



TUGAS AKHIR RI 141501

**DESAIN INTERIOR GALERI MERAH PUTIH SEBAGAI UPAYA
OPTIMALISASI BANGUNAN CAGAR BUDAYA DENGAN KONSEP
ENTERTAIN EDUKATIF BERNUANSA KOLONIAL**

RIZQY AMELIA PUTRI
NRP. 3813100033

Dosen Pembimbing
Ir. R.Adi Wardoyo
NIP. 19541008 198003 1 003

JURUSAN DESAIN INTERIOR
Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
Surabaya 2017



TUGAS AKHIR RI 141501

**INTERIOR DESIGN OF MERAH PUTIH GALERY AS AN EFFORT TO
OPTIMIZE HERITAGE BUILDING WITH EDUCATIVE ENTERTAINMENT
CONCEPT IN COLONIAL NUANCES**

RIZQY AMELIA PUTRI
NRP. 3813100033

Academic Advisor
Ir. R.Adi Wardoyo
NIP. 19541008 198003 1 003

DEPARTEMENT OF INTERIOR DESIGN
Faculty of Civil Engineering and Planning
Sepuluh Nopember Institute of Technology
Surabaya 2017



TUGAS AKHIR RI 141501

**DESAIN INTERIOR GALERI MERAH PUTIH SEBAGAI UPAYA
OPTIMALISASI BANGUNAN CAGAR BUDAYA DENGAN KONSEP
ENTERTAIN EDUKATIF BERNUANSIA KOLONIAL**

RIZQY AMELIA PUTRI
NRP. 3813100033

Dosen Pembimbing
Ir. R.Adi Wardoyo
NIP. 19541008 198003 1 003

JURUSAN DESAIN INTERIOR
Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
Surabaya 2017

LEMBAR PENGESAHAN

**DESAIN INTERIOR GALERI MERAH PUTIH SEBAGAI UPAYA
OPTIMALISASI BANGUNAN CAGAR BUDAYA DENGAN KONSEP
ENTERTAIN EDUKATIF BERNUANSA KOLONIAL**

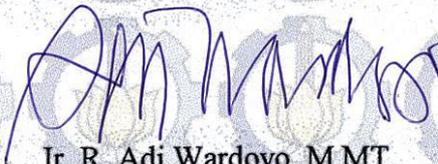
TUGAS AKHIR

Disusun untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Teknik
Pada
Jurusan Desain Interior
Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan
Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Oleh :

**RIZQY AMELIA PUTRI
NRP 3813100033**

Disahkan oleh Pembimbing Tugas Akhir :



**Ir. R. Adi Wardoyo, M.MT.
NIP. 19541008 198003 1 003**



SURABAYA,

JULI 2017



ABSTRAK

DESAIN INTERIOR GALERI MERAH PUTIH SEBAGAI UPAYA OTIMALISASI BANGUNAN CAGAR BUDAYA DENGAN KONSEP ENTERTAIN EDUKATIF BERNUANSA KOLONIAL

Nama : Rizqy Amelia Putri

NRP : 3813100033

Gedung Merah Putih kota surabaya merupakan bangunan dalam kompleks gedung peninggalan bersejarah kolonial Belanda, bernama *De Simpangsche Societeit* (*Simpangsche Club*) yang artinya tempat asosiasi kaum elite. Saat ini Gedung Merah Putih Balai Pemuda di Surabaya merupakan salah satu aset cagar budaya. Hal ini diperkuat dengan adanya SK Walikota Surabaya No. 188.45/251/402/1/04/1996, yang menyatakan Balai Pemuda merupakan bangunan cagar budaya yang dilindungi dengan nomor urut 18 (Bappeda 2004). Gedung Merah Putih Surabaya merupakan *hertigae* Indonesia yang wajib untuk di lestarikan. Dari aspek ekonomi, gedung merah putih dapat seutuhnya difungsikan sebagai galeri. Dengan mempertimbangkan letak nya yang strategis, site terletak di jantung kota surabaya, merupakan jalan yang sering dilalui orang sehingga cepat menyebarkan informasi. selain itu banyak fasilitas pendukung yang dapat ditemui disekitar gedung balai pemuda, seperti kantor, sekolah pertokan, bank dan sebagainya yang menyebabkan tempat ini sangat strategis untuk di desain ulang.

Sebelum menentukan konsep desain yang sesuai, dilakukan riset dengan beberapa metode yaitu dengan survey ke lokasi galeri, pembagian kuisisioner kepada pengunjung dan wisatawan yang sudah pernah berkunjung ataupun akan berkunjung, pengumpulan literatur, analisa konsep desain, pembuatan konsep, alternatif konsep, gambar kerja, dan hasil akhir 3D. Dari metode-metode tersebut diketahui apa saja kebutuhan pengunjung dan persepsi masyarakat dan wisatawan. Hasil dari metode ini menunjukkan edukasi dengan nuansa klasik dapat diaplikasikan pada interior bangunan bersejarah ini.

Maka dari itu mendesain ulang Kantor Merah Putih kota Surabaya dengan interior yeang nyaman, edukatif, dan menghibur, tanpa mengurangi nilai sejarah akan menjadi solusi dalam optimalisasi bangunan konservasi sebagai penghasil PAD dan juga mendukung program pemerintah Surabaya sebagai city tour.

Kata Kunci : Galeri, Gedung Merah Putih, Kolonial



ABSTRACT

INTERIOR DESIGN OF MERAH PUTIH GALERY AS AN EFFORT TO OPTIMIZE HERITAGE BUILDING WITH EDUCATIVE ENTERTAINMENT CONCEPT IN COLONIAL NUANCES

Name: Rizqy Amelia Putri
NRP: 3813100033

Gedung Merah Putih Surabaya is a building within the historic Dutch colonial heritage building complex, named De Simpangsche Societeit (Simpangsche Club) which is where the elite business. Currently Gedung Merah Putih Balai Pemuda in Surabaya is one of the assets of cultural heritage. This is reinforced by the Decree of the Mayor of Surabaya. 188.45 / 251/402/1/04/1996, stating that Balai Pemuda is a protected cultural heritage building with serial number 18 (Bappeda 2004). Gedung Merah Putih Surabaya is heritage Indonesia that obliged to be preserved. From the economic aspect, the red and white building can be fully functioned as a gallery. By having a strategic location, the site is located in the heart of Surabaya, which is a way that people often pass so quickly disseminate information. In addition, many supporting facilities can be found around the youth hall, such as offices, schools groceries, banks and so on which is a very strategic place for the redesign.

Prior to determining the appropriate design concepts, research was carried out with several methods with surveys to the location of the gallery, the distribution of questionnaires to visitors and travelers who had already been or would be done, completed literature, concept design analysis, conceptualising, conceptual alternatives, working drawings, and results End of 3D. From known methods and for example people and tourists. The results of this show that education with classical nuances can be applied to the interior of this historic building.

Therefore redesigning merah putih gallery with yeang interior is comfortable, educative, and entertaining, without diminishing will be the optimization solution of conservation building as a producer of PAD and also support the government program of Surabaya as a city tour.

Keywords: Gallery, Merah Putih Building, Colonial

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
LEMBAR PERSETUJUAN	
ABSTRACT.....	i
ABSTRAK.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan dan Manfaat Desain.....	3
1.5 Lingkup Desain.....	4
BAB II KAJIAN PUSTAKA, STUDI EKSISTING, DAN PEMBANDING.....	5
2.1 Definisi Cagar Budaya.....	5
2.2 Sejarah Perkembangan Gedung Balai Pemuda Surabaya.....	5
2.3 Klarifikasi Gedung Merah Putih.....	7
2.4 Kajian Konsep <i>Entertain</i> , Edukatif dan Nuansa Kolonial.....	8
2.4.1 Definisi <i>Entertain</i> / Hiburan.....	8
2.4.2 Definisi Edukasi.....	8
2.4.3 Definisi Nuansa Kolonial.....	9
2.5 Galeri.....	16
2.5.1 Klasifikasi Galeri.....	17
2.5.2 Penggunaan Galeri.....	21
2.5.3 Fungsi Galeri Secara Umum.....	21
2.5.4 Fasilitas Galeri Secara Umum.....	21
2.5.5 Prinsip-prinsip Perancangan Galeri.....	22
2.5.6 Fleksibilitas.....	23

2.5.7	Layout.....	24
2.5.8	Ruang Pameran.....	26
2.5.9	Desain Ruang Lantai dan Sirkulasi Pengunjung.....	29
2.5.10	Signage.....	31
2.5.11	Restroom.....	34
2.5.12	Bacaan.....	34
2.5.13	Toko Souvenir.....	35
2.5.14	Mesin ATM.....	35
2.5.15	Studio Foto.....	36
2.5.16	Materi Karya.....	36
2.5.17	Tata Letak Benda Pameran.....	39
2.5.18	Labelisasi.....	41
2.5.19	Pencahayaan Alami dan Buatan.....	41
2.5.20	Temperatur.....	46
2.5.21	Standard Ukuran Kelembaban.....	47
2.5.22	Tatanan Sistem HVAC.....	47
2.5.23	Struktur.....	47
2.5.24	Pelapis Eksterior.....	48
2.5.25	Sistem Komunikasi.....	48
2.5.26	Akustika.....	48
2.5.27	Sistem Keamanan.....	49
2.5.28	Sistem Pemadam Kebakaran.....	50
2.5.29	Sistem Pemadam Pemipaan.....	50
2.5.30	Material.....	50
2.6	Studi Antropometri.....	50
2.6.1	Studi Jarak Pengamat terhadap Objek.....	50
2.6.2	Galeri.....	51
2.6.3	Studi Ruang Gerak Pada Difable.....	52
2.6.4	Area Duduk.....	53
2.6.5	Lobi.....	53
2.6.6	Kantor.....	54

2.6.7 Toilet.....	54
2.7 Studi Eksisting.....	55
2.7.1 Lokasi.....	55
2.7.2 Kewenangan dan Struktur Organisasi.....	55
2.7.3 Analisa Denah Ruang.....	56
2.7.4 Analisa Fungsi Ruang dan Foto Ruang.....	57
2.8 Studi Perbandingan.....	62
2.8.1 Louvre.....	62
2.8.2 Krikorian Gallery.....	63
BAB III METODE DESAIN PENELITIAN.....	64
3.1 Bagan Proses Desain.....	64
3.2 Tahap Pengumpulan Data.....	65
3.3 Tahap-Tahap Analisa Data.....	66
3.4 Analisa Penelitian.....	67
3.4.1 Kuesioner Pertanyaan Penelitian.....	67
3.4.2 Analisa Observasi dan Survey Penelitian.....	77
3.5 Tahapan Desain.....	77
BAB IV ANALISA HASIL PENELITIAN.....	78
4.1 Studi Pengguna.....	78
4.1.1 Karakteristik Pengguna.....	78
4.1.2 Segmentasi.....	78
4.2 Studi Ruang.....	78
4.3 Hubungan Ruang.....	81
4.4 Analisa Alur dan Sirkulasi.....	83
4.5 Analisa Hasil Riset.....	84
4.6 Konsep Desain.....	85
4.7 Konsep Makro.....	86
4.7.1 Nuansa Kolonial.....	86
4.7.2 Tema <i>Entertain</i> dan Edukatif.....	90
4.7 Konsep Mikro.....	94
4.8.1 Ruang Lobi.....	94

4.8.2 Ruang Galeri.....	96
4.8.3 Souvenir.....	99
BAB V PROSES DAN HASIL DESAIN.....	101
5.1 Alternatif Layout.....	101
5.1.1 Alternatif Layout 1.....	101
5.1.2 Alternatif Layout 2.....	102
5.1.3 Alternatif Layout 3.....	103
5.1.4 Weighted Method.....	104
5.2 Pengembangan Alternatif Layout Terpilih.....	105
5.3 Pengembangan Desain Ruang Alternatif 1.....	106
5.3.1 Layout Furnitur.....	106
5.3.2 Gambar 3D.....	107
5.3.3 Detail Furni dan Elemen Estetis.....	108
5.4 Pengembangan Desain Ruang Alternatif 2.....	109
5.4.1 Layout Furnitur.....	109
5.4.2 Gambar 3D.....	110
5.4.3 Detail Furni dan Elemen Estetis.....	111
5.5 Pengembangan Desain Ruang Alternatif 2.....	112
5.5.1 Layout Furnitur.....	112
5.5.2 Gambar 3D.....	113
5.5.3 Detail Furni dan Elemen Estetis.....	114
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN.....	116

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR GAMBAR

Diagram 2.1 Perkembangan Arsitektur Colonial di Surabaya.....	10
Gambar 2.1 Apse pada bangunan.....	11
Gambar 2.2 Architrave pada bangunan.....	11
Gambar 2.3 Lentera.....	11
Gambar 2.4 Lucarn.....	12
Gambar 2.5 Amoritzement pada Bangunan.....	12
Gambar 2.6 Corinthian pada Bangunan.....	13
Gambar 2.7 Cornice pada bangunan.....	13
Gambar 2.8 Gable.....	13
Gambar 2.9 Molding.....	14
Gambar 2.10 Pilaster.....	14
Gambar 2.11 Tympanum pada Bangunan.....	15
Gambar 2.12 Vousoir pada bangunan.....	15
Gambar 2.13 Workshop sebagai Aplikasi Edukasi.....	16
Gambar 2.14 Nuansa Kolonial pada interior.....	16
Bagan 2.1 Standar Layout Galeri.....	24
Gambar 2.15 Jarak Pandang Manusia.....	28
Gambar 2.16 Konfigurasi Ruang Pameran.....	28
Gambar 2.17 Bentuk Sirkulasi.....	30
Gambar 2.18 Konfigurasi Ruang Pameran.....	31
Gambar 2.19 Signage sebagai Petunjuk Arah.....	32
Gambar 2.10 Signage sebagai Petunjuk List Ruangan.....	33
Gambar 2.21 Signage sebagai Petunjuk Ruangan.....	34
Gambar 2.22 Layout Toko Souvenir.....	35
Gambar 2.23 Layout Toko Souvenir.....	35
Gambar 2.24 Mesin ATM.....	36
Gambar 2.25 Booth.....	36
Gambar 2.26 Booth Pameran Barang Heritage.....	37
Gambar 2.27 Booth Pameran Barang Heritage.....	37

Gambar 2.28 Booth Pameran Barang Heritage.....	37
Gambar 2.29 Daerah Visual Manusia.....	51
Gambar 2.30 Ergonomi Galeri.....	51
Gambar 2.31 Standard Ukuran Kursi Roda Dewasa.....	52
Gambar 2.32 Jarak Bersih Kursi Roda, Para Pengguna Kruk, dan Pengguna Walker.....	52
Gambar 2.33 Ergonomi Area Duduk.....	53
Gambar 2.34 Ergonomi Area Lobi.....	53
Gambar 2.35 Ergonomi Kantor.....	54
Gambar 2.36 Ergonomi Toilet.....	54
Gambar 2.37 Maps Gedung Merah Putih.....	55
Bagan 2.1 Struktur Organisasi.....	56
Gambar 2.38 Master Plan Gedung Merah Putih.....	56
Gambar 2.39 Interior Gedung Merah Putih.....	57
Gambar 2.40 Interior Gedung Merah Putih.....	58
Gambar 2.41 Interior Gedung Merah Putih.....	58
Gambar 2.42 Interior Gedung Merah Putih.....	59
Gambar 2.43 Interior Gedung Merah Putih.....	59
Gambar 2.44 Interior Gedung Merah Putih.....	60
Gambar 2.45 Interior Gedung Merah Putih.....	60
Gambar 2.46 Interior Gedung Merah Putih.....	61
Gambar 2.47 Interior Gedung Merah Putih.....	61
Gambar 2.49 Interior Workshop dan Lounge MIEC Tirso Portugal.....	62
Gambar 2.50 Interior Louvre.....	62
Gambar 2.51 Interior Krikorian Gallery Area Shop.....	63
Bagan 3.1 Alur Metodologi Desain.....	64
Gambar 3.1 Interior Gedung Merah Putih.....	77
Bagan 3.2 Alur Tahapan Desain.....	77
Diagram 4.1 Matrik Seluruh Area Galeri.....	81
Diagram 4.2 Bubble Diagram.....	82
Bagan 4.3 Alur dan Sirkulasi Pengunjung.....	83

Bagan 4.4 Alur dan Sirkulasi Seniman.....	83
Bagan 4.5 Alur dan Sirkulasi Pengelola.....	84
Bagan 4.6 Alur dan Sirkulasi Pegawai.....	84
Bagan 4.7 Alur dan Sirkulasi Objek Koleksi.....	84
Gambar 4.1 Ape Merah Putih.....	86
Gambar 4.2 Furniture Segi 5.....	86
Gambar 4.3 Molding.....	87
Gambar 4.4 Interior Plafon Gedung Merah Putih.....	87
Gambar 4.5 Interior Dinding Gedung Merah Putih.....	87
Gambar 4.6 Moodboard Motif Kolonial.....	88
Gambar 4.7 Pengaplikasian Motif Kolonial.....	88
Gambar 4.8 Pengaplikasian Motif Kolonial.....	89
Gambar 4.9 Palet Warna Alam dan Klasik.....	89
Gambar 4.10 Souvenir Shop.....	90
Gambar 4.11 Photo Booth.....	91
Gambar 4.12 Desain Display.....	92
Gambar 4.13 Labelisasi Benda Galeri.....	92
Gambar 4.14 Pencahayaan Galeri.....	92
Gambar 4.15 Display Interaktif.....	92
Gambar 5.1 Denah Alternatif 1.....	101
Gambar 5.2 Denah Alternatif 2.....	102
Gambar 5.3 Denah Alternatif 3.....	103
Gambar 5.4 Weighted Method.....	104
Gambar 5.5 Denah Terpilih.....	105
Gambar 5.6 Layout Furniture Ruang Terpilih 1.....	106
Gambar 5.7 3D Ruang Terpilih 1.....	107
Gambar 5.8 Detail Furni Ruang Terpilih 1.....	108
Gambar 5.9 Detail Elemen Estetis Ruang Terpilih 1.....	108
Gambar 5.10 Layout Furniture Ruang Terpilih 2.....	109
Gambar 5.11 3D Ruang Terpilih 2.....	110
Gambar 5.12 Detail Furni Ruang Terpilih 2.....	111

Gambar 5.13 Detail Elemen Estetis Ruang Terpilih 2.....	111
Gambar 5.14 Layout Furniture Ruang Terpilih 3.....	112
Gambar 5.15 3D Ruang Terpilih 3.....	113
Gambar 5.16 Detail Furni Ruang Terpilih 3.....	114
Gambar 5.17 Detail Elemen Estetis Ruang Terpilih 3.....	114

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Zona Pelokasian.....	25
Tabel 2.2 Sebutan diatas Rupiah.....	38
Tabel 2.3 Sebutan dibawah Rupiah.....	38
Tabel 2.4 Klasifikasi Tata Letak Benda Pameran.....	39
Tabel 2.5 Tingkat Kebutuhan Cahaya.....	45
Tabel 3.1 Data Pertanyaan.....	68
Tabel 3.2 Data Pertanyaan.....	69
Tabel 3.3 Data Pertanyaan.....	70
Tabel 3.4 Data Pertanyaan.....	71
Tabel 3.5 Data Pertanyaan.....	72
Tabel 3.6 Data Pertanyaan.....	74
Tabel 3.7 Data Pertanyaan.....	75
Tabel 4.1 Studi Aktivitas Galeri.....	79
Tabel 4.2 Pengaplikasian Konsep.....	94
Tabel 4.3 Pengaplikasian Konsep.....	96
Tabel 4.4 Pengaplikasian Konsep.....	99



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Gedung Merah Putih kota Surabaya merupakan bangunan dalam kompleks gedung peninggalan bersejarah kolonial Belanda, bernama *De Simpangsche Societeit (Simpangsche Club)* yang artinya tempat asosiasi kaum *elite*. *De Simpangsche Societeit* dibangun pada tahun 1907 oleh Wakan Westmaes di Jalan Pemuda. Pada saat itu, tempat ini digunakan untuk pesta dansa, acara minum teh, bowling khusus untuk orang Belanda

Di Surabaya, diakui atau tidak, keberadaan benda-benda cagar budaya sangat rawan berubah, bahkan rawan tergusur karena intervensi kekuatan komersial maupun karena kurangnya dukungan dana dan tidak konsistennya sikap pemerintah kota dalam melindungi benda cagar budaya yang dimiliki (Suyanto 2003). Fenomena pembongkaran bangunan kolonial telah banyak terjadi di Kota Surabaya, beberapa contoh kejadian tersebut antara lain: Hotel Centrum di Jalan Bubutan dan Kompleks Gedung Sentral di Jalan Tunjungan, Toko Nam, Rumah Sakit Simpang menjadi Surabaya Plaza, Pasar Wonokromo menjadi DTC mall, R.S Mardi Santoso menjadi rumah makan, dan banyak kejadian lainnya

Gedung Merah Putih Balai Pemuda Surabaya merupakan salah satu bangunan peninggalan kolonial Belanda yang diisukan akan dialihfungsikan dengan pembongkaran. Bangunan yang juga dikenal dengan gedung Merah Putih tersebut dikabarkan akan dibongkar oleh Pemerintah Kota dan digantikan dengan gedung kesenian baru pada awal tahun 2009 (Yunani 2009). Gedung Merah Putih Balai Pemuda di Surabaya merupakan salah satu aset cagar budaya. Hal ini diperkuat dengan adanya SK Walikota Surabaya No. 188.45/251/402/1/04/1996, yang menyatakan Balai Pemuda merupakan bangunan cagar budaya yang dilindungi dengan nomor urut 18 (Bappeda



2004). Gedung Merah Putih Surabaya merupakan *heritage* Indonesia yang wajib untuk di lestarikan.

Karena kompleks Balai Pemuda termasuk gedung merah putih merupakan salah satu penghasil PAD Surabaya, maka kegiatan pokok dari gedung balai pemuda adalah dengan cara menyewakan gedung kepada masyarakat dengan berbagai tujuan, Resepsi Pernikahan, Seminar, Pameran, Audisi Seni, Pagelaran Musik, kantor, perpustakaan, ruang-ruang yang menunjang kegiatan kesenian.

Dari aspek ekonomi, gedung merah putih dapat seutuhnya difungsikan sebagai galeri. Letak nya yang strategis, *site* terletak di jantung kota surabaya, merupakan jalan yang sering dilalui orang sehingga cepat menyebarkan informasi. selain itu banyak fasilitas pendukung yang dapat ditemui disekitar gedung balai pemuda, seperti kantor, sekolah pertokan, bank dan sebagainya yang menyebabkan tempat ini sangat strategis. Selain itu House of sampoerna (HOS) dan PT. Sampoerna, memiliki rute wisata cagar budaya bangunan peninggalan zaman kolonial yang disebut surabaya *heritage track bus*, pada tahun 2017 tur ini mengunjungi gedung balai pemuda tiga kali dalam seminggu.

Tantangan dalam *redesign* Merah Putih sebagai galeri adalah, bagaimana caranya agar para pengunjung dapat nyaman ketika berada dalam gedung galeri tersebut, fasilitas yang dibutuhkan pengunjung terpenuhi tanpa mengurangi nilai sejarah yang terkandung pada gedung ini dengan mempertimbangkan batasan redesain pada *heritage building*.

Dalam merancang, penulis memiliki acuan bahwa, pengunjung dapat tereduksi melalui *content* dan cara penyajian *content* yang berada dalam galeri, selain itu penerapan *entertain* melalui pemenuhan fasilitas turis seperti atm, vending machine, toko *souvenir* dan *photo booth*.

Untuk itu dengan mendesain ulang Galeri Merah Putih kota Surabaya dengan interior yang nyaman, edukatif, dan menghibur, tanpa mengurangi nilai sejarah fungsi bangunan akan menjadi solusi dalam optimalisasi bangunan



konservasi sebagai penghasil PAD dan juga mendukung program pemerintah Surabaya sebagai city tour.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana menghasilkan desain interior bangunan konservasi dengan fungsi galeri yang mengikuti perkembangan zaman tanpa merubah bentuk arsitektur?
2. Bagaimana Pengaplikasian konsep *entertain* edukatif bernuansa kolonial pada gedung Merah Putih?

1.3 Batasan Masalah

1. Gedung Merah putih merupakan cagar budaya sehingga tidak mengubah struktur utama bangunan
2. Syarat fasillitas serta standarisasi dalam merancang sebuah heritage building dan galeri, serta alur dan sirkulasi pada galeri Gedung Merah Putih.
3. Mencitpakan sarana edukasi dan tempat wisata yang syarat akan kebutuhan dan fasilitas turis (*entertain*).

1.4 Tujuan dan Manfaat Desain

Tujuan dari perancangan Gedung Merah Putih , antara lain :

1. Merancang ulang Gedung Merah Putih sebagai galeri sebagai Optimalisasi gedung cagar budaya .
2. Memaksimalkan segala aspek pada galeri Gedung Merah Putih seperti penghawaan, pencahayaan, sirkulasi, material dan elemen estetis agar nyaman untuk dikunjungi.
3. Menyampaikan peran penting *Historical Building* melalui desain interior.



Manfaat yang diharapkan dari perancangan Gedung Merah Putih , antara lain :

1. Bagi pengelola Gedung Merah Putih, sebagai acuan untuk mengembangkan Merah Putih agar menarik wisatawan untuk berkunjung.
2. Bagi penulis, menambah pengetahuan dan wawasan dalam bidang kebudayaan lokal sebagai potensi pariwisata.
3. Menambah nilai jual Galeri Merah Putih dengan ekspansi fasilitas interior sebagai upaya pelestarian cagar budaya.
4. Meningkatkan minat mengunjungi Galeri Merah Putih.

1.5 Lingkup Desain

Desain interior meliputi area galeri dan berbagai sarana penunjang yaitu :

1. Desain interior galeri terfokus pada tiga ruang terpilih.
2. Aplikasi furnishing yang selaras dengan bentukan style kolonial.
3. Penerapan Konsep *entertain* edukatif ke dalam interior.
4. Penerapan Desain dengan mempertimbangkan batasan redesain pada *heritage building* kelas A.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA, STUDI EKSISTING DAN PEMBANDING

2.1. Definisi Cagar Budaya

Menurut UU no. 11 tahun 2010, cagar budaya adalah warisan budaya bersifat kebendaan berupa Benda Cagar Budaya, Bangunan Cagar Budaya, Struktur Cagar Budaya, Situs Cagar Budaya, dan Kawasan Cagar Budaya di darat dan/atau di air yang perlu dilestarikan keberadaannya karena memiliki nilai penting bagi sejarah, ilmu pengetahuan, pendidikan, agama, dan atau kebudayaan melalui proses penetapan.

2.2. Sejarah Perkembangan Gedung Balai Pemuda Surabaya

Menurut Wikipedia Ensiklopedia bebas, Balai Pemuda Memiliki Perkembangan Sejarah Sebagai Berikut :

1. 1907 – 1945 (*De Simpangsche Societeit*)

Milik suatu perkumpulan orang-orang Belanda bernama “De Simpangsche Societeit”. Pusat tempat rekreasi orang-orang Belanda untuk pesta ria, dansa, juga sebagai tempat bowling, dsb.

2. 1945 (*De Simpangsche Societeit*)

Gedung ini kemudian dikuasai oleh Arek-arek Suroboyo yang tergabung dalam Pemuda Republik Indonesia (PRI), sekaligus merupakan MARKAS PEMUDA Arek-arek Suroboyo.

3. 1950 (*De Simpangsche Societeit*)

Pada saat Indonesia sudah merdeka, Arek-arek Suroboyo masuk ke kota dan Gedung ini dikuasai oleh Penguasa Militer Provinsi Jawa Timur dan sebagai pelaksana Penguasa Militer adalah KMKB Surabaya.



4. 1957 (*De Simpangsche Societeit*)

Dalam rangka pembebasan Irian Barat, Gedung dan seluruh inventarisnya oleh Penguasa Militer Provinsi Jawa Timur di serah terimakan kepada Ketua Dewan Pemerintah Daerah Kota Praja Surabaya.

5. 1957 (*De Simpangsche Societeit*)

Pada tanggal 12 Desember 1957 di serah terimakan, selaku Komandan KKMB Surabaya Bapak Letkol. SOERIJOTO NRP: 13683 kepada Bapak R. ISTIDJAB Ketua Dewan Pemerintah Daerah Kota Praja Surabaya.

6. 1957 (Balai Pertemuan Umum/Balai Pemuda)

Pemerintah Daerah akan mengusahakan EKSPLOITASI nya sebagai Balai Pertemuan Umum dengan nama BALAI PEMUDA. Sesuai dengan fungsinya sebagai pertemuan umum, Balai Pemuda digunakan untuk kegiatan-kegiatan pertemuan, pesta, rapat, dsb kepada pihak yang ingin menggunakannya.

7. 1965 (Balai Pemuda)

Tak kalah pentingnya, BALAI PEMUDA juga menampung kegiatan para pemuda juga dipergunakan sebagai sekretariat sekaligus markas FRONT PEMUDA. Pada awal Orde Baru dipergunakan sebagai markas KAMI dan KAPPI dalam menumpas G30S/PKI.

8. 1971 – 1972 (Balai Pemuda)

Gedung sebelah timur mengalami kerusakan. Oleh Walikota Surabaya R.SOEKOTJO diambillah kebijakan untuk mengubah gedung ini dan selesai awal tahun 1972 terwujudlah gedung BALAI PEMUDA MITRA.



9. 1974 (Balai Pemuda)

Dipergunakan sebagai sekretariat Federasi Pemuda Indonesia dan KNPI dengan segala Kegiatannya.

10. 1979-1980 (Balai Pemuda)

Diadakan pemugaran gedung sebelah barat dan selesai tahun 1980, tidak terjadi perubahan bentuk gedung sehingga nilai sejarahnya masih terlihat seperti aslinya.

11. 1980 (Balai Pemuda)

Gedung yang terletak strategis di jantung kota ini berdiri dengan megah yang didalamnya ada riwayat sejarah Arek-arek Suroboyo. Berkiprahnya para pemuda yang menggunakan gedung ini untuk kegiatan-kegiatan sosial. Juga digunakan sebagai pusat kegiatan apresiasi seni dan budaya seniman/seniwati Surabaya

12. 1980 - sekarang (Balai Pemuda/DKS & PPKS/BMS)

Disebelah utara diberikan tempat untuk Dewan Kesenian Surabaya oleh Walikotamadya. Sebagai Pusat Pagelaran Kesenian Surabaya (PPKS). Termasuk pusat pembinaan seniman/seniwati muda yang tergabung dalam Bengkel Muda Surabaya (BMS) dan Akademi Seni rupa Surabaya (AKSERA). Karena Balai Pemuda merupakan salah satu Dinas penghasil PAD, maka kegiatan pokok dari gedung balai pemuda adalah dengan cara menyewakan gedung kepada masyarakat dengan berbagai tujuan, antara lain untuk : Resepsi Pernikahan, Seminar, Pameran, Audisi Seni, Pagelaran Musik dll.

2.3. Klasifikasi Gedung Merah Putih

Menurut buku Profil Cagar Budaya 2009, kompleks Balai Pemuda termasuk gedung Merah Putih merupakan bangunan cagar Budaya klasifikasi



kelas A. Hal ini juga diperkuat melalui SK Walikota Surabaya No. 188.45/251/402/1/04/1996.

Ketentuan cagar Budaya Kelas A secara umum:

1. Bangunan tidak boleh diubah
2. Bangunan tidak boleh dialih fungsikan
3. Tugas pemerintah untuk merawat
4. Contoh : situs purbakala

2.4. Kajian Konsep *Entertain*, Edukatif dan Nuansa Kolonial

2.4.1. Definisi *Entertain* /Hiburan

Adalah segala sesuatu – baik yang berbentuk kata-kata, tempat, benda, perilaku yang dapat menjadi penghibur. Hiburan dapat berupa musik, film, opera, drama, ataupun berupa permainan bahkan olahraga. Berwisata juga dapat dikatakan sebagai upaya hiburan dengan menjelajahi alam ataupun mempelajari budaya. Mengisi kegiatan di waktu senggang seperti membuat kerajinan, keterampilan, membaca juga dapat dikategorikan sebagai hiburan.

2.4.2. Definisi Edukasi

Pengertian edukasi adalah proses pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan potensi diri pada peserta didik dan mewujudkan proses pembelajaran yang lebih baik. Edukasi ini bertujuan untuk mengembangkan kepribadian, kecerdasan dan mendidik peserta untuk memiliki akhlak mulia, mampu mengendalikan diri dan memiliki ketrampilan. Edukasi lebih dikenal dan diucapkan dengan kata pendidikan. Edukasi ini dimulai dari anak masih bayi dan akan berlangsung seumur hidupnya. Edukasi atau pendidikan saat bayi dilakukan oleh orang tua dengan cara-cara yang sangat sederhana. Edukasi bukan hanya dilakukan di Sekolah atau di perguruan tinggi namun dalam lingkup yang sangat kecil dan sederhana seperti halnya



dalam keluarga juga bisa terjadinteraksi dari orang tua kepada anaknya. Orang tua akan mengenalkan beberapa hal yang baru pada anaknya yang masih bayi. Dengan demikian, makna pengertian edukasi tidak hanya dalam suatu pendidikan formal namun juga dalam pendidikan nonformal.

