

Perancangan Interior Galeri Seni Kontemporer Karya Penyandang Difabel dengan Konsep *Universal Design* di Surabaya

Clarissa Stefanni, Sherly de Yong, David Tan Kayogi
Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra
Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

E-mail: clarissastefanni.cs@gmail.com; sherly@petra.ac.id; davidtankayogi@gmail.com

Abstrak— Penyandang difabel kerap dianggap tidak sederajat dan karenanya tidak memiliki hak yang sama sehingga selama ini selalu terpinggirkan dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat. Dalam konteks kesenian, sudut pandang masyarakat non difabel melihat hasil karya difabel hanya didasari rasa kasihan tanpa adanya kritik yang membangun. Wali kota Surabaya, Ibu Tri Rismaharini berkomitmen menyediakan ruang bagi pelaku kesenian yang akan berpusat di Hi-Tech Mall Surabaya. Perancangan galeri seni kontemporer karya penyandang difabel ini merupakan bentuk pemenuhan hak penyandang difabel sekaligus respon terhadap salah satu keinginan bu Risma. Galeri yang memiliki fungsi utama sebagai alat komunikasi antara seniman dengan kolektor dan masyarakat dianggap sebagai wadah yang tepat untuk memperlihatkan talenta seni penyandang difabel guna mendapat apresiasi yang layak, terutama dari mereka yang non difabel. Dalam perancangan ini, metode yang digunakan adalah Design Thinking yang terdiri dari 3 tahapan utama Understand, Explore, dan Materialize. Konsep dari perancangan ini adalah fasilitas publik yang dapat mawadahi perkembangan karya seni difabel dengan 3 fokus utama yaitu Experience, Educate dan Appreciate. Desain galeri sebagai fasilitas publik sudah selayaknya mengutamakan aspek aksesibilitas bagi pengguna yang beragam sehingga prinsip desain universal diterapkan dengan segala pertimbangan dalam perancangan.

Kata Kunci— Difabel, Interior, Galeri, Seni Kontemporer, Desain Universal.

Abstract— People with different abilities are often considered unequal and therefore do not have the same rights so they have always been marginalized in various aspects of people's lives. In the context of the arts, non-disable people only see the works of disabled based on compassion without constructive criticism. The mayor of Surabaya, Mrs. Tri Rismaharini committed to provide spaces for art performers centered at Hi-Tech Mall Surabaya. The design of this contemporary art gallery by people with disabilities is a form to fulfill the rights of the disabled and at the same time responding to one of Mrs.Risma's hope. The gallery, which has the main function as a communication tool between artists with collectors and the community, is considered as the right place to show the artistic talents of people with disabilities to get proper appreciation, especially from those who are non-disabled. In the design, the method used is Design Thinking which consists of 3 main stages, Understand, Explore, and Materialize. The concept of the design is a public facility that can accommodate the development of diffable artworks with 3 main focuses, Experience, Educate and Appreciate. Gallery design as a public facility should prioritize accessibility aspects for various users so that universal design principles are applied with all considerations in design.

Keyword— Different-Ability People, Gallery, Interior, Contemporary Art, Universal Design.

I. PENDAHULUAN

Penyandang difabel di Indonesia merupakan mereka yang selama ini terpinggirkan dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat. Mereka kerap dianggap tidak sederajat dan karenanya tidak memiliki hak yang sama. Pekerjaan besar terkait penyandang difabel yang dihadapi bangsa Indonesia dalam implementasi Revolusi Mental yang dicanangkan Presiden Jokowi harus dimulai dari perubahan persepsi [1]. Dari sekian cara pandang yang ada di Indonesia ini, dalam konteks kesenian difabel, mereka yang non difabel memberikan kesempatan dan melakukan kegiatan untuk penyandang difabel hanya didasari rasa kasihan untuk menolong produk-produk dari penyandang difabel kemudian menjadi luar biasa, meski tanpa kritik seni, kurasi ataupun pergulatan dengan karya-karya kesenian yang lain. Apresiasi seseorang terhadap suatu karya seni tidak lagi melihat pada karya, akan tetapi pada difabel yang melekat pada seseorang, atau dengan kata lain, difabel mendahului karya.

Penghormatan, Perlindungan, dan Pemenuhan hak Penyandang difabel merupakan kewajiban Negara. Pada tahun 2011, Indonesia sudah melakukan retifikasi Convention on the Rights of Person with Disabilities (CRPD) dan sudah semestinya melakukan implementasi pemenuhan hak-hak penyandang difabel dalam segala aspek. Terlebih lagi, DPR telah mengesahkan Undang-Undang no 8 tahun 2016. Ini tentu bukanlah hal yang mudah bagi Indonesia, namun karya-karya kesenian difabel yang terus mengalami perkembangan tentunya membutuhkan sebuah wadah. Galeri yang memiliki fungsi utama sebagai alat komunikasi antara produsen (seniman) dengan konsumen (kolektor dan masyarakat) dianggap sebagai wadah yang tepat untuk memperlihatkan talenta seni penyandang difabel guna mendapat apresiasi yang layak, terutama dari mereka yang non difabel.

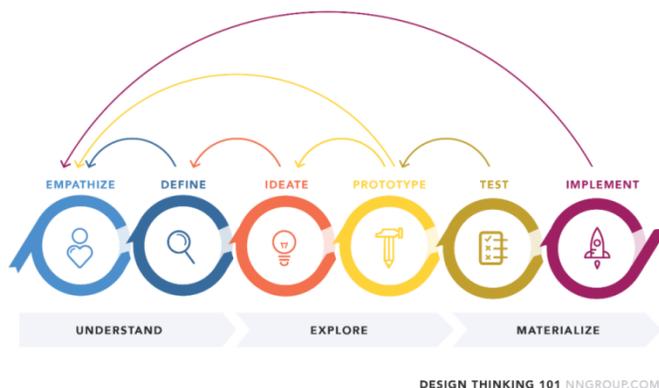
Di Indonesia, Peraturan Menteri Pekerjaan Umum No. 30/PRT/M/2006 tentang Pedoman Teknis Fasilitas dan Aksesibilitas pada Bangunan Gedung dan Lingkungan tampaknya harus terus disuarakan karena implementasinya secara tepat masih jauh dari harapan. Berbagai pendiri dan pengelola sejumlah besar bangunan gedung dan lingkungan yang merupakan fasilitas publik tidak mengindahkan aspek aksesibilitas fisik bagi pengguna yang beragam sehingga kebutuhan penyandang difabel terabaikan. Merupakan evolusi

dari accessible design, universal design yang dimunculkan oleh Ronald L. Mace melangkah lebih jauh dengan mengenali bahwa ada spektrum yang luas dalam hal kemampuan manusia. Desain Universal memberikan keuntungan bagi semua orang karena mempertimbangkan rentang perbedaan manusia secara luas dengan tujuh prinsip desain universal yaitu 1) penggunaan secara wajar, 2) fleksibilitas dalam penggunaan, 3) sederhana dan digunakan secara intuitif, 4) informasi yang dapat dimengerti, 5) menoleransi kesalahan, 6) membutuhkan sedikit usaha, 7) ukuran dan ruang yang tepat untuk penggunaan [2].

