

1.11.	Keaslian Penulisan	11
1.12.	Kerangka Pola Pikir	13
BAB 2. SKEMATIK DISAIN		
2.1.	Spesifikasi Site	15
2.1.1	Analisa Site	17
2.2.	Analisa Pengolahan Site	20
2.3.	Analisa Kegiatan	21
2.3.1	Analisa Pelaku Kegiatan	21
2.3.2	Alur Kegiatan Pelaku	22
2.4.	Analisa Kebutuhan Ruang	23
2.5.	Kebutuhan Ruang dan Besaran Ruang	25
2.6.	Organisasi Ruang	28
2.7.	Hubungan Antar Ruang	29
2.7.1	Hubungan Ruang Kelompok Utama	29
2.7.2	Hubungan Ruang Kelompok Pendukung	30
2.7.3	Hubungan Ruang Kelompok Penunjang	31
2.8.	Hubungan Antar Kelompok Ruang	32
2.9.	Penzoningan Site	33
2.10.	Analisa Sirkulasi Ruang Luar	34
2.11.	Analisa Tata Ruang Luar	36
2.12.	Analisa Sirkulasi Ruang Dalam	38
2.12.1	Analisa Sirkulasi Ruang Pameran	39
2.13.	Konsep Sirkulasi Ruang Pamer	41
2.13.1	Sirkulasi Obyek 2 Dimensi	41
2.13.2	Sirkulasi Obyek 3 Dimensi	42
2.14.	Konsep Tata Ruang Pamer	43
2.15.	Konsep Kenyamanan Ruang Pameran	44
2.16.	Konsep Kenyamanan Pandang	45
2.16.1	Kenyamanan Pandang Obyek 3 Dimensi	45
2.16.2	Kenyamanan Pandang Obyek 2 Dimensi	45

2.17.	Konsep Bentuk Masa Bangunan	46
2.18.	Konsep Penampilan Bangunan	48
2.19.	Sistem Struktur	49
2.20.	Sistem Utilitas	49
2.20.1	Penyediaan Air Bersih	49
2.20.2	Rencana Sanitasi	50
2.20.3	Pencegahan Kebakaran	50
2.20.4	Sistem Elektrikal	50
2.20.5	Sistem Penghawaan	51
2.20.6	Sistem Telekomunikasi	51
2.20.7	Sistem Penangkal Petir	51

BAB 3. LAPORAN PERANCANGAN

3.1.	Siteplan	52
3.2.	Situasi	53
3.3.	Denah	54
3.4.	Tampak	55
3.5.	Potongan	56
3.6.	Denah Lay Out Ruang Pameran	57
3.7.	Potongan Denah Lay Out A-A	58
3.8.	Potongan Denah Lay Out B-B	59
3.9.	Perspektif Interior	60
3.10.	Perspektif Eksterior	61
3.11.	Detail Arsitektural	62
3.12.	Rencana – Rencana	63
3.12.1	Rencana Titik Lampu	63
3.12.2	Rencana Sanitasi dan Fire Protection	64
3.12.3	Rencana AC	64

DAFTAR PUSTAKA

1.2. Permasalahan

1.2.1 Permasalahan Umum

Bagaimana konsep perencanaan dan perancangan sebuah Gedung Pameran Seni Rupa yang dapat mewadahi kegiatan pameran dan workshop di Yogyakarta melalui pengolahan ruang dan penampilan bangunan sehingga mampu menjadi media interaksi antara seniman, karya seni, dan penikmat seni.

1.2.2 Permasalahan Khusus

Bagaimana konsep sirkulasi dan tata ruang pameran, sehingga mampu mewadahi kegiatan seni rupa dan memberikan kenyamanan bagi para pengguna dan pengunjung Gedung Pameran Seni Rupa ini.

1.3. Tujuan dan Sasaran

1.3.1 Tujuan Pembahasan

Menyusun konsep perencanaan dan perancangan sebagai dasar dalam merancang dan mendisain sebuah bangunan Gedung Pameran Seni Rupa sebagai media interaksi antara seniman, karya seni, penikmat seni dan mampu menampung aktifitas kegiatan pameran.

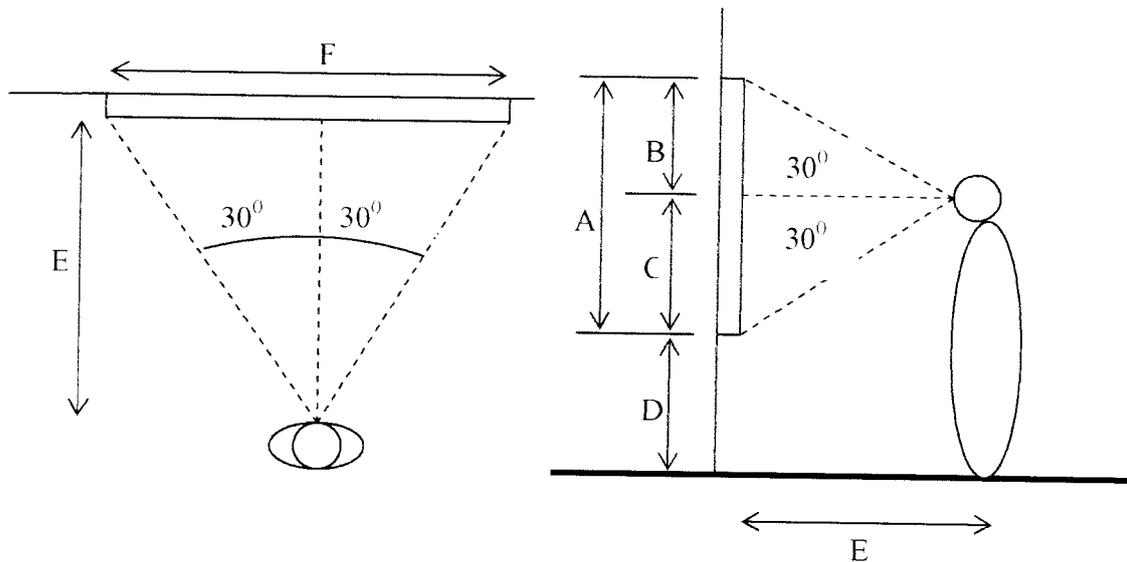
1.3.2 Sasaran Pembahasan

Mendapatkan rumusan konsep perencanaan dan perancangan dari permasalahan yang ada, sehingga akhirnya akan dicapai tujuan dan hasil yang maksimal.

