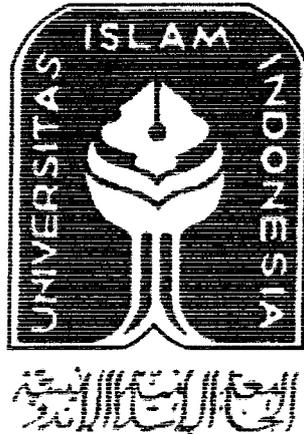


**TUGAS AKHIR**  
**PERANCANGAN**

NO. JUDUL :	0021091
NO. SKRIPSI :	S20001091001
NO. TUGAS :	
NO. KIRIMAN :	
NO. PENGESAHAN :	

15 Mei 2004

**MUSEUM SENI RUPA ALIRAN SURREALIST :**  
*ANTI-CUBISTIC DE STIJL, STUDI KASUS SCHRODER HOUSE*



*Handwritten notes and signatures in the right margin, including a signature that appears to be 'Eka Maulana'.*

Disusun Oleh :

**EKA MAULANA**

**98512138**

**DOSEN PEMBIMBING**

**Ir. Arman Yulianto, M. Arch**

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

**2003**

LEMBAR PENGESAHAN  
TUGAS AKHIR

Judul

**Museum Seni Rupa Aliran Surrealist**

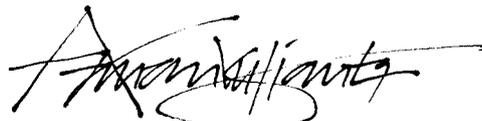
Oleh :

**Eka Maulana**

**98512138**

Yogyakarta, 16 September 2003

Mengetahui,  
Pembimbing



**( Ir. Arman Yulianta ,MUP)**



Mengetahui,  
Ketua Jurusan Arsitektur,

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

**Jurusan Arsitektur**  
**Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan**  
**Universitas Islam Indonesia**

**2003**

**LEMBAR PERSEMBAHAN**

**KUPERSEMBAHKAN KARYA INI UNTUK  
KEDUA ORANG TUAKU DAN ADIKKU**

## KATA PENGANTAR

"Dan Allah telah mengajari Adam menyebutkan nama-nama (kemampuan berbahasa), lalu mencerdaskan manusia melalui perantara kalam (wacana)"

"False words are not only evil in themselves, but they infect the soul with evil" (Socrates, in Tony Crowley, 1989,254)

*Bismillaahirrahmaanirrahiim.*

Segala Puji bagi Allah SWT, Tuhan Yang tak Terbayangkan (*laisa ka mitsihi syai'un; walam yakun lahu kufuwwan ahad*) dengan Kebesaran dan RahmatNya. Sholawat serta salam semoga terlimpahkan pada Nabi Besar Muhammad SAW, penutup para rasul, keluarga dan khalifah pejuang kalimah *haq* yang *Istiqomah*.

Alhamdulillah Tugas Akhir perancangan yang berjudul Museum Seni Rupa Aliran Surrealis dapat terselesaikan.

*Fata Sua Habent Libelli* (Setiap Buku Punya Sejarahnya Sendiri), buku laporan perancangan ini adalah sebuah sejarah perjumpaan dan dukungan, mungkin terlalu banyak pihak yang baik secara langsung maupun tidak langsung ikut mendukung terselesainya laporan perancangan ini dan mungkin pula terlalu sempit ruang yang tersisa untuk sekedar mengucapkan terimakasih atau paling tidak untuk sekedar menyapa atas sebuah pertemuan dan perjalanan. Untuk itu saya mengucapkan terimakasih kepada:

1. **ALLAH SWT, Pemilik alam semesta yang senantiasa memberikan petunjuk pada jalan yang benar.**
2. **Kedua Orang Tuaku, Bapak Muslimin Rachim, Ibu Emiliana Sumilah, adikku Dewi Permatasari dan keluarga besar Ibu Martodiharjo dan mbak Tijah.**
3. **Bapak Ir. Arman Yulianto, M. Arch,** selaku dosen pembimbing (untuk diskusi panjang sebagai partner dan motivator)
4. **Ibu Arif Budi Sholihah,** selaku dosen penguji (untuk wawasan dan masukannya)
5. **Ir. Revianto Budi Santoso, M. Arch,** selaku ketua jurusan Arsitektur UII, (atas bantuan referensinya).
6. **Prof. Ir. Widodo MSCE, Ph.D,** selaku Dekan FTSP UII
7. **Bapak-Ibu Dosen Arsitektur UII, Pak Wing Pak Uud, Pak Hanif** (koordinator tugas akhir), **Pak Aji, Pak Ariadi, Bu Hastuti** (sekretaris jurusan arsitektur UII,.....), **Bu Endi dan dosen yang lain** (maaf tidak disebutkan.....terimakasih pak-bu)
8. **Karyawan Arsitektur/ftsp UII, Mbak Riana, Mas Mukidi, Mas Sarjiman, Ibu Sunduz, Mas Anang, Mas Tutut, Tlejo, Pak satpam ftsp UII.**
9. **Keluarga Besar Mahasiswa Arsitektur UII -Angkt 94, Mas Tunggul, Mas Andi nova, Mas Ferri, Mas Norman, -Angat 95 Mas Enyenk, Mas Dani, Mas Decca, Cak Eko,-Angkt 96, Mas Subhan, Mas Agung, mas Mas Temas dan kembang**

kuningnya, Mas Ismet, mas dwi.,-Angkt 97, Mas-mas Smile, Hoho, Heru, Pilek, Andot, Endi, Roni, Kisut, Dadang, Gendon, simbah97, ade, aconk, nonok , sigit ..... -Angkt 98, Udin, Yani, Icha, Dila, Ratna, ahmadyani, Edit gambul, Dinuk, ucik, heri kuthir, , topic, FaniTimus..... angkt 99, Ucup, Bojek, Yoyo', didin, Pamor, anak-anak "otak kecil", Angkt 00, Indra, Ahmad, Juve, imam, Adrian, Manda, iwan, fajri, hendri, iden, , ....., -angkt 01, Rubi, Nilam , Opik, Anggi, Adi M, Pipit, Bimo, aris, indra, urni, (...adik-adik axen dan panitia fka02), -angkt 02.....

10. Keluarga besar Mahasiswa Makassar yang seperjuangan khususnya FKPPM, ( ERNA...!...kamu hadir disaat-saat aku membutuhkan spirit dan support, UPIK kamu teman yang paling asik diajak curhat ).
11. Teman-teman satu bimbingan Tugas akhir; Adhari, Turki, Mashudi.
12. Teman-teman satu studio; Anthony, Nugie, Aji, eeng, buyung, mas agung.....(dan yang lain.....), - ....-Teman-teman Hma periode VI, Teman-teman Imayog, Kunto cs
13. Komunitasku...Corner/Kita? (Untuk pengertian dan besarnya arti kebersamaan serta rasa sayang dalam ejekan), Istiadi "s-bach", Affi "kempol", Novan "pak'e", marwan, Faisal "gepenk", Salim "saliyem/bahlul", Aan"jambul" , Hirmawan "gogon", Isban "boim" , Aris "kuncung" , "oweq", Oki"ngapak bow", Ranu "yayank", bayu (kapan dangdutan lagi)-adek-adek, Lukito, Jabo, Yanto, bobby, irvan .....Ketemu lagi tanggal 7, bulan 7, tahun 2007, jam7 di tuju (Tugu) .Nyonya-nyonya "kita", yus(Om), ria(Oweq), utri(Ngapak), selvi(Kuncung), widya(Pe- yang), ulfa(Gogon), tias(Otong), dila(Jambul), sari(saliyem), ita(Boim), kiki(Kempol), evi(Pak'e), Umi (s-bach) .(semoga sampai kepelaminan...amien... AKU PASTI NYUSUL!!!!!!).
14. Pak Agus, Bu Yayuk, mbak lusi -Teman2 serkawahid (serdadu kantin waroeng hidoep), wahyu, gundul, yani), bedjo, dayat, dana, ipink, ricky, aan, edo, muboi , hasbi, Israel, botel, yuyun, tedi, taufik, dimas, yono), kingkong, dakocan ..... dan teman satu meja di kantin yang lain, (aku bahagia bisa berinteraksi denganmu...) -Dan teman-teman yang tidak bisa disebutkan satu persatu.....maaf sekali lagi maaf dan terima kasih.....semoga aku tidak mengecewakanmu

## .....MY JOURNEY...

Perjalanan selama hampir lima tahun ini menjadi saksi dan sebuah loncatan pengalaman serta perkembanganku sebagai manusia yang mencoba mencari jati diri dalam sebuah kegamangan. Interaksi dan semangat berafiliasi adalah bagian aplikasi dari kebutuhan untuk dihargai (esteem need) maka raihlah..... Carpediem.

### 1998

- 1998 :Menjadi Mahasiswa Baru di Jurusan Arsitektur Universitas Islam Indonesia, Melalui Gelombang 1 UPCM UII.
- 1998 :Peserta Pekan Ta'aruf Tingkat Universitas dan Fakultas.
- 1998 :Peserta Forum Komunikasi Arsitektur '98, Tawang Mangu.
- 1998 :Peserta Keakraban Angkatan '98, Parkiran Lab TB FTSP Lama UII.
- 1998 :Bersama Teman-Teman ikut serta dalam gelar karya di Atma Jaya
- 1998 :Membentuk Komunitas 'corner' Arsitektur di Green House
- 1998 :Panitia (sebagai pubdekdok) laporan pertanggung jawaban DPM-LEM FTSP di Kaliurang

### 1999

- 1999 :Panitia Malam Keakraban Angkatan 1998, Kaliukuning.
- 1999 :Berpartisipasi Dalam Komunitas Underground, Bersama Teman-Teman Satu Visi Dalam Upaya Perubahan Kehidupan Kemahasiswaan di Kampus sebagai divisi pameran.
- 1999 :Delegasi TKI MAI se-Indonesia XVI di Semarang 22-28 November 1999 sebagai peserta pameran
- 1999 :Peserta Pameran 'The Beginning' di Lab Perancangan FTSP 4-16 Oktober 1999
- 1999 :Panitia Pekan Ta'aruf FTSP sebagai divisi Grafo (grafis dan fotografi).
- 1999 :Panitia FKA 99 di danau Menjer, Wonosobo. Sebagai kord Pubdekdok.

### 2000

- 2000 :Tim Ekspedisi Arsitektur (Bandung).
- 2000 :Kontrakan pindah Minomartani (komunitas Corner).
- 2000 :Delegasi TKI MAI se-Indonesia di Makassar XVII 25-30 September 2000, sebagai koord. Pameran.
- 2000 :Panitia Pekan Ta'aruf Fakultas (TSP/UII), Sebagai Koord Grafo.
- 2000 :Panitia Pekan Ta'aruf Universitas Islam Indonesia, Sebagai Grafo.
- 2000 :Menggagas Format HMA Periode VI.
- 2000 :Supersemar I, Innercourt FTSP Lama, Sebagai Koord Devisi Pameran.
- 2000 :Membentuk Divisi Grafis dan Pameran Di Himpunan.
- 2000 :Moderator Diskusi "Psikologi Arsitek", Di Sheiter FTSP Lama, Komunitas UnderGround Mahasiswa Arsitektur UII.
- 2000 :Berpartisipasi Dalam Gelar Karya dan Sarahsehan Arsitektur se-Jogja BPR IV, Komunitas UnderGround, di Benteng, sebagai divisi Pameran.
- 2000 :Panitia Gelar Seni dan Amal Harapan UII, sebagai divisi pubdekdok.
- 2000 :Panitia Porseni Dan Inaugurasi se UII. Sebagai Staff Perkap.

### 2001

- 2001 :Kontrakan pindah ke Gentan (Komunitas Corner).
- 2001 :Peserta Kongres I IMAYOG (Ikatan Mahasiswa Arsitektur Yogyakarta), Universitas Atma Jaya Yogyakarta, Sebagai Alumni BPR.
- 2001 :Panitia Gelaran I Jogja (IMAYOG), sebagai anggota.
- 2001 :Panitia Pekan Ta'aruf Fakultas (TSP/UII), sebagai divisi lapangan.
- 2001 :Pengurus Himpunan Mahasiswa Arsitektur UII "mimar", Sebagai Ketua I (Intern).
- 2001 :Rapat Kerja (RAKER) KM UII, mewakili HMA UII.
- 2001 :Workshop Seni Cukil HMA, Kerja Sama Dengan Komunitas Kukuruyuk ISI Yogyakarta, Hall FTSP Lama, HMA UII.
- 2001 :Supersemar II, HMA UII "mimar".
- 2001 :Berpartisipasi Dalam Kegiatan Hari Bumi se Dunia Dengan HMTL FTSP, HMA UII, sebagai performance art dan grafis.
- 2001 :Peserta Lomba Foto 'Apresiasi Budaya' di Prambanan.
- 2001 :Berpartisipasi dalam Acara "Tahun Warisan Pusaka Jogja/Jogja Heritage Year", HMA.

- 2001 : Panitia 'OPEN HOUSE' Masjid 2001 di FTSP, sebagai koord. Grafis dan fotografi.
- 2001 : Delegasi UII ke Mercuru Buana 'battle of architecture', sebagai ketua Delegasi.
- 2002**
- 2002 : Kontrakan masih di Gentan (Komunitas Corner/Kita).
- 2002 : Panitia Sarasehan "Bahasa Generasi Muda, Pusaka Jogja (heritage)", LIP.
- 2002 : Kongres II IMAYOG, Universitas Islam Indonesia
- 2002 : Panitia Pekan Ta'aruf Fakultas (TSP/UII), Sebagai Anggota Dewan Advokasi.
- 2002 : Ikut Menggagas Terbentuknya komunitas Serka Wahid (Serdadu Kantin Warung Hidup), Bebung, Lereng Selatan Merapi.
- 2002 : Peserta Pameran dan Workshop Fotografi "Architecture in Frame", Purna Budaya, HMA UII "mimar". Bersama Yori Antar, Rikin Juneidi, dan Jay Subyakto.
- 2002 : Forum Komunikasi Arsitektur '01, Penggaron Semarang, HMA UII "mimar".
- 2002 : Studi Ekskursi Kota Lama Semarang, HMA UII "mimar".
- 2002 : Bersama Menggagas Logo dan Nama HMA UII "mimar". Sebagai Pembuat Logo.
- 2002 : Melaksanakan dan Mentradisikan Acara Pelepasan Wisuda Mahasiswa Arsitektur UII, HMA UII "mimar".
- 2002 : Fotografer pembuatan KTP didusun Jetis.
- 2002 : Kuliah Kerja Nyata (KKN) Di Karang Tengah, Nogotirto, kec. Gamping.
- 2002 : Pembuatan Peta Dusun pada KKN di dusun Karang Tengah.
- 2002 : Panitia Liga Futsal Abadi FTSP dan Peringatan HUT Kemerdekaan RI Ke 47, di Innercourt FTSP UII.
- 2002 : KKL Bali '02 "Studi n Tours", HMA UII "mimar".
- 2002 : Pembuatan Film Dokumentasi KKL Bali, Pemain dan Anggota Penulis Skenario.
- 2002 : Pembuatan Film Independen "Kita", Sebagai Pemain.
- 2002 : Pembuatan Film "Pusaka Jogja", Dalam Sarasehan di LIP, Sebagai Pemeran Pembantu dan Lighting.
- 2002 : Peserta Pameran Fotografi "Memerdekakan Kampung" Yayasan Pondok Rakyat, dan Sebagai Penulis Narasi Foto, HMA UII "mimar". Di Kedaulatan Rakyat.
- 2002 : Peserta Seminar Nasional Arsitektur Pinggiran I, II, III
- 2003**
- 2003 : Editor Buletin IKAMAHATIRTA., sebagai desain Grafis.
- 2003 : Membentuk Biro Periklanan dan Advertising 'moeloetDESAIN'
- 2003 : Sebagai Art Director di moeloetDESAIN.
- 2003 : Ikut serta dalam pembentukan FKPPM Pangkep, di asrama Latimojong.
- 2003 : Peserta Makrab FKKPM Pangkep di Baron, Wonosari.
- 2003 : Pekan Ta'aruf FTSP 03, sebagai anggota dewan Advokasi.
- 2003 : Anggota Komisi Pemilihan Umum dan Penyusun Ketentuan Komisi Pemilihan Umum, Mahasiswa Arsitektur UII.
- 2003 : Supersemar III, KPU.
- 2003 : Menggagas Pencalonan Anggota Dewan Perwakilan Mahasiswa FTSP dari Komunitas Serka Wahid.
- 2003 : Tugas Akhir, ..... Proposal, Preliminary Research Report, Final Research Report, Studio Tugas Akhir.

## DAFTAR ISI

Lembar Judul	i
Lembar Pengesahan	ii
Lembar Persembahan	iii
Kata Pengantar	iv
Daftar Isi	vi
<b>BAB I PROJECT SYNOPSIS</b>	
I.1 Judul	1
I.2. Lokasi	1
I.3. Luas Site	2
I.4. Luas Total Bangunan	2
I.5. Fasilitas	2
I.6. Justifikasi	8
I.7. Karakter Pengguna	8
I.8. Data Klien	9
I.9. Tanggapan Arsitek	9
I.10. Metode Perancangan	10
<b>BAB II TEKNIK FUNGSIONAL</b>	
II.1. Museum	1
II.2. Teknik Fungsional	1
<b>BAB III TINJAUAN TEORI SURREALISM, DE STIJL DAN ARSITEKTUR</b>	
III.1. Surrealism	1
III.2. De Stijl	2
III.3. Pandangan Terhadap Realita	3
III.4. De Stijl dan Arsitektur	4
III.5. Analisa Terhadap Bangunan	5

**BAB IV GAGASAN DAN LAPORAN PERANCANGAN**

IV.1. Gagasan Perancangan

1

IV.2. Laporan Perancangan

13

**LAMPIRAN**



**project synopsis**

## BAB I PROJECT SYNOPSIS

1. Judul : **MUSEUM SURREALIS ART :**  
*ANTI-CUBISTIC DE STIJL, STUDI KASUS  
SCHRODER HOUSE*

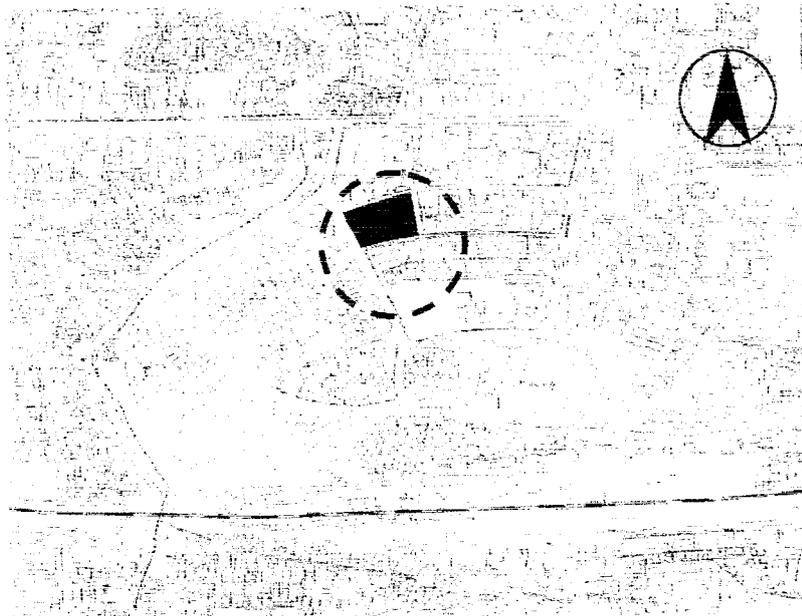
### 2. Lokasi

Lokasi : RT 01, RW01, Kelurahan Kota Baru, Kecamatan Gondokusuman

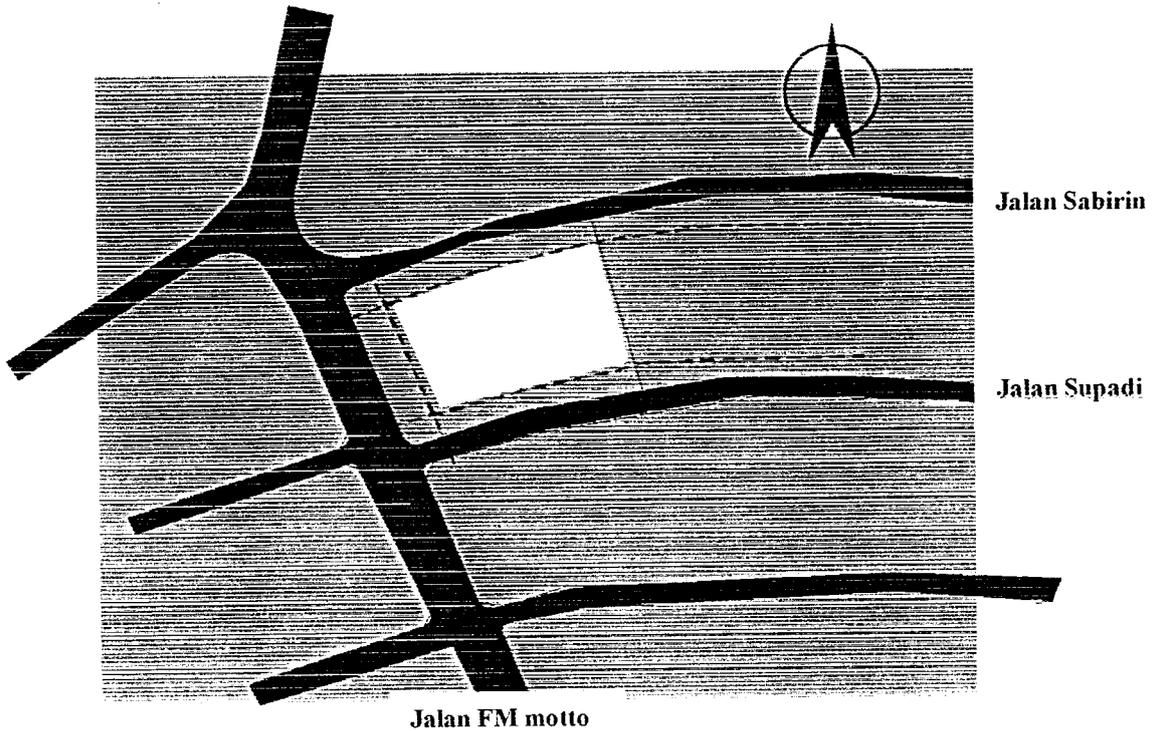
Lokasi berbatasan dengan bangunan-bangunan Tahun 60-70 an, yaitu

- Di sebelah utara ada SMU StellaDuce
- Di sebelah timur ada Lembaga ELTI
- Di sebelah selatan ada Bank BHS under construction
- Disebelah barat ada bangunan komersial

#### ▪ Peta lokasi



▪ **Gambar Site**



luasan site : 40m x 80m

dengan garis sempadan bangunan : 12m

- 3. Luas site : ± 3200 M<sup>2</sup>
- 4. Luas total bangunan : ± 3473 M<sup>2</sup>
- 5. Fasilitas : Yang akan memwadhahi pengunjung dan pengelola

▪ **RUANG PAMER ( 2 DIMENSI )**

TABEL KEBUTUHAN RUANG

JENIS	JUMLAH			
	KECIL (70X90)	SEDANG (120X150)	BESAR (160X200)	
1. FOTO-FOTO	13			
2. LUKISAN	33	47	35	
TOTAL	46	47	35	SUB TOTAL
STNDRT X TOTAL	4.5 m <sup>2</sup> X 46 = 207 m <sup>2</sup>	7.5 m <sup>2</sup> X47= 352 m <sup>2</sup>	11.5 m <sup>2</sup> X16= 402.5 m <sup>2</sup>	961.5 m <sup>2</sup>

▪ **RUANG PAMER ( 3 DIMENSI )**

TABEL KEBUTUHAN RUANG

JENIS	JUMLAH	
	KECIL	SEDANG
1. PATUNG	30X40X140	206X168X225
	90X90X170	500X500X300
	40X40X140	120X176X50
	28X20X50	
	40X40X200	
	20X20X80	
	50X50X130	
	50X50X170	
TOTAL	122.5 M <sup>2</sup>	

▪ **RUANG PAMER TEMPORER**

TABEL KEBUTUHAN RUANG

JENIS	JUMLAH KARYA			TOTAL
	KECIL	SEDANG	BESAR	
KARYA 2D	30	20	5	469 m <sup>2</sup>
	2.1X30=63	5.4X65=351	11X5=55	
KARYA 3D	4	3		84 m <sup>2</sup>
	6X4=24	20X3=60		
				<b>553 m<sup>2</sup></b>

▪ **RUANG PENGELOLA**

TABEL KEBUTUHAN RUANG

PENGELOLA	KBTHN RUANG	STANDAR LUASAN (m <sup>2</sup> )	JUMLAH		SUB TOTAL
			ORG	BRG	
R. PIMPINAN	MEJA	1.44		2	2.88
	KURSI	0.36		2	0.72
	LEMARI	0.54		2	1.08
	1 ORANG	1	1		1
		SIRKULASI 20% dalam ruang			7m <sup>2</sup>

<b>R.STAFF OPRS BANGUNAN</b>	MEJA	1.44		1	1.44
	KURSI	0.36		2	0.72
	LEMARI	0.54		1	0.54
	1 ORANG	1	1		1
		SIRKULASI 20% dalam ruang			5m <sup>2</sup>
<b>OPRS. KARYA</b>	MEJA	1.44	1	1	1.44
	KURSI	0.36		2	0.72
	LEMARI	0.54		1	0.54
	1 ORANG	1			1
		SIRKULASI 20% dalam urang			5m <sup>2</sup>
<b>HUMAS</b>	MEJA	1.44	1	1	1.44
	KURSI	0.36		2	0.72
	LEMARI	0.54		1	0.54
	1 ORANG	1			1
		SIRKULASI 20% dalam ruang			5m <sup>2</sup>
<b>ADMINISTRASI</b>	MEJA	1.44	1	1	1.44
	KURSI	0.36		2	0.72
	LEMARI	0.54		1	0.54
	1 ORANG	1			1
		SIRKULASI 20% dalam ruang			5m <sup>2</sup>
<b>R. KARYAWAN PERAWATAN BANG</b>	MEJA	8	4	1	8
	KURSI	0.36		4	1.44
	LEMARI	0.54		4	2.16
	4 ORANG	1			4
		SIRKULASI 20% dalam ruang			19m <sup>2</sup>
<b>PERAWATAN KARYA</b>	MEJA	8	4	1	8
	KURSI	0.36		4	1.44
	LEMARI	0.54		4	2.16
	4 ORANG	1			4
		SIRKULASI 20% dalam ruang			19m <sup>2</sup>
<b>HUMAS</b>	MEJA	1.44	2	2	2.88
	KURSI	0.36		4	1.44
	LEMARI	0.54		2	1.08
	2 ORANG	1			2
		SIRKULASI 20% dalam ruang			9m <sup>2</sup>
<b>ADMINISTRASI</b>	MEJA	1.44	2	2	2.88
	KURSI	0.36		4	1.44
	LEMARI	0.54		2	1.08
	2 ORANG	1			2
		SIRKULASI 20% dalam ruang			9m <sup>2</sup>

