

PERPUSTAKAAN FTSP UII	
HADIAH/BELEI	
TGL. TERIMA :	14 Maret 2006
NO. INV. :	001801
NO. INDUK :	5120001801001

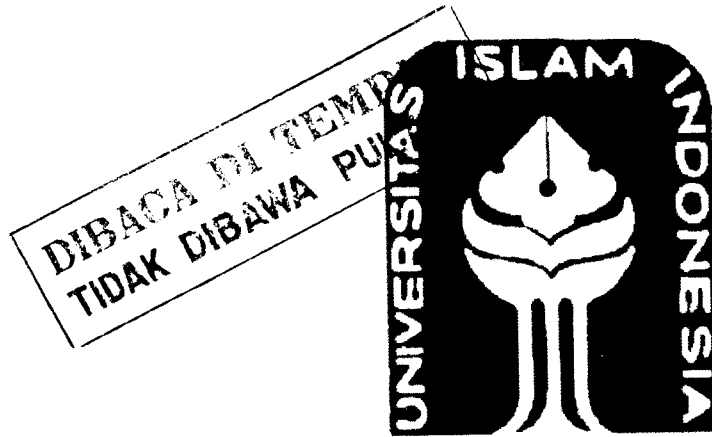
LAPORAN PERANCANGAN

GALLERY SENI LUKIS KONTEMPORER DI JOGJAKARTA

PENEKANAN PADA PENAMPILAN BANGUNAN DAN INTERIOR YANG KONTEMPORER

ART GALLERY of CONTEMPORARY PAINTING IN JOGJAKARTA

EMPHASIS ON CONTEMPORARY INTERIOR AND BUILDING PERFORMANCE



DISUSUN OLEH :

BAYU DHARMAKUSUMA

99 512 166

**JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
JOGJAKARTA**

2005

TUGAS AKHIR PERANCANGAN

Judul :

GALERI SENI LUKIS KONTEMPORER DI JOGJAKARTA

PENEKANAN PADA PENAMPILAN BANGUNAN DAN INTERIOR

YANG KONTEMPORER

ART GALLERY of CONTEMPORARY PAINTING IN JOGJAKARTA

EMPHASIS ON CONTEMPORARY INTERIOR AND BUILDING PERFORMANCE

OLEH :

BAYU DHARMAKUSUMA
99 512 166

**Mengetahui,
Ketua Jurusan Arsitektur**


(Ir. H. Revianto BS, M.Arch)

**Mengetahui,
Dosen Pembimbing**


(Ir. Hastuti Saptorini, MA)

*Kekayaan pengalaman manusia yang luar biasa dan mengagumkan Akan hilang
kenikmatannya Seandainya tidak ada hambatan-hambatan yang harus di atasi
Nikmatnya sukses karena kerja keras tak Akan bisa dirasakan indahnya, seandainya tidak
ada lembah-lembah gelap yang harus di lalui*

(Helen Keller)

*Hidup tanpa ilmu adalah hidup dalam kesengsaraan
Hidup tanpa seni adalah hidup dalam kekerasan
Hidup tanpa agama adalah hidup dalam kegelapan
Tetapi ...*

*Hidup dengan ilmu, seni dan agama adalah hidup
yang bahagia, syahdu dan bermakna*

(Hamka)

*He grants Hikmah to whom He pleases
And He, to whom Hikmah is granted,
Is indeed granted abundant good
But none remember (will receive admonition,
Except men of understanding*

(Qs. Al Baqarah : 269)

*Say, if the ocean were ink well for the words
Of my lord, the ocean would run out
Before the words of my lord run out
Event if twice as much ink were provided*

(Qs. Al Kahfi : 109)

*The Successful men in the world
Plain their ideals, then fulfil them
Little by little, continuous, until all of
Them become the real things*

(Robert Collier)

PRAKATA

Alhamdulillahirobbilamin, berkat rahmat, hidayah, inayah dan ridho dari Allah SWT yang maha menguasai dan mengatur segalanya, laporan Tugas Akhir ini akhirnya dapat selesai sesuai dengan waktu yang telah di tentukan. Ya Allah, semoga dengan selesainya Tugas Akhir ini dapat memberikan ilmu dan pengalaman yang bermanfaat sebagai penerapan teori yang di peroleh selama kuliah. Semoga laporan ini juga dapat menjadi bekal yang bermanfaat bagi umat serta dapat berguna bagi siapapun yang membutuhkan.

Selaku penyusun kami sudah berusaha mempersembahkan dengan sebaik-baiknya. Akan tetapi kami menyadari masih banyak kekurangan dan kekeliruan oleh karena terbatasnya ilmu dan pengalaman yang telah di peroleh. Untuk itu kami mohon petunjuk, saran dan kritik guna penyempurnaan laporan ini.

Selesainya laporan ini tak lepas dari bantuan, petunjuk dan dukungan dari orang lain. Untuk itu tak lupa kami mempersembahkan ungkapan rasa terima kasih kepada :

1. Ir. Revianto B. Santoso, M.Arch selaku kepala jurusan Arsitektur
2. Ibu Ir. Hastuti Saptorini, MA selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan arahan, saran dan petunjuk serta dukungan selama masa tugas akhir.
3. Yulianto P. Prihatmaji, ST.MT. selaku dosen penguji yang telah banyak memberikan masukan, perbaikan, saran dan dukungan selama proses penyusunan tugas akhir.
4. Mas Sarjiman serta mas Tutut yang telah membantu kami selama di studio, yang setia menunggu kami setiap hati. *(maju terus pantang mundur mas, jangan bosan-bosan ngawasin kami walaupun kadang membosankan) Thanks yoo.....*
5. Papa n mama tercinta atas dukungan semangat, do'a dan khususnya materi serta segala pengorbanan tanpa pamrih yang telah kalian berikan kepada kami, mudah-mudahan Allah SWT memberikan kesempatan kepada kami untuk bisa membalas semua kebaikan kalian.
(Amien) *I LOVE U all.....*

6. My sister di Jogjakarta, kakakku *Subaidah (jangan pecicilan toh)* n adikku Trini (*Tiwi*) (jangan cerewet n kurangi egoismu) thanks ya atas perhatiannya dan spirit yang telah di berikan ke gue tanpa dukungan kalian gue bukan apa-apa dan tetap gue butuh bantuan kalian.
7. Dwi Nurhantanti (*Tanti*) atas segala bantuan do'anya, semangat dan dukungan yang selalu diberikan kepada uyab. U are my best friend, my love, my inspiration. Do the best for our future, keep spirit n get all u wanted. 'N my family in Sumatra (Pekanbaru) papa R.M Ratmono Notodiharjo 'n mama Rosita Suryani serta kak Indriana Junita dan adik Rian Hermawan. *I LOVE U all...*
8. Bojek, Jimmy, Ditho, ka Udin, Topik, AA, Ipeng, Jonatha (yong_q), Ayie (kebo), Hery, Avie, mas Barep (thank's untuk prinannya) dan semua cah studio periode I/ 2005 (yang mengenai diriku tanpa terkecuali) yang sudah menjenguk kami di studio, atas informasi dan peralatan yang telah dipinjamkan ma gue serta bantuan dukungan semangat dan kebersamaan yang **ok** banget, sukses for u all guys.....
Berjuang terus 'dab! Perjalanan kita masih panjang (I miss u'r music) ☺
9. Teman-teman se-angkatan, (khususnya cah '99) atas bantuan, dukungan dan persahabatannya yang telah di berikan selama masih kuliah hingga sampai penyusunan Tugas Akhir ini, semoga kita tak terpisahkan jarak dan waktu. *Sukses selalu buat kalian semua.....*
10. Khususnya buat teman-teman yang sudah merelakan tenaganya untuk membantu kelancaran Tugas Akhirku (Neng Ayu '00 'n ratih, thanks ya atas senda gurauanya dan jangan lupa ya " ada dech, mau tau aja" . ☺, buat 'de Yon makasih atas sarapan dan minuman paginya, moga-moga aja nga bosan ye... dan buat my friend Irwan '99 (thanks udah membantu aku dan sudah nemenin kita hingga pagi menjelang.... "detik-detik terakhir man.. puyeng gue.....". ☺

11. Pihak – pihak lain yang turut membantu kelancaran Tugas Akhir ini, semoga Allah SWT membalas dan melipat gandakan amal dan kebaikan yang telah di berikan. *Amien*.....

Jogjakarta, February 2005

Penyusun

(Bayu Dharmakusuma)

ABSTRAK

GALERI SENI LUKIS KONTEMPORER DI JOGJAKARTA

PENEKANAN PADA PENAMPILAN BANGUNAN DAN INTERIOR YANG KONTEMPORER

OLEH :

BAYU DHARMAKUSUMA
99 512 166

DOSEN PEMBIMBING

Ir. HASTUTI SAPTORINI, MA

Hasil budaya yang paling erat kaitannya dengan kehidupan manusia adalah seni. Jogjakarta memiliki potensi yang sangat baik sebagai tempat untuk didirikannya sebuah wadah seni, terutama adalah seni lukis (sebagai jenis seni mayoritas) yang beraliran kontemporer. Upaya yang dilakukan untuk membantu penerapan kontemporer dalam proses perancangan adalah dengan membuat tata ruang luar (yang ekspresif dan kreatif) dan tata ruang dalam (yang fungsional, hirarki dan dimensional). Pengungkapan nilai – nilai tersebut di peroleh dengan melakukan studi kasus untuk dapat menentukan bentuk massa, sirkulasi ruang luar, orientasi bangunan, entrance site dan penataan ruang dalam.

Skematik design meliputi penerapan nilai – nilai kontemporer yang di tujukan dengan analisa dan skema. Skema perwilayahan kegiatan merupakan pembagian bangunan menjadi massa privat, semi privat dan massa service. Skema gubahan massa terbentuk dari pola sirkulasi ruang luar yang menerus, dengan orientasi bangunan menghadap keluar untuk memperoleh sumber inspirasi. Skema sirkulasi ruang luar di buat mengikuti bentuk massa dengan menggunakan pola gabungan linier dan radial. Entrance bangunan terbagi menjadi 2 (dua), main entrance berada disebelah utara site dan site entrance berada disebelah selatan site dengan pertimbangan keselamatan serta mengurangi kemacetan pada simpang 3 (tiga) jalan dan berdekatan dengan area parkir. Skema tata hijau di tata dengan meletakkan pohon besar pada sisi site (terutama pada area selatan site) sebagai barrier serta mengurangi kebisingan suara, sedangkan pohon kecil di letakkan sepanjang pedestrian sebagai peneduh.

Pengembangan design adalah hasil akhir dari konsep kontemporer yang telah disusun. Aplikasi tersebut di untkapkan melalui *variasi ketinggian atap* pada area publik (lobby) serta ruang pameran sehingga terkesan monumental. Permainan perulangan bidang seperti shading dengan jarak 60 cm dapat memberikan efek bayangan yang bersifat kreatif. Penggunaan bentuk dasar pada ruang luar yang bersifat ekspresif dan kreatif merupakan perwakilan dari kebebasan seorang seniman dalam berkarya yang di tuangkan melalui **building performance**. Permainan spot light dengan pantulan cahaya warna yang berbeda memberikan kesan ekspresif pada ruang pameran. Penataan serta pengulangan bahan alam dalam ruang pameran memberikan kesan alami yang dapat memenuhi karakteristik galeri seni lukis kontemporer.

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	i
KATA PENGANTAR.....	ii
ABSTRAKSI.....	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR.....	v
I. BAG. 1	
1. PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar belakang.....	1
1.2 Tinjauan D.I Jogjakarta.....	1
1.3 Seni lukis dan Kontemporer.....	3
1.4 Kontemporer pada penampilan bangunan dan interior.....	4
2. PERMASALAHAN.....	5
2.1 Umum.....	5
2.2 Khusus.....	6
3. TUJUAN DAN SASARAN.....	6
3.1 Tujuan.....	6
3.2 Sasaran.....	6
4. SPESIFIKASI PROYEK.....	8
3.3 Keadaan lahan dalam spesifikasi proyek.....	9
3.4 Alasan pemilihan site.....	10
5. Lingkup pembahasan.....	11
3.5 Lingkup non arsitektural.....	11
3.6 Lingkup arsitektural.....	12
3.7 Strategi perancangan.....	13
5.3.1 Studi kasus (bentuk penampilan bangunan).....	13
5.3.2 Interior.....	22
5.3.3 Konfigurasi kegiatan dalam galeri.....	29
6. ANALISIS PENDEKATAN TATA RUANG DALAM (TRD).....	30
6.1 Profil pengguna galeri seni lukis	30
6.2 Analisis ruang pameran	39
6.3 Analisis sistem sirkulasi	39
6.4 Analisis tata display koleksi	42
6.4.1 Hub.ruang pameran dengan tata display benda koleksi	42
6.4.2 Analisis kenyamanan sudut pandang pengamat terhadap benda ...	44
6.4.3 Analisis pencahayaan	47
6.4.3.1 Pencahayaan secara buatan	48
6.4.4 Analisis penggunaan warna	49
6.4.5 Analisis pemilihan bahan	50
6.4.6 Analisis bentuk penampilan bangunan	51
6.4.7 Analisis sistem utilitas	53

6.4.7.1 Sistem distribusi air	53
6.4.7.2 Sistem sanitasi dan drainase	53
6.4.7.3 Sistem power supply	54
6.4.8 Analisis sistem struktur	54
6.4.9 Fungsi-fungsi pendukung dalam galeri seni lukis kontemporer	55
6.4.10 Kesimpulan	56
7. ARSITEKTUR KONTEMPORER PADA BANGUNAN	57
7.1 Gubahan masa	57
7.2 Tata ruang luar	59
7.2.1 Pengolahan kontur	59
8. KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN	60
8.1 Kriteria pemilihan lokasi site	60
8.1.1 Lokasi	60
8.1.2 Site	60
8.1.3 Konsep ruang	61
8.1.4 Konsep organisasi ruang	65
8.1.5 Konsep bangunan	66
8.1.6 Konsep sistem utilitas	68

II. BAG. 2 SKEMATIK DESIGN

2.1 Analisis site	71
2.1.1 Sirkulasi	71
2.1.2 Sistem drainase	73
2.1.3 Tata hijau	74
2.1.4 Vegetasi	74
2.1.5 Orientasi matahari	75
2.1.6 Zonning	76
2.1.7 Skema gubahan masa	77
2.1.8 Skema alur parkir kendaraan	78
2.1.9 Skema tata hijau	79
2.2 Tata ruang dalam	80
2.3 Lay out ruang dalam	82
2.4 Pola sirkulasi ruang luar	84
2.5 Pola sirkulasi ruang pater	86
2.6 Usulan tampak + potongan	87
2.7 Sebaran fungsi hubungan ruang antar lantai	90

III. BAG.3 DESIGN DEVELOPMENT

3. Pengembangan rancangan	91
3.1 Situasi	91
3.2 Site plan	93
3.2.1 Tata sirkulasi	93
3.2.2 Konsep bentuk masa bangunan	92
3.3 Penataan landscape	97
3.4 Denah	98
3.5 Tampak	99
3.6 Potongan	102
3.7 Lay out perspektif	104
3.7.1 Interior	104
3.7.2 Eksterior	105
3.7.3 Entrance	106
3.7.4 Audiovisual	107

DAFTAR GAMBAR

BAG. 1

4. Peta Lokasi wilayah	8
4.1 Keadaan lahan dalam spesifikasi proyek	9
4.2 Keadaan site	10
5.3.1.1 Museum Affandi	13
5.3.1.2 Galeri Suptoedoyo	15
5.3.1.3 Dirix Art Gallery	16
5.3.1.4 Guggenheim Museum Bilbao	17
5.3.1.5 Milwaukee Museum of Art Addition	19
5.3.2.1 National Gallery of Canada	22
5.3.2.2 The Metropolitan Museum New York	24
5.3.3.3 The Chedi Resort	26
5.3.3.a Kegiatan-kegiatan non pameran	29
5.3.3.b Kegiatan pameran	29
5.3.3.c Kegiatan sebelum dan sesudah pameran	30
6.2 Analisis ruang pamer	33
6.3 Analisis sistem sirkulasi	39
6.4.1 Tata display koleksi	43
6.4.2.a Sudut pandang pengamat (vertikal)	44
6.4.2.b Sudut pandang pengamat (horizontal)	44
6.4.2.c Gerak kepala pengamat (horizontal)	45
6.4.2.d Gerak kepala pengamat (vertikal)	45
6.4.2.e Analisis pencahayaan	47
6.4.3.a Penggunaan cahaya buatan (interior Melbourn Museum)	49
6.4.3.b Penggunaan cahaya buatan (interior Emory Museum)	49
6.4.4.a Analisis penggunaan warna (The National science Museum – Tara Oramoto Museum of Art)	49
7.1 Gubahan masa	57
7.2.1 Pengolahan kontur sebagai Amphitheater	59

BAG. 2

GAMBAR – GAMBAR SKEMATIK DESIGN	71
---------------------------------------	----

BAG. 3

3.1.a Situasi	91
3.1.b Konsep bentuk gubahan masa	92
3.2.a Site plan	93
3.2.b Pola sirkulasi	94
3.2.c Potongan A – A (massa transisi jalur sirkulasi)	95
3.2.d Tata hijau	95
3.2.e Potongan lingkungan (area parkir A)	96
3.2.f Potongan lingkungan (side entrance)	96
3.3 Perspektif ruang luar	97

3.4.a Denah lantai 1	98
3.4.b Denah lantai 2	98
3.4.c Denah lantai 3	98
3.5.a Tampak depan	99
3.5.b Tampak samping kiri	100
3.5.c Jalur penghubung masa bangunan	100
3.5.d Tampak belakang	101
3.6.1 Potongan A – A	102
3.6.2 Potongan lingkungan	103
3.7.1 Lay out ruang pameran (in door)	104
3.7.2 Lay out ruang pameran (out door)	105
3.7.4 Lay out Entrance	106
3.7.5 Lay out ruang audiovisual	107

DAFTAR DIAGRAM / TABEL

6.1.a	Perilaku pengunjung	31
6.1.b	Perilaku seniman	32
6.1.c	Perilaku pengelola	32
6.2.a	Perhitungan besaran ruang utama maupun pendukung galeri	35
6.4.7.1	Skema sistem distribusi air	53
6.4.7.2	Skema sistem sanitasi dan drainase	53
6.4.7.3	Skema sistem power supply	54
8.1.3.a	Identifikasi pelaku dan kebutuhan ruang	61
8.1.a	Perilaku seniman	63
8.1.b	Perilaku pengelola	63
8.1.c	Perilaku pengunjung	64
8.1.4	Organisasi ruang	65
KERANGKA PIKIR		69
SKENARIO KAJIAN ASPEK PERMASALAHAN		70
KEASLIAN PENULISAN		71
LAMPIRAN		72

DAFTAR PUSTAKA

PROPOSAL TUGAS AKHIR GALERI SENI LUKIS KONTEMPORER DI JOGJAKARTA

1. Latar Belakang

1.1 Tinjauan D.I Jogjakarta

Sejak awal perkembangan seni, Jogjakarta adalah merupakan pusat seni budaya Indonesia, dengan berbagai keragaman budaya yang ada serta suasana kota yang mendukung tetap tumbuh berkembangnya kebudayaan tersebut. Jogjakarta sangat dominan dengan seni, dimana seni itu sendiri adalah keahlian membuat karya yang bermutu atau kesanggupan akal untuk menciptakan sesuatu yang bernilai tinggi (luar biasa). Didalam seni ada beberapa komponen yang terlibat langsung didalamnya antara lain seniman, konsumen/peminat seni serta pengamat seni dan galeri.

Perkembangan seni di Jogjakarta sangat pesat, ini ditandai dengan adanya berbagai jurusan pendidikan dan ketrampilan seni di Jogjakarta. Pendidikan formal dapat ditemukan pada sekolah tinggi Istitut Seni Indonesia, Sekolah Menengah Seni Rupa dan berbagai sekolah seni rupa lainnya yang juga sudah mulai bermunculan. Sedangkan pendidikan formal lainnya didapat dari galeri yang dikelola langsung oleh seniman dan pecinta seni.

Dari tahun ke tahun volume penyelenggaraan kegiatan seni rupa di Jogjakarta tidak mengenal kata krisis, hal ini dapat dilihat dari Jogja sebagai kota seni dan budaya dimana masyarakatnya mempunyai apresiasi yang tinggi terhadap seni dan budaya. Hal ini terbukti dari banyaknya kegiatan pameran seni, khususnya seni lukis di Jogjakarta (dapat dilihat dari tabel 1.1, 1.2 dan 1.3 pada lampiran) dimana kegiatan seni lukis pada pameran seni di 3 tempat yang berbeda di Jogjakarta sepanjang tahun 1996 hingga 2000 mengalami peningkatan tiap tahunnya, bahkan di Museum Benteng Vredenburg Jogjakarta yang sebenarnya bukan fasilitas pameran seni rupa, dalam angka tahun 2000 rata-rata terdapat delapan kali penyelenggaraan dalam sebulan.

Selain kegiatan pameran seni yang diadakan di 3 tempat yang berbeda di Jogjakarta, juga terdapat tempat dimana para wisman dan wisnu yang tentu ada diantaranya adalah para seniman dan penikmat seni yang sengaja datang ke Jogjakarta untuk sekedar menikmati atau mencari karya-karya seni lukis kontemporer yang mengalami peningkatan dari tahun ke tahun. Hal ini dapat dilihat dari data yang diperoleh dari BPS, D.I Jogjakarta (pada tabel 1.4, pada lampiran) dimana dari beberapa Museum Seni dan Budaya yang terdapat di Jogjakarta memiliki prosentase jumlah pengunjung yang meningkat tiap tahunnya. Dapat dilihat pada salah satu museum seni di Jogjakarta yaitu museum Hamengkubowono XI, dalam angka tahun 2001 yang memiliki jumlah prosentase pengunjung yang lebih tinggi dibandingkan dengan museum lainnya di Jogjakarta.

Perbedaan prosentase jumlah pengunjung pada beberapa museum/galeri yang ada di Jogjakarta dipengaruhi oleh wadah yang merupakan pusat kegiatan seni, dimana galeri seni yang ada di Jogjakarta pada umumnya masih bersifat galeri pribadi yang berbentuk dasar rumah tinggal, sehingga menyebabkan masih banyaknya masyarakat yang kurang mengetahui aktivitas yang terdapat didalam galeri tersebut.

Secara keseluruhan dari data-data yang diperoleh, maka dapat diambil kesimpulan bahwa masyarakat Jogjakarta sangat membutuhkan adanya suatu wadah dimana mereka bisa mendapatkan dan menikmati karya-karya seni lukis. Selain itu juga mereka membutuhkan tempat untuk bertransaksi antar sesama seniman ataupun penikmat seni dari berbagai penjuru tempat untuk dapat berbagi ilmu dan pengetahuan mereka yang tentunya memiliki kekhasan satu sama lain.

Di Jogjakarta segala bentuk aktivitas seni rupa dapat tumbuh dan berkembang, artinya segala macam karya seni diungkapkan dengan berbagai latar belakang penciptaan. Maraknya penyelenggaraan pameran mulai dari Biennial, Festival Kesenian Jogjakarta, pameran-pameran tunggal atau bersama sampai hadirnya seniman negara lain yang berpameran di Jogjakarta mendukung kuatnya atmosfir kesenian (seni rupa) di kota ini. Seniman menggunakan bermacam-macam cara penyampaian dari media seni hingga kecenderungan pemakaian media yang sering kali “tak terduga”, sebagai representasi gagasan mereka.

Dengan demikian wadah ini nantinya akan menjadi pusat kegiatan seni lukis yang mampu mengakomodasikan segala kebutuhan masyarakat baik berupa presentasi, transaksi, edukasi, dokumentasi dan juga sebagai forum komunikasi antara kreator dan apresiator seni lukis itu sendiri, juga dibutuhkan suatu wadah atau tempat yaitu galeri seni lukis kontemporer yang berpusat yang dapat menampung karya seni lukis yang berskala nasional dan didukung oleh fasilitas-fasilitas seperti ruang pameran, work shop, ruang seminar dan fungsi pendukung lainnya.

1.2 Seni Lukis dan Kontemporer

Seni lukis adalah salah satu cabang dalam seni rupa yang menuangkan kreasinya kedalam bentuk dua dimensional dengan berbagai jenis dan ukuran media. Sedangkan kontemporer biasanya dianggap sebagai fenomena yang menguat dengan berbagai kecenderungan, representasi pencarian berbagai bentuk dan gagasan estetika yang kurang lebih dianggap "*baru*". Berbagai peristiwa yang dianggap signifikan, baik pada tingkat local maupun internasional, marak dengan karya-karya yang berbau kontemporer. Sebagai gerakan seni, kontemporerisme telah mendapat apresiasi publisitas yang luas, dan ini terutama sering dihubungkan dengan apa yang disebut sebagai variable interaksi global dalam konteks perkembangan seni di dunia internasional, terutama di wilayah Asia Pasifik.

aliran seni kontemporer, dapat dilihat sebagai bentuk, kepedulian, pandangan maupun cerminan para seniman terhadap isu yang berkembang di dalam masyarakat. Melalui pikiran intelektual, para seniman bebas mempergunakan bahan, media maupun ide-ide fantasi karya seni di ciptakan. Dengan demikian aliran ini dipilih karena aliran seni rupa ini yang paling luas cakupannya dan juga cenderung lebih bebas untuk menuangkan kreatifitas berkesenian. Dimana kebebasan ini terdapat pada semua aspek dalam berkesenian baik dari cara mengekspresikan, pemakaian media dan pemaknaan seni rupa kontemporer itu sendiri.

Dari pengertian diatas dapat diambil kesimpulan bahwa *Kontemporer* merupakan salah satu aliran yang mengekspresikan secara bebas dan luas yang diejawantahkan melalui bahan dan media. Kebebasan ini berarti tidak terikat pada suatu aliran tertentu dalam seni. Ekspresi yang muncul adalah ekspresi yang bebas

tanpa ikatan-ikatan formal baik dari segi bahan, media, dan pemaknaan dari seni itu sendiri.

Seni lukis kontemporer sangat terbuka untuk menggalang perbedaan dan kepentingan, namun kemudian semoga memberi satu makna yang jelas dan kuat untuk dipakai sebagai khasanah penting munculnya peradaban bagi bangsa.

Wacana seni lukis kontemporer melahirkan persepsi bahwa proses berkarya bukan lagi bagian yang harus di sembunyikan, pencarian sebagai proses berkarya yang sebelumnya bukan sesuatu yang penting atau ditampilkan (seperti halnya desain atau sketsa) kini menjadi bagian dari karya itu sendiri, bahkan dapat pula berdiri sendiri.

1.3 Kontemporer Pada Penampilan Bangunan dan Interior

Adapun jenis seni rupa yang akan diwadahi yaitu seni lukis juga harus dapat direfleksikan pada penampilan bangunan. Tujuannya jelas, bahwa sebuah galeri bangunan harus dapat menamai dirinya sendiri sebagai *signifier / petanda* tentang fungsi bangunan dan apa yang mewadahnya, dan juga sebagai landmark yang mencirikan tempat bangunan ini berada sehingga memiliki "*sense of place*" yang kuat.

Bentuk sangat mempengaruhi penampilan bangunan, karena merupakan suatu media atau alat komunikasi untuk menyampaikan arti yang dikandung atau menyampaikan pesan tertentu. Penampilan bangunan merupakan wujud bangunan yang tampak langsung secara visual oleh manusia, sehingga factor utama yang mempengaruhi adanya penilaian adalah factor visual. Dengan alasan tersebut maka berbagai cara digunakan bangunan untuk mengekspresikan keberadaannya. Sehingga penataan ruang-ruang bangunan (interior dan exterior) dan penataan pendukung fisik suasana akan dapat mengungkapkan pesan dari ruang-ruang bangunan tersebut.

Fungsi utama bangunan sebagai galeri seni harus dapat menampilkan dirinya sebagai wujud yang menarik, atraktif dan tentunya seartistik mungkin. Perwujudan ini juga harus dapat diartikan sewajar mungkin baik oleh orang yang awam akan seni sekalipun.

Berkonsep arsitektur kontemporer yang selalu berubah-ubah dari masa ke masa, maka bangunan harus mempunyai penampilan yang serasi dan dapat diterima sepanjang masa, dengan kata lain selain menikmati perkembangan karya seni rupa kontemporer kita juga dapat mengikuti perkembangan jaman dari waktu ke waktu.

Adapun beberapa alasan dalam merencanakan Galeri Seni Lukis Kontemporer di kota Jogjakarta, adalah :

- a. Menciptakan bentuk bangunan galeri (penampilan bangunan) yang mempunyai karakter sebagai '*eye catcher*', sehingga orang akan *interest* untuk mengetahui lebih jauh mengenai apa yang ada di dalam galeri seni tersebut dengan konsep kontemporer.
- b. Menciptakan perpaduan antara fungsi bangunan dengan ruang-ruang (interior atau exterior) yang kontemporer.
- c. Menciptakan tata ruang pameran yang sifatnya rekreatif untuk menghindari efek jenuh pada pengunjung.
- d. Lebih memasyarakatkan seni lukis kontemporer bagi masyarakat yang masih belum mengenal secara detail '*apasih seni lukis kontemporer itu ?*
- e. Dengan adanya galeri seni lukis kontemporer ini, diharapkan dapat menanamkan dan menumbuhkan rasa ingin mencoba dan nantinya dapat mengembangkan dan menciptakan karya-karya seni lukis kontemporer di dalam diri masyarakat.

2. PERMASALAHAN

Permasalahan yang diangkat dalam merancang bangunan galeri seni lukis kontemporer di Jogjakarta adalah :

2.1 Umum

Bagaimana merancang sebuah galeri seni yang berfungsi sebagai pusat kegiatan dan pelayanan seni lukis kontemporer.

2.2 Khusus

Bagaimana merancang penampilan bangunan dan interior galeri seni lukis yang bersifat kontemporer.

3. TUJUAN DAN SASARAN

3.1 Tujuan

Merancang penampilan galeri seni lukis kontemporer sebagai wadah fisik dengan segala kebutuhan dan aktivitas di dalamnya serta merancang interior galeri seni lukis kontemporer yang mampu mendukung terlaksananya kegiatan proses penghayatan seni lukis pada masyarakat.

3.2 Sasaran

Membuat konsep galeri untuk mendapatkan bentuk perancangan dengan menampilkan arsitektur kontemporer pada penampilan bangunan serta dapat merancang ruang interior yang berkaitan dengan bahan dan media yang bersifat kontemporer, dengan memperhatikan aspek-aspek yang mempengaruhinya.

Penentuan lokasi site yang berpotensi untuk perencanaan galeri seni lukis kontemporer yaitu :

- Mempunyai akses yang mudah dalam pencapaian
- Lokasi merupakan jalur lalu lintas kota
- Adanya fasilitas jaringan prasarana

Dengan demikian akan ditawarkan penggambaran rencana-rencana (target) berupa :

- Rancangan denah untuk menjelaskan tentang ruang pameran, sirkulasi serta hubungan dan besaran ruang dalam bangunan.
- Rancangan gambar situasi yang menjelaskan tentang lingkungan dan tapak bangunan galeri seni rupa kontemporer.
- Rancangan gambar site plan untuk menjelaskan tentang hubungan ruang baik itu ruang dalam maupun ruang luar.

- Rancangan gambar tampak bangunan untuk menjelaskan aspek ekspresif pada citra bangunan kontemporer.
- Rancangan gambar potongan yang dapat menjelaskan tentang bahan atau material, tinggi rendah lantai serta tinggi bangunan.
- Rancangan gambar axonometri bangunan serta site untuk menjelaskan fasad bangunan kontemporer.
- Rancangan gambar interior bangunan untuk menggambarkan kegiatan didalam bangunan yang dominan lebih detail pada ruang pameran.
- Rancangan gambar detail arsitektural untuk menjelaskan system pameran, warna, bahan atau material ataupun ornamen-ornamen pendukung yang digunakan pada bangunan seni rupa kontemporer.
- Gambar perspektif interior dan eksterior
- Rencana system struktur dan utilitas bangunan

Sedangkan didalam system penyajian objek yang terdapat didalam ruang pameran, meliputi :

- a. Penyajian terbuka, yaitu disajikan pada ruang terbuka dan tidak dibatasi oleh dinding masif.
- b. Penyajian tertutup, yaitu disajikan dalam ruang yang tertutup yang dibatasi oleh bidang-bidang.
- c. Penyajian semi terbuka, yaitu disajikan dalam ruang setengah terbuka.
- d. Penyajian secara audiovisual, yang disajikan melalui slide, film, dokumenter dan lain-lain yang prinsipnya disajikan dalam bentuk audiovisual.

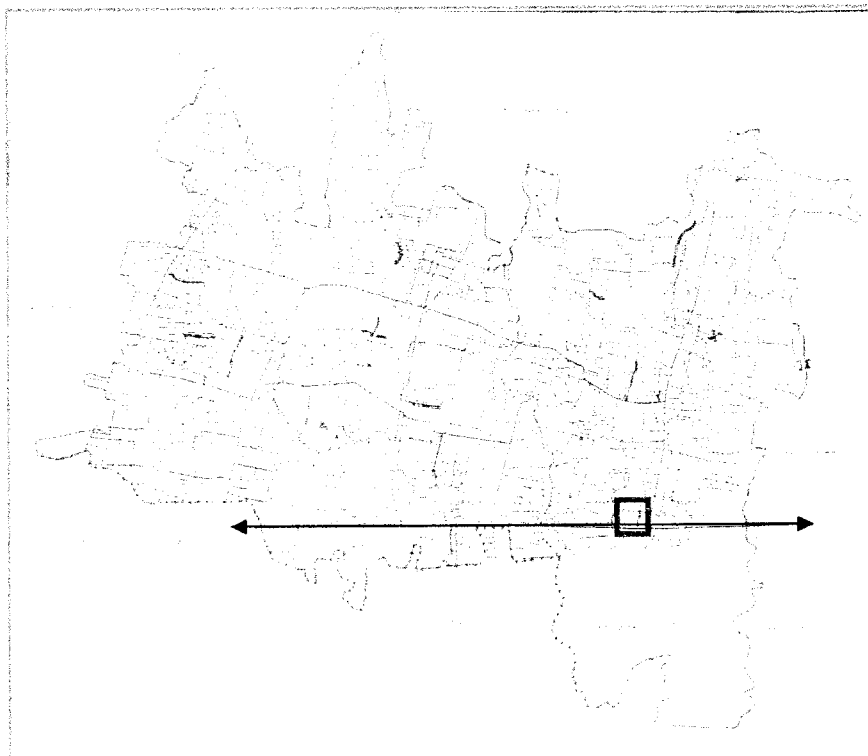
4. SPESIFIKASI PROYEK

Site yang digunakan terletak di Desa Maguwoharjo, Kecamatan Depok, Kabupaten Sleman. Adapun keadaan umum dari kawasan tersebut :

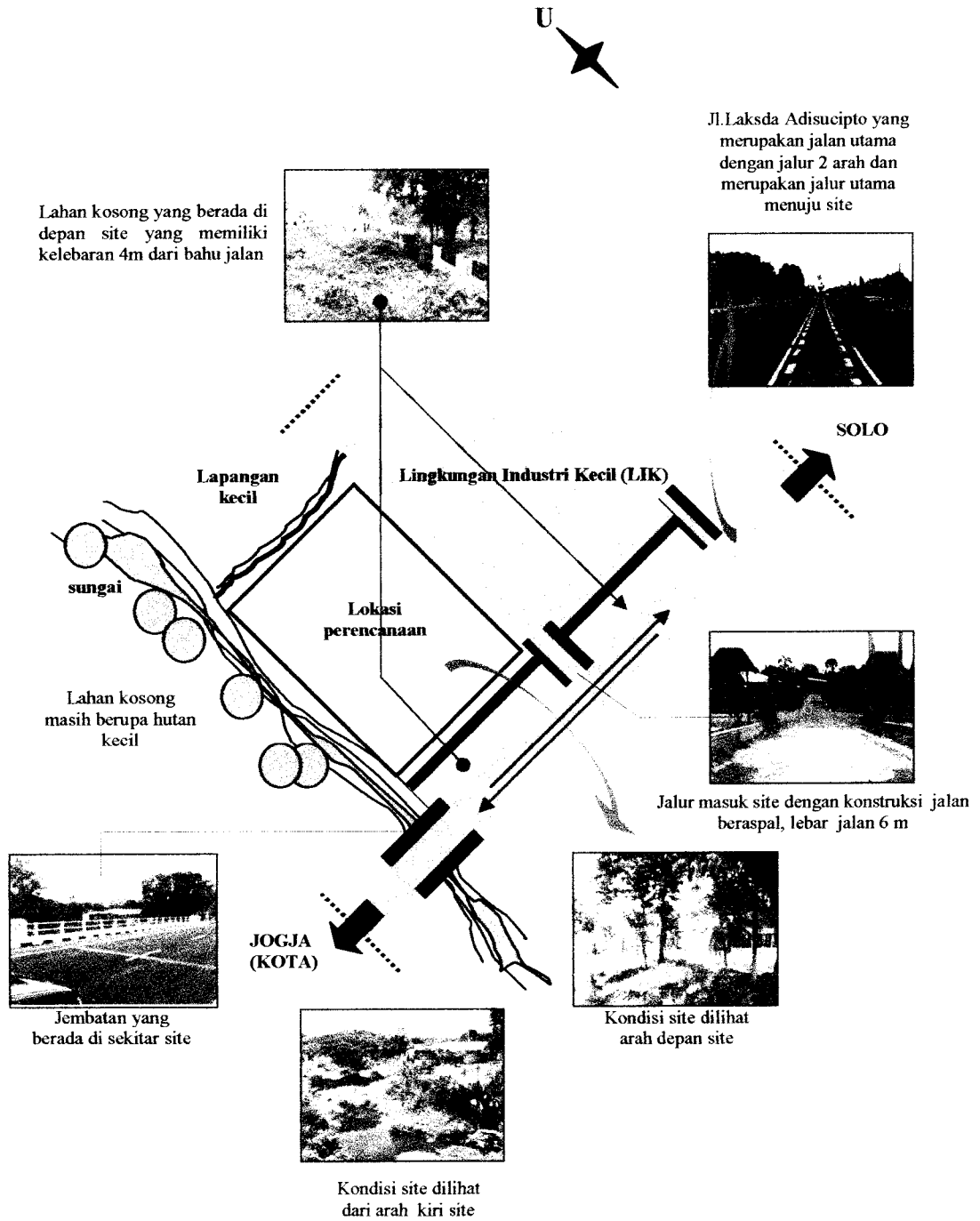
- Luas dan batas wilayah
 - a. Luas site : 12.468 m²
 - b. Batas wilayah Desa/Kelurahan
 - Sebelah Utara : Kecamatan Ngaglik
 - Sebelah Timur : Kecamatan Kalasan
 - Sebelah Selatan : Kecamatan Gondokusuman
 - Sebelah Barat : Kecamatan Mlati

- Desa Maguwoharjo, Kecamatan Depok memiliki ketinggian 140,00 m dari permukaan air laut, dengan bentuk wilayah kecamatan berupa :
 - Datar sampai berombak : 100,00 %
 - Berombak sampai berbukit : 0,00 %
 - Berbukit sampai bergunung : 0,00%

Gambar : Peta Lokasi Site
(sumber : Kantor Kecamatan Depok)

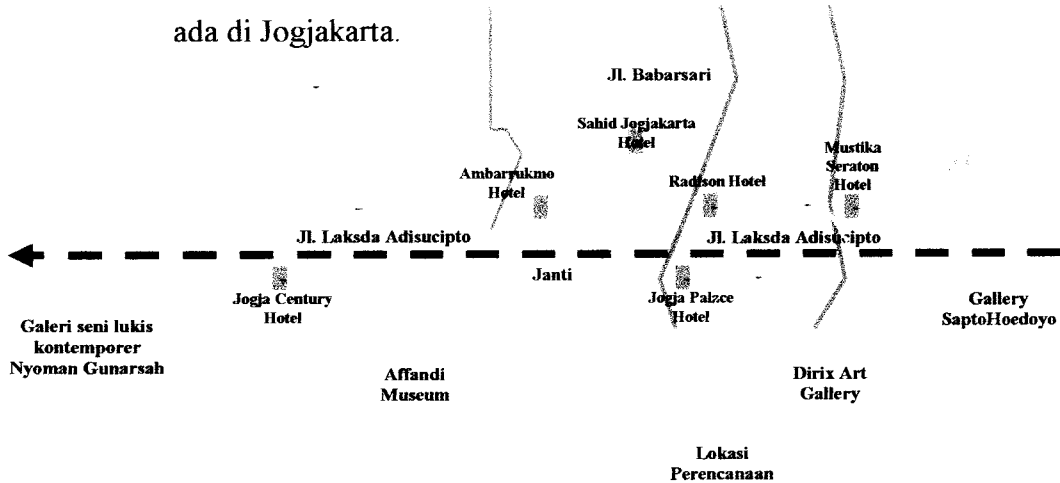


4.1 Keadaan lahan dalam spesifikasi proyek



4.2 ALASAN PEMILIHAN SITE

1. Site berada pada daerah urban yang sangat padat dan berada dalam satu akses yang sama dengan museum maupun galeri terkenal yang ada di Jogjakarta, serta berada pada salah satu daerah perindustrian yang ada di Jogjakarta.



