



TUGAS AKHIR - RI 141501

**DESAIN INTERIOR GALERI SENI DAN BUDAYA NUSANTARA
SURABAYA DENGAN KONSEP MODERN HERITAGE
GUNA MENINGKATKAN MINAT MASYARAKAT AKAN
SENI DAN KEBUDAYAAN NUSANTARA**

RONNY HANDOKO
NRP 08411440000044

Dosen Pembimbing
Thomas Ari Kristianto, S.Sn, MT
19750429 200112 1 002

DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR
Fakultas Arsitektur Desain dan Perencanaan
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
Surabaya
2018



TUGAS AKHIR - RI 141501

**DESAIN INTERIOR GALERI SENI DAN BUDAYA NUSANTARA SURABAYA DENGAN
KONSEP MODERN HERITAGE
GUNA MENINGKATKAN MINAT MASYARAKAT AKAN
SENI DAN KEBUDAYAAN NUSANTARA**

RONNY HANDOKO
NRP 08411440000044

Dosen Pembimbing
Thomas Ari Kristianto, S.Sn, MT
19750429 200112 1 002

DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR
Fakultas Arsitektur Desain dan Perencanaan
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
Surabaya

2018

LEMBAR PERSETUJUAN

**DESAIN INTERIOR GALERI SENI DAN BUDAYA NUSANTARA SURABAYA
DENGAN KONSEP MODERN HERITAGE**

**GUNA MENINGKATKAN MINAT MASYARAKAT
AKAN SENI DAN KEBUDAYAAN NUSANTARA**

TUGAS AKHIR

Disusun untuk Memenuhi Salah Satu Syarat

Memperoleh Gelar Sarjana Teknik

Pada

Departemen Desain Interior

Fakultas Arsitektur Desain dan Perencanaan

Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Oleh :

RONNY HANDOKO

NRP 0841144000044

Disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir :



Thomas Ari Kristianto, S.Sn., MT
NIP 19750429 200112 1 002

**SURABAYA,
JULI 2018**

**DESAIN INTERIOR GALERI SENI DAN BUDAYA NUSANTARA
SURABAYA DENGAN KONSEP MODERN HERITAGE
GUNA MENINGKATKAN MINAT AKAN
SENI DAN KEBUDAYAAN NUSANTARA**

Nama : Ronny Handoko
NRP : 0841144000044
Departemen : Desain Interior – ITS
Dosen : Thomas Ari Kristianto, S.Sn, MT

ABSTRAK

Tingkat diversitas kebudayaan Indonesia merupakan yang tertinggi di dunia dan karena hal tersebut maka peran budaya sangat penting dalam membangun dan memajukan bangsa dalam membentuk karakter dan moral bangsa. Bonus demografi juga akan dialami oleh Indonesia pada tahun 2035 yang mana masyarakat terutama generasi muda saat ini akan menjadi penerus bangsa ini, sedangkan dengan terjadinya hal tersebut belum ada fasilitas dan sarana memadai untuk mengembangkan minat ketertarikan akan kesenian dan kebudayaan nusantara. Maka dari itu dibuatlah sebuah Galeri Seni dan Budaya Nusantara guna menjawab permasalahan tersebut. Sebagai galeri yang pertama khususnya untuk kota Surabaya dan Jawa Timur, sebuah galeri dalam meningkatkan minat masyarakat membutuhkan fasilitas yang memadai, informatif dan interaktif. Selain hal tersebut lingkungan galeri juga dapat mendukung kegiatan pengunjung. Suasana dalam galeri yang identik dengan membosankan dapat diubah menjadi suasana yang membuat pengunjung pasif menjadi aktif agar semua informasi yang ingin disampaikan dapat terserap dengan maksimal.

Berangkat dari permasalahan-permasalahan tersebut, penulis akan mengoptimalkan melalui pendekatan desain interior sebuah galeri yang ada di Surabaya. Dengan menghadirkan konsep desain interior “Modern Heritage”, diharapkan mampu memberikan suasana baru dan berbeda dari galeri dan tempat budaya yang sudah ada. Dengan menghadirkan konsep tersebut, diharapkan nantinya galeri ini dapat dimanfaatkan menjadi salah satu tujuan destinasi wisata

edukatif bagi keluarga dan bagi anak-anak, dengan memanfaatkan inovasi dalam segi teknologi namun tetap menjaga serta melestarikan kesenian dan kebudayaan Indonesia.

Metodologi desain meliputi pengumpulan data yang dilaksanakan secara langsung maupun tidak langsung. Data primer diperoleh melalui survei lapangan di beberapa galeri dan museum yang ada di Surabaya untuk mengetahui kondisi yang sudah ada. Selain itu wawancara dan analisa kuesioner bertujuan untuk mengetahui keinginan dan harapan pengunjung. Data sekunder diperoleh melalui berbagai sumber baik buku, majalah maupun jurnal sebagai data pelengkap.

Konsep yang dihadirkan pada galeri ini adalah menciptakan suasana interior yang jauh dari kesan membosankan dengan menyesuaikan karakter masyarakat saat ini, baik dari segi media informasi yang interaktif maupun tata letak *display* koleksi yang dibuat informatif, namun tetap tidak menghilangkan unsur budaya di tiap-tiap koleksi yang dipamerkan.

Kata Kunci : *Galeri seni dan budaya, Interaktif, Modern, Heritage, Minat Masyarakat.*

**INTERIOR DESIGN OF SURABAYA NUSANTARA ART & CULTURE
GALLERY WITH MODERN HERITAGE CONCEPT
TO INCREASE INTEREST OF ART & CULTURE**

Name : Ronny Handoko
ID Number : 08411440000044
Department : Desain Interior – ITS
Lecturer : Thomas Ari Kristianto, S.Sn, MT

ABSTRACT

The range of Indonesian culture's diversity is the highest in the world, so that the role of culture is very important to build and advance the nation for creating citizen's morals character. In 2035, Indonesia will go through demographic bonus which is the citizen especially young generation will continue the rotation of this nation, beside, by the time that those things happen, there are no suffice facilities for developing the interest in arts and culture. Therefore made an Art Gallery and Culture Nusantara to answer the above problems. As the first gallery especially for the city of Surabaya and East Java, a gallery in increasing public interest requires adequate facilities, informative and interactive. In addition to this gallery environment can also support visitor activities. The atmosphere in the gallery is identical to the boring can be changed into an atmosphere that makes passive visitors become active so that all information to be conveyed can be absorbed maximally.

Starting from the problems above, the author will optimize through the interior design approach of a gallery in Surabaya. By presenting the interior design concept of "Modern Heritage", it is expected to provide a new and different atmosphere from galleries and cultural venues that already exist. By presenting the concept, it is hoped that this gallery can be utilized to be one of the destinations of educational tourism destination for families and for children, by utilizing innovation in technology aspect while maintaining and preserving Indonesian art and culture.

The design methodology includes the collection of the data which is held directly or indirectly. Primary data was gotten through the field survey at several galleries and museums in Surabaya to find out the existing conditions. More-over interviews and questionnaire analysis aims to determine the desires and expectations of visitors. Secondary data is obtained through various sources of books, magazines and journals as complementary data.

The presented concept in this gallery is to create an interior atmosphere that is far from the boring impression by adapting the character of today's society, both in terms of interactive information media although the layout of collection displays become informative, but still not eliminate the cultural elements in each collection exhibited.

Keywords : *Art and Culture Gallery, Interactive, Modern, Heritage, Public interest.*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat kesempatan dan kemudahan yang telah diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir (RI141501) dengan judul **“DESAIN INTERIOR GALERI SENI DAN BUDAYA NUSANTARA SURABAYA DENGAN KONSEP MODERN HERITAGE GUNA MENINGKATKAN MINAT AKAN SENI DAN KEBUDAYAAN NUSANTARA”** ini. Tujuan dari dibuatnya laporan ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan mata kuliah Tugas Akhir di Departemen Desain Interior, Fakultas Arsitektur Desain dan Perencanaan, Institut Teknologi Sepuluh Nopember, Surabaya.

Dalam penyusunan laporan Tugas Akhir ini, sangat banyak pihak yang membantu penulis. Berkat bantuan, semangat, doa, dan hal-hal pendukung lainnya, penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini. Pada kesempatan kali ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan kesempatan, kesehatan, kemampuan untuk melaksanakan dan menyelesaikan Tugas Akhir (RI141501) dengan baik.
2. Orang tua serta saudara kandung penulis yang selalu memberikan semangat dan doanya.
3. Bapak Dr. Mahendra Wardhana, S.T, M.T. selaku Kepala Departemen Desain Interior Institut Teknologi Sepuluh Nopember periode 2015 – 2019.
4. Ibu Anggra Ayu Rucitra, S.T, M.MT. selaku Dosen Koordinator mata kuliah Tugas Akhir (RI141501).
5. Bapak Thomas Ari Kristianto, S.Sn, MT selaku Dosen Pembimbing penulis pada mata kuliah Tugas Akhir (RI141501) yang selalu sabar dalam membimbing serta membantu penulis dan terus memberikan semangat.
6. Ibu Lea Kristina Anggraeni S.T., M.Ds. dan Bapak Ir. Budiono M.Sn selaku Dosen Penguji pada mata kuliah Tugas Akhir (RI141501) yang selalu sabar dalam mengevaluasi serta membantu penulis dan terus memberikan semangat.
7. Pihak Visma Art Gallery, House of Sampoerna, De Javasche Bank, Museum Sepuluh Nopember Surabaya, Museum Surabaya, yang telah bersedia membantu dalam memberikan informasi terkait objek.
8. Teman-teman Departemen Desain Interior ITS angkatan 2014 yang selalu kompak, semangat dan tidak kenal lelah untuk berjuang bersama-sama dalam menyelesaikan Tugas Akhir (RI141501) ini.
9. Serta semua pihak yang telah membantu penulis dalam pengerjaan laporan ini yang belum penulis sebutkan, penulis ucapkan terima kasih.

Penulis berharap laporan Tugas Akhir ini dapat menambah wawasan pembaca mengenai kegiatan Perancangan Desain Interior pada sebuah Galeri seni dan budaya. Penulis menyadari terdapat kekurangan dalam laporan Tugas Akhir ini. Oleh karena itu, penulis menerima kritik dan saran demi perbaikan laporan Tugas Akhir ini kedepannya. Semoga laporan ini dapat dengan mudah dimengerti dan bermanfaat bagi pembaca.

Surabaya, Juli 2018

RONNY HANDOKO
NRP. 0841144000044

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
ABSTRAK	iii
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR BAGAN.....	xv
DAFTAR TABEL	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan	3
1.5 Manfaat	3
1.6 Lingkup Desain	4
BAB II KAJIAN PUSTAKA, EKSISTING DAN PEMBANDING	5
2.1 Galeri.....	5
2.1.1 Fungsi Galeri	5
2.1.2 Klasifikasi Galeri	6
2.1.3 Jenis Pameran, Sifat Materi dan Waktu Pameran	7
2.1.4 Pengguna Galeri Seni	8
2.1.5 Kajian Pustaka.....	8
2.2 Konsep Modern	17
2.3 Konsep Heritage.....	17
2.4 Konsep Interaktif	19
2.4.1 Multimedia Interaktif	19
2.4.2 Manfaat Multimedia Interaktif	19
2.5 Warna	20
2.5.1 Warna Monokrom	21
2.5.2 Warna-warna Heritage	23

2.6	Pencahayaan	23
2.6.1	Jenis Lampu	27
2.7	Studi Antropometri	29
2.7.1	Antropometri Tata Letak Koleksi	29
2.7.2	Antropometri Resepsionis	30
2.7.3	Antropometri Area Santai	31
2.7.4	Antropometri Sirkulasi Area Koleksi.....	32
2.7.5	Antropometri <i>Viewing Planes</i>	33
2.8	Sistem Multimedia	34
2.8.1	<i>Touch Screen Monitor</i>	34
2.8.2	<i>Interactive Floor Panel</i>	34
2.8.3	<i>Interactive Gesture Video Wall</i>	35
2.8.4	<i>Interactive Mapping Sensor</i>	35
2.9	Studi Eksisting	36
2.9.1	Sejarah.....	36
2.9.2	Lokasi.....	37
2.9.3	Visi & Misi.....	38
2.9.4	Fasilitas	38
2.9.5	Struktur Organisasi.....	44
2.9.6	Analisa Denah Eksisting	47
2.9.7	Analisa Fungsi Ruang	49
2.10	Studi Koleksi Galeri.....	54
2.10.1	Koleksi Lantai 1	54
2.10.2	Koleksi Lantai 2	60
2.11	Studi Perbandingan	64
2.11.1	Galeri Nasional Indonesia	64
2.11.2	National Gallery of Singapore	66
BAB III METODE DESAIN		69
3.1	Proses Desain	69
3.2	Pengumpulan Data	71
3.2.1	Teknik Pengumpulan Data.....	72
3.3	Analisa Data	74

BAB IV ANALISA DAN KONSEP DESAIN.....	77
4.1 Studi Pengguna	77
4.1.1 Karakteristik Pengguna	77
4.1.2 Segmentasi Pengguna.....	78
4.2 Studi Aktifitas, Ruang dan Fasilitas.....	78
4.2.1 Kebutuhan Luas Ruang	78
4.3 Hubungan Ruang.....	81
4.3.1 Diagram Matriks	81
4.3.2 Bubble Diagram	82
4.4 Analisa Riset	84
4.5 Konsep Makro.....	85
4.5.1 Modern	85
4.5.2 Heritage	86
4.5.3 Konsep Interaktif.....	87
4.6 Konsep Mikro	88
4.6.1 Dinding.....	88
4.6.2 Lantai.....	89
4.6.3 Plafon	89
4.6.4 Furnitur.....	90
4.6.5 Elemen Estetis.....	91
4.6.6 Warna	91
4.6.7 Pencahayaan.....	92
BAB V PROSES DAN HASIL DESAIN.....	93
5.1 Alternatif Desain	93
5.1.1 Alternatif 1	93
5.1.2 Alternatif 2	94
5.1.3 Alternatif 3	96
5.1.4 Pemilihan Alternatif Desain	97
5.2 Pengembangan Layout Terpilih	99
5.3 Pengembangan Desain R. Terpilih 1.....	100
5.3.1 Layout Ruang Koleksi 1	100
5.3.2 Suasana Ruang	101

5.3.3 Furnitur dan Elemen Estetis	102
5.4 Pengembangan Desain Ruang Terpilih 2	103
5.4.1 Layout Area Koleksi Keris & Kerambit	103
5.4.2 Suasana Ruang	104
5.4.3 Furnitur dan Elemen Estetis	105
5.5 Pengembangan Desain Ruang Terpilih 3	106
5.5.1 Layout Area Koleksi Mandau & Badik	106
5.5.2 Suasana Ruang	107
5.5.3 Funitur dan Elemen Estetis	108
BAB VI PENUTUP	109
6.1 Kesimpulan	109
6.2 Saran.....	109
Daftar Pustaka	111
Lampiran	113

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Desain Interior Galeri	6
Gambar 2.2 Contoh Hub. Ruang Melalui Ruang-ruang	11
Gambar 2.3 Contih Hub. Jalan Menembus Ruang.....	11
Gambar 2.4 Contoh Hub. Ruang Berakhir Dalam Ruang.....	12
Gambar 2.5 Sirkulasi Linear	12
Gambar 2.6 Sirkulasi Radial	13
Gambar 2.7 Sirkulasi Spiral	13
Gambar 2.8 Sirkulasi Network.....	14
Gambar 2.9 Sirkulasi Campuran	14
Gambar 2.10 Contoh Karya In Show	15
Gambar 2.11 Contoh Karya In Showcase	16
Gambar 2.12 Contoh Karya Free Standing	16
Gambar 2.13 Contoh Karya On Walls or Panels	17
Gambar 2.14 Kerucut Pengalaman Dale	22
Gambar 2.15 Contoh Warna monokrom.....	23
Gambar 2.16 Warna-warna benda seni Indonesia.....	25
Gambar 2.17 Lima Teknik Pendistribusian Cahaya	29
Gambar 2.18 Antropometri Display Karya	30
Gambar 2.19 Antropometri <i>Receptionist Table</i>	30
Gambar 2.20 Antropometri Meja dengan Rak	31
Gambar 2.21 Antropometri Meja untuk Tiga Orang	31
Gambar 2.22 Antropometri Duduk dengan Sirkulasi	32
Gambar 2.23 Antropometri Sirkulasi Area Publik.....	33
Gambar 2.24 Antropometri <i>Optimum Viewing Planes</i>	34
Gambar 2.25 <i>Touchscreen Monitor</i>	35
Gambar 2.26 <i>Interactive Floor Panels</i>	35
Gambar 2.27 <i>Panels Accessories</i>	35
Gambar 2.28 <i>Interactive Video Wall w/ Front Sensor</i>	36
Gambar 2.29 <i>Interactive Mapping Sensor</i>	36
Gambar 2.30 Rencana Lokasi Galeri di Surabaya	38

Gambar 2.31 Area Resepsionis Galeri	39
Gambar 2.32 <i>gift Shop Area</i>	40
Gambar 2.33 <i>Courtyard</i>	41
Gambar 2.34 <i>Main Hall MAIIAM</i>	41
Gambar 2.35 Area Koleksi I (Lt. 1)	42
Gambar 2.36 <i>Stairs Area</i>	42
Gambar 2.37 Area Koleksi 2 (Lt. 2)	43
Gambar 2.38 Restoran Galeri	43
Gambar 2.39 Layout Eksisting Lt. 1 MAIIAM	48
Gambar 2.40 Layout Eksisting Lt. 2 MAIIAM	49
Gambar 2.41 Layout Area Resepsionis	50
Gambar 2.42 Layout Area Souvenir	50
Gambar 2.43 Layout Area Restoran	51
Gambar 2.44 Ruang Area Workshop	51
Gambar 2.45 Layout Area <i>Courtyard</i>	52
Gambar 2.46 Layout Area Kantor	52
Gambar 2.47 Layout Area <i>Hall of Fame</i>	53
Gambar 2.48 Layout Ruang Pemutaran Video	53
Gambar 2.49 Layout <i>Main Hall</i>	54
Gambar 2.50 Layout Ruang Pamer Galeri Lt. 1	54
Gambar 2.51 Motif Batik Aceh	55
Gambar 2.52 Motif Batik Bali	55
Gambar 2.53 Motif Batik Banyuwangi	56
Gambar 2.54 Motif Batik Bojonegoro	56
Gambar 2.55 Motif Batik Banyumas	57
Gambar 2.56 Motif Batik Banten	57
Gambar 2.57 Motif Batik Bengkulu	58
Gambar 2.58 Motif Batik Cirebon	58
Gambar 2.59 Motif Batik Kalimantan	59
Gambar 2.60 Motif Batik Maluku	59
Gambar 2.61 Motif Batik Papua	60
Gambar 2.62 Senjata Tradisional Keris	61

Gambar 2.63 Senjata Tradisional Kerambit.....	62
Gambar 2.64 Senjata Tradisional Mandau.....	63
Gambar 2.65 Senjata Tradisional Badik	64
Gambar 2.66 Ruang Pamer Temporer GNI	66
Gambar 2.67 Ruang Pamer Permanen GNI.....	67
Gambar 2.68 Ruang Pamer dan <i>Court Foyer</i> GNS.....	68
Gambar 4.1 Penerapan Langgam Modern pada Galeri.....	86
Gambar 4.2 Penerapan Konsep Heritage pada Galeri.....	88
Gambar 4.3 Penerapan Konsep Interaktif pada Ruangan	88
Gambar 4.4 Dinding Permanen dan Partisi.....	89
Gambar 4.5 Material pada Lantai.....	90
Gambar 4.6 Contoh Penerapan Plafon	91
Gambar 4.7 Panel Informasi Interaktif.....	91
Gambar 4.8 Contoh Penerapan Elemen Estetis.....	92
Gambar 4.9 Warna heritage dalam unsur budaya	93
Gambar 4.10 Jenis lampu pada galeri	93
Gambar 5.1 Alternatif 1 dan Sketsa Perspektif.....	95
Gambar 5.2 Alternatif 2 Layout Lt. 1	96
Gambar 5.3 Perspektif Main Hall Lt. 1	97
Gambar 5.4 Alternatif 3 dan Sketsa Perspektif.....	98
Gambar 5.5 Layout Terpilih Galeri Seni dan Budaya.....	101
Gambar 5.6 Ruang Terpilih 1 Galeri Seni dan Budaya	102
Gambar 5.7 Suasana Ruang Koleksi I Lt. 1	103
Gambar 5.8 Desain Furnitur dan El. Estetis R. Ter 1	104
Gambar 5.9 Layout Terpilih 2 Galeri Seni & Budaya	105
Gambar 5.10 Suasana Ruang Koleksi II Lt. 2.....	106
Gambar 5.11 Desain Furnitur dan El. Estetis R. Ter 2	107
Gambar 5.12 Layout Terpilih 3 Galeri Seni & Budaya	108
Gambar 5.13 Suasana Area Koleksi III Lt. 2	109
Gambar 5.14 Desain Furnitur dan El. Estetis R. Ter 3	110

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Struktur Organisasi	45
Bagan 3.1 Bagan Metodologi Desain.....	70
Bagan 4.2 Diagram Matriks Lt.1 dan Lt.2	82
Bagan 4.3 Bubble Diagram Lt. 1	83
Bagan 4.4 Bubble Diagram Lt.2	84

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Studi Aktivitas dan Fasilitas Galeri	80
Tabel 4.2 Analisa Eksisting dan Pengunjung Galeri di Surabaya.....	85
Tabel 5.1 Weighted Method.....	99



BAB I

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG

Seni dan Budaya merupakan hal yang sangat penting untuk diperhatikan oleh masyarakat di setiap negara. Tingkat diversitas kebudayaan Indonesia merupakan yang tertinggi di dunia. Peran budaya dalam membangun dan memajukan bangsa adalah membentuk karakter dan moral bangsa serta menyangkut nilai-nilai kehidupan yang melandasi sebuah tatanan kehidupan masyarakat. Di Indonesia, hal tersebut sudah diatur dalam UU No. 5 Tahun 2017 tentang Pemajuan Kebudayaan dan UUD 1945 Pasal 32 (1) yang berbunyi, “Negara memajukan kebudayaan nasional Indonesia di tengah peradaban dunia dengan menjamin kebebasan masyarakat dalam memelihara dan mengembangkan nilai-nilai budayanya.”

Masyarakat terutama generasi muda sebagai pemegang tongkat estafet juga diatur dalam UU No. 5 Tahun 2017 Pasal 22 No. 4 (b). Di Indonesia penduduk rentang usia 16-30 tahun termasuk dalam kategori pemuda berjumlah 64,55 juta jiwa dari total penduduk Indonesia yang berkisar 258 juta jiwa dan 1 juta jiwa diantaranya berada di kota Surabaya berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik. Pada tahun 2035 Indonesia juga akan mengalami bonus demografi, sedangkan dengan jumlah yang banyak tersebut belum ada fasilitas dan sarana memadai untuk mengembangkan minat ketertarikan akan kesenian dan kebudayaan nusantara.

Galeri Seni dan Budaya Nusantara memamerkan koleksi berupa hasil seni dan budaya dari Sabang sampai Merauke diharapkan mampu mengatasi masalah tersebut. Galeri ini terdiri dari ruang pameran tetap dan temporer, dengan ruang lingkup kegiatan yaitu, melaksanakan pameran (permanen dan temporer), melaksanakan preservasi (konservasi, restorasi), akuisisi dan dokumentasi, seminar, diskusi, workshop, performance art, pemutaran film / screening, lomba, bahkan festival yang berkaitan dengan peningkatan pemahaman dan apresiasi seni dan budaya. Galeri Seni dan



Budaya juga memberikan pelayanan riset koleksi dan pemanduan untuk pelajar, mahasiswa dan masyarakat umum.

Sebagai Galeri Seni dan Budaya pertama khususnya untuk kota Surabaya dan Jawa Timur, Galeri Seni dan Budaya berperan dalam meningkatkan minat masyarakat terutama generasi muda membutuhkan fasilitas pendukung koleksi (*display*) yang memadai, informatif dan interaktif. Selain hal tersebut lingkungan galeri juga dapat mendukung kegiatan pengunjung. Suasana dalam Galeri yang identik dengan suasana membosankan dapat diubah menjadi suasana yang membuat pengunjung pasif menjadi aktif agar semua informasi yang ingin disampaikan dapat terserap dengan maksimal.

Berdasarkan penjelasan diatas maka diperlukan suatu konsep perancangan yang dapat diterapkan pada Galeri Seni dan Budaya Nusantara, baik dari segi ruang, tata letak *display*, furnitur, elemen estetis, hingga teknologi multimedia pada ruang koleksi guna menciptakan suasana yang interaktif. Konsep *Modern Heritage* di usung sebagai konsep interior ruang Galeri yang ditata sedemikian rupa sehingga dapat menjadi solusi dari permasalahan yang ada, dengan harapan dapat menarik kembali minat masyarakat terutama generasi muda akan kesenian dan kebudayaan Indonesia.

1.2. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dirumuskan masalah sebagai berikut.

- Bagaimana menciptakan suasana galeri yang tidak berkesan membosankan di mata pengunjung ?
- Bagaimana cara mengubah perilaku pengunjung dari pasif menjadi pengunjung aktif ?
- Bagaimana membuat alur sirkulasi dalam ruang pameran agar semua informasi koleksi tersampaikan ?



1.3. BATASAN MASALAH

Sedangkan batasan masalah yang terdapat pada desain interior ini yaitu sebagai berikut.

- Lebih mengutamakan pembahasan mengenai elemen desain interior dan tidak mencakup masalah arsitektur dan konstruksi bangunan.
- Lebih mengutamakan pengadaan ruang yang dianggap perlu sebagai fasilitas umum daripada penambahan jumlah ruang pelayanan yang telah ada.
- Luas eksisting ruang yang akan didesain minimal 800 m².

1.4. TUJUAN

Perencanaan desain interior ini memiliki tujuan yaitu sebagai berikut.

- Menghadirkan suasana interior galeri yang lebih terasa modern “*kekinian*” dengan kombinasi unsur budaya nusantara.
- Menciptakan konsep galeri dengan *display* yang komunikatif serta interaktif dan mengedukasi pengunjung.
- Membuat tata ruang galeri dan sirkulasi yang sesuai pengelompokan dan urutan koleksi sesuai kebutuhan.

1.5. MANFAAT

Perencanaan desain interior ini juga diharapkan dapat membawa manfaat, yaitu sebagai berikut.

- Dapat menjadi bahan pertimbangan untuk kegiatan pembangunan atau perencanaan Galeri Seni dan Budaya di Surabaya.
- Secara akademis, diharapkan hasil pengerjaan perencanaan desain interior Galeri Seni dan Budaya ini dapat dijadikan referensi untuk penelitian atau perencanaan desain interior Galeri Seni dan Budaya di masa mendatang.



1.6. LINGKUP DESAIN

Adapun ruang lingkup dari perencanaan desain interior rumah sakit ini yaitu sebagai berikut.

- Kegiatan desain ini dilakukan pada Galeri Seni dan Budaya dengan acuan layout dari lantai 1 dan 2 gedung MAIIAM, Thailand, yang meliputi area resepsionis, restoran, souvenir area, workshop area, kantor, screening room, hall utama dan ruang koleksi.
- Hasil desain diasumsikan berada di Surabaya dengan studi kasus dan aktifitas masyarakat kota Surabaya.
- Studi ini hanya sebatas usulan dan tidak sampai pada tahap simulasi dan implementasi.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA, EKSISTING DAN PEMBANDING

2.1. GALERI



Gambar 2.1 Desain interior galeri; Area Resepsionis (a), lobby (b), restoran (c) dan *functional room* (d).
Sumber: pinterest.com, 2017.

Menurut Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, (2003), Galeri adalah selasar atau tempat; dapat pula diartikan sebagai tempat yang memamerkan karya seni tiga dimensional karya seseorang atau sekelompok seniman atau bisa juga didefinisikan sebagai ruangan atau gedung tempat untuk memamerkan benda atau karya seni. Sedangkan menurut *Oxford Advanced Learner's Dictionary*, A.S Hornby, edisi kelima, *Great Britain: Oxford University Press*, (1995) : “*Gallery: A room or building for showing works of art*”.

2.1.1. Fungsi Galeri

Galeri memiliki fungsi utama sebagai wadah / alat komunikasi antara konsumen dengan produsen. Pihak produsen yang dimaksud adalah para seniman sedangkan konsumen adalah kolektor dan masyarakat. Fungsi galeri menurut Nugroho Harjendro¹ antara lain :

1. Sebagai tempat promosi barang-barang seni.
2. Sebagai tempat mengembangkan pasar bagi para seniman.
3. Sebagai tempat melestarikan dan memperkenalkan karya seni dan budaya dari seluruh Indonesia.
4. Sebagai tempat pembinaan usaha dan organisasi usaha antara seniman dan pengelola.

¹ Nugroho Harjendro, *Galeri Seni Rupa Kontemporer Di Yogyakarta*, TGA, UGM, 2004, hal 37



5. Sebagai jembatan dalam rangka eksistensi pengembangan kewirausahaan,
6. Sebagai salah satu obyek pengembangan pariwisata nasional.

2.1.2. Klasifikasi Galeri

Galeri seni dapat dibedakan berdasarkan:

1. Tempat penyelenggaraan, dibedakan menjadi:
 - *Traditional Art Gallery*, galeri yang aktivitasnya diselenggarakan di selasar atau lorong panjang.
 - *Modern Art Gallery*, galeri dengan perencanaan ruang secara modern.
2. Sifat kepemilikan, dibedakan menjadi:
 - *Private Art Gallery*, galeri yang dimiliki oleh perseorangan/pribadi atau kelompok.
 - *Public Art Gallery*, galeri milik pemerintah dan terbuka untuk umum.
 - Kombinasi dari kedua galeri di atas.
3. Isi galeri, dibedakan menjadi:
 - *Art Gallery of Primitif Art*, galeri yang menyelenggarakan aktivitas dibidang seni primitif.
 - *Art Gallery of Classical Art*, galeri yang menyelenggarakan aktivitas di bidang seni klasik.
 - *Art Gallery of Modern Art*, galeri yang menyelenggarakan aktivitas di bidang seni modern.
4. Jenis pameran yang diadakan:
 - Pameran Tetap, pameran yang diadakan terus-menerus tanpa ada batasan waktu, hasil karya seni yang dipamerkan dapat tetap maupun bertambah jumlahnya.
 - Pameran Temporer, pameran yang diadakan dengan batas waktu tertentu.
 - Pameran Keliling, pameran yang berpindah-pindah dari satu tempat ke tempat yang lain.



