

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seni merupakan sebuah aspek yang tidak dapat terlepas dari kehidupan masyarakat, baik sejak dulu hingga kini. Dalam perkembangannya, aspek seni menjadi semakin penting dan tidak dapat dipisahkan dengan aspek-aspek kehidupan sehingga seni telah menjadi kebutuhan manusia. Pada kehidupan modern pun, pengaruh seni bagi kehidupan telah berjalan seiring dengan kebutuhan pokok manusia sehingga keberadaannya sangatlah krusial.

Seiring dengan pesatnya arus globalisasi, maka perkembangan di segala bidang semakin cepat dan termasuk pula pada bidang seni, sehingga seni saat ini tidak hanya memiliki nilai estetik (seni murni) namun juga memiliki nilai fungsi (seni terapan) bagi kehidupan. Seni pun berkaitan dengan berbagai bidang seperti pendidikan, sosial, ekonomi, politik, dan khususnya budaya.

Pada kehidupan metropolitan, persaingan begitu ketat dan kehidupan masyarakat menjadi semakin sibuk. Orientasi kehidupan masyarakat semakin menuju pada aspek materi dan seringkali melupakan nilai-nilai kehidupan yang begitu penting. Oleh karena itu, masyarakat kota besar memerlukan suatu bentuk pengalih dari kehidupan kota yang penat yang dapat mengurangi kejenuhan mental namun tetap memiliki manfaat. Dengan kata lain, masyarakat modern yang khususnya tinggal di kota metropolitan memerlukan sebuah wadah sebagai bentuk rekreasi dan edukasi. Maka dari itu, seni merupakan salah satu aspek yang dapat memberikan efek psikologis terhadap emosi manusia sehingga dengan adanya seni maka kehidupan manusia menjadi lebih berwarna.

Saat ini kota Surabaya sebagai kota metropolitan dan kota terbesar kedua di Indonesia setelah Jakarta memiliki kehidupan kesenian yang cenderung rendah. Hal ini dikarenakan sebagai pusat perdagangan, kota Surabaya yang mengutamakan aspek bisnis dalam kehidupan masyarakatnya. Dapat diketahui bahwa menurut Badan Perencanaan dan Pembangunan Kota Surabaya, pertumbuhan ekonomi kota Surabaya tahun 2010 lebih tinggi dari pertumbuhan ekonomi Jawa Timur dan Nasional, yaitu sebesar 7,09%. Pertumbuhan ini bertumpu pada sektor perdagangan

dan jasa didukung dengan meningkatnya nilai tambah bruto dari kegiatan Usaha Mikro Kecil dan Menengah/ UMKM (BPS 2010). Sektor perdagangan dan jasa mengalami peningkatan pertumbuhan yang lebih tinggi dibanding sektor-sektor lainnya di tahun 2010. Hal ini secara tidak langsung menandakan bahwa perekonomian Kota Surabaya lebih ditunjang oleh pertumbuhan di sektor tersier, yaitu sektor sektor perdagangan, hotel, dan restoran. Peningkatan sektor perdagangan di Kota Surabaya dapat terlihat dari pola persebaran *mall* dan pasar yang masih banyak terdapat pada bagian Surabaya pusat. Jumlah *mall* yang ada di kota Surabaya saat ini adalah 27 dan Pasar sebanyak 79 (BLH 2012).

Melihat data tersebut, terlihat bahwa aspek kesenian kurang berkembang di kota Surabaya ini dimana dengan sektor tersier yang begitu kuat seharusnya perlu diimbangi dengan aspek seni agar menciptakan kehidupan masyarakat yang seimbang baik secara fisik dan emosional.

Secara umum, seni dapat dibagi menjadi dua jenis yaitu seni murni dan seni terapan. Di kota Surabaya, aktivitas-aktivitas terkait seni khususnya seni murni belum dapat diakomodasi secara maksimal. Apabila dibandingkan dengan Jakarta, dalam aspek kesenian Surabaya telah tertinggal jauh, dimana dapat dilihat dari berbagai kegiatan dalam bidang seni yang lebih sering dilakukan di Jakarta. Sebagai contoh, di Jakarta terdapat Pusat Kesenian Jakarta Taman Ismail Marzuki, yaitu sebuah pusat seni yang mengakomodasi acara-acara seni dan budaya seperti pementasan drama, tari, wayang, musik, pembacaan puisi, pameran lukisan dan pertunjukan film.

