

GALERI PRABANGKARA : PERANCANGAN PENERAPAN BUDAYA JAWA TIMUR UNTUK MEDIA PEMBELAJARAN DESAIN INTERIOR MODEREN

Ardine Fincelia Kristina

Petra Christian University, Surabaya

e11210071@john.petra.ac.id

Abstrak

Galeri seni di Jawa Timur memiliki beberapa pameran galeri seni, mulai dari galeri modern, galeri sejarah, dan termasuk galeri budaya Jawa Timur. Galeri budaya Jawa Timur mengangkat kearifan lokal dan kreasi yang menunjukkan sisi budaya Jawa Timur tersebut. Di era gempuran galeri modern, *gen-z* mulai tertarik dengan suasana interior galeri modern yang menarik dengan teknologi yang berbeda dengan galeri biasanya. Sehingga, minat *gen-z* pada beberapa galeri budaya Jawa Timur semakin menurun, disebabkan kurangnya wawasan teknologi pada galeri seni budaya Jawa Timur untuk memberi informatif dan interaktif menarik dibandingkan galeri seni modern. Maka dari itu, mulai memberi penyuluhan wawasan kepada tiap-tiap galeri budaya di Jawa Timur untuk memberi edukasi untuk menggugah selera *gen-z* dan dapat menarik pandangan *gen-z* tentang galeri seni budaya yang lebih modern tetapi tetap menonjolkan sisi budaya Jawa Timur. Diharapkan, bukan hanya menambah minat *gen-z* terhadap galeri seni budaya Jawa Timur tetapi dapat memperluas galeri budaya Jawa Timur di tiap daerah dan mengoptimalkan maupun melestarikan galeri budaya Jawa Timur yang mulai terbengkalai dan minat pengunjung yang menurun.

Kata kunci : Galeri Seni Budaya Jawa Timur, Teknologi Pada Galeri Moderen, Pelestarian Budaya Jawa Timur.

1. Pendahuluan

Menurut Amri Yahya "Galeri Seni adalah suatu tempat pemajangan benda-benda seni atau benda-benda kebudayaan lainnya (termasuk benda sejarah) yang diseleksi secara ketat oleh suatu tim atau seorang ahli yang memang memiliki kualitas. Hal ini diperlukan sebagai jaminan kualitas". Menurut Surosa "Art Gallery adalah suatu ruang atau bangunan tempat kontak fungsi seni antara seniman dan masyarakat yang dipergunakan bagi wadah kegiatan kerja visualisasi ungkapan daya cipta manusia".

Galeri seni termasuk fasilitas negara untuk menjadi sarana bagi masyarakat disekitarnya. Dalam galeri seni tersebut berisi pameran seni seperti lukisan atau patung (benda berbentuk tiga dimensi), dan lain-lain sesuai dengan karya yang ingin dipamerkan kepada konsumen. Pembuat karya memberi hasil karya yang sesuai dengan ciri khas atau nuansa yang sesuai dengan tema yang dipamerkan sehingga konsumen dapat menyimpulkan isi karya yang terkandung. Sebagai contohnya, beberapa jenis galeri seni dari *kontemporer*, *modern*, *artistik*, dan lain-lain.

Tujuan dari penelitian ini untuk menarik kembali minat beberapa *gen-z* untuk menikmati pameran galeri seni yang berisi tentang sejarah. Sejarah dapat berisi tentang sejarah perjuangan, seni yang mengangkat tentang kebudayaan, dan lain-lainnya yang termasuk *heritage*. Dalam penelitian ini, saya meneliti identifikasi masalah kurangnya minat konsumen termasuk kalangan *gen-z* kepada galeri seni yang mengangkat kebudayaan Jawa Timur.

Sehingga, *gen-z* atau generasi zaman moderen dapat menilai bahwa galeri kebudayaan Jawa Timur terdapat media yang menyenangkan dan inspiratif bagi peminat *gen-z*.

