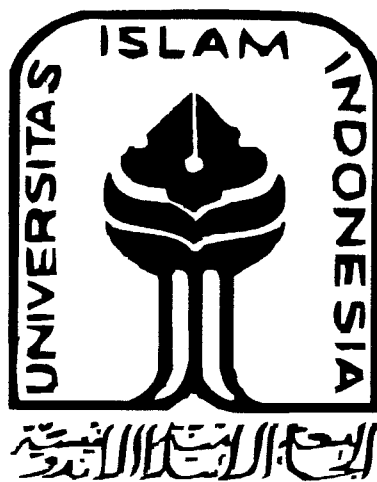


# TUGAS AKHIR

PERPUSTAKAAN FTSP UII	
MADYAN/DELI	
TGL TERIMA :	15 Mei 2003
NO. JUDUL :	0221085
NO. INV. :	5720001085001
NO. INDIK. :	

## MUSEUM GERAKAN SENI RUPA BARU PENERAPAN KONSEP MAZE KEDALAM SIRKULASI BANGUNAN DENGAN MENGUNAKAN METODE DEKONSTRUKSI



Disusun Oleh:

A D H A R Y

98512107

JURUSAN ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA  
JOGJAKARTA  
2003

# LEMBAR PENGESAHAN

## TUGAS AKHIR

### MUSEUM GERAKAN SENI RUPA BARU PENERAPAN KONSEP MAZE KEDALAM SIRKULASI BANGUNAN DENGAN MENGUNAKAN METODE DEKONSTRUKSI

Disusun Oleh:

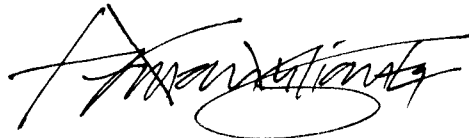
**A D H A R Y**

**98512107**

JOGJAKARTA, 6 Oktober 2003

MENYETUJUI,

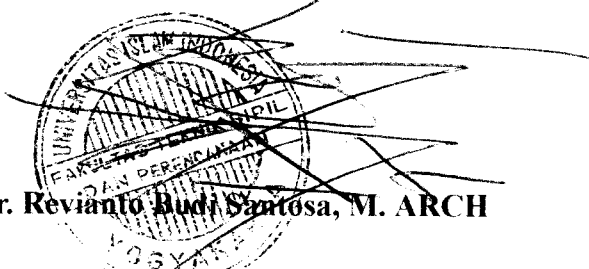
Dosen Pembimbing



**Ir. Arman Yulianta, MUP**

MENGETAHUI,

Ketua Jurusan Arsitektur



**Ir. Revianto Budi Santosa, M. ARCH**

## **Abstrak**

Deklarasi pernyataan Desember hitam (31 Desember 1974) di Dewan Kesenian Jakarta adalah puncak dari kekecewaan para seniman muda terhadap pandangan tentang batasan seni rupa di Indonesia pada waktu itu. Tahun-tahun berikutnya mereka mengadakan pameran-pameran yang bernada protes, dengan penampilan yang tidak biasa<sup>1</sup>.

Beberapa peristiwa seni rupa sepanjang tahun 1973-1989 yang *'menggegerkan'* tersebut banyak mendapat respon dari masyarakat, dari pengamat seni, seniman, tokoh pemerintahan maupun masyarakat. Hal tersebut merupakan salah satu titik tolak yang menandai bangkitnya seni rupa di Indonesia yang banyak memberikan perubahan besar bagi dunia seni rupa kita.

Kurangnya informasi mengenai seni rupa Indonesia dan sejarahnya, pentingnya informasi-informasi mengenai sejarah seni rupa adalah salah satu dasar untuk dijadikan judul tugas akhir ini. Apalagi Jogjakarta yang menyandang predikat 'kota budaya dan pendidikan' dilihat dari banyaknya seniman besar yang berasal dari Jogjakarta rasanya perlu untuk memiliki sebuah museum seni rupa, sebagai salah satu media untuk menyebarluaskan dan mengembangkan seni di Jogjakarta pada khususnya.

---

<sup>1</sup> Asikin, 1992, Gerakan Seni Rupa Baru Indonesia, FSRD ITB, Bandung

## **KATA PENGANTAR**

**Assalamu'alaikum Wr. Wb.**

Terima kasih kepada Allah SWT yang telah menganugrahkan nikmat, karunia keadilan dan kebesarannya kepada kita. Shalawat dan salam kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW.

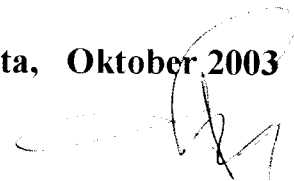
Dengan segala kerendahan hati penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini masih terdapat banyak kekurangan, dan saya sangat menantikan kritik dan saran yang membangun. Dalam penulisan kerja praktek ini, penulis banyak mendapatkan bantuan, saran dan dorongan dari berbagai pihak. Semoga diwaktu yang akan datang dapat menjadi lebih baik.

Semoga kelak hasil karya ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca semua.

*Amin.*

**Wassalamu'alaikum Wr. Wb.**

**Jogjakarta, Oktober 2003**



Adhary

## UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam Proses pengerjaan Tugas Akhir ini penulis banyak mendapatkan bantuan, saran dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis ingin menghaturkan ucapan Terima kasih kepada :

1. Bapak Ir.Revianto Budi Santoso,M.Arch, sebagai ketua Jurusan Teknik Arsitektur Universitas Islam Indonesia untuk waktu, bantuan dan segala 'pelajaran' dan masukan-masukannya
2. Bapak Ir. Arman Yulianta, MUP, sebagai dosen Pembimbing dalam Tugas Akhir ini, untuk kritik dan sarannya.
3. Ibu Arif Budi S, ST, sebagai Dosen Penguji
4. Ibu, Bapak (alm) dan kedua Adikku (Wiwik Haryani dan Hendra Wirawan)
5. Sahabat-sahabat ku, (Budi , Icha, Taufik, Jaya ,Barong, Eko, Budi 97, Yayang & Widya, Dinuk, Uci, Vivien, Sigit 'Jemblung', Teman-teman 'Satu Bimbingan (Hudi, Geblek, Turki, Ari', Udin) Temen-temen arsitektur UII 98 , corner 98, Peksi, Aji 'Bond' , dan teman-teman yang tidak tersebut disini, Terimakasih banyak!
6. Temen- temen kos Asrama BL

Semoga Allah SWT membalas keichlasan dan kebaikannya!.

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>JUDUL</b>	i
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b>	ii
<b>ABSTRAK</b>	iii
<b>KATA PENGANTAR</b>	iv
<b>UCAPAN TERIMA KASIH</b>	v
<b>DAFTAR ISI</b>	vi
<b>DAFTAR GAMBAR</b>	vii-viii
<b>DAFTAR DIAGRAM</b>	ix
<b>DAFTAR TABEL</b>	x
<b>BAB 1 SINOPSIS PROYEK</b>	
1.1 Judul Proyek	2
1.2 Fungsi	2
1.3 Lokasi	3
1.3. 1 Luasan Lokasi	4
1.3. 2 Foto-foto Kondisi Eksisting Bangunan	5
1.3. 3 Kondisi Fisik Eksisting Bangunan	8
1.4. Konsep	12
<b>BAB 2 PERSYARATAN TEKNIS FUNGSIONAL</b>	
2.1 Persyaratan Teknis	32
2.2 Analisa Besaran Ruang	42
2.2.1 Perhitungan Besaran Ruang	43
<b>BAB 3 PROSES DISAIN</b>	
3.1 Transformasi Konsep	47
3.2 Analisa Gubahan Massa	48
3.3 proses Perubahan Maze	51
3.4 Program Ruang	54
3.5 Sirkulasi	55
3.6 Eksplorasi Denah	58
3.7 Eksplorasi Site Plan	77
3.8 Eksplorasi Tampak	79
3.9 Struktur	80
3.10 Sirkulasi	81
3.11 Material	82
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	85
<b>LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	Lokasi Terpilih	4
Gambar 2	Foto Kondisi Eksisting	5
Gambar 3	Foto Kondisi Eksisting	6
Gambar 4	Foto Kondisi Eksisting	7
Gambar 5	Situasi Eksisting	8
Gambar 6	Axonometri Kawasan	9
Gambar 7	Figur Ground Eksisting	10
Gambar 8	Kondisi Fisik Bangunan	10
Gambar 9	Luasan Site yang Terpakai	11
Gambar 10	Jenis-jenis Geometri Maze	15
Gambar 11	Tipologi Ruang Maze	15
Gambar 12	Tipologi Ruang Maze	16
Gambar 13	Jenis-jenis Persimpangan pada Maze	16
Gambar 14	Kuldesak	16
Gambar 15	Pusat pada Maze	17
Gambar 16	Maze Yang Terpilih	31
Gambar 17	Standar Ketinggian Tempat Duduk pada Ruang Audio Visual	33
Gambar 18	Jarak Antar Tempat Duduk	33
Gambar 19	Contoh Lay Out Tempat Duduk pada Ruang Audio Visual	33
Gambar 20	Standart Ketinggian Tempat Duduk dan Sudut Pandang	34
Gambar 21	Struktur Dinding Peredam Suara Pada Ruang Audio Visual	34
Gambar 22	Standar besaran ruang sirkulasi untuk penyandang cacat	35
Gambar 23	Contoh Penerapan Pencahayaan Alami	36
Gambar 24	Contoh Penerapan Pencahayaan Buatan	36
Gambar 25	Contoh-contoh Sirkulasi dalam Ruang Pamer	37
Gambar 26	Jarak Pandang Objek	37
Gambar 27	Standar jarak pengamatan objek 2D	38
Gambar 28	Standar jarak pengamatan optimal	38
Gambar 29	Jenis Layout pamer	38
Gambar 30	Contoh-contoh Lay out Pamer	39
Gambar 31	Standar Besaran Meja Baca Perpustakaan	39
Gambar 32	Standar Jarak antar rak buku	40
Gambar 33	Standar Besaran Ruang Rapat	40
Gambar 34	Besaran Kebutuhan Ruang Kafetaria	41
Gambar 35	Standar Modul Parkir	41
Gambar 36	Standar kebutuhan besaran Parkir mobil	42
Gambar 37	Analisa Gubahan massa	48
Gambar 38	Analisa Orientasi Massa	48
Gambar 39	Gagasan Orientasi Baru	49
Gambar 40	Gagasan Gubahan Massa Baru	49
Gambar 41	Sirkulasi, Gerak (arah jalur, titik awal dan akhir)	50
Gambar 42	Maze Terpilih	51
Gambar 43	Proses pengurangan Pola Maze	52
Gambar 44	Pola Maze Setelah Mengalami Pengurangan	52
Gambar 45	Pola yang mengalami perubahan proporsi dan menyesuaikan dengan tebal dinding	53

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 46	Pola Maze yang mengikuti alur Kanan-Kiri dari Maze yang asli	58
Gambar 47	Eksplorasi menemukan pola maze baru dengan alur kanan-kiri	59
Gambar 48	Eksplorasi menemukan pola maze baru dengan alur kanan-kiri	59
Gambar 49	Eksplorasi menemukan pola maze baru dengan alur kanan-kiri	60
Gambar 50	Eksplorasi menemukan pola maze baru dengan alur kanan-kiri	61
Gambar 51	Eksplorasi Pola Maze baru	62
Gambar 52	Eksplorasi pola Maze dengan menggunakan grid	63
Gambar 53	Eksplorasi pola Maze dengan menggunakan grid	64
Gambar 54	Pola Maze yang akan dipakai	65
Gambar 55	Eksplorasi menemukan pola Maze baru dan ruang	65
Gambar 56	Pola Maze yang asli	66
Gambar 57	Proses pengurangan pada pola maze yang asli	66
Gambar 58	Pola maze baru	67
Gambar 59	Pola maze yang mengalami perubahan proporsi	67
Gambar 60	Menemukan ruang dari pola maze yang baru	68
Gambar 61	Usulan gubahan massa	69
Gambar 62	Superimposisi pola maze baru pada site	69
Gambar 63	Superimposisi pola maze baru pada site untuk site plan	70
Gambar 64	Pola maze yang sudah dimodifikasi	71
Gambar 65	Denah awal	71
Gambar 66	Denah dengan sistem split level	72
Gambar 67	Denah lantai 3	72
Gambar 68	Denah Lantai 2	73
Gambar 69	Denah final lantai 1	74
Gambar 70	Denah final lantai 2	75
Gambar 71	Denah final lantai 3	76
Gambar 72	Siteplan awal	77
Gambar 73	Siteplan final	78
Gambar 74	Gagasan tampak depan awal	79
Gambar 75	Tampak depan final	79
Gambar 76	Axonometri struktur	80
Gambar 77	Persimpangan pada entrance	81
Gambar 78	Persimpangan pada tangga/ramp	81



## DAFTAR DIAGRAM

Diagram 1	Analogi Konsep	12
Diagram 2	Analogi Konsep Arsitektural	13
Diagram 3	Analogi Konsep Arsitektural	14
Diagram 4	Analogi Konsep Arsitektural	14
Diagram 5	Transformasi Konsep	47
Diagram 6	Program Ruang	54
Diagram 7	Sirkulasi Pengunjung	55
Diagram 8	Sirkulasi Pengelola	56
Diagram 9	Sirkulasi Koleksi Tetap	56
Diagram 10	Sirkulasi Koleksi Temporer	57

## DAFTAR TABEL

Tabel 1	Tabel Tipologi dan Morfologi Maze	18
Tabel 2	Tabel Tipologi dan Morfologi Maze	19
Tabel 3	Tabel Tipologi dan Morfologi Maze	20
Tabel 4	Tabel Tipologi dan Morfologi Maze	21
Tabel 5	Tabel Tipologi dan Morfologi Maze	22
Tabel 6	Tabel Tipologi dan Morfologi Maze	23
Tabel 7	Tabel Jumlah Persimpangan Maze	24
Tabel 8	Tabel Tipologi dan Morfologi Maze	25
Tabel 9	Tabel Tipologi dan Morfologi Maze	26
Tabel 10	Tabel Tipologi dan Morfologi Maze	27
Tabel 11	Tabel Tipologi dan Morfologi Maze	28
Tabel 12	Tabel Tipologi dan Morfologi Maze	29
Tabel 13	Tabel Tipologi dan Morfologi Maze	30
Tabel 14	Tabel Kebutuhan Ruang Kel. Pelayanan Umum	43
Tabel 15	Tabel Kebutuhan Ruang Kel. Pameran	43
Tabel 16	Tabel Kebutuhan Ruang Kel. Pendidikan	44
Tabel 17	Tabel Kebutuhan Ruang Kel. Pelayanan Teknis	44
Tabel 18	Tabel Kebutuhan Ruang Kel. Administrasi	44
Tabel 19	Tabel Kebutuhan Ruang Kel. Pendukung	45
Tabel 20	Tabel Perincian Benda Pamer Tetap	45

## **I. DESKRIPSI PROYEK**

### **1.1 Judul Proyek**

Museum Gerakan Seni Rupa Baru

*Penerapan Konsep Maze Pada Sirkulasi Bangunan dengan Metode Dekonstruksi*

### **1.2 Fungsi**

#### **Museum Gerakan Seni Rupa Baru**

Museum Gerakan Seni Rupa Baru adalah sebuah museum yang menyimpan dan mengkoleksi karya-karya seni rupa dari masa Gerakan Seni Rupa Baru (1974-1989) dan benda-benda dokumentasi dari beberapa peristiwa dan pameran yang dilakukan pada tahun-tahun tersebut - *berupa foto-foto dokumentasi, surat kabar dan dokumen surat*- yang berfungsi sebagai salah satu sumber informasi tentang sejarah seni rupa di Indonesia.

Museum ini juga berfungsi sebagai salah satu media bagi perkembangan seni rupa di Indonesia pada umumnya dan bagi Jogjakarta khususnya, dengan memberikan fasilitas bagi pameran-pameran temporer bagi karya-karya seni rupa pada masa sekarang maupun yang akan datang, dan juga memberikan fasilitas bagi gejala-gejala baru (bentuk- baru) dari cabang seni rupa itu sendiri, seperti video seni/video instalasi, instalasi maupun performance art.

Selain itu juga berfungsi sebagai tempat untuk berkumpul dan berdiskusi tentang seni, yang dapat dipergunakan oleh para perupa-perupa di Jogjakarta khususnya, sebagai respon dari maraknya pameran dan diskusi tentang seni rupa.

### 1.3 Lokasi

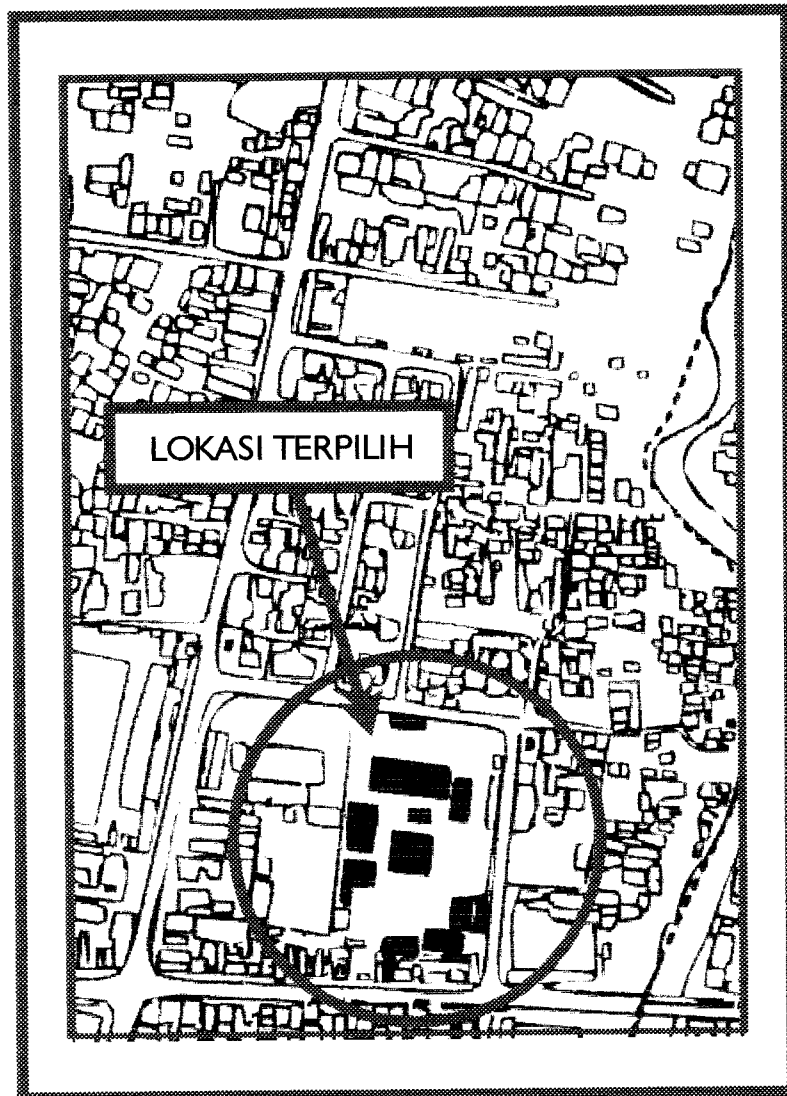
Lokasi yang dipilih adalah 'Bekas' Gedung Kampus ASRI ( kampus FSRD ISI ) di Jalan Gampingan no.1, Wirobrajan, Yogyakarta . Pertimbangan pemilihan lokasi berdasarkan pada hubungan sejarah antara kompleks ASRI dengan Gerakan Seni Rupa Baru yang secara kontekstual memiliki hubungan yang erat ( *banyaknya peristiwa yang terjadi di ASRI, pada waktu itu ASRI juga sebagai salah satu kiblat seni rupa di Indonesia selain FSRD ITB* ). Secara fisik museum ini berfungsi sebagai tempat untuk menyimpan dan memamerkan berbagai dokumentasi-dokumentasi Gerakan Seni Rupa Baru dan juga sebagai simbol peringatan bagi gerakan seni rupa baru itu sendiri.

Kompleks Gedung ASRI tersebut saat ini sedang menjadi perbincangan yang hangat di kalangan seniman dan pemerintah Daerah Istimewa Jogjakarta, karena ada perbedaan pendapat antara kedua elemen tersebut. Para alumni ASRI, ISI dan seniman tidak setuju jika gedung tersebut di gunakan sebagai kantor DEKRANAS, dengan alasan bahwa mereka merasa mempunyai hubungan emosional yang kuat dengan gedung tersebut. Mereka menginginkan gedung tersebut digunakan sebagai museum seni rupa. Hak kepemilikan yang sah saat ini di pegang oleh Pemerintah Daerah Istimewa Jogjakarta pada Maret 2001, yang dulu di pegang oleh Institut Seni Indonesia. Menurut rencana Pemda DIJ gedung tersebut akan dijadikan kantor DEKRANAS ( Dewan Kerajinan Nasional ), yang di dalamnya terdapat Griya Niaga, Design Centre, dan Kantor Bantuan HAKI<sup>2</sup>.

Tugas Akhir ini tidak sepenuhnya berdasarkan pada kasus tersebut, akan tetapi dengan berdasarkan pada anggapan bahwa Kompleks Gedung ASRI tersebut akan digunakan sebagai kantor DEKRANAS dan juga akan ada fungsi yang mewadahi kegiatan seni rupa, museum seni rupa yang sesuai dengan aspirasi dari kalangan alumni ASRI, ISI dan seniman.

---

<sup>2</sup> Surat, 2003, Buletin, Yayasan Seni Cemeti, Jogjakarta

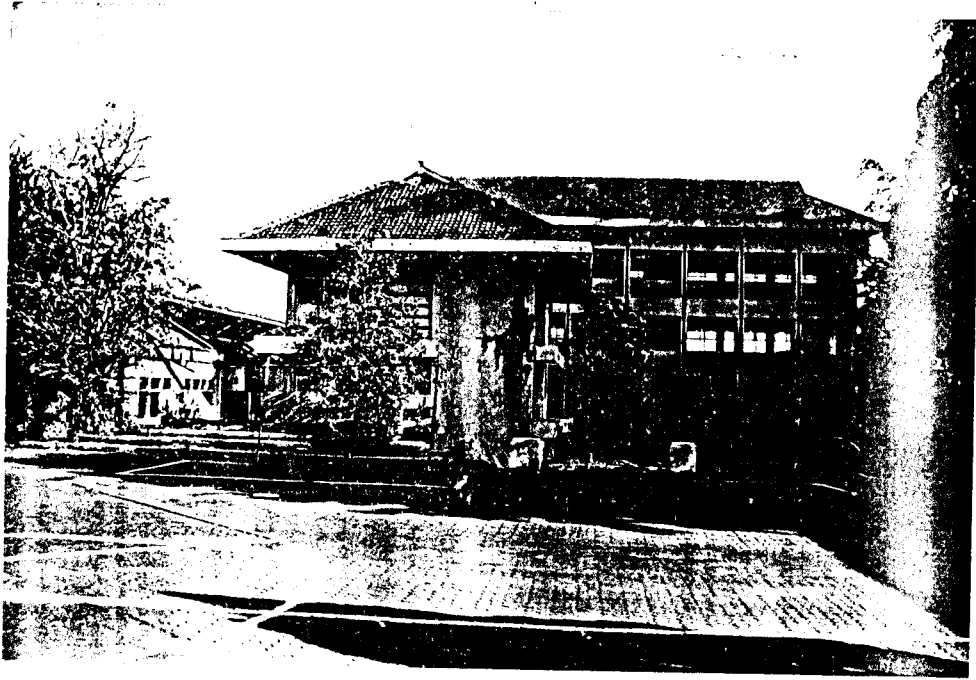


*Gambar 1.* Lokasi Terpilih  
*Sumber :* Dinas Urban Infrastruktur and Manufacturing, Jogjakarta

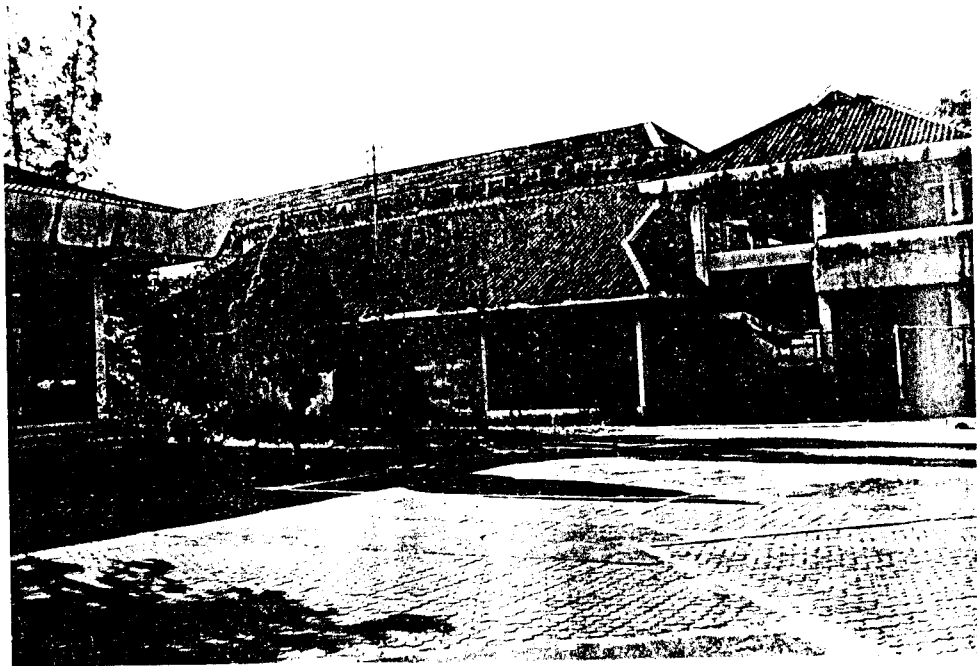
### **I.3. 1 Luasan lokasi**

Luas lokasi yang dipakai adalah 2289 m<sup>2</sup> dari keseluruhan luas kompleks ASRI yang luas seluruhnya mempunyai luas 10.485 m<sup>2</sup>.

### I.3. 2 Foto Kondisi Eksisting Bangunan



*Gambar 2. Foto Kondisi Eksisting Bangunan*  
*Sumber : Survey Lapangan*



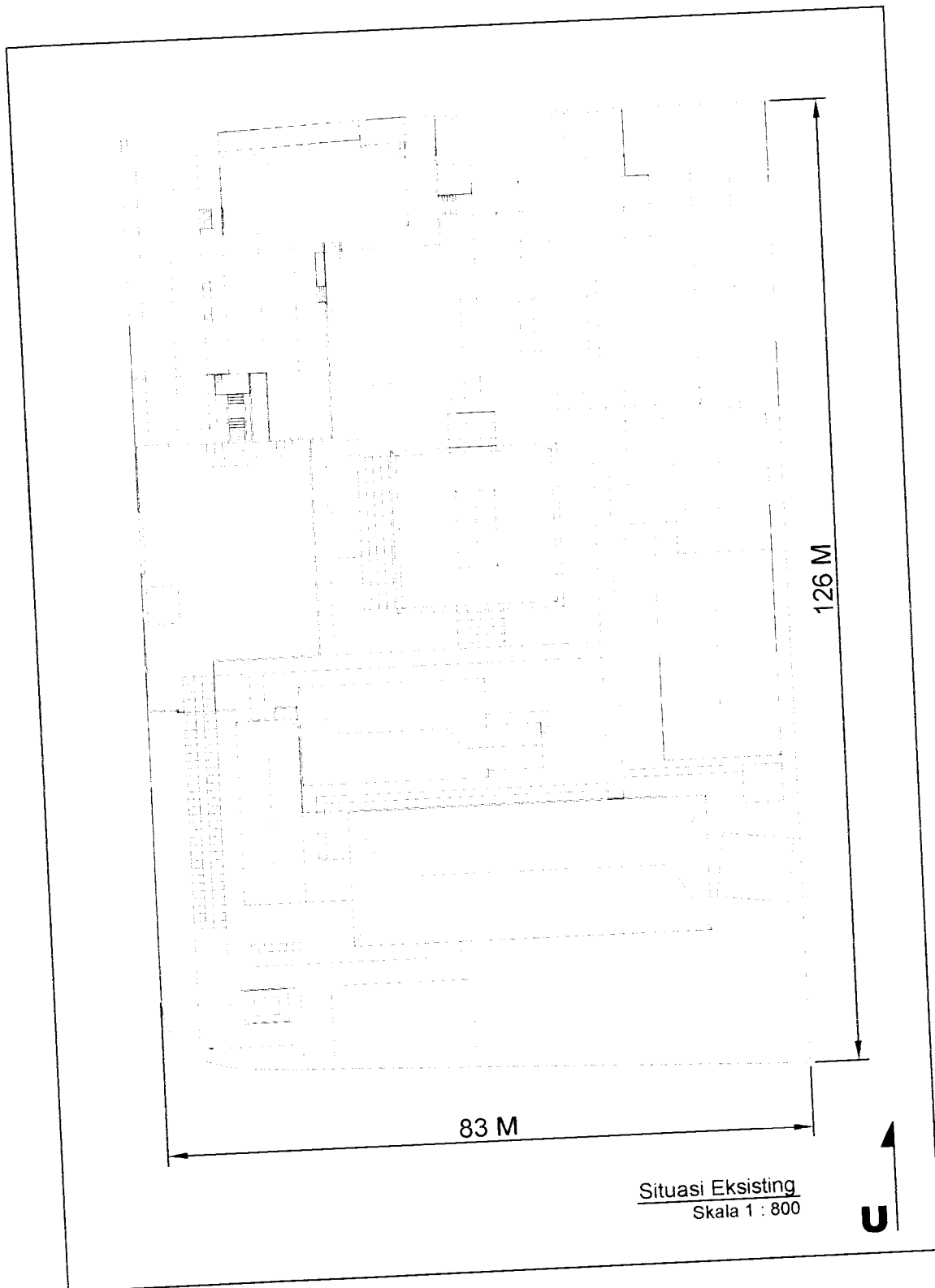
*Gambar 3. Foto Kondisi Eksisting Bangunan  
Sumber : Survey Lapangan*