Seni murni di Surabaya bisa dikatakan kurang terakomodasi, dimana sebaliknya aplikasi dari seni terapan sudah cukup berkembang di Surabaya (contohnya desain interior dan desain grafis), walaupun masih tertinggal apabila dibandingkan dengan ibukota Jakarta. Dapat dilihat bahwa di kota Surabaya hanya memiliki fasilitas terkait seni murni yang berdiri secara terpisah dan dalam skala yang relatif kecil, misalnya teater atau galeri yang berdiri sendiri-sendiri. Di samping itu jarang terdapat fasilitas-fasilitas yang dapat mengedukasi masyarakat Surabaya mengenai seni dan perkembangannya, jarang pula terdapat acara-acara seni (terkhusus seni murni) yang dapat dinikmati mayoritas masyarakat sebagai pusat rekreasi. Hingga saat ini hanya terdapat Taman Hiburan Rakyat dan Taman

Budaya saja yang sering digunakan untuk pagelaran seni tari, serta Gedung Balai Pemuda yang digunakan untuk pameran seni lukis dan seni teater, di luar itu cukup jarang fasilitas yang dikenal masyarakat untuk aktivitas seni rupa murni di kota Surabaya. Selain itu dapat diketahui bahwa mayoritas masyarakat Surabaya cenderung lebih suka berekreasi di pusat perbelanjaan (*mall*) atau tempat-tempat makan (restoran dan *café*) pada waktu luangnya, dimana berjalan seiring dengan pertumbuhan sektor tersier menurut Badan Perencanaan dan Pembangunan Kota Surabaya.

Menurut Taufik Hidayat, Ketua Umum Dewan Kesenian Jawa Timur (DKJT) menjelang pembukaan Jatim *Art* Forum 2015, pada Senin 28 September 2015, ruang berkesenian di kota Surabaya semakin berkurang, dan sengaja semakin dikurangi oleh pemerintah. Rencana perubahan pada Taman Hiburan Rakyat sebagai wadah kegiatan kesenian di kota Surabaya pun belum dapat terealisasikan. Taufik juga mengkritik niat Walikota Surabaya untuk menjadikan Gedung Siola dan Gedung Tunjungan *Center* sebagai galeri dan *art center* namun belum dieksekusi hingga kini. Melihat kritik dari Ketua DKJT tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa masalah kesenian yang ada di kota Surabaya belum memiliki solusi yang dapat menjawab kebutuhan bagi bidang kesenian di Surabaya, sehingga kondisi kehidupan kesenian di kota Surabaya menjadi kurang berkembang.

Saat ini kegiatan-kegiatan seni yang lebih dominan di kota Surabaya adalah kesenian tradisional berupa seni tari dan seni pertunjukan seperti ludruk (drama rakyat), tari remo, dan kidungan (pantun). Oleh karena itu kehidupan seni di kota Surabaya kurang mengakomodasi bidang seni rupa murni yang berfungsi baik sebagai fasilitas edukasi maupun rekreasi.

Melihat kehidupan seni rupa murni di kota Surabaya yang sangat minim, maka diperlukan sebuah fasilitas yang dapat mengakomodasi kegiatan-kegiatan dalam bidang seni sehingga dapat menjadi pusat aktivitas seni di kota Surabaya. Saat ini dengan kurangnya fasilitas kesenian yang berfungsi baik untuk edukasi dan rekreasi di kota Surabaya, maka sangat penting untuk diciptakan sebuah fasilitas yang dapat memenuhi kebutuhan seni rupa murni bagi masyarakat awam kota Surabaya maupun bagi masyarakat dalam lingkup bidang seni.

Maka dari itu, sebuah pusat seni rupa murni sangat penting untuk diciptakan bagi kota Surabaya karena berguna memenuhi kebutuhan edukasi dan rekreasi dalam lingkup bidang seni. Selain itu sebuah *art center* bermanfaat bagi bidang sosial kota Surabaya yaitu dengan menciptakan sebuah wadah untuk komunitas sosial (antar seniman, antar pengunjung, dan antar seniman dengan pengunjung) sehingga fasilitas ini dapat pula menjadi pusat komunitas bagi masyarakat kota Surabaya.

