



## TUGAS AKHIR

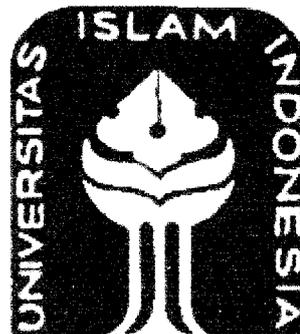
### GEDUNG PAMERAN SENI RUPA DI YOGYAKARTA

*Kenyamanan sirkulasi dan tata ruang pameran*

*sebagai bagian dari faktor penentu perancangan*

### FINE ART EXHIBITION BUILDING IN YOGYAKARTA

*Spatial circulation and lay out*



R.  
7 538  
Koran  
3  
4

14.09.2004

Disusun oleh :

**SETYA ADI PAMUNGKAS**

**99 512 006**

14.09.2004  
14.09.2004

**JURUSAN ARSITEKTUR**

**FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN**

**UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA**

**JOGJAKARTA**

**2003 / 2004**

**LEMBAR PENGESAHAN**

**TUGAS AKHIR**

**GEDUNG PAMERAN SENI RUPA DI YOGYAKARTA**

*Kenyamanan sirkulasi dan tata ruang pameran  
sebagai bagian dari faktor penentu perancangan*

**FINE ART EXHIBITION BUILDING IN YOGYAKARTA**

*Spatial circulation and lay out*

**Setya Adi Pamungkas**

**99 512 006**

**Dosen Pembimbing**



**Ir. H. Supriyanta, MSi**

**Ketua Jurusan**



**Ir. Revianto Budi Santoso, M.Arch**

## HALAMAN PERSEMBAHAN

*Kupersembahkan karya tulis ini pada.....*

*Kedua orang tuaku tercinta Bapak M. Soegono dan Ibu Sukanti Yuniarti, terima kasih atas semua do'a dan bimbingannya.*

*Kakak – kakakku dan adikku yang tersayang, terima kasih atas semangat, motivasi, dan pemikiran – pemikirannya.*

*Kekasihku tersayang Diah Anggraini atas semua cinta, kesabaran, kepercayaan, dan pengertiannya.*

## KATA PENGANTAR

*Bismillahirrohmanirrohim,*

*Assalamu'alaikum Wr. Wb*

Segala puji dan syukur kehadirat Allah SWT atas segala nikmat dan karunianya yang telah memberikan kesehatan dan kekuatan kepada penyusun sehingga dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini dengan lancar dan tepat waktu.

Judul yang diangkat dalam karya tugas akhir ini adalah “ Gedung Pameran Seni Rupa di Yogyakarta ”. Penyusun sadar masih banyak kekurangan dan keterbatasan dalam penyusunan, dan dengan segala macam keterbatasan tersebut penyusun mencoba untuk memberikan yang terbaik untuk penulisan ini.

Pada tahap penulisan ini penyusun tidak terlepas dari semua permasalahan-permasalahan yang menuntut penyelesaian secara cepat dan tepat. Oleh karena itu, penyusun ingin mengucapkan rasa terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan dalam memecahkan permasalahan-permasalahan yang ada sehingga penyusun dapat menyelesaikan tugas akhir ini, untuk itu penulis menghaturkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

- Allah SWT pemilik rohu yang telah memberikan segala karunia, kenikmatan, keindahan, dan cahaya di dalam kehidupanku.
- Rasulullah Muhammad SAW penuntun jalan Islamku atas ajaran dan keteladanannya.
- Bapak Ir. H. Revianto Budi Santoso M. Arch selaku Ketua Jurusan Arsitektur, terima kasih atas bimbingan, semangat, dan cendanya.
- Bapak Ir. H. Supriyanta MSI selaku dosen pembimbing, terima kasih atas kesabarannya dalam membimbing dan memberikan wawasan baru dalam arsitektur.
- Semua dosen Jurusan Arsitektur yang telah mengajarku dan memberikanku ilmu .
- Kedua orang tuaku, terima kasih atas bimbingan, perhatian, dan uangnya.
- Kakakku Ipung dan sapi simmental + lou hannya, terima kasih atas bimbingan, dorongan, wejangan, dan semangat kerja yang telah kau tularkan.
- Kakakku Dina, terima kasih atas perhatiannya, ” wish you luck in Thailand ”.

- Kakakku Wiwin dan Mas Adi, terima kasih atas perhatian dan karya-karya seni rupanya.
- Annisa dan Nayla atas kelucuan dan keluguannya, rajin belajar dan berdoa biar jadi anak yang pintar ya ?
- Adikku Satrio, terima kasih atas perhatian dan pinjaman motornya.
- Keluarga Bapak Hardjito SH, terima kasih atas perhatian dan kepercayaannya.
- Kekasihku tersayang Diah “ Rani ” Anggraini, terima kasih atas cinta, perhatian, pengertian, kepercayaan, dan kesabarannya, I Love You More Each Day Honey.....
- Keluarga Bapak Soewandi di Jetis Suruh, terima kasih atas kebaikan dan perhatiannya.
- Fauzi, Totok, dan Irwan, terima kasih atas persahabatan kita, kapan kita kumpul-kumpul lagi ?
- Team NEC ( Kopleng, Bram, Novan, Hend, dan Oncom ), kapan kita travelling dan kemping lagi ?
- Teman-teman studio rombongan utara ( Denis, Cundo, Tikno, Amir, Pamor, Tomat, Bandrol, Evan, dll ), terima kasih atas bantuan dan kerja samanya.
- Rekan-rekan Arsitektur '99, good luck guys !!
- Prima '88-ku, terima kasih telah menemaniku saat panas dan hujan.
- Dan terima kasih kepada semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Akhir kata penulis berharap semoga karya tulis ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

*Wassalamu`alaikum Wr. Wb*

Yogyakarta, Mei 2004

Penulis

## **GEDUNG PAMERAN SENI RUPA DI YOGYAKARTA**

## **FINE ART EXHIBITION BUILDING IN YOGYAKARTA**

**Oleh :**

**SETYA ADI PAMUNGKAS**

### **ABSTRAK**

Yogyakarta merupakan barometer seni rupa di Indonesia, hal ini terlihat dari maraknya kegiatan pameran seni rupa di Yogyakarta. Berkembangnya seni rupa di Yogyakarta tidak terlepas dari banyaknya sekolah-sekolah seni rupa ( ISI, MSD, SMSR, dll ), juga adanya galeri-galeri seni dan museum seni.

Gedung pameran banyak terdapat di Yogyakarta, namun sebagian besar berfungsi sebagai gedung serba guna. Gedung pameran disini berfungsi sebagai tempat memamerkan karya seni rupa dari para seniman-seniman dan sebagai tempat interaksi antara seniman dan penikmat seni serta memberikan kesempatan kepada publik untuk menikmati dan mengamati hasil karya dan tempat memasarkan atau menjual karya. Karya seni rupa di sini meliputi karya dua dimensi ( lukis, grafis ), dan karya tiga dimensi ( patung, kriya ).

Oleh karena banyaknya pameran seni rupa yang dilakukan dan banyaknya minat dalam bidang seni rupa, maka dibutuhkan sebuah gedung pameran seni rupa untuk memamerkan karya seni rupa yang berskala nasional maupun internasional.

Gedung pameran seni rupa di sini memiliki penekanan pada kenyamanan sirkulasi dan tata ruang pameran sehingga mampu mewadahi kegiatan seni rupa dan memberikan kenyamanan bagi para pengguna dan pengunjung gedung pameran seni rupa ini.

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b>	<b>iii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRAKSI</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI</b>	<b>vii</b>
<b>BAB 1. PENDAHULUAN</b>	
1.1. Latar Belakang Permasalahan	1
1.1.1 Perkembangan Kegiatan Seni Rupa di Yogyakarta	1
1.1.2 Gedung dan Kegiatan Pameran	2
1.2. Permasalahan	4
1.2.1 Permasalahan Umum	4
1.2.2 Permasalahan Khusus	4
1.3. Tujuan dan Sasaran	4
1.3.1 Tujuan Pembahasan	4
1.3.2 Sasaran Pembahasan	4
1.4. Tinjauan Tentang Seni Rupa dan Gedung Pameran Seni Rupa	4
1.4.1 Batasan Pengertian Judul	4
1.5. Tata Letak Karya	5
1.6. Metode Penyajian Obyek	6
1.7. Dimensi Karya Seni Rupa	7
1.8. Jenis Karya Seni Rupa	8
1.8.1 Bentuk 2 Dimensi	8
1.8.2 Bentuk 3 Dimensi	9
1.9. Lokasi Gedung Pameran Seni Rupa	10
1.10. Metode Pengumpulan Data dan Penulisan	11
1.10.1 Metode Pengumpulan Data	11
1.10.2 Metode Pembahasan	11

1.11.	Keaslian Penulisan	11
1.12.	Kerangka Pola Pikir	13
<b>BAB 2. SKEMATIK DISAIN</b>		
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**

## BAB 1

### PENDAHULUAN

#### 1.1. Latar Belakang Permasalahan

##### 1.1.1 Perkembangan Kegiatan Seni Rupa di Yogyakarta

Melihat perkembangan seni akhir – akhir ini kita bisa melihat bahwa Yogyakarta merupakan barometer seni budaya di Indonesia. Berbagai ragam budaya yang ada serta suasana kota ikut mendukung tumbuh dan berkembangnya seni di Yogyakarta. Bisa dikatakan selain sebagai kota pelajar, Yogyakarta merupakan kota dan sumber seni yang sangat dominan. Arti dari seni itu sendiri adalah sesuatu yang dihasilkan dari kreatifitas manusia, dimana kemampuan kreatifitas tersebut dapat dipelajari dengan latihan dan pengamatan atau observasi<sup>1</sup>.

Perkembangan seni rupa yang pesat di Yogyakarta tidak terlepas dari banyaknya sekolah seni rupa dan disain. Pendidikan formal dapat ditemukan pada Institut Seni Indonesia yang telah banyak melahirkan seniman- seniman hebat. Selain itu juga ada Sekolah Menengah Seni Rupa dan banyak sekolah seni yang sudah mulai bermunculan. Sedangkan pendidikan informal didapat dari galeri – galeri yang dikelola oleh seniman dan para pecinta seni.

Kegiatan pameran seni rupa di Yogyakarta sangat tinggi, seperti yang sering dilaksanakan di Benteng Vredeburg, Bentara Budaya, dan Purna Budaya. Bahkan menurut data yang dikeluarkan oleh Taman Budaya Yogyakarta tahun 2000, pada Benteng Vredeburg rata – rata dilaksanakan lima kali penyelenggaraan pameran dalam satu bulan, ini membuktikan frekuensi kegiatan pameran di Yogyakarta mengalami peningkatan. Sedangkan pameran – pameran seni yang lain diselenggarakan di galeri – galeri yang bersifat khusus dan individual yang digunakan untuk menggelar hasil karya sendiri dan koleksi pribadi seperti Galeri Amri Yahya, Galeri Sapto Hudoyo, Museum Affandi, dan lain – lain.

Dengan melihat potensi yang begitu bagus tersebut maka menuntut akan pentingnya sebuah gedung pameran seni rupa yang permanen dan dapat memadai

---

<sup>1</sup> [www.thefreedictionary.com](http://www.thefreedictionary.com)

kegiatan seni rupa bagi para seniman dan penikmat seni. Pentingnya sebuah gedung pameran seni rupa karena mempunyai pengaruh yang besar bagi seniman, seni rupa, dan masyarakat, yaitu :

1. Sebagai wadah memperkenalkan seni rupa Indonesia kepada publik nasional maupun internasional dalam bentuk pameran.
2. Sebagai arena seniman memamerkan dan memasarkan karya, juga sebagai wadah pertemuan antara seniman.
3. Sebagai wadah bagi masyarakat dan pencinta seni untuk tujuan studi, apresiasi, inspirasi, dan rekreasi terhadap karya seni rupa yang tengah dipamerkan.

Hal ini mengingatkan kita karena gedung yang biasa digunakan untuk kegiatan pameran seni rupa sekarang ini belum merupakan komplek terpadu yang memang difungsikan khusus sebagai galeri seni rupa karena bersifat sebagai gedung serbaguna seperti, Purna Budaya, Bentara Budaya, Seni Sono, Karta Pustaka, dan Benteng Vredeburg.

Dari semua penjelasan – penjelasan diatas, maka dibutuhkan sebuah bangunan gedung pameran seni rupa sebagai tempat memamerkan karya seni rupa, workshop, dialog dan seminar seni, dan fasilitas lainnya yang mampu menampung aktifitas seni rupa. Sehingga mampu menarik minat masyarakat untuk menyaksikan pameran seni rupa yang digelar atau dipamerkan.

### **1.1.2 Gedung dan Kegiatan Pameran**

Gedung adalah suatu tempat / wadah, kantor, rumah atau bangunan yang terbuat dari batu atau tembok terutama ukurannya yang besar<sup>2</sup>. Pameran adalah memilih, memamerkan contoh-contoh produk tertentu dengan tujuan memberikan informasi dengan alasan ilmu pengetahuan, komersial, atau sebagai representasi alam<sup>3</sup>. Sedangkan seni rupa adalah hasil kreasi atau ungkapan seni seorang seniman melalui pengolahan benda kedalam bentuk 2 (dua) dimensi maupun 3 (tiga) dimensi<sup>4</sup>.

Gedung pameran seni rupa menurut pengertiannya adalah sebuah wadah atau bangunan yang berfungsi sebagai tempat seniman memamerkan karyanya dan sebagai

---

<sup>2</sup> Prof. D.J. Badudu dan Prof. Sutan M. Zein, “ Kamus Umum Bahasa Indonesia”, Pustaka Sinar Harapan.

<sup>3</sup> Frank Klause, 1981

<sup>4</sup> Asumsi

## Gedung Pameran Seni Rupa di Yogyakarta

tempat interaksi antara seniman dan penikmat seni serta memberikan kesempatan kepada publik untuk menikmati dan mengamati hasil karya dan tempat memasarkan atau menjual karya.

Ada beberapa motivasi dari berlangsungnya suatu kegiatan pameran di dalam gedung pameran seni rupa ini, yaitu sebagai ajang untuk memperkenalkan dan mempertanggung jawabkan karya seni rupa kepada masyarakat, edukasi, dan motivasi komersial. Gedung pameran seni rupa sasarannya adalah kepada publik untuk menikmati hasil karya seni rupa dari para seniman, sedangkan museum seni rupa mempunyai sasaran mengungkapkan sejarah perkembangan seni rupa dan sebagai tempat mengumpulkan, memelihara, dan memamerkan hasil karya seni yang memiliki nilai sejarah. Berikut perbedaan antara gedung pameran seni rupa dengan museum :

Subyek	Gedung Pameran	Museum
Tema	Berubah sesuai tema pameran	Tetap / tidak berubah
Waktu	Terjadual, biasanya 1 – 4 minggu	Tidak terjadual
Karya Seni	Karya – karya baru	Karya – karya lama dan bersejarah

Pameran berfungsi untuk memamerkan hasil karya orang seniman kepada masyarakat dan pecinta seni, juga sebagai media interaksi antara seniman dan seniman dengan masyarakat serta pecinta seni. Dengan diadakannya sebuah pameran seni rupa akan menarik perhatian masyarakat dan pecinta seni untuk menyaksikan pameran untuk tujuan studi, apresiasi, inspirasi, dan rekreasi terhadap karya seni rupa dan akan lebih mendorong perkembangan seni rupa.

Dari semua penjelasan-penjelasan diatas, maka dibutuhkan sebuah gedung pameran seni rupa sebagai tempat memamerkan karya seni rupa, workshop, dan fasilitas pendukung lainnya yang mampu menampung kegiatan seni rupa.

## **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 terutama 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.

- Seni Rupa : seni rupa adalah hasil kreasi atau ungkapan seni seorang seniman melalui pengolahan benda dalam bentuk 2 dimensi maupun 3 dimensi.

Dari pengertian diatas maka diperoleh kesimpulan, bahwa gedung pameran seni rupa merupakan sebuah tempat, wadah, atau bangunan yang berfungsi sebagai tempat seniman memamerkan karyanya dan sebagai tempat interaksi antara seniman dan penikmat seni, serta menjadi tempat yang memberikan kesempatan kepada publik / masyarakat untuk menikmati dan mengamati hasil karya seniman dan sebagai tempat memasarkan / menjual karya.

### 1.5. Tata Letak Karya

Tata letak karya dalam sebuah pameran sangat berhubungan dengan sistim dan bentuk pola sirkulasi yang akan terjadi didalamnya, sehingga penataan karya dituntut secara efektif dan seefisien mungkin untuk memberikan kenyamanan bagi pengunjung. Beberapa cara tata letak karya dalam pameran antara lain :

a. Sistim ruang terbuka

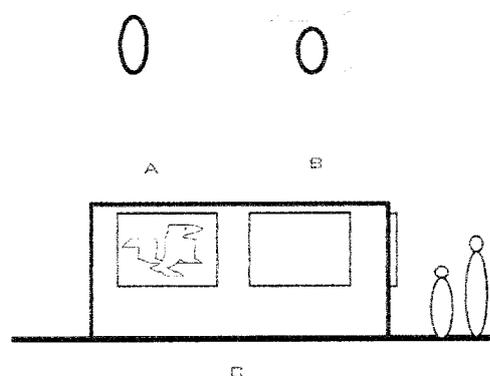
Obyek diletakkan ditengah – tengah ruangan, dalam bentuk dan obyek yang berdimensi besar ( biasanya untuk karya seni 3 dimensi ).

b. Sistim Vitrin

Disajikan dalam bentuk 3 dimensi yang tertutup kotak kaca. Sistim ini cocok untuk untuk obyek 3 dimensi maupun 2 dimensi yang memiliki perlakuan khusus.

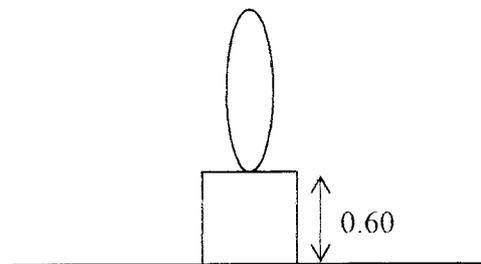
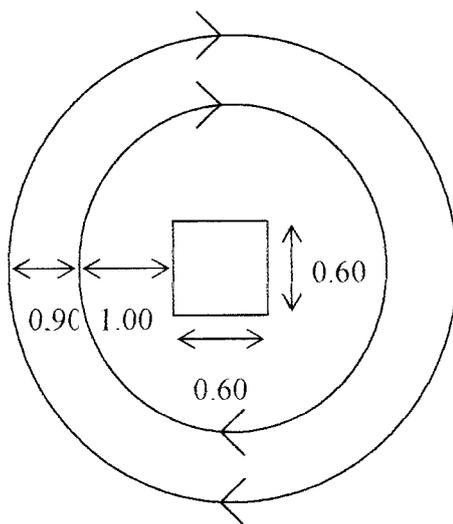
c. Sistim Panel

Dengan cara ditempel didinding, sistim ini cocok untuk karya berupa lukisan dan kriya.

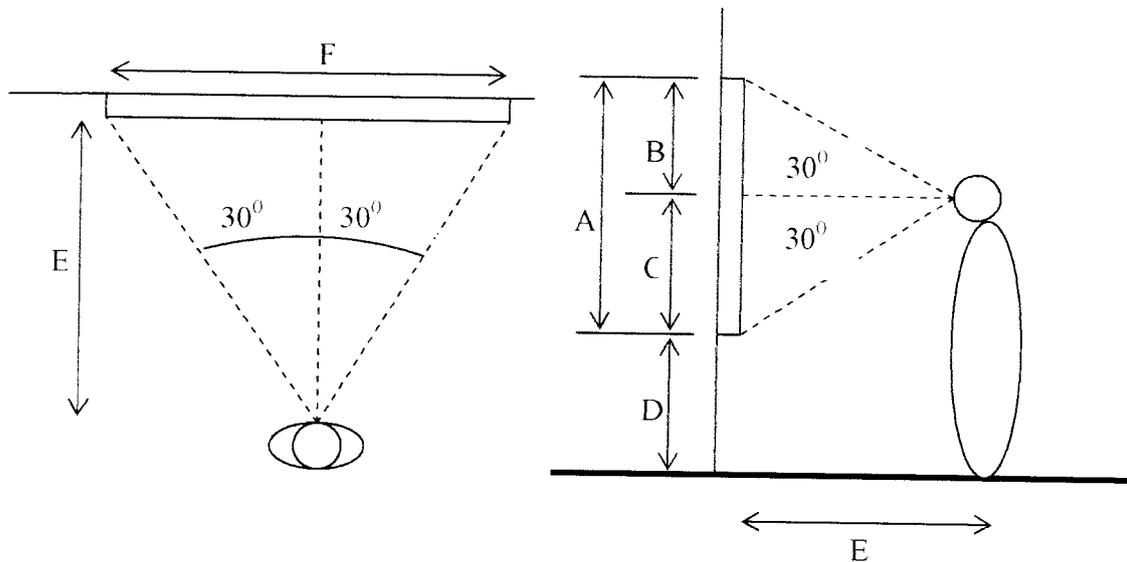


### 1.6. Metode Penyajian Obyek<sup>5</sup>

1. Penyajian terbuka dapat untuk karya 2 dimensi dan 3 dimensi.
2. Agar karya yang dipamerkan dapat dimengerti oleh penikmat dan pengamat seni maka perlu adanya label, foto atau penjelasan mengenai karya tersebut.
3. Pemberian jarak antara karya seni dengan penikmat seni.
4. Untuk standar di Indonesia perlu diadakan penyesuaian terhadap tinggi manusia :
  - Tinggi badan manusia Indonesia diasumsikan rata – rata 160 cm, sehingga dengan lebar dahi 10 cm tinggi titik mata manusia Indonesia rata – rata 150 cm.
  - Tinggi minimal lukisan dari lantai menurut standar internasional 95 cm, dengan diadakan penyesuaian tinggi badan rata – rata diatas maka dapat direduksi sepanjang 10 cm, menjadi 85 cm.