1.4. Tinjauan Tentang Seni Rupa dan Gedung Pameran Seni Rupa

1.4.1 Batasan Pengertian Judul

- Gedung : adalah suatu tempat / wadah, kantor, rumah atau bangunan yang terbuat dari batu atau tembok terytama ukurannya yang besar.
- Pameran : pameran adalah memilih, memamerkan contoh-contoh produk tertentu dengan tujuan memberikan informasi dengan alasan ilmu pengetahuan, komersial, atau sebagai representasi alam.



Keterangan gambar :

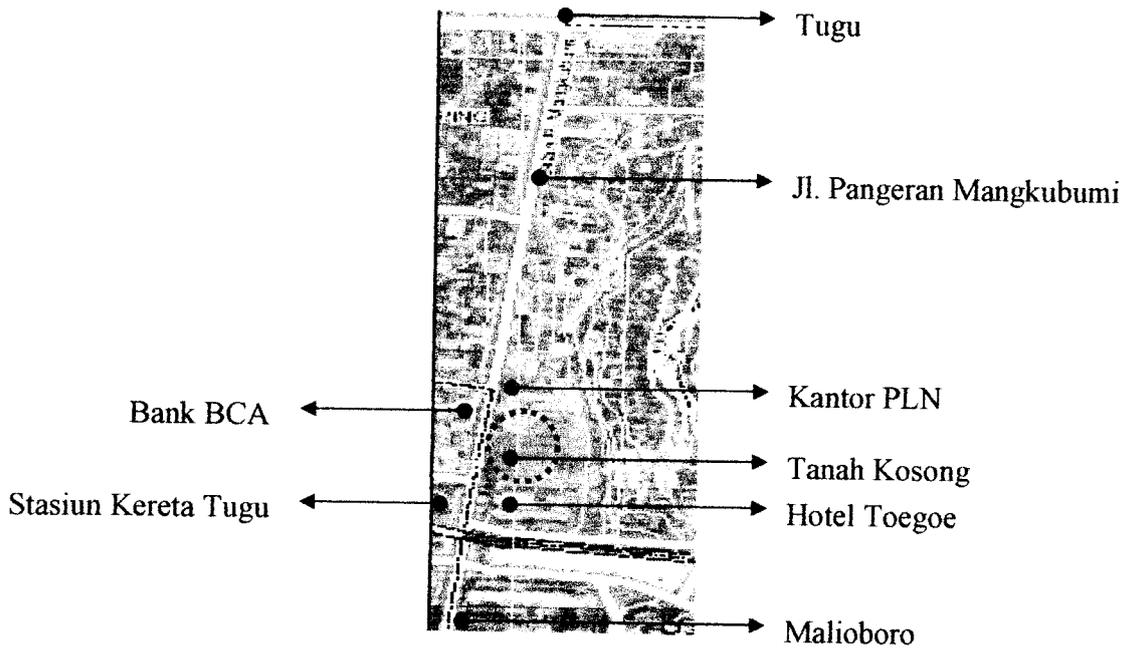
- A. Area pengamatan vertikal
- B. Area pengamatan vertikal diatas garis normal
- C. Area pengamatan vertikal dibawah garis normal
- D. Jarak tepi bawah lukisan ke lantai
- E. Jarak lukisan dengan mata pengamat
- F. Area pengamatan horizontal

1.7. Dimensi Karya Seni Rupa

Diambil dari katalog "Pameran Seni Rupa 32 th Kebersamaan Sanggar Dewata Indonesia", Gedung Socitet Taman Budaya Yogyakarta, dimensi terbesar untuk karya seni 2 dimensi adalah 300 x 120 cm dengan judul *Perlombaan Baru Dimulai* karya I Made Arya Palguna (2002). Dimensi terkecil adalah 30 x 30 cm dengan judul

1.9. Lokasi Gedung Pameran Seni Rupa

Lokasi untuk Gedung Pameran Seni Rupa ini bertempat di sekitar ruas Jalan Pangeran Mangkubumi sisi timur, yaitu disebelah selatan kantor PLN Yogyakarta dan sebelah utara Tugu phone dan sudah termasuk didalam kawasan pusat kota dengan luas site sekitar 9600 m² yang cukup luas dan belum dipergunakan secara optimal karena sebagian areanya hanya menjadi lokasi parkir. Alasan utama pemilihan site ini didukung oleh lokasi yang strategis karena terletak disepanjang rute pariwisata utama Kota Yogyakarta yaitu Tugu, Malioboro, Benteng Vredeburg, dan Kraton.



1.10. Metode Pengumpulan Data dan Penulisan

1.10.1 Metode Pengumpulan Data

a. Data Primer

Data primer didapat dengan cara :

- Melakukan survey lapangan pada area studi, baik mengenai kondisi lahan, lingkungan dan faktor – faktor yang berpengaruh pada proses penulisan dan perancangan.
- Melakukan studi banding dengan gedung pameran dan galeri yang sudah ada.

b. Data Sekunder

Data sekunder didapatkan dengan cara melakukan studi literature untuk mencari informasi yang berkaitan dengan tujuan penulisan.

1.10.2 Metode Pembahasan

Metode – metode pembahasan yang dipakai antara lain sebagai berikut :

1. Metode Deskriptik Analitik, yaitu metode dengan cara pengumpulan data, menyusunnya, dan selanjutnya menafsirkan data – data yang sudah terkumpul tersebut.
2. Metode Analisis, yaitu menganalisa beberapa data dari permasalahan galeri pada umumnya untuk mencari pemecahannya.
3. Metode Sintesis, yaitu metode menggabungkan beberapa pendapat dan teori yang diperoleh untuk mendapatkan hasil yang lebih baik untuk mendapatkan konsep perancangan arsitektural yang kuat dan maksimal.

