

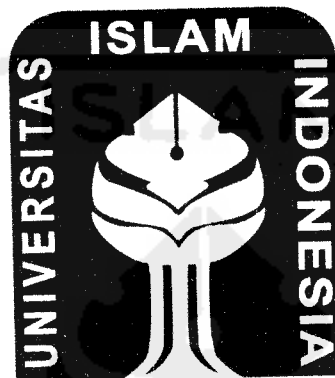
PERPUSTAKAAN FTSP UII
HADIAN/DEAL
TGL. TERIMA : 8 Jun 2006
NO. JUDUL : 021062
NO. INV. : 9220001862021
NO. INDUK. :

TUGAS AKHIR

GALERI SENI DIGITAL GRAFIS

ARSITEKTUR MODERN SEBAGAI PERFORMA BANGUNAN GALERI SENI

DIGITAL GRAFIS



Oleh :

Feksy Rofiandi Sy

99512028

Dosen :

Ir. Endy Marlina, MT

DIBACA DI TEMPAT
TIDAK DIBAWA PULANG

JURUSAN ARSITEKTUR

FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

YOGYAKARTA

2005

LEMBAR PENGESAHAN

GALERI SENI DIGITAL GRAFIS

ARSITEKTUR MODERN SEBAGAI PEMBENTUK PERFORMA BANGUNAN

GALERI SENI DIGITAL GRAFIS

Disusun oleh

Nama Mahasiswa : Feksy Rofiandi Sy

Nomor Mahasiswa : 99512028

Yogyakarta, Agustus 2005

Mengesahkan:

Mengetahui
Ketua Jurusan Arsitektur
FSTP UII



Ir. R. Eviyanto B. Santoso, M.Arch.

Mengetahui
Dosen Pembimbing
Tugas akhir

Ir. Endy Marlina, MT.

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji syukur kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat, taufik, hidayah serta karunianya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “ GALERI SENI DIGITAL GRAFIS” yang diajukan untuk memenuhi tugas akhir sebagai salah satu persyaratan dalam rangka mencapai derajat kesarjanaan Strata I di bidang arsitektur pada Jurusan Arsitektur, Universitas Islam Indonesia di jogjakarta yang mana menjadi kewajiban bagi setiap mahasiswa.

Selama melaksanakan Tugas Akhir dan Penyusunan laporan Tugas Akhir ini, penulis banyak mendapatkan bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada :

1. Prof. Ir. H, Widodo, MSCE, Phd selaku Dekan Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Universitas Islam Indonesia.
2. Ir. Revianto Budi S. M. Arch, selaku ketua Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Universitas Islam Indonesia.
3. Ir. Endy Marlina, MT, selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir yang telah banyak memberikan arahan yang sangat menyenangkan.
4. Ir. Munichy B Eddres, M. Arch, selaku Dosen Penguji yang telah memberikan masukan yang berguna.
5. Yang tercinta Ayahanda dan ibunda (H. Syawaludin dan Hj. Idha Rolinawati) dimana beliau dengan penuh kasih sayang yang mendoakan dan memberikan dorongan moril kepada penulis
6. Buat Happy yang tersayang terima kasih suportnya
7. Mas Tutut dan Mas Sarjiman, thank a lots telah banyak membantu selama di studio.
8. Anak-anak di jurusan arsitektur ‘99
9. buat Bang Taufik__ , Baridin__tea’, Grompol __+ , anak kost pandega satya 2C
10. Dan terakhir Nokia N-gage Qd yang selalu menemaniku kalau lagi boring.

GALERI SENI DIGITAL GRAFIS
ARSITEKTUR MODERN SEBAGAI PEMBENTUK PERFORMA BANGUNAN
GALERI SENI DIGITAL GRAFIS

DIGITAL GRAPHIC ART GALLERY
MODERN ARCHITECTURE AS BUILDING PERFORMANCE TO DIGITAL
GRAPHIC ART GALLERY

Semakin majunya perkembangan sistem teknologi dan informasi pada saat ini membuat perkembangan seni di Yogyakarta sangat pesat karena di dukung oleh peralatan-peralatan yang bisa menghasilkan karya seni yang sangat bernilai tinggi terutama dalam hal digital grafis atau lebih sering kita kenal dengan desain grafis.

Tetapi semuanya itu belum terfasilitasi, oleh karena itu bagaimana menciptakan bangunan yang dapat mewadahi semua aktifitas dalam menghasilkan karya seni, baik galeri untuk ruang pameran maupun studio yang memfasilitasikn semuanya.

Hal berikutnya adalah mendesain sebuah bangunan galeri seni yang dapat mewadahi semua kegiatan seni yang berkarakter arsitektur modern sesuai dengan peradaban sekarang.

DAFTAR ISI

Lembar pengesahan	i
Kata pengantar	ii
Abstraksi	iv
Daftar isi	v
BAB I	
PENDAHULUAN	1
PENGERTIAN JUDUL	1
A. Latar belakang Permasalahan	2
B. Latar belakang Pemilihan Site	3
C. Permasalahan	7
1. Permasalahan Umum	7
2. Permasalahan Khusus	7
D. Tujuan dan Sasaran	7
1. Tujuan	7
2. Sasaran	7
BAB II	
THEORY DAN STUDI LITERATUR	8
A. THEORY	8
1. Galeri Seni	8
2. Perkembangan Fungsi Galeri Seni	8
3. Klasifikasi Galeri Seni	9
4. Jenis Ruang Pamer	9
5. Tinjauan Ruang Pamer	12
B. STUDY LITERATUR	13
1. Galeri Sapto Hudoyo	13
2. Collin Gallery	15
3. Interior Ruang Pamer	16

C. BANGUNAN MODERN	17
BAB III	
ANALISA	19
A. Bentuk Modern	19
1. Transformasi Bentuk	19
B. Program Ruang	20
1. Fungsi Bangunan	20
2. Pengguna Bangunan.....	21
a. Seniman	23
b. Pengunjung	24
c. Pengelola	25
3. Organisasi Ruang	26
4. Hubungan	28
C. Analisa Kebutuhan Ruang	31
1. Kelompok Pameran	31
2. Kelompok Kursus	31
3. Kelompok Umum	32
4. Kelompok Pengelola	32
5. Kelompok Kurator	32
6. Kelompok Perpustakaan	33
7. Kelompok Service	33
D. Analisa Modul Ruang	34
1. Modul Ruang Pamer	34
2. Modul Ruang Auditorium	34
3. Modul Ruang Studio	35
4. Modul Ruang Kursus	35
E. Analisa Site	36
1. Pencapaian bangunan	36
2. Lingkungan	37

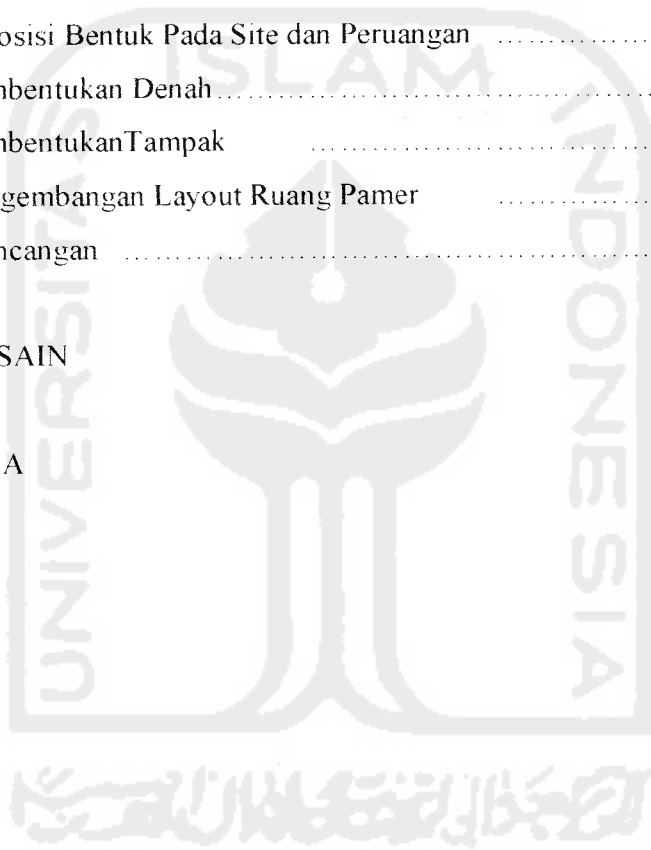
3. Kebisingan	38
4. View	39
5. Pergerakan Matahari	40

BAB IV

PROSES DAN HASIL PERANCANGAN	41
A. Review skematik	41
1. Proses Pencarian Denah	41
2. Proses Pencarian Tampak	43
B. Analisa Komposisi Bentuk Pada Site dan Peruangan	46
1. Proses Pembentukan Denah	46
2. Proses Pembentukan Tampak	50
3. Proses Pengembangan Layout Ruang Pamer	51
4. Hasil Perancangan	52

HASIL AKHIR DESAIN

DAFTAR PUSTAKA



BAB I

GALERI SENI DIGITAL GRAFIS

ARSITEKTUR MODERN SEBAGAI PEMBENTUK PERFORMA BANGUNAN

GALERI SENI DIGITAL GRAFIS

PENGERTIAN JUDUL

Galeri

Menurut pengertian galeri berarti suatu ruang untuk memamerkan suatu produk atau galeri juga bisa di sebut ruang pameran yang di rancang khusus untuk pejalan kaki.

Digital Grafis

Digital grafis adalah suatu produk seni yang dihasilkan dengan sentuhan teknologi yang ada pada masa sekarang atau lebih di kenal dengan desain grafis.

Bangunan Modern

Menurut pengertian kamus kata “modern” berarti terbaru, mutakhir, sikap dan cara berpikir serta bertindak sesuai dengan tuntutan jaman¹. Sedangkan Menurut Adolf Loos dikutip oleh Bagoes Poemomo Wiryomartono dalam Perkembangan Arsitektur Modern di Jerman dan Post Modern, dalam hal hidup budaya modern lewat artikel keramikanya : Modern adalah orang yang sadar akan kesejamaan baru bukannya orang yang selalu merindukan pengulangan kebesaran masa lalu dengan mencintai karya-karya lama untuk ditiru dalam bangunan maupun perlengkapan kehidupan.

Yang membedakan gaya modern dari masa ke masa adalah penggunaan jenis bahan bangunan yang berbeda dari tahun ke tahun, ini disebabkan oleh adanya penemuan penemuan atau inovasi inovasi baru pada bahan bangunan yang menyesuaikan kriteria modern pada masanya.

¹ Dept.RI. Kamus Besar Bahasa Indonesia

Performa Bangunan

Performa dalam tinjauan kamus bahasa Indonesia berarti bentuk. Sehingga performa bangunan galeri bisa diartikan bentuk bangunan yang bisa mencerminkan atau memberi kesan bahwa bangunan tersebut adalah bangunan sebuah galeri.

Dalam konteks hal ini, performa bangunan galeri lebih dititik beratkan pada pencapaian bentuk galeri baik dari sisi eksternal (tampak) maupun internal (interior) yang bisa memberi kesan atau menciptakan suasana Galeri yang modern pada saat ini.

A. Latar Belakang Permasalahan

Wilayah DIY ini berada di bagian tengah Pulau Jawa, termasuk zone tengah bagian selatan dari formasi geologi Jawa Tengah dan Jawa Timur. Secara astronomi, daerah ini terletak di antara 7033'LS - 8012'LS dengan jumlah penduduk kota Yogyakarta yang asli maupun pendatang berjumlah 1,2 juta jiwa dan PAD sebesar 56 milyar². Yogyakarta adalah sebuah kota yang kaya predikat, baik berasal dari sejarah maupun potensi yang ada, seperti sebagai kota perjuangan, kota kebudayaan, kota pelajar, dan kota pariwisata.

Sebutan Yogyakarta sebagai kota kota kebudayaan dan kota pelajar, menggambarkan potensi propinsi ini dalam kacamata seni dan pendidikan. Di samping Yogyakarta adanya berbagai kota pendidikan di setiap jenjang pendidikan tersedia di propinsi ini, di Yogyakarta terdapat banyak mahasiswa dan pelajar dari 32 propinsi di Yogyakarta. Tidak berlebihan bila Yogyakarta disebut sebagai miniatur Indonesia. Disamping predikat-predikat di atas, sejarah dan status Yogyakarta merupakan hal menarik untuk disimak. Nama daerahnya memakai sebutan DIY sekaligus statusnya sebagai Daerah Istimewa. Status Yogyakarta sebagai Daerah Istimewa berkenaan dengan runutan sejarah Yogyakarta, baik sebelum maupun sesudah Proklamasi Kemerdekaan Republik Indonesia.

Sejak awal perkembangan seni, Yogyakarta adalah merupakan pusat seni budaya Indonesia, dengan berbagai keragaman budaya yang ada serta suasana kota yang mendukung tetap tumbuh berkembangnya kebudayaan tersebut. Yogyakarta sangat dominan dengan seni, seni itu sendiri adalah keahlian membuat karya yang bermutu atau

² www.Jogjakarta.Go.id

++GALERI SENI DIGITAL GRAFIS++

kesanggupan akal untuk menciptakan sesuatu yang bernilai tinggi (luar biasa). Di dalam seni ada beberapa komponen antara lain seniman, konsumen/peminat seni, pengamat seni dan galeri.

Semakin majunya perkembangan sistem teknologi dan informasi pada saat ini membuat perkembangan seni di Yogyakarta sangat pesat karena di dukung oleh peralatan-peralatan yang bisa menghasilkan karya seni yang sangat bernilai tinggi terutama dalam hal digital grafis atau lebih sering kita kenal dengan desain grafis. Semuanya ini dapat kita lihat dengan adanya berbagai jurusan pendidikan dan keterampilan seni desain grafis seperti Institut Seni Indonesia (ISI), Modern School Design (MSD), VisiMediaSchool dan lain sebagainya.

Apa yang disebutkan diatas dan dilator belakang dengan Yogyakarta merupakan pusat seni kebudayaan indonesia dan kota yang mempunyai predikat pendidikan yang baik. belum memiliki suatu wadah bagi para seniman untuk melakukan semua aktifitasnya. Sudah saatnya Yogyakarta mempunyai sebuah digital graphik galeri yang bisa mengakomodasi dan memfasilitaskan semua kegiatan digital grafis, yaitu tersedianya ruang pameran, adanya suatu ruang workshop, studio audiovisual dan ruang seminar.

B. Latar Belakang Pemilihan Site

Secara filosofis kota Yogyakarta di bentuk oleh dua aksis utara selatan yang menempatkan malioboro sebagai penggalan yang kuat yang di sebut sumbu imajiner. Dibagian sumbu utara ada gunung merapi kemudian bergerak keselatan terdapat tugu, malioboro, alun-alun, keraton, kemudian pantai parangtritis sebagai sumbu akhir dari sumbu tersebut.

Pemilihan site berada di Jogjakarta dengan pertimbangan Jogjakarta merupakan kota pariwisata dan kota pelajar dimana kota jogjakarta memiliki potensi sumber daya manusia yang potensial. Untuk pemilihan site digunakan parameter sebagai metode pemilihan site yang akan digunakan.

Parameter perbandingan pemilihan site untuk wilayah D.I.Y dan alternatif pemilihan site adalah sebagai berikut :

++GALERI SENI DIGITAL GRAFIS++

1. Akses menuju site

Kemudahan akses menuju site digunakan sebagai parameter untuk bangunan ini, karena akses sangat vital untuk bangunan ini.

2. Kepadatan Penduduk

Kepadatan penduduk merupakan salah satu perbandingan untuk menentukan potensi yang akan digunakan sebagai site untuk bangunan ini, karena bila kepadatan penduduk sangat rendah tentu saja kurang mendukung fungsi dari bangunan ini.

3. Faktor pendidikan

Banyaknya fasilitas pendidikan akan sangat mendukung eksistensi dari bangunan ini.

4. Faktor-faktor lain

Faktor jasa dan perdagangan, pariwisata, perkantoran dan museum/galeri yang mendukung dan mempermudah dalam hal kegiatan seni.

No	Lokasi					Keterangan
	Kodya Jogjakarta	Kabupaten Sleman	Kabupaten Bantul	Kabupaten Gunung Kidul	Kabupaten Kulon Progo	
1	4	3	5	3	3	1 = Buruk sekali
2	5	3	5	3	3	2 = Buruk
3	5	3	5	3	3	3 = Cukup
4	4	4	3	3	3	4 = Baik
Jumlah	26	21	27	20	20	5 = baik sekali

Tabel 1. Tabel Parameter Pemilihan Wilayah Site. Sumber : Analisa

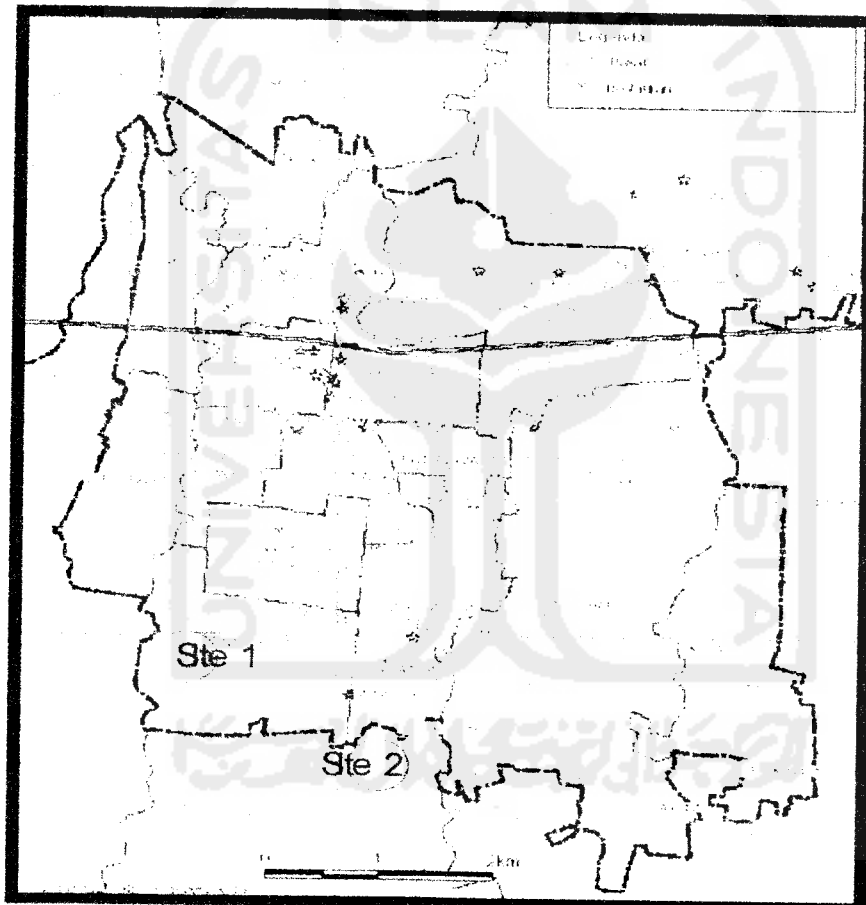
Dari hasil analisa yang didasari dari parameter perbandingan diatas maka lokasi yang paling cocok untuk bangunan galeri seni digital grafis ini adalah Kabupaten Bantul, karena daerah ini sangat berpotensi untuk dikembangkan dan sangat di dukung dengan lebih banyak fasilitas seni seperti fasilitas pendidikan (ISI, MSD), galeri-galeri seni dan museum. dengan pertimbangan sebagai berikut :

++GALERI SENI DIGITAL GRAFIS++

- Merupakan daerah dengan penduduk yang cukup banyak
- Pencapaian kelokasi yang relatif mudah dari segala arah.
- Kondisi lingkungan sekitar yang cukup mendukung.
- Banyaknya fasilitas pendidikan yang ada

Dari parameter diatas, terdapat dua alternatif lokasi yang akan dipilih sebagai site bangunan digital graphik galeri ini, yaitu :

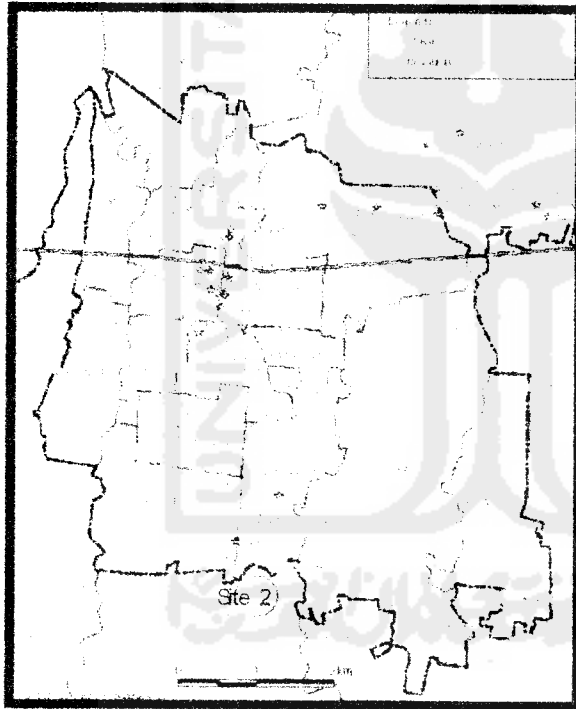
1. Jalan Bantul, tepatnya 100 m selatan lampu merah pojok beteng wetan
2. Jalan Parangtritis, sebelah 50 m selatan STIE Kerjasama.



