

## **Penerapan Teknologi dan Tradisi pada Perancangan Desain Interior Gedung Seni Rupa T3 Lantai 3 UNESA**

**Bernica Leony Kurniawan, Chyntia Joanna Putri**

Program Studi Desain Interior,

Universitas Kristen Petra Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

E-mail: [bernicaleony@gmail.com](mailto:bernicaleony@gmail.com); [chyntiajoannaputri88@gmail.com](mailto:chyntiajoannaputri88@gmail.com)

---

### **Abstract**

Perancangan Desain Interior Gedung Seni Rupa T3 Lantai 3 UNESA ini memiliki tujuan utama untuk menciptakan desain gedung baru yang fungsional dan menjawab kebutuhan pengguna. Perancangan desain gedung ini mengangkat tema berjudul "Bisma Cetta" dengan konsep desain Modern Heritage. Dalam implementasi nya akan digabungkan unsur teknologi dan tradisi untuk mewujudkan desain yang tahan lama atau berkelanjutan. Unsur teknologi mengikuti perkembangan teknologi yang ada saat ini terutama pada bidang pendidikan dan seni, serta mengangkat unsur tradisi Jawa yang identik dengan kota Surabaya. Aplikasi desain terhadap elemen interior seperti pemilihan material, bentuk, dan warna, serta pencahayaan dalam ruang untuk pewujudan desain yang diinginkan. Metode penelitian perancangan ini berupa studi literatur, observasi dan analisis site, dan pengkajian desain melalui tahapan desain berupa Understand, Observe, Point of View, Prototype, dan Test.

**Keywords:** Universitas Surabaya, Gedung Kuliah, Fakultas Seni Rupa, Galeri Seni, Tradisi, Teknologi,

### **1. Pendahuluan**

Universitas memiliki arti institusi pendidikan tinggi yang memiliki peran penting dalam mengembangkan ilmu pengetahuan, memajukan budaya, dan membentuk karakter bangsa melalui proses pendidikan, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat (Yusuf, 2019). Dalam sebuah universitas sendiri terdapat penjurusan ke berbagai bidang ilmu dengan tujuan untuk mengarahkan mahasiswa/mahasiswi sesuai dengan passion masing - masing. Dalam hal ini, Universitas Surabaya memiliki total 11 fakultas yang ditawarkan kepada mahasiswa/mahasiswi. Salah satunya adalah jurusan Seni Rupa yang memiliki tujuan utama untuk kreativitas mahasiswa dalam bidang seni yang dituangkan pada media seperti lukisan, patung, grafis, dan seni instalasi.

Kata "Teknologi" berasal dari bahasa Yunani, yaitu "techne" yang berarti 'keahlian' dan "logia" yang berarti 'pengetahuan'. Teknologi adalah suatu rancangan (desain) untuk alat bantu tindakan yang mengurangi ketidakpastian dalam hubungan sebab akibat dalam mencapai suatu hal yang diinginkan (Roger, 1983). Sejatinya, adanya teknologi bertujuan untuk menciptakan solusi dari permasalahan yang ada di masa lampau.

Tradisi berasal dari Bahasa Latin: traditio, yang memiliki arti "diteruskan" atau kebiasaan. Menurut Soerjono Soekamto, tradisi merupakan sesuatu wujud aktivitas yang dilaksanakan oleh sesuatu kelompok orang ataupun warga secara terus

menerus (langgeng). Adanya tradisi yang turun - temurun biasanya akan mempengaruhi pemikiran, kepercayaan, dan aktivitas pengguna di lingkungan tersebut.

