

INTEGRASI KONSERVASI BANGUNAN CAGAR BUDAYA DAN TEKNOLOGI IMERSIF DALAM DESAIN INTERIOR PAMERAN SENI: STUDI KONSEPTUAL ARTSUBS 2025 DI POS BLOC SURABAYA

Siauw, Jeremia Oktaviano Hariyanto¹, Mariana Wibowo²

^{1 & 2}Desain Interior, Fakultas Humaniora dan Industri Kreatif, Universitas Kristen Petra

e-mail: sjeremia15@gmail.com¹, mariana_wibowo@petra.ac.id²

INFORMASI ARTIKEL

Received : June, 2025
Accepted : August, 2025
Publish online : October, 2025

ABSTRACT

Designing interior exhibitions within cultural heritage buildings requires a balanced approach between preserving historical values and creating innovative spatial experiences. This study aims to develop an interior concept for the Artsubs 2025 exhibition at Pos Bloc Surabaya by integrating conservation principles and immersive technology. The method used is design thinking, consisting of six stages: understand, observe, point of view, ideate, prototype, and test, with data collected through field observation, literature review, and interviews. The design results show that a non-destructive conservation approach combined with immersive media—such as interactive projections, augmented reality, and sensory-based installations—can offer a compelling spatial experience without altering the building's architectural integrity. The main concept, "Tirta Pratala," represents a thematic narrative through spatial zoning inspired by water and earth elements. This study contributes to the field of conservation-based interior exhibition design, highlighting its relevance to both local cultural context and contemporary technological innovation.

Key words : Artsubs, cultural heritage building, design thinking, interior design, immersive technology, Surabaya.

ABSTRAK

Perancangan interior pameran seni di bangunan cagar budaya menuntut pendekatan yang seimbang antara pelestarian nilai historis dan penyajian pengalaman ruang yang inovatif. Penelitian ini bertujuan untuk merancang konsep interior pameran Artsubs 2025 di Pos Bloc Surabaya

dengan mengintegrasikan prinsip konservasi bangunan heritage dan teknologi imersif. Metode yang digunakan adalah *design thinking* melalui enam tahapan: *understand, observe, point of view, ideate, prototype*, dan *test*, dengan data yang diperoleh melalui observasi lapangan, studi literatur, dan wawancara. Hasil perancangan menunjukkan bahwa pendekatan desain non-destruktif yang dikombinasikan dengan media imersif seperti proyeksi interaktif, augmented reality, dan sensory-based installation mampu menciptakan pengalaman spasial yang mendalam tanpa mengganggu keutuhan struktur bangunan asli. Konsep utama "Tirta Pratala" berhasil merepresentasikan narasi tematik melalui pengolahan zona spasial yang merefleksikan unsur air dan tanah. Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap praktik desain interior pameran berbasis konservasi yang relevan dengan konteks budaya lokal dan perkembangan teknologi kontemporer.

Kata Kunci: Artsubs, bangunan cagar budaya, desain thinking, desain interior, teknologi imersif, Surabaya.

PENDAHULUAN

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), seni merupakan sebuah pertunjukan berupa hasil karya seni, hasil produksi, dan sebagainya [1]. Sedangkan definisi karya seni menurut KBBI adalah sebuah ciptaan yang dapat menimbulkan rasa indah bagi orang yang melihat, mendengar, dan merasakan [2]. Kesimpulannya, sebuah pameran seni (art exhibition) adalah kegiatan untuk memajang dan memperlihatkan karya seni kepada masyarakat umum [3]. Karya yang ditampilkan dapat berupa dua dimensi (dwimatra), tiga dimensi (trimatra), bahkan empat dimensi [4]. Kegiatan ini bertujuan untuk mempromosikan karya-karya seni yang telah diciptakan oleh seniman kepada masyarakat yang lebih luas. Selain itu, dalam pameran karya seni seringkali disertai kegiatan seperti lokakarya (workshop) yang diisi oleh para seniman sebagai sarana berbagi gagasan, proses kreatif, serta wawasan artistik. Pameran dapat diselenggarakan di berbagai ruang seperti kafe, universitas, museum, bangunan cagar budaya, dan lainnya [3].

Di Surabaya, terdapat sebuah pameran seni tahunan bernama Artsubs, yang menjadi wadah bagi para seniman, khususnya seniman kontemporer, untuk mempresentasikan karya-karyanya berdasarkan tema yang berbeda setiap

tahun. Pada tahun 2024, Artsubs mengangkat tema yang berfokus pada seni rupa kontemporer sebagai refleksi sosial, imajinasi kolektif, serta aspirasi masyarakat Indonesia masa kini dan masa depan. Pameran tersebut diselenggarakan di Pos Bloc Surabaya, sebuah ruang kreatif yang menempati bangunan cagar budaya di pusat kota.

Memasuki tahun 2025, Artsubs kembali hadir dengan tema "Material Ways" yang mengangkat wacana seputar keberagaman material dalam seni rupa kontemporer, baik dalam karya dua dimensi, tiga dimensi, maupun eksperimental. Tema ini mendorong seniman untuk mengeksplorasi pendekatan materialitas sebagai media ekspresi artistik yang kontekstual dengan perkembangan sosial, teknologi, dan budaya di Indonesia. Pada kesempatan ini pula, penulis turut berpartisipasi dalam perancangan skenario desain konseptual pameran Artsubs 2025 yang bertempat di Pos Bloc Surabaya.

Pos Bloc Surabaya merupakan bangunan cagar budaya yang terletak di Jl. Kebon Rojo, Krembangan Selatan, Kecamatan Krembangan, Kota Surabaya. Bangunan ini sebelumnya merupakan kantor pos peninggalan kolonial, yang kini diaktivasi ulang sebagai ruang kreatif hasil kolaborasi antara PT Pos Properti Indonesia

dan PT Ruang Creative Pos sejak tahun 2023. Pos Bloc menyediakan berbagai fasilitas serta program seni dan budaya seperti pertunjukan musik, tari, pameran, dan bazar yang melibatkan komunitas lokal.

Dalam merancang sebuah pameran seni kontemporer di ruang heritage seperti Pos Bloc, terdapat berbagai aspek penting yang harus diperhatikan, seperti pencahayaan, penghawaan, aroma, sirkulasi, tata letak karya, serta pengalaman spasial secara keseluruhan. Oleh karena itu, perancangan pameran Artsubs 2025 tidak hanya bertujuan menciptakan ruang pamer yang menarik dan fungsional, namun juga aman, nyaman, dan menghargai nilai historis bangunan.

