

# Museum dan Galeri Seni Lukis di Surabaya

Budianto Kurniawan dan Ir. St. Kuncoro Santoso, M. T  
 Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra  
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya  
 bdntrnwn@gmail.com; kuncoro@petra.ac.id



Gambar. 1. 1. Perspektif bangunan (*bird-eye view*) Museum dan Galeri Seni Lukis di Surabaya

## ABSTRAK

Di Surabaya Museum dan Galeri ada banyak jumlahnya, tetapi untuk Museum dan Galeri yang memamerkan lukisan masih kurang serta fasilitasnya tidaklah memenuhi syarat yang sesuai untuk memamerkan lukisan itu sendiri, proyek ini bertujuan sebagai penyalur yang menampung lukisan pelukis dalam negeri maupun luar negeri. Menyediakan museum pameran untuk barang antik milik negara yang tidak untuk dijual sebagai fasilitas utama, serta fasilitas penunjang lain seperti galeri yang digunakan untuk pameran dan pelelangan resmi berkelas dengan fasilitas yang memadai. Selain itu diberikan juga fasilitas yang memungkinkan pengunjung untuk belajar lebih jauh tentang lukisan serta belajar untuk membuat lukisan itu sendiri, lalu ada restoran yang dapat menjadi titik kumpul bagi pengunjung, kolektor maupun kurator, fasilitas penunjang lainnya adalah *artshop* sebagai fasilitas pendukung museum, yang menjual duplikat, souvenir serta peralatan lukis. Dengan adanya fasilitas - fasilitas penunjang ini diharapkan pengunjung tidak bosan dengan museum saja dan dapat melakukan kegiatan lain di area museum.

Kata Kunci: Museum, galeri, lukisan, pengunjung, fasilitas

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Museum adalah tempat yang memiliki beragam peninggalan budaya / karya seni seseorang maupun daerah dengan nilai sejarah yang ada

di dalamnya, museum dapat dikelola oleh suatu lembaga maupun individu dengan tujuan memamerkan serta melestarikan objek, yang nantinya dapat dilihat dan dimengerti asal usulnya oleh pengunjung. Museum merupakan salah satu cara untuk kita mengetahui / mengerti cerita yang terjadi di masa lalu, mempelajari sejarah dan mengungkap kejadian - kejadian tersebut.

Museum biasanya mewakili sebuah daerah yang menceritakan asal usul, sejarah yang ada di daerah tersebut, seperti museum Aceh, museum Bali, dan ada juga museum yang tidak kalah menarik, seperti museum patung, museum lukis dan masih banyak museum - museum lainnya. Museum ditujukan untuk menjadi sebuah pelajaran, pengingat bagi generasi - generasi muda agar tidak lupa dengan sejarah.

Dari sekian banyak penduduk yang tinggal di negara Indonesia, ada banyak orang yang memiliki profesi sebagai seniman, tetapi tidak memiliki tempat yang dapat mewadahi karya- karya mereka yang pada akhirnya karya tersebut dijual di sembarang tempat, ataupun di jual ke luar negeri, salah satunya adalah lukisan, kegiatan penjualan dan lelang lukisan di Indonesia biasanya hanya menggunakan perantara *art dealer* yang kemudian di alihkan menuju galeri yang ada di luar negeri, jual-beli *online*, atau juga di adakan pameran di beberapa tempat eksibisi yang juga para pengoleksi dapat membeli lukisan yang dipamerkan. Tetapi untuk lukisan dengan nilai tinggi sangat jarang terdapat wadah yang pantas untuk memfasilitasinya di Indonesia.

Salah satu cara untuk memamerkan lukisan asli Indonesia serta memaksimalkan penjualan dan pelelangan lukisan adalah dengan menyediakan fasilitas yang memadai untuk kegiatan penampungan,

jual-beli lukisan tersebut. Selain itu, sangat disayangkan apabila hanya terdapat fasilitas dibawah standar yang digunakan untuk memamerkan maupun melangsungkan kegiatan penjualan dan pelelangan di Indonesia.

**Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dalam desain proyek ini adalah bagaimana merancang sebuah museum yang dapat menampung kegiatan - kegiatan yang berhubungan dengan seni lukis dan menciptakan nuansa seni melalui media desain yang interaktif.

