

**LEMBAR PENGESAHAN  
LAPORAN TUGAS AKHIR**

Judul:

**RE-DESAIN GALERI SAPTOEHOEDOJO  
DI YOGYAKARTA**

Strategi Meningkatkan Pengunjung Dengan Konsep Edukasi Dan Entertain

**RE-DESIGN ART GALLERY SAPTOHOEDOJO  
IN YOGYAKARTA**

Strategies To Increase Visitors With Education And Entertainment Concepts

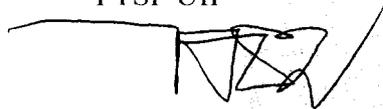
Diajukan sebagai syarat untuk memperoleh gelar S-1(Strata Satu)  
Yang telah diseminarkan pada tanggal **8 November 2006**

Disusun oleh :

**Afriadi Manufris**

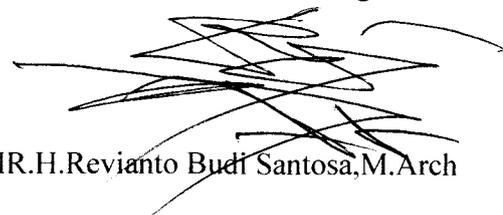
**02512220**

**Mengetahui**  
Ketua Jurusan Arsitektur  
FTSP UII



IR.Hastuti Saptorini,M.Arch

**Menyetujui**  
Dosen Pembimbing



IR.H.Revianto Budi Santosa,M.Arch

## KATA PENGANTAR

*Assalamuallaikum wr,wb*

Syukur alhamdulillah kami panjatkan kehadiran Allah SWT atas limpahan rahmat dan barokah-Nya, karena ridho-Mu akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul : Redesain Galeri Seni Saptohoedojo di Jogjakarta dengan tema Strategi Meningkatkan Pengunjung Dengan Konsep Edukasi dan Entertain.

Penulisan skripsi ini ditujukan sebagai referensi tambahan untuk memahami metode redesain dalam membuat rancangan suatu desain baru. Disamping itu juga ditujukan sebagai syarat dalam memperoleh gelar sarjana S-I jurusan Teknik Arsitektur.

Dalam pelaksanaan penulisan skripsi ini penulis menyadari betul bantuan dari berbagai pihak yang telah membantu dalam penyajian skripsi ini hingga terlaksana dengan baik. Untuk itu dalam kesempatan ini penulis ingin menghaturkan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak yang telah membantu, yakni :

1. Rektor Universitas Islam Indonesia
2. Dekan Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Universitas Islam Indonesia Yogyakarta, bapak Dr. Ir. H. Ruzardi, MT.
3. Ketua Jurusan Teknik Arsitektur Universitas Islam Indonesia, Ibu Ir. Hastuti Saptorini. M. Arch
4. Pembimbing penulisan skripsi  
Pembimbing Utama : Bapak H. Revianto Budi Santosa, M. Arch, terima kasih atas waktu, bimbingan, tenaga dan nasehatnya kepada penulis selama ini
5. Dosen Penguji I
6. Dosen Penguji II
7. Seluruh dosen pengajar Jurusan Teknik Arsitektur Universitas Islam Indonesia, untuk bimbingan serta ilmu yang telah diberikan kepada penulis.
8. Ibu Sugini, MT. Terima kasih untuk kebaikannya ya bu hingga saya mengulang mata kuliah ibu hingga 2x. Mungkin ibu terlalu sayang sama saya dan seluruh mahasiswa nya. Jangan jadi dosen yang buat jutek mahasiswa ya bu!.

## ABSTRAKSI

### RE-DESAIN GALERI SAPTOHOEDOJO YOGYAKARTA (Strategi Meningkatkan Pengunjung dengan Konsep Edukasi dan Entertain)

Oleh :

Afriadi Manufris

Daerah Istimewa Yogyakarta ( DIY ) merupakan salah satu daerah yang memiliki potensi besar. Prospek paling menonjol yang bisa diandalkan adalah dari bidang pendidikan dan pariwisata. Di bidang pendidikan, potensi besar tersebut bisa dilihat dengan banyaknya institusi pendidikan yang berkualitas di Yogyakarta. Di sisi lain, obyek wisata Yogyakarta juga menyuguhkan berbagai alternatif yang sangat menarik bagi wisatawan domestik dan mancanegara. Alternatif yang ditawarkan mulai dari wisata alam, wisata belanja, wisata pendidikan termasuk wisata seni dan budaya.

Sektor seni dan budaya di Yogyakarta menghasilkan berbagai macam kerajinan seni yang begitu beragam dan juga sebagai pendapatan daerah yang utama selain sektor lainnya. Hal ini ditegaskan bahwa Yogyakarta juga mendapat julukan kota seni dan budaya. Banyak orang datang ke Yogyakarta khusus untuk mencari benda seni ataupun untuk mendalami ilmu mengenai kesenian. Kondisi ini tentu mampu menambah nilai pendapatan daerah juga.

Melihat gambaran diatas maka untuk mewadahi kegiatan seni di Yogyakarta diperlukan fasilitas yang mampu di akses oleh wisatawan secara mudah. Sebuah galeri seni dengan konsep *intergrated* ( terpadu ) untuk menampung kebutuhan mencari dan mempelajari kesenian tersebut dengan persepektif yang lebih modern tanpa menghilangkan kesakralan kesenian itu sendiri. Untuk menjawab kebutuhan tersebut maka Galeri Saptohoedojo berniat untuk mendisain ulang konsep arsitektur bangunannya.

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Jenis kegiatan dan ruang yang digunakan pada kegiatan pra-redesain.....	19
Tabel 2.2	Data dan jumlah barang-barang seni yang ada di Saptohoedojo.....	20
Tabel 2.3	Pengelompokan ruang berdasarkan jenis barang.....	21
Tabel 2.4	Kebutuhan Ruang Pameran & Exhibition Hall.....	30
Tabel 2.5	Kebutuhan Ruang Pengelola.....	30
Tabel 2.6	Kebutuhan Ruang Workshop.....	30
Tabel 2.7	Kebutuhan Ruang Penunjang.....	31
Tabel 2.8	Kebutuhan Ruang Service.....	31
Tabel 2.9	Kebutuhan Ruang Gudang.....	32
Tabel 2.10	Kebutuhan Ruang Owner.....	32
Tabel 2.11	Kebutuhan Ruang Hunian Pengunjung / Homestay.....	32
Tabel 2.12	Kebutuhan Ruang Maintenance.....	33
Tabel 2.13	Kebutuhan Ruang Parkir.....	33

## DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1	Skema kegiatan penciptaan karya.....	22
Bagan 2.2	Organisasi Ruang Lantai 1.....	34
Bagan 2.3	Organisasi Ruang Lantai 2.....	35
Bagan 2.4	Kelompok ruang pameran dan workshop.....	36
Bagan 2.5	Hubungan Antar Ruang.....	37

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Peta galeri Saptohoedojo.....	6
Gambar 2.1	Lokasi <i>Site</i> Galeri Saptohoedojo.....	12
Gambar 2.2	Analisa matahari.....	13
Gambar 2.3	Analisa drainase.....	13
Gambar 2.4	Analisa kebisingan.....	14
Gambar 2.5.	Analisa pencapaian.....	14
Gambar 2.6	Analisa pengolahan <i>site</i> .....	15
Gambar 2.7	Salah satu sudut museum.....	17
Gambar 2.8	Display galeri.....	18
Gambar 2.9	Contoh karya dan sistem penyajian pada exhibition hall.....	18
Gambar 2.10	Suasana sudut restaurant.....	19
Gambar 2.11	Sirkulasi ruang luar.....	38
Gambar 2.12	Pola Linier.....	41
Gambar 2.13	Pola Radial.....	41
Gambar 2.14	Orientasi Pandangan.....	44
Gambar 2.15	Orientasi Fungsi.....	45
Gambar 2.16	Analisa Tampak / <i>Fasade</i> Selatan Bangunan.....	46
Gambar 2.17	Penyediaan sarana air bersih.....	52
Gambar 2.18	Penyediaan sarana sanitasi.....	52
Gambar 2.19	Penyediaan sarana elektrik.....	53
Gambar 2.20	Bangunan Lama Saptohoedojo.....	54

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL.....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>SEKAPUR SIRIH.....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN MOTTO.....</b>	<b>v</b>
<b>HALAMAN TERIMA KASIH.....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>x</b>
<b>ABSTRAKSI.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR BAGAN.....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xv</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xvi</b>

### BAB I

1.	LATAR BELAKANG.....	1
	1.1.    KEBERADAAN SAPTOHOEDOJO.....	2
	1.2.    KONDISI SAPTOHOEDOJO SAAT INI.....	4
	A.    LOKASI.....	5
	B.    KOLEKSI.....	6
	C.    PROMOSI.....	6
	D.    FASILITAS DAN ARSITEKTUR GALERI.....	6
2.	RUMUSAN MASALAH.....	7
	2.1.    PERMASALAHAN UMUM.....	7
	2.2.    PERMASALAHAN KHUSUS.....	8
3.	BATASAN PERMASALAHAN.....	8
4.	TUJUAN DAN SASARAN.....	8

4.1.	TUJUAN.....	8
4.2.	SASARAN.....	8
5.	METODE PEMBAHASAN.....	9
5.1.	IDENTIFIKASI MASALAH.....	9
5.2.	PENGUMPULAN DATA.....	9
5.3.	ANALISA.....	9

## **BAB II**

1.	ANALISA EKSISTING.....	11
	A. ANALISA TERHADAP LINTASAN MATAHARI.....	12
	B. ANALISA DRAINASE.....	12
	C. ANALISA TERHADAP KEBISINGAN.....	13
	D. ANALISA SIRKULASI MENUJU SITE.....	13
	E. ANALISA PENGOLAHAN LAHAN / <i>SITE</i> .....	14
2.	ANALISA KEGIATAN.....	15
2.1.	PENGERTIAN REDESAIN SAPTOHOEDOJO.....	15
2.2.	JENIS KEGIATAN EKSISTING GALERI SAPTOHOEDOJO.....	15
	2.2.1. KEGIATAN TETAP.....	15
	2.2.2. KEGIATAN TIDAK TETAP.....	16
2.3.	IDENTIFIKASI EKSISTING.....	16
2.4.	JENIS KEGIATAN PENGEMBANGAN.....	20
	2.4.1. KEGIATAN PENYAJIAN KARYA.....	20
	2.4.2. PENCIPTAAN KARYA.....	20
2.5.	IDENTIFIKASI BANGUNAN EKSISTING.....	22
2.6.	IDENTIFIKASI KEGIATAN PENGEMBANGAN.....	23
	2.6.1. PROSES KEGIATAN PEMBUATAN KAIN BATIK.....	23
	2.6.2. PROSES KEGIATAN SENI LUKIS.....	23
	2.6.3. PROSES KEGIATAN SENI PAHAT PATUNG.....	23
	2.6.4. PROSES KEGIATAN SENI PAHAT BATU.....	24
	2.6.5. KEGIATAN PENTAS SENI.....	24
	2.6.6. KEGIATAN DOKUMENTER.....	24

2.6.7.	KEGIATAN HOMESTAY.....	24
2.6.8.	KEGIATAN WORKSHOP SOUVENIR.....	24
2.6.9	PERPUSTAKAAN DAN DOKUMENTASI.....	25
2.7.	IDENTIFIKASI RUANG PASCA REDESAIN.....	25
2.7.1.	RUANG INFORMASI.....	25
2.7.2.	RUANG WORKSHOP BATIK.....	25
2.7.3	RUANG LUKIS.....	25
2.7.4.	WORKSHOP SENI PAHAT.....	25
2.7.5.	RUANG PENTAS SENI.....	26
2.7.6.	RUANG AUDIOVISUAL.....	26
2.7.7.	RUANG PENGINAPAN.....	26
2.7.8.	RUANG CINDERAMATA.....	26
2.7.9.	TAMAN PATUNG.....	27
2.7.10.	RUANG PERPUSTAKAAN DAN DOKUMENTASI.....	27
2.8.	KEBUTUHAN RUANG DAN BESARAN RUANG.....	27
2.9.	IDENTIFIKASI BANGUNAN.....	33
2.10.	HUBUNGAN ANTAR RUANG.....	35
2.11.	HUBUNGAN ANTAR RUANG.....	36
2.12.	SIRKULASI.....	37
2.12.1.	SIRKULASI RUANG LUAR.....	37
2.12.2.	TATA RUANG LUAR.....	37
2.12.3.	SIRKULASI RUANG DALAM.....	39
2.12.4.	SIRKULASI RUANG PAMER.....	41

### **BAB III**

3.1.	KONSEP EDUKASI PADA BANGUNAN.....	42
3.2.	KONSEP ENTERTAIN.....	42
3.3.	KONSEP PERANCANGAN.....	42
	KONSEP KOMPOSISI MASA BANGUNAN.....	42
A.	ORIENTASI PANDANGAN.....	43
B.	ORIENTASI FUNGSI.....	44

3.4. KONSEP TAMPILAN BANGUNAN / TAMPAK.....	45
3.5. KONSEP SIRKULASI RUANG PAMER.....	46
A. POLA SIRKULASI.....	46
B. KONSEP SIRKULASI.....	46
3.5.1. SIRKULASI OBJEK 2D ( DUA DIMENSI ).....	46
3.5.2. SIRKULASI OBJEK 3D ( TIGA DIMENSI ).....	46
3.6. KONSEP TATA RUANG PAMER.....	47
3.7. KONSEP KENYAMANAN RUANG PAMER.....	48
3.7.1. PENCAHAYAAN.....	48
3.7.2. PENGHAWAAN.....	49
3.7.3. SISTEM KEAMANAN.....	49
3.8. KONSEP PENGGUNAAN SISTEM STRUKTUR.....	50
3.9. SISTEM UTILITAS.....	50
3.9.1. PENYEDIAAN SARANA AIR BERSIH.....	50
3.10. RENCANA SANITASI.....	51
3.11. PENCEGAHAN BAHAYA KEBAKARAN.....	51
3.12. SISTEM ELEKTRIKAL.....	52
3.13. SISTEM SARANA TELEKOMUNIKASI.....	52
3.14. SISTEM PENANGKAL PETIR.....	52

#### **BAB IV**

4.1. KONSEP PERUMUSAN BENTUK.....	53
4.2. IDENTIFIKASI BANGUNAN.....	54
4.3. PENEKANAN KONSEP EDUKASI PADA BANGUNAN.....	56
4.4 PENEKANAN KONSEP ENTERTAIN PADA BANGUNAN.....	57
4.5 PENEKANAN KONSEP EDUKASI PADA SIRKULASI BANGUNAN.....	58
4.6 PENEKANAN KONSEP ENTERTAIN PADA SIRKULASI BANGUNAN.....	59
4.7 SISTEM POLA STRUKTUR.....	60
4.7.1 POLA STRUKTUR LANTAI 1.....	61
4.7.2 POLA STRUKTUR LANTAI 2.....	62
4.7.3 POLA STRUKTUR LANTAI 3.....	63

4.8 SITE PLAN BANGUNAN.....	64
4.9 SITUASI BANGUNAN.....	65
4.10 TAMPAK BANGUNAN.....	66
4.11 POTONGAN BANGUNAN.....	67
4.12 PERSEPEKTIF EKSTERIOR.....	68
4.12 PERSEPEKTIF INTERIOR.....	77

## **BAB V**

5.1 KESIMPULAN.....	78
5.2 SARAN.....	78

## **DAFTAR PUSTAKA**

## **LAMPIRAN**

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1. LATAR BELAKANG**

Daerah Istimewa Yogyakarta ( DIY ) memiliki potensi yang besar untuk terus berkembang, karena wilayah merupakan salah satu jalur pariwisata yang menarik untuk dikunjungi. Faktor yang paling kuat untuk menarik wisatawan datang ke Yogyakarta adalah nilai eksotis yang paling kuat. Oleh sebagian kalangan Yogyakarta dianggap sebagai Venezia yang ada di Indonesia.

Julukan ini tentu saja tidak lahir begitu saja. Gagasan ini muncul dengan pandangan bahwa Yogyakarta masih mampu memunculkan nuansa magis kebudayaan dan kesenian yang kuat di tengah-tengah maraknya tren metropolis yang masuk ke berbagai daerah di Indonesia. Banyaknya pendatang yang masuk ke Yogyakarta tidak mampu menghilangkan nuansa kultural yang merupakan ciri khas Yogyakarta dari ribuan tahun yang lalu.

Kesan yang ada dalam setiap wisatawan yang datang ke Yogyakarta adalah kekeluargaan, keramahan, kesederhanaan, dan budaya Jawa yang kental. Kesan-kesan seperti itulah yang menjadikan Yogyakarta selalu dirindukan oleh orang yang pernah datang dan selalu ingin kembali lagi. Inilah yang kemudian menjadi potensi pendapatan bagi Yogyakarta. Dalam setiap aktivitas wisata, banyak pihak yang selalu mendapat keuntungan. Pihak-pihak tersebut adalah perhotelan, pengusaha travel, pusat perbelanjaan, transportasi, kerajinan, makanan, termasuk pengusaha-pengusaha kecil. Dengan demikian, maka dapat dikatakan bahwa industri wisata mampu menghidupkan berbagai elemen lain, termasuk menaikkan pendapatan daerah.

Tidak semua jenis wisata dijadikan tujuan bagi wisatawan yang datang. Ada banyak wisatawan yang datang dengan tujuan tertentu. Tidak sedikit wisatawan tersebut datang dengan tujuan untuk mencari benda-benda seni untuk di koleksi ataupun dipakai langsung. Untuk memudahkan wisatawan dengan minat khusus seperti itu, maka diperlukan sebuah tempat yang memudahkan mereka mencari

barang atau benda yang mereka inginkan secara simpel dan efektif. Tempat yang pas untuk menampung kebutuhan-kebutuhan tersebut biasanya disebut galeri seni.

Di Yogyakarta sudah banyak galeri seni, mulai dari yang hanya menampilkan benda-benda seni saja, sampai yang memadukan benda-benda seni itu dengan karya-karya masa kini. Inovasi-inovasi seperti itu memang sangat dibutuhkan agar para peminat seni sendiri bisa merasakan suasana yang lebih fresh tanpa harus selalu berkuat dengan benda-benda yang terkesan serius. Diharapkan dengan adanya inovasi baru dalam perancangan galeri, mampu menampilkan perspektif baru bahwa sebuah galeri seni tidak hanya menjadi tempat untuk memajang benda-benda seni, tapi juga sebagai tempat dimana orang bisa belajar mengenai filosofi dari sebuah benda seni, sejarah, cara pembuatan, proses pembuatan dan disisi lain juga menampilkan unsur hiburan. Inovasi ini bertujuan agar masyarakat awam menjadi tertarik untuk datang ke galeri seni.

### **1.1. Keberadaan Galeri Saptohoedojo**

Kehadiran galeri Saptohoedojo merupakan salah satu galeri seni tertua serta terbaik yang ada di Indonesia. Galeri seni ini didirikan sejak tahun 1976. sesuai dengan namanya, galeri ini menyajikan karya-karya seniman maestro Indonesia, Saptohoedojo. Selain itu, koleksi lain yang juga ada dalam galeri ini terdiri dari fosil hingga patung kayu, serta patung batu, alat - alat musik etnis serta lukisan dan kolase dari penjuru nusantara. Koleksi-koleksi benda seni ini adalah koleksi yang paling dicari oleh kolektor dari penjuru dunia.

Point yang paling menarik dari galeri Saptohoedojo adalah bahwa galeri ini telah mendapatkan penghargaan “The Best Art Galerry in Indonesia for Top Quality Art Work” yang diberikan oleh Glenn Kessler dari New York Newsday. Penghargaan tersebut adalah sebuah prestasi besar yang berhasil diraih. Prestasi ini memang beralasan, karena galeri ini mampu menampilkan atmosfir yang nyaman dalam tatanan karya-karya maestro yang tak ternilai harganya.

Karya-karya Saptohoedojo memang telah diakui dunia. Seniman kelahiran 6 Februari 1925 ini sudah memiliki bakat melukis sejak kecil. Hal ini terbukti ketika berumur 14 tahun sudah meraih hadiah pertama dalam Commercial Art, dan pada umur 22 tahun mendapat penghargaan tertinggi dalam seni dari Malaysian Agri Horticultural Association di Kuala Lumpur. Pada tahun 1948 Saptohoedojo juga di percaya melukis keluarga kerajaan Malaysia. Negara-negara yang pernah menjadi tempat digelarnya pameran lukisan Saptohoedojo diantaranya adalah Malaysia, Jepang, Brazil, Bangkok, Hamburg, Frankfurt & Roma<sup>1</sup>. Penghargaan tertinggi yang pernah diraihinya adalah memperoleh penghargaan dari Pemerintah Republik Indonesia berupa penghargaan UPAKARTI 1988 yang diserahkan langsung oleh Bpk. Presiden Soeharto di Jakarta. Penghargaan diberikan atas jasa pengabdian dalam membantu, membina serta mengembangkan Industri kecil Gerabah. Saptohoedojo juga pernah memperoleh penghargaan dari Academi Diplomatique Da La Plaix PAX MUNDI untuk seni dan budaya pada tahun 1982.

Sebenarnya karya seni Saptohoedojo tidak hanya sebatas pada seni lukis saja, beliau juga menekuni kerajinan keramik dan gerabah serta kesenian batik. Hal ini diakui dengan karyanya yang pernah di pesan oleh Presiden USA, Ronald Reagan. Dedikasi Saptohoedojo sendiri dalam dunia kesenian masih terus dikenal sampai saat ini. Faktor inilah yang kemudian menginisiatifkan penerusnya untuk melestarikan peninggalan dan buah pemikiran Saptohoedojo sepanjang hidupnya dalam sebuah galeri yang bisa mengabadikan namanya sepanjang masa.

Cikal bakal galeri Saptohoedojo sendiri didirikan pada tahun 1960, dengan dibangunnya *private gallery* “ SAPTOHOEDOJO ART GALLERY “ di Karangwuni, Yogyakarta, kemudian pada tahun Membuka cabang Art Gallery SAPTOHOEDOJO di bandara Adisucipto. Pada tahun 1976 didirikan galeri yang bisa dikunjungi masyarakat umum dan menjadi tempat tinggal keluarga Saptohoedojo, galeri ini kemudian dinamakan “Saptohoedojo Art Gallery” yang berlokasi di Jln. Solo km 9

---

<sup>1</sup> Riwayat hidup saptohoedojo, published by saptohoedojo Art gallery

Maguwoharjo, Yogyakarta. Dengan hadirnya galeri ini, kemudian galeri yang berlokasi di Karangwuni ditutup.

Kedua galeri yang berada di bandara dan Jl. Solo mengalami perkembangan yang pesat. Dengan konsep bangunan yang unik dan sajian etnik yang unik, galeri ini mampu menarik pengunjung domestik dan mancanegara. Hal ini juga di tunjang dengan lokasi yang strategis. Namun, dengan berjalannya waktu galeri ini makin sepi saja peminatnya. Dengan konsep yang sudah semakin berkembang, yaitu dengan perpaduan antara *art gallery*, *boutique* dan *restaurant*. Dengan konsep tersebut, galeri ini masih saja diminati oleh kalangan khusus yang tentu saja terdiri dari kalangan yang terbatas. Untuk itu diperlukan inovasi baru yang mampu menambah daya tarik galeri ini agar lebih banyak pengunjung yang datang dengan pendekatan dan atmosfer yang berbeda tapi tetap mampu mengakomodasi kebutuhan sebuah galeri seni sebagai tempat memamerkan karya seni. Inovasi ini akan diimplementasikan dalam redesign konsep dan bangunan galeri.

## **1.2 Kondisi Galeri Saptohoedojo Saat Ini**

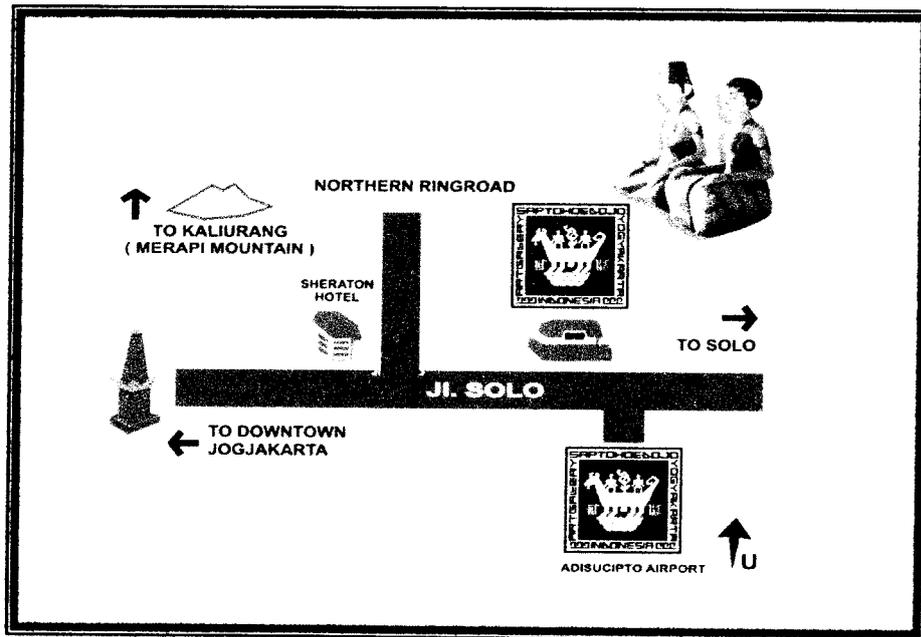
Pada awal berdirinya galeri Saptohodojo, kepopuleran Saptohoedojo mampu menarik minat masyarakat untuk datang. Pada umumnya pengunjung datang untuk melihat dan mencari koleksi karya seni Saptohoedojo. Kondisi tersebut saat ini sudah tidak dapat dijumpai lagi. Saat ini minat masyarakat untuk datang mengunjungi galeri sangat menurun. Hal ini bisa dilihat dari prosentase jumlah pengunjung yang datang setiap hari. Pada hari-hari biasa pengunjung bisa dihitung dengan jari tangan, sedangkan pada musim liburan dan *high season* juga tidak dijumpai kenaikan pengunjung yang signifikan. Kondisi tersebut tentu saja tidak sesuai dengan *cost* produksi yang setiap hari harus dipenuhi, karena itu diperlukan strategi yang bisa menutupi kondisi tersebut.