2.4.3. Definisi Nuansa Kolonial

Arsitektur kolonial merupakan arsitektur yang memadukan antara budaya Barat dan Timur. Arsitektur ini hadir melalui karya arsitek Belanda dan diperuntukkan bagi bangsa Belanda yang tinggal di Indonesia, pada masa sebelum kemerdekaan. Arsitektur yang hadir pada awal masa setelah kemerdekaan sedikit banyak dipengaruhi oleh arsitektur kolonial disamping itu juga adanya pengaruh dari keinginan para arsitek untuk berbeda dari arsitektur kolonial yang sudah ada. Safeyah (2006).

Jadi nuansa kolonial adalah nuansa adaptasi dari arsitektur belanda dengan kebudayaan indonesia yang berkembang pada awal abad 17 hingga 1942.



A. Perkembangan Arsitektur Kolonial Di Surabaya

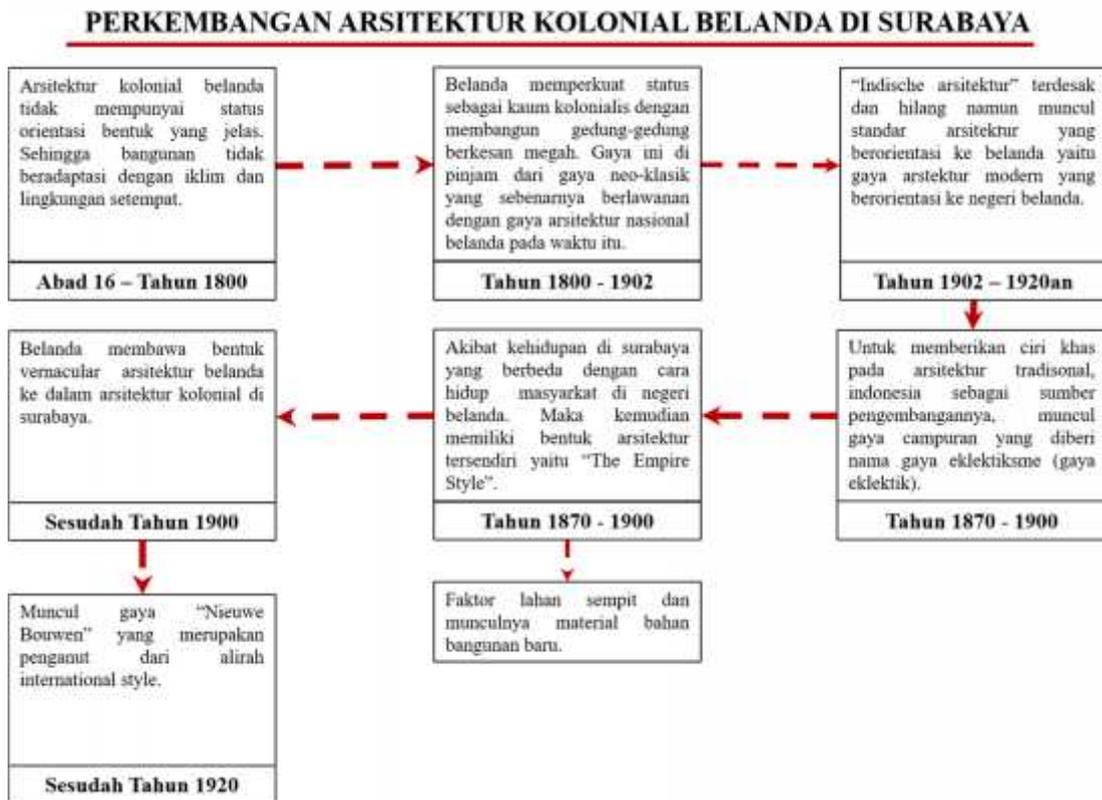
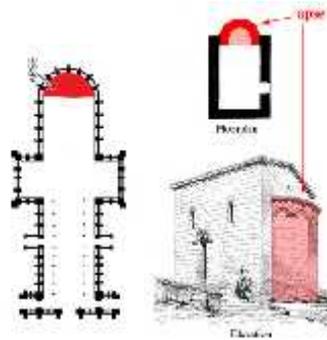


Diagram 2.1. Perkembangan arsitektur colonial di Surabaya
(Sumber: olahan pribadi (2016))

B. Karakteristik Arsitektur dan interior Kolonial

1. Apse

Adalah Ruang didalam bangunan, berbentuk setengah lingkaran, atau setengah poligonal, menonjol keluar biasanya terdapat pada ujung sebuah gereja, mengakhiri sumbu tengah nave dan altar.



Gambar 2.1. Apsis pada bangunan
(Sumber: google.com(2016))

2. Architrave

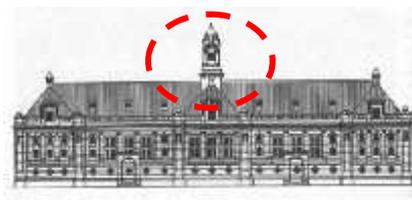
Adalah bagian paling bawah dari entablature dalam orde klasik. Secara umum arti architrave adalah suatu bentuk profil atau ornamen yang berupa batangan untuk membingkai kusen pintu dan jendela bangunan seperti layaknya pigura yang membingkai sebuah foto.



Gambar 2.2. Architrave pada bangunan
(Sumber: google.com(2016))

3. Lantern

Sebuah jendela sebagai penghias mahkota atau puncak atap atau dome.

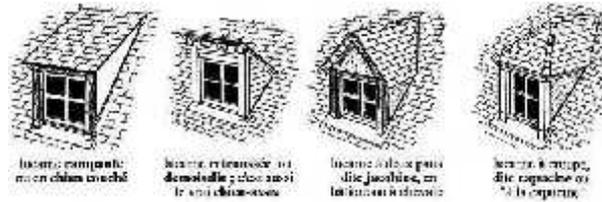


Gambar 2.3. lantern
(Sumber: google.com(2016))



4. Lucarn

Sama dengan lenter, konstruksi Penutup bangunan, dome atau menara kecil muncul diatap.



Gambar 2.4. lucarn
(Sumber: *google.com*(2016))

5. Amoritizement

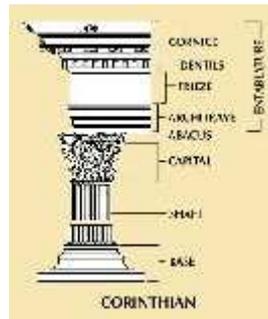
Elemen hiasan yang ditempatkan pada suatu ujung atau puncak, sebagai pengakhiran dari bagian konstruksi bangunan yang vertikal (*pillaster*, kolom, dl) maupun horizontal (balok *entablature*).



Gambar 2.5. Amortizement pada bangunan
(Sumber: *google.com*(2016))

6. Corinthian

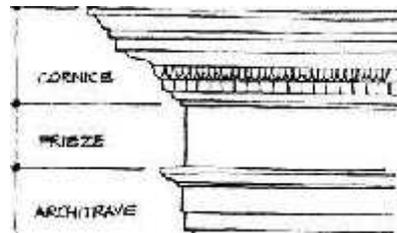
Gaya atau aliran dalam arsitektur Yunani dengan kolom silindris yang langsing dengan kepala dihiasi ornamen bermotif tumbuh-tumbuhan



Gambar 2.6. Corinthian pada bangunan
(Sumber: google.com(2016))

7. Cornice

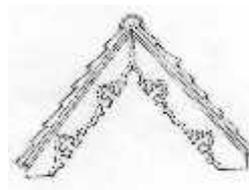
Hiasan berupa molding memahkotai *entablature*. Bentuk nya sesuai dengan aliran atau gaya seperti *corinthian*, *dorik*, *lorik*



Gambar 2.7. Cornice pada bangunan
(Sumber: google.com(2016))

8. Gable

Bentuk segituga atau bentuk lainnya mengikuti konstruksi atap, berdiri tegak lurus pada ujung bangunan dengan dua sisi miring

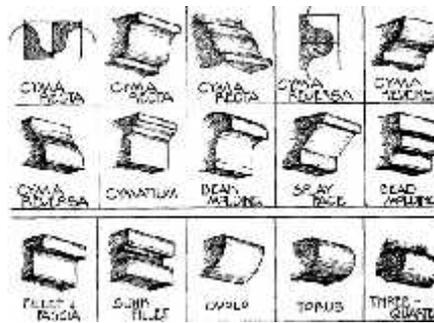


Gambar 2.8. gable
(Sumber: google.com(2016))



9. Molding

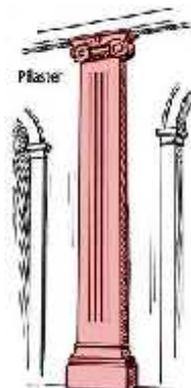
Bagian dari konstruksi atau dekorasi dari berbagai tepian atau permukaan berupa garis-garis atau kontur. Banyak terdapat pada cornices, capital, dasar (bagian bawah kolom atau dinding) pintu jendela. Secara umum ada tiga macam : rectilinier (garis lurus), lengkung dan kombinasi lengkung



Gambar 2.9. jenis-jenis molding
(Sumber: google.com(2016))

10. Pilaster

Bagian bangunan untuk memperkuat dinding berfungsi sebagai penguat kolom, menyatu dengan dinding pada jarak-jarak tertentu.

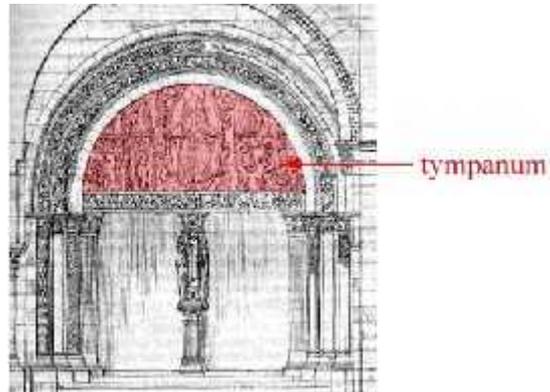


Gambar 2.10. Pilaster
(Sumber: google.com(2016))



11. Tympanum

Konstruksi dinding berbentuk segitiga, atau setengah lingkaran diletakkan diatas pintu atau jendela sebagai hiasan.



Gambar 2.11. tympanum pada bangunan
(Sumber: google.com(2016))

12. Vousoir

Unit- unit batu disusun dalam bentuk melengkung, di atas gerbang, pintu atau jendela.



Gambar 2.12. Vousoir pada bangunan
(Sumber: google.com(2016))



C. Contoh Visual



Gambar 2.13. Workshop sebagai aplikasi edukasi
(Sumber: *google.com*(2016))



Gambar 2.14. Nuansa Kolonial pada interior
(Sumber: *google.com*(2016))

2.5. Galeri

Galeri seni adalah sebuah ruang untuk memamerkan karya-karya seni, dan sering kali merupakan seni visual. Museum dapat berwujud museum publik maupun privat, namun yang membedakan museum ini adalah pada kepemilikan dari koleksi-koleksi yang ada pada museum. Lukisan merupakan barang seni yang paling sering di tampilkan. Akan tetapi, skulptur, fotografi, ilustrasi, seni instalasi, dan objek dari seni yang dapat digunakan juga ditampilkan pada museum atau galeri seni ini. Meskipun pada dasarnya museum atau galeri ini diperuntukan sebagai ruang bagi hasil karya seni visual, namun galeri seni ini terkadang juga digunakan sebagai tempat untuk berbagai kegiatan seni lainnya, seperti konser music dan pembacaan puisi.



Galeri merupakan suatu ruangan panjang terlindungi / tertutup, berupa koridor, baik itu didalam maupun di eksterior bangunan, atau koridor diantara bangunan yang berfungsi sebagai tempat kegiatan pameran kerja seni.

Galeri pada awalnya merupakan bagian dari museum yang berfungsi sebagai ruang pameran. Menurut Robillard (1982), ruang publik pada museum dibagi menjadi 4 bagian:

1. Entrance hall.
2. Jalur sirkulasi.
3. Galeri.
4. Lounge (ruang duduk).

Galeri merupakan ruang paling utama karena berfungsi mewadahi karya-karya atau benda yang dipamerkan. Pada perkembangan selanjutnya, galeri berdiri sendiri terlepas dari museum. Fungsi dari galeri pun mulai berkembang, bukan hanya sebagai ruang untuk memajang atau memamerkan saja, melainkan juga berkembang sebagai ruang untuk menjual benda atau proses transaksi benda Pameran. Senada dengan yang digambarkan oleh Darmawan T. (1994) **galeri lebih merupakan bagian dari pertumbuhan ekonomi daripada perkembangan seni. Pertumbuhan galeri berprinsip pada memutar seni dengan uang dan menggerakkan uang lewat seni.**

2.5.1. Klasifikasi Galeri

A. Tempat Penyelenggaraan

1. *Traditional Art Gallery*, galeri yang aktivitasnya diselenggarakan diselasar atau lorong panjang.
2. *Modern Art Gallery*, galeri dengan perencanaan ruang secara modern.

B. Jenis Pameran

1. Pameran Tetap, pameran yang diadakan terus-menerus tanpa ada batasan waktu, hasil karya seni yang dipamerkan dapat tetap maupun bertambah jumlahnya.



2. Pameran Temporer, pameran yang diadakan dengan batas waktu tertentu.
3. Pameran Keliling, pameran yang berpindah-pindah dari satu tempat ketempat yang lain.

C. Macam Koleksi

1. Galeri pribadi, tempat untuk memamerkan hasil karya pribadi seniman itu sendiri tanpa memamerkan hasil karya seni orang lain dan hasil karya seniman itu tidak diperjual belikan untuk umum.
2. Galeri umum, galeri yang memamerkan hasil karya dari berbagai seniman, hasil karya para seniman itu diperjual belikan untuk umum.
3. Galeri kombinasi, merupakan kombinasi dari galeri pribadi dan galeri umum, karya yang dipamerkan dalam galeri ini ada yang diperjual belikan untuk umum, ada pula yang merupakan koleksi pribadi Kolektor yang tidak diperjualbelikan. Hasil karya yang dipamerkan merupakan hasil karya seni dari beberapa Kolektor.

D. Tempat Tingkat dan Luas Koleksi

1. Galeri lokal, merupakan galeri yang mempunyai koleksi dengan obyek-obyek yang diambil dari lingkungan setempat.
2. Galeri regional, merupakan galeri seni yang mempunyai koleksi dengan obyek-obyek yang diambil dari tingkat daerah/ propinsi/ daerah regional I.
3. Galeri internasional, merupakan galeri yang mempunyai koleksidengan obyek-obyek yang diambil dari berbagai negara di dunia.



E. Menurut Ghirardo

Ghirardo (1996) membagi tipe pokok galeri menjadi dua, yaitu Shrine dan Warehouse. Seiring dengan perkembangan ruang publik pada tingkat urban, ditandai dengan maraknya fasilitas berupa mall di suatu kutub dan fasilitas kultural berupa museum atau galeri di kutub lain, maka memunculkan fungsi baru di tengah kedua fungsi tersebut. Kondisi tersebut melahirkan galeri yang memiliki nilai *entertain* dan komersial yang kuat. Tumbuhnya galeri baru membuat bangunan galeri itu sendiri menjadi objek pengamatan. Jadi tidak hanya koleksi didalamnya saja yang menjadi objek pengamatan.

i. Tipe Shrine

Berarti tempat suci atau terawat. Menempatkan seni diatas banyak hal lain. Koleksinya sangat terpilih, ditata pada ruang yang memungkinkan pengunjung melakukan kontemplasi (memandang dengan penuh perhatian). Nilai kolektif dan penghargaan terhadap seni pada galeri sangat tinggi sehingga pemilihan koleksi relatif sangat selektif.

ii. Tipe Warehouse

Galeri mewadahi berbagai koleksi yang bernilai; sedemikian beragamnya koleksi yang ditampung sehingga wadahnya pun memiliki fleksibilitas yang sangat tinggi untuk menanggapi perubahan dan perkembangan di dalamnya yang dinamis. Tipe Warehouse sangat populer dalam berbagai bentuk dan strategi perancangan.

iii. Tipe Cultural Shopping Mall

Strategi pemasaran galeri telah membaurkan persoalan antara seni dan komersial, antara lain melalui maraknya



aktivitas komersial dalam galeri. Strategi pemasaran tidak terbatas pada display, melainkan juga memberi tekanan pada penjualan cinderamata yang lebih beragam (ketimbang sekedar poster, kartu pos, dan katalog) seperti halnya shopping mall memperkuat layanannya melalui fasilitas gedung bioskop, pameran seni, ataupun konser-konser. Tipe baru galeri "*Cultural Shopping Mall*" bisa mencakup fasilitas restoran toko, auditorium, sampai gedung teater. Dalam hal ini galeri dan mall mempunyai satu kesamaan, yakni aktivitas utamanya mendorong pemasaran melalui konsumsi.

iv. **Tipe Galeri *Spectacle***

Mendorong pengunjung untuk menikmati pengalaman estetika justru karena arsitektur bangunan galeri itu sendiri. Arsitektur pada galeri *Spectacle* diorganisasikan untuk mencapai penghargaan dan kebanggaan seni sama seperti yang terjadi pada galeri bertipe Shrine. Secara tipikal, sesungguhnya galeri *Spectacle* juga serupa dengan galeri bertipe "*Cultural Shopping Mall*". Galeri sebagai *Spectacle* (pertunjukan besar / tontonan) mengharapkan audiens yang artistik.

F. **Sifat Materi**

1. Hasil ciptaan langsung, hasil karya seni (dapat berupa patung, kerajinan, lukisan, dll) yang hanya diproduksi satu, tidak digandakan.
2. Hasil karya reproduksi, merupakan hasil karya reproduksi atau penggandaan dari karya-karya asli tersebut.

G. **Waktu Pameran**

1. Pameran jangka pendek, pameran yang waktu pelaksanaannya kurang dari satu minggu atau temporal.



2. Pameran jangka panjang, disebut juga pameran tetap karena waktu pelaksanaannya lebih dari satu minggu, dapat berlangsung berbulan-bulan.

2.5.2. Pengguna Galeri

1. Seniman, bertugas memberikan pengarahannya, 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.

2.5.3. Fungsi Galeri Secara Umum

Secara umum, selain sebagai tempat yang mewadahi kegiatan transferisasi perasaan dari seniman kepada pengunjung, berfungsi juga sebagai:

1. Sebagai tempat memamerkan (*exhibition room*).
2. Sebagai tempat membuat karya *street art* (*workshop*).
3. Mengumpulkan karya *street art* (*stock room*).
4. Mempromosikan jual beli benda koleksi (*auction room*).
5. Tempat berkumpulnya para peminat.
6. Tempat pendidikan masyarakat.

2.5.4. Fasilitas Galeri Secara Umum

Sebuah galeri harus memiliki fasilitas-fasilitas baik utama maupun penunjang.

Fasilitas utama yang terdapat dalam sebuah galeri:



1. *An introductory space* Sebagai ruang untuk memperkenalkan tujuan galeri dan fasilitas apa aja yang terdapat didalamnya.
2. *Main gallery displays* Merupakan tempat pameran utama.
3. *Temporary displays area* Ruang pameran berkala untuk memamerkan barang-barang dalam jangka waktu pendek.

Ruang-ruang pameran haruslah:

1. Terlindung dari gangguan, pencurian, kelembaban, kering dan debu.
2. Mendapatkan cahaya dan penerangan yang baik.
3. Dapat dilihat publik tanpa menimbulkan rasa lelah.

Fasilitas-fasilitas penunjang yang terdapat dalam sebuah galeri yaitu:

1. *Library* Berisi buku-buku maupun informasi yang berkaitan dengan barangbarang yang dipamerkan di sebuah galeri.
2. *Workshop* Tempat pembuatan maupun penyimpanan karya seni,

2.5.5. Prinsip-Prinsip Perancangan Galeri

Ruang pameran pada galeri seni idealnya dialokasikan bersama-sama atau berdekatan, hal ini akan memfasilitasi perawatan keamanan dan kondisi lingkungan. Pameran membutuhkan kekokohan dari tipe museum atau galeri, galeri seni sangat peduli dengan permukaan dari tampilan pada dinding itu juga. Ruang pameran dalam museum/galeri seni mempunyai perbedaan tipologi arsitektural, kualitas cahaya, proporsi ruang, finishing, dan material dapat dibuat pada tiap bagian



besar yang natural dan skala dari pekerjaan yang sedang dipresentasikan. Kunci dari mengatur program pameran yang aktif adalah memfasilitasi perubahan dan mempromosikan efisiensi dari instalasi yang ada. Ruang pameran pada museum/galeri seni dapat berupa ruang seperti kamar atau seperti grand hall.

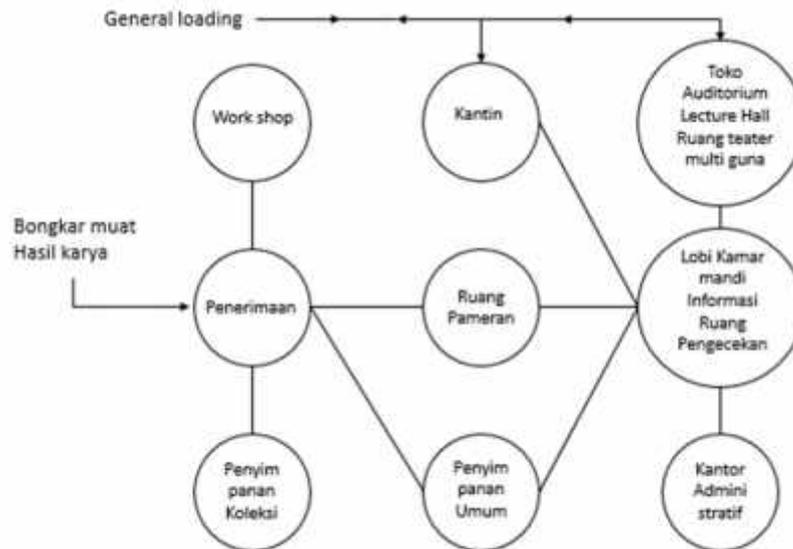
Penataan ruang berarti mengorganisir unsur-unsur, seperti pengamat, karya seni, benda pendukung karya seni dan aksesories ruang dengan tujuan agar ruang tersebut mudah diakses serta nyaman dalam proses interaksi. Ruang pameran memiliki beberapa syarat yang harus dipenuhi, antara lain benda yang dipajang atau dipamerkan harus benar-benar terlindung dari pengerusakan, pencurian, kebakaran, kekeringan, cahaya matahari langsung dan debu.

2.5.6. Fleksibilitas

Museum/galeri butuh fleksibilitas untuk berkembang dan merespon teknologi baru, ide pameran, dan informasi. Sesuai dengan hal tersebut, maka desain harus menyediakan ruang dan hubungan yang mana tidak spesifik daripada yang diperlukan. Organisasi ruang dan menghasilkan pola sirkulasi yang harusnya mengantisipasi perubahan yang potensial pada masa pemakaian.



2.5.7. Layout



Bagan 2.1 Standar Layout Galeri
(Sumber: Time Saver Standard for Building Type)

Standar Perencanaan dan Perancangan Galeri Seni Organisasi Spasial Museum/Galeri Museum atau galeri akan baik bila dioperasikan dengan denah yang simpel dan jelas. Diagram organisasi yang primer harus berdasarkan lima dasar zona, menurut dari pengungkapan publik dan keberadaan dari koleksi dari museum/galeri tersebut.

1. Publik/bukan koleksi.
2. Publik/koleksi
3. Non Publik/bukan koleksi.
4. Non Publik/koleksi.
5. Penyimpanan koleksi

Museum/galeri mempunyai banyak spesifikasi operasional yang dibutuhkan pada tiap zonz-zona tersebut. duan yang paling penting dari operasional ini adalah kebutuhan akan keamanan terhadap koleksi dan sistem HVAC yang merawat hampir konstan temperaturnya dan kelembaban yang relatif pada semua koleksi selama bertahun-



tahun, 24 jam per hari. Mempertemukan keduanya akan membutuhkan desain arsitektural untuk “dizonakan” untuk menyikapi fasilitas dari operasional sistem, baik keamanan dan sistem HVAC.

Pengaturan gerak dari kedatangan, datang, dan sirkulasi di dalam museum/galeri akan menjadi pusat perhatian dan drama dari museum/galeri yang didatangi. Sirkulasi di dalam museum/galeri akan mengatur pergerakan dari pengalaman pengunjung keseluruhan. Pengalaman ini harusnya ramah dan koheren. Sirkulasi publik, pedestrian dan kendaraannya, eksterior dan interior, harus sesuai dengan logika dan jelas.

Pintu masuk dan lobi akan menjadi pengenalan publik dan penyambut untuk pengalaman di dalam museum/galeri.

Cara mengilustrasikan zona mana yang pasti berfungsi secara ideal ditempatkan:

Tabel 2.1 Zona pelokasian

Area Publik	Area Non-Publik
Non-Koleksi Ruang Pengecekan Ruang Teater Kantin Toilet Umum Lobi Galeri Toko Cinderamata	Berkaitan dengan Koleksi Workshop Crafting/Uncrafting Elevator Barang Ruang Bongkar-Muat Koleksi Receiving
Ruang Koleksi Ruang Kelas Ruang Pameran Ruang Orientasi	Berkaitan dengan Non-Koleksi Dapur Catering Ruang Elektrikal Pantry Ruang Penyimpanan Ruang Mekanikal



	Kantor Toko Museum Kantor Utama Ruang konferensi Kantor Satpam
	Ruang Keamanan Super Ruang Penyimpanan Koleksi Ruang Komputer Utama Ruang Perlengkapan Satpam

(Sumber: Time Saver Standard for Building Type)

2.5.8. Ruang Pameran

Desain dari ruang pameran harus memperkuat dan mempromosikan hasil karya yang dipamerkan. Beberapa museum/galeri akan menginginkan hubungan vistas dan visual antar ruangan (vertikal dan horizontal) untuk menciptakan kegembiraan dan mengantisipasi pengunjung.

Tatanan dari ruang pameran dan sirkulasi utama untuk ruang pameran ini juga harus fleksibel dan menyediakan kesempatan untuk pengunjung memilih rute yang berlainan yang dibuat sesuai durasi dan intensitas dari kunjungan para pengunjung. Dengan pengaturan seperti itu, maka pengalaman pada pameran menjadi dimensi yang aktif dari pengalaman di museum/galeri secara keseluruhan, sehingga membuat keinginan untuk datang lagi.

Idealnya, semua ruang pameran akan dilokasikan bersama-sama, atau berdekatan. Hal ini akan memfasilitasi perawatan keamanan dan kondisi lingkungan. Mungkin masih ada pengecualian untuk ini jika desain multilantai atau ruang pameran merupakan bagian terpenting dari museum/galeri dan akan dilokasikan pada lokasi yang penting. Hal ini diinginkan untuk pola sirkulasi pengunjung menuju dan melalui



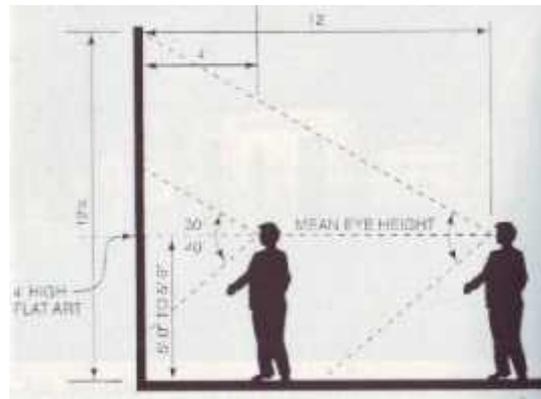
ruang pameran yang jelas dan terarah. Jika nantinya terdapat kelompok besar di ruang pameran atau titik menuju fokus, hal ini dapat diberlakukan seperti “jangkar” untuk menggambarkan lokasi ruang pameran yang lama di antaranya. Vistas mungkin berkembang dari bukaan yang lurus di antara galeri. Fleksibilitas dalam merubah pameran harus selalu tersedia.

Pameran membutuhkan kekokohan dari tipe museum/galeri. Contohnya, museum/galeri seni sangat peduli dengan permukaan dari tampilan pada dinding, saat sejarah alami dari museum/galeri mungkin mempunyai peti yang menutupi dinding.

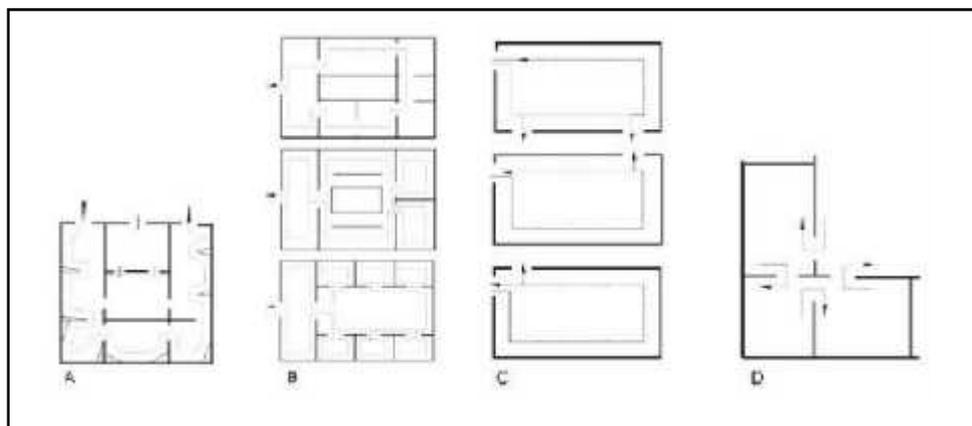
Beberapa museum/galeri harus mempunyai ruang pamer yang secara spesifikasi pas dengan koleksi yang ada. Untuk beberapa, ini dimaksudkan seperti ruang “seperti kamar”; untuk arti lainnya bisa seperti grand hall.

Museum/galeri dan ruang pamer harusnya memiliki kondisi visual disekitarnya yang bersih, tanpa tampilan visual yang berantakan (thermostats, temperatur/perekam kelembaban, pemadam kebakaran, panel akses, tanda-tanda, dll). Material permukaan dari display tidak boleh dapat dikenali (dari corak maupun tekstur). Permukaan ini dapat dengan mudah dicat kembali agar pihak museum/galeri dapat mengatur warna yang cocok dengan pameran yang sedang diselenggarakan. tinggi minimum dari dinding display adalah 3.7 meter, dan tinggi ini digunakan oleh kebanyakan musem/galeri seni; bagaimanapun juga, hal ini didedikasikan kepada seni kontemporer yang seharusnya membutuhkan tinggi hingga plafon sampai 6 meter sebagai tinggi yang fleksibel bagi pameran seni ini.

Luas minimal dari pembagian dinding temporary sekitar 12 sampai 15 meter. Dimensi kurang dari ini, tidak boleh dibagi-bagi. Perhatian harus diambil dari kepastian dimana lebar ruang dari museum/galeri diperuntukkan bagi pengunjung yang melihat dari sisi sebaliknya, dengan sirkulasi di tengahnya



Gambar 2.15 Jarak pandang manusia
(Sumber: Time Saver Standard for Building Type)



Gambar 2.16 Konfigurasi Ruang Pameran
(Sumber: Time Saver Standard for Building Type)

Dua pintu keluar dibutuhkan untuk semua ruang pameran. Hal ini merupakan hal terpenting sebagai pertimbangan dalam desain dari museum/galeri dan penekanan dari pola sirkulasi.

Beberapa cara tata letak karya dalam pameran antara lain:

a. Sistem ruang terbuka

Obyek diletakkan ditengah-tengah ruangan, dalam bentuk dan obyek yang berdimensi besar (biasanya untuk karya seni 3 dimensi).



b. Sistem Vitrin

Disajikan dalam bentuk 3 dimensi yang tertutup kotak kaca. Sistem ini cocok untuk obyek 3 dimensi maupun 2 dimensi yang memiliki perlakuan khusus.

c. Sistem Panel

Dengan cara ditempel di dinding, sistem ini cocok untuk karya berupa lukisan dan kriya.

d. Sistem Panel

Benda yang akan didisplay mempunyai dimensi yang cukup besar sehingga diperlukan panggung atau ketinggian lantai sebagai pembatas.

2.5.9. Desain Ruang-Lantai Dan Sirkulasi Pengunjung

Ruang menurut konsep teknis dibagi menjadi dua, yakni ruang luar dan ruang dalam, masing-masing ruang memiliki penanganan yang khusus, terutama ruang dalam. Ruang pameran pada museum/galeri seni harus memiliki kondisi visual sekitar yang bersih dan tertata. Hal yang harus diperhatikan dalam penanganan ruang dalam adalah luas ruangan, dinding, plafon, lantai, kusen, langit-langit, pintu, dan jendela. Pada umumnya, tinggi minimum dinding display pada museum/galeri seni adalah 3,7 meter, untuk kefleksibelan bagi pameran seni, tinggi yang dibutuhkan hingga plafon adalah mencapai 6 meter.

