

# MUSEUM SENI KONTEMPORER DI SURABAYA

Derian dan Angela Christysonia Tampubolon, S.T., M.T.  
Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra  
Jl. Siwalankerto 121 -131, Surabaya  
[Derian88@live.com](mailto:Derian88@live.com); [angelact@petra.ac.id](mailto:angelact@petra.ac.id)



Gambar 1.1 Outdoor Gallery

## ABSTRAK

Pembangunan Museum Seni Kontemporer di Surabaya bertujuan sebagai tempat edukasi dan rekreasi seni bagi masyarakat Indonesia, terutama Jawa Timur. Saat ini, beberapa tempat edukasi seni di Indonesia memiliki kondisi yang kurang terawat dan atau kurang menanggapi perkembangan seni. Tempat edukasi sekaligus rekreasi seni di Surabaya dapat menjadi sarana bagi masyarakat yang ingin lebih mengenal seni. Masalah dari perancangan bangunan ini adalah bagaimana dapat menciptakan fasilitas museum yang mengedukasi dan rekreasi dengan cara mendorong pengalaman pengguna. Dengan ini pembangunan museum ingin mendorong *sequence* pada bangunan, dari sistem sirkulasi yang beralur dan juga penataan seni secara kronologis untuk mendorong narasi dan pengalaman pengguna. Bangunan sebagai museum ingin memberikan kesan yang lebih untuk penggunanya, dari itu pendekatan pada bangunan menggunakan teori '*spatial perception*'. Teori ini dipilih karena cocoknya dengan konsep dan fungsi bangunan sebagai tempat seni, dimana teori ini membahas tentang

persepsi orang terhadap sebuah ruang ataupun benda, dimana persepsi orang dapat berubah dan akan berbeda jika pengguna memandang sebuah seni atau ruang dalam persepsi, jarak pandang, sudut pandang, pencahayaan, dan kondisi lainnya. Untuk mendukung pengalaman ruang pada bangunan dengan persepsi, bangunan di desain memperhatikan skala, penghawaan dan pencahayaan dan zoning pada bangunan.

Kata Kunci : museum, persepsi spasial, seni, ruang, pengalaman ruang

## 1. PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Indonesia adalah negara yang kaya dengan seni, mulai dari seni tradisional hingga seni modern dan kontemporer. Jumlah seniman di Indonesia juga setiap harinya meningkat, memperkaya negara Indonesia dengan karya-karya mereka. Fasilitas di Indonesia untuk

mempaparkan seni tersebut cukup banyak, tetapi fasilitas ini sifatnya biasanya personal, kecil dan tidak diketahui orang awam.

Museum di Indonesia sering dianggap sebagai hal kuno yang berfungsi untuk mendokumentasikan artefak sejarah. Meskipun pelestarian memang merupakan peran penting yang terkait dengan museum, tidak banyak orang Indonesia yang memperlakukannya sebagai aset bermakna yang benar-benar dapat membawa dampak sosial yang berkelanjutan. Kurangnya apresiasi untuk mengunjungi peninggalan di museum membatasi orang untuk memahami peran besar yang dimainkan seni dalam masyarakat saat ini.

Pasar seni kontemporer adalah hal yang esensial untuk ekonomi kreatif di Indonesia, yang telah menarik perhatian orang-orang dalam media global dari lukisan, sculpture hingga *digital art* (E. Jurrien, 2019). Dimana hal tersebut belum terdapat fasilitas yang memadai.

Edukasi mengenai seni dan tentang pasar seni di Indonesia sangatlah kurang, dan di dalam edukasi formal pun tidak terlalu di senggol. Seniman di Indonesia banyak yang tidak bisa membuat hobi menjadi sumber pendapatan utama, dimana pekerjaan seni selalu menjadi masukan kedua dan hobi yang mungkin merugikan. Hal ini terjadi karena kurangnya edukasi mengenai market seni di Indonesia / secara global, dan butanya tentang tren-tren masa kini seperti NFT yang sangat membantu mendorong pasar seni.

Kota Jakarta sudah terdapat beberapa museum yang modern dan banyak di minati oleh generasi muda dan memberikan edukasi mengenai dunia seni kontemporer contohnya museum MACAN dan CANs.