Maka dari itu, perlunya ide yang inovatif bagi galeri kebudayaan Jawa Timur termasuk dalam penelitian saya terhadap galeri Prabangkara yang mengangkat kebudayaan Jawa Timur untuk meneliti

media interaktif yang diperlukan bagi galeri agar memaksimalkan konsep desain yang modern tetapi tetap menonjolkan ciri khasnya, yaitu kebudayaan Jawa Timur.

2. Metode

Penelitian menggunakan metode kualitatif dengan metode pengumpulan data studi pustaka (literatur), wawancara, dan pengamatan / observasi secara langsung. Analisis akan dilakukan secara deduktif, yaitu data analisis dengan teori-teori yang ada, kemudian objek penelitian dibandingkan dan diberi analisis tambahan sebagai solusi, selanjutnya disimpulkan keseluruhan objek penelitian serta analisis tersebut. Hasil wawancara dan pengamatan / observasi langsung dilakukan juga dengan kelompok saat mata kuliah *interior design and styling for cultural space*.

Metode-metode pengumpulan data yang digunakan, meliputi:

1. Studi Pustaka (literatur)

Menurut Mestika Zed (2003),

Studi pustaka atau kepustakaan dapat diartikan sebagai serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat serta mengolah bahan penelitian.

2. Wawancara

Melakukan wawancara kepada salah satu petugas Cak Durasim yang menjaga Galeri Prabangkara untuk mengetahui data dan penerapan interior budaya Jawa Timur.

3. Pengamatan / Observasi langsung

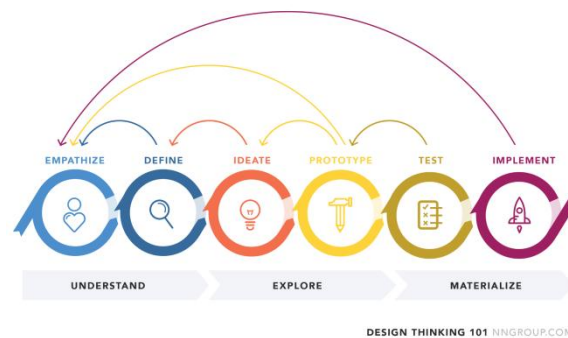
Melakukan tinjauan secara langsung pada objek yang diteliti untuk melihat keseluruhan interior Galeri Prabangkara.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Pembahasan

Konsep *Design Thinking*

Penerapan penelitian perlu adanya design thinking untuk menghasilkan ide solusi yang kreatif. Berikut penjelasan tahap design thinking :



Gambar 1 : Map dari *design thinking method*

Sumber : <https://www.nngroup.com/articles/design-thinking/>

1. *Empathize*

Tahapan pertama adalah *empathize*, yaitu melakukan pengamatan/observasi dan wawancara terhadap pengguna. Pengamatan dilakukan dengan cara melihat bagaimana

pengguna berinteraksi dengan lingkungannya untuk dapat memahami apa yang dibutuhkan oleh pengguna. Wawancara dilakukan untuk mengetahui keinginan dan kebutuhan dari pengguna (Pressman, 2019).

2. Define

Proses *define* dilakukan setelah mengetahui fokus permasalahan yang dialami secara spesifik berdasarkan kebutuhan pengguna berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan pada proses berempati (*empathize*). Hasil pengamatan pada proses empati kemudian dianalisis untuk menemukan/mengidentifikasi fokus permasalahan yang dihadapi oleh pengguna (Sari et al., 2020).

3. Ideate

Pada proses ketiga ini, desainer dapat menghasilkan ide untuk menjadi solusi permasalahan dengan melakukan proses brainstorming dengan tim dan *stakeholder* terkait. Ide yang didapatkan melalui proses *brainstorming* tersebut akan menghasilkan ide berupa solusi atas permasalahan yang dihadapi oleh pengguna (Wibowo & Setiaji, 2020).

