

Galeri Pertunjukan dan Instalasi Seni Media di Surabaya

Marcellino Leopatria dan Ir. Handinoto, M.T.
 Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
 marcellinoleopatria@gmail.com; handinot@petra.ac.id
 mbm@petra.ac.id



Gambar 1.1 Perspektif Eksterior Galeri Pertunjukan dan Instalasi Seni Media di Surabaya.

ABSTRAK

Melihat perkembangan zaman dan kreativitas seniman Indonesia dalam berkarya menggunakan media dan teknologi baru, menumbuhkan kebutuhan akan adanya ruang sebagai wadah menampilkan dan berkumpul bagi para seniman di Indonesia khususnya di Surabaya. Seniman Indonesia setiap tahunnya mengikuti pameran seni ‘Media Art Globale’ juga menjadi salah satu acuan rencana rancangan galeri ini. Tujuan dari galeri adalah mendukung masyarakat akan kemajuan karya seni rupa di Indonesia, tempat untuk berkumpul dan berkarya bagi para seniman-seniman media baru serta mendukung masyarakat umum.

Kata Kunci : galeri, seni media, instalasi, pertunjukan, edukasi, Surabaya

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Semenjak Biennale Seni Rupa Indonesia IX pada tahun 1993, seniman Indonesia sudah bergeser menggunakan media-media baru dalam mengekspresikan karya kontemporer mereka antara lain instalasi, video dan juga seni pertunjukan (Jeong, 2019). Semenjak itu, ekspresi dunia seni di Indonesia menjadi lebih plural dan kontemporer, begitu pula dengan potensi ekonomi dari sektor kreatif ini. Menurut

data Focus Economy Outlook 2020, sektor ekonomi kreatif di Indonesia menyumbang sekitar Rp 1,1 triliun terhadap Produk Domestik Bruto (Sindonews, 2021). Dari 17 sektor industri kreatif, kriya menyumbang 14,9% dari keseluruhan PDB kreatif. Selain menyumbangkan PDB, beberapa seniman di Indonesia juga mengeliat pameran seni di luar negeri untuk mengenalkan perkembangan seni media baru di Indonesia, salah satu contohnya adalah Media Art Globale, yang dibentuk oleh Mona Liem.

Surabaya sebagai kota metropolitan terbesar kedua di Indonesia memiliki beberapa ruang seni seperti AJBS Gallery (Visma Art Gallery) dan Orasis Art Gallery. Namun, galeri-galeri tersebut belum memadai untuk menampilkan karya-karya seni media baru khususnya instalasi. Seni instalasi adalah bentuk seni berskala besar, menggunakan berbagai jenis media dan dirancang untuk tempat spesifik dan waktu temporer (TATE, n.d.). Selain itu, seni instalasi memungkinkan adanya interaksi antara pengunjung dan objek seni. Oleh karena itu, tujuan dari proposal ini adalah perancangan galeri instalasi seni media dan ruang seni secara

khusus di Surabaya.

1.2 Tujuan Perancangan

Perancangan galeri ini ditujukan sebagai wadah kegiatan kesenian terutama seni media secara rekreatif dan edukatif untuk masyarakat dan seniman, terutama warga Surabaya. Pengunjung dapat mengenal sejarah dari seni media, bagaimana perkembangannya di Indonesia dan mengapresiasi karya-karya seniman media Indonesia melalui galeri. Fasilitas workshop diharapkan juga menjadi penunjang inspirasi baik bagi pengunjung dan seniman dalam menciptakan karya.

1.3 Manfaat Perancangan

Hasil dari perancangan “Galeri Pertunjukan dan Instalasi Seni Media di Surabaya” diharapkan dapat memberikan manfaat, yaitu untuk wisatawan diharapkan mendapatkan pembelajaran dan rekreasi dalam galeri yang terkurasikan sedemikian rupa. Bagi seniman diharapkan dapat mengembangkan seni mereka dan mengenal lebih dekat klien mereka. Selain itu galeri ini diharapkan bermanfaat menjadi ruang berkumpul bagi kalangan umum, khususnya warga Surabaya.