Kurang jelasnya konsep dan penataan interior pada Gedung T3 lantai 3 UNESA ini membuat alur dan suasana terasa abstrak dan tidak rapi. Terdapat masalah seperti, banyaknya fasilitas pada gedung T3 lantai 3 yang terkesan kotor dan kurang terawat, ventilasi untuk penghawaan alami yang minim, hingga pencahayaan baik alami dan buatan yang kurang pula. Redesign bangunan gedung T3 lantai 3 UNESA ini diperlukan tentunya dengan memperhatikan segi teknologi dan juga tradisi yang ada pada kampus UNESA. Untuk itu jurnal ini diharapkan mampu memberikan penjelasan, menciptakan ide/gagasan dalam proses perancangan desain interior.

## **2. Landasan Teori**

### **2.1 Desain interior**

Desain Interior adalah sebuah perencanaan tata letak dan ruang di dalam bangunan yang bertujuan pengembangan fungsi, pengayaan estetis dan peningkatan psikologi ruangan (Ching, 2002). Pada dasarnya, eksistensi desain interior juga ditujukan untuk merencanakan, merancang, dan menata interior dalam sebuah bangunan agar terorganisir dengan baik, fungsional, rapi, dan juga memberikan kesan estetis di dalamnya. Desain sendiri telah melewati sejarah dan mengalami perkembangan zaman yang beragam. Menurut Wicaksono dan Tisnawati (2014), desain interior terdiri dari beberapa elemen dasar, seperti garis (line), bentuk (form), bidang (shape), ruang (space), cahaya (light), warna (color), pola (pattern), tekstur (texture).

### **2.2 Kultural**

Menurut KBBI, Kultural adalah sesuatu yang berhubungan dengan kebudayaan. Kebudayaan sendiri mengandung nilai-nilai, seperti nilai sosial, norma sosial, ilmu pengetahuan serta keseluruhan struktur-struktur sosial, Religius, dan lain-lain. Ruang kultural / ruang budaya tidak hanya mendefinisikan jenis ruang tertentu, melainkan lebih terkait dengan pola ruang, karakteristik lingkungan dan kegiatan yang dilakukan oleh orang-orang di dalamnya (Rapoport 1977:14).

### **2.3 Seni Rupa**

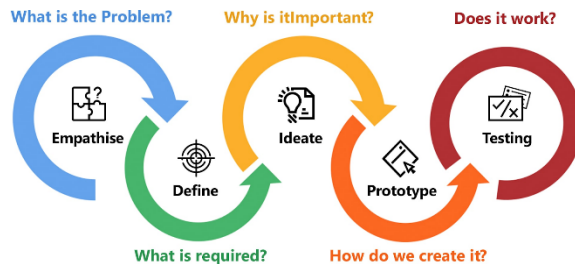
Seni rupa adalah cabang seni yang membentuk karya seni dengan media yang bisa ditangkap mata dan dirasakan dengan rabaan (Sofyan, 2015). Seni rupa dikategorikan menjadi 2, yakni seni rupa dua dimensi dan seni rupa tiga dimensi. Karya seni rupa berupa seni lukis, seni patung, seni kriya, seni tekstil, hingga arsitektur. Hasil karya bidang seni rupa ini biasanya akan dipamerkan di galeri seni. Galeri seni biasanya berupa area atau ruangan yang tertutup dalam sebuah gedung.

### **2.4 Teknologi**

Menurut Roger (1983) teknologi adalah suatu rancangan (desain) untuk alat bantu tindakan yang mengurangi ketidakpastian dalam hubungan sebab akibat dalam mencapai suatu hal yang diinginkan. Seiring dengan majunya kehidupan dan kebudayaan, teknologi juga berkembang dengan pesat. Di mana teknologi merupakan sebuah jawaban dari permasalahan dalam sebuah zaman tertentu. Semakin maju kebudayaannya, semakin berkembang teknologinya karena teknologi merupakan perkembangan dari kebudayaan yang maju dengan pesat (Adib, 2011, p.254).

### 3. Metode Perancangan

Metode yang digunakan untuk merancang gedung T3 lantai 3 Seni rupa UNESA adalah *design thinking*.



