

2. TINJAUAN DATA

Data yang ada berisi informasi yang berhubungan dengan permasalahan yang dihadapi yaitu data-data faktual dan teori-teori dengan proses yang berhubungan dengan desain yang dikerjakan

2.1 Keadaan Geografis

Surabaya Terletak **pada garis 112°13' - 113° BT dan 7°- 7° 30' LS**, yaitu **pada pantai** utara kawasan propinsi Jawa Timur dan berhadapan dengan pulau madura. Posisi yang demikian strategis menempatkan kota Surabaya pada kedudukan sentral di kawasan Indonesia Timur.

Luas area kota Surabaya adalah **± 291, 78 ha** dan Surabaya merupakan pintu gerbang dan ibukota **dari** wilayah Jawa Timur. Sedangkan keadaan dan kelembaban (faktor klimatologis) dari Surabaya adalah sebagai berikut :

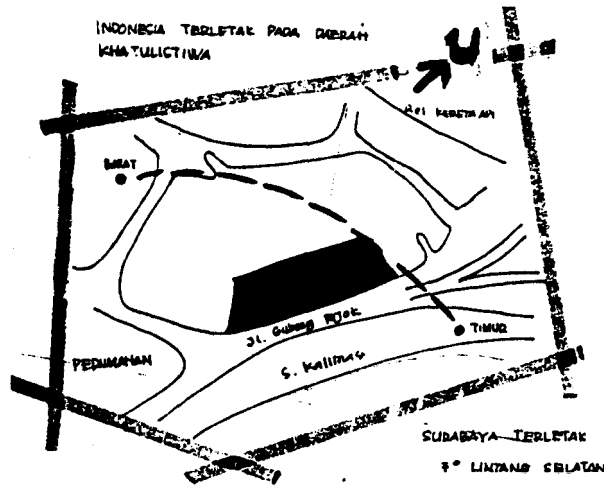
	Maximum	Minimum	rata-rata
Temperatur	33°C	18,7°C	± 27°C
Kelembaban Nisbi	100 %	44 %	64 – 68 %

2.2 Data Fisik Tapak dan Bangunan

Tapak terletak di Surabaya Pusat pada unit pengembangan Ngagel-Pucang yang berbatasan dengan : - bagian utara : lahan kosong

- bagian timur : lahan kosong
- bagian selatan : perumahan
- bagian barat : Jl. Gubeng Pojok

Gambar 2
Peta Lokasi



Pemilihan site ini berdasarkan :

- MasterPlan Surabaya 2000 sebagai fasilitas umum.
- Membentuk suatu image yang berpusat bahwa nantinya Surabaya mempunyai wadah yang representative.
- Terletak di jalan kolektor sekunder karena mempunyai skala pelayanan kota Surabaya.

Perencanaan tapak ini mengikuti peraturan yang terdapat dalam Rencana Detail Tata Ruang Kota (RDTRK) Unit Pengembangan Ngagel Pucang tahun **1990/1991– 2010/2011**.

Peraturan tersebut antara lain :

- Koefisien Dasar Bangunan (KDB) = **40 - 60%**.
- Koefisien Luas Bangunan (KLB) = 2,4

- Ketinggian bangunan = max. 20 m
- Jumlah lantai = max. **4** lantai
- Garis Sempadan Bangunan = 15-23m (jalan kolektor sekunder)

Pencapaian tapak ada 3 macam yaitu : secara langsung, secara berputar, secara tersamar yang digunakan adalah **cara** tersamar karena terletak pada sisi samping site dan merupakan jalan satu-satunya mencapai **tapak**.

Pengaruh lingkungan sekitar terhadap **tapak** dan pengaruh bangunan terhadap lingkungan yaitu pencapaian tapak tidak bisa terlepas dari lingkungan sekitar tapak. Yang memberikan kontribusi terhadap perancangan tapak adalah kalimas yang memiliki nilai historis tersendiri **bagi** kota Surabaya. Tapak diambil dari bentuk fisik dari kalimas yang berbentuk kurva sebagai jalur masuk ke dalam site.

Pencapaian **tapak** ada 3 macam yaitu secara langsung, berputar dan tersamar yang digunakan adalah pencapaian secara tersamar karena terletak pada sisi samping site dan merupakan satu-satunya cara mencapai tapak.

Kesimpulan :

Faktor-faktor yang perlu dipertimbangkan dalam proses perancangan interior :

- 1) Ciri bentuk bangunan Joglo.
- 2) Lingkungan dekat dengan museum kapal selam.
- 3) Terletak di jalan Gubeng Pojok, daerah perindustrian, mall Surabaya, Hotel Sahid dan perumahan (pencapaiannya mudah).
- 4) Parkirnya leluasa.