**Tujuan Perancangan**

Tujuan umum dari pembuatan Fasilitas Museum dan Galeri ini yaitu : Menjadikan suatu bangunan yang mampu menarik perhatian negara luar sehingga sektor pariwisata meningkat, guna meningkatkan pendapatan negara dalam bidang pariwisata, sekaligus membantu kemajuan perekonomian daerah setempat. Tujuan khusus dari pembuatan Fasilitas Museum dan Galeri ini yaitu :

- Peningkatan mutu pendidikan secara umum dan lebih khususnya pendidikan seni lukis di kota Surabaya.
- Meningkatkan apresiasi masyarakat terhadap seni lukis.
- Menjadikan seni lukis sebagai salah satu ciri khas budaya Bangsa.

**Data dan Lokasi Tapak**

Lokasi tapak terletak di Surabaya, yang lebih tepatnya berada di jalan Jimerto, merupakan lahan kosong yang letaknya dekat dengan daerah rekreasi dan pusat wisata yaitu taman ekspresi dan taman prestasi. Selain itu dekat dengan pusat perbelanjaan seperti tunjungan plaza dan WTC.



Gambar 1. 1. Lokasi tapak (sumber: googlemap)

**Data Tapak**

Nama jalan : Jl.Subak sok wayah

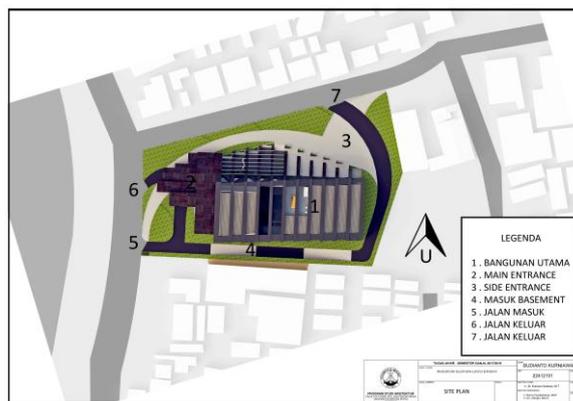
Status lahan	: Tanah kosong
Tata guna lahan	: Fasilitas Umum
Luas lahan	: +7.746m <sup>2</sup>
GSB	: 6 meter
KDB max.	: 50%
KLB max.	: 200%
Jumlah lt.	: 1-4 (12-20m)
Kecamatan	: Genteng
Kelurahan	: Ketabang

**DESAIN BANGUNAN**

**Program Ruang**

Terdapat beberapa fasilitas, diantaranya:

- Lobby/ tempat informasi
- Museum
- Workshop
- Galeri
- Art Shop
- Restoran
- Gudang, kantor, dan ruang pegawai
- Ruang Kelas
- Tempat ibadah



Gambar 2. 1. Site Plan

**Pendekatan Perancangan**

Berdasarkan permasalahan yang ingin diselesaikan melalui desain, perancangan Museum dan Galeri Seni lukis di surabaya ini akan didasarkan pada pendekatan Simbolik. Pendekatan ini dilakukan agar bangunan dapat menjadi sebuah ikon seni di Surabaya sekaligus memperkenalkan seni lukis itu sendiri.

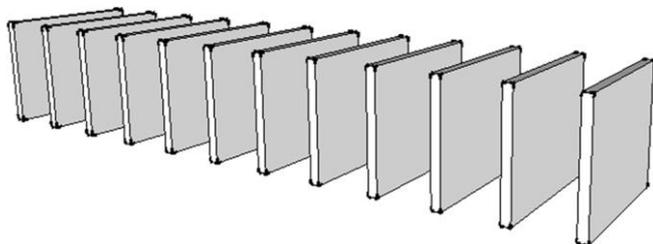
**Konsep Simbolik**

Simbolik yang digunakan adalah simbolik *intangible*, yaitu mengambil gagasan ide, konsep, sifat, nilai-nilai, individualisme maupun naturalisme yang kemudian dimasukan kedalam bangunan.

Konsep dari bangunan ini adalah perjalanan aliran seni lukis realisme ke ekspresionisme, seperti yang kita tahu aliran realisme merupakan sebuah aliran yang melukiskan sebuah objek atau individu sesuai

wujud aslinya, sedangkan aliran ekspresionisme merupakan sebuah aliran yang mendistorsikan sebuah objek atau individu sesuai dengan ekspresi yang ingin di gambarkan.

