

PERPUSTAKAAN FISIK UI
NO. SURAT
TGL. TERIMA : 24 Mei 2004
NO. JUDUL : 001152
NO. INV. : 5120001152001
NO. STAMP

LAPORAN PERANCANGAN
TUGAS AKHIR

**GALERI SENI LUKIS DAN SENI INSTALASI
KONTEMPORER DI JOGJAKARTA**

Permainan Selubung Bangunan dan Penciptaan Efek Bayangan
sebagai Dasar Pembentuk
Imej Bangunan dan Suasana Ruang



Disusun Oleh :

Nama : Anggi Nofrizchariny

No.Mhs : 99512079

JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

2003

LEMBAR PENGESAHAN
JUDUL TUGAS AKHIR

Judul :

GALERI SENI LUKIS DAN SENI INSTALASI KONTEMPORER DI
JOGJAKARTA

PERMAINAN SELUBUNG BANGUNAN DAN PENCIPTAAN EFEK BAYANGAN
SEBAGAI DASAR PEMBENTUK
IMEJ BANGUNAN DAN SUASANA RUANG

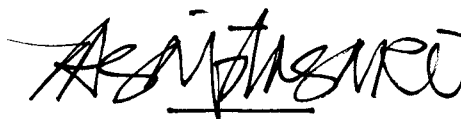
Disusun oleh :

ANGGI NOFRIZCHARINY

No. Mhs : 99512079

Jogjakarta, 11 Oktober 2003

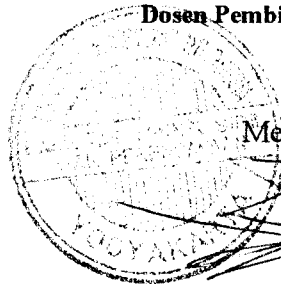
Mengesahkan,



Inung Purwanti Saptasari, ST, M. Si

Dosen Pembimbing Tugas Akhir

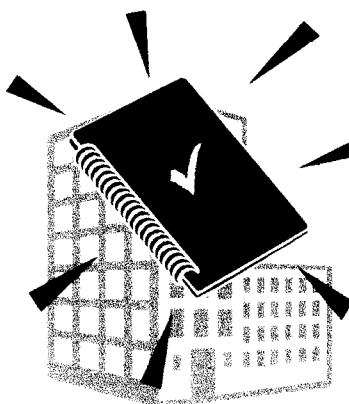
Mengetahui,



Ir. Revianto B. Santosa, M. Arch

Ketua Jurusan Teknik Arsitektur UII

HALAMAN PERSEMBAHAN



KU PERSEMBAHKAN TUGAS AKHIR INI.....

***UNTUK KEDUA ORANGTUAKU TERCINTA YANG
TELAH MENDUKUNG SEPENUHNYA SECARA
METERIAL DAN SPIRITUAL***

***UNTUK ADIK-ADIK DAN KELUARGAKU
TERSAYANG***

***UNTUK SESEDRANG YANG KUSAYANGI DAN
MENYAYANGIKU...U`RE THE BEST....***

KATA PENGANTAR

Bismillahirrohmanirrohim

Assalamu`alaikum. Wr. Wb.

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, yang telah senantiasa melimpahkan rahmat dan hidayahNya, sehingga Laporan Perancangan Tugas Akhir ini dapat terselesaikan. Do`a, salawat dan salam penulis panjatkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW beserta keluarga dan sahabatnya.

Dalam pelaksanaan tugas akhir ini tentunya tidak luput dari berbagai macam kendala, namun berkat bantuan dan dukungan dari beberapa pihak *Alhamdulillah* dapat terselesaikan dengan baik.

Pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak Ir. Revianto Budi Santosa, M. Arch selaku Ketua Jurusan Teknik Arsitektur Universitas Islam Indonesia.
2. Ibu Inung Purwanti Saptasari, ST, M. Si selaku dosen pembimbing Tugas Akhir, yang telah sangat banyak membantu kelancaran pelaksanaan Tugas Akhir penulis. "Terimakasih banyak atas semuanya Bu, dari mulai bimbingan, buku-buku serta dukungan moral dan spiritualnya."
3. Bapak Ir. Ahmad Saifullah, selaku dosen penguji yang telah banyak memberikan masukan untuk Tugas Akhir ini.
4. Dosen-dosen Jurusan Teknik Sipil dan Arsitektur atas masukannya.
5. Kedua orangtuaku, adik-adik tercinta, serta keluargaku atas seluruh do'a, dukungan, bantuan, dan pengertiannya.
6. My beloved Kodok, buat semua kebaikan dan pengertian yang sudah kamu berikan. Bapak dan Ibu

-
- atas do'a dan dukungannya, serta adik-adikku,
"Terimakasih banyak."
7. Teman-temanku tercinta, Dhita, Rhea, Rina, dan Reni,
"You're rock gurls, I knew we can made it, tengkyu buat seluruh dukungan moral dan spiritual kalian selama ini, cayoo!"
 8. My new friend Nia, "Terimakasih atas support dan pengalaman baru yang bikin pikiranku lebih fresh." Juga Novri, mas Ayok, dan mas Anton, "Terimakasih atas kerjasamanya selama tugas akhir ini."
 9. Wigie, Ahmad, Yudha, Iwan, Agung, Satyo, "Makasih banget buat *hospitality* kalian, gak tau deh kalo gak ada kalian, huge and big thanks for ya guys." Seluruh angkatan '99 yang sudah membantu dan menjengukku waktu di studio, yang gak bisa ku sebutin satu persatu.
 10. Temen-temen studio yang sudah berbagi denganku selama masa studio, selamat berjuang diperjuangan berikutnya.
 11. Mas Mungkidi dan mas Sarjiman, yang sabar nungguin kalo kita pulang telat, he...he....
 12. Seluruh pihak yang sudah mendukung dan membantu aku.

Demikian Laporan Perancangan ini disusun semoga dapat dijadikan sebagai salah satu referensi untuk Tugas Akhir berikutnya. Sebagai seorang manusia penulis sadar bahwa masih ada kekurangan dalam penulisan laporan ini, harap dimaklumi. Terimakasih banyak atas pengertiannya.

Wabillahitaufiq Walhidayah

Wassalamu`alaikum Wr. Wb.

Jogjakarta, 26 September 2003

Penulis

ABSTRAK

GALERI SENI LUKIS DAN SENI INSTALASI KONTEMPORER DI JOGJAKARTA

Permainan Selubung Bangunan dan Penciptaan Efek Bayangan sebagai Dasar Pembentuk Imej dan Suasana Ruang

Seni kontemporer adalah seni yang selalu ada sesuai dengan perkembangan zaman pada masa itu, merupakan seni yang memiliki ekspresi bebas, reflektif dan selalu baru. Seni ini tidak hanya diungkapkan dalam bentuk 2 dimensi (lukis), namun juga dalam bentuk 3 dimensi yang dapat berupa sebuah rangkaian instalasi seni.

Galeri sebagai salah satu wadah untuk memamerkan ekspresi ekspresi karya seni yang sifatnya *temporary* (sementara). Ruang pameran dan selasar adalah unsur yang utama dari sebuah galeri seni. Keduanya menentukan kenyamanan pengunjung dalam menikmati karya seni yang sedang ditampilkan.

Permainan selubung bangunan yang direkayasa dengan mendapat cahaya alami dapat menciptakan berbagai macam efek bayangan sesuai dengan suasana yang ingin ditampilkan. Untuk ruang pameran sendiri sebenarnya cenderung untuk tidak menerima cahaya, apalagi yang berlebihan. Ruang pameran banyak menggunakan cahaya buatan, seperti lampu-lampu sorot yang hanya menyoroti bagian tertentu dari ruang pameran. Pengolahan cahaya dan efek bayangan lebih banyak diterapkan pada selasar, void dan ruang sirkulasi.

Dari 3 hal di atas terbentuk bangunan yang dapat mencitrakan arsitektur kontemporer yang sifatnya pluralism, menjadi landmark, struktur bebas, geometri (kemurnian bentuk), sehingga dapat diterima panjang masa.

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	i
HALAMAN PERSEMBAHAN	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
ABSRTAK.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR DIAGRAM.....	xii
BAGIAN SATU KONSEP DESAIN	
I. Latar belakang	
1.1 Perkembangan Seni Kontemporer dan Galeri Seni sebagai Wadah Apresiasi Seni.....	1
1.2 Potensi Jogjakarta sebagai Lokasi Galeri Seni Kontemporer.....	1
1.3 Rekayasa Selubung Bangunan dan Efek Cahaya.....	3
1.4 Seni Lukis dan Seni Instalasi Kontemporer.....	4
1.5 Citra Arsitektur Kontemporer pada Bangunan.....	5
II. Permasalahan	
2.1 Permasalahan Umum.....	6
2.2 Permasalahan Khusus.....	6
III. Tujuan dan Sasaran	
a. Tujuan.....	6
b. Sasaran.....	6
IV. Spesifikasi Umum Proyek	
a. Lokasi.....	7
b. Alasan Pemilihan Site.....	7
c. Luas Site.....	7
d. Batas-batas Site.....	7
e. Profil Pengguna.....	8
V. Keaslian Rancangan	9
VI. Studi Kasus	
6.1 Galeri Seni Kontemporer.....	11

6.2	Selubung Bangunan.....	14
6.3	Sunlighting dan Daylighting.....	17
6.4	Kesimpulan.....	23
VII.	Konsep Rancangan	
7.1	Identifikasi Pelaku dan Jenis Ruang yang Dibutuhkan.....	27
7.2	Besaran Ruang.....	30
7.3	Organisasi Ruang.....	33
7.4	Konsep Bangunan.....	34
BAGIAN DUA SKEMATIK DESAIN		
I.	Usulan Skematik.....	37
II.	Ukuran Site.....	40
III.	Analisis Site.....	41
IV.	Konsep Denah dan Tampak.....	54
V.	Suasana Ruang.....	57
BAGIAN TIGA PENGEMBANGAN DESAIN		
I.	Situasi dan Gubahan Massa.....	60
II.	Site Plan	
2.1	Luas Bangunan.....	61
2.2	Massa Bangunan.....	62
2.3	Bentukan Massa.....	62
2.4	Level dan Kontur.....	63
2.5	Sirkulasi.....	63
2.6	Penataan Lansecape.....	64
III.	Denah	
3.1	Lantai Basement.....	65
3.2	Lantai Lower Ground.....	66
3.3	Lantai Ground.....	66
3.4	Lantai 1.....	67
3.5	Lantai 2.....	67
IV.	Tampak.....	68
V.	Potongan.....	69
VI.	Suasana Ruang dan Efek Bayangan.....	70
6.1	Lobby.....	70
6.2	Retail.....	71

6.3	Workshop.....	71
6.4	Audiovisual.....	72
6.5	Teater Terbuka.....	72
6.6	Sirkulasi Antarbangunan.....	73
6.7	Ruang Pamer Indoor.....	73
6.8	Ruang Pamer Outdoor.....	74
6.9	Restaurant dan Perpustakaan.....	75
VII.	Detail.....	75
DAFTAR PUSTAKA.....		xiii

DAFTAR GAMBAR

BAGIAN SATU

1. 4a	Seni lukis.....	4
1. 4b	Seni instalasi.....	4
4	Peta lokasi.....	8
6. 1a	Pola ruang galeri.....	11
6. 1b	Pola grid galeri.....	11
6. 1c	Pola sirkulasi.....	12
6. 1d	Analisis sirkulasi.....	12
6. 1e	Organisasi ruang galeri.....	13
6. 2a(1)	National Gallery of Art, Washington DC.....	14
(2)	Analisis.....	14
6. 2b(1)	Walt Disney Concert Hall.....	15
(2)	Analisis.....	15
6. 2c	Rental office.....	16
6. 3a(1)	Modul pencahayaan alami.....	17
(2)	Sistem kerja pencahayaan buatan.....	17
(3)	Sistem bukaan dalam berbagai kondisi.....	18
(4)	Pencahayaan buatan.....	18
(5)	Ceiling.....	19
(6)	Skylight.....	19
6. 3b	Efek cahaya dalam momen tertentu.....	20
6. 3c	Permainan cahaya buatan.....	21
6. 3d	Efek cahaya alami.....	22
6. 4a	Sirkulasi ruang pameran.....	23
6. 4b(1-7)	Analisis bayangan dengan cara uji model.....	25

BAGIAN DUA

Gambar-gambar Skematik Desain.....	37
------------------------------------	----

BAGIAN TIGA

3. 1	Situasi.....	60
3. 2a	Site Plan.....	61
3. 2b	Sirkulasi	63
3. 2c	Landsecape.....	64

3. 3a	Basement.....	65
3. 3b	Lower Ground.....	66
3. 3c	Ground.....	66
3. 3d	Lantai 1.....	67
3. 3e	Lantai 2.....	67
3. 4a	Tampak Barat Daya.....	68
3. 4b	Tampak Enterance (massa 1).....	68
3. 4c	Tampak Bangunan Pameran (massa2).....	69
3. 5a	Potongan perspektif.....	69
3. 5b	Potongan teknis.....	70
3. 6a	Lobby.....	70
3. 6b	Retail.....	71
3. 6c	Workshop.....	71
3. 6d	Audiovisual.....	72
3. 6e	Sirkulasi luar.....	73
3. 6f	Ruang pameran indoor.....	74
3. 6g	Ruang pameran outdoor.....	74
3. 7a	Detail Main Enterance.....	75
3. 7b	Detail skylight.....	75
3. 7c	Detail letak lampu.....	76

DAFTAR TABEL

1. 2a	Kegiatan pemeran seni di Purna Budaya.....	2
1. 2b	Kegiatan pameran seni di Benteng Vredenberg.....	2
1. 2c	Kegiatan pameran seni di Bentara Budaya.....	2
1. 2d	Jumlah pengunjung museum seni dan budaya di Jogjakarta.....	3
7. 1	Identifikasi pelaku dan kebutuhan ruang.....	27
7. 2	Besaran ruang.....	31

DAFTAR DIAGRAM

5. b	Kerangka Pikir.....	10
7. 1a	Perilaku seniman.....	29
7. 1b	Perilaku pengelola.....	29
7. 1c	Perilaku pengunjung.....	29
7. 3	Organisasi ruang.....	33

KONSEP

BAGIAN I

I. Latar Belakang

1.1 Perkembangan Seni Kontemporer dan Galeri Sebagai Wadah Apresiasi Seni

Seni kontemporer merupakan salah satu jenis seni yang perkembangannya sangat pesat saat ini. Seni kontemporer di Indonesia dapat dilihat pula sebagai bentuk kepedulian, pandangan maupun cerminan para seniman terhadap isu yang berkembang dalam masyarakat. Melalui pikiran intelektual mereka bebas mempergunakan bahan, media, maupun ide-ide fantasi, karya seni yang diciptakan.¹ Kebebasan ekspresi, media, maupun pemaknaan merupakan hal yang utama dalam seni kontemporer.

Perkembangan profesi dan dunia seni (kontemporer) inilah yang memacu tumbuhnya galeri-galeri seni sebagai wadah para seniman untuk memperkenalkan karya seninya. Galeri sendiri mempunyai fungsi yang sangat luas dalam kaitannya dengan seni. Galeri dapat menjadi suatu wadah yang mampu mengakomodasi segala kebutuhan masyarakat baik berupa presentasi, transaksi, edukasi, dokumentasi, serta sebagai forum komunikasi antarseniman.

1.2 Potensi Jogjakarta Sebagai Lokasi Galeri Seni Kontemporer

Jogjakarta sebagai kota seni dan edukasi dianggap memiliki potensi dan nilai komersil untuk mempromosikan karya seni kontemporer. Hal ini terbukti melalui berbagai kegiatan seni yang dilakukan di tempat-tempat seni di Jogjakarta.

1Rumah Seni Cemeti / Cemeti Art House, 2002, Leaflet

**GALERI SENI LUKIS DAN SENI INSTALASI KONTEMPORER
DI JOGJAKARTA**

Tabel 1. 2a Kegiatan pameran seni di Purna Budaya

Kegiatan	1996	1997	1998	1999	2000
Pameran seni rupa	2	3	1	5	2
Pameran seni kriya	-	1	-	2	3
Pameran seni lukis	1	5	3	4	5

Sumber : Taman Budaya Jogjakarta, Bagian Dokumentasi dan Publikasi, Februari 2001 (Bima,2002)

Tabel 1. 2b Kegiatan pameran seni di Benteng Vredenburg

Kegiatan	1996	1997	1998	1999	2000
Pameran seni rupa	2	1	4	10	5
Pameran seni kriya	2	-	2	-	4
Pameran seni lukis	2	6	1	5	8

Sumber : Museum Benteng Vredenburg, Bagian Dokumentasi dan Publikasi, Februari 2001 (Bima,2002)

Tabel 1. 2c Kegiatan pameran seni di Bentara Budaya

Kegiatan	1996	1997	1998	1999	2000
Pameran seni rupa	3	2	-	7	2
Pameran seni kriya	2	2	-	2	3
Pameran seni lukis	11	10	5	11	15

Sumber : Museum Benteng Vredenburg, Bagian Dokumentasi dan Publikasi, Februari 2001 (Bima,2002)

Kegiatan pariwisata di Jogjakarta juga tidak terlepas dari hal-hal yang berbau seni, dimana Keraton sebagai pusat dari budayanya. Berikut ini data jumlah pengunjung museum seni dan budaya di Jogjakarta.

Tabel 1.2d Jumlah Pengunjung Museum Seni dan Budaya di Jogjakarta

Musium	Pengunjung		Jumlah
	Wisman	Wisnu	
Sonobudoyo	1.034	12.155	16.189
Puro Pakualaman	129	1.751	1.880
Pusat Dharmawiratama	67	5.289	5.356
Kereta Keraton	450	37.957	38.407
Benteng Vredenberg	278	136.196	136.474
Affandi	1.424	5.633	7.057
Hamengkubuwono IX	50.592	305.300	355.898

Sumber : BPS Jogjakarta, Tahun 2000

1.3 Rekayasa Selubung Bangunan dan Efek Bayangan

Ruang pameran sebagai jantung dari sebuah galeri memberikan peran yang sangat penting terhadap karya seni yang ditampilkan. Melalui permainan bayangan serta keunikan dan karakteristik bentuk, menghadirkan pengalaman-pengalaman tersendiri bagi pengunjung sebagai penikmat karya seni. Pengunjung tidak hanya disuguhkan oleh suatu karya yang spektakuler, namun juga suatu pengalaman yang berbekas tanpa harus menghafalnya, dan dengan cara penikmatan yang tepat.

Selubung bangunan sebagai salah satu bagian terpenting pada sebuah bangunan, dapat diolah dan direkayasa untuk menghasilkan suatu bayangan yang berkarakter. Rekayasa selubung bangunan ini ditekankan pada penggunaan *daylight* yang seoptimal mungkin.

Permainan bentuk dan pengolahan selubung yang dipadukan dengan penggunaan jenis material khusus, akan menghasilkan efek bayangan sekaligus efek pantulan sinar

matahari. Sehingga dari teknik ini akan tercipta keragaman bayangan dan warna serta suatu keunikan pengalaman ruang di dalam bangunan, yang nantinya juga mempengaruhi performa bangunan tersebut.

1.4 Seni Lukis dan Seni Instalasi Kontemporer

Seni lukis adalah salah satu hasil karya seni rupa 2 dimensional, yang hampir semua orang tahu. Seni lukis merupakan dasar dari seni rupa 3 dimensional, misal : seni ukir, seni patung, dan seni instalasi.

Sesuai dengan perkembangan zaman dan isu yang hadir dalam masyarakat, kesenian terus berkembang. Kesenian yang banyak mengalami perkembangan adalah seni 3 dimensional, yang sering disebut sebagai seni instalasi. Seni instalasi merupakan bagian dari seni kontemporer, gabungan antara kesenian dengan suatu bentuk kepedulian seniman terhadap keadaan lingkungan sekitarnya. Seni instalasi berupa rangkaian-rangkaian dari berbagai macam media, bentuk, serta bahan, yang diolah menjadi satu kesatuan makna. Atraktif, bebas, dan dinamis baik dari segi ukuran maupun pemaknaannya adalah ciri utama seni ini.



Gambar 1. 4a Seni lukis
(Sumber : internet)



Gambar 1. 4b Seni instalasi
(Sumber : internet)

1.5 Citra Arsitektur Kontemporer pada Bangunan

Wujud adalah ciri-ciri pokok yang menunjukkan bentuk, wujud adalah hasil konfigurasi tertentu dari permukaan-permukaan dan sisi-sisi suatu bentuk.² Bentuk merupakan penentu utama dari sebuah citra bangunan, sebagai alat dan media komunikasi dalam menyampaikan arti yang dikandung oleh bangunan. Citra bangunan dilihat dan dinilai orang secara visual, sehingga menjadi kebutuhan visual yang harus dipenuhi secara visual pula. Dari sini muncul sebuah konsekuensi dari bentuk yang ditampilkan, yaitu kesesuaian antara citra yang ingin ditampilkan dengan penilaian orang mengenai apa yang dilihatnya.

Pengambilan tema bentuk bangunan disesuaikan dengan fungsi bangunan itu sendiri, yang akan membentuk suatu keterkaitan pemaknaan antara *kulit* dan *isi*. Sebuah galeri seni harus dituntut untuk tampil atraktif dan menarik, dan mengundang keingintahuan orang tentang apa yang ada di dalamnya. Galeri harus mampu mewartakan kegiatan-kegiatan yang terjadi di dalamnya.

Konsep citra bangunan yang akan ditampilkan adalah citra arsitektur kontemporer, dimana bangunan dapat menjadi sebuah *landmark* bagi lingkungan sekitarnya, bersifat *pluralism* yang mewakili karakter bangunan, dan dapat diterima sepanjang masa. Sehingga penikmatan dan pemaknaan dari kontemporer dapat tertuang jelas dari waktu ke waktu.

2 Arsitektur : Bentuk, Ruang dan Susunannya, Francis D.K. Ching

II. Permasalahan

2.1 Permasalahan Umum

Bagaimana merancang sebuah galeri yang mampu mewadahi dan melayani kegiatan pameran seni rupa kontemporer dan kegiatan pendukung yang berada di dalamnya ?

2.2 Permasalahan Khusus

- a. Bagaimana menciptakan suatu performa bangunan yang sesuai dengan karakter arsitektur kontemporer ?
- b. Bagaimana menghadirkan sebuah pengalaman ruang dari penciptaan bayangan hasil rekayasa selubung bangunan yang sesuai dengan tema seni dalam seni kontemporer yang ditampilkan ?

III. Tujuan dan sasaran

a. Tujuan

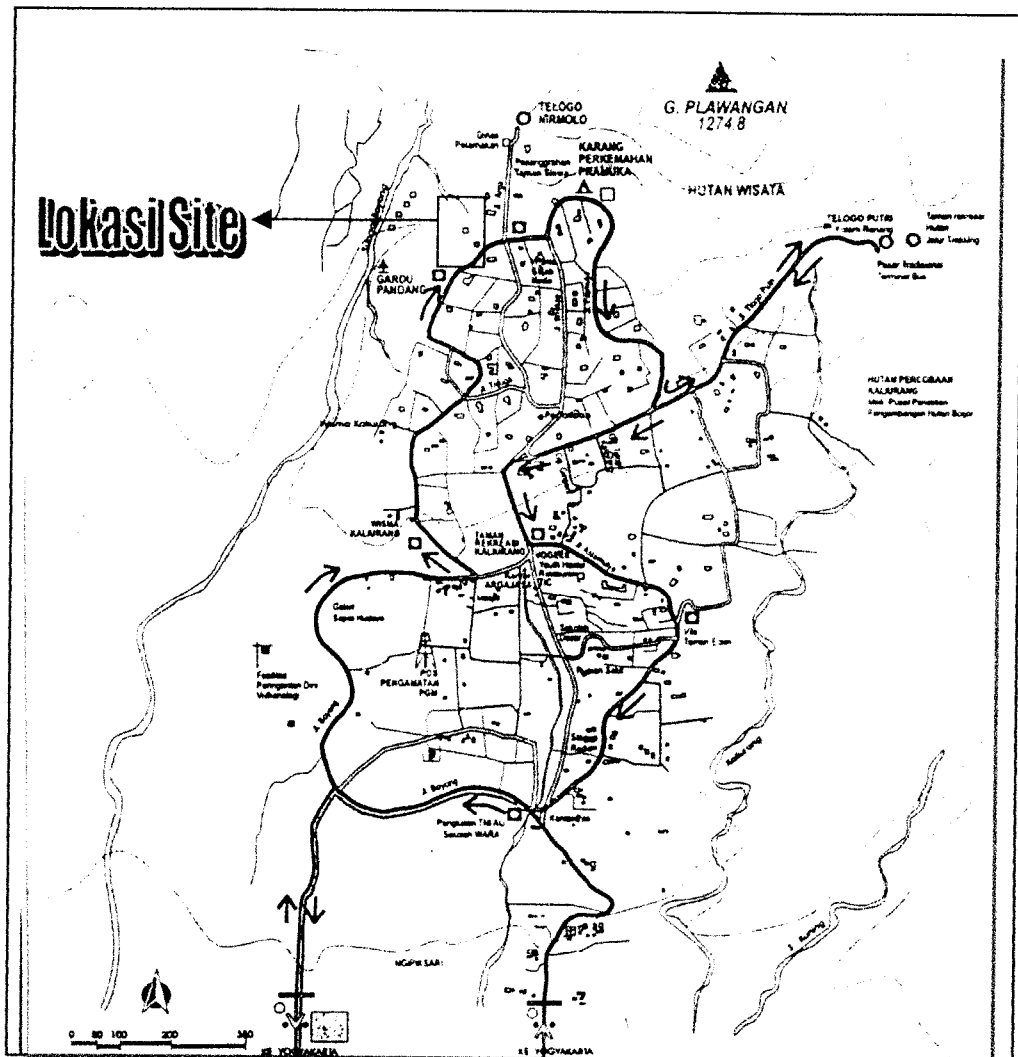
Mendesain galeri seni kontemporer yang berupa seni lukis, patung, maupun instalasi, yang mampu menghadirkan suatu wadah seni dengan keunikan pengalaman di dalamnya dan memiliki citra arsitektur kontemporer melalui penciptaan bayangan dengan rekayasa selubung bangunan.

b. Sasaran

Membuat suatu landasan konseptual berdasar rekayasa selubung dan penciptaan efek bayangan, dengan karakter kontemporer untuk membentuk karakteristik ruang dan penampilan dari citra bangunan.

IV. Spesifikasi Umum Proyek

- a. Site proyek berada di salah satu cabang jalan Kaliurang, di Desa Hargobinangun.
- b. Alasan pemilihan lokasi :
 1. Kaliurang merupakan salah satu daerah tujuan wisata di Jogjakarta, daerah urban yang perkembangannya sangat pesat.
 2. Keadaan topografi dan lingkungan sekitarnya cocok untuk mengeksplorasi suatu karya seni kontemporer.
 3. Site berada di tempat yang jauh dari keramaian dan hiruk pikuk kota, hal ini diharapkan dapat membantu kita untuk sejenak merenungi tentang karya seni yang ditampilkan.
 4. Berdekatan dengan Museum Ullen Sentalu, Gardu Pandang, dan Gua Jepang yang merupakan salah satu tujuan wisata Kaliurang.
 5. Akses mudah dicapai dari jalan Kaliurang, karena terletak di dekat jalan besar.
- c. Site berupa padang rumput dengan luas 15.000 m².
- d. Batas-batas site :
 1. Sebelah utara berbatasan dengan padang rumput, menghadap gunung merapi.
 2. Sebelah selatan berbatasan dengan padang rumput dan tempat wisata Gardu Pandang.
 3. Sebelah barat berbatasan dengan kali kecil, anak Kali Kuning.
 4. Sebelah timur berbatasan dengan jalan aspal (jalan raya).



