

PERANCANGAN INTERIOR GALERI SENI RUPA KONTEMPORER PADA SEMARANG CULINARY CREATIVE HUB

Oleh : Khoirunnisa Indriani, Wijayanti

Pesatnya perkembangan seni dan minat masyarakat Semarang terhadap seni tidak diimbangi dengan fasilitas kesenian yang ada pada Creative Hub di Semarang. Pameran seni dan hasil karya industri kreatif hanya dilakukan di lobby gedung atau ruang-ruang sempit yang relatif tidak memiliki fasilitas yang memadai, sehingga membuat Creative Hub di Semarang nyaris kehilangan citra kreativitasnya.

Semarang Culinary Creative Hub didesain sebagai wadah untuk mengembangkan dan menjual produk dari 4 sub sektor unggulan kota Semarang, yaitu kuliner, kriya, fotografi-film-videografi, dan desain produk melalui berbagai kegiatan dengan salah satu fasilitas utama berupa galeri.

Dengan adanya perancangan Interior Galeri Seni Rupa Kontemporer di Semarang Culinary Creative Hub ini diharapkan dapat menjadi wadah untuk menampung kreativitas, memamerkan, dan memelihara karya para pekerja seni dan komunitas.

Kajian diawali dengan mempelajari tinjauan umum galeri seni, tinjauan seni kontemporer, dan studi preseden bangunan sejenis. Selain itu dilakukan pendekatan kontekstual, fungsional, kinerja, dan arsitektural. Pendekatan perancangan arsitektural menggunakan konsep arsitektur kontemporer dengan citra galeri yang nyaman, tenang, bersih, dan netral agar pengunjung fokus dan dapat memahami informasi tentang koleksi yang dipamerkan dengan baik. Ruang galeri didesain bersifat temporer, fleksibel, mampu menampung layout yang bervariasi menyesuaikan tema yang berbeda disetiap event untuk menghindari kesan monoton sehingga dapat menarik wisatawan untuk berkunjung.

Kata Kunci: Interior, Galeri, Seni Rupa, Kontemporer

1. LATAR BELAKANG

Pada masa pemerintahan Presiden Joko Widodo saat ini, industri kreatif di Indonesia semakin mendapat prioritas dalam kebijakan yang diberikan oleh pemerintah, melalui Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 6 Tahun 2015 tentang Badan Ekonomi Kreatif (BEKRAF) yang bertanggung jawab terhadap perkembangan ekonomi kreatif di Indonesia.

Industri Kreatif didefinisikan sebagai industri yang berasal dari pemanfaatan kreativitas, keretampilan, serta bakat individu untuk menciptakan kesejahteraan serta lapangan pekerjaan dengan menghasilkan dan mengeksploitasi daya kreasi dan daya cipta individu.

BEKRAF menetapkan 16 sub sektor industri kreatif; Aplikasi dan *Game*, Musik, Arsitektur, Desain Komunikasi Visual, *Fashion*, Kriya, Kuliner,

Desain Interior, Desain Produk, Fotografi, Periklanan, Penerbitan, Seni Pertunjukan, Seni Rupa, Televisi dan Radio.

Semarang *Culinary Creative Hub* merupakan sebuah Pusat Industri Kreatif sebagai wadah untuk mengembangkan dan tempat menjual produk industri kreatif di Kota Semarang dengan empat program unggulan dengan jumlah sub sektor Industri kreatif paling banyak yang potensial untuk berkembang untuk menyokong ekonomi masyarakat dan menyerap tenaga kerja di Semarang, yaitu sub sektor kuliner, kriya, fotografi-film-videografi, dan desain produk melalui berbagai kegiatan yang memiliki fungsi utama sebagai: (1) inkubasi melalui pengembangan bisnis industri kreatif; (2) edukasi melalui pelatihan dan workshop; (3) rekreasi melalui wisata kuliner dan (4) penjualan produk kreatif.

Dengan fasilitas utama berupa; (1) *cooking class*, studio kriya, fotografi-film-videografi, dan desain produk; (2) kelas desain dan ruang seminar; (3) galeri; (4) perpustakaan; (5) *food court*; (6) retail.

