

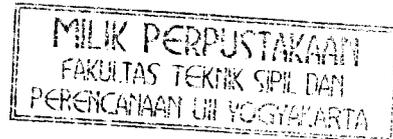
**OMAH DHUWUR GALERI SENI  
KERAJINAN PERAK DI KOTAGEDE**

**UPAYA REVITALISASI BANGUNAN KUNO OMAH DHUWUR GALLERY DI  
KAWASAN CAGAR BUDAYA KOTAGEDE**

**Tugas Akhir  
Program Studi Arsitektur  
Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mencapai  
Gelara Sarjana Arsitektur**



**Diajukan Oleh:  
MOHAMMAD BAYU AJI SETYOKO  
97512100**



**JURUSAN ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA  
YOGYAKARTA  
2002**

**LEMBAR PENGESAHAN**

**OMAH DHUWUR GALERI SENI  
KERAJINAN PERAK DI KOTAGEDE**

**UPAYA REVITALISASI BANGUNAN KUNO OMAH DHUWUR GALLERY DI  
KAWASAN CAGAR BUDAYA KOTAGEDE**

Oleh:  
**MOHAMMAD BAYU AJI SETYOKO**  
97512100

Yogyakarta, Januari 2002

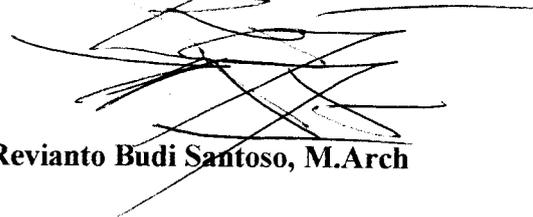
Menyetujui

Pembimbing Utama



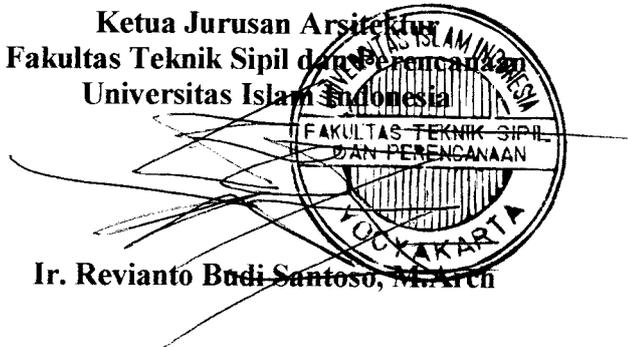
**Ir. H. Amir Adenan**

Pembimbing Pendamping



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

Ketua Jurusan Arsitektur  
Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan  
Universitas Islam Indonesia



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

**Sebuah Persembahan Sederhana Bagi Ayahanda dan Ibunda  
Tercinta  
Serta Adik-Adikku Tersayang .....**

**Apabila sesuatu yang kau senangi tidak terjadi  
Maka senangilah apa yang terjadi. (Ali Bin Abu Thalib)**

**Kita meraih kemenangan bukan dalam hitungan mil tapi inci, raih beberapa  
inci saat ini, lalu bertahan dan kemudian raih lagi beberapa inci  
(Louis L'Amour)**

**OMAH DHUWUR GALERI SENI  
KERAJINAN PERAK DI KOTAGEDE**

**UPAYA REVITALISASI BANGUNAN KUNO OMAH DHUWUR GALLERY DI  
KAWASAN CAGAR BUDAYA KOTAGEDE**

**OMAH DHUWUR SILVER CRAFT ART GALLERY  
IN KOTAGEDE**

**REVITALISATION OF OLD BUILDING OMAH DHUWUR GALLERY IN  
KOTAGEDE CULTURAL CONSERVATION DISTRICT**

**Diajukan Oleh:  
MOHAMMAD BAYU AJI SETYOKO  
9 7 5 1 2 1 0 0**

**A B S T R A K S I**

Kelurahan Kotagede yang termasuk di dalam Kecamatan Kotagede, Daerah Istimewa Yogyakarta menyimpan banyak sejarah dan kebudayaan, dengan rentang waktu yang cukup panjang seiring dengan perkembangan penduduk yang sangat pesat di mulai dari berdirinya Kraton Mataram I. Sejak dulu daerah Kotagede (Mataram) telah memainkan peran sebagai gerbang informasi, ekonomi, serta sosial-budaya dari suatu daerah.

Menurut Harastoeti Dh, 1999 Konsekwensi logis dari perkembangan penduduk adalah perubahan yang terjadi pada sebuah kota. Bangunan atau lingkungan yang semula hidup, kemudian ditinggalkan oleh pemakainya karena sudah tidak sesuai lagi dengan kebutuhan yang baru. Agar supaya bangunan atau lingkungan tersebut tidak mati, perlu dicari upaya untuk menghidupkannya kembali, yakni dengan memasukkan kegiatan tertentu yang dapat menarik pengunjung ke dalam wadah yang sudah ada. Cara ini, yang lazim di sebut revitalisasi, banyak dilakukan terutama untuk menyelamatkan bangunan

atau lingkungan bersejarah dari kepunahan akibat pembangunan baru yang seringkali dilakukan pada lahan yang sudah terbangun.

Bangunan Omah Dhuwur Gallery merupakan salah satu bukti nyata bahwa kebesaran dan kemakmuran masyarakat Kotagede pada zaman dahulu itu betul-betul ada. Dengan bentuk bangunan yang dapat mengadopsi bangunan Kolonial dan bangunan Tradisional Jawa. Seiring dengan perkembangan zaman bangunan ini telah berkali-kali berganti fungsi. Sejak beberapa dekade terakhir dalam keterpurukan perekonomian negara, berimbas juga di dalam penanganan masalah bangunan kuno, karena biaya perawatan bangunan yang cukup besar yang biasanya hanya mengandalkan dana dari pemilik bangunan, mengakibatkan bangunan tidak terawat.

Revitalisasi sebagai salah satu jawaban untuk memecahkan masalah kiranya lebih bijaksana jika dijadikan sebagai bentuk atau wadah untuk mengangkat hasil-hasil seni dan budaya masyarakat setempat dalam bentuk komersil (galeri seni), disamping untuk mengangkat potensi sub-kawasan Kotagede dalam bentuk fasilitas wisata juga sebagai sarana untuk melestarikan warisan seni-budaya masyarakat Kotagede.

## KATA PENGANTAR

Bismillahirrohmaanirrohkim

Assalamualaikum Wr. Wb

Segala puji dan syukur kami panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Pengasih dan Penyayang, yang telah melimpahkan rahmatnya, sehingga melapangkan jalan bagi kami untuk menyelesaikan penulisan Tugas Akhir ini.

Tulisan kami yang berjudul “ Omah Dhuwur Galeri Seni Kerajinan Perak di Kotagede” Upaya Revitalisasi Bangunan Kuno Omah Dhuwur Gallery Di Kawasan Cagar Budaya Kotagede, ditulis guna memenuhi sebagai persyaratan dalam menyelesaikan studi pada Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Jurusan Arsitektur, Universitas Islam Indonesia, Yogyakarta.

Selama persiapan, penyusunan maupun pada tahap penyelesaian penulisan ini, kami menghadapi kenyataan adanya keterbatasan-keterbatasan, baik yang ada pada diri kami berupa keterbatasan pengalaman dan kemampuan. Tetapi selama ini pula kami berhasil mengambil hikmah dan manfaat yaitu tidak sedikit tambahan pengetahuan dan pengalaman berharga yang kami dapatkan.

Dengan berhasilnya penyusunan penulisan ini, kami mengucapkan terima kasih atas segala bantuan, baik berupa bimbingan, pengarahan, dorongan, maupun berupa informasi lisan dan tulisan, buku-buku dan sebagainya kepada:

1. Alloh SWT, atas ridhonya, rahmatnya dan yang telah memberikan inspirasi.
2. Mama dan Papa atas kasih sayang, pengorbanannya dan dukungannya baik moril maupun materiil.
3. Bapak Amir Adenan atas bimbingannya dan pengarahannya.
4. Bapak Revianto atas bimbingannya, pengarahannya dan selaku Ketua Jurusan Arsitektur, UII, YK.
5. Bapak Munichy atas dorongan-dorongannya, nasehat-nasehatnya dan motivasinya.
6. Bapak Adi Utomo atas petunjuk, arahan dan pinjaman bukunya
7. Mas Sarjiman, Yatiman, Anang, Mukidi dan bu Sundus atas bantuannya
8. Bapak Handoyo selaku dosen wali, atas nasehat dan arahnya.

9. Semua Dosen dan Karyawan UII, YK atas bentuk kerjasama kita selama ini.
10. Seluruh teman-teman di LPM "SOLID" atas kerjasamanya.
11. Seluruh Kru "Perpustakaan UGM YK" atas pinjaman bukunya.
12. Seluruh Kru "Perpustakaan UII YK" atas pinjaman bukunya.
13. Seluruh Kru "STUPA Data Indonesia" atas pinjaman buku dan informasinya.
14. Mas Irsyam selaku dedengkotnya Omah Dhuwur Gallery dan mbak Diah yang selalu menemani dalam mengobok-obok Omah Dhuwur Gallery dan data-datanya.
15. Mbak Lia yang sering menemani selama menyusun penulisan Tugas Akhir ini (informasi dan pinjaman buku-bukunya).
16. Adik-adikku yang selalu kusayangi terutama si kecil Nissa.
17. Saudara-saudaraku yang ada di Yogyakarta atas bantuannya.
18. Teman-temanku atas perjuangannya selama ini dan kalian pasti akan selalu ku kenang.

Semoga Tuhan berkenan membalas semua kebajikan yang telah mereka perbuat dengan berlipat ganda dan semoga tulisan ini memberikan manfaat bagi pembaca. Segala kebenaran, kesempurnaan dan keindahan hanyalah datang dari Alloh SWT semata. Amin  
Jazakumullah Khairan Katsiran  
Wassalamualaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, Januari 2002

M. Bayu Aji Setyoko

## DAFTAR ISI

Halaman Judul .....	i
Halaman Pengesahan .....	ii
Halaman Persembahan .....	iii
Abstraksi .....	iv
Kata Pengantar .....	vi
Daftar Isi .....	viii
Daftar Gambar .....	xii
Daftar Lampiran .....	xiv

### **BAB I : PENDAHULUAN**

1.1 Latar Belakang .....	1
1.1.1 Tinjauan Potensi Pariwisata D.I.Y .....	1
1.1.2 Tinjauan Tentang Kotagede .....	2
1.1.3 Tinjauan Preservasi, Konservasi dan Revitalisasi .....	3
1.1.4 Lokasi Bangunan Omah Dhuwur Gallery .....	4
1.1.5 Tata Ruang Kawasan Kotagede dan Arahannya .....	5
1.1.6 Gallery Seni Salah Satu Alternatif Pemecahan Masalah .....	6
1.2 Permasalahan .....	7
1.2.1 Umum .....	7
1.2.2 Khusus .....	8
1.3 Tujuan dan Sasaran .....	8
1.3.1 Tujuan .....	8
1.3.2 Sasaran .....	8
1.4 Lingkup Pembahasan .....	8
1.5 Metode Pembahasan .....	8
1.6 Sistematika Pembahasan .....	9

### **BAB II : TINJAUAN TEORI GALLERY SENI, PRESERVASI, KONSERVASI, REVITALISASI DAN KAWASAN CAGAR BUDAYA, SIRKULASI RUANG DALAM DAN SIRKULASI RUANG LUAR**

2.1 Pengertian Gallery Seni .....	10
-----------------------------------	----

2.1.1 Media atau Simbol Seni .....	11
2.1.2 Gallery Seni Kerajinan Perak .....	11
2.2 Perkembangan Galeri .....	12
2.3 Peran Galeri .....	13
2.4 Macam Fasilitas Galeri Seni .....	13
2.5 Preseden Arsitektural .....	14
2.6 Tinjauan Preservasi, Konservasi dan Revitalisasi .....	18
2.6.1 Pengertian-pengertian .....	18
2.6.2 Upaya-Upaya Revitalisasi .....	19
2.7 Pengertian Warisan Budaya, Benda Cagar Budaya dan Kawasan Budaya ...	20
2.8 Nilai Penting atau Significance Benda Budaya .....	21
2.9 Pencapaian ke Ruang Pamer .....	22
2.10 Pencapaian ke Bangunan .....	23
2.11 Tata Cahaya Terhadap Obyek Pamer .....	24
<b>BAB III : ANALISIS KONDISI EKSISTING OMAH DHUWUR GALLERY</b>	
3.1 Analisis Site .....	27
3.1.1 Prinsip Dasar .....	27
3.1.2 Pencapaian ke Site .....	28
3.1.3 Tata Massa Berdasarkan Kondisi Site .....	28
3.2 Analisis Kondisi Eksisting Omah Dhuwur Gallery .....	29
3.2.1 Latar Belakang Sejarah .....	29
3.2.2 Rumah Kalang .....	29
3.2.3 Lokasi Omah Dhuwur Gallery .....	30
3.3 Analisis Bangunan .....	31
3.3.1 Bangunan Tradisional Jawa Omah Dhuwur Gallery .....	31
3.3.2 Bangunan Kolonial Omah Dhuwur Gallery .....	37
3.3.3 Kesimpulan .....	45
3.5 Analisis Kebutuhan Tempat Parkir .....	47
<b>BAB IV : ANALISIS PROGRAM RUANG GALERI SENI KERAJINAN PERAK</b>	
4.1 Prinsip Perencanaan Galeri Seni Kerajinan Perak .....	48
4.1.1 Kegiatan yang di Wadahi .....	48

4.1.2 Pemrograman Ruang .....	50
4.1.3 Hubungan Ruang .....	55
4.1.4 Pendekatan Pendaerahan atau Zoning Ruang .....	55
<b>BAB V : ADAPTIVE RE-USE</b>	
5.1 Upaya Preservasi – Konservasi .....	57
5.2 Tindakan Revitalisasi .....	57
5.2.1 Revitalisasi Bangunan Kolonial Omah Dhuwur Gallery .....	58
5.2.2 Revitalisasi Bangunan Tradisional Jawa Omah Dhuwur Gallery.....	62
5.3 Analisis Pencapaian ke Ruang Pamer .....	65
5.4 Analisis Ruang Luar .....	65
5.4.1 Sirkulasi Ruang Luar .....	65
5.4.2 Pencapaian ke Bangunan .....	65
5.4.3 Tata Landsekap .....	65
<b>BAB VI : KONSEP PENDEKATAN PERENCANAAN DAN PERANCANGAN</b>	
5.1 Konsep Dasar Perencanaan .....	67
5.1.1 Pengolahan Site .....	67
5.1.2 Kondisi Site .....	67
5.1.3 Pencapaian ke Site .....	68
5.1.4 Zoning Tapak .....	69
5.2 Konsep Dasar Perancangan .....	69
5.2.1 Program Ruang Galeri Seni .....	69
5.2.2 Sirkulasi Ruang Dalam .....	70
5.2.3 Tampilan Dalam Bangunan .....	70
5.2.4 Konsep Peragaan dan Penataan Ruang Galeri .....	70
5.2.5 Gubahan Massa .....	72
5.2.6 Tampilan Luar Bangunan .....	73
5.2.7 Sirkulasi Ruang Luar .....	74
5.2.8 Konsep Perancangan Unsur Alam dan Buatan Arsitektur .....	75
5.2.9 Konsep Struktur .....	78

5.2.10 Konsep Utilitas Bangunan .....	78
5.2.10.1 Sanitasi dan Drainasi .....	78
5.2.10.2 Sistem Perlindungan Bahaya Kebakaran .....	79
5.2.10.3 Sistem Elektrikal dan Komunikasi .....	79
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>80</b>
<b>LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 : Tampak bangunan Farnese Into Art Gallery .....	14
Gambar 2.2 : Detail bagian belakang dari Teatro Farnese .....	15
Gambar 2.3 : Tampak bangunan Church Into Art Gallery and Concert Hall sebelum di perbaiki .....	16
Gambar 2.4 : Tampak bangunan Church Into Art Gallery and Concert Hall setelah diperbaiki .....	16
Gambar 2.5 : Ruang Church Into Art Gallery and Concert Hall yang digunakan bergantian dengan fungsi yang berbeda (tempat Ibadah dan Gallery Seni) .....	17
Gambar 2.6 : Pencapaian dari Ruang ke Ruang .....	22
Gambar 2.7 : Pencapaian dari Koridor ke Ruang Pamer .....	22
Gambar 2.8 : Pencapaian dari Ruang Utama ke Ruang Pamer .....	23
Gambar 2.9 : Pencapaian Langsung .....	23
Gambar 2.10 : Pencapaian Tersamar .....	24
Gambar 2.11 : Pencapaian Berputar .....	24
Gambar 2.12 : Pencahayaan Menyeluruh .....	25
Gambar 2.13 : Pencahayaan Localized .....	25
Gambar 2.14 : Pencahayaan Setempat .....	26
Gambar 2.15 : Pencahayaan Khusus .....	26
Gambar 3.1 : Lokasi Site .....	28
Gambar 3.2 : Pencapaian ke Lokasi Site .....	28
Gambar 3.3 : Gubahan Massa Bangunan Tradisional Jawa O.D.G .....	31
Gambar 3.4 : Tampak Depan Bangunan Tradisional Jawa O.D.G .....	35
Gambar 3.5 : Tampak Samping Timur Bangunan Tradisional Jawa O.D.G .....	36
Gambar 3.6 : Tampak Samping Barat Bangunan Tradisional Jawa O.D.G .....	36
Gambar 3.7 : Tampak Belakang Bangunan Tradisional Jawa O.D.G .....	37
Gambar 3.8 : Gubahan Massa Bangunan Kolonial O.D.G .....	38
Gambar 3.9 : Tampak Depan Bangunan Kolonial O.D.G .....	44
Gambar 3.10 : Tampak Belakang Bangunan Kolonial O.D.G .....	44

Gambar 3.11 : Tampak Samping Bangunan Kolonial O.D.G .....	45
Gambar 3.12 : Letak Area Parkir Sementara di Komplek Bangunan HS Silver 800-925 .....	47
Gambar 5.1 : Site Perencanaan .....	68
Gambar 5.2 : Pencapaian ke Site .....	69
Gambar 5.3 : Konsep Zoning Tapak .....	69
Gambar 5.4 : Gubahan Massa.....	73
Gambar 5.5 : Zona Area Pemisahan Tampilan Luar Bangunan .....	74
Gambar 5.6 : Sirkulasi Dalam Tapak .....	75
Gambar 5.7 : Jalur Sirkulasi Sistem Perlindungan Bahaya Kebakaran.....	79

## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Peta Kodya Yogyakarta
- Lampiran 2 : Peta Kecamatan Kotagede
- Lampiran 3 : Peta Lokasi Omah Dhuwur Gallery
- Lampiran 4 : Peta Rencana Pemanfaatan Ruang
- Lampiran 5 : Peta Rencana Sempadan Jalan
- Lampiran 6 : Peta Rencana Ketinggian Bangunan
- Lampiran 7 : Situasi Omah Dhuwur Gallery
- Lampiran 8 : Siteplan Omah Dhuwur Gallery
- Lampiran 9 : Potongan Lingkungan Omah Dhuwur Gallery
- Lampiran 10 : Denah Bangunan Kolonial Omah Dhuwur Gallery
- Lampiran 11 : Tampak Depan Omah Dhuwur Gallery
- Lampiran 12 : Detail Jendela Bangunan Kolonial Omah Dhuwur Gallery
- Lampiran 13 : Detail Jendela Bangunan Kolonial Omah Dhuwur Gallery
- Lampiran 14 : Detail Pintu Bangunan Kolonial Omah Dhuwur Gallery
- Lampiran 15 : Denah Bangunan Tradisional Jawa Omah Dhuwur Gallery
- Lampiran 16 : Detail Jendela Bangunan Tradisional Jawa Omah Dhuwur Gallery
- Lampiran 17 : Detail Pintu Bangunan Tradisional Jawa Omah Dhuwur Gallery

## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1 LATAR BELAKANG

Industri pariwisata sudah merupakan industri terbesar di dunia saat ini dan salah satu sektor dengan pertumbuhan paling pesat dalam perekonomian di bidang jasa. Bersama dengan industri telekomunikasi dan teknologi informasi, sektor ini diperkirakan akan menjadi salah satu penggerak utama perekonomian abad 21.

Perkembangan sektor pariwisata yang sangat dinamis telah mendorong komitmen yang lebih besar dari pemerintah untuk memantapkan posisi dan peran pariwisata sebagai sektor andalan penyumbang devisa negara. Sehingga diharapkan pada akhir Repelita VII sektor Pariwisata akan mampu menduduki peringkat pertama penyumbang devisa terbesar bagi negara.

#### 1.1.1 Tinjauan Potensi Pariwisata Daerah Istimewa Yogyakarta

Daerah Istimewa Yogyakarta merupakan daerah kunjungan wisata utama di Indonesia dan terletak di Pulau Jawa bagian tengah, dimana di bagian selatan dibatasi oleh Samudera Hindia yang membentang luas, sedang dibagian lainnya dibatasi oleh Propinsi Jawa Tengah. Dengan luas wilayah yang terperinci di 5 Daerah Tingkat II, menjadi 3.185,80 km<sup>2</sup>

Dengan data perkembangan pengunjung atau kedatangan wisatawan baik wisatawan mancanegara maupun wisatawan nusantara dengan perkembangan sektor pariwisata yang sangat dinamis hal ini dapat dilihat dari tabel perkembangan pengunjung atau kedatangan wisatawan di daerah Istimewa Yogyakarta di bawah ini:

NO	JENSKUNJUNGAN	1998			1999			2000		
		WSMAN	WSNLS	JUMAH	WSMAN	WSNLS	JUMAH	WSMAN	WSNLS	JUMAH
1	OBJEKWISATA	13295	2884703	3017653	16464	3581271	3745855	276857	4312540	4589407
2	MUSUM	29799	519132	548931	96913	1053044	1149917	57412	1088417	1145829
3	TEMPATREKREASIDANHEURANUMUM	24215	171315	19553	21812	291795	313607	27428	22103	29645

1.1. Perkembangan jumlah kedatangan wisatawan dalam tahun 1998 s/d 2000

Sumber: Data statistik pariwisata tahun 2000 Daerah Istimewa Yogyakarta

Menurut Puslitbang, sebagai Daerah Tujuan Wisata, Daerah Istimewa Yogyakarta mempunyai beberapa potensi yang dapat diperhitungkan. Daerah Istimewa Yogyakarta mempunyai sembilan daya tarik positif, antara lain: good climate, many scenic attractions, interesting culture dan history, warm and friendly people, comfortable accomodations, outstanding food, attractive custom and way of life, good shopping, reasoneble prices. Khusus untuk interesting culture and history. Daerah Istimewa Yogyakarta menduduki peringkat pertama di Indonesia. Sedangkan untuk Confortable accomodations serta resonable price menduduki peringkat ke dua setelah pulau Bali.<sup>1</sup>

### **1.1.2 Tinjauan Tentang Kotagede**

Kecamatan Kotagede merupakan suatu kecamatan yang termasuk di dalam wilayah kotamadya Yogyakarta. Kecamatan Kotagede mencakup 3 Kelurahan yaitu Kelurahan Purbayan, Kelurahan Rejowinangun dan Kelurahan Kotagede yang mempunyai potensi pariwisata industri kerajinan perak dan potensi wisata budaya yaitu wisata budaya peninggalan Kraton Mataram I.

Potensi Kawasan Kotagede tersebut diperkuat dengan komponen-komponen pembentuk kota lama Kotagede, dengan memperhatikan aspek historis catur gatra yang terdiri atas situs istana dan alun-alun, masjid, pasar beserta sumbunya, sungai, simpul-simpul kegiatan serta kampung-kampung. Dalam rangka untuk memperkuat komponen tersebut maka wisata cagar budaya berupa peninggalan Kraton Mataram I diarahkan menjadi obyek wisata yang lebih baik dan lebih dikenal oleh wisatawan domestik dan wisatawan mancanegara. Usaha tersebut dapat dilakukan dengan preservasi cagar budaya dengan memperbaiki kondisi obyek wisata yang belum terawat dan sistem pengelolaan yang lebih profesional, kemudian dilakukan konservasi melalui promosi wisata cagar budaya melalui kerja sama dengan pemerintah daerah, pihak swasta dan masyarakat setempat kawasan Wisata Kotagede.

Potensi pariwisata tersebut diatas tidak didukung oleh fasilitas-fasilitas penunjang, seperti jaringan infrastruktur jalan yang sempit dan tidak tersedianya area parkir pada kawasan wisata sehingga pada umumnya para pengendara cenderung memakai ruas jalan

---

<sup>1</sup> *Rencana Induk Pengembangan Pariwisata DIY. 1987, mengutip dari Subagyo. BK, 1999*

untuk parkir yang dapat mengganggu aktifitas arus lalu lintas yang ada. (Sumber: survey lapangan)

Dengan melihat kondisi potensi dan kendala pariwisata tersebut diatas maka diusahakan untuk memberikan arahan pengembangan pariwisata, terutama dikhususkan pada orientasi produk pariwisata pokok dan produk pariwisata pelengkap, serta produk wisata obyek

### 1.1.3 Tinjauan Preservasi, Konservasi dan Revitalisasi

Dalam Undang-Undang RI no.5 tahun 1992 tentang Benda Cagar Budaya, dinyatakan bahwa Benda Cagar Budaya adalah:

1. Benda buatan manusia, bergerak atau tidak bergerak yang berupa kesatuan atau kelompok atau bagian-bagiannya atau sisa-sisanya yang berumur sekurang-kurangnya 50 tahun atau mewakili masa gaya yang khas dan mewakili masa gaya sekurang-kurangnya 50 tahun, serta dianggap mempunyai nilai penting bagi sejarah ilmu pengetahuan dan kebudayaan.
2. Benda alam yang dianggap mempunyai nilai penting bagi sejarah ilmu pengetahuan dan kebudayaan.

Secara umum dapat dinyatakan bahwa yang layak untuk dilestarikan dan dapat membentuk suatu kawasan budaya adalah kelompok benda budaya dan atau kegiatan budaya yang memiliki nilai penting baik dalam arti kesejarahan, estetika, sosial atau kemasyarakatan dan keilmuan<sup>2</sup>

Disisi lain Attoe (dalam catanese, Snyder, 1984) menyebutkan juga sejumlah kriteria untuk tindak lanjut preservasi-konservasi historik yaitu:

1. Memiliki nilai estetika
2. Lazim pada suatu saat dan suatu tempat
3. Sudah langka
4. Memiliki peran sejarah
5. Dapat mengembangkan kawasan sekitar
6. Memiliki predikat paling.

---

<sup>2</sup> Schifeder dan Gumerman, 1979

## **Pengertian-pengertian**

### **1. Revitalisasi**

Revitalisasi dalam kegiatan konservasi mempunyai arti menghidupkan kembali kegiatan sosial dan ekonomi bangunan atau lingkungan bersejarah yang sudah kehilangan vitalitas fungsi aslinya, dengan cara memasukkan fungsi baru ke dalamnya sebagai daya tarik, agar bangunan atau lingkungan tersebut menjadi hidup kembali.

### **2. Konservasi**

Konservasi adalah sebuah proses yang bertujuan untuk memperpanjang umur warisan budaya bersejarah, dengan cara memelihara dan melindungi keotentikan dan maknanya dari gangguan dan kerusakan, agar dapat digunakan pada saat sekarang maupun masa yang akan datang, apakah dengan menghidupkan kembali fungsi lama atau dengan mengubah fungsi lama dengan fungsi baru yang dibutuhkan.

### **3. Preservasi**

Preservasi adalah tindakan atau proses penerapan ukuran untuk mempertahankan bentuk asli, integritas (kualitas yang dimiliki sebuah bangunan dan tapaknya yang memberikan makna dan nilai), serta material bangunan atau sebuah struktur, mencakup juga bentuk-bentuk asli dari tanaman-tanaman yang ada di dalam tapaknya. Termasuk dalam kegiatan ini adalah pekerjaan stabilitas, jika diperlukan tanpa melupakan pemeliharaan yang terus menerus pada material bangunan bersejarah.

#### **1.1.4 Lokasi Bangunan Omah Dhuwur Gallery**

Letak lokasi Omah Dhuwur Gallery, sebagai salah satu bangunan peninggalan Belanda yang bernuansa klasik Jawa dengan sedikit sentuhan Eropa berada di Jl. Mondorakan No.252, Kelurahan Jagalan, secara administrasi berada di dalam Kabupaten Bantul, Kecamatan Kotagede, Propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. (lihat lampiran peta Kecamatan Kotagede)

### 1.1.5 Tata Ruang Kawasan Kotagede dan Arah Pengembangan<sup>3</sup>

Rencana pemanfaatan ruang dirumuskan berdasarkan nilai optimasi guna lahan dan intensitas kegiatan. Rencana pemanfaatan ruang tersebut secara lengkap adalah sebagai berikut:

1. Fungsi primer yang terdiri atas Perdagangan, Pelayanan Kesehatan, Pelayanan Transportasi, Perkantoran dan jasa Pelayanan, serta Pendidikan akan diarahkan pada tepian kawasan Kotagede, dengan simpul-simpulnya berada pada pertemuan jalan Nyi Pembayun dan jalan Kemasan pada bagian utara, pertemuan antara jalan Karanglo dan jalan arteri selatan pada bagian timur, pertemuan antara jalan Purbayan dengan jalan lingkaran selatan pada bagian selatan dan pertemuan antara jalan Nyi Pembayun dengan jalan Mondorakan pada sisi barat. Hal ini dilakukan terutama untuk menjaga kelestarian kawasan bersejarah Kotagede, dengan menghindari dampak aktivitas yang berskala regional.
2. Fungsi sekunder yang terdiri atas: Perdagangan, Pendidikan, Rekreasi, Perkantoran, Kesehatan, Peribadatan, Industri Kecil dan Jasa, serta Permukiman masih dapat dialokasikan pada lokasi-lokasi pertumbuhannya sekarang. Hal ini juga diharapkan dapat tetap membantu kontinuitas kehidupan ekonomi rakyat dan ekonomi lokal yang ada. Pasar Kotagede juga diharapkan tetap dapat menyanggah peran sebagai pusat perdagangan dalam skala kawasan Kotagede sendiri.