Gambar 4. Foto Kondisi Eksisting Bangunan  
Sumber : Survey Lapangan

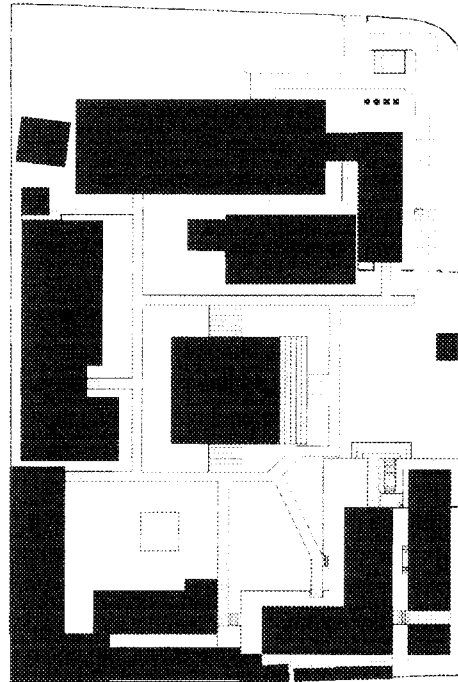


### 1.3.3 Kondisi Fisik Eksisting Bangunan

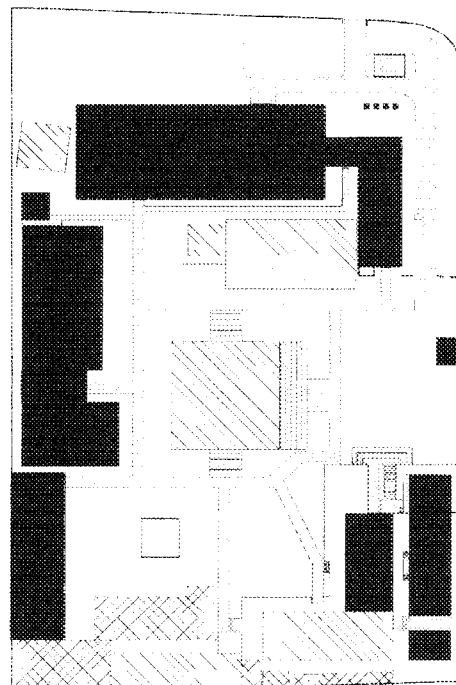





Gambar 5. Situasi Eksisting  
Sumber : Survey Lapangan

Gambar 7. Figur Ground Eksisting  
Sumber : Survey lapangan

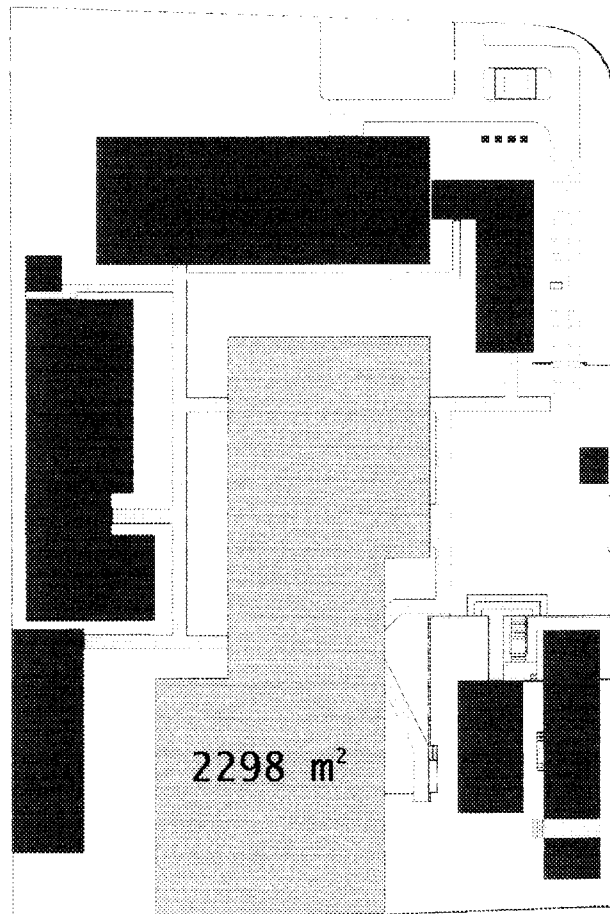


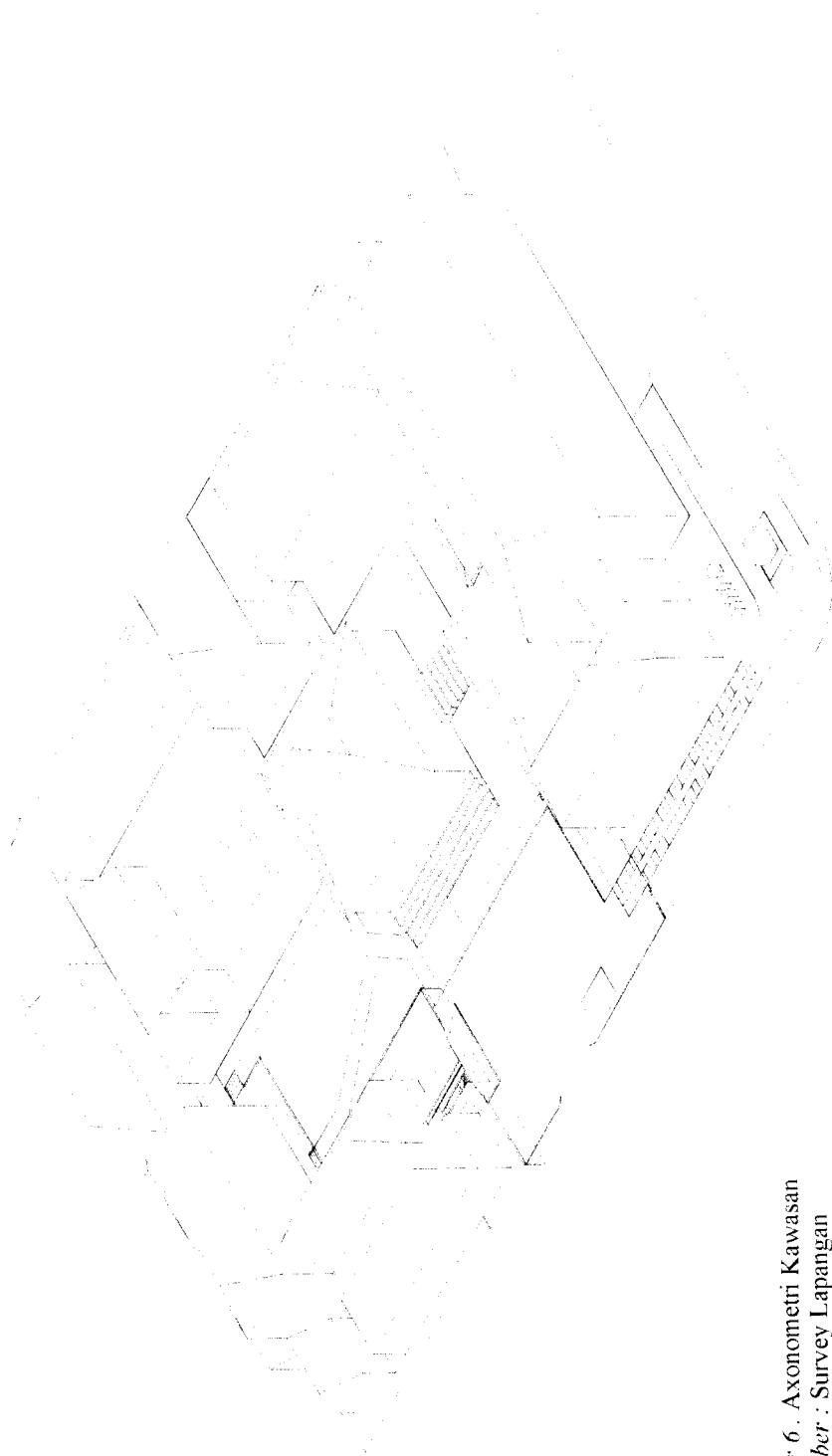
Gambar 8. Kondisi Fisik Bangunan  
Sumber : Survey Lapangan



- Di Pertahankan 
- Di Bongkar 
- Rusak 

Gambar 9 . Luasan Site Yang Terpakai  
Sumber : Survey Lapangan



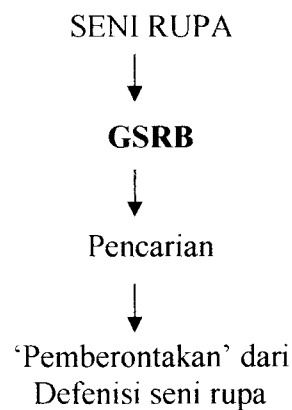


Gambar 6 . Axonometri Kawasan  
Sumber : Survey Lapangan

## 1.4 Konsep

### *Penerapan Konsep Maze pada sirkulasi bangunan dengan metoda Dekonstruksi*

Berangkat dari Gerakan Seni Rupa Baru, bahwa hal yang paling esensial dari GSRB adalah ‘**pencarian**’ ( **mencari** ), ‘Pencarian’ akan kemerdekaan diri, pencarian akan jati diri dan pencarian akan bentuk dari seni rupa Indonesia. Wujud dari pencarian tersebut adalah **pemberontakan**. Pemberontakan yang dilakukan adalah pemberontakan terhadap paradigma lama tentang defenisi seni rupa itu sendiri. Sebagai bentuk dari rasa ketidakpuasan terhadap pendahulunya (seniman golongan tua) yang saat itu dianggap telah mapan, dinilai tidak kreatif dan mengalami stagnasi, terpaku pada konsepsi lama. Dengan membawa misi untuk menentang terhadap batasan seni rupa di Indonesia, dan mengusung ideologi pada pentingnya kreatifitas, sebagai suatu kodrat bagi perupa untuk mencari berbagai kemungkinan baru, menolak seni dekoratif sebagai acuan seni lukis yang baik di Indonesia.



*Diagram 1. Analogi Konsep  
Sumber: Pemikiran*

Untuk mendapatkan ‘konsep arsitektural’nya maka didasarkan pada kesimpulan diatas, kepada Gerakan Seni Rupa Baru yang intinya adalah ‘pencarian’ yang berwujud ‘pemberontakan’, yaitu pemberontakan terhadap ‘seni rupa lama’, yang pada dataran kontekstual seni rupa lama itu disimbolkan oleh kompleks gedung ASRI.

Jadi kalau secara kontekstual GSRB ‘memberontak’ terhadap ‘seni rupa lama’, maka secara arsitektural bangunan\museum yang akan didisain ini memberontak/menentang ASRI sebagai simbol dari ‘arsitektur tradisional’ (bukan dalam konteks lokal)



Diagram 2. Analogi Konsep Arsitektural  
Sumber: Pemikiran

Untuk mewujudkan konsep tersebut maka cara yang digunakan adalah dengan menggunakan metode dekonstruksi. Jika berbicara mengenai dekonstruksi, maka nama Jaques Derrida dianggap paling populer dan berpengaruh dalam membangun teori ini, sehingga berdampak luas pada ilmu-ilmu yang lain. Menurut Jaques Derrida, bahwa dekonstruksi adalah “*membongkar kemapanan*” yang idenya diawali dari membongkar teks, dan menurutnya di dalam arsitektur dekonstruksi lebih berupa wacana, bisa pada aktifitas membangunnya atau pada aktifitas pengamat yang melakukan interpretasi terhadap bangunan, dan dilakukan dengan alasan merupakan kritik terhadap Modernism. Untuk mendekonstruksi ada banyak cara, yang terbagi dalam dua golongan besar *Derridean* dan *Non-Derridean*. Cara yang akan di pakai adalah dengan menggunakan metode yang digunakan oleh Bernard Tschumi (*Derridean*); *Superimposisi* (yang di dalam nya juga terdapat *Permutasi, Substitusi dan Distorsi*<sup>3</sup>). Strategi-strategi tersebut di dapat dari pandangannya terhadap arsitektur, *architecture of event*.

<sup>3</sup> Deconstruction A Student Guide, 1991, Andreas Papadakis, St Martin's Press, New York

Sehingga, dengan berdasarkan pada pandangan itu maka akan membuka kemungkinan cara 'ber-arsitektur' yang konsepnya dapat berasal dari disiplin ilmu yang lain, atau dapat juga dari apapun (*contoh: tschumi mengambil konsep dari film untuk proyek the manhattan transcript*). Jadi pada tugas akhir ini maka saya mengambil 'konsep maze' sebagai sebuah konsep untuk membentuk arsitektur (dengan penekanan pada sirkulasi) yang pada penerapannya nanti akan menggunakan cara dekonstruksi (superimposisi, permutasi, substitusi, distorsi)

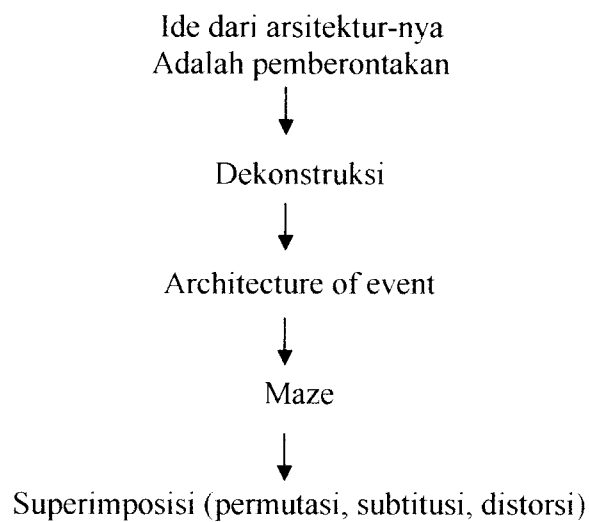


Diagram 3. Analogi Konsep Arsitektural  
Sumber: Pemikiran

untuk 'menggubah' arsitekturnya – museum – yang digunakan adalah dari konsep maze, unsur-unsur yang ada di maze. Maze ini juga hadir sebagai analogi dari Gerakan Seni Rupa Baru.

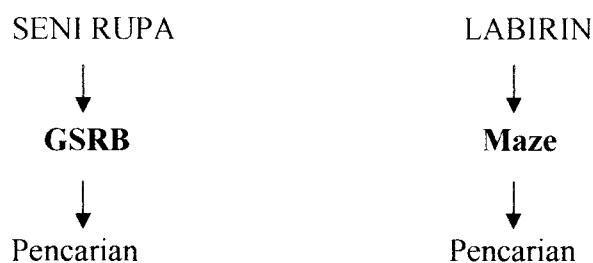


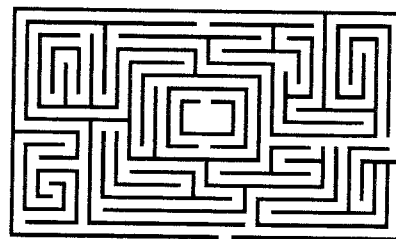
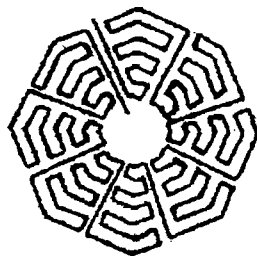
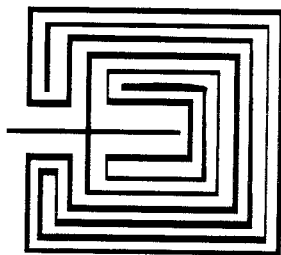
Diagram 4. Analogi Konsep Arsitektural  
Sumber: Pemikiran

Untuk mendapatkan ciri-ciri dan unsur-unsur maze dengan mempelajari tipologi dan morfologi dari berbagai jenis maze.

- Tipologi dan morfologi Ruang maze<sup>4</sup>

1. Bentuk geometri maze :

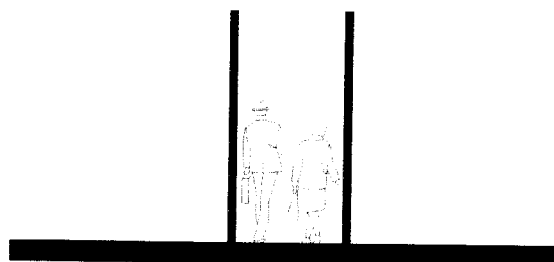
- lingkaran
- bujur sangkar
- Persegi panjang
- Oktagonal



Gambar 10. Jenis-jenis Geometri Maze  
Sumber : Internet, <http://www.adh.brighton.ac.uk>

2. jalur/jalan :

- sempit, biasanya hanya bisa dilalui oleh 2 orang

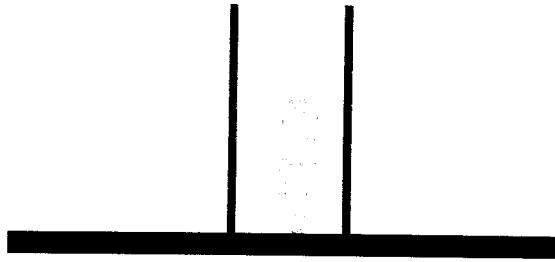


Gambar 11. Tipologi Ruang Maze

<sup>4</sup> Internet, <http://www.adh.brighton.ac.uk>

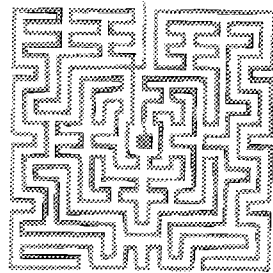


- Skala, Non Humanis

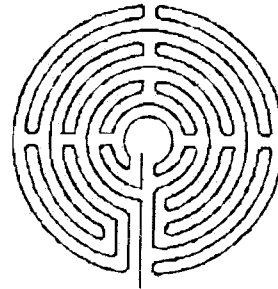


Gambar 12. Tipologi Ruang Maze

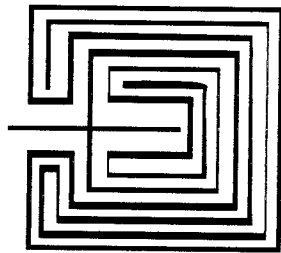
- persimpangan/alternatif jalur
  - pilihan ada pada pintu masuk maze (gambar 1,2,3)
  - pilihan ada di dalam maze (gambar 4)



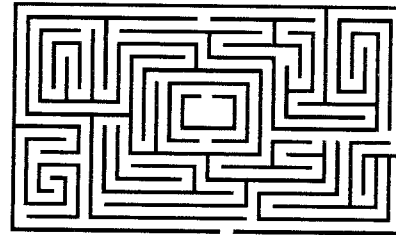
1



2



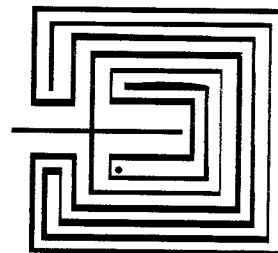
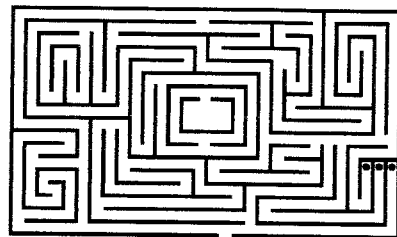
3



4

Gambar 13. Jenis-jenis persimpangan pada Maze

- Kuldesak



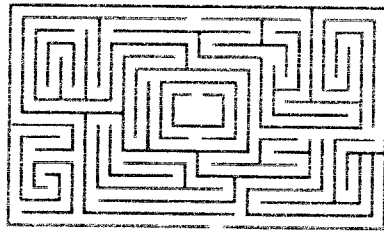
◀ Kuldesak

Gambar 14. Kuldesak

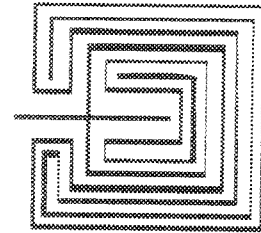
- Kesan ruang tertutup, pandangan terbatas

3. 'pusat' sebagai tujuan :

1. Bentuk ruang lebih lebar dan berbeda dengan bentuk jalurnya(gambar 1)
2. Bentuk pusat sama dengan jalur (kuldesak), tidak menekankan pada bentuk sebagai pusat (gambar 2)



1


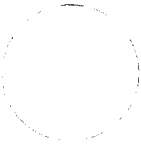
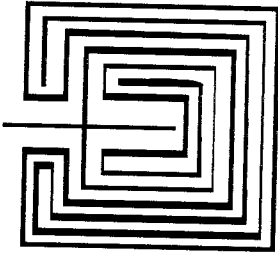

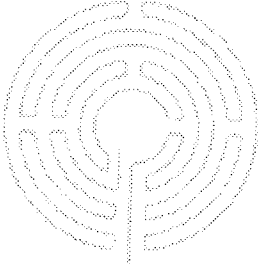



2

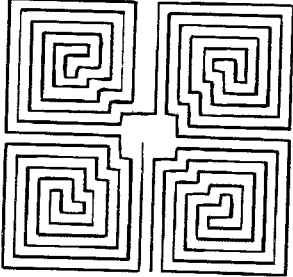

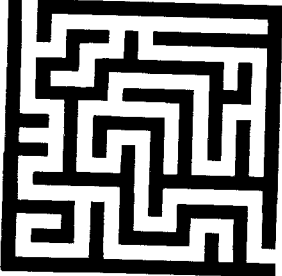
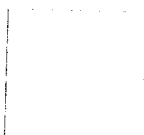
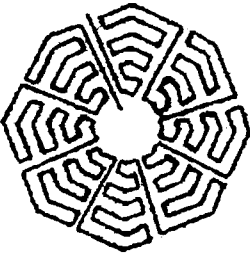

*Gambar 15 . Bentuk 'Pusat' pada Maze*

untuk mendapatkan tipologi dan morfologi dari maze maka maze-maze tersebut dikategorikan berdasarkan bentuk geometri dan tingkat kesulitan yang ditentukan oleh jumlah persimpangan dan jumlah kuldesak.

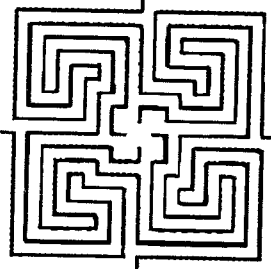
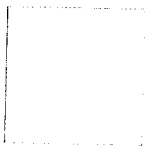


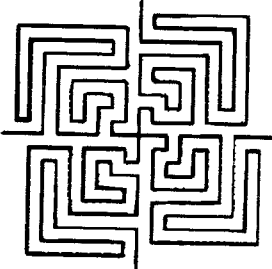
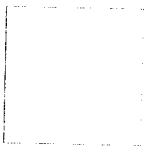
**TABEL TIPOLOGI DAN MORFOLOGI MAZE**

nomor	MAZE	geometri dasar	jumlah			
			pintu masuk	jalan yg benar	persimpangan	kuldesak
1			2	1	15	17
2			2	0	0	2
3			3	1	10	18



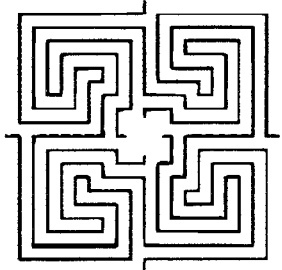
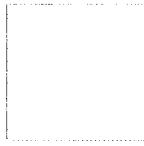


*Tabel 1. Tabel Tipologi dan Morfologi Maze  
Sumber : Pemikiran*

nomor	MAZE	geometri dasar	jumlah			
			pintu masuk	jalan yg benar	persimpangan	kuldesak
4			5	1	11	8
5			2	1	8	7
6			9	1	32	48

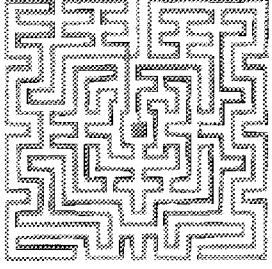
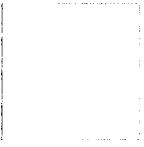


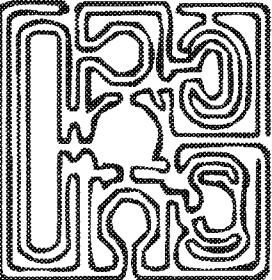

Tabel 2. Tabel Tipologi dan Morfologi Maze  
 Sumber : Pemikiran

nomor	MAZE	geometri dasar	jumlah			
			pintu masuk	jalan yg benar	persimpangan	kuldesak
7			4	4	8	8
8			4	4	20	21
9			3	1	10	18

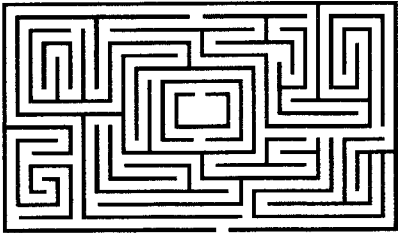

Tabel 3. Tabel Tipologi dan Morfologi Maze  
 Sumber : Pemikiran

nomor	MAZE	geometri dasar	jumlah			
			pintu masuk	jalan yg benar	persimpangan	kuldesak
10			4	4	0	0
11			4	4	8	8
12			3	1	20	22

Tabel 4. Tabel Tipologi dan Morfologi Maze  
 Sumber : Pemikiran

nomor	MAZE	geometri dasar	jumlah			
			pintu masuk	jalan yg benar	persimpangan	kuldesak
13			13	1	44	60
14			3	1	13	16
15			4	1	16	28

Tabel 5. Tabel Tipologi dan Morfologi Maze  
 Sumber : Pemikiran

nomor	MAZE	geometri dasar	jumlah			
			pintu masuk	jalan yg benar	persimpangan	kuldesak
16			1	2	21	3

Tabel 6. Tabel Tipologi dan Morfologi Maze  
 Sumber : Pemikiran



Dibawah ini adalah kelompok kategori maze berdasarkan jumlah persimpangan, yang dibagi pada tiga tingkat kesulitan, Tingkat Kesulitan Rendah (jumlah persimpangan 0 - 19), tingkat kesulitan Menengah (jumlah persimpangan 20-39), Tingkat Kesulitan Tinggi (jumlah persimpangan 40-59)

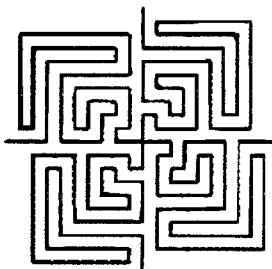


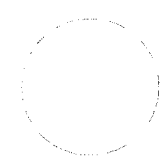
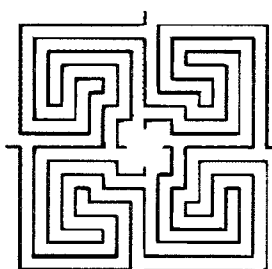

**TABEL KATEGORI TINGKAT KESULITAN MAZE BERDASARKAN JUMLAH PERSIMPANGAN**

**A. Tingkat kesulitan Rendah ( Jumlah persimpangan 0 - 19 )**

nomor	MAZE	geometri dasar	jumlah			
			pintu masuk	jalan yg benar	persimpangan	kuldesak
1			2	0	0	2
2			2	1	8	7
3			4	4	8	8



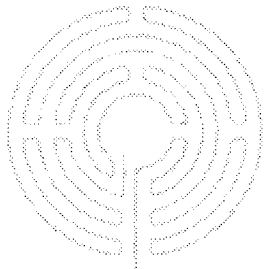
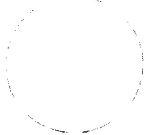
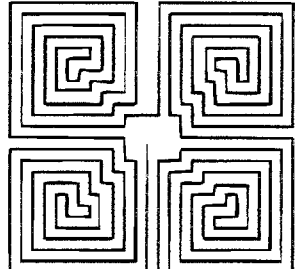

Tabel 7. Jumlah Persimpangan Pada Maze  
Sumber : Pemikiran

**A. Tingkat kesulitan Rendah ( Jumlah persimpangan 0 - 19 )**

nomor	MAZE	geometri dasar	jumlah			
			pintu masuk	jalan yg benar	persimpangan	kuldesak
4			3	1	10	18
5			4	4	0	0
6			4	4	8	8

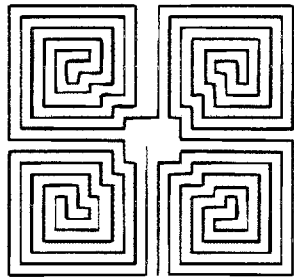
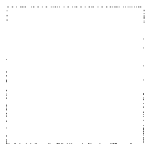
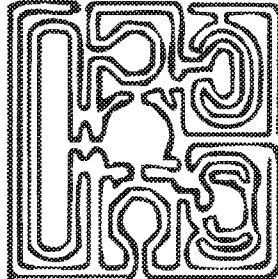
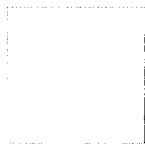

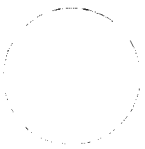
Tabel 8. Jumlah Persimpangan Pada Maze  
Sumber : Pemikiran

**A. Tingkat kesulitan Rendah ( Jumlah persimpangan 0 - 19)**

nomor	MAZE	geometri dasar	jumlah			
			pintu masuk	jalan yg benar	persimpangan	kuldesak
7			2	1	15	17
8			3	1	10	18
9			5	1	11	8

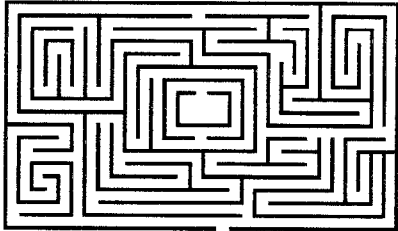





Tabel 9. Jumlah Persimpangan Pada Maze  
Sumber : Pemikiran

**A. Tingkat kesulitan Rendah ( Jumlah persimpangan 0 - 19)**

nomor	MAZE	geometri dasar	jumlah			
			pintu masuk	jalan yg benar	persimpangan	kuldesak
10			5	1	11	8
11			4	1	16	28
12			3	1	13	16



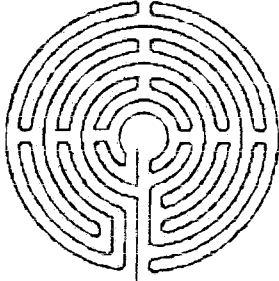

*Tabel 10. Jumlah Persimpangan Pada Maze  
Sumber : Pemikiran*

**B. Tingkat Kesulitan Menengah ( Jumlah persimpangan 20 - 39 )**

nomor	MAZE	geometri dasar	jumlah			
			pintu masuk	jalan yg benar	persimpangan	kuldesak
1			1	2	21	3
2			3	1	20	22
3			4	4	20	21

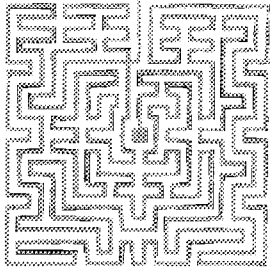

Tabel 11. Jumlah Persimpangan Pada Maze  
Sumber : Pemikiran

**B. Tingkat Kesulitan Menengah ( Jumlah persimpangan 20 - 39 )**

nomor	MAZE	geometri dasar	jumlah			
			pintu masuk	jalan yg benar	persimpangan	kuldesak
4			4	4	20	21
5			3	1	20	22

*Tabel 12. Jumlah Persimpangan Pada Maze  
Sumber : Pemikiran*

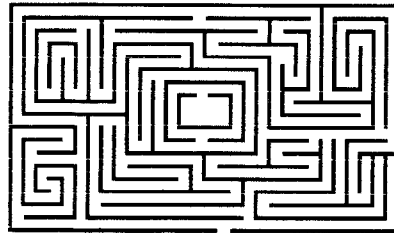
**C. Tingkat Kesulitan Tinggi ( Jumlah persimpangan 40 - 59 )**

nomor	MAZE	geometri dasar	jumlah			
			pintu masuk	jalan yg benar	persimpangan	kuldesak
I			13	1	44	60

Tabel 13. Jumlah Persimpangan Pada Maze  
Sumber : Pemikiran

Dari peng-kategorian dan kesimpulan maze tersebut maka akan di dapatkan beberapa tipe maze yang spesifik. Untuk mendapatkan konsep maze yang akan dijadikan sebagai acuan untuk mendisain, akan dipilih dari beberapa pertimbangan:

- Pemilihan maze dari bentuk Geometri  
Pemilihan maze dari bentuk geometrinya dipilih dengan pertimbangan efektifitas untuk mendapatkan objek pameran. Bentuk geometri maze yang akan dipakai adalah bentuk maze yang berbentuk persegi panjang, karena bentuk persegi panjang mempunyai bidang yang datar, sehingga ketika digunakan pada ruang pameran yang juga akan diletakkan benda pameran 2D akan lebih efektif bentuk geometri persegi dibanding bentuk geometri lingkaran atau oktagonal.



Gambar 16. Maze dengan geometri Persegi panjang  
Sumber : Survey lapangan

- Pemilihan maze berdasarkan pada jumlah persimpangan dari 3 kategori tingkat kesulitan maze( yang di tentukan oleh jumlah persimpangan) maka yang akan digunakan sebagai acuan disain adalah maze yang termasuk kedalam Tingkat Kesulitan Menengah dengan jumlah persimpangan 20-39. Pertimbangan pemilihan tingkat kesulitan maze tersebut berdasarkan pada bentuk maze yang 'ideal' dengan tidak mengurangi makna maze itu sendiri. Karena jika maze tersebut adalah golongan Tingkat kesulitan rendah maka bentuk jalurnya akan mendekati bentuk jalan labirin. Kalau Maze dengan Tingkat kesulitan Tinggi akan mempunyai jalur yang benar-benar menyesatkan( secara maknawai maze seperti ini mempunyai jalur yang berakhir dengan kematian)

Untuk Kategori maze yang lain akan digunakan juga dalam disain pada elemen elemen pendukung, seperti lanscape atau pola lantai.