Gambar 1. Design Thinking Stages, adapted from payrollcalendar.net

#### Emphatize

*Emphatize* merupakan tahapan utama dalam metode *design thinking*. Pada tahapan ini, dilakukanlah eksplorasi mengenai site yang akan didesain. Mulai dari tempat, lingkungan, fasilitas, hingga pengguna di dalamnya. Untuk mencapai tujuan dari tahapan *Emphatize*, terdapat beberapa hal yang bisa dilakukan seperti observasi dan wawancara/*interview*. Dalam perancangan ulang gedung T3 lantai 3 Seni Rupa UNESA perlu dilaksanakan tahapan *Emphatize* dengan cara seperti melakukan observasi site dan mendata segala hal yang telah diamati lalu melakukan wawancara pada pengguna gedung T3 lantai 3 Seni Rupa UNESA.

#### Define

Tahapan yang kedua adalah *Define*. Di mana pada tahapan ini, data - data yang telah dikumpulkan pada tahap sebelumnya, *Emphatize*, akan dirangkum dan dijadikan *problem statement*. Metode yang digunakan dapat berupa *framework* melalui pertanyaan 4W. Dalam hal ini data mengenai gedung T3 lantai 3 Seni Rupa UNESA, dirangkum dengan metode *framework* hingga menciptakan hasil berupa *problem statement*, hingga *problem and needs*

#### Ideate

Secara harfiah, *Ideate* merupakan proses membentuk dan membuat suatu ide. Dari permasalahan yang telah terkumpul, lalu dipikirkan ide desain yang cocok untuk menjawab permasalahan yang ada. Pada hal ini, ditujukan untuk menjawab permasalahan dari gedung T3 lantai 3 Seni Rupa UNESA. Untuk mendapatkan ide yang kreatif dan solutif maka, digunakan metode *brainstorming* dan *mindmapping*. Metode ini dapat dibuat dengan bentuk *moodboard* lalu dilanjutkan dengan *sketch* dan *conceptual sketch*.

#### Prototype

Tahap selanjutnya pada metode design thinking adalah Prototype. Pada metode ini, ide - ide yang didapat pada metode Ideate diimplementasikan pada desain 3d yang dibuat. Bisa juga dibilang bahwa pada metode ini diciptakan sampel dari ide yang telah ada. Prototype dibuat dalam wujud 3D Modelling menggunakan aplikasi Sketch Up, setelah itu dibuatlah Mock Up Desain Gedung T3 lantai 3 UNESA agar dapat melihat secara riil hasil implementasi desain.

#### Test

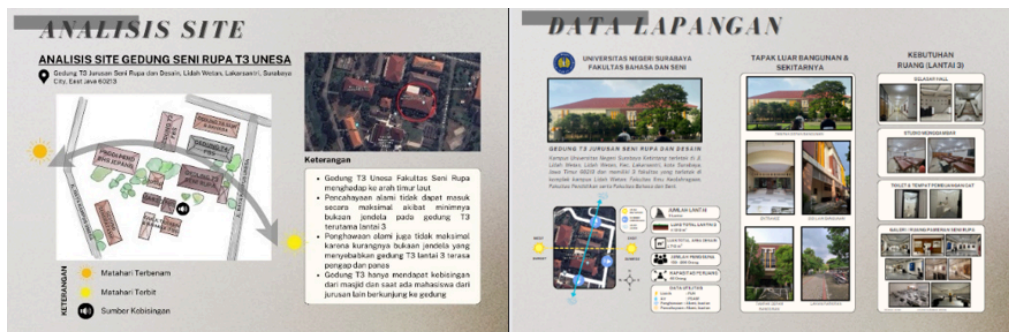
Tahap yang terakhir bernama *Test*, di mana pada tahap ini akan dilakukan pengujian dari desain yang telah dibuat. Tujuan dari tahapan ini sendiri, yaitu untuk

mengetahui kesalahan dan masalah kegunaan dari hasil ide desain yang telah dibuat. Selain itu, diharapkan dari pengujian desain, dapat menerima *feedback* dari pengguna gedung T3 lantai 3 Seni Rupa UNESA mengenai desain yang telah dibuat.

