

**PUSAT PENGEMBANGAN SENI RUPA
DI SURABAYA**

“VISUAL ART DEVELOPMENT CENTRE IN SURABAYA”

**SKRIPSI ARSITEKTUR
DIAJUKAN UNTUK MEMENUHI PERSYARATAN
MEMPEROLEH GELAR SARJANA TEKNIK**



**Disusun oleh :
DIDIK PURWANTO
0110650018**

**DEPARTEMEN PENDIDIKAN NASIONAL
UNIVERSITAS BRAWIJAYA
FAKULTAS TEKNIK
JURUSAN ARSITEKTUR
MALANG
2007**

**PUSAT PENGEMBANGAN SENI RUPA
DI SURABAYA**

“VISUAL ART DEVELOPMENT CENTRE IN SURABAYA”

**LAPORAN PERANCANGAN
DIAJUKAN UNTUK MEMENUHI PERSYARATAN
MEMPEROLEH GELAR SARJANA TEKNIK**



Disusun oleh :
DIDIK PURWANTO
0110650018

**DEPARTEMEN PENDIDIKAN NASIONAL
UNIVERSITAS BRAWIJAYA
FAKULTAS TEKNIK
JURUSAN ARSITEKTUR
MALANG
2007**

**PUSAT PENGEMBANGAN SENI RUPA
DI SURABAYA**
“ *VISUAL ART DEVELOPMENT CENTRE IN SURABAYA* ”

SKRIPSI ARSITEKTUR
DIAJUKAN UNTUK MEMENUHI PERSYARATAN
MEMPEROLEH GELAR SARJANA TEKNIK



Disusun oleh :
DIDIK PURWANTO
0110650018

Mengetahui:

Pembimbing I

Pembimbing II

(Ir. EDI HARI PURWONO,MT)
Nip. 131 281 895

(HERRY SANTOSA,ST.,MT)
Nip. 132 262 266

Mengetahui:
Ketua Jurusan Arsitektur
Fakultas Teknik Universitas Brawijaya

Ir. Sigmawan Tri Pamungkas, MT
Nip. 131 837 967

**PUSAT PENGEMBANGAN SENI RUPA
DI SURABAYA**
“VISUAL ART DEVELOPMENT CENTRE IN SURABAYA”

Skripsi ini telah diuji dan dinyatakan lulus
pada tanggal 11 Juli 2007



Disusun oleh :

DIDIK PURWANTO
0110650018

Dosen Penguji

Ir. Rusdi Tjahjono,MSA
Nip. 131 653 471

Susilo Kusdiwanggo,ST.,MT
Nip. 132 233 835

Noviani Suryasari,ST.,MT
Nip. 132 283 657

Mengetahui:
Ketua Jurusan Arsitektur
Fakultas Teknik Universitas Brawijaya

Ir. Sigmawan Tri Pamungkas, MT
Nip. 131 837 967



KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi dengan judul Pusat Pengembangan Seni Rupa Di Surabaya ini tepat pada waktunya.

Penulisan Skripsi ini , merupakan salah satu persyaratan akademis dalam rangka menyelesaikan studi pada strata satu (S1) Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Brawijaya.

Dengan segala keterbatasan kemampuan, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, Namun penulisan skripsi ini tidak dapat terwujud tanpa bantuan serta dukungan dari berbagai pihak, oleh karena itu dengan segala kerendahan hati, kami sampaikan penghargaan , dan terimakasih yang sebesar besarnya kepada : :

1. Bapak Ir. Sigmawan Tri Pamungkas, MT selaku ketua Jurusan Arsitektur fakultas Teknik Universitas Brawijaya .
2. Bapak Ir Totok Sugiarto selaku Dosen Pengampu Studio Tugas Akhir Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Brawijaya
3. Bapak Ir. Edi Hari P, MSA selaku Dosen Pembimbing I.
4. Bapak Herry Santosa, ST,MT selaku Dosen Pembimbing II.
5. Bapak Ir. Rusdi Tjahjono,MSA selaku Dosen Evaluator I.
6. Bapak Susilo Kusdiwanggo,ST.,MT selaku Dosen Evaluator II.
7. Ibu Noviani Suryasari,ST.,MT selaku Dosen Evaluator III.
8. Bapak Ibu Dosen beserta karyawan Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Brawijaya.
9. Segenap instansi beserta karyawan yang telah membantu dalam pengumpulan data dalam rangka penulisan skripsi ini.
10. Rekan-rekan Studio Tugas Akhir

Dengan segala keterbatasan yang ada, pada kesempatan ini penulis menyampaikan dalam penulisan skripsi ini, bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari sempurna dan masih banyak kekurangan. Oleh sebab itu kritik dan saran yang membangun sangat kami harapkan untuk proses belajar yang tidak pernah berhenti.

Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dan tambahan wawasan bagi para pembaca .Amin.

Malang, Juli 2007

Penulis



DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING	i
LEMBAR PENGESAHAN DOSEN PENGUJI	ii
LEMBAR ORISINALITAS	iii
RINGKASAN	iv
SUMMARY	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I. PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi Dan Batasan Masalah	6
1.2.1 Identifikasi Masalah	6
1.2.2 Batasan Masalah	6
1.3. Rumusan Masalah	7
1.4. Tujuan Dan Kegunaan	7
1.4.1 Tujuan Perancangan	7
1.4.2. Kegunaan	7
BAB II. TINJAUAN PUSTAKA	9
2.1. Tinjauan Seni Rupa	9
2.1.1. Pengertian Seni Rupa	9
2.1.2. Jenis Dan Ragam Seni Rupa	10
2.2. Tinjauan Galeri Seni Rupa	11
2.2.1. Tinjauan Galeri Dari Beberapa Aspek	11
2.2.2. Galeri Seni Rupa Sebagai Obyek Perencanaan Dan Perancangan	12
2.3. Tinjauan Ruang Keseni-rupaan	12
2.3.1. Tinjauan Ruang Pamer Seni Rupa	12

2.3.1.1.	Penataan Obyek Dalam Ruang Pamer	13
2.3.1.2.	Tinjauan Sirkulasi Dalam Ruang Pamer Atau Galeri	16
2.3.1.3.	Tinjauan Pencahayaan Dalam Ruang Pamer Atau Galeri	18
2.3.1.3.1	Jenis Pencahayaan	18
2.3.1.3.2.	Tata Letak Cahaya (Pencahayaan Buatan) Untuk Obyek Pamer	24
2.3.1.3.3.	Tinjauan Cahaya Sebagai Pembentuk Sirkulasi	25
2.3.2.	Tinjauan Ruang Workshop Seni Rupa	28
2.4.	Tinjauan Bentuk	31
2.4.1.	Tekstur	31
2.4.2.	Garis	31
2.4.3.	Geometri	34
2.5.	Tinjauan Pola Integrasi Antar Ruang/Massa	35
2.6.	Tinjauan Sifat/Karakter Kegiatan Kesenirupaan Dan Kaitannya Dengan Rancangan Arsitektural	40
2.6.1.	Tinjauan Pengaruh Sifat/Karakter Kegiatan Kesenirupaan terhadap Pola Hubungan/Interaksi antar Ruang/Massa	40
2.6.2.	Tinjauan Pengaruh Sifat/Karakter Kegiatan Kesenirupaan terhadap Pandangan Ruang, Bentuk dan Tampilan Bangunan	42
2.6.2.1.	Sifat/Karakter Apresiatif	42
2.6.2.2.	Sifat/Karakter Pembinaan	44
BAB III. METOE KAJIAN		46
3.1.	Identifikasi Permasalahan	46
3.2.	Metode Pengumpulan Data	46
3.3.	Tahap Analisa Data	47
3.4.	Tahap Perancangan	49

BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	52
4.1. Perkembangan Seni Rupa Di Indonesia	52
4.2. Tinjauan Objek Perancangan	52
4.3. Tinjauan Kota Surabaya Sebagai Lokasi Pusat Pengembangan Seni Rupa	54
4.4. Tinjauan Objek Pembanding	55
4.4.1. Galeri Rumah Seni Cemeti di Yogyakarta	55
4.4.2. East Wing National Gallery Of Art Di Washigton DC, Amerika Serikat	57
4.4.3. Hasil Studi Komparasi	60
4.5. Pendekatan Konsep Perencanaan dan Perancangan	61
4.5.1. Analisa Fungsi, Kegiatan, Dan Pelaku	61
4.5.2. Analisa Ruang	68
4.5.2.1. Analisa hubungan aktifitas	70
4.5.2.2. Analisa kebutuhan dan persyaratan ruang	73
4.5.2.3. Analisa besaran ruang	74
4.5.3. Analisa Tapak	80
4.5.3.1. Tinjauan wilayah perencanaan	80
4.5.3.2. Perkembangan penggunaan lahan kota surabaya	82
4.5.3.3. Tinjauan wilayah unit distrik keputih sebagai konteks kawasan	86
4.5.3.4. Lokasi dan kondisi eksisting tapak	90
4.5.3.5. Analisa Pencapaian dan Sirkulasi	92
4.5.3.6. Analisa Kebisingan	93
4.5.3.7. Analisa vegetasi (tata hijau)	94
4.5.3.8. Analisa Zoning	95
4.5.3.9. Analisa Drainase	96
4.5.4. Analisa Pola Penataan Massa	97
4.5.5. Analisa Perancangan Ruang Dalam	101
4.5.5.1. Sirkulasi Ruang Dalam	101
4.5.5.2. Analisa Pencahayaan	104

4.5.6.	Analisa Bentuk Dan Tampilan Bangunan	107
4.5.6.1.	Ekspresi Karakter Kegiatan Apresiatif Seni Rupa Pada Bentuk Dan Tampilan Bangunan	108
4.5.6.2.	Ekspresi karakter kegiatan kreatif seni rupa melalui bentuk dan tampilan bangunan	108
4.5.7.	Analisa Struktur Bangunan	110
4.5.8.	Analisa Sistem Utilitas Bangunan	111
4.5.9.	Analisa sistem keamanan	113
4.6.	Konsep Perencanaan Dan Perancangan Pusat Pengembangan Seni Rupa Jawa Timur Di Surabaya	113
4.6.1.	Konsep Dasar Perancangan	113
4.6.2.	Konsep pola penataan massa	114
4.6.3.	Konsep Bentuk dan Tampilan Bangunan	117
4.6.3.1.	Konsep bentuk	117
4.6.3.2.	Konsep Tampilan	119
4.6.4.	Konsep Ruang	122
4.6.4.1.	Konsep Penentuan Jenis Ruang	122
4.6.4.2.	Konsep Ruang Pamer	122
4.6.5.	Konsep Struktur Bangunan	123
4.6.6.	Konsep Utilitas Bangunan	125
BAB V. PENUTUP		129
5.1.	Simpulan	129
5.2.	Saran	133
DAFTAR PUSTAKA		

DAFTAR TABEL

	Halaman
BAB I. PENDAHULUAN	
1.1 Agenda Seni Dewan Kesenian Surabaya	3
BAB II. TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Ukuran Tinggi Rata-Rata Dan Pandangan Mata Orang Indonesia	14
BAB IV. HASI DAN PEMBAHASAN	
4.1. Pelaku dan Aktifitas	67
4.2. Dimensi dan Bahan Obyek Karya Seni Rupa	69
4.3. Analisa Hubungan Aktifitas	70
4.4. Analisa Kebutuhan dan Persyaratan Ruang	73
4.5. Analisa Besaran Ruang	74
4.6. Rencana Penggunaan Lahan Kota Surabaya Tahun 2013	83
4.7. Pembagian Wilayah Dan Arahan Pengembangan Kota Surabaya	84
4.8. Rencana KDB dan KLB pada wilayah UD. Keputih	88
4.9. Rencana Garis Sempadan Bangunan (GSB) UD.Keputih	89
4.10 Analisa Bentuk Interaksi dan Pola Hubungan Antar Ruang dan Massa	99
4.11 Analisa Sistem Sirkulasi Pada Ruang Pamer	102
4.12 Analisa bentuk dasar geometris	107
4.13 Analisa struktur bangunan	110

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
II. TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Display Karya Pada Ruang Pamer	15
2.2 Perletakan Obyek Berdasarkan Sifatnya	20
2.3 Penerangan Berdasarkan Pemberian Cahayanya	21
2.4 Langit-Langit Sebagai Sumber Cahaya	25
2.5 Lantai Sebagai Sumber Cahaya	25
2.6 Bidang Berpola Sebagai Sumber Cahaya	26
2.7 Titik Lampu Pada Langit-Langit	27
2.8 Titik Lampu Pada Lantai	27
2.9. Macam, Jenis, Dan Karakter Garis	34
2.10. Pola Hubungan Ruang/Massa Space Within A Space	37
2.11. Pola Hubungan Ruang/Massa Interlocking Space	37
2.12. Pola Hubungan Ruang/Massa Interlocking Space1	38
2.13. Pola Hubungan Ruang/Massa Interlocking Space2	38
2.14. Pola Hubungan Ruang/Massa Interlocking Space3	38
2.15. Pola Hubungan Ruang/Massa Adjacent Space	39
2.16. Pola Hubungan Ruang/Massa Spaces Linked By A Common Spaces	39
2.17. Pola Hubungan Ruang/Massa Spaces Linked By A Common Spaces1	40
2.18. Pola Hubungan Ruang/Massa Spaces Linked By A Common Spaces2	40
2.19. Pola Hubungan Ruang/Massa Spaces Linked By A Common Spaces3	41
III. METODE KAJIAN	
3.1. Skema Metode Perancangan	52
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	
4.1 Ruang pameran dalam galeri seni Cemeti	55
4.2 Program ruang galeri seni cemeti	56
4.3 Eksterior bangunan	57
4.4 Interior bangunan	59
4.5 Skema analisa fungsi	64
4.6 Peta Kota Surabaya	81

4.7	Pembagian Pengembangan Kota Surabaya	85
4.8	Unit Distrik Keputih Dalam Konteks Kota Surabaya	86
4.9	Kawasan Unit Distrik Keputih	87
4.10	Peta Lokasi Tapak	91
4.11	Analisa Kebisingan	94
4.12	Analisa Zoning	96
4.13	Analisa Drainase	97
4.14	Analisa Bentuk Interaksi Dan Pola Hubungan Antar Massa Space Within Space	98
4.15	Analisa Bentuk Interaksi Dan Pola Hubungan Antar Massa Adjacent Space	98
4.16	Analisa Bentuk Interaksi Dan Pola Hubungan Antar Massa Interlocking Space	99
4.17	Analisa Bentuk Interaksi Dan Pola Hubungan Antar Massa Space Linked By A Common Space	99
4.18	Pola Sirkulasi Tidak Ada Pilihan	104
4.19	Pola Sirkulasi dengan Pilihan	104
4.20	Konsep Bentuk Interaksi Dan Pola Hubungan Antar Massa pada Pusat Pengembangan Seni Rupa Di Surabaya	115
4.21	Konsep Bentuk Interaksi Dan Pola Hubungan Antar Massa pada Pusat Pengembangan Seni Rupa Di Surabaya	116
4.22	Konsep Bentuk Dasar Pusat Pengembangan Seni Rupa Di Surabaya	
4.23	Konsep Tampilan bangunan Pusat Pengembangan Seni Rupa Di Surabaya	118
4.24	Struktur Pondasi plat	121
4.25	Diagram sistem distribusi air bersih	124
4.26	Diagram sistem Pembuangan air kotor	126
4.27	Diagram Pendistribusian listrik	126
4.28	Skema sisitem Penghawaan	127
		127



RINGKASAN

Didik Purwanto, 0110650018-65, Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Brawijaya, Juli 2007, Pusat Pengembangan Seni Rupa Di Surabaya, Pembimbing Ir. Edi Hari Purwono, MT dan Herry Santosa, ST., MT

Seni rupa sebagai salah satu kebudayaan manusia, merupakan salah satu media ekspresi yang menanamkan kepekaan rasa dan menyeimbangkan emosi dalam diri seseorang. Kegiatan seni rupa yang bersifat rekreatif dalam mendatangkan pengalaman dan kesenangan tersendiri dan kegiatan seni rupa yang bersifat edukatif yang mampu merangsang daya cipta untuk membuat karya seni yang bersifat estetik, diharapkan mampu meningkatkan kualitas seni rupa itu sendiri.

Namun demikian, minat dan kebutuhan yang sedemikian besar masih belum ditindaklanjuti dengan sebuah wadah yang mampu memfasilitasi peminat seni rupa di Jawa Timur. Pemerintah Kota Surabaya, sebagai pengelola kota di mana masyarakatnya sudah modern, seharusnya mendukung upaya menjadikan kesenian sebagai bagian dari gaya hidup masyarakat. Di Surabaya ada beberapa gedung seni, tetapi tidak mempunyai fasilitas pelatihan atau pembinaan, hanya sebatas wadah berapresiasi. Tempat seni tersebut biasanya menyatu dengan fasilitas yang lain, dan merupakan fasilitas penunjang.

Dalam kondisi yang demikian, timbul suatu pemikiran untuk merancang Pusat Pengembangan Seni Rupa Di Surabaya. Keberadaan Pusat Pengembangan Seni Rupa Di Surabaya diharapkan dapat menjadi wadah pengembangan seni rupa secara optimal. Hal ini dapat diupayakan melalui interaksi yang terpadu antara kegiatan fungsi rekreatif dan fungsi edukatif, melalui rancangan bentuk, dan tampilan serta pola penataan massa yang mampu memaksimalkan fungsi di dalamnya.

SUMMARY

Didik Purwanto, 0110650018-65, Architecture Department, Faculty of Engineering Brawijaya University, Malang, July 2007, Visual Art Development Centre In Surabaya Mentors Ir. Edi Hari Purwono, MT and Herry Santosa,ST.,MT

Visual art as one of human being culture, representing one of media of expression inculcating sensitivity feel and balance emotion in somebody self. Artistic activity of show which have the character of recreative to full fill the purpose of giving both experience and pleasure and the artistic activity of show which have the character of educative that capable to stimulate creativity of aesthetic, it's expected to be able to improve artistic quality of show itself.

Nevertheless, big enthusiasm and requirement in such a way still not yet responded with facilities that full fill the enthusiast of East Java Visual arts. The local Government of Surabaya, as organizer of town where about its society is modern society, ought to support the effort to make artistry as part of life style socialize. In Surabaya there are some art house, but don't have facility of training or construction, only limited as a place for artistic appreciation. Place of the art generally united with other facility, and represent only supporter facility.

In such condition, arise an opinion to design Visual Art Development Centre In Surabaya. Existence of Visual Art Development Centre In Surabaya expected to become an optimal basin of arts. This matter can be strived through integrated interaction among activity of recreative function and educative function, through space, form, and facade that capable to maximize function in it.



BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Seni atau kesenian mempunyai peranan penting didalam hidup dan kehidupan sosial manusia. Dapat disadari, Seni mempunyai hubungan langsung dengan manusia dan fungsinya sebagai sarana untuk memenuhi kebutuhan-kebutuhan yang diperlukan dalam kehidupan manusia itu sendiri baik sebagai orang biasa maupun sebagai orang berbakat (Susilahadi, 1984:25).

Masyarakat Indonesia yang terdiri dari kelompok-kelompok kecil masyarakat (etnis), tersebar di seluruh wilayah Indonesia, yang memiliki spesifikasi budaya, merupakan potensi dasar dari perkembangan seni di Tanah Air, baik secara kuantitas maupun kualitas. Kekayaan seni dan budaya yang telah ada dalam masyarakat Indonesia merupakan aset yang sangat berharga sehingga perlu dilestarikan dan dikembangkan seiring dengan perkembangan zaman.

Seni rupa merupakan salah satu cabang seni yang keindahannya dapat dinikmati secara visual. Hasil karya seni rupa “mampu melampaui batas waktu”, artinya mempunyai sifat yang dapat berinteraksi secara langsung kepada pengamat, baik dengan penggambaran peristiwa pada masa lampau, sekarang, maupun yang akan datang. Interaksi yang baik dapat dilakukan dengan menampilkan hasil karya seni rupa itu sendiri, baik dengan pameran, pertunjukan, dan sebagainya yang dalam pelaksanaannya dibutuhkan suatu sarana atau wadah yang berfungsi sebagai tempat berinteraksi dan berekspresi antara seniman, hasil karya seni, penikmat karya seni, dan pihak lain yang berkepentingan dengan hadirnya wadah tersebut. Keberadaan wadah seni rupa tersebut selain berfungsi sebagai dunia interaksi dan ekspresi antara masyarakat perupa dan masyarakat penikmat, juga merupakan upaya yang mendukung pembinaan, pengembangan, dan pelestarian budaya di Jawa Timur pada umumnya dan Surabaya pada khususnya.

Seni rupa sebagai media ekspresi dapat menanamkan kehalusan jiwa, kepekaan dan budi pekerti dalam diri seseorang. Kehidupan yang modern menuntut manusia untuk bertindak semata-mata mengejar pemenuhan kebutuhan secara material atau fisik saja. Pemenuhan kebutuhan secara rohani melalui nilai-nilai seni, termasuk dalam hal ini seni rupa, menjadi semakin terabaikan. Pembangunan Nasional Indonesia

menghendaki terciptanya keadaan yang seimbang, dalam arti pembangunan manusia Indonesia secara lahir dan batin seutuhnya (Bandem, 1999). Oleh karena itu, perlu kondisi yang serasi antara pemenuhan kebutuhan manusia secara jasmani dan rohani. Badan Pembinaan Pendidikan Pelaksanaan Penghayatan dan Pengamalan Pancasila (BP-7) Pusat dalam Widodo (2000) menyatakan bahwa salah satu upaya pembangunan rohani adalah melalui pembinaan dan pengembangan kegiatan seni secara terus menerus. Kegiatan seni, khususnya seni rupa, diharapkan mampu berperan dalam menjaga keseimbangan emosional dan meningkatkan kepekaan diri terhadap lingkungan sekitar.

Menurut Setjoatmodjo (1979), dalam kegiatan seni rupa terdapat dua tindakan yang saling berkaitan, yaitu tindak apresiatif yang dapat mendatangkan pengalaman dan kesenangan tersendiri, serta tindak olah kreatifitas yang mampu merangsang daya cipta dalam dalam melahirkan karya seni bernilai estetik. Maka dapat disimpulkan bahwa seni rupa sesungguhnya terdapat unsur kegiatan rekreatif dan edukatif.

Kota Surabaya semestinya memiliki wadah keseni-rupa secara lengkap yang dapat mewadahi kegiatan pembinaan dan pengembangan seni rupa, menyeluruh yang ada di Jawa Timur. Jika dibandingkan dengan kota lain seperti Jakarta, Bandung, dan Jogjakarta, kota Surabaya jauh tertinggal dalam soal museum atau galeri seni khususnya seni rupa.

Sebagai kota seni dan budaya, sudah selayaknya Surabaya memberi perhatian lebih untuk membina dan mengembangkan bidang seni rupanya. Keberadaan suatu wadah kesenirupa yang secara nyata dan terpadu menginteraksikan kegiatan apresiasi seni rupa yang rekreatif dengan kegiatan pembinaan ketrampilan dan kreatifitas kesenirupa yang bersifat edukatif di kota Surabaya, dapat menjadi salah satu bentuk upaya pengoptimalan citra kota Surabaya. Namun kenyataan yang terjadi selama ini menunjukkan bahwa bidang kesenian di kota Surabaya, khususnya seni rupa, belum dibina dan dikembangkan sebagaimana mestinya. Hal ini dapat dilihat dengan banyaknya pameran seni rupa yang digelar di hotel-hotel dan tempat lain yang bukan termasuk wadah seni rupa.

Ditengah permasalahan tersebut, saat ini timbul harapan terhadap mulai meningkatnya minat dan apresiasi masyarakat terhadap karya seni rupa. Hal ini ditandai oleh peningkatan kegiatan pameran yang diselenggarakan oleh Dewan Kesenian Surabaya (DKS) pada tahun-tahun terakhir. Bila sebelumnya DKS hanya dapat

menggelar maksimal tiga sampai empat kali setahun, maka kini DKS telah menyelenggarakan pameran sebanyak empat sampai lima kali dalam kurun waktu sebulan. Pameran tersebut tidak hanya diikuti oleh seniman Surabaya saja, namun juga dari seniman dari kota-kota lain di Indonesia dalam lingkup Jawa Timur seperti Malang, Lamongan, Pasuruan, bahkan luar pulau seperti Bali.

Tabel 1.1 Agenda Seni Dewan Kesenian Surabaya

Tahun	Tanggal / Bulan	Agenda
2005	8 -20 Februari	Bursa Seni dan Kerajinan "Happy Valentine" Menampilkan berbagai macam Lukisan dari Bali, Artefak
	2 -8 Februari	Pameran Lukisan "Narkoba Membawa Maut", oleh Kiprah Perupa Pasuruan (KIPPAS)
	10 - 16 Februari	Pameran Tunggal Lukisan "Unfinished Uncertainty" karya : Yavis
	19-24 Februari	Pameran Lukisan "Mendung, Hujan dan Tanah", karya : Jumartono (Lamongan)
	27 Februari	Diskusi Seni Rupa "Kreativitas dan Kesuksesan", Pembicara : Cak Kandar, Syalabi Asa. Moderator : Beny Wicaksono.
	10 Maret	Pameran Lukisan "Sekawan" Oleh empat pelukis Surabaya, Muit Arsa, Hardono, Daniel de Quelyu, dan Rijaman
	16 Maret	Kriyasana Mahasiswa Desain Grafis Indonesia (KMDGI) ke-6 Menampilkan karya-karya dan happening art dari mahasiswa-mahasiswa desain grafis dari seluruh Indonesia, antara lain Institut Kesenian Jakarta, ISI Jogjakarta, ISI Denpasar, ITS, ITB, ITENAS, UNS, Univ. Tarumanegara, Univ. Bina Nusantara dan Univ. Trisakti Jakarta.
	18 Maret	Pameran Seni Lukis "Realis, Naturalisme" Karya : Komunitas Seni Arek Pakis Surabaya
	27 Maret	Diskusi Seni Rupa "Konsep penjaringan Seni Rupa Dalam Festival" Pembicara : Juli Djari Pambudi, Henry Nurcahyo, Agoes Koecink.
	2 - 8 April	Pameran tunggal eksplorasi seni fotografi, "Karya dari Makna Kedalaman Hati" oleh Teguh Puji Sasongko
	10 - 16 April	Pameran Lukisan "Langkah Bersama" Karya B. Sutopo, David S, Hadi Koco, Jarwoko, Sukarno MS, S.John, Dedi, Tomi
	28 April	Diskusi Seni Rupa, "Surabaya Urban Project", oleh New Media Art
	01 - 07 Mei	Pameran Lukisan Anak 'Surabaya Dalam Perspektif Anak dan Remaja' oleh Komunitas Celurit Emas
	09 - 16 Mei	Pameran Tunggal 'Nostalgia' karya M. Fauzi
	18 - 23 Mei	Pameran Tunggal 'Aborsi' karya Bang Jo
	4 Mei	Lukisan Kota Surabaya di Mata Anak dan Remaja
3 - 9 September	Pameran Lukisan "Pelangi Hati" oleh Kosmubaya	

	10 - 14 September	Pameran Lukisan dan Launching Buku Opening Art : Pembacaan Puisi Tunggal karya Cakra Mustofa
	16 - 22 September	Pameran Lukisan Water Colour Oleh Kelompok WC
	24 - 30 September	Pameran Lukisan "Bunga rampai" Karya : Andriyanto, dr. Tanu, Hardono, Minoelyo, Roes Soeroso, Soeharsoyo, Soehartoyo, Soetikno.
	27 Desember	45 Pelukis Gelar Saronce Melati Indonesia 2005 Di Balai Pemuda
2006	January 25	Koruptor Dalam Sketsa Suderi

Sumber: Dewan Kesenian Surabaya

Dalam pelaksanaannya, pameran-pameran tersebut tidak digelar pada satu tempat, melainkan di beberapa tempat yang terpisah. Hal ini membuat sulitnya publikasi kepada masyarakat sehingga pameran berlangsung dengan sepi pengunjung. Kurangnya interaksi masyarakat terhadap apresiasi seni rupa ini membuat komunitas seniman di Jawa Timur, khususnya di Surabaya, menuntut adanya sarana yang khusus sebagai pusat berkesenian dan berkebudayaan di kota ini.

Menurut Setjoatmojdjo (1979), menjadi apresian bukanlah sekedar tindakan pasif, akan tetapi juga aktif dan kreatif. Untuk lebih menghayati seni itu sendiri, perlu adanya pembinaan kreatifitas dalam penciptaan sebuah karya seni. Maka pembinaan dan pengembangan seni rupa dapat berlangsung lebih optimal bila diupayakan interaksi antara kegiatan apresiasi seni rupa dengan kegiatan pembinaan ketrampilan dan kreatifitas keseni rupa secara terpadu dalam satu wadah. Keberadaan wadah kesenirupaan yang terpadu menginteraksikan kegiatan apresiasi seni rupa yang bersifat rekreatif dengan kegiatan pembinaan ketrampilan dan kreatifitas kesenirupaan yang bersifat edukatif di kota Surabaya, diharapkan dapat menjadi salah satu bentuk pengoptimalan peran kota Surabaya sebagai kota seni dan budaya.

Gedung Dewan Kesenian Surabaya (Balai Pemuda) sebagai salah satu wadah kegiatan kesenian di Surabaya dalam kenyataannya kurang mengoptimalkan kegiatan pembinaan dan ketrampilan dan kreatifitas seni rupa (kursus/workshop). Kegiatan apresiasi seni (pameran) tampak lebih menonjol keberadaannya jika dibandingkan dengan program pembinaan ketrampilan dan kreatifitas seni rupa. Fasilitas yang kurang memadai dan organisasi ruang yang belum teratur menjadi salah satu penyebab kurang optimalnya wujud interaksi antara kegiatan pembinaan ketrampilan dan kreatifitas kesenirupaan dengan kegiatan apresiasi seni tersebut. Secara umum, ruang, bentukan

massa dan tampilan bangunan gedung Balai Pemuda terkesan statis dan formal, dan belum mengekspresikan kesan dinamis dan atraktif sesuai dengan kegiatan seni yang diwadahnya. Kendala yang lain yaitu kurang memadainya sistem pencahayaan dan kebisingan lalu lintas kendaraan di luar bangunan sehingga berdampak pada kurangnya kenyamanan dan konsentrasi pengunjung dalam menikmati karya seni yang dipamerkan.

Selain Gedung Balai Pemuda, wadah kegiatan seni yang lain di Surabaya adalah Gedung Cak Durasim. Gedung ini hanya mewadahi kegiatan apresiasi seni saja dan tidak mempunyai kegiatan pembinaan seni didalamnya. Seperti halnya Gedung Balai Pemuda, rancangan fisik ruang maupun tampilan bangunan Gedung Cak Durasim kurang mendukung dan mengekspresikan fungsi yang diwadahnya.

Pada dasarnya, penghayatan ekspresi seni (tindak apresiasi) dan pembinaan kreatifitas penciptaan karya seni (tindak olah kreasi) dalam seni rupa merupakan dua kegiatan imajinasi yang saling berkaitan (Setjoatmodjo, 1979). Agar pembinaan dan pengembangan kesenirupaan itu sendiri dapat berlangsung lebih optimal, maka perlu diupayakan adanya interaksi antara kegiatan apresiasi seni rupa dengan kegiatan pembinaan ketrampilan dan kreatifitas kesenirupaan sebagai bentuk interaksi antara masyarakat perupa dengan masyarakat penikmat (masyarakat umum) dalam sebuah wadah, secara nyata dan terpadu.

Oleh karena itu, dalam mewadahi fasilitas pembinaan kreatifitas seni rupa dan apresiasi seni rupa, perlu dipertimbangkan juga penataan massa dari kedua wadah tersebut yang dapat mencirikan karakter kegiatan masing-masing dan dapat mengintegrasikannya sehingga tercipta satu kesatuan dan kesinambungan dalam kedua wadah tersebut.

Keberadaan Pusat pengembangan seni rupa Di Surabaya ini diharapkan dapat mengoptimalkan fungsi dan perannya sebagai wadah kegiatan kesenirupaan, melalui rancangan ruang dan tampilan yang secara arsitektural mampu mengekspresikan karakter apresiatif dan kreatif dari kegiatan seni rupa yang diwadahnya. Pusat pengembangan seni rupa Di Surabaya ini juga diharapkan dapat menjadi salah satu bentuk pengoptimalan peran kota Surabaya sebagai kota seni dan budaya.

1.2. Identifikasi dan Batasan Masalah

1.2.1. Identifikasi masalah

1. Sebagai kota seni dan budaya, sudah selayaknya Surabaya memberi perhatian lebih untuk membina dan mengembangkan bidang seni rupanya. Namun kenyataan yang terjadi selama ini menunjukkan bahwa bidang kesenian di kota Surabaya, khususnya seni rupa, belum dibina dan dikembangkan sebagaimana mestinya.
2. Belum adanya fasilitas khusus seni rupa yang juga menyediakan suatu pembinaan dan pengembangan seni rupa di kota Surabaya.
3. Secara arsitektural, rancangan ruang dan tampilan wadah kesenirupaan yang ada di kota Surabaya saat ini belum sepenuhnya mendukung dan mengekspresikan proses kreatif dan apresiatif dari kegiatan kesenirupaan itu sendiri.

1.2.2. Batasan Masalah

1. Pembahasan pada perencanaan dan perancangan Pusat pengembangan seni rupa Di Surabaya ditekankan pada pemecahan masalah secara arsitektural, dengan ditunjang oleh pengetahuan tentang kesenian, khususnya seni rupa.
2. Pusat pengembangan seni rupa Di Surabaya merupakan wadah yang diorientasikan untuk menunjang pelaksanaan kegiatan pembinaan dan pengembangan apresiasi serta ketrampilan dan kreatifitas di bidang seni rupa yang meliputi seni lukis, seni kriya (kerajinan), dan seni patung bagi semua masyarakat umum, baik dalam lingkup kota Surabaya sendiri pada khususnya maupun propinsi Jawa timur pada umumnya.
3. Pusat Pengembangan Seni Rupa Di Surabaya selain sebagai galeri juga mewadahi pembinaan dan pengembangan seni rupa. Workshop seni rupa sebagai sarana bagi pembinaan dan pengembangan kesenirupaan pada Pusat Seni Rupa Jawa Timur di Surabaya, diselenggarakan dalam bentuk informal (bukan pendidikan formal/akademis).
4. Penyelenggaraan kegiatan workshop-workshop seni rupa pada Pusat Pengembangan Seni Rupa di Surabaya tidak ditujukan untuk produksi massal/industri. Hasil karya para peserta workshop lebih ditujukan untuk pembinaan dan pengembangan kreatifitas pribadi peserta dalam berolah seni rupa.

1.3. Rumusan Masalah

1. Merancang pola penataan massa yang dapat mengintegrasikan wadah kegiatan apresiasi seni rupa dengan wadah kegiatan pembinaan kreatifitas seni rupa pada Pusat Pengembangan Seni Rupa di Surabaya.
2. Merancang wujud bentuk dan tampilan bangunan Pusat Pengembangan Seni Rupa di Surabaya yang dapat mengekspresikan karakter kegiatan apresiasi seni rupa dan kegiatan pembinaan kreatifitas seni rupa yang diwadahi.

1.4. Tujuan dan Kegunaan Perancangan

1.4.1 Tujuan perancangan

Kajian ini bertujuan untuk :

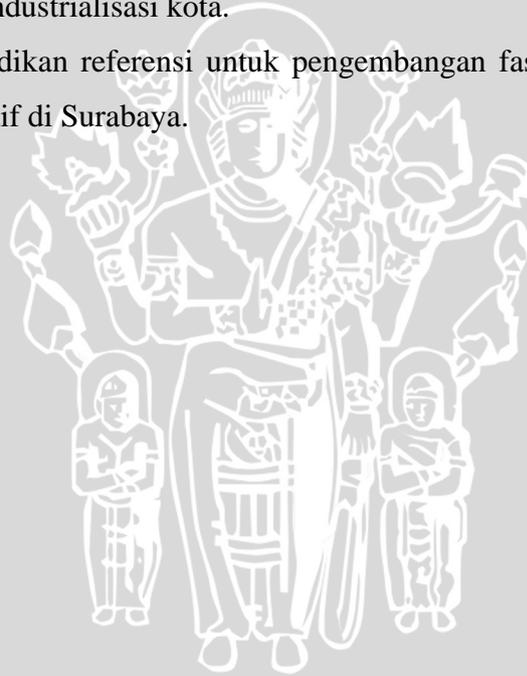
1. Merancang Pusat Pengembangan Seni Rupa di Surabaya yang dapat mengintegrasikan kegiatan apresiasi seni rupa dengan kegiatan pembinaan kreatifitas seni rupa yang memiliki karakter kegiatan yang berbeda pada Pusat Pengembangan Seni Rupa di Surabaya dengan mengoptimalkan rancangan tata massa sehingga menunjukkan satu kesinambungan/kesatuan dalam berkegiatan seni rupa.
2. Dapat merancang Pusat Pengembangan Seni Rupa di Surabaya yang mewadahi aktifitas seni rupa dalam sebuah bangunan yang representatif, dimana bentuk, fungsi, dan karakter mendukung dan mengekspresikan kegiatan apresiatif dan kreatif yang diwadahnya sehingga bangunan lebih dikenal/ dipahami dan menarik bagi masyarakat.

1.4.2. Kegunaan

Kajian ini memuat pemikiran bagaimana mengatasi permasalahan sekaligus memberikan pengetahuan bagi masyarakat akan kekayaan potensi alam yang ada, meliputi:

1. Akademis
 - a. Menambah pengetahuan atau referensi tentang rencana pengembangan kesenian khususnya seni rupa di indonesia, khususnya dari segi pengembangan arsitekturalnya.
 - b. Menambah informasi bagi dunia kesenian untuk lebih memberikan porsi pengembangan sektor kesenian yang lebih dari segi kuantitas dan kualitasnya.

- c. Memperoleh pengalaman yang sangat berguna untuk proses berikutnya ke jenjang yang lebih tinggi.
2. Masyarakat
 - memberikan wadah baru bagi masyarakat seni dan penikmat untuk bisa lebih menikmati dan mengembangkan kesenian khususnya seni rupa Jawa Timur sekaligus sebagai sarana rekreatif dan obyek pariwisata yang bersifat edukatif.
 3. Pemerintah Kota
 - a. Sebagai pandangan bagi pemerintah kota untuk menunjang nilai aset kesenian daerah dengan merancang Pusat Pengembangan Seni Rupa Di Surabaya
 - b. Sebagai usulan langkah pemerintah kota Surabaya untuk tetap mempertahankan dan mengembangkan kesenian Jawa Timur di tengah pesatnya industrialisasi kota.
 - c. Dapat dijadikan referensi untuk pengembangan fasilitas seni rupa yang representatif di Surabaya.



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Tinjauan Seni Rupa

2.1.1. Pengertian Seni Rupa

Pengertian seni sebagai suatu kemahiran sesuai dengan asal kata seni yaitu *art* dalam bahasa Inggris yang semula dari perkataan latin *ars* yang dapat diartikan sebagai kemahiran dalam membuat barang-barang atau mengerjakan sesuatu.

William Flemming pernah menegaskan bahwa seni dalam arti yang paling mendasar berarti suatu kemahiran atau kemampuan. Batasan ini ternyata ada benarnya, jika dikembalikan pada kata asalnya yaitu *ars* maupun kata padanannya *kunst* dari bahasa Jerman.

Sedangkan aristoteles menganggap seni sebagai ilmu atau pengetahuan tentang asas-asas yang terlibat dalam pembuatan benda-benda indah atau berguna. Jadi sesuatu kegiatan yang dirancang untuk mengubah bahan alamiah menjadi benda-benda yang berguna atau indah atau keduanya adalah seni.

Dalam Kamus Bahasa Indonesia disebutkan bahwa seni rupa adalah akal, ungkapan, kecakapan membuat atau menciptakan yang elok-elok, indah-indah atau kecakapan batin. Menurut Sudarmadji (1979) dalam Widodo (2000: 35). seni rupa merupakan segala manifestasi batin dan pengalaman estetika, yang menggunakan media garis, warna, tekstur, volume dan ruang.

Secara umum perkataan seni rupa dikatakan sebagai seni dengan media ujud atau rupa suatu benda. Dalam seni rupa unturnya terdiri atas garis, bidang, bentuk, nada, dan warna. Unsur-unsur tersebut disusun dalam bentuk dua atau tiga dimensi yang memakan ruang dan tahan waktu.

Sifat-sifat karya seni rupa yang tahan akan waktu tersebut merupakan kelebihan seni rupa dari cabang seni yang lain. Dibandingkan dengan seni musik atau seni tari yang hanya dinikmati hasilnya pada saat diekspresikan saja, maka karya seni rupa yang dibuat berabad-abad yang lalu masih dinikmati hingga sekarang. Lukisan-lukisan di gua batu, candi-candi, bangunan adat adalah monumen-monumen seni rupa masa lalu yang masih dapat kita saksikan.

2.1.2. Jenis Dan Ragam Seni Rupa

Soepratno (1984) menyebutkan bahwa menurut medianya, karya seni rupa dapat dibagi menjadi:

1. Media karya seni rupa dua dimensi (dwi matra) : diwujudkan pada bidang datar, yang memiliki ukuran panjang dan lebar
2. Media karya seni rupa tiga dimensi (tri matra) : diwujudkan dalam bentuk benda yang memiliki ukuran panjang, lebar dan tinggi

Seni rupa sebagai bagian dari seni memiliki beberapa cabang. Cabang-cabang dalam seni rupa adalah :

1. Seni Kriya, menyatakan keindahan rupa dan nilai-nilai dengan garis, warna, serta olahan bentuk yang langsung kepada zat yang menjadi medianya. Cabang seni rupa ini sangat memerlukan kekriyaan (craftsmanship) yang tinggi, misalnya; ukir kayu, anyam-anyaman dan sebagainya.
2. Seni Relief, memadukan seni rupa dua dimensi dan tiga dimensi, menghasilkan gambar timbul diatas media dua dimensi, misal; relief di atas batu candi.
3. Seni Lukis, dalam seni lukis, pengungkapan nilai – nilai artistiknya dituangkan dalam bidang dua dimensi dengan menggunakan garis dan warna.
4. Seni Patung, pengungkapan melalui obyek tiga dimensi.
5. Seni Bangunan, merupakan seni yang paling kompleks, dan dalam perencanaannya memerlukan bantuan ilmu – ilmu lain yang dapat mendukungnya.

Selain memiliki cabang-cabang seperti yang telah disebutkan diatas, seni juga memiliki fungsi, adapun fungsi dari seni rupa adalah :

1. Fungsi Sosial, diciptakan untuk para pengamat, jadi seniman dalam penciptaannya mengharap jawaban sosial (social respond) dari masyarakat pengamat.
2. Fungsi Fisik, hasil karya dan kreasi seni rupa berupa obyek – obyek yang berfungsi sebagai pengisi, alat pemuas dalam kehidupan manusia.
3. Fungsi Estetis, hasil seni rupa merupakan bentuk – bentuk yang estetis/indah dan dibuat secara sadar untuk memuaskan kebutuhan rohani (non fisik), karena tidak puas hanya dengan bentuk fisik yang fungsional saja.