- Karakteristik Ruang maze

Untuk 'membangun' ruang dalam bangunan akan menggunakan acuan dari ruangan maze itu sendiri seperti yang telah dijelaskan diatas.

Dari beberapa acuan disain yang sudah didapat akan dimasukkan kedalam metoda Superimposisi untuk mendapatkan 'bentuk' arsitektur secara keseluruhan.



## **2. PERSYARATAN TEKNIS FUNGSIONAL**

### **2.1 Persyaratan Teknis**

Pada bagian ini akan dibahas mengenai persyaratan-persyaratan teknis dengan penekanan pada fungsi utama bangunan sebagai Museum Seni Rupa dan Ruang Pameran. Dalam merencanakan rancangan museum ini juga mempertimbangkan persyaratan-persyaratan ruang, ketentuan-ketentuan khusus dan standar-standar yang harus diperhatikan. Untuk mengetahui ketentuan-ketentuan khusus tersebut maka fungsi-fungsi yang ada dibagi menurut Kelompok Fungsi Ruang :

1. Kelompok Ruang Pelayanan Umum
2. Kelompok Ruang Pameran
3. Kelompok Ruang Pendidikan
4. Kelompok Ruang Pelayanan Teknis
5. Kelompok Ruang Administrasi

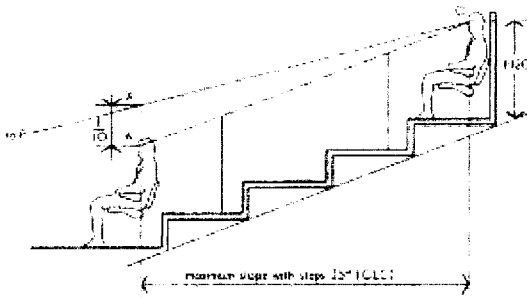
## 6. Kelompok Ruang Pendukung

### 1. Kelompok Ruang pelayanan Umum

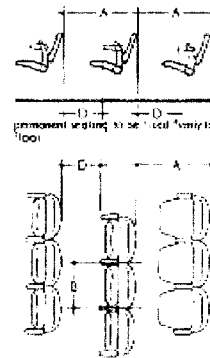
Kelompok ini berfungsi melayani fasilitas-fasilitas bagi pengunjung. Pengunjung pameran tetap ataupun pengunjung pameran tidak tetap. Hal yang akan diuarikan berikut ini hanya membahas mengenai ruang yang berkaitan dengan pengunjung yang mempunyai persyaratan tertentu.

#### 1. Ruang Audio Visual

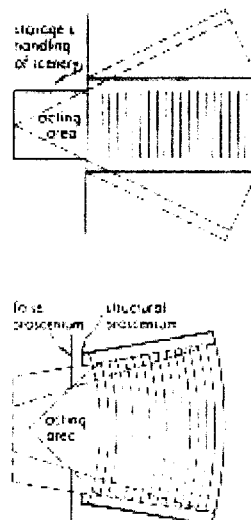
##### a. Lay out Ruang



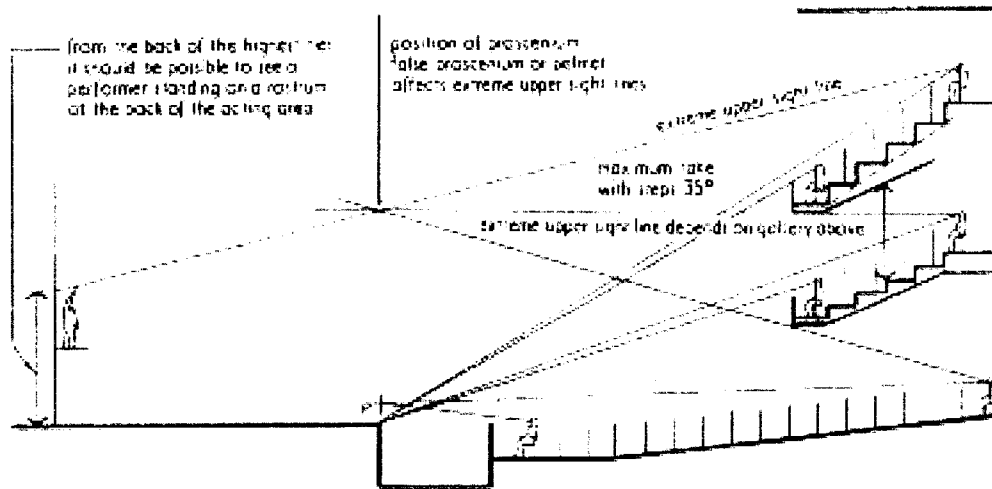
Gambar 17  
Standar Ketinggian Tempat Duduk pada Ruang Audio Visual  
Sumber: Time Saver Standart



Gambar 18  
Jarak Antar Tempat Duduk  
Sumber: Time Saver Standart

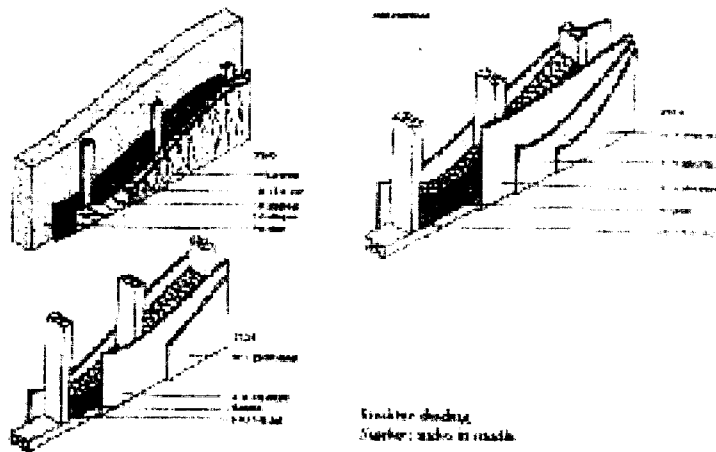


Gambar 19  
Contoh Lay Out Tempat Duduk pada Ruang Audio Visual  
Sumber : Time Saver Standart



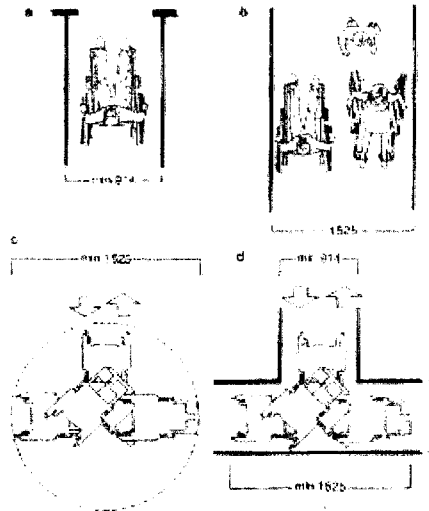
Gambar 20  
Standart Ketinggian Tempat Duduk dan Sudut Pandang  
Sumber : Time Saver Standart

b. Struktur



Gambar 21  
Struktur Dinding Peredam Suara Pada Ruang Audio Visual  
Sumber : Time Saver Standart

## 2. Persyaratan Untuk Penyandang Cacat



*Gambar 22*  
Standar besaran ruang sirkulasi untuk penyandang cacat  
*Sumber : Architect's Data*

## 2. Kelompok Ruang Pameran

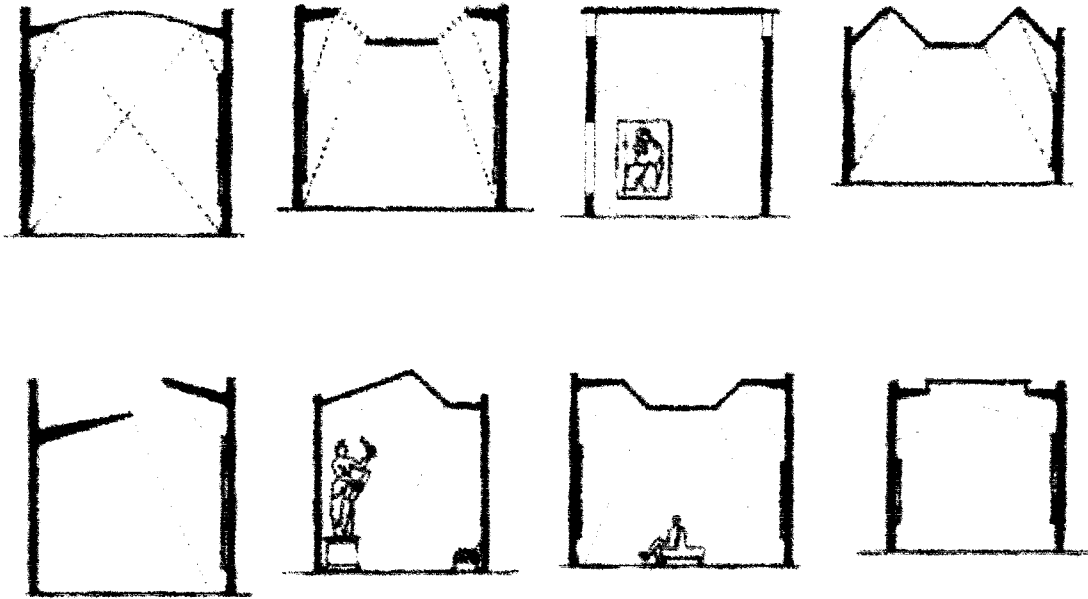
Untuk merencanakan ruang bagi kegiatan pameran hal yang menjadi tolak ukur adalah masalah kenyamanan dalam menikmati benda pameran dan informatif. Hal yang perlu diperhatikan untuk mendukung kualitas ruang pameran tersebut adalah persyaratan pencahayaan, sirkulasi, jarak pandang objek pameran dan lay out pameran.

### 1. Pencahayaan

Pencahayaan pada ruang pameran terbagi dua, yaitu Pencahayaan Alami dan Pencahayaan Buatan.

a. Pencahayaan Alami

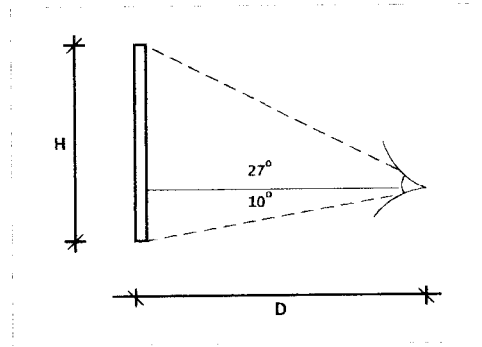
Berikut adalah jenis-jenis pencahayaan alami



*Gambar 23*  
Contoh Penerapan Pencahayaan Alami  
*Sumber : Time Saver Standart*

b. Pencahayaan Buatan

*Gambar 24*  
Contoh Penerapan Pencahayaan Buatan  
*Sumber : Time Saver Standart*

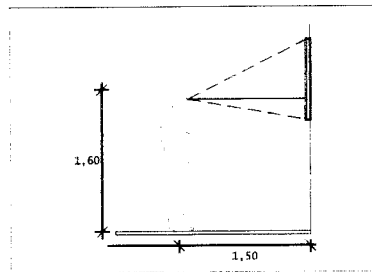


Gambar 27  
Standar jarak pengamatan objek 2D  
Sumber : Yosinobu Ashihara

$$H = 0,70 \text{ m}$$

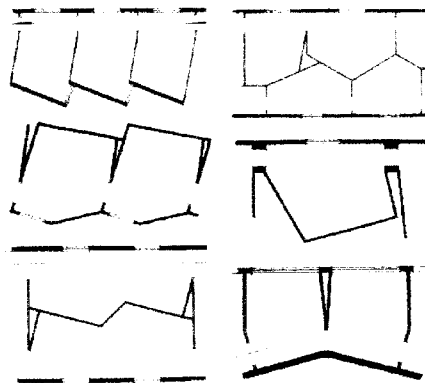
$$D = \frac{10/7 \times H}{\text{Tg } 10} = 1,5 \text{ m (max)}$$

Jadi Jarak Pengamatan Optimal adalah 1,5 m

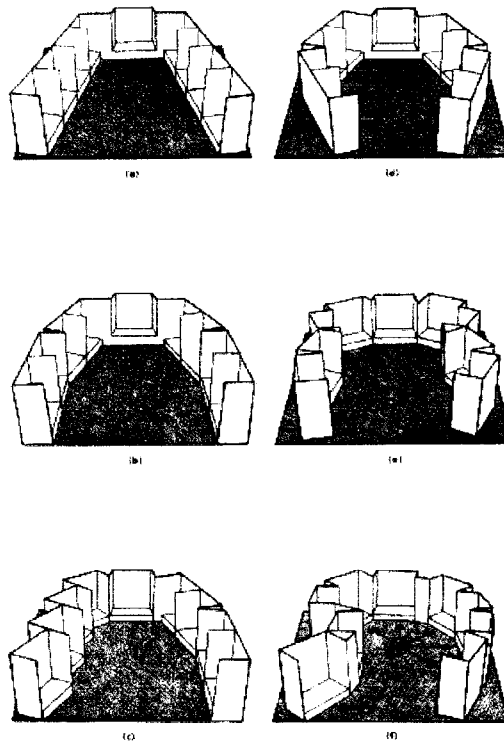


Gambar 28  
Standar jarak pengamatan optimal  
Sumber : Yosinobu Ashihara

#### 4. Lay out pameran



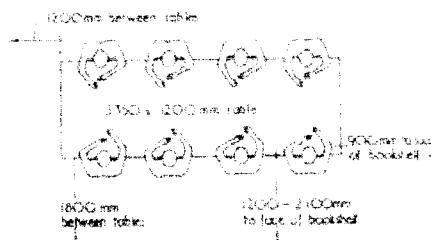
Gambar 29  
Jenis Layout pameran  
Sumber : Yosinobu Ashihara



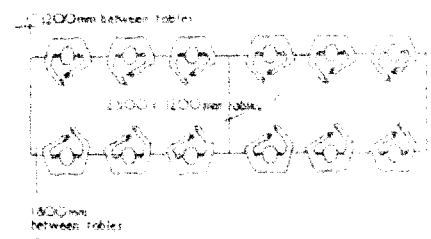
Gambar 30  
 Contoh-contoh Lay out Pamer  
 Sumber : Time Saver Standart

### 3. Kelompok Pendidikan

#### - Ruang Baca Perpustakaan

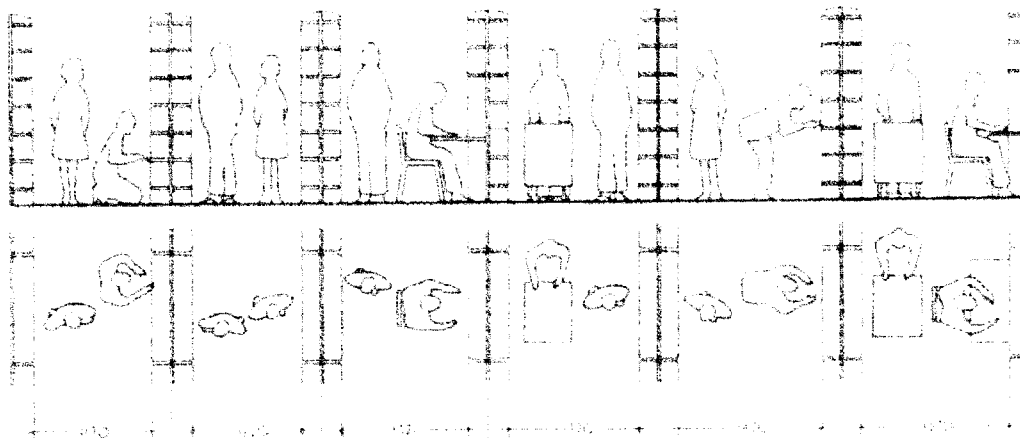


34.16 Minimum for eight person reading tables



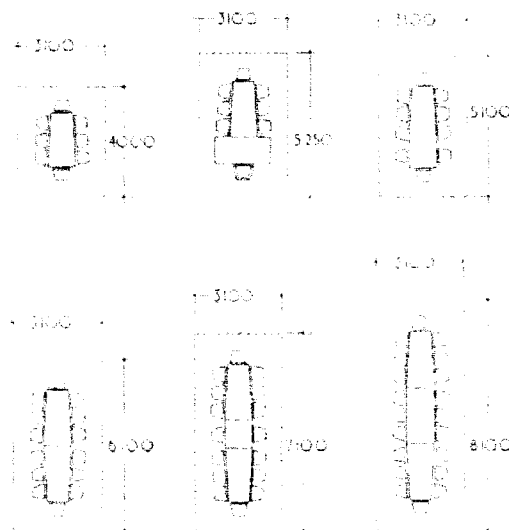
34.17 Minimum for six person reading tables

Gambar 31  
 Standar Besaran Meja Baca Perpustakaan  
 Sumber : Time Saver Standart



Gambar 32  
 Standar Jarak antar rak buku  
 Sumber : Time Saver Standart

#### 4. Kelompok Administrasi

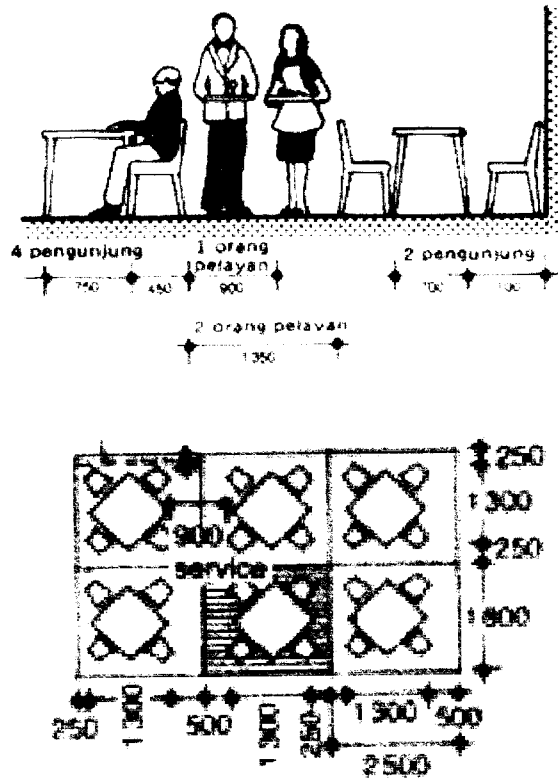


Gambar 33  
 Standar Besaran Ruang Rapat  
 Sumber Time Saver Standart



#### 4. Kelompok Pendukung

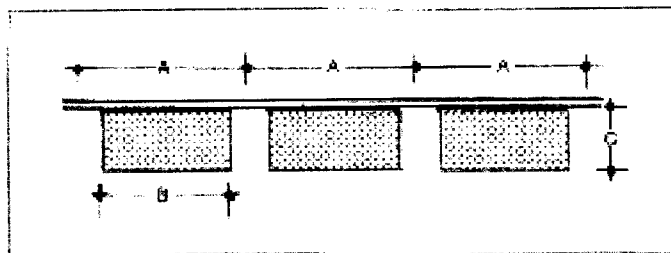
##### a. Kafetaria



Gambar 34

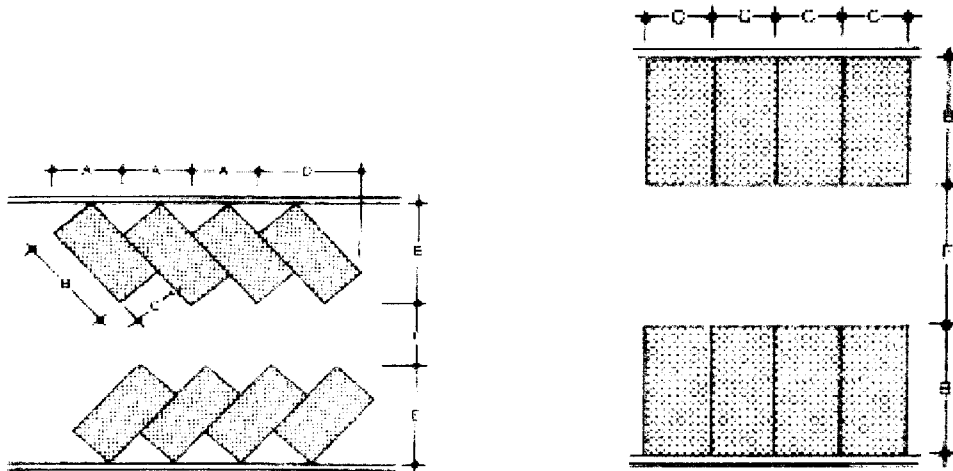
Besaran Kebutuhan Ruang Kafetaria  
Sumber : Data Arsitek Jilid 2

##### b. Parkir



Gambar 35

Standar Modul Parkir  
Sumber : Data Arsitek Jilid 2



Gambar 36

Standar kebutuhan besaran Parkir mobil  
 Sumber : Data Arsitek Jilid I

## 2.2 Analisa Besaran Ruang

Perhitungan besaran ruang untuk fungsi-fungsi yang umum diambil standar dari Time Saver standart, Architect's Data dan Human dimension, untuk hal-hal yang khusus yang ada pada kasus ini diambil dari asumsi terhadap standar yang sudah ada dan disesuaikan dengan kasus yang terjadi (seperti pada objek pamer 3D).

Untuk menganalisa kebutuhan ruang maka ruang-ruang tersebut dikelompokkan menurut Kelompok Fungsi.

1. Kelompok Ruang Pelayanan Umum
2. Kelompok Ruang Pameran
3. Kelompok Ruang Pendidikan
4. Kelompok Ruang Pelayanan Teknis
5. Kelompok Ruang Administrasi
6. Kelompok Ruang Pendukung

## II.2 Perhitungan Besaran Ruang

### 1. Kelompok Pelayanan Umum

Kelompok Ruang	Nama Ruang	Kapasitas	Standart [ m <sup>2</sup> ]	Jumlah ruang	Luas [ m <sup>2</sup> ]	Sumber	
Kel. Pelayanan umum	Loket karcis	1 kursi 1 meja	0.18 1.15	2	2.48	tss	
	penitipan barang	1 meja 2 kursi 1 kabinet	1.80 0.18 2.70	1	4.68	tss	
	Hall	200 orang	0.24	1	48	hd	
	Toilet	Pria: 1 toilet 1 lavatory	0.35 0.35	2	1.40	ad	
		wanita: 1 bidet 1 lavatory	0.21 0.35				
	R. P3k	1 meja pasien 2 kursi 1 meja alat 1 meja	1.2 0.18 0.9 1.14	1	3.42	ad	
	R. informasi	2 kursi 1 meja	0.18 1.15	1	1.51	ad	
	auditorium	200 kursi 6 meja 6 kursi	0.70 1.14 0.18	1	147.92	ad	
	audio visual	200 kursi 3 meja 3 kursi 1 proyektor 1 rak film 2 kursi 1 meja	0.70 1.14 0.18 0.27 0.74 0.18 1.14	1	146.47	tss	
	Amphiteater	200 tempat duduk	0.70	1	140	tss	
					subtotal	140	

Tabel 14. Tabel Kebutuhan Ruang Kel. Pelayanan Umum

### 2. Kelompok Pameran

Kelompok ruang	Nama Ruang	kapasitas	Standart [ m <sup>2</sup> ]	Jumlah ruang	Luas [ m <sup>2</sup> ]	Sumber
Kel. Pameran	R. Pamer tetap <sup>1</sup>	43 karya 25 surat kabar 20 dok. Surat 50 foto		1	2650*	asumsi
	R. Pamer temporer	50% dari R. Pamer tetap		1	1325	asumsi
	toilet	Pria: 1 toilet 1 lavatory wanita: 1 bidet 1 lavatory	0.35 0.35 0.21 0.35	2	1.40 1.12	ad
	<b>Nama Ruang</b>				2	

Tabel 15. Tabel Kebutuhan Ruang Kel. Pameran

### 3. Kelompok Pendidikan

Kelompok ruang	Nama Ruang	kapasitas	Standart [ m <sup>2</sup> ]	Jumlah ruang	Luas [ m <sup>2</sup> ]	Sumber
Kel. pendidikan	perpustakaan	4000 buku	300/10000 bk	1	120	tss
	- R. Referensi	100 kursi	1.08	1	108	
	- R. Baca	1 meja	1.14	1	2.28	
	- R. Peminjaman	2 kursi	0.18		2.64	
		3 meja	1.14		6.84	
	- R. Pengurus	3 kursi	0.18	1		
				Sub Total	239.76	

Tabel 16. Tabel Kebutuhan Ruang Kel. Pendidikan

### 4. Kelompok Pelayanan Teknis

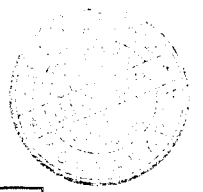
Kelompok ruang	Nama Ruang	kapasitas	Standart [ m <sup>2</sup> ]	Jumlah ruang	Luas [ m <sup>2</sup> ]	sumber
Kel. Pelayanan teknis	R. Kurator	3 meja	1.15	1	6.96	tss
		3 kursi	0.18			
		1 kabinet	1.32			
		2 meja	1.15			
	R. Registrasi & dokumentasi	4 kursi	0.18	1	6.54	tss
		1 kabinet	1.32			
	gudang tetap		60	1	60	dinas
	gudang temporer		40	1	40	Permuseuman dinas
	r. Lab. Perawatan		60	1	60	Permuseuman dinas
					Sub Total	173.5

Tabel 17. Tabel Kebutuhan Ruang Kel. Pelayanan Teknis

### 5. Kelompok Administrasi

Kelompok ruang	Nama Ruang	kapasitas	Standart [ m <sup>2</sup> ]	Jumlah ruang	Luas [ m <sup>2</sup> ]	Sumber	
Kel. administrasi	kepala museum + sek		26.23	1	26.23	tss	
	r.tamu		20		20	asumsi	
	r.rapat		15.8		15.8	tss	
	r.tata usaha	3 meja		1.15	1	6.96	tss
		3 kursi		0.18			
		1 kabinet		1.32			
	toilet	Pria:	1 toilet	0.35	2	1.40	ad
			1 lavatory	0.35			
		wanita:	1 bider	0.21			
			1 lavatory	0.35			
				kapasitas	2		

Tabel 18. Tabel Kebutuhan Ruang Kel. Administrasi



## 6. Kelompok Pendukung

Kelompok ruang	Nama Ruang	kapasitas	Standart [ m <sup>2</sup> ]	Jumlah ruang	Luas [ m ]	sumber
Kel. Pendukung	Kafetaria	80 kursi 40 meja 1 dapur	0.18 0.32 6.86	1	77.78	tss
	reatail		12	8	96	tss
	mushalla toilet	40 orang	0.55	1	22	asumsi
	Pria:	1 toilet 1 lavatory	0.35 0.35	2	1.40	ad
	wanita:	1 bidet 1lavatory	0.21 0.35			
	kebersihan			1	9	asumsi
	genset			1	20	asumsi
	ahu	1 mesin genset		1	30	asumsi
	me			1	6	asumsi
					Sub total	5212.63
	Luas total:	$5212.63 - 3975^* = 1237.63$ Sirkulasi 30% = 1237.63    30% = 371.289 $371.289 + 1237.63 = 1608.919$ $1608.919 + 3975 = 5583.919$				
				Luas total	5584	

\* sudah termasuk sirkulasi

Tabel 19. Tabel Kebutuhan Ruang Kel. Pendukung

## Perincian Benda Pamer Tetap

		kecil	sedang	besar	jumlah
<b>Karya Seni Rupa</b>	2D	5	17	3	25
	3D	4	7	7	18
				jumlah	43
<b>Dokumentasi</b>	koran		25		
	Dokumen				
	Surat	20			
	Foto-foto	50			

Tabel 20. Tabel Perincian Benda Pamer Tetap

### 3. PROSES DESAIN

Sebelum memberikan usulan disain yang baru maka perlu mengadakan analisa terhadap kondisi fisik secara arsitektural, seperti analisa gubahan massa, orientasi massa dan lainnya. Setelah menganalisa kondisi eksisting maka dari konsep maze yang dibicarakan diatas perlu untuk diambil salah satu sebagai acuan disain yang kemudian akan diterapkan pada site terpilih.

Dari tabel tipologi dan morfologi maze diatas sudah didapat satu jenis maze yang akan digunakan sebagai ide dalam merancang museum gerakan seni rupa baru dengan pertimbangan bentuk geometri dan jumlah persimpangan.

Selanjutnya untuk menerapkannya kedalam disain maka maze tersebut perlu di ubah(modifikasi) agar dapat diterapkan. Hal ini harus dilakukan karena jika dilihat secara arsitektural maze tidak mempunyai 'ruang', seluruh ruang dari maze itu adalah sirkulasi, sedangkan arsitektur (sebagai bangunan) banyak memerlukan ruang agar dapat berfungsi dengan baik. Parameter yang perlu diperhatikan adalah pada titik persimpangan dan pola sirkulasi-nya.