## 4. Hasil Penelitian dan Pembahasan

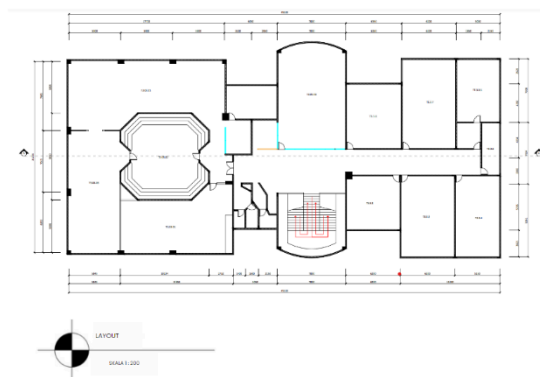
### 4.1 Review Site Perancangan

Gedung T3 Seni Rupa UNESA merupakan gedung perkuliahan khusus jurusan seni rupa pada Universitas Surabaya. Terdiri dari 3 lantai dengan bangunan yang menghadap ke arah timur laut. Luas total bangunan T3 lantai 3 ± 1010 m<sup>2</sup> dengan pengguna 150 - 200 orang. Dan kapasitas 40 orang per ruang kelas. Gedung T3 lantai 3 Seni Rupa UNESA dilengkapi dengan berbagai ruangan seperti, ruang gambar teknik, studio lukis, studio gambar model, studio patung, studio audio visual, ruang data, ruang kelas teori, storage room, dan toilet.



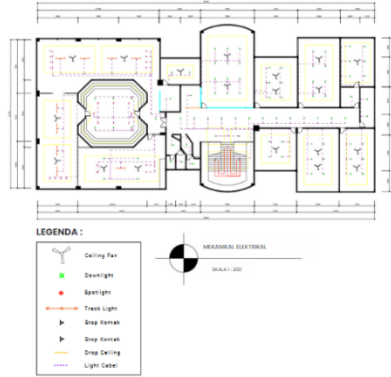
### 4.2 Analisis Site

Gambar di bawah merupakan denah existing gedung T3 Lantai 3 Seni Rupa UNESA



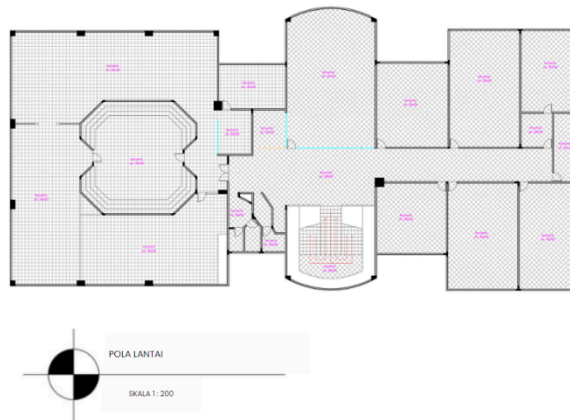
Gambar 2. Layout Existing Gedung T3 Lantai 3 Seni Rupa UNESA

Gambar di bawah ini merupakan denah mekanikal elektrikal dari gedung T3 Lantai 3 Seni Rupa UNESA



**Gambar 3. Layout Mekanikal Elektrikal Gedung T3 Lantai 3 Seni Rupa UNESA**

Gambar di bawah ini merupakan denah pola lantai dari gedung T3 Lantai 3 Seni Rupa UNESA