2. Site terletak di km 8, 2 km di sebelah barat Bandar udara Adisucipto yang merupakan pusat jalur transportasi udara di Jogjakarta
3. Keadaan topografi dan lingkungan sekitar yang cocok untuk mengeksplorasi suatu karya seni kontemporer.
4. Akses mudah dicapai dari jalan utama, karena terletak di dekat jalan besar yang merupakan jalur utama transportasi.

5. LINGKUP PEMBAHASAN

5.1 Lingkup Non Arsitektural

- **Pengertian Seni**

- a. Menurut Ki Hadjar Dewantara

“Seni adalah segala perbuatan manusia yang timbul dari hidup perasaannya dan bersifat indah sehingga dapat menggerakkan jiwa perasaan manusia.”

- b. Menurut Thomas Munro

”seni adalah alat buatan manusia untuk menimbulkan efek-efek psikologi atas manusia yang melihatnya. Efek tersebut mencakup tanggapan-tanggapan yang berujud pengamatan, pengenalan dan imajinasi yang rasional maupun emosional.”

- c. Menurut Akhdiat Karta Mihardja

“Seni adalah kegiatan rohani manusia yang merefleksikan realitet (kenyataan) dalam suatu karya yang berkat bentuk dan isinya mempunyai daya untuk membangkitkan pengalaman tertentu dalam alam rohani si penerima.”

Sedangkan pengertian seni lukis :

Menurut Herbert Read :

“Seni lukis adalah suatu pengucapan pengalaman artistic yang di tumpahkan dalam bidang dua dimensional yang menggunakan garis dan warna.”

“Seni lukis adalah penggunaan warna, tekstur, ruang dan bentuk pada suatu permukaan yang bertujuan menciptakan image-image yang merupakan pengekspresian ide-ide, emosi-emosi, pengalaman-pengalaman, yang dibentuk sedemikian rupa sehingga mencapai harmoni.”

Dari kedua pengertian diatas dapat disimpulkan, bahwa :

Seni lukis adalah salah satu cabang dalam seni rupa yang menuangkan kreasinya kedalam bentuk dua dimensional dengan berbagai jenis dan ukuran media.

Bentuk seni rupa 2 dimensi



Morison, George Pitt, 1861-1946.

www.archrecord.com

Bentuk seni rupa 3 dimensi



Tivoli

www.slider.com

5.2 Lingkup Arsitektural

- a. Membahas dan menganalisa mengenai penampilan bangunan serta interior ruang pameran yang bersifat kreatif, yang mampu memwadahi berbagai jenis kegiatan pameran dalam satu wadah. Kekreatifan ini berdasarkan pada objek/karya seni yang dipamerkan serta subjek/seniman yang memamerkan karya seninya.
- b. Membahas dan menganalisa mengenai aspek-aspek pembentuk citra bangunan dengan penekanan pada arsitektur kontemporer sebagai factor penentu.
- c. Mendapatkan analisa berupa konsep perencanaan dan perancangan yang akan dijadikan landasan dalam mengungkapkan ide-ide gagasan dan desain dalam perencanaan dan perancangan galeri seni lukis kontemporer.

5.3. STRATEGI PERANCANGAN

a. Cara Pendekatan

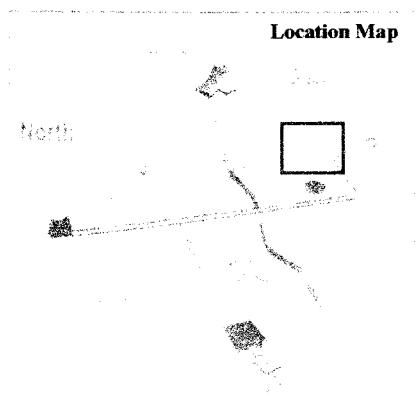
Analisis yang dilakukan untuk memperoleh konsep kontemporer pada rancangan penampilan dan interior bangunan, digunakan pendekatan *studi kasus*. Data-data yang sehubungan dengan kasus yang akan dikaji dikumpulkan dari data-data yang bersifat sekunder maupun primer.

- *Data sekunder* dikumpulkan dari data-data instansi yang ada di Jogjakarta dan literature yang mengandung pengalaman-pengalaman perancangan arsitektur kontemporer yang sesuai dengan konsep penampilan maupun interior galeri.
- *Data primer* dikumpulkan untuk mendapatkan informasi-informasi tentang kondisi site yang akan di analisis sebagai pijakan atau wadah bangunan yang akan dirancang.

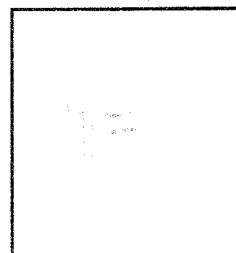
Studi Kasus

5.3.1 Bentuk Penampilan Bangunan

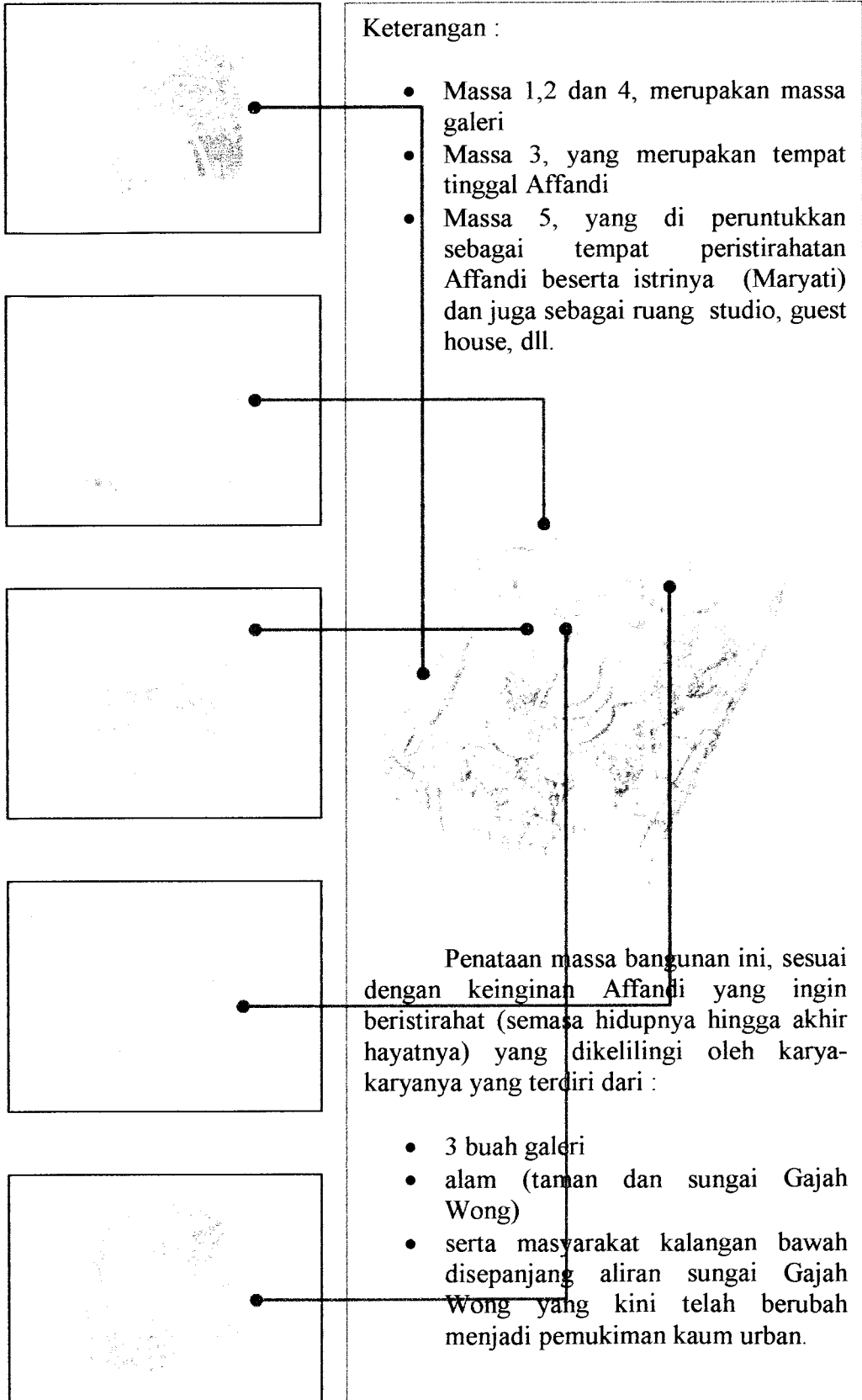
a. Museum Affandi

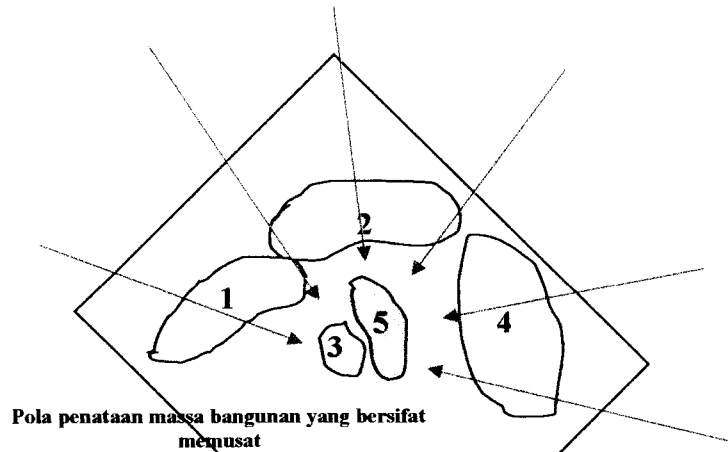


Museum Affandi menempati lahan seluas 3500 m², sebelah timur kota Jogjakarta, sebelah barat sungai Gajah Wong dan berada ditepi jalan utama yang menghubungkan kota Jogjakarta dan Solo, tepatnya di Jl. Laksda Adisucipto 167



Gubahan Massa





Bentuk dan rancangan rumah panggung dan galeri pertama dibuat oleh bapak Affandi sendiri yang di ilhami dari sebuah pelepah daun pisang. Sedangkan bentuk ruangan didalamnya mengikuti bentuk atap, sehingga tercipta bentuk-bentuk lengkung menyerupai aliran sungai Gajah Wong di sebelah timur bangunan.

Secara keseluruhan galeri ingin ditampilkan secara alami dan sewajarnya dengan menampilkan kejujuran struktur. Dinding terbuat dari batu bata dengan diplester semen bertekstur kasar. Atap dengan struktur baja yang dilapisi asbes solid dan transparent serta difinishing dengan penutup atap sirap dibagian atasnya.

Pada rumah panggung, seluruh struktur utama berasal dari kayu mulai dari lantai, dinding, kolom, balok dengan penutup atap dari sirap.

b. Galeri Saptohoedoyo

Location Map

Galeri Saptohoedoyo menempati lahan seluas 1200 m² sebelah timur kota Jogjakarta, ± 500 m sebelah utara bandara Adisucipto di tepi jalan raya yang menghubungkan kota Jogjakarta dan Solo, tepatnya di Jl.Solo km.9, Maguwohardjo, Jogjakarta.





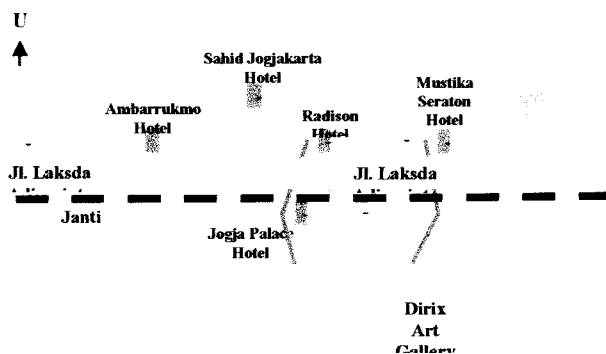
Bentuk bangunan mengikuti bentuk denah, sehingga tercipta bentuk fasad bangunan berupa kubisme. Karakter tradisional tampak jelas dari penggunaan material finishing bangunan.

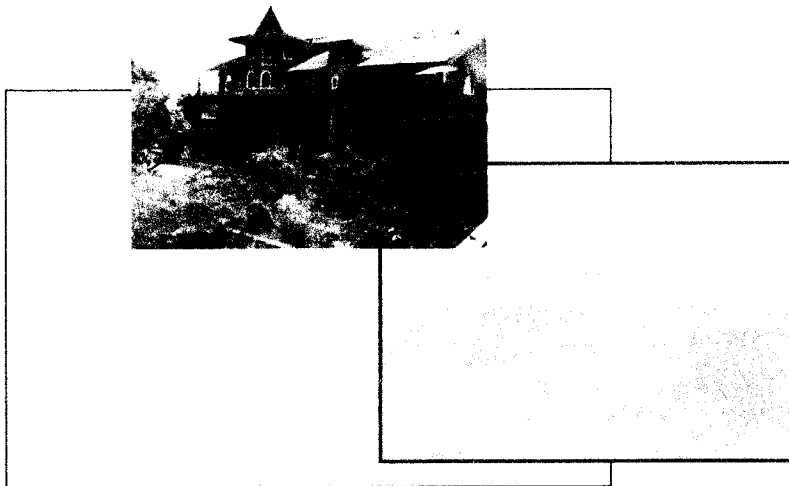


Struktur utama bangunan pada dasarnya berasal dari material modern (beton dan baja) yang dibungkus dengan ornamen seni, sehingga unsure seni dan tradisional menjadi sangat kuat. Selain itu pada ruang pameran struktur rangka atap berasal dari bongkaran jembatan sungai Gajah Wong, sehingga mempunyai nilai histories yang tinggi. Sedangkan sisa material jembatan dikreasikan menjadi kolase berbentuk lambing Galeri Saptohoedoyo berbentuk sculpture ikan (ciri khas dan kesukaan Saptohoedoyo). Dengan demikian tercipta suatu hubungan dan ikatan emosional yang kuat antara wadah dan objek yang diwadahnya yang sama-sama memiliki nilai histories yang tinggi.

c. Dirix Art Gallery

Dirix Art Gallery terletak disebelah timur kota Jogjakarta, ditubir kali kuning, 2 km sebelah barat bandara Adisucipto, tepatnya di Jl. Laksda Adisucipto km. 8

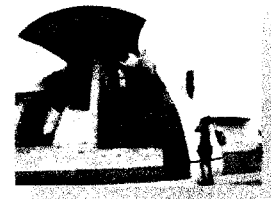




Bentuk bangunan merupakan miniatur kastil Urbain Dirix (suami Helfi Artistien Kartina, cucu Affandi, sekaligus pemilik galeri) yang terletak di Belgia. Perpaduan antara arsitektur Eropa kuno dan Jawa tradisional. Bangunan menempati hampir $\frac{3}{4}$ site yang ada dengan batas antara bangunan dan badan jalan /trotoar sekitar 8 m. Merupakan sebuah galeri yang di padukan dengan hotel/guest house dengan bentuk ruang persegi.

d. GUGGENHEIM MUSEUM BILBAO

Sumber: www.designbuilding.com / *The spirit of the arts*



Pada Guggenheim Museum Bilbao, pengungkapan kontemporer pada fasad bangunan, dapat di artikan sebagai simbolis-ekspresionisme fasad, yakni bangunan yang dapat di terima dari masa ke masa serta symbol sebagai ekspresi dari pengakuan terhadap eksistensi tempat di mana bangunan tersebut berada, Museum Guggenheim berada tepat di pinggir sungai Nervion. Bagi warga kota Bilbao, Museum Guggenheim adalah upaya dan lambang kebangkitan bagi kota tersebut. Bentuk sosoknya yang mengkilap serta bentuknya yang mengeliat tetap menjaga skala dan ketinggian sehingga tidak mendominasi bentuk kota yang merupakan tempat di mana bangunan tersebut didirikan.

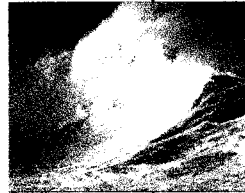
Analisis :

Museum Guggenheim, dengan alur tunggal yang melingkar yang mencolok baik dari dalam maupun dari luar bangunan, sang perancang mengintegrasikan keseluruhan ruang pameran museum ke dalam satu urutan ruang yang menuju kemajuan dan perkembangan



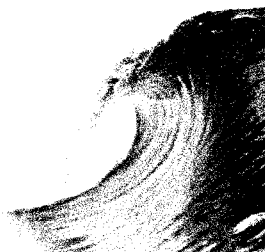
Intensitas lengkungan yang kadang seperti arus mengalir datar atau mendadak sentak menjadi gelora pusaran air yang memilin vertical menjadikan bangunan museum Guggenheim sangat fotogenik.

Museum Guggenheim, menghadirkan suatu sosok yang bersifat energetic, sang perancang mengeksplorasi bentuk penampilan bangunan tersebut dengan berbagai kurva yang menjadikan setiap sudut bangunannya menggeliat

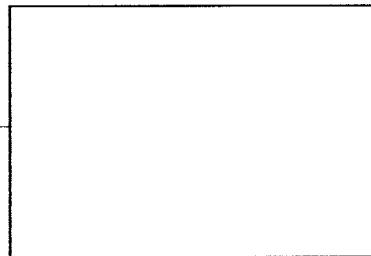


bentuk alur pada Museum Guggenheim, menciptakan suatu keteraturan geometris terhadap bentuk-bentuk kota

Transfirmasi Design



INSPIRASI



SKETSA



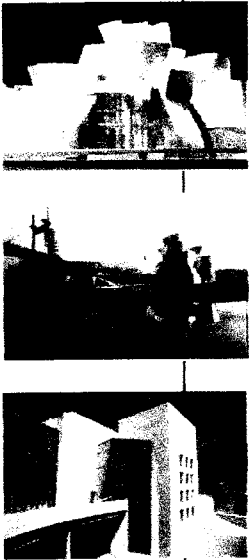
BANGUNAN

Kesimpulan :

Penampilan bangunan dalam arsitektur kontemporer, berupa :

- Simbolis-ekspresionisme fasad
- Geometri dan kemurnian bentuk

(menggambil bentuk dasar kurva yang dibiarkan berekspresi tanpa adanya penekanan pada salah satu style yang telah ada)

Batasan /makna kaidah perancangan	Kontemporer (kebebasan dan aktulisasi)			
	Dari segi penampulan	Dari segi sruktur	Dari segi pemaknaan	Dari segi alam
	Bentuk Intensitas lengkungan yg. Kadang seperti arus mengalir datar atau mendadak sentak menjadi gelora pusran yg. memilin vertical menjadikan bangunan ini sangat fotogenik, sehingga dapat menantang para pengamat untuk dapat menemukan pojok paling ekspresif	-	Mewujudkan kehidupan kota dalam sosok museum yang menyimbolkan kebangkitan kota lewat ungkapan aliran dan pusran air	-
Bahan	-	Bentuk permukaan bangunan yang dibalut dengan keping –keping sirap titanium yang mampu mencetak bayang – bayang pada air bening yang menggelorakan arus airnya dengan segala likunya	-	Penggunaan bahan material batu alami dan kaca yang konvensional, yang menyajikan keteraturan geometris bentukkan-bentukkan kota

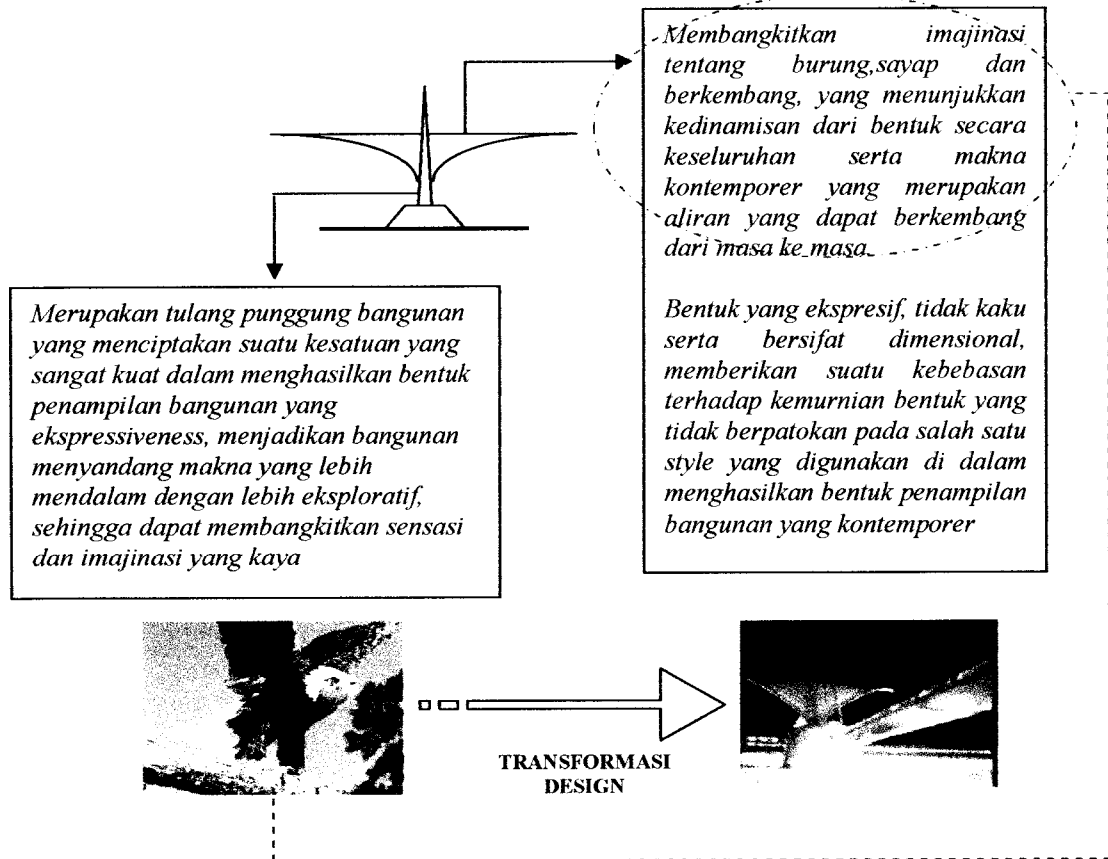
e. **MILWAUKEE MUSEUM of Art Addition**

Sumber : www.thebuilding.com / photo gallery



Pada Milwaukee Museum of Art Addition, penerapan kontemporer pada bentuk fasad bangunan mengungkapkan suatu kebebasan dalam menciptakan ide-ide yang atraktif melalui bentukkan-bentukkan sederhana yang dapat mencerminkan fungsi dan kegiatan yang ada didalamnya. Bentuk yang ekspresif pada Milwaukee Museum of Art Addition memberikan suatu penilaian dari pengamat terhadap gambaran atau maksud mengenai aktivitas kegiatannya.

Analisis :

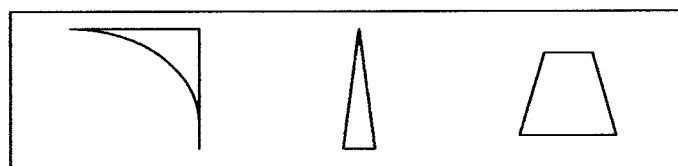


Kesederhanaan bentuk yang diperoleh dari transformasi, dapat menciptakan suatu bentuk yang ekspresif sekaligus atraktif yang dapat mewakili aktivitas serta menunjang citra bangunan seni lukis kontemporer. Bentuk-bentuk yang non-competitiveness, dapat menyajikan ungkapan simbolis yang kuat tanpa harus bersaing dengan koleksi yang diwadahnya yang dapat tampil dengan ungkapan yang lebih kongkret.

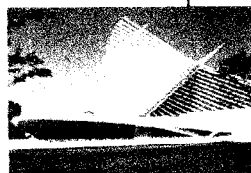
Kesimpulan :

Penampilan bangunan dalam arsitektur kontemporer, berupa :

- Eksploratif struktur
- Ekspresif
- Dekonstruktif, dari bentukan-bentukan yang organis



Bentukan dasar yang sifatnya organis



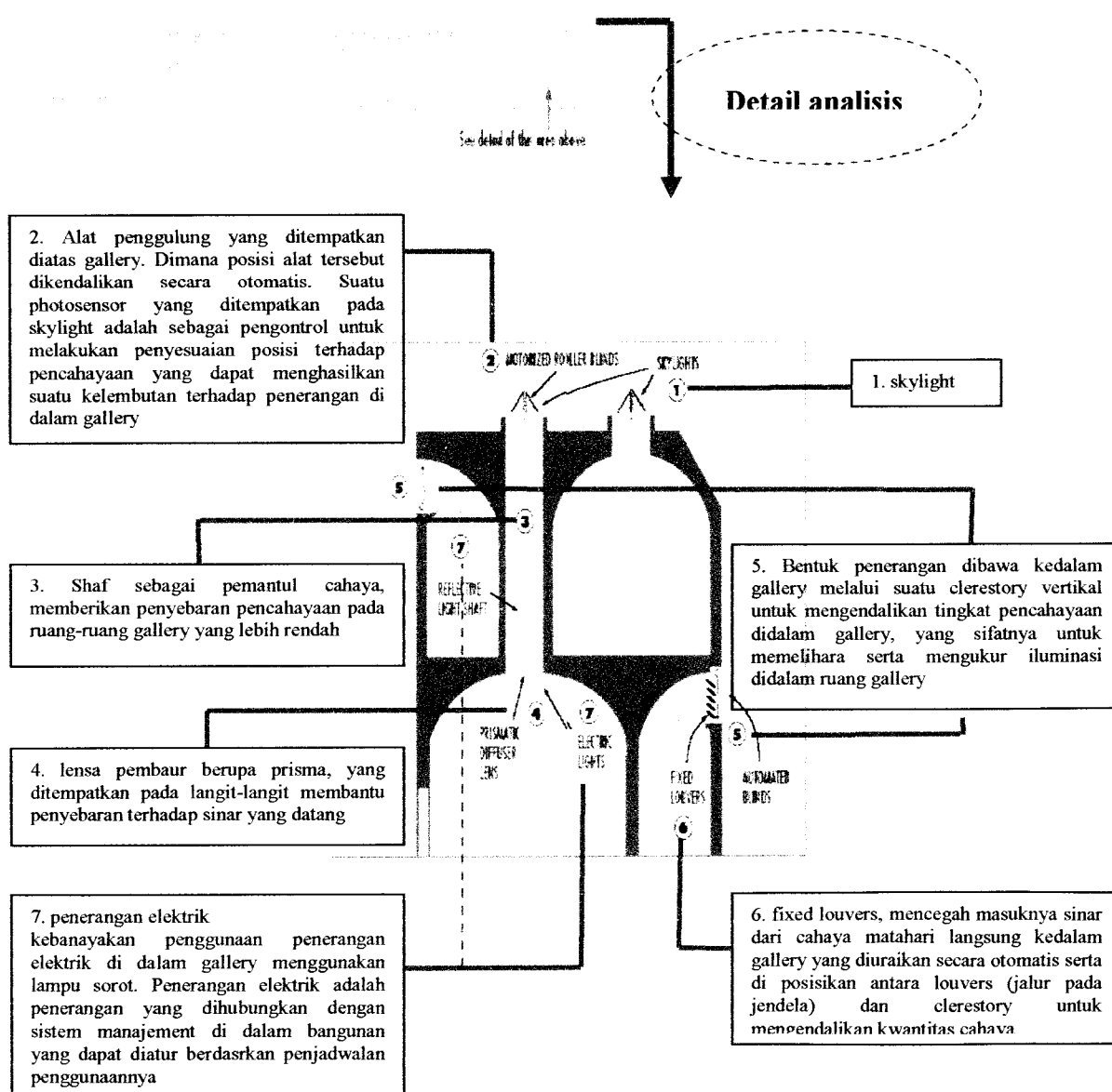
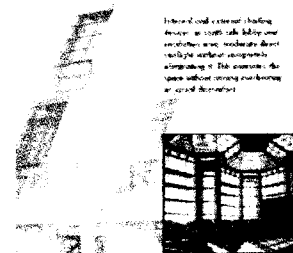
<i>Batasan /makna</i> <i>kaidah perancang.</i>		<i>Kontemporer (kebebasan dan aktualisasi)</i>			
		<i>Dari segi Penampilan</i>	<i>Dari segi sruktur</i>	<i>Dari segi pemaknaan</i>	<i>Dari segi alam</i>
	<i>Bentuk</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Bersifat ekspresif, tidak kaku, dimensional yang mengungkapkan pesan pikiran khusus maupun filosofis yg disampaikan oleh perancang • bangunan yg. Inspiratif akan memberikan kesan yg. lebih mendalam bagi pengunjung atau bahkan bagi orang yg. mengamati dari luar saja. Dengan demikian bangunan bukan hanya bergantung pd koleksi dan aktifitasnya, namun dapat berpartisipasi dalam upaya belajar dengan membentuk pemahaman tertentu 	-	Bersifat simbolis-ekspresionisme fasad, artinya symbol sebagai ekspresi dari pengakuan terhadap eksistensi tempat dimana bangunan itu berada, serta dapat diterima dari masa ke masa.	-
	<i>bahan</i>	-	Dari penampilan bangunan yang di hadirkan dapat dilihat penggunaan bahan baja dan beton dalam kombinasi prima. Permainan struktur yg. tegas namun tidak kaku atau monoton, memberikan symbol kebebasan dalam menuangkan ide serta memperkuat bentuk aliran kontemporer pada citra bangunan	-	-

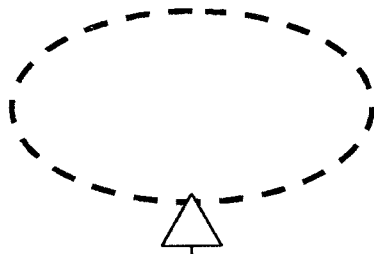
5.3.2 Interior

a. National Gallery of Canada

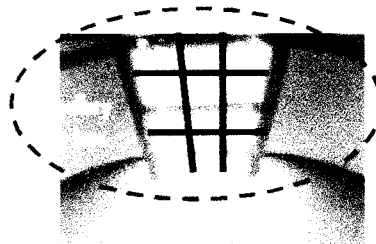
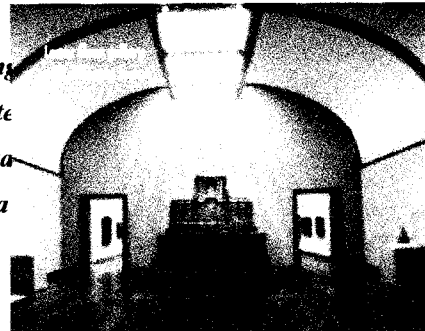
Sumber : Daylighting Initiative

Dalam *National Gallery of Canada*, bentuk interior lebih ditekankan pada sistem pencahayaan yang terkontrol di dalam ruang gallery untuk mencegah timbulnya kelebihan panas serta kenyamanan secara visual sebagai langkah untuk memberikan kenyamanan bagi pengunjung maupun benda koleksi yang terdapat didalam gallery.

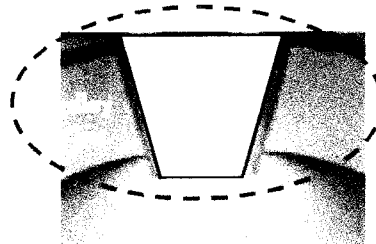




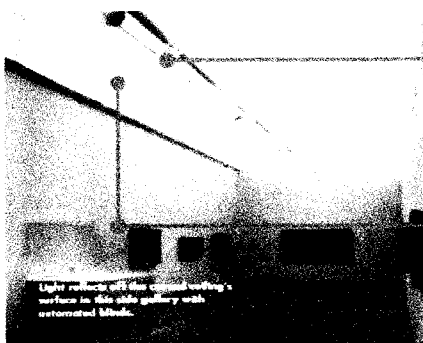
Efek cahaya yang skylight yang te dengan memainka pencahayaan juga yang diinginkan.



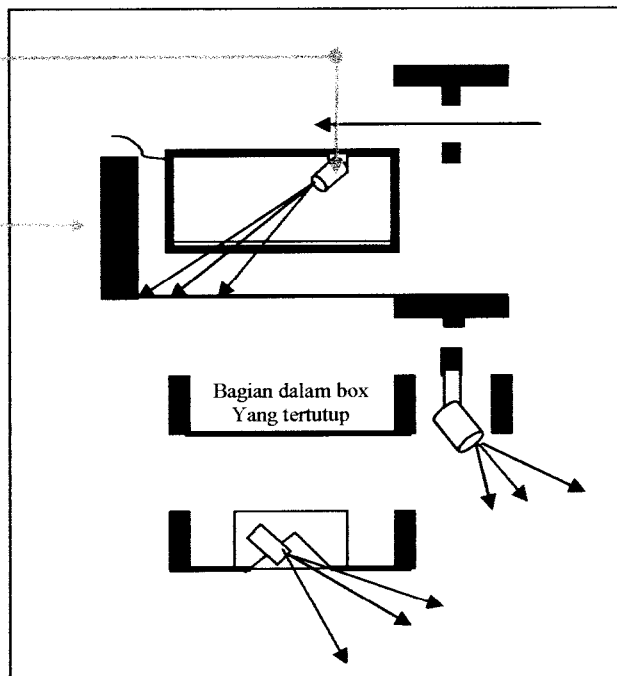
Skylight yang berbentuk kotak, selain di gunakan untuk pencahayaan juga akan dapat menghasilkan efek bayangan



Skylight dengan 1 bagian yang utuh, akan menghasilkan cahaya tanpa adanya efek bayangan



Bentuk penerangan didalam gallery dengan menggunakan lampu sorot sebagai penerang objek pameran, yang dapat disesuaikan dengan penjadwalan penggunaan, baik itu dari musim, jam kurator spesifikasi.



Sistem kerja pencahayaan buatan pada National Gallery of Canada

Kesimpulan :

Dalam National Gallery of Canada, bentuk tuntutan design dalam interior gallery ditekankan pada konteks :

1. proporsi ruang
2. tinggi langit-langit
3. ruang-ruang yang dapat digunakan untuk bermacam-macam ukuran karya seni
4. mengontrol kuantitas cahaya yang masuk kedalam gallery dengan meminimumkan ultraviolet dan silau yang sangat tajam bahkan dapat merusak karya yang di pameran. Kaitannya dengan *thermal load dan intensitas cahaya*.

b. **THE METROPOLITAN MUSEUM NEW YORK**
SUMBER : collection Architecture of Learning

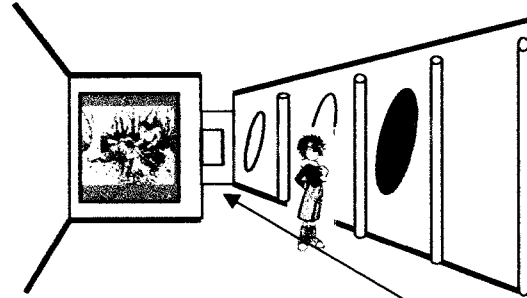
Ruang gallery pada *The Metropolitan Museum New York*, memberikan peran ruang sebagai wadah yang memiliki latar belakang yang mampu untuk memberi kesempatan bagi objek-objek yang di pameran untuk menunjukkan signifikansi atau nilai terpentingnya, baik secara individual maupun kelompok. Bentuk peragaan objek yang menempel pada dinding adalah cara yang paling konvensional untuk menyajikan objek, penerapan dari bentuk peragaan ini adalah terutama untuk penyajian yang menekankan pada urutan tertentu yang bersifat kronologis, tematis serta dimensional, karena objek yang akan di amati adalah satu demi satu menyusur panjang dinding.