Salah satu pendekatan penting dalam perancangan ini adalah integrasi prinsip konservasi bangunan cagar budaya. Konservasi dilakukan dengan mempertahankan struktur dan elemen arsitektur asli bangunan Pos Bloc tanpa melakukan intervensi yang merusak atau bersifat permanen. Prinsip desain yang digunakan menekankan pada penggunaan elemen modular, material portabel, serta sistem instalasi yang reversibel, sehingga tidak mengubah karakter asli bangunan. Pendekatan ini tidak hanya melindungi warisan arsitektur, tetapi juga menjadikan bangunan sebagai bagian naratif dari pameran seni itu sendiri.

Di sisi lain, penerapan teknologi imersif menjadi strategi desain yang esensial untuk meningkatkan keterlibatan pengunjung secara emosional dan sensorik. Teknologi ini diaplikasikan melalui media seperti proyeksi interaktif, video mapping, augmented reality (AR), serta perangkat suara dan gerak yang merespons kehadiran pengunjung. Teknologi imersif berperan untuk menyampaikan pesan artistik secara lebih mendalam dan kontekstual, sekaligus menciptakan ruang pamer yang lebih dinamis dan adaptif terhadap perkembangan zaman. Dengan demikian, pendekatan imersif tidak hanya sebagai gimmick visual, tetapi menjadi bagian integral dari interpretasi karya dan penyampaian narasi pameran.

Pendekatan kombinatif antara konservasi dan teknologi imersif ini menjadi kontribusi penting dalam menciptakan desain interior pameran yang mampu menjawab tantangan kontemporer tanpa mengabaikan konteks historisnya. Artsubs 2025 dengan tema "Material Ways" di Pos Bloc Surabaya diharapkan menjadi contoh konkret praktik desain interior yang sensitif terhadap warisan budaya sekaligus inovatif secara teknologi, serta mampu memberikan pengalaman artistik yang reflektif, inklusif, dan berkelanjutan. Oleh karena itu, artikel ini bertujuan untuk merancang skenario desain interior pameran seni yang mengintegrasikan prinsip konservasi bangunan heritage dan teknologi imersif, guna menciptakan ruang apresiasi seni yang kontekstual, inklusif, dan berkelanjutan.

METODE

Dalam proses redesain ini, penulis menggunakan metode *design thinking* yang terdiri dari enam tahapan, yaitu *understand*, *observe*, *point of view*, *ideate*, *prototype*, dan *test* [5]. Seluruh tahapan ini masuk ke dalam penelitian kualitatif karena dalam proses redesain penulis belajar untuk memahami pengguna serta perasaan dan pengalaman pengguna dan pengunjung ketika desain tersebut sudah terbentuk. Di dalam setiap tahapan tersebut terdapat banyak sekali metode yang digunakan dalam proses ini. Metode-metode tersebut adalah sebagai berikut:

1) *Understand*

Tahapan ini merupakan proses dimana penulis belajar untuk memahami pengguna serta mempelajari bangunan yang akan dilakukan proses redesain yaitu Pos Bloc Surabaya. Metode yang digunakan adalah studi literatur dari jurnal atau buku literatur ilmiah serta melakukan wawancara dengan panitia Artsubs 2024.

2) *Observe*

Proses observe merupakan proses ketika penulis melakukan analisa dari data yang sudah didapat saat tahapan understand. Analisa tersebut meliputi analisa makro (luas) dan mikro (sempit). Analisa makro meliputi analisa matahari, angin, hujan, dan

kelembaban di Surabaya terhadap obyek pos bloc, sedangkan analisa mikro meliputi analisa lokasi, sirkulasi, vegetasi, akustik, dan struktur bangunan dari pos bloc.

3) *Point of View*

Tahapan ini adalah ketika penulis menentukan serta merumuskan masalah yang ada di Pos Bloc Surabaya. Masalah-masalah tersebut dikategorikan dalam sembilan elemen interior yaitu *environment, space, lighting, ground plane, enclosure, support, display, storage, and worksurface, decoration, and information*. Dari masing-masing masalah tersebut dicari kembali alternatif solusi dari masalah yang ada lalu dipilih mana solusi terbaik. Serta penulis membuat alternatif *zoning, grouping* dan diakhiri dengan *problem statement* dan *programmatic concept* sebagai acuan tahapan berikutnya.

4) *Ideate*

Ideate merupakan tahapan dimana penulis mengeluarkan ide-ide serta solusi yang akan diterapkan di dalam proses redesain. Termasuk membuat alternatif layout dari hasil *zoning* dan *grouping* sebelumnya. Penulis menggunakan metode gambar sketsa dicampur dengan 3D modeling untuk membuat ide-ide tersebut.

5) *Prototype*

Pada proses ini, penulis mengubah seluruh gambar sketsa yang sudah dilakukan sebelumnya ke dalam gambar tiga dimensi yang lebih rapi dan detail. Nantinya gambar tersebut akan diolah menjadi gambar teknik seperti denah, potongan, rencana lantai, rencana plafon, dan lain-lainnya. Serta membuat gambar *rendering* baik foto maupun video untuk keperluan presentasi menjadi lebih menarik.

Metode *design thinking* telah menjadi pendekatan yang semakin relevan dalam dunia perancangan desain interior karena kemampuannya menggabungkan empati terhadap pengguna, pemikiran kreatif, dan pemecahan masalah yang sistematis. Dalam konteks pendidikan desain interior di Indonesia, Triyatmodjo mengembangkan model *Design*

Thinking for Interior Design (DT-DI) yang mengintegrasikan kerangka kerja *double diamond* dari UK Design Council serta tahapan dari Stanford d.school [6]. Model ini terbukti mampu mendorong desainer interior untuk mengeksplorasi masalah secara lebih mendalam dan menghasilkan solusi desain yang inovatif melalui proses iteratif, reflektif, dan kolaboratif. Keunggulan utama pendekatan ini terletak pada kemampuannya membantu mahasiswa menyusun konsep desain yang lebih terstruktur serta meningkatkan pemahaman mereka terhadap konteks pengguna secara lebih holistik.

Data primer diperoleh melalui observasi lapangan dan wawancara dengan panitia Artsubs. Data sekunder berasal dari studi literatur tentang konservasi bangunan heritage dan teknologi imersif dalam desain interior.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data dan Deskripsi Lapangan

Pos Bloc Surabaya saat ini merupakan sebuah bangunan publik yang dapat disewa oleh masyarakat umum untuk kegiatan bersama. Selain itu bangunan ini juga menjadi salah satu paket tour wisata Kota Lama Surabaya. Kawasan Pos Bloc Surabaya sendiri memiliki 3 bangunan, yaitu bangunan utama (*great hall*), bangunan kiri (kantor PT Pos Indonesia), dan bangunan kanan. Dalam jurnal ini, penulis melakukan perancangan pada bangunan kanan saja.