Kota Surabaya, sebagai kota terbesar populasi kedua di seluruh Indonesia, belum memiliki banyak fasilitas seni, apalagi yang memadai seperti museum / galeri seni yang terdapat di Jakarta. Maka dirancanglah museum di Surabaya bertujuan mewedahi dan memenuhi kebutuhan tersebut.

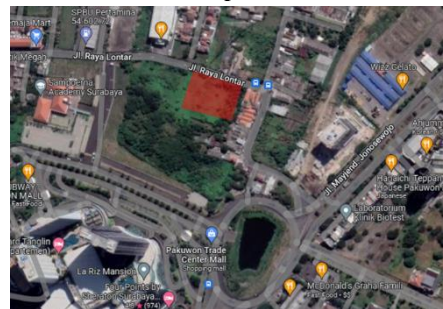
## 1.2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang diangkat dalam desain Tugas Akhir ini adalah untuk memenuhi peran museum seni yang belum terpenuhi di Jawa Timur, karena kurangnya fasilitas tersebut untuk menikmati seni, tempat yang memberikan fasilitas rekreasi, edukasi dan konservasi seni di Jawa Timur.

## 1.3. Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan museum seni adalah menjadi sebuah titik kumpul dan tempat komunal untuk penikmat seni di Surabaya. Museum juga menjadi salah satunya tempat konservasi seni kontemporer di Jawa Timur.

## 1.4. Data dan Lokasi Tapak



Gambar 1.2. Lokasi Tapak Sumber : Google

Tapak terletak di Jl. Raya Lontar, Surabaya Barat. Dimana tapak terkelilingi bangunan komersil dan fasilitas pendidikan, sesuai dengan pasar bangunan. Tapak terletak di jalan kecil namun memiliki akses langsung dengan jalan besar, lokasi cukup strategis.

### Data Tapak

Alamat : Jl. Raya Lontar 107, Babatan,  
Kec. Wiyung, Kota SBY, Jawa Timur  
60216

Luas : 7000m<sup>2</sup>

KDB : 50%

KLB : 1,5 poin

KTB : 65%

KDH : 10%

GSB : 5 – 8m

Tinggi bangunan maksimum yang diizinkan: 20 meter

Jumlah lantai basement maksimum yang diizinkan: 1 lantai

(Sumber : <https://petaperuntukan-dprkpp.surabaya.go.id/>)



Gambar 1.4. Sekitar Site  
Sumber : Google Maps

## 2. DESAIN BANGUNAN

### 2.1. Program dan Luasan Ruang

Museum Seni Kontemporer ini terdiri dari beberapa fasilitas-fasilitas :

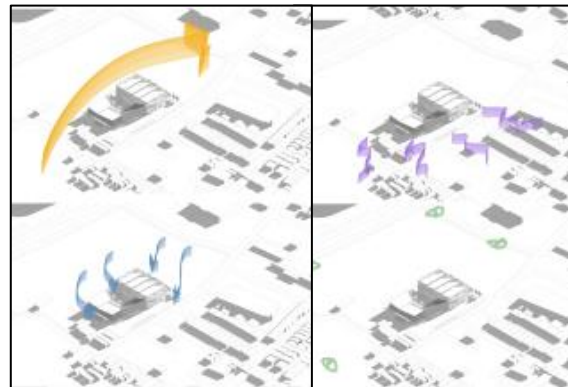
- Fasilitas galeri permanen, yang terdiri dari galeri 50-60an, galeri 70-80an, galeri 90an-sekarang dan di galeri tersebut terdapat, ruang instalasi dan ruang seni digital. Total Luasan 3892m<sup>2</sup>.
- Fasilitas galeri lainnya, terdiri dari area *Exhibition Hall* sebagai *temporary gallery*, dan juga area *Galeri Outdoor*. Total Luasan : 930m<sup>2</sup>.
- Fasilitas teater, kafe, dan area toko. Total Luasan : 900m<sup>2</sup>
- Fasilitas pengelola dan servis : area pengelola, ruang kurator, *loading dock*, gudang, ruang utilitas : 620m<sup>2</sup>

Total luasan keseluruhan adalah : 6342m<sup>2</sup>



Gambar 2.1. Perspektif Interior

### 2.2. Analisa Tapak dan Zoning



Gambar 2.2. Analisa Tapak

Sekitar tapak dikelilingi dengan lahan hijau, dimana mayoritas kebisingan berasal dari *entrance* tapak (depan site/utara). Hal ini menjadi perhatian dimana fungsi utama bangunan sebagai museum perlu ketenangan. Maka peletakan masa di letakan sedikit mundur dari *entrance* tapak.