4. Prototype

Tahap keempat dari *design thinking* adalah membuat *prototype*. Tujuan pembuatan *prototype* adalah untuk menguji aspek tertentu dari sebuah solusi desain yang telah dihasilkan pada tahapan *ideate* (Ambrose & Harris, 2010).

5. Test

Pada tahapan terakhir proses *design thinking* ini, desainer akan melakukan uji coba untuk mendapatkan feedback dan memperbaiki solusi yang ada serta membuat produk menjadi lebih baik lagi. Feedback dari pengguna berguna untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan dari produk agar dapat dilakukan perbaikan (Ambrose & Harris, 2010).

Dengan tahap konsep *design thinking* dapat membantu dalam menemukan permasalahan serta menghasilkan solusi yang inovatif untuk objek penelitian. Diharapkan dengan tahap tersebut menjadi pemecahan masalah dan pengusul ide bagi pengguna dan konsumen.

Wawancara

Menurut pendapat dari Sugiyono (2017:231) wawancara merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu.

Dengan tahap wawancara dapat mengetahui keseluruhan data kegiatan dan pelaksanaan maupun sejarah terbentuknya. Diharapkan bukan hanya mengetahui tetapi dapat mempelajari asal usul berdirinya Galeri Prabangkara dengan kebudayaan Jawa Timur yang melekat

Pengamatan / Observasi Langsung

Observasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui suatu pengamatan dengan disertai pencatatan-pencatatan terhadap keadaan atau perilaku obyek sasaran (Abdurrahmat, 2006:104).

Galeri Prabangkara berada di cangkup wilayah pada UPT Taman Budaya Jawa Timur, yaitu di Jalan Genteng Kali No.85, Genteng, Kec. Genteng, Surabaya, Jawa Timur 60275.



Gambar 2 : Tampak atas galeri Prabangkara
Sumber : <https://maps.app.goo.gl/s9ZfaBxtaq9fcN4GA>



Gambar 3 : Tampak depan Galeri Prabangkara
Sumber : Penulis, 2024



Gambar 4,5, dan 6 : Tampak dalam lantai 1 galeri Prabangkara
Sumber : Penulis, 2024



Gambar 7,8, dan 9 : Tampak dalam lantai 2 galeri Prabangkara
Sumber : Penulis, 2024

3.2 Konsep Perancangan

Berdasarkan hasil wawancara, Galeri Prabangkara dibangun pada tahun 2015. Sebelumnya bangunan tersebut merupakan lahan kosong disamping kantor samsat, lalu dibangun dari sumbangan kementerian. Sehingga berdiri sampai sekarang tanpa dilakukan renovasi kembali. Kegiatan yang dilakukan di Galeri Prabangkara, yaitu galeri lantai 1 digunakan untuk pameran koleksi taman budaya yang ada di Surabaya. Berisi lukisan-lukisan dan beberapa karya topeng. Di lantai 2, biasanya digunakan untuk pameran dan disewakan untuk umum. Seringkali dipakai untuk pameran tugas akhir dari universitas. Pada pelaksanaan kegiatan di Galeri Prabangkara terdapat jam operasional, jam operasional galeri dibuka pukul 08.00-15.00 WIB. Terdapat pengecualian bila digunakan untuk acara tertentu, galeri dibuka hingga pukul 21.00 WIB.

Permasalahan utama yang dialami Galeri Prabangkara adalah di area *foyer* terasa panas dikarenakan, tidak ada AC atau penghawaan. Selain itu toilet tidak dapat digunakan. Lalu, jumlah karyawan yang mengurus Galeri Prabangkara sekitar 23 orang karyawan sebagai pengurus galeri. Sedangkan kebutuhan pada galeri tersebut, diperlukan sekat/partisi untuk pameran di lantai 2, agar penyewa tidak perlu membawa sendiri dan juga diperlukan perlengkapan keamanan berupa *alarm* dan *sprinkler*. Proses mekanisme peminjaman galeri, yaitu Pertama-tama perlu dilakukan pendaftaran, selanjutnya apabila sudah ditentukan maka dapat melakukan opening dan closing acara pada pendopo (*semi-outdoor*) maupun *lobby* Cak Durasim (*indoor*). Setelah dilakukan opening, maka dapat dilanjutkan memotong pita pada entrance galeri dan dilanjutkan sesuai acara masing-masing. Setelah disewa, maka sepenuhnya menjadi tanggung jawab penyewa, mulai dari penyambutan tamu, data kehadiran, desain pameran, dll.