REGISTRASI DAN DOKUMENTASI	MEJA KURSI LEMARI 4 ORANG	1	4	4	4
		0.5	4	6	3
		0.8	2	2	1.6
		SIRKULASI 20% dalam ruang			4
					12.6 m <sup>2</sup>
KURATOR	MEJA 1 MEJA 2 KURSI LEMARI 6 ORANG	1		4	4
		2		3	6
		0.8		8	6.4
		3		2	6
				6	6
		SIRKULASI 20% dalam ruang			40
SATPAM	MEJA KURSI 2 ORANG	3.6	2	1	7.2
		0.36		3	1.08
		1			2
		SIRKULASI 20% dalam ruang			13m <sup>2</sup>
INFORMASI	MEJA KURSI 2 ORANG	3.6	2	1	3.6
		0.36		2	0.72
		1			2
				SIRKULASI 20% dalam ruang	
R. TAMU	MEJA KURSI 4 ORANG	0.72	4	1	0.72
		0.36		4	1.44
		4			4
				SIRKULASI 20% dalam ruang	
R. RAPAT	MEJA KURSI 8 ORANG	8		1	8
		0.36		7	2.53
		8			8
				SIRKULASI 20% dalam ruang	
SIRKULASI 20% untuk penghubung antar ruang					114
<b>TOTAL</b>					<b>250m<sup>2</sup></b>

▪ GUDANG DAN ARSIP KARYA

TABEL KEBUTUHAN RUANG

JENIS	KBTHN	STANDAR (m <sup>2</sup> )	JUMLAH		SUB TOTAL	
			BRG	KRY		
ARSIP-ARSIP	LEMARI 1	0.36	4		1.44	8.4M <sup>2</sup>
	LEMARI 2	1.2	4		4.8	
KARYA LUKISAN	RAK	4	10	100	40	53.2
	KOTAK	4.4	3	7	13.2	
KARYA INSTALASI	KARYA	10	11	11	100	100

GUDANG PERLENGKAPAN	PANIL 1	100X10X300	30		30
	PANIL 2	200X10X300	20		40
	LEMARI	4	2		8
SIRKULASI 20% dalam ruang					300 M <sup>2</sup>
<b>TOTAL</b>					<b>320 m<sup>2</sup></b>

- **RUANG AUDIO VISUAL**

TABEL KEBUTUHAN RUANG

BENDA	STANDAR	JUMLAH	SUBTOTAL
KURSI AUDIENCE	0.8	100	84
PROYEKTOR	4	1	4
SIRKULASI 20% dalam ruang			<b>104m<sup>2</sup></b>

- **AUDITORIUM**

TABEL KEBUTUHAN RUANG

BENDA	STANDAR	JUMLAH	SUB TOTAL
KURSI AUDIENCE	0.6	100	60
KURSI PEMBICARA	0.54	10	5.4
MEJA	1.8	1	1.8
SIRKULASI 20% dalam ruang			<b>83 m<sup>2</sup></b>

- **PERPUSTAKAAN**

KEBUTUHAN RUANG

BENDA	STANDAR (m <sup>2</sup> )	JUMLAH	SUB TOTAL
REFERENSI	300m <sup>2</sup> /10.000bk	4000 bk	120m <sup>2</sup>
PEMBACA	1.9 m <sup>2</sup> /orang	100	190 m <sup>2</sup>
PENGAWAS	2 m <sup>2</sup>	3 orang	6 m <sup>2</sup>
KATALOG	16140/ m <sup>2</sup>	20000	1.2 m <sup>2</sup>
Sirkulasi 20% dalam ruang			<b>380.64 m<sup>2</sup></b>

- **KAFE**

KEBUTUHAN RUANG

BENDA	STANDAR	JUMLAH	SUB TOTAL
KURSI	0.6	40	24
MEJA	0.8	10	8
KURSI + MEJA	2.64	14	36.96
MEJA PANTRI	4	1	4

DAPUR			
MEJA	3	1	3
KOMPOR	0.54	2	1.08
LEMARI	1.28	1	1.28
KASIR	1.5	1	1.5
PENGUNJUNG	1	40	40
			<b>119.8 m<sup>2</sup></b>

▪ MUSHOLA  
KEBUTUHAN RUANG

BENDA	STANDAR	JUMLAH	SUB TOTAL
TEMPAT JEMAAH	0.5	40	20
MIHRAB	2.25	1	2.25
			<b>22.25 m<sup>2</sup></b>

▪ LAVATORY  
KEBUTUHAN RUANG

JENIS	BENDA	STANDAR	JUMLAH	SUBTOTAL	
PENGUNJUNG PRIA	KM/WC	2.25	8	18	24
	URINOIR	0.18	8	1.44	
WANITA	KM/WC	2.25	8	18	24
	BIDET	0.36	8	2.88	
PEGELOLA PRIA	KM/WC	2.25	4	9	12
	URINOIR	0.18	4	0.72	
WANITA	KM/WC	2.25	4	9	12
	BIDET	0.36	4	1.44	
			SIRKULASI 20%	<b>80 m<sup>2</sup></b>	

▪ SERVICE  
TABEL KEBUTUHAN RUANG

JENIS	STANDAR	JUMLAH	TOTAL
GENERATOR SET	20	1	20
AHU	0.25	4	1
TANGKY AIR	12	2	24
			<b>54 m<sup>2</sup></b>

▪ **PARKIR**  
**KEBUTUHAN RUANG**

JENIS	BENDA	STANDAR	JUMLAH	SUB TOTAL
PARKIR RODA DUA	MOTOR	0.6	10	6
	SEPEDA	0.6	40	24
PARKIR RODA EMPAT	SEDAN	8	20	160
	TRUK	12	5	60
PARKIR CADANGAN 20%				250
			SIRKULASI 20%	360 m <sup>2</sup>
<b>SUB TOTAL KEBUTUHAN RUANG</b>				<b>± 3437 m<sup>2</sup></b>

Sumber standart dari Data Arsitek dan Time-Sever

**6. Jastifikasi**

▪ **Fungsi**

Surrealist art adalah aliran seni rupa yang memandang jiwa khayal atau mimpi bawah sadar sebagai sebuah karya seni, yang mewadahi karya-karya surreal art baik seni lukis maupun seni intalasi, dan dokumentasi terciptanya aliran itu.

▪ **Lokasi**

- Kelurahan Kota Baru, sebagai lokasi dengan kawasan bangunan yang berkarakter tahun 60-70 an.
- Kelurahan Kota Baru, sebagai kawasan kota yang ideal dengan penataan bangunan yang cukup rapi.

**7. Karakter pengguna**

■ **Petugas dan pengelola**

karyawan tetap dan pengurus dari kalangan seperti LSM, Pemda setempat dibidang seni dan budaya.

■ **Pengunjung**

- pengunjung datang secara berkelompok dan ada yang datang sendiri

- tujuan dari pengunjung ada dua yaitu dengan kesenangan sendiri (rekreasi) dan ada dengan tujuan untuk motivasinya seperti datang dengan niat keingin tahun.
- masyarakat umum, wisatawan, seniman, pelajar, komunitas-komunitas seni lainnya.
- Mengalami suasana mezanin pada level atau lantai.

## 8. Data Klien

### ■ Prospektif klien

Sebuah Yayasan yang berkecimpung dalam bidang seni dan budaya

### ■ Kebutuhan klien

Fungsional

- Keberadaan Museum *Surrealist Art* sebagai pendukung kawasan kota Yogyakarta yang dikenal sebagai sarang Surrealism.
- Keberadaan museum yang berada kawasan Kota Baru dengan Bangunan-bangunan ditahun 60-70 an.

Performance

- Bangunan sebagai objek pameran, serta dapat mengaplikasikan prinsip-prinsip *De Stijl* khususnya Sshroder House (sebagai ruang yang tanpa level-level tertentu).

## 9. Tanggapan Arsitek

### a. Fungsional

- Meaplikasikan prinsip-prinsip *De Stijl* khususnya Schroder House yang nantinya tercipta ruang-ruang yang memiliki tingkat level yang berbeda-beda.

### b. Bentuk

- Ekpresi prinsip-prinsip bentuk *De Stijl* Khususnya Schroder House.

## 10. Metode perancangan (Design Method)

### a. Re-presentasi ke dalam Arsitektur

Untuk mendapatkan konsep perancangan Museum *Surrealis Art*, sebagai re-presentasi kedalam arsitektur maka kajian teori yang tepat adalah *De Stijl* khususnya Arsitekturnya yaitu Karya Gerrit Rietveld Schroder House dari pengaruh Theo Van Doesburg.

### b. Analisa Bentuk

Sebagai bahan analisa bentuk untuk mendapatkan bentuk-bentuk arsitektur yang baru, untuk kajian yang tepat yaitu Prinsip-prinsip *De Stijl* yang kemudian dimodifikasi sesuai dengan bangunan Museum.



**teknis fungsional**

**BAB II  
TEKNIK FUNGSIONAL**

**MUSEUM**

Kata museum berasal dari kata "muse" (yunani), yakni rumah tempat pemujaan kepada sembilan bersaudara (mosai) yang menguasai seni murni dan ilmu pengetahuan. Menurut A.C Parker, seorang sarjana museologi Amerika Serikat, museum dalam arti modern, adalah suatu lembaga yang secara aktif melakukan tugasnya didalam hal menerangkan dunia manusia dan alam. Dengan melihat definisi diatas maka museum dapat diartikan sutu badan tetap untuk kepentingan umum, dengan tujuan untuk memelihara, menyelidiki, dan memperbanyak dan memamerkan kepada masyarakat umum guna penikmatan dan pendidikan. Isi dari museum itu sendiri merupakan kumpulan objek dan benda yang berharga bagi kebudayaan.

Dengan melihat pengertian diatas maka terdapat fungsi-fungsi pokok museum antara lain :

- Sebagai wadah, benda-benda sebagai objek museum.
- Sebagai fasilitas pendidikan, sumber informasi, penelitian, pengembangan.
- Sebagai wadah untuk memamerkan benda-benda sebagai sarana komunikasi antara masyarakat dengan museum.

**TEKNIS FUNGSIONAL**

**MUSEUM**

Fungsi sebagai wadah memamerkan benda-benda dan juga sebagai sarana komunikasi antara masyarakat, dalam hal ini museum benar-benar sebagai sarana memamerkan dan bisa mengkomunikasikannya ke masyarakat, maka dari itu syarat-syarat atau standart memang perlu diperhatikan karena sebagai ruang pameran ada kenyamanan atau kenikmatan masyarakat untuk

melihat benda-benda yang ada pada museum. Dan prasyarat standar itu harus dipenuhi dalam perencanaan, yang selanjutnya ditransformasikan kedalam desain.

**1. Jenis dan bentuk obyek yang mengisi museum Seni Rupa Aliran Surrealis**

Jenis	Bentuk	Jumlah	Besaran	Cara menampilkan
Foto	Fotot-foto seniman terkenal dari pelukis dunia dan Indonesia	13	50x50	Dalam bingkai foto dan digantung dan diberi panil / partisi
Lukisan	Lukisan-lukisan dari berbagai seniman misal ; Salvador Dali, Max Ernst, Rene Mergrite, Man Ray, MS Echer, dan Ivan Sagito, Lucia Hartini, Dede Eria Supria, Agus Kamal, Hendra Gunawan Heri Dono Dwijoskutmo, Effendi.	115	72x90, 50x60, 120x150, 90x147, 196x150, 150x200, 146x438	Dalam bingkai/frame dan digantung pada panil
Intalasi	Patung-patung, dan Instalasi.	11	30x40x140 – 500x500x300.	Dalm vinil dan dalam kotak.
Rekaman	Video Exhibition Art 1914-1920 dan Pameran-pameran Surrealis Indonesia. (bieneal Katalog I – X)	1-10		Viedeo tape, cd dan vcd, Foto Slide

**2. RUANG PAMERAN**

Jenis dan bentuk obyek yang akan mengisi museum Seni Rupa Aliran Surrealis

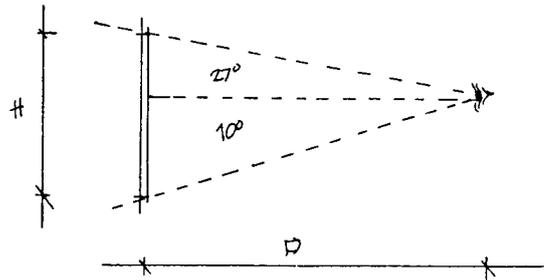
**a. kebutuhan ruang pameran**

Persyaratan dalam memamerkan benda-benda harus dipenuhi dalam perencanaan ruang pameran, persyaratannya sebagai berikut :

- Benar-benar terlindung dari pengrusakan, pencurian, kebakaran, cahaya matahari langsung dan debu.
- Setiap karya harus mendapatkan pencahayaan yang baik.
- Dengan pembagian ruangan yang jelas sesuai dengan koleksi yang ada menurut :
  - benda-benda seperti kaset dan video rekam diletakkan dalam vitrin dengan ukuran 50x50x100
  - benda untuk pajangan ( lukisan, grafis, patung, desain produk )
- Pemasangan benda-benda tersebut hendaknya dapat dilihat tanpa kesulitan, karena perlu pemilihan yang tepat dan penataan ruang yang jelas dengan keragaman, bentuk dan urutan ruang yang sesuai.
- Sedapat mungkin masing-masing kelompok gambar ditempatkan dalam satu ruangan yang berurutan dan setiap gambar tersebut diletakkan pada dinding itu sendiri.
- Mampu memberikan kesan tersendiri terhadap karya-karya yang dipamerkan, dengan ruang-ruang yang bisa membuat pengunjung tidak merasa jenuh dalam melihat karya-karya tersebut. ( dalam hal ini akan memerlukan ruang-ruang lebih besar, dan juga memerlukan ruang dinding yang lebih luas (dalam kaitannya dengan luas lantai), hal ini sangat diperlukan untuk lukisan-lukisan besar dan karya 3dimensi dimana ukuran ruang tergantung pada ukuran karya.

**b. standar pengamatan objek 2dimensi dan 3dimensi**

standar jarak pengamatan pada objek untuk satu buah karya, misalnya diambil ukuran 50x50. maka standar yang diperlukan standart berdasarkan perhitungan-perhitungan<sup>1</sup>.



Gambar. Jarak standar untuk mengamati Obyek

H = 0.50 m

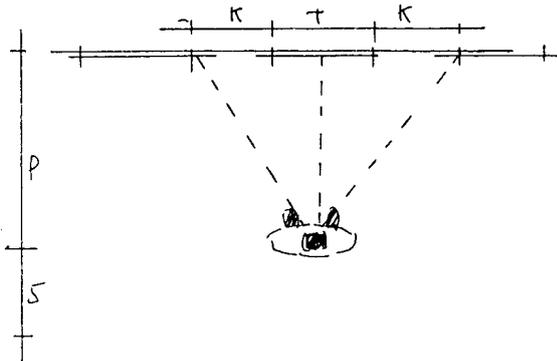
D =  $\frac{10}{27} \times h$  = 0.37 m (max)  
Tg 10

Jadi dimensi untuk mengamati 1 obyek adalah :

- Jarak antara karya 0,50m x 2 = 1.00m (K)
- Jarak antara sirkulasi = 0,60m (S)
- Jarak pengamatan = 0.37m (P)
- Dimensi karya (50x50) = 0.50m (T)

Dimensi ruang yang dibutuhkan :

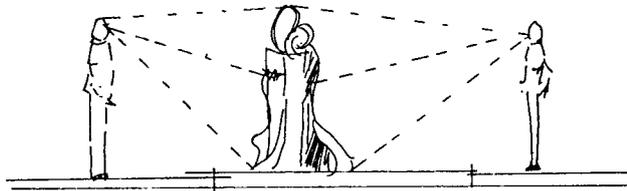
$(K + T) \times (S + P) \longrightarrow (100 + 0.50) \times (0.60 + 0.37) = 2.1 \text{ m}^2$



Gbr. Kebutuhan luas ruang untuk 1 foto

<sup>1</sup> berdasarkan standart Yoshinobu Ashihara

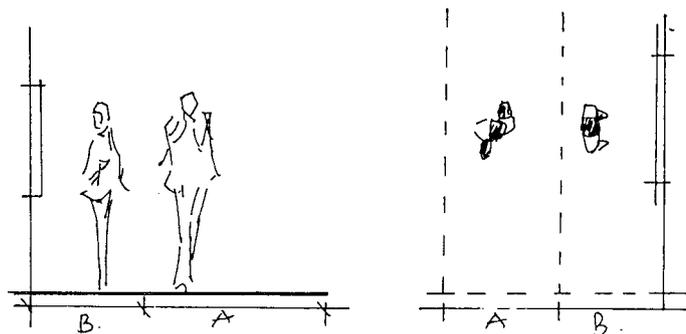
Untuk standar obyek tiga dimensi berdasarkan standar, bahwa dengan karya dengan luasan 1m<sup>2</sup> tinggi 1,80 m maka jarak pengamatan secara keseluruhan yaitu diatas 2,00m



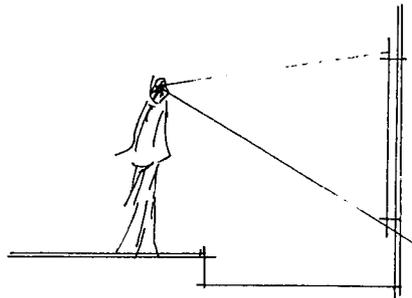
Gbr. Kebutuhan luas untuk satu obyek 3d

**c. sistem layout pada ruang pameran 2 dimensi**

obyek diamati dari satu bidang / sisi yaitu dari depan obyek tersebut tersebut, dengan mempertimbangkan yang sangat terbatas, memerlukan pengolahan ruang amatan dan jarak pada muka objek yang terpanjang tersebut, serta memperhatikan standar kenyamanan pengamatan .



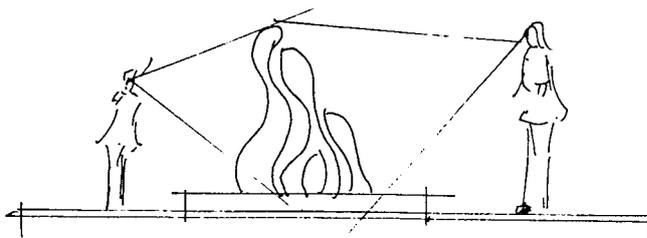
Pengamatan terhadap obyek amatan dengan memperlihatkan secara detail, (1 sisi)



Obyek amatan dengan ukuran yang lebih besar,, yaitu dengan permainan lantai serta pembatas dan pembagian obyek amatan, sehingga tidak terlalu padat dalam pengamatan obyek ( 1sisi ).

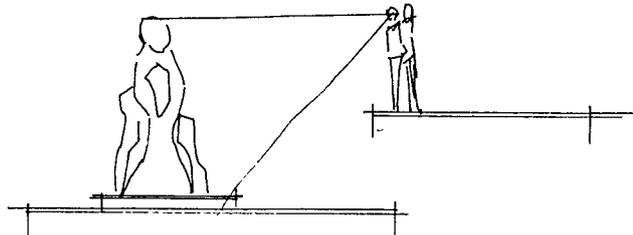
**d. sistem layout pada ruang pamer 3 dimensi**

obyek diamati dari berbagai / sisi sudut pandang dan memerlukan ruang untuk mengitasi obyek tersebut, agar pengamatan lebih lengkap, maka dari itu memerlukan ruang untuk sirkulasi dan letak obyek amatan.



Dengan obyek yang lebih tinggi (2m), diperlukan ruang untuk mengamati obyek tersebut, yaitu dengan menggunakan permainan lantai dengan sisten mezanin dan ketinggian lantai.

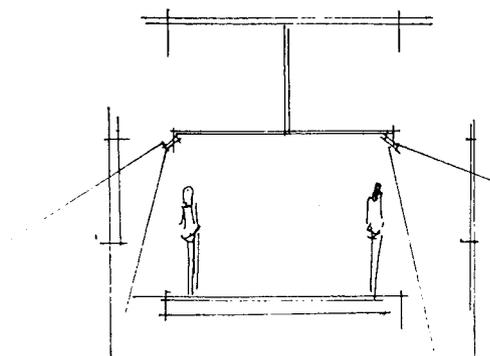
Pengaturan dan perletakan obyek yang sedang diperlukan area pengamatan yang terpisah dari sirkulasi agar obyek tersebut diamati dengan jelas.



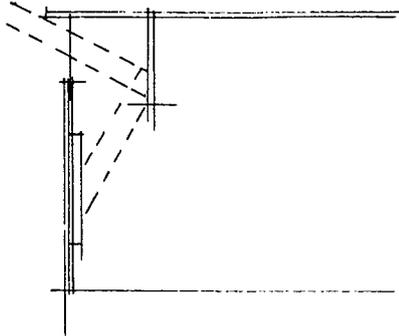
**e. sistem pencahayaan**

sistem pencahayaan yang digunakan adalah sistem pencahayaan dengan buatan dan pemanfaatan sinar matahari. Pencahayaan buatan digunakan pada ruang pameran interior dan exterior pada malam hari.

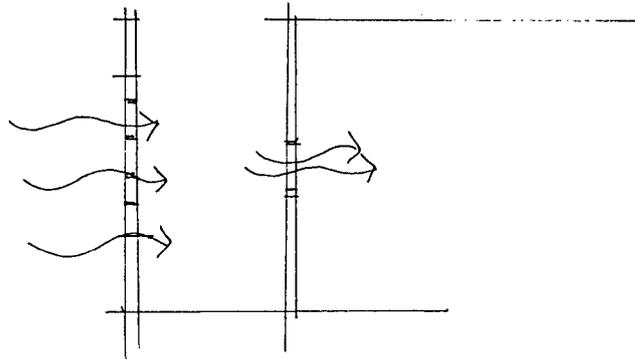
Tata letak lampu dapat bervariasi dengan mempertimbangkan jenis dan letak obyek yang akan diberi pencahayaan, disamping itu pemanfaatan cahaya yang digunakan untuk menambah suasana pada obyek amatan.



penggunaan sinar matahari dapat meminimalkan biaya standar pencahayaan museum dalam pemanfaatannya yaitu dengan bukaan-bukaan bidang atas dan samping.



Dengan bukaan-bukaan yang ada dan divariasikan maka dapat mengurangi panas pada ruangan .

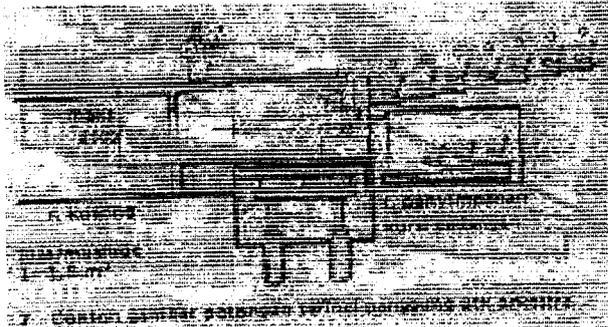


### 3. RUANG AUDIO VISUAL

Pengaturan ruangan

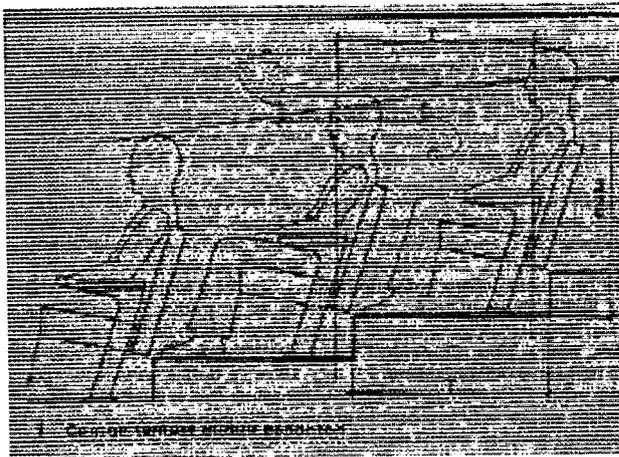
Ruangan ini dapat juga dapat menjadi tempat belajar mengajar, maka ruangan ini berada pada ruang-ruang publik dan pengaturan stage atau

layer menyesuaikan dan memperhatikan standar kenyamanan pandangan<sup>2</sup> dan pendengaran.



Gbr. Sudut pandang vertikal dan horizontal.

Pengaturan tinggi rendahnya lantai akan mendukung kenyamanan dalam pandangan yang disesuaikan dengan standart yang ada.



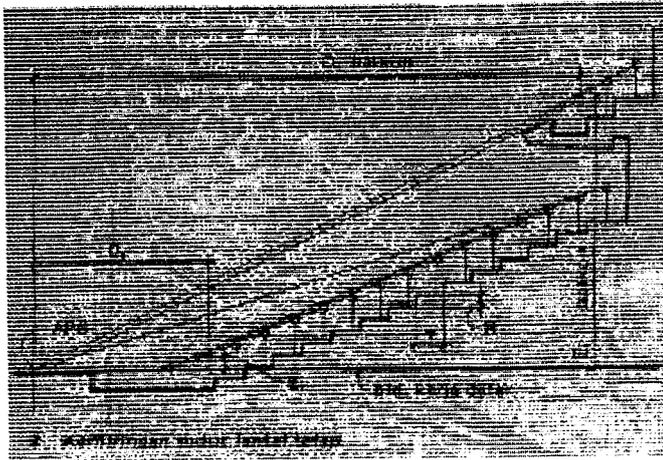
Gbr. Standart ketinggian lantai pada audience

#### 4. ARENA PERTUNJUKAN

Ruang ini merupakan ruang temporer dan terbuka, dan dilihat dari standart-standartnya tidak berbeda dengan ruang audio visual yaitu mengutamakan sudut pandang, hanya audience lebih bebas.