Jadi, setelah melihat kondisi kota Surabaya dalam bidang kesenian yang cukup memprihatinkan, maka perancangan *art center* ini sesuai untuk dilakukan, dimana belum pernah ditemukan sebelumnya di kota Surabaya.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana merancang interior sebuah fasilitas yang selain mewadahi kebutuhan-kebutuhan seni rupa murni di Surabaya, dapat diminati pengunjung dan sesuai dengan gaya hidup serta budaya masyarakat metropolitan (khususnya generasi muda).

1.3 Tujuan

Tujuan dari perancangan ini adalah untuk merancang interior pusat seni rupa murni yang dapat diminati pengunjung dan sesuai dengan gaya hidup serta budaya masyarakat metropolitan (khususnya generasi muda), di samping memenuhi kebutuhan-kebutuhan dan aktivitas-aktivitas terkait seni rupa murni di kota Surabaya.

1.4 Manfaat

a. Bagi Kota Surabaya

Dengan adanya fasilitas ini dimana belum pernah ada di kota Surabaya maka dapat meningkatkan kehidupan kesenian di kota Surabaya yang sebelumnya sangat minim. Selain itu, dengan adanya pusat seni yang digunakan pada acara-acara seni baik lokal maupun internasional, maka kota Surabaya dapat lebih dikenal di kalangan global karena fasilitas ini berfungsi pula sebagai ikon kesenian kota Surabaya. Di samping itu, keberadaan seni dapat menjadi katalis sosial untuk

mendorong kemajuan ekonomi suatu wilayah sehingga perekonomian di kota Surabaya meningkat dan dapat pula meningkatkan faktor ekonomi negara Indonesia secara tidak langsung.

b. Bagi Masyarakat Surabaya

Seni dapat menjadi media aspirasi atau visualisasi ide terhadap berbagai budaya yang terdapat di masyarakat. Tak hanya sebagai media, seni murni juga mampu berperan sebagai media yang membentuk budaya yang pada akhirnya dapat dimanfaatkan untuk mendorong inisiatif masyarakat setempat untuk memajukan perekonomian mereka. Fasilitas ini membantu menciptakan peluang-peluang baru bagi masyarakat Surabaya.

Secara umum, dengan adanya fasilitas ini dapat meningkatkan pendidikan masyarakat Surabaya serta mendukung sektor sosial antar masyarakat, disamping mendorong perekonomian dan kebudayaan masyarakat.

c. Bagi Seniman

Pusat seni rupa murni ini dapat menjadi media bagi seniman untuk menyalurkan karya-karya mereka dan meningkatkan peluang mereka untuk lebih dikenal oleh masyarakat. Selain itu, fasilitas ini dapat menjadi pusat bertukar ilmu, mencari ide, dan menyalurkan *passion* mereka melalui sosialisasi dengan orang-orang dalam lingkup bidang seni.

d. Bagi Mahasiswa Desain Interior

Dengan adanya perancangan sebuah pusat seni rupa murni yang belum pernah ada sebelumnya di Surabaya maka dapat menambah wawasan akan aplikasi seni dan perkembangannya bagi kehidupan, terlebih bagi mahasiswa dalam bidang seni termasuk desain interior. Selain itu dapat mendukung teriptanya ide-ide baru yang lebih baik untuk proyek perancangan berikutnya.

1.5 Target

Target yang ingin dicapai dalam perancangan ini adalah terciptanya sebuah fasilitas seni rupa murni yang berinovasi dan menyesuaikan zaman dan gaya hidup masyarakat metropolitan, sehingga diminati oleh masyarakat Surabaya yang cenderung modern. Dengan sebuah wujud yang diminati maka makna dan tujuan dari dibuatnya pusat seni rupa murni ini dapat tercapai yaitu untuk pemenuhan

kebutuhan kesenian di kota Surabaya dan pusat edukasi serta rekreasi dalam lingkup kesenian. Untuk target pengunjung, fasilitas ini terbuka untuk masyarakat dari segala usia, namun lebih cenderung ditujukan untuk kalangan muda dan dewasa, baik umum maupun masyarakat dalam lingkup seni.