Gambar 4 Peta Lokasi Site
(Sumber : STUPPA DATA)

e. Profil pengguna :

Pengguna bangunan ini merupakan masyarakat pencinta karya seni pada umumnya, terutama seni kontemporer. Dimana pengguna akan dibagi menjadi 3, yaitu :

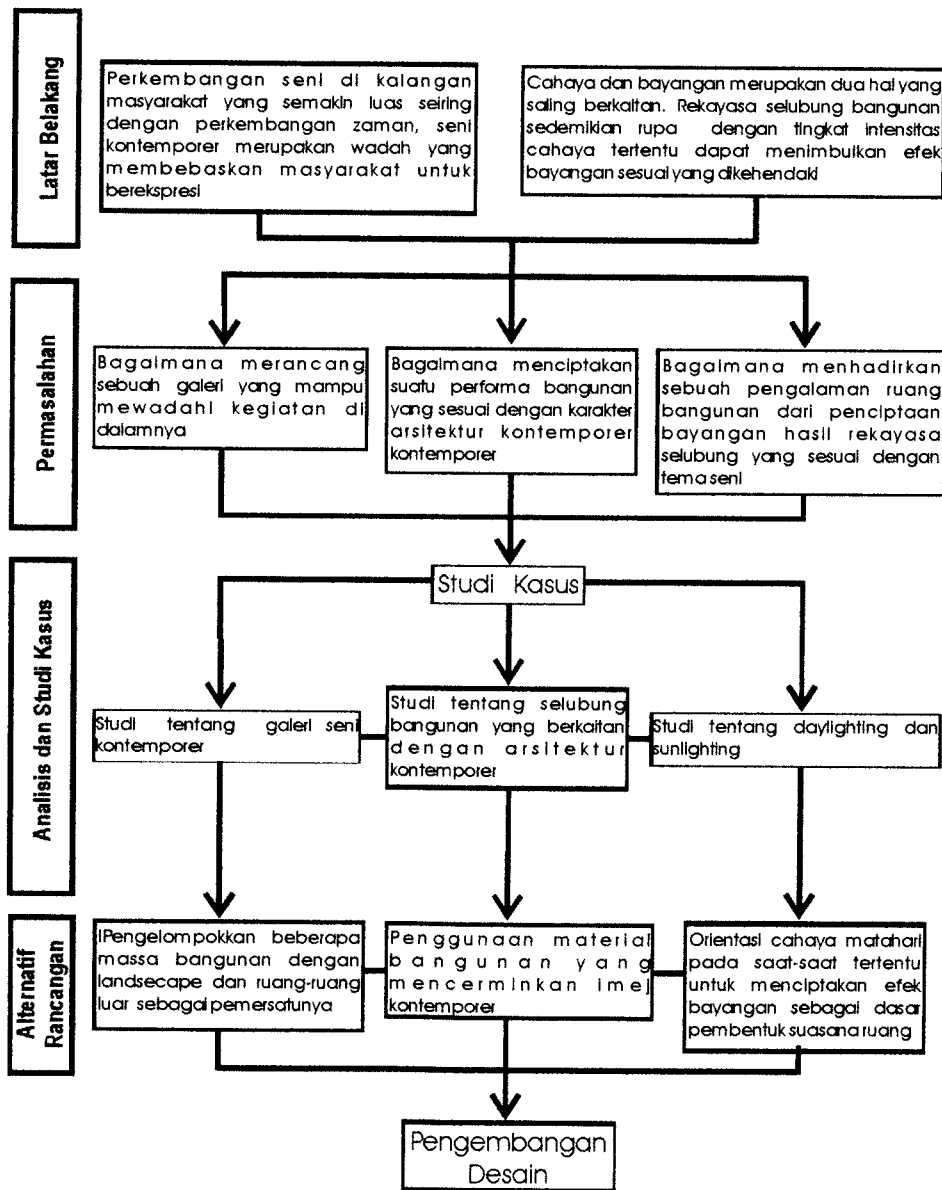
1. Para seniman dan budayawan, yang memberikan kontribusinya berupa karya seni yang akan mereka pameran dan pertunjukkan.
2. Para usahawan, sebagai perantara antara seniman dengan konsumen pada saat terjadi transaksi, atau sebagai pengelola galeri.
3. Masyarakat umum, baik sebagai pengunjung dan penikmat karya seni, maupun sebagai konsumen dari karya seni yang dipamerkan.

V. Keaslian Penulisan

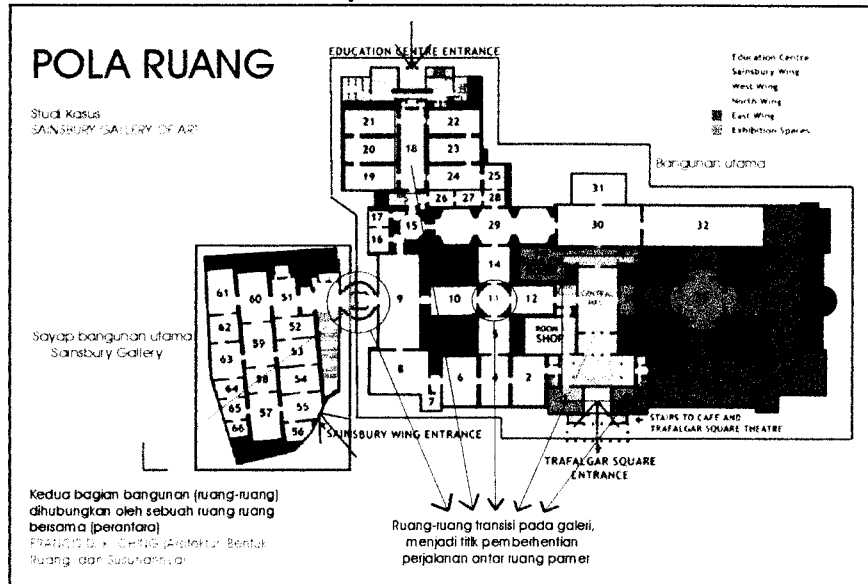
- 5.1. Retno Widodo Dwi Pramono, *Bangunan Gedung Pemeran Seni Rupa*, TA Jurusan Teknik Arsitektur UGM, 1997
Penekanan pada tinjauan khusus tentang variable-variabel dan persyaratan pokok dari aspek pemanfaatan pencahayaan alami dalam sebuah gedung pameran seni rupa.
- 5.2. Nanang Priyo Utomo, *Pusat Informasi Ilmu Pengetahuan dan Teknologi*, TA Jurusan Teknik Arsitektur UII, 1998
Penekanan pada upaya untuk mengoptimalkan pencahayaan alami dengan pemanfaatan teknologi rancang bangun, dengan sistem teknologi tinggi namun biaya relatif murah.
- 5.3. Bima Indrajaya, *Galeri Seni Lukis dan Seni Patung Kontemporer di Jogja*, TA Jurusan Teknik Arsitektur UII, 2002
Penekanan pada pencapaian fleksibilitas ruang-ruang pameran dan penampakan dari sebuah citra arsitektur kontemporer.
- 5.4. Anggi Nofrizchariny, *Galeri seni Kontemporer di Jogjakarta*, TA Jurusan Arsitektur UII, 2003

Penekanan pada permainan dan rekayasa pada selubung bangunan, serta penciptaan efek-efek bayangan dari pantulan sinar matahari, dengan landasan arsitektur kontemporer.

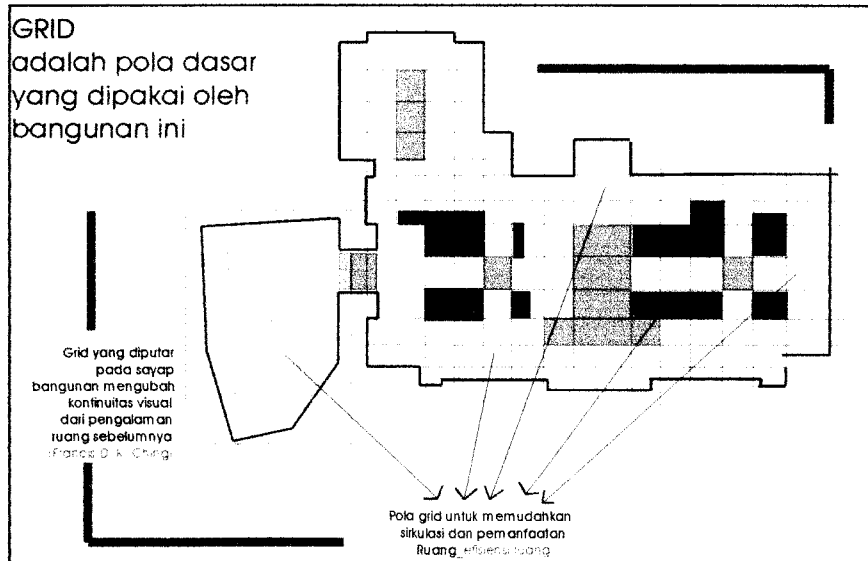
Kerangka Pikir



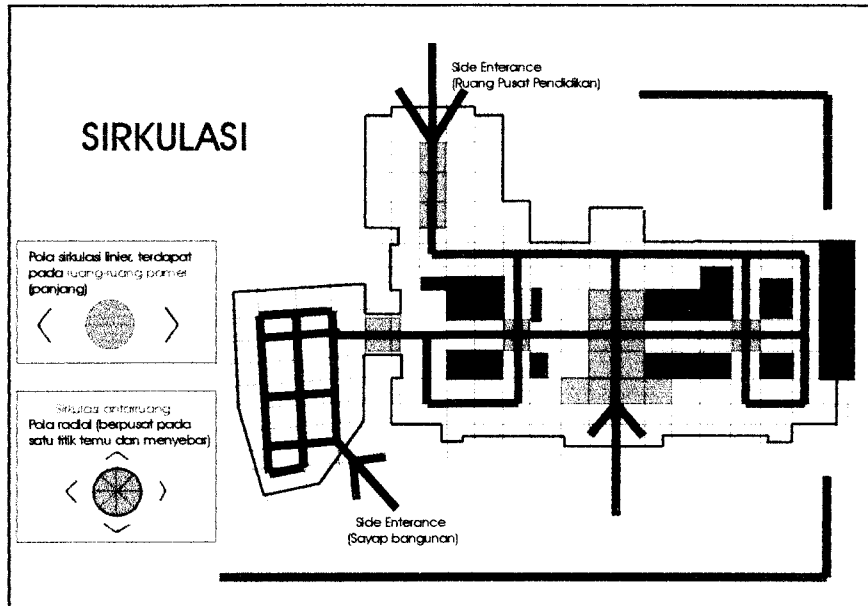
6.1 Galeri Seni Kontemporer



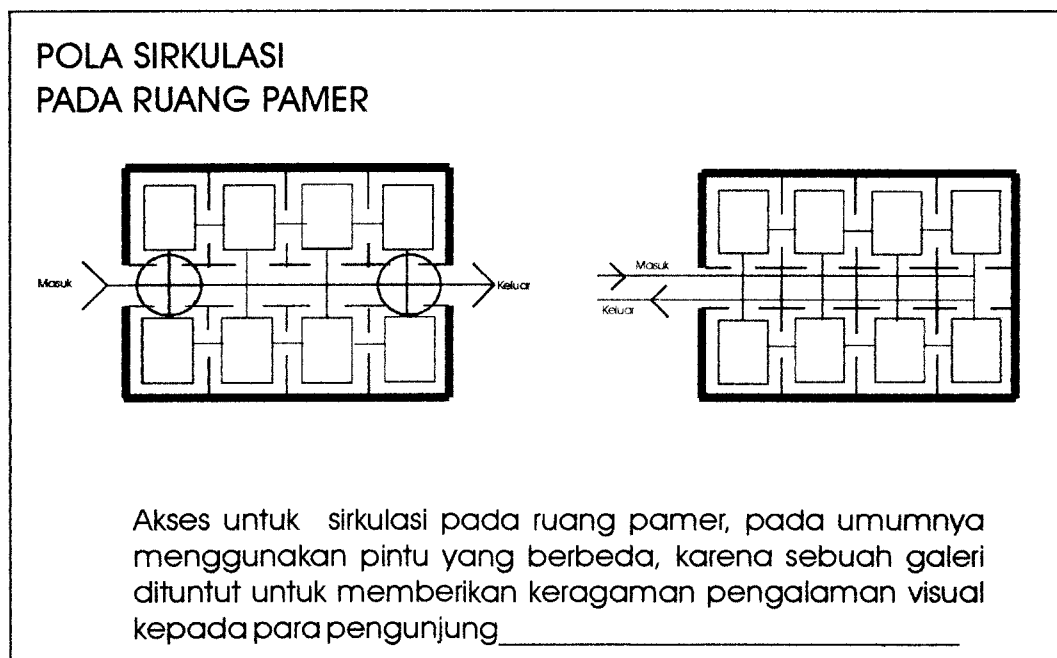
**Gambar 6. 1a Pola ruang dari Sainsbury Gallery of Art
(Sumber : internet)**



**Gambar 6. 1b Pola grid dari Sainsbury Gallery of Art
(Sumber : Analisis)**

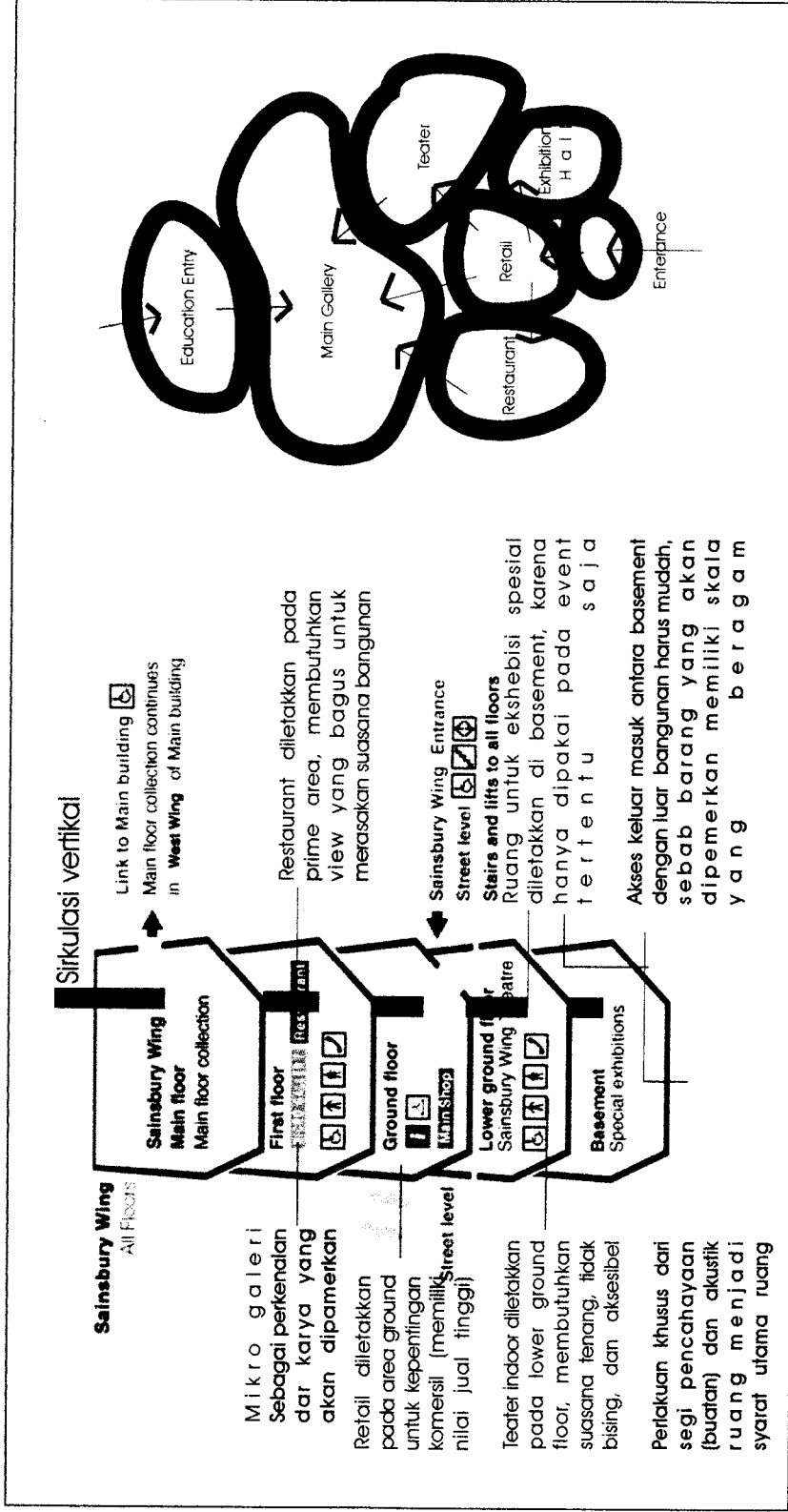


Gambar 6. 1c Pola grid dari Sainsbury Gallery of Art
(Sumber : Analisis)



Gambar 6. 1d Analisis pola sirkulasi pada galeri
(Sumber : Analisis)

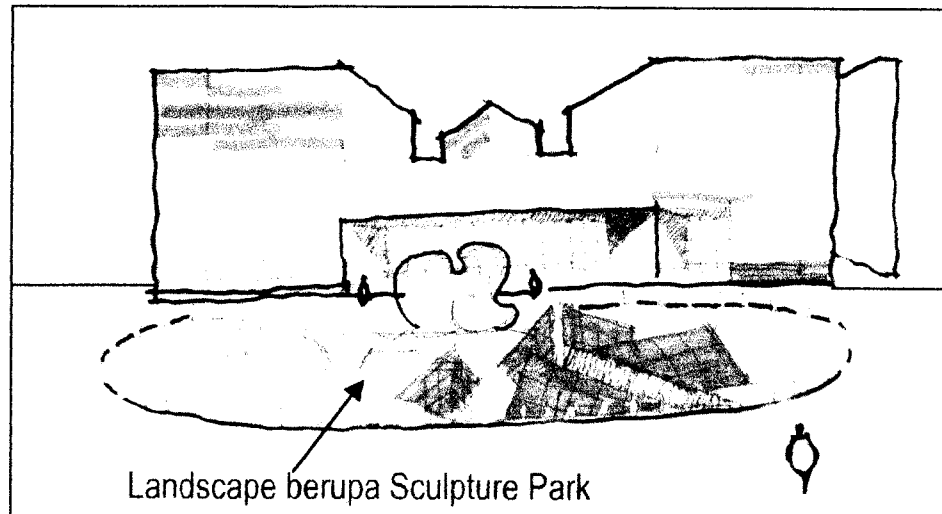
Organisasi ruang pada Sainsbury Wing



Gambar 6. 1e Analisis fungsi dan organisasi ruang pada Sainsbury Wing
(Sumber : internet dan pemikiran)

6.2 Building Envelope

- a. National Gallery Art, East Building, Washington D.C, 1968-1978
(Ieoh Ming Pei)

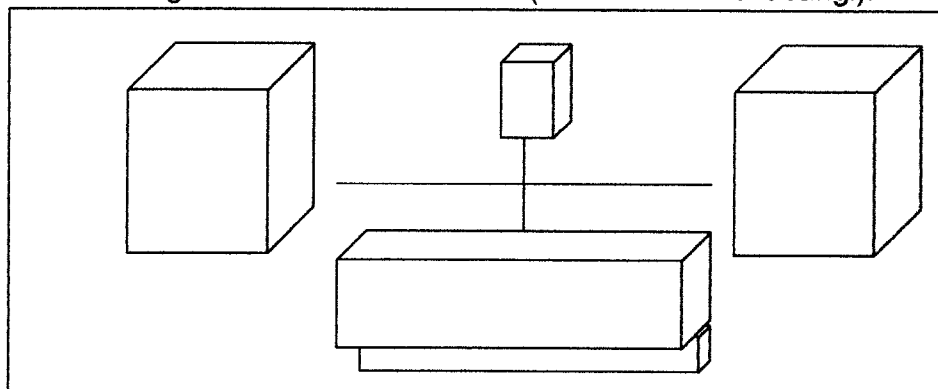


Gambar 6. 2a(1) National Gallery of Art, Washington D. C
(Sumber : Contemporary American Architects)

Analisis

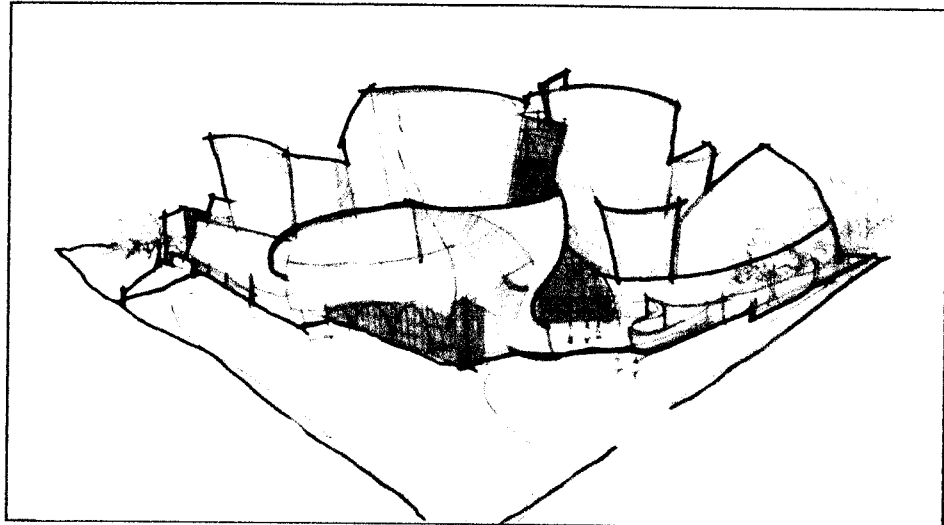
1. Modernisme - minimalis
2. Geometris - kemurnian bentuk

Mengambil bentuk-bentuk geometri dasar yaitu kubus, yang mengalami transformasi bentuk (ditambah dan dilubangi).



Gambar 6. 2a(2) Analisis gubahan massa
(Sumber : Analisis)

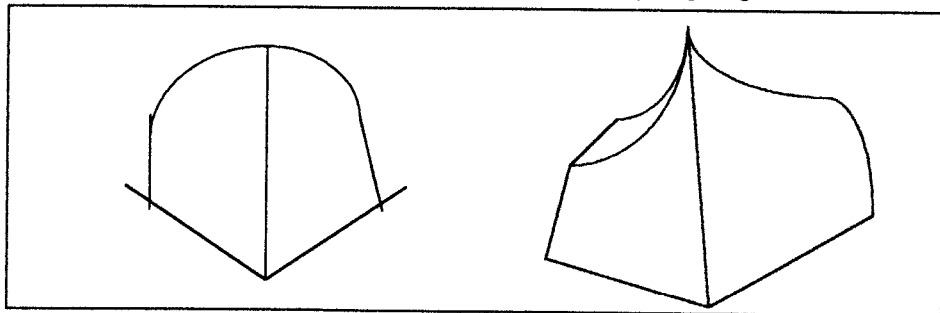
b. Walt Disney Concert Hall (Frank. O. Gehry)



Gambar 6. 2b(1) Walt Disney Concert Hall
(Sumber : Contemporary American Architects)

Analisis

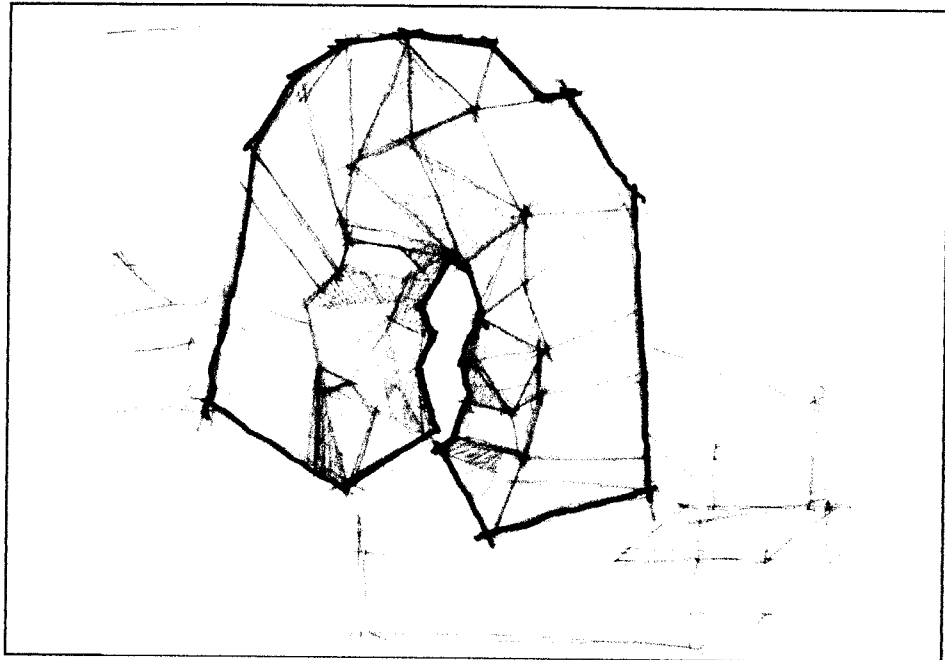
1. Citra bangunan yang ditampilkan adalah kontemporer, dengan mengeksplorasi sistem strukturnya.
2. Dekonstruktif, dari bentukan-bentukan yang organik.



Gambar 6. 2b(2) Bentuk dasar yang sifatnya organik
(Sumber : Analisis)

3. Menggambarkan kemegahan dari setiap pertunjukkan yang ditampilkan dalam *concert hall* ini.

c. Rental Office (Peter Eisenmen)



Gambar 6. 2c(1) Bangunan Rental Office
(Sumber : Contemporary American Architects)

Analisis

1. Monumental.
2. Menjadi *landmark* bagi lingkungan di sekitarnya, karena bentuknya yang "menonjol".
3. Eksploratif struktur.
4. Seperti sebuah *main gate* kawasan.