1.4 Rumusan Masalah

1.4.1 Masalah Utama

- Kefungsian bangunan sebagai ruang publik yang mampu mengakomodasikan kegiatan-kegiatan publik.
- Aksesibilitas dan sirkulasi yang tertata, baik sirkulasi pengunjung dan juga kendaraan sehingga terwujud *wayfinding* yang menarik bagi pengguna bangunan.

1.4.2 Masalah Khusus

- Memberikan pengalaman yang menarik untuk pengunjung galeri melalui narasi sekuens.
- Mengakomodasi ruang dalam dan ruang luar galeri sehingga terjadi interaksi antar ruang.
- Membuat fungsi workshop yang nyaman sebagai tempat pembelajaran bagi pengunjung dan juga tempat berkreasi bagi seniman.

2. DESAIN BANGUNAN

1.5 Data dan Lokasi Tapak



Gambar 1.2. Lokasi Tapak. (Sumber: cadmapper.com)

Lokasi tapak berada pada Jalan Mayjend. H.R. Muhammad, Dukuh Pakis, Surabaya, Jawa Timur. Tapak ini dibatasi oleh Ruko H.R. Muhammad Square pada bagian barat dan Ruko Surya Inti Permata di bagian timurnya. Seberang dari site terdapat SMP Kristen Petra 1 dan TK Kristen Petra 10.



Gambar 1.3. Kondisi Tapak Eksisting. (Sumber: googlemaps.com)

Data Tapak

Lokasi	: Jl. Mayjend. H.R. Muhammad, Dukuh Pakis, Surabaya, Jawa Timur
Status lahan	: Tanah kosong
Luas lahan	: 10.300 m ²
Tata guna lahan	: Komersial dan Jasa
KDB	: 50%
KTB	: 65%
KLB	: 5 poin
Tinggi Bangunan	: maks. 50m
GSB	: 15m – 3m – 3m – 3m
Jumlah Basement	: 3
KDH	: 10%

(Sumber: petaperuntukan-dprkpp.surabaya.go.id)

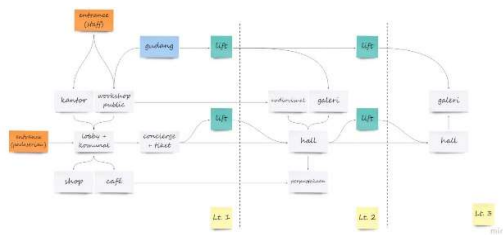
2.1 Program dan Besaran Ruang

Program ruang galeri berdasarkan dari jenis-jenis kegiatan yang akan dilakukan baik dalam bangunan galeri maupun luar bangunan galeri. Berikut daftar kegiatan yang direncanakan berlangsung dalam galeri.

- **Zona Pameran Galeri** : bagian utama dari ruang galeri, termasuk di dalamnya adalah ruang resepsionis dan loket tiket dan ruang pameran instalasi.

- **Zona Penunjang Galeri** : zona ini mencakup kegiatan penunjang kebutuhan pengunjung dan seniman dalam melaksanakan kegiatan utama mereka. Ruang yang diperlukan adalah café dan toko souvenir.

- **Zona Workshop Galeri** : zona ini ditujukan untuk mengenalkan dan membuat karya seni media baik pengunjung maupun seniman.



Gambar 2.1. Program Ruang Pengunjung
Tabel 2.1. Tabel Rekapitulasi Luasan.

Rekap Luasan	
Jenis Fasilitas	Luas
Fasilitas Penunjang Galeri	944
Fasilitas Ruang Galeri	2843
Fasilitas Pengelola/Karyawan	1235
Fasilitas Service	325
Fasilitas Di Luar Luasan Bangunan	2153
TOTAL	7500

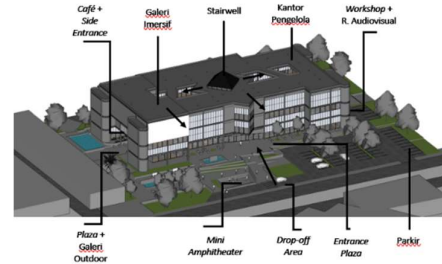
Tabel 3.6. Rekap Luasan Bangunan. (Sumber: data pribadi).

