

Galeri *Street Art* di Surabaya

Rezon Kevin Tandean dan Ir. Irwan Santoso, M. T
Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra
Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
tandeanrezon@yahoo.co.id; isantoso@petra.ac.id



Gambar. 1. Perspektif bangunan (*bird-eye view*) Galeri *Street Art* di Surabaya

ABSTRAK

Fasilitas Galeri *Street Art* di Surabaya merupakan fasilitas yang memperkenalkan karya – karya street art dalam aspek positif dimana dapat bermanfaat bagi kota. Street art di Surabaya terkenal akan nilai negatif dari masyarakat dikarenakan street art dulu masih dilakukan secara liar dan memperburuk lingkungan sekitar. Fasilitas ini akan memudahkan para seniman – seniman terkenal dalam memamerkan karya milik mereka dan sebagai tempat edukasi bagi yang ingin meningkatkan serta mempelajari street art. Fasilitas Galeri *Street Art* di Surabaya akan menjadi salah satu wadah yang akan meningkatkan kemampuan seni masyarakat yang bersifat edukasi dan perdagangan. Terdapat beberapa fasilitas yang dapat mendukung aktivitas dari bangunan, yaitu retail penjualan perlengkapan kegiatan, foodcourt, lounge, perpustakaan, dan auditorium. Pendekatan yang digunakan merupakan simbolik dimana bentuk bangunan secara visual akan dapat meningkatkan kualitas dan nilai dari street art. Interior bangunan diberikan suasana yang menyesuaikan dengan karakter dari street art sehingga menggunakan pendalaman karakter ruang dimana ruang dapat menampilkan identitas bangunan.

Kata Kunci: galeri, *street art*, edukasi, seniman, Surabaya

PENDAHULUAN

Latar Belakang

KARYA seni merupakan hasil kreativitas yang dihasilkan oleh para seniman dan sering digunakan untuk keperluan tertentu. Karya seni secara teoritis mempunyai 3 macam fungsi yaitu fungsi personal, fungsi sosial dan fungsi fisik. Seni memang tidak lepas dari fungsi, dimana kehidupan manusia tidak dapat lepas dari seni, ini menandakan bahwa kita adalah makhluk sosial yang sekaligus sebagai makhluk individu. Selain sebagai keindahan, religius atau benda pakai seni mempunyai fungsi yang sangat mendalam.

Salah satu karya seni yang sedang berkembang di zaman modern ini adalah *street art*. *Street art* identik dengan seni underground dan lahir pada tahun 1908-an di kota New York. *Street art* hadir dalam bentuk graffiti atau bentuk seni rupa jalanan lain seperti stencil, sticker, dan poster. Sedangkan mural dalam beberapa referensi perkembangan street art tidak dimasukkan dalam kategori tersebut.



Gambar 1. 1. Street art.
Sumber: www.arch2o.com

Graffiti maupun stensil menghasilkan wajah buruk bagi kota yang sedang membangun lingkungan bersih, rapi dan tertata. Kota Surabaya merupakan salah satu kota yang memiliki perkembangan tinggi di Indonesia, sehingga street art yang buruk membuat lingkungan menjadi tidak baik untuk dipandang.



Gambar 1. 2. Street art di jalan.
Sumber: visualjalanan.org

Pada tahun 2011, dibentuknya sebuah komunitas street art yang bertujuan untuk mewadahi serta memberikan edukasi terhadap masyarakat agar karya seni street art tidak lagi dibuat secara liar.



Gambar 1. 3. Komunitas Street Art.
Sumber: ayorek.org

Melihat kondisi tersebut, dibutuhkan sebuah tempat yang dapat mewadahi para seniman street art sehingga dapat meningkatkan ilmu dari street art mereka dan dapat memberikan dampak positif terhadap lingkungan Surabaya,

Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang diangkat dalam desain proyek ini adalah bagaimana merancang sebuah galeri yang mampu menunjukkan sebuah bentuk yang secara visual dapat meningkatkan nilai dan kualitas dari *street art* menjadi baik.

Tujuan Masalah

Tujuan perancangan proyek ini adalah untuk mewadahi seniman *street art* dalam meningkatkan kemampuan seni dan memamerkan hasil karya seni yang dapat memberikan dampak positif terhadap negara.

