

# Pasar Seni Rupa di Surabaya

Nerissa Kumala Tandiono, dan Andhi Widjaya  
 Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra  
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya  
 E-mail: nerissatandiono@hotmail.com; andiwi@peter.petra.ac.id



Gambar. 1. Perspektif bangunan (human view) dari jalan raya. Sumber : penulis

## ABSTRAK

Proyek ini merupakan sebuah sarana kegiatan pelayanan dalam usaha komersialisasi hasil karya seni khususnya seni rupa, melalui promosi, peragaan, penjualan, dan pameran. Pasar seni rupa ini dirancang untuk kegiatan pertukaran barang dan jasa serta tempat berkumpul, rekreasi dengan tujuan akhir pemberdayaan kesenian. Didukung dengan lokasi tapak yang berada di daerah strategis kaki jembatan Suramadu, dan didukung dengan *view* jembatan Suramadu yang dapat dinikmati, proyek ini terdiri dari fasilitas retail, *workshop*, *galeri*, *foodcourt*, *cafe*, dan lain-lain. Rumusan masalah dalam proyek ini adalah bagaimana mendesain suasana ruang luar maupun dalam di pasar seni rupa agar menarik pengunjung membeli barang hasil seni. Untuk dapat menjawab rumusan masalah tersebut maka penulis memakai pendekatan perilaku. Dan pendalaman yang digunakan yaitu karakter ruang, sehingga ketika ditinjau kembali dapat menjawab rumusan masalah dalam proyek ini.

Kata Kunci: belanja, pasar, rekreasi, seni, seni rupa, Surabaya, Jawa Timur.

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

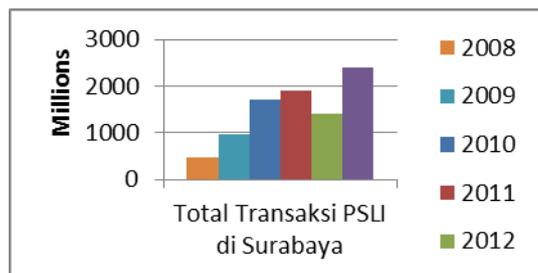


Gambar. 1.1 Event Pasar Seni Lukis Indonesia yang berlangsung tiap tahunnya di Surabaya. Sumber: google images

**M**ASYARAKAT kota Surabaya sebenarnya telah memberi reaksi positif akan perkembangan seni di lingkungan. Hal ini dapat dilihat dengan munculnya berbagai komunitas ataupun forum seni anak muda Surabaya. Komunitas-komunitas tersebut turut serta dalam perhelatan Festival Seni Surabaya (FSS) tiap tahunnya.

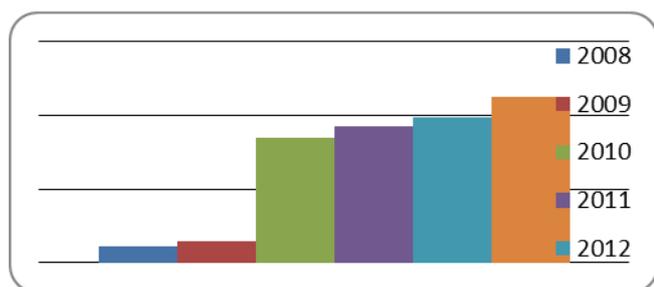
Serta adanya event-event bertemakan seni yang mampu menyedot perhatian publik. Salah satunya adalah perhelatan Pasar Seni Lukis Indonesia (PSLI) di Surabaya. PSLI merupakan ajang pameran karya seni lukis yang rutin digelar beberapa tahun belakangan dan terbukti sukses acaranya. Salah satu faktor penunjang pendukung yakni para kolektor Surabaya memiliki daya beli tinggi (hedonisme). Antusiasme masyarakat dalam acara ini merupakan salah satu pembuktian bahwa perkembangan seni di Surabaya meningkat pesat. Dengan potensi tersebut, Surabaya seharusnya memiliki infrastruktur yang mampu

mewakili seni budaya luhur asli Indonesia dan mengembangkannya.