1.6 Ruang Lingkup Perancangan

1.6.1 Luasan Perancangan

Perancangan Interior Pusat Seni Rupa di Surabaya ini memiliki ruang lingkup edukasi, ekshibisi, informasi, dan rekreasi, dimana mengambil lokasi perancangan fiktif karya tugas akhir Arsitektur oleh Jian Honardy dengan judul Galeri Lego di Surabaya. Galeri Lego ini merupakan bangunan tiga lantai dan berlokasi di jalan Citraland Utama, Surabaya. Perancangan Pusat Seni Rupa Murni mengambil luasan area lantai tiga sebesar 1536 m² sebagai lokasi perancangan karena merupakan area yang paling sesuai apabila dibandingkan lantai satu dan dua baik dari segi luasan dan organisasi ruang.

1.6.2 Objek Perancangan

1. Area Pamer

Berupa area pameran dengan ruang yang permanen namun dengan objek seni yang temporal atau berganti dalam jangka waktu tertentu, dan berada dalam lingkup seni rupa murni yaitu seni lukis, seni patung (*sculpture*), seni grafis, seni fotografi, dan seni film

2. Studio

Berupa studio lukis, studio *sculpture*, studio grafis, dan studio multifungsi yang dapat digunakan untuk kegiatan-kegiatan seperti kursus, kelas, workshop. Studio ini merupakan fasilitas umum yang dapat diikuti ataupun sekedar dilihat oleh pengunjung.

3. Mini Library

Sebuah pusat informasi berupa referensi dalam lingkup seni rupa murni.

4. Lecture Theater

Berfungsi untuk acara-acara tertentu seperti seminar, pemutaran, ataupun presentasi dengan kapasitas ±200 orang.

5. Kantor Staff

Area untuk pengelola yang khusus mengorganisir pusat seni rupa murni di lantai 3

6. *Café*

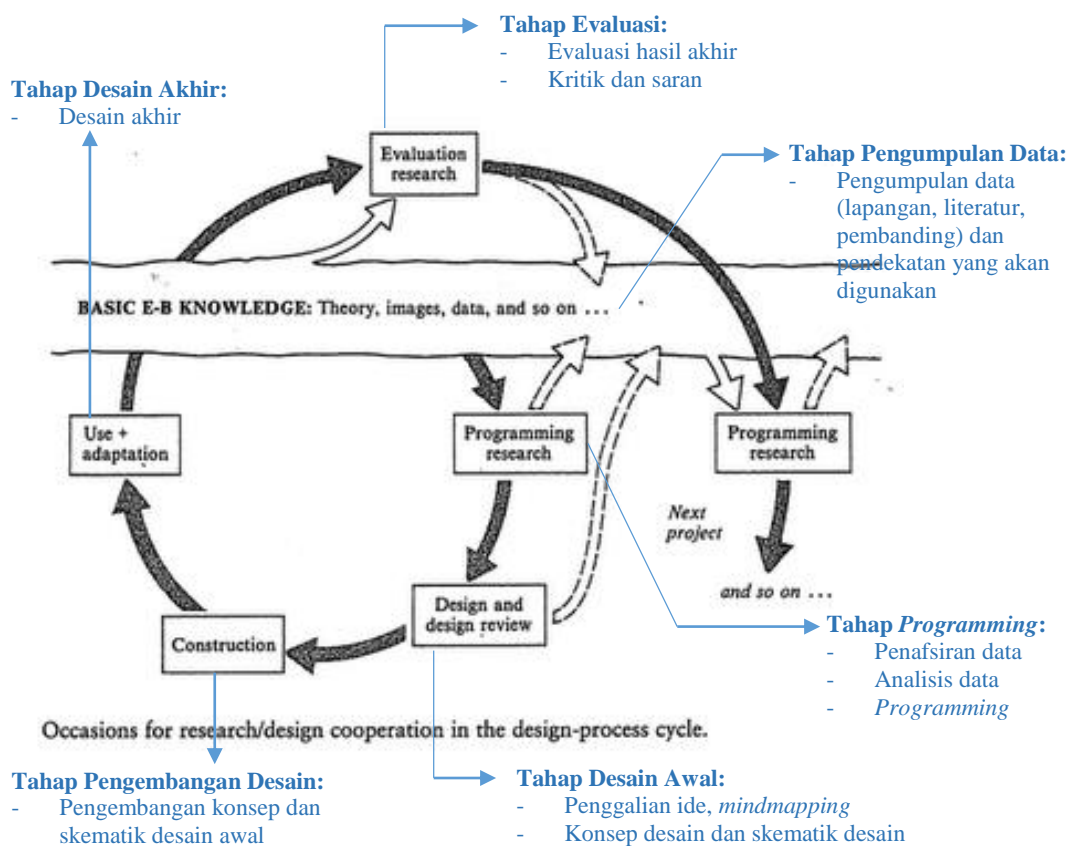
Sebagai area berkumpulnya pengunjung dan seniman, dapat untuk berdiskusi dan bersantai.