Ada beberapa faktor yang bisa digunakan untuk menganalisa keberadaan galeri Saptohoedojo dihubungkan dengan kondisi tersebut, pendekatan yang digunakan yaitu :

**a. Lokasi**

Lokasi galeri saptohoedojo terletak di Jln. Solo KM 9 Maguwoharjo Depok Sleman Yogyakarta. Posisi ini sebenarnya sudah sangat strategis.dengan jarak kurang dari 500 meter dari bandara yang merupakan gerbang masuk kota Yogyakarta. Sementara itu, galeri ini juga terletak di jalan utama yang dilewati jalur tujuan Solo dan Surabaya, ditambah lagi satu jalur dengan arah ke Candi Prambanan. Kondisi lokasi seperti ini sebenarnya sudah menjadi daya tarik sendiri bagi pengunjung. Hal ini juga memungkinkan bagi wisatawan untuk menjadikan Galeri Saptohoedojo sebagai salah satu paket tur

Di sisi lain, lokasi Galeri juga tidak jauh dengan pusat kota terutama pusat perbelanjaan di jalan Solo. Faktor tersebut juga membuka peluang pengunjung tidak hanya dari luar Yogyakarta, tapi juga dari Yogyakarta sendiri.



Gambar 1.1 Peta galeri Saptohoedojo

#### **b. Koleksi**

Berbagai karya seni, lukisan-lukisan maupun patung peninggalan Saptohoedojo berikut benda-benda etnik dari berbagai daerah di nusantara digelar di galeri ini. Benda-benda etnik itu didapat dari berbagai daerah di penjuru nusantara. Disamping itu, saat ini galeri Saptohoedojo juga menyediakan batik dan rangkaian busana yang menarik. Dengan kondisi itu, maka sebenarnya koleksi yang ada dalam galeri sudah potensial untuk menarik pengunjung.

#### **c. Promosi**

Program promosi yang dilakukan galeri galeri Saptohoedojo belum dilakukan secara maksimal. Manajemen promosi yang dilakukan tidak ditangani secara khusus, hal ini karena belum ada divisi promosi dan pemasaran dalam struktur perusahaan. Promosi yang dilakukan hanya sebatas secara personal, yaitu dilakukan oleh pemilik galeri. Pameran-pameran yang dilakukan di luar negeri juga intensitasnya masih kurang. sementara itu promosi di dalam negeri juga jarang sekali.

#### **d. Fasilitas dan Arsitektur Galeri**

Fasilitas yang disediakan oleh galeri saat ini adalah menyediakan koleksi benda-benda seni dan ditambah fasilitas lain yaitu butik dan restaurant. Seluruh fasilitas itu diciptakan dengan konsep galeri terpadu. Hanya saja fasilitas itu belum diketahui oleh masyarakat dan belum mampu menarik minat masyarakat. Kondisi ini disebabkan oleh sirkulasi ruang yang belum menunjang dan desain yang belum maksimal. Selain itu sebagai sebuah galeri, galeri Saptohoedojo belum mampu menampilkan unsur entertaint secara maksimal karena hanya menampilkan hiburan yang sifatnya etnik dan tradisional. Ditinjau dari sudut lain, galeri ini juga belum mampu mangakomodasi pengunjung untuk sekaligus bisa belajar. Padahal sebuah

galeri juga harus menjadi sarana edukasi bagi masyarakat untuk mengerti dan mengapresiasi sebuah benda seni.

Bentuk bangunan dari galeri juga belum menampilkan konsep galeri secara jelas. Bentuk bangunan belum mampu menarik rasa penasaran yang kuat bagi pengunjung. Kesan yang ditampilkan dari galeri ini belum mampu mengutarakan keberadaannya sebagai sebuah galeri secara utuh. Faktor yang menguatkan kesan pengunjung bahwa tempat ini sebagai sebuah galeri hanya melalui apa yang dipajang didalamnya. Sehingga bila dilihat dari luar ( view from outside ) orang tidak akan tahu bahwa bangunan tersebut adalah galeri bila tidak melihat langsung kedalam. Orang baru akan sadar ketika masuk dan melihat koleksi yang ada. Padahal menurut “dictionary of Arch and Construction” galeri adalah ruang kecil yang digunakan untuk aktivitas khusus dengan tujuan praktis untuk memamerkan hasil karya seni dan memberikan pelayanan dalam bidang seni, dari masyarakat seni, baik 2 atau 3 dimensional yang merupakan ekspresi pengalaman artistik manusia hingga dapat menggerakkan jiwa perasaan manusia yang lain<sup>2</sup>.

Fakta-fakta tersebut diatas merupakan pengamatan yang dilakukan oleh penulis dalam kurun waktu satu tahun terakhir. Selain analisa melalui pendekatan-pendekatan diatas, ada fakta lain yang tidak bisa diabaikan bahwa peminat sebuah galeri adalah masyarakat dengan segmen tertentu yang jumlahnya relatif sedikit. Di Indonesia sendiri, mungkin hanya sekelumit orang yang masih mengapresiasi dunia seni, terutama seni lukis dan benda-benda seni etnik lainnya.

## **2. RUMUSAN MASALAH**

### **2.1 Permasalahan Umum**

Bagaimana merancang ulang galeri Saptohoedojo Yogyakarta dengan konsep arsitektural baru yang mampu memberikan daya tarik galeri sehingga mampu meningkatkan jumlah pengunjung?

---

<sup>2</sup> Tugas akhir UGM, Ariyanto 98/124083/ET/00925

## **2.2 Permasalahan Khusus**

Sebagai akibat dari permasalahan umum diperlukan perhatian khusus pada detail yang lebih kecil yang dijadikan sebagai permasalahan khusus, yaitu :

- a. Bagaimana mengimplementasikan unsur edukasi dan entertain dalam suatu pengorganisasian ruang dalam bangunan galeri ?
- b. Bagaimana pola pembagian dan sirkulasi ruang yang memudahkan pengunjung untuk mengakses berbagai fasilitas yang ditawarkan galeri ?

## **3. BATASAN PERMASALAHAN**

Pembahasan dalam Tugas Akhir ini lebih ditekankan pada kajian Arsitektural, yaitu bagaimana mendisain ulang konsep bangunan galeri Saptohoedojo yang mampu meningkatkan jumlah pengunjung melalui konsep edukasi dan entertain. Konsep desain yang akan dibahas mengutamakan pada pengimplementasian gagasan unsur edukasi dan entertain dalam suatu bangunan. Bidang-bidang ilmu lain yang terkait merupakan penunjang kerangka berfikir bagi penulis.

## **4. TUJUAN DAN SASARAN**

### **4.1 Tujuan**

Tujuan dari penulisan ini adalah untuk mendapatkan konsep re-desain galeri Saptohoedojo yang dapat menimbulkan daya tarik galeri dan mampu meningkatkan minat pengunjung

### **4.2 Sasaran**

Sasaran dari penulisan ini adalah mewujudkan konsep redisain galeri Saptohoedojo dalam satu kesatuan galeri yang lebih menarik bagi masyarakat dan pecinta seni sebagai sebuah tempat untuk melihat benda seni, memperoleh benda seni, mempelajari sebuah benda seni dan mendapatkan kepuasan dan hiburan tersendiri.

## **5. METODA PEMBAHASAN**

### **5.1. Identifikasi Masalah**

Kondisi galeri Saptohoedojo saat ini memerlukan re-desain bangunan dan konsep interior dalam rangka untuk menimbulkan daya tarik dan minat masyarakat untuk berkunjung.

### **5.2. Pengumpulan Data**

#### **a. Pengamatan Langsung**

Pengamatan langsung dilakukan dengan melihat kondisi obyek pengamatan yaitu Galeri Saptohoedojo. Pengamatan ini bertujuan untuk mengetahui kondisi bangunan, interior dan fasilitas pendukung yang sudah ada.

#### **b. Pengamatan Tidak langsung**

Pengamatan ini dilakukan melalui studi literatur mengenai pendekatan edukasi dan entertain dalam suatu bangunan dan melakukan pengamatan kepada galeri lain yang menggunakan konsep yang sama. Pengamatan literature juga bisa dilakukan dengan melihat karakteristik masyarakat dalam melihat sebuah galeri seni dan mengetahui faktor apa yang mampu menarik minat mereka. Referensi yang bisa digunakan adalah buku, majalah, kliping dan literatur-literatur lain yang terkait.

### **5.3. Analisa**

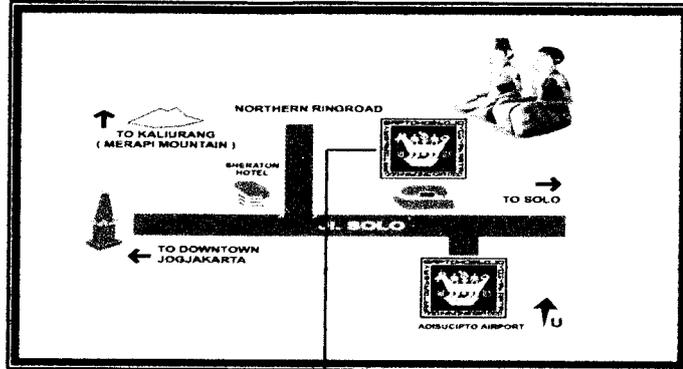
Analisa merupakan tahap pengelolaan data yang telah dikumpulkan. Data hasil pengamatan langsung yang sudah terkumpul kemudian dipelajari dan disusun sebagai bahan kerangka acuan dalam menentukan pola perancangan. Data-data lain yang didapat melalui pengamatan tidak langsung diolah dengan cara membandingkannya dengan objek penulisan. Perbandingan yang dilakukan meliputi fungsi ruang, fasilitas yang ada dan desain interior galeri lain.

Pendekatan-pendekatan mengenai karakteristik masyarakat kemudian diklasifikasikan berdasarkan minat masyarakat yang lebih dominan dalam melihat galeri seni secara lebih menarik dan pertimbangan lain yang menentukan masyarakat untuk datang ke sebuah galeri seni. Beberapa konsep kemudian dipilih dan dikembangkan untuk dijadikan sebuah konsep baru yang akan diterapkan dalam bangunan yang akan didesain ulang sehingga muncul konsep rancangan baru yang lebih menarik dan tetap orisinal.

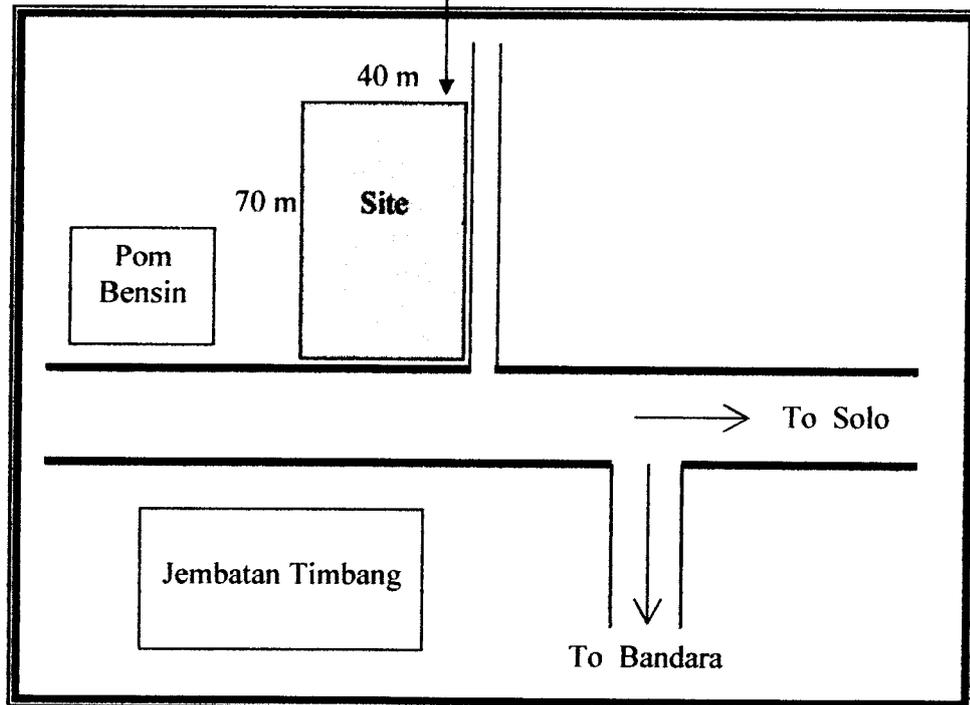
## BAB II ANALISIS

### 1. ANALISIS EKSISTING

Lokasi site terletak di Jl. Solo km 9 sisi utara jalan, yang terletak diseberang jembatan timbang. Site berbentuk trapesium dengan luasan  $\pm 2800$  m<sup>2</sup>.



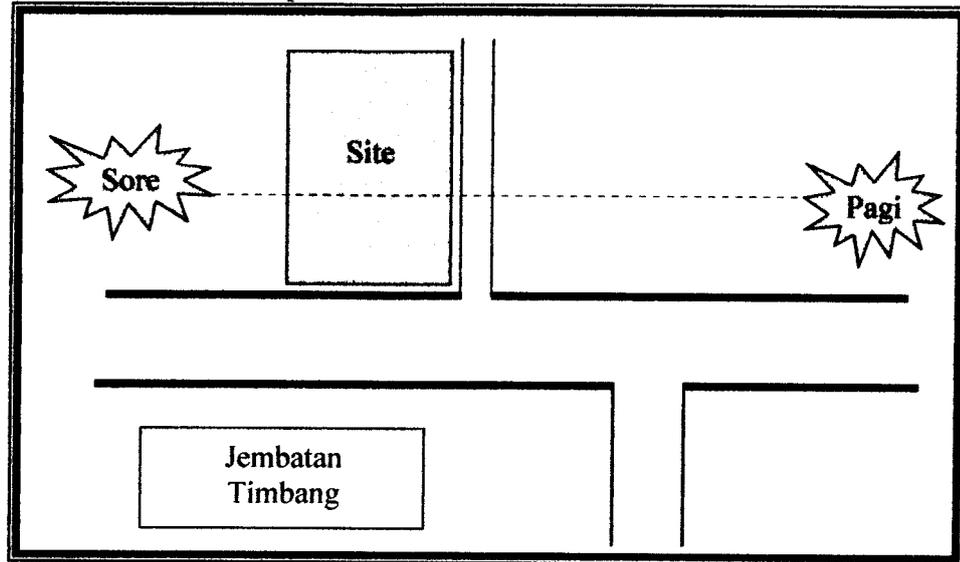
Gambar 2.1 Lokasi *Site* Galeri Saptohoedojo



Berdasarkan menurut *Site* diatas, maka dapat digunakan beberapa pendekatan yang bisa kita jadikan pertimbangan untuk meredesain Galeri Saptohoedojo.

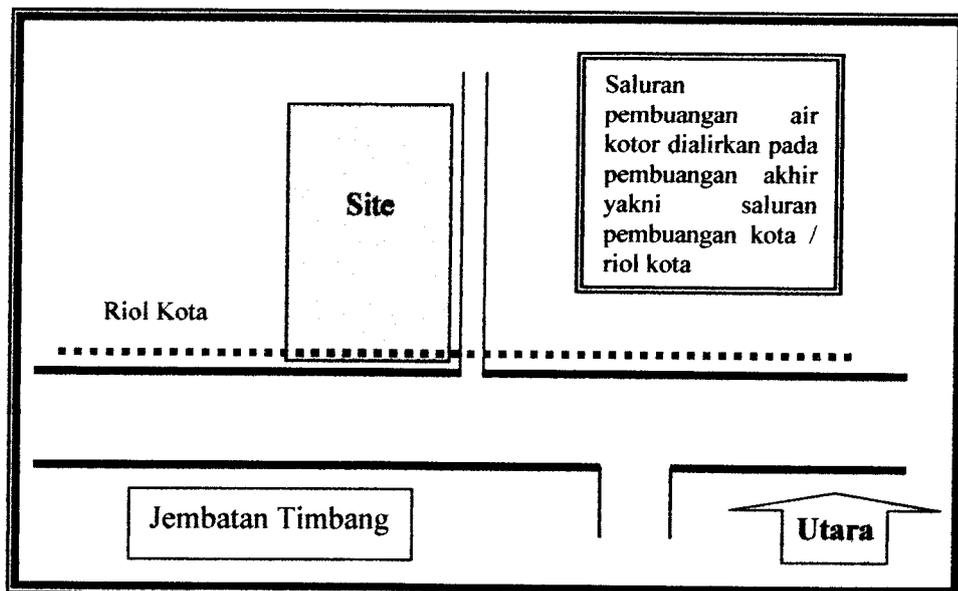
Diantaranya berdasarkan analisa berikut ini :

**a. Analisa terhadap lintasan matahari**



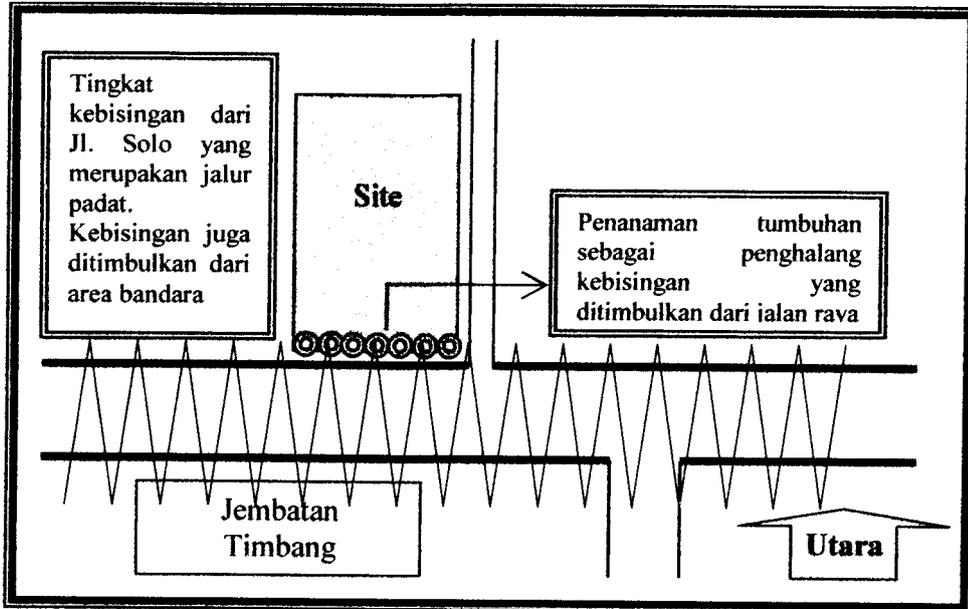
Gambar 2.2 Analisa matahari

**b. Analisa drainase :**



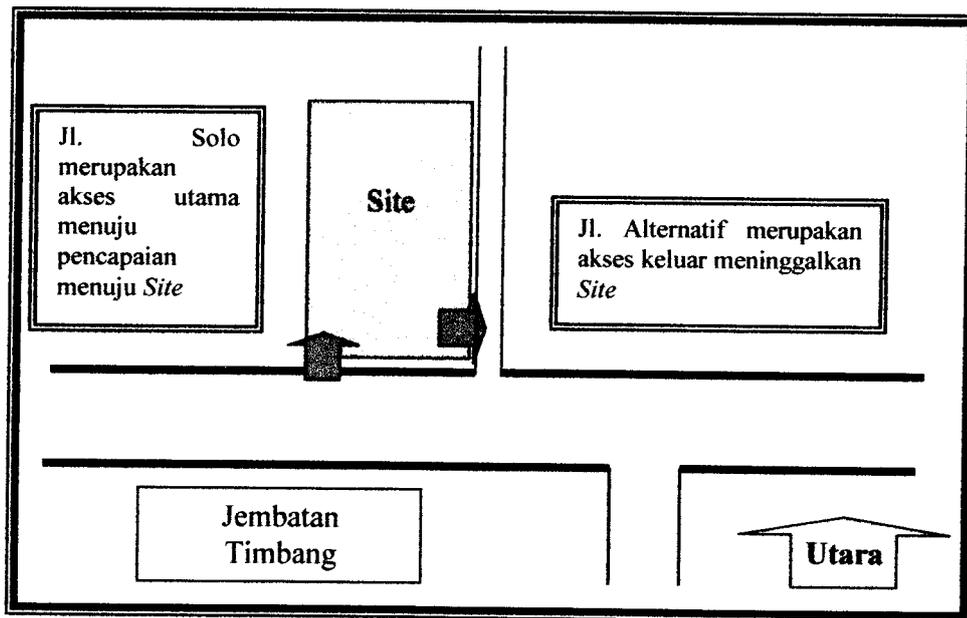
Gambar 2.3 Analisa drainase

c. Analisa terhadap kebisingan :



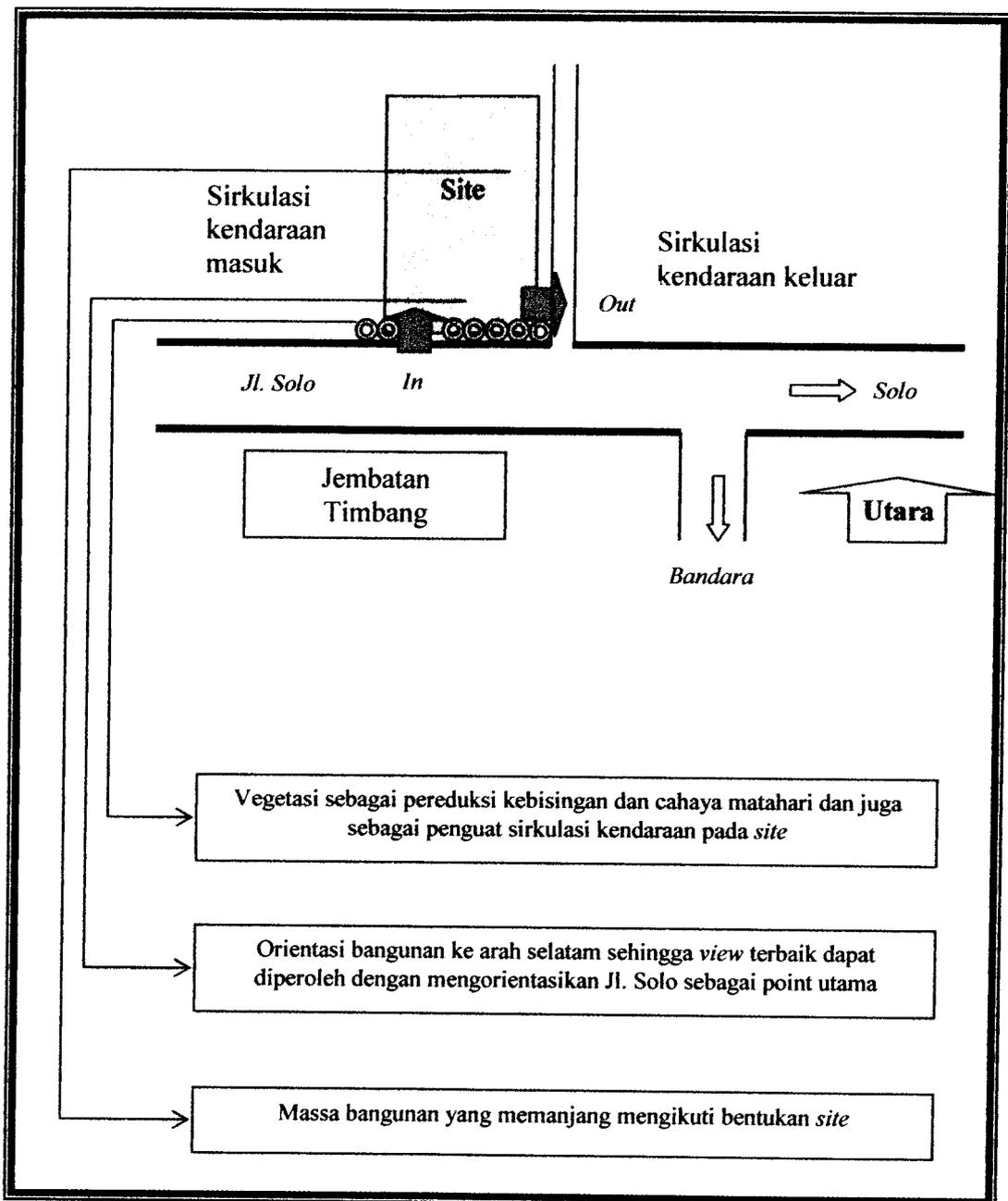
Gambar 2.4 Analisa kebisingan

d. Analisa sirkulasi menuju Site



Gambar 2.5. Analisa pencapaian

e. Analisa pengolahan lahan / Site



Gambar 2.6 Analisa pengolahan site

## **2. ANALISA KEGIATAN**

### **2.1. PENGERTIAN REDESAIN SAPTOHOEDOJO**

Redesain Galeri Saptohoedojo dilakukan dalam upaya memaksimal fungsi galeri. sebagai sebuah galeri yang seutuhnya. Artinya bahwa Galeri Saptohoedojo dalam fungsinya sebagai galeri harus mampu memfasilitasi berbagai kegiatan yang layaknya bisa dilakukan dalam sebuah galeri seni. Fasilitas galeri yang diharapkan dalam redesign mampu memenuhi fungsinya sebagai berikut :

- Sebagai tempat mengumpulkan karya seni & kerajinan Saptohoedojo serta seniman lainnya
- Kegiatan informasi dan pemasaran produksi karya seni
- Tempat pendidikan masyarakat mengenal seni
- Tempat jual beli karya seni
- Kegiatan entertain

Keberadaan Galeri Saptohoedojo saat ini belum memenuhi fungsi-fungsi tersebut diatas. Oleh karena latar belakang itu, maka kemudian diperlukan konsep redesign yang akan memaksimalkan fungsi galeri sehingga mampu meningkatkan eksistensi Galeri Saptohoedojo.