Gambar. 1.2 Grafik Total Transaksi PSLI di Surabaya. Sumber: [www.pasarseniilukis.com](http://www.pasarseniilukis.com).

Sebenarnya kota Surabaya sudah menyediakan beberapa infrastruktur penunjang industri seni rupa. Antara lain sejumlah perguruan tinggi seni rupa, galeri-galeri seperti Orasis, Galeri Surabaya, Museum Rudi Isbandi, dll. Namun infrastruktur penunjang dirasa masih kurang lengkap tanpa komersialisasi. Infrastruktur penunjang seperti perguruan tinggi jurusan seni rupa dan galeri merupakan fasilitas yang menunjang paradigma perupa Surabaya semata-mata seni untuk seni saja. Sedangkan dari segi bisnis, kemampuan perupa kurang dalam komersialisasi seni sehingga karya hasil perupa Surabaya kurang dihargai di mata internasional.



Gambar. 1.3 Tabel dan Grafik Jumlah Kedatangan Wisatawan Mancanegara lewat Bandara Juanda. Sumber: [www.bps.go.id](http://www.bps.go.id).

Mempertimbangkan potensi maupun permasalahan yang sudah dijabarkan diatas, perancangan sebuah pasar seni rupa di Surabaya merupakan solusi yang dirujuk penulis. Perancangan pasar seni rupa bertujuan untuk menampung, memelihara, mengelola serta memproduksi karya-karya seni rupa dalam satu fasilitas bersama. Proyek pasar seni rupa ini juga merupakan yang pertama dalam kawasan kota Surabaya hingga Jawa Timur sehingga bisa memberi nilai tambah prospek perancangan.

Secara keseluruhan, pasar seni rupa dapat menjadi sentra pariwisata yang mengikat seluruh karya budaya mewakili provinsi Jawa Timur. Infrastruktur berupa pasar seni rupa juga bertujuan untuk mengembangkan para seniman dalam upaya mempromosikan karya kepada khalayak luas, dan pembelajaran bagi masyarakat maupun seniman sendiri. Pemilihan lokasi dirasa sesuai karena mengingat Surabaya sebagai kota perdagangan dan jasa, dengan menjadikannya kota etalase seni masyarakat Jawa Timur.



Gambar. 1.3 Masterplan untuk pembangunan area kawasan kaki jembatan Suramadu. Sumber : BAPPEKO

### B. Rumusan Masalah

Dalam mendesain proyek ini ada rumusan masalah yaitu bagaimana mendesain suasana ruang luar maupun dalam di pasar seni rupa agar menarik pengunjung membeli barang hasil seni.

### C. Tujuan Perancangan

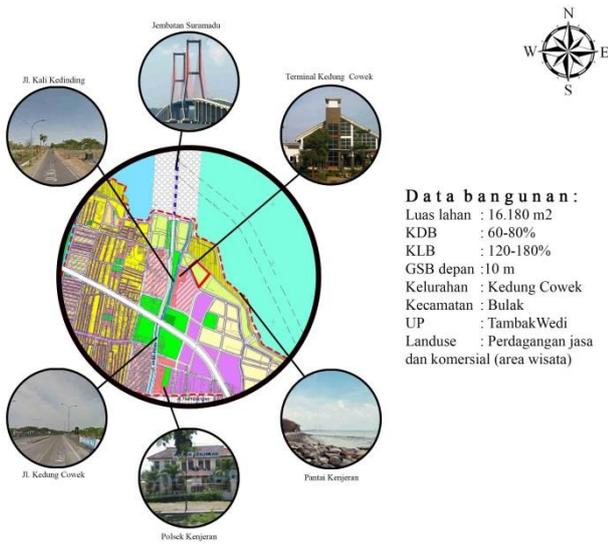
Proyek ini didesain dengan tujuan agar masyarakat Surabaya dapat terwadahi dan terpenuhi kebutuhan belanjanya, sambil meningkatkan perkembangan seni yang ada di Surabaya, serta mengembangkan sektor pariwisata didukung dengan lokasi kawasan kaki jembatan Suramadu.