Peletakan masa pada tapak selain memikirkan tentang kebisingan juga pada cahaya matahari, dimana bangunan sebagai museum tidak dapat memasukan banyak cahaya matahari alami karena dapat merusak seni yang di paparkan

### 2.3. Konsep Desain dan Pendekatan Perancangan

Bangunan ini di desain dengan konsep *Link and Flow*. Sebagai salah satu museum seni kontemporer di Jawa Timur, *Link* yang di maksud untuk menjadi *hub*/tempat berkumpul semua kalangan umur untuk menikmati seni.

Pada tatanan ruang bangunan terdapat urutan, yang bertujuan untuk mengoptimalkan

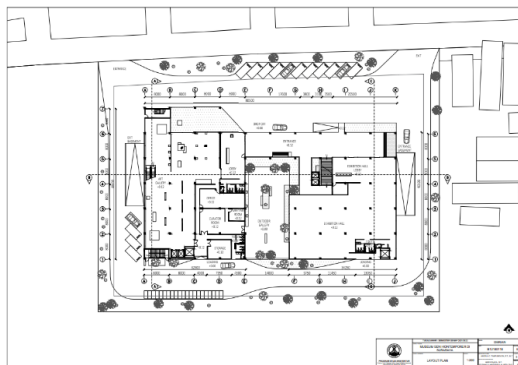
pengalaman pengunjung dan juga mempermudah *wayfinding*. Dengan adanya *sequence* pada sirkulasi yang berdampingan dengan konsep pemaparan seni secara *timeline* / kronologis yang memberikan narasi dan menunjukan perbedaan evolusi seni kontemporer di setiap dekade, dimana menjelaskan tentang *Flow* dalam konsep bangunan.

Teori yang digunakan pada proyek bangunan ini adalah teori *spatial perception* membahas mengenai persepsi orang terhadap sebuah ruang atau benda. Dimana orang akan memiliki persepsi yang berbeda-beda hanya dari perbedaan sudut, jarak, pencahayaan, kondisi ruangan dan hal-hal lain. (Firestone, 2013).