Nilai plus dari data tersebut terhadap arah perancangan ruang pameran karya seni lukis yaitu bentuk bangunan sesuai dengan tema perancangan dan karakter ruang yang di desain.

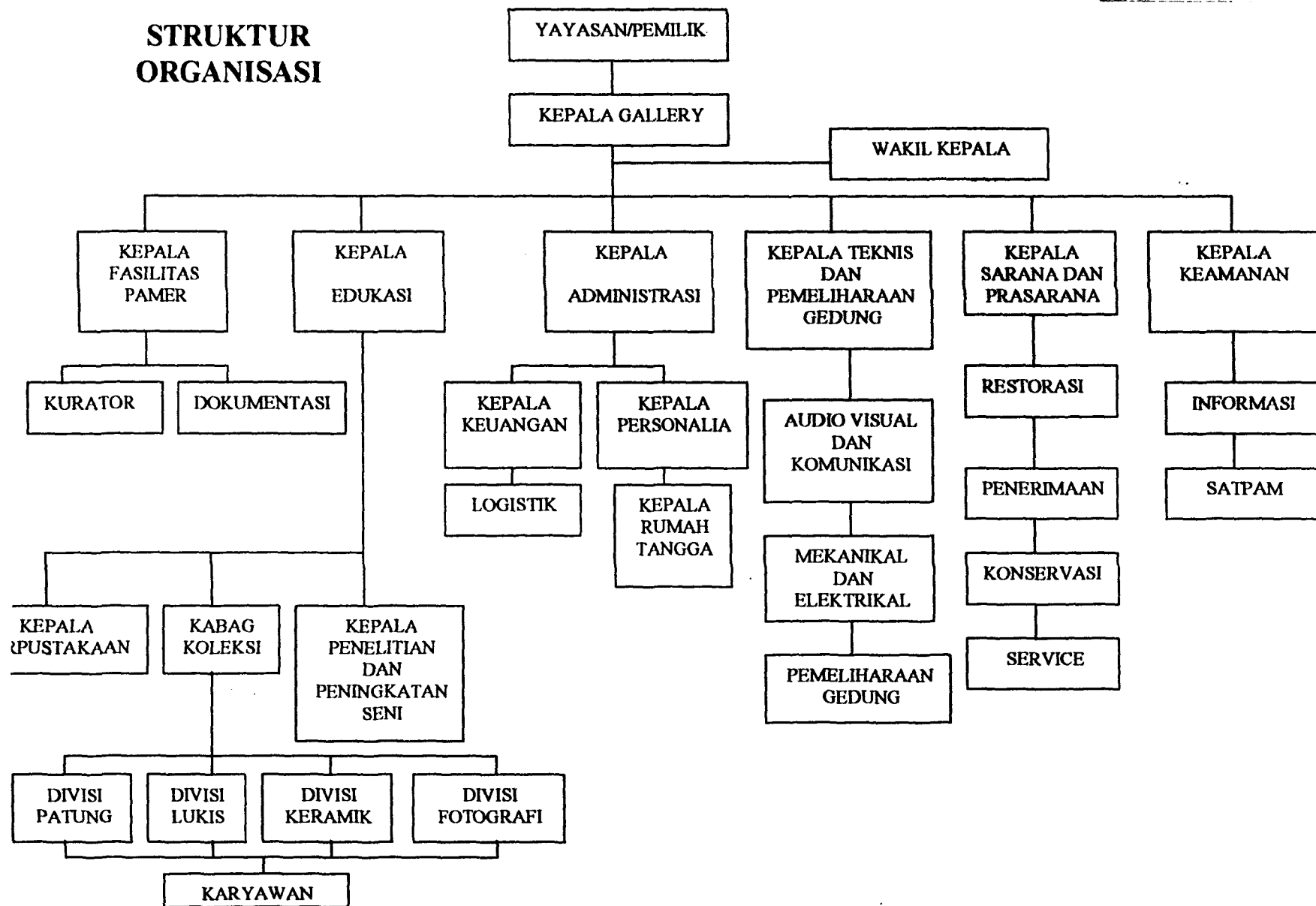
2.4 Data Pemakai

2.4.1 Sasaran : pengguna ruang pamer karya seni lukis ini adalah :

- 1) Pengelola gallery pada ruang pamer : pengelola pameran, penjaga pameran dan administrasi.
- 2) Seniman yang berkarya.
- 3) Penikmat seni (pengunjung) : seniman lain, kurator, wartawan, kolektor, mahasiswa dan pelajar.
- 4) Masyarakat umum yang tertarik (golongan menengah ke atas).