Penampilan objek secara dominan, yang dicapai dengan membuat suatu karakter dinding dengan warna yang dirinci senetral mungkin, sehingga tercipta suatu outdoor display yang dapat membangun relasi antara objek dan ruang yang tanpa batas

Peragaan menempel pada dinding adalah cara yang konvensional untuk menyajikan suatu obje seni lukis, yang pada dasarnya bentuk ruang yang berupa lorong atau hall panjang dengan dinding sejajar sebagai tempat untuk memajang karya-karya seni

Gallery yang pada dasarnya berupa lorong atau hall yang panjang dengan pengaturan layout dinding yang sejajar, mengajak pengunjung untuk menjelajahi serta mengakrapi ruang-ruang yang ada serta dapat menikmati karya seni secara satu per satu



<i>Batasan /makna</i>	<i>Kontemporer (kebebasan dan aktualisasi)</i>				
	<i>Dari segi Pemaknaan</i>	<i>Dari segi Struktur</i>	<i>Dari sg. Alam</i>	<i>Dari sg. peruangan</i>	<i>Dari sg. warna</i>
<i>kaidah perancangan</i>					
<i>bentuk</i>	Peran ruang sebagai wadah dan latar belakang yg. Mampu utk memberi kesempatan bagi objek-objek tsb untuk menunjukkan signifikansi atau nilai pentingnya, baik secara individual maupun kelompok.	-	-	Penyajian objek yg. Konvensional, dengan peragaan objek yg. mnempel pd. Dinding yg. Menekankan pada urutan kronologis, tematis serta dimensional, karena objek akan diamati satu demi satu menyusur panjang dinding	-
<i>bahan</i>	-	-	-	-	-
<i>Tekstur Bidang</i>	-	Warna netral dan pencahayaan tak langsung, kolom-kolom dan pelengkung klasik eropa menjadi aksentuasi yg. Cocok dengan ruangan lukisan eropa	-	-	Dicapai dengan membuat karakter dinding dengan warna dan rinci senetral mungkin dalam menampilkan objek secara dominan
<i>Teknik sirkulasi</i>	-	-	-	Museum yg. Semula adalah galeri (privat) yang pd. dasar nya berupa lorong atau hall panjang dengan dinding sejajar tempat memajang karya-karya seni, yg mampu membangkitkan minat, mengajak pengunjung utk bertualang menjelajahi lorong-lorongnya, mengakrapi ruang-ruangnya dan merenungi sudut-sudutnya sehingga dapat belajar lewat bangunan, benda-benda koleksi dan berbagai aktivitas yg ada didalamnya	-

Kesimpulan :

Bentuk arsitektur kontemporer pada interior yang terdapat pada The Metropolitan Museum New York, lebih menekankan pada :

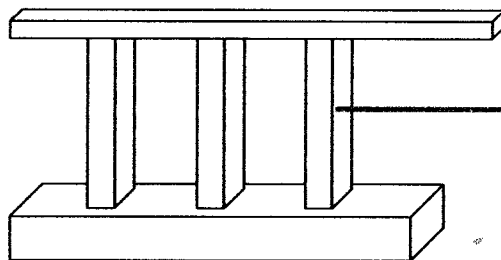
- a) Bagaimana mengelompokkan suatu objek dalam satu ruang yang bersifat eksploratif
- b) Dapat menciptakan hubungan relasi antara ruang dan objek, terutama menyangkut bagaimana suatu ruang di duduki oleh objek-objek pameran sehingga keduanya memiliki pola-pola hubungan keruangan tertentu.

c. The Chedi Resort

Sumber : asri No.189 Mei, 1999/ INTERIOR



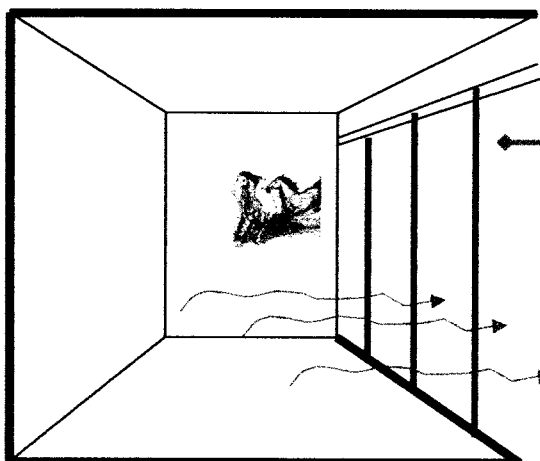
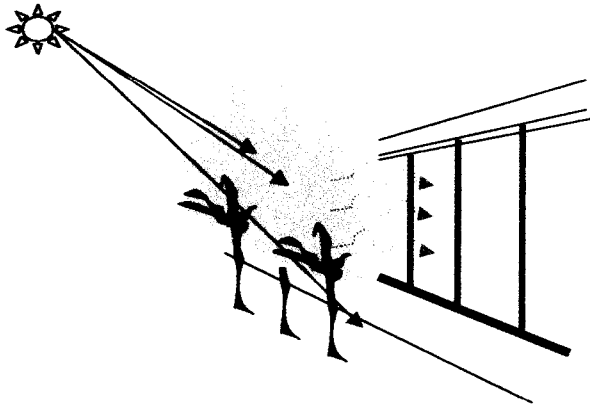
Salah satu bentuk galeri dengan keterbukaan terhadap alam dan unsur alam sebagai fasilitas pelayanan umum yang dapat mengekspresikan dirinya sebagai bangunan yang berkesan intim, dinamis, terbuka dan menerima. Kesan dan karakteristik tersebut diungkapkan kedalam penampilan fisik bangunan berdasarkan bentuk-bentuk dasar yang mencerminkan kebebasan serta keterbukaan langsung terhadap alam sekitar.



Bentuk-bentuk dasar berupa kolom dengan penggunaan bahan alam,, memberikan kesan intim dan dinamis dalam mengekspresikan diri terhadap lingkungan sekitar.




Penggunaan unsur alam (pohon) sebagai pelindung, mencegah masuknya cahaya ultra violet yang berlebihan, yang dapat merusak benda koleksi di dalam galeri



Open air display, memberikan peluang bagi objek untuk berinteraksi dengan alam dan lingkungan di sekitarnya. Dalam relasinya dengan pengamat, suatu display ruang terbuka akan memberikan keleluasan penuh bagi pengamat dalam mengorientasikan diri dan menikmati objek

ART GALLERY OF PAINTING CONTEMPORARY IN JOGJAKARTA

<i>batasan /makna kaidah perencanaan</i>	<i>Kontemporer (kebebasan dan aktualisasi)</i>					
	Dari segi pemaknaan	Dari segi struktur	Dari segi alam	Dari segi peruangan	Dari segi warna	
	Bentuk	Penciptaan display ruang terbuka dgn pemanfaatan potensi alam utk penyelarasan dan perlindungan serta pelestarian terhadap seluruh kondisi alam yg. Ada di sekitar bangunan.	-	Open air display, memberikan peluang bagi objek untuk berinteraksi dengan alam dan lingkungan di sekitarnya. Dalam relasinya dengan pengamat, suatu display ruang terbuka akan memberikan keleluasan penuh bagi pengamat dalam mengorientasikan diri dan menikmati objek.	Keterbukaan dan penggunaan unsure alam adalah sebuah bentuk peruangan terbuka dengan menggunakan unsure-unsur alam sebagai elemen-elemen ruang untuk mencapai kesan atau suasana alami	-
	Bahan	-	-	Penggunaan batu alam sebagai bentuk ekspresi dari perancang dalam memberikan suatu kebebasan serta perpaduan yg sangat kuat antar ruang dalam maupun ruang luar	-	-
	Tekstur bidang	-	-	-	-	Perpaduan ruangan dengan penggunaan bahan alam menghasilkan "living architecture" (arsitektur yg. Hidup) dengan keterbukaan yg. Dicapai dengan keterbukaan secara transparent yg. Memberikan batasan keterbukaan terhadap alam
	Teknik sirkulasi	-	-	-	-	-

" pada The Chedi Resort, membagi 2 buah ruang dengan keterbukaan transparant memberikan peluang pada objek yang terdapat didalam galeri untuk dapat berinteraksi dengan alam dan lingkungan sekitar serta pemanfaatan potensi alam dalam bentuk penyelarasan dan pelestarian terhadap lingkungan sekitar."

5.3.3 Konfigurasi Kegiatan dalam Galeri

Bentuk kegiatan dalam galeri seni dapat digolongkan menjadi 3 kegiatan :

a. Kegiatan non pameran

Merupakan jenis kegiatan pendukung berupa informasi, yang terdiri atas :

- ✓ Pusat informasi
- ✓ Perpustakaan
- ✓ Edukasi (berupa kursus-kursus informal)
- ✓ Administrasi (pengelolaan galeri)
- ✓ Transaksi (pusat pelelangan)
- ✓ Kajian seminar (seminar, sarasehan dan diskusi), dan sarana-sarana pendukung lainnya.



(gambar.VII.a) kegiatan-kegiatan non pameran

b. Kegiatan pameran

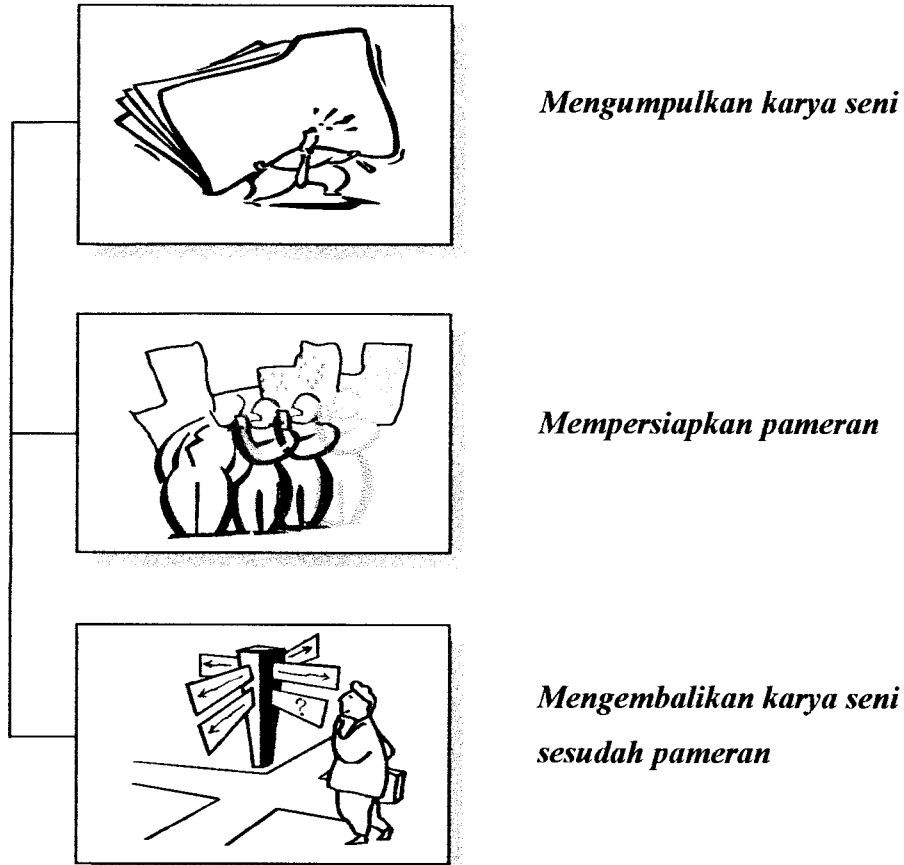
Merupakan kegiatan utama pada galeri seni berupa aktivitas apresiasi seni secara visual antara objek yang dipamerkan dan subjek yang menikmati karya seni.



(gambar.VII.2) kegiatan pameran

c. Kegiatan sebelum dan sesudah pameran

Mencakup kegiatan di luar kegiatan pameran, seperti :



6. ANALISIS PENDEKATAN TATA RUANG DALAM (TRD)
6.1 Profil Pengguna Galeri Seni Lukis

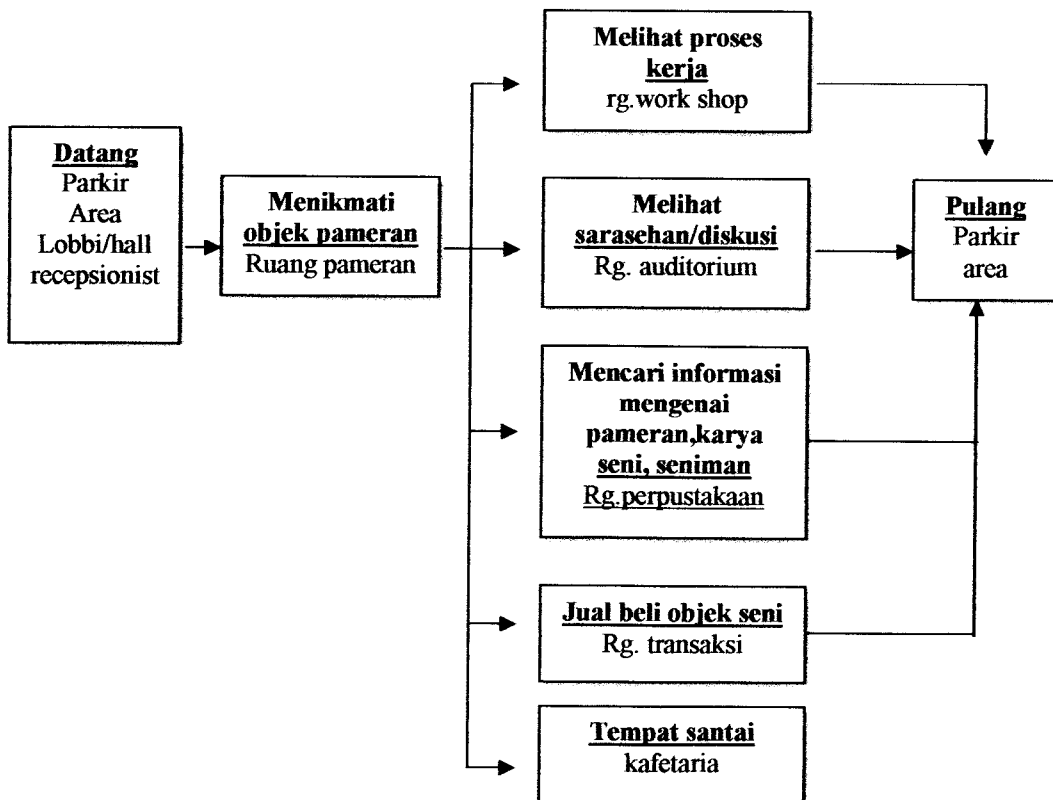
Galeri seni lukis ini digunakan oleh pihak-pihak yang berkaitan dengan kegiatan-kegiatan seni dalam lingkup kegiatan seni lukis di Jogjakarta, antara lain :

- a. *Kreator* : seorang seniman yang menghasilkan karya seni baik seniman yang bertaraf internasional, nasional maupun pemula.
- b. *Konsumen atau peminat seni (publik)* : pengunjung yang menikmati hasil karya seni seniman.
- c. *Pengamat seni* : suatu instansi dari pemerintah atau suatu lembaga yang memberikan suatu penilaian terhadap karya seni dari seorang seniman.

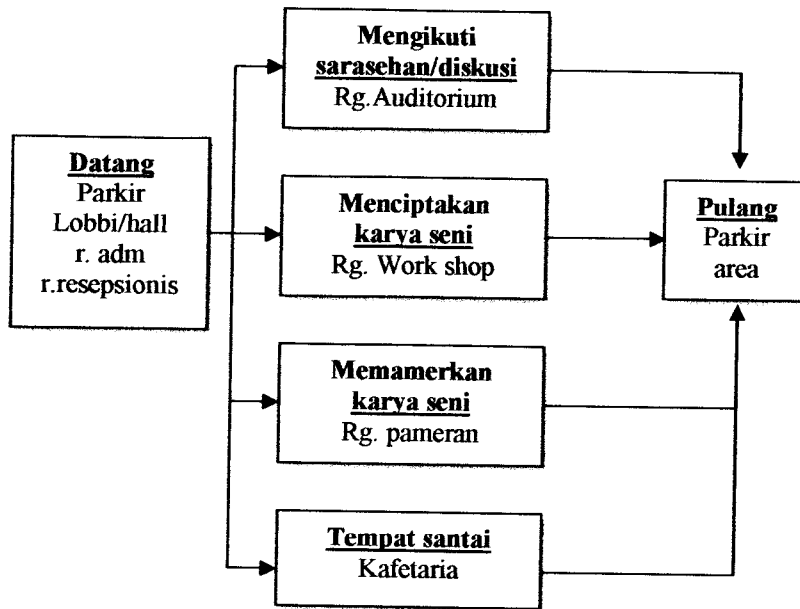
Skema Karakter dan Perilaku Pengguna Galeri Seni Lukis

No.	Pelaku	Karakter Pelaku	Ruang
1.	Seniman	<ul style="list-style-type: none"> - Sebagai pembicara pada acara sarasehan atau seniman - Menciptakan karya seni - Memberikan penjelasan pada pameran 	Rg. Auditorium Rg. Studio Rg. Pameran
2.	Pengunjung	<ul style="list-style-type: none"> - Menikmati dan memahami karya seni - Mendengarkan sarasehan - Membaca buku tentang seni lukis 	Rg. Pameran Rg. Auditorium Rg. Perpustakaan
3.	Pengelola	<ul style="list-style-type: none"> - Memberikan informasi kepada pengunjung - Mengawasi perpustakaan - Mengatur kegiatan pameran - Mengamati pengunjung 	Rg. Informasi Rg. Perpustakaan Rg. Pameran Rg. Pameran

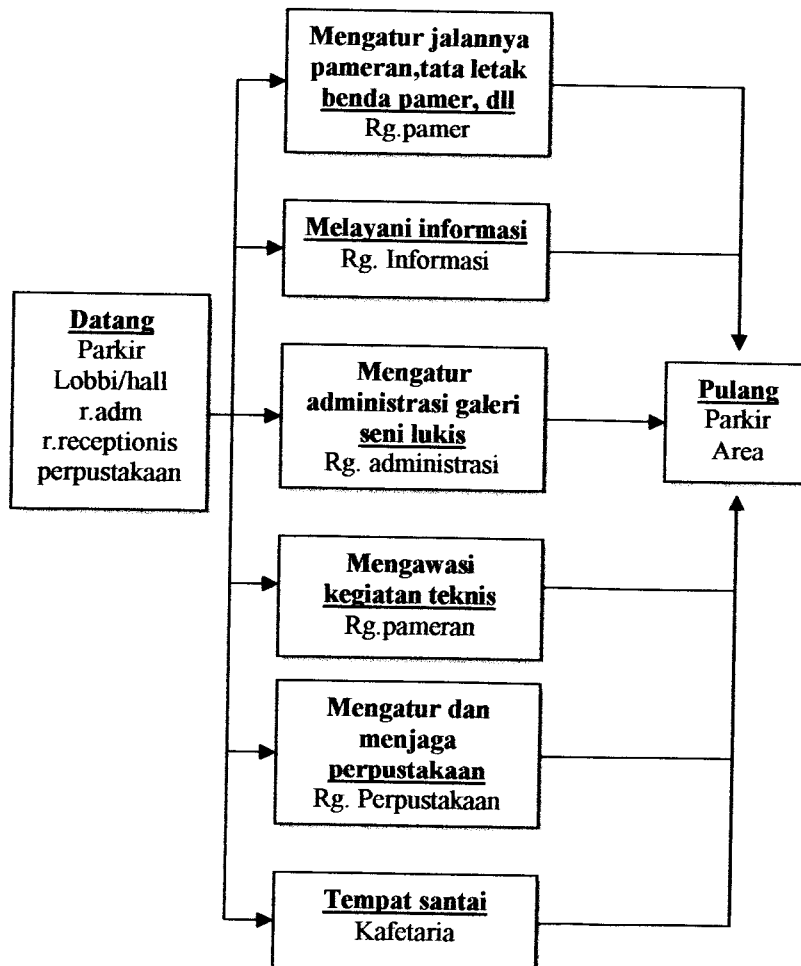
A. Perilaku Pengunjung



B. Perilaku Seniman



C. Perilaku Pengelola



6.2 Analisis Ruang Pamer

Secara garis besar jenis ruang pameran dapat dibagi menjadi 3 bagian, yaitu :

1. berdasarkan bentuk ruang
2. berdasarkan system perubahan bentuk ruang
3. berdasarkan organisasi ruang

Berdasarkan pengalaman dari beberapa studi kasus, perencanaan ruang pameran merupakan salah satu faktor yang mendukung proses kegiatan pameran. Didalam ruang pameran, sebagian besar terjadi interaksi antara pengunjung dan objek pameran. Dengan demikian sangatlah perlu untuk dipertimbangkan peran ruangan sebagai wadah yang mampu untuk memberikan kesempatan bagi objek pameran untuk menunjukkan nilai pentingnya.

Pengalaman Studi Kasus

Sumber : The Metropolitan Museum New York



Memberikan penyajian yang menekankan pada urutan tertentu (kronologis, tematis dan dimensional) karena objek yang akan di amati adalah satu demi satu menyusuri panjang dinding.

Sumber : Museum Geggenheim New York



Ruang pameran dengan alur tunggal yang melingkar serta mencolok baik dari dalam maupun dari luar bangunan yang mengintegrasikan keseluruhan ruang pameran museum kedalam satu urutan ruang pameran yang merayakan kemajuan dan perkembangan.



Penataan ruang pameran dengan penggunaan bahan dan media yang lebih menonjol dalam mengekspresikan makna kontemporer serta dapat membangkitkan minat pengunjung untuk bisa mengakrabi ruang-ruang serta menciptakan aktivitas yang ada didalamnya menjadi suatu pengalaman yang dapat dinikmati.



Sumber : Tara Okamoto Museum of Arts

Dalam proses analisis ruang pameran membutuhkan suatu pendekatan terhadap kebutuhan dan besaran ruang yang dimaksudkan untuk mengetahui kebutuhan luasan ruang kegiatan dari masing-masing ruang berdasarkan jumlah pemakai dan kegiatan yang berlangsung di dalam galeri seni lukis kontemporer. Sehingga dalam menentukan besaran ruang memerlukan suatu pertimbangan terhadap beberapa faktor diantaranya :

1. fungsi, bentuk , pola dan cara kegiatan
2. jumlah pelaku kegiatan
3. studi luasan kegiatan dan standar-standar yang digunakan sebagai patokan design
4. faktor – faktor pengganti lain, seperti penampilan dan kenyamanan

Pada analisa kebutuhan ruang pameran, luasan ruang yang di prediksi akan mewadahi lukisan (ruang pameran) sebagai fungsi utama, selain itu juga ada beberapa ruang penunjang yang keberadaannya dapat menunjang keberhasilan dari ruang utama. Kapasitas atau besaran ruang pameran ditentukan dari kenyamanan pengunjung untuk mengamati objek yang di pameran. Pola perletakkan objek pameran, sirkulasi serta kapasitas objek atau pengunjung sangat menentukan besarnya ruang pameran.

Berikut perhitungan untuk ruang-ruang pameran :

- ✓ jarak pengamat = 3,60 m
- ✓ lebar objek rata-rata = 1,02 m
- ✓ jarak panjang minimal antar objek = 0,75 m
- ✓ sirkulasi = 1,20 m

maka kebutuhan akan ruang tiap objek :

- ✓ $(3,60 + 1,20) \times (1,02 + 0,75) = 8,496 \text{ m}^2 / \text{objek}$
- ✓ kapasitas yang dibutuhkan 150 objek, maka = $8,496 \times 125 = 1062 \text{ m}^2$

untuk perhitungan besaran ruang utama maupun pendukung galeri, dapat dilihat dari tabel berikut :

ART GALLERY OF PAINTING CONTEMPORARY IN JOGJAKARTA

NO	MACAM RUANG	UNIT	STANDART/ASUMSI	KAPASITAS	ANALISIS	LUAS (M ²)
1	KEL.UMUM					
	Parkir pengunjung					
	a. 20 mobil		22,5 m ² / mobil	20 mobil	20 x 22,5	450 m ²
	b. 3 bus		33 m ² / bus	3 bus	3 x 33	99 m ²
	c. 100 motor		2,25 m ² / motor	100 motor	100 x 2,25	225 m ²
	Parkir pengelola					
	a. 5 mobil		22,5 m ² / mobil	5 mobil	5 x 22,5	112,5 m ²
	b. 20 motor		2,25 m ² / motor	20 motor	20 x 2,25	45 m ²
	Kafetaria	1	2,25 m ² / orang	50 orang	50 x 2,25	75 m ²
	Musholla	1	50 m ²			50 m ²
	Rg. Auditorium	1	0,96 m ² / orang	200 orang	200 x 0,96	192 m ²
	Rg. Audio visual	1	0,96 m ² / orang	50 orang	50 x 0,96	48 m ²
	Lavatory	1	8 m ²			8 m ²
	+ sirkulasi 20 %					260,9 m ²
	Total :					1565,4 m²

ART GALLERY OF PAINTING CONTEMPORARY IN JOGJAKARTA

2	KELOMPOK PAMERAN								
	Rg. Pameran	1	L. pengamatan x jml karya	125 karya	(1,2+3,6) x (1,02+0,75) x 125				1062 m ²
	Hall	1	0,54 m ²	100 orang	100 x 0,54				54 m ²
	Rg. Informasi	1	2,16 m ²	2 orang	2 x 2,16				4,32 m ²
	Rg. Satpam	1	2,16 m ²	2 orang	2 x 2,16				4,32 m ²
	Rg. Workshop	1	Asumsi	2 karya + 2 orang	10 x 10				100 m ²
	Rg. Penjualan	1	0,81 m ²	80 orang	80 x 0,81				64,8 m ²
	Lavatory	1	8 m ²						8 m ²
	Sirkulasi 20%								354,56 m ²
									Total :
									1652 m²
3	KELOMPOK ADMINISTRASI								
	Rg. Direktur	1	36 m ²						36 m ²
	Rg. tamu	1	5 m ²	5 orang	5 x 5				25 m ²
	Rg. Rapat	2	3,5 m ²	25 orang	25 x 3,5 x 2				175 m ²
	Rg. Staff	1	9 m ²	20 orang	20 x 9				180 m ²
	Lavatory	1	8 m ²						8 m ²
	+ sirkulasi 20 %								67,3 m ²

ART GALLERY OF PAINTING CONTEMPORARY IN JOBJAKARTA

Total :						196,296 m ²
6	KELOMPOK SERVIS					
	Gudang penyimpanan	1	20 m ²	3 orang	3 x 20	60 m ²
	Gudang alat	1	20 m ²	3 orang	3 x 20	60 m ²
	Rg. Keamanan	1	8 m ²			8 m ²
	Rg. MEE	1	30 m ²			30 m ²
	Lift barang	2	9 m ²			18 m ²
	Lavatory	1	8 m ²			8 m ²
	Sirkulasi 20 %					35 m ²
Total :						219 m ²

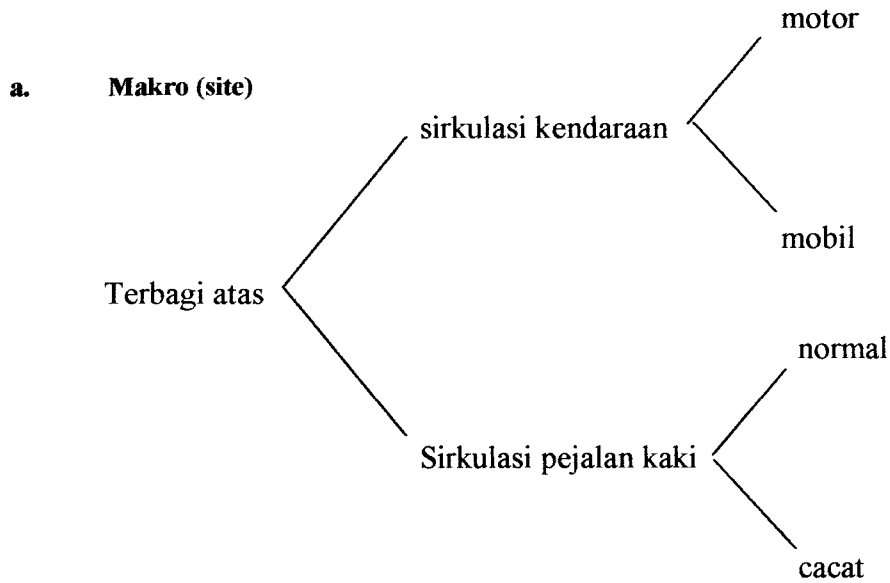
Total luas bangunan = 3716,352 m²

Total luas parkir = 931,5 m²

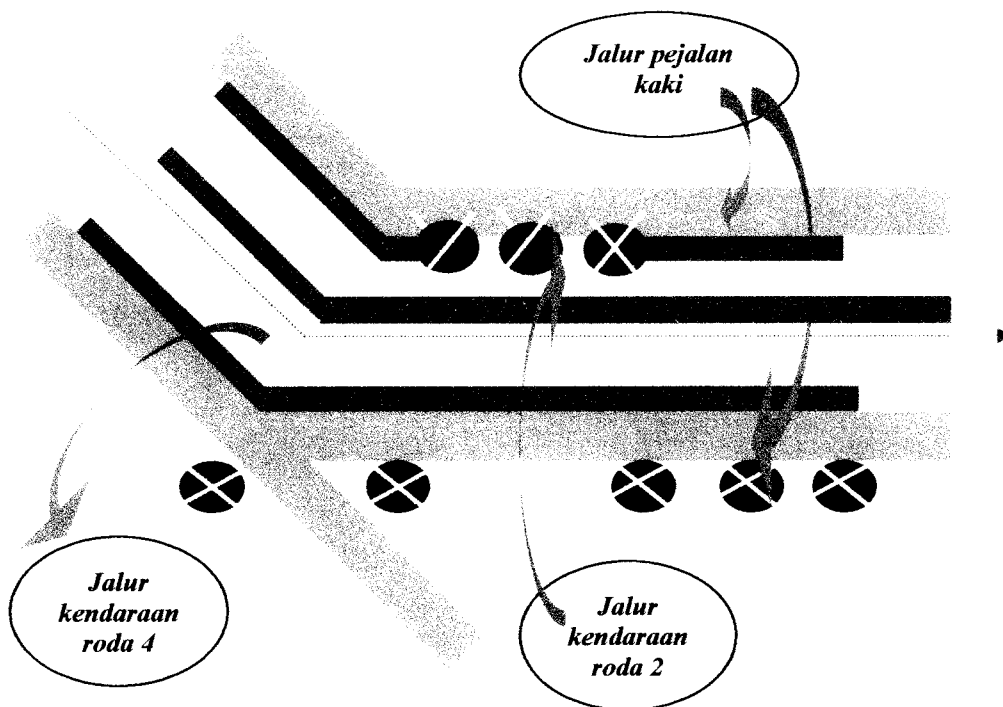
Luas total = 4647,852 m²

6.3 Analisis Sistem Sirkulasi

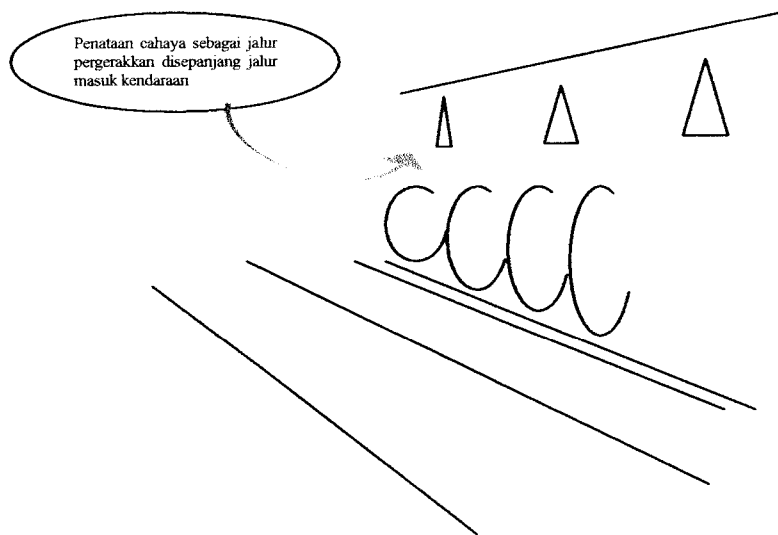
Sistem sirkulasi pada ruang pameran merupakan bagian penting dalam mencapai tingkat kenyamanan dalam menikmati objek karya seni. Dalam proses perencanaan system sirkulasi, yang akan diterapkan pada galeri seni lukis kontemporer dapat dibagi menjadi tiga (3) point :



Maka dalam proses perencanaan, system sirkulasi makro akan direncanakan terpisah berdasarkan fungsi penggunaannya.

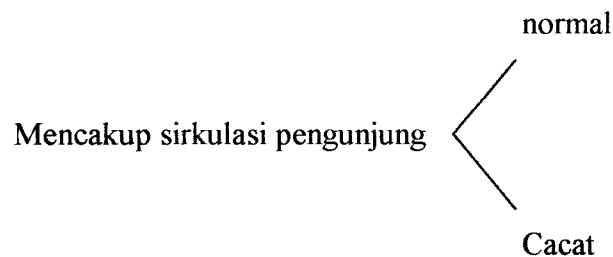


Berdasarkan konsep kontemporer yang telah dipegang dalam proses perencanaan galeri seni lukis, maka perencanaan system sirkulasi dapat dibentuk dengan penataan jalur sirkulasi dengan penggunaan cahaya yang di tata membentuk jalur pergerakan disepanjang jalur masuk kendaraan yang di maksudkan agar atmosfer seni dapat mulai terbentuk semenjak awal kunjungan.

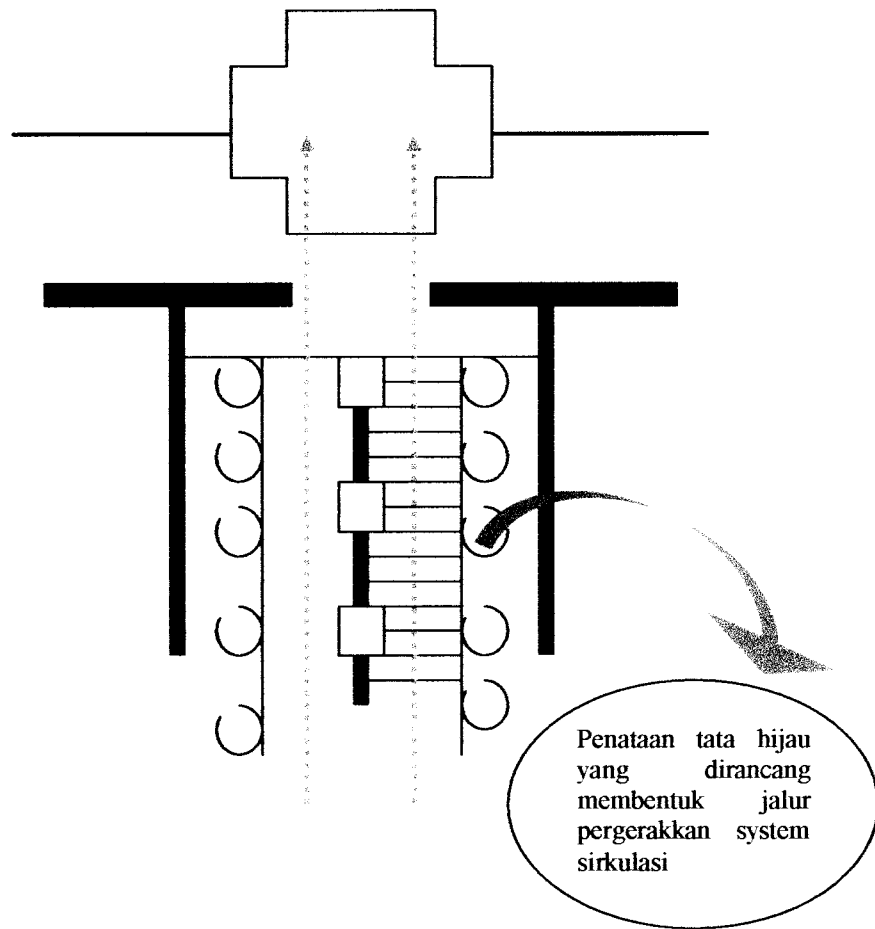


Dimana jalur antar pejalan kaki dan kendaraan dipisahkan melalui penataan penghijauan.

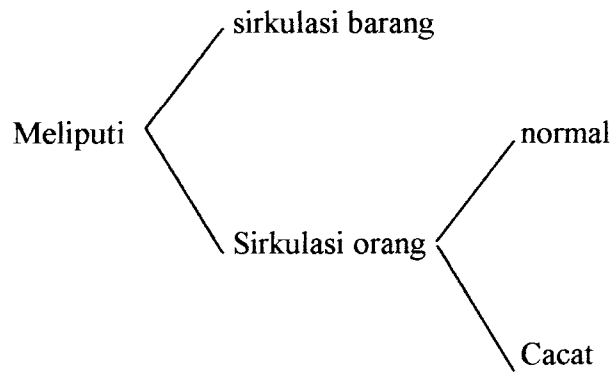
b. Meso (bangunan)



Pada perencanaan system sirkulasi meso (bangunan) yang diterapkan pada galeri seni lukis kontemporer, mempunyai hubungan langsung dengan lingkungan sekitar, dengan bentuk penataan tata hijau serta pencahayaan yang dirancang membentuk jalur pergerakan system sirkulasi.



c. Mikro (ruang)



Sirkulasi dalam arsitektur diterjemahkan sebagai tali pergerakkan yang terlihat. Sistem sirkulasi perencanaan galeri seni lukis kontemporer merupakan hubungan antar ruang-ruang suatu bangunan atau suatu deretan ruang-ruang dalam atau luar secara bersamaan. Sehingga dapat terlihat hubungan yang harmonis dan saling mendukung antar ruang pameran yang satu dengan yang lainnya.

