

Galeri Seni Jalanan di Surabaya

Calvin Jonathan Ruslie dan Prof. Ir. Lilianny Sigit Arifin, M.Sc., Ph.D.
 Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
 calvinjo12@gmail.com; lili@petra.ac.id



Gambar 1. Perspektif bangunan Galeri Seni Jalanan di Surabaya

ABSTRAK

Desain Galeri Seni Jalanan atau *Street Art* di Surabaya ini didasari oleh adanya keinginan untuk mengatasi minimnya fasilitas serta dukungan oleh rakyat setempat yang ada pada komunitas-komunitas *street art* di Surabaya, khususnya yang bergerak di bidang mural, dsb (*visual*). Beberapa masalah yang dihadapi dalam merancang galeri seni jalanan ini adalah untuk mengoptimalkan sirkulasi udara bersih untuk menghilangkan zat-zat kimiawi dari cat yang dapat membahayakan pengguna bangunan (masalah desain utama), selain itu galeri ini juga ingin memaksimalkan pancaran sinar matahari untuk 'merusak' karya sehingga cat cepat pudar dan dinding dapat didaur ulang untuk karya-karya yang lainnya (masalah desain khusus), oleh karena itu pendekatan yang dipilih adalah pendekatan sains untuk mengetahui pergerakan matahari di daerah tersebut. Kemudian, pendalaman karakter ruang pada galeri utama dipilih untuk menjelaskan bagaimana kesan dinamis dan natural dicapai untuk menarik perhatian pengunjung.

Kata Kunci: Galeri, Seni Jalanan, *Street Art*, Surabaya, Cahaya Matahari, Karakter Ruang

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Di Kota Surabaya, dapat ditemukan berbagai macam bentuk komunitas-komunitas penggiat seni jalanan (*street art*), dari yang berskala kecil hingga besar. Namun sayangnya masih belum ada fasilitas atau sarana yang mampu mewadahi kegiatan-kegiatan mereka. *Street art* merupakan salah satu bentuk seni seperti seni-seni lain pada umumnya, dimana hal tersebut harus terus dikembangkan dan membutuhkan wadah yang dapat mewadahi kekreatifitasan mereka, karena karya-karya *street art* yang ada seringkali selalu memiliki makna tertentu yang dapat membangun dan menyadarkan masyarakat sekitar.

Street art ini perlu diangkat di kalangan masyarakat, karena akhir-akhir ini masih sangat kurang dukungan yang muncul dari warga setempat bagi mereka seniman-seniman seni jalanan. Kurangnya dukungan ini biasanya timbul karena masyarakat seringkali memandangi karya-karya *street art* hanyalah hasil *coret-coret* belaka yang dapat merusak kelestarian dan kebersihan lingkungan, padahal sebenarnya karya-karya tersebut lebih dari itu, semua karya-karya tersebut sebenarnya merupakan salah satu bentuk pelampiasan ide-ide dan emosi yang ada di dalam diri mereka, sama seperti bentuk-bentuk seni lainnya yang ada.

Rumusan Masalah

Rumusan Masalah yang perlu diperhatikan dalam perancangan Galeri Seni Jalanan di Surabaya adalah bagaimana desain bangunan bisa menyediakan fasilitas untuk kebutuhan komunitas-komunitas seni jalanan dan juga bagaimana memasukan radiasi matahari secara langsung untuk memudahkan cat-cat pada karya yang ada di tembok galeri, agar dinding dapat di'reuse'.

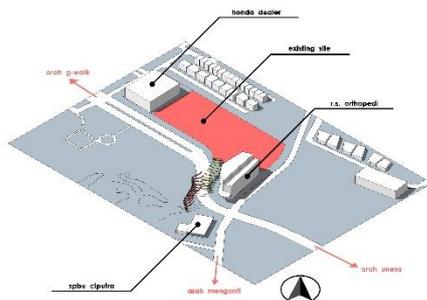
Manfaat Perancangan

Berikut merupakan beberapa manfaat desain yang ada dari galeri seni jalanan ini pada berbagai macam pihak:

1. Untuk Penggiat Seni Jalanan
 Agar mereka tidak dipandang rendah lagi oleh warga setempat, sebagai anak-anak *berandalan* yang hanya merusak lingkungan dengan *coret-coret* tembok di lingkungan sekitar.
2. Untuk Pemerintah
 Membantu memberikan wadah untuk melakukan kegiatan positif para seniman *street art*, sehingga area perkotaan bisa lebih teratur lagi dan tidak perlu ada lagi perselisihan antara komunitas seni jalanan dan juga pihak berwenang.
3. Untuk Warga Setempat
 Secara tidak langsung dengan adanya galeri ini, mereka dapat memanfaatkannya untuk menambah wawasan mereka dan juga sekaligus memberi sudut pandang yang baru. Galeri yang *instagramable* ini kelak nanti juga dapat digunakan sebagai objek foto mereka.

