

PERANCANGAN GALERI SENI DAN BUDAYA DI KOTA SURAKARTA DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR INKLUSIF

Mohammad Azis Amirrudin¹, Diana Kesumasari², Vivi Kurnia Putri³

^{1,2,3} Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Universitas Surakarta, Jalan Raya
Palur Km. 5 Surakarta 57772

mohaziz64@gmail.com¹

ABSTRAK

Perancangan Galeri Seni dan Budaya di Kota Surakarta dilatarbelakangi oleh terbatasnya fasilitas galeri yang representatif dan aksesibel bagi penyandang disabilitas, meskipun kota ini telah ditetapkan sebagai Kota Kreatif UNESCO 2023. Penelitian ini bertujuan merancang galeri dengan pendekatan arsitektur inklusif yang mampu mengakomodasi keberagaman pengguna. Metode yang digunakan adalah metode campuran melalui studi literatur, observasi lapangan, dan wawancara dengan pelaku seni serta komunitas difabel. Hasil perancangan menunjukkan bangunan dengan organisasi ruang hybrid berpusat pada atrium sebagai jangkar orientasi, zoning publik–privat yang jelas, sistem sirkulasi inklusif, serta penerapan fasilitas aksesibilitas seperti ramp, lift difabel, hearing loop system, dan jalur evakuasi inklusif. Desain ini tidak hanya memenuhi standar teknis aksesibilitas, tetapi juga mendorong interaksi sosial dan partisipasi setara dalam aktivitas seni dan budaya di Surakarta.

Kata kunci: Arsitektur Inklusif; Galeri Seni dan Budaya; Aksesibilitas

ABSTRACT

The design of an Arts and Culture Gallery in Surakarta is motivated by the limited availability of representative and accessible gallery facilities for people with disabilities, despite the city's recognition as a UNESCO Creative City in 2023. This study aims to design a gallery using an inclusive architectural approach that accommodates diverse users. A mixed-method approach was employed, including literature review, field observation, and interviews with artists and disability communities. The design results in a hybrid spatial organization centered on a main atrium as an orientation anchor, clear public–private zoning, inclusive circulation systems, and accessibility features such as ramps, a dedicated accessible lift, hearing loop systems, and inclusive evacuation routes. The proposed design not only meets technical accessibility standards but also promotes social interaction and equal participation in Surakarta's arts and cultural activities.

Keywords: Inclusive Architecture; Art and Culture Gallery; Accessibility

PENDAHULUAN

Seni dan budaya merupakan salah satu aspek utama yang menjadikan Kota Surakarta menarik bagi wisatawan, baik domestik maupun mancanegara. Kota ini memiliki potensi yang signifikan sebagai pusat pertumbuhan dan perkembangan berbagai cabang seni, termasuk seni rupa. Potensi tersebut dapat dilihat dari tingginya jumlah seniman yang berkarya di Surakarta serta keberadaan institusi pendidikan seni rupa, baik dalam ranah formal maupun nonformal, yang mendukung ekosistem seni di kota ini (Hafidz et al., 2014).

Beragam agenda seni dan budaya rutin diselenggarakan di kota ini, mencakup kesenian tradisional hingga kontemporer. Selain itu, Surakarta juga memiliki beberapa institusi pendidikan tinggi yang berperan dalam perkembangan seni rupa, seperti Institut Seni

Indonesia (ISI) Surakarta serta Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Sebelas Maret (FSRD UNS). Keberadaan lembaga-lembaga ini tidak hanya mendukung pendidikan dan pemahaman mengenai konvensi seni rupa, tetapi juga berkontribusi dalam perkembangan serta regenerasi seniman di kota ini. Dengan banyaknya agenda kesenian dan dukungan institusi pendidikan seni, potensi perkembangan seni rupa di Surakarta terus meningkat. Hal ini selaras dengan visi pembangunan Kota Surakarta yang tertuang dalam Peraturan Daerah Kota Surakarta Nomor 6 Tahun 2021 tentang Rencana Pembangunan Jangka Menengah Daerah (RPJMD) Kota Surakarta Tahun 2021–2026 (Walikota Surakarta, 2021), yaitu mewujudkan Surakarta sebagai kota budaya yang modern, tangguh, gesit, kreatif, dan sejahtera. Visi ini mencerminkan komitmen pemerintah dalam menjaga warisan budaya,

mendorong inovasi, serta meningkatkan kesejahteraan masyarakat melalui penguatan sektor kebudayaan dan ekonomi kreatif.

Kota Surakarta (Solo) berhasil memperoleh pengakuan internasional dengan masuk ke dalam daftar Kota Kreatif UNESCO pada tahun 2023 (Widyanti & Chaniago, 2023). Pencapaian ini menjadi bukti nyata komitmen kota ini dalam mengembangkan dan melestarikan sektor seni dan budaya, yang merupakan bagian integral dari identitas kota.

Surakarta masih memiliki tantangan dalam mencapai visi pembangunan yang tertuang dalam Peraturan Daerah Kota Surakarta Nomor 6 Tahun 2021, khususnya terkait dengan pengembangan fasilitas publik yang berkaitan seni dan budaya. Untuk memperoleh data yang faktual mengenai kebutuhan dan tantangan sarana serta prasarana seni dan budaya di Surakarta, penulis melakukan wawancara dengan pelaku seni di Surakarta. Berikut adalah hasil dari wawancara yang dilakukan:

"Galeri di Solo itu masih kurang, bahkan setahu saya cuma ada di TBJT (Taman Budaya Jawa Tengah) kalau museum mungkin banyak. Tapi, aku sama teman-teman lebih sering pakai ruang publik daripada pakai galeri, di galeri ruangnya sempit, buat pameran karya 2d aja susah apalagi kalo ada yang mau mamerin instalasi. Area buat bongkar barang biasanya nggak ada, kalau ada, sempit banget. Pencahayaan juga kurang, seharusnya sudah ada dari awal, karena itu kan penting buat nampilin karya" (Basharudin, 2025).

Hasil wawancara dengan pelaku seni di Surakarta menunjukkan adanya kebutuhan untuk galeri seni yang lebih baik, yang tidak hanya memenuhi standar teknis, tetapi juga mendukung kenyamanan, interaksi, dan aksesibilitas.

Sebagai langkah selanjutnya dalam mengoptimalkan pengembangan seni dan budaya di Surakarta, perhatian perlu diberikan kepada aspek aksesibilitas, khususnya bagi penyandang disabilitas. Meskipun telah ada landasan hukum yang mendukung inklusi, seperti Peraturan Daerah (Perda) No. 2 Tahun 2008 (Pemerintah Kota Surakarta, 2008) tentang Kesetaraan Difabel dan Peraturan Walikota (Perwali) No. 9 Tahun 2013 (Pemerintah Kota Surakarta, 2013) tentang; pelayanan hak-hak difabel, aksesibilitas fisik, rehabilitasi, pendidikan, kesempatan kerja, peran serta dalam pembangunan, bantuan sosial, implementasi nyata yang memadai di lapangan, khususnya di sektor seni dan ruang publik, masih belum terlihat secara signifikan.

Berdasarkan data yang dihimpun oleh Badan Pusat Statistik (BPS) Kota Surakarta, terdapat jumlah penyandang disabilitas yang teridentifikasi dalam berbagai kategori. Data ini menunjukkan bahwa kelompok difabel merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari masyarakat Surakarta, sehingga upaya untuk meningkatkan aksesibilitas dalam berbagai aspek kehidupan menjadi semakin penting. Berikut adalah data jumlah penyandang disabilitas di Kota Surakarta:

Tabel 1 Jumlah Penduduk Disabilitas Menurut Kecamatan

Kecamatan	Jumlah Penduduk Disabilitas Menurut Kecamatan					
	Disabilitas Fisik	Disabilitas Netra/Buta	Disabilitas Rungu/Wicara	Disabilitas Mental/Jiwa	Disabilitas Fisik dan Mental/Jiwa	Disabilitas Lainnya
Laweyan	69	19	46	166	10	43
Serengan	39	7	20	106	7	14
Pasar Kliwon	44	13	44	152	4	33
Jebres	85	42	90	316	43	85
Banjarsari	95	34	111	300	17	57

(Sumber: Badan Pusat Statistik Kota Surakarta, 2024)

Dari data jumlah penyandang disabilitas di Surakarta, menegaskan pentingnya perwujudan kota yang lebih inklusif. Dengan adanya kebijakan yang telah ditetapkan, langkah-langkah konkret dalam implementasi aksesibilitas menjadi sebuah kebutuhan mendesak agar seluruh masyarakat, tanpa

terkecuali, dapat berpartisipasi dan menikmati fasilitas yang tersedia.

Aksesibilitas bagi penyandang disabilitas, khususnya dalam ruang seni seperti galeri dan pameran, tetap menjadi isu yang memerlukan perhatian lebih. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Haryanti dan Sari (2017) mengenai Aksesibilitas Pariwisata Bagi Difabel

di Kota Surakarta, ditemukan bahwa meskipun beberapa fasilitas di lokasi wisata telah sesuai dengan regulasi Peraturan Menteri Pekerjaan Umum No. 30 Tahun 2006 tentang Pedoman Teknis Fasilitas dan Aksesibilitas Pada Bangunan Gedung dan Lingkungan, banyak fasilitas yang belum memenuhi standar aksesibilitas bagi difabel. Penelitian ini menunjukkan pentingnya penyediaan fasilitas yang memadai, seperti jalur pedestrian, ram, dan toilet khusus difabel, untuk memastikan bahwa setiap orang, tanpa terkecuali, dapat mengakses ruang publik dengan nyaman. Hal ini relevan dalam konteks desain ruang seni yang inklusif, di mana aksesibilitas menjadi aspek krusial dalam menciptakan ruang yang tidak hanya nyaman tetapi juga aman dan dapat diakses oleh semua kalangan, termasuk penyandang disabilitas. Oleh karena itu, langkah nyata dalam merealisasikan kebijakan inklusi di Surakarta perlu diperkuat untuk memastikan bahwa seluruh lapisan masyarakat dapat merasakan manfaatnya.