<sup>5</sup> Lavi Sukmaraga, TA, UII, 2001



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

*Kebersamaan* karya I Putu Wirantawan (2002). Sedangkan untuk karya seni 3 dimensi dibagi menjadi dua yaitu :

1. Untuk didalam ruang<sup>6</sup> :

Dimensi Terkecil 10 x 10 x 20 cm

Dimensi Terbesar 150 x 150 x 330 cm

Dimensi Rata – Rata 80 x 80 x 175 cm

2. Untuk diluar ruang ukuran karya seni 3 dimensi bebas tidak ada batasan.

### 1.8. Jenis Karya Seni Rupa

Adapun jenis – jenis karya seni rupa yang akan diwadahi ada dua yaitu karya seni rupa dua dimensi dan karya seni rupa tiga dimensi, yang meliputi :

- a. Seni Lukis ( 2 dimensi )
- b. Seni Patung ( 3 dimensi )
- c. Seni Grafis ( 2 dimensi )
- d. Seni Kriya ( 3 dimensi )

#### 1.8.1 Bentuk 2 Dimensi

##### ▪ Seni Lukis

Ni Ketut Anggreni

**Judeg**, 2002

Oil on canvas, 100 x 130 cm

Sumber : Katalog Pameran 32 th Kebersamaan  
Sanggar Dewata Indonesia 2003



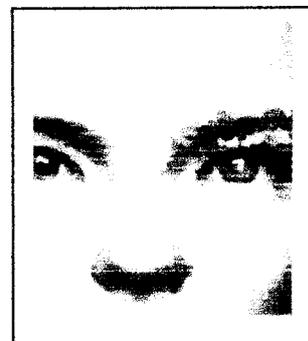
##### ▪ Seni Grafis

I Made Primaswari

**Redisain Cover CD Bjork ' Debut '**, 2002

Print on paper, 45 x 60 cm

Sumber : Katalog Pameran 32 th Kebersamaan  
Sanggar Dewata Indonesia 2003



<sup>6</sup> Moh. Bemadhi R, TA, UII, 2003

### 1.8.2 Bentuk 3 Dimensi

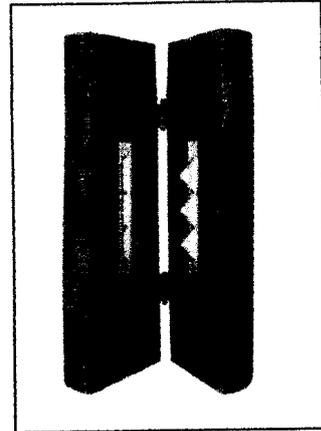
- **Seni Patung**

Putu Adi Gunawan

**Menusuk Tubuh**, 2002

Kayu sonokeling dan jati, 90 x 30 x 30 cm

Sumber : Katalog Pameran 32 th kebersamaan  
Sanggar Dewata Indonesia, 2003



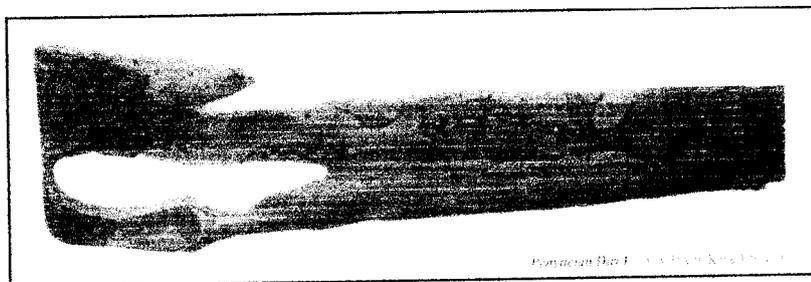
- **Seni Kriya**

I Kadek Arnawa

**Penyucian Diri 1**, 1999

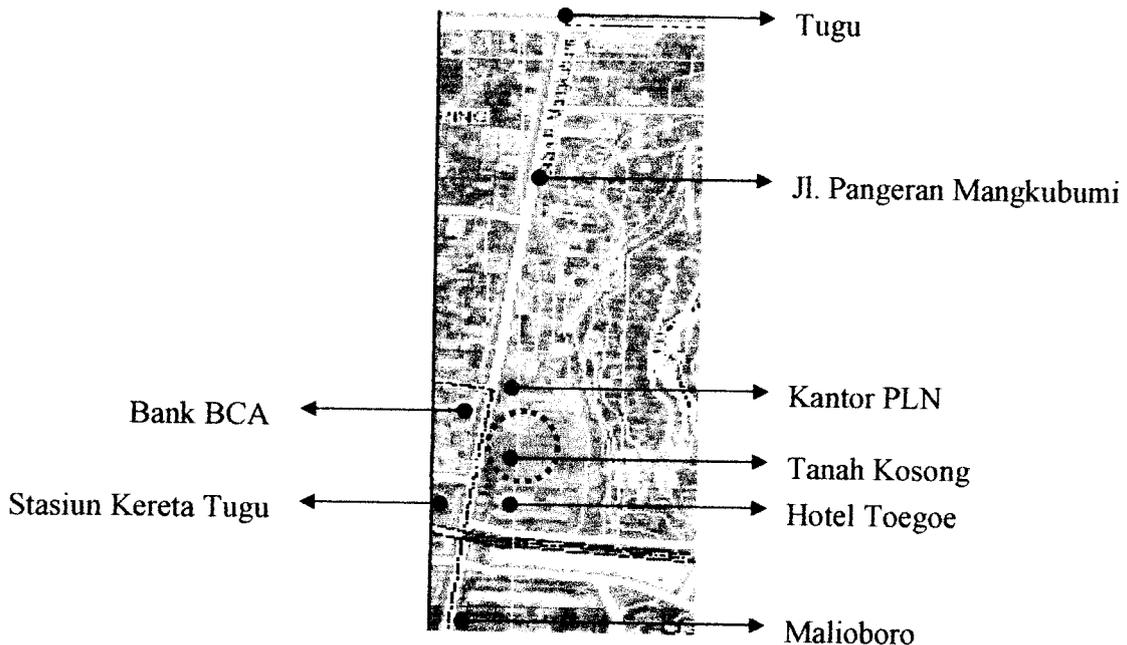
Kayu Jati, 200 x 35 cm

Sumber : Katalog Pameran EVALUASI  
Kelompok Sembilan, 2002



### 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 m<sup>2</sup> 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

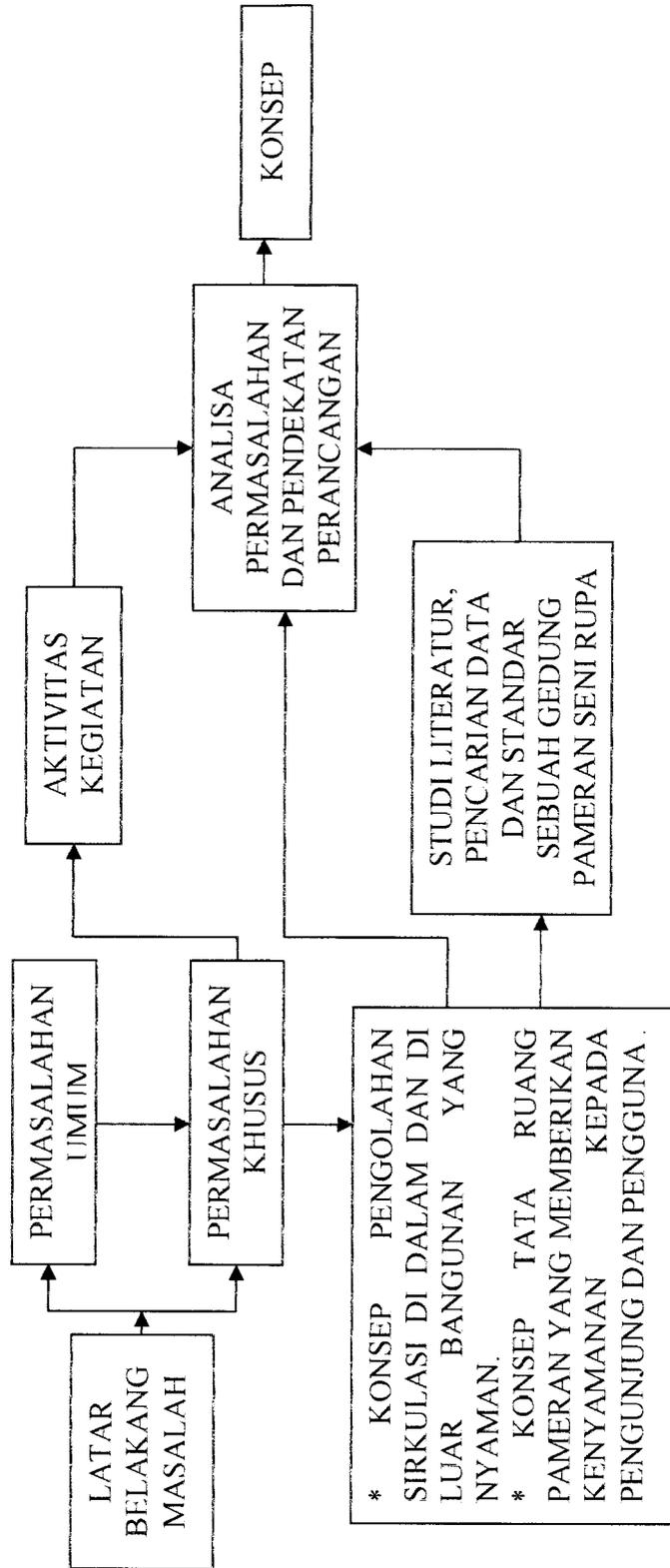
Beberapa judul penulisan Tugas Akhir yang pernah dibuat sebelumnya sebagai bahan acuan :

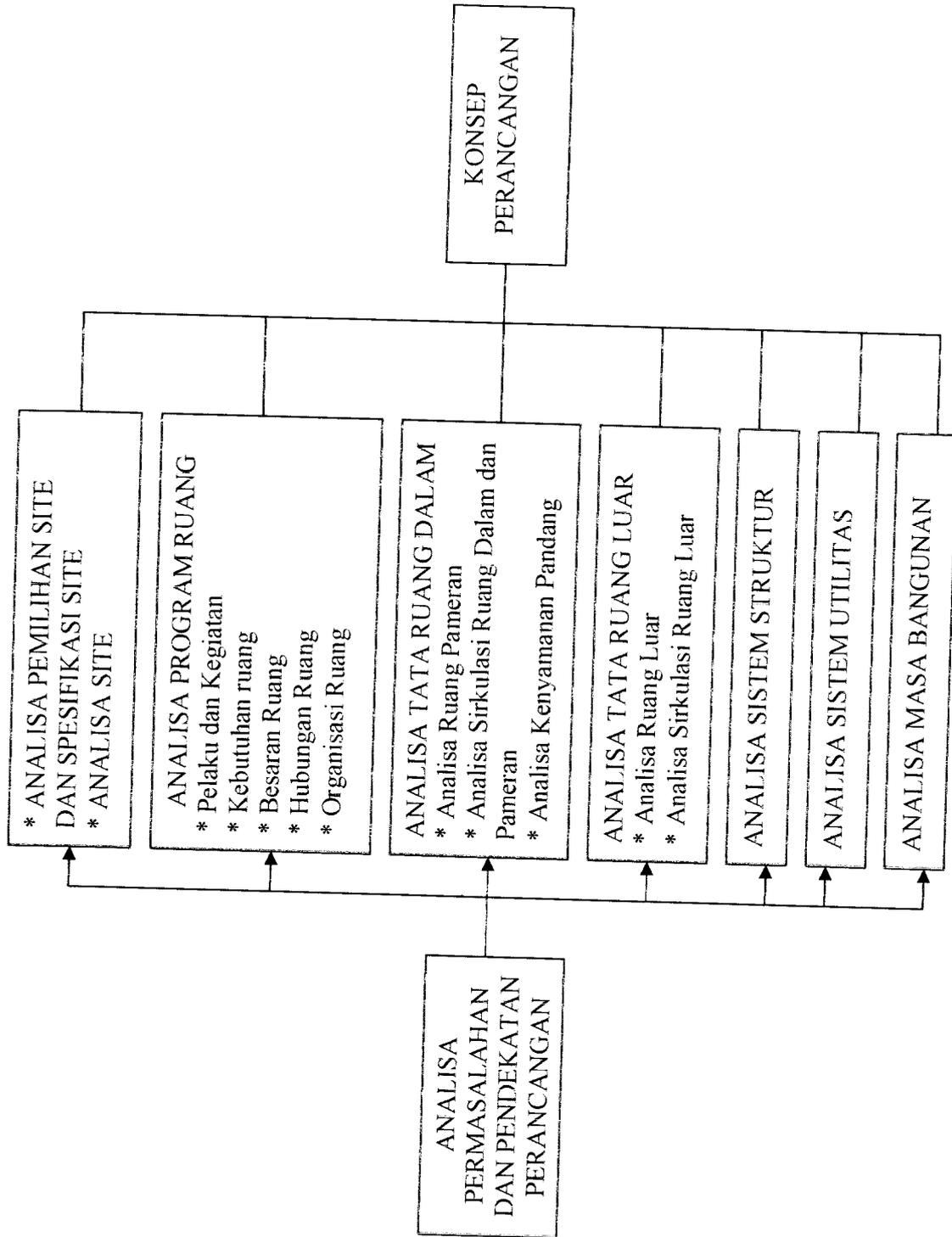
1. Nama : Lavi Sukmaraga, No. Mhs. 97 512 074 / TA / UII / 2001
- Judul : Galeri Seni Rupa Modern
- Tema : Interpretasi seni rupa modern kedalam bentuk arsitektur

**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

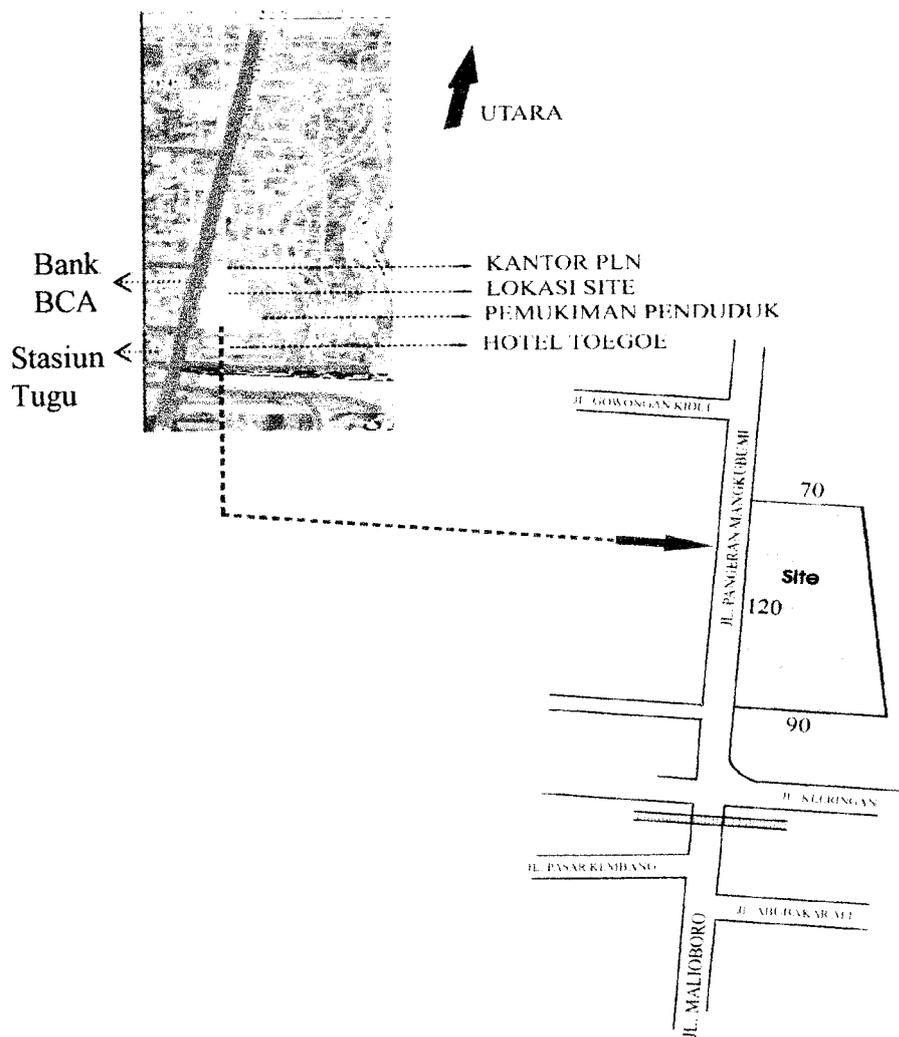




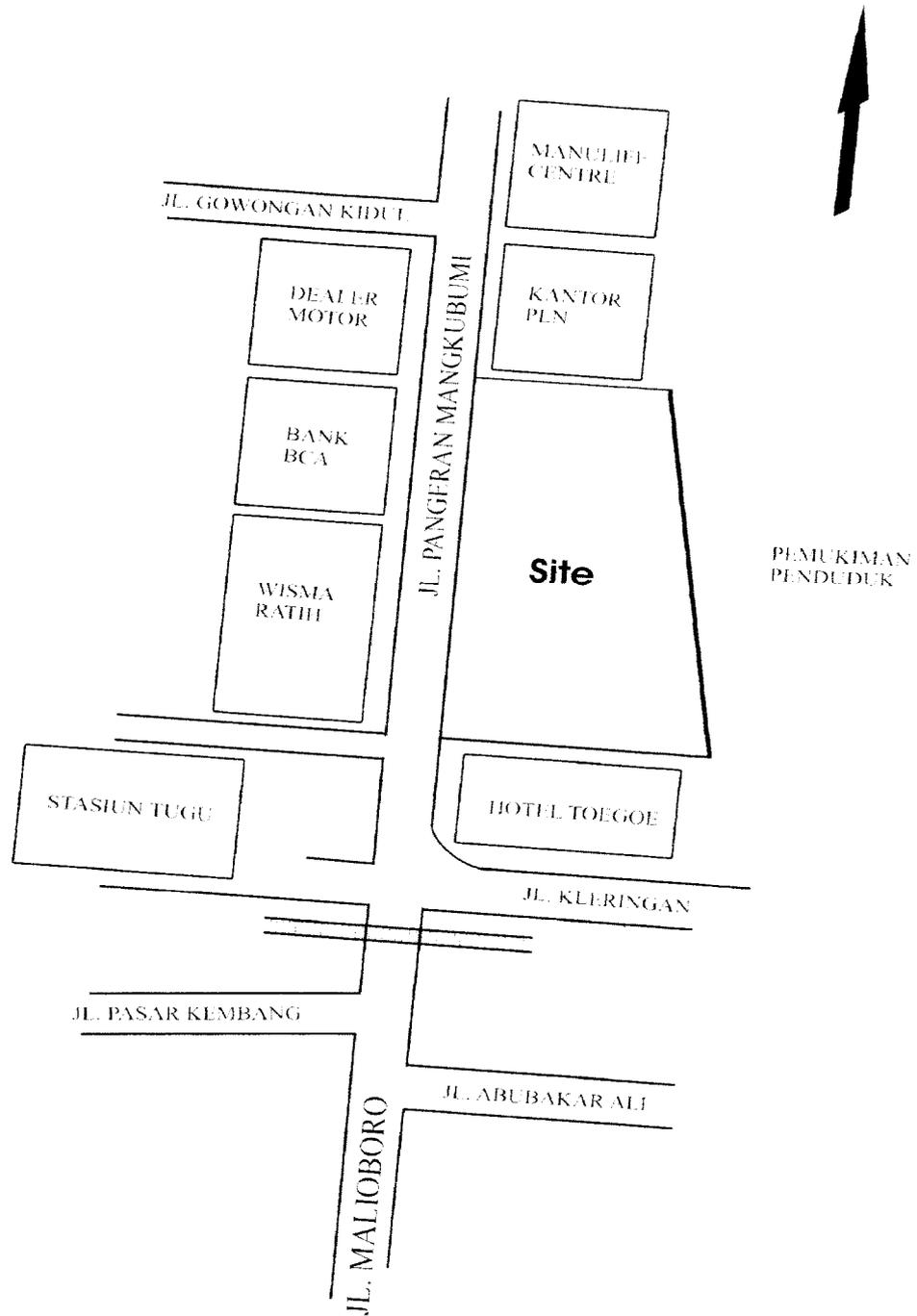
## BAB 2 SKEMATIK DISAIN

### 2.1. Spesifikasi Site

Lokasi site terletak di jl. Pangeran Mangkubumi sisi timur, yaitu terletak di sebelah selatan kantor PLN dan sebelah utara Tugu Phone. Site berbentuk trapesium dengan luas 9600 m<sup>2</sup>.

