

# Perancangan Interior Galeri Patung Lilin Tokoh Srimulat di Surabaya dengan Konsep "A Comedian Journey As Friend"

Eric Hariyanto, Martino Dwi Nugroho, Poppy F.Nilasari.  
Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra  
Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

*E-mail:* Bamuts@hotmail.com, martino.dwinugroho@yahoo.com, popie.nilasari@yahoo.com

**Abstrak**— Srimulat adalah salah satu seniman grup lawak yang sangat populer berasal dari Surabaya dan di gemari masyarakat pada tahun 1980an. Patung lilin adalah sebuah patung yang di buat dari lilin yang di cairkan hingga 74 derajat celsius dan salah satu sarana penunjang dalam display. Untuk itu dibutuhkan adanya suatu sarana yang dapat memberikan fasilitas untuk memperkenalkan Srimulat dengan adanya sebuah galeri patung lilin. Dalam penulisan tugas akhir ini, penulis membahas mengenai perancangan sebuah galeri patung lilin yang menghadirkan suasana Srimulat secara periodik dan informasi - informasi tentang Srimulat. Mengambil konsep "A Comedian Journey As Friend" dimana konsep ini sebuah perjalanan Srimulat dari awal, era jaya dan hingga terakhirnya Srimulat, dimulai dari penciptaan ruang agar dapat menarik para pengunjung dengan mengoptimalkan desain modern dipadukan dengan gaya *pop art*. Galeri patung lilin tokoh Srimulat ini diharapkan dapat menjadi satu - satunya tempat yang memberikan sarana edukasi dan memperkenalkan Srimulat kembali agar diingat oleh masyarakat Surabaya dan Indonesia.

**Kata Kunci**— Galeri, Srimulat, Surabaya, Patung Lilin.

**Abstract**- Srimulat is one artist that is very popular comedy group from Surabaya and people enjoy doing in the 1980s. Wax sculpture is a sculpture made of wax in the melt up to 74 degrees Celsius and a means of supporting the display. For it is necessary to have a tool that can provide a facility to introduce Srimulat with a wax sculpture gallery. In this thesis, the author discusses about the design of a wax sculpture gallery that presents an atmosphere Srimulat periodically and information - information about Srimulat. Taking the concept of "Journey As A Comedian Friend" which is a concept Srimulat journey from the beginning, and to the glorious era terakhirnya Srimulat, starting from the creation of space in order to attract visitors by optimizing modern design combined with a pop art style. Srimulat wax figure sculpture gallery is expected to be one - the only place that provides a means of education and introduce Srimulat again to be remembered by the people of Surabaya and Indonesia.

**Keyword** - Gallery, Srimulat, Surabaya, Sculpture Candles.

## I. LATAR BELAKANG

Seiring dengan berkembangnya jaman maka tingkat pengenalan orang yang mempunyai pengaruh di indonesia semakin berkurang. Banyak orang-orang di indonesia lupa akan para pahlawan-pahlwan yang telah gugur terlebih dahulu. Kebutuhan-kebutuhan manusia semakin meningkat seiring berkembangnya teknologi, dapat membuat sebuah patung lilin yang bisa dijadikan sebuah hasil karya dan bisa dilihat oleh semua orang yaitu sebuah patung tokoh srimulat di Surabaya.

Selain itu dengan berkembangnya jaman, teknologi pun ikut berkembang sehingga mempermudah untuk bekerja. Hal itu yang membuat manusia dalam melakukan pekerjaan tanpa harus mengeluarkan tenaga yang berlebih akan tetapi dapat terselesaikan dengan bantuan teknologi mesin. Oleh karena itu pusat patung lilin tokoh srimulat di Surabaya yang didukung dengan fasilitas sangat diperlukan untuk mengenal dan mengingat yang sudah ada. Fasilitas pusat patung lilin tokoh srimulat di Surabaya, agak asing bila di dengar maka dari itu fasilitas pusat patung lilin tokoh srimulat di surabaya bisa dilengkapi dengan patung, informasi tokoh-tokoh srimulat dan kejadian-kejadian yang ada di jaman dahulu dan bisa di datangi oleh semua kalangan umur.

