

Perancangan Galeri Seni Interaktif Digital Di Surabaya Dengan Pendekatan Arsitektur Modern

Azi Setia Pramuja¹, Tigor WSP², Farida Murti³

^{1,2,3}Arsitektur/Universitas 17 Agustus 1945, Surabaya, Indonesia

e-mail: xanaxganggang@gmail.com¹

How to cite (in APA style):

Pramuja, A.S., Tigor, W.S.P., Murti, F. (2024). Perancangan Galeri Seni Interaktif Digital Di Surabaya Dengan Pendekatan Arsitektur Modern. *Undagi : Jurnal Ilmiah Arsitektur Universitas Warmadewa*. 12 (1), pp.172-185.

ABSTRACT

In this millennial era, many children want to experience an identity crisis due to social media that makes them tech savvy, from this, many make the creative economy sector also offset what is in demand from young people today, one of which is the art gallery that raises art with interactive concepts with digital media that are many interesting visitor interest. From the conditions above, the creative economy sector is starting to develop its wings and innovate to follow trends for the needs of this social media event, such as making many contemporary products that are in demand and places to visit instagrammable, one of which is in the arts sector.

Keywords: Social Media, Art Gallery, Interior

ABSTRAK

Di era millenial ini banyak anak muda mengalami krisis identitas dikarenakan sosial media yang menjadikan mereka gemar teknologi (*tech savvy*), dari hal ini banyak membuat sektor ekonomi kreatif ikut mengimbangi apa yang diminati dari para anak muda zaman sekarang salah satunya galeri seni yang memunculkan seni dengan konsep interaktif dengan media digital yang banyak menarik minat pengunjung. maka dari itu dibutuhkan galeri seni interaktif digital di kota Surabaya guna memenuhi kebutuhan para generasi muda (millennial).

Kata kunci: Social Media, Art Gallery, Interior

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dari zaman ke zaman selalu mengalami peningkatan, sehingga memberikan kemudahan pada setiap penggunaannya, tidak hanya orang tua, namun anak muda, dan anak – anak pun ikut terkena dampak dari kemudahan teknologi ini yang dimana menjadikan para generasi ini *tech savvy* (gemar teknologi), dari hal ini tentunya mengubah perilaku sosial, perilaku, dan interaksi para generasi tersebut. Dengan terjangkaunya teknologi ini, yang dapat ditemukan di seluruh penjuru dunia dibandingkan zaman – zaman sebelumnya, akibatnya para semua generasi dapat terkoneksi dan saling berhubungan satu sama lain meski berbeda negara, berbeda waktu, dan

segala perbedaan yang ada, karena adanya teknologi digital yang dinamakan internet.

Dari internet kemudian dikembangkan oleh para pelaku sektor komunikasi ini menjadi sebuah jejaring sosial yang biasa disebut “ media sosial “, Kehadiran media sosial sebagai pusat informasi dan interaksi yang membentuk fenomena baru, yaitu pencarian identitas diri. Media sosial memungkinkan interaksi tanpa pertemuan tatap muka dan arus informasi yang jauh lebih cepat. Evolusi digital inilah yang memungkinkan pengguna untuk hidup di dunia digital dan menjadi seperti yang mereka inginkan.

Salah satu media sosial yang marak dipakai hingga detik ini adalah *instagram*, sebagai sarana interaksi dengan sesama

penggunanya, instagram dibuat untuk mengoneksikan dengan sesama pengguna dengan cara berbagi moment dalam bentuk foto dan video. Lewat instagram, para penggunanya akan menampilkan moment – moment terbaik mereka untuk di publikasikan, akhirnya menambah dari sarana berinteraksi juga sebagai sarana menunjukan identitas diri.

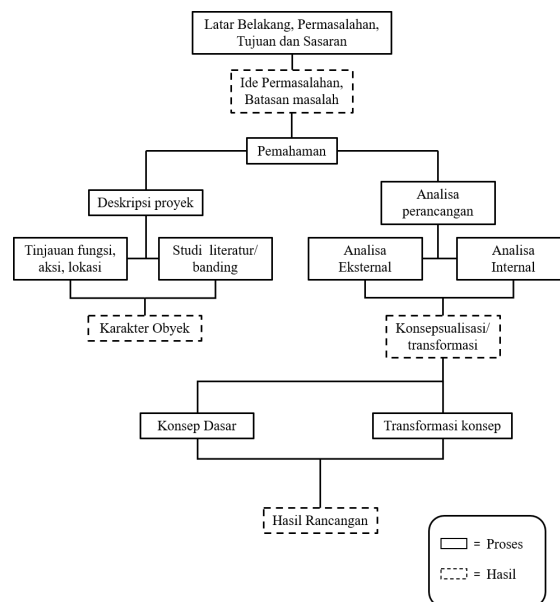
Seni interaktif adalah seni yang bergantung pada penikmat seni yang berpartisipasi. Seni interaktif muncul pada akhir 1950-an karena keinginan seniman akan seni yang terbuka. Para seniman membuat karya seni instalasi yang dapat disentuh dan dimainkan, dikutip dari (*information art*, Wilson, 2022) yang mengulas perkembangan seni menggunakan robot, gestur, sentuhan dan lain sebagainya.

Seni digital merupakan karya seni yang dibuat atau yang dihasilkan dari teknologi digital, seperti halnya komputer (*PC*), laptop, tablet, dan media lainnya melalui pendukung perangkat lunak yang di unduh pada media digital tersebut, seperti *adobe illustrator*, *corel draw*, *adobe photoshop*, *after effect*, *picsart*, *ib lab*, dan lain sebagainya, menurut (Borko Fruth) mengatakan bahwa istilah seni digital merupakan istilah yang baru digunakan pada tahun 1970 an untuk mendefinisikan beberapa bentuk seni seperti seni multimedia (*multimedia art*), seni interaktif (*interactive art*), seni elektronik (*electronic art*) dan, seni media baru (*new media arts*).