Data dan Lokasi Tapak

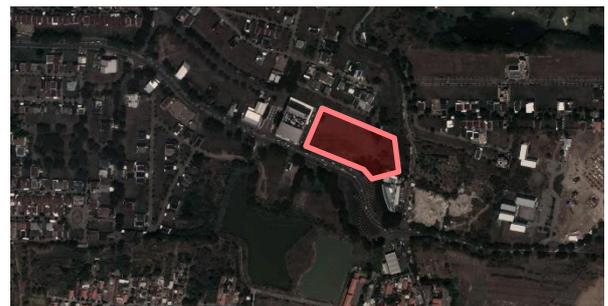
Lokasi site terletak di dalam Perumahan Citraland, cukup dekat dengan akses masuk perumahan, Kecamatan Lidah Kulon, Kelurahan Lakarsantri, Kota Surabaya, Jawa Timur. *Site* ini memiliki fungsi/peruntukan, yaitu sebagai tempat perdagangan atau komersial, berdekatan dengan Showroom Honda, dan patung 'belalai' khas Citraland yang terletak di seberangnya.



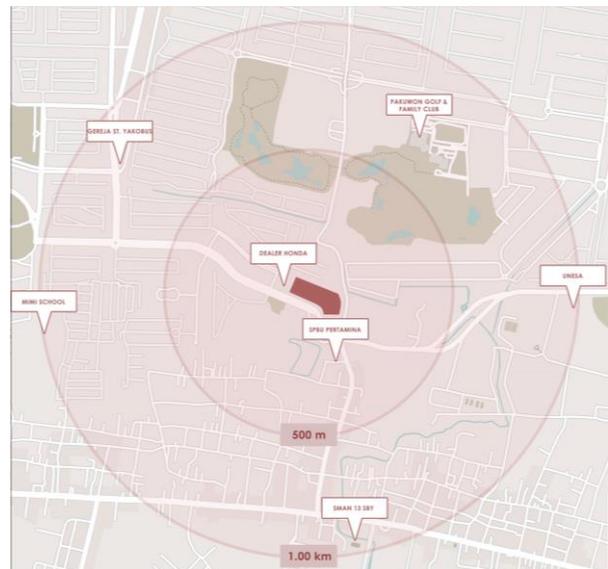
Gambar 1.1. Lokasi Penting Sekitar Tapak

Data & Peraturan Bangunan:

Luas Lahan	: ± 11.500 m ²
KDB	: 50%
KDH	: Minimum 10%
KLB	: 150%
GSB	: 8-10 meter
Tinggi Bangunan	: Maksimal 20 m



Gambar 1.2. Foto satelit lokasi



Gambar 1.3. Situasi sekitar tapak

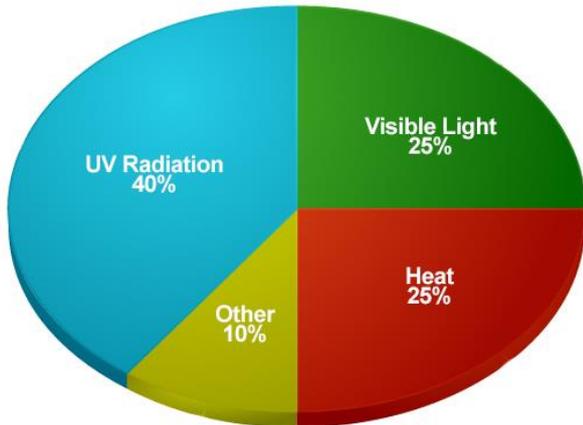
Berikut adalah beberapa bangunan/lokasi penting yang berada di sekitar area tapak:

1. Showroom Dealer Honda
2. R.S. Orthopedi
3. Patung Belalai
4. SPBU Citraland
5. Gereja Katholik St. Yakobus
6. UNESA
7. dll.