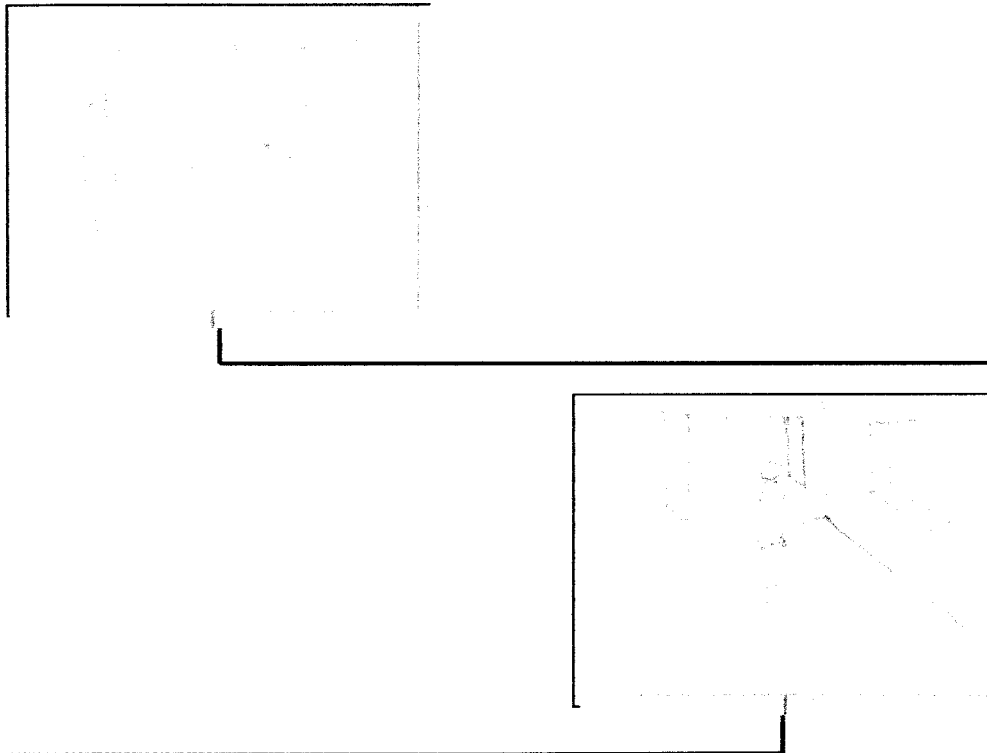
6.4 Analisis Tata Display Koleksi

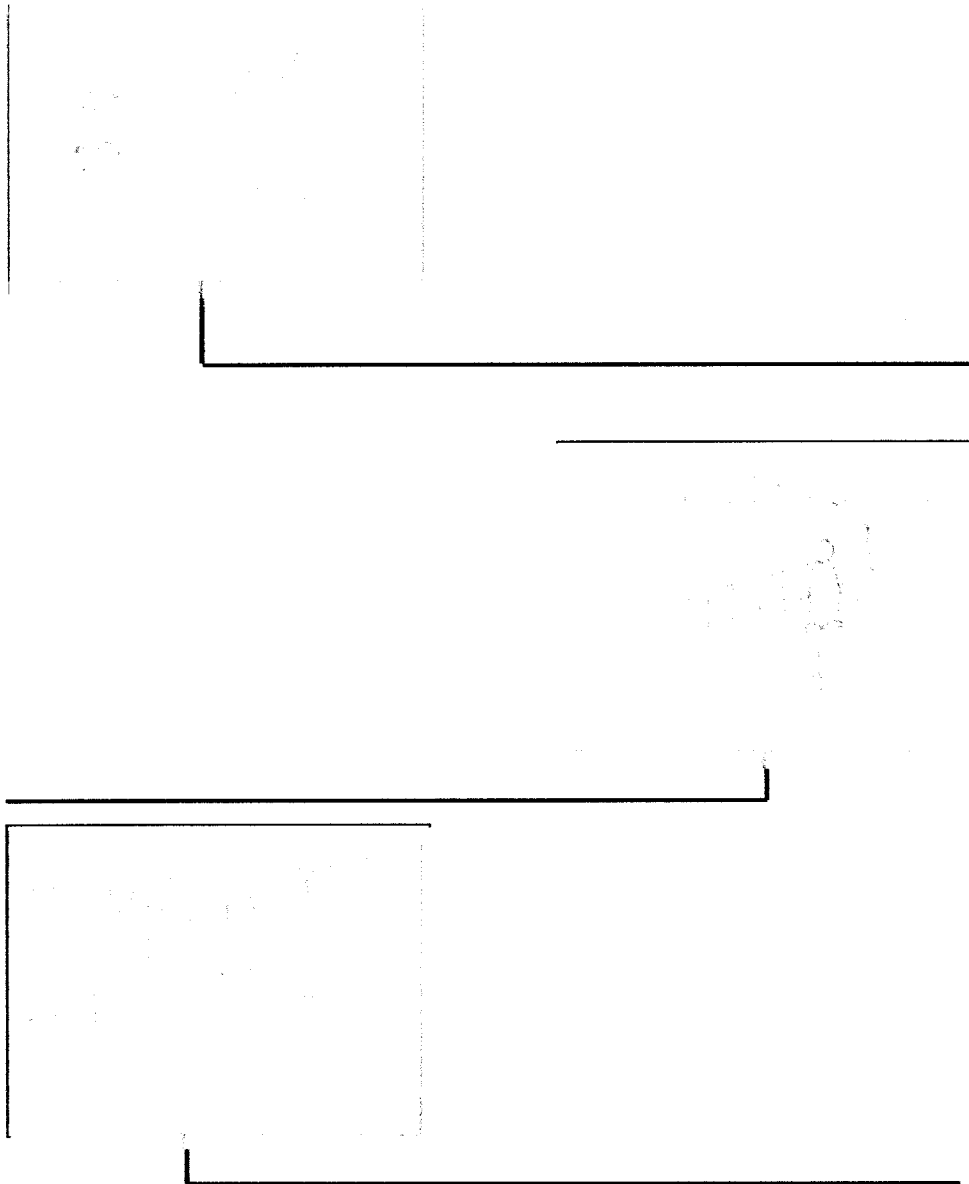
6.4.1 Hubungan ruang pameran dengan tata display benda koleksi

Dalam penataan benda koleksi dalam ruang pameran, diharapkan :

- ✓ Menumbuhkan rasa ingin tahu pengunjung
- ✓ Mampu memberikan pengalaman ruang, sehingga dapat mempengaruhi imajinasi dan apresiasi pengunjung
- ✓ Dapat membentuk alur sirkulasi yang jelas dan bersifat komunikatif
- ✓ Membentuk tema tertentu melalui pemisahan kelompok objek pameran berdasarkan jenis dan ukurannya

Penggunaan tata layout benda koleksi, dapat di tata seperti :





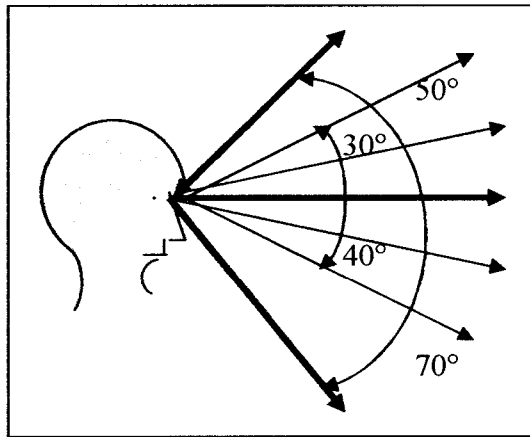
Gambar. VII.4.16 tata display koleksi
Sumber : pemikiran

Dengan berlatar belakang seni kontemporer, maka system tata display koleksi pada ruang galeri seni lukis kontemporer memiliki suatu bentuk penataan yang mampu menunjukkan makna serta arti tersendiri terhadap gaya kontemporer, baik itu dari segi penggunaan bahan maupun media.

6.4.2 Analisis Kenyamanan Sudut Pandang Pengamat Terhadap Benda

Dalam kenyamanan pengamat dapat ditinjau dari sudut pandang pengamat pada saat melihat objek dalam keadaan kepala statis atau frontal pada objek pengamat.

a. Sudut pandang mata pengamat secara vertical

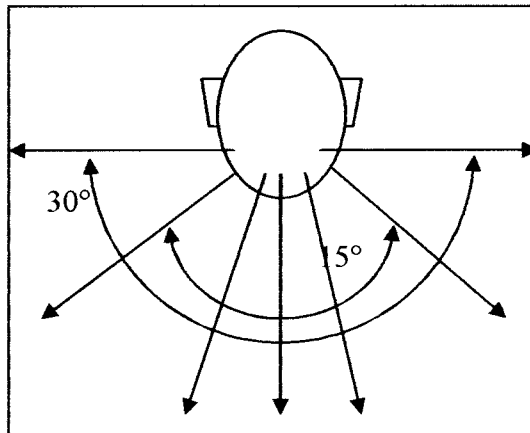


Gambar. VII.4.17 sudut pandang pengamat (vertical)

Sumber : Julius Panero & Martin Zelnik, 1979 (Human Dimension in Interior Space)

Sudut pandang normal manusia terhadap objek kebawah adalah 40°, maksimal 70° dan ke atas adalah 30°, maksimal adalah 50°.

2. Sudut pandang mata pengamat secara horizontal



Gambar. VII.4.18 sudut pandang pengamat (horizontal)

Sumber : Julius Panero & Martin Zelnik, 1979 (Human Dimension in Interior Space)

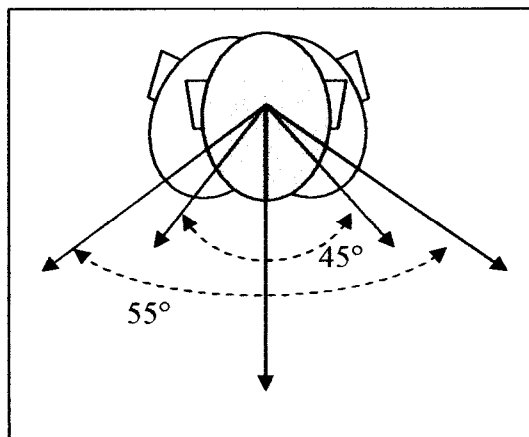


Sudut pandang mata pengamat terhadap objek kesamping kanan maupun kiri minimal 15° dan maximal adalah 30° .

3. Kenyamanan gerak kepala pengamat

Yaitu gerak dari kepala pengamat dalam melakukan kegiatan pengamatan terhadap objek yang masih berada dalam batas kenyamanan. Gerakan ke arah horizontal maupun vertical mempunyai sudut-sudut tertentu sebagai syarat yang masih dalam batas-batas kenyamanan.

a. Gerakan kepala pengamat secara horizontal

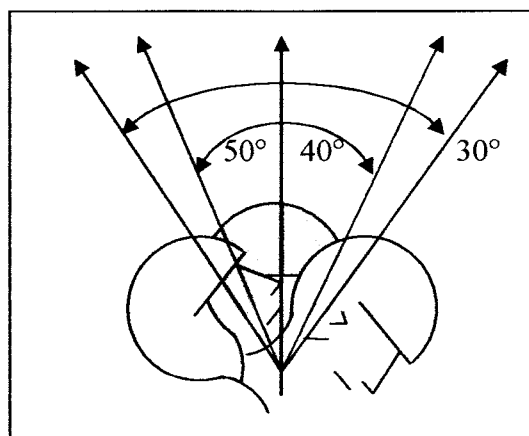


Gambar. VII.4.19 gerak kepala pengamat (horizontal)

Sumber : Julius Panero & Martin Zelnik, 1979 (Human Dimension in Interior Space)

Kenyamanan gerak kepala pengamat kesamping kiri dan kanan minimal 45° dan maksimal adalah 55° .

b. Gerakan kepala pengamat secara vertikal



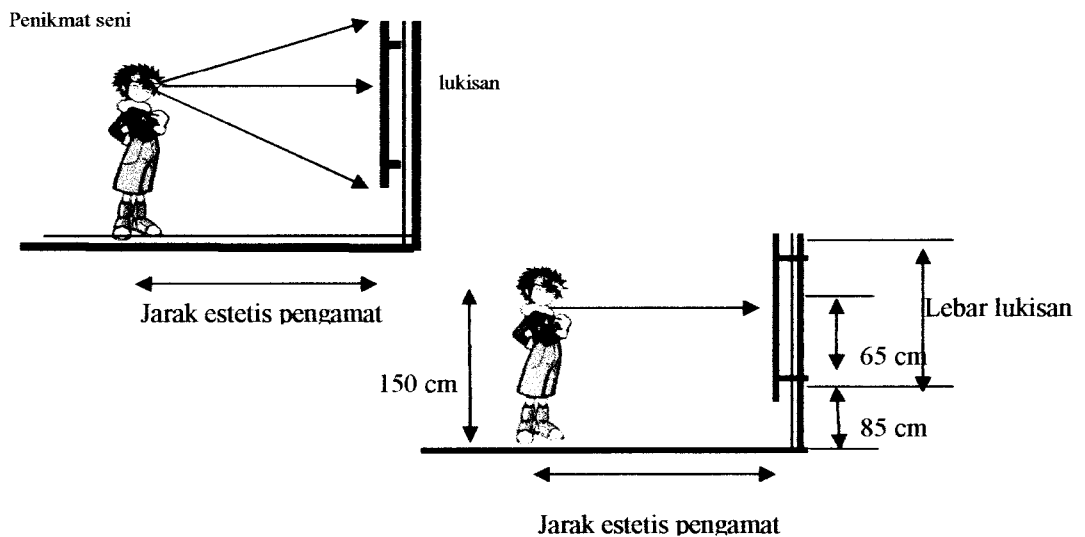
Gambar. VII.4.20 gerak kepala pengamat (vertikal)

Sumber : Julius Panero & Martin Zelnik, 1979 (Human Dimension in Interior Space)

Kenyamanan gerak kepala secara vertical kebawah dan keatas adalah 30° , maksimal kebawah adalah 40° dan keatas adalah 50° .

Untuk pemakaian standar di Indonesia, perlu diadakan penyesuaian terhadap tinggi badan manusia, oleh karena itu membutuhkan pertimbangan-pertimbangan sebagai berikut :

1. Tinggi badan manusia Indonesia (rata-rata) di asumsikan 160 cm, sehingga dengan lebar dahi 10 cm, tinggi titik mata manusia Indonesia (rata-rata) adalah 150 cm.
2. Tinggi minimal lukisan dari lantai dengan menggunakan standard internasional adalah 95 cm, diadakan penyesuaian dengan tinggi badan rata-rata tersebut. Dengan demikian juga dapat direduksi sebesar 10 cm, yaitu $95 \text{ cm} - 10 \text{ cm} = 85 \text{ cm}$.



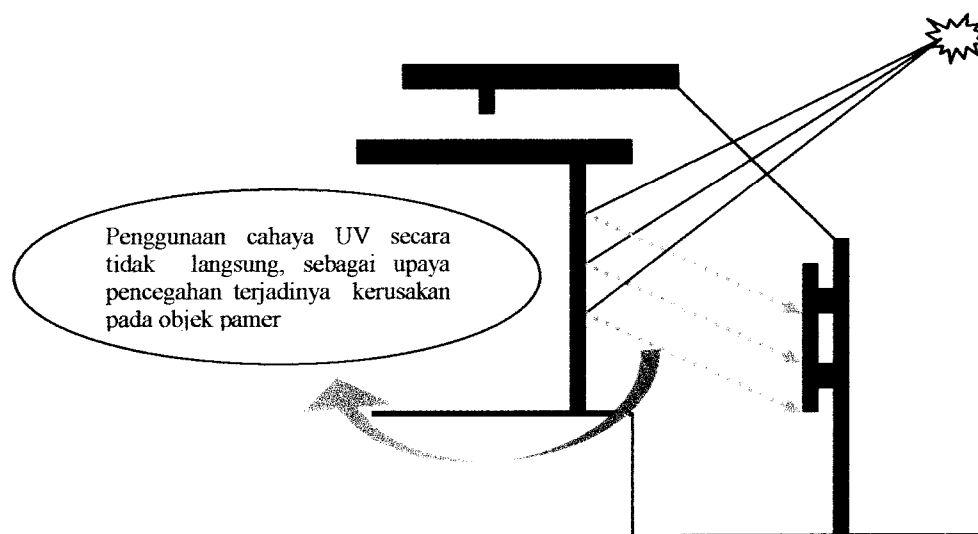
Gambar VII.4.21 perbandingan titik mata dengan objek

6.4.3 Analisis Pencahayaan

Bentuk metode yang digunakan dalam pemanfaatan cahaya pada ruang pameran berasal dari 2 (dua) sumber, yaitu pencahayaan secara alami maupun pencahayaan secara buatan. Mengingat karakter karya seni yang sangat rentan terhadap radiasi sinar UV pada matahari, maka pada umumnya untuk ruang pameran menggunakan pencahayaan secara buatan. Adapun pencahayaan alami digunakan di dalam ruang pameran, namun hanya pada area yang tidak mengenai karya seni yang dipamerkan secara langsung. Walaupun ada sinar matahari yang mengenai objek pameran, maka sinar tersebut hanya berupa sinar pantul ataupun sinar matahari yang telah diabsorbir. Dengan demikian, maka radiasi ultra violet yang terkena objek pameran telah berkurang intensitasnya.

Objek karya seni, terutama seni lukis adalah salah satu seni yang memiliki kerentanan terhadap radiasi sinar ultra violet dari matahari. Sehingga pada pemanfaatan cahaya alami, cahaya yang masuk ke dalam ruang pameran diusahakan menggunakan cahaya pantul dengan menggunakan bahan yang dapat memantulkan dan menyaring radiasi cahaya ultra violet dari matahari.

Dengan demikian, maka penggunaan cahaya matahari dapat dimanfaatkan pada ruang pameran gallery dengan memanfaatkan sinar pantulnya saja, terutama cahaya yang mengenai objek karya seni.



6.4.3.1 Pencahayaan secara buatan

a. Tujuan pemanfaatan pencahayaan buatan :

1. menampilkan detail objek, baik dari segi tekstur maupun warna
2. menampilkan karakter objek seperti yang diharapkan
3. memberikan penekanan yang merata pada objek pameran

Adapun beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam keputusan desain pencahayaan buatan bagi galeri seni lukis kontemporer, adalah :

1. dampak armatur dan reflektor
2. ketidakseragaman penerangan karena sebaran yang terlalu jauh, sehingga perlu diperhatikan jarak minimal antar titik lampu.
3. ketinggian titik lampu

Dengan demikian dapat dihindari pengaruh negatif dari sistem pencahayaan secara buatan, seperti :

1. timbulnya glare (silau)
2. timbulnya bayangan
3. timbulnya pantulan yang mengganggu

b. Teknik pencahayaan buatan

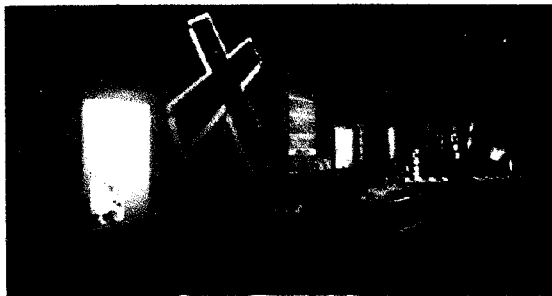
Secara garis besar, penggunaan teknik pencahayaan buatan dalam perencanaan galeri seni lukis kontemporer disesuaikan berdasarkan objek pameran, dimana bentuk objek yang dipamerkan dapat dibagi menjadi 2 (dua) , yaitu : objek 2 dimensi dan objek 3 dimensi.

Bentuk pengaturan cahaya sesuai dengan karakter objek, yaitu :

- Lukisan dengan :
 - Cat minyak (tingkat cahaya maksimum adalah 200 lux)
 - Cat air dan tinta (tingkat cahaya maksimum adalah 50 lux)

Pencahayaan buatan memberikan kendali yang lebih pada perancangan ruang display, terutama untuk menghasilkan efek dramatis dan penekanan pada objek-objek tertentu didalam gallery seni.

EFEK BAYANGAN YANG DIHASILKAN DARI CAHAYA BUATAN



Melbourne Museum (DCM) yang menggunakan pencahayaan buatan untuk menonjolkan objek dan membuat figur (dalam hal ini salib) yang dapat berubah-ubah

Gambar.VII.4.26 penggunaan cahaya buatan pada interior Melbourn Museum



Emory Museum (Michael Graves) yang menggunakan pencahayaan buatan untuk menonjolkan objek pameran semata

Gambar.VII.4.27 penggunaan cahaya buatan pada interior Emory Museum (Michael Graves)

6.4.4 Analisis Penggunaan Warna

Penggunaan pencahayaan dapat merubah warna asli suatu objek pameran. Warna pada bangunan dapat digunakan untuk menambah ketertarikan, meningkatkan atau mengurangi kedalaman psikologis dan mengalihkan komposisi dari bangunan lain.



The National Science Museum



Tara Okamoto Museum of Art

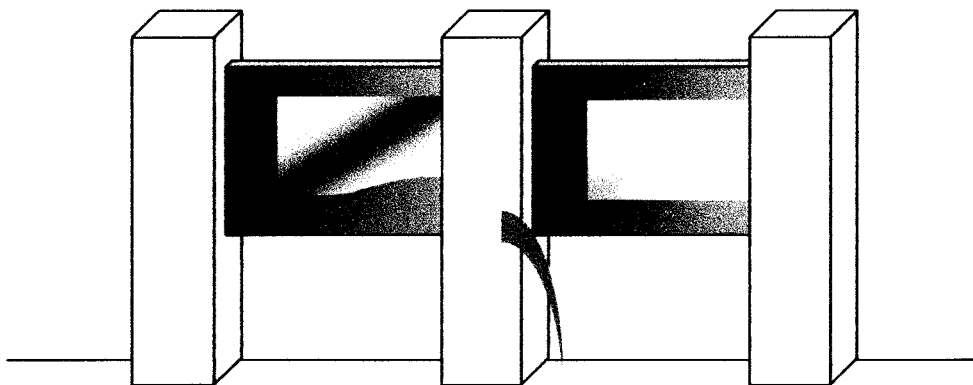
Dengan adanya permainan warna serta penataan ruang pameran, diharapkan para pengunjung mampu merespon makna serta isi yang terkandung dalam kontemporer suatu seni lukis dalam perencanaan galeri seni lukis kontemporer.

6.4.5 Analisis pemilihan bahan

Pemilihan pemakaian bahan-bahan utama yang dipakai berlandaskan pada pertimbangan :

- ✓ Tidak mengganggu aksentuasi objek
- ✓ Tidak mengganggu kontak komunikasi visual
- ✓ Kuat mendukung beban (ditinjau dari segi struktur)
- ✓ Pemeliharaan mudah
- ✓ Tahan terhadap pengaruh alam (panas, hujan serta kelembaban udara)
- ✓ Untuk bahan lantai harus bisa tahan terhadap gesekan

Untuk dinding yang tidak dimungkinkan keterbukaan terhadap alam dimana dinding tersebut dipakai sebagai wadah untuk memajang objek pameran, dipakai bahan yang tidak mengganggu nilai objek.



Penggunaan batu alam ,
diharapkan mampu
memberi nilai tambah
bagi karya seni yang
dipamerkan

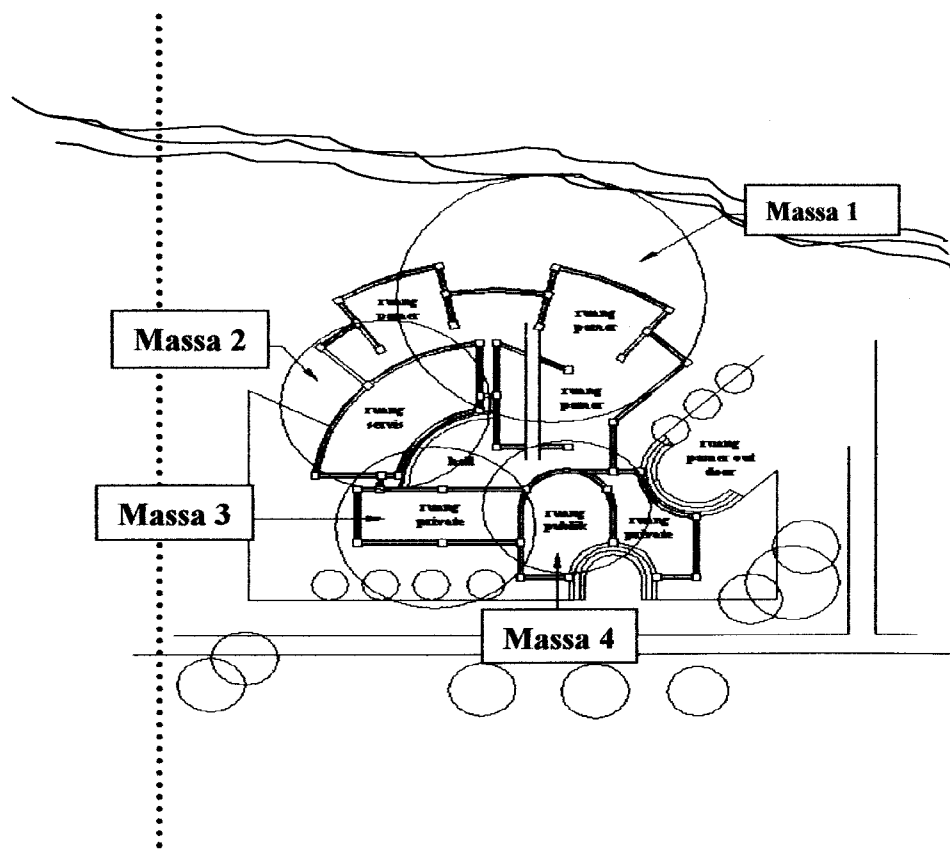
6.4.6 Analisis Bentuk Penampilan Bangunan Gallery

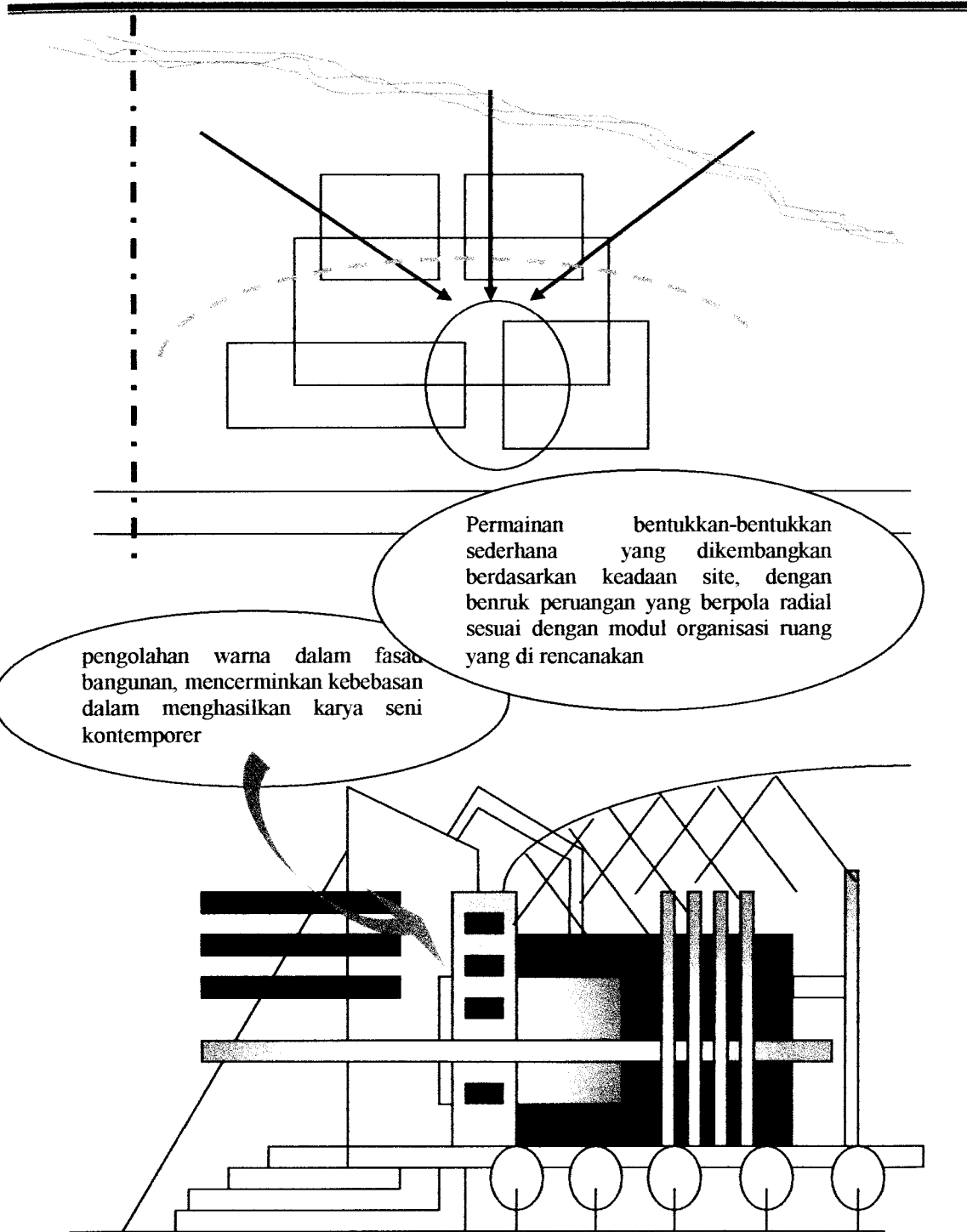
Bentuk penampilan galeri dibuat dengan kesan ekspresif. Hal ini dimaksudkan bahwa keidealismean para pelukis, walaupun dalam apresiasi mereka sendiri dalam berkarya. Penggunaan elemen transparant pada galeri disesuaikan dengan aturan bahwa lukisan yang merupakan objek pameran tidak di perbolehkan menerima cahaya secara langsung.

Sesuai dengan inti permasalahan galeri seni lukis kontemporer, maka dalam pemilihan bahan digunakan bahan-bahan yang menimbulkan kesan modern, yaitu dengan pemakaian bahan modern seperti baja dan glass block sehingga bangunan terkesan tidak monoton yang dapat memberikan daya tarik bagi para pengunjung galeri seni lukis kontemporer.

Bentuk variasi antara beton (masif), kaca (transparant) serta baja pada kulit bangunan akan menghilangkan kesan monoton pada penampilan bangunan.

Pengolahan bentuk penampilan bangunan dibuat berbeda dengan lingkungan sekitar, sehingga bangunan akan menjadi point of interest bagi orang yang melihatnya sehingga dapat mengajak para pengunjung untuk datang dan menikmati apa yang ada di dalam galeri tersebut.





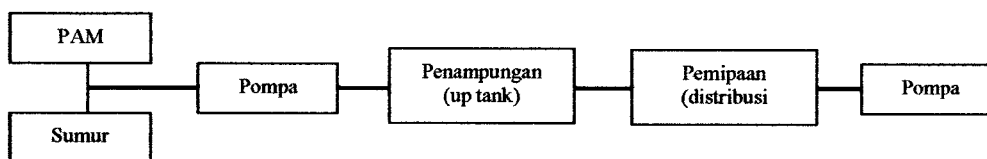
KONTEMPORER

- bersifat pluralisme
- eksploratif struktur
- geometri dan kemurnian bentuk
- simbolis

6.4.7 Analisis Sistem Utilitas

6.4.7.1 Sistem distribusi air

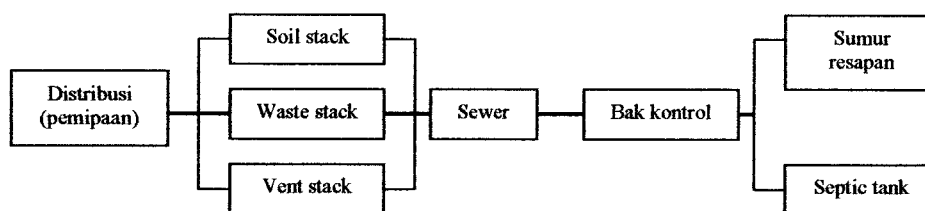
Sistem distribusi air pada museum seni lukis, menggunakan sistem distribusi down feed, penggunaan sistem ini dipilih karena dalam aplikasinya, sistem ini mampu menyediakan kebutuhan air pada saat keadaan darurat sebesar 20% dari total volume water tank dan dalam pengoperasionalannya tetap dapat berfungsi dengan baik dengan bantuan gaya gravitasi, sehingga apabila pada suatu saat terjadi masalah dengan kelistrikan saat terjadinya kebakaran maka sistem ini tetap dapat bekerja dengan baik. Air pada bangunan ini di dapat dari PAM serta penggunaan sumur, ini di maksudkan apabila pada waktu tertentu air yang berasal dari PAM mengalami gangguan, maka air yang bersumber dari sumur dapat menggantikannya.



Gambar VII.4.7.1 skema system distribusi air

6.4.7.2 Sistim sanitasi dan drainase

Untuk pendukung sistem sanitasi dan drainase pada bangunan seni, maka diperlukan sebuah wadah yang mana nantinya digunakan sebagai tempat untuk perletakkan fasilitas pendukung, sehingga di perlukan kebutuhan ruang seperti : ruang penampungan air, ruang pemipaan, bak kontrol, sumur resapan serta pembuangan air limbah (septicktank).

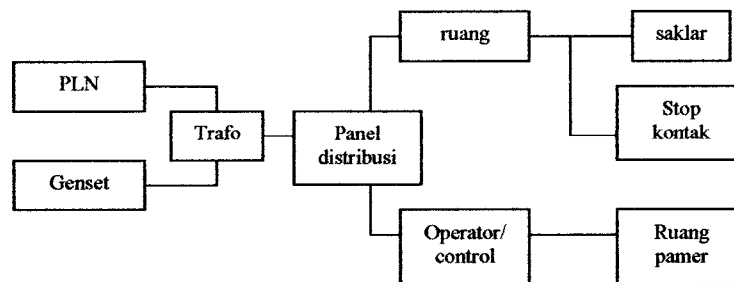


Gambar.IX.7.2 skema sistim sanitasi dan drainasi

6.4.7.3 Sistem power supply

Pada sistem power supply menggunakan sumber utama yang berasal dari PLN dan untuk cadangan tenaga, disediakan dua buah genset. Penggunaan dua genset di karenakan persyaratan ruang khusus yang terutama dalam masalah pencahayaan dan penghawaan yang harus di penuhi.

Genset hanya bekerja secara otomatis pada saat aliran listrik mengalami gangguan. Sebagai pelengkap, maka dibutuhkan ruang genset serta ruang panel distribusi yang difungsikan sebagai pengontrol penggunaan tenaga listrik.



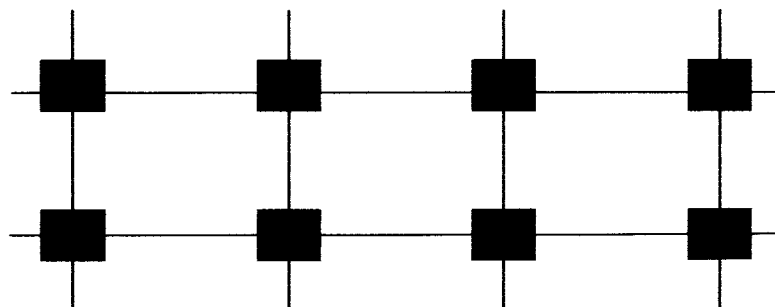
Gambar.IX.7.3 skema sistim power supply

6.4.8 Analisis Sistem struktur

Pendekatan konsep sistem struktur, dipertimbangkan terhadap :

- ✓ Tuntutan dari segi konstruksi, dalam arti kuat mendukung beban
- ✓ Mendukung sistem bentang berdasarkan kelipatan modul struktur

Penggunaan sistem struktur harus dapat memenuhi tuntutan segi konstruksi.



Penggunaan pola grid membantu pembentukan struktur yang disesuaikan dengan bentangan yang akan di gunakan

6.4.9 Fungsi-fungsi pendukung dalam galeri seni lukis kontemporer

Dalam mensosialisasikan seni lukis kontemporer kepada masyarakat umum, tidak hanya di capai melalui kegiatan pameran saja, namun juga perlu adanya kegiatan-kegiatan pendukung. Kegiatan-kegiatan tersebut dapat berupa seminar, workshop, sarasehan, pemutaran film hingga menjadikan galeri sebagai tempat informasi seni. Diharapkan melalui fasilitas-fasilitas tersebut, masyarakat akan lebih tergerak untuk dapat belajar memahami, menghayati serta memberikan suatu penilaian terhadap bentuk seni lukis yang di pameran. Fasilitas pendukung secara garis besar dikategorisasikan kedalam dua fungsi, yaitu fungsi informasi dan dokumentasi serta fungsi kajian seni lukis kontemporer.

Fungsi informasi dan dokumentasi akan berkaitan dengan kegiatan seperti :

- ✦ Menyediakan informasi dan melakukan kegiatan dokumentasian seni lukis komtemporer , seperti dalam bentuk :
 - ✓ Buku, artikel Koran dan majalah, katalog, brosur danj poster pameran.
 - ✓ Foto, slide dan kaset video yang memuat karya seni lukis kontemporer.
 - ✓ Data seniman dan karyanya, makalah diskusi, ceramah dan seminar.

Fungsi pusat kajian seni rupa kontemporer adalah sebagai wadah komunikasi seniman dan masyarakat yang berkaitan dengan kegiatan :

- ✦ Menyelenggarakan kegiatan seminar, diskusi dan ceramah untuk menjembatani seniman dan masyarakat.
- ✦ Menyelenggarakan program pertukaran seniman, kegiatan pameran dan workshop.
- ✦ Mengadakan penelitian dan penerbitan buku-buku seni lukis kontemporer.

KESIMPULAN :

A. Bentuk penampilan bangunan

Arsitektur kontemporer, merupakan citra yang akan di tampilkan oleh bangunan. Berdasarkan analisis study kasus yang ada, bentuk ciri-ciri arsitektur kontemporer dapat di simpulkan yang mana nantinya dapat digunakan sebagai tolak ukur dalam merencanakan bentuk penampilan bangunan. Ciri-ciri arsitektur kontemporer tersebut, antara lain :

1. sifatnya prulalisme
2. eksploratif struktur
3. Geometri dan kemurnian bentuk
4. simbolis

B. Persyaratan ruang dalam sebuah galeri seni kontemporer

1. Pola ruang

Untuk efisiensi ruang-ruang dalam sebuah galeri, biasanya menggunakan pola grid sebagai pola dasarnya.