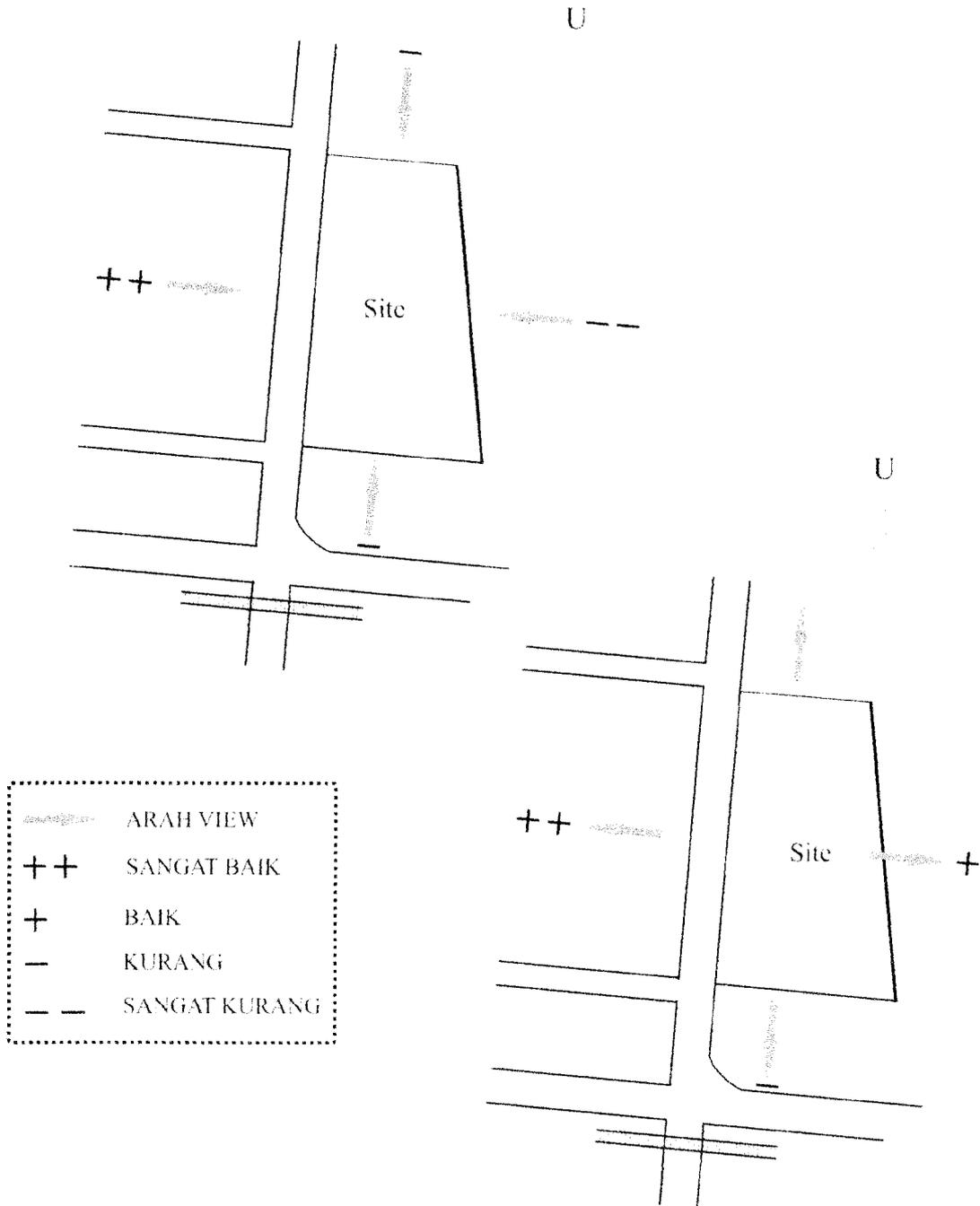


Gedung Pameran Seni Rupa di Yogyakarta

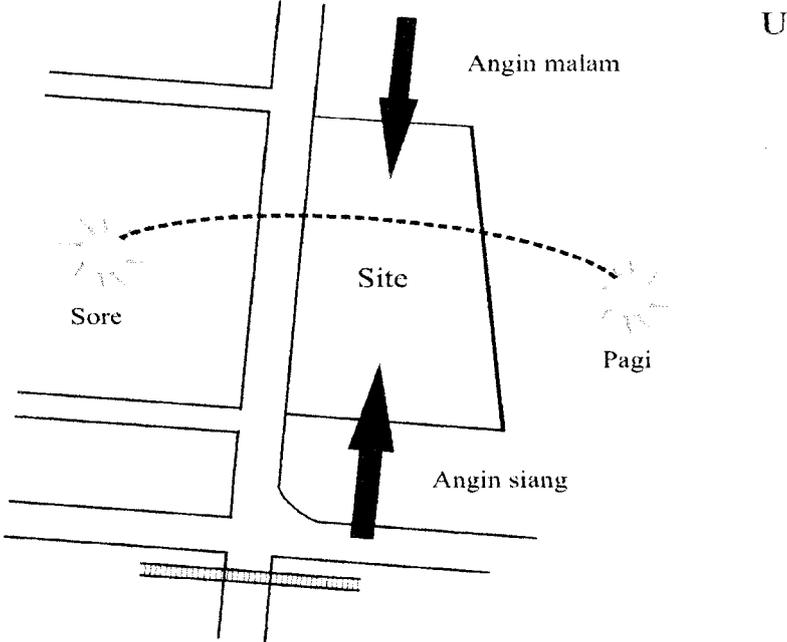


### 2.1.1 Analisa Site

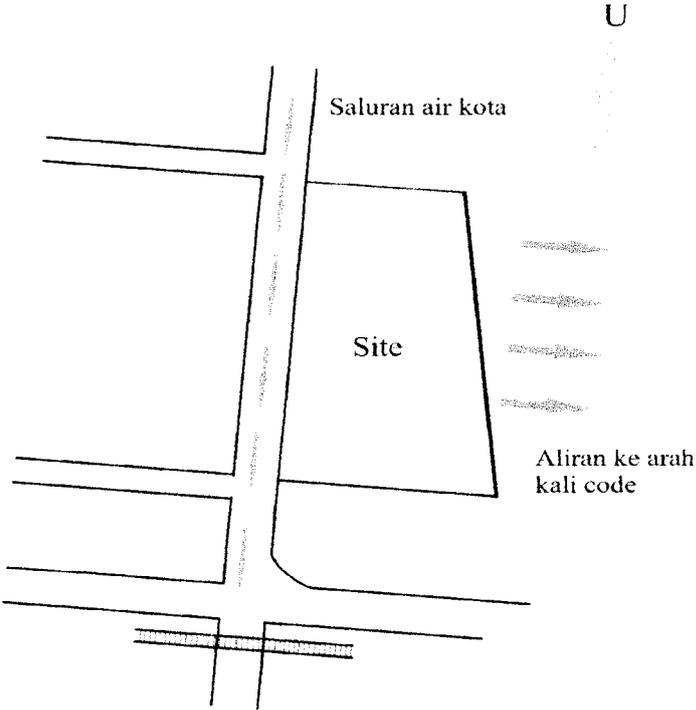
- Analisa terhadap view



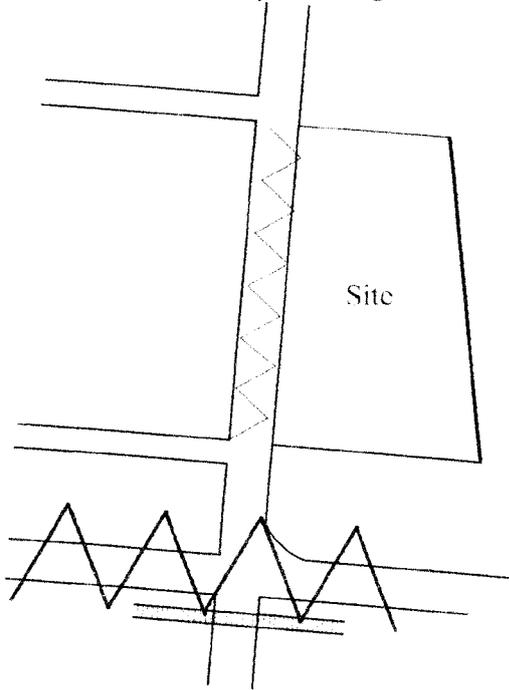
- Analisa terhadap lintasan matahari dan angin



- Analisa terhadap drainase



- Analisa terhadap kebisingan



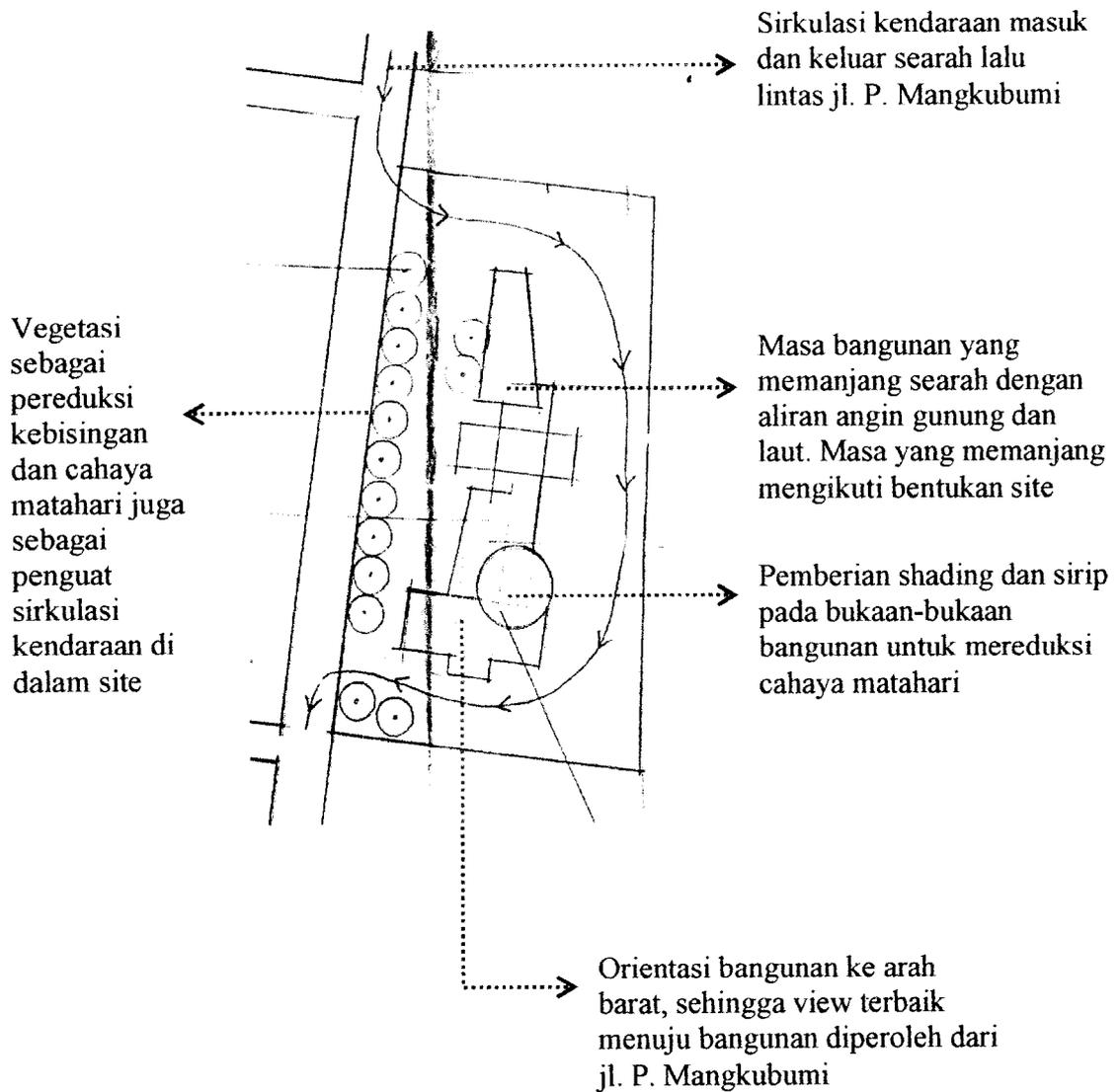
Tingkat kebisingan cukup tinggi dari jl. Pangeran Mangkubumi yang cukup padat. Kebisingan yang tinggi berasal dari jalur lalu lintas kereta api yang menuju dan meninggalkan Stasiun Tugu

- Analisa sirkulasi menuju site



Jl. Pangeran Mangkubumi merupakan akses utama pencapaian menuju site

## 2.2. Analisa Pengolahan Site



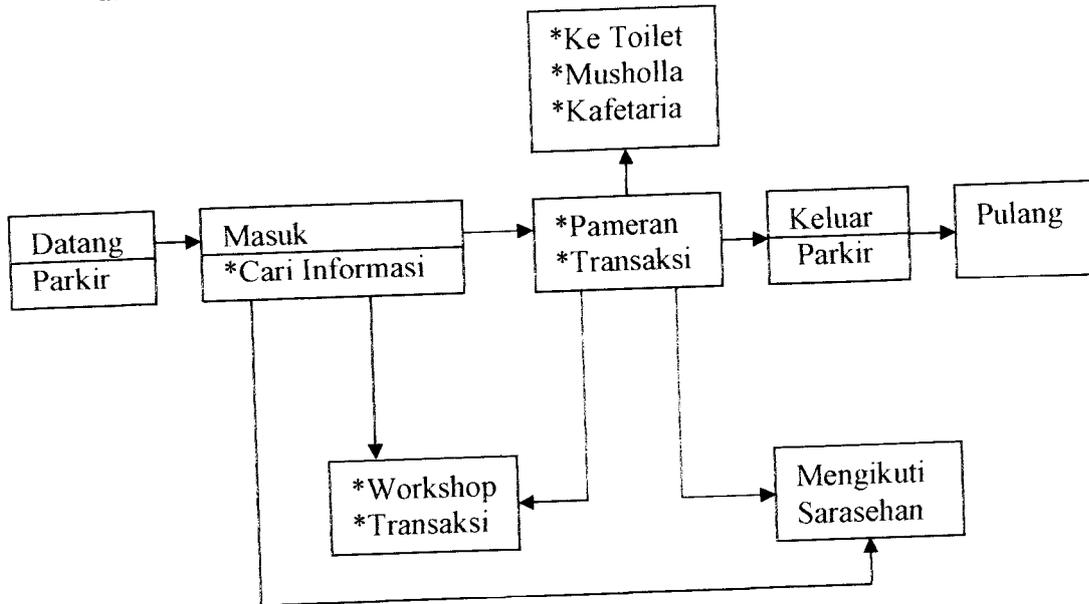
### 2.3. Analisa Kegiatan

#### 2.3.1 Analisa Pelaku Kegiatan

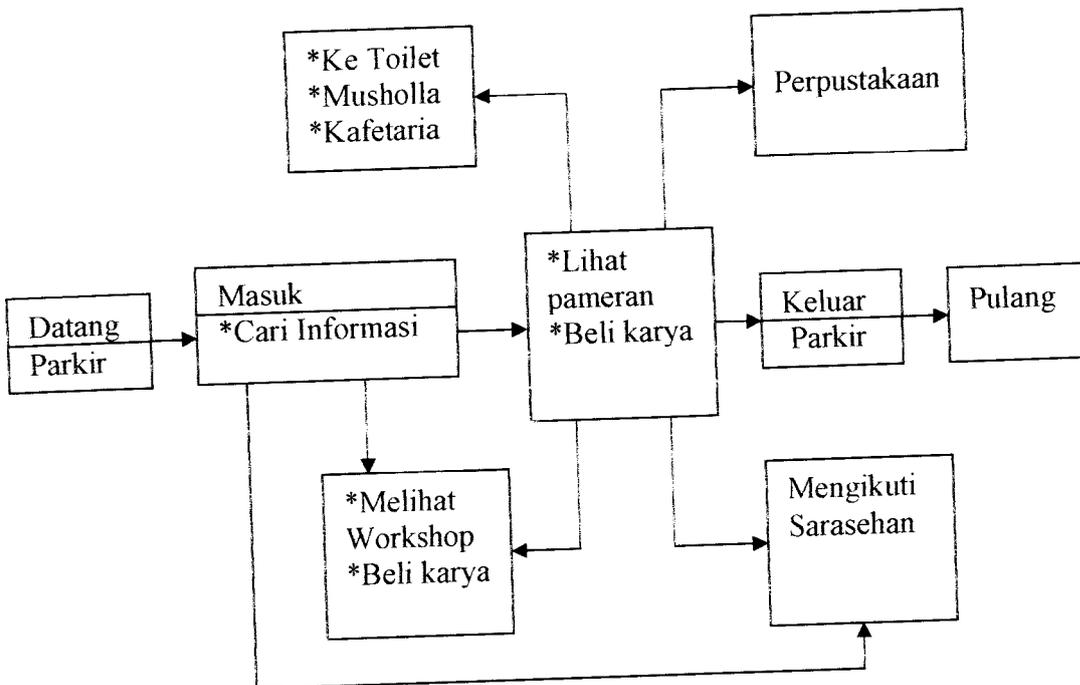
No	Pelaku	Karakter Pelaku	Ruang
1	Seniman	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melakukan pameran</li> <li>• Menciptakan karya seni (workshop)</li> <li>• Memberi penjelasan pada pengunjung</li> <li>• Sebagai pembicara pada acara sarasehan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• R.Pameran</li> <li>• R.Workshop</li> <li>• R.Pameran dan Workshop</li> <li>• R. Seminar</li> </ul>
2	Pengunjung	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melihat dan memahami karya seni dalam pameran</li> <li>• Mengikuti sarasehan</li> <li>• Mengamati kegiatan workshop</li> <li>• Membaca di perpustakaan</li> <li>• Bersantai di kafetaria</li> <li>• Membeli karya</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• R. Pameran</li> <li>• R. Seminar</li> <li>• R. Workshop</li> <li>• Perpustakaan</li> <li>• Kafetaria</li> <li>• R. Pameran dan R. Workshop</li> </ul>
3	Pengelola	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengelola kegiatan gedung</li> <li>• Menjaga perpustakaan</li> <li>• Mengamati pengunjung pameran</li> <li>• Melayani informasi kepada pengunjung</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• R. Pengelola</li> <li>• Perpustakaan</li> <li>• R. Pameran</li> <li>• R. Informasi</li> </ul>

2.3.2 Alur kegiatan pelaku

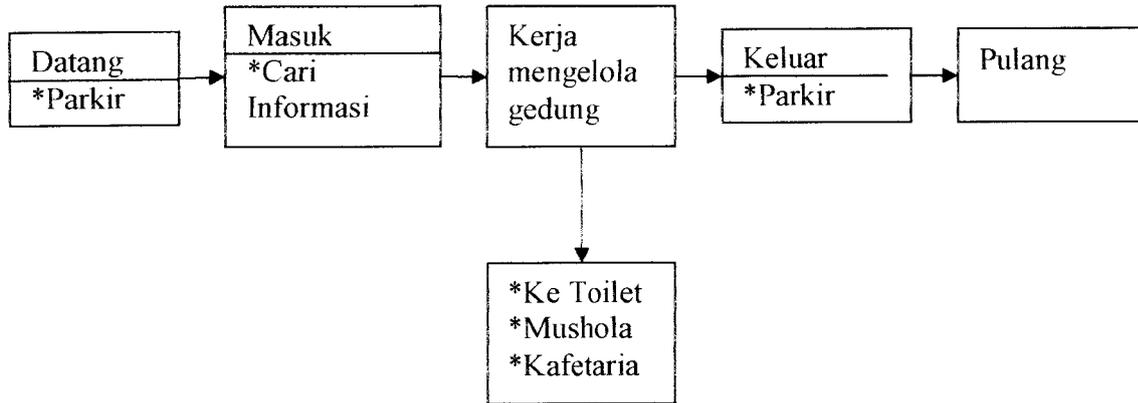
a. Seniman



b. Pengunjung



c. Pengelola



2.4. Analisa Kebutuhan Ruang

- Kelompok Pameran:**
- \* Ruang Pameran
  - \* Ruang Workshop
  - \* Hall
  - \* Ruang Informasi
  - \* Ruang Satpam
  - \* Lavatory

- Kelompok Workshop :**
- \* Ruang Workshop
  - \* Gudang
  - \* Lavatory

- Kelompok Pengelola :**
- \* Ruang Pimpinan
  - \* Ruang Wakil
  - \* Ruang Staff
  - \* Ruang Sekretaris
  - \* Ruang Administrasi
  - \* Ruang Personalia
  - \* Ruang Bendahara
  - \* Ruang Koordinasi Operasional
  - \* Ruang Kuratorial
  - \* Ruang Rapat
  - \* Ruang Tamu
  - \* Lavatory

<b>Kelompok Penunjang :</b>
* Ruang Seminar
* Kantin
* Musholla
* Perpustakaan
* Lavatory

Parkir Outdoor :
* Parkir Pengunjung
* Parkir Pengelola

<b>Kelompok Service :</b>
* Ruang Maintenance
* House Keeping
* Ruang Kontrol
* Ruang MEE
* Gudang
* Lavatory

Pada analisa kebutuhan ruang ini memprediksikan ruang yang akan mewadahi kegiatan pameran di gedung pameran ini, selain ruang pamer sebagai ruang fungsi utama, juga diperlukan beberapa ruang penunjang dan pendukung lainnya.

Gedung pameran seni rupa memiliki komponen yang saling berhubungan satu sama lain. Komponen-komponen tersebut adalah :

1. Komponen utama

Terdiri atas :

- Kelompok Ruang Pameran yang mewadahi kegiatan pameran
- Ruang Workshop, yaitu tempat seniman melakukan kegiatan berkarya seni.