Kelurahan Jagalan dengan satuan wilayah pengembangan J1 untuk perdagangan-jasa dan hunian, J2 dan J3 untuk hunian.

Rencana ketinggian bangunan dirumuskan berdasarkan nilai ekonomis lahan dan pertimbangan kelestarian budaya. Rumusan rencana untuk Kelurahan Jagalan sebagai berikut:

1. Satuan wilayah pengembangan J1 dengan ketinggian untuk permukiman 1 lantai, perdagangan atau jasa 2 lantai dan lain-lain 2 lantai.

---

<sup>3</sup> Makalah Materi Sosialisasi Rencana Detail Tata Ruang Kawasan Kotagede, Adi Utomo Atmoko, 1999.

2. Satuan wilayah pengembangan J2 dan J3 dengan ketinggian untuk permukiman 2 lantai, perdagangan atau jasa 2 lantai dan lain-lain 2 lantai.

Rencana garis sempadan untuk jalan Mondorakan dengan sempadan pagar (dari as jalan) 3 m dan sempadan bangunan (dari as jalan) 3 m.

*Rencana tersebut di atas adalah sebagaimana tercantum di dalam peta terlampir.*

#### **1.1.6 Gallery Seni Kerajinan Perak salah satu alternatif pemecahan masalah**

Fasilitas penunjang pariwisata Yogyakarta juga menjadi lebih penting bagi para wisatawan. Fasilitas tersebut berupa, Hotel dan penginapan, rumah makan dan restoran, biro perjalanan, jasa angkutan umum, pos dan telekomunikasi, cinderamata dan money changer dan lain-lain.

Omah dhuwur gallery merupakan salah satu rumah peninggalan pada masa pemerintahan Belanda yang berada di wilayah Kecamatan Kotagede ini merupakan bangunan yang bernilai tinggi. Selain sebagai markas Belanda sampai tahun 1945, pernah menjadi gedung sekolah dasar Muhammadiyah dan pabrik tenun.

Kini setelah peninggalan bersejarah ini menjadi milik anak perusahaan perak HS 800-925 yang didirikan oleh H. Harto Suhardjo mulai dibuka untuk umum sebagai salah satu ruang berkreasi seni di Yogyakarta.

Omah dhuwur gallery adalah tempat unik dan bernuansa klasik Jawa, dengan sedikit sentuhan Eropa. Fungsi Omah dhuwur gallery adalah sebagai tempat kegiatan pameran, pertunjukan, diskusi dan sarasehan, workshop yang membahas seni dari pelbagai sudut pandang serta melibatkan seniman, mahasiswa dan peminat seni di Indonesia maupun luar negeri.<sup>4</sup> Tetapi fungsi Omah dhuwur gallery tersebut tidak dapat terealisasi sebagaimana yang diinginkan karena kurangnya ruangan yang mewadahnya, tidak sesuainya ruangan yang telah ada jika dijadikan sebagai gallery maupun tidak menariknya kondisi maupun situasi omah dhuwur gallery itu sendiri.

Kondisi tata letak massa bangunan Omah Dhuwur Gallery di bagi 2 (dua) zona, yang satu ada di atas (pada tanah yang ditinggi) dengan bentuk arsitektur Eropa, bangunan inilah yang telah difungsikan sebagai Gallery dan yang satunya ada di bawah (tanah yang lebih rendah) dengan bentuk arsitektur Jawa, bangunan inilah yang tidak

---

<sup>4</sup> Brosur Omah Dhuwur Gallery, 2000.

termanfaatkan secara optimal. Luas site total (efektif) = 3797 m<sup>2</sup>, luas bangunan yang telah ada = 1247,5 m<sup>2</sup>. Jadi luas lahan yang terbangun sekitar 32,85 % dari total luas site pada Omah Dhuwur Gallery, sehingga masih dimungkinkan untuk pengembangan bangunan.

Bangunan dengan gaya Eropa yang berfungsi sebagai gallery merupakan tempat berjualan furniture-antique dan repro dengan bercirikan furniture primitive, classic style dan logam-logam mulia seperti silver, jewellery dan juga hasil-hasil wood printing.

Dengan keberadaan Gallery tersebut dengan fungsi sebagai show room, kurang mengangkat produk-produk kerajinan masyarakat Kotagede, karena barang yang dijual sebagian merupakan produk-produk kerajinan dari luar Yogyakarta misalnya produk-produk Kerajinan dari Jepara, Bali, Lombok dan sebagian bangunan yang ada di dalam site atau lokasi Omah Dhuwur Gallery yang belum dimanfaatkan secara optimal misalnya di jadikan gudang atau dibiarkan kosong. Sehingga dengan melihat kondisi dan permasalahan tersebut maka fungsi Omah Dhuwur Gallery yang sekarang belum bisa untuk mengatasi permasalahan yang timbul di kawasan Kotagede.

Gallery Seni Kerajinan Perak sebagai hasil revitalisasi Omah dhuwur gallery, kiranya bisa menjadi salah satu alternatif pemecahan kawasan ini, sekaligus sebagai upaya untuk mengkonservasi kawasan ini, utamanya merupakan bangunan peninggalan yang bersejarah.

Omah Dhuwur Gallery sebagai obyek yang akan di revitalisasi belum pernah mengalami perubahan bentuk bangunan sejak berdirinya bangunan tersebut. (*sumber: Dokumentasi pemilik bangunan Omah Dhuwur Gallery*),

## 1.2 PERMASALAHAN

### 1.2.1 Umum

Bagaimana menciptakan sebuah Galeri Seni yang terletak di kawasan preservasi konservasi yang merupakan tindak lanjut perancangan khusus, dengan merancang sebuah Galeri Seni di Yogyakarta, khususnya di Kawasan Cagar Budaya Kotagede sebagai Galeri Seni Kerajinan Perak yang dapat memenuhi kebutuhan wisatawan dan mampu menghidupkan wisata mancanegara maupun wisata nasional di daerah ini.

### **1.2.2 Khusus**

1. Bagaimana menyesuaikan antara fungsi dengan ruang-ruang yang ada sehingga sebanyak mungkin aktifitas dan fungsi baru bisa di akomodasi.
2. Bagaimana penambahan bangunan diperlukan sebagai arahan bentuk, untuk merangkum keragaman bentuk Omah Dhuwur Gallery.

## **1.3 TUJUAN DAN SASARAN**

### **1.3.1 Tujuan**

Tujuan yang hendak dicapai adalah peningkatan potensi sub-kawasan di daerah cagar budaya Kotagede untuk merencanakan ruangan sebuah Galeri Seni Kerajinan Perak yang diharapkan bisa meningkatkan sarana dan prasarana produk pelengkap pariwisata di Kotagede.

### **1.3.2. Sasaran**

Sasaran yang hendak dicapai adalah

1. Revitalisasi Omah Dhuwur Gallery ke dalam bentuk Gallery Seni Kerajinan Perak dengan tujuan mengangkat hasil produk-produk Kerajinan Perak masyarakat Yogyakarta khususnya masyarakat Kotagede dan juga untuk menghidupkan kepariwisataan di daerah ini.
2. Mengembangkan bangunan Omah Dhuwur Gallery ke bentuk yang dapat merangkum keragaman bentuk Omah Dhuwur Gallery ke dalam fungsi baru sebuah Galeri Seni.
3. Pengoptimalan fungsi dan ruang yang telah ada ke dalam fungsi baru, sebagai ruang Galeri Seni, sehingga bisa didapatkan efisiensi dan efektifitas (kegiatan) ruang Galeri Seni.

## **1.4. LINGKUP PEMBAHASAN**

Pembahasan akan dibatasi pada masalah-masalah Preservasi-Konservasi nilai-nilai arsitektural di lingkungan lokasi Omah Dhuwur Gallery.

## **1.5. METODE PEMBAHASAN**

Pembahasan dilakukan secara kronologi melalui beberapa tahap sebagai berikut:

1. Mengumpulkan data-data pustaka dan data-data lapangan mengenai potensi dan kondisi kawasan cagar budaya Kotagede, tinjauan umum strategi konservasi, perkembangan kepariwisataan di Yogyakarta.
2. Menganalisa prospek perkembangan kepariwisataan di Yogyakarta dikaitkan dengan UU Cagar Budaya, tinjauan strategi Konservasi.
3. Mengolah hasil analisa sehingga didapatkan suatu galeri yang dapat memenuhi tuntutan dari segi kepariwisataan dan juga dalam rangka usaha melestarikan bangunan peninggalan.
4. Menggabungkan data-data yang dihasilkan ke dalam konsep desain yaitu Galeri Seni Kerajinan Perak sebagai hasil alih fungsi Omah Dhuwur Gallery.

#### **1.6. SISTEMATIKA PEMBAHASAN**

**BAB I** Mengemukakan latar belakang, permasalahan, tujuan dan sasaran, lingkup pembahasan, metode pembahasan, sistematika pembahasan.

**BAB II** Berisi tentang tinjauan dasar teori Galeri Seni, tinjauan preseden arsitektur Galeri Seni tinjauan teori preservasi, konservasi, revitalisasi kawasan cagar budaya, sirkulasi ruang dalam dan sirkulasi ruang luar.

**BAB III** Berisi tentang Analisis Kondisi Eksisting Omah Dhuwur Gallery.

**BAB IV** Berisi tentang Analisis Program Ruang Galeri Seni Kerajinan Perak.

**BAB V** Berisi tentang Adaptive re-use.

**BAB VI** Konsep pendekatan perencanaan dan perancangan Galeri Seni.

## BAB II

### TINJAUAN TEORI GALLERY SENI, PRESERVASI, KONSERVASI, REVITALISASI, KAWASAN CAGAR BUDAYA, SIRKULASI RUANG DALAM DAN SIRKULASI RUANG LUAR

Revitalisasi kawasan kuno Kotagede, merupakan cara untuk membangun kembali kawasan Kotagede agar mempunyai nilai guna lahan yang lebih bermanfaat baik dalam bidang ekonomi maupun sosial budaya sekaligus sebagai upaya untuk melestarikan kawasan bersejarah peninggalan ibukota Kerajaan Mataram.

Revitalisasi merupakan salah satu cara untuk meningkatkan potensi sub-kawasan seperti memanfaatkan potensi seni, budaya dan status bersejarahnya ke dalam produk-produk wisata yang nantinya dapat mengangkat nilai-nilai seni dan budaya masyarakat Kotagede serta status bersejarahnya kawasan Kotagede ke dalam kemasan yang lebih diminati oleh wisatawan domestik maupun wisatawan mancanegara. Galeri seni merupakan salah satu produk pelengkap pariwisata yang bisa dijadikan suatu wadah untuk mengangkat produk-produk kerajinan khas Kotagede yaitu perak.

**Kata kunci:** Galeri seni, Teori sirkulasi, Revitalisasi cagar budaya

#### 2.1 Pengertian Gallery dan Seni

1. Gallery adalah balai atau gedung kesenian<sup>5</sup>
2. Gallery adalah large room used for public display and sales as of art and antiques<sup>6</sup>
3. Kata gallery berasal dari bahasa Inggris dilihat dari buku *The Contemporary English Indonesia Dictionary* mempunyai arti “ Balai seni atau Gedung seni.”<sup>7</sup>
4. Menurut *Encyclopedia of America Architecture*, Gallery mengandung arti suatu wadah untuk menggelar karya-karya seni untuk dipromosikan (dijual).<sup>8</sup>
5. Seni adalah segala macam keindahan ciptaan manusia.<sup>9</sup>

<sup>5</sup> Hasan Sadily, 1975, mengutip dari Rafa'I, 2000

<sup>6</sup> Webster dictionary, 1991, mengutip dari Rafa'i, 2000

<sup>7</sup> Mengutip dari Herry Ramlan Syamsu, 2000

<sup>8</sup> Mengutip dari Herry Ramlan Syamsu, 2000

<sup>9</sup> Soedarso, 1976, mengutip dari Henri Budi Setiawan, 2000)

6. Seni adalah segala perbuatan manusia yang timbul dari hidup perasaannya yang bersifat indah, hingga dapat menggerakkan jiwa perasaan manusia (lainnya).<sup>10</sup>
7. Seni merupakan sarana manusia dalam sosialisasi dunia apresiasi.<sup>11</sup>

### 2.1.1 Media atau Simbol Seni<sup>12</sup>

Media simbol atau lambang yang digunakan dalam perwujudan ide atau pengalaman estetika penciptaan. Menurut aspek media simbol ini dikenal seni sebagai berikut:

1. Seni rupa (lukis, patung, grafis) dengan lambang visualnya.
2. Seni suara atau bahasa (musik, sastra) dengan lambang auditif atau pendengaran.
3. Seni gerak (tari) dengan lambang jasmani atau sikap fisik.

Sosiologi seni atau kegunaan praktis karya seni yang menyebabkan seni sebagai berikut:

1. Seni murni (pure art) yang dipandang tidak mempunyai kegunaan praktis, namun merupakan barang-barang seni yang indah-indah seperti seni lukis, seni pahat atau seni patung, seni grafis dan seni keramik.
2. Seni terpakai atau kerajinan (applied art) yang dipandang mempunyai kegunaan praktis biasa disebut seni desain atau seni pakai. Seni ini adalah fenomena menarik yang tumbuh bersama industri dan teknologi. Seni terpakai terdiri dari seni desain interior, desain komunikasi visual, desain produk dan desain tekstil.

### 2.1.2 Gallery Seni Kerajinan Perak

Berdasarkan pengertian Galeri dan Seni di atas maka dapat disimpulkan bahwa Gallery seni kerajinan khas Kotagede adalah Gedung kesenian yang digunakan masyarakat Yogyakarta khususnya Kotagede sebagai sarana mensosialisasikan apresiasinya di dalam menggelar karya-karya seni (kerajinan perak) untuk dipromosikan atau dijual.

<sup>10</sup> Dewantara, 1962, mengutip dari Henri Budi Setiawan, 2000

<sup>11</sup> Rader, 1960, mengutip dari Henri Budi Setiawan, 2000

<sup>12</sup> Harry Ramlan Syamsu, JUTA-UGM, Yogyakarta, 2000

Produk-produk kerajinan perak yang dimaksud adalah segala macam hasil apresiasi dalam bidang desain yang berhubungan dengan media logam perak seperti cincin, gelang, kalung, perabot-perabot rumah tangga, cendera mata dan sebagainya.

## 2.2 Perkembangan Galeri<sup>13</sup>

Dari perkembangan gallery dapat dilihat bahwa fungsi awalnya adalah memamerkan hasil karya seni agar dikenal masyarakat umum (sebelum ini koleksi-koleksinya hanya merupakan dekorasi ruangan semata).

Dengan demikian terlihat adanya usaha dengan:

1. Mengumpulkan hasil-hasil karya seni (sebagai koleksi)
2. Memamerkan hasil karya seni agar dikenal masyarakat.
3. Memelihara hasil karya seni agar tidak rusak (konservasi).

Gallery sebagai penampung kegiatan seni merupakan suatu kenyataan wajar dari the collecting insting masyarakat dan pada perkembangan dewasa ini memiliki fungsi baru yaitu gallery dijadikan sebagai sumber service bagi public di banding seni. Fungsi baru yang terjadi adalah sebagai berikut:

1. Tempat pengumpulan hasil karya seni.
2. Tempat memamerkan hasil karya seni.
3. Tempat memelihara hasil karya seni.
4. Tempat mengajak atau mendorong peningkatan apresiasi seni masyarakat.
5. Sebagai tempat pendidikan non formal bagi para penikmat seni.
6. Sebagai tempat jual beli karya seni sebagai rangsangan terhadap kelangsungan kehidupan karya seni.
7. Kegiatan informasi promosi dan pemasaran produksi produk seni.
8. Kegiatan koperasi untuk memajukan usaha dalam kegiatan seni rupa baik yang bersifat permodalan, penyediaan bahan baku serta orientasinya terhadap pasar.

Dari perkembangan gallery tampak bahwa fungsi gallery mengikuti penyesuaian antara tuntutan seni dan kebutuhan masyarakat yang makin lama aktivitas-aktivitas yang timbul di dalamnya didominasi oleh kegiatan servis.

---

<sup>13</sup> Herry Ramlan Syamsu, JUTA-UGM, Yogyakarta, 2000

### 2.3 Peran Gallery<sup>14</sup>

Walaupun dalam keberadaannya museum dan gallery hampir sama tetapi mempunyai fungsi yang berbeda, gallery lebih bersifat seni dan komersil dan museum lebih ke dunia pendidikan. Gallery pada kenyataan bisa menjadi bagian dari museum, tetapi gallery tidak berarti museum.

Peran gallery mempunyai beberapa aspek

- a. Aspek komersial, gallery hanya berfungsi sebagai nilai jual (komersil).
- b. Aspek sosial gallery sebagai hiburan, apreasi terhadap seni dan lain-lain.
- c. Aspek budaya gallery merupakan bagian dari kesenian setempat (mengangkat budaya).

### 2.4 Macam Fasilitas Gallery Seni<sup>15</sup>

Terdapat beberapa fasilitas ruang atau wadah kegiatan seni yang dapat kita ketahui dari beberapa literatur atau dengan melihat aktivitas-aktivitasnya. Namun masing-masing memiliki perbedaan-perbedaan yang prinsipil antara satu dengan yang lain, yaitu:

- a. Art Centre yaitu suatu wadah pusat berbagai macam aktivitas seni dari semua cabang seni yang ada dari suatu wilayah baik lokal maupun regional.
- b. Museum of art yaitu suatu wadah seni yang berupa badan atau lembaga yang bersifat tetap dan tidak mencari keuntungan material. Museum senantiasa melayani masyarakat, terbuka untuk umum dan terus mencari koleksi-koleksi untuk dikumpulkan dan dipelihara guna kepentingan studi dan pendidikan.
- c. Art Gallery yaitu suatu wadah kegiatan seni rupa yang dikelola oleh sekelompok orang atau individu yang bertujuan meningkatkan apresiasi seni dengan memperhatikan mutu seni itu sendiri.
- d. Ruang pameran yaitu wadah khusus bagi penjualan hasil karya seni rupa secara temporer. Ruang pameran ini dapat berdiri sendiri atau berkelompok dan mengikuti fungsi dari ruang bangunan itu.
- e. Art Shop yaitu wadah khusus bagi penjualan hasil karya seni tanpa memperhatikan mutu seni.

<sup>14</sup> Rafa'I, JUTA-UGM, Yogyakarta, 2000

<sup>15</sup> Yohanes Joko Prasetyo, JUTA-UGM, Yogyakarta, 1998

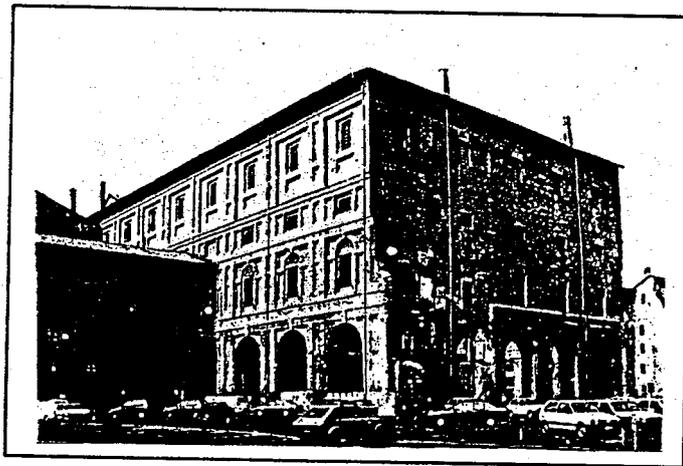
- f. Perpustakaan yang menyediakan bacaan tentang seni rupa yang kiranya akan memberikan manfaat bagi perkembangan seni rupa secara umum.
- g. Fasilitas Pendukung yaitu fasilitas servis untuk para pengunjung yang dianggap dapat menguntungkan dilihat dari segi komersial

## 2.5 Preseden Arsitektural.

Secara arsitektural ada beberapa macam cara untuk menangani bangunan lama. Dari konsep perancangan yang dicermati dapat di jadikan suatu preseden di dalam menangani bangunan kuno. Dibawah ini ada beberapa contoh Gallery Seni yang dapat dijadikan acuan, Gallery Seni itu adalah sebagai berikut:

### 1. Farnese Palace Into Art Gallery (1583) di Parma, Italy

Gallery seni ini menempati bangunan dari Palazzo Della Pilotta (rumah dinasti Farnese) yang terletak di lembah sungai pusat kota Parma, Italy dan perkembangan selanjutnya lebih banyak menjadi tempat tinggal pribadi dan tempat yang digunakan secara bersama-sama untuk mengkoleksi termasuk didalamnya gallery national Parma, Perpustakaan Paltine dan Teater Farnese yang terkenal sejak abad ke-19, merupakan teater yang dibangun menggunakan bahan dari kayu.

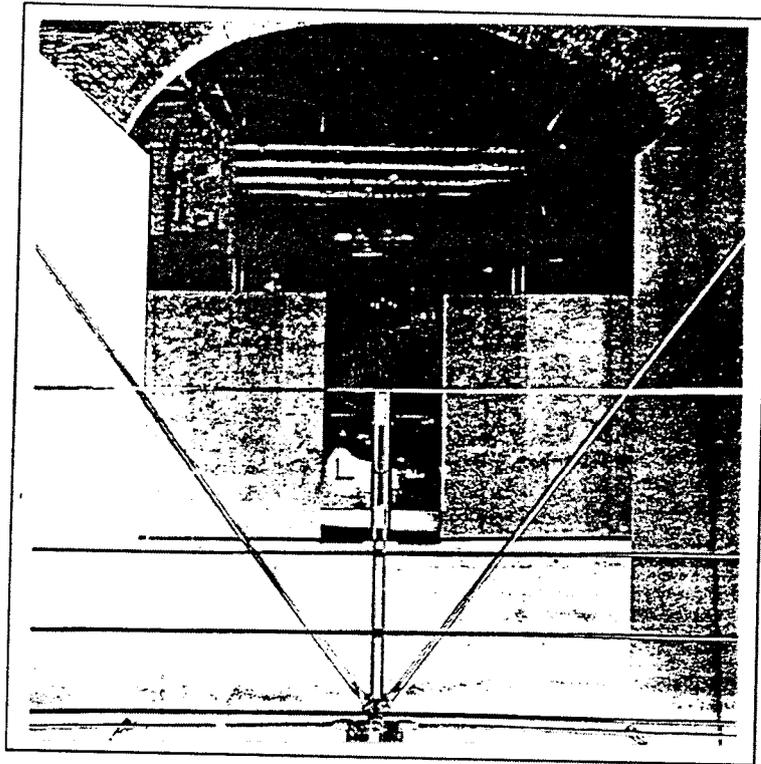


Gambar 2.1 : Tampak Bangunan Farnese Palace Into Art Gallery  
Sumber: Re/Architecture Old Buildings, New Uses Sherban Cantacuzino

Konsepnya dengan cara memperbaiki kerusakan dan memperkuat struktur yang diakibatkan oleh perang. Seperempat bagian digunakan untuk tempat service dan sebelah kiri dari bagian gedung Palazo yang mengalami kerusakan yang cukup parah

dihilangkan. Tempat parkir Palazo akan digunakan sebagai taman. Warna langit-langit menyebar disepanjang tembok dengan warna natural

Perbedaan yang mencolok antara bangunan baru dengan bangunan yang lama yaitu terletak di struktur, panel, tembok dan tangga yang menghubungkan antar tingkat atas dengan bangunan yang ada dibawahnya.

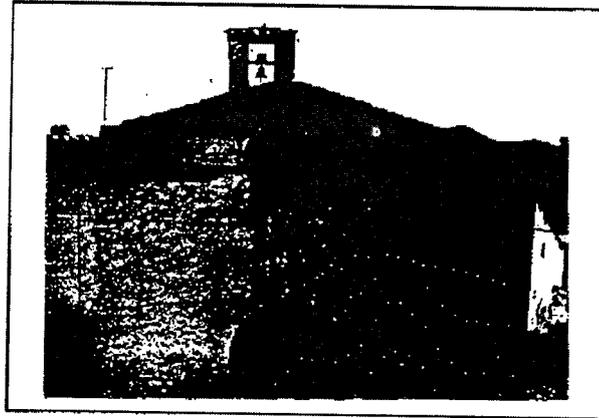


Gambar 2.2 : Detail Bagian Belakang dari Teatro Farnese  
Sumber: Re/Architecture Old Buildings, New Uses Sherban Cantacuzino

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan bangunan lama yang semula merupakan bangunan Istana Dinasti Farnese (Palazzo Della Pillota) menjadi bangunan publik berupa gallery seni, perpustakaan dan teater, yang semula rusak diakibatkan oleh perang. Pemanfaatan bangunan lama yang telah rusak menjadi bangunan baru membutuhkan perbaikan-perbaikan dan perubahan, diantaranya memperbaiki fasade bangunan, memperkuat struktur bangunan, merubah ruangan yang disesuaikan dengan fungsi baru seperti pemakaian efek-efek cahaya yang semula tidak ada dan menghilangkan beberapa gedung Palazo yang mengalami kerusakan cukup parah.

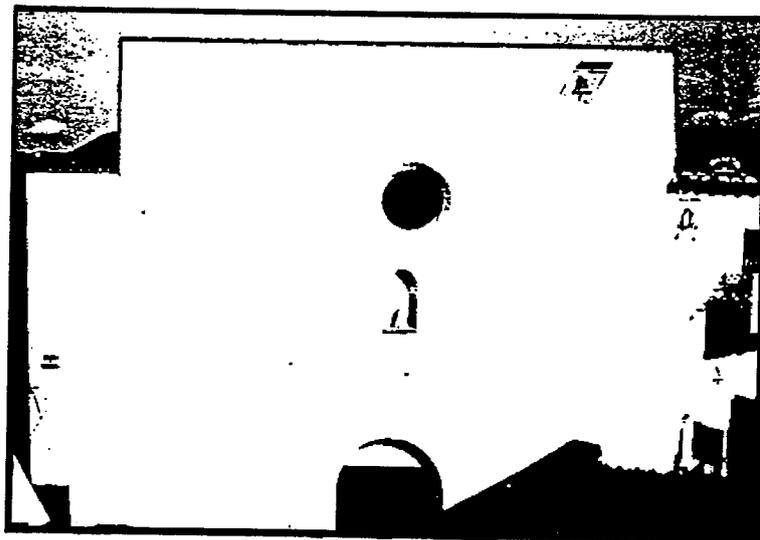
## 2. Church Into Art Gallery and Concert Hall (1984) di Ibiza, Spanyol

Galeri Seni ini menempati bangunan Hospitalet Church. Diawal abad 18 Hospitalet church di Ibiza di bangun dan diresmikan penggunaan oleh umum untuk tempat pameran dan konser dan juga sebagai tempat keagamaan. Tahun 1970 gereja dalam keadaan rusak dan akan hancur. Pekerjaan untuk membangun kembali dilakukan pada tahun 1981 dan tahun 1984 oleh Menteri Kebudayaan Spanyol.



Gambar 2.3: Tampak Bangunan Church Into Art Gallery and Concert Hall sebelum diperbaiki

Sumber: Re/Architecture Old Buildings, New Uses Sherban Cantacuzino



Gambar 2.4: Tampak Bangunan Church Into Art Gallery and Concert Hall setelah diperbaiki

Sumber: Re/Architecture Old Buildings, New Uses Sherban Cantacuzino

Konsepnya dengan cara memperkuat struktur, merenovasi penampilan tembok dan merenovasi secara umum bangunan keseluruhan. Sebelah depan bagian barat gereja setelah membangun kembali tembok dengan meletakkan lonceng didalamnya diantara jendela bundar dengan pintu masuk yang ada dibawahnya dengan menggantikan lonceng yang ada di menara.. Perubahan yang mendasar antara bangunan baru dengan bangunan lama yaitu pada warna terang (jingga) yang digunakan pada bangunan lama dihilangkan dan diganti dengan menggunakan cahaya-cahaya buatan yang dapat dikontrol dan mereproduksi fase-fase dari cahaya bulan.