Hal-hal yang harus diperhatikan dalam mendesain ruang pameran karya yang terkait dengan display, antara lain:

1. Estetika peletakan
2. Hubungan antar karya, menjaga jarak, mencari hubungan yang khas, seperti aliran, gaya, komposisi warna, dan konsep lainnya
3. Penulisan teks dan peletakan label (labelisasi) keterangan karya, seperti ukuran, judul, perupa dll.
4. Terdapat metode yang dapat digunakan dalam penataan ruang yang berukuran besar, yaitu mapping atau pemetaan. Metode pemetaan

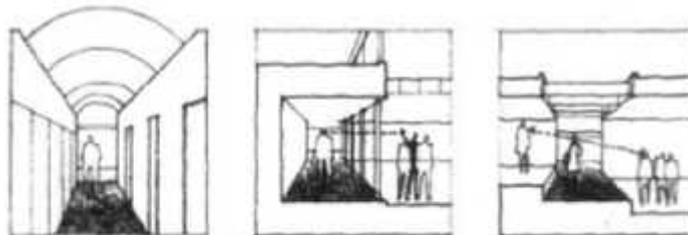


bergantung pada fungsi untuk mengolah sirkulasi dan perjalanan penonton. Dalam ruang juga diperlukan fasilitas lain seperti panel (skesel) atau dinding pembatas bongkar pasang (dinding temporary), agar tidak memunculkan ruang-ruang sisa. Luas minimal dari pembagian dinding temporary adalah sekitar 12-15 meter. Dalam pertimbangan dan penekanan desain pola sirkulasi, dibutuhkan dua pintu keluar untuk semua ruang pameran.

Sistem sirkulasi memiliki dua tujuan, diantaranya yakni (Tofani, 2011 ; Yadnya, 2012) : Mempunyai maksud tertentu dan berorientasi ke tempat tujuan, lebih bersifat langsung. Pemakai mengharapkan bahwa perjalanan dalam system ini akan lebih singkat dan cepat dengan jarak seminimal mungkin. Kenyamanan dan kenikmatan lebih diutamakan.

(Francis D.K. Ching. *Arsitektur Bentuk, Ruang dan Tatanan*, 1996) Ruang sirkulasi bisa berbentuk:

1. Tertutup Membentuk koridor yang berkaitan dengan ruang-ruang yang dihubungkan melalui pintu-pintu masuk pada bidang dinding
2. Terbuka pada Salah Satu Sisi Untuk memberikan kontinuitas visual / ruang dengan ruang-ruang yang dihubungkannya.
3. Terbuka pada Kedua Sisinya Menjadi perluasan fisik dari ruang yang ditembusnya



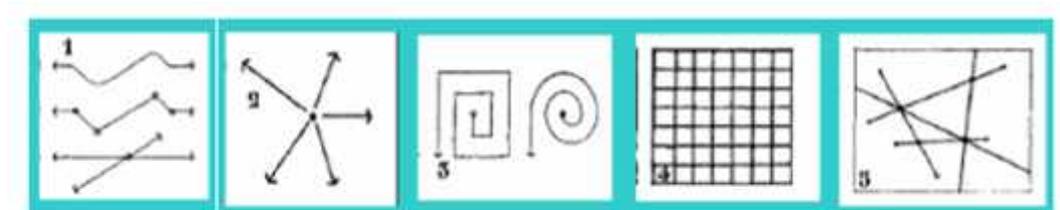
Gambar 2.17 Bentuk sirkulasi

(Sumber: Time Saver Standard for Building Type Bentuk sirkulasi Sumber : Francis D.K. Ching. *Arsitektur Bentuk, Ruang dan Tatanan*, 1996)



Francis D.K. Ching. *Arsitektur Bentuk, Ruang dan Tataan*, 1996) Jenis sirkulasi :

1. Linier Semua jalan adalah linier. Jalan yang lurus dapat menjadi unsur pengorganisir yang utama untuk satu deretan ruang-ruang. Sebagai tambahan, jalan dapat melengkung atau terdiri atas segmen-segmen, memotong jalan lain, bercabangcabang, membentuk kiasan (loop).
2. Radial Bentuk radial memiliki jalan yang berkembang dari atau berhenti pada sebuah titik pusat atau titik bersama.
3. Spiral Sebuah bentuk spiral adalah sesuatu jalan yang menerus yang berasal dari titik pusat, berputar mengelilinginya dengan jarak yang berubah.
4. Grid Bentuk grid terdiri dari dua set jalan-jalan sejajar yang saling berpotongan pada jarak yang sama dan menciptakan bujur sangkar atau kawasan-kawasan ruang segiempat.
5. Jaringan Suatu bentuk jaringan terdiri dari beberapa jalan yang menghubungkan titik-titik tertentu didalam ruang.



Gambar 2.18 Konfigurasi Ruang Pameran
(Sumber: Time Saver Standard for Building Type)

2.5.10. Signage

Signage & Display dirancang untuk meningkatkan fungsi Ruang dan membantu pengunjung terlibat dengan fasilitas yang ada secara natural. Dengan penempatan *signage* yang baik akan membantu Masyarakat dalam menikmati fasilitas ruang yang tersedia.



Pengategorian signage pada jalan raya ada 5 yaitu Oriental Signage, Informational Signage, Directional Signage, Identificational Signage, Stationary Signage, Ornamental signage (Puspitasari & Darmawan, 2013). Sementara pada interior ruang publik, klasifikasi pembuatan signage dapat dikategorikan menjadi empat bagian (Gibson, 2009) yaitu sebagai berikut.

signage sebagai penunjuk arah (*guidance*), mengarahkan seseorang atau pengunjung untuk menuju ruangan yang diinginkan. Biasanya peletakan signage untuk menunjukkan arah dari mulai pintu masuk, di dalam ruangan sampai dengan pengunjung berada kembali diluar interior fasilitas tersebut. Beberapa contoh penerapannya dapat diletakkan di lantai, di ceiling, dan juga di dinding. Signage petunjuk ini harus dapat mudah terlihat dan juga dapat dibaca secara cepat terutama petunjuk arah untuk keluar, petunjuk menuju tangga darurat, dan menuju akses vertikal dan horizontal.



Gambar 2.19 signage sebagai petunjuk arah
(Sumber: jurnal penerapan tipografi dalam sistem signage pada interior ruang publik)

Kedua, signage sebagai petunjuk list ruangan (*information*). Signage tipe ini digunakan untuk mengurutkan nama yang ada pada fasilitas publik, apakah itu list ruangan, departemen, list perusahaan, ataupun list nama dokter praktik di dalam gedung. Selain informasi dari nama, biasanya juga disertai dengan nomor ruangan, ataupun lantai posisi ruangan berada. Mengenai ukuran standar biasanya ketinggiannya tidak melebihi tinggi manusia yaitu



sekitar 75-180 cm agar mudah dibaca. penempatannya bisa berdiri sendiri ataupun juga menempel di dinding interior. Lokasinya lebih baik diletakkan di beberapa tempat dan bagian yang sering mudah dicapai pada saat pertama kali datang.



Gambar 2.20 signage sebagai petunjuk list ruangan
(Sumber: jurnal penerapan tipografi dalam sistem signage pada interior ruang publik)

Ketiga, signage sebagai identifikasi kategori ruangan (identification). Maksud dari identifikasi departemen adalah sebagai pemberi informasi kepada pengunjung mengenai kategori ruang atau area berada secara umum, seperti pembagian area di kantor, rumah sakit, dan pusat perbelanjaan. Sebagai contoh adalah penerapan identifikasi departemen yang berlaku di pusat perbelanjaan seperti pembagian berdasarkan kategori produk yang dijual ataupun kantor yang memiliki banyak pembagian departemen di dalam organisasinya. Sebagai contoh lainnya adalah informasi untuk pengunjung rumah sakit yang memerlukan informasi kategori area praktik dokter yang ada di rumah sakit tersebut.



Gambar 2.21 signage sebagai petunjuk ruangan
(Sumber: jurnal penerapan tipografi dalam sistem signage pada interior ruang publik)

2.5.11. Restrooms

Toilet umum ini harus bisa diakses dari lobi. Toilet ini pun harus dapat melayani fasilitas lainnya yang terdapat pada museum/galeri, termasuk fasilitas tambahan seperti Auditorium, ruang teater, toko cinderamata, dan kantin. Untuk kenyamanan, fasilitas toilet lainnya mungkin diletakkan pada lantai atas, namun pengaliran dapat memberikan kerusakan yang disebabkan oleh air tersebut ke koleksi pada pameran atau tempat penyimpanan.

2.5.12. Bacaan

merupakan media yang dapat dibaca oleh pengunjung yang berfungsi untuk menyampaikan informasi seputar galeri, dan surabaya. Brosur merupakan media verbal yang biasa digunakan untuk mengkomunikasikan sebuah kegiatan disediakan tempat brosur, sehingga pengunjung dapat mengambil brosur secara mandiri yang dapat di letakkan di area tunggu.

Berdasarkan data dan kajian konsep bacaan diatas sarana edukasi dan penyampaian pesan dapat diwujudkan dengan media buku dan brosur.



Gambar 2.22 layout toko souvenir
(Sumber: google.com)

2.5.13. Toko Souvenir

Souvenir merupakan benda yang memiliki unsur budaya tinggi, sehingga tak jarang para turis ingin membeli sebagai buah tangan.

Pada Galeri ini toko souvenir di letakkan berdekatan dengan pintu masuk.



Gambar 2.23 layout toko souvenir
(Sumber: google.com)

2.5.14. Mesin ATM

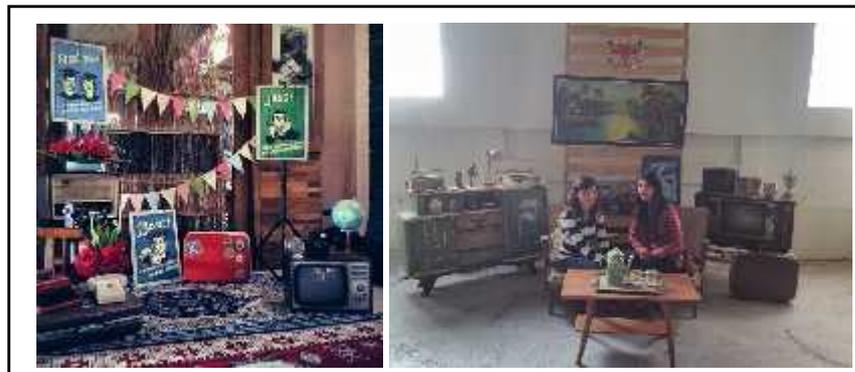
ATM dan money changer sangat dibutuhkan pada sebuah galeri yang melakukan transaksi jual beli, letak atm dan *moneychanger* berdekatan dengan dengan ruang tunggu dan informasi.



Gambar 2.24 mesin ATM
(Sumber : google.com)

2.5.15. Studio Foto

Foto booth dapat digunakan sebagai saran *entertain* untuk menghibur pengunjung, pada desain foto booth pengunjung dapat berfoto menggunakan latar jaman dahulu, serta menggunakan atribut atau aksesoris yang disediakan.



Gambar 2.25 Booth
(Sumber : google.com)

2.5.16. Materi Karya

Materi karya yang dimaksud adalah sejumlah karya yang dipamerkan. penata ruang harus memperhatikan prinsip karya seni, seperti:



1. Bentuk (dimensi)
2. Jasa (seni murni atau seni terapan)
3. Fungsi (personal, sosial, fisik)
4. Medium (alat, bahan, teknik)
5. Desain (komposisi)
6. Tema (pokok, isi)
7. Style (gaya)
8. Aliran
9. Ukuran karya

A. Prangko

Secarik kertas berperekat sebagai bukti telah melakukan pembayaran untuk jasa layanan pos, seperti halnya mengirim surat.

i. Jenis Prangko

1. Prangko Definitif
2. Prangko Peringatan
3. Prangko Istimewa
4. Prangko Amal
5. Prangko Prisma
6. Prangko untuk tujuan khusus

ii. Ukuran, dan komposisi prangko

1. Persegi panjang.
2. bujur sangkar
3. bentuk segita
4. bentuk segi delapan
5. **Prangko Se-tenant** (atau Prangko Daampingan)
6. **Tete-Beche** (atau Damping Sungsang)
7. **Gutter-Pair**: Antara dua prangko terdapat .



B. Rupiah

Rupiah adalah mata uang resmi Indonesia. Mata uang ini dicetak dan diatur penggunaannya oleh Bank Indonesia

i. Satuan di atas rupiah

Tabel 2.3 tabel sebutan dibawah rupiah

Sebutan	Nilai	Keterangan
Ringggit	Rp2,50	pernah ada koin pecahannya
Kupang	Rp...25	1/2 ringgit

(Sumber: [http:// wikipedia.id](http://wikipedia.id))

ii. Satuan di bawah rupiah

Tabel 2.2 tabel satuan dibawah rupiah

SEBUTAN	NILAI	KETERANGAN
Sen (¢)	Rp0.01	ada koin pecahan 1 sen & 5 ¢
Capeng, Hepong	0.25¢	dari teng. dipakai di kalangan Tionghoa
Peser	0.50¢	
Pinsing	1.50¢	
Gobang, Banggal	2.50¢	
Ketip, Kelip, Stuiver (bahasa Belanda)	Rp0.05	ada koin pecahannya
Pids	Rp0.10	ada koin pecahannya
Tali	Rp0.25	ada koin pecahan 25 dan 50 ¢
Uang	2.50¢	1/2 tali

(Sumber: [http:// wikipedia.id](http://wikipedia.id))

iii. Macam uang rupiah berdasarkan Tahun

1. ORI I ('45)
2. ORI 2 ('45)
3. ORI 3 (Tahun 1947)
4. ORI 4 (Tahun 1948)



5. ORI Baru (Tahun 1949)
6. Masa Orde Baru
7. Tahun 1975
8. Tahun 1992
9. Tahun 1993

C. Barang Antik

Barang antik (dari bahasa Latin: antiquus "tua") ialah benda menarik yang sudah berusia tua, seperti mebel, senjata, barang seni, maupun perabotan rumah tangga.

Barang yang berusia lebih ratusan tahun lamanya dapat disebut antik .Di Amerika Serikat, UU Cukai Smoot-Hawley 1930 mendefinisikan barang antik sebagai "karya seni (kecuali permadani dan karpet yang terbuat setelah tahun 1700), koleksi dalam ilustrasi kemajuan seni, karya dari perunggu, pualam, terakota, parian, tembikar, atau porselin, benda antik artistik dan obyek karakter ornamen maupun nilai pendidikan yang harus diproduksi sebelum tahun 1830.

2.5.17. Tata Letak Benda Pameran

Tabel 2.4 klasifikasi tata letak benda pameran

No	Pengelompokan	Kelebihan	Kekurangan
1	Pengelompokan berdasarkan aliran.	Kejelasan dalam memahami aliran karya seni yang dipamerkan.	Pengunjung kurang memahami perkembangan atau periodisasi aliran karya seni yang dipamerkan.
2	Pengelompokan berdasarkan dimensi.	Kemudahan dalam penempatan karya seni yang dipamerkan.	Pengunjung kurang memahami aliran dan perkembangan atau periodisasi aliran karya seni yang dipamerkan.
3	Pengelompokan berdasarkan periodisasi.	Kejelasan dalam memahami perkembangan objek yang dipamerkan.	Pengunjung kurang memahami aliran karya seni yang dipamerkan.

Sumber: google.com, 2016



Metode dan teknik penyajian koleksi di museum terdiri dari :

1. Metode pendekatan intelektual, adalah cara penyajian benda-benda koleksi museum yang mengungkapkan informasi tentang guna, arti dan fungsi benda koleksi museum.
2. Metode pendekatan romantik (evokatif), adalah cara penyajian benda-benda koleksi museum yang mengungkapkan suasana tertentu yang berhubungan dengan benda-benda yang dipamerkan.
3. Metode pendekatan estetik, adalah cara penyajian benda-benda koleksi museum yang mengungkapkan nilai artistik yang ada pada benda koleksi museum.
4. Metode pendekatan simbolik, adalah cara penyajian benda-benda koleksi museum dengan menggunakan simbol-simbol tertentu sebagai media interpretasi pengunjung.
5. Metode pendekatan kontemplatif, adalah cara penyajian koleksi di museum untuk membangun imajinasi pengunjung terhadap koleksi yang dipamerkan.
6. Metode pendekatan interaktif, cara penyajian koleksi di museum dimana pengunjung dapat berinteraksi langsung dengan koleksi yang dipamerkan. Penyajian interaktif dapat menggunakan teknologi informasi.



A. Contoh Visual Pameran barang Heritage



Gambar 2.26 Booth Pameran barang Heritag
(Sumber : data pribadi)



Gambar 2.27 Booth Pameran barang Heritage
(Sumber : data pribadi)



Gambar 2.28 Booth Pameran barang Heritage
(Sumber : google.com)



2.5.18. Labelisasi

Panil-panil informasi atau label secara umum dapat dikelompokkan menjadi dua, yaitu :

1. Teks dinding (introductory label) yang memuat informasi awal / pengenalan mengenai pameran yang diselenggarakan, tema dan subtema pameran, kelompok koleksi.
2. Label individu yang berisi nama dan keterangan singkat mengenai koleksi yang dipamerkan. Informasi yang disampaikan berisi keterangan yang bersifat deskriptif, dan informasi yang dibutuhkan sesuai dengan alur cerita.

2.5.19. Pencahayaan Alami dan Buatan

Untuk kebutuhan fleksibilitas, museum/galeri didesain secara tipikal dengan lebih dari batas minimum kapasitas pencahayaan, khususnya ruang pameran.

Pencahayaan dibutuhkan dan sistem ini akan berbeda fungsi tiap ruangnya dan tipe dari display. Pada bagian eksterior, pencahayaan dan ruang pencahayaan eksterior dapat digunakan untuk mendramatisir dan membuat museum/galeri terlihat megah.

Pencahayaan yang terlihat adalah kombinasi dari merah, jingga, kuning, hijau, biru, dan violet. Cahaya ini memiliki panjang gelombang 400-700 nanometer (nm). Cahaya pada jangkauan dari biru sampai ultraviolet sebagai akhir dari spektrum memiliki energi yang berlebihan dan dapat merusak karya-karya yang dipamerkan.

Pada kebanyakan museum/galeri, semua instalasi pencahayaan pada ruang pameran dan ruang koleksi lainnya harus dapat melindungi dari sinar UV kurang dari 75 mikrowatt per lumen dan mengelilingi untuk menghindari kerusakan pada objek pada suatu acara pada saat kerusakan lampu.

Pada umumnya, pencahayaan di galeri sesuai dengan jumlah iluminasi yang diberikan oleh Illuminating Engineers Society of North



America (IESNA), *Lighting Handbook for General Use*. Bagaimana pun juga, pada area koleksi, tingkat pencahayaan sangat penting bagi permukaan dari koleksi itu sendiri. Pada permukaan dari karya yang sangat sensitif, termasuk sesuatu yang berhubungan dengan kertas (seperti cetakan dan hasil foto), tingkat pencahayaan tidak boleh melampaui 5 footcandles (fc).

Kebutuhan pencahayaan pameran sangat berbeda dari barang-barang pameran, tipe, dan ukuran dari karya, dan tatanan dari tiap pameran. Tujuannya adalah untuk pencahayaan objek individual, bukan ruangan secara keseluruhan. Lokasi dari alat pencahayaan yang berhubungan dengan material pameran sangat kritis, membutuhkan lokasi lintasan yang berlapis yang sama dengan instalasi permanen, lampu, filter, pintu, dan gril.

Cahaya memegang peranan yang penting dalam suatu museum/galeri seni. Pencahayaan yang menarik terhadap karya seni yang dipamerkan menjadi point plus tersendiri sehingga dapat memberikan daya tarik yang lebih. Cahaya merupakan sebuah bentuk radiasi elektromagnetik yang disebut radiasi. Cahaya yang dapat ditangkap oleh indera penglihatan manusia adalah cahaya yang berada pada panjang gelombang antara 400-700 nanometer (nm), cahaya ini biasa disebut visible light, cahaya tampak, sedangkan cahaya yang berada pada panjang gelombang dibawah 400 nm disebut cahaya ultraviolet dan yang berada diatas 700 nm adalah cahaya infra merah. Kerusakan pada hasil karya seni berasal dari ketiga jenis cahaya, sinar ultraviolet serta cahaya tampak dapat menyebabkan perubahan struktur kimia materi, sedangkan sinar infra merah dapat menaikkan suhu sehingga memiliki efek membakar, dan sinar tampak.

Jenis cahaya yang umum ditemukan di museum adalah sinar ultraviolet dan cahaya tampak yang berasal dari cahaya matahari (sunlight), cahaya siang (daylight) atau pun cahaya buatan (artificial light) seperti lampu tabung (fluoresens), lampu pijar atau lampu



halogen. Cahaya buatan digunakan untuk menerangi pameran, sedangkan sinar matahari langsung tidak akan jatuh pada hasil karya seni yang dipamerkan setiap saat.

Pada koleksi museum kerusakan akibat cahaya karena adanya faktor-faktor sebagai berikut:

- a) Adanya sejumlah cahaya ultraviolet dalam sumber cahaya yang sering disebut nilai UV dengan satuan mikrowatt per lumen ($\mu\text{W/lumen}$). Nilai ini tergantung dari sejumlah cahaya yang digunakan. Nilai UV tertinggi berasal dari cahaya matahari (sunlight) dan cahaya siang (daylight). Untuk lampu buatan, lampu halogen dan fluoresense memiliki nilai UV yang sedang, sedangkan lampu pijar hampir tidak memiliki kandungan UV dalam cahayanya. Rekomendasi internasional untuk koleksi yang sensitif, seperti lukisan dan cat nilai UV nya harus dijaga agar tetap dibawah 75 mikrowatt/ lumen.
- b) Adanya nilai intensitas iluminasi cahaya, yaitu terang tidaknya cahaya yang mengenai koleksi. Nilai ini dinyatakan dalam satuan lux ($\text{lumen} / \text{cm}^2$). Makin tinggi intensitas cahaya maka nilai lux akan makin tinggi. Sebagai perbandingan nilai 10 lux = cahaya 1 batang lilin. Koleksi yang sangat sensitif seperti tekstil direkomendasikan dibawah 50 lux. Sedangkan koleksi yang tidak terlalu sensitif seperti cat minyak dan gading direkomendasikan tetap di bawah 200 lux.

Berdasarkan sensitifitas koleksi terhadap cahaya, terdapat 3 kelompok koleksi, yaitu:

- i. Koleksi sangat sensitif, yaitu tekstil, kertas, lukisan cat air, foto berwarna, Kekuatan terhadap cahaya adalah 50 lux untuk 3000 jam pameran / tahun atau 150 lux untuk 250 jam/tahun.



- ii. Koleksi sensitif; yaitu koleksi cat minyak, foto hitam putih, tulang, kayu. Kekuatan terhadap cahaya adalah 200 lux untuk 3000 jam pameran/tahun.
 - iii. Koleksi kurang sensitif; yaitu koleksi batu, logam, gelas, keramik. Koleksi jenis ini tahan terhadap cahaya.
- c) waktu paparan cahaya yang bersifat kumulatif pada koleksi, yang akan mempercepat terjadinya kerusakan. Makin sering koleksi terkena cahaya, berarti makin banyak intensitas cahaya yang mengenai koleksi, maka koleksi makin rusak.
- Perubahan temperatur secara ekstrem perlu mendapatkan perhatian yang khusus, seperti halnya di museum/galeri seni.

Hal-hal yang harus diperhatikan dalam penataan lampu pada tata ruangan, antara lain:

1. Lampu harus difokuskan pada objek, kecuali pada kasus tertentu yang memfokuskan lampu pada dinding atau lantai - Sudut sekitar 30-45° arah vertikal untuk menciptakan tekanan yang efektif dengan penonjolan dan pola bayangan yang alami
2. Jika memungkinkan menggunakan pencahayaan silang dari arah kiri dan arah kanan atau pencahayaan dari arah depan, dengan tujuan menciptakan penonjolan dan bayangan serta meninggikan bentuk tiga dimensi dari objek.
3. Penanganan pencahayaan jangan sampai menyilaukan mata penonton.
4. Spotlight harus segera difokuskan kembali apabila lokasi display diubah.



Ruang pameran biasanya mempunyai grid yang fleksibel dari kualitas yang baik dari pencahayaan. Tataan akhir harus mempertimbangkan lokasi dari dinding permanen. tataan lintasan harus menampung sebab akibat dari lokasi dinding permanen dan dinding temporer:

1. Ukuran sudut dari dinding dan 5 kaki-4 inci di atas lantai (dimana rata-rata tingkat penglihatan dari orang dewasa) harus di antara 45 sampai 75 derajat (ke atas) dari posisi tegak lurus instalasi lampu.
2. Untuk dinding permanen, sudut yang biasa dipakai adalah 65 sampai 70 derajat.
3. Material dari karya yang sensitif, pencahayaan yang tidak berlebihan sangat dibutuhkan.

Pencahayaan alami dapat digunakan sebagai efek dari mendramatisir dan menghidupkan desain dari sebuah bangunan. Beberapa arsitek menggunakan pencahayaan alami sebagai bentuk dari bangunan.

Tabel 2.4. Tingkat Kebutuhan Cahaya

Ruang	Material Pameran	Tingkat Pencahayaan (fc) Pameran
Pameran(sangat sensitif)	Karya dalam kertas, cetakan,kain, kulit dengan pewarna	5-10
Pameran (sensitif)	Lukisan minyak dan tempera,kayu	15-20



Pameran (tidak sensitif)	Kaca, batu, keramik, metal	30-50
Tempat Penyimpanan Koleksi		5
Tempat Perawatan Koleksi		20-50

(sumber: Time Saver Standards, for Building Types, 690)

2.5.20. Temperatur

Temperatur rendah lebih baik untuk hasil karya seni yang dipamerkan, yaitu sekitar 20°C-21°C. Beberapa museum/galeri seni memperbolehkan transisi yang lambat untuk temperatur dan pengaturan titik kelembaban, dengan lebih mentolerir variasi temperatur daripada variasi kelembaban udara (RH), sehingga temperatur harus diseting lebih daripada RH.

RH adalah temperatur ekstrim yang sensitif dan karenanya temperatur haruslah diseting lebih dari konstan daripada RH— sehingga RH dapat diatur dengan jarak yang sangat rendah (2 persen) dari titik pengaturan pada desain. Hal ini sangat jelas dari literatur, dimana temperatur rendah lebih baik untuk koleksi yang dikonservasikan. Walaupun masyarakat lebih merasa nyaman pada tingkatan 22 sampai 24°C. 20 sampai 21°C adalah jarak yang biasanya direkomendasikan untuk ruang pameran yang digunakan untuk umum. Titik pengaturan A ada pada jarak 15 sampai 20°C direkomendasikan bagi ruang penyimpanan koleksi.



2.5.21. Standar Ukuran Kelembaban

Material dan koleksi karya seni dibuat secara khas dan sangat sensitif terhadap perubahan sekecil apapun pada RH, maka dari itu kelembaban udara yang konstan diperlukan dalam suatu ruang pameran. Kelembaban udara yang direkomendasikan secara konstan, yaitu 50 % RH level per tahun. 50 % merupakan standar yang tinggi, dalam perancangannya desain harus menggunakan ruang lainnya, seperti sirkulasi utama publik dan ruang pada lobi, disamping itu membutuhkan perawatan untuk mengurangi atau menghindari tingkat kebocoran volume udara.

2.5.22. Tatanan Sistem HVAC

Lokasi penempatan unit pengatur udara akan berpengaruh pula pada desain. Lokasi pemasok udara harus jauh dari tempat bongkar-muat barang, jalanan, exhaust restoran, exhaust bangunan, exhaust peralatan dan kimiawi, serta lubang angin dari sistem plumbing bangunan. Sistem HVAC harus mempunyai tenaga listrik darurat untuk mengoperasikan pada saat tidak mendapatkan pasokan tenaga.

2.5.23. Struktur

Untuk fleksibilitas, museum/galeri biasanya didisain dengan lebih dari batas kapasitas minimum muatan pada lantai. Museum/galeri memprogram berbeda-beda, antara 125 pon per kaki kuadrat untuk semua ruangan dan 200 pon per kaki kuadrat untuk ruang pameran. Hal ini tentu saja diatas rata-rata minimum dari penyediaan fleksibilitas.

Objek yang individu pada tempat penyimpanan koleksi dan ruang pameran mungkin terlalu berat. Kapadatan yang tinggi pada penyimpanan kadang-kadang berguna. Barang seni yang berat dan material instalasi pameran digerakkan dengan alat, dapat mencapai berat per objek hingga 8.000 sampai 10.000 pon. Museum harusnya menyarankan untuk mengantisipasi instalasi-instalasi yang sangat berat



2.5.24. Pelapis Eksterior

Konstruksi dan material dinding dan atap harus mampu menghindari dari panas termal. Dinding eksterior, atap dan lantai harus memberikan perlindungan berkelanjutan dari uap air. Jendela dan skylight harus dapat mengurangi sinar ultraviolet dan sinar infrared dari cahaya matahari, serta terdapat penghalang cahaya yang kurang baik, sehingga sinar matahari yang masuk ke setiap ruangan pada museum/galeri seni adalah pencahayaan alami yang baik. Jendela yang digunakan adalah jendela yang dapat dikendalikan, selain itu area yang tidak menampilkan hasil karya seni harus memiliki pencahayaan alami dalam jumlah banyak.

2.5.25. Sistem Komunikasi

Sistem komunikasi dapat terdiri dari:

1. Sistem keamanan
2. Sistem manajemen bangunan
3. Informasi teknologi (suara dan data)
4. Sistem Audio-visual

Teknologi harus dengan mudah tersedia untuk fleksibilitas pada operasional sebaik pemrograman pameran. Teknologi harus dapat dengan mudah tersedia bagi ruangan yang digunakan publik, termasuk lobi dan sirkulasi utama, auditorium/ruang teater, ruang konferensi, dan sebagian ruang eksterior (misalnya, halaman, teras atap, halaman depan dan kios). Sistem ini juga dapat dikembangkan dan digabungkan dengan website dari museum/galeri dan sistem operasional lainnya, seperti e-mail, alat komunikasi personal, sistem keamanan, sistem penyuratan

2.5.26. Akustika

Akusitika pada tiap ruangan harus dengan nyaman bagi pengunjung individu atau berkelompok. Hal ini sangat penting bagi



dosen memimpin tur dan dapat didengar oleh kelompoknya tanpa mengganggu pengunjung lainnya. Pada beberapa ruangan dan fungsi seperti ruang konferensi, orientasi, auditorium harus didesain oleh spesialis dalam bidang akustika. Pada ruangan lain, seperti jalur sirkulasi utama dan ruang pameran sangat membutuhkan perawatan akustika untuk mencegah dari kecacatan akustikan pada ruangan tersebut.

2.5.27. Sistem Keamanan

Bukan hanya mengandalkan sistem aktif dari penjaganya dan sistem keamanan digital, tapi juga dari segi desain dan tatanan dari museum/galeri itu sendiri. Koleksi ini harus dilindungi dari kerusakan, maling, dan basah. Museum/galeri ini harus memiliki satu pintu masuk dan pemisah tipikal untuk pintu masuk pengelola (tergantung dari ukuran dari museum/galeri). Prioritas dari keamanan koleksi, dimana hal ini berbeda dari standar keamanan bangunan. Lima zona keamanan yang harus diamati adalah:

Lima zona keamanan yang harus diamati adalah:

1. Zona#1: Keamanan Tertinggi Tempat Penyimpanan Koleksi
2. Zona#2: Keamanan Tinggi Koleksi yang tidak dapat diakses publik.
3. Zona#3:Keamanan Tinggi Koleksi yang dapat diakses publik.
4. Zona#4 : Aman Bukan akses publik, tidak ada koleksi.
5. Zona#5: Aman Akses publik, tidak ada koleksi.

Dalam desain harus menyediakan pemisah yang tersusun pada zona untuk keamanan dan kinerja yang efisien. Aspek yang berbeda dari desain bangunan dan konstruksi juga memerlukan sistem keamanan yang baik.



2.5.28. Sistem Pemadam Kebakaran.

Pengawetan dan pengawasan dari koleksi galeri membutuhkan pendeteksi kebakaran dan sistem penghenti yang mana menggunakan alat pendeteksi peringatan pertama untuk keamanan maksimal. Seperti keamanan dan perlindungan sangat dibutuhkan untuk misi dari museum/galeri. Sistem ini harus digabungkan dengan sistem keamanan untuk mengaktifkan alarm pada saat kondisi , dimana dapat mendahului waktu peringatan untuk tindakan yang harus dilakukan oleh pengelola. Sistem keamanan yang paling efektif adalah sistem pemadam kebakaran yang otomatis (sprinkler).

2.5.29. Sistem Pemadam Pemipaan.

Sistem Pemipaan, harus menghindari kerusakan yang disebabkan oleh kebocoran dan penguapan. Sistem pemipaan harus diatur naik dan turun melalui dan di atas koridor atau area yang tidak terdapat koleksi. Tidak ada pemipaan yang mengalir dan drainasi hujan dan atap harus dialirkan melalui atau berada di atas koleksi yang dipamerkan. Seharusnya tidak ada pengaliran air yang dialirkan melalui area penyimpanan koleksi karya.