### **2.2. JENIS KEGIATAN EKSISTING GALERI SAPTOHOEDOJO**

Secara garis besar jenis kegiatan di Galeri Saptohoedojo sebelum redesign adalah sebagai berikut :

#### **2.2.1. Kegiatan Tetap**

Kegiatan ini berlangsung setiap hari secara rutin dan hanya bersifat menyajikan karya-karya diantaranya :

- Pameran lukisan
- Pameran patung
- Penjualan souvenir
- Penjualan barang-barang fashion
- Restaurant

### 2.2.2. Kegiatan Tidak Tetap

Kegiatan ini hanya berlangsung pada waktu-waktu tertentu, diantaranya :

- Kegiatan yang diadakan di *exhibition hall* untuk acara-acara tertentu.  
Seperti : Pertemuan, pernikahan dan lain-lain
- Pertunjukan kesenian tradisional, yakni pertunjukan seni wayang kulit ( *live puppet show* )

### 2.3. IDENTIFIKASI EKSISTING

Ruang-ruang yang dipakai untuk kegiatan galeri sebagai ruang utama yang ada di galeri Saptohoedojo terdiri dari 4 bagian, yaitu

#### ➤ **Museum**

Museum dalam galeri ini digunakan sebagai tempat untuk memajang dokumentasi dan biografi Saptodojo. Bagaimana perjalanan karirnya dari kecil hingga tutup usia.



Gambar 2.7 Salah satu sudut Museum

#### ➤ **Galeri**

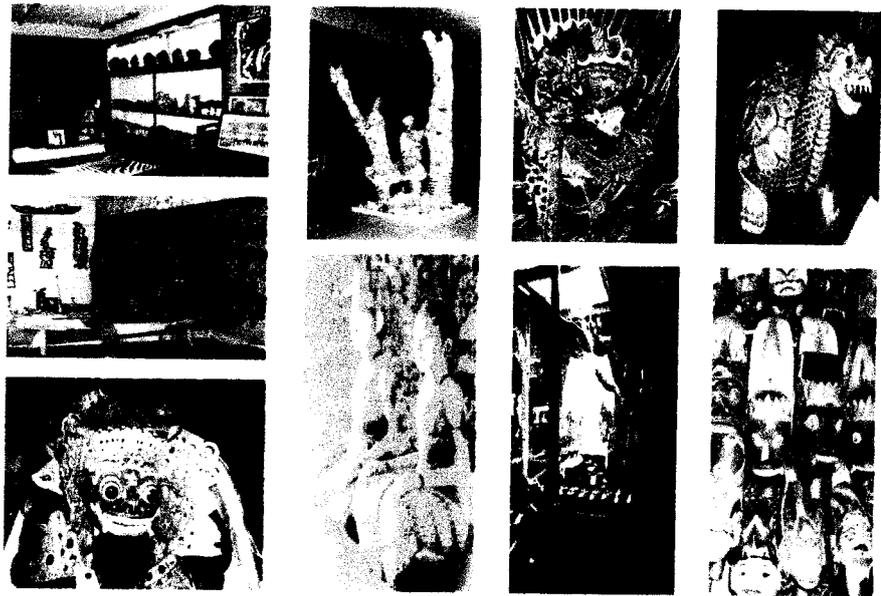
Ruangan ini dijadikan tempat untuk memajang hasil karya produk-produk fashion dan aksesoris, misalnya pakaian batik, kebaya, rok, kemeja dsb.



Gambar 2.8 Display Galeri

➤ **Exhibition Hall**

Exhibition Hall selama ini digunakan untuk memajang karya-karya seniman lain. Karya-karya ini diantaranya fosil, patung kayu, patung batu, alat - alat musik etnis, kolase dari penjuru nusantara serta lukisan.



Gambar 2.9 Contoh karya dan sistem penyajian pada exhibition hall

➤ **Restaurant**

Restaurant yang ada selama ini merupakan fasilitas penunjang galeri yang berfungsi sebagai satu bentuk layanan bagi para pengunjung yang ingin menikmati masakan yang disajikan pada restaurant ini.



Gambar 2.10 Suasana sudut restaurant

No	Jenis kegiatan lama	Ruang yang digunakan
01	Pameran lukisan	Exhibition hall
02	Pameran patung kayu	Exhibition hall & Rg Kenanga
03	Pameran patung batu	Exhibition hall & Rg Kenanga
04	Pameran benda-benda fosil	Exhibition hall
05	Pameran alat musik etnis	Exhibition hall
06	Penjualan souvenir	Rg. Galeri
07	Penjualan barang-barang fashion	Rg. Galeri
08	Pameran kerajinan wayang	Pendopo kenanga
09	Pameran benda keris	Pendopo keris
10	Kerajinan keramik	Exhibition hall
11	Biografi Saptohoedojo	Museum / Rg. Galeri
12	Restaurant	Restaurant

Tabel 2.1 Jenis kegiatan dan ruang yang digunakan pada kegiatan pra-redesain

No	Nama barang	Jumlah barang	Keterangan
01	Lukisan Saptohoedojo	62 buah	<i>For sale and museum</i>
02	Lukisan Sekarlangit	38 buah	<i>For sale</i>
03	Lukisan seniman lain	34 buah	<i>For sale</i>
04	Kerajinan keramik	58 buah	<i>For sale</i>
05	Patung kayu	92 buah	<i>For sale</i>
06	Patung batu	65 buah	<i>For sale</i>
07	Benda-benda fosil	38 buah	<i>For sale</i>
08	Alat musik etnik	63 buah	<i>For sale</i>
09	Kerajinan wayang kulit	43 buah	<i>For sale</i>
10	Kerajinan wayang golek	36 buah	<i>For sale</i>
11	Kerajinan keris	24 buah	<i>For sale</i>

Tabel 2.2 Data dan jumlah barang-barang seni yang ada di Saptohoedojo<sup>3</sup>

No	Nama barang	Jumlah barang	Jenis ruang
01	Lukisan Saptohoedojo	62 buah	Rg. Museum
02	Lukisan Sekarlangit & Seniman lain	72 buah	Rg. Pamer A
03	Kerajinan keramik, Patung kayu, Benda-benda fosil, Alat musik etnik	251 buah	Rg. Pamer B
04	Kerajinan wayang & Kerajinan keris	103 buah	Rg. Pamer C
05	Kerajinan Patung batu	65 buah	Taman patung
06	Ruang workshop	1 buah	Ruang workshop
07	Ruang pentas seni	1 buah	Ruang pentas seni

<sup>3</sup> Sumber data dari Galeri Saptohoedojo

08	Ruang Audiovisual	1 buah	Ruang Audiovisual
09	Perpustakaan dan dokumentasi	1 buah	Perpustakaan dan dokumentasi

Tabel 2.3 Pengelompokan ruang berdasarkan jenis barang

## 2.4. JENIS KEGIATAN PENGEMBANGAN

Kegiatan redesain mengarahkan kegiatan yang bisa diakomodasi dalam galeri terbagi menjadi menjadi 2 katagori :

### 2.4.1. Kegiatan Penyajian Karya

Kegiatan penyajian karya merupakan kegiatan memamerkan benda-benda seni yang menjadi agenda tetap galeri. Kegiatan pameran dikategorikan berdasarkan sifat kegiatannya, yaitu :

#### ➤ *Pameran Tetap*

Menyajikan karya-karya Saptohoedojo yang tidak untuk dijual. Karya-karya ini sengaja tidak dijual karena akan dijadikan dokumentasi bersejarah dalam perjalanan karir Saptohoedojo sebagai seniman.

#### ➤ *Pameran Temporer*

Pengertian pameran temporer yang dimaksud adalah, bahwa pada sifat kegiatan ini memamerkan karya yang tujuannya untuk profit atau dijual. Poin yang dijual dalam pameran ini adalah : Karya-karya saptohoedojo yang dijual, karya seniman lain yang dijual.

### 2.4.2. Penciptaan Karya

Kegiatan penciptaan karya inilah yang belum ada di galeri Saptohoedojo sebelumnya. Dengan kegiatan ini nantinya diharapkan akan meningkatkan eksistensi kegiatan yang rutin ada di galeri Saptohoedojo. Kegiatan ini diantaranya :

➤ *Seniman yang dipekerjakan*

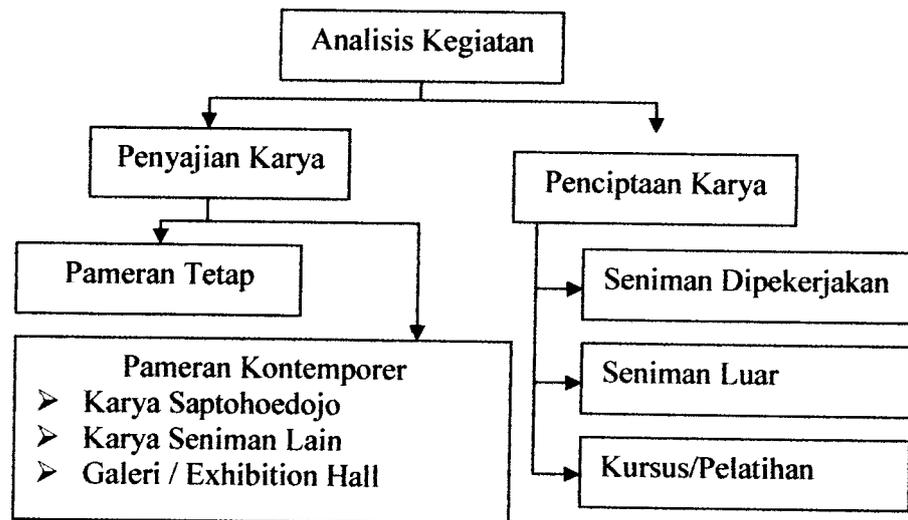
Seniman ini akan melakukan kegiatan workshop sehari-hari di galeri. Kegiatan ini diadakan sebagai daya tarik sendiri untuk menarik perhatian pengunjung. Disini pengunjung akan melihat langsung bagaimana proses pembuatan sebuah karya seni.

➤ *Seniman Luar*

Maksudnya adalah seniman yang tidak dipekerjakan di Galeri Saptohoedojo tapi ingin menciptakan karya dan kemudian hasil karyanya akan dipamerkan di galeri Saptohoedojo.

➤ *Kursus Pelatihan*

Di galeri Saptohoedojo juga akan menyediakan kegiatan pelatihan bagi pengunjung. Pelatihan yang dimaksud berupa kegiatan pembelajaran mengenai produksi dan apresiasi karya seni. Dalam kegiatan ini pengunjung akan dibimbing oleh seniman-seniman yang sudah ada di galeri. Kegiatan seperti ini akan menambah daya tarik galeri.



Bagan 2.1 Skema kegiatan penciptaan karya

## 2.5 IDENTIFIKASI BANGUNAN EKSISTING

Dengan data dan keterangan yang diperoleh diatas maka kondisi bangunan galeri Saptohoedojo yang ada sekarang dapat dikategorikan terbagi menjadi 4 (empat) bagian inti, yakni : Ruang galeri, Ruang pameran, Exhibition hall dan Restaurant . Adapun pembagian ruang terbagi menjadi :

➤ *Ruang Galeri*

Berisikan kegiatan-kegiatan berupa penjualan souvenir, penjualan barang-barang fashion dan museum mini yang menerangkan sejarah Saptohoedojo sebagai seniman besar hingga akhir hayat beliau.

➤ *Ruang Exhibition hall*

Ruang ini pada dasarnya adalah ruang multifungsi yang didalamnya menyediakan dan memamerkan beragam benda-benda seni yang dimiliki oleh Saptohoedojo. Disisi lain ruang ini adalah ruang yang digunakan untuk resepsi acara-acara tertentu seperti : Acara pernikahan, jamuan rapat, dsb.

➤ *Ruang Pendopo*

Ruang pendopo ini berada tepat pada bagian tengah bangunan Saptohoedojo dan ruang ini sifatnya memamerkan benda-benda seni seperti kerajinan wayang kulit, kerajinan keris dan ruang jamuan bagi para tamu.

➤ *Restaurant*

Ruangan ini merupakan bagian terpisah antara bagian-bagian lainnya yang sifatnya hanyalah sebagai ruang penjamu bagi para tamu atau siapapun yang ingin menikmati jamuan makan.

Dari keterangan dan analisis kegiatan diatas maka perlu kiranya diperhatikan langkah-langkah sebagai berikut :

1. Identifikasi bangunan dan ruang yang dipertahankan
2. Identifikasi bangunan baru yang ditambah sesuai dengan ruang pendukung dan fungsinya

## **2.6. IDENTIFIKASI KEGIATAN PENGEMBANGAN**

Dalam pengembangan kedepan galeri Saptohoedojo ini menginginkan keeksisannya dalam peningkatan mutu galeri itu sendiri dan menjadikan galeri Saptohoedojo sebagai barometer ilmu tentang seni yang ada pada saat ini. Adapun beberapa kegiatan baru yang akan ditampilkan antara lain :

### **2.6.1 Proses Kegiatan Pembuatan Kain Batik**

Kegiatan ini adalah jenis kegiatan baru yang akan ditampilkan pada kegiatan yang akan datang. Maksud dan tujuan dari kegiatan baru ini lebih menekankan pada tema bagaimana orang dapat memahami tentang proses pembuatan kain batik karena pada saat ini orang lebih cenderung menggunakan produk ini tanpa mau mengetahui bagaimana produk ini tercipta. Kegiatan ini menekankan bagi para pengunjung untuk dapat mempelajari, memahami dan terjun langsung pada proses pembuatan kain batik. Hanya saja, dengan keterbatasan ruang dan fasilitas mungkin tidak semua proses pembuatan batik ditampilkan.

### **2.6.2. Proses Kegiatan Seni Lukis**

Kegiatan ini dimaksudkan sebagai wadah para seniman yang ingin menumpahkan hasil karyanya. Dengan mewadahi adanya kegiatan ini maka kerinduan menciptakan sebuah karya lukis dapat tercipta disini. Kegiatan ini bersifat terbuka bagi siapapun para seniman yang ingin berkunjung dan ingin berkarya baik mengutip karya dari Saptoto itu sendiri atau menciptakan karya lain.

### **2.6.3. Proses Kegiatan Seni Pahat Patung**

Pelatihan kegiatan seni pahat adalah tujuan utama yang dapat dijadikan sasaran dalam kegiatan ini dan tentunya ini akan menjadikan nilai tersendiri bagi para peminatnya. Produk-produk yang dihasilkan oleh para peminat seni ini dapat langsung dinikmati dan hasil dari seniman yang ada akan dijadikan komoditas yang akan dijual pada galeri ini.

#### **2.6.4. Proses Kegiatan Seni Pahat Batu**

Pengertian ini pada dasarnya sama dengan proses yang ada pada bahasan tentang proses kegiatan seni pahat patung diatas.

#### **2.6.5. Kegiatan Pentas Seni**

Merupakan sebuah panggung terbuka yang dirancang khusus untuk pementasan seni pertunjukan, pembacaan puisi, monolog maupun pementasan-pementasan seni budaya lainnya.

#### **2.6.6. Kegiatan Dokumenter**

Adalah kegiatan yang membahas tentang seni rupa dan kesenian, kegiatan ini haruslah ditunjang oleh ruang yang digunakan untuk pemutaran film dan diskusi seputar tentang kesenian yang berkembang di Indonesia dan mancanegara.

#### **2.6.7. Kegiatan Homestay**

Galeri Saptohoedojo adalah galeri yang menyajikan berbagai hasil karya seni yang beragam, wujud keragamannya dapat dilihat dari berbagai jenis koleksi yang ada dari berbagai penjuru nusantara. Oleh sebab itu para pengunjung yang datang tidak hanya para turis lokal melainkan para turis asing yang dapat kita temui disini dan melihat peluang yang ada maka perlu adanya satu wadah yang dapat memberikan nilai hiburan dengan memberikan fasilitas tempat tinggal sementara sebagai penunjang bagi pengunjung.

#### **2.6.8. Kegiatan Worksop Souvenir**

Ruang ini dijadikan tempat untuk memproduksi berbagai bentuk cinderamata. Proses pembuatannya juga bisa disaksikan secara langsung.

### **2.6.9. Perustakaan dan Dokumentasi**

Sebagai ruang yang dapat memberikan kontribusi tentang ilmu pengetahuan tentang dunia seni.

## **2.7. IDENTIFIKASI RUANG PASCA REDESAIN**

Identifikasi berdasarkan kebutuhan jenis kegiatan yang sudah disebutkan diatas, maka ruang-ruang yang akan dibuat adalah :

### **2.7.1. Ruang Informasi**

Fungsi dari ruang ini sebagai tempat pertama kali menerima tamu dan sekaligus menjadi tempat untuk tamu yang ingin mendapatkan informasi tentang galeri Saptohoedojo. Ruang ini terletak di bagian depan (front space) dari bangunan.

### **2.7.2. Ruang Pembuatan kain batik / Workshop Batik**

Fungsi dari ruangan ini adalah proses pengenalan penciptaan kain batik yang menjadi produk pada galeri ini. Kegiatan ini menyajikan tentang bagaimana produk batik itu tercipta.

### **2.7.3. Ruang Lukis**

Ruang ini berfungsi sebagai tempat bagi seniman yang ingin menumpahkan karyanya dalam bentuk lukisan. Sebagai ruangan yang diharapkan mampu berfungsi sebagai pemberi inspirasi bagi seniman, maka ruangan ini dibuat secara terbuka dan dikelilingi oleh berbagai tanaman dan benda-benda lainnya.

### **2.7.4. Workshop Seni Pahat**

Fungsi dari ruangan ini adalah mewadahi para seniman yang berkarya dan bekerja pada galeri Saptohoedojo. Hasil dari kerajinan seni pahat ini merupakan komoditas yang nantinya akan dipamerkan dan dijual kepada para pecinta seni

pahat. Kegiatan ini nantinya akan dibagi menjadi 2 (dua) bagian, yakni kegiatan seni pahat kayu yang menghasilkan produk-produk patung kayu dan kegiatan seni pahat batu.

#### **2.7.5. Ruang Pentas Seni**

Ruang ini merupakan sebuah wadah / panggung terbuka yang memiliki fungsi sebagai ruangan yang dapat menampung kegiatan pementasan, baik seni tari, drama, pembacaan puisi ataupun kegiatan pentas seni lainnya. Ruangan ini dijadikan wadah pertunjukkan yang mampu menampung tamu yang cukup besar yang ingin menyaksikan pertunjukkan secara langsung dengan konsep bangunan secara terbuka.

#### **2.7.6. Ruang Audio Visual**

Ruangan ini berfungsi sebagai tempat pemutaran film dokumentasi tentang seni. Film yang diputar bisa berupa biografi Saptohoedojo ataupun dokumentasi mengenai perkembangan dunia seni yang berasal dari dalam maupun luar negeri. Dalam event-event tertentu ruangan ini bisa digunakan sebagai tempat pemutaran film yang baru rilis sebagai daya tarik tambahan galeri.

#### **2.7.7. Ruang Penginapan**

Adalah satu bangunan hunian yang ditujukan bagi para wisatawan yang ingin berlibur dan menginap disini.

#### **2.7.8. Ruang Cinderamata**

Fungsi ruangan ini adalah sebagai tempat memajang pernak-pernik hasil karya pengrajin yang dipekerjakan oleh pihak galeri Saptohoedojo.

### 2.7.9. Taman Patung

Fungsi dari space ini adalah untuk memamerkan benda-benda seni yang berbentuk tiga dimensi seperti patung, ukiran batu dan benda tiga dimensi lainnya. Ruangan ini akan dibuat secara terbuka tanpa mengabaikan ketelitian pada penataan dan perawatan benda-benda tersebut dari pengaruh cuaca.

### 2.7.10. Ruang Perpustakaan dan Dokumentasi

Fungsi dari ruangan ini adalah sebagai tempat untuk menyuguhkan berbagai referensi mengenai dunia seni. Tempat ini bisa dijadikan ruang ilmu bagi para pengunjung yang memang mempunyai ketertarikan cukup tinggi untuk mengapresiasi karya seni.

## 2.8. KEBUTUHAN RUANG DAN BESARAN RUANG

No	Ruang	Kapasitas	Keterangan	Unit	Luas ( m2 )
01	Rg. Museum & Galeri (Lukisan Saptohoedojo )	30 Karya 2D	Dipamerkan secara bergilir dari 62 karya yang ada	1	150
02	Rg. Pamer A (Kerajinan wayang)	30 Objek 3D	Dipamerkan secara bergilir dari 80 karya yang ada		150
	(Kerajinan keris)	24 Objek 2D	Dipamerkan secara bergilir dari 70 karya yang ada		

03	Rg. Pamer B (Kerajinan keramik)	40 Objek 3D	Dipamerkan secara bergilir dari 120 karya yang ada	1	150
	(Patung kayu)	50 Objek 3D	Dipamerkan secara bergilir dari 150 karya yang ada		
	(Benda-benda / kerajinan seperti fosil)	50 Objek 3D	Dipamerkan secara utuh dari seluruh karya yang ada		
	(Alat musik etnik)	30 Objek 3D	Dipamerkan secara bergilir dari 90 karya yang ada		
04	Rg. Pamer C (Lukisan Sekarlangit)	30 Objek 2D	Dipamerkan secara bergilir dari 90 karya yang ada	1	125
	(Lukisan Seniman Lain)	30 Objek 2D	Dipamerkan secara utuh dari seluruh karya yang ada		
05	Exhibition hall	150 orang	Rg. Disewakan	1	250
06	Rg. Informasi	2 orang	6	1	6
07	Rg. Security	2 orang	6	1	6
08	Lavatory	-	-	20	48

Luasan ruang	885
Sirkulasi 20% = 177 + 885	<b>1062</b>

Tabel 2.4 Kebutuhan Ruang Pameran & Exhibition Hall

No	Ruang	Kapasitas	Unit	Luas ( m2 )
01	Rg. Administrasi	4 orang	1 unit	15
02	Rg. Personalia	1 orang	1 unit	6
Luasan ruang				21
Sirkulasi 20% = 4,2 + 21				<b>25,2</b>

Tabel 2.5 Kebutuhan Ruang Pengelola

No	Ruang	Kapasitas	Unit	Luas ( m2 )
01	Rg. Workshop A (Kerajinan batik)	4 bagian ruang @ 2m x 5m	4	40
02	Rg. Workshop B (Kerajinan seni pahat kayu dan batu)	2 bagian ruang @5m x 4m	2	40
03	Rg. Workshop C (Kerajinan souvenir)	1 bagian ruang @ 10m x 5m	1	50
Luasan ruang				130
Sirkulasi 20% =26 + 130				<b>156</b>

Tabel 2.6 Kebutuhan Ruang Workshop

No	Ruang	Kapasitas	Unit	Luas (m2)
01	Rg. Pentas seni	150 orang, Dengan dimensi ruangan 20m	1 ( Outdoor / Insidental) Jenis pentas : Drama,	200

		x 10m	pembacaan puisi, wayang orang	
02	Rg. Persiapan	-	1	25
03	Rg. Rias	-	1	35
04	Rg. Audiovisual	50	1	50
05	Rg. Perpustakaan			
	- Rg. Baca	25	1	35
	- Rg. Buku	-	1	15
	- Rg Dokumentasi	-	1	15
06	Restaurant	50	1	125
07	Dapur Resto	-	1	45
08	Mushalla	20 orang	1	12
Luasan ruang				557
Sirkulasi 20% = 111,4 + 557				<b>668,4</b>

Tabel 2.7 Kebutuhan Ruang Penunjang

No	Ruang	Kapasitas	Unit	Luas (m2)
01	Rg. Maintenance	-	1	25
02	Rg. House keeping	-	1	25
03	Rg. Kontrol	-	1	12,5
04	Rg. MEE	-	1	25
05	Gudang	-	1	12,5
06	Dapur karyawan	-	1	25
07	Rg Makan karyawan	-	2	40
07	Lavatory	-	2	15
Luasan ruang				155
Sirkulasi 20% = 31 + 155				<b>186</b>

Tabel 2.8 Kebutuhan Ruang Service

No	Ruang	Kapasitas	Unit	Luas ( m2)
01	Gudang Lukisan	-	1	50
02	Gudang Kerajinan	-	1	50
03	Gudang Alat	-	1	25
04	Gudang Bahan	-	1	50
Luasan ruang				175
Sirkulasi 20% = 35 + 175				<b>210</b>

Tabel 2.9 Kebutuhan Ruang Gudang

No	Ruang	Kapasitas	Unit	Luas ( m2)
01	Rg. Tidur Utama 1	-	1	35
02	Rg. Tidur Utama 2	-	1	35
03	Rg. Tidur Anak 1	-	1	15
04	Rg. Tidur Anak 2	-	1	15
05	Lavatory	-	2	15
Luasan ruang				115
Sirkulasi 20% = 23 + 115				<b>138</b>

Tabel 2.10 Kebutuhan Ruang Owner

No	Ruang	Kapasitas	Unit	Luas (m2)
01	Rg. Tidur	1 Bagian ruangan @ 8m x 5m	11	440
02	Hall	-	1	75
03	Rg. Pengelola	-	1	25
Luasan ruang				540
Sirkulasi 20% = 108 + 540				<b>648</b>