Ada ruang menerus (panjang) untuk ruang pameran dan ada ruang transisi atau perantara (connector).

Keseluruhan ruang dalam galeri memiliki karakter dan ada saat klimaks.

2. Sirkulasi

Akses keluar masuk pada sebuah galeri harus dibedakan, sebab untuk mendapatkan pengalaman ruang yang berbeda. Sehingga perlu ada ciri khas dari masing-masing ruang agar mudah terekam oleh ingatan.

3. Pencahayaan

Khusus untuk ruang-ruang pameran :

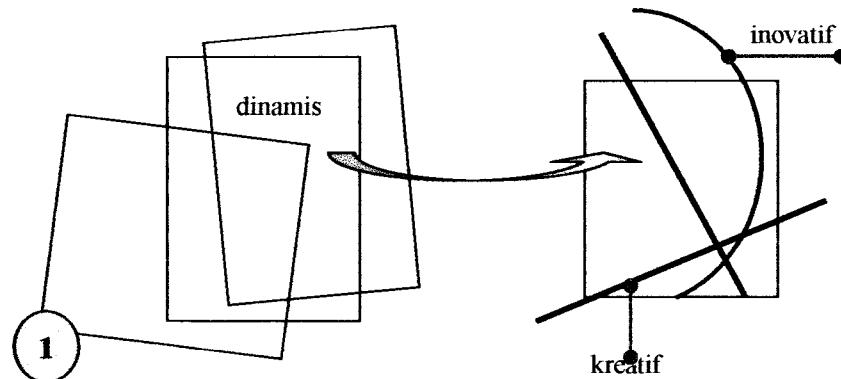
- a. Menghindari cahaya matahari langsung, hal ini untuk menjaga keawetan dari karya yang di pameran
- b. Banyak memasukkan cahaya pada jalur-jalur sirkulasi

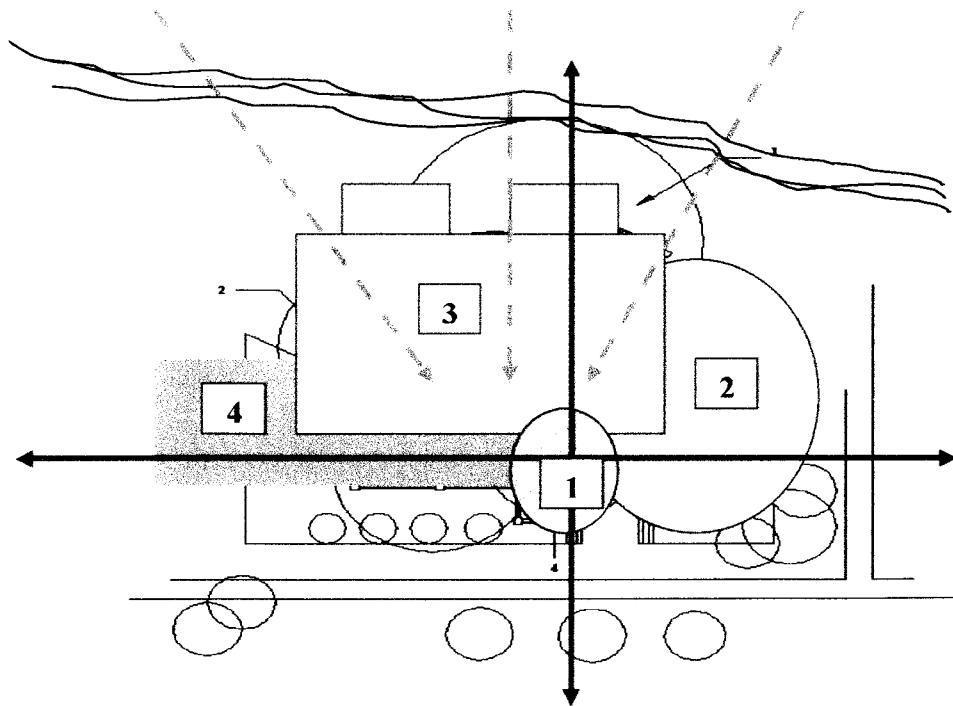
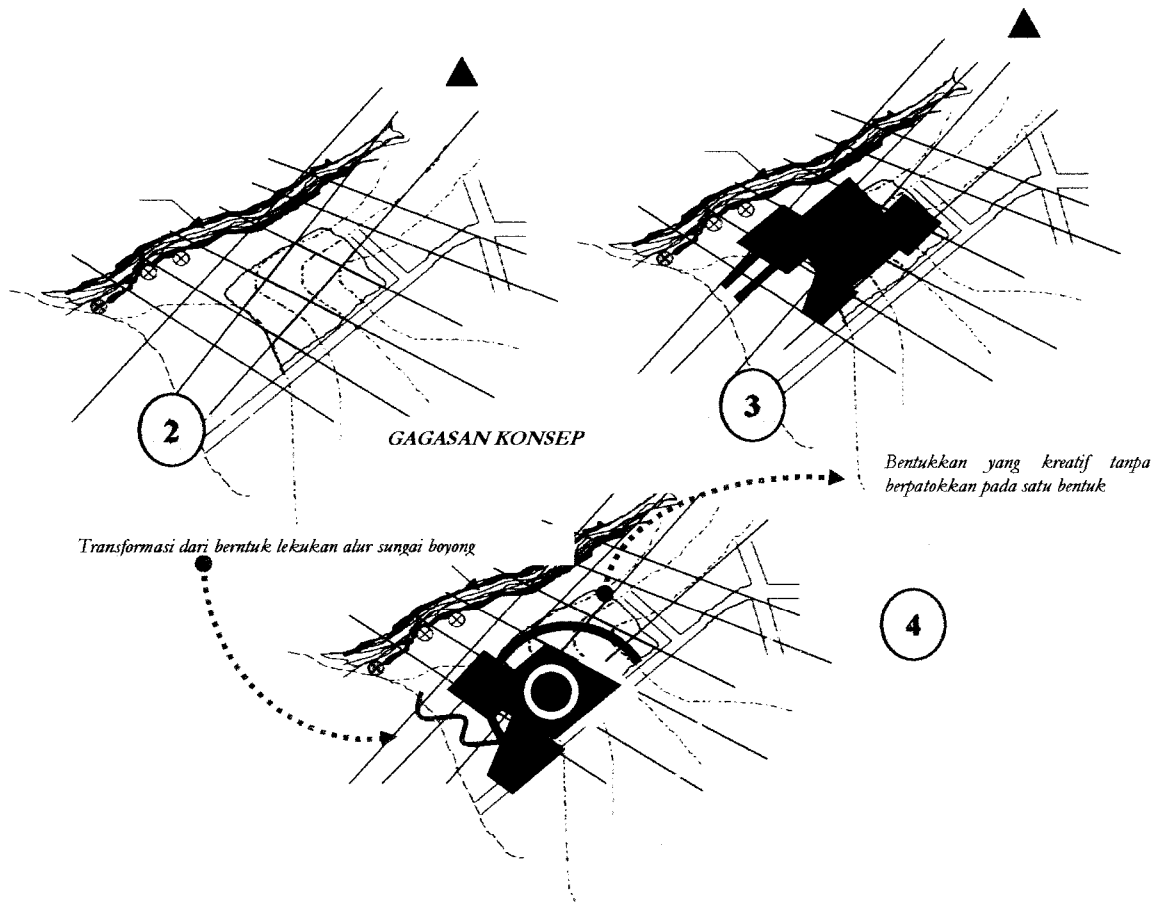
- c. Untuk menghindari intensitas panas yang berlebihan dan thermal load, digunakan vegetasi dan modul tata ruang luar sebagai penyaring sinar ultraviolet dan silau cahaya matahari
- d. Cahaya buatan dapat dimanfaatkan seoptimal mungkin pada malam hari, dimana dapat di rekayasa untuk menghasilkan permainan bayangan.

7. **Arsitektur Kontemporer Pada Bangunan**

7.1 **Gubahan massa**

Bentuk tata massa bangunan Galeri Seni Lukis Kontemporer di Jogjakarta diperoleh dengan menyesuaikan garis batas di sekeliling site yang kemudian mengalami penambahan dan pengurangan bentuk, sehingga menciptakan komposisi masa yang menggambarkan proses pencapaian apresiasi yang dinamis, kreatif, dan inovatif.





Pembentukan gubahan massa dalam perencanaan galeri dengan mempertimbangkan :

- ✓ Masa-masa disini dimaksudkan sebagai massa bangunan yang mewadahi kegiatan-kegiatan yang ada.
- ✓ Dimungkinkan adanya beberapa massa ruang pameran yang digubah dalam bentuk dinamis.
- ✓ Dalam penyusunan massa, perlu diperhatikan mengenai potensi site, terutama bentuk site serta bentuk konturnya.

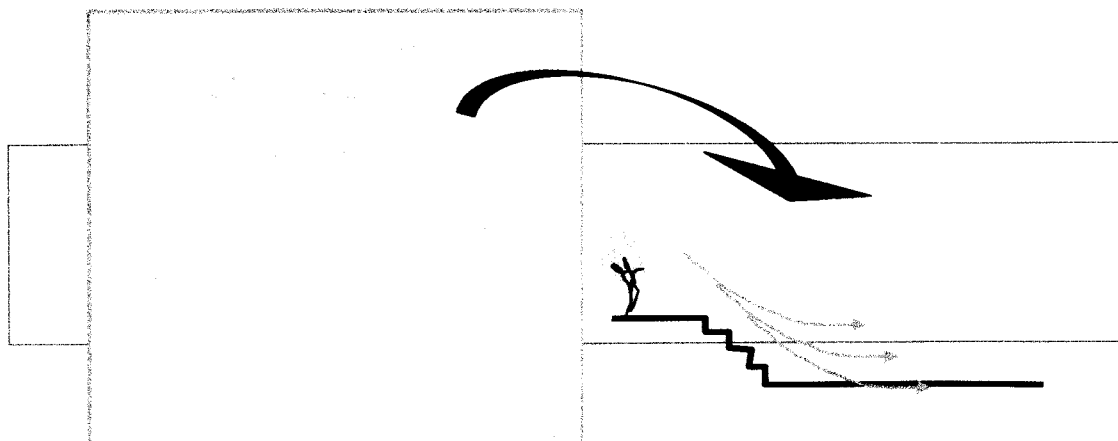
Dengan melihat pertimbangan di atas, maka dapat disusun suatu konsep dasar gubahan massa berupa :

- ✓ Pengelompokkan massa didasarkan atas karakter dan macam kegiatan yang diwadahi oleh masing-masing massa
- ✓ Massa-massa dalam gubahannya, mencerminkan karakter gubahan yang dinamis, intim, rekreatif, informal, kreatif, ekspresif, simbolis sebagai pencerminan dari karakter galeri seni lukis kontemporer
- ✓ Potensi site dapat menjadi unsur pengubah alami yang fungsional sejauh masih mungkin / tidak mengganggu pola hubungan kegiatan yang tercermin pada penzoningan

7.2 Tata ruang luar

7.2.1 Pengolahan Kontur

Pengolahan kontur pada ruang luar di lakukan dengan melalui grading dan kontruksi dalam membentuk amphiteather yang ditujukan untuk kegiatan-kegiatan outdoor.



Gambar.VIII.2.32 pengolahan kontur sebagai amphiteather

8. KONSEP PERENCANAAN DAN PERENCANAAN

8.1 Kriteria Pemilihan Lokasi dan Site

8.1.1 Lokasi

Lokasi perencanaan diprioritaskan berada pada Jogjakarta bagian Utara, yaitu di daerah Sleman dengan perencanaan galeri yang terletak di Desa Hargobinangun, Kecamatan Pakem. Pemilihan lokasi semi-urban, berada pada kaki gunung yang didekatnya terdapat sungai boyong serta berada pada jalur wisata yang nantinya diharapkan bangunan galeri seni lukis kontemporer yang telah direncanakan pada lokasi tersebut dapat menjadi suatu node baru yang cukup menonjol.

8.1.2 Site

Bentuk bangunan yang akan direncanakan berusaha untuk mengikuti kontur yang ada, meskipun tetap ada *cut and fill*.

Perbedaan ketinggian, juga disesuaikan dengan fungsi masing-masing massa, yang berada pada level yang paling tinggi difungsikan sebagai massa pertama sebagai massa penerima, sedangkan level dibawahnya difungsikan sebagai ruang-ruang yang berhubungan dengan fungsi utama galeri, seperti : ruang wokshop, audiovisual, ruang pameran, musholla dan perpustakaan. Sedangkan level yang terendah digunakan untuk ruang-ruang pendukung publik seperti restaurant serta merupakan area basah.

Site yang difungsikan sebagai lokasi perencanaan memiliki bentuk wilayah yang bervariasi, berupa : datar sampai berombak adalah 45,00%, berombak sampai berbukit adalah 35,00% dan berbukit sampai bergunung adalah 20,00 %.

8.1.3 Konsep Ruang

Pengguna pada bangunan galeri seni lukis adalah para pecinta karya seni pada umumnya, masyarakat Jogjakarta pada khususnya. Profil pengguna galeri seni lukis dapat dibagi menjadi 3 kelompok, yaitu : pengunjung, pengelola dan seniman.

Kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh para pengguna galeri seni lukis, akan menurunkan kebutuhan ruang yang sesuai dengan kegiatan didalamnya, baik kegiatan pameran itu sendiri yang merupakan kegiatan utama maupun kegiatan pendukung yang menyertainya, serta teknis penyelenggaraan, pengelolaan dan berbagai kegiatan yang menunjang kegiatan-kegiatan tersebut.

Berikut ini adalah identifikasi perilaku pelaku kegiatan dan ruang yang dibutuhkan untuk kegiatan tersebut :

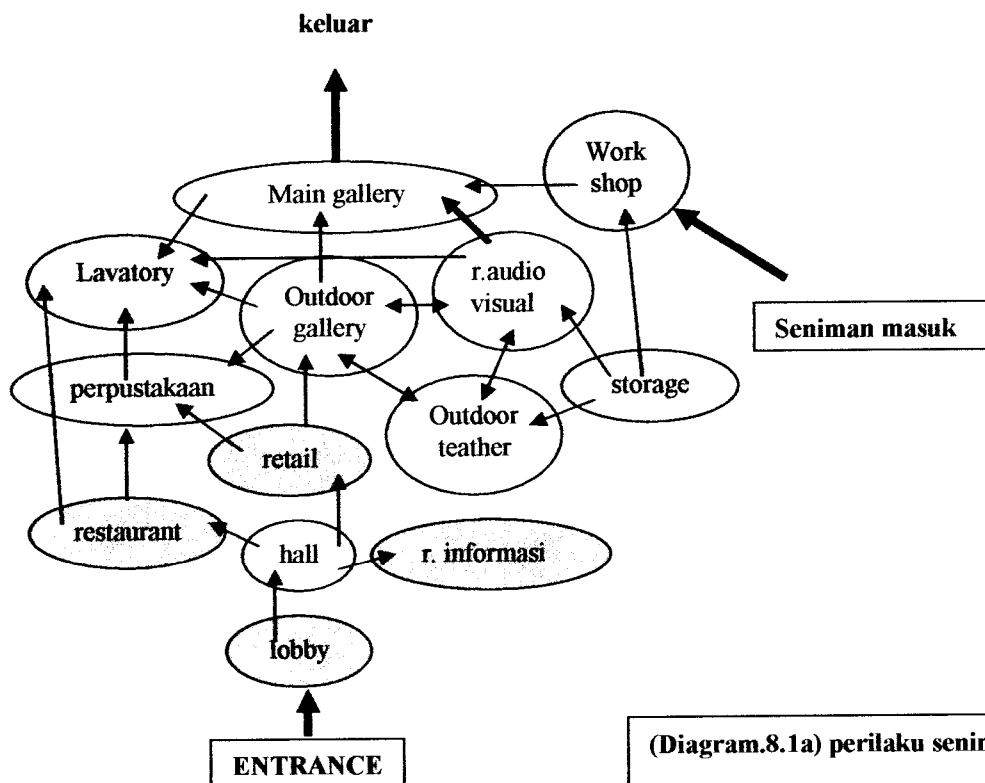
Tabel. .VIII.1.1 Identifikasi pelaku dan kebutuhan ruang

KELOMP. KEGIATAN	PELAKU KEGIATAN			KEBUTUHAN RUANGA
	PENGUNJUNG	PENGELOLA	SENIMAN	
1. Kegiatan umum	Memikirkan kendaraan	Memikirkan kendaraan	Memikirkan kendaraan	Tempat parkir
	Mencari informasi	Memberi informasi pameran		Ruang informasi
	Menunggu, duduk - duduk		Menunggu, duduk-duduk	Lobby
	Melihat presentasi karya		Presentasi karya	Ruang audiovisual
	Sarasehan dan diskusi	Sarasehan dan diskusi	Sarasehan dan diskusi	Outdoor theatre
	Membeli souvenir	Membeli souvenir	Membeli souvenir	Retail
	Makan siang atau minum	Makan siang dan minum	Makan siang dan minum	restaurant
2. Kegiatan Pameran	Menyaksikan pameran	Memantau pameran	Memperlihatkan hasil karya	Ruang pameran
	Membeli karya	Menjual/ melelang karya	Menjual karya	Outdoor theatre
	Menyaksikan peragaan	Memantau peragaan	Peragaan penciptaan	Ruang workshop
3. Kegiatan administrasi		Menangani kegiatan pameran		Ruang manager
	Menjadi tamu khusus	Menerima tamu	Menjadi peserta pameran	Ruang tamu
		Rapat pengelola		Ruang rapat
		Menyiapkan arsip dan melakukan kegiatan publikasi		Ruang dokumentasi dan publikasi

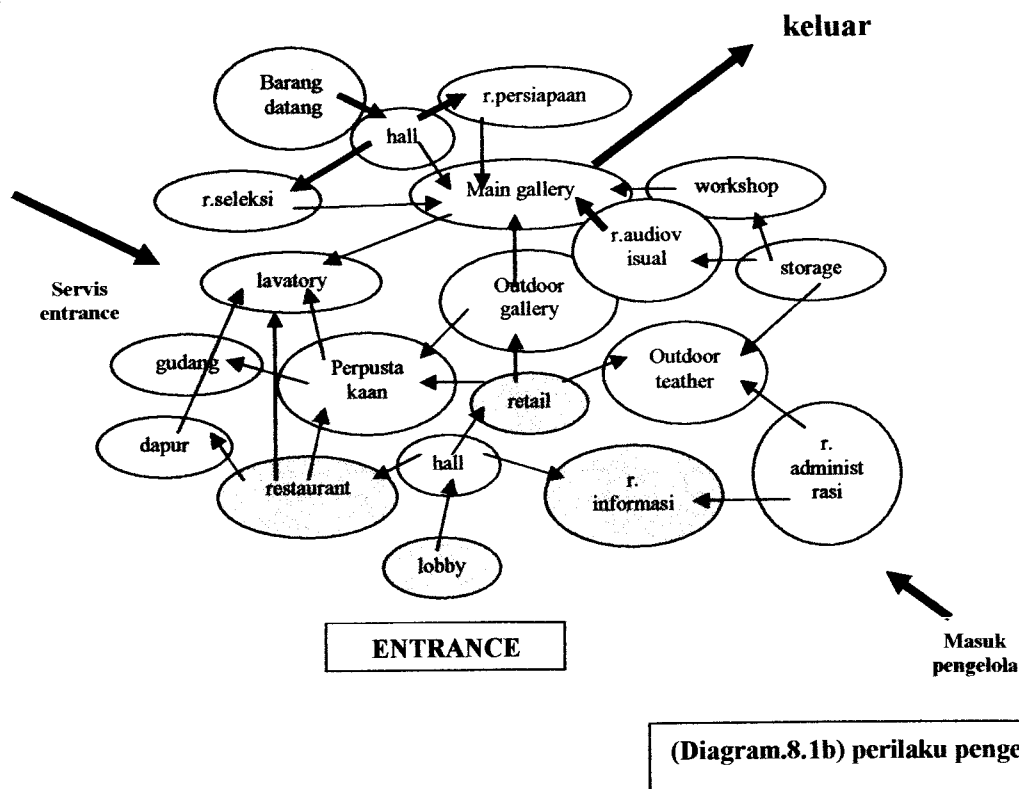
ART GALLERY OF PAINTING CONTEMPORARY IN JOGJAKARTA

	Membayar karya yang dibeli	Menerima pembayaran	Menerima hasil penjualan karya	Ruang tata usaha
4. Kegiatan Edukasi		Mengelola bagian edukasi		Ruang pengelola
		Kepala edukasi		Ruang educator
	Membaca, meminjam dan mencari referensi buku	Memberi pinjaman buku serta menyediakan referensi (khusus seni lukis)	Membaca, meminjam dan mencari referensi buku	Perpustakaan
		Menyimpan buku dan lain-lain		Gudang
5. Kegiatan Preparasi Restorasi		Mempersiapkan pameran		Ruang persiapan
		Mengelola kegiatan preparasi		Ruang pengelola
		Mempersiapkan peragaan	Persiapan peragaan	Ruang ganti
		Menyimpan peralatan serta memperbaiki tampilan karya	Memperbaiki tampilan karya	Gudang
6. Kegiatan Servis		Memperbaiki kerusakan ME		Ruang ME/ engineering
		Menyimpan peralatan ME		Gudang ME
		Meletakkan mesin-mesin ME		Ruang ME
		Memasak		Dapur
		Menyiapkan minuman tamu		Pantry
		Mendatangkan bahan makanan		Loading dock
		Menyimpan bahan makanan		Food storage
		Mendatangkan barang pamer		Loading dock
		Menyimpan barang pameran		Gudang
		Membersihkan ruangan		Cleaning servis
	Sholat	Shalat	Shalat	musholla
		Ganti pakaian		Rg. ganti pegawai
		Menjaga karya pameran		Ruang jaga
Istirahat/ke kamar kecil	Istirahat/ ke kamar kecil		Lavatory	

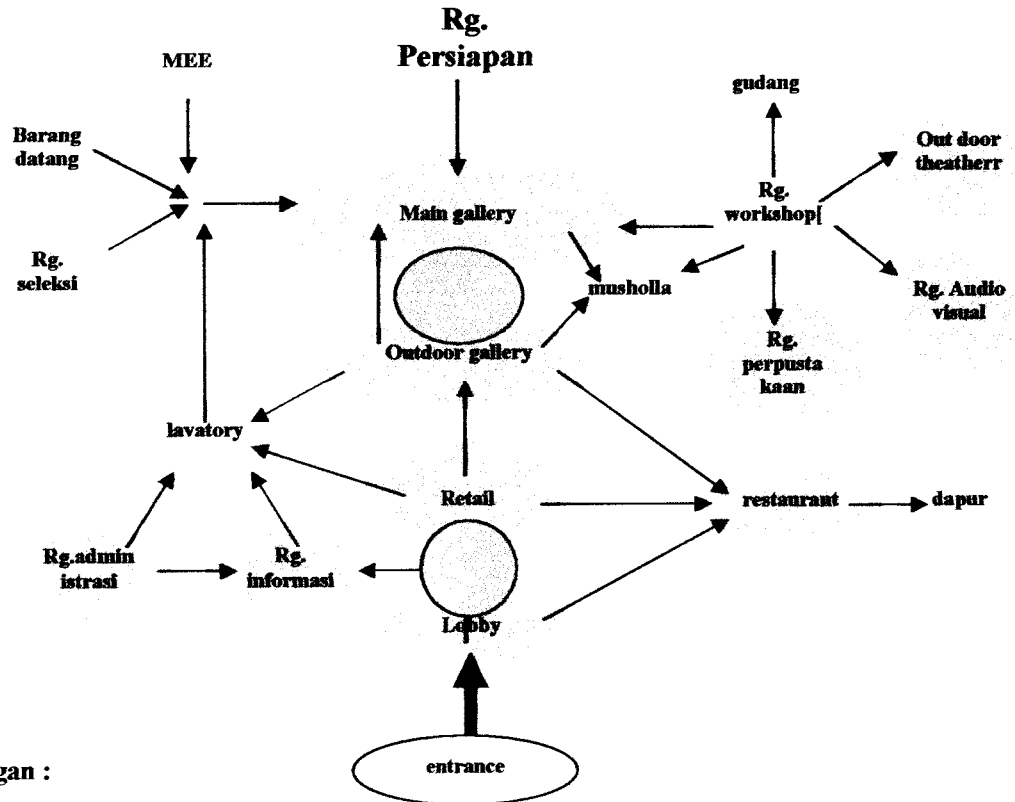
PERILAKU SENIMAN



PERILAKU PENGELOLA



8.1.4 Konsep Organisasi Ruang



Keterangan :

- Publik
- Private
- Technical service
- Servis

Organisasi ruang

Diagram.XL2.4 organisasi ruang

8.1.5 Konsep Bangunan

a. Konsep gubahan massa

1. Konsep rancangan penampilan bangunan

Sesuai dengan tujuan awal dan ide awal, image yang akan ditampilkan oleh galeri ini adalah arsitektur kontemporer.

I. Utara- selatan sebagai aksis utama

II. Bentuk dari penampilan bangunan bersifat ekspresif, dekonstruktif, kreatif serta simbolis yang melambangkan kebebasan berkarya bagi para pelukis dalam menghasilkan suatu karya seni

2. Konsep orientasi

Massa bangunan diorientasikan sekitar 30° - 45° dari arah timur-barat untuk mendapatkan efek cahaya yang maksimal.

b. Konsep ruang dalam (interior)

a. Konsep sirkulasi dalam bangunan

I. Perbedaan pengolahan antara ruang sirkulasi yang satu dengan yang lainnya, untuk mendapatkan efek yang berbeda. Hal yang membedakan misalnya : perletakkan, element-element pembentuk, orientasinya, dsb.

II. Bersifat aksesibel untuk semua kalangan penikmat seni

III. Kontinyu dan berhenti pada titik-titik tertentu (klimaks)

b. konsep pencahayaan dan element pembentuk ruang dalam

I. kedalaman ruang disesuaikan dengan fungsi ruangan kebutuhan ruang akan cahaya. Jangkauan penyinaran dan proporsi antar bidang sangat menentukan efek pantulan dan kuat cahaya.

- II. Permainan efek bayangan dari pantulan cahaya pada bidang berdasarkan kelengkungan, kecembungan serta pola hubungan antar pembentuk ruang.
- III. Pemilihan tekstur dan warna yang mampu menyerap sinar pada ruang-ruang dalam (kenyamanan thermal), serta
- IV. pemilihan veiling (bahan yang memantulkan cahaya) untuk efek pantul pada langit-langit yang tinggi yang terletak pada ruang pameran dan hall.
- V. Dramatisasi gelap terang ruang melalui rekayasa efek bayangan, serta penggunaan cahaya buatan sebagai unsur pendukung.

c. Konsep ruang luar

1. Konsep plaza

- a. Memberikan image kontemporer pada bangunan
- b. Memberikan sajian yang rekreatif bagi pengunjung

2. Konsep ruang pameran dan theater outdoor

- a. Memiliki kesinambungan dengan pengolahan ruang-ruang dalamnya.
- b. Cara penikmatan visual yang dapat dinikmati dari dekat secara detail, maupun dari atas secara keseluruhan.

3. Sirkulasi luar

- a. Sirkulasi pedestrian dipisahkan dari sirkulasi kendaraan, baik dengan perbedaan tinggi, barrier maupun pemisahan jalur sirkulasi.
- b. Sirkulasi dengan kepentingan masing-masing, menuju tempat yang tersedia.
- c. Perletakan vegetasi dan element-element yang dapat mengurangi panas dari sinar matahari yang juga berfungsi untuk mempertegas arah.

- d. Kenyamanan para pengunjung tercipta melalui penempatan komposisi antara elemen buatan dengan unsur-unsur alam (pohon, air, dsb).

8.1.6 Konsep Sistem Utilitas

a. Konsep Proteksi Kebakaran

Pencegahan dan penanganan kebakaran pada museum dapat di tangani dengan beberapa macam cara, antara lain :

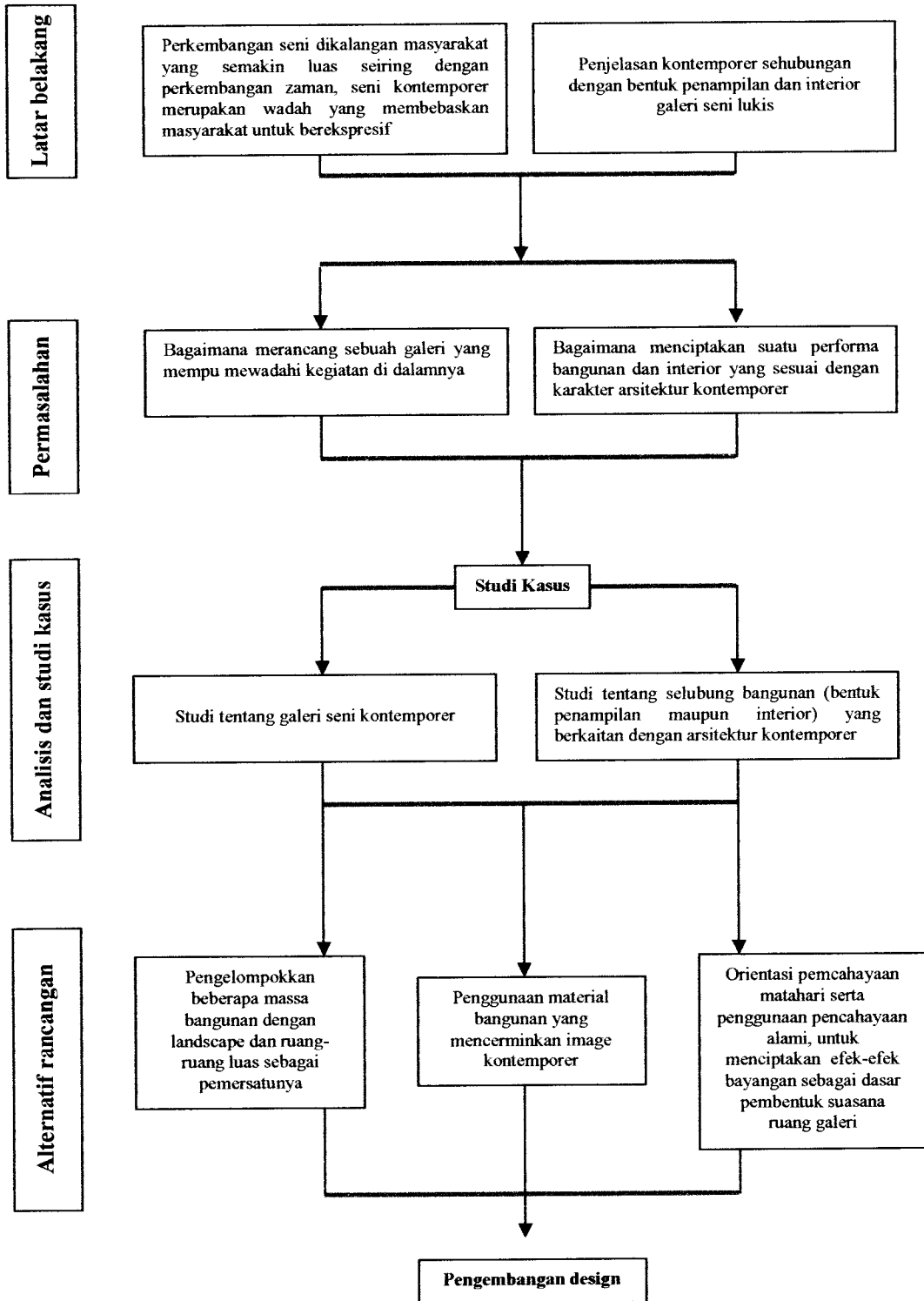
1. Penggunaan smoke detector dan heat detector pada ruang pameran yang dipadukan dengan sistem sprinkler sebagai pemadam api yang dapat bekerja secara otomatis.
2. penggunaan pemadam yang berisi bahan CO₂ dan Dry Powder Chemical yang ditempatkan di ruang pameran.
3. penggunaan hydrant yang terdapat diluar bangunan dan dalam bangunan.

b. Konsep Infrastruktur Bangunan

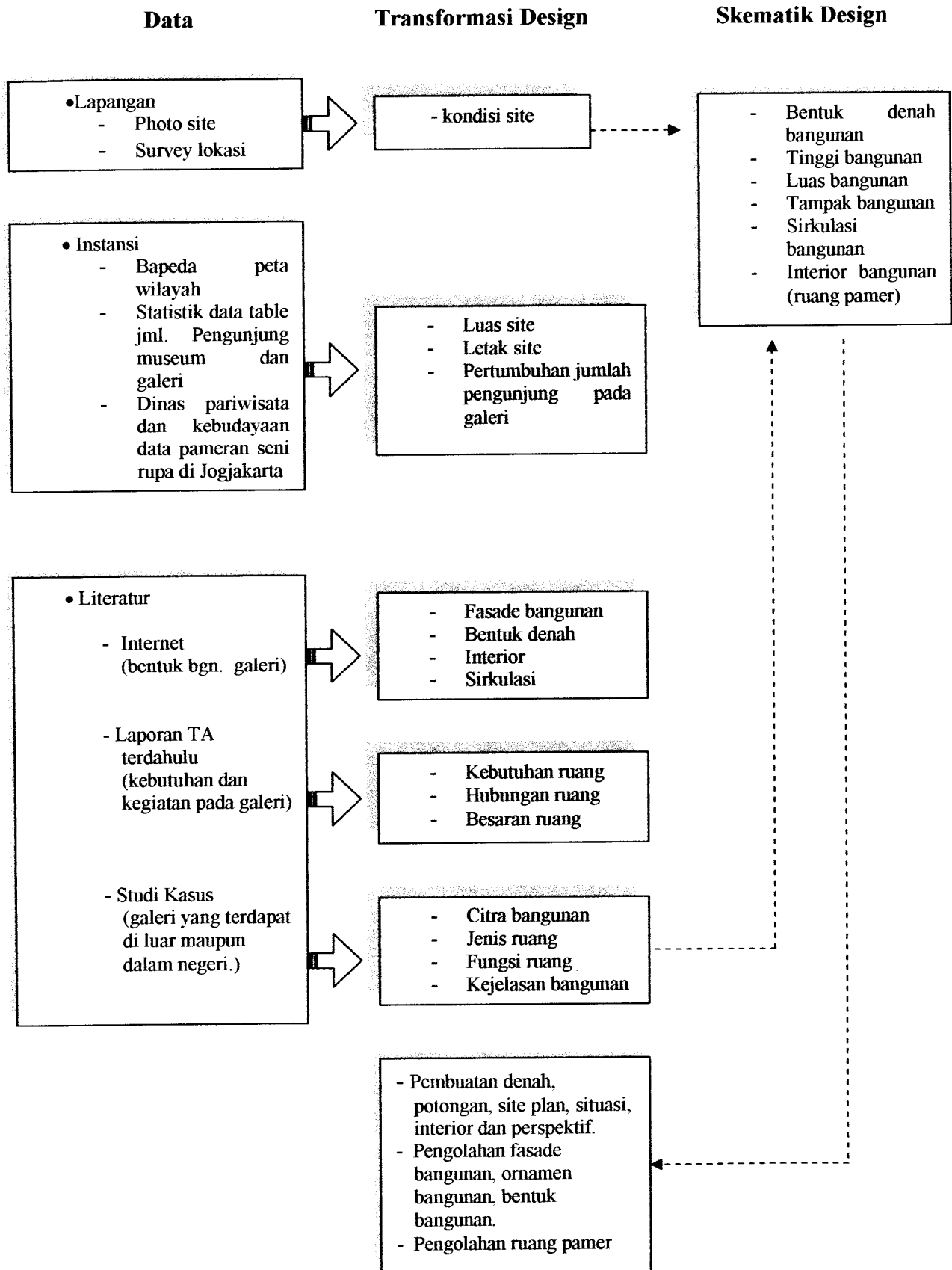
Sistem utilitas dalam bangunan museum Seni Lukis, meliputi :

1. Sistem distribusi air
Sistem yang digunakan adalah sistem down feed, dengan menggunakan dua sumber, yaitu dari PAM dan sumur.
2. Sistem sanitasi dan drainasi
3. Sistem power supply
Sistem yang digunakan dalam power supply menggunakan sumber utama dari PLN dan di back up dengan menggunakan genset yang merupakan energi cadangan pada saat ada kerusakan listrik dari PLN.

Kerangka Pikir



Skenario Kajian Aspek Permasalahan



Keaslian Penulisan

1. Galeri Seni Lukis Dan Patung Kontemporer Di Jogjakarta. *Bima Indrajaya*. TA.UII. (97 512 165)

Penekanan pada :

“Pencapaian fleksibilitas ruang pameran dan atraksi arsitektur kontemporer.”

2. Galeri Seni Rupa Modern Di Jogjakarta. *Evi Kusumawijayanti*. TA.UII. (97 512 165)

Penekanan pada :

“Pengaruh tata cahaya terhadap penciptaan ruang yang rekreatif dalam mensikapi efek jauh pengunjung.”

3. Galeri Seni Lukis Di Yogyakarta. *Aris Budi Siswanto*. TA.UII. (90 340 068)

Penekanan pada :

“Landasan konseptual Perancangan.”

4. Galeri Seni Rupa Kontemporer Di Yogyakarta. *Didik Haryanto*. TA.UII. (97 512 090)

Penekanan pada :

“Fleksibilitas ruang pameran dan penampilan yang ekspresif pada bangunan.”