4. Fungsi Ekonomi, akibat perkembangan aspek ekonomi yang telah memasuki dunia seni rupa, maka perkembangan seni rupa juga ada yang menitik beratkan pada keuntungan.

2.2. Tinjauan Galeri Seni Rupa

2.2.1. Tinjauan Galeri Dari Beberapa Aspek

Galeri seni rupa sebagai wadah aktivitas seniman seni rupa dapat ditinjau dari beberapa aspek, yaitu :

1. Sifat kegiatan, sifat kegiatan seni adalah melayani masyarakat, dalam arti memberi pelayanan bagi masyarakat, baik kepuasan fisik maupun kepuasan psikis.
2. Sasaran Kegiatan
 - a. masyarakat umum, sebagai konsumen seni rupa
 - b. seniman, sebagai produsen seni rupa.
3. Materi kegiatan
 - a. seni rupa sebagai obyek, karena ia dipamerkan dan mungkin dapat dimiliki.
 - b. seni rupa sebagai subyek, karena mempunyai kepribadian, dapat berkomunikasi setiap saat secara individual.
4. Kebutuhan fungsi, galeri sebagai :
 - a. wadah kegiatan pameran
 - b. pusat pengembangan kreativitas
 - c. wadah kegiatan promosi dan apresiasi

Galeri seni rupa sebagai wadah kegiatan penciptaan seniman seni rupa membutuhkan keterlibatan seniman seni rupa secara aktif dalam proses kegiatannya, berupa proses kreativitas seniman seni rupa.

Pengembangan kreativitas seniman seni rupa dapat dilakukan melalui kegiatan komunikasi seintensif mungkin diantara seniman seni rupa itu sendiri. Dalam pengembangan kreativitasnya, diperlukan kegiatan penunjang yang dapat memberikan imbalan finansial untuk memenuhi kebutuhan kelangsungan hidupnya. Untuk itu keterlibatan masyarakat diupayakan semaksimal mungkin sebagai pengembangan apresiasi terhadap seni rupa, salah satunya melalui imbalan finansial yang diberikan oleh masyarakat sebagai suatu penghargaan.

Dengan demikian galeri seni rupa dapat berfungsi sebagai wadah kegiatan komunikasi seniman seni rupa, kelompok pendukung aktifitas seni rupa, masyarakat atau penikmat seni, dalam rangka pengembangan kreativitas seniman seni rupa dan apresiasi masyarakat.

2.2.2. Galeri Seni Rupa Sebagai Obyek Perencanaan Dan Perancangan

Galeri seni rupa sebenarnya merupakan semacam museum seni rupa, secara fungsi sama sebagai tempat memamerkan hasil karya seni rupa. Tetapi ada perbedaan yang mendasar antara galeri seni rupa dan museum seni rupa. Perbedaan tersebut terletak pada hasil karya yang diwadahnya dalam arti dapat dibeli atau tidak. Bila pada galeri seni rupa hasil karya yang dipamerkan dapat dimiliki oleh masyarakat dengan membeli, dimuseum seni rupa tidak dapat dibeli tetapi hanya dipamerkan saja.

Dalam encyclopedia dinyatakan :

“ Art Galleries are buildings or room used primary for the exhibition of work art. They include museums, show room of commercial dealers in art, and important public or semi public collection of art object”.

Dari pernyataan tersebut dapat dimengerti adanya kaitan yang erat antara museum, galeri dan *art shop*, terutama dari segi pameran karya seninya serta standar-standar ruang atau bangunan dan suasana yang ingin dicapai terdapat persamaan. Sedangkan bedanya, hasil karya seni di museum tidak dapat dibeli dan pada galeri seni bisa dibeli serta hasil karya seninya lebih ditujukan untuk seni itu sendiri (mutu seni), berbeda dengan *art shop* atau pasar seni dimana hasil karya seni itu lebih banyak berorientasi pada karya-karya ‘sekarang’ dan ‘yang akan datang’, sedang museum seni rupa lebih berorientasi pada karya-karya ‘sejarah masa lalu’ dan masa ‘sekarang’.

2.3. Tinjauan Ruang Kesenirupaan

2.3.1. Tinjauan Ruang Pamer Seni Rupa

Ruang pameran sebagai sarana utama kegiatan apresiasi seni rupa, memiliki beberapa persyaratan khusus dalam perencanaan dan perancangannya, untuk dapat mencapai hasil yang optimal. Adapun syarat-syarat ruang pameran antara lain meliputi:

1. Tata pameran/penyajian objek pameran
2. Sirkulasi
3. Pencahayaan

2.3.1.1. Penataan obyek dalam ruang pameran

Penyusunan atau tata letak dari benda-benda adalah merupakan kekuatan dari suatu pameran. Jika hal tersebut tidak efektif (mengesankan), maka tujuan dari pagelaran/pameran tersebut pun telah gagal (Hadisucipto, 1980). Oleh karena itu, maka perletakan benda yang dipamerkan memerlukan perhatian. Menurut Robillard (1982), seorang pengunjung yang mengamati obyek akan mengammi kejenuhan apabila:

1. Bentuk ruang terlalu monoton, sehingga pengunjung enggan melihat obyek secara keseluruhan
2. Penataan jumlah obyek yang terlalu banyak, sehingga perlu banyak waktu untuk menikmati keseluruhannya.

Dalam menata suatu pameran dalam ruang pameran, setidaknya ada empat hal yang perlu diperhatikan. Keempat hal tersebut adalah :

1. Faktor koleksi
 - a. obyek yang dipamerkan hendaknya ditampilkan secara utuh sehingga bisa terkesan nilai – nilai hakekatnya sebagai runtutan peristiwa disamping mulai lahiriah dan keindahan benda.
 - b. obyek yang akan dipamerkan harus diseleksi terlebih dahulu agar tidak terlalu banyak, sehingga tidak menimbulkan kesan sangat padat dan sumpek. Selain itu juga perlu diperhatikan jarak tiap benda agar pengunjung dapat melihat dengan leluasa.
 - c. hindari unsur dekorasi dan unsur lain yang sifatnya lebih dominan daripada benda koleksi agar tidak mengganggu konsentrasi pengunjung.

Selain ketiga hal di atas, menurut Akram (1996/1997), ada tiga hal yang perlu diperhatikan dalam menata benda koleksi. Ketiga hal itu adalah :

- a. faktor Pandangan, kontrasan dari sesuatu keseragaman dapat menyumbangkan gubahan massa yang tidak biasa.
- b. faktor warna, warna yang dipakai dapat memperkuat tema pada suatu pameran.
- c. faktor cahaya, sebagai penyumbang efek dalam suatu ruang pameran.

2. Faktor pengunjung

Pameran yang disajikan harus dapat memuaskan pengunjung. Susunan obyek pameran harus dapat memberikan pengarahannya dan tata ruangnya dapat memberikan kebebasan bergerak bagi pengunjung. Sirkulasi pengunjung perlu diarahkan agar pameran bisa dinikmati dengan baik.

Menurut Hadisucipto (1980) pada umumnya, menurut anatomi tubuh manusia, gerakan kepala yang wajar dalam batas yang menyenangkan adalah sekitar 30° gerakan ke atas serta 40° ke bawah dan ke samping. Ukuran tubuh manusia pada umumnya juga harus disesuaikan.

Tabel 2.1 Ukuran Tinggi Rata-Rata Dan Pandangan Mata Orang Indonesia

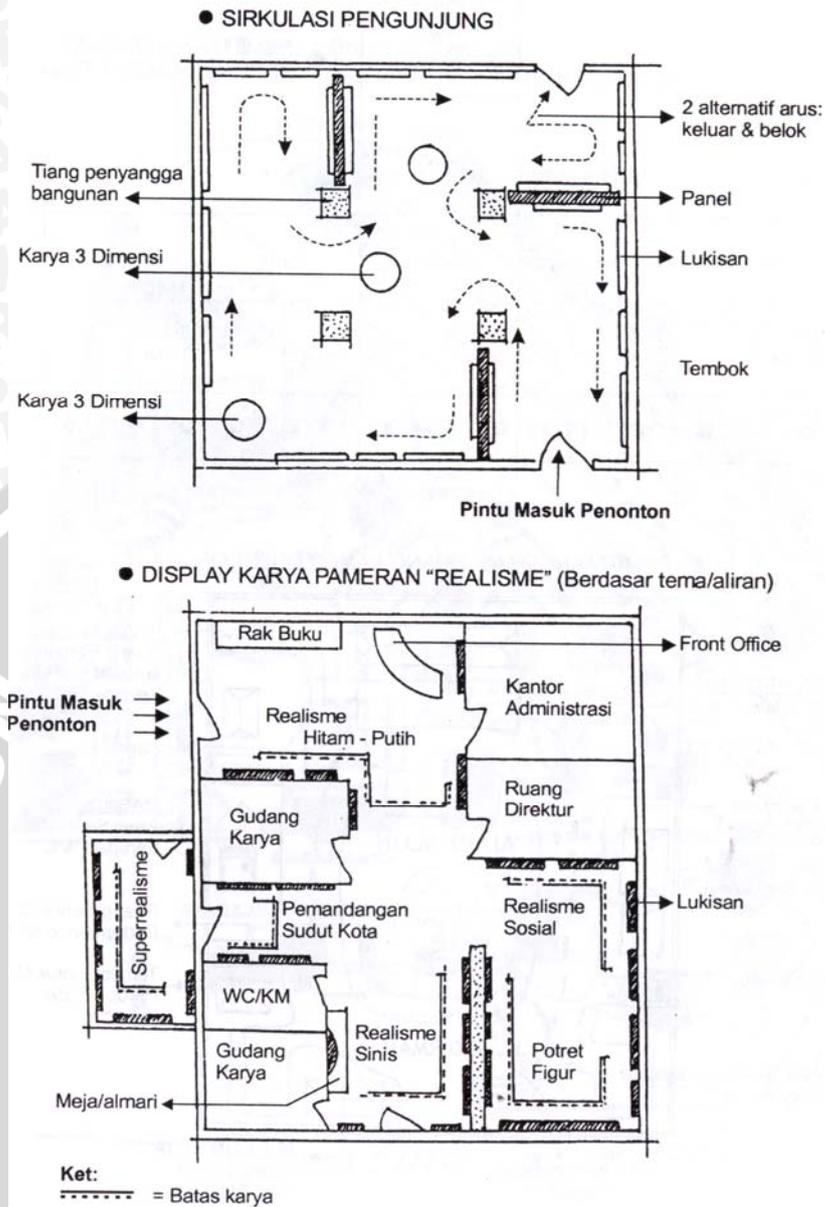
TINGGI RATA-RATA		TINGGI PANDANGAN MATA
Pria	: 1,65 m	1,60 m
Wanita	: 1,55 m	1,50 m
Anak (usia 6 tahun)	: 1,15 m	1,00 m

Sumber : Museografia (1980)

3. Faktor sirkulasi dalam ruang pameran

Dalam merancang suatu pola sirkulasi ruang pameran, perlu diperhatikan hal-hal sebagai berikut:

- a. Fleksibilitas ruang pameran
hal ini dimaksudkan untuk dapat mengantisipasi perubahan atau penambahan penyajian barang koleksi dalam batas tertentu.
- b. Menghindari terciptanya suasana monoton
terciptanya suasana monoton karena adanya hubungan antara ruang satu dengan ruang lainnya dalam satu garis lurus harus dihindari.



Gambar 2.1. Display Karya Pada Ruang Pamer
Sumber: Mikke Susanto, 2004

4. Faktor Penerangan

Dalam penyelenggaraan pameran, penerangan/pencahayaan merupakan salah satu unsur yang penting. Harus diperhatikan segi keindahannya, segi kenyamanan pengunjung agar terhindar dari kesilauan serta segi keamanan obyek pameran dari pencemaran radiasi sinar (Sutedjo, 1982). Perencanaan penerangan (pemasangan lampu dan instalasinya) diperhitungkan bersama-sama dengan perencanaan ruang pameran, sarana/perengkapan lainnya (seperti vitrine dan panil), serta arus sirkulasi pengunjung. Cahaya penerangan buatan hendaknya dapat diatur untuk menciptakan suasana

ruang pameran menurut tema tertentu. Untuk obyek dua dimensi, cahaya/penerangan hendaknya memungkinkan untuk dapat menampilkan obyek secara detil serta memberi penekanan yang merata dan bebas bayangan. Untuk obyek tiga dimensi, cahaya/penerangan hendaknya juga memungkinkan untuk dapat menampilkan obyek secara detil, memberi penekanan yang merata dan bebas bayangan, serta dapat memperjelas tekstur.

2.3.1.2. Tinjauan sirkulasi dalam ruang pameran atau galeri

Menurut Sumadio (1986) pola sirkulasi dalam ruang pameran yang umum digunakan adalah sbb:

1. Sirkulasi Berliku

Sirkulasi ini paling banyak digunakan dalam museum atau ruang pameran di Indonesia. Pola sirkulasi yang terjadi bisa bermacam – macam bentuknya, organisasi ruang pameran dapat dilakukan secara linier horizontal maupun vertikal.

Keuntungan :

- a. sirkulasi dalam masing – masing ruang pameran dapat divariasikan dalam bentuk yang bebas.
- b. efisiensi ruang mudah dicapai
- c. pencahayaan alami horizontal dan vertical dapat diterapkan
- d. kecenderungan tata koleksi :
 - o Klasifikasi menempati galeri-galeri terpisah dan dihubungkan oleh koridor utama.
 - o Pada bentang kecil, koleksi cenderung dipajang merapat ke dinding sedangkan pada bentang besar fleksibilitas penataan koleksi lebih memungkinkan.
- e. Kontrol akustik lebih mudah dilakukan karena lebih banyak sekat.

Kerugian : ruang pameran cenderung memberikan kesan tertutup

2. Sirkulasi spiral

Pola ini diterapkan oleh sebagian bangunan museum modern, biasanya bangunannya lebih dari satu lantai.

Pola sirkulasi spiral ini dibedakan menjadi :

A. Spiral ulir

Sirkulasi menerus yang berasal dari suatu titik bawah, berjalan berputar semakin lama semakin ke atas dan sebaliknya. Organisasi antar ruang pameran hanya dapat diterapkan secara linier vertikal karena sirkulasi ini secara fisik membentuk suatu alur yang semakin ke atas atau ke bawah.

Keuntungan :

- a. Dapat tercipta suatu void ditengah lintasan
- b. Ruang tampak lebih dinamis karena hadir unsur-unsur lengkung pada jalur sirkulasinya.
- c. Sitem pencahayaan vertikal dan horizontal dapat diterapkan
- d. Keragaman ruang dapat berbeda pada tiap lantai dengan memfungsikan void sebagai penyatu.

Kerugian :

- a. Kurangnya efisiensi ruang karena adanya ruangan kosong di tengah lintasan sirkulasi
- b. Kontrol akustik sulit dilakukan karena adanya void yang dikelilingi bukaan pada sisi-sisi dalam tiap lantai sehingga pembedaan pada tiap lantai juga sulit untuk dilakukan, kecuali dengan usaha penambahan sekat-sekat ruang.
- c. Aktifitas memilih tujuan pngamatan dalam void dilakukan dengan pandangan vertical yang relative lebih tak nyaman daripada pandangan horizontal.
- d. Kecenderungan tata koleksi yang terjadi adalah pembedaan pengklasifikasian pada tiap lantai, sedangkan untuk bentang lantai yang kecil, koleksi cenderung dipajang sepanjang dinding perimeter sehingga penataannya tidak fleksibel.

Untuk koleksi dua dimensi lebih sesuai menggunakan sirkulasi ramp. Void yang terjadi untuk sirkulasi jenis ini dibedakan menjadi tiga dengan konsekuensi terhadap penyinaran masing – masing lantai :

- a. void lurus (toplighting)
- b. void berbentuk A (Atrium)
- c. void berbentuk V (vitrium)

B. Spiral rumah siput

Sirkulasi menerus yang berawal dari suatu titik di tepi ruang berjalan berputar semakin lama semakin ke tengah dan sebaliknya. Penerapannya membutuhkan pemikiran serius dalam menciptakan kesinambungan antar ruang. Penggunaan system sirkulasi vertical mutlak diperlukan untuk mempertemukan titik akhir sirkulasi ruang yang satu dengan titik awal sirkulasi ruang yang lain.

Keuntungan :

- a. Efisiensi, lebih baik dari sirkulasi ulir baut melalui peniadaan void di tengah massa
- b. Lebih sesuai untuk system klasifikasi urutan-waktu
- c. Bentuk lebih dinamis dari sirkulai berliku

Kerugian :

- a. Pencahayaan alami vertical hanya dapat diterapkan pada lantai teratas saja
- b. Aktifitas memilih tujuan pengamatan tidak dapat dilakukan dengan melihat langsung pada tepi bagian dalam lantai – lantai karena tidak terdapat void. Aktifitas ini dilakukan pada ruang penerima awal melalui desain – desain tanda (signing) atau petugas – petugas informasi.
- c. Pembedaan tata suara antar galeri sulit dilakukan karena ruang-ruang yang menerus.

2.3.1.3. Tinjauan pencahayaan dalam ruang pameran atau galeri

2.3.1.3.1. Jenis Pencahayaan

Ditinjau dari sumber cahayanya, maka pencahayaan pada galeri atau ruang pameran terdiri atas dua macam, yaitu pencahayaan alami dan pencahayaan buatan.

1. Pencahayaan Alami (Sinar Matahari)

Pencahayaan alami pada ruang pameran atau galeri adalah pencahayaan dengan memanfaatkan sinar matahari. Penggunaan sinar matahari sebagai sumber cahaya terutama pada siang hari akan meminimalisasi biaya overhead. Matahari sebagai sumber cahaya, memancarkan cahaya alami (*daylight*) dengan energi panas dan energi cahaya. Energi panas akan mempengaruhi kenyamanan thermal, sedangkan energi cahaya alami akan mempengaruhi kenyamanan visual di dalam bangunan.

Energi cahaya terdiri atas terang cahaya matahari (sinar langsung) dan terang langit (*diffuse*). Kedua jenis cahaya tersebut yang diterima oleh bangunan. Terang cahaya matahari (sinar langsung) ini perlu dikurangi karena menghasilkan panas di dalam bangunan, sedangkan terang langit perlu dimasukkan ke dalam bangunan dengan faktor langit (*daylight factor*) yang cukup secara kuantitas dan secara kualitas bebas silau (*glare*). Keistimewaan yang dimiliki pencahayaan alami yaitu bahwa pencahayaan alami memiliki karakter yang berbeda pada musim yang berbeda dan pada tempat yang berbeda yang tidak dapat ditiru oleh pencahayaan buatan. Namun, perubahan intensitas pencahayaan ini dapat merusak obyek pameran tertentu (Egan, 1980).

Pencahayaan alami dalam ruang pameran atau galeri memiliki pengaruh terhadap perletakan obyek pameran dan jenis sistem pencahayaan alami yang digunakan, terutama obyek pameran yang terletak didalam ruangan.

Berdasarkan sifatnya, obyek pameran di dalam ruangan terdiri dari dua macam, yaitu :

a. Obyek Pameran yang diawetkan

Pada obyek yang diawetkan, pencahayaan alami yang digunakan untuk menerangi obyek adalah sistem pencahayaan dari bidang atas (*toplighting*). Letak obyek pameran berada pada area yang terkena cahaya dari bidang atas atau area di bawah lubang pencahayaan dari bidang atas, jadi letak obyek mengikuti letak lubang *toplighting*, pada umumnya terletak pada inti atau bagian tengah ruangan.

b. Obyek Pameran yang tidak diawetkan

Pada obyek pameran yang tidak diawetkan, posisi atau letak obyek berada di sekitar ruang inti atau di sekitar obyek pameran yang

diawetkan. Jenis pencahayaan alami yang digunakan adalah pencahayaan dari bidang samping (*sidelighting*)



Gambar 2.2. Perletakan Obyek Berdasarkan Sifatnya
Sumber : Ching (2000)

2. Pencahayaan Buatan (Ciptaan Manusia)

Pencahayaan buatan memiliki beberapa kelebihan yaitu dapat memberikan berbagai efek yang diinginkan oleh perancang untuk memberi suasana pada ruang pameran. Berdasarkan daerah yang diteranginya, pencahayaan buatan dapat digolongkan menjadi dua bagian, yaitu :

a. Penerangan Umum/Merata

Penerangan umum merupakan penerangan yang menerangi seluruh ruangan secara merata (*general lighting*). Penerangan jenis ini selain menerangi ruangan juga ikut menerangi obyek pameran dan area sirkulasi dalam ruang pameran. Biasanya digunakan untuk kegiatan umum bersama dan tidak memerlukan ketelitian.

b. Penerangan Setempat

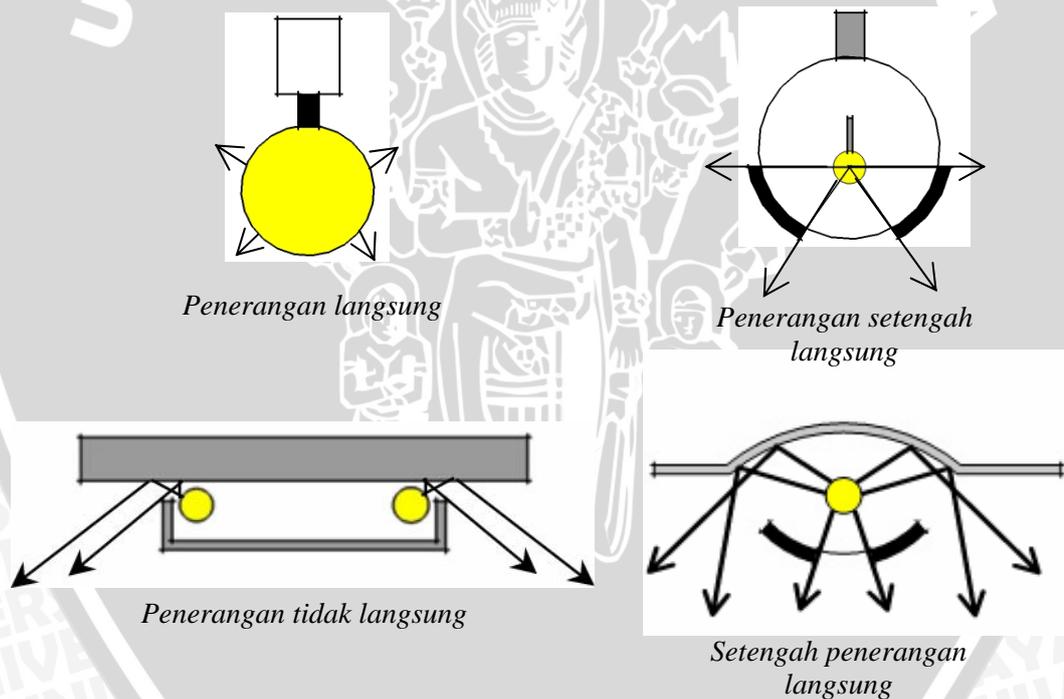
Penerangan setempat merupakan penerangan yang hanya menyorot pada tempat tertentu (*spot lighting*). Jenis penerangan ini biasanya digunakan untuk menerangi obyek pameran dan untuk penerangan hal-hal tertentu misalnya untuk sirkulasi bagi pengunjung. Biasanya

penerangan jenis ini digunakan untuk penerangan tempat kerja yang memerlukan ketekunan dan ketelitian atau tempat-tempat yang dimaksudkan sebagai sesuatu yang menarik (reklame, patung, taman, dsb.)

Disamping penerangan setempat maka sering dibutuhkan penerangan umum, agar dapat membantu perubahan akomodasi mata menjadi terlalu besar dari keadaan yang sangat jelas langsung ke daerah yang demikian gelapnya.

Berdasarkan cara pemberian cahayanya, pencahayaan buatan dapat dibagi atas :

1. Penerangan langsung
2. Penerangan tidak langsung
3. Penerangan setengah langsung
4. Setengah penerangan langsung



Gambar 2.3. Penerangan Berdasarkan Pemberian Cahayanya
Sumber : Ching (2000)

Berdasar arah datangnya sinar, pencahayaan terbagi atas pencahayaan dari bidang atas (*overheadlighting*) dan pencahayaan dari samping (*sidelighting*).

1. Pencahayaan Dari Bidang Atas (*Overheadlighting*)

Pencahayaan dari bidang atas (*overheadlighting*) atau sistem penerangan atap (*top lighting*) memiliki beberapa kelebihan, diantaranya adalah :

- a. kebebasan untuk menempatkan sumber cahaya natural dimana penerangan diinginkan, baik untuk disebarkan secara merata maupun dalam pola apapun yang diperlukan bagi kegiatan pemakai ruang yang telah direncanakan.
- b. orientasi bagus, tidak terpengaruh rimbunnya pohon ataupun bangunan disekitarnya sehingga efek bayangan bagus.
- c. mudah disesuaikan, memelihara dinding dan mengurangi bukannya.

Terdapat beberapa variasi bentuk sistem penerangan alami yang menggunakan lubang atap sebagai sumber cahaya. Bentuk sistem penerangan atap yang dipilih lebih mempertimbangkan pengendalian silau daripada pengumpulan cahaya, antara lain bagaimana merancang sistem penerangan yang tepat yang dapat menghadirkan penerangan secara tak langsung. Oleh karena itu dinding seringkali menjadi permukaan yang paling penting untuk diterangi. Dengan menerima cahaya matahari langsung, dinding dapat mendistribusikan kembali cahaya tersebut ke area permukaan yang diinginkan. Cahaya akan lebih merata, jika tinggi langit-langit bertambah, terutama jika cahaya matahari disebarkan oleh permukaan yang memantulkan cahaya. Demikian pula dengan penggunaan elemen penghalang (*sloping* atau *sunscoop*) pada *toplighting* untuk mendapatkan sinar pantul dan dapat mengendalikan silau.

2. Pencahayaan Dari Samping (*Sidelighting*)

Penerangan dari samping merupakan salah satu metoda penerangan yang paling praktis, dan mampu mengantisipasi adanya pengaruh hujan atau salju. Sistem penerangan dari samping juga bisa mengurangi radiasi cahaya matahari secara langsung pada ruang pameran. Sistem penerangan ini memiliki sistem lubang cahaya yang baik pada waktu sebelum dikenal perkembangan teknologi kaca (lubang cahaya transparan).

Mengenai penggunaan elemen jendela pada ruang pameran, Lam (1986), menyatakan bahwa pemakaian elemen jendela pada ruang pameran bukanlah sesuatu yang mustahil meskipun hal itu relatif sulit dilakukan. Hal ini

dikarenakan dalam pemakaian jendela harus memperhatikan perletakkannya karena berhubungan dengan obyek pameran dan sirkulasi ruang dalam. Selain itu, perletakan jendela yang salah akan mempengaruhi pantulan cahaya matahari yang masuk ke dalam ruangan akan mengenai obyek pameran yang pada akhirnya akan mengakibatkan kualitas obyek pameran berkurang. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pernyataan Lam berikut ini :

It is difficult but not impossible to use windows effectively in galleries. The traditional use of windows in museum galleries has some inherent conflicts. If a window is both a source of view and light, as it is in our homes and in any room designed for living and converted to gallery use, such a window must inevitably compete for display space and be a dominant source of visual competition with near by objects, particularly those on the same wall. Any windows located at eye level will be potential source of ceiling reflection on ofacing walls paralel to them. Designing sidelight galleries must always involve some compromises, the functions of a window as view and as light source for display are best separated. For lighting of displays, sidelighting is best coberted to toplighting. Windows should be kept out of normal sight and used as and indirect source of toplighting.

Sistem penerangan dari samping dipengaruhi oleh 3 bentuk posisi jendela, yaitu jendela tinggi, rendah dan sedang.

a. Jendela tinggi

Jendela tinggi sebagai sumber penerangan dari samping dapat menyebarkan intensitas penerangan yang jauh lebih ke dalam, yang berasal dari cahaya searah ataupun cahaya *diffuse*. Cahaya ini mampu menerangi permukaan bidang kerja horisontal. Sedangkan efek dari jendela tinggi adalah kurangnya penerangan ruang pada daerah yang berdekatan dengan jendela. Dalam kondisi kubah langit mendung, penggunaan jendela tinggi ini dapat memberikan beberapa keuntungan yaitu :

- Meningkatkan persepsi, bahwa jendela tinggi tersebut dapat menyebarkan cahaya dengan baik.
- Jendela tinggi menghasilkan tingkat efisiensi tertinggi terhadap kenyamanan matahari, karena permukaan pemantul menghasilkan pantulan cahaya yang jatuh di atas garis pandang.

b. Jendela rendah

Jendela rendah dapat memberikan penerangan yang merata dengan jalan meneruskan cahaya matahari pantul sampai masuk ke dalam ruang. Jendela rendah merupakan lokasi yang baik pada prinsip

pemantulan sumber cahaya pada jarak yang dekat, ataupun dibawah garis pandang. Akan tetapi penggunaan jendela rendah sebagai penerangan utama akan menghadapi gangguan *view* dalam bentuk cahaya yang menyilaukan dari elemen pemantul permukaan tanah.

c. Jendela sedang

Jendela sedang tidak sebaik jendela rendah dalam hal kemampuannya untuk meneruskan pantulan cahaya matahari dari permukaan tapak dan menyebarkannya ke dalam ruang. Juga tidak sebaik jendela tinggi yang mampu menyebarkan cuaca matahari langsung maupun meneruskan terang langit ketika cuaca mendung. Akan tetapi jendela sedang ini dapat memberikan cukup penerangan dalam ruang dan mampu memberikan pandangan yang lebih baik. Pilihan sistem penerangan dengan mempertimbangkan *view*, berarti mengurangi pertimbangan dari segi pengolahan cahaya, walaupun kecerahan ruang luar tetap menjadi pertimbangan. Artinya silau cahaya akan terjadi lebih besar bila dibandingkan dengan posisi jendela yang lain.

2.3.1.3.2. Tata Letak Cahaya (Pencahayaannya Buatan) Untuk Obyek Pamer

Perletakan cahaya buatan untuk obyek pameran dapat dibedakan menjadi tiga macam, yaitu :

1. Pencahayaannya dari atas, tegak lurus ke bawah
2. pencahayaannya dari samping, posisi pencahayaannya miring, bisa dari atas bisa juga dari bawah
3. pencahayaannya dari bawah, tegak lurus ke atas

Penggunaan perletakan pencahayaannya pada obyek pameran ini dipengaruhi oleh tiga hal, yaitu :

1. Unsur dominan dari obyek
2. Dimensi obyek
3. Sifat obyek, terdiri atas obyek 2 dimensi, obyek 3 dimensi, dan obyek gerak rotasi.

2.3.1.3.3. Tinjauan Cahaya Buatan Sebagai Pembentuk Sirkulasi

Peranan cahaya buatan sebagai pembentuk sirkulasi dalam ruang pameran meliputi

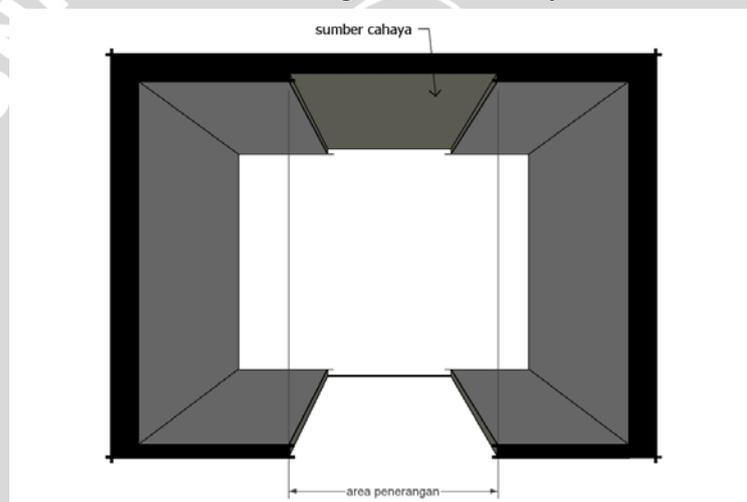
1. Cahaya sebagai petunjuk area sirkulasi

Peranan cahaya sebagai petunjuk area sirkulasi ini pada dasarnya dicapai dengan permainan gelap terang yang diperkuat dengan pola penempatan sumber cahaya. Dalam hal ini ada beberapa alternatif yang dapat dipergunakan, yaitu :

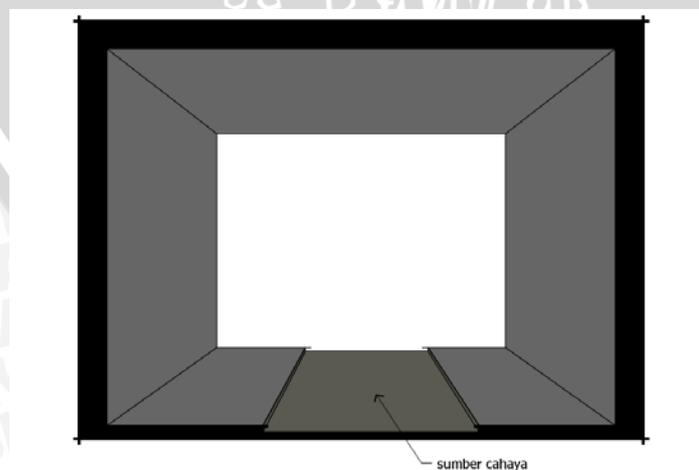
a. Bidang sebagai sumber cahaya

Merupakan penerangan secara merata terhadap sepanjang area yang akan dipergunakan dalam sirkulasi. Macam bidang sebagai sumber cahaya :

- Langit-langit sebagai sumber cahaya
- Lantai sebagai sumber cahaya

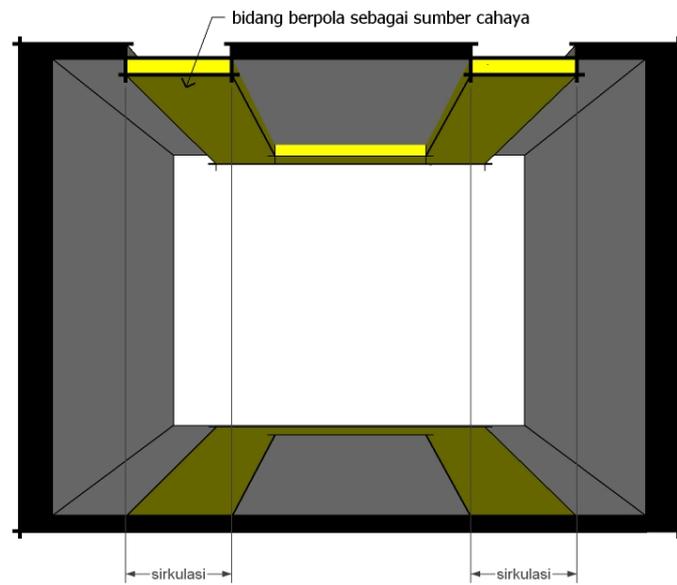


Gambar 2.4. langit-langit sebagai sumber cahaya
Sumber : Neufferst (1996)



Gambar 2.5. lantai sebagai sumber cahaya
Sumber : Neufferst (1996)

- b. Bidang berpola sebagai sumber cahaya
Merupakan susunan bidang sebagai iluminasi langit-langit dengan kontras kecil, tidak mencolok.

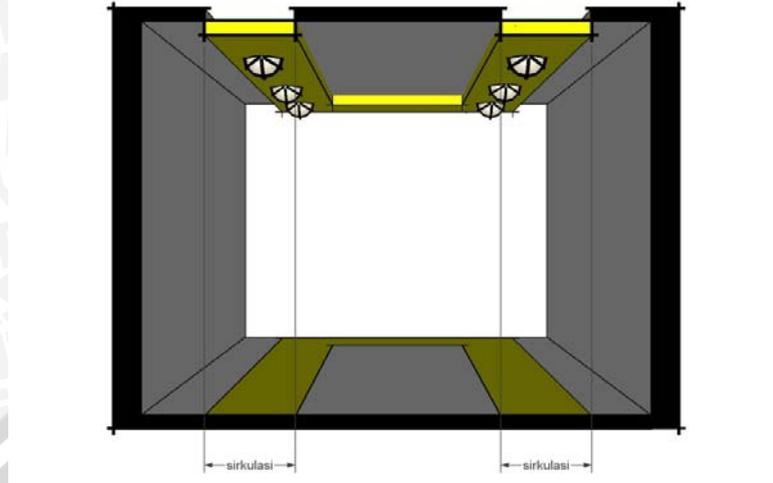


gambar 2.6. bidang berpola sebagai sumber cahaya

Sumber : Neufferst (1996)

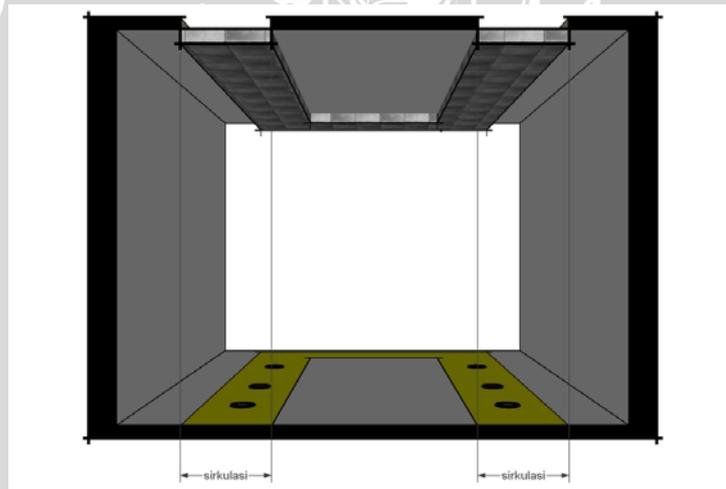
- c. Titik sebagai sumber cahaya
Penempatan sumber cahaya (dengan reflektor) secara menerus dengan pola sederhana.
2. Cahaya sebagai petunjuk arah sirkulasi
Pada prinsipnya terdapat dua kategori dalam suatu jalur sirkulasi, yaitu :
- A. Jalur sirkulasi dua arah
Sirkulasi disini tidak ditegaskan arahnya maka cahaya hanya berperan menunjukkan keberadaan jalur sirkulasi melalui penerangannya. Alternatif yang dapat dipilih adalah :

a . Titik lampu pada langit-langit



gambar 2.7. titik lampu pada langit-langit
 Sumber : Neufferst (1996)

b. Titik lampu pada lantai



gambar 2.8. titik lampu pada lantai
 Sumber : Neufferst (1996)

B. Jalur sirkulasi satu arah

Secara prinsip, pada jalur sirkulasi satu arah ini tidak boleh terjadi crossing karena pada pola sirkulasi dalam ruang pameran, dengan penikmatan seni secara berurutan menuntut adanya sirkulasi satu arah. Selain itu, adanya dua arah dalam satu space memungkinkan terjadinya *crossing* sehingga menuntut adanya petunjuk yang kuat untuk membedakan arah.

2.3.2 Tinjauan Ruang Workshop Seni Rupa

Menurut Pedoman Laboratorium Pendidikan Seni Rupa FPBS Universitas Negeri Malang (1989), agar bimbingan dan pelatihan seni rupa dapat berlangsung cara efektif, efisien dan membuahkan hasil yang optimal, maka harus ditunjang oleh fasilitas yang memenuhi persyaratan tertentu. Workshop adalah fasilitas utama dalam penyelenggaraan kegiatan latihan/praktek seni rupa. Workshop seni rupa dapat dibedakan menjadi Workshop seni lukis, Workshop seni patung, Workshop seni kriya/kerajinan kayu, logam, batik, kulit, keramik, Workshop seni cetak serta studio gambar/desain.

Adapun syarat-syarat sebuah Workshop seni rupa menurut Reed (1979) adalah sebagai berikut:

1. Perletakan

ruang yang digunakan sebagai Workshop seni sebaiknya terletak di lantai dasar bangunan, dan apabila memungkinkan terletak dekat pintu masuk utama. Hal ini dimaksudkan untuk memberikan kemudahan dalam perletakan bahan/material yang digunakan untuk pelaksanaan latihan praktek seni rupa.

2. Dimensi

mengingat beragamnya aktivitas, peralatan dan perlengkapan dalam praktek seni rupa, maka perlu diperhitungkan dimensi dari Workshop seni rupa itu sendiri. Workshop seni rupa haruslah berdimensi lebih besar daripada ruang kelas tempat pengajaran teori secara umum.

3. Akustik

penanganan akustik ruangan Workshop seni rupa sangatlah penting, karena aktivitas praktek seni memerlukan ketenangan.

4. Pencahayaan

kegiatan praktek seni rupa memerlukan ketelitian dan keakuratan dalam menentukan bentuk dan warna. Oleh karena itu pencahayaan Workshop seni rupa haruslah cukup memadai, baik untuk kegiatan di siang hari maupun malam hari. Fasilitas-fasilitas elektrik seperti stop kontak sebaiknya dipasang di sepanjang dinding ruangan studio seni rupa. Hal ini untuk memudahkan pelaksanaan aktivitas praktek seni rupa yang memerlukan peralatan bertenaga listrik. Selain itu, di dalam Workshop seni rupa harus pula tersedia fasilitas saluran air bersih dan air kotor, berupa kran air bersih

dan wastafel. Bila memungkinkan, sebaiknya terdapat lebih dari satu bak cuci tangan, agar tidak terjadi antrian yang terlalu lama untuk kegiatan membersihkan diri. Area dinding sekitar bak cuci tangan harus dilindungi dengan lapisan yang tahan air dan mudah dibersihkan.

5. fasilitas penunjang lainnya

Ruang Workshop seni rupa dilengkapi dengan papan tulis dan proyektor. Ruang Workshop seni rupa juga harus memiliki fasilitas untuk menyimpan hasil karya, baik yang telah selesai maupun yang masih dalam proses pengerjaan. Perlu pula diperhitungkan adanya tempat khusus yang disediakan bagi masing-masing peserta praktek seni rupa, untuk meletakkan dan menyimpan peralatan/perlengkapan pribadinya. Selain itu, harus ada fasilitas penunjang lain berupa gudang dan bengkel. Gudang digunakan terutama sebagai tempat penyimpanan peralatan/perlengkapan serta bahan-bahan pembuatan karya seni rupa. Bengkel digunakan untuk melakukan kegiatan perbaikan, pemeliharaan dan perawatan peralatan/perlengkapan seni rupa.