Tabel 2.11 Kebutuhan Ruang Hunian Pengunjung / Homestay

No	Ruang	Kapasitas	Unit	Luas (m2)
01	Rg. Tidur Maintenance	1 kamar, @ 5m x 5m	1	25
02	Rg. Tidur House keeping	1 kamar, @ 5m x 5m	1	25
02	Gudang	-	1	12
03	Lavatory	-	3	15
Luasan ruang				77
Sirkulasi 20% = 15,4 + 77				<b>92,4</b>

Tabel 2.12 Kebutuhan Ruang Maintenance

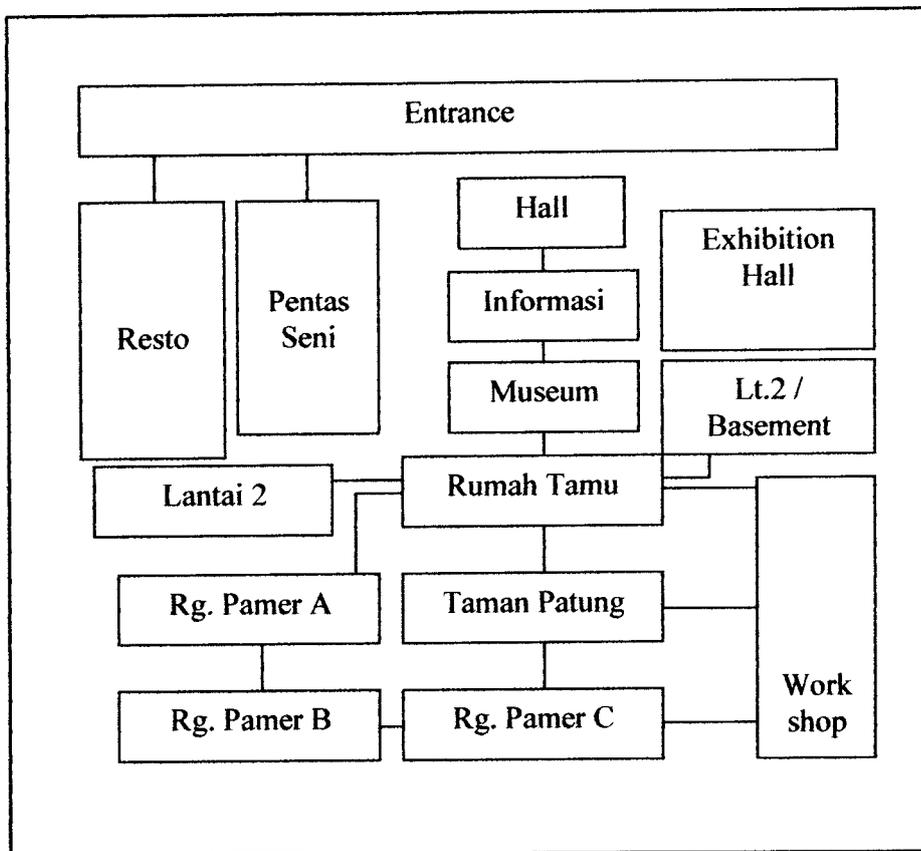
No	Ruang	Kapasitas	Unit	Luas (m2)
01	Parkir Mobil	60 mobil	1	250
02	Parkir Motor	50 motor	1	50
Luasan lahan parkir				<b>300</b>

Tabel 2.13 Kebutuhan Ruang Parkir

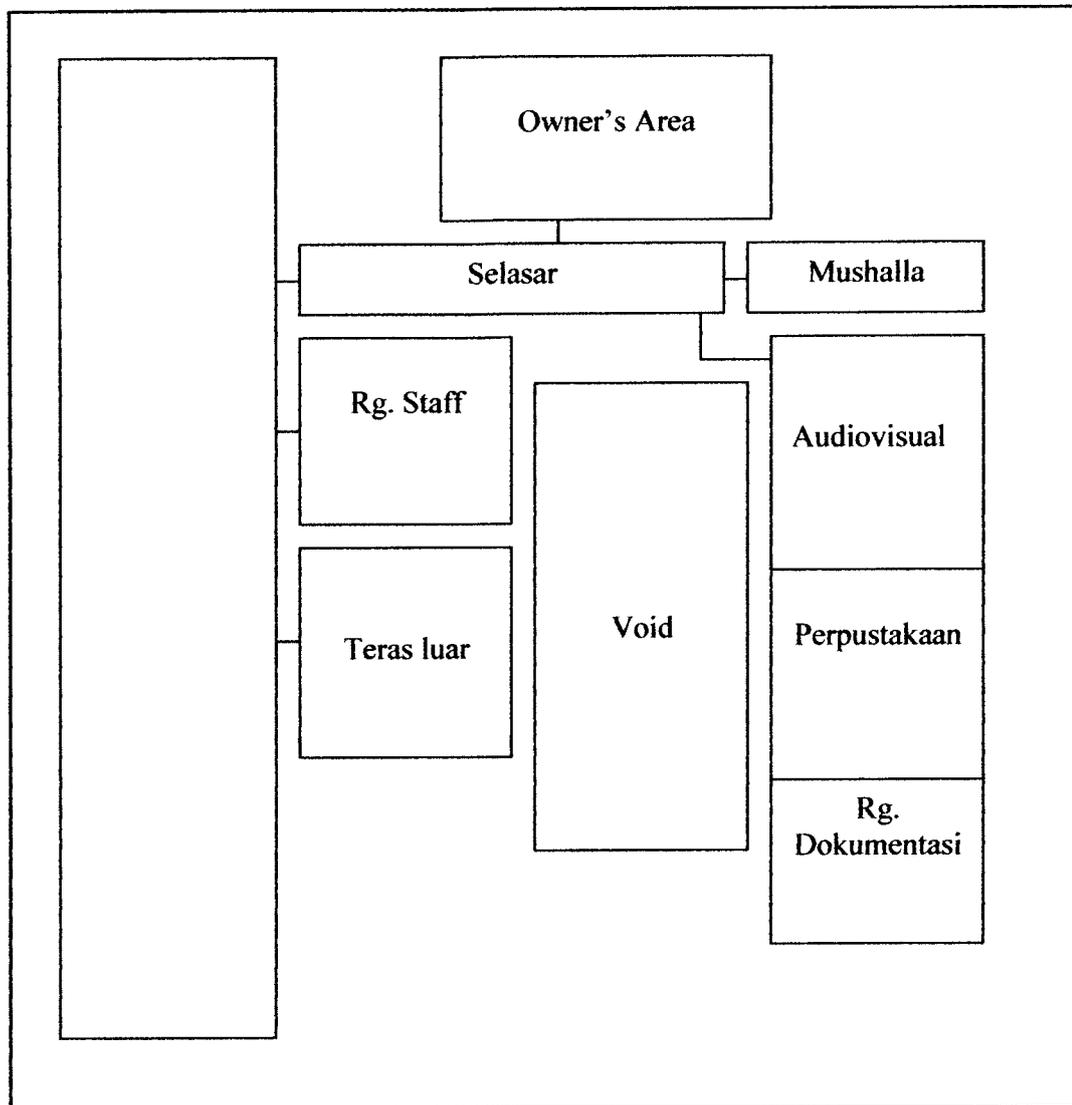
Total luasan bangunan	: 3486 m2
Total luasan lahan / site	: ± 2800 m2
Total luasan parkir	: 300 m2
Building Coverage (60%)	: 1680 m2

## 2.9. IDENTIFIKASI BANGUNAN

Organisasi ruang yang digunakan untuk mengatur ruang-ruang yang ada pada Galeri Saptohoedojo ini mengadopsi pola organisasi radial yang memadukan unsur-unsur organisasi linier dan terpusat yang secara visual menghasilkan pola yang dinamis. Adapun pola ruang yang dimaksudkan diatas dapat terlihat dari penjabaran bagan berikut ini :



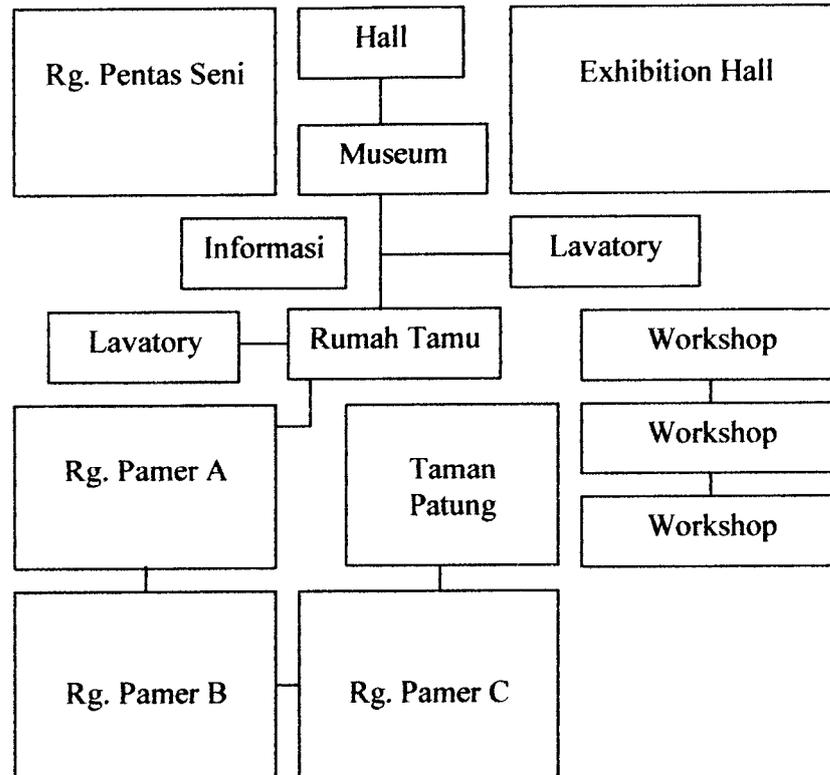
Bagan 2.2 Organisasi Ruang Lantai 1



Bagan 2.3 Organisasi Ruang Lantai 2

## 2.10. HUBUNGAN ANTAR RUANG

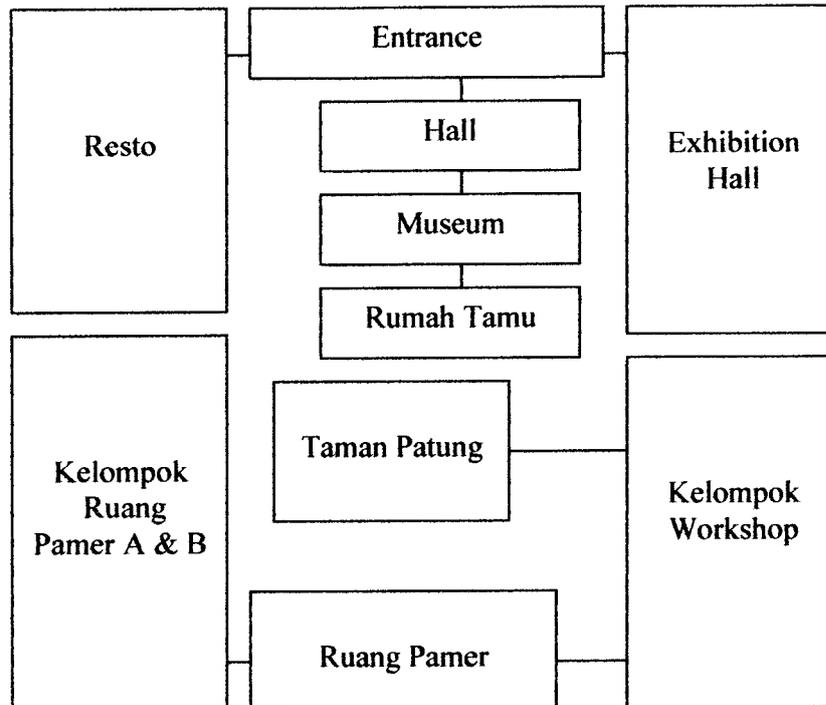
### Hubungan Ruang Kelompok Utama / Pameran



Bagan 2.4 Kelompok ruang pameran dan workshop

Keberadaan ruang informasi yang saling berdekatan dengan *hall* dimaksudkan agar dapat memberikan segala informasi dan kemudahan bagi para pengunjung.

## 2.11. HUBUNGAN ANTAR RUANG



Bagan 2.5 Hubungan Antar Ruang

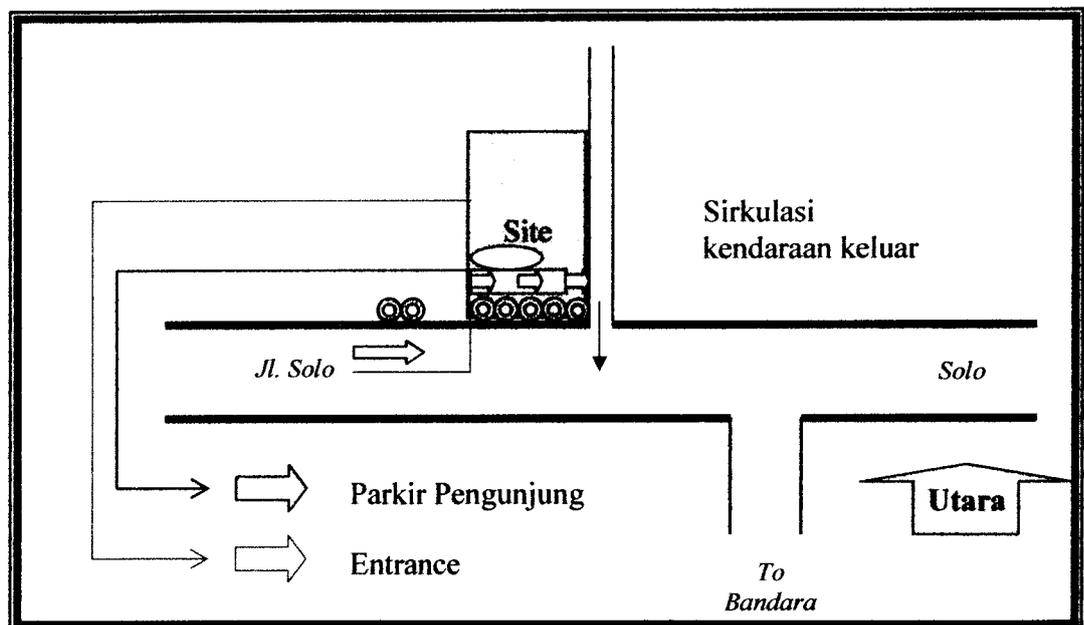
Kelompok pameran dan kelompok workshop diletakkan saling berdekatan untuk saling mendukung antara kegiatan pameran dan kegiatan penciptaan karya seni. Sedangkan pada kelompok servis penempatan bagian ini lebih berjauhan dari kelompok yang ada, dimaksudkan agar segala wujud kegiatan yang bersifat melayani tidak terlihat langsung oleh pengunjung yang datang.

## 2.12. SIRKULASI

### 2.12.1. Sirkulasi Ruang Luar

Sirkulasi ruang luar merupakan akses penghubung antara lingkungan luar dengan massa bangunan. Sirkulasi ruang luar mengadopsi pola linier, pencapaian menuju lokasi site melalui Jl. Solo. Sirkulasi ruang luar terdiri dari sirkulasi bagi pengguna kendaraan bermotor dan pejalan kaki.

Alur pergerakan kendaraan yang masuk dibuat langsung menuju area parkir dengan pembedaan kantung parkir antara parkir pengelola dan pengunjung. Sedangkan akses jalur pejalan kaki dibedakan dengan kendaraan agar tingkat kenyamanan pengguna tercapai.



Gambar 2.11 Sirkulasi ruang luar

### 2.12.2. Tata Ruang Luar

Dalam sebuah perancangan dan perencanaan arsitektur, ruang luar merupakan pendukung visual bangunan yang dapat berfungsi untuk kegiatan tertentu maupun sebagai penambah kesan estetis pada massa bangunan.

Elemen luar ruang terdiri dari :

a. *Tata Hijau*, berfungsi sebagai :

- Pelindung kawasan dan bangunan dari kondisi buruk lingkungan.
- Penegas visual, mengatur dan mengarahkan pandangan.
- Elemen pelembut massa bangunan.

Keterangan : poin-poin diatas lebih cenderung digunakan sebagai objek penghalang dari kebisingan yang ditimbulkan dari jl. Solo yang merupakan akses utama dan berdekatan langsung dengan *site* yang ada.

b. *Jalur Pergerakan Luar Bangunan*, berfungsi sebagai :

- Penghubung antar kegiatan.
- Pembentuk ruang luar.
- Elemen perkuatan tata ruang luar.

Keterangan : Jalur pergerakan dibedakan dalam perancangan ulang redisain Saptohoedojo ini. Jalur pencapaian dibedakan antara jalur kendaraan bermotor dengan pejalan kaki.

c. *Ruang Terbuka*, berfungsi sebagai :

- Elemen pengukat secara visual.
- Wadah kegiatan luar bangunan.
- Elemen yang bisa dijadikan orientasi bangunan.

Keterangan : Ruang terbuka yang ditata ulang pada bagian depan bangunan dimaksudkan agar dapat menarik minat para pengunjung yang selama ini tidak mengetahui keberadaan Saptohoedojo sebaga galeri seni dan keberadaan ruang / *space* yang terbuka difungsikan sebagai ajang kegiatan pentas seni yang dapat langsung terlihat dari jl. Solo.

d. *Sculpture*, berfungsi sebagai :

- Titik orientasi pada tata luar bangunan.
- Elemen pendukung penampilan bangunan.

Keterangan : Keberadaan *sculpture* yang selama ini ada tetap dipertahankan sebagai salah satu barang peninggalan bersejarah dari Saptohoedojo yang keberadaannya tetap diletakkan pada bagian depan bangunan galeri.

e. *Sistem Parkir*, berfungsi sebagai :

- Kegiatan parkir pengunjung.
- Kegiatan parkir pengelola.

Keterangan : Pengolahan lahan parkir dibedakan menjadi 2 bagian, yakni peruntukkan lahan parkir untuk pengelola dan pengunjung. Keberadaan parkir pengelola ditempatkan pada bagian samping bangunan, sedangkan untuk pengunjung berada di depan bangunan.

### 2.12.3. Sirkulasi Ruang Dalam

Alur sirkulasi dapat diartikan sebagai penghubung yang mengikat ruang suatu bangunan atau suatu deretan ruang dalam maupun ruang luar menjadi saling berhubungan. Pola pergerakan sirkulasi yang baik akan menghasilkan satu ruang gerak yang harmonis dan terarah.

Macam dan bentuk sirkulasi :

a. *Menerus*

Orientasi arah jelas, ruang pengamatan dapat dilihat dari satu arah saja dan biasanya ruangan ini cenderung berbentuk lorong panjang.

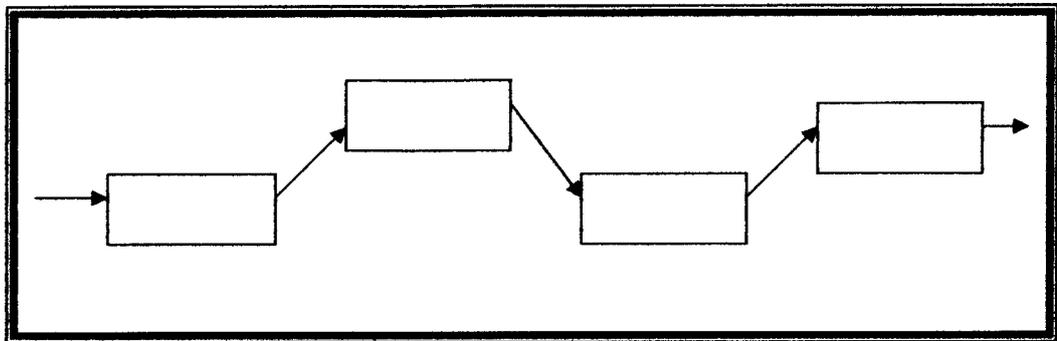
b. *Membelok*

Memberikan kesan dinamis, terutama pada sisi tertentu dapat membuat pengunjung bergerak lebih cepat sesuai pergerakan ruang terbuka dan tidak cocok digunakan untuk koleksi yang memerlukan pengamatan khusus.

Dalam gedung pameran seni banyak sekali dipakai pola radial yang merupakan perpaduan antara pola linier dan memusat. Kedua pola tersebut dijelaskan sebagai berikut :

*a. Linier*

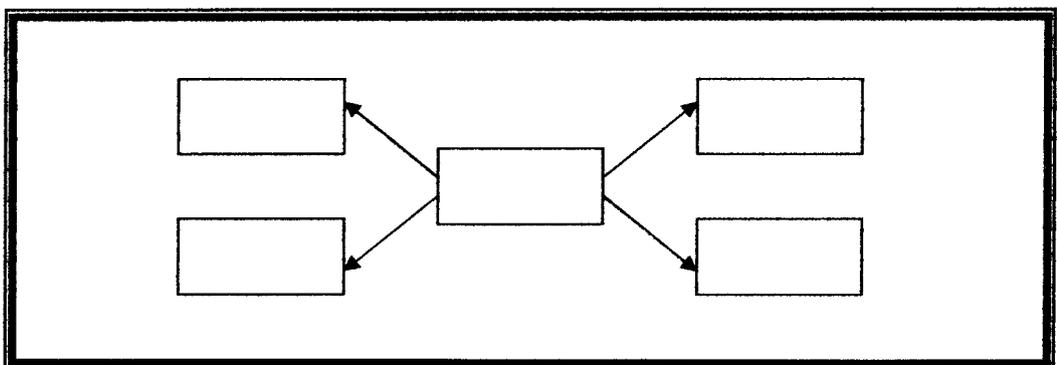
Ruang – ruang saling berhubungan dan benda – benda koleksi tersusun secara berurutan.



Gambar 2.12 Pola Linier

*b. Radial*

Ruang – ruang tidak saling berhubungan langsung karena adanya elemen penyatu berupa selasar atau ruang pusat sebagai pengarah.



Gambar 2.13 Pola Radial

#### 2.12.4. Sirkulasi Ruang Pamer

Berdasarkan cara pengamatan terhadap arah objek maka sirkulasi pada ruang pameran dibagi berdasarkan objek pengamatan, yaitu :

a. *Sirkulasi ruang pameran untuk objek 2D ( dua dimensi )*

Sesuai dengan tata letak benda pameran 2D yang ditempel pada dinding atau menggunakan panel maka sirkulasi yang digunakan adalah jenis sirkulasi yang searah dengan dinding. Sirkulasi ini merupakan perwujudan dari karakter garis lurus yakni kesan halus, tenang dan stabil. Dengan ini pengunjung akan dibawa pada kesan dan suasana yang stabil.

b. *Sirkulasi ruang pameran 3D ( tiga dimensi )*

Sirkulasi yang tepat digunakan untuk objek 3D adalah sirkulasi melingkar. Sirkulasi ruang 3D berbeda dengan sirkulasi yang ditampilkan pada objek 2D karena sistem penyajian objek jelas berbeda. Objek 3D dapat dilihat dan diamati dari berbagai sudut pandang yang jelas harus menampilkan kesan utuh. Suasana melingkar sangatlah tepat untuk digunakan pada objek 3D yang akan memberikan kesan pengamatan jelas dan nyata pada pengunjung.

c. *Sirkulasi antar ruang*

Dengan mempertimbangkan hubungan yang erat dan cukup terkait antar ruang, maka pola radial yang merupakan perpaduan organisasi linier dan terpusat dapat dijadikan pilihan yang tepat. Sehingga, secara visual dapat menghasilkan pola yang dinamis dan pergerakan kepada pengunjung yang menikmati hasil karya seni yang ada pada galeri Saptohoedojo ini dengan baik.

## **BAB III**

### **KONSEP**

#### **3.1. KONSEP EDUKASI PADA BANGUNAN**

Konsep edukasi pada redisain galeri Saptohoedojo ini ditekankan pada pengadaan *space* / ruang yang memungkinkan pengunjung memahami betul bagaimana sebuah karya seni itu tercipta. Pengadaan ruang-ruang tersebut seperti ruang workshop, ruang baca / perpustakaan, dan ruang audiovisual.