2.2 Analisis Tapak dan Figure Ground

Kendaraan bermotor yang akan menuju *site* sebaiknya sirkulasinya dipisah antara kendaraan pengunjung dan pengelola agar tidak terjadi penumpukan kendaraan dalam *site*. Sedangkan akses pedestrian diutamakan untuk menuju ke tempat *lobby* dan loket galeri. Tempat pemberhentian bus juga perlu dirancang untuk memaksimalkan aksesibilitas.

Terletak pada jalan arteri dan dekat dengan gerbang tol Kota Satelit, *site* ini memiliki potensi akan keterjangkauan aksesnya dan ke-

strategisannya. *Site* ini juga berada dekat dengan pusat perbelanjaan, sekolah, hotel dan universitas. Arus Jalan H.R. Muhammad adalah bolak-balik dengan jalur hijau sebagai pembatas kedua arus, *site* terletak pada arus menuju gerbang tol Kota Satelit. Ketercapaian dari Kota Satelit menuju *site* sekitar ± 8 menit menggunakan kendaraan pribadi.



Gambar 2.2. Aksonometri Bangunan.

Tatanan massa dirancang menjadi satu volume persegi Panjang untuk memaksimalkan luasan ruang *indoor*. *Void* pada tengah bangunan ditujukan untuk menambahkan ruang hijau, menciptakan *stack effect* pada sirkulasi udara dan memasukan cahaya alami pada selasar bangunan. Tangga utama selain sebagai sirkulasi utama galeri, juga menjadi *emphasis* dalam perjalanan pengunjung dalam menikmati galeri, sehingga adanya *addition* pada massa bangunan mencerminkan hal ini.

2.3 Pendekatan Perancangan

Beracuan pada masalah desain yang telah dirumuskan diatas, pendekatan perancangan yang dibutuhkan adalah pendekatan sistem pada bangunan yang menunjang sehingga tercipta pengalaman pada pengunjung dalam galeri.

2.4 Perancangan Tapak dan Bangunan



Gambar 2.3. Site Plan.

Sirkulasi kendaraan bermotor diletakkan pada *zoning* di bagian tenggara sehingga jalur pedestrian tidak terganggu oleh kendaraan yang berlalu-lalang. *Drop-off area* dirancang dekat dengan jalan raya ditujukan untuk memaksimalkan ruang luar galeri sehingga terbentuk ruang publik yang aman dan nyaman bagi pengunjung untuk berinteraksi satu dengan yang lainnya.



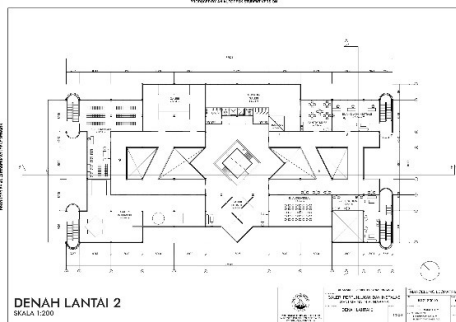
Gambar 2.4. Tampak Utara dan Tampak Selatan.



Gambar 2.5. Tampak Barat dan Tampak Timur.

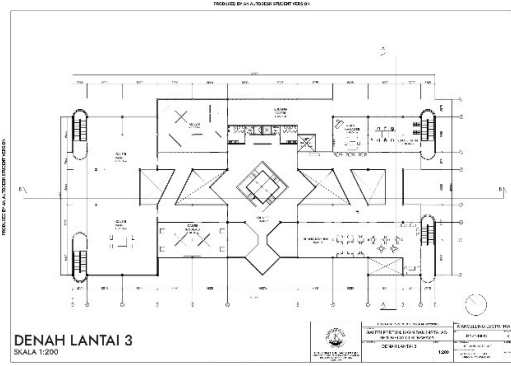


Gambar 2.6. Layout Plan.



Gambar 2.7. Denah Lantai 2.

3.2 Ruang Transisi Galeri



Gambar 2.8. Denah Lantai 3.

3. PENDALAMAN DESAIN

Pendalaman yang dipilih adalah sirkulasi melalui sekuens, diharapkan galeri yang terbangun memiliki narasi. Tujuannya memberikan pengalaman ruang dan pendalaman bagi pengunjung dalam mengenal seni media. Selain itu, ruang-ruang galeri dirancang se-fleksibel mungkin untuk mengakomodasi berbagai macam jenis instalasi seni media. Fleksibilitas ruang dicapai dengan menggunakan struktur yang bermodul dan konfigurasi ruang yang modular.