5. Macam koleksi, dibedakan menjadi:
 - Galeri pribadi, tempat untuk memamerkan hasil karya pribadi seniman itu sendiri tanpa memamerkan hasil karya seni orang lain dan hasil karya seniman itu tidak diperjualbelikan untuk umum.
 - Galeri umum, galeri yang memamerkan hasil karya dari berbagai seniman, hasil karya para seniman itu diperjualbelikan untuk umum.
 - Galeri kombinasi, merupakan kombinasi dari galeri pribadi dan galeri umum, karya seni yang dipamerkan dalam galeri ini ada yang diperjual

6. Tingkat dan luas koleksi:
 - Galeri lokal, merupakan galeri yang mempunyai koleksi dengan obyek-obyek yang diambil dari lingkungan setempat.
 - Galeri regional, merupakan galeri seni yang mempunyai koleksi dengan obyek-obyek yang diambil dari tingkat daerah/propinsi/daerah regional I.
 - Galeri internasional, merupakan galeri yang mempunyai koleksi dengan obyek-obyek yang diambil dari berbagai negara di dunia.

2.1.3 Jenis Pameran, Sifat Materi, dan Waktu Pameran

1. Jenis Pameran, dapat dibedakan:
 - Pameran Tunggal, hasil karya seni yang dipamerkan memiliki materi yang sama atau sejenis, baik dalam segi teknik maupun aliran seniman tersebut yang dihasilkan oleh satu seniman.
 - Pameran bersama, hasil karya seni yang dipamerkan memiliki materi yang berbeda antara seniman yang satu dengan lainnya, dihasilkan lebih dari satu seniman yang terdiri dari berbagai cabang seni rupa (dapat berbeda jenis materi, bentuk, teknis, serta jenis aliran).
 -
2. Sifat materi, dapat dibedakan:
 - Hasil ciptaan langsung, hasil karya seni (dapat berupa patung, kerajinan, lukisan, dll) yang hanya diproduksi satu, tidak digandakan.



- Hasil karya reproduksi, merupakan hasil karya reproduksi atau penggandaan dari karya- karya asli seniman tersebut, terutama seni lukis dan seni grafis.
3. Waktu pameran, dapat dibedakan:
- Pameran jangka pendek, pameran yang waktu pelaksanaannya kurang dari satu minggu atau temporal.
 - Pameran jangka panjang, disebut juga pameran tetap karena waktu pelaksanaannya lebih dari satu minggu, dapat berlangsung berbulanbulan.

2.1.4 Pengguna Galeri Seni

1. Seniman, bertugas memberikan pengarahan, penjelasan, dan mempraktekkan langsung kegiatan membuat karya seni di dalam *workshop*.
2. Pengunjung atau penikmat karya seni, dapat berasal dari berbagai kalangan dan negara (wisatawan domestik maupun wisatawan mancanegara), galeri seni tidak membatasi pengunjung, galeri seni adalah milik semua orang.
3. Pengelola adalah sekelompok orang yang bertugas mengelola kegiatan yang berlangsung dan akan berlangsung dalam galeri seni.

2.1.5 Kajian Pustaka Galeri

A. Tinjauan Persyaratan Galeri

Pameran yang diselenggarakan di galeri umumnya menampilkan karya seni rupa modern dan kontemporer (lukisan, patung, grafis, kriya, desain fotografi, arsitektur, dll) dari Indonesia dan mancanegara. Pameran bertujuan agar pengunjung tertarik dengan karya yang dipamerkan atau memberi pengetahuan melalui karya tersebut.²

- Pelaksanaan pameran meliputi :
 - a. Pameran tetap, yaitu pameran yang tidak berubah-ubah dengan menyajikan karya-karya periodik yang ditata berdasarkan konsep kuratorial

² <http://www.galeri-nasional.or.id>, 2017



- b. Pameran temporer, yaitu pameran tunggal atau pameran bersama yang menyajikan karya-karya seni rupa dalam jangka waktu tertentu yang diselenggarakan oleh galeri atau kerjasama dengan pihak lain.
 - c. Pameran keliling, yaitu pameran yang menyajikan karya-karya koleksi ke berbagai daerah di Indonesia dan atau di luar negeri yang diselenggarakan oleh galeri atau kerjasama dengan pihak lain.
- Adapun beberapa prosedur yang harus dilakukan untuk melaksanakan sebuah pameran pada galeri, yaitu :
 - a. Penentuan atau pemilihan koleksi yang akan dipamerkan mengacu pada konsep kuratorial dengan mempertimbangkan aspek sejarah, tematik, dan keragaman visualisasi bentuk.
 - b. Koleksi yang akan dipamerkan harus dalam kondisei baik dan telah dilakukan proses perawatan (restorasi/konservasi)
 - c. Pada ruang pameran tetap disediakan data (label) informasi berupa pengantar kurator dan pada setiap koleksi yang dipamerkan juga disediakan label karya atau informasi lainnya.
 - d. Menentukan sirkulasi pengunjung sesuai dengan sistematika penyajian untuk mencapai kesinambungan hubungan satu benda dengan benda yang berada di sekitar benda tersebut.
 - e. Mengatur sistem pengamanan karya yang sedang dipamerkan agar kemurnian karya tetap terjamin dari gangguan debu, cahaya, kelembapan udara, serangga maupun tangan jahil dari pengunjung.



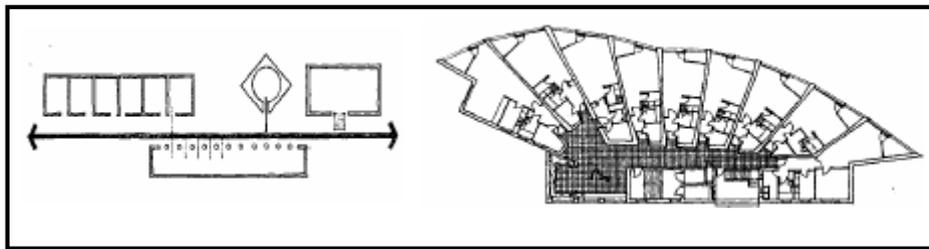
B. Sirkulasi Pengunjung (Sirkulasi Antar Ruang)

Sirkulasi menghubungkan ruang satu dengan ruang lainnya.³

Sirkulasi dapat menggunakan ruang yang sudah ada atau memiliki ruang sirkulasi sendiri.

1. Hubungan Jalan dengan Ruang

a. Melalui Ruang-ruang

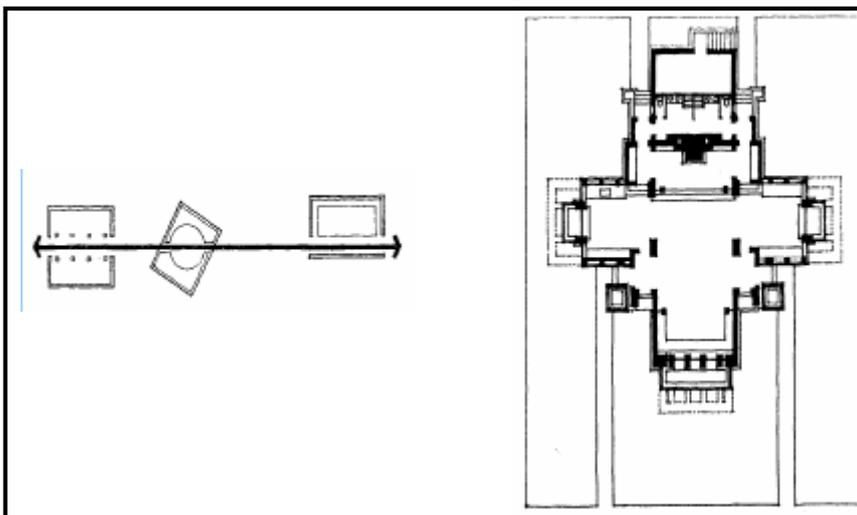


Gambar 2.2. Contoh hubungan jalan melalui ruang-ruang.

Sumber : remigius.staff.gunadarma.ac.id

- Kesatuan tiap-tiap ruang dipertahankan
- Konfigurasi jalan fleksibel
- Ruang-ruang perantara dapat dipergunakan
- Untuk menghubungkan jalan dengan ruang-ruangnya

b. Menembus Ruang



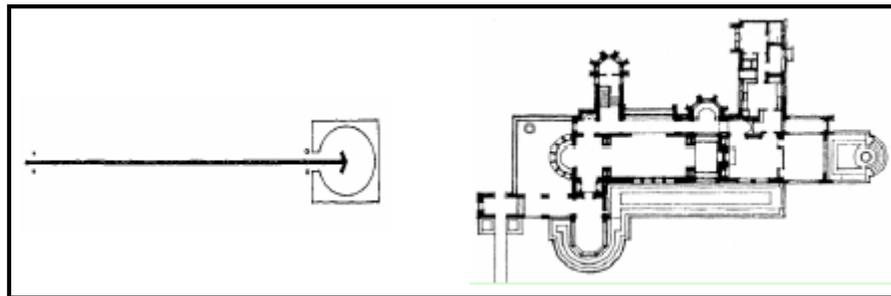
Gambar 2.3. Contoh hubungan jalan menembus ruang.

Sumber : remigius.staff.gunadarma.ac.id

³ remigius.staff.gunadarma.ac.id

- Jalan dapat menembus sebuah ruang menurut sumbunya, miring, atau sepanjang sisinya.
- Dalam memotong sebuah ruang, suatu jalan menimbulkan pola-pola istirahat dan gerak di dalamnya.

c. Berakhir Dalam Ruang



Gambar 2.4. Contoh hubungan ruang berakhir dalam ruang.
Sumber : remigi.us.staff.gunadarma.ac.id

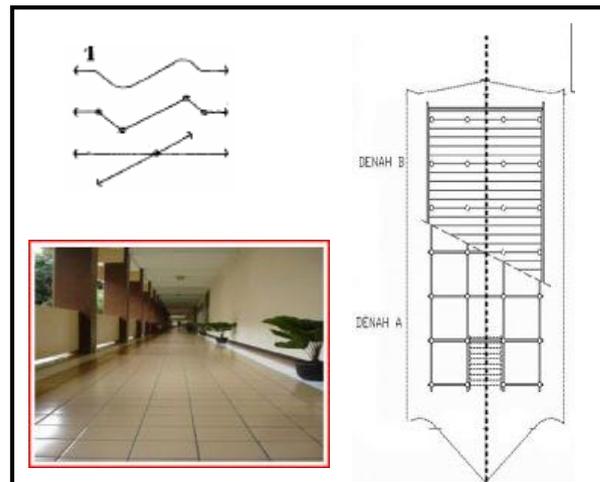
- Lokasi ruang menentukan jalan.
- Hubungan jalan-ruang ini digunakan untuk pendekatan dan jalan masuk ruang-ruang.
- Penting yang fungsional dan simbolis

2. Pola-pola Sirkulasi pada Ruang

Pola-pola sirkulasi ruang ialah “suatu bentuk-bentuk rancangan atai alur-alur ruang pergerakan dari suatu ke ruang lainnya dengan maksud menambah estetika agar dapat memaksimalkan sirkulasi ruang untuk dipergunakan.” Pola sirkulasi ruang dibagi menjadi 5 :

a. Pola Linier

Suatu pola sirkulasi ruang melalui garis yang mempunyai arah sehingga dapat menjadi unsur pembentuk deretan ruang. Pola ini sangat mudah ditemui karena banyak dipergunakan. Contoh : jalan raya, jalan tol, lorong sekolah, rumah sakit, dll.



Gambar 2.5. Sirkulasi linier
Sumber : remigius.staff.gunadarma.ac.id

b. Pola Radial

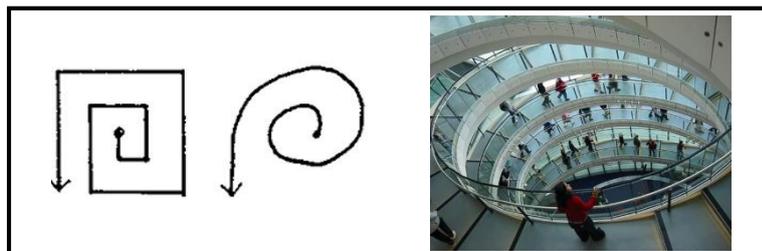
Suatu pola sirkulasi ruangan melalui penyebaran atau perkembangan dari titik pusat. Biasanya pola radial ini mempunyai sifat banyak ruang pergerakan. Karena pola yang digunakan sama seperti pola yang dipergunakan pada jari-jari sepeda. Contoh : *Gym*, Stadium, dsb.



Gambar 2.6. Sirkulasi radial
Sumber : remigius.staff.gunadarma.ac.id

c. Pola Spiral

Suatu pola sirkulasi ruang dengan cara berputar menjauhi titik pusat. Pola sirkulasi ini sangat berguna pada lahan yang mempunyai luas terbatas dan ada lahan yang mempunyai kontur tanah yang curam. Contoh : ram parkir mal, jalan daerah pegunungan, dsb.



Gambar 2.7. Sirkulasi Spiral
Sumber : remigius.staff.gunadarma.ac.id

d. Pola *Network*

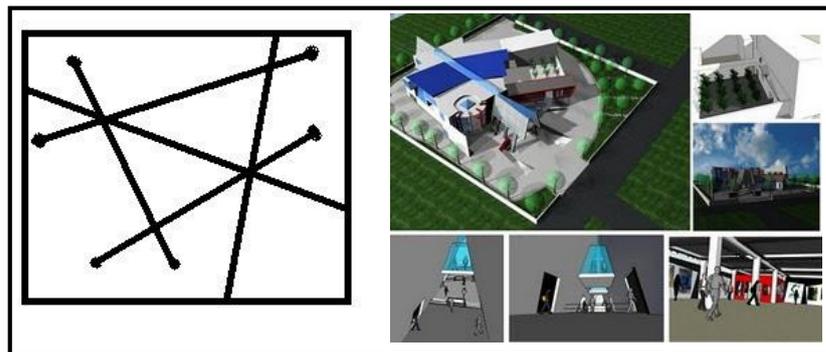
Suatu pola sirkulasi ruang melalui jaringan (penyatuan) dari beberapa ruang gerak untuk menghubungkan titik-titik terpadu dalam suatu ruang. Umumnya pola ini dipergunakan pada ruang-ruang gedung perkantoran dimaksudkan agar setiap orang bisa dengan mudah beraktivitas. Contoh : Ruang kantor.



Gambar 2.8. Sirkulasi Network
Sumber : remigius.staff.gunadarma.ac.id

e. Pola *Campuran*

Suatu pola sirkulasi ruang yang terdiri dari gabungan 4 pola (*linier*, *radial*, *spiral*, dan *network*) untuk menciptakan suatu pola yang berbeda menimbulkan kesan harmonisasi dari perpaduan 4 pola. Akan tetapi untuk menciptakannya amat sulit. Apabila tidak sesuai akan menimbulkan kesan membingungkan.



Gambar 2.9. Sirkulasi Campuran
Sumber : remigius.staff.gunadarma.ac.id

C. Sistem Penataan *Display Galeri*

Karya yang dipajang harus mudah dilihat atau diamati pengunjung. Karya dua dimensi jika dipajang sebaiknya sejajar mata (horizon) rata-rata



pengunjung, jangan sampai sulit dilihat karena terlalu tinggi sehingga harus mengadiah atau menunduk karena terlalu rendah. Demikian pula dengan karya tiga dimensi semacam keramik yang menuntut sudut pandang dari segala arah. Jika karyanya berukuran kecil sebaiknya diletakan di meja panjang sehingga pengunjung tidak perlu berjongkok untuk mengamatinya. Hindari pemajangan karya yang tidak tepat, seperti di pojok ruangan atau terhalang benda lainnya.⁴ Oleh karena itu, penataan *display* galeri perlu diperhatikan peletakannya. Beberapa jenis-jenis sistem penataan galeri :

- a. ***In show***, yaitu benda yang di pameran termasuk kategori benda besar yang mempunyai dimensi minimal setara dengan tinggi dimensi manusia, dalam benda seni atau kreatifitas biasanya di aplikasikan pada seni rupa, seni patung pahat dan kreatifitas yang lainnya. Dalam penataan *display*nya untuk kategori benda ini biasanya tanpa menggunakan casing atau tempat *display* yang berlebihan bahkan biasanya tanpa menggunakan faktor pendukung yang lain, hanya saja kadang membutuhkan sebuah jarak pembatas berupa tali ataupun benda lain. Terkecuali benda yang di pameran merupakan benda yang sangat berharga atau bersejarah maka unsur-unsur di atas bisa di abaikan.



Gambar 2.10. Contoh Karya In show
sumber : Pinterest.com, 2017

⁴ Susanto, Mikke. Menimbang ruang menata rupa: wajah & tata pameran seni rupa, Islah Gusmian



- b. *In Showcase*, yaitu benda yang di pameran termasuk kategori benda kecil maka di perlukan wadah atau kotak yang tembus pandang, yang juga memperkuat kesan tema dari benda yang di *display*.



Gambar 2.11. Contoh Karya In showcase
sumber : Pinterest.com, 2017

- c. *Free Standing On The Floor, on plinth or support*, yaitu benda yang akan di *display* mempunyai dimensi yang cukup besar, sehingga diperlukan panggung atau ketinggian lantai sebagai pembatas.



Gambar 2.12. Contoh Karya Free Standing
sumber : Pinterest.com, 2017



- d. *On Walls Or Panels*, benda karya seni lukis kebanyakan di tempel pada dinding maupun dinding partisi ataupun pada pembatas ruang yang bersifat non permanen (bisa digeser atau fleksibel).



Gambar 2.13. Contoh Karya On Walls or Panels
sumber : Pinterest.com, 2017

D. Elemen Interior

a. Elemen Lantai

Lantai menurut elemen horizontal pembentuk ruang. Menurut DK. Ching (1979), elemen horizontal suatu ruang dapat dipertegas dengan cara meninggikan maupun menurunkan bidang lantai dan lantai dasar. Dengan demikian akan terbentuk kesatuan ruang dan kesatuan visual pada ruang pameran akibat adanya penurunan dan peninggian elemen lantai.

b. Elemen *Ceiling*

Menurut Gardner (1960), langit-langit / *ceiling* yang sesuai untuk ruang pameran (*exhibition hall*) adalah langit-langit yang sebagian dibiarkan terbuka untuk keperluan ekonomis dan memberikan kemudahan untuk akses terhadap peralatan yang digantung pada langit-langit / *ceiling* merupakan faktor penting yang berfungsi sebagai tempat untuk meletakkan komponen yang terkait dengan pencahayaan.

c. Elemen Fleksibilitas

“Flexibility can defined as : easily changed to suit new condition” (Hombly, 1987) dan dalam Bahasa Indonesia artinya mudah disesuaikan dengan kondisi baru. Elemen fleksibilitas berarti elemen pembentuk ruang yang dapat diubah



untuk menyesuaikan dengan kondisi berbeda dengan tujuan kegiatan baru yang diwadahi seoptimal mungkin pada ruang yang sama.

2.2. KONSEP MODERN

Pengertian modern yang dimaksud lebih mengutamakan kesan simpel, bersih, fungsional, dan selalu mengikuti perkembangan jaman yaitu berkaitan dengan gaya hidup modern yang sedang berkembang saat ini. Gaya hidup modern ditopang oleh kemajuan teknologi, dimana banyak hal yang sebelumnya tidak bisa dibuat dan didapatkan menjadi tersedia bagi banyak orang. Dalam memunculkan kesan modern tersebut nilai benda-benda (furniture) berdasarkan besar fungsinya harus diperhatikan (*form follow function*) yang menuntut serba cepat, mudah, dan fungsional. Menurut Falling Water, Frank Lloyd Wright baik arsitektur maupun interior, gaya hidup modern berimbas kepada keinginan untuk memiliki bangunan yang simple, bersih, dan fungsional, sebagai simbol dari semangat modern. Berikut ini karakteristik dalam desain interior modern yang perlu diperhatikan .

- Penggunaan material sefungsional mungkin.
- Menolak ornamentasi
- Bentuk simple
- Mengadopsi ekspresi struktur
- Bentuk mengikuti fungsi
- Menggunakan permainan cahaya buatan maupun alami efisien

2.3. KONSEP HERITAGE

Heritage memiliki banyak pengertian, Menurut UNESCO *heritage* yaitu sebagai warisan (budaya) masa lalu, apa yang saat ini dijalani manusia, dan apa yang diteruskan kepada generasi mendatang. Dalam kamus Inggris-Indonesia susuna John M Echols dan Hassan Shadily, *heritage* berarti warisan atau pusaka. Sedangkan dalam kamus Oxford, *heritage* ditulis sebagai sejarah, tradisi, dan nilai-nilai yang dimiliki suatu bangsa atau negara selama bertahun-tahun dan dianggap sebagai bagian terpenting dari



karakter mereka. Dalam buku *Heritage: Management, Interpretation, Identity*, Peter Howard memaknai *heritage* sebagai segala sesuatu yang ingin diselamatkan orang, termasuk budaya material maupun alam.

Pusaka (*heritage*) Indonesia meliputi pusaka alam, pusaka budaya, dan pusaka saujana. Pusaka alam adalah bentukan alam yang istimewa. Pusaka budaya adalah hasil cipta, rasa, karsa, dan karya yang istimewa dari lebih 500 suku bangsa di tanah air Indonesia, secara sendiri-sendiri, sebagai kesatuan bangsa Indonesia, dan dalam interaksinya dengan budaya lain sepanjang sejarah keberadaannya. Pusaka budaya mencakup pusaka berwujud (*tangible*) dan Pusaka tidak berwujud (*intangible*). Pusaka Saujana adalah gabungan dari dari Pusaka Alam dan Pusaka Budaya dalam kesatuan ruang dan waktu. Pusaka saujana dikenal dengan pemahaman baru yaitu *cultural landscape* (saujana budaya), yakni menitikberatkan pada keterkaitan antara budaya alam dan merupakan fenomena kompleks dengan identitas yang berwujud dan tidak berwujud.

Dari beberapa pengertian tersebut maka dapat diartikan maksud dari *heritage* dalam konsep ini merupakan suatu warisan budaya yang dimiliki oleh suatu bangsa atau negara yang harus tetap dilestarikan. Oleh karena itu, jika *heritage* dapat dipertahankan kelestariannya, maka eksistensi dari sejarah perkembangan suatu kota dari aspek perekonomian serta nilai sosial-budaya masyarakatnya dapat terlestarikan pula dan akan mampu menjadi salah satu karakteristik identitas bagi kota tersebut.

a. Ciri-ciri *Heritage*

setiap *heritage* memiliki sejarahnya masing-masing. *Heritage* tidak selalu berupa benda mati, namun dapat berupa makhluk hidup ataupun yang sejenis. *Heritage* dapat digunakan sebagai ikon suatu daerah tertentu yang melambangkan peristiwa besar ataupun peninggalan yang ada pada suatu tempat. *Heritage* merupakan bukti / tanda petunjuk aktivitas yang dimiliki dan masih terus mempunyai nilai sejarah yang penting.

Menurut Synder dan Catanse dalam Budiharjo (1997), terdapat enam ciri-ciri *heritage*, antara lain :



1. Kelangkaan, karya merupakan sesuatu yang langka.
2. Kesejarahan, yaitu memuat lokasi peristiwa bersejarah yang penting.
3. Estetika, yaitu mempunyai keindahan bentuk struktur atau ornamen.
4. Superlativitas, yaitu tertua, tertinggi, atau terpanjang.
5. Kejamakan, yaitu karya yang mewakili suatu jenis atau ragam bangunan tertentu.
6. Pengaruh, yaitu keberadaannya akan meningkatkan citra lingkungan sekitarnya.

Selain keenam ciri-ciri diatas, Kerr (1983) menambahkan tiga ciri-ciri heritage, yaitu :

1. Nilai Sosial, yaitu mempunyai makna bagi masyarakat.
2. Nilai Komersial, yaitu berpeluang untuk dimanfaatkan sebagai kegiatan ekonomis.
3. Nilai Ilmiah, yaitu berperan dalam bidang pendidikan dan pengembangan ilmu pengetahuan.

2.4. KONSEP INTERAKTIF

2.4.1. Multimedia Interaktif

Multimedia berarti “*multiple media*” or “*a combination of media. The media can be still graphics and photographs, sound, motion video, animation, and/or text items combined in a product whose purpose is to communicate information in multiple ways.* (Robyler & Doering 2010:170). Sedangkan menurut Tay (2000) dalam Pramono (2007:5) bahwa “Multimedia adalah kombinasi teks, grafik, suara, animasi dan video. Bila pengguna mendapatkan keleluasaan dalam mengontrol maka disebut dengan multimedia interaktif”.

2.4.2. Manfaat Multimedia Interaktif

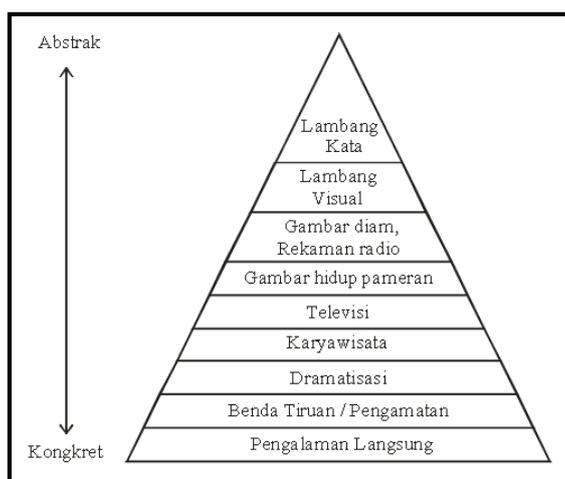
Penggunaan media dalam proses penyampaian suatu informasi dapat membantu memberikan pengalaman yang bermakna kepada pengunjung, karena penggunaan media dapat mempermudah



pengunjung dalam memahami sesuatu yang abstrak menjadi lebih konkrit. Edgar Dale mengklarifikasi pengalaman belajar anak mulai dari hal-hal yang paling konkrit sampai kepada hal-hal yang dianggap paling abstrak,

1. Dimulai dari berpartisipasi dalam pengalaman nyata, kemudian menuju sebagai pengamat kejadian nyata,
2. Dilanjutkan sebagai pengamat terhadap kejadian yang disajikan ke media,
3. Terakhir sebagai pengamat kejadian yang disajikan dengan simbol.

Jenjang konkrit abstrak ini ditunjukkan dengan bagan dalam bentuk kerucut pengalaman (*cone of experiment*), seperti yang ditunjukkan pada gambar berikut.



Gambar 2.14 Kerucut Pengalaman Dale
Sumber : Arsyad 2009:11

Berdasarkan hasil penelitian Mayer & McCarthy (1995) dan Walton (1993) dalam Sidhu (2010:24) pemanfaatan multimedia dalam proses pemberian informasi dapat meningkatkan hasil belajar 56 % lebih besar, konsistensi dalam belajar 50 – 60 % lebih baik dan ketahanan dalam memori 25 – 50 %.

Sutopo (2003:21) mengemukakan bahwa sistem multimedia mempunyai beberapa keuntungan, yaitu :



1. Mengurangi waktu dan ruang yang digunakan untuk menyimpan dan menampilkan dokumen dalam bentuk elektronik dibanding dalam bentuk kertas,
2. Meningkatkan produktivitas dengan menghindari hilangnya dokumen,
3. Memberi akses dokumen dalam waktu bersamaan dan ditampilkan dalam layar,
4. Memberi informasi multidimensi dalam organisasi,
5. Mengurangi waktu dan biaya dalam pembuatan foto, dan
6. Memberikan fasilitas kecepatan informasi yang diperlukan dengan interaksi visual.

Selain itu, manfaat multimedia adalah memungkinkan dialog, meningkatkan kreativitas, memfasilitasi kolaborasi, memperkaya pengalaman, dan meningkatkan keterampilan.

2.5. WARNA

Warna adalah suatu aspek yang dapat menghidupkan ruang dan menciptakan kesan pada ruang. Hal ini dapat diperoleh salah satunya dengan pengkomposisian warna yang tepat, sehingga dapat memberikan kesan, karakter dan arti bagi ruang itu sendiri.

Pada tahun 1831, Brewster (Ali Nugraha, 2008: 35) mengemukakan teori tentang pengelompokan warna. Teori Brewster membagi warna-warna yang ada di alam menjadi empat kelompok warna, yaitu warna primer, sekunder, tersier, dan netral.

Menurut Hideaki Chijawa dalam bukunya *Color Harmony* warna dibagi menjadi :

- Warna hangat : merah, kuning, coklat, jingga. Dalam lingkaran warna terutama warna-warna yang berada dari merah ke kuning.
- Warna sejuk : dalam lingkaran warna terletak dari hijau ke ungu melalui biru.
- Warna tegas : warna biru, merah, kuning, putih, hitam.



- Warna tua/gelap : warna-warna tua yang mendekati warna hitam (coklat tua, biru tua).
- Warna muda / terang : warna-warna yang mendekati warna putih.
- Warna tenggelam : semua warna yang diberi campuran abu-abu.

Hasil penulisan yang dikenakan kepada anak pra remaja dan pasca remaja oleh F.S. Breeds dan SE, Katz, kombinasi warna-warna yang disukai adalah :

- Warna-warna kontras atau komplemen.
- Warna selaras analog atau nada.
- Warna monokromatik.

2.5.1. Warna Monokrom

Monokrom atau ekawarna berasal dari bahasa Yunani kuno *monochromos* yang berarti "hanya satu warna". Warna monokrom adalah salah satu warna gelap yang dipadukan dengan gelap dan terang. Kombinasi warna ini sangat sederhana, tidak terlalu banyak risiko gagal dalam kombinasi sehingga mudah diterima mata.



Gambar 2.15 Contoh Warna monokrom.

Sumber: www.Pinterest.com, 2017.



2.5.2. Warna – warna *Heritage*

Warna *heritage* terinspirasi dari kekayaan Indonesia seperti budaya, bahasa, tradisi dan kekayaan alam. dalam hal ini warna dari kain khas Indonesia seperti batik dan tenun, tokoh pewayangan, patung dan unsur budaya lainnya.



Gambar 2.16 Warna- warna benda seni Indoensia.

Sumber: Pinterest.com, 2017.