7. *Storage*

Untuk menyimpan benda-benda seni baik untuk pameran temporer dan permanen.

1.7 Metode Perancangan

1.7.1 *Design Thinking*



Gambar 1.1 *Design process by Zeisel*, mengadopsi dari Zeisel dengan tambahan penyesuaian dari alur perancangan ini

Sumber: peter.hourihan.com

1.7.2 Metode Desain

Perancangan interior pada umumnya memiliki kompleksitas permasalahan yang relatif tinggi, maka metode yang paling banyak digunakan adalah metode analitis (*analytical method*). Semua metode pendekatan analitis mengacu pada metodologi desain yang sistematis (*systematic design method*).

Ada banyak metode-metode pendekatan desain yang dapat dipakai dalam proses perancangan interior, meliputi metode pendekatan pragmatis, tipologis, analogis, sintaktis, programatik, ideologis, dan substansif. Dalam perancangan karya desain ini metode yang digunakan adalah metode pragmatis, programatis, dan ideologis.

Melalui metode pendekatan pragmatis maka olah desain dilakukan melalui proses uji coba. Hasil desain bersifat eksploratif dan ketepatan pemecahan masalah akan diketahui setelah melalui proses evaluasi berkala. Apabila hasil desain tidak mampu memecahkan masalah secara tepat maka akan dicoba lagi dengan alternatif pengolahan yang lain, demikian seterusnya hingga sampai pada batas tertentu hasil olah desain dianggap optimal.

Melalui metode pendekatan programatis maka olah desain didasarkan pada seperangkat aturan program. Hasil desain bersifat material-kuantitatif dan ketepatan pemecahan masalah akan diukur melalui kesesuaian wujud fisik desain dengan program yang telah ditetapkan.

Melalui metode pendekatan ideologis maka olah desain didasarkan pada cita-cita yang dipegang sebagai tujuan berdasar faham-faham tertentu yang diyakini sebagai sebuah kebenaran mutlak. Hasil desain bersifat ideal menurut faham yang dianut dan ketepatan pemecahan masalah diukur melalui kesesuaian dengan wujud-wujud yang dianggap mampu merefleksikan nilai-nilai dari faham tersebut (Santosa 13).

Uraian macam-macam metode pendekatan desain ini merupakan pengembangan dari metode-metode yang dikemukakan oleh Broadbent (1973) dalam Aditjipto (2002).

1.8 Tahapan Perancangan

1. *Basic E-B Knowledge: Theory, images, and so on*

Pada tahapan ini, langkah yang dilakukan yaitu dengan menggali konten-konten terkait topik perancangan dan mencoba menemukan fenomena yang berpotensi untuk dianalisa, dimana sumber dapat berupa teori, gambar, dan sebagainya. Tahapan ini bertujuan untuk mencari sumber-sumber tertentu sebagai acuan perancangan.

Dalam proses perancangan, tahapan ini dimulai dengan cara mencari data-data lapangan, literatur, dan data pembanding serta pendekatan-pendekatan tertentu yang akan digunakan, seluas dan sedalam mungkin agar dapat mendukung proses perancangan dan dapat berlanjut ke proses berikutnya yaitu proses perencanaan (*programming*).

Metode desain yang digunakan pada tahapan ini adalah metode pragmatis karena proses eksplorasi ditujukan untuk menemukan sesuatu yang baru yang dapat dikembangkan menjadi suatu penemuan atau penelitian dalam karya tugas akhir.

2. *Programming Research*

Tujuan dari tahapan ini adalah untuk memilah dan memahami kebutuhan-kebutuhan dalam perancangan melalui data-data yang telah dikumpulkan. Setelah mendapatkan masalah-masalah yang muncul dari galian informasi tersebut, dalam tahapan ini dilakukan proses penafsiran data sehingga dapat memahami objek perancangan secara terstruktur dan mengetahui batasan-batasan dalam perancangan.