### D. Data dan Lokasi Tapak



Gambar 1.4 Letak lokasi tapak. Sumber: Modifikasi dari Google Earth

Lokasi tapak terletak di kawasan kaki jembatan Suramadu, Surabaya. Tapak ini berada pada pengembangan kawasan strategis ekonomi kawasan kaki jembatan wilayah Suramadu-pantai Kenjeran. Pemilihan lokasi berdasarkan fungsi dari pasar seni rupa sendiri dimana sebagai destinasi wisatawan khususnya di bidang pemberdayaan seni Surabaya.



Gambar 1.5 atas: Peta RTRW Kota Surabaya; pemetaan tapak. Sumber: penulis

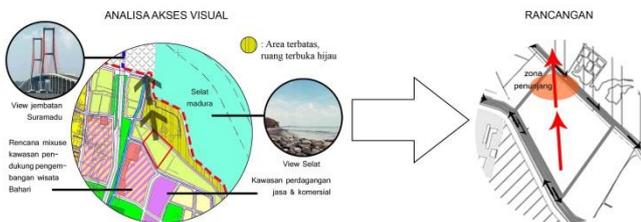
**Data Tapak**

Kota : Surabaya  
 Kecamatan : Bulak  
 Luas lahan : 16.180m<sup>2</sup>  
 Tata Guna Lahan : Perdagangan dan Jasa  
 GSB : 10m (depan)  
 KDB : 60-80%  
 KLB : 120-180%

**DESAIN BANGUNAN**

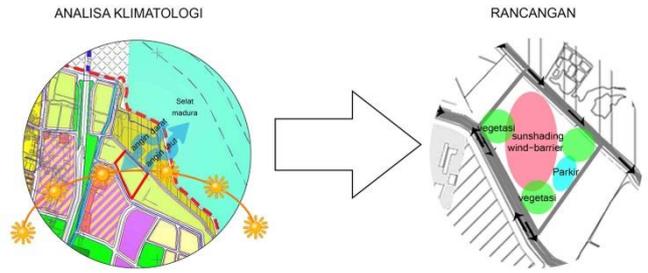
**A. Analisa Tapak dan Zoning**

Bedasarkan akses visual, prospek tapak merupakan view dari Jembatan Suramadu dan view Selat Madura. Jembatan Suramadu merupakan icon dari Surabaya. Tanggapan dari desain yaitu menarik sumbu, membuka ruang luar mengarah ke Jembatan Suramadu (*linkage visual*)



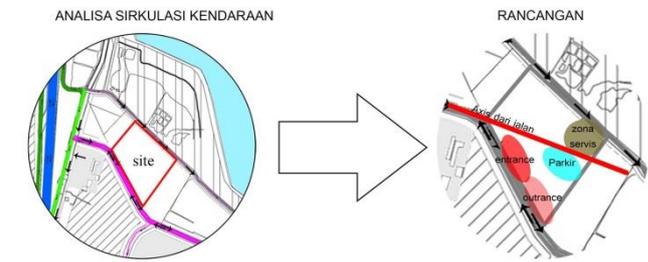
Gambar. 2.1 Data dan Analisa Tapak terhadap akses visual. Sumber: penulis.