2.5.30. Material

Material juga dapat memberikan karakter pada ruang. material terutama untuk bangunan di iklim tropis karena terdapat resiko turunnya kualitas material seperti tingkat kelembaban, radiasi matahari serta tumbuhnya jamur dan rayap.

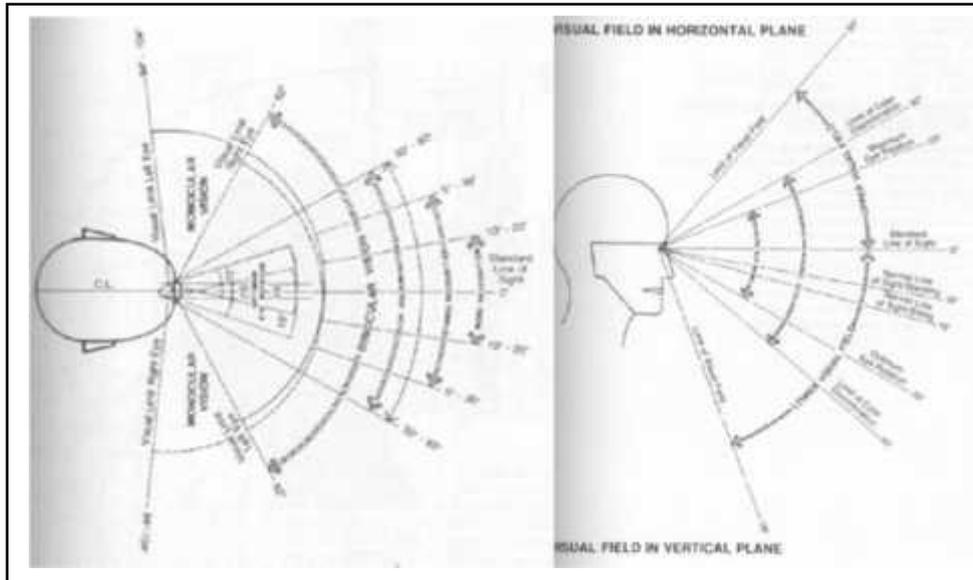
2.6. Studi Anthopometri

2.6.1. Studi Jarak Pengamat Terhadap Objek

Pandangan yang nyaman ke arah objek adalah pandangan di dalam daerah visual 30° ke arah atas, 30° ke arah bawah, 30° ke arah



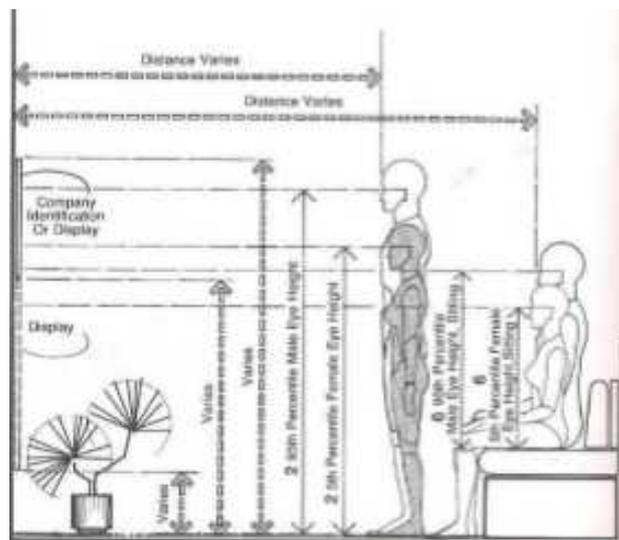
kanan, dan 30° ke arah kiri. Hal tersebut dikarenakan pada daerah tersebut merupakan dimana mata kita dapat mengenali warna atau membedakan warna dengan baik.



Gambar 2.29. Daerah visual manusia

(Sumber: Dimensi Manusia dan Ruang Interior, Julius Panero, 2003)

2.6.2. Galeri



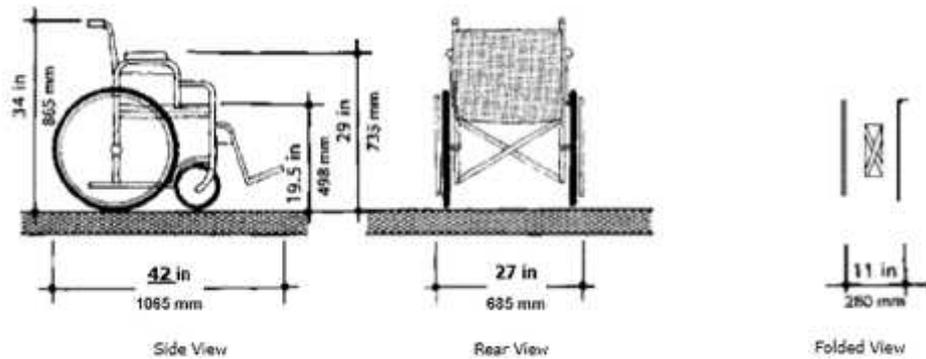
Gambar 2.30 ergonomi Galeri

(Sumber: Time Saver Standard for Building Type)



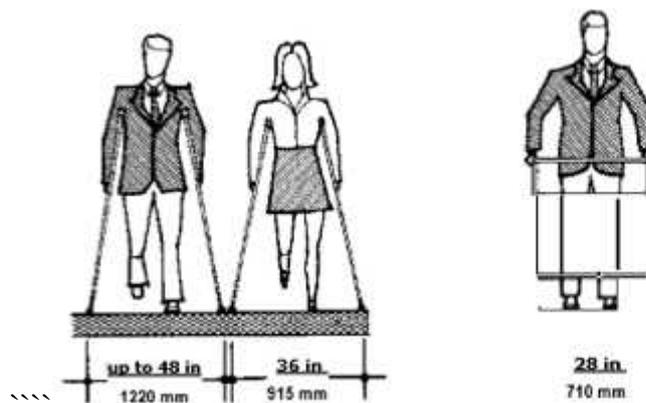
2.6.3. Studi Ruang Gerak Pada Difable

Kursi roda dan kruk bagi para tuna daksa Alat bantu tersebut memerlukan jarak bersih guna pergerakannya dan memerlukan akses yang khusus agar dapat digunakan.



Gambar 2.31. Standar ukuran Kursi Roda Dewasa

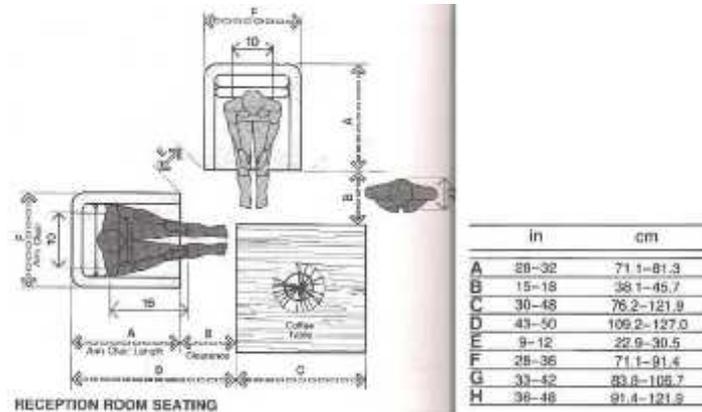
(Sumber: Dimensi Manusia dan Ruang Interior, Julius Panero, 2003)



Gambar 2.32 Jarak bersih kursi roda, para pengguna kruk, dan pengguna walker (Sumber: Dimensi Manusia dan Ruang Interior, Julius Panero, 2003)



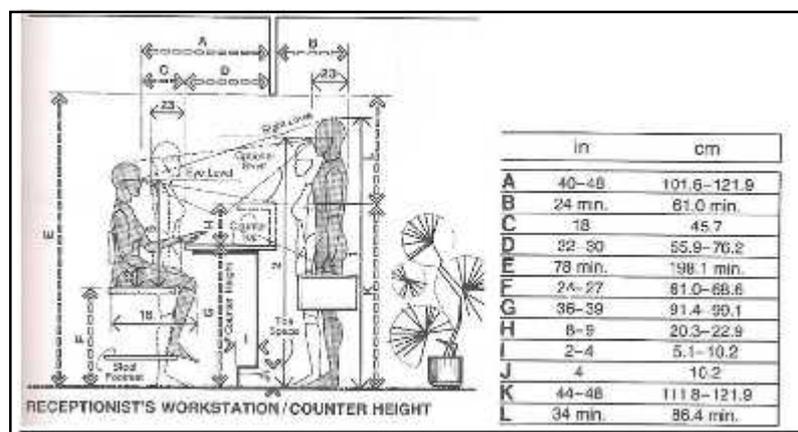
2.6.4. Area duduk



Gambar 2.33 Ergonomi Area Duduk
(Sumber: Time Saver Standard for Building Type)

Gambar di atas merupakan gambar tampak atas dari antropometri area tunggu, dimana jarak antara kursi dan meja yang ergonomis 38,1 - 45,7 cm dan jarak antar sofa 22,9 – 30,5 cm, dan panjang meja standar yaitu 76,2 – 121,9 cm. Sedangkan untuk panjang sofa agar duduk nyaman adalah 71,1 – 81,3 cm, dan lebar sofa untuk satu orang adalah 71,1 - 91,4 cm.

2.6.5. Lobi

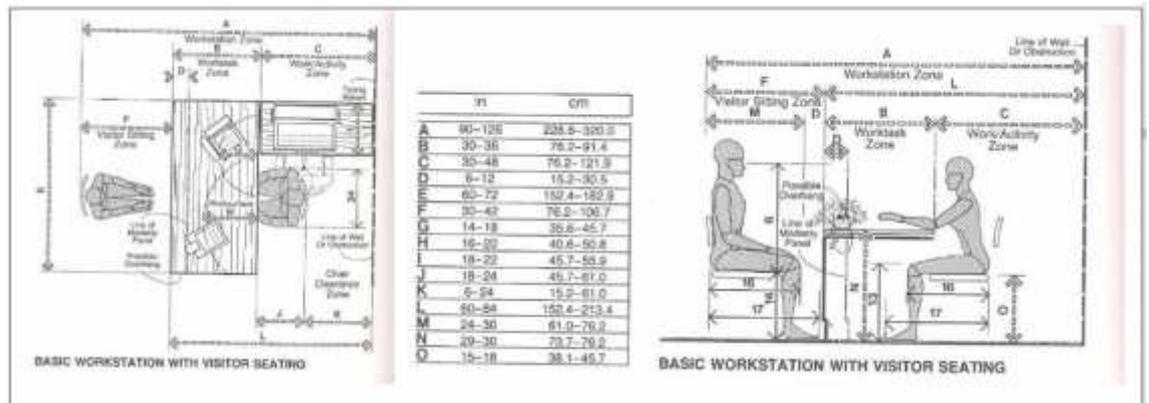


Gambar 2.34 Ergonomi Area Lobi
(Sumber: Time Saver Standard for Building Type)



Gambar di atas merupakan gambar tampak samping dari antropometri lobi, dimana tinggi meja lobi yang ergonomis 111,8 – 121,9 cm dan tinggi kursi 61,0 – 68,6 cm. Sedangkan lebar meja lobi 55,9 – 76,2 cm.

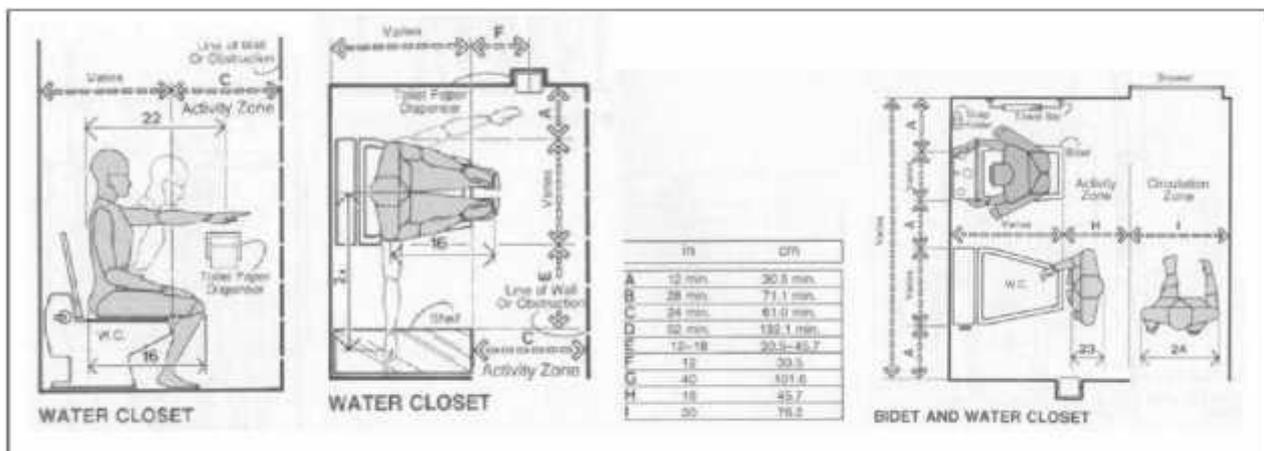
2.6.6. Kantor



Gambar 2.35 Ergonomi Kantor
(Sumber: Time Saver Standard for Building Type)

Gambar di atas merupakan gambar tampak atas dan samping dari antropometri meja kantor, dimana tinggi meja kantor yang ergonomis 73,7 – 76,2 cm dan tinggi kursi 38,1 – 45,7 cm. Sedangkan panjang meja 152,4 – 182,9 cm dan lebar meja 76,2 – 91,4 cm.

2.6.7. Toilet



Gambar 2.36 Ergonomi Toilet
(Sumber: Time Saver Standard for Building Type)



Gambar di atas merupakan gambar tampak atas dan samping dari antropometri toilet, dimana zona aktivitas minimal 61,0 cm.

2.7. Studi Eksisting

2.7.1. Lokasi

Gedung Merah Putih Merupakan gedung kolonial penginggalan belanda gedung ini terletak dalam komplek gedung balai pemuda. terletak di kawasan di Jl. Gubernur Suryo No. 15 genteng Surabaya Indonesia.



Gambar 2.37 Maps Gedung Merah Putih
Sumber: google map, 2016

2.7.2. Kewenangan dan Struktur Organisasi.

A. Kewenangan

1. Penyelenggaraan promosi kepariwisataan.
2. Penyedia tempat untuk pelaksanaan pameran.

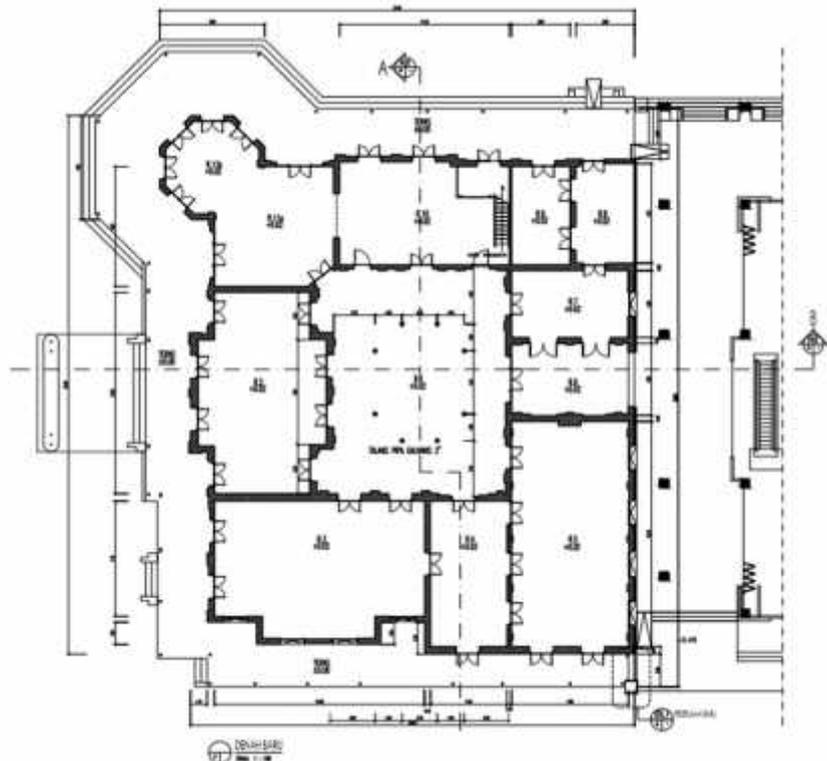


B. Struktur Organisasi



Bagan 2.38 Sturktur Orgranisasi
Sumber: data Pribadi, 2016

2.7.3. Analisa Denah Ruang



Gambar 2.39 Master Plan Gedung Merah Putih
(Sumber: Dinas PU Surabaya, 2016)



Denah eksisting Gedung ini memiliki langgam desain klasik kolonial jika dilihat dari bentukan bangunan. Dari denah tersebut dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Ruang kurang menunjukkan fungsinya dan tidak tertata rapi
2. Fasilitas belum terpenuhi untuk wisatawan
3. Denah memiliki bentukan apse

2.7.4. Analisa Fungsi Ruang dan Foto Ruang

A. Ruang 11A (Resepsionis)



Gambar 2.39 interior Gedung Merah Putih
Sumber: Data Pribadi, 2016zz

Ruangan ini adalah area lobi, ketika pintu masuk dibuka ruangan inilah yang akan pertama kali terlihat, sayang sekali penataan ruang ini sangat buruk. Ruangan tidak difungsikan sebagai mana mestinya, selain itu tidak terdapatnya perabot yang dibutuhkan sebagai ruang galeri.



B. Ruang 11 b



Gambar 2.40 Interior Gedung Merah Putih
Sumber: Data Pribadi, 2016

Ruangan ini adalah area yang akan difungsikan sebagai *lounge* atau area tunggu. fasilitas yang dibutuhkan sebagai area tunggu tidak tersedia, terlihat tumpukan barang yang diletakkan begitu saja di atas lantai. Lantai menggunakan marmer, terdapat lampu gantung pada area apse.

C. Ruang 10



Gambar 2.41 Interior Gedung Merah Putih
Sumber: Data Pribadi PU Surabaya, 2016

Ruangan ini merupakan area Pameran Atau Workshop. Pada Ruang Atau Area ini terdapat mezanin yang dulunya berfungsi sebagai ruang rias, pada foto eksisting ruang tersebut tidak difungsikan.

D. Ruang 9

Ruangan ini merupakan ruangan yang difungsikan sebagai kantor kepengurusan kompleks gedung Balai Pemuda,



tetapi semenjak kantor kepengurusan dipindahkan ,kantor ini dibiarkan kosong,

E. Ruang 8



Gambar 2.42 interior Gedung Merah Putih
Sumber: Data Pribadi, 2016

Ruangan ini difungsikan sebagai area pantau atau cctv komplek gedung Balai Pemuda. Dinding ini kental dengan nuansa kolonialnya terdapat pada motif kotak-kotak atau vousoir.

F. Ruang 7



Gambar 2.43 Interior Gedung Merah Putih
Sumber: Data Pribadi, 2016

Semenjak kantor kepengurusan dipindahkan , kantor ini dibiarkan kosong, nantinya ruangan ini akan difungsikan



sebagai area musholla. Pada ruangan ini terdapat list corner yang memperkental nuansa kolonial.

G. Ruang 3



Gambar 2.44 Interior Gedung Merah Putih
Sumber: Data Pribadi, 2016

Ruangan ini awalnya digunakan sebagai kantor, saat kantor dipindahkan ke gedung ruangan ini dibiarkan kosong.

H. Ruang 2



Gambar 2.45 Interior Gedung Merah Putih
Sumber: Data Pribadi, 2016

Ruangan ini merupakan ruangan yang difungsikan sebagai tempat belajar musik yang di adakan sekali seminggu di akhir pekan, pada area ini, terdapat banyak alat musik tradisional. Untuk akustik ruang terdapat karper sebagai peredam suara, hanya saja ruangan ini tidak memiliki area penyimpanan



I. Ruang 1



Gambar 2.46 Interior Gedung Merah Putih
Sumber: Data Pribadi, 2016



Gambar 2.47 Interior Gedung Merah Putih
Sumber: Data Pribadi, 2016

Ruangan ini merupakan area yang terletak pada bagian tengah layout, area ini di fungsikan untuk berbagai kegiatan, seperti seminar pameran dan lain sebagainya. Pada gedung Ini terdapat banyak pilar pilar, pada bagian bagian plafon, menggunakan material *acrylic* sehingga, cahaya matahari masuk dengan mudahnya. Terdapat molding pada bagian plafon dan kolom bangunan yang menempel pada dinding



disebut pilaster, motif pada balai pemuda banyak menggunakan motif flora atau yang disebut dengan corinthian.

2.8. Studi Pemandangan

2.8.1. Louvre

Louvre adalah museum seni yang paling banyak dikunjungi dan sebuah monumen bersejarah di dunia. Museum Louvre terletak di Rive Droite Seine, Arondisemen pertama di Paris, Perancis. Hampir 35.000 benda dari zaman prasejarah hingga abad ke-19 dipamerkan di area seluas 60.600 meter persegi.



Gambar 2.48 Interior workshop dan lounge MIEC Santo Tirso Portugal
Sumber: archidaily, 2016

Pada Louvre terlihat cara penataan benda seni, detil lantai dan elemen estetis, yang menunjukkan konsep edukasi. Museum ini tidak merubah struktur dari bangunan karena merupakan bangunan bersejarah.



Gambar 2.49 Interior shop Louvre
Sumber: archidaily, 2016



2.8.2. Krikorian Gallery

Galeri yang terletak pada WCC Main Building, 25 Sagamore Road. Merupakan galeri yang memiliki area workshop, pameran dan shop. Ukuran galeri sendiri adalah 120 m², sedangkan untuk ukuran gallery shop adalah 100 m².

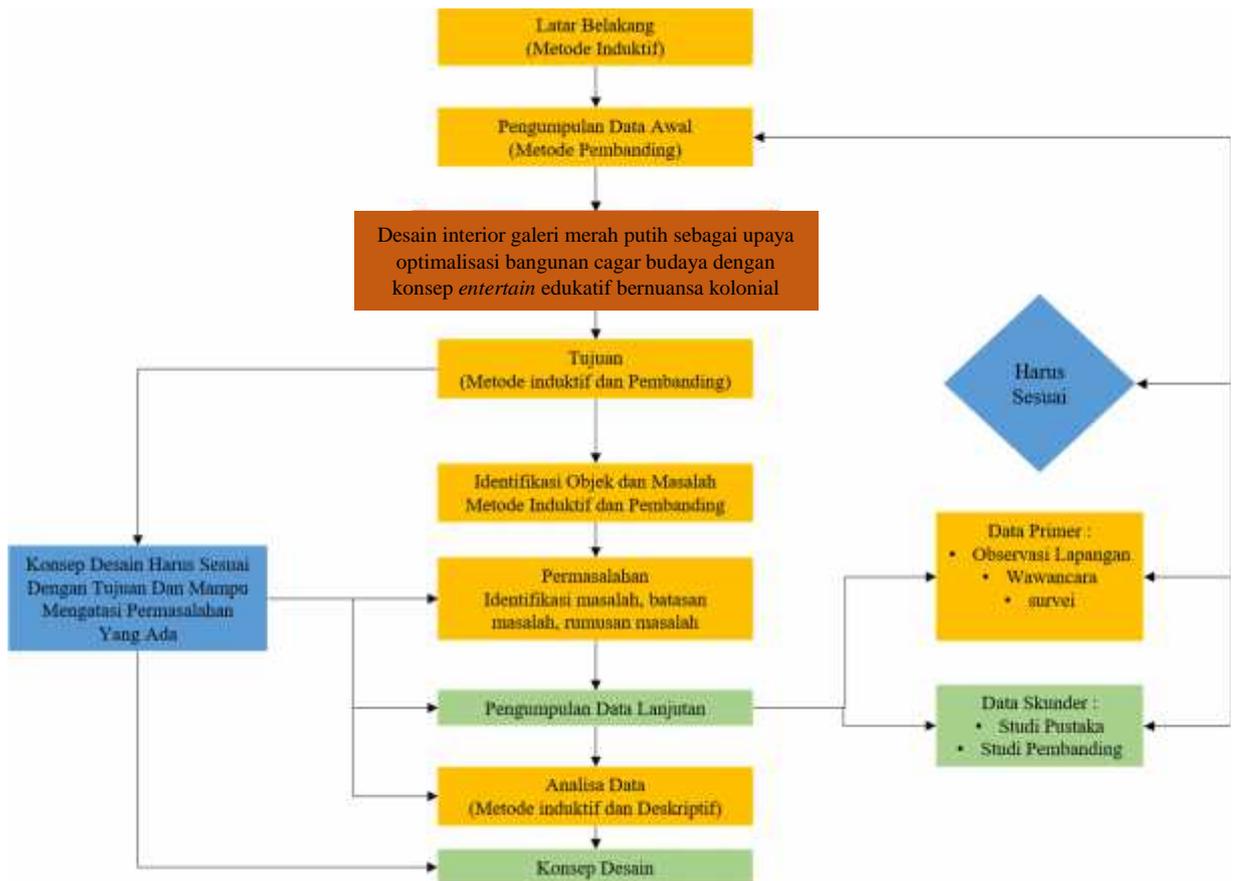


Gambar 2.50 Interior Krikorian Gallery area shop
Sumber: archidaily, 2016

BAB III

METODE DESAIN PENELITIAN

3.1. Bagan Proses Desain



Bagan 3.1 Alur metodologi desain
Sumber: olahan pribadi, 2016

Dalam menyusun laporan ini, diperlukan sebuah metode agar mempermudah proses menuju hasil. Metode penelitian yang digunakan untuk mencapai konsep desain adalah metode penelitian kualitatif. Metode penelitian kualitatif dilakukan dengan cara melakukan wawancara secara mendalam kepada narasumber (*depth interview*) yang bertujuan untuk mengetahui latar belakang, profil serta proses pengembangan pada objek.



Selain itu, dalam melakukan penelitian kualitatif, perlu dilakukan observasi, yaitu dengan mengamati objek penelitian. Selain metode kualitatif, penulis juga menggunakan metode kuantitatif untuk memperkuat gagasan konsep. Metode ini dilakukan dengan cara membuat dan menyebarkan kuisioner untuk dapat menggali informasi yang lebih terperinci dan relevan secara cepat. Lalu dalam penelitian ini, penulis juga menggunakan metode analisis, yang artinya penulis menganalisa

3.2. Tahap Pengumpulan Data

Tahap ini merupakan tahap pengumpulan data baik melalui situs internet, buku, atau jurnal yang terpercaya dan dapat menjadi landasan teori maupun ide gagasan dengan menggunakan metode observasi, melakukan studi literatur, dan penyebaran kuisioner.

a. Observasi

Observasi menurut Freddy Rangkuti (1997:42) adalah seluruh kegiatan pengamatan terhadap suatu objek atau orang lain. Ditambahkan lagi menurut Kusuma (1987:25) adalah pengamatan yang dilakukan dengan sengaja dan sistematis terhadap aktivitas individu atau obyek lain yang diselidiki. Observasi pada obyek Galeri Gedung Merah Putih dilakukan dengan cara:

1. Pengambilan foto dokumentasi site Gedung Merah Putih.
2. Mengamati alur sirkulasi yang ada di kawasan Gedung Merah Putih.

b. Angket Atau Kuisioner

Angket atau kuisioner merupakan suatu teknik pengumpulan data secara tidak langsung (peneliti tidak langsung bertanya jawab dengan responden). Instrumen alat pengumpulan datanya juga disebut angket, berisi sejumlah pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab atau direspon oleh responden (Sutopo 2006:82). Penyebaran Kuisioner



ditujukan untuk mengetahui keinginan responden akan kebutuhan dan konsep desain yang ingin diterapkan. Total responden yang digunakan untuk mengisi kuisioner penelitian ini adalah 20 orang responden. Dari penyebaran kuisioner ini akan didapatkan hasil penelitian yang akan dianalisa oleh penulis.

c. Studi Literatur

Studi literatur ini diperoleh melalui pengelola, internet berupa artikel, jurnal atau berita terkait objek penelitian dan buku teori yang mendukung studi desain interior ini. Data dan informasi yang dicari adalah:

1. Tinjauan tentang Galeri, berkaitan dengan pengertian galeri, fungsi galeri, dan standardisasi galeri.
2. Tinjauan tentang Galeri gedung Merah Putih profil wilayah, lokasi, latar belakang, keadaan demografi dan geografi wilayah dan eksisting Galeri Gedung Merah Putih Surabaya.
3. Tinjauan tentang karakteristik kolonial yang dapat diaplikasikan pada desain Galeri Gedung Merah Putih.
4. Analisa pasar dan pengguna Galeri.

3.3. Tahap-Tahap Analisa Data

Data yang diperoleh melalui studi wawancara, studi literatur dan observasi akan dikumpulkan dan diolah dengan mengumpulkan data–data yang diperlukan kemudian dianalisis untuk dicari suatu kesimpulan akhir atas pemecahan masalah yang ada dan sebagai acuan untuk proses perancangan. Analisa yang dilakukan adalah sebagai berikut:



a. Analisa Sirkulasi

Analisa sirkulasi disesuaikan dan ditentukan oleh berbagai kebutuhan ruang dan aktifitas yang ada di area Galeri Gedung Merah Putih.

b. Analisa Pengaplikasian Tema Edukasi *Entertain* dan Kolonial

Analisa mengenai cara pengaplikasian tema Tema Edukasi *Entertain* dan colonial

c. Analisa Warna

Menganalisa warna–warna yang sesuai dengan karakteristik entertain,edukatif dan kolonial

d. Analisa Pencahayaan

Analisa pencahayaan yang sesuai dengan fungsinya dalam ruang.

e. Analisa Penghawaan

Analisa penghawaan yang sesuai dengan kebutuhan ruang dan aktifitas yang dilakukan di dalam Gedung Merah Putih.

f. Analisa Material

Analisa tentang material yang sesuai dengan tema dan iklim sehingga mudah dalam perawatan.

3.4. Analisa Penelitian

3.4.1. Kuisisioner Pertanyaan Penelitian

Dalam mendapatkan sebuah konsep desain, beberapa data diperlukan untuk mendapatkan jawaban sesuai target yang kita inginkan. Untuk mendapatkan data yang sesuai keinginan yaitu



dilakukan teknik penelitian kuisioner untuk melihat langsung tanggapan mengenai redesain dengan tujuan membuat Gedung Galeri Merah Putih Surabaya lebih besar lagi dan. Pertanyaan-pertanyaan yang diajukan bertujuan untuk mendapatkan hal-hal apa saja yang membuat pengunjung tertarik datang ke Gedung Merah Putih Surabaya, serta menjaga intensitas kedatangan pengunjung dengan sebuah konsep desain yang dipilih sesuai keinginan pengunjung. Berikut ini pembahasan mengenai pertanyaan penelitian yang diajukan kepada responden dalam bentuk wawancara:

a. Identitas Responden

Responden terdiri dari beberapa orang dengan berbagai profesi diantaranya :

1. Kepala Kepengurusan Gedung Balai Pemuda
2. Wakil Kepala Kepengurusan Gedung Balai Pemuda
3. Security gedung Balai Pemuda
4. Pengunjung Balai Pemuda
5. Pengurus Gedung Balai Pemuda
6. Staff Balai Pemuda
7. Staff TIC Surabaya
8. Mahasiswa ITS

Pertanyaan mengenai pengunjung ditanyakan langsung pada kepala kepengurusan gedung Balai Pemuda.

Tabel 3.1 data pertanyaan

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Rata-Rata Siapa Saja Pengunjung dari gedung Merah Putih?	Pengunjung dari Gedung Merah Putih Sangat Beragam. Dikarenakan gedung ini merupakan gedung bersejarah yang difungsikan sebagai tempat pameran kantor dan seminar. Terdiri dari, umum, pelajar, dan seniman Untuk umum 20%, pelajar dan seniman masing-masing 40%



2.	Pria ataukah wanita yang lebih sering mengunjungi gedung merah putih	Untuk jenis kelamin, pengunjung gedung merah putih seimbang antara pria dan wanita
3.	Berapa Usia dari Pengujung Gedung Merah Putih Surabaya	Untuk usia juga pengunjung sangat beragam, usia 17 – 20 :40 % 21 – 24 :30 % 25 - 29 :15% >30 :15%

Gender, Usia, dan status disini digunakan untuk mempertimbangkan beberapa desain yang diaplikasikan pada Gedung Merah Putih Surabaya seperti ide gagasan yang dicari dari trend saat ini dan paling disukai dari identitas pengunjung

Menurut Kepala Kepengurusan Gedung merah Putih, pengunjung dari gedung ini sangat beragam yaitu umum, pelajar dan seniman yaitu 20% untuk umum 40% masing-masing untuk seniman dan pelajar. Dari keterangan kepala kepengurusan gedung merah putih pengunjung terbanyak berasal dari kalangan seniman dan pelajar.