3.1 Entrance dan Ruang Luar Galeri

Pengunjung datang pertama kali disambut dengan *outdoor space* yang dirancang untuk mengakomodasi kegiatan-kegiatan publik. Lanskap diolah dengan tinggi dan rendah dalam menciptakan ruang luar yang dinamis dan fungsional. Tepat di dekat area *drop-off*, terdapat *mini amphitheater* yang dapat dimanfaatkan sebagai ruang berkumpul maupun pertunjukan. *Mini amphitheater* ini juga dilengkapi dinding setinggi 2m yang dapat dimanfaatkan untuk acara kegiatan publik, seperti media untuk memasang *banner* maupun sebagai layar dari proyektor.



Gambar 3.1. Perspektif Entrance dan Plaza.

Selanjutnya, pengunjung langsung disambut kedatangannya pada ruang *lobby* dari galeri yang juga merangkap fungsinya sebagai loket tiket bagi pengunjung yang hendak menikmati pameran galeri dan juga kegiatan lainnya, seperti *workshop*, *café*, dan perpustakaan. Ruang transisi ini berfungsi juga sebagai ‘filter’ sebelum pengunjung merasakan karya di dalam galeri. Pengunjung dapat mengakses *lobby* utama dari sisi barat laut (Ruko H.R. Muhammad), maupun dari tenggara (Ruko Surya Inti Permata) melalui *side entrance* bangunan.



Gambar 3.2. Lobby dan Ticketing Galeri.



Gambar 3.3. Side Entrance Utara Galeri.



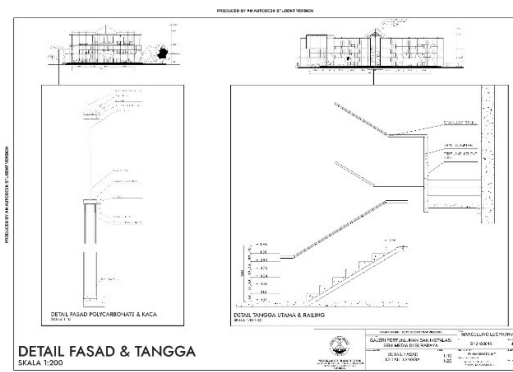
Gambar 3.4. Perspektif Toko Souvenir.

Material fasad yang digunakan dalam perancangan galeri ini adalah polikarbonat. Bahan ini dipilih karena sifatnya yang translusen, yaitu dapat memasukan sebagian cahaya namun tidak tembus pandang sangat bersama seniman yang diundang oleh pengelola galeri. Ruang *workshop* ini bisa dibagi menjadi 2 ruang dengan partisi *revolving*, sehingga

cocok untuk galeri ini. Selain menghemat biaya listrik dari penerangan elektrik, material ini juga menimbulkan efek *lightbox* pada saat malam hari.



Gambar 3.5. Selasar Galeri.



Gambar 3.6. Detail Arsitektur Fasad dan Tangga.

Area transisi kedua dan yang menjadi bagian utama dari bangunan adalah tangga utama (*stairwell*). *Stairwell* ini dirancang sebagai *core* bangunan dan juga secara structural menggunakan cor beton. Tujuannya adalah mengorientasikan pengunjung sebelum masuk ke fasilitas-fasilitas yang ada di gedung galeri.



Gambar 3.7. Stairwell Galeri.

3.3 Fasilitas Utama Galeri

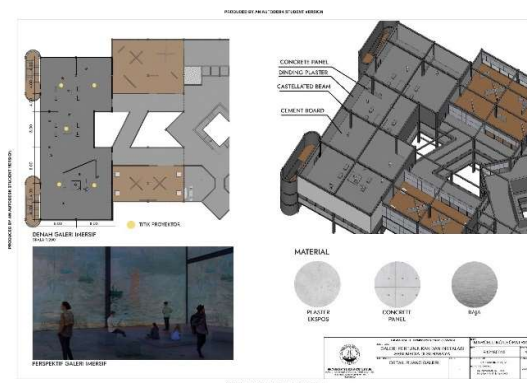
Melewati area *lobby*, pengunjung akan menuju ke ruang *workshop* galeri, di mana pengunjung dapat mengenal lebih dekat mengenai seni media dan juga berkarya

4. SISTEM STRUKTUR

fungsi ruang *workshop* dapat dimaksimalkan untuk kelas dan studio.