Data dan Lokasi Tapak



Gambar 1. 2. Lokasi tapak



- Peruntukan
- Perumahan
- Perdagangan dan Jasa Komersial
- Fasilitas Umum
- Makam
- Industri/Pergudangan
- Militer
- RTH
- Water body

Gambar 1. 4. Peruntukan lokasi tapak

Lokasi tapak terletak di Surabaya, Kec. Sukolilo, Kelurahan Keputih dan merupakan lahan kosong. Tapak berada dekat dengan Universitas ITS, Universitas Hang Tuah, Sekolah Vita, dan Kompleks Bumi Permai. Merupakan daerah fasilitas umum yang berada dekat dengan tempat edukasi (Universitas dan Sekolah) guna menarik para pemuda untuk berkarya dalam bidang *street art*.



Gambar 1. 5. Lokasi tapak eksisting.

Data Tapak	:	Sukolilo
Kecamatan	:	Keputih
Kelurahan	:	Surabaya
Kota	:	Jawa Timur
Provinsi	:	:Jl. Rachman Hakim
Nama jalan	:	: Tanah kosong
Status lahan	:	: 8.650 m2
Luas lahan	:	: Fasilitas Umum
Tata guna lahan	:	: 6 meter
Garis sepadan bangunan (GSB)	:	: 50%
Koefisien dasar bangunan (KDB)	:	: 20%
Koefisien dasar hijau (KDH)	:	: 200 - 400
Koefisien luas bangunan (KLB)	:	(Sumber: Bappeko Surabaya)

DESAIN BANGUNAN

Program dan Luas Ruang

Pada galeri *street art* memiliki beberapa fasilitas, diantaranya:

- Galeri utama yang menampilkan berbagai jenis karya *street art* pada kanvas dan dapat dijual
- Galeri temporary yang digunakan hanya untuk disewakan atau pada saat diselenggarakannya lomba dalam karya *street art*
- Kelas dan *workshop* sebagai tempat pembelajaran dalam teori maupun praktek dengan membuat sebuah karya *street art* pada kanvas dan dinding
- Auditorium sebagai tempat kegiatan seminar bagi para seniman.
- Perpustakaan sebagai tempat ilmu pengetahuan mengenai *street art*.

Selain fasilitas utama, terdapat beberapa fasilitas penerima yang juga berfungsi untuk mendukung kegiatan dalam bangunan yakni, fasilitas penerima yang meliputi, lobby, *retail*, *foodcourt*, dan *lounge*.



Gambar 2. 1. Perspektif eksterior

Sedangkan untuk fasilitas pengelola dan servis meliputi: *head office*, kantin karyawan, dan musholla.

Analisa Tapak dan Zoning



Gambar 2. 2. Analisa tapak

Pembagian zoning dilakukan berdasarkan analisa tapak dimana lebih mengutamakan penglihatan ke bangunan karena fungsi bangunan merupakan sebuah galeri.

Selain itu, berdasarkan sumber kebisingan, ruangan dengan fungsi yang memerlukan ketenangan diletakkan jauh dari sumber kebisingan yaitu pada bagian belakang lantai atas bangunan.



Gambar 2. 3. Zoning pada tapak

Berdasarkan arah matahari, bangunan bagian barat memiliki bukaan yang minim guna menghindari radiasi matahari panas.

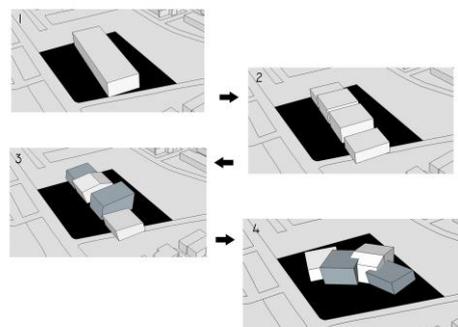
Pendekatan Perancangan

Berdasarkan masalah desain, pendekatan perancangan yang digunakan adalah pendekatan simbolik dengan segitiga semiotika yaitu *intangible paradox*, dimana makna dari *street art* akan menjadi konteks yang disimbolkan.