<sup>2</sup> pertunjukan film-film kriteria dasar untuk menonton dengan baik :

sudut pandang horisontal maksimal	30°
sudut pandang vertikal maksimal	30°
sudut kritis proyektor	12°
jarak pandang maksimum	6 x lebar layar
jarak pandang minimum	2 x lebar layar

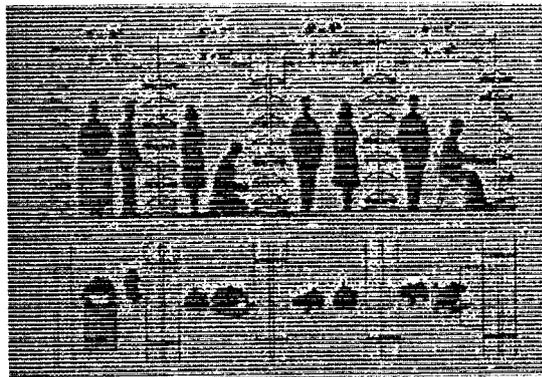


Gbr. Sudut pandang dan ketinggian lantai

## 5. PERPUSTAKAAN

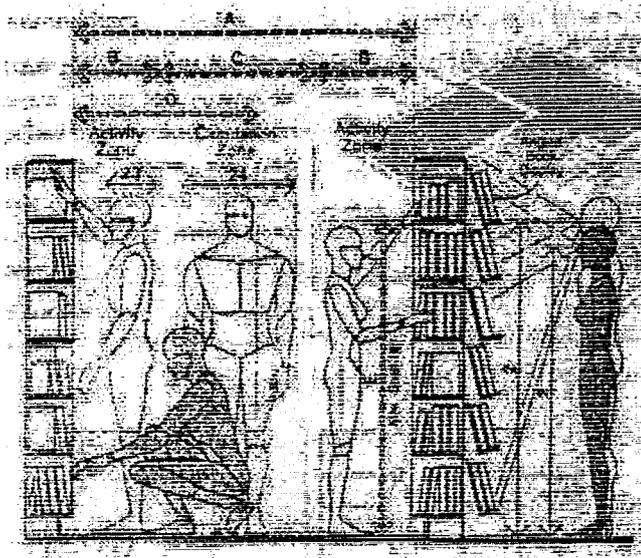
Kebutuhan ruang, ada tiga elemen yang penting : bahan baca (buku), pembaca, pegawai perpustakaan, didalam perpustakaan minimal ada ruang kontrol / pengawas, ruang kartu (katalog), ruang baca, ruang referensi, ruang servis.

Gbr. Standart luasan jarak rak buku.



Kebutuhan rak buku.

Gbr. Ukuran rak buku dalam perpustakaan.



HT	CM
A	187,5 mm
B	121,9 mm
C	121,9 mm
D	91,4 mm
E	66 mm
F	121,9 mm
G	121,9 mm
H	121,9 mm
I	121,9 mm
J	121,9 mm



**tinjauan teori**

## BAB III TINJAUAN TEORI

### SURREALISM, DE STIJL, DAN ARSITEKTUR

#### ***SURREALISME***

*Surrealisme* adalah pergerakan yang berkaitan kesusastraan dan artistik yang menyelidiki dan merayakan dunia mimpi dan pikiran yang tak sadar melalui ciptaan seni rupa. *Surrealisme* lahir di kota Paris, Perancis, pada tahun 1924, ketika penulis Perancis André Breton menulis *surrealist manifesto* yang pertama, yang menguraikan ambisi dari pergerakan baru. ( Breton menerbitkan dua lebih *surrealist manifesto*, pada tahun 1930 dan 1942)<sup>1</sup>. Aliran ini menyebar ke bagian lain di Eropa dan ke Utara dan Selatan Amerika. Sehingga paling utama yang ada pada *surrealisme* yaitu menjadi penemuan teknik artistik baru yang mengugah ke dalam pikiran tak sadar seniman. *Surrealisme* juga dipengaruhi oleh psikoanalisis seperti dikemukakan oleh Sigmund Freud yang pernah meneliti mimpi sebagai gejala-gejala psikologis dan juga sebagai metoda perawatan psikoanalisis<sup>2</sup>. Seniman *Surrealisme* yang terkenal yaitu Salvador Dali, Max Ernst, dan Rene Megrith.

Di Indonesia seniman *surrealism* bersarang di kota Yogyakarta, misalnya Ivan Sagito yang dikenal dengan lukisannya '*I want to Become a Sapi*', dan dari seniwati yang terkenal yaitu Lucia Hartini dengan lukisannya '*Lensa Mata-mata*'. Dari pandangan dalam mencipta ada spesifikasi dari diri masing-masing seniman, misalnya Ivan Sagito "Mencipta, seakan mengangkat dan mengeluarkan sedikit demi sedikit bungkahan dari jiwa menuju kepermukaan", sedangkan Lucia Hartini "Mimpi sebagai pengejawantahan spontan yang menimbulkan keindahan-keindahan dan keanehan dalam suasana *surrealistik*"<sup>3</sup>.

---

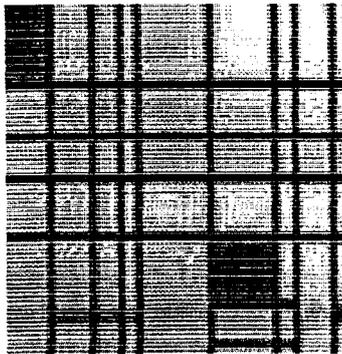
<sup>1</sup> CD interaktif " *Surrealisme*," Microsoft® Encarta® Encyclopedia 2000.

<sup>2</sup> Sigmund Freud, *Psikoanalisis a general introduction to psychoanalysis* 2002.

<sup>3</sup> Katalog Bieneal VII.

## DE STIJL

*De Stijl*<sup>4</sup>, seni Belanda Pergerakannya dimulai di Amsterdam pada tahun 1917, dan secara berkala oleh nama yang sama. *De Stijl* ditujukan kepada abstrak yang akan menciptakan suatu tanggapan universal dari semua penikmat seni berdasar pada suatu penyelidikan untuk keselarasan dan permintaan. Pendiri pergerakan itu diantaranya pelukis Piet Mondrian dan Theo van Doesburg, yang juga mendirikan jurnalnya, *De Stijl* ( pada tahun 1917-1932)<sup>5</sup>. Di samping itu, gaya abstrak yang mendukung mereka adalah juga dikenal sebagai neoplasticism. yaitu menolak semua penyajian dan membatasi unsur-unsur melalui ungkapan artistik kepada penggunaan garis lurus, sudut siku-siku, warna dasar, warna primer murni ( biru, merah, dan kuning), dan yang disebut tidak mewarnai untuk hitam, abu-abu, dan putih.



lukisan disamping adalah karya Piet Mondrian, *Composition Red, Blue, and Yellow*

---

<sup>4</sup> De Stijl adalah bahasa Belanda yang berarti "gaya"

<sup>5</sup> CD interaktif " Suralisme," Microsoft® Encarta® Encyclopedia 2000

## PANDANGAN TERHADAP REALITA

*Surrealism*, pada hakekatnya juga dipengaruhi dari pergerakan Dadaisme yang mana pada awal terpecahnya Perang Dunia Pertama para surrealis menganggap sebagai pembinasan yang luar biasa dan hilangnya motivasi hidup. Sehingga hasilnya mereka percaya bahwa semua iman pada kemampuan rasa manusia untuk meningkatkan dirinya sendiri melalui budaya dan seni, yang paling utama setelah pembinasan yang terjadi dari peperangan, adalah tak realistis dan naif<sup>6</sup>. Sebagai hasilnya, dadaists menciptakan pekerjaan yang menggunakan kecelakaan, kesempatan, dan semua yang menggarisbawahi ketidakrasionalan ras manusia: sebagai contoh, membuat syair/puisi yang ke luar dari potongan surat kabar dan memilih secara acak, mengatakan suku kata "bukan bukan" ke luar nyaring, dan object sehari-hari mempertunjukkan sebagai seni<sup>7</sup>.

*De Stijl*, pada prinsipnya lebih simpel dalam memahami karya lukisannya. Jika kita lihat di periode seni yang terdahulu, *De Stijl* nampak sebagai suatu hasil logika Dari Cubisme periode (1907- 1914). Seniman Cubisme mencoba untuk menalar kenyataan. Hasil dari penalaran kenyataan sering kelihatan seperti suatu keseluruhan yang harmonis<sup>8</sup>. Sebelumnya, meski demikian ada beberapa poin-poin pandangan tentang asal *De Stijl*.

Jika kita lihat pada awal perang dunia pertama, dapat dirasakan pada usaha dari masyarakat. Pada waktu itu keadaan sangat kacau tepatnya di kota Holland. Orang-Orang ingin damai, keselarasan dan istirahat lagi. *De Stijl* mencoba untuk mencerminkan pekerjaan mereka pada keseluruhan pembangunan sosial yang tidak bisa dicapai, yaitu Keselarasan Yang ideal (Itu). Hasilnya *De Stijl* memiliki unsur-unsur pokok dari seni yaitu mewarnai dan membentuk, garis dan tingkatan. Dengan unsur-unsur inilah seniman mengembangkan bahasa baru dan menempatkan diri diri pada kebalikan dunia

<sup>6</sup> Tim Martin, Essential "Surrealists", copyright © Parragon 1999.

<sup>7</sup> CD interaktif " Surrealisme," Microsoft® Encarta® Encyclopedia 2000.

<sup>8</sup> <http://www.the-artfile.com/uk/styles/stijl/stijl.htm>.

nyata. Kebanyakan seniman yang menggunakan format tertutup dan format terbuka, ruang dan kepadatan, warna dan format. Maka dari itu penggunaan unsur-unsur ini orang mengecat dan keselarasan yang ideal bisa dicapai.

### ***De Stijl* dan ARSITEKTUR**

Seniman mencari dan menciptakan suatu seni yang akan menjadi penengah kekuatan yaitu penyusunan kembali kondisi-kondisi sosial dengan khayalan-khayalannya. Dengan demikian, kondisi-kondisi untuk seni yang baru akan menjadi hukum komposisi abadi dan disain. Sebagian besar Dihubungkan dengan tiga figur penting yaitu pelukis Piet Mondrian dan Theo van Doesberg, dan arsitek dan furniture-maker Gerrit Rietveld yang mana berisi sebagian besar horisontal dan garis tegak. Disamping itu menghasilkan komposisi orthogonal unsur-unsur geometris, yang menimbulkan warna dasar, warna primer mengadu domba suatu bidang putih. Di tahun 1917, Rietveld menciptakan yang kanonik “Red/Blue Kursi” dan memproyeksikan estetika *Neo-Plastic*<sup>9</sup> ke dalam tiga dimensi<sup>10</sup>. Kursi, dengan tampilan warna dasar, warna primer yang sederhana mengadu domba suatu kisi-kisi dalam menyambungkan garis-garis hitam. Van Doesberg mulai untuk merancang, ketika menggambar axonometri.

---

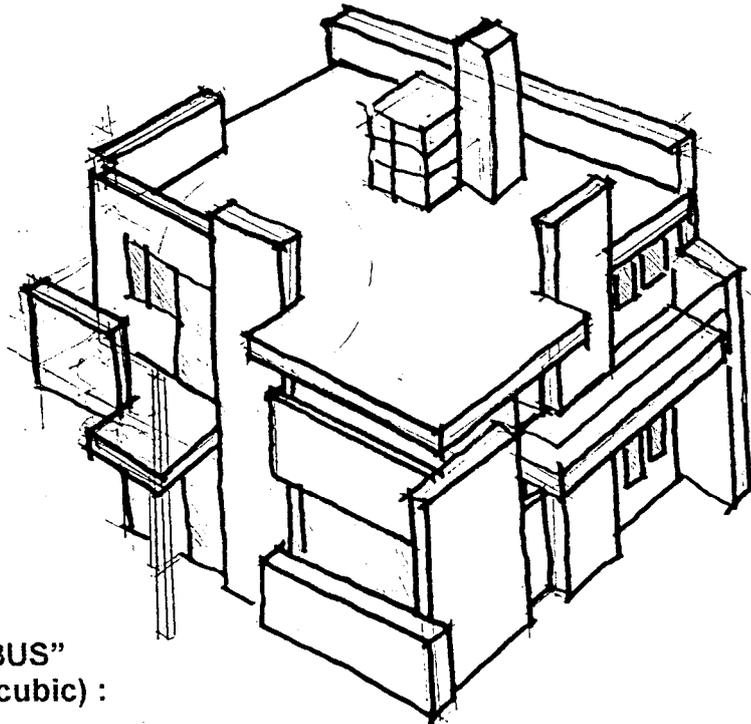
<sup>9</sup> Neo-plastic adalah aliran seni rupa Belanda yang terpengaruh oleh Cubisme, tapi aliran ini tidak begitu besar seperti layaknya aliran seni rupa lainnya.

<sup>10</sup> <http://www.the-artfile.com/uk/styles/stijl/stijl.htm>.

## ANALISA TERHADAP BANGUNAN SCHRODER HOUSE

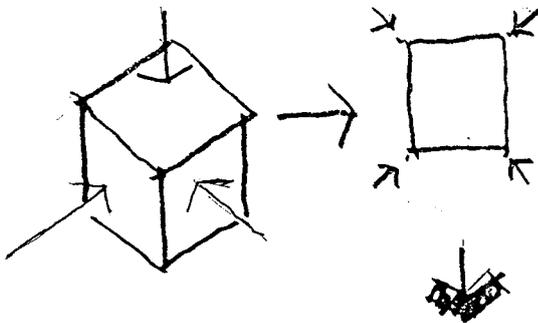
Bangunan schroder house merupakan karya yang lahir dalam bingkai arsitektur *de stijl*, yang berdiri di Belanda pada tahun 1924. Beberapa hal yang mendasar termuat dalam bangunan schroder house secara keseluruhan adalah sebagai berikut:

### ► BENTUK

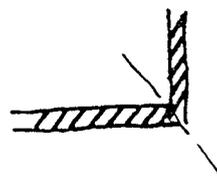


#### PRINSIP "ANTI-KUBUS"

→ Prinsip kubus (cubic) :

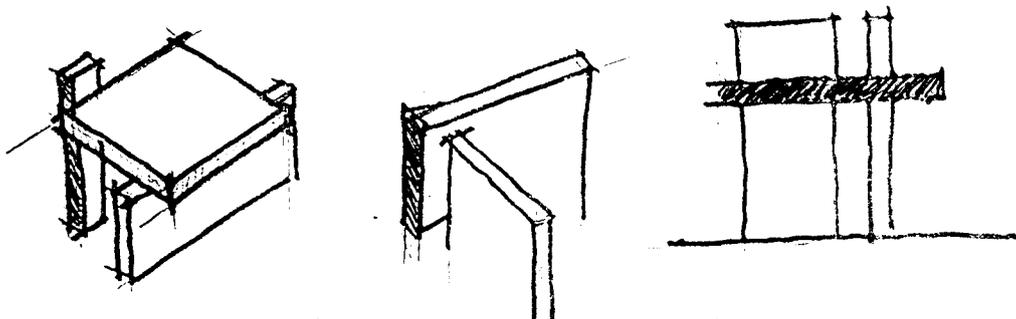


Ruang didalam kubus itu tertutup dari 4 sisi dengan kata lain bahwa bidang satu dengan bidang yang lainnya saling bertemu dalam satu titik.

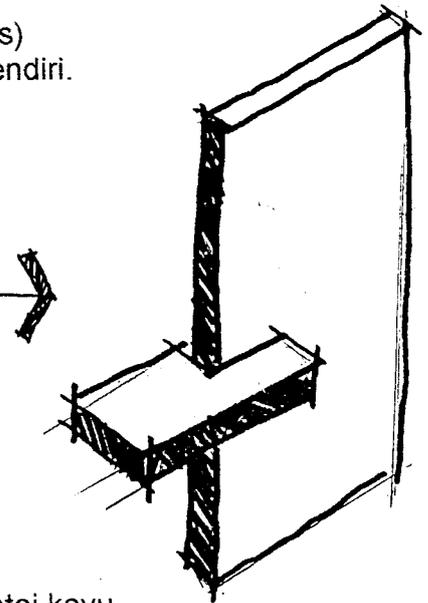
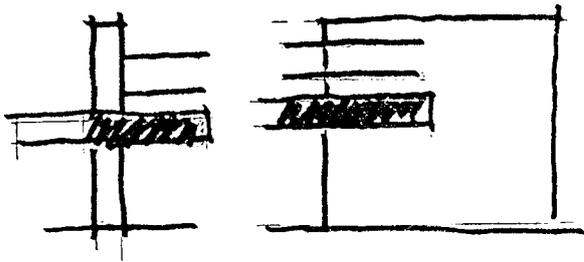


→ Prinsip anti kubus ) anti cubic) :

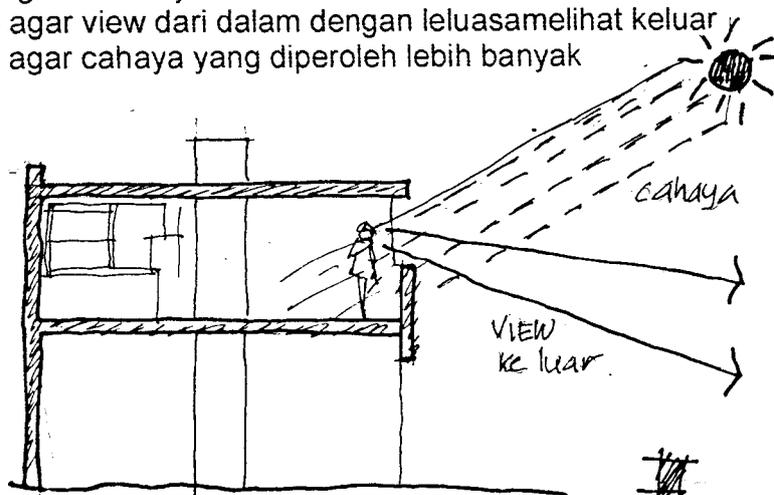
- Bidang satu dengan bidang yang lainnya tidak bertemu dalam satu titik.



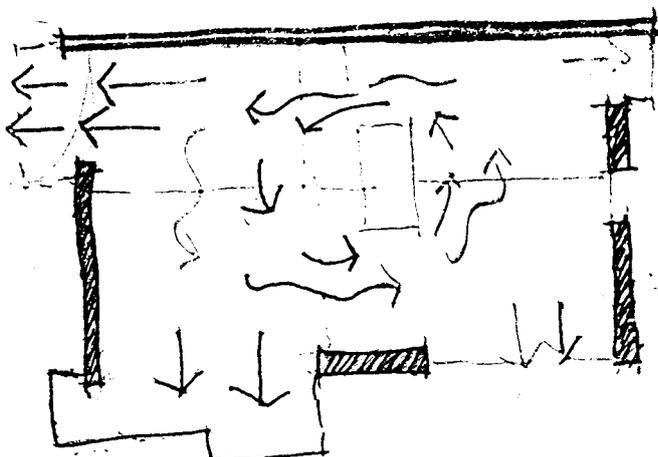
- Elemen bidang pembentuk ruang (ruang anti kubus) terdiri atas bidang-bidang yang terpisah/ berdiri sendiri. Elemen-elemen bidang yang dominan dengan bidang vertikal memotong bidang horizontal.



- Meminimalkan dinding ruang dalam dengan penggunaan dinding partisi dan penghindaran terhadap adanya dinding masif sebagai pembatas semua ruang.
- Elemen lantai dibuat dengan perbedaan bentuk lantai kayu.
- View & cahaya
  - Kesenambungan antara ruang dalam dan ruang luar dengan menggunakan bukaan yang lebih banyak :
    - agar view dari dalam dengan luas melihat keluar
    - agar cahaya yang diperoleh lebih banyak



► RUANG

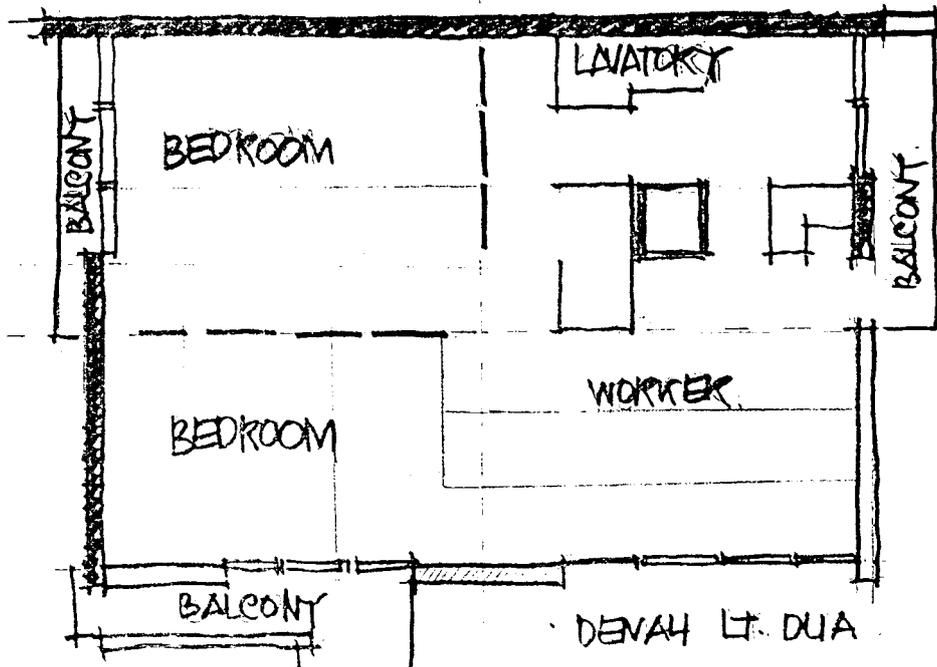
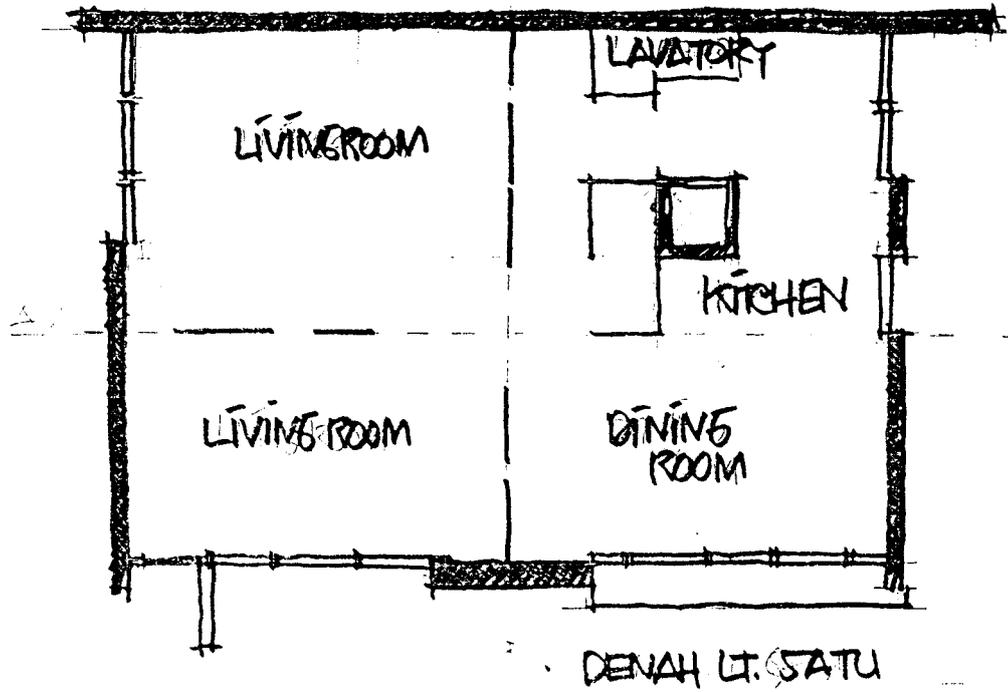


- Adanya aktifitas yang berbeda sehingga dapat dirasakan bersama-sama hal ini dilakukan dengan meminimalkan dinding.
- Adanya kesinambungan antara interior dan eksterior bangunan
  - Dengan bukaan, yang berdampak pada kesinambungan view dan cahaya.

• Ruang Dalam

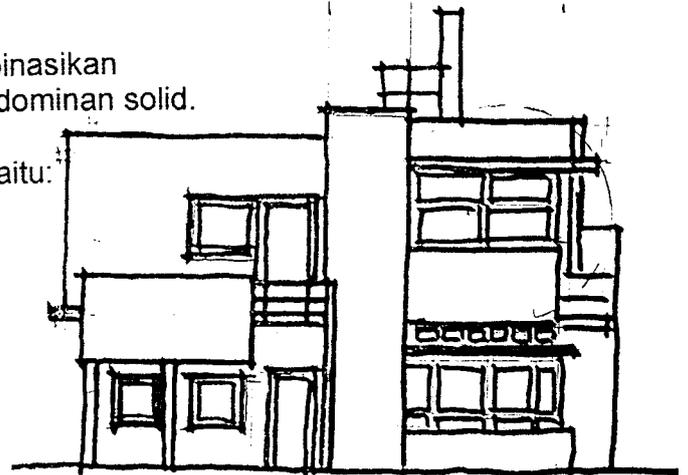
Pembagian Ruang tidak dibatasi oleh dinding  
Secara keseluruhan melainkan dibatasi oleh  
suatu partisi

RUANG DALAM



► **FASADE**

- Fasade bangunan terbentuk dari struktur (dinding pemikul) yang dikombinasikan dengan elemen lain, sehingga fasade dominan solid.
- Secara partial fasade yang ditampilkan dalam tiap sisi bangunan "berbeda". Yaitu:



▪ **TAMPAK DEPAN**

– **TAMPAK DEPAN**

Tampak depan disajikan dalam tampilan bukaan yang lebih banyak, yang ditandai dengan adanya repetisi jendela

– **TAMPAK SAMPING KANAN**

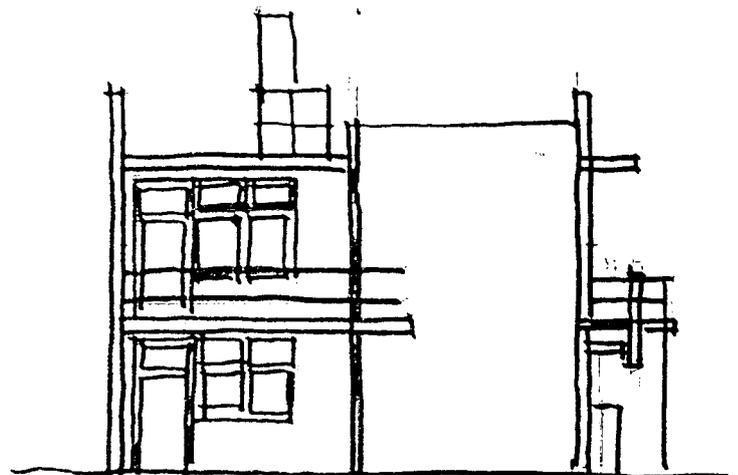
Tampak samping kanan disajikan dengan tetap menampilkan bukaan-bukaan dengan repetisi jendela tetapi sedikit massif karena terdapat bidang struktur (dinding pemikul)



▪ **TAMPAK SAMPING KANAN**

– **TAMPAK SAMPING KIRI**

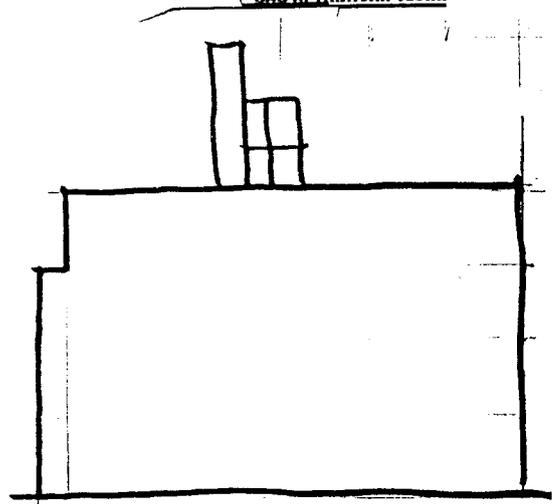
Tampak samping kiri terdapat dominasi dinding massif dibandingkan dengan bukaan-bukaan sehingga secara keseluruhan terlihat asimetris.