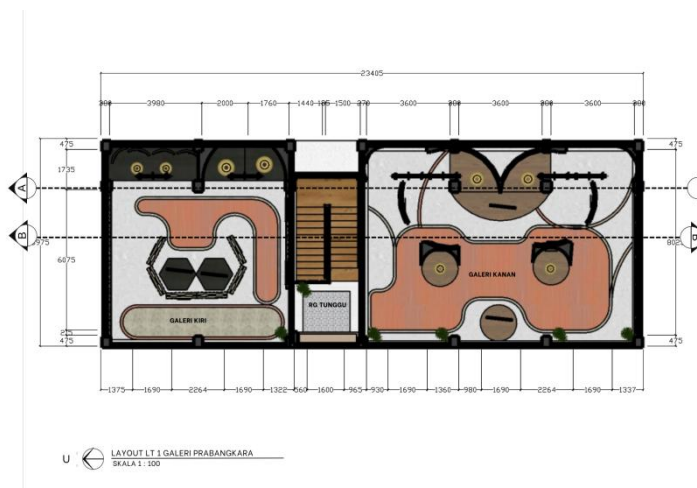
Dari konsep yang penulis usulkan adalah tetap mempertahankan sisi tradisional yang dimiliki dengan memberi sarana yang moderen dan interaktif kepada pengunjung galeri Prabangkara. Dengan konsep “Hemotive”, berawal dari singkatan yaitu *Heritage*, *Modern*, dan *Interactive* artinya meningkatkan desain yang interaktif berhubungan dengan zaman kini (moderen) tetapi tetap menonjolkan warisan (budaya) Jawa Timur. Penulis memberikan karakteristik yang berhubungan dengan konsep ini, yaitu *Fresh* yang artinya suasana dari gaya desain ruangan yang terkesan baru dan menyegarkan, *Productive* yang artinya setiap ruangnya yang penuh fungsi untuk beraktivitas dan produktif di setiap sisi ruangan, dan *Comfortable* yang artinya memiliki kenyamanan yang mendukung pengunjung untuk menikmati dan berkarya dalam kesenian. Tujuan konsep ini untuk mendukung kebutuhan galeri, meningkatkan daya tarik galeri pengunjung, menerapkan sirkulasi linear pada ruang

galeri serta menggunakan partisi modular sesuai kebutuhan pameran, dan menggunakan *upcycle furniture*.

