



BAB V

KONSEP PERANCANGAN

BAB V

KONSEP RANCANGAN

5.1 Tema Rancangan

Tema merupakan gagasan atau ide dasar dalam merancang bangunan. Tema merupakan hasil proses pengolahan tema rancangan mulai dari pendekatan yang berupa fakta, issue, dan goals, serta memiliki peran untuk mengarahkan dan memberikan batasan dalam merancang. Begitu juga dengan bangunan Galeri Seni Rupa Surabaya yang memerlukan tema dalam merancang.

5.1.1 Pendekatan Tema

Dalam menentukan tema rancangan Galeri Seni Rupa Surabaya diperlukan beberapa pendekatan yang dapat ditinjau kembali berdasarkan fakta yang berkaitan dengan obyek rancang, isu, dan goal yang ingin dicapai dalam perancangan ini.

5.1.1.1 Fakta

- Kurang semaraknya kegiatan kesenian yang mendukung industri budaya. Hal ini dapat dilihat dari setelah hiatusnya pasar seni lukis Indonesia selama kurang lebih 2 tahun.
- Kurangnya minat masyarakat Jawa Timur terhadap Seni Rupa karena belum adanya medium yang tepat sehingga belum dapat diperkenalkan secara baik.
- Sedikitnya fasilitas yang dapat dijadikan menampung kegiatan kesenian dan pameran. Kalaupun ada biasanya terkendala dengan biaya sewa tempat.
- Kebanyakan Galeri di Surabaya kurang mendukung kegiatan komersilnya. Kebanyakan lebih mengarah ke tempat penyimpanan, apresiasi dan memamerkan karya seni.
- Lokasi tapak yang cukup strategis, serta termasuk ke lahan zona perdagangan dan jasa, serta tidak berdekatan dengan pabrik industri.
- Lokasi yang berdekatan dengan fasilitas pendukung berupa fasilitas Pendidikan.

5.1.1.2 Isu

- Bagaimana cara menghadirkan bangunan galeri yang tidak hanya mewadahi kegiatan kesenian saja. Tetapi juga dapat menjadi tempat pemasaran karya seni?
- Bagaimana cara menghadirkan galeri seni dengan bentuk yang ekspresif dan unik, serta berbeda dengan bangunan lain disekitarnya?
- Bagaimana solusi perancangan yang dapat menggugah minat masyarakat untuk lebih mengenal, mempelajari seni rupa, serta memahami tujuan dari pameran karya seni rupa ?

5.1.1.3 Goal

- Menghadirkan bangunan galeri yang dapat mewadahi kegiatan kesenian, dan kegiatan komersial, serta mendukung industri kreatifnya.
- Mewujudkan bangunan galeri yang dapat beradaptasi dari segi fungsi dan tampilan dan *relate* dari masa ke masa. Selain itu juga mengadaptasikan bentuk yang lebih modern, unik dan berbeda.

5.1.2 Penentuan Tema

Dari hasil analisa *issue*, fakta dan *goals* disimpulkan bahwa perancangan Galeri Seni Rupa Surabaya ini merupakan bangunan galeri yang ditujukan untuk wisata kesenian bagi masyarakat umum, serta sebagai tempat wadah kegiatan seniman, serta pemasaran karya seni guna mendukung industri budaya. Belum adanya wadah untuk menaungi dua kegiatan tersebut menjadikan minat masyarakat terhadap karya seni rupa tidak tinggi. Sehingga untuk memfasilitasi ruang-ruang apresiasi karya seniman dan praktisi Jawa Timur dirancanglah bangunan galeri dengan sifat ruang yang dapat melengkapi konteks seni kontemporer itu sendiri. Tema yang dipilih untuk perancangan ini adalah *Installation Form*. Latar belakang pengambilan tema ini berasal dari *Installation Art* yang merupakan salah satu cabang seni rupa yang dimana merupakan seni yang memasang, menyatukan, serta mengkonstruksikan beberapa benda dimana kemudian disatukan untuk membentuk hal yang merujuk pada suatu konteks atau objek tertentu.