▪ **TAMPAK SAMPING KIRI**

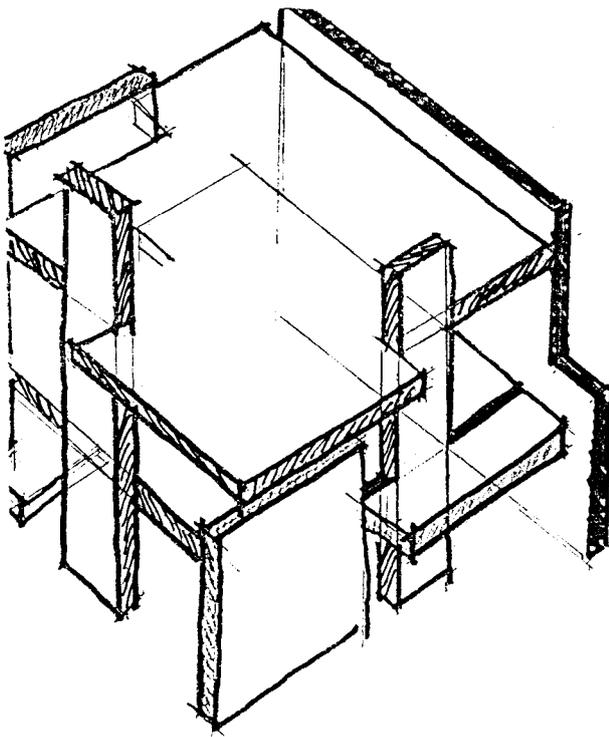
**- TAMPAK BELAKANG**

Tampak belakang terlihat sepenuhnya massif, hal ini di karenakan ada bangunan perumahan.



■ TAMPAK BELAKANG

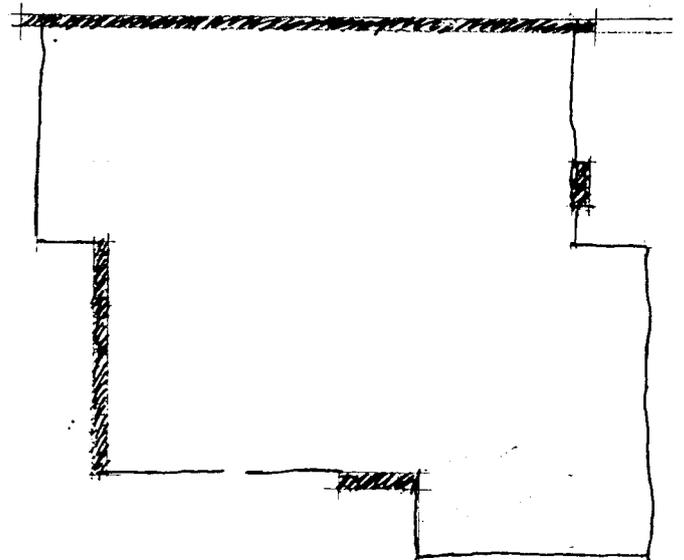
► STRUKTUR



Struktur berfungsi sebagai elemen utama yang bertanggung jawab terhadap kestabilan bangunan dan berperan dalam pembentukan penampilan bangunan (fasade).

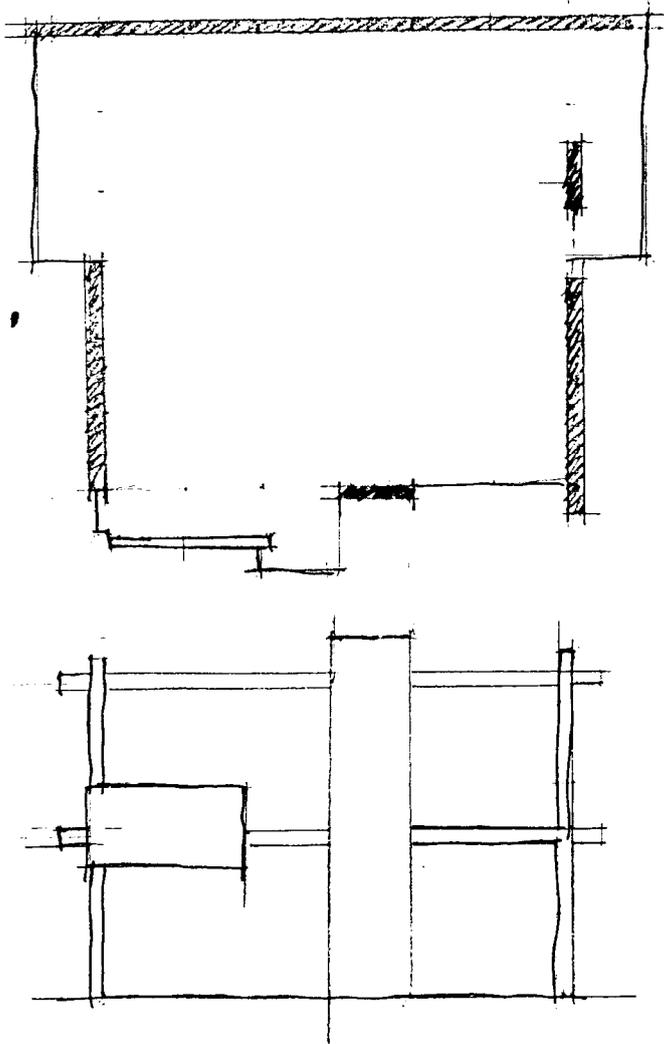
→ STRUKTUR ATAP

- Atap bangunan merupakan bidang datar seperti pada plat lantai, dengan memperlihatkan struktur dinding pemikul.



→ **STRUKTUR LANTAI**

- Strukturnya tidak dominan secara paralel, sehingga struktur terlihat sebagai fasade (Building Envelope).
- Dinding pemikul, secara tidak paralel maka, tidak adanya repetisi struktural.





**gagasan dan  
laporan perancangan**

**BAB IV**

**GAGASAN DAN LAPORAN PERANCANGAN**

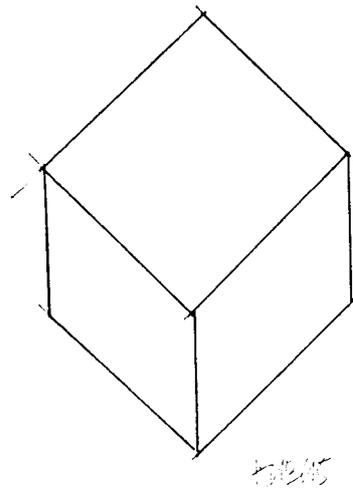
**1. GAGASAN PERANCANGAN**

Dalam perancangan Museum Seni Rupa Aliran Surrealist ini konsep yang digunakan adalah *De Stijl* khususnya Schroder House sebagai preseden perancangan, yang pada bab sebelumnya telah saya sampaikan. Dari Schroder House yang saya tekankan adalah bentuk dan ruang, atau lebih spesifiknya menggunakan prinsip-prinsip bentuk dan ruang Schroder House yang kemudian diaplikasikan.

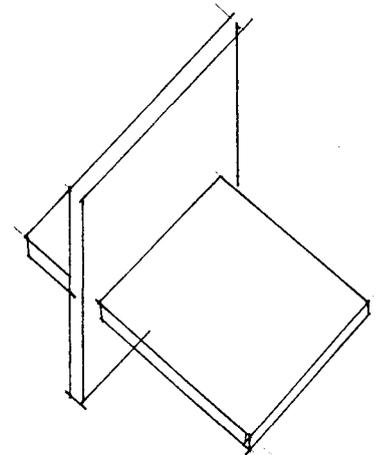
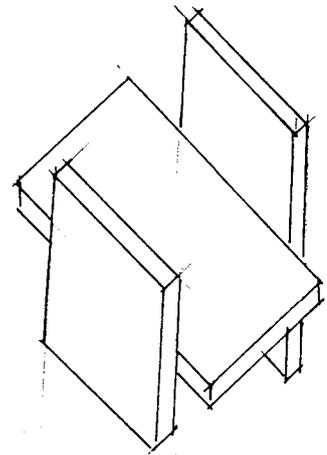
Secara fungsional, fungsi-fungsi yang terdapat pada bangunan Museum Seni Rupa Aliran Surrealis adalah: area pameran museum, perpustakaan, ruang pameran temporer dan audiovisual tidak dipisahkan secara tegas berdasarkan zoning atau hirarki ruang. Fungsi-fungsi tersebut akan berada pada satu lokasi yang sama. Persyaratan-persyaratan fungsional akan digunakan sebagai acuan dalam perancangan bagian-bagian sirkulasi, ruang, struktur, fasade, dan fasade bangunan

Dari uraian bab tiga diatas maka dapat diambil sebuah jalur transformasi konsep yang ada untuk perancangan Museum Seni Rupa Aliran Surrealist dengan membuat struktur transformasi konsep bangunan.

no	Scroder house		sirkulasi	ruang	fasade	struktur
1.	Anti cubic: bentuk	→		●	●	
2.	Anti cubic : ruang	→	●	●		
3.	Struktur : dinding pemikul tidak paralel	→			●	●
		→				
4.	Fasade : ekspose struktur				●	



→ PERANCANGAN



Anti Cubic (elementary)

Gambaran

Anti kubus disini yang berhubungan dengan bentukan bidang-bidang masif (elementary) yang artinya bidang-bidang tersebut tidak bertemu dalam satu titik atau sudut-sudut dari bidang tersebut tidak bertemu sehingga bidang-bidang masif tersebut saling berpotongan.

Satu hal lagi, bidang-bidang tersebut terlihat dominan berdiri sendiri pada Schroder House, dan juga ketika bidang horisontal memotong bidang vertikal sebagai penegasan dari De Stijl sendiri.

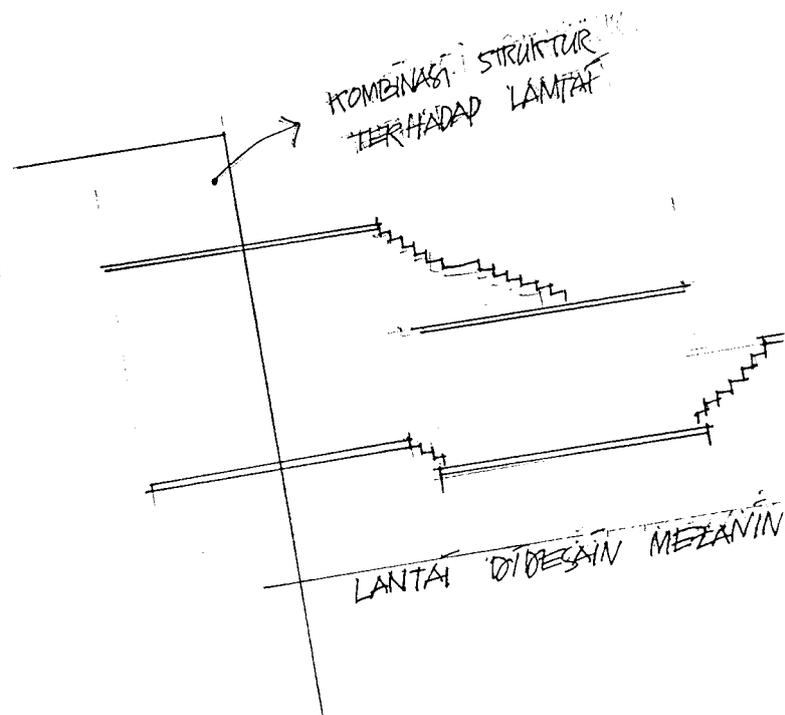
### Transformasi

Dari gambaran diatas dapat diambil beberapa prinsip-prinsip bidang masif saling berpotongan. Bidang vertikal horisontal tersebut akan digunakan dalam perancangan fasade dan ruang.

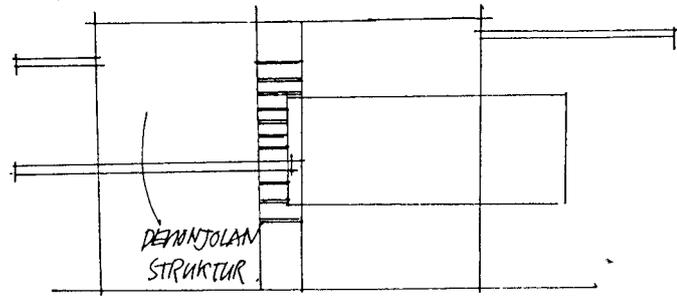
### Suasana Ruang dan Fasade

Gagasan :

Ruang yang merupakan salah satu mawadahi fungsi-fungsi yang ada pada bangunan. Bidang-bidang vertikal dan horisontal di ekspose dengan menciptakan *lantai mezanin* yang memiliki ketinggian yang berbeda-beda kemudian menghadirkan bidang vertikal yang memotong ruang tersebut. Sehingga bidang vertikal dan horisontal terlihat saling memotong.

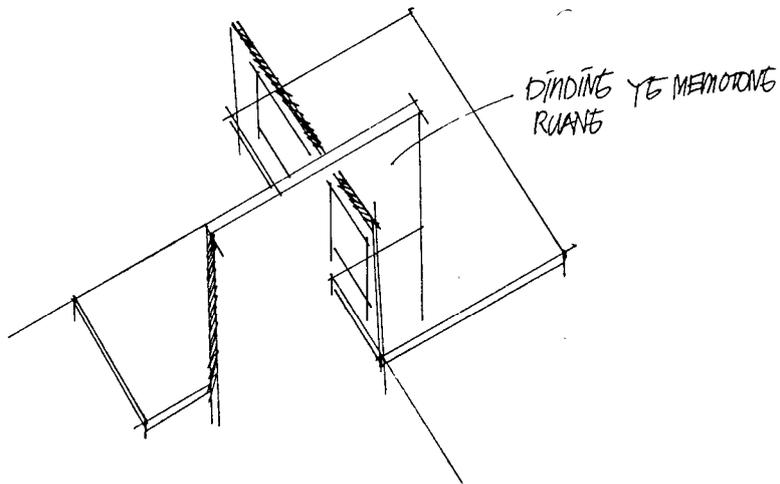


Sedangkan untuk Fasade akan digunakan konsep penonjolan terhadap struktur yang dapat membedakan antara bidang vertikal dan horisontal dan bukaan-bukaan yang ada juga dihadirkan.

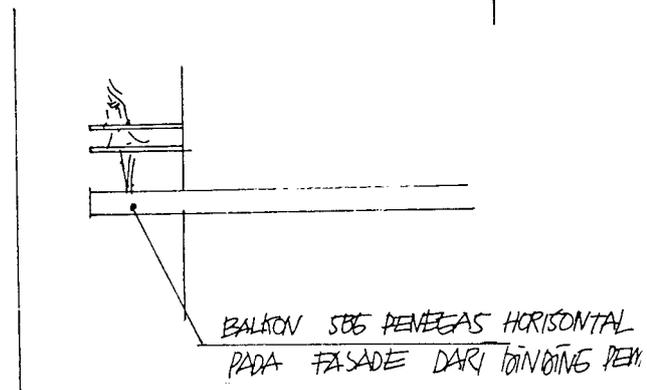
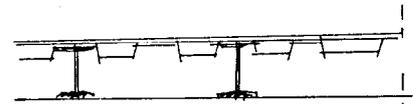


Pemecahan :

Ruang digunakan untuk mewujudkan fungsi yang diwadahnya. Dengan menggunakan lantai mezanin yang ketinggiannya berbeda-beda.



Sebagai penegasan antara bidang vertikal dan horisontal maka lantai menggunakan lantai composite (hubungan baja profil sebagai balok) dan tidak menggunakan plafon sehingga sistem utilitasnya seperti HVAC dan Ligting terekspose dengan sendirinya. Untuk bidang vertikal maka digunakan struktur dinding pemikul. Dinding tersebut memotong ruang agar bidang vertikal dan horisontal ada penegasan.

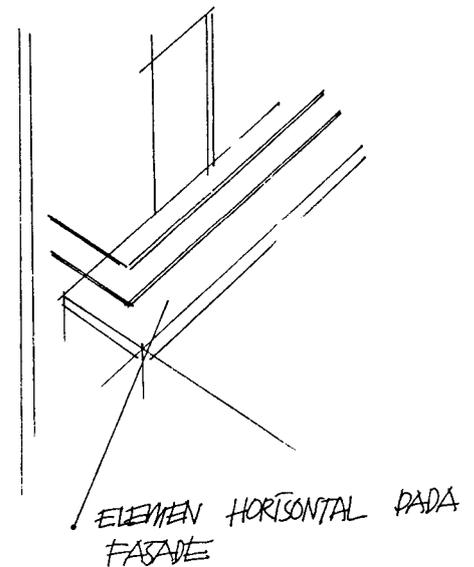


Fasade sebagai daya tarik sebuah bangunan. Dengan

menggunakan bidang vertikal dan horisontal yang tegas dan saling berpotongan.

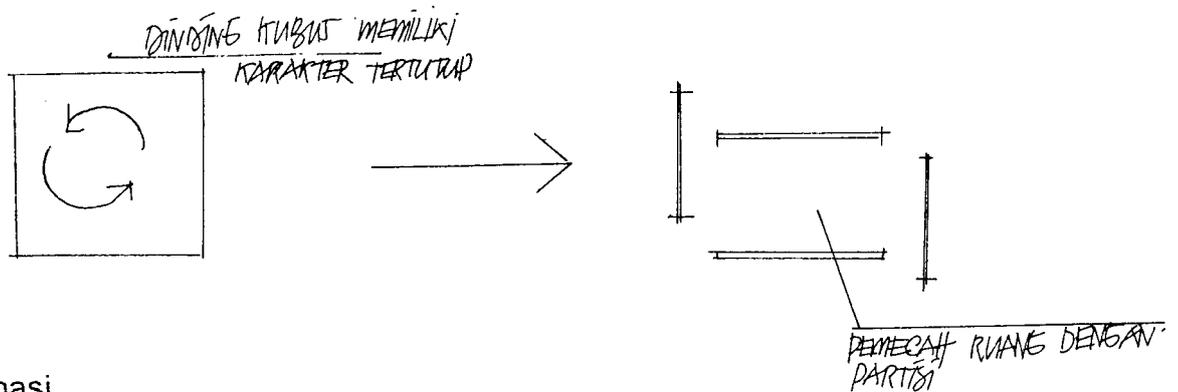
Struktur dinding pemikul yang berperan sebagai bidang vertikal juga di ekspose pada fasade sehingga bidang horisontal sebagai balkon saling berpotongan dengan bidang vertikal.

Juga untuk penegasan tersebut maka bidang-bidang tersebut dibiarkan apa adanya ( tanpa dekorasi atau elemen-elemen yang lainnya) kecuali bentuk *handrail* sebagai keamanan sehingga fasade hanya terlihat berupa dinding masif dan repetisi terhadap bukaan.



#### ANTI CUBIC ( Fleksibilitas ruang)

Anti Cubic disini merupakan hubungan antara bidang-bidang yang yang ke Enam sisi kubus tidak tertutup rapat sehingga ruang yang terdapat pada ruang dalam kubus tersebut bisa berinteraksi dengan ruang luar kubus. Sehingga pada Schroder House meminimalkan dinding sebagai pembatas ruang dengan partisi-partisi yang suatu waktu bisa di pindahkan atau diperluas. Dan juga pada pembatas ruang yang menggunakan perbedaan bentuk.bentuk tekstur lantai (parquet).



### Transformasi

Anti Cubic yang diterapkan pada ruang, maka prinsip dari anticubic tersebut akan digunakan pada **prinsip ruang** dalam museum dan **sirkulasi**.

### Ruang dan Sirkulasi

Gagasan :

Anti cubic juga diterapkan terhadap ruang yaitu fleksibilitas ruang yaitu dengan membuat suasana ruang, pada ide disain ini maka yang diahli fungsikan yaitu ruang pameran sebagai sirkulasi penghubung ruang. Dan pembatas antara ruang menggunakan dinding partisi.

Secara garis besar terdapat tiga kriteria dalam pembagian ruang sesuai dengan karakter dari tiap ruang. Adapun ruang-ruang tersebut adalah :

Defined Space, ruang yang terdefinisi secara jelas baik fungsi maupun standar teknisnya. Dalam desainnya tetap memahami dan memperhatikan ukuran standar, faktor atau fasilitas pendukung safety. Dalam museum ini ruang-ruang tersebut adalah : lavatory karena disini terdapat standar yang harus diterapkan serta hanya untuk fasilitas dan mendukung fungsi tersebut, ruang utilitas terdapat standar yang pasti untuk mendapatkan safety, ruang inventarisasi, perpustakaan, ruang informasi, ruang pengelola.

Undefined space, artinya ruang yang tidak dapat terdefinisi secara jelas baik fungsinya maupun standar teknisnya. Fungsi menjadi rancu atau tidak stabil, misalnya dengan didukung pengadaan fasilitas dan kegiatan baru atau tidak samasekali, sehingga merubah dan memunculkan fungsi lain atau dapat dikatakan fungsi tersebut lebih fleksibel. Ruang-ruang tersebut adalah ruang pameran, ruang parkir, open space.

Border Space, adalah ruang yang mempunyai fungsi jelas tetapi standar dan infrastrukturnya tidak jelas, artinya dapat digantikan fungsi dengan mengadaptasikan standar kepada fungsi yang digantikannya. Yang termasuk ruang tersebut adalah mushola, ruang pertemuan, ruang audio visual, dan kafetaria. Fungsi ruang diatas akan hadir bersama fasilitas pendukung dan fungsi akan berubah setelah merubah fasilitas pendukung kegiatan.

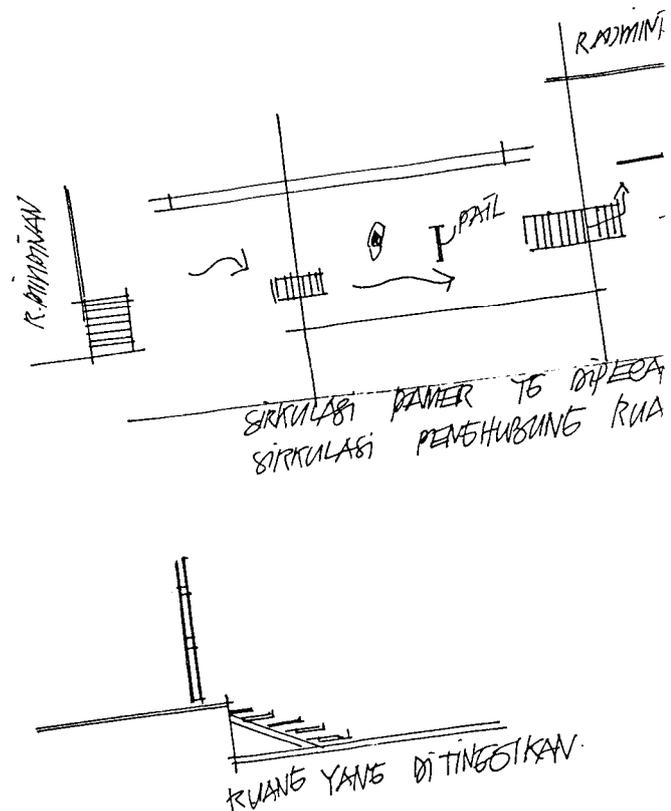
Pemecahan :

Sebagai fleksibilitas ruang yaitu mengahli fungsikan ruang pameran museum sebagai sirkulasi penghubung antara ruang-ruang yang ada dalam museum.

Sedangkan ruang pameran temporer menggunakan panil-panil yang suatu waktu dapat diubah arah sirkulasinya.

Untuk ruang-ruang pengelola dan perpustakaan hanya diberi perbedaan ketinggian dan Menggunakan batas ruang-ruang dengan dinding partisi yaitu dengan bahan panil yang kemudian dihubungkan baja profil sebagai kusen.

Lavatory sebagai kamar mandi pengunjung, di wujudkan dalam satu bangunan dan tetap dijaga privasinya.



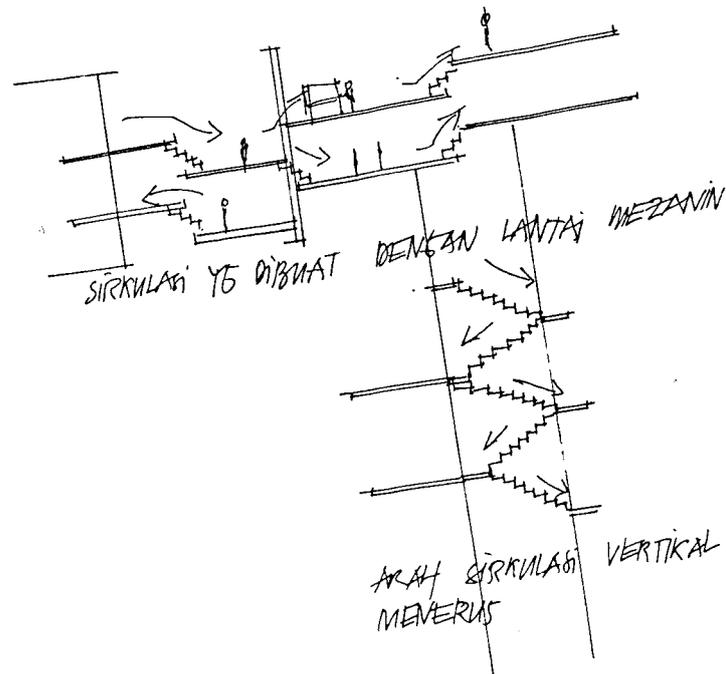
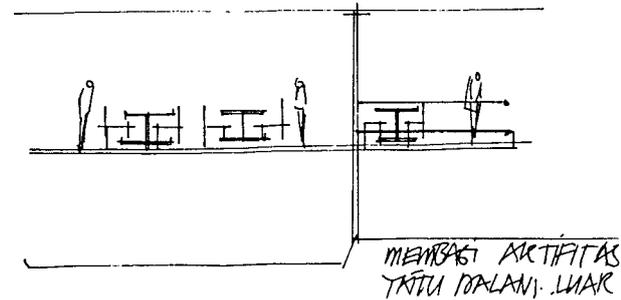
Yaitu dengan memberi pembatas yang bersifat tertutup.