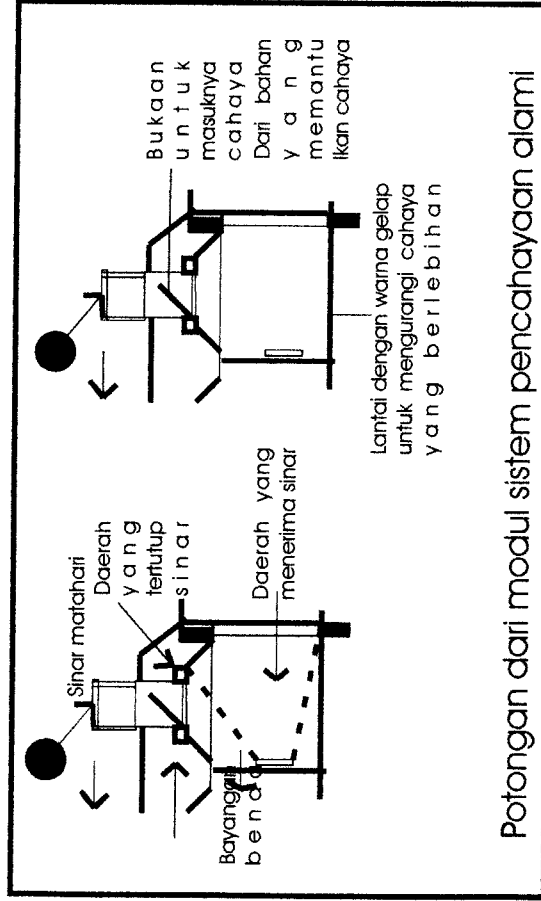
National Gallery of Canada SISTEM PENCAHAYAAN



Tuntutan desain :

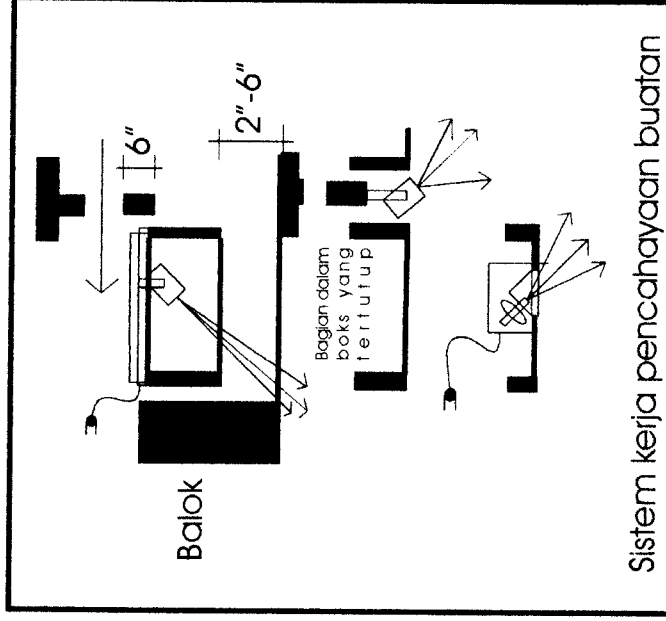
1. Proporsi ruang.
2. Tinggi langit-langit.
3. Tanpa jendela, tetapi menggunakan cahaya alami.

1. Ruang-ruang yang dapat digunakan untuk bermacam ukuran karya seni.
2. Mengontrol kuantitas cahaya yang masuk dengan minimumkan ultraviolet dan silau. Kaitannya dengan thermal load dan intensitas cahaya.



Potongan dari modul sistem pencahayaan alami

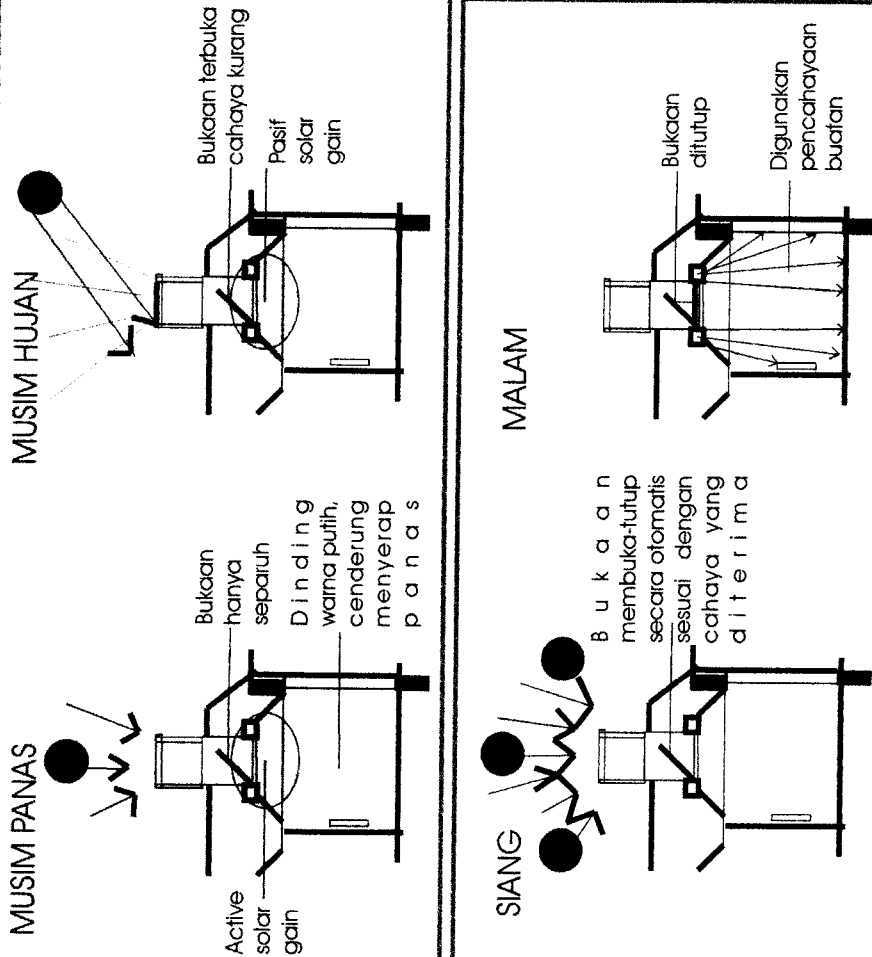
Gambar 6.3 a(1) Potongan modul pencahayaan alami
(Sumber : Analisis)



Sistem kerja pencahayaan buatan

Gambar 6.3 a(2) Sistem kerja pencahayaan buatan
(Sumber : Sunlighting)

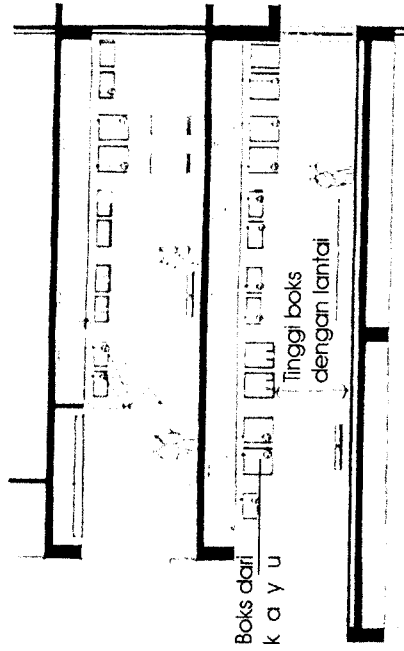
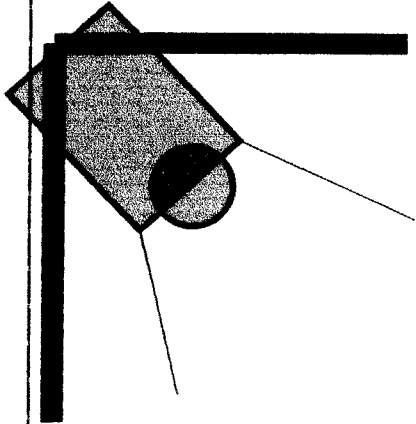
SUNLIGHTING DALAM BERBAGAI KONDISI



Gambar 6. 3a(3) Sistem bukaan dalam berbagai kondisi
(Sumber : Analists)

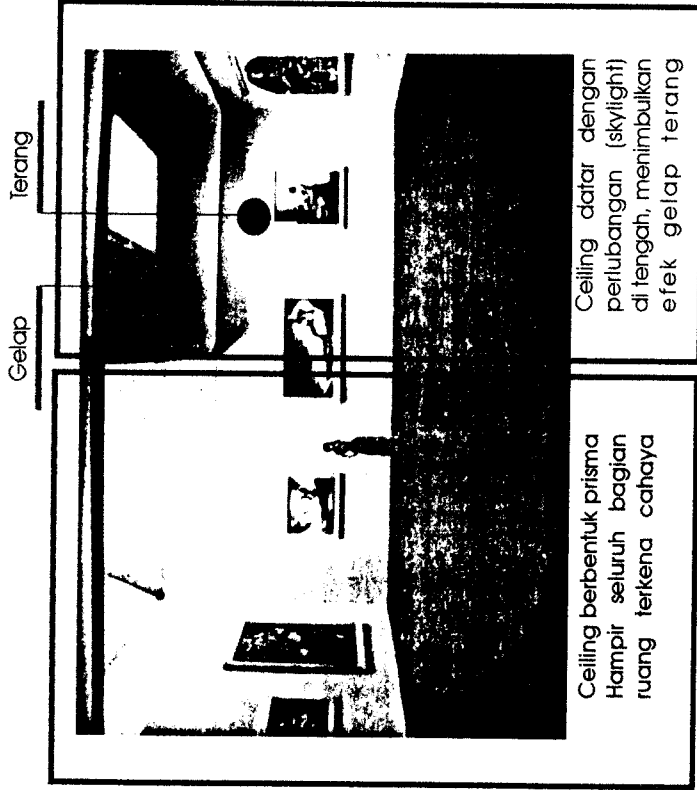
ARTIFICIAL LIGHTING

Menggunakan boks-boks untuk mengatur efek cahaya yang dipancarkan lampu



Gambar 6. 3a(4) Potongan pencahayaan buatan
(Sumber : Sunlighting)

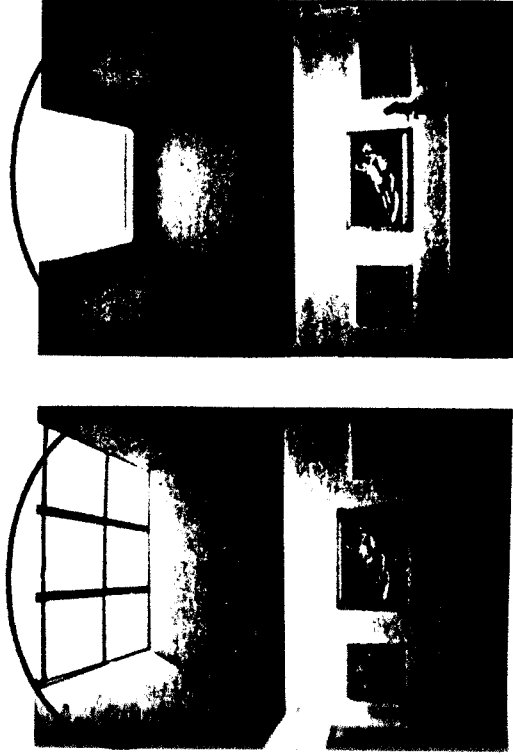
EFEK CAHAYA DARI PERMAINAN S K Y L I G H T D A N TINGGI RENDAH CEILING



Cahaya yang dihasilkan dari perbedaan
tinggi rendahnya ceiling

Gambar 6. 3a(5)

(Sumber : Analisis pemikiran dari Sunlighting)




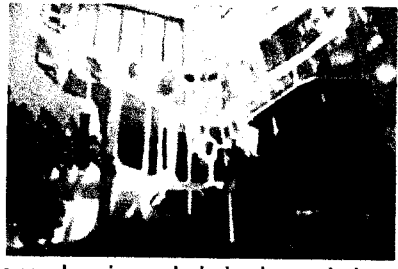


Skylight terbuat dari bahan
tembus cahaya, yang terkotak-
kotak menjadi 9 bagian.
Selain untuk pencahayaan,
juga akan menghasilkan efek
b a y a n g a n .

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

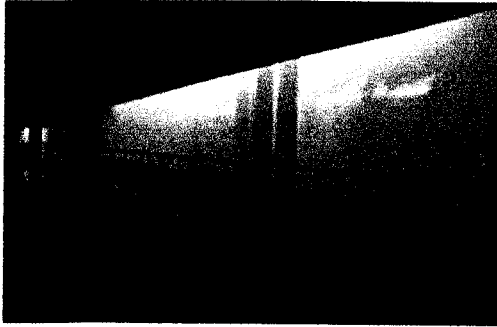
Gambar 6. 3a(6)

(Sumber : Analisis pemikiran dari Sunlighting)

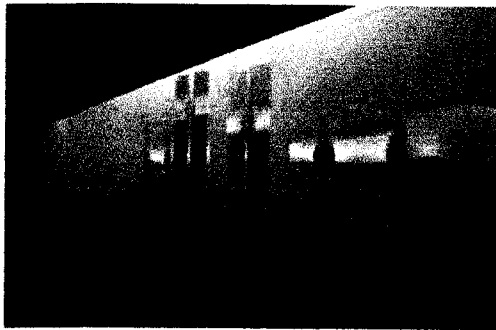
Momen-momen Spesial dari Instalasi Cahaya	
 <p>Pagi hari, cahaya yang masuk ke dalam bangunan belum menghasilkan efek bayangan, sebab posisi sinar jatuh masih sejajar dengan bangunan</p>	 <p>Siang hari, sebelum tengah hari pada saat posisi matahari antara 40°-50°, pantulan sinar matahari menghasilkan efek bayangan yang bervariasi, sesuai dengan selubung dan permainan benda di luar atau di dalam bangunan</p>
 <p>Tengah hari, efek bayangan yang dihasilkan cenderung berkesan lebih gelap, sebab posisi saat ini matahari tepat berada di atas bangunan</p>	 <p>Sore hari, setelah lewat tengah efek bayangan yang dihasilkan sama seperti saat siang hari, yang membedakan hanya pada orientasi bangunan</p>
<p>Veiling warna emas yang disusun secara acak pada dinding di dalam bangunan memberi efek yang luar biasa (kaitannya dengan pantulan cahaya)</p>	

Gambar 6. 3b Efek cahaya dalam selubung pada momen-momen tertentu
(Sumber : Analisis dari internet)

Efek Bayangan dari Cahaya Buatan pada Jalur Sirkulasi Ruang Dalam



Efek bayangan yang dihasilkan melalui rekayasa cahaya buatan, memberi suasana yang khas untuk momen tertentu pada ruang sirkulasi



Efek bayangan yang direkayasa dengan permainan warna lampu-lampu sorot, yang dipantulkan ke selubung dalam bangunan

**Gambar 6. 3c Permainan cahaya buatan pada selubung ruang dalam
(Sumber : Analisis dari internet)**



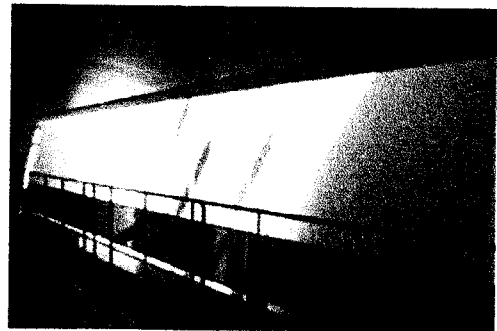
Efek skylight pada ruang pameran



Vegetasi sebagai penyaring
Panas dari cahaya yang
masuk ke dalam bangunan

PENCAHAYAAN ALAMI EFEK BAYANGAN SKYLIGHT DAN SELUBUNG

Efek bayangan yang dihasilkan melalui rekayasa selubung bangunan, cahaya alami yang masuk ke dalam ruang membentuk efek gelap terang (gradasi)



Pada ruang sirkulasi membutuhkan masukan cahaya yang lebih besar dibanding ruang pameran atau ruang lain dari galeri

**Gambar 6. 3d Efek pencahayaan alami
(Sumber : internet)**

6.4 KESIMPULAN

a. Persyaratan ruang dalam sebuah galeri seni kontemporer

1. Pola ruang

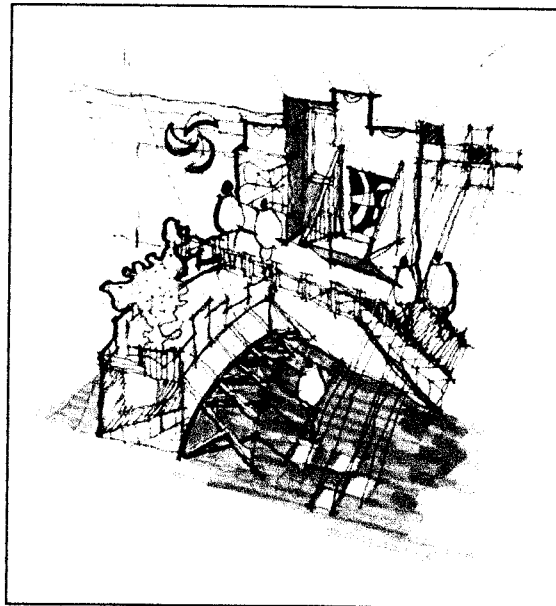
Untuk efisiensi ruang-ruang dalam sebuah galeri, biasanya menggunakan pola grid sebagai pola dasarnya.

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

Keseluruhan ruang dalam galeri memiliki karakter dan ada saat klimaks.

2. Sirkulasi

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



Gambar 6. 4a(2) Sirkulasi pada ruang pameran
(Sumber : Pemikiran)

3. Pencahayaan

Khusus untuk ruang-ruang pameran :

- a. Menghindari cahaya matahari langsung, hal ini untuk menjaga keawetan karya yang dipamerkan.
- b. Banyak memasukkan cahaya pada jalur-jalur sirkulasi.
- c. Untuk menghindari intensitas panas yang berlebihan dan thermal load, digunakan vegetasi dan modul tata ruang luar sebagai penyaring sinar uv dan silau cahaya matahari.
- d. Cahaya buatan dapat dimanfaatkan seoptimal mungkin pada malam hari, dimana dapat direkayasa untuk menghasilkan permainan bayangan dalam selubung.

4. Penampakan

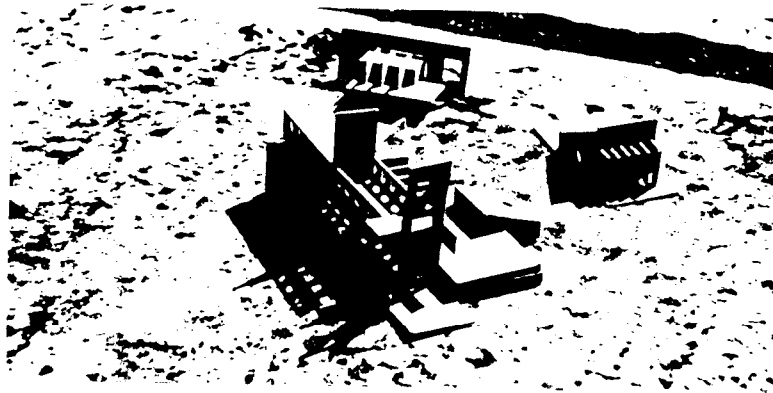
Arsitektur kontemporer merupakan citra yang akan ditampilkan oleh bangunan.

Ciri-ciri arsitektur kontemporer :

- a. Sifatnya pluralisme
- b. Eksploratif struktur
- c. Geometri dan kemurnian bentuk
- d. Simbolis

b. Penerapan rekayasa selubung bangunan dan kaitannya dengan efek bayangan

Bangunan diorientasikan menghadap utara selatan, untuk mendapat cahaya optimal yang digunakan untuk menghasilkan efek bayangan.

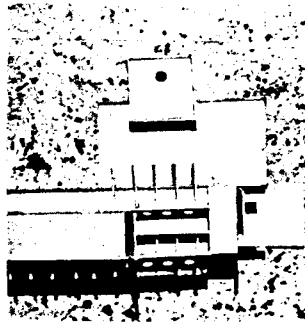


Gambar 6. 4b(1)

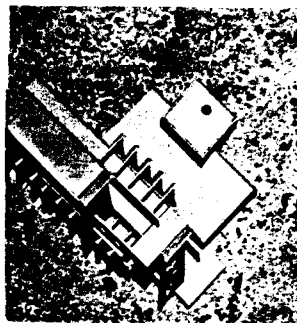
Pergerakan matahari sebesar 15° setiap jamnya, diasumsikan efek yang maksimal akan diperoleh pada saat matahari berada 45° dari arah timur / barat.

Gambar 6. 4b(2)

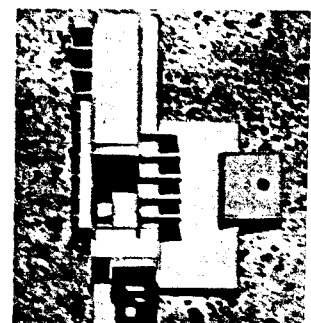
Sedangkan pada saat matahari tegak lurus terhadap permukaan (90° dari arah timur / barat) diasumsikan bayangan akan jatuh ke permukaan benda (selubung bangunan) itu sendiri, sehingga tidak (hanya sedikit) menimbulkan efek bayangan.



Gambar 6. 4b(3)



Gambar 6. 4b(4)



Gambar 6. 4b(5)

Pola-pola bayangan yang dihasilkan oleh berbagai bentuk selubung :

a. Bayangan yang dihasilkan oleh permukaan datar



Gambar 6. 4b(6)

b. Bayangan yang dihasilkan oleh permukaan lengkung



Gambar 6. 4b(7)

VII. Konsep Rancangan

7.1 Identifikasi Pelaku dan Jenis Ruang yang dibutuhkan

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

Kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh para pengguna galeri seni ini akan menurunkan kebutuhan ruang yang sesuai dengan kegiatan di dalamnya, baik kegiatan pameran itu sendiri yang merupakan kegiatan utama, maupun kegiatan pendukung yang menyertainya, serta teknis penyelenggaraan, pengelolaan, dan berbagai kegiatan yang menunjang (*mem-back up*) kegiatan-kegiatan tersebut.

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

Tabel 7. 1 Identifikasi pelaku dan kebutuhan ruang

KELOMPOK KEGIATAN	PELAKU KEGIATAN			KEBUTUHAN RUANG
	PENGUNJUNG	PENGELOLA	SENIMAN	
1. Kegiatan Umum	Memarkirkan kendaraan	Memarkirkan kendaraan	Memarkirkan kendaraan	Tempat parkir
	Mencari informasi	Memberi informasi pameran		Ruang informasi
	Menunggu, duduk-duduk		Menunggu, duduk-duduk	Lobby
	Melihat presentasi karya		Presentasi karya	Ruang audiovisual
	Sarasehan dan diskusi	Sarasehan dan diskusi	Sarasehan dan diskusi	Outdoor theatre
	Membeli souvenir	Menjual souvenir	Membeli souvenir	Retail
	Makan siang atau minum	Makan siang atau minum	Makan siang atau minum	Restaurant
2. Kegiatan Pameran	Menyaksikan pameran	Memantau pameran	Memperlihatkan hasil karya	Ruang pameran
	Menyaksikan peragaan	Memantau peragaan	Peragaan penciptaan	Ruang workshop
	Membeli karya	Menjual / melelang karya	Menjual karya	Outdoor theatre
		Mempersiapkan materi pameran Mempersiapkan ruang pameran		Ruang persiapan
3. Kegiatan Administrasi		Menangani kegiatan galeri		Ruang manager
	Menjadi tamu khusus	Menerima tamu	Menjadi peserta pameran	Ruang tamu

**GALERI SENI LUKIS DAN SENI INSTALASI KONTEMPORER
DI JOGJAKARTA**

		Rapat pengelola		Ruang rapat
		Menyimpan arsip		Ruang dokumentasi dan publikasi
	Bayar karya yg dibeli	Melakukan kegiatan publikasi	Menerima hasil penj karya	Ruang tata usaha
4. Kegiatan Edukasi		Mengelola bagian edukasi		Ruang pengelola
		Kepala edukasi		Ruang edukator
	Membaca, meminjam, dan mencari referensi buku	Memberi pinjaman buku	Membaca, meminjam, dan mencari referensi buku	Perpustakaan
		Menyediakan referensi (seni)		
		Menyimpan buku, dll		Gudang
5. Kegiatan Preparasi Restorasi		Mempersiapkan pameran		Ruang persiapan
		Mengelola kegiatan preparasi		Ruang pengelola
		Mempersiapkan peragaan	Persiapan peragaan	Ruang ganti
		Menyimpan peralatan		Gudang
		Memperbaiki tampilan karya	Memperbaiki tampilan karya	
6. Kegiatan Servis		Memperbaiki kerusakan ME		Ruang ME / engineer
		Menyimpan peralatan ME		Gudang ME
		Meletakkan mesin-mesin ME		Ruang ME
		Memasak		Dapur
		Menyiapkan minuman tamu		Pantry
		Mendatangkan bahan mknn		Loading dock
		Menyimpan bahan makanan		Food storage
		Mendatangkan barang pamer		Loading dock
		Menyimpan barang pameran		Gudang
	Istirahat / ke kamar kecil	Istirahat / ke kamar kecil	Istirahat / ke kamar kecil	Lavatory
		Membersihkan ruangan		Clening service
	Shalat	Shalat	Shalat	Mushola
		Ganti pakaian		Ruang ganti pegawai
		Menjaga karya pameran		Ruang jaga

PERILAKU SENIMAN

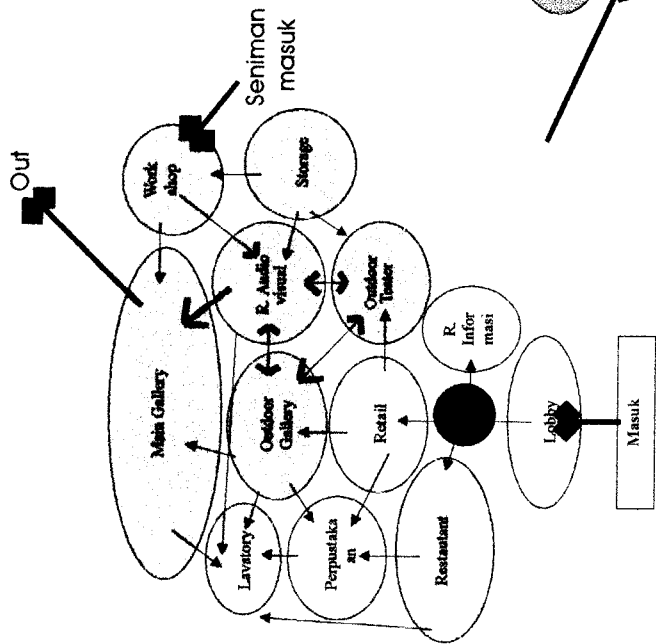


Diagram 7. 1a Perilaku seniman

PERILAKU PENGGUNJUNG

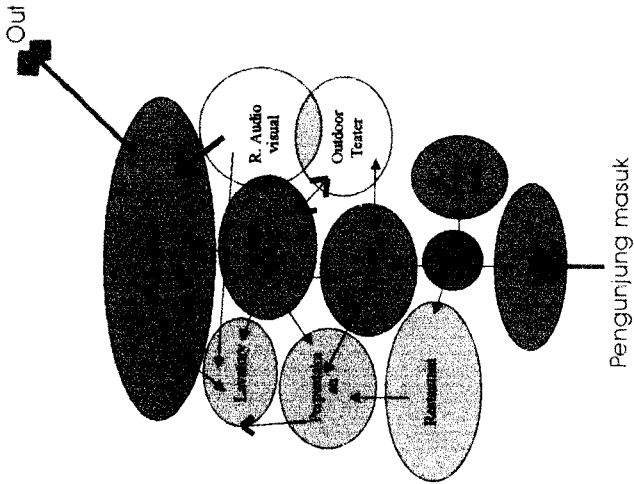


Diagram 7. 1c Perilaku pengunjung

PERILAKU PENGELOLA

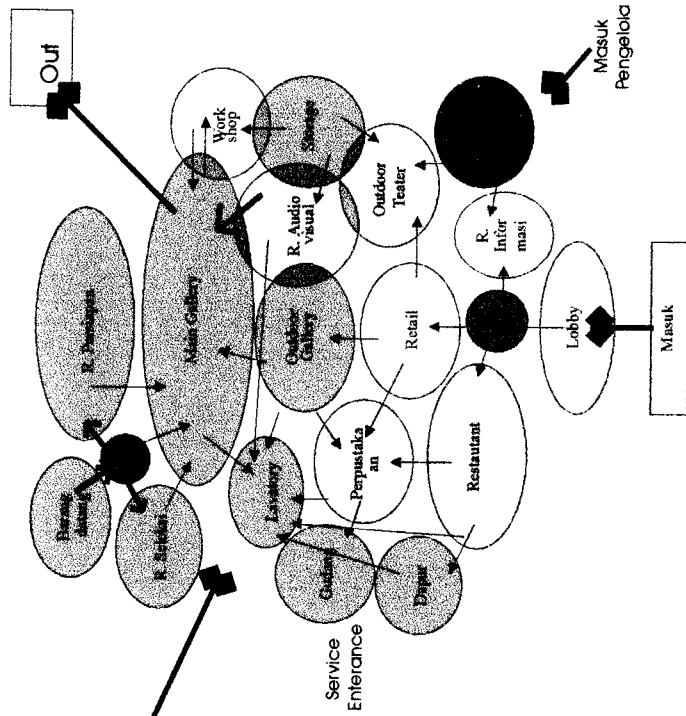


Diagram 7. 1b Perilaku pengelola

7.2 Besaran Ruang

Kapasitas atau besaran ruang pameran ditentukan dari kenyamanan pengunjung untuk mengamati obyek yang dipamerkan. Pola perletakan obyek pameran, sirkulasi, serta kapasitas obyek atau pengunjung sangat menentukan besarnya ruang pameran.