5.2 Pendekatan Perancangan

Pendekatan perancangan arsitektur dilakukan untuk mendapatkan gambaran tentang konsep dasar perancangan karya arsitektur yang berdasar dari lokasi setempat yaitu Surabaya. Arsitektur kontemporer diupayakan hadir secara lengkap dari interior dan eksterior bangunan Galeri Seni Rupa Surabaya. Gaya desain ini kemudian berkembang pesat pada tahun 1940 hingga 1980-an, hingga perkembangannya berlanjut era perkembangan seni, seperti kubisme, futurisme, neoplastisisme. Menurut Egon Schirmbeck, Prinsip-prinsip Perancangan Dalam Arsitektur Kontemporer (1988) “prinsip arsitektur kontemporer yang paling mendasar adalah arsitektur kontemporer memperlihatkan suatu pluralitas pada solusi yang belum pernah terjadi sebelumnya. Perbedaan antara benar dan salah adalah tidak mungkin, atau setidaknya-tidaknya harus dihindarkan.”

Berikut prinsip Arsitektur Kontemporer menurut Egon Schirmbeck :

- 1) Gubahan yang ekspresif dan dinamis (bentuk dengan tampilan yang sederhana, memiliki irama dan berani menggunakan corak warna pada tampilan).
- 2) Memiliki fasad transparan (penggunaan material kaca dan acp cutting pada tampilan).
- 3) Konsep ruang terkesan terbuka (antar ruang dalam tidak memiliki sekat, dan penggunaan struktur yang memiliki bentang lebih lebar sehingga terkesan terbuka).
- 4) Harmonisasi ruangan yang menyatu dengan ruang luar (pemisahan ruang luar dengan ruang dalam dengan menggunakan perbedaan pola lantai, atau material lantai).
- 5) Memaksimalkan elemen lansekap (penerapan elemen vegetasi berdasarkan fungsi sesuai aktivitas).
- 6) Penggunaan material dan teknologi baru (penggunaan material seperti ACP, Stainless steel, kaca dengan teknologi double glass, dan struktur bangunan dengan material dan teknologi baru).

- 7) Kenyamanan Hakiki (penggunaan pencahayaan dan penghawaan yang baik sesuai aktivitas).

5.3 Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan dalam mendukung tema dan pendekatan rancangan desain sebuah galeri yaitu menggunakan metafora tangible. Pendekatan metafora sendiri merupakan sebuah kiasan atau ungkapan bentuk yang diwujudkan dalam bangunan dengan harapan akan menimbulkan tanggapan dari orang yang menikmati atau memakai karyanya (Abarchitects, 2013). Sedangkan untuk metafora tangible sendiri adalah Metafora yang berangkat dari hal-hal visual serta spesifikasi / karakter tertentu dari sebuah objek yang dapat dilihat secara visual.

Menurut Abarchitects (2013) Arsitektur Metafora memiliki beberapa prinsip yaitu:

- 1) Mencoba atau berusaha memindahkan keterangan dari suatu subjek ke subjek lain.
- 2) Mencoba atau berusaha untuk melihat suatu subjek seakan-akan sesuatu hal yang lain.
- 3) Mengganti fokus penelitian atau menyelidiki area konsentrasi atau menyelidiki lainnya (dengan harapan jika dibandingkan atau melebihi perluasan kita dapat menjelaskan subjek yang sedang dipikirkan dengan cara baru).