TRANSFORMASI KONSEP

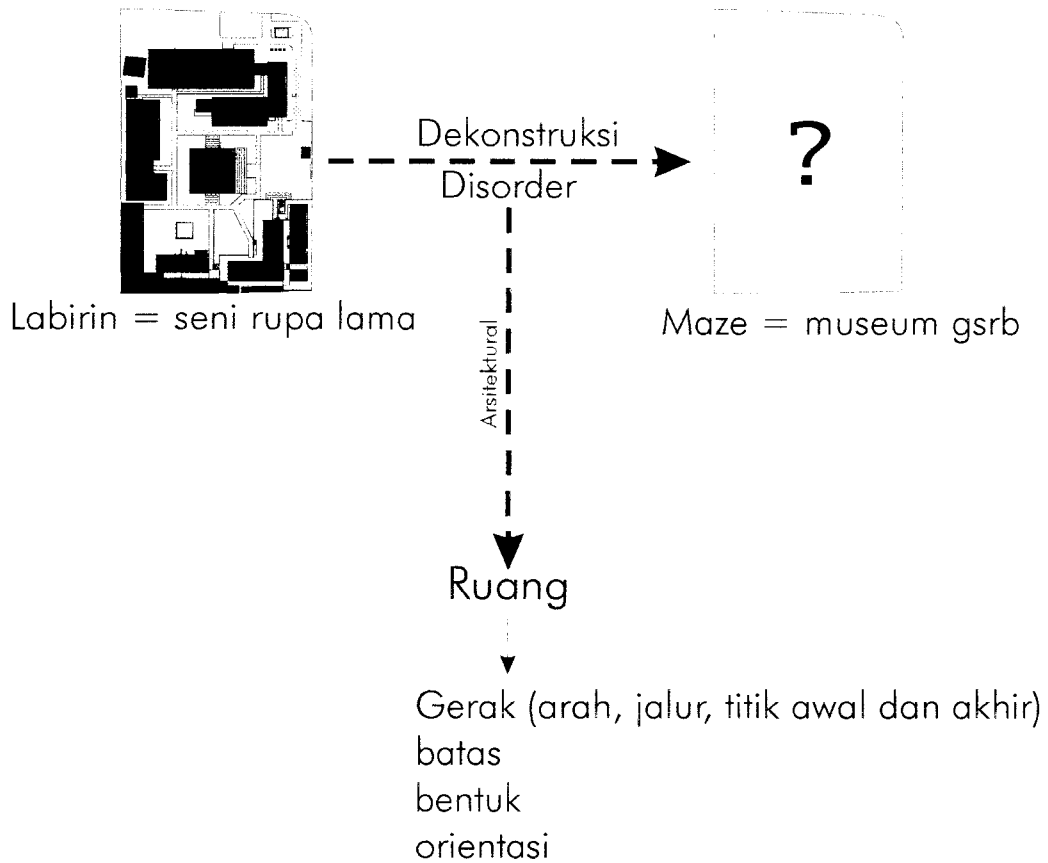
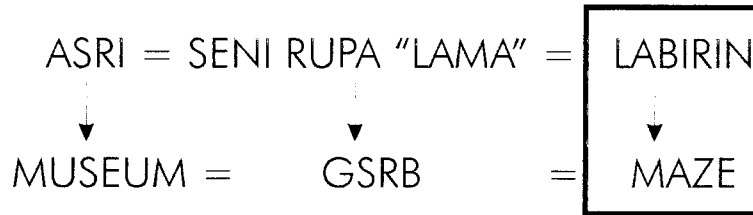
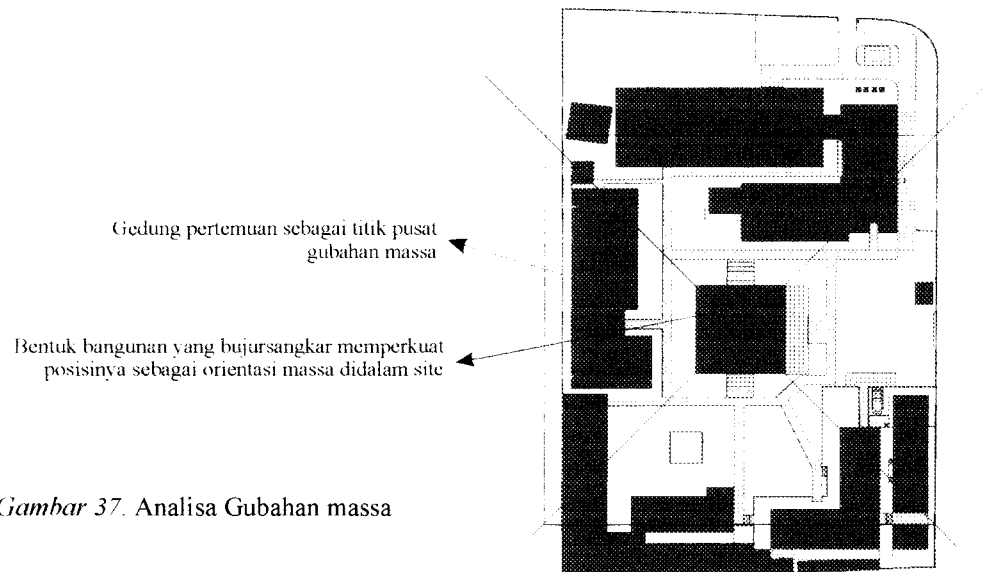
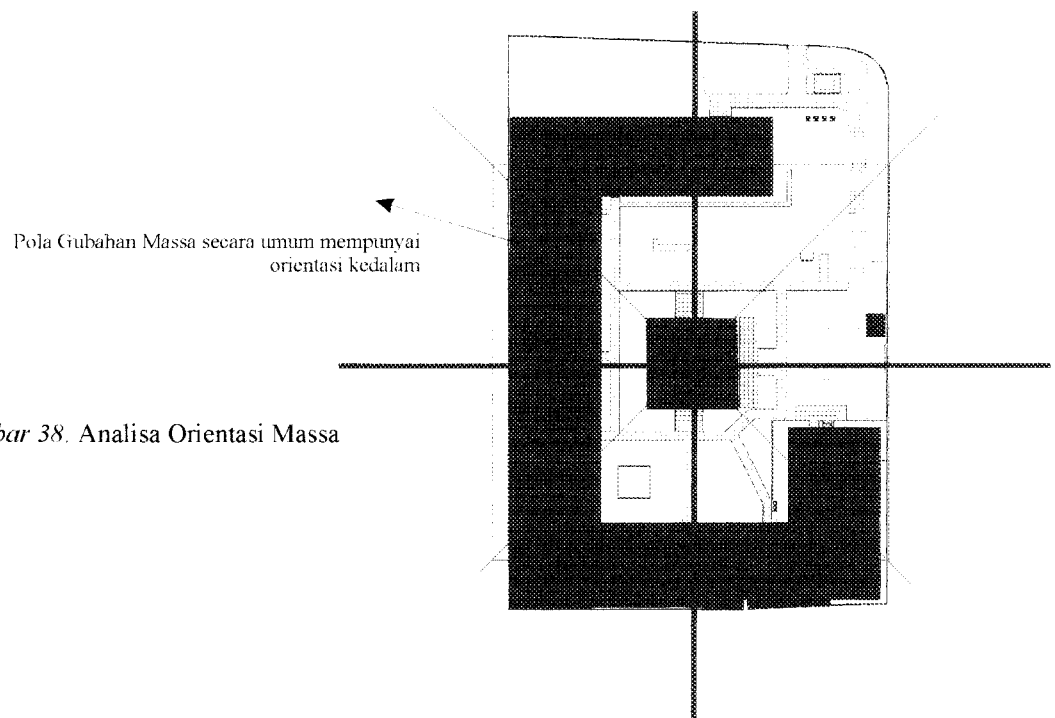


Diagram 5 . Transformasi Konsep

### 3.2 Analisa Gubahan Massa



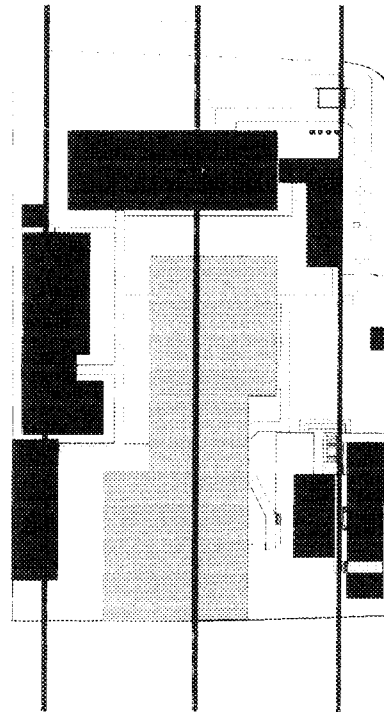
Gambar 37. Analisa Gubahan massa



Gambar 38. Analisa Orientasi Massa

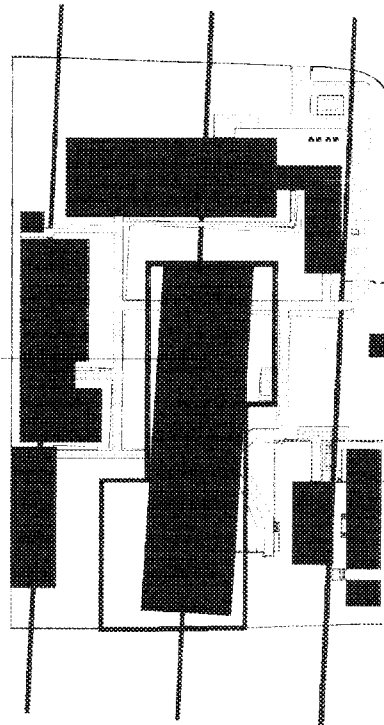


Garis imajiner, garis orientasi gubahan massa yang linear. Hal ini terjadi karena disain yang baru harus memiliki orientasi yang berbeda dengan orientasi yang lama untuk menunjukkan 'pemberontakannya'

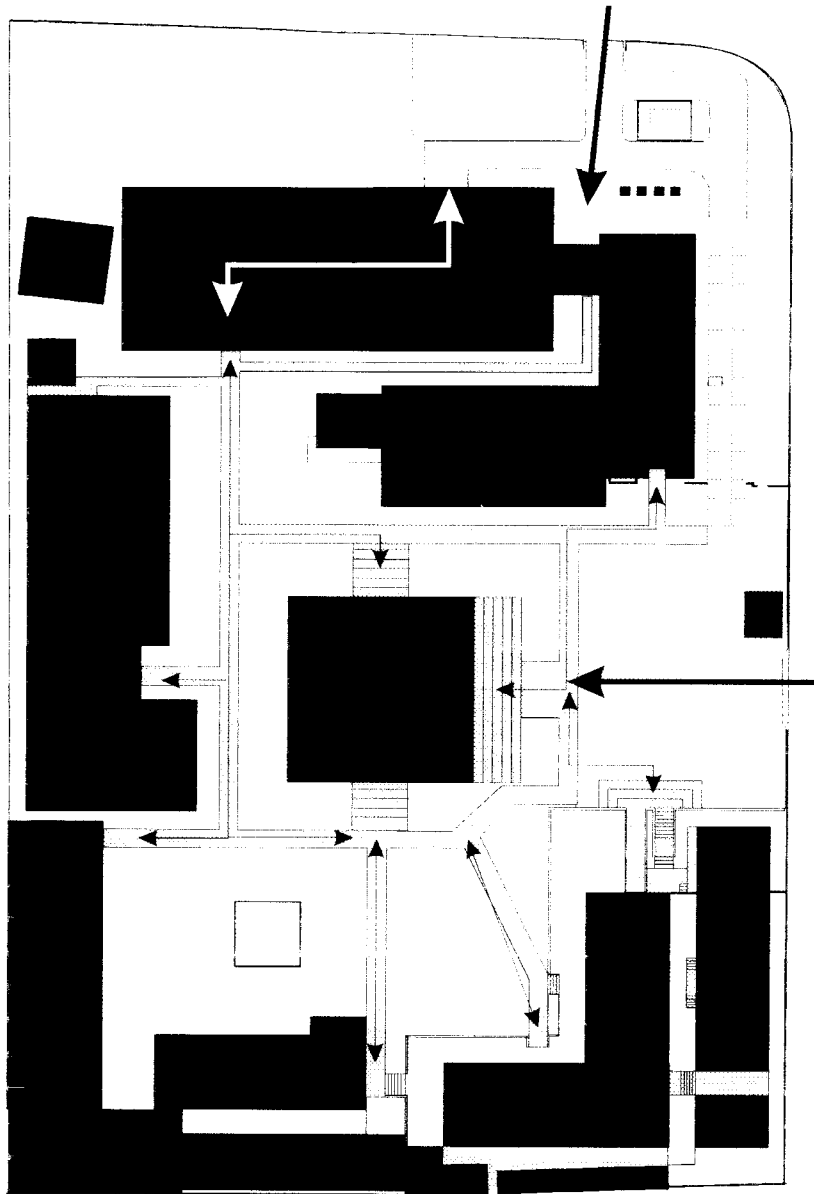


Gambar 39. Gagasan Orientasi Baru

Gagasan gubahan massa baru yang mempunyai karakter bentuk yang berbeda dengan bentuk bangunan yang lama untuk menghilangkan kesan memusat



Gambar 40. Gagasan Gubahan Massa Baru



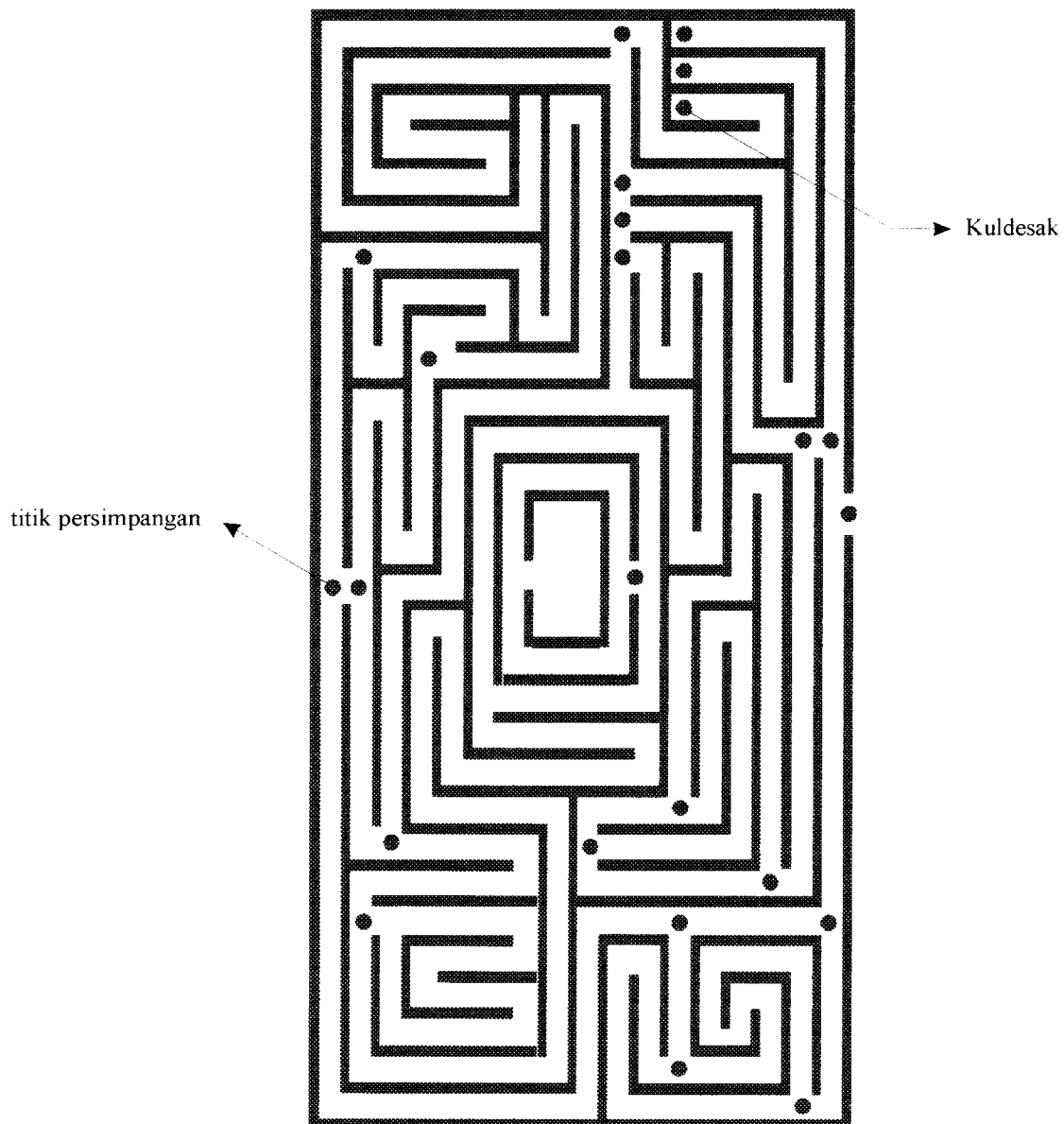
1. pencapaian ke bangunan
2. pembatas antara luar dan dalam
3. hub. Sirkulasi dengan ruang
4. Hub. sirkulasi dengan bentuk

*Gambar 41.* Sirkulasi, Gerak (arah ,jalur, titik awal dan akhir)

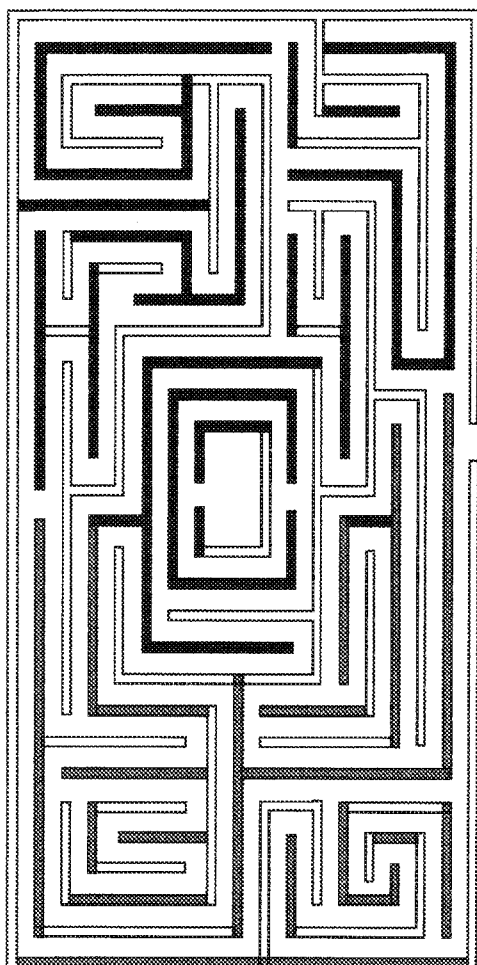
### 3.3 Proses Perubahan Maze

#### a. Menemukan ruang

Berikut ini adalah gambar maze yang akan digunakan sebagai 'alat' untuk mendapatkan ruang dan sirkulasi. Untuk memilih maze ini sebagai acuan disain yaitu dengan menggunakan tabel tipologi dan morfologi maze yang sebelumnya. Setelah mendapatkan salah satu maze yang akan dipakai untuk mencapai tujuan tersebut maka maze ini perlu dimodifikasi dengan menggunakan cara pengurangan atau perubahan bentuk pola maze.

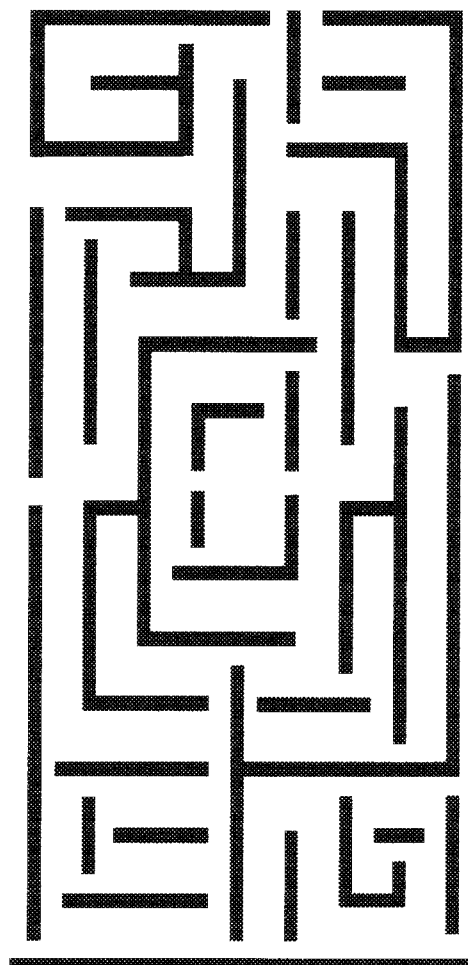


Gambar 42. Maze Terpilih



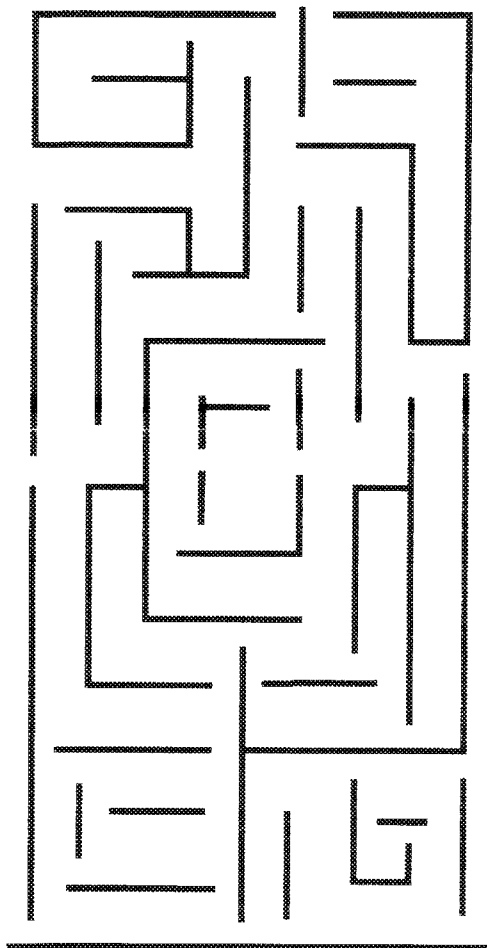
*Gambar 43.*  
Proses pengurangan Pola Maze

Proses modifikasi pertama untuk mendapatkan pola dan ruang, dengan mengurangi pola maze yang asli dengan pertimbangan kebutuhanakan 'Ruang'

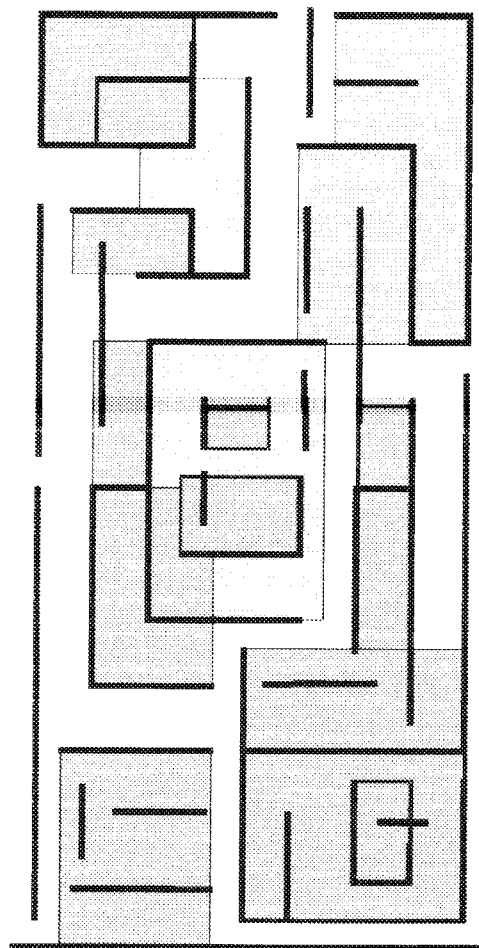


*Gambar 44.*  
Pola Maze Setelah Mengalami Pengurangan

Gambar ini menunjukkan pola maze setelah mengalami pengurangan



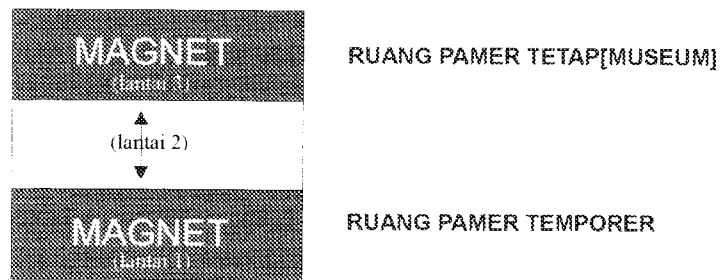
*Gambar 44.*  
Pola yang mengalami perubahan proporsi dan menyesuaikan dengan tebal dinding



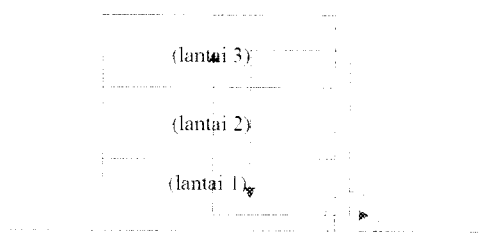
*Gambar 45*  
Mendapatkan ruang dari pola yang berpotongan

### 3.4 Program Ruang

Acuan yang di gunakan untuk mengatur organisasi ruang adalah dengan mengikuti konsep maze, yaitu mengatur ruang agar pergerakan sirkulasi didalam bangunan menimbulkan pergerakan. caranya adalah dengan melatakkkan magnet pada lantai dasar dan lantai teratas, sehingga diharapkan pergerakan didalam bangunan terlihat. untuk mengatur ruang yang berada pada satu lantai adalah dengan mengatur fungsi-fungsi yang tidak berhubungan erat diletakkan berjauhan, hal yang perlu diperhatikan dengan menggunakan aturan ini adalah hubungan kedekatan ruang. untuk ruang yang mempunyai/berhubungan erat dan tidak dapat diletakkan berjauhan tetap diletakkan berdekatan dengan pertimbangan agar fungsi-fungsi ruang tersebut dapat berjalan dengan baik.



MAGNET= - UNTUK MEMICU PERGERAKAN DALAM BANGUNAN  
- FUNGSI UTAMA BANGUNAN [RUANG PAMER TETAP [ RUANG PAMER TEMPORER]



AKSES KE MUSEUM [SEBAGAI FUNGSI UTAMA BANGUNAN] MEMPUNYAI DUA PILIHAN: 1. LANGSUNG, 2. TIDAK LANGSUNG

Diagram 6. Program Ruang

### 3.5 Sirkulasi

Sebelum sirkulasi pola maze di terapkan kedalam bangunan maka sebelumnya mempelajari hubungan antar ruang pada museum, seperti terlihat pada diagram dibawah ini :

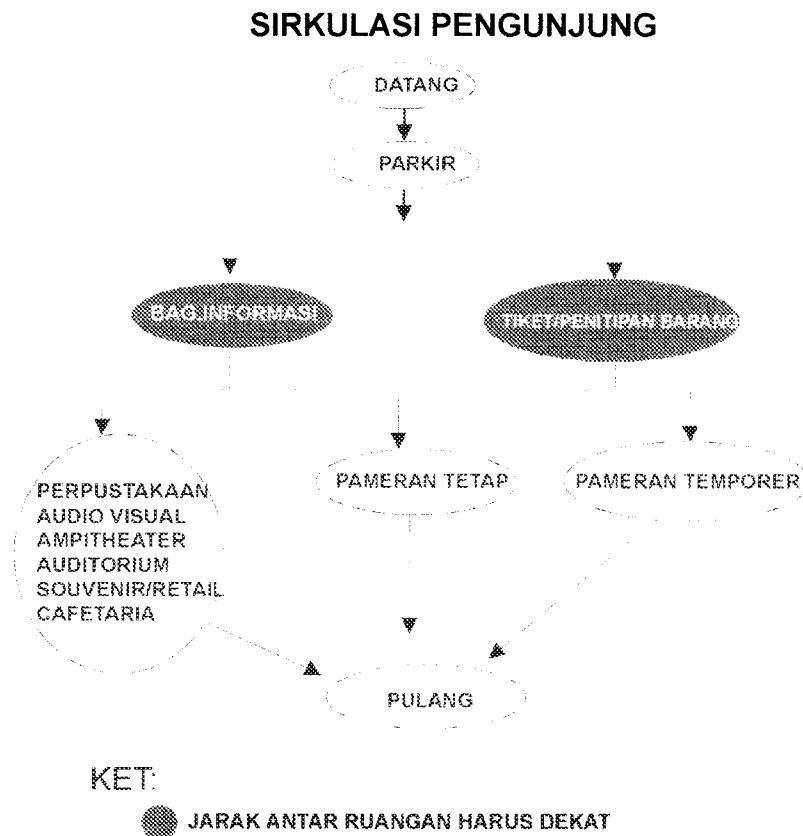


Diagram 7. Sirkulasi Pengunjung

Diagram tersebut menunjukkan pola hubungan kedekatan antar ruang. Akan tetapi pada proses perancangan ini untuk mengatur organisasi ruang berdasarkan pada hubungan kedekatan ruang namun yang akan diterapkan adalah 'menjauhkan' ruang yang mempunyai hubungan ruang yang dekat. Tujuannya adalah agar didalam bangunan akan terpicu pergerakan tubuh dari pengguna sehingga dengan cara seperti itu diharapkan dapat menjadi sebuah daya tarik bagi pengguna yang lain, karena hubungan antara pergerakan tubuh manusia dengan benda yang dipamerkan akan menjadi tidak jelas lagi.