Berikut ini perhitungan untuk ruang-ruang pameran :

a. Ruang pameran 2 dimensi

Jarak pengamatan	=	3,60 m
Lebar obyek rata-rata	=	1,02 m
Jarak pajang minimal antarobyek	=	0,75 m
Sirkulasi	=	1,20 m
<i>Maka kebutuhan ruang tiap obyek</i>	=	
$(3,60+1,20) \times (1,02+0,75)$	=	8,496 m ² /obyek
Kapasitas 50 obyek, maka	=	8,496 x 50
	=	424,8 m²

b. Ruang pameran 3 dimensi indoor

(lihat tabel 7.2)

c. Ruang pameran 3 dimensi outdoor

(lihat tabel 7.2)

Menurut data BPS tahun 2000, setiap tahun ada sekitar 220/ hari orang yang mengunjungi museum seni dan budaya di Jogjakarta (tabel 1.2). Angka ini dapat dijadikan sebuah asumsi untuk pengunjung galeri yang akan dibangun.

Untuk perhitungan besaran ruang utama maupun pendukung galeri, lihat tabel berikut :

**GALERI SENI LUKIS DAN SENI INSTALASI KONTEMPORER
DI JOGJAKARTA**

NO	NAMA RUANG	UNIT	STANDART/ASUMSI	KAPASITAS	ANALISIS	LUAS (M2)
1 Kel. Umum						
	Parkir pengunjung					
	a. 20 mobil		15 m2/mobil	20 mobil	20x15	300
	b. 2 bus		33 m2/bus	2 bus	2x33	66
	c. 80 motor		2,25 m2/motor	80 motor	2,25x80	112,5
	Parkir pengelola					
	a. 5 mobil		15 m2/mobil	5 mobil	5x15	75
	b. 20 motor		2,25 m2/motor	20 motor	2,25x20	45
	Kafe dan Restaurant	1	1,5 m2/kursi	100 org+furniture	(1,5x100)+25+35	110
	Ruang informasi	1	2 x 3 (m2)	2 orang	2x3	6
	Lobby	1	1,5 m2/orang	100 orang	1,5x100	150
	Ruang audiovisual	1	1,5 m2/orang	100 orang	1,5x100	150
	Outdoor theatre	1	1,5 m2/orang	200 orang	1,5x200	300
	Retail	8	3 x 4 (m2)		(3x4)x8	96
2 Kel. Pameran						
	Rg. Pamer 2D indoor	1	L. pengamatan x Jml karya	50 karya	(1,2+3,6)x(1,02+0,75)x50	424,8
	Rg. Pamer 3D indoor	1	Kbthn rg/obyekxJml karya	50 karya	(8,49x 50)+(8,49x50x30%)	581
	Rg. Pamer 3D outdoor	1		10 karya		1320
	Rg. Workshop	1	asumsi	2 karya + 20 org	10x10	100
	Main hall	1	1,5 m2/orang	100 orang	1,5x100	150
3 Kel. Administrasi						
	Ruang manager	1	asumsi	2 orang	6x6	36
	Ruang tamu	1	1,5 m2/orang	10 orang	1,5x10	15
	Ruang rapat	2	1,5 m2/orang	10 orang	2x(1,5x10)	30
	Ruang publikasi	1	asumsi	2 orang	5x3,5	17,5
	Ruang tata usaha	1	asumsi	3 orang	10x7	70
	Sirkulasi		20% dari total luas ruang		168,5x20%	33,7
4 Kel. Edukasi						
	Ruang edukator	1	asumsi	1 orang	6x6	36
	Ruang pengelola	1	asumsi	1 orang	6x6	36
	Perpustakaan	1	15 m2/ 1000 buku	20 orang	(2x15)+(20x1,5)+sirkulasi 20%	72
	Gudang	1	asumsi	5 rak buku	3x4	12
	Sirkulasi		20% dari total luas ruang		156x20%	31,2

**GALERI SENI LUKIS DAN SENI INSTALASI KONTEMPORER
DI JOBJAKARTA**

5 Kel. Preparasi dan Restorasi						
Ruang persiapan	1	asumsi		6x6		36
Ruang pengelola	1	asumsi	1 orang	6x6		36
Ruang ganti	1	asumsi	20 orang	4x8		32
Gudang	1	asumsi		10x10		100
Sirkulasi		20% dari total luas ruang		20x20%		40,8
6 Kel. Servis						
a. Ruang MEE	1	asumsi				100
Storage untuk MEE	1	asumsi				36
Ruang Engineer	1	asumsi	2 orang	3x4		12
b. Dapur	1	asumsi		6x7		42
Pantry	2	asumsi		2x(3x4)		24
Loading dock for food	1	asumsi		3x6		18
Food storage	1	asumsi		3x4		12
c. Loading dock utk barang	1	33 m2/mobil				33
Storage untuk barang	1	8,49 m2/obyek	10 obyek	10x8,49		84,9
d. Lavatory	4	asumsi	8 orang	4x(2x(3x4))		96
e. Cleaning service	4	asumsi		4x(1,5x2)		12
f. Mushola	1	1,5 m2/orang	20 orang	20x1,5		30
g. Ruang pegawai	1	1,5 m2/orang + furniture	20 orang	(20x1,5)+6		36
h. Sirkulasi		20% dari total luas ruang				107,18

Jumlah total luasan :

1. Kel. Umum 1530,5 m2
2. Kel. Pameran 1570 m2
3. Kel. Administrasi 202,2 m2
4. Kel. Edukasi 187,5 m2
5. Kel. Preparasi dan Restorasi 244,8 m2
6. Kel. Servis 643,08 m2

TOTAL

4378,08 m2

7.3 Konsep Organisasi Ruang

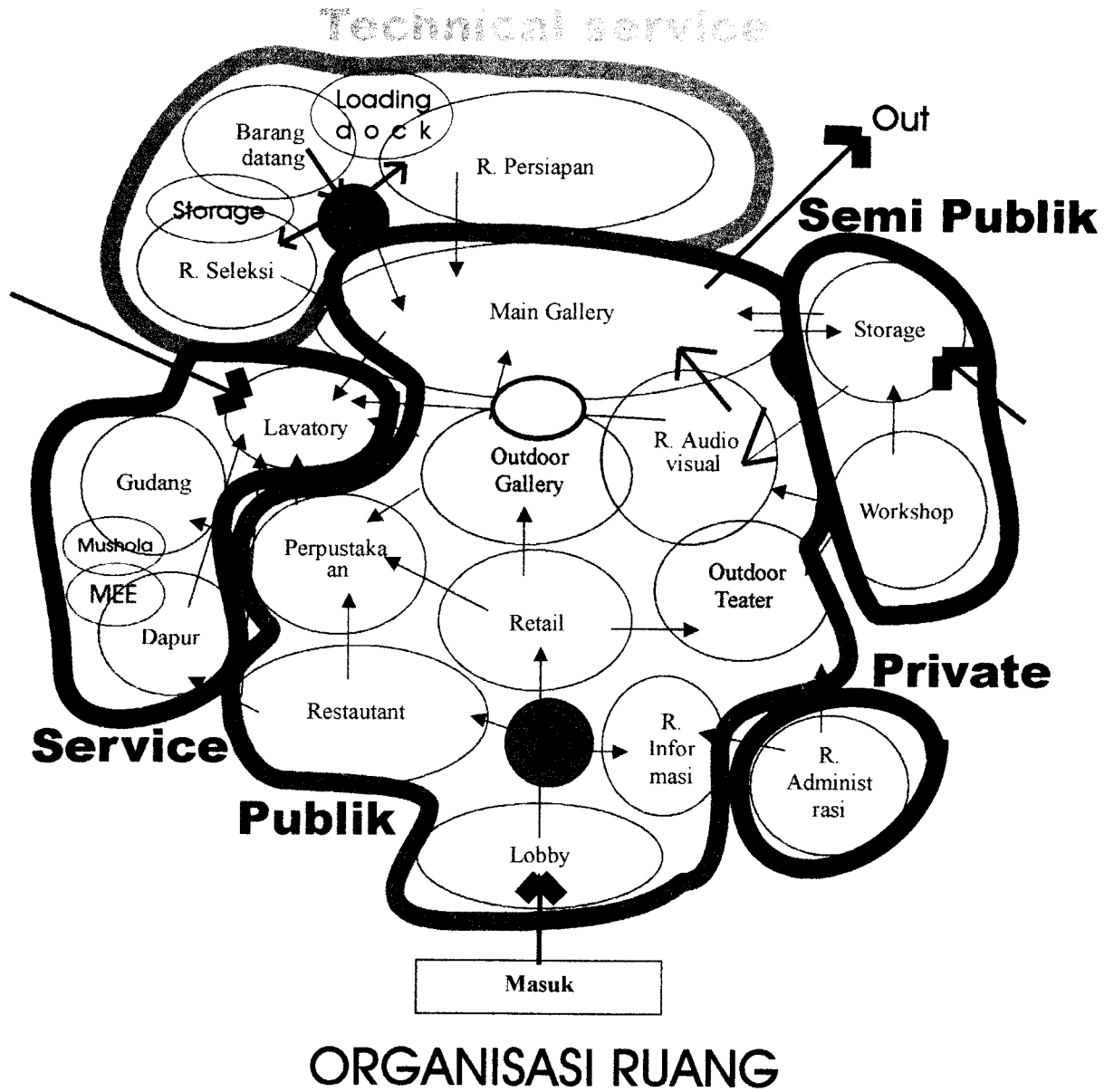


Diagram 7.3 Organisasi Ruang

7.4 Konsep Bangunan

a. Konsep Gubahan Massa

1. Konsep rancangan wujud bangunan

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

- i. Utara selatan sebagai aksis utama.
- ii. Bentuk atap dug, dengan sun shading dan skylight yang diatur sedemikian rupa, dimaksudkan untuk menghindari efek sinar matahari langsung (*thermal load* dan intensitas cahaya yang berlebihan-*glare*).
- iii. Terdiri dari 5 buah massa, yang masing-masing memiliki kebutuhan cahaya yang berbeda-beda, yaitu : bangunan penyambut (umum), ruang pameran, perpustakaan, ruang audiovisual, dan restaurant. Open space (ruang pameran outdoor) diletakkan di tengah dan di antara massa-massa yang dihubungkan oleh *connector* (kaitannya dengan aksesibilitas).

2. Konsep orientasi

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

3. Konsep rekayasa selubung bangunan

Memaksimalkan permainan selubung pada bidang bangunan yang letaknya (hampir) sejajar dengan arah barat / timur.

b. Konsep Ruang Dalam

1. Konsep pencahayaan dan elemen pembentuk ruang dalam

- i. Kedalaman ruang disesuaikan dengan fungsi ruang dan kebutuhan ruang akan cahaya. Jangkauan penyinaran dan proporsi antarbidang sangat menentukan efek pantulan dan kuat cahaya.
- ii. Permainan efek bayangan dari pemantulan cahaya pada bidang berdasarkan kelengkungan, kecembungan serta pola hubungan antarpembentuk ruang.
- iii. Pemilihan tekstur dan warna yang mampu menyerap sinar pada ruang-ruang dalam (kenyamanan thermal), serta pemilihan *veiling* (bahan yang memantulkan cahaya) untuk efek pantul pada langit-langit yang tinggi ruang pameran dan hall.
- iv. Dramatisasi gelap terang ruang melalui rekayasa selubung dan efek bayangan, serta cahaya buatan sebagai unsur pendukung.

2. Konsep sirkulasi dalam bangunan

- i. Pembedaan pengolahan antara ruang sirkulasi yang satu dengan yang lain, untuk mendapatkan efek yang berbeda. Hal yang membedakan misal : perletakkannya, elemen-elemen pembentuknya, orientasinya, dsb.
- ii. Bersifat aksesibel untuk semua kalangan penikmat seni.

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

c. Konsep Ruang Luar

1. Konsep plaza

- i. Memberi image kontemporer pada keseluruhan bangunan.
- ii. Memberikan sajian yang rekreatif bagi pengunjung.

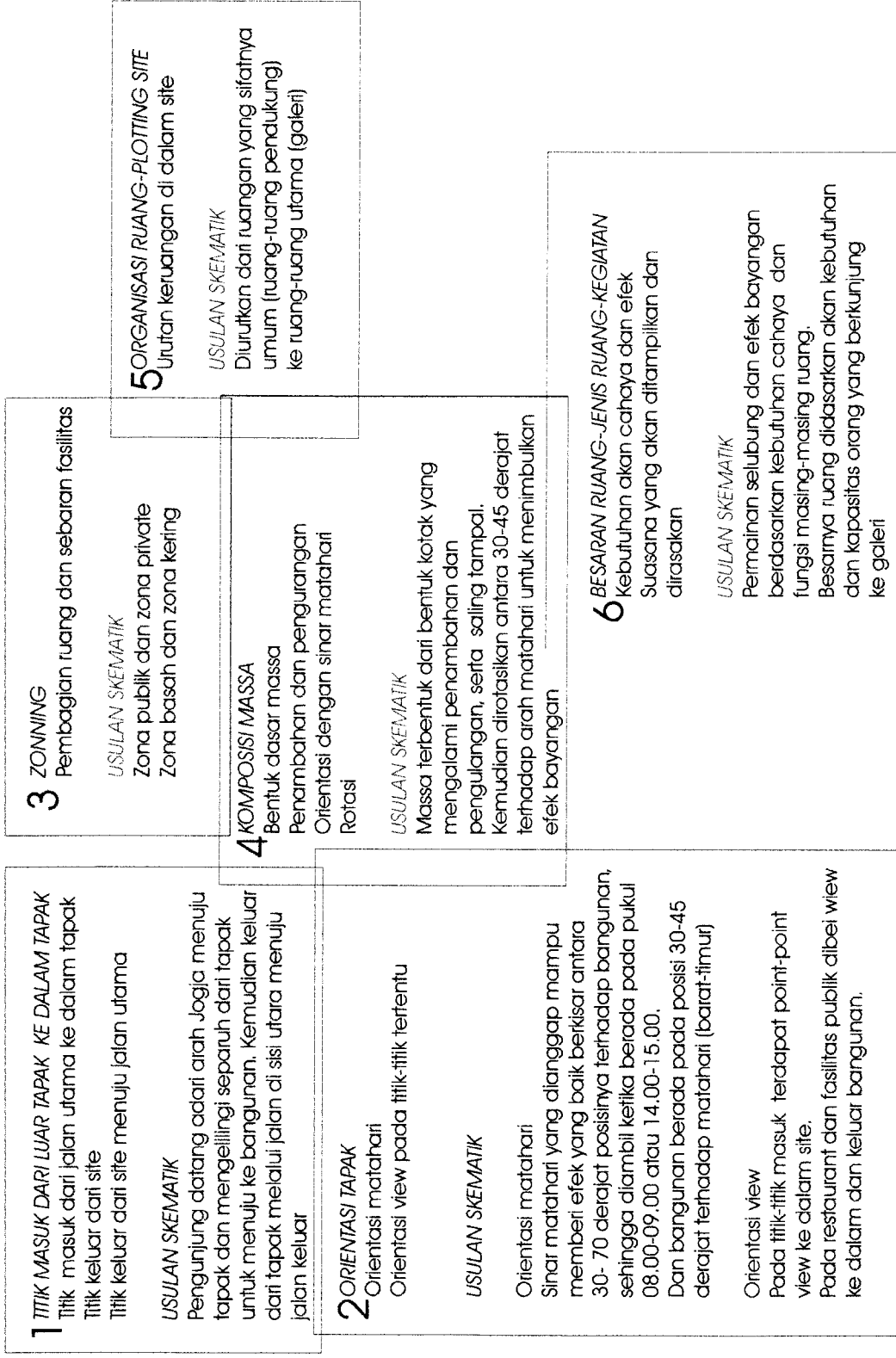
2. Konsep ruang pameran dan teater outdoor

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

3. Sirkulasi luar

- i. Sirkulasi pedestrian dipisahkan dari sirkulasi kendaraan, baik dengan perbedaan tinggi, barrier, maupun pemisahan jalur sirkulasi.
- ii. Sirkulasi dengan kepentingan masing-masing, menuju tempat yang tersedia.
- iii. Perletakkan vegetasi dan elemen-elemen yang dapat mengurangi panas sinar matahari waktu siang pada jalur-jalur sirkulasi, juga berfungsi untuk mempertegas arah.
- iv. Kenyamanan para pengunjung tercipta melalui penempatan komposisi antara elemen buatan dengan unsur-unsur alam (pohon, air, dsb).

SKEMATIK DESAIN



7 SIRKULASI DALAM TAPAK

- Sirkulasi menuju massa yang satu dengan yang lain
- Sirkulasi di dalam lansecape
- Sirkulasi di dalam masing-masing massa

USULAN SKEMATIK

Sirkulasi di dalam tapak diarahkan sesuai dengan alur cerita dari galeri. Pengunjung masuk ke dalam tapak dengan kendaraan menuju tempat parkir, kemudian berjalan menuju massa penitima, diteruskan ke landscape dan massa-massa lain dalam tapak untuk akhirnya sampai pada galeri

8 UTILITAS

Perletakkan lift, tangga darurat, shaft, dan ruang-ruang mesin

USULAN SKEMATIK

- Lift dan tangga darurat dipakai pada massa yang memiliki 4 lantai, selebihnya untuk sirkulasi digunakan ramp dan tangga
- Shaft-shaft utilitas digunakan untuk pipa-pipa distribusi air dan pembuangan pada ground, serta untuk kelistrikan
- Ruang-ruang mesin diletakkan pada basement

9 STRUKTUR

- Struktur untuk massa bertantai 1
- Struktur untuk massa bertantai 4
- Struktur untuk basement
- Struktur untuk massa yang ditinggikan

USULAN SKEMATIK

- Struktur untuk massa bertantai 1 menggunakan pondasi batu kali, dengan kolom-kolom penopang yang diletakkan di ruas luar bangunan
- Struktur untuk massa bertantai 4 menggunakan pondasi tiang pancang, dengan kolom-kolom penopang yang disesuaikan dengan bentuk bangunan, serta shoring wall dan struktur dinding pemikul (menerus) untuk sistem utilitas
- Struktur untuk basement menggunakan pondasi grid waffle dan kolom-kolom yang menerus ke atas
- Struktur untuk massa yang ditinggikan menggunakan pondasi tiang pancang, dengan kolom penopang yang ditekspos

10 FASADE

Atsitektur kontemporer

USULAN SKEMATIK

Dari bentuk dasar kotak yang mengalami penambahan dan pengurangan, kemiringan, perlubangan, serta ritme masif dan transparan untuk mengapatkan efek bayangan dari cahaya matahari

11 BAHAN BANGUNAN

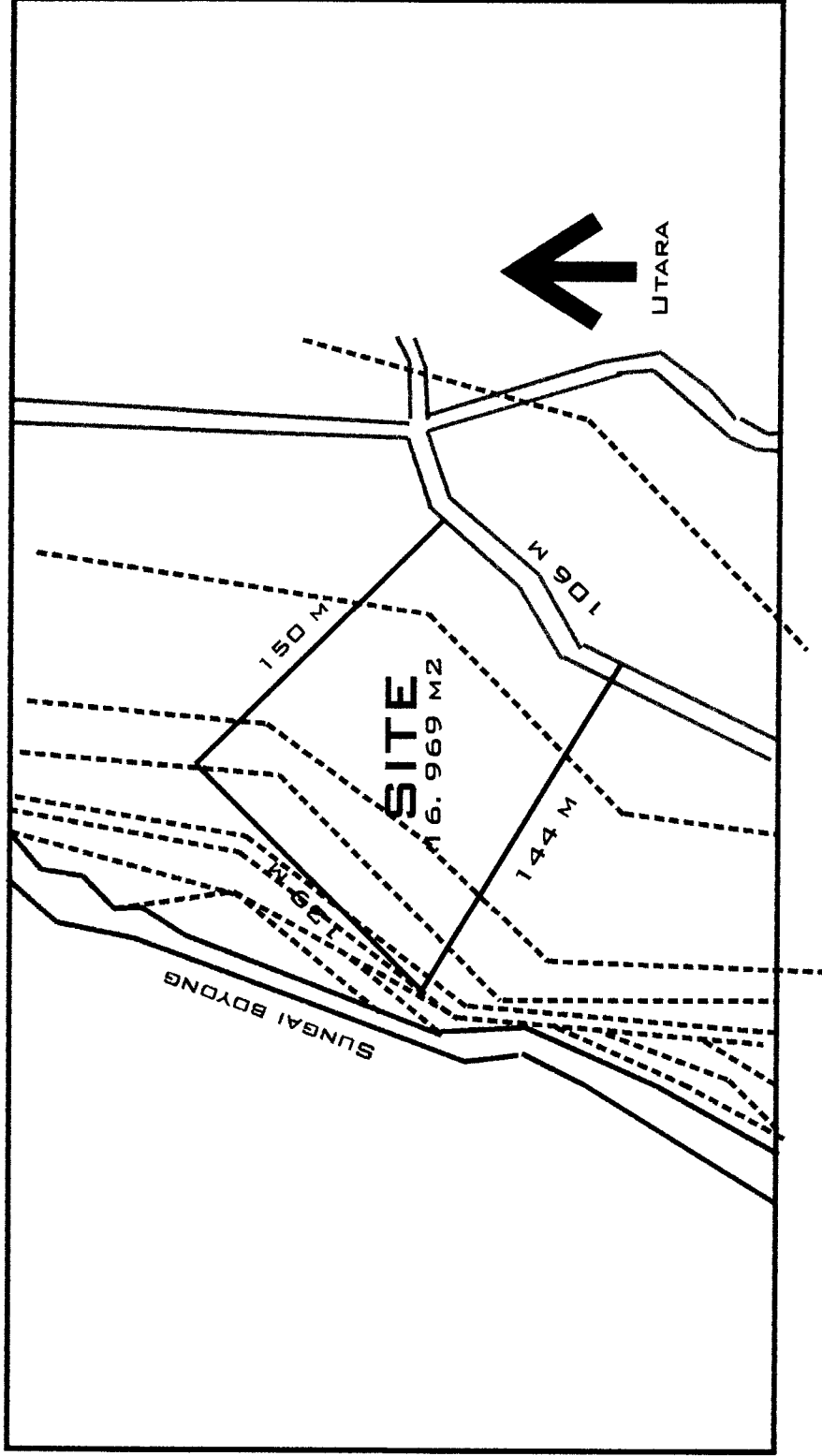
- Bahan yang mampu memenuhi kebutuhan cahaya sesuai dengan fungsi ruang
- Bahan dapat memberi efek bayangan sesuai dengan kebutuhan efek