Teknologi dari generasi – generasi kian meningkat seperti internet yang menghadirkan jejaring sosial yang biasa disebut media sosial seperti instagram, yang dibuat sebagai sarana interaksi dengan sesama penggunanya, instagram dibuat untuk mengoneksikan dengan sesama pengguna dengan cara berbagi moment dalam bentuk foto dan video, hal ini menjadi para generasi muda (*millennial*) menjadi *tech savvy* (gemar teknologi) dan menunjukkan identitas diri, dari hal ini para pelaku ekonomi kreatif melakukan pengembangan salah satunya pada galeri seni, melalui perkembangan teknologi galeri seni berkembang dengan teknologi menjadi galeri seni interaktif digital yaitu karya seni instalasi yang dapat disentuh dan dimainkan di

Indonesia sendiri sdah memiliki fasilitas tersebut seperti di Jakarta dan Bali, namun kota – kota besar lainnya belum memiliki seperti Surabaya, maka dari itu dibutuhkannya galeri seni interaktif digital di kota Surabaya guna memenuhi kebutuhan para generasi muda (*millennial*). Tujuan dari penelitian ini yaitu Bisa merancang galeri seni interaktif digital yang dapat mewadahi karya instalasi seni interaktif. Bisa merancang sebuah galeri seni interaktif digital yang dapat menjadi ikon generasi muda (*millennial*). Bisa merancang sebuah galeri seni interaktif digital yang dapat menjadi fasilitas bagi generasi muda (*millennial*) untuk mengabadikan moment mereka.

METODE PENELITIAN



Gambar 1

Alur pemikiran perancangan
(Sumber: data pribadi/2023)

1. Penjelasan Alur Pemikiran
 - a. Latar Belakang

Latar belakang adalah sebuah awalan uraian sang penulis untuk menginformasikan sesuatu dengan sistematis mengenai permasalahan dan potensi yang menarik untuk di kaji dengan penjelasan yang spesifik dan beralur agar dapat mudah dimengerti oleh pembaca.

b. Permasalahan

Permasalahan adalah sebuah inti topik dari latar belakang, yang menunjukkan suatu problematika yang harus dicari jalan keluarnya.

c. Tujuan dan sasaran

Tujuan adalah sebuah jawaban dari permasalahan yang terjadi dan dijadikan solusi dari suatu permasalahan, sasaran adalah mangsa pasar yang akan di tuju dari hasil tujuan dari permasalahan.

d. Ide Permasalahan

Ide permasalahan adalah gagasan yang muncul dalam kajian latar belakang yang bersifat solutif dan dapat memecahkan permasalahan untuk tahapan aksi yang pantas untuk topik permasalahan tersebut.

2. Batasan Masalah

Batasan dibuat untuk memfokuskan kondisi eksisting yang sebenarnya terjadi agar lebih terkendali dan relevan.

3. Deskripsi Proyek

a. Pengertian Judul

Pengertian judul adalah sebuah penjelasan tentang garis besar pemahaman fungsi dari obyek yang akan direncanakan.

b. Tinjauan Fungsi

Menjabarkan spesifikasi sebuah obyek yang akan direncanakan secara detail.

c. Tinjauan Lokasi

Rekomendasi lokasi dari obyek yang direncanakan.

d. Studi literatur/Banding

Studi literatur adalah aspek – aspek yang berkaitan dengan obyek dalam judul dan permasalahan, studi banding adalah kajian – kajian yang memiliki kesamaan dengan obyek sebagai pembanding dan dijadikan sebagai acuan.

2. Karakter Obyek

Merupakan karakter umum yang dimiliki obyek yang direncanakan.

3. Tinjauan tema

Merupakan penjelasan tentang tema yang akan diambil dalam

sebuah perancangan untuk mencapai estetika pada perancangan dan mengambil beberapa studi banding dari perancangan yang sudah ada dan dijadikan sebagai acuan.

4. Analisa perancangan

a. Analisa Eksternal

Analisa eksternal merupakan kajian sub – sub tentang lokasi yang akan di pilih dalam perancangan seperti studi pemilihan lokasi, karakter yang ada pada lokasi, analisa lokasi yang terpilih.

b. Analisa Internal

Analisa internal merupakan studi pemahaman dari sebuah proyek yang dirancang seperti penetapan pemakai bangunan, aktifitas pemakai, organisasi ruang, menganalisa struktur dan utilitas dari proyek

5. Konsepsualisasi dan Transformasi

a. Konsep dasar

Merupakan kajian – kajian tentang proyek perancangan terkait dengan desain yang di aplikasikan seperti : konsep penataan tapak, dan konsep bangunan.

b. Transformasi konsep

Dari konsep penataan tapak dan bangunan berlanjut konsep yang akan diambil dalam sebuah bentuk bangunan yang mengambil dari karakter lokasi dan menjadi sketsa terapan dalam zoning, blokplan, dan site plan yang menjadikan ikon kuat.

6. Hasil rancangan

Hasil akhir dari proses perancangan yang tersaji dalam bentuk visualisasi, gambar kerja dan maket yang berskala meliputi: penataan lahan, desain bangunan, sistem struktur dan utilitas, perspektif dan detail, maket dan animasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Analisa Eksternal

a. Studi pemilihan lokasi dan tapak

Dalam studi pemilihan tapak, guna merancang sebuah fasilitas wisata kesenian ini yang berfungsi sebagai tempat rekreasi berupa penyajian karya seni virtual dan non virtual ditambah dengan penyajian opera seni drama, tari, dan musik, maka harus ada beberapa aspek dasar dalam pemilihan lokasi tapak yang bisa meningkatkan kualitas fungsi fasilitas ini diantaranya :

- 1) Potensi yang dimiliki agar memunculkan karakter bangunan

Untuk memunculkan sebuah karakter bangunan, harus mempunyai karakter yang sama dan mendekati sesuai fungsi bangunan, jika fungsi bangunan ini adalah wisata kesenian maka harus di aplikasikan nilai nilai kesenian ini terhadap salah satu konsep perancangannya dan bisa mencapai *point of view* pada kawasan sekitar tapak .

- 2) Jarak fasilitas wisata dengan fasilitas penunjang lainnya

Belajar dari studi banding obyek sejenis pada bab dua sebelumnya seperti teamlab planets dan museum of the future, lokasi fasilitas tersebut selalu berada di kawasan perdagangan dan jasa yang berdekatan dengan hotel, apartement, dan pertokoan, maka lokasi yang di rekomendasikan pada kawasan tersebut cukup mampu menarik wisatawan agar bisa meningkatkan nilai dari fasilitas wisata kesenian ini.

- 3) Jarak fasilitas wisata dengan fasilitas lainnya

Jarak tapak pada fasilitas lain harus diperhatikan seperti estimasi waktu, dan kemudahan akses menuju lokasi tapak ke fasilitas lainnya, hal ini sangat berpengaruh yang dapat memberikan nilai tambah kepada lokasi tapak nantinya terhadap respon wisatawan.