Gambar 1
Peta Jogjakarta
Sumber : Hasil olahan

++GALERI SENI DIGITAL GRAFIS++

No	Lokasi:		Keterangan :
	Jalan Bantul	Jalan Parangtritis	
1	5	5	1. Buruk sekali
2	4	4	2. Buruk
3	5	5	3. Cukup
4	5	5	4. Baik
Jumlah	27	28	5. baik sekali



Gambar 2
Peta Jogjakarta
Sumber : Hasil olahan

Dari parameter diatas maka Jalan Parangtritis, sebelah 50 m selatan STIE Kerjasama. adalah daerah yang paling berpotensi untuk dijadikan tempat berdirinya galeri seni digital grafis ini.

C. PERMASALAHAN

Penciptaan Galeri seni Digital Grafis dan segala sarana pendukung yang ada didalamnya dalam satu wadah, tentu saja akan memberikan keuntungan-keuntungan, selain itu juga menimbulkan permasalahan tersendiri. Dengan penciptaan galeri seni digital grafis tersebut, maka akan terjadi pengintegrasian dari berbagai kegiatan yang ada, sehingga kegiatan tersebut akan saling mendukung satu sama lain.

Namun berawal dari keadaan tersebut justru muncul permasalahan arsitektural yang membutuhkan pemecahan. Permasalahan tersebut muncul disaat kita harus memadukan berbagai macam kegiatan yang ada dalam satu wadah.

1. Permasalahan Umum

Bagaimana merancang sebuah digital graphic galeri yang dapat memwadahi tuntutan kegiatan utama yaitu pameran dan kegiatan pendukung seperti workshop, seminar, dan tempat belajar untuk meningkatkan kreatifitas.

2. Permasalahan Khusus

Bagaimana mendesain galeri seni yang dirancang sesuai dengan performa atau penampilan bentuk sebuah bangunan modern.

D. TUJUAN DAN SASARAN

1. Tujuan

Merancang sebuah galeri digital grafis sebagai wadah fisik untuk memenuhi tuntutan kebutuhan dari aktifitas didalamnya

2. Sasaran

Merancang galeri seni digital grafis dengan pendekatan bangunan modern sebagai titik tolak / konsep penampilan bangunan.

BAB II

THEORY DAN STUDY LITERATUR

A. Theory

1. Galeri Seni

Galeri seni dapat di artikan sebagai sebuah kumpulan ruang-ruang yang digunakan untuk aktivitas khusus dengan tujuan praktis yaitu untuk memamerkan hasil karya seni dan memberikan pelayanan dalam bidang seni, galeri seni juga merupakan sebuah ruangan atau bangunan tempat kontak fungsi seni antara seniman dan masyarakat yang dipergunakan bagi wadah kegiatan kerja visualisasi ungkapan daya cipta manusia³.

Dari pengertian di atas, maka kesimpulan yang dapat diambil tentang pengertian galeri seni adalah tempat atau wadah kegiatan media pameran, informasi dan apresiasi terhadap karya-karya seni baik dua atau tiga dimensional yang merupakan ekspresi pengalaman artistik manusia hingga dapat menggerakkan jiwa atau perasaan manusia lain.

2. Perkembangan Fungsi Galeri Seni⁴

Dari perkembangan galeri seni dapat dilihat bahwa fungsi awalnya adalah memamerkan hasil karya seni agar dikenal masyarakat. Dengan demikian terlihat macam kegiatan dalam galeri seni yaitu :

- a. Mengumpulkan hasil karya seni.
- b. Memamerkan hasil karya seni agar dikenal masyarakat.
- c. Memelihara karya seni.

Galeri seni sebagai penampung kegiatan seni secara tidak sadar merupakan suatu pernyataan wajar "*the collecting instine*" dari masyarakat dan pada perkembangan dewasa ini memiliki fungsi baru. Fungsi baru yang menjadi tujuan galeri seni dicoba untuk diungkapkan sebagai pelayanan servis bagi publik dibidang seni. Fungsi baru tersebut adalah :

³ Surosa. *Art Gallery of Modern Art*, 1971

⁴ *Quarterly Auckland City Art Gallery*, 1970, No. 471

- a. Tempat mengumpulkan dan memamerkan hasil karya seni.
- b. Tempat memelihara hasil karya seni.
- c. Tempat mengajak, mendorong dan meningkatkan apresiasi masyarakat.
- d. Sebagai tempat pendidikan para seniman dan masyarakat.
- e. Sebagai tempat jual beli untuk menjaga kelangsungan hidup para seniman.

3. Klasifikasi Galeri seni

- a. Galeri seni berdasarkan bentuk
 - Traditional art gallery, yaitu suatu galeri seni yang aktivitasnya diselenggarakan pada selasar-selasar atau lorong-lorong panjang
 - Modern art gallery, yaitu suatu galeri seni dengan perencanaan ruang secara modern
- b. Galeri seni berdasarkan sifat kepemilikan
 - Private art gallery, yaitu suatu galeri seni yang merupakan milik perseorangan atau kelompok orang.
 - Public art gallery, yaitu galeri seni yang merupakan milik pemerintah dan terbuka untuk umum.
- c. Galeri seni berdasarkan isi
 - Art gallery of primitive art, yaitu galeri seni yang menyelenggarakan aktivitas di bidang seni primitif.
 - Art gallery of classical art, yaitu galeri seni yang menyelenggarakan aktivitas di bidang klasik.
 - Art gallery of modern art, yaitu galeri seni yang menyelenggarakan aktivitas di bidang seni modern.

Dari macam-macam uraian klasifikasi galeri seni, maka galeri seni yang akan direncanakan adalah galeri seni dengan bentuk modern yang bersifat terbuka untuk umum yang menyelenggarakan aktivitas di bidang seni modern khususnya pada seni digital grafis sebagai sarana pendidikan, rekreasi dan informasi sekaligus sebagai wadah kegiatan bagi para seniman.

4. Jenis ruang pameran⁵

⁵ James Gadner, 1978, *Exhibition & Displaying*

++GALERI SENI DIGITAL GRAFIS++

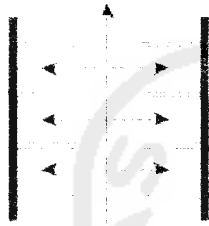
Secara garis besar jenis ruang pameran di bagi menjadi tiga yaitu :

a. Jenis ruang pameran berdasarkan bentuk ruang

Dibagi menjadi 4 yaitu :

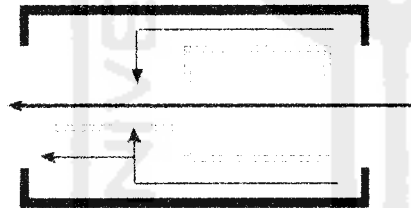
- Counter selling

Ruang pameran yang dapat menampung beberapa pengelompokan bidang objek pameran dengan dibatasi sekat pembatas antar pengelompokan objek pameran tersebut.



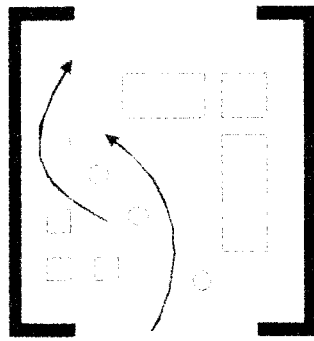
- Partially enclosed

Ruang pameran dengan setting lay out sebagai partisi dan sebagian terbuka bebas. Ruang pameran ini akan memberikan kejutan belakang sekat ruang dan menciptakan pola sirkulasi yang bebas.



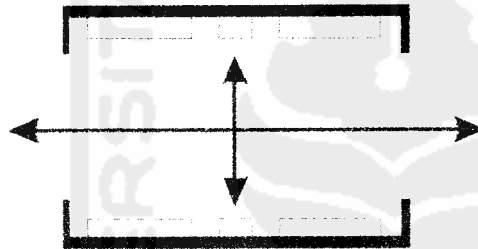
- Open plan

Ruang pameran yang menempatkan objek pameran secara bebas tanpa dibatasi sekat-sekat. Menciptakan sirkulasi pengunjung yang bebas untuk memilih objek pameran mana yang akan dinikmati.



- Display sequence

Ruang pameran yang dikhususkan untuk objek pameran 2 dimensi, dimana setting ruang tanpa dibatasi sekat-sekat. Sirkulasi yang terciptapun lebih bebas bagi pengunjung untuk memilih objek yang akan dinikmati.



b. Berdasarkan sistem perubahan bentuk ruang

- Ekspansibilitas, yaitu ruang-ruang yang dapat diperluas.
- Konvertabilitas, yaitu ruang-ruang yang dengan mudah dapat dirubah bentuk dan ukurannya.
- Versabilitas, yaitu ruang yang dapat menampung beberapa ruang didalamnya.

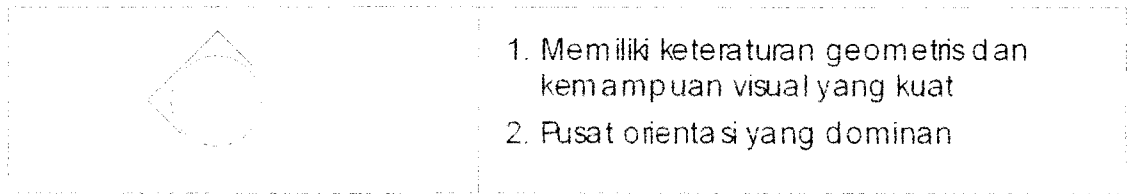
c. Berdasarkan organisasi ruang

- Pola Linier

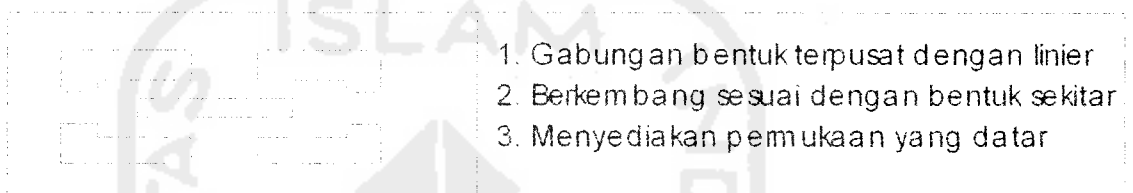
A diagram showing a linear gallery layout. It consists of two parallel horizontal rectangular frames. Inside each frame, there are several small squares representing display cases arranged in a single row. The two rows are parallel to each other.	<ol style="list-style-type: none">1. Ruang berbentuk modul2. Setiap deret berorientasi keluar
--	--

++GALERI SENI DIGITAL GRAFIS++

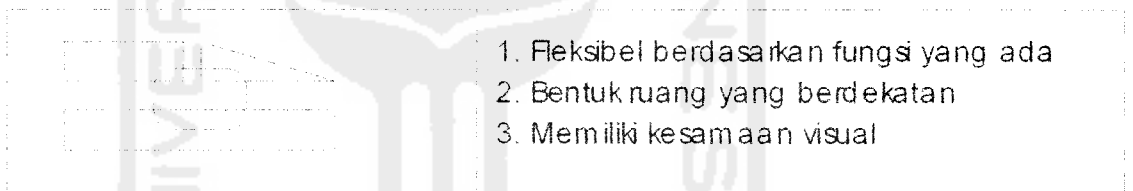
- Pola Terpusat



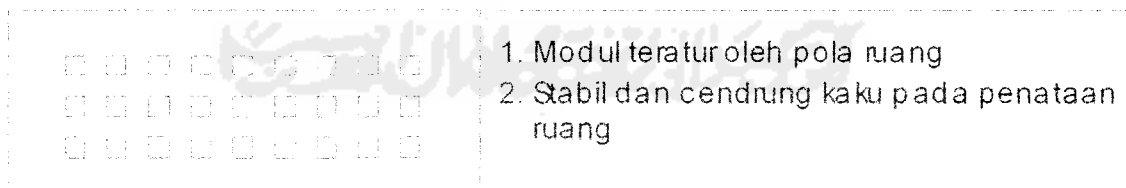
- Pola Radial



- Pola Cluster



- Pola Grid

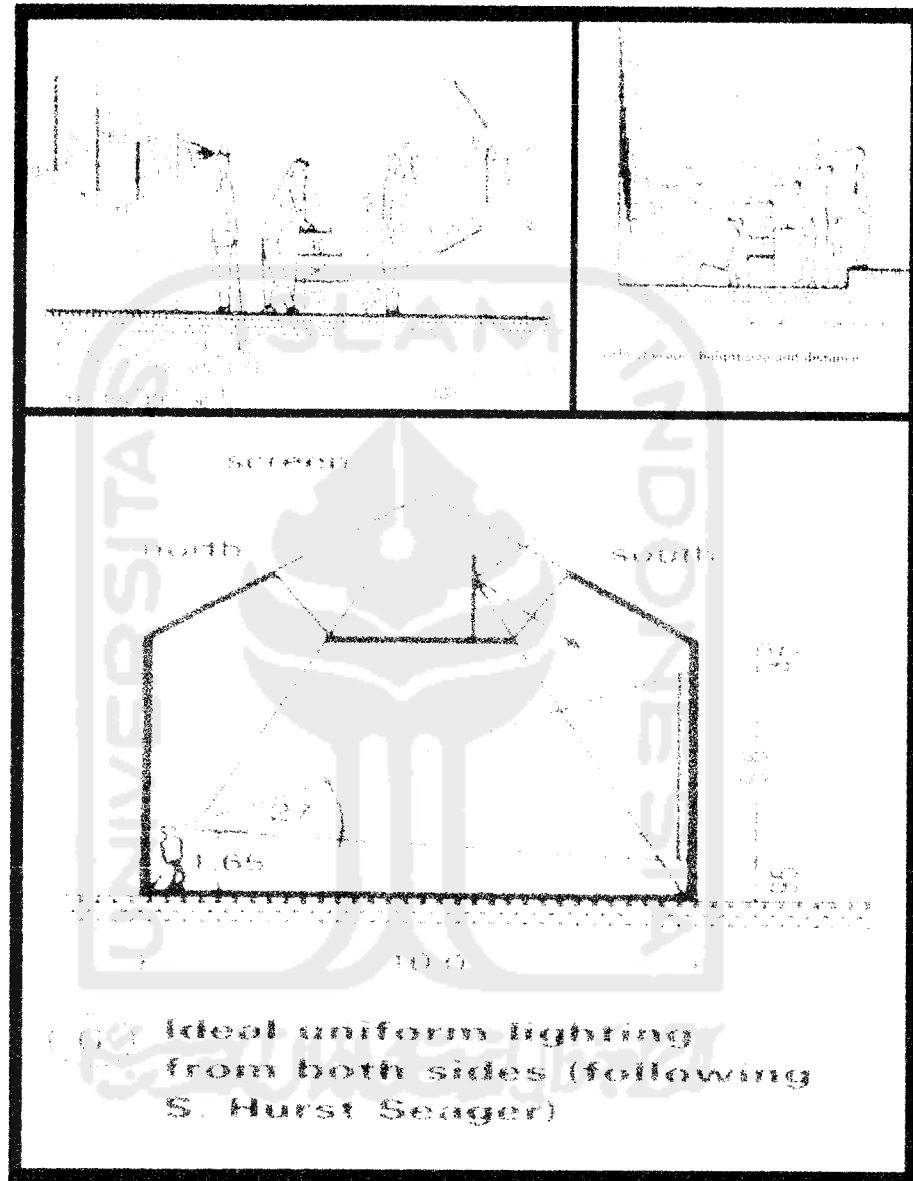


5. Tinjauan Ruang Pamer

Gerak pandang manusia dalam melakukan kegiatan pengamatan terhadap obyek harus masih berada dalam batas kenyamanan, gerak pandang disini adalah gerak kepala ke arah horizontal dan arah vertikal.

++GALERI SENI DIGITAL GRAFIS++

Kenyamanan gerak pengamat kesamping kiri dan kanan minimal 45 derajat sampai maksimal 55 derajat, untuk kenyamanan gerak kepala secara vertikal, kebawah maksimal 40 derajat dan ke atas maksimal 50 derajat.



Gambar 3
Jarak Pandang Mata Manusia Pada Ruang Pamer
Sumber : Neufert

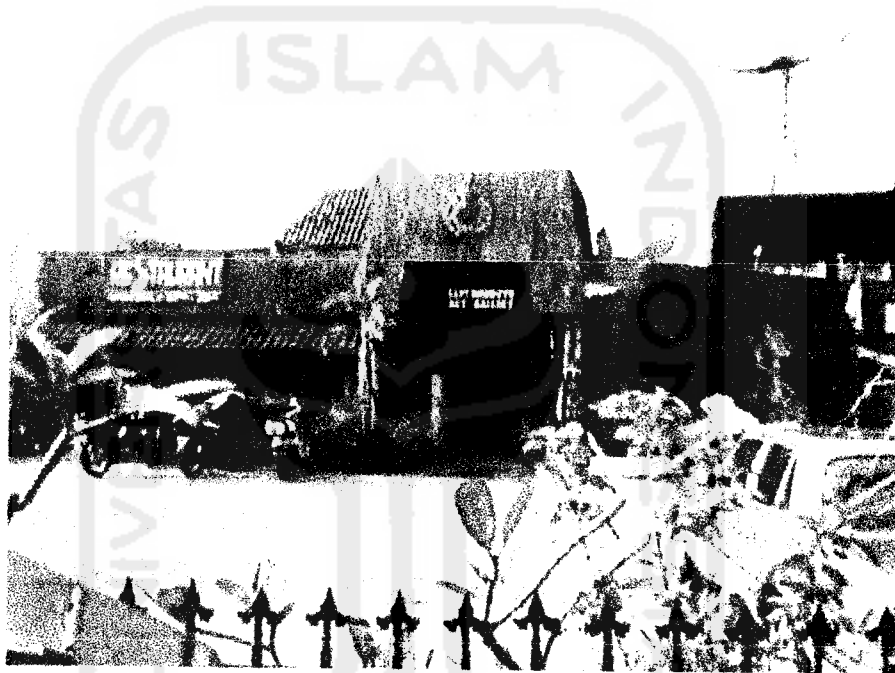
B. Study Literatur

1. Galeri Sapto Hudoyo

Galeri ini bentuk dasarnya adalah segi empat. Fasade bangunan dihiasi dengan pemak-ornamen ukiran. Sebenarnya tampak bangunan masih seperti rumah

tinggal, tidak ada permainan struktur, bentuk maupun material, site hamper di penuh bangunan, sirkulasi tempat parker sebagai tempat patung.

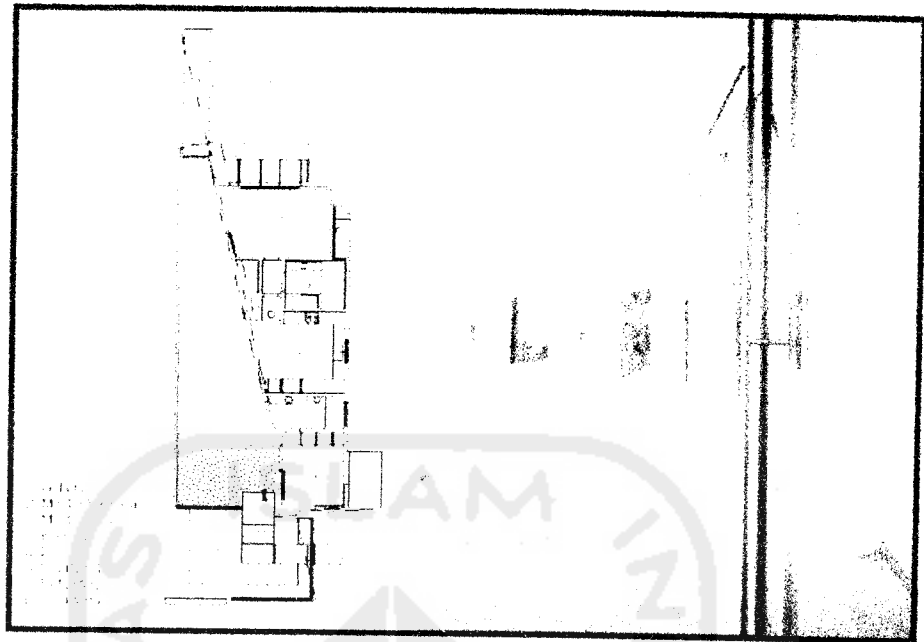
Unsur alam seperti tanaman, air dan tanah digunakan untuk elemen taman. Suasana ruang luar sangat rekreatif. Sirkulasi dibatasi oleh patung-patung sehingga mengundang orang untuk melihat. Tata ruang dalam banyak dibatasi oleh pembatas-pembatas yang sangat tegas seperti dinding batu-batu, papan dan sebagainya sehingga tiap-tiap ruang memiliki privacy yang tinggi dan terkesan tertutup.