5. Galeri Seni Lukis Kontemporer Di Jogjakarta. *Bayu Dharmakusuma*. TA. UII. (99 512 166)

Penekanan pada :

“Penampilan bangunan dan interior yang kontemporer”

DAFTAR PUSTAKA

1. BPS Sleman. 2001. *Sleman Dalam Angka*.
Yogyakarta
2. Ching, Francis DK. 1996. *Arsitektur, bentuk & Susunannya*.
Erlangga : Jakarta
3. De Chiara & Chllender. 1991. *Time Sever Standart : Building Type 2nd Edition*
4. Neufert, Ernest. 1990. *Data Arsitek jilid dua*
Erlangga : Jakarta
5. White, Edward. T, 1985. *Buku Sumber Konsep*
Intermatra : Bandung
6. Yogyakarta Urban Development Project. *Triple A*
Yogyakarta
7. Susanto, mikke. *Membongkar seni rupa*
Yogyakarta : Jendela 2003
8. Indrajaya, Bima. 97512165. *Galeri Seni Lukis dan Patung Kontemporer Di Jogjakarta*.
JTA.UII. Jogjakarta
9. Kusumawijayanti, Evi. 97512082. *Galeri Seni Rupa Modern di Jogjakarta*
JTA.UII. Jogjakarta
10. Siswanto. Budi, Aris. 90340068. *Galeri Seni Lukis Di Yogyakarta*
JTA.UII. Jogjakarta
11. Haryanto, Didik. 97512090. *Galeri Seni Rupa Kontemporer Di Yogyakarta*
JTA.UII. Jogjakarta

LAMPIRAN

Lampiran 1 : Kegiatan Pameran Seni di Gedung Purna Budaya Jogja

Nama Kegiatan	Tahun				
	1996	1997	1998	1999	2000
Pameran Seni Rupa	2	3	1	5	2
Pameran Kriya Seni	-	1	-	2	3
Pameran Lukisan	1	5	3	4	5

Sumber : Taman Budaya Jogjakarta, bagian dokumentasi dan publikasi

Lampiran 2 : Kegiatan Pameran di Museum Benteng Vredenburg Jogja

Nama Kegiatan	Tahun				
	1996	1997	1998	1999	2000
Pameran Seni Rupa	2	1	4	10	5
Pameran Kriya Seni	2	-	2	-	4
Pameran Lukisan	2	6	1	5	8

Sumber : Museum Benteng Vredenburg, bagian dokumentasi dan publikasi

Lampiran 3 : Kegiatan Pameran Seni di Gedung Bentara Budaya Jogja

Nama Kegiatan	Tahun				
	1996	1997	1998	1999	2000
Pameran seni Rupa	3	2	4	7	2
Pameran Kriya Seni	2	2	-	2	3
Pameran Lukisan	11	10	5	11	15

Sumber : Bentara Budaya Jogjakarta, bagian dokumentasi dan publikasi

**Lampiran 4 : Perkembangan Pengunjung Museum /Gallery Di Jogjakarta
Tahun 1997-2000**

a. Tahun 1997

No	Museum/Gallery	Pengunjung		1997	Rata-rata
		Wisman	Wisnu		
1.	Sonobudoyo	18.521	119.645	138.166	99.988
2.	Puro Pakualaman	141	1.479	1.620	
3.	Pusat Dharmawiratama	142	4.604	4.746	
4.	Kereta Keraton	475	69.938	70.413	
5.	Benteng Vredenburg	2.279	7.394	9.673	
6.	Affandi	1.768	4.155	5.923	
7.	Hamengkubuwono IX	158.288	311.084	469.375	
Jumlah =				699.916	

b. Tahun 1998

No	Museum/Gallery	Pengunjung		1998	Rata-rata
		Wisman	Wisnu		
1.	Sonobudoyo	6.198	41.406	47.604	72.719
2.	Puro Pakualaman	-	10	10	
3.	Pusat Dharmawiratama	138	7.800	7.538	
4.	Kereta Keraton	21.676	74.100	95.776	
5.	Benteng Vredenburg	473	90.115	90.588	
6.	Affandi	389	1.221	1.610	
7.	Hamengkubuwono IX	54.191	211.716	256.907	
Jumlah =				509.033	

ART GALLERY OF PAINTING CONTEMPORARY IN JOGJAKARTA

c. Tahun 1999

No.	Museum/Gallery	Pengunjung		1999	Rata-rata
		Wisman	Wisnu		
1.	Sonobudoyo	2.214	20.258	22.472	104.894
2.	Puro Pakualaman	29	1.006	1.035	
3.	Pusat Dharmawiratama	68	5.142	5.210	
4.	Kereta Keraton	40.919	158.787	199.706	
5.	Benteng Vredenburg	540	188.892	189.432	
6.	Affandi	1.095	2.958	4.503	
7.	Hamengkubuwono IX	51.149	261.203	312.352	
Jumlah =				734.260	

d. Tahun 2000

No.	Museum/Gallery	Pengunjung		2000	Rata-rata
		Wisman	Wisnu		
1.	Sonobudoyo	4.034	12.155	16.189	80.180
2.	Puro Pakualaman	129	1.751	1.880	
3.	Pusat Dharmawiratama	67	5.289	5.356	
4.	Kereta Keraton	450	37.957	38.407	
5.	Benteng Vredenburg	278	136.196	136.474	
6.	Affandi	10.424	5.622	7.057	
7.	Hamengkubuwono IX	50.592	305.300	355.898	
Jumlah =				561.261	

ART GALLERY OF PAINTING CONTEMPORARY IN JOGJAKARTA

e. Tahun 2001

No.	Museum/Gallery	Pengunjung		2001	Rata-rata
		Wisman	Wisnu		
1.	Sonobudoyo	5.105	18.455	23.560	68.650
2.	Puro Pakualaman	-	-	-	
3.	Pusat Dharmawiratama	-	-	-	
4.	Kereta Keraton	66	15.383	15.449	
5.	Benteng Vredenburg	450	100.034	100.484	
6.	Affandi	1.548	23.393	24.941	
7.	Hamengkubuwono IX	42.634	273.488	316.122	
Jumlah =				480.556	

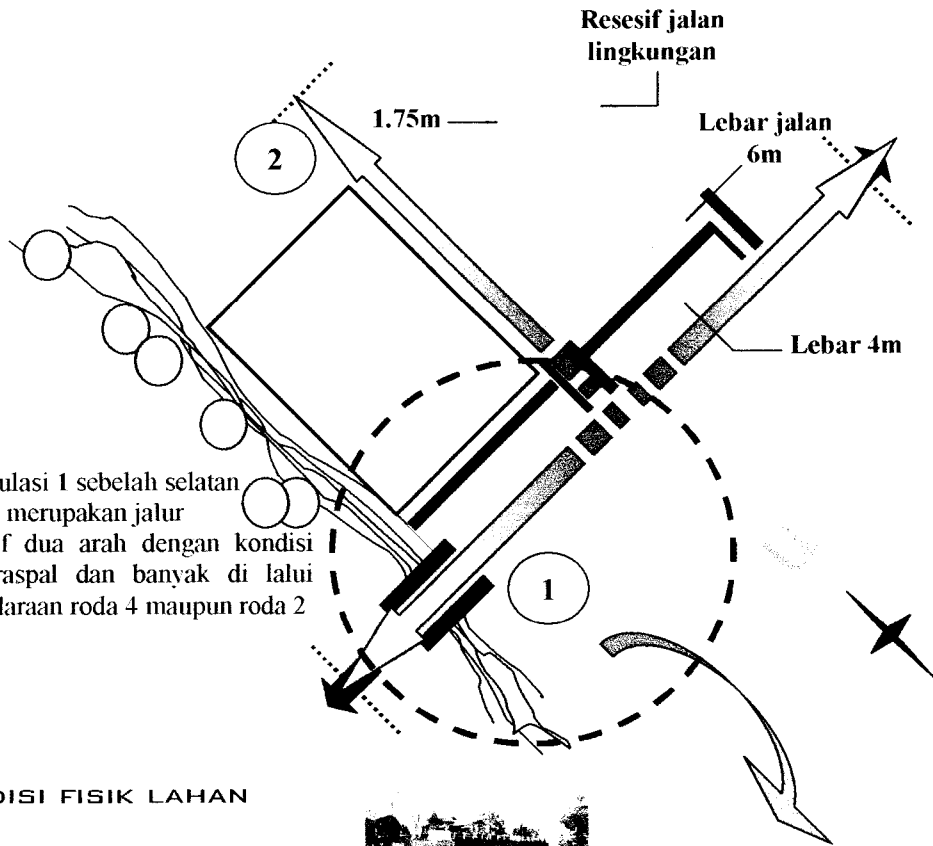
Sumber : BPS. D.I Jogjakarta dalam angka tahun 1997-2001

Skematik design

2# analisis site

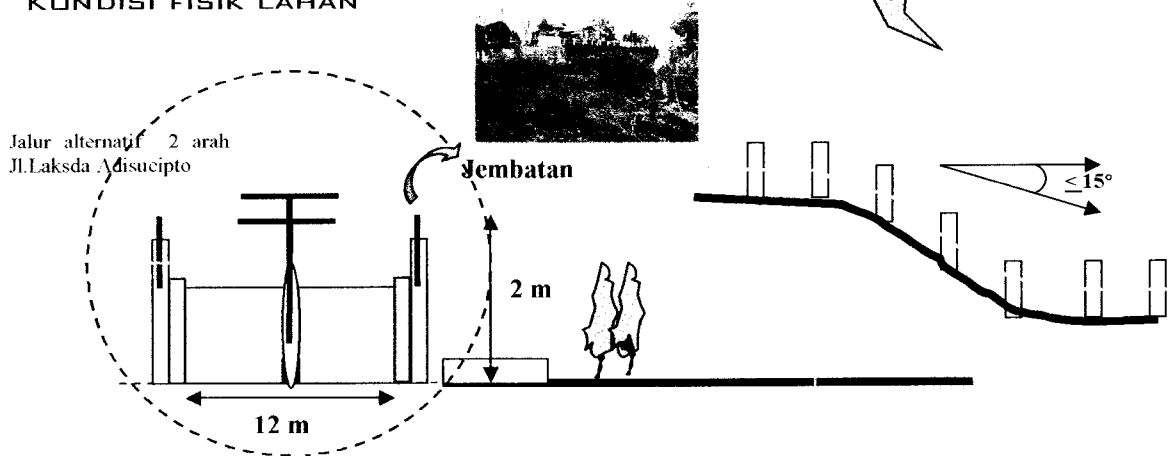
SIRKULASI

Jalur sirkulasi 2 sebelah timur site, menunjukkan alur pergerakan 2 arah serta jalur masuk dari jalan utama menuju site. Jalur ini merupakan jalur yang paling banyak di lalui oleh kendaraan bermotor.



Jalur sirkulasi 1 sebelah selatan Site yang merupakan jalur Alternatif dua arah dengan kondisi jalan beraspal dan banyak di lalui oleh kendaraan roda 4 maupun roda 2

KONDISI FISIK LAHAN





USULAN SKEMATIK DESIGN

JALUR SIRKULASI

SIRKULASI DALAM LAPAK

- Jalur sirkulasi antar massa satu dengan yang lainnya
- Jalur sirkulasi di dalam lanscape
- Jalur sirkulasi di dalam masing-masing massa

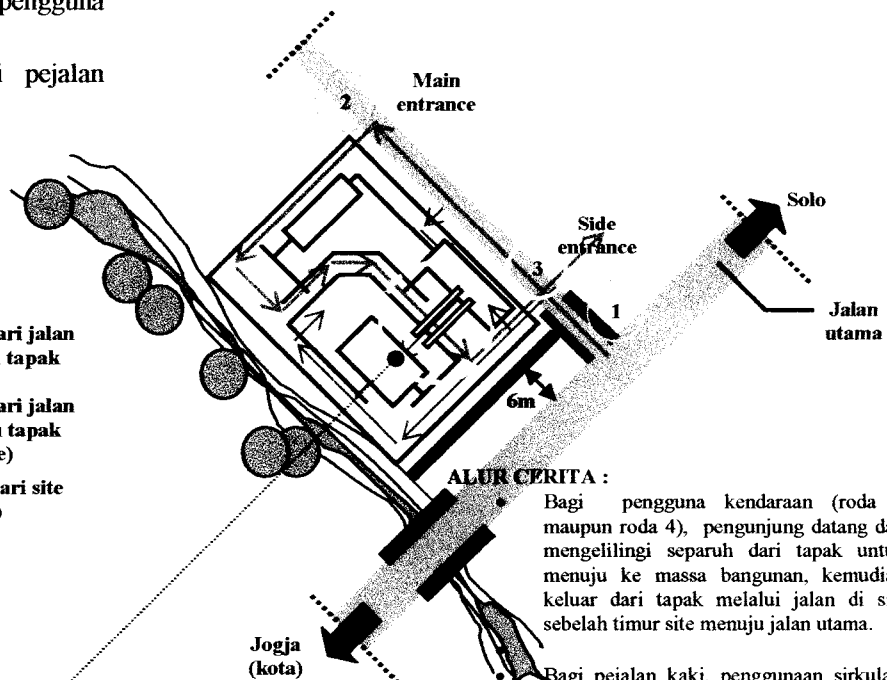


USULAN SKEMATIK

- Sirkulasi didalam tapak di arahkan sesuai dengan alur cerita yang ada didalam galeri. Pengunjung masuk ke dalam tapak dengan kendaraan menuju tempat parkir, kemudian berjalan menuju massa penerima, diteruskan ke lanscape dan massa-massa lain di dalam tapak untuk

- Jalur bagi pengguna kendaraan
- Jalur bagi pejalan kaki

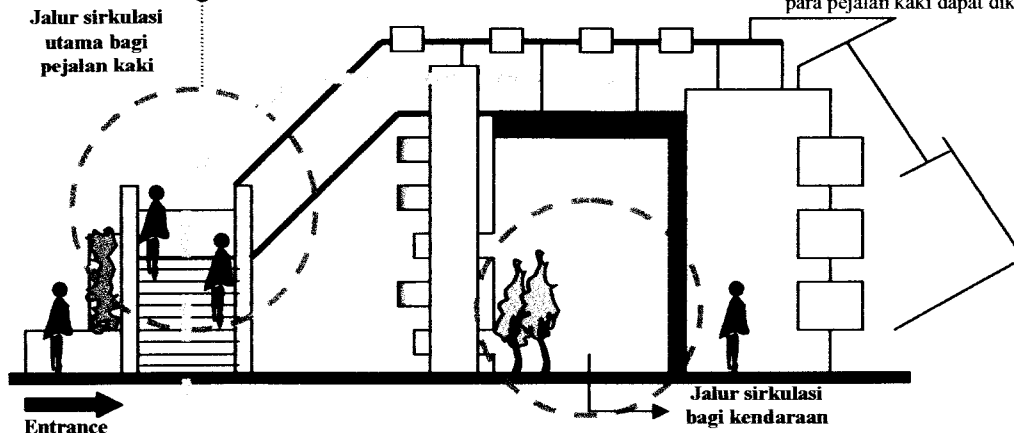
- 1 Titik masuk dari jalan utama menuju tapak
- 2 Titik masuk dari jalan umum menuju tapak (main entrance)
- 3 Titik keluar dari site (side entrance)



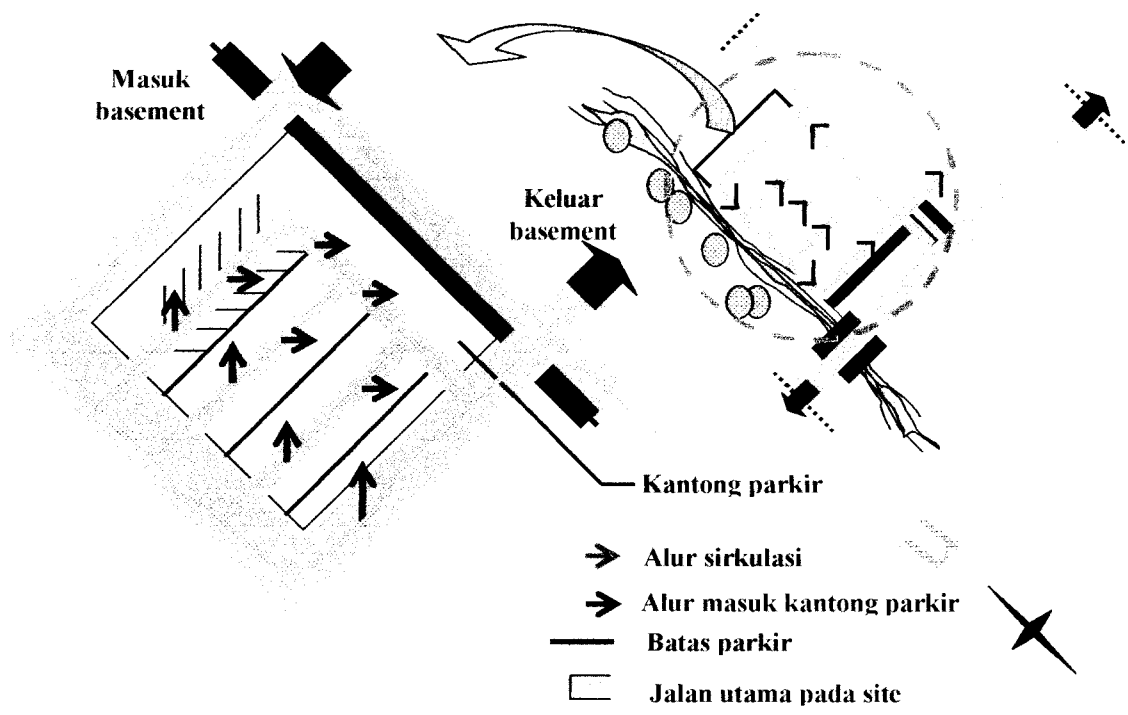
ALUR CERITA :

Bagi pengguna kendaraan (roda 2 maupun roda 4), pengunjung datang dan mengelilingi separuh dari tapak untuk menuju ke massa bangunan, kemudian keluar dari tapak melalui jalan di sisi sebelah timur site menuju jalan utama.

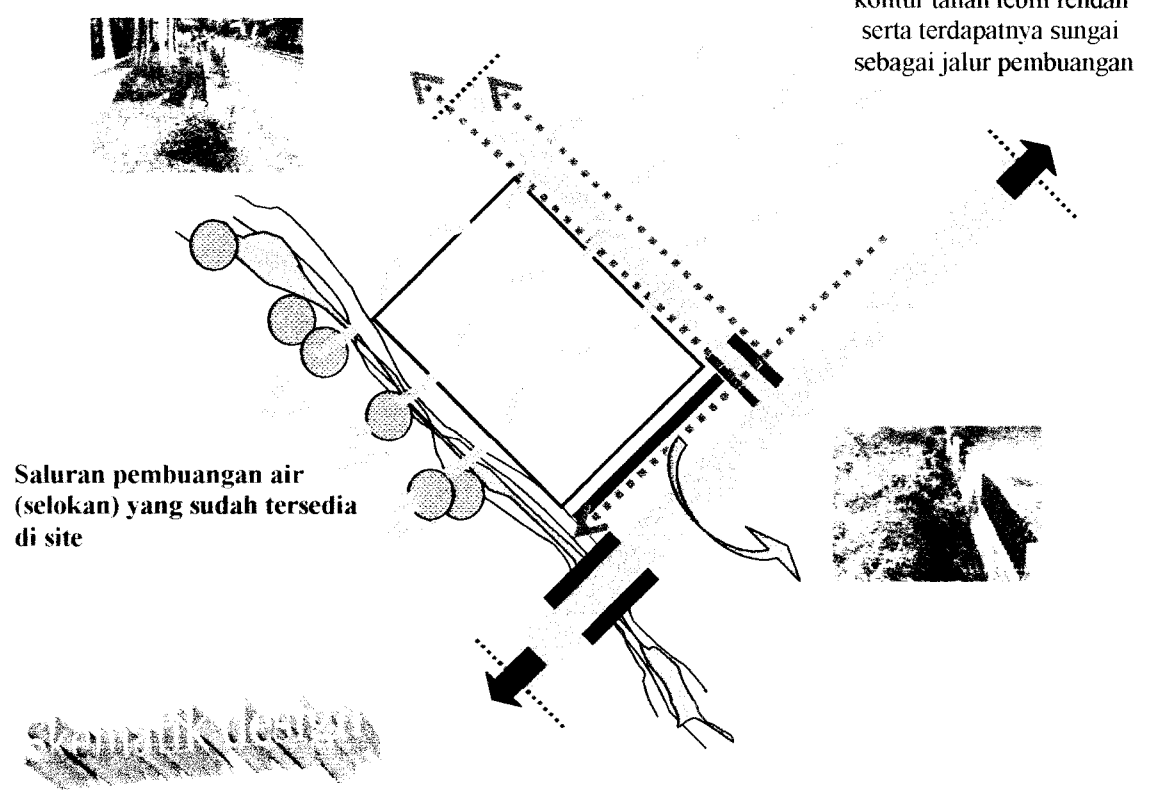
Bagi pejalan kaki, penggunaan sirkulasi utama di asumsikan sebagai jalur penyebrangan secara bebas dengan bentuk dan alur yang tidak kaku sehingga ketidak nyamanan dan rasa jenuh bagi para pejalan kaki dapat dikurangi.



ALUR SIRKULASI KENDARAAN DI DALAM BASEMENT

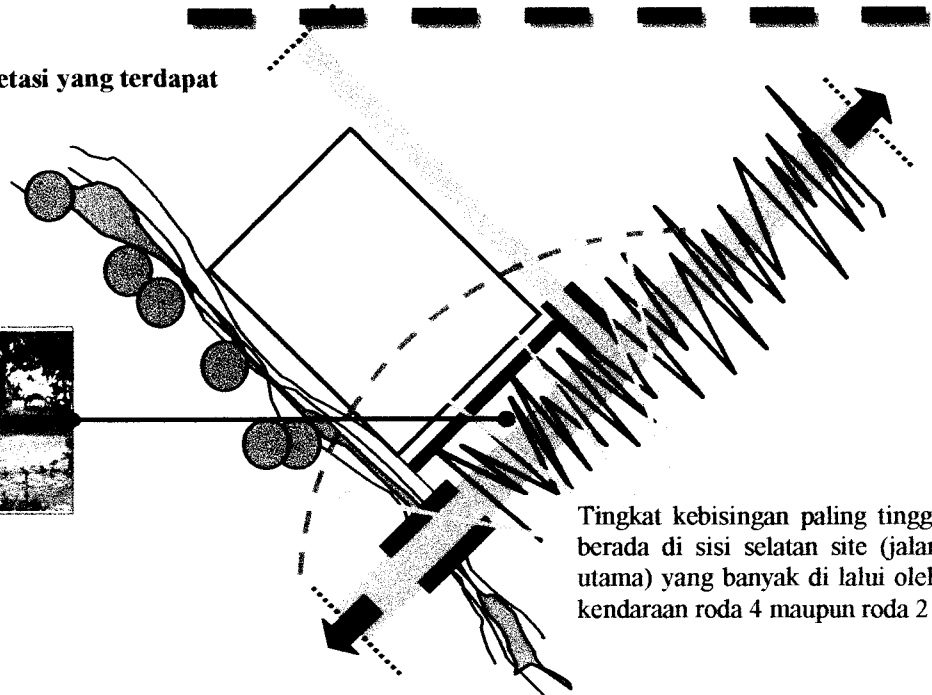


SISTEM DRINASE



TATA HIJAU

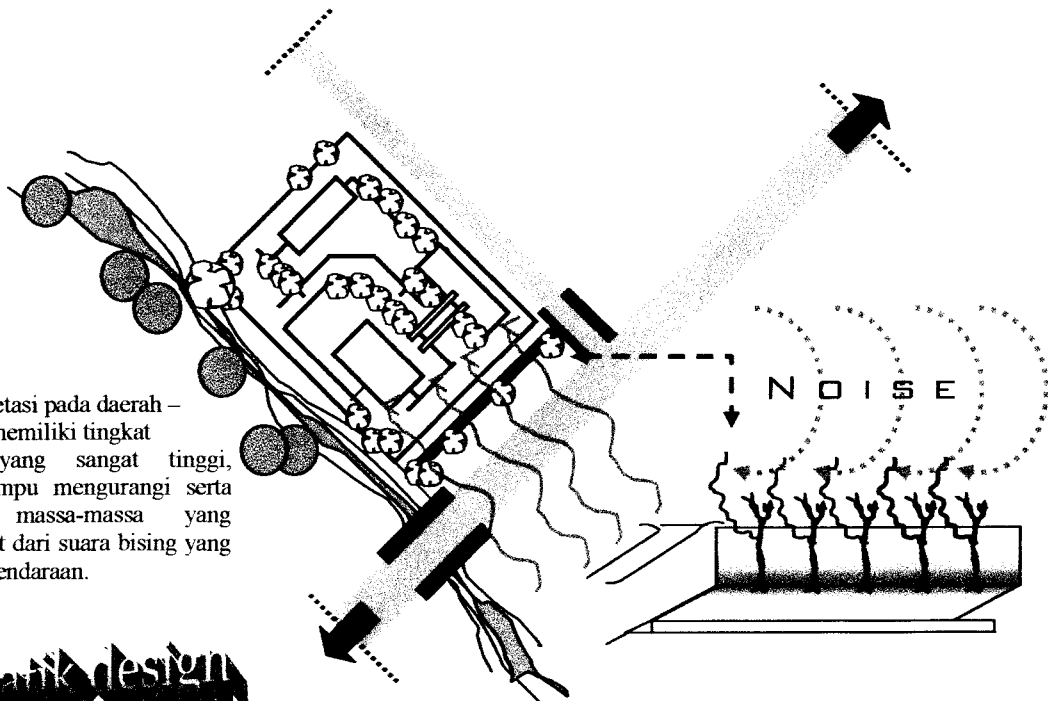
Kurangnya vegetasi yang terdapat di sekitar site



Tingkat kebisingan paling tinggi berada di sisi selatan site (jalan utama) yang banyak dilalui oleh kendaraan roda 4 maupun roda 2

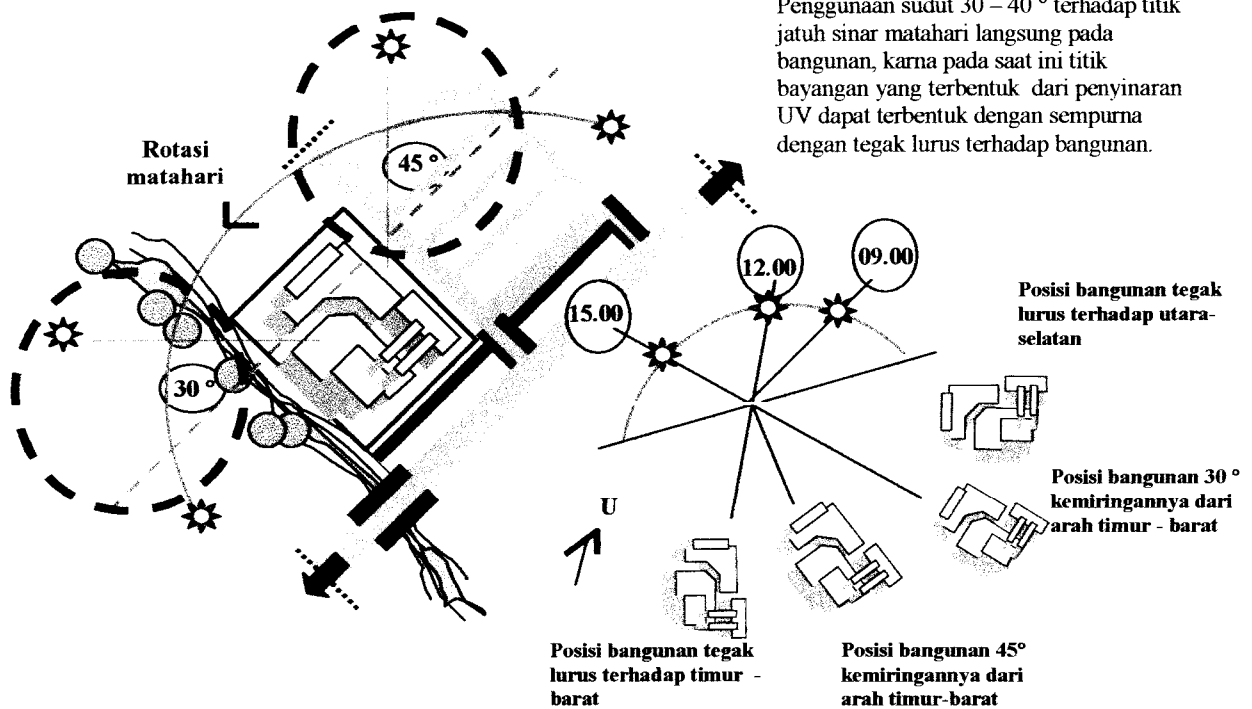
VEGETASI

Penataan vegetasi pada daerah – daerah yang memiliki tingkat kebisingan yang sangat tinggi, sehingga mampu mengurangi serta melindungi massa-massa yang sifatnya privat dari suara bising yang berasal dari kendaraan.



Shamank design

ORIENTASI MATAHARI



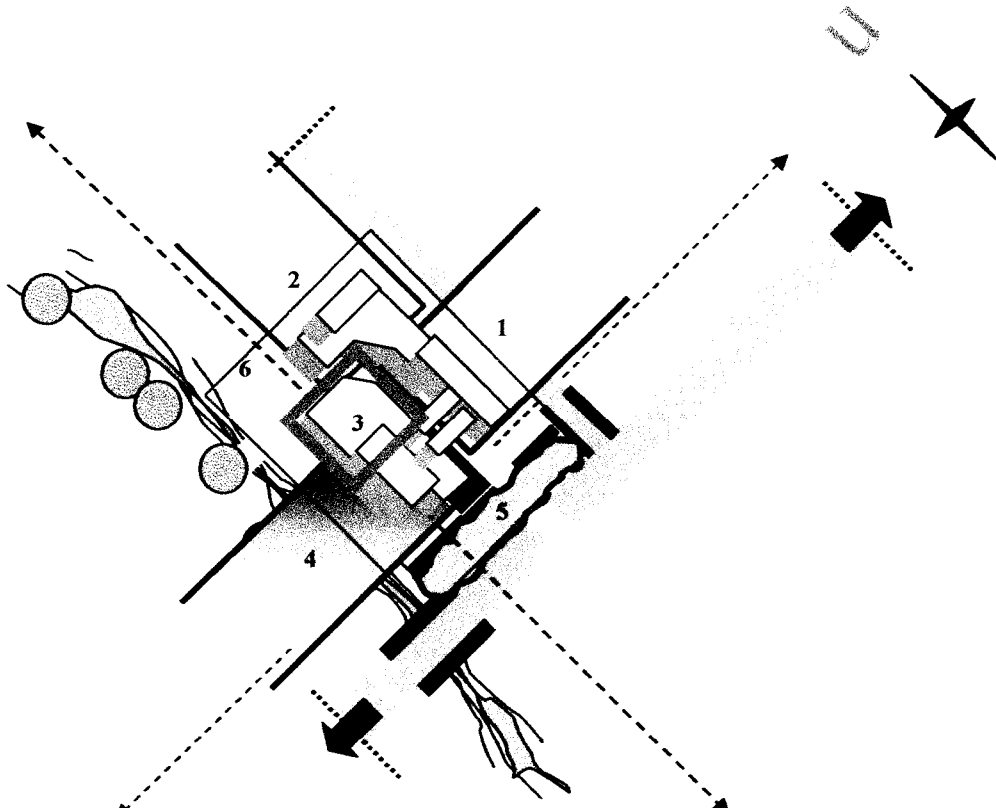
REKOMENDASI

- Orientasi matahari yang dianggap mampu memberikan efek yang baik berkisar antara 30-70 derajat posisinya terhadap bangunan, sehingga dapat diambil ketika berada pada pukul 08.00 – 09.00 atau 14.00 – 15.00, dan posisi bangunan berada pada 30 – 45° terhadap arah matahari (timur – barat)
- Orientasi bangunan disesuaikan dengan bentukkan site yang ada di lapangan dengan penempatan posisi bangunan berada pada akses utara - selatan





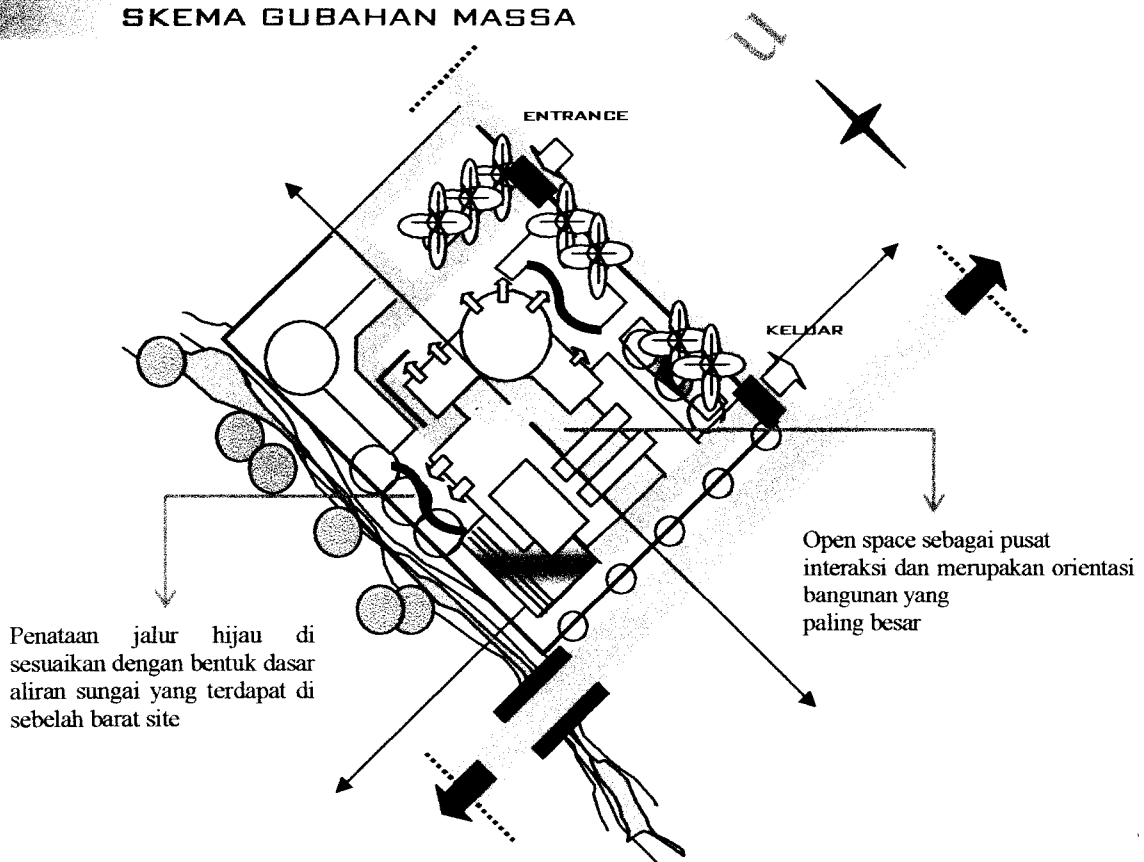
Z O N N I N G





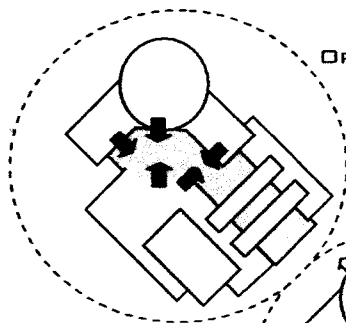
Zonifikasi merupakan pengelompokkan ruang-ruang kegiatan berdasarkan karakter yang terbagi menjadi 5 kelompok berdasarkan sifat dan fungsinya.