Faktanya pesatnya perkembangan seni dan minat masyarakat Semarang terhadap seni tidak diimbangi dengan fasilitas kesenian yang ada pada *Creative Hub* di Semarang. Pameran seni dan hasil karya industri kreatif hanya dilakukan di lobby gedung atau ruang-ruang sempit yang relatif tidak memiliki fasilitas yang memadai, sehingga tidak menarik minat masyarakat. Belum adanya ruang yang cukup untuk menunjukkan karya seni membuat *Creative Hub* di Semarang nyaris kehilangan citra kreativitasnya.

2. RUMUSAN MASALAH

- a. Kurang memadainya fasilitas di *Creative Hub* Semarang untuk menyalurkan kreativitas dan menampung kebutuhan komunitas yang berkaitan dengan hasil karya seni rupa.
- b. Bagaimana merencanakan dan merancang interior galeri seni rupa kontemporer yang dapat mewadahi ekspresi dari seni rupa kontemporer sekaligus berfungsi sebagai ruang publik yang mengedukasi bagi masyarakat.

3. TUJUAN

- a. Mendesain interior Galeri Seni Rupa Kontemporer sebagai fasilitas di Semarang *Culinary Creative Hub* bagi para pelaku seni maupun komunitas di Semarang.
- b. Mendesain wadah untuk memamerkan hasil karya seninya, memberi edukasi serta hiburan masyarakat dalam lingkup kesenian secara lokal, nasional maupun global, serta meningkatkan jumlah inovator dan creator Semarang sehingga dapat menyokong perekonomian masyarakat dan menyerap tenaga kerja di Semarang.

4. METODOLOGI

1. Studi Literatur
Cara yang dipakai untuk menghimpun data-data atau sumber-sumber yang berhubungan dengan topik yang diangkat dalam suatu pembahasan literatur, di dapat dari berbagai sumber, jurnal, buku, dokumentasi, internet, dan pustaka.
2. Studi Preseden
Preseden dalam bidang arsitektur diartikan sebagai alat analisis untuk melatih penciptaan keseimbangan antara dua aspek arsitektur yaitu prinsip-prinsip desain yang pernah ada dan prinsip-prinsip desain baru atau inovasi.

5. KAJIAN PUSTAKA

5.1 Tinjauan Umum Galeri Seni

Menurut *Encyclopedia of American Architecture* (1975), Galeri diartikan sebagai tempat untuk mengadakan karya seni rupa. Galeri juga sebagai wadah untuk mengadakan kegiatan pameran sebagai bentuk komunikasi visual di dalam sebuah ruangan antara seniman atau kolektor dengan masyarakat.

5.1.2 Fungsi Galeri Seni scr Khusus

- a. Sebagai tempat mengumpulkan, memamerkan, dan memelihara hasil karya seni
- b. Sebagai tempat mengajak/ mendorong/ meningkatkan apresiasi masyarakat tentang seni.
- c. Sebagai tempat transaksi jual beli untuk merangsang kelangsungan seni.

5.1.3 Jenis Jenis Galeri

- a. Galeri di dalam museum
- b. Galeri Kontemporer
- c. Vanity Gallery
- d. Galeri Arsitektur
- e. Galeri Komersil

5.1.4 Tata Cara Display Koleksi Galeri

Display benda koleksi menurut Patricia Tutt dan David Adler (*The Architectural Press*, 1979), yaitu:

- a. *In show case*
Benda yang dipamerkan termasuk kecil, diperlukan wadah atau kotak yang tembus pandang.
- b. *Free standing on the floor or plinth or supports*
Benda yang di *display* cukup besar, diperlukan panggung atau ketinggian lantai.
- c. *On wall or panels*
Benda yang akan dipamerkan biasanya merupakan karya seni 2 dimensi dan ditempatkan di dinding ruangan maupun partisi yang dibentuk untuk membatasi ruang. Contoh: karya seni lukis, karya fotografi, dan lain-lain.

5.1.5 Elemen Interior

Elemen yang paling mendasar dalam pembentukan suatu ruangan terdiri dari 3 bagian yaitu:

- a. Lantai (flooring)
- b. Langit-langit (ceiling)
- c. Dinding (wall).

Ketiga elemen ini berkaitan erat secara kasat mata atas fungsi dan nilai suatu ruang yang dilihat dari segi estetikanya.