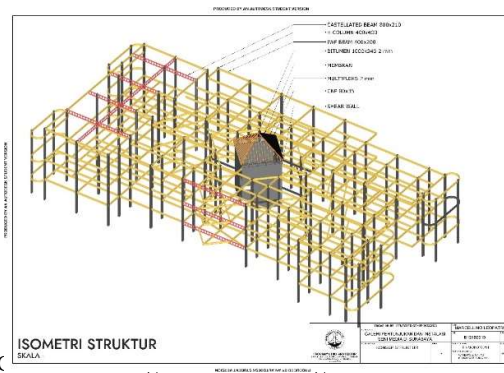
penghujung lantai 3, pengunjung dapat mengunjungi galeri imersif yang dibuat untuk menampilkan karya seni *digital* melalui proyektor yang dipasang pada titik terukur sehingga gambar yang ditampilkan terasa tanpa kelim.



5.2. Utilitas Air Kotor

Pembuangan limbah air kotor menggunakan *bio-septic tank* yang ramah lingkungan dan *maintenance* yang relatif mudah dan murah.

Sistem struktur yang digunakan adalah sistem rangka batang kaku. Konstruksi kolom dan balok menggunakan baja IWF dengan ukuran 200 x 400 untuk balok dan baja H ukuran 400 x 400 untuk kolom. Pada bentang lebar (16 m), balok menggunakan *castellated beam* dengan ukuran 250 x 800. Pemilihan material baja ditujukan untuk mengurangi luas penampang kolom sehingga terciptat ruang yang lebih luas. *Stairwell* menggunakan *shearwall* cor beton K300 dengan ketebalan 30 cm.



5. SISTEM UTILITAS BANGUNAN



Gambar 5.1. Diagram Utilitas Bangunan.

5.1. Utilitas Air Bersih

Sistem utilitas air bersih menggunakan sistem *up-feed*, menggunakan tandon bawah dan pompa untuk menyalurkan ke seluruh bangunan. Karena tinggi bangunan yang relatif rendah penggunaan sistem ini masih menguntungkan.

Limbah dari *café*, disaring terlebih dahulu oleh *grease trap* sebelum menuju *septic tank*.

5.3. Utilitas Distribusi Listrik

Distribusi aliran listrik dari bangunan menggunakan gardu PLN dari jalur listrik pada jalan raya H.R. Muhammad dan diubah dayanya melalui trafo. Genset juga diperhentikan sebagai alternatif sumber listrik ketika terjadi pemadaman. Aliran listrik lalu didistribusikan ke MDP, lalu dipecah lagi per lantainya melalui panel-panel SDP, sebelum ke perangkat elektronik dalam galeri.

6. KESIMPULAN

Diharapkan dengan adanya proyek perancangan Galeri Pertunjukan dan Instalasi Seni Media di Surabaya ini dapat menjadi pendorong bagi kemajuan industri kreatif dan seni rupa di Surabaya. Selain itu, galeri ini diharapkan mampu menjadi wadah dan ruang bagi seniman maupun masyarakat umum dalam berkreasi dan bertukar pikiran tentang kemajuan seni media. Melalui perancangan ini, penulis mengharapkan desain ini menjadi solusi terhadap minimnya ruang seni di Surabaya. Fasilitas ini diharapkan mampu secara optimal berfungsi sebagai ruang pameran karya.

Secara gambaran besarnya, dengan adanya proyek perancangan ini diharapkan memberi dampak positif bagi kemajuan industri kreatif dan sebagai fasilitas publik yang mampu memberi dampak bagi kemajuan sosial dan ekonomi bagi masyarakat umum.