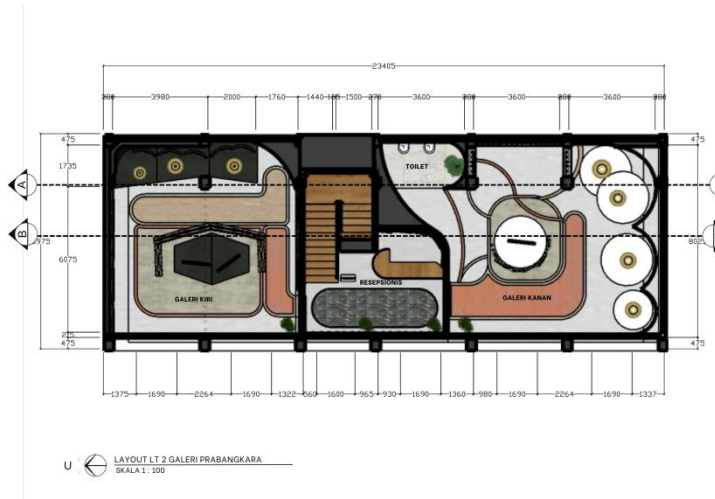


4. Hasil dan Analisis

1. Layout *Schematic* Galeri Prabangkara di Surabaya



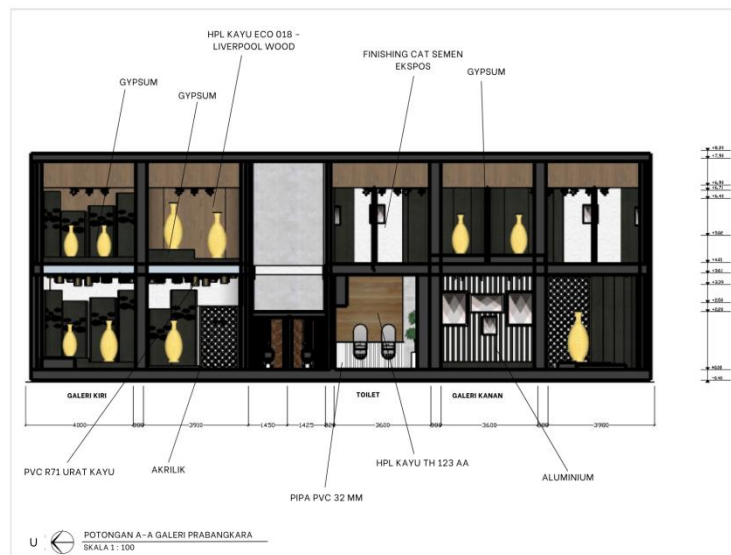
Gambar 11 : Layout Lantai 1 Galeri Prabangkara
Sumber : Penulis, 2024



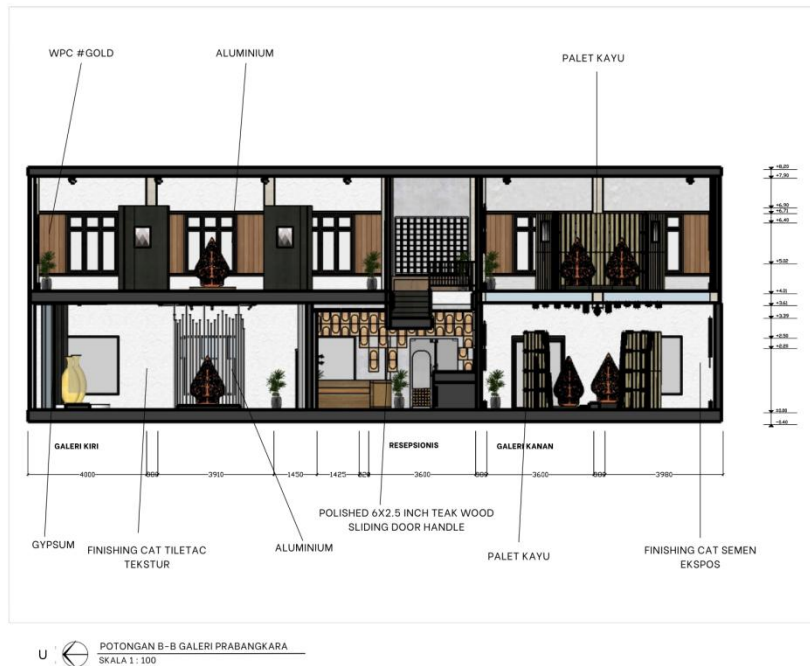
Gambar 12 : Layout Lantai 2 Galeri Prabangkara
Sumber : Penulis, 2024

Layout Galeri Prabangkara ini terdapat warna natural, seperti abu-abu yang berarti kestabilan, coklat tua yang berarti ketahanan (Alam), coklat muda yang berarti ketenangan, putih yang berarti bebas, dan hitam yang berarti formalitas. Pada partisi dalam ruangan galeri tersebut, penulis mengusulkan menggunakan *recycle pallet* kayu untuk menggantung lukisan maupun berupa 2 Dimensi. Pada, area resepsionis diperluas agar memudahkan karyawan untuk mendata pengunjung dan memiliki akses luas pengunjung untuk memasuki dan keluar dari ruangan galeri.