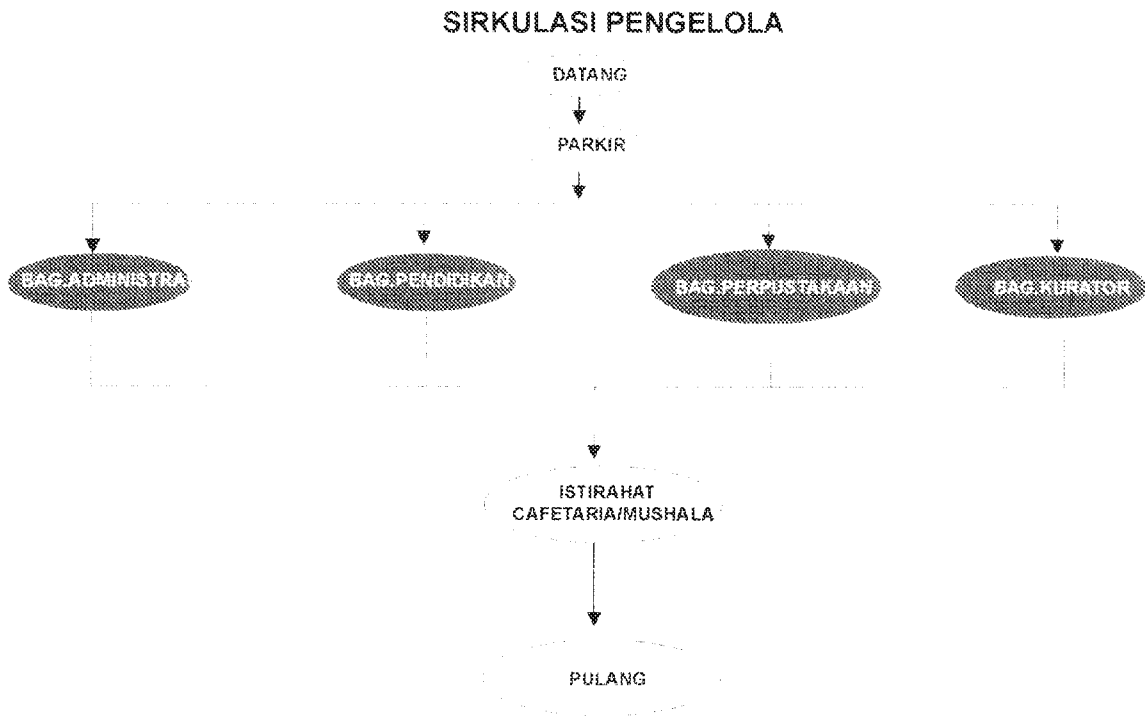


Diagram 8. Sirkulasi Pengelola

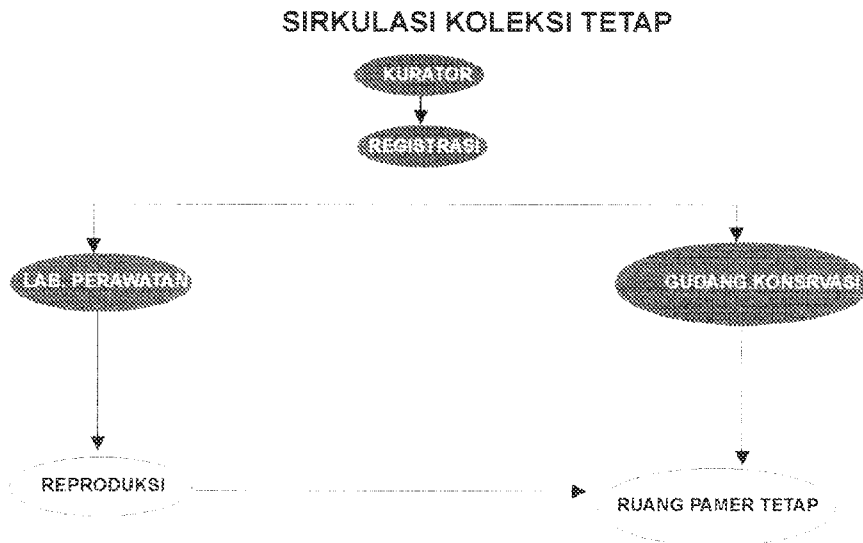
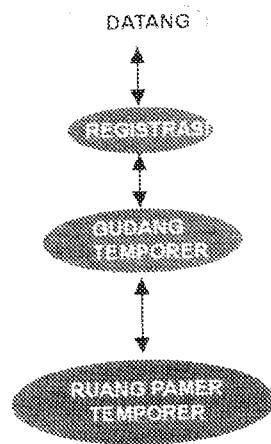


Diagram 9. Sirkulasi Koleksi Tetap



## SIRKULASI KOLEKSI TEMPORER

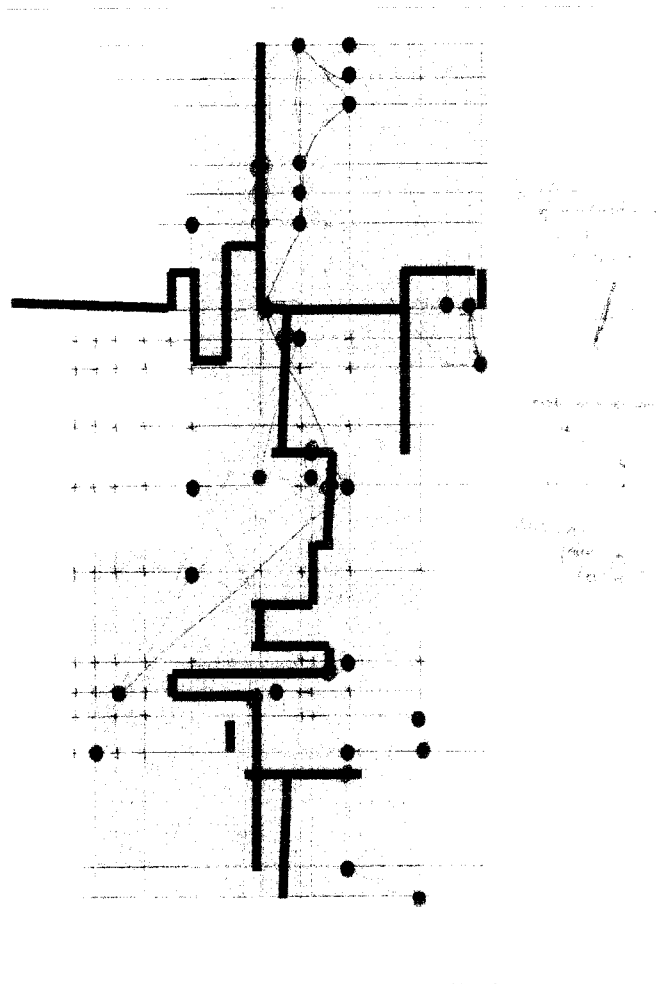


*Diagram 10.* Sirkulasi Koleksi Temporer

### 3.6 Eksplorasi Denah

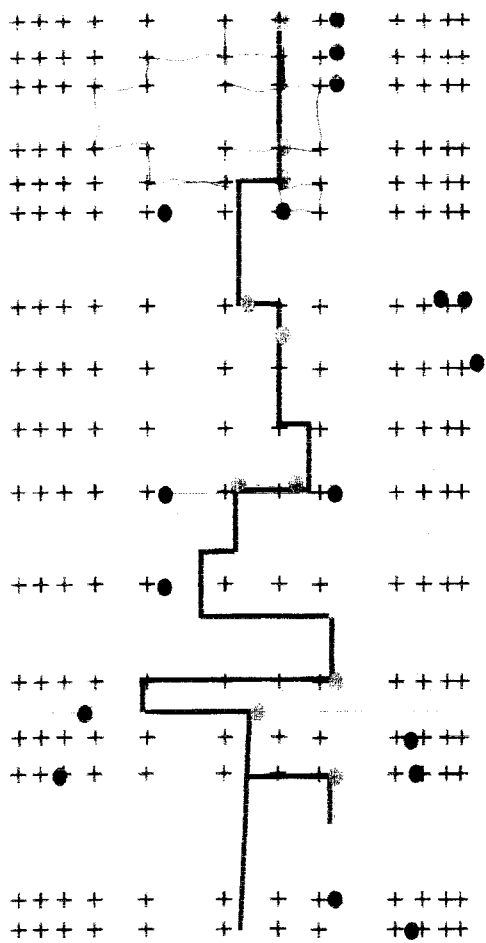
Dalam proses mendapatkan denah yang menggunakan ide disain dari konsep maze. Dalam prosesnya mengalami bebrapakali perubahan strategi/cara dalam mendapatkannya walaupun pada akhirnya dapat ditemukan bentuk denah yang sesuai dengan konsep maze tersebut. bebrapa strategi transformasi maze ke dalam denah adalah sebagai berikut:

1. Mengikuti pola KANAN/KIRI dari pola maze yang asli, dengan mengadakan perubahan pada pola jalurnya yang dibuat mengikuti garis lurus (imajiner) sebagai jalur yang paling singkat Dengan gagasan seperti ini mungkin akan dapat membentuk pola maze yang baru dengan pola 'Kanan-Kiri' yang sama dengan Maze yang Asli.

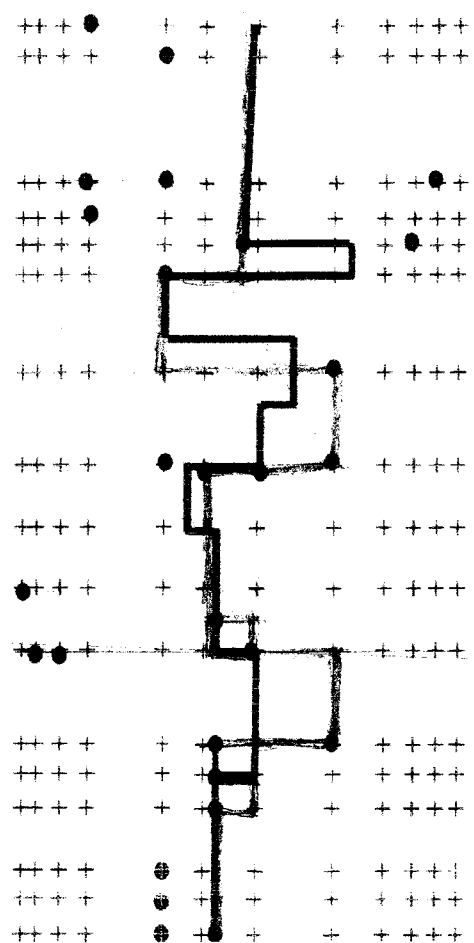


*Gambar 46 . Pola Maze yang mengikuti alur Kanan-Kiri dari maze yang asli*

Cara seperti ini untuk selanjutnya tidak dapat diterapkan karena pola Maze yang asli membentuk alur memutar, sehingga sulit untuk diterapkan pada bentuk yang memanjang

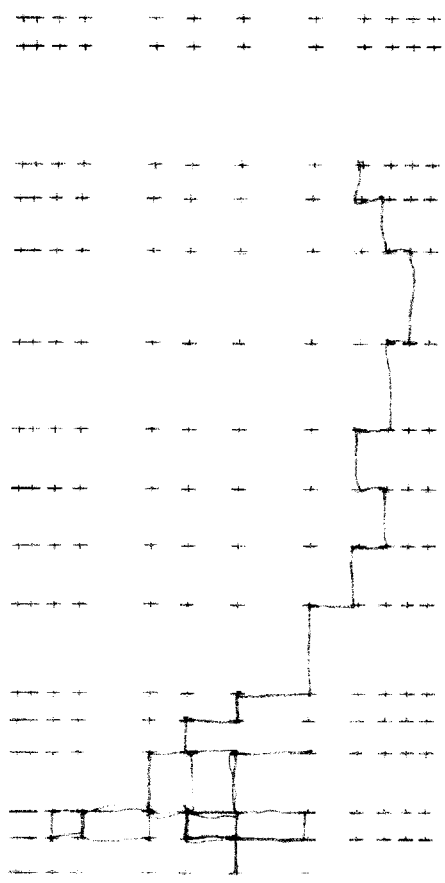


Gambar 47. Eksplorasi menemukan pola maze baru dengan alur Kanan-Kiri



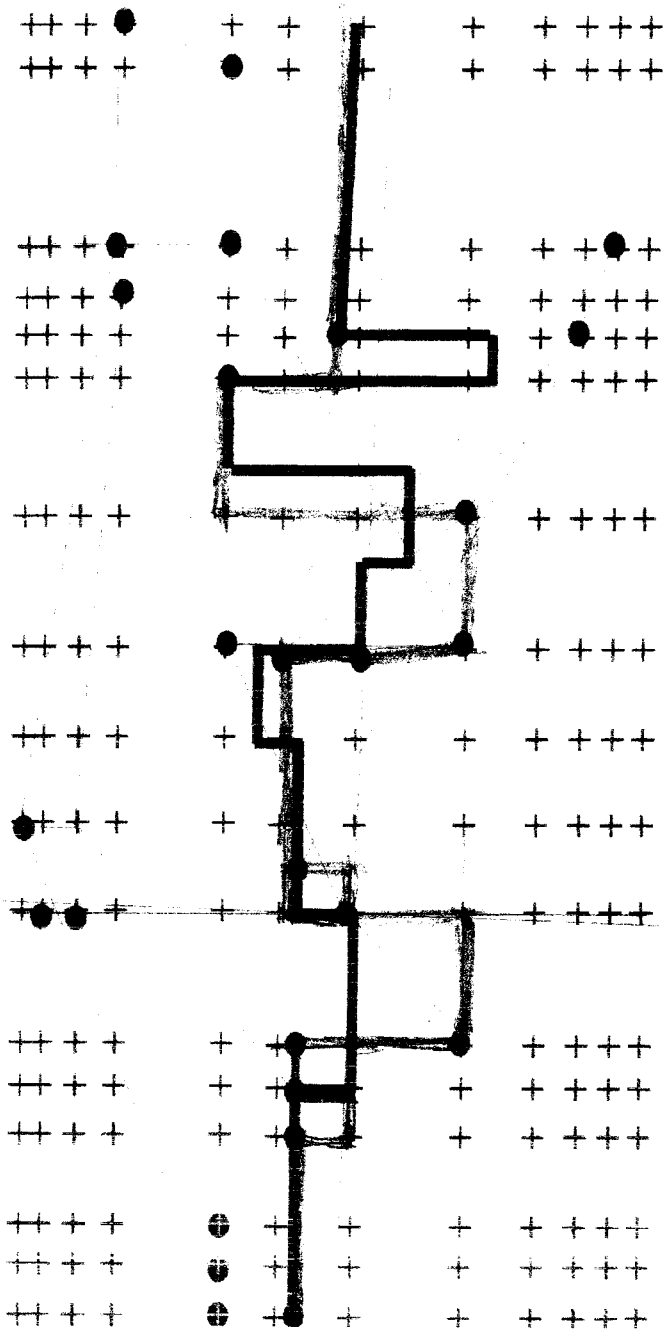
Gambar 48. Eksplorasi menemukan pola maze baru dengan alur Kanan-Kiri

kiri/kanan/kiri/kanan/kanan/kanan/~~kiri~~kanan/kiri/kiri/kanan/kanan  
 kiri/kiri/kiri/kiri/kanan/kanan/kanan/kiri/kiri/kiri/kanan  
 kanan/kananan/kanan/kiri/kanan/kanan



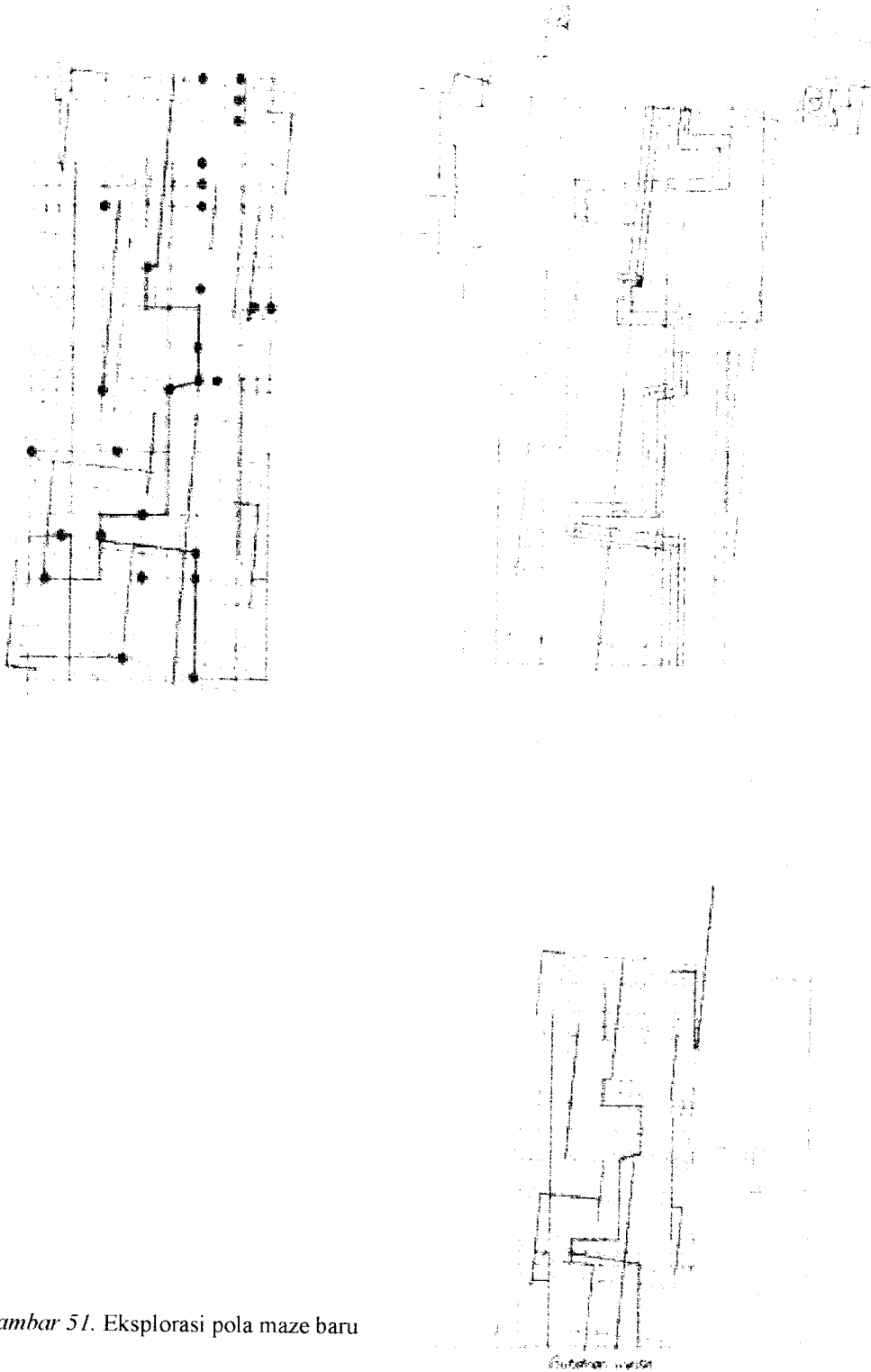
KR/KN/KR/KN/KN/KN/KN/KR/KN/KN/KR/KR/KR/KR  
 KN/KN/KN/KR/KR/KR/KN/KN/KN/KR/KN/KN/KN

Gambar 49. Eksplorasi menemukan pola maze baru dengan alur Kanan-Kiri



Gambar 50. Eksplorasi menemukan pola maze baru dengan alur Kanan-Kiri

2. Menghubungkan titik-titik persimpangan terdekat dengan tetap membentuk garis lurus(imajiner)

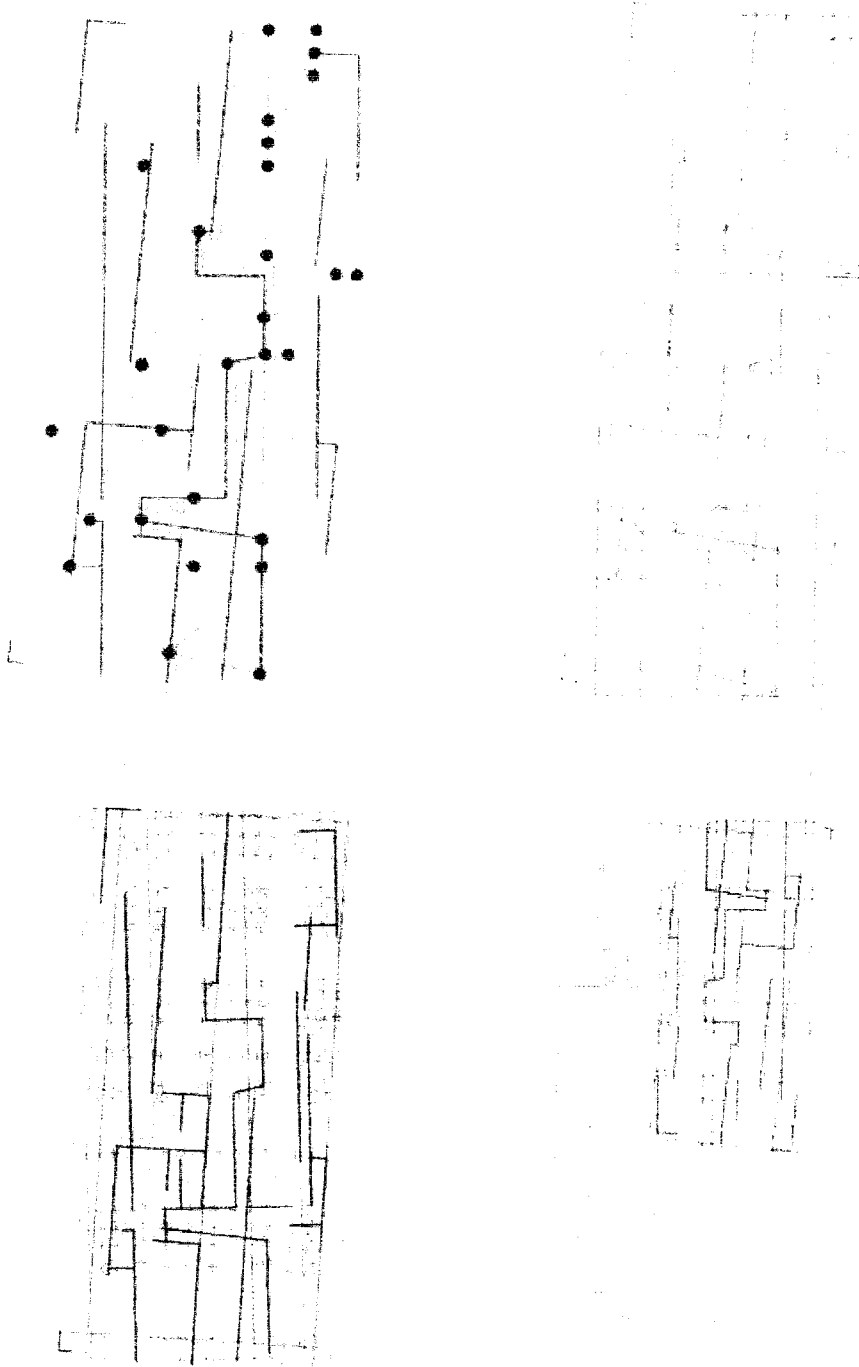


Gambar 51. Eksplorasi pola maze baru

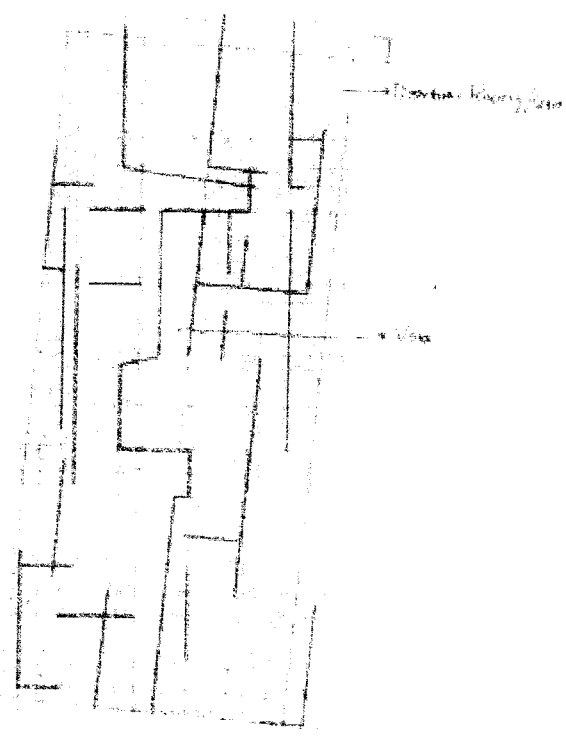
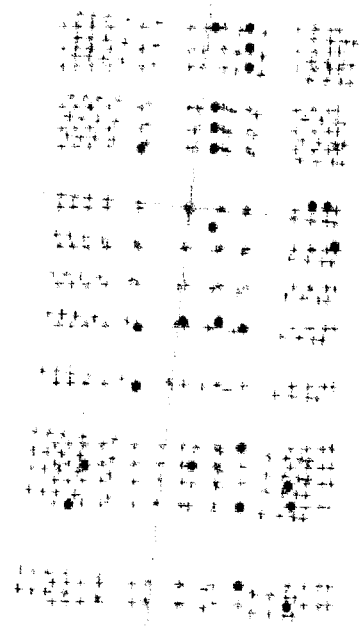
Gagasannya adalah mencoba menemukan pola Maze baru dengan menghubungkan titik persimpangan terdekat. Akan tetapi dengan cara seperti ini pola yang terbentuk tidak sama atau berbeda sama sekali dengan tipologi pola maze, sehingga untuk selanjutnya cara ini tidak dapat

### 3. Menggunakan grid ke dalam pola maze

Gagasannya adalah untuk mendapatkan pola maze yang terukur dan teratur sehingga akan memudahkan dalam mendisain struktur, yaitu dengan cara membuat grid yang berasal dari pola maze sebelumnya. Kesulitan menggunakan cara seperti ini adalah karena grid yang dihasilkan dari pola maze tersebut cukup banyak dan mempunyai ukuran yang bervariasi, sehingga cara ini dipandang tidak efektif dan juga masih belum bisa menemukan pola maze yang baru.



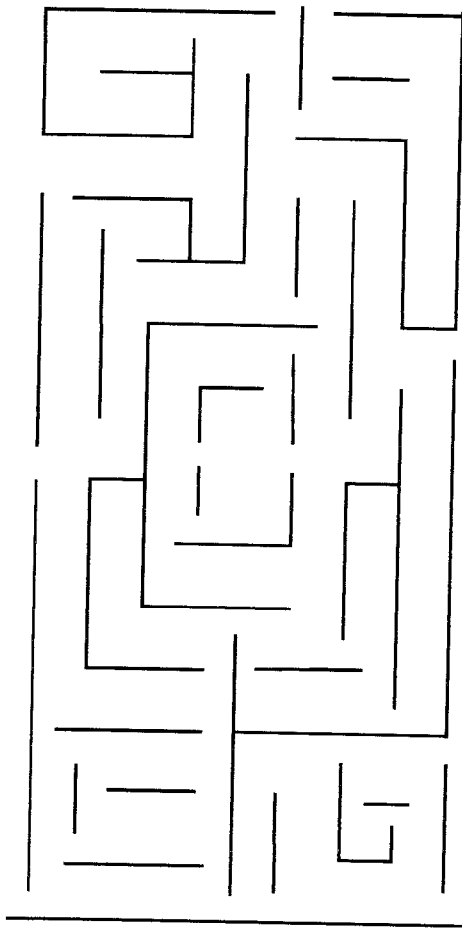
Gambar 52. Eksplorasi pola Maze dengan menggunakan Grid



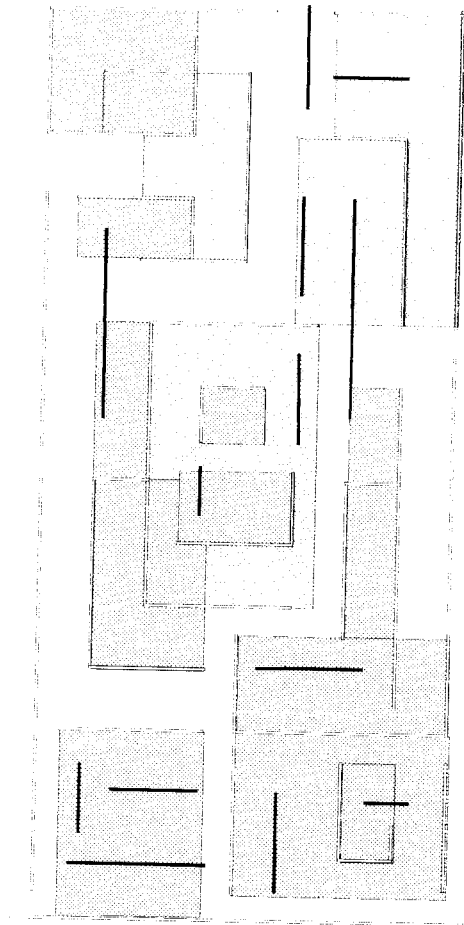
Gambar 53. Eksplorasi pola Maze dengan menggunakan Grid



4. Menggunakan garis batas sirkulasi dan titik persimpangan untuk membentuk ruang dan pola sirkulasi .

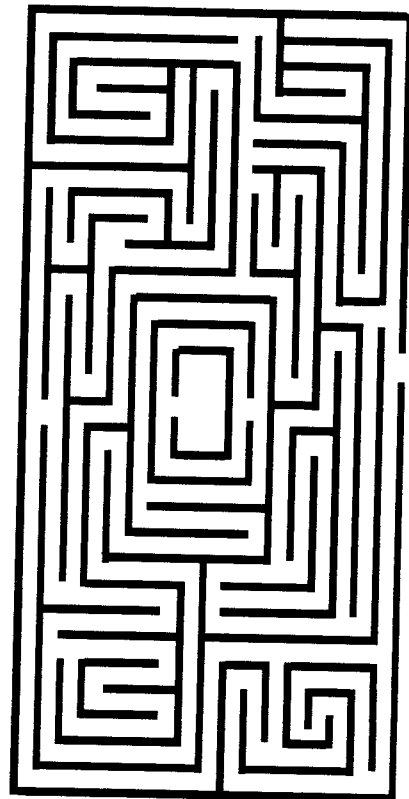


Gambar 54.  
Pola Maze yang akan Dipakai

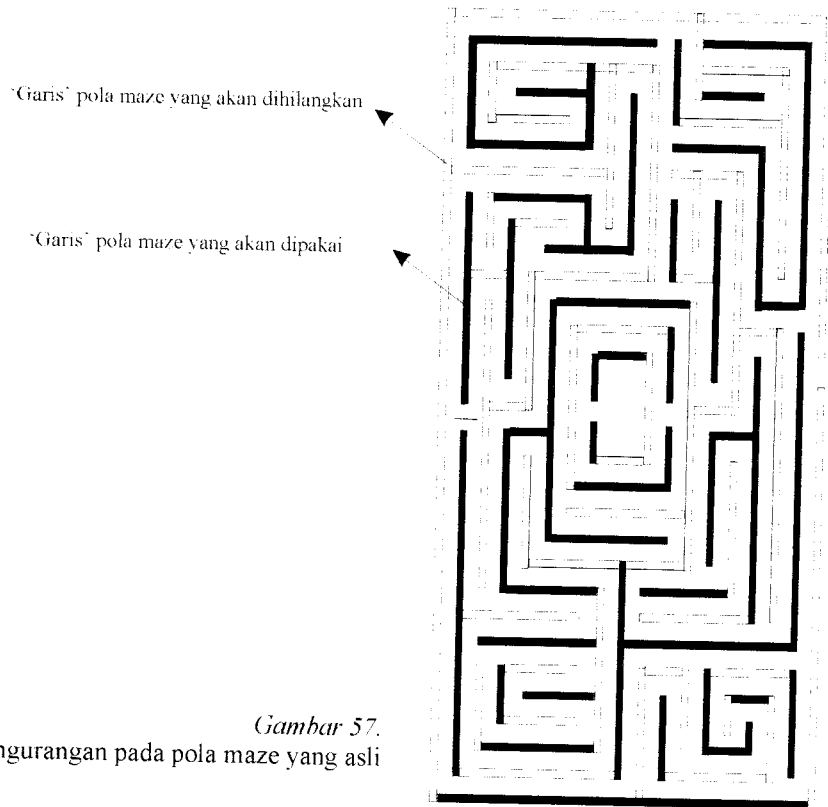


Gambar 55.  
Eksplorasi menemukan pola maze baru dan ruang

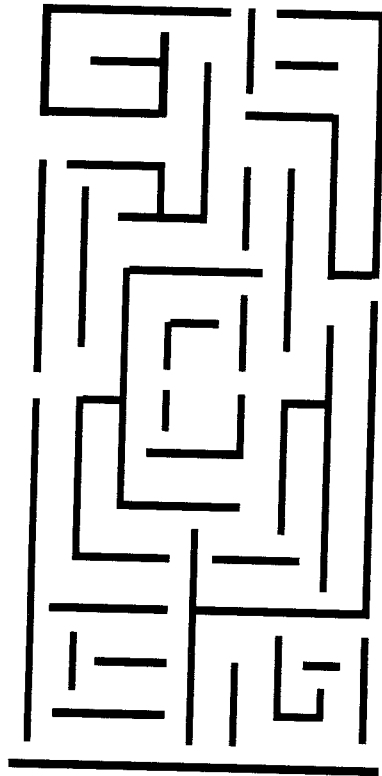
Cara seperti ini dianggap sebagai cara yang paling tepat, karena pola maze yang asli harus dimodifikasi, sehingga lebih memungkinkan untuk mendapatkan ruang sekaligus pola yang baru, dengan pertimbangan harus tetap memegang ciri dari maze itu sendiri. Gambar berikut adalah gambar yang menunjukkan proses modifikasi maze yang asli untuk mendapatkan maze yang baru begitu juga dengan skema transformasi penerapannya