B. Analisa tapak terpilih

1. Kondisi fisik tapak

a. Aksesibilitas

Seperti ulasan penilaian sebelumnya kemudahan akses untuk mencapai lokasi ini sangat mudah dijangkau dengan melalui transportasi darat yaitu umum dan khusus,

transportasi umum disini bisa menggunakan, angkutan kota, ojek, bus dan taksi, dan transportasi khusus bisa menggunakan kendaraan pribadi roda dua maupun roda empat.

b. View

Mengingat wilayah lokasi ini komersial yakni perdagangan dan jasa, view lokasi pada sebelah barat yaitu Jl.Mayjend Jonosewojo, view pada sebelah timur yaitu perumahan Graha Famili ,view pada sebelah utara yaitu pertokoan dan cafe, view pada selatan yaitu National Hospital.

c. Drainase pada lokasi tapak

Lokasi pada tapak memiliki bentuk kontur yang cukup datar dengan sedikit kontur, maka sistem drainase pada lokasi tapak diarahkan pada saluran buangan pada sepanjang jl.Mayjend Jonosewojo dengan menggunakan gorong – gorong

C. Iklim

Iklim pada kota Surabaya ini memiliki rata – rata temperature 30°C, temperature tertinggi mencapai 33°C, dan temperature terendah mencapai 27°C, dengan rata – rata kelembapan udara mencapai 88% dan kecepatan angin mencapai 10 km/jam, dengan curah hujan rata – rata 149mm, letak titik koordinat berada pada 7°17'52.9 bujur selatan dan 112°40'34.2bujur timur.

2. Kondisi fisik lingkungan sekitar

a. Organisasi ruang dan lingkungan sekitar lokasi tapak

Perkembangan yang terjadi pada wilayah sekitar lokasi ini membentuk pola tata ruang linier karena lokasi berada pada jalan besar yang lurus yang bangunan sekitarnya dipenuhi kawasan perdagangan dan jasa, seperti berikut :



Gambar 2

Kondisi lingkungan sekitar site
(Sumber: data pribadi/2023)

b. Pemanfaatan lahan di sekitar lokasi

Pada jl.Mayjend Jonosewojo ini di dominasi oleh bangunan – bangunan komersial seperti Universitas, apartemen dan hotel, supermarket, seperti berikut :



Gambar 3,4
Pasar modern, hotel
(Sumber:data pribadi/2023)



Gambar 4,5
Fasilitas kampus, Apartement
(Sumber:data pribadi/2023)

c. Kondisi fisik utilitas

Utilitas pada wilayah sekitar lokasi ini terlengkapi dengan adanya jaringan air bersih, sistem drainase, jaringan komunikasi, jaringan listrik, dan tempat pembuangan sampah (TPS), dalam kajian sebagai berikut :

a) Jaringan air bersih

Jaringan air bersih yang tersedia berupa :

- Air tanah (sumur bor)
- PDAM dimana jaringan ini sudah mencakup sepanjang jalan besar pada Jl.Mayjend Jonosewojo

a. Sistem drainase

Sistem pembuangan dan drainase pada wilayah lokasi ini memakai saluran bawah tanah (gorong – gorong) di sepanjang jalannya.

b. Jaringan komunikasi

Jaringan komunikasi pada wilayah lokasi ini berupa tower pemancar yang banyak tersebar di sekitar wilayah lokasi.

c. Jaringan listrik

Saluran listrik pada wilayah lokasi menggunakan saluran dari PLN, dan jaringan listriknya menggunakan tiang yang ada di sepanjang jalan.

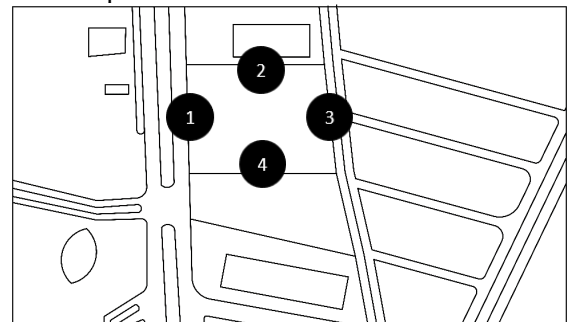
d. TPS

Tempat pembuangan sampah pada wilayah lokasi ini berada di kecamatan sukomanunggal, yang berada pada Jl. Darmo Permai.

A) Anilisis tapak

Perancangan Galeri Seni Interaktif ini melewati berbagai pertimbangan yang kompleks yang dihasilkan dari kondisi eksisting wilayah lokasi yang dipilih, sehingga memunculkan analisis, anilisis ini bertujuan untuk mendapatkan suatu kenyamanan, keamanan bagi pengguna, masyarakat yang ada di wilayah lokasi dan lingkungan sekitar lokasi dan dijadikan sebagai acuan dalam desain yang akan diterapkan nantinya, dengan melalui aspek – aspek berikut :

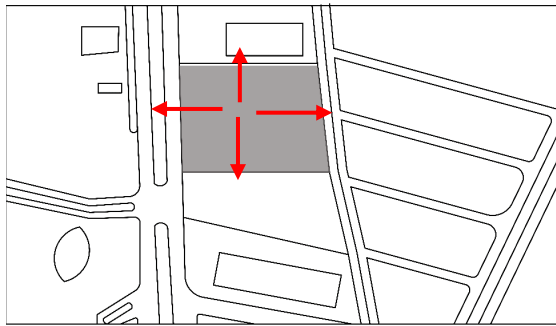
• Batas tapak



Gambar 6
Batas tapak
(Sumber:data pribadi/2023)

- 1 Jl.Mayjend Jonosewojo
- 2 Ranch Market Graha famili
- 3 Jl. Boulevard famili bar
- 4 Lahan kosong

• View dalam ke luar tapak



Gambar 7
Analisis view dari dalam ke luar
(Sumber:data pribadi/2023)

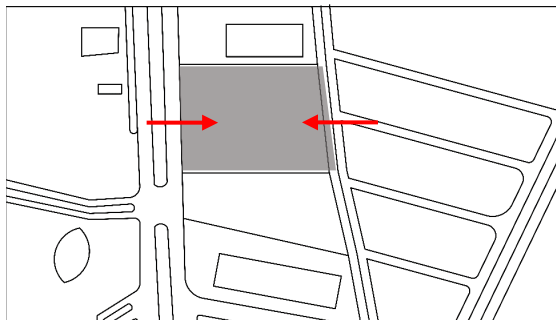


Gambar 8,9
View barat, dan utara
(Sumber:data pribadi/2023)