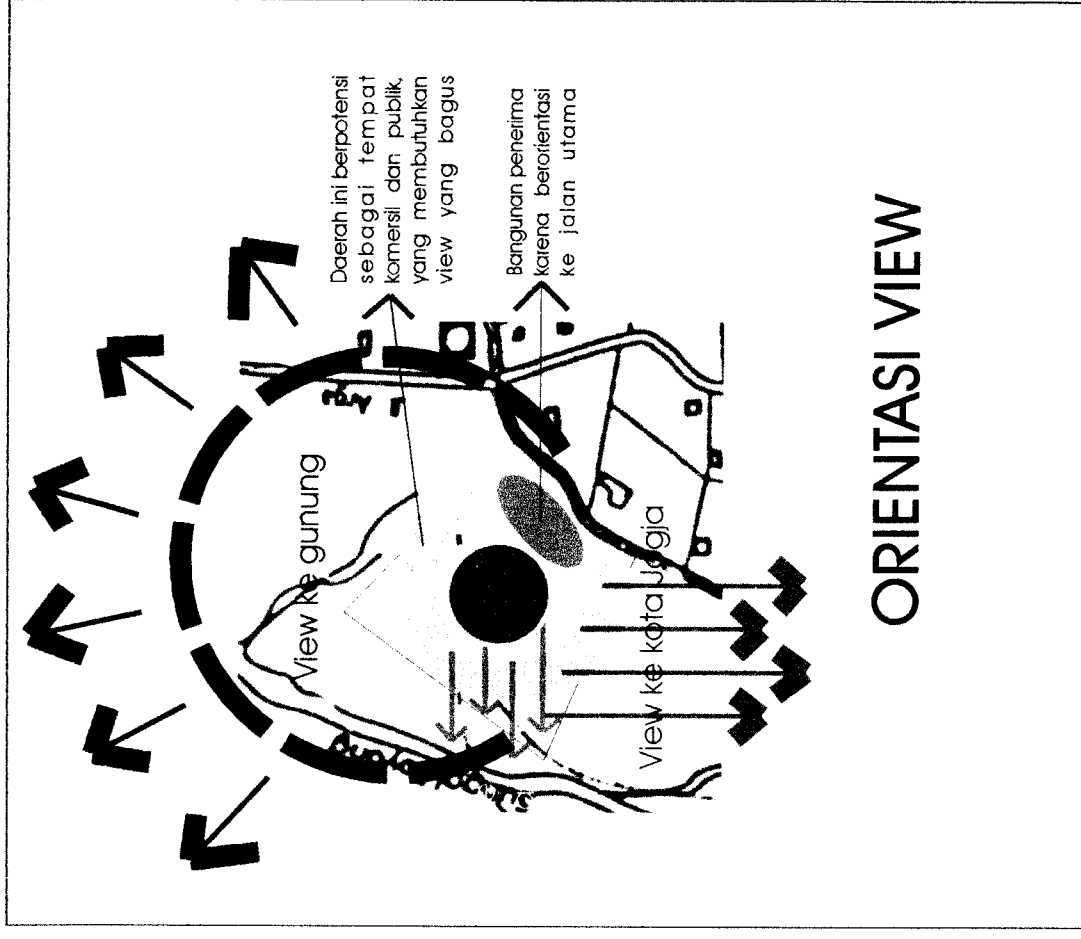
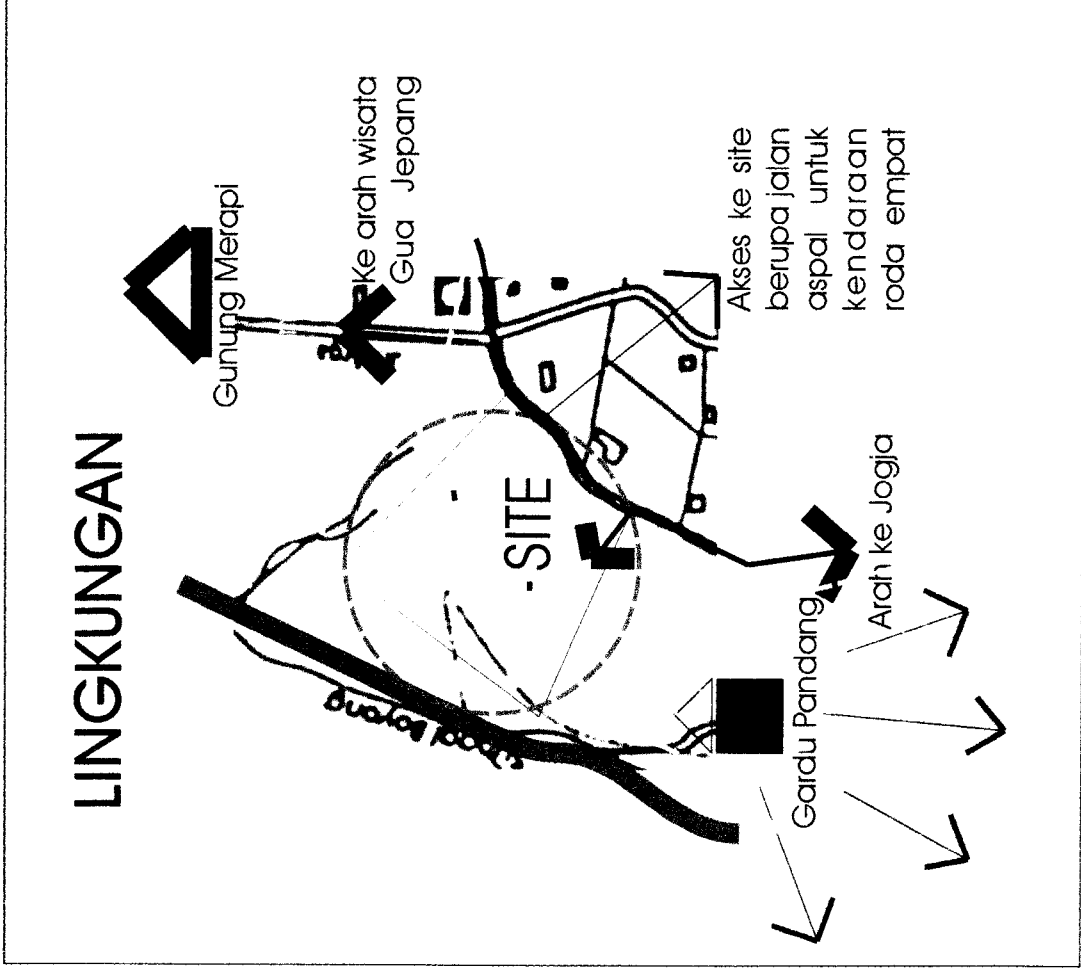
USULAN SKEMATIK

- Aluminium atau metal, yang tahan terhadap perubahan cahaya
- Kayu
- Batu granit
- Kaca, dengan transmisi cahaya ruang pameran berkala : silver blue-40 % blue-48 %
- Rangka baja
- Beton
- Batu kali
- Untuk interior
Polished aluminium dengan daya pantul 60 %-70 % pada ruang pameran tetap, hall, dan restaurant
Dinding putih, pada ruang workshop, perpustakaan, dan pengelola, agar cahaya tersebar secara merata

12 USULAN DENAH-TAMPAK-POTONGAN

13 STUDIO

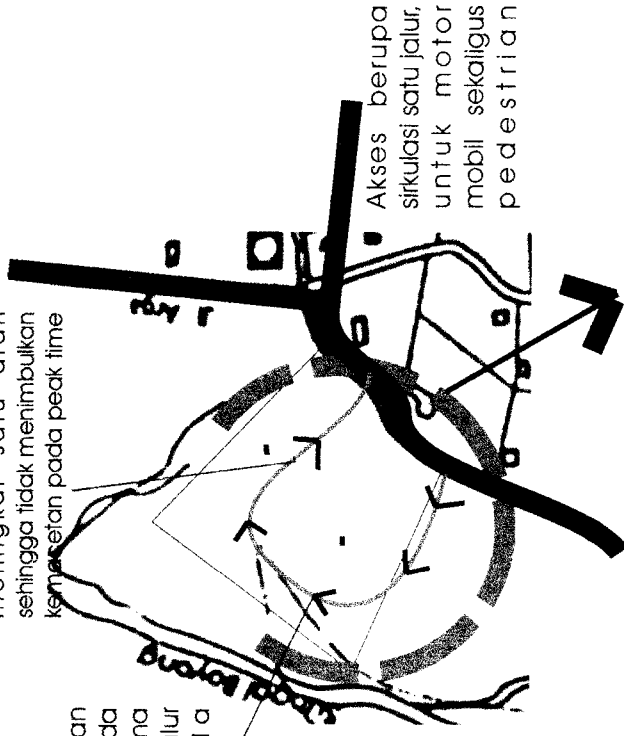




SIRKULASI

Sirkulasi untuk keluar masuk bangunan dibuat melingkar satu arah sehingga tidak menimbulkan kemacetan pada peak time

Antara jalur pedestrian dan kendaraan berada pada akses yang sama namun dengan jalur yang berbeda

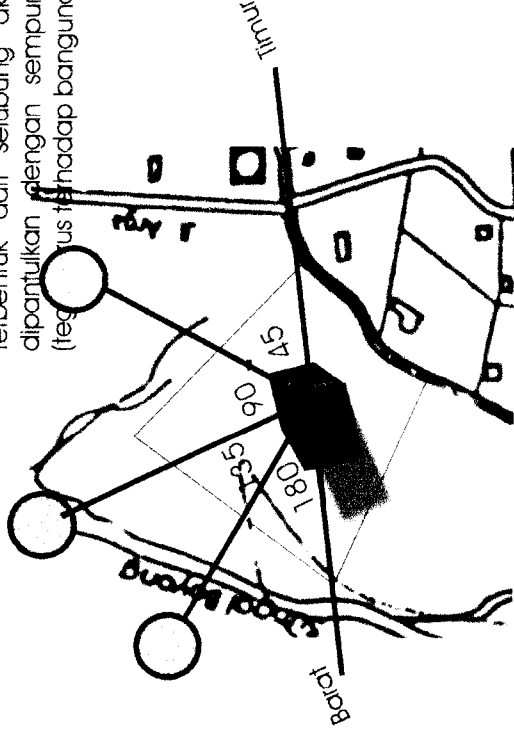


Akses berupa sirkulasi satu jalur untuk motor mobil sekaligus pedestrian

Daerah yang tampak dari kedatangan

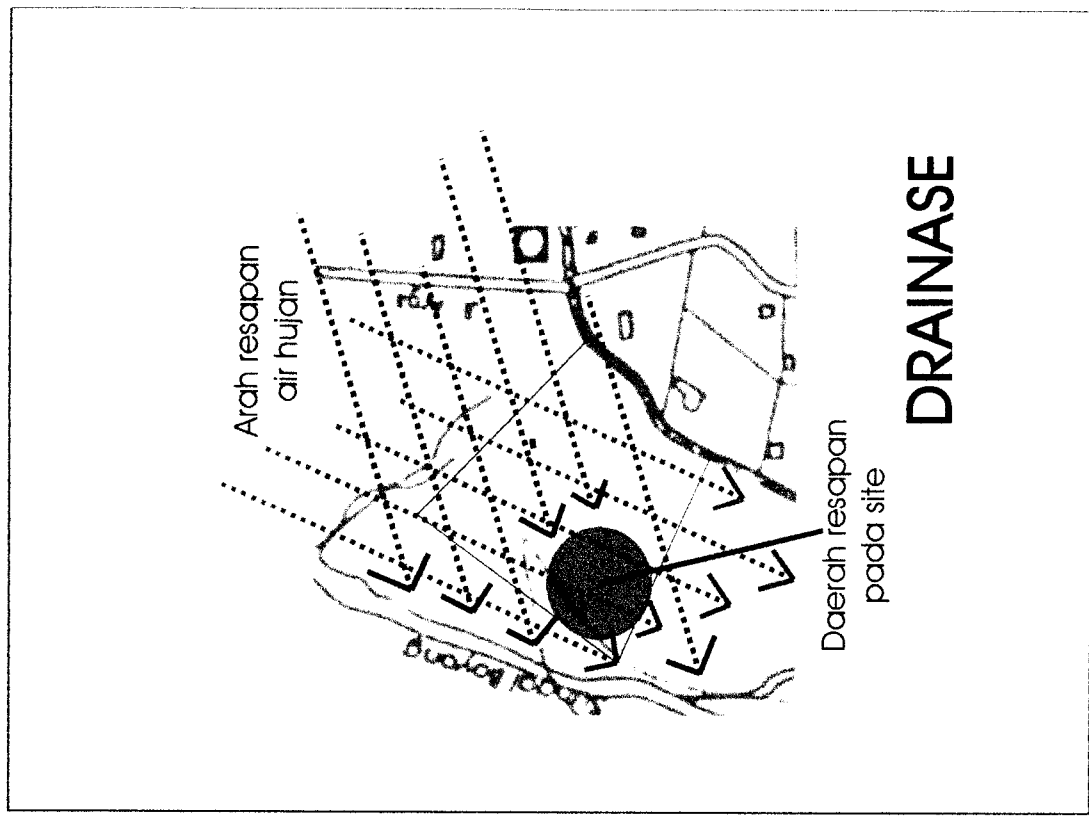
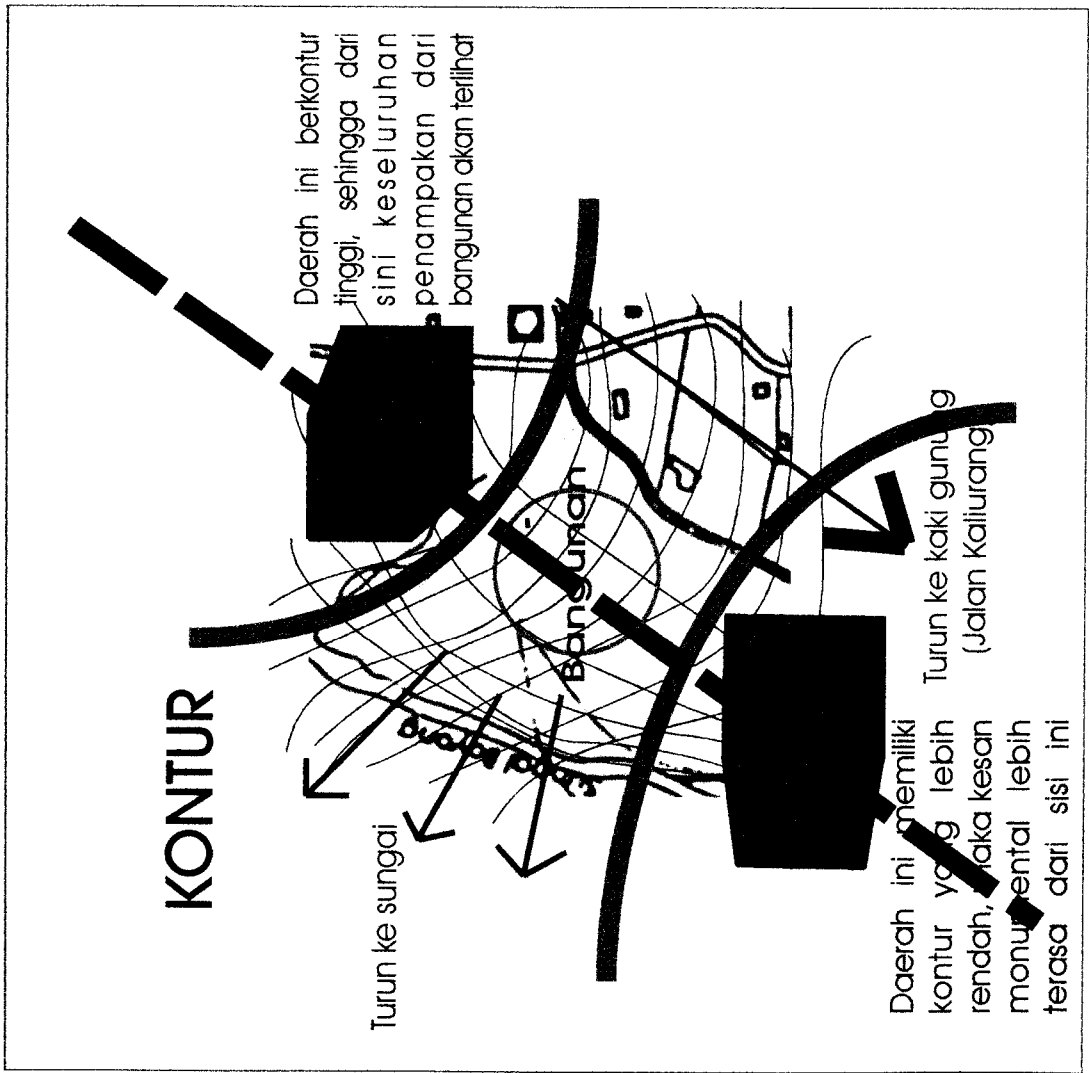
Tidak ada jalur khusus untuk pedestrian pada jalur akses ke s i t e

Kerangka matahari berada pada posisi 30-45 derajat dari timur, pada saat ini bayangan yang terbentuk dari selubung akan dipantulkan dengan sempurna (tegak lurus terhadap bangunan)

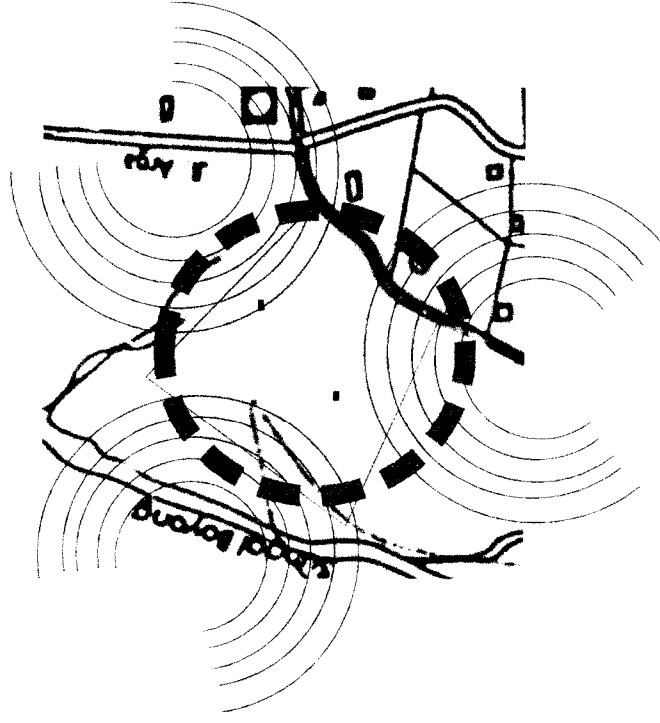


Rekayasa selubung dimanfaatkan pada bagian barat dan timur, untuk mendapatkan efek bayangan

ORIENTASI MATAHARI

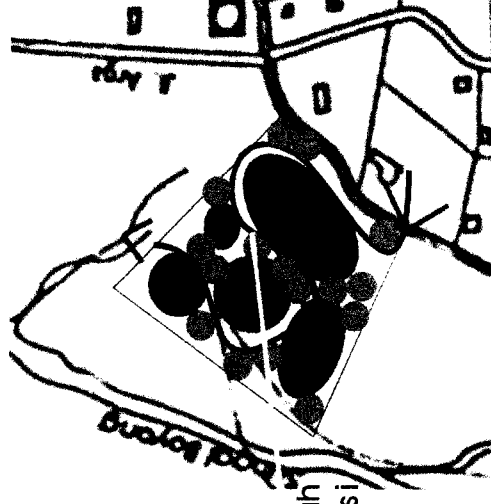


KEBISINGAN



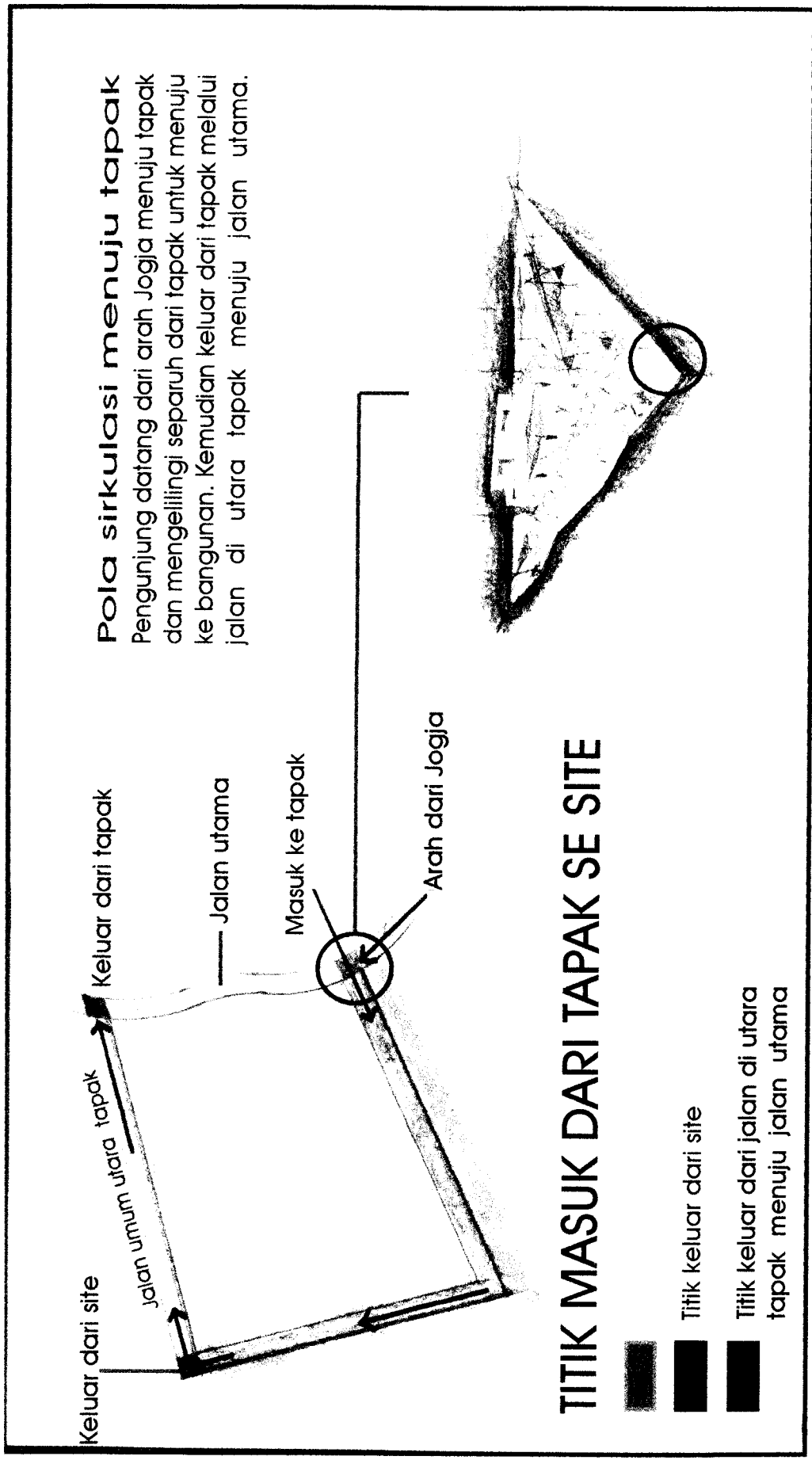
Kaliurang atas merupakan daerah yang tingkat kebisingannya relatif rendah, sehingga tidak memerlukan treatment khusus

Pengaturan vegetasi disesuaikan dengan bangunan dan kebutuhan open space yang berkaitan dengan pencahayaan sinar matahari



Mempertegas arah untuk sirkulasi

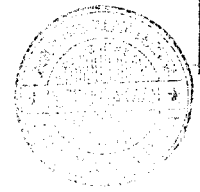
VEGETASI



Pola sirkulasi menuju tapak
Pengunjung datang dari arah Jogja menuju tapak dan menggilingi separuh dari tapak untuk menuju ke bangunan. Kemudian keluar dari tapak melalui jalan di utara tapak menuju jalan utama.

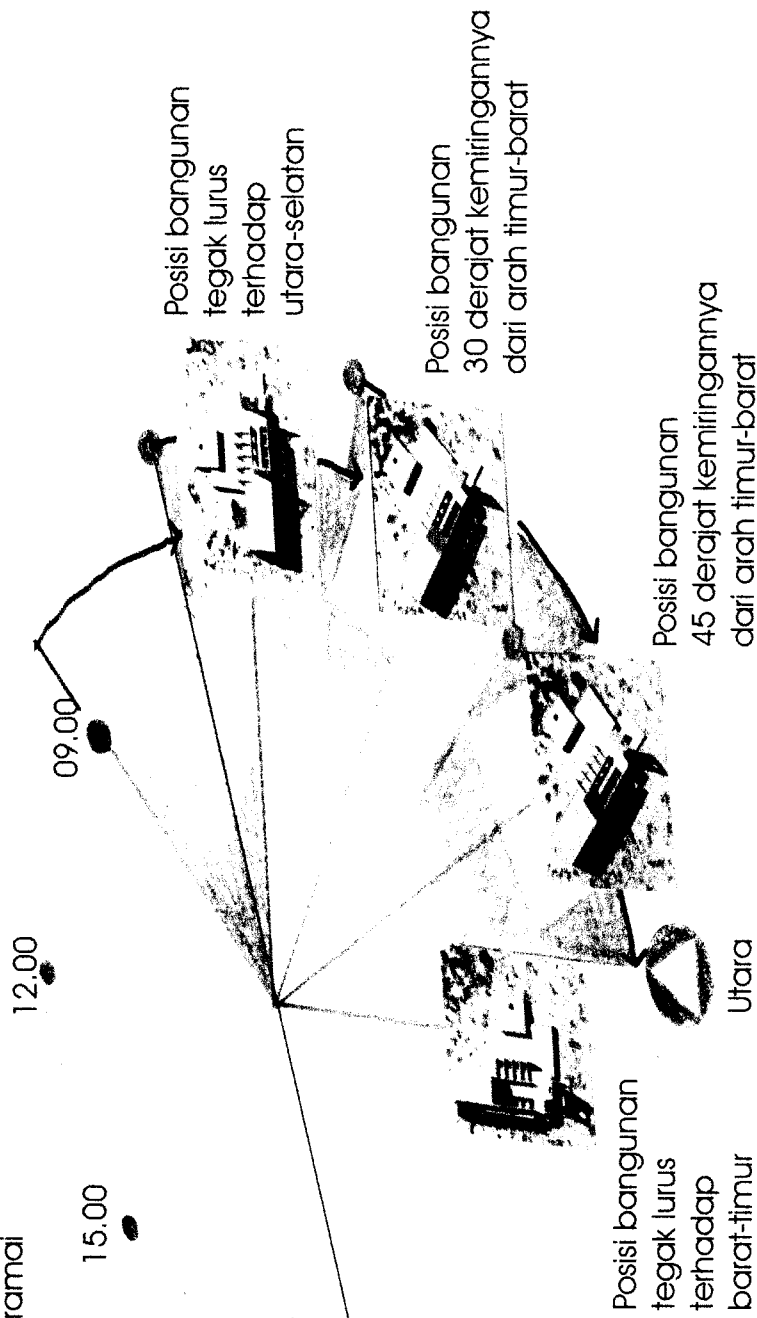
TITIK MASUK DARI TAPAK SE SITE

- Titik keluar dari site
- Titik keluar dari jalan di utara tapak menuju jalan utama
- Titik masuk dari tapak

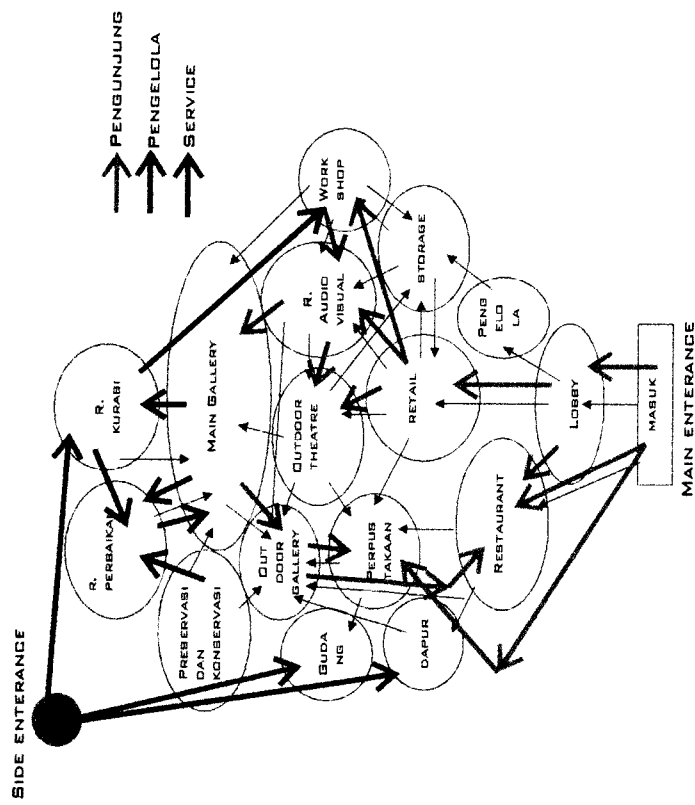


EKSPERIMENTASI DENGAN MAKET MODEL SEBAGAI DASAR REKAYASA SELUBUNG BANGUNAN

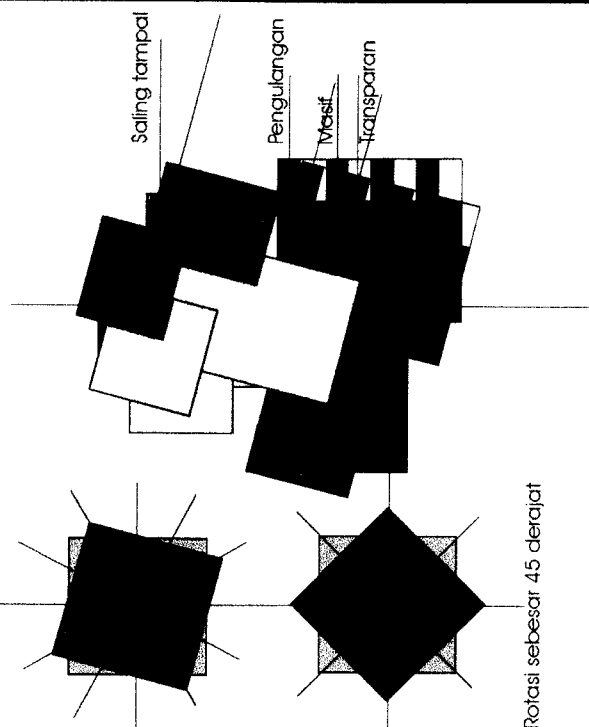
Diambil pada pukul 09.00 saat galeri baru buka
dan diperkirakan pengunjung ramai
berdatangan (peak time)