Kota Surakarta belum berhasil menjadi kota yang inklusif, berdasarkan wawancara dengan salah satu pengurus komunitas difabel di Surakarta didapatkan hasil sebagai berikut:

“Solo itu sebenarnya adalah kota yang terkenal kota yang ramah, inklusif. Tapi, pada prakteknya itu belum, misalnya masih banyak yang belum terakses oleh teman-teman, kaya di halte misalnya, yang pengguna kursi roda masih kesulitan, terus guiding block untuk teman-teman tunanetra disalah gunakan, kadang untuk parkir, seperti itu membuat masalah buat kita. Kemudian, kalau di pemerintah itu, gedung-gedung pelayanan masih banyak tangga-tangga bertingkat yang kadang kita tidak ada akses untuk masuk, harusnya dibikin ram untuk kursi roda, dibikin lif untuk disabilitas, jadi masih perlu dievaluasi sebenarnya,” (Hartatik, 2025).

Hasil wawancara tersebut menegaskan bahwa kelompok rentan, seperti penyandang disabilitas, masih sering menghadapi tantangan dalam mengakses fasilitas publik. Meskipun Surakarta dikenal sebagai kota yang ramah dan inklusif, kenyataannya banyak fasilitas umum yang belum sepenuhnya mendukung kebutuhan penyandang disabilitas. Aksesibilitas di beberapa tempat seperti halte dan gedung-gedung pelayanan pemerintah masih terbatas, menyulitkan pengguna kursi roda dan penyandang tunanetra.

Aksesibilitas pada fasilitas publik masih menjadi masalah di Surakarta, sehingga dalam perancangan galeri seni dan budaya harus bisa memastikan bahwa ruang seni dan budaya tidak hanya dapat diakses oleh masyarakat umum, tetapi juga inklusif bagi penyandang disabilitas. Selain itu, implementasi kebijakan yang mendukung penyandang disabilitas masih perlu didorong lebih lanjut, maka arsitektur inklusif merupakan pendekatan yang paling tepat.

Arsitektur inklusif adalah pendekatan yang berfokus pada responsivitas terhadap kebutuhan pengguna, khususnya penyandang disabilitas. Pendekatan ini diwujudkan melalui desain yang menyesuaikan kondisi pengguna dengan lingkungan sekitarnya, seperti pengaturan sirkulasi ruang, penempatan furnitur yang sesuai, serta elemen lain yang menunjang aktivitas sehari-hari. Tujuannya adalah menciptakan kenyamanan, kemudahan, dan pengalaman yang mendukung kesejahteraan pengguna secara fisik maupun psikologis (Dewi et al., 2021).

TINJAUAN PUSTAKA

Tinjauan Galeri Seni dan Budaya

1. Pengertian Galeri Seni dan Budaya

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Galeri Seni atau Museum kesenian merupakan sebuah bangunan atau ruang kosong yang ditujukan untuk pameran karya seni, yang pada umumnya merupakan karya seni rupa. Museum seni dapat berupa publik atau privat, yang membedakan adalah kepemilikan benda koleksinya. Lukisan merupakan benda seni yang pada umumnya dipajang; namun, patung seni dekoratif, furnitur, tekstil, kostum, gambar, pastel, cat air, kolase, seni grafis, buku seniman, foto, dan seni instalasi juga merupakan pameran yang umum terjadi. Walaupun dipergunakan sebagai tempat pameran karya seni. Galeri seni juga terkadang dipergunakan untuk menyelenggarakan kegiatan seni lainnya, seperti seni pertunjukan, konser musik, atau pembacaan puisi.

Galeri seni adalah tempat yang dirancang untuk memamerkan karya seni, dengan berbagai aktivitas seperti pameran, pemeliharaan karya, transaksi jual beli, dan pengelolaan, baik oleh pihak pemerintah maupun swasta. Namun, galeri seni kerap dianggap sebagai ruang yang membosankan dan eksklusif, sehingga hanya dinikmati oleh kalangan tertentu. Galeri seni memiliki potensi besar sebagai media

komunikasi dan ruang publik yang inklusif, memungkinkan semua lapisan masyarakat untuk menikmati karya seni dan beristirahat dari rutinitas sehari-hari tanpa adanya pembatasan sosial (Suminar *et al.*, 2017).

2. Jenis-jenis Galeri

Menurut Suminar *et al.* (2017), jenis galeri seni ditentukan berdasarkan fungsi dan aktivitas yang ada di dalamnya. Penentuan ini dimulai dengan mengidentifikasi fungsi utama galeri seni serta jenis kegiatan yang diselenggarakan di dalamnya.

a. Galeri Seni Murni Untuk Kegiatan Kesenian
Galeri seni murni adalah jenis galeri seni yang berfokus sepenuhnya pada kegiatan seni, seperti pameran, workshop, dan residensi seniman. Fungsi utamanya adalah sebagai wadah untuk menampilkan dan mendukung karya seni. Biasanya, galeri seni murni dimiliki oleh seniman, komunitas, atau lembaga yang bergerak di bidang kesenian.

b. Galeri Seni Berupa Bangunan Serbaguna
Galeri seni berupa bangunan serbaguna adalah galeri seni yang memiliki fungsi utama untuk kegiatan seni, tetapi juga dapat dimanfaatkan untuk kegiatan lain di luar bidang kesenian. Jenis galeri ini biasanya digunakan sebagai tempat untuk menggelar berbagai acara atau kegiatan besar.

c. Galeri Seni Bercampur dengan Fungsi Bangunan Lain

Galeri seni yang bercampur dengan fungsi bangunan lain adalah galeri yang berada dalam satu bangunan atau kawasan, di mana galeri seni tidak menjadi satu-satunya aktivitas, bahkan tidak selalu menjadi fungsi utamanya. Galeri ini sering digabungkan dengan fungsi lain seperti hotel, kafe, atau restoran. Jenis galeri ini cenderung bersifat "santai," sehingga menarik pengunjung dari berbagai latar belakang, termasuk mereka yang mungkin bukan penikmat seni, karena galeri ini menyatu dengan fungsi lainnya.

Berdasarkan jenis-jenis galeri seni yang telah dijelaskan, perancangan yang akan dilakukan difokuskan pada galeri seni yang bercampur dengan fungsi bangunan lain, di mana galeri tersebut tidak hanya berfungsi sebagai ruang seni, tetapi juga sebagai bagian dari fungsi bangunan yang lebih luas.

3. Fungsi Galeri

Galeri seni berfungsi sebagai ruang pameran bagi para seniman untuk menampilkan karya ciptaannya, sementara bagi pengunjung, galeri menjadi tempat untuk mengapresiasi karya seni.

Hubungan ini menuntut adanya pengelolaan galeri yang mampu menjembatani kebutuhan seniman dan penikmat seni. Selain itu, galeri juga berperan sebagai wadah yang memungkinkan seniman bertemu dengan kolektor. Dengan pengelolaan yang baik dan tepat, galeri seni dapat menjalankan berbagai fungsi penting tersebut secara optimal (Ngabito, 2020).

Menurut Muharrar *et al.* (2018) galeri Seni Rupa adalah tempat untuk mengapresiasi dan memamerkan karya seni dari para seniman, sekaligus menjaga dan melestarikannya. Galeri ini juga berfungsi sebagai media edukasi bagi masyarakat, memperkenalkan simbol dan makna yang terkandung dalam karya seni rupa, termasuk seni sketsa. Selain itu, galeri seni rupa berkontribusi dalam mempromosikan budaya lokal sebagai identitas bangsa, serta mendorong masyarakat untuk semakin kreatif dan produktif dalam berkarya.

Tinjauan Arsitektur Inklusif

Arsitektur inklusif menurut Satrio Wibowo dan Mizan Prabowo (2023) adalah pendekatan holistik dalam arsitektur yang berfokus pada kesetaraan hak setiap individu untuk menikmati suatu kawasan. Pendekatan ini dianggap sebagai solusi atas berbagai permasalahan aksesibilitas yang sering ditemukan di ruang terbuka publik, terutama bagi penyandang disabilitas. Dalam beberapa tahun terakhir, arsitektur inklusif menjadi wujud kontribusi bidang arsitektur dalam memberikan manfaat bagi seluruh masyarakat. Produk utama dari arsitektur inklusif adalah desain inklusif, yang berorientasi pada kemudahan penggunaan bagi semua individu dalam menikmati suatu kawasan. Desain ini menekankan pentingnya aksesibilitas, dengan tujuan agar hasil rancangan dapat diakses dan dimanfaatkan oleh sebanyak mungkin pengguna tanpa memandang kemampuan atau keterbatasan mereka. Pendekatan ini diharapkan dapat meningkatkan pengalaman pengguna dalam melihat, merasakan, bergerak, dan berkomunikasi dengan lebih efektif.

Desain inklusif dalam arsitektur menurut Zallio dan Clarkson (2024) adalah pendekatan desain yang bertujuan untuk menciptakan produk, layanan, dan lingkungan yang dapat diakses serta digunakan oleh sebanyak mungkin individu, tanpa memandang perbedaan kemampuan, usia, gender, budaya, atau bahasa. desain inklusif tidak hanya berfokus pada akses

fisik, tetapi juga pada peningkatan kualitas hidup bagi semua individu melalui prinsip kesetaraan, keberagaman, dan inklusi sosial.