#### **3.2. KONSEP ENTERTAIN**

Konsep entertain sendiri dalam redisain galeri Saptohoedojo ini diimplementasikan pada penyuguhan satu wadah / ruang yang dapat mewadahi kegiatan pentas seni. Kegiatan pentas seni ini sendiri berupa pementasan sendra tari, pementasan drama, pementasan musik dan lain-lain. Dengan pementasan yang bersifat umum diharapkan mampu menarik minat para pengunjung untuk dapat menyaksikan pementasan seni itu sendiri dan secara tidak langsung pengunjung mau tidak mau dapat menikmati keberadaan galeri Saptohoedojo

#### **3.3. KONSEP PERANCANGAN**

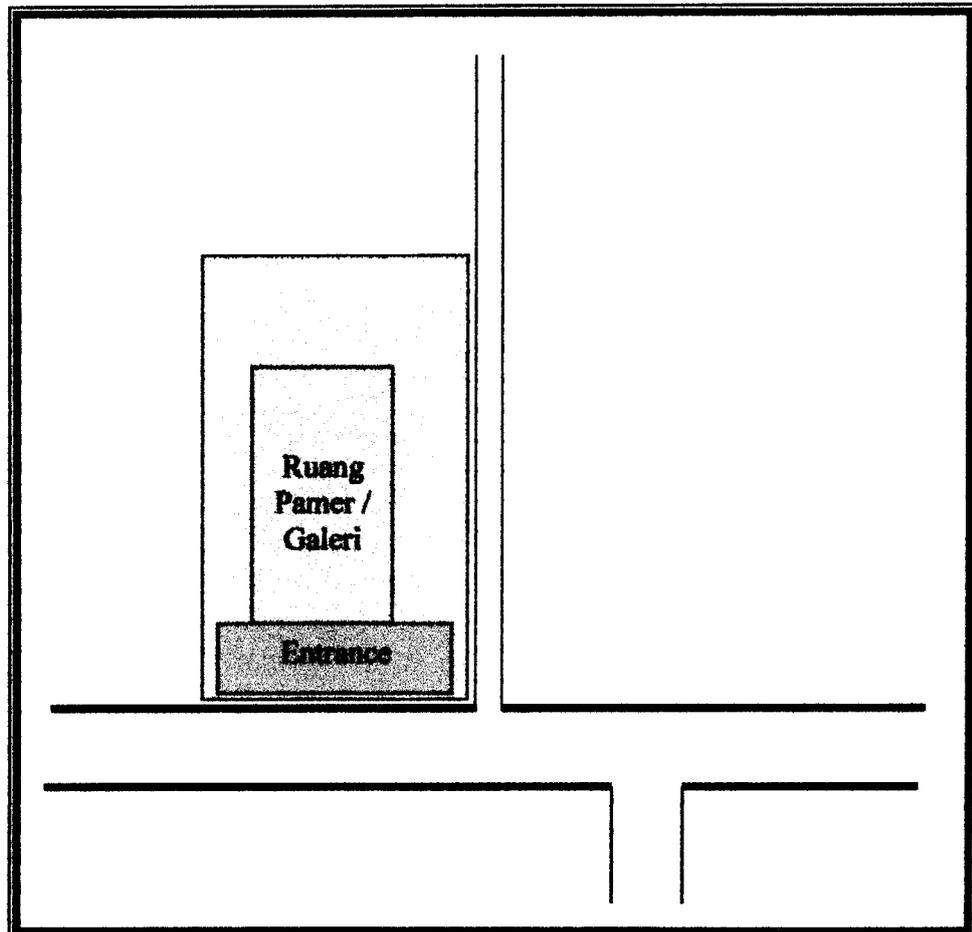
##### **Konsep Komposisi Masa Bangunan**

Penyusunan gubahan masa pada galeri Saptohoedojo ini disusun berdasarkan pada orientasi sirkulasi pengunjung galeri yang mempengaruhi perletakan fungsi-fungsi, dimana metode penempatan ruang dibedakan menjadi 3 masa bagian, yakni galeri, restaurant, dan *homestay* / penginapan sementara. Ke tiga bagian ini saling terkait satu dengan yang lainnya dengan konsep *intergrated* ( terpadu ), dengan penerapan konsep edukasi dan entertaint yang terwujud dalam penciptaan ruang untuk pentas seni dan taman patung maka diharapkan dapat tercipta satu konsep yang baik dan saling mendukung.

Penyusunan ini dibagi berdasarkan beberapa pertimbangan antara lain :

a. Orientasi pandangan

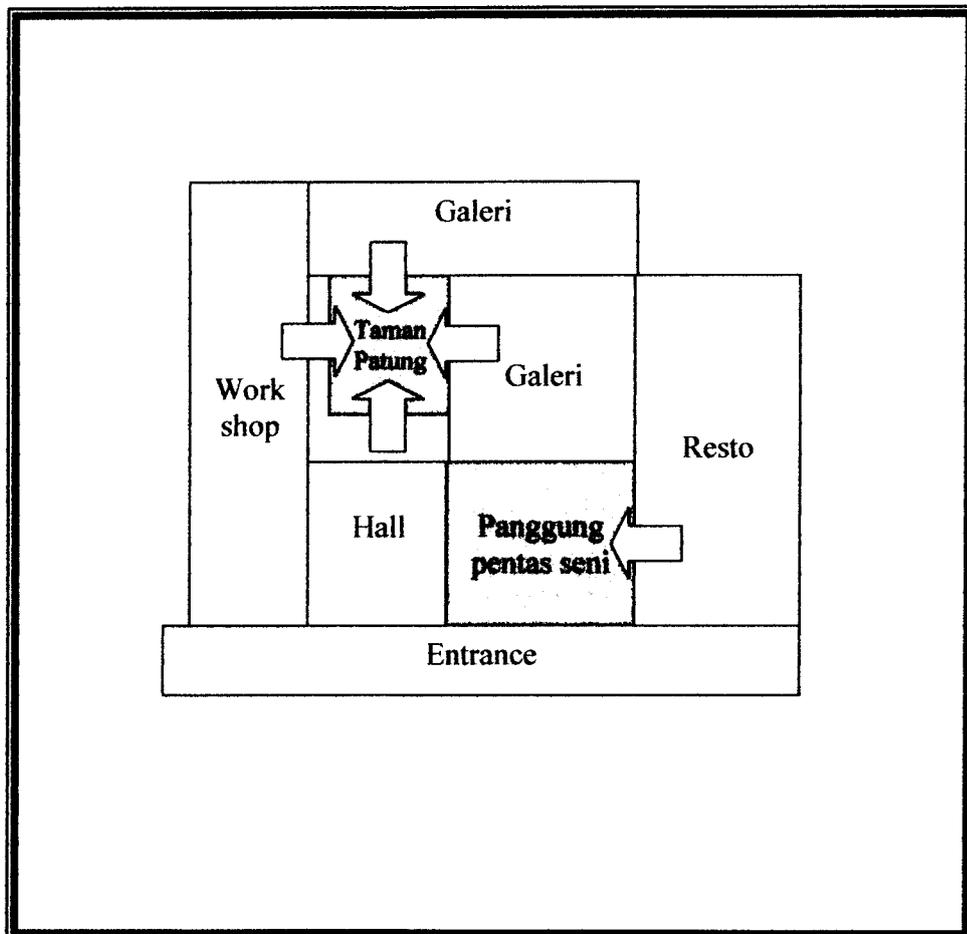
Pada bagian *entrance* / ruang penerima diorientasikan langsung dengan ruang luar yang terhubung langsung dengan ruang pameran / galeri yang tepat berada pada bagian tengah bangunan.



Gambar 2.14 Orientasi Pandangan  
Sumber : Analisa

b. Orientasi Fungsi

Secara fungsional penyusunan masa yang mengelilingi pusat bangunan (*point of interest*) yang terwujud dalam penciptaan ruang pentas seni dan taman patung dimaksudkan agar masa yang terpisah berdasarkan fungsi dapat terkait antara satu dengan yang lain.



Gambar 2.15 Orientasi Fungsi  
Sumber : Analisa

### 3.4. KONSEP TAMPILAN BANGUNAN / TAMPAK

Penampilan sebuah bangunan merupakan ungkapan visual dari bangunan yang difungsikan sebagai tempat / wadah dari kegiatan tertentu. Berangkat dari unsur modern diharapkan bangunan yang baru akan menambah kekayaan dan keragaman bentuk dan fungsi yang selama ini tidak tercipta pada bangunan Galeri Saptohoedojo yang lama. Adapun konsep penampilan bangunan Galeri Saptohoedojo yang baru adalah :

- Bangunan redesain bercirikan semi modern, pertimbangan ini diambil dengan memperhatikan beberapa bagian lama yang masih mengadopsi konsep tradisional sebagai bagian yang bersejarah dan juga sebagai peninggalan konsep terdahulunya.
- Penampilan bentuk baru dihadirkan lebih dominan untuk menunjukkan penampilan bangunan yang lebih menarik dan tidak monoton sehingga dapat menciptakan unsur keindahan / *art* yang berkesan bagi para pengunjung galeri.



Gambar 2.16 Analisa Tampak / *Fasade* Selatan Bangunan

### **3.5. KONSEP SIRKULASI RUANG PAMER**

Sebagai pedoman dalam perancangan redesain ini terdapat 2 hal yang harus diperhatikan, antara lain :

#### **a. Pola Sirkulasi**

- Diperlukan ruang penerima sebagai media transisi yang mengarahkan pengunjung pada ruang pameran.
- Kejelasan pola sirkulasi antar kelompok kegiatan harus diikuti dengan pengaturan tata letak ruang pameran yang menekankan pada sistem kemudahan pencapaian bagi para pengunjung.

#### **b. Konsep Sirkulasi**

- Sirkulasi memungkinkan pengunjung dapat menikmati objek pameran secara urut.
- Sirkulasi memberikan ruang-ruang relaksasi bagi para penikmat seni dengan tidak menghilangkan nilai-nilai seni itu sendiri yang disuguhkan pada benda-benda seni.

Berdasarkan pertimbangan diatas maka ditentukan pola sirkulasi pada ruang pameran sebagai berikut :

#### **3.5.1. Sirkulasi Objek 2D ( dua dimensi )**

Linier searah dinding yang merupakan perwujudan garis lurus yang berkarakter halus dan tenang serta stabil. Sirkulasi ini memberikan kenyamanan pada pengunjung yang berkarakter diam dan mengamati objek dengan pergerakan maju mundur yang stabil. Digunakan pada ruang pameran A, ruang pameran B dan ruang pameran C.

#### **3.5.2. Sirkulasi Objek 3D**

Menggunakan sirkulasi melingkar. Sirkulasi objek 3D prinsipnya berbeda dengan objek 2 D dikarenakan karya-karya 3D dapat dilihat dari berbagai sisi yang

menuntut kecermatan bagi para pecinta benda-benda seni. Mengelilingi sebuah benda objek 3D maka secara otomatis sikap dan karakter yang ditunjukkan bagi penikmat dan pengamat pun berbeda karena dituntut sikap untuk dapat bergerak bebas dengan jarak pergerakan yang cukup leluasa. Prinsip ini digunakan pada ruang pameran patung / Taman patung.

### **3.6. KONSEP TATA RUANG PAMER**

Untuk memberikan kesan nyaman kepada pengunjung maka perlu satu penataan yang mampu memberikan suasana ruang pameran yang baik.

Faktor-faktor penentu kenyamanan ruang pameran meliputi beberapa aspek, diantaranya :

- Sirkulasi pengunjung
- Penataan karya / Objek yang dipamerkan
- Sistem pencahayaan
- Interior ruangan
- Penghawaan

Penataan ruang direncanakan dengan mempertimbangkan penyajian karya seni 2D maupun 3D sehingga dapat memberikan suasana nyaman dan memudahkan bagi para pengunjung untuk dapat menikmati dan memahami karya-karya yang ditampilkan, maka dari itu perlu hal nya diperhatikan beberapa point penting diantaranya :

- Pencahayaan yang mencukupi
- Penambahan lampu pada objek-objek yang besar yang membutuhkan sistem pencahayaan yang lebih detail untuk memudahkan pengamatan.
- Penghawaan dengan menggunakan AC ( *Air conditioning* ) karena sebuah ruang pameran memerlukan kondisi penghawaan yang stabil untuk menjaga kondisi objek yang dipamerkan. Penghawaan dengan sistem AC ini hanya digunakan pada ruang pameran A, ruang pameran B

dan ruang pameran C. Sedangkan ruang pameran patung / Taman patung menggunakan sistem penghawaan alami.

- Penggunaan warna netral pada ruang pameran sehingga dapat menciptakan suasana tenang / *soft*.
- Penggunaan material yang diselesaikan dengan metode dasar seperti penonjolan dinding bata yang diexpose.

### 3.7. KONSEP KENYAMANAN RUANG PAMER

#### 3.7.1. Pencahayaan

Secara umum pada redesain Galeri Saptohoedjo ini pencahayaan alami dan buatan adalah 2 konsep yang dipakai. Penggunaan 2 ( dua ) sumber penerangan ini untuk memenuhi aspek kenyamanan dalam ruang yang berkaitan dengan syarat penyajian karya seni yang dipamerkan.

Sistem pencahayaan yang digunakan adalah :

##### a. Pencahayaan Alami

Untuk menyiasati ruang pameran dan ruang-ruang yang membutuhkan perlindungan dari cahaya sinar matahari langsung maka perlu penanganan secara khusus seperti penggunaan unsur vegetasi, penggunaan *shading* dan sirip pada jendela untuk mencegah cahaya matahari langsung yang berasal dari luar ruangan secara langsung pada objek / karya-karya yang ditampilkan.

##### b. Pencahayaan Buatan

Secara umum sistem yang digunakan pada pencahayaan buatan ini adalah penggunaan lampu pijar dan TL. Untuk ruang pameran A, ruang pameran B dan ruang pameran C digunakan 2 ( dua ) jenis lampu yang berbeda karakter, yakni sistem *down light lamp* dan *spot lamp*. Ke 2 ( dua ) lampu ini memiliki karakter yang berbeda dengan sifatnya masing-masing. *Down light lamp* dan lampu TL diletakkan dan digunakan pada bagian atas ruang / langit-langit, sedangkan *spot lamp* digunakan untuk menyinari objek

secara langsung dengan kekuatan sinar yang dapat diatur sesuai dengan kebutuhan cahaya yang diperlukan untuk objek yang ditampilkan.

### 3.7.2. Penghawaan

Adapun sistem penghawaan yang digunakan terbagi atas :

#### a. Penghawaan Alami

Digunakan seoptimal mungkin terutama pada ruangan yang tidak membutuhkan ketelitian pada kondisi-kondisi tertentu. Penghawaan alami dapat dilakukan melalui bidang-bidang bukaan seperti pintu dan jendela. Penghawaan ini digunakan untuk ruang-ruang seperti : Ruang pameran patung dan batu, Museum, Galeri, Ruang pentas seni, Ruang kerja staff, Ruang *maintenance*, *Workshop*, *Homestay* / Ruang penginapan tamu, Ruang inap pemilik galeri / *Owner's build* dan Ruang-ruang service, dll.

#### b. Penghawaan Buatan

Digunakan pada ruangan yang membutuhkan kondisi tertentu dan stabil, sistem penghawaan buatan ini digunakan pada ruang-ruang seperti : Ruang pameran lukisan, *Exhibition hall*, Audiovisual, Perpustakaan, Restaurant dan Gudang lukisan sebagai ruang yang memerlukan penghawaan pada tingkat tertentu. Penghawaan buatan menggunakan sistem AC (*Air conditioning*) sebagai alat untuk mengkondisikan udara secara stabil di dalam ruangan.

### 3.7.3. Sistem Keamanan

Untuk keamanan benda-benda koleksi digunakan cara antara lain :

- Pemberian bidang alas pada benda-benda 3D, tujuannya agar benda yang dipamerkan terlindung dari cuaca alam. dan agar terlindung dari kontak langsung dengan permukaan tanah.
- Perletakkan kamera pada ruangan pameran
- Sistem penjagaan keamanan oleh pihak security.

### **3.8. KONSEP PENGGUNAAN SISTEM STRUKTUR**

Pada identifikasi bangunan lama Galeri Saptohoedojo sistem struktur yang digunakan yang akan digunakan adalah sistem struktur rangka. Pada rencana pengembangan redesain sistem struktur rangka dengan konstruksi utama beton bertulang dengan struktur pondasi menggunakan *foot plate*.

Adapun alasan utama dalam pemilihan sistem struktur rangka beton dikarenakan :

- Relatif kuat dan tahan akan panas api
- Memungkinkan bentang lebar
- Mudah dalam sistem perlakuan
- Relatif tidak ada perawatan secara berkala

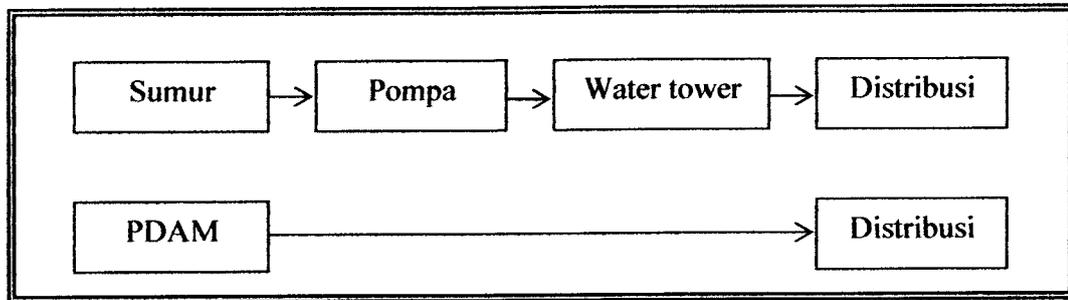
Sistem yang digunakan :

- Struktur atap menggunakan plat beton bertulang yang mendukung bentang lebar sehingga mudah dalam hal perawatan dan dapat mendukung distribusi gaya secara merata.
- Struktur dinding menggunakan dinding batu bata dengan perkuatan kolom praktis dan balok sebagai penahan beton.
- Struktur pondasi menggunakan pondasi *foot plate* untuk setiap titik kolom utama, sedangkan untuk pondasi pemisah menggunakan sistem pondasi menerus batu kali.

### **3.9. SISTEM UTILITAS**

#### **3.9.1. Penyediaan Sarana Air Bersih**

Seluruh kebutuhan akan air bersih pada bangunan Galeri Saptohoedojo berasal dari sumber mata air / air tanah dan sistem cadangan air bersih lainnya menggunakan sistem PDAM.

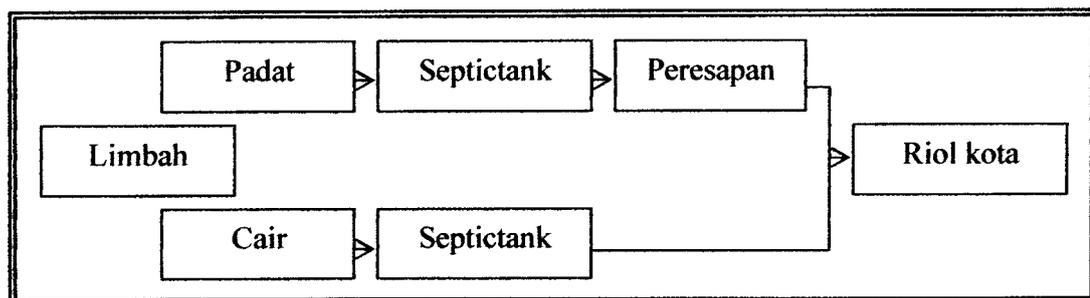


Gambar 2.17. Penyediaan sarana air bersih

### 3.10. RENCANA SANITASI

#### Pertimbangan terhadap :

- Pembuangan air kotor dari kamar mandi dan sisa pemakaian lainnya disalurkan kedalam bak penampungan khusus.
- Kotoran padat dan cair disalurkan pada septictank dan selanjutnya diresapkan



Gambar 2.18. Penyediaan sarana sanitasi

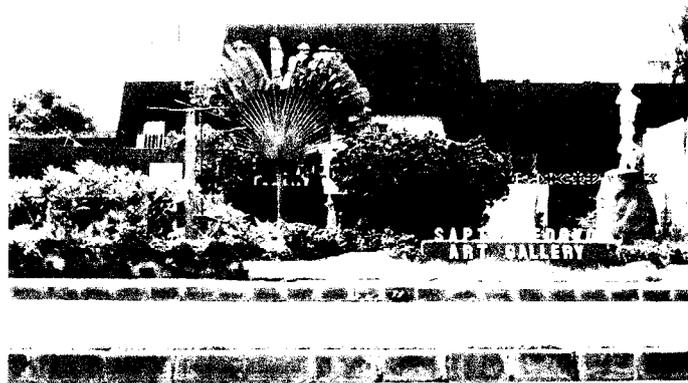
### 3.11. PENCEGAHAN BAHAYA KEBAKARAN

Pemasangan alat pemadam kebakaran pada bangunan perlu memperhatikan segala bentuk kegiatan yang ada berlangsung didalamnya dan faktor lain adalah mempertimbangkan aset pada galeri ini. Metode yang digunakan adalah penempatan- penempatan *hose rack* dan portable *extanguiser* pada bangunan, sedangkan sistem

## BAB IV SKEMATIK DESAIN

### 4.1. KONSEP PERUMUSAN BENTUK

Secara umum bangunan lama Saptohoedojo terdiri dari bangunan yang terbagi menjadi dua bagian, yakni galeri dan restaurant.



Gambar 2.20. Bangunan Lama Saptohoedojo

Faktor lain yang mempengaruhi bentuk dalam rancangan Redesain Galeri Saptohoedojo adalah :

- a. Site yang terletak tepat disisi Jl Raya Yogya – Solo
- b. Bentuk *Site* / Lahan
- c. Sudut pandang dari luar bangunan
- d. Kebutuhan ruang parkir dan ruang – ruang luar lainnya
- e. Sirkulasi bangunan

## 4.2 IDENTIFIKASI BANGUNAN

# Skematik desain

## Redesain Galeri Seni Saptohoedojo

Identifikasi bangunan

### ■ Bangunan lama Galeri Saptohoedojo

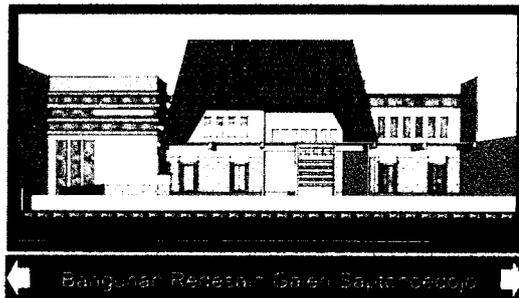


Ciri khas bangunan galeri lama yang ditandai dengan bentuk atap yang menjadi icon bagi galeri tersebut

### ■ Proses Redesain Galeri Saptohoedojo

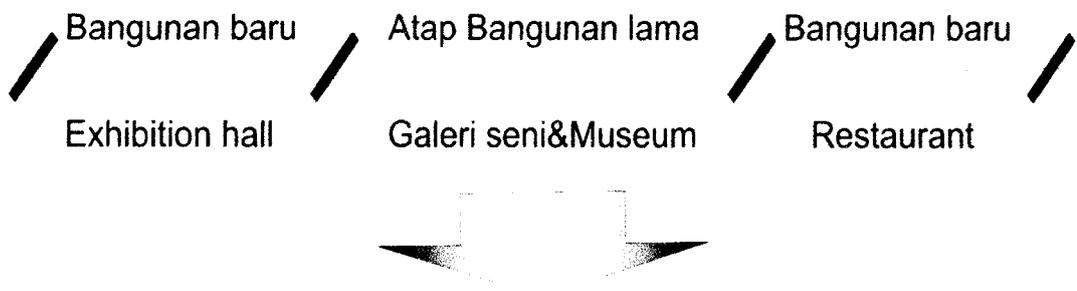
Latar belakang konsep sejarah / history : Pelestarian beberapa bagian dari bangunan lama yang dipertahankan sebagai salah satu penanda bagi para pengunjung.

Latar belakang desain bangunan : Penggabungan bagian bangunan lama dengan bangunan baru.



Bagian bangunan lama yang dipertahankan

Bentuk bangunan baru dengan konsep modern



Fasade lama sebagai apresiasi peninggalan Saptohoedojo / sebagai ciri, sejarah dan nilai historycal dari sebuah perjalanan menciptakan sebuah galeri seni.

### 4.3. PENEKANAN KONSEP EDUKASI PADA BANGUNAN

Penekanan Konsep Edukasi / Education pada bangunan

Penjabaran Konsep Edukasi :

Tema edukasi ditampilkan pada desain dan penerapannya pada bangunan, ditekankan kepada bagaimana pengunjung dapat memahami serta dapat menikmati sarana penciptaan dan sejarah dari benda seni itu tercipta.

**Bangunan lama**

( Proses identifikasi )

**Bangunan baru**

Perlu tidaknya konsep edukasi pada penerapan bangunan lama sebagai nilai tambah bagi pengikatan pengunjung pada masa yang akan datang

**Isi dan pemahaman dari tema edukasi**

Identifikasi ruang - ruang yang dapat mendukung terciptanya satu sarana yang dapat saling terkait

**Penyediaan wadah bagi pengunjung galeri**

Penciptaan ruang - ruang yang dapat mendukung terciptanya satu sarana yang dapat saling terkait

**Perpustakaan, Audiovisual, Workshop, dll**

Penciptaan ruang - ruang yang dapat mendukung terciptanya satu sarana yang dapat saling terkait

**Penerapan ruang**

**Penerapan ruang pada desain**

#### 4.4 PENEKANAN KONSEP ENTERTAIN PADA BANGUNAN

##### Penekanan Konsep Entertaint pada bangunan

Penjabaran Konsep Entertaint :

Tema entertaint ditampilkan pada desain sebagai salah satu wadah yang dapat menarik perhatian masyarakat umum agar timbul rasa ketertarikan sehingga pengunjung tertarik.