2.4.2 Struktur Organisasi

Bagan 3
Struktur Organisasi



2.4.3 Job Description

1) Yayasan/Pemilik

Pemilik yang menangani, mengatur, memberi tugas dan pelimpahan wewenang pada kepala gallery

2) Kepala Gallery

Merekrut karyawan, membuat laporan rencana kegiatan yang akan dilakukan maupun yang sudah berjalan, memakai hak dalam pengaturan semua kegiatan dan pelaksanaan dan berkewajiban memberi masukan dan *saran* kepala bawahan ~~serta~~ menerima input dari bawahan maupun pihak luar.

3) Wakil Kepala Gallery

Membantu kepala Gallery dan sebagai interpreter kepada bawahan dan membuat jadwal.

4) Kepala Bagian

Bertugas pada masing-masing departemennya dan bertanggung jawab penuh akan tugasnya.

5) Kepala Bagian Koleksi

Membuka dan mencari pasar dan peluangnya terutama barang seni lukis.

6) Kepala Bagian Penelitian

Melakukan konservasi, observasi dan restorasi hasil seni yang diperoleh .

7) Kepala Bagian Bimbingan

Memberi panduan dan konseling tentang seni dan mendapatkan serta mencari informasi secara detail dan akurat melalui media cetak dan elektronika yang tersedia.

8) Kabag Teknik dan Pemeliharaan Gedung

Mengatur dan menjaga hal-hal yang berhubungan dengan pemeliharaan peralatan listrik, audio dan gedung.

9) Divisi Seni Lukis

Bertanggungjawab penuh terhadap seluruh karya seni **lukis** yang masuk dan keluar, membuka dan mencari **pasar** dan peluang.

10) Logistik

Mengatur penyediaan inventaris barang-barang yang diperlukan dan mengecek **apa** yang telah habis.

11) Seksi Keuangan

Mengatur sirkulasi pengeluaran dan pemasukan keuangan dan membuat laporan berkala tentang neraca serta membuat anggaran dasar dan RT

12) Seksi Rumah Tangga

Membuat laporan pengadaan dan inventarisasi yang diperlukan di tiap bagian serta service dan pembelanjaan RT.

13) Informasi

Memberi output bagi pengunjung serta input bagi intern sehingga mereka perlu cepat tanggap dalam mencari dan mendapatkan informasi.

14) Seksi Keamanan

Menjaga stabilitasi keamanan di dalam maupun di **luar** ruang Gallery.

2.4.4 Pola Aktivitas

Tabel 2
Pola Aktifitas

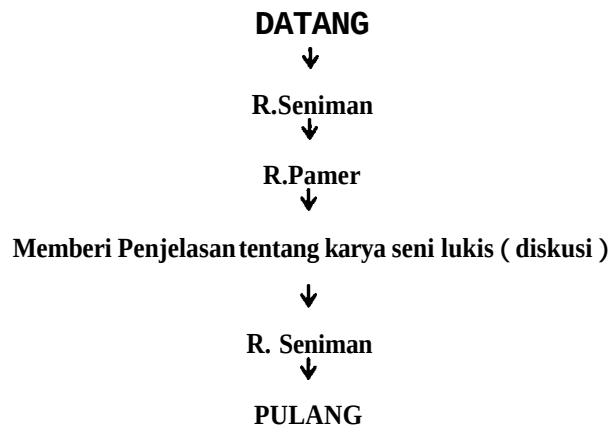
	Sivitas	Aktivitas
A	Pengelola Gallery Pada Ruang Pamer	
	Pengelola Pameran	- Koordinator Ruang Pamer - Petugas Pemajangan - Perawatan pengedaran
	Penjaga Pemeran	- Menjaga selama pameran berlangsung
	Administrasi	Mengurus keluar masuknya surat-surat
B	Seniman yang berkarya	- Pemberi informasi - Diskusi apresiasi seni - Penyusunan hasil diskusi sebagai sarana informasi pendidikan seni
C	PENIKMAT SENI (PENGUNJUNG)	
	- Seniman Lain	- Mengadakan perbandingan dan mencari inspirasi diskusi
	- Kurator	- Mengadakan pengamatan seni dan perkembangannya dan diskusi
	- Wartawan	- Mencatat dan membuat tulisan tentang karya dan pameran tersebut
	- Kolektor	- Mengamati dan mencari untuk koleksi dan diskusi
	- Mahasiswa dan pelajar	- Kegiatan pengamatan dan penghayatan karya seni lukis dan apresiasi - Diskusi, menambah wawasan dan pengetahuan tentang seni
D	- Masyarakat Umum yang tertarik (Golongan Menengah ke atas)	- Memiliki rasa seni yang tinggi - Memerlukan tempat untuk memuaskan kainginan batin (dalam hal ini menikmati seni) - Ingin mengetahui perkembangan seni lukis