2. Komponen pendukung

Terdiri atas ruang-ruang yang mendukung kegiatan sebuah gedung :

- Ruang Pengelola yang mengelola kegiatan gedung
- Ruang Service
- Tempat Parkir

3. Kelompok penunjang

Terdiri atas ruang-ruang yang menunjang kegiatan dari gedung pameran seni rupa :

- Ruang Seminar sebagai tempat sarasehan dialog seni
- Ruang Perpustakaan
- Kantin
- Musholla

## 2.5. Kebutuhan Ruang dan Besaran Ruang

Gedung Pameran Seni Rupa di Yogyakarta

### \*\*Kebutuhan Ruang Pameran

No	Ruang	Kapasitas	Standar (m2)	Unit	Luas (m2)
1	R. Pamer A	70 Obyek 2D	$(3,6+1,2) \times 0,75 = 3,6$	1	699,5
		50 Obyek 3D	$3,14 \times 2,85 = 8,95$		
2	R. Pamer B	50 Obyek 2D	~	1	448,5
		30 Obyek 3D	~		
3	R. Pamer C	30 Obyek 2D	~	1	197,5
		10 Obyek 3D	~		
4	Hall	150 Orang	0,54	1	81
5	Ruang Informasi	2 Orang	6	1	6
6	Ruang Security	3 Orang	6	1	6
7	Lavatory	-	3	6	18
Sirkulasi 20%					1456,5
					291,3
					<b>1747,8</b>

### \*\*Kebutuhan Ruang Pengelola

No	Ruang	Kapasitas	Standar (m2)	Unit	Luas (m2)
1	R. Pimpinan	1 Orang	$(3,5 \times 3,25)$	1	11,375
2	R. Wakil	1 Orang	$(2,8 \times 3,25)$	1	9,1
3	R. Staff	6 Orang	$(5 \times 4,6)$	1	23
4	R. Sekretaris	1 Orang	$(2,9 \times 2,7)$	1	7,83
5	R. Administrasi	2 Orang	$(2,8 \times 2,7)$	1	7,56
6	R. Personalia	2 Orang	$(2,6 \times 2,8)$	1	7,28
7	R. Bendahara	1 Orang	$(3,3 \times 2,8)$	1	9,24
8	R. Koord. Opers.	2 Orang	$(2,9 \times 3)$	1	8,7
9	R. Kuratorial	3 Orang	6,98	1	20,94
10	R. Rapat	20 Orang	3,5	1	70
11	R. Tamu	5 Orang	5	1	25
12	Lavatory	-	3	4	12
Sirkulasi 20%					212,025
					42,405
					<b>254,43</b>

**\*\*Kebutuhan Ruang Workshop**

No	Ruang	Kapasitas	Standar (m2)	Unit	Luas (m2)
1	R. Workshop	~	12	8	96
2	Gudang	~	4	8	32
3	Lavatory	~	3	4	12
					140
Sirkulasi 20%					28
					<b>168</b>

**\*\*Kebutuhan Ruang Penunjang**

No	Ruang	Kapasitas	Standar (m2)	Unit	Luas (m2)
1	R. Seminar	140 Orang	0,96	1	134,4
2	Kantin	50 Orang	1,5	1	75
3	Mushola	20 Orang	0,81	1	16,2
4	Perpustakaan				
	·R. Baca	25 Orang	2,25	1	56,25
	·R. Buku	-	-	1	20
	·R. Pengelola	2 Orang	-	1	5
	·R. Penitipan	-	-	1	2
5	Lavatory	-	3	6	18
					326,85
Sirkulasi 20%					65,37
					<b>392,22</b>

**\*\*Kebutuhan Ruang Service**

No	Ruang	Kapasitas	Standar (m2)	Unit	Luas (m2)
1	R. Maintenance	-	-	1	15
2	House Keeping	-	-	1	15
3	R. Kontrol	-	-	1	10
4	R. MEE	-	-	1	30
5	Gudang	-	-	1	15
6	Lavatory	-	3	2	6
					91
Sirkulasi 20%					18,2
					<b>109,2</b>

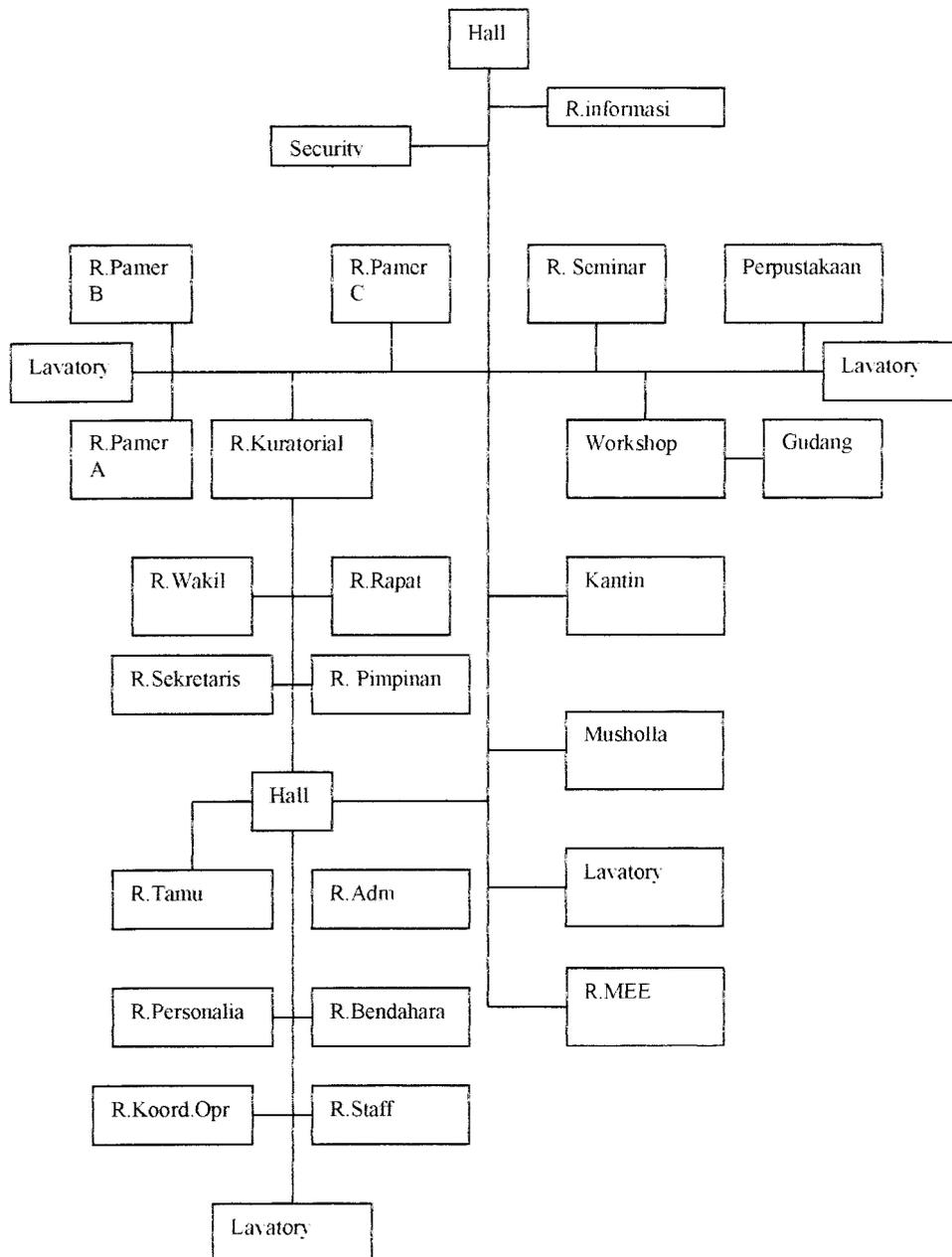
**\*\*Kebutuhan Parkir**

No	Parkir	Kapasitas	Standar (m2)	Unit	Luas (m2)
1	Parkir Pengelola	7 Mobil	(5,5x2,5)	1	96,25
		45 Motor	(0,8x1,8)	1	64,8
2	Parkir Pengunjung	29 Mobil	(5,5x2,5)	1	398,75
		100 Motor	(0,8x1,8)	1	144
		3 Bus	(10x2,5)	1	75
					<b>778,5</b>

- \*\* Total luas bangunan : 2671,65 m<sup>2</sup>
- \*\* Total luas parkir : 778,5 m<sup>2</sup>
- \*\* Luas lahan : 9600 m<sup>2</sup>
- \*\* Building coverage 60 % : 5760 m<sup>2</sup>

## 2.6. Organisasi Ruang

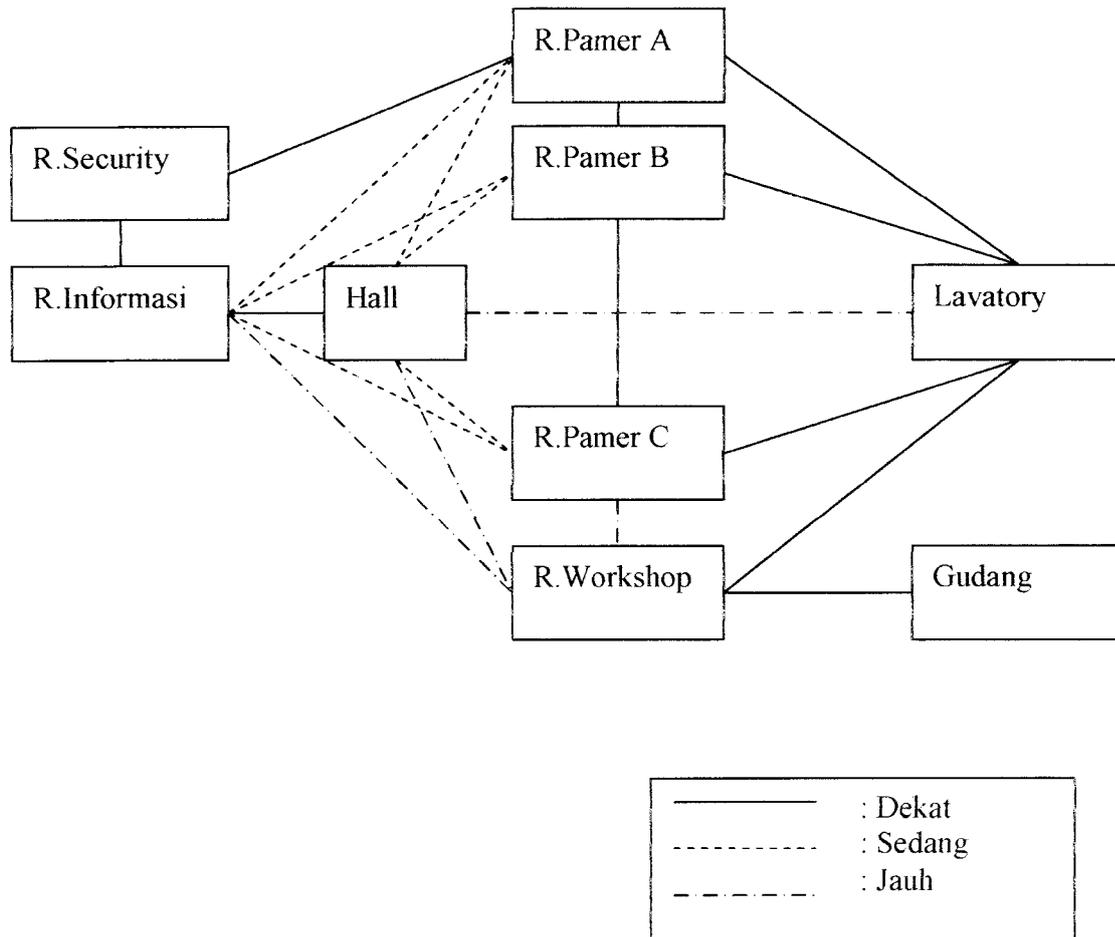
Organisasi ruang yang dipakai untuk mengatur ruang-ruang yang ada dalam Gedung Pameran Seni Rupa ini adalah pola organisasi radial yang memadukan unsur-unsur organisasi linier dan terpusat yang secara visual menghasilkan pola yang dinamis.



2.7. Hubungan Antar Ruang

2.7.1 Hubungan Ruang Kelompok Utama

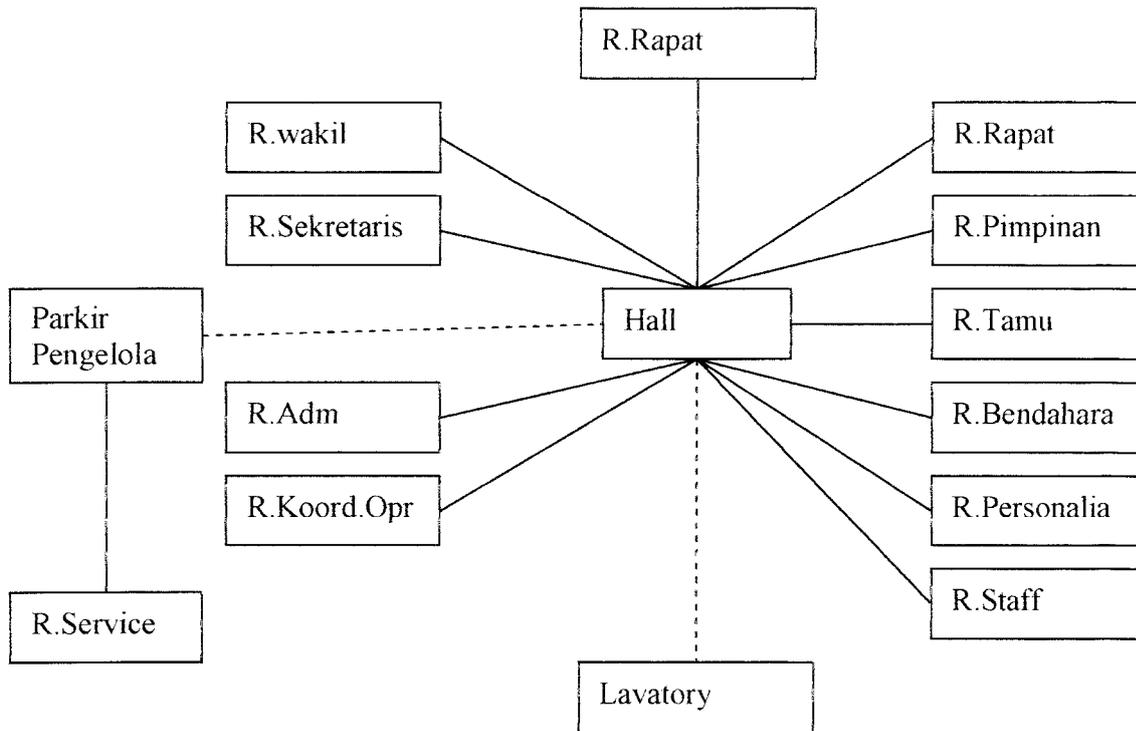
(Kelompok ruang pameran dan ruang workshop)



Hall diupayakan berdekatan dengan semua ruang. Kegiatan pameran dan workshop memiliki akses yang dekat dengan Lavatory untuk kenyamanan pengunjung. Workshop berdekatan dengan gudang untuk memudahkan penyimpanan alat dan karya.

### 2.7.2 Hubungan Ruang Kelompok Pendukung

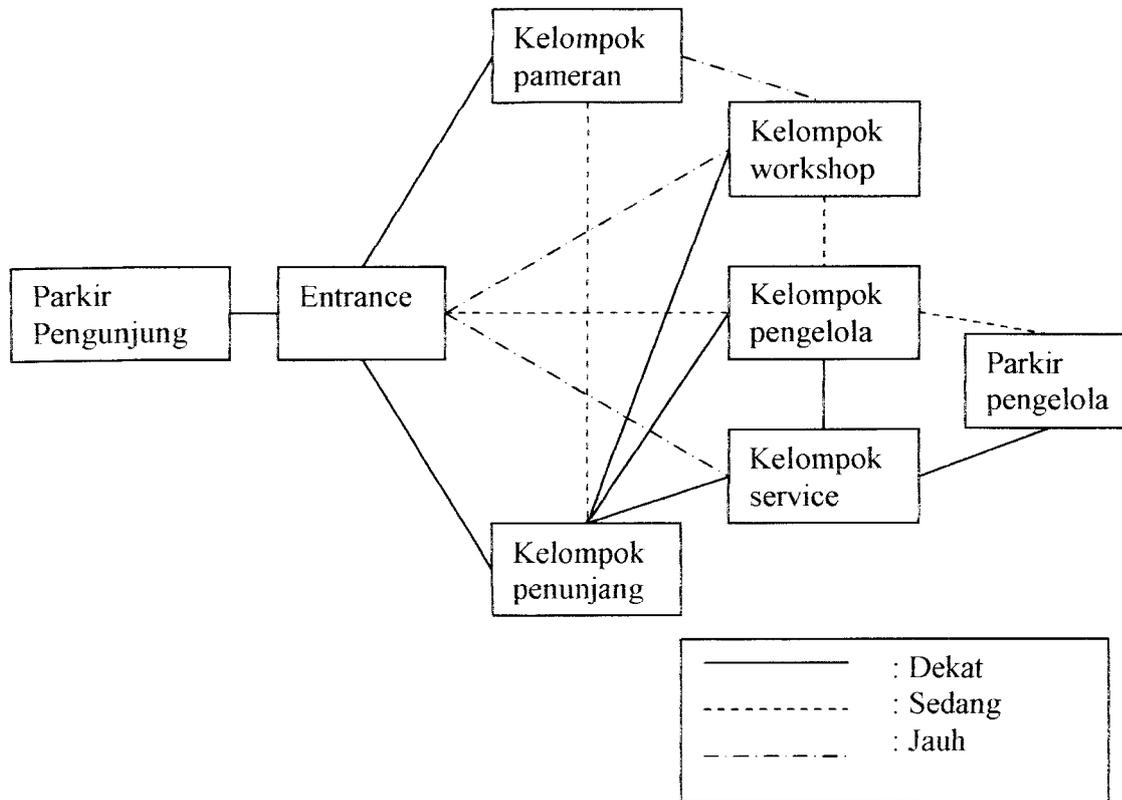
(Kelompok ruang pengelola, ruang service, dan parkir)



Parkir pengelola diupayakan mewakili akses yang dekat / sedang, sehingga pengguna ruang pendukung tidak terlalu capek. Penempatan ruang pengelola yang memiliki akses saling berdekatan untuk memudahkan koordinasi antar bagian karyawan gedung pameran ini. Ruang service ditempatkan dibagian belakang bangunan, maka memiliki akses yang dekat dengan parkir. Ruang pengelola dan service dipisahkan karena fungsinya yang berbeda.



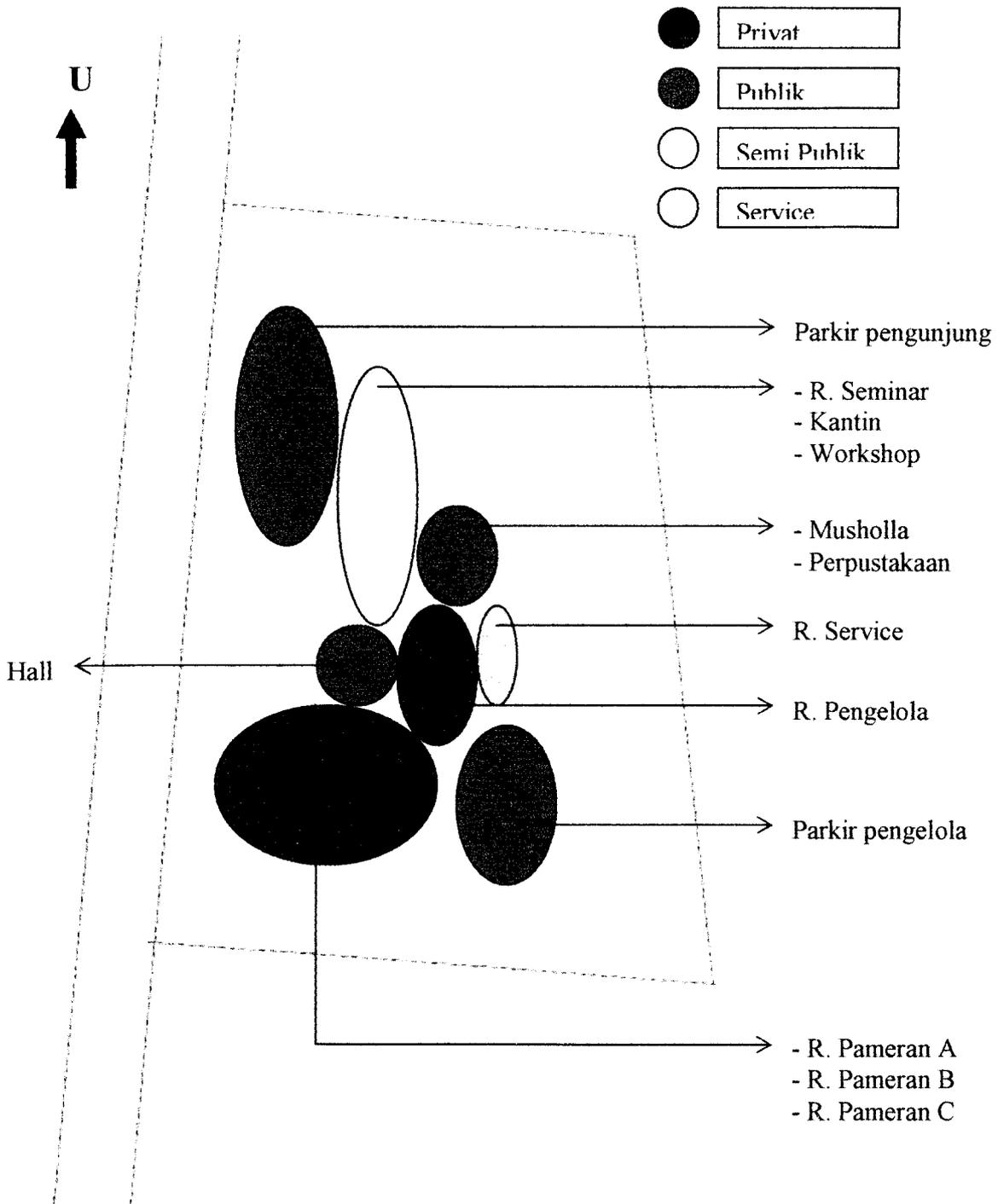
2.8. Hubungan Antar Kelompok Ruang



Kelompok pameran dan workshop diletakkan agak berjauhan untuk penyebaran fungsi utama gedung agar tidak hanya terpusat dalam satu sisi bangunan. Kelompok ruang penunjang khususnya kafetaria dan musholla diupayakan berdekatan/ tidak terlalu jauh dengan kelompok ruang lainnya untuk kemudahan/ kenyamanan pengguna.