Wajah Kota Surabaya banyak mengalami perubahan dibawah tangan Tri Rismaharini. Setelah sejuta taman dan seribu perpustakaan, Risma bermimpi kota pahlawan bisa menjadi kota seribu museum [3]. Tidak berhenti sampai disitu, Wali Kota Surabaya Tri Rismaharini berkomitmen menyediakan ruang bagi pelaku kesenian di Kota Pahlawan dan akan menempatkan pusat kegiatan seni di Hi-Tech Mall [4].

Maka itu, untuk menjawab permasalahan pemenuhan hak penyandang difabel dalam konteks kesenian serta keinginan Tri Rismaharini selaku Walikota Surabaya perlu adanya perancangan khusus interior galeri seni kontemporer yang memamerkan karya penyandang difabel. Sedangkan dalam pemecahan masalah fasilitas publik yang aksesibel, digunakan prinsip desain universal dan inklusif serta standar desain aksesibel sebagai konsep perancangan. Prinsip desain universal diterapkan dalam segala proses pertimbangan perancangan hingga dihasilkan sebuah desain museum aksesibel yang ramah terhadap kaum difabel.

II. METODE PERANCANGAN



Gambar 1. Proses Design Thinking 101

Berikut tahapan-tahapan yang ada :

1. Tahapan understand

• Emphatize

Perancang memahami lebih dalam terkait dengan galeri sebagai objek perancangan dan juga memahami mengenai penyandang difabel sebagai subjek perancangan terkait dengan jenis-jenis difabel dan karya seni yang dihasilkan.

• Define

Perancang membandingkan kondisi lapangan yang sudah diamati dengan teori-teori terkait yang sudah didapat dari literatur dan jurnal sehingga nantinya perancang dapat mengetahui dan menyimpulkan kebutuhan dan permasalahan yang biasanya ada di galeri dan juga mengetahui standar apa saja yang harus diikuti untuk merancang galeri seni kontemporer ini.

2. Tahapan Explore

• Ideate

Perancang mulai menuangkan ide-ide desain untuk merancang galeri seni kontemporer karya penyandang difabel dengan konsep universal design berupa sketsa-sketsa gambar dan membuat beberapa skematik desain.

• Prototype

Perancang membuat berkas gambar kerja mulai dari layout, pola plafon, pola lantai, detail perabot, detail elemen interior, dan maket skala 1:50 sebagai penunjang kelengkapan desain akhir.

3. Tahapan Materialize

• Test

Perancang melakukan asistensi akhir ke tutor dan presentasi akhir kepada beberapa penguji di sidang akhir. Setelah melakukan presentasi di sidang akhir, perancang akan mendapatkan kritik dan masukan yang nantinya berguna untuk memperbaiki desain final.

• Implement

Pada tahapan ini perancang akan memperkenalkan desain ke masyarakat dengan membuat produk sekunder berupa instagram sebagai media sosialisasi implementasi sehingga dengan gambar dan informasi singkat, desain dapat mudah dipahami orang awam.

III. KAJIAN PUSTAKA

A. Pengertian Galeri Seni Kontemporer

Dikemukakan dari *The New Lexicon Webster Dictionary of The English Language* [5], galeri adalah sebuah ruang tertutup yang panjang (lorong), sebuah pengkitaan ruang yang digunakan untuk pameran benda-benda seni dengan fasilitas penunjang lainnya. Sedangkan pengertian galeri seni dari *Webster's Collegiate Dictionary* adalah suatu wadah tetap berupa bangunan tertutup yang merupakan tempat menampung kegiatan komunikasi visual di dalam suatu ruangan, selasar-selasar dan lorong yang panjang antara kolektor atau seniman dengan masyarakat luas melalui kegiatan pameran. Walaupun dipergunakan sebagai tempat pameran karya seni, galeri seni juga terkadang dipergunakan untuk menyelenggarakan kegiatan seni lainnya, seperti seni pertunjukkan, konser musik, atau pembacaan puisi.

Pengertian seni kontemporer berarti seni yang diciptakan tidak terikat pada berbagai konteks ruang dan waktu yang menyelubungi seniman, audiens dan medannya. Istilah kontemporer sendiri berasal dari Bahasa Inggris "*contemporary*" yang berarti apa-apa atau mereka yang hidup pada masa yang bersamaan [6]. Artinya Seni rupa

kontemporer bersifat kekinian karena diciptakan di masa yang masih bersamaan dengan kita dan dunia seni secara umum.

B. Pengertian Penyandang Difabel

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia penyandang diartikan dengan orang yang menyandang (menderita) sesuatu. Sedangkan difabel merupakan kata bahasa Indonesia yang berasal dari kata serapan bahasa Inggris *difability* (*different ability*) yang berarti keadaan fisik atau sistem biologisnya berbeda dengan orang lain pada umumnya..