5.1.6 Sistem Pencahayaan

Pencahayaan pada galeri memberikan kontribusi yang besar tentang bagaimana menampilkan benda yang dipamerkan agar lebih memiliki kekuatan dan menarik sesuai tema yang ada, selain itu pencahayaan juga dapat memberikan fokus yang lebih menonjol dibandingkan dengan suasana galeri secara keseluruhan. Berdasarkan sumber dan fungsinya pencahayaan dibagi menjadi:

- a. Pencahayaan Alami (*Natural Lighting*)
- b. Pencahayaan Buatan (*General Artificial Lighting*)

5.1.7 Sistem Penghawaan

Sistem penghawaan memberikan kenyamanan *thermal* bagi pengunjungnya. Kenyamanan fisik dapat dicapai pada kondisi temperatur rata-rata 23°C. Pencapaian kondisi kenyamanan ini tergantung dari banyaknya bukaan jendela, kondisi lingkungan, jumlah manusia dan dimensi ruang. Untuk mengatasinya dapat dicapai dengan banyaknya bukaan jendela atau menggunakan penghawaan buatan seperti *Air Conditioner* atau *Fan*.

5.1.8 Sirkulasi Ruang

Sirkulasi dalam galeri adalah: mengantarkan pengunjung untuk memberikan kelayakan dalam memamerkan hasil karya. Sirkulasi pergerakan jalur dalam suatu kegiatan ruang pameran perlu dilakukan agar memberikan kenyamanan antara objek dengan pengunjung.

Menurut De Chiara dan Calladar (*Time Saver Standards for Building Types*, 1973), tipe sirkulasi:

- a. *Sequential Circulation*
- b. *Random Circulation*
- c. *Ring Circulation*
- d. *Linear Bercabang*

5.2 Tinjauan Seni Kontemporer

5.2.1 Pengertian Seni Kontemporer

Berdasarkan etimologinya, kata "kontemporer" yang berasal dari kata "co" (bersama) dan "tempo" (waktu), sehingga menegaskan bahwa seni kontemporer adalah karya yang secara tematik merefleksikan situasi waktu yang sedang dilalui.

5.2.2 Karakteristik dari seni kontemporer

- a. Karya yang dihasilkan berorientasi pada kebebasan, tidak menghiraukan aturan atau batasan - batasan seni rupa, karena aturan atau batasan tersebut dianggap kaku
- b. Seniman bebas berorientasi pada masa lampau, masa sekarang ataupun masa depan
- c. Penggunaan bahan, alat atau media apapun dalam menghasilkan karya seni

- d. Berani menyinggung atau memberi kritik terhadap situasi sosial, politik dan ekonomi masyarakat yang sedang, pernah ataupun mungkin akan terjadi.

5.3 Galeri Seni Rupa Kontemporer

5.3.1 Pengertian Galeri Seni Rupa Kontemporer

Merupakan suatu tempat untuk memamerkan hasil karya seni rupa 2 dimensional dan 3 deminesional yang berkembang pada masa kini (kontemporer).

5.3.2 Fungsi Galeri Seni Rupa Kontemporer

Sebagai wadah apresiasi, menampung, memelihara, dan memamerkan karya seni rupa kontemporer kepada masyarakat luas.

Secara tidak langsung memberikan fungsi edukasi, informasi kepada masyarakat tentang seni rupa kontemporer serta sebagai wadah pengembangan seni rupa kontemporer, memberikan dorongan kepada masyarakat agar ikut aktif dalam pengembangan seni rupa kontemporer.

5.4 Kajian Preseden Galeri Seni Rupa Kontemporer

5.4.1 Selasar Sunaryo Art Space



Gambar 1. Interior Selasar Sunaryo Art Space
Sumber: indonesiadesign.com

Luas Bangunan : 5.500 m²
Kapasitas Pengguna : 420-550 orang/minggu

Material : parket, keramik, dinding gypsum, bata cat putih, plafon gypsum
Sirkulasi : pola linier, ruang menerus.

5.4.2 Rumah Seni Cemeti



Gambar 2. Interior Cemeti Art House
Sumber: yogyes.net

Luas Bangunan : 105 m²
Kapasitas Pengguna : 100 orang/hari
Material : dengan warna krem dinding gypsum, bata cat putih, plafon gypsum