Bedasarkan analisa klimatologi, tapak berada di dekat selat sehingga terdapat aliran angin berlebih di area belakang tapak. Tanggapan dari desain yaitu optimalisasi letak terhadap fasilitas yang berfungsi siang hari, pencahayaan alami tanpa radiasi (*sunshading*, vegetasi). Selain itu juga merancang *wind barrier* (berupa massa atau partisi) untuk menghindari angin berlebih



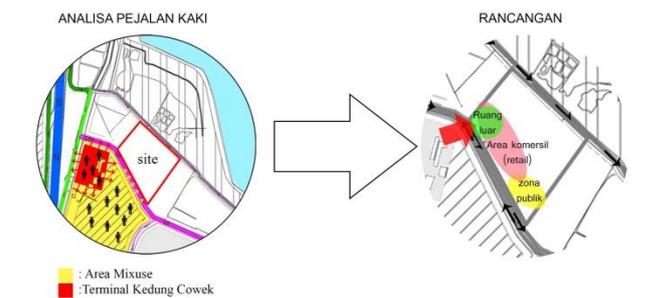
Gambar. 2.2 Data dan Analisa Tapak terhadap klimatologi. Sumber: penulis

Dari data analisa sirkulasi kendaraan, terdapat dua akses menuju tapak, jalan satu arah dan jalan dua arah. Tanggapan dari desain yakni memakai akses *two-way* sebagai jalur masuk utama pengunjung dan akses *one-way* sebagai jalur servis.



Gambar. 2.3 Data dan Analisa Tapak terhadap sirkulasi kendaraan. Sumber: penulis

Dari data analisa pejalan kaki, tapak dekat dengan pusat keramaian seperti area *mixuse* yang akan dibangun, dan terminal Kedung Cowek sehingga intensitas pejalan kaki cukup tinggi. Tanggapan dari desain yaitu meletakkan zona pasar (*retail*) di area depan jalur *two-way* sehingga bisa memaksimalkan nilai komersialisasi.



Gambar. 2.4 Data dan Analisa Tapak terhadap pejalan kaki. Sumber: penulis

**B. Pendekatan Perancangan**

Dalam merancang proyek ini penulis menggunakan pendekatan perilaku.

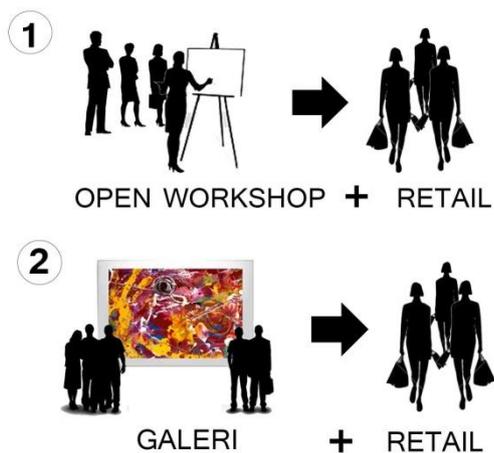


Gambar. 2.5 Kegiatan pasar seni. Sumber: Google Images

Pada umumnya, perilaku konsumen berbelanja barang khususnya karya seni bukan didasarkan karena kebutuhan, tetapi pada *hedonic value*. *Hedonic value* merupakan dorongan berbelanja untuk mencari kesenangan. Prinsip dasarnya adalah orang melihat (baik itu hasil karya / proses pembuatan), lalu dari kegiatan itu bisa menimbulkan rasa tertarik dan akhirnya karya seni tersebut dibeli.

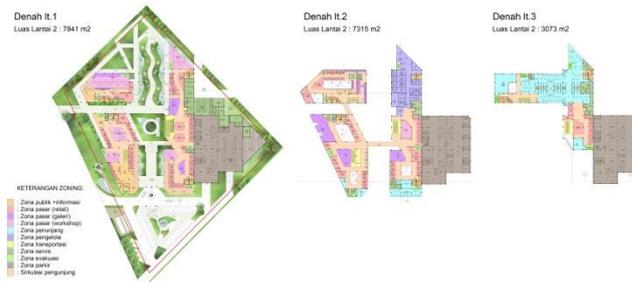
Seni rupa yang akan di perjualbelikan di pasar seni rupa ini dibatasi dengan lingkup seni rupa khas Surabaya dan sekitar (Madura). Jenis seni rupa khas Surabaya dan Madura yang dipilih adalah sebagai berikut; seni lukis, seni patung, seni kerajinan kayu, seni kerajinan batik, seni kerajinan anyaman.