DAFTAR PUSTAKA

- Antonin, A. (1994). *The Theater and its Double*. Groove Press.
- ArsipIVAA. (n.d.). *Batavische Kunstkring*. Retrieved June 11, 2022, from <http://archive.ivaa-online.org/pelaku-seni/bataviasche-kunstkring-1>
- Janti, N. (Januari, 7, 2018). *Desember Hitam*. Historia. Retrieved June 11, 2022, from <https://historia.id/kultur/articles/desember-hitam-P1BW2/page/1>
- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. (2016). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- "Bogor Creative Hub / Local Architecture Bureau" (2021, June 22). ArchDaily. Retrieved June 11, 2022, from <https://www.archdaily.com/963703/bogor-creative-hub-local-architecture-bureau>
- Connolly, M. (2009). *What is (New) Media Art?* IMMA.
- Cullen, G. (1995). *The Concise Townscape*. Architectural Press.
- De Chiarra, J., & Callender, J. H. (1987). *Time-saver Standards for Building Types* (2nd ed.). McGraw-Hill Inc.
- Galeri Nasional Indonesia. (2019). *Pameran Temporer*. Retrieved June 11, 2022, from [http://galeri-nasional.or.id/halaman/357-temporer_exhibition#:~:text=Pameran%20Temporer%20adalah%20kegiatan%20Dkegiatan,Gedung%20C%20\(750%20M%20%20B2\)](http://galeri-nasional.or.id/halaman/357-temporer_exhibition#:~:text=Pameran%20Temporer%20adalah%20kegiatan%20Dkegiatan,Gedung%20C%20(750%20M%20%20B2))
- "Harvard ArtLab / Barkow Leibinger" (2019, June 17). ArchDaily. Retrieved June 11, 2022, from <https://www.archdaily.com/919192/harvard-artlab-barkow-leibinger>
- Hidayat, N. (2019, October 21). *Nina Hidayat 3/1 – Seni untuk Siapa? | Komunikasi Publik & Pengembangan Audiens – APIK* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=PF34b9DHb3Y>
- Hujatnika, A. (2019, September 16). *Agung Hujatnika – Pengenalan Tipologi Pameran dan Ruang Seni – APIK* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=DwZV77XrW10>
- Hunt, W. D. (1980). *Encyclopedia of American Architecture*. McGraw-Hill Inc.
- Jacobs, J. (1961). *Death and Life of Great American Cities*. Random House LLC.
- Juhani, P. (2012). *The Eyes of the Skin*. John Wiley & Sons Ltd.
- Lechner, N. (2015). *Heating, cooling, lighting: sustainable design methods for architects* (4th ed.). John Wiley & Sons, Inc.

- "M WOODS Art Community / B.I.U.E. Architecture Studio" (2020, April 9). ArchDaily. Retrieved, June 11, 2022, from <https://www.archdaily.com/936973/m-woods-art-community-blue-architecture-studio>
- Manchester Urban Design LAB. (2020). MUD-Lab Toolkit: Serial Vision. Retrieved from <https://www.seed.manchester.ac.uk/mudlab/resources/toolkit/>
- Museum of Modern and Contemporary Art in Nusantara. (n.d.). *Tentang Museum*. Retrieved June 11, 2022, from <https://www.museummacan.org/about>
- Neufert, E. (2002). *Architects' Data* (3rd ed.). Wiley-Blackwell Ltd.
- Neufert, E. (2012). *Architects' Data* (4th ed.). Wiley-Blackwell Ltd.
- Pusat Data Dan Teknologi Informasi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (n. d.). *Jumlah data satuan pendidikan (sekolah) per kabupaten/kota: kota Surabaya*. Retrieved June 12, 2022, from <https://referensi.data.kemdikbud.go.id/index11.php?kode=056000&level=2>
- Sawitko, P. (2009). *Fisika Bangunan*. ANDI.
- Siagian, A. (2016). *ancientMSG*. Retrieved June 12, 2022 from, <https://andreassiagian.wordpress.com/2016/04/16/residencyproject-ancientmsg/#more-2926>
- Sindonews. (2021, June 7). *Potensi Besar Ekonomi Kreatif*. <https://ekbis.sindonews.com/read/447906/34/potensi-besar-ekonomi-kreatif-1622995569?showpage=all>
- Suwitro, J. L. (2010). *Kajian efek pencahayaan buatan galeri seni lukis Orasis Art Gallery, Sozo Art Space dan AJBS Gallery di Surabaya* [Unpublished undergraduate dissertation]. Universitas Kristen Petra.
- Tate. (n.d.). *Installation Art*. Retrieved March 21, 2022, from <https://www.tate.org.uk/art/art-terms/i/installation-art>