5.4.3 Museum MACAN



Gambar 3. Interior Ruang Pamer Museum MACAN
Sumber: home.co.id

Luas Bangunan : 2 hektar
Kapasitas Pengguna : 500-1000 orang/hari

PERANCANGAN INTERIOR GALERI SENI RUPA KONTEMPORER PADA SEMARANG CULINARY CREATIVE HUB

Material : parket, dinding gypsum, plafon gypsum

5.4.4 Kesimpulan Kajian Preseden

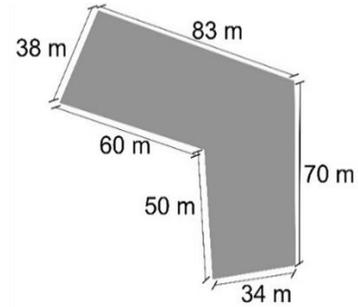
Elemen interior yang terdapat pada ketiga galeri seni kontemporer diatas, lebih menekankan pada:

- Penciptaan nuansa elegan dan minimalis. Seperti penggunaan lantai dengan material parket agar terlihat hangat dan nyaman, dinding dengan cat putih, plafond gypsum, serta pencahayaan yang baik dengan lampu sorot. Konsep interior yang diterapkan membuat pengunjung dapat fokus pada karya seni yang dipamerkan.
- Sirkulasi yang efektif dan efisien, serta fleksibilitas ruang yang tinggi. Dapat dilihat dari penggunaan dinding dari gypsum yang semi permanen, sehingga dapat memudahkan untuk dibongkar pasang dan disesuaikan dengan tema yang berbeda disetiap *event*.

6. ANALISIS

6.1 Pendekatan Kontekstual

Lokasi tapak yang terpilih merupakan tapak yang memiliki potensi dan kawasan strategis unggulan. Hasil yang dipilih merupakan tapak yang memiliki potensi memadai untuk perencanaan dan perancangan Semarang *Culinary Creative Hub*.



Gambar 4. Lokasi dan Ukuran Tapak Semarang *Culinary Creative Hub*
Sumber: Dokumen Pribadi, 2020

6.2 Konsep Fungsional

6.2.1 Pelaku dan Kebutuhan Ruang

Pelaku kegiatan yang terdapat dalam Galeri Seni Rupa Kontemporer digolongkan dalam tiga kategori, yaitu:

- Pengelola (direktur, Manajer/Kepala Bagian, Kurator, Karyawan)
- Penyewa (kalangan seniman, komunitas seni dan instalasi)
- Pengunjung (pelajar atau mahasiswa, seniman, wisatawan lokal dan mancanegara, masyarakat umum)

6.3 Pendekatan Arsitektural

6.3.1 Konsep Perancangan

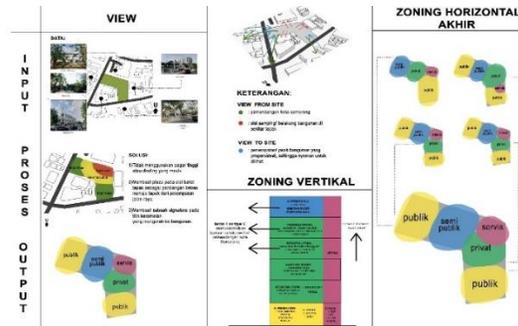
Konsep pada perancangan Interior Galeri Seni Rupa Kontemporer di Semarang *Culinary Creative Hub*, yaitu menciptakan sebuah wadah untuk menampung kreativitas dan hasil karya para pekerja seni dan komunitas. Citra dari galeri yang ingin ditampilkan yaitu nyaman, tenang, dan bersih, sehingga informasi tentang koleksi yang dipamerkan oleh galeri dapat diterima dengan baik dan diharapkan dapat memberikan wawasan bagi pengunjung

6.3.2 Pendekatan Arsitektur Kontemporer

- Semarang *Culinary Creative Hub* menerapkan konsep arsitektur kontemporer. Fasad bangunan di dominasi dengan penggunaan material kaca sebagai pengganti dinding, jendela besar

transparan, dan *skylight* untuk membawa masuk cahaya alami sebanyak-banyaknya ke dalam ruangan.