Gambar 8,9
View Timur, dan selatan
(Sumber:data pribadi/2023)

- View luar ke dalam

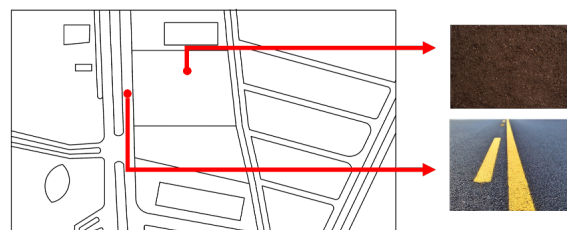


Gambar 10
Analisis view dari luar kedalam
(Sumber:data pribadi/2023)



Gambar 10,11
View Barat,Timur
(Sumber:data pribadi/2023)

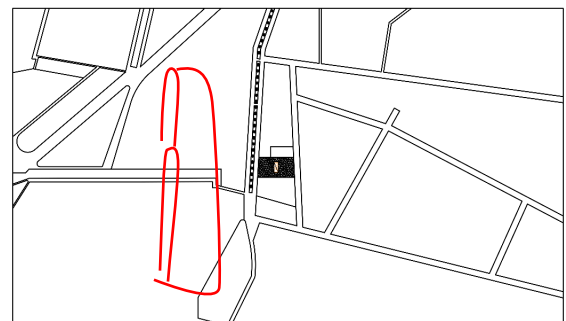
- Analisis lansekap



Gambar 12
Kondisi tanah
(Sumber:data pribadi/2023)

Lokasi tapak memiliki 2 material yaitu soft material berupa tanah dan hard material berupa aspal.

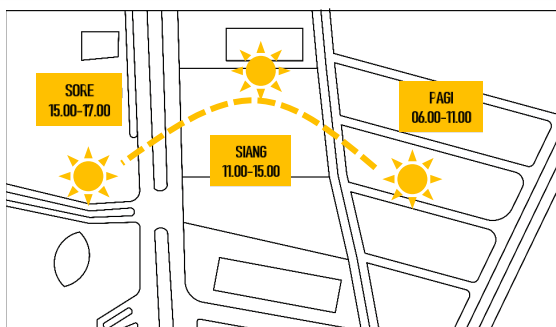
- Analisis Sirkulasi



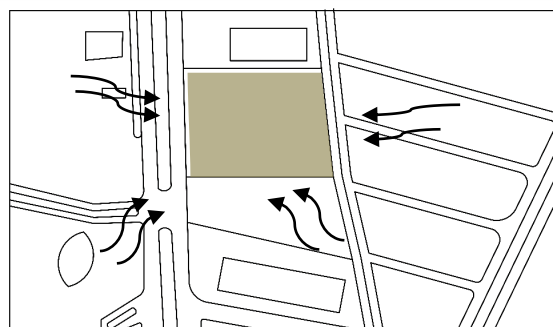
Gambar 4.7 (sumber: data pribadi)

Sirkulasi pada sekitar tapak sangat mudah diakses dapat dijangkau dengan berbagai kendaraan sehingga mempermudah pencapaian kedalam tapak, dimulai dari jalan utama Jl.Mayjend Jonosewojo terdapat 2 putar balik, jika berasal dari dalam perumahan bisa melewati jl. Boulevard famili.

- Analisis matahari



Gambar 13
Analisis matahari
(Sumber: data pribadi/2023)



Gambar 15
Analisis angin
(Sumber: data pribadi/2023)

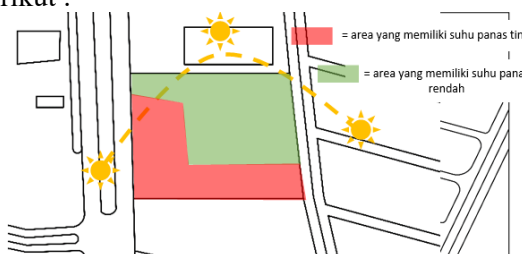
Didalam perancangan sebuah proyek tentunya memiliki sebuah penanganan – penanganan terhadap kondisi alam, dalam hal ini matahari juga berperan dalam sebuah perancangan yang memberi dampak pada bentuk bangunan maka dari itu perlunya menganalisis dan mengklasifikasikan analisis matahari sebagai berikut :

Tabel 1. Klasifikasi analisis matahari

NO	ARAH MATAHARI	POTENSI	KEKURANGAN	SOLUSI
1	 PAGI HARI 06.00 – 10.00	Cahaya matahari di pagi hari bagus Pada arah matahari terbit tidak ada bangunan yang menghalangi	Fungsi bangunan yang akan dirancang mempunyai jam buka tertentu yakni pada jam 10.00	Memaksimalkan cahaya matahari pagi pada penunjang yaitu taman.
2	 SIANG HARI 10.00 – 15.00	Memaksimalkan cahaya matahari sebagai pencahayaan alami	Cahaya siang hari di Surabaya membawa suhu panas, yang mencapai 34°C. Bisa membuat kendaraan yang parkir menjadi panas	Membuat orientasi bangunan ke arah selatan yang dapat meminimalkan bangunan. Membuat 2 lantai sebagai fungsi penunjang seperti foodcourt maupun cafe.
3	 SORE HARI 15.00 – 17.00	Cahaya matahari pada sore hari cenderung bagus untuk estetika view bangunan. Hawa yang di bawa cahaya matahari sore tidak terlalu panas	View yang dari dalam ke luar akan tertutup oleh vegetasi yang berfungsi sebagai barrier	Membuat bukaan yang bisa menyebarkan cahaya matahari ke bagian barat yang memberi kesan sejuk.