C. Jenis-jenis Penyandang Difabel

Terdapat beberapa jenis orang dengan kebutuhan khusus/disabilitas. Ini berarti bahwa setiap penyandang disabilitas memiliki definisi masing-masing yang mana kesemuanya memerlukan bantuan untuk tumbuh dan berkembang secara baik. Jenis-jenis penyandang disabilitas :

1. Disabilitas Mental. Kelainan mental ini terdiri dari:
 - a. Mental Tinggi. Sering dikenal dengan orang berbakat intelektual, di mana selain memiliki kemampuan intelektual di atas rata-rata individu juga memiliki kreativitas dan tanggung jawab terhadap tugas [7].
 - b. Mental Rendah. Kemampuan mental rendah atau kapasitas intelektual/IQ (Intelligence Quotient) di bawah rata-rata dapat dibagi menjadi 2 kelompok yaitu anak lamban belajar (*slow learners*) yaitu anak yang memiliki IQ (Intelligence Quotient) antara 70-90. Sedangkan anak yang memiliki IQ (Intelligence Quotient) di bawah 70 dikenal dengan anak berkebutuhan khusus.
 - c. Berkesulitan Belajar Spesifik. Berkesulitan belajar berkaitan dengan prestasi belajar (*achievement*) yang diperoleh [7].
2. Disabilitas Fisik. Kelainan ini meliputi beberapa macam, yaitu:
 - a. Kelainan Tubuh (Tuna Daksa). Tunadaksa adalah individu yang mengalami kerusakan di jaringan otak, jaringan sumsum tulang belakang, dan pada sistem *musculus skeletal* [8].
 - b. Kelainan Indera Penglihatan (Tuna Netra). Tunanetra adalah individu yang memiliki ketajaman penglihatan 20/200 atau kurang pada mata yang baik, walaupun dengan memakai kacamata, atau yang daerah penglihatannya sempit sedemikian kecil sehingga yang terbesar jarak sudutnya tidak lebih dari 20 derajat [9].
 - c. Kelainan Pendengaran (Tunarungu). Tunarungu adalah istilah umum yang digunakan untuk menyebut kondisi seseorang yang mengalami gangguan dalam indera pendengaran [10].
 - d. Kelainan Bicara (Tunawicara), adalah seseorang yang mengalami kesulitan dalam mengungkapkan pikiran melalui bahasa verbal, sehingga sulit bahkan tidak dapat dimengerti oleh orang lain. Kelainan bicara ini dapat bersifat fungsional di mana kemungkinan disebabkan karena ketunarunguan, dan organik yang memang disebabkan adanya ketidaksempurnaan organ

bicara maupun adanya gangguan pada organ motorik yang berkaitan dengan bicara [7].

D. Universal Design

Definisikan The Center for Universal Design di Amerika Serikat mengembangkan prinsip-prinsip desain universal sebagai pedoman dalam proses perancangan. Prinsip-prinsip desain universal adalah sebuah terobosan dalam menentukan konkretnya semua aspek dalam konsep untuk semua disiplin ilmu desain. Prinsip-prinsip ini berguna untuk mengevaluasi produk dan lingkungan yang ada, membimbing proses desain dan mendidik desainer dan konsumen tentang karakteristik desain. Tujuh prinsip desain universal menurut Story [11]:

- 1) Kesetaraan dalam penggunaan (*Equitable Use*) yaitu desain akan menjadi berguna dan dapat dipasarkan untuk seluruh orang dengan kemampuan beragam. Prinsip ini bertujuan untuk menyediakan sarana yang dapat digunakan oleh semua pengguna; fasilitas yang identik bila memungkinkan, fasilitas yang setara bila tidak memungkinkan; menghindari pemisahan atau melakukan stigmatisasi pada pengguna manapun; menyediakan privasi, keamanan dan keselamatan yang sama bagi setiap pengguna; serta membuat desain yang menarik bagi pengguna.
- 2) Fleksibilitas pengguna (*Flexibility in Use*). Prinsip ini mengakomodasi berbagai keadaan dan kemampuan individu yang bertujuan untuk menyediakan pilihan dalam metode penggunaan suatu produk; menyediakan pilihan untuk akses tangan kanan atau kiri; memberi fasilitas agar dapat digunakan dengan teliti dan tepat; dan menyediakan kemampuan beradaptasi agar dapat digunakan dengan cepat.
- 3) Penggunaan yang sederhana dan intuitif (*Simple and Intuitive Use*). Prinsip ini bermanfaat untuk penggunaan desain yang mudah dimengerti, terlepas dari pengalaman pengguna, pengetahuan, keterampilan bahasa atau tingkat konsentrasi saat itu. Desain ini bertujuan untuk: menghilangkan kerumitan yang tidak dibutuhkan; konsisten dengan harapan dan intuisi pengguna, mengakomodasi rancangan dengan melihat pengguna yang buta huruf dan mempunyai kemampuan bahasa yang berbeda-beda; menyusun informasi yang konsisten dan penting; serta mendorong pengguna untuk efektif dan menyediakan umpan balik selama dan setelah selesai penggunaan.
- 4) Informasi yang jelas (*Perceptible Information*). Prinsip ini dapat memberi informasi penting yang diperlukan secara efektif kepada pengguna, terlepas dari kondisi lingkungan atau kemampuan sensorik pengguna., Tujuan prinsip ini antara lain: menggunakan cara yang berbeda dalam menyampaikan presentasi dan informasi penting (bergambar, lisan, taktik); menyediakan informasi penting yang sesuai dengan keadaan sekitarnya; memudahkan dalam membaca informasi penting;

membedakan unsur dalam cara menjelaskan (contohnya membuatnya mudah untuk menyampaikan instruksi atau petunjuk); serta menyediakan kecocokan dengan berbagai teknik atau perangkat yang digunakan oleh orang-orang dengan keterbatasan indra;

- 5) Memberi toleransi terhadap kesalahan (Tolerance for Error). Prinsip ini meminimalkan bahaya dan konsekuensi yang merugikan dari tindakan yang disengaja atau tidak disengaja. Desain ini bertujuan untuk: menyusun unsur-unsur untuk meminimalkan bahaya dan kesalahan, elemen yang paling banyak digunakan, paling mudah, unsur berbahaya dihilangkan, terisolasi atau terlindung; memberikan peringatan atas potensi bahaya dan kesalahan; menyediakan gagal fitur yang tidak memberikan kesempatan untuk gagal atau aman walau gagal bekerja; dan mencegah tindakan yang dilakukan dengan tidak sadar dalam hal-hal yang membutuhkan kewaspadaan.
- 6) Memerlukan upaya fisik yang rendah (Low Physical Effort). Prinsip ini dapat digunakan secara efisien dan nyaman dengan meminimalkan usaha fisik. Tujuan prinsip ini antara lain: memungkinkan pengguna untuk mempertahankan posisi tubuh netral; menggunakan cara operasi desain yang wajar; meminimalkan tindakan yang berulang-ulang; serta meminimalkan upaya fisik yang terus menerus.
- 7) Menyediakan ukuran dan ruang untuk pendekatan dan penggunaan (Size and Space for Approach and Use). Ukuran dan ruang yang sesuai disediakan untuk pendekatan, pencapaian, manipulasi, dan penggunaan, terlepas dari ukuran tubuh pengguna, postur atau mobilitasnya, yang bertujuan untuk: memberikan garis yang jelas terlihat pada elemen penting untuk setiap pengguna yang duduk atau berdiri, hal ini membuat semua komponen mencapai kenyamanan bagi setiap pengguna duduk maupun berdiri; mengakomodasi variasi ukuran tangan dan ukuran pegangan; dan menyediakan ruang yang cukup untuk penggunaan alat bantu atau bantuan pribadi.