Selain itu menurut Reed (1979), bimbingan dan pelatihan pada kelas-kelas seni rupa, akan dapat berjalan lebih optimal jika didukung/ditunjang dengan:

- a. Pemutaran slide atau film sebagai bagian proses bimbingan dan pelatihan seni rupa yang dikemas secara audio-visual.
- b. Pameran hasil-hasil karya peserta bimbingan dan pelatihan seni rupa.
- c. Bimbingan atau pelatihan seni rupa di alam terbuka atau di luar ruangan.
- d. Pemutaran musik untuk menciptakan suasana tertentu pada ruang bimbingan dan pelatihan seni rupa, yang dapat berfungsi untuk merangsang daya cipta/kreatifitas.
- e. Penyediaan sarana konsultasi dan diskusi untuk dapat menggali potensi-potensi
- f. menambah wawasan peserta bimbingan dan pelatihan seni rupa.

Adapun menurut Neufert (1992), syarat-syarat sebuah fasilitas latihan seni rupa adalah sebagai berikut:

1. Workshop perancangan

Workshop perancangan sebaiknya terletak berdekatan dengan bengkel kerja atau ruang kerja. Namun perlu diperhitungkan pula faktor debu dan kebisingan yang ditimbulkan. Ruang untuk penyimpanan lembaran gambar-gambar rencana, lemari atau locker pakaian, buku-buku pegangan dan model-model sebaiknya disatukan dengan peralatan penyalin gambar dan dokumen, walaupun alat tersebut lebih baik diletakkan secara terpusat. Di samping itu, segi pencahayaan (alami maupun buatan) harus baik.

2. Workshop seni terapan

Workshop seni lukis dan pahat-memahat memerlukan ruang luas dan pencahayaan alami yang baik. Pencahayaan alami dapat diperoleh melalui jendela-jendela tinggi yang luasnya sekitar 25-33% dari luas lantai studio. Setiap permukaan ruang harus terbuat dari bahan yang tahan lama dan mudah dibersihkan.

3. bengkel kerja

- a. Tata letak bengkel yang baik haruslah menyatu dengan aliran kerja serta menjamin keamanan kerja.
- b. Harus tersedia ruang yang cukup luas di sekitar peralatan/mesin kerja agar tidak terganggu oleh sirkulasi yang ada di sekitarnya.
- c. Permukaan lantai tidak boleh terbuat dari bahan yang licin.
- d. Teknisi bengkel sebaiknya dapat mengawasi seluruh ruangan dari ruang kantor berkaca.
- e. Apabila tiap peserta dilengkapi seperangkat peralatan kerja, maka perlu disediakan lemari simpan pribadi yang diletakkan dalam ruangan bengkel.

4. Ruang praktek

Ruang praktek kadang disediakan untuk studi perorangan atau kelompok. Ruang untuk praktek harus benar-benar kedap suara, terutama dari gangguan bunyi yang datang dari ruang praktek di sebelahnya.

5. Ruang penyimpanan

Setiap tempat penyimpanan/gudang harus terletak di dekat bengkel kerja. Perlu diperhatikan pula pengaturan suhu dan kelembaban tempat

penyimpanan, karena faktor ini mungkin dapat merusak bahan yang disimpan. Selain itu, harus pula diperhitungkan kemudahan untuk mengontrol keamanan tempat penyimpanan.

2.4. Tinjauan Bentuk

2.4.1. Tekstur

Lingkungan peralatan kehidupan manusia dipenuhi berbagai tekstur. Di bidang arsitektur tekstur banyak terlihat untuk hiasan dinding, seperti berbagai relief, lukisan dan dinding, tatanan batu-batu, baik bermotif maupun tidak. Untuk hiasan pintu/jendela seperti krepyak, kaca buram, untuk ventilasi berupa susunan losler, dan lain-lain. Di bidang barang-barang industri, tekstur selalu hadir, baik tekstur nyata maupun semu, yang berguna untuk selain menghias juga untuk fungsi kekuatan, kepraktisan, dan lain lain, misalnya sebagai alat pemutar, alat pembuka, alat pegangan, lubang kipas angin, lubang pengeras suara, dan lain-lain. Di bidang seni dan kerajinan, disamping untuk menghias juga untuk ekspresi. Untuk menghias misalnya ukiran-ukiran meja, kursi, tempat tidur, almari dan lain-lain. Untuk ekspresi misalnya pada lukisan, patung, grafis, dan lain-lain.

Tekstur dalam bidang seni desain digunakan sebagai alat ekspresi sesuai dengan karakter tekstur itu sendiri. Karakter tekstur antara lain:

1. Tekstur halus: lembut, ringan, dan tenang.
2. Tekstur kasar: kuat, kokoh, berat, dan keras.

2.4.2. Garis

Karakter garis merupakan bahasa rupa dari unsur garis, baik untuk garis nyata maupun garis semu. Bahasa garis ini sangat penting dalam penciptaan karya seni/ desain untuk menciptakan karakter yang diinginkan. Bentuk tugu misalnya dapat diterjemahkan ke dalam bentuk garis vertikal, bangunan rumah yang mendarat dapat diterjemahkan ke dalam bentuk garis mendarat. Berikut ini beberapa karakter garis tersebut.

Garis horisontal

Garis horisontal atau garis mendarat air mengasosiasikan cakrawala laut mendarat, pohon tumbang, orang tidur/mati, dan lain-lain benda yang panjang mendarat, mengesankan istirahat. Garis horisontal memberi karakter tenang (calm), damai, pasif, kaku. Melambangkan ketenangan, kedamaian, kemantaban.

Garis vertikal

Garis vertikal atau garis tegak keatas mengasosiasikan benda-benda yang berdiri tegak lurus seperti batang pohon, orang berdiri, tugu, dan lain-lain, mengesankan keadaan tak bergerak., sesuatu yang melesat menusuk langit mengesankan agung, jujur, tegas, cerah, cita-cita/ pengharapan. Garis vertikal memberikan karakter keseimbangan (stability), megah, kuat, tetapi statis, kaku. Melambangkan kestabilan/ keseimbangan, kemegahan, kekuatan, kekokohan, kejujuran, kemashuran.

Garis diagonal

Garis diagonal atau garis miring kekanan atau kekiri mengasosiasikan orang lari, kuda meloncat, pohon doyong, dan lain-lain obyek yang mengesankan keadaan tak seimbang dan menimbulkan gerakan akan jatuh. Garis diagonal memberikan karakter gerakan (movement), gerak lari/ meluncur, dinamik, tak seimbang, gerak gesit, lincah, kenes, menggetarkan. Melambangkan kedinamisan, kegesitan, kelincahan, kekenesan.

Garis zig-zag

Garis zig-zag merupakan garis lurus patah-patah bersudut runcing yang dibuat dengan gerakan naik turun secara cepat spontan merupakan gabungan dari garis-garis vertikal dan diagonal memberi sugesti semangat dan gairah. Karenanya diasosiasikan sebagai petir/kilat, letusan, retak retak tembok, dan sebagainya, sehingga mengesankan bahaya. Garis zig-zag memberi karakter gairah (excited), semangat, bahaya, mengerikan. Karena dibuat dengan tikungan-tikungan tajam dan mendadak maka mengesankan nervous, kalau irama musik seperti rolling stone, rock, metal, dan sebagainya. Melambangkan gerak semangat, kegairahan, bahaya.

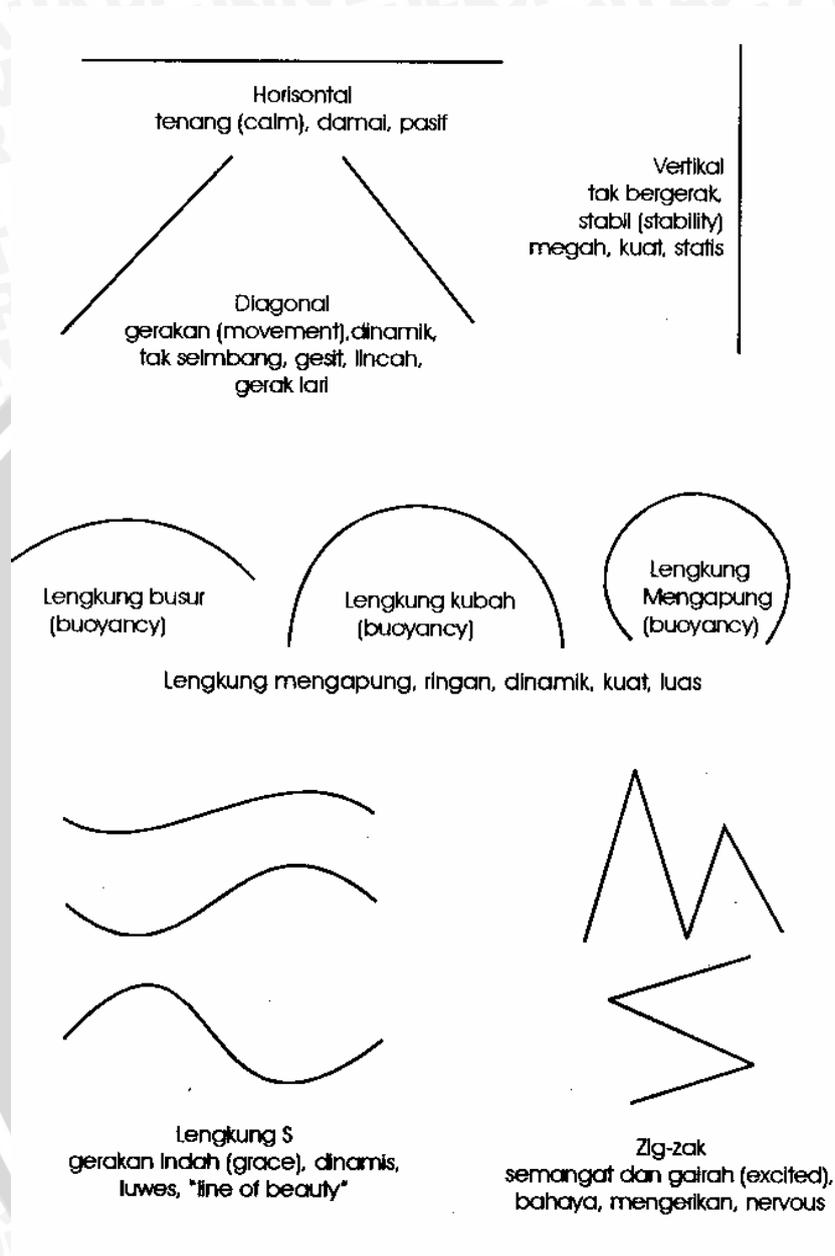
Garis lengkung

Garis lengkung, meliputi lengkung mengapung, lengkung kubah, lengkung busur, memberi kualitas mengapung seperti pelampung mengasosiasikan gumpalan asap, buih sabun, balon, dan sebagainya, mengesankan gaya mengapung (buoyancy), ringan dan dinamik. Garis ini memberi karakter ringan , dinamis, kuat. Melambangkan kemegahan, kekuatan, kedinamikan.

Garis lengkung S

Garis lengkung S atau garis lemah gemulai (grace) merupakan garis lengkung majemuk atau lengkung ganda. Garis ini dibuat dengan gerakan melengkung keatas bersambung melengkung ke bawah atau melengkung kekanan bersambung melengkung kekiri, yang merupakan gerakan indah sehingga garis ini sering disebut "line of beauty", merupakan garis terindah dan semua bentuk garis, yang memberikan asosiasi gerakan ombak, pada rumput tertiuip angin, pohon tertiuip angin, gerakan lincah bocah/

anak binatang, dan semacamnya. Garis lengkung S memberi karakter indah, dinamis, luwes. Melambangkan keindahan, kedinamisan, keluwesan.



Gambar 2.9. Macam, Jenis, Dan Karakter Garis
Sumber : warna, tata dan rupa

Susunan susunan dari setiap garis diatas mempunyai karakter yang berbeda beda pula, yaitu :

- Susunan garis-garis horizontal akan menghasilkan kesan tenang, damai,tetapi pasif

- b. Susunan garis-garis vertikal menghasilkan kesan stabil, megah, kuat, tetapi statis, kaku.
- c. Susunan garis-garis diagonal (kanan/ kiri) akan menghasilkan kesan bergerak lari/ meluncur, dinamik,, tetapi tampak tak seimbang.
- d. Susunan garis-garis lengkung memberi kesan ringan dinamik, kuat.
- e. Susunan garis-garis zig-zag memberi kesan semangat, gairah, tetapi ada kesan bahaya, mengerikan.
- f. Susunan garis-garis lengkung berombak atau lengkung S memberi kesan indah, dinamis, luwes, lemah gemulai.
- g. Susunan garis-garis berjajar mengesankan lunak, lembut, rapi, tenang.
- h. Susunan garis-garis saling memotong akan mengesankan keras, kontradiksi, kles, pertentangan, kuat, tajam. Salib adalah perpaduan garis vertikal dan horisontal menggambarkan kekuatan hubungan manusia dan Tuhannya.

2.4.3. Geometri

Bentuk dan tampilan bangunan dapat dipengaruhi oleh karakter yang ingin ditampilkan atau dimunculkan. Bentuk bentuk dasar secara geometris terdiri dari :

1. Segitiga

Bentuk yang menunjukkan stabilitas. Jika terletak pada salah satu sisinya, segitiga merupakan bentuk yang sangat stabil. Jika diletakkan pada salah satu sudutnya maka dapat juga tampak seimbang dalam tahap yang sangat kritis atau tampak tidak stabil dan cenderung jatuh pada salah satu isinya.

Kelebihan :

- a. Merupakan bentuk yang stabil jika diletakkan pada salah satu sisinya
- b. dapat dipadukan dengan bentuk geometris lainnya, namun sangat terbatas.

Kekurangan :

- a. Kurang fleksibel dalam penataan perabot, karena terdapat ruangan-ruangan yang akan tidak digunakan

2. Segi empat

Segi empat dapat berbentuk bujur sangkar ataupun persegi panjang. bujur sangkar menunjukkan sesuatu yang murni dan rasional. Merupakan bentuk yang statis dan tidak mempunyai arah tertentu. bentuk bentuk segi empat lainnya dapat dianggap

sebagai variasi dari bentuk bujur sangkar yang berubah dengan penambahan tinggi dan lebarnya. Seperti halnya segitiga, bentuk bujur sangkar tampak stabil jika berdiri sendiri pada salah satu sisinya dan dinamis jika berdiri sendiri pada salah satu sudutnya.

Kelebihan :

- a. Mudah dipadukan dengan bentuk bentuk geometris yang lain
- b. Fleksibel dalam penataan perabot
- c. Arah pengembangan bebas
- d. Sesuai diterapkan pada bangunan yang bersifat formal

Kekurangan :

- a. Kemonotonan, sehingga perlu variasi dengan bentuk-bentuk lain

3. Lingkaran

Lingkaran adalah suatu sosok yang terpusat, terpusat tearah ke dalam dan pada umumnya bersifat stabil dan dengan sendirinya menjadi pusat dari lingkungannya. Penempatan sebuah lingkaran pada pusat suatu bidang akan memperkuat sifat alami sebagai poros. Menempatkan garis lurus atau bentuk-bentuk bersudut lainnya disekitar bentuk lingkaran atau menempatkan suatu unsur menurut arah kelilingnya, dapat menimbulkan perasaan gerak putar yang kuat.

Kelebihan :

- a. bersifat dinamis dan tidak membosankan
- b. Fleksibel dalam penataan sirkulasi
- c. Sesuai dengan sifat bangunan yaitu sebagai seni rupa yang dinamis dan kontinue

Kelemahan :

- a. tidak fleksibel dalam penataan perabot, karena perabot harus lebih banyak menyesuaikan dengan bentukan

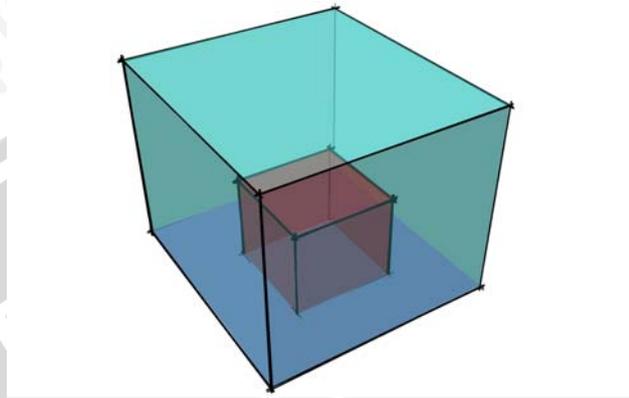
2.5. Tinjauan Pola Integrasi Antar Ruang / Massa

Menurut Ching (1979), terdapat beberapa pola hubungan antar ruang, yaitu:

1. Space Within A Space (ruang di dalam ruang)

Sebuah ruang yang luas dapat memhungkus dan mengandung sebuah ruang

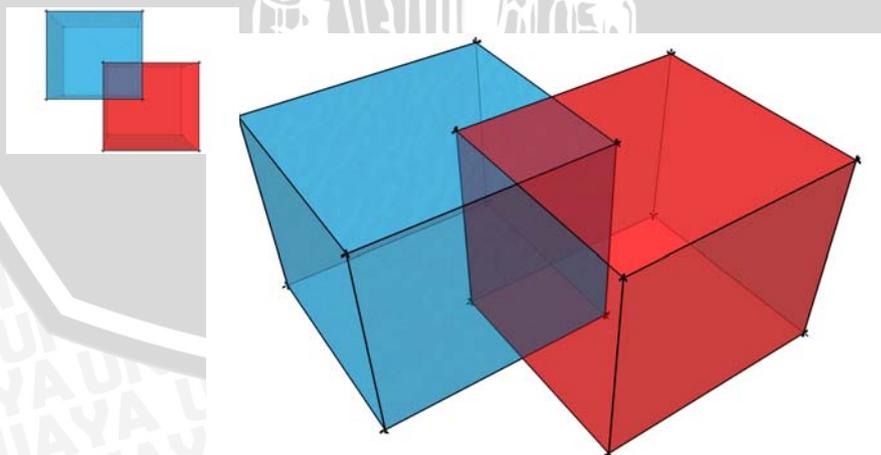
lain yang lebih kecil di dalamnya. Ruang yang lebih besar berfungsi sebagai suatu kawasan tiga dimensi untuk ruang yang dikandungnya. Jika ruang yang dikandung berkembang ukurannya, maka ruang yang lebih besar akan mulai kehilangan artinya sebagai ruang pembungkus, dan hanya menjadi selaput tipis atau kulit saja. Bentuk asli dari masing-masing ruang pun akan hilang.



Gambar 2.10. pola hubungan ruang/massa space within a space
Sumber : Ching (1979)

2. Interlocking Spaces (ruang-ruang yang saling berkaitan)

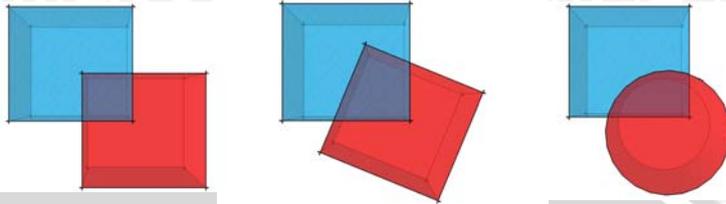
Suatu hubungan ikatan ruang yang terdiri dari dua buah ruang yang masing-masing bagiannya bersatu membentuk suatu daerah ruang bersama. Jika dua buah ruang berkaitan dengan cara ini, maka masing-masing ruang mempertahankan identitasnya dan batasannya sebagai ruang yang berdiri sendiri.



Gambar 2.11. pola hubungan ruang/massa interlocking space
Sumber : Ching (1979)

Terdapat beberapa bentuk Interlocking Spaces. yaitu:

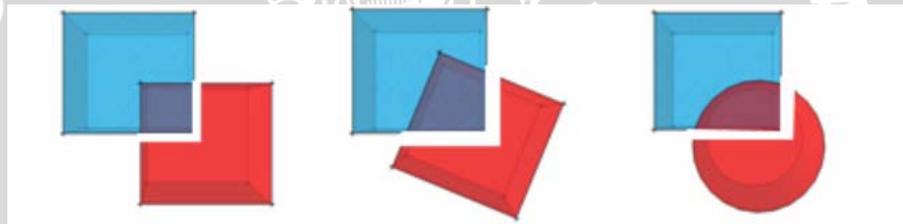
- bagian yang saling berkaitan dari dua buah ruang digunakan secara seimbang dan merata oleh masing-masing ruang.



Gambar 2.12.pola hubungan ruang/massa interlocking space1

Sumber : Ching (1979)

- bagian yang saling berkaitan dapat melebur dengan salah satu ruang-ruang dan menjadi bagian yang integral dari ruangnya.



Gambar 2.13.pola hubungan ruang/massa interlocking space2

Sumber : Ching (1979)

- bagian yang saling berkaitan dapat mengembangkan integritasnya sebagai sebuah ruang yang berfungsi untuk menghubungkan kedua ruang aslinya.

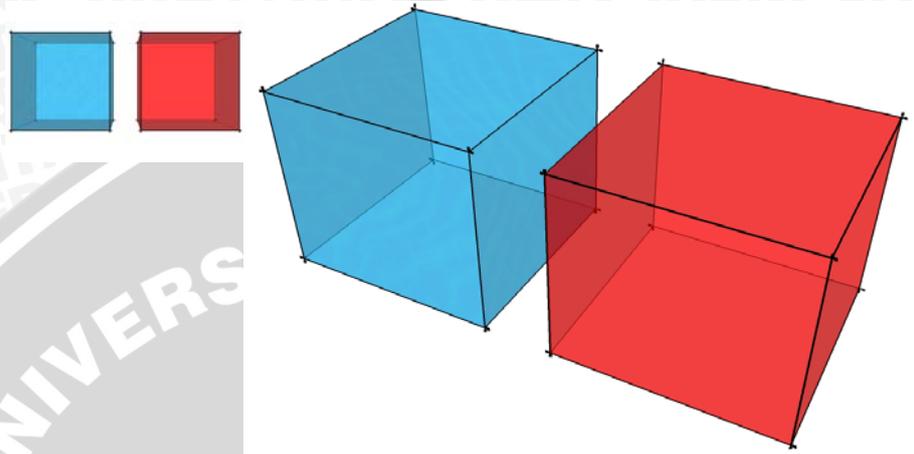


Gambar2.14. pola hubungan ruang/massa interlocking space3

Sumber : Ching (1979)

3. Adjacent Spaces (ruang-ruang yang bersebelahan)

Bentuk interaksi Adjacent Spaces terdiri atas ruang yang diletakkan secara bersebelahan dengan jarak yang sangat dekat atau bahkan berhimpitan. Pada bentuk interaksi Adjacent Spaces ini, ruang yang berinteraksi tetap dapat mempertahankan identitasnya masing-masing, sebagai sebuah ruang.

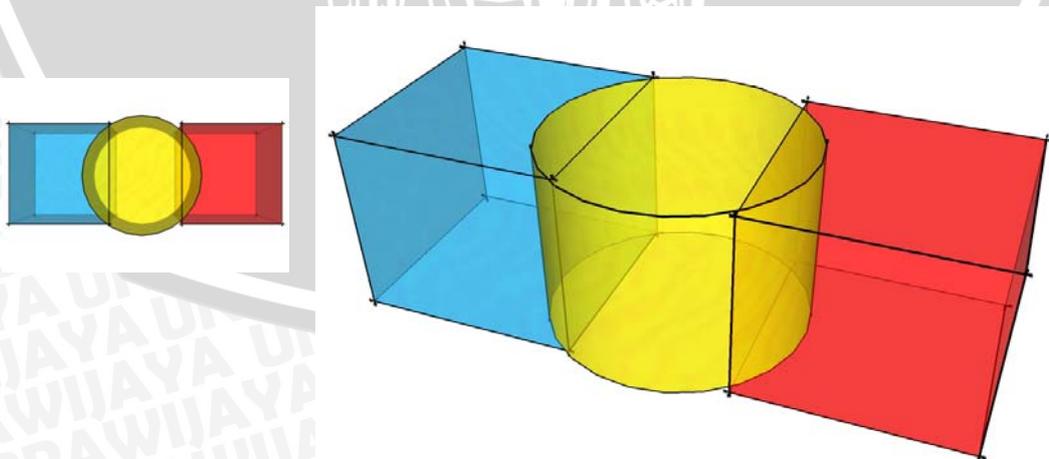


Gambar 2.15. pola hubungan ruang/massa adjacent space

Sumber : Ching (1979)

4. Spaces Linked By A Common Space (ruang-ruang dihubungkan oleh ruang bersama)

Dua buah ruang yang terbagi oleh jarak dapat dihubungkan atau dikaitkan satu sama lain oleh ruang ketiga yaitu ruang perantara. Hubungan antara kedua ruang akan tergantung pada sifat ruang ketiga, di mana kedua ruang tersebut menempati ruang bersama-sama.

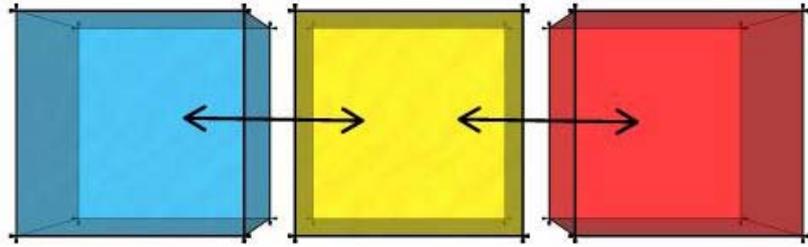


Gambar 2.16. pola hubungan ruang/massa spaces linked by a common spaces

Sumber : Ching (1979)

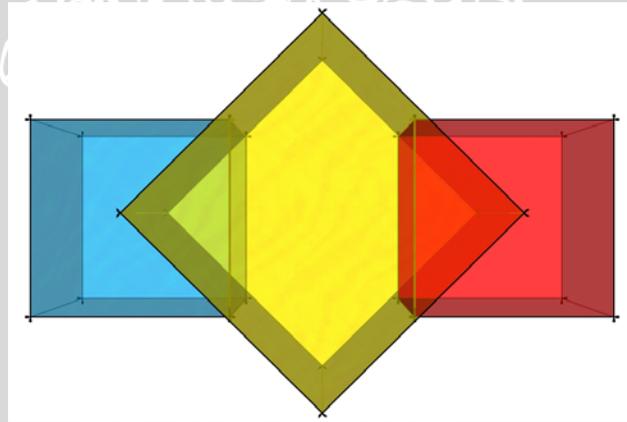
Ruang perantara dapat berbeda dalam bentuk dan orientasi dari kedua ruang lainnya, dalam rangka menunjukkan fungsi penghubungnya.

- a. Kedua ruang seperti juga ruang perantara dapat membentuk urutan linier ruang-ruang.



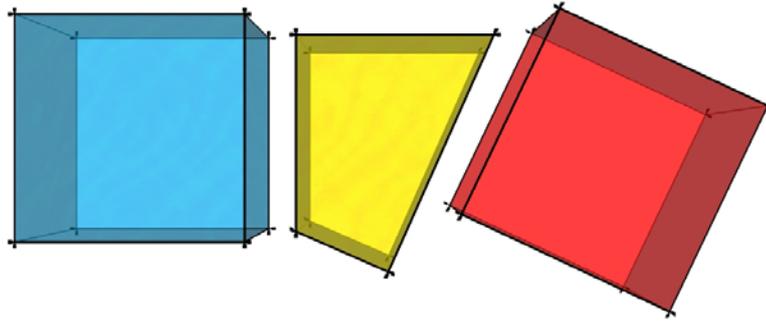
Gambar 2.17.pola hubungan ruang/massa spaces linked by a common spaces1
Sumber : Ching (1979)

- b. Ruang perantara, jika cukup besar dapat menjadi ruang yang dominan dalam hubungan. dan mampu mengorganisir sejumlah ruang-ruang untuk mengikutinya.



Gambar 2.18.pola hubungan ruang/massa spaces linked by a common spaces 2
Sumber : Ching (1979)

- c. Bentuk ruang perantara dapat ditentukan hanya oleh bentuk-bentuk dan orientasi dari dua ruang yang dihubungkan atau dikaitkan.



Gambar 2.19.pola hubungan ruang/massa spaces linked by a common spaces 3
Sumber : Ching (1979)

Menurut Ashihara (1983), pada bentuk interaksi *spaces linked by a common space*/hubungan dengan ruang terbuka umum/*link*, daya pengaruh secara timbal balik dapat dicapai melalui penempatan ruang/massa yang berdiri saling berhadapan. Pada tata letak bangunan, kenyataan yang sering dijumpai adalah adanya perbandingan D/H (jarak/tinggi) yang berkisar antara 1,2 dan 3. Tetapi bila D/H menjadi 4 maka pengaruh nilai ruangnya menjadi hilang dan pengaruh timbal-balik yang terjadi antara bangunan sukar dirasakan, kecuali bila ditambahkan selasar penghubung.

Camillo Sitte dalam Ashihara (1983) juga mengemukakan teorinya, bahwa besarnya square atau plaza mempunyai lebar minimum sama dengan tinggi bangunan utamanya dan tidak boleh lebih dari 2 kali tingginya, kecuali bila rancangan memberikan kemungkinan kepada plaza tersebut menjadi lebih besar lagi.

2.6. Tinjauan Sifat/Karakter Kegiatan Kesenirupaan Dan Kaitannya Dengan Rancangan Arsitektural

2.6.1. Tinjauan Pengaruh Sifat/Karakter Kegiatan Kesenirupaan terhadap Pola Hubungan/Interaksi antar Ruang/Massa

Menurut Setjoatmodio (1979) dalam hal berapresiasi seni rupa, yang pertama kali perlu dilakukan seseorang adalah dengan melihat karya seni rupa. Setelah melihat dengan tangkapan indera matanya, ia akan dapat memberikan suatu penilaian terhadap karya seni yang dilihatnya tersebut, dengan dasar kepekaan rasa estetisnya, serta pengetahuan rasional yang dimilikinya. Mulyadi (1991) menambahkan bahwa salah satu aktifitas penghayatan karya seni adalah apresiasi, dimana seseorang dapat menikmati dan merasakan nilai-nilai yang terkandung dalam suatu karya seni. Aktifitas

penikmatan karya seni dalam kegiatan apresiasi seni rupa. merupakan bentuk kegiatan yang bersifat rekreatif (Bandem, 1999). Namun sifat rekreatif dalam kegiatan apresiasi seni rupa lebih merupakan perwujudan dari suasana diam, merenung dan merasakan nilai-nilai suatu karya seni.

Menurut Setjoatmodjo (1979), menjadi seorang apresian bukanlah sekedar tindakan pasif, akan tetapi juga aktif dan kreatif Untuk lebih menghayati seni itu sendiri. maka perlu ada pembinaan kreatifitas dalam penciptaan sebuah karya seni. Menurut Garha dan Idris (1980), kegiatan edukatif berupa pembinaan olah karya seni rupa, tidak berarti kaku atau terikat ketentuan-ketentuan teknis yang baku (seperti halnya kegiatan edukatif yang bersifat formal pada umumnya), melainkan mengutamakan kebebasan berekspresi untuk mengungkapkan ide atau perasaan ke dalam bentuk karya seni rupa (aktif dan kreatif).

Sifat/karakter kegiatan kesenian yang kreatif dan dinamis tersebut ditegaskan pula oleh Achmad dalam Supriyanto (1984) bahwa:

Kesenian mempunyai sifat berkembang dan tidak membeku, karena kesenian merupakan kegiatan yang bergerak dinamis dan hidup serta harus sesuai dengan perkembangan kehidupan masyarakat lingkungan.

Sifat/karakter kegiatan berolah karya seni rupa, antara lain disebutkan oleh Reed (1979) dalam rumusannya tentang tujuan Pembinaan ketrampilan dan kreatifitas kesenirupaan, yaitu antara lain untuk mengembangkan kepekaan dan apresiasi seni rupa, serta menyediakan peluang dan kesempatan untuk berekspresi secara kreatif.

Berdasarkan hasil tinjauan terhadap sifat-karakter kegiatan kesenirupaan tersebut di atas, maka dapat diketahui bahwa kegiatan apresiasi seni rupa dan kegiatan pembinaan, ketrampilan dan kreatifitas kesenirupaan memiliki sifat/karakteristik yang herbeda, sehingga menuntut karakter wadah/ruang yang herbeda pula.

Menurut Arg (1986), suatu ruang yang digunakan untuk melayani suatu maksud fungsional dengan sifat/karakter tersendiri, dapat ditegaskan secara visual dan/atau fisik dengan penggunaan bentuk, raut, warna, maupun ukuran yang herbeda. Namun perlu adanya suatu kesinambungan antara yang satu dengan lainnya, sehingga masih membentuk satu rangkaian kesatuan. Hal ini dimaksudkan selain untuk tetap menunjukkan hubungan timbal-balik yang terjadi, juga untuk menghindari ketidakkonsistenan atau ketidakserasian.

Oleh karena itu, maka bentuk interaksi dan pola hubungan yang diterapkan pada perencanaan dan perancangan Pusat Pengembangan Seni Rupa di Surabaya harus dapat memberikan/menunjukkan secara jelas adanya hubungan timbal-balik dan kesinambungan antara ruang/massa kegiatan pembinaan ketrampilan dan kreatifitas kesenirupaan dengan ruang/massa kegiatan apresiasi seni rupa. Namun dalam penerapan hubungan timbal-balik antar ruang/massa tersebut, perbedaan sifat/karakter dari masing-masing kegiatan yang diwadahi perlu tetap ditonjolkan, baik itu kegiatan apresiasi seni rupa (tenang, konsentrasi, penghayatan dan perenungan), maupun kegiatan pembinaan ketrampilan dan kreatifitas kesenirupaan (aktif, dinamis, penuh kreatifitas).

2.6.2. Tinjauan Pengaruh Sifat/Karakter Kegiatan Kesenirupaan terhadap Pandangan Ruang, Bentuk dan Tampilan Bangunan

2.6.2.1. Sifat/Karakter Apresiatif

Menurut Ching (1979), pada setiap komposisi bentuk bangunan terdapat kecenderungan untuk menyempitkan pandangan menuju bentuk-bentuk dasar yang paling sederhana. Semakin sederhana dan teratur suatu bentuk, semakin mudah untuk diterima dan dimengerti. Pada tinjauan pustaka sebelumnya telah disebutkan bahwa sifat rekreatif dalam kegiatan apresiasi seni rupa lebih merupakan perwujudan dari suasana diam merenung dan merasakan nilai-nilai suatu Karya seni. Santosa (2001) menyatakan bahwa diam diartikan sebagai bentuk yang statis, tidak banyak variasi, tidak banyak warna, sebuah kekokohan ataupun ketegaran, tidak bergerak dan tidak potensial untuk bergerak, ataupun berwujud sebagai sebuah monumen. Statis, kokoh, tegar dan tidak potensial untuk bergerak dapat disebut juga sebuah kestabilan. Menurut Ching (1979), salah satu bentuk dasar geometris yang dapat menuniukkan kestabilan adalah segitiga. Disebutkan oleh Ching (1979) bahwa jika segitiga terletak pada salah satu sisinya, segitiga merupakan bentuk yang sangat stabil. Jika diletakkan pada salah satu sudutnya maka dapat juga tampak seimbang dalam tahap yang sangat kritis atau tampak tidak stabil dan cenderung jatuh pada salah satu sisinya.

Selain segitiga, bentuk geometri lain yang bersifat statis adalah bujur sangkar. Menurut Ching (1979), bujur sangkar merupakan sesuatu yang murni dan rasionil. merupakan bentuk yang statis, netral dan tak mempunyai arah tertentu.

Adapun menurut Laksmiwati (1989), unsur garis dalam suatu rancangan dapat berpengaruh dalam perwujudan suasana statis, diam dan tenang, melalui unsur garis

lurus vertikal maupun horisontal. Selain garis, warna pun dapat berpengaruh dalam memberikan suasana diam, tenang dan konsentrasi. Menurut Laksmiwati, warna-warna tersebut antara lain adalah:

1. Warna hijau mengesankan kedekatan manusia dengan alam. Warna ini dapat memberi kesan hidup, bertahan dan ketenangan.
2. warna biru bersifat sejuk, segar-tenang dan dapat membantu seseorang untuk berkonsentrasi.
3. Warna ungu melambangkan kebesaran dan kebijaksanaan. Disamping itu, warna ungu juga bersifat tenang; lembut, istirahat.
4. Warna coklat memberi kesan istirahat, hangat, alamiah, damai dan tenang.
5. Warna abu-abu memberi kesan tenang, kedamaian, formal dan lembut.
6. Warna putih merupakan lambang kesucian, kesederhanaan, kebersihan dan kehampaan.

Berkaitan dengan bentuk, garis dan warna untuk perwujudan suasana yang nyaman dan rileks dalam kegiatan apresiasi karya seni rupa, Arg (1986) menyatakan pula bahwa Suatu perasaan rileks dapat tercapai dengan penempatan elemen-elemen yang lazim dan menyenangkan pada lingkungan sekitar yang lazim; keteraturan yang diharapkan; kesederhanaan; penggunaan skala kecil: suara-suara yang menyenangkan dan lembut; suhu yang dapat diterima; bentuk-bentuk, garis-garis dan ruang-ruang mengalir yang lembut; kontras yang sedikit; cahaya lembut (tidak langsung): warna analogus (putih-biru-hijau); gerakan yang mudah dan bau-bauan yang menyenangkan.

Sehubungan dengan interaksi ruang bersuasana diam/tenang dan ruang bersuasana aktif/gerak, Santosa (2001) menyatakan, bahwa dalam memahami konsepsi kekosongan dalam ruang, perlu adanya suatu proses secara teratur dan berurutan untuk mengkondisikan suasana ruang yang bermakna gerak dan berangsur-angsur menuju suasana ruang yang bermakna diam. Teori kekompleksan menuju kesederhanaan (Complexitas to Simplicity) tersebut dapat dipertimbangkan penerapannya pada sirkulasi dari ruang kegiatan olah kreatifitas seni rupa menuju ruang pameran (apresiasi) seni rupa. Dinyatakan oleh Santosa (2001) bahwa:

Keragaman menuju minimalis sebenarnya merupakan konsepsi yang setingkat dengan pemahaman gerak menuju diam. Hanya saja di sini ditekankan adanya suatu proses menuju kesederhanaan. Kesederhanaan ini dimaksudkan sebagai suatu kondisi yang tidak berlebihan baik dalam hal jumlah, kualitas (mutu, warna, bahan, dan harga) maupun bentuk.

2.6.2.2. Sifat/Karakter Pembinaan

Berbeda halnya dengan sifat/karakter kegiatan apresiasi seni rupa, kegiatan pembinaan ketrampilan dan kreatifitas berkarya seni rupa lebih bersifat aktif, serta mengutamakan kebebasan berekspresi untuk mengungkapkan ide atau perasaan ke dalam bentuk karya seni rupa secara kreatif. Berkaitan dengan perwujudan suasana ruang yang dinamis dan aktif Arg (1986) menyatakan bahwa:

Keriangan dapat tercipta dengan bentuk-bentuk dan ruang-ruang yang mengalir: penggunaan skala besar dan kecil; penggunaan gerakan dan irama-irama yang disebabkan oleh keramaian; kurangnya pembatasan; suatu daya tarik emosional yang dalam; penggunaan simbol-simbol dan warna-warna hangat komplementer; warna yang tidak serasi yang terbatas; penggunaan cahaya-cahaya yang berkelap-kelip, hangat dan bergerak, suara-suara yang gembira dan bau-bauan yang segar.

Laksmiwati (1989) menyatakan pula bahwa unsur garis dan warna pun dapat mempengaruhi perwujudan suasana aktif dan penuh gerak. Garis lurus diagonal dan lengkung merupakan unsur pemberi kesan gerak dan mengekspresikan suasana riang.

Dalam hal penggunaan warna, Laksmiwati menyatakan bahwa:

1. Warna kuning bersifat menarik perhatian. Warna ini sangat sesuai untuk digunakan pada ruang aktifitas. Warna kuning dapat menyemarakkan dan menggairahkan.
2. Warna jingga bersifat lebih hangat dari kuning, tetapi lebih sejuk dari merah. Bila digunakan secara intensif, warna ini sangat merangsang, menggairahkan dan menyemarakkan suasana, tapi juga dapat membuat seseorang merasa nyaman dan gembira bila digunakan secara tepat.
3. Warna merah yang berfungsi sebagai aksen dapat merupakan warna yang tepat untuk menarik perhatian. Anak-anak sangat menyukai warna ini. Bila ditempatkan bersama dengan warna lain, maka ia dapat memberi dinamika tersendiri. Warna ini memberikan kesan menggairahkan dan merangsang otak, memberi kesan agresif, berani dan perkasa. Warna merah medium memberi kesan sehat dan semangat, hidup dan penuh vitalitas.

Sehubungan dengan perwujudan suasana yang aktif dan penuh gerak, bentuk dasar lingkaran dapat menjadi suatu pilihan untuk diterapkan pada komposisi bentuk bangunan. Ching (1979) menyatakan bahwa penempatan unsur-unsur ruang menurut arah keliling suatu lingkaran akan menimbulkan perasaan gerak putar yang kuat.

Berkaitan dengan perwujudan suasana aktif, Ashihara (1983) mengatakan bahwa ruang luar sebagai bagian dari seluruh kesatuan rancangan bangunan dapat digunakan pendukung perwujudan suasana aktif dan dinamis. Disebutkan oleh Ashihara bahwa perubahan dan pergantian secara kontinu dalam irama, tekstur dan tinggi permukaan lantai akan dapat membuat suasana ruang menjadi lebih meriah dan hidup.



BAB III

METODE KAJIAN

3.1 Identifikasi Permasalahan

Permasalahan utama yang dimunculkan dalam perancangan Pusat Pengembangan Seni Rupa Di Surabaya ini adalah bagaimana desain bangunan agar bangunan dapat mengekspresikan karakter kegiatan apresiasi seni rupa dan kegiatan pembinaan kreativitas seni rupa dalam wadah yang terintegrasi oleh pola penataan massa.

3.2. Metode Pengumpulan Data

Metode ini dilakukan dengan mengumpulkan data-data yang diperlukan dalam proses perancangan selanjutnya.

1. Data Primer

Data primer tersebut berupa data-data lokasi tapak, kondisi eksisting lokasi yang dipilih, serta data-data lain yang mendukung. Data-data tersebut diperoleh melalui survey lapangan atau pengamatan langsung. Metode ini dilakukan dengan meninjau secara langsung lokasi perencanaan untuk mendapatkan data fisik, yaitu berupa kondisi eksisting lokasi dan lingkungan sekitarnya. Data-data ini digunakan untuk mengetahui jenis desain yang dapat diterapkan di lokasi dan keperluan menyusun konsep perancangan agar hasil rancangan sesuai dengan kondisi lingkungan sekitarnya.