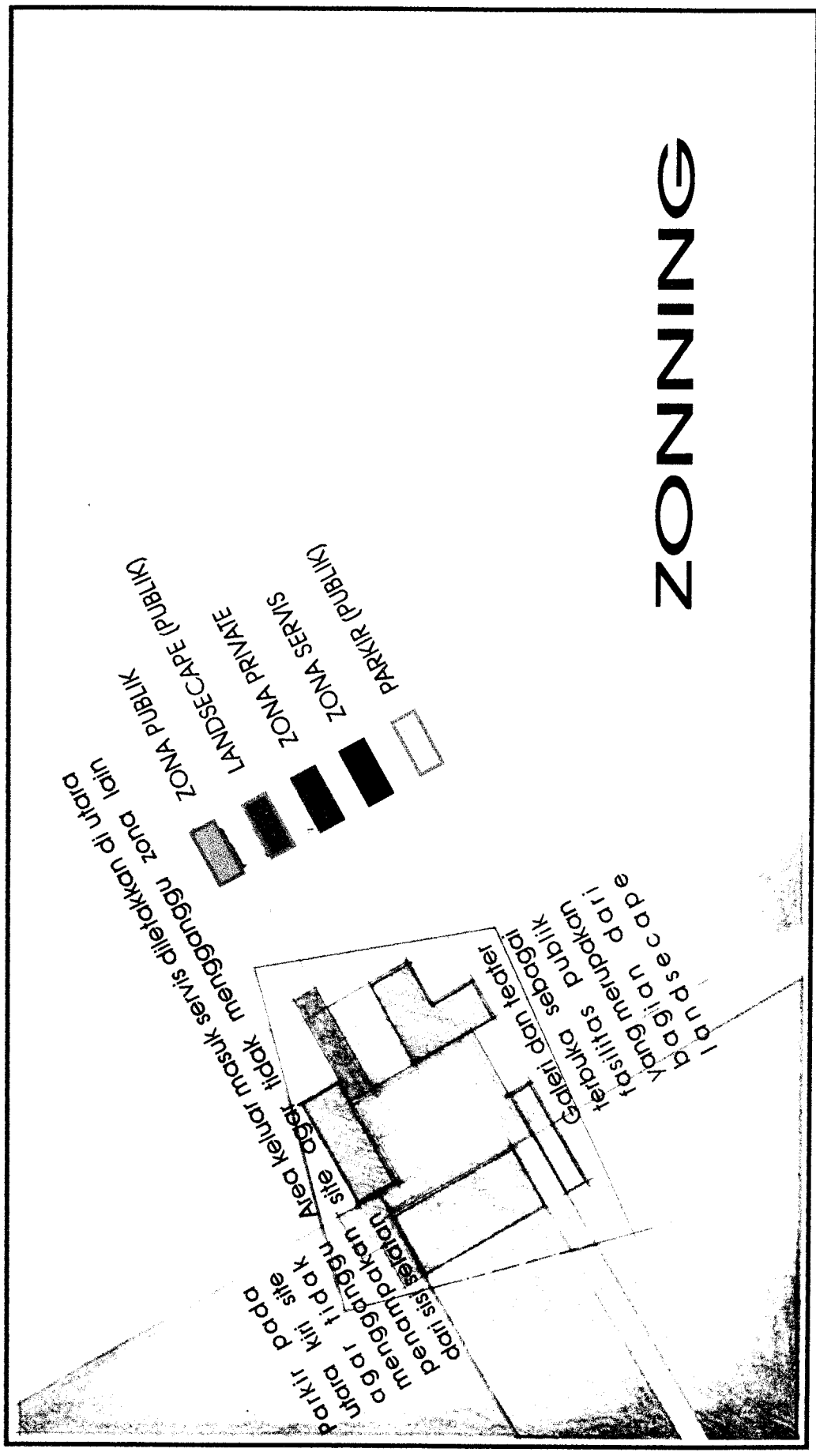
ORGANISASI RUANG



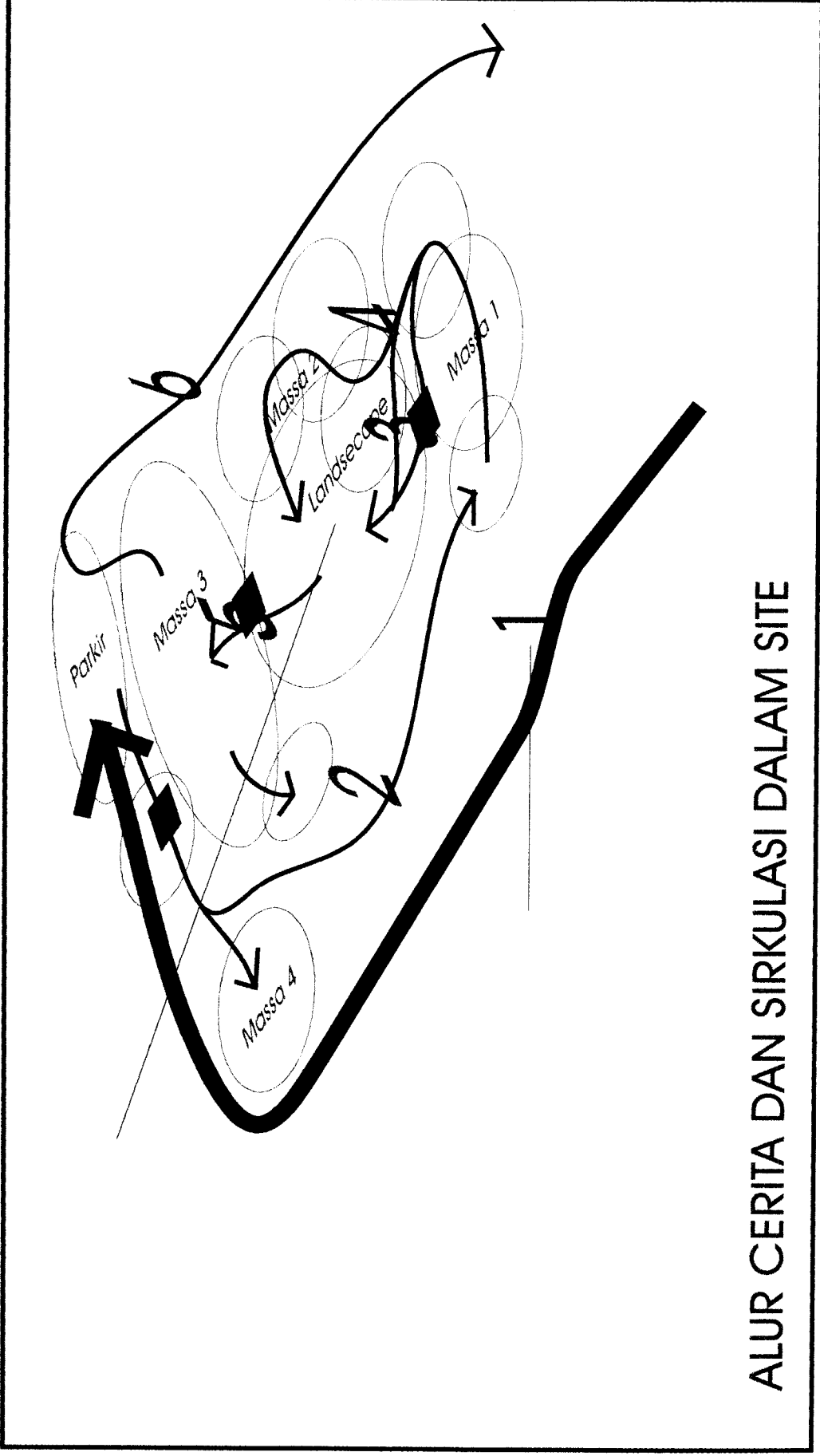
Bentuk dasar berotasi 30 derajat sebagai upaya untuk mendapatkan efek bayangan di pagi dan sore hari



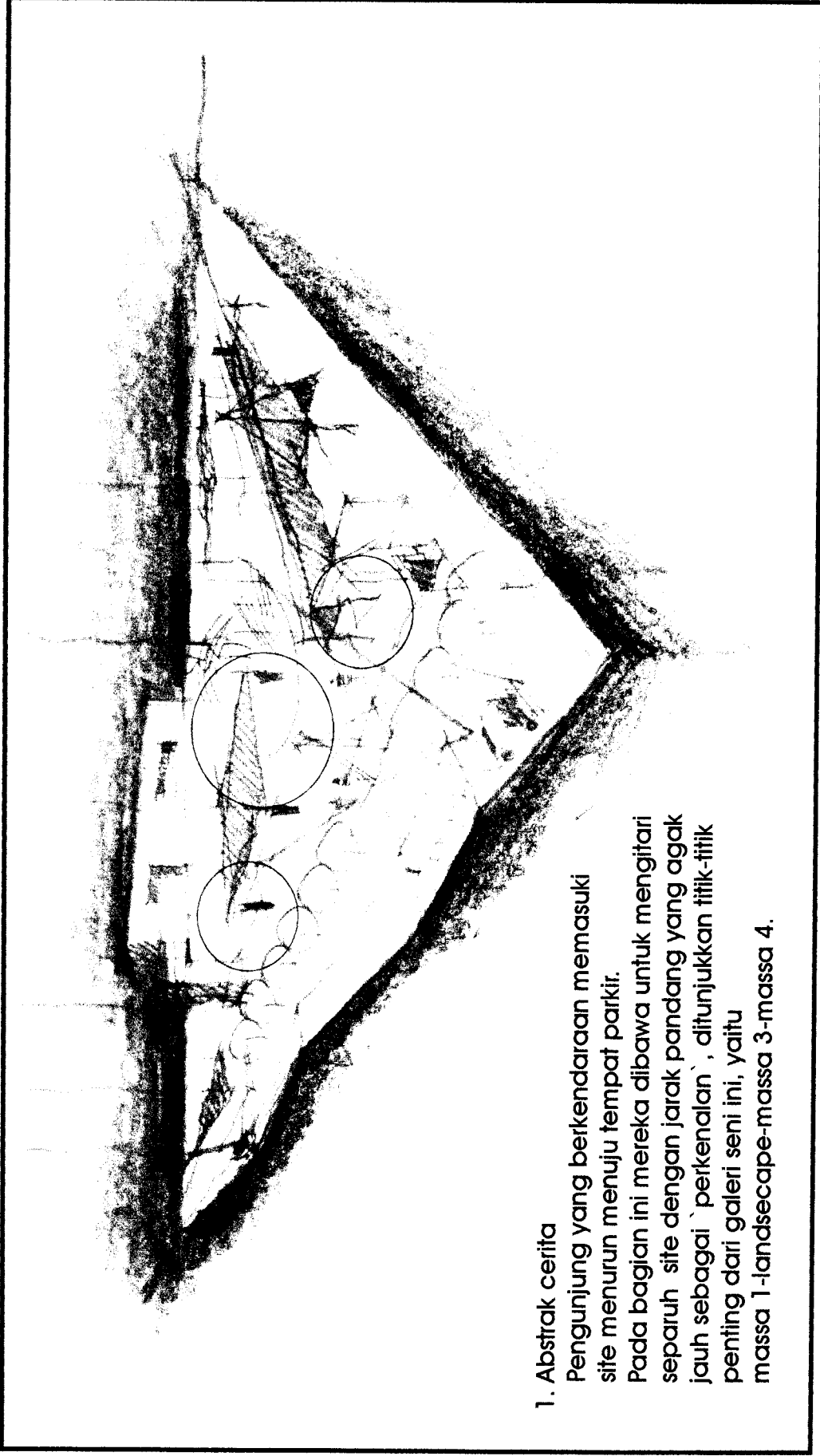
GUBAHAN MASSA



ZONNING



ALUR CERITA DAN SIRKULASI DALAM SITE



1. Abstrak cerita

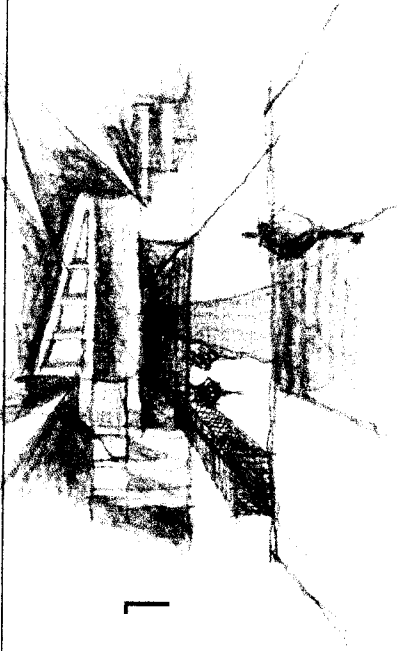
Pengunjung yang berkendaraan memasuki site menurun menuju tempat parkir.

Pada bagian ini mereka dibawa untuk mengitari separuh site dengan jarak pandang yang agak jauh sebagai `perkenalan`, ditunjukkan titik-titik penting dari galeri seni ini, yaitu massa 1-landscape-massa 3-massa 4.

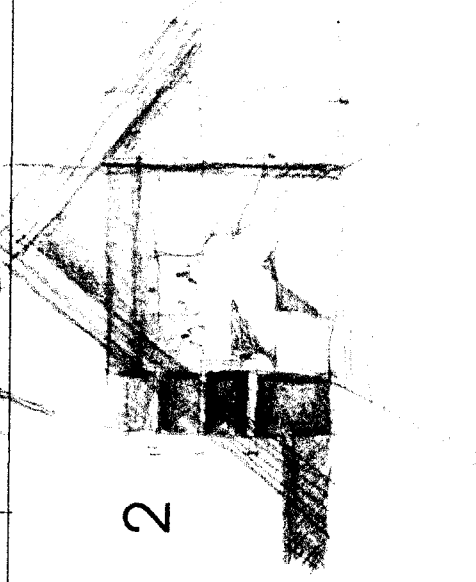
GALERI SENI LUKIS DAN SENI INSTALASI KONTEMPORER
DI JOGJAKARTA

2. Awal penapakan

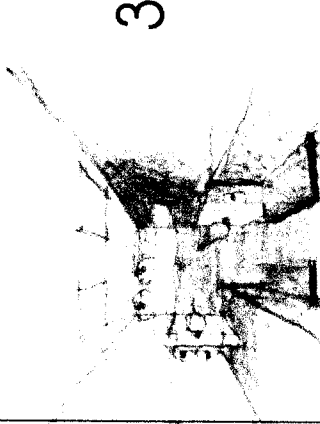
Dari tempat parkir pengunjung berjalan melewati terowongan (gelap), melalui sirkulasi yang panjang (terang), menuju lobi (massa 1) dengan suasana peralihan dari gelap dan terang (tadi). Dari lobi menuju retail, pengunjung diberi kebebasan sekaligus sedikit dipaksa untuk melihat (dan membeli) benda-benda seni (skala kecil) yang dijual pada retail.



1

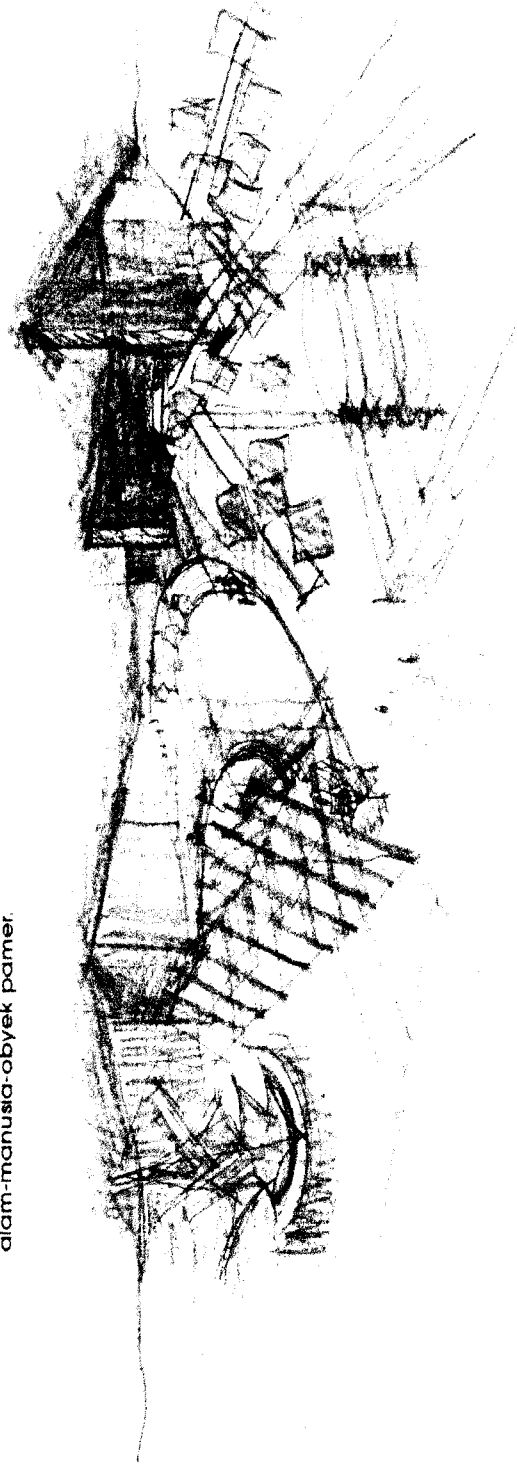


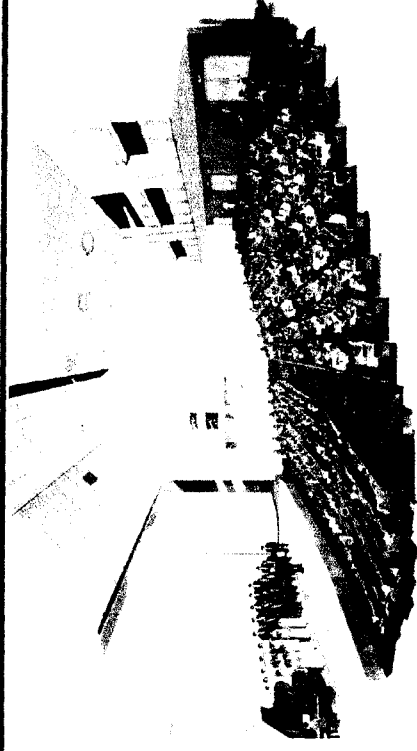
2



3

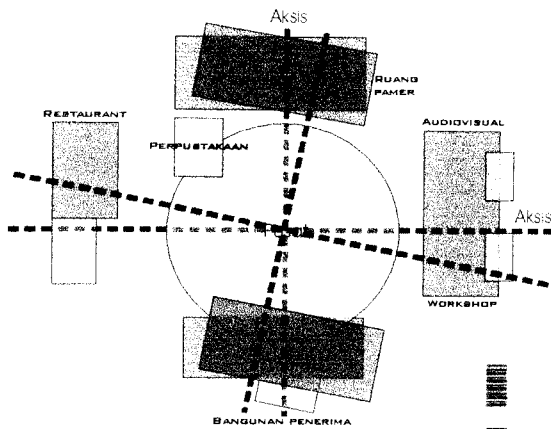
3. Pra klimaks (1)-klimaks
Setelah mendapat cukup informasi pada massa 1,
pengunjung dibawa kembali keluar (terang)
menikmati seni instalasi, baik sambil berjalan
maupun duduk, terjadi interaksi antara
alam-manusia-obyek pameran.



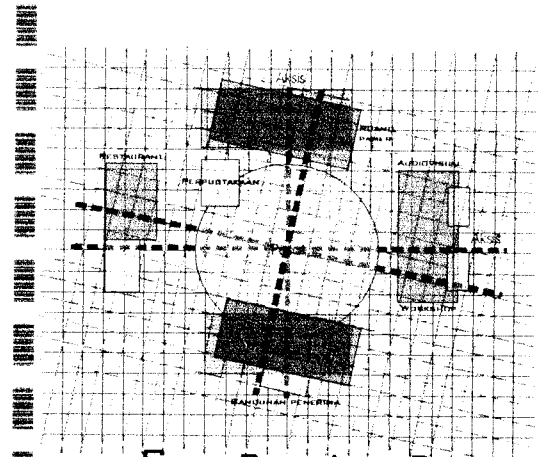


4. Pra klimaks (2)-klimaks
Alternatif lain menuju klimaks, yaitu melalui massa 2 (ruang workshop dan ruang audiovisual) dimana para seniman memberikan atraksi langsung dan cerita tentang karya seninya ke pengunjung. Dari ruang ini mereka keluar menuju landsecape (teater terbuka dan seni instalasi).
5. Klimaks-paska klimaks
Dari ruang terbuka perjalanan diteruskan ke massa 3 (ruang pameran dalam, perpustakaan, dan tempat meditasi). Tempat meditasi merupakan paska klimaks, yang kemudian dapat diteruskan turun ke restaurant.
6. End of story-way out
Akhirnya perjalanan selesai, kembali ke tempat parkir dan keluar dari site.