**Gambar 4. Layout Pola Lantai Gedung T3 Lantai 3 Seni Rupa UNESA**

### 4.3 Hasil Permasalahan dan Kebutuhan

ELEMEN	EXISTING	PROBLEMS	NEEDS
Environment	Gedung berada di antara gedung-gedung UNESA lainnya, cukup jauh dari jalan raya dan dekat masjid	Terdapat kebisingan bila jamannya melakukan aktivitas di sekitar gedung	Memerlukan pencahayaan/penerangan ruang
Space	<ul style="list-style-type: none"> <li>Penyediaan elemen menggunakan ventilasi</li> <li>Penyediaan furniture menggunakan AC dan lampu langit-langit</li> </ul>	Kurangnya penyediaan elemen dalam dan luar ruangan, kurangnya penyediaan elemen dalam ruangan di 3 lantai atau yang tidak dapat dipergunakan sebagai ruang untuk siswa	Memerlukan ruangan kerja yang lebih banyak dan ventilasi untuk sirkulasi udara yang baik
Light	<ul style="list-style-type: none"> <li>Penyediaan elemen cahaya matahari yang masuk melalui lubang reteran ventilasi</li> <li>Penyediaan furniture menggunakan lampu downlight, spotlight, dan hidden light</li> </ul>	Penyediaan elemen cahaya kurang karena kurangnya jumlah lampu di setiap ruangan	Perlu adanya pencahayaan baik secara alami dan buatan untuk agar kenyamanan dalam desain rumah tidak hanya mengandalkan sistem pencahayaan alami pada siang hari
Ground Plane	<ul style="list-style-type: none"> <li>Terdapat lantai pada setiap lantai</li> <li>Lantai pada ruang tidak penerangan</li> <li>Materai kuramik glossy ukuran 40 x 40 cm</li> </ul>	Lantai masih kurang terawat dan hancur karena yang merupakan komponen sebagai ruangan menjadi tidak terawat	Menggunakan warna keramik dan lantunan yang disesuaikan ke kebutuhan ruang
Support	<ul style="list-style-type: none"> <li>Furniture ekspansif rumah kurang terawat</li> <li>Terdapat APAC, besi padlock</li> <li>Kalorifon operasi AC, kipas angin, Lampu, stopkontak, LCD</li> </ul>	Beberapa furniture kurang terawat, sistem komersialnya masih kurang kurang diperhatikan	Menggunakan furniture ergonomis dengan material yang tahan lama, menggunakan lebih banyak sistem komersial seperti CCTV, speaker, sensor keamanan, dll
Enclosure	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pada umumnya tidak dipergunakan dipergunakan</li> <li>Gedung dan menggunakan panel akrilik</li> <li>Downlight bisa terdampar dan menyala, ventilasi beresifat dan terdapat perforasi ruang dengan material kayu</li> </ul>	Ketika ruangan hampa, plafon pada lantai 2 masih sering kebocoran dan dinding keramik rusak	memerlukan sistem pencahayaan yang baik, menggunakan cat dan lantunan yang baik, faktor untuk memantulkannya ruangan pada siang hari
Information	<ul style="list-style-type: none"> <li>Perencanaan informasi ruang</li> <li>Informasi detail</li> <li>Bagian perencanaan ruang APAC</li> <li>Pertanian perantara mengenai ruangan</li> </ul>	Stipaga masih tidak terawat dan tidak terawat sudah dipertahankan	Memerlukan signage seperti jalur evakuasi, informasi ruang, petunjuk, penunjuk arah, ds
Decoration	Dekorasi terdapat pada bentuk lubang ventilasi dan keramik karena area yang dipajang di koridor dan pada galeri	Penyusunan karya seni juga masih kurang rapi	Perlu merencanakan karya seni yang lebih terawat dan memantulkannya ruang
Display, Storage and Work-Surface	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ditambah keberadaan dipapan untuk memajang karya seni foto dengan sistem pameran</li> <li>Terdapat terdapat pada ruangan untuk menyimpan karya-karya seni yang multifungsi</li> <li>Wali kurator masih kurang baik namun konsep tidak terawat</li> </ul>	Ditambah masih kurang dan tidak ada lagi, corong masih dipajang, namun kurangnya beberapa furniture kurang terawat	Menggunakan display yang disesuaikan standarnya dan tidak ada, memantulkannya ruangan yang disesuaikan dengan kebutuhan ruang serta menggunakan material yang berkualitas baik