2. Data Sekunder

Data-data sekunder ini didapatkan dengan menggunakan metode, antara lain :

a. Studi Literatur

Studi pustaka dilakukan untuk mendapatkan teori-teori yang mendukung perancangan Pusat Pengembangan Seni Rupa tersebut. Teori-teori ini didapat dari *text book* dan jurnal penelitian. Pustaka yang digunakan antara lain tentang beberapa hal sebagai berikut :

- Pengertian tentang seni rupa
- Pengertian tentang galeri dan Workshop seni rupa
- Kriteria-Standar Sarana dan Prasarana galeri dan workshop
- Tinjauan tentang pola penataan ruang/massa
- Tinjauan sifat/karakter kegiatan kesenirupaan dan kaitannya dengan rancangan arsitektural

b. Studi Komparasi

Studi komparasi dilakukan terhadap beberapa galeri yang ada di Indonesia seperti Rumah Seni Cemeti Yogyakarta dan East Wing National Gallery Of Art Di Washigton DC, Amerika Serikat. Obyek-obyek ini diambil karena memiliki karakteristik yang sama dengan obyek rancangan.

3.3 Tahap Analisa Data

Dalam tahap analisa data terdapat beberapa pendekatan yang dipergunakan, antara lain:

- Pendekatan studi perilaku dengan menganalisa kegiatan dan berpengaruh dalam perancangan
- Pendekatan dengan melakukan perencanaan terhadap organisasi ruang, dan penataan massa bangunan.

Tahapan proses dalam pelaksanaan metode pengolahan data dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Gagasan

Yaitu Perancangan Pusat Pengembangan Seni Rupa Di Surabaya yang dapat mengekspresikan karakter kegiatan yang diwadahnya melalui bentuk, tampilan dan pola penataan massa.

2. Penyusunan proses perancangan

a. **Identifikasi masalah**, hal ini bermanfaat untuk mendapatkan indikator dalam upaya pendekatan masalah, yang dalam ini indikator tersebut adalah sebagai berikut:

- Kebutuhan akan wadah pengembangan seni rupa di Surabaya

- Upaya penelusuran aspek seni rupa di Indonesia; dan
 - Konsep Pusat Pengembangan Seni Rupa sebagai alternatif pengembangan seni dan kebudayaan di Surabaya dan Jawa Timur Indonesia.
- b. **Tinjauan pustaka**, adalah sebagai upaya pendekatan pemecahan masalah yang berupa tinjauan teori dan pendapat ahli yang berguna sebagai bahan pembantu dalam menjawab rumusan masalah, antara lain meliputi:
- Teori tentang seni secara umum;
 - Teori umum tentang seni rupa;
 - Teori arsitektur tentang fasilitas keseni-rupaan; dan
 - Teori tentang pola penataan massa
 - Teori tentang sifat/karakter kegiatan kesenirupaan dan kaitannya dengan rancangan arsitektural
 - Studi komparasi objek yang dapat digunakan sebagai perbandingan dalam perancangan Pusat pengembangan Seni Rupa.
- c. **Pengumpulan dan pengolahan data**, data-data yang telah diperoleh dalam proses di atas, dikumpulkan dan diolah. Data-data ini adalah data-data yang berhubungan dengan proses perancangan Pusat Pengembangan Seni Rupa Di Surabaya

3. Analisa

Dilanjutkan dengan **analisa** yang dilakukan melalui studi komparasi dan kompilasi data dengan kajian atau landasan teori. Analisa ini terdiri atas:

a. Analisa Mikro, yang meliputi:

- Pelaku aktivitas

Meliputi kegiatan apa sajakah yang terjadi dan dilakukan oleh subjek Pusat Pengembangan Seni Rupa yang nantinya dipergunakan sebagai acuan dalam menentukan ruang yang dirancang.

- Ruang, massa, bentuk

Meliputi analisa tentang besaran ruang, keterkaitan antar ruang, tatanan massa, hingga keserasian bentuk luar bangunan dengan karakter yang diwadahnya.

- o Struktur
Berguna untuk menentukan struktur yang dipakai pada bangunan di wilayah pantai dengan segala karakteristiknya, sehingga bangunan aman, kuat, dan nyaman.
 - o Sirkulasi
Pola sirkulasi adalah faktor yang sangat penting dalam perancangan Pusat Seni Rupa ini karena keteraturan yang dinamis dari sebuah area pameran khususnya dapat menjadi daya tarik yang menimbulkan kenyamanan pada saat digunakan.
 - o Utilitas
Meliputi bahasan tentang saluran air, saluran buangan, hingga sistem telekomunikasi yang sangat bermanfaat bagi kelangsungan pengoperasian.
- b. Analisa Makro
Analisa terhadap faktor dan lingkungan, yang meliputi:
- o Kota
 - o Kawasan
 - o Tapak/ site
- d. Setelah dianalisa, kemudian ditarik suatu sintesa yang dirumuskan sebagai konsep perancangan, yang sebelumnya merupakan konsep programatik.
- e. Konsep tersebut kemudian ditransformasikan dalam desain perancangan melalui tahapan sketsa ide yang mampu menjawab permasalahan arsitektural dan sesuai dengan programatik.
- f. Proses yang telah dijelaskan di atas akan menghasilkan **rancangan** atau desain.
- g. **Metode *feed back*** digunakan sebagai sebuah konsekuensi atas proses yang tidak atau kurang sempurna, dan perubahan tahap perancangan.

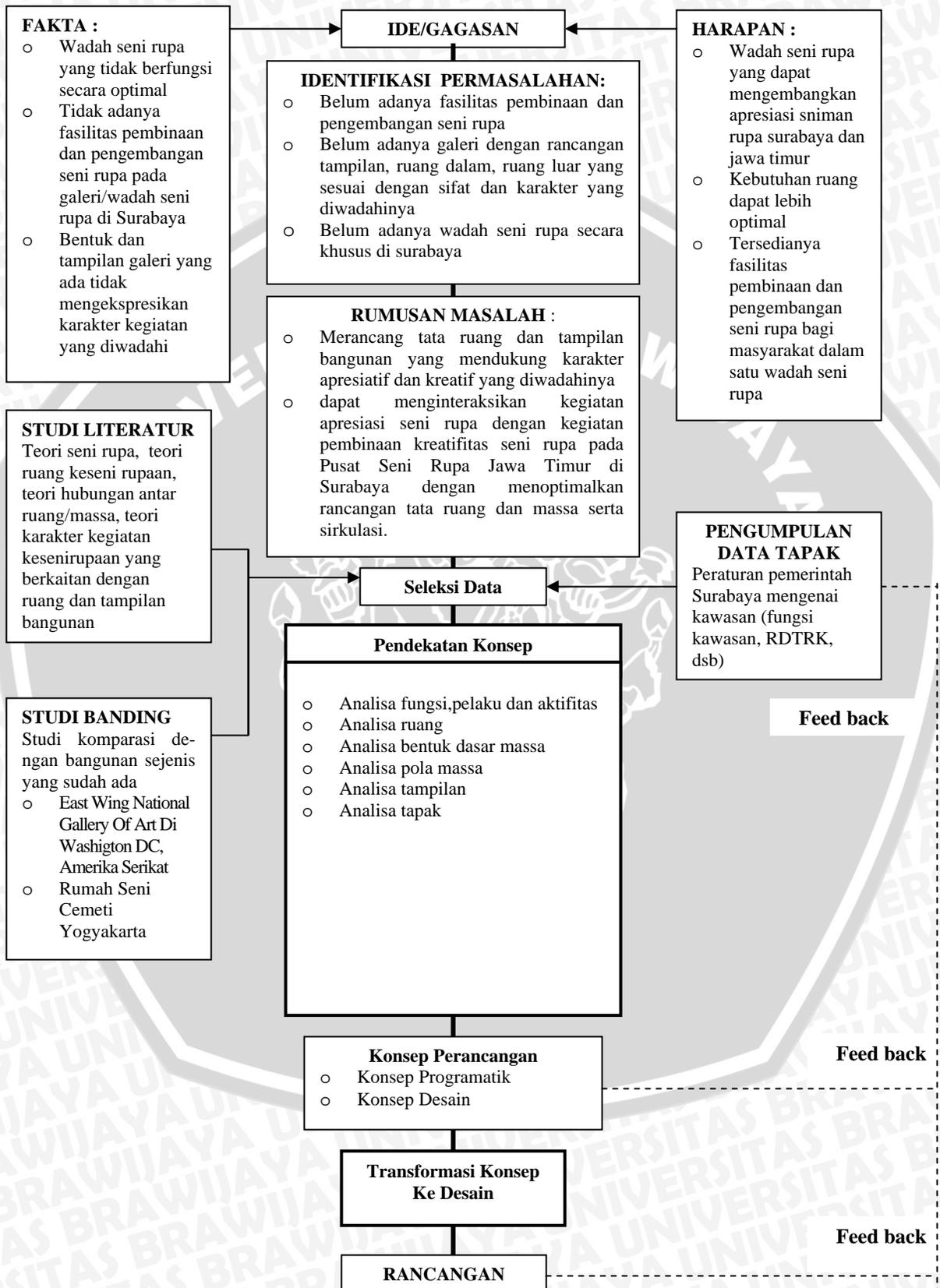
3.4. Tahap Perancangan

Data-data yang didapat pada tahapan-tahapan di atas diolah dan dianalisa. Selanjutnya digunakan untuk menjawab permasalahan-permasalahan yang muncul dalam perencanaan dan perancangan Pusat Pengembangan Seni Rupa Di Surabaya. Langkah

selanjutnya adalah mencoba membuat alternatif-alternatif penyelesaian masalah. Dari alternatif-alternatif penyelesaian masalah, dilanjutkan dengan pembuatan programing, rancangan dan perencanaan. Rancangan dan perencanaan tersebut berupa gambar-gambar sketsa dan tulisan-tulisan yang mengungkapkan ide-ide yang muncul.



Gambar 3.1. Skema Metode Perancangan



BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Perkembangan Seni Rupa Di Indonesia

Seni rupa sebagai cabang kesenian sejak lama dikenal bangsa Indonesia sebagai salah satu media berekspresi. Dari fakta sejarah dapat diketahui bahwa masyarakat Indonesia telah mampu berekspresi seni rupa, melalui goresan, bekas telapak tangan, dan lukisan di dinding gua. Peralatan sehari-hari masyarakat primitif untuk upacara, berburu dan mengolah makanan pun, lambat laun makin diperhalus dan diperindah lewat goresan, pahatan dan warna. Seiring waktu, kebudayaan berseni rupa di Indonesia semakin berkembang dengan berdirinya kerajaan kuno Hindu-Budha dan Islam. Hal ini dapat ditunjukkan dengan banyaknya peninggalan seni rupa yang menunjukkan kebesaran kebudayaan Indonesia, seperti candi dan pahatan patung/arca, serta ukiran dan motif kaligrafi pada masjid dan makam kuno.

Seni rupa sebagai media ekspresi dapat menanamkan kehalusan jiwa, kepekaan dan budi pekerti dalam diri seseorang. Kehidupan yang modern menuntut manusia untuk bertindak semata-mata mengejar pemenuhan kebutuhan secara material atau fisik saja. Pemenuhan kebutuhan secara rohani melalui nilai-nilai seni, termasuk dalam hal ini seni rupa, menjadi semakin terabaikan. Pembangunan Nasional Indonesia menghendaki terciptanya keadaan yang seimbang, dalam arti pembangunan manusia Indonesia secara lahir dan batin seutuhnya (Bandem, 1999). Oleh karena itu, perlu kondisi yang serasi antara pemenuhan kebutuhan manusia secara jasmani dan rohani. Badan Pembinaan Pendidikan Pelaksanaan Penghayatan dan Pengamalan Pancasila (BP-7) Pusat dalam Widodo (2000) menyatakan bahwa salah satu upaya pembangunan rohani adalah melalui pembinaan dan pengembangan kegiatan seni secara terus menerus. Kegiatan seni, khususnya seni rupa, diharapkan mampu berperan dalam menjaga keseimbangan emosional dan meningkatkan kepekaan diri terhadap lingkungan sekitar.

4.2. Tinjauan Objek Perancangan

Pusat Pengembangan Seni Rupa di Surabaya merupakan sarana kegiatan pameran seni rupa dan pembinaan ketrampilan seni rupa yang memang dikehendaki untuk kehidupan dan kelangsungan kegiatan seni budaya yang ada di Surabaya dan Jawa Timur sebagai pengembangannya.

Pusat Pengembangan Seni Rupa di Surabaya adalah sebagai wadah yang lengkap dan menjadi suatu pusat seni rupa di Surabaya. Dengan adanya wadah ini diharapkan pameran yang dulunya masih belum ada koordinasi bisa dikoordinasikan dengan baik / tidak saling berbenturan, diadakan secara rutin dan materi pameran tidak hanya pada seni lukis saja. Wadah ini juga dapat mengembangkan kesenirupaannya di Jawa Timur khususnya dengan adanya fungsi pembinaan dan ketrampilan seni rupa didalamnya.

Pusat Pengembangan Seni Rupa di Surabaya merupakan wadah untuk menampung aktivitas seniman seniman seni rupa dimana mereka dapat berpameran dan berkomunikasi antara seniman dengan seniman dan seniman dengan masyarakat, dan fungsi yang lain yaitu :

1. sebagai tempat pameran hasil karya seni rupa baik seni murni (fine art) maupun seni pakai (applied art) dimana hasil karya seni rupa ini dapat dimiliki masyarakat dengan cara membelinya
2. sebagai sarana untuk menampung aspirasi para seniman untuk menawarkan bidang seni rupa ke pada masyarakat, dimana seniman ditantang untuk berkreasi dan terus menerus dalam bentuk yang baru.
3. Sebagai pusat informasi mengenai segala sesuatu yang berhubungan dengan seni rupa, juga merupakan tempat pertemuan para seniman dan masyarakat.
4. Sebagai media pendidikan dan ilmu pengetahuan, pada Pusat Pengembangan Seni Rupa di Surabaya ini dapat membantu para pendidik khususnya di bidang seni rupa, dalam hal ini visualisasi akan mempermudah anak didik dalam mencerna sesuatu bahan pelajaran. Pendidikan di sini bukan hanya untuk pelajar atau mahasiswa saja, melainkan untuk segala lapisan masyarakat dalam memperoleh ilmu pengetahuan terutama dalam bidang seni rupa.
5. sebagai tempat rekreasi yang akan membawa pengunjung ke alam pikiran yang berbeda dengan kesibukan rutin sehari-hari, dengan kata lain pameran dan kegiatan Pusat Pengembangan Seni Rupa di Surabaya ini mampu membawa pergantian suasana dari kesibukan berganti menjadi suasana yang santai. Dalam bidang Tourisme merupakan media pengenalan 'kekayaan' budaya bangsa kepada wisatawan baik domestik maupun luar negeri.

4.3. Tinjauan Kota Surabaya Sebagai Lokasi Pusat Pengembangan Seni Rupa

Kebudayaan Indonesia yang telah berkembang sepanjang sejarah bangsa merupakan salah satu modal dasar pembangunan nasional. Dalam jangka waktu panjang akan terus diusahakan untuk meningkatkan pembinaan dan pemeliharaan kebudayaan nasional untuk memperkuat kepribadian bangsa, kebangsaan nasional dan kesatuan nasional.

Dasar kebijaksanaan tersebut juga dilandasi oleh Wawasan Nusantara yang mencakup antara lain perwujudan kepulauan Nusantara sebagai satu kesatuan sosial budaya. Hal ini berarti bahwa kebudayaan Indonesia pada hakekatnya adalah satu, sedangkan corak ragam kebudayaan yang ada menggambarkan kekayaan kebudayaan bangsa Indonesia yang menjadi modal dan landasan pengembangan budaya bangsa seluruhnya, yang hasil-hasilnya dapat dinikmati oleh seluruh bangsa.

Perkembangan kegiatan kesenian di Jawa Timur semakin meningkat, hal ini dapat dibuktikan lewat data kuantitatif dari hasil sensus kesenian periode tahun 1998-1999 yang dikerjakan oleh Depdikbud bidang proyek pengembangan kesenian Jawa Timur, tercatat kira-kira setiap tahunnya meningkat rata-rata 2,74 % (jumlah kegiatan), 4,47 % (jumlah seniman) dan 10,02 % (jumlah organisasi). Perkembangan kesenian ini (khususnya seni rupa) lebih meningkat sejak adanya surat keputusan menteri pendidikan dan kebudayaan nomor ; 106/P/2000, tertanggal 15 Mei 2000 yang isinya antara lain mengingatkan seluruh lapisan berpartisipasi dalam usaha pengembangan kesenian daerah.

Dalam struktur perwilayahan Propinsi Jawa Timur, Kota Surabaya ditetapkan sebagai pusat utama Jawa Timur, merupakan kota orde I. Kecenderungan yang terjadi adalah perkembangan Surabaya sebagai kota utama jauh melebihi kota-kota lain yang berada dalam sub ordinasinya. Bahkan Kota Malang, yang direncanakan sebagai salah satu kota orde II dalam struktur ruang Jawa Timur, saat ini berada pada urutan ketiga (dan hanya satu-satunya kota orde III) dalam struktur kota-kota di Jawa Timur. Hal ini merupakan salah satu indikator tingkat primasi Kota Surabaya terhadap kota-kota lain di Jawa Timur (RTRW Kota Surabaya 2013).

4.4. Tinjauan Objek Pemandangan

4.4.1. Galeri Rumah Seni Cemeti di Yogyakarta

Galeri rumah seni cemeti dimiliki oleh sepasang seniman, yaitu nindityo adipurnomo dan istrinya mella jaarsma. Galeri ini mewadahi aktifitas seni rupa kontemporer. Selain berfungsi sebagai tempat untuk memamerkan karya seni rupa atau sebagai galeri seni rupa dan tempat informasi tentang segala sesuatu yang berkaitan dengan seni rupa, galeri cemeti ini juga merupakan studio pribadi bagi pemiliknya dalam berkreasi untuk menghasilkan karya seni rupa. Rata-rata dalam setahun galeri ini mengadakan pameran sebanyak 11 kali dengan durasi kurang lebih satu bulan untuk sekali pameran.



Gambar 4.1. Ruang pameran dalam galeri seni Cemeti

Sumber: www.cemetiarthouse.com

Galeri rumah seni cemeti ini didesain dengan konsep dasar 'lebih dari sekedar ruang', hal ini didasarkan atas pertimbangan bahwa ruang-ruang yang ada tidak hanya untuk meletakkan dan memajang karya seni tetapi ruang merupakan elemen yang ditawarkan untuk diolah demi terwujudnya totalitas dalam berkarya. Ruang pameran pada galeri ini selain mempunyai kesan luasa dalam hal jarak bagi yang menghuninya juga memberikan kesan mengundang, menggugah bahkan menantang untuk dapat direspon oleh seniman melalui apresiasi.

Perwujudan secara fisik dari desain galeri cemeti ini adalah dengan memadukan elemen elemen tradisional yang berupa batu bata, kayu, bata dan kerikil dengan elemen modern seperti kaca dan beton. Unsur lokal juga tampak pada desain galeri ini yaitu penggunaan bentuk limasan, hal ini merupakan upaya dari arsiteknya untuk mempertahankan ciri lokalitas dalam mendesain bangunan yang bernuansa modern. Sistem pencahayaan pada galeri ini menggunakan pencahayaan alami pada siang hari dan pencahayaan buatan pada malam hari. Pencahayaan buatan terdiri dari

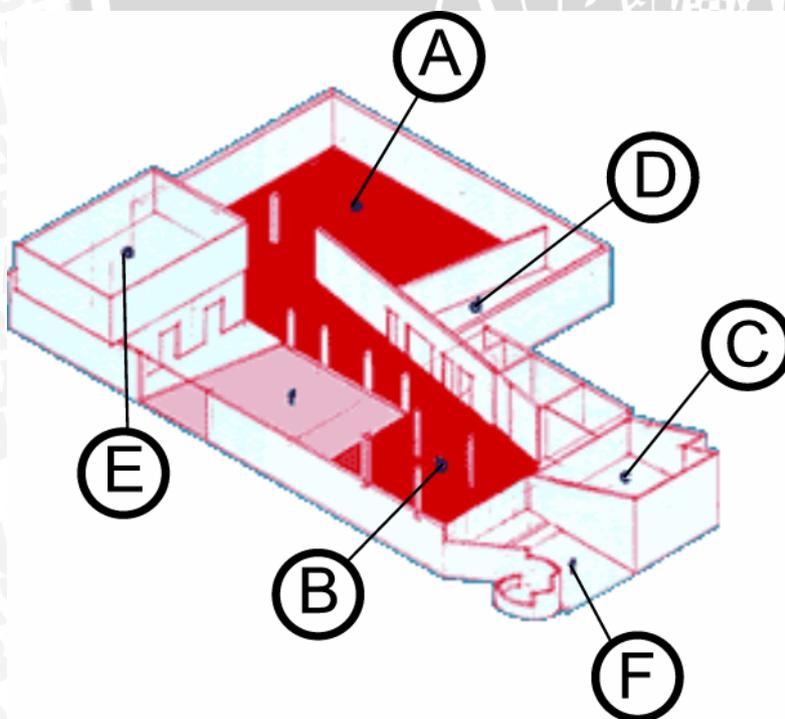
dua bagian yaitu pencahayaan merata untuk penerangan ruangan, dan pencahayaan setempat untuk pencahayaan terhadap obyek pameran.

Hubungan ruang yang terjadi dalam galeri memungkinkan terjadinya komunikasi visual antar pelaku kegiatan karena adanya pembagian ruang yang jelas berdasarkan fungsinya yaitu :

1. Kegiatan pameran
2. Kegiatan penciptaan atau proses berkreasi
3. Kegiatan pengelolaan

Sedangkan fasilitas-fasilitas yang ada dalam galeri rumah seni cemeti ini adalah :

1. Ruang tamu, berupa bangunan tradisional beratap limasan
2. Ruang pameran
3. Studio
4. Ruang kurator
5. Ruang stok karya
6. Gudang koleksi
7. Toilet
8. kebun



Program ruang

- a. Ruang pameran
- b. Ruang tamu (bangunan tradisional gaya limasan)
- c. Kantor
- d. Ruang stock karya
- e. Studio dan gudang
- f. Kebun
- g. toilet

Gambar 4.2. Program ruang galeri seni cemeti

Sumber: www.cemetiarthouse.com

4.4.2. East Wing National Gallery Of Art Di Washigton DC, Amerika Serikat

East Wing merupakan bangunan sayap timur dari kompleks bangunan National Gallery of Art di Washington D. C. Bangunan di sebelah barat yang disebut West Wing telah berdiri jauh sebelumnya dan mempunyai gaya arsitektur neoklasik. Bangunan ini terletak di kawasan yang disebut National Mall yang berada diantara 3rd dan 7th street pada Constitution Avenue.

East Wing berdiri diatas lahan berbeentuk trapesium yang berada diantara West Building dan United States Capitol. Bangunan ini mempunyai gaya arsitektur modern kontemporer yang muncul secara kontras diantara bangunan-bangunan di kawasan The Mall yang rata-rata mempunyai langgam klasik dan neoklasik. East Wing terdiri dari empat lantai dengan satu lantai semi basemen. Concourse level sebagai lantai semi basemen terdiri dari sebuah auditorium, Studio centre yang berupa studio-studio seni yang dibuka untuk umum, ruang pameran, kafe dan sales shop. Diatasnya terdapat ground level yang terdiri dari sebuah lobi utama yang disebut atrium dan merupakan ruang sebagai pusat orientasi pengunjung, dua ruang pameran benda-benda seni, sebuah ruang penitipan dan meja informasi. Lantai berikutnya disebut sebagai mezzanine yang difungsikan sebagai ruang pameran dengan jernbaan-jembatan yang menghubungkan satu teras dengan teras yang lain. Diatas mezzanine terdapat upper level dengan ruang pameran yang luas dengan pencahayaan alami dari skylight dan teras teras yang bertingkat untuk memamerkan lukisan dan patung yang besar. Pada level ini juga terdapat sebuah kafe di balkon yang menghadap ke kawasan The Mall. Lantai teratas disebut tower yang digunakan sebagai display benda-benda seni khusus/istimewa.



Gambar 4.3. Eksterior bangunan
Sumber: www. architectureart.com

Selubung bangunan ini dilapisi oleh marmer serta campuran dari semen dan pasir marmer dari Tennessee yang menciptakan sebuah beton yang halus dan mempunyai warna pink-lavender yang sangat bagus. Dilihat dari kawasan The Mall, bangunan ini mempunyai siluet berbentuk huruf 'H' pada entrancenya dan tower yang menjulang dengan jembatan yang menghubungkan antara satu dengan lainnya.

Jembatan dan mezzanine yang menghiasi interior bangunan menciptakan suatu orientasi vertikal pada seluruh bangunan East Wing. Bila pengunjung meninggalkan satu ruang pameran maka dia harus kembali ke atrium dahulu untuk memasuki ruang pameran selanjutnya. Pada atrium terdapat sebuah "indoor garden" yang diapit oleh sebuah rangka ruang berupa piramida kaca. Balok-balok alumunium dipasang bersilangan dengan panel-panel kaca untuk mereduksi silau yang bertebihan tanpa mengurangi penerangan cahaya dalam atrium sehingga pengunjung dapat menyesuaikan fokus matanya agar tidak terlalu silau ketika melihat display pameran yang diberi lampu sorot untuk melindungi koleksi dari kerusakan. Atap skylight dengan rangka ruang ini juga menciptakan iluminasi yang indah pada bangunan yang menimbulkan efek pola bayangan pada lantai dan dinding yang berbeda-beda setiap ada pergeseran matahari. Piramida kaca juga dipergunakan sebagai pembentuk sculpture pada plaza bangunan.



Gambar 4.4. interior bangunan

Sumber: www.architectureart.com

Ruang-ruang pameran pada galeri ini tidak disekat secara permanen melainkan diberi batas berupa partisi atau bahkan dengan pemasangan benda pameran sehingga menciptakan suatu pemisahan ruang. Pada ground level terdapat sepanjang 10 kaki langit-langit yang dipergunakan sebagai display lukisan, gambar dan foto. Konsep bangunan yang rekreatif dianut pada bangunan ini dimana pengunjung tidak disuguhi benda-benda pameran secara terus-menerus. Terdapat permainan perbedaan ketinggian pada lantai dan plafon dan pemasangan benda seni pada tempat-tempat yang tidak diduga yang membuat pengunjung tidak mudah menjadi bosan.

Sirkulasi pada bangunan ini menggunakan pola memusat dan radial yaitu dengan adanya orientasi pada atrium dan pemisahan ruang display di sekitar atrium. Keadaan bangunan ini juga sangat memperhatikan kebutuhan penyandang cacat dengan diberikannya jalur khusus untuk para pengguna kursi roda mulai dari area parkir sampai ke dalam bangunan

4.4.3. Hasil Studi Komparasi

Galeri dan workshop Seni Rupa dibuat sebagai wadah untuk menampung dan mengembangkan ide-ide kreatif para seniman untuk kemudian diwujudkan dalam suatu display karya seni rupa. Tampilan bangunan Pusat Pengembangan Seni Rupa tentunya disesuaikan dengan karakter seni rupa yang diwadahi dalam bangunan. Tampilan suatu bangunan seni perlu menunjukkan suatu karakter yang mudah ditangkap dan menarik perhatian orang-orang yang ada disekitar bangunan. Karakter seni rupa yang aktif, kreatif dan dinamis dapat ditunjukkan dengan permainan garis, warna dan tekstur baik pada bentuk bangunan, tampilan dan interior bangunan. Salah satu penggunaannya yaitu pada permainan perbedaan ketinggian lantai dan plafon pada interior ataupun perpaduan antara garis lengkung dan garis lurus pada tampilan bangunan Penggunaan warna yang menarik dan bernuansa alam juga merupakan salah satu daya tarik bagi sebuah bangunan.

Sirkulasi yang digunakan dalam ruang pameran lebih diutamakan yang bersifat mengalir/Linier mengikuti penataan koleksi atau dapat juga berpola memusat atau radial pada bangunan bermassa majemuk ataupun tunggal yaitu dengan perpaduan suatu ruang bersama/lobi sebagai pusat orientasi pengunjung sebelum memasuki satu ruang pameran ke ruang pameran lainnya

Pencahayaan dalam ruang pameran lebih baik jika mendapat suplai langsung dari sinar matahari pada siang hari untuk menghemat penggunaan pencahayaan buatan yang akan lebih diutamakan dipergunakan pada sore dan malam hari, tetapi disarankan agar bukaan pada ruang pameran dibuat seminimal mungkin. Pemakaian skylight juga perlu mempertimbangkan bahan penutup atap yang dipergunakan untuk mencegah terjadinya kerusakan koleksi akibat radiasi sinar matahari yang terlalu berlebihan. Pencahayaan yang umumnya digunakan pada suatu ruang pameran adalah pencahayaan terarah yang langsung menyorot pada benda yang dipamerkan untuk memberikan efek keindahan pada benda pameran khususnya dan ruang pameran pada umumnya.

Penggunaan elemen ruang luar sebagai salah satu benda display juga dipastikan sangat menarik perhatian pengunjung. Pemasangan benda pameran dengan bahan yang sesuai dengan cuaca diluar ruangan merupakan satu nilai tambah bagi sebuah area pameran. Dengan demikian pengunjung tidak hanya bisa menikmati benda seni didalam ruangan saja melainkan dalam perjalanan menuju bangunan, suatu kesan keindahan seni telah dinikmati sebagai pengantar menuju keindahan selanjutnya.

Fasilitas dalam suatu kompleks bangunan Pusat Pengembangan Seni Rupa sangat dianjurkan untuk menunjang kelangsungan kegiatan dalam bangunan agar satu sama lain saling melengkapi dan berjalan bersama sehingga tidak ada satu fasilitas penunjang yang tidak berguna dan hanya hidup pada satu waktu saja Fasilitas yang umumnya ada berupa coffee shop, artshop, auditorium, dan perpustakaan. Pengadaan berbagai fasilitas penunjang dimaksudkan agar kegiatan dalam suatu Pusat Pengembangan Seni Rupa tidak membosankan bagi pengunjung dengan adanya display benda seni saja melainkan juga terdapat fasilitas rekreasi bahkan edukasi yang dapat menarik minat pengunjung untuk datang lagi ke tempat tersebut.

4.5. Pendekatan Konsep Perencanaan dan Perancangan

Pendekatan konsep perencanaan dan perancangan berikut merupakan analisa-analisa yang mendukung dalam konsep perencanaan dan perancangan sehingga dihasilkan sintesa, analisa-analisa tersebut yaitu sebagai berikut:

4.5.1. Analisa Fungsi, Kegiatan, Dan Pelaku

Menurut Molajoli (1993), dalam merancang sebuah pusat kegiatan seni, khususnya seni rupa, harus mempertimbangkan beberapa fungsi dasar berikut:

1. Fungsi *display/pameran* karya seni rupa
2. fungsi kuratorial yang mendukung fungsi pameran, yaitu meliputi kegiatan penghimpunan, penyimpanan, registrasi, dokumentasi, konservasi serta restorasi koleksi karya seni rupa.
3. fungsi pendidikan dan kepentingan masyarakat, yaitu meliputi kegiatan ceramah, diskusi, sarasehan, lokakarya/workshop dan penyebarluasan informasi dibidang kesenirupaan.
4. Fungsi pengelolaan dan servis, yaitu menyangkut kelancaran program kegiatan, pemeliharaan dan pengadaan sarana-prasarana, kenyamanan dan keamanan.

Berdasarkan tinjauan tersebut di atas, maka dapat diperoleh kesimpulan, bahwa Pusat Pengembangan Seni Rupa di Surabaya sebagai wadah kegiatan kesenirupan memiliki fungsi dan kegiatan sebagai berikut:

1. Fungsi Primer

Fungsi ini merupakan fungsi utama dalam Pusat Pengembangan Seni Rupa di Surabaya yang terdiri dari fungsi apresiasi, fungsi ekshibisi, fungsi pembinaan dan pendidikan.

a. Fungsi apresiasi

Merupakan kegiatan yang berkaitan dengan apresiasi terhadap karya seni rupa melalui pameran. Kegiatan apresiasi dan pameran merupakan kegiatan utama dalam galeri, karena sesuai dengan kefungsi galeri sebagai ruang pameran.

Menurut Hamundu (1991), pagelaran/pameran seni secara teratur merupakan upaya untuk menumbuhkan motivasi pada para pembuat karya seni (seniman) untuk terus melahirkan karya seni yang dinamis dan inovatif.

Benda-benda koleksi yang akan diwadahi dalam galeri terdiri dari 4 (empat) jenis yaitu lukisan, patung, keramik serta kerajinan tangan. Keempat jenis koleksi tersebut merupakan bidang seni rupa yang berjalan di Jawa Timur, berjalan disini maksudnya beraktifitas dalam berkarya serta menampilkan karyanya kepada publik.

b. Fungsi pembinaan dan pendidikan

Merupakan kegiatan yang mengarah pada pembinaan dan pengembangan ketrampilan dan kreatifitas kesenirupaan. Kegiatan workshop diselenggarakan baik secara terpisah, maupun bersamaan atau mengiringi kegiatan pameran. Workshop seni rupa yang diadakan dapat diikuti oleh semua kalangan masyarakat, baik anak-anak maupun dewasa. Dari hasil pengamatan apresiasi terhadap karya seni orang lain, maka pengunjung dibimbing untuk dapat mengekspresikan garis, bentuk maupun warna yang dilihatnya tersebut ke dalam sebuah karya seni, sesuai interpretasinya sendiri.

Menurut hamundu (1991), workshop seni tidak saja berfungsi pasif, dalam arti hanya melestarikan karya seni yang diwariskan nenek moyang , tetapi juga berfungsi dalam mengarahkan karya seni pada perkembangan yang positif.

c. Fungsi ekshibisi

Fungsi ekshibisi disini adalah mendukung kegiatan-kegiatan yang ada di dalam Pusat Pengembangan Seni Rupa di Surabaya, kegiatan tersebut contohnya pameran seni rupa, Kontes atau lomba dalam hal keseni rupaan, seminar-seminar skala besar yang diadakan pengelola dan pertunjukan seni secara umum.

2. Fungsi Sekunder

Fungsi sekunder merupakan pendukung dari fungsi-fungsi primer dan masih berkaitan dengan kegiatan-kegiatan utama dalam Pusat Pengembangan Seni Rupa di Surabaya. Fungsi tersebut adalah :

a. Penunjang

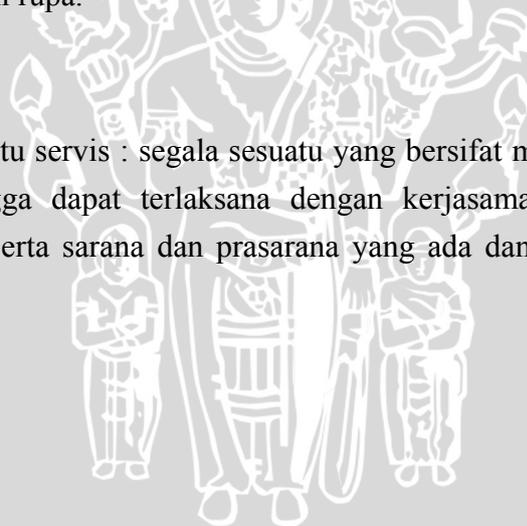
Kegiatan penunjang lebih mengarah pada kegiatan pelayanan umum seperti kegiatan ibadah, istirahat, jual beli souvenir serta penunjang lain yang berkaitan dengan pemasaran karya seni yaitu kegiatan pelelangan karya. Fungsi ini merupakan pelayanan dari fasilitas primer, fasilitas yang disediakan seperti Art Shop dan souvenir yang menjual hasil karya seni rupa. Fasilitas penunjang lainnya yaitu penjualan yang meliputi makan, dan minum, fasilitas yang disediakan kafetaria .

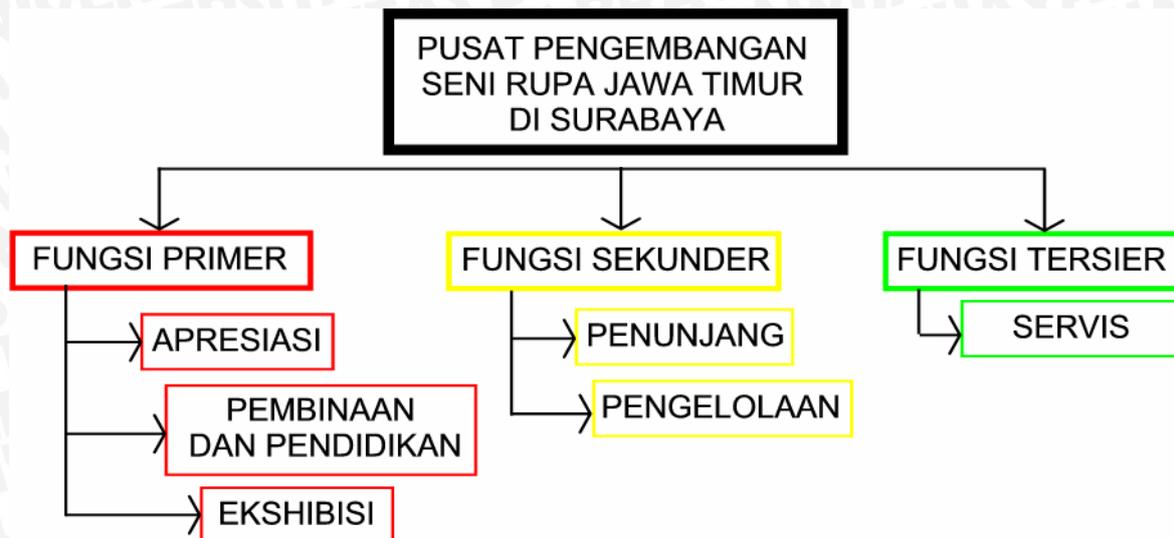
b. Pengelolaan

Merupakan kegiatan pendukung yang mengarah pada kegiatan operasional Pusat Pengembangan Seni Rupa di Surabaya yang mencakup kegiatan bidang teknis dan administrasi. Pengelolaan ini nantinya akan ditangani secara mandiri oleh orang-orang yang memiliki wawasan dan komitmen pada bidang seni dan budaya khususnya seni rupa. Orang-orang yang dimaksud bisa dari kalangan seniman, pengamat seni ataupun orang yang tidak bergerak dibidang seni tetapi memiliki wawasan dan kepedulian terhadap seni rupa.

3. Fungsi Tersier

Fungsi tersier disini yaitu servis : segala sesuatu yang bersifat menunjang dari segala kegiatan yang ada sehingga dapat terlaksana dengan kerjasama baik yang bersifat *maintenance* bangunan beserta sarana dan prasarana yang ada dan barang-barang yang ada didalamnya.





Gambar 4.5. Skema analisa fungsi

Sumber: analisa pribadi

Dari berbagai kegiatan yang telah diuraikan, maka pelaku kegiatan/pengguna bangunan Pusat Pengembangan Seni Rupa di Surabaya dapat dibedakan atas pengunjung dan pengelola.

1. Pengunjung

Pengunjung Pusat Pengembangan Seni Rupa di Surabaya dapat dikelompokkan menurut beberapa hal, yaitu menurut jumlah, asal dan motivasinya.

A. Berdasarkan jumlah

- a. Perorangan
- b. kelompok

B. Berdasarkan asal

- a. Pemilik/tamu khusus dari instansi pemerintah atau swasta lain yang terkait, seperti Dinas Pendidikan, Dinas Pariwisata dan sebagainya.
- b. Pengunjung atas nama lembaga pendidikan (baik lembaga pendidikan umum maupun lembaga pendidikan seni), yaitu pelajar dan mahasiswa.
- c. Seniman
- d. Masyarakat umum atau wisatawan (baik wisatawan domestik maupun asing).

C. Berdasarkan motivasi

Berdasarkan motivasinya, maka pengunjung Pusat Pengembangan Seni Rupa di Surabaya dapat digolongkan menjadi:

a. Motivasi umum

- Pengunjung yang ingin menikmati karya seni rupa yang dipamerkan.
- Pengunjung yang ingin melihat-lihat/membeli karya seni rupa pada acara lelang atau pasar seni rupa.
- Pengunjung yang datang untuk menambah pengetahuan atau wawasan kesenirupaannya melalui literatur perpustakaan, konsultasi dengan ahli seni.

b. Motivasi khusus

- Peserta khusus atau workshop kesenirupaannya.
- Peserta seminar/dialog/sarasehan/lokakarya

2. Pengelola

Dengan adanya berbagai macam fungsi yang diwadahi oleh Pusat Pengembangan Seni Rupa di Surabaya, maka pada masing-masing bidang kegiatan dibutuhkan adanya pengelola secara khusus. Adapun pengelola Pusat Pengembangan Seni Rupa di Surabaya dapat dikelompokkan sebagai berikut :

A. Pimpinan

Bertugas memimpin dan mengkoordinasi pelaksanaan seluruh kegiatan Pusat Pengembangan Seni Rupa di Surabaya, untuk dapat dipertanggungjawabkan kepada yayasan pengelola.

B. Staf Tata usaha

a. Sub bagian administrasi

Bertugas untuk mengelola dan mengatur administrasi umum, berupa kegiatan surat-menyurat, pengarsipan dan lain sebagainya.

b. Sub bagian keuangan

Bertugas mengelola dan mengatur penggunaan anggaran keuangan untuk pelaksanaan kegiatan.

c. Sub bagian kepegawaian

Bertugas mengelola dan mengatur registrasi, kearsipan serta segala urusan kepegawaian

d. Sub bagian keamanan

Bertugas menjaga dan mengatur ketertiban dan keamanan dalam pelaksanaan kegiatan.

e. Sub bagian rumah tangga

Bertugas mengelola dan memelihara sarana dan prasarana kegiatan secara umum.

C. Staf Bidang Pameran

a. Sub bagian administrasi dan registrasi koleksi

Mengelola administrasi dan registrasi koleksi karya seni rupa yang dipamerkan, mengatur pengadaan koleksi, inventarisasi koleksi, serta dokumentasi koleksi.

b. Sub bagian konservasi dan preparasi

- Mengelola kegiatan perawatan dan pemeliharaan terhadap koleksi karya seni rupa yang menjadi obyek pameran, serta melayani restorasi terhadap koleksi karya seni rupa yang mengalami kerusakan.
- Mempersiapkan dan mengatur penyelenggaraan pameran/pagelaran seni rupa, serta penyelenggaraan lelang/penjualan hasil karya seni rupa.

D. Staf Bidang Pembinaan dan Pengembangan Edukasi Seni Rupa

a. Sub bagian pembinaan

Mengatur dan melaksanakan penyelenggaraan kursus/workshop kesenirupaan. Adapun workshop yang diselenggarakan adalah meliputi:

- Workshop lukis (remaja dan dewasa, usia 13 tahun keatas)
- Workshop patung dan pahat (remaja dan dewasa, usia 13 tahun keatas)
- Workshop kriya khusus keramik dan gerabah (remaja dan dewasa, usia 13 tahun keatas)
- Workshop kriya umum/campuran (remaja dan dewasa, usia 13 tahun keatas)
- Workshop khusus untuk anak-anak (usia 4 -12 tahun)

b. Sub bagian pengembangan wawasan

- Mengatur penyelenggaraan seminar/diskusi, demonstrasi pembuatan suatu karya seni, serta program-program penyampaian informasi wawasan kesenirupaan lainnya.
- Mengatur dan mengelola penyelenggaraan studi literatur perpustakaan.

c. Sub bagian dokumentasi dan publikasi

Mengatur, mengelola dan melaksanakan penyelenggaraan pendokumentasian dan publikasi kegiatan secara umum, melalui penerbitan katalog, buletin dan lain sebagainya.

d. Sub bagian kepastakaan

Mengatur, mengelola dan melaksanakan penyelenggaraan perpustakaan.