Gambar 2.5: Ruang Church Into Art Gallery and Concert Hall yang digunakan bergantian dengan fungsi yang berbeda (tempat ibadah dan gallery seni)

Sumber: Re/Architecture Old Buildings, New Uses Sherban Cantacuzino

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan bangunan kuno dengan fungsi lama menjadi bangunan baru dengan fungsi lama tidak menjadi masalah jika fungsi lama tersebut merupakan salah satu kebutuhan masyarakat. Perbaikan-perbaikan bangunan dilakukan karena usia bangunan yang telah tua dan kondisi bangunan yang telah rusak dengan cara memperkuat struktur, merubah penampilan bangunan dengan bentuk yang lebih menarik, merubah cat tembok dan merubah cahaya alami menjadi cahaya buatan dengan menggunakan teknologi canggih (komputer)

Dengan melihat dan mengulas beberapa preseden arsitektur di atas dapat dijadikan gambaran, bagaimana caranya memanfaatkan bangunan lama dengan kondisi yang memperhatikan baik dari segi struktur maupun tampilannya ke dalam bangunan baru yang mempunyai nilai lebih di bandingkan bangunan lama yang telah ada. Dari contoh diatas dapat ditemukan secara langsung sebagai berikut:

1. Bangunan lama dapat dimanfaatkan (direvitalisasi) menjadi bangunan baru dengan cara menyisipkan fungsi baru yang dapat mengangkat nilai lebih pada bangunan tersebut disamping sebagai sarana pelestarian budaya.
2. Konsep-konsep perencanaan pada bangunan lama bisa dilakukan dengan cara Konservasi maupun preservasi dengan mempertahankan bangunan yang telah ada, menambah bangunan yang telah ada ke dalam bentuk yang berbeda maupun sama, mengganti sistem pencahayaan dan penghawaan misalnya pencahayaan alami diganti pencahayaan buatan dan membuang bagian-bagian bangunan yang dirasa tidak bisa dimanfaatkan lagi atau tidak sesuai dengan fungsi baru yang diwadahnya..

## **2.6 Tinjauan Preservasi, Konservasi dan Revitalisasi**

### **2.6.1 Pengertian-Pengertian**

Dalam hal ini terdapat beberapa tindakan yang saling terkait dan saling mengisi yakni revitalisasi, konservasi dan preservasi, yang masing-masing mempunyai pengertian sebagai berikut:

#### **1. Revitalisasi**

Revitalisasi dalam kegiatan konservasi mempunyai arti menghidupkan kembali kegiatan sosial dan ekonomi bangunan atau lingkungan bersejarah yang sudah kehilangan vitalitas fungsi aslinya, dengan cara memasukkan fungsi baru ke dalamnya sebagai daya tarik, agar bangunan atau lingkungan tersebut menjadi hidup kembali.

#### **2. Konservasi**

Konservasi adalah sebuah proses yang bertujuan untuk memperpanjang umur warisan budaya bersejarah, dengan cara memelihara dan melindungi keotentikan dan maknanya dari gangguan dan kerusakan, agar dapat digunakan pada saat sekarang

maupun masa yang akan datang, apakah dengan menghidupkan kembali fungsi lama atau dengan mengubah fungsi lama dengan fungsi baru yang dibutuhkan.

### **3. Preservasi**

Preservasi adalah tindakan atau proses penerapan ukuran untuk mempertahankan bentuk asli, integritas (kualitas yang dimiliki sebuah bangunan dan tapaknya yang memberikan makna dan nilai), serta material bangunan atau sebuah struktur, mencakup juga bentuk-bentuk asli dari tanaman-tanaman yang ada di dalam tapaknya. Termasuk dalam kegiatan ini adalah pekerjaan stabilitas, jika diperlukan tanpa melupakan pemeliharaan yang terus menerus pada material bangunan bersejarah.

#### **2.6.2 Upaya-Upaya Revitalisasi**

Upaya yang dilakukan dalam revitalisasi mempunyai tujuan untuk memberikan kehidupan kembali kepada bangunan atau lingkungan dengan cara mengubah fungsi lama menjadi fungsi baru atau dengan menyuntikan kegiatan tertentu ke dalamnya yang berfungsi sebagai obat, seperti contoh dibawah ini:

##### **1. Perubahan fungsi**

Ada beberapa contoh perubahan fungsi, perubahan-perubahan fungsi tersebut adalah sebagai berikut:

- a. Mengubah fungsi rumah tinggal lama menjadi sebuah penginapan “tempo doeloe”, lengkap dengan suasana eksterior maupun interior serta pelayanan yang sesuai dengan zaman didirikannya bangunan tersebut.
- b. Mengubah fungsi bekas penjara menjadi hotel.
- c. Mengubah fungsi gereja menjadi teater

##### **2. Nilai tradisional yang dimasukkan ke dalam kegiatan modern**

- a. Mempertahankan nilai ke tradisional bangunan, namun difungsikan sesuai dengan kebutuhan zaman sekarang misalnya bentuk-bentuk pendopo sebagai elemen pada suatu tatanan yang modern.
- b. Hotel-hotel di Bali yang memiliki fasilitas modern dengan gaya arsitektur khas Bali.
- c. Membuat replikasi bangunan tradisional seperti yang dapat dilihat di Taman Mini Indonesia.

### 3. Menyisipkan fungsi baru

Menyisipkan fungsi baru yang sedang trend pada masa kini dilingkungan perdagangan yang sudah mati misalnya membangun “Mall” ditengah-tengah daerah perdagangan yang sepi, yang bisa mengundang pengunjung ke daerah itu, sekaligus juga akan menghidupkan kembali kegiatan di tempat itu.

## 2.7 Pengertian Warisan Budaya, Benda Cagar Budaya dan Kawasan Budaya

Kata warisan budaya atau warisan kebudayaan merupakan gabungan dari kata warisan dan budaya (kebudayaan). Budaya adalah daya dari budi yang berupa cipta, karsa dan rasa, sedangkan kebudayaan adalah hasil budaya. Menurut ilmu antropologi, pengertian lengkap dari kebudayaan adalah keseluruhan sistem gagasan, tindakan dan hasil karya manusia dalam rangka kehidupan masyarakat yang dijadikan milik diri manusia dengan belajar.<sup>16</sup>

Dalam Undang-undang RI no.5 tahun 1992 tentang Benda Cagar Budaya, dinyatakan bahwa Benda Cagar Budaya adalah:

- a. Benda buatan manusia, bergerak atau tidak bergerak yang berupa kesatuan atau kelompok atau bagian-bagiannya atau sisa-sisanya yang berumur sekurang-kurangnya 50 tahun atau mewakili masa gaya yang khas dan mewakili masa gaya sekurang-kurangnya 50 tahun, serta dianggap mempunyai nilai penting bagi sejarah ilmu pengetahuan dan kebudayaan.
- b. Benda alam yang dianggap mempunyai nilai penting bagi sejarah ilmu pengetahuan dan kebudayaan.

Situs adalah lokasi yang mengandung atau diduga mengandung benda cagar budaya termasuk lingkungan yang diperlukan bagi pengamanannya.

Sebagai sumberdaya, benda cagar budaya memiliki beberapa sifat khusus diantaranya:

- a. Tidak dapat diperbaharui
- b. Langka atau unik
- c. Setiap saat berkembang dan dapat berubah dengan waktu
- d. Rapuh, mengingat usianya yang relatif tua
- e. Lokasinya menyebar atau mengelompok dalam suatu konsentrasi tertentu

---

<sup>16</sup> Kontjaraningrat, 1980

Pengertian cagar budaya seperti yang tercantum dalam UU No. 5 tahun 1992 dengan jelas memperlihatkan bahwa pengertian benda cagar budaya lebih luas daripada objek arkeologi. Objek arkeologi meliputi seluruh sisa budaya yang langsung maupun tidak langsung berkaitan dengan aktivitas budaya masa lampau.<sup>17</sup>

Kawasan budaya adalah area dimana terdapat benda-benda budaya dan atau kegiatan atau perilaku manusia yang memiliki nilai penting tertentu, menggambarkan relasi antar keduanya di masa lampau serta kognisinya dalam setting urban.

## 2.8 Nilai Penting atau Significance Benda Budaya

Secara umum dapat dinyatakan bahwa yang layak untuk dilestarikan dan dapat membentuk suatu kawasan budaya adalah kelompok benda budaya dan atau kegiatan budaya yang memiliki nilai penting baik dalam arti kesejarahan, estetika, sosial atau kemasyarakatan dan keilmuan.<sup>18</sup>

Disisi lain Attoe (dalam catanese, Snyder, 1984) menyebutkan juga sejumlah kriteria untuk tindak lanjut preservasi-konservasi historik yaitu:

1. Memiliki nilai estetika
2. Lazim pada suatu saat dan suatu tempat
3. Sudah langka
4. Memiliki peran sejarah
5. Dapat mengembangkan kawasan sekitar
6. Memiliki predikat paling

Dalam penetapan suatu komponen, benda, kelompok benda atau kawasan budaya yang perlu ditindaklanjuti ( dalam arti memberikan tindak pengaturan secara khusus) selain nilai-nilai penting maupun kriteria yang telah disebutkan di atas terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan yaitu:

1. Local interest

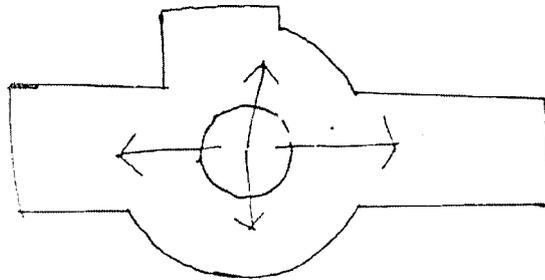
Menangkap memahami dan menyalurkan aspirasi masyarakat setempat, serta menyertakan mereka dalam tahap-tahap pelaksanaan tindakan pelestarian.

---

<sup>17</sup> Renfrew dan Bahn, 1991.

<sup>18</sup> Schifeler dan Gumerman, 1979.

### 3. Pencapaian dari ruang utama ke ruang pameran



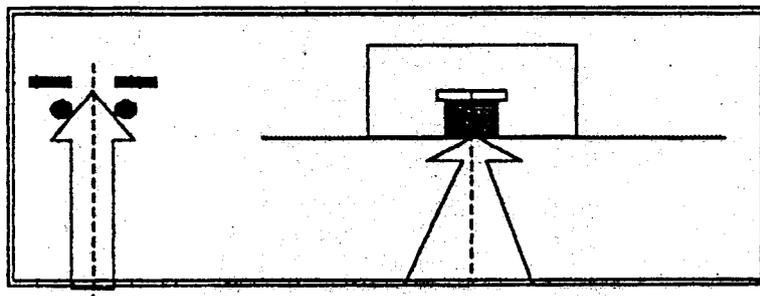
Gambar 2.8 : Pencapaian dari ruang utama ke ruang pameran  
Sumber : Robillard mengutip dari Sa'at, 2000

### 2.10 Pencapaian ke Bangunan

Ada beberapa model pencapaian ke bangunan (D.K. Ching, 2000)

#### 1. Langsung

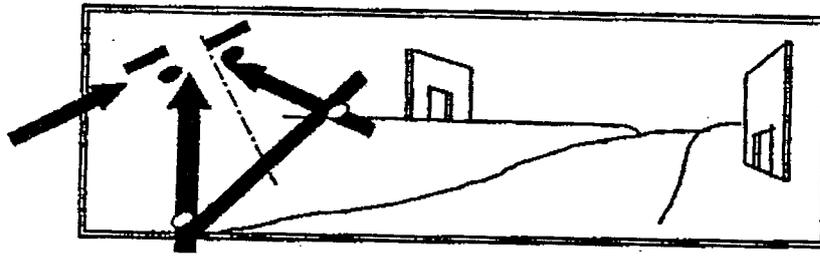
Suatu pencapaian yang mengarah langsung kesuatu tempat masuk melalui sebuah jalan yang segaris dengan sumbu bangunan. Tujuan visual dalam pengakhiran pencapaian ini jelas dapat merupakan fasade muka seluruhnya dari bangunan atau tempat masuk yang dipertegas.



Gambar 2.9 : Pencapaian Langsung  
Sumber : D.K. Ching, 2000

#### 2. Tersamar

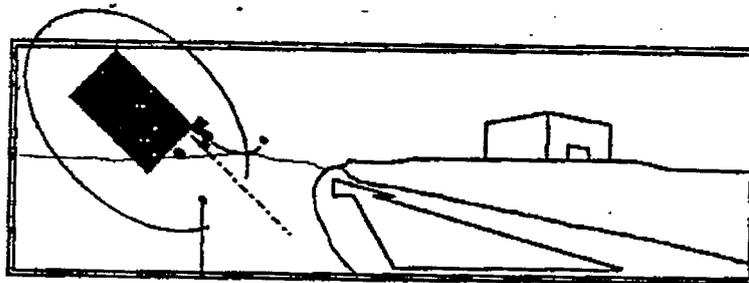
Pencapaian samar-samar mempertinggi efek perspektif pada fasade dan bentuk suatu bangunan. Jalur dapat diubah arahnya satu atau beberapa kali untuk menghambat dan memperpanjang urutan pencapaian.



Gambar 2.10 : Pencapaian Tersamar  
 Sumber : D.K. Ching, 2000

### 3. Berputar

Sebuah jalan berputar memperpanjang urutan pencapaian dan mempertegas bentuk tiga dimensi suatu bangunan. Jalan masuk bangunan mungkin dapat dilihat dengan terputus-putus selama waktu pendekatan untuk memperjelas posisinya atau dapat disembunyikan sampai ditempat kedatangan.



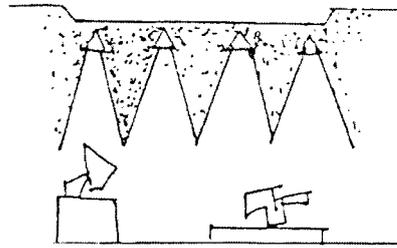
Gambar 2.11 : Pencapaian Berputar  
 Sumber : D.K. Ching, 2000

### 2.11 Tata Cahaya Terhadap Obyek Pamer<sup>19</sup>

Hal-hal yang perlu dipertimbangkan di dalam merancang tata cahaya adalah Layout penempatan obyek pameran yang juga sangat berkaitan dengan ukuran benda, warna benda koleksi dan latar belakang cahaya buatan dan alami. Tata cahaya dapat dibedakan atas:

1. Pencahayaan secara menyeluruh dan merata dalam ruang untuk benda koleksi yang berukuran besar dan tidak memiliki detail atau sesuatu yang khusus dan menarik.

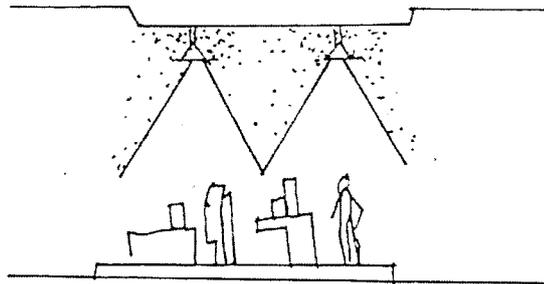
<sup>19</sup> Sa'at, 2000: 55-56



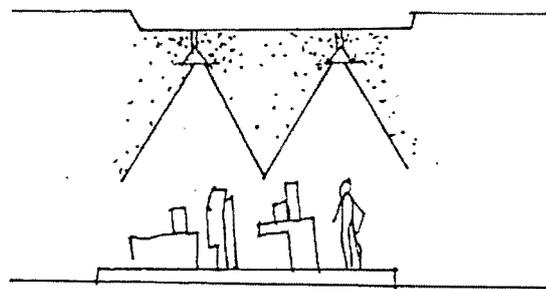
Gambar 2.12 : Pencahayaan menyeluruh  
Sumber : Sa'at

2. Localized general lighting untuk kelompok benda-benda dengan karakteristik yang sama dan penting

**Gambar 1**

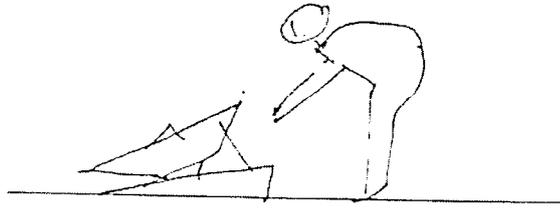


**Gambar 2**



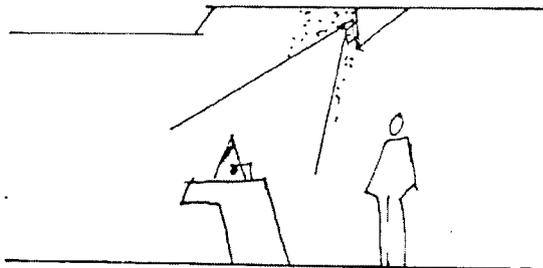
Gambar 2.13 : Pencahayaan Localized  
Sumber : Sa'at

3. Pencahayaan setempat (light art) memiliki cakupan relatif lebih kecil di banding penerangan setempat, digunakan untuk tiap-tiap benda yang memiliki detail atau sifat khusus.



Gambar 2.14 : Pencahayayan setempat  
Sumber : Sa'at

4. Pencahayayan bersifat khusus dilakukan pada benda koleksi yang memiliki keistimewaan dan karakter khusus



Gambar 2.15 : Pencahayayan khusus  
Sumber: Sa'at

### BAB III

#### ANALISIS KONDISI EKSISTING OMAH DHUWUR GALLERY

Omah Dhuwur Gallery merupakan bangunan yang ada di Kawasan Cagar Budaya Kotagede. Revitalisasi merupakan salah satu cara untuk menyelamatkan bangunan Omah Dhuwur Gallery. Omah Dhuwur Gallery termasuk di dalam bentuk rumah orang-orang Kalang, yang mempunyai bermacam-macam keunikan-keunikan yang perlu dilestarikan, sebagai bangunan yang bergaya Indische dan tradisional Jawa.

**Kata kunci:** Pemanfaatan kondisi eksisting Omah dhuwur Gallery

#### 3.1 Analisis Site

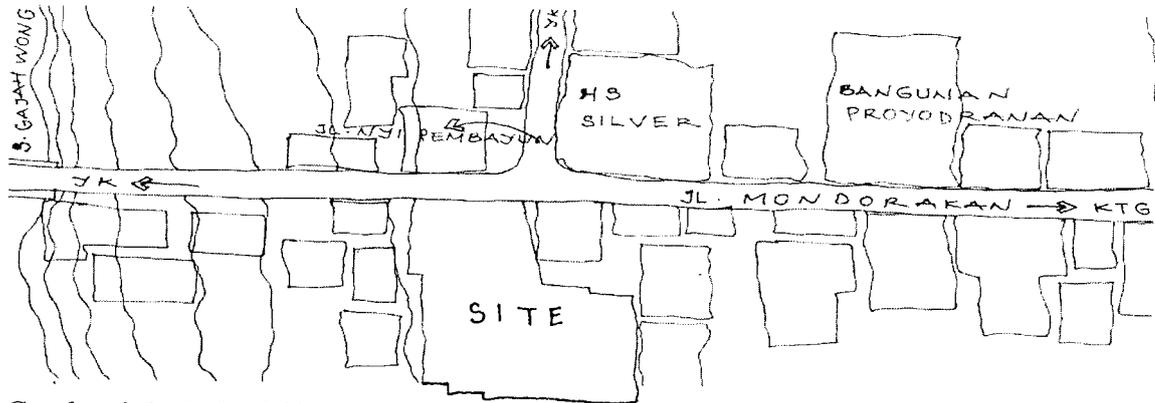
##### 3.1.1 Prinsip Dasar

Studi perancangan Galeri Seni sebagai pusat studi, informasi dan pameran. Site berada di Bangunan Omah Dhuwur Gallery, lingkungan bangunan peninggalan “Rumah Kalang” yang akan direvitalisasi menjadi sebuah Galeri seni Kerajinan Perak. Dasar pertimbangan pemilihan site ini melalui Rencana Detail Tata Ruang Kawasan Kotagede, sebagai berikut:

Rencana pemanfaatan ruang dirumuskan berdasarkan nilai optimasi guna lahan dan intensitas kegiatan. Fungsi primer yang terdiri atas Perdagangan, Pelayanan Kesehatan, Pelayanan Transportasi, Perkantoran dan jasa Pelayanan, serta Pendidikan pada pertemuan antara jalan Nyi Pembayun dengan jalan Mondorakan pada sisi barat. Hal ini dilakukan terutama untuk menjaga kelestarian kawasan bersejarah Kotagede, dengan menghindarkan dampak aktivitas yang berskala regional.

Rencana bangunan Omah Dhuwur Gallery Seni Kerajinan perak sebagai hasil revitalisasi bangunan Omah Dhuwur Gallery merupakan bangunan yang berada di Kelurahan Jagalan dengan satuan wilayah pengembangan untuk perdagangan dan jasa. Rencana ketinggian bangunan dirumuskan berdasarkan nilai ekonomis lahan dan pertimbangan kelestarian budaya. Satuan wilayah pengembangan dengan ketinggian bangunan untuk perdagangan atau jasa 2 lantai.

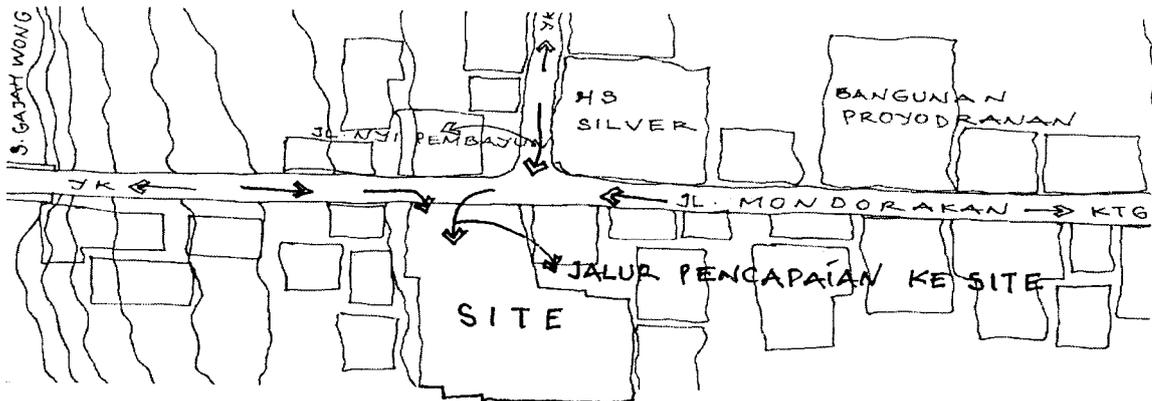
Rencana garis sempadan untuk jalan Mondorakan dengan sempadan pagar (dari as jalan) 3 m dan sempadan bangunan (dari as jalan) 3 m.<sup>20</sup>



Gambar 3.1 : Lokasi Site  
Sumber : Analisis

### 3.1.2 Pencapaian ke Site

Lokasi Galeri Seni ini dapat dicapai dengan mudah dari arah barat maupun dari arah utara kota Yogyakarta dan arah timur dari Kotagede, sebagaimana yang diuraikan pada gambar berikut ini:



Gambar 3.2 : Pencapaian ke Lokasi Site  
Sumber : Analisis

### 3.1.3 Tata Massa Berdasarkan Kondisi Site (lihat lampiran site plan)

Site berada di lingkungan preservasi-konservasi bangunan peninggalan “Rumah Kalang”, dengan kondisi site sebagai berikut:

1. Adanya bentuk bangunan Kolonial dan bentuk bangunan Tradisional Jawa.

<sup>20</sup> Makalah materi Sosialisasi Rencana Detail Tata Ruang Kawasan Kotagede, Adi Utomo Atmoko, 1999

2. Pola orientasi bangunan Kolonial ke arah utara dan bangunan Tradisional Jawa ke arah selatan.

### 3.2 Analisis Kondisi Eksisting Omah Dhuwur Gallery

#### 3.2.1 Latar Belakang Sejarah

Omah dhuwur gallery merupakan salah satu rumah peninggalan pada masa pemerintahan Belanda yang berada di wilayah Kecamatan Kotagede ini merupakan bangunan yang bernilai tinggi. Selain sebagai markas Belanda sampai tahun 1945, pernah menjadi gedung sekolah dasar Muhammadiyah dan Pabrik tenun.

Kini setelah peninggalan bersejarah ini menjadi milik anak perusahaan perak HS 800-925 yang didirikan oleh H. Harto Suhardjo mulai dibuka untuk umum sebagai salah satu ruang berkreasi seni di Yogyakarta.

Omah dhuwur gallery adalah tempat unik dan bernuansa klasik jawa, dengan sedikit sentuhan Eropa<sup>21</sup>. Fungsi Omah dhuwur gallery adalah sebagai show room barang-barang kerajinan (furniture-antique dan repro dengan bercirikan furniture primitive, classic style dan logam-logam mulia seperti silver, jewellery dan juga hasil-hasil wood carving) baik dari Yogyakarta, Lombok, Bali, Jepara dan sebagainya.

#### 3.2.2 Rumah Kalang

“ Kalang” diartikan adalah sesuatu yang ditempatkan diluar atau yang dipisahkan dari yang lain, ada yang menafsirkan kalang berasal dari kata kepalang yang berarti tertutup bagi orang yang ada di dalam. Pada awalnya istilah kalang berasal dari kata “orang kalang” yang sejak zaman Hindu telah dikenal secara luas. Dahulu mereka hidup tersebar di pulau Jawa dan hidup mengembara dari hutan ke hutan. Umumnya mereka tinggal di daerah-daerah kerajaan kecil selalu berselisih dan berperang yang membuat mereka biasa terusir dan berpindah dari daerah satu ke daerah lain.

Pada masa pemerintahan Raja Sultan Agung Mataram, orang-orang kalang dianggap mengganggu ketentraman kerajaan, sewaktu-waktu dalam keadaan mendesak mendatangi desa-desa yang berbatasan dengan hutan tempat tinggal mereka untuk meminta atau merampas sesuatu yang dibutuhkan, maka Raja memerintahkan supaya

---

<sup>21</sup> Brosur Omah Dhuwur Gallery

orang-orang kalang ditangkap dan dikumpulkan dalam suatu daerah tersendiri dan mereka dilarang meninggalkan tempat yang telah ditentukan dengan diberi pagar atau dikelilingi pagar yang tinggi dan kuat (dikalang = jawa). Ditempat itulah orang kalang menetap yang kemudian disebut Kalangan. Untuk mencukupi kebutuhannya orang Kalang disertai pekerjaan oleh Sultan Agung misalnya membuat pelana kuda, membuat perkakas atau membuat barang-barang yang terbuat dari kayu, membuat kerajinan dari logam seperti perak.

Omah Dhuwur Gallery termasuk di dalam bentuk rumah Kalang yang ada di Kotagede yang dapat digambarkan bergaya arsitektur Indische. Hal ini dapat dilihat adanya perpaduan antara 2 gaya arsitektur yaitu:

1. Arsitektur tradisional Jawa.
2. Arsitektur Kolonial.

### 3.2.3 Lokasi Bangunan Omah Dhuwur Gallery

Site Bangunan Omah Dhuwur Gallery untuk pembangunan Galeri Seni Kerajinan Perak ini berada di sebelah selatan jalur utama Kotagede (JL. Mondorakan) yang menjadi penghubung salah satu jalur ke arah Yogyakarta. Adapun kondisi existing site, sebagai berikut:

**Batas fisik:**

1. Sebelah timur : Komplek rumah-rumah tradisional
2. Sebelah selatan : Komplek rumah-rumah tradisional
3. Sebelah barat : Komplek rumah-rumah tradisional
4. Sebelah utara : Jalan Mondorakan

**Kondisi lahan:**

1. Topografi relatif datar pada bangunan Tradisional Jawa Omah Dhuwur Gallery dan topografi yang berbukit (tanah di tinggikan) pada bangunan Kolonial Omah Dhuwur Gallery
2. Daya dukung tanah relatif baik
3. Terjangkau fasilitas kota seperti jaringan telepon dan jaringan listrik, serta saluran riol kota.

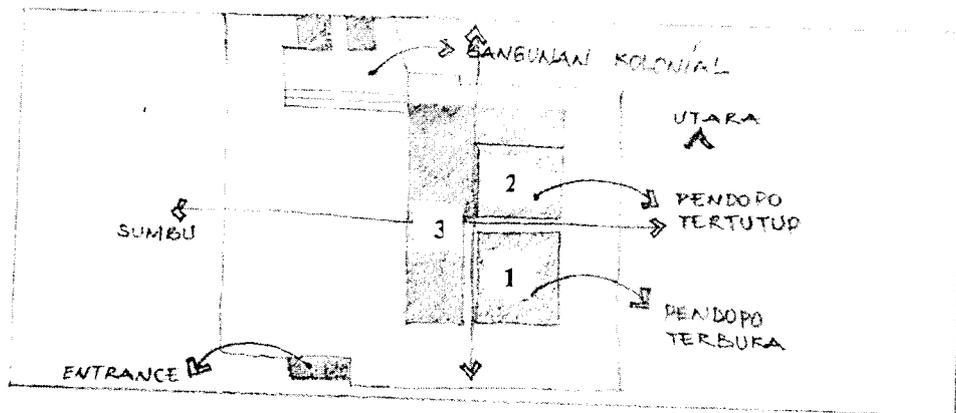
### 3.3 Analisis Bangunan

#### 3.3.1 Bangunan Tradisional Jawa Pada Omah Dhuwur Gallery

Letak bangunan arsitektur tradisional Jawa pada Omah Dhuwur Gallery berada di zona tanah yang lebih rendah dari bangunan bergaya kolonial dengan posisi berada dibelakangnya. Luas bangunan 744 m<sup>2</sup> atau sekitar 19,59 % dari total luas lahan efektif dan berfungsi sebagai tempat tinggal pada zaman dahulu, sedangkan sekarang tidak berfungsi (dibiarkan kosong).