IV. DATALAPANGAN

Untuk perancangan galeri seni ini perancang membutuhkan kurang lebih luasan layout 1000m². Perancang memilih bangunan Hi Tech Mall, mal elektronik terbesar di Jawa Timur yang rencananya akan diubah Wali Kota Surabaya Tri Rismaharini menjadi Gedung Kesenian di Surabaya. Hi-Tech Mall yang selama ini dikenal sebagai gedung pusat perdagangan alat-alat elektronik dan komputer di Surabaya, bakal habis masa kontraknya. Selain itu, bagian belakang dari gedung Hi-Tech Mall, tepatnya Taman Hiburan Rakyat (THR) masih aktif untuk kesenian hingga sekarang. Namun, karena letaknya kurang strategis dan tidak terlihat dari jalan besar, banyak masyarakat jadi kurang tahu keberadaan

gedung THR sehingga Risma ingin Taman Remaja Surabaya (TRS) dan gedung pertokoan Hi-Tech Mall yang berada di bagian depan itu berfungsi sebagai pusat kesenian di Surabaya. Kondisi tersebut mendukung pemilihan bangunan ini sebagai lokasi perancangan.

A. Analisa Site Tapak Luar



Gambar 2. Lokasi tapak objek perancangan
Sumber: google maps



Gambar 3. Tampak luar Hi-Tech Mall Surabaya
Sumber: surabaya.tribunnews.com/2018/09/27

Nama Gedung: Hi-Tech Mall
Lokasi: Jl. Kusuma Bangsa No.116-118, Surabaya
Luas Lahan: 46.000 m²
Jumlah lantai: 5 Lantai
Arah Hadap: Barat

Batas-batas objek perancangan

Utara : Bank BRI
Timur : Taman Hiburan Rakyat
Selatan : Amar Bank
Barat : Jalan Kusuma Bangsa

B. Analisa Site Tapak Dalam

Bangunan ini memiliki luas lahan 46.000 m² yang terdiri dari 5 lantai. Untuk perancangan galeri seni ini nantinya akan menggunakan lantai dasar dengan tujuan mempermudah akses penyandang difabel serta tidak mengganggu sirkulasi pengunjung Hi-Tech Mall yang akan membeli alat-alat elektronik. Pencahayaan alami yang kurang maksimal juga menjadi pertimbangan perancang dengan tujuan memaksimalkan pencahayaan buatan dengan efek-efek tertentu.

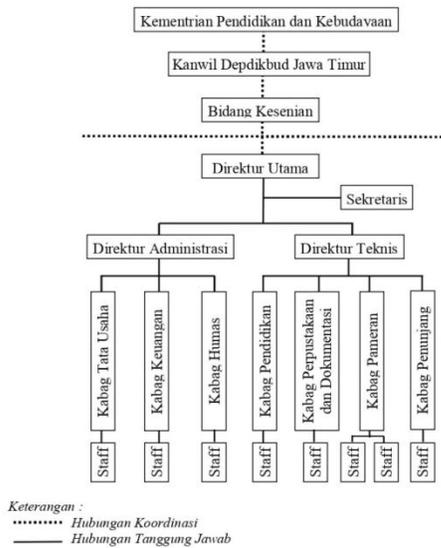


Gambar 4. Denah lantai *basement* Hi-Tech Mall Surabaya
 Sumber: text-id.123dok.com



Gambar 5. Tampak dalam Hi-Tech Mall Surabaya
 Sumber: <https://www.jejakpiknik.com/hi-tech-mall-surabaya/>

C. Struktur Organisasi



Gambar 6. Struktur organisasi pengelola
 Sumber: Struktur Organisasi Galeri Seni Surabaya

V. KONSEP PERANCANGAN

A. Latar Belakang Konsep

Penyandang difabel di Indonesia merupakan mereka yang selama ini terpinggirkan dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat. Mereka kerap dianggap tidak sederajat dan karenanya tidak memiliki hak yang sama. Dalam konteks kesenian, sudut pandang masyarakat non difabel melihat hasil

karya difabel hanya didasari rasa kasihan tanpa adanya kritik yang membangun. Pekerjaan besar terkait penyandang difabel yang dihadapi bangsa Indonesia dalam implementasi Revolusi Mental yang dicanangkan Presiden Jokowi harus dimulai dari perubahan persepsi.

Perubahan persepsi seringkali dimulai dari pengelihatian dengan kata lain menggunakan mata sehingga perancangan galeri seni ini menggunakan konsep “Tesmak” yang dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) berarti kacamata. Konsep ini mengajak pengunjung galeri bertukar kacamata untuk mendapat perspektif baru terhadap seni dan penyandang difabel. Namun dalam perancangan galeri ini, tesmak tidak hanya sekedar kacamata.