Berdasarkan jenis-jenis pelaku yang ada dalam Pusat Pengembangan Seni Rupa di Surabaya ini maka dapat diidentifikasi aktifitas yang dilakukan oleh masing-masing pelaku aktifitas. Aktifitas-aktifitas yang dilakukan oleh tiap pelaku aktifitas didasarkan pada analisa dan pengamatan, dimana aktifitas yang terjadi merupakan aktifitas yang dilakukan sehari-hari. Jadi aktifitas tersebut merupakan rutinitas yang terjadi dalam suatu Pusat Pengembangan Seni Rupa di Surabaya.

Tabel 4.1. Pelaku dan Aktifitas

PELAKU		AKTIFITAS
PENGUNJUNG	Masyarakat Umum	Melihat pameran Berinteraksi dengan seniman dan hasil karya rupa Membeli souvenir Istirahat. sholat. makan-minum Kegiatan lavatory
	Masyarakat Peminat	Melihat pameran dan berapresiasi terhadap hasil karya seni rupa Mengikuti diskusi, seminar atau sarasehan Berinteraksi dengan seniman dan hasil karya seni rupa Membeli souvenir Istirahat, sholat, makan-minum Kegiatan lavatory
SENIMAN		Melihat ataupun mengadakan pameran berapresiasi terhadap hasil karya seni rupa Mengikuti diskusi. seminar atau sarasehan Berinteraksi dengan sesama seniman dan masyarakat penikmat seni (seni rupa) Berkarya/memproduksi karya seni rupa Memperbaiki karya seni rupa yang rusak Merawat koleksi Membeli souvenir Istirahat, sholat, makan-minum Kegiatan lavatory
PENGELOLA	Pimpinan	Menjalankan segala urusan operasional baik intern maupun ekstern Menerima dan melayani tamu Rapat Istirahat, sholat, makan-minum Kegiatan lavatory
	Staf Tata Usaha	Bertugas sesuai bidangnya Rapat koordinasi Menerima Tamu/kunjungan Istirahat, sholat, makan-minum Kegiatan lavatory

	Staf bidang Pameran	Bertugas sesuai bidangnya Rapat koordinasi Menerima Tamu/kunjungan Istirahat, sholat, makan-minum Kegiatan lavatory
	Staf Bidang Pembinaan dan Pengembangan edukasi Seni Rupa	Bertugas sesuai bidangnya Rapat koordinasi Menerima Tamu/kunjungan Istirahat, sholat, makan-minum Kegiatan lavatory
	Penunjang	Memasak makanan dan minuman Mengatur pesanan makanan dan minuman Mencuci peralatan memasak, peratatan makan dan minum Menyimpan persediaan makanan dan minuman Menerima pembayaran dari pengunjung Mengadakan dan mengikuti rapat Istirahat, sholat. makan-minum Kegiatan lavatory

Sumber: Hasil analisa

4.5.2. Analisa Ruang

Berdasarkan fungsi dan kegiatan yang diwadahi, maka fasilitas yang dibutuhkan pada Pusat Pengembangan Seni Rupa di Surabaya dapat dikelompokkan menjadi:

1. Fasilitas pengelolaan dan administrasi
 - A. Pengelola administrasi umum
 - B. Pengelola teknis
 - a. pengelola teknis koleksi kesenirupaan
 - b. pengelola teknis pameran dan edukasi
2. Fasilitas kegiatan umum pembinaan dan pengembangan edukasi seni rupa
3. Fasilitas kegiatan umum apresiasi seni rupa
4. Fasilitas kegiatan penunjang

Luasan pengamatan dipengaruhi oleh dimensi koleksi, sisi pengamatan serta faktor kenyamanan dalam pengamatan. Faktor kenyamanan pengamatan dipengaruhi oleh gerak anggota-anggota pengamatan, yakni kepala dan mata. Pertimbangan terhadap faktor ini menghindarkan pengamat dari kelelahan pengamatan.

Berdasarkan dimensi, koleksi dikelompokkan menjadi:

1. Koleksi kecil dengan tinggi: $t \leq 30$ cm
2. Koleksi sedang A dengan tinggi: $30 \leq t \leq 60$ cm
3. Koleksi sedang B dengan tinggi : $60 \leq t \leq 100$ cm
4. Koleksi besar dengan tinggi : $t \geq 100$ cm

Berdasarkan atas sisi pengamatan, koleksi diamati secara:

1. Horisontal satu sisi (obyek karya seni rupa dua dimensi)
2. Vertikal satu sisi (obyek karya seni rupa dua dimensi)
3. Pengamatan empat sisi (obyek karya seni rupa tiga dimensi)

Tabel 4.2. Dimensi dan Bahan Obyek Karya Seni Rupa

Jenis Koleksi	Dimensi Terkecil(cm)	Dimensi terbesar(cm)	Bahan
Seni lukis.	30 x 40	150 x 180	Cat minyak, akrilik, cat air, crayon, pensil, kertas, kanvas, triplek, mixed media
Seni patung	14 x 14 x 37	195 x 150 x 160	Logam, kayu, batu onyx, fiberglass, mixed media
Seni kriya dua dimensi	20 x 35	120 x 144	Kain, benang, kulit, mixed media
Seni kriya tiga dimensi	50 x 15 x 7	110 x 200 x 15	Kayu, logam, keramik, mixed media

Sumber: Wicaksana (1997)

Waktu yang dibutuhkan untuk mengamati tiap koleksi secara umum adalah sekitar satu menit. Dalam waktu sekitar 2 jam kunjungan, maka jumlah koleksi yang dapat diamati adalah sekitar 120 koleksi. Penentuan besaran ruang galeri pameran dipengaruhi faktor fleksibilitas penataan koleksi. Hal ini mengingat secara periodik koleksi dalam berbagai jenis dan ukuran akan selalu mengalami pergantian. Untuk menentukan luasan pengamatan, maka perlu ditentukan suatu nilai luasan tengah yang mampu memudahkannya aktifitas pengamatan secara vertikal, horisontal maupun pengamatan 4 empat sisi. Luas pengamatan ini sudah termasuk jarak obyek dengan pengamat serta ruang untuk bersirkulasi.

Jumlah pengunjung Pusat Pengembangan Seni Rupa di Surabaya dalam sehari dipertimbangkan melalui perkiraan-perkiraan berikut ini:

1. Perkiraan jika 5 workshop yang ada dilaksanakan bersamaan: 60 orang peserta.
2. Perkiraan jika ada kedatangan rombongan (1 - 2 kelompok rombongan) untuk mengikuti seminar, pameran, pertunjukan, dan lain sebagainya : 60 orang (kapasitas 1 bus) x 2 = 120 orang.
3. Perkiraan jika ada pameran terbuka: kurang lebih 100 penonton.
4. Perkiraan jumlah peserta seminar : 100 orang

Maka diasumsikan bahwa puncak jumlah kedatangan pada Pusat Pengembangan Seni Rupa di Surabaya dalam waktu yang bersamaan adalah sekitar 150 orang.

4.5.2.1. Analisa hubungan aktifitas

Kegiatan yang dilakukan oleh pelaku membutuhkan ruang yang sesuai dengan fungsi aktivitas masing-masing, dimana satu fungsi itu berkaitan dengan fungsi yang lain sehingga terdapat kedekatan fungsi yang mengakibatkan adanya hubungan pada ruang-ruang tersebut. Adapun hubungan aktivitas dan kebutuhan ruang pada Pusat Pengembangan Seni Rupa Di Surabaya ini yaitu sebagai berikut:

Tabel 4.3. Analisa Hubungan Aktifitas

Fasilitas	Pelaku	Aktifitas	Kebutuhan Ruang	Sifat Ruang		
				P	SP	PR
Fas. keg. pengelolaan administrasi	Pengelola	Menerima Tamu pelayanan informasi	R. penerima	■		■
	Pengunjung	pelayanan informasi dari pengelola				
	Pimpinan	Menulis, menetik, menerima tamu, diskusi	R. pimpinan			■
	Kabag Tata Usaha	Menulis, menetik, menerima tamu, diskusi	R kepala bagian tata usaha		■	
	Staf Tata Usaha	Menulis, menetik, menerima tamu, diskusi	R. staf tata usaha		■	
	Pengelola umum	Rapat, evaluasi	R. rapat		■	
			Menyimpan arsip penting	R. arsip TU		
		kegiatan lavatory	Toilet			■
Karyawan	Menyiapkan konsumsi	Dapur/pantry			■	
Fas. keg. pengelolaan pameran	Pengelola	Menerima Tamu pelayanan informasi	R. penerima	■		
	Pengunjung	pelayanan informasi dari pengelola				
	Kabag Pengelolaan pameran	Menulis, menetik diskusi	R. kabag pengelolaan pameran		■	
	Staf Pengelolaan pameran	Menulis, menetik, menerima tamu, diskusi	R. staf pengelolaan pameran		■	
	Staf seksi pameran	Mengatur, mengawasi, mencatat penerimaan/ pengiriman barang	R. penerimaan/ pengiriman		■	
			Menyimpan sementara	R.penyimpanan		

		koleksi seni rupa (diluar milik yayasan pengelola)	sementara							
		Menyimpan koleksi seni rupa milik yayasan.	R. penyimpanan tetap							
	Staf Seksi pameran	Menerima dan mengirim koleksi karya seni rupa	R. penerimaan/ pengiriman							
	Semua staf pengelola pameran	Menyimpan arsip	R. arsip							
		Menyimpan peralatan	Gudang							
		kegiatan lavatory	Toilet							
Fas. keg. penge-lolaan pemb.pen gemb. edukasi	Pengelola	Menerima tamu, memberi pelayanan informasi	R penerima							
	Pengunjung	Menunggu, pelayanan informasi dan pengelola								
	Kabag, staf dan instruktur	Menulis, mengetik, diskusi	R. kabag bid. pend. Pengthn.							
			R. staf dan instruktur							
		Menyimpan arsip	R. arsip							
		Buang air, cuci tangan	Toilet pengelola							
	Petugas informasi	Memberi informasi tentang program kegiatan	R. penerima							
	Pengunjung	Mencari informasi program kegiatan, menunggu								
	Peserta kursus/ workshop remaja dan dewasa (13 tahun ke atas)	Bimbingan/kursus seni rupa lukis	R. workshop lukis							
		Bimbingan/kursus seni rupa patung dan pahat	R. workshop patung dan pahat							
		Bimbingan/kursus seni rupa kriya kbusus keramik dan gerabah	R. workshop kriya khusus keramik dan gerabah							
		Bimbingan/kursus seni kriya umum/campuran	R. workshop kriya umum/ campuran							
		Bimbingan/kursus seni rupa untuk anak-anak	R. workshop anak-anak							
	Pengunjung umum, kolektor seni	Tanya jawab, konsultasi instruktur dengan peserta bimbingan	R. konsultasi							

	Konsultan/ ahli seni							
	Umum	kegiatan lavatory	Toilet umum					
	Staf/karyawan	Menyimpan peralatan	Gudang					
	Teknisi/ karyawan	Memperbaiki peralatan yang rusak	Bengkel peralatan					
	Umum/ pengunjung perpustakaan	Mencari dan membaca informasi kesenirupaan dan literatur	Perpustakaan					
	Petugas perpustakaan	Mengelola koleksi buku, melayani peminjaman koleksi literatur kesenirupaan						
	Umum	Pemutaran slide/peragaan audio-visual, seminar	Ruang seminar dan audio- visual					
Fas. keg. umum apresiasi seni rupa	Petugas loket	Menjual karcis masuk pameran	Ruang loket					
	Pengunjung urnum	Membeli karcis masuk pameran						
	Petugas, pengunjung parneran	Menyimpan barang- barang milik pengunjung pameran	R. penitipan barang					
	Pengunjung	Mengikuti pameran (indoor)		R. pamer				
kegiatan lavatory			Toilet					
Mengikuti pameran (outdoor)			plaza terbuka					
Fas. Keg. penunjang	Umum	Makan, minum, istirahat	Kafetaria					
	Umum	Wudhu, ibadah/sholat	Musholla					
	Umum	Pelayanan kesehatan	R. P3K					
	Petugas keamanan	Menjaga keamanan dan ketertiban	Pos keamanan					
	Pengunjung pengelola	Memarkir kendaraan		Area parkir				
		Teknisi/ Karyawan	Beristirahat meletakkan barang-barang	R. teknisi dan karyawan				
		Menjalankan mekanikal- elektrikal bangunan		R- mekanikal elektrikal				



publik
semi publik
privat

Sumber: Hasil analisa

4.5.2.2. Analisa kebutuhan dan persyaratan ruang

Dari analisa pelaku dan hubungan aktifitas di dapat bahwa masing-masing pelaku memiliki aktifitas yang berbeda-beda dan membutuhkan sebuah wadah yaitu ruang. Masing-masing ruang mewadahi kegiatan tertentu dengan aktifitas tertentu yang memiliki kebutuhan yang berbeda-beda, hal ini mengakibatkan adanya persyaratan ruang yang berbeda-beda pula pada setiap ruang dengan aktifitas yang diwadahi dalam ruang tersebut. Adapun kriteria-kriteria dalam persyaratan ruang yaitu : penerangan (alami dan buatan), penghawaan (alami dan buatan), kebisingan dan *view*.

Tabel 4.4. Analisa Kebutuhan dan Persyaratan Ruang

Fasilitas	Ruang	View	Penghawaan	Penerangan	Kebisingan
Fas. keg. pengelolaan administrasi	R penerima	Green	Blue	Blue	Yellow
	R pimpinan	Yellow	Blue	Blue	Yellow
	R. kabag tata usaha	Yellow	Blue	Blue	Yellow
	R. staf tata usaha	Yellow	Blue	Blue	Yellow
	R. rapat	Yellow	Blue	Blue	Green
	R. arsip Tata Usaha	Red	Blue	Blue	Red
	Toilet khusus pngelora	Red	Cyan	Blue	Red
	Dapur/pantry	Red	Cyan	Blue	Red
Fas. keg. pengelolaan pameran	R. penerima	Green	Blue	Blue	Yellow
	R kabag pengelola	Yellow	Blue	Blue	Yellow
	R staf pengelola	Yellow	Blue	Blue	Yellow
	R penerimaan/penginman	Red	Cyan	Blue	Red
	R. penyimpanan sementara	Red	Blue	Blue	Red
	R- penyimpanan tetap	Red	Blue	Blue	Red
	R arsip	Red	Cyan	Blue	Red
	Gudang	Red	Cyan	Blue	Red
Toilet khusus pengelola	Red	Cyan	Blue	Red	
Fas. keg. teknis pembinaan dan pengembangan edukasi seni rupa	R. penerima	Green	Blue	Blue	Yellow
	R. kabag	Yellow	Blue	Blue	Yellow
	R staf dan instruktur	Yellow	Blue	Blue	Yellow
	R. arsip	Red	Cyan	Blue	Red
	Toilet khusus pengelola	Red	Cyan	Blue	Red
	R.tunggu/informasi	Green	Blue	Blue	Yellow
	R. workshop patung dan pahat	Yellow	Blue	Blue	Green
	R. workshop lukis	Yellow	Blue	Blue	Green
	R. workshop kriya khusus keramik dan gerabah	Yellow	Blue	Blue	Green
	R. workshop kriya campuran	Yellow	Blue	Blue	Green
	R. workshop anak-anak	Yellow	Blue	Blue	Green
	R. konsultasi	Yellow	Blue	Blue	Green

	Toilet umum				
	Bengkel peralatan				
	Gudang				
	Perpustakaan				
	R. seminar dan audio visual				
Fas. keg. umum apresiasi seni rupa	R penerima				
	Loket				
	R. penitipan barang				
	R pameran outdoor				
	R pameran indoor				
	Toilet				
Fasilitas penunjang	Kafetaria				
	Musholla+ tempat wudhu				
	R. P3K				
	Pos keamanan				
	Area parkir				
	R. teknisi dan karyawan				
	R. mekanikal elektrik				

	Sangat perlu
	Perlu
	Tidak perlu
	Buatan
	Alami buatan
	Alami

Sumber: Hasil analisa

4.5.2.3. Analisa besaran ruang

Untuk menentukan luasan ruang bangunan maka diperlukan perhitungan kapasitas dan luasan ruang yang dibutuhkan.

Tabel 4.5. Analisa Besaran Ruang

Fasilitas	Ruang	Sumber	Studi luas	Luas
Fas. Keg. Pengelolaan administrasi	R. penerima	Neufert (1992) dan hasil analisa	1m2/orang x 20= 20 m1 + sirkulasi 30%	24 m2
	R. pimpinan		Meja kerja: 1,5 m x 3,6 m = 5,4 m2 Komputer: 1,5 m x 2 m= 3 m2 Rak/lemari: 2 m x 2,3 m = 4,6 m2 Sofa tamu: 3,2 m x 3,2 m = 10,24	24 m2
	R. kabag tata usaha		Meja : 1,5 m x 3,6 m = 5,4 m2 Rak/lemari: 1,5 m x 2 m= 3 m2 Komputer: 1,5 m x 2 m= 3 m2	12 m2
	R. staf tata usaha		Meja kerja 10 staf : 5 x 3,6 m x 3,6 m = 64,8 m2 1 Lemari/rak: 5x 3 m2 = 15 m2	80 m2
	R. rapat		Perkiraan konfigurasi duduk 20 orang: 7,2 m x 9,2 m = 66,24 m2	74 m2

			Materi/presentasi: 6,16 m ²	
	R. arsip		6 rak x 0,5 m x 3, m = 9 m ²	12 m ²
	Toilet khusus pengelola		Pria: 1 Urinoir: 0,8 m x 1,8 m = 1,44 m ² . (Closet + bak air: 1,5 m x 2 m = 3 m ² Washtafel: 1,2 m x 2 m = 2,4 m ² .	8 m ²
			Wanita: Closet + bak air: 3 m ² Wastafel: 2,4 m ²	8 m ²
	Dapur/pantry		2m X 2,3m = 4,6m ²	6m ²
				248 m²
Fas. Keg. Pengelolaan pameran	R penerima	Neufert	1 m /orang X 20 = 20 m ² + sirkulasi 30%	24 m ²
	R kabag. Pengelolaan pameran	(1992) dan hasil analisa	Meja : 1,5 m x 3,6 m = 5,4 m ² Rak/lemari: 1,5 m x 2 m = 3 m ² Komputer: 1,5 m x 2 m = 3 m ²	12 m ²
	R. staf pengelolaan pameran		Meja 4 staf. 2 x 3,6 m x 3,6 m = 25,92 m ² . Komputer: 1,5 m x 2 m = 3 m ² 2 Lemari/rak: 2 x 3m ² = 6 m ²	36 m ²
	R. arsip		6 rak x 0,5 m x 3,1 m = 9,3 m ²	12 m ²
	R. penerima/pengiriman	Standar Museum Umum		60 m ²
	R. simpan sementara	Negri Propinsi		40 m ²
	R. simpan tetap			80 m ²
	Gudang			40 m ²
	Toilet	Neufert (1992) dan hasil analisa	Pria: Urinoir: 0,8 m x 1,8 m = 1,44 m ² . Closet + bak air: 1,5 m x 2 m = 3 m ² Washtafel: 1,2 m x 2 m = 2,4 m ² .	8 m ²
			Wanita: Closet + bak air: 3 m ² . Wastafel: 2 4 m ²	8 m ²
				320 m²
Fas. Keg. Pengelolaan teknis pemb. Pengemb. edukasi seni rupa	R. penerima	Neufert	1 m ² /orang x 20 = 20 m ² + sirkulasi 30%	24 m ²
	R. kabag	(1992) dan hasil analisa	Meja : 1,5 m x 3,6 m = 5,4 m ² Rak/lemari: 1,5 m x 2 m = 3 m ² Komputer: 1,5 m x 2 m = 3 m ²	12 m ²
	R. staf		Meja kerja 6 staf : 3 x 3,6 m x 3,6 m = 38,88 m ² 3 komputer: 6 m ² 3 Lemari/rak: 3x 1 m x 2,1 m = 6,3 m ²	54 m ²
	R. arsip		6 rak x 0,5 m x 3,1 m = 9,3 m ²	12 m ²
	Toilet khusus pengelola		Pria: Urinoir: 0,8 m x 1,8 m = 1,44 m ² . Closet + bak air: 1,5 m x 2 m = 3 m ² Washtafel: 1,2 m x 2 m = 2,4 m ² .	8 m ²
			Wanita: Closet + bak air: 3 m ² . Wastafel: 2,4 m ²	8 m ²
				118 m²
Fasilitas	Loket	Neufert	1 m x 5,6 m	6 m ²

kegiatan apresiasi seni rupa	R. penitipan barang	(1992) dan hasil	3,2 m x 3,2 m = 10,24 m ²	12 m ²
	Toilet	analisa	Pria: 2 urinoir: 2 x 1,44 m ² = 2,88 m ² 1 closet + bak air: 3 m ² Washtafel: 1,2 m x 2 m = 2,4 m ² .	12 m ²
			Wanita: 3 closet + bak air: 3 x 3 m ² = 9 m ² Washtafel: 2,4 m ²	12 m ²
	R. pameran		<p>Dalam satu kali pameran, ruang pameran menampung 100 karya seni rupa dua dimensi. Dari 100 buah karya dua dimensi tersebut diasumsikan:</p> <p>a. Obyek dengan dimensi terbesar menempati panjang dinding 2 m</p> <p>b. Obyek dengan dimensi sedang menempati panjang dinding 1 m</p> <p>c. Obyek dengan dimensi terkecil menempati panjang dinding 0,5 m</p> <p>Ukuran karya :</p> <p>Besar : 20 buah x 7 m² = 140 m² Sedang : 50 buah x 3 m² = 150 m² Kecil : 30 buah x 2 m² = 60 m² Luas total = 350 m²</p> <p>Dalam satu kali pameran, ruang pameran diasumsikan dapat menampung 120 karya seni rupa 3 dimensi.</p> <p>Ukuran karya :</p> <p>Besar : 20 buah x 24 m² = 480 m² Sedang : 30 buah x 16 m² = 480 m² Kecil : 50 buah x 2 m² = 100 m² Luas total = 1060 m² sekaligus untuk sirkulasi = 1100 m²</p> <p>Berdasarkan perhitungan di atas, maka digunakan luas ruang yang terbesar yaitu luas ruang pameran obyek tiga dimensi (1100 m²), dengan pertimbangan dapat disesuaikan besarnya untuk pameran obyek dua dimensi yang memerlukan ruang lebih kecil (344 m).</p>	1100 m ²
				1142 m²
Fas. Keg. Pengelolaan teknis pemb. Pengemb.	R. instruktur	Neufert (1992) dan basil	10 instruktur workshop: 5 x 3,6 m x 3,6 m = 64,8 m ² Rak/lemari: 7 x 1 m x 2,1 m = 14,7 m ²	84 m ²
	Ruang workshop	analisa	R Workshop lukis : Perkiraan konfigurasi duduk 12	148 m ²

<p>edukasi seni rupa</p>	<p>lukis</p>	<p>orang dengan bentuk 1/2 melingkar $9m \times 9m = 81m^2$ Rak khusus gambar: $1,2m \times 2,5m = 3m^2$ Rak biasa: $2m \times 2,3m = 4,6m^2$ 2 Wastafel: $2 \times 2,4m^2 = 4,8m^2$ Materi/peraga: $2,6m \times 2,2m = 6,16m^2$ Gudang bahan kering: $16m^2$ Gudang bahan basah: $16m^2$ Ruang penyimpanan karya = $16m^2$</p>	
	<p>Ruang workshop patung dan pahat</p>	<p>Perkiraan konfigurasi meja kerja untuk 12 orang. $10,2m \times 6,3m = 64,26m^2$ 2 bak bahan: $2 \times 1,5m \times 2,1m = 6,3m^2$ 4 rak: $4m \times 2,3m = 9,2m^2$ 2 wastafel : $2 \times 2,4m^2 = 4,8m^2$ Materi/peraga: $2,6m \times 2,2m = 6,16m^2$ Batu asahan kayu: $1,5m \times 1,8m = 2,7m^2$ Mesin bubut kayu: $5,4m^2$ Gergaji cakram kayu: $6,48m^2$ Meja tempa besi: $4m^2$ Meja patri besi: $4m^2$ Gurinda besi: $2m^2$ Bubut besi: $5,4m^2$ Ruang penjemuran: $25m^2$ Ruang peralatan: $16m^2$ Gudang bahan basah: $25m^2$ Gudang bahan kering: $25m^2$ Ruang penyimpanan basil: $36m^2$</p>	<p>248 m2</p>
	<p>Ruang workshop khusus keramik dan gerabah</p>	<p>Perkiraan konfigurasi meja kerja untuk 12 orang. $10,2m \times 6,3m = 64,26m^2$. 2 bak tanah liat: $2 \times 1,5m \times 2,1m = 6,3m^2$ Meja dengan pemutar keramik: $12 \times 1,7m \times 2,4m = 48,96m^2$. 2 wastafel: $4,8m^2$ 4 rak/lemari: $9,2m^2$. Materi/peraga: $6,16m^2$ Ruang pembakaran keramik: $5,4m \times 3,1m = 16,74m^2$ Gudang bahan: $16m^2$ Ruang penyimpanan karya: $36m^2$</p>	<p>210 m2</p>
	<p>Ruang workshop kriya umum campuran</p>	<p>Perkiraan konfigurasi meja kerja untuk 12 orang: $10,2m \times 6,3m = 64,26m^2$. 2 wastafel: $4,8m^2$ 4 rak/lemari: $9,2m^2$. Bak bahan: $2 \times 1,5m \times 2,1m = 6,3m^2$</p>	<p>184 m2</p>

		Materi/peraga: 6,16 m ² Ruang penjemuran: 25 m ² Gudang bahan basah: 16 m ² Gudang bahan kering: 16 m ² Ruang penyimpanan karya : 36 m ²	
	Ruang workshop untuk anak-anak	Perkiraan konfigurasi meja kerja 12 anak (indoor dan outdoor): 5,5 m x 9,4 m = 51,7 m ² 2 x 51,7 m ² = 103,4 m ² 2 bak bahan: 2 x 4 m x 2,1m =16,8 m ² . 4 wastafel: 9,6 m ² . 4 Rak/lemari: 9,2 m ² . Materi/peraga: 6,16 m ² Ruang jemur: 25 m ² Gudang bahan kering: 16 m ² Gudang bahan basah: 16 m ² Ruang penyimpanan karya: 36 m ²	300 m ²
	R. konsultasi	Rak/lemari: 2 m x 2,3 m = 4,6 m ² Sofa tamu: 3,2 m x 3,2 m = 10,24 m ²	15 m ²
	Toilet	Pria: 3 urinoir: 3 x 1,44 m ² = 4,32 m ² 1 Closet + bak air: 3 m ² Wastafel: 1,2 m x 2 m =2,4 m ² . Wanita: 4 closet + bak air: 4 x 3 m ² = 12 m ² Wastafel: 2,4 m ²	12 m ² 12 m ²
	Bengkel reparasi	Asumsi 6 m x 6 m	36 m ²
	Gudang umum	3 m x 3 m	9 m ²
	Perpustakaan	Neufert (1992) dan hasil analisa Ruang pelayanan adm: 2,8 m x 6,6 m = 18,48 m ² . Penitipan barang: 3,2 m x 3,2 m = 10,24 m ² Ruang katalog: Katalog kartu: 2,3m x 1,7m = 3,91 m ² Katalog komputer. 1,8 m x 2,8 m = 5,04 m ² Ruang baca 5 org. 4,1 mx 1,9m=7,79m ² . 50 orang: 10 x 7,79 m ² = 77,9 m ² Ruang koleksi ±2000 buku: 2 pasting rak: 2,3 m x 3 m= 6,9 m ² 10 pasang rak: 10 x 6,9 m ² = 69 m ² Gudang:4m x 4m=165 m ²	204 m ²
	R. fotocopy	Asumsi 4 m x 6 m	24 m ²
	R. seminar dan audio visual	Neufert (1992) dan hasil analisa Peserta: 150 x 1,6 m x 0,8 m = 192 m ² . Operator (proyeksi dan kontrol): 25 m ² (standart) Gudang: 16 m ²	240 m ²
			1726 m²
Fas.	Cafeteria	Neufert Meja 60 orang.60 x 0,83 m ² = 49,8 m ²	84 m ²

Penunjang	(1992) dan hasil analisa Neufert	Kasir: 3 m x 1,8 m = 5,4 m2 4 washtafel: 9,6 m2. Luas: 65 m2 + sirkulasi 25%. Dapur: 16,25 m2.	
	Musholla	Ruang wudhu: 2 ruang (10 orang): 2 x 5 orang x 0,5 m x 1,8 m = 4,5 m Ruang sholat 20 orang: 6,6 m x 5,4 m = 35,64 m2 Rak/lemari: 4,6 m2	48 m2
	R. P3K	Tempat tidur: 1,8m x 2,8 m = 5,04 m2. Sofa duduk: 3,2 m x 3,2 m = 10,24 m2 Lemari/rak: 4,6 m2.	24 m2
	Pos keamanan	Meja + kursi: 1,5 m x 3,6 m = 5,4 m2	6 m2
	Area parkir	Hasil analisa Parkir pengunjung: Puncak jumlah pengunjung sekali kedatangan diperkirakan 150 orang (tidak berombongan dan semua berkendara) ± 70% sepeda motor: (105 orang : 2): ± 52 sepeda motor x 2 m2 = 104 m2. ± 30% mobil: (45 mobil : 2): ± 23 mobil x 12 m2 = 276 m2 Penyediaan parkir jika ada rombongan (2 bus): 50 m2 x 2 = 100 m2 2 truk pengangkut brg: 100 m2. Parkir 40 orang pengelola, staf dan karyawan: ± 50% sepeda motor: ± 22 orang x 2 m2 = 44 m2 ± 30% mobil: ± 14 mobil x 12 m2 = 168 m2. 20% angkutan umum.	800 m2
	R. teknisi dan karyawan	Neufert (1992) dan hasil analisa Tempat tidur: 1,8m x 2,8m = 5,04 m2. Sofa duduk: 3,2 m x 3,2 m = 10,24 m2 Lemari/rak: 4,6 m2. Urinoir: 0,8 m x 1,8 m = 1,44 m2. Closet + bak air: 1,5 m x 2 m = 3 m2 Wastafel: 1,2 m x 2 m = 2,4 m2.	30 m2
	R. mekanikal elekhikal	Ruang genset: 8 m x 11 m = 88 m2. Ruang trafo: 5 m x 8 m = 40 m2. Gardu PLN: 5 m x 8 m = 40 m2	168 m2
			1160 m2
TOTAL KEBUTUHAN RUANG			4714 m2

Sumber: Hasil analisa

4.5.3. Analisa Tapak

4.5.3.1. Tinjauan wilayah perencanaan

Tinjauan wilayah perencanaan akan dibagi menjadi 3 tingkatan yaitu sebagai berikut:

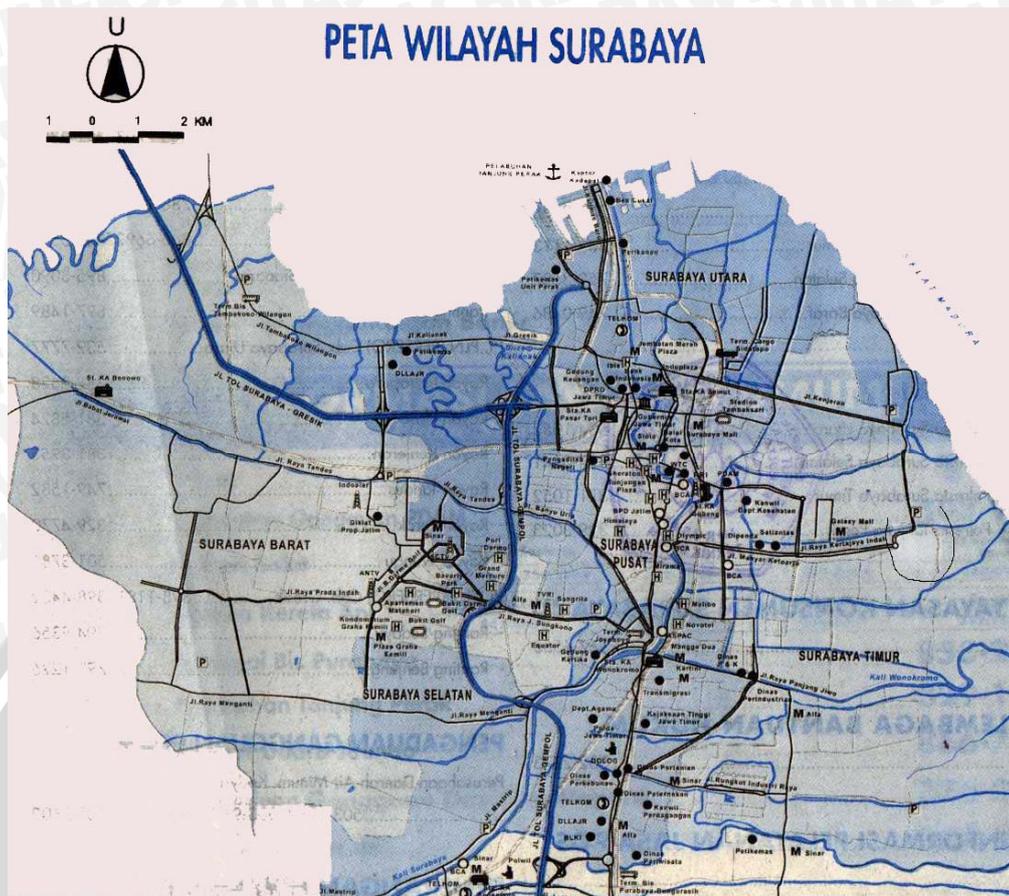
1. Tinjauan makro yaitu tinjauan kota Surabaya sebagai konteks kota
2. Tinjauan meso yaitu tinjauan kawasan disekitar tapak terpilih, dalam hal ini adalah kawasan sekitar Departemen Pendidikan yang termasuk dalam wilayah Unit Distrik Keputih.
3. Tinjauan mikro yaitu tinjauan lokasi tapak terpilih yang terletak di jalan Kertajaya Indah Timur.

1. Tinjauan Kota Surabaya Sebagai Konteks Kota

Dalam struktur perwilayahan Propinsi Jawa Timur, Kota Surabaya ditetapkan sebagai pusat utama Jawa Timur, merupakan kota orde I. Kecenderungan yang terjadi adalah perkembangan Surabaya sebagai kota utama jauh melebihi kota-kota lain yang berada dalam sub ordinasinya. Bahkan Kota Malang, yang direncanakan sebagai salah satu kota orde II dalam struktur ruang Jawa Timur, saat ini berada pada urutan ketiga (dan hanya satu-satunya kota orde III) dalam struktur kota-kota di Jawa Timur. Hal ini merupakan salah satu indikator tingkat primasi Kota Surabaya terhadap kota-kota lain di Jawa Timur (RTRW Kota Surabaya 2013).

Dalam lingkup Gerbangkertosusila, pengembangan Surabaya merupakan bagian dari Surabaya Metropolitan Area, yang arahan pengembangannya adalah sebagai berikut:

- a. Sebagai pusat kegiatan ekonomi untuk wilayah Jawa Timur, Bali, hingga Kalimantan Timur, yang ditunjang dengan keberadaan Pelabuhan Tanjung Perak.
- b. Sebagai kota orde I yang secara sosio-ekonomi mempengaruhi perkembangan sistem perwilayahan Jawa Timur.
- c. Sebagai pusat urban yang menunjang kegiatan sosio-ekonomi wilayah Gerbangkertosusila.



Gambar 4.6. Peta kota Surabaya
 Sumber: <http://www.me.its.ac.id>

2. Letak Geografi Dan Wilayah Adminitrasi

Surabaya adalah ibu kota propinsi Jawa Timur yang dikenal sebagai Kota Pahlawan. Kota Surabaya yang terletak di daerah pantai utara jawa timur memiliki kedudukan geografis dengan posisi lintang 07°21' Lintang Selatan dan 112° 36' -112° 54' Bujur timur. Secara administrasi luas wilayah Kota Surabaya ± 32.637,75 Ha. Batas administrasi wilayah kota ini adalah sebagai berikut :

- | | |
|-----------------|---------------------|
| Sebelah Utara | Selat Madura. |
| Sebelah Timur | Selat Madura. |
| Sebelah Selatan | Kabupaten Sidoarjo. |
| Sebelah Barat | Kabupaten Gresik. |

3. Topografi Dan Geologi

Kota Surabaya mempunyai topografi tanah yang datar dengan Ketinggian : 3-6 meter di atas permukaan laut (dataran rendah), kecuali di bagian selatan terdapat dua bukit landai di daerah Lidah & Gayungan dengan ketinggian 25-50 meter di atas permukaan laut. Secara umum keadaan topografinya adalah sebagai berikut :

- a. 80% dataran rendah, ketinggian 3-6 m, kemiringan $< 3\%$,
- b. 20% perbukitan dengan gelombang rendah, ketinggian < 30 m dan kemiringan 5-15%

Kondisi tanah di kota Surabaya terdiri atas tanah aluvial, hasil endapan sungai dan pantai. Pada bagian barat terdapat perbukitan yang mengandung kapur tinggi.

4. Kondisi klimatologi

- a. Kota Surabaya memiliki kelembaban udara rata-rata minimum 47% dan maksimum 88%.
- b. Tekanan Udara rata-rata 925,7.
- c. Temperatur rata-rata minimum 22,1 °C dan maksimum 33,5 °C.
- d. Musim kemarau terjadi pada bulan Mei - Oktober dan musim hujan terjadi pada bulan Nopember -April.
- e. Curah Hujan rata-rata 181 mm, curah hujan diatas 200 mm terjadi pada bulan Nopember s/d April.
- f. Kecepatan Angin rata-rata 6,0 Knot dan maksimum 22 Knot.
- g. Arah Angin Terbanyak adalah sebagai berikut
 - o Januari - Maret : Barat-Barat Laut.
 - o April - Nopember : Timur.
 - o Desember : Timur-Tenggara.
- h. Penguapan Panci Terbuka rata-rata 153,7.

4.5.3.2. Perkembangan penggunaan lahan kota surabaya

Secara fisik, terdapat penambahan luas wilayah Kota Surabaya sebagai akibat terjadinya sedimentasi (tanah oloran) di kawasan pantai Timur Surabaya serta sebuah pulau di pantai utara Surabaya (Pulau Galang). Kondisi tanah oloran menyebabkan perubahan morfologis bentuk pesisir pantai Timur.

Kawasan terbangun, yang meliputi hampir 2/3 dari seluruh wilayah kota, cenderung membentang di bagian tengah kota dengan arah poros Utara - Selatan. Apabila dibandingkan dengan kondisi pada masa-masa sebelumnya, tampak terjadi perkembangan urban yang luar biasa ke arah Timur, daripada ke arah Barat. Perkembangan ke arah Timur ini distimulasi oleh konsentrasi lembaga pendidikan tinggi, perkembangan hunian massal, serta akses Tengah - Timur yang lebih lapang dibandingkan dengan akses Barat - Tengah.

Rencana Peruntukan Lahan Kota Surabaya

Sampai dengan tahun 2013 diprediksikan 85% peruntukan lahan semuanya terbangun sedangkan lahan tak terbangun 15 % hanya berupa RTH, lapangan olah raga, makam, jalur hijau dan kawasan konservasi. Kondisi ini sangat kontradiktif dengan penggunaan lahan eksisting dimana 60,17% merupakan lahan terbangun sedangkan 39,83% merupakan lahan tak terbangun berupa sawah, ladang, tanah kosong dan lainnya. Sehingga praktis sampai dengan tahun 2013 tidak ada lahan kosong berupa ladang maupun sawah. Berdasarkan hasil analisa dalam Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Surabaya 2013, perkiraan penggunaan lahan untuk masing-masing peruntukan cenderung mengalami peningkatan seiring dengan pertumbuhan penduduknya.

Tabel 4.6. Rencana Penggunaan Lahan Kota Surabaya Tahun 2013

NO	JENIS PENGGUNAAN	PERUNTUKAN	
		HA	%
1	PERUMAHAN	17.573,95	53,85
2	PERNIAGAAN	983,77	3,01
3	INDUSTRI & GUDANG	4.067,39	12,46
4	RTH SARANA OLAH RAGA, AKAM, TAMAN)	860,20	2,64
5	JALUR HIJAU (TAMBAK & KONSFRVASI)	4.035,46	12,36
6	FASUM JASA	5.116,98	15,68
JUMLAH		32.637,75	100,00

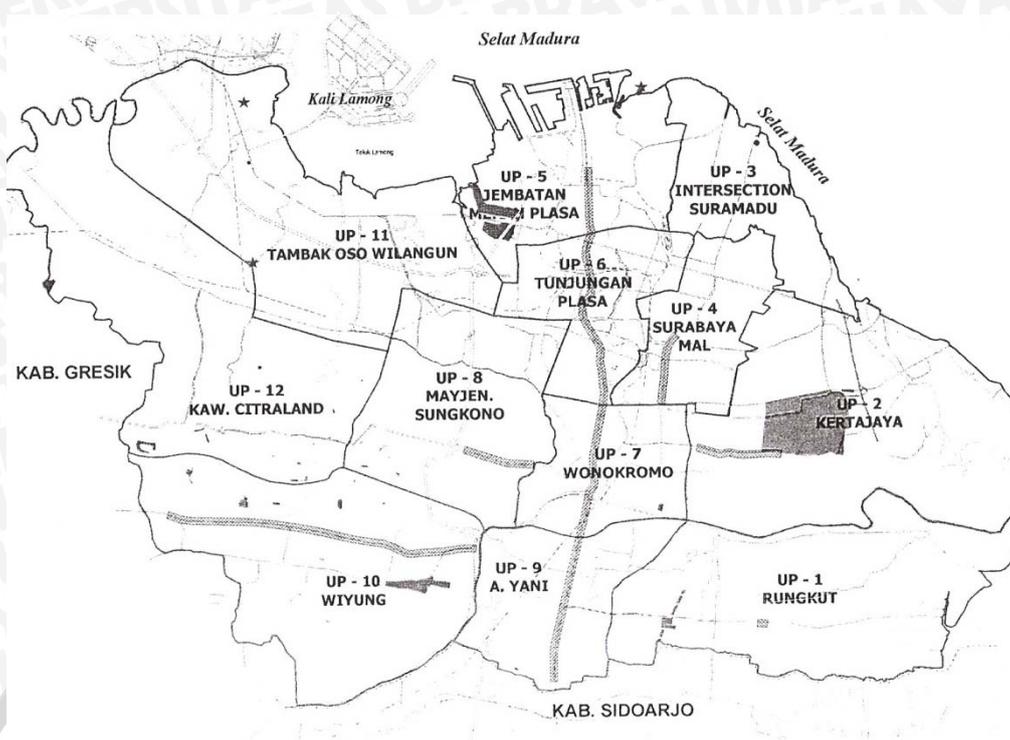
Sumber . R7RW Kota Surabaya 2013

Kota Surabaya dibagi menjadi 12 unit pengembangan berdasarkan masing-masing unit pengembangannya dan pusat-pusat pelayanannya dijelaskan dalam tabel berikut ini.