Gambar 4
Galeri Sapto Hudoyo
Sumber : Hasil olahan

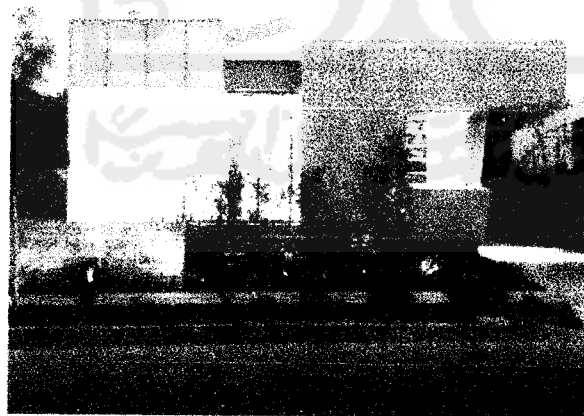
2. Collins Gallery

Pada Collins Gallery ini dengan bentuk dasar segitiga. Galery ini menginginkan permainan psikologis orang yang berada pada ruangan galery ini yaitu permainan bentuk dasar ruang yang segitiga dengan maksud ruangan ini mempunyai hirarki yang kuat. Galery ini juga memakai dinding sebagai tempat display karya seni dengan cahaya buatan untuk memperdetil karya seni.



Gambar 5
Collins Gallery
Sumber : Hasil olahan

Permainan vertikal dan horisontal pada collins galeri sangat dominan dengan perpaduan dan keselarasan dalam permainan pada bahan bangunan.



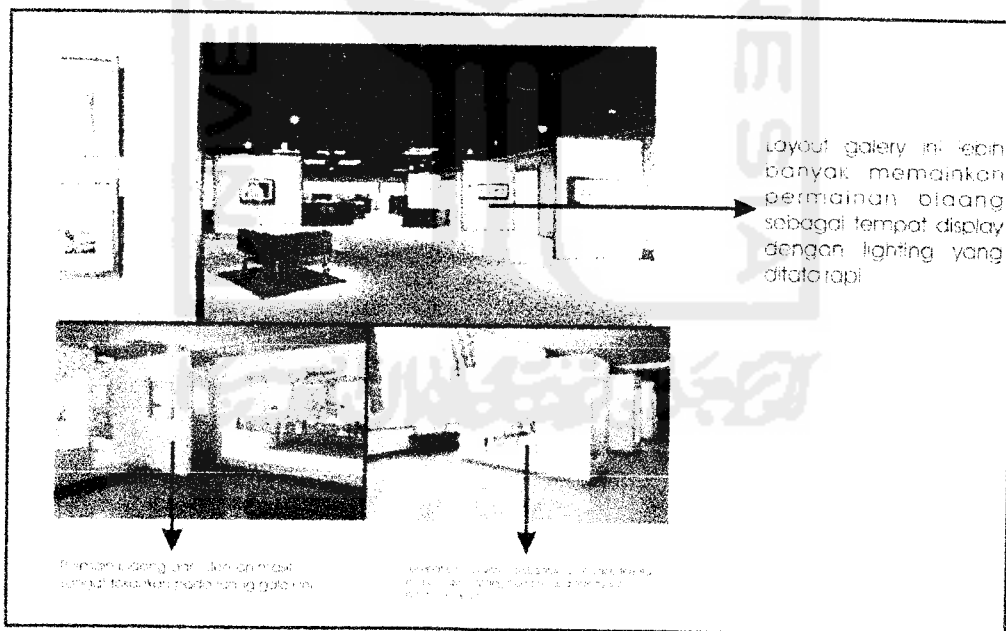
Gambar 6
Collins Gallery
Sumber : Hasil olahan

Pada tampak belakang dapat kita lihat sebuah kolam yang maksudnya bahwa pada collins galeri mempunyai titik kesinambungan pada ujung galeri.



Gambar 7
Collins Gallery
Sumber : Hasil olahan

3. Interior ruang pameran

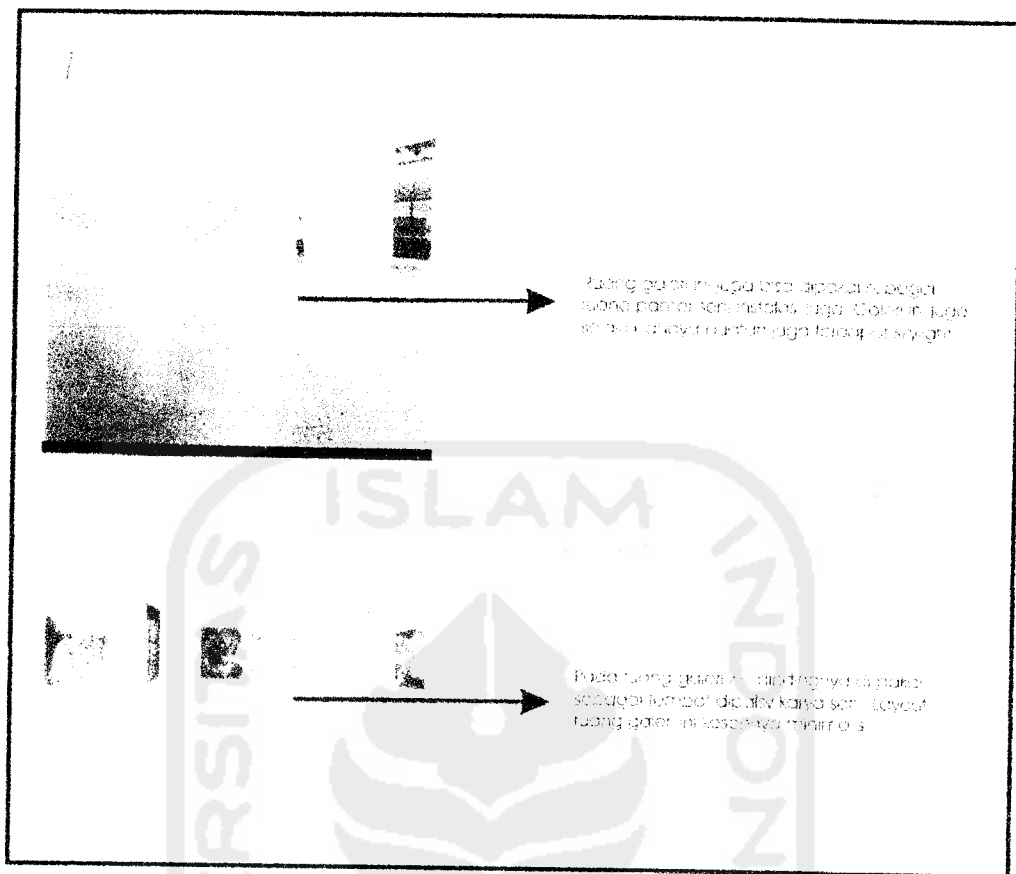


layout galeri ini lebih banyak memainkan permainan bidang sebagai tempat display dengan lighting yang ditata rapi

Pencahayaan yang rapi dan menarik akan membuat karya seni pada display galeri ini

Permainan bidang pada display galeri ini akan membuat karya seni pada display galeri ini

Gambar 8
Interior Ruang Pamer
Sumber : Hasil olahan



Gambar 9
Interior Ruang Pamer
Sumber : Hasil olahan

C. Bangunan Modern

Sejarah arsitektur modern dimulai dimulai dari latar belakang revolusi industri di era pencerahan di negara Eropa dan Perancis pada awal abad 18. Pada zaman tersebut arsitektur berkembang menentang superioritas dan keunggulan arsitektur pada zaman pertengahan, menentang keindahan klasik (hand made) di ganti oleh bentuk-bentuk pabrikasi yang praktis dan indah, sehingga kriteria keindahan dalam arsitektur terpresentasikan adaptasi bentuk kepada fungsi. Arsitektur merupakan kesatuan arsitektur dan seniman.⁶ Dalam perkembangannya banyak menghasilkan aliran-aliran arsitektur antara lain : Eklektisme, Neo Klasik, Fungsionalis, Purisme Cubism, Art Deco, dan hingga akhir abad 20-an yaitu Arsitektur Modern Kontemporer.

⁶ Marlina, Endy, *Bahan mata kuliah perkembangan arsitektur 3*. Arsitektur UII, 2002.

++GALERI SENI DIGITAL GRAFIS++

Salah satu motor penggerak arsitektur modern adalah Bauhaus yang tidak hanya menaruh perhatian pada estetika industri tapi juga menekankan pada nilai guna dan produksi massal dengan harga murah. Segala sesuatu dimuka bumi ini adalah hasil dari suatu rumusan sama dengan : (fungsi x ekonomi).

Aspek-aspek penting dalam merencanakan dan membangun galeri seni sejalan dengan gaya dan pemikiran arsitektur modern yaitu yang menekankan nilai guna dan keefektifan dalam kata lain fungsi sejalan dengan ekonomi.

Arsitektur modern memanfaatkan teknologi sebagai aplikasi dari pengertian modern (mutakhir) sehingga identik dengan teknologi tinggi yang sarat dengan revolusi penemuan baru . Perkembangan Iptek berkaitan erat dengan perkembangan arsitektur dan ada keterkaitan yang kuat, bahwa "*arsitektur suatu masa menunjukkan teknologi yang ada pada masa itu*" semua itu dapat dilihat dari munculnya *style* dalam arsitektur pra tradisional yaitu style modern, post modern dan dekonstruksi, merupakan bukti hasil rekayasa manusia dalam citra perkembangan teknologi yang syarat dengan temuan – temuan baru.

Secara spasial atau secara umum arsitektur modern dari tahun ketahun mempunyai prinsip yang sama yaitu idelogi bentuk yang mencakup bentuk – bentuk secara fungsional, elitis untuk setiap manusia. Kesederhanaan gaya (stylistic) yang anti ornamen sedangkan desain ideas mencakup penggabungan yang harmonis serta asimitris.

Yang membedakan gaya modern dari masa ke masa adalah penggunaan jenis bahan bangunan yang berbeda dari tahun ke tahun, ini disebabkan oleh adanya penemuan–penemuan atau inovasi–inovasi baru pada bahan bangunan yang menyesuaikan kriteria modern pada masanya.

BAB III

ANALISA

A. Bentuk Modern

1. Tranformasi bentuk

Pada bangunan Galeri ini penulis menggunakan bentuk dasar geometri sebagai transformasi bentuk karena geometri merupakan bentuk yang sangat cocok untuk suatu bangunan modern yang efisien dan fungsional.

Geometry berupa garis yang sifatnya seperti bentuk.

terdapat tiga kategori bentuk geometri dari sebuah standpoint arsitektural yaitu:

- Seperti dewa / melahirkan maksud atau bentuk yang tetap.
- Bentuk yang bebas yaitu bentuk yang tidak menyeluruh.
- Kombinasi bentuk, kombinasi bentuk geometri pada bagian (melahirkan maksud / seperti dewa) dan sampai menuju bagian kehidupan yang bebas.

Tipe bangunan Geometry

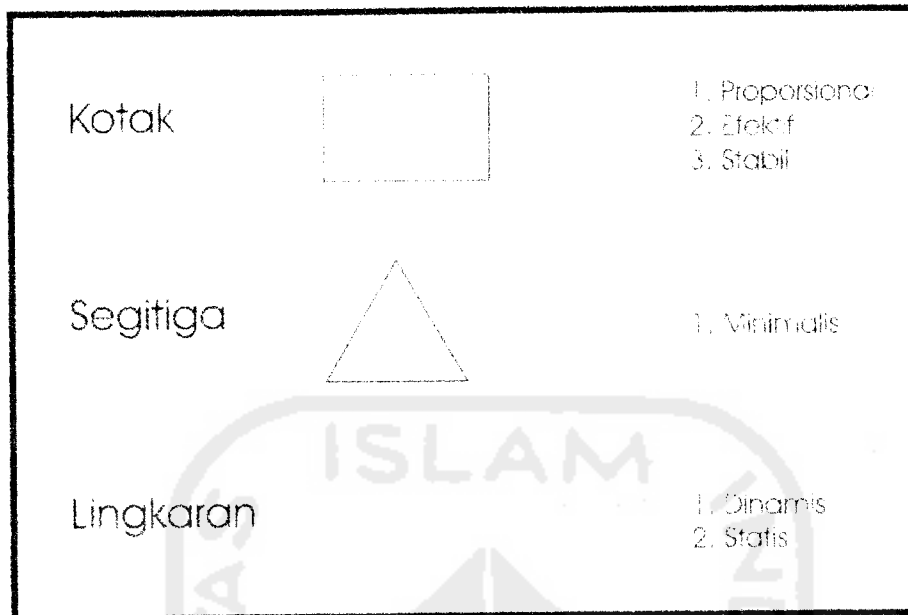
- Geometry dan satu fungsi bangunan.
- Bangunan kompleks
- Geometry yang luas.
- Geometry yang terukur.

Secara umum yang dimaksud dengan geometry adalah bentuk yang terukur, berskala, proporsional dan memiliki fungsi.

Hal ini dapat terlihat dari adanya modul grid-grid yang berirama.

Penciptaan karakter modern diusahakan dicapai dengan penyusunan bentuk -bentuk geometry.

Geometry dipilih karena karakter modern adalah sesuatu yang selalu dapat dinalar oleh akal dan segalanya harus terukur, maka bentuk-bentuk yang memiliki karakter tersebut adalah bentuk-bentuk geometry.



Gambar 10
Bentuk Dasar Geometri
Sumber : Hasil olahan

Setelah mengetahui bentuk dasar geometri dan sifatnya, yang cocok untuk bangunan galeri seni digital grafis dengan konsep bentuk bangunan modern yang efisien dan fungsional. Maka bentuk kotak sangat cocok sebagai bentuk dasar bangunan galeri ini.

B. Program Ruang

1. Fungsi Bangunan

Bangunan ini adalah sebuah galeri tempat memamerkan karya seni. Namun berdasarkan fungsi kegiatan yang bermacam - macam didalamnya dan terintegrasi dalam satu wadah, maka fungsi dari bangunan digital graphic galeri adalah :

- Fungsi Utama

Fungsi utama dari bangunan ini adalah kegiatan seni seperti pameran, workshop, sarasehan ataupun diskusi-diskusi kecil.

- Fungsi Pelengkap

Fungsi yang dapat mensupport dari kegiatan-kegiatan seni yang ada pada bangunan ini.

++GALERI SENI DIGITAL GRAFIS++

- Fungsi Pendukung

Selain fungsi utama dan fungsi pelengkap, fungsi pendukung sangatlah berperan penting dalam mendukung segala kegiatan yang ada pada bangunan ini.

FUNGSI BANGUNAN BERDASARKAN JENIS KEGIATAN

Fungsi	Jenis Kegiatan	Fasilitas
Fungsi utama	<ul style="list-style-type: none"> - Pameran - Simposium, seminar - Workshop - Diskusi, diskusi kecil - Pendukung forum online - Menonton 	<ul style="list-style-type: none"> 1. Galeri Rg. Pamer 2. A. pameran 3. Studio 4. Rg. Diskusi 5. Rg. Kursas 6. Rg. Studio lengkap
Fungsi Pelengkap	<ul style="list-style-type: none"> - Administrasi - Jual beli karya seni - Makan 	<ul style="list-style-type: none"> 1. Rg. Pengelola 2. Rg. Transaksi 3. Kafe/Resto
Fungsi Pendukung	<ul style="list-style-type: none"> - Kebersihan - Keamanan - Shift - Area Parkir - Penyediaan alat 	<ul style="list-style-type: none"> 1. Rg. Sampah 2. Lavatory 3. Masjid 4. Area Parkir 5. Gudang

2. Pengguna Bangunan

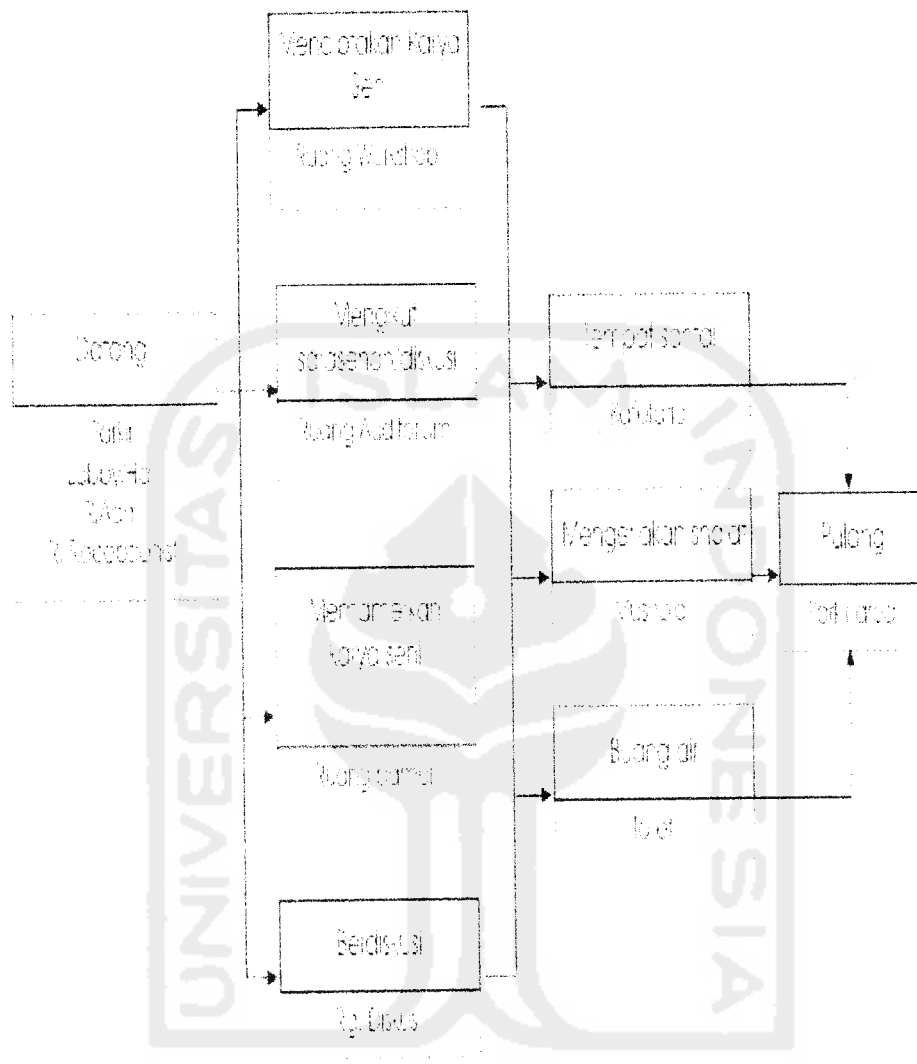
Galeri seni Digital Grafis ini digunakan oleh para pihak-pihak yang berkaitan dengan kegiatan-kegiatan seni dalam lingkup kegiatan seni digital graphik (desain grafis) di Yogyakarta, antara lain :

- Kreator
Seorang seniman yang menghasilkan karya seni baik seniman yang bertaraf internasional, nasional dan pemula
- Konsumen atau Peminat Seni (publik)
Pengunjung yang menikmati hasil karya seni seniman
- Pengamat Seni
Suatu instansi dari pemerintah atau suatu lembaga yang memberikan suatu penilaian terhadap karya dari seorang seniman