2.6. PENCAHAYAAN

Menurut Keputusan Menteri Kesehatan No.1405 tahun 2002, pencahayaan adalah jumlah penyinaran pada suatu bidang kerja yang diperlukan untuk melaksanakan kegiatan secara efektif. Dengan adanya cahaya pada lingkungan ruang dalam yang bertujuan menyinari berbagai bentuk elemen-elemen yang ada di dalam ruang, sehingga ruangan menjadi teramati dan dapat dirasakan suasana visualnya (Honggowidjaja, 2003). Pencahayaan pada galeri memberikan kontribusi yang besar tentang bagaimana menampilkan benda yang dipamerkan agar lebih memiliki kekuatan dan menarik sesuai tema yang ada, selain itu pencahayaan juga dapat memberikan fokus yang lebih menonjol dibandingkan dengan suasana galeri secara keseluruhan. Berdasarkan sumber dan fungsinya pencahayaan dibagi menjadi :

a) Pencahayaan Alami (*Natural Lighting*)

Pencahayaan alami adalah pencahayaan yang dihasilkan oleh sumber cahaya alami yaitu matahari. Pencahayaan alami dapat diperoleh dengan membuat jendela atau ventilasi atau bukaan-bukaan yang besar.



b) Pencahayaan Buatan (*General Artificial Lighting*)

Pencahayaan buatan adalah pencahayaan yang dihasilkan oleh sumber listrik. Apabila pencahayaan alami tidak memadai atau posisi ruang sukar untuk dicapai oleh pencahayaan alami, maka dapat digunakan pencahayaan buatan. Pencahayaan buatan sebaiknya memenuhi persyaratan sebagai berikut :

- Mempunyai intensitas yang cukup sesuai dengan jenis kegiatan.
- Tidak menimbulkan penambahan suhu udara yang berlebihan pada ruang.
- Memberikan pencahayaan dengan intensitas yang tetap menyebar secara merata, tidak berkedip, tidak menyilaukan dan tidak menimbulkan bayang-bayang yang dapat mengganggu kegiatan.

Sistem pencahayaan merupakan salah satu faktor penting yang harus dipertimbangkan dalam proses mendesain. Untuk menciptakan suasana yang diinginkan pada sebuah ruang, dibutuhkan jenis sistem pencahayaan dalam ruangan. Teknik pendistribusian cahaya, dibedakan menjadi (*Industrial Hygiene Engineering, 1998*) :

- *Direct Lighting*
Jenis pencahayaan langsung yang hampir seluruh pencahayaannya dipancarkan pada bidang kerja, dapat dirancang menyebar/terpusat. Pada sistem ini 90-100% cahaya diarahkan secara langsung ke benda yang perlu diterangi.
- *Semi Direct Lighting*
Pada sistem ini 60-90% cahaya diarahkan langsung pada benda yang perlu diterangi, sedangkan sisanya dipantulkan ke langit-langit dan dinding.



- *General Difus Lighting*

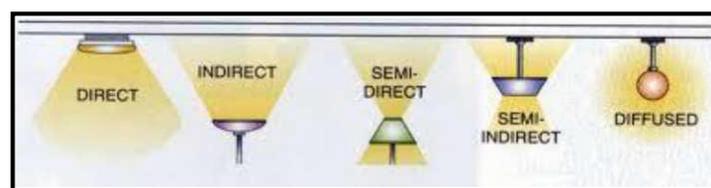
Pada sistem ini setengah cahaya 40-60% diarahkan pada benda yang perlu disinari, sedangkan sisanya dipantulkan ke langit-langit dan dinding. Dalam pencahayaan sistem ini termasuk sistem *direct-indirect* yakni memancarkan setengah cahaya ke bawah dan sisanya keatas. Pada sistem ini masalah bayangan dan kesilauan masih ditemui.

- *Semi Indirect Lighting*

Pada sistem ini 60-90% cahaya diarahkan ke langit-langit dan dinding bagian atas, sedangkan sisanya diarahkan ke bagian bawah. Pada sistem ini masalah bayangan praktis tidak ada serta kesilauan dapat dikurangi.

- *Indirect Lighting*

Indirect Lighting disebut juga sebagai pencahayaan tidak langsung. Pada sistem ini 90-100% cahaya diarahkan ke langit-langit dan dinding bagian atas kemudian dipantulkan untuk menerangi seluruh ruangan. Agar seluruh langit-langit dapat menjadi sumber cahaya perlu diberikan perhatian dan pemeliharaan yang baik. Keuntungan sistem ini adalah tidak menimbulkan bayangan dan kesilauan sedangkan kerugiannya mengurangi efisien cahaya total yang jatuh pada permukaan kerja.



Gambar 2.17 lima teknik pendistribusian cahaya
Sumber: *philips methods of light dispersement*.

Sistem Pencahayaan buatan menurut cakupan cahaya dapat dibedakan menjadi :



- *General Lighting*
Pencahayaannya merata pada ruangan & dimaksudkan untuk memberi kesan merata agar tidak terlalu gelap.
- *Ambience Lighting*
Pencahayaannya tidak langsung yang di pantulkan plafon & dinding, lampu dapat digantung pada dinding atau menyatu dengan perabot.
- *Task Lighting*
Jenis pencahayaan yang hanya terdapat pada tempat & area sekelilingnya yang terkena cahaya.
- *Accent Lighting*
Jenis pencahayaan yang digunakan pada obyek tertentu.
- *Decorative Lighting*
Pencahayaannya dengan lampu sebagai object untuk dilihat.

Sistem Pencahayaan buatan menurut arah pencahayaan dapat dibedakan menjadi (Ruang Artistik Dengan Pencahayaan, 2006:26) :

- *Downlight* (Arah cahaya ke bawah)
Arah pencahayaan ini berasal dari atas dengan tujuan untuk memberikan cahaya pada obyek di bawahnya.
- *Uplight* (Arah cahaya ke atas)
Pencahayaannya datang dari bawah ke atas. *Uplight* umumnya berperan untuk dekoratif dengan kesan megah, dramatis, dan memunculkan dimensi. Contoh aplikasi pencahayaan ini misalnya pada kolom rumah yang biasanya memakai lampu halogen.



- *Backlight* (Arah cahaya dari belakang)
Arah pencahayaan berasal dari belakang obyek untuk memberi aksentuasi pada obyek seperti menimbulkan siluet. Jenis pencahayaan memberikan pinggiran cahaya yang menarik pada obyek dan bentuk obyek menjadi lebih terlihat.
- *Sidelight* (Arah cahaya dari samping)
Arah cahaya datang dari samping sehingga memberikan penekanan pada elemen interior tertentu, memberikan aksen pada obyek. Biasanya digunakan pada benda-benda seni untuk menonjolkan nilai seninya.
- *Frontlight* (Arah cahaya dari depan)
Arah cahaya datang dari depan obyek dan biasanya diaplikasikan pada obyek dua dimensi seperti lukisan atau foto.

2.6.1. Jenis Lampu

- Lampu TL (*Fluorescent*)

Jenis lampu ini juga dikenal dengan lampu neon. Lampu neon memiliki macam-macam bentuk, ada yang bentuknya memanjang, bentuk spiral atau tornado, dan ada juga yang bentuk memanjang vertikal dengan fitting (bentuk pemasangan ke kap lampu) yang mirip seperti lampu pijar biasa.

Lampu TL lebih hemat energi dibandingkan lampu pijar, karena lebih terang. Lampu jenis ini mampu bertahan 15.000 jam atau setara dengan 10 tahun pemakaian. Lampu TL saat ini juga banyak memiliki varian dan bentuk seperti diatas dengan *fitting* ulir yang biasa dipakai untuk lampu bohlam biasa. Lampu TL yang banyak digunakan sejak dulu dengan fitting khusus untuk lampu TL yang panjang.

Dengan jumlah watt (energi listrik) yang lebih kecil, lampu TL atau neon lebih murah digunakan daripada membeli



lampu pijar biasa, dan saat ini jenis lampu TL juga bervariasi baik bentuk, *fitting* pemasangan, serta warna cahayanya ada yang putih, kuning, dan warna lainnya. Dengan keseimbangan antara harga dan lama pemakaian, lampu TL banyak digunakan untuk penerangan toko, mall, serta tempat-tempat lain yang membutuhkan cahaya terang dan lebih hemat energi.

- **Lampu Halogen**

Lampu halogen biasanya memiliki reflektor (cermin dibelakangnya) untuk memperkuat cahaya yang keluar. *Fitting* biasanya khusus, namun saat ini ada pula yang dengan jenis *fitting* biasa.

Lampu jenis ini merupakan lampu spot yang baik. Lampu spot adalah lampu yang cahayanya mengarah ke satu area saja, misalnya lampu untuk menerangi benda seni secara terfokus. Lampu ini baik untuk digunakan sebagai penerangan taman untuk membuat kesan dramatis dari pencahayaan terpusat seperti menerangi patung, tanaman, kolam atau area lainnya. Jenis lampu ini sebenarnya merupakan lampu filamen yang sudah berhasil dikembangkan menjadi lebih terang, namun juga kebutuhan energi (*watt*) yang relatif sama.

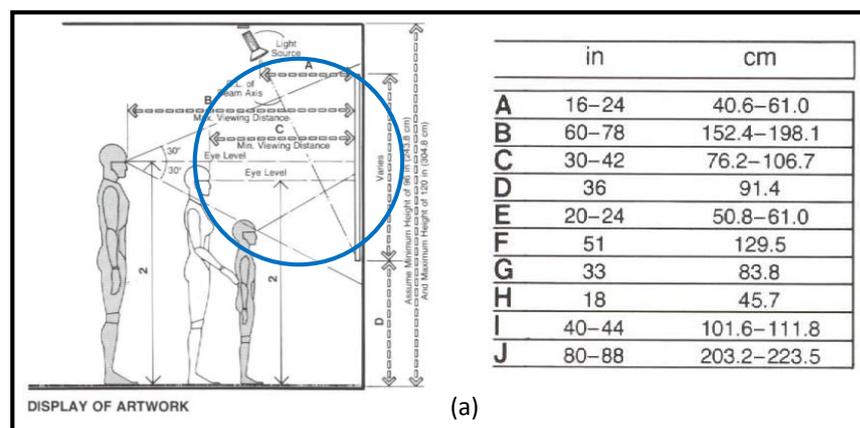
- **Lampu LED**

Lampu ini merupakan sirkuit semikonduktor yang memancarkan cahaya ketika dialiri listrik. Sifatnya berbeda dengan filamen yang harus dipijarkan (dibakar) atau lampu TL yang merupakan pijaran partikel. Lampu LED memancarkan cahaya lewat aliran listrik yang relatif tidak menghasilkan banyak panas. Karena itu lampu LED terasa dingin dipakai karena tidak menambah panas ruangan seperti lampu pijar. Lampu LED juga memiliki warna sinar yang beragam, yaitu putih, kuning, dan warna-warna lainnya.

Satu varian bentuk lampu LED, dimana bentuk lampu LED yang menggantikan bohlam bisa bermacam-macam. Yang pasti adalah lampu LED merupakan lampu berisi kumpulan LED kecil dengan warna putih atau kuning. Warna cahaya lampu LED banyak meliputi semua warna, bisa merah, putih, hijau, biru, kuning, dan sebagainya.

2.7. STUDI ANTROPOMETRI

2.7.1. Antropometri Tata Letak Koleksi



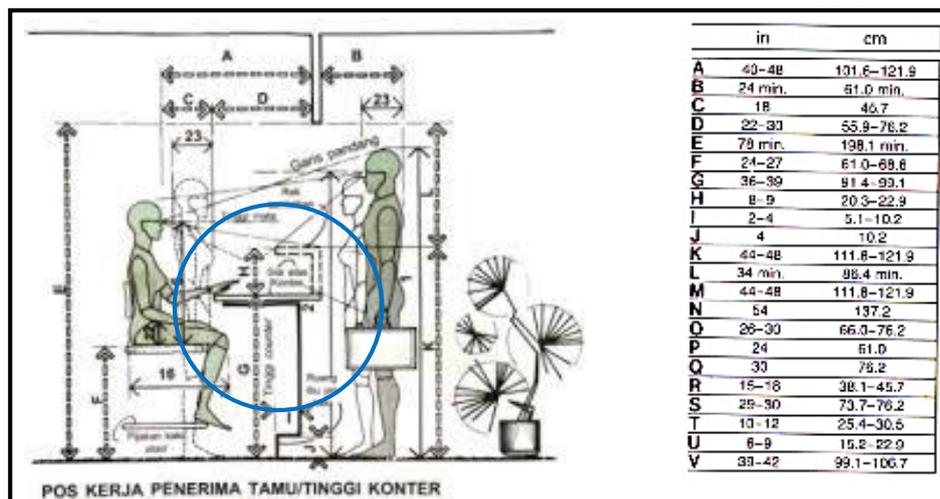
Gambar 2.18 Ukuran standar *display* karya 2D (a).

Sumber : *Human Dimensions & Interior Space*, 1979.

Hal yang harus diperhatikan pada interior galeri terutama di area koleksi merupakan standar ergonomi *display* karya. terdapat ukuran minimum atau persentil terkecil hingga maksimal atau orang dewasa adalah 90 cm dari lantai (jika diasumsikan tinggi plafond 300 cm). Selain itu jarak pandang antara karya dan mata pengunjung harus diperhatikan dengan ukuran minimal 80 cm dan maksimal 200 cm.

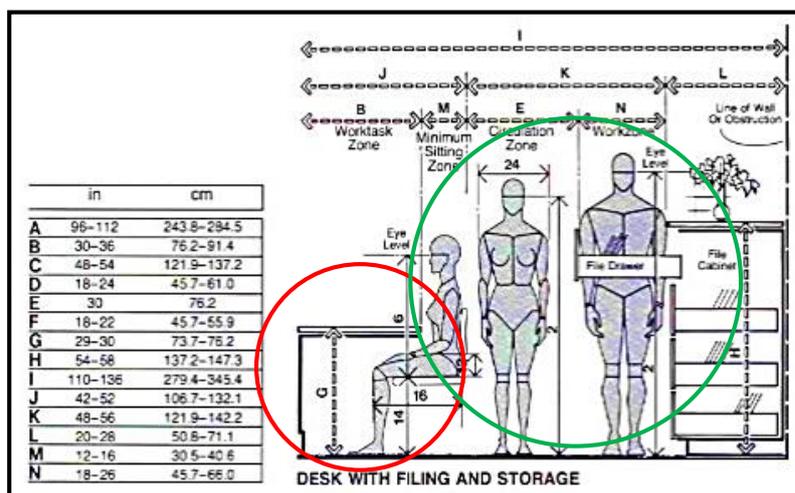


2.7.2. Antropometri Resepsionis



Gambar 2.19 Anthropometri Receptionist Table.

Sumber : Human Dimensions & Interior Space, 1979.



Gambar 2.20 Antropometri Meja dengan Rak.

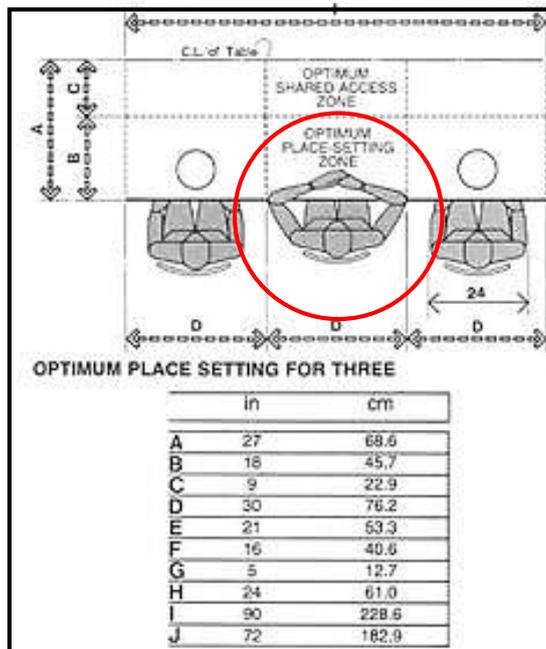
Sumber : Human Dimensions & Interior Space, 1979.

Pada area resepsionis ada dua hal yang perlu diperhatikan, yakni alur sirkulasi orang lewat dan meja resepsionis itu sendiri. Meja kerja resepsionis sebaiknya memiliki tinggi 73,7-76,2 cm (lingkaran merah pada gambar 2.13), sementara untuk *counter* sebaiknya lebih tinggi 25,4-30,6 cm dari meja resepsionis (lingkaran biru pada gambar 2.12). *Counter* harus lebih tinggi untuk memudahkan ketika tamu yang datang mengisi formulir atau sekadar bertanya. Selain itu ruang antara meja resepsionis dan *counter* dapat

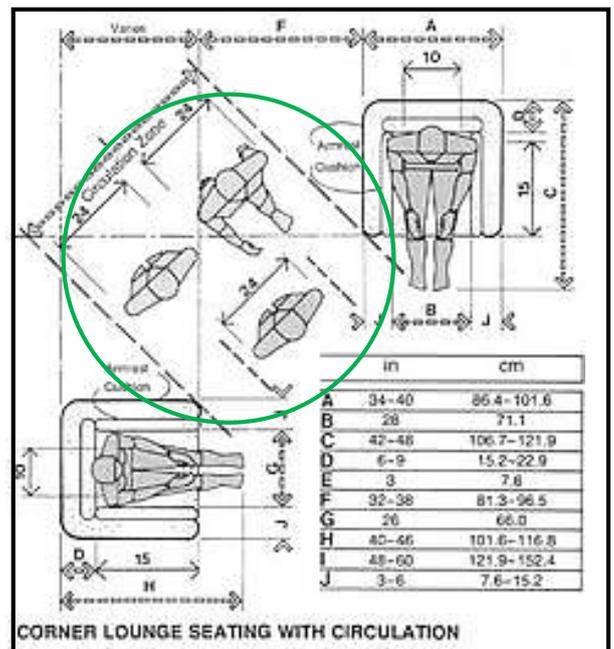
dimanfaatkan untuk menyimpan berkas maupun meletakkan komputer dan sebagainya.

Pada area resepsionis harus disediakan *standing zone* dan *circulation zone* bagi tamu. Lebar minimal *standing zone* adalah 51 cm, dan lebar minimal *circulation zone* adalah 75,1 cm. Selain itu apabila terdapat rak pada bagian belakang meja resepsionis setidaknya harus disediakan lebar minimal 76,2 cm untuk sirkulasi dan 45,7 untuk area kerja (lingkaran hijau gambar 2.13).

2.7.3. Antropometri Area Santai



Gambar 2.21 Antropometri Meja untuk Tiga Orang.
Sumber : *Human Dimensions & Interior Space*, 1979.



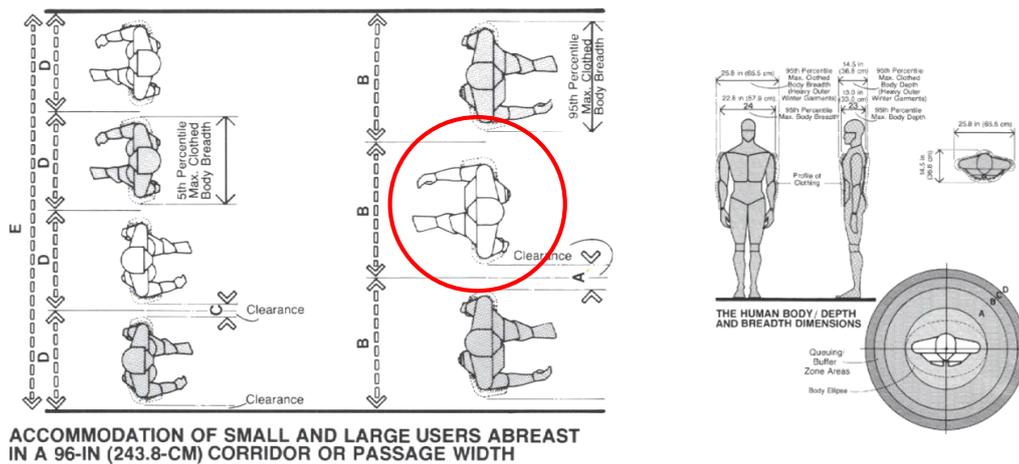
Gambar 2.22 Antropometri Duduk dengan Sirkulasi.
Sumber : *Human Dimensions & Interior Space*, 1979.

Area istirahat menjadi bagian yang cukup penting untuk diperhatikan dalam mendesain sebuah interior galeri. Hal tersebut bisa diperuntukan bagi para pengunjung lelah berjalan bisa beristirahat sejenak ditempat yang telah disediakan. oleh sebab itu antropometri area istirahat ini menjadi penting untuk diperhatikan agar tidak mengganggu sirkulasi para pengunjung lain.. Misalnya jarak antara satu kursi dengan yang lain dan jarak yang



memungkinkan seseorang untuk berjalan tanpa mengurangi kenyamanan seseorang yang duduk di kursi yang disediakan. Ukuran standar untuk kedua hal tersebut dapat dilihat pada gambar 2.14 dan 2.15.

2.7.4. Antropometri Sirkulasi Area Koleksi

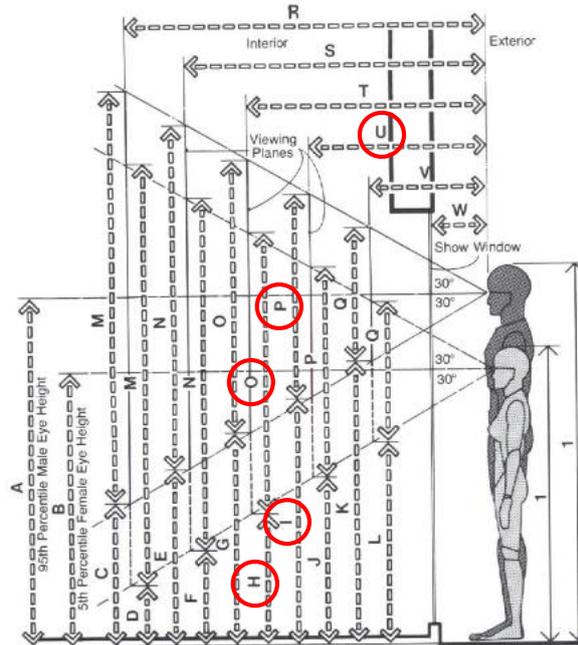


Gambar 2.23 Antropometri Sirkulasi.
Sumber : *Human Dimensions & Interior Space*, 1979.

Area sirkulasi yang ada di dalam ruang koleksi berbeda dengan ruangan lainnya. Hal ini terjadi karena di dalam area koleksi harus memperhatikan ergonomi penataan koleksi dan memperkirakan jarak nyaman pengunjung satu dengan yang lain.

Oleh sebab itu jarak yang harus diperhatikan antar pengunjung dibagi menjadi empat zona yaitu, *touch zone*, *no-touch zone*, *personal zone*, dan *circulation zone*. Pada jalur sirkulasi diperlukan minimal lebar 250 cm untuk tiga orang untuk menciptakan *no-touch zone* guna meningkatkan kesan nyaman.

2.7.5. Antropometri *Viewing Planes*



Gambar 2.24 *Optimum Viewing Planes.*

Sumber : *Human Dimensions & Interior Space*, 1979.

Peletakan koleksi atau informasi baik berupa dua dimensional maupun tiga dimensional pada ruang pameran harus sangat diperhatikan demi menunjang kenyamanan pengunjung. Jika jarak pandang antara pengunjung dan koleksi sekitar 90 cm (U) maka tinggi koleksi dari lantai sekitar 120 cm (I) dengan tinggi koleksi sekitar 105 cm (P) untuk jarak pandang pengunjung laki-laki (persentil ke 95). Sedangkan untuk pengunjung wanita (persentil ke 5) maka tinggi koleksi dari lantai sekitar 72 cm (H) dengan tinggi koleksi 91 cm (O), keduanya memiliki sudut pandang mata total 60°.



2.8. SISTEM MULTIMEDIA

2.8.1. Touch Screen Monitor



Gambar 2.25 55" Touchscreen Monitor.

Sumber : www.tabler.tv (2018)

- Monitor 55"
- *Anti-Spill, Waterproof*
- *Wireless Multi-touch Interactive Tech.*
- *Power consumption 60 W (typical) / 175 W (max)*
- *Operating Temperatur 0 – 55° C*
- *Up too 32 Touch points*

2.8.2. Interactive Floor Panel



Gambar 2.26 Interactive Floor Panels.

Sumber : www.brightlogic.com (2018)



Gambar 2.27 Panels Accessories.

Sumber : www.brightlogic.com (2018)

- *84x84 Pixel / Panel*
- *50x50x6 / Panel*
- *Max. Weight held 1200 kg / M²*
- *150 Watt / Panel*



- *Operating Temperature 0 – 45° C*

2.8.3. *Interactive Gesture Video Wall*



Gambar 2.28 *Interactive Video Wall with Front Sensor.*

Sumber : www.touchmagix.com (2018)

- *1920 x 1080 (Full HD) / Monitor*
- *Operating Temperatur 0 – 45° C*
- *Sensor weight 4,6 kg (260x420x100 mm)*
- *Sensor Positioning min. 180 cm max 450 cm*
- *Response time < 15 ms*

2.8.4. *Interactive Mapping Sensor*



Gambar 2.29 *Interactive Mapping Sensor.*

Sumber : www.touchmagix.com (2018)

- *Optimized range 0,6 – 5 m*
- *Operating temperature 0 – 45° C*
- *Processor 1,6 GHz Dual-Core i5 or above*
- *Requires internet Connection*
- *Any projector with 4000 lm or above*



2.9. STUDI EKSISTING: MAIIAM

2.9.1. Sejarah

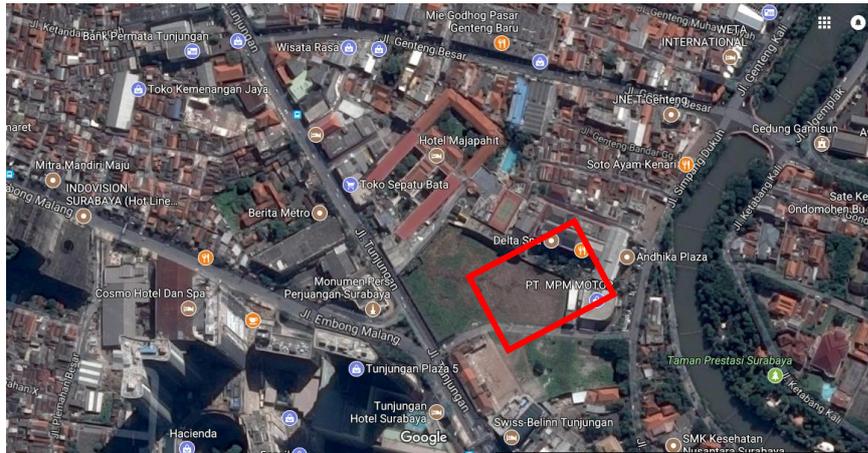
MAIIAM merupakan permainan singkatan kata-kata, “MAI” singkatan dari *Chiang Mai* yang berarti “*New City*” dan juga penghormatan untuk Eric Bunnag atau Chao Chom Iam yang merupakan seorang permaisuri kerajaan untuk Raja Rama V yang hidup pada saat Thailand memasuki era modernitas. Sedangkan “IAM” berarti “*Brand New*”.

Sebelum itu Orang Tua Eric Bunnag ingin berbagi koleksi pribadi yang telah mereka bangun bersama selama 30 tahun terakhir kepada semua orang dengan tujuan agar orang-orang dapat merasakan sendiri bagaimana seni dapat memperkaya hidup mereka.

Museum ini dirancang oleh *Architectural firm Allzone* yang dipimpin oleh Rachaporn Choochue. MAIIAM berawal dari sebuah gudang dengan luas 3000 meter persegi yang terletak di salah satu kota budaya di *Chiang Mai*, Thailand. MAIIAM bertujuan untuk memberi memberi perspektif baru di lingkup seni dan pada kawasan ini sebagai museum seni kontemporer pertama di negara Thailand.

Diasumsikan Galeri Seni dan Budaya Nusantara ini berada di bawah naungan Departemen Kebudayaan dan Pariwisata. Organisasi tata kerja Galeri Seni dan Budaya Nusantara ini berdasarkan Permendibud Nomor 72 Tahun 2012 merupakan unit pelaksanaan teknis dilingkungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan yang berada dibawah dan bertanggung jawab kepada Direktur Jenderal Kebudayaan.

2.9.2. Lokasi



Gambar 2.30 Rencana Lokasi Galeri di Surabaya.

Sumber : maps.google.com, 2017.

Galeri Seni dan Budaya Nusantara direncanakan akan berdiri di jalan Tunjungan dengan menggunakan layout dari MAIAM *contemporary art museum*, tepatnya di lahan kosong sebelah selatan hotel Majapahit. Lokasi tersebut termasuk lokasi yang strategis karena jalan Tunjungan adalah jalan penghubung yang sekali menjadi daerah pertokoan utama di Surabaya. Jalan tersebut menghubungkan daerah perumahan disebelah Selatan-Timur dan Barat Surabaya (Gubeng, Darmo, Ketabang dan Sawahan), dengan daerah perdagangan yang ada disekitar Jembatan Merah. Menurut Ery Cahyadi Kepala Dinas Perusahaan Rakyat dan Kawasan Pemukiman, Cipta Karya dan Tata Ruang mengungkapkan bahwa lahan kosong / mangkrak ini merupakan milik pengembang asal Singapura dan pengembang Singapura sudah pada tahap mengajukan perizinan untuk pemanfaatan lahan.

Dari penjabaran diatas dapat diketahui bahwa berdirinya galeri seni dan budaya di lokasi tersebut dapat menjadi arena baru yang bersifat edukatif bagi masyarakat kota Surabaya terlebih anak-anak muda saat ini.



2.9.3. Visi dan Misi

- **Visi**

Terwujudnya pelestarian karya seni dan budaya untuk menumbuhkan masyarakat Indonesia yang kreatif, apresiatif, dan mencintai khasanah budaya negara.

- **Misi**

- Melaksanakan pengumpulan, kajian, dokumentasi, pemeliharaan dan pengamanan karya seni dan budaya khususnya yang menjadi koleksi negara.
- Meningkatkan aktivasi pameran dan publikasi lainnya di bidang seni dan budaya dalam lingkup nasional dan internasional
- Meningkatkan kreativitas dan apresiasi terhadap karya seni dan budaya di kalangan perupa, pelajar, mahasiswa, dan masyarakat umum.
- Meningkatkan perluasan komunitas dan jaringan kerjasama / kemitraan di bidang seni dan budaya.
- Meningkatkan layanan edukasi dibidang karya seni dan budaya serta mengembangkan sumber daya manusia dan sarana-prasarana Galeri Seni dan Budaya Nusantara.