2. Potongan *Schematic* Galeri Prabangkara di Surabaya



Gambar 13 : Potongan A-A Galeri Prabangkara
Sumber : Penulis, 2024



Gambar 14 : Potongan B-B Galeri Prabangkara
Sumber : Penulis, 2024

3. Main Entrance Galeri Prabangkara di Surabaya

Pada *main entrance* terdapat 1 pintu utama dan 1 pintu untuk akses lainnya di bagian ruangan galeri kiri. Selain itu, sirkulasi pada galeri tersebut dari *open window* di galeri lantai 2 sedangkan *close window* di bagian galeri lantai 1.



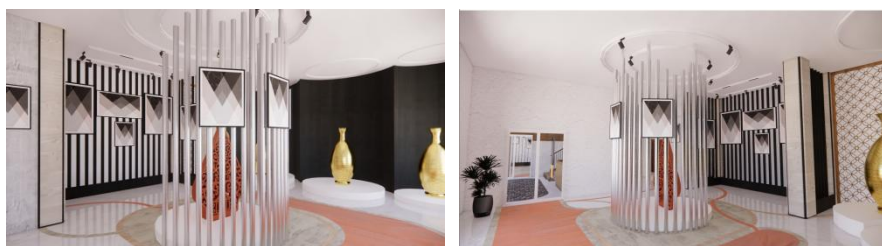
Gambar 15 : Facade Galeri Prabangkara
Sumber : Penulis, 2024

4. Perspektif Galeri Prabangkara di Surabaya



Gambar 16 dan 17 : Resepsionis lantai 1 Galeri Prabangkara
Sumber : Penulis, 2024

Pada resepsionis di lantai 1, terdapat *information* dengan dekorasi batik kawung yang memberi ciri khas elemen Jawa. Tujuan *information* untuk memberi info akses pengunjung memasuki ruang galeri. Selain batik kawung pada bagian *information*, elemen pada meja resepsionis terdapat dekorasi anyaman bambu. Dan, beberapa dekorasi lainnya terinspirasi dari nuansa tradisional yang menggunakan tekstur kayu. Plafon yang menggantung di area resepsionis, menggunakan bahan rotan sintetis.



Gambar 18 dan 19 : Ruangan galeri kanan lantai 1 Galeri Prabangkara

Sumber : Penulis, 2024

Pada ruangan galeri daerah kanan di lantai 1, menggunakan sirkulasi radial yang memutar ruang tersebut. Partisi dengan bahan besi di area tengah ruangan sebagai tempat *display* 2 dimensi dan 3 dimensi.



**Gambar 20 dan 21 : Area toilet dan wastafel pada galeri kanan lantai 1 Galeri Prabangkara
Sumber : Penulis, 2024**

Pada area toilet dan wastafel menjadi area yang terpisah (*private*) untuk bagian kering dan basah agar tidak mengganggu akses pengunjung melihat area pameran galeri.



**Gambar 22 dan 23 : Ruang galeri kiri lantai 1 Galeri Prabangkara
Sumber : Penulis, 2024**

Pada ruangan galeri kiri, terdapat *recycle pallet* kayu yang menjadi partisi. Dengan *levelling* tambahan untuk menonjolkan pameran 3 dimensi dan mencegah adanya kerusakan pada *display* pameran. Untuk *display* 2 dimensi di area dinding, menggunakan bahan aluminium untuk menggantung *display* 2 dimensi.