AKTIVITAS PENGHUNI GALLERY

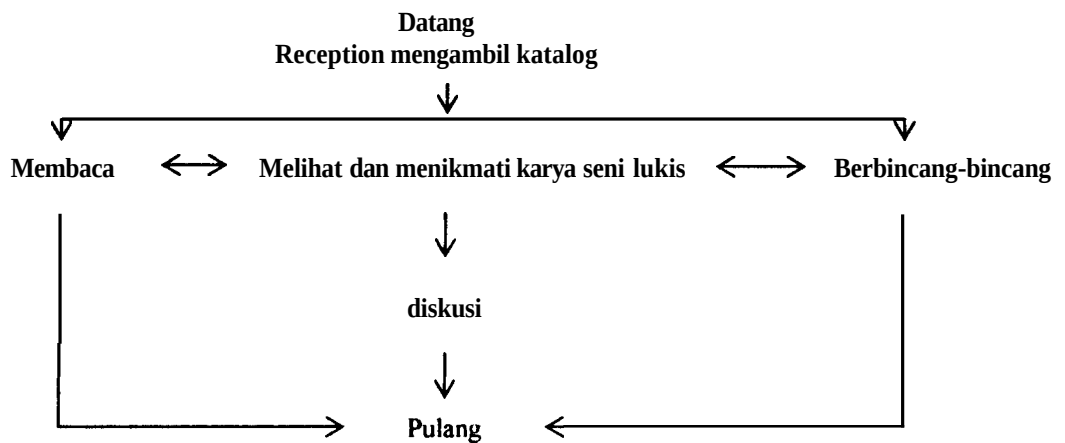
Bagan 4 Aktivitas Kabag Bimbingan Dan Koleksi, Informasi, Registrasi