Untuk jenis kelamin antara pengunjung pria dan wanita seimbang. Sedangkan usia pengunjung tertinggi adalah 17-20 dan 21-24 dengan presentase 40 dan 30 dan presentase terendah adalah usia, 25-29 dengan presentase 15% dan > 30 dengan 15 % . Dari hasil wawancara ini Penulis dapat mengetahui sarana dan kebutuhan gedung merah putih ditujukan pada siapa. Dan karakteristik dari penggunanya

b. Jumlah Pengunjung

Untuk data jumlah pengunjung, pertanyaan diberikan kepada kepala kepengurusan gedung merah putih

Tabel 3.7 data pertanyaan

No	Pertanyaan	jawaban
1.	Bagai mana dengan kapasitas jumlah pengjung pada gedung merah putih	Ketika saat mengadakan even



surabaya, apa kah sudah dianggap cukup atau sepi?	kapasitas pengunjung sekitar 85 %
---	-----------------------------------

Berdasarkan hasil wawancara diatas, menurut Kepala Kepengurusan Gedung merah Putih, jumlah pengunjung yang diharapkan ketika dalam pelaksanaan sebuah acara memenuhi target dengan presentase 85%.

Berdasarkan hasil wawancara diatas, Peneliti dapat mengetahui seberapa banyak pengunjung yang mengetahui dan mengunjungi Gedung Merah Putih Surabaya sebagai jawaban positif yang didapat dalam membantu memberikan rencana desain yang baik dan sesuai akan keinginan pengunjung sehingga data ini digunakan sebagai acuan perbandingan untuk melihat peningkatkan pengunjung kedepannya.

c. Pengetahuan mengenai Gedung Merah Putih Surabaya

Pertanyaan diajukan pada mahsiwa ITS

Tabel 3.3 data pertanyaan

No	Pertanyaan	jawaban
1.	Apakah anda pernah mengunjungi gedung merah putih surabaya?	Dari 10 narasumber 7 diantaranya menjawab pernah
2.	Apa perbedaan gedung galeri ini dengan gedung galeri lainnya? Desain / Fasilitas / Kegiatan Didalamnya .	Dari 10 orang narasumber 6 menjawab kegiatan , 1 fasilitas, 3 desain

Pertanyaan ini diajukan untuk mengetahui ketertarikan pengunjung untuk sebuag Gedung galeri , menegtahui refrensi gedung riset lain dari pengunjung dan mendapati perbedaan yang dimiliki Gedung Merah Putih dengan gedung riset lainnya. Untuk



Jawaban perbedaan Gedung galeri Merah Putih dengan gedung galeri lain yaitu mengarah pada fasilitas, jenis kegiatan, jam kerja, sistem kerja dan desain yang dimiliki oleh sebuah Gedung galeri. Jawaban dibuat spesifik untuk mengetahui arahan desain mengenai fasilitas dan konsep desain yang akan dirancang.

Dari jawaban diatas dapat diketahui cukup banyak dari responden yang mengenal gedung galeri selain yang dimiliki oleh Pemkot Surabaya, sehingga alasan untuk meridesain dengan konsep baru semakin kuat untuk meningkatkan Gedung Geleri Merah Putih yang maju dan menarik perhatian masyarakat.

Dari data diatas juga menjadi jawaban bahwa desain dan fasilitas baru juga sangat penting dalam membuat pengunjung tertarik untuk mengunjungi Gedung Merah Putih.

d. Pesona Yang Dimiliki Gedung Galeri Merah Putih

Pertanyaan diajukan Pada Mahasiswa ITS berbagai jurusan.

Tabel 3.4 data pertanyaan

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apa yang membuat menarik Gedung Merah Putih untuk dikunjungi ? Desain / Kegiatan didalamnya /	5 dari 10 orang Narasumber menjawab kegiatan didalamnya dan sisanya menjawab desain gedung nya

Pertanyaan ini diajukan untuk mendapatkan jawaban ketertarikan / alasan pengunjung untuk datang ke Gedung Merah Putih Surabaya Aturan pemilihan jawaban yaitu pengunjung memilih lebih dari 1 jawaban. Dengan begitu



peneliti dapat melihat apa yang menjadi pesona dari Gedung Merah Putih Surabaya untuk dikunjungi. Kemudian jawaban tersebut akan diaplikasikan sebagai pengembangan desain dari Gedung Merah Putih Surabaya guna mewujudkan tujuan awal dari penelitian ini.

Jawaban terbanyak mengatakan secara tidak langsung yaitu isyaratkan akan sebuah kegiatan yang menarik dapat mengambil perhatian pengunjung baik kegiatan akademis maupun kegiatan ilmiah. Ditunjang dengan beberapa fasilitas ruang yang membantu memaksimalkan pesona untuk mendapatkan pengunjung lebih banyak lagi.

e. Intesitas Kunjungan Gedung Galeri Merah Putih

Pertanyaan diajukan Pada Mahasiswa ITS berbagai jurusan

Tabel 3.5 data pertanyaan

No	Petanyaan	Jawaban
1	Berapa kali anda mengunjungi Merah Putih dalam 1 minggu? Tidak Pernah / 1 – 2 Kali seminggu / 3 – 4 kali seminggu / Setiap hari / Jika ada event / Kadang – kadang	10 dari 10 narasumber menjawab jika ada event.
2.	Kegiatan apa yang anda lakukan disana? melihat kegiatan atau pameran/ Meminjam Ruang atau area / Hanya lewat	5 dari 10 narasumber menjawab melihat kegiatan atau pameran, dua orang menjawab meminjam ruang dan 4



		menjawab hanya lewat.
--	--	-----------------------

Pada pertanyaan ini pengunjung memberikan jawaban mengenai alasan kunjungan yang dilakukan di Gedung Merah Putih. Jawaban diarahkan terhadap pemilihan fasilitas yang akan menarik pengunjung serta konsep desain pada fasilitas yang akan dibuat guna menarik pengunjung lebih banyak melakukan kegiatan didalamnya baik kegiatan akademik maupun kegiatan kunjungan biasa.

Hasil dari analisis di atas yaitu intensitas yang didapat tidak menentu dalam kunjungan ke Gedung Merah Putih Surabaya. Sehingga terdapat beberapa hari Gedung Merah Putih benar – benar tidak ada kunjungan dari orang luar baik kunjungan biasa maupun kunjungan memanfaatkan fasilitas gedung yang ada di sana. Dari data di atas perlu beberapa perubahan untuk menjadikan fungsi dari Gedung Galeri Merah Putih lebih maksimal lagi untuk mahasiswa dan masyarakat luas. Penulis mulai melihat acuan desain dari beberapa Art center dan workshop seni dengan fasilitas lebih tidak hanya pameran namun terdapat aktivitas lainnya yang mengajak pengunjung untuk berinteraksi didalamnya.

f. Standar Desain Gedung Galeri Merah Putih Menurut Pengunjung

Pertanyaan diajukan Pada Mahasiswa ITS berbagai jurusan yang telah pernah mengunjungi gedung Merah Putih dan pengelola gedung.



Tabel 3.6 data pertanyaan

No	Pertanyaan	jawaban
1	Apakah Gedung Merah Putih menurut anda sudah sesuai standar kerja mulai dari kenyamanan, keindahan, dan keergonomisan setiap ruang / area di dalam bidang desain interior? Ya / Tidak	Dari 10 narasumber 6 diataranya menjawab tidak dan 4 sisanya menjawab iya.
2	Pada area mana atau ruang mana yang sudah sesuai standar kerja, keindahan, keergonomisan dan kenyamanan dalam desain interiornya ? lounge/ workhsop / galeri / Ruang pengelola Gedung / Musholah / Toilet / Tidak ada sama sekali/ kantin	Data dari 10 narasumber Lounge :0 Workhsop :0 Galeri :3 Ruang pengelola : 0 Musholah : 0 Toilet :0 Tidak ada sama sekali :0 Kantin : 3
3	Pada area / ruang manakah yang tidak sesuai standar kerja, keindahan, keergonomisan dan kenyamanan ? lounge/ workhsop / galeri / Ruang pengelola / Musholah / Toilet / Tidak ada sama sekali	Data dari 10 narasumber Lounge :0 Workhsop :2 Galeri :2 Ruang pengelola : 1 Musholah : 1 Toilet :3 Tidak ada sama sekali :0 Kantin : 1

Pertanyaan ini diajukan untuk mengetahui kenyamanan dalam 3 aspek yang dirasakan oleh pengunjung. Tujuannya untuk mendapatkan tingkat kenyamanan setiap ruangan yang



ada didalam Gedung Merah Putih Surabaya. Dari jawaban ini peneliti dapat membuat desain yang meningkatkan kekurangan yang dimiliki Gedung galeri menjadi keunggulan bahkan harapannya dapat mendesain tingkat kenyamanan yang seimbang disetiap ruangnya. Tidak hanya itu, peneliti dapat mengatur prioritas utama ruangan / area mana yang perlu diperbaiki kenyamanannya dengan rancangan desain yang baru.

Menurut para pengunjung yang telah mengunjungi Gedung galeri tingkat kenyamanan paling tinggi dari 3 aspek diatas adalah Area galeri. Menurut analisa eksisting, penulis juga sependapat dengan pilihan responden yang memilih lounge sebagai fasilitas yang nyaman.

g. Pengetahuan Pendapat Mengembangkan Gedung Merah Putih Dengan Konsep Interior Desain

Pertanyaan diajukan Pada Mahasiswa ITS berbagai jurusan yang telah pernah mengunjungi gedung Merah Putih dan pengelola gedung.

Tabel 3.7 data pertanyaan

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana menurut anda, menggunakan upaya mendesain interior maupun eksterior yang sesuai dan nyaman guna menarik banyak pengunjung ? Setuju /Biasa saja / Tidak setuju	Dari 10 narasumber 8 daitarnya menjawab setuju dan 2 diantaranya menjawab biasa saja.
2.	Desain seperti apa yang anda inginkan, yang sesuai dan pas untuk Gedung	Dari 10 narasumber



	Galeri Merah Putih guna menarik pengunjung lebih banyak ? Modern / etnik /kolonial/	3 diantaranya memilih modern, 2 memilih etnik dan 5 memilih kolonial.
3.	Pendapat anda tentang Gedung Galeri Merah Putih agar kedepannya menjadi galeri unggulan .	Kesimpulan yang bisa diambil dari jawaban beberapa narasumber adalah dengan melayout ulang interior dan penambahan fasilitas galeri, tentu saja peningkatan konten pameran.

Pertanyaan terakhir ini penulis mengarahkan pengunjung dalam pemilihan langgam desain yang sesuai keinginan untuk Gedung Merah Putih Sraubaya. Pengunjung diberikan pertanyaan mengenai penggunaan langgam desain pada Gedung Merah Putih untuk melihat antusiasme terhadap interior desain yang berpengaruh dalam perubahan fisik gedung sehingga memiliki pesona untuk menarik pengunjung lebih banyak.

Gaya desain yang paling banyak dipilih yaitu kolonial akan menjadi konsep utama dari perancangan Desain Gedung Merah Putih Surabaya.



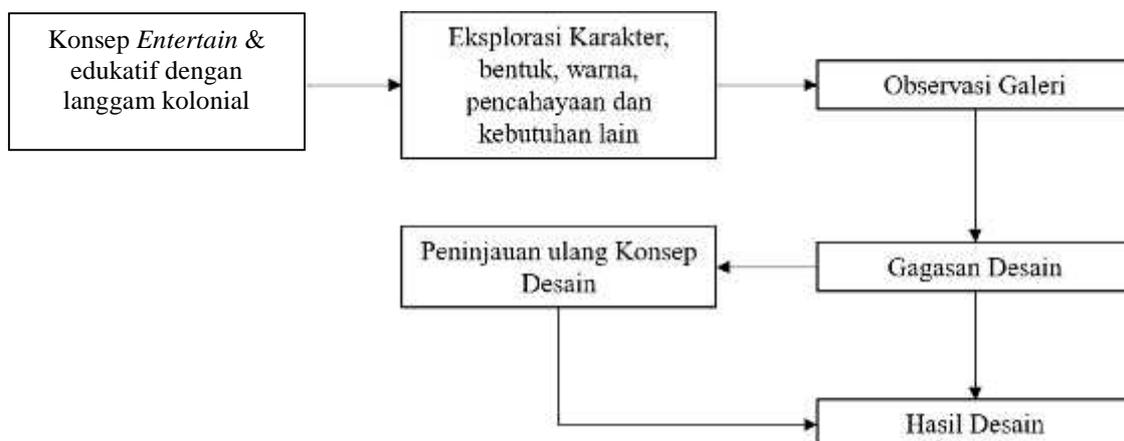
3.4.2. Analisa Observasi dan survey Penelitian



Gambar 3.1 Interior gedung Merah Putih
Sumber: data pribadi, 2016

beberapa area gedung tersebut terlihat tidak ada penataan ruang, tidak terdapat elemen estetis dan fungsi ruang yang tidak jelas, Padahal kegiatan dalam gedung cukup banyak. Maka dari itu diperlukan desain interior yang tepat yaitu dengan konsep *entertain* edukatif dengan nuansa kolonial guna menciptakan optimalisasi fungsi gedung merah putih sebagai galeri.

3.5. Tahapan Desain



Bagan 3.2 Alur tahapan desain
Sumber: data pribadi, 2016



BAB IV

ANALISA HASIL PENELITIAN

4.1. Studi Pengguna

4.1.1. Karakteristik Pengguna

1. Kolektor atau seniman, bertugas memberikan pengarah, penjelasan, dan mempraktekkan langsung kegiatan membuat karya seni di dalam workshop.
2. Pengunjung atau penikmat, 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.

4.1.2. Segementasi

Sebagai sarana edukatif dan hiburan galeri memiliki pasar yang sangat luas Segmen Semua manusia di dunia ini memiliki eksistensi manusiawi (Human Existence) yang berwujud dalam 4 hal, yakni ; seni, agama, ilmu, dan filsafat. Jadi secara alamiah, semua orang dengan berbagai usia, berbagai kalangan, baik orang normal maupun para difabel dapat menjadi peminat seni. Maka segmen yang dituju dalam perancangan Street Art Gallery hendaknya ditujukan bagi semua kalangan, karena seni adalah milik semua orang

4.2. Studi Ruang

Studi ruang dan aktifitas fasilitas adalah studi tentang kebutuhan ruang, aktifitas pengguna, kebutuhan fasilitas, dan kebutuhan ruang. Dibawah ini sudah disusun dalam bentuk tabel studi ruang dari Galeri Gedung merah Putih



Tabel 4.1 Studi Aktivitas Galeri

No	Ruang/Area	Person	Aktivitas	Kebutuhan	Dimensi		Sirkulasi		Total Luas
					P	L	Furniture	Sirkulasi	
1.	Lobby	Pengunjung	<ul style="list-style-type: none"> Dari parkir jalan menuju pintu masuk galeri Mengisi buku tamu Konfirmasi atau mencari informasi Menitipkan Barang 	Pintu masuk Keseo Meja Kursi Staff Loker	60cm 400cm 60cm 400cm	40cm 60cm 65cm 35cm	1	5	4,43m ² x 5 = 22.15 m ²
		staf	<ul style="list-style-type: none"> Dari parkir jalan menuju pintu masuk museum Mendata pengunjung Menerima Pengunjung Menyimpan barang pengunjung 						
2.	Lounge	Pengunjung	<ul style="list-style-type: none"> Duduk di kursi untuk berbicara dengan staf, menunggu atau membaca majalah Membuang Sampah 	4 Kursi Tunggu 2Tempat sampah Side table rak buku / majalah	40cm 30cm 130cm 100cm	40cm 30cm 130cm 30cm	1	5	2.8m ² x 5 = 14 m ²
		staf	<ul style="list-style-type: none"> Duduk memberi informasi pada pengunjung Membersihkan lounge 						
3.	Souvenir	Pengunjung	<ul style="list-style-type: none"> Melihat barang yang dijual Melakukan transaksi pembelian 	Meja kasir Meja display souvenir	600cm 210cm	300cm 210cm	1	5	22.41m ² x 5 = 112.05 m ²
		Seniman	<ul style="list-style-type: none"> Melihat barang yang dijual Melakukan transaksi pembelian dan penjualan 						
		staf	<ul style="list-style-type: none"> Melayani pembeli Menerima transaksi jual beli Mengatur barang masuk Menata barang 						

No	Ruang/Area	Person	Aktivitas	Kebutuhan	Dimensi		Sirkulasi		Total Luas
					P	L	Furniture	Sirkulasi	
4.	Photo Booth	Pengunjung	<ul style="list-style-type: none"> Mengganti pakaian Berias Berfoto 	Latar booth Kostum pakaian	300cm	75cm	1	3	2.25 m ² x 3 = 6.75 m ²
		Seniman	<ul style="list-style-type: none"> Mengganti pakaian Berias Berfoto 						
		staf	<ul style="list-style-type: none"> Mempersiapkan studio photo 						
5.	Galeri Uang	Pengunjung	<ul style="list-style-type: none"> Melihat Pameran Karya Mendegar penjelasan materi karya 	3 Display Uang	600cm	30cm	1	6	1.8m ² x 6 = 10.8 m ²
		Seniman	<ul style="list-style-type: none"> Menjelaskan materi karya 						
		staf	<ul style="list-style-type: none"> Menyiapkan ruang pameran Membersihkan area pameran 						
6.	Galeri Benda Antik	Pengunjung	<ul style="list-style-type: none"> Melihat Pameran Karya Mendegar penjelasan materi karya 	12 Display Benda Antik	864cm	72cm	1	6	6.22m ² x 6 = 37.32 m ²
		Seniman	<ul style="list-style-type: none"> Menjelaskan materi karya 						
		staf	<ul style="list-style-type: none"> Menyiapkan ruang pameran Membersihkan area pameran 						
7.	Galeri Perangko	Pengunjung	<ul style="list-style-type: none"> Melihat Pameran Karya Mendegar penjelasan materi karya 	10 Display Perangko	1000cm	30cm	1	6	3m ² x 6 = 18 m ²
		Seniman	<ul style="list-style-type: none"> Menjelaskan materi karya 						
		staf	<ul style="list-style-type: none"> Menyiapkan ruang pameran Membersihkan area pameran 						

Sumber : olahan Pribadi (2016)



No	Ruang/Area	Person	Aktivitas	Kebutuhan	Dimensi		Sirkulasi		Total Luas
					P	L	Furniture	Sirkulasi	
8.	Workshop	pengunjung	Duduk Melakukan kegiatan Workshop	Meja workshop	200cm	100cm	1	5	3.626m ² x 5 = 18.13 m ²
		Seniman	Duduk atau berdiri Mengisi kegiatan Workshop	10 Kursi	40cm	40cm			
		Staf	Membersihkan Ruang Mempersiapkan Ruang	Proyektor / papan display	250cm	10cm			
9.	Cafe	Pengunjung	Memsan dan membayar makanan Duduk mengobrol menikmati snack Berfoto	Meja cafe Kursi cafe	140cm	140cm	1	5	18.955m ² x 5 = 94.775 m ²
		Seniman	Duduk mengobrol menikmati snack berfoto	Wastafel Kasir	100cm	100cm			
		staf	Menerima pembayaran Memproses pemesanan Membersihkan cafe	Pantry	350cm	65cm			
10.	Musholla	Pengunjung	Wudhu Shalat	Keran air	150cm	50cm	1	1	15,35m ² x 1 = 15,75m ²
		Seniman	Wudhu Shalat	Karpet Rak alat sholat	400cm	300cm			
		staf	Wudhu Shalat	sekat	100cm	100cm			
11.	ATM, Money Changer	Pengunjung	Transaksi ATM Menukar Uang	Mesin Atm Meja	200cm	50cm	1	4	6.53m ² x 4 = 26.12 m ²
		Seniman	Transaksi ATM	Kursi	320cm	160cm			
		staf	Membersihkan ruang Transaksi ATM	Brangkas Penyimpanan uang	40cm	40cm			

No	Ruang/Area	Person	Aktivitas	Kebutuhan	Dimensi		Sirkulasi		Total Luas
					P	L	Furniture	Sirkulasi	
12.	Toilet	Pengunjung	Buang air Buang sampah Bercermin dan Cuci tangan	4 Closet duduk	200cm	40cm	1	4	1.734cm ² x 4 = 6.936m ²
		seniman	Cuci tangan Buang sampah Bercermin	5 Tempat tisu 2 Tempat sabun 2 Hand dryer	120cm	10cm			
		Staf	Menyiram Cuci tangan Buang sampah dan Membersihkan toilet Bercermin	2 Cemrin 2 Tempat sampah 2 Wastafel	120cm	7cm			
13.	Penyimpanan Barang	staf	Menyimpan barang Membersihkan barang	Storage penyimpanan barang	300cm	75cm	1	2	2.25m ² x 2 = 4.5 m ²
14.	Kantor	Staf	Rapat Presentasi Menerima tamu Menyimpan file Duduk melakukan pekerjaan Membuang sampah	4 Meja kerja	680cm	240cm	1	4	28,68m ² x 4 = 114,72m ²
				4 Kursi kerja	240cm	240cm			
Total									502 m ²
Sirkulasi 40%									200 m ²
Total Luas yang Dibutuhkan									702 m ²

Sumber : olahan Pribadi (2016)

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa ruang yang dibutuhkan berjumlah 14 ruang/area. Pengguna Galeri Merah Putih ada tiga jenis yaitu pengunjung seniman dan staff dengan berbagai macam aktivitas yang sudah dikelompokkan berdasarkan ruang.



4.3. Hubungan Ruang

Diagram hubungan ruang menggambarkan hubungan ruang berdasarkan aktifitas pengguna yang sudah diketahui di Table 4.1 tentang studi ruang. Dibawah ini sudah disusun hubungan ruang dalam bentuk diagram matriks dengan ditandai harus berhubungan, sebaiknya berhubungan, dan tidak berhubungan. Dan juga dalam bentuk diagram bubble untuk menggambarkan posisi ruang



Diagram 4.1 Matriks Hubungan Ruang
Sumber: data pribadi, 2016

Berdasarkan diagram di atas dapat diketahui adanya ruang yang saling berhubungan, sebaiknya berhubungan dan tidak berhubungan. Ruang yang saling berhubungan, harus bersebelahan atau berhadap-hadapan di dalam denah dan sebaliknya dengan ruang yang tidak berhubungan. Sedangkan ruang

yang sebaiknya berhubungan, bisa bersebelahan atau berjauhan, tapi tidak terlalu jauh.

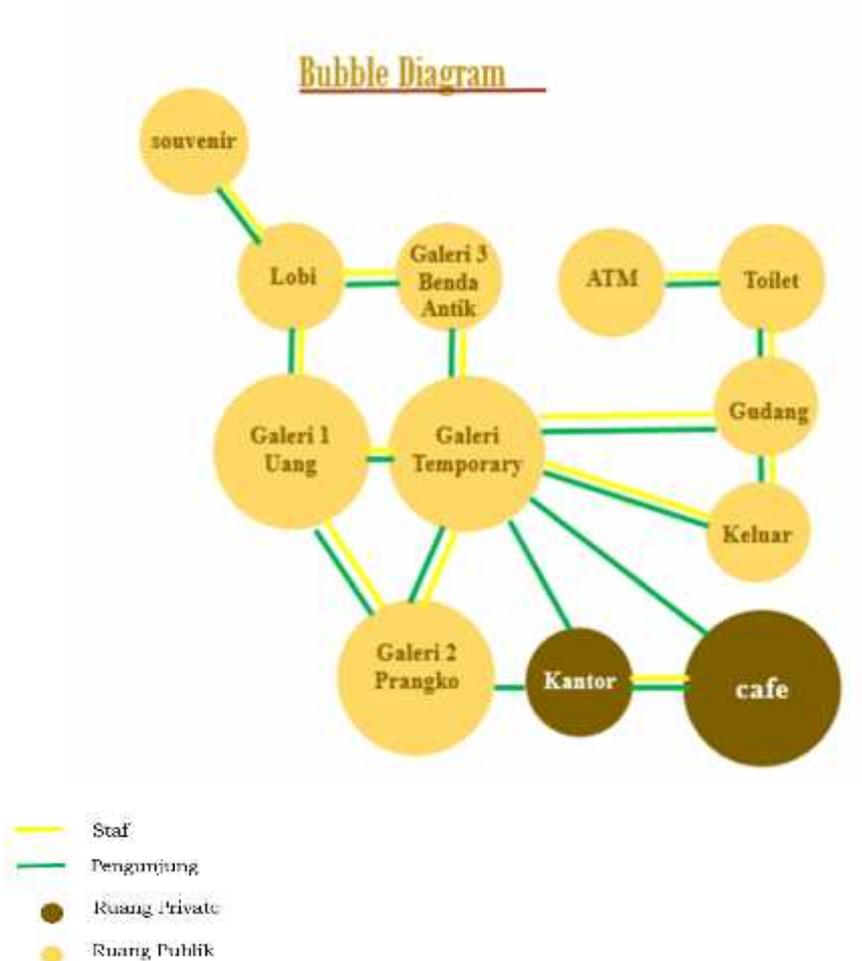


Diagram 4.2 Buble Diagram
Sumber: data pribadi, 2016

Selain itu, dapat diketahui alur pengguna dan sifat dari setiap ruang. Alur pengguna baik dari sisi staff atau pengunjung dengan warna yang berbeda. Dan sifat dari setiap ruang, yaitu area publik dan area privat dengan warna yang berbeda juga.

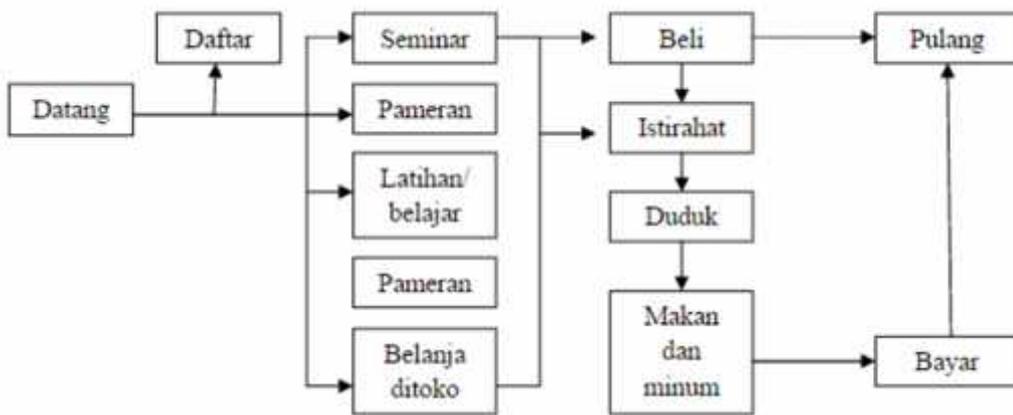
Berdasarkan diagram di atas dapat diketahui gambaran dari posisi hubungan ruang sebelum merencanakan denah. Ruang yang saling berhubungan, pasti akan bersebelahan atau berhadap-hadapan di dalam denah dan sebaliknya dengan ruang yang tidak berhubungan. Sedangkan ruang yang



sebaiknya berhubungan, bisa bersebelahan atau berjauhan, tapi tidak terlalu jauh.

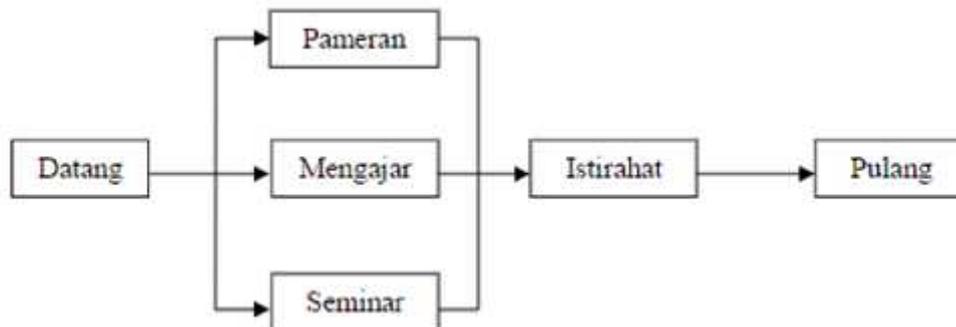
4.4. Analisa Alur dan Sirkulasi

1. Pengunjung



Bagan 4.1 Bagan Alur dan Sirkulasi Pengunjung
Sumber: Data pribadi, 2016

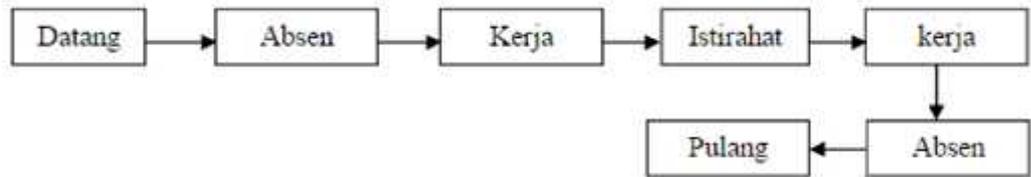
2. Seniman



Bagan 4.2 Bagan Alur dan Sirkulasi Seniman
Sumber: Data pribadi, 2016

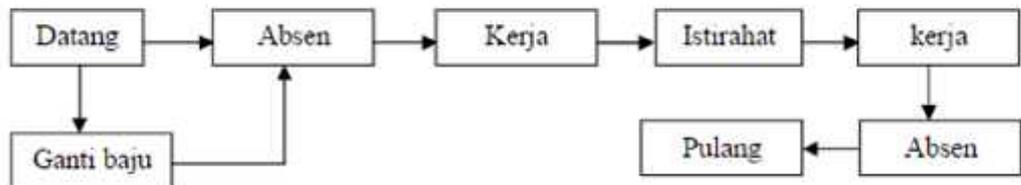


3. pengelola



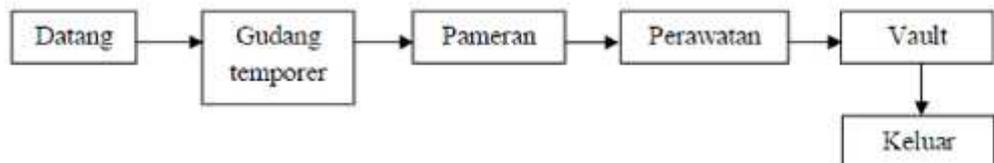
Bagan 4.3 Bagan Alur dan Sirkulasi pengelola
Sumber: Data pribadi, 2016

4. Pegawai



Bagan 4.4 Bagan Alur dan Sirkulasi pegawai
Sumber: Data pribadi, 2016

5. Objek Koleksi



Bagan 4.5 Bagan Alur dan Sirkulasi objek koleksi
Sumber: Data pribadi, 2016

4.5. Analisa hasil riset

Kesimpulan dari bahasan hasil kuisisioner pada bab sebelumnya adalah :

1. Menunjukkan Bahwa pengujung terbesar berada pada kalangan seniman dan pelajar.
2. Menunjukkan bahwa Pengunjung sangat beragam dan didominasi oleh usia pelajar, dengan jenis kelamin berimbang antara pria dan wanita



3. Responden mengatakan bahwa saat gedung galeri ramai adalah ketika sedang diselenggarakannya kegiatan atau pameran.
4. Perbedaan Galeri Merah Putih dengan gedung galeri lain yaitu mengarah pada fasilitas, jenis kegiatan, jam kerja, sistem kerja dan desain yang dimiliki oleh sebuah Gedung galeri.
5. Banyak responden yang mengetahui galeri selain yang dimiliki oleh Pemkot Surabaya.
6. kegiatan yang menarik dapat mengambil perhatian pengunjung baik kegiatan akademis maupun kegiatan ilmiah.
7. yaitu intensitas yang didapat tidak menentu dalam kunjungan ke Gedung Merah Putih Surabaya.
8. Area galeri memiliki tingkat kenyamanan paling baik.
9. Bentuk bangunan eksisting adalah kolonial klasik.
10. Ruang tidak berfungsi sebagaimana ruang tersebut dibangun.
11. Gaya desain yang paling banyak dipilih yaitu kolonial yang akan menjadi nuansa dari perancangan.

4.6. Konsep Desain

Konsep perancangan ini terfokus pada suasana Kolonial (style), sarana edukasi dan *entertain* (konsep).

Dalam perwujudan sebuah desain interior, suasana kolonial tersebut diaplikasikan pada sebagian besar ruang. Kolonial merupakan langgam dari sebuah karya peninggalan para penjajah yang bercampur dengan budaya dan ciri khas daerah setempat. Pada eksisting Gedung Merah Putih memiliki ornamen kolonial. Berdasarkan aturan cagar budaya, Gedung ini dapat dipelihara dan dirawat dengan cara menggunakan ornamen eksisting. Maka dalam mendesain ornamen pada dinding digunakan ornamen yang sama seperti pada eksisting.

Konsep “Edukasi dan *Entertain*” terletak pada penerapan unsur edukasi (informatif dan sejarah yang komunikatif) dan *entertain* (fasilitas kebutuhan



pengunjung). Komunikatif terwujud oleh penggunaan komunikasi verbal dan non verbal.

4.7. Konsep Makro

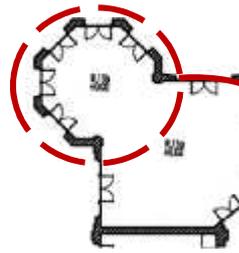
4.7.1. Nuansa Kolonial

Konsep yang digunakan adalah suasana kolonial yang memiliki beberapa unsur seperti :

a. Furnitur

) Berbentuk Apse segi delapan

Bentukan Apse galeri gedung Merah Putih adalah bentukkan bangunan kolonial yang dapat di aplikasikan pada furniture ruang.