Gambar 1. Eksterior Pos Bloc Surabaya Bangunan Kanan

[Sumber: Dokumentasi Penulis 2025]

Pos Bloc Surabaya merupakan adaptasi fungsi dari bangunan cagar budaya bekas Kantor Pos peninggalan kolonial Belanda yang kini dialihfungsikan menjadi ruang kreatif. Bangunan ini memiliki potensi spasial yang besar untuk difungsikan sebagai ruang pameran seni, namun menghadapi tantangan dari sisi konservasi struktural, kenyamanan lingkungan, serta keterbatasan dalam menghadirkan pengalaman pengunjung yang kontekstual.

Hasil observasi menunjukkan bahwa beberapa elemen interior seperti plafon, dinding, dan pencahayaan berada dalam kondisi kurang optimal. Permasalahan lainnya mencakup alur sirkulasi yang tidak efisien, pencahayaan alami yang kurang maksimal, serta keterbatasan aksesibilitas bagi pengunjung disabilitas. Permasalahan ini menjadi dasar dalam penyusunan strategi desain yang berbasis pendekatan konservatif dan teknologi imersif.

Masalah yang ditemukan di dalam bangunan ini adalah beberapa elemen interior terutama pada dinding, plafon, dan pencahayaan yang kurang optimal sehingga terdapat jamur serta kekurangan pada elemen tersebut.



Gambar 2. Plafon yang Kurang Terawat
[Sumber: Dokumentasi Penulis 2025]

Maka dari itu, proses desain kali ini akan berfokus pada re-desain interior bangunan karnan Pos Bloc Surabaya serta penjagaan identitas bangunan ini. Selain itu bangunan ini akan difungsikan juga sebagai pameran karya seni Artsubs 2025 serta kafe untuk meningkatkan nilai bangunan secara jangka panjang.

Masalah & Solusi Desain

1) Environment

- a) Menambah vegetasi untuk shading:
 - i) Kelebihan: Penyaring udara sekaligus memblokir cahaya matahari secara langsung, menambah daya tarik visual bangunan dengan sentuhan alam, dan menjadi area serap air hujan untuk mencegah banjir [7].
 - ii) Kekurangan: Membutuhkan pemeliharaan yang rutin, menarik serangga untuk datang ke area bangunan, dan jika terlalu besar dan terlalu padat akan menutupi cahaya matahari secara berlebihan.

Penelitian oleh Kalaiselvi dan Jayasree menemukan bahwa integrasi vegetasi dalam desain bangunan melalui atap dan dinding hijau dapat secara signifikan mengurangi perolehan panas dari radiasi matahari, terutama pada bangunan yang terletak di negara Indonesia [8]. Hasil ini menunjukkan bahwa vegetasi tidak hanya membantu mengurangi konsumsi energi pendingin udara, tetapi juga meningkatkan kenyamanan penghuni.

- b) Menambah fasad *second skin*:
 - i) Kelebihan: Menjadi penyaring udara dari debu jalan, mengurangi udara panas yang masuk ke dalam bangunan, dan menjadi dinding penghalang suara dari jalan raya.
 - ii) Kekurangan: Membutuhkan pemeliharaan yang rutin, dan kesalahan pemilihan material bisa menyebabkan pertumbuhan lumut sehingga bangunan menjadi kotor.

Dalam konteks iklim tropis seperti Indonesia, penerapan *Double Skin Facade* (DSF) memerlukan pertimbangan khusus terkait desain dan material. Taib dan rekan-rekannya menekankan pentingnya pemilihan material, orientasi bangunan, dan strategi ventilasi yang sesuai untuk memastikan kinerja termal yang optimal dan kenyamanan penghuni. Selain itu, penggunaan DSF juga dapat meningkatkan kualitas pencahayaan alami dalam ruang interior, mengurangi kebutuhan akan pencahayaan buatan,

dan menciptakan suasana ruang yang lebih nyaman dan produktif [9].

2) Space

- a) Menambah ruangan khusus untuk gudang:
 - i) Kelebihan: Memudahkan untuk penyimpanan barang berharga atau barang berbahaya bagi pengunjung pameran, dan area pengunjung menjadi lebih bersih karena barang-barang tidak terpakai tidak berserakan.
 - ii) Kekurangan: Membutuhkan perlakuan khusus terutama aspek keamanan, dan dapat memicu penumpukan barang yang tidak terpakai jika tidak dibersihkan secara berkala.
- b) Menambah *mezzanine*:
 - i) Kelebihan: Memaksimalkan ruang ke arah vertikal, menambah visual modern di dalam ruang, dan dapat dipasang dengan mudah tanpa mengubah struktur bangunan.
 - ii) Kekurangan: Tidak bisa menopang beban terlalu berat, membutuhkan sistem pencahayaan dan penghawaan tambahan di bagian bawah *mezzanine*.

Perancangan interior yang dilakukan oleh Ramadhani menjelaskan bahwa penggunaan *mezzanine* merupakan salah satu solusi untuk memaksimalkan fungsi ruang [10]. Meskipun dengan penambahan *mezzanine* akan menaikkan biaya produksi, tetapi fungsi ruang tetap akan sesuai kebutuhan di awal.

3) Pencahayaan:

- a) Membuat saklar lampu paralel di beberapa titik:
 - i) Kelebihan: Kontrol lampu yang fleksibel sehingga tiap zona dapat diatur pencahayaannya secara independen, dapat digunakan untuk berbagai aktivitas yang berbeda-beda, dan meningkatkan kenyamanan pengguna untuk menyalakan atau mematikan lampu dari lokasi yang berbeda-beda.

- ii) Kekurangan: Pemeliharaan lampu yang cukup rumit, dan memicu potensi kebingungan kepada pengguna apabila tidak dikelola dengan baik.

Dari hasil praktikum sederhana yang dilakukan oleh Zefania Desi et al. menyatakan bahwa rangkaian paralel merupakan rangkaian yang efisien. Hal tersebut dikarenakan ketika terjadi kerusakan pada satu komponen, komponen lainnya tidak akan terganggu dan tetap dapat beroperasi secara normal [11]. Maka rangkaian listrik untuk lampu pada bangunan yang besar seperti Pos Bloc Surabaya bisa menjadi pilihan yang tepat untuk menghindari terjadinya kerusakan lampu dalam waktu yang bersamaan.