(sumber data: data pribadi/2023)

dari tabel diatas menghasilkan gambaran cahaya matahari pada site yang bisa dijadikan sebagai acuan orientasi massa bangunan yang diaplikasikan sebagai berikut :



Gambar 14
Analisis matahari
(Sumber: data pribadi/2023)

Pada wilayah lokasi angin mempunyai kecepatan maksimum kurang lebih 15km/jam, dengan kondisi ini tapak cukup menerima angin diakarenakan area sekitar site tidak terlalu banyak bangunan, dan memenuhi standart di dalam sebuah perancangan, angin juga berperan penting untuk bangunan dan bisa dimanfaatkan, belajar dari kondisi ini dapat dilakukan analisis dan mengklasifikasikan analisis arah angin sebagai berikut :

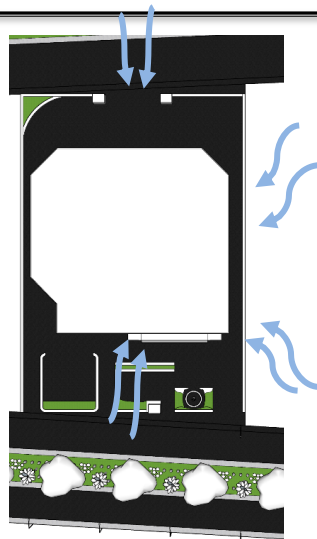
Tabel 2. Klasifikasi analisis angin

NO	ARAH ANGIN	POTENSI	KEKURANGAN	SOLUSI
1	Angin dari arah timur dan timur laut	Membawa hawa sejuk karena minim kendaraan yang berada di kawasan parkir perumahan. Dikawasan perumahan juga terdapat banyak vegetasi sehingga angin yang di bawa dari arah angin ini bagus.	Orientasi bangunan yang menghadap jalan besar mengarah ke bagian barat karena cocok untuk entrance bangunan.	Membuat bukaan yang bisa menyebarkan cahaya matahari ke bagian barat yang memberi kesan sejuk.
2	Angin dari arah barat dan barat daya	Orientasi bangunan yang menghadap jalan besar mengarah ke bagian barat karena cocok untuk entrance bangunan.	Namun angin dari arah barat ini cenderung tidak sebat karena site sangat berdekatan dengan jalan besar yang membawa asap kendaraan dan debu.	Membuat barrier dari tanaman untuk membelokkan angin/ memberi tanaman penyangkutan debu.

(sumber data: data pribadi/2023)

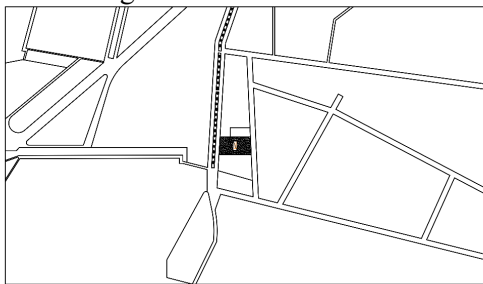
Dari tabel diatas menghasilkan gambaran cahaya matahari pada site yang bisa dijadikan sebagai acuan orientasi massa bangunan yang diaplikasikan sebagai berikut :

- Analisis angin



Gambar 16
Hasil analisis angin
(Sumber: data pribadi/2023)

- Analisis vegetasi



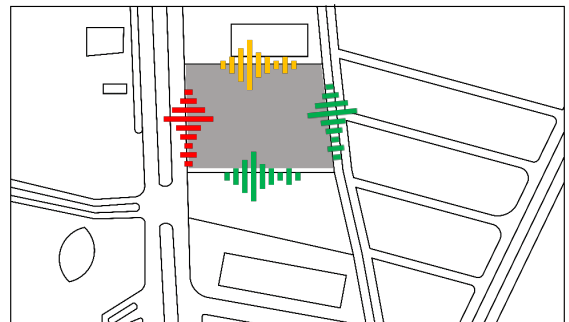
Gambar 17
Analisis vegetasi
(Sumber: data pribadi/2023)

Disepanjang jalan utama Jl.mayjend Jonosewojo, dpenuhi oleh tanaman bertajuk lebar,tinggi dan hias seperti palem, pohon kelapa, dan pohon dengan jarak 8m tanjung seperti berikut :



Gambar 18
Vegetasi sekitar site
(Sumber: data pribadi/2023)

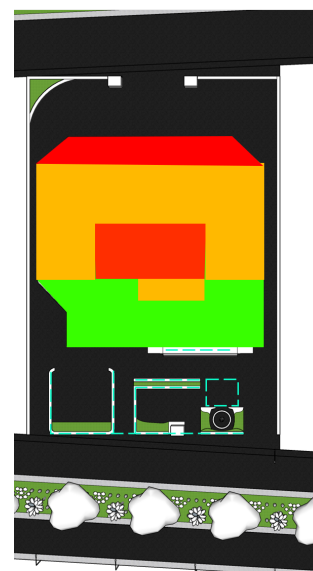
- Analisis kebisingan



Gambar 4.16(sumber: data pribadi)

- :Tingkat kebisingan tinggi berada di sisi barat tapak
Karena berada pada jalan utama yang terjadi di pagi hari dan sore hari karena transportasi
- : Tingkat kebisingan sedang berada sisi utara tapak, karena berada dekat dengan area parkir pertokoan “ Ranch Market ”
- : Tingkat kebisingan rendah berada di sisi barat dan selatan, pada sisi selatan hanya terdapat lahan kosong namun dalam jarak 200 meter terdapat rumah sakit “ national hospital ”, dan pada sisi barat terdapat Jalan “ Jl. Boulevard famili “ perumahan yang jarang dilewati oleh transportasi

- Analisis zoning



Gambar 19
Analisis zoning
(Sumber: data pribadi/2023)

Zonasi ini menjadi dibagi pada beberapa bagian diantaranya :

 : zonasi berwarna hijau ini berada di area publik seperti Lobby, dan Foodcourt

 : zonasi berwarna kuning ini berada di area semi privasi, seperti area pameran

 : zonasi berwarna merah ini berada di area privasi, seperti kantor pengelola dan toilet

B) Analisa Internal

a. Penetapan pengguna/pemakai bangunan

Analisa fungsi

Fungsi dan fasilitas yang ada pada galeri seni interaktif digital ini nantinya terlihat pada tabel berikut ini :

Tabel 3. Klasifikasi Fungsi bangunan

FUNGSI PRIMER	1. TEMPAT REKREASI 2. TEMPAT HIBURAN
FUNGSI SEKUNDER	1. TEMPAT PROMOSI 2. FORUM DISKUSI 3. PRODUKSI KARYA SENI
FUNGSI PENUNJANG	PARKIR KENDARAAN MUSHOLA RUANG ISTIRAHAT FOODCOURT TOILET FASILITAS KEAMANAN AREA TRANSIT KENDARAAN UMUM

(sumber data: data pribadi/2023)

Analisa jumlah/kapasitas

Pada proyek perancangan galeri seni interaktif ini nantinya, dapat menampung ± 500 pengunjung dan pengelola, karena terdapat beberapa ruang publik yang terbagi pada galeri seni seperti ruang pameran yang terbagi menjadi 3 bagian, taman, dan foodcourt sebagai penunjangnya.