- | | | |
|--|--|---|
| <p>ZONA PUBLIK / SEMI PUBLIK</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ruang galeri (in door) • Restaurant | <p>ZONA PUBLIK</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ruang administrasi | <p>ZONA SEMI PRIVAT</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ruang galeri (out door) |
| <p>ZONA LANDSCAPE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tata letak penghijauan | <p>ZONA PRIVAT</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ruang kuratorial | <p>ZONA SERVIS</p> <ul style="list-style-type: none"> • gudang penyimpanan / alat • MEE • lavatory • lift (barang maupun pengunjung) |
| <p>PARKIR</p> | | |

SKEMA GUBAHAN MASSA

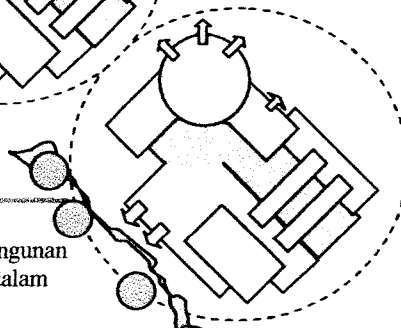


Pada fasilitas galeri seni lukis, orientasi massa di arahkan dalam 2 macam yaitu ke dalam dan keluar. Orientasi kedalam di maksudkan untuk mengarahkan open space yang merupakan ruang pengikat massa yang satu dengan yang lainnya (di tunjuk oleh tanda ) sedangkan untuk orientasi keluar berfungsi sebagai tampilan bangunan yang di buat dengan memainkan perlubangan pada massa-massa tertentu (ditunjuk oleh tanda )



ORIENTASI KEDALAM

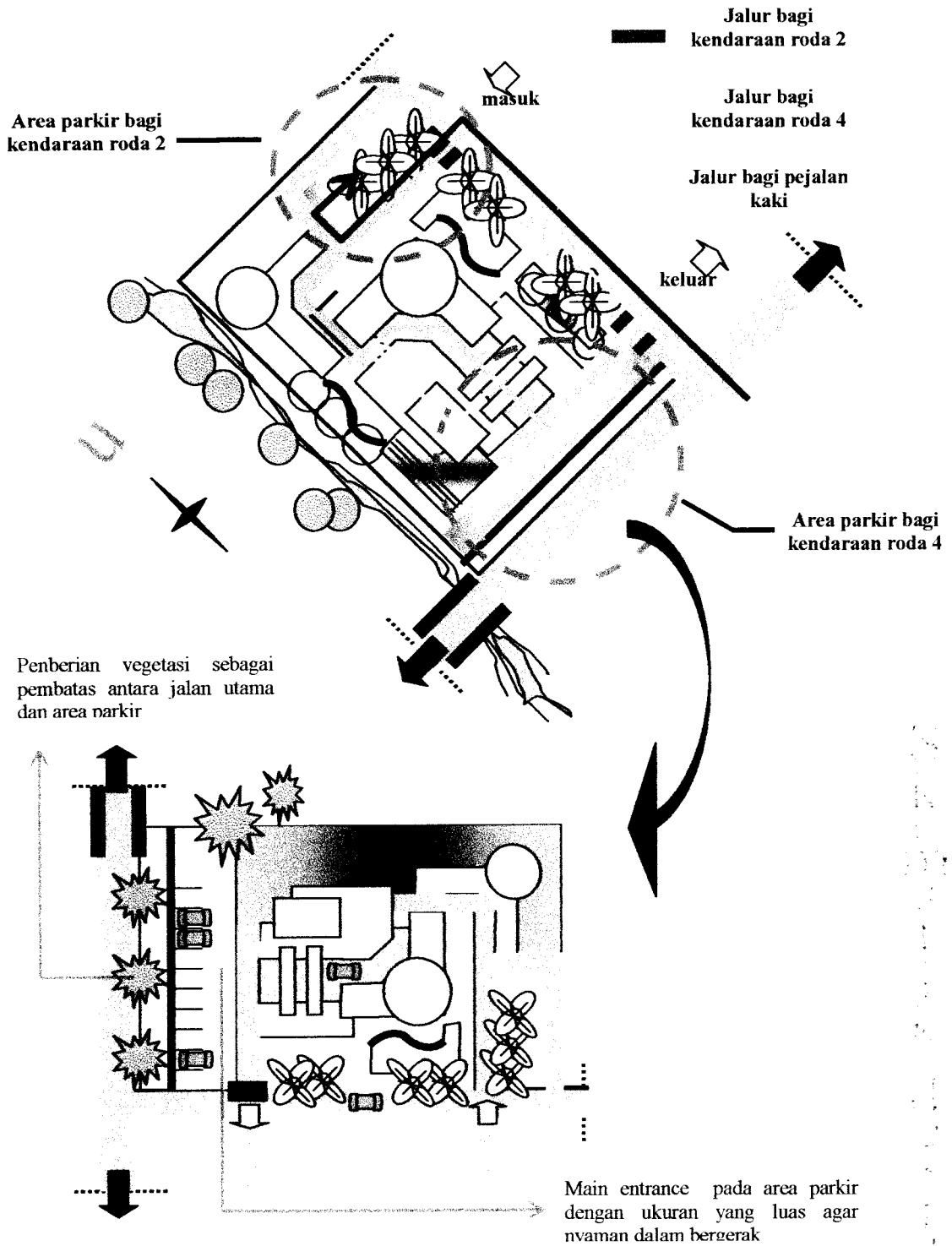
- Kesan interaktif di tunjukkan dengan orientasi yang sangat kuat



ORIENTASI KELUAR

- Sebagian Orientasi keluar pada bangunan lebih lemah dibanding orientasi kedalam

SKEMA ALUR PARKIR KENDARAAN





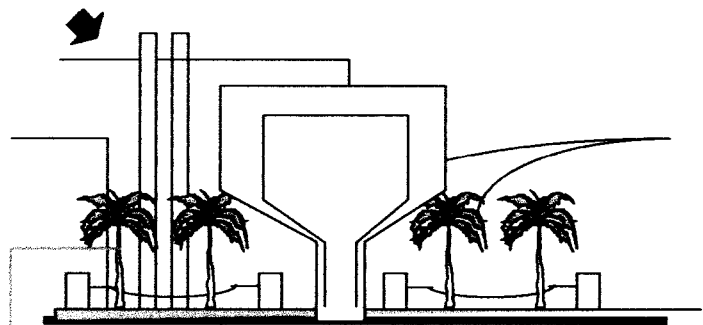
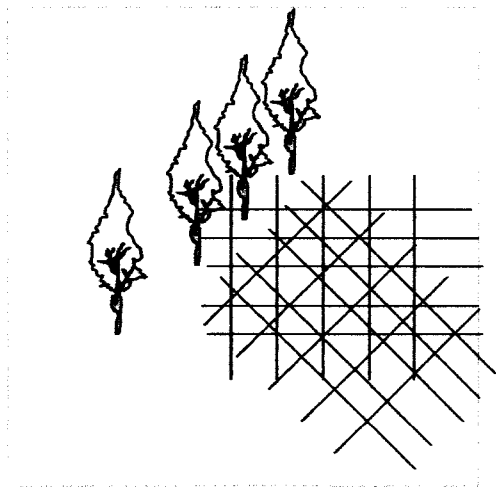
SKEMA TATA HIJAU

Pada tampak SELATAN bangunan, jenis vegetasi yang digunakan berupa pohon besar dengan diameter 4-6 m dengan ketinggian 8-10 m. Pohon tersebut memiliki jenis daun yang tidak mudah rontok dengan penataan berada pada di sisi pinggir site dan berfungsi sebagai peneduh dan pembatas antara Site dengan jalan besar

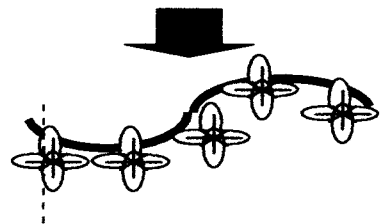
Pohon sedang sebagai peneduh diletakkan pada area yang di pakai untuk beraktivitas seperti ruang galeri (out door)

Pohon besar di letakkan di bagian pinggir site sebagai barrier dengan wilayah di sekitarnya dan mengurangi tingkat kebisingan suara dari jalan besar

Pada tampak TIMUR bangunan, bentuk vegetasi yang digunakan berupa vegetasi yang mempunyai ukuran diameter yang tidak mengganggu pandangan dari arah luar bangunan. Dengan ketinggian pohon 3-5 meter dengan diameter < dari 1m



Penataan vegetasi diatur mengikuti jalur sungai yang terdapat di sebelah barat site



Fungsi elemen vegetasi memiliki peranan yang sangat penting pada bangunan. Penanaman vegetasi sebagai elemen lanscape yang berfungsi untuk melindungi bangunan dari sinar matahari langsung yang dapat mengganggu bentuk kegiatan didalam galeri.



Tata Ruang Dalam



LETAK PERUANGAN

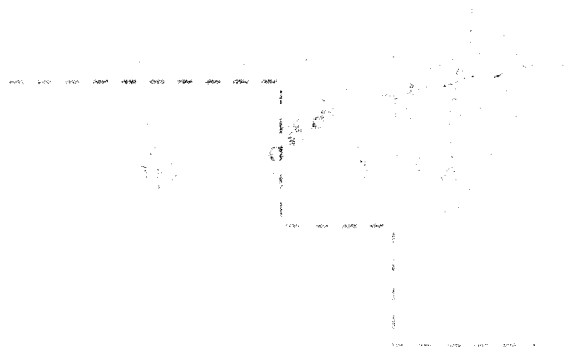
Dimana ruang bersama yang terdapat di dalam galeri seni lukis memiliki akses yang dapat di lalui secara merata.

FUNGSI

Menciptakan hubungan interaksi pelaku kegiatan dan menghubungkan kegiatan antar ruang yang terdapat di dalam galeri

HIRARKI

Tingkatan ruang dalam pada bangunan di tentukan oleh besarnya tingkat interaksi yang tercipta.



DIMENSI

Besaran ukuran ruang disesuaikan dengan besarnya tingkat interaksi dan jumlah pelaku. Semakin interaktif ruang dalam, maka dimensi yang dibutuhkan semakin besar.

ZONIFIKASI KEGIATAN DALAM

• Massa bangunan privat :
Ruang Kuratorial



- ruang kepala kuratorial
- ruang kepala educator
- studio perencanaan tata letak/ desain pameran
- ruang proses kerja

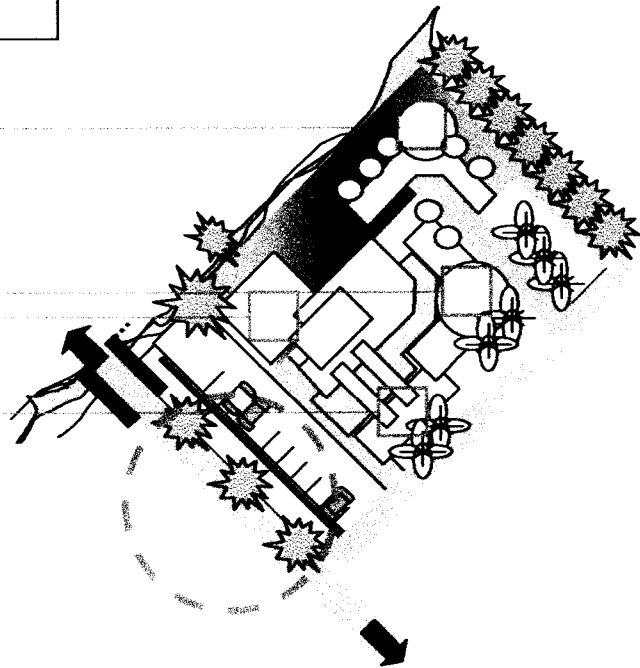
• Massa bangunan semi privat :
Ruang galeri (out door)

• Massa bangunan publik :
Ruang administrasi



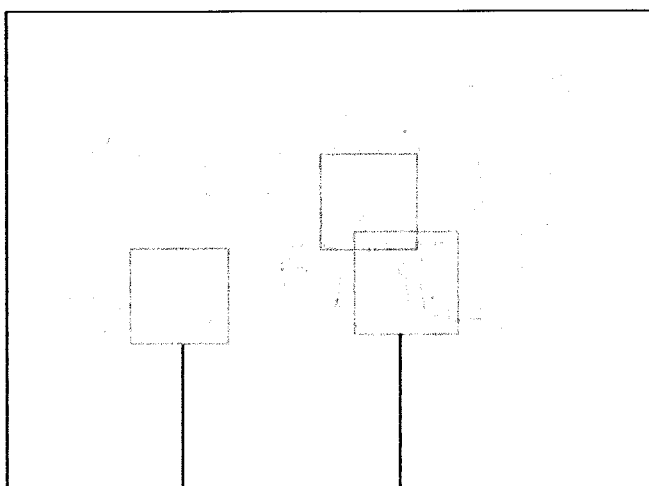
- ruang direktur
- ruang tamu
- ruang staff

• Massa bangunan semi publik :
Ruang galeri (in door)
Restaurant
Dapur
gudang



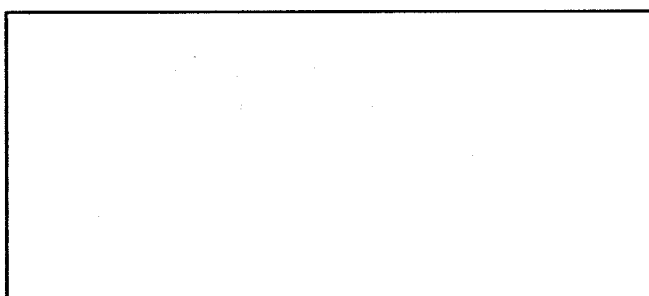
skematik design

LAY OUT RUANG PAMER



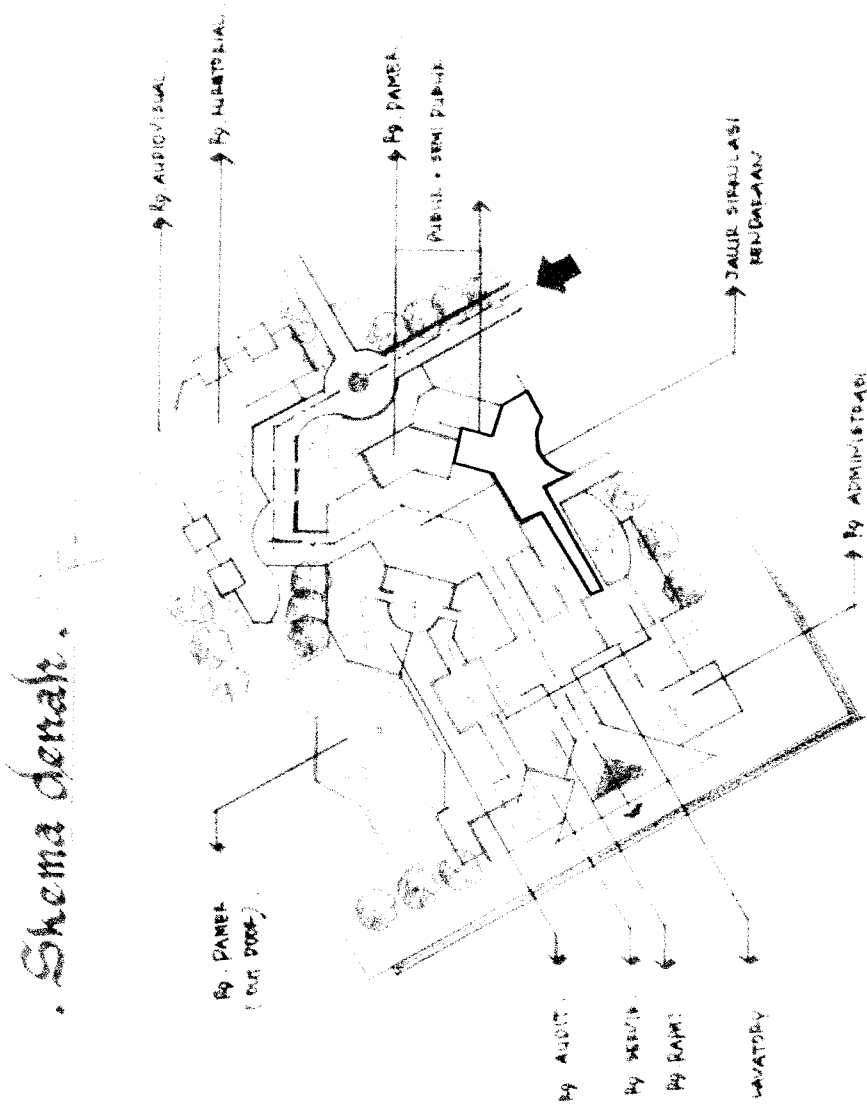
Dimensi ruang pameran yang disesuaikan dengan tingkat interaksi dan jumlah pelaku, diharapkan mampu membangkitkan minat serta mengajak pengunjung untuk dapat menjelajahi ruang-ruang pameran serta dapat memberikan suatu pengalaman yang menarik baik bagi pengunjung maupun aktivitas yang ada di dalam galeri

Penataan ruang pameran dengan memainkan beberapa bukaan pada ruang, mengajak pengunjung untuk dapat menelusuri ruang-ruang yang ada di dalam galeri



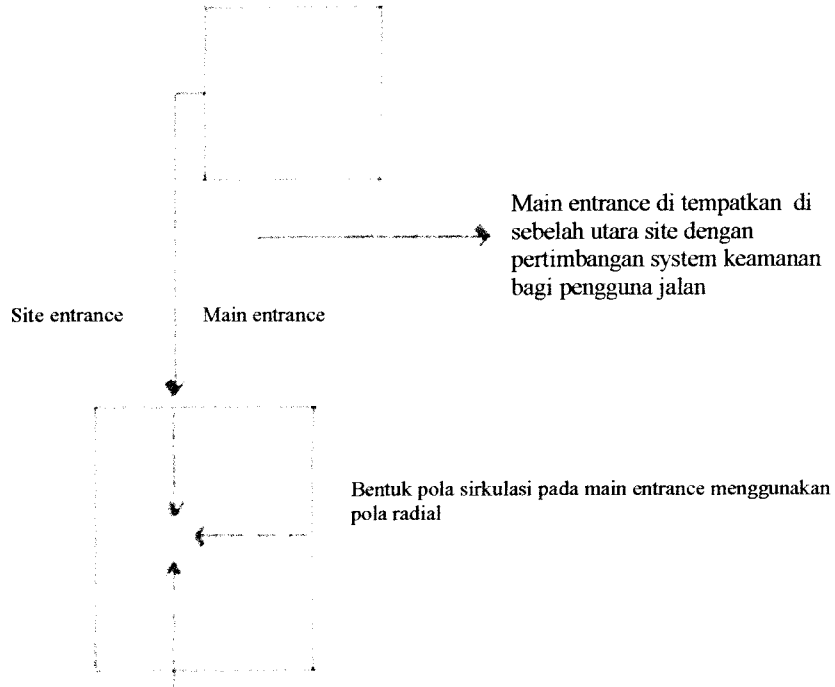
Pengolahan kontur pada ruang luar di lakukan melalui grading dan konstruksi dalam membentuk amfiteater yang ditujukan untuk kegiatan – kegiatan out door

Shawantik design



skematik desain

Pola sirkulasi Ruang luar

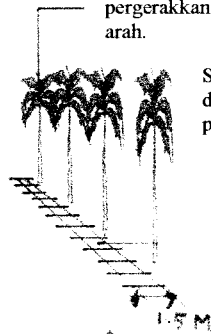


Entrance pada site, di bagi menjadi :
System kendaraan
Sistem pejalan kaki

Permainan penggulangan di tempatkan pada jalur sirkulasi.

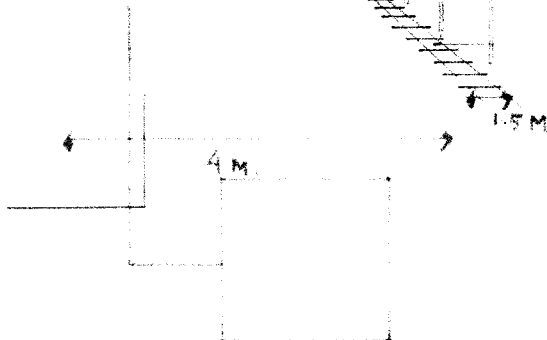
Pengaturan system vegetasi mengikuti alur pergerakan sirkulasi sebagai penunjuk arah.

Sistim vegetasi yang digunakan berupa pohon palem dan bonsai.



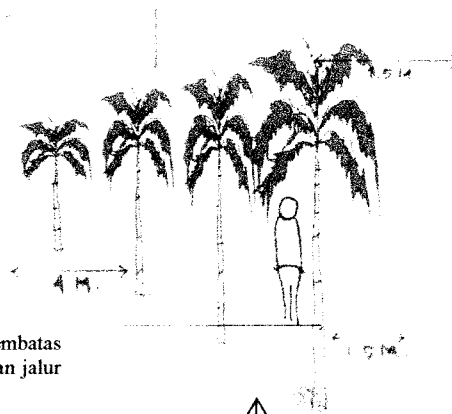
Konstruksi pada jalur pejalan kaki, menggunakan konstruksi kon-block dengan penataan yang bervariasi.

Konstruksi pada jalur kendaraan berupa konstruksi aspal.



SIBULABI PEJALAN KAKI.

Trotoar sebagai jalur pembatas sirkulasi pejalan kaki dengan jalur kendaraan,



Penggunaan vegetasi sebagai pembatas jalur sirkulasi pejalan kaki dengan jalur kendaraan.

Penataan vegetasi mengikuti jalur sirkulasi dengan pertimbangan pengarahannya bagi pengguna jalan.

Pengolahan sisi jalur pedestrian untuk mengurangi ke monotonitas serta memberikan kenyamanan dan mengurangi rasa jenuh dalam pergerakan.

Spasial design

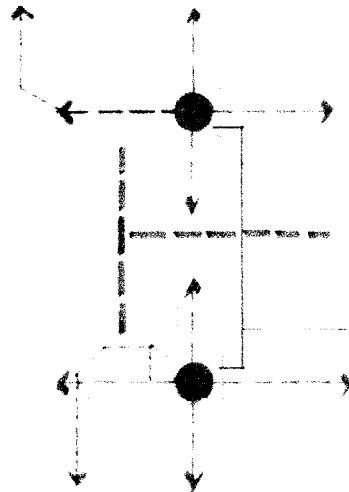
Pola Sirkulasi Ruang pameran *

• ZONA PUBLIK / SEMI PUBLIK .



Alur sirkulasi pada zona publik + semi publik menggunakan pola sirkulasi linier. Dengan permainan bentuk denah mengikuti alur pergerakan sungai yang berada di sebelah barat site.

• ZONA PRIVAT + SEMI PRIVAT .



Penggabungan 2 pola (linier + radial) terdapat pada zona privat + semi privat dan zona publik.

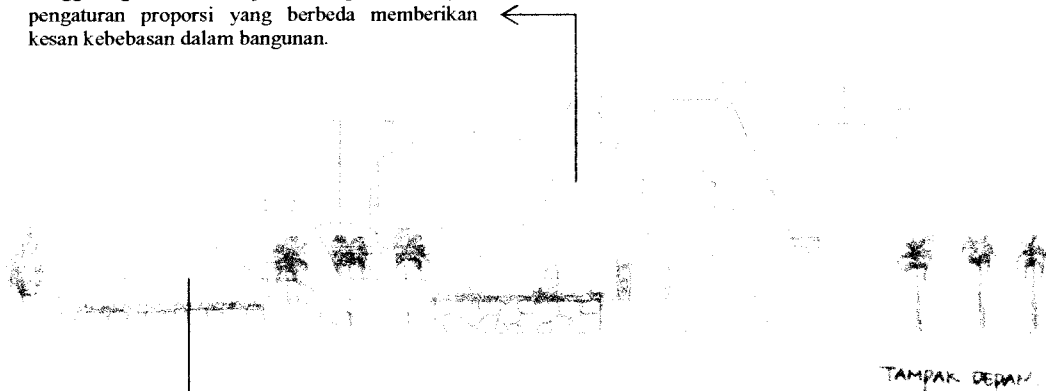
Sebagai penanda yang berfungsi untuk memberikan petunjuk / patokan di dalam bangunan.

Wujud dari penanda tersebut berupa lavatory yang merupakan ruang servis di dalam bangunan.

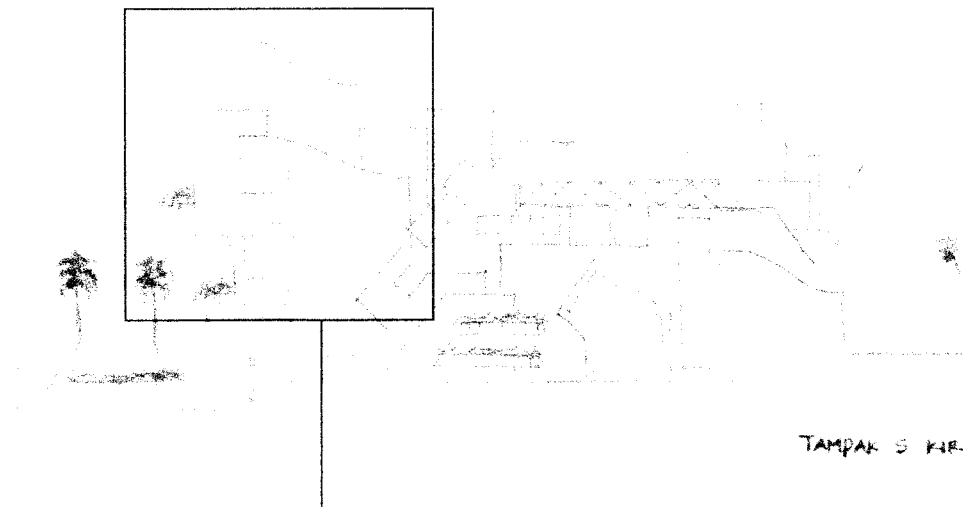
• ZONA PUBLIK .

Usulan Tampak .

Pengulangan bentuk pada bangunan dengan pengaturan proporsi yang berbeda memberikan kesan kebebasan dalam bangunan.



Kemiringan pada bidang ditambahkan untuk mengurangi kesan monoton pada bangunan dan untuk menunjukkan kesan di namis sesuai dengan makna kontemporer .

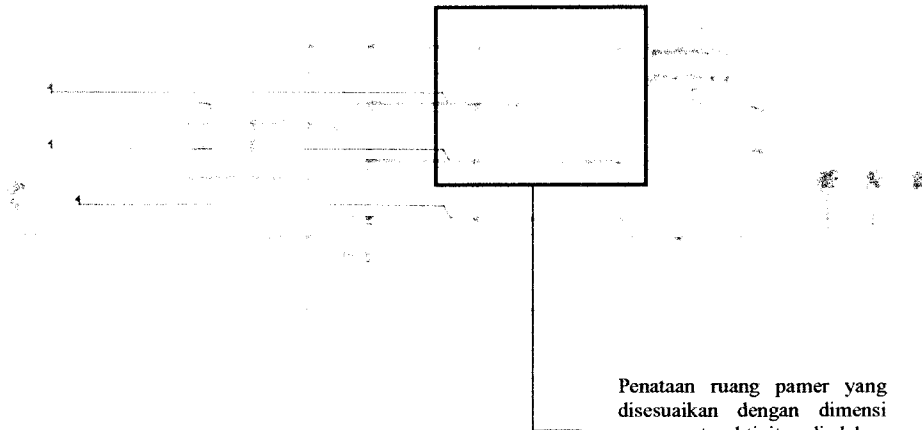


Permainan hirarki pada bangunan di sesuaikan dengan fungsi ruang yang terdapat didalam galeri seni lukis untuk lebih menonjolkan kesan ekspresif pada bangunan

skematik desain



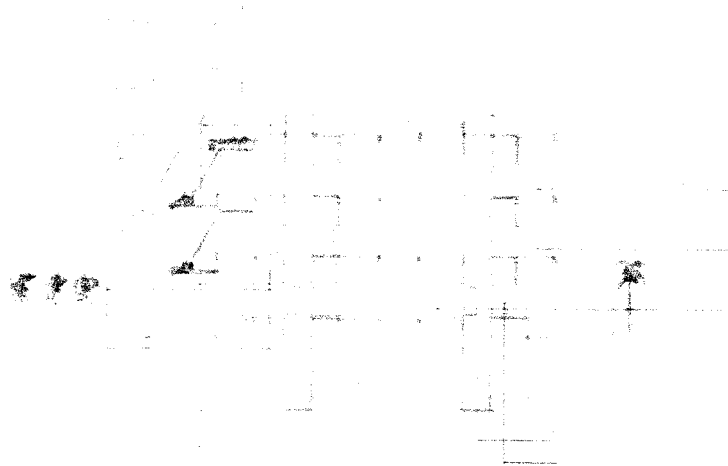
Potongan A - A

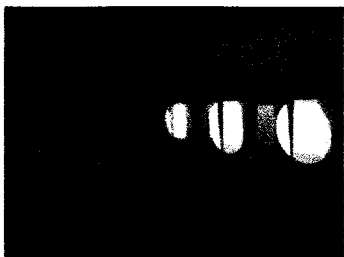
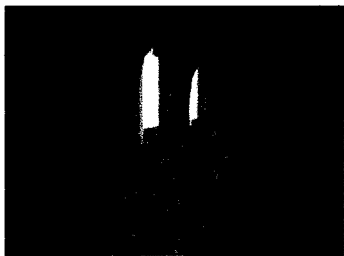
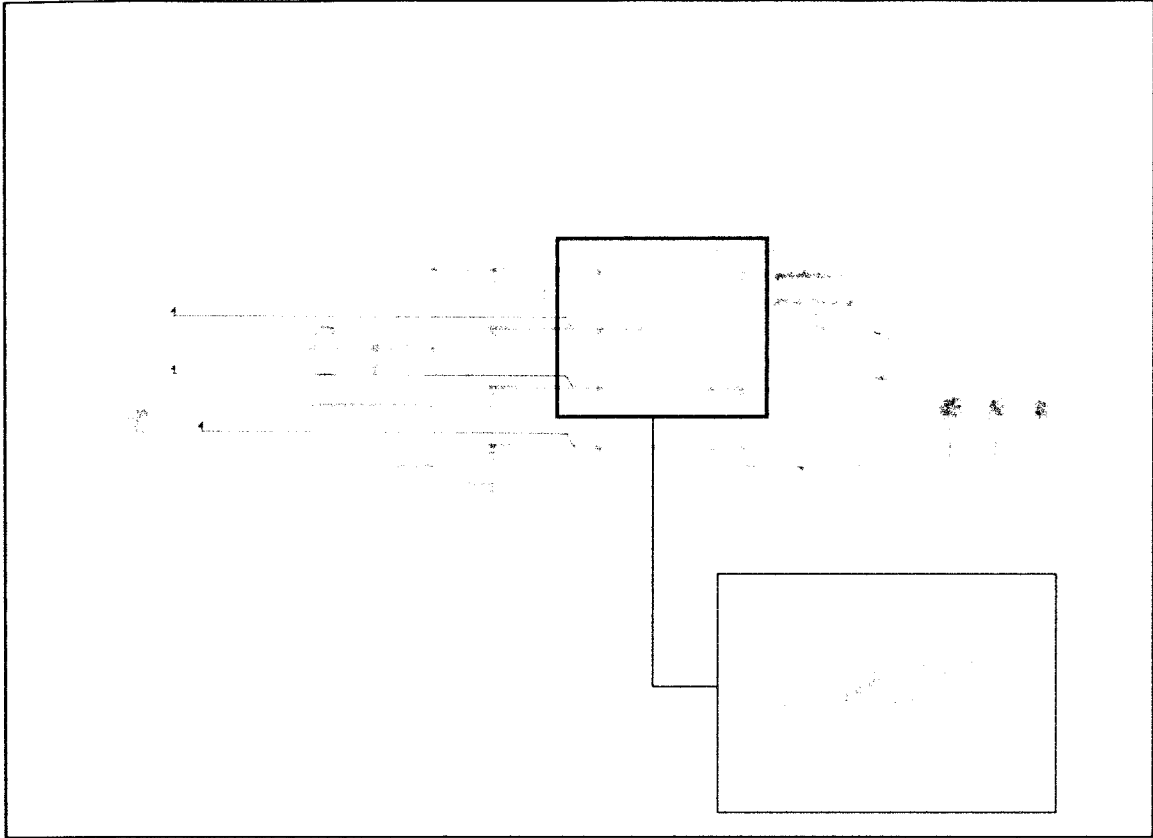


Penataan ruang pameran yang disesuaikan dengan dimensi ruang serta aktivitas di dalam galeri serta penggunaan hirarki di dalam ruang pameran.

Potongan B - B

Penggunaan bidang miring pada ruang pameran (in door) untuk memberikan variasi pada ruang dalam serta untuk mendapatkan pencahayaan secara alami.

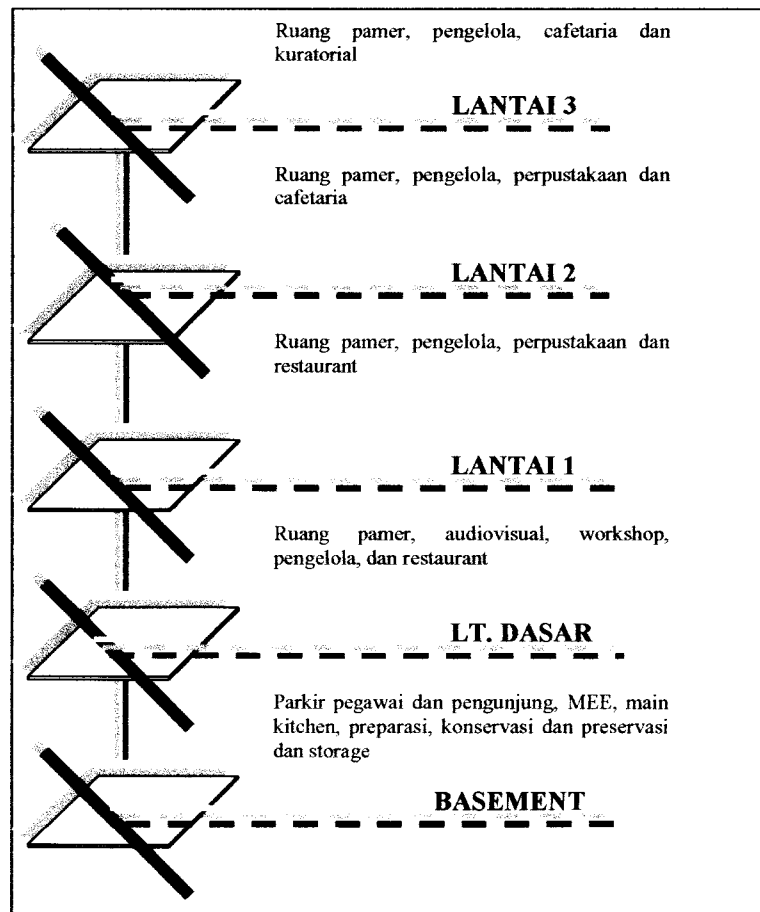
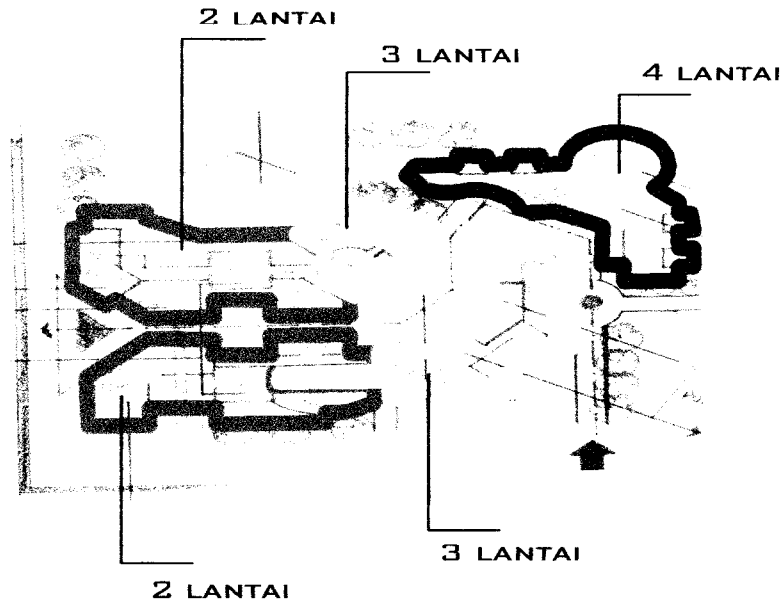




Penataan ruang pameran dengan permainan bentuk warna dan lay out pencahayaan buatan memberikan kendali yang lebih pada perancangan ruang display, terutama untuk menghasilkan efek dramatis dan penekanan pada objek-objek tertentu di dalam ruang galeri.

skematik desain

SEBARAN FUNGSI HUBUNGAN RUANG ANTAR LANTAI



3.1 SITUASI

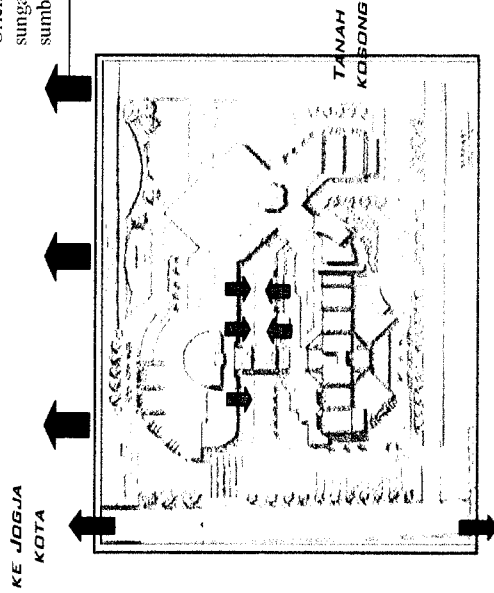
3.1 Mengembangkan rancangan

Percanaan arah orientasi pada massa bangunan yang telah di tuangkan di dalam proses pengembangan rancangan. tidak lepas dari konsep awal. sehingga mampu menghasilkan arah orientasi yang sangat kuat pada bentuk massa terhadap lingkungan sekitar.

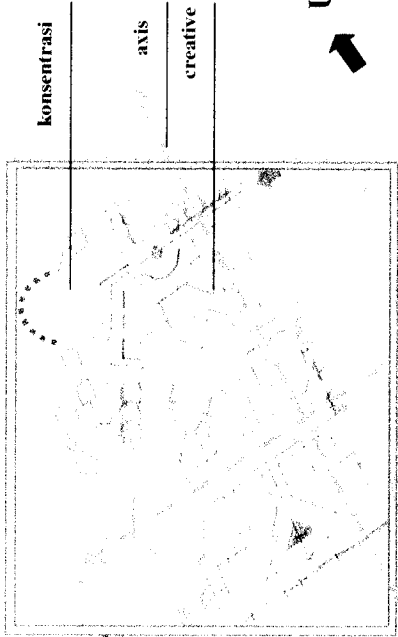
KONSEP AWAL

GAMBAR RANCANGAN

Orientasi yang kuat di arahkan ke sungai yang merupakan salah satu sumber inspirasi bagi para seniman.



Gbr. 3.1.a situasi



Orientasi bangunan menghadap jalan simpang tiga. Jalan raya dan jalan pendukung sebagai jalur utama kendaraan berada di sebelah selatan dan timur site dengan kondisi beraspal dan sangat baik. Penataan tata hijau di tanam di sekeliling site sebagai barrier dan peneduh.

Orientasi pada massa bangunan tidak terlalu mengalami perubahan. Berdasarkan konsep awal perencanaan, orientasi massa di arahkan dalam 2 macam yaitu ke dalam dan keluar. Orientasi kedalam di maksudkan untuk mengarahkan open space yang merupakan ruang pengikat massa yang satu dengan yang lainnya (di tunjuk oleh tanda) sedangkan untuk orientasi keluar berfungsi sebagai tampilan bangunan yang di buat dengan memaikan perlubangan pada massa-massa tertentu (ditunjuk oleh tanda)

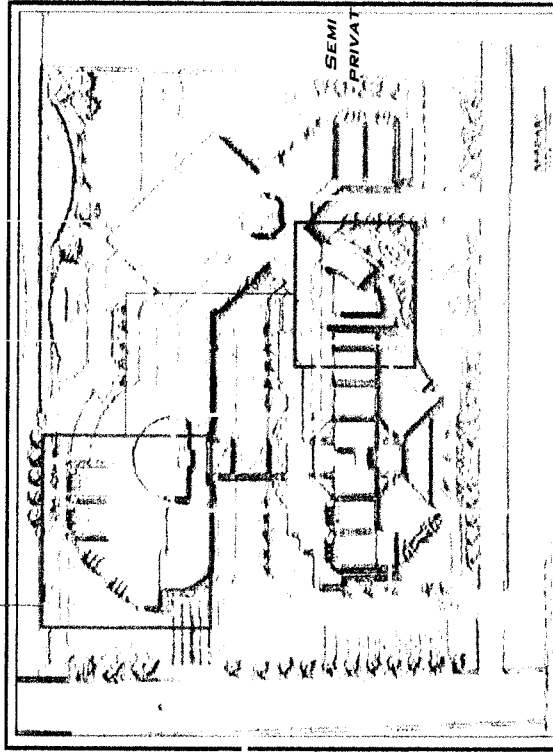
3.2.2 Konsep Bentuk Masa Bangunan

Karakter kontemporer yang bebas dan di sesuaikan dengan kondisi site di lapangan . baik lingkungan atau fungsi yang diwadahi oleh galeri ini. Membentuk blok massa yang di persatukan dengan penataan landscape.