DESAIN BANGUNAN

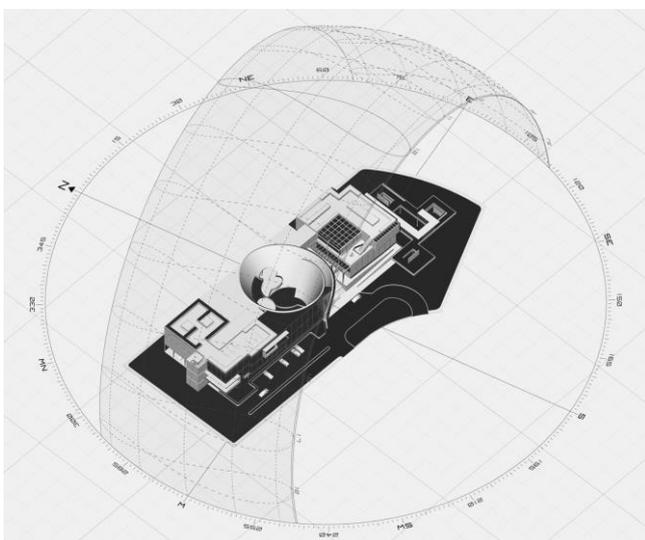
Pendekatan Perancangan

Agar Galeri Seni Jalanan di Surabaya ini dapat difungsikan dengan baik oleh komunitas seni jalanan setempat, dimana gedung ini digunakan sebagai media, sebagai 'kanvas', bagi mereka untuk berkarya, alangkah baiknya bila karya pada dinding galeri dapat terus menerus berganti (dinding dapat di-reuse), sehingga komunitas dapat terus berkarya, di sisi lain pengunjung pun juga tidak akan bosan karena pameran akan terus menerus berganti secara berkala.



Gambar 2.1. Faktor-faktor penyebab pemudaran cat

Ini juga merupakan tantangan, karena setiap kali saya melukis di dinding ada risiko melihat pekerjaan saya terhapus (Blackshaw & Farrelly, 2008). Agar proses daur karya dapat berjalan, salah satu cara untuk mewujudkannya adalah dengan memudahkan karya-karya yang terdapat pada dinding. Dari sini dapat disimpulkan bahwa pergerakan matahari sangatlah penting untuk diperhatikan, oleh karena itu pendekatan yang sesuai adalah pendekatan sains, dengan menggunakan *solar chart* untuk mengetahui pergerakan matahari di area tapak.



Gambar 2.2. Hasil solar chart pada tapak

Untuk memaksimalkan pancaran matahari yang masuk, alangkah baiknya bila galeri utama dirancang dengan bentuk dasar menyerupai corong, dengan kemiringan tertentu agar sinar matahari yang masuk dapat semaksimal mungkin.



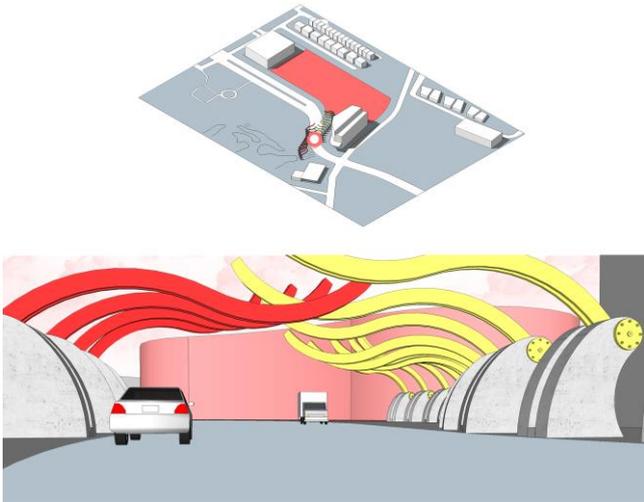
Gambar 2.3. Kemiringan dinding galeri utama

Kemiringan dinding galeri utama selain memperhatikan arah matahari, juga tentu harus memperhatikan kenyamanan pengguna agar penggiat seni jalanan yang sedang bekerja dapat berkarya dengan nyaman dan optimal. Muncul dua sumbu dominan dalam mengatur sudut kemiringan, yaitu sumbu X (menanggapi matahari Timur - Barat) dan sumbu Y (menanggapi matahari Utara - Selatan).

1. Sumbu X:
Bisa memasukkan matahari antara jam 11.00 (20° terhadap sumbu Z) hingga jam 14.00 (18° terhadap sumbu Z).
2. Sumbu Y:
Titik maksimal sisi utara yaitu pada Bulan Juni dengan kemiringan 32° terhadap sumbu Z, sedangkan sisi selatan pada bulan Desember dengan kemiringan 17° terhadap sumbu Z.

Analisa Tapak

Lokasi tapak sangat strategis untuk galeri ini, karena fungsinya untuk mengangkat seni jalanan dapat berjalan dengan lancar, disebabkan karena letak tapak dapat dilihat dengan jelas oleh pengunjung atau warga setempat yang datang dari arah UNESA (dari arah pintu masuk Perumahan Citraland). Selain dapat dilihat dengan jelas, adanya Patung Belalai di depan tapak dapat berfungsi secara tidak langsung sebagai 'pigura' sehingga fokus pengamat pun dapat terarahkan langsung kepada bangunan galeri tersebut.