Gambar 2. 4. Diagram konsep pendekatan perancangan.

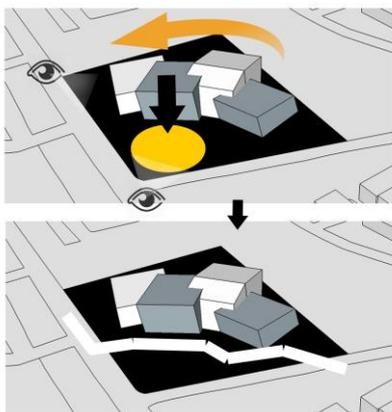
Street art merupakan sebuah gambar yang memiliki komposisi dari beberapa warna. *Street art* juga dikenal sebagai seni *underground* dimana memiliki makna yang menyinggung dikarenakan masyarakat ingin menampilkan ketidakpuasan terhadap situasi sekitar.



Gambar 2. 5. Transformasi bentuk perancangan

Berdasarkan konsep desain yang digunakan, bangunan memiliki transformasi dengan mengambil bentuk persegi panjang sebagai bentuk dasar. Kemudian dibagi menjadi empat bagian untuk membentuk sebuah komposisi. Tiap bagian dibuat arah yang berlawanan untuk menunjukkan kesan "saling bertentangan". Menyatukan ke-empat bagian tersebut untuk memperlihatkan kesan "komposisi"

Perancangan Tapak dan Bangunan



Gambar 2. 6. Bidang tangkap

Pada area jalan bercabang merupakan salah satu area bidang tangkap yang memiliki potensi tinggi dan dapat dimanfaatkan sebagai ruang komunal atau sebagai *entrance* bangunan.



Gambar 2. 7. Site plan



Gambar 2. 8. Tampak

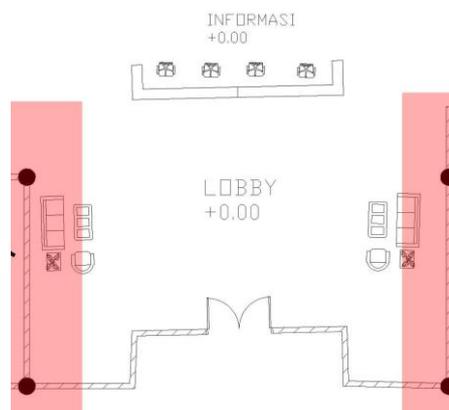
Letak bangunan diatur sedemikian rupa guna bentuk bangunan dapat menonjol dan melalui jalan *entrance* dapat mengundang para pengunjung untuk mengunjungi bangunan. Material menggunakan material beton ekspos dimana memiliki gambar *street art* pada tiap sisinya agar bangunan tidak terlihat membosankan lagi tetapi terlihat menarik.

Pendalaman Desain

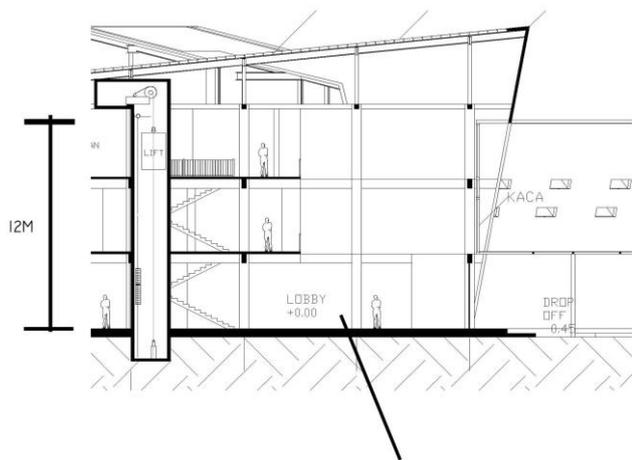
Pendalaman yang dipilih adalah karakter ruang, dimana ruangan dapat memberikan ekspresi sesuai fungsinya.

1. Ruang *Lobby*

Ruangan *lobby* merupakan salah satu ruangan penting dimana menunjukkan identitas dari sebuah bangunan. Memilih ruangan *lobby* sebagai salah satu ruangan berkarakter dengan guna memberikan kesan megah dan menampilkan gambar *street art* yang terkesan memberikan nilai yang tinggi.