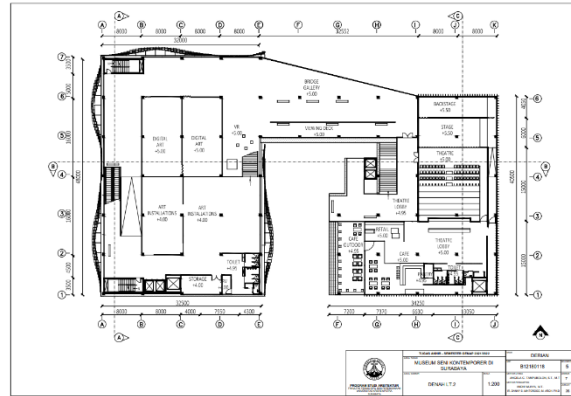
2.4. Gambar Perancangan



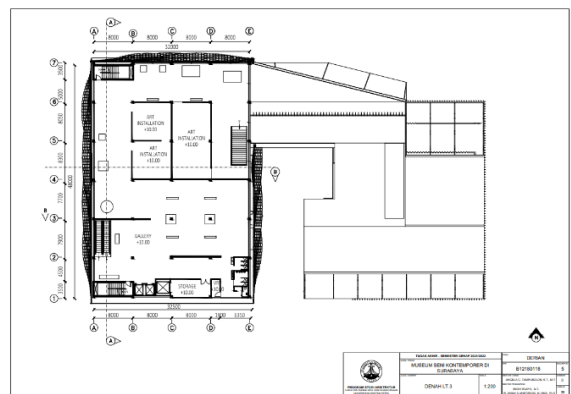
Gambar 2.3. Site Plan



Gambar 2.4. Layout Plan



Gambar 2.5. Denah Lantai 2



Gambar 2.6. Denah Lantai 3



Gambar 2.7. Denah Basement



Gambar 2.8. Tampak Utara & Selatan





Gambar 2.9. Tampak Barat & Timur

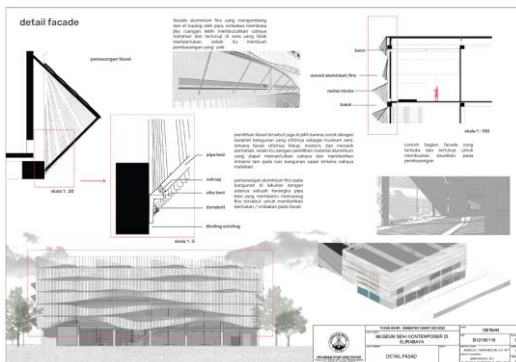


Gambar 2.10. Potongsn AA

### 3. PENDALAMAN DESAIN

Pendalaman yang digunakan adalah karakter ruang. Hal ini bertujuan untuk mendukung konsep yang mengajak pengunjung merasakan pengalaman ruang ketika menikmati karya dan alur yang berubah dari satu titik ke titik lain ketika mengikuti sekuen bangunan. Kaum muda belajar dari pengalaman bukan belajar secara intelektual (Christopher, 2004 di dalam Brukštutė, 2017).

#### 3.1. Detail Fasad



Gambar 3.1. Detail Fasad

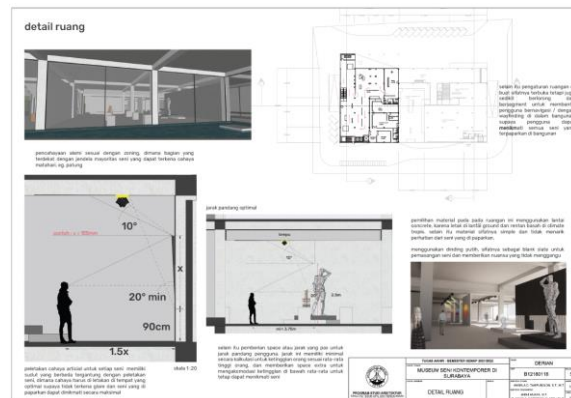
Fasad sirip aluminium yang mengombak dan di topang oleh pipa, ombakan membuka jika ruangan lebih membutuhkan cahaya matahari dan tertutup di area yang tidak

memperluan. Selain itu membuat pembayangan yang unik. Pemasangan sirip aluminium pada bangunan di lakukan dengan adanya sebuah kerangka pipa besi yang membantu menopang sirip tersebut untuk memberikan bentuk / ombakan pada fasad. Pemilihan fasad tersebut juga di pilih karena cocok dengan karakter bangunan yang sifatnya sebagai museum seni, dimana fasad sifatnya hidup, modern, dan menarik perhatian, selain itu dengan pemilihan material aluminium yang dapat memantulkan cahaya dan memberikan dimensi lain pada luar bangunan saat terkena cahaya matahari.

#### 3.2. Pendalaman dan Detail Ruang

Peletakan seni dilakukan sesuai dengan zoning pencahayaan supaya tidak merusak seni tersebut. Peletakan dinding bangunan membantu navigasi dan juga membantu pengalaman ruang dengan berpedaan *vista* dan mendorong keintiman dan keluasan. Dimana keluasan yang dikaitkan dengan kebebasan pengguna dalam sebuah ruang (Tuan, 2003 di dalam Brukštutė, 2017), dimana dari keintiman dalam ruang yang di sambut dengan kemegahan dan kebebasan pada ruangan bervista lebar dan tidak tersekat.

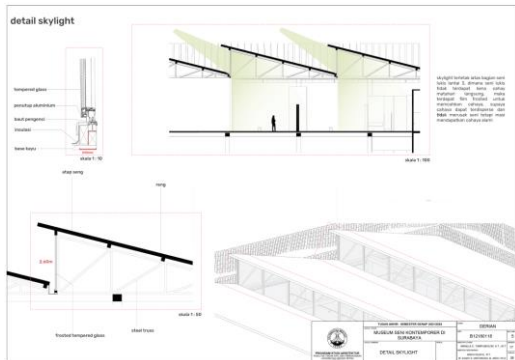
Hal lain adalah pencahayaan buatan dan juga jarak pandang yang harus dipikirkan, supaya tidak menciptakan silau dan juga untuk memaksimalkan *viewing experience* untuk pengguna. Karena dalam persepsi langsung orang menerima informasi dari cahaya lingkungan (Gibson. 2014 di dalam Brukštutė, 2017). Maka pentingnya terdapat cahaya yang disesuaikan untuk setiap seni pada museum.