SKEMA KEGIATAN DAN KEBUTUHAN RUANG

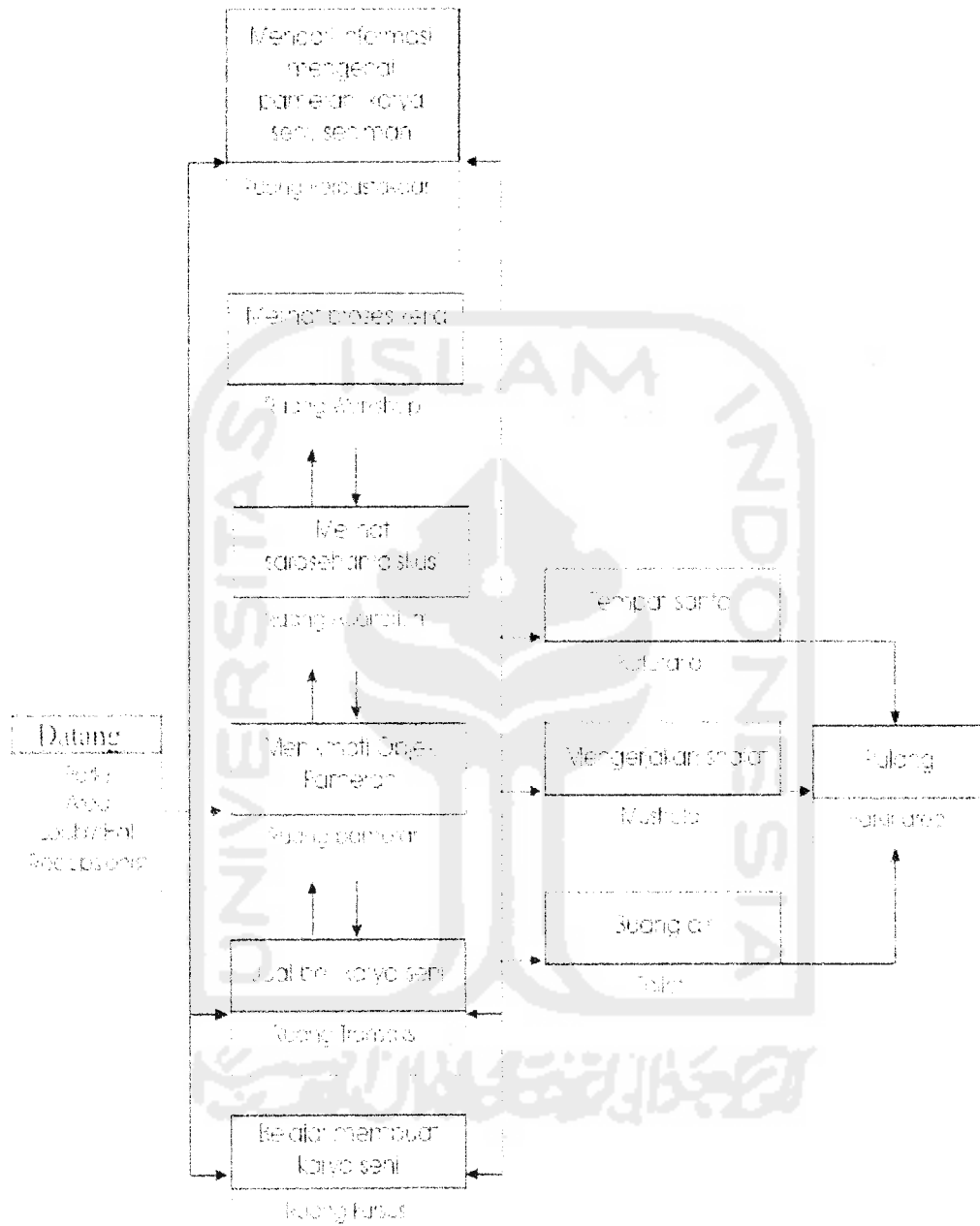
NO	Pelaku	Karakter Pelaku	Ruang
1	Seniman	<ul style="list-style-type: none"> - Sebagai pembicara pada acara sarasehan atau seminar - Menunjukkan karya seni - Memberikan arahan pada latihan membuat karya seni - Memberikan penjelasan pada wawancara - Diskusi, berinteraksi, antar sesama seniman - tempat bersantai, istirahat, makan - ruang an besar an kecil - mencari dan membuat referensi - mengambil foto - mengerjakan sholat 	<ul style="list-style-type: none"> Ruang Auditorium Ruang Studio Ruang Studio Ruang Pameran R. Diskusi Katena Toilet Perpustakaan Studio Fotograf Mushola
2	Pengunjung	<ul style="list-style-type: none"> - Berdiri menaharun karya seni - Menikmati karya seni dengan gemuk, mau nunda - Duduk mendengarkan sarasehan atau seminar - Duduk mengikuti latihan berkarya seni - Membaca buku tentang digital grafis - Membeli karya seni - tempat bersantai, istirahat, makan - ruang an besar an kecil - mengerjakan sholat 	<ul style="list-style-type: none"> Ruang Pameran Ruang Pameran Ruang Auditorium Ruang Studio Ruang Perpustakaan Ruang jual beli Katena Toilet Mushola
3	Pengelola	<ul style="list-style-type: none"> - Memberi informasi pada pengunjung - Duduk meniaga perpustakaan - Mengajar pameran - Berdiri mengamati pengunjung - Mengatur jual beli karya seni - mengelola administrasi - tempat bersantai, istirahat, makan - ruang an besar an kecil - mengerjakan sholat 	<ul style="list-style-type: none"> Ruang Informasi Ruang Perpustakaan Ruang Pameran Ruang Pameran Ruang jual beli Ruang pengelola Katena Toilet Mushola

a. Seniman



Gambar 11
Diagram Alur Kegiatan Seniman
Sumber : Hasil olahan

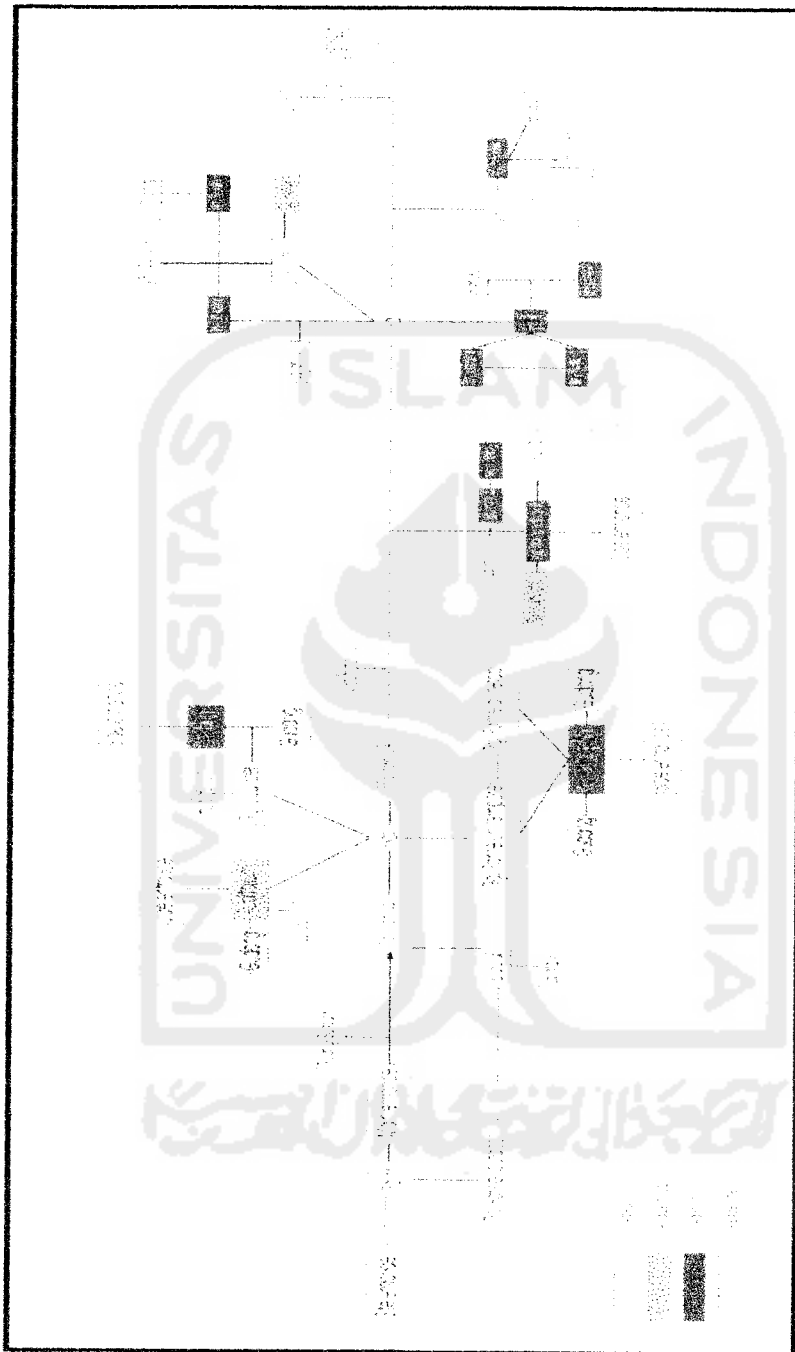
b. Pengunjung



Gambar 12
Diagram Alur Kegiatan Pengunjung
Sumber : Hasil olahan

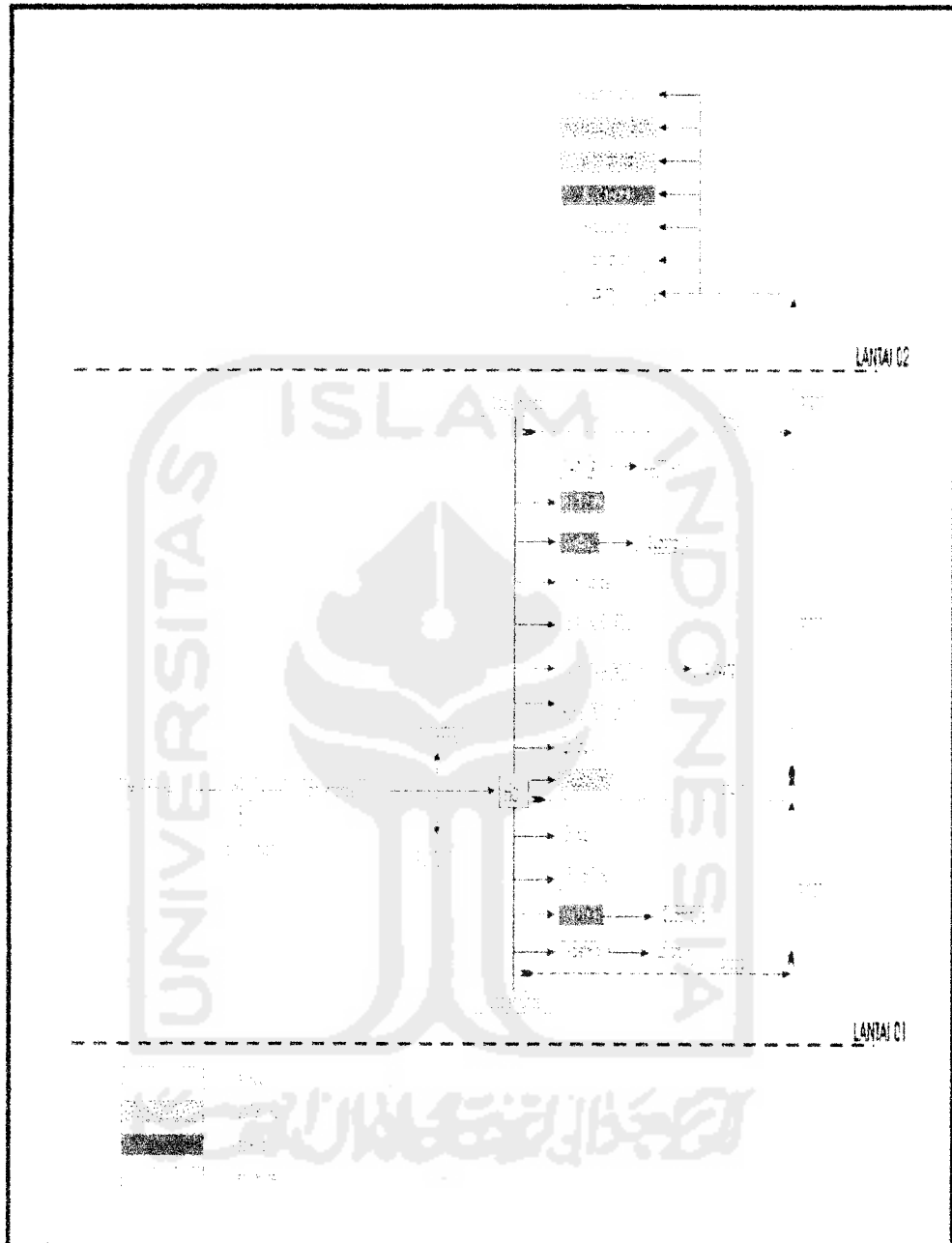
3. Organisasi Ruang

- Organisasi Ruang Secara Horizontal



Gambar 14
Diagram Org.Ruang Keseluruhan Horizontal
Sumber : Hasil olahan

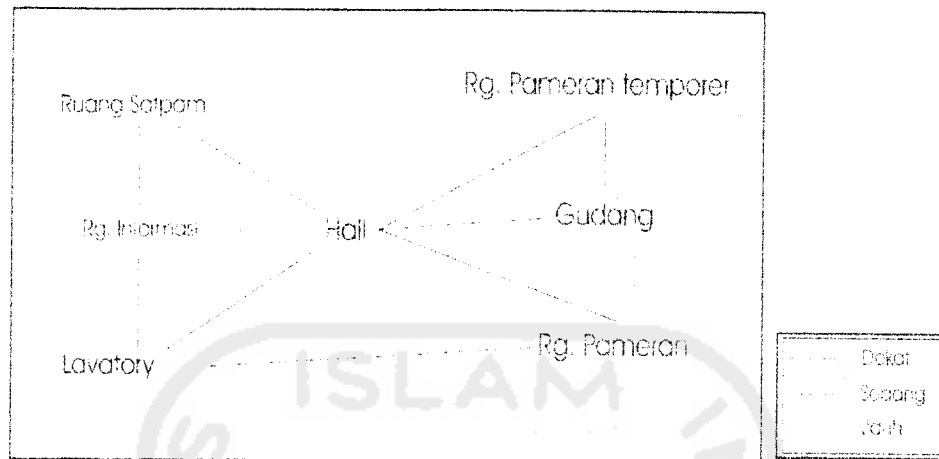
- Organisasi Ruang Secara Vertikal



Gambar 15
Diagram Org.Ruang Keseluruhan Vertikal
Sumber : Hasil olahan

4. Hubungan Ruang

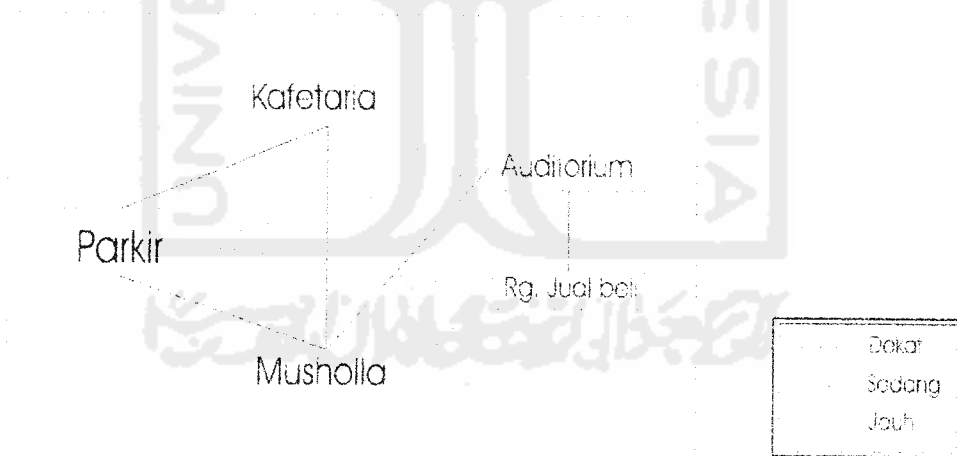
- Hubungan ruang kelompok ruang pameran



Gambar 16
Diagram Hub. Ruang Kelompok Ruang Pamer
Sumber : Hasil olahan

Ruang-ruang pameran tetap dan temporer berdekatan dengan gudang agar mempermudah untuk penyimpanan peralatan, dan hall diupayakan berdekatan dengan semua ruang

- Hubungan ruang kelompok umum

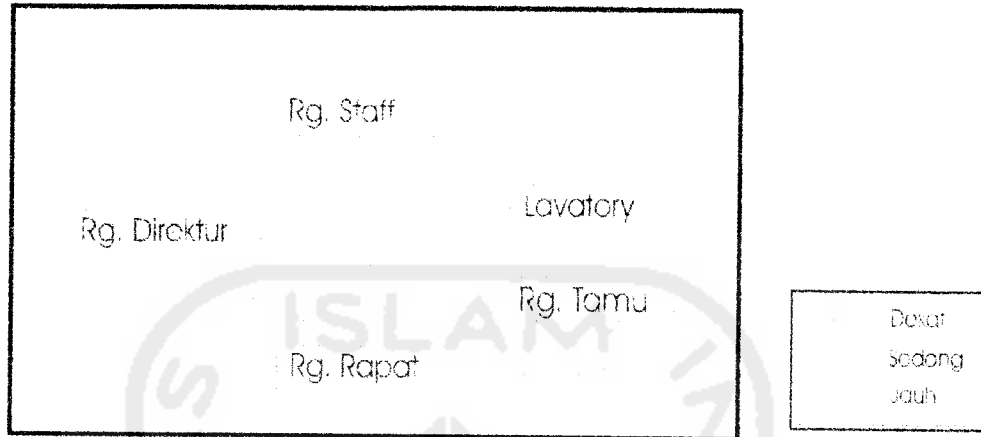


Gambar 17
Diagram Hub. Ruang Kelompok Umum
Sumber : Hasil olahan

Pada dasarnya raung-ruang umum tidak mempunyai keterkaitan secara langsung sehingga hubungan ruangnya jauh dan sedang. Untuk kafetaria dan musholla mempunyai hubungan dekat karena diharapkan para pengunjung atau pengelola beristirahat siang dapat langsung ke

musholla. Ruang-ruang umum diletakan secara bebas menurut kebutuhan atau bisa menyatu dengan kelompok lain.

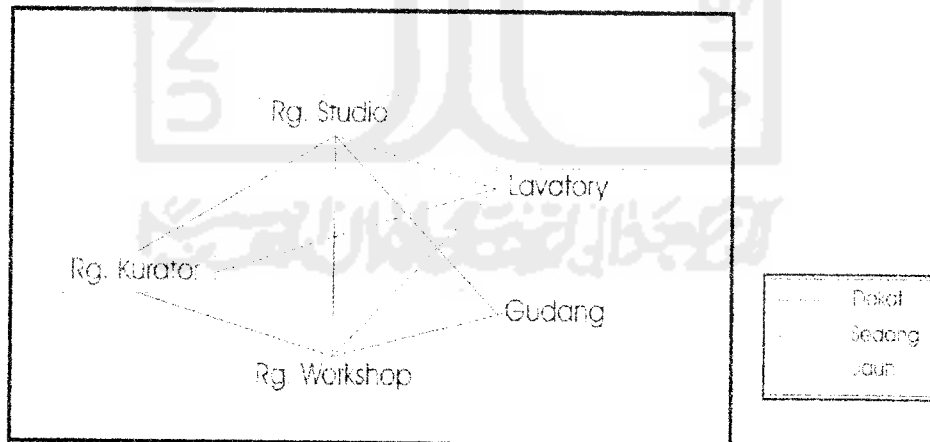
- Hubungan ruang kelompok administrasi



Gambar 18
Diagram Hub. Ruang Kelompok Administrasi
Sumber : Hasil olahan

Ruang-ruang administrasi mempunyai hubungan erat satu sama lain. Ruang rapat jauh dengan ruang tamu agar tidak terlalu bising. Ruang tamu berdekatan dengan semua untuk mempermudah pengunjung yang datang.