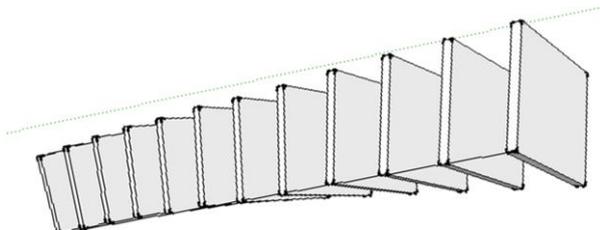
**Transformasi Bentuk**



Gambar 3. 1. penggambaran realisme

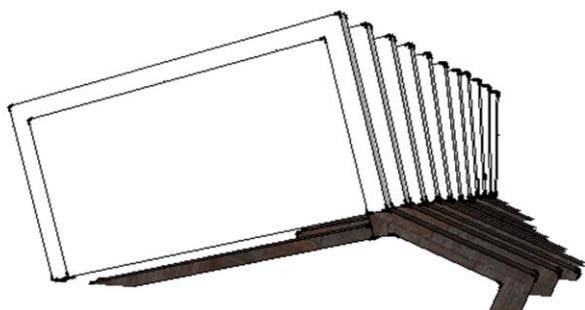
Mengambil bentukan kanvas sebagai unsur seni lukis sekaligus menggambarkan aliran realisme, banyaknya kanvas yang tersusun menggambarkan banyaknya hasil karya seni lukis dari dulu sampai sekarang, dari belakang sampai depan yang kemudian akan menggambarkan perubahan dari aliran realisme ke aliran ekspresionisme.

Aliran realisme yang muncul di akhir abad ke 18 seiring berjalannya waktu mulai berkurang peminatnya karena munculnya aliran-aliran seni baru yang salah satunya adalah aliran seni lukis ekspresionisme, untuk menggambarkan hal tersebut dibuatlah perubahan pada susunan kanvas dengan memutar satu sisi di bagian depan.



Gambar 3. 2. penggambaran realisme

Selain kanvas ada juga *ease/* yang merupakan sebuah alat bantu seorang pelukis, berupa kayu penyanggah kanvas yang digunakan untuk melukis atau biasa di sebut tripod kayu lukis.



Gambar 3. 3. penggambaran realisme

Pada kanvas bagian belakang tetaplah dibuat sesuai bentuk aslinya untuk menggambarkan aliran realisme, yang dimana makin kedepan kanvas mulai berotasi naik di satu sisi sebagai gambaran perubahan realisme ke ekspresionisme, semakin kedepan material bangunan mulai bercampur dengan material kaca sebagai penggambaran ekspresionisme.



Gambar 3. 4. penggambaran realisme

Yang pada akhirnya terbentuklah sebuah bangunan dengan pendekatan simbolik yang bertujuan menarik perhatian dan menjadi simbol kesenian di Surabaya.



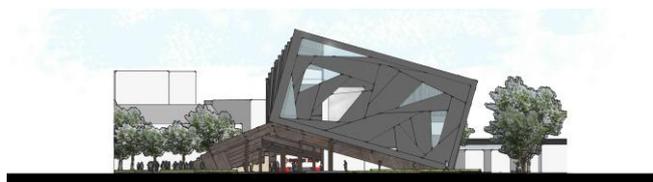
Gambar 3. 5. penggambaran realisme



Gambar 3. 6. lobby



Gambar 3.7. storage room



Gambar 4.1 Tampak Barat

### Tampak Barat

Bagian barat merupakan bagian depan bangunan yang juga merupakan pintu masuk utama, yang dapat di akses melalui jalan jimerto. Untuk view langsung berhadapan dengan sungai kalimas.



Gambar 4.2 Tampak Utara

### Tampak Utara

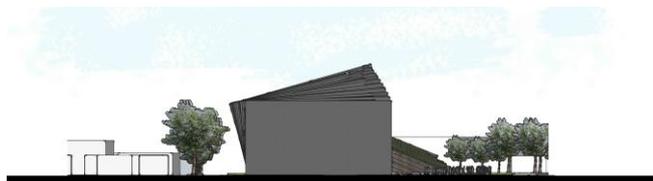
Bagian utara sebagai jalan keluar sekaligus pintu masuk bagi pejalan kaki, dapat di akses melalui jalan ngemplak.