Gambar 3.2. Pendalaman dan Detail Ruang

### 3.3. Detail Skylight

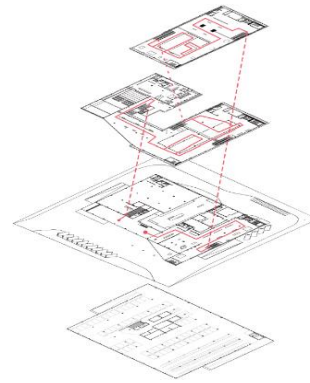
*Skylight* pada bangunan terletak di lantai 3 bangunan memberi cahaya pada bagian seni lukis bangunan. Seni lukis tidak dapat terkena cahaya matahari secara langsung, maka detail menunjukkan jendela yang dilapisi lapisan *frosted* dan juga orientasi jendela menghadap ke arah utara maka tidak terkena cahaya matahari secara langsung.



Gambar 3.3. Detail Skylight

### 3.4. Sequence Pada Bangunan

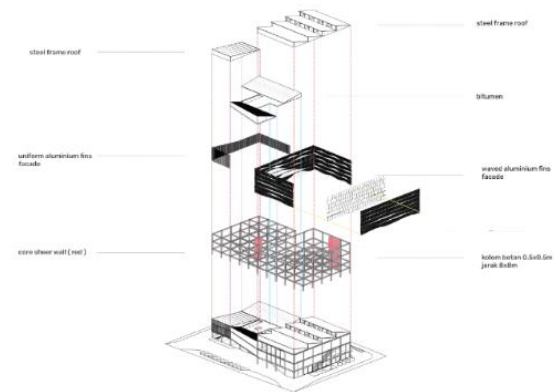
Bangunan dengan konsep *flow* memiliki penonjolan pada sirkulasi yang menerus dengan sistem museum yang linear, dengan pemaparan seni sesuai secara kronologis. Dari *entrance* bangunan menuju ke area lobby, disambut dengan seni dari 1950-1960an, lalu ke lantai tiga lanjut dengan seni 1970-1980an, lalu turun ke lantai 2 lanjut dengan seni 1990an-masa kini, di lantai dua adanya *split level* untuk membedakan seni digital. Pengunjung diarahkan melalui *viewing deck* dari museum sebagai bentuk transisi area masa pendukung. Setelah itu pengunjung dapat menuju ke bagian kafe, *retail* atau kembali lagi ke *entrance*.



Gambar 3.3. Sequence Bangunan

## 4. SISTEM STRUKTUR

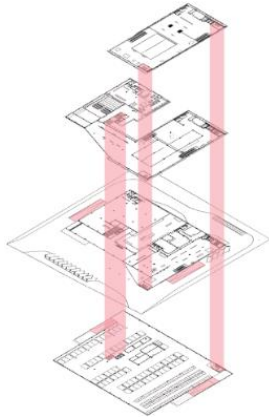
Struktur utama bangunan menggunakan beton berukuran 0.5m x 0.5m dengan modul kolom 8x8m. Modul ini di pilih karena kebutuhan ruang untuk menikmati seni di lantai museum, dan untuk memaksimalkan jumlah parkir pada basement bangunan. Terdapat 2 *core* pada bangunan di bagian lift belakang bangunan museum permanent, dan juga di bagian lift tengah bangunan. Atap pada bangunan menggunakan *steel frame roof* fasad pada bangunan menggunakan sirip aluminium yang di topang oleh *steel rods* yang di tanam pada dinding bangunan.