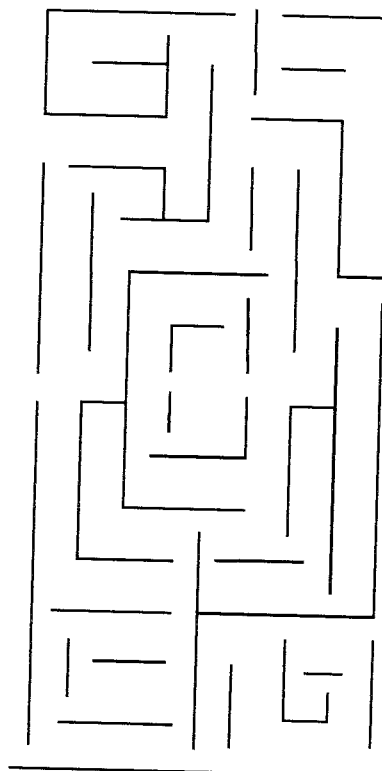
*Gambar 56.*  
Pola Maze yang Asli



*Gambar 57.*  
Proses pengurangan pada pola maze yang asli

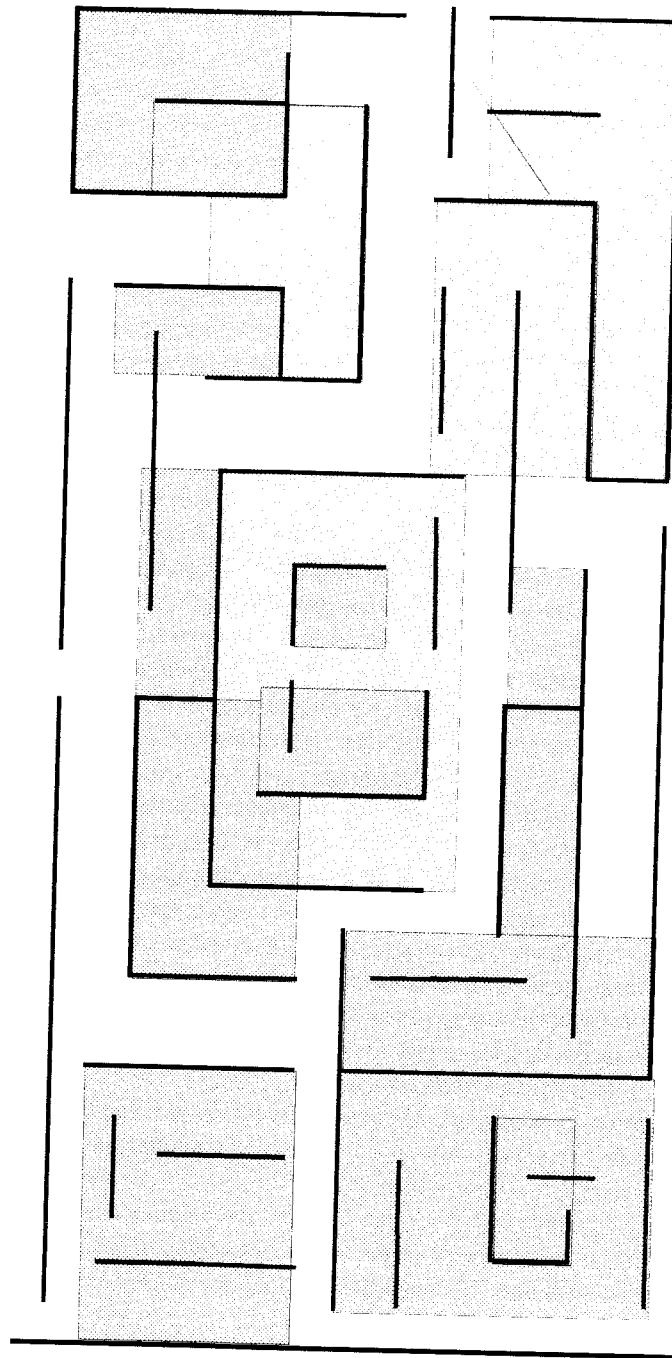


*Gambar 58*  
Pola maze baru

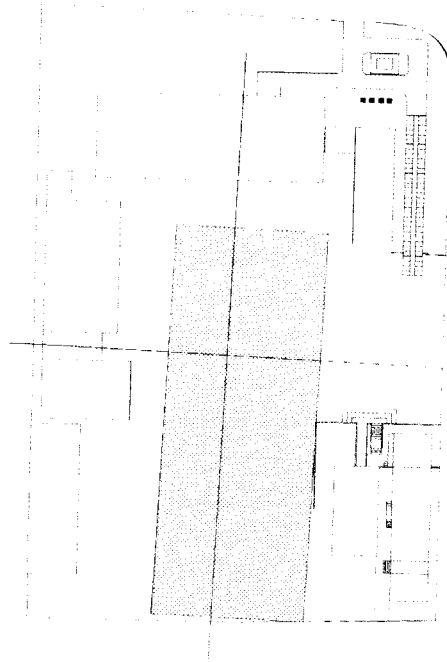


*Gambar 59.*  
Pola maze yang telah mengalami perubahan proporsi  
ketebalan dinding

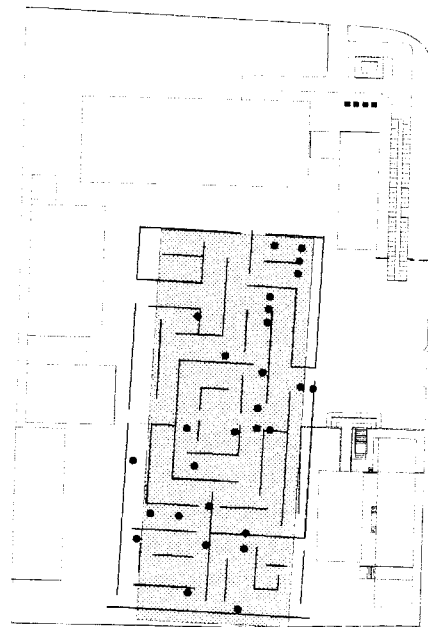
menemukan ruang dari ruang  
imajiner yang terbentuk  
dari perpotongan pola maze



Gambar 60.  
Menemukan Ruang dari pola maze yang baru

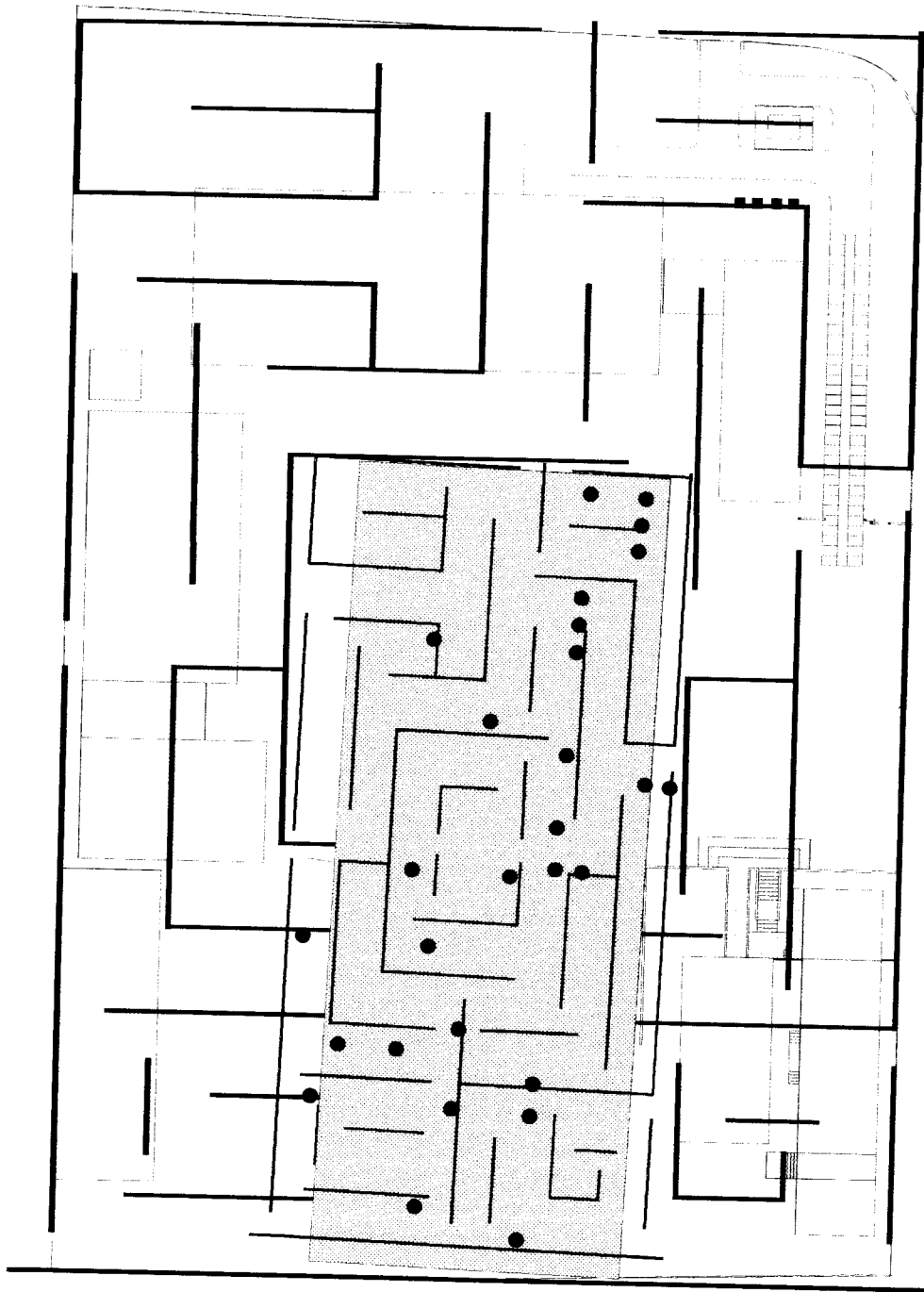


*Gambar 61*  
Usulan gubahan massa



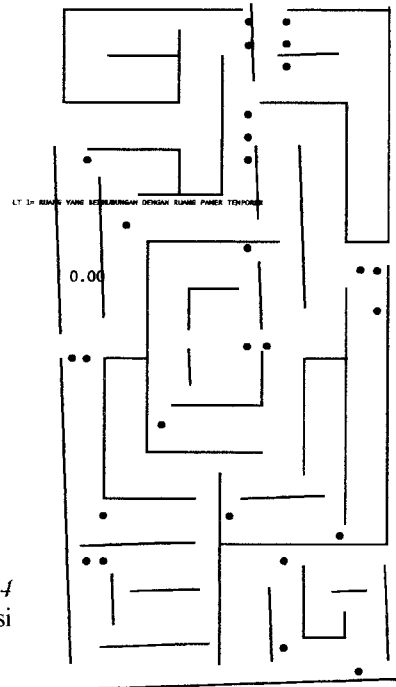
*Gambar 62*  
Superimposisi pola maze baru pada site

Dari analisa gubahan massa pada site eksisting maka gagasan yang digunakan untuk mengolah site adalah dengan menerapkan pola gubahan massa yang memanjang, hal ini sesuai dengan konsep 'pemberontakan' dari gerakan seni rupa baru. Sehingga kehadiran bangunan baru tersebut harus kelihatan 'berbeda/memberontak' dari bangunan yang asli. Untuk penerapannya pada site maka prosesnya adalah dengan memakai cara superimposisi antara maze dengan site

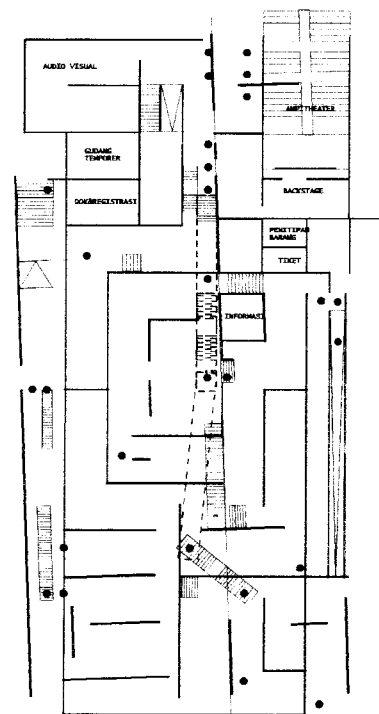


*Gambar 63.*  
Superimposisi pola Maze dengan keseluruhan site untuk  
mengolah site plan

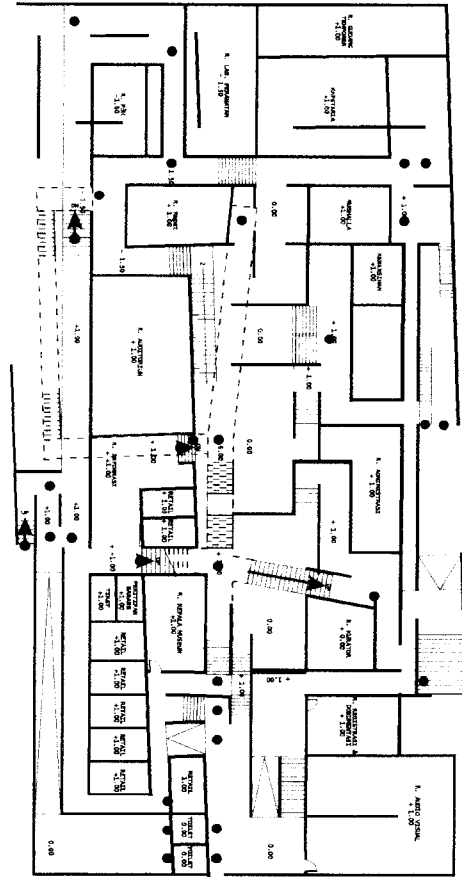
Dari pola maze yang sudah didapat dan skema penempatan ruang selanjutnya adalah proses mendesain denah dengan tetap berdasarkan pada pola maze yang baru dan mendistribusikan ruang dengan mengikuti program ruang yang sudah dibuat seperti pada bagian sebelumnya. Dalam prosesnya timbul beberapa gagasan dalam mendesain denah seperti penggunaan split level untuk memperkuat/mendukung maze pada ruang sehingga kesan ruangnya lebih terasa. Akan tetapi ide tersebut tidak dapat diterapkan karena berbenturan dengan program ruang dan masalah struktur. Gambar-gambar berikut ini adalah gambar proses mendesain denah hingga didapat enah yang paling ideal dan sesuai dengan konsep



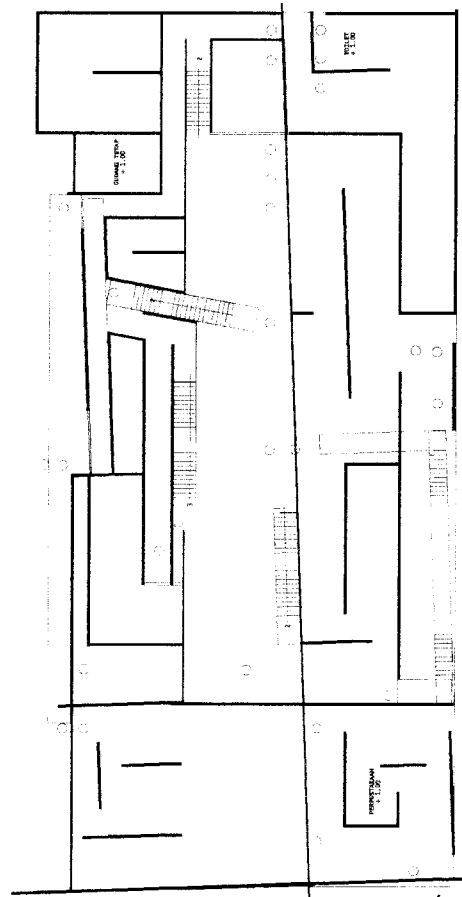
Gambar 64  
pola maze yang sudah dimodifikasi



Gambar 65  
Denah awal

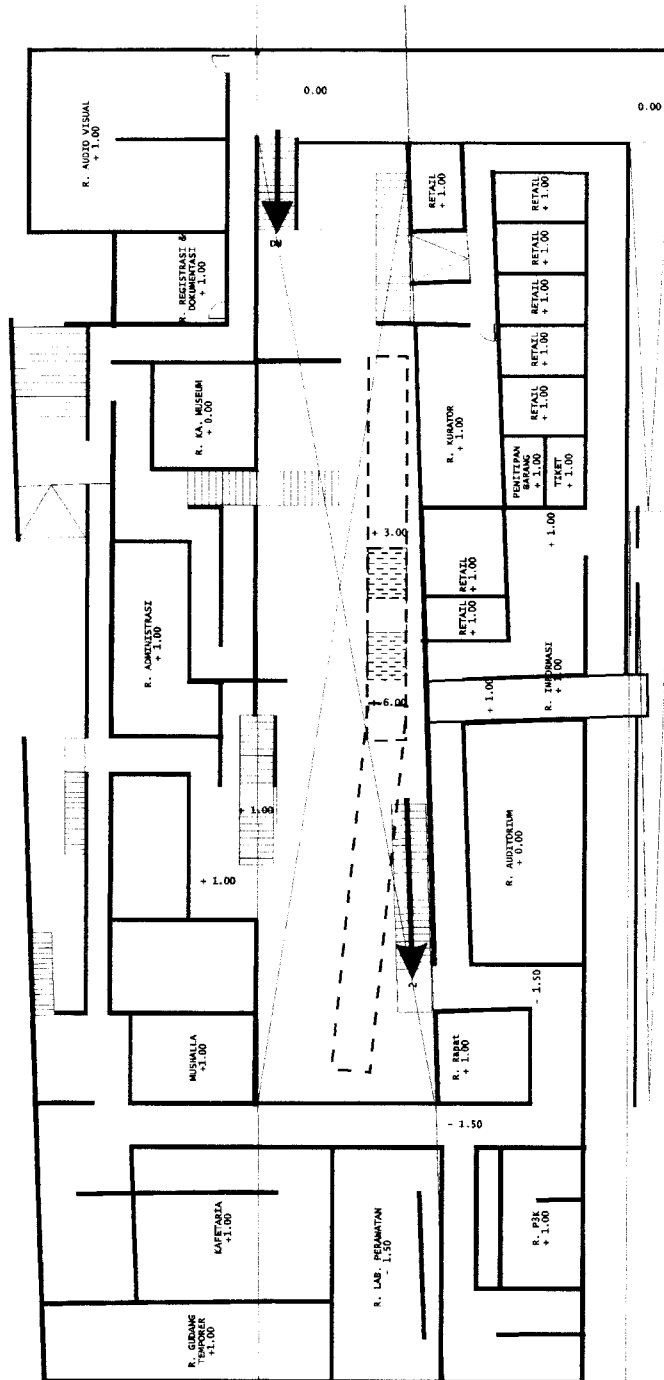


Gambar 66  
denah dengan sistem split level

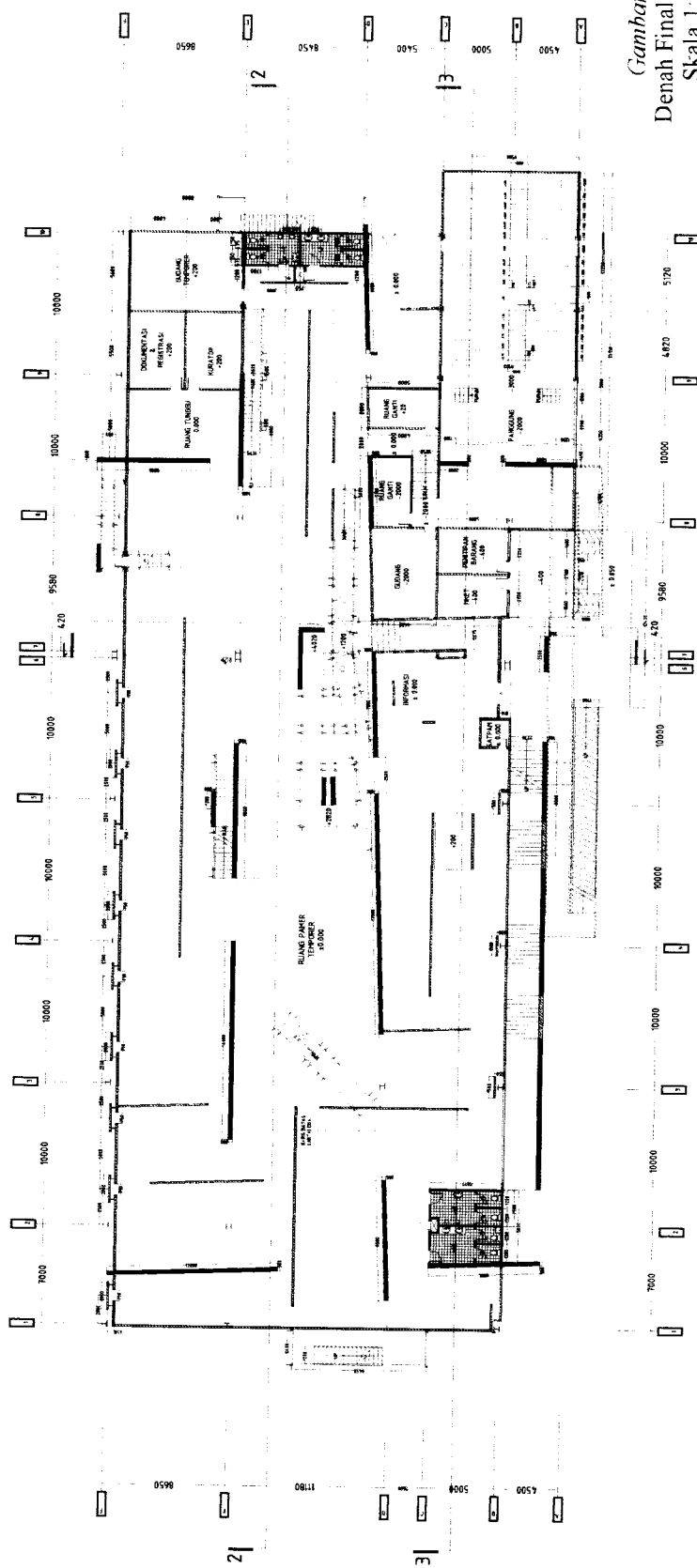


Gambar 67  
Denah lantai 3

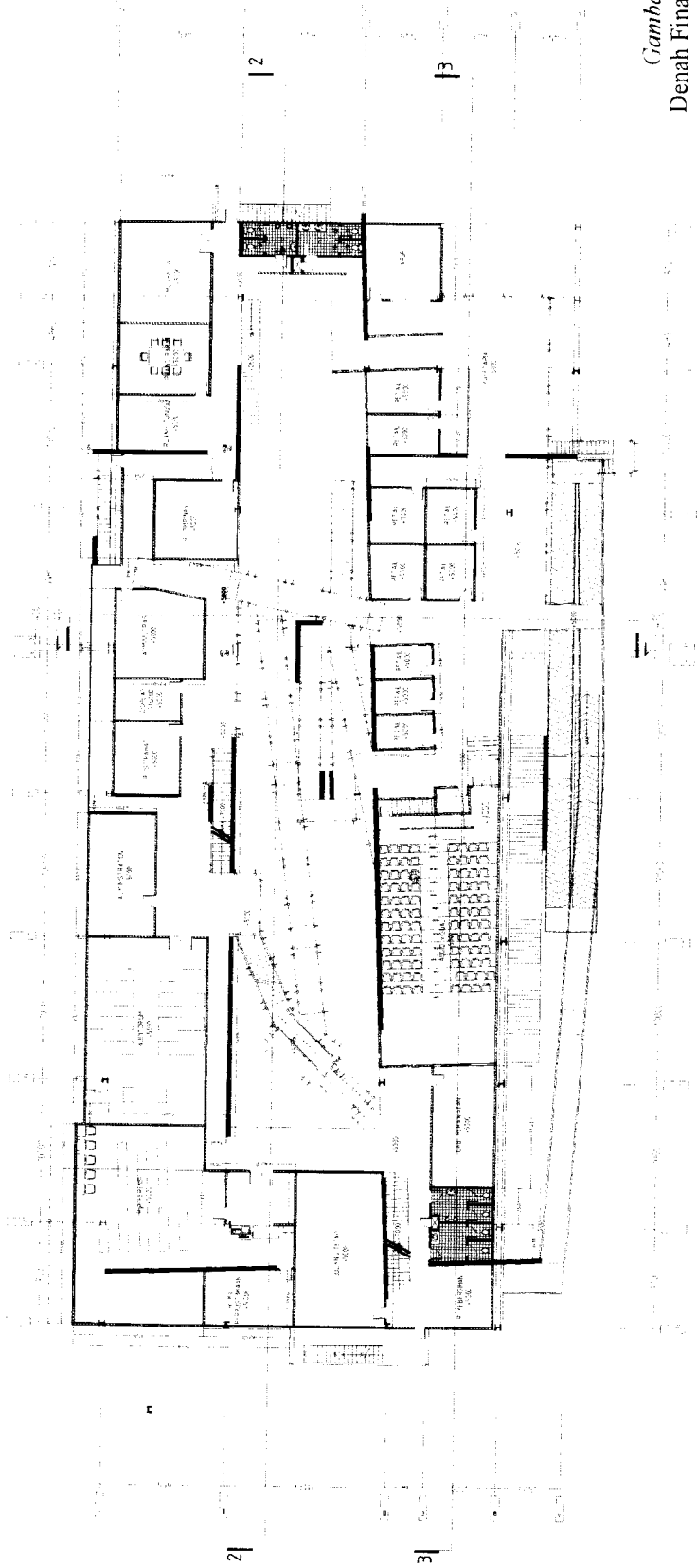




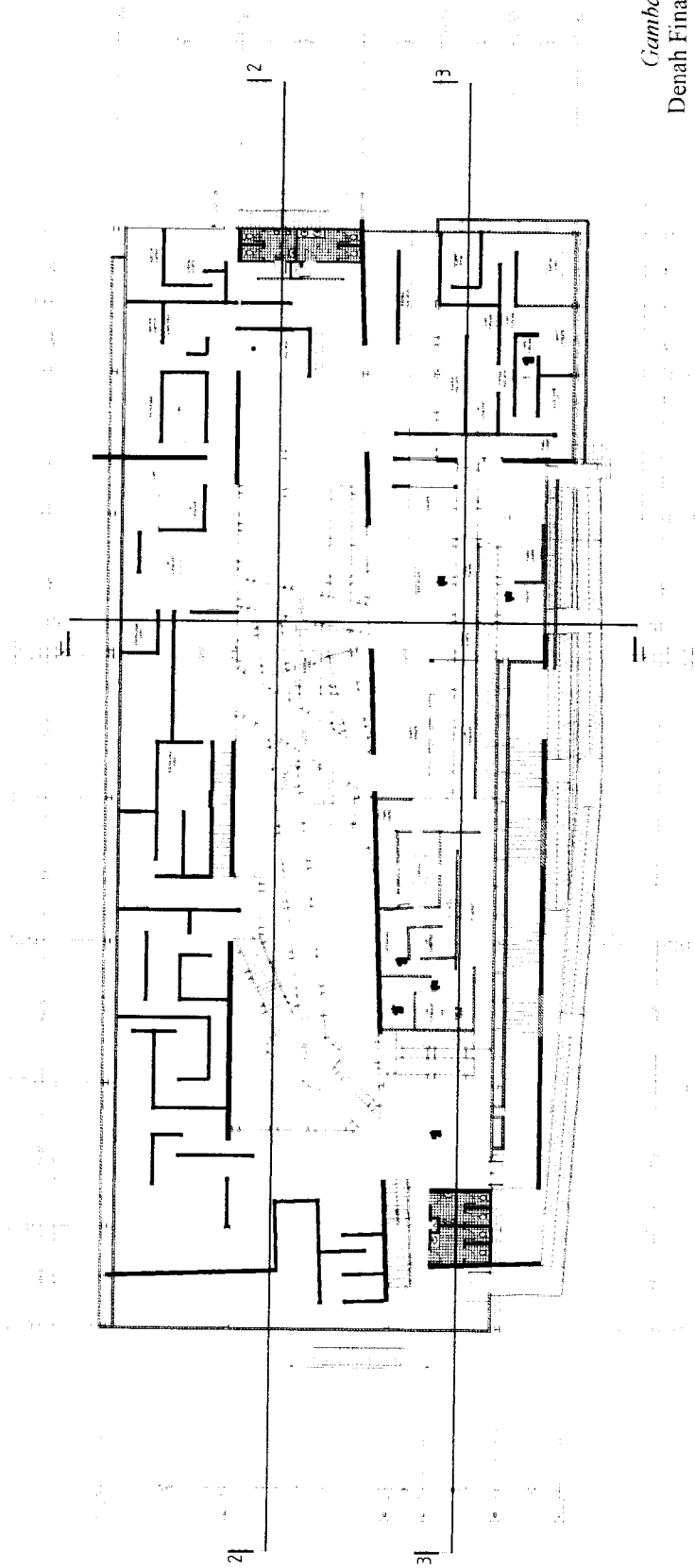
Gambar 68  
Denah lantai 2



Gambar 69  
Denah Final lantai 1,  
Skala 1 : 500



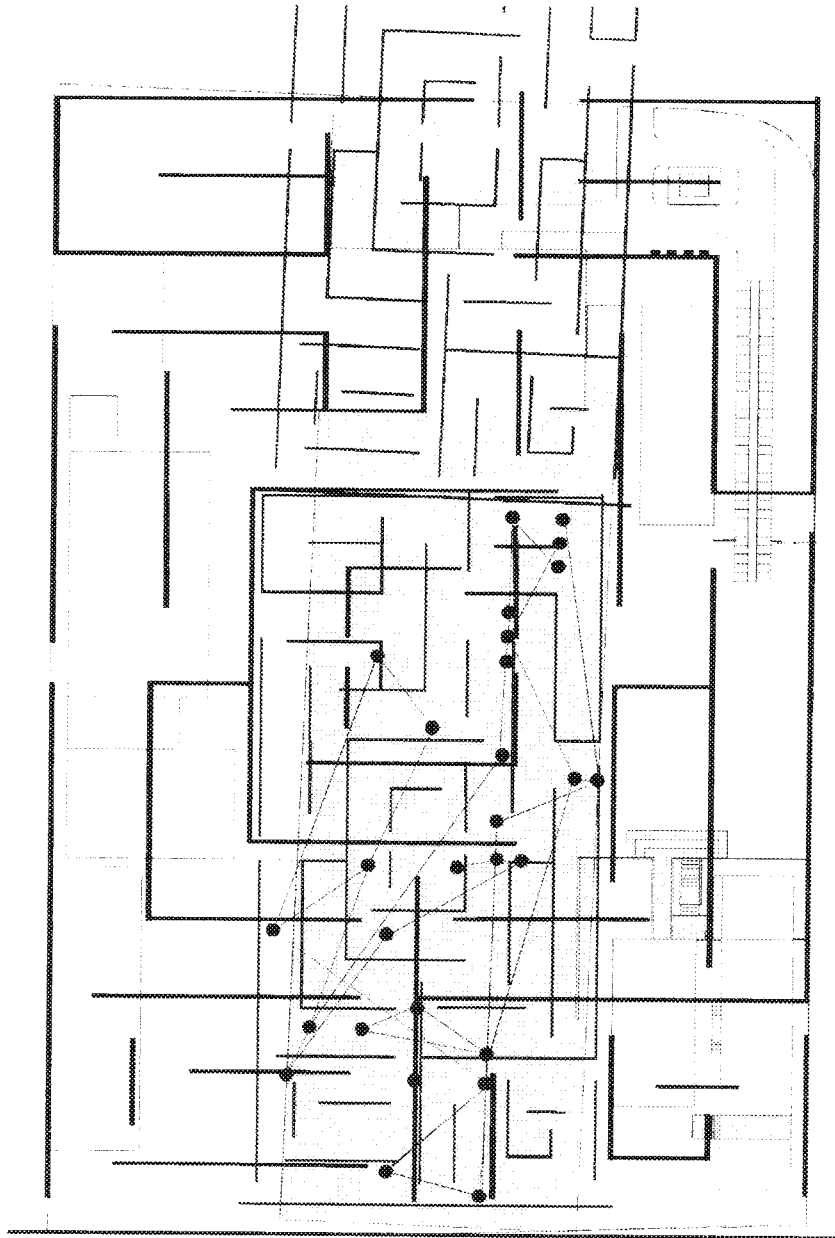
Gambar 70  
Denah Final lantai 2,  
Skala 1 : 500