Tabel 4.7. Pembagian Wilayah Dan Arahan Pengembangan Kota Surabaya

PEMBAGIAN WILAYAH	ARAHAN PENGEMBANGAN KEGIATAN
Unit Pengembangan I	Pemukiman, rekreasi , konservasi dan industri, dengan titik pertumbuhan perdagangan jasa pada koridor Jl.Rungkut
Um Pengembangan II	Permukiman, pendidikan, dan konservasi, dengan titik pertumbuhan perdagangan jasa pada koridor Jl. Kertajaya
Unit Pengembangan III	Permukiman, rekreasi dan konservasi. dengan titik pertumbuhan di intersection Suramadu.
Unit Pengembangan IV	Permukiman, perkantoran/jasa dan perdagangan, dengan titik pertumbuhan perdagangan jasa pada koridor Mal
Unit Pengembangan V	Pelabuhan, pergudangan dan militer, dengan titik pertumbuhan perdagangan jasa pada koridor Jembatan merah plasa.
Unit Pengembangan V I	Perkantoran dan perdagangan, dengan titik pertumbuhan perdagangan jasa pada koridor Tunjungan Plasa.
Unit Pengembangan VII	Permukiman. dan perdagangan, dengan titik pertumbuhan perdagangan jasa pada koridor Jl.Wonokromo.
Unit Pengembangan VIII	Permukiman, perkantoran dan perdagangan, dengan titik pertumbuhan perdagangan jasa pada koridor Jl.Mayjend Sungkono.
Unit Pengembangan IX	Permukiman, dan perdagangan, dengan titik pertumbuhan perdagangan jasa dan perkantoran pemerintah maupun swasta pada koridor Jl.A.Yani.
Unit Pengembangan X	Permukiman, pendidikan. pergudangan dan konservasi, dengan titik pertumbuhan perdagangan jasa pada koridor Jl.Wiyung.
Unit Pengembangan XI	Permukiman, industri, pergudangan dan konservasi, dengan titik pertumbuhan terminal dan industri pergudangan.
Unit Pengembangan XII	Permukiman, rekreasi, dan konservasi, dengan titik pertumbuhan perdagangan jasa pada kawasan Citraland.

sumber : RTRW Kota Surabaya tahun 2013.



Gambar 4.7. Pembagian Pengembangan Kota Surabaya

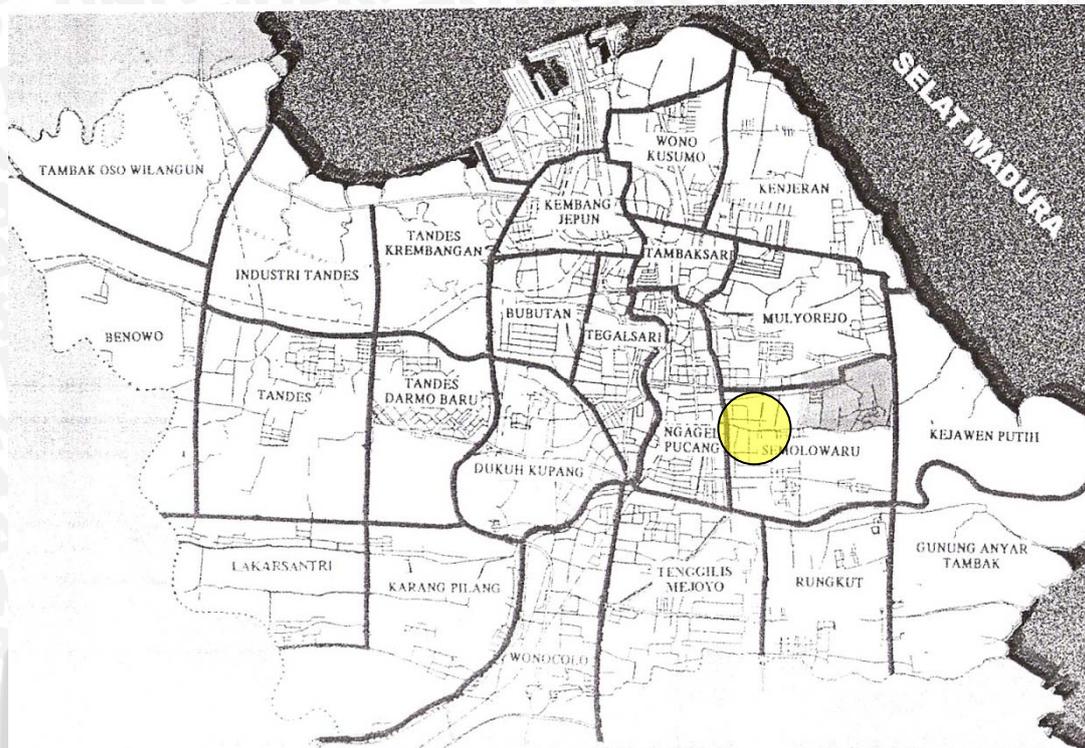
Sumber: RTRK unit distrik keputih

Adapun kriteria-kriteria yang mendasari pemilihan tapak terpilih adalah sebagai berikut :

1. Lokasi tapak dikaitkan dengan salah satu fungsi Pusat Pengembangan Seni Rupa sendiri sebagai media pembelajaran dan pendidikan bagi masyarakat, oleh karena itu lokasi yang diambil lebih baik jika terletak di area yang dipusatkan pada pendidikan.
2. Aksesibilitas/pencapaian ke lokasi tapak haruslah mudah.
3. Luas tapak memenuhi.
4. Kondisi tapak memungkinkan untuk dibangun.

Dari pembagian wilayah Unit Pengembangan tersebut, maka wilayah yang memungkinkan untuk dijadikan sebagai konteks lokasi perancangan Pusat Pengembangan Seni Rupa di Surabaya ini adalah Unit Pengembangan II. Unit pengembangan ini mempunyai arahan untuk pengembangan kegiatan permukiman, pendidikan dan konservasi. Hal ini sesuai dengan salah satu sifat bangunan ini yang cenderung kepada pendidikan atau pembelajaran bagi pengunjunnya. Selain itu juga didukung juga oleh keberadaan Perguruan Tinggi di wilayah tersebut yaitu Kampus Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS).

4.5.3.3. Tinjauan wilayah unit distrik keputih sebagai konteks kawasan



Gambar 4.8. Unit Distrik Keputih Dalam Konteks Kota Surabaya

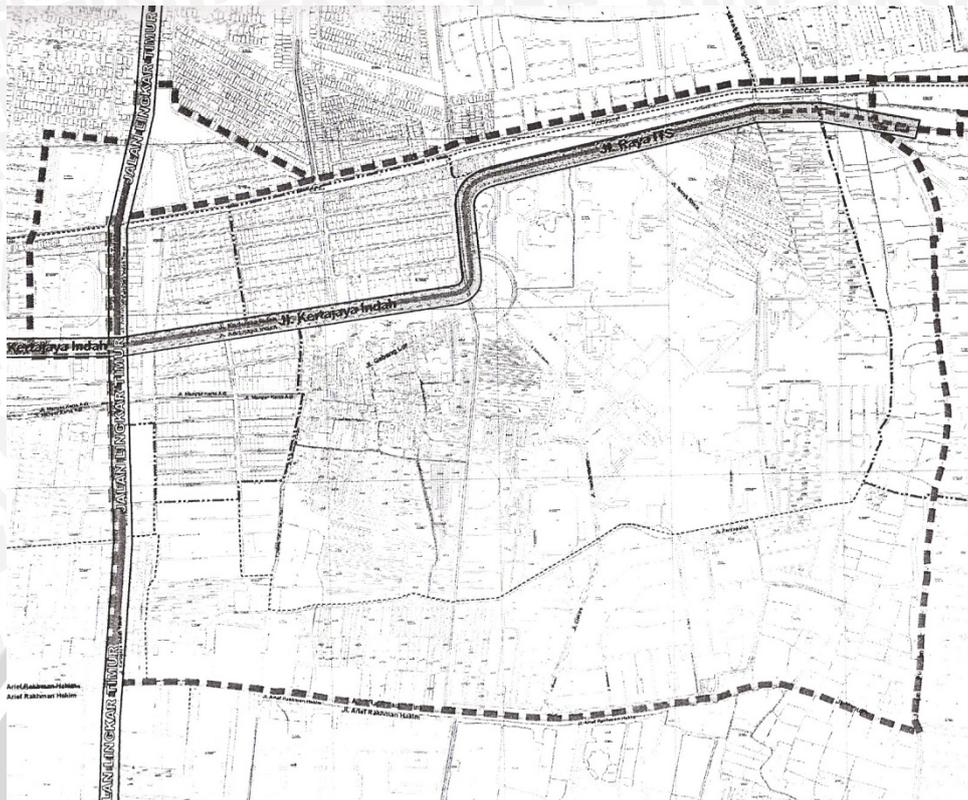
Sumber: RTRK unit distrik keputih

Dalam geografis kota Surabaya, UD-keputih terletak ± 5 (lima) kilometer ke arah Tenggara dari pusat Kota Surabaya. Dalam lingkup penataan ruang kota Surabaya (RTRW Kota Surabaya 2005), teritorial UD. Keputih termasuk dalain Unit Pengembangan (UP) Semolowaru, sedangkan dalam RTRW Kota Surabaya 2013, Kawasan Perencanaan termasuk dalam UP-2 Kertajaya.

1. Lokasi Geografis Dan Orientasi Wilayah Perencanaan

UD. Keputih terletak ± 5 (lima) kilometer ke arah Tenggara dari pusat Kota Surabaya. Batas geografis kawasan UD. Keputih adalah sebagai berikut

- Sebelah Utara : Saluran Kali Dami.
- Sebelah Timur : Jl. Kejawan Putih Tambak.
- Sebelah Selatan : Jl. Arief Rahman Hakim.
- Sebelah Barat : Jalan Lingkar Tengah Timur (*Middle Eastern Ring Road/MERR*)



Gambar 4.9. Kawasan Unit Distrik Keputih

Sumber: RTRK unit distrik keputih

2. Rencana penataan bangunan

A. Koefisien dasar bangunan (KDB)

Kepadatan bangunan disuatu ruang secara teoritis dan normatif biasanya dibaca sebagai koefisien dasar bangunan (KDB) atau "building coverage ratio (BCR)". KDB biasanya dinyatakan dalam prosen 0 - 100%. Aturan Rencana KDB pada wilayah UD. Keputih bisa dilihat pada tabel 4.10.

B. Koefisien lantai bangunan (KLB)

Ketinggian bangunan disuatu ruang atau lingkungan dapat dilihat sebagai akibat dari pemberlakuan Koefisien Lantai Bangunan (KLB) atau floor area ratio (FAR)". KLB adalah perbandingan diantara jumlah lantai efektif yang boleh dibangun (total) terhadap luas kapling. KLB secara teoritis dan normatif biasanya dinyatakan dalam prosen 100% keatas. Dalam lingkup kawasan, ketentuan pemberlakuan KLB perlu dipahami sebagai sebuah alat preventif untuk mencegah berkembangnya kepadatan

penduduk disebuah ruang karwasan sebab KLB mempunyai korelasi dengan pengaturan daya tampung.

Penentuan ketinggian bangunan lazimnya diperhitungkan secara paralel dengan perencanaan daya dukung jalan suatu ruang kawasan. Disamping juga mcmperhitungkan kesehatan, keamanan-keselamatan publik dan estetika. Aturan Rencana KLB pada wilayah UD.Keputih bisa dilihat pada tabel 4.10.

Tabei 4.8 Rencana KDB dan KLB pada wilayah UD. Keputih.

KEGIATAN	KDB (%)		KLB (lantai)	
	Biasa	Blok	Biasa	Blok
Perumahan	60	-	1-2	Max 3
<ul style="list-style-type: none"> • Rumah. • Susun/Flat/Apartemen • Condominium 	-	50	-	Max 3
	-	50	-	15-20
Perdagangan	60	50	1-2	Max 3
Jasa	50	50	1-2	Max 3
Kawasan khusus (militer)	-	-	-	-
Fasilitas Umum	50	50	1-2	Max 3
RTH				
<ul style="list-style-type: none"> • Rekreasi • olahraga 	20	-	0	-
	0	-	0	-

Sumber : RTRK UD.Keputih tahun 2004.

C. Garis sempadan bangunan (GSB)

Kemunduran bangunan disuatu ruang atau lingkungan dapat dilihat sebagai adanya jarak dari sebuah bangunan terhadap sebuah obyek lainnya, yang lazim dikenal sebagai sempadan bangunan (GSB). Kemunduran bangunan disuatu ruang secara teoritis dan normatif biasanya dibaca dan dinyatakan dalam meter lari.

Dalam lingkup kawasan, ketentuan pemberlakuan GSB perlu dipahami sebagai sebuah alat preventif untuk mencegah terjadinya kerapatan bangunan dan pengamanan lingkungan disebuah ruang kawasan.

Tabel 4.9 Rencana Garis Sempadan Bangunan (GSB) UD.Keputih

KLASIFIKASI DAN NAMA JALAN	GSB (meter)
Arteri Primer. <ul style="list-style-type: none"> Middle Eastern Ring Road (MERR) 	10
Kolektor Primer. <ul style="list-style-type: none"> Jl. Kertajaya Indah Jl. Raya ITS Jl. Kejawen Putih Tambak Jl. Arief Rahman Hakim 	10 0 8 10
Kolektor Sekunder. <ul style="list-style-type: none"> Jl. Manyar Kertoadi Jl. Gebang Lor Jl. Gebang Putih 	6-8 6

Sumber : RTRK UD.Keputih tahun 2004

D. Perpetakan lahan dan pagar persil/blok

Perpetakan lahan untuk pembentukan kapling dan atau blok bagi keperluan pembangunan gedung dan fasilitas baik yang bersifat privat maupun publik, perlu disinergikan untuk tetap konsisten dan terpadu bagi strategi utama yaitu sebagai berikut

- a. Menjaga agar kuantitas populasi penduduk tidak semakin meningkat melampaui batas ambang yang diinginkan.
- b. Menjaga agar coverage permukaan rata-rata diseluruh wilayah UD.Keputih tidak melampaui batas ambang yang diinginkan.

Mengenai pagar sebagai pembatas petak/persil/blok dikenai ketentuan bahwa seluruh klasifikasi perpetakan pada wilayah perencanaan (terutama yang berlokasi di jalan dengan klasifikasi arteri dan kolektor) dikenai kewajiban untuk membangun pagar batas petak/persil/blok, yang dapat mempertegas batas fisik antara petak/persil/blok dengan jalan pedestrian (damija/daerah milik jalan) di sekelilingnya, kecuali pada petak/persil/blok yang didesain dengan garis sempadan sama dengan nol.

4.5.3.4. Lokasi dan kondisi eksisting tapak

Lokasi tapak terpilih berada di depan Kantor Departemen Pendidikan Nasional tepatnya di jalan Kertajaya Indah Timur dengan batas-batas tapak sebagai berikut :

- Sebelah Utara : Ruko Dan Pekantoran Mega Galaxy
- Sebelah timur : Jl. Kertajaya Indah Timur.
- Sebelah Selatan : SLTP Negeri 19 Surabaya.
- Sebelah Barat : Pemukiman

Adapun pertimbangan pertimbangan yang mendasari pemilihan tapak terpilih adalah sebagai berikut :

1. Lokasi tapak berada pada wilayah Unit Pengembangan II Kertajaya dengan arahan pengembangan kearah kegiatan permukiman, pendidikan dan konservasi Hal ini dikaitkan dengan salah satu fungsi Pusat Pengembangan Seni Rupa sendiri sebagai media pembelajaran dan pendidikan bagi masyarakat.
2. Lokasi tapak dekat dengan perguruan-perguruan tinggi dan sekolah serta Kantor Departemen Pendidikan Nasional sehingga semakin menonjolkan fungsi tersebut diatas.
3. Aksesibilitas/pencapaian ke lokasi tapak sangat mudah. Hal ini disebabkan karena lokasi tapak berada pada jalur kolektor primer yaitu jalan Kertajaya Indah Timur. Selain itu juga, hal tersebut akan semakin dipermudah lagi dengan direncanakannya Jalan lingkaran tengah (Middle East Ring Road) dan Jalan lingkaran luar timur.
4. Luas tapak memenuhi.
5. Kondisi tapak memungkinkan untuk dibangun.



Gambar 4.10. Peta Lokasi Tapak

Sumber: RTRK unit distrik keputih

Kondisi eksisting tapak relatif datar tanpa adanya kontur dengan tanaman-tanaman berupa rumput dan alang-alang. Tapak mempunyai luas kurang lebih 68.000 m². Tata guna lahan di sekitar tapak pada sisi sebelah utara tapak merupakan area Ruko dan Perkantoran dengan langgam arsitektur modern. Pada bagian timur tapak merupakan Kantor Departemen Pendidikan Nasional. Pada bagian selatan tapak berbatasan langsung dengan wilayah SLTP Negeri 19 Surabaya. Keberadaan Pusat Pengembangan Seni Rupa di Surabaya ini akan semakin memperkuat kawasan tersebut sebagai kawasan pendidikan karena keduanya mempunyai orientasi yang sama yaitu pendidikan.

Penataan Koefisien Dasar Bangunan (KDB) untuk fasilitas umum di kawasan jalan Kertajaya Indah Timur diatur sebagai berikut :

1. Fasilitas umum direncanakan memanfaatkan tanah dengan KDB 60%
2. Kegiatan campuran antara fasilitas umum dan perdagangan di sepanjang jalan kertajaya indah timur direncanakan memanfaatkan tanah dengan KDB 70-80%

Sedangkan pengaturan garis sempadan bangunan di kawasan jalan kertajaya indah timur untuk fasilitas umum adalah sebesar 10 meter.

4.5.3.5. Analisa Pencapaian dan Sirkulasi

Kondisi eksisting

Sirkulasi dan Aksesibilitas tapak sangat dipengaruhi oleh keberadaan jalan Kertajaya Indah Timur. Hal ini disebabkan jalan tersebutlah yang merupakan satu-satunya pencapaian menuju tapak.

Jalan Kertajaya Indah Timur merupakan jalan Arteri sekunder dengan perkerasan aspal dengan kondisi perkerasan jalan yang masuh cukup baik.. Intensitas kepadatan lalu lintasnya cukup ramai mengingat jalan ini merupakan akses utama ke kawasan utara dan selatan Surabaya termasuk akses utama ke Universitas Airlangga Kampus C, dan akan semakin padat karena jalan Kertajaya Indah Timur ini merupakan akses utama perencanaan pengembangan kota Surabaya dengan poros timur-barat. Lebar jalan ini adalah 2 x 7,00 m dengan median jalan berupa jalur hijau selebar ± 2.50 m. Pada kedua sisi jalan ini terdapat trotoar jalan selebar $\pm 2,00$ m dan saluran tepi selebar 0,60 m.

Adapun pencapaian yang ditempuh untuk menuju tapak terpilih dapat dibedakan menjadi :

- a. Pencapaian dengan kendaraan
 1. Kendaraan pribadi (mobil dan sepeda motor)
 2. Kendaraan umum (mikrolet, taksi dan bus)
 3. Kendaraan pengangkut (truk, dan sejenisnya)
- b. Pencapaian oleh pejalan kaki

Semua jenis pencapaian ke tapak terpilih (baik kendaraan pribadi, umum dan pengangkut maupun pejalan kaki) diatas berasal dari jalan kertajaya indah timur. Dengan semua kondisi diatas mengakibatkan tingkat cross atau kemacetan yang cukup tinggi antar berbagai jenis pencapaian di sisi timur tapak.

Tanggapan perencanaan

Agar pencapaian dapat berlangsung dengan tertib dan lancar, perlu dipertimbangkan adanya pelebaran jalan dalam tapak sebagai jalur pemisah di sisi timur tapak, untuk memberi ruang bagi semua jenis kendaraan dan pejalan kaki menuju tapak

dengan lalu lintas umum. Selain itu juga perlu pertimbangan adanya pemisahan antara jalur kendaraan dengan jalur pejalan kaki..

4.5.3.6. Analisa Kebisingan

Kondisi eksisting

Pada perencanaan dan perancangan bangunan Pusat Pengembangan Seni Rupa di Surabaya, kebisingan juga perlu diperhatikan ditinjau dari segi fungsional bangunan yang membutuhkan faktor kenyamanan. Kebisingan dalam hal ini dibatasi sebagai kebisingan yang berasal dari luar tapak. Sumber kebisingan dapat berasal dari kendaraan yang melintas atau dari aktifitas di sekitar tapak. Sumber kebisingan terbesar berasal dari segala jenis kendaraan (truk, bus, mobil pribadi, mobil angkutan umum, sepeda motor) di Jl. Kertajaya Indah Timur yang merupakan jalan utama menuju tapak karena pada jalan ini aktivitas kendaraan sangat padat. Pada sisi barat tapak tingkat kebisingan rendah sebab aktivitas yang ada hanyalah pemukiman penduduk. Potensi kebisingan pada sisi utara tapak tinggi sebab pada sisi tersebut berbatasan langsung dengan areal bangunan sekolah.

Tanggapan perencanaan

Upaya yang diambil untuk mengantisipasi kebisingan tersebut adalah :

- a. memanfaatkan tanaman sebagai barrier kebisingan. Metode ini cukup efisien disamping fungsi tanaman ini sebagai pembatas tapak atau peneduh. Selain itu tanaman ini juga berfungsi untuk memecah atau mengurangi hembusan angin yang cukup besar pada tapak atau juga berfungsi mengurangi polusi udara (CO₂) yang disebabkan asap kendaraan disekitar tapak terutama pada siang hari yang aktivitasnya sangat padat, (diketahui sifat tumbuhan yang menyerap karbondioksida (CO₂) pada siang hari).
- b. Mengkonsentrasikan bangunan-bangunan yang memerlukan ketenangan ke bagian tengah dan ke barat tapak, yang lebih jauh dari kebisingan jalan.



Gambar 4.11. Gambar Analisa Kebisingan

Sumber: Hasil analisa

4.5.3.7. Analisa vegetasi (tata hijau)

Kondisi Eksisting

Dari kondisi yang ada, mayoritas tanaman pada kawasan tapak terpilih merupakan semak ataupun tanaman-tanaman liar. Untuk pelapis atau penutup tanah pada kawasan sekitar ini sudah banyak yang memakai perkerasan (paving) tanpa diimbangi oleh area hijau sehingga terkadang terjadi kekurangsetimbangan dengan daya serapan tanah ketika terjadi luapan air pada musim hujan.

Tanggapan Perencanaan

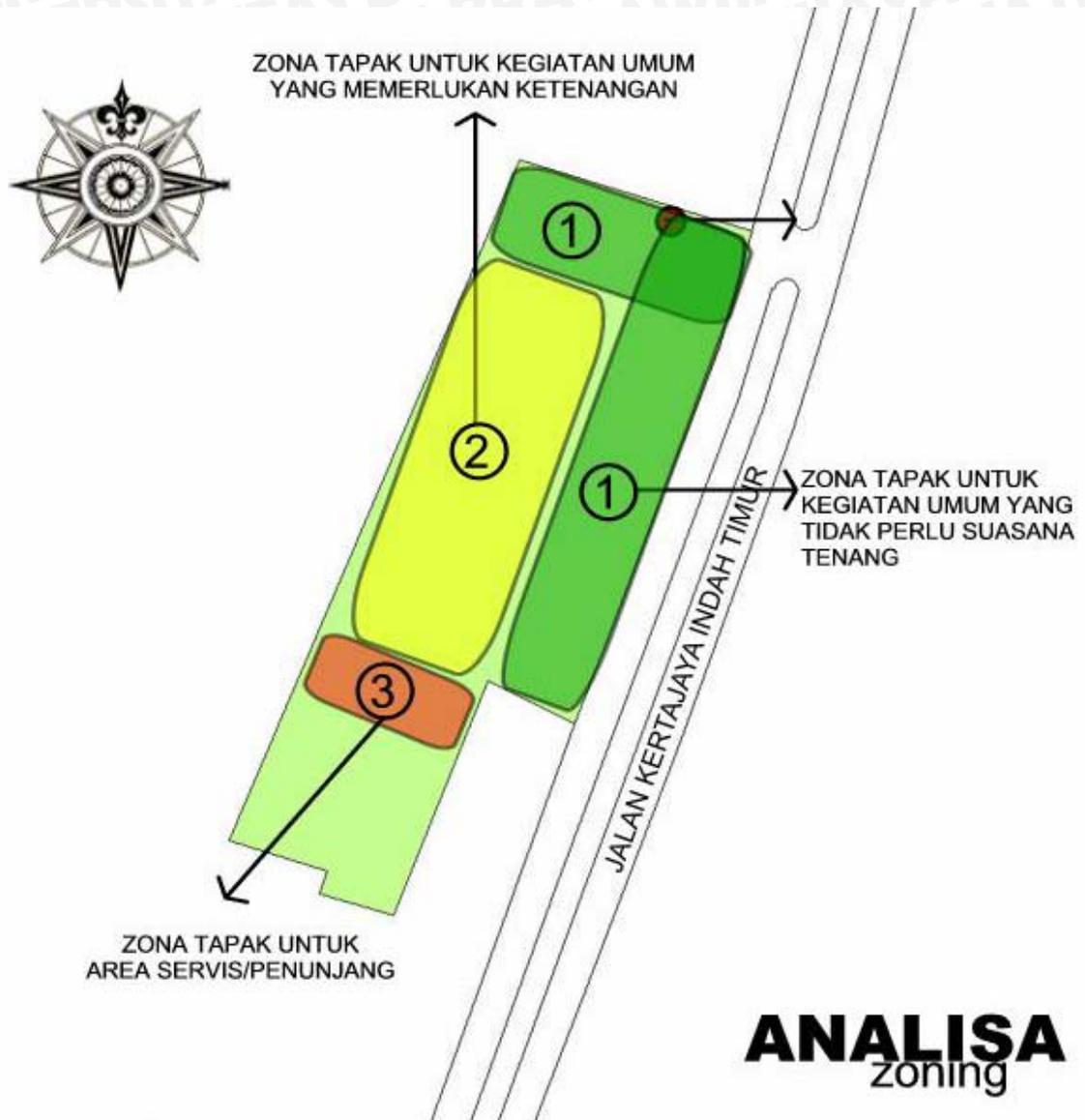
- Pemberian tanaman pengarah bisa dijadikan sebagai alternatif penegasan sirkulasi dalam tapak.
- Untuk mengimbangi adanya mayoritas pohon peneduh, maka bisa dimunculkan adanya tanaman penghias ataupun dapat diolah adanya taman sebagai penambah estetika dalam tapak sekaligus sebagai barrier kebisingan dari luar tapak.

- c. Perkerasan dalam tapak harus imbang, misalkan pemakaian perkerasan pada pedestrian harus diimbangi adanya serapan tanaman pelapis tanah. Di samping itu juga bisa diterapkan adanya taman-taman yang selain memunculkan daya tarik estetik dapat merangkap sebagai penyerap air.

4.5.3.8. Analisa Zoning

Dengan pertimbangan sub analisa tapak sebelumnya, maka zoning yang akan muncul pada tapak terpilih secara tidak langsung memperhatikan prioritas alternatif yang ada untuk memperoleh zoning yang optimal pula. Secara umum, zona yang tercakup pada tapak/site ialah zona publik, semipublik dan privat. Karena dalam perpustakaan anak ini terdapat beberapa fungsi maka penzoningan merujuk pada kefungsiannya bangunan terpenting dan seterusnya.

Pada tapak terpilih, daerah sebelah timur yang berbatasan langsung dengan Jl. Kertajaya Indah Timur merupakan daerah dengan kebisingan sedang. Area publik pada bagian paling timur selataan tapak, dapat dipertimbangkan sebagai tempat perletakan ruang-ruang yang diperuntukkan bagi kalangan umum (tidak terbatas), perlu pencapaian cepat, serta merupakan tempat berlangsungnya kegiatan yang tidak memerlukan suasana tenang. Setelah area publik satu, maka perlu dipertimbangkan pula adanya area public dua, sebagai tempat perletakan ruang-ruang yang diperuntukkan bagi kalangan umum (tidak terbatas), memerlukan pencapaian cepat, namun memerlukan suasana yang tenang. Setelah area publik dua, maka area selanjutnya adalah area pengelolaan dan servis, sebagai tempat perletakan ruang-ruang yang bersifat servis penunjang, yang dijalankan oleh kalangan terbatas untuk melayani kompleks bangunan.



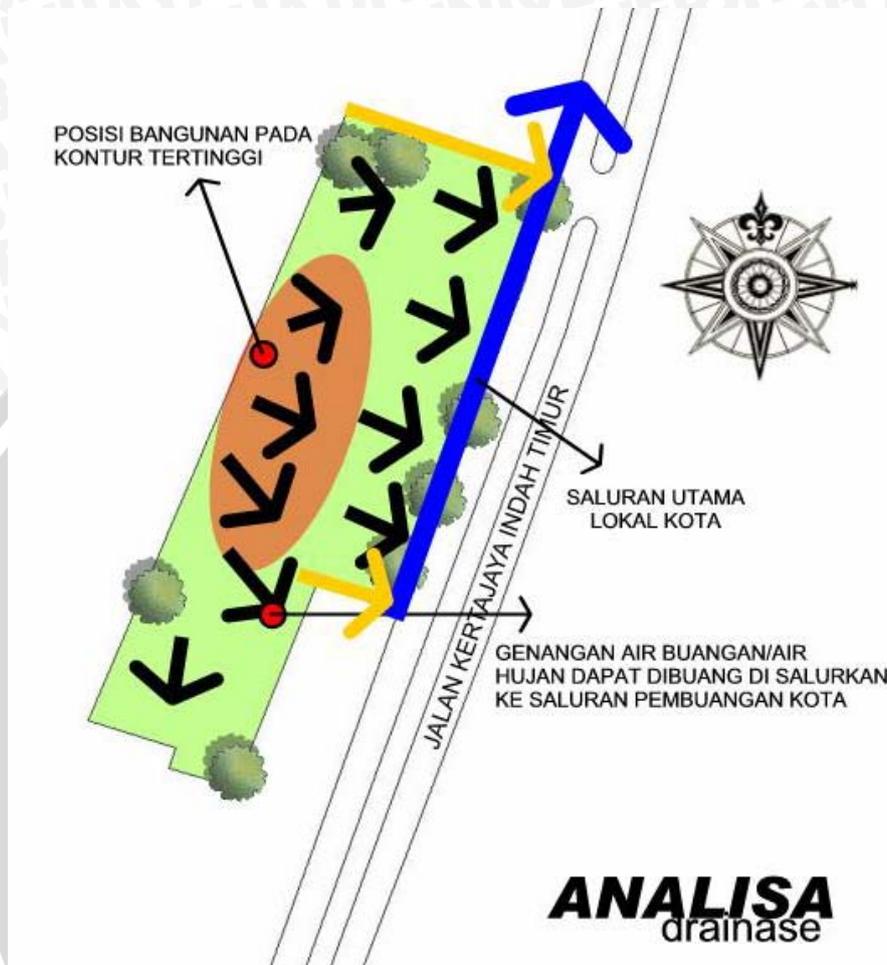
Gambar 4.12. Gambar Analisa Zoning

Sumber: Hasil analisa

4.5.3.9. Analisa Drainase

Salah satu faktor yang cukup berpengaruh terhadap perletakan bangunan dalam kawasan tapak adalah sistem drainase. Jalan kertajaya indah timur merupakan wilayah dengan genangan air pada waktu hujan. Penempatan bangunan diusahakan pada area yang memiliki kontur yang lebih tinggi dibanding area lainnya dalam kawasan. Pada tapak terpilih, kontur tertinggi berada pada sisi barat dengan kemiringan kontur relatif rendah. Oleh karena itu, kontur tinggi disisi barat dapat dipertimbangkan untuk ditinggikan sebagai area penempatan bangunan. Pembuangan air kotor (bekas pakai) pada tapak juga dipertimbangkan untuk dapat mengikuti gaya gravitasi bumi pula, yaitu dari kontur tinggi

ke kontur rendah, menuju ke saluran kota pada jalan raya. Untuk mengantisipasi terjadinya genangan air akibat curah hujan maupun aktifitas-aktifitas penyiraman air pada tapak, perlu dipertimbangkan pembuatan saluran yang diupayakan untuk dapat dihubungkan dengan riol kota di sisi timur tapak.



Gambar 4.13. Gambar Analisa Drainase

Sumber: Hasil analisa

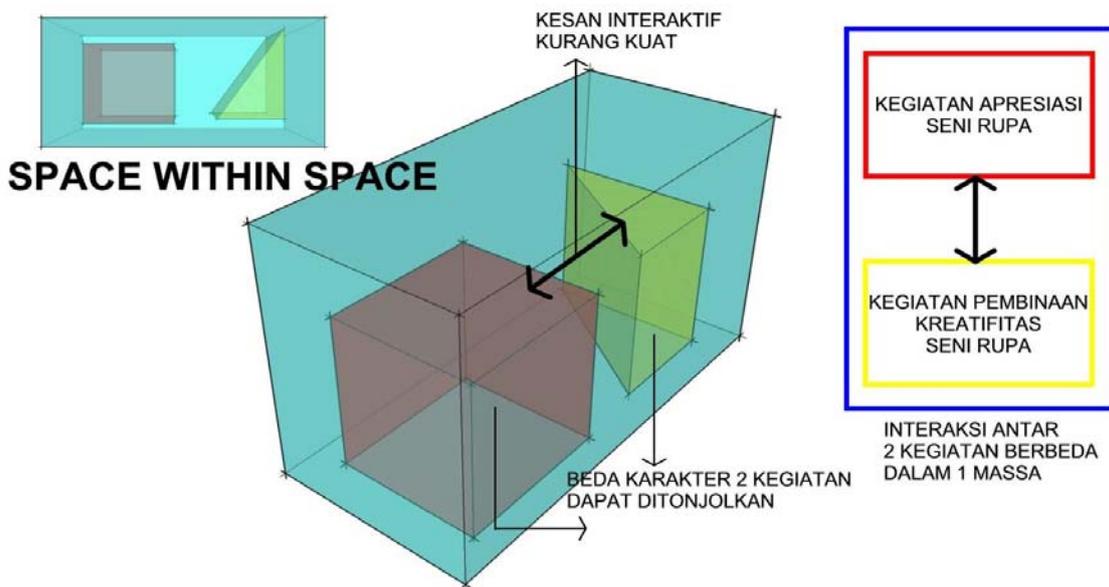
4.5.4. Analisa Pola Penataan Massa

Kegiatan apresiasi seni rupa dan kegiatan pembinaan ketrampilan dan kreatifitas kesenirupaan pada dasarnya saling berkaitan dan berpengaruh secara timbal-balik. Oleh karena itu, untuk mengupayakan pembinaan dan pengembangan bidang seni rupa secara lebih optimal, maka perlu adanya interaksi antara kegiatan apresiasi seni rupa dengan kegiatan pembinaan ketrampilan dan kreatifitas kesenirupaan, dalam satu wadah. Dari hasil tinjauan pustaka, dapat diketahui bahwa terdapat berbagai macam bentuk interaksi dan pola hubungan antar ruang/massa, yang dapat diterapkan dalam suatu kompleks

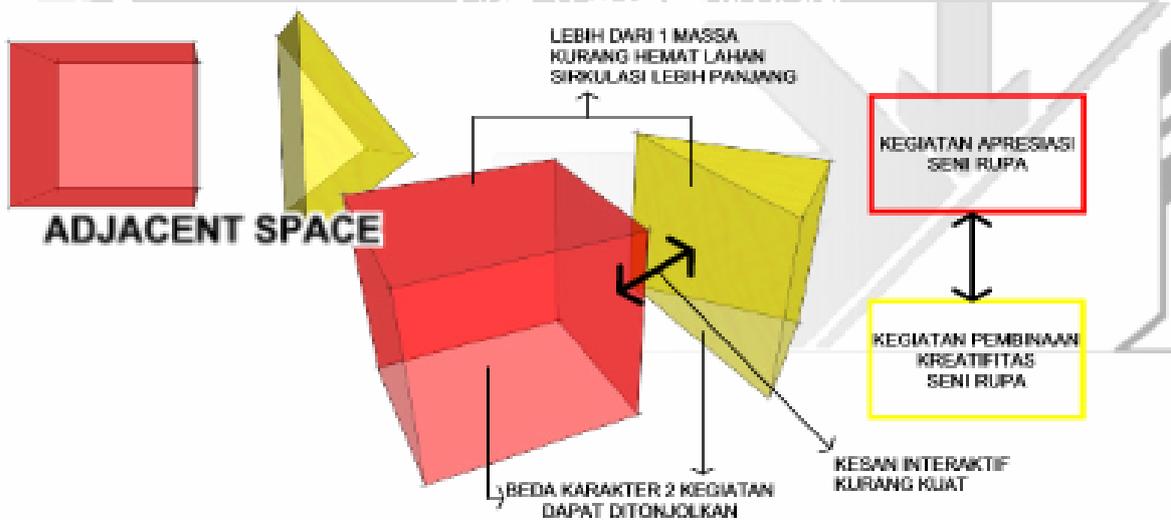
bangunan.