Gambar 2.4. Perspektif pengamat dari arah pintu masuk Citraland

Dapat dilihat pada gambar di atas rencana letak bangunan galeri, yang berwarna merah muda, menjadi sangat *eye-catching* karena dibantu dengan adanya Patung Belalai yang berada tepat di depan lokasi tapak.

Wilayah ini juga dikelilingi oleh pemukiman serta ruang terbuka hijau yang masih dalam proses perkembangan sehingga bangunan berpotensi menjadi *landmark* baru (Eko & Kwanda, 2018). Berikut merupakan beberapa hal-hal atau elemen-elemen yang harus diperhatikan dalam merancang bangunan galeri ini adalah sebagai berikut:

1. Lalu Lintas

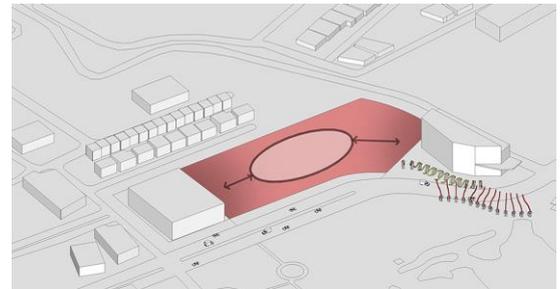
Mayoritas pengunjung ataupun penghuni biasanya jalan dari arah yang tertera pada gambar di bawah, sehingga akan bijak bila bidang tangkap yang ada dirancang untuk menanggapi arah tersebut, seperti tonjolan yang ada pada gambar di bawah ini.



Gambar 2.5. Analisa tapak 1

2. Pembayaran Sekitar

Bangunan diletakkan di tengah-tengah tapak, dengan jarak yang cukup pula antar massa di sebelah-sebelahnya (Showroom Dealer Honda dan R.S. Orhtopedi), agar terhindar dari pembayaran yang terbentuk oleh bangunan-bangunan di sebelahnya.



Gambar 2.6. Analisa tapak 2

3. Arah Angin

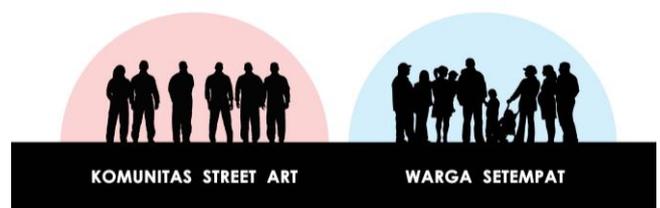
Bangunan galeri ini dirancang berbentuk memanjang, seperti pada gambar di bawah ini, untuk menangkap angin yang mayoritas datang dari arah tenggara, agar sirkulasi udara di dalam bangunan dapat berjalan dengan baik untuk menghilangkan zat-zat kimia dari cat yang dapat membahayakan pengguna bangunan, baik pengurus maupun pengunjung yang datang.



Gambar 2.7. Analisa tapak 3

Konsep Perancangan

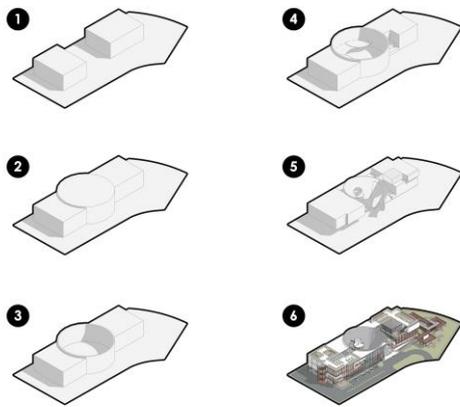
Konsep utama dari perancangan bangunan ini adalah *“breaking the barrier”*, yaitu bertujuan untuk meleburkan dua belah pihak, antara pihak komunitas penggiat seni jalanan dan juga pihak orang-orang awam, dimana kedua belah pihak tersebut seringkali tidak dapat menyatu karena adanya pandangan-pandangan buruk dari orang-orang awam tertuju kepada komunitas, mereka dianggap sebagai orang-orang berandal yang hanya bisa *coret-coret* mengotori kota, padahal karya mereka memiliki makna yang lebih dari itu.



Gambar 2.8. Ilustrasi dua belah pihak yang tidak dapat bersatu

Hal ini dicapai dengan pembagian *zoning* yang tepat, dengan meletakkan titik lebur atau titik temu di tengah-tengah sebagai tempat kedua kubu tersebut untuk saling berinteraksi.