2.9.4. Fasilitas

- *Receptionist*



Gambar 2.31 Area Resepsionis Galeri.

Sumber : www.pinterest.com.



Receptionist area merupakan ruang awal ketika memasuki galeri. desain minimalis pada interior area ini tercermin pada bentuk furniture yang sederhana dan minimnya elemen estetis pada ruangan, ditambah dengan dominasi warna putih.

Pencahayaan pada siang hari menggunakan pencahayaan alami dengan bantuan sedikit pencahayaan buatan. penghawaan pada ruangan ini tentu menggunakan beberapa ac berjenis *split*.

- *Gift Shop*



Gambar 2.32 *Gift Shop* Area
Sumber : www.MAIAM.com.

Gift shop / toko oleh-oleh ini terletak tepat di depan receptionist area. Ketika memasuki area resepsionis pengunjung akan langsung melihat area ini. Toko ini menyediakan berbagai souvenir khas galeri untuk dibawa pulang mulai dari elemen estetis, pajangan, baju, foto, dan lain-lain.

Memasuki area oleh-oleh pengunjung akan disambut dengan interior yang modern dan minimalis. Kesan tersebut didapatkan dari bentuk furnitur dan estetis pada ruangan, serta material yang digunakan pada interior. Pencahayaan yang digunakan pada siang hari merupakan pencahayaan alami dan penghawaan menggunakan AC berjenis *split*.



- *Courtyard*



Gambar 2.33 *Courtyard*.
Sumber : www.MAIAM.com.

Courtyard merupakan area atau bukaan yang dikelilingi dinding atau gedung, namun terbuka di bagian atasnya. Kegunaan dari area ini bisa menjadi titik kumpul, area transisi, atau menyesuaikan kebutuhan. Namun pada galeri seni dan budaya nanti desain pada area ini akan digunakan sebagai area yang berisi tentang informasi awal tentang keseluruhan galeri.

- *Main Hall*



Gambar 2.34 Main Hall MAIAM.
Sumber : www.archdaily.com.

Main hall ini terletak setelah courtyard. luas dari *main hall* ini sekitar 473 m². desain dari main hall dengan keseluruhan bangunan terlihat modern, dengan *cement concrete* sebagai *finishing* lantai asli. Area ini



secara tidak langsung menghubungkan ke semua ruangan seperti akses ke lantai 2, kantor, gudang, dan galeri satu.

- R. Galeri 1 (Lt.1)

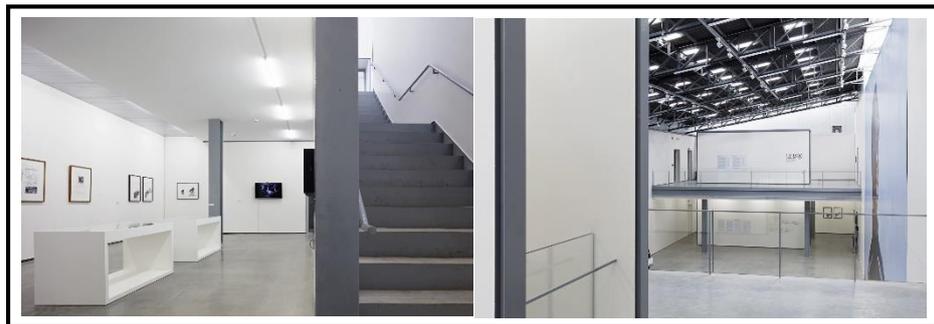


Gambar 2.35 Area Koleksi 1 (Lt.1).

Sumber : www.archdaily.com

Ruang galeri pertama pada bangunan ini terletak di lantai pertama dengan luas area sekitar 602 m². Tepat setelah pengunjung melewati main hall ruang ini terletak di ujung bangunan. Pada area ini pengunjung galeri akan disambut dengan interior ruangan yang didominasi warna putih dengan tujuan agar pengunjung dapat fokus ke karya atau koleksi yang di pameran. pencahayaan di ruangan ini didominasi oleh lampu berjenis TL yang sangat terang dan penghawaan menggunakan AC berjenis *central*.

- *Transition Area*



Gambar 2.36 Stairs area in 1st & 2nd Floor.

Sumber : www.archdaily.com.

Area transisi ini berada dalam satu area dengan *main hall* dan pasti akan dilewati pengunjung. Disamping tangga baik pada lantai



satu maupun dua dimanfaatkan untuk memamerkan karya koleksi baik berbentuk 2 dimensi dan 3 dimensi. Interior dari area ini masih serupa dengan area yang lain.

- Ruang Galeri 2 (Lt. 2)



Gambar 2.37 Area Koleksi 2 (Lt. 2)

Sumber : www.archdaily.com

Galeri ini memiliki 4 ruang pameran yang dapat di bedakan melalui luas ruang menjadi 2 ruang besar dan 2 ruang kecil. Gambar di atas merupakan ruang galeri 2 yang terletak di lantai 2, tepat berada di atas ruang galeri 1. Luas dari ruangan ini mencapai 468 m². Ruang galeri 2 ini termasuk dalam area pameran tetap yang dimiliki oleh MAIIAM.

- Restoran (Lt. 1)



Gambar 2.38 Restoran Galeri

Sumber : www.MAIIAM.com

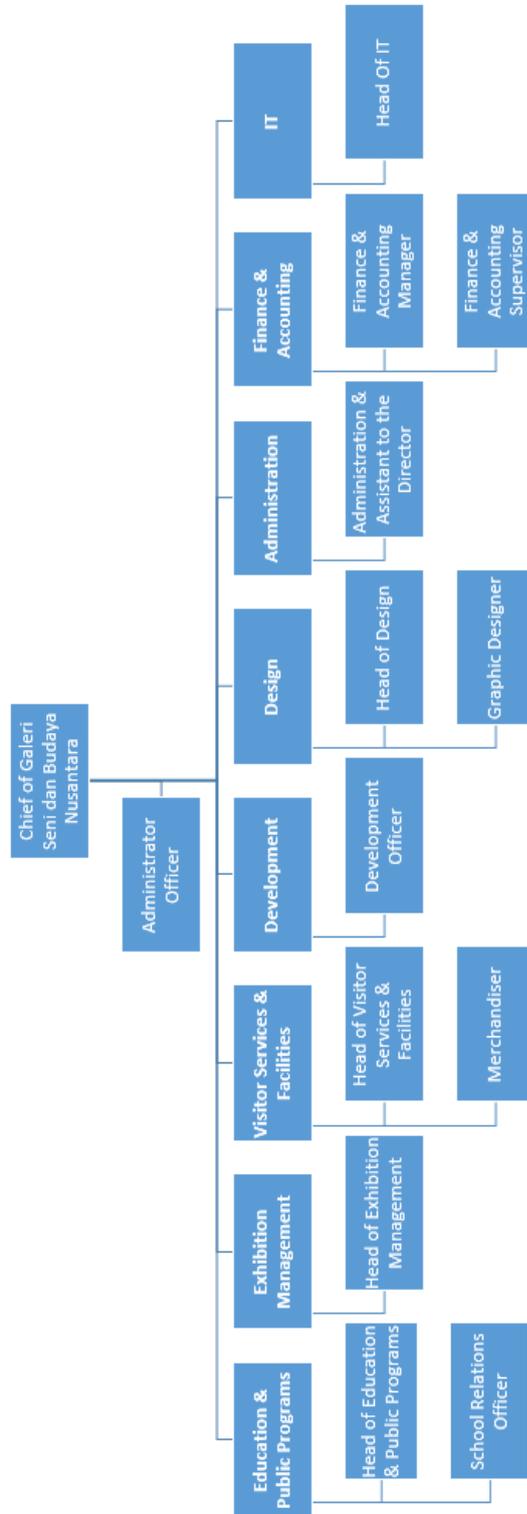


Pada galeri ini terdapat restoran dengan luas sekitar 112 m². Letak dari restoran ini terletak di awal alur pengunjung, tepatnya di sebelah toko oleh-oleh dan area resepsionis. Penempatan restoran dilalui oleh dua alur pengunjung baik saat pertama kali datang maupun saat pulang.

Interior dari restoran ini hampir sama dengan interior galeri yaitu didominasi dengan warna putih, namun dengan sentuhan furnitur berupa kursi dan meja yang *colorfull*. Pencahayaan pada siang hari di area ini menggunakan pencahayaan alami karena memiliki bukaan yang sangat luas, sehingga cahaya matahari dapat masuk secara maksimal. Untuk penghawaan pada ruangan ini menggunakan AC berjenis *split*.



2.9.5. Struktur Organisasi



Bagan 2.1 Struktur Organisasi Galeri Seni dan Budaya Nusantara
Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2018.



Keterangan:

- Kuratorial & Manajemen Koleksi
 - Tugas Umum:
Mempertimbangkan dan menseleksi karya dan kegiatan pameran di suatu galeri.

- Program Edukasi & Publik
 - Tugas Umum:
Mengatur rencana program tentang apa yang ada didalam galeri kepada masyarakat dengan cara yang edukatif. Bekerjasama dengan para akademisi ditingkat sekolah untuk mengedukasi baik guru dan para murid.

- Manajer Pameran
 - Tugas Umum:
Membantu mempertimbangkan tata pameran tetap, sistem pendokumentasian dan kebijakan pengelolaan koleksi.

- Layanan & Fasilitas Pengunjung
 - Tugas Umum:
Bertanggung jawab dalam hal-hal yang berkaitan dengan kenyamanan para pengunjung selama berada di galeri baik dalam segi layanan maupun fasilitas. Serta mengatur manajemen merchandiser galeri kepada para pengunjung.

- Manajer Pengembangan
 - Tugas Umum:
Merencanakan, mengembangkan dan mengimplementasikan strategi pengembangan organisasi yang mencakup bidang-bidang yang ada di dalam galeri.



- Desainer
 - Tugas Umum:

Merencanakan, membuat dan merealisasikan desain yang berhubungan dengan galeri baik dalam segi interior maupun grafis untuk menunjang pelaksanaan selama pameran berlangsung.

- Administrasi dan Asist. Direktur
 - Tugas Umum:

Merencanakan, membuat dan merealisasikan desain yang berhubungan dengan galeri baik dalam segi interior maupun grafis untuk menunjang pelaksanaan selama pameran berlangsung.

- Keuangan dan Akunting
 - Tugas Umum:

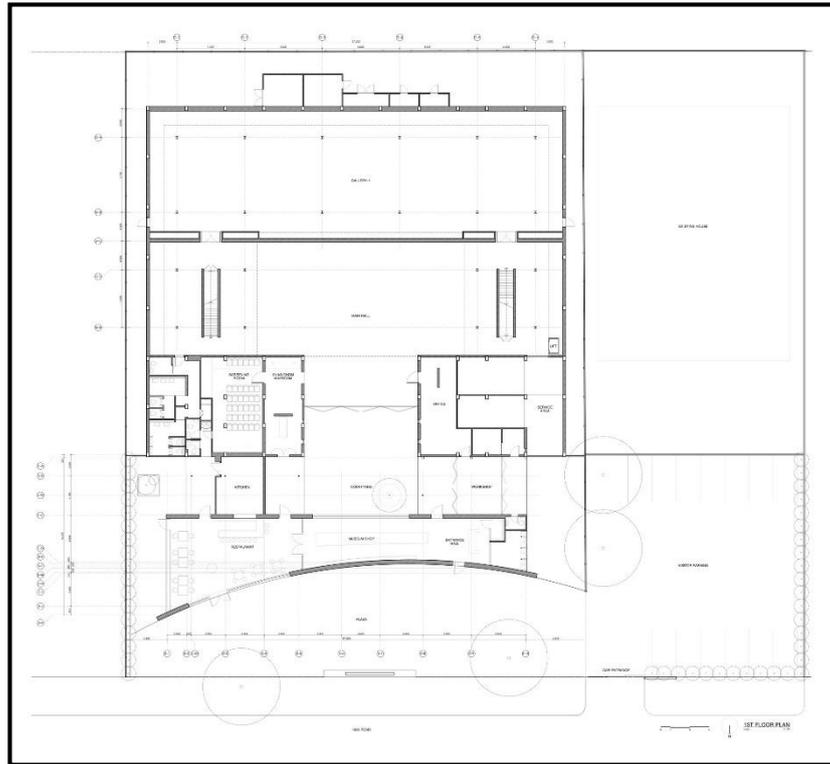
Memiliki kewenangan sekaligus kewajiban mengatur dana agar secara efektif digunakan untuk memaksimalkan keuntungan galeri yang bersifat komersil sekaligus menjaga penggunaan dana tersebut secara efisien.

- IT
 - Tugas Umum:

Bertanggung jawab atas hal yang berhubungan dengan sistem teknologi yang digunakan oleh galeri, dari segi pameran maupun dalam lingkup kantor.



2.9.6. Analisa Denah Eksisting



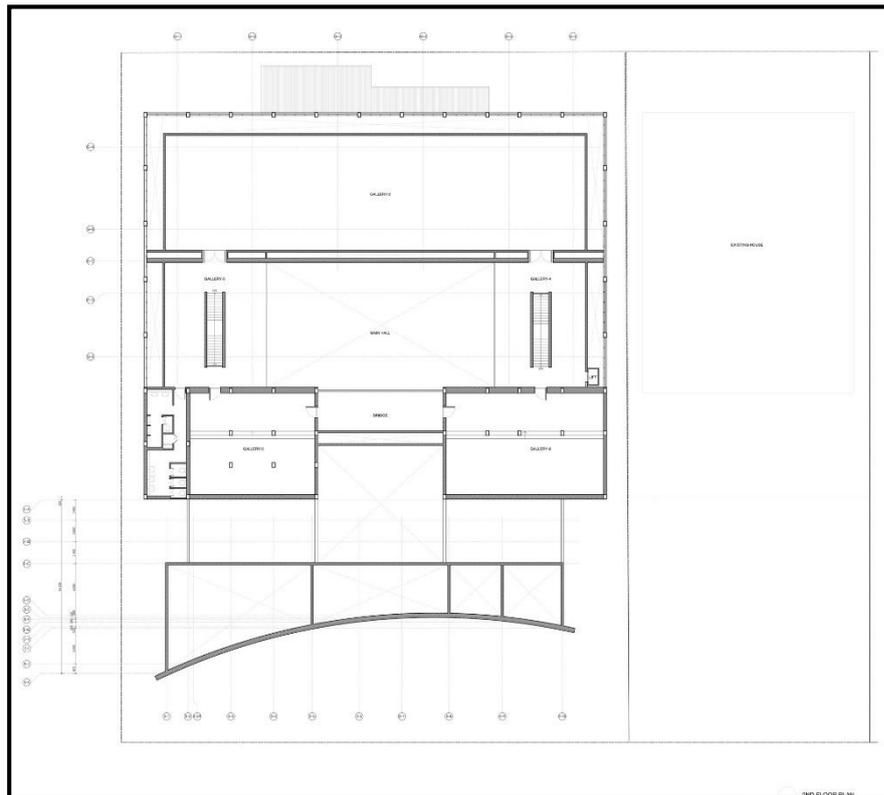
Gambar 2.39 Layout eksisting lantai 1 MAIIAM.
Sumber : www.archdaily.com.

Galeri ini dibangun diatas lahan seluas 4225 m² namun hanya sekitar 3000 m² yang dibangun untuk galeri, sisanya diperuntukan sebagai lahan terbuka dan area parkir. Bangunan ini menghadap utara dengan area parkir berada di sebelah barat gedung. Terdapat dua akses masuk dan keluar pada galeri yaitu melalui restoran dan area lobby namun untuk menuju main hall hanya ada satu akses. Pintu dibagian kiri akses menuju galeri harus melewati restoran dan toko oleh-oleh, sedangkan pintu pada bagian kanan hanya perlu melewati resepsionis.

Di sebelah kanan dan kiri bangunan terdapat akses jalan kecil dengan lebar 1,5 m untuk menuju bagian belakang gedung guna keperluan *maintenance*. Pegawai galeri yang bekerja di area restoran masuk melalui jalan kecil dibagian kiri bangunan yang terhubung langsung menuju dapur restoran.



Memasuki pintu utama pada bagian kiri bangunan, pengunjung galeri akan langsung melihat area resepsionis yang berada di kanan pintu masuk dan berseberangan dengan toko souvenir galeri serta restoran. Berseberangan dengan pintu masuk, pengunjung akan melewati courtyard yang berdampingan dengan area *workshop* lalu menuju *main hall*.



Gambar 2.40 Layout eksisting lantai 2 MAIIM.
Sumber : www.archdaily.com.

Pada lantai satu ini terdapat beberapa ruang seperti kantor, gudang, ruang servis, *hall of fame*, *main hall*, ruang galeri 1, *screening room* dan toilet.

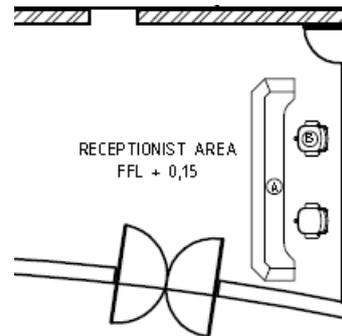
Menuju lantai 2 melalui akses dua buah tangga yang terdapat di sisi kanan dan kiri *main hall*, pengunjung galeri dapat menuju ke ruang galeri 2 lalu ke ruang galeri 3 dan 4 yang terhubung melalui jembatan.



2.9.7. Analisa Fungsi Ruang

- **Area Resepsionis**

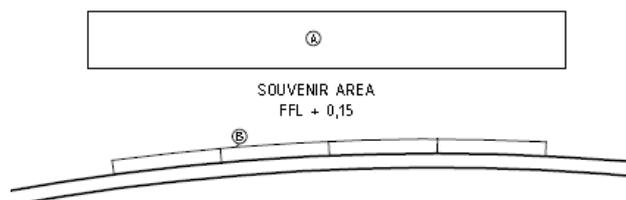
Area resepsionis merupakan area pertama yang akan dimasuki oleh pengunjung galeri. Pada area ini, pengunjung melakukan pengisian buku tamu dan lain sebagainya. Area resepsionis harus memiliki fasilitas yang memadai untuk memberikan kesan nyaman pada pengunjung. Selain itu area ini harus memiliki desain yang menarik sebagai tempat pertama yang terlihat oleh pengunjung galeri.



Gambar 2.41 Layout area resepsionis.
Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2017.

- **Souvenir Area**

Souvenir area biasanya menjual produk atau *merchandise* khas dari galeri, mulai dari pajangan, kaos, hingga koleksi yang sedang dijual. Desain dan penataan barang harus ditata dengan semenarik mungkin untuk mengikat daya beli pengunjung.

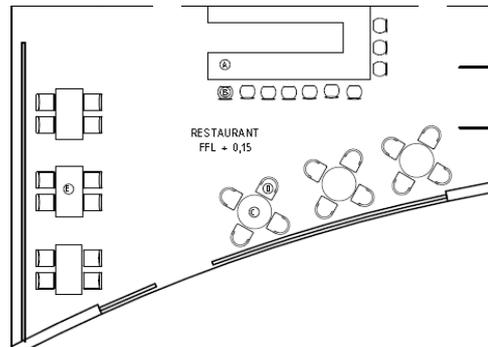


Gambar 2.42 Layout area souvenir.
Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2017.



- **Restoran**

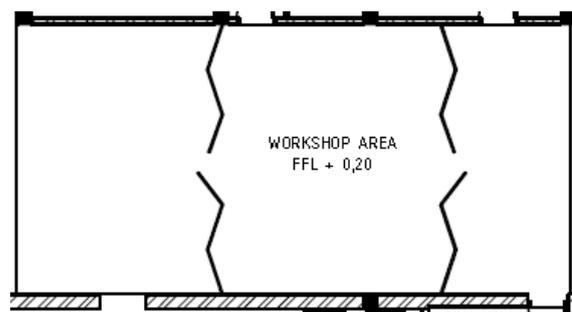
Seperti fungsi yang lainnya restoran dalam galeri ini menjual beberapa makanan dan minuman. Selain sebagai tempat makan dapat juga digunakan sebagai tempat diskusi untuk beberapa orang.



Gambar 2.43 Layout area restoran.
Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2017.

- **Workshop Area**

Workshop area ini berfungsi sebagai tempat pertukaran dan pengalaman antara sejumlah peserta dan pengisi acara yang berhubungan dengan seni dan budaya. Desain dari workshop area harus fleksibel agar bisa menyesuaikan berbagai *event*.

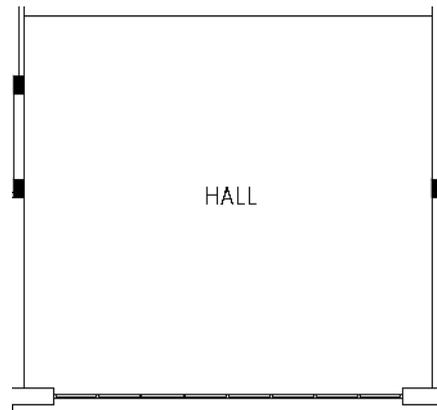


Gambar 2.44 Layout area workshop.
Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2017.



- **Courtyard**

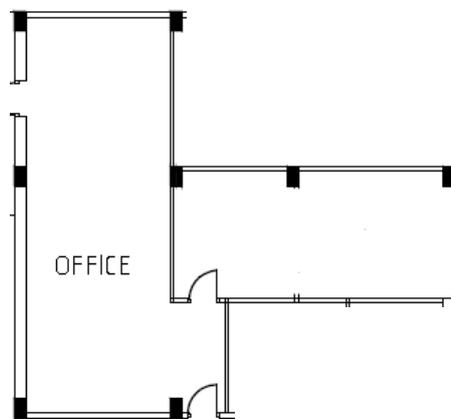
Pada umumnya *courtyard* memiliki fungsi yang belum dapat dipastikan, bisa digunakan sebagai titik kumpul, area pertemuan, atau hanya sebagai area transisi. Namun pada desain galeri, area ini akan difungsikan sebagai area informasi di awal.



Gambar 2.45 Layout area courtyard.
Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2017.

- **Kantor**

Fungsi kantor pada dasarnya merupakan tempat dilaksanakannya aktivitas atau pun kegiatan ketatausahaan yang berhubungan dengan kepentingan sebuah galeri seni dan budaya.

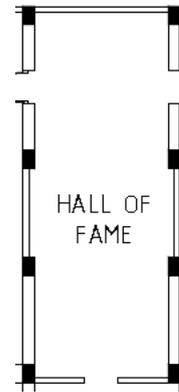


Gambar 2.46 Layout area kantor.
Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2017.



- ***Hall of Fame***

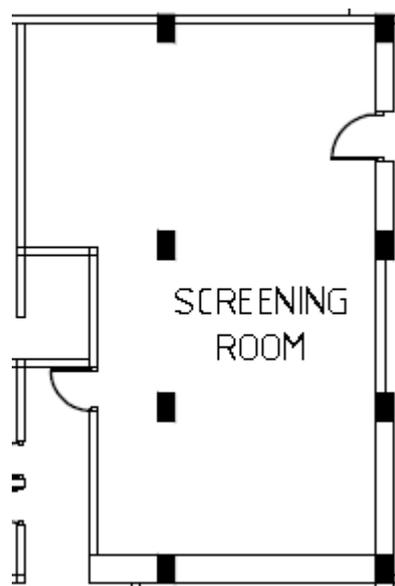
Ruang ini berisikan beberapa hasil penghargaan yang bersangkutan dengan galeri baik berupa piagam maupun piala hingga sejarah.



Gambar 2.47 Layout area hall of fame.
Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2017.

- ***Screening Room***

Fungsi dari ruangan ini sebagai tempat penyampaian informasi melalui video kepada pengunjung secara bersama-sama.

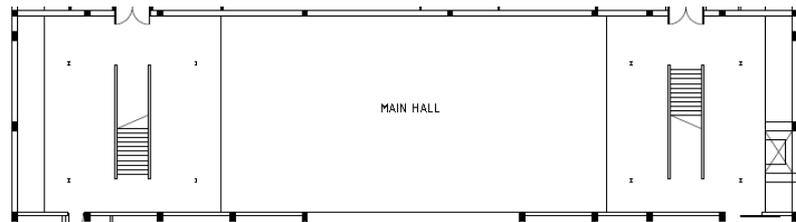


Gambar 2.48 Layout ruang pemutaran video.
Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2017.



- **Main Hall**

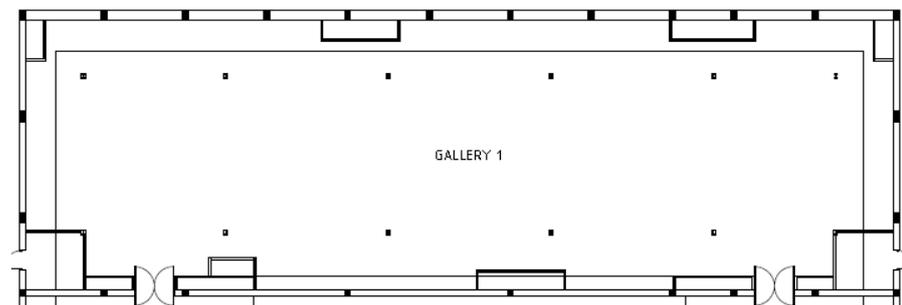
Main hall merupakan area lapang yang dapat berfungsi sesuai kebutuhan. Pada galeri ini *main hall* akan digunakan sebagai area pameran tetap terutama pameran temporer atau area pameran komersil.



Gambar 2.49 Layout main hall.
Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2017.

- **Ruang Pamer Galeri**

Ruang pamer galeri merupakan inti dari tujuan pengunjung berkunjung ke galeri. Berisikan koleksi yang ditata secara interaktif agar pesan yang ingin disampaikan tercapai kepada pengunjung galeri. Sebuah ruang pamer biasanya didukung dengan penataan dan pencahayaan yang baik.



Gambar 2.50 Layout ruang pamer galeri Lt. 1.
Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2017.



2.10. STUDI KOLEKSI GALERI

2.10.1. Koleksi Lantai 1

Pada ruang koleksi galeri lantai 1 ini, koleksi berupa kain batik dengan berbagai pola khas seluruh nusantara yang berdasarkan atas popularitas daerah di Indonesia.

- Batik Aceh



Gambar 2.51 Motif Batik Aceh.

Sumber: www.budaya-indonesia.org, 2018.

Ciri khas motif Aceh adalah salah satu yang telah digunakan pada perpaduan atau dari unsur alam atau dari budaya masyarakat Aceh itu sendiri, umumnya warna dari batik ini memakai warna yang cukup cerah.

- Batik Bali



Gambar 2.52 Motif Batik Bali.

Sumber: www.budaya-indonesia.org, 2018.

Salah satu ciri dari kain batik Bali terletak pada motifnya yaitu dengan adanya lambang-lambang tertentu seperti naga, kura-kura, burung bangau, dan rusa. Pemilihan warna dan corak pada motif ini cenderung warna cerah sehingga terlihat menonjol.



- Batik Banyuwangi



Gambar 2.53 Motif Batik Banyuwangi.
Sumber: www.google.com, 2018.

Gajah oling merupakan motif batik paling tua di Banyuwangi. Berasal dari kata Gajah dan Uling (belut sungai) berbentuk seperti tanda tanya. Arti kata Gajah menunjukan tubuh yang besar dan Uling berarti *eling* (ingat). Sehingga gajah oling bermakna kita harus selalu mengingat yang Maha Besar yaitu Tuhan Yang Maha Esa. Tema Gajah Oling dijadikan tema untuk Bayuwangi Batik Festival (BBF) tahun 2013.

- *Batik Bojonegoro*



Gambar 2.54 Motif Batik Bojonegoro.
Sumber: www.google.com, 2018.

Batik khas diatas merupakan batik *joegoroan* dan mempunyai 9 macam batik yang sudah dikenal pada umumnya. Diantaranya adalah motif batik miji emas, gastro rinonce, mliwis mukti, parang jembul, dan sekar rinandar. Inspirasi dari motif batik ini karena kekayaan alam daerah Bojonegoro.



- Batik Banyumas

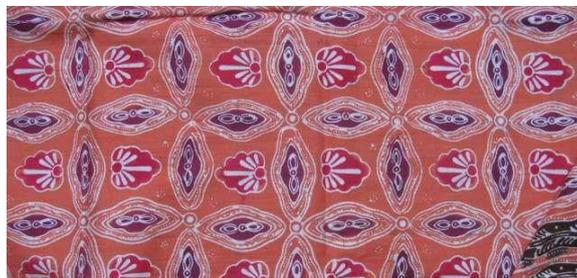


Gambar 2.55 Motif Batik Banyumas.

Sumber: www.google.com, 2018.

Motif batik Banyumas merupakan salah satu batik yang banyak sekali terinspirasi dari bentuk tumbuhan dan hewan. Warna pada batik ini didominasi dengan warna dasar yang cukup pekat. Batik ini sudah dikenal dengan nilai-nilai kebebasan, karena nilai inilah yang menjadi salah satu berkembangnya motif di wilayah Banyumas, diantaranya adalah motif madu bronto, dan jahe puger.

- Batik Banten



Gambar 2.56 Motif Batik Banten.

Sumber: www.google.com, 2018.

Pola dasar ragam hias batik Banten berasal dari benda sejarah purbakala yang disebut Artefak Terwengkal hasil ekskavasi Arkeolog tahun 1976 di Banten. Warna batik Banten cenderung warna pastel. Motif batik saling berkaitan dengan sejarah Banten yang berasal dari toponim desa-desa kuna, nama gelar bangsawan / sultan dan tata nama ruang di Kesultanan Banten.



- Batik Bengkulu



Gambar 2.57 Motif Batik Bengkulu.
Sumber: www.batikbumi.net, 2018.

Bengkulu merupakan salah satu daerah di Indonesia yang terkenal dengan bunga Rafflesia Arnoldi, selain itu Bengkulu juga memiliki batik dengan cirikhas tersendiri, Batik Bengkulu sering disebut dengan Batik Besurek. Besurek dalam bahasa daerah Bengkulu, artinya bersurat dalam bahasa Indonesia. Dinamakan Besurek (bersurat) karena batik yang dibuat di Bengkulu umumnya dibuat dengan motif kaligrafi Arab serta potongan ayat-ayat suci Al-Quran.