4) Enclosure

- a) *Retouch* dinding dan plafon:
 - i) Kelebihan: Membuat visual ruang menjadi baru, meningkatkan pencahayaan dalam ruang akibat pantulan warna, dan meningkatkan nilai bangunan heritage yang terkesan kuno.
 - ii) Kekurangan: Berpotensi terjadinya warna yang tidak sama antara warna asli bangunan dengan warna yang baru.

5) Ground Plane

- a) Mengganti material lantai dengan warna terang untuk memantulkan cahaya:
 - i) Kelebihan: Meningkatkan intensitas cahaya dalam ruang serta mengurangi penggunaan listrik pada lampu, membuat ruang terasa lebih luas, dan meningkatkan mood serta kreativitas pengguna di dalam ruang.
 - ii) Kekurangan: Membutuhkan pembersihan secara berkala karena mudah kotor, dapat menyebabkan silau jika cahaya terlalu terang.

Penelitian interior Starbucks Cambridge yang dilakukan oleh Sihombing menyatakan bahwa material lantai yang digunakan pada

kafe tersebut cenderung gelap. Sehingga kurang baik dalam memantulkan cahaya di dalam ruang. Warna material lantai yang terang bertujuan untuk memantulkan cahaya yang mengarah ke lantai dari warna yang diaplikasikan pada lantai itu sendiri [12]. Jika dilihat pada material lantai existing Pos Bloc Surabaya, rata-rata lantai menggunakan material tegel berwarna hitam kehijauan sehingga ruangan terasa gelap.

- b) Membuat akses untuk pengguna kursi roda:
- i) Kelebihan: Meningkatkan inklusivitas serta keamanan bagi seluruh pengunjung yang menggunakan kursi roda.
 - ii) Kekurangan: Membutuhkan area tambahan serta konstruksi baru.

Pembuatan akses untuk kursi roda dapat berbentuk seperti ramp. Ramp yang diaplikasikan juga terdapat beberapa detail yang perlu diperhatikan. Contohnya seperti material yang digunakan wajib bertekstur supaya tidak licin. Selain itu pada bagian samping kanan dan kiri diberi lis supaya pengguna dapat menggunakan secara aman dan tidak meluncur keluar ke arah sisi kiri dan kanan [13].

6) Support

- a) Menambahkan CCTV di beberapa titik:
 - i) Kelebihan: Meningkatkan keamanan pengunjung, pemantauan dapat dilakukan secara langsung (*live*), dan dapat menjadi barang bukti jika terjadi insiden di dalam area pameran [14].
 - ii) Kekurangan: Beresiko terjadinya peretasan oleh pihak yang tidak bertanggung jawab jika tidak terproteksi secara baik.
- b) Memberikan staf penjaga pameran:
 - i) Kelebihan: Dapat mengatur secara langsung bila terjadi kerumunan di area pameran, menambah kesan profesional kepada pihak

penyelenggara kegiatan, dapat menjadi pemandu atau pengarah pengunjung di dalam area pameran.

- ii) Kekurangan: Meningkatnya biaya operasional, berpotensi pengunjung merasa terintimidasi dan merasa kurang nyaman, dan membutuhkan koordinasi yang tepat terkait sumber daya manusia.

7) Informasi

- a) Memberikan papan penunjuk arah di area plafon:
 - i) Kelebihan: Memudahkan navigasi untuk seluruh pengunjung, dan mengoptimasi area atas tanpa mengotori lantai atau dinding.
 - ii) Kekurangan: Berpotensi membuat plafon menjadi kotor jika terlalu penuh, dan visibilitas terbatas pada ruangan dengan plafon yang tinggi.

Konsep Perancangan

Konsep perancangan yang diusung penulis dalam proyek ini berjudul "Tirta Pratala", sebuah pendekatan tematik yang berakar pada kekayaan bahasa dan budaya lokal. Kata "Tirta" berasal dari bahasa Jawa yang berarti air, yang merepresentasikan identitas Indonesia sebagai negara maritim dan simbol kehidupan, keberlanjutan, serta aliran pemikiran kreatif. Sementara itu, "Pratala" bermakna tanah—mengacu pada unsur-unsur bumi seperti mineral, batuan, dan lapisan tanah—sekaligus merefleksikan lokasi bangunan heritage Pos Bloc yang berdiri di atas tanah Nusantara [15]. Melalui pemaknaan dualitas ini, konsep "Tirta Pratala" mencoba menyatukan unsur alam dengan narasi historis bangunan sebagai titik temu antara masa lalu dan masa kini.

Konsep ini diterjemahkan dalam pengolahan empat fasilitas utama dalam area pameran Artsubs 2025, yaitu lounge, kafe, area oleh-oleh, dan ruang pameran utama, dengan masing-masing zona dirancang untuk membangun alur naratif yang menyeluruh dan mendalam.

Fasilitas pertama, area lounge, dirancang untuk merepresentasikan kawasan pesisir atau tepi

pantai. Area ini menjadi ruang transisi yang menyambut pengunjung sebelum memasuki area utama pameran. Elemen desain seperti pencahayaan lembut, instalasi berbentuk ombak, serta warna-warna alami seperti biru laut dan pasir digunakan untuk menciptakan suasana liminal yang menenangkan. Pada tahap ini pula mulai diterapkan teknologi imersif ringan, seperti proyeksi bergerak dan suara ambient, guna menyatukan pengunjung dalam suasana yang menyatu dengan tema.

Selanjutnya, pada area kafe, wujud "tirta" direpresentasikan melalui pemilihan material reflektif seperti stainless steel, cermin efek air, dan pencahayaan dinamis yang menciptakan kesan riak air. Dapur dan bar menjadi pusat interaksi, menggambarkan air sebagai sumber kehidupan dan koneksi sosial. Kafe ini sekaligus menjadi ruang dialog dan istirahat, namun tetap terintegrasi dalam narasi pameran.

Area oleh-oleh diolah dengan pendekatan keberlanjutan melalui penggunaan material daur ulang seperti krat minuman, kayu palet, dan kardus, yang disusun menyerupai lanskap hutan. Konsep ini melambangkan tanah (pratala) dan upaya pelestarian alam sebagai bentuk konservasi ekologi. Penggunaan material bekas tidak hanya sebagai simbol keberlanjutan, namun juga menjadi bagian dari upaya konservasi budaya material dan kesadaran lingkungan, yang senada dengan semangat konservasi bangunan cagar budaya Pos Bloc.