Transformasi Bentuk

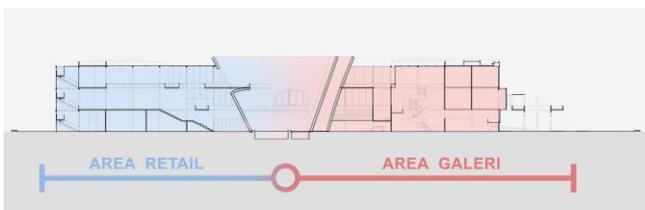


Gambar 2.9. Transformasi bentuk

1. Berawal dari dua massa, menggambarkan dua kubu yang tidak dapat berbaur menjadi satu.
2. Penambahan galeri utama di tengah-tengah kedua masa yang sekaligus bertindak sebagai penghubung.
3. Bukaan di atas galeri utama diciptakan untuk memaksimalkan masuknya sinar matahari yang masuk.
4. Jembatan-jembatan ditembuskan dari sisi-sisi luar galeri menuju ke dalam.
5. Sudut kemiringan dinding galeri dioptimalkan, serta penambahan bidang solid dan void untuk *facade*.
6. Penambahan ruang-ruang luar untuk ruang beraktivitas sekaligus untuk mendorong berbaurnya kedua kubu.

Hubungan Antar Ruang dan Sirkulasi Bangunan

Sistem *zoning* pada galeri ini terbagi menjadi dua belah zona, seperti yang telah dijelaskan pada konsep, dan memiliki titik lebur di tengah-tengahnya, tempat kedua belah pihak tersebut saling berinteraksi. Titik temu tersebut berada di galeri utama dari bangunan galeri ini, menghubungkan area *retail* (berisi *café*, *co-working space*, dan *took-toko retail* lainnya), yang lebih dikhususkan bagi mereka para orang awam, dengan area galeri (berisi galeri, ruang *workshop*, dan juga ruang komunitas), yang lebih dikhususkan untuk mereka para peminat seni jalanan.



Gambar 2.10. Pembagian zona

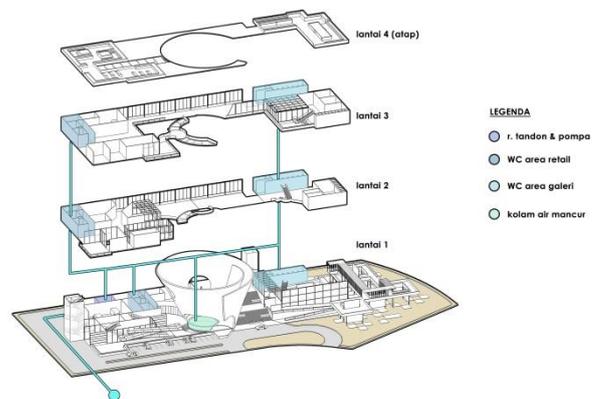
Harapannya adalah dengan meletakkan galeri utama sebagai titik lebur, para pengunjung yang sedang berada di area *retail* bisa langsung tertarik untuk mendatangi area galeri untuk melihat karya-karya yang sedang disuguhkan, dengan itu secara tidak langsung juga akan menambah jumlah peminat seni jalanan sedikit demi sedikit.

Selain dibagi secara *horizontal*, secara *vertical* pun juga tentu harus dirancang dengan baik. Pembagian ruang secara *vertical* pada bangunan ini didasarkan pada tingkat keprivasiannya, makin privat maka letaknya makin tinggi pula, sehingga tidak banyak pengakses dan mengontrolnya pun juga lebih mudah. Sirkulasi *vertical* utama berupa tangga (dan juga ada pula *ramp* bagi mereka yang berkursi roda), yang letaknya cukup dekat dengan titik lebur galeri, yaitu di tengah-tengah bangunan.



Gambar 2.11. Perspektif tangga utama

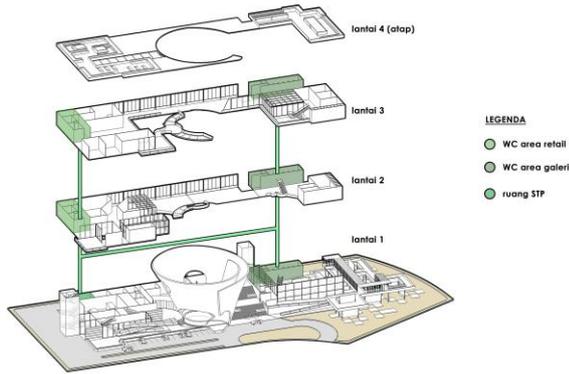
Sistem Utilitas Air Bersih



Gambar 2.12. Sistem utilitas air bersih

Persediaan air bersih dari PDAM langsung masuk melewati meteran menuju ke ruang tandon dan ruang pompa, yang berada di bagian belakang bangunan galeri, yang tidak lain merupakan area servis bangunan, lalu akan diteruskan menuju kamar mandi dan musholla di lantai-lantai di atasnya menggunakan pompa air yang berada di ruang tersebut pula. Kamar mandi dan musholla pun juga terbagi menjadi dua area, yaitu area *retail* dan area galeri.