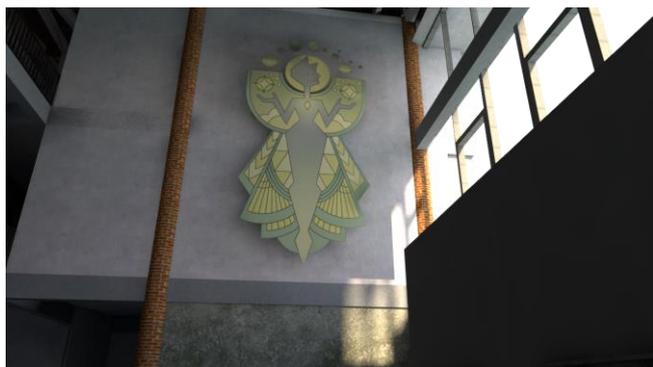
Gambar 2.9. Denah lobby



TINGGI LOBBY MENCAPI 12 M
UNTUK MEMBERIKAN KESAN MEGAH

Gambar 2.10. Potongan lobby

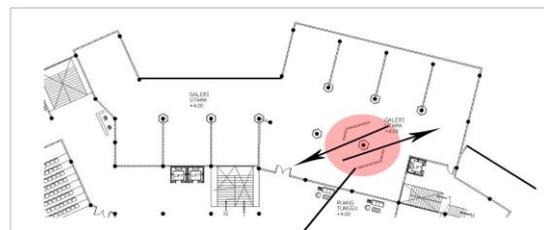
Pada gambar street art diletakkan pada dinding bagian atas lobby dengan tujuan gambar memiliki nilai yang tinggi dikarenakan untuk melihat gambar, diperlukannya mengangkat kepala. Pada bagian atas juga diberi penerangan alami yang cukup lebar agar pencahayaan mampu menerangi gambar dengan baik.



Gambar 2.11. Perspektif interior lobby

2. Ruang Galeri

Ruang galeri merupakan ruangan utama pada bangunan yang menampilkan berbagai gambar yang dapat dijual. Pada ruangan diberi material yang dapat membuat penglihatan terfokus terhadap gambar dengan menggunakan warna material gelap pada bagian sisi atas dan bawah ruangan. Pada dinding dan kolom menggunakan warna material yang merupakan warna netral untuk menyeimbangkan warna dari street art yang terdiri dari banyak komposisi warna.



RUANG SPASIAL YANG MENGARAHKAN KE
SISI RUANGAN (TEMPAT PAJANGAN
SENI TERBAIK JUGA)

Gambar 2.12. Denah galeri utama

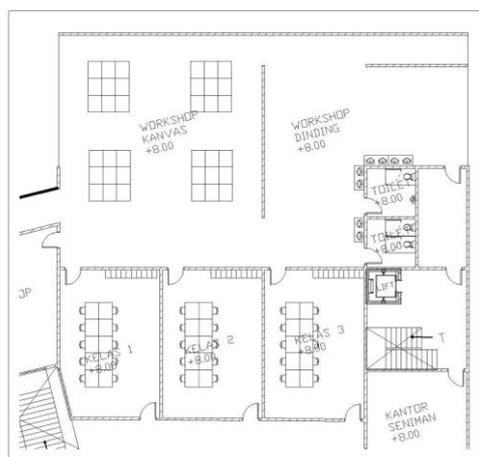
Karakter ruang yang dicapai adalah natural, fokus, dan dingin, dengan menggunakan material batu alam pada lantai dan bata ekspos yang dicat putih untuk menciptakan suasana dingin dikarenakan penggunaan runagan yang cukup lama.



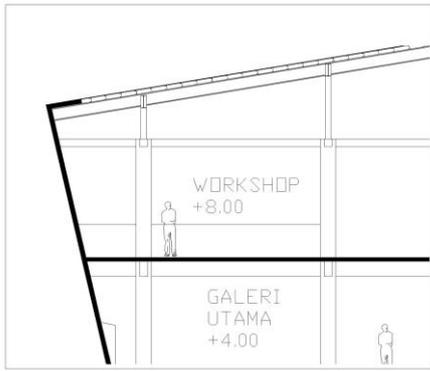
Gambar 2.13. Perspektif interior galeri utama

3. Ruang Workshop

Ruangan workshop merupakan runagan praktek dimana para peserta terlebih dahulu memasuki kelas untuk mengikuti pengajaran dan pengarahan dalam pembuatan street art sesuai jenisnya.