1.11. Keaslian Penulisan

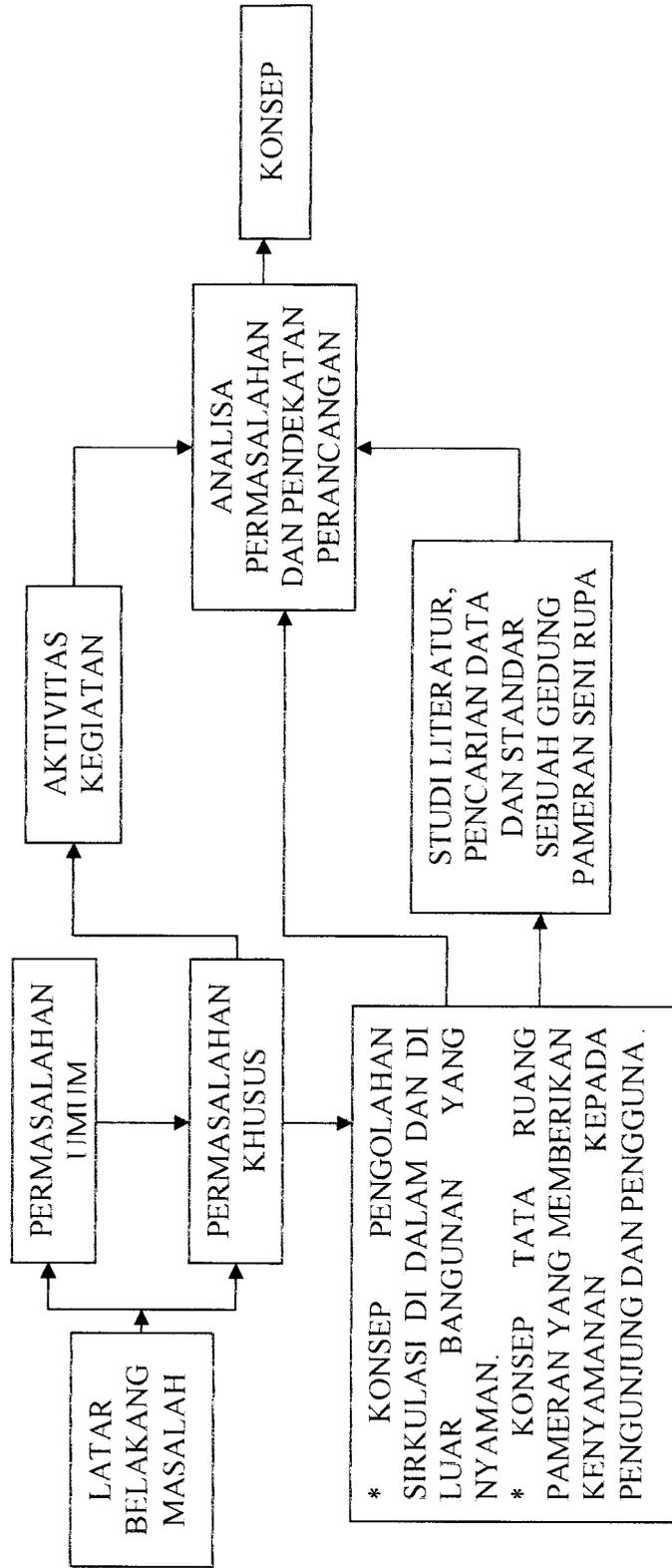
Beberapa judul penulisan Tugas Akhir yang pernah dibuat sebelumnya sebagai bahan acuan :

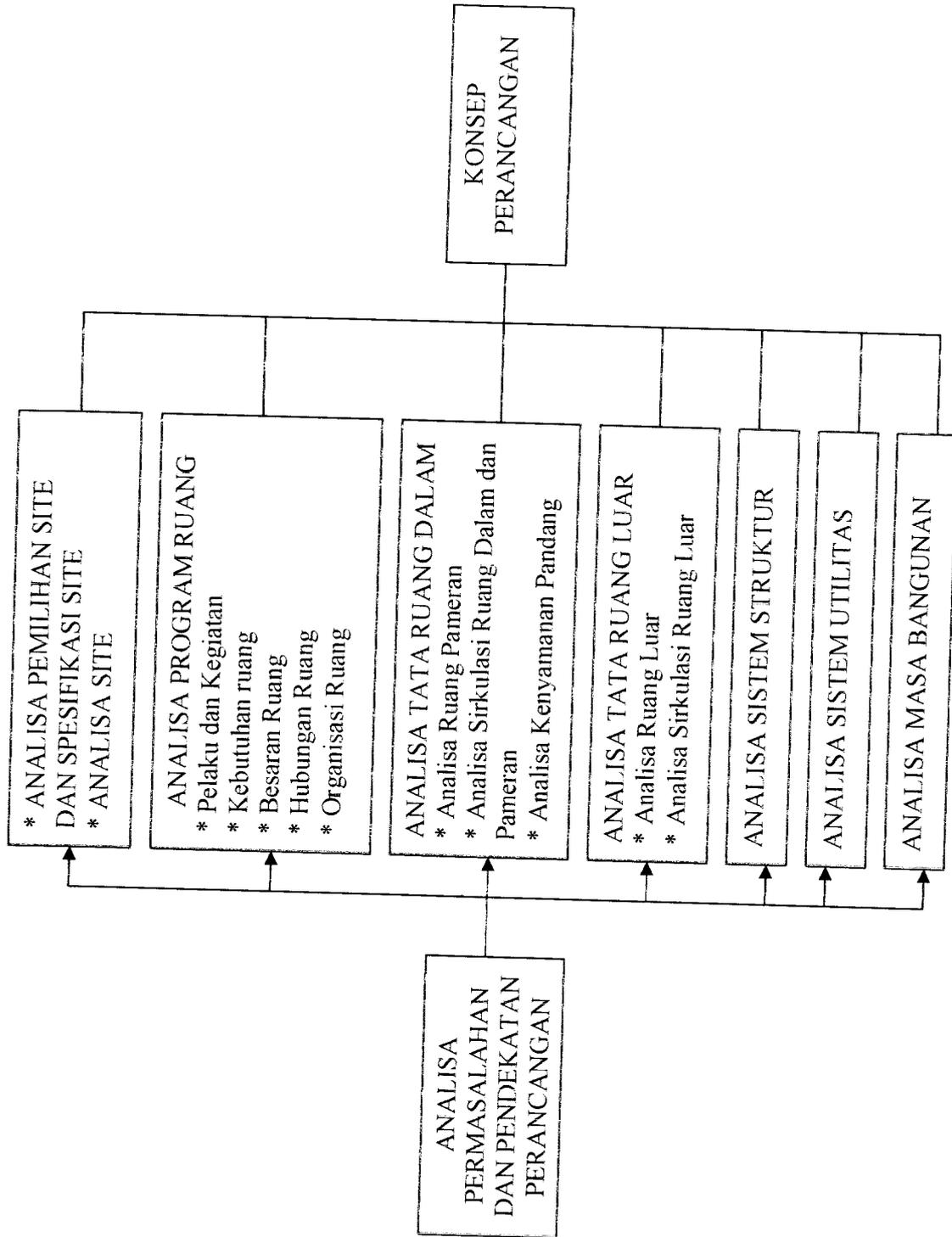
1. Nama : Lavi Sukmaraga, No. Mhs. 97 512 074 / TA / UII / 2001
- Judul : Galeri Seni Rupa Modern
- Tema : Interpretasi seni rupa modern kedalam bentuk arsitektur