Fasilitas ini dibangun bukan hanya untuk sebagai pusat patung saja tetapi sekarang banyak yang menggunakan untuk tempat mengenal sejarah indonesia jaman dahulu. Hal inilah yang sekarang menjadi trend yang ada di luar negeri yang membuat tempat kumpulan orang-orang penting di dunia dan ada di indonesia.

Desain interior juga harus mampu mewujudkan desain yang dapat menarik pengunjung untuk mengenal dan melihat masa lalu yang sudah terjadi. Melalui sebuah interior, pengunjung dapat menangkap dan merekam informasi mengenai dan mengenal wajah dan kisah-kisah tersebut dalam ingatan. Patung lilin tokoh srimulat di surabaya sangat penting untuk diwujudkan di jaman sekarang agar orang-orang lebih mengenal kembali srimulat yang sudah mulai menghilang dari ingatan masyarakat karena banyak grup lawak baru dan pengisi acara yang jenaka sehingga grup srimulat semakin hilang dari ingatan manusia. Patung lilin tokoh srimulat Surabaya inilah yang menjadi *image* yang bisa menarik kepada masyarakat.

## II. RUMUSAN MASALAH

1. Bagaimana Merancang Interior Galeri Patung Lilin Tokoh Srimulat yang dapat menciptakan ruang yang informatif dan inovatif dengan penerapan tema Srimulat dengan secara periodik
2. Bagaimana Merancang Interior Galeri Patung Lilin Tokoh Srimulat yang dapat mewakili karakteristik ciri-ciri settingan srimulat melalui unsur simbol, dengan menerapkan gaya *pop art*

## III. METODOLOGI PERANCANGAN

Metodologi perancangan merupakan sistem yang dilakukan guna mencapai perancangan yang optimal. Melalui metode perancangan dapat diketahui tahapan dan cara yang harus dilakukan oleh perancang untuk menghasilkan suatu perancangan yang baik. Berikut ini data - data yang diperlukan untuk menunjang perancangan dan sebagai pedoman dalam merancang interior sebuah bangunan mulai dari cara pengumpulan, pengolahan, analisa dan kesimpulan.

Data yang diperlukan dalam perancangan ini adalah :

- 1) Data Literatur : data literatur meliputi seluruh literatur yang terkait dengan perancangan interior Galeri Patung Lilin Tokoh Srimulat, tinjauan menyeluruh mengenai kebudayaan, kesenian kota surabaya. Tinjauan lainnya berhubungan dengan teori desain yang meliputi pencahayaan, penghawaan, warna, antropometri, ergonomic, persyaratan setiap ruangan yang akan di desain.
- 2) Data Lapangan : data lapangan dibagi menjadi 2, yaitu:
  - a. Data Lapangan Non Fisik
    - 1) Faktor pengguna  
Meliputi kebiasaan pengguna (pengunjung) secara umum, karakteristik usia, jenis kelamin.
    - 2) Pola dan karakter aktivitas pengguna  
Hal ini penting untuk pertimbangan penataan atau organisasi ruang, kebutuhan atau kriteria-kriteria khusus untuk peralatan tertentu, kebutuhan ruang, sistem sirkulasi.
    - 3) Struktur Organisasi  
Penting untuk mengerti dan memahami tentang struktur organisasi pengelola pusat kesenian dan kebudayaan china, karena akan berpengaruh pada penentuan hubungan antar ruang pada ruangan yang lain.
  - b. Data Lapangan Fisik :
    1. Potensi yang ingin ditonjolkan dan dimanfaatkan dari tapak  
Potensi-potensi tersebut misalnya *view*, pengaturan cahaya dan sistem udara alami yang dapat diamati langsung pada tapak yang digunakan.
    2. Suasana Lokasi  
Suasana lingkungan ikut mempengaruhi pengaturan tata ruang dalam, misalnya tingkat kegaduhan dan sebagainya.
    3. Gaya Arsitektur dan Interior

Penentuan dan pemahaman mengenai gaya ini sangat berpengaruh dalam membantu untuk memfokuskan kepada karakter dan bentuk rancangan nantinya.