Sementara itu, area pameran utama, sebagai zona terbesar dalam perancangan ini, dirancang sebagai perjalanan mengikuti "aliran air". Ruang-ruang galeri dibentuk secara naratif dan berlapis, mengajak pengunjung menelusuri karya seni melalui lorong-lorong yang menyimulasikan alur sungai, delta, dan arus bawah tanah. Di ruang ini pula, penerapan teknologi imersif mencapai puncaknya melalui penggunaan proyeksi visual interaktif, augmented reality (AR), mapping cahaya dinamis, serta audio 3D yang merespons gerakan pengunjung. Setiap karya seni tidak hanya ditampilkan secara visual, tetapi juga dikuatkan oleh konteks spasial dan narasi digital yang terintegrasi, memperkuat pesan tematik

dan menciptakan pengalaman multisensori yang mendalam.

Keseluruhan perancangan ini tetap berlandaskan pada prinsip konservasi bangunan heritage, dengan memperhatikan integritas struktur asli Pos Bloc Surabaya. Penempatan instalasi, penggunaan pencahayaan, hingga desain elemen interior dilakukan secara reversibel dan non-destruktif, sehingga tidak merusak atau mengubah karakter arsitektur bangunan. Pendekatan konservasi ini dikombinasikan dengan teknologi imersif secara hati-hati untuk menciptakan harmoni antara kekayaan sejarah dan ekspresi kontemporer.

Dengan demikian, "Tirta Pratala" menjadi sebuah konsep perancangan yang tidak hanya menyampaikan estetika dan fungsi ruang, tetapi juga menegaskan pentingnya dialog antara budaya lokal, pelestarian warisan, dan inovasi teknologi, menjadikan Artsubs 2025 sebagai platform desain pameran yang berakar pada nilai-nilai keberlanjutan dan relevansi zaman.

Strategi Desain Berbasis Konservasi dan Teknologi Imersif

Konsep desain "Tirta Pratala" dirumuskan sebagai integrasi simbolik antara elemen air (tirta) dan tanah (pratala) yang merepresentasikan narasi identitas budaya Indonesia. Desain ini menitikberatkan pada dua strategi utama:

- 1) Prinsip konservasi non-destruktif: seluruh instalasi interior bersifat reversibel, tidak merusak struktur asli bangunan, dan menggunakan teknik pemasangan modular.
- 2) Penerapan teknologi imersif multisensori: seperti video mapping, augmented reality (AR), pencahayaan adaptif, dan aroma difusi untuk menciptakan keterlibatan emosional dan inderawi pengunjung.

Pendekatan ini sejalan dengan pandangan Rodrigues et al. (2018), yang menekankan bahwa penerapan teknologi baru dalam bangunan heritage harus mempertahankan nilai

historis sambil membuka ruang interpretasi baru yang edukatif dan interaktif.

Relevansi Akademik dan Aplikatif Desain

Secara akademik, desain ini memperkaya wacana desain interior melalui pendekatan interdisipliner antara konservasi, seni, teknologi, dan pengalaman pengguna. Seperti yang disampaikan oleh Triatmodjo (2020), penggunaan metode design thinking dalam pendidikan desain interior mendorong eksplorasi empatik, iteratif, dan reflektif terhadap konteks perancangan.

Secara aplikatif, desain ini menjawab kebutuhan penyelenggaraan pameran kontemporer yang inklusif, menarik secara visual, dan adaptif terhadap perkembangan teknologi. Konsep modular dan struktur temporer memungkinkan ruang ini digunakan ulang untuk berbagai kegiatan seni tanpa mengubah karakter bangunan heritage.

Implikasi Terhadap Kenyamanan, Pelestarian, dan Inovasi

- 1) Kenyamanan pengguna: Penggunaan pencahayaan adaptif dan tekstur lantai yang disesuaikan meningkatkan kenyamanan visual dan taktil. Sirkulasi pengunjung dirancang mengalir mengikuti narasi pameran, meningkatkan kemudahan orientasi dan keterlibatan. Penambahan aksesibilitas ram untuk pengguna kursi roda merupakan bentuk nyata dari prinsip universal design (Susanto et al., 2024).
- 2) Pelestarian budaya: Dengan tidak melakukan intervensi permanen, desain ini mendukung prinsip konservasi aktif sesuai dengan pendekatan non-invasive design dalam preservasi arsitektur (Taib et al., 2020). Narasi "Tirta Pratala" menghidupkan kembali identitas lokal melalui metafora ruang, mendukung semangat dekolonialisasi desain.

- 3) Inovasi pendidikan: Desain ini menjadi model pembelajaran kontekstual bagi mahasiswa desain interior untuk memahami praktik konservasi dan teknologi secara langsung. Menjadi studi kasus yang dapat diadopsi dalam pembelajaran studio berbasis proyek (project-based learning) di institusi pendidikan desain.

Perbandingan Dengan Studi Sebelumnya

Perbandingan dapat dilakukan dengan penelitian Pujianto et al. (2024) yang mengembangkan teknologi interaktif untuk museum wayang Mojokerto. Kedua proyek menekankan pengalaman multisensori, namun proyek ini lebih menekankan harmonisasi dengan struktur heritage. Studi lain oleh Benedicta & Ariella (2023) juga menunjukkan pentingnya konsep naratif dalam ruang edukatif, namun belum secara eksplisit mengintegrasikan konservasi sebagai nilai utama.

Dengan demikian, hasil dan pembahasan ini menunjukkan bahwa perancangan interior Artsubs 2025 di Pos Bloc Surabaya tidak hanya menjawab kebutuhan ruang pameran kontemporer, tetapi juga memberikan kontribusi nyata terhadap pelestarian budaya dan inovasi edukasi desain berbasis lokalitas dan teknologi.

Implementasi Konsep

Luas area yang didesain adalah 1.709,66 m² dengan area taman pada bagian luar namun terdapat beberapa area yang tidak dapat dijangkau oleh penulis (area berwarna hitam pada denah). Perancangan meliputi pintu masuk utama, area *lounge*, kafe, area oleh-oleh, area pameran karya seni, dan area usaha mikro, kecil, dan menengah (UMKM).



Gambar 3. Axonometri Hasil Redesain
[Sumber: Dokumen Penulis 2025]



Gambar 4. Denah Hasil Redesain
[Sumber: Dokumen Penulis 2025]

1) Implementasi Konsep pada Ruang *Lounge & Receptionist Desk*

Pada ruangan ini digambarkan sebagai area pesisir dimana konsep tersebut digambarkan pada kabinet-kabinet di dinding yang terdapat kaca buram serta tanaman di dalamnya. Hal tersebut menggambarkan visual pesisir yang samar-samar ketika melihat ke area pepohonan di pinggir pantai.