AREA
PENDUKUNG

SEMI
PRIVAT

PRIVAT



Gbr. 3.1.b konsep bentuk gubahan massa

AREA
PENGELOLA

GAMBAR RANCANGAN

KONSEP AWAL



MASSA
TRANSISI

Pengembangan desain yang di ungkapkan dalam konteks situasi di gambarkan melalui perwujudan gubahan massa, penataan perkerasan (sirkulasi) dan penataan tata hijau. Transformasi pengembangan bentuk bangunan terejawantahkan berdasarkan konsep gubahan massa, yaitu bentuk persegi yang telah mengalami penambahan dan pengurangan bentuk dan di rotasikan 45°.

design report

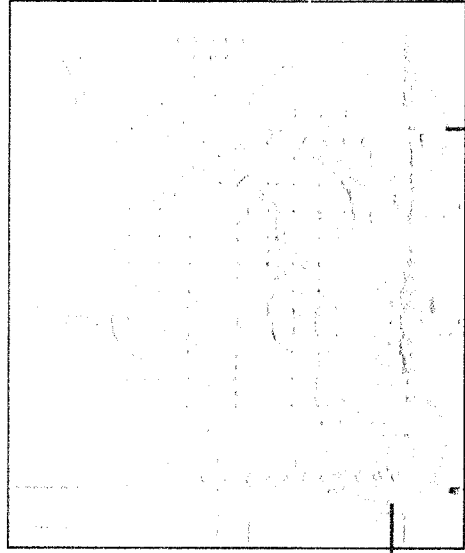
3.2 SITE PLAN

3.2.1 TATA SIRKULASI

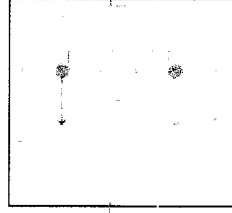
Bangunan membentuk gubahan massa yang linier, sesuai dengan konsep awal bahwa ada sebuah alur atau sequence didalamnya. Bentuk linier disesuaikan dengan keadaan site, membentuk kotak dan sudut. Bentuk ini juga dimaksudkan untuk menghindari komonotonan didalam massa bangunan.

SIDE ENTRANCE

Side entrance ditransformasikan sesuai dengan rencana konsep dan skematik yang telah di buat. Site entrance berada di sebelah selatan site dengan lebar jalan 4m dan berdekatan dengan area parkir B untuk mempermudah pelaku kegiatan yang menggunakan kendaraan roda 4, area parkir B dibuat untuk menampung sebanyak 10 mobil.



Gbr. 3.2.a site plan



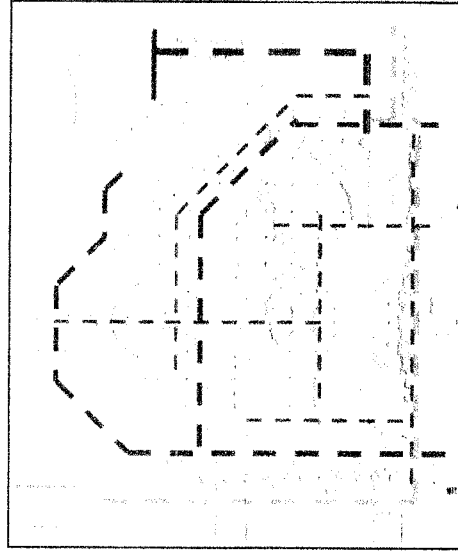
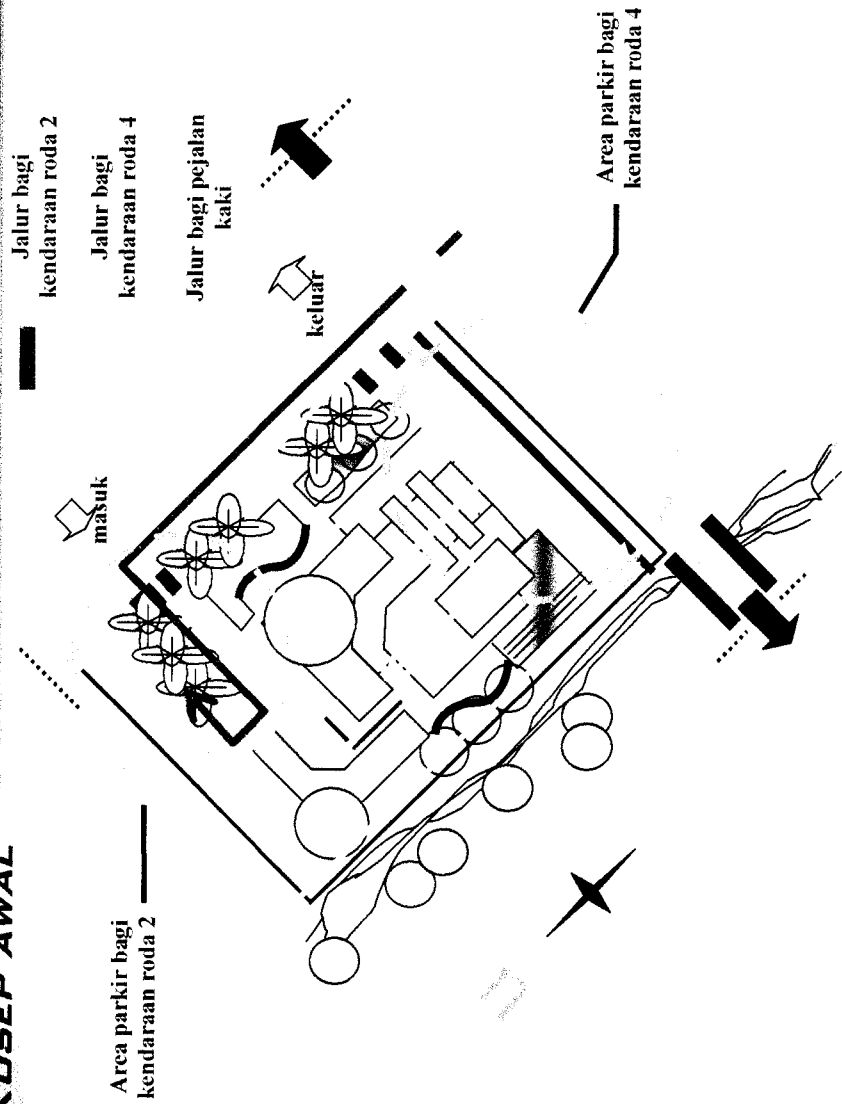
sesuai konsep awal

MAIN ENTRANCE

Berdasarkan konsep dan skematik desain yg telah disusun, main entrance terletak di sebelah utara site. Pengembangan tsb. Ditransformasikan dengan membuat lebar jalan 6m yang digunakan bagi kendaraan 1 arah dan juga dapat di lalui bagi pejalan kaki, dengan bahan yang digunakan untuk jalan berupa aspal.



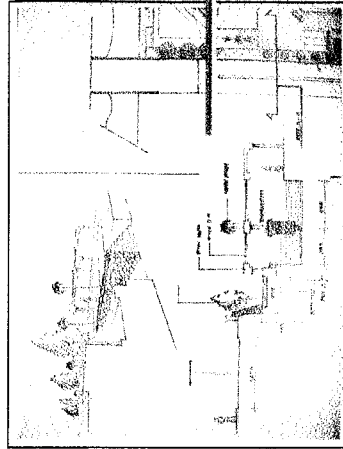
KONSEP AWAL



Gbr. 3.2.b pola sirkulasi

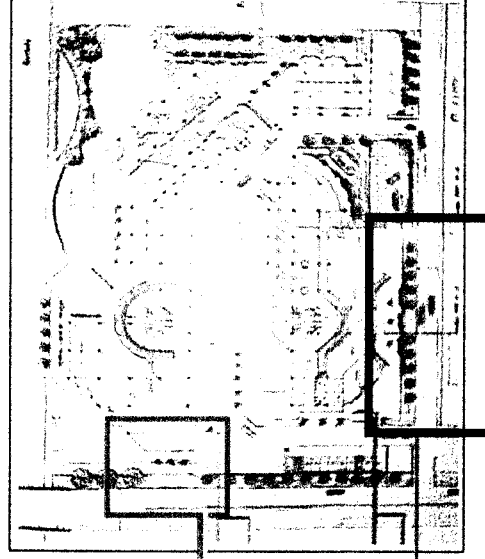
Proses sirkulasi yang terdapat di dalam maupun diluar bangunan (lingkungan) tidak terlalu banyak mengalami perubahan dari konsep awal yang telah di rencanakan dengan penggunaan gabungan antar pola limier dan radial.

design report

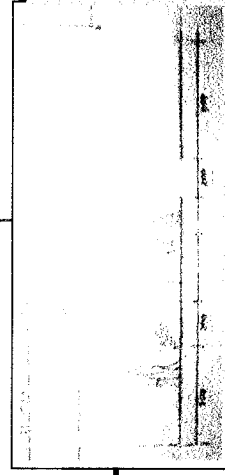


Gbr. 3.2.c potongan A-A (massa transisi jalur sirkulasi)

Massa transisi pada jalur sirkulasi bagi pejalan kaki. Berdasarkan konsep kontemporer yang di pegang dalam proses perancangan, di perlihatkan pada ruang luar yang di tunjukkan oleh permainan split level sesuai dengan keadaan site

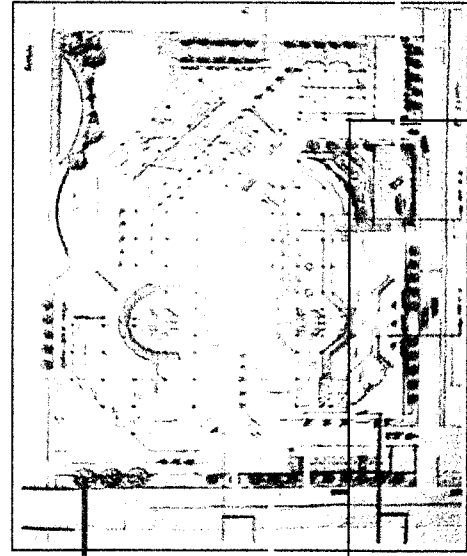


Penggunaan tata hijau (pohon cemara klinky) yang di tempatkan tiap jarak 3m, sebagai pertimbangan kenyamanan bagi jalur sirkulasi (khususnya pejalan kaki) serta sebagai barrier antar ruang luar dan ruang dalam site.



Gbr. 3.2.d tata hijau

design report



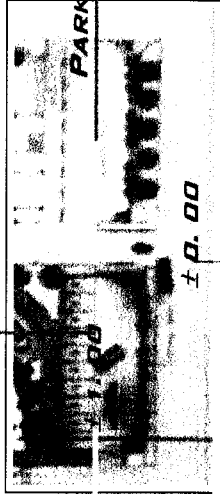
PARKIR BUS

Penggunaan pohon besar sebagai barrier dan sbg pelindung dari sumber bising yang berasal dari jalan raya

PARK AREA

Area parkir A, mengalami penurunan lantai setinggi 1m, dimana perbedaan lantai sebagai pemisahan antar ruang parkir, sirkulasi maupun bangunan.

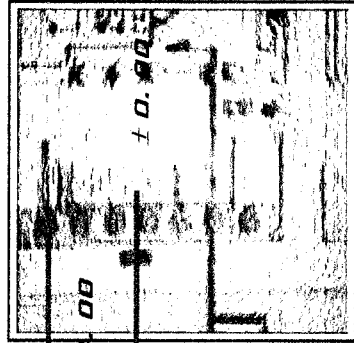
PARKIR RODA 4



PARKIR RODA 2

± 0.00

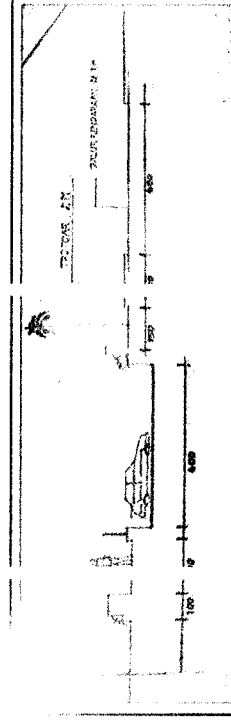
JALAN UMUM



± 4.00

Area parkir B (kendaraan roda 4)

Gbr. 3.2.f pot. lingk. side entrance



Gbr. 3.2.e pot. lingk. (area parkir A)

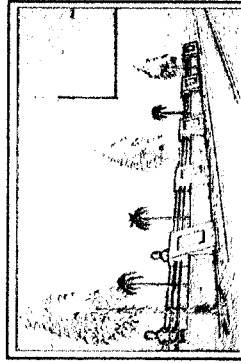
3.3 PENATAAN LANDSCAPE

Subtungan dengan transformasi tata hijau, bagian ini di kembangkan lebih realistik sebagaimana konsep yang telah disusun. Jenis pohon besar berada di sisi dan sudut site sebagai barrier dengan wilayah lain. Jenis pohon yang di pilih telah disesuaikan dengan kondisi site yang ada.



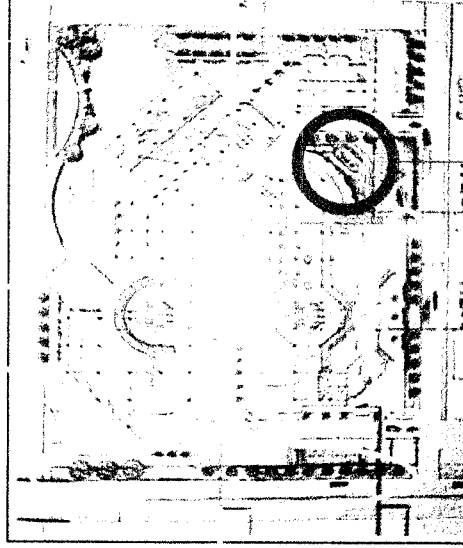
Akasia kuning

Penggunaan pohon besar (akasia kuning) sebagai barrier antara jalan raya dan site, serta sebagai pelindung dari sumber bising yang berasal dari jalan raya



Gbr. 3.3 perspektif ruang luar

Penataan pohon cemara kliniky yang di tempatkan d ruas jalan di fungsikan sebagai barrier antara lingkungan luar dan lingkungan dalam site. untuk dinding pembatas site menggunakan bahan batu alam dengan reilling \varnothing 010.

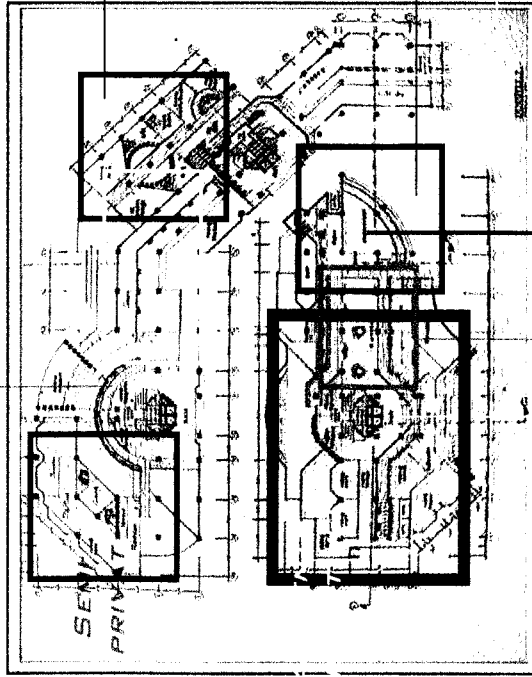


Penataan pohon palem yang di tempatkan d ruas jalan di fungsikan sebagai barrier bagi jalur pejalan kaki terhadap jalur kendaraan. Serta memberikan kesan perlindungan terhadap lingkungan sekitar.

- ❖ Pohon akasia kuning bentuk bulat $d = 6m$. $t = 10m$ yang tahan terhadap tanah kering.
- ❖ Pohon Araucaria atau cemara kliniky dengan ukuran $t = 6m$ dan $d = 4m$ di lctakkan di sebelah timur site sebagai peredam kebisingan.
- ❖ Pohon palem dengan ketinggian 8m sebagai elemen daya tarik landscape.
- ❖ Tanaman perdu jenis tehchan berfungsi sebagai pembatas.

(Campuran), terdiri dari pohon palem dan tanaman perdu tehchan

3.4 DENAH



Gbr. 3.4.a denah lt.1

Hall sebagai ruang penerima utama sekaligus menjadi ruang transisi kedua yang memberikan access ke gallery.

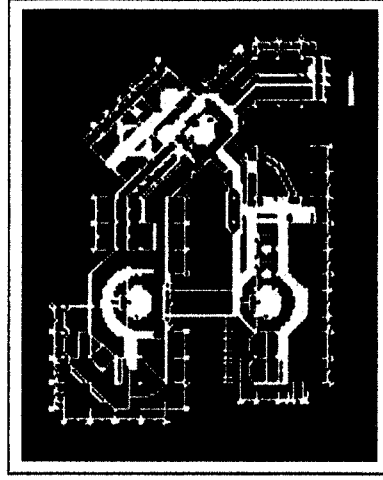
Ruang transisi utama terletak di lantai 1 dengan permainan split level lantai. Yaitu pada level lantai tertinggi agar lebih menonjol.

AREA PRIVAT

Lay out ruang pameran terpusat mengikuti bentuk massa bangunan. Pola sirkulasi bebas, memutar mengikuti bentuk dan pola memusat. Jalur sirkulasi di belakang batas pandangan sehingga tidak mengganggu pengamat.

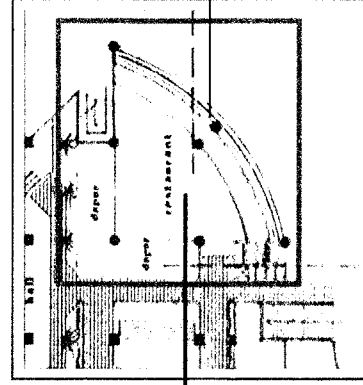
AREA PENDUKUNG

Restaurant sebagai fungsi pendukung bangunan.



Gbr. 3.4.b denah lt.2

Bentuk lengkung pada area pendukung mengikuti alur sungai serta memberikan bentukkan yang lebih bebas dan tidak monoton.



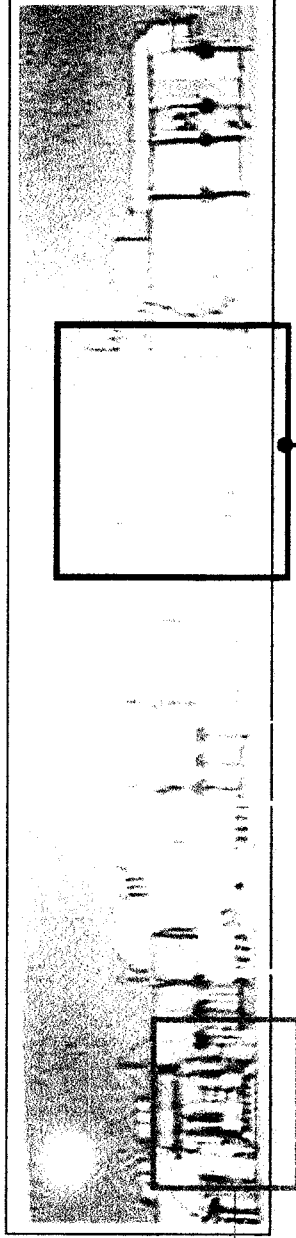
Gbr. 3.4.c denah lt.3

3.5 TAMPAK

Konsep dasar pada bangunan di wujudkan melalui tampilan yang dinamis dan interaktif. Kedidamisan ditransformasikan melalui permainan ketinggian bangunan, elemen arsitektural dan warna

Permainan shading pada ruang pengelola untuk memberikan efek pada kulit luar.

Atap pada bangunan didominasi oleh atap datar, yang di dukung dengan permainan bahan (dari segi warna) yang bersifat lembut sehingga tidak menimbulkan kemonotonan terhadap fasad bangunan.



Gbr. 3.5.a tampak depan

MAIN ENTRANCE

Penggunaan bahan baja (sling baja) mempertegas fasad dengan karakter kebebasan dalam penggunaan bahan sesuai dengan konsep awal yang telah direncanakan.

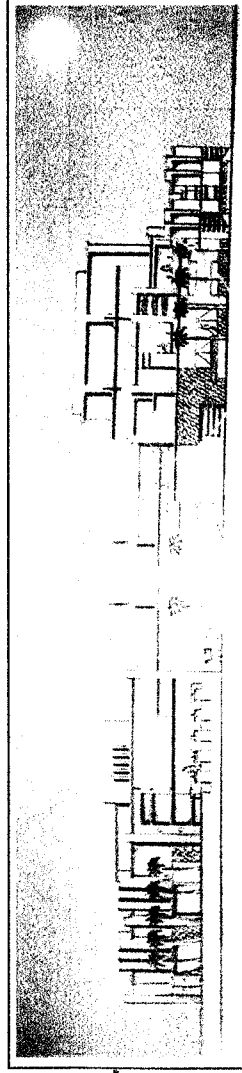


Bentuk masif (lengkung) pada ruang pendukung, sebagai transformasi dinamis, konsentrasi terpusat terhadap kegiatan di dalamnya. Sifatnya transparan menggunakan kaca dan list aluminium. Bentuk atap pada ruang pendukung di buat lebih tinggi sebagai variasi aplikasi nilai dinamis.



Desain Interior

Pada perencanaan lingkungan luar menggunakan split level yang merupakan masa transisi antara ruang luar dan ruang dalam.



Gbr. 3.5.b tampak samping kiri

Sirkulasi penghubung antar masa, di buat tidak masif (terbuka) sehingga pengujung dapat berinteraksi langsung dengan lingkungan luar.

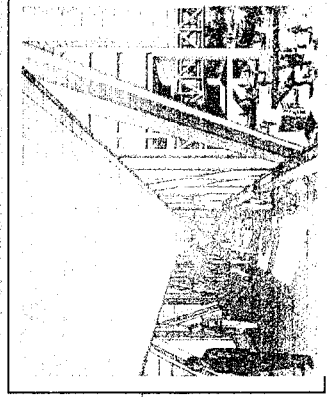
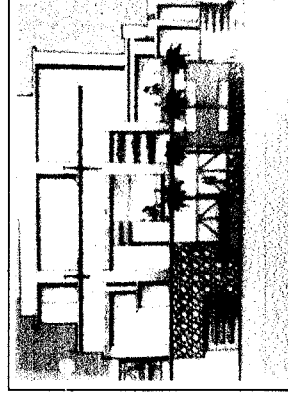
Penggunaan bahan batu alam yang ditempatkan pada ruang pengelola memberikan kesan alami dengan penggabungan susunan 1/2 bata dan memiliki ketebalan 15 cm.



Gbr. 3.5.c jalur penghubung

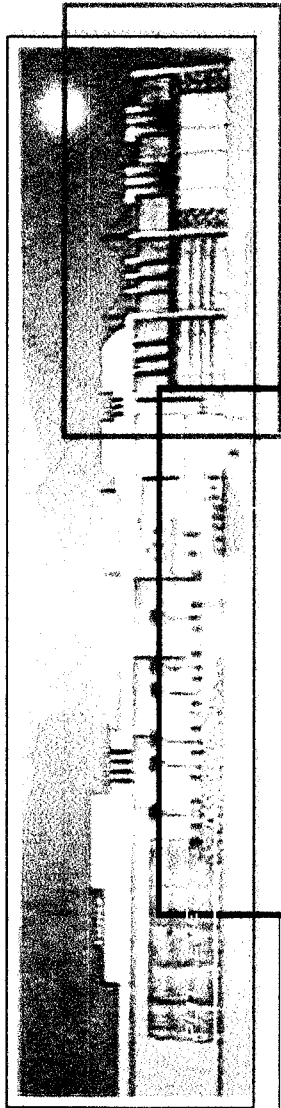
Pada area penghubung bersifat transparant dengan penggunaan bahan rangka baja yang dipadukan dengan dinding beton 1/2m dengan ketebalan 15 cm, serta penggunaan bahan kaca yang bersifat transparant.

Perspektif arca penghubung antar masa

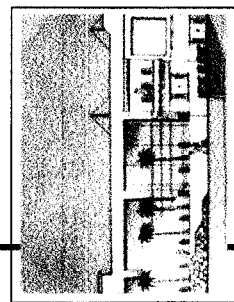


desain interior

Gbr. 3.5.d tampak belakang



Pengolahan split level pada ruang belakang, mampu mengulang kesan monoton pada proses perencanaan dan sebagai salah satu cara untuk menghadirkan kesan ekspresif pada bangunan.



Repetisi transformasi pada kolom yang di ekspose Memiliki karakter yang cukup tegas serta memberikan perlindungan terhadap bangunan

Permainan selubung yang berbentuk persegi diberikan pada area semi privat yang dapat menghasilkan efek bayangan pada kulit luar. Area semi privat bersifat transparan dengan menggunakan bahan kaca dan beton dengan pencampuran tata hijau sebagai penyeimbang antar lantai.

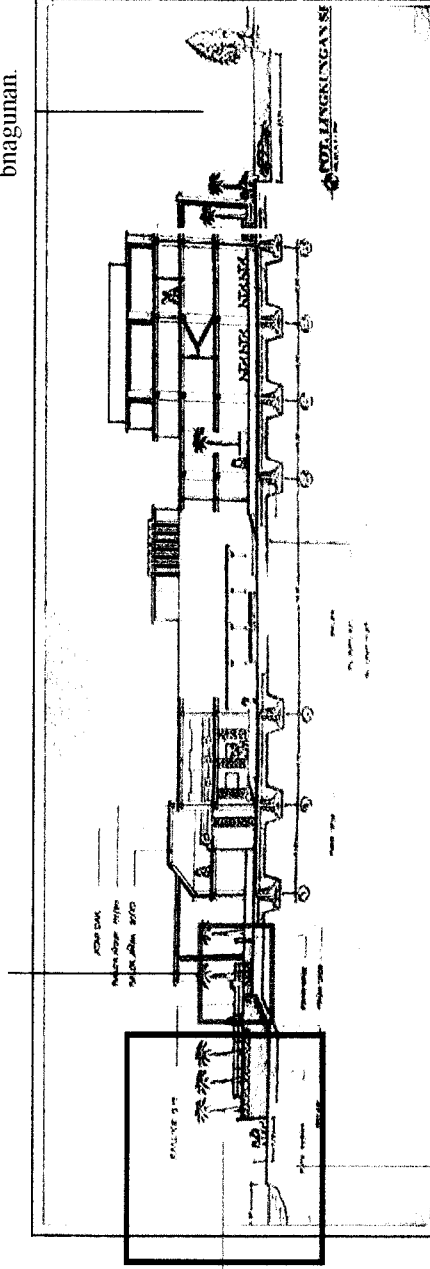
3.6.2 POTONGAN LINGKUNGAN



Ruang transisi antara bangunan dengan lingkungan

Penurunan tanah 1m di tekankan pada ruang parkir A sebagai pembeda antar ruang parkir, lingkungan luar dan bangunan.

Penataan vegetasi sebagai barrier antar split level

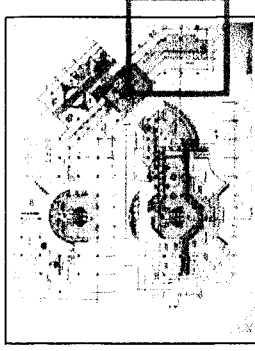


Gbr. 3.6.2 potongan lingkungan

Ruang luar sebagai sumber inspirasi, karena berinteraksi langsung dengan alam

3.7 LAY OUT PERSEKTIF

Perencanaan konsep ruang pameran kontemporer ditunjukkan dengan bentuk kegiatan serta penggunaan bahan dan media, dimana bentuk kegiatan yang terdapat di dalam ruang pameran tidak hanya untuk melihat objek pameran.



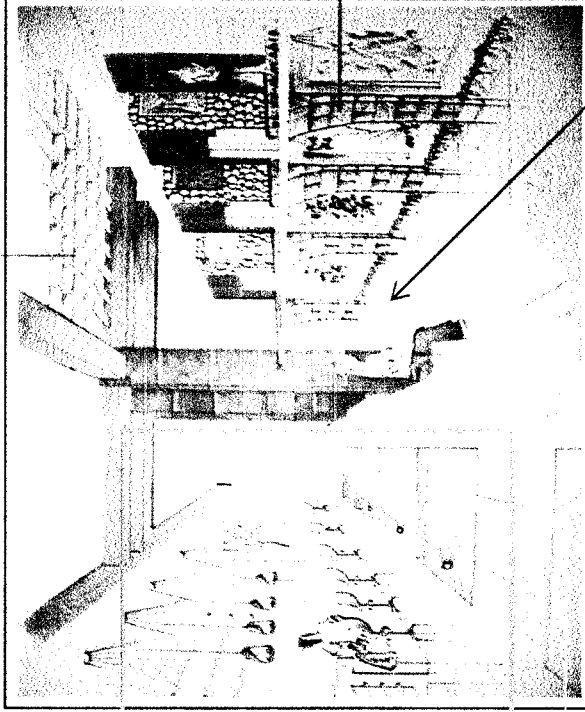
Penggunaan kayu jati yang di susun membentuk grid 0.5 x 0.5 m sehingga dapat menghasilkan efek bayangan di dalam ruang pameran

3.7.1 INTERIOR

Penataan lay out ruang pameran di tata semenarik mungkin yang di lengkapi dengan ruang pendukung berupa mini kafe serta ruang sarasehan sebagai ruang diskusi bersama dalam konteks non formal.

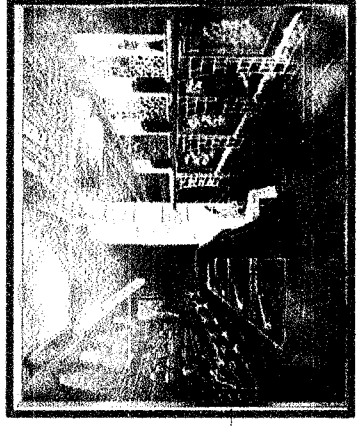
Bentuk kontemporer dalam interior ditunjukkan juga dengan permainan sesuai dengan konsep awal rancangan, serta permainan pencahayaan buatan yang memberikan makna kebebasan didalam ruang galeri.

Gbr. 3.7.1 lay out ruang pameran (in door)



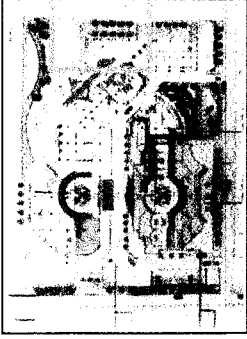
Penggunaan bahan batu candi yang di fungsikan sebagai pembatas jarak antar lukisan satu dengan yang lainnya dengan pertimbangan estetika.

Pola sirkulasi yang digunakan dalam ruang galeri menggunakan pola linier dengan pertimbangan kenyamanan gerak pengamat



3.7.2 EKSTERIOR

Perencanaan ruang pameran out door, merupakan salah satu penataan lanscape yang di tata berdasarkan konsep ruang terbuka, dengan pertimbangan agar para penikmat seni dapat merasakan langsung suasana terbuka dan bebas.

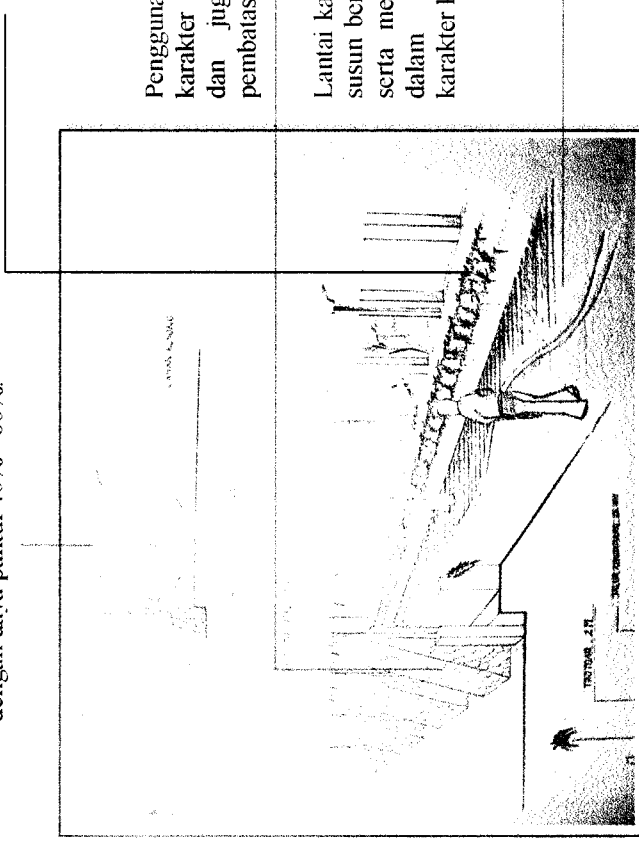


Skylight berupa kaca silver grey dengan daya pantul 40% - 60%.

Penataan tata hijau berupa tanaman perdu tehahan yang di fungsikan sebagai pengarah sirkulasi serta sebagai pembatas antar ruang gerak dan bidang pameran.

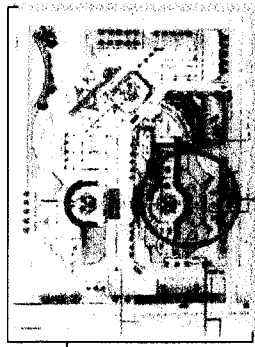
Penggunaan batu kali memberikan karakter alami terhadap ruang pameran dan juga di fungsikan sebagai pembatas antar split level

Lantai kayu, berupa kayu jati yang di susun berkelok mengikuti arus sungai serta memberikan makna kebebasan dalam sirkulasi sebagai bentuk karakter kontemporer.



Gbr. 3.7.2 lay out ruang pameran (out door)

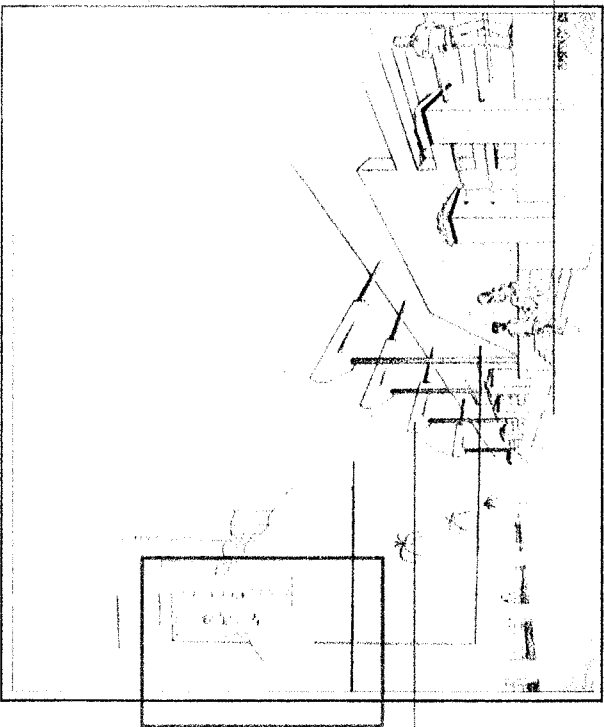
Entrance utama pada galeri terletak di tengah-tengah bangunan dengan pertimbangan kemudahan pencapaian para penikmat seni yang dibedakan antar split level terhadap lingkungan sekitar.



3.7.3 ENTRANCE

Pintu masuk galeri di rencanakan menghadap selatan site berupa lorong dengan pertimbangan perlindungan terhadap sinar UV secara langsung pada jam-jam tertentu yang kurang menguntungkan.

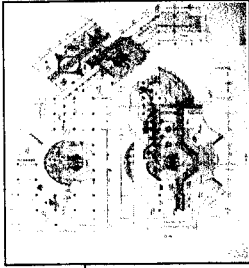
Repetisi sebagai transformasi bentuk dari karakter ekspresif dan dinamis. Elemen arsitektural tersebut berupa penggunaan kolom-kolom persegi yang disusun vertikal sebagai penyangga atap. Kolom - kolom tersebut berunsur repetisi yang di tata sejajar dengan ukuran, warna, bahan dan bentuk.



Gbr. 3.7.4 lay out entrance

Tahap pertama merupakan ruang transisi antara bangunan dengan ruang luar sehingga sifatnya lebih terbuka dan transparant

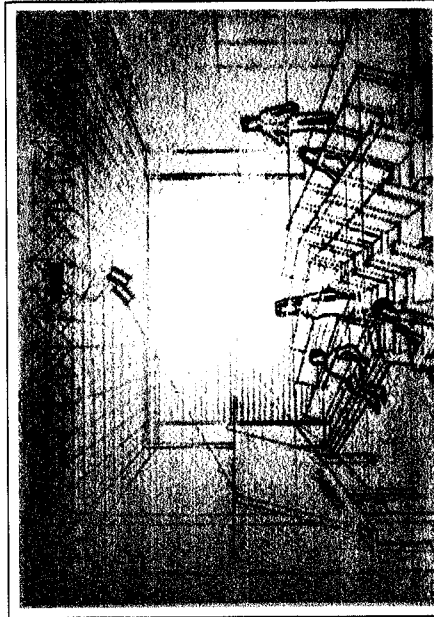
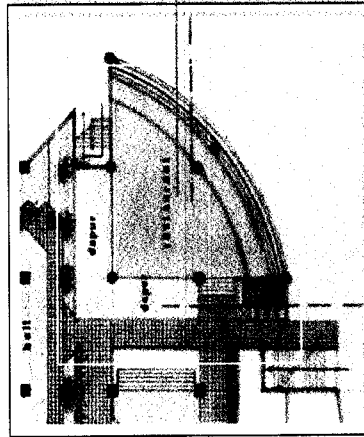




design report

3.7.4 AUDIOVISUAL

Pada ruang audiovisual, seluruh ruang menggunakan efek cahaya buatan dari lampu spot, namun sesuai dengan fungsinya, ruangan ini merupakan area yang sengaja gelap dengan pertimbangan agar para pengunjung dapat focus melihat presentasi yang di adakan.



Gbr. 3.7.5 lay out ruang audiovisual