Ruang audiovisual, ruang auditorium diwujudkan dengan pembatas yang tertutup dan kedap suara.

Untuk ruang kafetaria diwujudkan dengan membagi dua aktifitas yaitu dalam dan luar

Sedangkan untuk arah gerak atau sirkulasi ruang di desain dengan lantai-lantai mezanin yang ketinggiannya berbeda-beda. Akses antara lantai mezanin tersebut menggunakan tangga kecuali yang menggunakan kursi roda harus melewati ramp.

Dan ada juga yang tangga menghubungkan antara lantai satu sampai lantai empat yang tipikal secara vertikal sehingga para pengunjung merasakan perbedaan ketinggian antara lantai-lantai tersebut.



## STRUKTUR

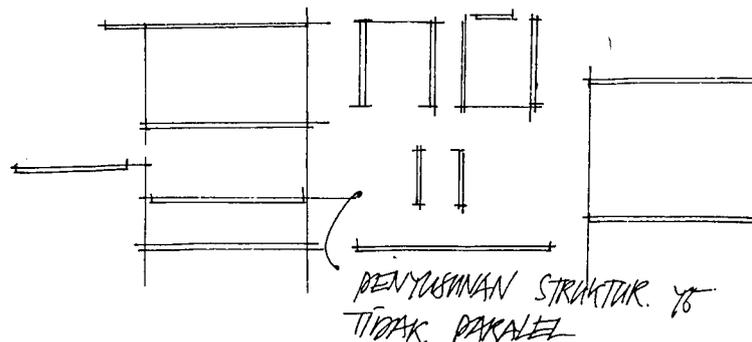
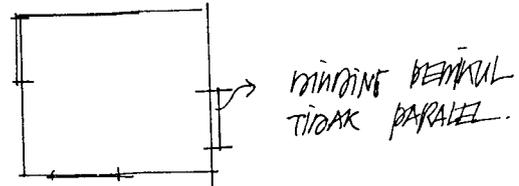
Struktur berperan penting dalam bangunan yaitu sebagai tulang punggung dari berdirinya bangunan, disamping itu struktur juga memiliki nilai estetika ketika ada penonjolan terhadap struktur.

Pada Schroder House strukturnya menggunakan dinding pemikul sesuai dengan analisis bahwa tidak adanya repetisi struktur sehingga struktur dinding pemikul didesain dengan tidak paralel (tidak sejajar). Disamping itu juga struktur pada Schroder House juga di ekspose sebagai fasade sehingga tidak adanya repetisi struktur pada fasade dan juga fasade berupa dinding-dinding masif kecuali repetisi pada bukaan misalnya profil kusen jendela.

### Struktur dan fasade

Gagasan :

Dari analisis tersebut diatas maka struktur pada bangunan museum juga diterapkan dinding pemikul yang tidak paralel (tidak sejajar), yang nantinya sebagai fasade. Sedangkan fasade memiliki nilai estetika sendiri dari penonjolan struktur yaitu dengan berupa dinding-dinding masif.

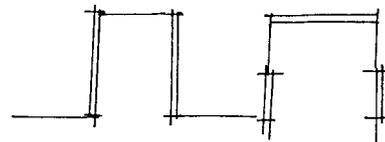
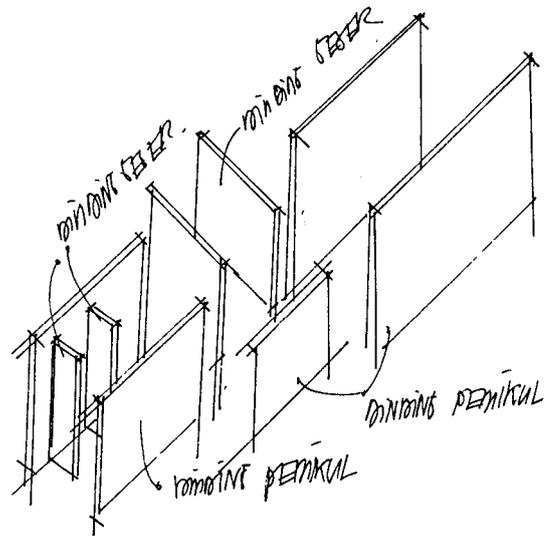


Pemecahan :

Struktur dinding pemikul pada museum tidak paralel yang artinya tidak sejajar, dan tidak dilupakan dinding geser yang disusun sedemikian agar tidak paralel.

Struktur secara dominan tidak diparalelkan karena tidak menghadirkan repetisi pada bentuk sehingga struktur disusun secara acak, yaitu : dengan memotong ruang-ruang yang ada pada museum, melebihi struktur dinding pemikul dari pola ruang yang terbentuk.

Dengan melebihi dinding dari pola bentuk ruang maka memunculkan fasade yang berupa dinding masif sehingga terlihat monoton hanya dengan bidang vertikal dan horisontal.



STRUKTUR DIUSAHAKAN TIDAK PARALEL

### Fasade

Schroder House memiliki fasade yang berbeda dari empat sisi, dibentuk oleh dinding pemikul yang disusun secara tidak paralel. Sehingga dari tampak depan hanya ada satu dinding kecil yang terlihat masif dan lebih dominan repetisi dari bukaan, tampak samping kanan lebih dominan masif karena adanya dinding pemikul yang lebih besar polanya, tampak samping kiri juga terlihat lebih dominan masif sehingga bukaan hanya minim dan pola asimetris, tampak belakang terlihat full masif karena adanya bangunan perumahan. Dari pengamatan fasade Schroder House maka diterapkan pada desain.

Gagasan :

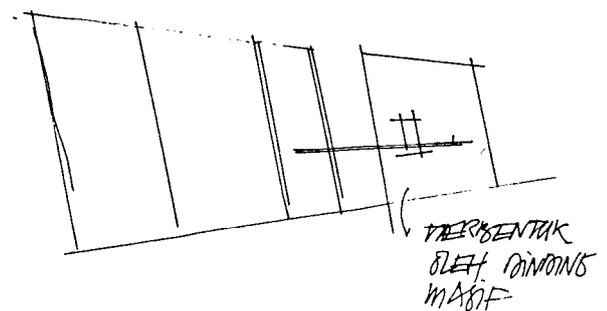
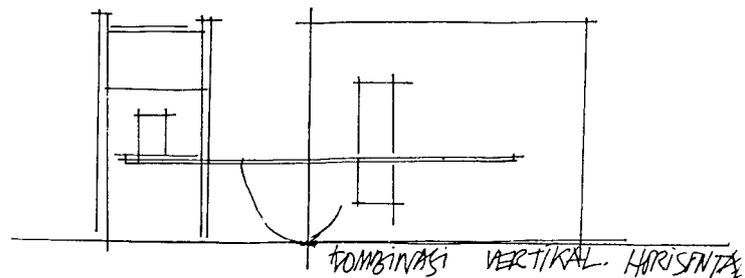
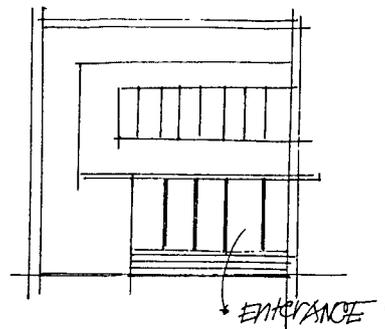
Pada bangunan museum sama halnya pada Schroder House yang menampilkan struktur pada fasadenya. Sehingga memunculkan kesan monoton pada fasade, dari struktur yang tidak paralel maka fasade berbeda pada empat sisinya.

Pemecahan :

Pada tampak depan struktur terlihat bagian yang menampilkan struktur dari sisi tebalnya dinding yang kemudian dikombinasikan dengan repetisi bukaan yang lebih lebar. Tampak depan didesain dengan bukaan yang lebih lebar dengan penempatan alur sirkulasi satu arah yaitu dengan membuat entrance pada tampak depan.

Pada tampak samping kiri ditampilkan struktur dari sisi lebarnya dinding dan ada juga sisi tebalnya dinding. Yang kemudian dikombinasikan dengan repetisi bukaan, pada sisi ini bukaan lebih banyak karena fungsi yang ada didalamnya tidak berkenaan dengan karya atau ruang pameran. Fungsi yang diwadahi merupakan fungsi seperti ruang pengelola dan toilet.

Tangga darurat tidak diekspose karena untuk menghilangkan bentuk yang



diagonal. Maka dari itu diikat dengan dinding pemikul.

Penegasan untuk bentuk dari Horizontalnya yaitu dengan melebihi lantai dari ruang dalam sehingga berperan sebagai balkon yang memotong dinding pemikul.

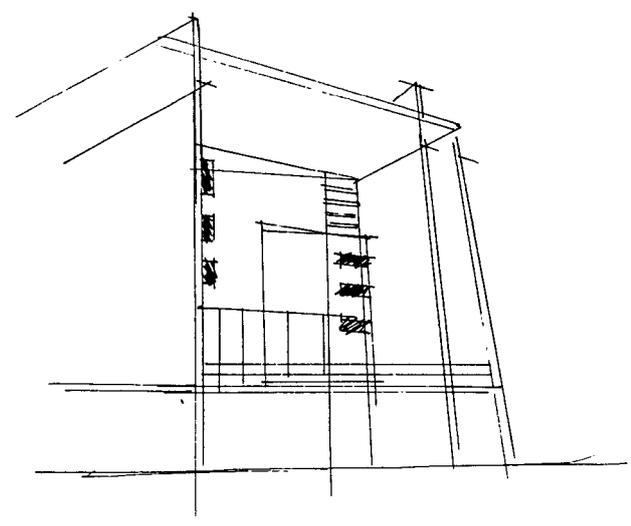
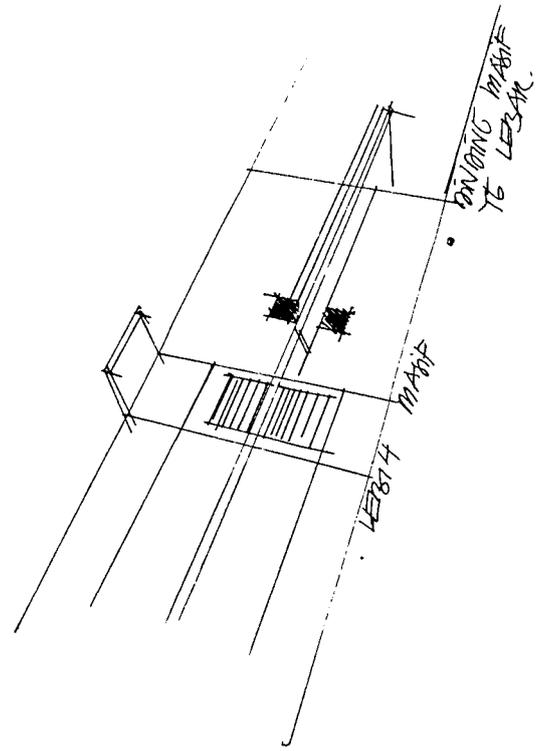
Pada tampak samping kanan ditampilkan berupa dinding masif secara dominan. Dinding pemikul dibuat berlapis untuk mengatasi atau menyaring matahari tidak langsung masuk keruang pamer.

Kemudian disela dinding pemikul yang berlapis ada fungsi yaitu berupa coridor bagi pengguna kursi roda.

Sebagai penegasan juga memunculkan balkon dengan melebihi lantai dari ruang dalam sehingga bentuk dari horisontanya terlihat tegas.

Pada tampak belakang menampilkan dinding yang berkesan berlapis-lapis (double wall) sehingga ada repetisi dari bukaan-bukaan yang ada.

Pada lantai dua bukaan lebih lebar karena fungsi yang dibalikinya merupakan kafetaria sehingga bukaan lebih lebar untuk memungkinkan cahaya masuk lebih banyak.

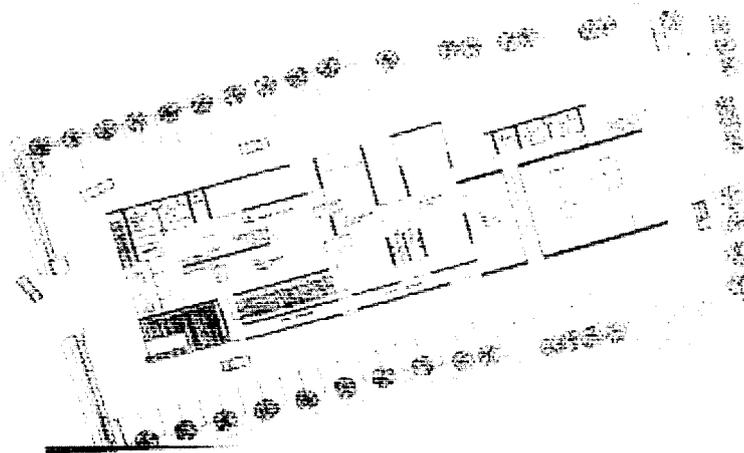


## 2. LAPORAN PERANCANGAN

Dari gagasan perancangan yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya, didapat desain bangunan yang merupakan aplikasi dari gagasan perancangan tersebut. Beberapa hal dalam desain akan dijelaskan dalam laporan perancangan yang terdiri atas empat bagian besar.

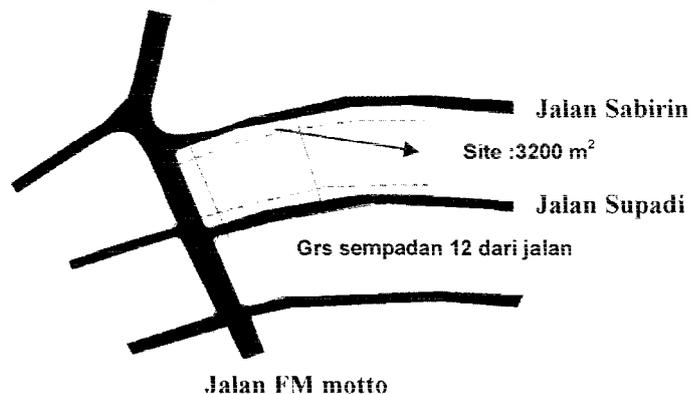
### 1. Bentukan massa

Secara umum bentukan massa tersusun atas keberadaan dinding pemikul yang dominan diterapkan pada massa bangunan, dan hanya terdiri dari satu massa. Penerapan jumlah massa bangunan pada desain ini adalah penerapan dari jumlah massa pada bangunan schroder house dan tanggapan terhadap konteks. (gambar siteplan)



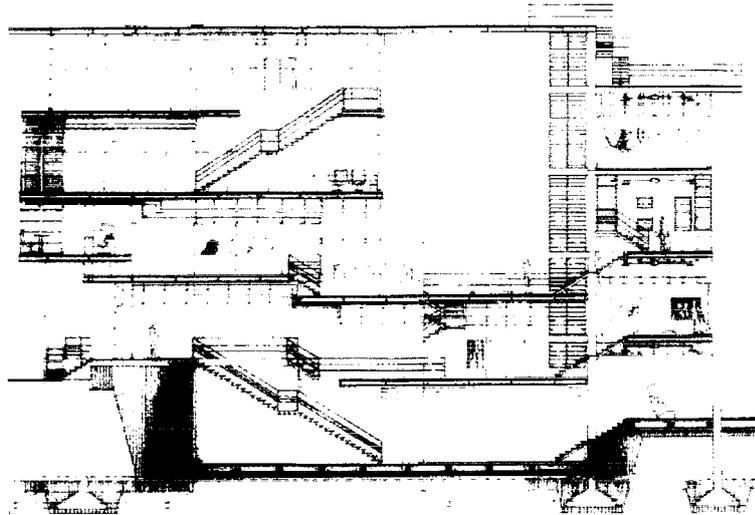
Gambar site plan

Yang dimaksudkan dengan tanggapan terhadap konteks adalah keberadaan site dengan total luasan  $3200 \text{ m}^2$  dan garis sempadan 12 meter, sehingga hanya digunakan satu masa bangunan untuk mewedahi fungsi yang berdiri dalam luasan lahan terbangun seluas  $1500 \text{ m}^2$  dengan jumlah lantai 4. Ada penambahan luasan yaitu dari  $3400 \text{ m}^2$  menjadi  $3700 \text{ m}^2$ , dikarenakan luas site yang sempit dan penambahan kapasitas ruang pameran temporer yang berada di basement.

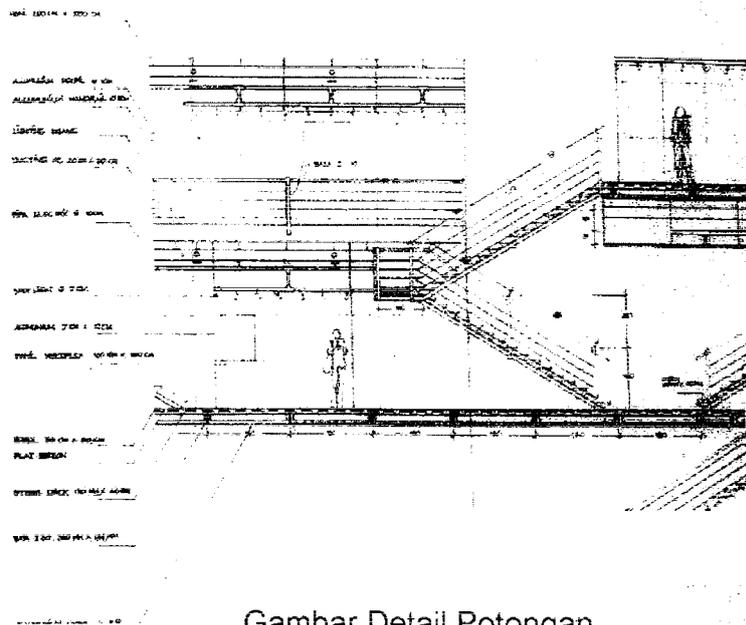


Gambar site

Seperti yang sudah dikemukakan diatas bahwa bentukan massa disusun atas dinding pemikul, maka sesuai dengan pendekatan analogi terhadap bangunan schroder house dinding pemikul disusun dengan struktur yang tidak paralel dan elemen yang diletakkan menembus ruang agar tercipta penegasan terhadap vertikalitas dan horisontalitas bidang.

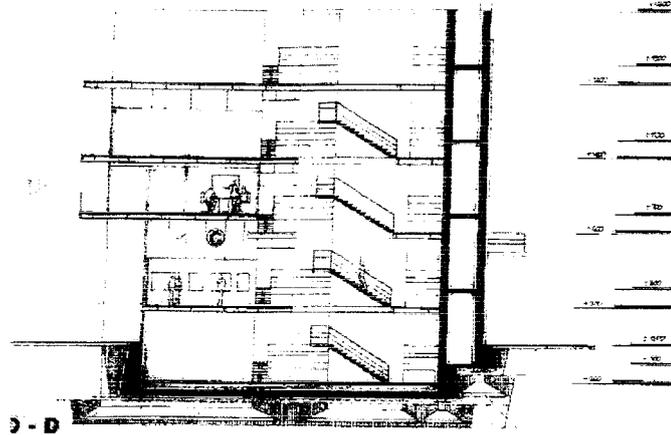


Gambar Potongan

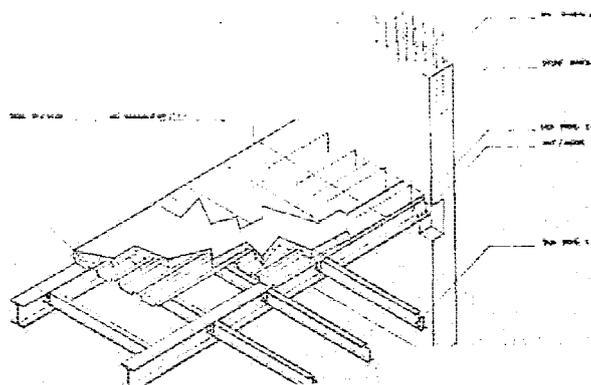


Gambar Detail Potongan

Selain itu penganalogian schroder house terhadap desain bangunan juga diterapkan pada pengkombinasian dinding pemikul dengan lantai bangunan yang dibuat dengan lantai komposite (konstruksi baja dengan beton).



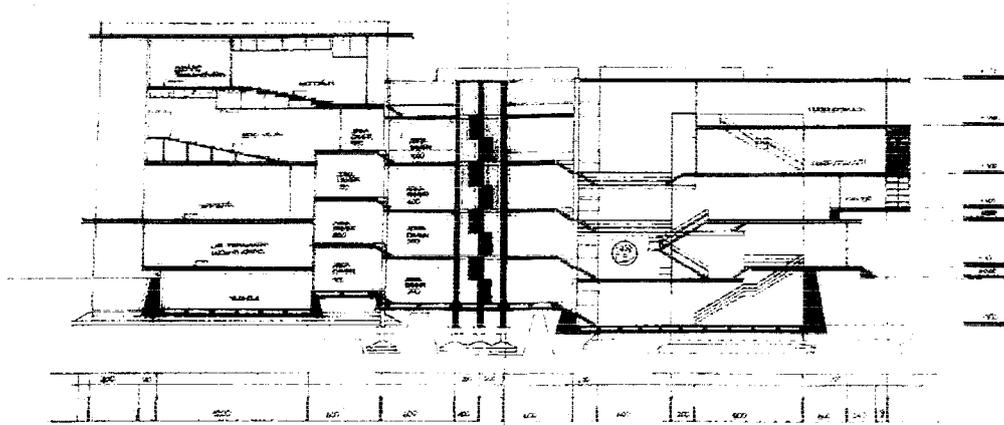
Gambar Potongan Dinding Pemikul dan Foot Plat



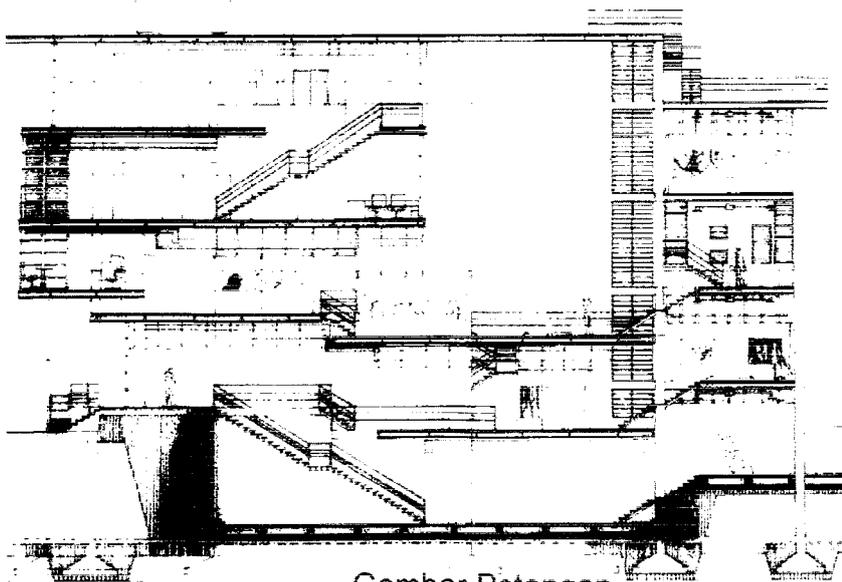
Gambar Detail Sambungan

2. Ruang

Ruang-ruang dalam desain bangunan ini tercipta dengan adanya pengaturan sirkulasi baik dengan penempatan ruang dan perbedaan ketinggian lantai (level ketinggian lantai) yang terkonsentrasi pada ruang pameran sebagai ruang utama pada bangunan ini dan merupakan ruang yang paling dominan diakses oleh pengunjung, sehingga pengunjung dapat secara jelas merasakan perbedaan ketinggian lantai itu.



Gambar Potongan



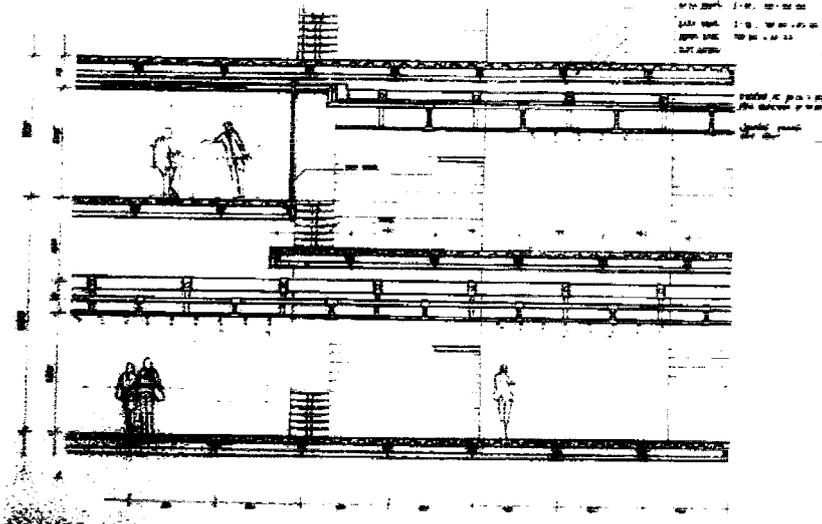
Gambar Potongan

Seperti juga yang diterapkan dalam schroder house dalam pengaturan ruang maka pada bangunan ini juga mengadopsi tentang konsep anti



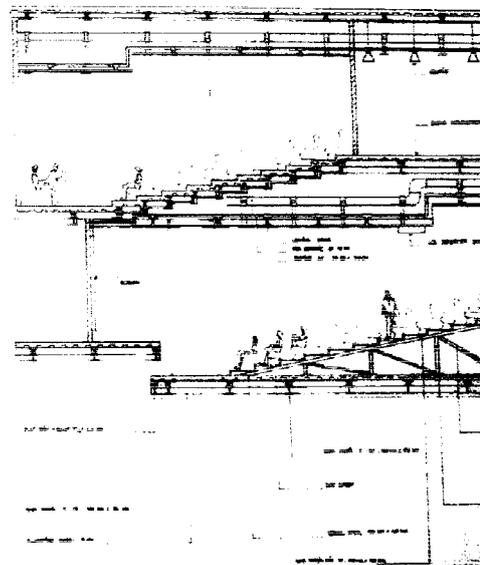
kubic dengan membuat dinding-dinding partisi yang terbuat dari frame-frame baja.