Dari pengamatan tersebut dapat ditarik kesimpulan bagaimana membuat suasana yang menarik secara arsitektural sehingga pengunjung membeli hasil karya seni. Pengamatan tersebut kemudian mempengaruhi zoning utama dalam desain, membagi zoning pasar menjadi dua ; menggabungkan zona retail dan workshop, serta menggabungkan zona retail dan galeri. Hal ini dilakukan agar menjadikan zona retail sendiri tidak monoton sehingga menarik orang untuk membeli barang seni.



Gambar. 2.6 Pembagian zona pasar. Sumber: penulis

C. Penataan Massa



Gambar. 2.7 Zoning pada tapak. Sumber: penulis

Dari Analisa Tapak, maka zoning yang tercipta yaitu sebagai berikut:

- Zona retail diprioritaskan di *ground-level* ( nilai komersil tinggi)
- Area foodcourt diletakkan di lantai 4 (paling tinggi) dengan view menghadap Jembatan Suramadu. Peletakkan foodcourt di lantai paling atas berdasarkan pertimbangan meletakkan area makan yang pencapaiannya jauh tapi tetap orang pasti mampir (butuh makan)
- Area Loading dock (barang hasil karya seni) diletakkan berdekatan dengan jalur servis supaya memudahkan pemindahan barang.
- Area rekreasi *outdoor* diletakkan terintegrasi dengan area galeri *outdoor*.
- Area parkir (gedung parkir) diletakkan di belakang site dan bersebelahan dengan massa pasar agar tidak mengganggu view dari jalan utama. Pemilihan gedung parkir didasarkan pada fungsi komersial pasar seni dengan tujuan menghidupkan area lantai atas

Maka tatanan massa yang terbentuk dari hasil Analisa Tapak dan Zoning, sebagai berikut.



Gambar. 2.8 Tatanan massa, terlihat dari *siteplan*. Sumber: penulis.

D. Denah Layout



Gambar. 2.9 Denah Layoutplan. Sumber: penulis

Berikut gambar diatas adalah gambar denah *layoutplan* dari proyek Pasar Seni Rupa di Surabaya.

E. Fasilitas Bangunan

Proyek ini memiliki beberapa fasilitas di dalamnya, antara lain yang berada di dalam *indoor* yaitu Retail, Galeri, *Open workshop*, Cafe, Kantor, Area Servis, dan lain-lain. Area *Entrance* dibuat di area outdoor dengan desain *canopy* artistik. Konsep *main entrance* memberi keleluasan pengunjung menentukan arah berbelanja, dan memberi ruang gerak pengunjung untuk menikmati ruang luar sembari berbelanja. Area Retail lantai 1 dibuat dengan sistem *arcade*. Hal ini bertujuan agar ruang luar dan dalam saling berhubungan.

Pada massa bangunan selain melalui *main entrance*, juga direncanakan *side entrance* ( sebagai respon dari analisa tapak bedasarkan pejalan kaki). Konsep *side entrance* yaitu *opening* yang diapit dua massa, penurunan level sebagai batas wilayah pasar seni rupa ( sebagai *edges* dalam skala bangunan). Terdapat *sculpture wall* sebagai stimulasi objek guna mendapat respon pengunjung yang tertarik untuk masuk melewati jalan tersebut.