Gambar 5. Gambar Perspektif Receptionist Desk
[Sumber: Dokumen Penulis 2025]

2) Implementasi Konsep pada Ruang *Merchandise Store*

Ruangan ini menggambarkan area daratan atau disebut "Pratala" dari judul konsep utamanya. Daratan tersebut digambarkan pada material-material yang digunakan yaitu material daur ulang yang diproduksi atau dibuat di daratan seperti kardus, kayu, plastik, dan lain-lain.



Gambar 6. Gambar Perspektif Merchandise Store
[Sumber: Dokumen Penulis 2025]

3) Implementasi Konsep pada Ruang Kafe

Dari konsep besar tersebut, di dalam kafe ini area bar digambarkan sebagai sumber mata air dimana masakan dan minuman dibuat, sehingga hal tersebut dicerminkan pada sifat material-material yang reflektif pada area ini. Sedangkan area pengunjung digambarkan sebagai daratan dimana manusia menikmati hasil dari sumber itu sendiri.

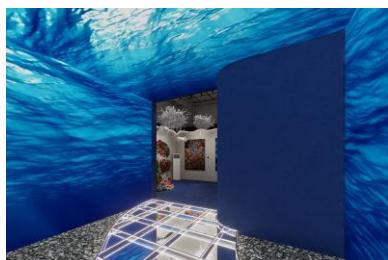


Gambar 7. Gambar Perspektif Kafe
[Sumber: Dokumen Penulis 2025]

4) Implementasi Konsep pada Ruang *Exhibition*

Di dalam area ini, terdapat 14 seniman yang ditampilkan karyanya dan masing-masing karya tersebut memiliki konsepnya masing-masing. Namun secara garis besar, ruang ini diawali dengan ruangan yang

memiliki kesan laut dalam sehingga pengunjung seolah-olah dibawa menyelam ke dalam laut untuk menjelajah hasil karya para seniman-seniman tersebut.



Gambar 8. Gambar Perspektif Ruang *Exhibition*
[Sumber: Dokumen Penulis 2025]



Gambar 9. Gambar Perspektif Ruang *Exhibition*
[Sumber: Dokumen Penulis 2025]

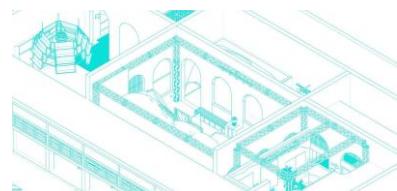


Gambar 10. Gambar Perspektif Ruang *Exhibition*
[Sumber: Dokumen Penulis 2025]

Implementasi Konservatif

- 1) Implementasi Pada Ruang *Exhibition* Mulyana "MOGUS" & Agus Wicaksono
- Di dalam ruang *exhibition* ini terdapat beberapa lampu sorot yang digunakan untuk menonjolkan karya-karya seni yang ada di dalam ruangan ini. Karya tersebut berupa patung dan juga lukisan yang berukuran besar. Selain itu juga terdapat karya instalasi milik "MOGUS" yang juga tergantung. Lampu-lampu tersebut terpasang pada struktur temporal menggunakan *lighting truss* tanpa

melakukan pengeboran pada dinding-dinding bangunan. Sehingga bisa dikatakan struktur tiang lampu ini merupakan struktur independen yang tidak terikat oleh bangunan.



Gambar 11. Gambar Axonometri Struktur Tiang Lampu
[Sumber: Dokumen Penulis 2025]

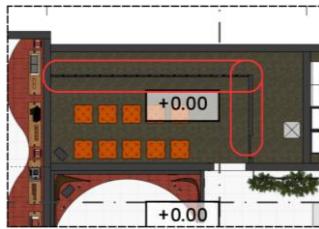
- 2) Implementasi Pada Ruang *Exhibition* Dadang Rukmana & Kinara Darma

Pada ruangan *exhibition* ini juga memiliki struktur temporal untuk layar LED yang digunakan untuk menampilkan karya lukisan yang diubah menjadi video bersifat imersif. Layar tersebut terpasang pada dinding-dinding gypsum setebal 200 mm yang diisi dengan struktur dari besi hollow berukuran 50x50 mm dan membentuk huruf L sehingga mampu berdiri sendiri tanpa struktur tambahan ke dinding maupun lantai.



Gambar 12. Dinding Gypsum Pada Ruang *Exhibition* Dadang Rukmana
[Sumber: Dokumen Penulis 2025]

Sama hal nya dengan ruang pameran Dadang Rukmana, di dalam ruang pameran Kinara Darma juga menggunakan teknologi layar LED yang menggunakan struktur independen yang membentuk huruf L, namun bedanya dinding gypsum ini dicat warna hitam pada bagian atasnya untuk menyamarkan dinding dengan ruangan.

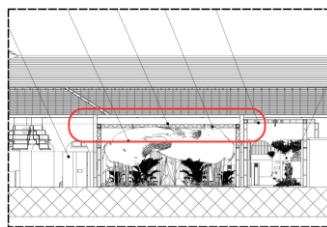


Gambar 13. Dinding Gypsum Pada Ruang *Exhibition* Kinara Darma
[Sumber: Dokumen Penulis 2025]

3) Implementasi Pada Ruang *Exhibition* Yori Antar & Joko Avianto

Tidak jauh beda dengan konsep struktur independen sebelumnya, pada ruang pameran ini menggunakan struktur *lighting truss* untuk memasang lampu sorot untuk menonjolkan karya seni di dalam ruangan berupa karya seni instalasi tiga dimensi.

Selain *lighting*, struktur ini juga digunakan untuk menggantungkan kain hitam berukuran besar untuk menghalangi cahaya matahari masuk ke dalam ruangan karena konsep dari ruang ini memang seperti hutan gelap. Kain tersebut dipasang menggunakan klem pada besi-besi tiang struktur.