Bangunan lama

( Proses identifikasi )

Bangunan baru

Perlu tidaknya konsep entertaint pada penerapan bangunan lama sebagai nilai tambah bagi peningkatan pengunjung pada masa yang akan datang

Pageelaran wayang kulit bagi pengunjung resto yang bersifat in door

Isi dan pemahaman dari tema entertaint

Suatu nilai terobosan kegiatan yang mampu menarik minat orang yang melintas untuk mau berkunjung

Penyediaan wadah bagi pengunjung galeri&umum

Penciptaaan ruang terbuka yang dapat mendukung terciptanya satu sarana yang dapat saling terkait

Rg. Pentas seni yang bersifat umum

Penerapan ruang

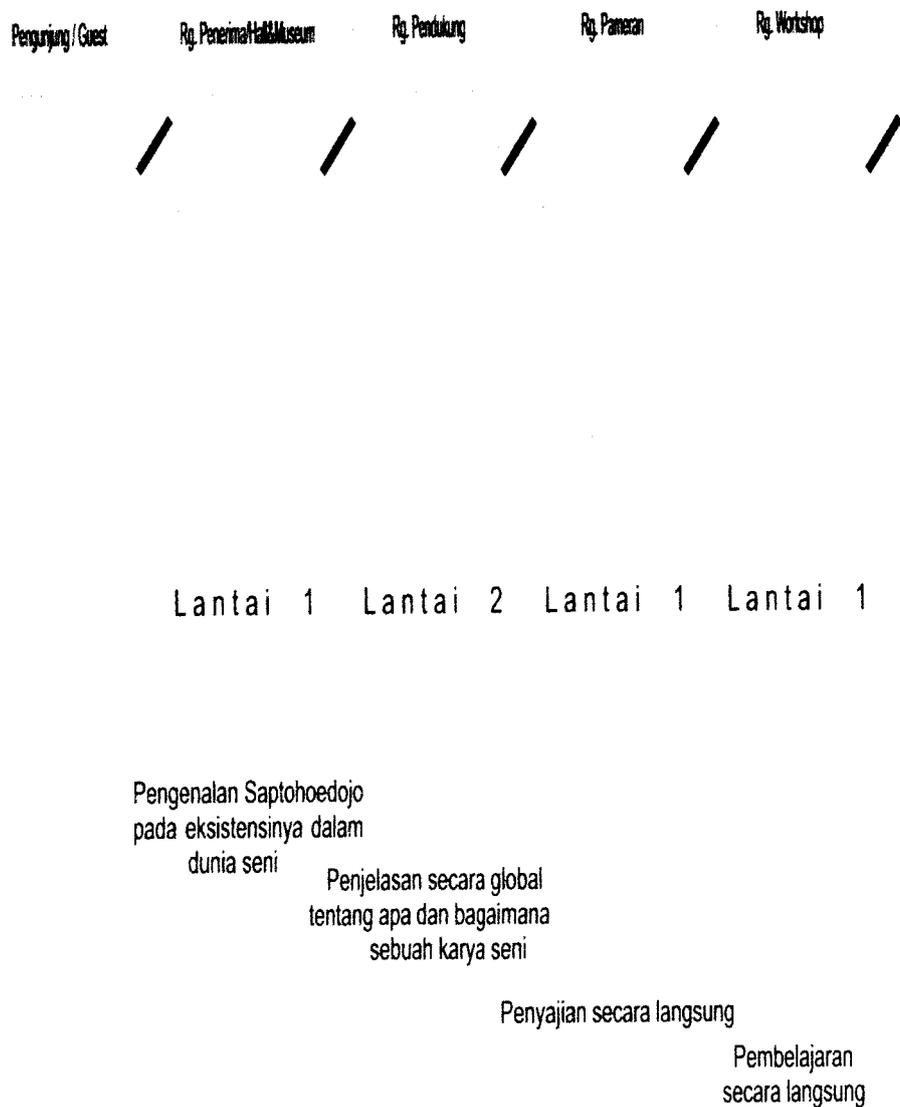
Penerapan ruang pada desain

#### 4.5 PENEKANAN KONSEP EDUKASI PADA SIRKULASI BANGUNAN

Penekanan Konsep Edukasi pada pola sirkulasi di dalam bangunan

Penjabaran Konsep Edukasi pada desain :

Pemahaman ilmu ditampilkan pada desain secara terurut agar pengunjung paham dan jelas akan proses pembelajaran seni.



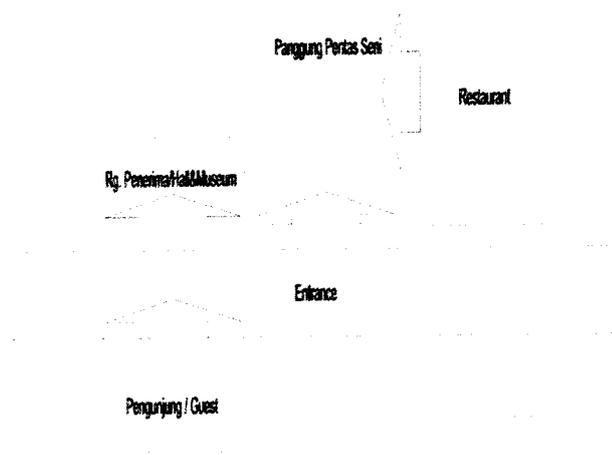
## 4.6 PENEKANAN KONSEP ENTERTAIN PADA SIRKULASI BANGUNAN

Penekanan Konsep Entertaint pada pola sirkulasi di dalam dan luar bangunan

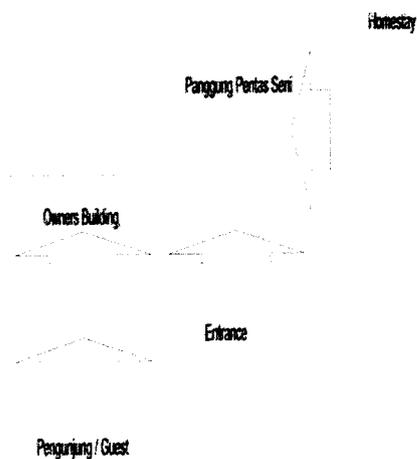
Penjabaran Konsep Entertaint pada desain :

Penciptaan ruang yang dapat menyajikan hiburan ditampilkan pada desain secara terbuka / **open space** pada panggung pentas seni yang menjadi *center of point* dimaksudkan agar pengunjung dapat menikmati secara langsung dalam bentuk pementasan seni.

Lama: 1



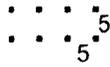
Lama: 2



## 4.7 SISTEM POLA STRUKTUR

### ■ STRUKTUR

Struktur menggunakan sistem grid dengan besaran modul



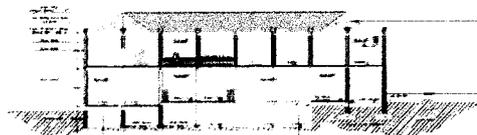
Pola Grid



Potongan - B

Konsep tradisional pada atap galeri, dengan latar belakang bangunan tropis

Penggunaan konsep dengan metode pencahayaan alami terdapat pada Ruang Pamer C



Potongan - A

Pada atap bangunan menggunakan sistem struktur kayu dengan penutup atap genteng

Secara umum bangunan ini menggunakan sistem konstruksi rangka dan kolom

Struktur pondasi dengan metode footplate dengan kolom menerus.

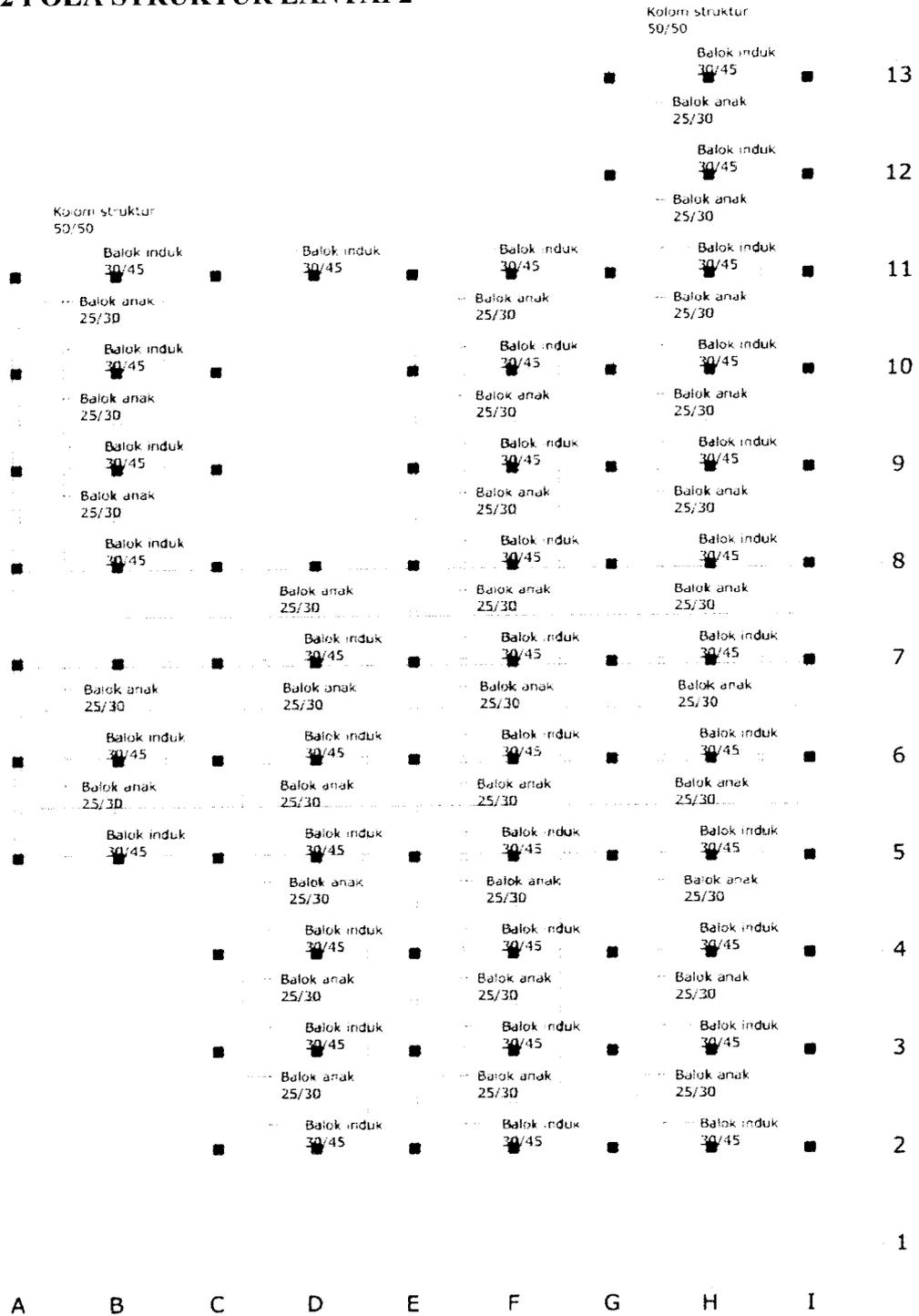
Menggunakan lantai basement sebagai ruang service yang berfungsi sebagai lahan parkir serta penempatan Rg Pentas Seni, Rg Persiapan pentas, dan Gudang

### 4.7.1 POLA STRUKTUR LANTAI 1



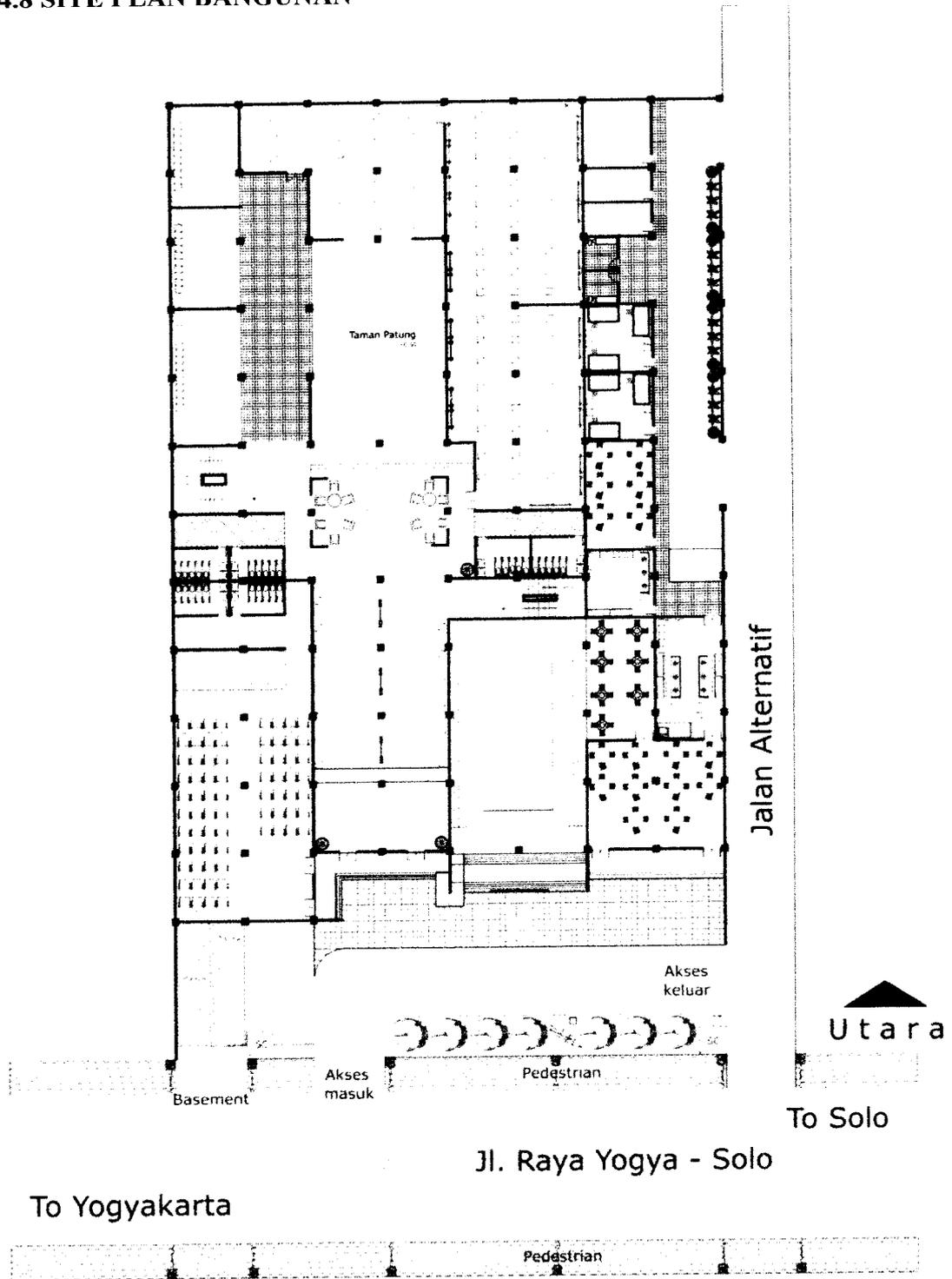
**RENCANA BALOK LT 1**

## 4.7.2 POLA STRUKTUR LANTAI 2

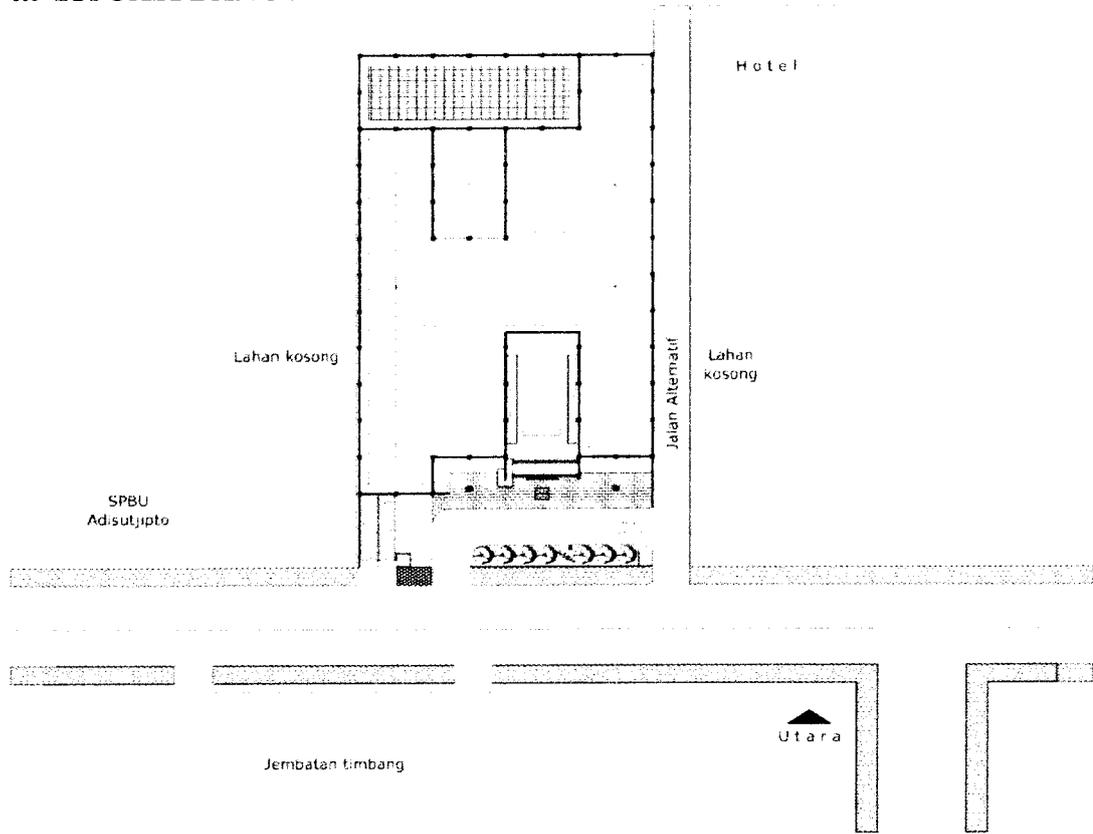


**RENCANA BALOK LT 2**

#### 4.8 SITE PLAN BANGUNAN

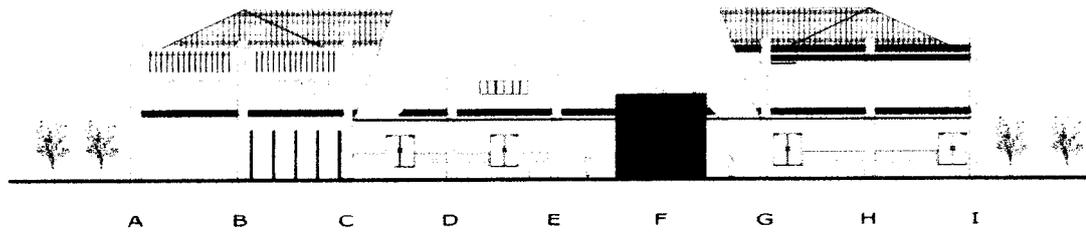


#### 4.9 SITUASI BANGUNAN

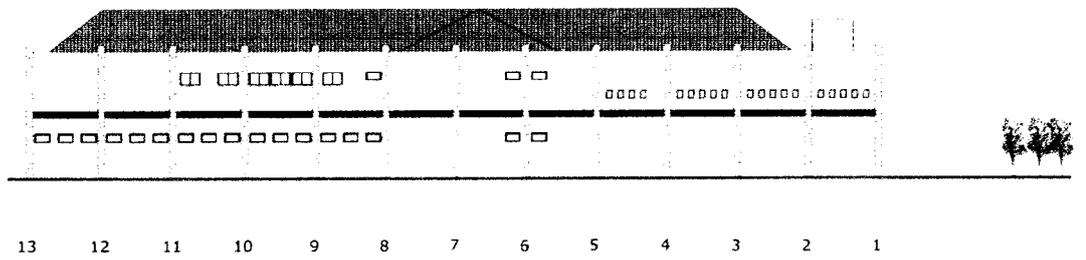


### SITUASI

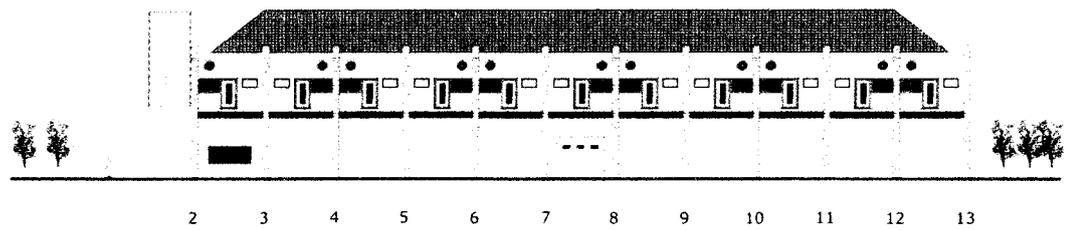
#### 4.10 TAMPAK BANGUNAN



#### Tampak Muka

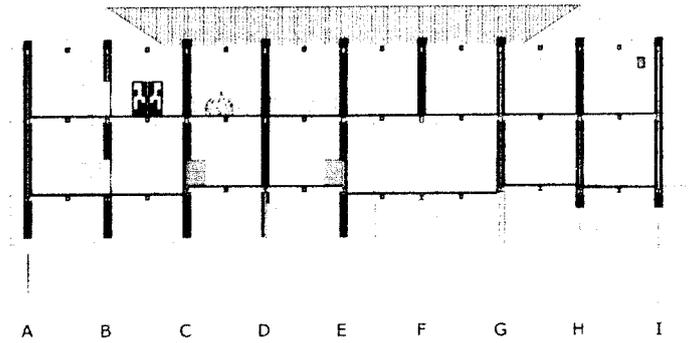


#### Tampak Samping Kiri

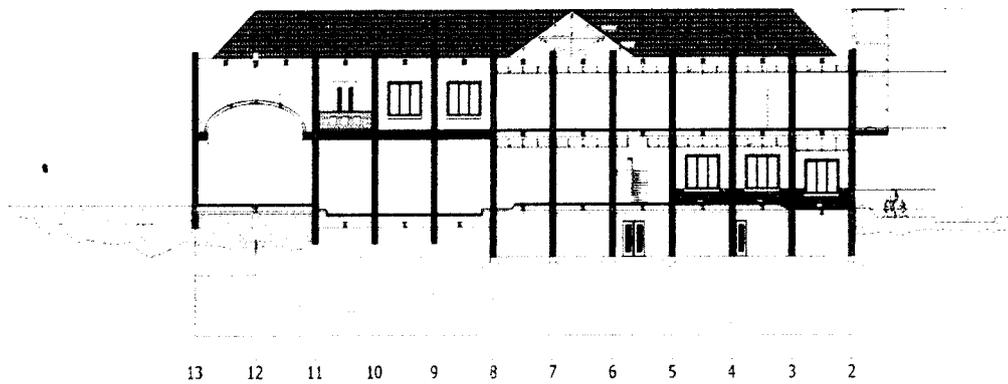


#### Tampak Samping Kanan

#### 4.11 POTONGAN BANGUNAN

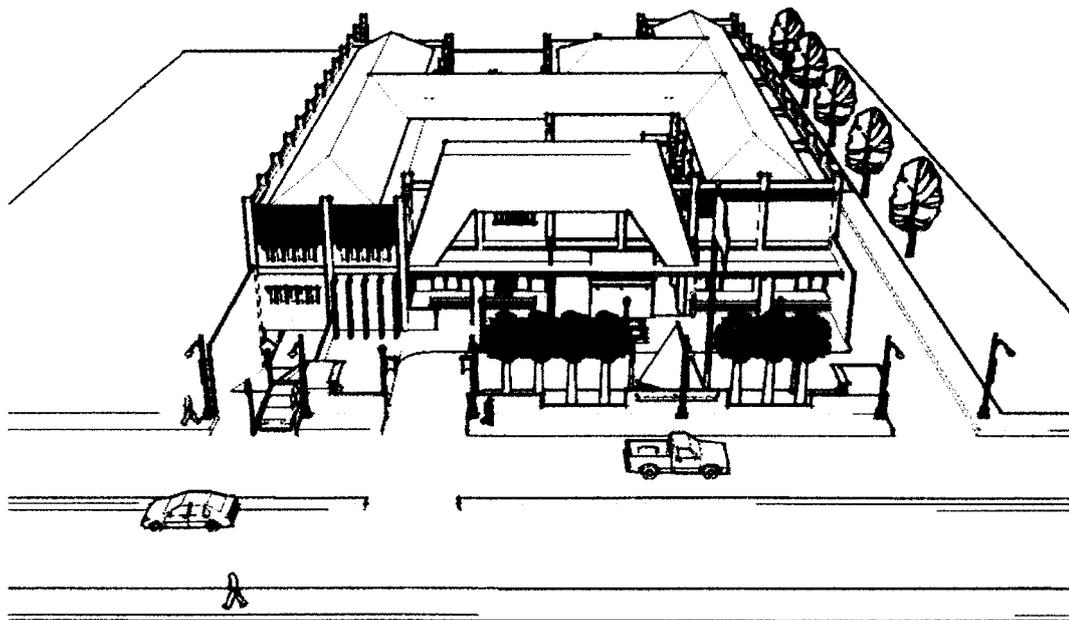


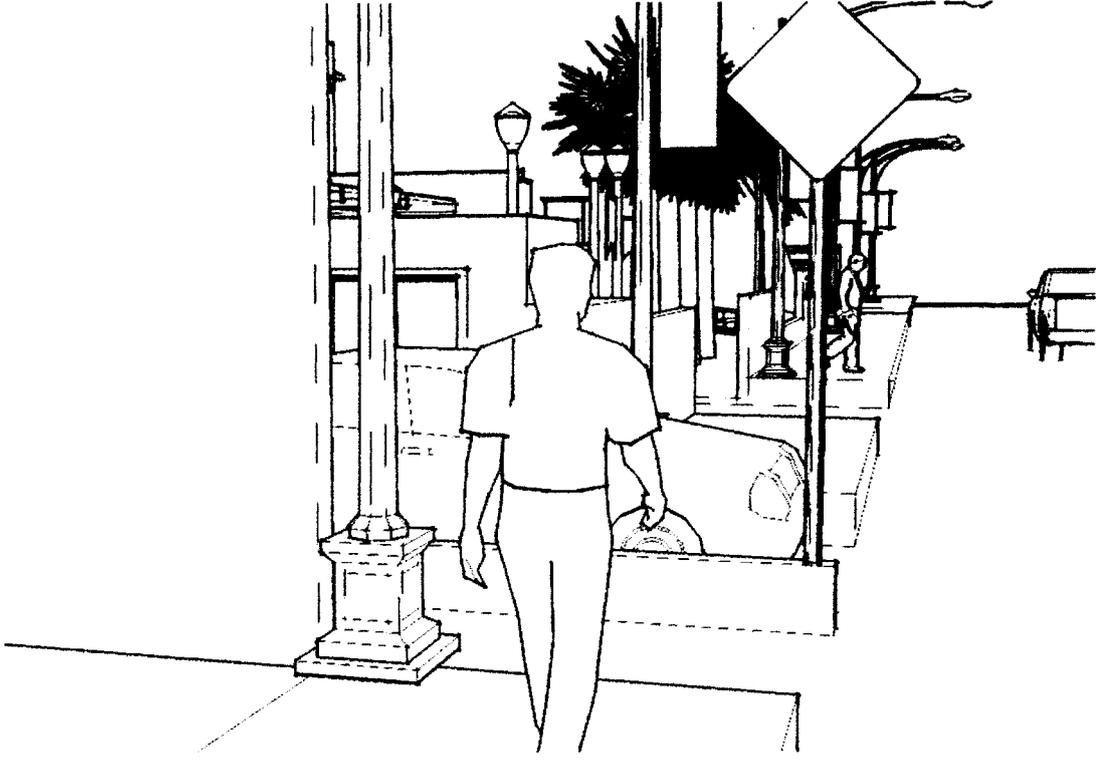
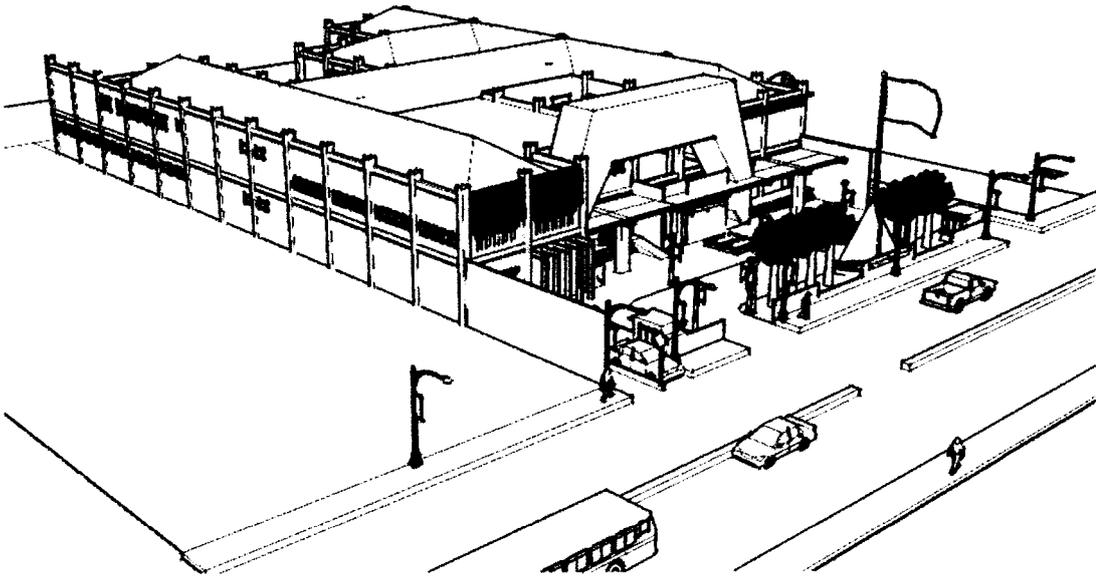
**Potongan - A**