Gambar. 2.10 Fasilitas bangunan ; atas : (ki-ka) *Main Entrance, Arcade ground-level*; bawah : (ki-ka) Retail, *Side Entrance*. Sumber: penulis

Sedangkan untuk fasilitas bangunan yang berada di outdoor yaitu Plaza, *Rest area*, *Sight-seeing area*, Galeri outdoor seni patung, dll. Pada tengah-tengah plaza (sebagai *nodes*), terdapat *sculpture-view* yang besar sebagai penanda ( *landmark* dalam skala bangunan). Pada *nodes* ini merupakan titik temu dari *path side entrance* dan *main plaza*.

*Rest area* merupakan area duduk bagi pengunjung yang ingin beristirahat sejenak atau menunggu dengan disugahi *view* jembatan Suramadu. Area ini didesain sebagai ruang sosiopetal yang memfasilitasi interaksi sosial dengan desain path yang meliuk-liuk membentuk ruang dalam. Jembatan Suramadu menjadi *landmark* dalam skala bangunan.



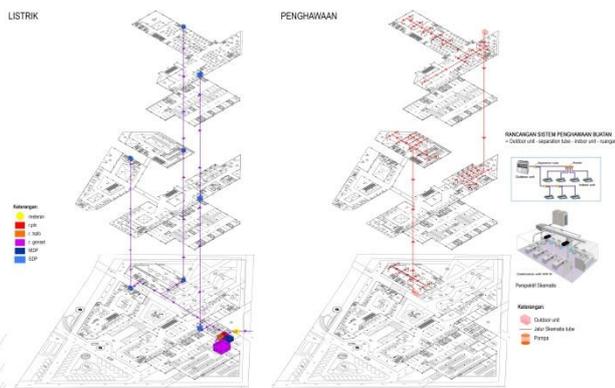
Gambar. 2.11 Fasilitas bangunan ; atas: (ki-ka) *Sculpture-view, Nodes*; bawah: (ki-ka) *Rest Area, Sight-seeing* dan galeri outdoor. Sumber: penulis.

F. Sistem Utilitas



Gambar 2.12 Sistem Utilitas (sanitasi ). Sumber: penulis





Gambar 2.13 Sistem Utilitas (sanitasi). Sumber: penulis

**Sanitasi**

- Air bersih : PDAM → meteran → tandon bawah → tandon atas → pompa → toilet
- Air kotor : toilet → pipa → bak kontrol → sumur resapan
- Kotoran : toilet → pipa → septictank → sumur resapan
- Air hujan : talang atap → pipa shaft → bak kontrol → bak penampung air hujan → taman / sal kota

**Listrik**

- PLN : Listrik kota → R.PLN → trafo → panel utama → sub panel → distribusi listrik
- Genset: BBM → genset → panel utama → sub panel → distribusi listrik

**G. Pendalaman Perancangan**

Untuk dapat turut menjawab rumusan masalah yang ada, maka dalam merancang proyek ini dilakukan pendalaman Karakter Ruang. Pendalaman karakter ruang yang dipilih adalah ruang pada massa seni lukis dan massa seni kerajinan kayu

**Massa Seni Lukis**

Memakai beberapa karakter dari seni lukis sebagai desain ruang dalam massa yakni sebagai berikut;

1. Bebas ; Kreativitas dalam seni lukis tidak terbatas – orang bebas mengekspresikan ide yang ditumpahkan dalam goresan lukisan. Interior pada massa seni lukis dibuat seakan bebas dengan pemakaian void.
2. Bersih ; interior pada massa seni lukis dibuat seakan berada di dalam canvas putih. Pemakaian warna putih pada plafond dengan material *gypsum board*, lantai dengan material granit putih lapis *epoxy*, *railing* dengan material kaca transparan



Gambar 2.14 Denah dan perspektif interior Fashion Spot. Sumber: penulis

3. Luwes ; Berbicara seni, maka berbicara tentang keluwesan nya. (seni tidak kaku). Karakter luwes diterapkan dalam desain dekorasi kolom dengan memasukkan unsur lengkung.