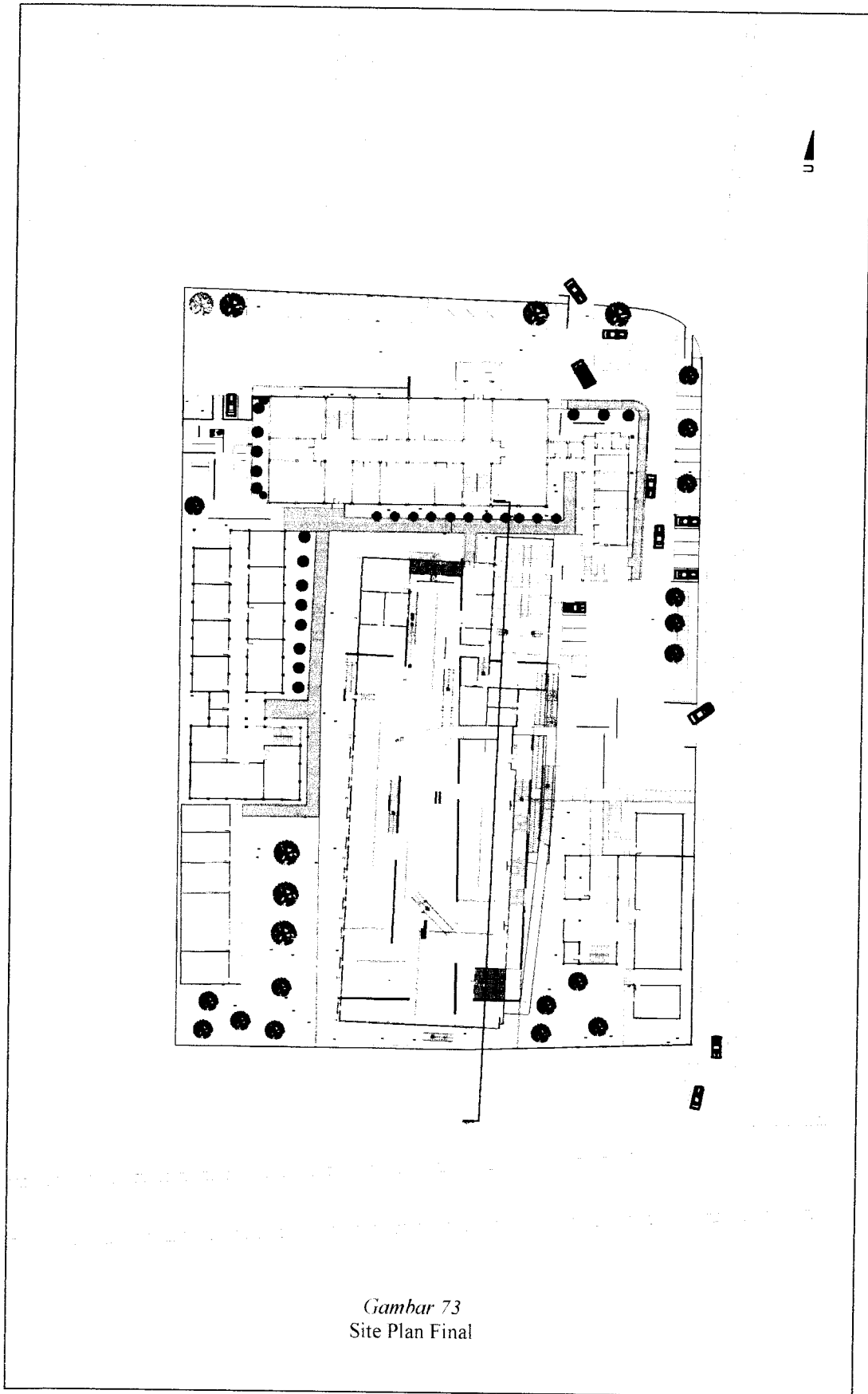
Gambar 71  
Denah Final lantai 3,  
Skala 1 : 500

### 3.7 Site Plan

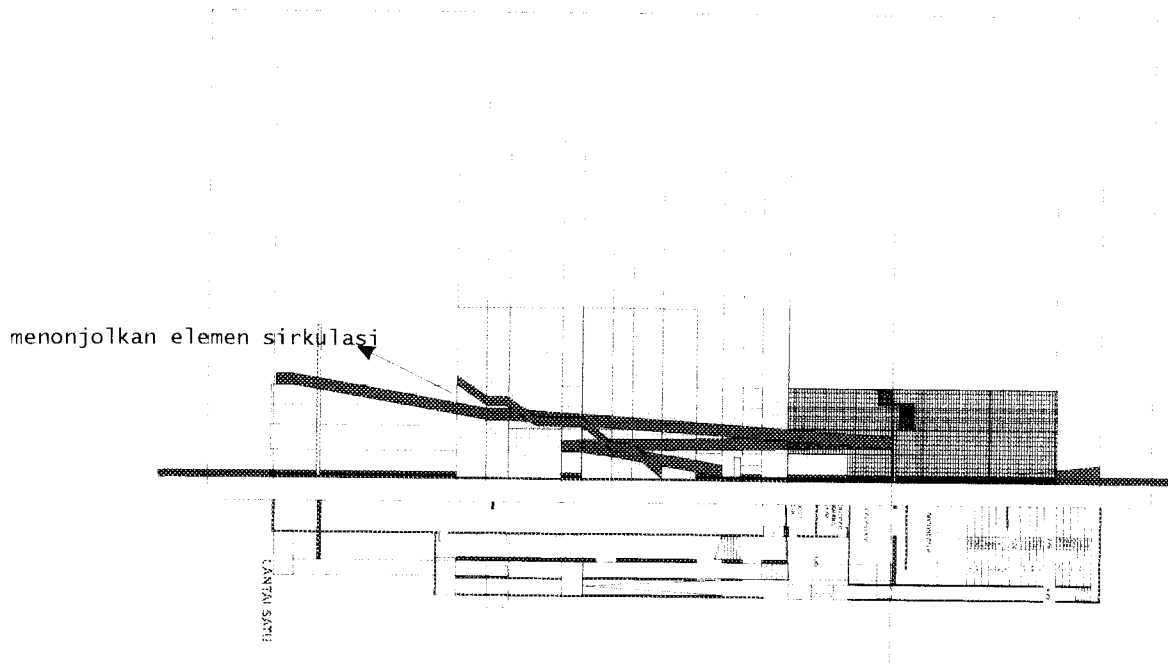
gambar berikut ini adalah gambar sketsa awal untuk mendapatkan site plan setelah melalui proses super imposisi



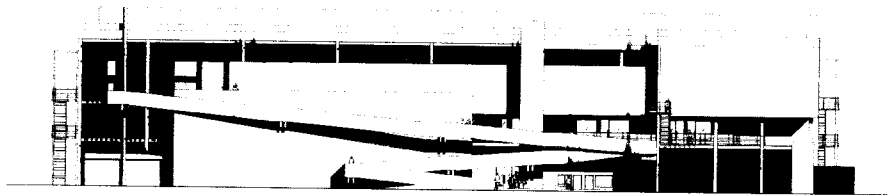
*Gambar 72*  
Site Plan awal



*Gambar 73*  
Site Plan Final



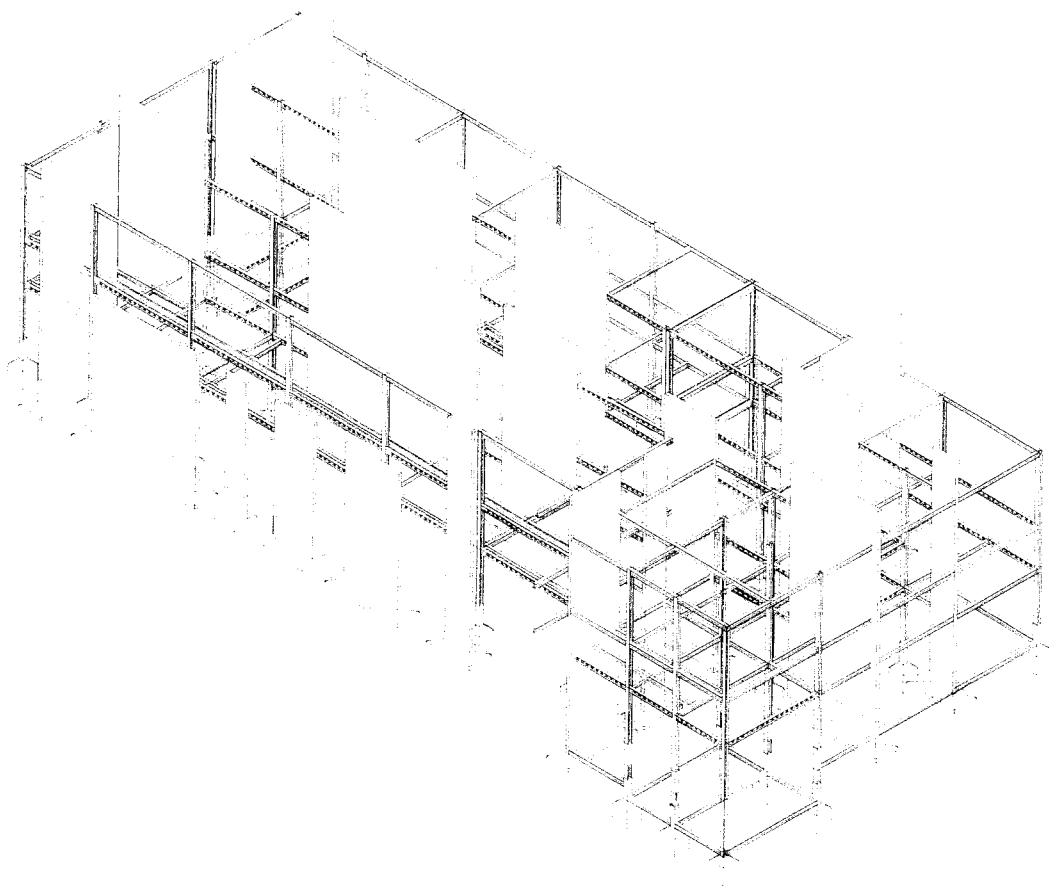
*Gambar 74*  
Gagasan Tampak  
depan awal



*Gambar 75*  
Tampak Depan Final

### 3.9 Struktur

Struktur yang digunakan pada desai museum ini adalah menggunakan struktur beton komposit, yaitu penggunaan beton yang digabungkan dengan baja. hal ini berdasarkan pada tuntutan penampilan bangunan yang sesuai dengan konsep maze yaitu dengan mengutamakan penyelesaian dengan bidang. sehingga struktur utama juga menggunakan struktur dinding pemikul (shear wall). Kelebihan dari struktur ini adalah pada dimensi kolom strukturnya jika dibandingkan dengan kolom beton akan lebih kecil dimensi kolom dengan menggunakan kolom baja. sehingga tidak mengganggu secara visual terhadap elemen-elemen yang berbentuk bidang

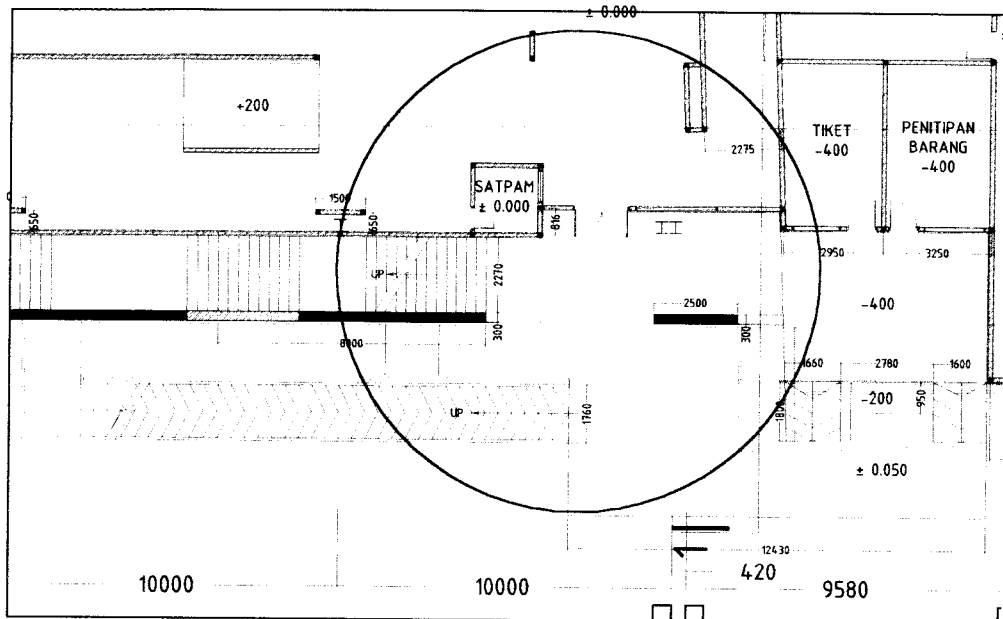


*Gambar 76*  
Axonometri Struktur

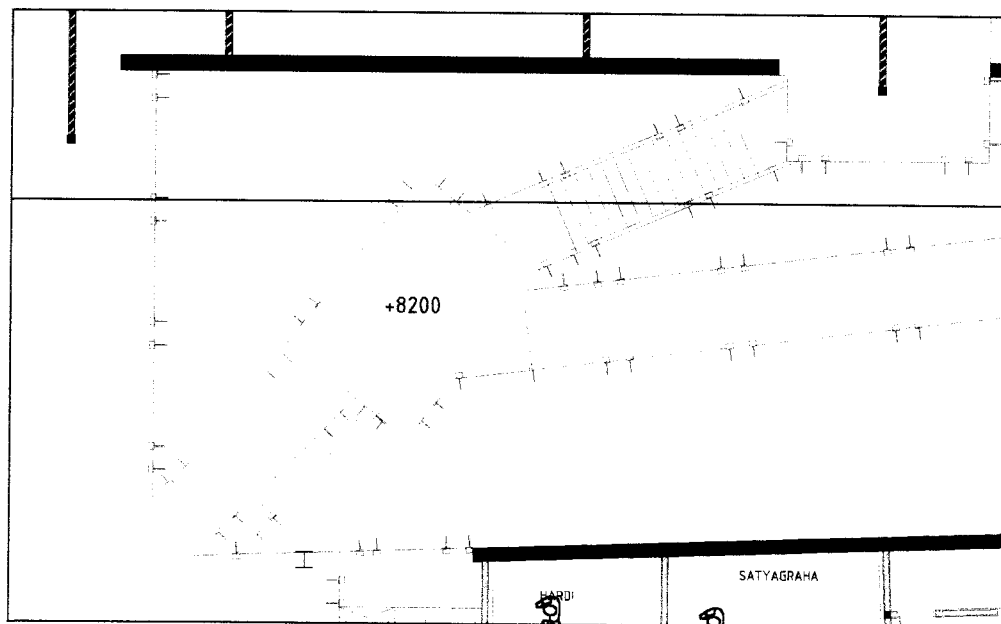


### 3.10 Sirkulasi

Penerapan konsep Maze pada sirkulasi adalah dengan munculnya dominasi dari elemen sirkulasi didalam bangunan, baik itu material maupun bentuk. Salah satunya adalah pada pintu masuk yang terdapat dua pilihan untuk mengakses museum. Selain itu terdapat pada bentuk ramp atau tangga yang bercabang, hal ini sesuai dengan konsep Maze

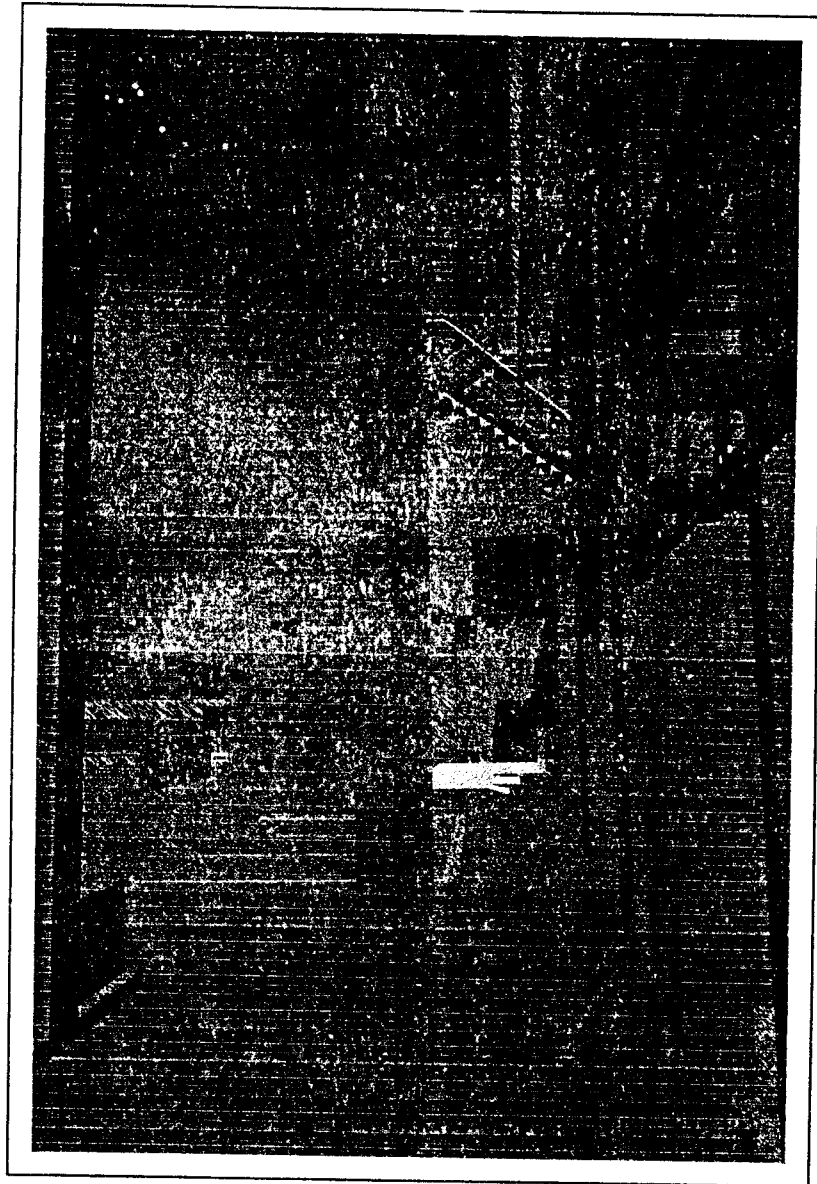


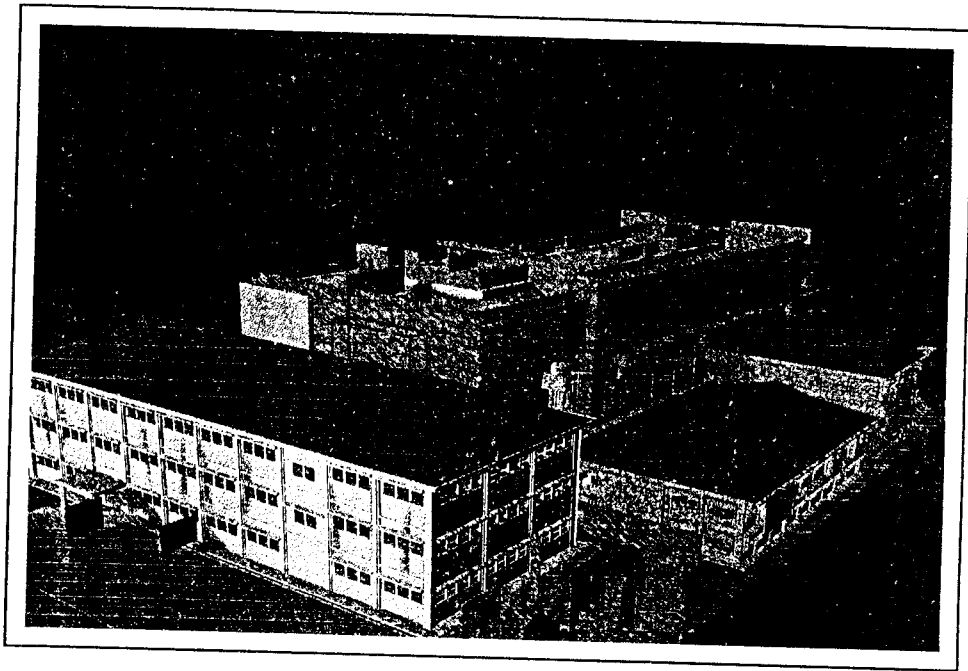
Gambar 77  
Persimpangan Pada  
Entrance

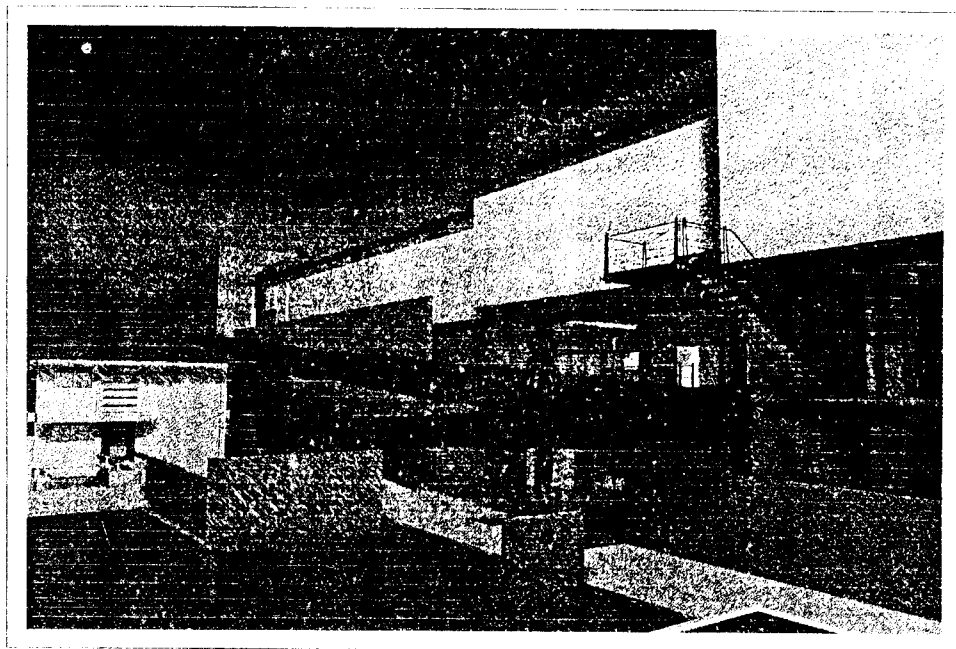


Gambar 78  
Persimpangan pada  
tangga/ramp

Material finishing yang digunakan untuk elemen eksterior adalah panel batu yang menimbulkan kesan kokoh dan berat. hal ini berdasarkan pada wujud fisik dari batu yang berat, keras dan kokoh, selain itu juga dengan melihat material disekitar bangunan yang menggunakan dinding plesteran biasa sehingga diharapkan dengan menggunakan material tersebut dapat menimbulkan kesan kontras. Untuk elemen sirkulasi didominasi oleh material 'metal'. Tujuannya adalah untuk mengimbangi kesan batu yang berat dan juga sebagai pembeda dari elemen bangunan yang lain.



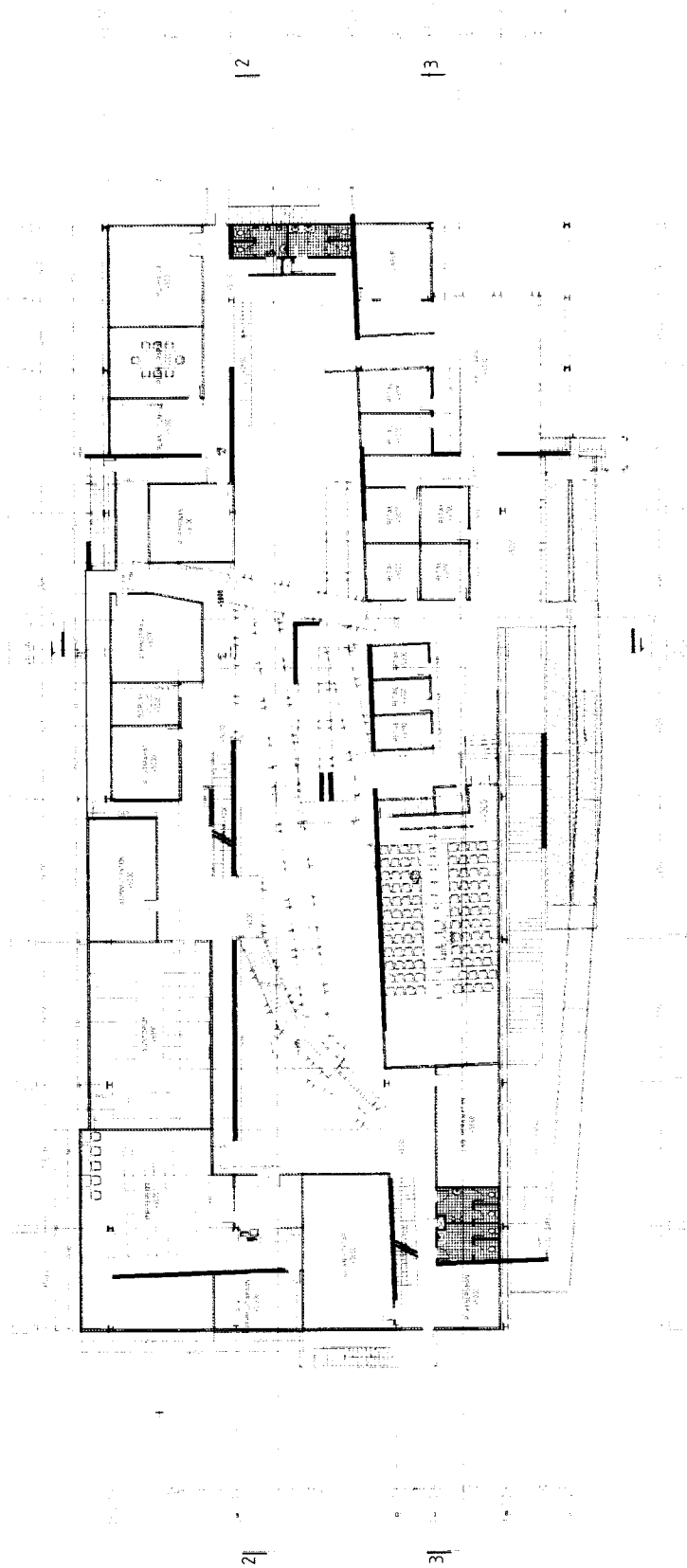




## DAFTAR PUSTAKA

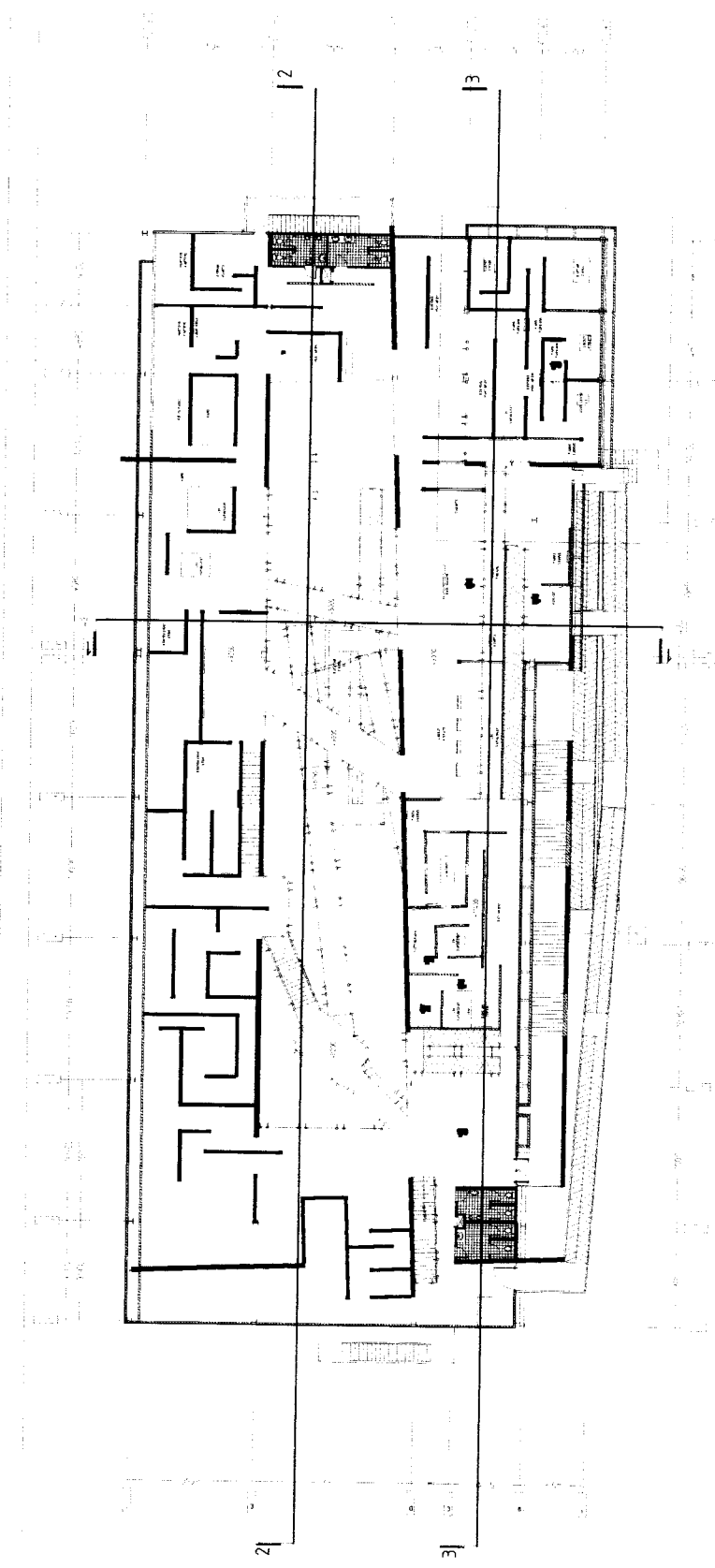
1. Charles G Salmon, John E Johnson, 1992, Struktur Baja, Desain dan Prilaku, University of Wisconsin, Madison
2. Ir. Rudy Gunawan, 1987, Tabel Profil Konstruksi Baja, Kanisius, Yogyakarta
3. 1991, Manual of steel Construction, American Institute of Steel Construction
4. Bernard Tschumi, 1994, Event Cities (Praxis), 1994, The MIT Press, London
5. Bernard Tschumi, 1975, Architecture and Disjunction, The MIT Press, London
6. Asikin, 1992, Gerakan Seni Rupa Baru Indonesia, FSRD ITB, Bandung
7. Surat, 2003, Buletin, Yayasan Seni Cemeti, Jogjakarta
8. Deconstruction A Student Guide, 1991, Andreas Papadakis, St Martin`s Press, New York
9. Francis D.K. Ching. Ir. Paulus Hanoto Adjie. 1996, Arsitektur : Bentuk, Ruang & Susunannya. Erlangga. Jakarta.
10. Chiara, DJ & Callender, John, Time Saver Standart For Building Types, 2<sup>nd</sup> Edition, McGraw-Hill. 1983
11. Eufert, Ernest. Data Arsitek. Erlangga. Jakarta. 1992



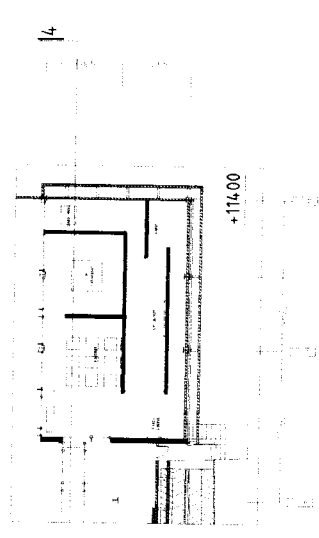



DENAH LANTAI 2

	Yayasan <b>GERAKAN SENI RUPA BARU</b> Jl. Teuku Cik Matang Khan, No. 52 Medan, Sumatera Utara 20138 Telp. (061) 4333100, 4333101	Jl. Teuku Cik Matang Khan No. 52 Medan, Sumatera Utara 20138	MUSEUM GERAKAN SENI RUPA BARU	DESAIN ARSITEKTUR N. R. SIMONOVICH	KONSTRUKSI R. H. SIMONOVICH	PEMERIKSAAN M. R. SIMONOVICH	MANAJEMEN R. H. SIMONOVICH	ARSITEKTUR N. R. SIMONOVICH	MANAJEMEN R. H. SIMONOVICH	PEMERIKSAAN M. R. SIMONOVICH