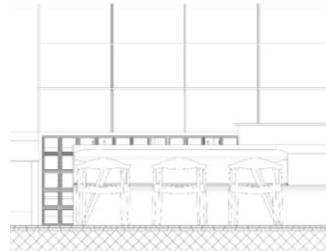


Gambar 14. Gambar Potongan Struktur Tiang Besi Pada Ruang *Exhibition* Yori Antar & Joko Avianto
[Sumber: Dokumen Penulis 2025]

4) Implementasi Pada Ruang Kafe

Pada ruangan kafe terdapat penambahan material lantai tegel menggunakan Tegel Kunci KH 3. Namun untuk menjaga keutuhan lantai tegel asli dari Pos Bloc Surabaya, tegel tambahan tersebut diletakkan di atas tegel existing namun tetap menggunakan perekat. Pada bagian pintu masuk diberi ramp kecil untuk mengatasi perbedaan tinggi antara ruang di sebelah kafe dengan lantai ruang kafe yang

sudah sedikit naik akibat penambahan material lantai.



Gambar 15. Gambar Potongan Detail Penambahan Material Lantai
[Sumber: Dokumen Penulis 2025]

5) Implementasi Pada Gapura *Main Entrance*

Gapura *main entrance* memiliki tujuan untuk menarik perhatian penduduk yang melintas di dekat Pos Bloc Surabaya ataupun di media sosial. Maka dari itu gapura didesain menggunakan kain berwarna merah terang sehingga bersifat kontras dan mudah menarik perhatian. Kain-kain tersebut dipasang pada rangka *scaffolding* yang bagian bawahnya ditanam di dalam tanah. Sehingga gapura ini tidak merusak ataupun menyentuh bangunan Pos Bloc Surabaya.



Gambar 16. Gambar Perspektif *Main Entrance*
[Sumber: Dokumen Penulis 2025]

Implementasi Teknologi Imersif

1) Implementasi Pada *Entrance Exhibition*

Pada area pintu masuk, pengunjung disuguhkan dengan sebuah karya instalasi video yang menampilkan visual laut dalam sesuai dengan konsep utama dari exhibition ini dimana pengunjung diajak menyelam ke dalam laut. Sehingga hal ini dapat merangsang indra penglihatan atau visual dari pengunjung yang masuk. Selain itu pada bagian lantai juga menggunakan material lantai *high pressure laminate* (HPL)

dengan tekstur kaca sehingga akan terasa dingin ketika diinjak. Hal tersebut akan mendukung pengalaman imersif dengan merangsang indra peraba pada telapak kaki.

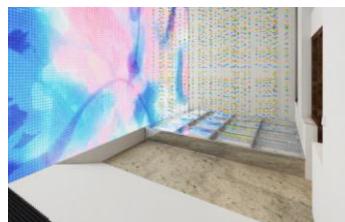


Gambar 17. Gambar Perspektif *Entrance Exhibition*

[Sumber: Dokumen Penulis 2025]

2) Implementasi Pada Ruang *Exhibition* Dadang Rukmana

Ruangan ini memiliki konsep dimana pengunjung akan menjelajah di sekitaran pantai dengan melihat karya seni berupa bunga-bunga tropis khas pinggir pantai, maka dari itu untuk mendukung pengalaman imersif pengguna, penulis merancang untuk merangsang dua indra kembali. Yaitu indra penglihatan dan peraba. Hal tersebut diimplementasikan dengan menggunakan layar LED panel yang menampilkan karya seni dan juga tekstur lantai yang berubah menjadi pasir kinetik sehingga terasa seperti di pinggir pantai.



Gambar 18. Gambar Perspektif Ruang *Exhibition* Dadang Rukmana

[Sumber: Dokumen Penulis 2025]

3) Implementasi pada Ruang *Exhibition* Eunike Nugroho

Berbeda dengan ruangan sebelumnya, ruangan ini didesain seperti sebuah taman dengan berbagai aksesoris tumbuhan yang menampilkan karya seni berupa lukisan bunga dua dimensi. Penulis merancang

ruangan ini menggunakan aroma untuk merangsang indra penciuman pengunjung. Aroma yang diberikan yaitu aroma bunga jasmin khas Bali menggunakan alat semprot parfum yang diletakkan di atas pintu masuk sehingga tidak terlihat oleh pengunjung dan juga pengunjung yang masuk mampu mencium aromanya secara langsung.



Gambar 19. Gambar Perspektif Ruang *Exhibition* Eunike Nugroho

[Sumber: Dokumen Penulis 2025]

4) Implementasi Pada Ruang *Exhibition* Yori Antar, Joko Avianto, & Dady Setiyadi

Sama halnya dengan ruang pameran Dadang Rukmana, pada dua ruangan ini juga menyuguhkan pengalaman imersif berupa tekstur yang berbeda pada lantai yang dapat dirasakan langsung oleh pengguna. Namun pada dua ruangan ini tekstur lantai berubah menjadi rumput sintetis karena konsep ruangan ini didesain menyerupai hutan dan juga pegunungan.



Gambar 20. Gambar Perspektif Tekstur Rumput Pada Lantai Ruang *Exhibition* Yori Antar & Joko Avianto

[Sumber: Dokumen Penulis 2025]



Gambar 21. Gambar Perspektif Tekstur Rumput Pada Lantai Ruang *Exhibition* Dady Setiyadi
[Sumber: Dokumen Penulis 2025]

5) Implementasi Pada Ruang *Exhibition* Tita Salina & Alexander Sebastianus

Tidak jauh berbeda pengalaman imersif yang diberikan, pada ruangan ini juga merangsang indra peraba pada bagian telapak kaki pengunjung. Namun pada ruangan ini diperlukan perlakuan khusus karena lantai akan diisi dengan air yang tergenang sehingga pengunjung akan berjalan di air. Hal tersebut sesuai dengan konsep ruangan ini dimana Tita Salina menampilkan karya seni perahu dari limbah plastik yang dapat mengapung.

Adapun beberapa perlakuan khusus untuk ruangan ini yaitu pada ruangan ini dibuatkan sebuah kolam yang sudah diberi *sealer* pada bagian sudut-sudut supaya air tidak keluar. Lalu di bagian belakang ruangan juga sudah disediakan ruang pompa khusus untuk filtrasi air supaya menjaga kehigienisan air. Lalu yang terakhir di bagian luar ruang pameran sudah disediakan area *foot dryer* yang dapat digunakan pengunjung untuk mengeringkan kaki sebelum keluar dari area *exhibition*.



Gambar 22. Gambar Perspektif Tekstur Air Pada Lantai Ruang *Exhibition* Tita Salina & Alexander Sebastianus
[Sumber: Dokumen Penulis 2025]

KESIMPULAN

Perancangan interior pameran Artsubs 2025 di Pos Bloc Surabaya mengusung pendekatan konseptual berbasis konservasi bangunan heritage dan implementasi teknologi imersif. Melalui konsep utama bertajuk "Tirta Pratala", elemen air (tirta) dan tanah (pratala) dijadikan

simbol naratif yang membingkai pengalaman pengunjung dalam menelusuri ruang pameran. Konsep ini secara metaforis merepresentasikan identitas maritim Indonesia sekaligus akar tanah Nusantara sebagai tempat berdirinya bangunan cagar budaya Pos Bloc.