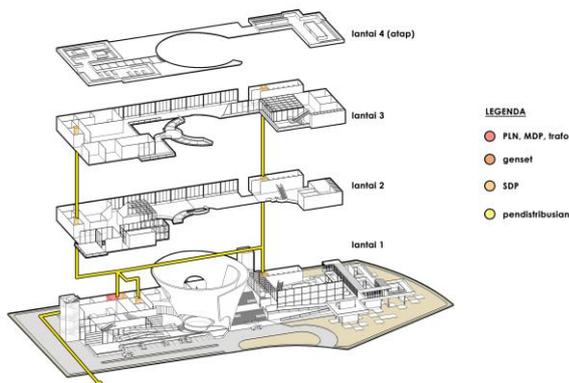
Sistem Utilitas Air Kotor



Gambar 2.13. Sistem utilitas air kotor

Pembuangan kotoran-kotoran dan air-air kotor dari kamar mandi dan juga musholla dari setiap lantai, yang masih terbagi menjadi dua area lagi, yaitu area *retai* dan area galeri, langsung diteruskan ke bawah menuju ruang STP, yang letaknya berada di bagian belakang bangunan, yaitu area servis dari bangunan galeri tersebut.

Sistem Utilitas Listrik

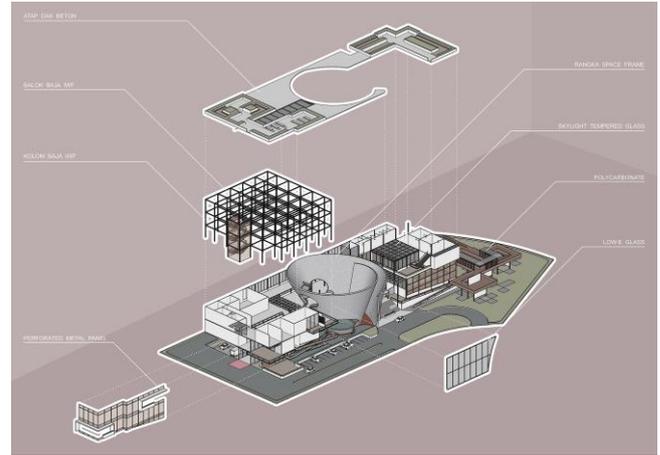


Gambar 2.14. Sistem utilitas listrik

Jaringan listrik yang masuk dari PLN, dikontrol pada satu ruang yang berada di bagian belakang bangunan. Dimana di dalam ruang tersebut terdapat ruang untuk genset dan juga panel MDP. Selain itu, pada setiap lantai terdapat panel-panel SDP untuk memudahkan kontrol.

Sistem Struktur

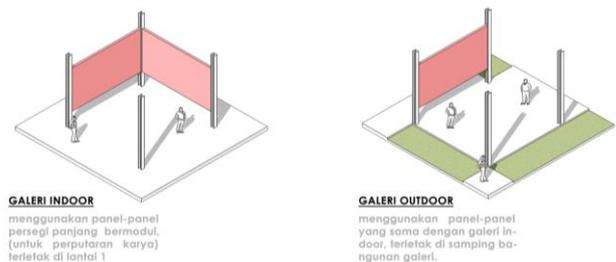
Elemen struktural pada bangunan ini menggunakan sistem rangka baja, dimana kolom-kolom dan balok-baloknya menggunakan baja profil IWF, dengan tujuan agar bentang dapat maksimal dan juga agar ruang yang digunakan bisa lebih maksimal lagi, tidak hanya habis oleh karena elemen struktural (kolom terlalu besar, dst.).



Gambar 2.14. Skema sistem struktur

Modul yang digunakan adalah sekitar 7m x 7m, hal ini ditujukan karena karya-karya yang dipamerkan merupakan karya yang dibuat di atas sebuah panel modular dengan ukuran sekitar 7m x 3m. Panel-panel ini akan secara berkala bertukar posisi, dari area pameran *indoor* menuju area pameran *outdoor*, dan begitu seterusnya. Tujuan perputaran karya ini tidak lain hampir sama seperti tujuan pemasukan matahari pada galeri utama, yaitu agar cat pada karya cepat memudar dan kelak nanti panel-panel modular tersebut dapat dipergunakan kembali untuk karya-karya yang berikutnya.