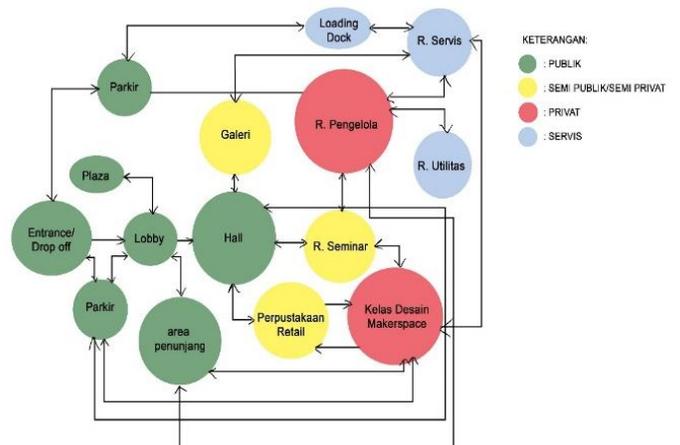
- b. Selain itu material organik/ alami /setempat seperti kayu, batu alam, jati dan lainnya diterapkan untuk memberikan kesan yang menarik juga menjadi salah satu bentuk kontekstual terhadap budaya lokal.
- c. Denah bangunan juga menggunakan konsep open plan, pada office, galeri dan kelas desain. Bangunan didominasi oleh penggunaan permainan garis lurus yang berulang baik dalam posisi vertikal maupun horizontal. Elemen garis ini dapat diperoleh dari *furniture*, bukaan, warna atau elemen tambahan. Ciri khas lainnya adalah atapnya yang lurus dan datar.
- d. Menerapkan karakter desain yang efisien dan fungsional dengan pengolahan bentuk geometris yang *simple* dan warna-warna netral dengan tampilan yang bersih. Pengolahan dinding dengan warna-warna netral (krem, putih bersih dan abu-abu) atau diolah *unfinished* dengan media semen plester, beton ekspos, atau bata ekspos. Untuk penutup jendela digunakan *secondary skin* dengan bentuk yang *simple*.



Gambar 5. Zoning Makro Dari Hasil Analisis Tapak

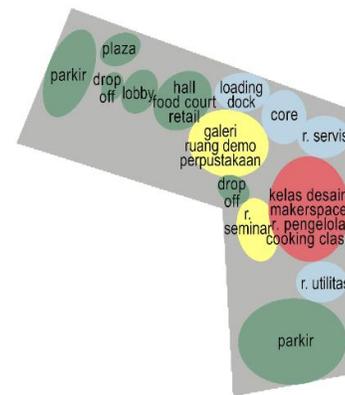
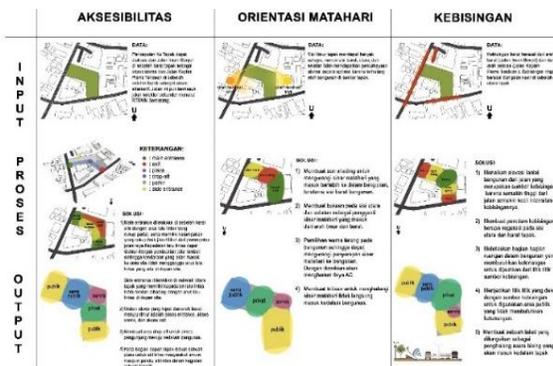
Sumber: Dokumen Pribadi, 2020

6.3.4 Analisis Ruang dan Zoning Mikro



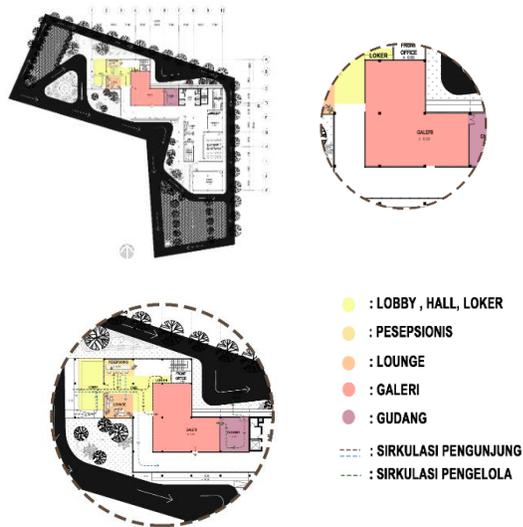
Gambar 6. Zoning mikro dari Hasil Analisis Ruang (Organisasi dan Sirkulasi) Sumber: Dokumen Pribadi, 2020