Gedung Pameran Seni Rupa di Yogyakarta

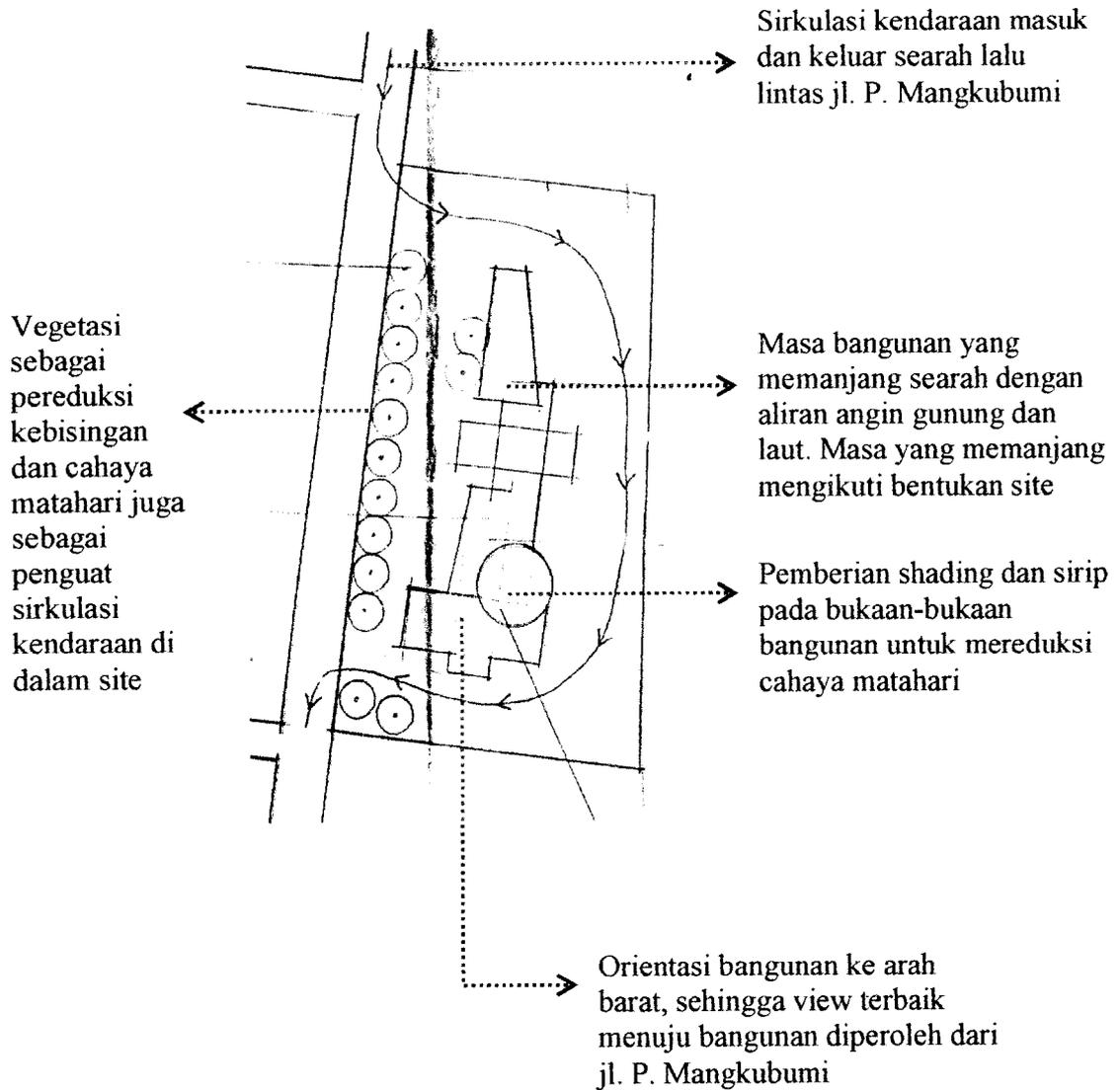
2. Nama : **Moh. Bernadhi. R, No. Mhs. 97 512 121 / TA / UII / 2003**
Judul : **Galeri Seni Rupa Di Yogyakarta**
Tema : **Penampilan bangunan yang ekspresif**
3. Nama : **Arief Budiarto, No. Mhs. 89 340 055 / TA / UII / 1994**
Judul : **Museum Seni Rupa Modern**
Tema : **Landasan konseptual perancangan**
4. Nama : **Rahmansyah, No. Mhs. 89 340 051 / TA / UII / 1995**
Judul : **Gedung Pameran Furniture Di Semarang**
Tema : **Landasan konseptual perancangan**