##### 1. Bentuk Bangunan

Bangunan Tradisional Jawa yang ada di lokasi Omah Dhuwur Gallery dapat di bedakan menjadi 3 macam, yaitu dengan pemakaian 2 rumah bentuk Joglo dan 1 rumah bentuk kampung dengan bangunan berbentuk persegi panjang. Bentuk-bentuk tersebut adalah sebagai berikut:



Gambar 3.3 : Gubahan Massa Bangunan Tradisional Jawa Omah Dhuwur Gallery  
Sumber : Analisis

##### A. Bangunan 1 (lihat lampiran denah)

- a. Bangunan berbentuk persegi empat.
- b. Bangunan menghadap ke arah selatan.
- c. Bangunan tidak mempunyai fasade, karena bentuk bangunan yang terbuka.
- d. Bentuk bangunan simetris
- e. Besaran ruang pada bangunan 1 dengan bentuk bangunan Joglo

$$\text{adalah } 15 \text{ m} \times 18 \text{ m} = 270 \text{ m}^2$$

$$\text{Total} = 270 \text{ m}^2$$

**B. Bangunan 2** (lihat lampiran denah)

- a. Bangunan berbentuk persegi empat.
- b. Bangunan menghadap ke arah selatan.
- c. Fasade bangunan terbuat dari pasangan batu bata yang di plester dan di cat warna putih dan dinding kayu jati yang di politur.
- d. Sedikit adanya ventilasi pada fasade bangunan.
- e. Bentuk bangunan simetris.
- f. Besaran ruang pada bangunan 2 di kelompokkan sebagai berikut:
  - Ruang 2 serambi depan bentuk bangunan Joglo (dalem)
 
$$5 \text{ m} \times 14 \text{ m} = 70 \text{ m}^2$$
  - Ruang 3 dan 4 dengan bentuk bangunan Joglo  $10,5 \text{ m} \times 14 \text{ m} = 147 \text{ m}^2$ 

$$\text{Total} = 217 \text{ m}^2$$

**C. Bangunan 3** (lihat lampiran denah)

- a. Bangunan berbentuk persegi panjang.
- b. Bangunan menghadap ke arah timur.
- c. Fasade bangunan terbuat dari pasangan batu bata yang di plester dan di cat warna putih dengan ornamen garis-garis horizontal.
- d. Sedikit adanya ventilasi pada fasade bangunan.
- e. Bentuk bangunan simetris
- f. Besaran ruang pada bangunan 3 di kelompokkan sebagai berikut:
  - Ruang 5  $10 \text{ m} \times 14 \text{ m} = 140 \text{ m}^2$
  - Ruang 6  $7,5 \text{ m} \times 5 \text{ m} = 37,5 \text{ m}^2$
  - Ruang 7  $7,5 \text{ m} \times 5 \text{ m} = 37,5 \text{ m}^2$
  - Ruang 8  $3 \text{ m} \times 13 \text{ m} = 39 \text{ m}^2$ 

$$\text{Total} = 254 \text{ m}^2$$

**2. Struktur dan Konstruksi Bangunan**

Analisis struktur dan konstruksi di dasari atas pengamatan visual yang dilakukan di lokasi Omah Dhuwur Gallery atas bangunan Tradisional Jawa. Struktur dan konstruksi yang di amati antara lain, bahan bangunan yang digunakan, sistem struktur yang digunakan, stabilitas struktur, keawetan atau kekuatan dan penampilan bangunan.

### 1. Bangunan 1

- a. Finishing lantai menggunakan plester semen .
- b. Sistem struktur dasar menggunakan sistem titik (tiang kayu) diletakkan di atas umpak dan balok pengaku serta tidak terpendam di dalam tanah.
- c. Sifat bangunan terbuka sehingga tidak mempunyai dinding atau ruang pembatas.
- d. Struktur dan konstruksi atap menggunakan sistem tumpang sari dengan atap bangunan berbentuk Joglo
- e. Genteng terbuat dari tanah liat dengan bentuk “S” dan Seng.
- f. Kondisi stabilitas struktur dan konstruksi pada beberapa sisi bangunan 1 cukup baik, hanya ada beberapa sisi bangunan yang perlu diperbaiki misalnya penutup atap bangunan yang sudah rusak, struktur atap yang lapuk, finishing lantai dari plester semen yang telah berlubang.
- g. Penampilan bangunan terlihat kusam, karena telah pudarnya cat yang digunakan pada kolom-kolom bangunan.

### A. Bangunan 2

- a. Finishing lantai menggunakan plester semen.
- b. Sistem struktur dasar menggunakan sistem dinding pemikul dan sistem titik (tiang kayu) diletakkan di atas umpak dan balok pengaku serta tidak terpendam di dalam tanah.
- c. Sistem struktur badan menggunakan pasangan batu bata 1 ½ batu dan 1 batu serta di plester menggunakan semen.
- d. Struktur dan konstruksi atap menggunakan sistem tumpang sari dengan atap bangunan berbentuk Joglo.
- e. Genteng terbuat dari tanah liat dengan bentuk “ S”.
- f. Kondisi stabilitas struktur dan konstruksi pada beberapa sisi bangunan 2 cukup baik, hanya ada beberapa sisi bangunan yang perlu diperbaiki misalnya penutup atap bangunan yang sudah rusak, struktur atap yang lapuk, finishing lantai dari plester semen yang telah berlubang, pelingkup bangunan yang ada di sebelah timur dengan menggunakan bahan dari kayu yang mengalami kekeroposan.

- g. Penampilan bangunan terlihat kusam, karena telah pudarnya cat yang digunakan pada dinding bangunan, terkelupasnya beberapa plester semen pada beberapa sisi bangunan.

### **B. Bangunan 3**

- a. Finishing lantai menggunakan plester semen.
- b. Sistem struktur dasar menggunakan sistem dinding pemikul.
- c. Sistem struktur badan menggunakan pasangan batu bata 1 ½ batu serta diplester menggunakan semen.
- d. Struktur dan konstruksi atap menggunakan sistem kuda-kuda penuh dengan menggunakan bahan dari kayu jati dan sistem gunung-gunung dengan menggunakan bahan dari pasangan batu bata untuk atap bangunan berbentuk kampung.
- e. Genteng terbuat dari tanah liat dengan bentuk “S”.
- f. Kondisi stabilitas struktur dan konstruksi pada beberapa sisi bangunan 3 cukup baik, hanya ada beberapa sisi bangunan yang perlu diperbaiki misalnya penutup atap bangunan yang sudah rusak, struktur atap yang lapuk, finishing lantai dari plester semen yang telah berlubang.
- g. Penampilan bangunan terlihat kusam, karena telah pudarnya cat yang digunakan pada dinding bangunan, terkelupasnya beberapa plester semen pada beberapa sisi bangunan.

### **3. Kondisi Dalam**

Bentuk ruangan mempunyai luas yang berbeda beda. Ada 2 tipe pembatas ruangan pada bangunan Omah Dhuwur Gallery yaitu:

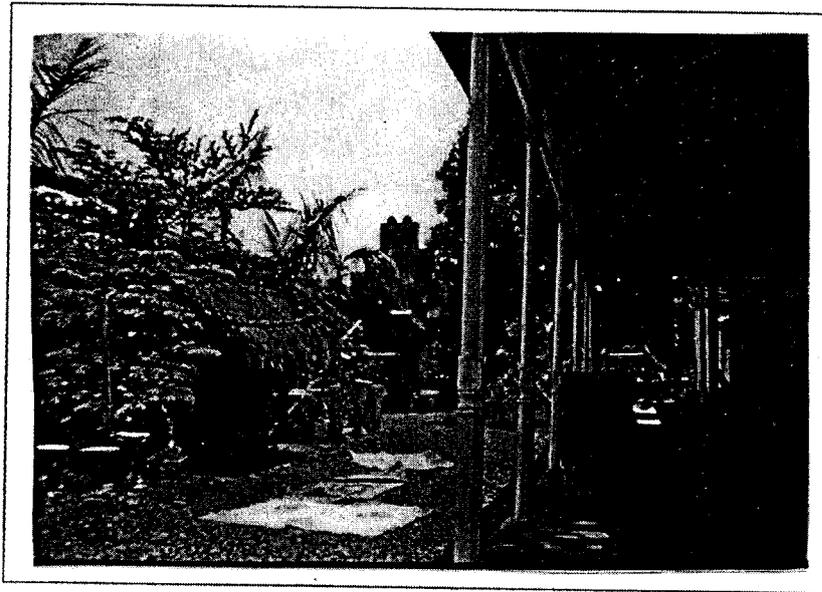
1. Ruang tanpa pembatas atau dengan pembatas yang dapat di bongkar pasang, misalnya pada Bangunan 1 dan Bangunan 2. Tipe ruangan seperti ini mempunyai kesan lebar, akrab dan menyatu dengan alam
2. Ruang dengan pembatas permanen yang terbuat dari batu bata, misalnya pada bangunan 3.

Kondisi ruang pada bangunan tradisional Omah Dhuwur Gallery di bagi 2, yaitu:

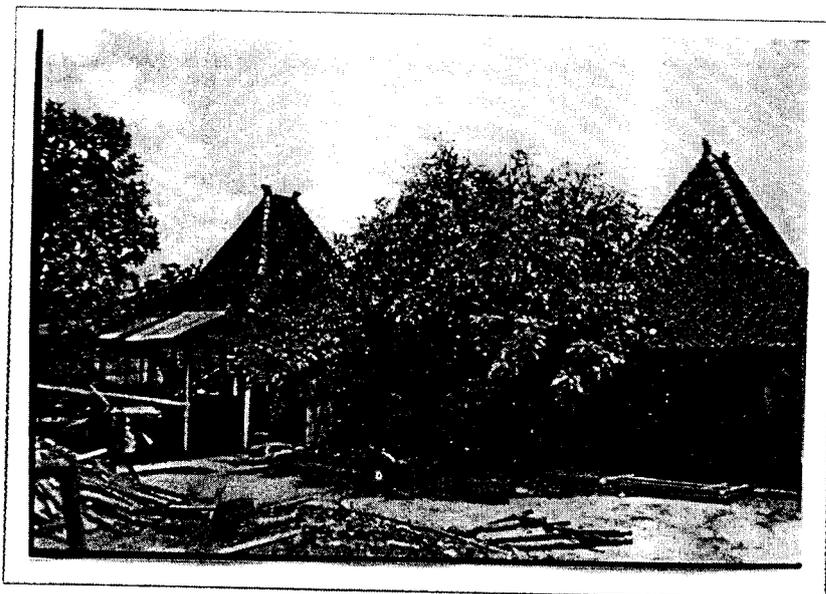
1. Kondisi pada Bangunan 1, mempunyai persyaratan kenyamanan yang sangat bagus hal ini disebabkan sifat ruangan yang terbuka, sehingga sirkulasi udara dan sinar matahari sangat leluasa keluar masuk ke dalam maupun keluar bangunan.
2. Kondisi pada Bangunan 2 dan Bangunan 3 yang tertutup dengan ventilasi yang sedikit menyebabkan ruang menjadi pengab, lembab dan panas, karena sinar matahari dan udara yang masuk ke dalam ruangan menjadi tidak leluasa.

#### 4. Fungsi Bangunan

Semula tiap bentuk bangunan tradisional Omah Dhuwur Gallery mempunyai fungsi yang berlainan, hal ini dapat dilihat dari segi ketertutupan maupun keterbukaan bentuk pada bangunan Omah Dhuwur Gallery itu sendiri. Bentuk bangunan 1 yang terbuka berfungsi sebagai tempat menerima tamu. Bentuk bangunan 2 dan bentuk bangunan 3 berfungsi sebagai tempat peristirahatan atau rumah pribadi untuk zaman dahulu.



Gambar 3.4 : Tampak Depan Bangunan Tradisional Jawa Omah Dhuwur Gallery dan Entrance Belakang, dilihat dari arah samping timur  
Sumber: Dokumen pribadi, 2001



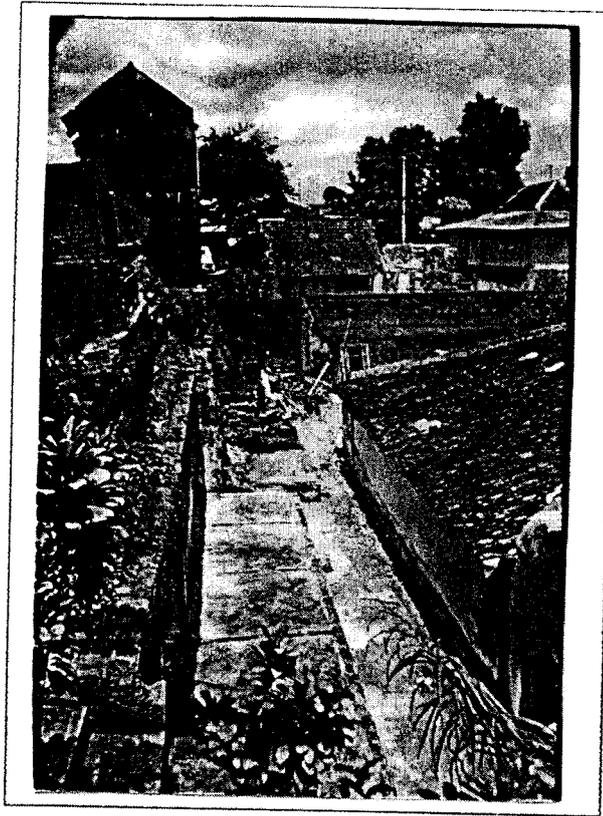
Gambar 3.5 : Tampak samping Timur Bangunan Tradisional Jawa Omah Dhuwur Gallery

Sumber: Dokumen Pribadi, 2001



Gambar 3.6 : Tampak Samping Barat Bangunan Tradisional Jawa Omah Dhuwur Gallery, dilihat dari arah Barat Daya

Sumber: Dokumen Pribadi, 2001



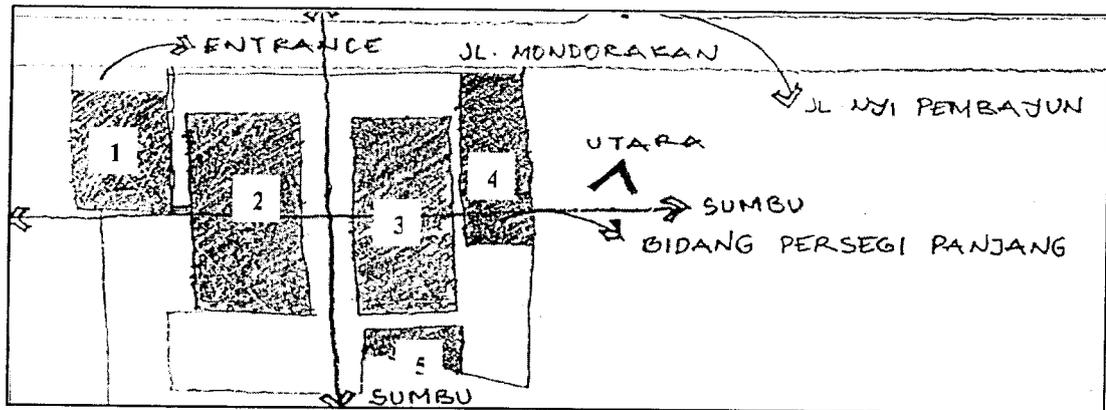
Gambar 3.7 : Tampak Belakang Bangunan Tradisional Jawa Omah Dhuwur Gallery, dilihat dari arah bangunan kolonial  
Sumber: Dokumen pribadi,2001

### 3.3.2 Bangunan Kolonial Omah Dhuwur Gallery

Letak bangunan kolonial pada Omah Dhuwur Gallery berada di zona tanah yang lebih tinggi dari bangunan bergaya tradisional Jawa dengan posisi berada di depannya. Luas bangunan 503,5 m<sup>2</sup> atau sekitar 13,26 % dari total luas lahan efektif dan berfungsi sebagai tempat usaha pada zaman dahulu, sedangkan sekarang masih berfungsi sebagai tempat usaha (gallery).

#### 1. Bentuk Bangunan

Bangunan Kolonial yang ada di lokasi Omah Dhuwur Gallery dapat di bedakan menjadi 5 macam, dengan bangunan berbentuk persegi panjang. Bentuk-bentuk bangunan tersebut adalah sebagai berikut:



Gambar 3.8 : Gubahan Massa Bangunan Kolonial Omah Dhuwur Gallery  
Sumber : Analisis

A. **Bangunan 1** (lihat lampiran denah)

- a. Bangunan berbentuk persegi panjang.
- b. Bangunan menghadap ke arah utara.
- c. Fasade sebelah barat tanpa ventilasi, fasade bangunan dipertegas dengan menonjolkan struktur kolom dan balok.
- d. Fasade sebelah utara diperkuat dengan ventilasi, baik yang bisa dibuka maupun yang tidak dengan penutup jendela dan pintu terbuat dari kaca putih bening.
- e. Fasade sebelah timur diperkuat dengan ventilasi, baik yang bisa dibuka maupun yang tidak dengan penutup jendela dan pintu terbuat dari kaca putih bening.
- f. Fasade sebelah selatan diperkuat dengan sedikit ventilasi, baik yang bisa dibuka maupun yang tidak dengan penutup jendela terbuat dari kayu.
- g. Bangunan berlantai 1 dengan lantai yang paling bawah sebagai ground floor.
- h. Bentuk bangunan simetris
- i. Besaran ruang pada bangunan 1 adalah sebagai berikut:

- Ruang 1 (Ground floor)  $3,5 \text{ m} \times 9 \text{ m} = 31,5 \text{ m}^2$

- Ruang 2, lantai 1  $6,8 \text{ m} \times 10 \text{ m} = 68 \text{ m}^2$

**Total = 99,5 m<sup>2</sup>**

**B. Bangunan 2** (lihat lampiran denah)

- a. Bangunan berbentuk persegi panjang.
- b. Bangunan menghadap ke arah utara.
- c. Fasade sebelah barat diperkuat dengan ventilasi, baik yang bisa dibuka maupun yang tidak dengan penutup jendela dan pintu terbuat dari kaca berwarna.
- d. Fasade sebelah utara diperkuat dengan ventilasi baik berupa jendela maupun pintu, kolom-kolom dan bahan-bahan yang digunakan untuk dinding bangunan. Ventilasi yang digunakan adalah ventilasi yang bisa dibuka maupun yang tidak dengan penutup jendela dan pintu terbuat dari kaca berwarna. Kolom-kolom terbuat dari peleburan batu berwarna dan bahan finishing penutup dinding sebagian terbuat dari batu alam pecah dan sebagian lagi difinishing menggunakan plester semen yang dipertegas dengan ornamen-ornamen yang dibentuk secara vertikal.
- e. Pembentukan fasade sebelah timur sama dengan pembentukan fasade bangunan sebelah utara.
- f. Pembentukan fasade sebelah selatan sama dengan pembentukan fasade bangunan sebelah utara.
- g. Bentuk bangunan simetris
- h. Besaran ruang pada bangunan 2 adalah sebagai berikut:
 

- Ruang 3	$9,5 \text{ m} \times 6,8 \text{ m} = 64,8 \text{ m}^2$
- Ruang 4	$4 \text{ m} \times 3,5 \text{ m} = 14 \text{ m}^2$
- Ruang 5	$3 \text{ m} \times 3,5 \text{ m} = 10,5 \text{ m}^2$
- Ruang 6	$6 \text{ m} \times 11 \text{ m} = 66 \text{ m}^2$
- Ruang 7	$3,5 \text{ m} \times 4 \text{ m} = 14 \text{ m}^2$
	<b>Total = 169,3 m<sup>2</sup></b>

**C. Bangunan 3** (lihat lampiran denah)

- a. Bangunan berbentuk persegi panjang.
- b. Bangunan menghadap ke arah utara.
- c. Pembentukan fasade bangunan 3 = pembentukan fasade bangunan 2.
- d. Bentuk bangunan simetris
- e. Besaran ruang pada bangunan 3 adalah sebagai berikut:

- Ruang 8	$9,5 \text{ m} \times 6,8 \text{ m} = 64,6 \text{ m}^2$
- Ruang 9	$5,5 \text{ m} \times 9,5 \text{ m} = 52,25 \text{ m}^2$
- Ruang 10	$6 \text{ m} \times 5,5 \text{ m} = 33 \text{ m}^2$
- Ruang 11	$2 \text{ m} \times 3,5 \text{ m} = 7 \text{ m}^2$
- Ruang 12	$3,5 \text{ m} \times 3,5 \text{ m} = 12,25 \text{ m}^2$
	<b>Total = 169,1 m<sup>2</sup></b>

**D. Bangunan 4** (lihat lampiran denah)

- a. Bangunan berbentuk persegi panjang.
- b. Bangunan menghadap ke arah utara.
- c. Fasade sebelah barat diperkuat dengan ventilasi, baik yang bisa dibuka maupun yang tidak dengan penutup jendela dan pintu terbuat dari kaca putih bening.
- d. Fasade sebelah utara diperkuat dengan ventilasi, baik yang bisa dibuka maupun yang tidak dengan penutup jendela dan pintu terbuat dari kaca putih bening.
- e. Tidak adanya fasade bangunan untuk sebelah timur karena bangunan langsung berhubungan dengan bangunan tetangga.
- f. Fasade sebelah selatan berbentuk polos tanpa ornamen dan tanpa ventilasi.
- g. Bentuk bangunan simetris
- h. Bangunan berlantai 1.
- i. Besaran ruang pada bangunan 4 adalah sebagai berikut:
 

- Ruang 16, lantai 1	$3 \text{ m} \times 3 \text{ m} = 9 \text{ m}^2$
- Ruang 17, lantai 1	$10 \text{ m} \times 3 \text{ m} = 30 \text{ m}^2$
- Ruang 18, lantai 2	$3 \text{ m} \times 3 \text{ m} = 9 \text{ m}^2$
- Ruang 19, lantai 2	$10 \text{ m} \times 3 \text{ m} = 30 \text{ m}^2$
	<b>Total = 78 m<sup>2</sup></b>

**E. Bangunan 5** (lihat lampiran denah)

- a. Bangunan berbentuk persegi panjang.
- b. Bangunan menghadap ke arah utara.

- c. Fasade sebelah barat diperkuat dengan ventilasi, baik yang bisa dibuka maupun yang tidak dengan penutup jendela dan pintu terbuat dari kaca putih bening.
- d. Fasade sebelah utara diperkuat dengan ventilasi, baik yang bisa dibuka maupun yang tidak dengan penutup jendela dan pintu terbuat dari kaca putih bening.
- e. Fasade sebelah timur tanpa ventilasi (polos).
- f. Fasade sebelah selatan diperkuat dengan sedikit ventilasi, baik yang bisa dibuka maupun yang tidak dengan penutup jendela terbuat dari kayu.
- g. Bentuk bangunan simetris
- h. Besaran ruang pada bangunan 5 adalah sebagai berikut:
  - Ruang 13  $1,5\text{ m} \times 4\text{ m} = 6\text{ m}^2$
  - Ruang 14  $2,5\text{ m} \times 4\text{ m} = 10\text{ m}^2$
  - Ruang 15  $3\text{ m} \times 4\text{ m} = 12\text{ m}^2$
  - Total = 28 m<sup>2</sup>**

## 2. Struktur dan Konstruksi Bangunan

Analisis struktur dan konstruksi di dasari atas pengamatan visual yang dilakukan di lokasi Omah Dhuwur Gallery atas bangunan Kolonial. Struktur dan konstruksi yang di amati antara lain, bahan bangunan yang digunakan, sistem struktur yang digunakan, stabilitas struktur, keawetan atau kekuatan dan penampilan bangunan.

### A. Bangunan 1

- a. Konstruksi lantai 1 menggunakan tulangan baja berbentuk I dengan finishing lantai menggunakan penutup ubin teraso berwarna dan bermotif dan ubin teraso polos.
- b. Penutup lantai ground floor menggunakan ubin teraso berwarna dan bermotif dan ubin teraso polos.
- c. Sistem struktur dasar menggunakan sistem titik (pilaster).
- d. Sistem penutup dinding, menggunakan pasangan batu bata 1 ½ batu dan difinishing menggunakan plester semen dan di cat warna putih.

- e. Struktur dan konstruksi atap menggunakan sistem kuda-kuda penuh dengan bahan dari kayu.
- f. Atap bangunan berbentuk limasan dengan genteng terbuat dari tanah liat dan berbentuk "S".
- g. Kondisi stabilitas struktur dan konstruksi pada beberapa sisi bangunan 1 cukup baik, hanya ada beberapa sisi bangunan yang perlu diperbaiki misalnya penutup atap bangunan yang sudah rusak, struktur atap yang lapuk, bahu dayang yang mengalami perubahan bentuk, finishing langit-langit bangunan, baik yang sudah ada penutupnya maupun yang belum.
- h. Penampilan bangunan terlihat kusam, karena telah pudarnya cat yang digunakan pada dinding bangunan, terkelupasnya beberapa plester semen pada beberapa sisi bangunan.

**B. Bangunan 2**

- a. Penutup lantai menggunakan ubin teraso berwarna dan bermotif dan ubin teraso polos.
- b. Sistem struktur dasar menggunakan sistem dinding pemikul.
- c. Sistem penutup dinding, menggunakan pasangan batu bata 1 ½ batu dan difinishing menggunakan plester semen dan di cat warna putih.
- d. Struktur dan konstruksi atap menggunakan sistem kuda-kuda penuh dengan bahan dari kayu.
- e. Atap bangunan berbentuk limasan dengan genteng terbuat dari tanah liat dan berbentuk "S".
- f. Kondisi stabilitas, keawetan atau kekuatan dan penampilan bangunan 2 sama dengan bangunan 1.

**B. Bangunan 3**

Bangunan 3 mempunyai bentuk, sistem struktur dan konstruksi, kondisi stabilitas struktur dan konstruksi, keawetan atau kekuatan struktur dan konstruksi dan penampilan bangunan yang sama dengan bangunan 2

### C. Bangunan 4

- a. Konstruksi lantai 1 menggunakan tulangan baja berbentuk I dengan finishing lantai menggunakan penutup ubin teraso berwarna dan bermotif dan ubin teraso polos.
- b. Penutup lantai ground floor menggunakan ubin teraso berwarna dan bermotif dan ubin teraso polos.
- c. Sistem struktur dasar menggunakan sistem dinding pemikul.
- d. Sistem penutup dinding, menggunakan pasangan batu bata 1 batu dan difinishing menggunakan plester semen dan di cat warna putih.
- e. Struktur dan konstruksi atap menggunakan sistem kuda-kuda penuh dengan bahan dari kayu dan sistem gunung-gunung dengan menggunakan bahan dari pasangan batu bata.
- f. Atap bangunan berbentuk limasan dengan genteng terbuat dari tanah liat dan berbentuk "S".
- g. Kondisi stabilitas struktur dan konstruksi pada beberapa sisi bangunan 4 cukup baik, hanya ada beberapa sisi bangunan yang perlu diperbaiki misalnya penutup atap bangunan yang sudah rusak, struktur atap yang lapuk, finishing langit-langit bangunan, baik yang sudah ada penutupnya maupun yang belum.
- h. Penampilan bangunan terlihat kusam, karena telah pudarnya cat yang digunakan pada dinding bangunan, terkelupasnya beberapa plester semen pada beberapa sisi bangunan.

### D. Bangunan 5

Bangunan 5 mempunyai bentuk, sistem struktur dan konstruksi, kondisi stabilitas struktur dan konstruksi, keawetan atau kekuatan struktur dan konstruksi dan penampilan bangunan yang sama dengan bangunan 4.

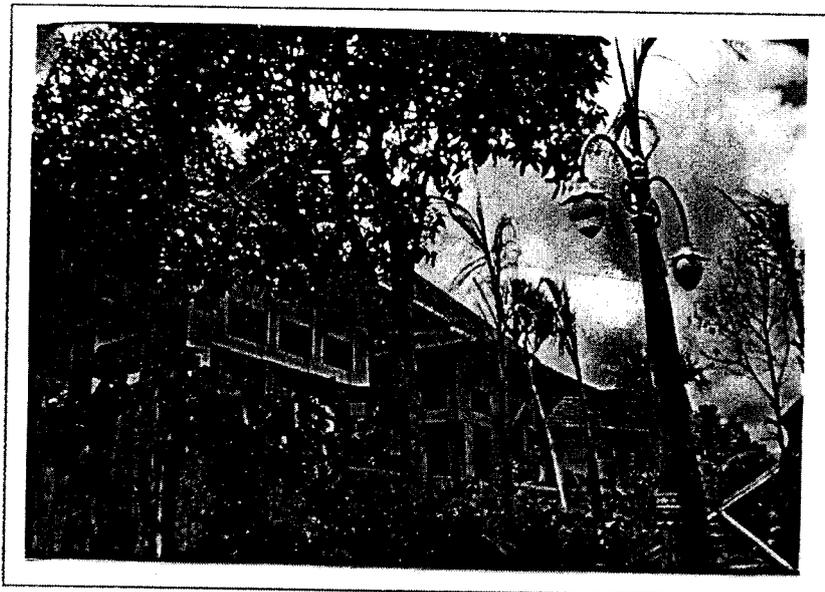
## 3. Kondisi Dalam

Kondisi dalam semua bangunan Kolonial Omah Dhuwur Gallery mempunyai bentuk ruang persegi panjang, karakter ruang banyak bukaan pada dinding baik sebagai pintu maupun jendela, banyak sekat-sekat ruangan baik dalam skala besar maupun kecil,

menggunakan sekat dari pasangan batu bata 1 batu, sehingga kesan ketertutupan sangat besar. Kesan luas dan sempit di tentukan oleh besar kecilnya sekat-sekat yang ada, tetapi hal ini dinetralkan dengan pemakaian skala bangunan yang tinggi.