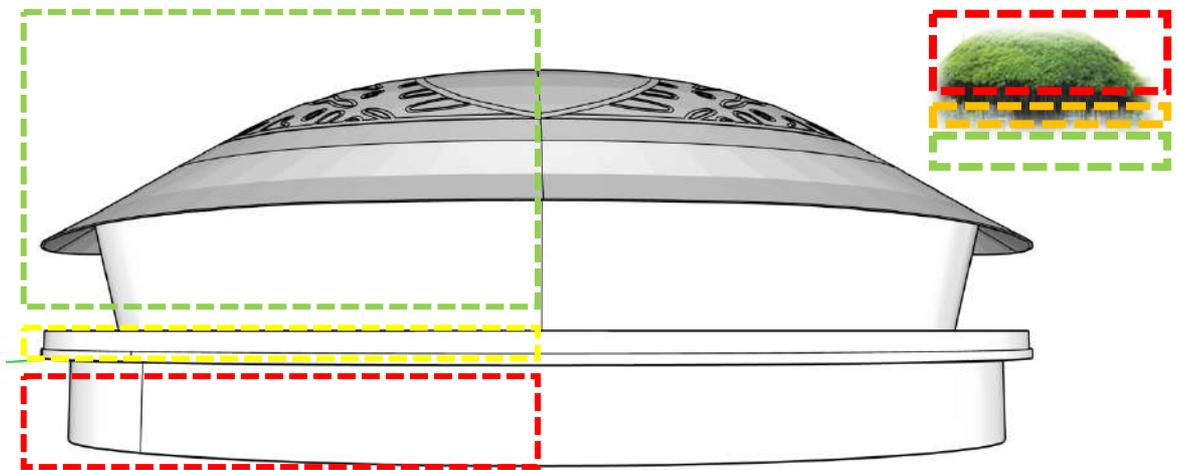
5.4 Konsep Rancangan

5.4.1 Konsep Bentuk Massa Bangunan

Pengambilan bentuk pada bangunan ini juga didasari oleh *Installation Art*, yang dimana konsep bentuk massa bangunan ini merupakan bentuk perumpamaan dari pohon beringin. Latar belakang dari pengambilan bentuk pohon beringin ini sendiri berasal sifat budaya yang dinamis, tersimpan maupun teringat dalam jangka waktu yang lama, dapat diturunkan, serta dapat berubah – ubah secara lambat dari ke generasi selanjutnya. Sama seperti pohon beringin yang memiliki jangka waktu

pertumbuhan yang lama hingga beratusn tahun lamanya, hingga satu generasi belum tentu dapat melihat pertumbuhan sesungguhnya dari pohon tersebut.

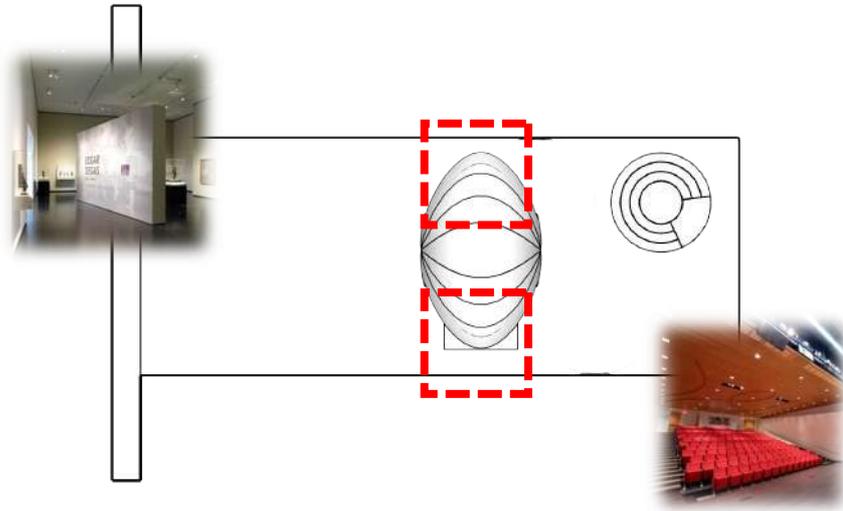
Selain itu juga dari kegunaannya sebagai tempat berteduh yang mengartikan bahwa setiap sejarah ataupun budaya masa lalu akan terkubur suatu saat, dan menjadi peninggalan bagi generasi selanjutnya, dan generasi selanjutnya itulah yang memegang keputusan akan tetap melestarikan budaya tersebut, atau membuangnya serta membiarkannya menghilang tergantikan begitu saja.