- Batik Cirebon



Gambar 2.58 Motif Batik Cirebon.
Sumber: www.batikbumi.net, 2018.

Motif atau ornamen batik Cirebon dikelompokkan menjadi ornamen batik Pesisiran dan batik Keraton, yaitu Keraton Kasepuhan dan Keraton Kanoman. Ornamen batik keraton termasuk dalam batik klasik, misalnya motif Paksinaga Liman, Megamendung, Patran Keris, Singa Payung, Singa Barong, dan sebagainya.



- Batik Kalimantan



Gambar 2.59 Motif Batik Kalimantan.
Sumber: www.batikbumi.net, 2018.

Motif pada batik Kalimantan mencerminkan budaya orang Dayak, dimana Dayak dalam bahasa sana berbarti 'sungai'. Sehingga batik ini menggambarkan berbagai aktivitas yang erat kaitannya dengan sungai. Sedangkan motif lainnya seperti Batang Garing (simbol batang kehidupan bagi masyarakat Dayak), Mandau (senjata khas suku Dayak), Burung Enggang atau Tingang (Elang Kalimantan), Balanga maupun motif yang ada di rumah adat.

- Batik Maluku



Gambar 2.60 Motif Batik Maluku.
Sumber: www.batikbumi.net, 2018.

Batik Maluku memiliki ciri khas yaitu bermotif pala, cengkih, parang, dan salawaku (senjata khas Maluku) serta jenis alat musik tifa totobuang. Motif Batik Maluku yaitu motif cengkeh gugur, motif khas pulau Seram, alat musik, debur ombak dan budaya Maluku. Warna juga beragam dari warna



yang terang, kalem, biru laut, bahkan gelap. Kain yang digunakan juga beragam yaitu kain katun dan sutra.

- Batik Papua



Gambar 4.61 Motif Batik Papua.
Sumber: www.batikbumi.net, 2018.

Ciri khas batik Papua adalah mengkombinasikan warna yang cerah dengan motif etnik Papua yang asimetris. Kombinasi ini membuat batik Papua terlihat lebih eksotis. Sebagian besar motif batik Papua menampilkan unsur alam dan budaya masyarakat Papua.

Motif hewan yang biasa digunakan adalah burung cendrawasih, cicak, kadal, dan buaya. Biasanya motif-motif yang sifatnya natural ditambah dengan warna-warna yang relatif beragam membuat batik Papua semakin khas dan mempesona.



2.10.2. Koleksi Lantai 2

- Keris



Gambar 2.62 Senjata Tradisional Keris.

Sumber: www.google.com, 2018.

Keris adalah senjata tikam golongan belati (berujung runcing dan tajam pada kedua sisinya) dengan banyak fungsi budaya yang dikenal di kawasan Nusantara bagian barat dan tengah. Bentuknya khas dan mudah dibedakan dari senjata tajam lainnya karena tidak simetris di bagian pangkal yang melebar, seringkali bilahnya berkelok-kelok, dan banyak di antaranya memiliki pamor (*damascene*), yaitu terlihat serat-serat lapisan logam cerah pada helai bilah. Jenis senjata tikam yang memiliki kemiripan dengan keris adalah badik. Senjata tikam lain asli Nusantara adalah kerambit.

Pada masa lalu keris berfungsi sebagai senjata dalam duel/peperangan,⁵ sekaligus sebagai benda pelengkap sesajian. Pada penggunaan masa kini, keris lebih merupakan benda aksesoris (ageman) dalam berbusana, memiliki sejumlah simbol budaya, atau menjadi benda koleksi yang dinilai dari segi estetikanya.

Penggunaan keris tersebar pada masyarakat penghuni wilayah yang pernah terpengaruh oleh Majapahit, seperti Jawa, Madura, Nusa Tenggara, Sumatera, pesisir Kalimantan, sebagian Sulawesi, Semenanjung Malaya, Thailand Selatan, dan Filipina Selatan (Mindanao). Keris Mindanao dikenal sebagai kalis. Keris di setiap daerah memiliki kekhasan sendiri-sendiri

⁵ Darmosoegito, Ki. 1992. Bab Dhuwung. Djojobojo. Surabaya. Hal. 16.



dalam penampilan, fungsi, teknik garapan, serta peristilahan. Keris Indonesia telah terdaftar di UNESCO sebagai Warisan Budaya Dunia Non-Bendawi Manusia sejak 2005.

- Kerambit



Gambar 2.63 Senjata Tradisional Kerambit.
Sumber: www.google.com, 2018.

Kerambit berasal dari Minangkabau, lalu kemudian dibawa oleh para perantau Minangkabau berabad yang lalu dan menyebar ke berbagai wilayah, seperti Jawa, Semenanjung Melayu dan lain-lain. Menurut cerita rakyat, bentuk kerambit terinspirasi oleh cakar harimau yang memang banyak berkeliaran di hutan Sumatera pada masa itu.

Senjata di sebagian besar kawasan nusantara, pada awalnya merupakan alat pertanian yang dirancang untuk menyapu akar, mengumpulkan batang padi dan alat pengirikan padi. Namun berbeda dengan kerambit, ia sengaja dirancang lebih melengkung seperti kuku harimau, setelah melihat harimau bertarung dengan menggunakan cakarnya, hal ini sejalan dengan falsafah Minangkabau yang berbunyi Alam takambang jadi guru. Kerambit akhirnya tersebar melalui jaringan perdagangan Asia Tenggara hingga ke negara-negara, Kamboja, Laos, Malaysia, Myanmar, Filipina dan Thailand.

Buku sejarah di Eropa mengatakan bahwa tentara di Indonesia dipersenjatai dengan keris di pinggang dan tombak di tangan mereka, sedangkan kerambit itu digunakan sebagai upaya terakhir ketika senjata lain habis atau hilang dalam pertempuran. Kerambit terlihat sangat jantan, sebab ia dipakai dalam



pertarungan jarak pendek yang lebih mengandalkan keberanian dan keahlian bela diri. Para pendekar silat Minang, terutama yang beraliran silat harimau sangat mahir menggunakan senjata ini. Para prajurit Bugis Sulawesi juga terkenal untuk keahlian mereka dalam memakai kerambit. Saat ini kerambit adalah salah satu senjata utama silat dan umumnya digunakan dalam seni beladiri.

- Mandau



Gambar 2.64 Senjata Tradisional Mandau.
Sumber: www.google.com, 2018.

Mando (Mandau) adalah senjata tajam sejenis parang berasal dari kebudayaan Dayak di Kalimantan. Mandau termasuk salah satu senjata tradisional Indonesia. Berbeda dengan parang biasa, mandau memiliki ukiran - ukiran di bagian bilahnya yang tidak tajam. Sering juga dijumpai tambahan lubang-lubang di bilahnya yang ditutup dengan kuningan atau tembaga dengan maksud memperindah bilah mandau.

Mando (ejaan Indonesia: Mandau, adalah ejaan yang salah) berasal dari bahasa Dayak Kalimantan Tengah, yaitu asal kata "Man" yaitu singkatan dari kata "kuman" yang bearti "makan" dan dibentuk dari kata "do" yaitu singkatan dari kata "dohong" yakni pisau belati khas Kalimantan tengah. Jadi secara harafiah Mando bearti "makan Dohong", maksudnya adalah karena sejak senjata mando menjadi populer di kalimantan tengah, dohong yang merupakan senjata pisau terawal milik Dayak Ngaju kal-teng menjadi kalah populer atau tergerus kalah oleh mando. Kekalahan populer dohong tersebut menyebabkan sebutan untuk jenis parang yang mengalahinya kemudian disebut "mando".



- Badik



Gambar 2.65 Senjata Tradisional Badik.
Sumber: www.google.com, 2018.

Badik atau badek adalah pisau dengan bentuk khas yang dikembangkan oleh masyarakat Bugis dan Makassar. Badik bersisi tajam tunggal atau ganda, dengan panjang mencapai sekitar setengah meter. Seperti keris, bentuknya asimetris dan bilahnya kerap kali dihiasi dengan pamor. Namun, berbeda dari keris, badik tidak pernah memiliki ganja (penyangga bilah). Tidak hanya mistis, badik juga memiliki nilai ekonomis dan nilai seni yang tinggi.

Badik sebagai salah satu jenis benda hasil dari suatu proses kegiatan teknologi menempa logam adalah perwujudan dari kebudayaan materil masyarakat Sulawesi Selatan. Badik sebagai benda budaya, dipahami dan dipercaya oleh masyarakat memiliki berbagai fungsi dan kegunaan yang tidak terbatas hanya sebagai senjata tajam, masyarakat percaya bahwa badik mempunyai nilai dan makna tertentu.

Badik memiliki tiga fungsi dalam kehidupan masyarakat, yaitu:

- Fungsi badik dalam keluarga
- Fungsi badik dalam kegiatan ekonomi
- Fungsi badik sebagai pembela diri



2.11. STUDI PEMBANDING

2.11.1. Galeri Nasional Indonesia

Gedung yang terletak di Konengsplein Cost no. 4 ini, yang sekarang disebut dengan jalan Medan Merdeka Timur No.14 Jakarta Pusat. Pada tahun 1817, G.C van Rijk membangun sebuah Indische Woonhuis di atas kavling ini dengan material yang diambil bekas Kasteel Batavia. Pada tahun 1900 gedung ini merupakan bagian dari Gedung Pendidikan yang didirikan oleh Yayasan Kristen Carpentier Alting Stitching (CAS) yang bernaung di bawah Ordo Van Vrijmetselaren atas prakarsa pendeta Ds. Albertus Samuel Carpentier Alting (1837-1935). Gedung yang berarsitektur kolonial Belanda ini dipergunakan untuk Asrama Khusus bagi wanita, sebagai usaha pendidikan yang pertama di Hindia Belanda.

Berdirinya Galeri Nasional Indonesia (GNI) merupakan salah satu wujud upaya pembangunan Wisma Seni Nasional / Pusat Pembangunan Kebudayaan Nasional yang telah dirintis sejak tahun 60-an. Sambil menunggu realisasi Wisma Seni Nasional, Prof. Dr. Fuad Hasan (waktu menjabat sebagai Menteri Pendidikan dan Kebudayaan) memprakarsai renovasi gedung utama tersebut menjadi Gedung Pameran Seni Rupa Depdikbud, sebagai sarana aktivitas dan apresiasi seni rupa yang diresmikan pada tahun 1987.

Melalui prakarsa Ibu Prof. Edi Sedyawati (waktu itu sebagai Direktur Jendral Kebudayaan) diperjuangkan secara intensif pendirian Galeri Nasional Indonesia tahun 1995. Akhirnya pada tahun 1998 telah di setujui melalui surat persetujuan Menko Pegawasan Pembangunan dan Pendayagunaan Aparatur Negara No. 34 / MK.WASPAN / 1998. Selanjutnya ditetapkan melalui Kepmendikbud No.099a/0/1988 dan diresmikan operasionalnya pada tanggal 8 Mei 1999 oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Bpk. Yuwono Sudharsono.



Struktur awal organisasi GNI (Kepmendikbud No. No.099a/0/1988) mengalami beberapa kali perubahan , terakhir ketika GNI berada dibawah Departemen Kebudayaan dan Pariwisata, maka SK GNI dirubah menjadi Kepmendikbud Nomor PM.41/OOT.001/MKP-2006.

Galeri Nasional indonesia menyimpan, menghimpun dan memamerkan karya seni rupa seperti lukisan, sketsa , grafis, patung, keramik, fotografi, seni kriya dan seni instalasi. Saat ini Galeri Nasional indonesia memiliki sekitar 1785 koleksi karya seniman Indonesia dan manca negara, antara lain; Raden Saleh, Hendra Gunawan, Affandi, S. Sudjojono, Basoeki Abdullah, Barli Sasmitawi Nata, Trubus , Popo Iskandar, Ahmad Sadali, Nashar, Soedarsono, Sunaryo, Amrus Natalsya, Hardi, Heri Dono, Dede Eri Supria, Ivan Sagita, FX. Harsono, Lucia Hartini, Irlantine Karnaya, Hendrawan Kanaryo, Nyoman Gunarsa, Made Wiyanta, Ida Bagus Made, I Ketut Soki, Wassily Kandinsky (Rusia), Hans Hartung (Jerman), Victor Vassarely (Hongaria), Sonia Delauney (Ukraina), Pierre Saulages (Parncis), Zao Wou Ki (China). Selain itu terdapat karya seniman dari sudan , India, Peru, Cuba, Vietnam, Myanmar dan lain-lain.



Gambar 2.66 ruang pameran temporer GNI.

Sumber: *lokalaku.com*, 2017.



Gambar 2.67 ruang pameran permanen GNI.

Sumber: www.galeri-nasional.or.id, 2017.

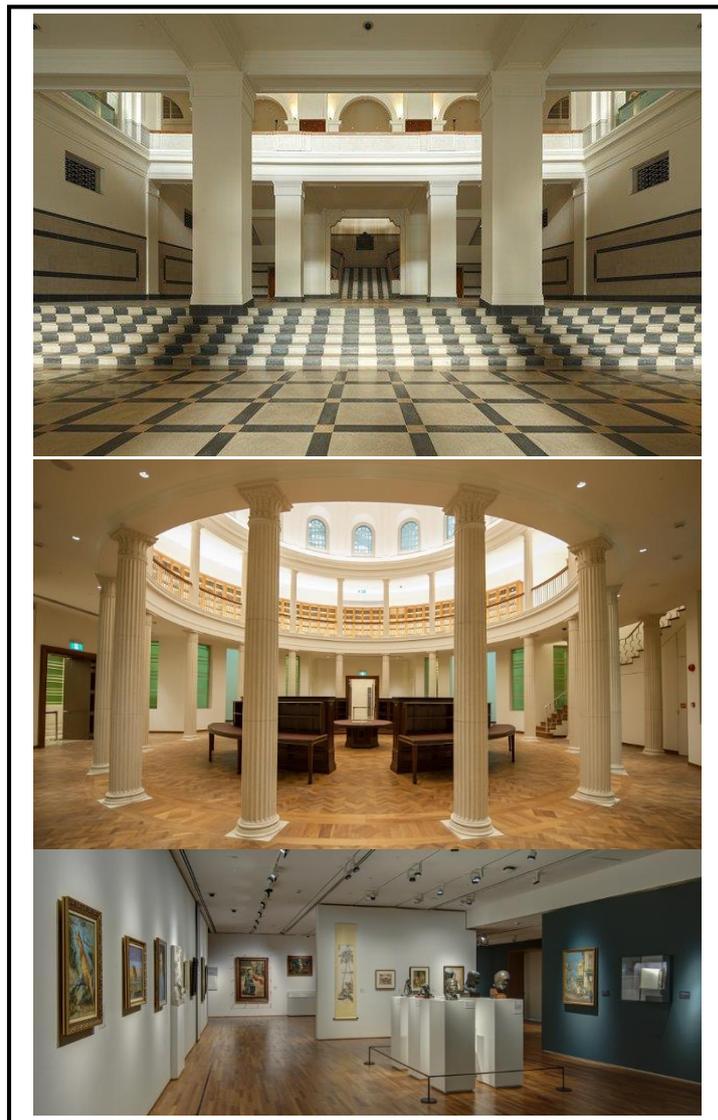
2.11.2. National Gallery of Singapore

Museum sekaligus galeri seni yang terletak di 1st Saint Andrew's Road itu dibuka untuk umum sejak 24 November 2015 setelah 10 tahun pembangunan. Galeri seni yang terbesar dan termegah di Singapura memiliki 8000 item koleksi karya seni khususnya yang berasal dari Asia Tenggara dan dipamerkan secara bergiliran. Berlokasi di Civic District, galeri ini terdiri dari dua bangunan, yaitu bekas Mahkamah Agung dan Balai Kota. Di tengahnya, terdapat foyer yang dipadukan dengan arsitektur Eropa dan menjulang tinggi. Dua gedung tersebut punya nilai sejarah tersendiri bagi masyarakat Singapura. Balai Kota dahulunya adalah saksi menyerahnya Jepang pada sekutu saat Perang Dunia kedua. Perdana Menteri pertama Lee Kuan Yew pada Juni 1959 juga melakukan sumpah jabatannya itu berlangsung di aula bangunan.

Di sebelahnya terdapat bangunan Mahkamah Agung sebagai lokasi persidangan bagi pelaku kriminalitas. Di dalamnya, terlihat ruang-ruang seperti pengadilan, dan banyak warga yang dijatuhi hukuman gantung ada di dalam bangunan tersebut. Terdapat kubah yang didalamnya ada ruangan melingkar dan dipergunakan sebagai perpustakaan hukum. Galeri Nasional Singapura punya dua koleksi yang



berbeda. Balai Kota bagi perjalanan seni rupa di Singapura dari era kolonial sampai sekarang ini. Sedangkan Mahkamah Agung menampilkan karya seni dari Asia, termasuk lukisan Raden Saleh berukuran raksasa yang menjadi daya tarik pengunjung.⁶



Gambar 2.68 ruang pameran dan court foyer Galeri Nasional Singapura.
Sumber: www.nationalgallery.sg, 2017.

⁶ <https://hot.detik.com/art/3133896/jelajahi-galeri-seni-terbesar-dan-termegah-di-singapura>



(Halaman ini sengaja dikosongkan)

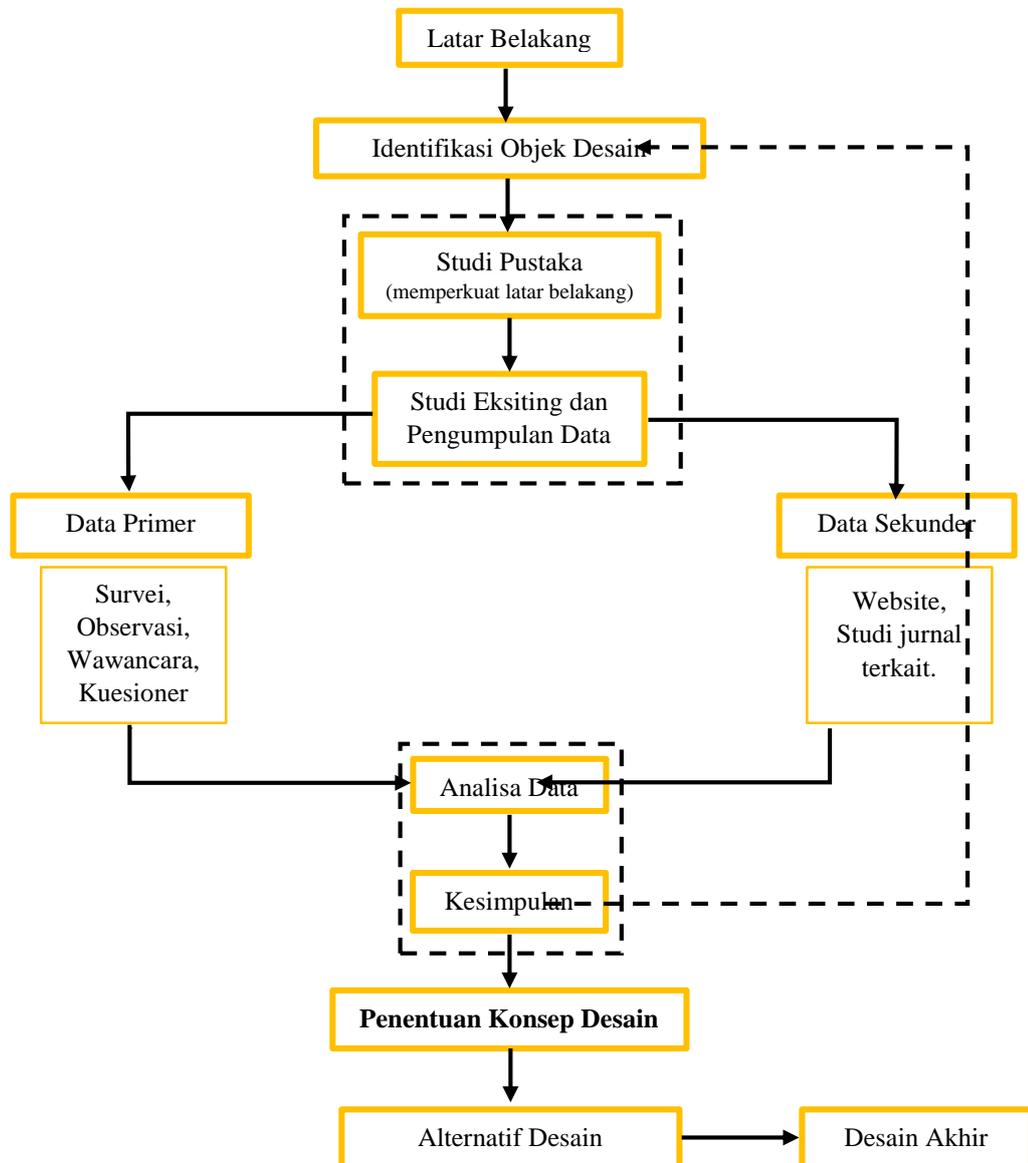


BAB III

METODE DESAIN

3.1. PROSES DESAIN

Dalam proses perencanaan desain interior ini dimulai dengan penentuan objek penelitian, mengidentifikasi permasalahan, hingga menentukan konsep desain akhir yang paling sesuai. Tahapan- tahapan tersebut dapat dilihat pada bagan berikut:



Bagan 3.1 Bagan Metodologi desain.

Sumber : Dokumentasi Penulis, 2018.



1. Latar Belakang

Proses dasar untuk memberikan pemahaman awal kepada pembaca mengenai apa yang ingin penulis sampaikan. Latar belakang harus disusun dengan jelas dan berdasarkan fakta yang mendukung.

2. Identifikasi Objek Desain

Suatu proses penelitian atau proses desain dan hasil pengenalan masalah yang terdapat pada objek terpilih. Secara umum proses tersebut dapat didapatkan melalui studi literatur maupun pengamatan langsung.

3. Studi Pustaka

Studi Pustakan merupakan langkah awal dalam metode pengumpulan data. Metode pengumpulan data diarahkan kepada pencarian data dan informasi melalui dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis, foto-foto, gambar, maupun dokumen elektronik yang dapat mendukung dalam proses penulisan selanjutnya.

4. Studi Eksisting

Proses pengumpulan informasi atau data yang terdapat pada kondisi langsung berdasarkan fakta yang ada. Pengumpulan data dapat berupa data primer (Survei, Wawancara, Observasi, Kuesioner) dan data sekunder (Website, Studi jurnal terkait)

5. Analisa Data dan Kesimpulan

Proses menganalisa data yang sudah terkumpul dari langkah sebelumnya dan menarik kesimpulan yang didapat untuk mendapatkan keselarasan dengan proses saat melakukan identifikasi objek desain.

6. Penentuan Konsep Desain

Proses pemilihan konsep desain yang dapat menjawab permasalahan dan sesuai dengan proses identifikasi, pengumpulan data, studi eksisting hingga diduplikasinya kesimpulan.

7. Alternatif Desain

Proses pengembangan dan pengaplikasian konsep desain hingga terpilihnya desain akhir dari beberapa alternatif desain.



3.2. PENGUMPULAN DATA

Dalam proses mengumpulkan data, penulis melakukan teknik pengumpulan data sebagai berikut.

1. Observasi

Teknik pengumpulan data ini dilakukan secara langsung dengan mendatangi sejumlah Galeri dan Museum yang berada di kota Surabaya, seperti.

- House of Sampoerna
- Visma Art Gallery
- Orasis Art Gallery
- Museum Sepuluh Nopember
- De Javasche Bank
- Museum Surabaya

Observasi dilakukan oleh penulis dengan melihat kondisi lapangan yang sebenarnya di area resepsionis, area koleksi, ruang pemutaran video, hingga area kantor. Penulis juga melihat kondisi eksisting bangunan, tata letak furniture, teknik pengelompokan dan pengurutan koleksi, alur *display*, pembagian ruang, dan jenis-jenis ruang atau area komersil yang tersedia. Selain itu penulis juga mengamati aktivitas yang dilakukan oleh pengunjung dan petugas Galeri dan Museum. Dalam observasi ini, Penulis melakukan teknis *Partisipatory Observation*, yaitu Penulis terlibat langsung dan melihat serta mengamati bagaimana interaksi yang terjadi antara pengunjung dengan yang lain dan pola pengunjung saat mengamati koleksi.

2. Wawancara / Interview

Penulis melakukan wawancara langsung terhadap beberapa petugas dan pengunjung di setiap Galeri – Museum yang telah disebutkan. Wawancara bertujuan untuk mengetahui permasalahan yang terjadi dari segi pihak galeri atau museum dan dari segi pengunjung. Selain itu wawancara ini juga dilakukan untuk mengetahui karakter dari pengunjung di setiap galeri atau museum agar dapat melengkapi kebutuhan dalam menunjang kegiatan yang berlangsung.



3. Kuesioner

Dalam penelitian ini, Penulis juga membagikan kuesioner yang berisi pertanyaan terkait kebutuhan tentang galeri dan museum di Surabaya. Kuesioner ini dibagikan ke responden acak yang tinggal di Surabaya untuk mengetahui secara tepat tentang kebutuhan yang diharapkan.

Sumber data pada penelitian ini yaitu sumber data primer dan sekunder.

- Sumber Data Primer

Sumber data primer ini didapatkan secara langsung oleh penulis dari observasi langsung ke beberapa galeri ataupun museum yang berada di Surabaya, melakukan wawancara dengan petugas dari tempat yang bersangkutan dan membagikan kuesioner ke masyarakat yang berdomisili di Surabaya.

- Sumber Data Sekunder

Pada penelitian ini juga menggunakan data sekunder. Dalam penelitian ini data sekunder diambil dari referensi studi literatur, artikel, jurnal, dan situs internet yang terkait dengan penelitian yang dilakukan.

3.2.1. Teknik Pengumpulan Data

Proses pengumpulan data menggunakan metode deskriptif. Pengumpulan data dengan metode ini bertujuan agar data memiliki nilai kepastian. Dari data- data yang di dapatkan kemudian ditarik kesimpulan untuk merancang konsep yang sesuai dengan perancangan galeri ini. Pengumpulan data dilakukan dalam bentuk studi literatur, kuesioner, observasi, dan wawancara.

- Studi Literatur

Penulis mempelajari ilmu dan hal- hal yang berkaitan dengan objek, yaitu Galeri Seni dan Budaya, dan hal lain yang berhubungan dengan perancangan interior ini dari sumber- sumber yang sudah ada sebelumnya seperti buku, internet, majalah, modul seminar, artikel dan lain sebagainya. Sumber literatur yang digunakan sebaiknya merupakan yang terbaru.



Studi literatur membantu penulis dalam mengumpulkan dan mempelajari data- data yang berkaitan dengan objek seperti pengertian, jenis-jenis galeri, standarisasi dalam membuat sebuah galeri, pengertian dan karakteristik modern, kesenian dan kebudayaan dari tiap provinsi di Indoneesia berikut contoh penerapannya pada interior. Selain itu penulis juga dapat melengkapi kekurangan data mengenai objek perancangan ketika melakukan wawancara dan observasi dari internet.

- Kuesioner

Kuesioner merupakan metode survei yang dilakukan dengan cara memberikan pertanyaan kepada koresponden tanpa harus bertatap muka. Penulis mengumpulkan data dari koresponden dengan menanyakan beberapa pertanyaan yang berkaitan dengan objek, yaitu Galeri Seni dan Budaya, dan keinginan koresponden terhadap objek.

Pertanyaan pada kuesioner ini dibagi menjadi dua bagian, yakni pertanyaan yang menanyakan mengenai data diri koresponden dan pertanyaan yang berhubungan dengan Galeri Seni dan Budaya. Penulis menyebarkan kuesioner ini melewati *Google Docs* kepada 136 masyarakat Surabaya secara acak.

- Observasi

Penulis melakukan pengamatan langsung di beberapa galeri dan museum Surabaya. Kegiatan yang dilakukan selama observasi antara lain adalah memfoto keadaan eksisting, mengukur *display* koleksi, melihat dan mengamati kegiatan, dan lain sebagainya. Observasi dilakukan untuk mengetahui kekurangan maupun kelebihan objek.



- Wawancara

Wawancara merupakan metode survei yang dilakukan dengan cara berkomunikasi secara langsung dengan narasumber. Wawancara dilakukan untuk mengumpulkan data yang bersifat lebih personal. Melalui metode wawancara, data yang diperoleh akan lebih mendetail. Pada wawancara ini, penulis mengajukan beberapa pertanyaan yang berkaitan dengan objek kepada petugas dan pengunjung galeri dan museum di Surabaya.

3.3. ANALISA DATA

Setelah tahap pengumpulan data, hal yang selanjutnya dilakukan yaitu analisa data riset. Penilaian analisis dilakukan dengan memperhatikan macam analisis yang melatarbelakangi objek, yaitu :

1. Analisis Segmen

Analisis segmen yaitu analisis tentang faktor konsumen (pengunjung), dalam hal ini pengunjung dan petugas galeri, baik seperti gaya hidup, pendidikan, strata sosial, umur dan karakteristik pengguna.

2. Analisis Aktivitas

Analisis aktivitas yaitu analisis tentang kegiatan yang dilakukan di area galeri, meliputi kebutuhan sarana galeri dan fasilitas pameran. Analisis aktivitas dilakukan untuk membuat kebutuhan ruang dan pola hubungan antar ruang, sirkulasi antar ruang dan penataan *display*.

3. Analisis Pengguna

Analisis pengguna yaitu analisis tentang pengguna yang melakukan aktivitas di galeri khususnya di area koleksi *display*, area resepsionis, dsb yang berhubungan dengan pengunjung, petugas dan staf lainnya.

4. Analisis Penghawaan

Analisis penghawaan yaitu analisis tentang penghawaan yang diperlukan di galeri terutama di area koleksi dan pengaruhnya terhadap kenyamanan pengunjung.



5. Analisis Pencahayaan

Analisis pencahayaan yaitu tentang pencahayaan yang digunakan di galeri terutama di ruang pameran koleksi, mengenal jenis-jenis pencahayaan dan pengaruhnya terhadap pola perilaku pengunjung galeri, hingga menentukan jenis pencahayaan yang tepat yang paling sesuai dalam menunjang *display* koleksi.

6. Analisis Sirkulasi

Analisis sirkulasi yaitu tentang alur pengunjung ketika berada di dalam galeri terutama di area koleksi, membuat alur pengunjung yang sesuai agar semua informasi koleksi tersampaikan dengan tepat.