2.9. Penzoningan Site

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

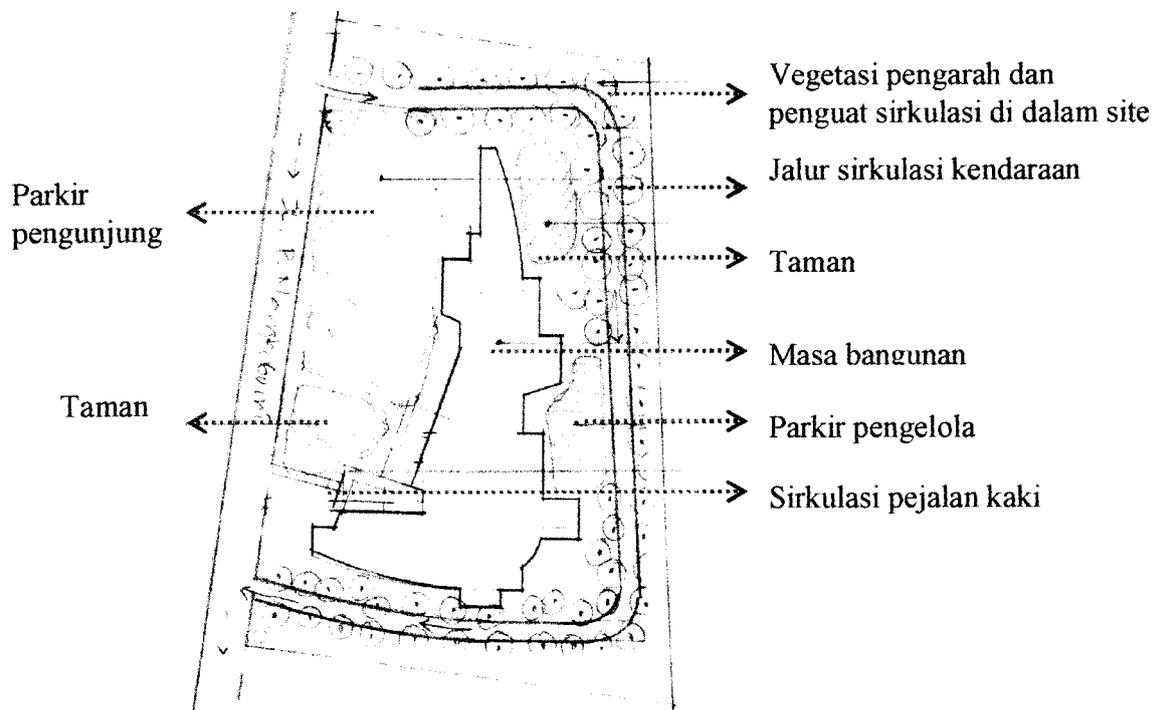


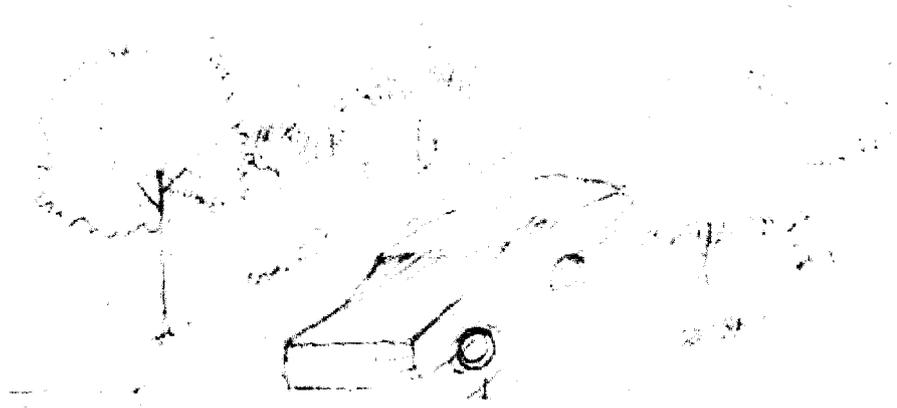
## 2.10. Analisa Sirkulasi Ruang Luar

Sirkulasi ruang luar merupakan akses/ penghubung antara lingkungan luar dengan masa bangunan/ ruang dalam atau penghubung antar masa bangunan. Sirkulasi ruang luar menggunakan pola linier. Pencapaian menuju site melalui Jl. P. Mangkubumi. Sirkulasi ruang luar terdiri dari sirkulasi bagi pengguna kendaraan bermotor dan pejalan kaki.

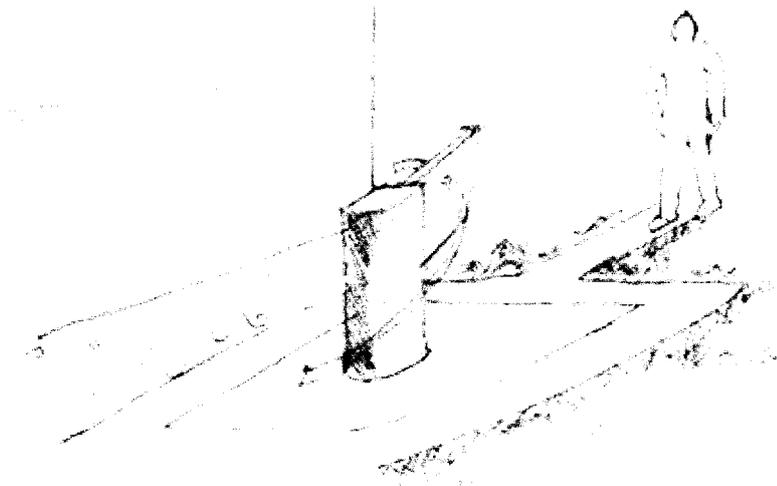
Alur pergerakan dari masuk, parkir kemudian keluar dibuat mengelilingi gedung, dengan kantung parkir pengunjung dan pengelola dibedakan. Jalur sirkulasi kendaraan dengan manusia juga dibedakan agar kenyamanan sirkulasi tercapai.

Alur pergerakan sirkulasi yang mengelilingi bangunan memungkinkan pengunjung dapat melihat keseluruhan sisi bangunan. Jalur sirkulasi ruang luar diperkuat dan diciptakan oleh vegetasi dan sculpture.





Vegetasi sebagai pemerkuat sirkulasi kendaraan



Sculpture sebagai pemerkuat sirkulasi pejalan kaki menuju pintu masuk utama gedung.

## 2.11. Analisa Tata Ruang Luar

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

Elemen ruang luar disini terdiri dari :

### 1. Tata Hijau

- Sebagai pelindung kawasan dan bangunan dari kondisi buruk lingkungan
- Sebagai penegas sirkulasi, mengatur, dan mengarahkan pandangan.
- Sebagai elemen pelembut masa bangunan

### 2. Jalur pergerakan luar bangunan.

- Sebagai penghubung antar kegiatan.
- Sebagai pembentuk ruang luar.
- Sebagai elemen perkuatan pada tata ruang luar.

### 3. Ruang terbuka / plaza

- Sebagai elemen pengikat secara visual.
- Sebagai wadah kegiatan luar bangunan.
- Sebagai elemen yang bisa dijadikan orientasi bangunan

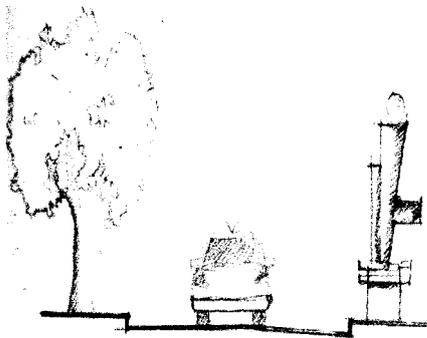
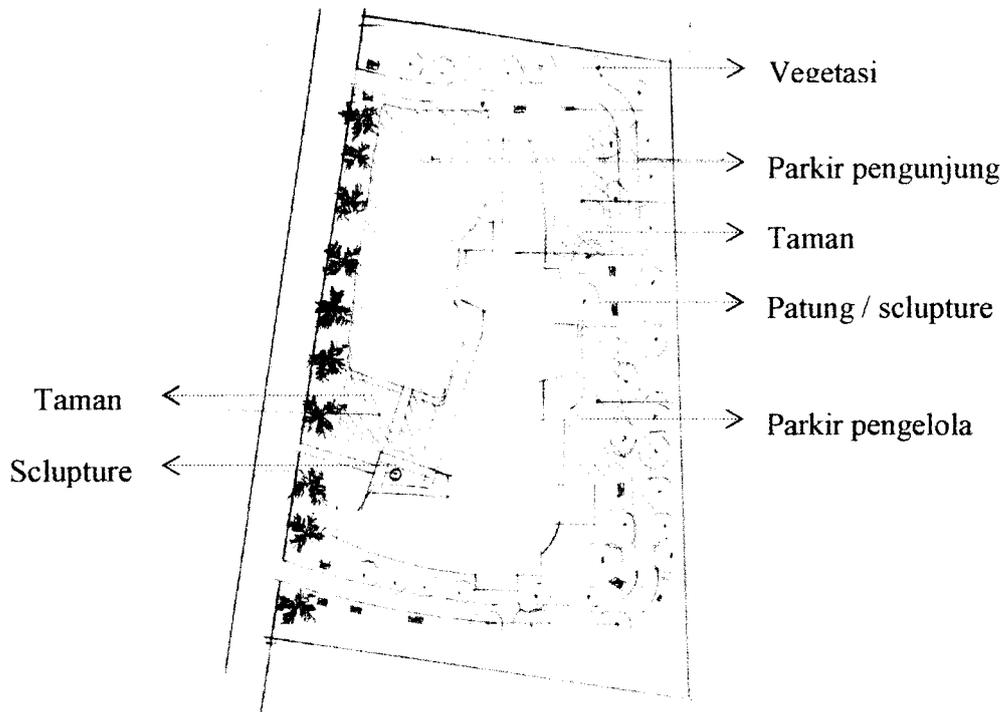
### 4. Sculpture

- Sebagai titik orientasi pada tata ruang luar.
- Sebagai elemen pendukung penampilan bangunan.

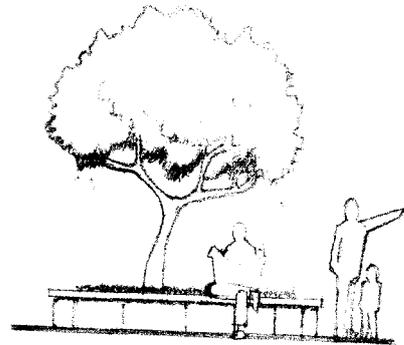
### 5. Sistem parkir

Dibedakan untuk 2 kelompok :

- Kegiatan parkir pengunjung.
- Kegiatan parkir pengelola.



Vegetasi dan patung di sepanjang jalur sirkulasi kendaraan sebagai pengarah sirkulasi



Taman sebagai tempat bersantai

## 2.12. Analisa Sirkulasi Ruang Dalam

Alur sirkulasi dapat diartikan sebagai “tali” yang mengikat ruang-ruang suatu bangunan atau suatu deretan ruang-ruang dalam maupun luar menjadi saling berhubungan. Pola pergerakan sirkulasi yang baik akan menghasilkan gerakan yang harmonis dan terarah.

Macam bentuk sirkulasi :

### 1. Menerus

Orientasi arah jelas, ruang pengamatan dari satu arah saja (depan).

### 2. Membelok

Memberi kesan dinamis, terutama pada satu sisi tertentu dapat membuat pengunjung bergerak lebih cepat, sesuai untuk peragaan di ruang terbuka, tidak cocok untuk koleksi yang memerlukan pengamatan khusus.

### 3. Menyempit

Memusatkan perhatian pada satu arah, pengunjung cenderung bergerak cepat, tidak sesuai untuk pengamatan benda koleksi dengan ketelitian khusus.

### 4. Melebar

Kesan leluasa dan santai, melambatkan pergerakan, cocok untuk menempatkan benda koleksi dengan pengamatan lebih teliti.

### 5. Melingkar

Kesan santai, memperjelas pengamatan, sangat cocok untuk koleksi dengan pengamatan khusus.

### 6. Menyilang

Memberi keleluasaan bagi pengunjung untuk menentukan pilihan, namun sering membingungkan pengunjung, cocok untuk obyek pameran dua dimensi atau tiga dimensi yang berukuran sedang / besar.

### 7. Menaik

Cenderung menghambat laju pergerakan dan melelahkan.

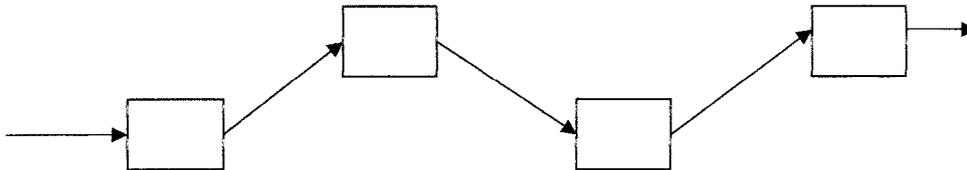
### 8. Menurun

Mempercepat arus pergerakan, memberi gambaran sekilas tentang kegiatan dilihat, tidak melelahkan, cocok untuk benda koleksi ukuran besar namun akan mengurangi ketelitian pengamatan.

Dalam gedung pameran seni rupa ini dipakai pola sirkulasi radial yang merupakan perpaduan antara pola linier dan memusat.

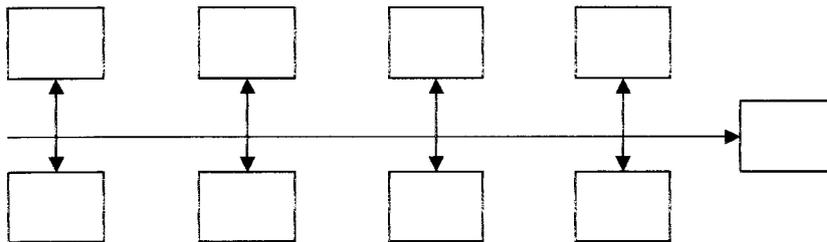
1. Linear

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



2. Radial

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

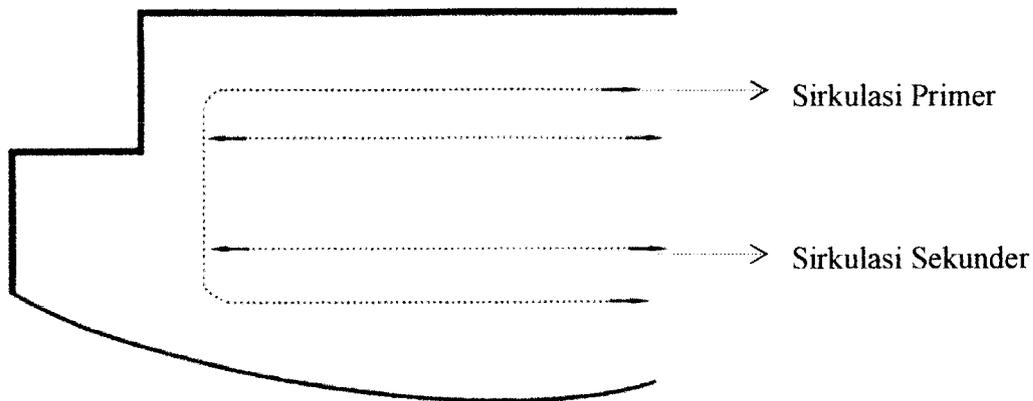


2.12.1 Analisa Sirkulasi Ruang Pameran

Berdasarkan cara pengamatan terhadap arah obyek, maka sirkulasi pada ruang pameran dibagi-bagi berdasarkan obyek pengamatan, yaitu :

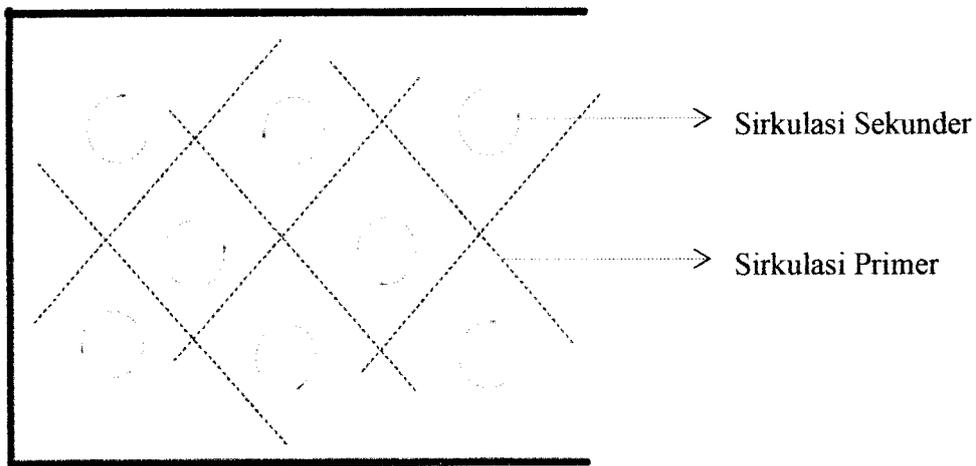
a. Sirkulasi ruang pameran obyek 2 dimensi

Sesuai dengan tata letak benda pameran 2 dimensi yang ditempel pada dinding atau menggunakan panel, maka sirkulasi yang digunakan adalah sirkulasi yang searah dengan dinding. Sirkulasi ini merupakan perwujudan dari karakter garis lurus yaitu halus, tenang, dan stabil. Jadi ketika pengunjung sedang menikmati karya seni mempunyai karakter yang sama, tenang dan mengamati dengan gerakan maju mundur yang stabil.



b. Sirkulasi ruang pameran obyek 3 Dimensi

Sirkulasi yang cocok untuk obyek 3 D adalah sirkulasi melingkar. Sirkulasi ruang 3 D berbeda dengan sirkulasi ruang 2 D karena penampakan karya seninya yang berbeda. 3 D dapat dilihat dari beberapa sisi. Sirkulasi melingkar sangat cocok karena berkesan luwes dan lunak. Ketika pengunjung obyek 3 D, tanpa mereka sadari akan mengelilingi obyek tersebut dan membentuk sirkulasi melingkar.



c. Sirkulasi antar ruang-ruang

Dengan mempertimbangkan hubungan yang erat dan cukup terkait antar ruang maka dipilih pola sirkulasi radial yang merupakan perpaduan organisasi linier dan terpusat. Sehingga secara visual menghasilkan pola yang dinamis dan pergerakan yang tidak monoton.

### 2.13. Konsep Sirkulasi Ruang Pamer

Sebagai dasar patokan perancangan tata ruang, yaitu :

1. 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 kemudahan pencapaian bagi pengunjung.

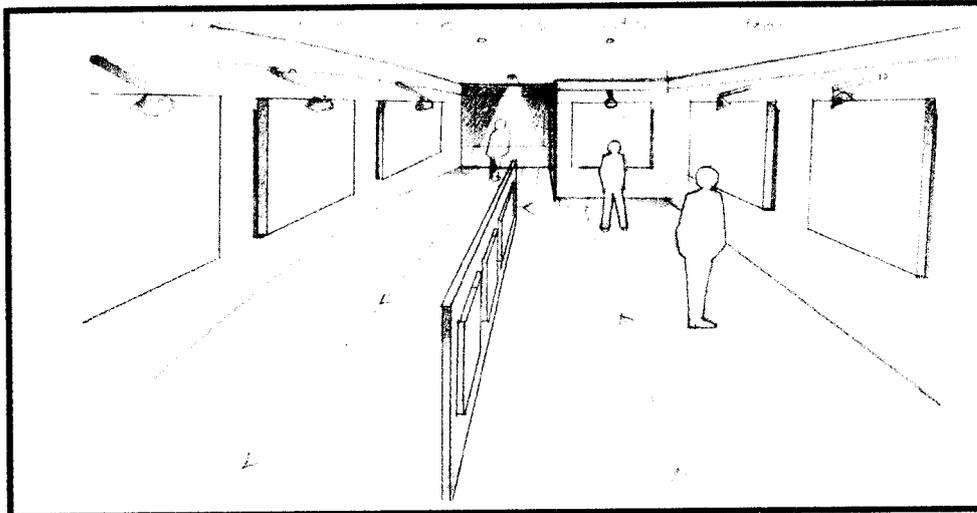
2. Konsep sirkulasi

- ◆ Sirkulasi memungkinkan pengunjung menikmati obyek pameran secara urut.
- ◆ Sirkulasi memungkinkan pengunjung melihat secara langsung ke bagian yang diinginkan, tetapi melalui jalur sirkulasi yang telah ditentukan.
- ◆ Sirkulasi memberikan ruang-ruang relaksasi bagi pengunjung dengan tetap dapat menikmati obyek.