TRY TAKING A DIFFERENT PERSPECTIVE

EVERYONE HAS A DIFFERENT PERCEPTION AND UNDERSTANDING OF THINGS

SHIFT YOUR VIEW, SHIFT YOUR LIFE

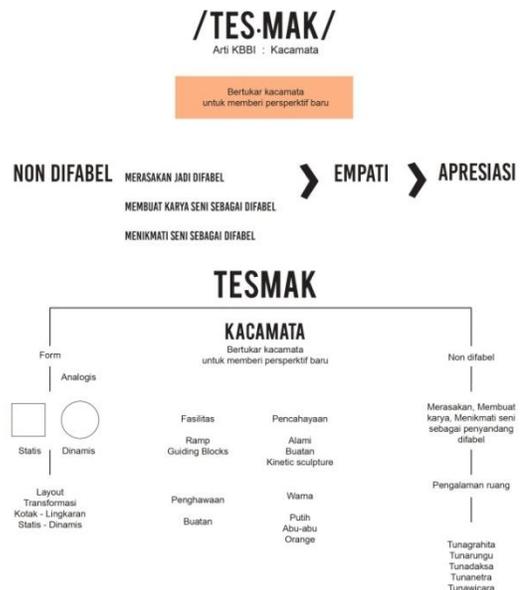
MAYBE YOU HAVE TO KNOW THE DARKNESS BEFORE YOU CAN APPRECIATE THE LIGHT

AN OPEN MIND IS A GOOD PLACE TO START

KEEP GOING, KEEP GROWING, IT S TIME TO WRITE A NEW STORY

Gambar 7. Tesmak

Perubahan persepsi melibatkan panca indera manusia, tidak jauh berbeda dengan pembagian jenis-jenis difabel sehingga pada perancangan galeri ini konsep tesmak diaplikasikan dalam bentuk *experience* yang berhubungan dengan panca indera manusia. Selain itu, perancangan ini juga mempertimbangkan fungsi galeri sehingga dapat disimpulkan bahwa konsep tesmak dalam perancangan galeri seni ini memiliki 3 poin utama, yaitu *experience*, *educate* dan *appreciate*.

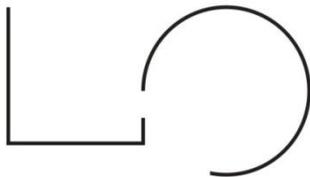


Gambar 8. Bagan konsep tesmak



Gambar 9. Logo Tesmak

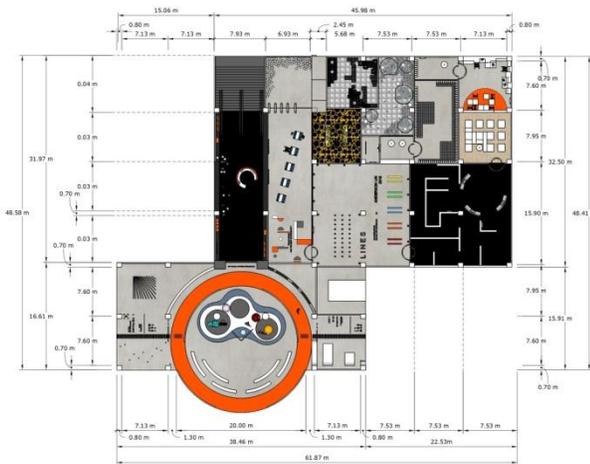
Seperti yang terlihat pada gambar 9, logo tesmak merupakan gabungan dari 2 bentuk geometris yang berbeda. Pemilihan bentuk kotak dan lingkaran berawal dari pemikiran bentuk dasar kacamata. Penggabungan 2 bentuk geometris ini menyerupai angka 5 secara horizontal, dimana angka 5 melambangkan 5 jenis difabilitas, antara lain tunagrahita, tunarungu, tunadaksa, tunanetra, dan tunawicara (lihat gambar 5). 5 jenis difabilitas ini akan diaplikasikan dalam bentuk 5 ruang experience dengan karya seni 5 seniman penyandang difabel.



Gambar 10. Logo tesmak melambangkan 5 jenis difabilitas

VI. IMPLEMENTASI PADA INTERIOR

A. Layout

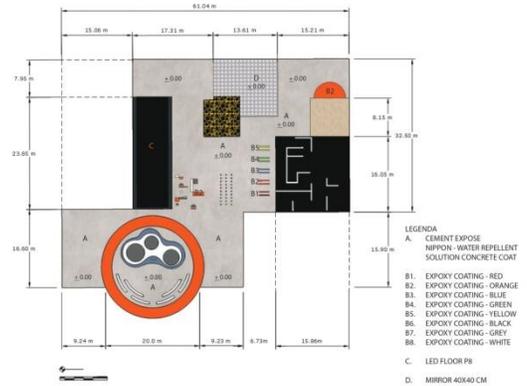


Gambar 11. Layout desain akhir

Layout desain akhir ini tidak mengalami banyak perubahan. Area *ticketing* yang sebelumnya berada pada sisi

kiri *main entrance*, kini berada disebelah kanan. Hal itu dilakukan untuk efisiensi ruang sehingga akses masuk dan keluar pengunjung menjadi satu. Perubahan tersebut mempertimbangkan jarak *self-ticketing machine* dan *entrance experience room* yang terlalu jauh. Pada bagian depan galeri terdapat ruang pameran temporer disebelah kanan dan kiri bangunan yang sekaligus merupakan akses masuk dari area parkir untuk menarik perhatian pengunjung Hi-Tech Mall. Pada titik pertemuan ditengah, terdapat *stage* dengan desain fleksibel yang dapat digunakan untuk pertunjukan, instalasi seni atau *workshop*.

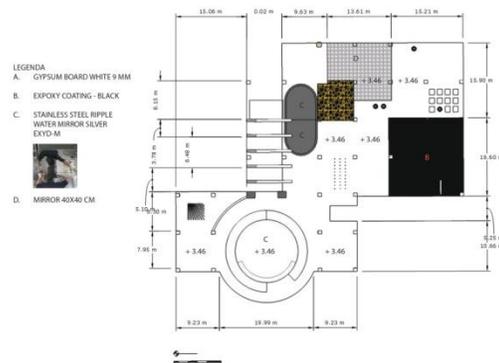
B. Pola lantai



Gambar 12. Pola lantai

Seperti yang terlihat pada gambar 7.2, perancangan galeri ini didominasi jenis finishing lantai *polished concrete*. Alasan utama perancang dalam pemilihan material lantai ini dikarenakan tingkat ketahanannya yang cukup tinggi. Lantai semen yang tergolong keras ini lebih tahan terhadap gesekan dan terhindar dari permukaan lantai yang menggebu akibat proses pemuatan.