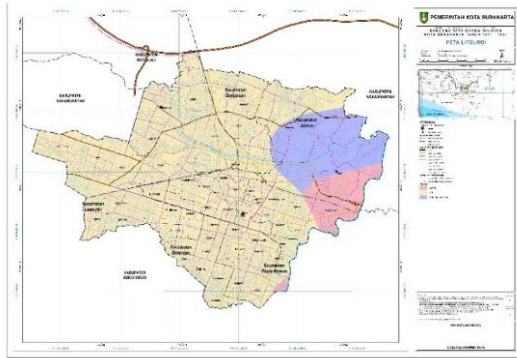
Secara keseluruhan, arsitektur inklusif merupakan pendekatan yang sangat penting dalam menciptakan lingkungan yang ramah dan dapat diakses oleh semua individu, tanpa memandang latar belakang atau keterbatasan mereka. Dengan menekankan aspek aksesibilitas dan kenyamanan, desain inklusif tidak hanya memenuhi kebutuhan penyandang disabilitas, tetapi juga memperhatikan keberagaman pengguna dalam hal usia, budaya, dan kemampuan. Pendekatan ini memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas hidup pengguna melalui penyediaan ruang yang mendukung kesejahteraan fisik dan psikologis. Seiring dengan berkembangnya pemahaman tentang pentingnya inklusi sosial dan kesetaraan, arsitektur inklusif dapat menjadi kontribusi signifikan dalam menciptakan ruang publik yang lebih adil dan inklusif bagi seluruh masyarakat.

Nilai inklusif tidak hanya terbatas pada aspek desain bangunan semata, tetapi juga mencakup lingkup yang lebih luas, seperti tata ruang kawasan, hubungan antar fungsi dalam lingkungan, hingga aksesibilitas dalam komunitas. Pendekatan ini menekankan bahwa inklusivitas harus terintegrasi dalam semua aspek, mulai dari perencanaan, pengelolaan, hingga penggunaan ruang. Dengan demikian, nilai inklusif tidak hanya memberikan manfaat pada pengguna bangunan, tetapi juga pada masyarakat secara keseluruhan, menciptakan lingkungan yang mendukung keterlibatan, kesetaraan, dan keberlanjutan. Menurut Sholeh *et al.* (2022), prinsip-prinsip desain inklusif meliputi:

1. Makna dan konteks sebagai prioritas utama
Setiap desain harus mempertimbangkan makna mendalam dan relevansi konteks penggunaannya. Hal ini mencakup pemahaman terhadap nilai budaya, tradisi, dan kebutuhan spesifik dari komunitas pengguna untuk memastikan desain memiliki dampak yang sesuai dengan tujuan dan lingkungan tempat diterapkannya.
2. Pendekatan yang partisipatif
Proses desain harus melibatkan berbagai pemangku kepentingan, termasuk pengguna akhir, desainer, dan masyarakat lokal. Partisipasi ini menciptakan rasa memiliki terhadap hasil desain sekaligus memastikan solusi yang dihasilkan benar-benar menjawab kebutuhan semua pihak.
3. Manusia sebagai pusat perhatian
Desain inklusif menempatkan kebutuhan, kenyamanan, dan keselamatan pengguna sebagai fokus utama. Desain ini harus mampu memfasilitasi berbagai aktivitas pengguna tanpa membedakan latar belakang, kemampuan fisik, atau status sosial mereka.
4. Keterlibatan pengguna dalam keputusan
Pengguna akhir tidak hanya dilibatkan sebagai penerima hasil desain, tetapi juga sebagai bagian aktif dalam proses pengambilan keputusan. Pendekatan ini menciptakan desain yang lebih personal dan relevan terhadap kebutuhan mereka.
5. Pendekatan berbasis komunitas
Desain inklusif harus dimulai dari komunitas lokal, memahami kebutuhan mereka secara mendalam, dan memberikan solusi yang sederhana namun efektif. Pendekatan ini memastikan hasil desain dapat diakses oleh semua lapisan masyarakat, termasuk kelompok marginal.
6. Prinsip demokrasi
Setiap desain harus bersifat adil dan tidak diskriminatif, memberikan manfaat yang sama bagi semua kelompok tanpa membedakan usia, kemampuan, gender, atau latar belakang sosial-ekonomi. Desain inklusif mencerminkan nilai keadilan dan kesetaraan dalam setiap aspeknya.
7. Inovasi dan pencarian kebaruan
Desain inklusif mendorong eksplorasi ide-ide baru yang kreatif dan relevan dengan perkembangan zaman. Inovasi ini diperlukan untuk menjawab kebutuhan yang dinamis dari masyarakat dan menciptakan solusi yang lebih efektif dan efisien.
8. Penggunaan teknologi tepat guna
Teknologi yang digunakan dalam desain harus sesuai dengan kebutuhan, kemampuan pengguna, dan kondisi lingkungan. Teknologi ini diharapkan dapat mempermudah aktivitas pengguna tanpa menciptakan hambatan tambahan atau kerumitan.
9. Keberagaman sebagai fondasi utama
Desain harus mampu mengakomodasi berbagai latar belakang, budaya, usia, dan kemampuan pengguna. Dengan demikian, desain inklusif menciptakan lingkungan yang dapat dinikmati dan digunakan oleh semua orang tanpa pengecualian.

Tinjauan Kota Surakarta

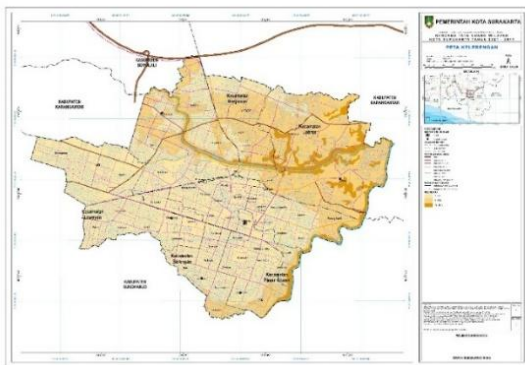
1. Kondisi Geografis



Gambar 1 Peta Litologi Surakarta
(Sumber: Bappeda Surakarta)

Kota Surakarta terletak di koordinat $110^{\circ}45'15''$ – $110^{\circ}45'35''$ Bujur Timur dan $7^{\circ}36'00''$ – $7^{\circ}56'00''$ Lintang Selatan. Kota ini berbatasan dengan Kabupaten Boyolali di sebelah utara, Kabupaten Karanganyar di sebelah timur, serta Kabupaten Sukoharjo di sebelah selatan dan barat. Luas wilayah Kota Surakarta mencapai 44,04 km², dengan sebagian besar lahan, sekitar 60 persen lebih, digunakan sebagai area pemukiman (Purwanto, 2021).

2. Wilayah Administratif



Gambar 2 Peta Administratif Kota Surakarta
(Sumber: Bappeda Surakarta)

Kota Surakarta adalah salah satu kota di Provinsi Jawa Tengah yang memiliki wilayah administratif yang terstruktur dengan baik, yang terdiri dari beberapa kecamatan dan kelurahan. Wilayah Kota Surakarta ini dibatasi oleh:

- A. Sebelah utara : Berbatasan dengan Kabupaten Karanganyar dan Kabupaten Boyolali.
- B. Sebelah Selatan : Berbatasan dengan Kabupaten Sukoharjo.
- C. Sebelah timur : Berbatasan dengan Kabupaten Karanganyar.

D. Sebelah barat : Berbatasan dengan Kabupaten Sukoharjo dan Kabupaten Boyolali.

Batas-batas ini menjadikan Kota Surakarta strategis sebagai pusat budaya, perdagangan, dan pendidikan di Jawa Tengah. Selain batas wilayahnya yang strategis, Kota Surakarta juga terbagi ke dalam beberapa kecamatan dengan luas wilayah yang bervariasi. Setiap kecamatan memiliki perannya masing-masing dalam mendukung perkembangan kota, baik dalam sektor budaya, ekonomi, maupun infrastruktur. Berikut adalah data luas wilayah berdasarkan kecamatan di Kota Surakarta:

Tabel 2 Luas Daerah Menurut Kecamatan (KM²), 2021-2023

Kecamatan	Luas Daerah Menurut Kecamatan (KM ²)		
	2023	2022	2021
Laweyan	9,13	9,13	9,13
Serengan	3,08	3,08	3,08
Pasar Kliwon	4,88	4,88	4,88
Jebres	14,38	14,38	14,38
Banjarsari	15,26	15,26	15,26
Kota Surakarta	46,72	46,72	46,72

Sumber: Surat Mendagri Nomor 135/2441/BAK. Surat Gubernur Nomor 135.2/0012576. Keputusan Walikota Surakarta Nomor 146.3/12.2 Tahun 2020. Kode dan Data Wilayah Administrasi Pemerintah Kota Surakarta Hasil Pemutakhiran Tahun 2021.

(Sumber: Bappeda Surakarta)

Dari data tersebut, terlihat bahwa luas wilayah setiap kecamatan berbeda-beda, yang berpengaruh terhadap perencanaan tata kota serta distribusi fasilitas publik. Dengan memahami karakteristik wilayah administratif ini, pengembangan infrastruktur dan aksesibilitas dapat disesuaikan dengan kondisi masing-masing kecamatan agar lebih merata dan inklusif.