4. Sistem Utilitas  
Sistem utilitas ini meliputi sistem pencahayaan, penghawaan, keamanan, proteksi kebakaran, mekanikal elektrik, penyediaan air bersih dan pengaturan sirkulasi.
- 3) Data Tipologi  
Data yang diperoleh dari obyek lain yang serupa, kemudian dibandingkan dan diambil kelebihanannya untuk mendukung perancangan.
- 4) Data Wawancara  
Data yang didapat dari hasil *survey* dengan pengelola, mengenai struktur organisasi, aktivitas dan kebiasaan pengguna.

## IV. KARAKTER, GAYA, DAN SUASANA RUANG

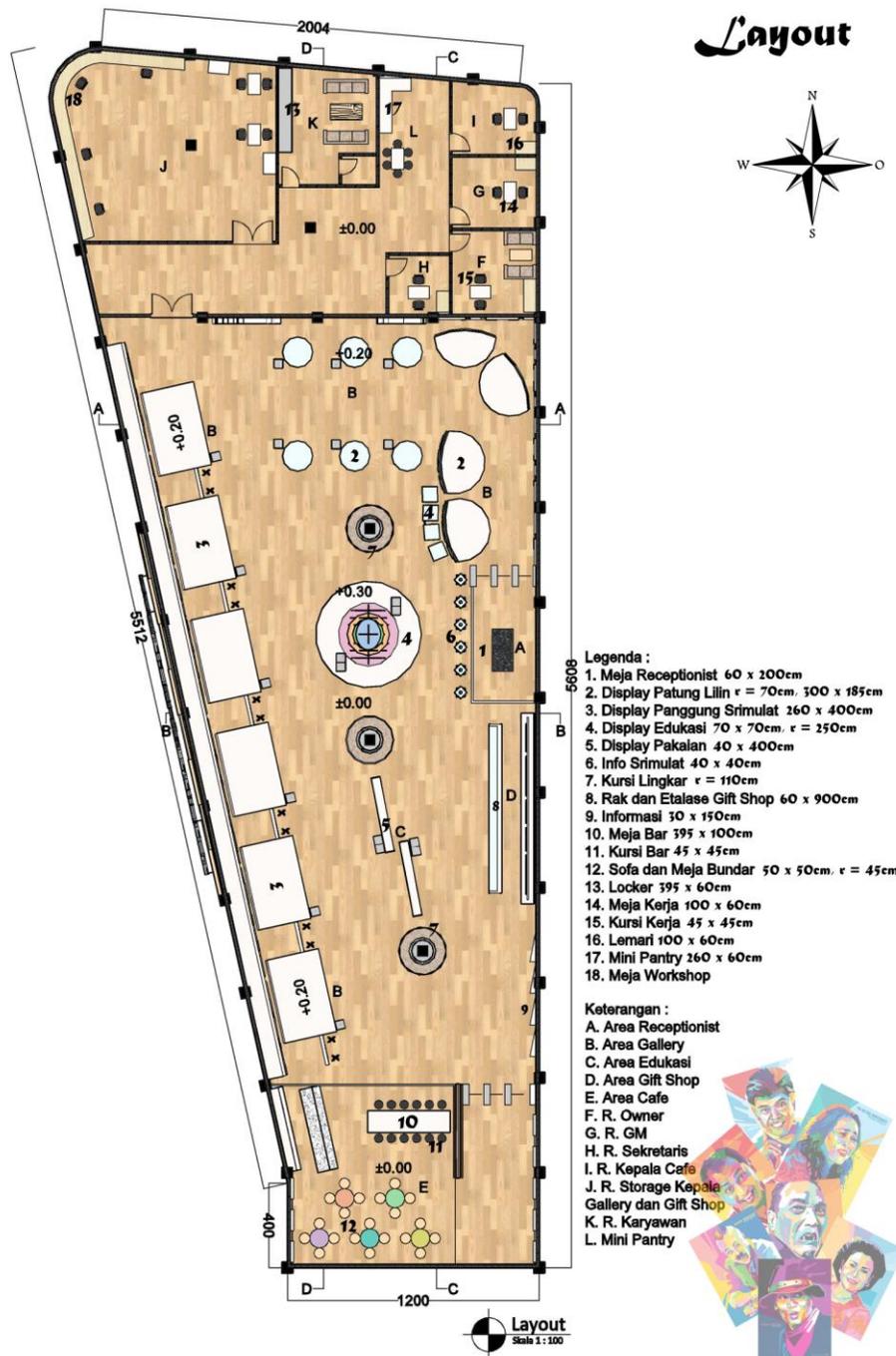
Karakter ruang yang akan dirancang menggunakan karakter penataan linear, agar para pengunjung dapat melihat secara berurutan. Penataan ini di buat asimetri, namun tetap berimbang antara bagian kiri dan kanan sehingga secara keseluruhan komposisi pada layout dapat terlihat seimbang. Gaya atau *style* yang digunakan adalah *modern* dan *pop art*. Suasana ruang yang akan dirancang memberi kesan atraktif, sehingga dapat menarik banyak perhatian pengunjung.