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

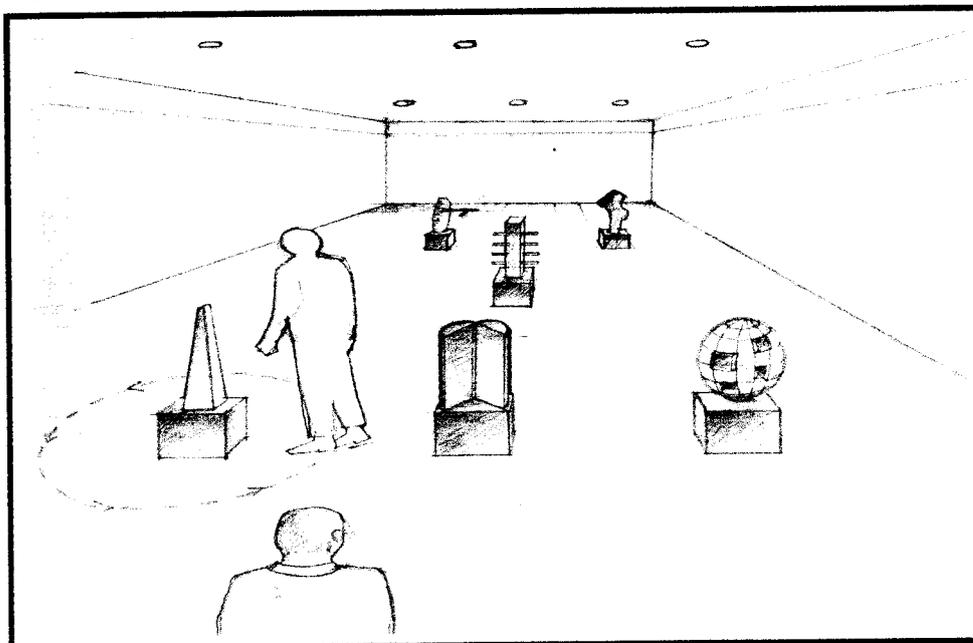
#### 2.13.1 Sirkulasi Obyek 2 Dimensi

Linier searah dinding yang merupakan perwujudan garis lurus yang berkarakter halus, tenang, dan stabil. Sirkulasi ini memberikan kenyamanan pada pengunjung yang berkarakter tenang, diam, dan mengamati dengan gerakan maju mundur yang stabil.



### 2.13.2 Sirkulasi Obyek 3 Dimensi

Menggunakan sirkulasi melingkar. Sirkulasi 3 Dimensi berbeda dengan sirkulasi 2 D karena karya 3 D dapat dilihat dari beberapa sisi. Ketika pengunjung menikmati karya patung / 3 D mereka akan mengelilingi obyek dan membentuk sirkulasi melingkar. Sirkulasi melingkar berkesan luwes dan lunak.



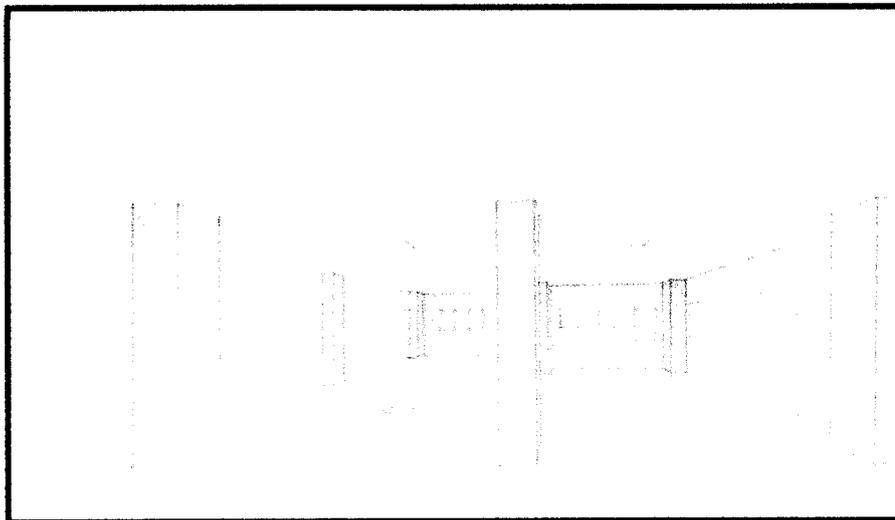
#### 2.14. Konsep Tata Ruang Pamer

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.



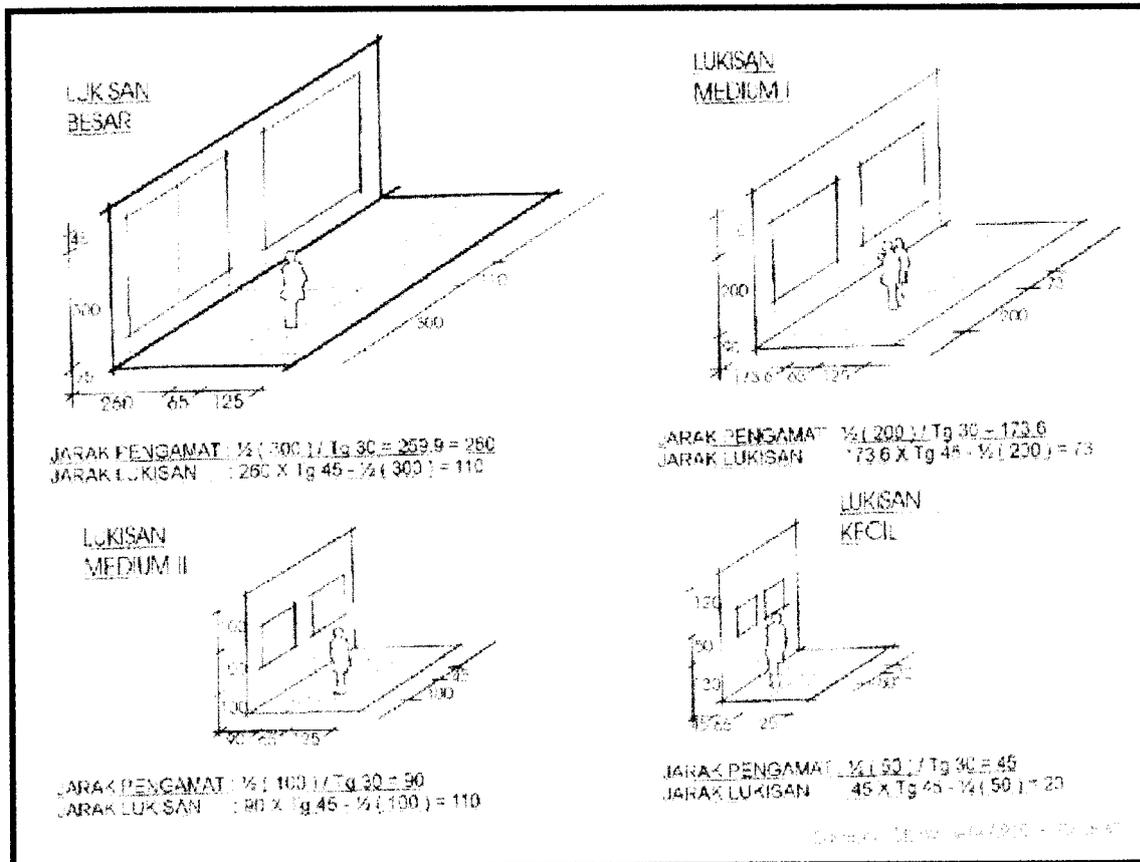
**2.16 Konsep Kenyamanan Pandang**

**2.16.1 Kenyamanan Pandang Obyek 3 Dimensi**

Kenyamanan pandang untuk obyek 3 dimensi adalah relatif, yaitu tergantung tiap individu yang menyaksikan pameran seni rupa. Hal ini dikarenakan obyek 3 dimensi memiliki beberapa sisi yang membutuhkan pengamatan lebih mendetail, sehingga menyebabkan para pengamat untuk tidak hanya mengamatinya dari satu sisi maupun dari satu jarak pandang.

**2.16.2 Kenyamanan Pandang Obyek 2 Dimensi**

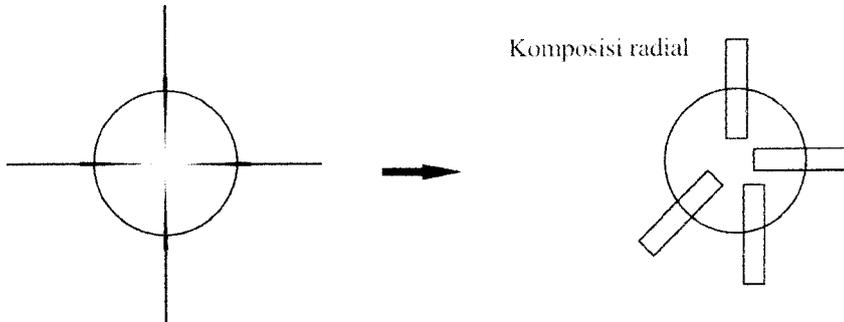
Berbeda dengan obyek 3 dimensi, obyek 2 dimensi memiliki jarak-jarak tertentu didalam pengamatan sebuah karya untuk mendapatkan sudut pandang yang pas. Dan jarak pandang berbeda-beda sesuai dengan besaran obyek. Kenyamanan pandang untuk obyek 2 dimensi disini dibedakan sebagai berikut :



### 2.17. Konsep Bentuk Masa Bangunan

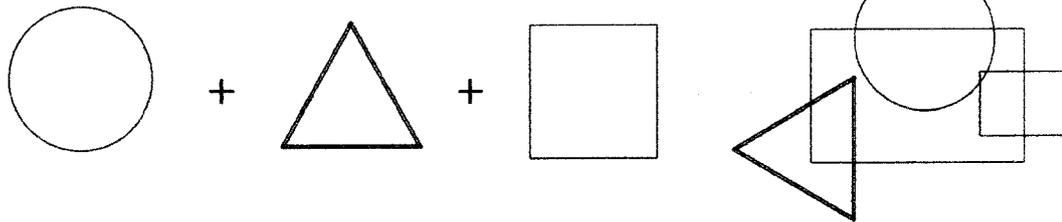
Diambil dari karakter kegiatan pameran seni rupa ( suasana tenang, konsentrasi memusat, dinamis, dan pergerakan yang lambat ).

Tenang ( konsentrasi memusat )  
Bentuk diperoleh melalui transformasi bentuk memusat ( lingkaran )

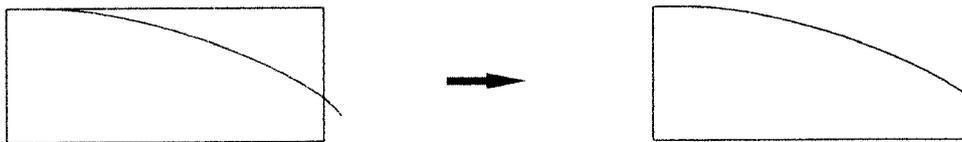


Dinamis ( tidak tetap / tidak kaku )  
Bentuk diperoleh melalui penggabungan dan pengurangan bentuk dasar

Penggabungan bentuk dasar :



Pengurangan bentuk dasar ( bentuk dasar dengan dinamis ) :

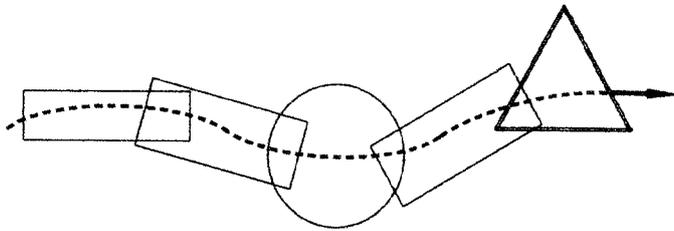
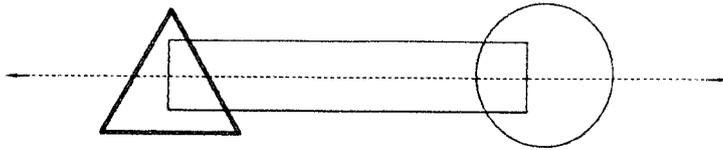


Pergerakan lambat ( santai )  
Bentuk diperoleh melalui transformasi komposisi linier bergelombang

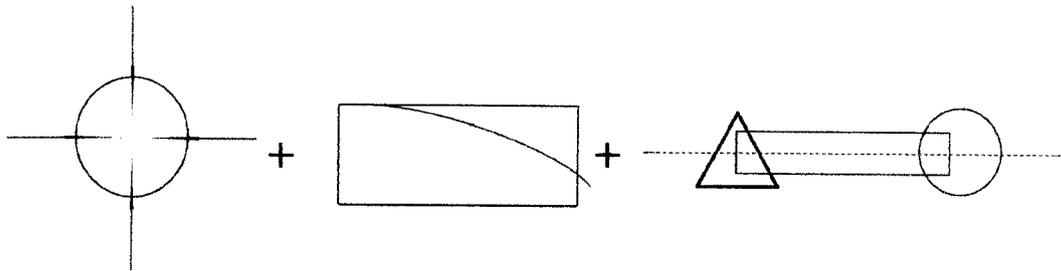


Axis

Adanya sumbu sebagai acuan komposisi dan orientasi bentuk



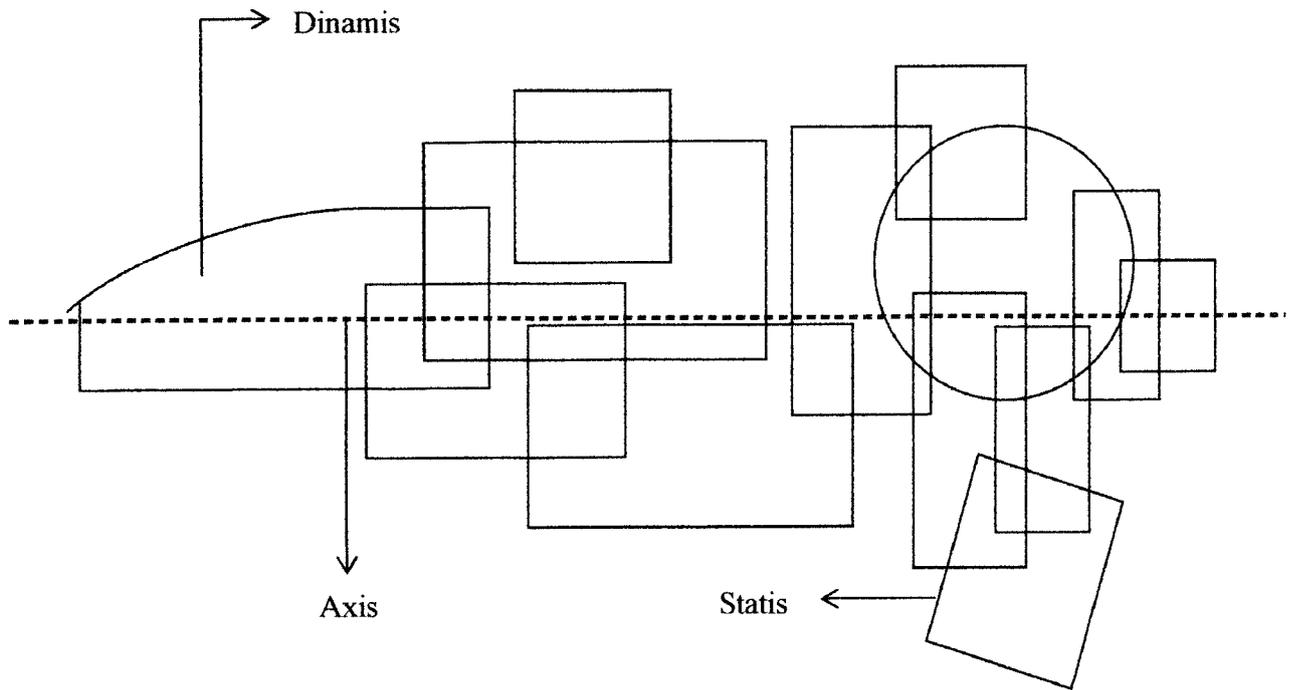
Komposisi bentuk



Terpusat

Statis + Dinamis

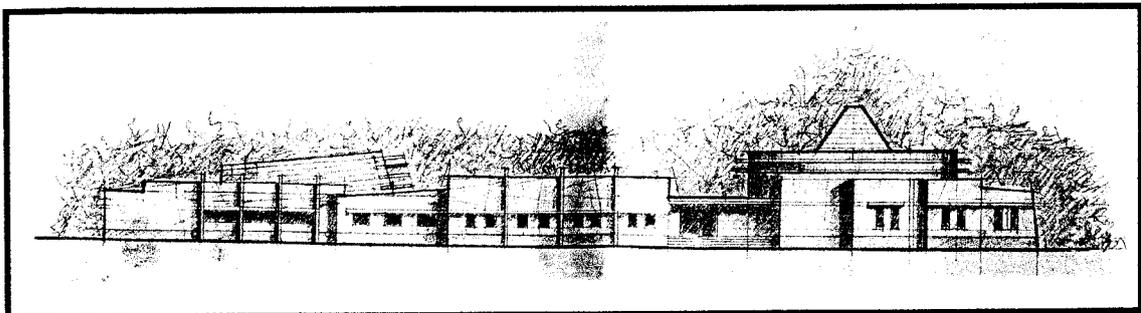
Axis



### 2.18. Konsep Penampilan Bangunan

Penampilan sebuah bangunan merupakan ungkapan visual dari bangunan yang difungsikan sebagai tempat kegiatan tertentu. Konsep penampilan gedung pameran ini adalah :

1. Penampilan menyesuaikan dengan kegiatan yang diwadahi.
2. Bangunan bercirikan modern yang mewadahi kegiatan pameran seni rupa modern.
3. Penampilan dihadirkan melalui transformasi dan gubahan massa yang kreatif sehingga bentuk bangunan tidak monoton tetapi tetap mempertimbangkan aspek kenyamanan bagi pengguna.



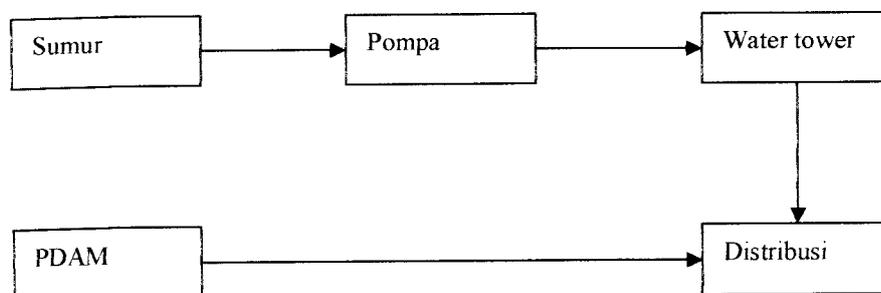
## 2.19. Sistem Struktur

- ◆ Sistem struktur yang dipakai adalah struktur rangka, dengan konstruksi utama beton bertulang dengan sub. struktur fondasi foot plat.
- ◆ Material utama beton bertulang karena :
  1. Relatif kuat dan tahan api.
  2. Memungkinkan bentang lebar.
  3. Mudah dalam sistim perlakuan.
  4. Mudah dalam pemeliharaan.
  5. Berkarakter kuat, kokoh, dan masif.
- ◆ Sistem yang digunakan :
  1. Struktur atap menggunakan plat-plat beton bertulang yang mendukung bentang lebar, mudah dalam perawatan dan mendukung distribusi gaya secara merata.
  2. Struktur dinding menggunakan dinding batu bata dengan menggunakan kolom dan balok sebagai penahan beban.
  3. Struktur pondasi menggunakan fondasi footplat untuk setiap titik kolom utamanya, sedangkan pondasi untuk dinding pemisah menggunakan pondasi menerus berupa pondasi batu kali.

## 2.20. Sistem Utilitas

### 2.20.1 Penyediaan Air Bersih

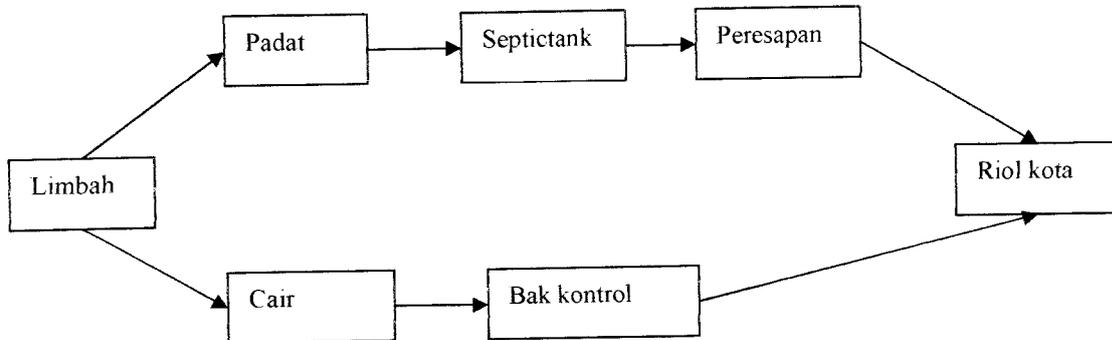
Seluruh kebutuhan air bersih bangunan berasal dari PDAM dan sumur sebagai cadangan.