Pada perancangan tugas akhir, tahap ini dilakukan dengan metode analisis data (baik data lapangan, data literatur, maupun data pembanding) yang menjadi awal terbentuknya solusi-solusi dalam perancangan kemudian memprogram atau membuat rencana-rencana konseptual yang menjawab permasalahan.

Metode desain yang digunakan pada tahap ini yaitu metode programatis karena terdapat bentuk-bentuk desain tertentu yang memang harus dibuat untuk menjelaskan hasil analisa dan *programming* secara rinci.

3. *Design and Design Review*

Pada tahapan ini, seluruh ide-ide dasar yang mengawali sebuah perancangan utuh digali sebanyak-banyaknya agar solusi terbaik dapat tercipta. Tujuannya adalah untuk menemukan sebuah pemecahan masalah dari analisa data pada proses sebelumnya. Dalam proses perancangan ini, hasil desain dapat berupa sketsa-sketsa

ide atau hasil *brainstorming* konsep awal, yaitu dengan metode *mindmapping*. Proses pencarian ide dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja sehingga ide-ide solusi yang dihasilkan dapat optimal. Produk yang dihasilkan dalam perancangan yaitu skematik desain yang terkadang dapat berjalan bersamaan dengan penciptaan konsep desain. Saat berada di tahap ini dapat pula kembali ke proses pencarian data untuk mencari alternatif-alternatif yang lebih baik.

Metode desain yang digunakan dalam tahapan ini adalah metode pragmatis dimana hasil desain merupakan suatu inovasi baru, dan metode ideologis dimana konsep harus dijabarkan ke dalam desain dan sebaliknya hasil desain harus sejalan dengan konsep awal.

4. *Construction*

Dalam tahap ini, alternatif-alternatif desain berupa ide-ide konseptual yang dihasilkan di tahap sebelumnya mulai dibentuk dan disusun menjadi suatu hasil desain yang utuh. Saat penyusunan alternatif-alternatif desain, juga dilakukan evaluasi melalui umpan balik yang didapat dari pihak-pihak yang memiliki pemahaman atau pengetahuan lebih dalam. Tujuan dari proses ini adalah menciptakan pengembangan desain dari tahapan sebelumnya melalui penelitian dari berbagai sumber serta masukan-masukan objektif dari berbagai pihak.

Produk yang dihasilkan dalam tahapan ini yaitu pengembangan desain yang dikembangkan dari ide-ide dasar pada skematik desain. Pengembangan yang diciptakan dapat berasal dari berbagai sumber dan metode, sebagai contoh dapat dengan membuat maket percobaan agar mendapat perspektif yang berbeda melalui kesan ruang yang lebih dapat dirasakan melalui bentuk tiga dimensi.

Metode yang digunakan dalam tahap ini adalah metode pragmatis dimana proses penyusunan alternatif desain dapat melalui beberapa tahap evaluasi sehingga terus dikembangkan hingga mencapai desain akhir.

5. *Use + Adaptation*

Setelah melalui semua tahap, maka tahap akhir adalah mengeksekusi opsi atau alternatif terbaik sehingga sebuah solusi desain dapat tercipta, dimana cara yang digunakan untuk membentuk hasil desain adalah dengan teknik computer maupun dengan kombinasi sketsa tangan. Tujuan dari tahapan ini adalah untuk mendapatkan desain final sebagai pemecahan masalah dari problema yang ada

dalam perancangan. Pada tahap ini dihasilkan sebuah karya final berupa desain yang dituangkan secara visual dalam bentuk gambar penyajian dan maket.

Metode pendekatan yang dilakukan adalah metode pragmatis karena hasil desain akhir tidak bersifat mutlak sehingga masih dapat dilakukan perbaikan hingga mencapai hasil terbaik.

6. Evaluation Research

Tahap evaluasi ini bertujuan untuk mendapatkan umpan balik dari berbagai pihak guna mengevaluasi dan memperbaiki desain hingga mencapai hasil yang paling optimal. Caranya yaitu dengan wawancara dengan berbagai pihak untuk mendapatkan kritik dan saran ataupun dengan mengevaluasi secara personal kekurangan dalam desain akhir.

Metode yang digunakan dalam tahap terakhir ini adalah metode pragmatis karena desain akhir mendapatkan umpan balik sehingga kembali ke tahap awal untuk diperbaiki dan demikian seterusnya hingga mencapai desain yang terbaik.