C. Pola plafon

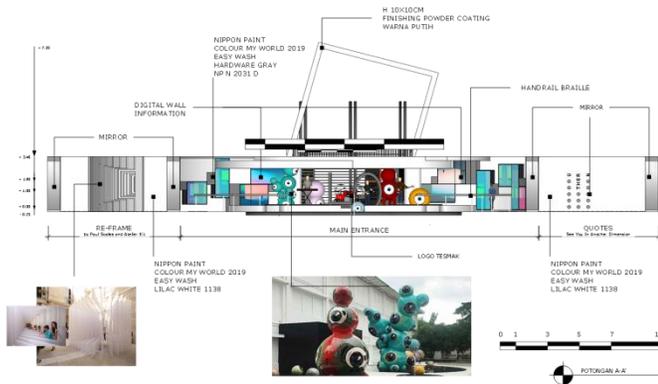


Gambar 13. Pola plafon

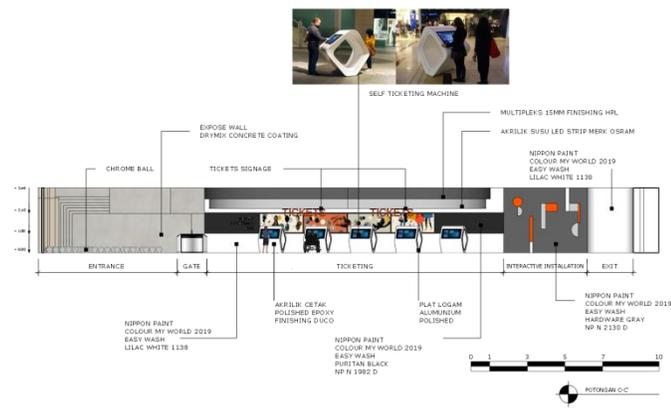
Perancangan galeri ini didominasi plafon gypsum putih terkecuali diruangan *infinity room* dan *experience room* tunanetra. Plafon pada *infinity room* menggunakan cermin sedangkan pada ruang *experience* tunanetra menggunakan

warna hitam. Penggunaan warna putih pada plafon bertujuan agar memberikan kesan luas pada galeri serta warna putih akan membuat karya yang dipamerkan menjadi vocal pointnya.

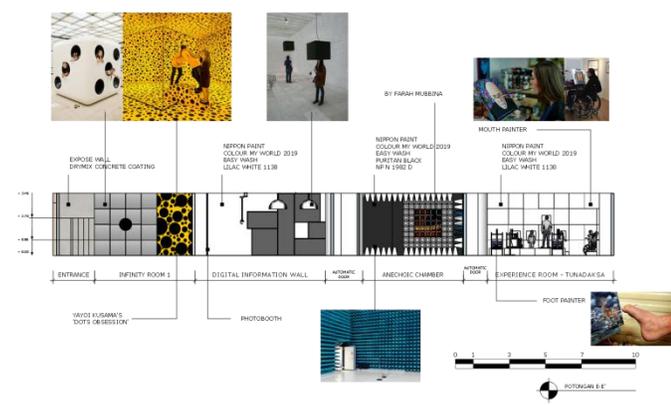
D. Potongan



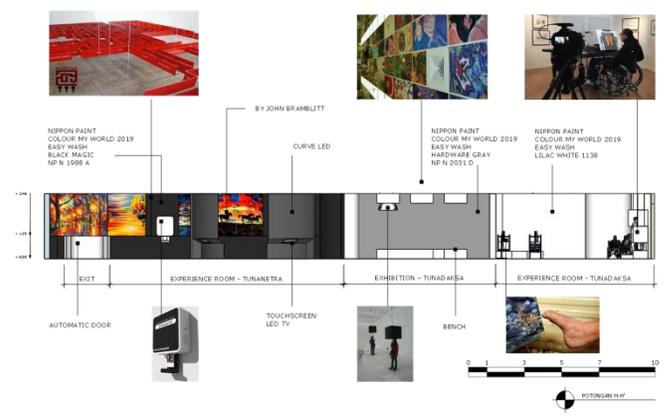
Gambar 14. Potongan A-A'



Gambar 15. Potongan C-C'



Gambar 16. Potongan E-E'



Gambar 17. Potongan H-H'

E. Main Entrance



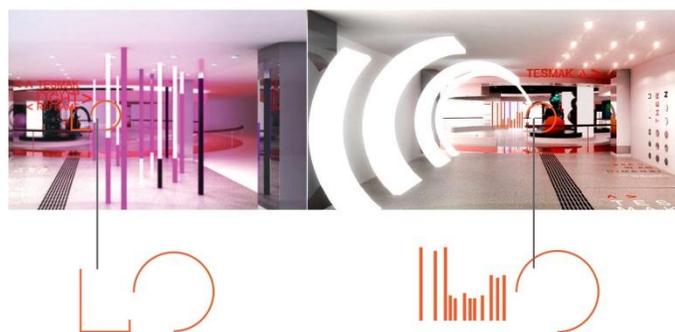
Gambar 18. Main entrance

Pada area main entrance terdapat stage dengan desain yang fleksibel untuk memadai acara-acara temporer galeri mulai dari pertunjukan seni, pameran instalasi seni hingga workshop. Desain main entrance yang ada diharap mampu menarik minat pengunjung Hi-Tech Mall ke galeri sehingga ditempatkan pada bagian yang strategis, tepat berada dibagian tengah bangunan dengan 4 akses pintu masuk. Instalasi seni yang dihadirkan dalam desain main entrance kali ini, mengusung kembali tema ArtJog 2017 yaitu "Changing Perspective" yang memiliki kesamaan dengan garis besar perancang.

F. *Desain Akhir Perspektif Render*



Gambar 19. *Side entrance*



Gambar 20. *Everyone has a different perception and understanding of things*

Desain entrance dari parkir motor dan mobil hadir dengan bentuk dan warna yang jauh berbeda. Hal ini sengaja dirancang untuk melambangkan bahwa setiap orang datang dengan cara pandang dan pola berpikir yang berbeda-beda. Namun, jika dilihat dengan seksama kedua desain yang ada memiliki sebuah persamaan meskipun tidak terlihat secara langsung. Pengunjung dapat melihat dari kedua sisi entrance bentuk yang serupa dengan angka 5 secara horizontal, dimana bentuk tersebut merupakan logo galeri. Dengan pemikiran tersebut, perancang ingin pengunjung memiliki cara pandang dan pola berpikir yang sama secara garis besar.



Gambar 21. *Entrance galeri*

Memasuki entrance galeri, pengunjung dapat menikmati instalasi seni yang interaktif terkait dengan kaca, bentuk persegi dan lingkaran. Secara tidak langsung, perancang ingin menggiring pengunjung untuk mulai memahami konsep yang dihadirkan dalam galeri ini dan pengunjung akan mendapat experience yang baru. Salah satu instalasi dengan bentuk persegi dan lingkaran dibuat multifungsi yaitu pada area loker dan sofa. Apabila sofa tidak digunakan maka dapat dimasukkan ke dinding menjadi elemen dekoratif.