7. Analisis Ruangan

Analisis ruangan yaitu analisis tentang pembagian ruang temporer berdasarkan fungsi dan kebutuhan sebuah galeri.



(Halaman ini sengaja dikosongkan)



BAB IV

ANALISA DAN KONSEP DESAIN

4.1. STUDI PENGGUNA

4.1.1. Karakteristik Pengguna

Pengunjung yang datang ke galeri biasanya merupakan :

- Masyarakat umum / pengunjung biasa
 - Datang ke galeri dengan motivasi rekreasi.
 - Waktu yang dibutuhkan tidak terlalu lama.
 - Motivasi untuk mengetahui seluk beluk karya seni rupa yang dipamerkan.
 - Datang ke galeri biasanya sendiri / rombongan / organisasi.
- Pelajar / Mahasiswa
 - Datang untuk menambah pengetahuan untuk mencari data penulisan.
 - Datang ke galeri dengan motivasi dan tujuan yang jelas.
 - Waktu yang dibutuhkan relatif lama.
- Kelompok para ahli / seniman / peneliti
 - Biasanya sudah sering datang ke galeri.
 - Datang untuk penelitian / mendapatkan informasi yang diperlukan untuk mengadakan perbandingan dan mengukur tingkat kreativitas mereka.
 - Datang untuk menambah pengetahuan untuk mencari data penulisan.
- Kelompok Turis / Wisatawan

Terbagi atas dua jenis, turis asing, dan turis domestik.

- Biasanya datang untuk menikmati karya seni rupa yang dipamerkan dan tujuannya berekreasi.



4.1.2. Segmentasi Pengguna

Berdasarkan hasil survei secara langsung di beberapa galeri dan museum di kota Surabaya yang telah disebutkan sebelumnya, pengunjung yang datang seperti di Museum Surabaya pada saat di lakukan survei total pengunjung pada tanggal 29 November 2017 berjumlah 63 orang terdiri dari pelajar tingkat SMP dan SMA, masyarakat umum dan wisatawan lokal. Domisili pengunjung beberapa dari luar kota Surabaya seperti Jombang, Jakarta, Semarang, dan Gresik (10). Saat di Visma art gallery bertepatan dengan pameran foto jurnalistik kompas pada tanggal 9 November 2017, pengunjung yang datang 57 orang pada hari itu dan rata-rata merupakan para jurnalis / fotografer dan sebagian kecil mahasiswa. Berbeda dengan di House of Sampoerna pada tanggal 9 November 2017 saat memasuki gedung galeri foto temporer hanya ada 11 orang yang semuanya mahasiswa, pada gedung galeri seni temporer tidak ada pengunjung sama sekali dan terdapat 77 total pengunjung di gedung utama yang rata-rata terdiri dari wisatawan lokal, masyarakat umum, dan mahasiswa karena terdapat batasan minimal usia yaitu 18 tahun. Saat di Museum Sepuluh Nopember pengunjung pada tanggal 26 November 2017 berjumlah 117 orang yang terdaftar di buku tamu yang hampir didominasi oleh pelajar dan mahasiswa. Berdasarkan penjelasan di atas, pengunjung galeri dan museum rata-rata di dominasi oleh pelajar dan mahasiswa, alasan mereka berkunjung dikarenakan memang sedang berada di area tersebut, mengikuti program surabaya heritage trip, hanya sekedar mengisi waktu luang atau memang sudah ada kepentingan.

4.2. STUDI AKTIFITAS, RUANG DAN FASILITAS

4.2.1. Kebutuhan Luas Ruang

Tiap-tiap jenis ruang membutuhkan luas yang berbeda. Kebutuhan luas ruang atau bangunan ditentukan oleh rasio pengguna, ruang gerak pengguna, luas jumlah ukuran perabot dan peralatan yang



diperlukan pada tiap-tiap ruang, dan lain sebagainya. Luasan ruang ini menjadi batas minimal ukuran suatu ruang. Kebutuhan luas ruang Galeri Seni dan Budaya Surabaya yakni:

Tabel 4.1 Studi aktivitas pengunjung dan fasilitas Galeri Seni dan Budaya Surabaya.

No.	Ruangan / Area	Aktivitas	Fasilitas Ruang	Rasio Sirkulasi	Jml Coverag e (m ²)	Minimal Luas (m ²)
LANTAI 1						
1.	<i>Receptionist area</i>	- Datang - Mengisi buku tamu	1 Meja resepsionis (380x80x75) 2 Kursi (untuk petugas) (45x45x48)	1:2	6,8	10,2
2.	<i>Souvenir area</i>	- Melihat-lihat barang - Melakukan transaksi	1 Meja <i>display</i> (800x120x80) 1 Meja Kasir (240x120x75) 1 Ambalan (220x40x5)	1:2	26,4	39,6
3	<i>Restaurant</i>	- Makan / minum - Duduk - Membayar	1 Komputer 1 Bill printer 1 Meja bar (480x80x110) 10 Barstool (45x45x90) 3 Meja (120x80x75) 3 Meja bundar (D 80x45) 24 Kursi makan (45x45x45)	1:2	30,6	45,9
4.	<i>Workshop area</i>	*Menyesuaikan kebutuhan	40 kursi meja lipat (74x48x45)	1:2	28,4	42,6



5.	<i>Office</i>	- Datang dan absen - mengelola data per masing-masing divisi - menyimpan arsip	1 Sofa 3 seat (200x55x45) 1 partisi 13 Kursi kantor (50x50x45) 12 Meja kerja (120x70x75) 1 Meja kepala (200x70x75) 3 Storage (120x50x160)	1:3	25,5	34
6.	<i>Meeting Room</i>	- Rapat Sumber : Dokumentasi pribadi, 2017.	1 Meja rapat (300x150x75) 8 Kursi rapat (50x50x45)	1:2	14,4	21,6
7.	<i>Information Area</i>	- Melihat informasi koleksi	6 Panel Informasi (D 480 x 240)	1:3	69	92
8.	<i>Hall Of Fame</i>	- Melihat informasi	1 Meja <i>display</i> (200x80x100) 1 Showcase (370x100x100)	1:2	10,6	15,9
9.	<i>Screening room</i>	- Duduk menonton video	1 Wide screen 36 armchair (45x45x45)	1:3	21,6	28,8
10	<i>Main Hall</i>	- Melihat koleksi	12 <i>Display box</i> (220x120x90)	1:3	77,7	103,6
11	<i>Collection room 1</i>	- Melihat koleksi kain - Foto - Mengakses multimedia	Total luas Furniture = 89,33 m ²	1:3	267,99	357,32
LANTAI 2						

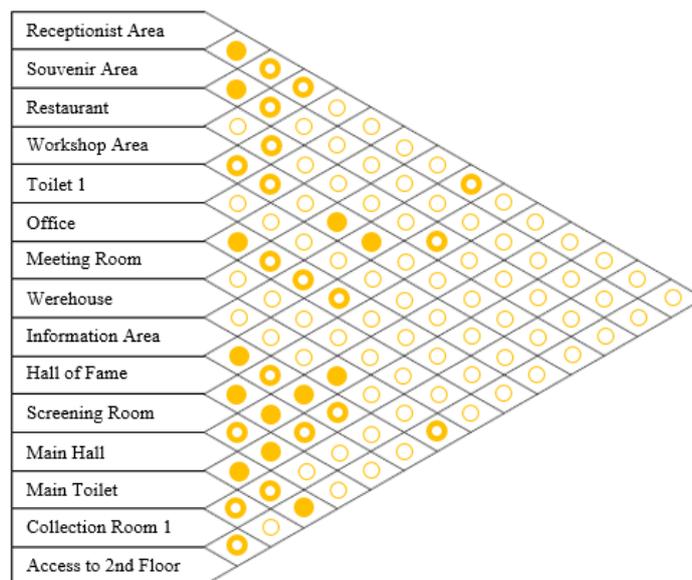


12	Collection room 2	- Melihat koleksi - Foto - Berdiskusi	Total luas Furniture = 60,3 M ²	1:3	180,9	241,2
13	Collection room 3	- Melihat koleksi - Foto - Berdiskusi	2 Meja display U shape (360x340x75)	1:3	73,2	97,6
14	Collection room 4	- Melihat koleksi - Foto - Berdiskusi	2 Meja display U shape (360x340x75)	1:3	73,2	97,6
Total Kebutuhan Luas Ruang Galeri Seni dan Budaya Surabaya					Lantai 1	791,52
					Lantai 2	436,4
					Total	1227,92

4.3. HUBUNGAN RUANG

4.3.1. Matriks

Terdapat banyak ruangan di Eks. Galeri Seni dan Budaya Surabaya. Beberapa diantaranya harus berhubungan untuk mempermudah akses tamu. Namun beberapa ruang lain tidak harus berhubungan karena tidak ada korelasi satu dengan yang lain. Ruangan- ruangan yang dimaksud antara lain:



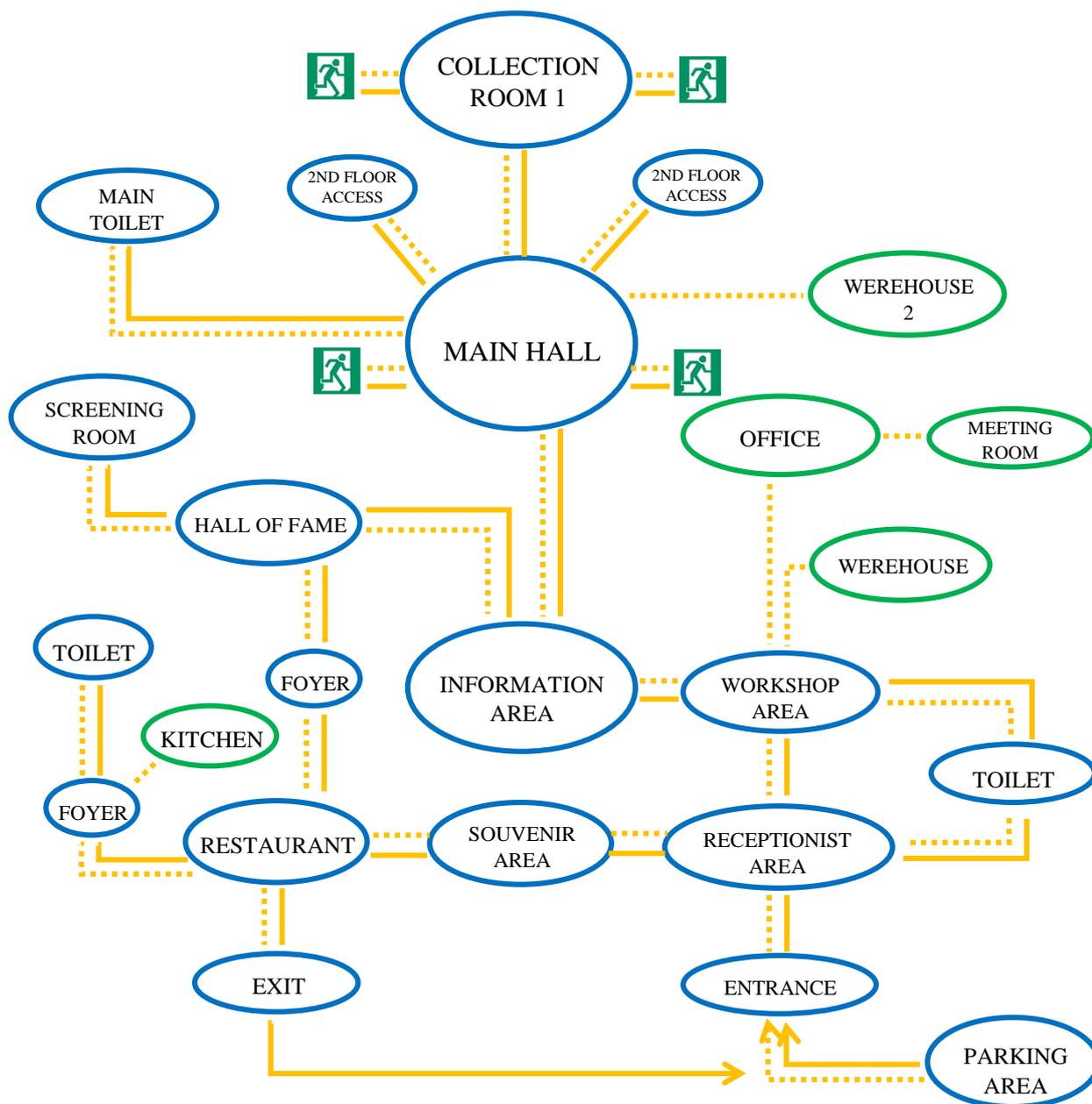
Bagan 4.2 Matriks Hub. Ruang.

Sumber : Dokumentasi pribadi, 2018.

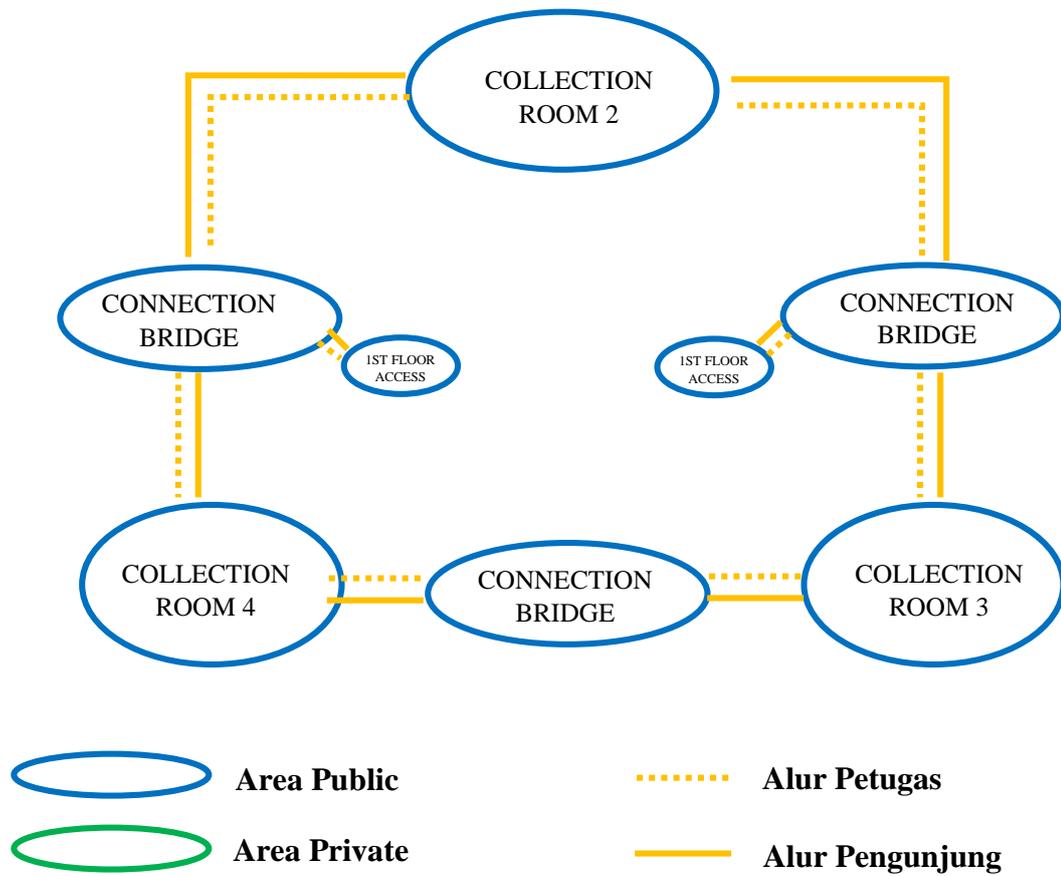


4.3.2. Bubble Diagram

Bubble diagram ini menggambarkan alur sirkulasi manusia ketika berada di dalam galeri. Terdapat dua jenis sirkulasi pengguna, yaitu sirkulasi tamu dan sirkulasi karyawan. Alur sirkulasi lantai dasar dapat dilihat pada Bagan 4.2 dan alur sirkulasi lantai dua dapat dilihat pada Bagan 4.3.



Bagan 4.3 Bubble diagram lantai 1.
Sumber : Dokumentasi pribadi, 2018.



Bagan 4.4 Bubble diagram lantai 2.
Sumber : Dokumentasi pribadi, 2018.



4.4. ANALISA RISET

Berdasarkan hasil pengamatan langsung pada bulan Oktober hingga November 2-17, Penulis telah melakukan riset pada pengunjung galeri dan museum di Surabaya. Riset ini dilakukan dengan cara observasi langsung dan mengajukan beberapa pertanyaan mengenai fasilitas dan perilaku pengunjung ketika berada di dalam galeri dan museum.

Hasil survei menyatakan bahwa :

Tabel 4.2 Analisa Eksisting dan Pengunjung Galeri & Museum di Surabaya.

Tempat	Waktu & Pengunjung	Alasan berkunjung	Analisa Eksisting
Museum Surabaya (Siola)	29 Nov 17 63 Orang	<ul style="list-style-type: none"> - sekedar mengisi waktu kosong saat setelah mengurus administrasi. - sekedar lewat untuk ke co-working space. 	<ul style="list-style-type: none"> - Zoning tidak terlihat. - Minimnya <i>wayfinding / signage</i>. - Pengelompokan koleksi kurang tertata. - Pencahayaan kurang menarik.
Visma Art Gallery	9 Nov 17 57 Orang	<ul style="list-style-type: none"> - ingin melihat pameran dan mengikuti seminar yang diadakan. 	<ul style="list-style-type: none"> - Penataan alur dan pengelompokan koleksi jelas. - Pencahayaan mendukung koleksi. - Terlihat lebih modern.
House of Sampoerna	9 Nov 17 88 Orang	<ul style="list-style-type: none"> - mengikuti program <i>Heritage Track</i> Surabaya - ingin mengetahui sejarah pemilik sampoerna. 	<ul style="list-style-type: none"> - Pencahayaan mendukung koleksi. - Konsep yang diterapkan nampak. - Penataan dan pengelompokan koleksi sudah jelas.
Museum Sepuluh Nopember	26 Nov 17 117 Orang	<ul style="list-style-type: none"> - mengikuti program <i>Heritage Track</i> Surabaya - menambah edukasi tentang sejarah kota Surabaya. 	<ul style="list-style-type: none"> - Pencahayaan mendukung koleksi. - Infografis koleksi informatif. - Memiliki diorama interaktif. - Pengelompokan koleksi jelas.

Sumber : Dokumentasi pribadi, 2017.



4.5. KONSEP MAKRO

4.5.1. Modern

Konsep Modern ditandai dengan bentuk yang simpel, sederhana dan seminimal mungkin, tidak banyak ornamen dan geometris serta mempunyai kesan bersih dan mengikuti trend terbaru. Selain itu furnitur yang digunakan biasanya multifungsi dan juga lebih mengutamakan ketepatan fungsinya serta tidak menghilangkan unsur kenyamanan.

- Penggunaan material sefungsional mungkin.
- Mengurangi ornamentasi
- Bentuk simple
- Mengadopsi ekspresi struktur
- Bentuk mengikuti fungsi
- Menggunakan permainan cahaya buatan maupun alami efisien

Gaya modern pada desain galeri seni dan budaya diterapkan guna menjauhkan kesan tua dan lama pada interior dengan tujuan meningkatkan kembali minat masyarakat terutama generasi muda Indonesia khususnya Surabaya.



Gambar 4.1 Langgam Modern yang diterapkan dalam ruang pameran.
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2018.



4.5.2. *Heritage*

Konsep *heritage* pada dasarnya terinspirasi dari kekayaan Indonesia yang tidak hanya bermain dengan warna dan material namun juga menggunakan elemen estetis pada ruangan. Elemen estetis yang dimaksud seperti transformasi bentuk dari batik dan elemen budaya lainnya. Perubahan elemen ini digunakan tanpa menghilangkan unsur budayanya.

Menurut UNESCO *heritage* yaitu sebagai warisan (budaya) masa lalu, apa yang saat ini dijalani manusia, dan apa yang diteruskan kepada generasi mendatang. Dalam kamus Inggris-Indonesia susuna John M Echols dan Hassan Shadily, *heritage* berarti warisan atau pusaka. Sedangkan dalam kamus *Oxford*, *heritage* ditulis sebagai sejarah, tradisi, dan nilai-nilai yang dimiliki suatu bangsa atau negara selama bertahun-tahun dan dianggap sebagai bagian terpenting dari karakter mereka. Dalam buku *Heritage: Management, Interpretation, Identity*, Peter Howard memaknai *heritage* sebagai segala sesuatu yang ingin diselamatkan orang, termasuk budaya material maupun alam.

Pusaka (*heritage*) Indonesia meliputi Pusaka Alam, Pusaka Budaya, dan Pusaka Saujana. Pusaka Alam adalah bentukan alam yang istimewa. Pusaka Budaya adalah hasil cipta, rasa, karsa, dan karya yang istimewa dari lebih 500 suku bangsa di tanah air Indonesia, secara sendiri-sendiri, sebagai kesatuan bangsa Indonesia, dan dalam interaksinya dengan budaya lain sepanjang sejarah keberadaannya. Pusaka Budaya mencakup pusaka berwujud (*tangible*) dan Pusaka tidak berwujud (*intangible*). Pusaka Saujana adalah gabungan dari dari Pusaka Alam dan Pusaka Budaya dalam kesatuan ruang dan waktu. Pusaka Saujana dikenal dengan pemahaman baru yaitu *cultural landscape* (*saujana budaya*), yakni menitikberatkan pada keterkaitan antara budaya alam dan



merupakan fenomena kompleks dengan identitas yang berwujud dan tidak berwujud.

Penerapan konsep heritage pada interior Galeri Seni dan Budaya Surabaya dapat dilihat dari penggunaan elemen estetis berupa *accent lighting*, partisi dan lain sebagainya. Bentuk elemen estetis didapatkan dari transformasi bentuk dari elemen budaya Indonesia seperti batik dan ukiran. Selain bentuk batik secara keseluruhan, bagian tertentu dari batik, seperti komponen pembentuk juga ditransformasikan menjadi bentuk lain yang kemudian diterapkan pada interior ruang.



Gambar 4.2 Contoh penerapan konsep *heritage* pada ruangan.
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2018..

4.5.3. Konsep Interaktif

Maksud dari konsep Interaktif yaitu galeri sebagai ruang publik harus sudah mengalami pergerakan ke arah galeri sebagai ruang interaktif, di mana pengunjung bukan hanya hadir sebagai pengamat pasif, tapi sebagai pengamat dan pelajar aktif. Konsep tersebut didukung dengan multimedia interaktif yaitu berbagai kombinasi dari teks, grafik, suara, animasi dan video yang disampaikan dengan menggunakan sistem komputer atau alat elektronik lainnya (Vaughan, 1994:4). Selain hal tersebut *Mapping Technology* dimanfaatkan untuk mendukung konsep *display* koleksi dalam ruang pameran galeri.



Gambar 4.3 Contoh penerapan konsep interaktif pada ruangan.
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2018..

4.6. KONSEP MIKRO

4.6.1. Dinding

Dinding adalah suatu struktur padat yang berfungsi memisahkan atau membentuk ruang. Terkadang, dinding juga berfungsi untuk melindungi suatu area atau ruang. Pada perancangan ini, terdapat dua dinding yang digunakan, yakni dinding masif dan partisi. Untuk menonjolkan tema modern pada interior, maka dinding dibuat dominan tanpa ornamen. Dinding hanya difinishing dengan cat berwarna netral dan terang agar ruang terkesan bersih dan luas.

Untuk memberikan kesan heritage, maka pada beberapa area dinding atau partisi ditambahkan elemen estetis berupa transformasi di unsur budaya Indonesia yang mampu menciptakan kesan *heritage*.



Gambar 4.4 Contoh Eksplorasi pada Dinding.
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2017.



4.6.2. Lantai

Lantai adalah bagian dasar sebuah ruang, yang memiliki peran penting untuk memperkuat eksistensi obyek yang berada di dalam ruang. Selain itu fungsi lantai adalah untuk memperindah dan membentuk karakter ruangan. Pada konsep desain museum ini, untuk lantai menggunakan beberapa material fabrikasi seperti HPL, *vinyl*, keramik, dan karpet. Penggunaan material tersebut ditujukan untuk memunculkan karakteristik dari masing-masing konsep desain galeri ini.

Selain ketiga material diatas, pada beberapa area lantai dilapis dengan karpet dan *vinyl*. *Vinyl* dipilih bukan hanya karena harga yang relatif murah dengan motif serupa kayu, namun juga karena anti slip, lebih mudah dalam perawatan dan tahan terhadap api. Karpet digunakan pada Ruang pemutar video untuk meredam suara sehingga pengunjung yang berada di luar *screening room* tidak merasa terganggu dengan suara video.



Gambar 4.5 Material lantai yang digunakan antara lain karpet, ceramic tile dan HPL.

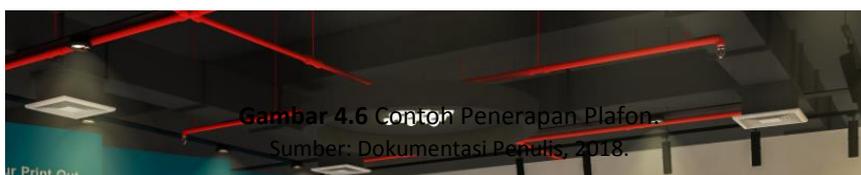
Sumber: Pinterest.com, 2017.

4.6.3. Plafon

Plafon adalah merupakan Interior bagian atas yang berhubungan dengan bagian atas sebuah ruangan. Umumnya langit-langit bukan unsur struktural, melainkan permukaan yang menutupi struktur atap di atas. Plafon merupakan bagian dari interior yang harus didesain sehingga ruangan menjadi lebih terasa nyaman

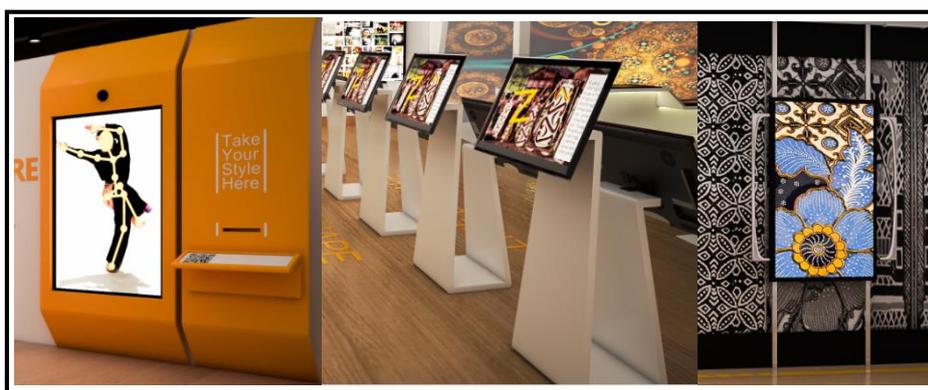


dipandang. Pada area koleksi selain penerapan *up* dan *down ceiling* juga terdapat *exposed ceiling* pada koleksi lantai 2, konsep *exposed ceiling* diterapkan guna mempermudah akses perawatan dan penambahan peralatan pendukung galeri seperti plafon, lampu sorot, bahkan perubahan alur *display*.



4.6.4. Furnitur

Furniture yang digunakan untuk Konsep Desain Interior Galeri Seni dan Budaya ini adalah furniture dengan bentuk yang simple, tegas dan geometris untuk memunculkan ciri khas dari konsep desain Modern. Sedangkan untuk memunculkan kesan interaktif, pemilihan warna serta desain *display* box dan aksesoris interior pendukung dirancang sedemikian rupa untuk mengajak pengunjung berinteraksi agar informasi di setiap koleksi tersampaikan..



Gambar 4.7 *Interactive information panel.*

Sumber: Dokumentasi Penulis, 2018.

4.6.5. Elemen Estetis



Elemen estetis digunakan untuk unsur heritage Indonesia pada interior Galeri Seni dan Budaya Surabaya. Elemen- elemen estetis merupakan analogi dan transformasi bentuk dari ornamen-ornamen budaya seperti batik, ukiran dan patung bahkan cerita rakyat daerah tertentu. Misalnya bentuk partisi dan *backdrop* yang berasal dari bentuk komponen pembentuk batik, *accent lighting* yang berasal dari bentuk pulau-pulau besar Indonesia, dan sebagainya.



Gambar 4.8 Elemen estetis yang digunakan pada interior galeri
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2017

4.6.6. Warna

Seperti yang sudah disebutkan diatas, Monokrom atau ekawarna berasal dari bahasa Yunani kuno monochromos yang berarti "hanya satu warna". Warna monokrom adalah salah satu warna gelap yang dipadukan dengan gelap dan terang. Kombinasi warna ini sangat sederhana, tidak terlalu banyak risiko gagal dalam kombinasi sehingga mudah diterima mata. Warna heritage terinspirasi dari kekayaan Indonesia seperti budaya, bahasa, tradisi dan kekayaan alam. Dalam hal ini warna dari kain khas Indonesia seperti batik dan tenun, tokoh pewayangan, patung dan unsur budaya lainnya.



Gambar 4.9 Warna heritage dari unsur budaya Indonesia.
Sumber: Pinterest.com, 2018.

4.6.7. Pencahayaan

Pencahayaan pada galeri ini menjadi salah satu bagian desain yang sangat diperhitungkan. Penggunaan tata cahaya yang tepat pada galeri yang menceritakan unsur budaya menjadi sangat penting, khususnya pencahayaan buatan dalam ruangan, sehingga mampu menciptakan suasana yang sesuai dengan konsep tema ruangan. Pencahayaan yang tepat dapat menciptakan kesan yang berbeda serta menambahkan efek estetik pada benda koleksi. Penggunaan pencahayaan hanya digunakan seperlunya saja (diatur intensitasnya), untuk mengkondisikan ruang pameran yang gelap agar fokus tertuju pada koleksi namun tetap representatif dan informatif.