Gambar 2.14. Denah workshop



Gambar 2.15. Potongan workshop

Karakter ruang yang tercipta adalah natural, jujur, dan terbuka bagi siapa saja. Dengan material dinding bata ekspos, beton ekspos, dan struktur atap besi ekspos.



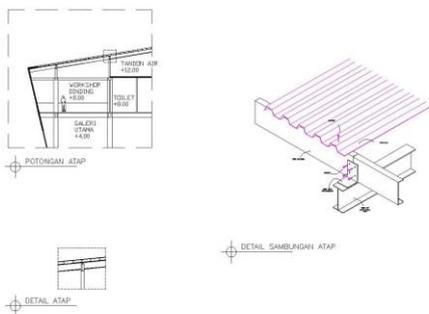
Gambar 2.16. Perspektif interior workshop

Sistem Struktur

Sistem struktur yang digunakan merupakan struktur beton bertulang yang berbentuk silinder.

Pada konstruksi beton, modul kolom yang digunakan adalah 6 meter, dengan dimensi balok bervariasi (1/10 – 1/12 bentang) antara 25cm – 40cm. Sedangkan dimensi kolom beton adalah 15 x 15cm dan 30 x 30cm.

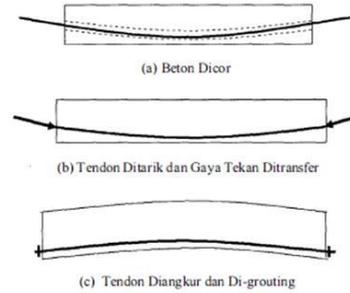
Pada konstruksi atap menggunakan struktur baja IWF yang berukuran 200mm x 600mm dan ditutup oleh atap berbahan zincalum (atap besi yang memiliki lapisan zinc guna menahan radiasi matahari).



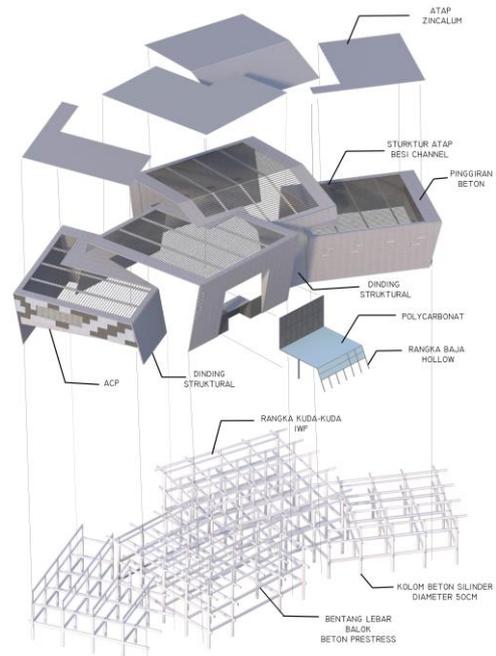
Gambar 2.17. Detail struktur rangka konstruksi atap.

Pada ruang auditorium menggunakan bentang yang cukup lebar yaitu 12 m, sehingga struktur penahan atap menggunakan balok prestress dimana pada balok struktur menggunakan struktur kabel

sebagai penahan titik beban pada bagian tengah. Pada dinding menggunakan material bata ringan.