Gambar 22. *Information centre*

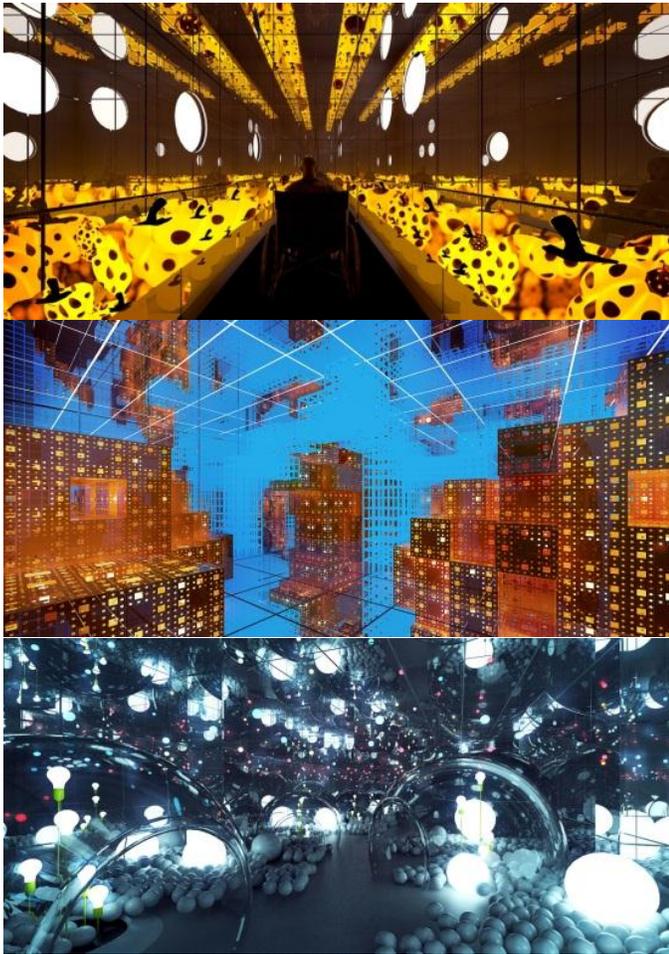
Pada bagian tengah void terdapat information centre, layanan yang disediakan guna memberikan informasi terkait galeri kepada pengunjung. Information centre ini juga dilengkapi information board yang memiliki tambahan huruf braile untuk memudahkan para penyandang tunanetra. Pada information board terdapat simbol jenis-jenis penyandang difabel yang menandakan information centre ini dapat mengakomodasi kebutuhan penyandang difabel.



Gambar 23. *Self ticketing machine*

Sebelum memasuki area *experience* galeri, pengunjung wajib melakukan registrasi terlebih dahulu menggunakan *self ticketing machine* dan akan mendapatkan tiket berupa kartu yang akan digunakan untuk akses masuk *gate* secara mandiri. *Self ticketing machine* memiliki desain yang sudah disesuaikan dengan kebutuhan pengunjung. *Self ticketing machine* memiliki ketinggian yang berbeda dikedua sisinya. Sisi yang lebih tinggi ditujukan kepada orang dewasa sedangkan sisi yang lebih rendah ditujukan kepada anak-anak atau penyandang difabel yang menggunakan kursi roda. Setelah melakukan registrasi dan melewati *gate* dengan kartu akses, pengunjung akan memasuki ruang-ruang *experience* yang sudah dirancang berdasarkan 5 jenis difabel dimana pengunjung akan merasakan, membuat karya, dan menikmati

seni dari sudut pandang penyandang difabel guna meningkatkan apresiasi seni yang lebih baik.



Gambar 24. *Infinity mirrored room* (Tunagrahita)

Yayoi Kusama sejak kecil telah mengalami gangguan mental. Penyakit Rijnsho membuat alam bawah sadarnya selalu penuh halusinasi. Pada 1977, Yayoi Kusama secara permanen ke sebuah rumah sakit jiwa di Tokyo dan membangun studionya sendiri. Pada kurun waktu itu, Yayoi memunculkan kembali motif-motif yang lama dia tinggalkan dalam membuat karya, antara lain polkadot, bunga, dan labu. Kini lukisan dan seni instalasinya berkembang mengelilingi para pencinta seni. Yang paling hits di kalangan penikmat seni global adalah karya *Infinity Room*, yang dibangun dari material kaca, panel kayu, lampu LED, akrilik, dan air. Dengan pengetahuan ini, perancang berharap pengunjung dapat memahami seni dari berbagai sisi bahwa semua orang mampu berkarya dan patut diapresiasi dengan baik tanpa melihat seni berdasarkan latar belakang seseorang.

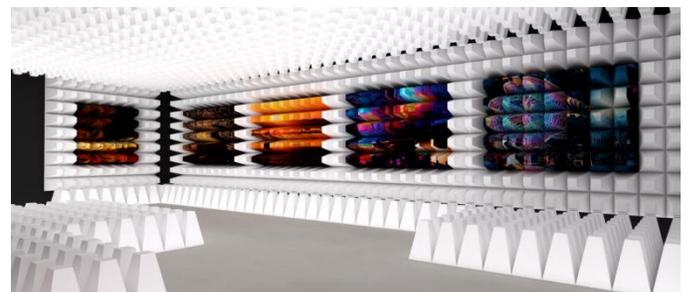


Gambar 25. *Information wall*

Setelah pengunjung selesai dalam satu ruang experience dalam satu jenis difabel, akan ada ruang informasi yang akan menjelaskan siapa seniman yang terlibat dan bagaimana perancang mencoba menghadirkan pengalaman baru berdasarkan jenis difabel dalam ruangan tersebut.