Untuk ruang-ruang pengelola dan perpustakaan hanya diberi perbedaan ketinggian dan menggunakan batas ruang-ruang dengan dinding partisi yaitu dengan bahan panil yang kemudian dihubungkan baja profil sebagai kusen.



Gambar Detail

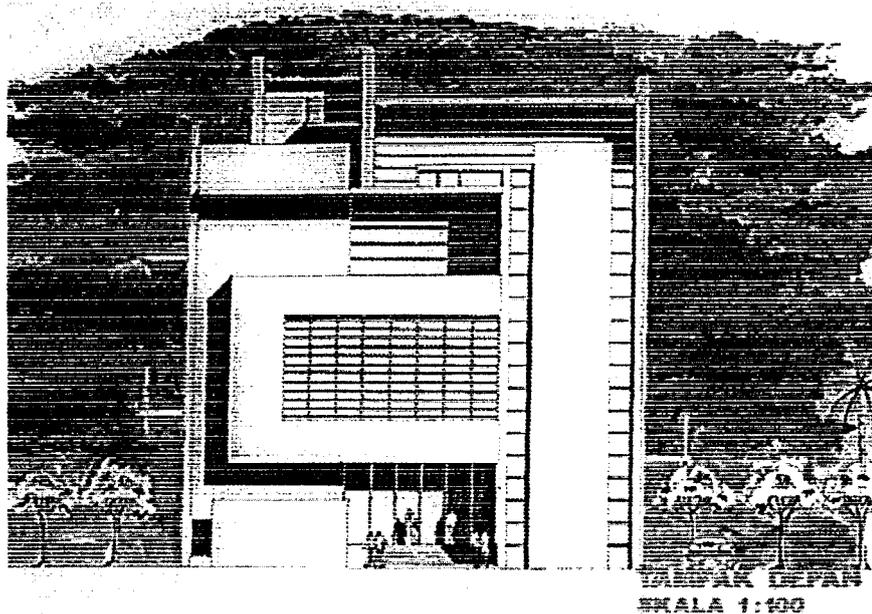
Ruang audiovisual, ruang auditorium diwujudkan dengan pembatas yang tertutup dan kedap suara.



Gambar Potongan Ruang Audio V

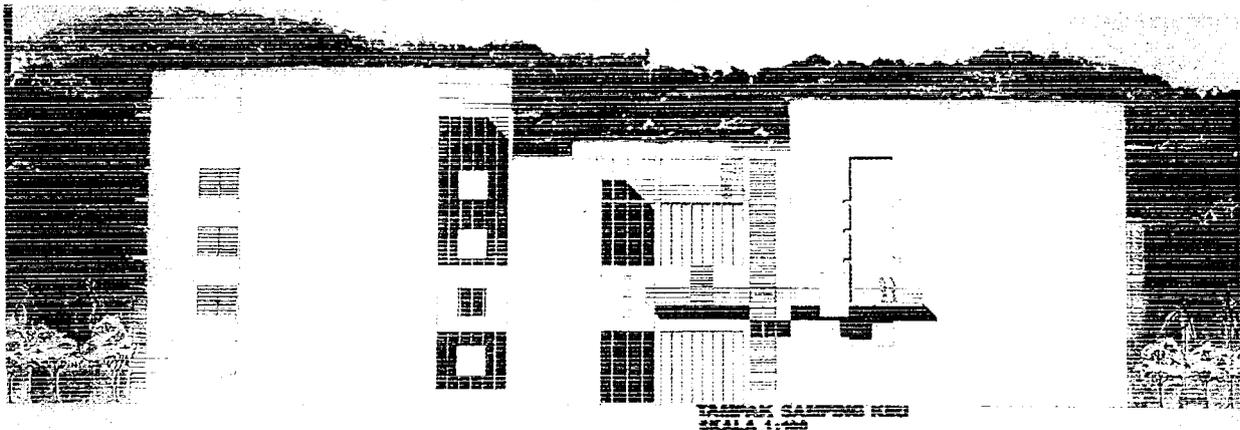
### 3. Fasade

Pada tampak depan struktur terlihat bagian yang menampilkan struktur dari sisi tebalnya dinding yang kemudian dikombinasikan dengan repetisi bukaan yang lebih lebar dengan penempatan alur sirkulasi satu arah pada entrance.



Gambar Tampak Depan

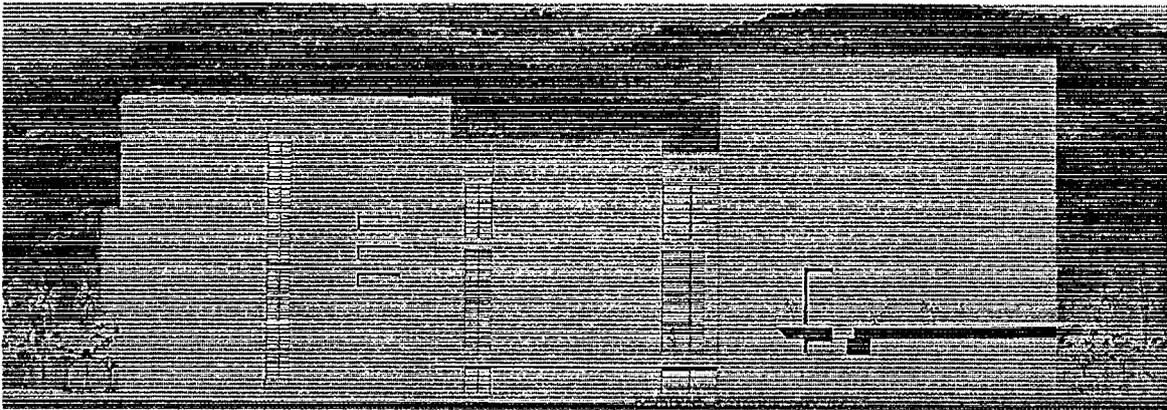
Pada tampak samping kiri ditampilkan struktur dari sisi lebarnya dinding dan ada juga sisi tebalnya dinding. Yang kemudian dikombinasikan dengan repetisi bukaan, pada sisi ini bukaan lebih banyak karena fungsi yang ada didalamnya tidak berkenaan dengan karya atau ruang pameran. Fungsi yang diwadahi merupakan fungsi seperti ruang pengelola dan toilet.



Gambar Tampak Samping Kiri

Pada tampak samping kiri juga diperlihatkan tangga darurat tidak diekspose karena untuk menghilangkan bentuk yang diagonal. Maka dari itu diikat dengan dinding pemikul. Penegasan untuk bentuk dari Horizontalnya yaitu dengan melebihi lantai dari ruang dalam sehingga berperan sebagai balkon yang memotong dinding pemikul.

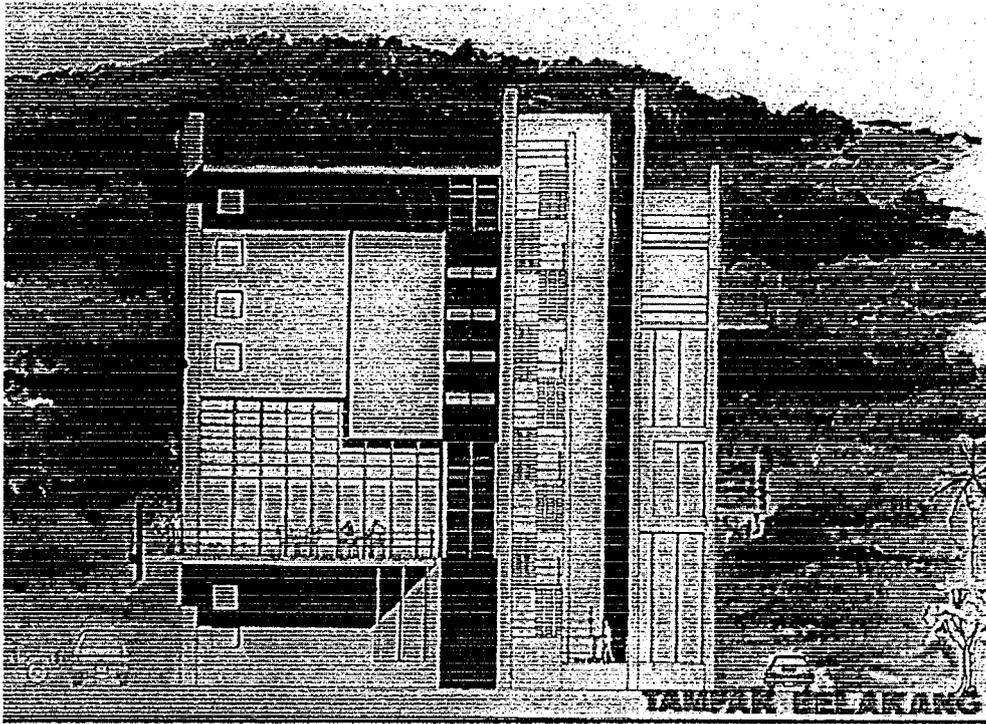
Pada tampak samping kanan ditampilkan berupa dinding masif secara dominan. Dinding pemikul dibuat berlapis untuk mengatasi atau menyaring matahari tidak langsung masuk keruang pameran.



Gambar Tampak Samping Kanan

Kemudian disela dinding pemikul yang berlapis ada fungsi yaitu berupa coridor bagi pengguna kursi roda. Sebagai penegasan juga memunculkan balkon dengan melebihi lantai dari ruang dalam sehingga bentuk dari horisontalnya terlihat tegas.

Pada tampak belakang menampilkan dinding yang berkesan berlapis-lapis (double wall) sehingga ada repetisi dari bukaan-bukaan yang ada.



Gambar Tampak Belakang

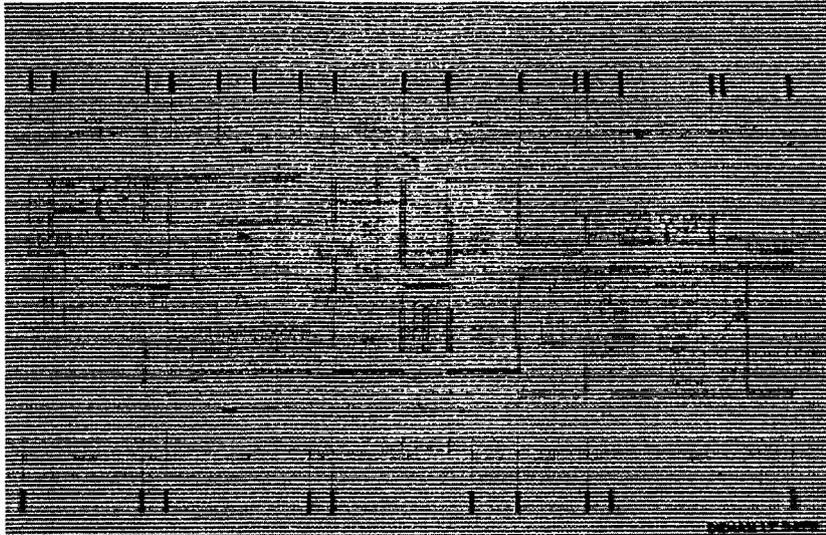
Pada lantai dua bukaan lebih lebar karena fungsi yang dibaliknya merupakan kafetaria sehingga bukaan lebih lebar untuk memungkinkan cahaya masuk lebih banyak.

#### **4. Struktur**

Elemen Struktur pada bangunan ini memiliki dua peranan yang signifikan yaitu sebagai bagian yang bertugas menopang kestabilan bangunan serta berfungsi juga sebagai elemen estetika, ketika terjadi penojolan-penonjolan elemen struktur serta penataannya.

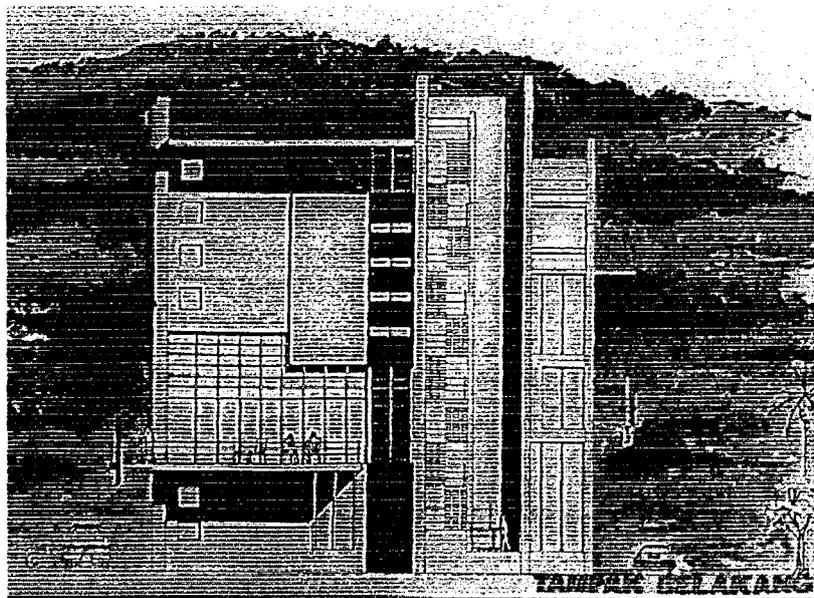
Struktur utama pada bangunan ini adalah adanya dinding pemikul yang dikombinasikan dengan lantai komposite. Hal ini sesuai dengan apa yang terdapat pada bangunan schroder house sebagai pendekatan analogi terhadap desain bangunan. Penataan dinding pemikul dilakukan dengan menghindari

adanya repetisi sehingga secara umum konfigurasi struktur dinding pemikul tidak paralel.



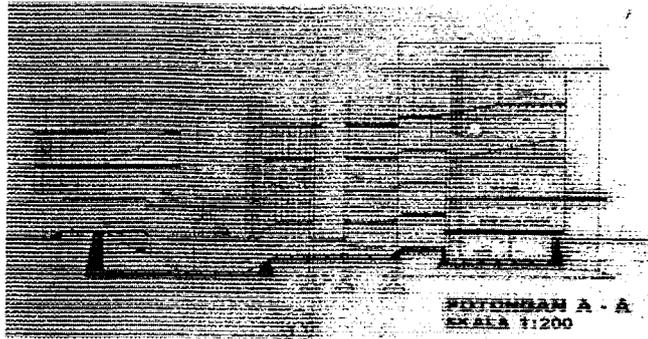
Gambar Denah Lantai 1

Beberapa bagian elemen struktural (dinding pemikul) diletakkan dengan penonjolan-penonjolan untuk kemudian membentuk fasade pada sisi-sisi tertentu bangunan yang berfungsi sebagai elemen estetika.



Gambar Tampak

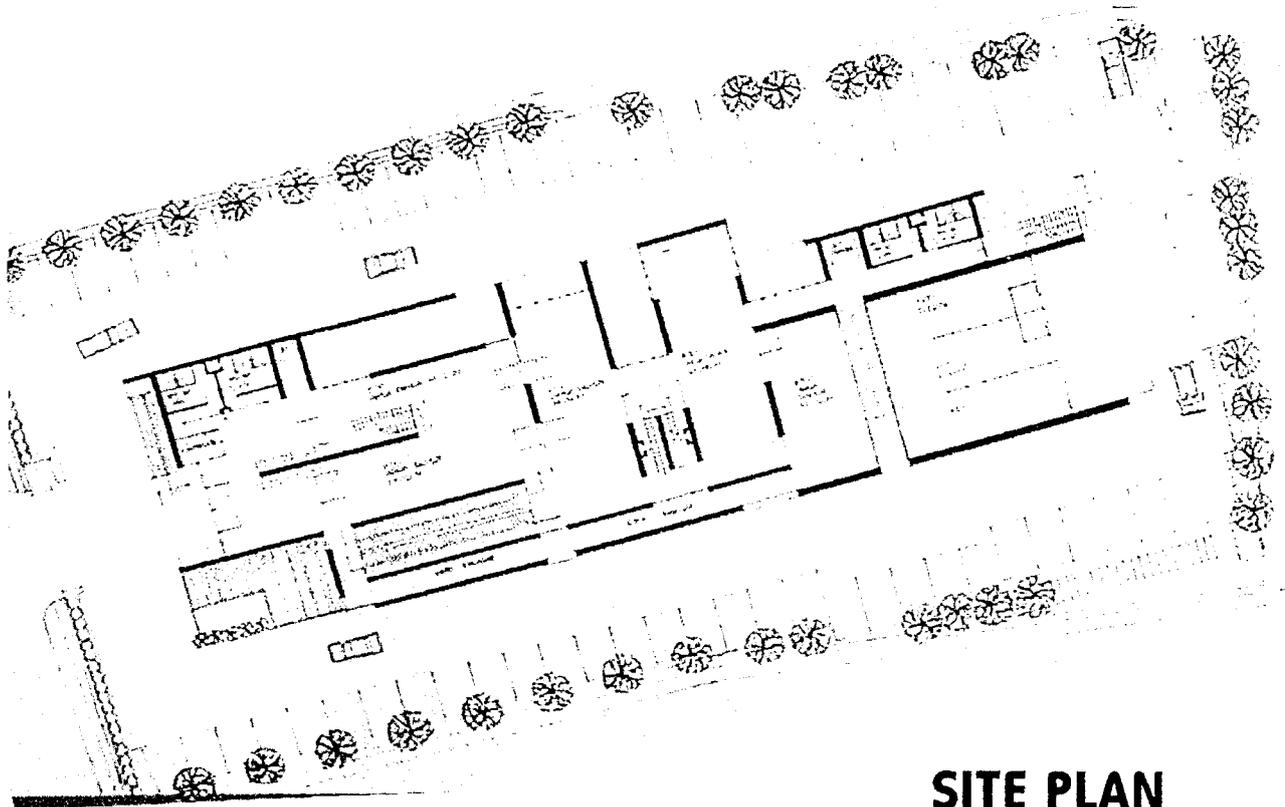
Secara keseluruhan baik super struktur maupun sub struktur bahan struktur bangunan didominasi oleh kombinasi bahan baja dan beton sebagai elemen yang masif .