Gambar 5.1 Contoh Ide Tampilan Galeri
Sumber : *Google Image.com*

5.4.2 Konsep Ruang Dalam

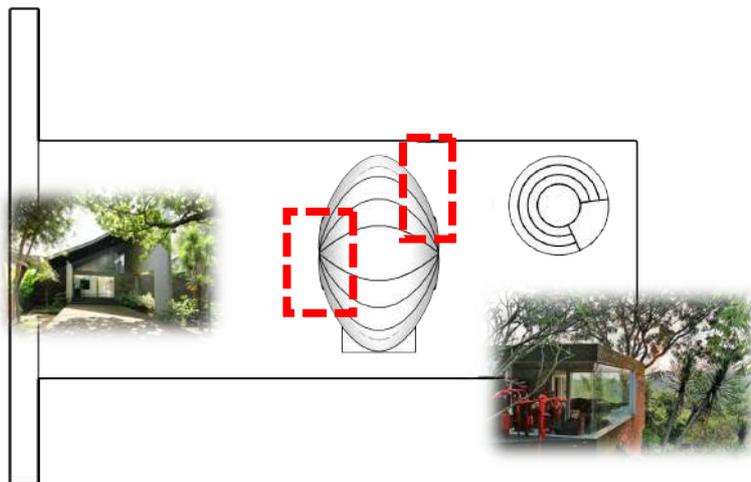
Konsep ruang dalam bangunan lebih menekankan pada tema dan pendekatan yaitu kenyamanan pada pengguna bangunan terutama pada fasilitas yang khusus dan merespon aktivitas dan perilaku para pengunjung, pengguna, bahkan hingga penyewa ruang pameran. Selain itu konsep ruang dalam pada bangunan ini juga mengadaptasi pola sirkulasi kompositor antara linear dan sirkular mengikuti bentuk bangunan yang memberikan kesan harmonis, serta saling terikat dengan ruang luar.



Gambar 5.2 Contoh Konsep Ruang Dalam Bangunan
 Sumber : Analisa Penulis & *Google Image.com*

5.4.3 Konsep Ruang Luar

Pada konsep ruang luar, desain terbagi atas 60% area terbangun dan 40% area terbuka hijau. Peletakan massa Galeri Seni Rupa Surabaya terletak pada tengah site yang diambil dari garis diagonal yang lalu massa bangunan dimiringkan dengan sudut 20 derajat untuk menyisakan jalan disamping untuk jalur masuk kendaraan pengelola Galeri Seni Rupa Surabaya. Delain itu bentuk massa yang ekspresif dan dinamis tidak memberikan kesan tidak kaku pada ruang luar bangunan ini.



Gambar 5.3 Contoh Konsep Ruang Luar
 Sumber : Analisa Penulis & *Google Image.com*

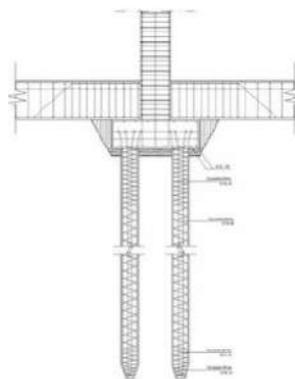
5.4.4 Konsep Struktur Dan Material

Struktur pada bangunan ini dibagi menjadi tiga bagian, yaitu, struktur atas, struktur badan, dan struktur bawah bangunan. Struktur rangka baja bertujuan sebagai pembentuk fasad lengkung pada bangunan ini. Penggunaan material modern pada badan bangunan ini berupa dinding kaca juga bertujuan untuk mengekspos rangka bangunan, serta aktivitas pengguna bangunan. Sehingga dapat memunculkan fasad transparan dengan konsep ruang yang terkesan terbuka.



Gambar 5.4 Contoh Struktur Rangka Baja dan Plat lantai
Sumber : *Google Image.com*

Pada bagian struktur atas bangunan ini menggunakan material berupa beton yang sama dengan penyusun lantai dasar bangunan. Struktur atas dan penyusun lantai ini nantinya akan ditopang langsung oleh beton bertulang, dan nantinya beban dari atas bangunan tersebut disalurkan ke struktur kaki yang berupa pondasi strauss. Pondasi ini membagi tekanan gravitasi secara merata, dan meneruskannya ke dalam tanah untuk menstabilkan beban struktur.