DENAH LANTAI 3



 PT. ARSIPAL "MAGANG KEMAHIRAN" PT. ARSIPAL PT. ARSIPAL	100/100 JAWA BARU 40131	MUSEUM GERAKAN SENI RUPA BARU		100/100 JAWA BARU 40131	100/100 JAWA BARU 40131	100/100 JAWA BARU 40131	100/100 JAWA BARU 40131	100/100 JAWA BARU 40131	100/100 JAWA BARU 40131
		100/100 JAWA BARU 40131	100/100 JAWA BARU 40131						

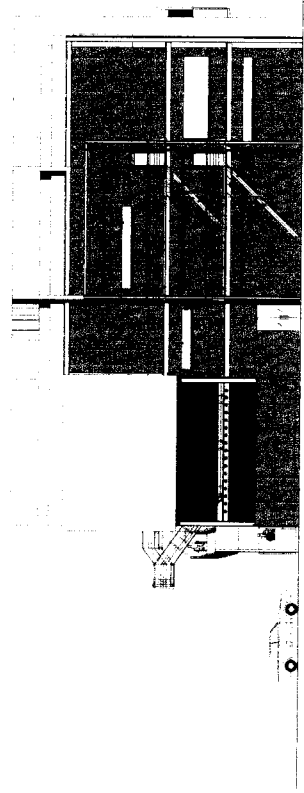




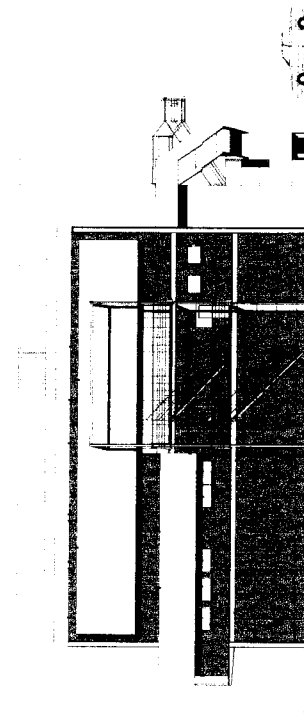
 INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER JALAN ITS SURABAYA 60115	FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN LABORATORIUM PERENCANAAN	MUSEUM GERAKAN SENI RUPA BARU	DISKUSI PERENCANAAN		NO. 100 SURABAYA	2023	10/10/2023
			NAMA NIM NPM	NO. 100 SURABAYA			




TAMPAK BELAKANG



TAMPAK SAMPING KANAN

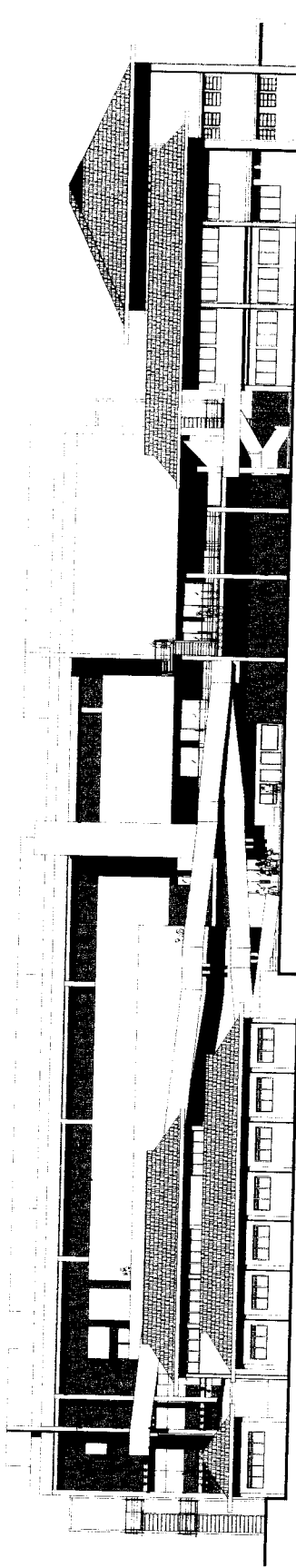


TAMPAK SAMPING KIRI

 PT. SUDIRTA JALAN DEWI SARI NO. 100 KEMENANGAN, JAKARTA BARU KOTA JAKARTA, INDONESIA	11119 Gedung Gedung Seni Rupa Baru Gedung Seni Rupa Baru	MUSEUM GERAKAN SENI RUPA BARU		DOKUMEN 1. 1000 - 1000 2. 1000 - 1000 3. 1000 - 1000		1. 1000 - 1000 2. 1000 - 1000 3. 1000 - 1000		1. 1000 - 1000 2. 1000 - 1000 3. 1000 - 1000		1. 1000 - 1000 2. 1000 - 1000 3. 1000 - 1000	
		1. 1000 - 1000 2. 1000 - 1000 3. 1000 - 1000		1. 1000 - 1000 2. 1000 - 1000 3. 1000 - 1000		1. 1000 - 1000 2. 1000 - 1000 3. 1000 - 1000		1. 1000 - 1000 2. 1000 - 1000 3. 1000 - 1000		1. 1000 - 1000 2. 1000 - 1000 3. 1000 - 1000	

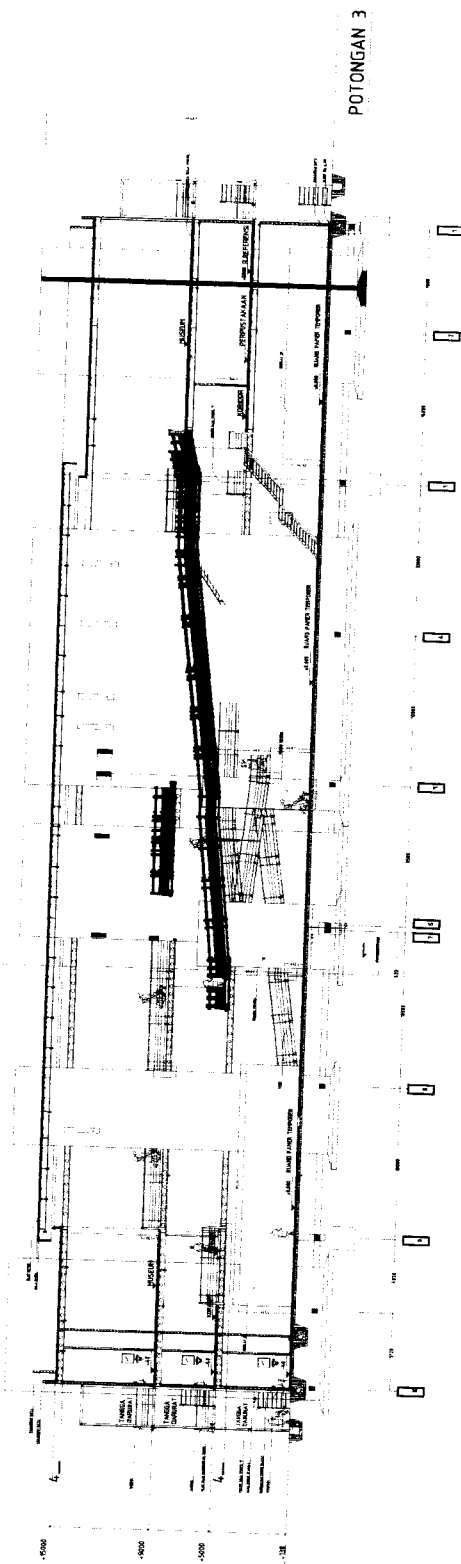


TAMPAK LINGKUNGAN



TAMPAK LINGKUNGAN

	Institut Teknologi Sepuluh Nopember Gedung B Jl. Raya ITS, Sepuluh Nopember 60115 Surabaya	MUSEUM GERAKAN SENI RUPA BARU	DESAIN ARSITEKTUR		DESAIN INTERIOR		GAMBAR	ANGGARAN	KETERANGAN
			NAMA NO. STRUKTUR	NO. STRUKTUR	NO. STRUKTUR	NO. STRUKTUR			
			1. BUNDAHARA	2. BUNDAHARA	3. BUNDAHARA	4. BUNDAHARA			



POTONGAN 3



1602/2008  
 INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER  
 FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
 JURUSAN TEKNIK PERENCANAAN

PROJEK  
 PERENCANAAN  
 "MUSEUM BERAKAN SENI RUPA BARU"  
 (15/02/2017)

MUSEUM BERAKAN SENI RUPA BARU

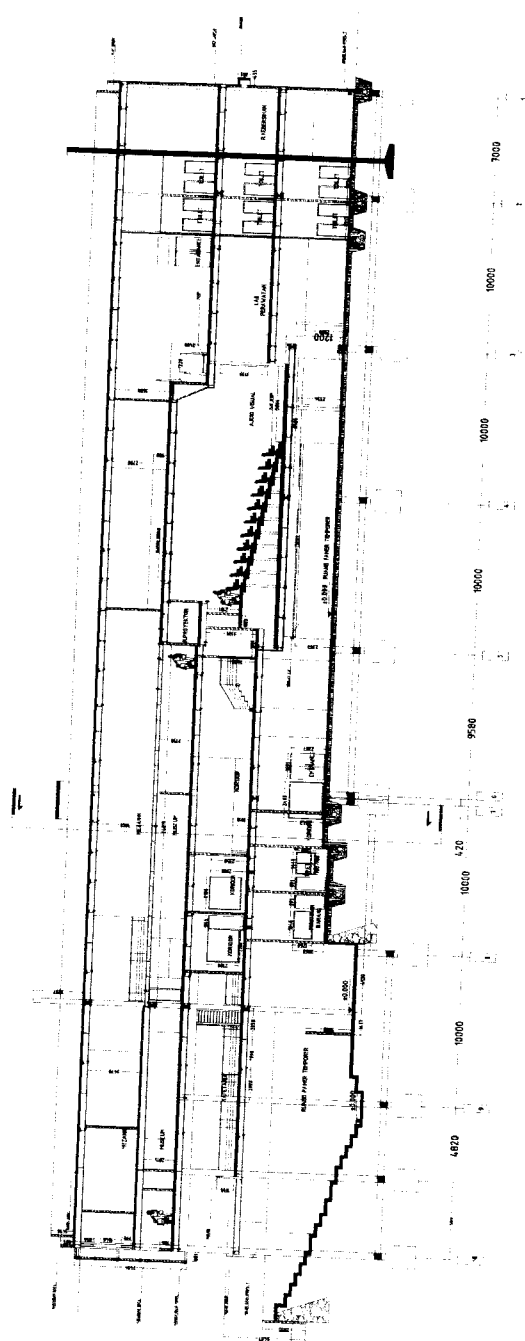
KELOMPOK 1602/2008  
 1. SYAHPUTRA, ARIYUS  
 2. SYAHPUTRA, ARIYUS  
 3. SYAHPUTRA, ARIYUS  
 4. SYAHPUTRA, ARIYUS


REVISI PERUBAHAN  
 NO. REVISI  
 NO. MARESIKOR  
 JENJAB

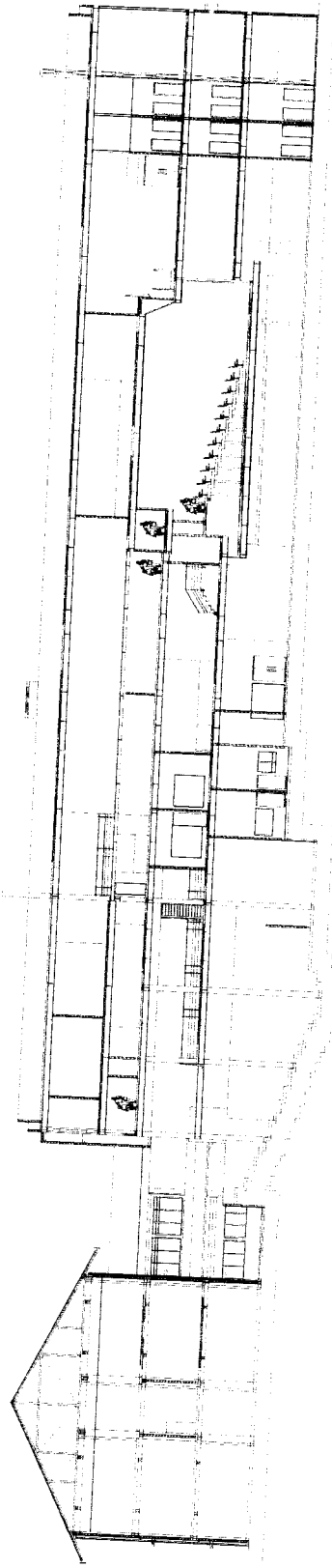
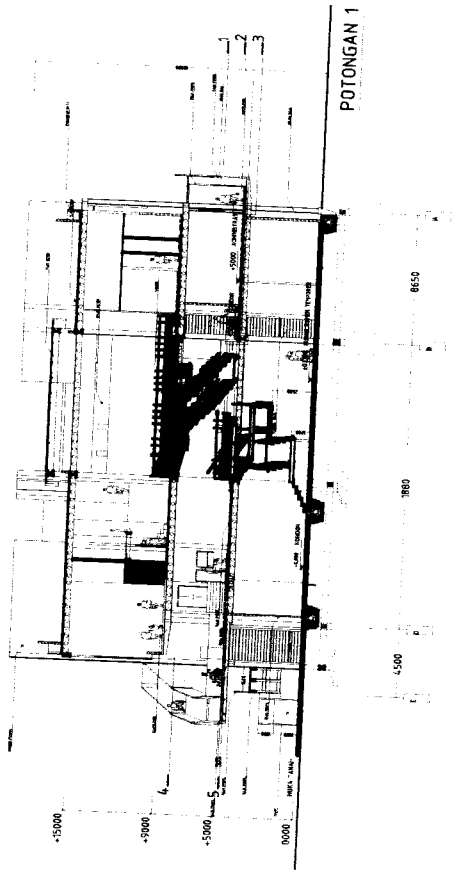
DOA. SUPRIATNA  
 DOA. SUPRIATNA  
 DOA. SUPRIATNA  
 DOA. SUPRIATNA

NO. SKRIPSI  
 NO. SKRIPSI  
 NO. SKRIPSI  
 NO. SKRIPSI


NO. SKRIPSI  
 NO. SKRIPSI  
 NO. SKRIPSI  
 NO. SKRIPSI



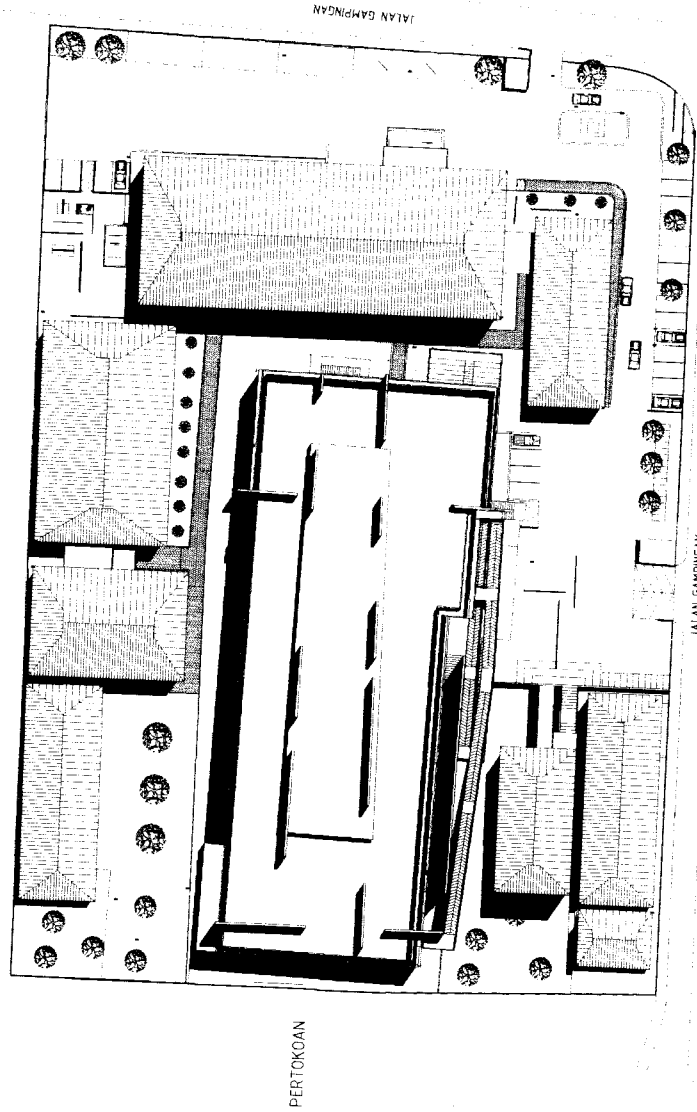
 PT. SANGI	PERUSAHAAN PERUSAHAAN PERUSAHAAN	MUSEUM GERAKAN SENI RUPA BARU		DESAIN PERENCANAAN M. APPRIYANTO, IKS		DESAIN PERENCANAAN M. APPRIYANTO, IKS		DESAIN PERENCANAAN M. APPRIYANTO, IKS		DESAIN PERENCANAAN M. APPRIYANTO, IKS	
		MUSEUM GERAKAN SENI RUPA BARU		DESAIN PERENCANAAN M. APPRIYANTO, IKS		DESAIN PERENCANAAN M. APPRIYANTO, IKS		DESAIN PERENCANAAN M. APPRIYANTO, IKS		DESAIN PERENCANAAN M. APPRIYANTO, IKS	



POTONGAN LEMPER 01/06/14

 UNIVERSITAS SENI RUPA BARU JALAN KEMUNINGAN KEMUNINGAN, KEMUNINGAN, KEMUNINGAN	FAKULTAS SENI RUPA DEPARTEMEN SENI RUPA BARU	MUSEUM BERAKAN SENI RUPA BARU		SUDHARMO		MONTAS/RIKHA		ZULFA		UMBAR/RI		REZA/RIKA		REZA/RIKA	
		A. KURNIAWATI, S.P.		B. KURNIAWATI, S.P.		C. KURNIAWATI, S.P.		D. KURNIAWATI, S.P.		E. KURNIAWATI, S.P.		F. KURNIAWATI, S.P.		G. KURNIAWATI, S.P.	

SMU NEGERI 1



PERUMAHAN

PERUMAHAN

PERUMAHAN

SEKOLAH DASAR

PASAR

SITUASI



DEPARTEMEN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
REPUBLIK INDONESIA

LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT  
KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
REPUBLIK INDONESIA

MUSEUM GERAKAN SENI RUPA BARU

NO. SURVEY: 1000/2018  
NO. SKED: 1000/2018  
NO. PETA: 1000/2018

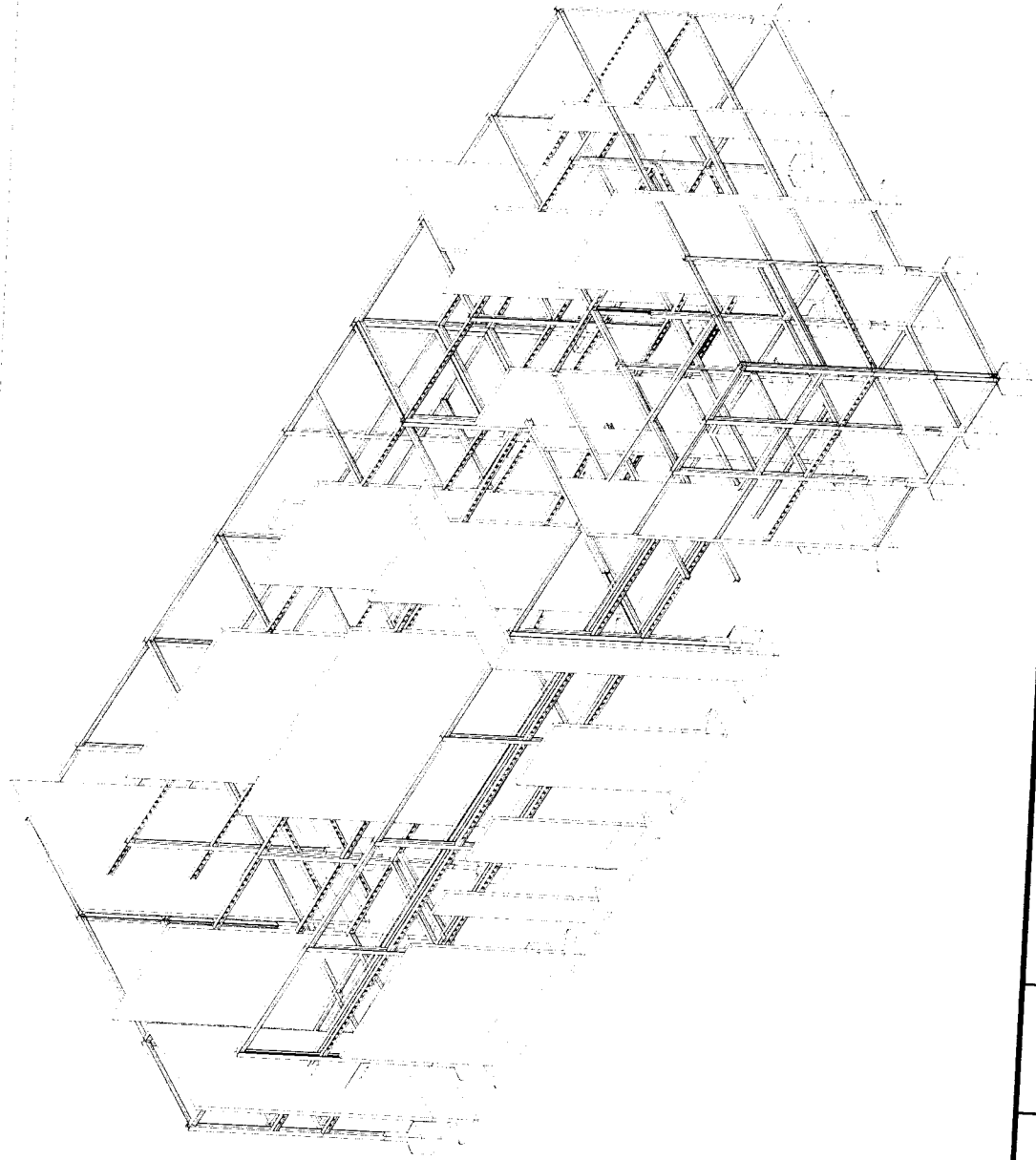
NO. SURVEY: 1000/2018  
NO. SKED: 1000/2018  
NO. PETA: 1000/2018

NO. SURVEY: 1000/2018  
NO. SKED: 1000/2018  
NO. PETA: 1000/2018

NO. SURVEY: 1000/2018  
NO. SKED: 1000/2018  
NO. PETA: 1000/2018







Institut Teknologi Sepuluh Nopember  
 FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
 JURUSAN TEKNIK SIPIL

NAMA : ...  
 NIM : ...

MUSEUM BERAKAN SENI RUPA BARU

SKEMA STRUKTUR

NAMA : ...  
 NIM : ...

NAMA : ...  
 NIM : ...

NAMA : ...  
 NIM : ...

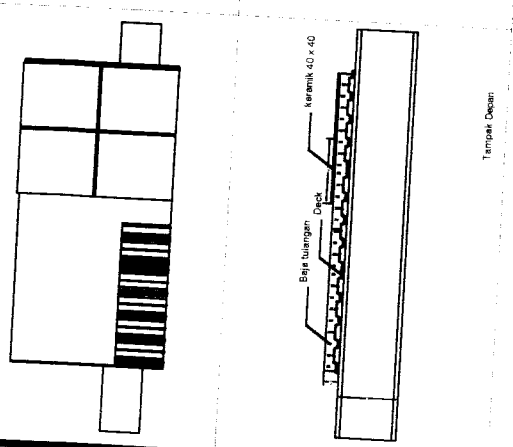
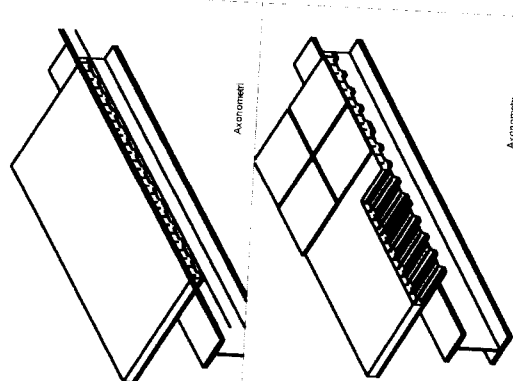
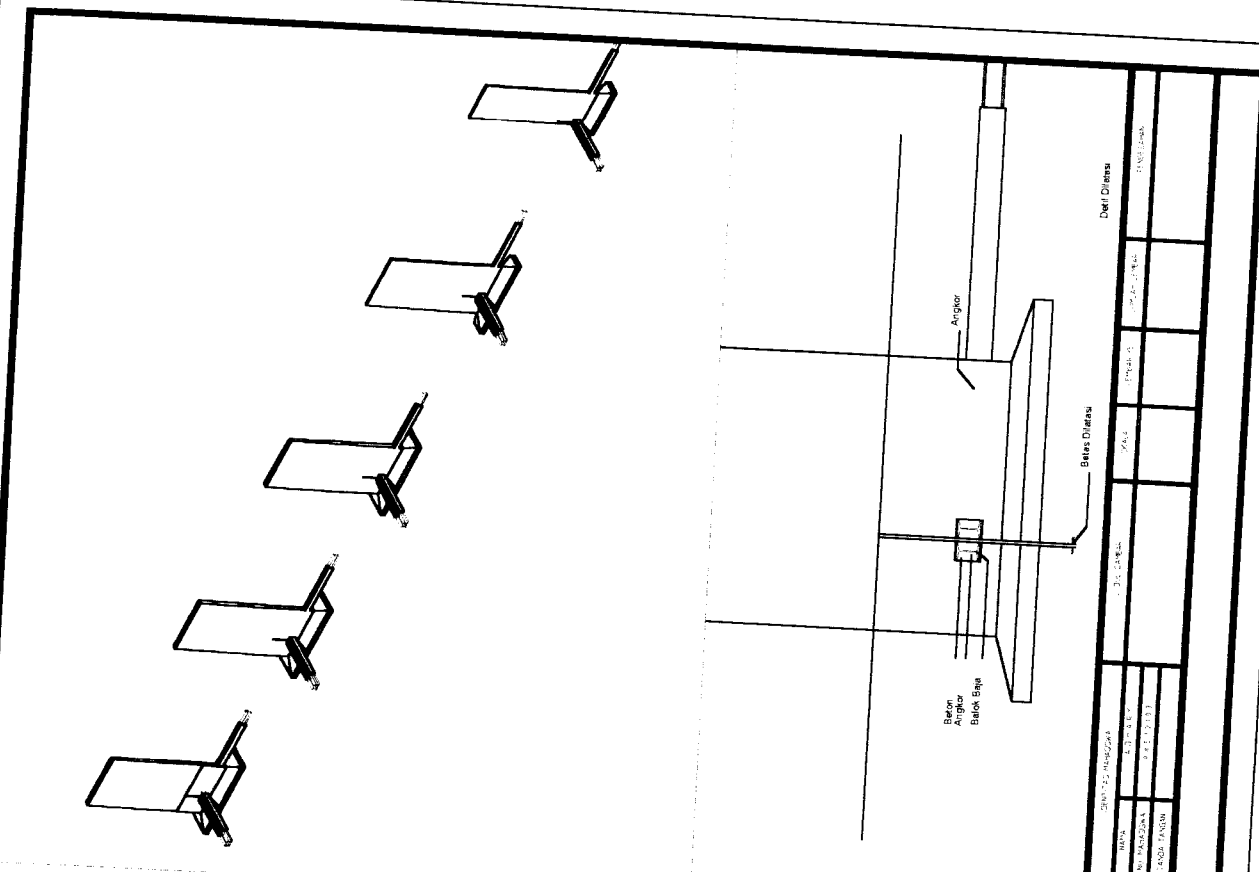
NAMA : ...  
 NIM : ...

NAMA : ...  
 NIM : ...

NAMA : ...  
 NIM : ...

NAMA : ...  
 NIM : ...





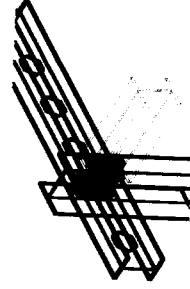
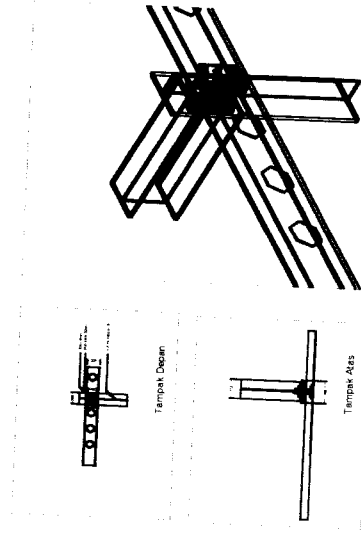
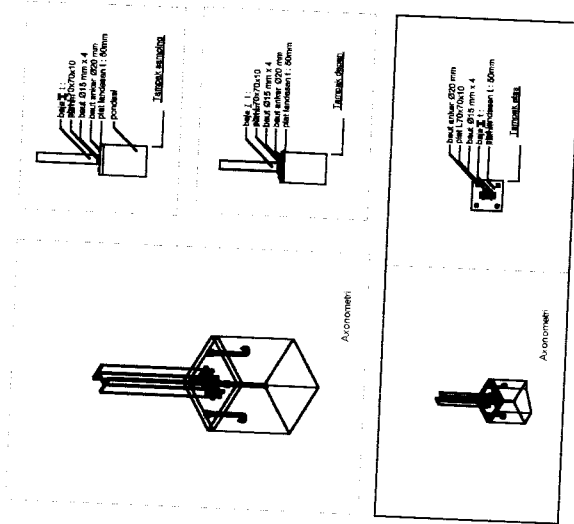
**MUSEUM GERAKAN SENI RUPA BARU**

NO. 1	2018	15/06/2018	15/06/2018	15/06/2018	15/06/2018
NO. 2	2018	15/06/2018	15/06/2018	15/06/2018	15/06/2018
NO. 3	2018	15/06/2018	15/06/2018	15/06/2018	15/06/2018
NO. 4	2018	15/06/2018	15/06/2018	15/06/2018	15/06/2018
NO. 5	2018	15/06/2018	15/06/2018	15/06/2018	15/06/2018

**DEKORASI**

JURUSAN ARCHITECTURE  
FAKULTAS TEKNIK-PT. DAN BENGKAWAN  
UNIVERSITAS GUAN MERSUA

KORUS KUNCI



TUGAS KIRI  
 DESAIN BUDIDAYA  
 FAKULTAS SENI RUPA DAN  
 BUDIDAYA KRIYA  
 UNIVERSITAS SEBELAS MARET  
 (UNS)

FASOR 1  
 DESAIN BUDIDAYA  
 (TUGAS KIRI)

MUSEUM GERAKAN SENI RUPA BARU

DESAIN BUDIDAYA  
 1. RUMAH 11 401.174  
 2. RUMAH 11 401.174  
 3. RUMAH 11 401.174

NAMA  
 NO. MATA PELAJARAN  
 KAMPUS  
 KEMAHALAKSANAAN

NO. KEMAHALAKSANAAN

NO. KEMAHALAKSANAAN

NO. KEMAHALAKSANAAN

NO. KEMAHALAKSANAAN

NO. KEMAHALAKSANAAN

NO. KEMAHALAKSANAAN