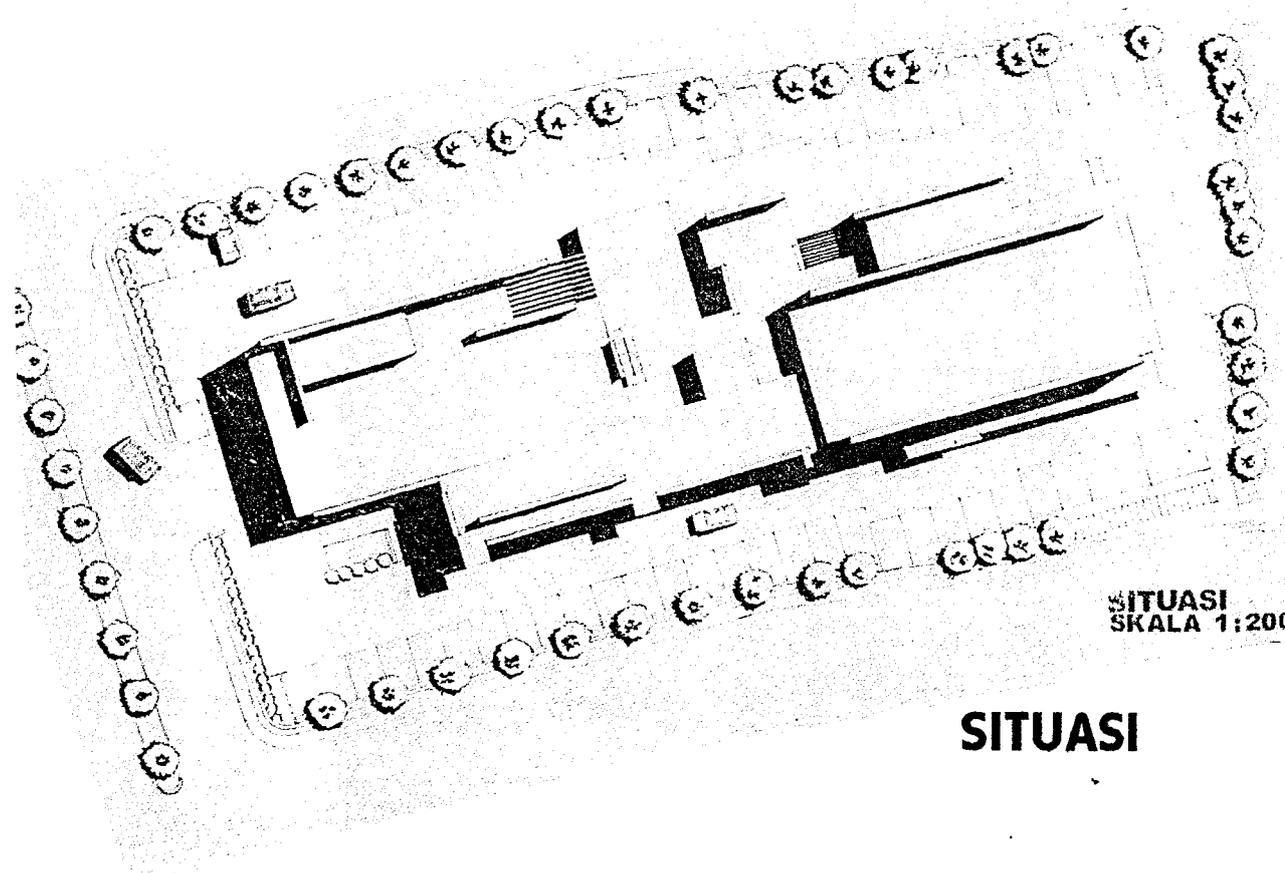
Gambar Potongan Bangunan



**lampiran**

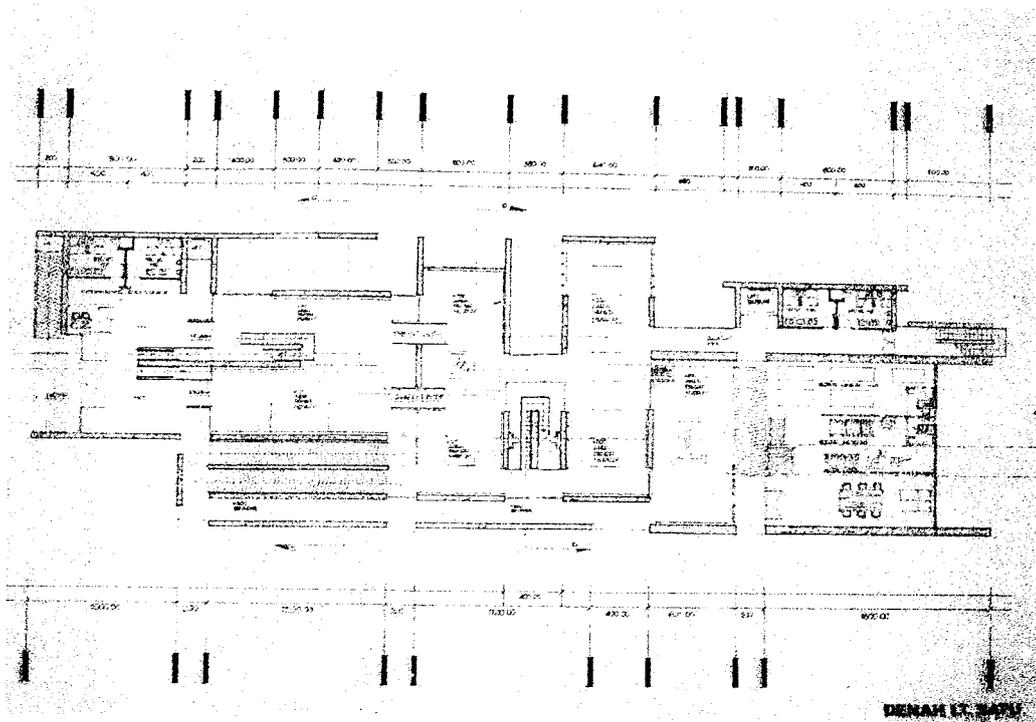


**SITE PLAN**

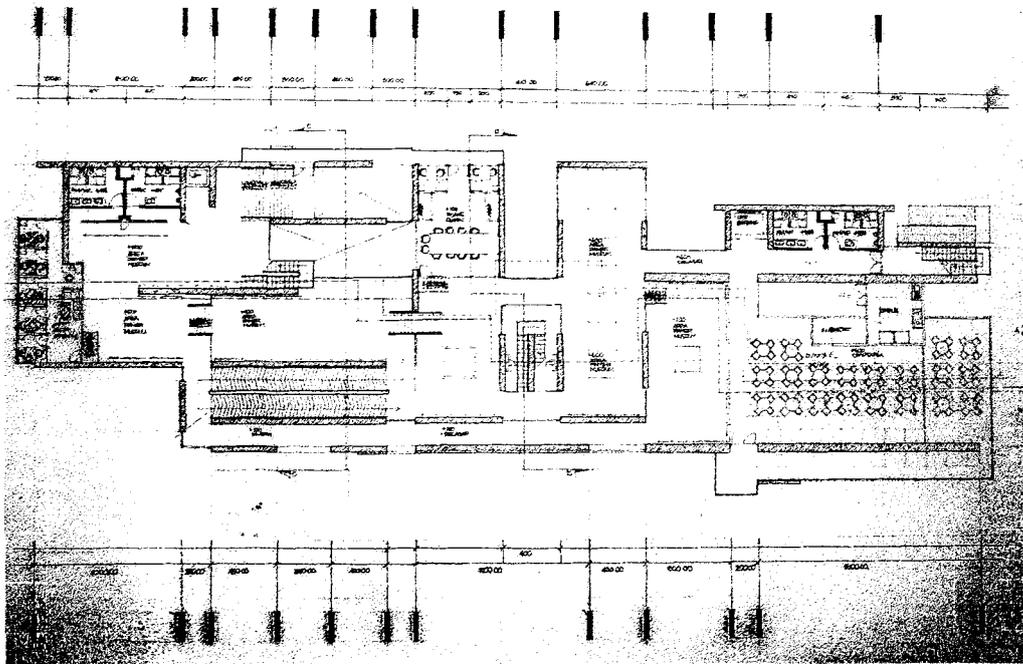


**SITUASI  
SKALA 1:200**

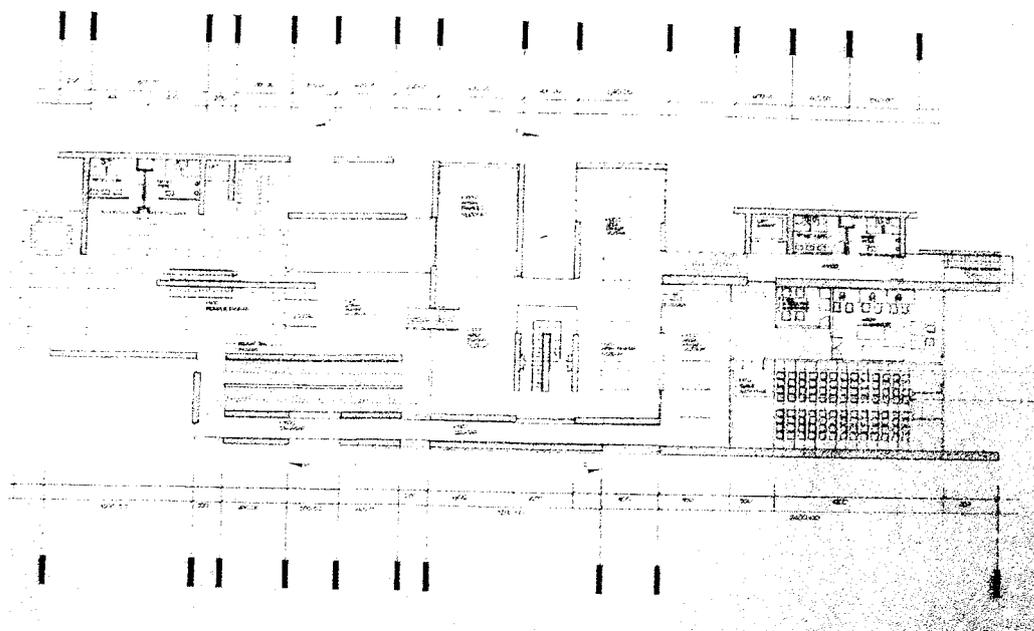
**SITUASI**



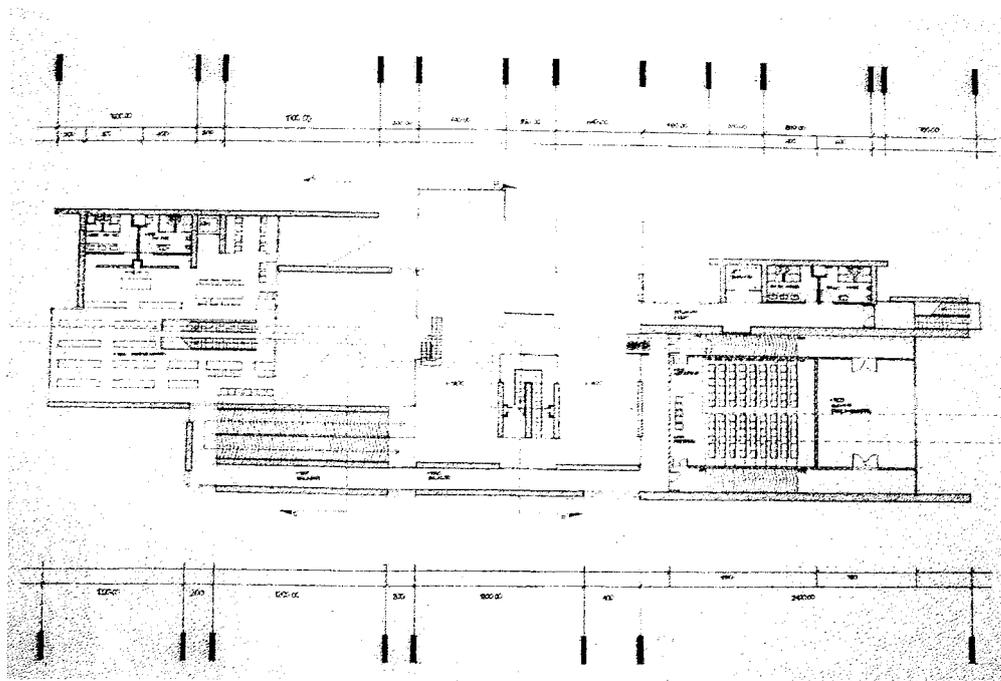
**DENAH LANTAI 1**



**DENAH LANTAI 2**

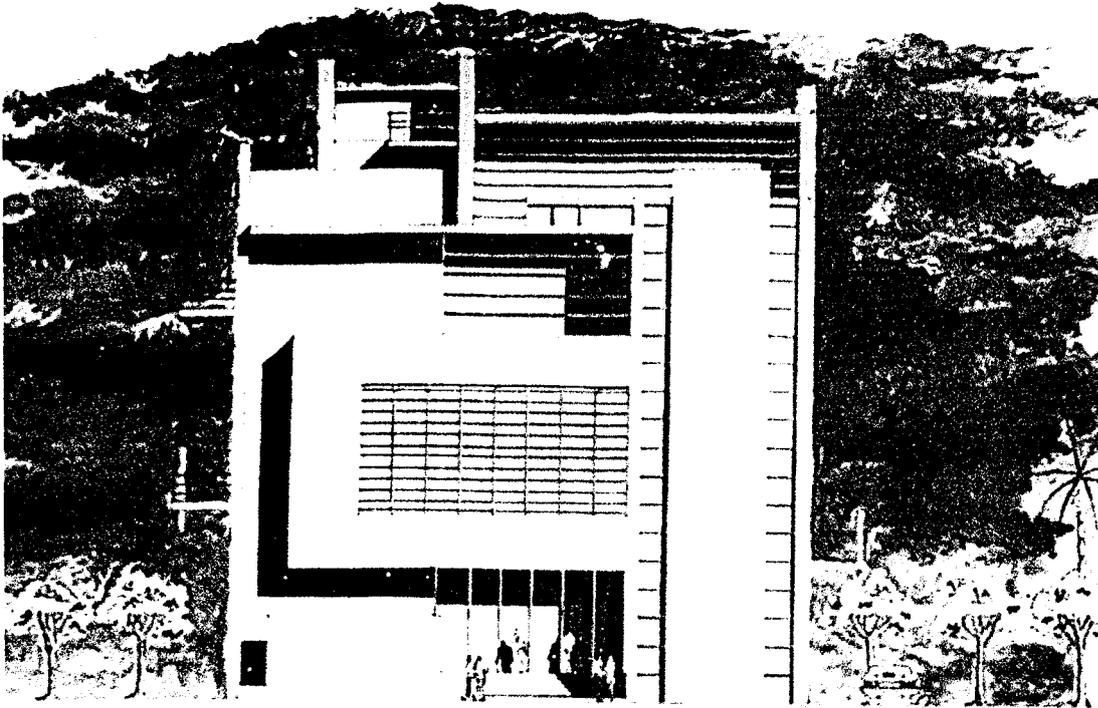


**DENAH LANTAI 3**

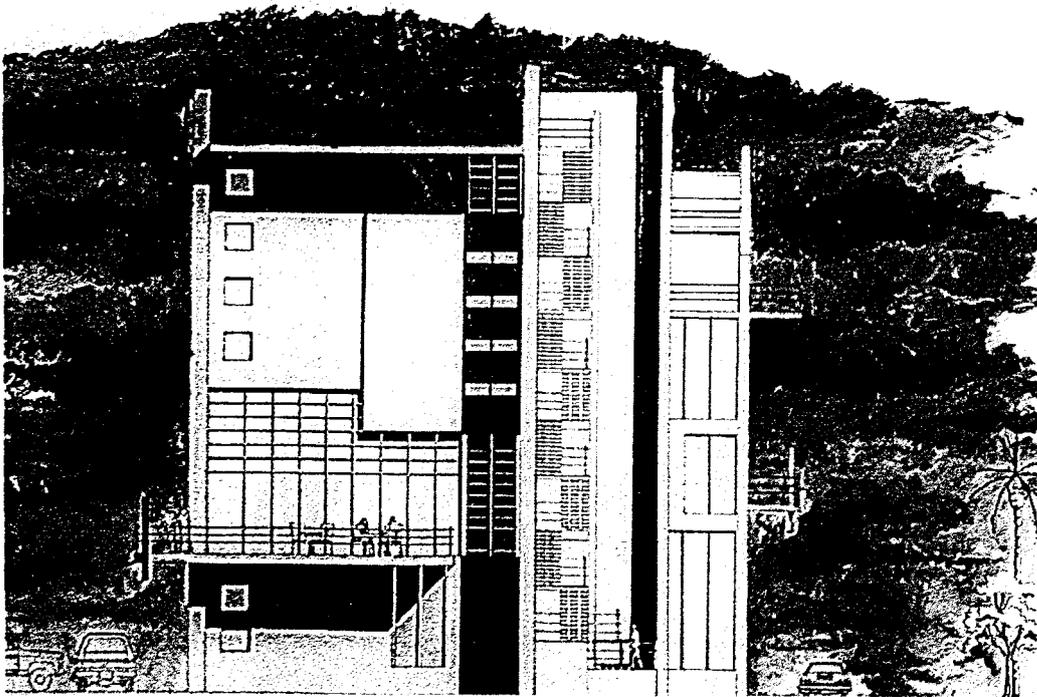


**DENAH LANTAI 4**

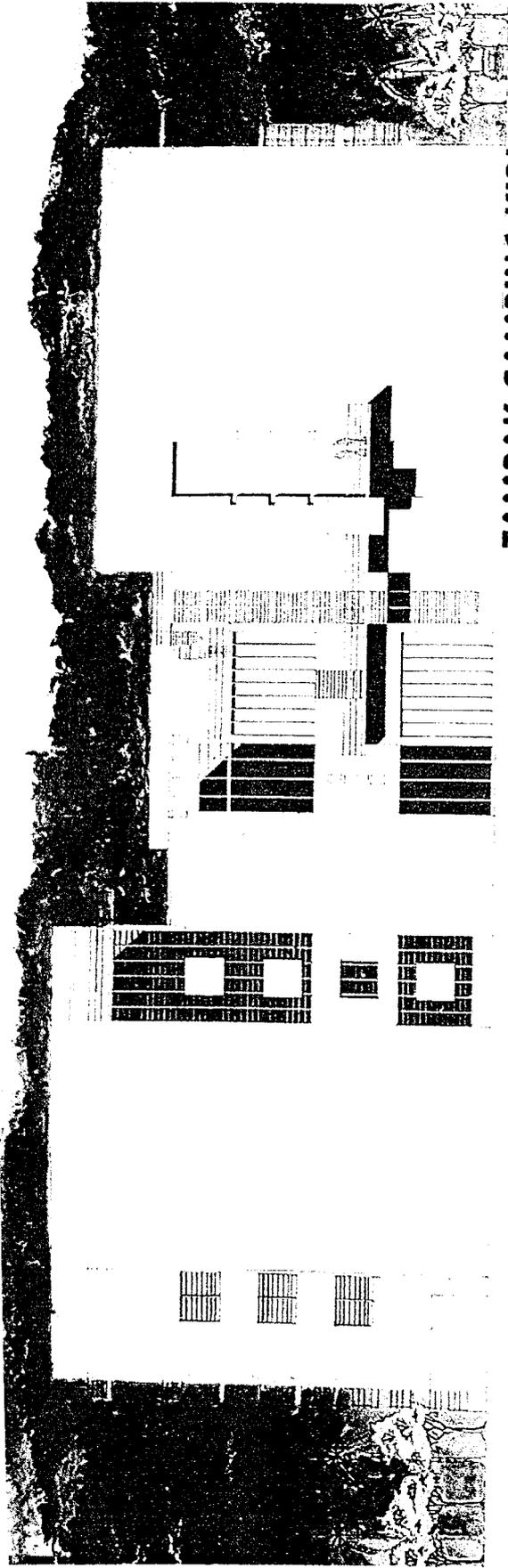




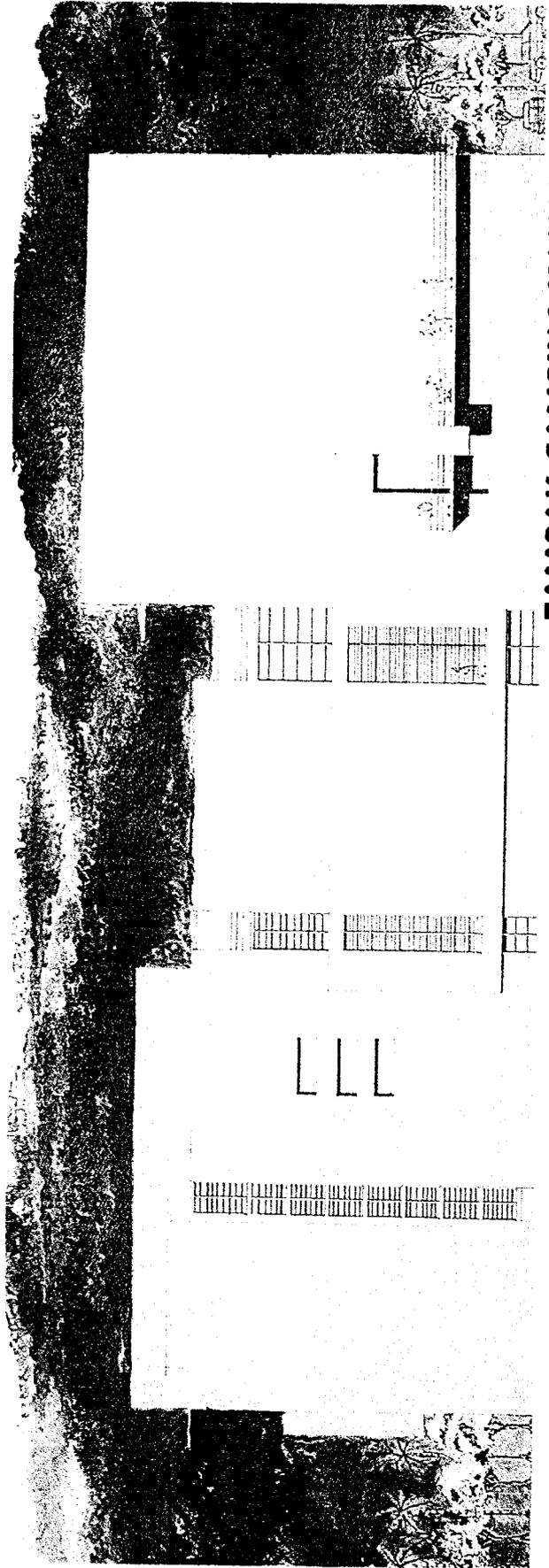
**TAMPAK DEPAN**



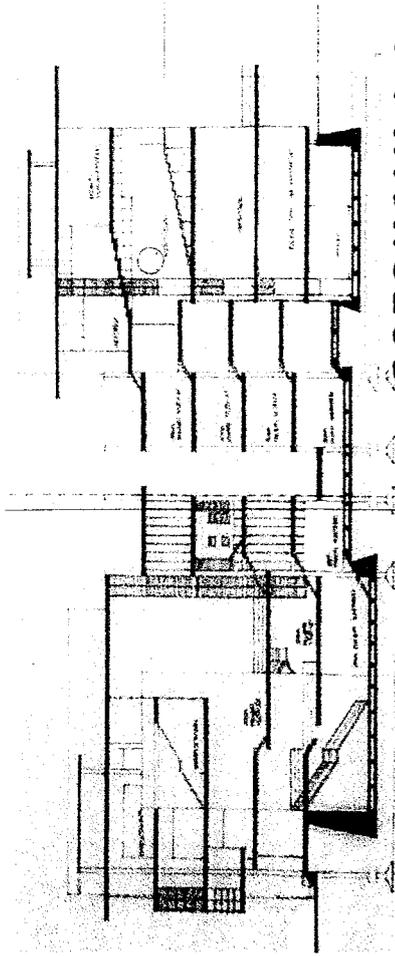
**TAMPAK BELAKANG**



**TAMPAK SAMPING KIRI**



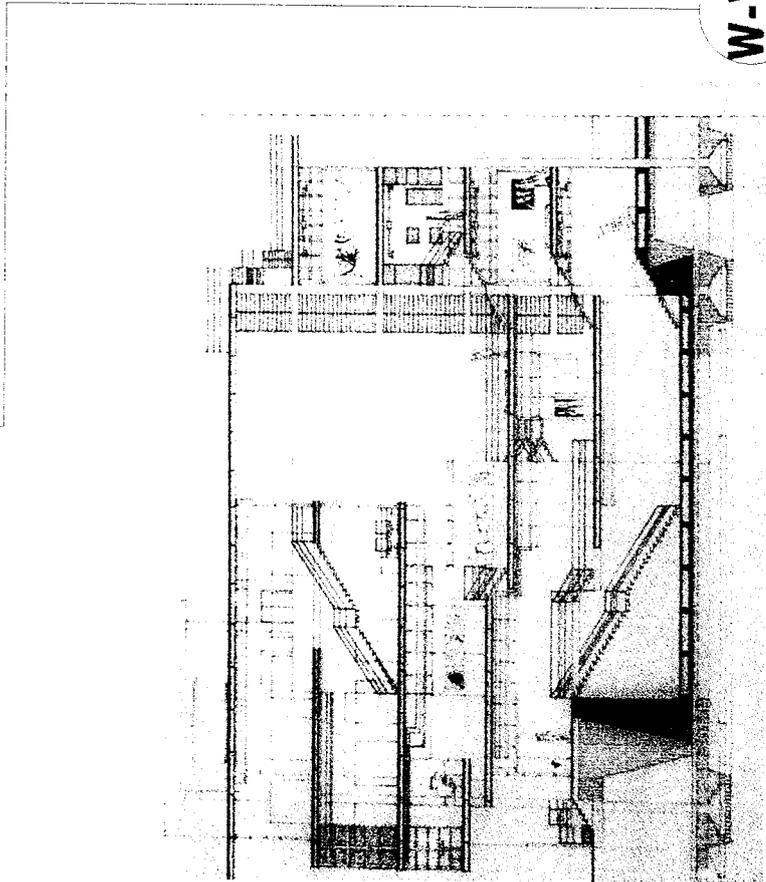
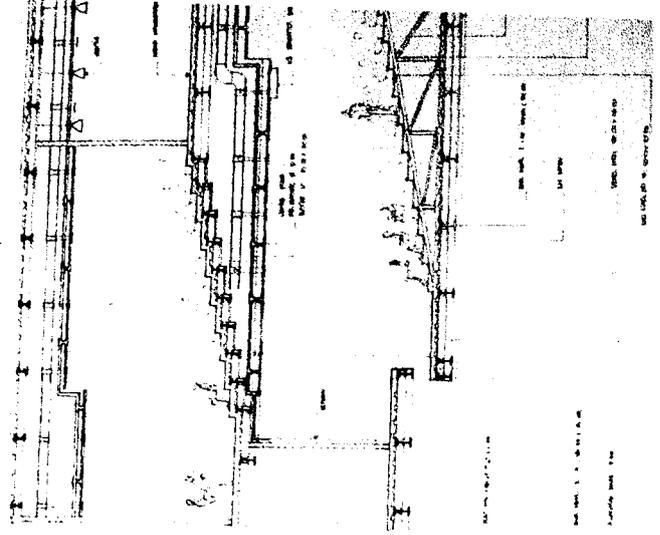
**TAMPAK SAMPING KANAN**