Gambar 4.3 Tampak Timur

### Tampak Timur

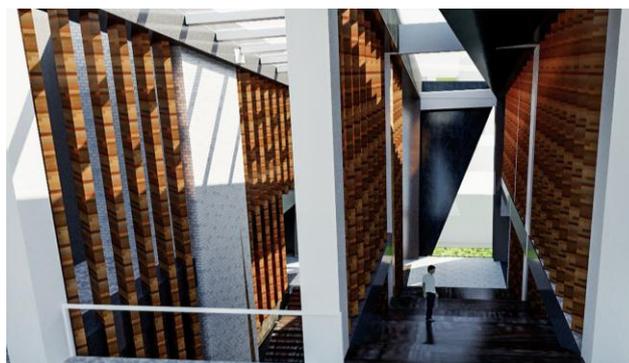
Bagian timur merupakan *area service* serta jalur sirkulasi mobil masuk basement dan keluar dari lahan.



Gambar 4.4 Tampak Selatan

### Tampak Selatan

Bagian selatan adalah bagian belakang bangunan yang juga menjadi sirkulasi mobil untuk keluar.



Gambar 4.5 Perspektif tangga utama

Tangga utama terletak di tengah bangunan, sebagai jalur sirkulasi utama pengunjung dapat menggunakan tangga untuk menuju ke area museum, galeri dan juga workshop. Tangga utama dibuat lebar dan tinggi agar tercipta kesan megah, bebas serta nyaman.

### Pendalaman Desain

Pendalaman yang dipilih adalah karakter ruang, dengan tujuan agar pengunjung mampu menangkap pesan yang disampaikan di dalam lukisan secara nyaman serta dapat menikmati lukisan dengan nuansa alam yang dijadikan konsep di dalam mendesain ruangan dalam.

#### 1. Museum utama



Gambar 5.1 Museum utama

Di sini dengan memberikan nuansa gelap dan dibantu dengan pencahayaan *spotlight* yang difokuskan ke arah lukisan diharapkan dapat membantu pengunjung menikmati dan fokus melihat karya lukis, pemilihan material dinding dan plafon menggunakan warna gelap dan tidak bertekstur bertujuan agar tidak menjadi penarik perhatian mata pengunjung.

2. Galeri utama



Gambar 5.2 Galeri utama

Di sini dengan menggunakan material lantai kayu dan warna putih pada dinding dapat menimbulkan kesan hangat dan menciptakan suasana alam serta membuat pengunjung merasa nyaman dan santai ketika di dalam ruangan. Pada bagian plafon menggunakan warna abu-abu tua dengan tujuan agar tidak menarik mata pengunjung untuk melihat hal lain selain karya lukisan.

3. Lobby

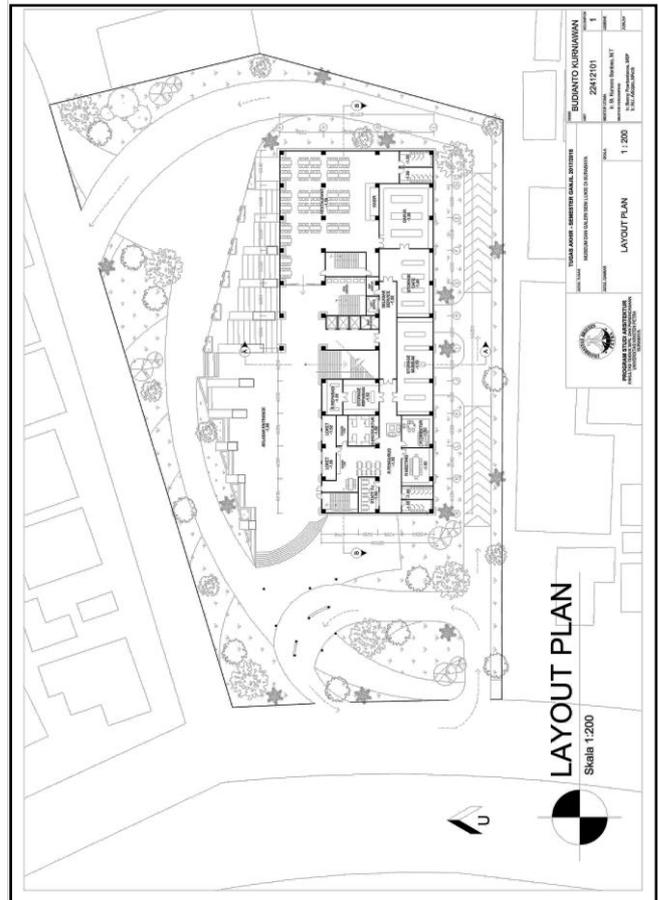
Pada bagian lobby banyak menggunakan material batu alam, seperti lantai yang menggunakan batu andesit, serta dinding yang menggunakan batu palimanan. Lalu pada bagian plafon menggunakan material kayu. Di lobby sendiri memiliki skylight, dengan penggunaan material tersebut diharapkan lobby dapat menjadi tempat menunggu yang nyaman dan berkesan berada di alam.