Gambar 4.1 Apse Merah Putih
Sumber: data pribadi, 2016



Gambar 4.2 furniture segi 8
Sumber: data pribadi, 2016

Bentukan apse yang akan dikembangkan menjadi furnitur.



) Menggunakan Molding

Molding Merupakan cirikhas bangunan kolonial yang diaplikasikan pada backdrop resepsionis.



Gambar 4.3 Molding Pada Backdrop
Sumber: data pribadi, 2016

b. Dinding :

) Menggunakan Warna Kolonial

Berdasarkan Studi warna bangunan Kolonial berwarna hangat seperti *broken white*.



Gambar 4.4 Interior dinding gedung Merah Putih
Sumber: data pribadi, 2016

c. Lantai : lantai dengan motif art nouveau menggunakan marmer



Gambar 4.5 Interior lantai gedung Merah Putih
Sumber: data pribadi, 2016

d. Motif dan Material :



Gambar 4.6 Moodboard Motif Kolonial
Sumber: data pribadi, 2016

) geometri dan material rotan

Motif ini akan diaplikasikan pada bentukan elemen estetis dan motif pada finishing furnitur.



Gambar 4.7 Pengaplikasian Motif Kolonial
Sumber: data pribadi, 2016

Motif ini akan diaplikasikan pada bentukan elemen estetis dan pada finishing furnitur.



J) Tanaman Tropis (flora)



Gambar 4.8 Pengaplikasian Motif Kolonial
Sumber: data pribadi, 2016

Tanaman dan motif tanaman sebagai penguat susana kolonial.

e. Konsep Warna

Warna pada kolonial adalah cenderung warna alam dikarenakan pada masanya pewarna untuk bangunan belum beragam, warna yang digunakan sesuai dengan material dan untuk dinding diberi kapur putih



Gambar 4.9 Palet Warna Alam dan kalsik
Sumber: data pribadi, 2016

Kolonial style adalah gaya yang memperpadukan susana eropa dengan timur atau tropical style tropical style diadaptasi



karena pengaruh lingkungan, untuk itu agar menambah suasana tropis diterapkan warna-warna tropis pada elemen estetis ruang. Warna dari kolonial sendiri tidak jauh dari kesan klasik pallet warna klasik merupakan warna soft dan finishing warna alam seperti warna kayu dan putih. Konsep warna yang digunakan pada desain interior gedung galeri merah putih adalah warna putih, putih gading, beige, krem muda, coklat dan warna yang mengandung unsur terang atau cerah.

4.7.2. Tema *Entertain* dan Edukatif

Tema “*Entertain* dan Edukatif” digunakan untuk menunjang kebutuhan pengunjung dalam sebuah galeri.

A. *Entertain*

Tema *entertain* dicapai melalui penataan area, seperti cafe sebagai sarana makan dan minum, ATM dan *Money Changer* sebagai sarana yang dapat mempermudah transaksi jual beli pada galeri. Sedangkan kebutuhan turis diaplikasikan melalui pengadaan toko souvenir dan photo booth.



Gambar 4.10 Souvenir shop
Sumber: google.com, 2016



Gambar 4.11 Photo booth
Sumber: data pribadi, 2016

Tema entertain juga dapat diwujudkan dengan penambahan efek suara, memutar musik pada ruang pameran sehingga menambah suasana kolonial pada ruang. Menghindari penggunaan material yang membentuk sudut, karena dapat memantulkan suara sehingga membuat suara yang diperdengarkan dari speaker akan ‘bocor’ keluar.

B. Edukatif

Tema edukatif Merujuk pada penyajian benda galeri yang informatif dengan cara :

) Pencahayaan

cahaya mengarah pada objek-objek dan informasi penting sehingga, pengunjung dapat fokus terhadap informasi yang ingin disampaikan. Jenis pencahayaannya menggunakan

) Labelisasi

pencahayaan dari lampu spotligh dengan arah sinar dari atas atau dari bawah, bisa juga keduanya.



Gambar 4.13 Labelisasi benda galeri
Sumber: google.com, 2016



Gambar 4.14 Pencahayaan pada Galeri
Sumber: google.com, 2016

) Display Interaktif



Gambar 4.15 display interaktif
Sumber: google.com, 2016

) Konsep tata letak

1. Prangko koleksi akan dibagi menjadi menurut ciri masing- masing koleksi yaitu :
 - Sejarah prangko 60 prangko.
 - Prangko berdasarkan priode penerbitan prangko.
 - Koleksi prangko tematik I 160
 - Koleksi prangko tematik II 100 prangko
 - Filateli 90 prangko
2. benda antik dibagi berdasarkan ukuran dimensi dan fungsi objek hal ini untuk mempermudah indentifikasi dari benda dan mudah untuk menata barang antik tersebut.

Daftar koleski :



Tabel 4.2 Daftar Koleksi

No	Foto	Nama	deskripsi
1		Mesin Hitung	ukuran 35 cm x 45 cm x 10 cm
2		Mesin Register	Ukuran 60cm x45 cm x 15cm
3		Gramophone	Sebagai Alat hiburan tahun 1877 Ukuran 20 xm x 25 x 35 cm
4		Piano	Piano yang berfungsi untuk menghibur pengunjung pada saat diaadakannya pertujukna pada masa belanda 1800an 153cmx63cmx121
5		Furnitur antik	Furnitr yang berfungsi menyimpan benda antik Diameter 100cm tinggi 210
6		Meja Kursi nakas	Meja yang berbentuk segi lima
7		Kursi antik	Kursi antik 60cm x 50 cm
9		Buffet Anik	



		Biola	Cindramata dari grup Srimulat Ukuran 36 cm x 15 cm x 3 cm
		Foto Balai Pemuda 1922	ukuran 30 cm x 40 cm x 4 cm
		Furnitur benda antik Cermin dan wall rack	Ukuran 120 cm 15 cm x 100 cm
		Sepeda antik	Panjang 120 cm
		jam	Jam antik yang merupakan koleksi eksisting dari gedung merah putih 50cm x 150cm x 210cm
5		Meja makan	Berkapasitas enam orang yang berfungsi untuk menyajikan makanan pada acara di gedung balaipemuda pada tahun 1800an 150cmx90cmx76

Sumber : olahan Pribadi (2016)



3. Untuk konsep tata letak uang dibagi :

Tabel 4.3 Daftar Koleksi

Koleksi Uang Kertas		
No	Penataan berdasarkan Periode ORI	Jumlah
1	ORI Emisi 1	7
2	Ori emisi 2	4
3	Ori emisi 3	8
4	Uang kertas pemerintahan ris	2
5	Uang kertas BI emisi 1952	7
6	Kertas khusus emisi 1953	1
Penataan Berdasarkan Tematik		
7	Uang kertas seri hewan	8
8	Seri pekerja tangan	17
9	Bunga dan burung	5
10	Seri wayang orang	1
11	Dwikora	5
12	Seri jepang	3
13	kampung / bida	1
14	Pemerintah KR RP	5
15	IB RP	5
16	Soekarno	17
17	Sudirman	11
Berdasarkan periode Orde Baru		
18	Emisi 75	3
19	Emisi 77	2
20	Emisi 79	1
21	Emisi 80	2
22	Emisi 82	1
23	Emisi 84	1
24	Emisi 85	1
25	Emisi 86	1
26	Emisi 87	1
27	Emisi 88	1
28	Emisi 92	6
29	Emisi 93	1
30	Emisi 95	2
31	Emisi 98	2
32	Emisi 99	2
Total		132 x 2 = 264



Koleksi Uang Logam		
No	Penataan berdasarkan Periode	Jumlah
1	Emisi 1951	2
2	emisi 1952	2
3	emisi 1955	1
4	Emisi 1959	1
5	Emisi 1970	3
6	Emisi 1971	3
7	Emisi 1973	1
8	Emisi 1974	2
9	Emisi 1978	1
10	Emisi 1979	1
11	Emisi 1991	2
12	Emisi 1993	1
	Emisi 1999	1
Penataan Berdasarkan Tematik		Jumlah
13	Gobog Banten	1
14	Uang Real Batu	1
15	Uang kerajaan jambi	1
16	Gobog majapahit	1
17	Uang krishnala	1
Koleksi Uang Logam Khusus		
	Berdasarkan Priode	Jumlah
18	Emisi 1970	5
	Berdasrkan Tematik	Jumlah
19	Seri Cagar Alam (74)	3
20	Seri Cagar Alam (87)	2
21	Save Children Fund	2
22	Childern of the world	2
23	Presiden RI	1
24	Seri Demokrasi	1
Total		42 x 2 = 84

Sumber : olahan Pribadi (2016)



4.8. Konsep Mikro

4.8.1. Ruang Lobi

Tabel 4.4 Pengaplikasian Konsep

Ruang	Kriteria	Elemen Interior	Analisa	Desain	Sebelum
Lobi	Kolonial	Plafon	<ol style="list-style-type: none"> Menggunakan kayu sebagai aksen. Menggunakan warna coklat sebagai warna kolonial 		
		Dinding	<ol style="list-style-type: none"> Diberi beberapa lis yang tidak akan mengganggu pada struktur bangunan sebagai upaya perawatan. Menggunakan warna beige yang merupakan shades warna kolonial Menonjolkan ukiran asli dengan cara pengencatan ulang pada ukiran dinding 		
		Lantai	<ol style="list-style-type: none"> Mengacu pada aturan bangunan cagar budaya Lantai eksisting berbahan marmer tidak akan diubah agar tidak merusak keaslian dari bangunan, tetapi akan diberi finishing glosy tidak akan mengganggu pada struktur bangunan selain itu sebagai fungsi perawatan lantai. 		
		Furnitur	<ol style="list-style-type: none"> Molding Material Kayu Menggunakan material rotan Finishing coklat mengkilap 		



		<p>Pencahayaan dan Penghawaan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Spotlight lampu yang berfungsi untuk menyinari area tertentu seperti elemen estetis dan informasi. 2. Wall lamp lampu untuk penerangan pada area tertentu yang lampunya di tempel pada dinding 3. Decorative light berupa lampu kandelaar selain memiliki fungsi penerangan juga dapat sebagai elemen estetis pada ruang. 4. Hiden Lamp berfungsi mendramatisir terletak tersembunyi pada bagian yang ingin ditonjolkan 5. Downlight lampu yang berfungsi untuk penerang aktifitas general pada area lobi. 6. Ac Split yang dipakai pada Gedung merah putih adalah penghawaan buatan diadakan untuk menjaga kondusifitas kenyamanan thermal ruangan. 		
		<p>Elemen Estetis</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Lampu model kolonial dengan banyak ukiran. 		
	Edukatif	<p>Furnitur</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Fasilitas Penyimpanan Brosur, sebagai sarana informatif 		

Sumber : olahan Pribadi (2016)



4.8.2. Ruang Galeri

Tabel 4.4 Pengaplikasian Konsep

Ruang	Kriteria	Elemen Interior	Analisa	Desain	Sebelum
Galeri Prangko	Kolonial	Plafon	1. Menggunakan bahan gypsum dengan warna broken white.		
		Dinding	1. Diberi beberapa lis yang tidak akan mengganggu pada struktur bangunan sebagai upaya perawatan. 2. Menggunakan warna beige yang merupakan shades warna kolonial.		
		Lantai	1. Lantai eksisting berbahan tegel diganti dengan marnmer yang motifnya menyerupai tegel diberi finishing glosy, yang tidak akan mengganggu pada struktur bangunan selain itu sebagai fungsi perawatan lantai.		
		Furnitur	1. Menggunakan material finishing warna emas 2. Material hpl 3. Finising Menggunakan material rotan 4. Finishing coklat mengkilap 5. Menggunakan logo surabaya		



	<p>Pencahayaan dan Penghawaan</p>	<ol style="list-style-type: none">1. Spotlight lampu yang berfungsi untuk menyinari area tertentu seperti elemen estetis dan informasi.2. Wall lamp lampu untuk penerangan pada area tertentu yang lampunya di tempel pada dinding3. Hiden Lamp berfungsi mendramatisir terletak tersembunyi pada bagian yang ingin ditonjolkan4. Downlight lampu yang berfungsi untuk penerang aktifitas general pada area lobi.5. Ac cassette yang dipakai pada Gedung merah putih adalah penghawaan buatan diadakan untuk menjaga kondusifitas kenyamanan thermal ruangan.		
	<p>Elemen Estetis</p>	<ol style="list-style-type: none">1. Meja console sebagai sarana photo booth		



	Edukatif	Display	<ol style="list-style-type: none"> 1. Display didesain informatif dengan keterangan objek. 2. Terdapat spot light yang berfungsi menyinari informasi sehingga pengunjung lebih fokus. 3. Display diatur berdasarkan tematik 4. Led Tv sebagai sarana entertain dan edukatif. 5. Display interaktif. 6. Desain Konfigurasi jalan pada galeri merah putih adalah Spiral (Berputar) Suatu jalan tunggal menerus yang berasal dan titik pusat, mengelilingi pusatnya dengan jarak yang berubah. 	   	  
	Entertain		<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Photoboth area</i> 2. Sound effect menimbulkan suasana klasik pada ruangan melalui pemasangan sound system. 		

Sumber : olahan Pribadi (2016)



4.8.3. Ruang Pameran

Tabel 4.5 Pengaplikasian Konsep

Ruang	Kriteria	Elemen Interior	Analisa	Desain	Sebelum
Galeri Pamean	Kolonial	Plafon	<ol style="list-style-type: none"> Menggunakan bahan gypsum dengan warna broken white. Menggunakan kaca dengan finishing motif kolonial. 		
		Dinding	<ol style="list-style-type: none"> Dinding pada pilaster diberi warna lebih muda sehingga menonjolkan ukiran pada struktur. Menggunakan warna beige yang merupakan shades warna kolonial. 		
		Lantai	<ol style="list-style-type: none"> Lantai diberikan finishing glossy. 		
		Furnitur	<ol style="list-style-type: none"> Menggunakan material duco Material rotan Finishing warna putih 		



<p>Pencahaya- yaan</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Spotlight lampu yang berfungsi untuk menyinari area tertentu seperti elemen estetis dan informasi. 2. Wall lamp lampu untuk penerangan pada area tertentu yang lampunya di tempel pada dinding 3. Hiden Lamp berfungsi mendramatisir terletak tersembunyi pada bagian yang ingin ditonjolkan 4. Downlight lampu yang berfungsi untuk penerang aktifitas general pada area lobi. 		
<p>Elemen Estetis</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dengan motif logo surabaya pada bagian bawah elemen estetis 		
<p>atif uin</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Display didesain informatif dengan keterangan objek. 2. Terdapat spot light yang berfungsi menyinari informasi sehingga pengunjung lebih fokus. 3. Display diatur berdasarkan tematik 4. Lebelisasi pada display. 5. Menggunakan papan pada bawah vitrin sebagai upaya penjagaan dari 		

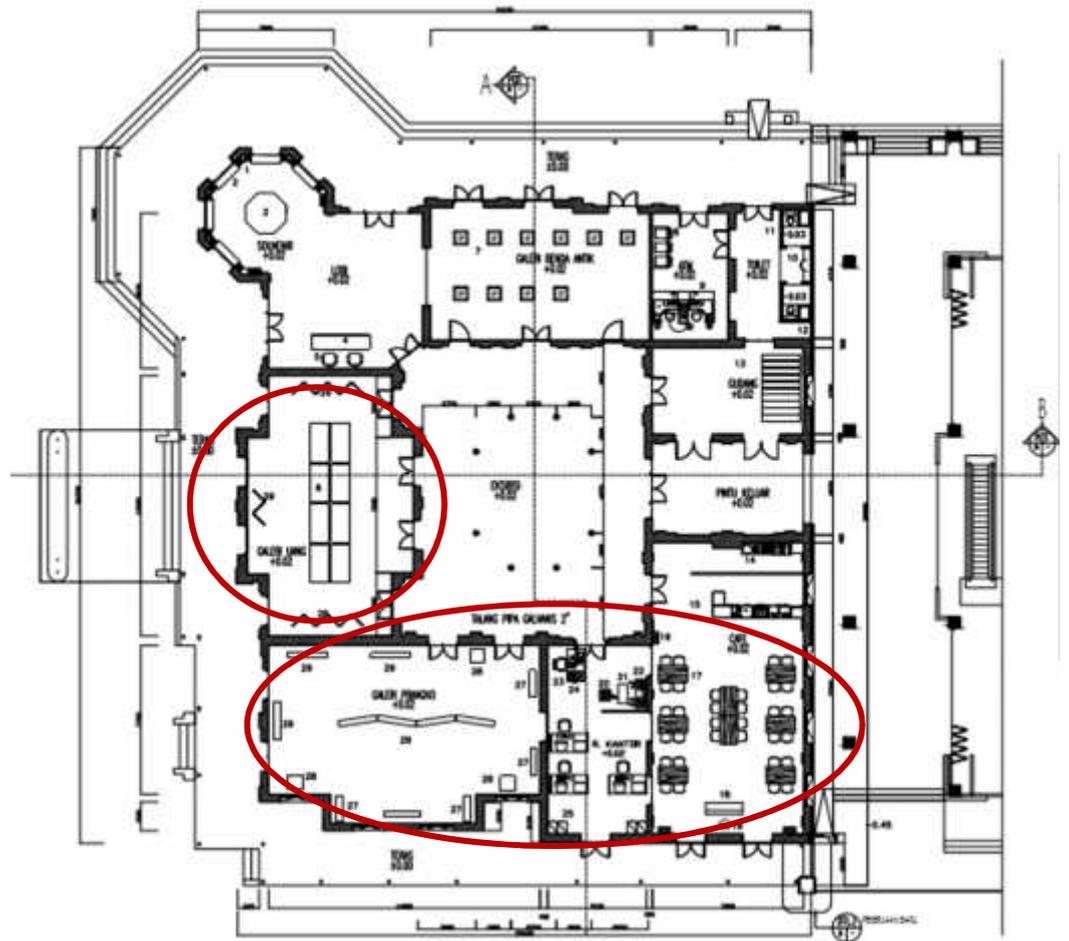
Sumber : olahan Pribadi (2016)



BAB IV ANALISA HASIL PENELITIAN

5.1. Alternatif Layout

5.1.1. Alternatif Layout 1

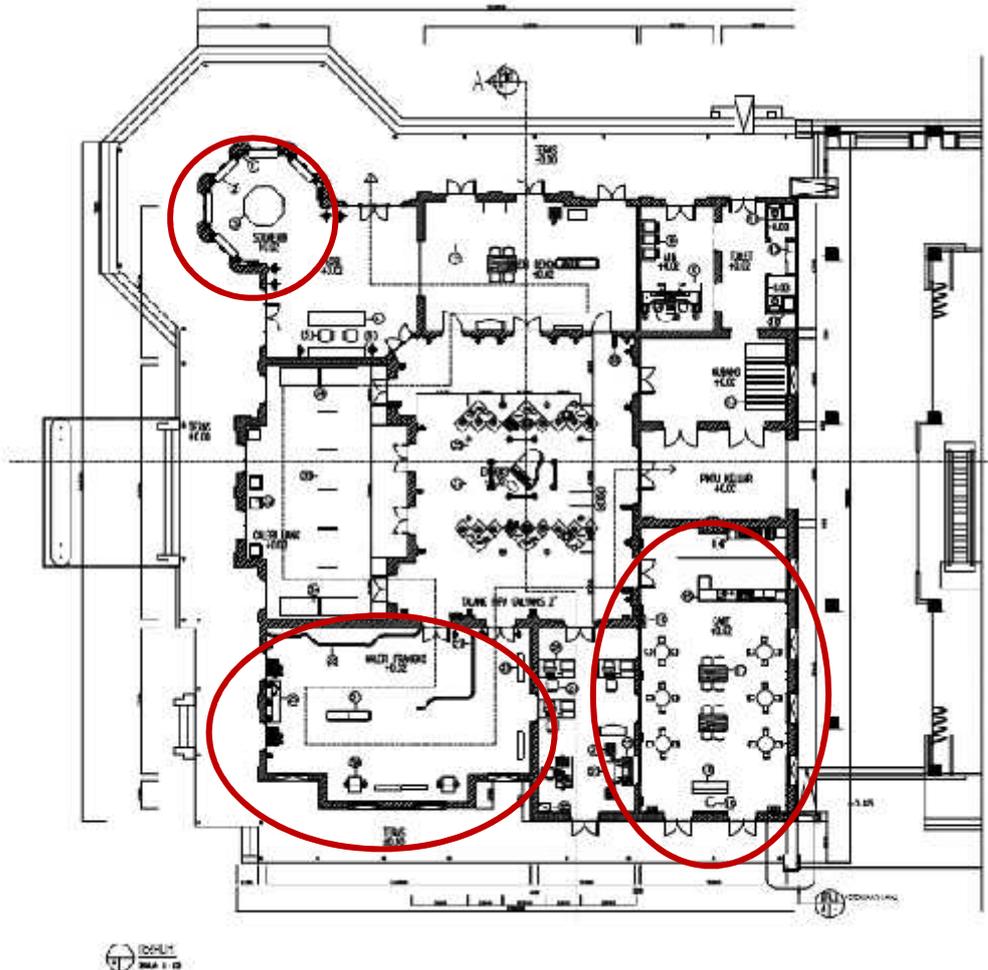


Gambar 5.1 Denah Alternatif 1
Sumber: Data Ptibadi

Perbedaan alternatif satu dengan dua terdapat pada ruang souvenir ruang galeri uang, lobi, lounge, galeri prangko dan restoran dan toilet. Pada sirkulasi ruang prangko belum memenuhi standar arahan pada sebuah galeri dengan tata letaknya yang simetris.



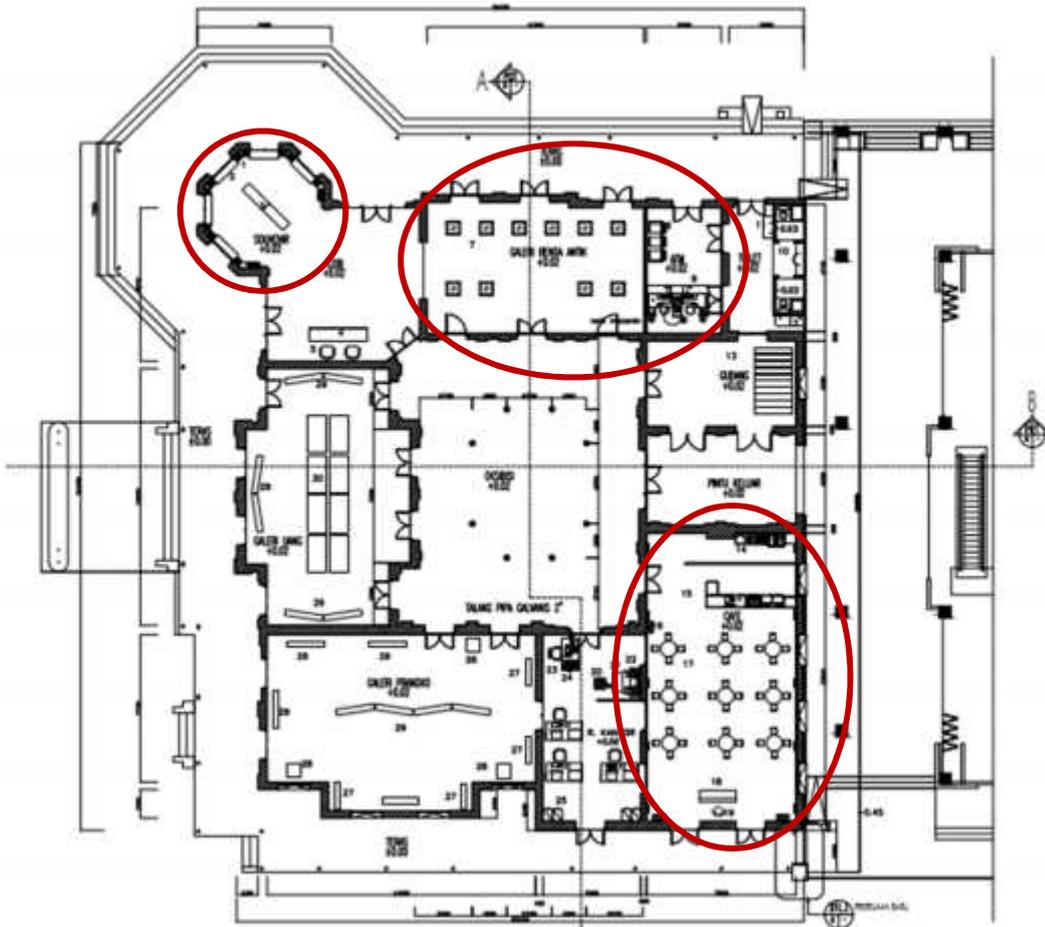
5.1.2. Alternatif Layout 2



Bagan 5.2 Denah Alternatif 2
Sumber: google.com, 2016

Pada alternatif 2 area pameran prangko sudah di sekat dengan papan display sehingga arahan sirkulasi pengunjung terpenuhi. Bentuk furnitur pada ruang lobi mengikuti bentuk bangunan, dan pada area cafe terdapat dua jenis meja yaitu meja bundar dan meja persegi.

5.1.3. Alternatif Layout 3



Gambar 5.3 Denah Alternatif 3
Sumber : Data Pribadi

Pada alternatif 3 area display barang antik penataan layout kurang nyaman bagi sirkulasi pengunjung. Sedangkan pada area toko souvenir display terkesan simple

Pada area cafe jenis meja kursi memiliki jenis yang sama seluruhnya, sirkulasi juga dianggap tidak nyaman karena jarak yang terlalu dekat. Sedangkan pada area pameran prangko sama dengan penataan alternatif satu yang dianggap kurang memenuhi arahan sirkulasi pameran.



5.1.4. Weighted Method

Tiga alternatif layout diatas dapat dinilai dengan bobot konsep obyektif dan parameter yang bisa diukur sebagai berikut :

Weighted Method

Keterangan Tabel 1 :

1 = lebih penting
0 = tidak lebih penting

Obyektif	A	B	C	Jumlah	Rangking	Nilai	Bobot
A Entertain	-	0	1	1	II	90	90/270
B Edukatif	1	-	1	2	I	100	100/270
C Kolonial	0	0	-	0	III	80	80/270
Total						270	1.00

Keterangan Tabel 2:

M = Magnitude (Besarnya)
S = Score (nilai angka 1-10)
V = Value (score X Bobot)

Tidak ada = 0
Sedikit = 1-4
Ada = 5-8

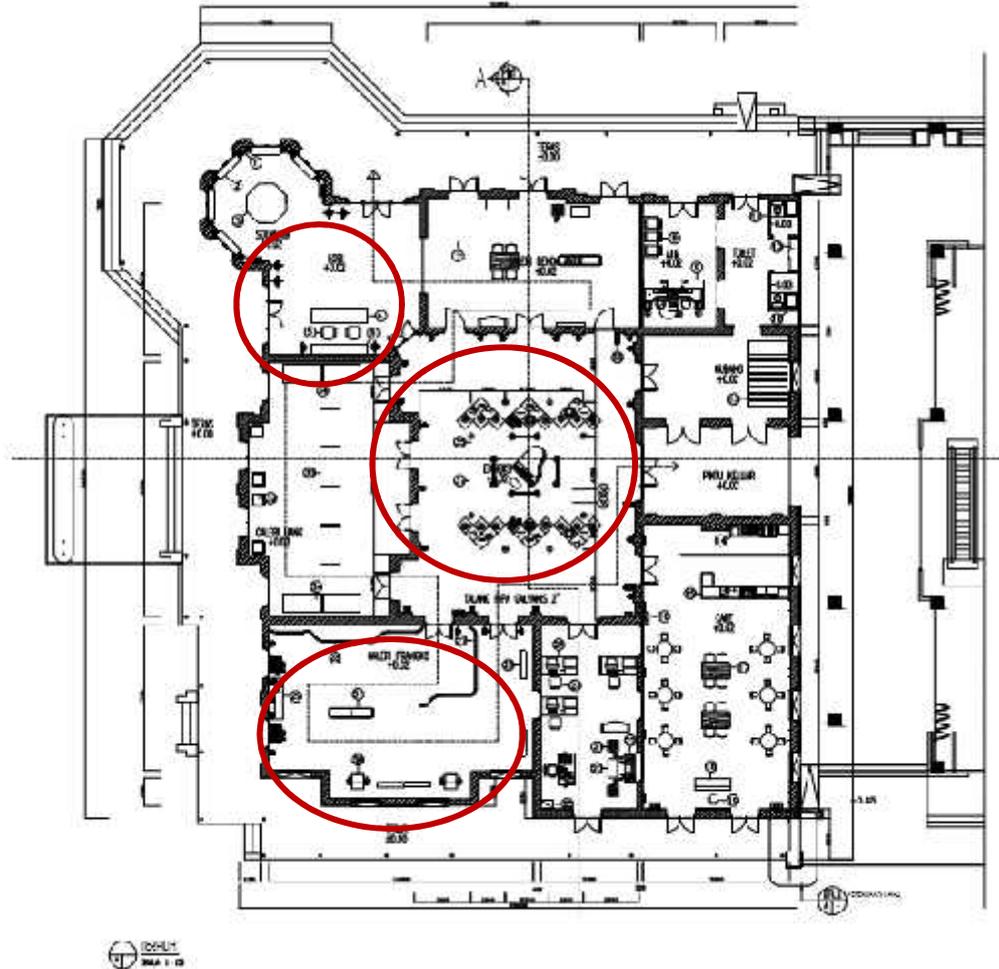
Obyektif	Bobot	Parameter	Alternatif 1			Alternatif 2			Alternatif 3		
			M	S	V	M	S	V	M	S	V
Entertain	0.33	Furnitur yang interaktif	Ada	7	2,31	Sedikit	5	1,65	Ada	5	1,65
Edukatif	0.37	Furnitur yang informatif	Ada	6	2,22	Ada	8	2,96	Ada	7	2,59
		Sirkulasi yang informatif	Ada	6	2,22	Ada	8	2,96	Ada	7	2,59
Kolonial	0.30	Bentukan dengan ornamen art noveou	Ada	7	2,1	Ada	8	2,4	Ada	8	2,4
		Material	Sedikit	4	1,2	sedikit	4	1,2	Sedikit	3	0,9
Total				30	10,05		33	11,17		28	9,53

Bagan 5.4 Weighted
Sumber : Data Pribadi 2016

Setelah dinilai berdasarkan Konsep entertain, edukatif dan kolonial dengan parameter masing-masing, menghasilkan nilai 10.05 untuk alternatif 1, 11.17 untuk alternatif 2, dan 9,53 untuk alterntif 3. Maka dapat disimpulkan bahwa alternatif layout yang terpilih adalah alternatif 2.



5.2. Pengembangan Alternatif Layout Terpilih



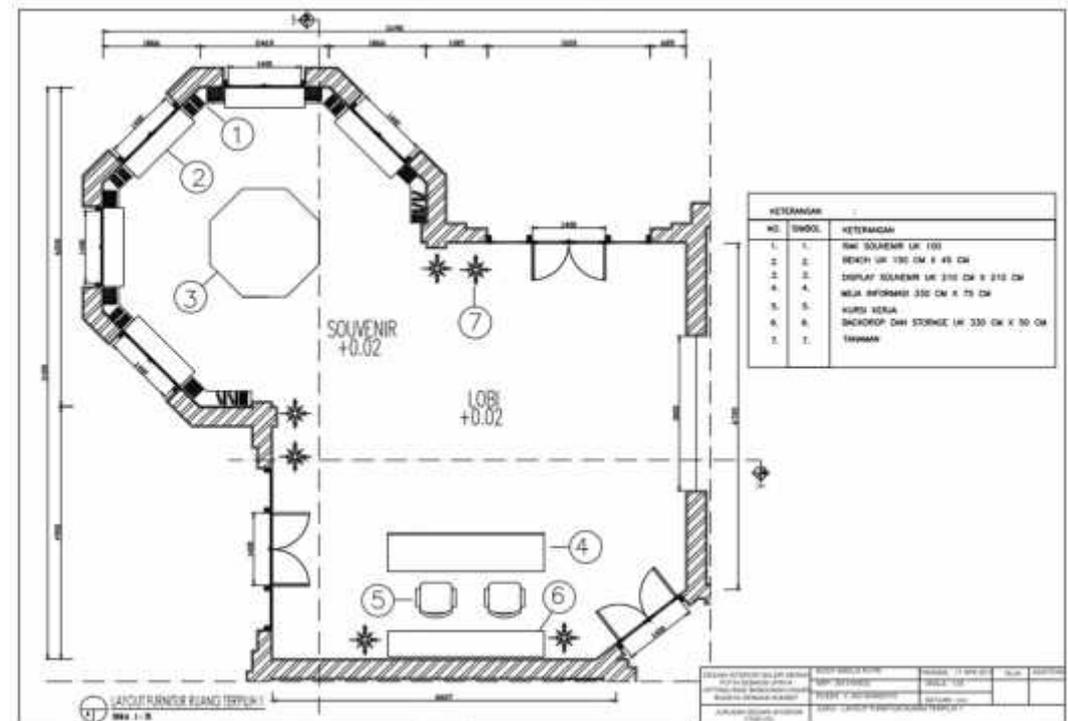
Gambar 5.5 Denah Terpilih
Sumber: Data Pribadi, 2016

Layout alternatif dua merupakan layout terpilih, berdasarkan pertimbangan aktifitas terjadi penambahan furnitur pada area lobi yang berfungsi sebagai sarana penyimpanan barang.