Karakter pemakai

Tabel 4. Klasifikasi Fungsi bangunan

Pengelola	Berkomitmen
	Bertanggung jawab
	Pemikir
	Berambisi

Pengunjung	Aktif dan energik
	Rasa ingin tahu yang tinggi
	Senang dan kaya akan fantasi
	Semangat mempelajari hal baru
	Mempunyai daya perhatian

(sumber: analisis pribadi)

Kebutuhan ruang

Tabel 4. Klasifikasi Fungsi bangunan

Jenis pengguna	Jenis kegiatan	Sifat kegiatan	Kebutuhan ruang
Pengelola	Datang parkir	Publik	Tempat parkir
	Masuk, ganti seragam	Privat	Ruang ganti
	Menjaga loket	Publik	Ruang loket
	Perawatan	Privat	Ruang servis
	Menyimpan properti seni	Privat	Gudang
	Mengintruksi pengunjung	Privat	Ruang servis
	Update	Privat	Kantor
	Istirahat	Publik	Ruang istirahat
	Beribadah	Publik	Mushola
	BAK/BAB	Privat	toilet
Pengunjung	Makan/minum	Publik	foodcourt
	Datang parkir	Publik	Tempat parkir
	Membeli tiket masuk	Publik	Lobby
	Melihat karya seni	Publik	Ruang pameran
	Istirahat	Publik	Ruang istirahat
	Beribadah	Publik	Mushola
	BAK/BAB	Privat	toilet
	Makan/minum	Publik	foodcourt
	Rekreasi	Publik	Taman

(sumber data: data pribadi/2023)

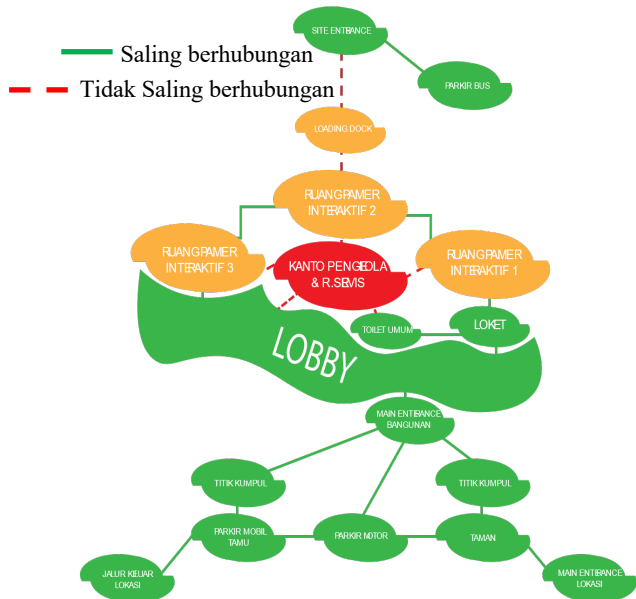
Analisa Aktifitas Pengguna

Tabel 5. Klasifikasi Fungsi bangunan

Jenis pengguna	Alur aktifitas pengguna
Pengelola	datang > parkir > ruang ganti > loket > gudang > ruang servis > toilet > musholla > foodcourt > ruang istirahat > parkir > pulang.
Pengunjung	datang > parkir > loket > ruang pameran > musholla > toilet > foodcourt > ruang istirahat > Taman > parkir > pulang.

(sumber data: data pribadi/2023)

Organisasi Ruang



Gambar 20

Vegetasi sekitar site
(Sumber: data pribadi/2023)

Analisis kebutuhan besaran ruang

Tabel 6. Klasifikasi kebutuhan besaran ruang

JENIS KEGIATAN	JENIS RUANG	STANDAR	SUMBER	KAPASITAS	DIMENSI RUANG	LUAS TOTAL
Galeri seni interaktif digital	R. Pameran 1	0,65m ²	DA	100	0,65m ² x1,50	65m ²
	R. Pameran 2	0,65m ²	DA	100	0,65m ² x1,50	65m ²
	R. Pameran 3	0,65m ²	DA	100	0,65m ² x1,50	65m ²
	R. Servis	20m ²	DU	-	-	20m ²
	Toilet R. Servis	2,25m ²	NAD	1	-	2,25m ²
	Lobby	0,65m ²	DA	100	0,65m ² x1,50	65m ²
	Loket	2m ²	NAD	2	2m ² x2	4m ²
	Toilet lobby laki - laki	2,25m ²	NAD	10	2,25m ² x10	22,5m ²
	Toilet lobby perempuan	2,25m ²	NAD	10	2,25m ² x10	22,5m ²
Kantor pengelola	R. bersama	4m ²	NF	10	4m ² x10	40m ²
	R. manajer	10m ²	NAD	1	10m ² x2	10m ²
	R. Rapat	2m ²	NF	10	2m ² x10	20m ²
	Pusat informasi	0,65m ²	DA	10	0,65m ² x10	6,5m ²
	Toilet kantor laki - laki	2,25m ²	NAD	5	5m ² x2,25m ²	11,25m ²
	Toilet kantor perempuan	2,25m ²	NAD	5	5m ² x2,25m ²	11,25m ²
	Pantry	1,3m ²	SKR	5	1,3m ² x5	6,5m ²
Foodcourt	Kasir	2m ²	NAD	2	2m ² x2	4m ²
	Area makan	1,6m ²	DA	150	1,6m ² x1,50	240m ²
	Stand	5m ²	DA	15	5m ² x15	75m ²
	Toilet kantor laki - laki	2,25m ²	NAD	10	2,25m ² x10	25m ²
	Toilet kantor perempuan	2,25m ²	NAD	10	2,25m ² x10	25m ²
	Tempat parkir mobil	12,5m ²	-	50	12m ² x50	60m ²
Tempat parkir	Tempat parkir motor	1,5m ²	-	50	1,5m ² x50	75m ²
	Pos jaga	4m ²	NAD	2	4m ² x2	8m ²
TOTAL						1.217,75m ²

(sumber data: data pribadi/2023)