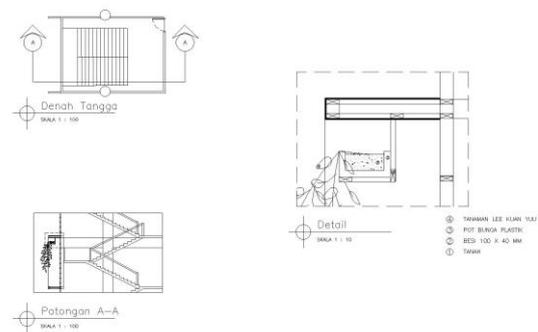


Gambar 2.18. Prinsip beton prestress
Sumber: www.ilmutekniksipilindonesia.com

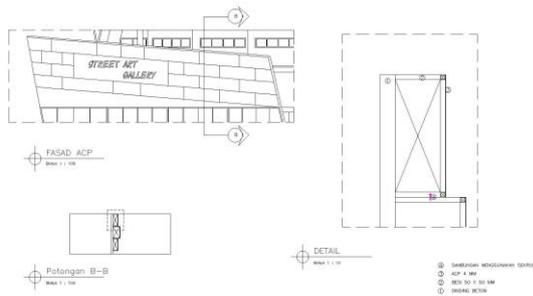


Gambar 2.19. Penyaluran beban sistem struktur beton dan baja

Tangga pada bagian belakang dibuat terbuka dengan menggunakan tanaman lee kuan yew dan difungsikan sebagai tangga yang dapat digunakan dalam keadaan darurat.



Gambar 2.20. Detail penutup tangga belakang.



Gambar 2.21. Detail ACP fasad bangunan.

Fasad bangunan yang mengarah ke jalan utama menggunakan ACP (*Aluminium Composite Panel*) yang diatur secara unik untuk menjadi daya tarik bangunan terhadap pengguna jalan.

Sistem Utilitas

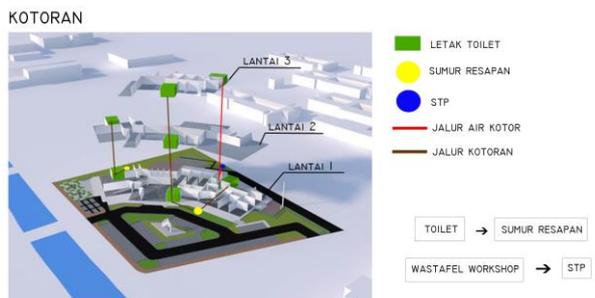
1. Sistem Utilitas Air Bersih dan Kotor

Sistem utilitas air bersih menggunakan sistem *downfeed* dimana penyaluran air melalui tandon bawah ke tandon atas dan melalui tandon atas disalurkan ke tiap ruangan yang membutuhkan.



Gambar 2.22. Isometri utilitas air bersih

Sedangkan sistem utilitas air kotor dibuat terpisah dimana untuk kotoran langsung ditujukan ke sumur resapan, sedangkan air kotor bekas cat disalurkan ke STP.

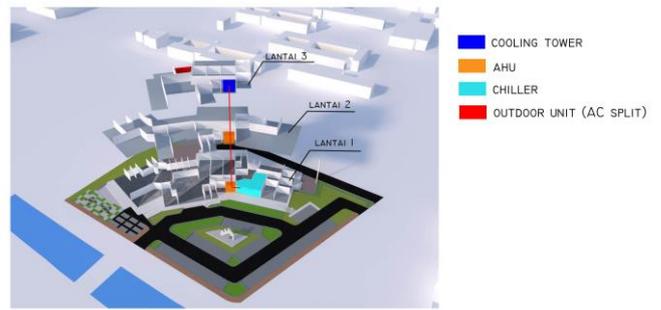


Gambar 2.23. Isometri utilitas air kotor

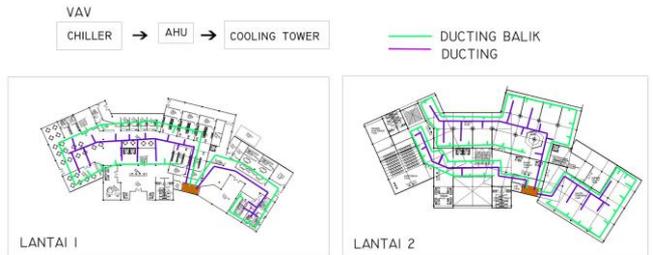
2. Sistem Tata Udara

Sistem tata udara menggunakan sistem VAV (*Variable Air Volume*) dimana beberapa ruangan memiliki fungsi dengan waktu yang sama. Sedangkan pada ruangan kelas menggunakan sistem ac split dimana ruangan memiliki waktu pemakaian yang berbeda.