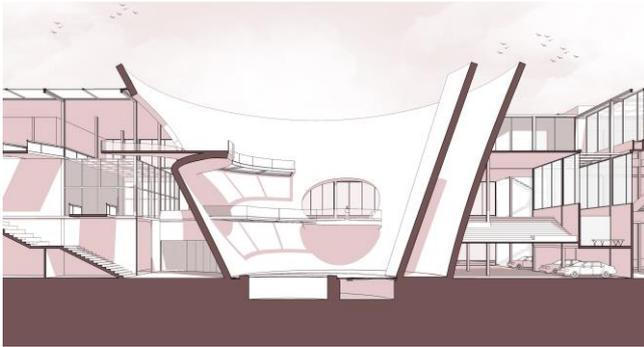
Sedangkan sistem struktur yang digunakan untuk 'corong' galeri adalah sistem struktur *space frame*, karena bentuknya yang cenderung organik dan tidak tegak lurus dengan permukaan tanah. Hal ini membuat dinding menjadi relatif lebih tebal.



Gambar 2.15. Pameran indoor dan outdoor

Pendalaman Perancangan

Pada perancangan ini pendalaman yang digunakan adalah pendalaman karakter ruang, pada elemen terpenting dari bangunan galeri, yaitu tidak lain adalah pada ruang galeri utama atau 'corong'. Pendalaman ini digunakan untuk memaksimalkan nuansa/kesan "natural dan dinamis", natural agar pengamat dapat lebih fokus kepada karya-karya yang ada pada dinding (tidak sampai lebih mencolok daripada karya), dan juga dinamis agar para pengamat/pengunjung begitu melihat bagian 'corong' dari galeri akan langsung tertarik untuk melihat/mengamati apa saja yang ada di dalam atau di balik dinding-dinding tersebut.



Gambar 2.16. Potongan perspektif galeri utama

Dari gambar di atas tersebut, nampak bahwa letak galeri utama terletak di antara dua area, area *retail* dan area galeri. Di dalamnya terdapat jembatan-jembatan yang berasal dari sisi luar 'corong' yang kemudian 'menembus' masuk dinding 'corong' galeri utama, hal ini sebenarnya ingin menggambarkan bahwa adanya dorongan dari kedua belah pihak untuk saling berinteraksi satu sama lain. Rangka *space frame* di area bawah jembatan juga ikut menjorok ke dalam, sehingga dinding nampak seolah-olah sobek dan terlipat ke dalam. Rangka *space frame* tersebut kemudian dibungkus dengan material papan-papan GRC (*glassfibre reinforced concrete*).

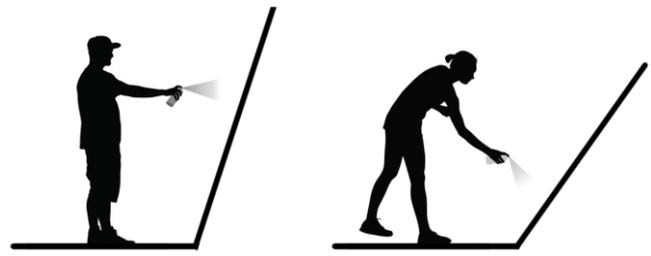


Gambar 2.17. Papan GRC

Papan GRC adalah material yang cocok untuk membungkus rangka *space frame* 'corong' galeri, warnanya yang cenderung netral, yaitu keabu-abuan, membuatnya tidak begitu mencolok, sehingga fokus pengamat tidak akan terganggu dan langsung tertuju pada karya-karya yang ada.

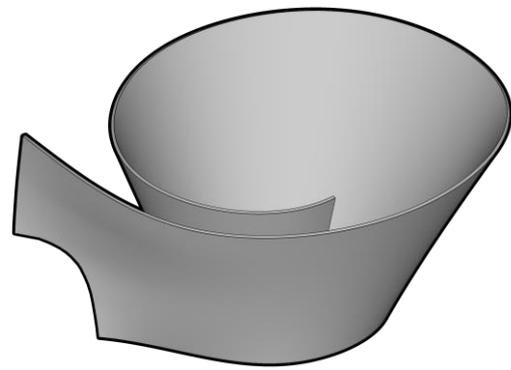
Di samping itu, permukaan dari papan GRC juga tidak begitu licin dan bertekstur, membuat cat yang lebih mudah untuk menempel di permukaannya, sehingga tidak sampai menetes atau mengalir.