Pendekatan konservatif diterapkan melalui prinsip desain non-destruktif dan reversibel guna menjaga keutuhan arsitektur kolonial Pos Bloc. Elemen-elemen desain dirancang dengan mempertimbangkan karakter historis bangunan serta pemanfaatan ruang yang tidak mengubah struktur aslinya. Sementara itu, teknologi imersif seperti proyeksi interaktif, augmented reality, dan pencahayaan responsif digunakan untuk memperkaya pengalaman pengunjung secara multisensori, menjadikan ruang pamer tidak hanya sebagai media apresiasi seni, tetapi juga sebagai medium interaktif dan edukatif.

Perancangan ini menggunakan pendekatan *design thinking* untuk mengintegrasikan aspek fungsional, estetis, dan keberlanjutan lingkungan. Material yang digunakan dipilih berdasarkan prinsip ramah lingkungan dan sebagian berasal dari daur ulang, terutama pada zona retail dan transisi.

Hasil akhir dari perancangan ini adalah sebuah desain interior konseptual yang memadukan nilai-nilai historis, artistik, dan inovatif. Konsep ini tidak hanya menjawab kebutuhan fungsional ruang pameran seni kontemporer, tetapi juga menjadi contoh praktik perancangan yang mampu menjaga warisan budaya sembari membuka ruang bagi eksplorasi teknologi dalam desain interior masa kini.

Studi ini memberikan kontribusi terhadap praktik perancangan interior berbasis konservasi dan teknologi imersif pada bangunan heritage. Keterbatasan penelitian ini terletak pada skala desain yang masih bersifat konseptual. Penelitian lanjutan direkomendasikan untuk menguji implementasi langsung melalui metode eksperimental atau studi persepsi pengguna.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). "Seni". Internet: <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/seni> [Mar. 7, 2025].
- [2] Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). "Karya Seni". Internet: <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/seni> [Mar. 7, 2025].
- [3] N. S. Pramesti, "Elemen-Elemen Ekosistem Seni pada Pameran "Jukung Anyar" oleh Komunitas Jong Sarad". *Segawa Widya*, vol. 12 No. 2, pp. 82-86.2024.
- [4] S. Salam, S. B. Hasnawati, dan M. Muhaemin. *Pengetahuan Dasar Seni Rupa*. Makassar: Badan Penerbit UNM, 2020.
- [5] Brown, Tim, and Barry Katz. *Change by design: How design thinking transforms organizations and inspires innovation*. New York: HarperBusiness, an imprint of HarperCollinsPublishers, 2019.
- [6] Triatmodjo, Suastiwi. "Designing a Design Thinking Model in Interior Design Teaching and Learning." *Journal of Urban Society's Arts*, 2, 7 (2020): 53–64.
- [7] Purnomo, Agus Budi. "Pengaruh Bayangan Bangunan Dan Vegetasi Pada Suhu Udara Di Kampus A, Universitas Trisakti." *Dimensi Teknik Arsitektur* 31, no. 2 (2003): 152–57.
- [8] Kalaiselvi, S., dan M. Jayasree. "Vegetation Integrated Building Design: Implications on Interior Temperature in Warm Humid Climate." Dalam *Smart and Sustainable Built Environments*, diedit oleh S. Jayasree, 635–643. Taylor & Francis, 2019. <https://doi.org/10.1201/9781351227544-73>.
- [9] Taib, N., N. A. M. Nasir, N. A. Othman, dan N. H. I. Ramly. "Properties and Design of Double Skin Facade in the Tropics." *Malaysia Architectural Journal* 2, no. 2 (2020): 65–72. <https://majournal.my/index.php/maj/article/download/30/22/48>.
- [10] Ramadhani, Pawiloy. *Perancangan Apartemen bagi Milenial dengan Konsep Community-Living di Sleman*, Yogyakarta. Yogyakarta, Indonesia, 2021.
- [11] Desi, Zefania, Vira Amalia Choirunni'mah, Muh Suni Robi Salman Alfarisi, Ratna Indah Kartikasari, Vina Dewi Ambarwati, and Yuni Ratnasari. "Analisis Pemahaman Konsep Rangkaian Seri Dan Paralel Melalui Praktikum Sederhana." *BIOCOPHY: Journal of Science Education*, 2, 4 (2024): 599–609. <https://doi.org/10.52562/biocophy.v4i2.1213>
- [12] Sihombing, Sanggam. "Pengaruh Pencahayaan Terhadap Kenyamanan Visual Pada Starbucks Cambridge." *Jurnal Sains dan Teknologi*, 1, 11 (2019): 50–61. <https://doi.org/10.59637/jsti.v1i1.10>
- [13] Damayantie, Irma, and Nabila Delaseptina. "Redesain Interior Mobil Toilet Keliling Untuk Difabel Di Kawasan Monas, Jakarta Pusat." *Lintas Ruang*, n.d., 9–20.
- [14] Limanto, Alvin, and Sriti Mayang Sari. "Perancangan Interior Pusat Fotografi Di Surabaya." *Jurnal Intra*, 2, 3 (2015): 374–80.
- [15] S. Mulyaningsih. *Pengantar Geologi Lingkungan*. Yogyakarta: AKPRIND PRESS, 2018.
- [16] T. R. Pujianto, L. K. Wardani, and F. Wagiri, "Perancangan Teknologi Interaktif Pada Interior Museum Gubug Wayang Mojokerto". *Jurnal Patra*, vol. 6 No. 2, pp. 123-128.2024.
- [17] F. Benedicta, and C. Ariella, "Redesain Interior Ruang Guru SMAK ST. LOUIS 1 Surabaya dengan Konsep Lectures", *Jurnal Patra*, vol. 5 No. 1, pp 70-78.2023.
- [18] G. J. Susanto, Y. Setyoningrum, dan S. N. Suhanjoyo, "Pengaruh Penerapan Prinsip Universal Design pada Kursi dan Meja Co-working Eduplex terhadap Kenyamanan Pengguna". *Jurnal Desain Interior*, vol. 9 No. 1, pp. 17-33.2024.
- [19] Rodrigues, Joao, et al. *Handbook of Research on Technological Developments for Cultural Heritage and ETourism Applications*. p. 535.2018