Adapun beberapa bentuk interaksi dan pola hubungan antar ruang/massa tersebut menurut Ching (1979), yaitu:

1. *Space within a space* (ruang di dalam ruang)
2. *Interlocking spaces* (ruang-ruang yang saling berkaitan)
3. *Adjacent spaces* (ruang-ruang yang bersebelahan)
4. *Spaces linked by a common space* (ruang-ruang dihubungkan oleh ruang bersama)

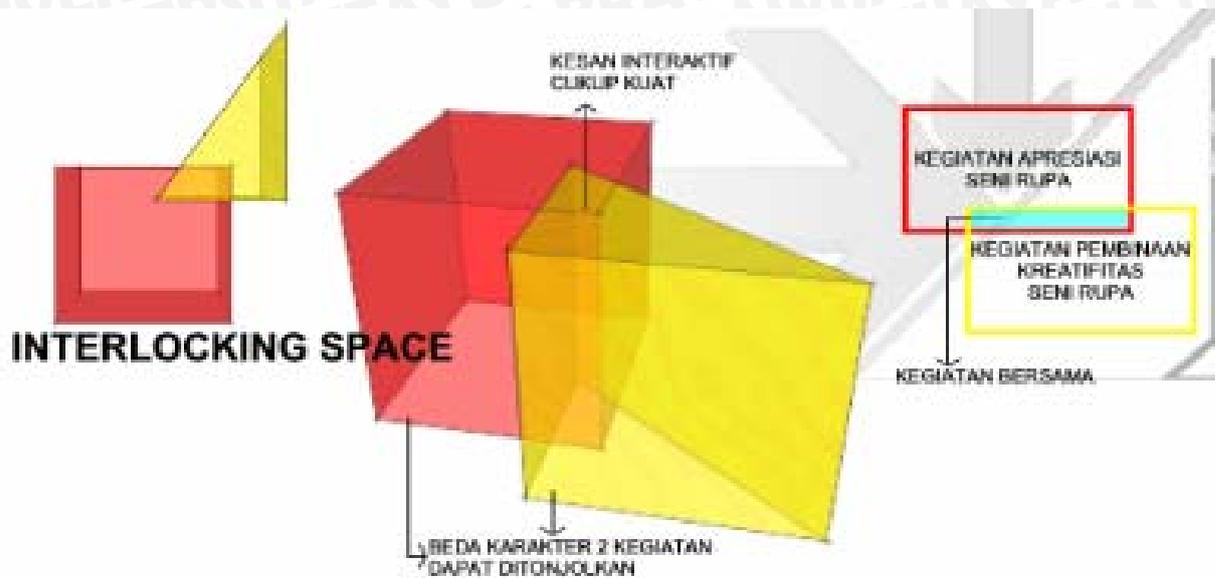


4.14. Gambar Analisa Bentuk Interaksi Dan Pola Hubungan Antar Massa Space Within Space



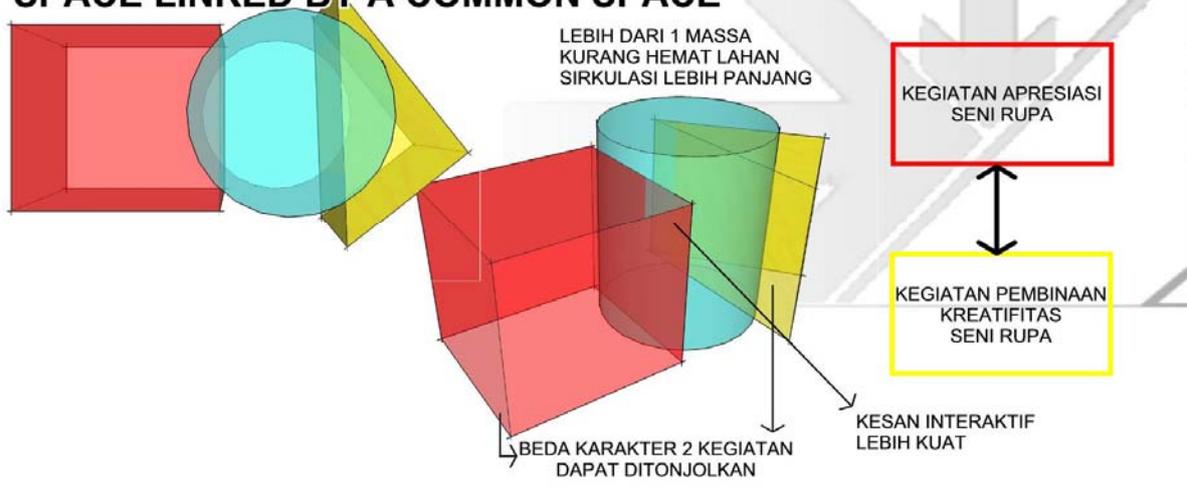
4.15. Gambar Analisa Bentuk Interaksi Dan Pola Hubungan Antar Massa Adjacent Space





4.16. Gambar Analisa Bentuk Interaksi Dan Pola Hubungan Antar Massa Interlocking Space

SPACE LINKED BY A COMMON SPACE



4.17. Gambar Analisa Bentuk Interaksi Dan Pola Hubungan Antar Massa Space Linked By A Common Space

Tabel 4.10 Analisa Bentuk Interaksi dan Pola Hubungan Antar Ruang dan Massa

BENTUK INTERAKSI DAN POLA HUB.	KELEBIHAN DAN KEKURANGAN	KEPUTUSAN
Space within a space	<p>KELEBIHAN :</p> <p>a. Dua karakter kegiatan seni rupa cenderung menjadi massa tunggal, sehingga tidak menimbulkan penambahan jumlah massa bangunan pada tapak perencanaan (hemat lahan).</p>	<p>Kesan interaksi dan integrasi antara kedua karakter kegiatan tersebut tidak terlihat karena hanya terdapat satu massa</p> <p>Tidak bisa digunakan karena tidak</p>

	<p>b. Jalur sirkulasi antar kegiatan apresiasi seni rupa dan pembinaan kreatifitas seni rupa yang diinteraksikan cenderung lebih pendek.</p> <p>KEKURANGAN :</p> <p>a. Kesan adanya interaksi antara kedua karakter kegiatan tersebut hanya dapat dirasakan pelaku, jika sudah berada di dalam bangunan (kesan interaksi cenderung kurang kuat).</p> <p>b. Perbedaan suasana, karakter/ tuntutan ruang cenderung kurang dapat dilihat/dirasakan dengan jelas</p>	<p>dapat memperlihatkan interaksi dan karakter dari kegiatan apresiasi seni rupa dengan kegiatan pembinaan ketrampilan pada perancangan Pusat Pengembangan Seni Rupa Di Surabaya</p>
Adjacent spaces	<p>KELEBIHAN :</p> <p>a. menjadi dua massa yang dapat menampilkan dua karakter yang berbeda</p> <p>b. Jalur sirkulasi antar kegiatan apresiasi seni rupa dan pembinaan kreatifitas seni rupa yang diinteraksikan cenderung lebih pendek.</p> <p>KEKURANGAN :</p> <p>a. seolah olah menjadi dua massa yang berdiri sendiri tanpa adanya keterkaitan. Kesan adanya interaksi hanya dapat dirasakan pelaku, jika sudah berada di dalam bangunan (kesan interaksi cenderung kurang kuat).</p>	<p>Jarak yang cukup jauh antara dua massa mengesankan bangunan tersebut berdiri sendiri tanpa ada kesinambungan dan kesatuan antara yang satu dengan yang lain.</p> <p>Tidak bisa digunakan karena tidak dapat memperlihatkan interaksi dari kegiatan apresiasi seni rupa dengan kegiatan pembinaan ketrampilan pada perancangan Pusat Pengembangan Seni Rupa Di Surabaya</p>
Interlocking spaces	<p>KELEBIHAN :</p> <p>a. Perbedaan suasana, karakter, tuntutan ruang dan bentuk ruang, dapat diperlihatkan dengan jelas.</p> <p>b. Jalur sirkulasi antar kegiatan yang diinteraksikan cenderung lebih pendek</p> <p>c. Cenderung seolah olah menjadi massa tunggal (menghemat penggunaan lahan).</p> <p>d. kesan adanya interaksi antar kegiatan sudah dapat dirasakan calon pelaku, walaupun belum memasuki bangunan (kesan interaksi yang cenderung lebih kuat)</p>	<p>Jika disesuaikan dengan luas tapak, pola ini sudah memenuhi. karakter kegiatan apresiasi seni rupa dengan kegiatan pembinaan ketrampilan pada perancangan Pusat Pengembangan Seni Rupa Di Surabaya ini dapat terlihat karena terdiri dua massa tapi tetap memiliki interaksi yang kuat anantara massa yang satu dengan yang lain sehingga pola ini dapat digunakan pada perancangan Pusat Pengembangan Seni Rupa Di Surabaya</p>
Spaces linked by a common	<p>KELEBIHAN :</p> <p>a. kesan adanya interaksi antar kegiatan sudah dapat dirasakan calon pelaku, walaupun belum memasuki bangunan (kesan interaksi yang cenderung lebih kuat)</p> <p>b. Perbedaan suasana, karakter, tuntutan ruang dan bentuk ruang/ massa cenderung lebih mudah dilihat/dirasakan dengan lebih jelas.</p>	<p>Pola ini sesuai dalam memperlihatkan interaksi dari kegiatan apresiasi seni rupa dengan kegiatan pembinaan ketrampilan pada perancangan Pusat Pengembangan Seni Rupa Di Surabaya tetapi dengan menyesuaikan keadaan lahan yang ada</p>

	KEKURANGAN : a. Cenderung menimbulkan penambahan penggunaan lahan b. Jalur sirkulasi antar kegiatan yang diinteraksikan cenderung lebih panjang.	
--	---	--

Sumber: Hasil analisa

Berdasarkan hasil tinjauan pustaka, bentuk interaksi dan pola hubungan yang diterapkan pada perencanaan dan perancangan Pusat Pengembangan Seni Rupa di Surabaya haruslah dapat memberikan/menunjukkan secara jelas adanya hubungan timbal-balik dan kesinambungan antara ruang/massa kegiatan pembinaan ketrampilan dan kreatifitas kesenirupaan dengan ruang/massa kegiatan apresiasi seni rupa. Namun dalam penerapan hubungan timbal balik antar ruang/massa tersebut, perbedaan sifat/karakter dari masing-masing kegiatan yang diwadahi perlu tetap ditonjolkan, baik itu kegiatan apresiasi seni rupa (tenang, konsentrasi, penghayatan dan perenungan), maupun kegiatan pembinaan ketrampilan dan kreatifitas kesenirupaan (aktif, dinamis, penuh kreatifitas). Dari hasil analisa di atas terhadap berbagai bentuk interaksi dan pola hubungan yang ada dan disesuaikan dengan kondisi tapak terpilih, maka pola penataan massa yang memiliki kelebihan dan potensial untuk diterapkan pada rancangan Pusat Pengembangan Seni Rupa di Surabaya adalah perpaduan pola *Interlocking Spaces* dengan *Space Linked By Acommon*.

4.5.5. Analisa Perancangan Ruang Dalam

4.5.5.1. Sirkulasi Ruang Dalam

Sistem sirkulasi yang perlu mendapat perhatian utama pada perancangan ruang dalam Pusat Pengembangan Seni Rupa di Surabaya adalah sistem sirkulasi pengamatan koleksi pada ruang pameran. Secara umum terdapat beberapa jenis sistem sirkulasi yang dapat diterapkan pada ruang pameran, diantaranya adalah :

a. Sirkulasi spiral model ulir baut

Sirkulasi spiral model ulir baut merupakan sistem sirkulasi yang berawal dari suatu titik di bawah, yang berjalan berputar semakin lama semakin ke atas atau sebaliknya. Oleh karena alur yang semakin ke atas/ke bawah, maka organisasi ruang pameran hanya dapat diterapkan secara liner vertikal. Pada sirkulasi ini memungkinkan adanya void di tengah ruangan. Void yang terbentuk pada jenis

sirkulasi ini antara lain adalah void lurus (*lop lighting*), void berbentuk A (atrium) dan void berbentuk V (vitrium).

b. Sirkulasi spiral model rumah siput

Sirkulasi spiral model rumah siput merupakan sistem sirkulasi yang berawal dari suatu titik di tepi ruang yang berjalan berputar semakin lama semakin ke tengah atau sebaliknya.

c. Sirkulasi berliku

Sirkulasi berliku merupakan sistem sirkulasi yang menyerupai kawat lurus yang ditekuk ke arah kiri dan kanan pada sepanjang kawat tersebut. Pola sirkulasi berliku yang dapat terbentuk pada suatu ruang pameran dapat beraneka ragam.

Tabel 4.11 Analisa Sistem Sirkulasi Pada Ruang Pamer

SISTEM Sirkulasi	KELEBIHAN DAN KEKURANGAN	KEPUTUSAN
Sirkulasi ulir baut	<p>kelebihan</p> <ol style="list-style-type: none"> Ruang pameran terkesan lebih dinamis karena adanya unsur-unsur lengkung. Sistem pencahayaan secara vertikal maupun horisontal dapat diterapkan Keragaman kesan ruang dapat diciptakan sesuai tema pameran dengan void sebagai penyatu/pengikat. <p>Kekurangan</p> <ol style="list-style-type: none"> Adanya void mengurangi efisiensi ruang. Kontrol akustik sulit. Sirkulasi tidak mudah diubah sewaktu-waktu/divariasikan secara bebas, sesuai tema dan besar skala pameran yang ditampilkan (tidak fleksibel) 	<p>Tidak dapat digunakan karena tidak efektif dalam penggunaan ruang dan variasi dalam sirkulasi. Disamping itu pola ini menuntut bentuk ruang yang lengkung yang tidak sesuai dengan konsep Pusat Pengembangan Seni Rupa di Surabaya</p>
Sirkulasi rumah siput	<p>Kelebihan</p> <ol style="list-style-type: none"> Ruang pameran terkesan dinamis dengan adanya sirkulasi lengkung. Penggunaan ruang lebih efisien karena tidak ada void <p>Kekurangan</p> <ol style="list-style-type: none"> Pencahayaan vertikal hanya 	<p>Tidak dapat digunakan karena terlalu banyak kekurangan yang ada pada pola ini.</p>

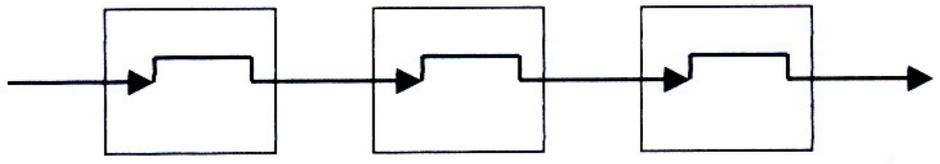
	<p>dapat diterapkan pada lantai teratas.</p> <p>b. Sirkulasi cenderung membingungkan sehingga perlu ada tanda-tanda dan petugas informasi.</p> <p>c. Kontrol akustik sulit.</p> <p>d. Sirkulasi tidak mudah untuk diubah sewaktu-waktu/divariasikan dengan bebas sesuai dengan tema atau besar skala pameran yang ingin ditampilkan (tidak feksibel).</p>	
<p>Sirkulasi berliku</p>	<p>Kelebihan</p> <p>a. Penggunaan ruang lebih efisien.</p> <p>b. Pencahayaan secara vertikal maupun horisontal dapat diterapkan.</p> <p>c. Kontrol akustik lebih mudah karena banyaknya sekat.</p> <p>d. Keragaman kesan ruang sesuai tema pameran dapat diciptakan, dengan koridor penghubung sebagai penyatu/pengikat.</p> <p>e. Sirkulasi dapat mudah diubah sewaktu-waktu/divariasikan dengan bebas. sesuai tema dan besarnya skala pameran (fleksibel).</p> <p>Kekurangan</p> <p>a. Jika tidak ada variasi pada rancangan sistem sirkulasinya, maka ada kecenderungan untuk menjadi monoton.</p>	<p>Dapat digunakan pada galeri Pusat Pengembangan Seni Rupa di Surabaya karena memiliki sifat efektifitas dan fleksibilitas ruang yang baik.</p>

Sumber: Hasil analisa

Dari hasil analisa di atas, maka dapat diketahui bahwa sistem sirkulasi berliku merupakan sistem sirkulasi yang paling banyak kelebihannya dibandingkan dengan sistem sirkulasi lainnya. Oleh karena itu Sirkulasi berliku merupakan sistem sirkulasi yang dianggap paling tepat diterapkan pada Pusat Pengembangan Seni Rupa di Surabaya. Adapun kecenderungan penggunaan sistem sirkulasi berliku itu sendiri dapat dibedakan menjadi:

a. Sirkulasi berlaku tanpa pilihan

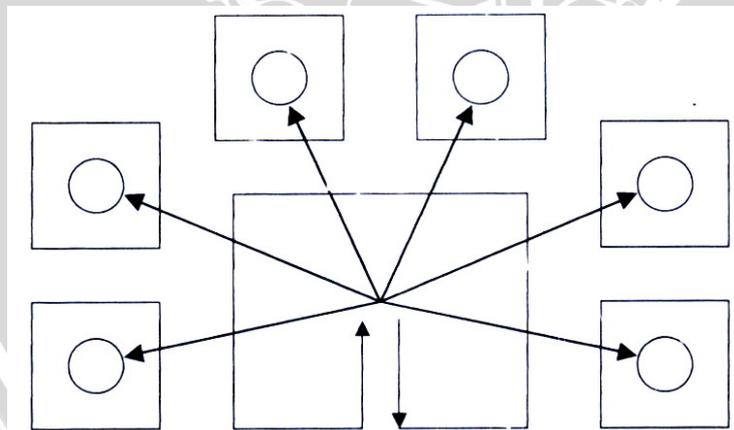
Pada penggunaan sistem ini, *cross* antar pengunjung (terutama pada saat jumlah pengunjung yang banyak) dapat dihindarkan. Selain itu, keuntungan dari penggunaan sistem sirkulasi ini adalah meminimalkan kemungkinan suatu obyek pameran terlewatkan oleh pengunjung. Akan tetapi pada sistem sirkulasi berlaku tanpa pilihan, terdapat kelemahan yaitu kecenderungan terbentuknya koridor sirkulasi yang dapat menimbulkan kesan monoton/membosankan.



Gambar 4.18.. Pola Sirkulasi Tidak Ada Pilihan
 Sumber : Sumadio (1997)

b. Sirkulasi berlaku dengan pilihan

Keuntungan penggunaan sistem ini adalah dapat mengurangi terjadinya koridor panjang yang cenderung monoton/membosankan. Namun pada sistem sirkulasi berlaku dengan pilihan terdapat kelemahan, yaitu kecenderungan akan terjadinya *cross* antar pengunjung.



Gambar 4.19. Pola Sirkulasi dengan Pilihan
 Sumber : Sumadio (1997)

4.5.5.2. Analisa Pencahayaan

Pemakaian suatu sistem pencahayaan pada perencanaan dan perancangan Pusat Pengembangan Seni Rupa di Surabaya dapat dipertimbangkan berdasarkan faktor-faktor berikut ini:

1. Faktor kegunaan visual terhadap aktifitas
2. Lama aktifitas (berlangsung dari pagi sampai dengan sore hari, bahkan malam hari)
3. Kesan ruang yang ingin ditampilkan
4. Adapun jenis dari sistem pencahayaan yang dapat digunakan yaitu:

A. Pencahayaan alami

Sinar matahari sebagai sumber pencahayaan alami diupayakan untuk dapat dipergunakan sebaik-baiknya. Selain dapat menjadi sumber pencahayaan yang efektif dan efisien, sinar matahari juga dapat membantu mengurangi kelembaban udara di dalam ruangan. Pada sekitar pukul 06.00 sampai dengan 07.00 WIB, sinar matahari dimungkinkan untuk dapat masuk ke dalam ruangan. Pada pukul 08.00 sampai dengan 14.00 WIB, sinar matahari langsung direduksi dengan kanopi bangunan, sebagai pembayang sinar matahari. Berdasarkan arah datangnya, maka sistem pencahayaan alami yang dapat dipertimbangkan penggunaannya yaitu:

a. Pencahayaan dari bidang atas (overhead-lighting)

Pencahayaan dari bidang atas (overhead-lighting) atau sistem pencahayaan atap (top-lighting) memiliki beberapa kelebihan, diantaranya yaitu:

- Kebebasan untuk menempatkan sumber cahaya natural dimana pencahayaan diinginkan, baik untuk disebarkan secara merata, maupun dalam pola apapun yang diperlukan bagi kegiatan pemakai ruang yang telah direncanakan.
- Orientasi yang baik, tidak terpengaruh oleh rimbunnya pepohonan ataupun bangunan di sekitarnya, sehingga efek bayangan yang baik pula
- Mudah disesuaikan, memelihara dinding dan mengurangi bukaan.
- Terdapat beberapa variasi bentuk sistem pencahayaan alami yang menggunakan lubang atap sebagai sumber pencahayaan.

b. Pencahayaan dari samping (side-lighting)

Pencahayaan samping dapat dipertimbangkan penggunaannya pada Pusat Pengembangan Seni Rupa di Surabaya. Sistem penerangan alami samping dipengaruhi oleh ketinggian jendela, yaitu:

○ Jendela tinggi

Jendela tinggi menyebarkan intensitas pencahayaan yang jauh lebih ke dalam, yang berasal dari sinar searah maupun sinar difuse. Sinar ini mampu menerangi permukaan bidang kerja horizontal, namun pada daerah dekat

jendela, pencahayaan kurang. Saat mendung, penggunaan jendela tinggi sangat menguntungkan karena mampu meneruskan terang langit ke dalam ruangan.

- Jendela rendah

Jendela rendah memberikan pencahayaan yang merata dengan jalan meneruskan sinar matahari pantul masuk ke dalam ruang, tetapi penggunaan jendela rendah sebagai pencahayaan utama akan menghadapi gangguan view akibat silau.

- Jendela sedang

Jendela sedang tidak sebaik jendela rendah dalam hal meneruskan pantulan sinar matahari dari permukaan tapak dan menyebarkannya ke dalam ruang. Juga tidak sebaik jendela tinggi yang mampu menyebarkan sinar matahari langsung maupun terang langit pada saat cuaca mendung. Tapi jendela sedang memberi cukup pencahayaan dalam ruang, serta memberi pandangan yang lebih baik.

B. Pencahayaan buatan

Sumber pencahayaan buatan dapat ditimbulkan melalui energi listrik dari PLN maupun generator set (genset). Pencahayaan buatan digunakan sesuai dengan fungsi dan kebutuhan dalam menunjang aktifitas di dalam bangunan, terutama yang berlangsung pada malam hari. Penggunaan pencahayaan buatan pada siang hari hanya terbatas pada ruang-ruang tertentu yang memang membutuhkan penanganan khusus terhadap pencahayaan. Penggunaan pencahayaan buatan harus mempertimbangkan antara lain:

- a. Standar kekuatan pencahayaan sesuai fungsi dan kesan yang ingin ditimbulkan pada ruang
- b. Pola peletakan titik lampu

Pencahayaan buatan memiliki beberapa kelebihan yaitu dapat memberikan berbagai efek yang diinginkan oleh perancang untuk memberi suasana pada suatu ruang. Berda sarkan daerah yang diteranginya, pencahayaan buatan dapat digolongkan menjadi:

- a. Pencahayaan umum/merata

Pencahayaan umum merupakan pencahayaan yang menerangi seluruh ruangan secara merata (General Lighting). Dapat dipertimbangkan penggunaannya pada

Pusat Pengembangan Seni Rupa di Surabaya, untuk kegiatan umum bersama yang tidak memerlukan ketelitian.

b. Pencahayaan setempat

Pencahayaan setempat merupakan pencahayaan yang hanya menyorot pada tempat tertentu (Spot Lighting). Dapat dipertimbangkan penggunaannya pada Pusat Pengembangan Seni Rupa di Surabaya untuk pencahayaan ruang workshop yang memerlukan ketekunan dan ketelitian, atau tempat-tempat yang dimaksudkan sebagai sesuatu yang menarik seperti papan reklame kegiatan seni rupa, patung/sclupture, taman, dan sebagainya. Di samping pencahayaan setempat, pencahayaan umum tetap perlu dipertimbangkan penggunaannya, agar dapat membantu perubahan akomodasi mata.

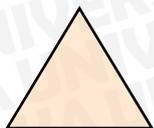
4.5.6. Analisa Bentuk Dan Tampilan Bangunan

Analisa terhadap bentuk bangunan ditujukan untuk memperoleh bentuk dasar dari perencanaan bangunan pada tapak terpilih. Pada perencanaan dan perancangan Pusat Pengembangan Seni Rupa Di Surabaya, bentuk dan tampilan bangunan perlu diupayakan untuk dapat mengekspresikan karakter dari kegiatan apresiatif dan kreatif seni rupa yang diwadahnya.

Pada analisa-analisa sebelumnya, kelompok kegiatan apresiatif dan kelompok kegiatan kreatif telah direncanakan untuk diwadahi dalam massa bangunan yang berbeda tetapi terintegrasi. Dalam perancangannya, maka masing-masing massa bangunan tersebut diharapkan dapat memberikan kesan/ekspresi tertentu sesuai dengan kegiatan yang diwadahnya.

Tabel 4.12 Analisa bentuk dasar geometris

Bentuk	Gambar	Ciri-Ciri	Keputusan
Segi empat		<p>Karakter : Statis, stabil, netral</p> <p>Fungsi : Mempunyai efektifitas ruang tinggi Statis Mudah dikembangkan dengan bentuk geometri yang lain Arah pengembangan bebas</p>	selain mrp. mayoritas bentuk pd kwsan, bentuk ini dapat diolah dan dikombinasikan dengan bentukan lain

Segitiga		<p>Karakter : Diam, tenang, konsentrasi, pasif, dan stabil</p> <p>Fungsi : Orientasi satu sisi Kesan sempit (efektifitas ruang kurang) Kurang fleksibel dalam penataan perabot</p>
Lingkaran		<p>Karakter : Aktif, dinamis, kreatif</p> <p>Fungsi : Orientasi ke pusat Bentuk stabil Kesan lengang Tidak fleksibel dalam perabot, karena perabot harus menyesuaikan bentuknya</p>

4.5.6.1. Ekspresi Karakter Kegiatan Apresiatif Seni Rupa Pada Bentuk Dan Tampilan Bangunan

Kegiatan apresiasi karya seni rupa merupakan kegiatan penikmatan, perenungan dan penghayatan nilai/makna dari sebuah karya seni yang diamati. Oleh karena sifatnya yang cenderung pasif tersebut, maka kegiatan apresiasi seni rupa memiliki karakter yang sederhana, tidak banyak corak, tenang dan mengarah ke suasana diam.

Dari hasil tinjauan pustaka dapat diketahui bahwa bentuk dasar segi empat merupakan beberapa bentuk dasar geometris yang dapat dianggap mewakili karakter kegiatan apresiasi seni rupa yang bernuansa sederhana, diam dan tenang.

Selain bentuk, unsur geometris lainnya yang dapat digunakan adalah unsur garis. Berdasarkan hasil tinjauan pustaka, dapat diketahui bahwa garis vertikal maupun horisontal dapat membantu mewakili perwujudan ekspresi suasana tenang. Unsur garis pada tampilan bangunan dapat terbentuk dari perbedaan warna, penonjolan dinding, atau komposisi bukaan serta kolom. Warna-warna lembut/redup berupa putih, abu-abu dan biru dapat dipertimbangkan penggunaannya untuk mewakili suasana tenang.

4.5.6.2. Ekspresi karakter kegiatan kreatif seni rupa melalui bentuk dan tampilan bangunan

Kegiatan kreatif dalam membuat suatu karya seni rupa merupakan kegiatan yang bersifat aktif, baik aktif dalam berpikir (menggali daya imajinasi) maupun aktif

dalam bertindak secara fisik (ketrampilan mengolah bahan yang ada menjadi suatu karya seni rupa). Oleh karena sifatnya yang cenderung aktif tersebut, maka kegiatan kreatifitas seni rupa memiliki karakter yang dinamis, penuh gerak dan semangat. Dari hasil tinjauan pustaka dapat diketahui bahwa penggabungan dan permainan bentuk dasar bujur sangkar dapat dipertimbangkan penggunaannya untuk mewakili karakter kegiatan kreatif seni rupa yang bemuansa dinamis, penuh gerak dan semangat tersebut.

Seperti halnya dengan perwujudan ekspresi kegiatan apresiatif, unsur garis juga dapat digunakan pada rancangan massa bangunan yang mengekspresikan sifat gerak dinamis dan penuh semangat. Berdasarkan hasil tinjauan pustaka, dapat diketahui bahwa garis lengkung dan zig-zag dapat membantu mewakili perwujudan ekspresi suasana gerak dan semangat. Unsur garis pada tampilan bangunan tersebut dapat pula terbentuk dari perbedaan warna, penonjolan dinding, atau komposisi bukaan. warna-warna terang/cerah, seperti merah, kuning atau jingga dapat dipertimbangkan penggunaannya.

Selain itu tampilan bangunan dituntut agar dapat menarik perhatian pengamat yang utamanya generasi muda. Untuk mencapai hal tersebut salah satu cara yang ditempuh adalah dengan membuat tampilan bangunan yang monumental dan tidak terduga ataupun mungkin terpikirkan sebelumnya oleh pengamat. Hal ini akan memunculkan rasa penasaran pada pengamat. Sehingga pengamat tertarik untuk memasuki bangunan. Kesenian mempunyai sifat berkembang dan tidak membeku, karena kesenian merupakan kegiatan yang bergerak dinamis dan hidup serta harus sesuai dengan perkembangan kehidupan masyarakat dan lingkungan. Oleh karena itu, nuansa modern sangat cocok diterapkan pada perancangan Pusat Pengembangan Seni Rupa di Surabaya.

Karakter dasar arsitektur modern adalah :

1. Menekankan pada fungsionalisme, “Kegunaan atau fungsi diletakkan di atas yang lain dalam menilai keindahan sesuatu, karena kegunaan sangat menentukan dalam kesenangan” (Souriau)
2. Purisme atau kemurnian, Ornamen pada bangunan hanya sedikit atau bahkan tanpa menggunakan ornamen sama sekali.
3. Rasional, Semua bentuk yang tidak dapat mengungkap alasan kenapa diibuat, tidak dapat dikatakan bagus” (Viollet-Le-Duc)

4. Arsitektur bukan semata- mata seni, “Dalam arsitektur modern para arsitek hendaknya berpola pikir bebas, tidak hanya selalu berpegang pada kaidah-kaidah yang sudah ada, terutama pandangan arsitektur semata- mata sebagai seni.” (Gaudet)
5. Asimetris, ketidaksetujuan untuk mengikuti atau mengulang konsep dan kaidah lama atau klasik. “ Simetris adalah pemaksaan untuk tujuan yang tidak mengacu kepada fungsi dan bersifat tidak jujur” (Gaudet)Semua sisi bangunan merupakan suatu kesatuan komposisi. Hal ini berlawanan dengan arsitektur klasik dan modern-eklektik dimana ornamen-ornamen serta elemen bangunan bukan merupakan satu kesatuan melainkan saling berdiri sendiri
6. berbentuk kubus, elemen bangunan seperti jendela, dinding atap dan lain-lain menyatu dalam komposisi bangunan.
7. pengoptimalan penggunaan teknologi, konstruksi dan struktur bangunan, material yang banyak dipergunakan antara lain kaca, besi, baja, dan beton bertulang atau kombinasinya yang membentuk komposisi massa bangunan.

4.5.7. Analisa Struktur Bangunan

Struktur merupakan sub elemen bangunan yang juga memerlukan penanganan yang baik. Pusat Pengembangan Seni Rupa di Surabaya di sini tentunya membutuhkan sistem struktur yang dapat membuat nyaman pelaku aktifitas di dalamnya sehingga bisa berkegiatan secara aman. Banyak alternatif sistem struktur yang dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam perpustakaan anak ini, diantaranya ialah sebagai berikut :

Tabel 4.13. Analisa struktur bangunan

No	Sistem struktur penyokong	Analisa	Keputusan
1	Struktur dinding pendukung sejajar <i>(parallel bearing walls)</i> 	<ul style="list-style-type: none"> o Sistem mekanis sehingga tidak memerlukan struktur inti o Tidak ada ruang bebas yang luas 	

2	<p>Struktur plat rata (<i>flat slab</i>)</p> 	<ul style="list-style-type: none"> o Tidak terdapat <i>deep beam</i> sehingga tinggi lantai dapat minimum 	
3	<p>Rangka kaku (<i>Rigid frame</i>)</p> 	<ul style="list-style-type: none"> o Kuat dan kokoh untuk bangunan 2 hingga 3 lantai 	<p>Menjadi alternatif utama dengan pertimbangan jumlah lantai untuk fungsi anak-anak maks.2 lantai.</p>
4	<p>Rangka kaku dan inti (<i>Rigid frame with core</i>)</p> 	<ul style="list-style-type: none"> o Dengan adanya <i>core</i> dapat mengatasi pengaruh simpangan o Inti sistem memuat mekanikal dan transportasi vertikal 	

Dengan beberapa analisa terhadap sistem struktur di atas, maka sistem *rigid frame* merupakan sistem yang sesuai dijadikan pertimbangan sistem struktur. Kekokohan dan kekuatan yang mencapai kuantitas 2 sampai 3 lantai bisa menjadi struktur yang efektif dan sesuai dengan kebutuhan dan persyaratan ruang pada Pusat Pengembangan Seni Rupa di Surabaya.

4.5.8. Analisa Sistem Utilitas Bangunan

Analisa sistem utilitas bangunan meliputi sistem penyediaan air bersih, pengolahan air kotor, penyediaan listrik, penyediaan jaringan komunikasi, penanggulangan kebakaran, dan penangkal petir.

1) Sistem penyediaan air bersih

Ada dua jaringan terpisah namun sejajar dalam sistem suplai air bersih, satunya ialah air untuk digunakan manusia dan satunya lagi untuk kebutuhan sistem mekanis dan pencegah kebakaran. Kebutuhan air bersih untuk Pusat Pengembangan Seni Rupa di Surabaya diperoleh dari PDAM. Diperlukan pompa air untuk menaikkan air dari sumber dibawah menuju bak atas yang kemudian akan didistribusikan ke dalam dan luar bangunan yang membutuhkan.

2) Sistem pengolahan air kotor

Air kotor adalah air bekas pakai yang sudah tidak memenuhi syarat kesehatan lagi dan harus dibuang agar tidak menimbulkan wabah penyakit. Alat pembuangan air kotor dapat berupa kamar mandi, wastafel, kran-kran cuci, WC, dan dapur. Air dari kamar mandi tidak boleh dibuang bersama-sama dengan air dari WC maupun dari dapur, jadi masing-masing harus dibuatkan pipa-pipa pembuangan sendiri-sendiri. Setelah sampai bawah, semua pipa/saluran pembuangan air kotor harus merupakan saluran tertutup di dalam tanah agar tidak menyebarkan bau yang tidak sedap dan mencegah tersebarnya bibit penyakit. Semua pipa dari WC harus masuk terlebih dahulu ke bak *septic tank* untuk diproses penghancuran kotoran, kemudian baru boleh di salurkan ke sumur resapan atau riol kota bersama-sama air dari kamar mandi, dapur, dan kran-kran cuci; sedangkan untuk air kotor dari kamar mandi dialirkan ke bak kontrol terlebih dahulu sebelum menuju sumur resapan; air kotor dari dapur dialirkan ke penangkap lemak terlebih dahulu sebelum menuju sumur resapan; sedangkan air kotor yang mengandung bahan-bahan kimia (berasal dari ruang produksi dan reproduksi) dialirkan menuju bak penetral terlebih dahulu sebelum menuju sumur resapan. Air hujan dialirkan ke bak kontrol di bawah yang di pasang sepanjang saluran terbuka sekeliling bangunan kemudian disalurkan menuju riol kota.

3) Sistem penyediaan listrik

Sistem elektris sebuah bangunan mensuplai daya listrik untuk penerangan, pemanas ruangan, dan operasi peralatan listrik. Sistem tersebut harus dipasang agar beroperasi dengan aman, handal, dan efisien. Daya listrik disuplai ke bangunan oleh perusahaan listrik/PLN, sedangkan untuk arus cadangan didapat dari genzet. Kabel layanan mula-mula dihubungkan ke meteran dan saklar pemutus, kemudian ke panel, lalu panel tersebut membagi daya listrik yang masuk menjadi beberapa sirkuit yang lebih kecil dan lebih mudah dikendalikan, serta dijaga dari kemungkinan menerima beban yang berlebihan dengan memanfaatkan alat pemutus arus (sekering). Sirkuit bercabang mendistribusikan arus listrik ke ruang-ruang interior dalam suatu bangunan dan keluar bangunan.

4) Sistem penanggulangan kebakaran

Pada bangunan Pusat Pengembangan Seni Rupa di Surabaya banyak terdapat bahan-bahan yang mudah terbakar, oleh karena itu alat penanggulangan kebakaran mutlak diberikan. Diusahakan agar penyebab kebakaran dan penyebaran api

serta asap dapat dicegah. Pada ruang-ruang yang sangat peka dan mudah terjadi kebakaran dapat dipasang alarm kebakaran yang bekerja secara otomatis atau tidak otomatis serta dapat juga memasang detektor asap (detektor berdasarkan pengamatan dan *ionisation*), detektor api, dan detektor panas (detektor maksimal dan differensial). Instalasi CO₂ digunakan untuk memadamkan kebakaran pada tahap awal dan untuk menerima konsentrasi CO₂ yang sangat efektif sampai bahaya penyalaan api dipadamkan. Instalasi alat siram (*sprinkler*)—alat padam dengan semprotan air yang dipasang pada plafon—dapat menggunakan jenis yang biasa (normal) atau yang lain. Selain hal tersebut masih terdapat instalasi pemadam kebakaran dengan menggunakan bubuk (campuran homogen bahan kimia yang cocok untuk memadamkan kebakaran), instalasi perlindungan ruang dengan memakai halon, instalasi pemadam kebakaran dengan memakai busa, serta instalasi penyusutan asap dan panas. Pada bangunan umum, sebaiknya juga dipasang *fire hydrant* (dapat berupa saluran air tanjakan basah, saluran tanjakan kering, dan saluran tanjakan yang basah dan kering), yaitu saluran air pemadam kebakaran berada di saluran/pipa yang dipasang kokoh di dalam instalasi dengan perlengkapan pemadam kebakaran dan perlengkapan sambungan selang yang dapat ditutup pada tempat pengambilan air pemadam kebakaran serta dapat menyemburkan air bertekanan.

4.5.9. Analisa sistem keamanan

Sistem pengamanan koleksi perpustakaan ekshibisi, dan galeri untuk mencegah kehilangan, penyobekan maupun bentuk pengrusakan yang lain oleh pemakai, dapat digunakan pintu pengaman, televisi monitor (CCTV), dan lainnya. Pada koleksi senirupa 3d dapat dijaga dengan cara menutup dengan kaca obyek-obyek yang akan dipamerkan.

4.6. Konsep Perencanaan Dan Perancangan Pusat Pengembangan Seni Rupa Jawa Timur Di Surabaya

Konsep perancangan ini dapat pula disebut sebagai kesimpulan dari uraian serta analisa yang dijadikan pedoman atau acuan yang dipakai pada tahap selanjutnya. Konsep perancangan Pusat Pengembangan Seni Rupa di Surabaya ini disusun berdasarkan pendekatan konsep yang dilakukan pada tahap sebelumnya.

4.6.1. Konsep Dasar Perancangan

Perencanaan dan perancangan bangunan Pusat Pengembangan Seni Rupa di Surabaya yang mendukung fungsi dan perannya sebagai wadah seni rupa,

melalui rancangan tampilan bangunan arsitektural yang mampu mengekspresikan dua karakter seni rupa yang diwadahi dan dapat menginteraksikan secara terpadu antara kegiatan apresiasi seni rupa dan kegiatan pembinaan keterampilan dan kreativitas seni rupa lewat pola penataan massa .

4.6.2. Konsep pola penataan massa

Pada perencanaan dan perancangan Pusat Pengembangan Seni Rupa Jawa Timur Di Surabaya, terdapat dua kegiatan utama yang hendak diinteraksikan melalui suatu pola penataan massa bangunan yang sesuai, serta mampu menunjukkan hubungan/interaksi tersebut. Dua kegiatan utama tersebut adalah kegiatan apresiasi seni rupa dan kegiatan pembinaan ketrampilan dan kreatifitas kesenirupaan. Berdasarkan hasil tinjauan pustaka dan hasil analisa, walaupun saling berkaitan satu sama lain, kelompok kegiatan apresiasi seni rupa dan kegiatan pembinaan ketrampilan dan kreatifitas kesenirupaan memiliki sifat/karakter yang berbeda, dengan tuntutan rancangan wadah yang berbeda pula.

Untuk menunjukkan keterkaitan dan interaksi antara kegiatan apresiasi seni rupa dengan kegiatan pembinaan ketrampilan dan kreatifitas kesenirupaan melalui rancangan arsitektural, namun dengan tetap memberikan identitas sesuai sifat/karakter dan tuntutan wadahnya masing-masing, maka konsep yang diterapkan adalah penataan massa dengan perpaduan pola *interlocking spaces* dan *spaces linked by a common space*. Hal ini didasarkan pada:

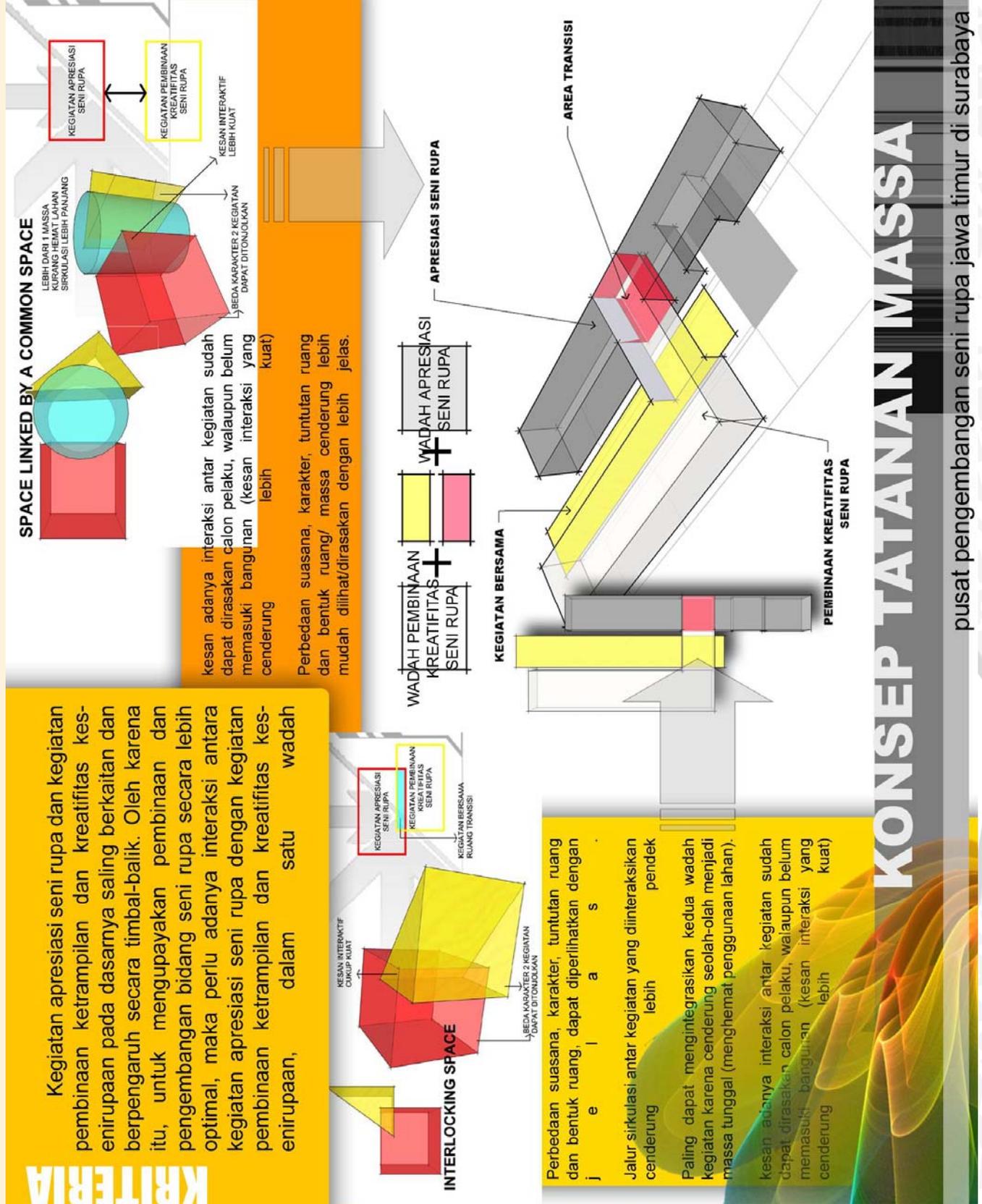
1. Hubungan timbal balik/interaksi antar kegiatan apresiasi seni rupa dengan kegiatan pembinaan ketrampilan dan kreatifitas kesenirupaan dapat ditonjolkan dengan lebih kuat dan sudah dapat dirasakan oleh pelaku kegiatan walaupun belum memasuki massa bangunan (mendukung konsep dalam menjawab rumusan masalah pertama).
2. Perbedaan suasana, karakter, tuntutan ruang dan bentuk massa antara kegiatan apresiasi seni rupa yang cenderung bersifat pasif, tenang, diam, merenung, dengan kegiatan pembinaan ketrampilan dan kreatifitas kesenirupaan yang cenderung bersifat aktif, gerak dinamis dan penuh semangat/ekspresif, cenderung untuk lebih mudah dilihat, dirasakan atau diekspresikan secara jelas (mendukung konsep dalam menjawab rumusan masalah kedua).



Gambar 4.20. Konsep Bentuk Interaksi Dan Pola Hubungan Antar Massa pada Pusat Pengembangan Seni Rupa Di Surabaya

Sumber : hasil analisa

Hall bersama atau plaza sebagai ruang pengikat berfungsi untuk menerima semua pengunjung yang datang, untuk kemudian mengarahkannya ke masing-masing kegiatan yang hendak dituju. Adapun area ruang pameran outdoor sebagai perantara ditujukan untuk menguatkan interaksi antara kegiatan apresiasi seni rupa dengan kegiatan olah kreatifitas seni rupa. Hal ini dikarenakan pada fasilitas tersebut terjadi interaksi langsung antara penonton (kegiatan apresiasi) dengan pementas pertunjukan (kegiatan olah ketrampilan dan kreatifitas kesenirupaan).



Gambar 4.21. Konsep Bentuk Interaksi Dan Pola Hubungan Antar Massa pada Pusat Pengembangan Seni Rupa Di Surabaya

Sumber : hasil analisa

4.6.3. Konsep Bentuk dan Tampilan Bangunan

4.6.3.1. Konsep bentuk

1. Ekspresi Karakter Kegiatan Apresiatif Seni Rupa Pada Bentuk Dasar Bangunan

Walaupun bersifat rekreatif, kegiatan apresiasi seni rupa sesungguhnya merupakan aktifitas yang cenderung diam dan pasif, yang menuntut ketenangan dan konsentrasi dalam merenungkan serta menghayati nilai/makna sebuah karya seni rupa. Oleh karena itu, bentuk massa bangunan yang mewadahnya pun perlu mendukung dan mengekspresikan kesan sederhana dan tenang. Adapun bentuk pengekspresian karakter dari kegiatan apresiasi seni rupa yang bersifat pasif, diam, tenang tersebut pada rancangan bentuk dasar bangunan dapat dicapai antara lain melalui penerapan bentuk-bentuk geometris persegi empat (segi empat beraturan) yang mewakili kesan tenang dan sederhana pada bentukan massa bangunan, namun tetap memasukkan unsur gerak dinamis dari sifat rekreatif kegiatan apresiasi seni rupa. Unsur gerak dinamis tersebut dicapai melalui sedikit permainan bentuk dasar persegi empat).