### 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.

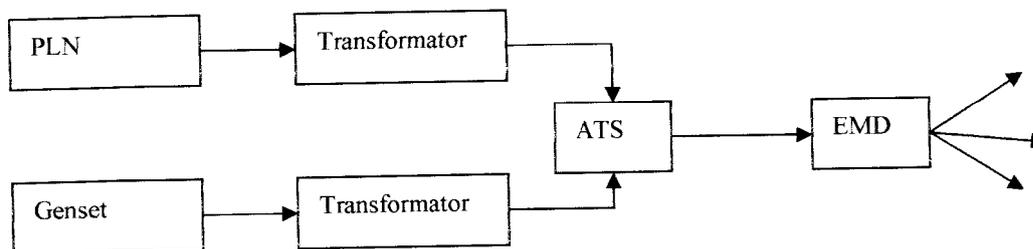


### 2.20.3 Pencegahan Kebakaran

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.

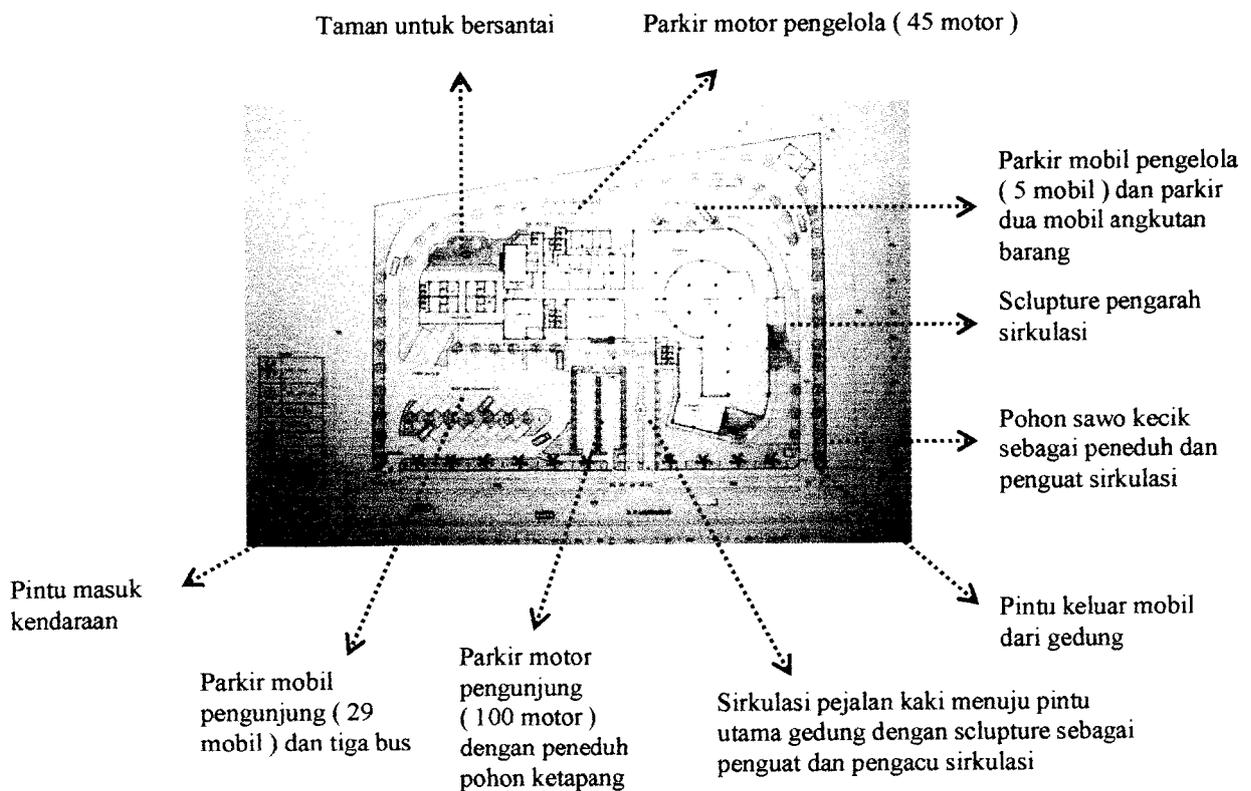
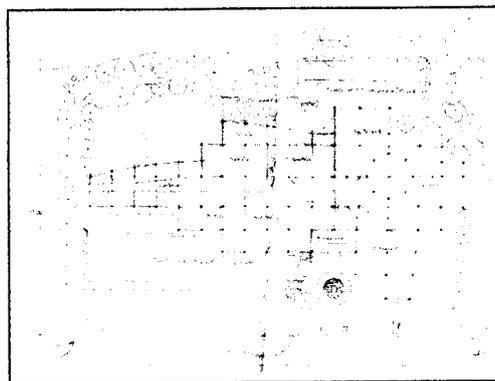
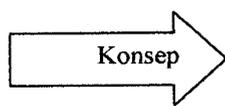
### **2.20.7 Sistem Penangkal Petir**

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.

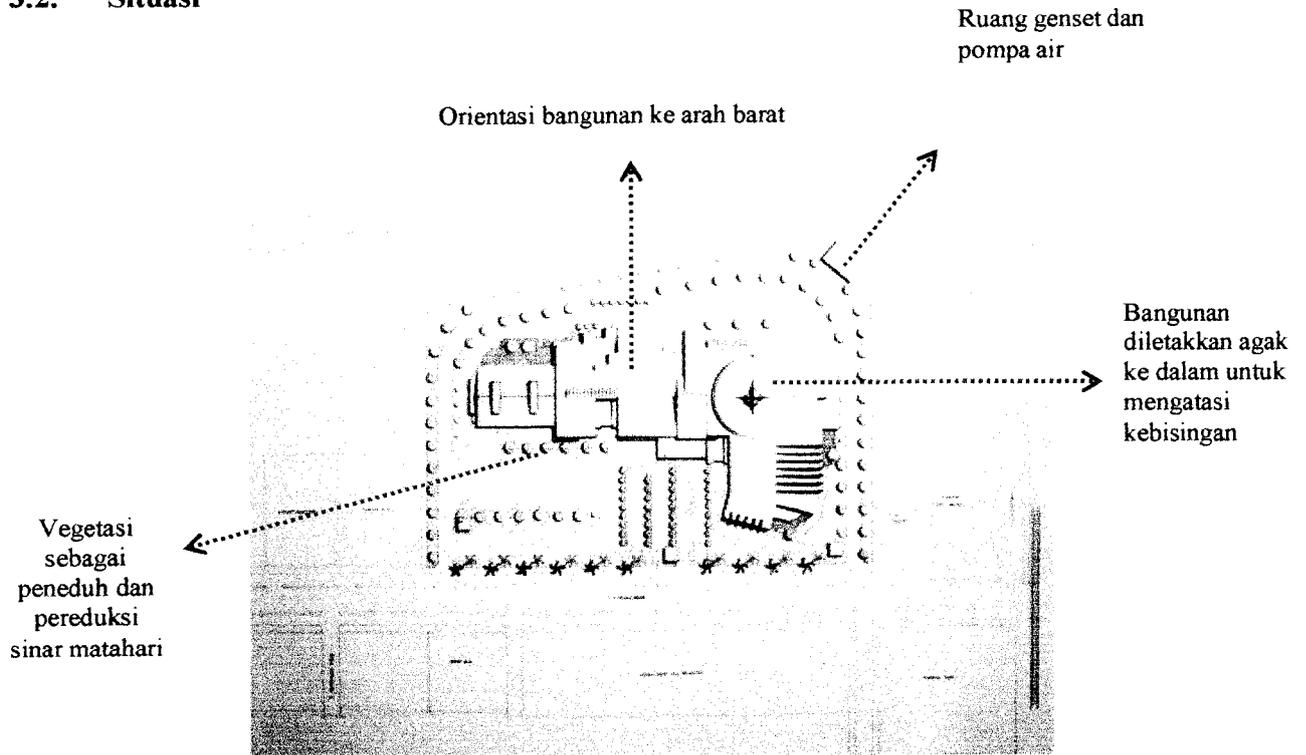
### BAB 3 LAPORAN PERANCANGAN

Gambar rancangan yang dihasilkan di studio pada dasarnya tidak mengalami banyak perubahan dari konsep rancangan awal dan merupakan pengembangan dari konsep yang sudah ada.

#### 3.1. Siteplan



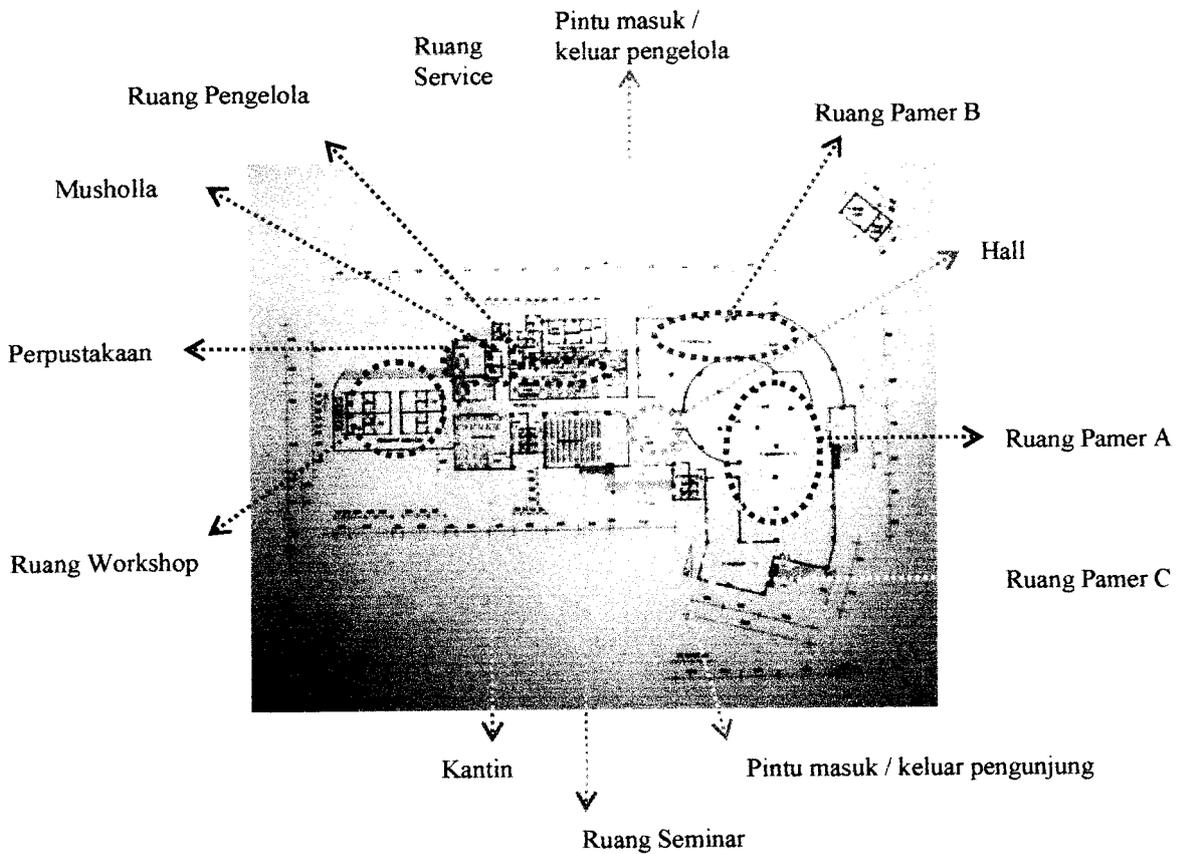
3.2. Situasi



Gambar situasi memperlihatkan lokasi bangunan Gedung Pameran Seni Rupa ini dengan lingkungan sekitarnya. Bangunan memiliki satu masa utama dan masa pendukung seperti ruang genset dan pompa air serta pos keamanan yang diletakkan di pintu-pintu masuk dan keluar bangunan.

Bangunan sengaja diletakkan agak ke dalam untuk mengatasi kebisingan yang berasal dari lalu lintas jl. Pangeran Mangkubumi dan Stasiun Tugu. Vegetasi yang ditanam di sekitar bangunan juga berfungsi untuk mereduksi kebisingan dan cahaya matahari.

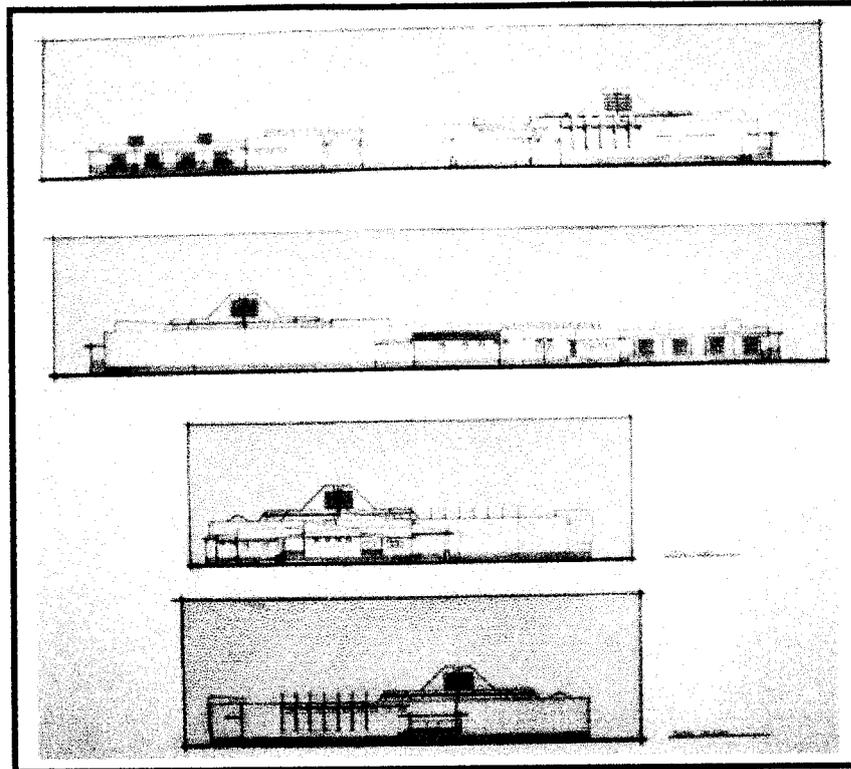
### 3.3. Denah



Denah terdiri dari ruang-ruang yang mewadahi dan menunjang kegiatan pameran seni rupa. Ruang pameran dibagi menjadi tiga menurut kapasitas ruang mewadahi karya yang dipamerkan. Ruang yang terbesar adalah ruang pameran A dan yang terkecil adalah ruang pameran C. Letak ruang pameran diletakkan di sisi kanan denah. Pada bagian tengah diletakkan ruang-ruang pendukung dan penunjang yaitu ruang pengelola, ruang service, dan ruang seminar. Sedangkan di sisi kiri denah terdapat ruang perpustakaan, musholla, kantin, dan ruang workshop. Pintu masuk dan keluar bangunan dibedakan antara pengelola dan pengunjung.

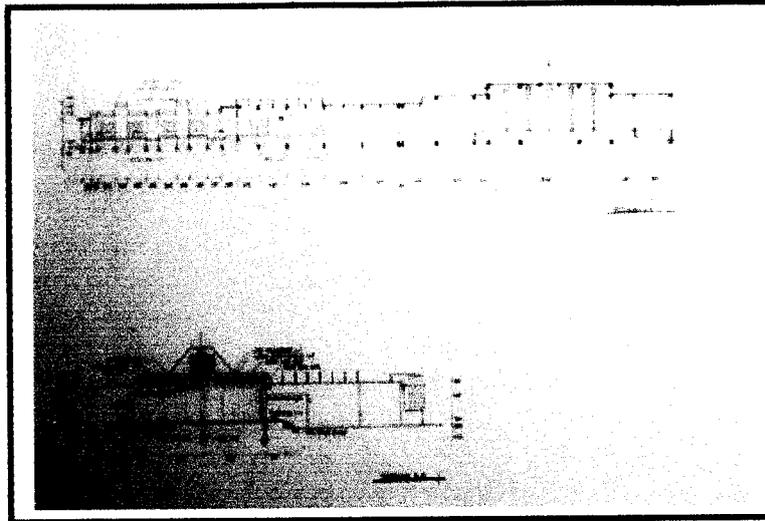
Untuk sirkulasi di dalam bangunan terlihat jelas merupakan sirkulasi radial, yaitu gabungan antara sirkulasi linier dan memusat. Hall merupakan pusat dari sirkulasi dan menghubungkan antar ruang dengan selasar-selasar.

### 3.4. Tampak



Tampak bangunan disesuaikan dengan fungsinya sebagai Gedung Pameran Seni Rupa. Ruang pameran memiliki ketinggian yang lebih dari ruang-ruang lainnya, hal ini dikarenakan ruang pameran memiliki perlakuan yang berbeda dalam hal kenyamanan dibanding ruang-ruang lainnya. Atap bangunan sebagian besar menggunakan dag beton, dengan variasi atap genteng dan polycarbonat. Pemberian atap polycarbonat pada atap selasar yang menghubungkan hall dengan ruang workshop dan sebagian pada atap ruang pameran B adalah untuk mendapatkan pencahayaan alami ke dalam ruang. Untuk mereduksi cahaya matahari, pada bukaan seperti jendela digunakan shading dan sirip. Shading juga berfungsi sebagai tritisan untuk menghindari tampias air hujan.

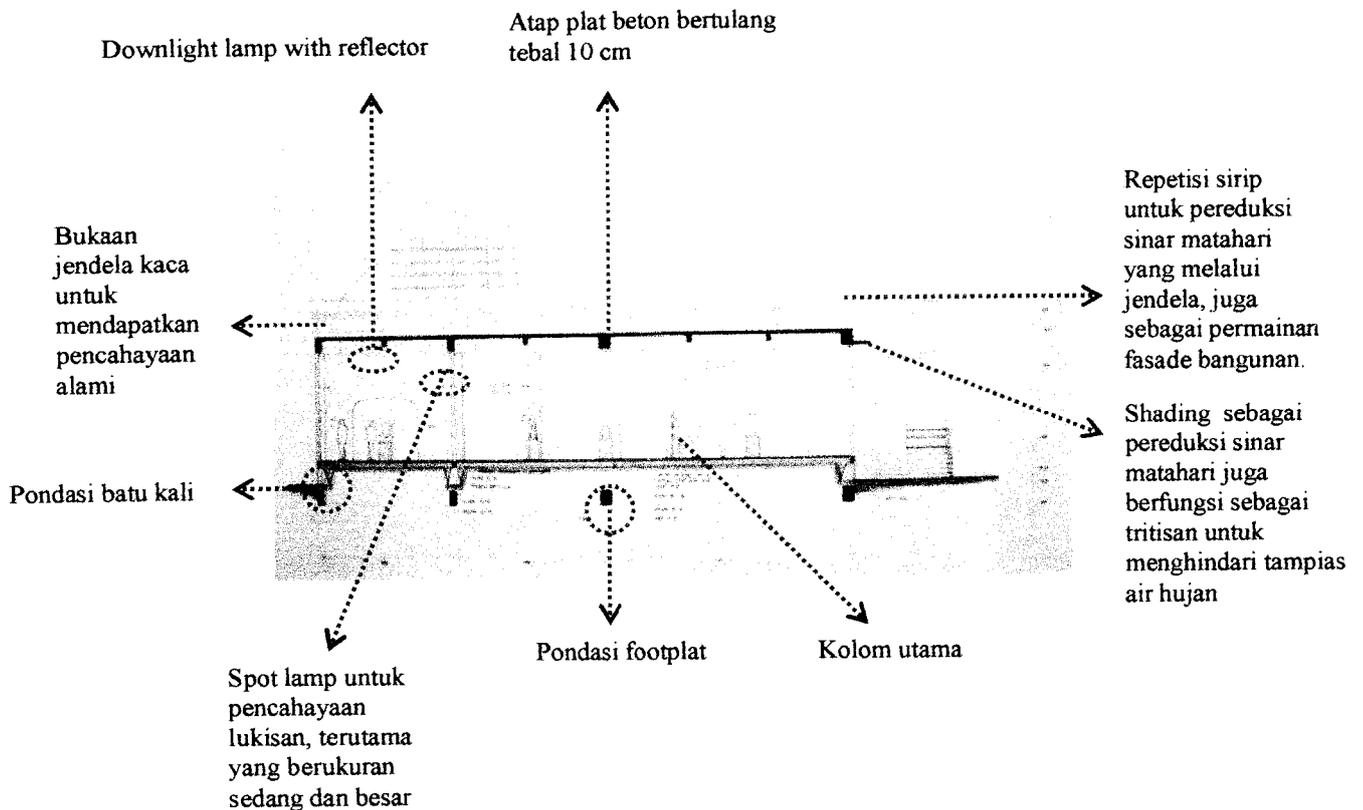
### 3.5. Potongan



Potongan disini memperlihatkan struktur yang digunakan oleh bangunan ini. Struktur yang digunakan adalah struktur rangka dengan konstruksi utama beton bertulang karena sebagian besar denah bangunan memiliki bentang yang cukup lebar. Struktur atap sebagian besar menggunakan plat-plat beton bertulang dengan variasi atap genteng dan polycarbonat dengan kolom dan balok sebagai penahan beban.