- Hubungan ruang kelompok kuratorial

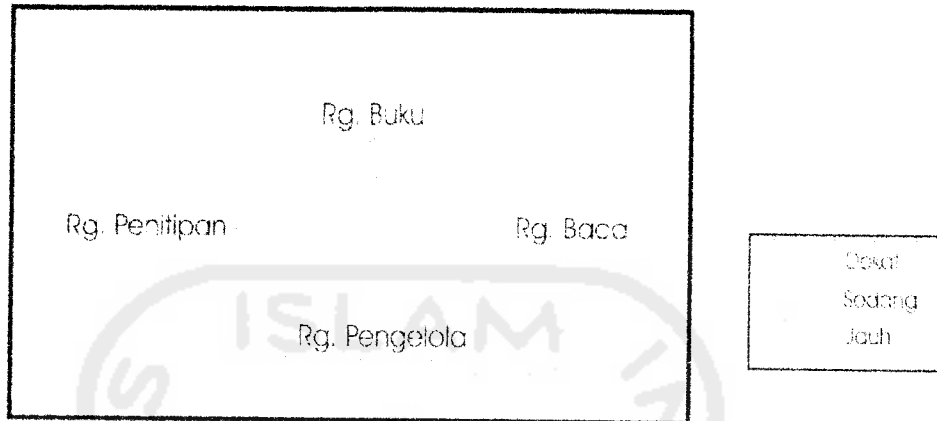


Gambar 19
Diagram Hub. Ruang Kelompok Kuratorial
Sumber : Hasil olahan

Ruang workshop digunakan untuk pelatihan atau melihat secara langsung proses pembuatan karya seni oleh para seniman maka ruang ini

berdekatan dengan ruang kurator dan gudang agar mudah menyimpan peralatan.

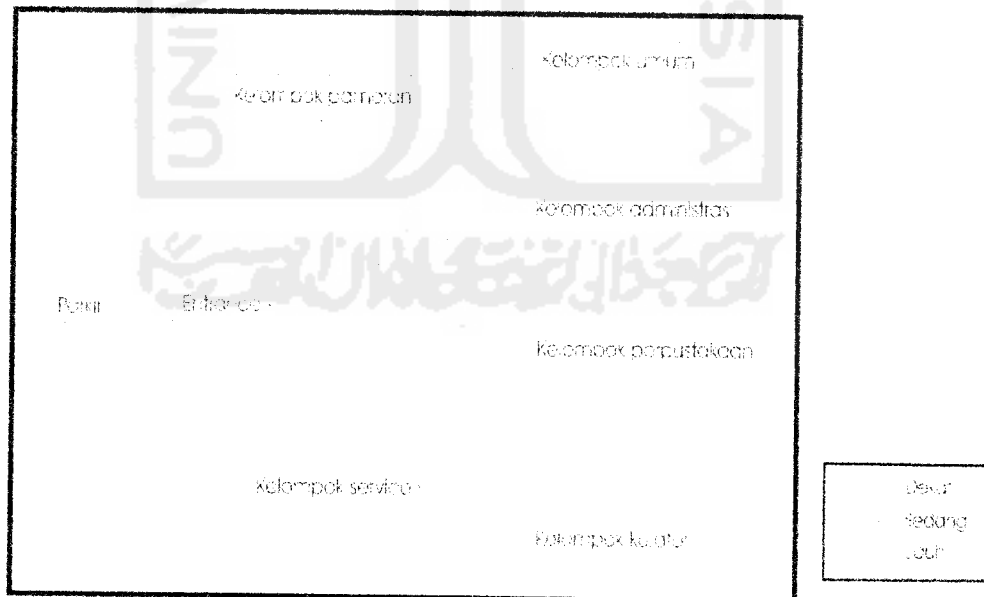
- Hubungan ruang kelompok perpustakaan



Gambar 20
Diagram Hub. Ruang Kelompok Perpustakaan
Sumber : Hasil olahan

Pada dasarnya ruang pada kelompok ini saling berhubungan erat kecuali ruang penitipan hubungannya jauh dari ruang baca agar tidak terlalu bising dan terganggu ketika pengunjung sedang membaca buku.

- Hubungan ruang antar kelompok ruang



Gambar 21
Diagram Hub. Ruang Antar Kelompok Ruang
Sumber : Hasil olahan

Hubungan ruang antar kelompok ruang terlihat adanya hubungan yang dekat kelompok pameran berdekatan dengan kelompok kurator hal ini karena keterkaitan kegiatan melihat pameran dan melihat secara langsung pembuatan karya seni yang diwadahi pada ruang-ruang tersebut. Kelompok perpustakaan jauh dari entrance karena berada tidak langsung terlihat dari entrance (dibelakang kelompok pameran). Kelompok administrasi dan kelompok perpustakaan saling berdekatan hal ini karena keterkaitan kegiatan yang saling mendukung.

C. Analisa Kebutuhan Ruang

1. Kelompok pameran

Macam Ruang	Jumlah Ruang	Kapasitas	Standar Luasan (m ²)	Sirkulasi	Luas (m ²)	Sumber
1. Rg. Pameran	4	120 panel	128 (m ²)		515 (m ²)	Studi Ruang
2. Rg. Foto temporer	1	60 panel	228 (m ²)		224 (m ²)	Studi Ruang
3. Rg. Foto Outdoor	1	100 panel	219,04 (m ²)		219,04 (m ²)	Studi Ruang
4. Hall	1	400 orang	0,65 (m ²)	20 %	78 (m ²)	Neufert Architect's data
5. Rg. Informasi	1	2 orang	2 (m ²)	20 %	48 (m ²)	Neufert Architect's data
6. Rg. Sempai	3	2 orang	2 (m ²)	20 %	14,4 (m ²)	Neufert Architect's data
7. Gudang	1		20 (m ²)		20 (m ²)	Neufert Architect's data
8. Rg. Jait Beli	1	80 orang	0,75 (m ²)	20 %	32 (m ²)	Neufert Architect's data
9. Lavatory	2	3 orang	20 (m ²)		40 (m ²)	Neufert Architect's data
			Jumlah		1147,04 (m ²)	

2. Kelompok kursus

Macam Ruang	Jum. Ruang	Kapasitas	Standar Luasan (m ²)	Sirkulasi	Luas (m ²)	Sumber
1. Rg. Kurs. Dig. grafis	6	30 orang	16 (m ²)		96 (m ²)	Studi Ruang
2. Rg. Kurs. Dig. Fotografi	2	20 panel	24 (m ²)		48 (m ²)	Studi Ruang
3. Rg. Studio Fotografi	1				82 (m ²)	Studi Ruang
4. Lavatory	2	3 orang			40 (m ²)	Neufert Architect's data
			Jumlah		226 (m ²)	

3. Kelompok umum

Macam Ruang	Jumlah Ruang	Kapasitas	Standar Luasan (m ²)	Sirkulasi	Luas (m ²)	Sumber
1. Parkir Mobil pengunjung	1	38 mobil	22,5 (m ²)	20%	4026 (m ²)	Neufen Architect's data
2. Parkir Motor pengunjung	1	300 motor	2,25 (m ²)	20%	270 (m ²)	Neufen Architect's data
3. Parkir mobil pengelola	1	4 mobil	22,5 (m ²)	20%	498 (m ²)	Neufen Architect's data
4. Parkir motor pengelola	1	20 motor	2,25 (m ²)	20%	54 (m ²)	Neufen Architect's data
5. Kafetaria	1	50 orang	1,8 (m ²)	20%	90 (m ²)	Neufen Architect's data
6. Musholla	1				38 (m ²)	Neufen Architect's data
7. Rg. Audit umum	1	200 orang	0,75 (m ²)	20%	189 (m ²)	Neufen Architect's data
8. Rg. Audit Visual	1	100 orang	0,75 (m ²)	20%	90 (m ²)	Neufen Architect's data
9. Digital Studio fotografi	1		280 (m ²)	20%	336 (m ²)	Neufen Architect's data
10. Lavatory	2	3 orang	20 (m ²)		40 (m ²)	Neufen Architect's data
Jumlah					2347 (m ²)	

4. Kelompok pengelola

Macam Ruang	Jumlah Ruang	Kapasitas	Standar Luasan (m ²)	Sirkulasi	Luas (m ²)	Sumber
1. Rg. Direktur	1	1	30 (m ²)	20%	36 (m ²)	Neufen Architect's data
2. Rg. Juru	1	5 Orang	4 (m ²)	20%	24 (m ²)	Neufen Architect's data
3. Rg. Bayan	1	25 Orang	3,5 (m ²)	20%	108 (m ²)	Neufen Architect's data
4. Rg. Staf	1	20 Orang	9 (m ²)	20%	216 (m ²)	Neufen Architect's data
5. Lavatory	1	3	20 (m ²)		40 (m ²)	Neufen Architect's data
Jumlah					424 (m ²)	

5. Kelompok kurator

Macam Ruang	Jumlah Ruang	Kapasitas	Standar Luasan (m ²)	Sirkulasi	Luas (m ²)	Sumber
1. Rg. K. Kuratorial	1	3 Orang	6,98 (m ²)	20%	24,5 (m ²)	Neufen Architect's data
2. Rg. K. F. Kurator	1	3 Orang	6,98 (m ²)	20%	24,5 (m ²)	Neufen Architect's data
3. Studio perencanaan sita lokal dengan pameran	1		40 (m ²)	20%	48 (m ²)	Neufen Architect's data
4. Gudang sementara	2		20 (m ²)		40 (m ²)	Neufen Architect's data
5. Studio Kenda	2	30 Orang	128 (m ²)		256 (m ²)	Studi Ruang
6. Lavatory	2	3 Orang	20 (m ²)		40 (m ²)	Neufen Architect's data
Jumlah					433 (m ²)	

6. Kelompok perpustakaan

Macam Ruang	Jumlah Ruang	Kapasitas	Standar Luasan (m ²)	Sirkulasi	Luas (m ²)	Sumber
1. Rg. Baca	1	20 Orang	2,75 (m ²)	20%	34 (m ²)	Neufert Architect's data
2. Rg. Buku	7	3000 Buku	92,91 (m ²)	20%	221,8 (m ²)	Neufert Architect's data
3. Rg. Penunjang	1	3 Orang	2,06 (m ²)	20%	2,6 (m ²)	Neufert Architect's data
4. Rg. Pengelola	1	2 Orang	6,98 (m ²)	20%	16,75 (m ²)	Neufert Architect's data
5. Lavatory	1	3 Orang	20 (m ²)		40 (m ²)	Neufert Architect's data
			Jumlah		334,41 (m ²)	

7. Kelompok service

Macam Ruang	Jumlah Ruang	Kapasitas	Standar Luasan (m ²)	Sirkulasi	Luas (m ²)	Sumber
1 Gudang Penyimpanan	2		20 (m ²)	20%	72 (m ²)	Neufert Architect's data
2 Gudang Alat	3		20 (m ²)	20%	12 (m ²)	Neufert Architect's data
3 Rg. Keamanan	1		8 (m ²)	20%	9,6 (m ²)	Neufert Architect's data
4 Rg. MBI	1		36 (m ²)	20%	36 (m ²)	Neufert Architect's data
5 Lift Ruang	1		9 (m ²)		9 (m ²)	Neufert Architect's data
8 Lavatory	2	3 Orang	20 (m ²)		40 (m ²)	
			Jumlah		238,6 (m ²)	

Total luas Bangunan	576,05 m ²
Total luas Parkir	1578,2 m ²
Luas Total	5145,05 m ²

Total keseluruhan kebutuhan ruang adalah 5145,05 m²

Total luasan site 12000 m²

BCR bangunan pada site adalah 40%

Luasan area terbangun adalah 40% x 12000m² = 4800 m²

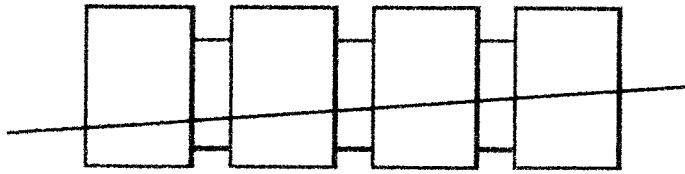
Sehingga didapat jumlah lantai pada bangunan adalah 5145,05 / 4800 m² = 1,07

Bangunan galeri seni digital grafis ini nantinya akan direncanakan maksimal 2

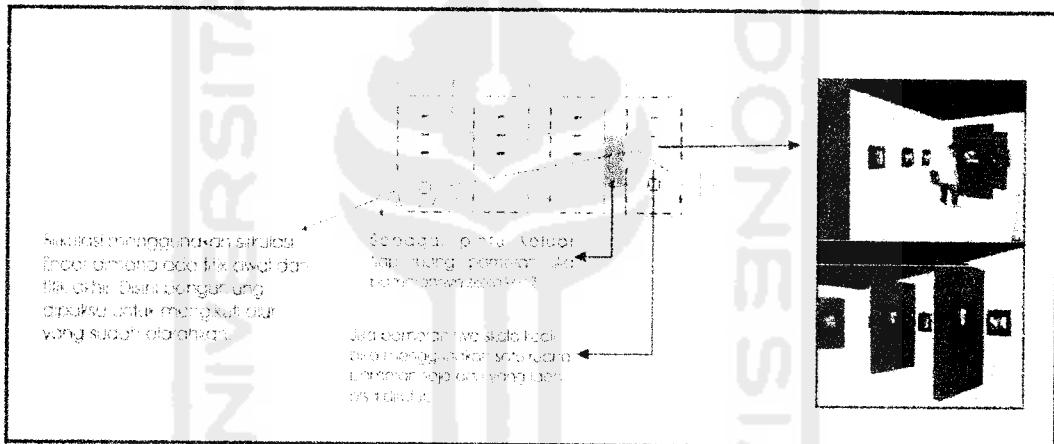
lantai

D. Analisa Modul Ruang

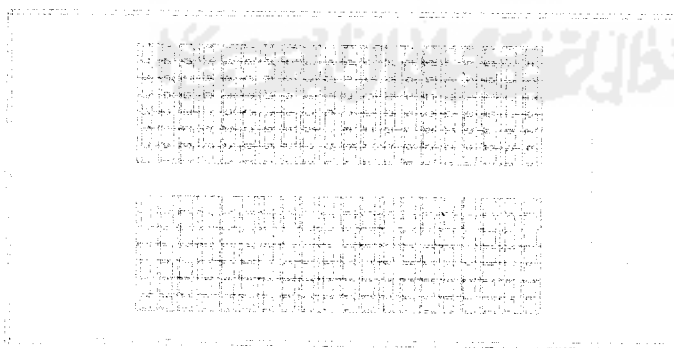
1. Modul ruang pameran



Konsep awal ruang pameran adalah perumpamaan sebuah kotak yang dibagi dua oleh sebuah pedang yang mana pedang itu sebagai arah sirkulasinya. Dan agar tidak terkesan monoton perbaduan kotak besar dan kotak kecil yang saling menyatu.



2. Modul ruang auditorium



++GALERI SENI DIGITAL GRAFIS++

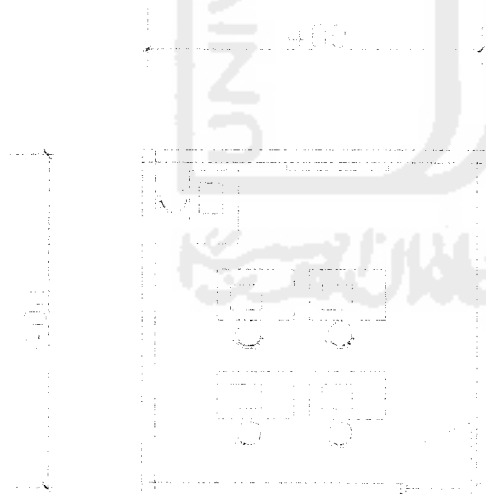
Ruang auditorium untuk kapasitas 200 orang dengan besaran 16m x 12m. Ruang ini digunakan untuk seminar / sarasehan. Dan juga disewakan untuk umum bagi yang ingin melaksanakan acara seminar atau sarasehan.

3. Modul ruang studio



Satu ruang studio berisikan 15 orang seniman dengan besaran ruang 16m x 8m. Pola layout ruang studio pola spot-spot terbuka yang saling berdekatan dengan maksud agar para seniman bisa saling berkerjasama dan asling bertukar pikiran.

4. Modul ruang kursus



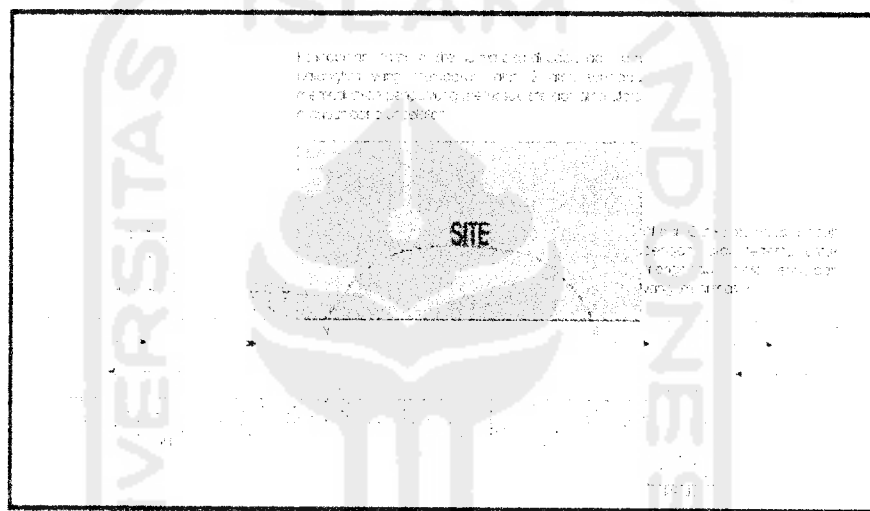
++GALERI SENI DIGITAL GRAFIS++

Pada ruang kursus ini dibuat lebih kecil dengan kapasitas murid 4 orang dengan besaran 4m x 4m. Dengan maksud agar para siswa yang kursus tersebut dapat bisa lebih tenang dan dapat cepat memahami apa yang diajarkan.

E. Analisa Site

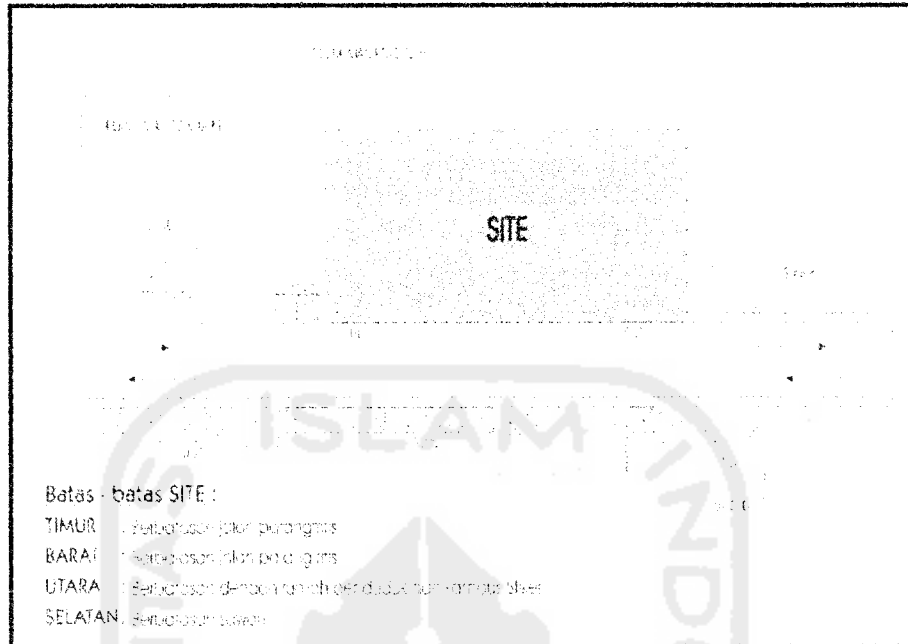
1. Pencapaian bangunan

Site mempunyai akses langsung di jalan Parangtritis yang merupakan jalan utama kota Jogjakarta, ini memudahkan para pengunjung dalam pencapaian ke site bangunan dari 2 arah.