6.3.3 Analisa Tapak dan Zoning Makro



Gambar 7. Zoning Akhir dari Hasil Analisis Ruang Sumber: Dokumen Pribadi, 2020

6.3.5 Hasil Perencanaan Interior

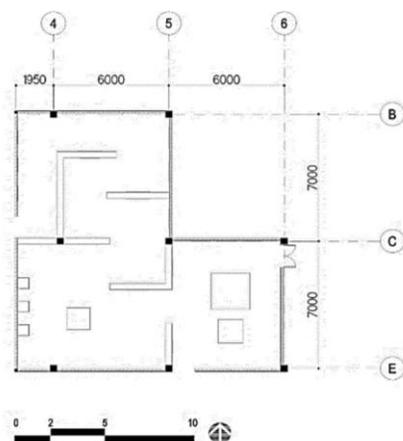


Gambar 8. Denah Parsial Galeri
Sumber: Dokumen Pribadi, 2020

Galeri terletak pada lantai dasar bangunan. Galeri ini memanfaatkan pencahayaan buatan untuk memunculkan kesan dramatis pada karya seni yang butuh disorot secara khusus. Ketinggian lantai pada galeri menyesuaikan studi ruang yang ada yaitu 3,7 meter.

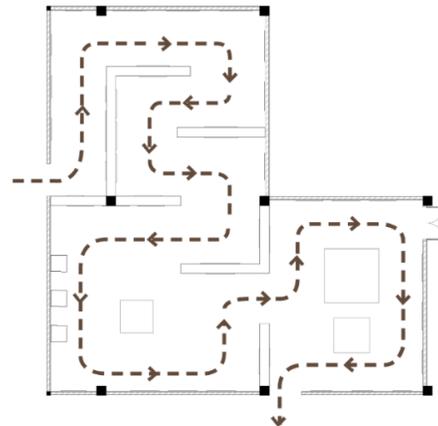
Ketiga macam karya seni mulai dari kecil, sedang, besar dapat dinikmati pada galeri ini.

a. Denah Galeri Seni Rupa Kontemporer



Gambar 9. Denah Parsial Galeri
Sumber: Dokumen Pribadi, 2020

b. Sirkulasi Galeri Seni Rupa Kontemporer



Gambar 10. Sirkulasi Galeri
Sumber: Dokumen Pribadi, 2020

Ruang galeri yang didesain bersifat temporer, fleksibel dan mampu menampung layout bervariasi. Untuk fleksibilitas galeri, denah di desain dengan bentuk persegi atau persegi panjang.

Pola sirkulasi pengunjung yang dinamis dan linear di desain satu arah untuk menghindari masalah lalu lintas atau crowded yang disebabkan oleh sirkulasi pengunjung dari arah yang berlawanan.

6.3.6 Konsep Material

a. Dinding: Material yang diterapkan pada perancangan interior Galeri Seni Rupa Kontemporer dominan menggunakan material sebagian besar dari alam. Gypsum board digunakan agar ruang galeri bisa fleksibel sesuai dengan tema kontemporer sehingga bisa dibongkar pasang. Material ini dipilih karena tahan api, tahan kelembapan, tahan benturan dan praktis. Selain itu pemasangan gypsum tidak membutuhkan waktu yang lama. Dinding tidak menggunakan ornament atau warna-warna yang mencolok agar tidak mengganggu pandangan pengunjung pada objek yang dipamerkan di dalam galeri.



Gambar 11. Gypsum Board dan Cat Tembok
Sumber: Diolah dari Berbagai Sumber (2020)



Gambar 13. Gypsum Board
Sumber: Diolah dari Berbagai Sumber (2020)

- b. Lantai: Menggunakan lantai parket solid untuk area dalam galeri. Material ini dipilih karena perawatannya yang mudah, kokoh dan tahan lama. Selain itu, parket juga dapat menimbulkan kesan hangat dan nyaman.



Gambar 12. Parket
Sumber: Diolah dari Berbagai Sumber (2020)

- c. Plafon: Material yang akan digunakan pada plafon adalah material *gypsum* yang akan digunakan hampir disemua ruangan. Material ini dipilih karena pengerjaannya mudah, harganya lebih murah, dan hasil yang rapi. Flat ceiling digunakan untuk menciptakan kesan yang minimalis dan bersih.

6.4 Pendekatan Kinerja

6.4.1 Pencahayaan

Pencahayaan yang diterapkan yaitu cahaya cahaya lampu (buatan). Terdapat berbagai jenis lampu yang digunakan yaitu LED *track light*, LED *Strip* dan *hidden lamp*, yang ditujukan untuk menciptakan suasana yang apresiatif terhadap karya-karya seni yang dipamerkan. Cahaya yang dirancang dengan tepat akan mampu memperkaya cita rasa, memberikan penekanan dan menciptakan atmosfer yang mendukung pada galeri.