## V. KONSEP IDE



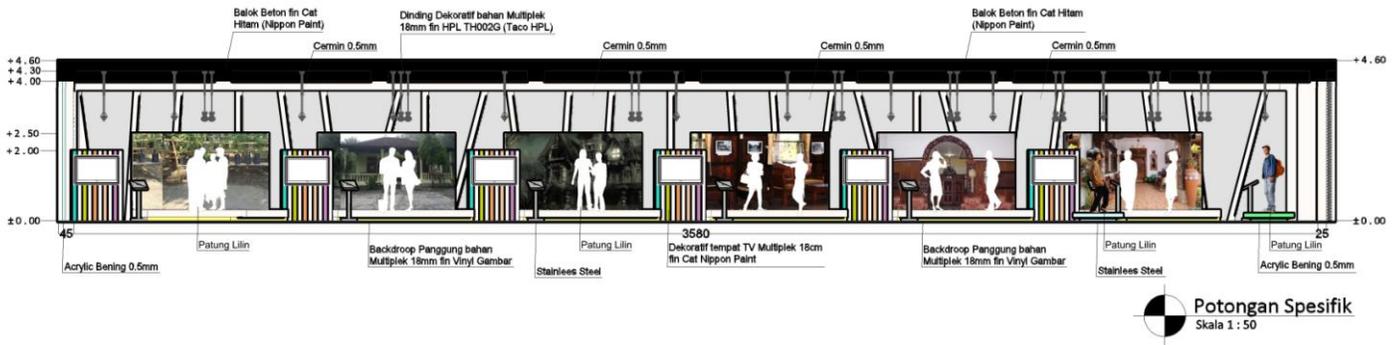
Gambar 1. Konsep

VI. DESAIN AKHIR

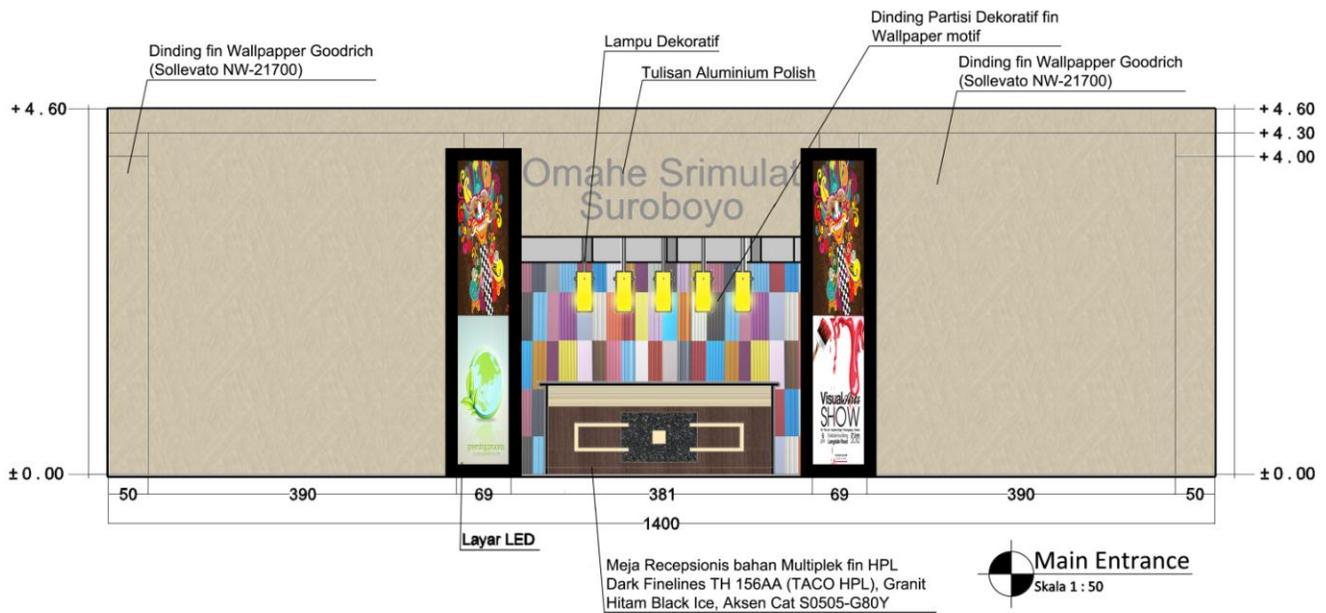


**Tugas Akhir Desain Interior - Eric Hariyanto 41410066 - kelompok 12**

Gambar 2. Layout



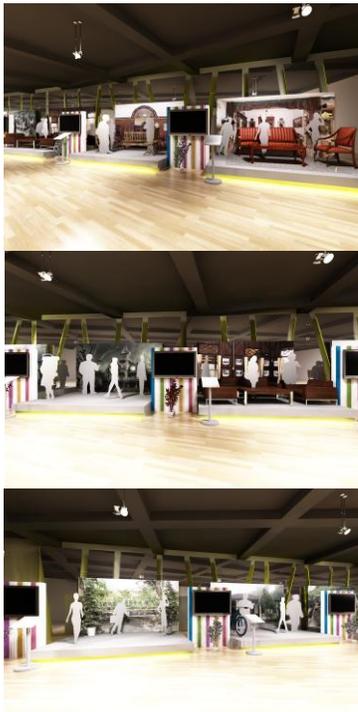
Gambar 3. Potongan Spesifik



Gambar 4. Potongan Mainentrance

Area galeri berada tepat sebelah kanan setelah memasuki area resepsionis langsung pengunjung dapat melihat nya dan setelah itu pengunjung akan berjalan hingga menuju ke mini panggung yang berada di dalam galeri. Gaya desain pop art dapat di liat di bagian dinding - dinding dekortatif.





Gambar 5. Area Galeri

Setelah dari galeri di bagian sisi kiri ada edukasi yaitu dimana di sini di sediakan cara membuat patung lilin, baju-baju yang biasa nya di pakai oleh Srimulat dan ada sebuah sedikit informasi tentang sejarah Srimulat yang di sediakan agar pengunjung dapat melihat dan membacanya. Gaya desain pop art dapat dilihat di bagian furnitur.



Gambar 6. Area Edukasi

*Wax hands dan gift shop* terletak di dekat area pintu keluar atau setelah area edukasi ini. Di tempat ini para pengunjung dapat membuat cetakan tangan dari lilin dan membeli pernik pernik yang dipakai oleh Srimulat atau cinderamata dari kota Surabaya. Gaya desain pop art dapat di liat di bagian dinding - dinding dekoratif dan di bagian rak.



Gambar 7. Area Wax Hands dan Gift Shops

Area cafe ini terletak pada pintu keluar galeri dimana para pengunjung dapat makan atau minum setelah capek berjalan - jalan di dalam galeri dan cafe ini juga bisa di akses dari luar tidak harus masuk ke dalam galeri tetapi bisa juga dari luar. Gaya desain pop art dapat di liat di bagian dinding - dinding dekoratif, meja cafe dan di bagian bawah meja panjang.