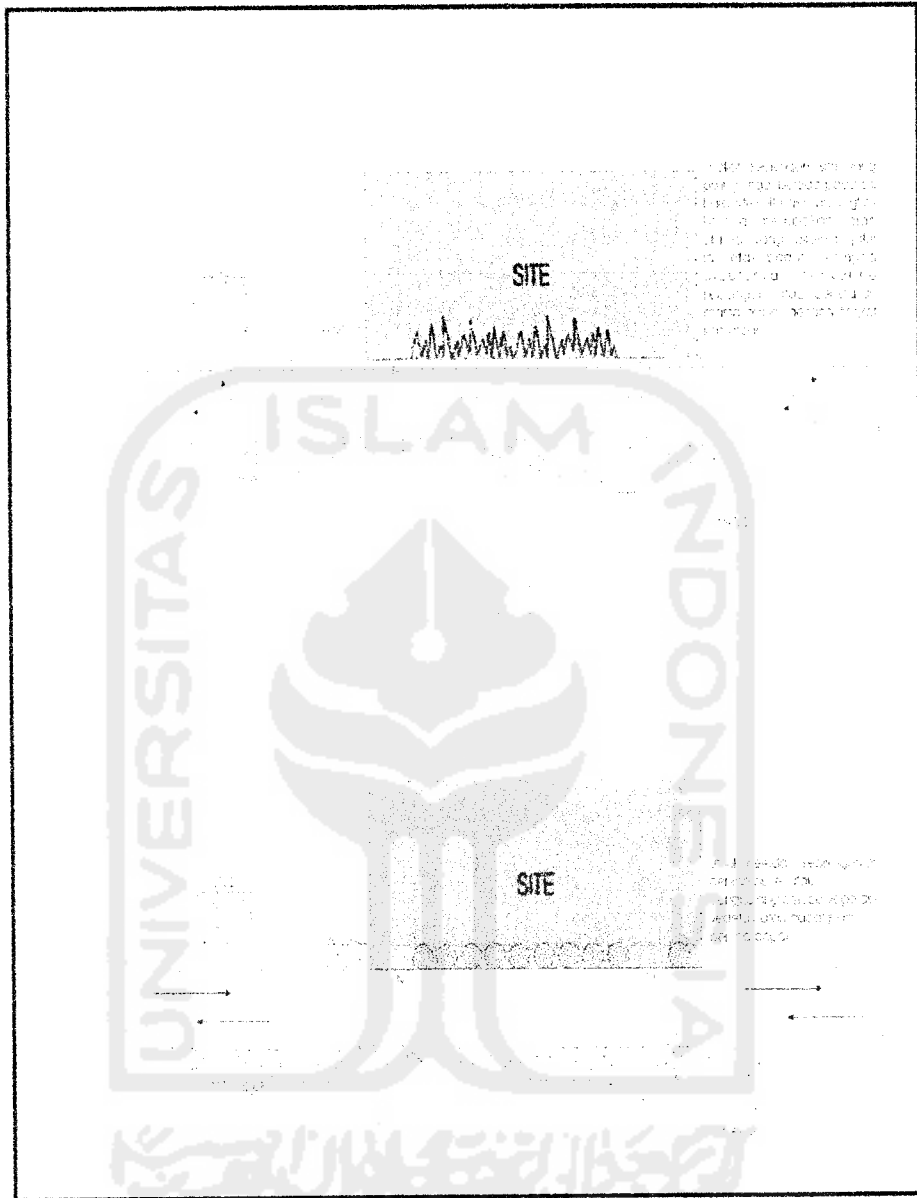
Gambar 22
Analisa Pencapaian Bangunan
Sumber : Hasil olahan

2. Lingkungan



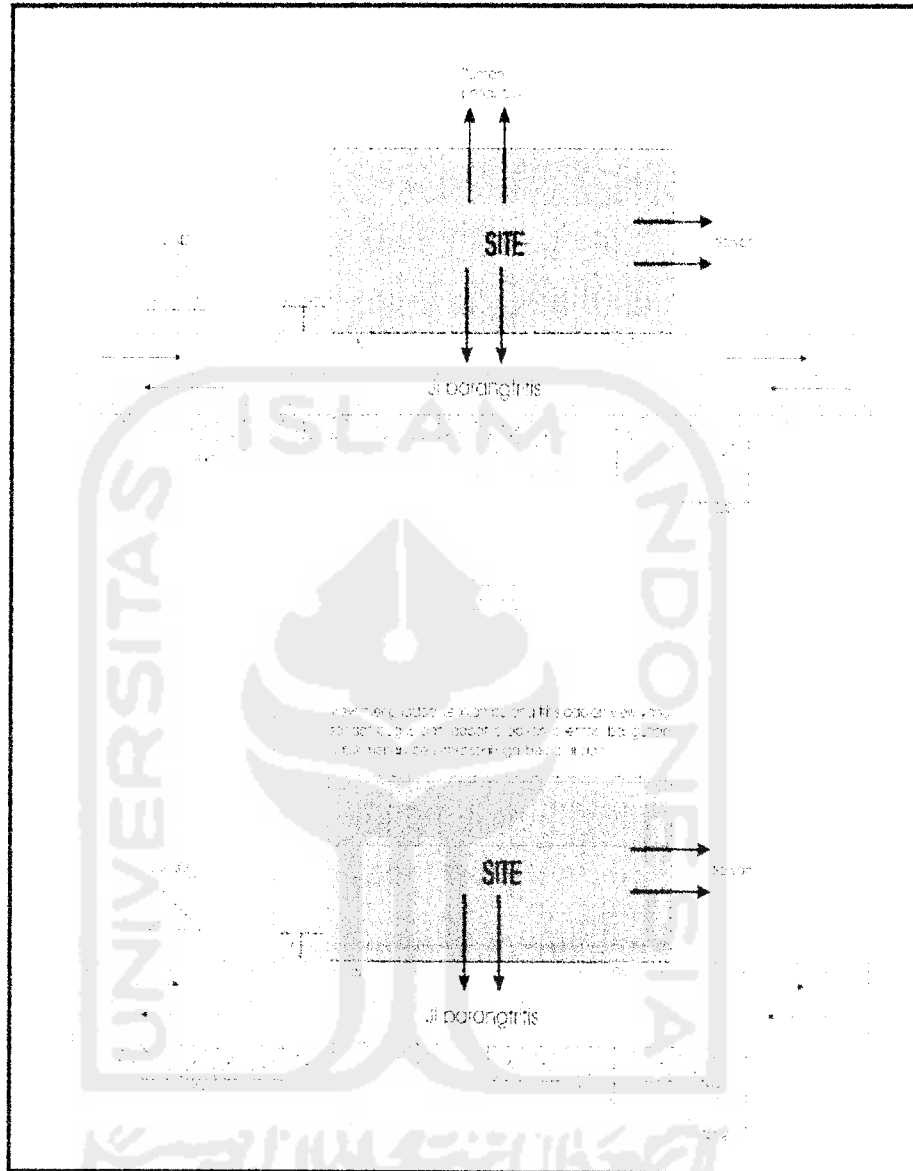
Gambar 23
Analisa Lingkungan Site
Sumber : Hasil olahan

3. Kebisingan



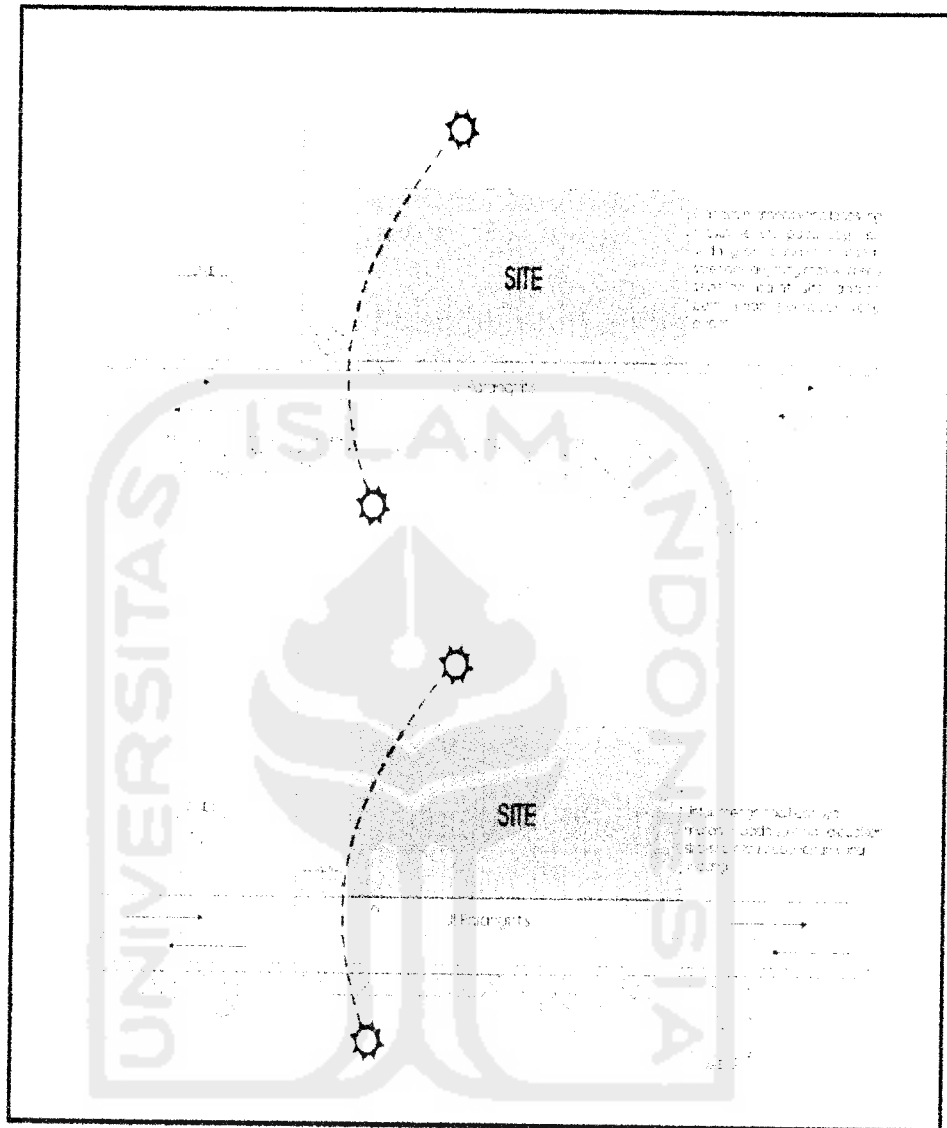
Gambar 24
Analisa Kebisingan
Sumber : Hasil olahan

4. View



Gambar 25
Analisa View Bangunan
Sumber : Hasil olahan

5. Pergerakan Matahari



Gambar 26
Analisa Pergerakan Matahari
Sumber : Hasil olahan

BAB IV

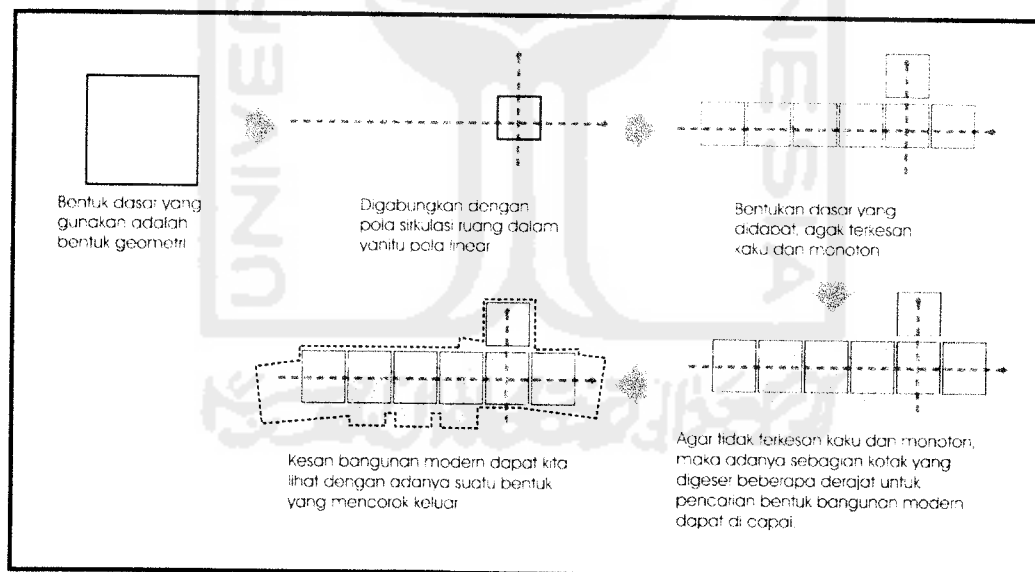
PROSES DAN HASIL PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan bagaimana penulis mencoba menguraikan proses penemuan bentuk denah dan tampak. Penulis mencoba menguraikannya mulai dari penzoningan pada site sampai dengan hasil akhir denah dan tampak didapatkan.

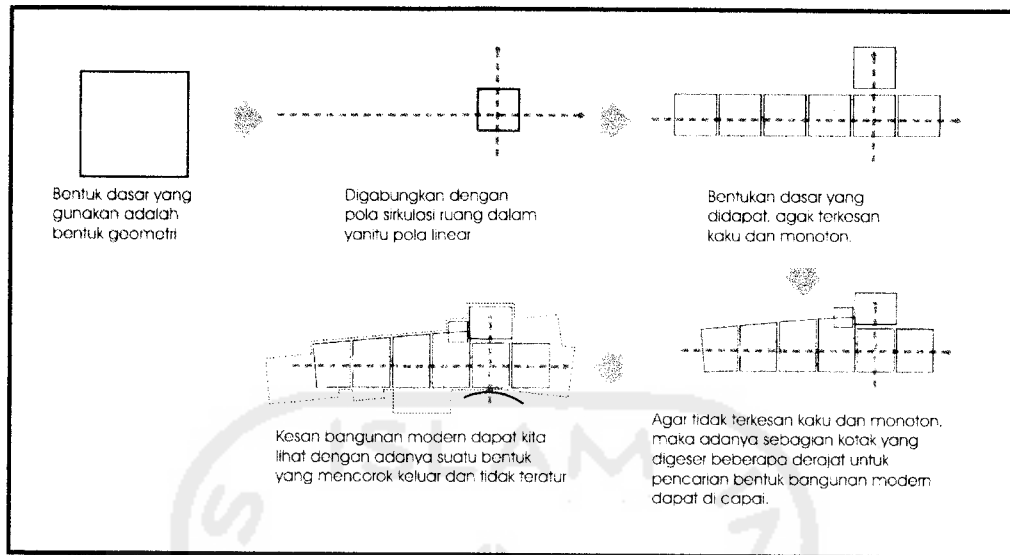
A. Review Skematik

1. Proses Pencarian Denah

Dalam proses tugas akhir yang dilakukan penulis ada beberapa proses yang telah dilalui salah satunya adalah proses skematik desain. Dalam masa ini penulis mendapatkan bimbingan dalam penemuan bentuk denah yang terskema. Hasil dari proses ini penulis jadikan sebagai pedoman awal pencarian bentuk denah sesungguhnya. Adapun hasil skematik yang diperoleh adalah sebagai berikut.

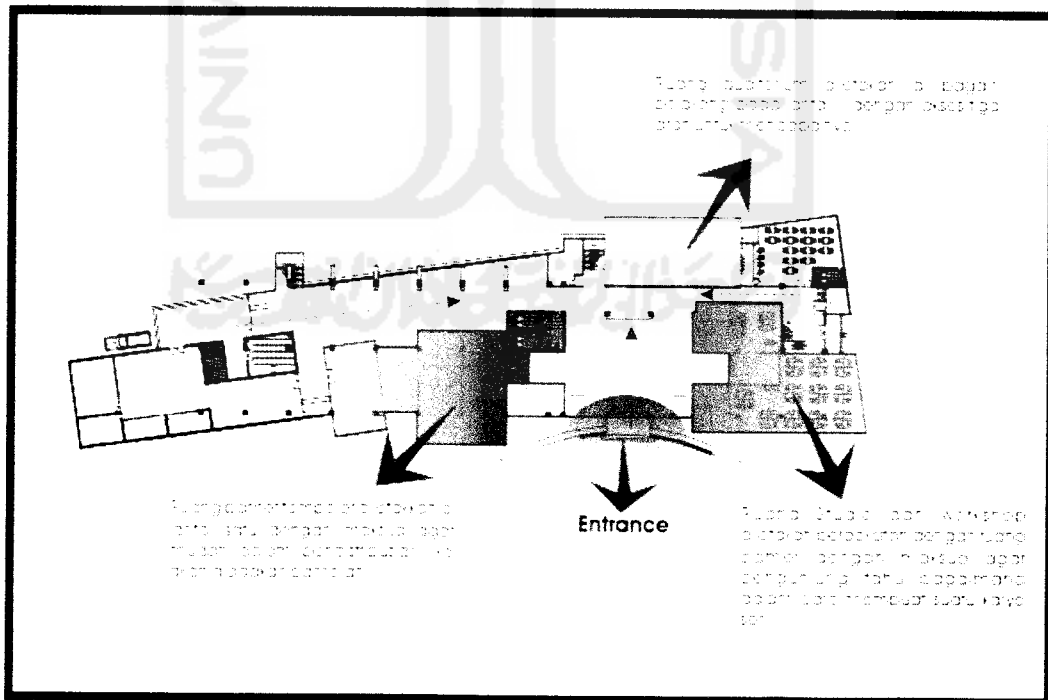


Gambar 27
Analisa Denah
Sumber : Hasil olahan



Gambar 28
Analisa Denah
 Sumber : Hasil olahan

Dari kedua alternatif tersebut penulis memilih yang paling mendekati konsep, yakni alternative yang kedua, tetapi setelah dikaji ulang ternyata masih banyak yang perlu untuk disesuaikan dengan konsep yang direncanakan. Dibawah ini adalah pra denah dari alternative perubahan masa yang terpilih.



Gambar 28
Analisa Denah
 Sumber : Hasil olahan

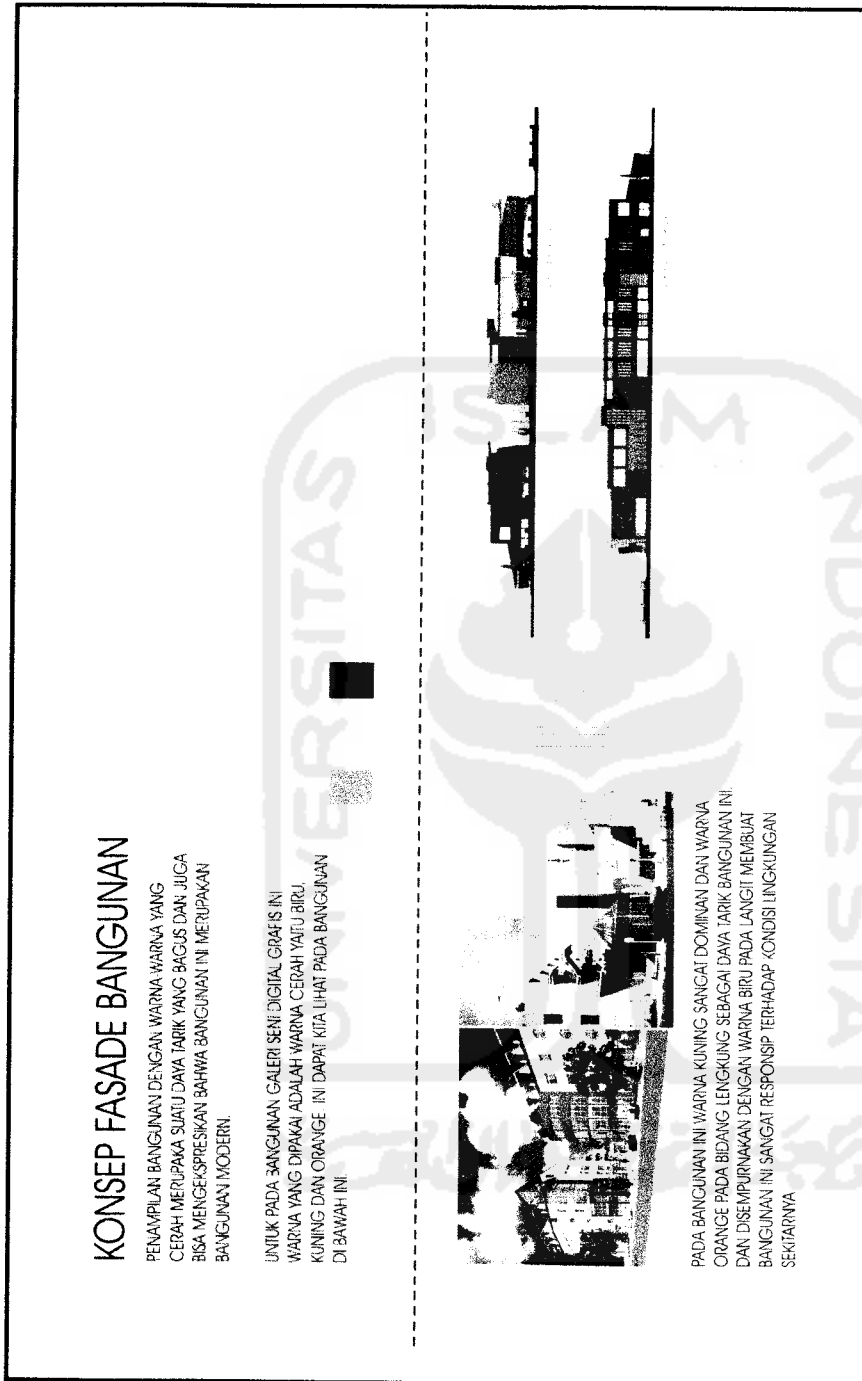
Setelah melalui proses pengkajian kembali hasil yang diperoleh selama proses skematik ternyata masih banyak kekurangan yang harus dilengkapi dalam proses pembentukan denah yang lebih terencana. Bahasan selanjutnya yang dilakukan penulis adalah *mengexplore* ulang proses perencanaannya.