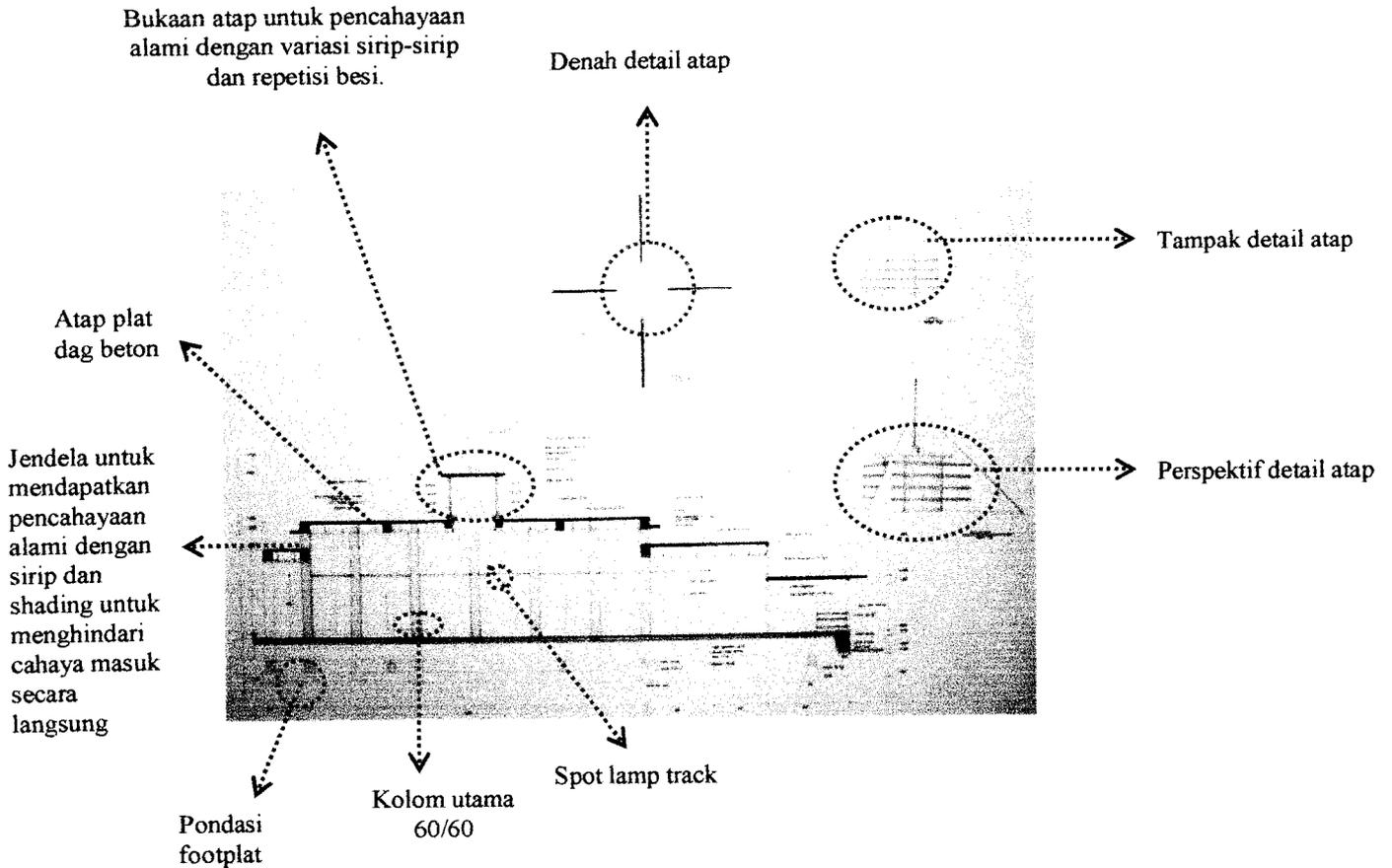
Struktur dinding menggunakan dinding pasangan batu batu dan sedikit dinding partisi untuk memisahkan ruang-ruang di dalam ruang pengelola. Pondasi menggunakan pondasi footplat untuk setiap kolom utama dan untuk pondasi dinding pemisah digunakan pondasi batu kali.

3.7. Potongan Denah Lay Out A-A



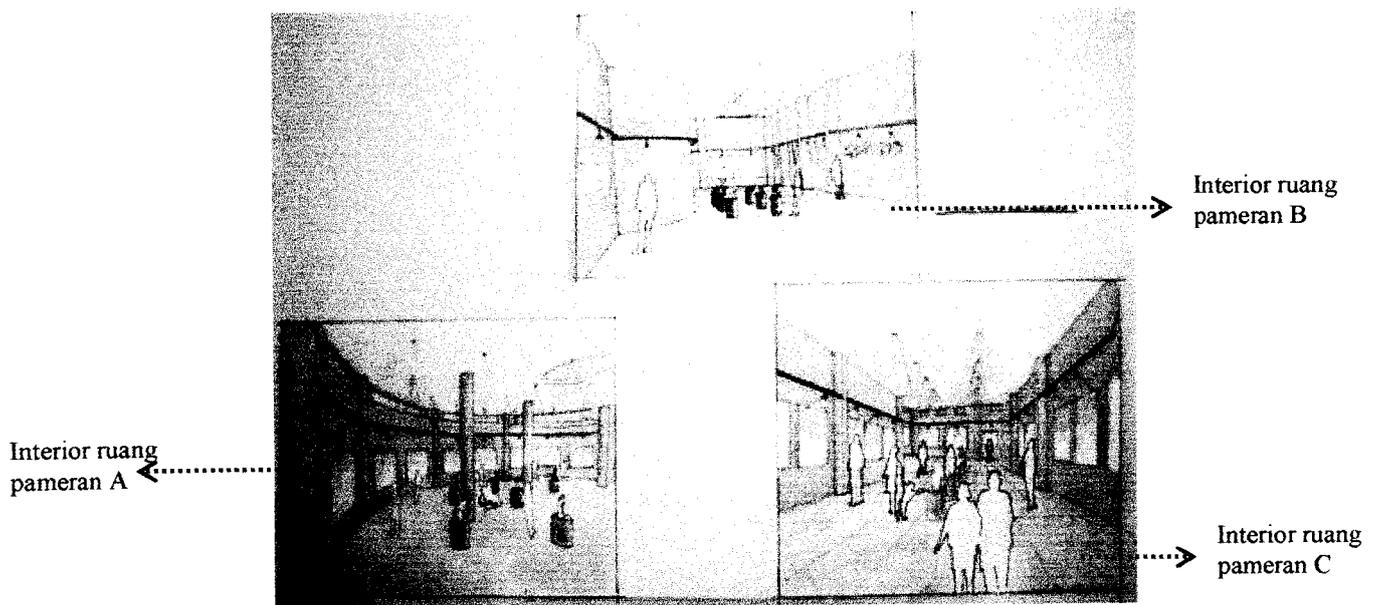
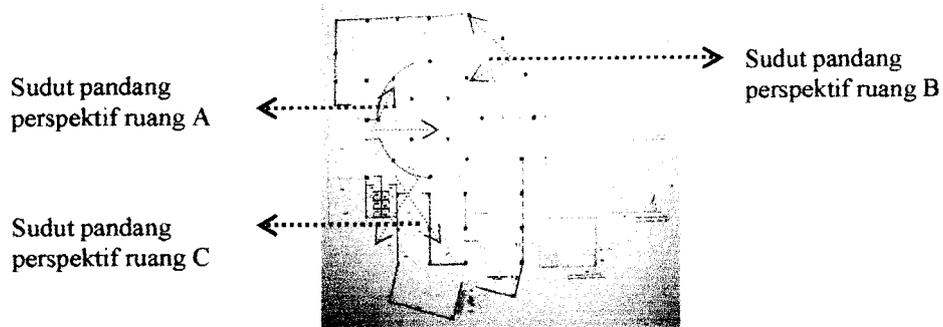
Potongan ini memperlihatkan ruang pameran A dan C dengan pengaturan ruangan dan elemen-elemen yang mendukung kenyamanan ruang pameran. Plafond diletakkan cukup tinggi untuk kelancaran penghawaan alami, untuk penghawaan buatan digunakan AC split. Pencahayaan buatan di dalam ruang pameran menggunakan dua jenis lampu yaitu downlight with reflector lamp dengan kekuatan 40 watt yang diletakkan di plafond dengan jarak setiap dua meter dan spot lamp untuk setiap lukisan berukuran sedang dan besar. Pencahayaan alami diperoleh melalui bukaan jendela.

### 3.8. Potongan Denah Lay Out B-B



Gambar potongan ini memiliki penjelasan yang sama seperti gambar potongan sebelumnya dan gambar potongan ini memperlihatkan ruang pameran A yang memiliki ketinggian atap paling tinggi dari ruang-ruang lainnya. Pada ruang pameran A tetap memakai atap plat beton tetapi sudah divariasikan dengan bukaan seperti terlihat pada gambar detail diatas.

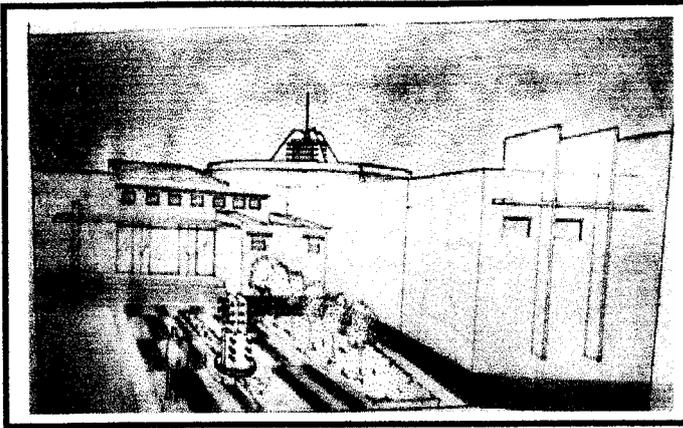
### 3.9. Perspektif Interior



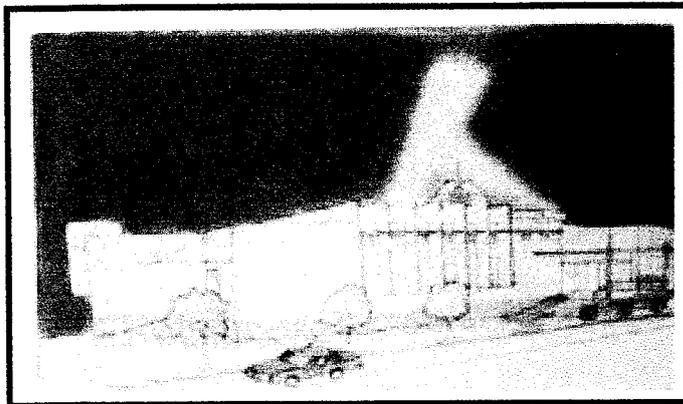
Perspektif interior disini memperlihatkan suasana ruang pameran. Konsep kenyamanan ruang pamer disini terdapat pada :

- \* Pencahayaan yang mencukupi ( alami dan buatan ).
- \* Penambahan pencahayaan untuk obyek lukisan dengan spot lamp, terutama untuk lukisan berukuran sedang dan besar.
- \* Warna dinding ruangan yang lembut / tidak mencolok sesuai dengan sifat ruangan yang tenang. Warna plafond dan ubin diselaraskan dengan warna dinding sehingga suasana tetap menyatu.
- \* Jarak peletakan antar obyek pameran yang cukup sehingga tidak mengganggu sirkulasi dan kenyamanan pandang.

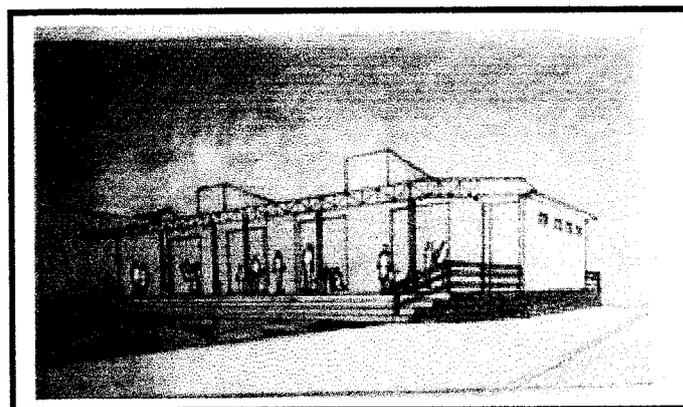
3.10. Perspektif Eksterior



Perspektif eksterior  
sirkulasi pejalan kaki  
menuju main entrance  
bangunan

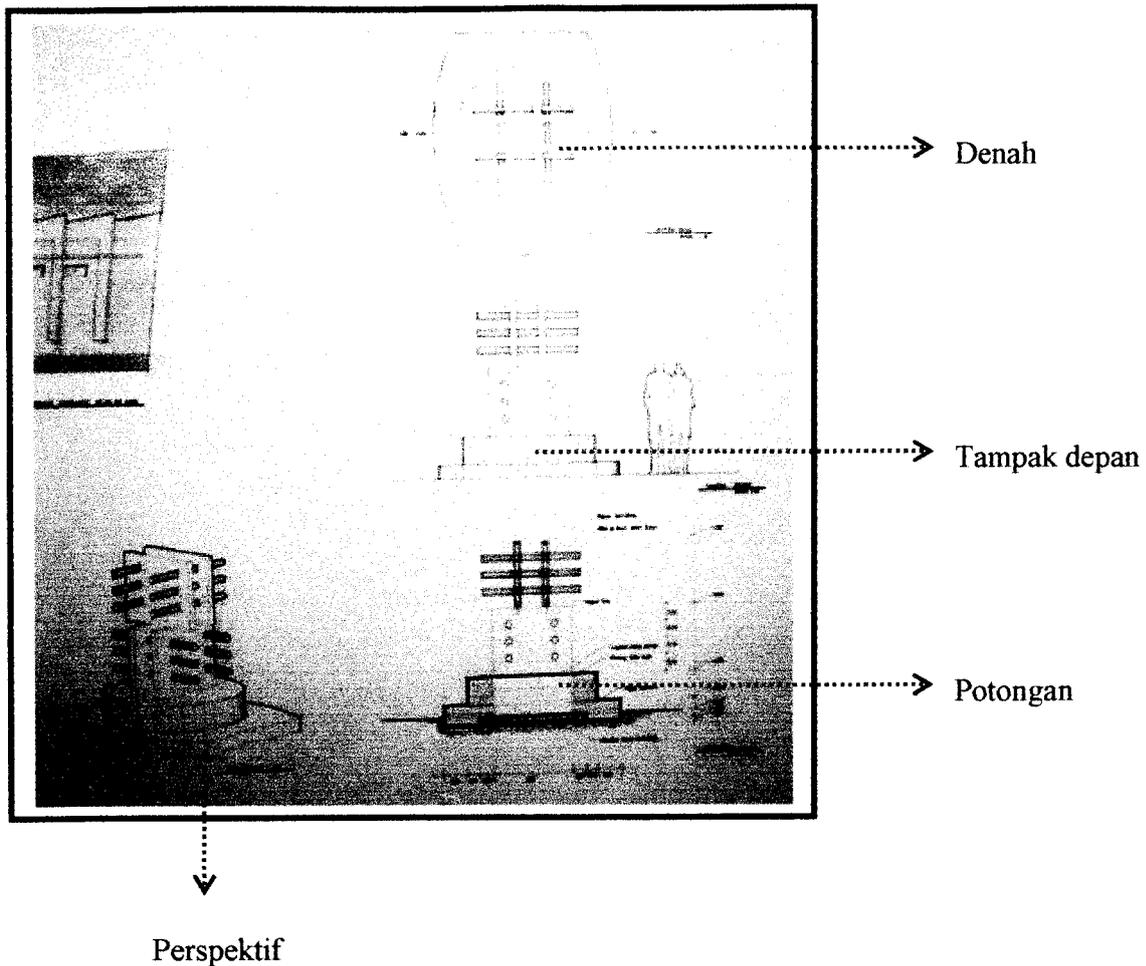


Perspektif eksterior  
bangunan sisi selatan



Perspektif eksterior  
suasana arena workshop

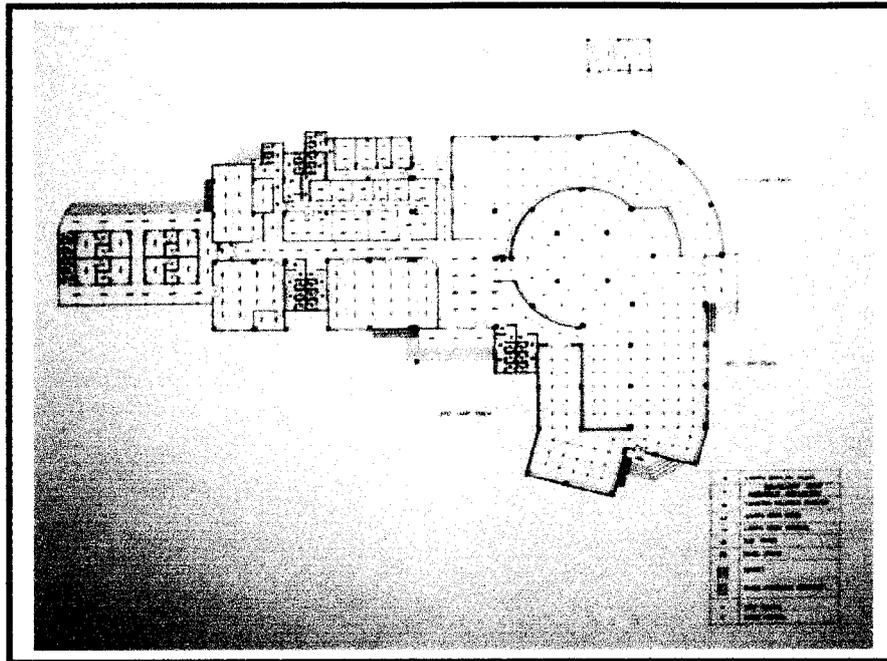
### 3.11. Detail Arsitektural



Detail arsitektural disini berupa sculpture yang diletakkan di jalur sirkulasi pejalan kaki yang masuk dan keluar site. Sculpture ini berfungsi sebagai penguat dan pengarah sirkulasi pejalan kaki yang menuju gedung. Konsep bentuk dari sculpture ini adalah penggabungan antara unsur bidang dan batang. Bahan dari unsur bidang digunakan beton bertulang tebal 10 cm, sedangkan unsur batang terbuat dari besi berdiameter 10 cm.

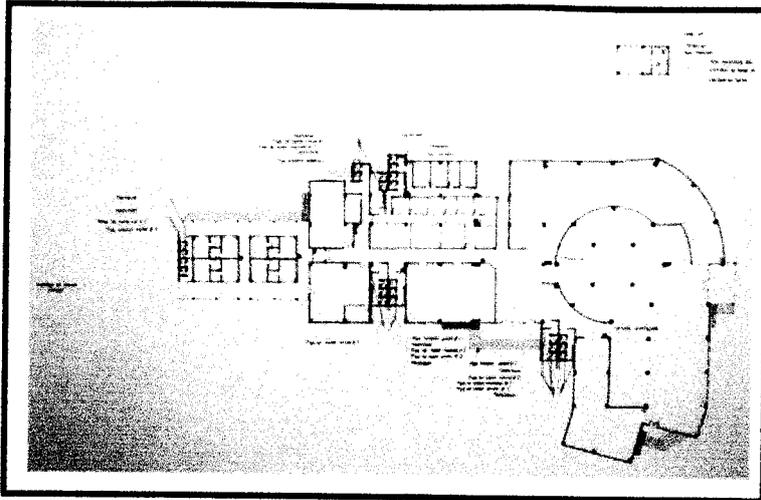
### 3.12. Rencana - Rencana

#### 3.12.1 Rencana Titik Lampu



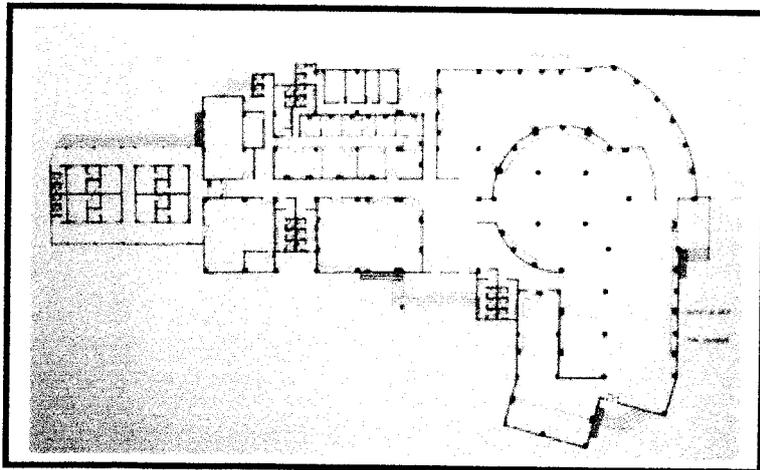
Rencana ini memperlihatkan penempatan lampu-lampu di dalam ruangan bangunan. Jenis lampu yang dipakai untuk ruang pameran adalah downlight with reflector lamp yang diletakkan di plafond dan spot lamp yang diletakkan di spot lamp track. Jenis lampu lain yang dipakai adalah lampu neon dobel dan tunggal untuk ruang seminar, ruang pengelola, perpustakaan, kantin, ruang workshop, dan musholla. Untuk lampu km/wc digunakan tungsten halogen lamp dan bohlam pijar biasa.

### 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.