3. Kondisi Demografis

Berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik Kota Surakarta (2024), Kota Surakarta memiliki jumlah penduduk sebanyak 528.044 jiwa dengan kepadatan penduduk yang mencapai 11.302,31 jiwa/km². Adapun kepadatan tertinggi terletak di Kecamatan Pasar Kliwon dengan 16.337,30 jiwa/km².

Tabel Kepadatan penduduk per km² menurut kecamatan (jiwa)

Tabel 3 Tabel Kepadatan penduduk per KM2 menurut kecamatan (jiwa)

Kecamatan	Kepadatan penduduk per km ² menurut kecamatan
Laweyan	9741,62 jiwa/km ²
Serengan	15726,3 jiwa/km ²
Pasar Kliwon	16337,3 jiwa/km ²
Jebres	9686,72 jiwa/km ²
Banjarsari	11248,03 jiwa/km ²

(Sumber: Badan Pusat Statistik Kota Surakarta, 2024)

METODE PENELITIAN

Penulisan ini menggunakan metode campur, yang bertujuan untuk memberikan gambaran yang mendalam dan terperinci mengenai fenomena yang sedang diteliti. Pendekatan ini lebih menekankan pada pengumpulan dan analisis data non-numerik untuk memahami konteks, makna, dan perspektif yang mendasari suatu kejadian atau situasi. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penulisan ini meliputi data primer dan data sekunder.

A. Data Primer

Data primer dikumpulkan melalui observasi, berfungsi untuk memperoleh informasi langsung mengenai kondisi fisik dan lingkungan sekitar tapak perancangan. Observasi ini mencakup pengumpulan data terkait ukuran tapak, kondisi iklim, tingkat kebisingan, serta aksesibilitas lokasi. Selain itu, observasi juga dilakukan untuk memahami bagaimana peraturan daerah (perda) yang berlaku mempengaruhi desain galeri. Data yang diperoleh dari observasi ini memberikan gambaran nyata tentang faktor-faktor yang mempengaruhi perancangan galeri seni dan budaya, dan menjadi dasar penting dalam menciptakan ruang yang responsif terhadap kebutuhan pengguna dan kondisi lingkungan setempat.

B. Data Sekunder

Data sekunder diperoleh melalui pencarian sumber-sumber literatur, seperti jurnal, buku, dan dokumentasi yang relevan. Studi literatur dilakukan untuk mencari teori-teori yang mendasari objek perancangan dan pendekatan yang digunakan, sehingga dapat memperkaya konsep perancangan dengan pengetahuan yang lebih mendalam. Sementara itu, metode dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data yang berkaitan dengan objek perancangan,

yang meliputi berbagai dokumen, buku, catatan sejarah, serta referensi lain yang dapat melengkapi data yang diperoleh dari observasi. Penggunaan data sekunder ini bertujuan untuk memberikan konteks yang lebih luas dan memperkaya pemahaman dalam merancang galeri seni dan budaya dengan pendekatan arsitektur inklusif.

HASIL DAN ANALISIS

Analisis dan Konsep Perancangan

1. Analisis dan Konsep Aktivitas

A. Pelaku Aktivitas

Pelaku aktivitas di galeri ini diklasifikasikan menjadi tiga kelompok utama, dengan memperhatikan keberagaman individu di dalamnya sesuai pendekatan inklusif:

1. Pengunjung Umum

Pengunjung umum yang menggunakan bangunan ini terdiri dari wisatawan domestik/mancanegara, pelajar, keluarga, hingga pengunjung dengan kebutuhan khusus (disabilitas). Aktivitas yang dilakukan antara lain menikmati pameran, mengikuti tur galeri, menghadiri workshop, berpartisipasi dalam kegiatan edukasi, hingga sekadar bersosialisasi di area publik. Dengan prinsip inklusif, setiap fasilitas harus mampu mengakomodasi semua jenis pengunjung, termasuk jalur akses difabel, ruang istirahat, dan informasi yang ramah pengguna.

2. Pengelola/Staf

Kelompok ini bertanggung jawab dalam memastikan operasional galeri berjalan lancar. Terdiri dari manajerial (direktur atau kurator), staf administrasi, staf lapangan (keamanan, kebersihan, resepsionis), serta staf ahli (pendamping edukasi, pemandu tur, teknisi). Aktivitas mereka meliputi pengelolaan program pameran, penyusunan kuratorial, perawatan fasilitas, penyediaan layanan bagi pengunjung, serta memastikan seluruh kegiatan berlangsung aman, nyaman, dan inklusif.

3. Pengisi Acara/Seniman

Pengisi acara adalah seniman, musisi, penulis, atau komunitas kreatif yang menampilkan karya maupun melakukan pertunjukan di galeri. Mereka berperan menghadirkan konten utama berupa karya seni visual, pertunjukan seni pertunjukan, diskusi, hingga lokakarya. Aktivitas kelompok ini meliputi persiapan instalasi,

interaksi dengan pengunjung, penyampaian edukasi melalui karya, hingga partisipasi dalam event kolaboratif.

B. Kebutuhan Ruang

Berdasarkan analisis pelaku dan pola aktivitas, diidentifikasi kebutuhan ruang sebagai berikut:

Tabel 4. Kebutuhan Ruang

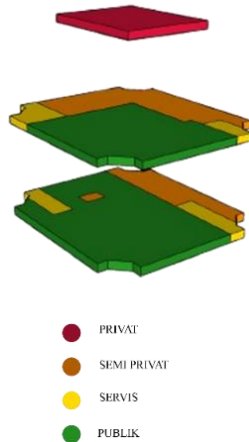
Kebutuhan Ruang	
Fungsi	Ruang
Pengunjung Umum	Main Lobby
	Receptionist
	Atrium
	Pre-function room
	R. Audio Visual
	Ticketing Room
	Ruang Antre
	Perpustakaan
	Ruang Tenang
	Ruang Laktasi
	Musala
	Ruang Wudhu
	Lavatory Pria
	Lavatory Wanita
	Lavatory Disabilitas
Exhibition Hall	Exhibition Hall
	Storage
	Pre-Function Room
	Ticketing Room
	Ruang Antre
	Ruang Tenang
	Ruang Laktasi
	Lavatory Pria
Area Komersil	Food Stand
	Retail
	Souvenir Shop
Pengunjung Khusus	Meeting Room
	Ruang Tunggu/Lounge
	Studio
	R. Produksi
	R. Rekaman
	R. Konseling
	Kelas

	Lavatory Pria
Penyelenggara Acara	R. Serbaguna Penyelenggara acara
Peserta Eksibisi	R. Serbaguna Peserta Eksibisi
Pengisi Acara	R. Serbaguna Pengisi Acara
	R. Ganti
	R. Rias
Pengelola	R. Direksi
	R. General Manager
	R. Sekretaris
	R. Tamu
	R. Kepala Keuangan
	R. Kepala Pemasaran
	R. Kepala Pelayanan dan Operasional
	R. Kepala M&E
	R. Kepala Keamanan
	R. Kepala Pengelola Bangunan
	R. Tamu
	R. Rapat
	R. Serbaguna Teknisi
	R. Kontrol Lighting
	R. Kontrol Audio
	R. Kontrol Video
	R. Kontrol Tata Panggung
Service	R. Kontrol
	R. Karyawan
	Pantry
	Pos Jaga
	Ruang CCTV
	R. Pompa dan GWT
M&E	Tempat Sampah
	R. Genset
	R. AC AHU
	R. Panel Listrik
Parkir	MDP
	Parkir Mobil
	Parkir Motor
	Parkir Bus
	Pakir Disabilitas

(Sumber: Penulis, 2025)

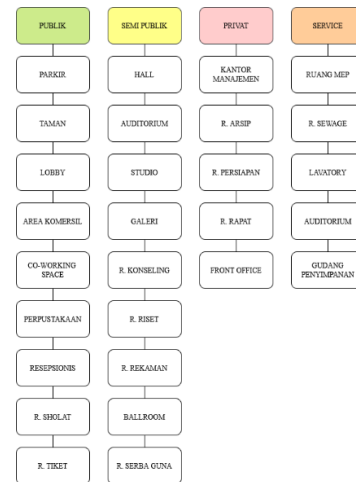
C. Zoning Ruang

Diterapkan konsep zoning yang membagi bangunan menjadi empat zona utama: publik, semi-publik, privat, dan servis dengan akses tersendiri.



Gambar 3 Zoning Lantai
(Sumber: Penulis, 2025)

Ruang-ruang pada Galeri Seni dan Budaya Surakarta diklasifikasikan ke dalam empat zona utama sebagai berikut:



Gambar 4 Zoning Ruang
(Sumber: Penulis, 2025)

D. Organisasi Ruang

Beberapa skema organisasi ruang yang potensial dianalisis secara komparatif berdasarkan kemampuannya dalam menjawab kebutuhan fungsional, sirkulasi, inklusivitas, dan konteks budaya yang telah diidentifikasi sebelumnya.