Gambar 8. Area Cafe

Area terakhir area display di bagian depan yaitu dimana para pengunjung dapat berfoto dengan background tulisan Srimulat dan bisa menjadi kenang - kenangan pada saat mengunjungi galeri ini.



Gambar 9. Area Signage

## VII. KESIMPULAN

Perancangan galeri dengan memilih Srimulat ini dilatar belakangi oleh grup lawak yang melegenda tetapi belum ada fasilitas untuk melestarikan apalagi sekarang keberadaannya kalah dengan grup lawak yang banyak bermunculan dengan gaya dan penampilan yang baru dan bisa juga tempat untuk para pencinta Srimulat di era tahun 80an untuk bernostalgia. Apalagi galeri ini berada di kota Surabaya, dimana kota ini terbentuk awal nya Srimulat dan kejayaannya. Galeri ini juga menyediakan patung lilin yang menyerupai aslinya sehingga para pengunjung dapat berfoto bersama dan bisa melihat panggung Srimulat dan ada penayangan tentang pementasan Srimulat.

Perancangan ini mempunyai konsep perancangan "A Komedian Journey As Friend" yang bercerita tentang sebuah perjalanan Srimulat yang sampai sekarang masih dikenang oleh pencintanya dan di kemas secara modern dengan perkembangan jaman tetapi tidak meninggalkan dari Srimulat itu sendiri. Dimana di dalam galeri di buat seperti mini panggung yang mengisahkan perjalanan Srimulat dari tahun 80an hingga tahun 2000an secara periodik. Selain itu untuk menunjukkan tersebut di kemas dengan modern dan memakai gaya pop art dimana pop sendiri itu macam warnanya banyak dan dunia lawak juga penuh dengan warna dengan kata lain dari generasi ke generasi dan cerita lawakan juga baru.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis Eric Hariyanto pertama-tama mengucapkan terima kasih kepada Tuhan yang Maha Esa yang telah menyertai penulis selama mengerjakan jurnal ini. Atas segala berkat dan karunia-Nya maka jurnal ini mampu terselesaikan dengan baik dan tepat pada waktunya.

Tidak terlepas dari bantuan banyak pihak maka pada kesempatan kali ini penulis ingin berterima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak tersebut, yaitu:

1. Martino Dwi Nugroho, S.Sn, M.A
2. Poppy F. Nilasari, S.T
3. Keluarga yang telah memberikan semangat dan dukungan baik moril maupun material.

Akhir kata, bak kata pepatah tiada gading yang tak retak sebagaimana laporan ini masih jauh dari sempurna. Apabila terdapat kesalahan, penulis mengharapkan kritik dan saran agar selanjutnya dapat lebih baik.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Pile, John F. *Interior Design*. London : Prentice Hall, 2003
- [2] *Kamus Besar Bahasa Indonesia edisi 3*. Jakarta: Balai Pustaka, 2001
- [3] Nuefert, Ernest. *Data Arsitek, jilid Baru, Muhammad, S.H.Nsi, Vab Ensiklopedia Indonesia edisi 4*. Jakarta, 1969.
- [4] Pile, F.John. *Interior Designer Third Edition*. New Jersey: Prentice Hall.Inc, 2003.
- [5] Lawson, Fred. *Restaurant Club and Bars*. London : Van Nostrand Reinhold Company, 1987.
- [6] Poerwadarminta, W.J.S. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka, 1991.
- [7] De Chiara, Joseph. *Time Saver Standarts for Building Types 3rd Edition*. New York : Mcgraw-Hill Book Company, 2001
- [8] Suptandar, J. Pamudji. *Pengantar Merencana Interior untuk Mahasiswa Desain dan Arsitektur*. Jakarta: Universitas Trisakti, 1999.
- [9] Panero, Juliuis dan Martin Zelnik. *Dimensi Manusia dan Ruang Interior*. Jakarta : Erlangga, 1996.
- [10] Laksmiwati, Triandi. *Unsur -unsur dan Prinsip Desain interior*. Jakarta : C.V Rama M.G, 1998