Gambar 24, 25 dan 26 : Ruang galeri kiri lantai 2 Galeri Prabangkara
Sumber : Penulis, 2024

Pada ruangan galeri kiri di lantai 2, tetap menggunakan *recycle pallet* kayu serta *levelling* untuk menonjolkan pameran 3 dimensi. Warna didominasi putih agar terkesan luas dan sentuhan warna coklat untuk memberi tekstur kayu.



Gambar 27 dan 28 : Ruang galeri kanan lantai 2 Galeri Prabangkara
Sumber : Penulis, 2024

Pada ruangan galeri kanan di lantai 2, memberi partisi yang berbeda dengan sirkulasi pengunjung untuk melihat display pameran tersebut. Partisi menggunakan bahan rangka gypsum yang dapat dibongkar pasang agar memudahkan penyewa untuk memberi kebebasan dalam mengatur penataan pameran dan sirkulasi pengunjung. Tetapi, tetap memberikan *levelling* untuk menonjolkan pameran 3 dimensi.



Gambar 29 : Ruang tunggu lantai 2 Galeri Prabangkara
Sumber : Penulis, 2024

Pada ruang tunggu di lantai 2, memiliki jendela yang berbeda karena mengurangi sinar cahaya matahari yang masuk agar tidak terkesan panas tetapi tetap memberikan alur sirkulasi angin luar dapat masuk dalam ruangan tersebut. Jendela tersebut terinspirasi *frameweb magazine (The ramblend)*, yaitu fasad kaca dengan bingkai kayu untuk memberikan pantulan seperti pada gambar 28 yang cara kerja untuk membuka jendela tersebut dengan ciri *louver window*. Lalu, terdapat kursi di tepi jendela sebagai tempat istirahat pengunjung.



Gambar 30 : Fasad kaca

Sumber : <https://frameweb.com/project/the-rambler>

4. Kesimpulan

Pelestarian budaya Jawa Timur perlu ditingkatkan, selain melalui *sharing* lewat *digital* maupun secara langsung, tetapi dapat penghimbau terhadap tempat budaya untuk melestarikannya. Selain membudayakan tempat budaya, perlu mengeksplorasi media yang interaktif termasuk galeri budaya. Melalui itu, dapat menarik minat dan dapat menyebarluaskan secara tidak langsung dengan keberadaan galeri kebudayaan. Di era moderen, *gen-z* sangat menyukai tempat yang *aesthetic* untuk diabadikan lewat dokumentasi foto dan video. Sehingga, sangat memperhatikan desain setiap ruangnya yang sesuai dengan minat *gen-z* maupun dapat diterima segala kalangan. Maka dari itu, galeri bukan hanya tempat menampung pameran display, tetapi dapat menjadi prasarana dengan gaya atau *style* yang memiliki jangka waktu yang panjang. Konsumen yang menikmati pameran pada galeri memiliki dampak pembelajaran, pengetahuan, dan aktivis lewat pesan dari tema yang terkandung pada galeri tersebut.

Referensi

- Andriyany, D. P. (2020). Analisis Konsep Produktivitas Dan Faktor – Faktor Yang Mempengaruhi Produktivitas Kerja Karyawan (Studi Literatur), 22. <https://repository.stiedewantara.ac.id/1868/>
- Siswanto, A. B. (1996). Galeri Seni Lukis Di Yogyakarta, 25. <https://dspace.uii.ac.id/>
- Soedewi, S., Mustikawan, A., Swasty, W. (2022). Penerapan Metode Design Thinking Pada Perancangan Website UMKM Kirihuci, Volume 10 Nomor 2, 83-92. <https://ojs.unikom.ac.id/index.php/visualita/article/download/5378/3013/>
- Prawiyogi, A. G., Sadiyah, T. L., Purwanugraha, A., Elisa. P. N. (2021). Penggunaan Media Big Book untuk Menumbuhkan Minat Baca Siswa di Sekolah Dasar, Jurnal Jurnal Basicedu Volume 5 Nomor 1, 448. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/download/787/468>