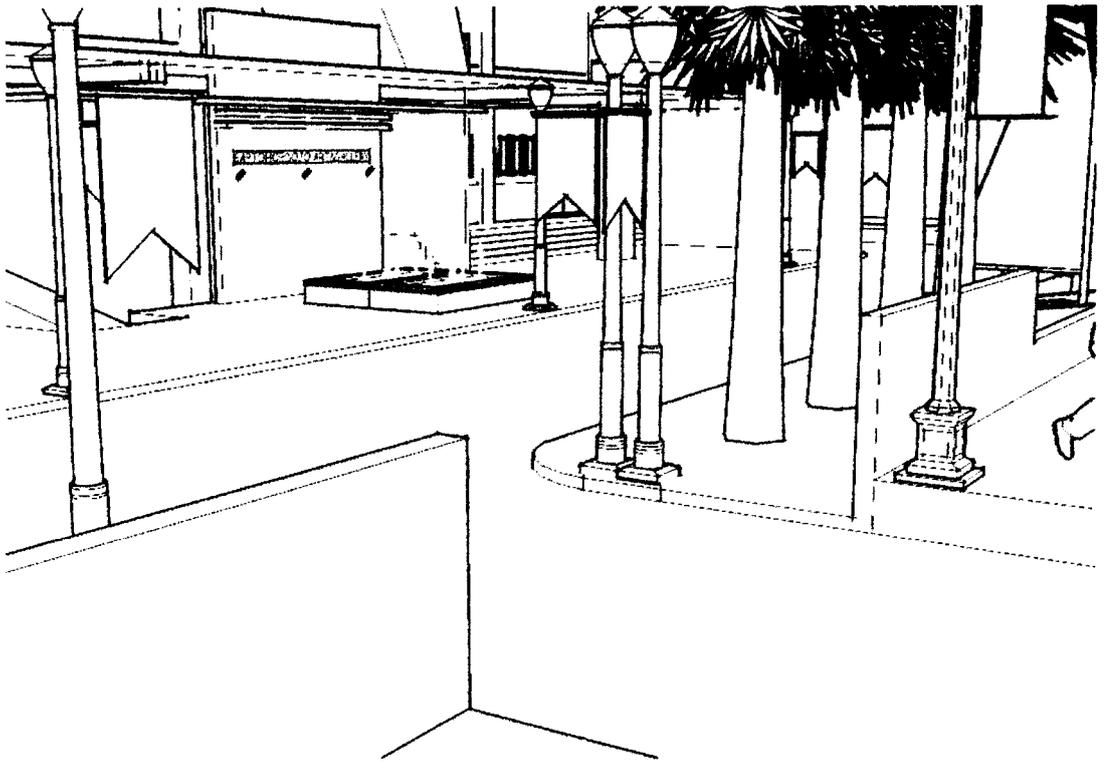
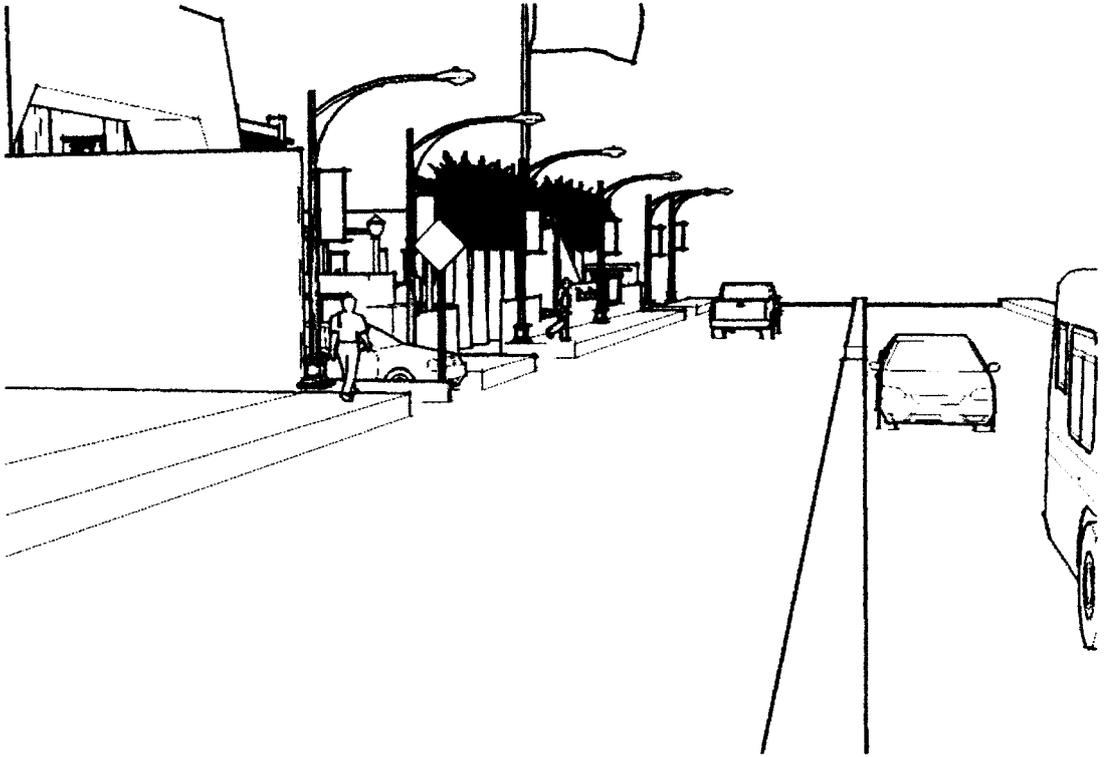


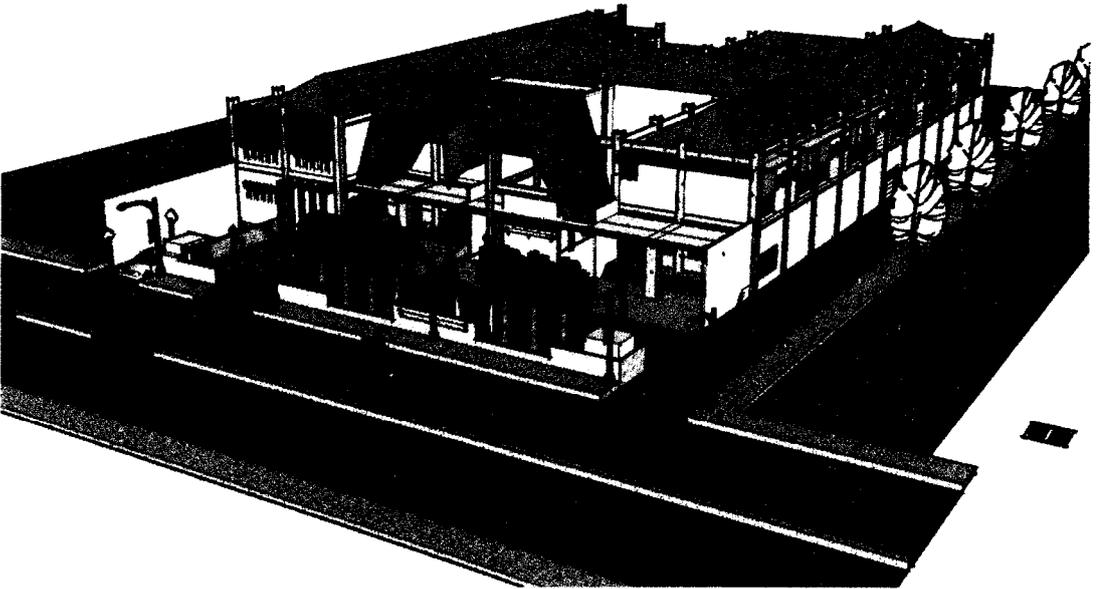
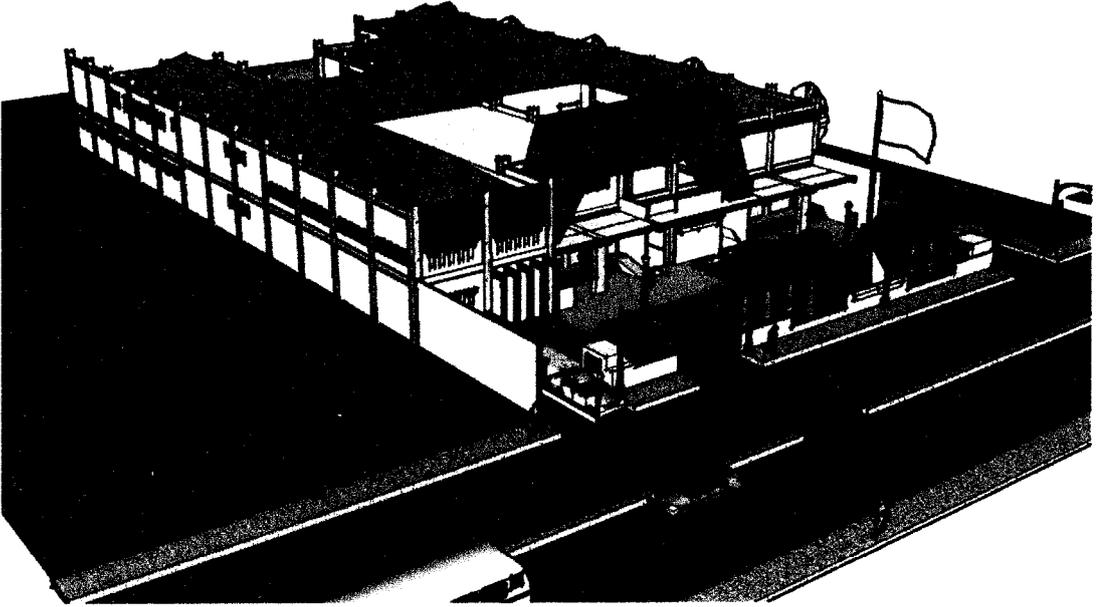
**Potongan - B**

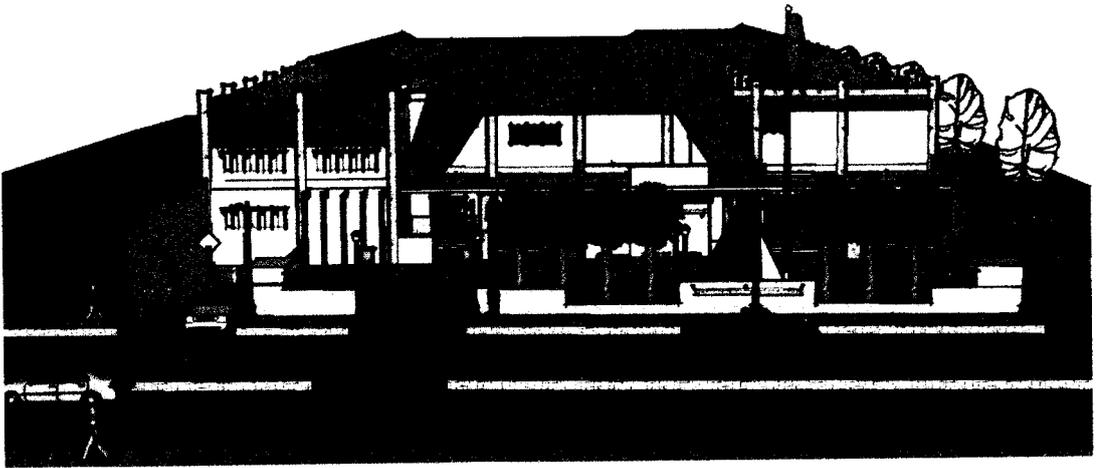
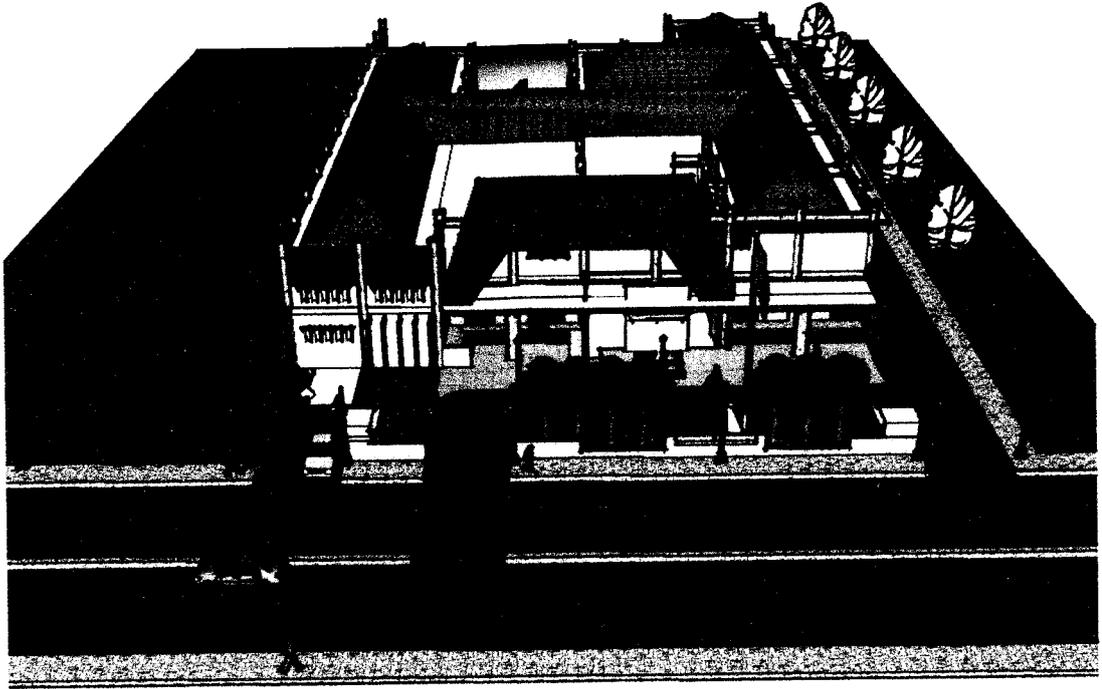
#### 4.12 PERSEPEKTIF EKSTERIOR

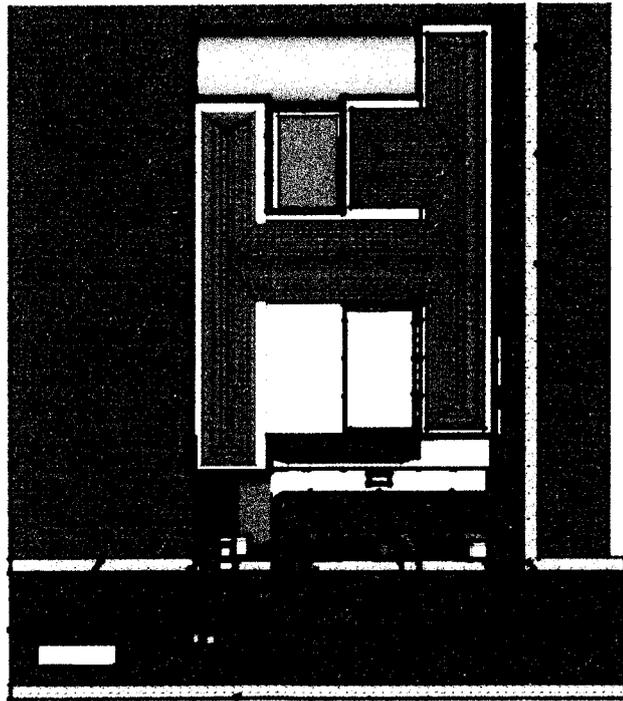
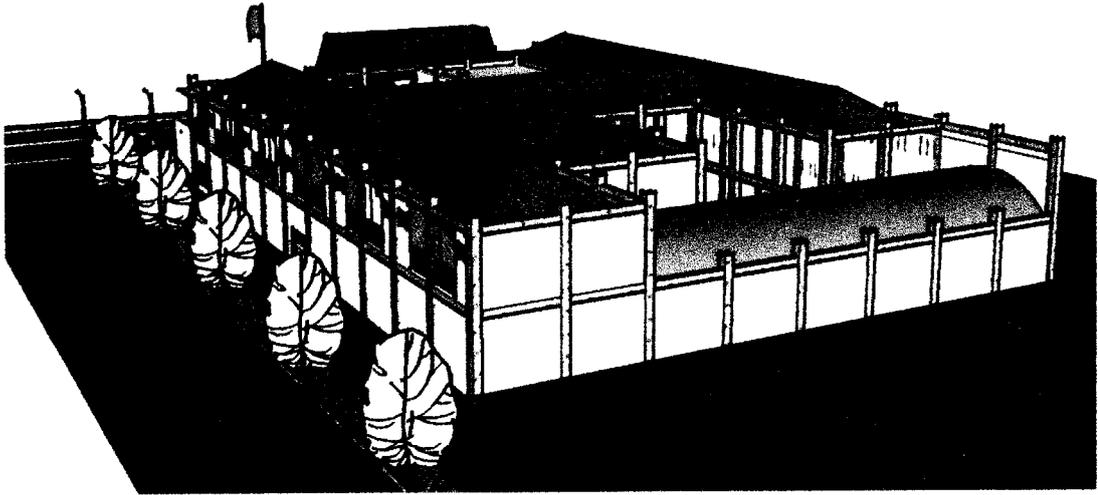


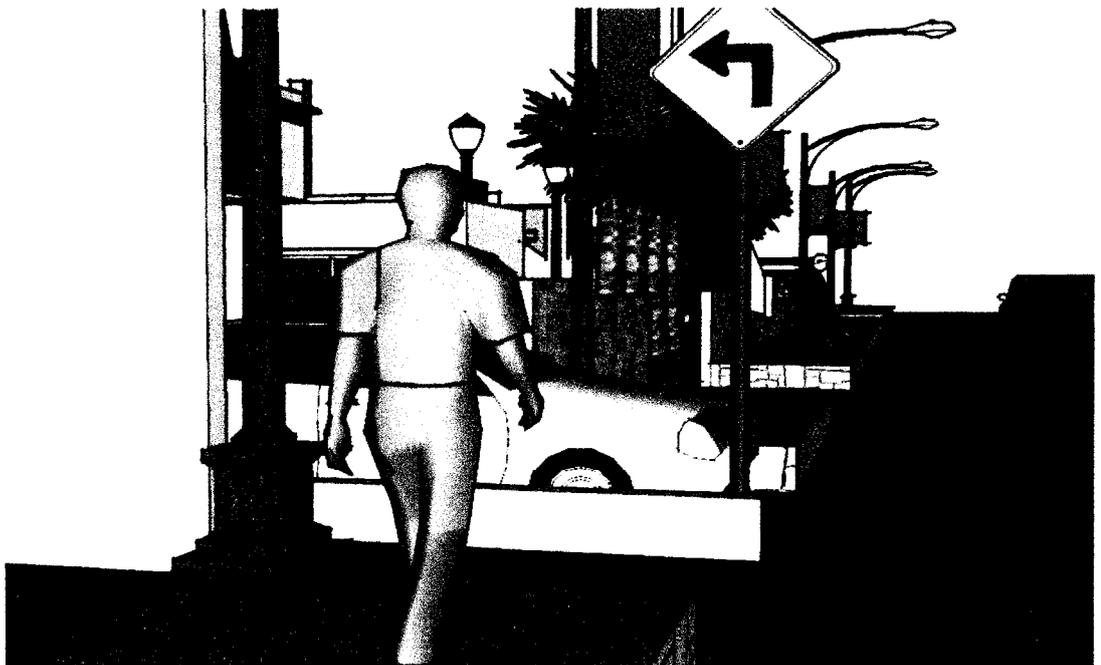
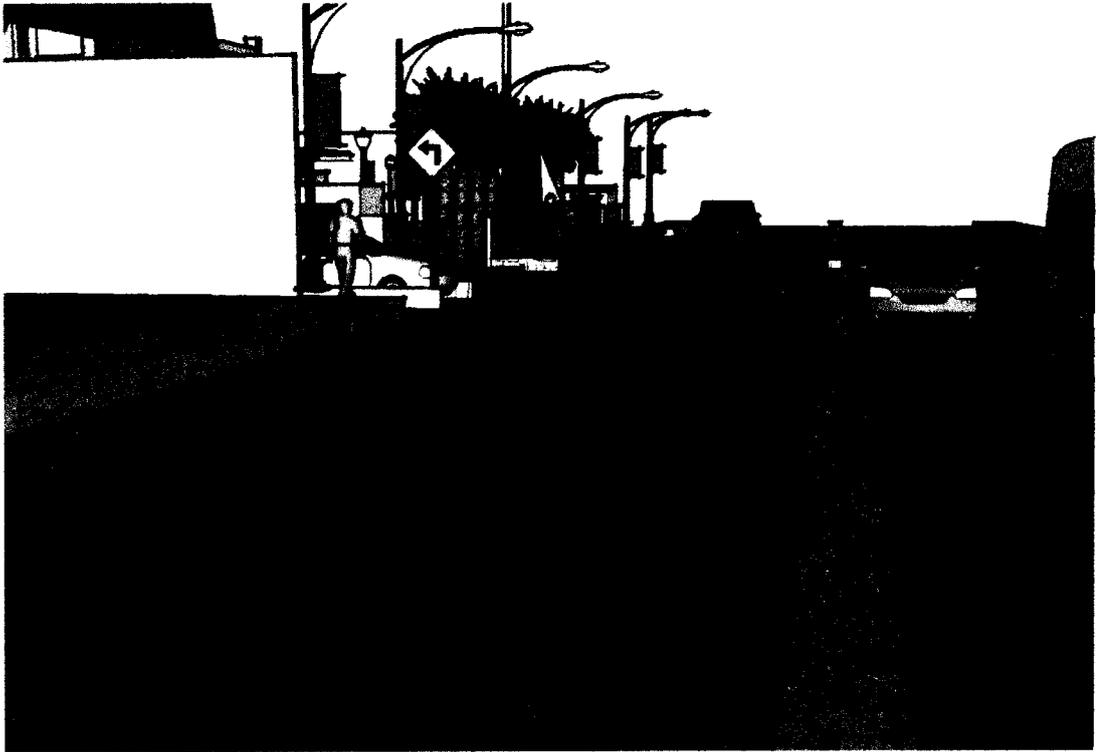