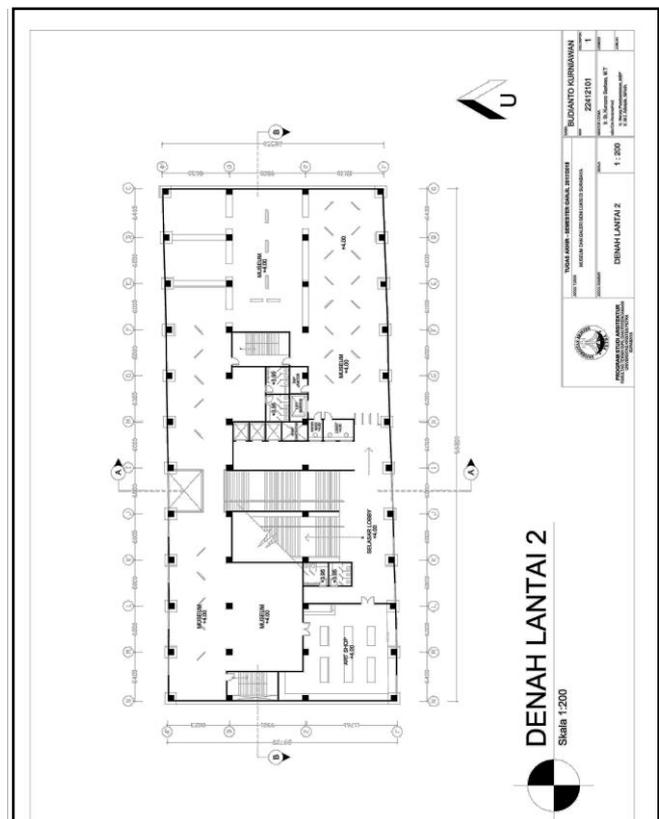
Gambar 5.3 Lobby

Sirkulasi dalam bangunan

Akses masuk utama kendaraan maupun pejalan kaki berada di sisi barat, yang kemudian terbagi menjadi 2 yaitu drop off area atau menuju ke basemen. setelah melalui drop off, pengunjung akan ditunjukan ke area lobby, dimana menjadi tempat menunggu, berkumpul serta membeli tiket. Dari lobby pengunjung bisa memilih untuk pergi ke restoran yang berada di bagian belakang atau pun pergi ke museum melalui tangga utama yang berada di tengah bangunan.