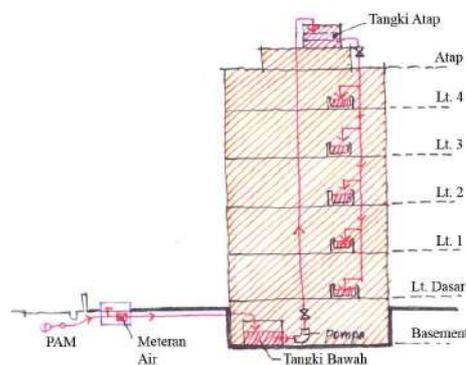


Gambar 5.5 Contoh Pondasi Strauss
Sumber : *Google Image.com*

5.4.5 Konsep Utilitas

Konsep Penyediaan Air Bersih

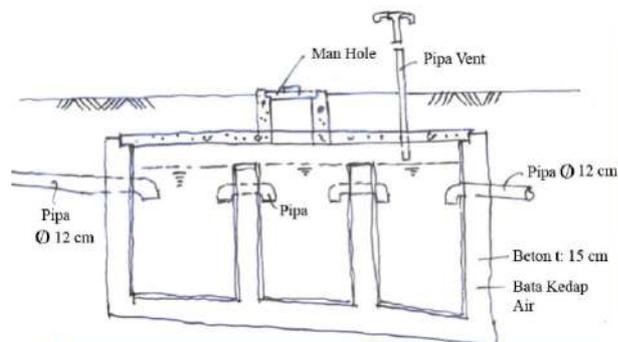
Menggunakan jaringan air bersih yang berasal dari PDAM yang ditampung pada tandon air dan didistribusikan melalui pipa – pipa saluran air. Menggunakan *Down feed distribution system*, air dari sumur di pompa menuju tangki yang berada di atas (roof tank), kemudian menyalurkan air ke dalam seluruh ruangan bangunan dengan memanfaatkan gaya gravitasi bumi.



Gambar 5.6 Down Feed Distribution System
Sumber : Google Image.com

Konsep Pembuangan Air Kotor

Untuk pengelolaan dan saluran pembuangan air kotor pada bangunan ini yaitu mengolah air kotor pada bak control pada setiap sisi bangunan sebelum diteruskan ke saluran drainase kota. Sedangkan untuk pengolahan limbah kotoran dialihkan menuju *septic tank*.



Gambar 5.7 Sistem Septic Tank
Sumber : Google Image.com

Konsep Pencegahan Bahaya Kebakaran

Konsep pencegahan bahaya kebakaran dalam bangunan Galeri Seni Rupa di Surabaya ini menggunakan beberapa *system* pencegahan bahaya kebakaran.

- *Smoke Detector*

Pendeteksi asap kebakaran ini adalah alat untuk mendeteksi kebakaran secara dini melalui asap yang dikeluarkan, agar kebakaran yang terjadi tidak menjalar dan berkembang menjadi lebih besar. Penggunaannya berperan dalam memperingati pengguna bangunan serta mempermudah upaya untuk memadamkan api dapat segera dilakukan, sehingga kerugian yang dialami dapat diminimalisir.

- *Splinker*

Penempatan *Splinker* berguna untuk memadamkan api sebelum api mulai membesar. Jarak maksimum antar titik *splinker* ini adalah 5 m dengan jarak maksimum *splinker* dengan dinding adalah 1,7 - 2 m.

- *Hydrant*

Hydrant diletakkan pada area eksterior pada bangunan dengan jarak antar *hydrant* yang tepat adalah 35 – 38 m karena pada umumnya Panjang selang air *hydrant* adalah 30 m dan jarak semprot air dari selang dapat mencapai jarak paling jauh yaitu 5 m.