2. Proses Pencarian Tampak

Proses skematik meliputi eksplorasi denah dan tampak ini pula yang dilakukan oleh penulis setelah denah diperoleh gambaran maka langkah selanjutnya yang dilakukan adalah pencarian bentuk tampak, pencarian yang dimaksudkan adalah pencarian bentuk yang dapat menunjang konsep yakni modern dan bentukan efisien. Berikut kilasan proses skematik yang telah dilakukan penulis.



Gambar 29
Analisa Tampak
Sumber : Hasil olahan

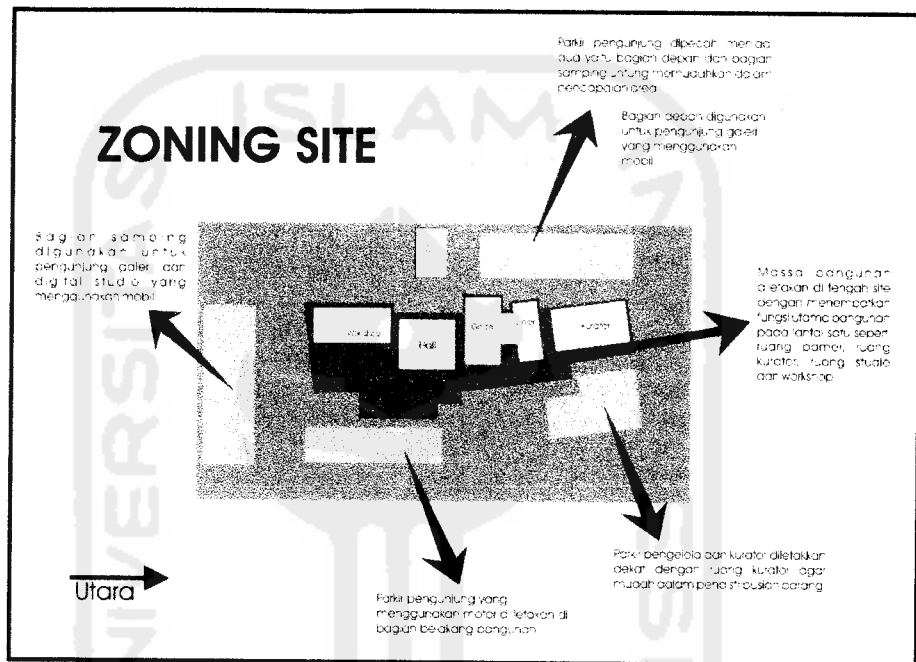


Gambar 32
Analisa Pergerakan Matahari
Sumber : Hasil olahan

B. Analisa Komposisi Bentuk Pada Site dan Peruangan

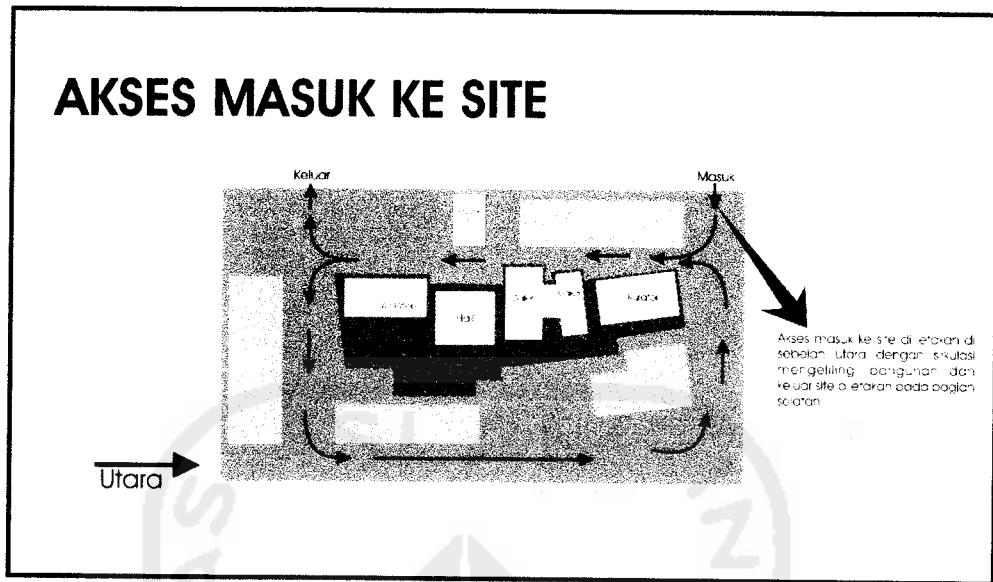
1. Proses Pembentukan Denah

Langkah pertama yang penulis lakukan adalah melakukan penzoningan pada site sehingga fungsi ruang telah dapat direncanakan sejak awal dan dapat mempermudah dalam melakukan proses selanjutnya.



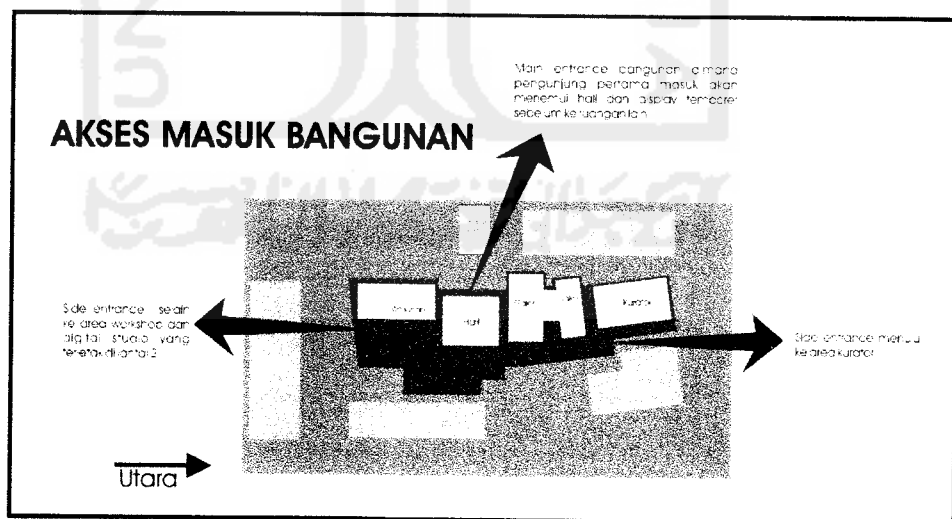
Gambar 33
Analisa Zoning Site
Sumber : Hasil olahan

Setelah penzoningan didapatkan langkah selanjutnya adalah pengaturan sirkulasi masuk dan keluar site. Hal ini penting untuk menghindari kekacauan pada sirkulasi dalam site.



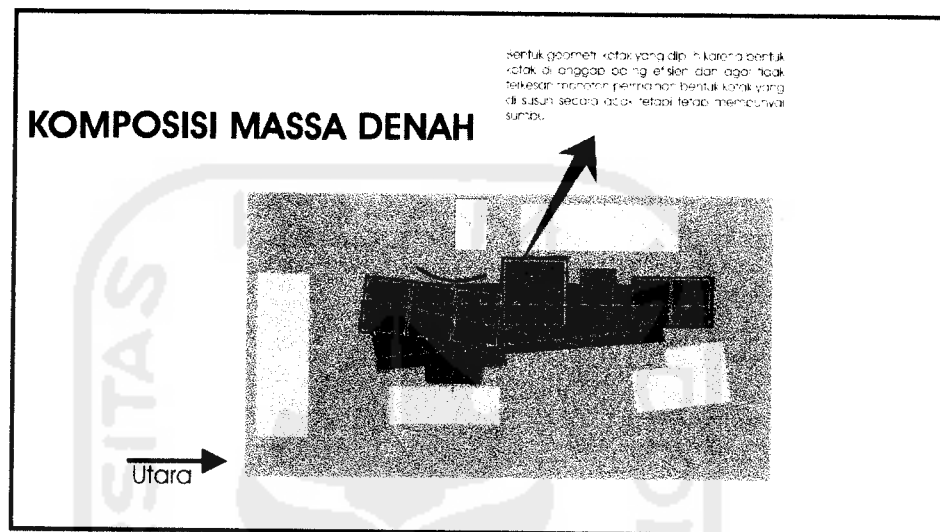
Gambar 34
Analisa Akses Masuk Ke Site
Sumber : Hasil olahan

Langkah berikutnya adalah penentuan lokasi main entrance. Main entrance pada bangunan ini merupakan faktor yang sangat penting dan harus dipertimbangkan dengan matang agar bangunan dapat memiliki daya tarik dan dapat mengundang pengunjung untuk masuk kedalam bangunan.



Gambar 35
Analisa Akses Masuk Ke Bangunan
Sumber : Hasil olahan

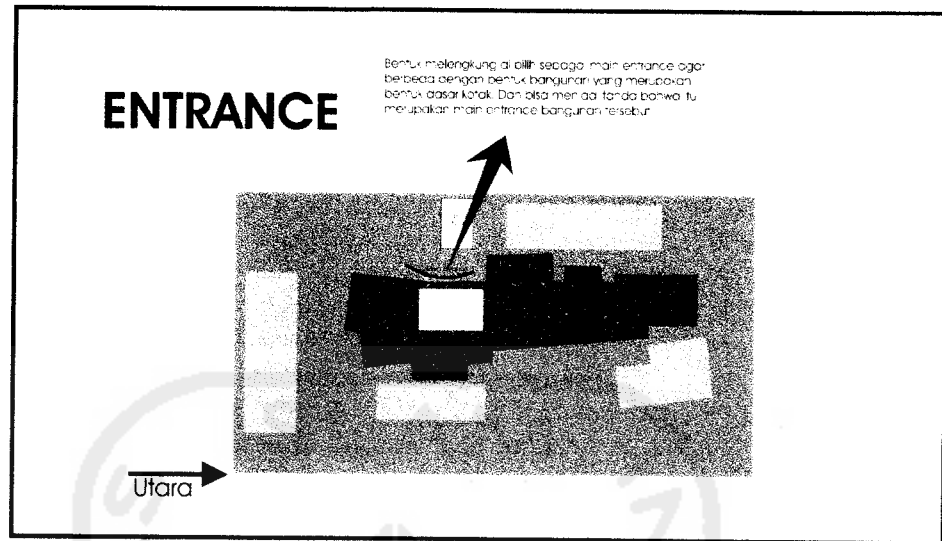
Setelah semua penzoningan didapatkan maka langkah berikutnya yang penulis pilih adalah eksplorasi denah dimulai dengan pencarian karakter bentukan denah yang sesuai dengan konsep modern dan efisien dalam pembentukan keruangannya.



Gambar 36
Analisa Komposisi Massa
Sumber : Hasil olahan

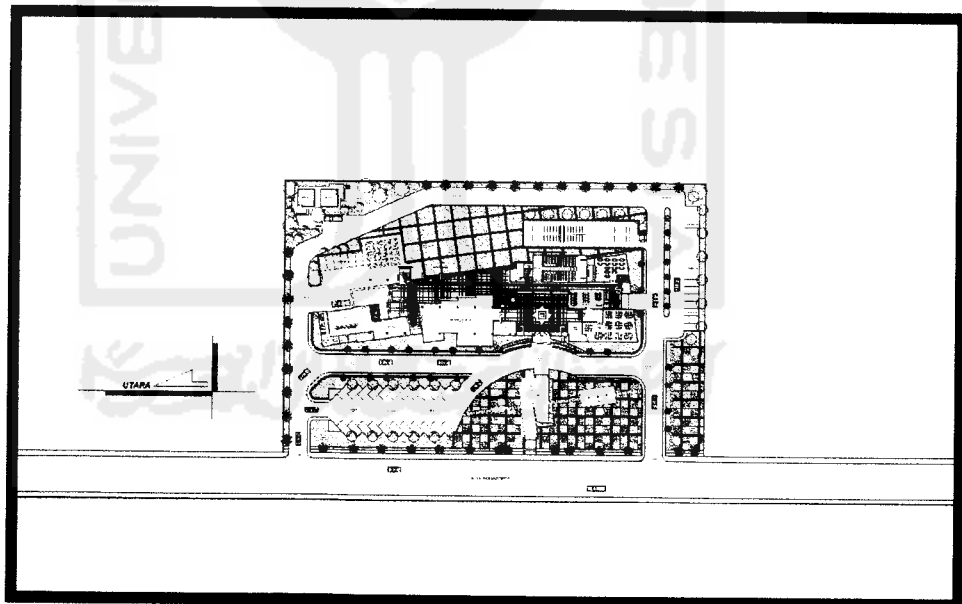
Bentukan yang dipilih adalah dominan bentukan kotak yang penulis anggap sebagai bentukan yang paling ideal dan selaras dengan konsep yang direncanakan.

Ketika bentukan secara umum telah didapat dan hal-hal pendukung lainnya telah dipertimbangkan maka hal berikutnya yang penulis rencanakan adalah Entrance. Entrance adalah bagian terpenting pada bangunan ini. Dengan entrance yang baik maka akan dapat mengundang pengunjung untuk tertarik masuk kedalam bangunannya.



Gambar 37
Analisa Entrance Bangunan
Sumber : Hasil olahan

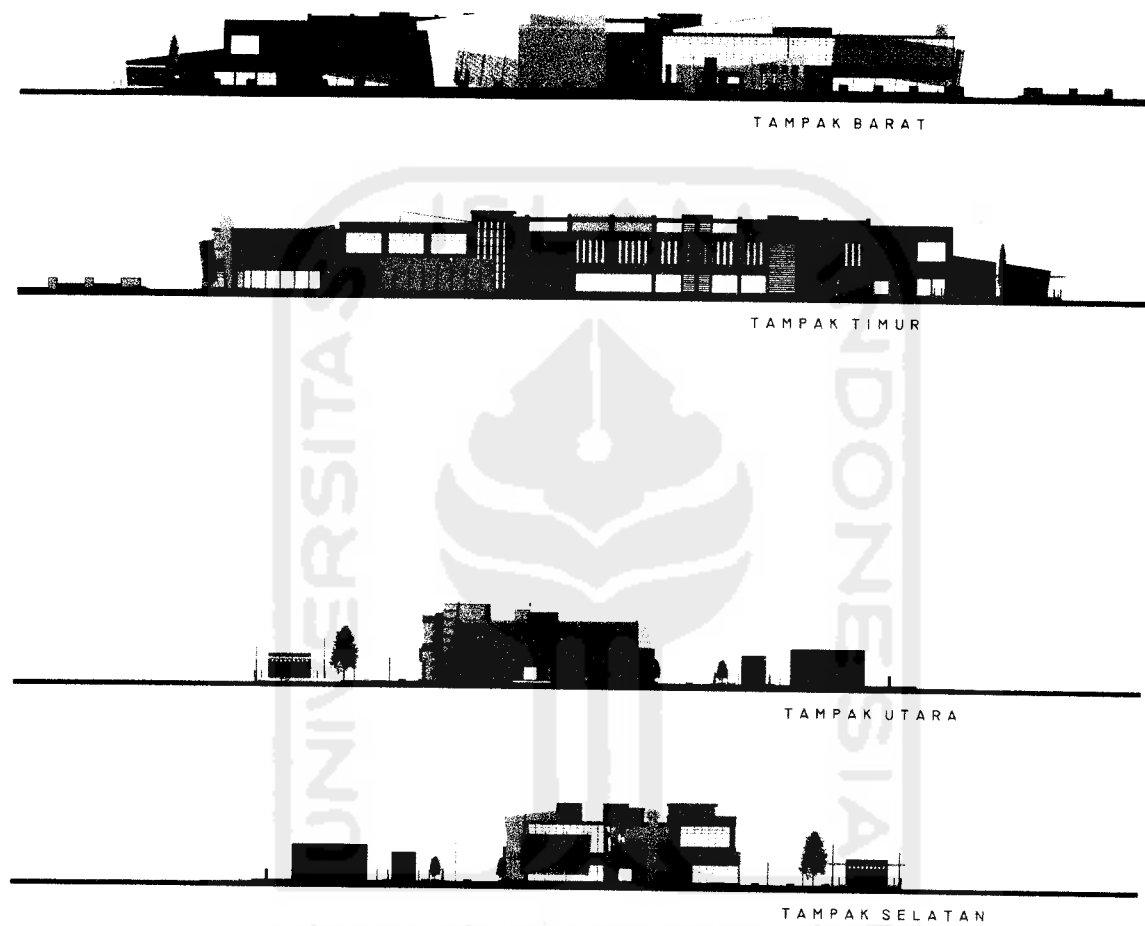
Setelah mempertimbangkan beberapa faktor lainnya maka denah yang didapatkan oleh penulis adalah denah sebagai berikut.



Gambar 38
Siteplan
Sumber : Hasil olahan

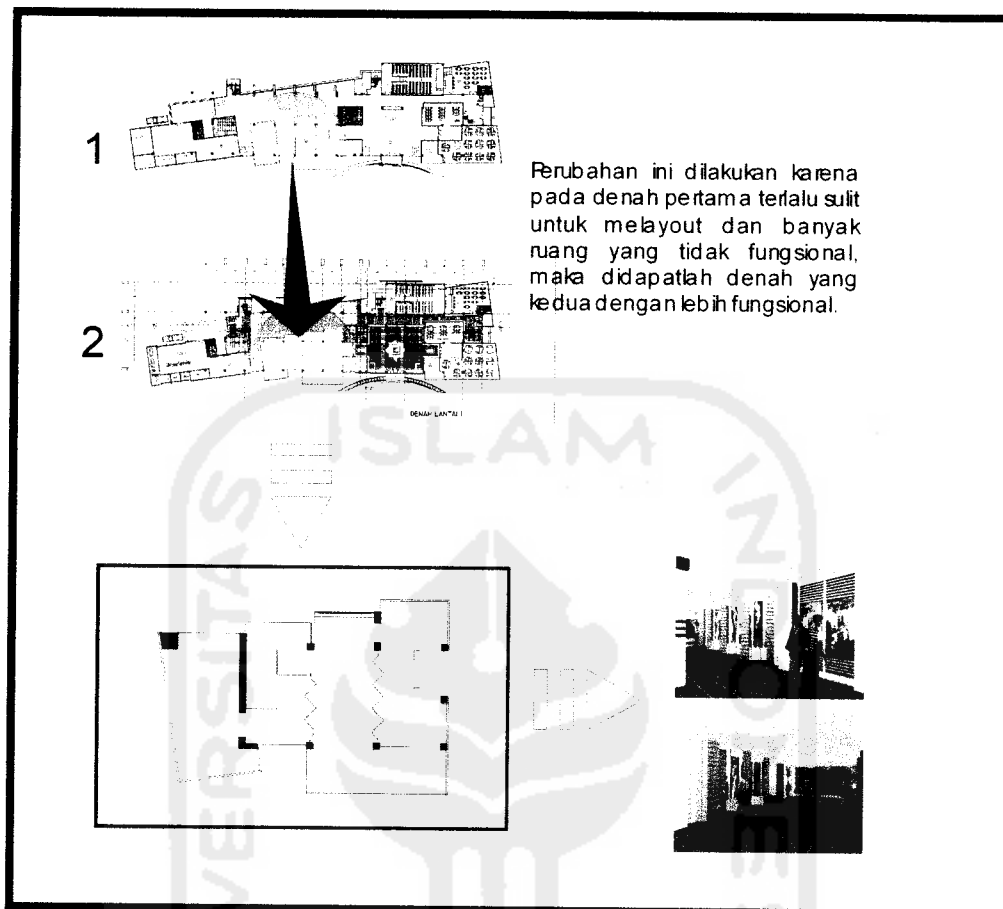
2. Proses Pembentukan Tampak

Dalam proses pembentukan tampak tidak mengalami perubahan.