Gambar 4.1. Sistem Struktur dan Konstruksi Bangunan

## 5. SISTEM UTILITAS

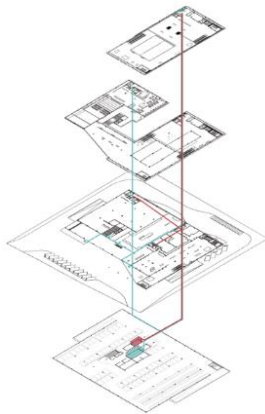
### 5.1. Sistem Utilitas Evakuasi



Gambar 5.1. Sistem Utilitas Evakuasi

Main building 3 lantai memiliki 2 tangga kebakaran di bagian depan dan belakang bangunan yang langsung menuju ke area luar bangunan. Bangunan bagian kiri dapat exit melalui tangga main access di depan skema evakuasi. Basement dapat melalui tangga akses utama di tengah tapak, tangga darurat dan dari ramp.

### 5.2. Sistem Utilitas Air Bersih, Air Kotor

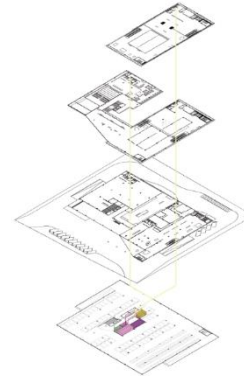


Gambar 5.2. Sistem Utilitas Air Bersih dan Air Kotor,

Air bersih dari PDAM menuju tandon bawah, yang lalu dialirkan ke pompa dan didistribusikan dengan *upfeed*.

Air kotor dari seluruh bangunan di salurkan menuju STP melalui *shaft* utama, lalu menuju saluran kota.

### 5.3. Sistem Utilitas Listrik



Gambar 5.3. Sistem Utilitas Listrik

Listrik sumber dari PLN yang disalurkan kepada trafo, menuju MDP, yang lalu menuju panel SDP di setiap lantai.

## 6. KESIMPULAN

Perancangan Museum Seni Kontemporer di Surabaya ini di desain dengan tujuan membangun tempat untuk memwadahi kebutuhan seni di Jawa Timur, sebagai tempat konservasi seni dan tempat berkumpul penikmat seni.

Bangunan memiliki konsep *Link & Flow* dengan pendekatan spasial, dimana konsep menjawab masalah perancangan bangunan. Dengan adanya penonjolan *sequence* bangunan mendorong *user experience*, yang dapat dilihat dari cara pemaparan seni dan juga dari penciptaan ruang yang memberikan intimasi dan keluasan yang berbeda.

Pembangunan museum ini berharap akan berdampak pengembangan seni, menjadi hiburan dan sebagai tempat yang dapat mengedukasi masyarakat Surabaya dan sekitarnya. Penulis berharap bangunan dapat menjadi dampak positif di masyarakat dan memenuhi kebutuhan yang belum terpenuhi dengan fasilitas yang terdapat.

## DAFTAR PUSTAKA

- Brukštutė, G. (2017). *Spatial perception and impact in the educational environment*. Mokslas – Lietuvos Ateitis / Science – Future of Lithuania, 9(1), 111-

117. Diakses melalui :  
<https://doi.org/10.3846/mla.2017.1006>

Christopher, D. (2004). *Places of the soul. Architecture and environmental design as a healing*. 2nd ed. Architectural Press. Diakses Melalui:  
<https://bibliotecalibera.files.wordpress.com/2010/12/places-of-the-soul-architecture-and-environmental-design-as-a-healing-art.pdf>

E.Jurriens. (2019, November 8). “*The Countryside in Indonesian Contemporary Art and Media*”. Diakses melalui :  
[https://brill.com/view/journals/bki/175/4/article-p446\\_2.xml?ebody=pdf-49903](https://brill.com/view/journals/bki/175/4/article-p446_2.xml?ebody=pdf-49903)

Firestone, C. (2013, Juli 1). “How “Paternalistic” Is Spatial Perception? Why Wearing a Heavy Backpack Doesn’t—and Couldn’t—Make Hills Look Steeper” Diakses melalui :  
<https://www.semanticscholar.org/paper/How-%E2%80%9CPaternalistic%E2%80%9D-Is-Spatial-Perception-Why-a-Firestone/735d07e7a950bfc4527806811284abfc68efe7e1>

Gibson, J.J. (2014). *The ecological approach to visual perception*. 117 Psychology Press. Diakses melalui:  
<http://libgen.io/ads.php?md5=62278fa5998553048d870744d08abead>

Tuan, Y.-F. (2003). *Space and place. The perspective of experience*. Minneapolis: University of Minnesota Press.