Bagan 5 Aktivitas Seniman



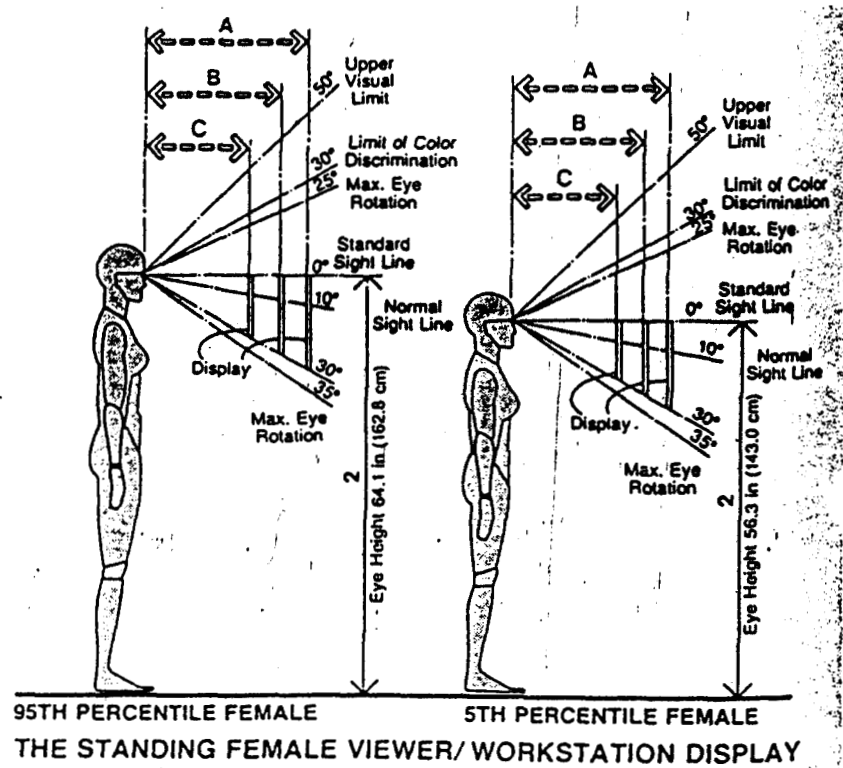
Bagan 6 Aktivitas Pengunjung



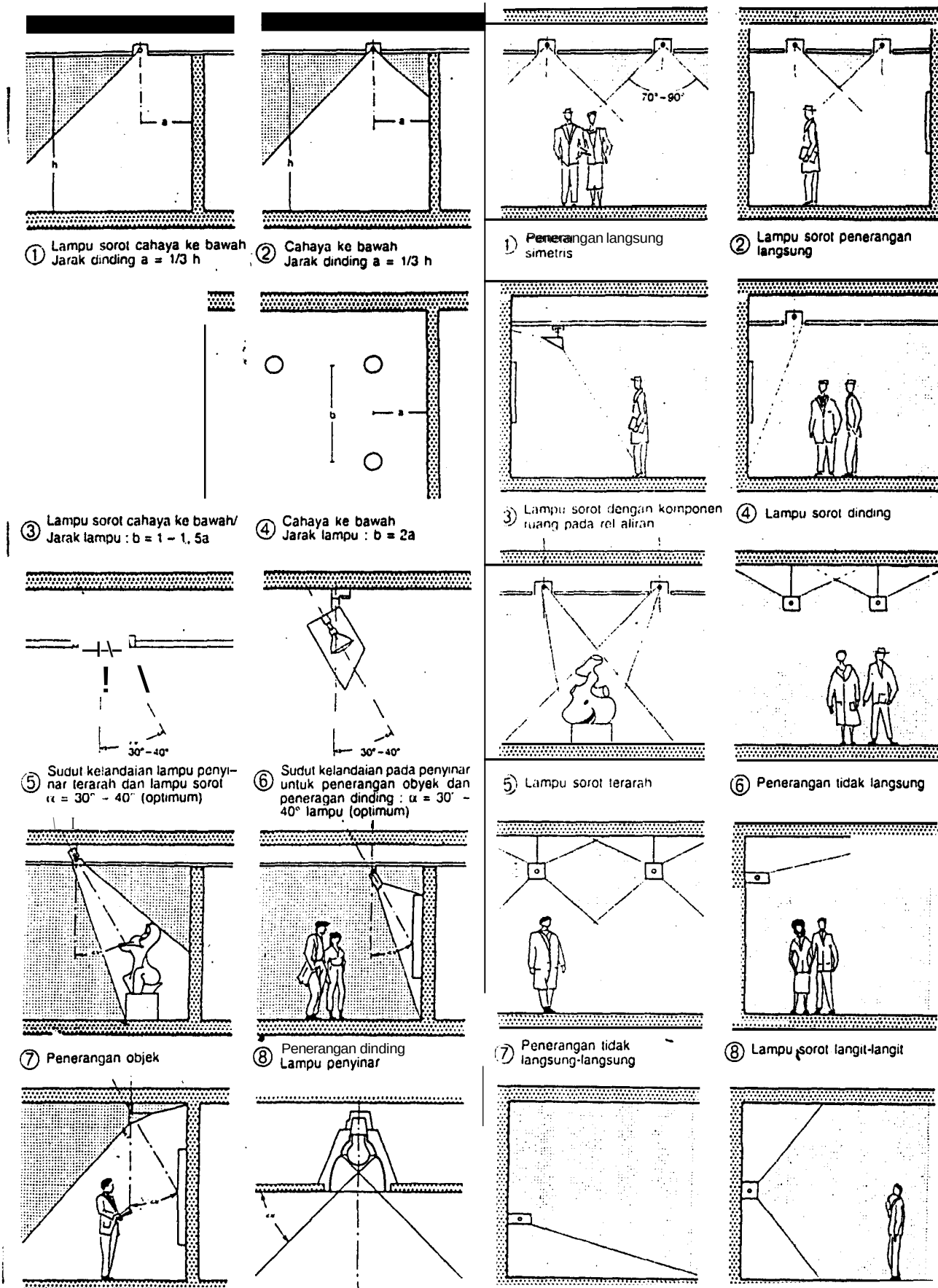
2.5 Data Literatur

2.5.1 Human Dimension

Gambar 4
Jarak Pandang

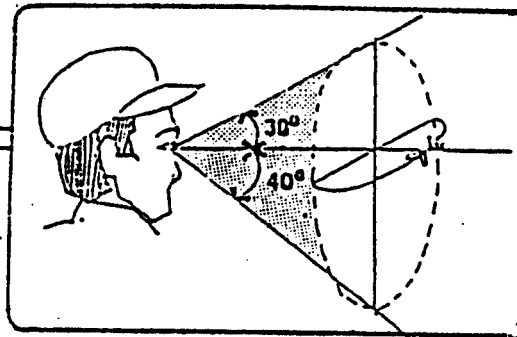
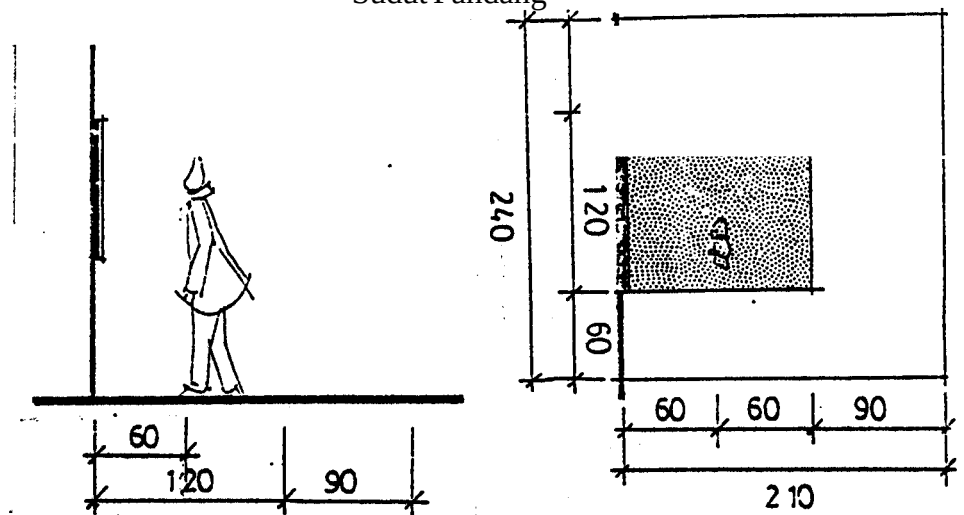


2.5.2 Neuvert Arsitek Data

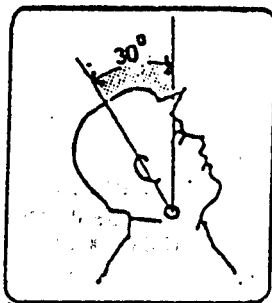
Gambar 5
Sistem Penerangan

25.3 Pedoman Pembakuan Museum Umum (PPMU)

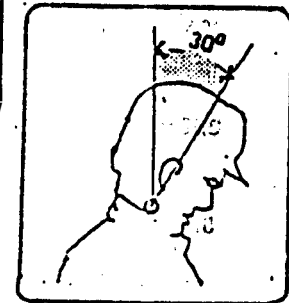
Gambar 6
Sudut Pandang



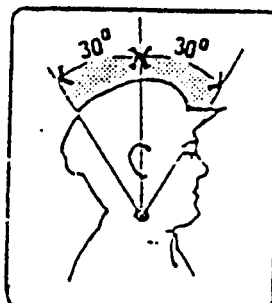