Gambar 6.1 Layout plan

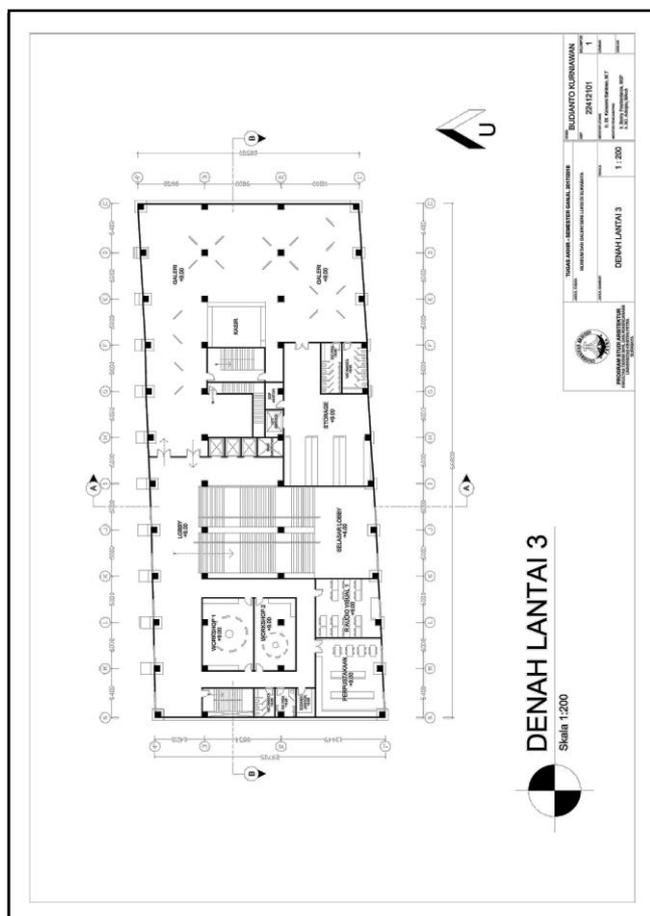


Gambar 6.2 Denah lantai 2

Dari tangga utama menuju kelantai 2 pengunjung dapat langsung memasuki area museum melalui pintu yang ada di sebelah kiri dan menikmati karya lukis, yang pada akhirnya di pintu keluar museum tersambung dengan *art shop*, disini pengunjung bisa membeli duplikat lukisan, suvenir maupun peralatan lukis.

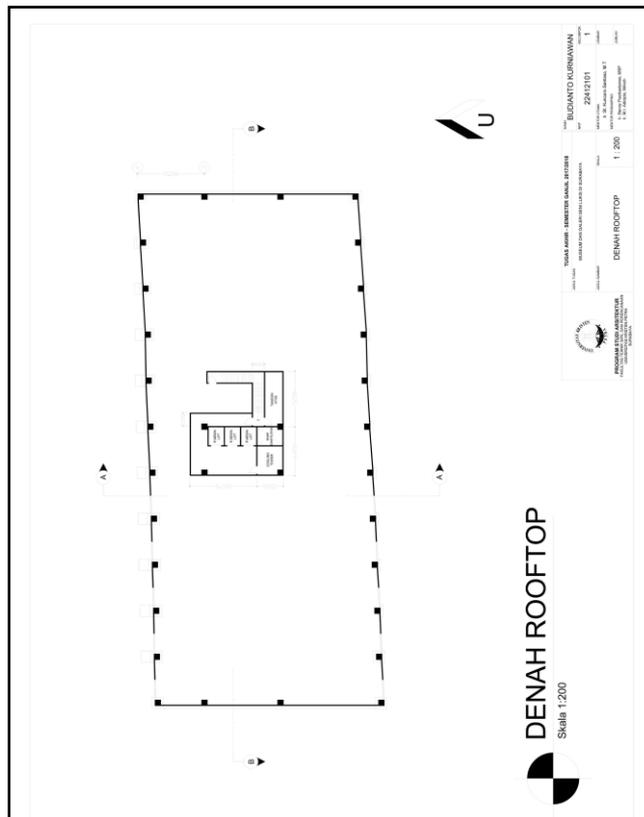
Setelah itu pengunjung dapat menaiki tangga utama untuk menuju ke lantai 3. Di lantai 3 terdapat ruang galeri yang melayani jual beli karya lukisan dalam negeri maupun luar negeri, selain itu pengunjung juga bisa belajar lebih dalam tentang lukisan lebih dalam karena telah disediakan fasilitas perpustakaan, audio visual serta kelas-kelas kecil yang merupakan area *workshop*.

Pengunjung dapat melihat dan belajar langsung dari seniman maupun guru pengajar yang telah disediakan.

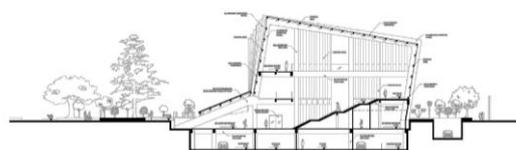


Gambar 6.3 Denah lantai 3

Pada bagian galeri terdapat area service, yaitu sebuah tangga yang menuju ke *rooftop*, pada bagian *rooftop* terdapat tandon air, *cooling tower* dan juga mesin lift.



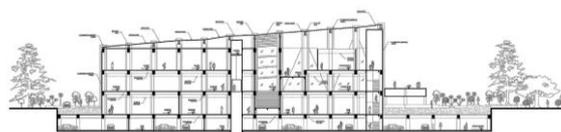
Gambar 6.4 Denah lantai 3



Gambar 6.5 Potongan A-A

### Potongan A-A

Pada potongan A-A memotong bagian tengah bangunan, bagian yang terpotong mulai dari side entrance yang juga menjadi lobby (kiri) dan jalur service (kanan) tinggi maksimal bangunan 19.3m.



Gambar 6.6 Potongan B-B

### Potongan B-B

Pada potongan B-B bagian yang terpotong mulai dari restoran (kiri) dan kantor pengelola (kanan) pada lantai 2 dapat ditemui museum dan art shop, lalu pada lantai 3 terdapat galeri (kiri) dan workshop (kanan), sedangkan pada bagian tengah terdapat tangga utama serta lift sebagai jalur sirkulasi utama.