**Gambar 5. Tabel Problem & Needs Gedung T3 Lantai 3 Seni Rupa UNESA**

Dari tahapan - tahapan yang telah dilaksanakan sebelumnya, ditemukan problem statement, yaitu bagaimana mendesain fasilitas pendidikan dengan fasilitas pendukung kegiatan yang memadai dan unggul secara kebersihan, kelayakan pakai, dan kenyamanan guna menunjang kegiatan belajar mengajar maupun melaksanakan pameran.

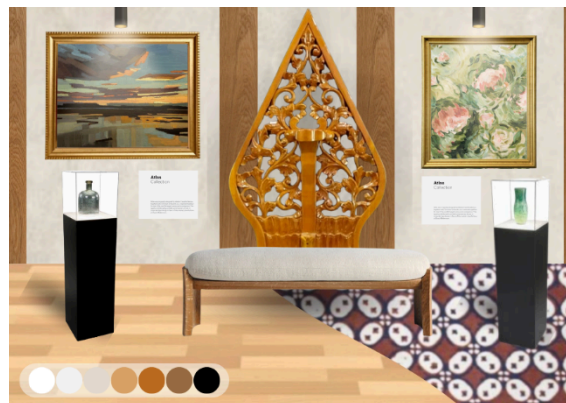
#### 4.4 Perancangan Redesign

Dalam perancangan redesign gedung T3 lantai 3 Seni Rupa UNESA, diusung konsep desain bernama “Bisma Cetta” yang memiliki arti filosofi pemberani, rukun, tak kenal lelah, dan berpengatahuan luas. Konsep ini menggunakan gaya desain Modern Heritage dengan mempertimbangkan nilai tradisi yang ada pada Universitas Surabaya dan teknologi terkini untuk mempermudah pengguna di dalamnya saat beraktivitas



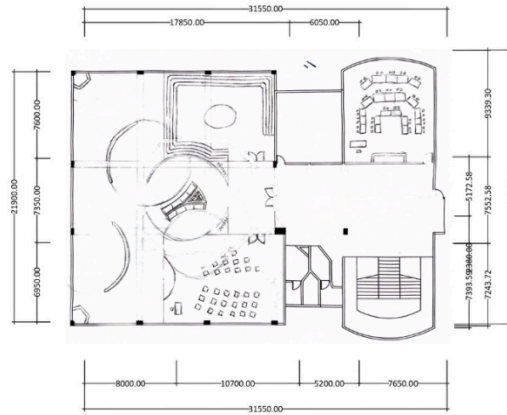
**Gambar 6. Programmatic Concept**

Setelah membuat programmatic concept, ide yang telah dibuat tersebut dijabarkan dalam media moodboard dengan tujuan agar lebih jelas gambaran desain yang ingin dibuat.

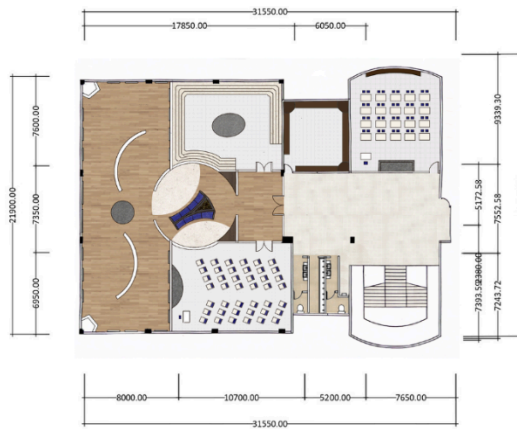


**Gambar 7. Moodboard**

Tahapan selanjutnya adalah membuat alternatif layout untuk perancangan redesign. Tentunya dalam pembuatan ini diperlukan pertimbangan aspek utama yaitu tradisi dan teknologi sesuai dengan konsep desain yang telah ditentukan