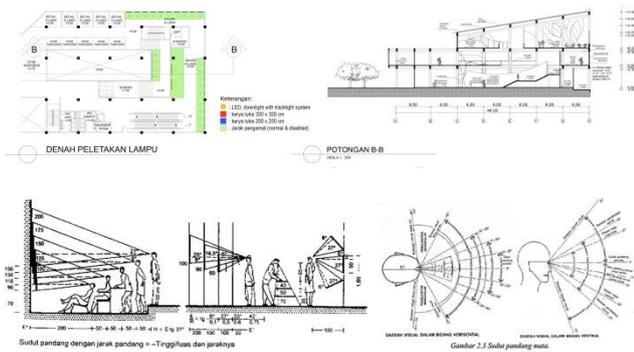
Berikut merupakan perspektif interior secara keseluruhan dari massa seni lukis.



Gambar 2.15 Perspektif interior Fashion Spot dekat Cafe Rooftop. Sumber: penulis

Konsep pada massa seni lukis ini merupakan galeri berjalan. Jadi orang digiring sambil berjalan dengan melihat hasil karya seni lukis. Galeri didesain dari lantai satu menuju lantai 2 dengan memakai tangga. Terdapat pula *workshop* yang diletakkan di lantai 1 dan didesain terbuka agar pengunjung dapat leluasa melihat proses seniman membuat lukisan.

Untuk pencahayaan dalam massa seni lukis memakai pencahayaan khusus, yaitu *accent lighting* agar karya koleksi lukisan yang dipajang jadi lebih menarik. Pencahayaannya memakai sistem *tracklight* dengan jenis lampu *spotlight*. Sistem *tracklight* merupakan rel lampu yang diletakkan di plafond. Sistem ini dipakai agar lampu dapat digeser sesuai dengan jarak / derajad yang diperlukan



Gambar 2.16 Denah, potongan, dan detail perspektif interior Galeri seni lukis. Sumber: penulis

Massa Seni Kerajinan Kayu

Pada massa seni kerajinan kayu memiliki konsep untuk menampilkan material kayu sebagai focal point di dalam interior bangunan. Pada gambar dibawah terlihat desain interior yang menggabungkan zona workshop, retail dan galeri seni kerajinan kayu. Penggabungan zona ini menjadikan zona retail tidak monoton.



Gambar 2.17 Perspektif interior massa seni kerajinan kayu dilihat dari area workshop: penulis

Memakai beberapa karakter dari seni lukis sebagai desain ruang dalam massa yakni sebagai berikut;

1. Kesan hangat

Mengingat dari sifat kayu yang memberi kesan hangat ditampilkan pada desain interior dengan permainan warna-warna hangat (cokelat, merah) dan tekstur kayu yang di *exposed*



Gambar 2.18 Detail, Potongan, dan Perspektif instalasi galeri seni kerajinan kayu. Sumber: penulis

2. Ke-‘masif’-an yang dinamis

Seni kerajinan kayu pada dasarnya merupakan suatu transformasi dari sebuah bongkahan kayu yang dijadikan seni. Material kayu yang masif tersebut dijadikan dinamis. Dalam dalam desain interior diterapkan dengan permainan kisi-kisi kayu yang disusun acak (beda ketinggian).

Terdapat desain instalasi kayu yang memperlihatkan ‘seni’ dari kayu. Instalasi tersebut digunakan untuk memajang produk seni kerajinan kayu.

H.Tampak

Berikut adalah gambar tampak bangunan, dilihat dari arah sebelah utara dan barat.



Gambar 2.19 Tampak bangunan dari arah utara. Sumber: penulis



Gambar 2.20 Tampak bangunan dari arah utara. Sumber: penulis



Gambar 2.21 Tampak bangunan dari arah barat. Sumber: penulis

I. Perspektif

Berikut adalah gambar perspektif bangunan dilihat dengan cara mata burung.