KONSEP DENAH



ORIENTASI BANGUNAN

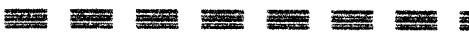


G R I D
PERTEMUAN TITIK ANTARGRID
AKAN DIGUNAKAN SEBAGAI
TITIK STUKTUR KOLOM

PERBEDAAN KETINGGIAN KONTUR

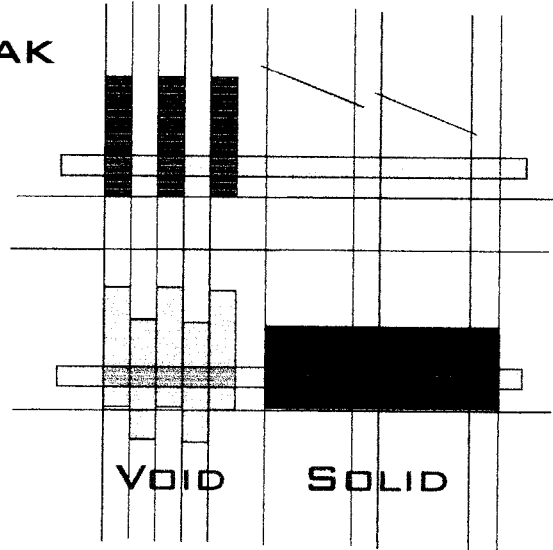


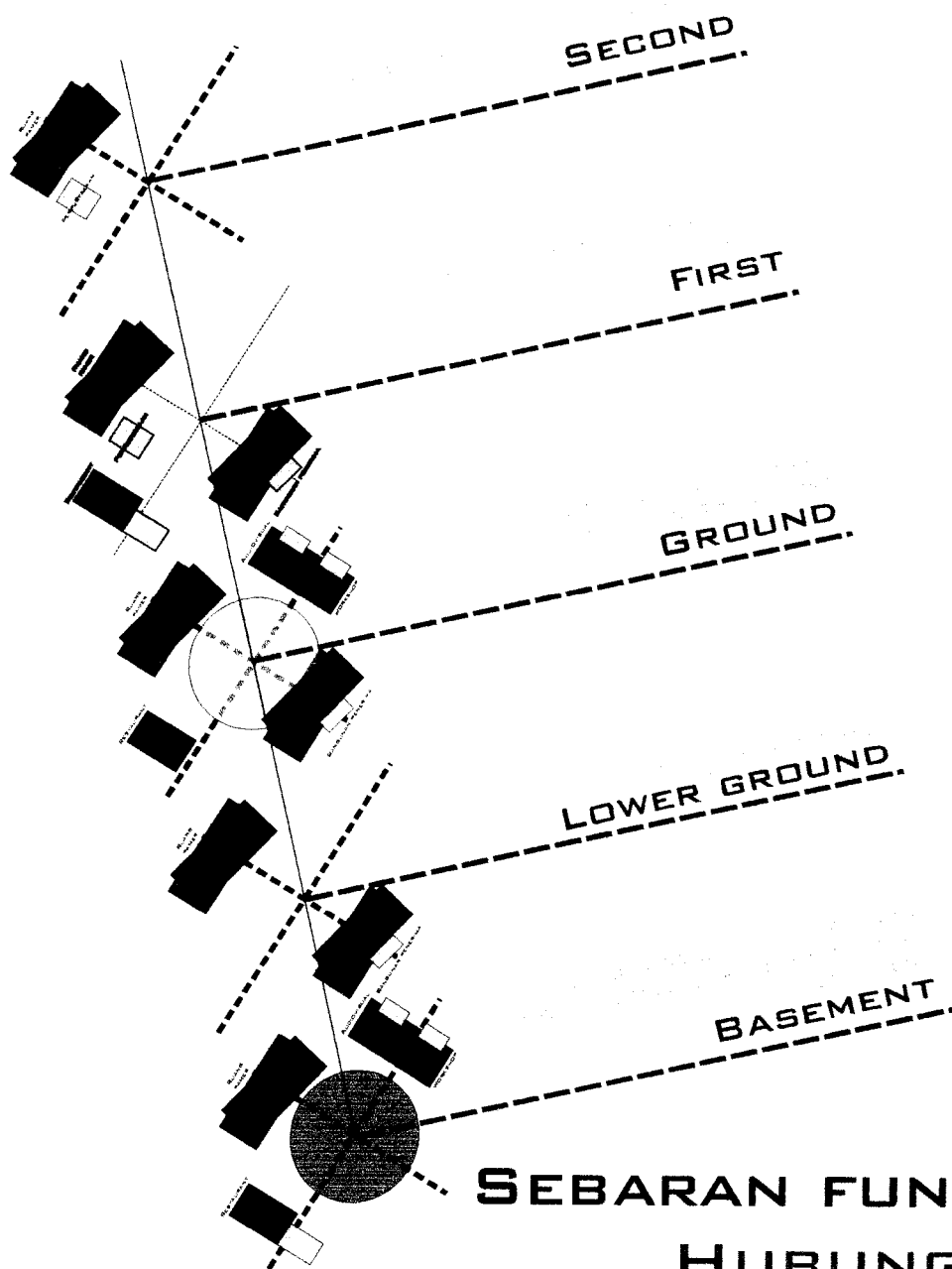
BESARAN RUANG



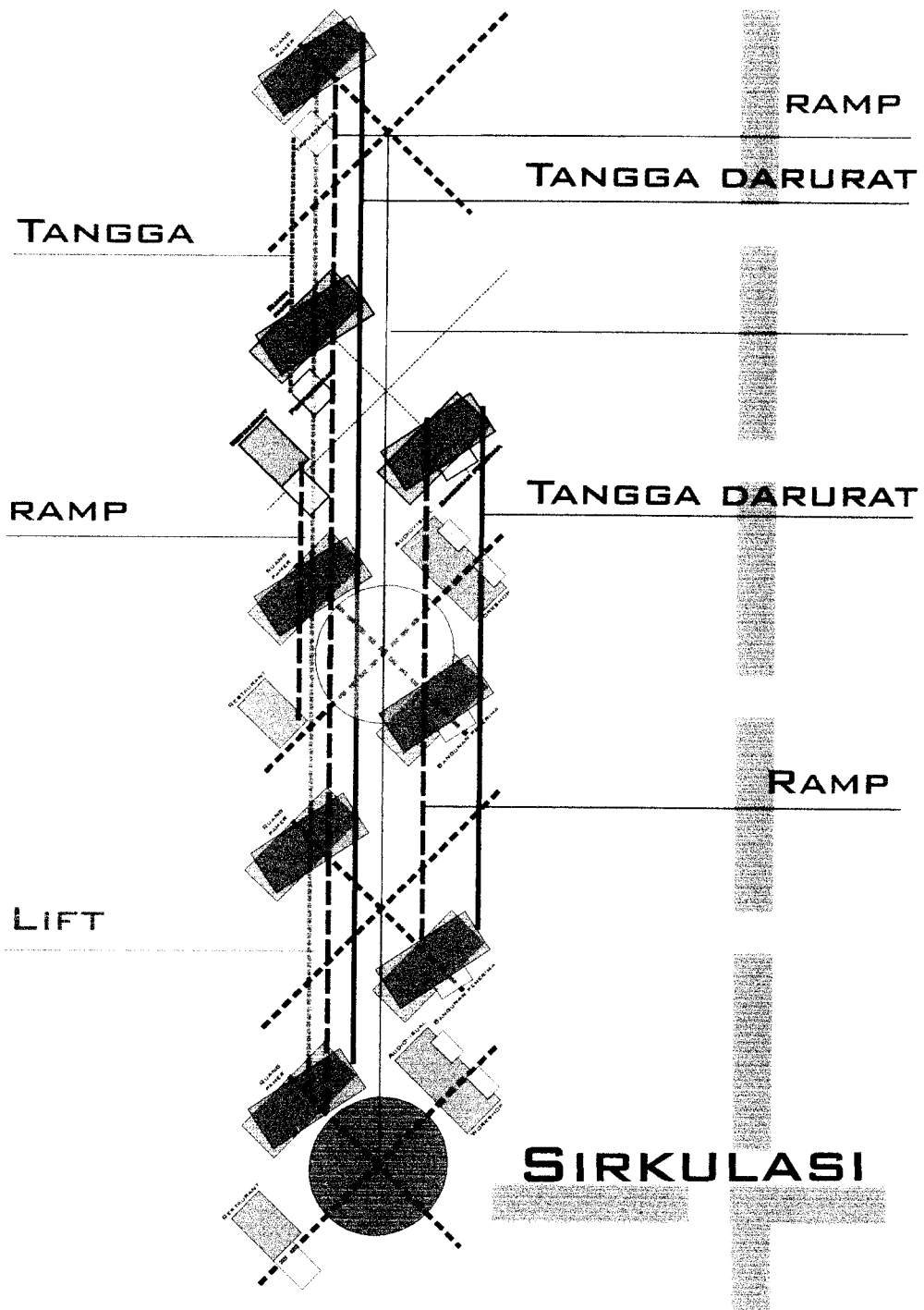
RITME

KONSEP TAMPAK

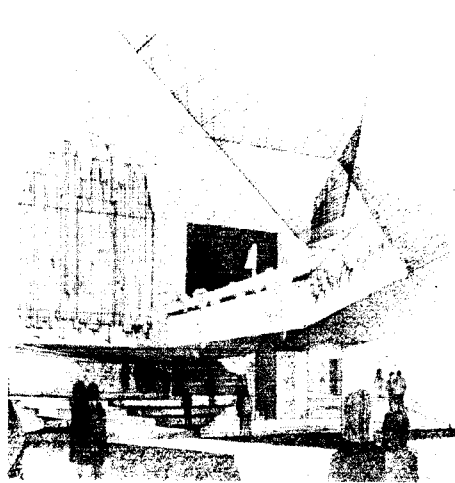




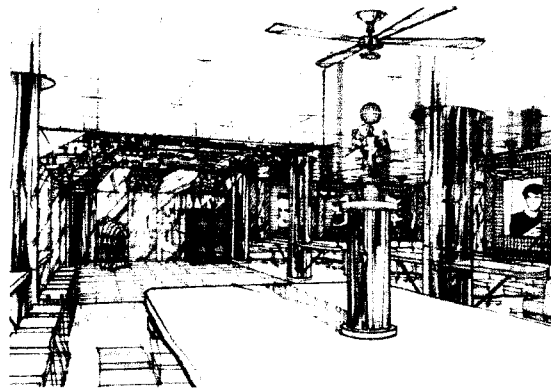
**SEBARAN FUNGSI
HUBUNGAN
RUANG ANTARLANTAI**



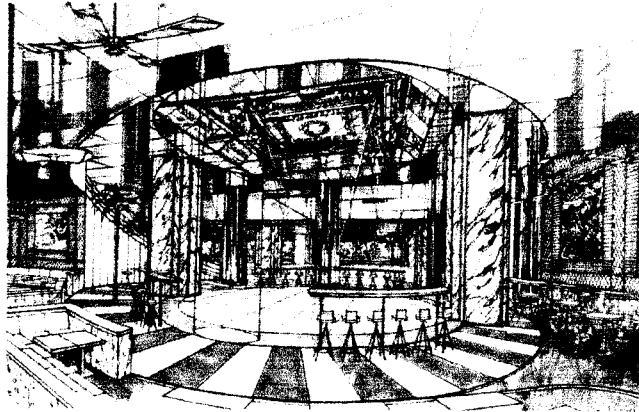
Suasana pada ruang pameran yang di dalamnya ada ruang-ruang menerus, sirkulasi dengan permainan tinggi rendah lantai, serta ruang transit yang berupa ruang duduk dan restroom



S U A S A N A R U A N G P A M E R



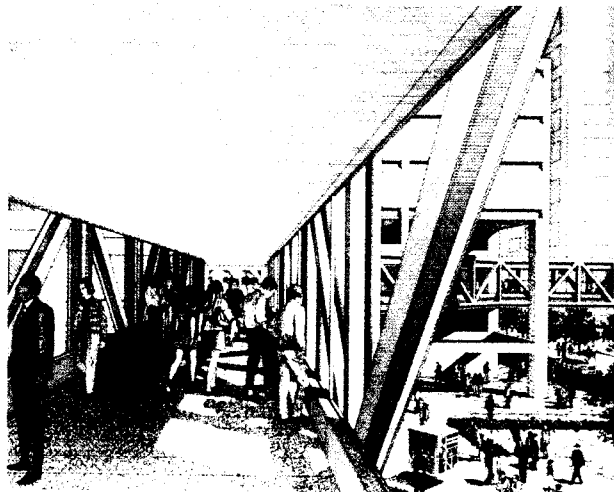
Mezanin dan tangga merupakan salah satu upaya untuk penikmatan visual dan menghindari kemonotonan



RUANG DUDUK

S U A S A N A
R U A N G P A M E R

RAMP PENGHUBUNG
ANTAR LANTAI



USULAN TAMPAK

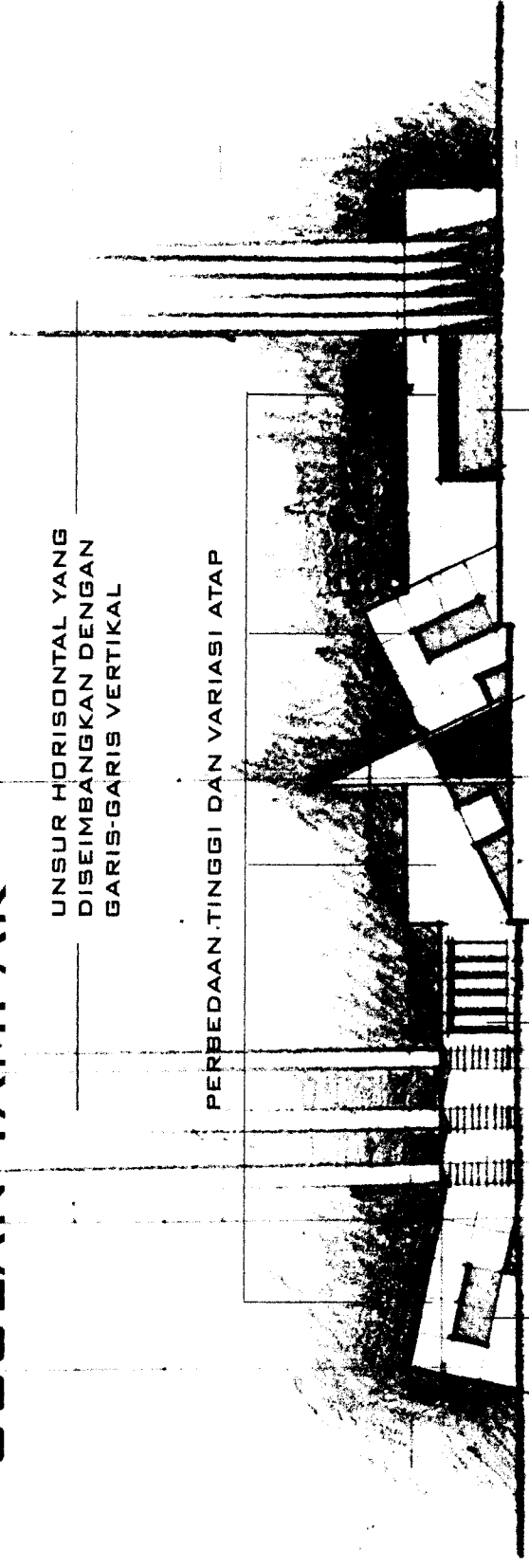
UNSUR HORIZONTAL YANG
DISEIMBANGKAN DENGAN
GARIS-GARIS VERTIKAL

PERBEDAAN TINGGI DAN VARIASI ATAP

ADA BAGIAN YANG DIMIRINGKAN

PERMAINAN CAHAYA
DENGAN MELUBANGI
SELUBUNG BANGUNAN

VARIASI DERAJAT
KEDALAMAN LUBANG
MEMBENTUK EFEK
TERTENTU

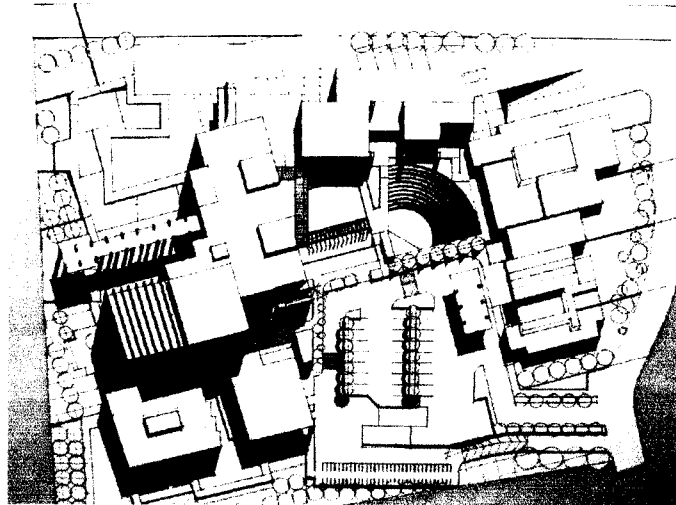


***PENGEMBANGAN
DESAIN***

BAGIAN III

PENGEMBANGAN DESAIN

III.1 Situasi



Gambar 3. 1 Situasi

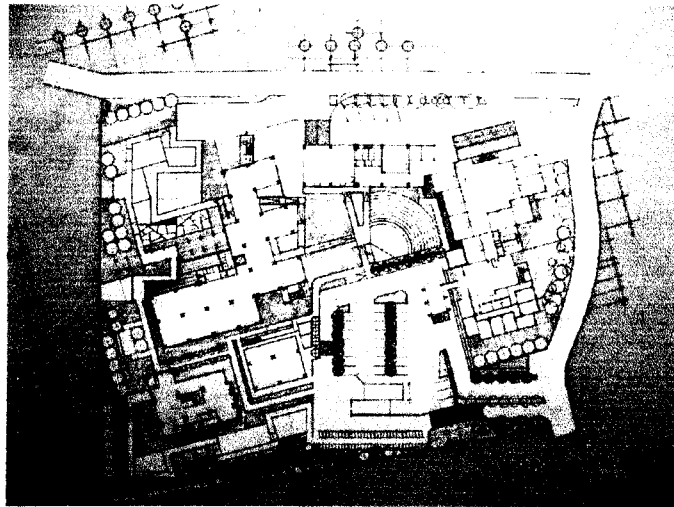
Gubahan Massa

Karakter kontemporer yang bebas dan disesuaikan dengan kondisi yang ada, baik lingkungan atau fungsi yang diwadahi oleh galeri ini. Membentuk blok-blok massa yang dipersatukan dengan lansecape dan plaza.

Massa diputar sebesar 30 derajat – 45 derajat untuk mendapat efek bayangan yang cukup kontras dan hampir tegak lurus dengan bangunan saat pukul 09.00-11.00 dan 13.00-15.00, karena pada saat ini diperkirakan merupakan jam berkunjung yang paling padat.

Seluruh massa dapat terlihat pada titik masuk utama ke site, sedangkan karakter bayangan dan suasana dapat dirasakan setelah memasuki bangunan.

III.2 Site Plan



Gambar 3. 2a Site Plan

Luas site : 16.969,5 m²
Rencana awal site yang terbangun : 4.378,08 m²
Luas site yang terbangun : 4.049 m²
Ditambah teater terbuka sebesar 442 m² , ruang pameran terbuka dan plaza, yang termasuk ke dalam lansecape.

Perincian luas site yang terbangun adalah sebagai berikut :

1. Bangunan 1	:	1.265 m ²
2. Bangunan 2	:	336 m ²
3. Bangunan 3	:	1.504 m ²
4. Bangunan 4	:	384 m ²
5. Bangunan 5	:	416 m ²
6. Teater terbuka	:	442 m ²

Massa Bangunan

Sesuai dengan tuntutan konsep, bangunan terdiri dari beberapa massa yang disatukan dengan ruang-ruang luar membentuk satu rangkaian. Ada 5 massa yang terbentuk, yaitu 3 massa utama dan 2 massa pendukung.

Fungsi dari masing-masing massa adalah :

1. Massa pertama (1 lantai), berfungsi sebagai ruang publik dan private. Diantaranya lobby, retail, dan pengelola.
2. Massa kedua (1 lantai), berfungsi sebagai ruang workshop dan audiovisual.
3. Massa ketiga (3 lantai), berfungsi sebagai ruang pameran 2 dimensi dan 3 dimensi yang merupakan fungsi paling utama dari bangunan.
4. Massa keempat (2 lantai), berfungsi sebagai fasilitas pendukung publik, yaitu restaurant.
5. Massa kelima (1 lantai), berfungsi sebagai fasilitas pendukung publik, yaitu perpustakaan dan mushola.

Bentukan Massa

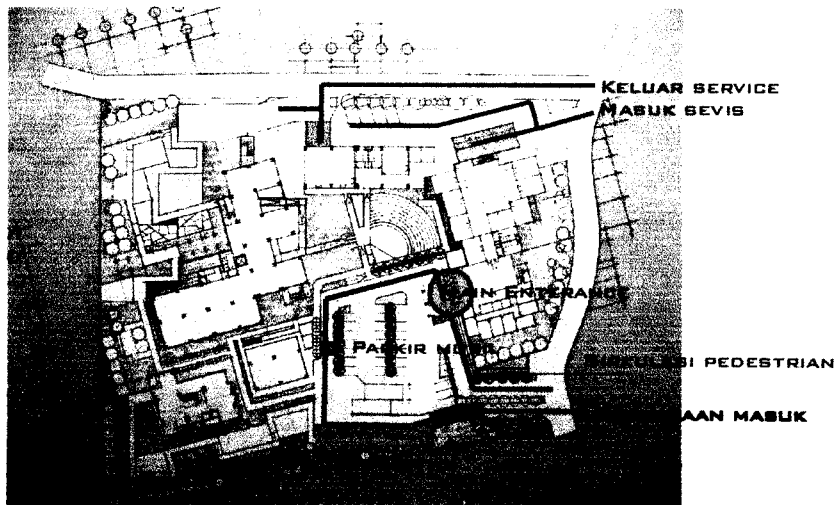
Bangunan membentuk gubahan massa yang linier, sesuai dengan konsep awal bahwa ada sebuah alur atau *sequence* di dalamnya. Bentuk linier disesuaikan dengan keadaan site, membentuk kotak-kotak dan sudut. Bentuk ini juga dimaksudkan untuk menghindari kemonotonan.

Massa mengalami perputaran sebesar 30°-45° untuk menghasilkan efek bayangan pada masing-masing suasana ruang.

Level dan Kontur

Site berada pada kaki gunung yang di dekatnya ada sebuah sungai kecil. Sehingga banyak perbedaan ketinggian kontur yang berkisar antara 40 cm- 100 cm. Bangunan yang terbangun berusaha untuk mengikuti kontur yang ada, meskipun tetap ada *cut and fill*. Perbedaan ketinggian ini juga disesuaikan dengan fungsi masing-masing massa, yang berada pada level yang paling tinggi adalah massa pertama sebagai massa penerima, level di bawahnya yaitu ruang-ruang yang berhubungan dengan fungsi utama galeri, seperti : ruang workshop, audiovisual, ruang pameran, mushola, dan perpustakaan. Level yang terendah digunakan untuk restaurant, mengingat fungsinya sebagai fasilitas pendukung publik, serta merupakan area basah.

Sirkulasi

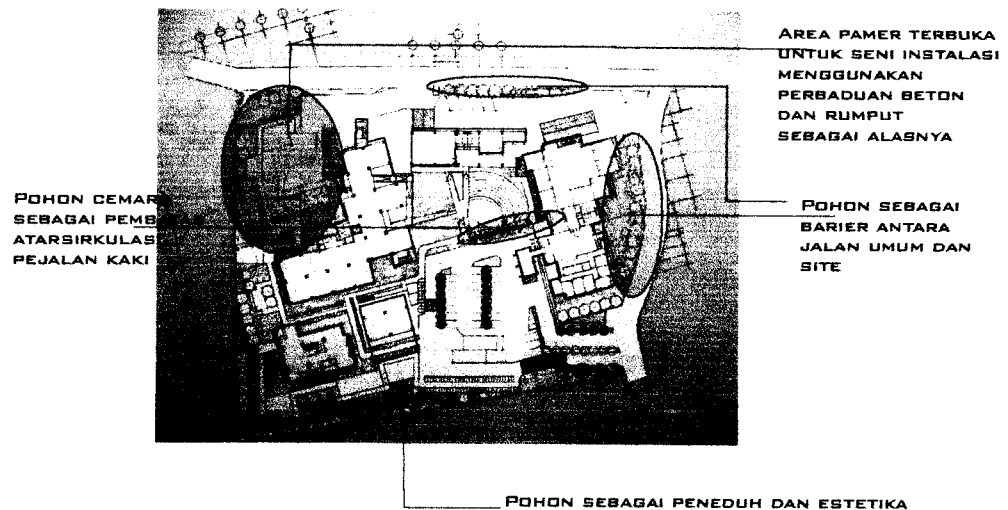


Gambar 3. 2b Sirkulasi

Sirkulasi kendaraan bermotor dan pejalan kaki dipisah, dengan membuat perbedaan dimensi, tinggi dan bahan. Hal ini untuk menghindari *crossing* dan untuk kenyamanan pejalan kaki.

Sesuai fungsi dan kebutuhan pengguna bangunan, akses sirkulasi dibagi menjadi 2, yaitu : sirkulasi untuk pengunjung pameran (berada pada selatan site) dan sirkulasi untuk servis (berada pada timur site). Sirkulasi pengunjung yang menggunakan kendaraan, setelah parkir dapat langsung menuju lobi, begitu pula dengan yang berjalan kaki ada akses langsung menuju lobi. Sedangkan untuk sirkulasi servis langsung menuju basement, kemudian ke ruang masing-masing sesuai dengan kebutuhan.

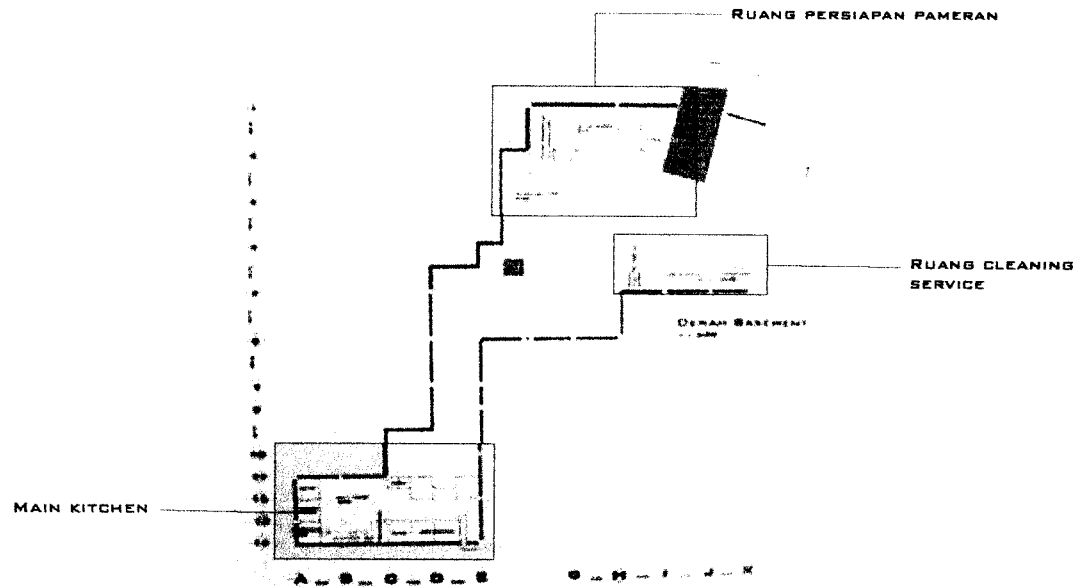
Penataan Landsecape



Gambar 3. 2b Landsecape

III.3 Denah

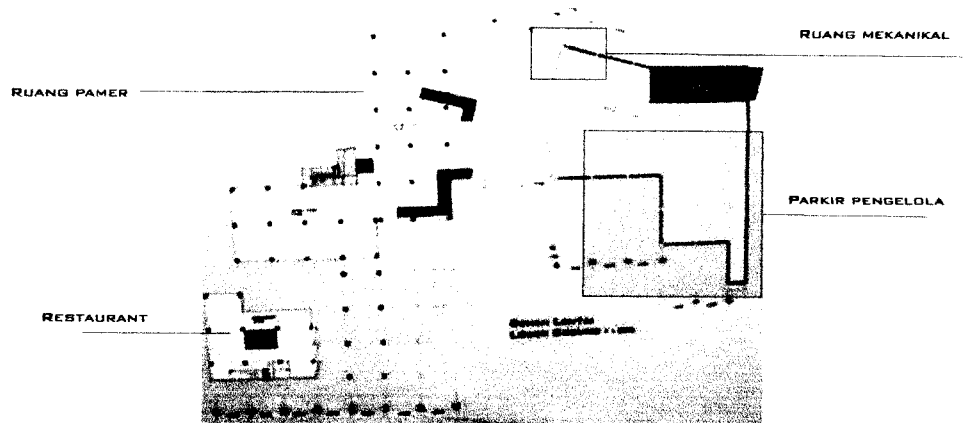
Lantai Basement



Gambar 3. 3a Basement

Lantai basement dipergunakan untuk tempat persiapan barang-barang pameran, seperti ruang kurasi, preservasi dan konservasi, dan preparasi. Selain itu juga untuk ruang-ruang servis, main kitchen, parkir pengelola, MEE, dan *cleaning service*.

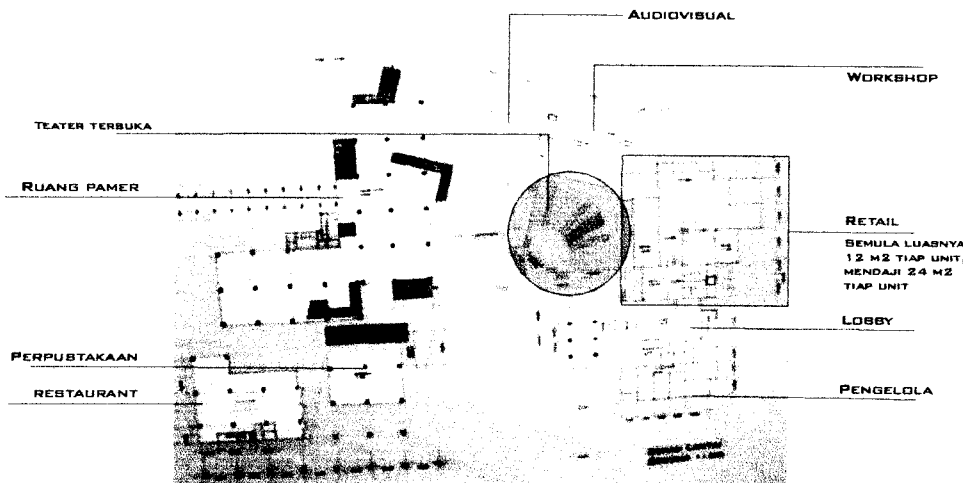
Lantai Lower Ground



Gambar 3. 3b Lower Ground

Lantai lower ground terdiri dari ruang pameran yang terletak pada posisi semi basement, restaurant pada posisi ground dengan peil lantai yang rendah (-3,20), serta storage untuk retail dan parkir pengelola pada posisi basement (sebab berada pada kontur yang tertinggi).