**POTONGAN A-A**

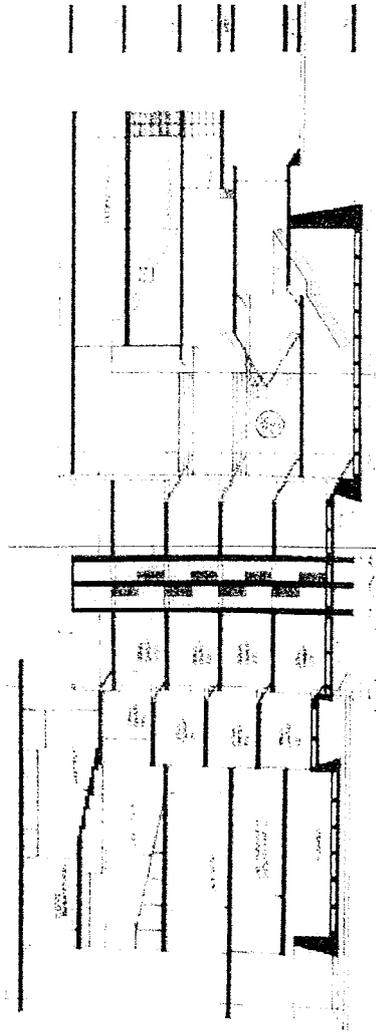
**A**

**DETIL POTONGAN A**



**POTONGAN W-W**

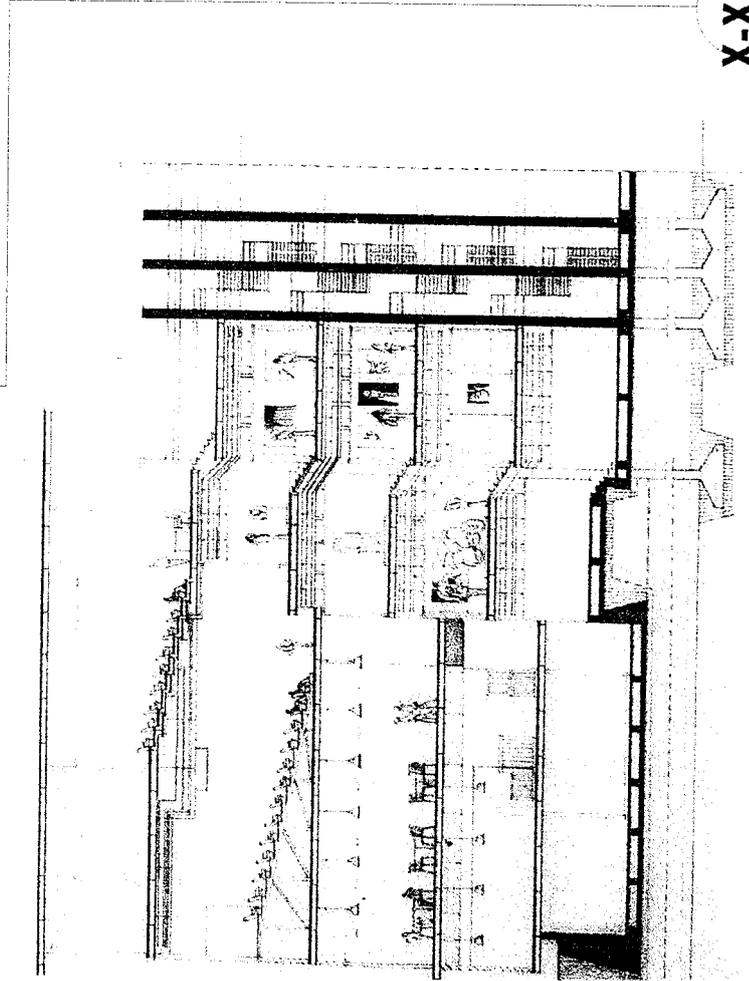
**W-W**



**POTONGAN B-B**

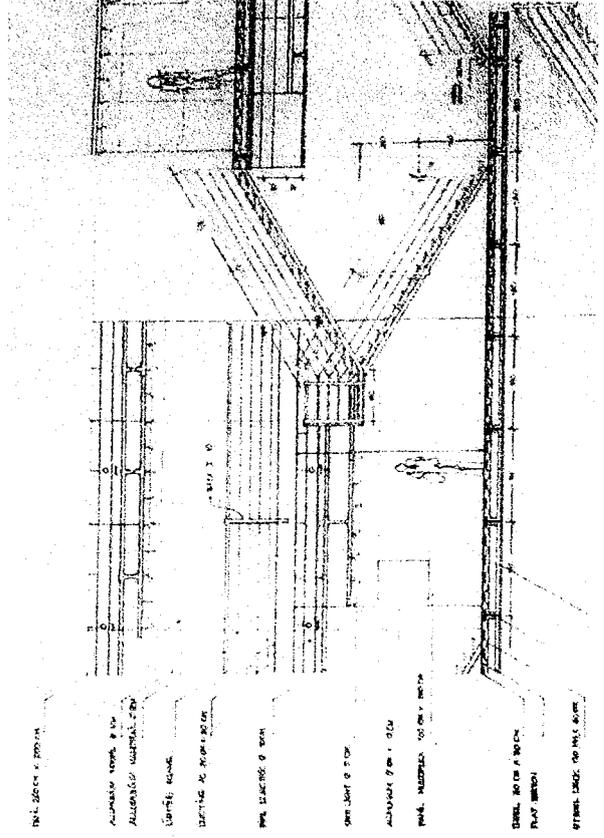
**DETIL POTONGAN B**

**B**



**POTONGAN Y-Y**

**X-X**



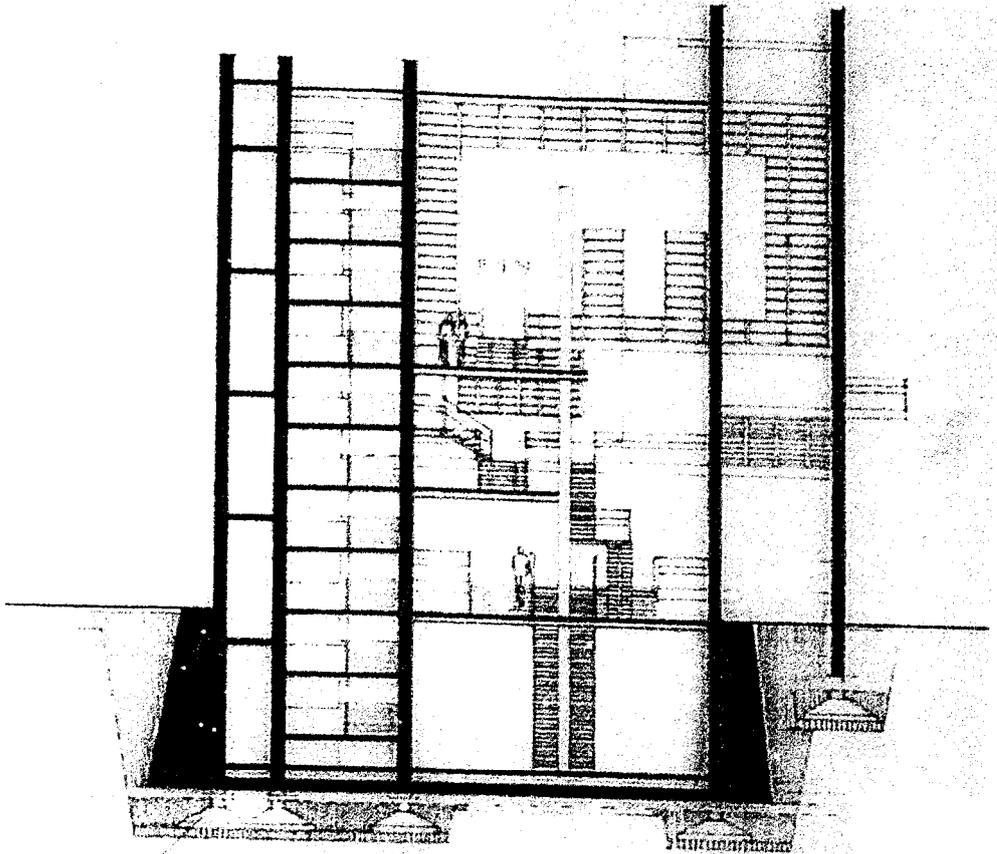
DETAILED SECTION

ALUMINUM ROOF & SIP  
ALUMINUM ROOF & SIP

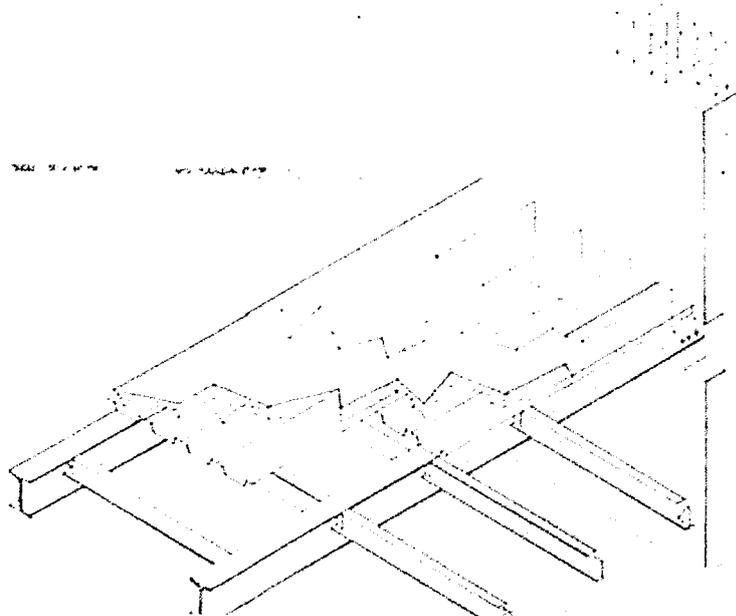
CONCRETE ROOF

STEEL ROOF TRUSS

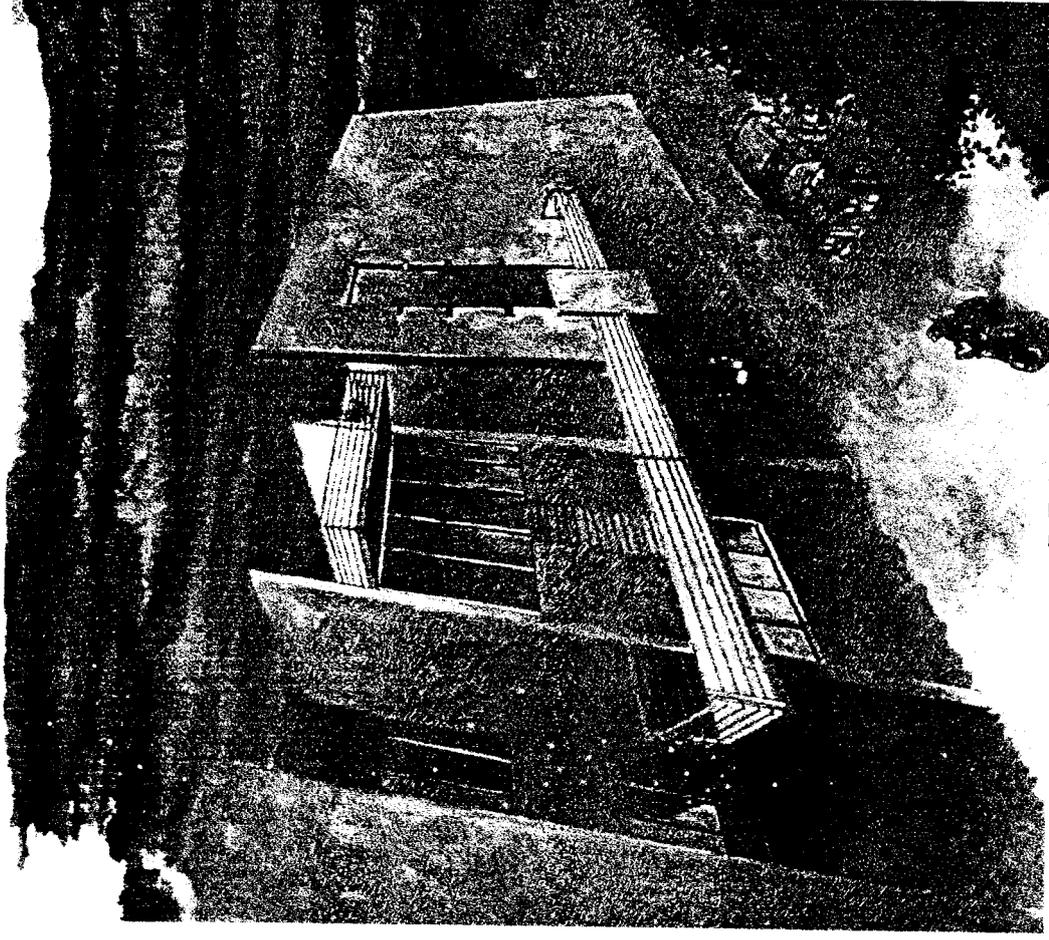




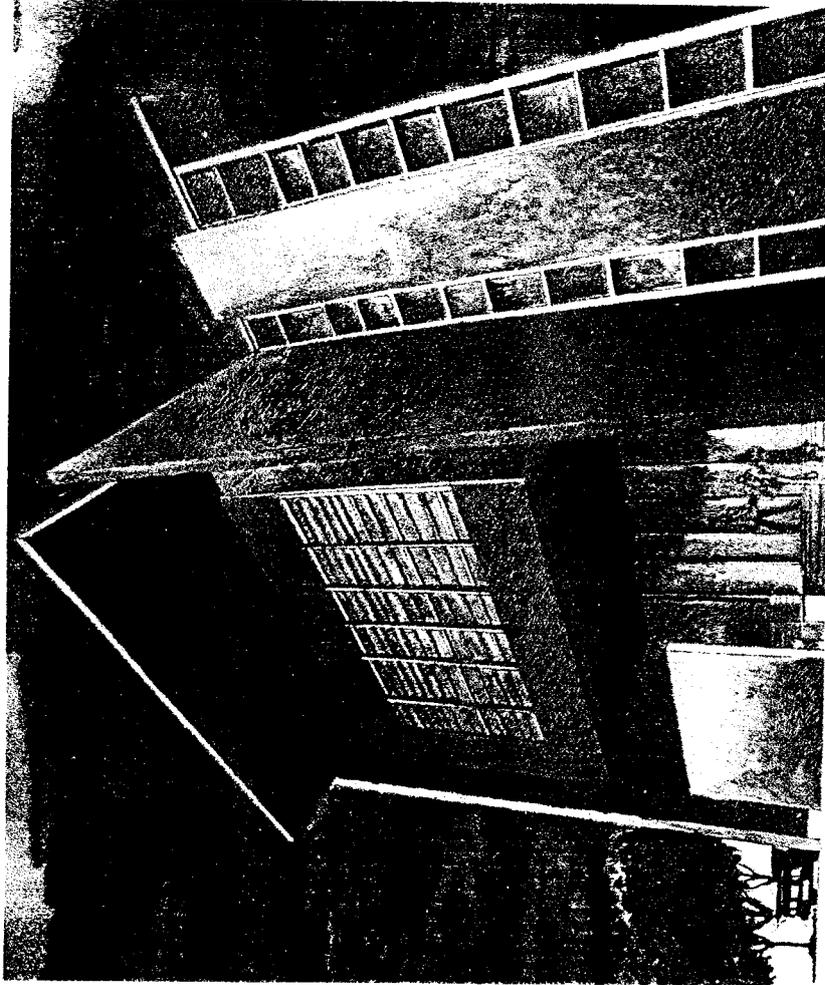
**POTONGAN C-C**



**DETIL SAMBUNGAN**

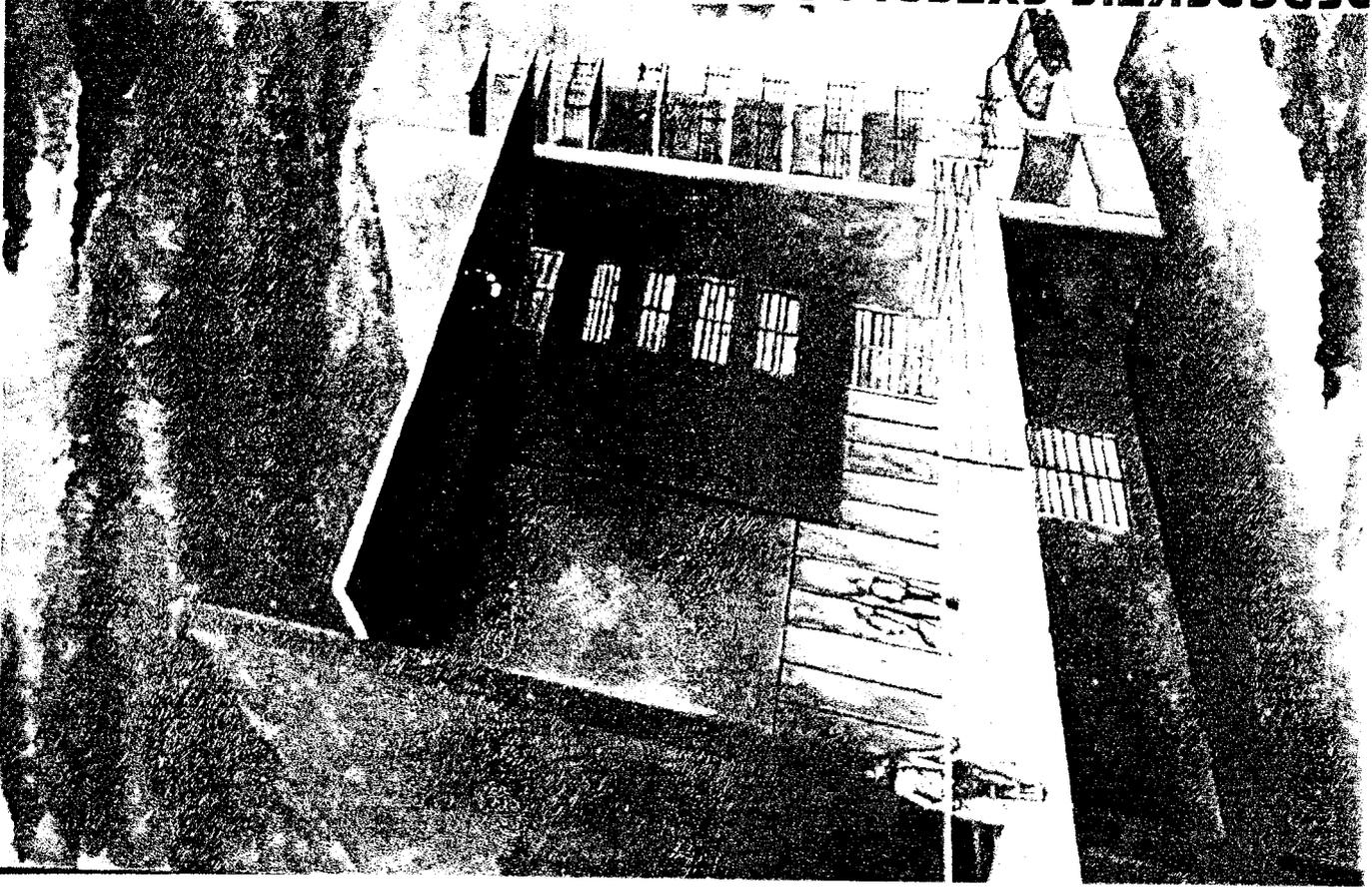


**PERSPEKTIF EXTERIOR**

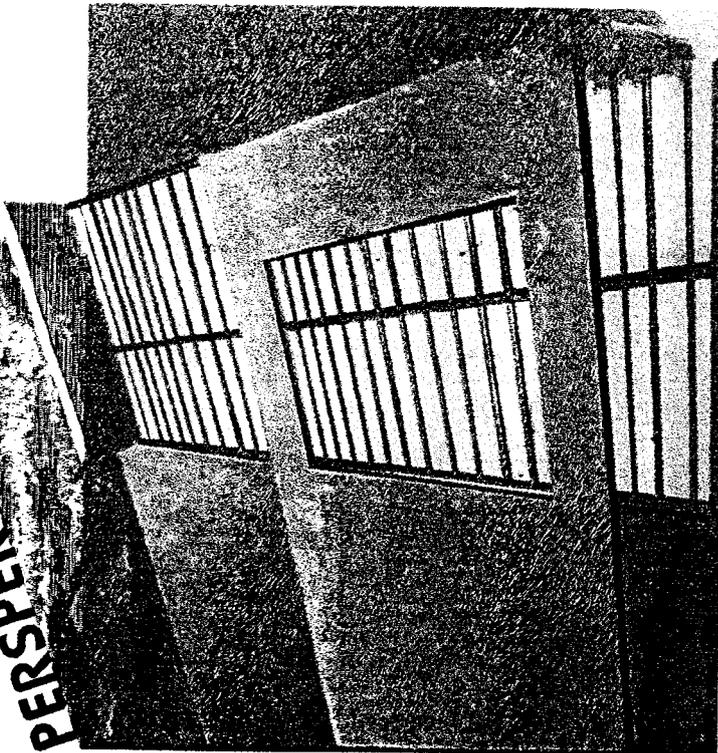


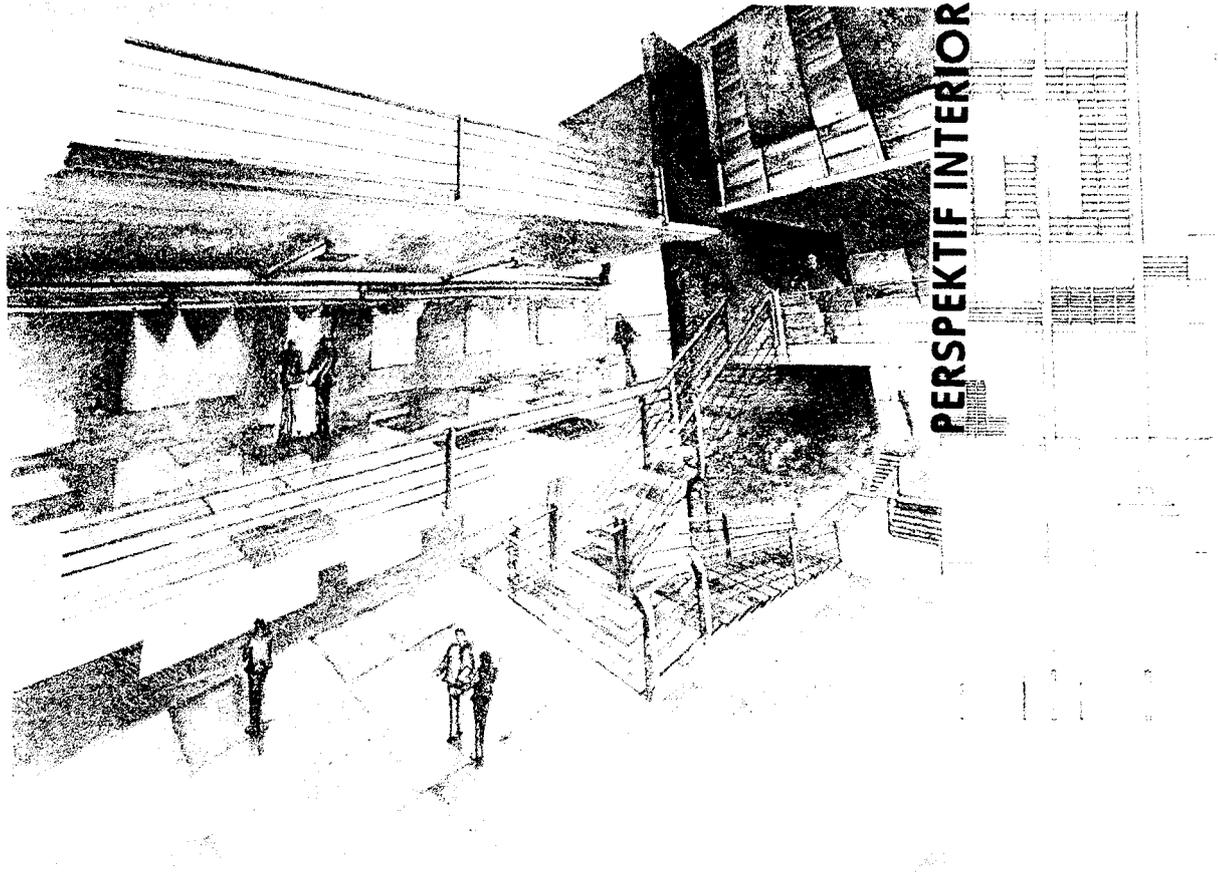
**PERSPEKTIF EXTERIOR**

**PERSPEKTIF EXTERIOR**

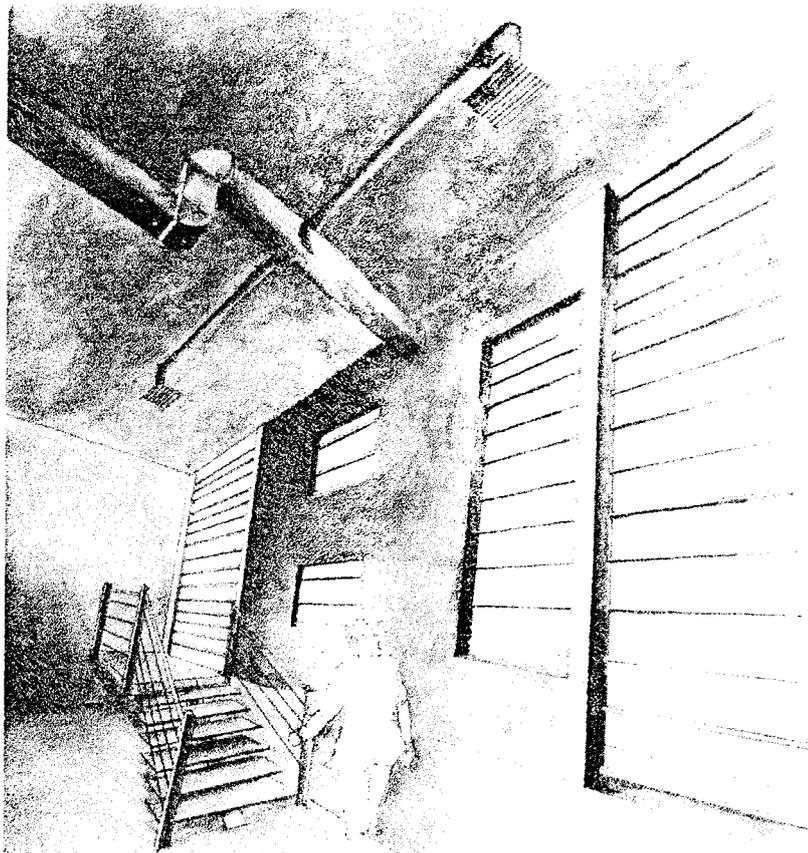


**PERSPEKTIF EXTERIOR**

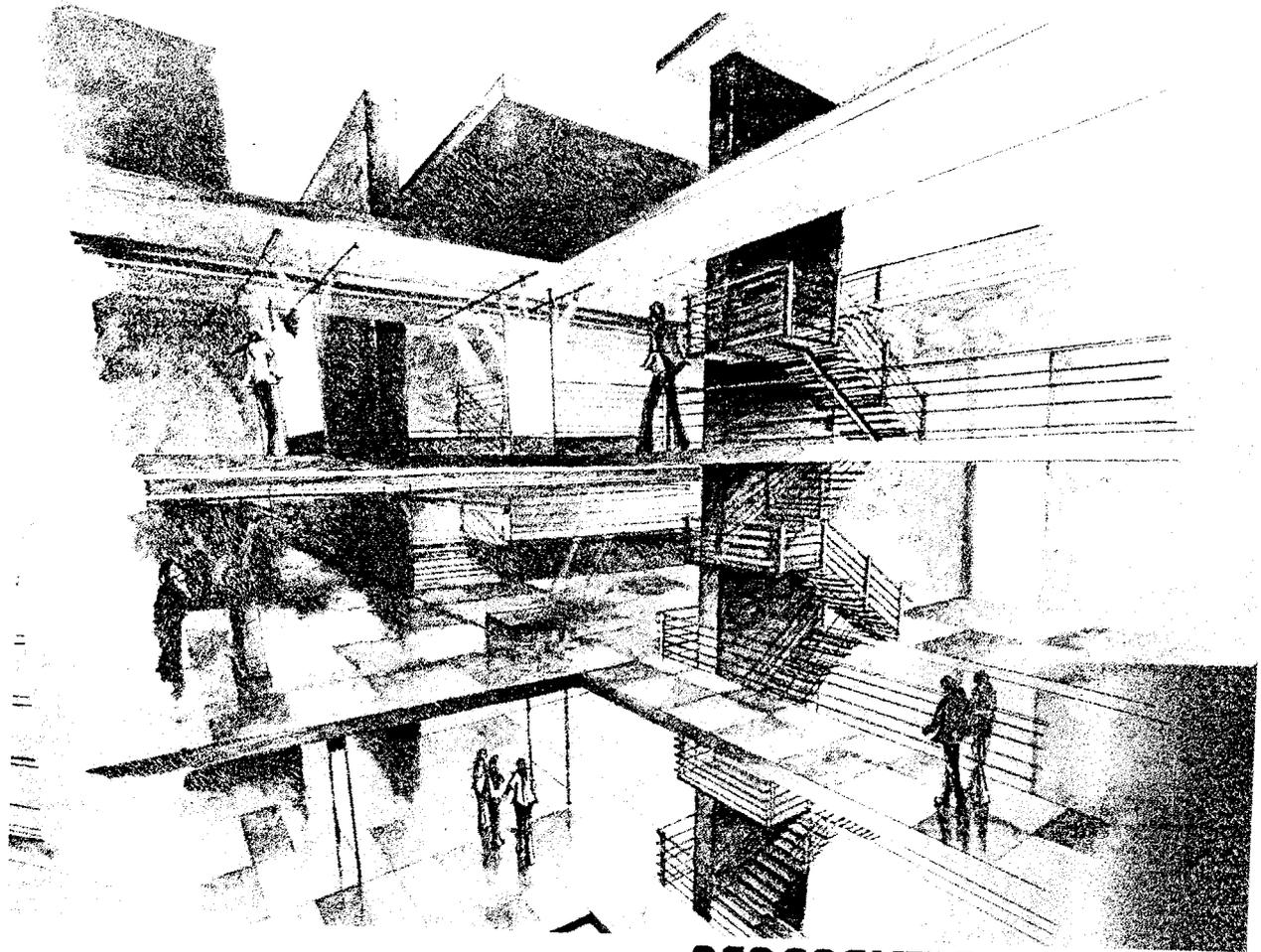




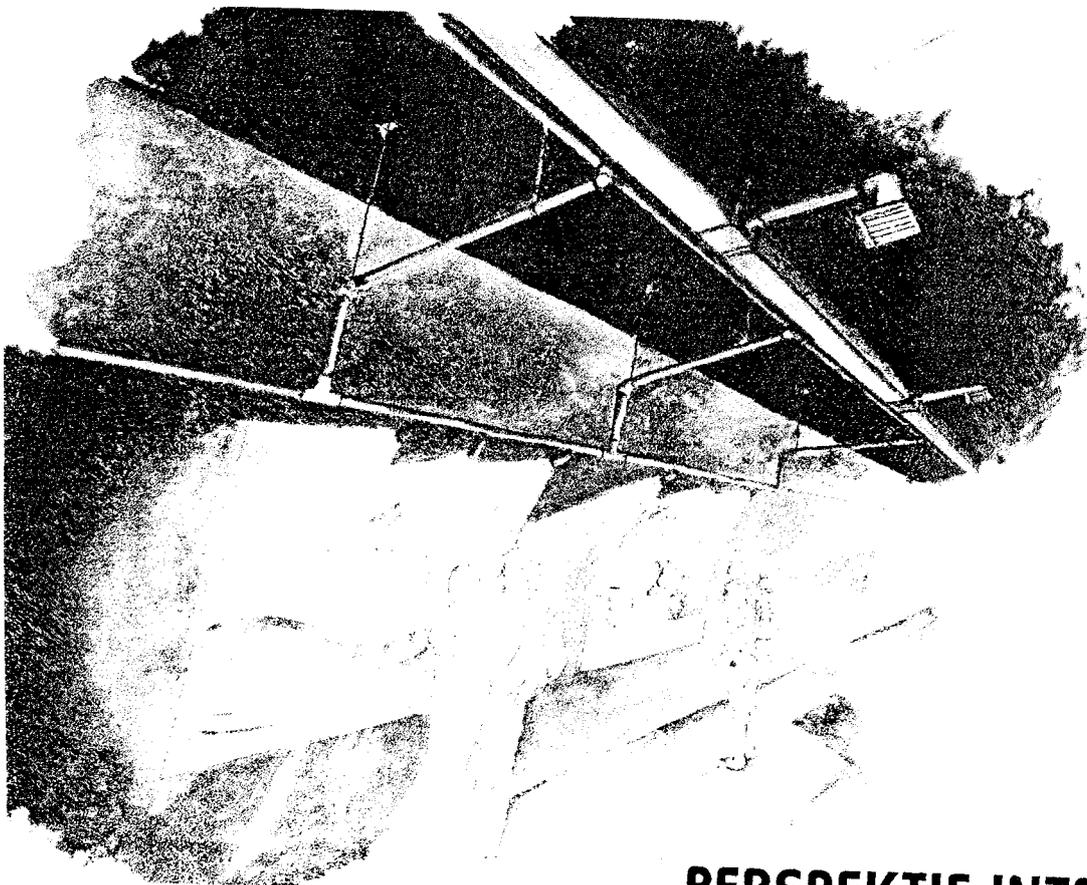
**PERSPEKTIF INTERIOR**



**PERSPEKTIF INTERIOR**



**PERSPEKTIF INTERIOR**



**PERSPEKTIF INTERIOR**