5.4.6 Konsep Mekanikal Elektrikal

Konsep Penghawaan

Konsep penghawaan dalam bangunan Galeri Seni Rupa di Surabaya ini menggunakan sistem penghawaan alami dan buatan. Penghawaan alami ini diaplikasikan kedalam bangunan ini yaitu pada bagian bukaan pada bidang transparan untuk memperlancar alur masuk – keluar udara ke dalam bangunan. Media penghawaan yang terdapat pada bangunan ini adalah :

- 1) AC split untuk ukuran ruangan standar dan AC standing untuk ruangan yang lebih besar dengan suhu ruang 21 derajat celcius.
- 2) Penghawaan alami dengan mengaplikasikan *cross ventilation* untuk mempermudah udara mengalir masuk keseluruh ruangan. *Workshop* menjadi salah satu area yang mengaplikasikan penghawaan alami ini.

Konsep Pencahayaan

Pencahayaan pada Galeri Seni Surabaya ini dibagi menjadi 2, yaitu :

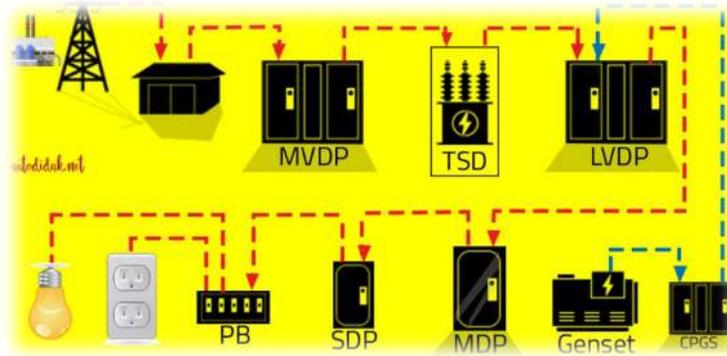
- 1) Pencahayaan buatan, dengan menggunakan lampu LED secara merata pada area ruang pameran. Ruang display, dan Workshop. Lampu LED yang menggantung fokus ke setiap pajangan yang dipamerkan agar terlihat jelas. Serta pencahayaan pada luar bangunan untuk menarik pengunjung.
- 2) Pencahayaan alami, dengan memanfaatkan cahaya matahari menggunakan *shading light self*. Serta penggunaan ruster untuk mengurangi hawa panas yang dibawa oleh pancaran sinar matahari ketika siang hari, dan terminimalisir sesuai dengan kebutuhan bangunan.

Konsep Transportasi Vertikal

Konsep transportasi vertikal pada bangunan ini menggunakan sistem tangga, ramp sebagai akses utama untuk ramah disabilitas juga lift agar dapat mempermudah untuk akses naik dan turun pada tiap lantai bangunan ini. Dikarenakan gedung ini memiliki total 3 lantai.

Konsep Jaringan Listrik dan Genset

Sumber listrik yang digunakan untuk bangunan ini diambil dari distribusi PLN setempat. PLN mendistribusikan daya menuju control panel, genset dan peralatan elektronik. Genset dan control panel terletak di lantai parkir yang berdekatan dengan ruang luar. Terdapat ruang khusus untuk mekanikal elektrikal yaitu ruang pengelompokkan panel panel kelistrikan.



Gambar 5.8 Jaringan Listrik
 Sumber : *Google Image.com*

Konsep Instalasi Penangkal Petir

Pada bangunan Galeri Seni Rupa Surabaya menggunakan sistem penangkal petir elektrostatik, dengan area perlindungan yang luas antara 60-150 m, serta radius 120 derajat mengarah kebawah tanah sebagai distribusi. Penangkal petir ini memiliki ketahanan korosi, serta dapat menyerap ion negatif dari sambaran petir dengan baik.

Konsep Jaringan Telekomunikasi dan PAB

Sistem komunikasi yang digunakan pada bangunan Galeri Seni Rupa Surabaya ini adalah sistem PABX (Private Automatic Branch Exchange), dan DBX (Digital Branch Exchange), telex, faximile. Selain saluran telepon umum dan internet yang terhubung pada ruang pengelola dan wifi.