5.3. Pengembangan Desain Ruang Alternatif 1

5.3.1. Layout Furnitur



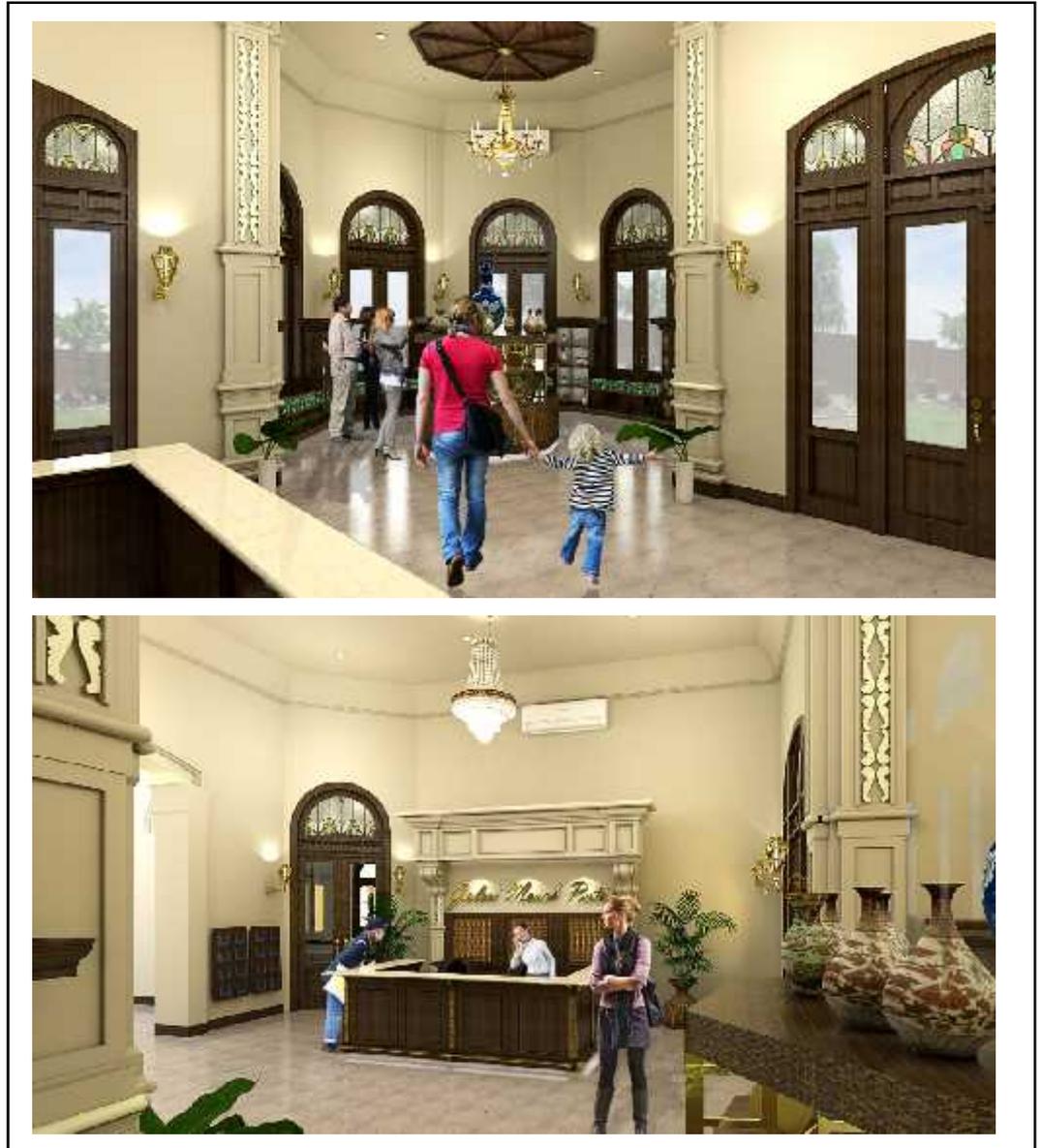
Gambar 5.6 Ruang Terpilih Satu
Sumber: Data Pribadi, 2016

Ruang terpilih satu merupakan area toko souvenir dan lobi pada area ini terdapat furnitur sebagai berikut :

1. Display Souvenir
2. Bangku
3. Display souvenir hexagonal
4. Meja resepsionis
5. kursi resepsionis
6. Storage
7. Tanaman



5.3.2. Gambar 3D

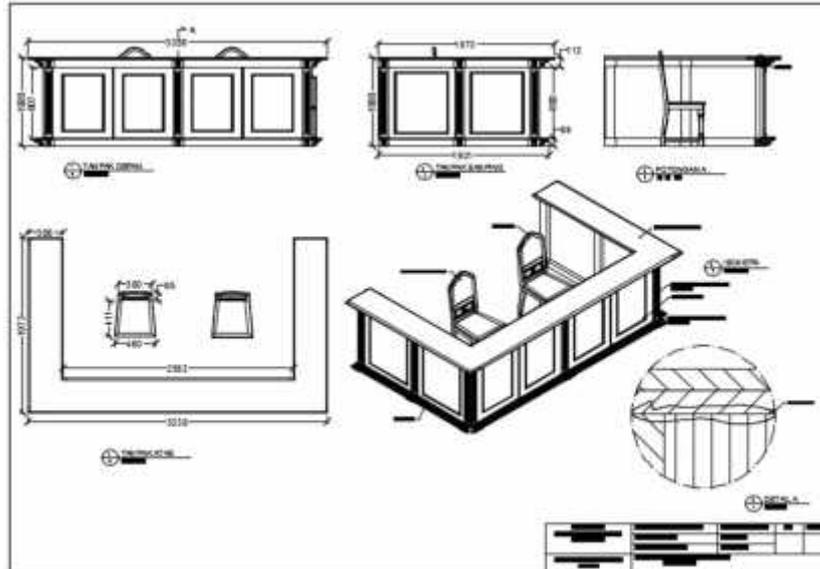


Gambar 5.7 3D ruang terpilih 1
Sumber:Data Pribadi, 2016

Pada ruang pengaplikasian kolonial terlihat pada molding yang diterapkan pada furnitur, bentukan furnitur yang menyesuaikan dengan bentukan ruang . ruangan menggunakan lampu kandelar yang dapat berfungsi sebagai elemen estetis.

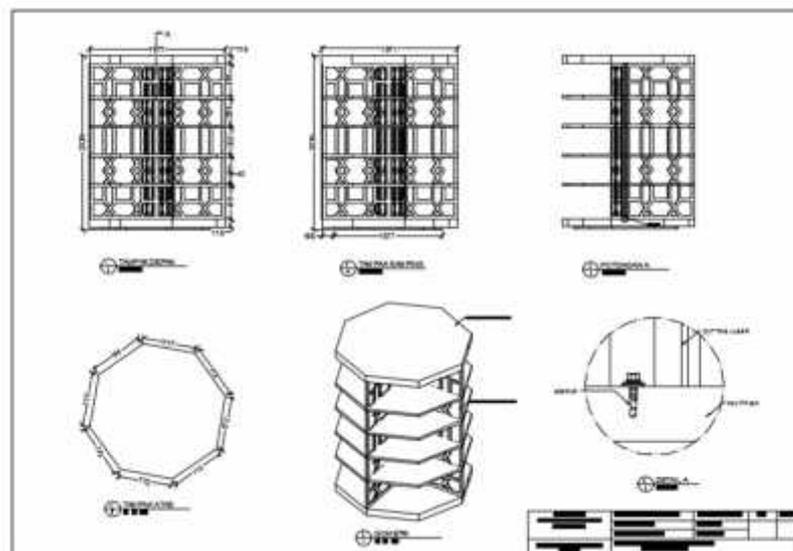


5.3.3. Detil Furni dan Elemen Estetis



Gambar 5.8 Detil Furni ruang terpilih 1
Sumber: Data Pribadi, 2016

Gambar diatas merupakan detil furnitur ruang terpilih satu yaitu meja lobi, meja ini dapat digunakan oleh dua orang.



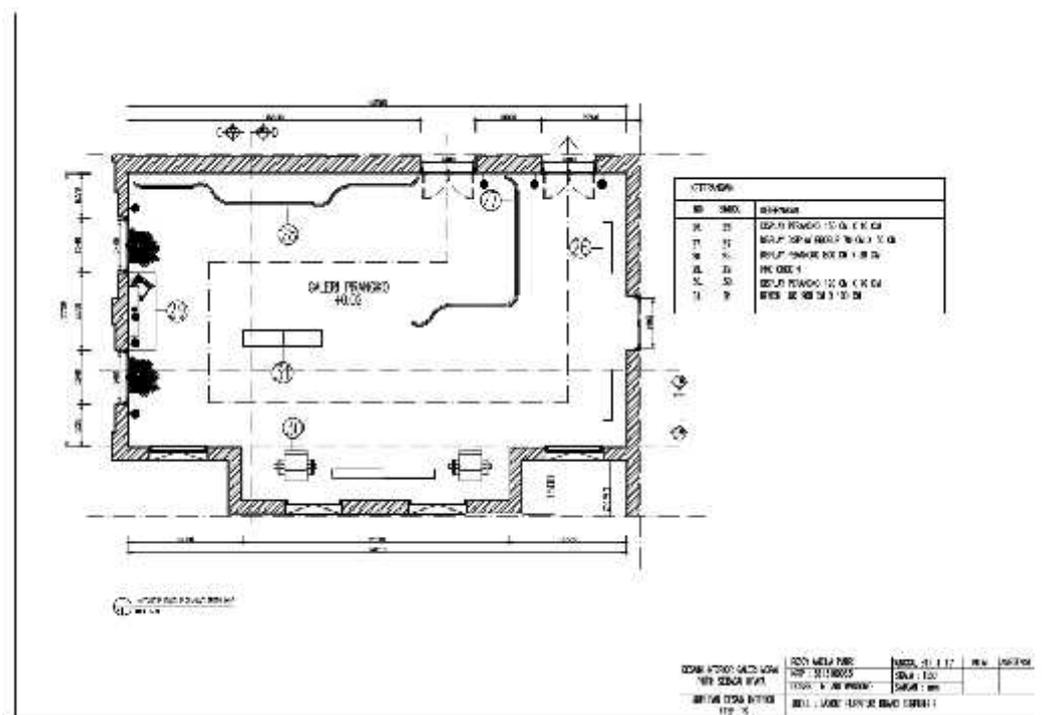
Gambar 5.9 Elemen estetis ruang terpilih 1
Sumber : Data Pribadi, 2016



Gambar diatas merupakan detil furnitur ruang terpilih satu yaitu display souvenir. Display berbentuk rak dengan bentukan segi delapan mengikuti bentukan bangunan kolonial.

5.4. Pengembangan Desain Ruang Alternatif 2

5.4.1. Layout Furnitur



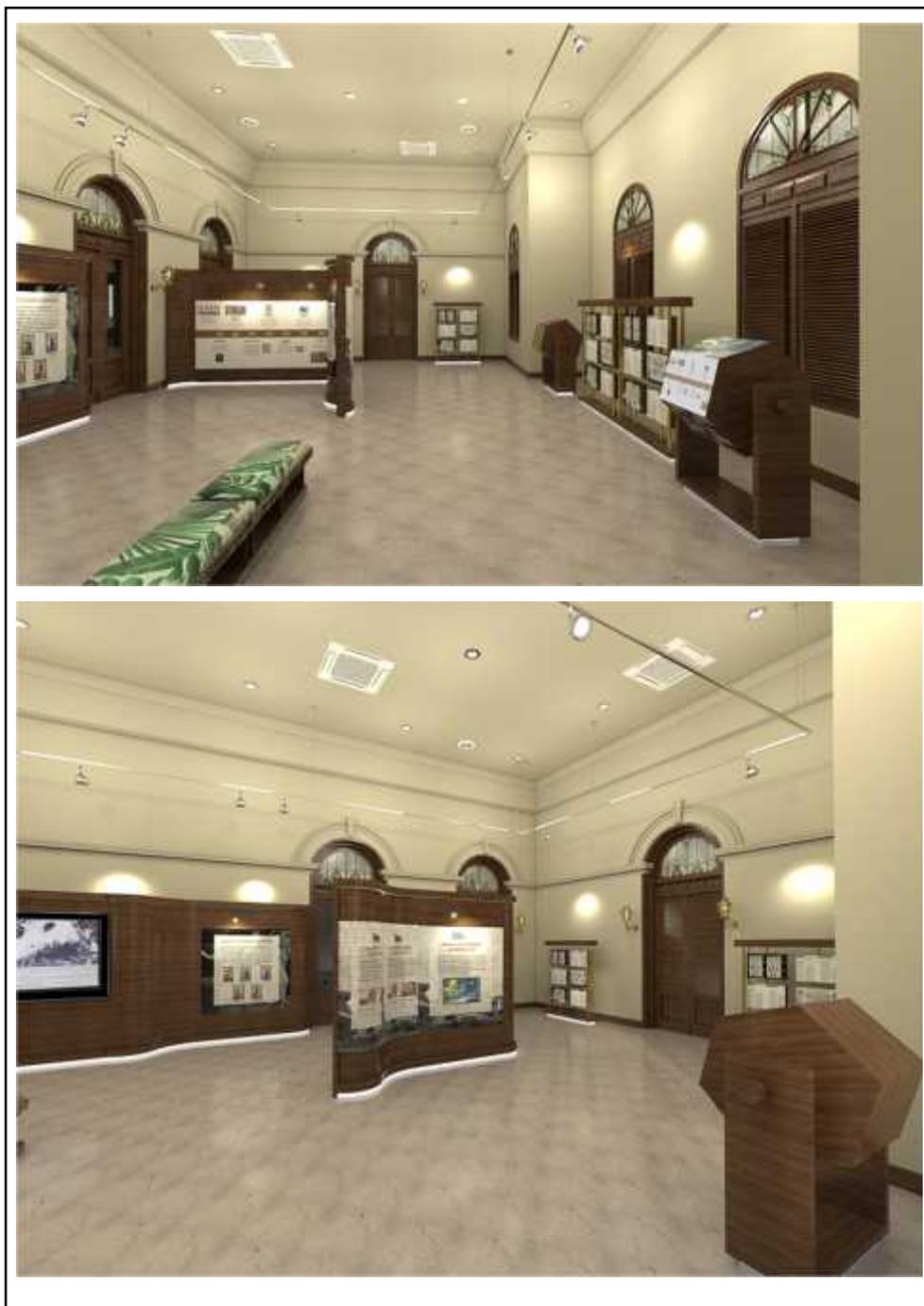
Gambar 5.10 Layout Furnitur ruang terpilih 2
Sumber : Data Pribadi, 2016

Ruang terpilih Dua merupakan ruang prangko pada area ini terdapat furnitur sebagai berikut :

- 26. Rak brosur
- 27. LCD Screen
- 28. Prangko
- 29. Photoboth



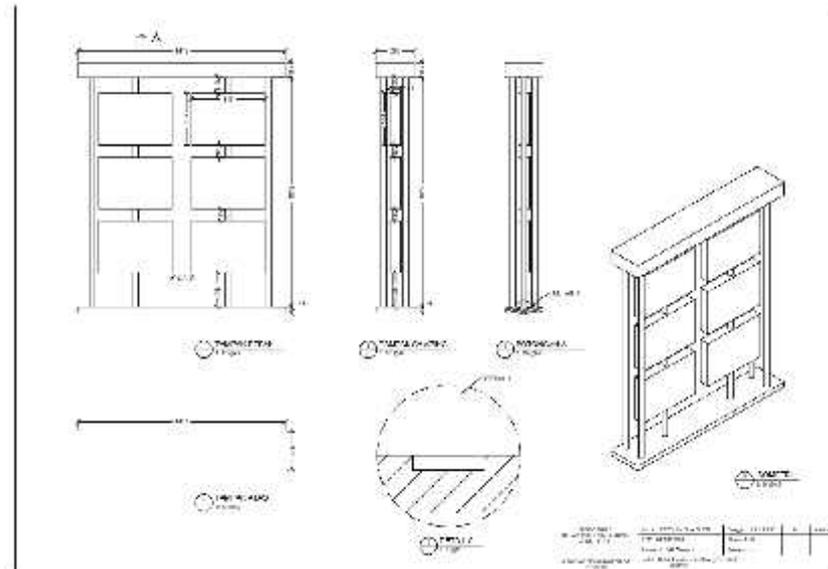
5.4.2. Gambar 3D



Gambar 5.11 3D ruang terpilih 2
Sumber : Data Pribadi, 2016

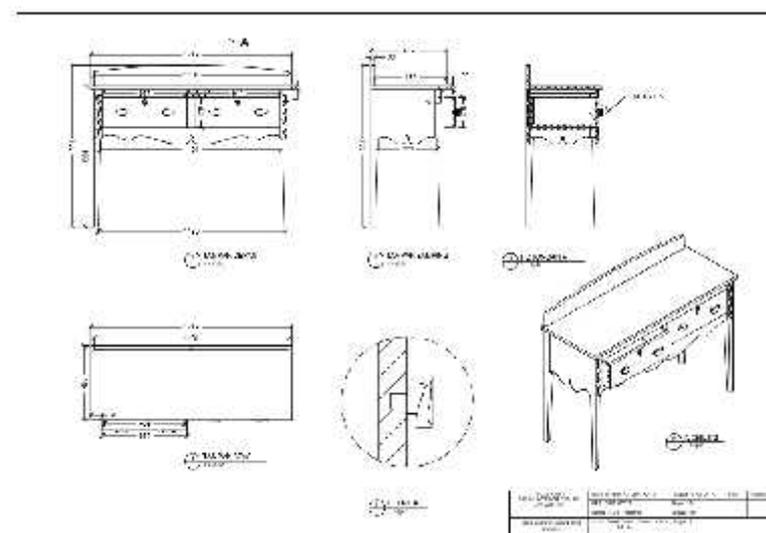


5.4.3. Detil Furni dan Elemen Estetis



Gambar 5.12 Furnitur ruang terpilih 2
Sumber : Data Pribadi, 2016

Gambar diatas merupakan detil furnitur ruang terpilih dua yaitu display prangko . Display berbentuk kotak dengan bentukan persegi dengan material multiplek dan kaca, terdapat ikon surabaya pada furnitur sebgai pengaplikasian cirikhas daerah.



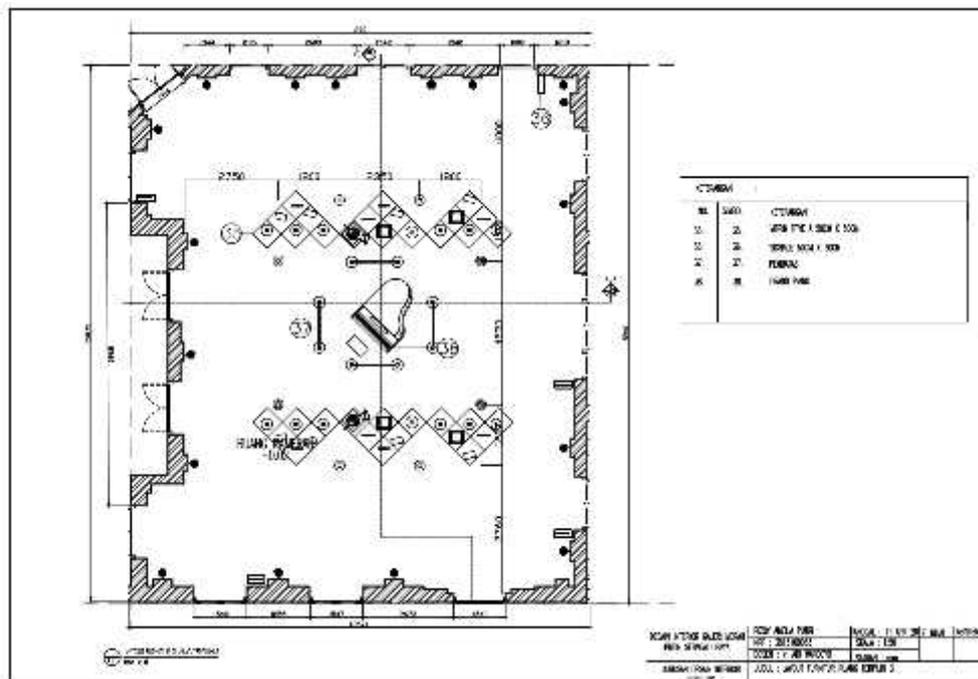
Gambar 5.13 Elemen Estetis terpilih 2
Sumber : Data Pribadi, 2016



Gambar diatas merupakan detil furnitur ruang terpilih dua yaitu layar interaktif . Display berbentuk kotak dengan bentukan segi persegi dengan material multiplek dan fiber plastik, terdapat ikon surabaya pada furnitur sebagai pengaplikasian cirikhas daerah.

5.5. Pengembangan Desain Ruang Alternatif 3

5.5.1. Layout Furnitur



Gambar 5.14 Layout Furnitur ruang terpilih 2
Sumber : Data Pribadi, 2016

Ruang terpilih Dua merupakan ruang prangko pada area ini terdapat furnitur sebagai berikut :

- 35. Box Display
- 36. Papan Signage
- 37. Garis Pembatas
- 38. Grand Piano



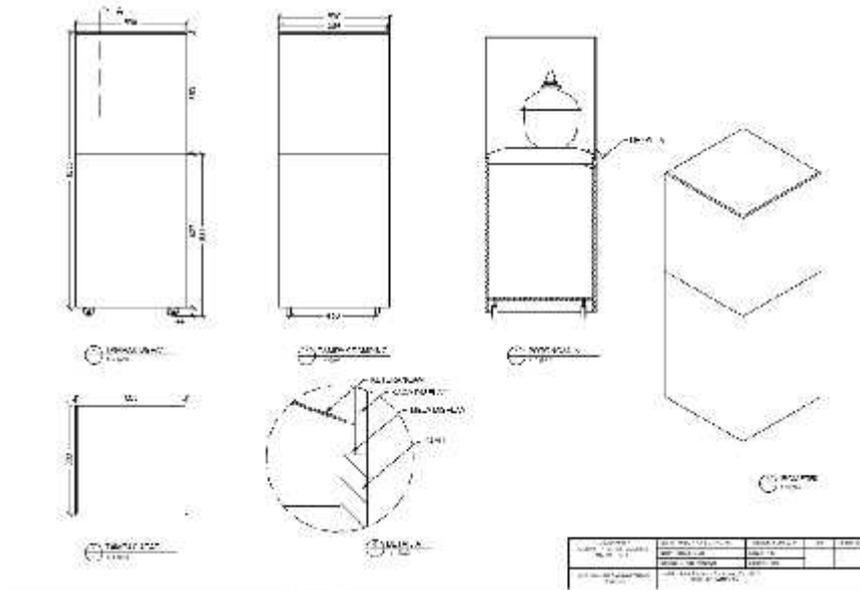
5.5.2. Gambar 3D



Gambar 5.15 3D ruang terpilih 2
Sumber : Data Pribadi, 2016

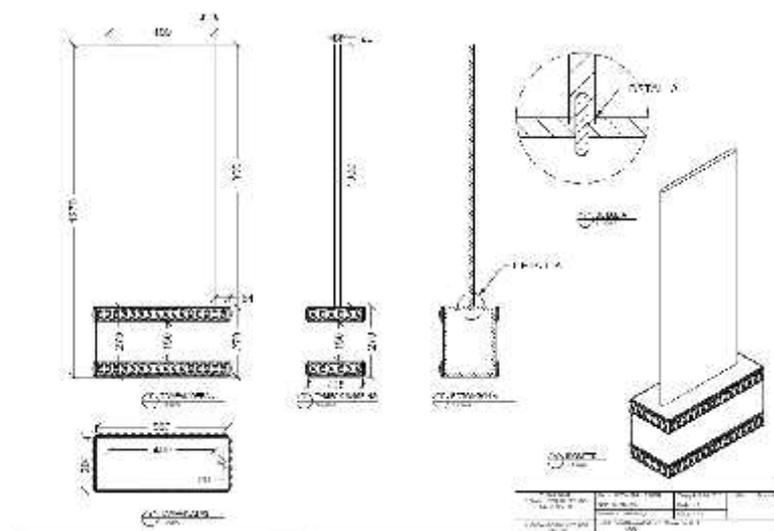


5.5.3. Detil Furni dan Elemen Estetis



Gambar 5.16 Furnitur ruang terpilih 3
Sumber : Data Pribadi, 2016

Gambar diatas merupakan detil furnitur ruang terpilih dua yaitu display prangko . Display berbentuk kotak dengan bentukan persegi dengan material multiplek dan kaca, terdapat ikon surabaya pada furnitur sebagai pengaplikasian cirikhas daerah.



Gambar 5.17 Elemen estetis ruang terpilih 3
Sumber : Data Pribadi, 2016



Gambar diatas merupakan detil furnitur ruang terpilih dua yaitu layar interaktif . Display berbentuk kotak dengan bentukan segi persegi dengan material multiplek dan fiber plastik, terdapat ikon surabaya pada furnitur sebgai pengaplikasian cirikhas daerah.



BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1. Kesimpulan

Fasilitas yang ditawarkan dalam perancangan interior Gedung merah putih ini adalah fasilitas yang menyediakan informasi dan edukasi bagi setiap pengunjung yang tertarik pada benda bersejarah terkait. Memang hanya sedikit pengunjung Gedung Merah Putih, karena kurangnya promosi dan fasilitas. Maka dari itu diperlukan desain interior yang tepat yaitu dengan unsur edukatif dan *entertain* beserta langgam kolonial tanpa merusak keaslian dari cagar budaya tersebut.

6.2. Saran

Keterbatasan dalam penulisan tugas akhir ini adalah waktu pengumpulan data yang singkat sehingga penulisan tugas akhir ini masih jauh dari kata sempurna. Akan tetapi jika akan diadakan proses eksekusi berdasarkan penulisan ini, maka perlu ditambahkan narasumber untuk diwawancarai seperti pemerintah atau tokoh masyarakat agar data yang didapat lebih akurat dan solusi desain yang dihasilkan lebih tepat.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- DeChiara, Joseph; Panero, Julius & Jelnik, Martin. Time Saver. Mc Grew Hill. New York. 2001.
- Panero, Julius & Jelnik, Martin. Human Dimension & Interior Spaces. Potter/ TenSpeed/ Harmony. New York. 2014.

Jurnal

- Kartika, Rina (2010). Konsep Visual Sistem Sarana Isyarat Penunjuk (Sign System) Di Kampus Syahdan Binus University. *Vol.1 No.2 Oktober 2010: 221-232.*
- Arief, Gusti Hidayat. Analisa Pencahayaan Buatan Dan Sirkulasi Pada Area Display Kendaraan Museum Otomotif Sentul. *Jurusan Desain Interior Telkom University. Bandung.*
- Ruki, Ulli Aulia & Nendiari, Amarena (2014). Penerapan Tipografi Dalam Sistem Signage Pada Interior Ruang Publik. *Vol.5 No.2 Oktober 2014: 822-832.*
- Wulandari, Anak Agung Ayu (2014). Dasar-Dasar Perencanaan Interior Museum. *Humaniora Vol.5 No.1 April 2014: 246-257.*
- Pynkyawati, Theresia; Amir, Azwar & Al Syafaat, La Ode Abdullah. Kajian Desain Sirkulasi Ruang Dalam sebagai Sarana Evakuasi pada Kondisi Bahaya Kebakaran di Bandung Supermal dan Trans Studio Bandung. *Jurusan Teknik Arsitektur ITENAS. Bandung.*
- Setiowati, Erindiah & Saryanto. Tata Cahaya pada Selasar Sunaryo Art Space – Bandung. *Jurnal Online Institut Teknologi Nasional. Bandung.*
- Adysti, Nurina Listya; Antariksa & Suryasari, Noviani (2011). Pelestarian Gedung Merah Putih Balai Pemuda Kota Surabaya. *Arsitektur e-Journal Volume 4 No.2 Juli 2011. UB Malang*
- Surya, Geggy Gamal (2014). Perancangan Signage Pada Interior Gedung Utama Universitas Esa Unggul. *Inosains Volume 9 Nomor 2, Agustus 2014.*

Instansi

SK Walikota Surabaya No. 188.45/251/402/1/04/1996

Peraturan Perundang- undangan Pemerintah Kota Surabaya No 5 Tahun 2005 tentang Pelestarian Bangunan dan atau Lingkungan Cagar Budaya

Menurut Peraturan perundang- undangan pemerintah kota surabaya no 5 tahun 2005 tentang pelestarian bangunan dan atau lingkungan cagar budaya, Gedung Balai Pemuda Merupakan :

- a. Bangunan Cagar Budaya Kelas A.
Yaitu bangunan cagar budaya yang harus di pertahankan secara preservasi (pasal 11).
- b. Konservasi bangunan cagar budaya Golongan A (Preservasi) dilaksanakan dengan ketentuan sebagai berikut : (Pasal 14)
 1. Bangunan dilarang dibongkar dan/ atau diubah ;
(dalam hal ini tidak boleh ada pembongkaran struktur bangunan)
 2. Apabaila kondisi fisik bangunan buruk, roboh, terbakar atau tidak layak berdiri, dapat dilakukan pembongkaran untuk dibangun kembali seperti semula sesuai dengan aslinya ;
 3. Pemeliharaan dan perawatan bangunan harus menggunakan bahan yang sama/sejenis atau memiliki karakter yang sama dengan mempertahankan detail ornamen aslinya ;
 4. dalam upaya revitalisasi dimungkinkan adanya penyesuaian perubahan fungsi sesuai rencana kota yang berlaku tanpa mengubah bentuk aslinya ; dan
 5. di dalam persil atau lahan bangunan cagar budaya dimungkinkan adanya bangunan tambahan yang menjadi satu kesatuan yang utuh dengan bangunan utama.

Menurut Peraturan perundang- undangan pemerintah kota surabaya no 5 tahun 2005 tentang pelestarian bangunan dan atau lingkungan cagar budaya, istilah-istilah berikut memiliki arti :

- a. Bangunan Cagar Budaya
Adalah bangunan buatan manusia, berupa kesatuan atau kelompok, atau bagian-bagiannya atau sisasisanya, yang berumur

sekurang-kurangnya 50 (lima puluh) tahun, atau mewakili masa gaya yang khas dan mewakili masa gaya sekurang-kurangnya 50 (lima puluh) tahun, serta dianggap mempunyai nilai penting bagi sejarah, ilmu pengetahuan dan kebudayaan .

b. Lingkungan Cagar Budaya

Adalah kawasan di sekitar atau di sekeliling bangunan cagar budaya yang diperlukan untuk pelestarian bangunan cagar budaya dan/atau kawasan tertentu yang berumur sekurang-kurangnya 50 (lima puluh) tahun, serta dianggap mempunyai nilai penting bagi sejarah, ilmu pengetahuan dan kebudayaan .

c. Pelestarian atau Konservasi

Adalah segenap proses pengelolaan suatu bangunan dan/atau lingkungan cagar budaya agar makna budaya yang dikandungnya terpelihara dengan baik dengan tujuan untuk melindungi, memelihara dan memanfaatkan, dengan cara preservasi, pemugaran atau demolisi .

d. Perlindungan

Adalah upaya mencegah dan menanggulangi segala gejala atau akibat yang disebabkan oleh perbuatan manusia atau proses alam, yang dapat menimbulkan kerugian atau kemusnahan bagi nilai manfaat dan keutuhan bangunan dan/atau lingkungan cagar budaya dengan cara penyelamatan, pengamanan dan penertiban.

e. Pemeliharaan

Adalah upaya melestarikan bangunan dan/atau lingkungan cagar budaya dari kerusakan yang diakibatkan oleh faktor manusia, alam dan hayati dengan cara perawatan dan pengawetan .

f. **Preservasi**

Adalah pelestarian suatu bangunan dan/atau lingkungan cagar budaya dengan cara mempertahankan keadaan aslinya tanpa ada perubahan, termasuk upaya mencegah penghancuran .

g. **Pemugaran**

Adalah serangkaian kegiatan yang bertujuan melestarikan bangunan dan/atau lingkungan cagar budaya dengan cara restorasi (rehabilitasi), rekonstruksi atau revitalisasi (adaptasi) .

h. **Restorasi atau rehabilitasi**

Adalah pelestarian suatu bangunan dan/atau lingkungan cagar budaya dengan cara mengembalikan ke dalam keadaan semula dengan menghilangkan tambahan-tambahan dan memasang komponen semula tanpa menggunakan bahan baru .

i. **Rekonstruksi**

Adalah upaya mengembalikan suatu tempat semirip mungkin dengan keadaan semula, dengan menggunakan bahan lama maupun bahan baru, sesuai informasi kesejarahan yang diketahui.

j. **Adaptasi atau Revitalisasi**

Adalah mengubah bangunan dan/atau lingkungan cagar budaya agar dapat dimanfaatkan untuk fungsi yang lebih sesuai tanpa menuntut perubahan drastis.

k. **Demolisi**

Adalah upaya pembongkaran atau perombakan suatu bangunan cagar budaya yang sudah dianggap rusak dan membahayakan dengan pertimbangan dari aspek keselamatan dan keamanan dengan melalui penelitian terlebih dahulu dengan dokumentasi yang lengkap.