1.12. Kerangka Pola Pikir



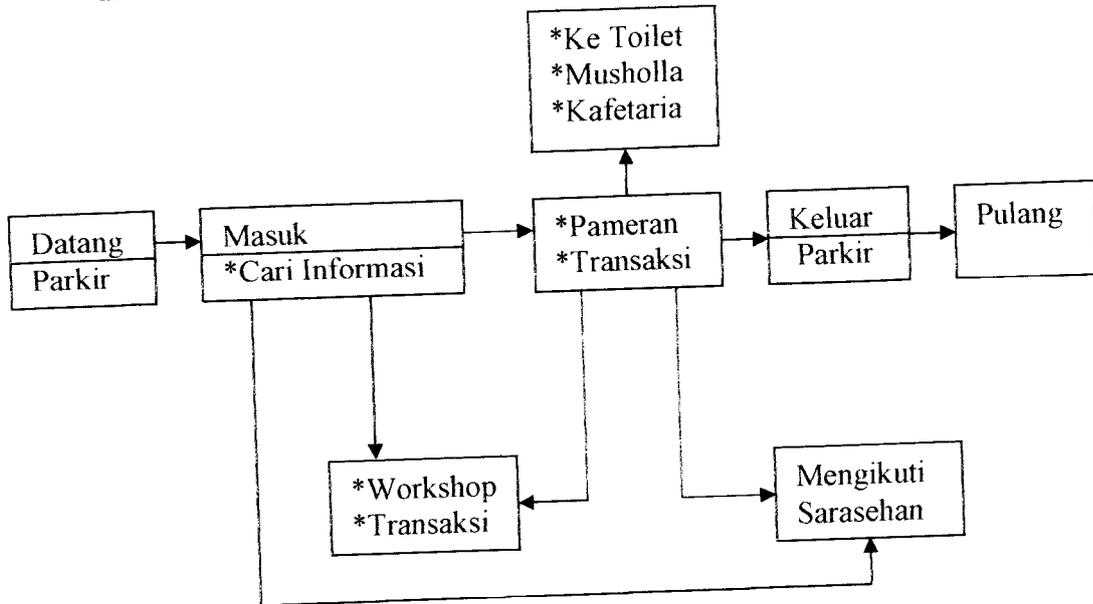


2.2. Analisa Pengolahan Site

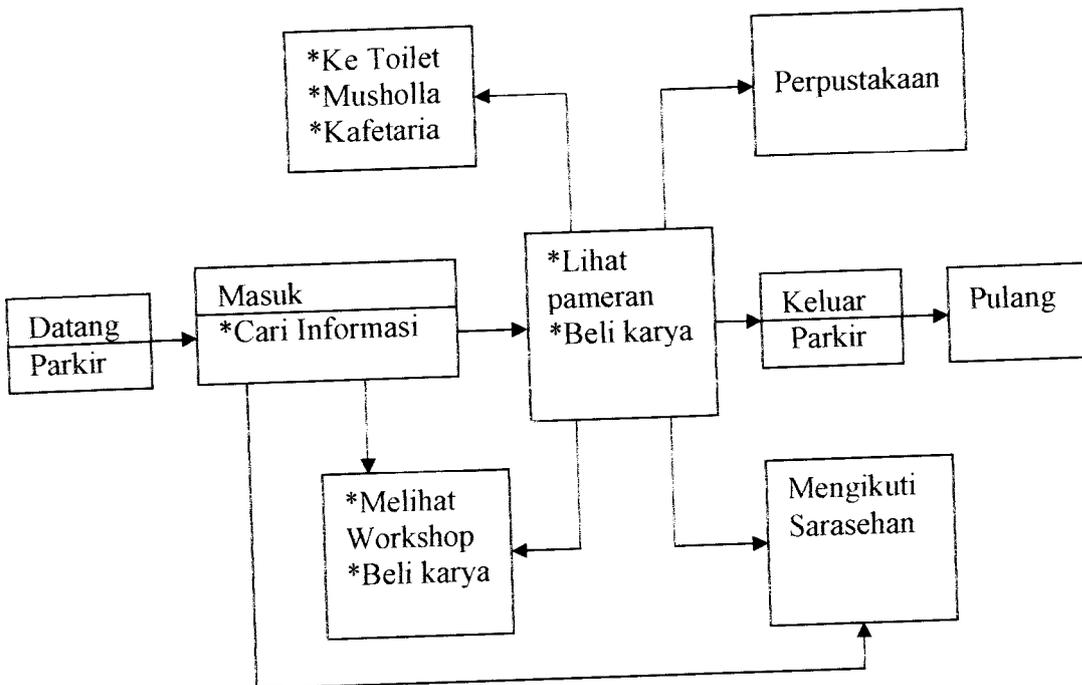


2.3.2 Alur kegiatan pelaku

a. Seniman

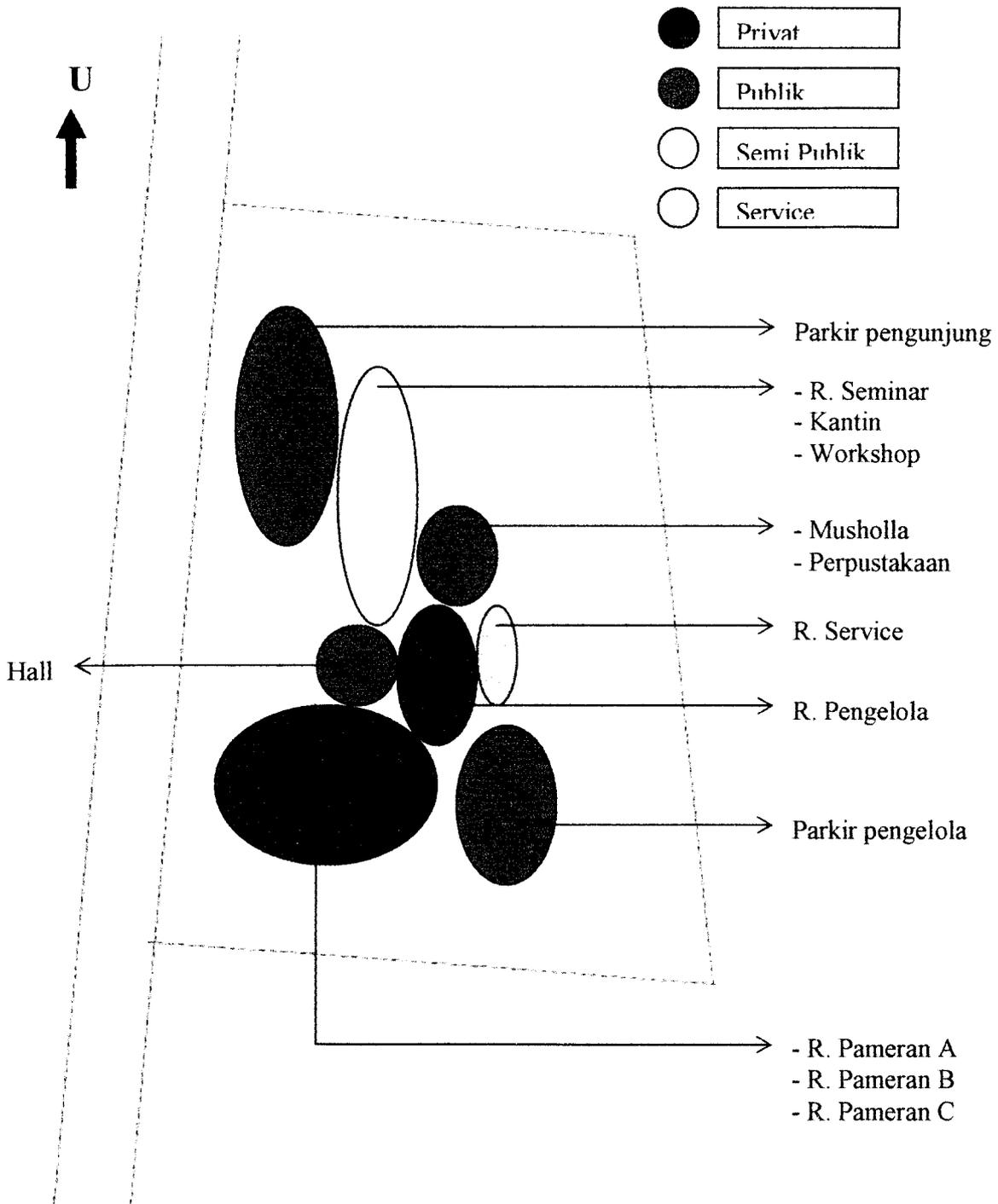


b. Pengunjung



2.9. Penzoningan Site

Konsep penzoningan site disini berupa penempatan zona privat, publik, semi publik, dan service didalam site.



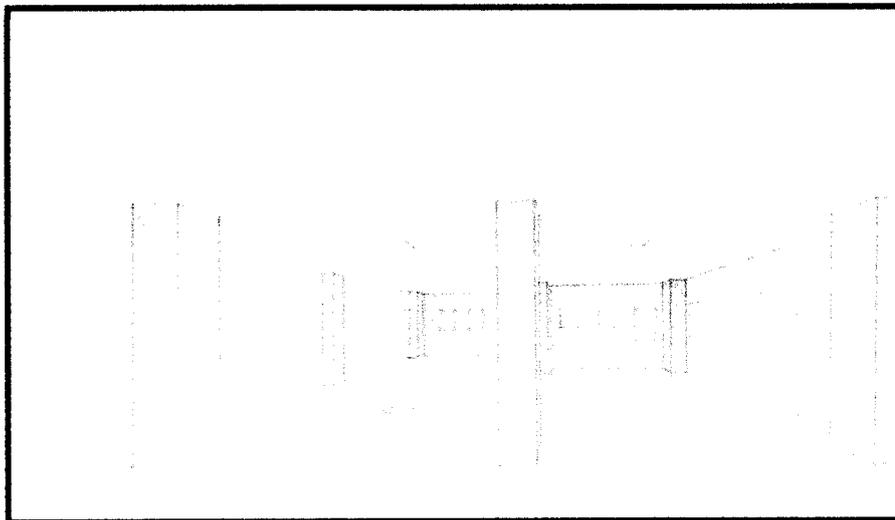
2.14. Konsep Tata Ruang Pamer

Untuk memberikan kenyamanan kepada pengunjung, maka perlu direncanakan suatu penataan ruang pameran yang baik.

Faktor – faktor penentu kenyamanan ruang pameran disini meliputi :

- ◆ Sirkulasi pengunjung
- ◆ Penataan karya yang dipamerkan
- ◆ Pencahayaan
- ◆ Interior ruang
- ◆ Penghawaan

Penataan ruang direncanakan untuk mempertimbangkan penyajian karya seni rupa 2 dimensi dan 3 dimensi sehingga memberi kenyamanan dan memudahkan pengunjung dalam mengikuti dan memahami karya yang dipamerkan.



- ◆ Pencahayaan yang mencukupi (buatan dan alami)
- ◆ Penambahan lampu pada karya yang besar yang membutuhkan cahaya yang lebih detail untuk memudahkan pengamatan.
- ◆ Penghawaan menggunakan AC karena ruang pameran membutuhkan kondisi penghawaan yang stabil untuk menjaga kondisi karya yang dipamerkan.
- ◆ Penggunaan warna ruangan yang halus (tidak mencolok) sesuai dengan sifat ruangan yang tenang.