Gambar 14. *track light* dan LED Strip
Sumber: Diolah Dari Berbagai Sumber (2020)

6.4.2 Penghawaan

Penghawaan merupakan aspek teknis utama yang perlu diperhatikan untuk mengatur sirkulasi udara. Pada galeri dengan koleksi utama kelembaban yang disarankan adalah 50% dengan suhu 210C - 260C. Sistem penghawaan buatan di dalam galeri menggunakan *Air Conditioner* (AC)

untuk penghawaan central dan exhaust fan untuk mengatur sirkulasi udara, dan humidifier untuk mengendalikan kelembaban dalam ruangan (Naufert Ernst, 2002).



Gambar 15. AC Central dan AC Split
Sumber: Diolah dari Berbagai Sumber (2020)

6.5 Interior Galeri Seni Rupa Kontemporer



Gambar 16. Interior Galeri Seni Rupa
Kontemporer

Sumber: Dokumen Pribadi, 2020

7. KESIMPULAN

Galeri Seni Rupa Kontemporer di Semarang *Culinary Creative Hub* diharapkan dapat menjadi wadah untuk para pelaku seni dan untuk memamerkan karya seni rupa kontemporer kepada masyarakat sekaligus digunakan untuk memelihara karya seni tersebut. Fasilitas ini diharapkan dapat mengedukasi masyarakat awam tentang seni rupa kontemporer dan perkembangannya. Sehingga dapat menjadi salah satu bidang yang menarik wisatawan untuk berkunjung.

8. DAFTAR PUSTAKA DAN REFERENSI

Atmadi, Nurmallah Kiki, (2019). Desain Interior Museum Modern and Contemporary Art in Nusantara, Konsep Global Metropolitan Culture, Jurnal Desain Interior Voume. 4. Universitas Mercu Buana.

Chiara, Joseph De, and John Handcock Callender. *Time Server Standards for Building Types*. USA: McGraw-Hill Companies Inc, 1973.

Ching Francis D. K. (2007). *Architecture Form, Space and Order 3rd ed*. New Jersey: John Wiley & Sons, Inc.

Dian S, M. Maria S, Esti Y. Galeri Semarang dengan Pendekatan Arsitektur Modern. Universitas Pandanaran, Semarang.

Neufert, John W and Sons. (1980). *Architect's Data, 1 & 2*. New York.

Ni Made END. (2014). Kajian Interior Elemen Pembentuk Dan Pelengkap Pembentuk Ruang. Jurnal Desain Interior. Vol. 1 No. 1.

Polniwati S. (2018). Persepsi Kualitas Ruang Pamer Museum Seni: Sebuah Studi Observasi, Jurnal Desain dan Seni FDSK – UMB. Universitas Bina Nusantara, Jakarta.

Sesilia WC, Ratri W (2016). Efek Penvahayaan Buatan Terhadap Tampilan Karya di Roemah Seni Sarasvati. Jurnal Idialog, Universitas Telkom, Bandung.

Suryo CS, Lina P. (2019). Galeri Seni Rupa Kontemporer, Jurnal Stupa Volume 1. Universitas Tarumanagara, Jakarta.

Tan Ht, Lina P. (2019). Galeri Seni Typography, Jurnal Stupa Volume 1. Universitas Tarumanagara, Jakarta.

Indonesiadesign. 2017. Tour Famous Selasar Sunaryo Art Space. [https://indonesiadesign.com/story/tour-the-](https://indonesiadesign.com/story/tour-the-famous-selasar-sunaryo-art-space/)

[famous-selasar-sunaryo-art-space/](https://indonesiadesign.com/story/tour-the-famous-selasar-sunaryo-art-space/). Diakses tanggal 25 April 2020 pukul 11:24.

Yogyes.com. 2018. RUMAH SENI CEMETI Ruang Menikmati dan Menguber Seni Kontemporer. <https://www.yogyes.com/id/yogyakarta-tourism-object/arts-and-culture/rumah-seni-cemeti/>. Diakses tanggal 25 April 2020 pukul 11:32.

Home.co.id. 2017. Museum Macan Dengan Interior Kontemporer Yang Simpel. <http://www.home.co.id/read/3319/museum-macan-dengan-interior-kontemporer-yang-simpel>. Diakses tanggal 26 April 2020 pukul 13.02.