Gambar 3.9 : Tampak Depan Bangunan Kolonial Omah Dhuwur Gallery dan Entrance, dilihat dari arah samping barat  
Sumber: Dokumen pribadi, 2001



Gambar 3.10 : Tampak Belakang Bangunan Kolonial Omah Dhuwur Gallery, dilihat dari arah samping barat  
Sumber: Dokumen Pribadi,2001



Gambar 3.11 : Tampak Samping Bangunan Kolonial Omah Dhuwur Gallery dan Entrance, dilihat dari arah belakang

Sumber: Dokumen pribadi,2001

### 3.3.3 Kesimpulan

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa Omah Dhuwur Gallery merupakan bangunan bersejarah dan bernilai tinggi yang terletak dikawasan preservasi, konservasi cagar budaya Kotagede yang perlu dilestarikan. Omah Dhuwur Gallery merupakan bangunan dengan tipe bentuk bangunan orang-orang Kalang yaitu perpaduan antara bentuk bangunan kolonial dan bentuk bangunan tradisional Jawa.

Spesifikasi cirikhas bangunan Omah Dhuwur Gallery dapat diketahui dari bangunan kolonial dan bangunan tradisional Jawa yang ada di dalamnya. Berdasarkan studi terhadap kondisi eksisting Omah Dhuwur Gallery di atas, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

#### 1. Bangunan Kolonial Omah Dhuwur Gallery

- a. Bentuk bangunan dan besar ruang yaitu simetris antara bangunan sebelah kiri dan kanan, poros ini membujur kearah utara-selatan dan timur-barat sebagai garis pembagiannya.
- b. Poros atau as yang menjadi pengarah seluruh gubahan ruang dan bangunan dan poros ini dijadikan sebagai ruang terbuka yang memisahkan gubahan ruang dan bangunan, poros ini membujur ke arah utara-selatan.



- c. Orientasi bangunan menghadap ke arah utara.
- d. Bentuk ruang dan bentuk bangunan persegi empat sebagai dasar seluruh gubahan ruang dan bangunan.
- e. Bentuk ragam atap yaitu bentuk limasan dan bentuk kampung.
- f. Penggunaan skala manusia seperti dalam ukuran bangunan dan ukuran ruang yang menggambarkan keagungan bangunan.
- g. Sistem struktur menggunakan sistem dinding pemikul dan sistem titik (pilaster), struktur atap menggunakan kuda-kuda kayu dan gunung-gunung dengan menggunakan bahan dari pasangan batu bata.
- h. Pemakaian bahan-bahan bangunan dari alam seperti kayu, batu dan bahan-bahan buatan seperti semen dan tegel teraso.
- i. Detail konstruksi memadukan antara unsur-unsur keindahan dan kekuatan.
- j. Kondisi bangunan dalam keadaan baik dan terawat.

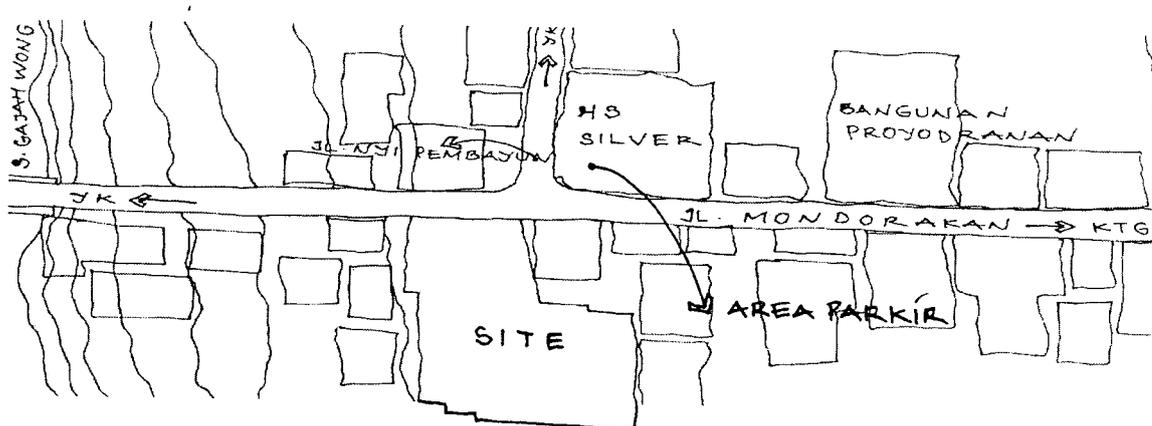
## **2. Bangunan Tradisional Jawa Omah Dhuwur Gallery**

- a. Bentuk bangunan dan besar ruang yaitu simetris antara bangunan sebelah kiri dan kanan, poros ini membujur ke arah utara-selatan sebagai garis pembagiannya.
- b. Poros atau as yang menjadi pengarah seluruh gubahan ruang dan bangunan dengan adanya jalinan antara ruang terbuka dengan ruang dalam yang saling berkait. Poros memisahkan gubahan ruang dan bangunan, poros ini membujur ke arah utara-selatan.
- c. Orientasi bangunan menghadap ke arah selatan.
- d. Bentuk ruang dan bentuk bangunan persegi empat sebagai dasar seluruh gubahan ruang dan bangunan.
- e. Bentuk ragam atap yaitu bentuk Kampung dan bentuk Joglo.
- f. Penggunaan skala manusia seperti dalam ukuran bangunan dan ukuran ruang.
- g. Sistem struktur menggunakan sistem dinding pemikul dan titik. Sistem titik (tiang) diletakkan di atas umpak dan balok pengaku serta tidak terpendam di dalam tanah, struktur atap menggunakan kuda-kuda kayu dan gunung-gunung dengan menggunakan bahan dari pasangan batu bata.

- h. Pemakaian bahan-bahan bangunan dari alam seperti kayu dan bahan-bahan buatan seperti semen.
- i. Detail konstruksi memadukan antara unsur-unsur keindahan dan kekuatan.
- k. Kondisi bangunan dalam keadaan cukup baik dan terawat.

### 3.4 Analisis Kebutuhan Tempat Parkir

Karena keterbatasan daya dukung lahan yang ada pada lokasi Omah Dhuwur Gallery, maka di dalam lokasi tidak disediakan fasilitas area parkir. Area parkir Pengelola dan Pengrajin ditempatkan menjadi satu dengan area parkir Pengelola dan Pengrajin HS silver 800-925. Area parkir pengunjung untuk jangka pendek akan di tempatkan pada kompleks bangunan HS silver 800-925 yang ada di sebelah utara dari bangunan Omah Dhuwur Gallery. HS silver 800-925 mempunyai area parkir yang luas dan dapat menampung sekitar 4 bis besar atau 10 mobil dan 50 sepeda motor. (sumber : survey lapangan).



Gambar 3.12 : Letak area parkir sementara di kompleks bangunan HS silver 800-925  
Sumber : Analisis

Area parkir untuk jangka panjang akan ditempatkan pada area kantong-kantong parkir yang akan direncanakan sebagai salah satu kebijakan dari Pemerintah di dalam menata ulang Kawasan Cagar Budaya Kotagede. Pengaturan sistem parkir di letakkan di tepi-tepi kawasan dan pembatasan di tengah kawasan.

## BAB IV

### ANALISIS PROGRAM RUANG GALERI SENI KERAJINAN PERAK

Revitalisasi dilakukan dengan cara memasukkan fungsi baru ke dalam bangunan lama dengan tujuan untuk menghidupkan kembali bangunan kuno yang kurang produktif ke arah fungsi yang lebih produktif sekaligus sebagai upaya untuk melestarikan bangunan kuno tersebut.

Fungsi lama bangunan Omah Dhuwur yaitu berupa gallery yang lebih condong ke arah shopping shop. Dengan perubahan zaman menuntut adanya sebuah galeri yang dapat mengangkat potensi kerajinan masyarakat setempat dan juga berfungsi sebagai sarana fasilitas pelengkap pariwisata. Maka dengan adanya tuntutan tersebut, fungsi baru bangunan Omah Dhuwur menjadi Galeri Seni yang lebih spesifik yaitu galeri seni Kerajinan Perak. Dengan perubahan fungsi tersebut membawa konsekuensi di dalam perubahan fungsi ruang yang akan diwadahnya.

**Kata Kunci:** Program Ruang Galeri Seni Kerajinan Perak

#### 4.1 Prinsip Perencanaan Galeri Seni Kerajinan Perak

Didasari atas buku Sanggar-Museum-Gallery Seni di Yogyakarta, edisi I, dari Taman Budaya Propinsi DIY tahun 1992, mengenai fungsi kegiatan, pelaku kegiatan dan fungsi ruang pada galeri seni adalah sebagai berikut:

##### 4.1.1 Kegiatan yang di wadahi

###### 1. Kegiatan Utama

Merupakan layanan informasi dan promosi kerajinan khas Kotagede (perak) yang bersifat apresiatif dan rekreatif melalui kegiatan pengamatan, pengenalan dan pemahaman terhadap informasi obyek yang disajikan secara informal dan sebagai hiburan melalui bentuk pameran produk kerajinan perak dan peragaan proses pembuatan kerajinan perak.

Produk-produk kerajinan perak yang dimaksud adalah segala macam hasil apresiasi dalam bidang desain yang berhubungan dengan media logam perak seperti perhiasan, perabot rumah tangga, aksesoris dan miniatur. Pelaku kegiatan melibatkan seniman,

mahasiswa, masyarakat Yogyakarta khususnya Kotagede dan peminat seni di Indonesia maupun luar negeri

a. Pameran produk kerajinan perak

Berfungsi memberikan informasi dengan cara penyajian obyek secara 3 dimensional di mana pemahamannya didasarkan pada proses visual, sehingga di dalamnya dituntut persyaratan pencahayaan, penghawaan maupun area pengamatan. Pameran ini disajikan di dalam ruang tertutup.

b. Peragaan proses pembuatan kerajinan perak

Berfungsi memberikan informasi dalam pembuatan kerajinan perak dengan menggunakan metode secara langsung melihat proses pembuatannya.

**2. Kegiatan Pengelola**

Kegiatan pengelola galeri seni terdiri dari beberapa unit pokok yaitu:

a. Administrasi

b. Service

- Mekanikal elektrik
- Keamanan

**3. Kegiatan penunjang**

Merupakan kegiatan mencari informasi dan pengetahuan tentang kerajinan perak melalui:

a. Perpustakaan

Berfungsi memberikan informasi dan pengetahuan tentang kerajinan perak melalui studi literatur.

b. Sarasehan

Berfungsi memberikan informasi dan pengetahuan tentang kerajinan perak melalui diskusi, dengan melibatkan seniman, mahasiswa, masyarakat Yogyakarta khususnya Kotagede dan peminat seni di Indonesia maupun luar negeri

c. Magang kerja

Berfungsi memberikan informasi dan pengetahuan tentang kerajinan perak melalui belajar secara langsung ke pada ahlinya dengan cara pengamatan maupun praktek secara langsung.

#### 4.1.2 Pemrograman Ruang

Pemrograman ruang adalah upaya mempertemukan kegiatan yang telah disusun dengan ruang sebagai wadah kegiatan berdasarkan kebutuhan akan efisiensi ruang, persyaratan ruang dan daya guna ruang.

Faktor pertimbangan dalam menentukan besaran ruang adalah perkiraan jumlah pengunjung, daya dukung lahan yang ada pada lokasi Omah Dhuwur Gallery dengan luas lahan 3797 m<sup>2</sup> dan Peraturan Tata Ruang Kawasan Kotagede. Prediksi jumlah pengunjung gallery seni ini untuk 1 hari yaitu sekitar 150-200 orang, maka asumsi pengunjung gallery seni untuk 1 tahun yaitu 52.000-100.000 orang.

Berdasarkan pengelompokan spasial kegiatan yang ada dan mengacu pada karakter kegiatan gallery seni, daya dukung lahan dan Peraturan Tata Ruang Kawasan Kotagede diatas dan perkiraan jumlah pengunjungnya, maka ruang-ruang yang dibutuhkan dan asumsi kebutuhan dan penentuan besaran ruang pada gallery seni ini adalah sebagai berikut:

##### 1. Ruang Utama

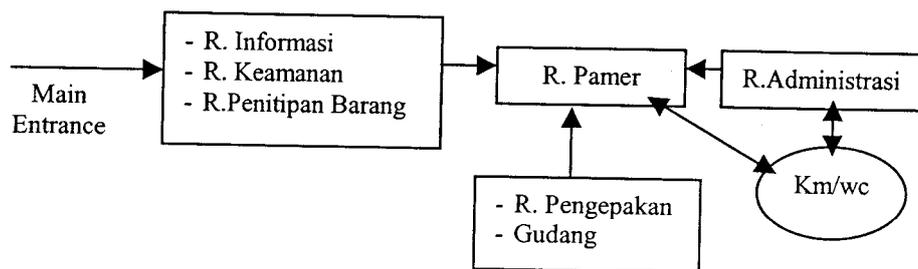
###### A. Galeri

- a. Aktivitas: memamerkan atau mempublikasikan benda-benda koleksi pada pengunjung
- b. Kebutuhan ruang
  - Entrance hall
  - Ruang pameran
  - Gudang atau pengepakan
  - Ruang informasi, keamanan dan penitipan barang
  - Ruang administrasi
- c. Penentuan luas ruang
  - Entrance hall, diasumsi dapat menampung 50 % jumlah pengunjung perhari yaitu  $300 \times 25 \% = 60$  orang, standar ruang gerak per orang adalah 0,8 m<sup>2</sup>, sehingga luas ruang yang dibutuhkan adalah  $60 \times 0,8 \text{ m}^2 = 48 \text{ m}^2$

- Ruang pameran, menempati beberapa ruang yang telah ada pada Bangunan Omah Dhuwur Gallery. Berdasarkan Persyaratan Tempat Pameran<sup>7</sup>, yaitu:  
Bangunan benar-benar terlindung dari pengrusakan, pencurian, kebakaran, kelembaban, kekeringan, cahaya matahari langsung dan debu. Setiap peragaan harus mendapat pencahayaan yang baik, peragaan benda-benda tersebut hendaknya dapat dilihat tanpa kesulitan.
- Isi Galeri diwadahi dalam ruang-ruang khusus, masing-masing kategori adalah sebagai berikut:
  1. Perhiasan, seperti : cincin, gelang, giwang, bros dan sebagainya.
  2. Aksesoris, seperti : lukisan, pigura dan sebagainya.
  3. Miniatur, seperti : becak, andong, gerobak, sepeda dan sebagainya.
  4. Alat rumah tangga, seperti : pisau, sendok, garpu dan sebagainya.
- Ruang yang dibutuhkan untuk ruang pameran seluas = 400 m<sup>2</sup>
- Gudang atau pengepakan, asumsi = 60 m<sup>2</sup>
- Ruang informasi untuk 2 orang pegawai + perabot + flow = 4 m<sup>2</sup>
- Ruang penitipan barang, untuk 2 orang petugas + perabot + flow = 8 m<sup>2</sup>
- Ruang keamanan, 1 orang petugas = 3 m<sup>2</sup>
- Ruang administrasi untuk 2 orang pegawai + perabot + flow = 4 m<sup>2</sup>

**Jumlah = 527m<sup>2</sup>**

- Organisasi ruang Galeri



<sup>7</sup> Ernst Neufert, Data Arsitek, jilid 2 hal 135

**B. Ruang Kerja**

- a. Aktivitas : memproduksi hasil-hasil kerajinan perak.
- b. Kebutuhan ruang
  - Ruang peleburan
  - Ruang pemrosesan bahan
  - Ruang proses pembuatan
  - Ruang finishing
  - Gudang bahan
  - Ruang pengepakan
  - Ruang staf
  - Ruang kerja, menempati beberapa ruang yang telah ada pada Bangunan Omah Dhuwur Gallery.
- c. Penentuan luas ruang  
Kebutuhan ruang dan luas ruang dalam m<sup>2</sup>
  - Ruang peleburan perak, diasumsi = 8 m<sup>2</sup>
  - Pemrosesan bahan, yaitu:
    - 1. Dari peleburan ke percetakan
    - 2. Pemukulan
    - 3. Pengurutan
  - Ruang pemrosesan bahan, asumsi untuk 10 orang + perabot + flow  
@10 orang x 1 x 1,8 m<sup>2</sup> = 18 m<sup>2</sup>
  - Proses pembuatan, yaitu:
    - 1. Membuat pola
    - 2. Pengisian
    - 3. Melekatkan
    - 4. Jeglog
    - 5. Amplas
    - 6. Proses pemutihan
    - 7. Proses pembersihan

- Ruang proses pembuatan, asumsi untuk 30 orang + perabot + flow  

$$@30 \text{ orang} \times 1 \times 1,8 \text{ m}^2 = 54 \text{ m}^2$$
- Proses finishing, seperti :
  1. Proses pemeriksaan
  2. Proses sangling (digilapkan).
  3. Proses pemereakkan.
- Ruang finishing, asumsi untuk 20 orang + perabot + flow  

$$@20 \text{ orang} \times 1 + 1,8 \text{ m}^2 = 26 \text{ m}^2$$
- Gudang bahan, diasumsi =  $10 \text{ m}^2$
- Ruang pengepakan, berupa hall diasumsi =  $20 \text{ m}^2$
- Ruang Pengrajin, asumsi untuk 20 orang @ $1,8 \times 20 \text{ orang} = 26 \text{ m}^2$
- Ruang desain asumsi untuk 2 orang + perabot + flow =  $8 \text{ m}^2$

**Jumlah =  $170 \text{ m}^2$**

### 5. Ruang Pengelola

Kebutuhan ruang dan luas ruangan dalam  $\text{m}^2$

- |  |   |                    |
|--|---|--------------------|
| a. 1 ruang kepala gallery seni, asumsi |   | = $10 \text{ m}^2$ |
| b. 1 ruang sekretaris, asumsi          |   | = $6 \text{ m}^2$  |
| c. 2 org. kepala bagian                | @ $6 \text{ m}^2 \times 2 \text{ org}$    | = $12 \text{ m}^2$ |
| d. 5 org.staf + perabot + flow         |   | = $36 \text{ m}^2$ |
| e. Ruang rapat, asumsi pemakai 20 org  | @ $1,8 \text{ m}^2 \times 20 \text{ org}$ | = $36 \text{ m}^2$ |
| f. R.Administrasi, asumsi              |   | = $12 \text{ m}^2$ |
| g. R. Tunggu tamu                      |   | = $12 \text{ m}^2$ |
| h. Lavatory                            |   | = $18 \text{ m}^2$ |

**Jumlah =  $142 \text{ m}^2$**

### 6. Ruang Penunjang

#### A. Auditorium

- a. Fungsi : sebagai ruang serbaguna, tempat menyelenggarakan berbagai kegiatan seperti : sarasehan, seminar, ruang rapat dan sebagainya.

b. Kebutuhan dan penentuan luas ruang:

- Hall auditorium, asumsi untuk 50 orang @ 0,8 x 50 org = 40 m<sup>2</sup>
- Jumlah = 40 m<sup>2</sup>**

**B. Perpustakaan**

Kebutuhan ruang dan luas ruangan dalam m<sup>2</sup> ,untuk 1 orang kepala + 2 orang staf pelayanan

- a. 1 ruang kepala (asumsi) = 6 m<sup>2</sup>
- b. Ruang pelayanan peminjaman dan penitipan barang (asumsi) = 18 m<sup>2</sup>
- c. Ruang baca termasuk ruang buku (asumsi) = 120 m<sup>2</sup>
- d. Gudang = 9 m<sup>2</sup>

**Jumlah = 153 m<sup>2</sup>**

**C. Restoran atau kafe**

Kebutuhan ruang dan luas ruangan dalam m<sup>2</sup>

- a. Ruang makan atau minum untuk 60 org + perabot + flow @ 1,5 m<sup>2</sup> = 90 m<sup>2</sup>
- b. Counter atau meja pelayanan + kasir 4 org @ 1,9 m<sup>2</sup> asumsi = 30 m<sup>2</sup>
- c. Ruang saji diasumsi sama dengan counter = 30 m<sup>2</sup>
- d. Dapur (asumsi) = 18 m<sup>2</sup>
- e. Gudang (asumsi) = 12 m<sup>2</sup>

**Jumlah = 180 m<sup>2</sup>**

**7. Service Umum**

**A. Musholla**

Kebutuhan ruang dan luas ruangan dalam m<sup>2</sup>

- a. Ruang wudhu = 9 m<sup>2</sup>
- b. Ruang sholat (asumsi) = 36 m<sup>2</sup>

**Jumlah = 45 m<sup>2</sup>**

**B. Ruang Jaga, MEE dan Ruang Kontrol Keamanan**

- a. Ruang jaga, asumsi untuk 2 orang @2 m<sup>2</sup> x 2 orang = 4 m<sup>2</sup>
- b. Ruang MEE, asumsi = 12 m<sup>2</sup>

- c. Ruang kontrol keamanan, asumsi untuk 4 orang + perabot + flow (asumsi)  
 = 20 m<sup>2</sup>

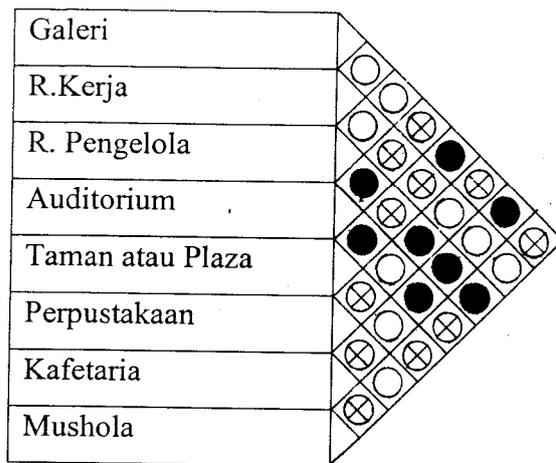
**Jumlah = 36 m<sup>2</sup>**

**C. Taman atau plaza**

Sisa area = total luas lahan – total luas lahan terbangun, sehingga sisa area yang dimanfaatkan sebagai taman atau plaza seluas  
 = 2503 m<sup>2</sup>

**Total Luas Lahan Seluruhnya = 3797 m<sup>2</sup>**

**4.1.3 Hubungan Ruang**



Keterangan:

- Hubungan erat
- Hubungan sedang
- ⊗ Hubungan kurang

**4.1.4 Pendekatan Pendaerahan atau Zoning Ruang**

Pengelompokan ruang dibentuk berdasarkan tuntutan pemakai dari jenis kegiatan yang diwadahi.

- a. Daerah sedikit pemakai, meliputi: Ruang pengelola, Service Umum
- b. Daerah sedang, meliputi : Mushola, Perpustakaan, Auditorium.
- c. Daerah banyak pemakai, meliputi : Ruang Galeri, Ruang Kerja, Restoran

Zoning ruang ditentukan berdasarkan hubungan antara lokasi dalam dengan lokasi luar bangunan.

- a. Daerah banyak pengunjung diletakkan pada bagian depan atau dekat dengan lokasi luar bangunan.
- b. Daerah cukup pengunjung diletakkan pada bagian tengah atau masih mudah mencapai lokasi luar bangunan.
- c. Daerah kurang pengunjung diletakkan pada bagian paling belakang atau daerah yang kurang mudah mencapai lokasi luar bangunan.

## **BAB V**

### **ADAPTIVE RE-USE**

Dengan melihat kondisi eksisting Omah Dhuwur Gallery pada Bab III dan analisa program pada Bab IV, maka pembahasan-pembahasan tersebut di atas digunakan sebagai dasar pertimbangan untuk mengeluarkan ide-ide dasar pemanfaatan bangunan Omah Dhuwur Gallery ke dalam fungsi sebuah Galeri Seni.

#### **5.1 Upaya Preservasi - Konservasi**

Upaya yang akan dilakukan untuk perencanaan perubahan fungsi bangunan Omah Dhuwur Gallery adalah sebagai berikut:

1. Mempertahankan semaksimal mungkin potensi yang ada pada bangunan Omah Dhuwur Gallery.
2. Menambah, beberapa bentuk bangunan dan bentuk ruang
3. Mengurangi beberapa bagian dari bentuk ruang maupun bentuk bangunan
4. Menghilangkan beberapa bentuk bangunan, bentuk ruang atau mungkin massa bangunan.

Pertimbangan-pertimbangan tersebut yang akan digunakan untuk melakukan tindakan preservasi-konservasi Omah Dhuwur Gallery. Pertimbangan yang telah disebutkan diatas hanya berupa sebuah alternatif-alternatif tindakan yang akan dilakukan sesuai dengan nomor urut yang telah disebutkan. Prioritas pertama semaksimal mungkin mempertahankan bentuk ruang, bentuk bangunan dan sistim struktur dan konstruksi yang ada.

#### **5.2 Tindakan Revitalisasi**

Pendekatan dan langkah-langkah yang perlu dilakukan untuk melestarikan dan pengembangan bangunan Omah Dhuwur Gallery, secara garis besar dapat dikelompokan dalam 2 kategori yaitu preservasi dan konservasi yang telah diuraikan dalam Bab II.

### 5.2.1 Revitalisasi Bangunan Kolonial Omah Dhuwur Gallery

Potensi yang ada pada bangunan Kolonial Omah Dhuwur Gallery antara lain bahwa bangunan tersebut mempunyai nilai estetika, kuat dan kokoh dari segi konstruksi, sistem pencahayaan dan penghawaan yang baik.

Persyaratan dan karakteristik bangunan sebuah **Galeri** yaitu bahwa bangunan benar-benar terlindung dari pengrusakan, pencurian, kebakaran, kelembaban, kekeringan, cahaya matahari langsung, debu dan tidak memerlukan volume ruang yang lebih spesifik jika digunakan untuk memamerkan benda-benda koleksi dalam bentuk yang kecil-kecil seperti kerajinan perak..

Dengan melihat potensi bangunan Kolonial Omah Dhuwur Gallery, persyaratan dan karakteristik sebuah Galeri maka sebagai tindak lanjut perancangan khusus melalui revitalisasi kembali bangunan Omah Dhuwur Gallery yang semula berfungsi sebagai show room berbagai macam bentuk kerajinan seperti dari kayu, perak, besi, emas dan lukisan, maka sebagai tindak lanjut revitalisasi sekarang lebih di spesifikasikan pada fungsi sebuah **Galeri Seni Kerajinan Perak** dengan menempatkan obyek pameran menurut jenis, ukuran dan bentuknya.

Kebutuhan ruang untuk galeri yang direncanakan sekitar 549 m<sup>2</sup> (lihat pemrograman ruang untuk galeri pada bab iv), sedangkan kapasitas ruang yang akan digunakan sekitar 503,5 m<sup>2</sup> (lihat evaluasi kondisi eksisting bangunan Kolonial Omah Dhuwur Gallery pada bab iii). Dengan melihat kebutuhan ruang galeri yang direncanakan dengan kapasitas ruang yang telah ada di atas ternyata kebutuhan ruang galeri yang direncanakan lebih besar dari kapasitas ruang yang ada sehingga dibutuhkan adanya penyesuaian-penyesuaian ruang yang telah ada jika digunakan sebagai sebuah ruang galeri.

#### 1. Tata Pameran Terhadap Obyek Pamer

Tata pameran koleksi dikelompokkan menurut jenis, ukuran, bentuk dan karakternya. Pameran koleksi dibuat dengan cara menampilkannya seperti keadaan dan fungsi sebenarnya, misalnya:

##### 1. Perhiasan

Alat-alat perhiasan merupakan salah satu kelengkapan dalam berpakaian seseorang, maka untuk menampilkan satu set perhiasan yang dibutuhkan

seseorang diperlukan sebuah alat peraga manusia dan untuk mengakomodasi keragaman koleksi dalam jumlah besar baik berdasarkan jenis, ukuran dan bentuk sebuah perhiasan diperlukan almari.

2. Perabot rumah tangga

Alat-alat rumah tangga seperti sendok, garpu, piring dan gelas merupakan salah satu perlengkapan makan seseorang, maka untuk menampilkan satu set perlengkapan makan seseorang dibutuhkan sebuah meja makan dan untuk mengakomodasi keragaman koleksi dalam jumlah besar baik berdasarkan jenis, ukuran dan bentuk sebuah alat perlengkapan makan di perlukan rak maupun lemari.

3. Aksesories, seperti : gambar dan pigura (bentuk 2 dimensional), guci, vas bunga (bentuk 3 dimensional).

Alat-lat aksesories merupakan salah satu perlengkapan untuk mempercantik suasana sebuah ruang, maka untuk menampilkan fungsi dan manfaat sebuah aksesories ditampilkan di dinding-dinding ruangan untuk bentuk 2 dimensi dan untuk mengakomodasi keragaman koleksi dalam jumlah besar baik berdasarkan jenis, ukuran dan bentuk aksesories di perlukan rak maupun lemari. Untuk bentuk 3 dimensi di letakkan dalam sebuah wadah khusus tersendiri berupa kotak kaca dan di letakkan di atas meja kecil-kecil, rak atau almari.

4. Miniatur, seperti : becak, andong dan gerobag

Miniatur merupakan produk kerajinan yang dapat dibilang berukuran paling besar dibanding dengan produk-produk kerajinan lainnya, maka untuk menampilkan produk-produk miniatur diletakkan dalam sebuah wadah khusus tersendiri berupa kotak kaca dan diletakkan di atas meja kecil-kecil, rak atau almari.

## 2. Revitalisasi Ruang

Revitalisasi ruang pada Bangunan Kolonial Omah Dhuwur Gallery didasari atas jumlah dan karakter obyek yang diwadahnya yang disesuaikan dengan volume dan kualitas ruang-ruang yang ada pada Bangunan Kolonial Omah Dhuwur Gallery.