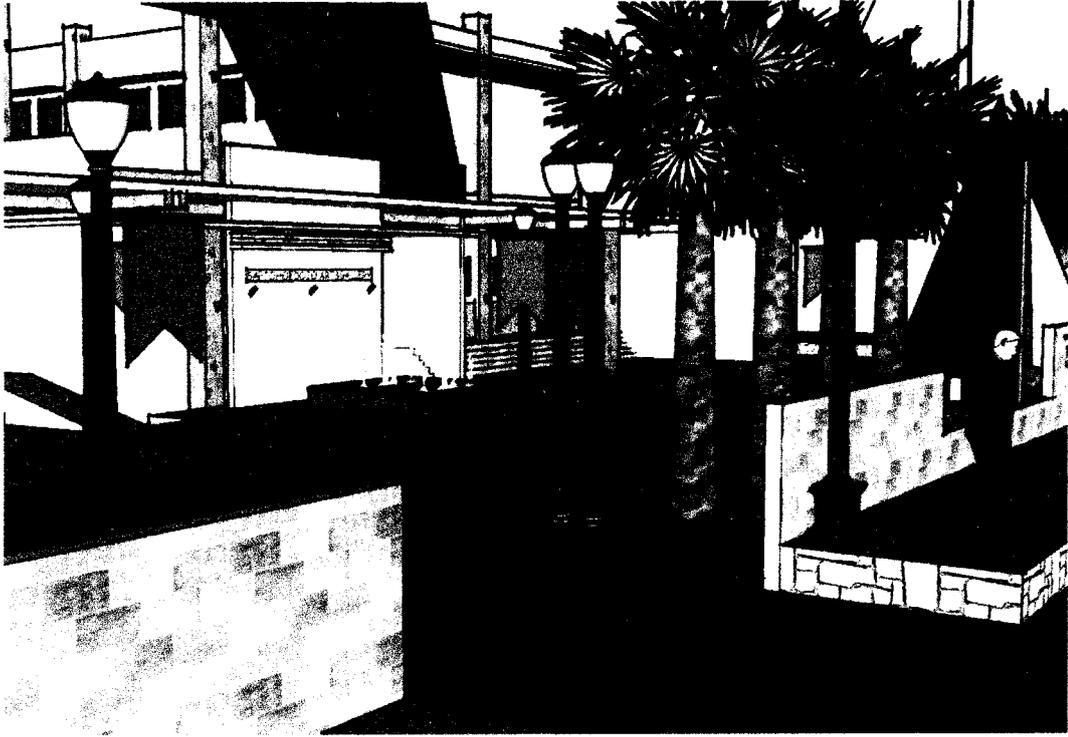


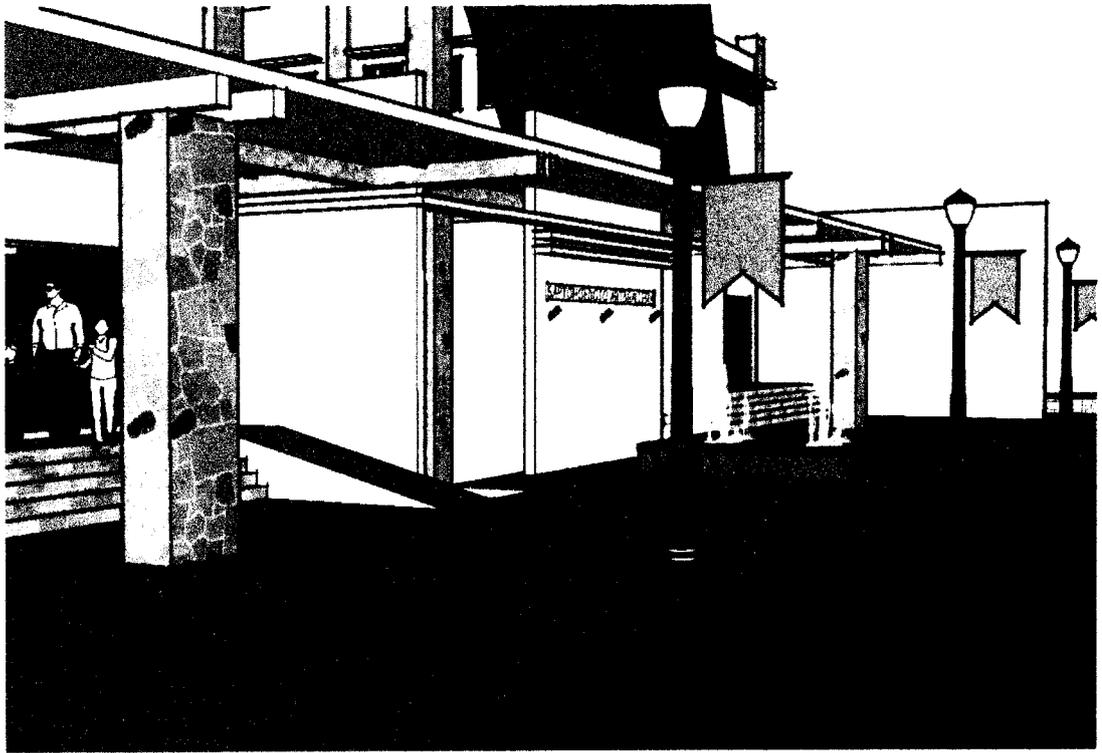




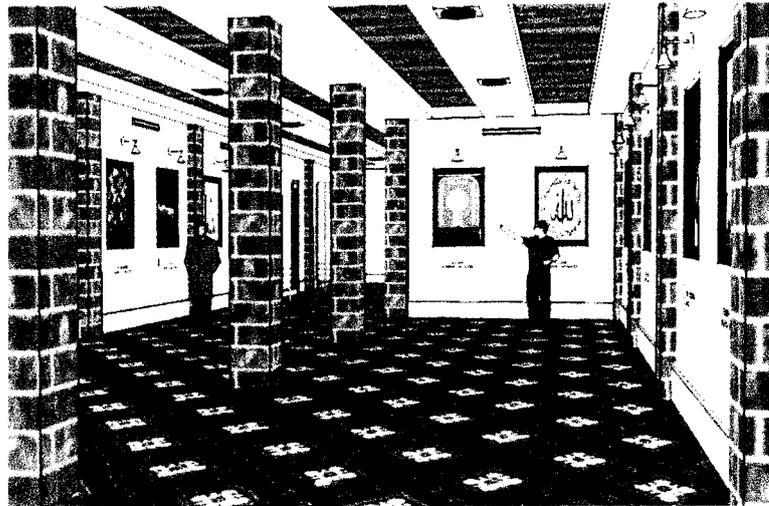








#### 4.12 PERSEPEKTIF INTERIOR PERSEPEKTIF RUANG PAMER



## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 KESIMPULAN**

Dalam perancangan redesain Galeri Seni Saptohoedojo membuahkan beberapa point diantaranya :

1. Titik awal dalam merancang satu rancangan redesain adalah dapat memahami nilai-nilai sejarah / *hystorycal* pada bangunan tersebut
2. Strategi khusus yang digunakan dalam meredesain satu bangunan adalah memberikan bukti kepada masyarakat bahwa dalam rancangan terbaru memang benar-benar dapat memberikan manfaat yang lebih dari bangunan terdahulunya.
3. Konsep lama dan konsep baru bangunan hendaknya menjadi satu kesatuan yang saling mendukung dalm fungsi dan tampilan bangunan.

#### **5.2 SARAN**

Berdasarkan perancangan ini maka perancang mengajukan beberapa saran diantaranya :

1. Dalam membuat rancangan redesain, sebelumnya harus diidentifikasi terlebih dahulu tentang segala informasi yang menyangkut bangunan lama.
2. Dalam merancang konsep galeri seni hendaknya dapat menampilkan suasana yang dapat saling menunjang antara interior ruangan dan benda yang dipamerkan

3. Galeri seni sebaiknya tidak hanya memberikan aspek hiburan saja, tetapi juga mampu memberikan nilai edukasi bagi seniman ataupun masyarakat awam

## DAFTAR PUSTAKA

[www.Saptohoedojo.com](http://www.Saptohoedojo.com)

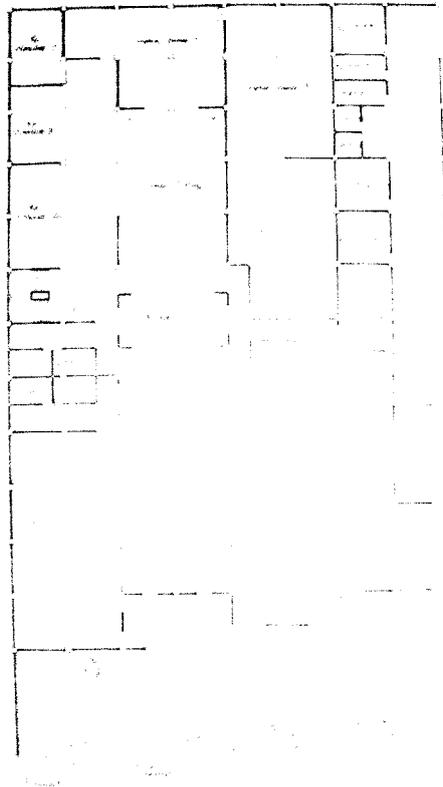
[www.SelasarSunaryo.com](http://www.SelasarSunaryo.com)

D.K. Ching, Francis dan Hanato Adjie, Paulus, *Arsitektur Bentuk Ruang dan Susunannya*, Erlangga , Jakarta, 1999

Neufert, Ernst, *Data Arsitek Edisi Pertama ( terjemahan )*, Erlangga, Jakarta, 1997

Neufert, Ernst, *Data Arsitek Edisi Pertama ( terjemahan )*, Erlangga, Jakarta, 1999

# LAMPIRAN



SEE PAGE 1000-1001

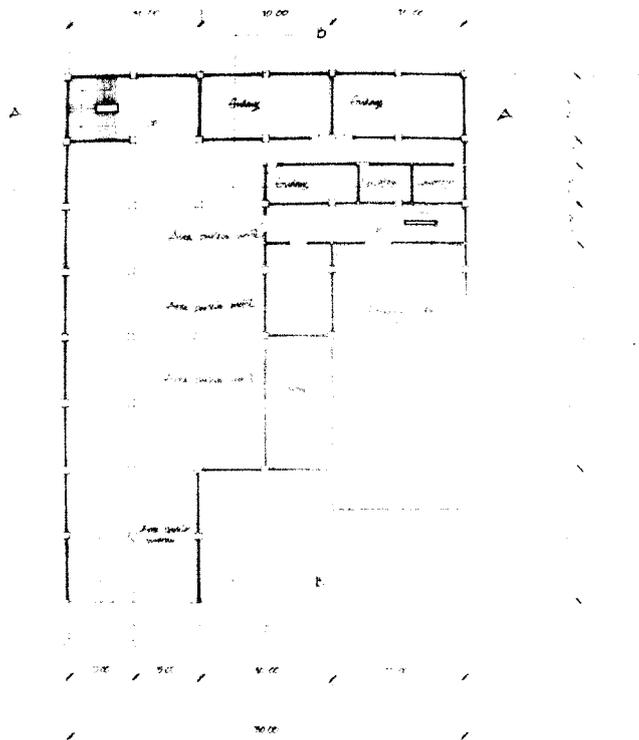
**SITE PLAN**

**SITE PLAN**

**SITUASI**

Scale 1:100

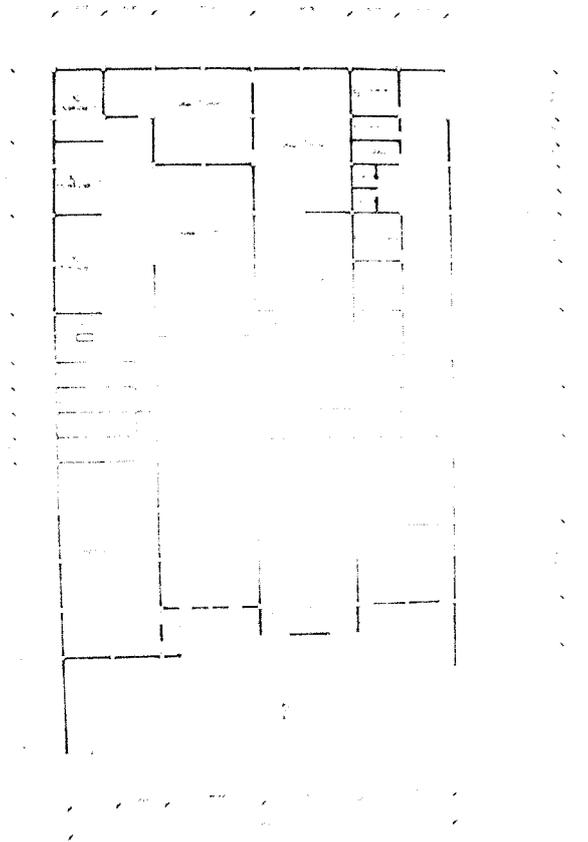
**SITUASI**



**DENAH BASEMENT**  
 Skala 1:200

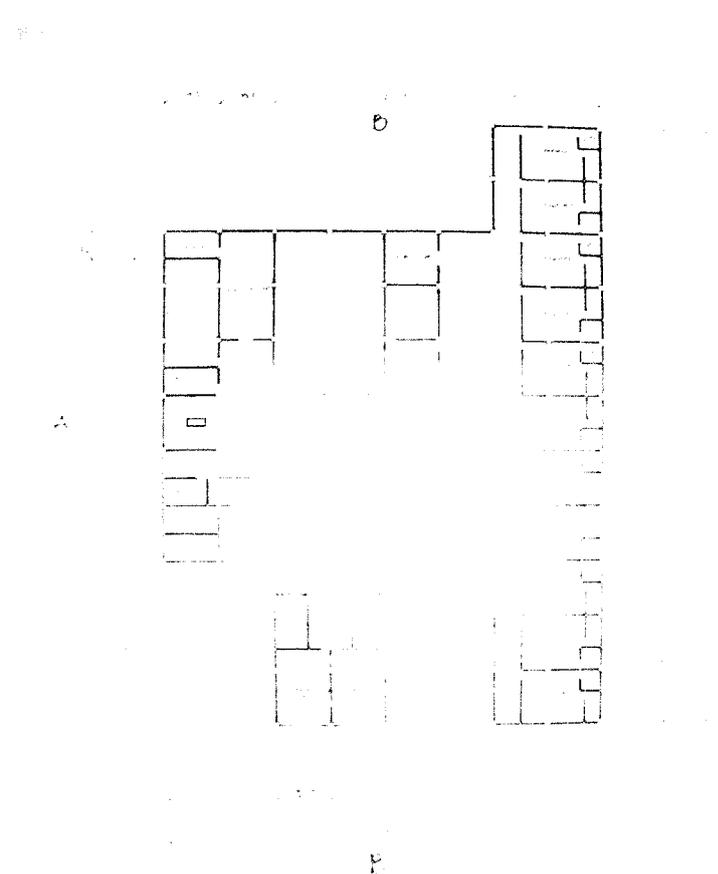
**DENAH BASEMENT**

B



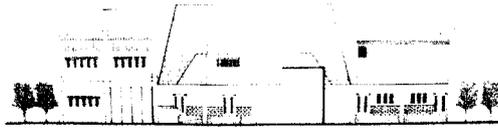
DENAH LANTAI 1

# DENAH LANTAI 1



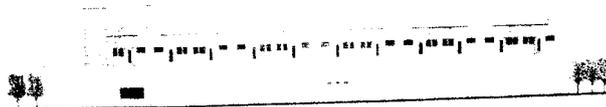
**DENAH LANTAI 2**  
SKALA 1:750

## DENAH LANTAI 2



**TAMPAK MUKA**  
TAMPAK MUKA

## TAMPAK MUKA



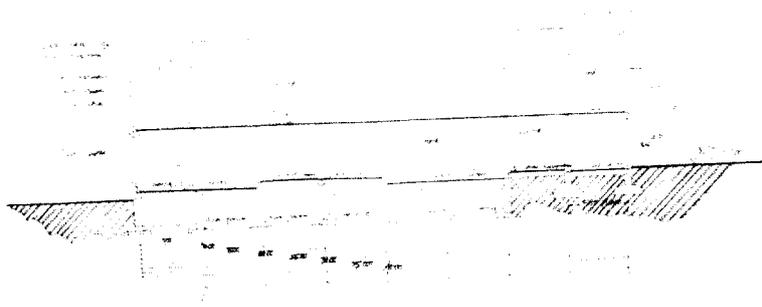
**TAMPAK TIMUR**  
TAMPAK TIMUR

## TAMPAK TIMUR



**TAMPAK BARAT**  
TAMPAK BARAT

## TAMPAK BARAT



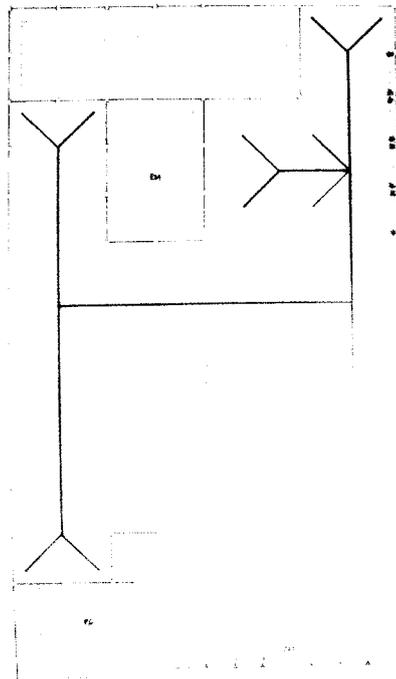
**POTONGAN A-A**  
Skala 1:200

### POTONGAN A-A



**POTONGAN B-B**  
Skala 1:200

### POTONGAN B-B

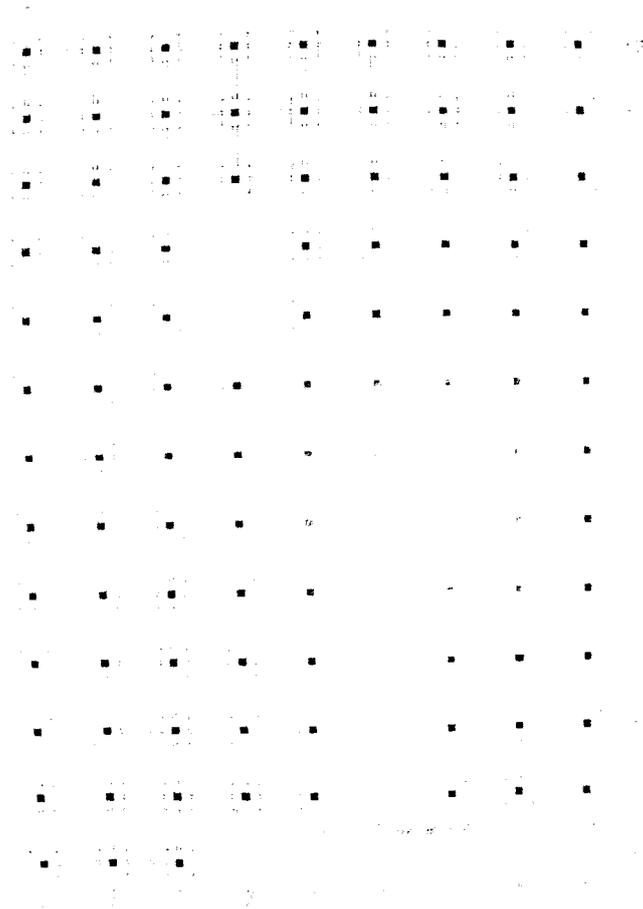


RENCANA

RENCANA VEGETASI

RENCANA VEGETASI

RENCANA VEGETASI



**RENCANA PONDASI**

Skala 1:200

**RENCANA PONDASI**

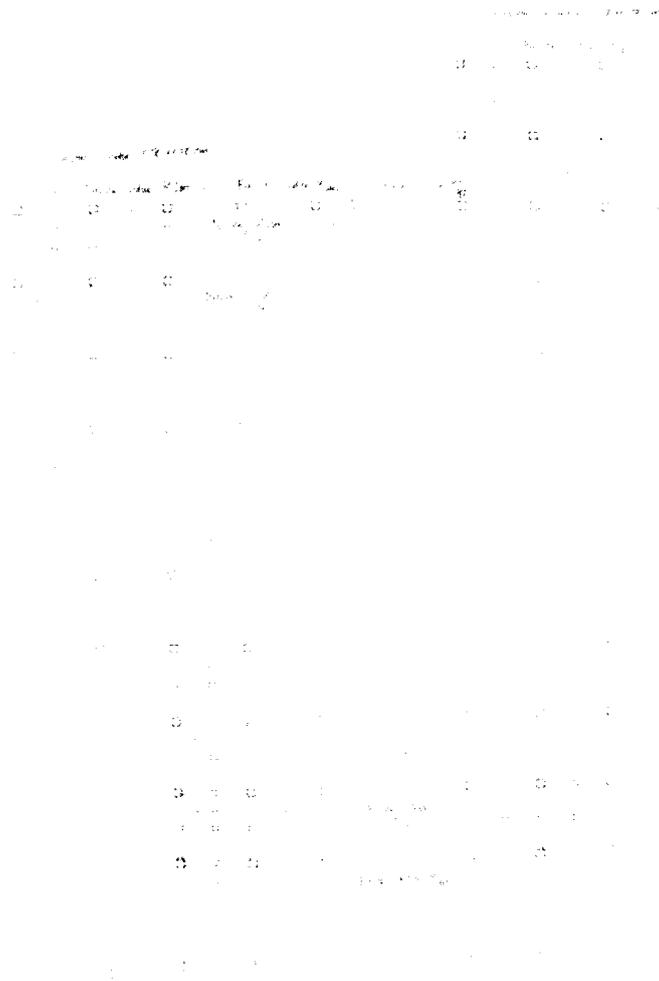
RENCANA BALOK 1

No.	Bentuk	Volume	M <sub>max</sub>	M <sub>min</sub>	Q <sub>max</sub>	Q <sub>min</sub>	Q <sub>max</sub>	Q <sub>min</sub>	Q <sub>max</sub>	Q <sub>min</sub>
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6
7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7
8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8
9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9
10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11
12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12
13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13
14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14
15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16
17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17
18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18
19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19
20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21
22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22
23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23
24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24
25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27
28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29
30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31
32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32
33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33
34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34
35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35
36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36
37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37
38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38
39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39
40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40
41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41
42	42	42	42	42	42	42	42	42	42	42
43	43	43	43	43	43	43	43	43	43	43
44	44	44	44	44	44	44	44	44	44	44
45	45	45	45	45	45	45	45	45	45	45
46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46
47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47
48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48
49	49	49	49	49	49	49	49	49	49	49
50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50

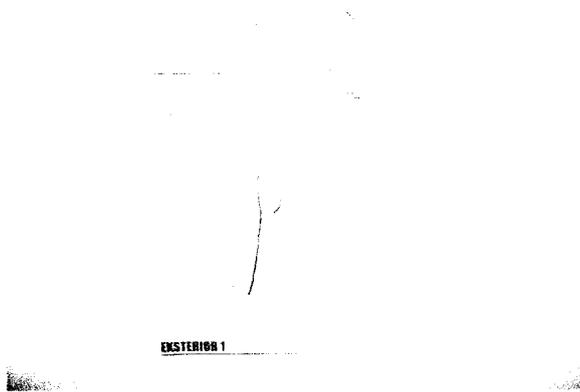
**RENCANA BALOK LT 1**

Skala 1:700

**RENCANA BALOK LT 1**



## RENCANA BALOK LT 2



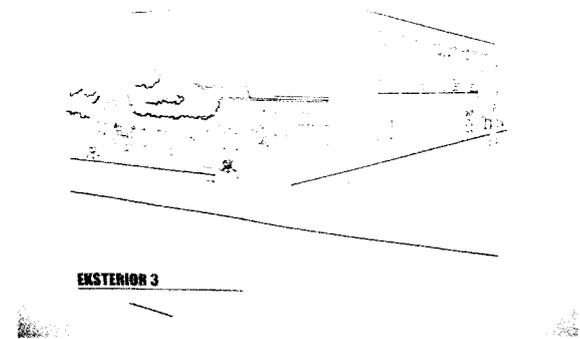
EKSTERIOR 1

## EKSTERIOR 1



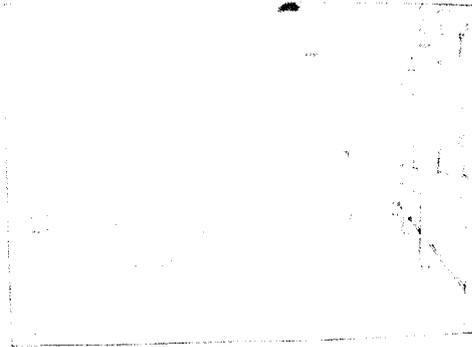
EKSTERIOR 2

## EKSTERIOR 2



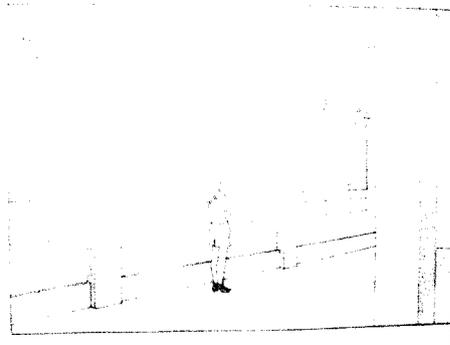
EKSTERIOR 3

## EKSTERIOR 3



**INTERIOR 1**

**INTERIOR 1**



**INTERIOR 2**

**INTERIOR 2**



UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN

JURUSAN : TEKNIK SIPIL, ARSITEKTUR, TEKNIK LINGKUNGAN  
KAMPUS : Jalan Kaliurang KM 14,4 Telp. (0274) 895042, 895707, 896440. Fax: 895330  
Email : dekanat@ftsp.uii.ac.id. Yogyakarta Kode Pos 55584

Nomor : 327 /DEKAN.70/FTSP/IV/2006 Jogjakarta , 27-Apr-06  
Hal : Permohonan data/survey TA

Kepada Yth : Kepala Badan Pusat Statistik  
Kabupaten Sleman Yogyakarta

Assalamu'alaikum wr.wb.

Sehubungan dengan Tugas Akhir yang diberikan oleh Dosen Pengampu terkait mata kuliah yang diambil pada semester ini, maka mahasiswa **Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Universitas Islam Indonesia, Jogjakarta** yang tersebut dibawah ini :

No	Nama Mahasiswa	Nomor Mahasiswa
1	Afriadi Manurifis	02 512 220

Berkenaan hal tersebut kiranya mahasiswa memerlukan **informasi/data/survey/**. **Data Analysis** yang mendukung penyusunan mata kuliah Tugas Akhir, dengan ini kami mohon kepada Bapak/Ibu sudilah kiranya dapat memberikan bantuan yang diperlukan untuk hal tersebut.

Demikian permohonan kami, atas perkenan serta bantuan dan bimbingannya diucapkan terima kasih

Wassalamu'alaikum wr.wb.



Dekan

H. H. Widodo, MSCE.,P.hD

Tembusan :  
1. Mahasiswa Ybs.  
2. ...