**Gambar 8. Gambar Kerja Layout**

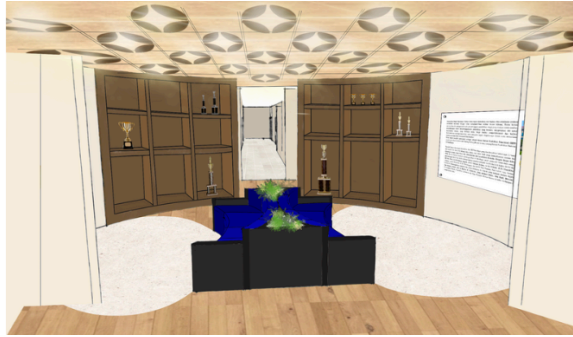


**Gambar 9. Gambar Presentasi Layout**

Dari layout yang telah dibuat, selanjutnya dibuatlah sketsa perspektif tiap - tiap bagian ruangnya.

#### 4.4.1 Ruang Lobby/ Waiting Area

Ruangan ini dibuat dengan tujuan agar mahasiswa, pengunjung, dan yang lainnya dapat menunggu di area ini. Dilengkapi dengan sofa agar dapat duduk sambil menunggu dan melihat karya yang ada di sekitar. Selain itu lobby / waiting area ini dibuat semi open dengan galeri seni. Ditujukan agar orang yang menunggu dapat melihat - lihat karya di sekitar hingga yang ada di area galeri seni.



**Gambar 10. Sketsa Lobby / Waiting Area**



**Gambar 11. Sketsa Lobby / Waiting Area**

#### 4.4.2 Galeri Seni

Galeri seni adalah salah satu ruangan penting yang ada di Gedung T3 Lantai 3 Seni Rupa UNESA. Ruang Galeri ini memiliki fungsi sebagai ruang pameran karya - karya mahasiswa jurusan Seni Rupa UNESA. Galeri Seni ini dibuat dengan teknologi berupa display multifungsional yang ada pada galeri ini. Display - display yang ada di galeri ini dapat dilepas dan dipasang sesuai dengan kebutuhan karya yang ingin dipamerkan.

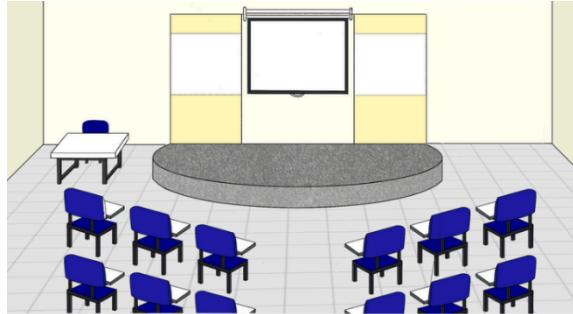


**Gambar 12. Galeri Seni**

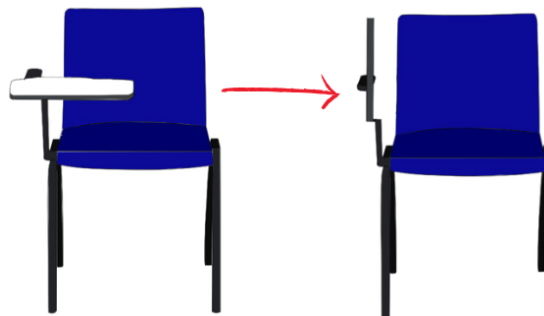
#### 4.4.3 Ruang Teori

Ruang teori diperuntukkan sebagai ruang kelas dengan mata pelajaran yang sifatnya teoritis. Pada ruang ini diberikan furnitur pendukung kegiatan berupa meja kursi lipat kuliah. Selain itu ruang teori ini dilengkapi dengan teknologi berupa LED

screen projector untuk memudahkan bagi dosen dalam menerangkan dan lain - lainnya.