2.15. Konsep Kenyamanan Ruang Pameran

a. Pencahayaan

Secara umum memakai pencahayaan alami dan buatan. Penggunaan dua sumber cahaya ini untuk memenuhi aspek kenyamanan dalam ruang yang berkaitan dengan syarat penyajian karya seni rupa yang dipamerkan.

Sistem pencahayaan yang dipakai :

- ◆ Pencahayaan alami :

Untuk ruang pameran dan ruang yang perlu perlindungan dari cahaya matahari secara langsung, perlu penanganan khusus, seperti pemberian vegetasi, pemberian shading dan sirip pada jendela untuk mencegah cahaya langsung mengenai obyek pamer.

- ◆ Pencahayaan buatan

Secara umum menggunakan lampu pijar dan TL. Untuk ruang pameran digunakan dua jenis lampu yaitu, downlight lamp with reflector yang diletakkan di plafond dan spot lamp untuk menyinari obyek lukisan yang cukup besar. Lampu yang digunakan berkekuatan 40 watt dengan warna cahaya yang lembut dan disesuaikan dengan warna ruang pameran.

b. Penghawaan

- ◆ Penghawaan alami digunakan seoptimal mungkin terutama pada ruang-ruang yang tidak membutuhkan kondisi tertentu. Penghawaan alami dapat dilakukan melalui bidang bukaan seperti pintu dan jendela.

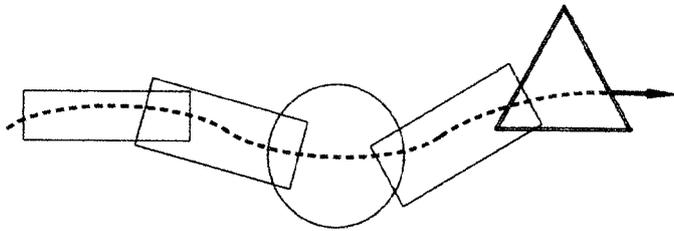
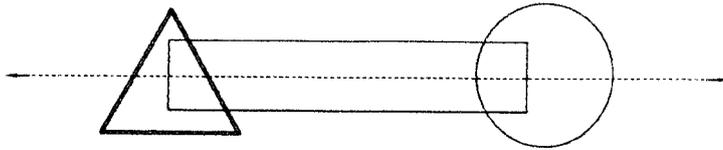
- ◆ Penghawaan buatan terutama digunakan pada ruang-ruang yang membutuhkan kondisi tertentu dan stabil seperti ruang pamer dan penyimpanan koleksi. Penghawaan buatan menggunakan AC split sebagai alat untuk mengkondisikan udara dalam ruang.

c. Sistem keamanan benda koleksi

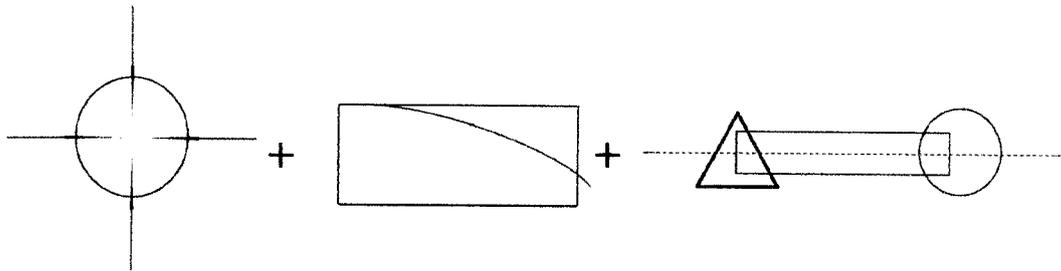
Untuk keamanan benda koleksi, disini dipakai sistem :

- ◆ Pemberian bidang alas koleksi untuk karya seni 3 dimensi.
- ◆ Peletakan kamera di ruang pameran.
- ◆ Adanya penjagaan keamanan.

Axis
Adanya sumbu sebagai acuan komposisi dan orientasi bentuk



Komposisi bentuk



Terpusat

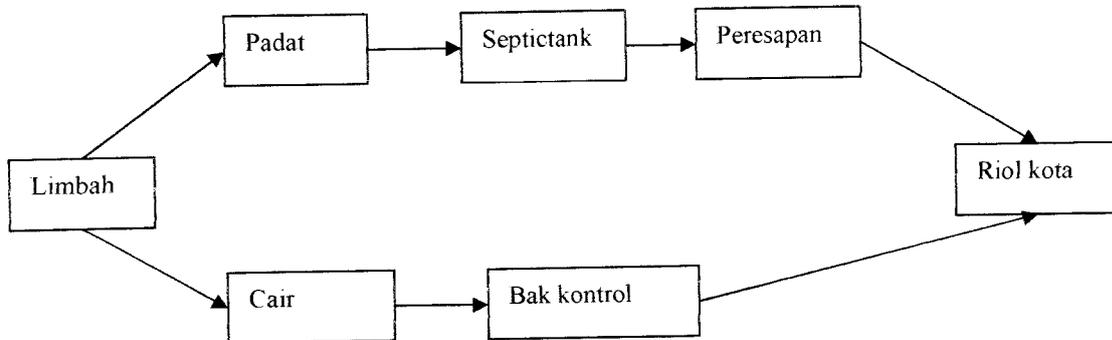
Statis + Dinamis

Axis

2.20.2 Rencana Sanitasi

Pertimbangan terhadap :

- ◆ Pembuangan air kotor dari kamar mandi dan sisa pemakaian lain disalurkan ke bak penampung khusus.
- ◆ Kotoran padat dan cair disalurkan ke septictanc selanjutnya diresapkan.