Papan GRC cenderung kuat, tidak mudah getas, dan juga tahan lama, merupakan pilihan yang tepat untuk dijadikan sebagai pembungkus 'corong' yang kelak nanti akan terekspos oleh iklim (curah hujan dan juga matahari).



Gambar 2.18. Ilustrasi kemiringan dinding

Kemiringan dinding 'corong' berkisar sekitar 15° hingga 35° , ditujukan agar matahari dapat masuk lebih maksimal daripada menggunakan dinding atau tembok yang tegak lurus seperti pada umumnya, namun kemiringan tersebut juga harus tetap dikontrol agar proses pengerjaan pun juga tetap dapat berjalan dengan lancar.



Gambar 2.19. Bentuk dasar 'corong' galeri

Gambar di atas merupakan bentuk dasar dari 'corong' atau galeri utama pada bangunan galeri, bentuknya tidak melingkar secara utuh, namun kurang lebih menyerupai sebuah lembaran yang digulung, hal ini ditujukan untuk memaksimalkan *experience* yang tercipta, mulai dari melewati lorong kecil yang tercipta karena hasil gulungan lembaran, hingga masuk ke ruang terbuka yang cukup luas dan penuh dengan karya. Kekontrasan ini diciptakan agar rasa kagum dan tertarik bisa lebih diperkuat lagi.



Gambar 2.20. Perspektif interior dalam 'corong'

Selain itu, bentuk dasar 'corong' yang sedemikian rupa juga bertujuan untuk menciptakan sebuah bidang tangkap yang mampu menanggapi arah lalu lintas yang berasal dari pintu masuk Perumahan Citraland, seperti yang telah dibahas di bagian sebelumnya, di bagian analisa tapak. Pada siang hari, bidang tersebut difungsikan untuk menunjukkan karya yang ada, hasil jerih payah para komunitas itu sendiri.

Sedangkan di malam hari, menjelang gelap, bidang tersebut digunakan sebagai layar proyektor, dimana di bidang tersebut dapat ditampilkan siaran langsung akan *workshop* yang sedang berlangsung, maupun untuk menampilkan karya-karya yang telah didigitalisasi. Di samping itu, bidang tersebut juga memungkinkan untuk disewakan ke pihak-pihak luar, sehingga dapat difungsikan sebagai *billboard*, tempat untuk iklan-iklan mereka.



Gambar 2.21. Perspektif malam bangunan galeri ketika malam hari

Selain itu, diharapkan dengan adanya bangunan galeri ini secara tidak langsung budaya seni jalanan dapat lebih terangkat dan juga hubungan antara komunitas dan penduduk atau orang awam setempat juga bisa lebih erat, dimana sebelumnya mereka cenderung hsnys memandang komunitas penggiat seni jalanan sebagai perkumpulan orang-orang berandal yang hanya bisa mengotori kota dengan 'coretan-coretan' mereka.

DAFTAR PUSTAKA

- Bell, V. B. & Rand, P. (2006). *Materials for architectural design*. New York: Princeton Architectural Press.
- Blackshaw, R. & Farrelly, L. (2008). *Street art: In the artists' own words*. Mies: RotoVision SA.
- Eko, J. & Kwanda, T. (2018). Fasilitas bermain dan belajar anak-anak dan remaja di Surabaya. *Jurnal eDimensi Arsitektur*. 7(1), 425-432.
- Hundertmark, C. (2006). *The art of rebellion 2: World of urban art activism*. Aschaffenburg: Publikaat Verlags.
- Killory, C. & Davids, R. (2007). *Details in contemporary architecture*. New York: Princeton Architectural Press.
- Kroels, B. & Segers, G. (2010). *3D street art*. Antwerp: Tectum Publishers.
- Radford, A., Morkoc, S., & Srivastava, A. (2014). *The elements of modern architecture: Understanding contemporary buildings*. New York: Thames & Hudson.

KESIMPULAN

Perancangan Galeri Seni Jalanan di Surabaya ini diharapkan dapat menjadi sebuah solusi untuk memecahkan permasalahan yang ada, dimana komunitas-komunitas seni jalanan ini masih belum mendapatkan dukungan dan fasilitas yang memadai, padahal kegiatan mereka sebenarnya secara tidak langsung dapat menggerakkan dan menyadarkan warga setempat mengenai fenomena-fenomena yang ada. Di samping menjadi wadah bagi komunitas setempat, bangunan ini juga dapat dinikmati oleh warga setempat, ataupun orang-orang awam, dimana mereka dapat berkumpul dan bersosialisasi di dalam gedung tersebut, dengan tersedianya *café*, dan sebagainya.