Revitalisasi ruang-ruang yang ada pada Bangunan Kolonial Omah Dhuwur Gallery adalah sebagai berikut:

- A. Bangunan 1, 2 dan Bangunan 3, berfungsi sebagai wadah desain-desain kerajinan perak
1. Ruang 1 (Ground floor), merupakan ruang yang berhubungan langsung dengan main entrance maka fungsi ruang baru yang cocok untuk ruang ini adalah ruang receptionis (informasi) atau entrance hall
  2. Ruang 2 lantai 1 dan ruang 3, merupakan ruang yang mempunyai ukuran yang relatif besar, sehingga mampu untuk menampung obyek pameran dalam jumlah besar, maka fungsi ruang baru yang cocok untuk ruang ini adalah menjadi ruang pameran perhiasan, karena produk perhiasan yang akan ditampilkan dalam jumlah besar dan menggunakan sarana berupa almari yang membutuhkan ruangan yang cukup lebar.
  3. Ruang 4, 5 dan 6, merupakan ruang yang mempunyai ukuran yang relatif besar, sehingga mampu untuk menampung obyek pameran dalam jumlah besar, maka fungsi baru yang cocok untuk ruang ini adalah menjadi ruang pameran miniatur, karena sifat dari produk miniatur yang relatif besar dan menggunakan sarana berupa wadah-wadah khusus yang telah di sebutkan di atas.
  4. Ruang 7, menjadi ruang administrasi (pelayanan umum), karena ruang administrasi membutuhkan akses yang dekat dengan pengunjung.
  5. Ruang 8 dan 9, merupakan ruang yang mempunyai ukuran yang relatif besar, sehingga mampu untuk menampung obyek pameran dalam jumlah besar, maka fungsi baru yang cocok untuk ruang ini adalah menjadi ruang pameran perabot rumah tangga, karena untuk ruang pameran ini memang membutuhkan luas ruang yang relatif besar agar bisa untuk mengakomodasi sarana berupa meja-meja yang di pakai untuk memamerkan produk kerajinan ini.
  6. Ruang 10, 11 dan 12, merupakan ruang yang mempunyai ukuran yang relatif kecil-kecil dengan banyak sekat-sekat, maka fungsi baru yang cocok untuk ruang ini adalah menjadi ruang pameran aksesoris, karena untuk ruang pameran

ini memang membutuhkan bentuk ruang-ruang yang banyak sekatnya untuk menampilkan obyek pameran yang diletakkan di dinding-dinding

B. Bangunan 4 dan 5, berfungsi sebagai ruang penunjang.

1. Ruang 13, tetap menjadi kamar mandi atau wc.
2. Ruang 14 dan 15, tetap menjadi ruang administrasi (pelayanan umum).
3. Ruang 16, 17, 18 dan 19, tetap menjadi ruang pengepakan dan gudang.

## 2. Analisis Tata Cahaya Terhadap Obyek Pamer

Hal-hal yang perlu dipertimbangkan di dalam merancang tata cahaya adalah layout penempatan obyek pameran yang juga sangat berkaitan dengan ukuran benda, karakter benda koleksi dan latar belakang cahaya buatan dan alami. Tata cahaya dapat dibedakan atas:

1. Penerangan secara menyeluruh dan merata

Penerangan ini digunakan untuk benda koleksi yang berukuran besar dan tidak memiliki detail atau sesuatu yang khusus dan menarik. Model penerangan seperti ini cocok jika digunakan untuk teknik penerangan perabot rumah tangga.

2. Localized general lighting

Penerangan ini digunakan untuk kelompok benda-benda dengan karakteristik yang sama dan penting. Model penerangan seperti ini cocok jika digunakan untuk teknik penerangan aksesoris

3. Pencahayaan setempat (light art)

Penerangan ini digunakan untuk kelompok benda yang memiliki cakupan relatif lebih kecil dibanding penerangan setempat, digunakan untuk tiap-tiap benda yang memiliki detail. Model penerangan seperti ini cocok jika digunakan untuk teknik penerangan perhiasan.

4. Penerangan khusus

Penerangan ini digunakan untuk benda koleksi yang memiliki keistimewaan dan karakter khusus. Model penerangan seperti ini cocok jika digunakan untuk teknik penerangan miniatur

### 5.2.2 Revitalisasi Bangunan Tradisional Jawa Omah Dhuwur Gallery

Potensi yang ada pada bangunan Tradisional Jawa Omah Dhuwur Gallery antara lain mempunyai bentuk ruang yang lebar-lebar tanpa sekat, semi sekat maupun sekat permanen. Mempunyai keragaman bentuk bangunan antara lain: Bentuk bangunan Joglo terbuka, Bangunan Joglo tertutup dan bentuk bangunan kampung. Maka bentuk bangunan tersebut akan dijadikan landmark lokasi, dengan revitalisasi ruangan sebagai berikut:

#### 1. Ruang Auditorium.

Karakter dan syarat sebuah Ruang auditorium yang membutuhkan luasan ruang yang besar, pencahayaan dan penghawaan yang baik, maka satu-satunya bangunan Tradisional Jawa yang mempunyai kedekatan dengan syarat-syarat sebuah Auditorium adalah terletak pada ruang 5 (**lihat lampiran denah**). Kebutuhan ruang untuk auditorium yang direncanakan sekitar  $152 \text{ m}^2$  (lihat pemrograman ruang untuk auditorium pada bab iv), sedangkan kapasitas ruang yang akan digunakan sekitar  $140 \text{ m}^2$  (lihat evaluasi kondisi eksisting bangunan Kolonial Omah Dhuwur Gallery pada bab iii). Dengan melihat kebutuhan ruang auditorium yang direncanakan dengan kapasitas ruang yang telah ada di atas ternyata ruang tersebut sesuai antara kebutuhan ruang auditorium yang akan direncanakan dengan kapasitas ruang yang telah ada.

#### 2. Ruang Kerja

Karakter dan syarat sebuah ruang kerja yaitu semaksimal mungkin bisa memberikan rasa kenyamanan dan rasa terlindungi dari hal-hal yang membahayakan seperti, kebakaran, hujan, kepanasan, maka satu-satunya bentuk bangunan yang mempunyai kedekatan dengan syarat dan karakter sebuah ruang kerja untuk pengrajin perak adalah bentuk bangunan Joglo terbuka disamping mempunyai kesan bahwa pengrajin perak berada pada sebuah komunitas aslinya yang berada di rumah penduduk.

Kebutuhan ruang untuk ruang kerja yang direncanakan sekitar  $162 \text{ m}^2$  (lihat pemrograman ruang untuk ruang kerja pada bab iv), sedangkan kapasitas ruang yang akan digunakan sekitar  $270 \text{ m}^2$  (lihat evaluasi kondisi eksisting bangunan Tradisional Jawa Omah Dhuwur Gallery pada bab iii). Dengan

melihat kebutuhan ruang kerja yang direncanakan dengan kapasitas ruang yang telah ada di atas ternyata kebutuhan ruang kerja yang direncanakan lebih kecil dari kapasitas ruang yang ada sehingga dibutuhkan adanya penyesuaian-penyediaan ruang yang telah ada jika digunakan sebagai sebuah ruang kerja.

#### **A. Revitalisasi Ruang**

Revitalisasi ruang yang akan digunakan pada Bangunan Tradisional Jawa adalah sebagai berikut:

1. Ruang 1 (pendopo terbuka), menjadi ruang kerja.
2. Ruang 6 dan 7, menjadi ruang staff dan pengepakan
3. Ruang 8, tetap menjadi serambi.

#### **B. Tata Letak Ruang Kerja**

Tata letak ruang kerja dibuat dengan cara berurutan mulai dari proses peleburan, Proses pembuatan bahan, proses pembuatan sampai ke proses finishing, sehingga pengunjung diarahkan untuk mengetahui satu persatu proses pembuatan kerajinan perak.

### **3. Perpustakaan**

Karakter dan syarat sebuah perpustakaan yaitu semaksimal mungkin bisa memberikan kenyamanan dan ketenangan, maka satu-satunya bentuk bangunan yang mempunyai kedekatan dengan syarat dan karakter sebuah ruang perpustakaan adalah bentuk bangunan Joglo tertutup.

Kebutuhan ruang untuk ruang perpustakaan yang direncanakan sekitar 153 m<sup>2</sup> (lihat pemrograman ruang untuk ruang perpustakaan pada bab iv), sedangkan kapasitas ruang yang akan digunakan sekitar 217 m<sup>2</sup> (lihat evaluasi kondisi eksisting bangunan Tradisional Jawa Omah Dhuwur Gallery pada bab iii). Dengan melihat kebutuhan ruang kerja yang direncanakan dengan kapasitas ruang yang telah ada di atas ternyata kebutuhan ruang perpustakaan yang direncanakan lebih kecil dari kapasitas ruang yang ada sehingga dibutuhkan adanya penyesuaian-penyediaan ruang yang telah ada jika digunakan sebagai sebuah ruang perpustakaan.

Revitalisasi ruang yang akan digunakan pada Bangunan Tradisional Jawa adalah sebagai berikut:

1. Ruang 2, tetap menjadi serambi
2. Ruang 3 dan 4, menjadi ruang perpustakaan

Selain beberapa tindakan revitalisasi bangunan yang telah disebutkan di atas. Ada juga hal-hal yang berhubungan dengan obyek-obyek yang perlu dikembangkan di tempat ini, seperti:

### **1. Pengembangan Ruang**

Ruang terbuka yang ada di sekitar bangunan Omah dhuwur Gallery yang tidak dimanfaatkan, sebaiknya dikembangkan tidak hanya sebagai ruang terbuka (area taman), tetapi dapat dimanfaatkan sebagai bangunan tambahan yang dapat mendukung fungsi Gallery Seni.

Bangunan tambahan diperlukan untuk menampung fasilitas fungsi baru yang belum di wadahi di dalam bangunan Kolonial maupun bangunan Tradisional Jawa Omah Dhuwur gallery. Fungsi baru tersebut adalah sebagai berikut:

#### **1. Ruang Pengelola**

- a. R. Pimpinan
- b. R. Sekretaris
- c. R. Kepala Bagian
- d. R. Administrasi
- e. R. Rapat
- f. R. Tunggu
- g. R. Lavatori

#### **2. Ruang penunjang**

- a. Restoran atau kafe
- b. Service umum
  - Lavatori
  - Mushola
  - MEE
  - Gudang
  - Keamanan

## **2. Vegetasi**

Perlu adanya penanaman pohon untuk peneduhan dan penghijauan, sehingga akan menambah keindahan dilokasi Omah Dhuwur Gallery.

### **5.3 Analisis Pencapaian ke Ruang Pamer**

Pencapaian ke ruang pameran menggunakan sistem pencapaian dari koridor ke ruang pameran. Suatu pencapaian yang memberikan keleluasaan bagi pengunjung untuk mencari alternatif-alternatif di dalam menikmati sajian obyek pameran di dalam galeri. Tujuan visual dalam model pencapaian ini adalah untuk memberikan kebebasan bagi pengunjung untuk menikmati sesuatu sesuai dengan keinginannya.

### **5.4 Analisis Ruang Luar**

#### **5.4.1 Sirkulasi Ruang Luar**

Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan pada perencanaan sirkulasi ruang luar dalam galeri seni, hal-hal tersebut adalah sebagai berikut:

1. Semaksimal mungkin tidak terjadi sirkulasi silang antara kegiatan yang berbeda.
2. Harus dipisahkan antara sirkulasi pengunjung, pengelola dan benda koleksi
3. Elemen alam seperti vegetasi dapat dimanfaatkan sebagai pengarah dan mempertegas pola sirkulasi

#### **5.4.2 Pencapaian ke Bangunan**

Pencapaian ke dalam bangunan menggunakan sistem pencapaian langsung. Suatu pencapaian yang mengarah langsung kesuatu tempat masuk melalui sebuah jalan yang segaris dengan sumbu bangunan. Tujuan visual dalam pengakhiran pencapaian ini jelas dapat merupakan fasade muka seluruhnya dari bangunan atau tempat masuk yang dipertegas.

#### **5.4.3 Tata Landsekap**

Tata landsekap ditujukan untuk:

1. Menciptakan ruang luar dengan menggunakan elemen-elemen alam dan buatan

2. Mengatur dan mengarahkan pandangan, menutup pandangan yang tidak diinginkan, menonjolkan obyek tertentu, membuat view sekuensial.
3. Mengatur pergerakan dalam tapak serta menciptakan pengalaman sekuensial tertentu di ruang terbuka.

## BAB VI

### KONSEP PENDEKATAN PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

Konsep perencanaan dan perancangan adalah landasan ideal bagi perencanaan dan perancangan bentuk Galeri Seni. Konsep tidak bersifat membatasi kreatifitas yang akan muncul, tetapi hanya bersifat mendasari alasan penciptaan bentuk. Konsep meliputi konsep dasar perencanaan serta konsep dasar perancangan.

#### 5.1 Konsep Dasar Perencanaan

##### 5.1.1 Pengolahan Site

Konsep dasar pengolahan site adalah penerapan teori adaptive use dan replication.

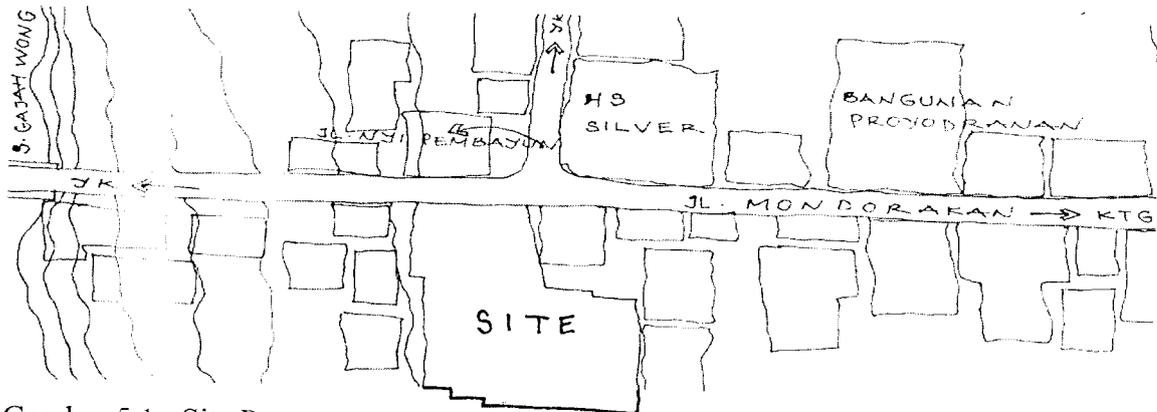
1. Teori adaptive use digunakan untuk memasukan fungsi baru berupa perancangan galeri seni sebagai pusat studi, informasi dan pameran yang lebih adaptif terhadap lingkungan.
2. Teori replikasi digunakan untuk perancangan bangunan tambahan yang mengambil elemen-elemen bangunan peninggalan Omah Dhuwur Gallery.

##### 5.1.2 Kondisi site

Kondisi site Omah Dhuwur gallery telah diuraikan pada bab III. Site ini memiliki kriteria sebagai berikut:

#### 1. Batas fisik

- a. Sebelah timur : Komplek rumah-rumah tradisional
- b. Sebelah selatan : Komplek rumah-rumah tradisional
- c. Sebelah barat : Komplek rumah-rumah tradisional
- d. Sebelah utara : Jalan Mondorakan



Gambar 5.1 : Site Perencanaan  
Sumber : Analisis

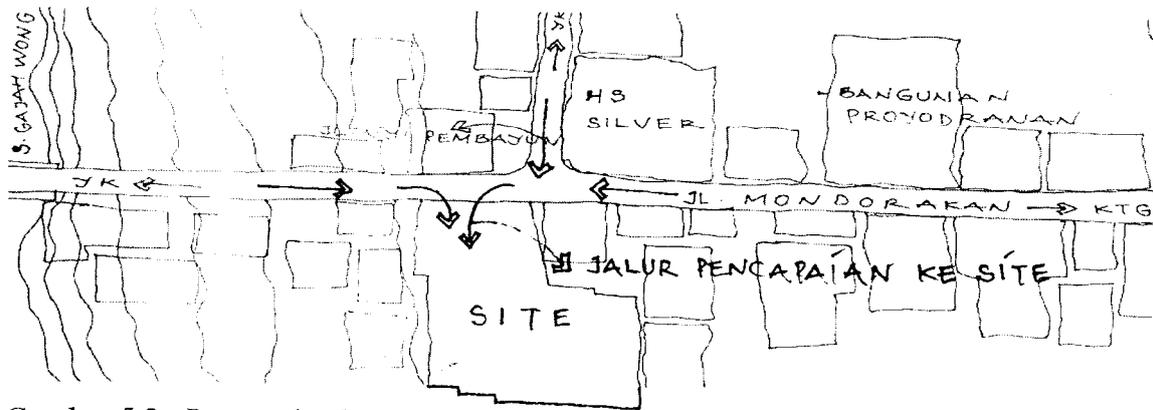
## 2. Potensi site

- a. Adanya bangunan kuno yang telah ada (bangunan Kolonial dan bangunan Tradisional Jawa)
- b. Topografi relatif datar untuk bangunan Tradisional Jawa dan topografi tanah yang berbukit (tanah yang ditinggikan) untuk bangunan Kolonial
- c. Daya dukung tanah relatif baik
- d. Lahan yang ada mencukupi
- e. Akses mudah dilakukan dari dan ke site dengan kendaraan umum
- f. Terjangkau fasilitas kota seperti jaringan telpon dan jaringan listrik PLN, serta saluran riol kota.

### 5.1.3 Pencapaian ke Site

Memasuki site galeri seni ini, pengunjung diarahkan dari jalur utama Kotagede yang menghubungkan jalur ke kota Yogyakarta, Gunung Kidul dan Solo. Pencapaian ke site dapat melalui 3 alternatif yaitu:

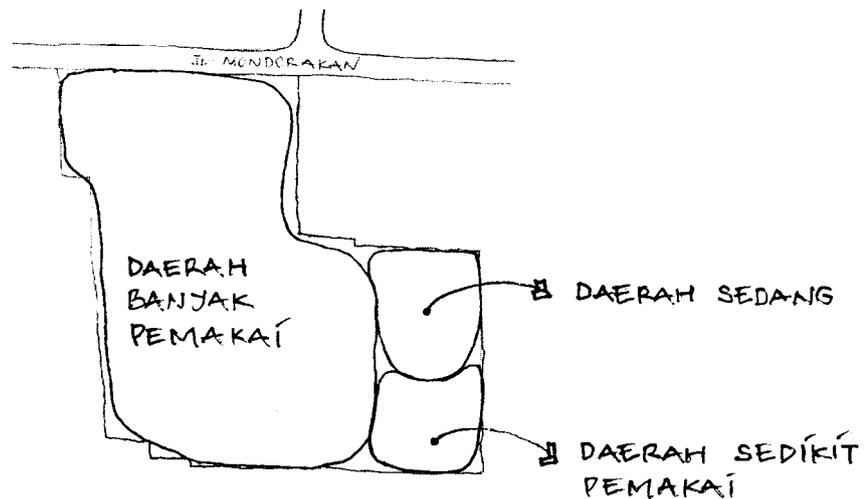
- a. Dari jalur utama arah barat, merupakan jalur dari kota Yogyakarta
- b. Dari jalur utama arah timur, merupakan jalur dari kota Solo dan Gunung Kidul
- c. Dari jalur utama arah utara, merupakan jalur dari kota Yogyakarta.



Gambar 5.2 : Pencapaian ke Site  
Sumber : Analisis

### 5.1.4 Zoning Tapak

Dengan mempertimbangkan kondisi Omah Dhuwur Gallery dan sifat kegiatan yang diwadahi dalam Galeri Seni Kerajinan Perak, maka pembagian zoning tapak adalah sebagai berikut:



Gambar 5.3 : Konsep Zoning Tapak  
Sumber : Analisis

## 5.2 Konsep Dasar Perancangan

### 5.2.1 Program Ruang Galeri Seni Kerajinan Perak

1. **Macam dan bentuk wadah ruang utama**
  - a. Wadah pameran terdiri dari : ruang galeri tertutup
  - b. Ruang pameran, menempati bangunan Kolonial Omah Dhuwur Gallery
  - c. Ruang kerja, menempati bangunan Joglo yang terbuka.

d. Auditorium dan Perpustakaan menempati bangunan Joglo yang tertutup

## **2. Macam dan bentuk wadah ruang pengelola dan ruang penunjang**

Ruang administrasi, pelayanan intern, pelayanan umum, kafetaria, mushola dan service umum, menempati pada bangunan tambahan dengan bentuk ruang yang tetap memperhatikan karakter dan sifat fungsi yang diwadahnya.

### **5.2.2 Sirkulasi Ruang Dalam**

- a. Menerapkan pola sirkulasi linier dengan pencapaian dari ruang ke ruang dan dari koridor ke ruang untuk semua unit massa bangunan.
- b. Untuk sirkulasi antara lantai digunakan sistim ramp, terutama untuk membantu pengunjung yang cacat (memakai kursi roda) untuk semua unit massa bangunan.
- c. Selain itu juga disediakan tangga konvensional untuk pengunjung dan pengelola pada bangunan Kolonial.

### **5.2.3 Tampilan Dalam Bangunan**

1. Mempertahankan tampilan dalam yang telah ada pada bangunan Kolonial dengan cara mengkontraskan tampilan dalam bangunan Kolonial dengan sarana (wadah) obyek-obyek pameran.
2. Mempertahankan tampilan dalam yang telah ada pada bangunan Tradisional Jawa dan menempatkan sarana penunjang auditorium, ruang kerja dan perpustakaan yang menyesuaikan dengan sifat dan karakter ruangan yang telah ada.
3. Tampilan dalam pada bangunan tambahan dibuat kontras dengan tampilan dalam pada bangunan Kolonial dan Tradisional Jawa yang ada di lokasi Omah Dhuwur Gallery, melalui pemakaian warna, tekstur ruang, pengolahan bentuk-bentuk sederhana serta penggunaan material dari unsur-unsur modern.

### **5.2.4 Konsep Peragaan dan Penataan Ruang Galeri**

Ruang-ruang galeri menempati pada bangunan Kolonial, dengan pembagian ruang sebagai berikut:

1. Ruang 1 (Ground floor), untuk ruang receptionis (informasi), penitipan barang, ruang keamanan dan entrance hall, ruangan tetap seperti semula.
2. Ruang 2 lantai 1 dan ruang 3, untuk ruang pameran perhiasan. Sarana pameran yang dipakai adalah berupa alat peraga untuk menampilkan 1 set perhiasan yang dipakai oleh manusia dan rak-rak untuk mengakomodasi keragaman perhiasan dalam jumlah besar. Untuk memenuhi syarat sebuah galeri yang telah disebutkan pada halaman 51, maka pada ruang 2 lantai 1, jendela di sebelah selatan dan jendela, pintu di sebelah utara akan ditutup dengan menggunakan bahan yang tidak tembus cahaya matahari misalnya kayu, sehingga rak-rak perhiasan bisa diletakkan di pinggir-pinggir ruangan membentuk huruf U ke arah selatan dan pada ruang 3, jendela, pintu di sebelah utara dan jendela di sebelah timur akan ditutup dengan menggunakan bahan yang sama seperti pada ruang 2 lantai 1, sehingga rak-rak perhiasan bisa diletakkan di pinggir-pinggir ruangan membentuk huruf U ke arah selatan dan alat peraga di letakkan di antara rak-rak perhiasan atau diletakkan di atas rak-rak perhiasan.
3. Ruang 4, 5 dan 6, untuk ruang pameran miniatur. Sarana pameran yang dipakai adalah berupa kotak kaca untuk menampilkan sebuah obyek miniatur dan diletakkan di atas meja-meja kecil, rak atau almari kaca. Untuk memenuhi syarat sebuah galeri yang telah disebutkan pada halaman 51, maka pada ruang 4, jendela di sebelah barat akan ditutup dengan menggunakan bahan yang tidak tembus cahaya matahari misalnya kayu sehingga almari kaca bisa ditempatkan membujur vertikal arah utara-selatan, ruang 5 tetap seperti semula dan pada ruang 6, jendela, pintu di sebelah timur ditutup kecuali pintu pada bagian tengah dan pintu, jendela di sebelah selatan di tutup dengan menggunakan bahan yang sama seperti pada ruang 4 sehingga pada ruang 5 dan 6 ini bisa ditempatkan meja-meja kecil, rak atau almari kaca dengan penempatan wadah pameran miniatur yang disesuaikan dengan kondisi ruangan yang ada.
4. Ruang 7, untuk ruang administrasi dengan menutup pintu yang ada di sebelah selatan.
5. Ruang 8 dan 9, untuk ruang pameran perabot. Sarana pameran yang dipakai adalah berupa alat peraga untuk menampilkan 1 set perlengkapan makan, maka dibutuhkan sebuah meja makan dan rak-rak untuk mengakomodasi keragaman perabot dalam jumlah besar. Untuk memenuhi syarat sebuah galeri yang telah disebutkan pada halaman 51, maka pada ruang 8, jendela, pintu di sebelah utara, jendela di sebelah

barat ditutup dengan menggunakan bahan yang tidak tembus cahaya matahari misalnya kayu sehingga rak-rak perabot bisa diletakkan di pinggir-pinggir ruangan membentuk huruf u ke arah selatan dan pada ruang 9, pintu sebelah utara ditutup kecuali pintu yang berada paling timur, pintu dan jendela di sebelah barat ditutup dengan menggunakan bahan yang sama seperti pada ruang 8 sehingga rak-rak perabot bisa diletakkan di pinggir-pinggir ruangan membentuk huruf u ke arah timur dan alat peraga berupa meja makan dapat diletakkan di antara rak-rak perabot.

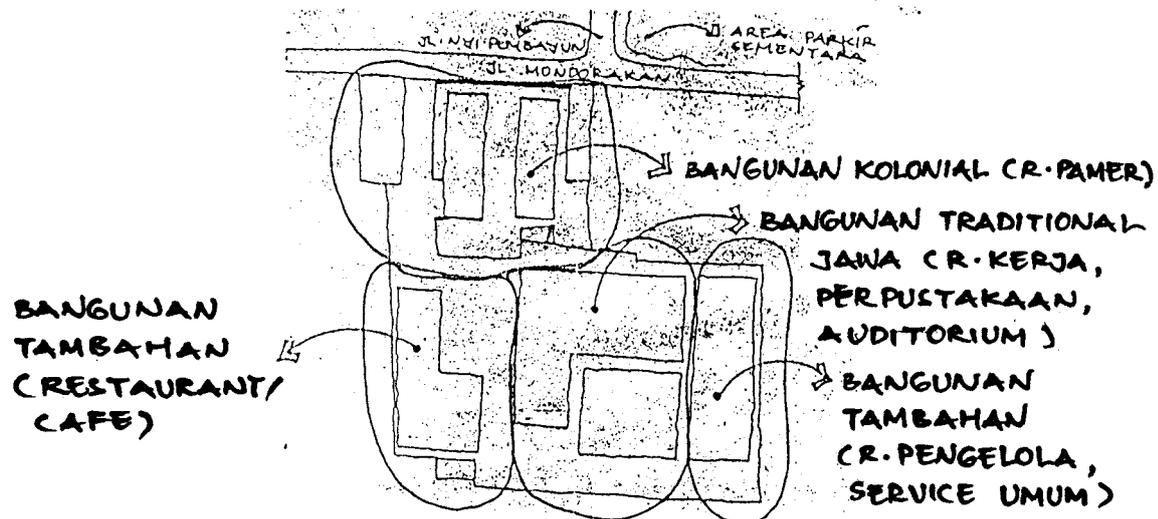
6. Ruang 10, 11 dan 12, untuk ruang pameran aksesoris. Sarana yang dipakai adalah panel-panel untuk diletakkan di dinding ruangan dan rak atau almari kaca untuk mengakomodasi keragaman aksesoris dalam jumlah besar. Untuk memenuhi syarat sebuah galeri yang telah disebutkan pada halaman 51, maka pada ruang 10 pintu di sebelah utara ditutup, pintu di sebelah selatan ditutup dan pintu, jendela di sebelah barat di tutup dengan menggunakan bahan yang tidak tembus cahaya matahari misalnya kayu sehingga rak-rak aksesoris bisa diletakkan di pinggir-pinggir ruangan membentuk huruf u ke arah timur, pada ruang 11 dan 12 ruangan tetap seperti semula, sehingga dapat digunakan untuk meletakkan panel-panel sebagai alat peraga untuk meletakkan obyek-obyek aksesoris di dinding bangunan.
7. Ruang 13, untuk kamar atau wc, ruangan tetap seperti semula.
8. Ruang 14 dan 15, untuk ruang administrasi, ruangan tetap seperti semula.
9. Ruang 16, 17, 18 dan 19, untuk ruang pengepakan dan gudang, ruangan tetap seperti semula.