Tabel 5 Studi Komparatif Organisasi Ruang

Kriteria Analisis	Skema Linear	Skema Radial / Terpusat	Skema Cluster (Kelompok)	Skema Hybrid (Cluster & Terpusat)
1. Alur & Sirkulasi Pengunjung	Menciptakan alur naratif yang jelas, namun kaku. Pengunjung dipaksa mengikuti satu rute.	Alur fleksibel dari titik pusat ke berbagai tujuan. Pengunjung bisa memilih.	Berpotensi membingungkan. Alur antar cluster bisa tidak jelas tanpa penghubung yang kuat.	Menggabungkan kejelasan alur dari pusat (atrium) dengan fleksibilitas menuju setiap cluster fungsi.
2. Zoning & Hubungan Ruang	Sulit untuk memisahkan zona privat dan servis secara efektif dari alur utama yang panjang.	Baik untuk memisahkan zona di "sayap" yang berbeda, namun ruang pusat bisa tercampur fungsinya.	Paling ideal untuk mengelompokkan ruang sesuai hasil Analisis Zoning (E). Setiap cluster bisa menjadi satu zona.	Mengadopsi keunggulan skema cluster dalam mengelompokkan zona secara tegas dan terorganisir.
3. Prinsip Inklusivitas & Orientasi	Rute yang panjang dan monoton bisa melelahkan dan membingungkan bagi sebagian pengguna.	Titik pusat menjadi jangkar orientasi yang sangat kuat, mudah ditemukan, dan mengurangi risiko tersesat.	Tanpa orientasi pusat, pengguna dengan disabilitas kognitif atau tunanetra bisa kesulitan bernavigasi.	Atrium sebagai pusat menjadi jangkar orientasi yang permanen, memberikan rasa aman dan kemudahan navigasi bagi semua.
4. Fleksibilitas & Pengembangan	Sulit untuk diperluas atau diubah tanpa mengganggu keseluruhan alur sirkulasi.	Pengembangan bisa dilakukan dengan menambah "jari-jari" baru, namun bisa merusak simetri.	Sangat fleksibel. Penambahan atau perubahan satu cluster tidak akan mengganggu cluster lainnya.	Sangat fleksibel. Cluster baru dapat ditambahkan di masa depan dengan tetap terhubung ke atrium pusat.
5. Konteks Budaya	Kurang merepresentasikan konsep ruang komunal dalam arsitektur tradisional Jawa.	Ruang pusat dapat dianalogikan sebagai alun-alun atau pusat orientasi.	Bisa dianalogikan sebagai kampung dengan kelompok-kelompok rumah, namun kurang memiliki pusat pemersatu.	Atrium pusat secara filosofis dapat diinterpretasikan sebagai transformasi modern dari plataran atau pendopo, jantung komunal bangunan.

(Sumber: Penulis, 2025)

2. Analisis dan Konsep Aktivitas

A. Pemilihan Site

Lokasi *site* berada di antara Jl. Tentara Pelajar dan Jl. Ki Hajar Dewantara, Kec. Jebres dengan luas lahan ± 5 ha.



Gambar 5 Site
(Sumber: Penulis, 2025)

B. Batas Site



Gambar 6 Batas Utara Site
(Sumber: Penulis, 2024)

Pada sisi utara berbatasan dengan jalan Pendaringan yang menjadi akses menuju kawasan pergudangan dan pusat logistik.



Gambar 7 Batas Selatan Site
(Sumber: Penulis, 2024)

Pada sebelah Selatan berbatasan dengan jalan Ki Hajar Dewantara yang mana terdapat beberapa pertokoan.



Gambar 8 Batas Barat Site
(Sumber: Penulis, 2024)

Pada sisi barat berbatasan pada jalan Tentara Pelajar dan juga terdapat kantor Pemadam Kebakaran Jebres, kantor Satpol PP dan kantor Perumda Pergudangan dan Aneka Usaha Pendaringan.



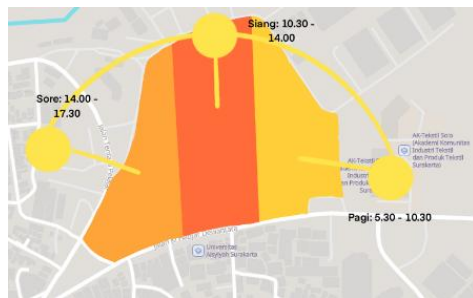
Gambar 9 Batas Timur Site
(Sumber: Penulis, 2024)

Pada sebelah timur terdapat sebuah SPBU Pendaringan dan juga pusat logistik pendaringan

C. Orientasi Matahari

Sisi timur tapak akan menerima cahaya matahari pagi yang berkualitas baik tanpa membawa panas berlebih, sehingga cocok dimanfaatkan untuk pencahayaan alami. Pada siang hari, paparan panas dan cahaya paling intens jatuh pada bidang atap sekitar tengah hari, yang memerlukan strategi desain agar bangunan tetap nyaman. Sementara itu, sisi barat menjadi area dengan tantangan terbesar karena menerima panas dan silau signifikan mulai pukul 14.00 hingga sore hari, sehingga diperlukan perlindungan khusus untuk menjaga kenyamanan

termal serta keamanan koleksi seni di dalam galeri.



Gambar 10 Orientasi Matahari
(Sumber: Penulis, 2025)

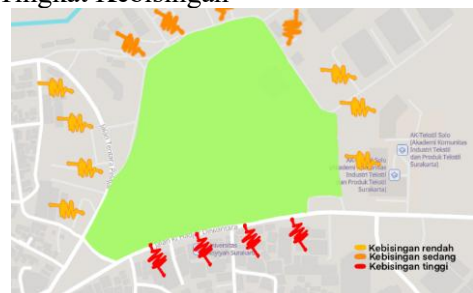
D. Pergerakan Angin

Angin muson di wilayah Surakarta umumnya bergerak dari arah Tenggara ke Barat Laut. Keberadaan bangunan-bangunan di sekitar tapak akan memengaruhi dan mengubah pola aliran angin lokal. Selain angin regional, tapak sangat dipengaruhi oleh angin induksi lalu lintas. Jalan Ki Hajar Dewantara di depan tapak merupakan koridor dengan volume kendaraan yang cukup tinggi, terutama sepeda motor yang menuju dan dari kawasan kampus. Pergerakan kendaraan ini secara konstan mendorong dan mengaduk udara di sepanjang jalan, menciptakan aliran udara yang bergerak paralel dengan jalan raya.



Gambar 11 Pergerakan Angin
(Sumber: Penulis, 2025)

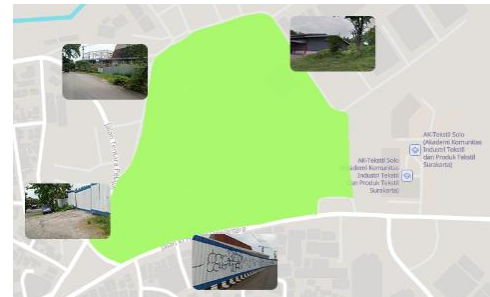
E. Tingkat Kebisingan



Gambar 12 Tingkat Kebisingan
(Sumber: Penulis, 2025)

Sumber Bising Tinggi berasal dari Jalan Ki Hajar Dewantara yang merupakan jalur utama dengan volume lalu lintas mahasiswa (motor) yang cukup tinggi, terutama pada jam-jam sibuk. Aktivitas keluar-masuk kendaraan di SPBU juga menjadi sumber kebisingan intermiten.

F. View ke Dalam Site



Gambar 13 View ke Dalam Site
(Sumber: Penulis, 2025)

Tapak berlokasi di koridor jalan utama kawasan pendidikan Jebres yang dilalui oleh ratusan hingga ribuan mahasiswa, akademisi, dan masyarakat setiap hari. Posisi di persimpangan jalan membuatnya terekspos dari berbagai sudut pandang. Potensi sebagai Ikon Kawasan karena visibilitasnya yang tinggi, bangunan yang akan berdiri di atasnya memiliki potensi untuk menjadi sebuah ikon arsitektural atau penanda visual (*visual anchor*) yang kuat bagi kawasan Jebres.

G. View ke Luar Site



Gambar 14 View ke Luar Site
(Sumber: Penulis, 2025)

Arah selatan tapak yang berhadapan langsung dengan Jalan Ki Hajar Dewantara serta area SPBU menawarkan pemandangan utama berupa lansekap urban yang dinamis namun padat. Perspektif ini didominasi oleh aktivitas lalu lintas kendaraan yang ramai,

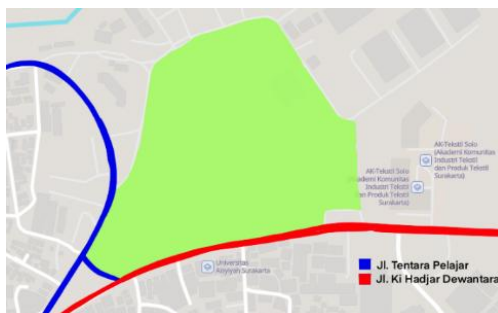
keberadaan SPBU, serta deretan ruko dan bangunan komersial di seberang jalan. Meskipun mencerminkan kehidupan perkotaan yang aktif, panorama tersebut kurang menghadirkan ketenangan visual. Sementara itu, pandangan ke arah timur, barat, dan utara relatif terbatas dan kurang menarik karena didominasi oleh dinding maupun fasad bangunan tetangga yang menutup potensi visual.

H. Pencapaian *Site*

Tapak memiliki aksesibilitas yang sangat baik karena langsung terhubung dengan Jalan Ki Hajar Dewantara, salah satu koridor utama di kawasan Jebres. Hal ini memudahkan pencapaian bagi pengguna kendaraan pribadi, baik mobil maupun motor. Selain itu, lokasi ini juga dilalui oleh rute transportasi publik, termasuk layanan Batik Solo Trans (BST), dengan keberadaan halte yang relatif dekat dari tapak.

Kondisi ini menjadi nilai tambah penting dalam mendukung keterjangkauan bagi masyarakat luas yang tidak mengandalkan kendaraan pribadi. Ketersediaan jalur pedestrian di sepanjang jalan serta potensi penggunaan sepeda turut memperkuat aksesibilitas tapak.