**Sistem Struktur**

Struktur bangunan bagian dalam menggunakan kolom beton dengan ukuran 80x80 untuk rangka bangunan menggunakan material campuran baja dan beton. untuk penutup atap menggunakan material seng. bagian luar bangunan menggunakan material *aluminium composite panel* dan kaca.

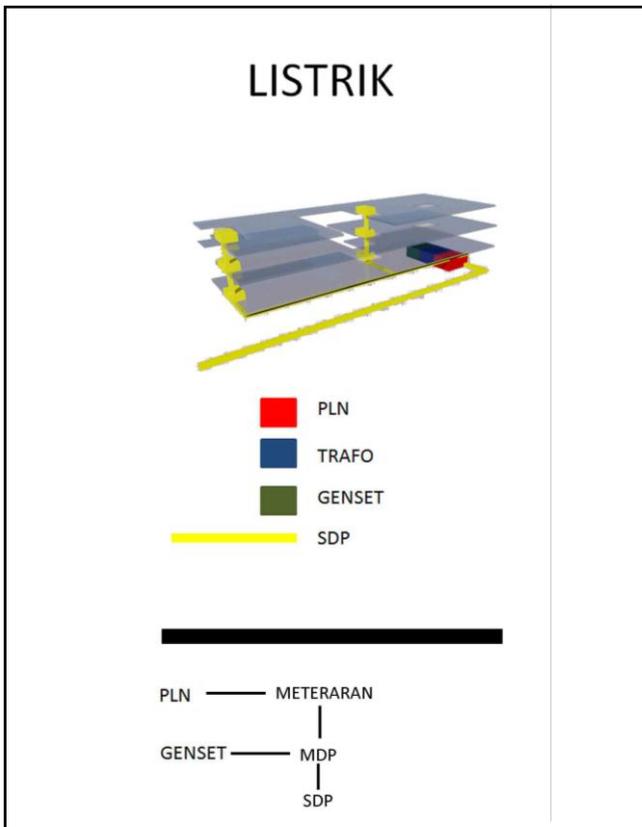


Gambar 7.1 Isometri

**Sistem Utilitas**

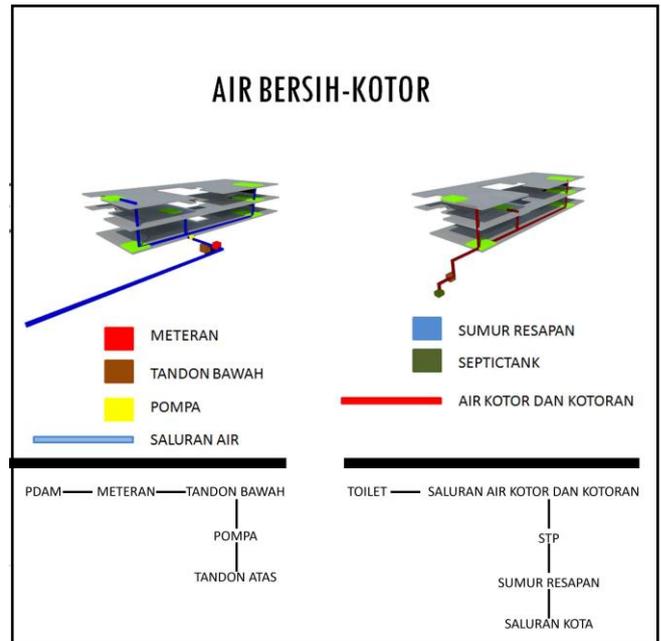
**1. Sistem listrik**

Distribusi listrik dari Pln lalu di menuju meteran, lalu disalurkan ke MDP dan dari MDP terdistribusi ke SDP, selain itu disediakan genset jika terjadi pemadaman listrik, dsb,