#### **5.2.5 Gubahan Massa**

Gubahan massa bangunan galeri seni ini adalah satu kesatuan organisasi massa yang berdiri sendiri-sendiri, dengan bangunan Kolonial dan bangunan tradisional Jawa yang ada di dalam lokasi Omah Dhuwur Gallery yang menampung ruang galeri, auditorium dan ruang kerja serta beberapa massa bangunan tambahan yang mewadahi fungsi-fungsi lainnya, seperti:

1. Massa bangunan pengelola
2. Massa bangunan restaurant atau kafe dan service umum

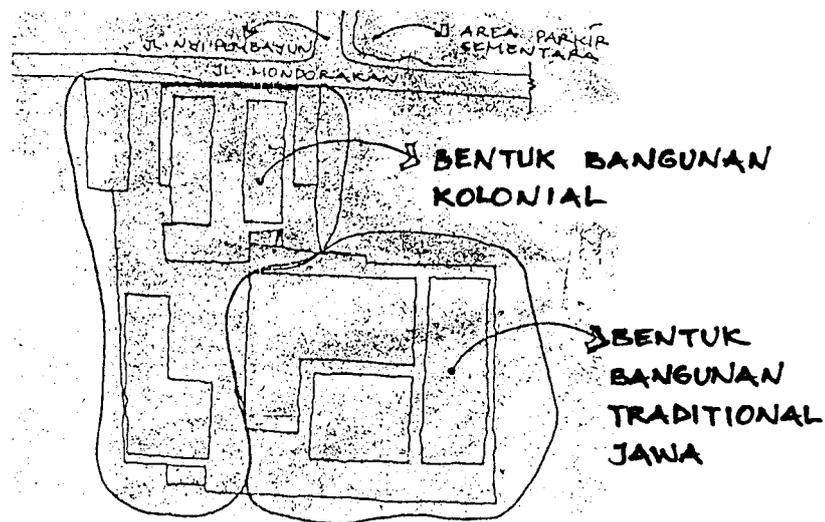
Tata letak massa dalam tapak yaitu dengan cara meletakkan Bangunan Kolonial dan Bangunan Tradisional Jawa sebagai landmark dengan meletakkan bangunan tambahan di sekeliling bangunan Tradisional Jawa, sedangkan posisi massa mengikuti garis linier massa bangunan Kolonial dan bangunan Tradisional Jawa terhadap arah utara-selatan.



Gambar 5.4 : Gubahan Massa  
Sumber : Analisis

#### 5.2.6 Tampilan Luar Bangunan

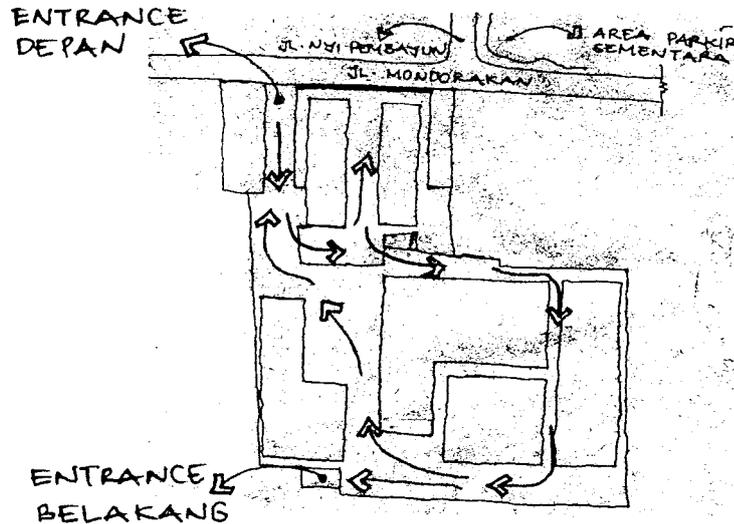
1. Tampilan luar Bangunan Kolonial tetap dipertahankan sesuai dengan kondisi aslinya. Perubahan-perubahan tampilan diperlukan misalnya pada bagian main entrance yang perlu dipertegas keberadaannya.
2. Tampilan luar bangunan Tradisional Jawa tetap dipertahankan sesuai dengan kondisi aslinya.
3. Tampilan luar bangunan tambahan menyesuaikan dengan elemen bentuk-bentuk dasar bangunan yang telah ada di lokasi Omah Dhuwur Gallery, dengan membedakan berdasarkan zona area tipe bentuk bangunan yaitu bentuk bangunan Kolonial dan Bentuk bangunan Tradisional Jawa.



Gambar 5.5 : Zona area pemisahan tampilan luar bangunan  
Sumber : Analisis

#### 5.2.7. Sirkulasi Ruang Luar

- a. Memasuki kompleks Galeri seni ini, pengunjung dan pengelola berjalan kaki, karena di dalam lokasi tidak disediakan fasilitas area parkir. Area parkir sementara di alokasikan pada bangunan HS Silver. Dalam memasuki kompleks galeri seni pengunjung dan pengelola menggunakan jalan masuk yang diletakkan di bagian depan sebelah barat. Area parkir jangka panjang, berada di kantong-kantong parkir kawasan.
- b. Setelah memasuki tapak, sirkulasi pengunjung dan pengelola diarahkan langsung ke ruang galeri dengan melewati pintu masuk yang ada di sebelah barat bangunan Kolonial Omah Dhuwur Gallery. Setelah dari galeri pengunjung di bawa masuk ke dalam area tempat kerja pembuatan kerajinan perak. kemudian ke area restoran dan area taman atau keluar dari area Omah Dhuwur Gallery menuju ke kawasan pemukiman penduduk atau langsung ke luar dari area Omah Dhuwur Gallery melalui pintu depan.



Gambar 5.6 : Sirkulasi dalam tapak  
Sumber : Analisis

- c. Benda koleksi menggunakan jalur sirkulasi terpisah yang langsung menuju ke ruang galeri dari ruang kerja melalui pintu yang difungsikan sebagai auditorium pada bangunan Tradisional Jawa.
- d. Entrance bagian tengah bangunan yang mempunyai kemiringan ramp  $30^{\circ}$  dengan kemiringan Jalan Mondorakan  $15^{\circ}$ , mengakibatkan jalur sirkulasi untuk daerah ini cukup curam, maka untuk entrance bagian depan ini akan ditutup dengan menggunakan tembok pagar yang disesuaikan dengan bentuk yang telah ada dan ramp ditimbun menggunakan tanah.

## 5.2.8 Konsep Perancangan Unsur Alam dan Buatan Arsitektur

### 1. Konsep perancangan di dalam bangunan

Unsur-unsur yang digunakan untuk di dalam bangunan seperti pencahayaan alami dan penghawaan alami maupun penghawaan buatan dan pencahayaan buatan.

#### 1. Penghawaan alami

Penghawaan alami diperlukan untuk mendapatkan udara alami ke dalam bangunan melalui bukaan yang dibuat secara permanen atau bukaan yang bisa di atur. Penghawaan alami dicapai dengan bukaan pada dinding bangunan ke dalam ruang kerja, ruang pengelola, restoran dan mushola.

2. Penghawaan buatan

Penghawaan buatan diperlukan untuk mengatasi sifat ketertutupan bangunan yang telah ada misalnya pada ruang auditorium, maupun pada ruang-ruang yang membutuhkan persyaratan khusus misalnya pada ruang galeri.

3. Pencahayaan alami

Pencahayaan alami diperlukan untuk mendapatkan sinar matahari yang cukup ke dalam bangunan, melalui bukaan yang dibuat secara permanen atau bukaan yang bisa di atur. Pencahayaan alami dicapai dengan bukaan pada dinding bangunan ke dalam ruang kerja, ruang pengelola, restoran dan mushola.

4. Pencahayaan buatan

Pencahayaan buatan diperlukan untuk mempertegas karakter obyek pameran. Pencahayaan buatan dicapai dengan cara rekayasa perletakan lampu-lampu, baik lampu spot yang digunakan pada ruang galeri, maupun yang digunakan sebagai cahaya penerangan pada ruangan. Pencahayaan buatan diperlukan juga untuk mengatasi, sifat ketertutupan bangunan yang telah ada misalnya pada ruang auditorium.

Tata cahaya terhadap obyek pameran adalah sebagai berikut:

1. Penerangan secara menyeluruh dan merata, digunakan di dalam ruang pameran perabot rumah tangga.
2. Localized general lighting, digunakan di dalam ruang pameran aksesoris.
3. Penerangan setempat (light art), digunakan di dalam ruang pameran perhiasan.
4. Penerangan khusus, digunakan di dalam ruang pameran miniatur.

## **2. Konsep perancangan di luar bangunan**

Elemen-elemen landscape dibentuk dengan membedakan berdasarkan zona area, tipe bentuk landscape yaitu bentuk landscape Kolonial dan bentuk Landscape Tradisional Jawa. Area zona pemisahan bentuk landscape sama dengan area zona pemisahan bentuk bangunan. Unsur-unsur yang digunakan untuk di luar bangunan seperti air, vegetasi, perkerasan jalan dan lampu taman.

1. Air

Unsur air digunakan untuk melembutkan karakter bangunan, penggunaan unsur air diletakkan di dalam kolam air mancur dengan bentuk dinamis, letak kolam air mancur berada di area taman.

2. Vegetasi

a. Jenis dan penataan vegetasai

- Tanaman perindang atau pelindung diletakkan pada area tanah yang berkontur dan di sisi-sisi bangunan.
- Tanaman penutup tanah diletakkan pada area berkontur dan untuk penutup tanah pada area taman.
- Tanaman semak di letakkan pada area taman dan diantara serambi antar bangunan.
- Tanaman menjalar di letakkan pada pergola-pergola di sisi-sisi bangunan.
- Tanaman indah atau khusus diletakkan untuk mempertegas sirkulasi jalan.

b. Pepohonan

- Pada area Kolonial vegetasi yang digunakan misalnya: palm, cemara, rumput-rumputan.
- Pada area Tradisional Jawa vegetasi yang digunakan misalnya: beringin, teh-tehan, sawo kecik, rumput-rumputan.

3. Perkerasan jalan

- Untuk mengkontraskan antara bangunan dan perkerasan jalan yang di pakai, maka daerah Kolonial perkerasan jalan yang dipakai berupa paving berwarna.
- Untuk daerah Tradisional Jawa perkerasan yang dipakai berupa batu pecah.

4. Lampu taman

- Untuk daerah Kolonial, model lampu taman yang dipakai merupakan model-model lampu modern, seperti lampu kristal.
- Untuk daerah Tradisional Jawa, model lampu taman yang dipakai merupakan model-model lampu Tradisional Jawa seperti lampu teplok.

### 5.2.9 Konsep Struktur

1. Untuk sistem struktur dan konstruksi bangunan eksisting pada Omah Dhuwur Gallery secara stabilitas cukup baik, yang perlu diperhatikan adalah kondisi tampilan struktur dan konstruksi bangunan itu sendiri, misalnya terkelupasnya plester semen, perlu penggantian genteng maupun seng yang ada, penggantian reng, usuk yang telah lapuk dan sebagainya.
2. Untuk sistim struktur bangunan tambahan secara umum mampu mengkonstruksi fisik bangunan dalam arti kuat mendukung beban dan fleksibel dalam pengembangan dan secara visual akan memberi dan menunjang estetika bentuk.
  - a. Struktur atas (atap)

Menggunakan struktur kayu untuk rangka atap dan bentuk penutup atap mengikuti bentuk penutup atap yang ada pada zona area pemisahan bentuk tampilan luar bangunan.
  - b. Struktur tengah (badan)

Menggunakan struktur kolom beton bertulang, lantai diperkeras dengan menggunakan cor beton dan finishing menggunakan ubin teraso. Pelingkup bangunan menggunakan pasangan batu bata  $\frac{1}{2}$  batu serta finishing menggunakan pasangan batu kali dan plester semen pada zona area bangunan Kolonial. Pelingkup bangunan menggunakan pasangan batu bata  $\frac{1}{2}$  batu serta finishing menggunakan plester semen pada zona area bangunan Tradisional Jawa.
  - c. Struktur bawah (pondasi)

Menggunakan pondasi jalur dan pondasi titik. Sistem struktur ini mempertimbangkan terhadap tuntutan segi konstruksi dalam arti kuat mendukung beban dan fleksibel dalam pengembangan.

### 5.2.10 Konsep Utilitas Bangunan

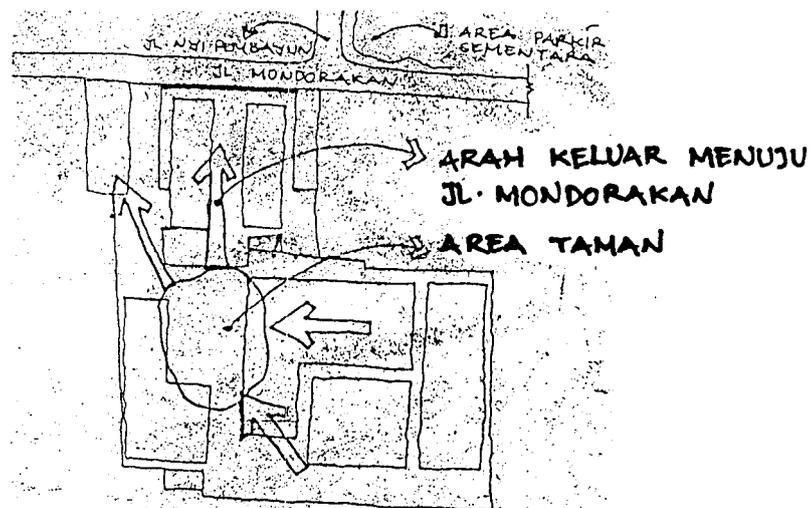
#### 5.2.10.1 Sanitasi dan Drainasi

Air bersih digunakan untuk konsumsi, kebersihan dan produksi. Dengan memanfaatkan sumur galian yang sudah ada di lokasi Omah Dhuwur Gallery dan bak penampungan sendiri. Penggunaan sumur peresapan pada pengolahan limbah cair

ataupun padat yang harus di treatment dan untuk sampah padat terurai hasil produksi ditampung untuk diupayakan pengolahan limbah selanjutnya.

#### 5.2.10.2 Sistem Perlindungan Bahaya Kebakaran

1. Penggunaan detektor kebakaran dengan model detektor asap dan detektor suhu.
2. Penggunaan tabung karbon dioksida.
3. Desain sirkulasi bangunan yang memungkinkan untuk menyelamatkan diri dengan cepat jika terjadi kebakaran



Gambar 5.7 : Jalur sirkulasi sistem perlindungan bahaya kebakaran  
Sumber : Analisis

#### 5.2.10.3 Sistem Elektrikal dan Komunikasi

Sumber tenaga pembangkit berasal dari Perusahaan Listrik Negara (PLN) dan generator pembangkit sendiri. Sistem komunikasi menggunakan telephone kabel, lan kabel dan internet.

DAFTAR PUSTAKA

Adi Utomo Atmoko, 1999, *Materi Sosialisasi Rencana Detail Tata Ruang Kawasan Kotagede*, Yogyakarta.

Dinas Pariwisata Propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta, 2000, *Statistik Pariwisata Tahun 2000*, Daerah Istimewa Yogyakarta.

Departemen Pekerjaan Umum, Direktorat Jendral Cipta Karya, Direktorat Bina Teknik, 1995, *Penyusunan Model Pengaturan Kawasan Budaya*, Laporan Final JUTA-UGM, Yogyakarta.

Francis D.K Ching, 2000, *Ilustrasi Desain Interior*, Erlangga, Jakarta.

Francis D.K Ching, 2000, *Arsitektur Bentuk, Ruang dan Tatanan*, Edisi Kedua, Erlangga, Jakarta.

Henri Budi Setiawan, 2000, *Galeri Seni Rupa di Kota Prambanan*, JUTA-UGM, Yogyakarta.

Herry Ramlan Syamsu, 2000, *Galeri Seni Rupa di Yogyakarta*, JUTA-UGM, Yogyakarta.

Harastoeti DH, 1999, "Revitalisasi Bangunan dan Lingkungan Bersejarah di Indonesia", *Jurnal Arsitektur Tatanan* hal 19-25, Volume 1 nomor 1 Juli 1999, JUTA-Katolik Parahyangan, Prima Anugrah Abadi, Bandung.

Naniek Widayati, 2000, "Penyusunan Peran Serta Masyarakat dalam Program Revitalisasi Kawasan Laweyan di Surakarta", *Jurnal Dimensi* hal 88-97, Volume 28 nomor 2 Desember 2000, JUTA-Kristen PETRA, Surabaya.

Rafa'I, 2000, *Galeri seni*, JUTA-UGM, Yogyakarta.

Rachmat Wondoamiseno, 1987, *Laporan Penelitian Evaluasi Perawatan dan Perbaikan Rumah Tradisional di Kotagede DIY*, JUTA-UGM, Yogyakarta

Sherban Cantacuzino, 1989, *Re/Architecture: Old Buildings/ New Uses*, Thames and Hudson, London.

Sri Endarti, 1999, *Galeri Seni Rupa Propinsi Kalimantan Timur*, JUTA-UGM, Yogyakarta.

Sa'at, 2000, *Revitalisasi Bangunan Peninggalan Sebagai Museum Hidup di Kawasan Kotagede*, JUTA-UGM, Yogyakarta.

Subagyo, 1999, *Malioboro Convention Hotel*, JUTA-UGM, Yogyakarta.

Tim; Lisa Lutfanida, M. Bayu Aji Setyoko, Anggraeni L, Kartika Sari, 2000, *Perencanaan Kawasan Wisata Kotagede*, MK Perkawis, JUTA- UII, Yogyakarta.



completeness



UMBULHARJO

KE WONOSARI →

JL. PERINTIS KEMERDEKAAN

JL. NGERSIGONDO

S. KRAMONG

JL. NRI Pembayun

J. KEMASRI

PUSAT KOTA KOTAGEDE

JL. TEGAL GENDU

KOTAGEDE

JL. MONORAKAN

PASAR

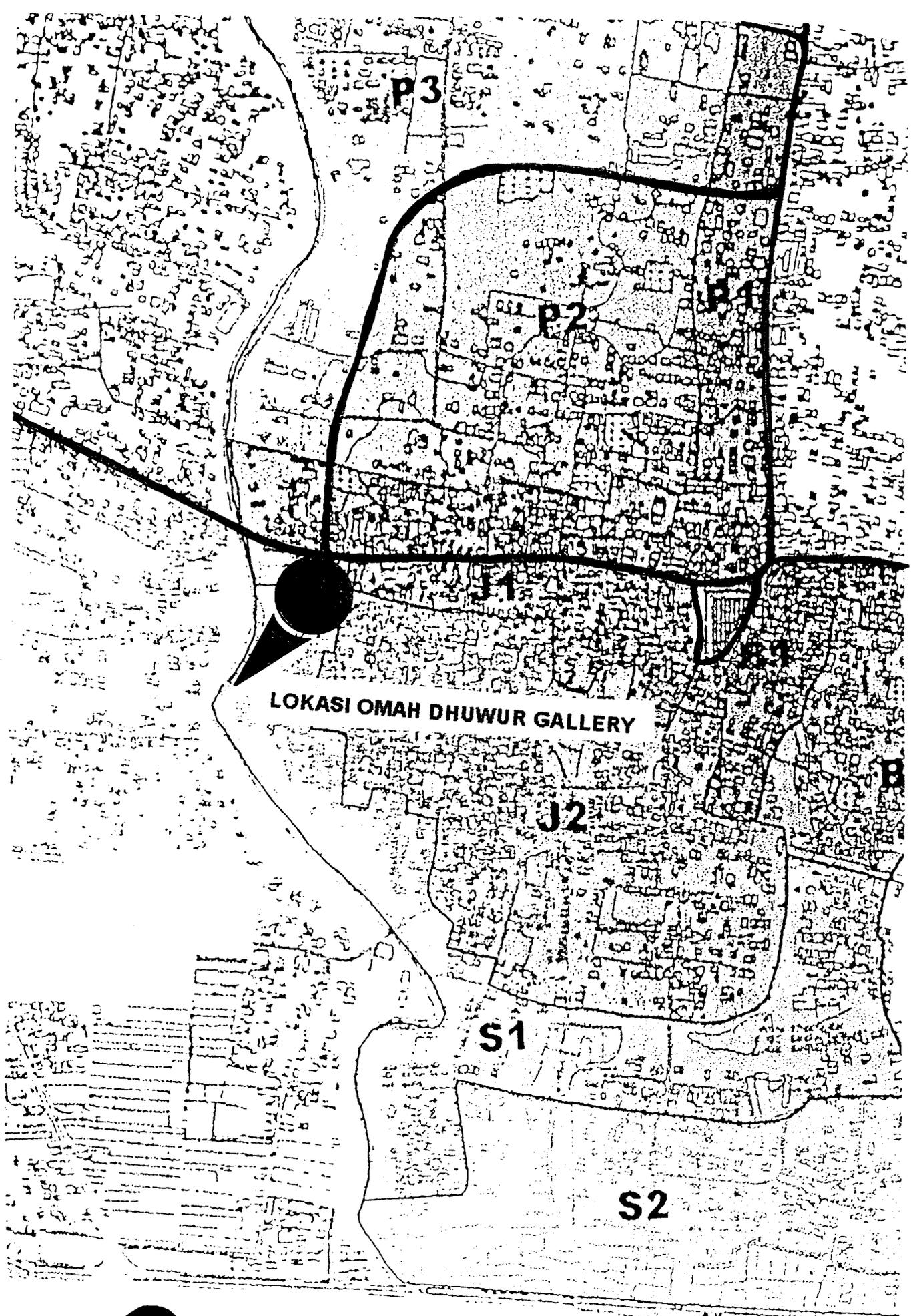
JL. KARANGLO



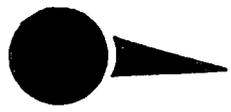
LOKASI OMAH DHUWUR GALLERY

PETA KEC. KOTAGEDE

Lampiran 2



**LOKASI OMAH DHUWUR GALLERY**



**LOKASI OMAH DHUWUR GALLERY**

Lampiran 3

DINAS PEKERJAAN UMUM  
PROPINSI DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA

RENCANA DETAIL  
TATA RUANG KAWASAN KOTAJEGE

PETA RENCANA  
PEMANFAATAN RUANG

Legenda :

-  Fungsi Primer dan Fasilitas Wisata
-  Perdagangan Sekunder
-  Pelestarian Budaya/Alam
-  Permukiman
-  Jalan Arteri
-  Jalan Kolektor
-  Jalan Lokal
-  Terminal



0 6.750 20.250 40.500  
meter

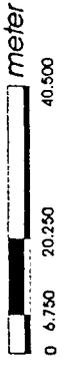


DINAS PEKERJAAN UMUM  
PROPINSI DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA

RENCANA DETAIL  
TATA RUANG KAWASAN KOTAGEDE

PETA RENCANA  
SEMPADAN JALAN

Legenda :



DINAS PEKERJAAN UMUM  
PROPINSI DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA

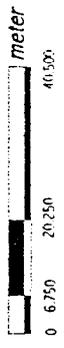
RENCANA DETAIL  
TATA RUANG KAWASAN KOTAGEDE

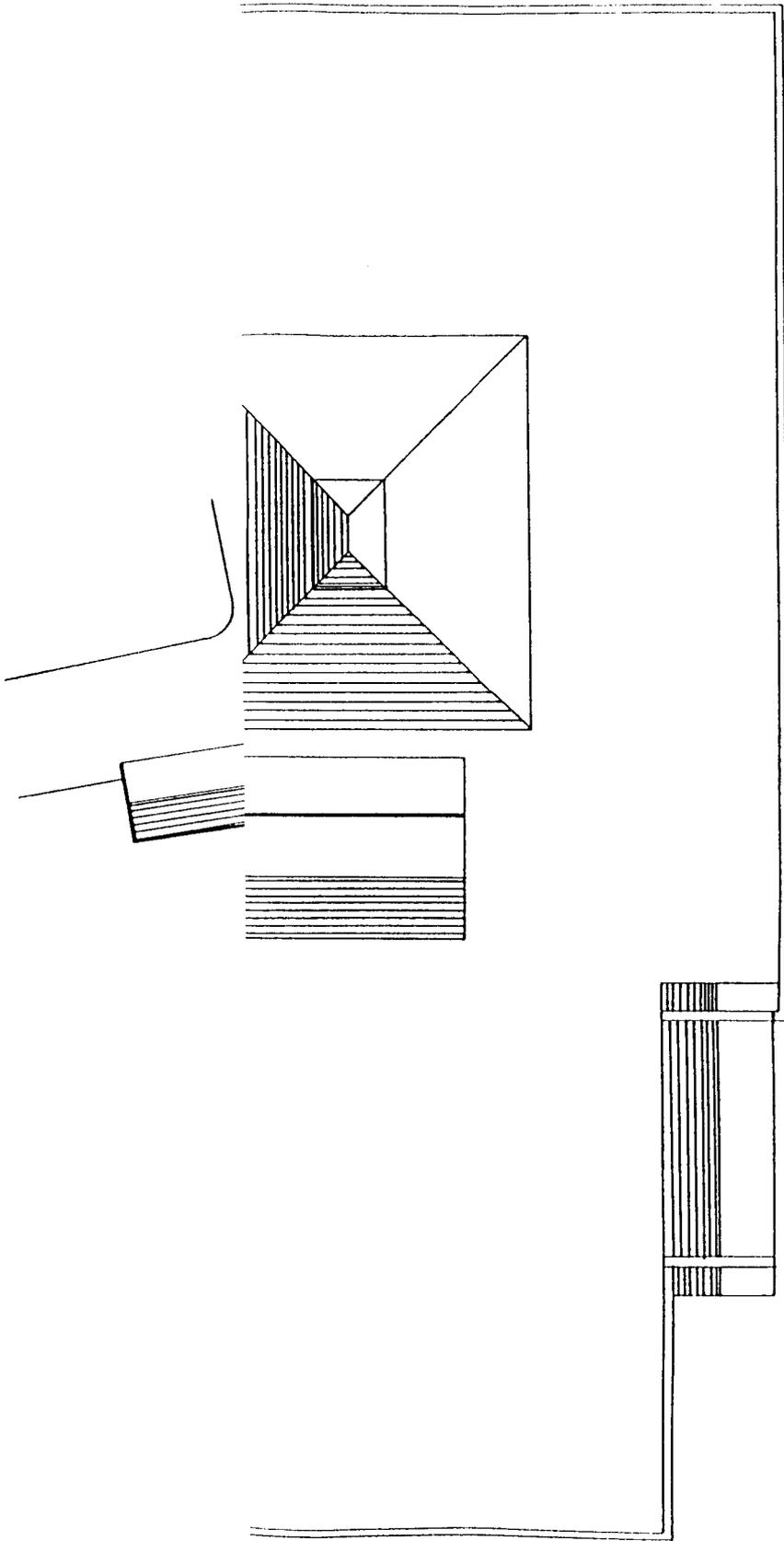
PETA RENCANA  
KETINGGIAN BANGUNAN

Legenda :

Blok	TBA
TBC	TBB

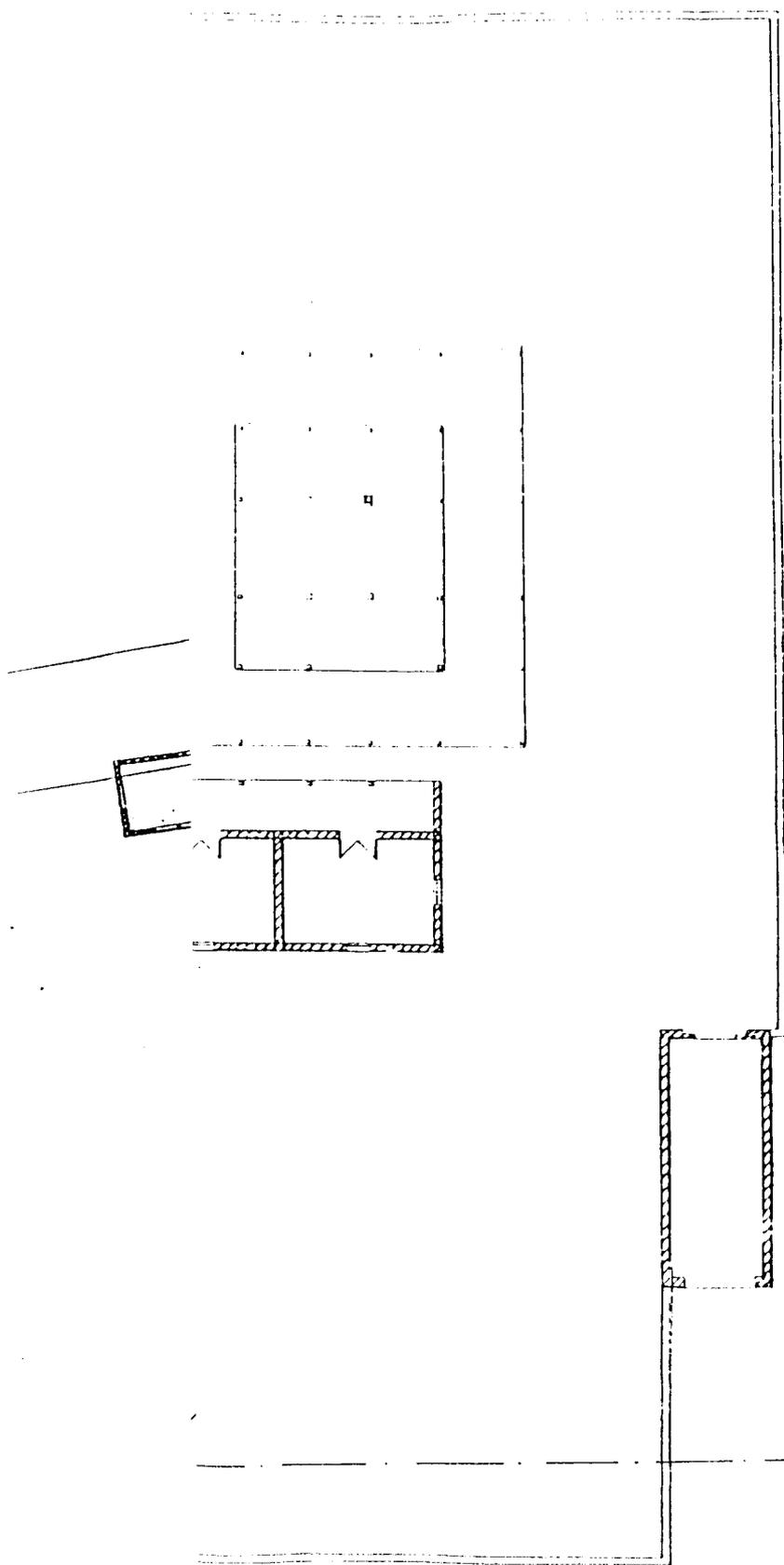
TBA - Fungsi Pemukiman  
TBB - Fungsi Perdagangan/Jasa  
TBC - Fungsi Lain