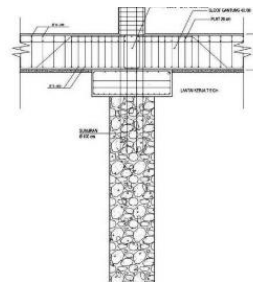
Analisa Struktur Bangunan

1. Pondasi

Bagian penting pada sebuah perancangan adalah pondasi, karena pondasi adalah kaki utama berdirinya sebuah bangunan, dalam

fasilitas wisata kesenian ini dibutuhkan bangunan yang memiliki sedikit kolom, maka dilakukannya sebuah analisis pondasi untuk menyelaraskan dengan fungsi bangunan wisata keseniannya nantinya. Berikut adalah analisis jenis pondasi yang akan dipakai :

a. Pondasi sumuran



Gambar 21

Pondasi sumuran
(Sumber:google)

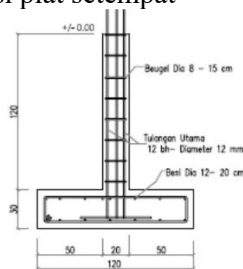
Pada pondasi ini memiliki kelebihan diantaranya :

- + Dapat digunakan pada bangunan bentang lebar
- + Dapat digunakan pada jenis tanah yang keras hingga kedalaman 3 – 5m
- + Kuat dan awet

Dan memiliki kekurangan diantaranya :

- Perlu alat untuk teknink pemasangannya
- Kurang ramah lingkungan

a. Pondasi plat setempat



Gambar 21

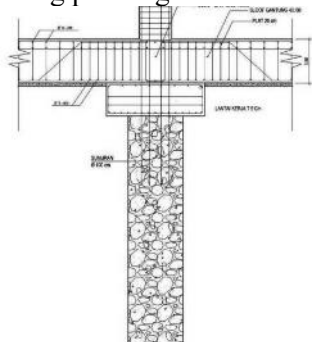
Pondasi Plat setempat
(Sumber:google)

Pada pondasi ini memiliki kelebihan diantaranya :

- + Dapat digunakan pada bangunan bentang lebar
- + Tidak menimbulkan kebisingan saat pemasangan
- + Meminimalisir kerusakan lingkungan

Dan memiliki kekurangan diantaranya :

- Pondasi harus dibuat lebih awal dibanding pengerjaan bangunan.
- Pondasi tiang pancang



Gambar 22

Pondasi tiang pancang
(Sumber:google)

Pada pondasi ini memiliki kelebihan diantaranya :

- + Dapat digunakan pada bangunan bentang lebar
- + Pelaksanaan relatif cepat
- + Peralatan yang digunakan tidak sulit didapatkan di Indonesia

Dan memiliki kekurangan diantaranya :

- Menimbulkan kebisingan saat pengerjaan
- Dari jenis pondasi diatas dilakukan penilaian sebagai berikut :

Tabel 7. Klasifikasi Fungsi bangunan

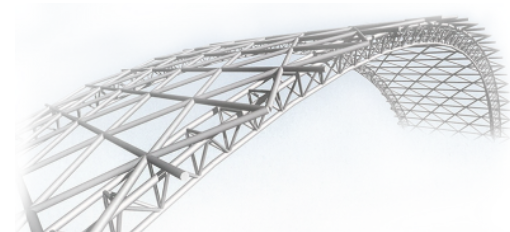
Jenis pondasi	Ramah lingkungan	Kemudahan pemasangan	Kecepatan pemasangan	keputusan
Pondasi sumuran	×	×	√	
Pondasi plat setempat	√	√	×	√
Pondasi tiang pancang	×	√	×	

(sumber data: data pribadi/2023)

2. Analisa struktur

Selain pondasi aspek penting selanjutnya dalam sebuah perancangan adalah struktur dari bangunan yang akan dirancang, untuk sebuah fungsi wisata kesenian ini, dapat di analisiskan tentang jenis struktur yang akan dipakai sebagai berikut :

a. Struktur rangka ruang (space frame)



Gambar 22

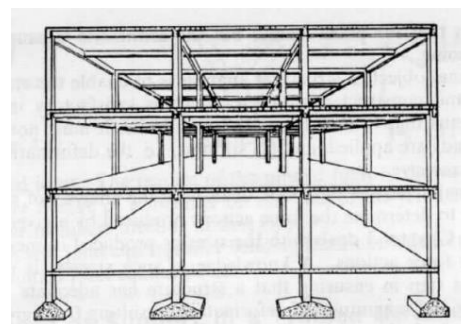
Pondasi tiang pancang
(Sumber: Ir. Rulan Nirwansyah, MT:2021)

Pada struktur ini memiliki kelebihan diantaranya :

- + Biasa digunakan pada bangunan bentang lebar
- + Memberikan kesan yang luas karena minim kolom
- + Memiliki umur yang panjang

Dan memiliki kekurangan diantaranya :

- Memerlukan alat bantu yang khusus dalam pemasangannya
- Memakan biaya dalam pembelian elemen – elemennya
- Struktur rangka kaku (*rigid frame*)



Gambar 22

Struktur rangka bangunan
(sumber: PT. Adhyaksa persada)

Pada struktur ini memiliki kelebihan diantaranya :

- + Biasa digunakan pada bangunan bentang lebar
- + Kuat dan awet
- + Sudah biasa digunakan di wilayah Indonesia

Dan struktur ini memiliki kekurangan diantaranya :

- Segi estetika berkurang karena terhalang rangka yang baku
- Terdapat jajaran kolom pada struktur rancangan pada jarak tertentu

Dari analisis struktur diatas dilakukan penilaian sebagai berikut :

Tabel 8. Klasifikasi tabel struktur bangunan

Jenis struktur	Tahan lama	Estetika bangunan	Kecepatan pemasangan	keputusan
Struktur rangka Kaku	×	×	√	
Struktur rangka ruang	√	√	×	√

(Sumber: data pribadi,2023)

Analisa Utilitas Pada Bangunan

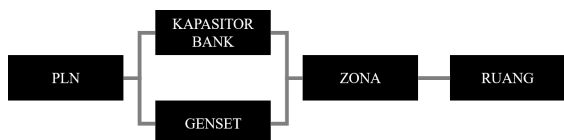
1. Utilitas listrik

Sirkulasi AC yang akan dipasang



Gambar 4.20 (sumber: analisa pribadi)

Alur arus listrik yang akan dipasang



Gambar 4.21 (sumber: analisa pribadi)

2. Utilitas air bersih

a. Sistem penyediaan air bersih (SPAB)

Pada bangunan diperlukannya penyediaan air bersih yang layak digunakan untuk

mencapai standar penyediaan air bersih pada wilayah lokasi sumber air berasal dari:

- b. Air sumur
- c. Air PDAM yang jaringannya sudah mencakup wilayah lokasi

Pemanfaatan air PDAM ini mempunyai kelebihan yaitu :

Penggunaan yang praktis dan efisien karena memang sudah tersedia sebelumnya Dan memiliki kekurangan yaitu :

Di setiap bulannya harus menggani biaya retribusi pada pihak PDAM

d. Utilitas air kotor

Sistem pembuangan air kotor terbagi menjadi berapa bagian untuk air kotor dapur, KM/WC, dan air hujan, berikut skeam pembuangan yang akan dilakukan pada perancangan kali ini :

Utilitas pada KM/WC :



Gambar 23

Utilitas air kotor

(sumber: data pribadi/2023)

Utilitas pada dapur :



Gambar 24

Utilitas dapur

(sumber: data pribadi/2023)

Utilitas air hujan :



Gambar 25

Utilitas air hujan

(sumber: data pribadi/2023)

e. Sistem pencahayaan

Pada perancangan fasilitas ini sistem pencahayaannya hampir 90% menggunakan pencahayaan buatan dikarenakan sebagian besar ruang primer akan tertutup karena untuk mendukung ruang pameran yang dibutuhkan seperti lampu sorot untuk indoor sebagai permainan cahaya, proyektor sebagai pengisi virtual pada ruang pameran.

Namun ada juga sistem pencahayaan alami pada sisi ruang yang lain seperti, kantor pengelola, foodcourt dengan menggunakan jendela kaca yang bershading agar mengurangi efek dari panas sinar matahari, dan memberikan pola pada fasad bangunan yang berbahan pvc dan lain sebagainya agar cahaya matahari seluruhnya tidak masuk.

f. Sistem penghawaan

Penghawaan pada ruang primer ini menggunakan penghawaan buatan dengan menggunakan AC, dan exhaust fan, namun pada ruang sekunder dan penunjang tetap memakai penghawaan alami dengan meletakkan bukaan yang sejajar dan mengoptimalkan arah angin serta membuat skema penghawaan dengan memakai media tanaman untuk membelokkan arah angin agar bisa masuk pada bangunan.

g. Sistem pemadam kebakaran

Pada perancangan ini mempunyai resiko kebakaran yang cukup besar mengingat properti elektronik yang dipakai juga banyak maka dari itu persediaan sistem pemadam kebakaran yang digunakan berupa : hydrant, detektor asap, dan fire alarm.

SIMPULAN

Pada konsep penataan tapak mengambil acuan pada D.K.Ching (1996) tentang organisasi ruang yaitu :

a. Organisasi cluster

Kelompok ruang berdasarkan kedekatan hubungan atau bersama-sama memanfaatkan satu ciri hubungan visual. Tidak adanya tempat utama di dalam pola organisasi berbentuk kelompok, maka tingkat kepentingan sebuah ruang harus ditegaskan lagi melalui ukuran, bentuk atau orientasi di dalam polanya

b. Konsep bangunan

Pada konsep bangunan perancangan nantinya akan menjadi 1 massa yang dengan tidak adanya penghubung dan mengandalkan dinding sebagai penyekat tersebut dan mempunyai tingkat ketinggian yang berbeda – beda dikarenakan guna mengambil pola pada gaya bangunan dan fungsi ruang nantinya.

c. Tema dan pendekatan perancangan

Dalam menentukan ide bentuk perancangan kali ini diambil pada bab 2 sebelumnya tentang studi banding tema sejenis bahwasannya klasifikasi arsitektur modern namun yang dipadukan dengan perkembangan teknologi dari zaman ke zaman semakin meningkat dan bergerak dinamis yang diibaratkan dengan bentuk – bentuk geometri.

DAFTAR PUSTAKA

Dannenberg, R. B., & Bates, J. (1995). A model for interactive art.

Djulianto Susanto, arkeolog, Koran Tempo, 2013 Nugroho Harjendro, Galeri Seni Rupa Kontemporer Di Yogyakarta, TGA, UGM, 2004

Handoko, R. (2018). Desain Interior Galeri Seni dan Budaya Nusantara Surabaya dengan Konsep Modern Heritage Guna Meningkatkan Minat Masyarakat akan Seni dan Kebudayaan Nusantara. DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR Fakultas Arsitektur Desain dan Perencanaan Institut Teknologi Sepuluh Nopember.

Hasyim, N., & Senoprabowo, A. (2019). Perancangan ruang pameran digital dalam media virtual reality sebagai upaya menyediakan ruang pameran interaktif. *Gestalt: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 1(1), 103-112.

Muller, L., Edmonds, E., Connel, M: "Laboratorium hidup untuk seni interaktif", *CoDesign*, 2(4):3

Nasional, B. P. P. (2014). Rencana pembangunan jangka menengah nasional (RPJMN) 2015-2019.

Neufert, Ernst. 2002. *Data Arsitek Jilid Dua* Cetakan 33. Jakarta: Erlangga

Patria, B. (2011). *LANDASAN KONSEPTUAL PERENCANAAN DAN PERANCANGAN PUSAT PELAYANAN RESTORASI DAN REPARASI* DI

YOGYAKARTA (Doctoral dissertation, UAJY).

PERATURAN DAERAH KOTA
SURABAYA NOMOR 12 TAHUN
2014 tentang RENCANA TATA
RUANG WILAYAH KOTA
SURABAYA TAHUN 2014-2034.

Rahardja, I. U., MTI, M., Henderi, M., Yusup, M., Kom, M., & Aini, Q. (2021). RENCANA PEMBANGUNAN JANGKA MENENGAH DAERAH.

Sumalyo, Yulianto. 1997. Arsitektur Modern Akhir Abad XIX dan Abad XX. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press

Subroto, T. Y. W. (2019). Koeksistensi alam dan budaya dalam arsitektur. ARTEKS: Jurnal Teknik Arsitektur, 3(2), 5-8.

Sulistiyohadi, B. S. C., & Purnama, L. (2019). Galeri seni rupa kontemporer. Jurnal Sains, Teknologi, Urban, Perancangan, Arsitektur (Stupa), 1(1), 390-399.

Ching, F. D. (2023). Architecture: Form, space, and order. John Wiley & Sons.

Zupan, M. (2014). Intersections of Art, Science and Technology: Degree Dissertation (Doctoral dissertation, M. Zupan).