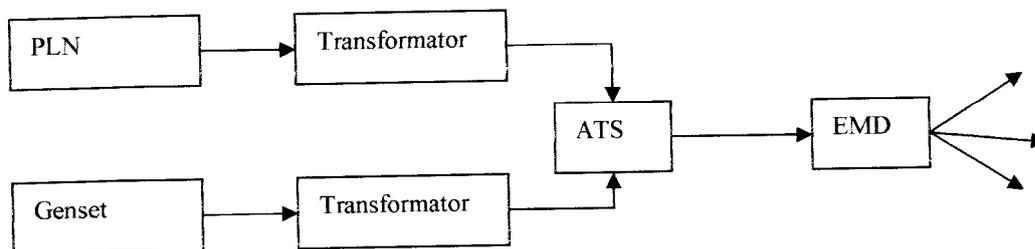


2.20.3 Pencegahan Kebakaran

Pemasangan alat pemadam kebakaran, dengan mempertimbangkan kegiatan dan peralatan didalamnya, yaitu dengan penempatan house rack dan portable exthanguiser di dalam bangunan, juga penyediaan pintu darurat.

2.20.4 Sistem Elektrikal

Suplai utama dari PLN, dengan cadangan genset yang bekerja bila terjadi gangguan pada saluran PLN.



2.20.5 Sistem Penghawaan

Sistem penghawaan disini menggunakan :

- ◆ Penggunaan alami (bukaan-bukaan)
- ◆ Penghawaan buatan (AC split, kipas angin), digunakan untuk ruang-ruang yang membutuhkan pengkondisian udara yang stabil terutama ruang pameran (untuk menjaga koleksi dari kerusakan)

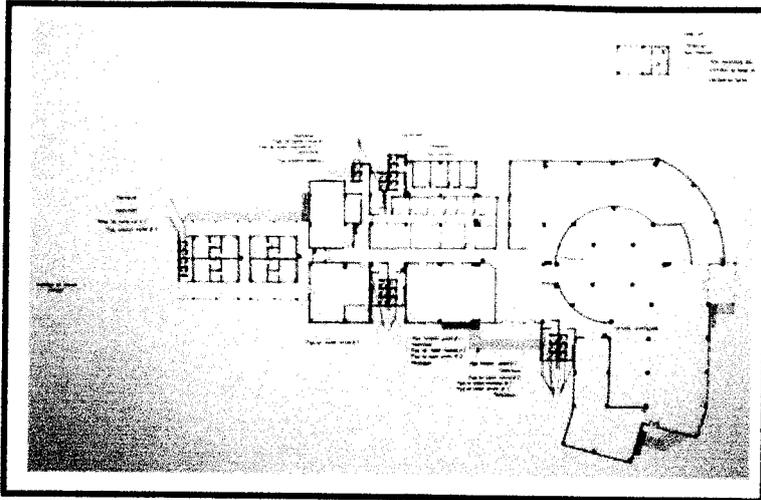
2.20.6 Sistem Telekomunikasi

Jaringan telepon menggunakan sistem operator atau sentralisasi dari TELKOM, untuk komunikasi antar ruang digunakan intercom, telepon antar dalam bangunan.

2.20.7 Sistem Penangkal Petir

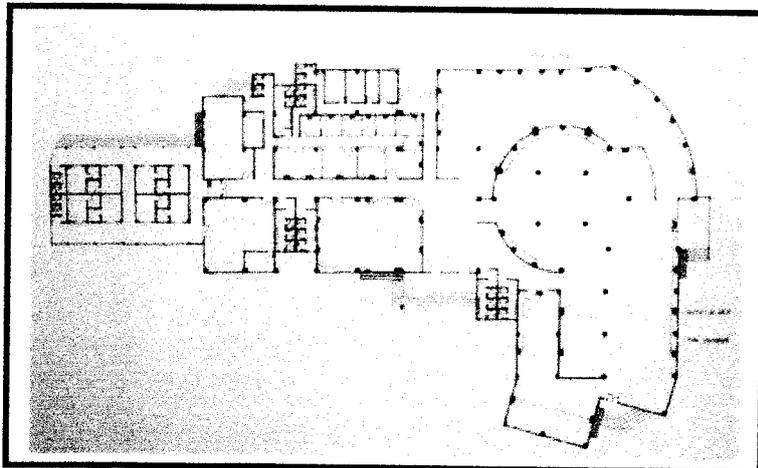
Menggunakan sistem sangkar faraday berupa tiang-tiang penangkal yang diletakkan di atap bangunan, kemudian dihubungkan / disalurkan kedalam tanah dengan lempengan baja pada kedalaman sampai mencapai air tanah.

3.12.2 Rencana Sanitasi dan Fire Protection



- * Rencana sanitasi memperlihatkan sistim pengadaan air bersih yang berasal dari PAM dan sumur pompa sebagai cadangan, serta sistim pembuangan limbah kotoran padat dan cair dari lavatory gedung.
- * Rencana fire protection memperlihatkan penempatan house rack dan portable fire exthanguiser di dalam bangunan

3.12.3 Rencana AC



- * Rencana AC memperlihatkan penempatan unit-unit AC split di dalam ruang pameran A, B, C, serta ruang pengelola dan ruang seminar.

DAFTAR PUSTAKA

Badudu, D.J dan Sutan M Zein. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta : Pustaka Sinar Harapan.

Bernadhi Mohammad. (2003). *Galeri Seni Rupa Di Yogyakarta : Penampilan Bangunan yang Ekspresif*. Yogyakarta: Tugas Akhir (Tidak Dipublikasikan). Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan UII.

Budiarto, Arief. (1994). *Museum Seni Rupa Modern : Landasan konseptual perancangan*. Yogyakarta : Tugas Akhir (Tidak Dipublikasikan). Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan UII.

Rahmansyah. (1995). *Gedung Pameran Furniture Di Semarang : Landaan konseptual Perancangan*. Yogyakarta : Tugas Akhir (Tidak Dipublikasikan). Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan UII.

Sukmaraga, Lavi. (2001). *Galeri Seni rupa Modern : Interpretasi seni rupa modern ke dalam bentuk arsitektur*. Yogyakarta : Tugas Akhir (Tidak Dipublikasikan). Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan UII.