2. Ekspresi Karakter Kegiatan Kreatif Seni Rupa Pada Bentuk Dasar Bangunan

Walaupun bersifat edukatif, kegiatan pembinaan ketrampilan dan kreatifitas kecenirupaan tidak formal/resmi atau kaku. Kegiatan penciptaan karya seni rupa menuntut daya kreatifitas tinggi dari para pelakunya, yang perlu didukung dan diekspresikan pula melalui karakter wadah kegiatan yang berkesan aktif, penuh gerak yang dinamis dan bersemangat. Adapun bentuk pengekspresian karakter dan kegiatan pembinaan ketrampilan dan kreatifitas seni rupa yang bersifat aktif, gerak dan semangat tersebut pada rancangan bentuk dasar bangunan dapat dicapai antara lain melalui:

- a. Penerapan permainan bentuk dasar persegi empat yang mewakili sifat gerak dinamis pada bentukan massa bangunan.
- b. Penggabungan dengan bentuk persegi empat yang lain yang dibelokkan sehingga mengesankan adanya pergerakan

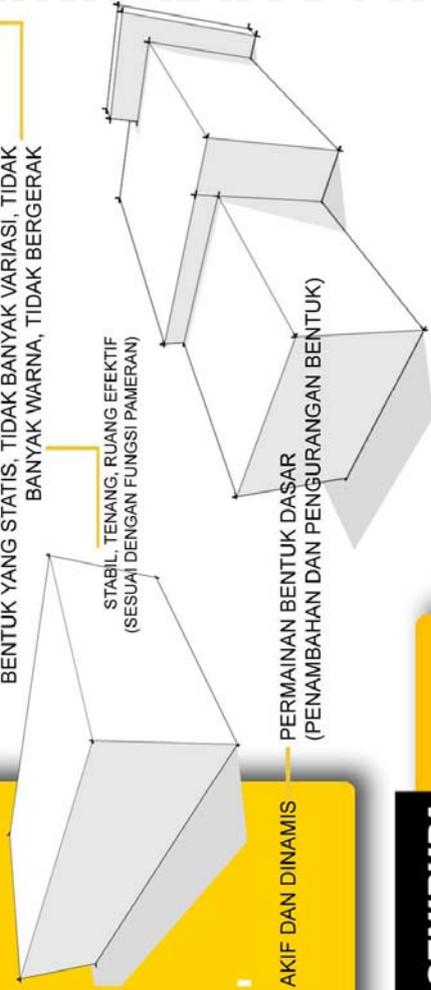
PUSAT PENGEMBANGAN SENI RUPA JAWA TIMUR DI SURABAYA

APRESIASI SENIRUPA

Bentuk sifat rekreatif dalam wadah apresiasi seni rupa lebih merupakan perwujudan dari suasana diam merenung dan merasakan nilai-nilai suatu Karya seni. Diskusi antara seniman dan pengunjung memberi sifat aktif dan dinamis pada wadah tersebut

REKREATIF

PENGHAYATAN, PEMAHAMAN, KONSENTRASI DENGAN CARA DIAM - MERENUNG BENTUK YANG STATIS, TIDAK BANYAK VARIASI, TIDAK BANYAK WARNA, TIDAK BERGERAK

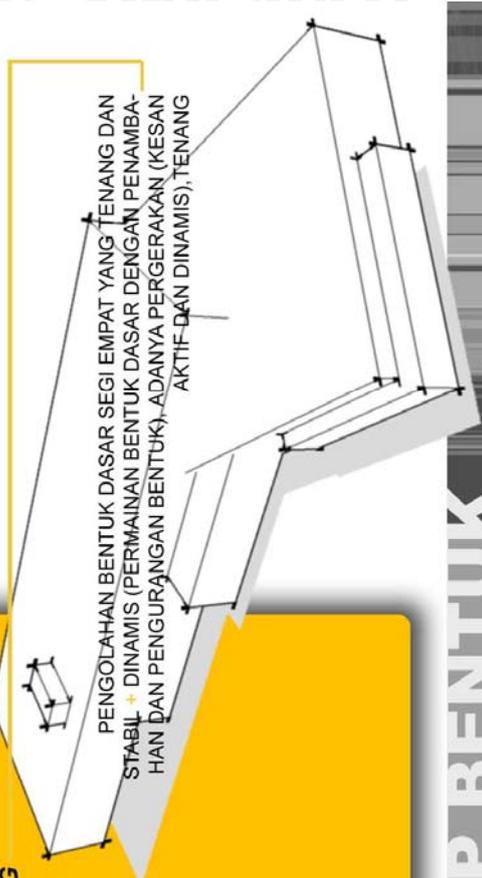


PEMBINAAN KREATIFITAS SENIRUPA

KREATIF, AKTIF DAN DINAMIS + TENANG

wadah kegiatan pembinaan ketrampilan dan kreatifitas berkarya seni rupa lebih bersifat aktif, serta mengutamakan kebebasan berekspresi untuk mengungkapkan ide atau perasaan ke dalam bentuk karya seni rupa secara kreatif tetapi dipadukan dengan sifat tenang dari proses belajar mengajar pada wadah tersebut

PENGOLAHAN BENTUK DASAR SEGI EMPAT YANG TENANG DAN STABIL + DINAMIS (PERMAINAN BENTUK DASAR DENGAN PENAMBAHAN DAN PENGURANGAN BENTUK), ADANYA PERGERAKAN (KESAN AKTIF DAN DINAMIS), TENANG



KONSEP BENTUK

pusat pengembangan seni rupa jawa timur di surabaya

Gambar 4.22. Konsep Bentuk Dasar Pusat Pengembangan Seni Rupa Di Surabaya

Sumber : hasil analisa

4.6.3.2. Konsep Tampilan

tampilan bangunan dituntut agar dapat menarik perhatian pengamat yang utamanya generasi muda. Untuk mencapai hal tersebut salah satu cara yang ditempuh adalah dengan membuat tampilan bangunan yang monumental dan tidak terduga ataupun mungkin terpikirkan sebelumnya oleh pengamat. Hal ini akan memunculkan rasa penasaran pada pengamat. Sehingga pengamat tertarik untuk memasuki bangunan. Selain itu, kesenian mempunyai sifat berkembang dan tidak membeku, karena kesenian merupakan kegiatan yang bergerak dinamis dan hidup serta harus sesuai dengan perkembangan kehidupan masyarakat dan lingkungan. Oleh karena itu, nuansa modern sangat cocok diterapkan pada perancangan Pusat Pengembangan Seni Rupa di Surabaya.

1. Ekspresi Karakter Kegiatan Apresiatif Seni Rupa Pada Tampilan Bangunan

Karakter dari kegiatan apresiasi seni rupa yang bersifat pasif, diam, tenang tersebut dalam tampilan bangunan diwujudkan dalam hal hal berikut :

- a. Minimalisasi bukaan pada fasad bangunan .
- b. Penerapan unsur garis-garis lurus vertikal atau horizontal pada fasad bangunan untuk memberikan kesan tenang dan pasif.
- c. Penggunaan warna redup/lembut untuk memberikan kesan tenang (seperti abu-abu dan putih).
- d. Penggunaan tekstur halus pada fasad.

2. Ekspresi Karakter Kegiatan Kreatif Seni Rupa Pada Bentuk Dasar Bangunan

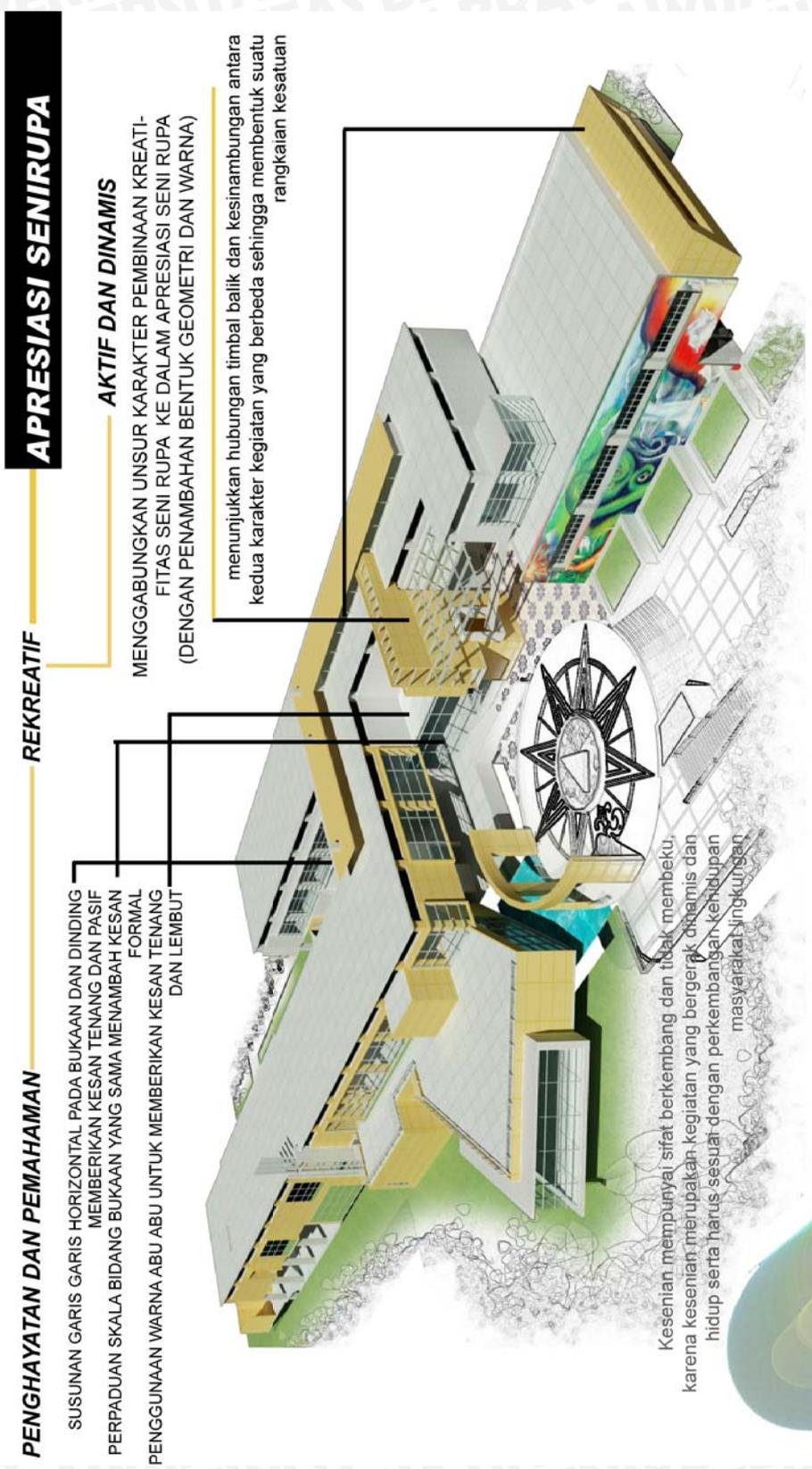
Adapun bentuk pengekspresian karakter dan kegiatan pembinaan ketrampilan dan kreatifitas seni rupa yang bersifat aktif, gerak dan semangat tersebut pada rancangan bentuk dasar bangunan dapat dicapai antara lain melalui

- a. Perpaduan skala besar dan kecil pada komposisi bukaan fasad bangunan untuk memberikan kesan dinamis.
- b. Penerapan unsur unsur warna yang bersifat aktif dan dinamis seperti kuning, oranye dan merah.
- c. Penggunaan tekstur kasar pada fasad.

Karakter dasar arsitektur modern yang dimunculkan pada bangunan Pusat Pengembangan Seni Rupa di Surabaya. adalah :

1. Menekankan pada fungsionalisme, Kegunaan atau fungsi diletakkan di atas yang lain dalam menilai keindahan sesuatu, karena kegunaan sangat menentukan dalam kesenangan
2. Purisme atau kemurnian, Ornamen pada bangunan hanya sedikit atau bahkan tanpa menggunakan ornamen sama sekali.
3. Asimetris, ketidaksetujuan untuk mengikuti atau mengulang konsep dan kaidah lama atau klasik. “ Simetris adalah pemaksaan untuk tujuan yang tidak mengacu kepada fungsi dan bersifat tidak jujur” (Gaudet)Semua sisi bangunan merupakan suatu kesatuan komposisi. Hal ini berlawanan dengan arsitektur klasik dan modern-eklektik dimana ornamen-ornamen serta elemen bangunan bukan merupakan satu kesatuan melainkan saling berdiri sendiri
4. berbentuk kubus, elemen bangunan seperti jendela, dinding atap dan lain-lain menyatu dalam komposisi bangunan.





PENGHAYATAN DAN PEMAHAMAN

SUSUNAN GARIS HORIZONTAL PADA BUKAAN DAN DINDING MEMBERIKAN KESAN TENANG DAN PASIF PERPADUAN SKALA BIDANG BUKAAN YANG SAMA MENAMBAH KESAN FORMAL PENGGUNAAN WARNA ABU ABU UNTUK MEMBERIKAN KESAN TENANG DAN LEMBUT

REKREATIF

MENGGABUNGAN UNSUR KARAKTER PEMBINAAN KREATIFITAS SENI RUPA KE DALAM APRESIASI SENI RUPA (DENGAN PENAMBAHAN BENTUK GEOMETRI DAN WARNA)

menunjukkan hubungan timbal balik dan kesinambungan antara kedua karakter kegiatan yang berbeda sehingga membentuk suatu rangkaian kesatuan

Kesenian mempunyai sifat berkembang dan tidak membeku, karena kesenian merupakan kegiatan yang bergerak dinamis dan hidup serta harus sesuai dengan perkembangan kehidupan masyarakat lingkungan

PEMBINAAN KREATIFITAS SENIRUPA

KREATIF, AKTIF DAN DINAMIS

GABUNGAN BENTUK GEOMETRI MEMBERIKAN KESAN ADANYA PERGERAKAN PERMAINAN SKALA KECIL DAN BESAR PADA BIDANG BUKAAN PENGGUNAAN WARNA ORANYE YANG MEMBERIKAN KARAKTER SEMANGAT DAN KREATIVITAS

KONSEP TAMPILAN

pusat pengembangan seni rupa jawa timur di surabaya

Gambar 4.23. Konsep Tampilan bangunan Pusat Pengembangan Seni Rupa Di Surabaya

Sumber : hasil analisa

4.6.4. Konsep Ruang

4.6.4.1. Konsep Penentuan Jenis Ruang

Penentuan jenis ruang diperoleh dari hasil tahapan kegiatan berapresiasi, yang terdiri dari:

1. Tahapan pengenalan terhadap seni rupa, yang menghasilkan ruang pameran temporer atau exhibition hall dan area outdoor gallery
2. Tahapan pemahaman, yang menghasilkan ruang pameran tetap, ruang auditorium, dan ruang perpustakaan.
3. Tahapan penikmatan, yang menghasilkan ruang pelatihan keterampilan atau workshop.

Konsep ini berpengaruh juga pada sirkulasi ruang yang secara berurutan mengikuti tahapan di atas agar pengunjung bisa mengerti dan merasakan tahapan-tahapan dalam berkegiatan seni rupa. Tetapi diberikan juga sirkulasi kepada pengunjung untuk mengakses setiap ruang tanpa harus mengikuti tahapan di atas, karena pada dasarnya dalam tahapan berkegiatan seni rupa tidak selalu berurutan tetapi juga bisa berulang dan meloncat.

4.6.4.2. Konsep Ruang Pameran

1. Sirkulasi

Dari hasil analisa terhadap sirkulasi ruang pameran, maka dapat diketahui bahwa sistem sirkulasi yang paling tepat untuk diterapkan pada ruang pameran Pusat Pengembangan Seni Rupa Di Surabaya adalah sistem sirkulasi **berliku**. Akan tetapi penggunaan sistem sirkulasi berliku pun dapat terjadi dalam bentuk yang berbeda, yaitu sistem sirkulasi berliku tanpa pilihan, dan sistem sirkulasi berliku dengan pilihan. Keduanya memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing.

Sesuai dengan konsep dasar perencanaan dan perancangan, ruang pameran sebagai wadah kegiatan apresiasi seni rupa diupayakan untuk dapat mendukung aktifitas perenungan dan penghayatan karya seni rupa yang menuntut konsentrasi. Oleh karena itu bukaan ke luar ruangan pada ruang pameran cenderung diminimalkan. Dengan adanya kecenderungan minimalisasi bukaan tersebut, maka koridor panjang yang terjadi pada penggunaan sistem sirkulasi berliku tanpa pilihan, diupayakan tidak terjadi karena akan menimbulkan kebosanan pada pengunjung. Namun cross antar pengunjung yang terjadi pada sistem sirkulasi berliku dengan pilihan, juga dapat mengganggu konsentrasi pengunjung. Oleh karena itu, maka diupayakan agar sistem sirkulasi yang diterapkan dapat menghindari kedua hal tersebut di atas, yaitu sistem sirkulasi yang

meminimalkan koridor yang panjang dan membosankan, serta meminimalkan atau bahkan meniadakan terjadinya cross antar pengunjung pameran.

4.6.5. Konsep Struktur Bangunan

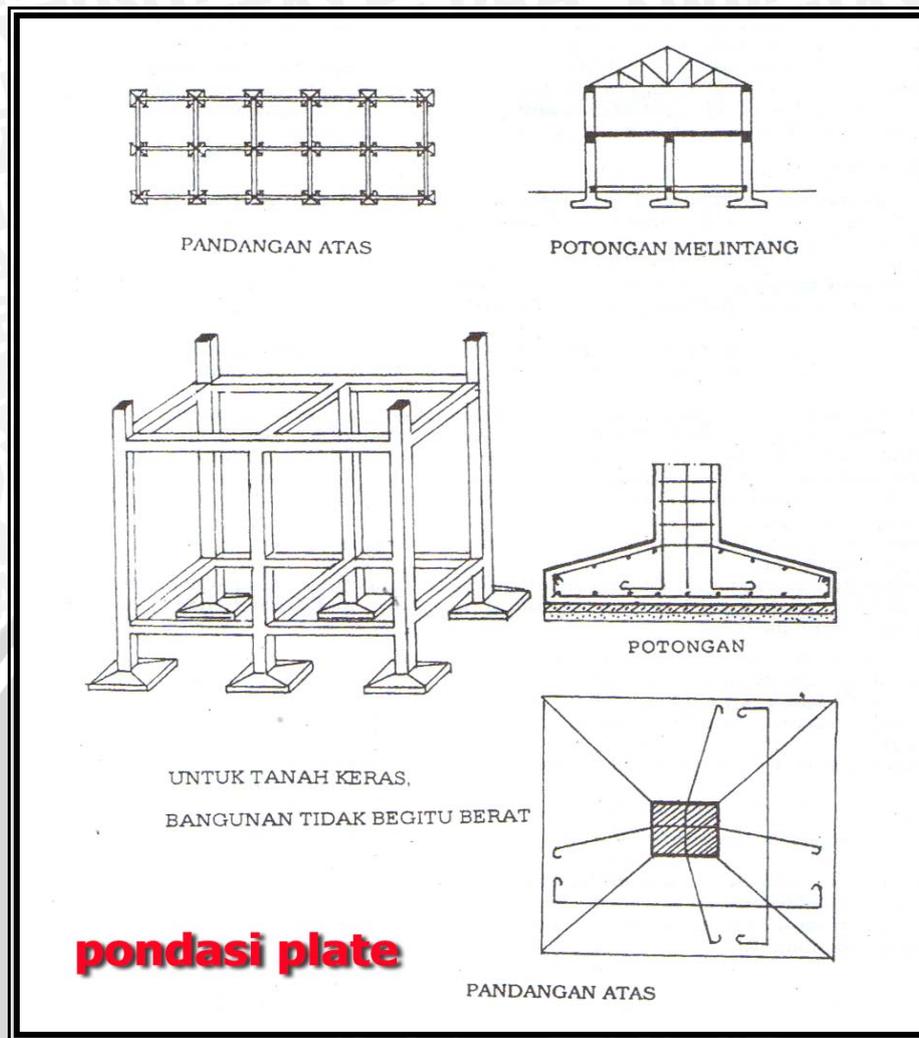
Badasarkan konsep dasar, bentuk massa dan tampilan bangunan Pusat Pengembangan Seni Rupa Di Surabaya diupayakan dapat membenkan kesan dinamis dan menarik, sehingga mendukung dan mengekspresikan karakter apresiatir dan kreatif dari kegiatan seni rupa yang diwadahnya. Adapun sistem struktur yang digunakan, didasarkan pada pertimbangan bahwa sistem struktur tersebut dapat mendukung konsep bentuk massa bangunan yang diinginkan, serta sesuai dengan tuntutan luas ruang yang diwadhahi.

Pusat Pengembangan Seni Rupa Di Surabaya menggunakan konsep bangunan modern guna menyesuaikan dengan fungsi bangunan seni rupa yang modern,rekreatif,aktif dan dinamis. Untuk mendukung tema tersebut struktur *Grid Frame Work (Simple Monolithic Grid)*, (rangkaian rangka batang yang simetris pada arah longitudinal dan transversal, secara simultan memikul beban sebagai satu kesatuan sistem.) atap bangunan menyesuaikan dengan analisa struktur yang disesuaikan dengan konsep rancangan

Konsep struktur pada perancangan Pusat Pengembangan Seni Rupa Di Surabaya ini dibagi menjadi 4 bagian yaitu :

1. Pondasi.

Bagian bawah bangunan menggunakan pondasi plate ditunjang dengan adanya ruang *basement* juga untuk menahan beban yang berada diatasnya, selain menjadi ruang fungsional untuk fungsi utilitas.



Gambar. 4.24. Struktur Pondasi plat
 Sumber : Daniel schoedeck, struktur bangunan bertingkat banyak.

2. Bahan Struktur.

Bahan struktur bangunan Pusat Pengembangan Seni Rupa Di Surabaya ini dipilih menggunakan bahan yang ringan. serta modern, Bahan yang digunakan adalah kombinasi antara beton dan kaca dan baja ringan. Beton digunakan untuk struktur kaki bangunan yaitu struktur pondasi dan badan bangunan dan kepala bangunan yaitu struktur utama (kolom balok). Penggunaan beton sebagai struktur pondasi diantaranya disebabkan oleh sifatnya yang lebih tahan terhadap kondisi tanah apapun. Sedangkan baja digunakan sebagai struktur atap karena penggunaan baja lebih efektif serta efisien untuk digunakan pada atap dengan bentang yang lebar.

3. Kolom.

Kolom terdiri dari 2 macam yaitu kolom struktur dan kolom praktis. Kolom struktur pada Pusat Pengembangan Seni Rupa Di Surabaya ini adalah kolom beton

4. Atap.

Atap pada bangunan yaitu menggunakan atap datar dengan bahan beton bertulang.

5. Sistem Struktur.

Pemilihan sistem struktur dipengaruhi oleh grid modular dengan bentuk persegi dengan jarak 6 x 6 meter. Struktur rangka (kolom-balok) pada bangunan menggunakan struktur beton dengan bentang 6 x 6 meter. Kolom struktur menggunakan kolom beton persegi dengan ukuran 50 x 50 cm.

4.6.6. Konsep Utilitas Bangunan

Konsep utilitas bangunan Pusat Pengembangan Seni Rupa Di Surabaya yang digunakan adalah :

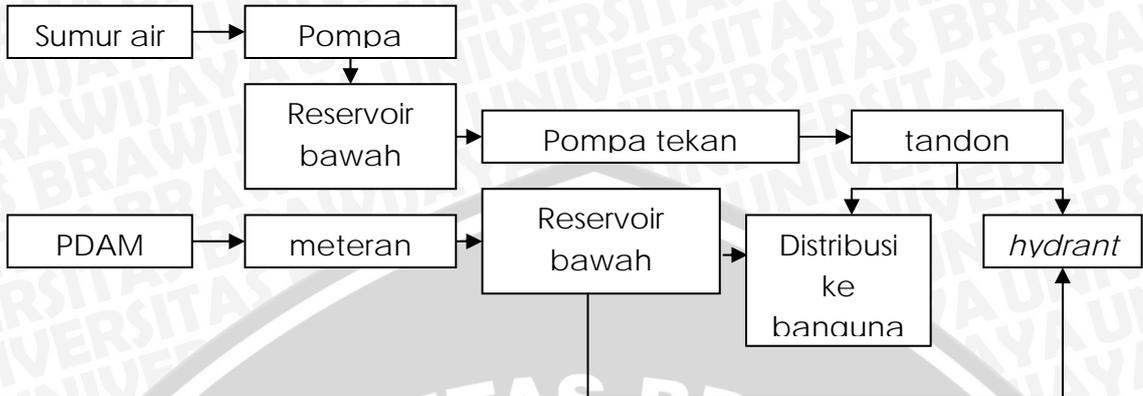
1. Sistem Penyediaan Air Bersih

Sumber utama dalam system penyediaan air bersih adalah air tanah, sedangkan PDAM hanya digunakan sebagai cadangan persediaan. Air tanah bersumber dari pengeboran tanah dan dipompa dengan pompa hisap.

Suplai air tanah dialirkan ke dalam tandon yang terletak di bagian timur laut tapak (kontur tertinggi, berdekatan dengan area parkir) dan di bagian barat laut tapak (berdekatan dengan loading dock) dengan memakai reservoir bawah tanah. Suplai air dari tandon dialirkan ke masing-masing bangunan. Untuk semua bangunan, tekanan air memakai kekuatan gravitasi bumi kecuali untuk beberapa unit yang memerlukan tekanan yang cukup besar (kolam dan *hydrant*).

Air yang disalurkan ke bangunan berlantai dua memakai sistem *loop*, yaitu pipa yang mengelilingi bangunan. Sistem ini dilengkapi beberapa *valve* di beberapa tempat untuk mencegah kerusakan pada keseluruhan system bila terjadi kerusakan. Sedangkan sumber air dari PDAM disalurkan langsung ke reservoir yang terpisah dengan reservoir air sumur. Air PDAM dipakai untuk keperluan yang memerlukan air

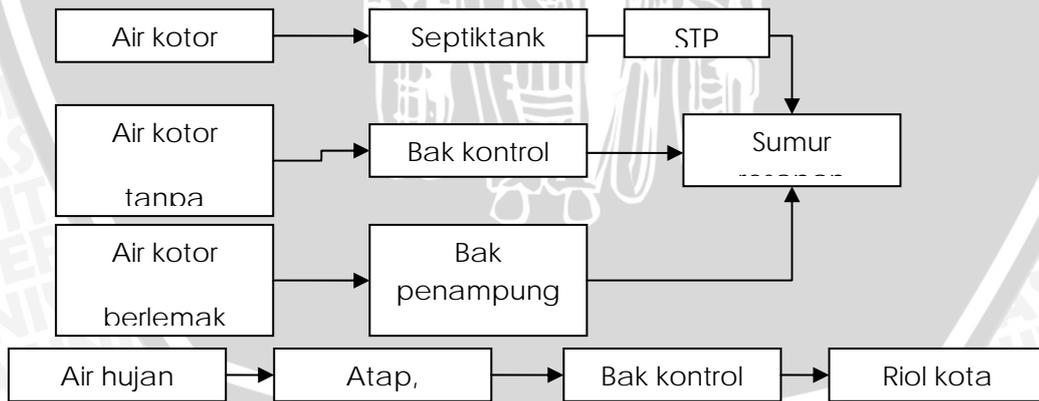
yang benar-benar bersih yaitu unit *food beverage*, restoran dan kafe yang dipakai untuk konsumsi. Lebih jelasnya dapat dilihat dari diagram berikut.



Gambar 4.25. Diagram sistem distribusi air bersih

2. Sistem Pembuangan Air Kotor

Pembuangan kotoran yang berasal dari WC, dilakukan dengan mengalirkan kotoran melalui *shaft-shaft* vertikal yang menuju *septictank*. Pada bangunan berlantai satu, kotoran dialirkan langsung ke *septictank* melalui pipa-pipa kotoran. Kotoran yang sudah melalui proses di dalam *septictank* lalu dialirkan ke *sewage treatment plant (STP)*, setelah itu baru dialirkan ke sumur resapan. *Septictank* terdapat pada setiap unit bangunan.

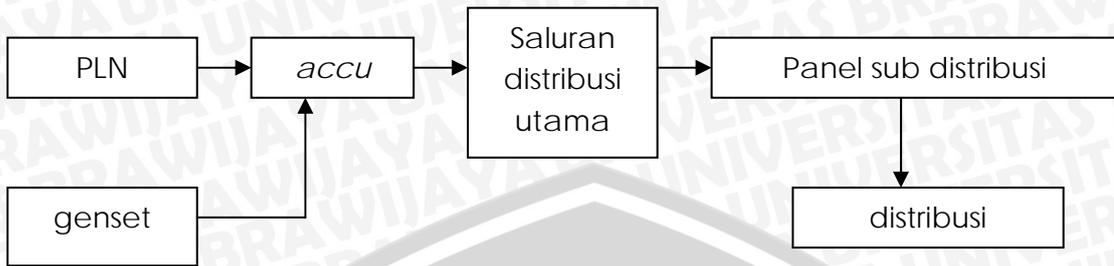


Gambar 4.26. Diagram sistem Pembuangan air kotor

3. Sistem Aliran Tenaga Listrik

Tenaga listrik terutama berasal dari PLN dengan generator set sebagai sumber cadangan terutama pada saat kegiatan seni yang membutuhkan daya listrik di atas normal. Generator set dihubungkan dengan system accu untuk

menyimpan cadangan listrik dalam mengantisipasi bila terjadi kematian pada aliran listrik PLN. Lebih jelasnya adalah pada diagram berikut:

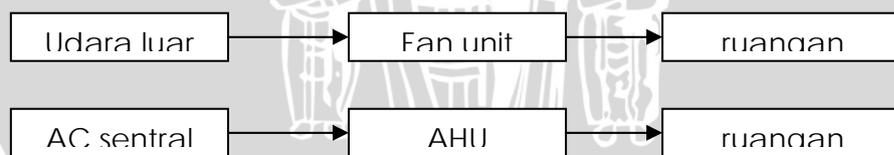


Gambar 4.27. Diagram Pendistribusian listrik

4. Sistem Penghawaan

Sistem penghawaan menggunakan penghawaan alami dan buatan. Sistem penghawaan alami dipakai pada bangunan yang tidak menuntut penghawaan khusus. Pada bangunan-bangunan tersebut hanya dilengkapi dengan *cooling fan* yang dipasang secara independen. Sedangkan sistem penghawaan buatan digunakan pada ruangan-ruangan yang menuntut udara segar terutama bangunan-bangunan tertutup dan bangunan-bangunan teknis.

Sistem penghawaan buatan yang digunakan adalah sistem AC sentral. Sistem mesin dipasang dekat dengan ruang-ruang yang membutuhkan. Mesin-mesin AHU dipasang untuk mengalirkan oksigen ke dalam ruang, seperti pada diagram berikut

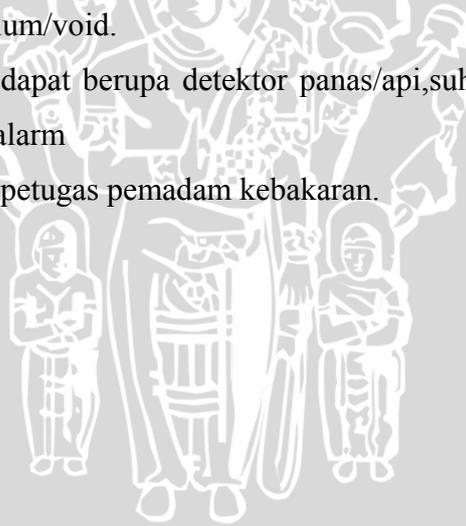


Gambar 4.28. Skema sistem Penghawaan

5. Sistem Pemadam Kebakaran

Untuk mencegah bahaya kebakaran, kerugian material bahkan korban jiwa, maka dibutuhkan peralatan pencegah kebakaran yang berbeda-beda dengan fungsi yang disesuaikan dengan kebutuhan yang ada. Pusat Pengembangan Seni Rupa Di Surabaya Peralatan pencegah kebakaran tersebut antara lain adalah :

1. Hidran air, terletak di luar bangunan dan digunakan untuk mengakomodasi kebutuhan air untuk pemadam kebakaran secara spontan. Hidran dibagi dua jenis, yaitu hidran di luar bangunan dan di dalam bangunan / FHC (*Fire Host Cabinet*).
2. *Control ducting/fire damper* adalah alat untuk menutup lubang saat terjadi kebakaran agar tak menjalar ke ruangan lain. Alat ini dapat dipasang pada saluran utilitas, misalnya saluran AC.
3. *Sprinkler*/alat penyemprot air dalam bangunan. Biasanya digunakan pada bangunan bertingkat. Memerlukan alat pelengkap lainnya seperti sumber air, pompa tekan, kepala sprinkler.
4. *Halon*, sebagai alat pemadam kebakaran pada ruangan yang menuntut tidak adanya air. Alat serupa dengan halon adalah fire extinguisher yang banyak digunakan.
5. *Vent and exhaust*, yang akan memompa asap kebakaran keluar bangunan, biasanya diletakkan pada sirkulasi darurat kebakaran, misalnya koridor utama dan tangga darurat. Dapat pula dipasang pada bangunan yang memiliki ruang terbuka yang menerus seperti atrium/void.
6. Alat deteksi kebakaran, dapat berupa detektor panas/api,suhu, detektor asap dan alat peringatan bahaya / alarm
7. Alat komunikasi dengan petugas pemadam kebakaran.



BAB V PENUTUP

5.1. Simpulan

Seni rupa sebagai salah satu kebudayaan manusia, merupakan salah satu media ekspresi yang menanamkan kepekaan rasa dan menyeimbangkan emosi dalam diri seseorang. Kegiatan apresiasi seni rupa yang bersifat rekreatif dalam mendatangkan pengalaman dan kesenangan tersendiri dan kegiatan pembinaan kreatifitas seni rupa yang bersifat edukatif yang mampu merangsang daya cipta untuk membuat karya seni yang bersifat estetik, diharapkan mampu meningkatkan kualitas seni rupa itu sendiri. Untuk bisa mewadahi keinginan tersebut, maka dibutuhkan adanya sebuah fasilitas yang bisa memenuhi tuntutan tersebut. Karena hingga saat ini di kota Surabaya masih belum ada fasilitas yang mewadahi kedua fungsi tersebut diatas.

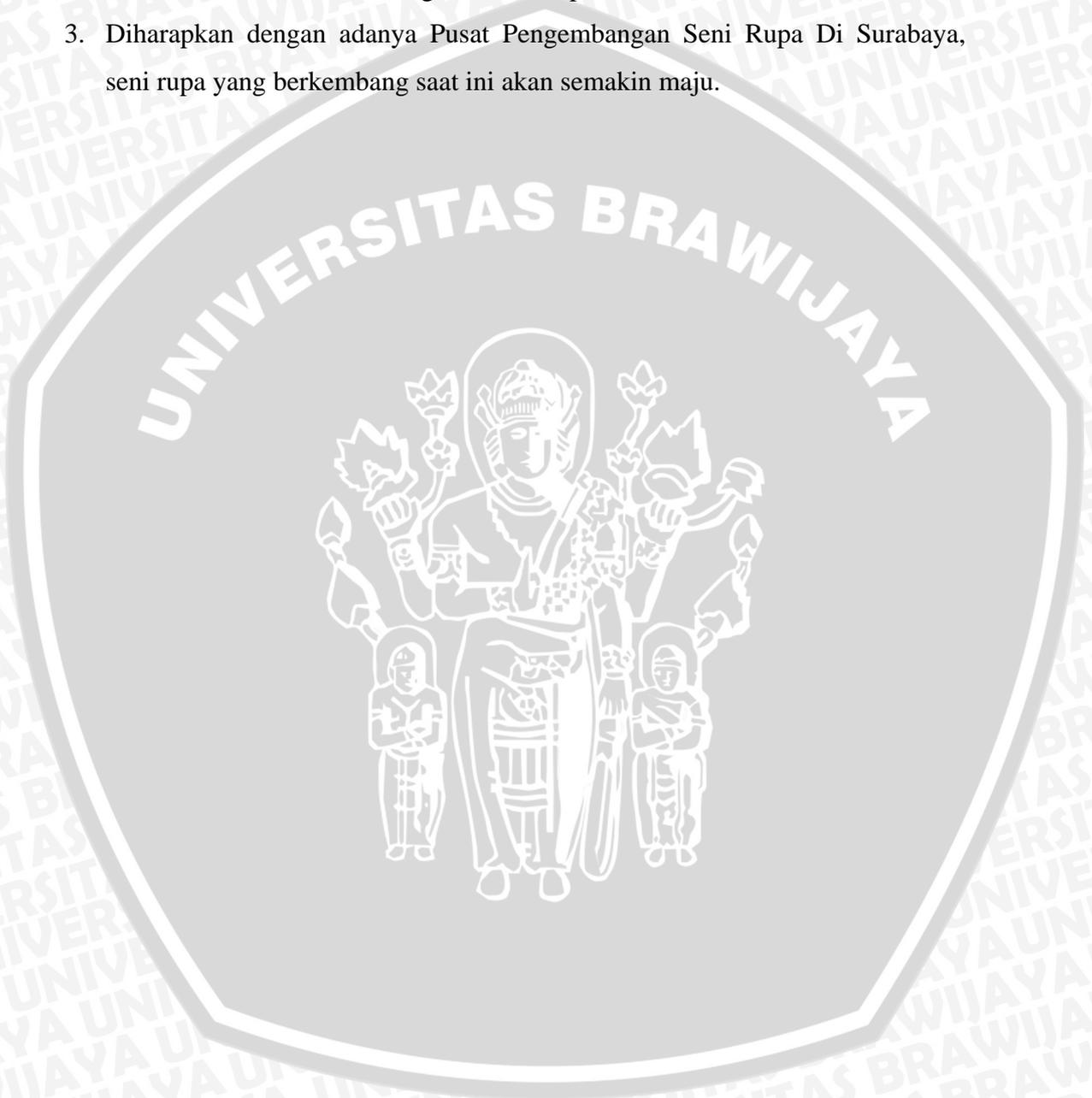
Dalam perancangan fasilitas ini, ada dua hal yang menjadi permasalahan, yaitu bagaimana menggabungkan fungsi apresiasi seni rupa dan pembinaan kreativitas seni rupa yang memiliki karakter berbeda dalam suatu kompleks bangunan dan bagaimana merancang bentuk dan tampilan bangunan Pusat Pengembangan Seni Rupa Di Surabaya yang sesuai dengan karakter kegiatan yang diwadahi didalamnya.

Dengan melihat kedua masalah diatas maka dilakukan pendekatan atau analisa-analisa. Analisa dimulai dari analisa teori buku-buku kemudian analisa studi perbandingan, setelah itu keduanya dianalisa dengan dibandingkan dengan analisa perencanaan. Dengan melakukan perbandingan tersebut, diharapkan mampu memilah dan memilih mana yang dapat diambil dan mana yang tidak dapat diambil. Setelah itu barulah dibuat sebuah konsep dari hasil analisa tersebut dan hasilnya menjadi jawaban dari permasalahan diatas.

5.2 Saran

Saran-saran yang patut untuk diberikan setelah menyelesaikan hasil dan pembahasan mengenai seni rupa ini adalah

1. Perlu adanya sebuah fasilitas untuk mengapresiasi dan berkreasi dalam seni rupa, yang dapat memenuhi kebutuhan masyarakat serta pelaku seni.
2. Keberadaan Pusat Pengembangan Seni Rupa Di Surabaya ini dapat memenuhi kebutuhan masyarakat akan adanya fasilitas yang mampu mewadahi aktifitas dalam kegiatan seni rupa.
3. Diharapkan dengan adanya Pusat Pengembangan Seni Rupa Di Surabaya, seni rupa yang berkembang saat ini akan semakin maju.



DAFTAR PUSTAKA

- Anonym. 1989. *Pedoman Laboratorium Pendidikan Seni Rupa FPBS IKIP Malang*. Malang: Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan
- Arg, Isaac. 1986. *Pendekatan Kepada Perancangan Arsitektur*. Bandung : Intermatra.
- Ashihara, Yoshinobu. 1983. *Exterior In Design Architecture*, Jilid I, Cetakan I, terjemahan Sugeng Gunadi. Surabaya : PT. Dian Surya.
- Bandem, I Made.1999. "*Peranan Seni Dan Budaya Dalam Pengembangan Pariwisata*" Mudra, Jurnal Sent Budaya. No. 7,tahun VII. Februari 1.999. Denpasar :UPT Penerbitan Sekolah Tinggi Seni Indonesia.
- Ching, D.K.Francis. 1979. *Architecture : Form, Space And Order*. Jilid I, cetakan I, terjemahan Paulus Hanoto Adjie. Jakarta : Erlangga.
- Ching, D.K.Francis. 2000. *Arsitektur Bentuk Ruang Dan Tatanan*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Garha, Oho dan M. Idris.1980. *Pendidikan Kesenian Seni Rupa*. Jakarta : Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan.
- Garha, Oho dan M. Idris.1979. *Pendidikan Kesenian Seni Rupa*. Jakarta : CV.angka. Laksmiwati, Triandi. 1989. *Unsur-Unsur Dan Prinsip-Prinsip Dasar Perancangan Interior*. Jakarta :CV. Rama M.G.
- Laksmiwati, Triandi. (1989). *Perancangan Interior: Unsur-unsur dan Prinsip-prinsip Dasar*. Jakarta: Rama MG
- Neufert, Ernst. 1992. *Architect's Data*. Jilid I, cetakan V, terjemahan Sjamsul Amril. Jakarta :Erlangga.
- Reed, Carl. 1979. *Early Adolescent Art Education*. Illinois : Chas A. Bennet Co.,Inc
- Santosa, Herry. 2001. "*Kekosongan Dalain Arsitektur : Eksplorasi Kekosongan Dalam Ruang Arsitektur*". Jurnal Teknik. No. 3, volume VII. Agustus 2001.Malang Fakultas Teknik Universitas Brawijaya.
- Setjoatmodjo, Pranjoto. 1979. "*Peningkatan Apresiasi Seni Di Lingkungan Kampus*" *Warta Scientia*. No-29, tahun X, Juni 1979.
- Sumadio, Bambang. 1996/1997. *Bunga Rampai Permuseuman*. Jakarta : Direktorat

Pemuseuman Dirjen Kebudayaan.

Susilahadi, K. 1984." Peranan Seni Dalam Kehidupan Adolescent". *Warta Scientia*.

No.38, tahun XII. Juni 1984. Malang :Institut Keguruan Dan Ilmu Pendidikan.

Widodo, Indra. (2005). "Pengembangan Balai Pemuda Surabaya Sebagai Gedung Seni

Pertunjukan," Skripsi, Jurusan Arsitektur FT. Universitas Brawijaya, Malang.

<http://www.surabaya.go.id/geografis-surabaya/profil-dan-prestasi.html>

www.cemetiarthouse.com

www.architectureart.com