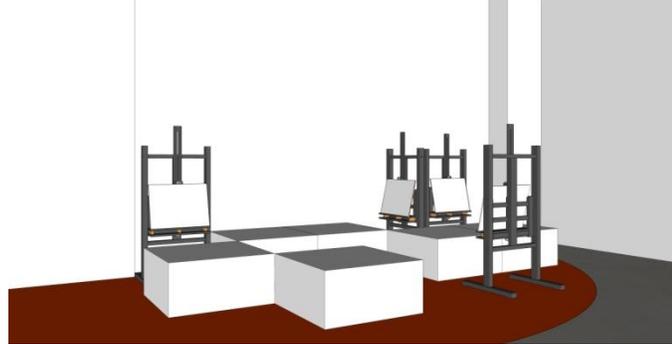


Gambar 26. *Photobooth*



Gambar 27. *Anechoic chamber room* (Tunarungu)

Pada ruangan anechoic chamber ini pengunjung akan merasakan menjadi penyandang difabel tunarungu dimana pengunjung tidak dapat mendengar dengan baik karena ruangan ini dirancang sangat kedap suara didukung material-material tertentu. Selain itu, pengunjung juga dapat melihat karya seni fotografi dari seorang tunarungu bernama Farah Mubbina yang menjadi fotografer profesional dengan ciri khas sentuhan warna yang terkesan hangat dari hasil editing orange & teal, suatu perpaduan warna antara oranye dan teal (warna perpaduan biru kehijauan, mirip dengan sian) yang menghasilkan efek kontras.



Gambar 28. *Experience room* (Tunadaksa)

Jika pada dua ruang sebelumnya pengunjung dibawa pada suasana untuk merasakan menjadi penyandang difabel, pada ruangan ini pengunjung diajak untuk merasakan sekaligus membuat karya seni sebagai penyandang difabel. Dua gambar diatas merupakan experience yang dihadirkan untuk pengunjung dalam bentuk melukis menggunakan mulut dan atau kaki.



Gambar 29. *Exhibition room* (Tunadaksa)

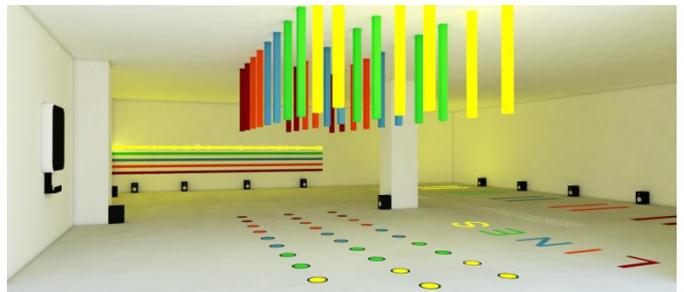


Gambar 30. *Experience room* (Tunanetra)



Gambar 7.37. *Exhibition room* (Tunanetra)

Ruangan ini mengusung konsep yang sama dengan ruang tunadaksa. Dimana pengunjung akan membuat karya seni dari sudut pandang penyandang difabel tunanetra. Untuk menghasilkan pengalaman yang maksimal, ruang didesain dengan nuansa gelap yang didominasi warna hitam.



Gambar 7.38. *Exhibition room* (Tunawicara)

LINES adalah pameran seni suara interaktif yang dibuat oleh komposer Swedia Anders Lind pada tahun 2016. Garis-garis yang melekat pada dinding, di lantai dan tergantung dari langit-langit dalam kombinasi dengan sensor dan elektronik membentuk tiga instrument musik baru. Tidak ada pengalaman musik yang diperlukan untuk tampil, sedangkan musisi atau komposer berpengalaman menemukan tantangan dan peluang musik baru dengan instrumen. Ambisi dengan LINES adalah untuk memungkinkan: bentuk-bentuk baru interaksi musik, eksplorasi ekspresi artistik baru dan untuk memberikan pengalaman musik yang unik dan menginspirasi.



Gambar 7.39. *Exit*

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur kepada Tuhan Yesus Kristus atas berkat dan perlindungan-Nya selama tugas akhir ini berlangsung,

sehingga pada akhirnya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik dan hasil yang memuaskan.

Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan syukur dan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu dan mempermudah jalannya tugas akhir ini, sebagai berikut:

1. Ibu Sherly de Yong, S.Sn., M.T. , selaku dosen pembimbing 1 yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran serta membimbing penulis selama tugas akhir berlangsung,
2. Bapak David Tan Kayogi, S.T., HDII . selaku dosen pembimbing 2 yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran serta membimbing penulis selama tugas akhir berlangsung,
3. Ibu Dr. Laksmi K. Wardani S.Sn., M.Ds. , selaku ketua Program Studi Interior Universitas Kristen Petra.
4. Ibu Poppy F, Nilasari, S.T., M.T., selaku koordinator Tugas Akhir tahun ajaran 2018-2019

DAFTAR PUSTAKA

- [1] “Akselerasi Mewujudkan Indonesia Sentris”. 22 Oktober 2016. <<https://presidenri.go.id/wp-content/uploads/2016/>>
- [2] “Akses terhadap Fasilitas Fisik Museum”. 17 Januari 2018. <<https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/ditpcb/akses-terhadap-fasilitas-fisik/>>
- [3] “Wali Kota Risma, Pejabat Negara yang Peduli Museum”. 15 Oktober 2018.<https://beritajatim.com/siapa-dia/Wali_Kota_Risma_Pejabat_Negara_yang_Peduli_Museum/>
- [4] “Wali Kota Risma Ingin Memiliki Gedung Pusat Kesenian di Surabaya”. 24 September 2018. < <https://humas.surabaya.go.id/2018/09/24/wali-kota-risma-ingin-memiliki-gedung-pusat-kesenian-di-surabaya/>>
- [5] The New Lexicon Webster Dictionary of The English Language, *Deluxe Encyclopedic Edition*, New York Lexicon Publication Inc, 1988.
- [6] Djojosedarmo, Maryanto. *Apresiasi Karya Seni Modern dan Kontemporer*, 2000.
- [7] Reefani, Nur Kholis. *Panduan Anak Berkebutuhan Khusus*. Yogyakarta: Imperium, 2013.
- [8] Fitriana, A. “Self Concept dengan Adversity Quotient Pada Keluarga Difabel Tuna Daksa”. *Jurnal Online Psikologi*. 1.1(2013).
- [9] Geniofam. *Mengasuh & Mensukseskan Anak Berkebutuhan Khusus*. Jogjakarta: Gerai Ilmu, 2010.
- [10] Aqila Smart. *Anak Cacat Bukan Kiamat Metode Pembelajaran dan Terapi untuk Anak Berkebutuhan Khusus*. Yogyakarta : Katahati, 2011.
- [11] Story, M. F. *The Principles of Universal Design*. New York: McGrawHill, 2011.