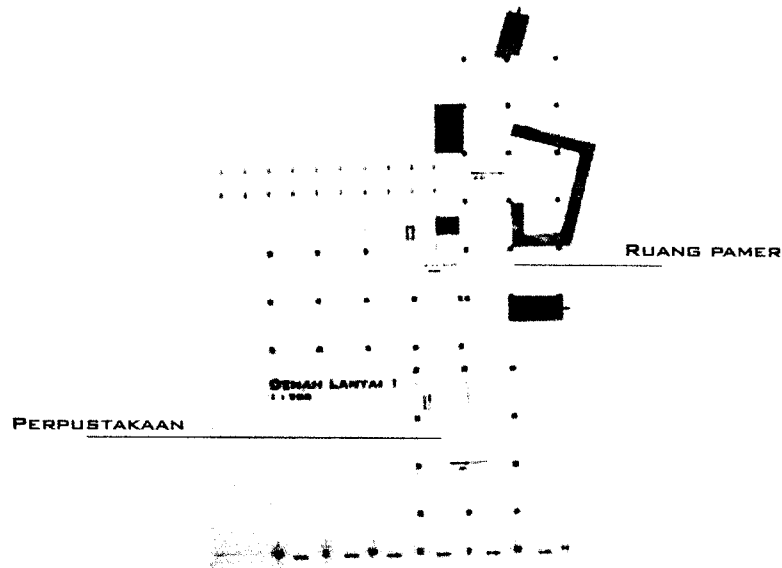
Lantai Ground



Gambar 3. 3c Ground

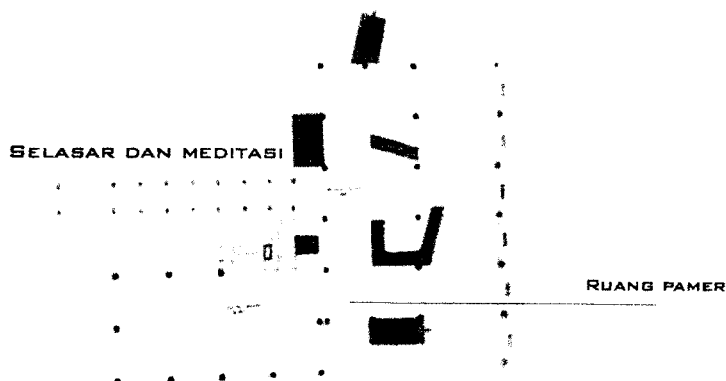
Lantai ground merupakan lantai utama, dimana terdapat main entrance, lobby, retail, workshop, audiovisual, ruang pameran lantai kedua, restaurant lantai kedua, dan mushola.

Lantai 1



Gambar 3. 3d Lantai 1

Lantai 2

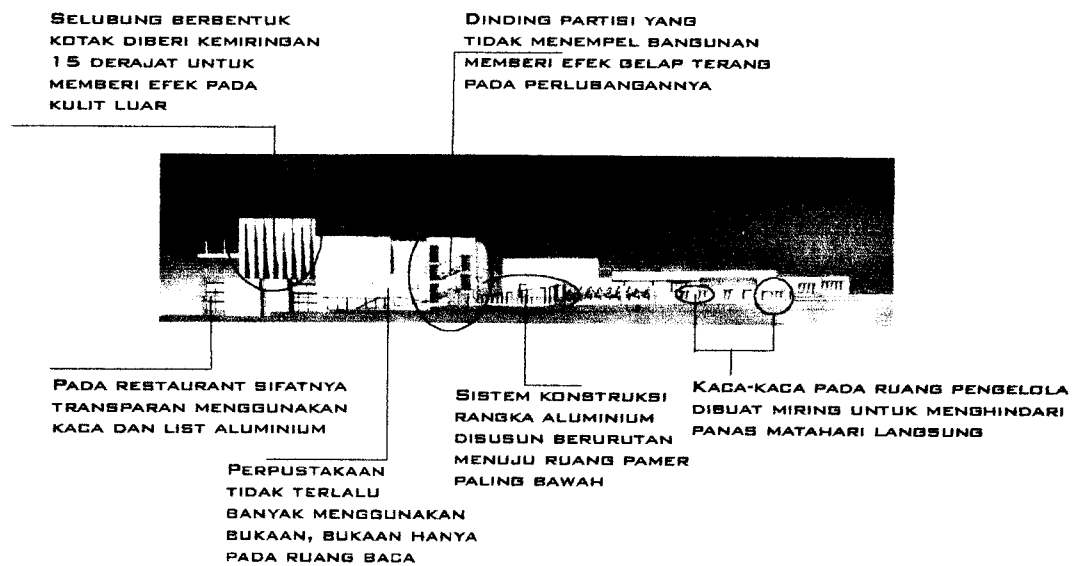


Gambar 3. 3e Lantai 2

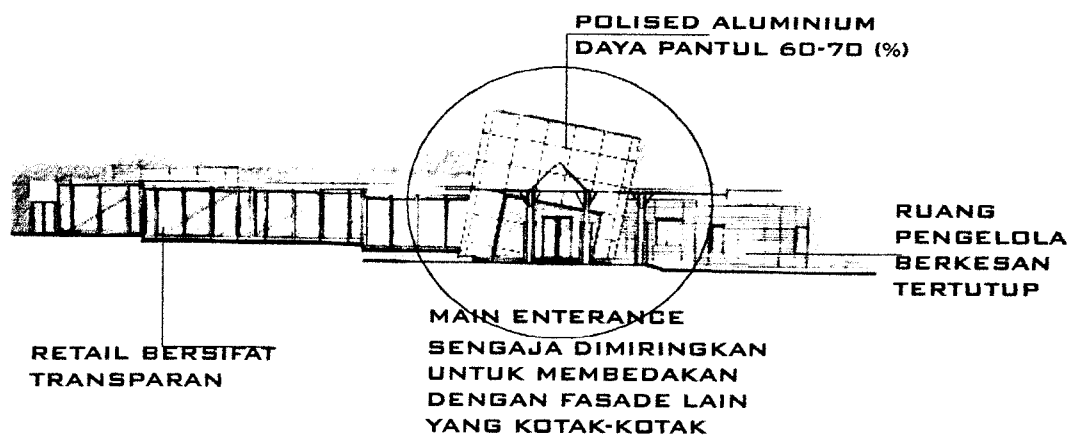
Pada tingkat teratas dari ruang pameran, terdapat selasar panjang menuju sebuah ruang terbuka, untuk meditasi.

III.4 Tampak

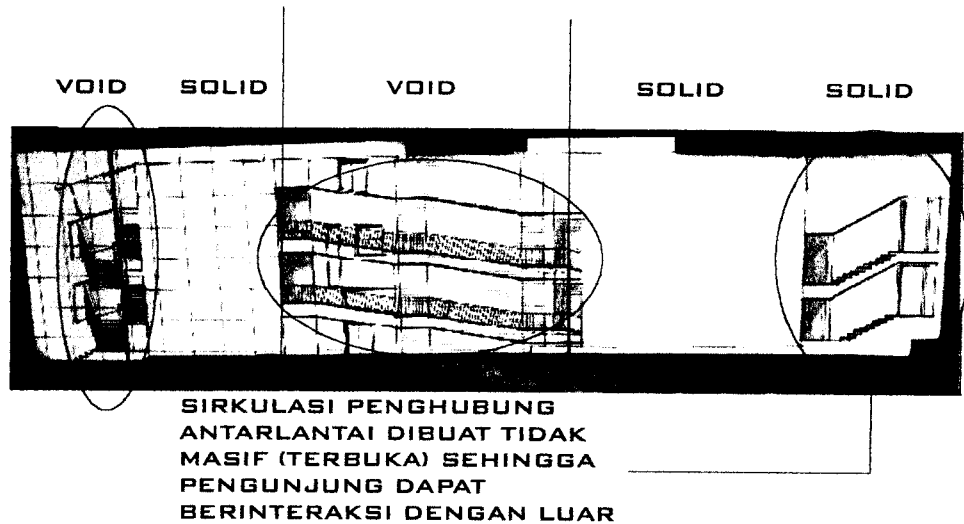
Sesuai dengan konsep awal bahwa tampak mengambil kesesuaian antara bidang-bidang yang masif dan transparan.



Gambar 3. 4a Tampak Barat Daya



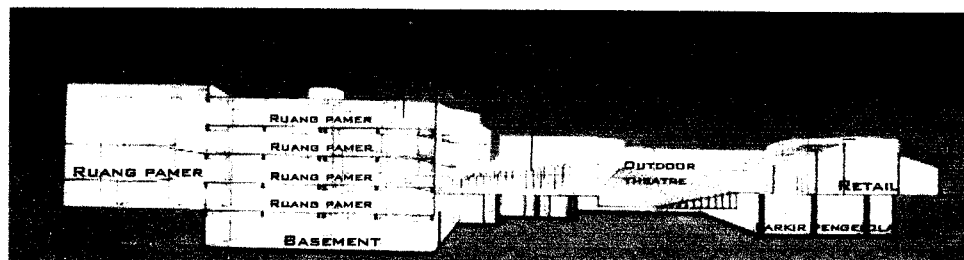
Gambar 3. 4b Tampak Entrance



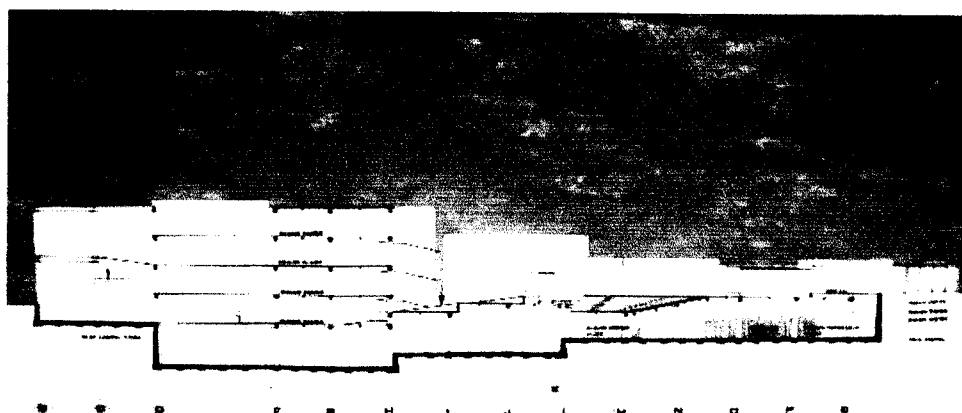
Gambar 3. 4c Tampak Ruang Pamer

III.5 Potongan

Struktur dan non struktur dari bangunan menggunakan bahan-bahan bangunan yang sesuai dengan usulan skematik. Polished aluminium dan beton paling banyak digunakan untuk dinding dan struktur. Untuk penutup atap digunakan atap dug dan skylight berupa kaca silver grey dengan daya pantul 40 % - 60 %. Interior juga menggunakan perpaduan antara aluminium dan beton.



Gambar 5. 3a Potongan perspektif



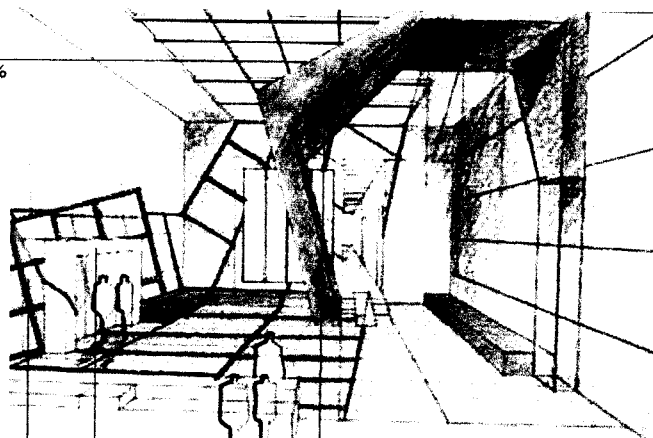
Gambar 3. 5b Potongan Keseluruhan

III.6 Suasana Ruang dan Efek Bayangan

Lobby

Lobi sebagai tempat pertama yang dikunjungi pengunjung, dirancang dengan suasana yang terang di sisi muka dan sedikit gelap di sisi yang berlawanan.

KACA SIVER GREY
MEMANTUKAN PANAS 60 %



KACA SILVER BLUE
DAYA PANTUL 48 %

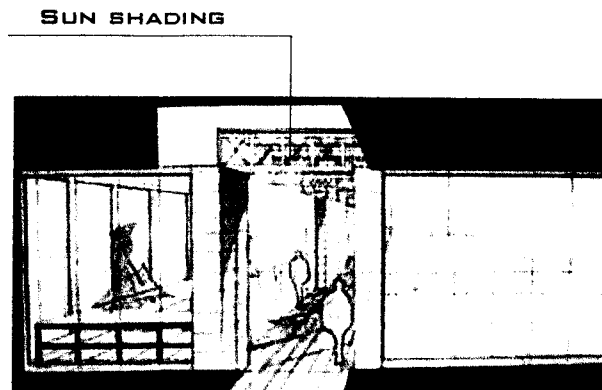
LIST BETON
UNTUK PINTU
ENTERANCE

PERMAINAN INTERIOR LOBBY
BETON FINISHED ALUMINIUM
MERAH DOFF

Gambar 3. 6a Lobby

Retail

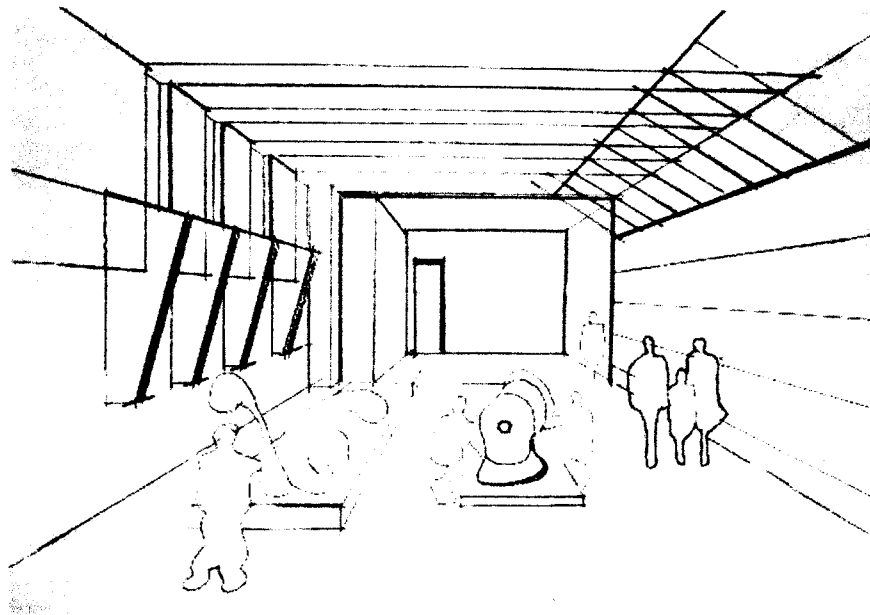
Pada retail, suasana yang ingin ditampilkan adalah terang dan transparan, sehingga banyak digunakan bahan berupa kaca silver blue 48 % pada bagian samping bangunan, dan kaca silver grey 60 % pada skylight.



Gambar 3. 6b Retail

Workshop

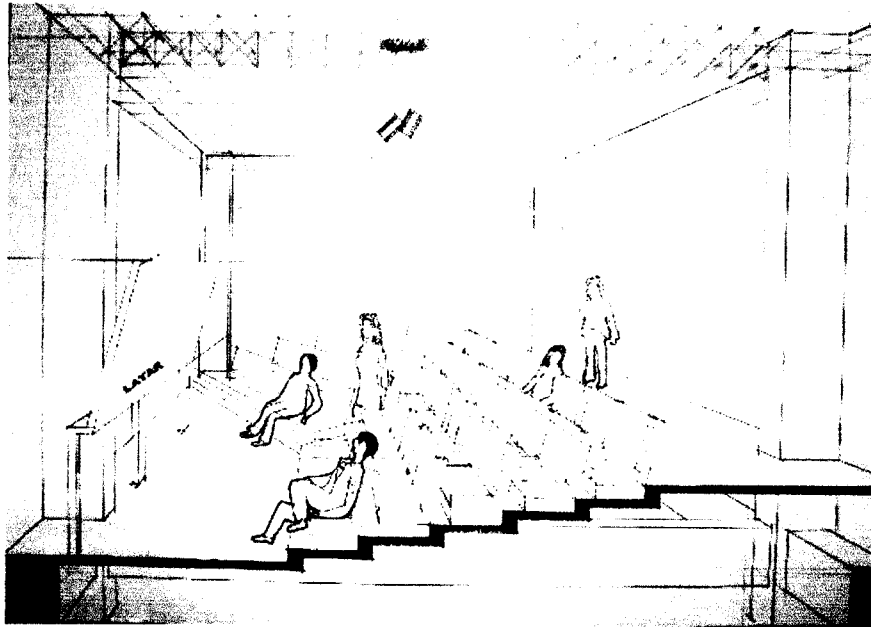
Ruang ini didesain dengan 2 alternatif suasana, dapat menjadi gelap dan dapat pula terang, tergantung dari keperluan dan karakter yang akan ditampilkan oleh si seniman.



Gambar 3. 6c Workshop

Audiovisual

Seluruh ruangan menggunakan efek cahaya buatan dari lampu spot, namun sesuai dengan fungsinya, ruangan ini merupakan area yang sengaja gelap agar pengunjung dapat fokus melihat tayangan yang ada di layar.



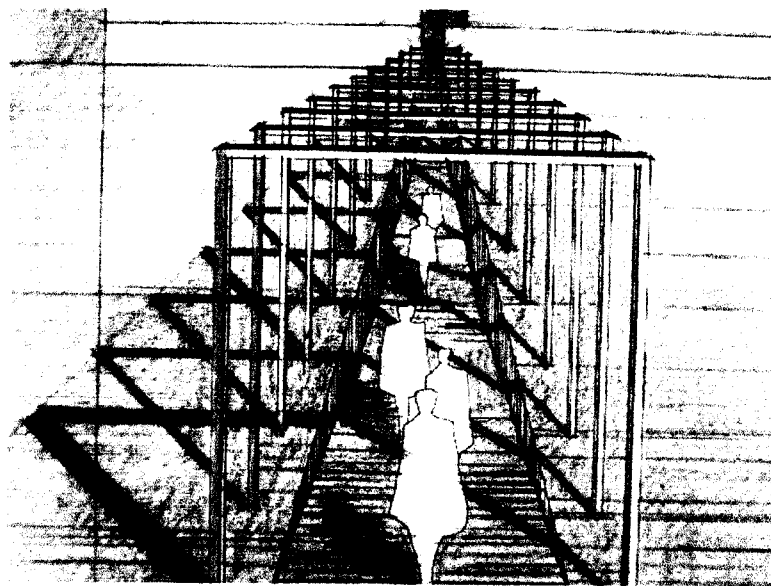
Gambar 3. 6d Audiovisual

Teater Terbuka

Tempat ini cenderung menjadi bagian dari penataan landscape karena tempatnya di luar bangunan dan menggunakan bahan rumput. Berada di area tengah, maksudnya agar dapat menjadi tempat untuk bersantai dan berinteraksi sambil menikmati seluruh massa yang ada.

Sirkulasi Antarbangunan

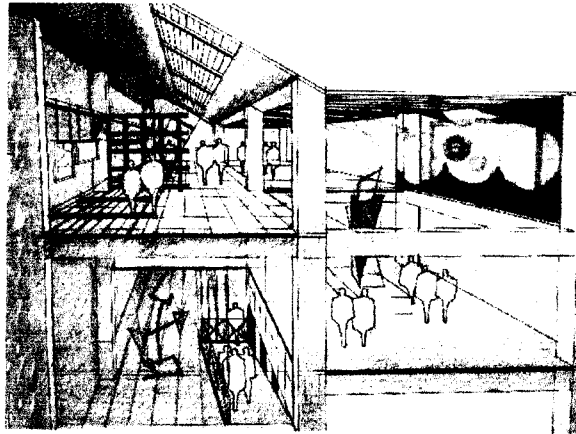
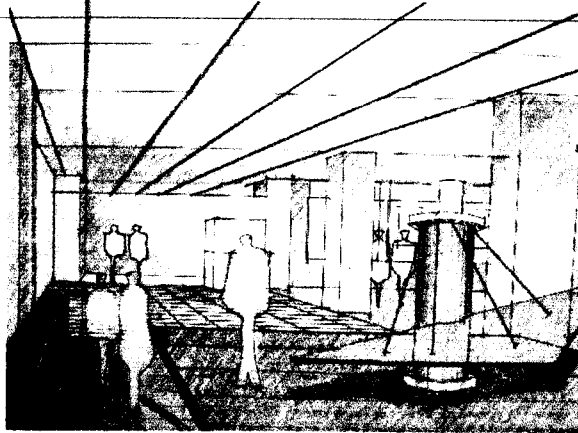
Pada ruang sirkulasi terbuka diberi elemen-elemen keruangan yang sifatnya tidak masif. Dibiarkan tidak ada atap yang tetap agar pengunjung dapat merasakan suasana terbuka dan bebas. Diharapkan seolah-olah pengunjung merasakan sesuatu yang terang dan akan menjadi gelap ketika memasuki ruang berikutnya.



Gambar 3. 6e Ramp turun ke ruang pameran

Ruang Pamer Indoor

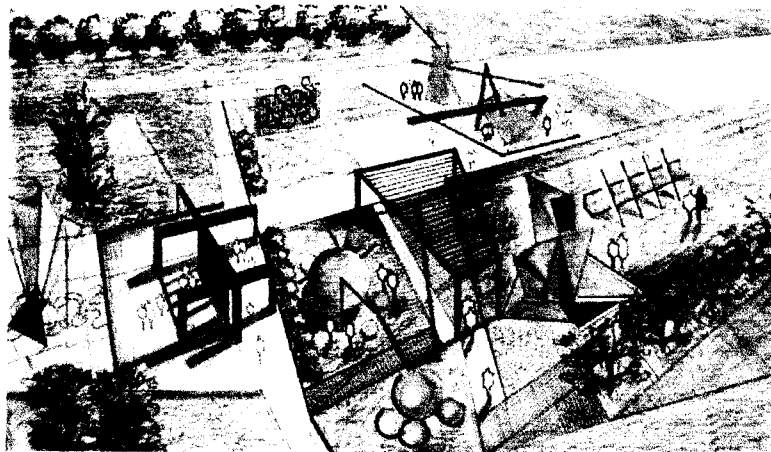
Untuk tetap menjaga agar pengunjung dapat fokus melihat karya yang dipamerkan, maka pada ruang pameran suasananya gelap menggunakan lampu-lampu sorot. Sebaliknya pada bagian sirkulasi dan void diberi banyak bukaan untuk cahaya.



Gambar 3. 6f Ruang pameran (1) dan (2)

Ruang Pameran Outdoor

Tempat ini digunakan untuk tempat pameran seni instalasi dengan elemen-elemen lansecape yang sifatnya tidak permanen.



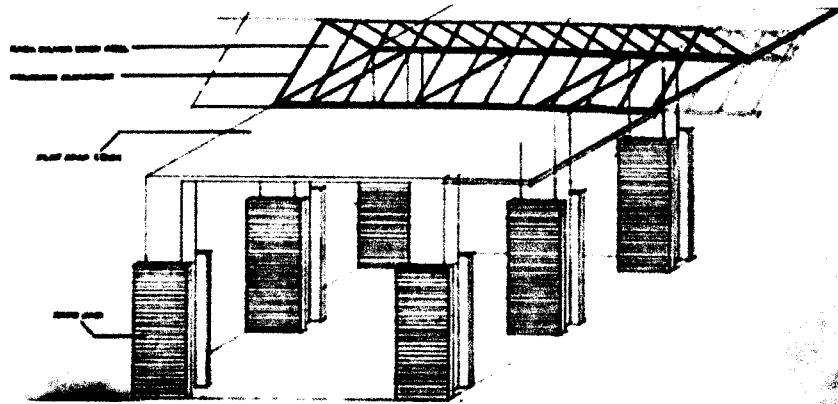
Gambar 3. 6g Ruang pameran outdoor

Restaurant dan Perpustakaan

Sebagai fasilitas publik, kedua massa bangunan ini sengaja terpisah dan akses untuk mencapainya pun, bisa langsung dari tempat parkir pengunjung tanpa harus melalui lobi. Keduanya tetap buka walaupun galeri tidak sedang mengadakan pameran.

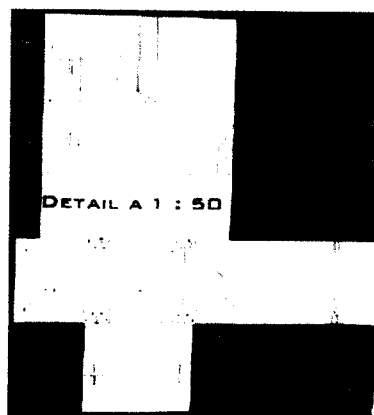
III. 7 Detail

Detail Main Entrance



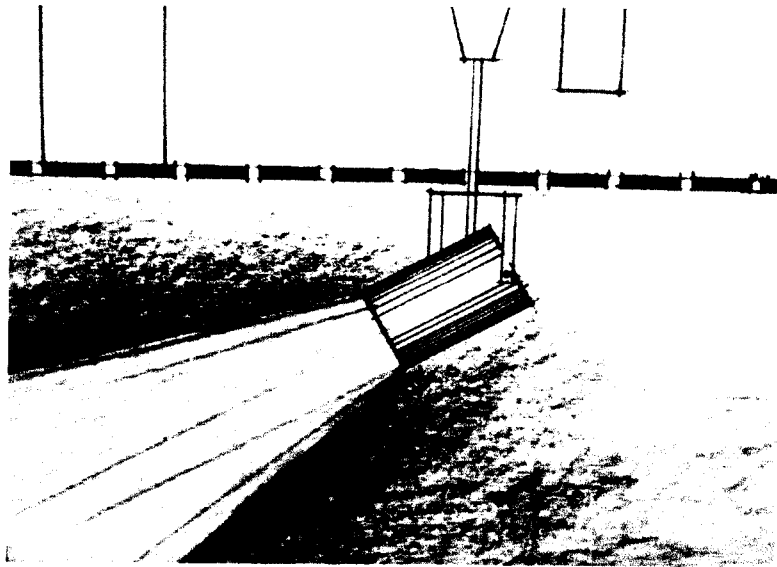
Gambar 3. 7a Detail main entrance

Detail Frame Skylight



Gambar 3. 7b Detail skylight

Detail Letak Lampu



Gambar 3. 7c Detail Letak Lampu

DAFTAR PUSTAKA

D. Ander, Gregg, *Daylighting Performance and Design*, Van Nostrand Reinhold Company Inc, 1995.

D. K. Ching, Francis dan Hanoto Adjie, Paulus, *Arsitektur Bentuk Ruang Dan Susunannya*, Erlangga, Jakarta, 1999.

Egan, M. David, *Concept In Architectural Lighting*, College of Architecture Clemson University, 1983.

Futagawa, Yukio, *GA Houses No. 30*, A. D. A Edita Tokyo Co., Ltd, Tokyo, Japan, 1999.

Martin, C. Leslie, *Grafik Arsitektur*, Penerbit Erlangga, Jakarta, 1991.

Mary Guzowski, *Daylighting For Sustainable Design*, McGraw-Hill Company Inc, 2000.

M. C. Lam, William, *Sunlighting (As Formgivers For Architecture)*, Van Nostrand Reinhold Company Inc, USA, 1986.

M. C. Lam, William, *Perception and Lighting as Formgivers for Architecture*, McGraw-Hill Book Company, 1977.

Meyhofer, Dirk, *Contemporary Japanese Architects*, Reproduction Thonessen, Cologne, 1993.

Neufert, Ernst, *Data Arsitek Edisi Kedua (terjemahan)*, Erlangga, Jakarta, 1999.

Philips, Allan, *The Best in Leisure and Public Architecture*, Rotovision.

STUPPA DATA, *Perencanaan Pariwisata Kaliurang*, Jogjakarta, 1996.

T. White, Edward, *Concept Source Book*, Architectural Media Ltd, Tuscon, Arizona, 1975.

Contemporary American Architects, Reproduction Thonessen, Cologne, 1993.

Contemporary European Architects, Reproduction Thonessen, Cologne, 1993.

www.goecities.com/jvansant_2000/

www.isarchitects.co.uk

www.louisiana.dk/dansk

www.nga.gov/feature/thenandnow