Faktor ini semakin relevan mengingat sebagian besar target pengguna merupakan mahasiswa dari lingkungan sekitar, yang cenderung memilih berjalan kaki atau bersepeda sebagai moda transportasi utama.

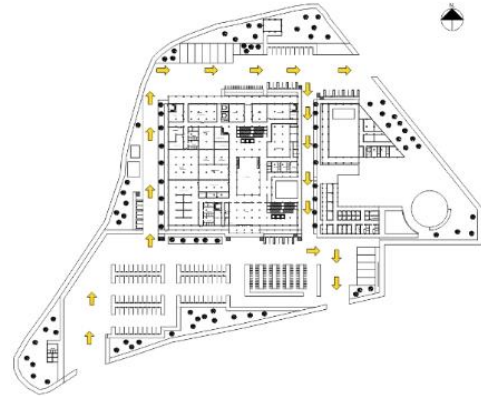


Gambar 15 Pencapaian Site
(Sumber: Penulis, 2025)

I. Sirkulasi *Site*

Jalan Ki Hajar Dewantara sebagai akses utama ke tapak memiliki volume lalu lintas yang tinggi dan cenderung padat, terutama pada jam-jam sibuk pagi, siang, dan sore hari. Arus kendaraan di

jalur ini didominasi oleh kendaraan roda dua yang bergerak cukup dinamis. Selain itu, kedekatan tapak dengan SPBU menimbulkan potensi konflik sirkulasi, karena aktivitas keluar-masuk kendaraan dari SPBU dapat bersinggungan dengan kendaraan yang hendak memasuki atau meninggalkan area galeri.



Gambar 16 Sirkulasi *Service*
(Sumber: Penulis, 2025)

Perencanaan akses masuk dan keluar kendaraan perlu dirancang secara cermat agar tidak menimbulkan antrean maupun hambatan yang dapat mengganggu kelancaran arus lalu lintas utama di koridor jalan tersebut.



Gambar 17 Sirkulasi Parkir Pengunjung
(Sumber: Penulis, 2025)

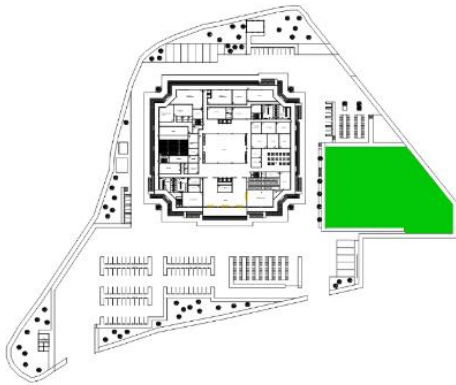
J. Topografi

Analisis terhadap kondisi tapak menunjukkan bahwa permukaan tanah relatif datar dengan perbedaan elevasi yang tidak signifikan. Kondisi ini memberikan keuntungan besar dalam proses perencanaan maupun pelaksanaan konstruksi, terutama pada aspek pondasi dan struktur bangunan yang dapat dirancang lebih efisien tanpa memerlukan pekerjaan tanah yang kompleks. Karakter tapak yang datar juga mendukung penerapan prinsip desain inklusif.

Aksesibilitas bagi seluruh pengguna, termasuk penyandang disabilitas, lansia, maupun orang tua dengan kereta bayi, dapat diwujudkan lebih mudah tanpa harus mengandalkan ramp yang panjang atau penggunaan lift eksternal. Seluruh lantai dasar bangunan dapat dirancang agar sepenuhnya ramah dan dapat diakses oleh semua orang.

K. Lansekap

Lansekap dirancang sebagai panggung terbuka, mentransformasikan area terbuka pada tapak menjadi sebuah taman atau hamparan rumput (*lawn*) yang luas dengan elemen furnitur permanen yang minim. Kenyamanan termal dan suasana sejuk diwujudkan melalui penempatan vegetasi yang strategis di tepian area yang menciptakan naungan tanpa mengganggu ruang utama.



Gambar 18 Peta Lokasi Lawn
(Sumber: Penulis, 2025)

3. Analisis dan Konsep Aktivitas

A. Transformasi Bentuk

Bentuk bangunan digubah dari ekstrusi bentuk tapak organis. Volume ini kemudian diolah melalui proses subtraktif untuk membentuk masa yang terinspirasi dari bentuk bangun datar sederhana untuk memaksimalkan ruang yang ada.



Gambar 19 Hasil Gubahan Massa
(Sumber: Penulis, 2025)

B. Tampilan Bangunan



Gambar 20 Fasad Bangunan
(Sumber: Penulis, 2025)

Tampilan bangunan dirancang dengan prinsip keseimbangan fungsi, sebagai respons arsitektural terhadap dua kebutuhan utama yang saling bertolak belakang: (1) kebutuhan protektif untuk menjaga koleksi seni yang sensitif di dalamnya, dan (2) kebutuhan reseptif sebagai fasilitas publik yang harus terbuka dan mudah diakses. Keseimbangan ini diekspresikan secara sadar melalui diferensiasi artikulasi fasad antara level dasar dan level atas.

C. Bahan Bangunan

Bahan bangunan memadukan elemen modern dengan sentuhan lokal untuk menghadirkan tampilan yang unik sekaligus kontekstual. Beton ekspos digunakan pada dinding solid untuk menegaskan kesan modern dan kokoh, sementara bata ekspos diaplikasikan pada bagian tertentu guna menghadirkan nuansa lokal yang hangat serta bertekstur. Material baja berperan sebagai struktur utama yang kuat dan efisien, sedangkan kaca dimanfaatkan pada area atrium untuk memaksimalkan masuknya cahaya alami ke dalam ruang. Di sisi interior, kayu dipilih sebagai material penyusun elemen ruang guna menciptakan suasana yang lebih nyaman dan bersahabat bagi pengunjung.

D. Struktur Bangunan

Struktur bangunan galeri ini dibagi ke dalam tiga bagian utama, yaitu struktur

bawah, struktur atas, dan struktur penutup. Struktur bawah terdiri dari pondasi batu kali dan pondasi footplate yang dipilih berdasarkan pertimbangan daya dukung tanah serta kestabilan bangunan secara keseluruhan. Pada bagian struktur atas, digunakan kombinasi beton bertulang dan elemen baja sebagai penopang utama elemen arsitektural, yang tidak hanya memberikan kekuatan tetapi juga memungkinkan fleksibilitas desain serta efisiensi dalam konstruksi. Sementara itu, struktur penutup atau atap juga dirancang dengan memanfaatkan perpaduan beton bertulang dan baja, sehingga mampu mendukung bentang luas sekaligus membentuk atap yang selaras dengan karakter arsitektural galeri.

4. Analisis dan Konsep Sistem Penghawaan dan Pencahayaan Bangunan

A. Sistem Penghawaan Bangunan

Sistem penghawaan bangunan dirancang menggunakan sistem HVAC (*Heating, Ventilation, and Air Conditioning*) yang ditempatkan pada area *rooftop* agar tidak mengganggu fungsi utama ruang. Sistem ini memberikan kontrol penuh terhadap kualitas udara di dalam galeri, khususnya pada ruang pameran dan gudang penyimpanan karya seni yang membutuhkan kondisi lingkungan stabil. Pengaturan suhu, kelembapan, serta sirkulasi udara dilakukan secara terintegrasi untuk menjaga kenyamanan pengunjung sekaligus memastikan standar preservasi karya seni yang sensitif terhadap perubahan iklim mikro. Selain itu, penggunaan HVAC pada galeri juga memungkinkan zonasi kontrol, sehingga kebutuhan penghawaan pada setiap area dapat disesuaikan secara efisien, baik untuk ruang publik, ruang administrasi, maupun ruang teknis.

B. Sistem Pencahayaan Bangunan

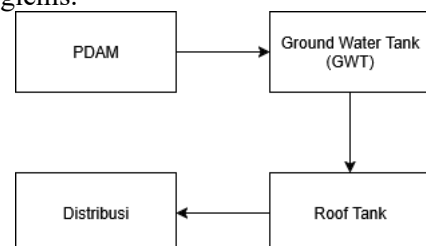
Sistem pencahayaan bangunan dirancang secara *hybrid*, yaitu dengan mengombinasikan pencahayaan alami dan buatan sesuai kebutuhan ruang. Pada area yang sensitif terhadap panas dan cahaya berlebih, seperti ruang pameran dan gudang penyimpanan karya seni, digunakan pencahayaan buatan dengan intensitas

yang dapat dikontrol untuk menjaga kondisi lingkungan tetap stabil sekaligus menampilkan karya secara optimal. Sementara itu, pada area publik seperti atrium dan lobi, pencahayaan alami dimaksimalkan melalui penggunaan bukaan kaca dan atrium sehingga mampu menghadirkan suasana ruang yang terang, terbuka, dan hemat energi. Pendekatan ini tidak hanya mendukung kenyamanan visual dan pengalaman pengunjung, tetapi juga berkontribusi pada efisiensi energi secara keseluruhan dalam operasional bangunan.