Sudut kemampuan mata untuk memandang tanpa merubah posisi kepala



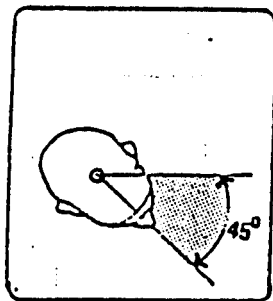
Manangadah



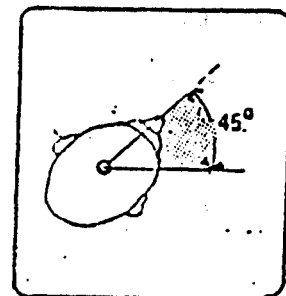
Menunduk



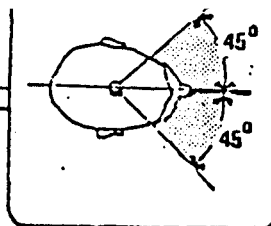
Sudut kemampuan menggerakkan kepala tanpa merubah posisi badan



Menoleh kekanan



Menoleh kekiri



2.6 Data Lukisan Modern

1) Jenis Lukisan Modern :

- (1) Naturalisme
- (2) Naturalis Romantis
- (3) Realisme
- (4) Ekspresionisme

2) Seni lukis modern mempunyai ciri-ciri yaitu :