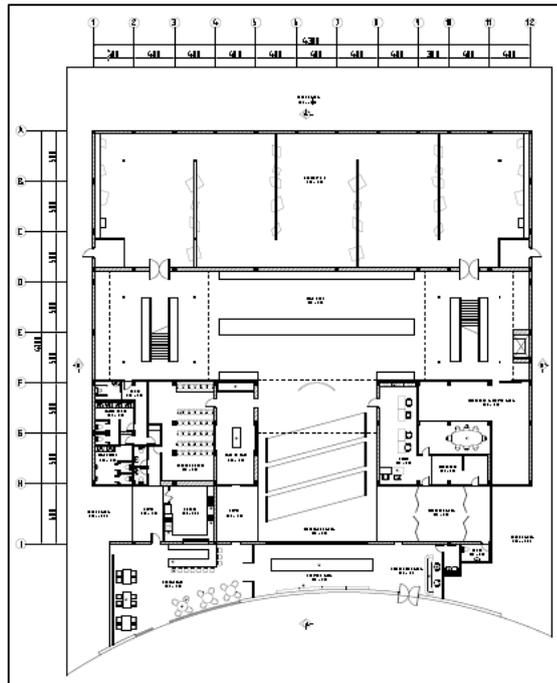


Gambar 4.10 Jenis-jenis lampu pada galeri.
Sumber: Pinterest.com, 2017.

BAB V PROSES DAN HASIL DESAIN

5.1. ALTERNATIF DESAIN

5.1.1. Alternatif 1



Gambar 5.1 Alternatif layout satu dan perspektif main hall Lt. 1.

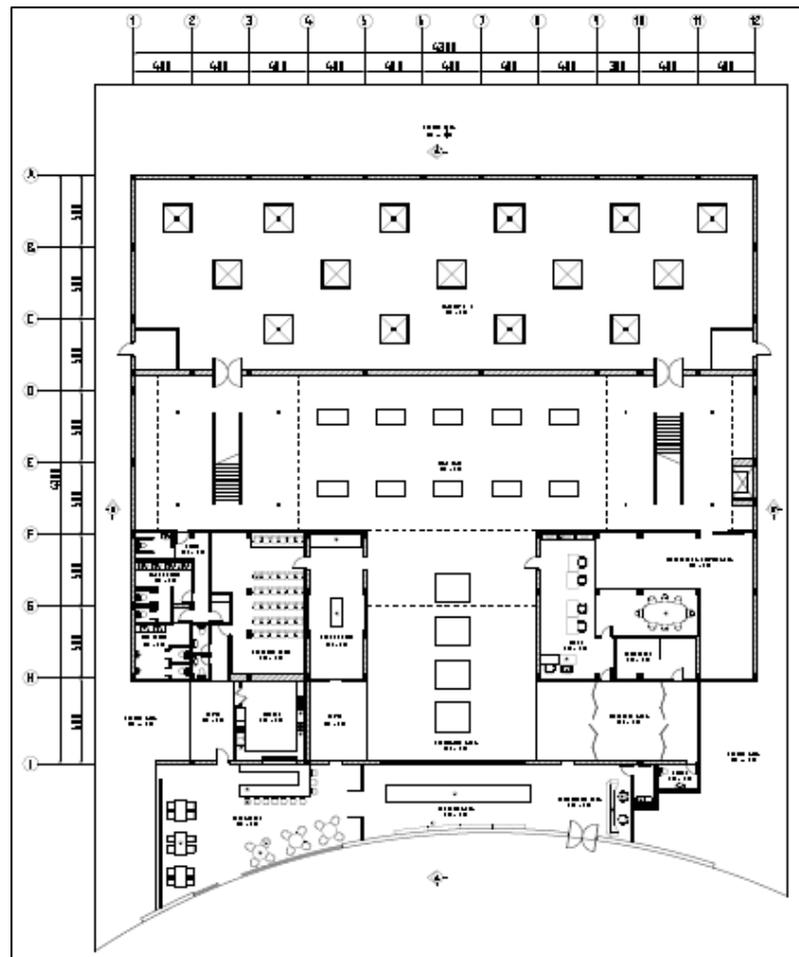
Sumber : Dokumentasi Penulis, 2017.

Pada alternatif desain yang pertama, pengunjung melewati entrance area kemudian information area dan main hall. Sirkulasi linear diterapkan agar pengunjung dapat mendapatkan informasi menyeluruh didalam galeri.



Kapasitas maksimal pengunjung dengan zona sirkulasi normal pada main hall ini dapat mencapai 184. *Display* pada area ini dapat dipindah sesuai keinginan dan konsep. Pada bagian *backdrop* kesan budaya dimunculkan melalui wall panel berbentuk pola tenun ulos Medan.

5.1.2. Alternatif 2



Gambar 5.2 Alternatif layout Lt. 1.
Sumber : Dokumentasi Penulis, 2017.



Gambar 5.3 Perspektif main hall Lt. 1.

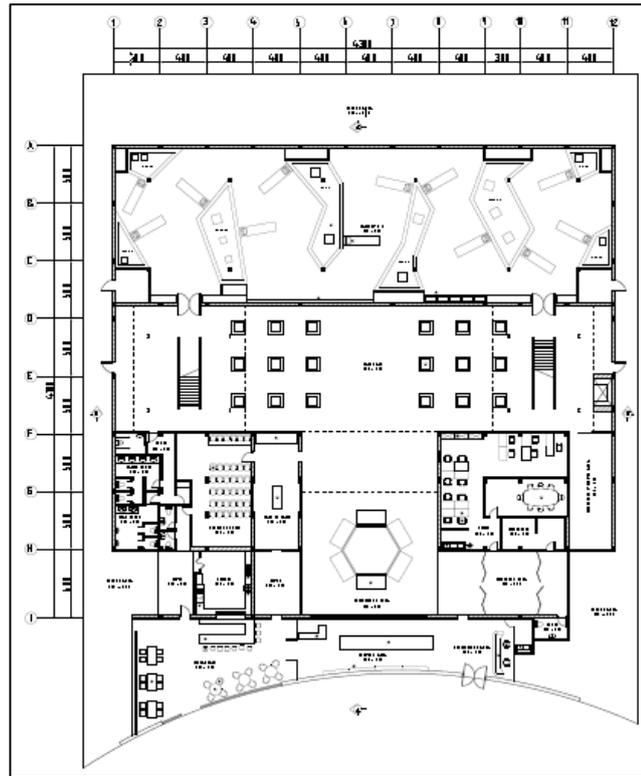
Sumber : Dokumentasi Penulis, 2017.

Pada alternatif 2, sirkulasi pengunjung galeri tetap sama, yang membedakan adalah pada alternatif ini pengunjung bebas melihat koleksi yang dipamerkan. Luas dari area ini juga terkesan sedikit sempit dikarenakan penataan *display* koleksi yang menyebar. Namun hal ini mendukung suasana galeri yang lebih rapi.

Kapasitas pengunjung pada area ini bisa mencapai hingga 193 orang dengan zona sirkulasi normal. Pada desain kotak *display* juga ditambah dengan monitor layar sentuh sebagai media interaktif sebagai informasi koleksi. Selain itu desain dari *backdrop* pada *main hall* lebih simple untuk menciptakan kesan modern namun tetap diberi batik sebagai salah satu penguat kesan *heritage*.



5.1.3. Alternatif 3



Gambar 5.4 Alternatif layout tiga dan perspektif area koleksi Lt. 1.
Sumber : Dokumentasi Penulis, 2017.

Pada alternatif 3, sirkulasi pengunjung galeri tetap sama, yang membedakan adalah pada alternatif ini pengunjung bebas melihat koleksi yang dipamerkan ketika berada di area main hall dan bersifat linear ketika memasuki area koleksi 1.



Kapasitas pengunjung pada area koleksi mencapai hingga 128 orang dengan zona sirkulasi normal. Pada desain *display* merupakan transformasi dari bentuk batik mega mendung dan ditambah dengan panel informasi sebagai media interaktif sebagai informasi koleksi. Pada tiap *display* juga diberi ambient light berupa batik dengan material lembar aluminium.

5.1.4. Pemilihan Alternatif Desain

Dalam memilih alternatif desain yang lebih cocok untuk diterapkan di interior Galeri seni dan budaya Surabaya, maka dibuat *weighted methode* dengan parameter yang disesuaikan dengan hal-hal yang ingin dicapai dalam desain.

Tabel 5.1 *Weighted Method*.

		A	B	C	Jumlah	Rank	Score	Bobot
A	Zoning	-	1	0	2	II	70	$70/200=0,35$
B	Interactive	1	-	1	1	I	100	$100/200=0,5$
C	Modern - Heritage	0	0	-	0	III	30	$30/200=0,15$
TOTAL							200	0,1

1= Lebih penting
0= Tidak lebih penting



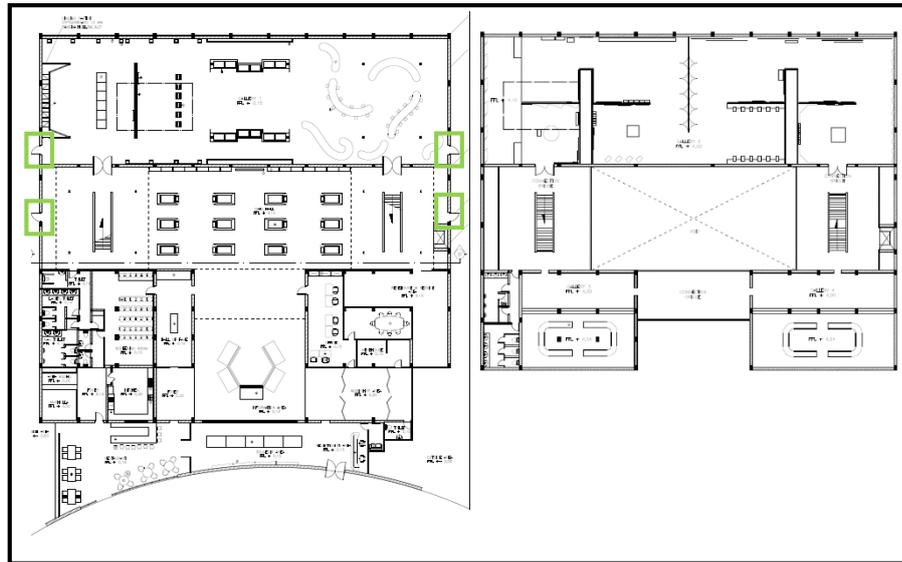
Objective	Weight	Parameter	Alternatif 3			Alternatif 2			Alternatif 1		
			M*	S	V	M*	S	V	M*	S	V
Zoning	0,5	<ul style="list-style-type: none"> • Memudahkan alur sirkulasi pengunjung • Semua informasi koleksi tersampaikan 	Good	6	3	Good	5	2,5	Good	8	4
Interaktif	0,35	<ul style="list-style-type: none"> • Pengunjung dari pasif menjadi aktif dalam area koleksi galeri 	Good	6	2,1	Good	6	2,1	Very Good	8	2,8
Modern - Heritage	0,15	<ul style="list-style-type: none"> • Warna alami • Ornamen tidak berlebihan • Bentuk sederhana 	Good	6	0,9	Good	5	0,75	Very Good	8	1,2
Total			6			5,35			8		

* Poor= 1-4
Good= 5-7
Very Good= 8-10

Sumber : Dokumentasi pribadi, 2018.

Dari perhitungan dengan *weighted method* di atas, diketahui bahwa layout terpilih adalah alternatif layout 3. Alternatif layout 3 memiliki nilai tertinggi dalam kriteria Zoning, Interaktif, dan Modern - *Heritage*.

5.2. PENGEMBANGAN ALTERNATIF LAYOUT TERPILIH



Gambar 5.5 Layout terpilih Galeri Seni dan Budaya
Kiri (Lt. 1), kanan (Lt. 2)

Sumber : Dokumentasi Penulis, 2018.

Pada alternatif terpilih area pertama yang diakses oleh pengunjung merupakan area resepsionis yang terhubung dengan area souvenir dan restoran. Ruangan selanjutnya merupakan area informasi yang berisi tentang keseluruhan informasi mengenai koleksi galeri, fasilitas ini berguna untuk memberikan perkiraan waktu kepada pengunjung dan arahan bersifat mandiri, serta penambahan pintu dan jalur evakuasi darurat yang ditandai dengan garis hijau pada gambar diatas.

Pada area main hall pemilihan jenis furniture *display* (vitrin) didesain agar mudah dipindahkan atau disimpan, hal tersebut karena area ini juga merupakan tempat pameran temporer (komersil) yang dapat disewa oleh kalangan luar. Pemilihan main hall sebagai area temporer selain karena luasnya juga karena aksesnya yang mudah baik dari sisi pengunjung maupun saat pengangkutan barang koleksi.

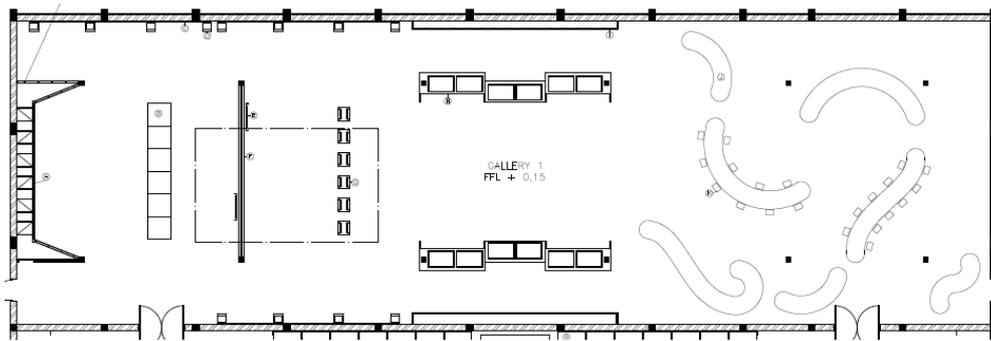
Pada ruang koleksi tetap lantai 1 pengunjung akan ditunjukkan beberapa kain daerah Indonesia khas Sumatera hingga kain khas Papua. Area lainnya pada ruangan ini menampilkan berbagai fasilitas multimedia interaktif mulai dari panel layar sentuh, modul membuat batik, hingga



sensor gerakan hal tersebut memiliki tujuan agar pengunjung ikut untuk menjadi aktif dalam mendapatkan informasi.

5.3. PENGEMBANGAN DESAIN RUANG TERPILIH 1

5.3.1. Layout Ruang Koleksi I

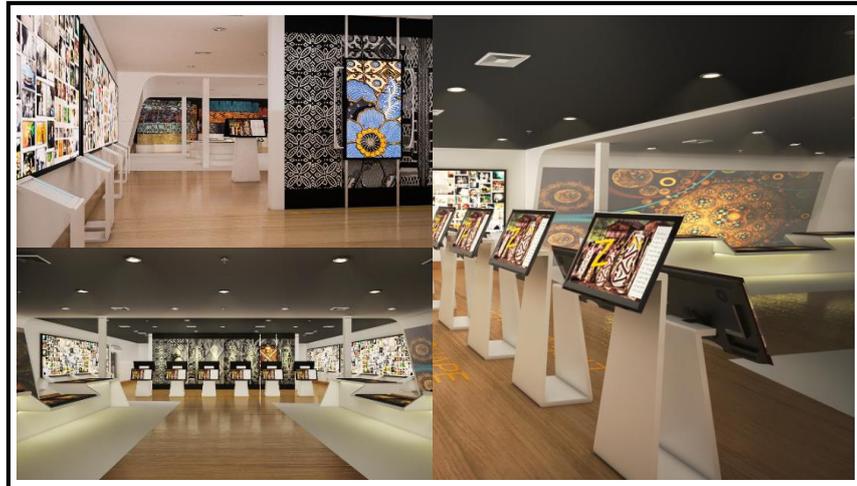


Gambar 5.6 Ruang Terpilih Galeri Seni dan Budaya.
Sumber : Dokumentasi Penulis, 2018.

Ruang koleksi pertama yang terdapat pada lantai I ini memiliki luas ruangan 570 m² dan memiliki 2 pintu akses disebelah kanan dan kiri serta 2 pintu akses barang. Pada sisi kanan ruangan pengunjung akan melewati area kain nusantara dengan desain *display* yang dinamis. Pada area tengah ruangan sisi teknologi interaktif diaplikasikan untuk mengajak pengunjung membuat rancangan batik mereka sendiri di panel yang sudah disediakan. Pada sisi kiri ruangan semua informasi disajikan secara digital dan layar interaktif. Hal ini diterapkan untuk membuat pengunjung menjadi aktif dalam mendapatkan informasi. Pembagian antar area dibedakan melalui warna plafon, perbedaan material lantai, serta pemasangan *wayfinding* dan *signage* pada area yang telah ditentukan.



5.3.2. Suasana Ruang



Gambar 5.7 Suasana Ruang Koleksi I Galeri Lantai 1.

Sumber : Dokumentasi Penulis, 2018.

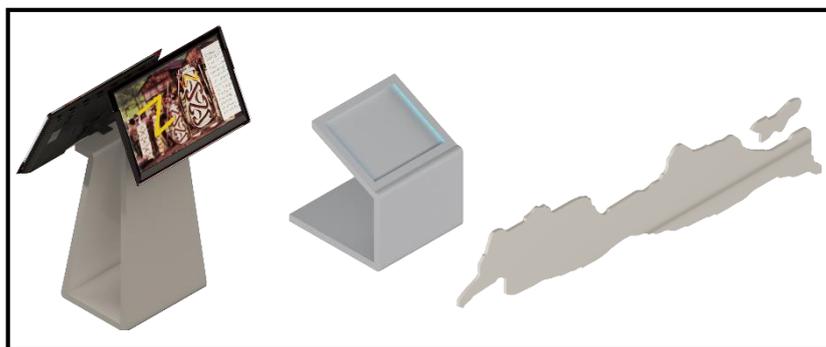
Penerapan konsep modern terlihat dari bentuk furnitur yang sederhana dan lebih mengutamakan fungsinya. Penggunaan warna netral dan monokromatik pada ruangan semakin menonjolkan konsep modern pada ruang koleksi ini.

Pada dinding peletakan layar sentuh interaktif dan video mapping ditonjolkan selain untuk mendukung konsep modern juga agar membuat ruangan dan koleksi yang ditampilkan menjadi lebih interaktif. Lantai menggunakan dua material, yakni HPL putih dan *vinyl* motif kayu berwarna coklat muda. *Vinyl* motif kayu dipilih untuk mendukung kesan heritage, selain itu karena harga yang murah, perawatan yang mudah dan tahan terhadap api.

Kesan heritage yang kuat akan budaya didapatkan selain dari elemen estetis berupa batik, juga muncul dari berbagai koleksi yang ditampilkan pada interior ruang ini.



5.3.3. Furnitur dan Elemen Estetis



Gambar 5.8 Gambar desain furnitur ruang koleksi Galeri.
Dari kiri *LCD Touchscreen*, *Bluetooth Transmitter* dan *Java Island Mapping*.
Sumber : Dokumentasi Penulis, 2018.

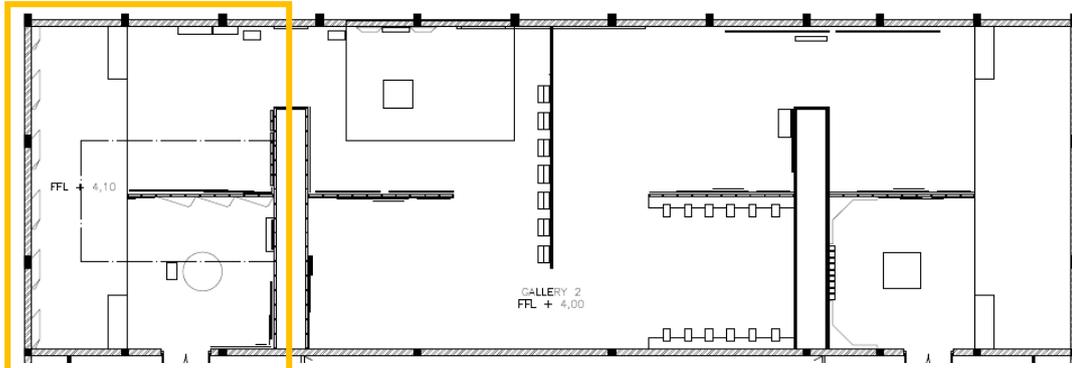
Panel layar sentuh digunakan untuk mencari informasi berdasarkan garis dan bentuk yang diinput melalui layar. Pada desain ini tiap monitor dapat digunakan oleh dua orang pengunjung masing-masing pengunjung dewasa dan anak-anak untuk memaksimalkan kenyamanan pengunjung dalam penggunaan.

Meja *bluetooth transmitter* dibuat untuk penyimpanan informasi yang didapat didalam galeri kedalam gawai pengunjung melalui sinyal *bluetooth*. Alat pengirim diletakan tepat dibalik meja. Meja ini pasang pada dinding galeri diketinggian 100 sentimeter dan terbuat dari multipleks 8 milimeter dan dilapisi HPL putih.

Panel dinding berbentuk pulau jawa terbuat dari tripleks 4 milimeter yang dibentuk dengan teknologi *cutting laser* agar presisi kemudian dicat putih agar warna mapping dapat ditampilkan dengan sempurna. *Mapping* berisi informasi peta lokasi batik di pulau jawa yang dapat di akses dengan cara menyentuhnya.

5.4. PENGEMBANGAN DESAIN RUANG TERPILIH 2

5.4.1. Layout Area Koleksi Keris & Kerambit



Gambar 5.9 Layout Galeri Seni & Budaya.
Sumber : Dokumentasi Penulis, 2018.

Ruang koleksi pada lantai II mampu menampung kurang lebih hingga 200 orang. Terdapat dua pintu yang dapat diakses oleh pengunjung dibagian kiri dan kanan ruangan.

Pada ruang koleksi ini, benda yang dipamerkan lebih berupa bentuk tiga dimensional seperti senjata dan alat musik daerah. Perbedaan antara ruang koleksi pertama, konsep interaktif tidak hanya muncul melalui teknologi, melainkan dari penataan *display*, desain infografis, pemilihan warna, serta penyampaian alur koleksi.

Tiap area pada ruang ini memiliki karakter masing-masing sesuai benda yang dipamerkan, namun tetap ada benang merah yang membuat desain keseluruhan ruangan tetap memiliki kolerasi.

Pada area koleksi senjata tradisional Keris dan Kerambit masing-masing memiliki luas area sekitar 40 m². Perpindahan dari area yang satu dengan yang lainnya diberi transisi agar tetap memberikan kesan nyaman pada pengunjung.



5.4.2. Suasana Ruang



Gambar 5.10 Suasana Area Koleksi II Galeri Lantai 2.
Sumber : Dokumentasi Penulis, 2018.

Konsep modern heritage dan interaktif yang diterapkan pada interior area koleksi saling terpadu. Berbeda dengan ruang koleksi pertama, kesan interaktif pada ruang ini diaplikasikan melalui pemilihan warna, alur cerita koleksi, pengembangan cerita rakyat yang di aplikasikan ke interior hingga didukung dengan teknologi multimedia.

Elemen alam seperti batu buatan yang mendukung alur cerita benda koleksi juga dimunculkan dalam interior ruangan. Motif batik parang yang diaplikasikan lewat material tripleks juga mendukung kesan yang ingin disampaikan dan memperkuat kesan *heritage*. Penataan *display* dengan cara *pop-up* juga memperkuat kesan interaktif dan nyata untuk mendukung benda koleksi.

5.4.3. Furnitur dan Elemen Estetis



Gambar 5.11 Gambar desain furnitur & estetis area koleksi II Galeri.
Dari kiri LCD Monitor, Information Board dan Pucuk Rebung Batik.
Sumber : Dokumentasi Penulis, 2018.

Furnitur yang di detail pada area ini adalah tempat layar LCD 75 inch dan papan informasi, sedangkan elemen estetis yang di detail adalah motif batik pucuk rebung yang di aplikasikan ke *display* koleksi dengan material plat alluminium 0,8 milimeter.

Tempat monitor ini memiliki ukuran 140x35 dan tinggi 300 sentimeter, terbuat dari multipleks 12 milimeter yang dilapis dengan hpl berwarna jingga polos. Sistem pemasangan pada dinding menggunakan sliding rail dibagian atas dan bawah furnitur untuk mempermudah perawatan dan penggantian bahan.

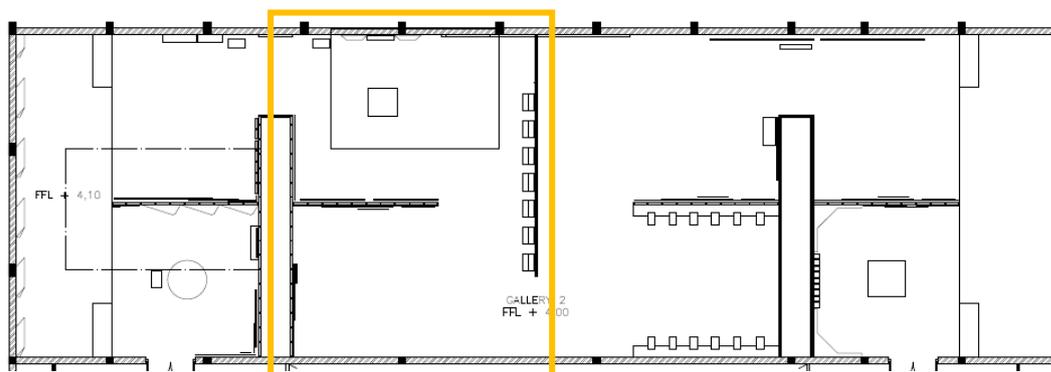
Papan informasi didesain dengan bentuk yang simpel namun eye-catching untuk menarik pengunjung agar membaca informasi yang disediakan. Terbuat dari multipleks dilapisi HPL biru, dan cat kuning pada bagian teks.

Motif batik pucuk rebung ini terbuat dari plat alluminium 0,8 milimeter yang dibentuk dengan teknik cutting lasser untuk mendapatkan detail maksimal. Pada saat pemasangan diberi LED strip dibagian belakang.



5.5. PENGEMBANGAN DESAIN RUANG TERPILIH 3

5.5.1. Layout Area Koleksi Mandau & Badik



Gambar 5.12 Layout Layout Galeri Seni & Budaya.

Sumber : Dokumentasi Penulis, 2018.

Ruang koleksi pada lantai II mampu menampung pengunjung kurang lebih hingga 200 orang, yang pada setiap area koleksinya mampu menampung pengunjung sekitar 12 orang dengan acuan Zona Sirkulasi pada ruang publik.

Serupa dengan area yang lain pada lantai II desain furniture, elemen estetis, penataan pencahayaan serta pemilihan warna tetap harus mendukung pada alur cerita koleksi agar tetap tersampaikan ke pengunjung. Tiap area dipisahkan dengan dinding partisi setebal 10 cm dan terdapat ruang dengan lebar 120 cm untuk penempatan keperluan ME seperti saklar di kedua sisi ruangan.

Pada bagian tengah ruangan diberikan area mini perpustakaan digital untuk mendukung kelengkapan arsip tentang seni dan budaya. Area koleksi senjata tradisional mandau dan badik masing-masing memiliki luas area sekitar 40 m².

5.5.2. Suasana Ruang



Gambar 5.13 Suasana Area Koleksi III Galeri Lantai 2
Sumber : Dokumentasi Penulis, 2018.

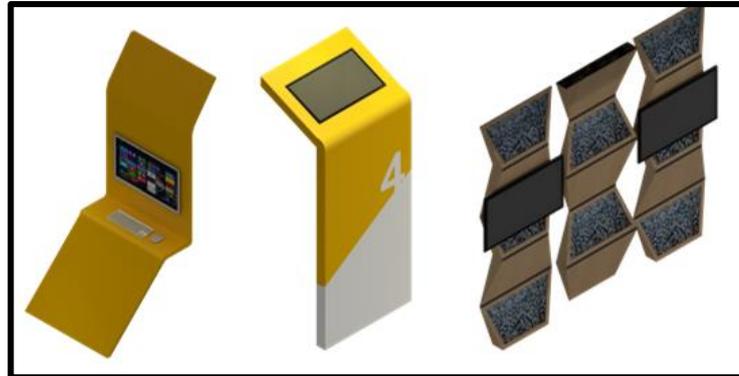
Pada gambar diatas tampak suasana dari dua area koleksi senjata tradisional Mandau dan Badik yang ada di Galeri Seni dan Budaya. Interior dari dua area ini didesain dengan pemilihan objek desain yang simpel namun tetap menyertakan unsur budaya didalamnya.

Kesan modern terlihat dari bentukan furniture yang simpel dan pemilihan warna-warna natural cenderung ke terang pada ruangan. Bentuk furnitur juga dibuat sesuai kegunaan dan dengan ukuran yang tidak terlalu besar.

Untuk menjaga unsur heritage, terdapat beberapa elemen estetis yang diambil dari transformasi bentuk batik khas kalimantan dan juga bentukan asli yang diterapkan pada material multipleks dan diproses dengan teknologi cutting laser. Pemilihan warna baik pada furniture dan lantai berwarna dasar coklat muda untuk memberi kesan tenang kepada pengunjung.



5.5.3. Furnitur dan Elemen Estetis



Gambar 5.14 Gambar desain furnitur & estetis Area Koleksi III Galeri.
Dari kiri Meja monitor, *Touchscreen Panel* dan *Backdrop TV*.
Sumber : Dokumentasi Penulis, 2018.

Furnitur yang di detail pada area ini adalah meja monitor dan panel layar sentuh, sedangkan untuk elemen estetis adalah *backdrop* monitor.

Semua furnitur yang terdapat di area ini berbentuk simpel dan difinishing dengan HPL dan berbahan dasar multipleks dengan ketebalan 4 mm. Bentuk furnitur yang simpel juga membuat area di dalam galeri terasa lebih luas untuk memaksimalkan sirkulasi.

Backdrop pada area ini terbuat dari multipleks 4 mm dengan rangka hollow galvalum ukuran 2/4. Bentuk dari *backdrop* ini merupakan transformasi dari pola dasar batik bintik dari Kalimantan Tengah yang dilapisi dengan HPL dan sticker *vinyl*.



BAB VI PENUTUP

6.1. Kesimpulan

Sebagai galeri seni dan budaya Surabaya, pengunjung didominasi oleh usia antara 15 - 35 tahun yang merupakan usia produktif masyarakat di kota Surabaya. Maka dibutuhkan desain interior yang mampu menarik pengunjung untuk datang dan mampu untuk menyampaikan informasi yang terdapat pada koleksi.

Konsep interior modern heritage dipilih untuk mengusung gaya hidup masyarakat kota saat ini dan heritage yang merupakan inti dari desain galeri ini. Penggunaan bentuk-bentuk yang sederhana pada interior agar komunikatif serta edukatif dan elemen-elemen budaya yang mampu memberi kesan tradisional namun tetap terlihat modern untuk para pengunjung.