5. Analisis dan Konsep Sistem Utilitas

A. Sistem Sanitasi

Sistem penyediaan air bersih pada bangunan galeri menggunakan sistem *down feed*, dengan sumber utama berasal dari jaringan PDAM. Air yang masuk terlebih dahulu ditampung pada *Ground Water Tank* (GWT), kemudian dipompa ke *Roof Tank* menggunakan pompa tekan. Dari tangki atap ini, distribusi air bersih ke seluruh lantai bangunan dilakukan dengan memanfaatkan gaya gravitasi, sehingga aliran air ke setiap titik penggunaan dapat berlangsung stabil dan efisien. Sementara itu, sistem pengelolaan air kotor mencakup seluruh area yang berpotensi menghasilkan limbah, seperti toilet, *pantry*, dan ruang utilitas. Air limbah dari setiap titik dialirkan melalui jaringan saluran tertutup menuju bak kontrol yang ditempatkan secara strategis di sisi bangunan. Kehadiran bak kontrol ini berfungsi untuk menampung, memantau, serta mengatur aliran limbah sebelum diteruskan ke saluran pembuangan akhir. Dengan perencanaan yang matang, sistem ini tidak hanya mendukung efisiensi operasional, tetapi juga memastikan lingkungan galeri tetap bersih, sehat, dan higienis.



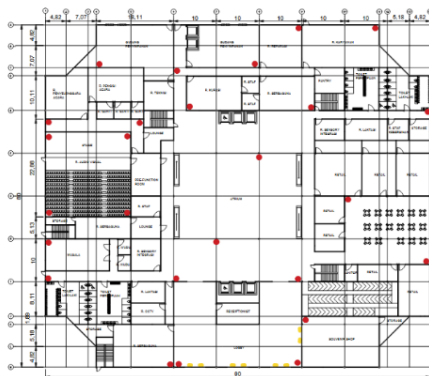
Gambar 21 Skema Konsep Distribusi Air Bersih
(Sumber: Penulis, 2025)

B. Sistem Jaringan Listrik

Suplai utama listrik bangunan berasal dari jaringan PLN yang didukung oleh *generator set* (genset) sebagai sistem cadangan darurat. Genset ditempatkan pada bangunan khusus atau rumah genset yang dirancang terpisah dari massa utama, sehingga tidak mengganggu fungsi utama galeri serta meminimalkan potensi kebisingan dan getaran terhadap aktivitas di dalam bangunan.

C. Sistem Keamanan Bangunan

Sistem keamanan pada bangunan galeri dirancang dengan pendekatan proteksi berlapis dan terpadu untuk menjamin keselamatan pengguna maupun aset karya seni. Proteksi kebakaran aktif diterapkan melalui penggunaan *clean agent gas* pada ruang pameran untuk melindungi koleksi, serta sistem *sprinkler* pada area lain yang memiliki risiko kebakaran. Selain itu, sistem pengawasan CCTV dipusatkan di ruang kontrol guna memastikan monitoring yang efektif dan berkesinambungan. Aspek keselamatan juga diperkuat dengan perancangan jalur evakuasi yang sepenuhnya inklusif, dilengkapi dengan area pengungsian sementara agar dapat mengakomodasi semua pengguna, termasuk penyandang disabilitas.

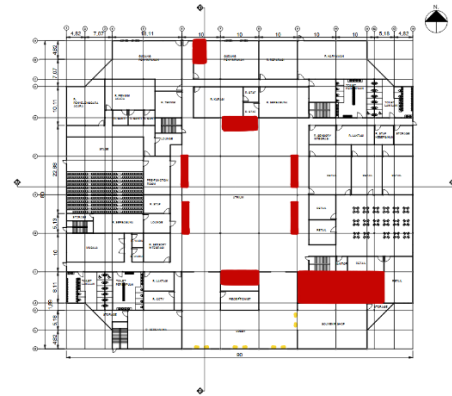


Gambar 22 Denah CCTV Lantai 1
(Sumber: Penulis, 2025)

D. Transportasi Vertikal Bangunan

Transportasi vertikal pada bangunan galeri dirancang dengan prinsip sirkulasi inklusif dan terpisah sesuai kebutuhan pengguna. Pada area lobi dan atrium disediakan dua unit lift penumpang serta satu unit lift khusus difabel untuk menjamin aksesibilitas bagi semua

kalangan. Selain itu, tersedia satu unit *lift servis/barang (freight elevator)* yang ditempatkan di area *back of house* guna mendukung mobilitas karya seni dan logistik tanpa mengganggu sirkulasi publik. Fasilitas pendukung seperti ramp dan tangga juga dirancang berdasarkan standar ergonomi dan keselamatan, sehingga mampu melayani sirkulasi antarlevel dengan aman, nyaman, dan inklusif.



Gambar 23 Peta Lokasi Transportasi Vertikal
(Sumber: Penulis, 2025)

E. Sistem Telekomunikasi

Konsep yang diusung pada bangunan galeri adalah infrastruktur digital dan audio yang terintegrasi. Seluruh area publik dilengkapi dengan jaringan Wi-Fi, sementara area perkantoran didukung oleh jaringan LAN yang lebih aman untuk kebutuhan operasional. Sistem audio dibagi ke dalam beberapa zona, meliputi *background music* dan *public announcement* pada area umum, sistem audio presentasi untuk auditorium, serta sistem audio profesional dengan perlakuan akustik khusus pada ruang tertentu. Fasilitas ini juga dilengkapi dengan *hearing loop system* di auditorium dan ruang presentasi, sebagai bentuk dukungan aksesibilitas bagi pengunjung dengan gangguan pendengaran. Seluruh elemen digital ini terintegrasi melalui sistem kontrol terpusat yang memungkinkan pengaturan cahaya, audio, dan jaringan secara efisien, sehingga menciptakan lingkungan yang responsif, adaptif, dan inklusif.

F. Sistem Pengolahan Sampah

Sistem pengelolaan sampah pada perancangan galeri menerapkan prinsip

reduce, reuse, recycle (3R) dengan pendekatan pemilahan sejak sumbernya. Setiap titik pengumpulan, baik di dalam maupun di luar bangunan, dilengkapi dengan fasilitas pemisahan sampah organik, anorganik, dan residu. Sampah yang telah dipilah kemudian dikonsolidasikan di Tempat Penampungan Sementara (TPS) yang dirancang sesuai standar sanitasi, sebelum didistribusikan ke unit pengelola kota atau pihak ketiga untuk diproses lebih lanjut sesuai dengan jenisnya. Strategi ini tidak hanya meningkatkan efisiensi manajemen limbah, tetapi juga berkontribusi pada pengurangan volume sampah yang berakhir di TPA serta mendukung keberlanjutan lingkungan melalui sistem yang terintegrasi dengan infrastruktur kota.

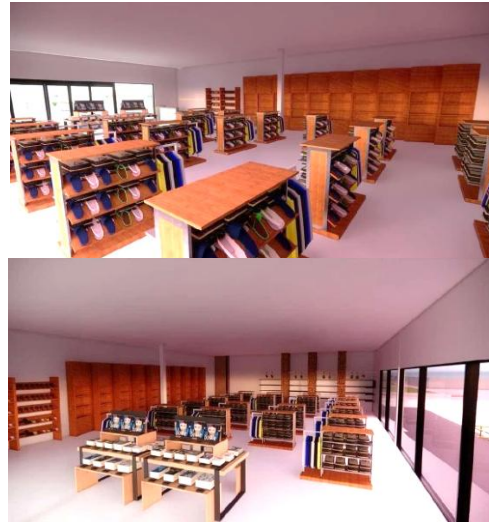
Hasil Perancangan

Berikut adalah hasil perancangan galeri seni dan budaya.



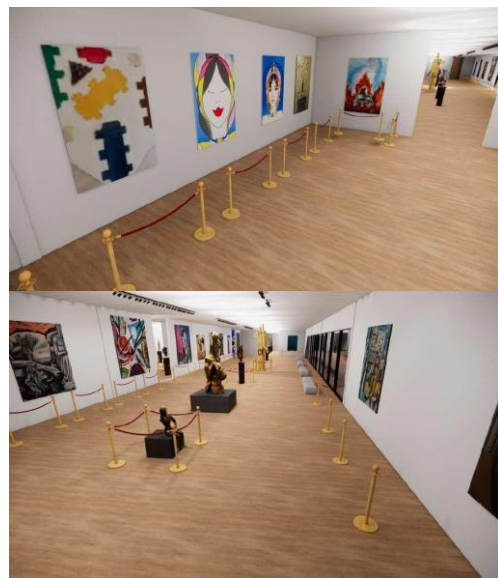
Gambar 24 Perspektif Bangunan
(Sumber: Penulis, 2025)

Gambar di atas menampilkan perspektif keseluruhan bangunan Galeri Seni dan Budaya yang dirancang dengan komposisi massa dinamis serta permainan solid-void yang tegas. Fasad lantai dasar terlihat lebih transparan melalui penggunaan kaca, mencerminkan keterbukaan dan sifat publik bangunan, sementara bagian atas tampil lebih masif sebagai bentuk proteksi terhadap ruang pameran. Kehadiran atrium sebagai pusat orientasi dapat terbaca dari bukaan vertikal yang dominan.



Gambar 25 Area Komersil
(Sumber: Penulis, 2025)

Gambar di atas memperlihatkan area komersial yang terintegrasi dengan ruang publik galeri, terdiri dari retail dan area duduk yang bersifat terbuka. Tata ruang dirancang fleksibel dengan sirkulasi yang lapang untuk mendukung pergerakan pengunjung, termasuk pengguna kursi roda. Elemen interior seperti pencahayaan hangat, penggunaan material kayu, serta bukaan kaca menciptakan suasana nyaman dan interaktif. Area ini berfungsi sebagai ruang transisi antara aktivitas apresiasi seni dan aktivitas sosial, sehingga memperkuat fungsi galeri sebagai ruang publik yang inklusif.