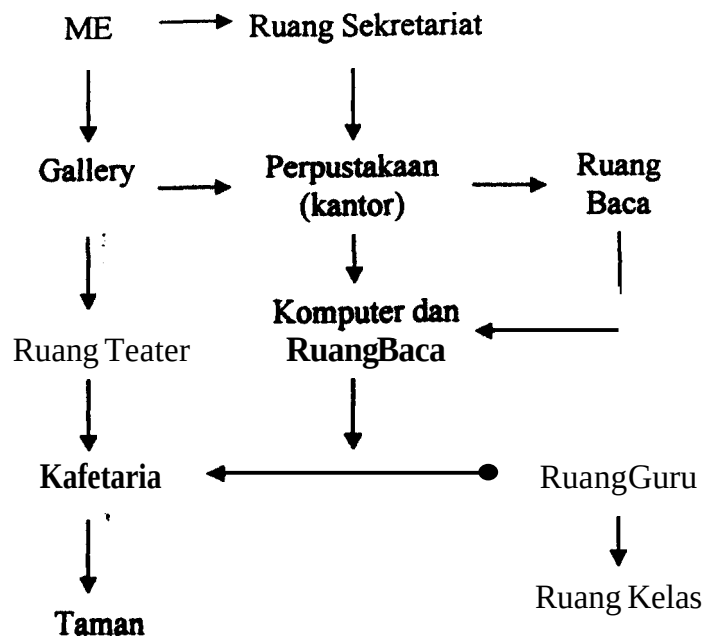
- (1) **Seni** mengabdikan **pada diri** sendiri dan **seniman** itu sendiri. Slogan *art of art*.
- (2) Bersifat universal.
- (3) Membingungkan (batasan seni **kabur**).
- (4) Penciptaan **seni** itu bebas (tema **bebas**).

2.7 Data Parameter

2.7.1 CCCL (Pusat Kebudayaan Perancis)

Terletak di jalan **Darmo** Kali **10** Surabaya. Bangunan ini merupakan bangunan lama yang tidak diubah **sama** sekali tatanan ruangnya, tidak mengganti elemen-elemen ruang Sama sekali (lantai, dinding dan plafon) hanya dilakukan perbaikan pada bagian tertentu yang sudah rusak. Misal : plafon diganti dengan gypsum baru dan dinding dicat ulang. Lantai hanya mengganti beberapa bagian tegel yang pecah. Namun perbaikan itu hanya 10% karena bangunan ini masih sangat baik dan terawat. Penataan ruangan tidak didasarkan pada konsep apapun hanya menurut kebutuhan ruang dan aktivitas pemakainya.

Bagan 7
Hubungan Antar Ruang



Ruang gallery terletak pada bagian depan bangunan sehingga pertama kali masuk langsung menemui ruangnya ini. Gallery ini digunakan **untuk** gallery lukisan, patung dan pengadaan konser musik live.

Semua lampu yang digunakan berwarna kuning, menggunakan lampu asli dari bangunan dan tambahan lampu dinding untuk menguatkan suasana Perancis. Untuk penghawaan menggunakan **AC** Split **pada** tiap ruang dan juga jendela. Untuk menciptakan kesan Perancis maka setiap ruang yang ada dinamakan dengan menggunakan **bahasa** Perancis selain itu kafetaria juga menyajikan makanan dengan menu Perancis.

Bangunan ini tergolong paduan neoklasik colonial ditambah **unsure** etnik Indonesia yang kemungkinan besar mengambil inspirasi budaya setempat.