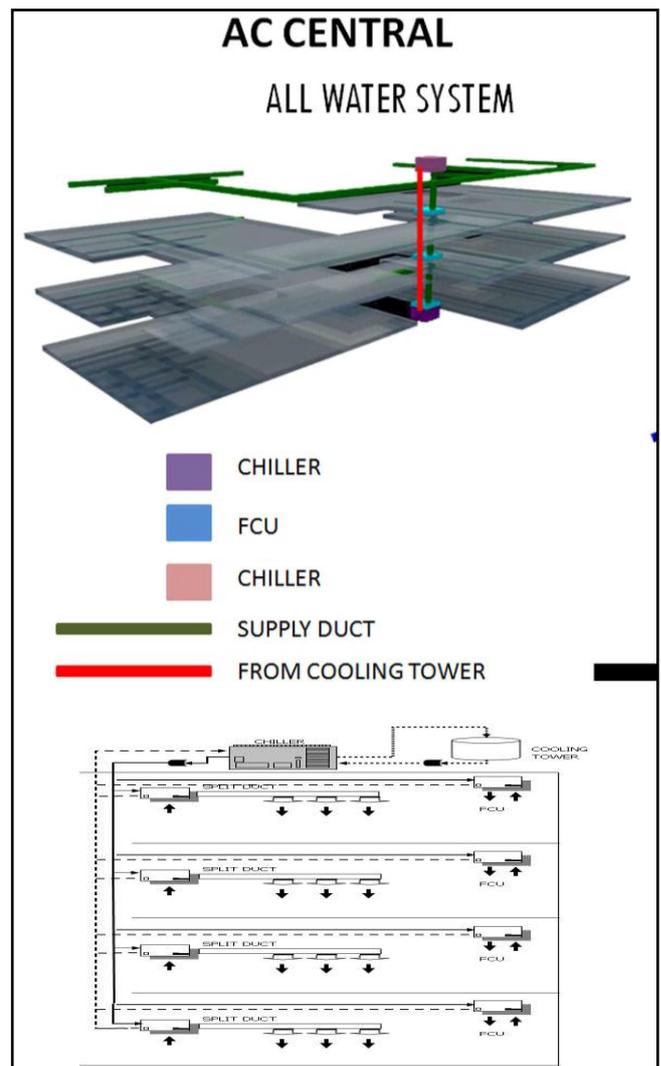
Gambar 7.2 Utilitas listrik

**2. Sistem air bersih-kotor**



Gambar 7.3 Utilitas air bersih-kotor

**3. Sistem AC**



Gambar 7.4 Utilitas ac

sumber [www.google.com](http://www.google.com)

## KESIMPULAN

Perancangan Museum dan Galeri Seni Lukis di Surabaya di harapkan dapat mewadahi keindahan dan karya seni lukis di Surabaya , maupun manca negara, didalam suatu ruangan agar wisatawan lokal dan wisatawan manca negara dapat menikmati keindahan lukisan di tempat yang sesuai dengan standar, yaitu menikmati lukisan secara nyaman agar dapat memahami cerita yang ingin disampaikan oleh seniman lukis, juga diharapkan proyek ini akan menjadi suatu tempat yang dapat menjadi tempat berkarya dan belajar, meskipun di Surabaya sendiri sudah banyak Museum dan Galeri seni, proyek ini mampu bersaing dengan menawarkan fasilitas-fasilitas yang mendukung fasilitas utama agar mampu menarik minat pengunjung untuk datang berulang kali.

## DAFTAR PUSTAKA

- Benyamin Stein, John S. Reinold, Walter T. Grondzik, Alison G. Kwok. (2011) " *Mechanical and Electrical Equipment for Building*"
- De Chiara, Joseph (1980). *Time Saver Standards for Building Types Second Edition*. Mc.Graw Hill Book Company, New York, 1987
- Elshinta. "Lukisan karya seniman Indonesia laris di luar negeri" Retrieved juli, 13, 2017 from <http://elshinta.com>
- Littlefield, D. (Ed.). (2008). *Metric handbook planning and design data 3rded*. Oxford: Elsevier Ltd.
- Museum. (2013). *Wikipedia: Ensiklopedia Bebas*. Retrieved January 3, 2015, from <http://id.wikipedia.org/wiki/Museum>
- Neufert, E. (1989). *Data arsitek (Jilid 1) edisi kedua* (Sjamsu Amril, Trans.). Jakarta:Penerbit Erlangga.
- Neufert, E. (1989). *Data arsitek (Jilid 2) edisi kedua* (Sjamsu Amril, Trans.). Jakarta:Penerbit Erlangga.
- Neufert, E. (2000). *Architects' data 3rded*. Oxford: Blackwell Science Ltd.
- Sutaarga, Moh. Amir. 1997/1998. *Pedoman Penyelenggaraan dan Pengelolaan Museum*. Jakarta : Proyek Pembinaan Permuseuman Jakarta, Direktorat Jendral Kebudayaan, Depdikbud.