Gambar 26 Ruang Galeri
(Sumber: Penulis, 2025)

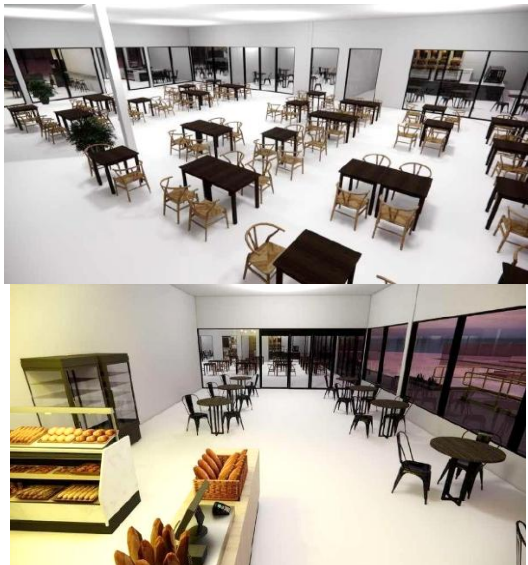
Gambar di atas menunjukkan ruang pameran utama dengan tata display yang tertata rapi dan

pencahayaan terkontrol. Dinding netral dan langit-langit tinggi memberikan fleksibilitas dalam penataan berbagai jenis karya, baik dua dimensi maupun instalasi. Sistem pencahayaan buatan diarahkan untuk menonjolkan karya tanpa menimbulkan silau berlebih, sementara sirkulasi ruang dirancang mengalir dan mudah dipahami. Proporsi ruang yang luas serta jalur pergerakan yang jelas mencerminkan penerapan prinsip desain inklusif dalam mendukung kenyamanan seluruh pengunjung.



Gambar 27 Ruang Informasi
(Sumber: Penulis, 2025)

Gambar di atas menampilkan ruang informasi yang terletak di area lobi sebagai titik orientasi awal pengunjung. Desain meja resepsionis dibuat terbuka dengan tinggi yang ramah bagi berbagai pengguna, termasuk penyandang disabilitas. Area ini dilengkapi elemen visual yang jelas serta tata pencahayaan yang terang untuk meningkatkan keterbacaan informasi. Keberadaannya berperan sebagai pusat navigasi sekaligus ruang interaksi antara pengunjung dan pengelola, memperkuat konsep bangunan yang komunikatif dan inklusif.



Gambar 28 Cafe dan Area Makan
(Sumber: Penulis, 2025)

Gambar 28 memperlihatkan area kafe dan ruang makan yang dirancang dengan suasana santai dan terbuka, memanfaatkan pencahayaan alami dari bukaan besar di sekeliling ruang. Tata letak meja dan kursi disusun dengan jarak yang cukup untuk memastikan aksesibilitas serta kenyamanan pergerakan. Kombinasi material kayu, kaca, dan elemen hijau menghadirkan atmosfer hangat dan ramah. Area ini tidak hanya berfungsi sebagai fasilitas pendukung, tetapi juga sebagai ruang sosial yang mendorong interaksi dan memperpanjang durasi kunjungan pengunjung di dalam galeri.

KESIMPULAN

Penerapan prinsip-prinsip arsitektur inklusif dalam perancangan galeri seni dan budaya merupakan langkah strategis dan fundamental dalam menciptakan ruang publik yang adil, setara, dan dapat diakses oleh semua kalangan masyarakat, termasuk kelompok penyandang disabilitas, lansia, anak-anak, dan individu dengan kebutuhan khusus lainnya. Arsitektur inklusif tidak hanya berfokus pada aspek fungsional bangunan, tetapi juga mencerminkan nilai-nilai humanisme, keberagaman, dan kesetaraan dalam praktik desain arsitektur.

Galeri seni dan budaya sebagai ruang interaksi sosial dan ekspresi artistik memiliki tanggung jawab untuk menyediakan lingkungan yang ramah, nyaman, dan aman bagi seluruh pengunjung. Dengan memperhatikan elemen-elemen seperti aksesibilitas fisik, navigasi yang intuitif, fleksibilitas ruang, serta penggunaan elemen visual dan taktil yang mendukung, galeri dapat mendorong partisipasi aktif dan pengalaman yang setara dalam menikmati seni dan budaya.

Adopsi prinsip inklusivitas dalam desain galeri juga mencerminkan komitmen terhadap keberlanjutan sosial dan pembangunan yang berorientasi pada keadilan sosial. Hal ini menjadi cerminan dari upaya arsitektur yang tidak hanya berpihak pada estetika semata, tetapi juga memiliki sensitivitas terhadap kebutuhan dan keberagaman manusia. Galeri yang inklusif pada akhirnya tidak hanya menjadi tempat apresiasi seni, tetapi juga menjadi simbol integrasi sosial yang menjembatani perbedaan serta memperkuat kohesi masyarakat.

Galeri seni dan budaya yang dirancang berdasarkan pendekatan inklusif tidak hanya relevan secara arsitektural, tetapi juga memiliki

kontribusi besar dalam mendorong transformasi sosial menuju masyarakat yang lebih inklusif, berdaya, dan setara.

DAFTAR PUSTAKA

- Badan Pusat Statistik Kota Surakarta. (2024, May 21). *Jumlah Penduduk Menurut Kecamatan (jiwa), 2023-2024*. Badan Pusat Statistik Kota Surakarta.
- Basharudin, N. (2025, February 15). *Wawancara Dengan Pelaku Seni Rupa Di Surakarta*.
- Dewi, I. G. A. A. R. R., Mustika, N. W. M., & Sugihantara, I. K. (2021). Redesain Gedung SLB/C Kemala Bhayangkari Dengan Pendekatan Arsitektur Inklusif Di Kabupaten Tabanan. *Undagi : Jurnal Ilmiah Arsitektur Universitas Warmadewa*, 9(2), 350–359. <https://ejournal.warmadewa.ac.id/index.php/undagi/index>
- Hafidz, M. F., Samsudi, & Pitana, T. S. (2014). PUSAT SENI RUPA DI SURAKARTA DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR NEO VERNAKULAR. *Arsitektura: Jurnal Ilmiah Arsitektur Dan Lingkungan Binaan*, 12(1), 10–17. <https://jurnal.uns.ac.id/Arsitektura/article/view/15676>
- Hartatik, S. (2025, February 14). *Wawancara Dengan Pengurus Komunitas Difabel Berdaya Solo*.
- Haryanti, R. H., & Sari, C. (2017). Aksesibilitas Pariwisata Bagi Difabel di Kota Surakarta (Studi Evaluasi Peraturan Menteri Pekerjaan Umum Nomor 30 Tahun 2006 Tentang Pedoman Teknis Fasilitas Dan Aksesibilitas Pada Bangunan Gedung Dan Lingkungan). *Spirit Publik*, 12, 85–96. <https://doi.org/10.20961/sp.v12i1.11748>
- Muharrar, A., Susilo, G. A., & Susanti, D. B. (2018). GALERI SENI RUPA DI KOTA MALANG. *Jurnal Pengilon*, 2(1), 1–14.
- Ngabito, O. F. (2020). Pengelolaan Galeri Seni Langgeng Art Space dan Cemeti Art House di Yogyakarta. *JURNAL TATA KELOLA SENI*, 6(1), 43–52. <https://doi.org/10.24821/jtks.v6i1.4114>
- Pemerintah Kota Surakarta. (2008). *Peraturan Daerah Kota Surakarta Nomor 2 Tahun 2008 tentang Kesetaraan Difabel*.
- Pemerintah Kota Surakarta. (2013). *Peraturan Wali Kota Surakarta Nomor 9 Tahun 2013 tentang Petunjuk Pelaksanaan Peraturan Daerah Kota Surakarta Nomor 2 Tahun 2008 tentang Kesetaraan Difabel*.
- Purwanto, A. (2021, November 23). Kota Surakarta: “The Spirit of Java”, Batik, dan Budaya Kraton. *Kompas Pedia*.
- Satrio Wibowo, D., & Mizan Prabowo Aji, F. (2023). ARSITEKTUR INKLUSIF SEBAGAI RESPON KURANGNYA AKSESIBILITAS PENGGUNA DISABILITAS PADA PENGEMBANGAN ALUN-ALUN WANAREJA. *SIAR IV 2023 : SEMINAR ILMIAH ARSITEKTUR*, 566–575. <http://siar.ums.ac.id/>
- Sholeh, M. S. R., Antaryama, I. G. N., & Noerwasito, V. T. (2022). Efektivitas atau Aksesibilitas: Kajian Desain Mal Pelayanan Publik dalam Perspektif Desain Inklusi. *ARSITEKTURA*, 20(2), 341–352. <https://doi.org/10.20961/arst.v20i2.63330>
- Suminar, L., Setiawan, B., & Her Nugrahandika, W. (2017). Pemanfaatan Galeri Seni Sebagai Ruang Publik di Yogyakarta. *Temu Ilmiah Ikatan Peneliti Lingkungan Binaan Indonesia (IPLBI)* 6. <https://doi.org/10.32315/ti.6.e001>
- Walikota Surakarta. (2021). *Peraturan Daerah Kota Surakarta Nomor 6 Tahun 2021 tentang Rencana Pembangunan Jangka Menengah Daerah Tahun 2021–2026*.
- Widyanti, N. N. W., & Chaniago, S. W. P. (2023, November 3). *Solo Masuk Daftar Baru Kota Kreatif UNESCO 2023*. Kompas.Com.
- Zallio, M., & Clarkson, P. J. (2024). A study to depict challenges and opportunities building industry professionals face when designing inclusive and accessible buildings. *Architectural Science Review*, 67(3), 268–279. <https://doi.org/10.1080/00038628.2023.2270983>