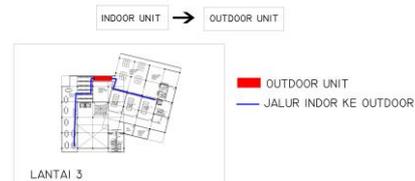
SISTEM AC



Gambar 2. 24. Isometri sistem tata udara



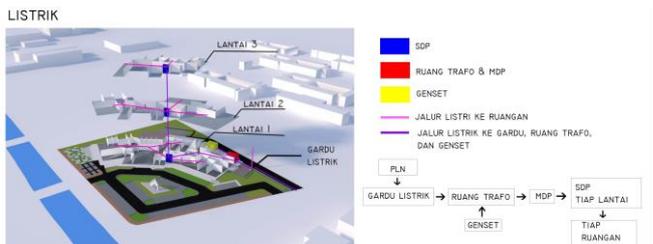
Gambar 2. 25. Jalur VAV



Gambar 2. 26. Jalur AC Split

3. Sistem Listrik

Distribusi listrik menggunakan gardu PLN karena besarnya kebutuhan listrik dan kemudian didistribusikan melalui trafo, genset, MDP, dan SDP pada tiap lantai bangunan.



Gambar 2. 27. Isometri sistem listrik

KESIMPULAN

Perancangan Fasilitas Galeri *Street Art* di Surabaya diharapkan dapat membawa dampak positif bagi karya – karya *street art* yang masih dinilai negatif oleh masyarakat. Fasilitas ini juga berfungsi sebagai wadah dimana para komunitas *street art* di Surabaya dapat meningkatkan karya mereka. Tersedia ruang galeri juga dimana membuat para seniman *street art* dapat memamerkan hasil karya yang akan meningkatkan kualitas dan nilai seni mereka terhadap masyarakat setempat. Selain Galeri, fasilitas menyediakan tempat edukasi berupa kelas yang mengajarkan dan meningkatkan kemampuan karya seni serta ruang perpustakaan untuk menambah ilmu

mengenai *street art*. Selain sebagai tempat edukasi, para seniman juga dapat disewakan untuk menggambarkan karya seni mereka pada ruangan yang dibutuhkan oleh penyewa. Fasilitas ini akan mengumpulkan berbagai komunitas *street art* sehingga bagi orang yang membutuhkan serta ingin belajar tidak lagi kesulitan dalam mencarinya.

DAFTAR PUSTAKA

- Badan Perencanaan Pembangunan Kota Surabaya. (2013). Rencana detail tata ruang kota Surabaya, unit pengembangan Surabaya Timur, Surabaya. Surabaya: Author.
- Febriyan, A. (2015, Februari 27). *Street art, mural dan cara membuatnya*. Retrieved July 10, 2017, from <http://febriyan360.blogspot.co.id/2015/02/macam-street-art.html>
- Grondzik, W.T., Kwok, A.G., Stein, B., & Reynolds, J.S. (2010). *Mechanical and electrical equipment for buildings*. New Jersey: John Wiley & sons.
- Lewon, C., & Lewisohn, C. (2008). *Street art. the graffiti revolution*. *Street Art: The Graffiti Revolution*. New York: Harry N. Abrams, Inc.
- Mengenal karya jalanan, *street art* (2013, November 29). LPM Opini. Retrieved July 10, 2017, from <http://www.majalahopini.com/2013/11/29/morpin-mengenal-karya-jalanan-street-art/>
- Miles, M. (2007). *Urban utopias: the built and social architectures of alternative settlements*. Routledge Taylor & Francis Group.
- Neufert, E. (1996). *Data arsitek*. (Sunarto Tjahyadi, Trans.). Jakarta: Erlangga.
- Serikat Mural Surabaya (SMS) ubah kesan negatif *street art*. (2016, October 27). Jawa Pos. Retrieved July 10, 2017, from <https://www.jawapos.com/read/2016/10/27/60331/serikat-mural-surabaya-sms-ubah-kesan-negatif-street-art>
- Watson, D. (2003). *Time-saver standards for urban design*. New York: McGraw-Hill.