Gambar 7
Ruang Gallery



Gambar 8
Ruang Perpustakaan



2.7.2 Museum Mpu Tantular

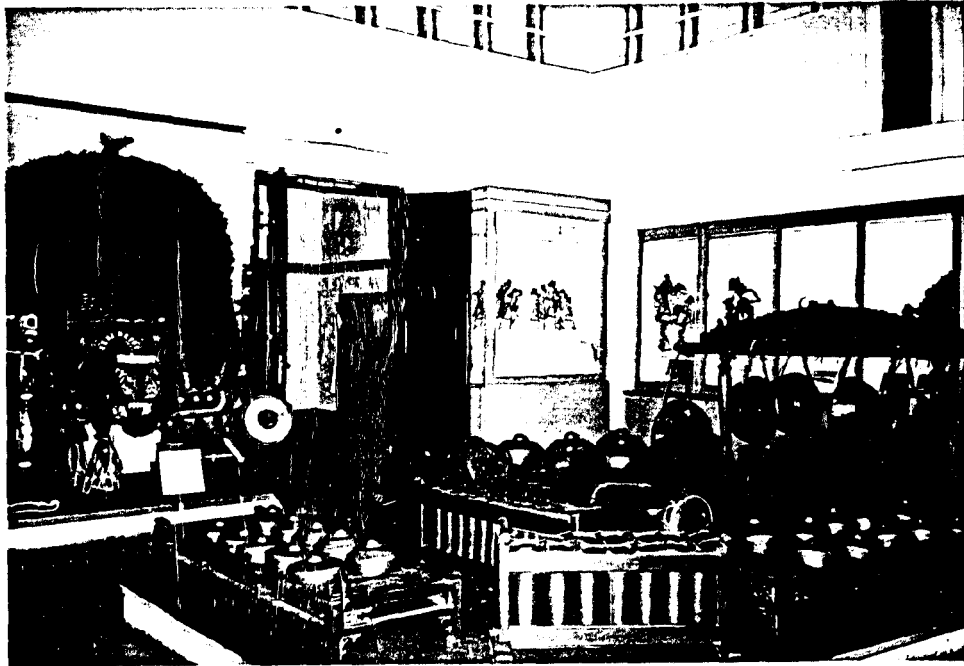
Bangunan Museum ini bermula dari bekas bangunan sebuah bank Jawa yang sering dipergunakan untuk acara kesenian budaya **(1974)** sehingga pada tahun 1975 diresmikan alih fungsi menjadi museum. Ruang yang ada pada bangunan ini tidak di rubah sama sekali hanya penambahan panel-panel tertentu yang disesuaikan dengan kebutuhan ruang yang digunakan.

Penataan ruang dan display tidak berdasarkan konsep tertentu hanya berdasarkan urutan perkembangan sejarah kebudayaan mulai dari zaman prasejarah sampai sekarang. Fasilitas yang tersedia dari bangunan ini adalah 11 ruang pamer, 1 ruang patung, perpustakaan, audit (ruang serbaguna) dan ruang pamertemporer yang digunakan untuk pameran khusus dalam rangka nasional dan juga pameran umum.

Display menggunakan vitrin (dalam) benda terletak di dalam display dengan system pencahayaan yang intensitasnya disesuaikan agar tidak merusak benda pecah. Selain itu juga menggunakan duct (luar) benda berada di luar, tidak di dalam vitrin. Pencahayaannya menggunakan lampu sorot.

Untuk pencahayaan ruang menggunakan lampu TL warna putih dan beberapa ruang masih menggunakan lampu asli dari bangunan. Penghawaan menggunakan penghawaan alami yaitu angin yang masuk melalui bukaan pintu dan jendela yang besar. Sedangkan pada ruang kantor tertentu menggunakan **AC Split**.

Gambar 9
Ruang Pamer



2.7.3 Dewan Kesenian Surabaya (DKS)

Bangunan DKS ini merupakan bangunan lama kolonial Belanda yang tidak diubah sama sekali hanya dilakukan perbaikan pada bagian tertentu yang rusak. Ruang gallery ini berupa satu ruangan yang luas tanpa penyekat.

Gallery ini berfungsi sebagai tempat untuk mengadakan berbagai macam pameran kesenian misalnya pameran karya seni lukis kontemporer dan sebagainya.

Gambar 10
Ruang Pamer



Gambar 11
Ruang Pamer



2.7.4 Kesimpulan

Data faktual dipergunakan sebagai acuan penerapan dalam perancangan.

Data-data parameter sebagai pembanding dalam gagasan ide perancangan diambil dalam hal ini unsur-unsur cara memajang dan penataan display serta layout sehingga menjadi pertimbangan dalam proses gagasan ide dan cara pajang

Data literatur dipergunakan sebagai suatu standard dalam penentuan **perancangan**.

1) CCCL

Penciptaan kesan Perancis sehingga setiap ruang menggunakan nama dengan bahasa Perancis, selain itu kafetaria juga menyajikan makanan dengan menu Perancis. Bahasa Indonesia menjadi sarana kedua dalam komunikasi.

Perpaduan neo klasik colonial dengan penambahan unsur etnik Indonesia menjadi inspirasi dasar penataan ruang berdasarkan Joglo dengan menampilkan kesan modern.

2) Museum Mpu Tantular

Penggunaan panel-panel sebagai penambah elemen ruang menjadi gagasan pada perancangan ruang pameran **karya** seni lukis sebagai display lukisan.

Penggunaan vitrin dengan system pencahayaan intensitas tertentu **digunakan** sebagai gagasan ide untuk pengaturan pencahayaan pada ruang pameran lukis.

3) Dewan Kesenian Surabaya (DKS)

Penggunaan reling lampu pada plafon menjadi inspirasi penataan reling lampu pada plafon ruang pameran **lukis**.