Rencana Anggaran Biaya

Ruang Perangko Gedung Merah Putih Surabaya

No.	<i>Item Pekerjaan</i>	<i>Vol.</i>	<i>Sat.</i>	<i>Harga Sat.</i>	<i>Jumlah</i>
A Pekerjaan Lantai					
1	Poles Lantai	119,75	m2	Rp25.000,00	Rp2.993.750,00
				Sub total	Rp2.993.750,00
B Pekerjaan Dinding					
1	Pengecatan dinding dalam	204,54	m2	Rp25.646,00	Rp5.245.632,84
				Sub total	Rp5.245.632,84
C Pekerjaan Plafon					
1	Pengecatan plafon	119,8	m2	Rp25.646,00	Rp3.072.390,80
				Sub total	Rp3.072.390,80
D Pekerjaan Kusen, Pintu, Jendela					
1	Pengecatan kayu	54,55	m2	Rp15.045,00	Rp820.704,75
				Sub total	Rp820.704,75
E Pekerjaan Kelistrikan					
1	Instalasi titik lampu	40	titik	Rp367.500,00	Rp14.700.000,00
2	Instalasi titik stopkontak dinding	6	titik	Rp273.210,00	Rp1.639.260,00
3	Pemasangan saklar ganda	1	titik	Rp79.210,00	Rp79.210,00
				Sub total	Rp16.418.470,00
F Pekerjaan Lain-lain					
1	Pemasangan lampu spotlight	13	unit	Rp144.900,00	Rp1.883.700,00
2	Pemasangan lampu downlight	18	unit	Rp129.900,00	Rp2.338.200,00
3	Pemasangan lampu walllamp	9	unit	Rp144.900,00	Rp1.304.100,00
				Sub total	Rp4.221.900,00
G Pekerjaan Furnitur					
1	Display putar	9	unit	Rp550.000,00	Rp4.950.000,00
2	Display perangko	2	unit	Rp600.000,00	Rp1.200.000,00
3	Display panjang	1	unit	Rp1.250.000,00	Rp1.250.000,00
4	Bench	2	unit	Rp850.000,00	Rp1.700.000,00
5	Kursi	1	unit	Rp450.000,00	Rp450.000,00
6	Meja display	1	unit	Rp950.000,00	Rp950.000,00
7	Tempat brosur	1	unit	Rp700.000,00	Rp700.000,00
8	Pot	2	unit	Rp200.000,00	Rp400.000,00
9	Backdrop	1	unit	Rp1.200.000,00	Rp1.200.000,00
				Sub total	Rp12.800.000,00
H Pekerjaan Akhir					
1	Pembersihan Akhir	1	Ls	Rp2.000.000,00	Rp2.000.000,00
				Sub total	Rp2.000.000,00
Total Keseluruhan					Rp47.572.848,39

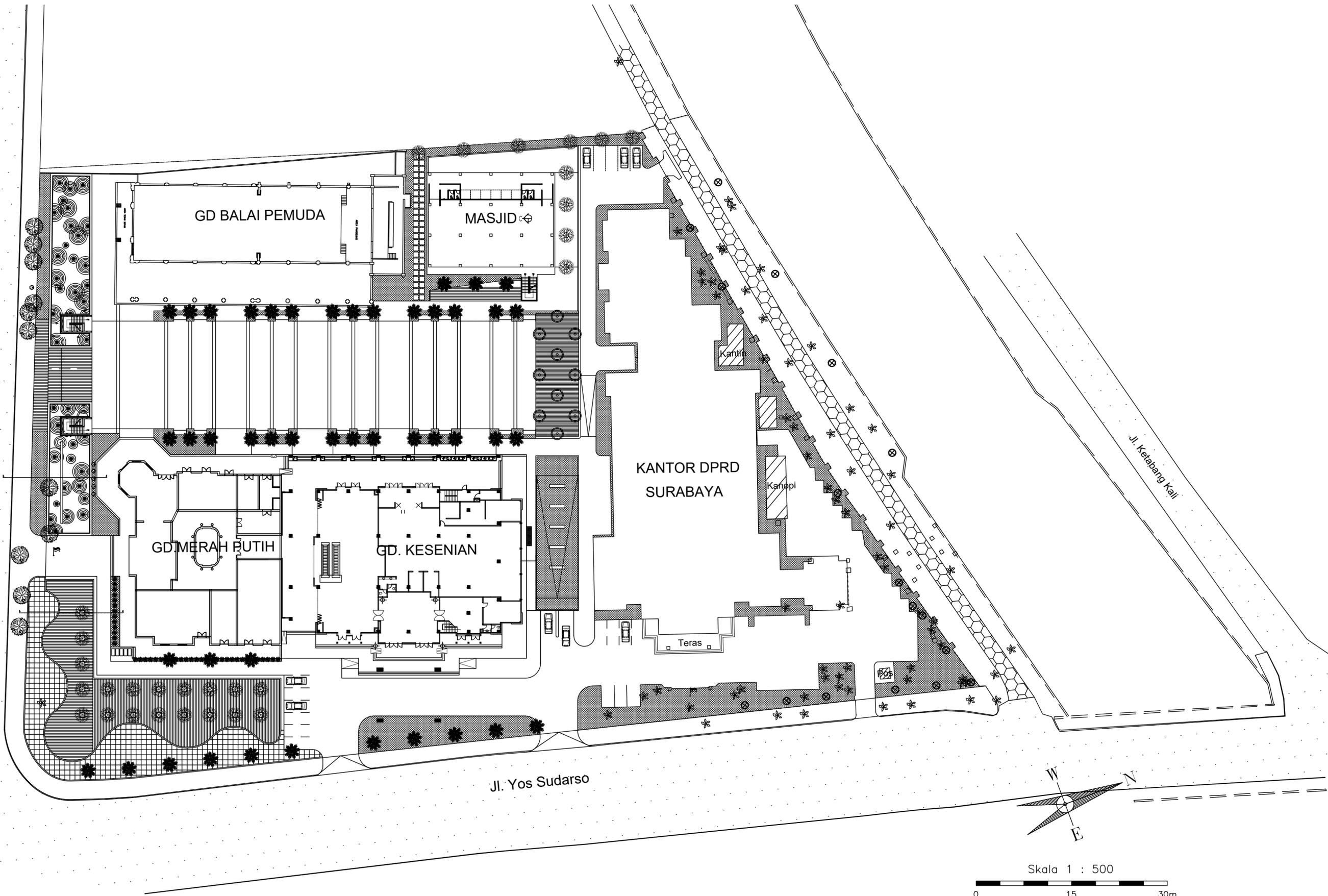
HSPK

Ruang Perangko Gedung Merah Putih Surabaya

No.	Uraian Kegiatan	Koef.	Sat.	Harga Sat.	Jumlah
1	<i>Pengecatan dinding/plafon dalam</i>				
	Mandor	0,0025	O.H	Rp158.000,00	Rp395,00
	Kepala tukang cat	0,0042	O.H	Rp148.000,00	Rp621,60
	Tukang cat	0,042	O.H	Rp121.000,00	Rp5.082,00
	Pembantu tukang	0,028	O.H	Rp110.000,00	Rp3.080,00
	Cat tembok dalam 2.5kg	0,072	Kaleng	Rp145.500,00	Rp10.476,00
	Dempul tembok	0,12	Kg	Rp34.500,00	Rp4.140,00
	Kertas gosok halus	0,1	Lemba	Rp16.700,00	Rp1.670,00
				<i>Sub total</i>	Rp25.464,60
2	<i>Pengecatan kayu</i>				
	Mandor	0,006	O.H	Rp158.000,00	Rp948,00
	Pembantu tukang	0,1	O.H	Rp110.000,00	Rp11.000,00
	Teer 1/2 kg	0,175	m2	Rp17.700,00	Rp3.097,50
				<i>Sub total</i>	Rp15.045,50
3	<i>Pemasangan titik lampu</i>				
	Kepala tukang	0,05	O.H	Rp148.000,00	Rp7.400,00
	Tukang	0,5	O.H	Rp121.000,00	Rp60.500,00
	Pembantu tukang	0,3	O.H	Rp110.000,00	Rp33.000,00
	Kabel NYM 3x2,5mm	10	m	Rp19.500,00	Rp195.000,00
	Isolator	4	unit	Rp7.800,00	Rp31.200,00
	Pipa pralon 5/8	2,5	batang	Rp7.800,00	Rp19.500,00
	T Doos pvc	1	buah	Rp2.700,00	Rp2.700,00
	Fiting plafon	1	buah	Rp18.200,00	Rp18.200,00
				<i>Sub total</i>	Rp367.500,00
4	<i>Pemasangan titik stopkontak</i>				
	Kepala tukang	0,05	O.H	Rp148.000,00	Rp7.400,00
	Tukang	0,2	O.H	Rp121.000,00	Rp24.200,00
	Pembantu tukang	0,001	O.H	Rp110.000,00	Rp110,00
	Kabel NYM 3x2,5mm	10	m	Rp19.500,00	Rp195.000,00
	Stopkontak	1	unit	Rp24.300,00	Rp24.300,00
	Pipa pralon 5/8	2,5	batang	Rp7.800,00	Rp19.500,00
	T Doos pvc	1	buah	Rp2.700,00	Rp2.700,00
				<i>Sub total</i>	Rp273.210,00
5	<i>Pemasangan saklar ganda</i>				
	Kepala tukang	0,05	O.H	Rp148.000,00	Rp7.400,00
	Tukang	0,2	O.H	Rp121.000,00	Rp24.200,00
	Pembantu tukang	0,001	O.H	Rp110.000,00	Rp110,00
	Saklar ganda simply switch	1	unit	Rp47.500,00	Rp47.500,00
				<i>Sub total</i>	Rp79.210,00
6	<i>Pemasangan lampu spotlight</i>				
	Kepala tukang	0,05	O.H	Rp148.000,00	Rp7.400,00
	Tukang	0,5	O.H	Rp121.000,00	Rp60.500,00

	Pembantu tukang	0,3	O.H	Rp110.000,00	Rp33.000,00
	Lampu Spotlight	1	unit	Rp44.000,00	Rp44.000,00
				Sub total	Rp144.900,00
7	Pemasangan lampu downlight				
	Kepala tukang	0,05	O.H	Rp148.000,00	Rp7.400,00
	Tukang	0,5	O.H	Rp121.000,00	Rp60.500,00
	Pembantu tukang	0,3	O.H	Rp110.000,00	Rp33.000,00
	Lampu Downlight 4" Eclat	1	unit	Rp29.000,00	Rp29.000,00
				Sub total	Rp129.900,00

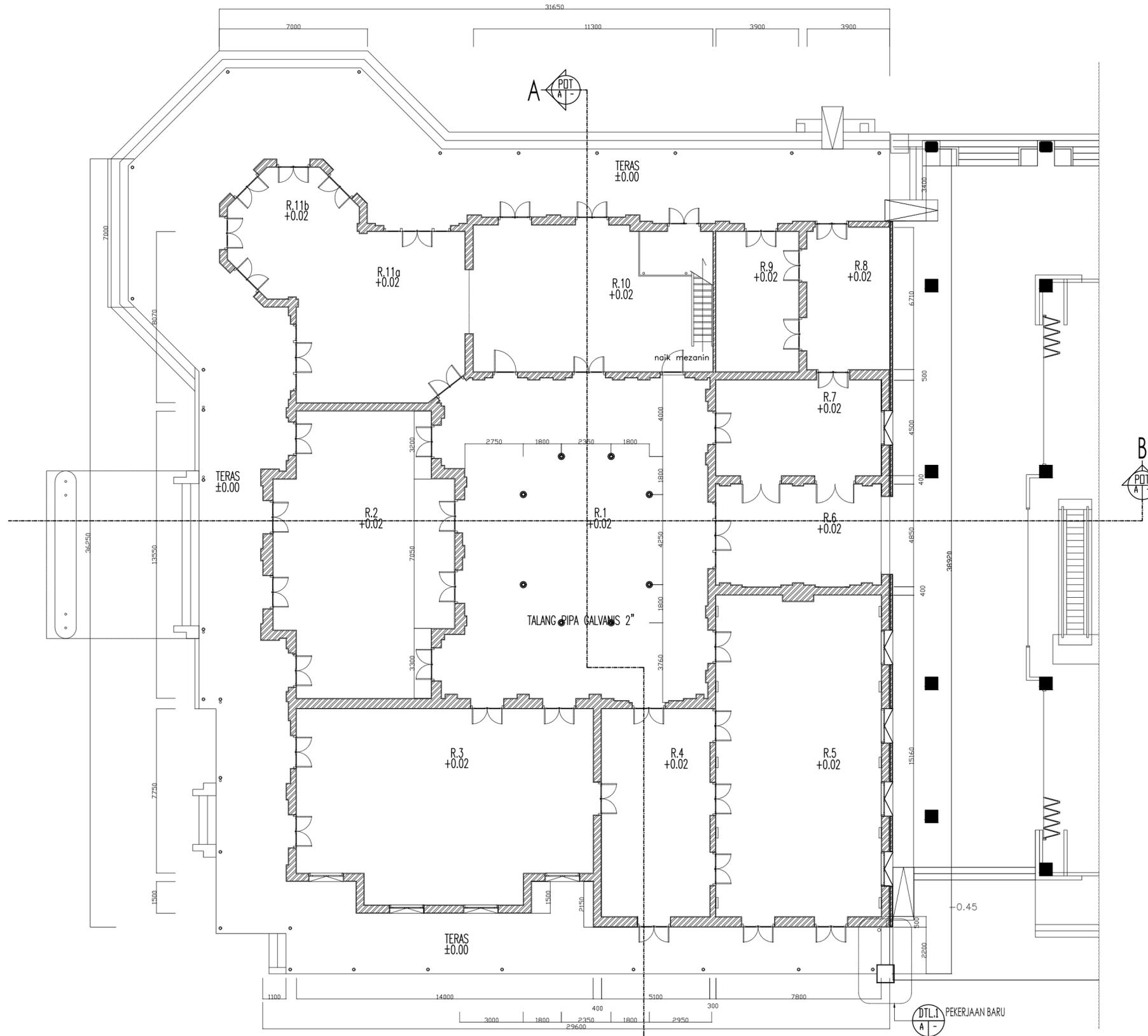
Jl. Gubernur Suryo



DENAH SITEPLAN
SKALA 1 : 500

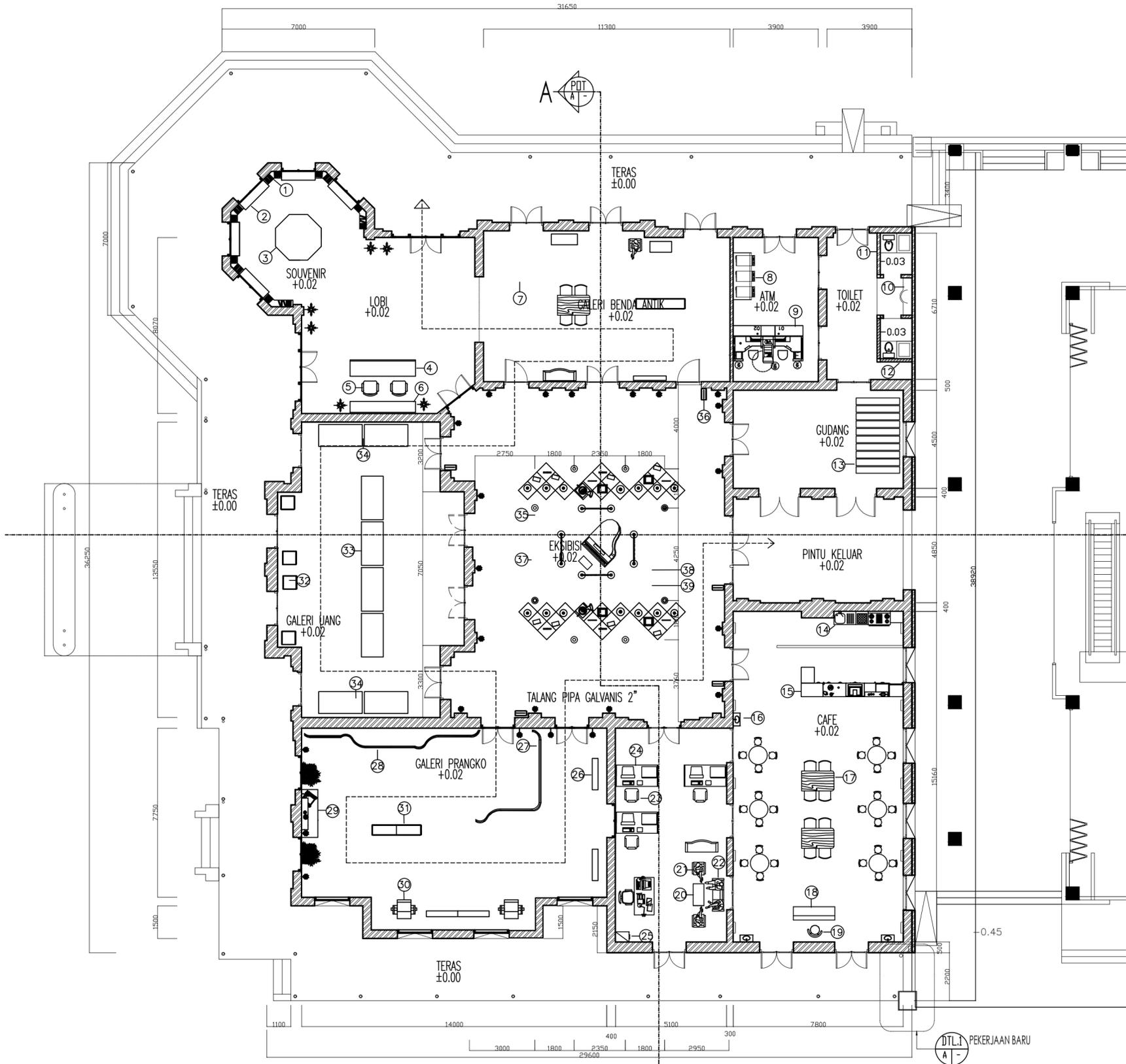
Skala 1 : 500
0 15 30m

DESAIN INTERIOR GALERI MERAH PUTIH SEBAGAI UPAYA	Nama : Rizqy Amelia Putri	Tanggal : 18 Des 2016 Nilai	Asistensi
	NRP : 3813100045	Skala : 1:500	
JURUSAN DESAIN INTERIOR FTSP-ITS	Dosen : Ir. Adi Wardoyi	Satuan : mm	
	Judul : Denah SITEPLAN		




DENAH EKSISTING
 SKALA 1 : 150

DESAIN INTERIOR GALERI MERAH PUTIH SEBAGAI UPAYA OPTIMALISASI BANGUNAN CAGAR BUDAYA DENGAN KONSEP ENTERTAIN EDUKATIF BERNUANSA KOLONIAL	RIZQY AMELIA PUTRI	TANGGAL : 11 APR 2017	NILAI	ASISTENSI
	NRP : 3813100033	SKALA : 1:150		
	DOSEN : Ir. ADI WARDOYO	SATUAN : mm		
JURUSAN DESAIN INTERIOR FTSP-ITS	JUDUL : EKSISTING			

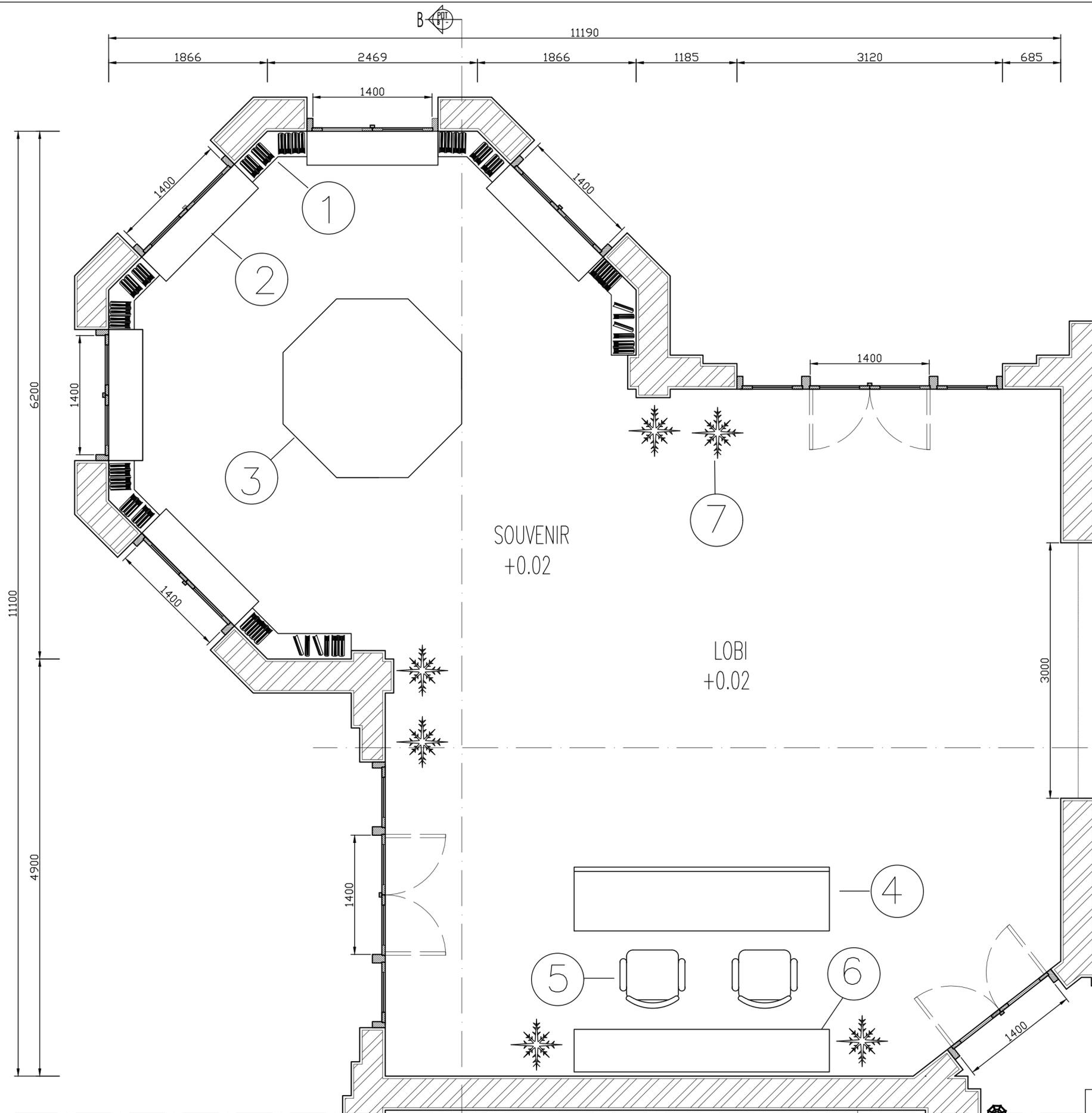


KETERANGAN :

NO.	SIMBOL	KETERANGAN
1.	1.	RAK SOUVENIR UK 100 CM X 40 CM
2.	2.	BENCH UK 150 CM X 45 CM
3.	3.	DISPLAY SOUVENIR UK 210 CM X 210 CM
4.	4.	MEJA INFORMASI 330 CM X 75 CM
5.	5.	KURSI KERJA
6.	6.	BACKDROP DAN STORAGE UK 330 CM X 50 CM
7.	7.	KOTAK DISPLAY UK 72 CM X 72 CM
8.	8.	ATM
9.	9.	MONEY DESK CHANGER UK 320 CM X 160 CM
10.	10.	WASTAFEL
11.	11.	CLOSET
12.	12.	TEMPAT AIR 80CM X 70 CM
13.	13.	PAPAN DISPLAY UK 200 CM X 30 CM
14.	14.	DAPUR UK 320 CM X 600 CM
15.	15.	MEJA BAR UK 460CM X 135CM
16.	16.	WASTAFEL UK 60 CM X 30 CM
17.	17.	MEJA MAKAN UK 140 CM X 90 CM
18.	18.	MEJA KASIR UK 300 CM X 600 CM
19.	19.	KURSI KASIR
20.	20.	SINGLE SOFA UK 65 CM X 50 CM
21.	21.	COFFEE TABLE UK 100 CM X 50 CM
22.	22.	DOUBLE SOFA UK 130 CM X 50 CM
23.	23.	MEJA KERJA KEPALA PIMPINAN UK 170 CM X 100 CM X 75 CM
24.	24.	KURSI KERJA KEPALA PIMPINAN
25.	25.	LOKER DOKUMEN UK 65CM X 45 CM
26.	26.	DISPLAY PERANGKO 150 CM X 40 CM
27.	27.	DISPLAY DISPLAY BROSUR 70 CM X 50 CM
28.	28.	DISPLAY PERANGKO 80 CM X 30 CM
29.	29.	PHOTOBOTH
30.	30.	DISPLAY PERANGKO 120 CM X 70 CM
31.	31.	SOFA UK 200 CM X 100 CM
32.	32.	DISPLAY UANG 80 CM X 30 CM
33.	33.	DISPLAY VITRIN UANG UK 200 CM X 100 CM
34.	34.	PAPAN DISPLAY UK 80 CM X 30 CM
35.	35.	DISPLAY INFORMASI
36.	36.	SIGNAGE 50CM X 30CM
37.	37.	ALAS DISPLAY 200 CM X 200 CM
38.	38.	VITRIN TPYE A 50CM X 50CM
39.	39.	VITRIN TYPE B 40CM X 40CM

TERPILIH
SKALA 1 : 150

DESAIN INTERIOR GALERI MERAH PUTIH SEBAGAI UPAYA OPTIMALISASI BANGUNAN CAGAR BUDAYA DENGAN KONSEP ENTERTAIN EDUKATIF BERNUANSA KOLONIAL	RIZQY AMELIA PUTRI	TANGGAL : 11 APR 2017	NILAI	ASISTENSI
	NRP : 3813100033	SKALA : 1:150		
	DOSEN : Ir. ADI WARDOYO	SATUAN : mm		
JURUSAN DESAIN INTERIOR FTSP-ITS	JUDUL : TERPILIH			

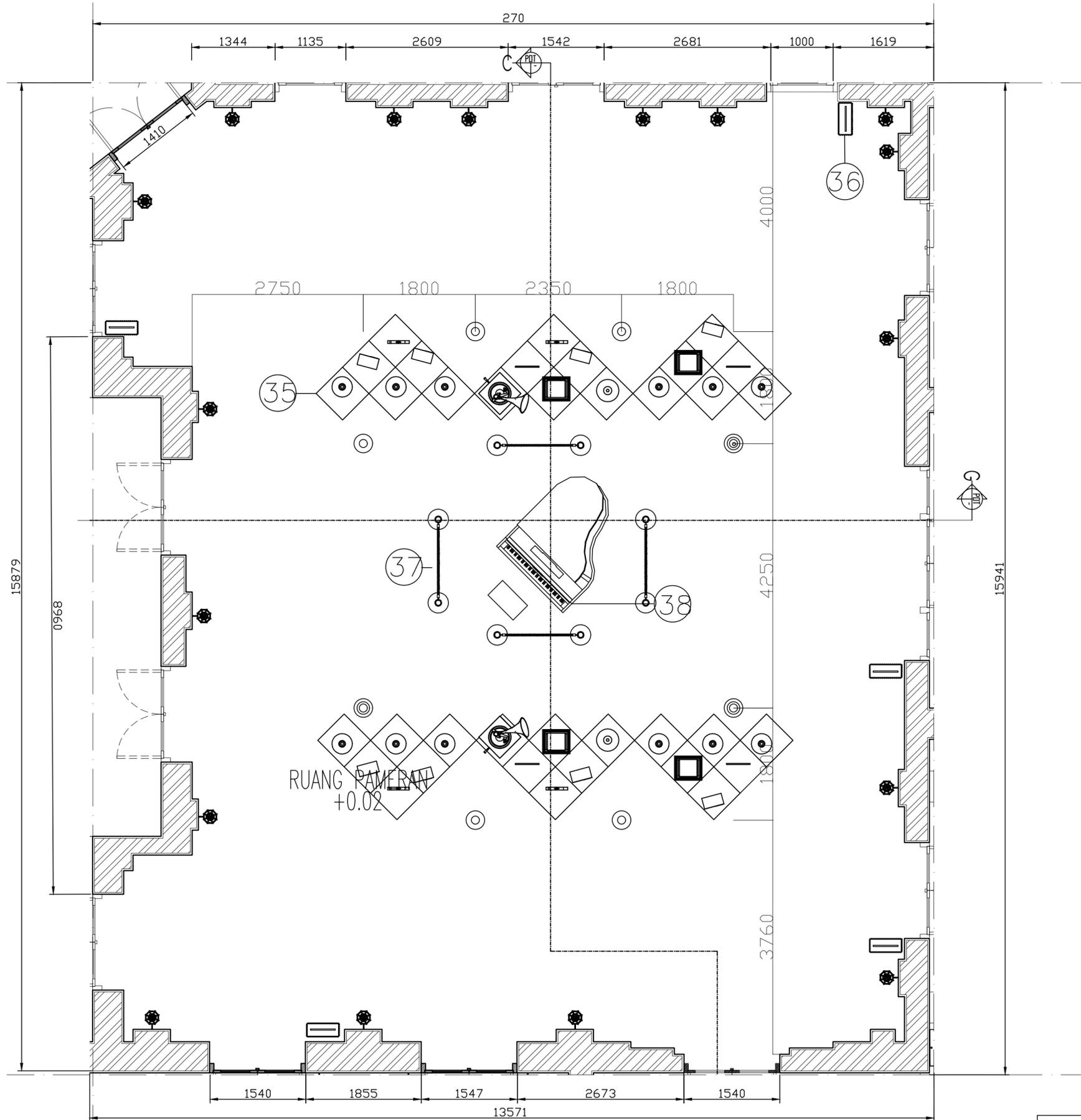


KETERANGAN :

NO.	SIMBOL	KETERANGAN
1.	1.	RAK SOUVENIR UK 100 CM X 40 CM
2.	2.	BENCH UK 150 CM X 45 CM
3.	3.	DISPLAY SOUVENIR UK 210 CM X 210 CM
4.	4.	MEJA INFORMASI 330 CM X 75 CM
5.	5.	KURSI KERJA
6.	6.	BACKDROP DAN STORAGE UK 330 CM X 50 CM
7.	7.	TANAMAN PALEM

LAYOUT FURNITUR RUANG TERPILIH 1
SKALA 1 : 35

DESAIN INTERIOR GALERI MERAH PUTIH SEBAGAI UPAYA OPTIMALISASI BANGUNAN CAGAR BUDAYA DENGAN KONSEP	RIZQY AMELIA PUTRI	TNGGL :11 APR17	NILAI	ASISTENSI
	NRP : 3813100033	SKALA : 1:35		
JURUSAN DESAIN INTERIOR FTSP-ITS	DOSEN : Ir. ADI WARDOYO	SATUAN : mm		
	JUDUL : LAYOUT FURNITUR RUANG TERPILIH 1			



KETERANGAN :		
NO.	SIMBOL	KETERANGAN
35.	35.	VITRIN TPYE A 50CM X 50CM
36.	36.	SIGNAGE 50CM X 30CM
37.	37.	PEMBATAS
38.	38.	GRAND PIANO

LAYOUT FURNITUR RUANG TERPILIH 3
SKALA 1 : 50

DESAIN INTERIOR GALERI MERAH PUTIH SEBAGAI UPAYA	RIZQY AMELIA PUTRI	TANGGAL : 11 APR 2017	NILAI	ASISTENSI
	NRP : 3813100033	SKALA : 1:50		
JURUSAN DESAIN INTERIOR FTSP-ITS	DOSEN : Ir. ADI WARDOYO	SATUAN : mm		
	JUDUL : LAYOUT FURNITUR RUANG TERPILIH 3			

BIODATA PENULIS



Penulis, Rizqy Amelia Putri merupakan anak pertama dari lima bersaudara. Penulis dilahirkan di kota Padang pada tanggal 5 Maret 1995. Penulis telah menempuh pendidikan formal TK Angkasa Lanud Padang (2000-2001), SD Angkasa I Lanud Padang (2001-2007), SMPN 7 Padang (2007-2010) dan SMAN 10 Padang (2010-2013). Kemudian pada tahun 2013 penulis diterima di S1 Jurusan Desain Interior Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya.

Selama kuliah penulis terlibat dalam beberapa kegiatan kampus. Beberapa diantaranya adalah sebagai Staff Ahli Departemen Kesejahteraan Mahasiswa pada Himpunan Mahasiswa Desain Interior ITS 2015/2016, dan Pelaksana ITS Mengajar *For* Indonesia tahun 2015.

Penulis dapat dihubungi melalui alamat email rizzuputri@gmail.com.