Lampiran 7

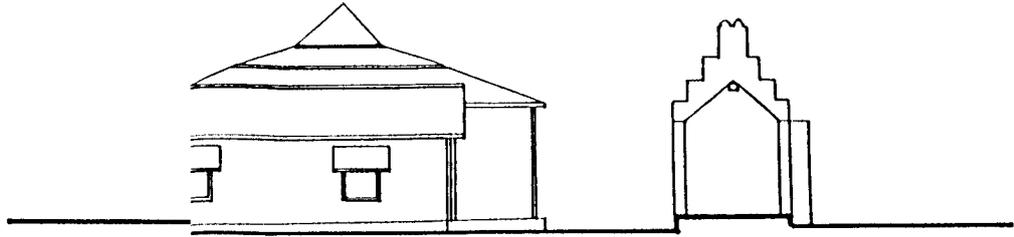
3



Lampiran 8

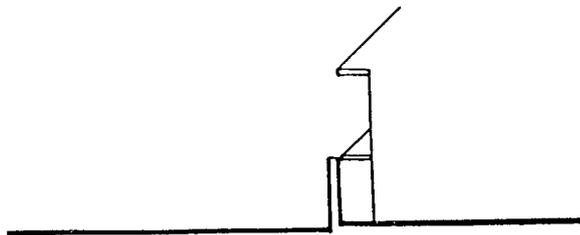
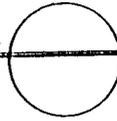
3

NAE



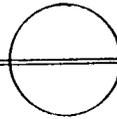
POTONGAN A-A

SKALA 1:250



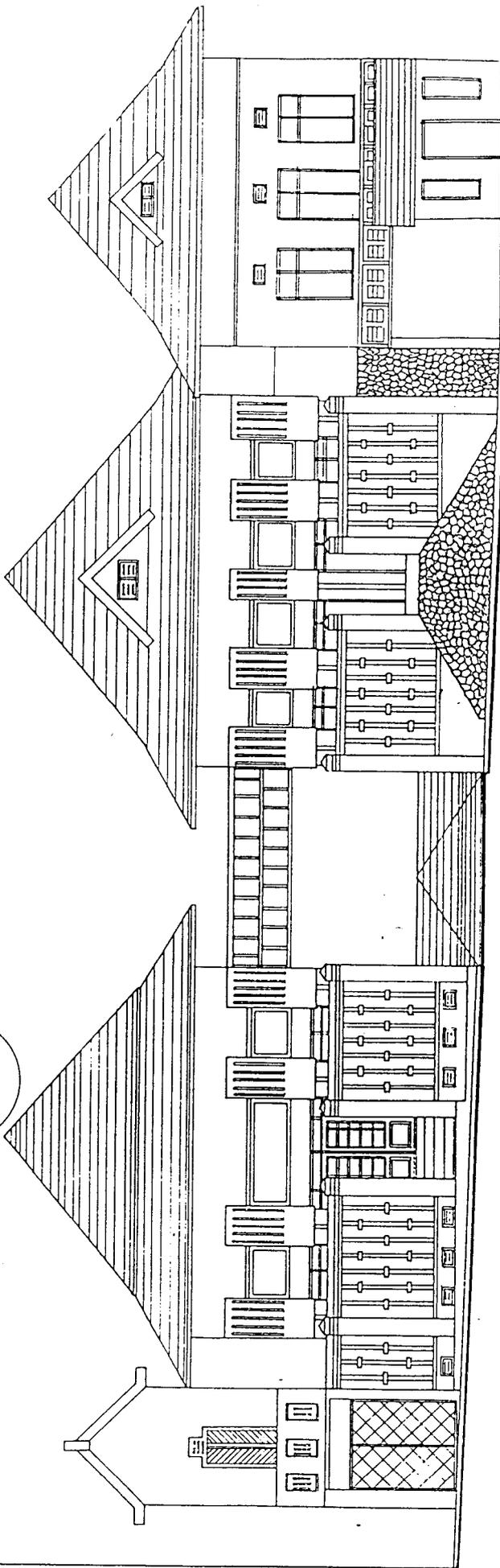
POTONGAN 3-3

SKALA 1:250



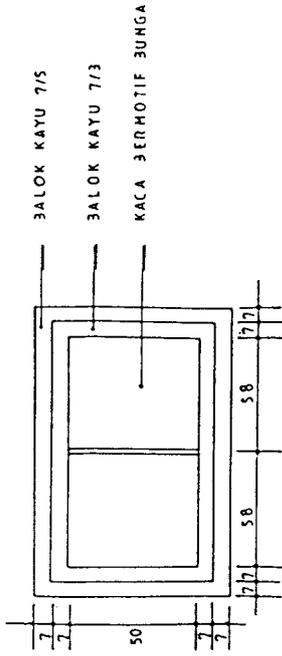
Lampiran 9

TAMPAK DEPAN OMAH DHUWUR GALLERY

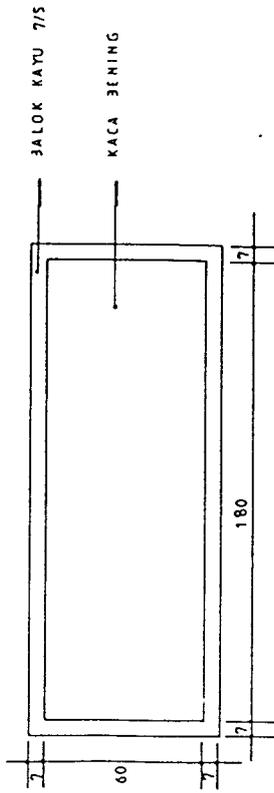


DETAIL JENDELA PADA OMAH DHUWUR GALLERY

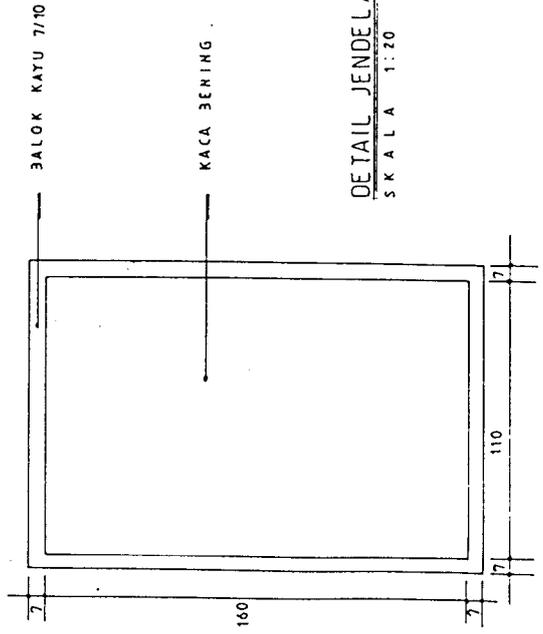
SKALA 1:20



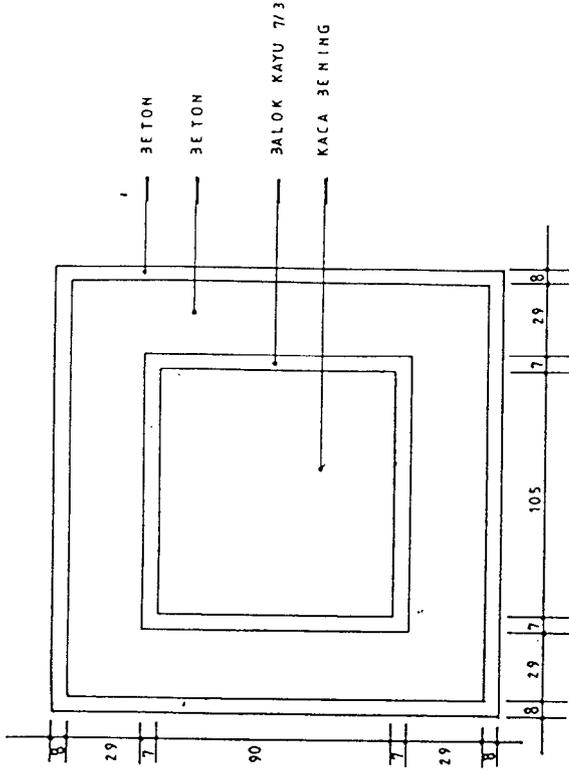
DETAIL JENDELA A  
SKALA 1:20



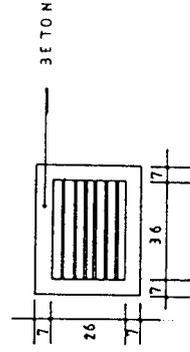
DETAIL JENDELA B  
SKALA 1:20



DETAIL JENDELA C  
SKALA 1:20



DETAIL JENDELA D  
SKALA 1:20

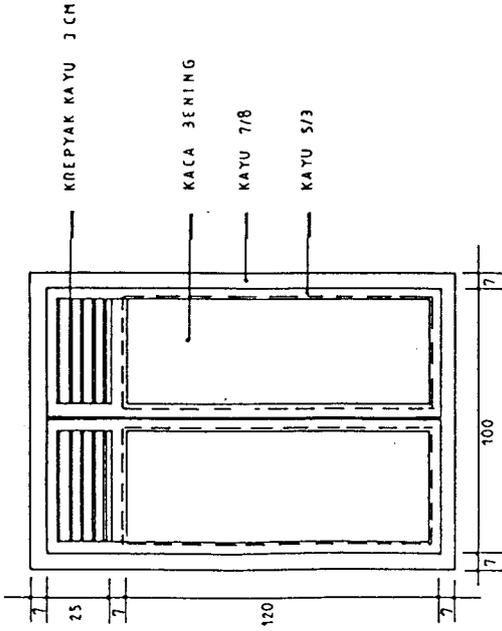


DETAIL LUBANG ANGIN  
SKALA 1:20

DETAIL JENDELA BANGUNAN KOLONIAL OMAH DHUWUR GALLERY

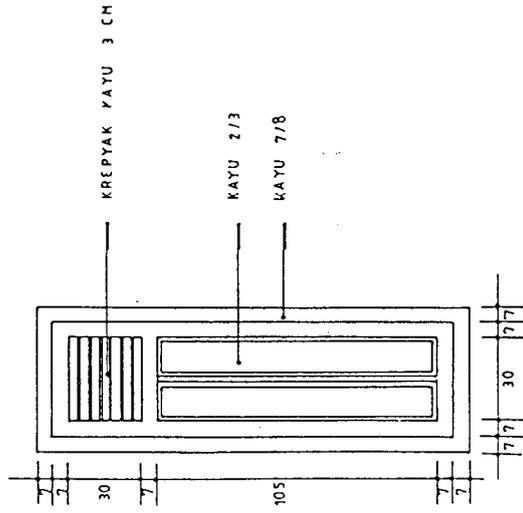
DETAIL JENDELA PADA OMAH DHUWUR GALLERY

SKALA 1:20



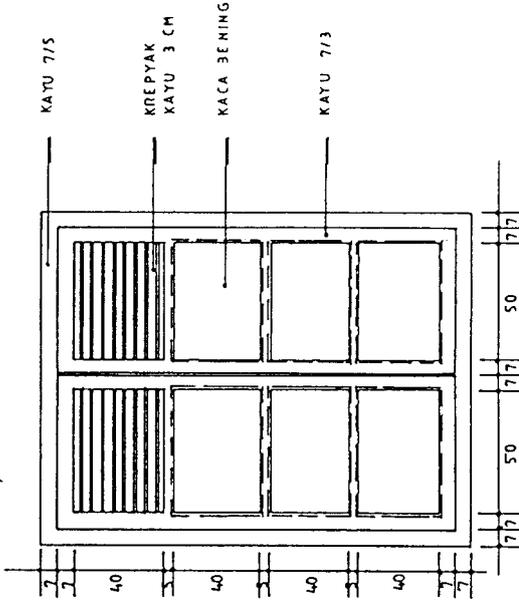
DETAIL JENDELA E

SKALA 1:20



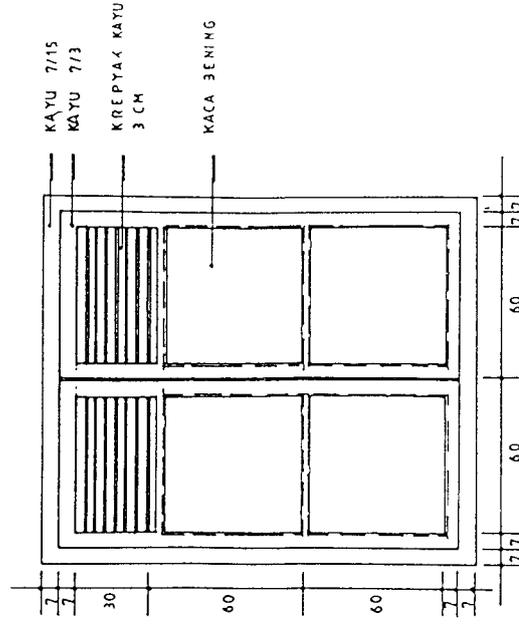
DETAIL JENDELA F

SKALA 1:20



DETAIL JENDELA G

SKALA 1:20



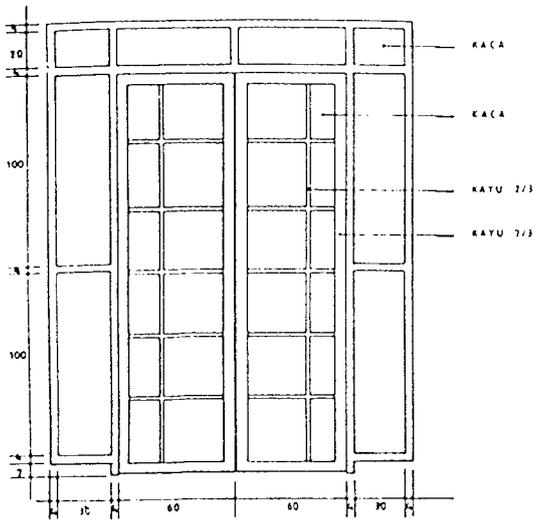
DETAIL JENDELA H

SKALA 1:20

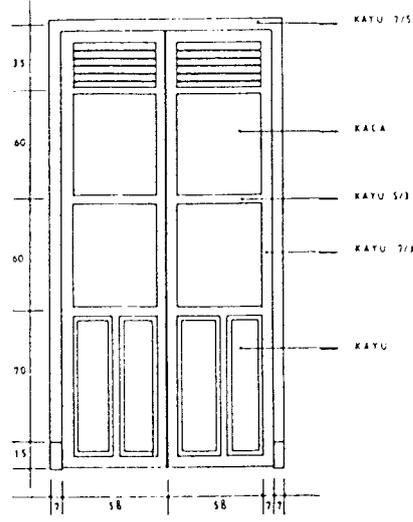
DETAIL JENDELA BANGUNAN KOLONIAL OMAH DHUWUR GALLERY

DETAIL PINTU PADA OMAH DHUWUR GALLERY

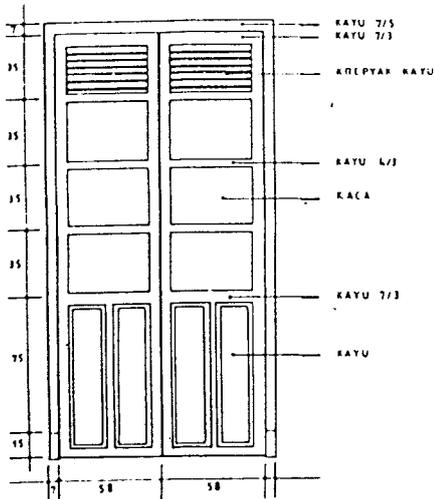
SKALA 1:20



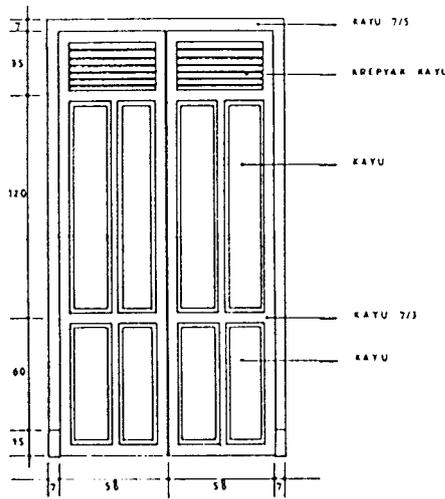
DETAIL PINTU A  
SKALA 1:20



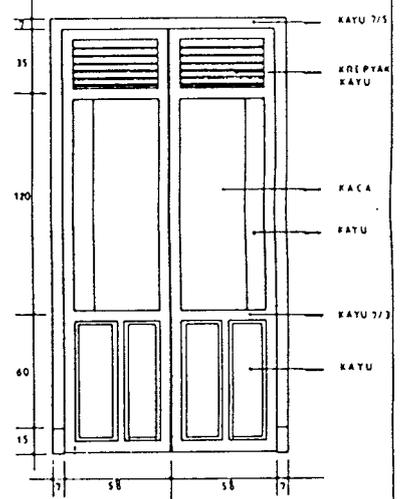
DETAIL PINTU B  
SKALA 1:20



DETAIL PINTU C  
SKALA 1:20



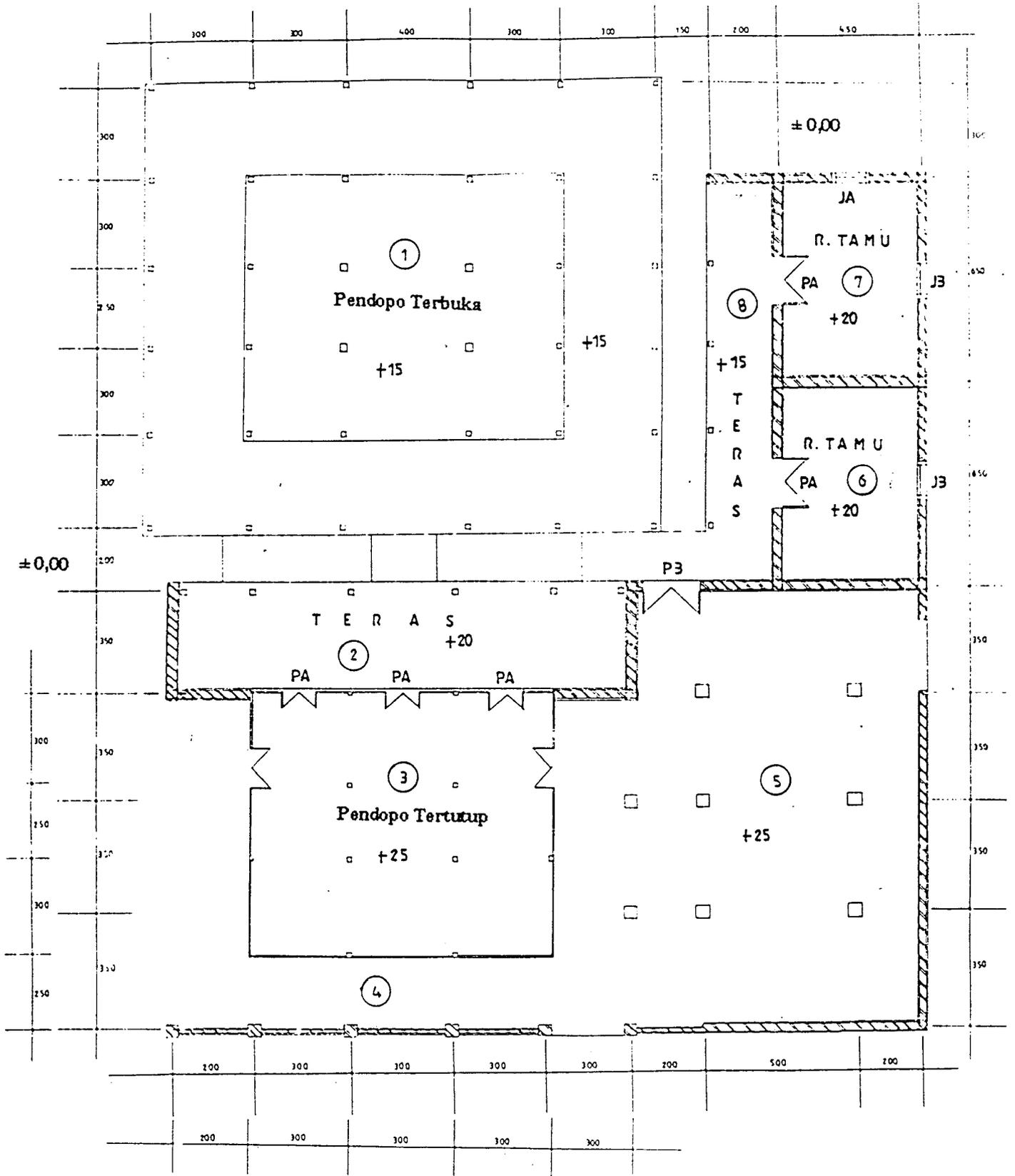
DETAIL PINTU D  
SKALA 1:20

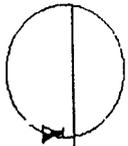


DETAIL PINTU E  
SKALA 1:20

DETAIL PINTU BANGUNAN KOLONIAL OMAH DHUWUR GALLERY

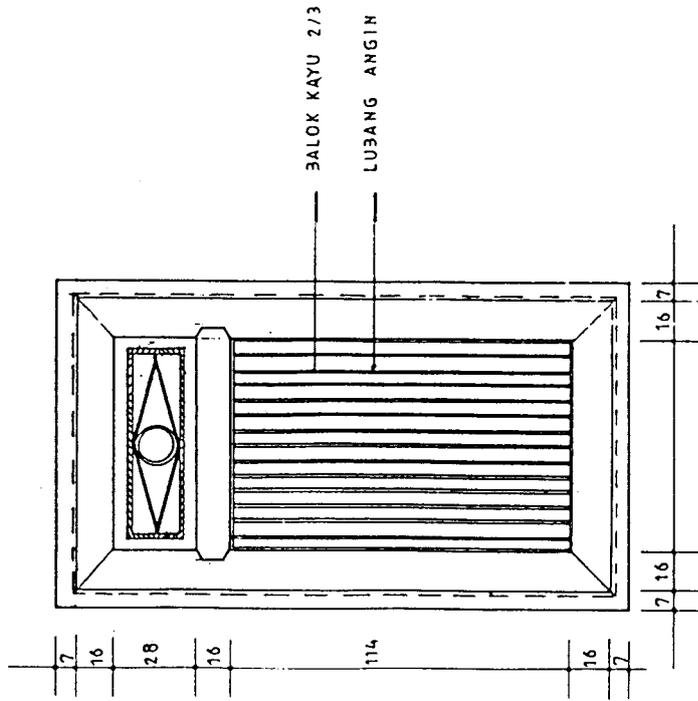
# DENAH BANGUNAN TRADISIONAL JAWA OMAH DHUWUR GALLERY





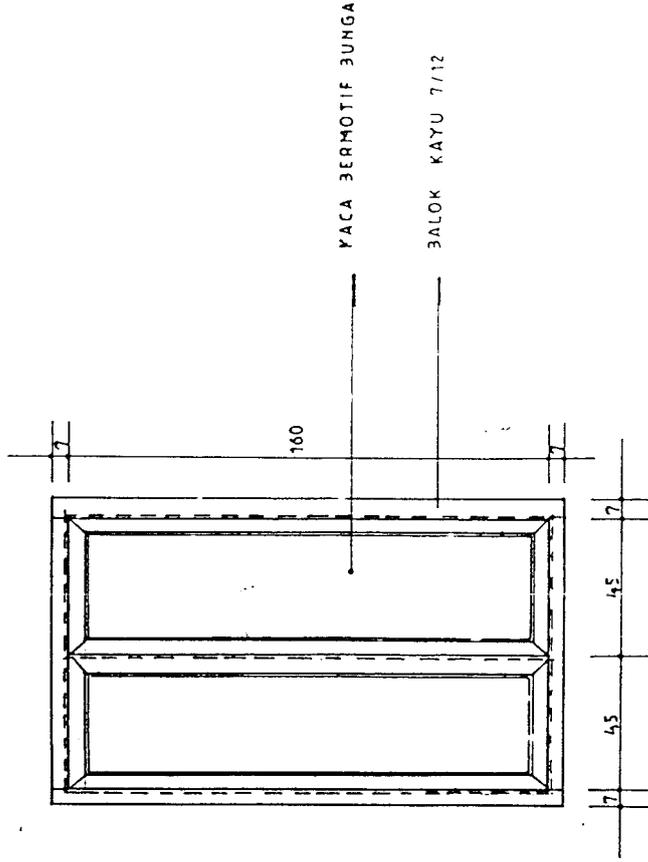
**DETAIL JENDELA OMAH DHUWUR GALLERY**

SKALA 1: 20



**DETAIL JENDELA A**

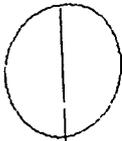
SKALA 1: 20



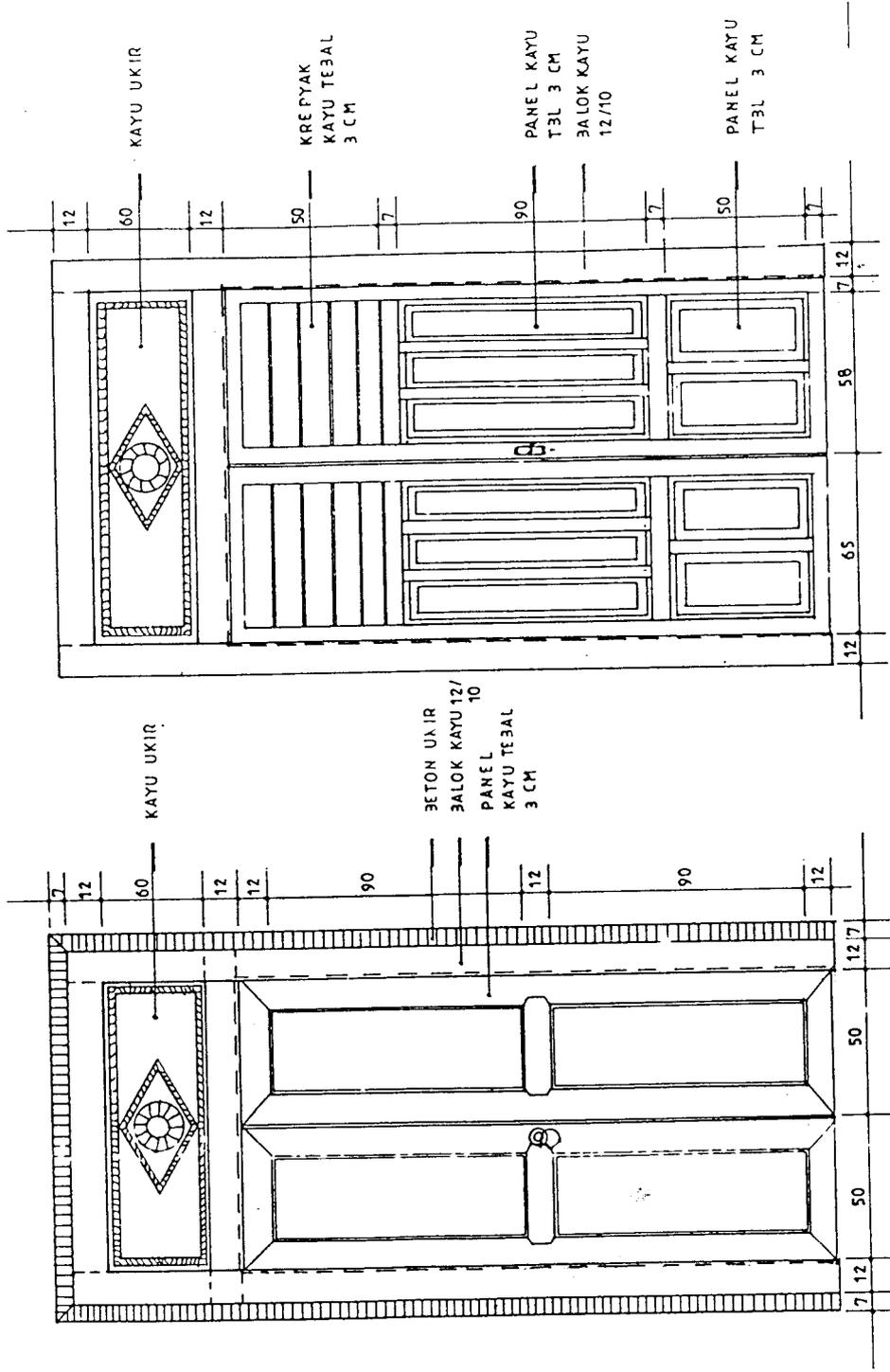
**DETAIL JENDELA B**

SKALA 1: 20

**DETAIL JENDELA BANGUNAN TRADISIONAL JAWA OMAH  
DHUWUR GALLERY**



DETAIL PINTU OMAH DHUWUR GALLERY  
SKALA 1: 20



DETAIL PINTU A  
SKALA 1: 20



DETAIL PINTU B  
SKALA 1: 20

DETAIL PINTU BANGUNAN TRADISIONAL JAWA OMAH DHUWUR  
GALLERY