Gambar 2.22 Perspektif mata burung. Sumber: penulis



Gambar 2.23 Perspektif mata manusia. Sumber: penulis

Berikut gambar diatas merupakan gambar perspektif bangunan dilihat dengan cara mata manusia.

## KESIMPULAN

Pemilihan proyek ini dilatarbelakangi oleh adanya potensi komersialisasi hasil karya seni masyarakat Surabaya namun kurangnya infrastruktur yang memadai. Kehadiran bangunan ini diharapkan mampu mawadahi kebutuhan berbelanja seni, juga sekaligus mengembangkan para seniman dalam upaya mempromosikan karya kepada khalayak luas, dan pembelajaran bagi masyarakat maupun seniman sendiri. tujuan dari pasar seni rupa sendiri agar masyarakat Surabaya dapat terwadahi dan terpenuhi kebutuhan membelanjanya, sambil meningkatkan perkembangan seni yang ada di Surabaya serta mengembangkan sektor pariwisata didukung dengan lokasi kawasan kaki jembatan Suramadu.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adler, D. *New Metric Handbook*. London : The Architectural Press Ltd, 1979.
- Bappeko Surabaya. *Rencana Tata Ruang Kawasan Strategis Ekonomi Surabaya*. Surabaya, 2014.
- Benjamin Stein cs. *Mechanical and Electrical Equipment for Building*. 11th ed. New Jersey: John Wiley & Sons Inc, 2010.
- Mills, Edward D. *Building for Administration, Entertainment, and Recreation Volume 3*. Virginia: Newnes-Butterworths, 1976.

De Chiara, Joseph, Dan Callendar, Jhon Handcock. *Time Saver Standart for Building Types*, New York: Mc. Graw-Hill Book Company, 1981.

Dickman, Sharron. *Arts Marketing, the Pocket Guide*. Victoria: Centre for Professional Development (Aust) Pty Ltd, 1997.

"Jembatan Suramadu". Google Maps. Surabaya. 25 Juni 2015. <<https://www.google.co.id/maps/place/Suramadu+Bridge/@-7.1825975,112.7803179,17z/data=!3m1!4b1!4m2!3m1!1s0x2dd7f963d2d4fb4d:0x30462b46df526821?hl=en>>

Neufert, Ernest. *Data Arsitek*. Jilid 2. Edisi 33. Trans. Sunarto Tjahjadi. Jakarta: Erlangga, 1996.

Neufert, Ernst & Peter. *Architects' Data 3<sup>rd</sup>ed*. Oxford: Blackwell Science Ltd, 2000.

"Pasar Seni Rupa Surabaya Berprospek Cerah." *Kabar Bisnis*. 17 Februari 2011. 1 Januari 2015.< [http://kabarbisnis.com/aneka-bisnis/2818167-](http://kabarbisnis.com/aneka-bisnis/2818167-Pasar_seni_rupa_Surabaya_berprospek_cerah.html)

[Pasar\\_seni\\_rupa\\_Surabaya\\_berprospek\\_cerah.html](http://kabarbisnis.com/aneka-bisnis/2818167-Pasar_seni_rupa_Surabaya_berprospek_cerah.html)>

Sleeper, Harold. R. *Building Planning and Design Standards*. USA: John Wiley&Son,INC, 1955.

Soedarso. *Tinjauan Seni, Sebuah Pengantar untuk Apresiasi Seni*. Yogyakarta: Saku Dayar Sana, 1987.

Surabaya, Pemerintah kota. *Jumlah Kedatangan Wisatawan Mancanegara ke Indonesia per Bulan Menurut Pintu Masuk*. Badan Pusat Statistik.n.d. 2 Januari 2015.

<[http://www.bps.go.id/tab\\_sub/view.php?kat=2&tabel=1&daftar=1&id\\_subyek=16&notab=14](http://www.bps.go.id/tab_sub/view.php?kat=2&tabel=1&daftar=1&id_subyek=16&notab=14)>.