**Gambar 13. Ruang Teori**



**Gambar 14. Teknologi Meja Kursi Lipat Kuliah**

#### 4.4.4 Ruang Gambar Teknik

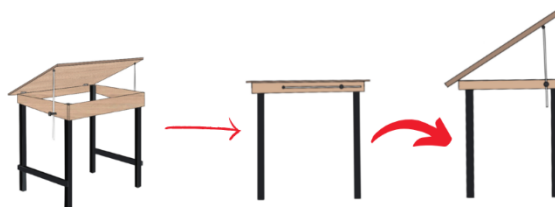
Jurusan Seni Rupa tentunya tidak akan lepas dengan menggambar. Khususnya menggambar teknik. Pada ruang kelas gambar teknik ini diberikan meja drafting yang digunakan untuk menggambar di mana keunggulannya meja ini dapat diatur kemiringannya sesuai dengan keinginan penggunanya.



**Gambar 15. Ruang Gambar Teknik**



**Gambar 16. Ruang Gambar Teknik**



**Gambar 17. Teknologi Meja Drafting**

## **5. Kesimpulan dan Saran**

### **5.1 Kesimpulan**

Perancangan redesign Gedung T3 Lantai 3 Seni Rupa UNESA dengan mengangkat konsep “Bisma Cetta” ini ditujukan untuk mengatasi dan menjawab permasalahan - permasalahan yang selama ini ada dan belum terjawab. Tentunya perancangan redesign ini tidak akan lepas dengan pertimbangan teknologi dan tradisi. Teknologi diperlukan dalam perancangan ini untuk menjawab persoalan dan memudahkan pengguna dalam beraktivitas. Selain itu, tradisi juga perlu diperhatikan karena adanya sesuatu tidak lepas dari kebudayaan dan tradisi secara turun - temurun.

### **5.2 Saran**

Berdasarkan jurnal penelitian ini, diharapkan untuk diadakannya penelitian lebih lanjut mengenai Interior yang tepat untuk Gedung Perkuliahan khususnya jurusan Seni Rupa.

## **References**

- E. D. Ananda, PEMANFAATAN TEKNOLOGI INFORMASI.
- S. A. Dunggio and A. N. Yunisyah, Kajian Pendekatan Kontemporer pada Galeri Seni Selasar Sunaryo Art Space, 2nd ed., vol. 11. JURNAL ARSITEKTUR, 2021.
- Misbahuddin, S. Haris, and K. Widyawati, PERANCANGAN WORKSHOP DAN GALERI SENI RUPA DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR KONTEMPORER DI JAKARTA SELATAN, 1st ed., vol. 1. 2018.
- K. R. S. Putri and S. Sabana, Re-Interpretasi Budaya Tradisi dalam Karya Seni Kontemporer Bandung Karya. 2016.
- Herusatoto, Simbolisme Dalam Budaya Jawa. Yogyakarta: Hanindita Graha Widia, 2003.

- T. S. Atmadi, KAJIAN METODE PENDEKATAN DESAIN INTERIOR, 1st ed., vol. 3. 2016.  
Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Kamus Besar Bahasa Indonesia. Jakarta: Balai Pustaka, 1990.
- Mark I and Aditjpto, Studi Perancangan Arsitektur. Surabaya: Jurusan Arsitektur Universitas Kristen Petra, 2002.
- S. Yendra, Museum dan Galeri, 2nd ed., vol. 4. Jurnal Tata Kelola Seni, 2018.
- A. Yusuf, PENGEMBANGAN KURIKULUM PAI BERBASIS MULTIKULTURAL. 2019. Accessed: Sep. 30, 2024. [Online]. Available: <http://jurnal.yudharta.ac.id/v2/index.php/pai>
- Fukuyama. M, Society 5.0: Aiming for a New Human-Centered Society. Japan SPOTLIGHT, 2018.
- I. Appleton, Building for The Performing Arts: A Design and Development Guides. United Kingdom, 2008.