Penggunaan konsep interaktif pada galeri ini untuk mengubah perilaku pengunjung galeri dari pasif menjadi aktif, konsep tersebut mengajak pengunjung untuk ikut aktif dalam memperoleh informasi yang tersajikan dalam area koleksi dengan bantuan teknologi komputer yang dibalut kedalam interior galeri.

6.2. Saran

- Dalam mendesain interior suatu Galeri Seni & Budaya, hal utama yang harus diperhatikan adalah acuan standar Internasional dan Nasional Desain sebuah tata ruang dalam Galeri / Museum.
- Ketika akan memilih sebuah konsep yang akan diterapkan pada sebuah ruangan sebaiknya telah melalui banyak studi literatur.



(Halaman ini sengaja dikosongkan)



DAFTAR PUSTAKA

- [1] <http://peraturan.go.id/uu/nomor-5-tahun-2017.html> , Feb 2018
- [2] <https://www.archdaily.com/796635/maiiam-contemporary-art-museum-all-zone> , Feb 2018
- [3] Nugroho Harjendro, Galeri Seni Rupa Kontemporer Di Yogyakarta, TGA, UGM, 2004, hal 37
- [4] <http://www.galeri-nasional.or.id> , Feb 2018
- [5] remigi.staff.gunadarma.ac.id , Feb 2018
- [6] Susanto, Mikke. Menimbang ruang menata rupa: wajah & tata pameran seni rupa, Islah Gusmian, 2004.
- [7] <https://id.scribd.com/doc/252821717/Falling-Water-Karya-Frank-Llyod-Wright> , Feb 2018
- [8] Attoe, W. 1989. Perlindungan Benda Bersejarah. Dalam Catanese, Anthony J. dan Snyder, James C. (Editor). *Perencanaan Kota*: 413-438. Jakarta: Erlangga.
- [9] Roblyer, M. D., & Doering, A. H. (2013). *Integrating Educational Technology Into Teaching* (6th ed.)
- [10] Tay (2000) dalam Pramono (2007:5)
- [11] Mayer & McCarthy (1995) dan Walton (1993) dalam Sidhu (2010:24)
- [12] 1Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers
- [13] KEPMENKES RI. No. 1405/MENKES/SK/XI/02
- [14] Darmosoegito, Ki. 1992. Bab Dhuwung. Djojobojo. Surabaya. Hal. 16
- [15] Ruang Artistik Dengan Pecahayaan, 2006:26
- [16] Human Dimension & Interior Space: A Source Book of Design Reference Standards, 1979.
- [17] www.tabler.tv , Apr 2018
- [18] www.brightlogic.com , Apr 2018
- [19] www.touchmagix.com , Apr 2018
- [20] <https://hot.detik.com/art/3133896/jelajahi-galeri-seni-terbesar-dan-termegah-di-singapura>, Mar 2018



(Halaman ini sengaja dikosongkan)

LAMPIRAN 01**RENCANA ANGGARAN BIAYA****AREA KOLEKSI KARAMBIT LT. 2**

NO.	URAIAN PEKERJAAN	VOL	SAT	HARGA SATUAN (Rp.)	TOTAL JUMLAH HARGA (Rp.)
I.	Pekerjaan Dinding dan Plafon				
1.	Cat Dinding Dasar (NP Vinilex)	124,2	m ²	43.750	5.433.750
2.	Cat Plafon (NP Vinilex)	42	m ²	22.000	924.000
3.	Dinding Partisi double gypsumboard (Gypsumboard 9 mm, Hollow 4/4)	29	m ²	410.000	11.890.000
4.	Pemasangan plint dinding-lantai	9,6	m	43.750	420.000
5.	Pemasangan Banner Ilustrasi	46,8	m ²	150.000	7.020.000
Total - I					25.309.750
II.	Pekerjaan Lantai				
1.	Pemasangan Vinyl	42	m ²	300.000	12.600.000
2.	Pemasangan Stiker lantai	3	m ²	128.000	384.000
Total - II					12.984.000
III.	Furnitur dan Estetis				
1.	Ilustrasi Hutan (Multipleks 4 mm)	1	Unit	2.922.000	2.922.000
2.	Ilustrasi Harimau (Multipleks 4 mm)	1	Unit	981.000	981.000
3.	Batik Pucung Rebung (Alluminium 0,4 mm, Cutting Laser)	11	Unit	203.000	2.233.000
4.	Papan Informasi (Multipleks 8 mm, Fin. Taco HPL Orange)	2	Unit	1.070.730	1.070.730
5.	Prototype Karambit	5	Unit	246.000	1.230.000

	<i>(Multipleks 4 mm, Cutting Laser, Fin. Sticker Vinyl)</i>				
6.	Prototype Karambit Besar <i>(Multipleks 4 mm, Cutting Laser, Fin. Sticker Vinyl)</i>	1	Unit	450.000	450.000
7.	Papan Informasi <i>(Blue Acrylic 4 mm, Cutting Laser)</i>	5	Unit	285.000	1.425.000
8.	Monitor Box <i>(Multipleks 12 mm, Hollow 4/4, Fin. Taco HPL Orange)</i>	1	Unit	1.162.730	1.162.730
9.	Printer Box <i>(Multipleks 12 mm, Hollow 4/4, Fin. Taco HPL Orange)</i>	1	Unit	962.730	962.730
10.	Monitor 75 Inch <i>(LED Samsung 4K)</i>	1	Unit	35.499.000	35.499.000
11.	Bracket	1	Unit	495.000	495.000
12.	Photo Printer <i>(Epson L360)</i>	1	Unit	2.699.000	2.699.000
13.	3D Motion & Gesture Camera <i>(Sony PlayStation)</i>	1	Unit	3.419.750	3.419.750
14.	Panel Semanggi <i>(WPC Board 3 mm, Cutting Laser)</i>	282	Unit	53.600	15.115.200
15.	Upah Tukang	3	OH	100.000	300.000
Total - III					69.964.410
IV. Rencana Mechanical Electrical					
1.	Downlight 18 w <i>(Philips)</i>	13	Unit	275.592	3.582.592
2.	LED Strip 18 w <i>(Philips)</i>	5	m	306.000	612.000
3.	Spotlight 12 w <i>(Philips)</i>	8	Unit	255.500	2.044.000
4.	Rel Spotlight	6	m	97.000	582.000
5.	Instalasi Saklar	5	Titik	120.000	600.000
6.	Kabel NYM 4x2.5	50	m	15.000	750.000
Total - IV					7.589.174
Total Rencana Anggaran Biaya Area Koleksi Kerambit Galeri Seni & Budaya Surabaya					115.937.134
Emergency Generator Perkins 100 KVA (21.500 USD)					312.394.953

RENCANA ANGGARAN BIAYA Pengerjaan

NO.	URAIAN PEKERJAAN	VOLUME	SAT	HARGA SATUAN (Rp.)	TOTAL JUMLAH HARGA (Rp.)
1.	Mandor	1	O.H	125.000	125.000
2.	Kepala tukang	1	O.H	110.000	110.000
3.	Tukang	7	O.H	105.000	735.000
4.	Pembantu tukang	10	O.H	99.000	990.000
Total Biaya Pengerjaan per Hari					1.960.000

LAMPIRAN 02

Kebutuhan Listrik (Galeri Lt. 1)

NO.	BENDA	JUMLAH	WATT	TOTAL
1.	Downlight	56	18	1.008
2.	Spotlight	76	12	912
3.	LED Strip	10	10	100
4.	AC Central 10 pk	1	11.400	11.400
5.	Touchscreen Monitor 17"	21	90	1.890
6.	Interactive Touchscreen 55"	12	175	2.100
7.	Proyektor 3200 lm	4	300	1.200
8.	Touchscreen Monitor 40"	24	125	3.000
9.	LED 70"	32	210	6.720
Total Watt				28.330

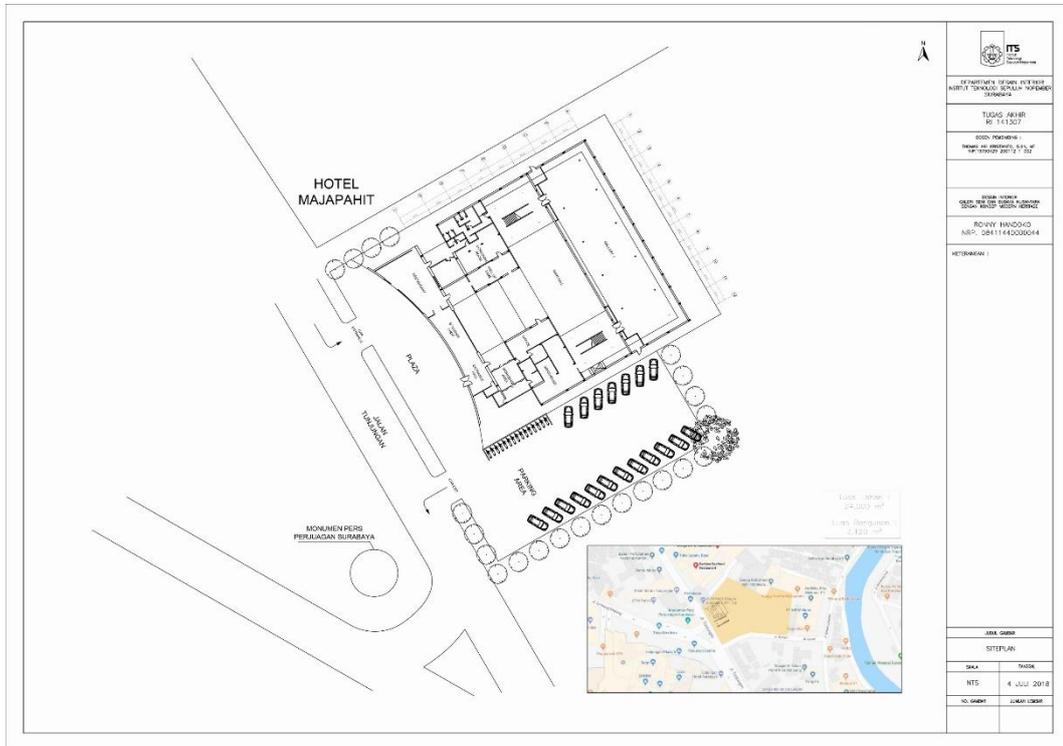
Kebutuhan Listrik (Area Terpilih Lt. 2)

NO.	BENDA	JUMLAH	WATT	TOTAL
1.	Downlight	89	18	1602
2.	Spotlight	41	12	492
3.	LED Strip	20	10	200
4.	AC Central 10 pk	1	11.400	11.400
5.	Touchscreen Monitor 14"	4	90	360
6.	Interactive Touchscreen 70"	9	210	1890
7.	LED Monitor 55"	3	175	525
8.	Photo Printer	4	15	60
9.	PC	7	250	1750
Total Watt				18.279

LAMPIRAN 03

Gambar Kerja

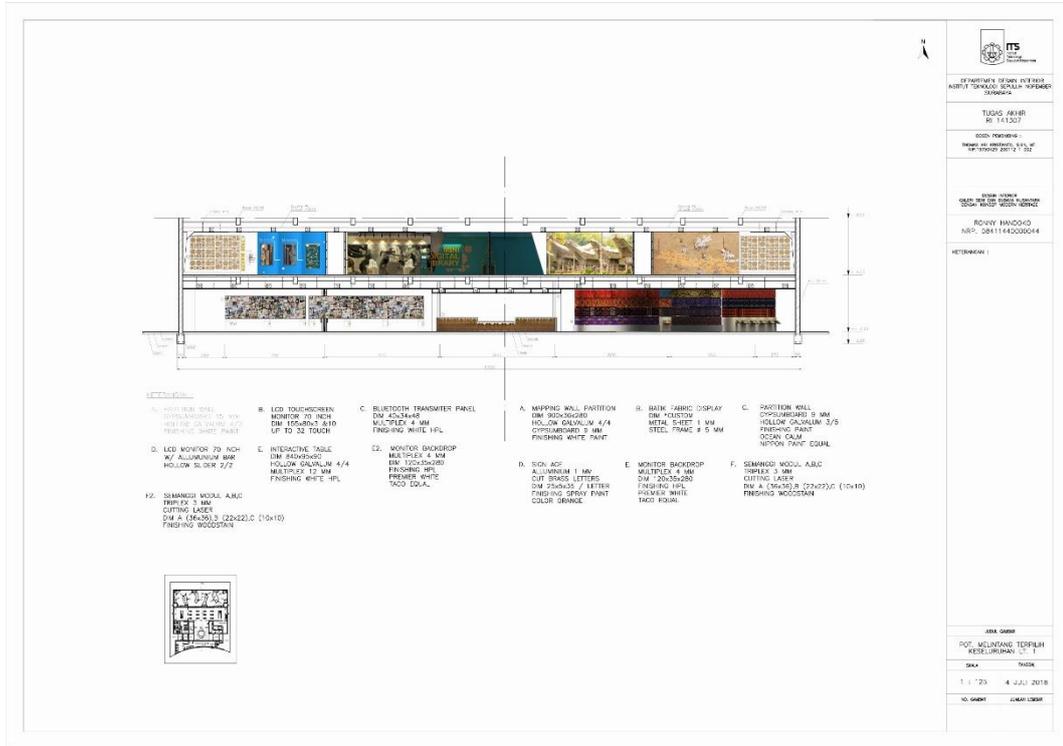
Site Plan



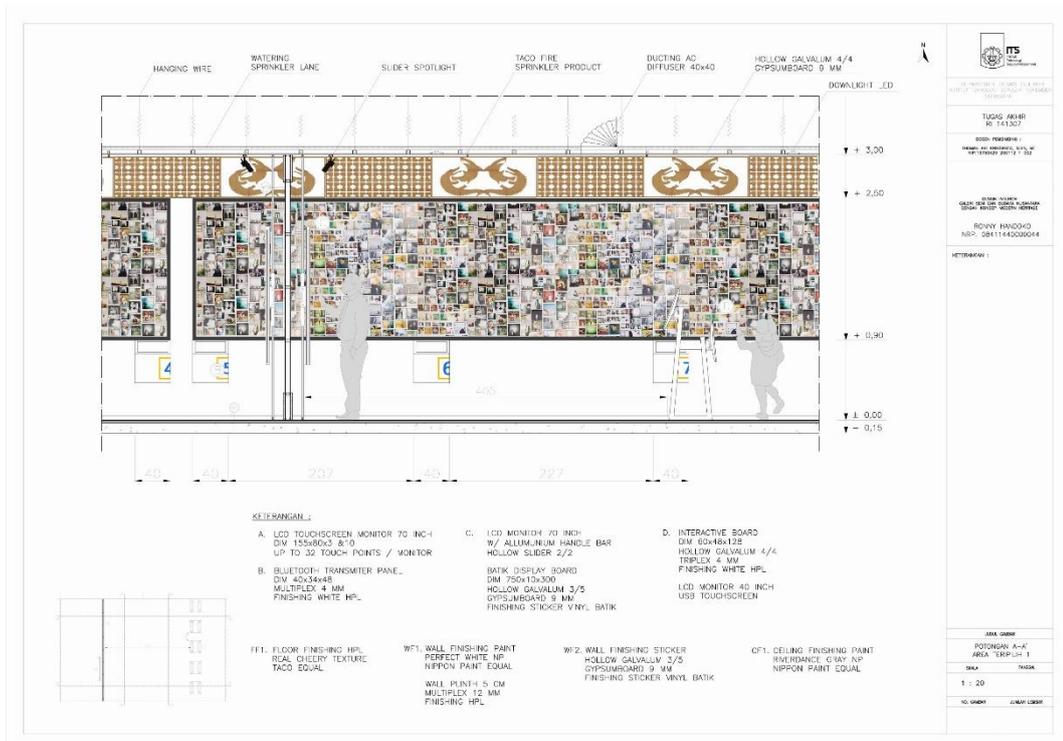
Potongan Memanjang Keseluruhan Terpilih



Potongan Melintang Keseluruhan Terpilih



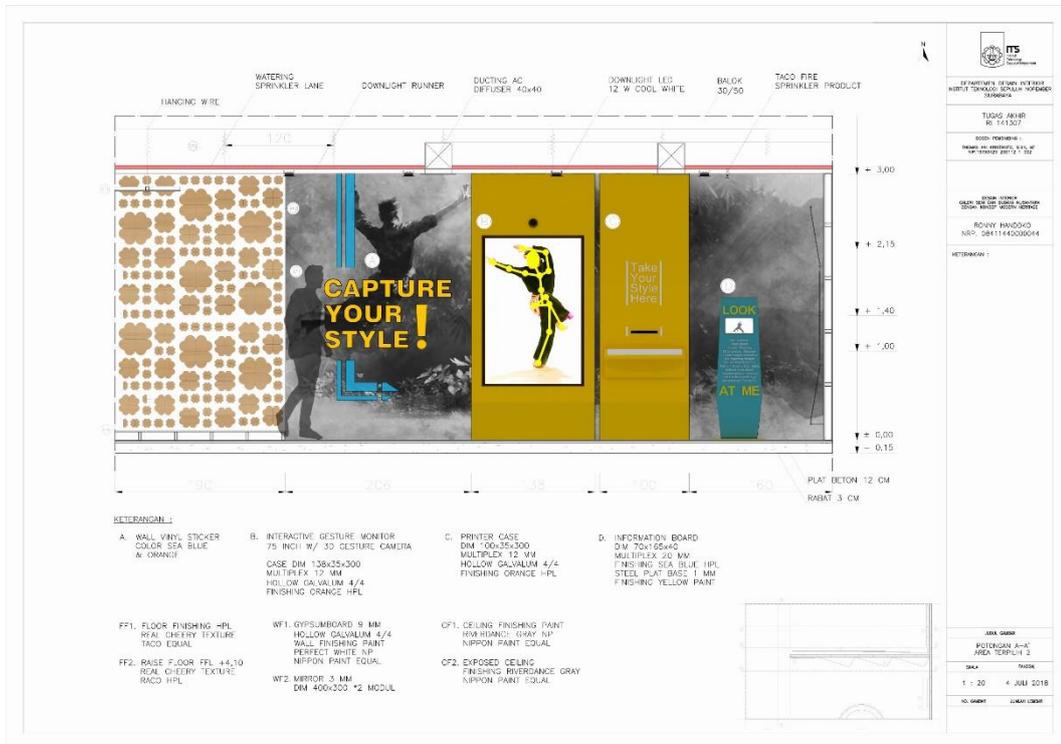
Potongan A-A' Ruang Terpilih 1 (Ruang Koleksi Lt. 1)



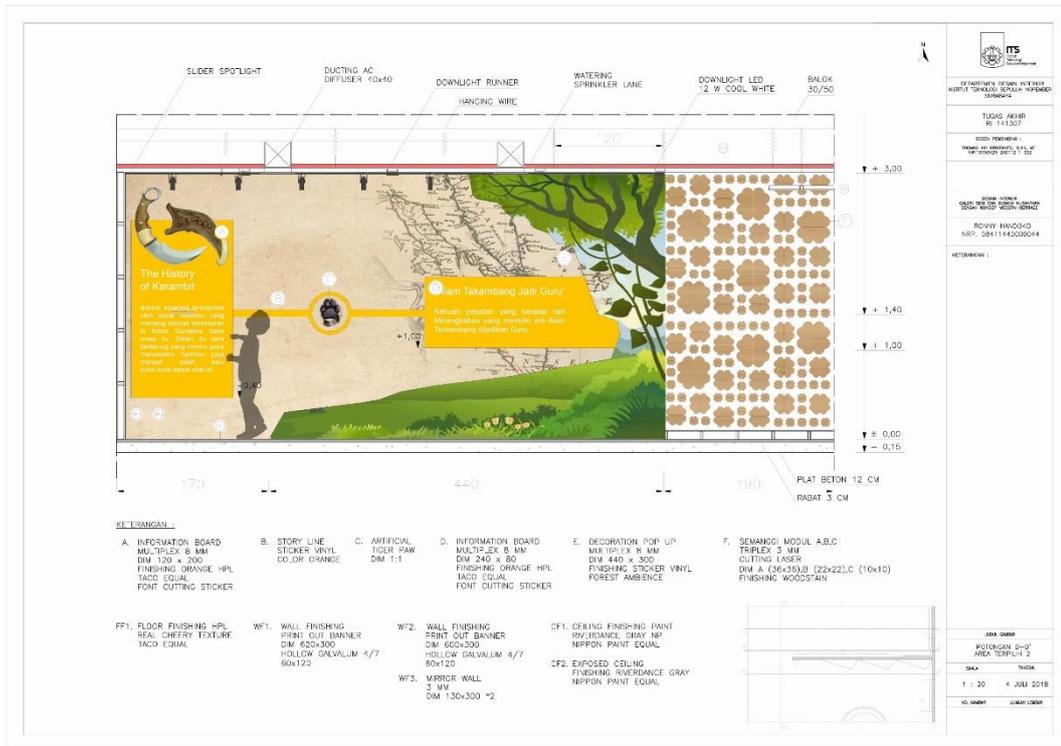
Potongan D-D' Ruang Terpilih 1 (Ruang Koleksi Lt. 1)



Potongan A-A' Ruang Terpilih 2 (Area Koleksi Kerambit)



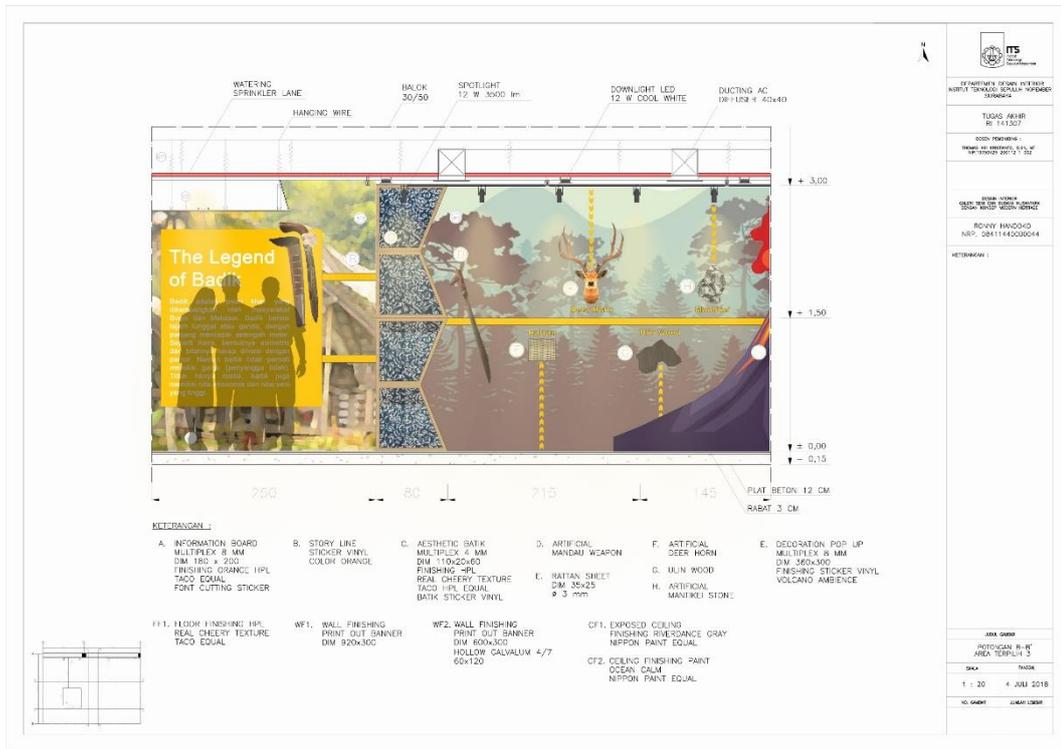
Potongan B-B' Ruang Terpilih 2 (Area Koleksi Kerambit)



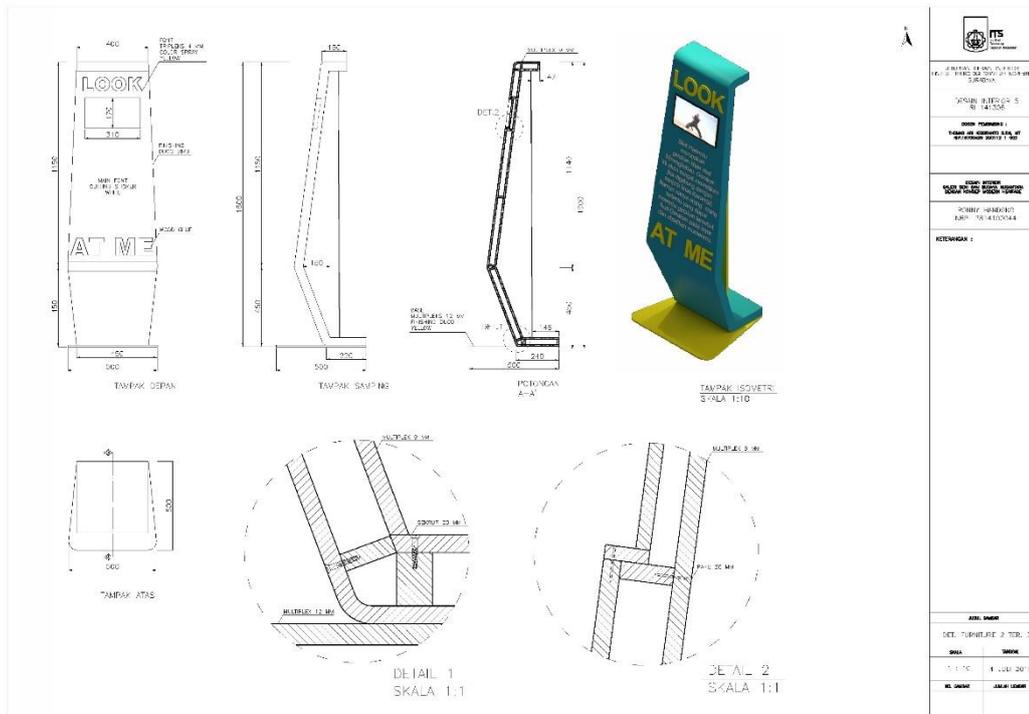
Potongan A-A' Ruang Terpilih 3 (Area Koleksi Mandau)



Potongan D-D' Ruang Terpilih 3 (Area Koleksi Mandau)



Detail Furniture Terpilih 1



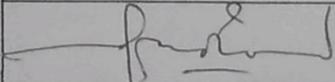
LAMPIRAN 04

**FORM REVISI
SIDANG TUGAS AKHIR
DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR
SEMESTER GENAP 2017/2018**

Hari / Tanggal	Senin, 9 Juli 2018
Nama Mahasiswa/i	Ronny Handoko
NRP	
Dosen Pembimbing / Penguji *	Ir. Budiono, MSc

*) Coret yang tidak perlu

Catatan Revisi Sidang Tugas Akhir	
~ materi pameran batik	← pola warna penerapannya ?
~ benda pameran	→ monitor → } konsep benda pameran ? → benda ² pameran → }
~	

Tanda Tangan


**FORM REVISI
SIDANG TUGAS AKHIR
DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR
SEMESTER GENAP 2017/2018**

Hari / Tanggal	Senin, 9/7/18
Nama Mahasiswa/i	Rony Handoko
NRP	
Dosen Pembimbing / Penguji *	Lea K-A

*) Coret yang tidak perlu

Catatan Revisi Sidang Tugas Akhir	
①	skala objek batik dipertimbangkan atas dasar apa? Besar/kecilnya skala terhadap keluasaan pemirsa/pengunjung!
②	Mengapa dipilih objek tersebut sbg objek yg dipajang/di display?
③	ME → stop kaitale → fire system → jalur evakuasi?
④	apakah ada objek yang untouchable / tidak boleh disentuh? bagaimana upaya anda yg mengamankan display anda?
<p>- dasar pemilihan objek display → popularitas daerah</p> <p>- skala motif batik dipertimbangkan → yg dilindungi di studi pustaka & konsep.</p> <p>- dipertimbangkan kendala lost energy dan bsmn ini bisa feky di nikmati pengunjung ≠ ditutup</p> <p>- ergonomi & display disematkan antara gata & SD → proporsional</p>	

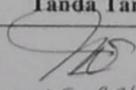
Tanda Tangan
LEA K-A

FORM REVISI
SIDANG TUGAS AKHIR
DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR
SEMESTER GENAP 2017/2018

Hari / Tanggal	SENIN, 9 JULI 2018
Nama Mahasiswa/i	RONNY HANDOKO
NRP	089114400044
Dosen Pembimbing / Pengujt*	THOMAS ARI KRISTANTO

*) Coret yang tidak perlu

Catatan Revisi Sidang Tugas Akhir
<ul style="list-style-type: none">- RAB lebih betol- Citasi jurnal / buku ditambah.- Perhitungan penggunaan energi.

Tanda Tangan
 THOMAS ARI IS

BIOGRAFI PENULIS

Penulis laporan ini adalah Ronny Handoko. Penulis lahir di Jember pada 06 Juni 1996. Penulis sangat senang membaca buku seperti biografi, ensiklopedia dan komik, selain itu penulis juga senang menonton film, mendengarkan musik, dan bermain game.

Sebelum menempuh pendidikan di Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS) Surabaya, penulis bersekolah di SDK Yos Sudarso Balung-Jember, SMPN 1 Balung-Jember dan SMAN 4 Jember.



Banyak Galeri maupun museum bahkan pameran yang pernah didatangi oleh penulis ketika sedang bepergian bersama teman maupun keluarga. Beberapa diantaranya memiliki kondisi yang menurut penulis kurang memiliki nilai interaktif dan terksesan judul. Berbekal dari pengalaman tersebut, pada tugas akhir ini penulis memilih objek Galeri karena tertantang untuk mendesain sebuah Galeri dengan interior yang unik dan interaktif.

SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Ronny Handoko

NRP : 0841144000044

Menyatakan bahwa :

Judul : DESAIN INTERIOR GALERI SENI DAN BUDAYA NUSANTARA
SURABAYA DENGAN KONSEP MODERN HERITAGE GUNA
MENINGKATKAN MINAT MASYARAKAT AKAN SENI DAN
KEBUDAYAAN NUSANTARA

Merupakan hasil pekerjaan saya sendiri. Apabila terbukti laporan ini bukan hasil saya sendiri, saya bersedia menerima segala sanksi yang telah ditetapkan.

Demikian surat pernyataan ini dibuat sebagaimana mestinya dan benar apa adanya.

Surabaya, 31 Juli 2018

Penulis,

Ronny Handoko