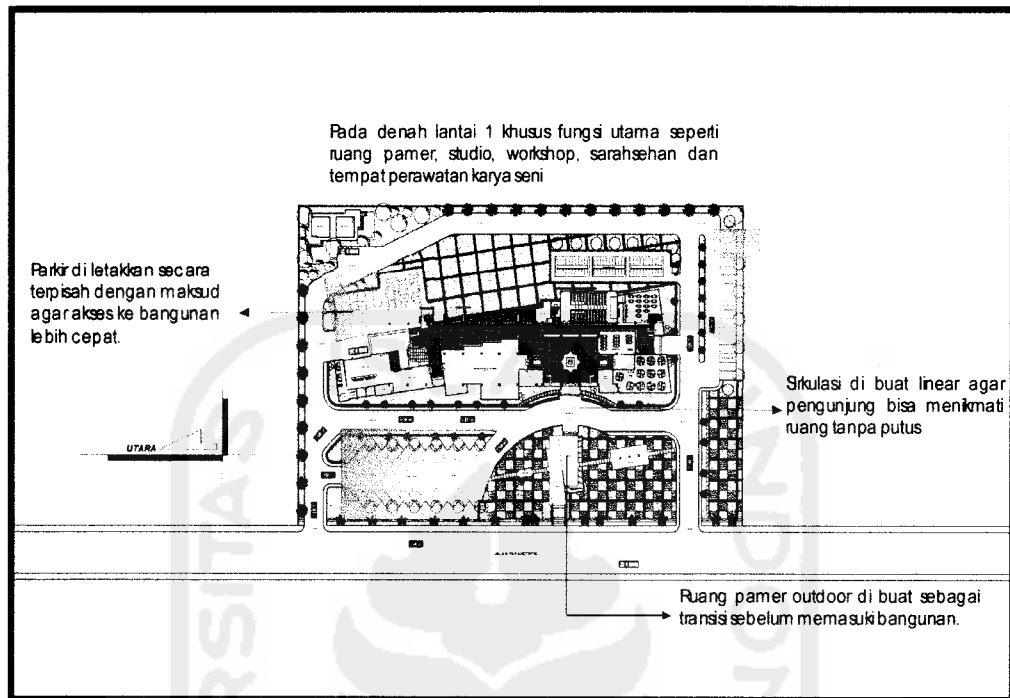
Gambar 39
Tampak
Sumber : Hasil olahan

3. Proses Pengembangan Layout Ruang Pamer

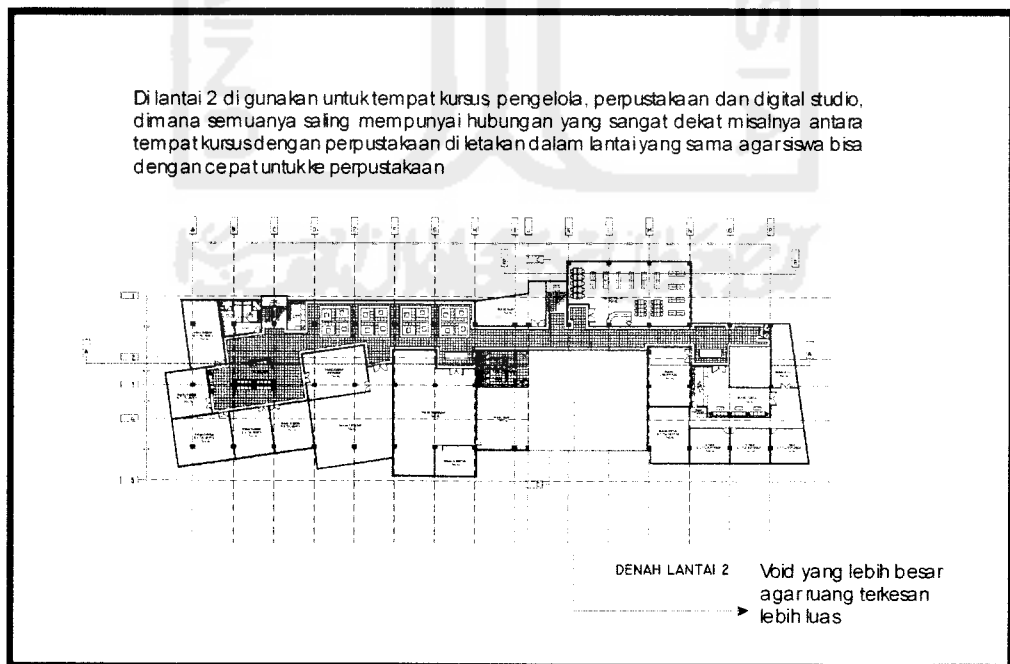


Gambar 40
Pengembangan Layout Ruang Pamer
Sumber : Hasil olahan

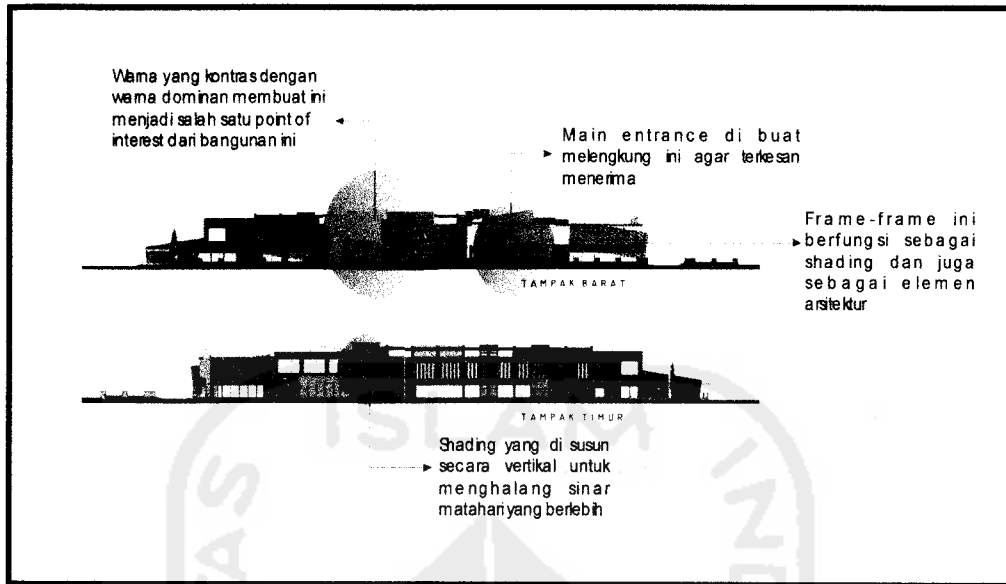
4. Hasil Perancangan



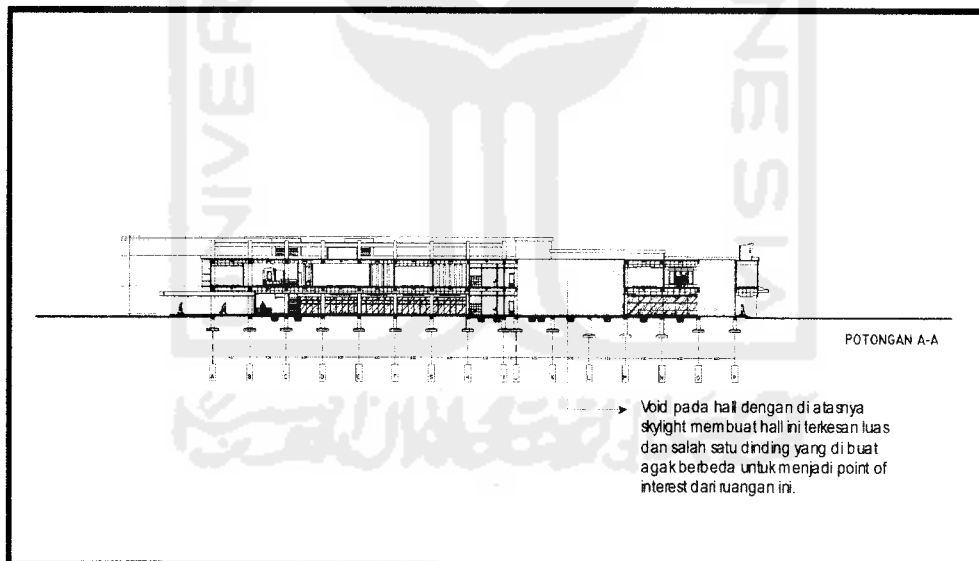
Gambar 41
Siteplan
Sumber : Hasil olahan



Gambar 42
Denah Lantai 2
Sumber : Hasil olahan



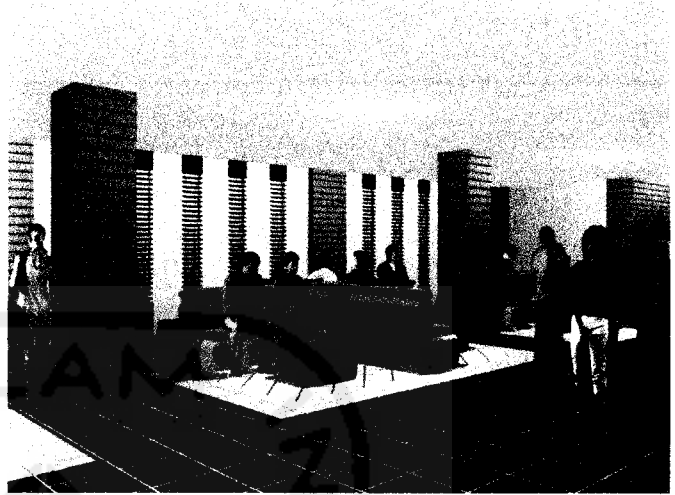
Gambar 43
Tampak
Sumber : Hasil olahan



Gambar 44
Potongan
Sumber : Hasil olahan

++GALERI SENI DIGITAL GRAFIS++

++ Interior ruang santai yang terletak pada lantai dua, dan juga dapat digunakan sebagai tempat diskusi.++



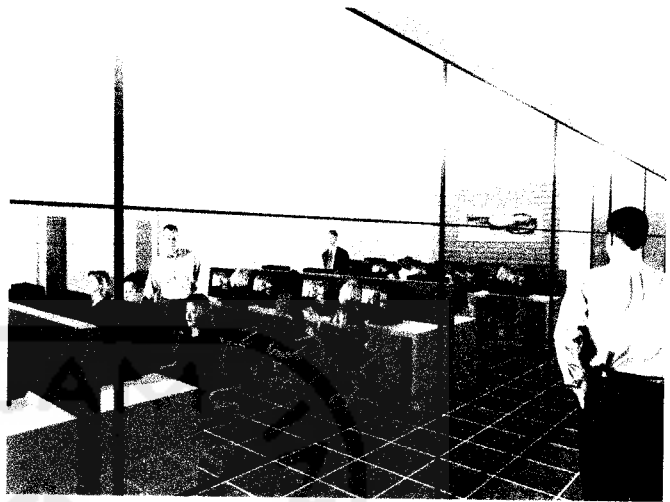
Bentuk jendela yang vertical dengan besi horizontal yang disusun vertical agar tidak terkesan monoton



Gambar 45
Interior
Sumber : Hasil olahan

++GALERI SENI DIGITAL GRAFIS++

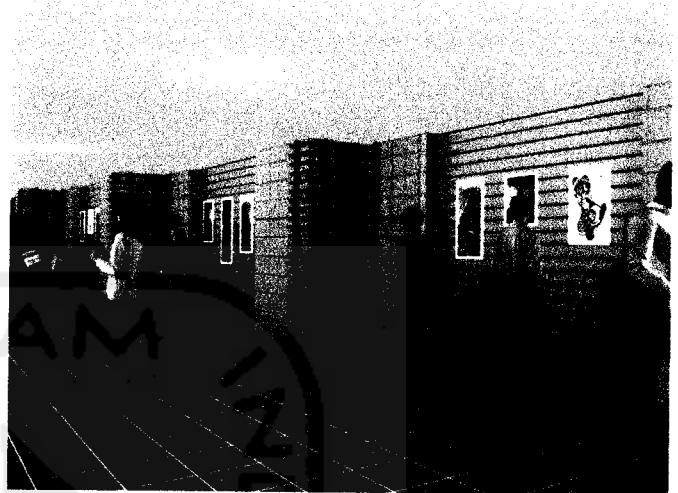
Dinding ruang workshop di buat transparan agar pengunjung dapat melihatnya juga dari luar.



Suansana ruang workshop yang terbuka dan lebih bersahabat



Gambar 46
Interior
Sumber : Hasil olahan

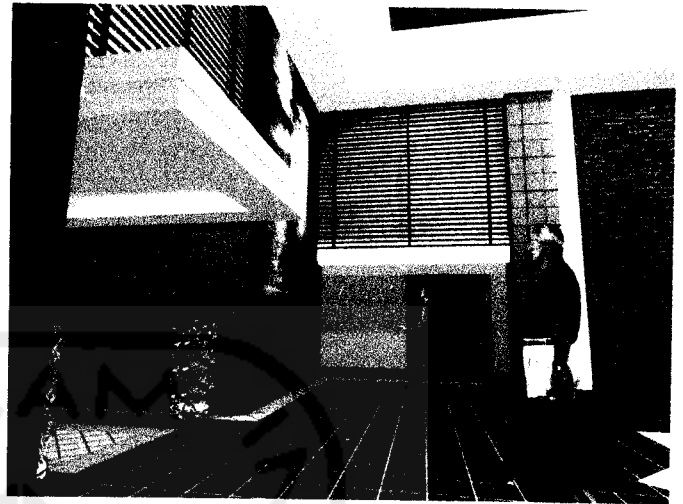


**Suasana ruang pameran tetap
yang lebih presentatif**



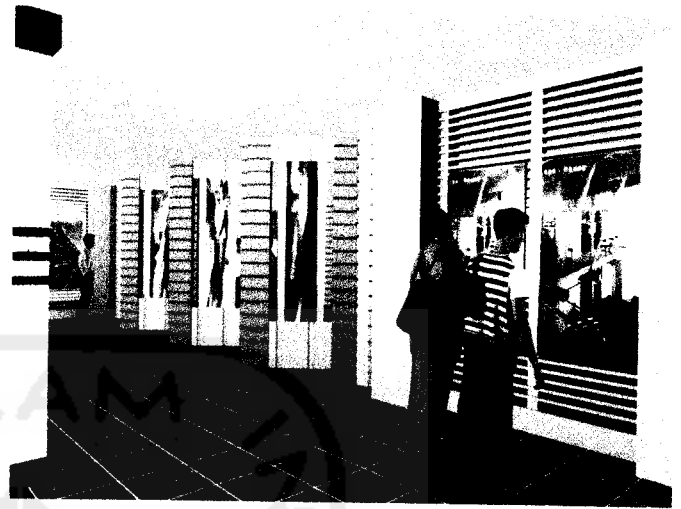
Gambar 47
Interior
Sumber : Hasil olahan

Void pada hall membuat ruang ini terkesan luas

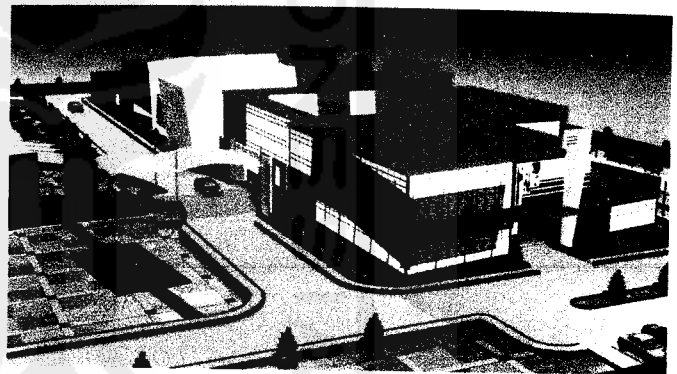
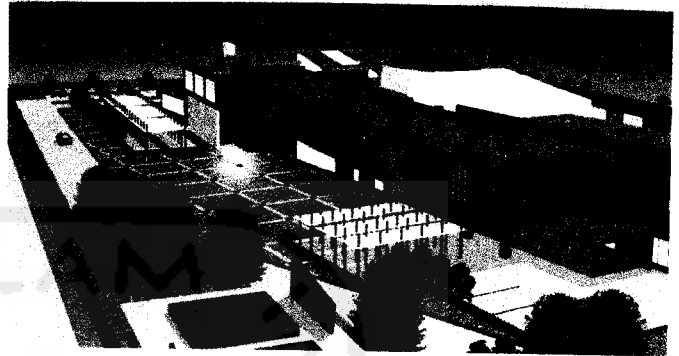


Gambar 48
Interior
Sumber : Hasil olahan

Ruang pameran temporer di buat lebih presentatif agar pengunjung merasa betah waktu berada di dalam ruangan ini



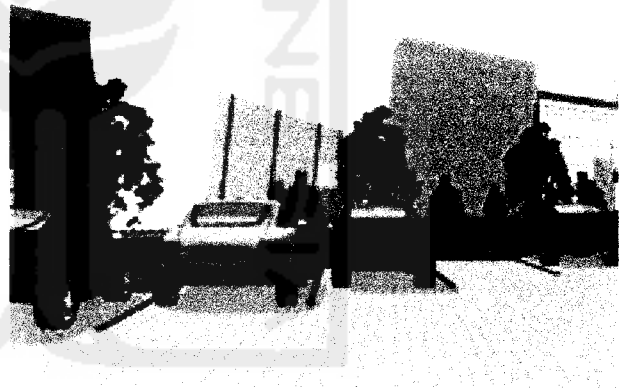
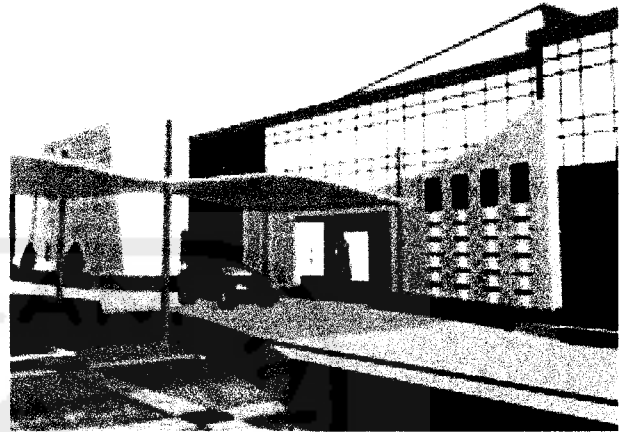
Gambar 49
Interior
Sumber : Hasil olahan



Gambar 50
Eksterior
Sumber : Hasil olahan



Gambar 51
Eksterior
Sumber : Hasil olahan

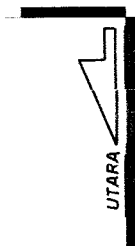
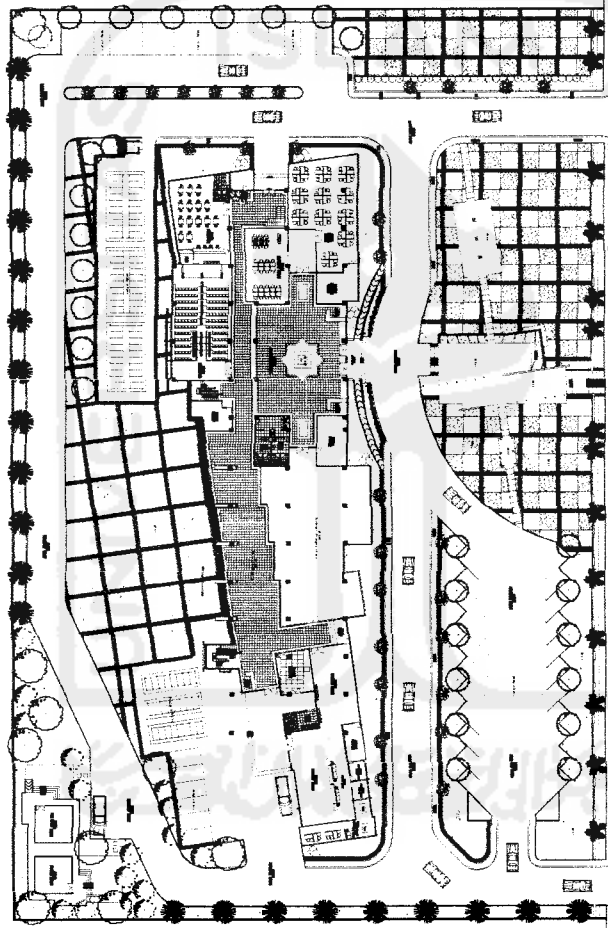


Gambar 52
Eksterior
Sumber : Hasil olahan

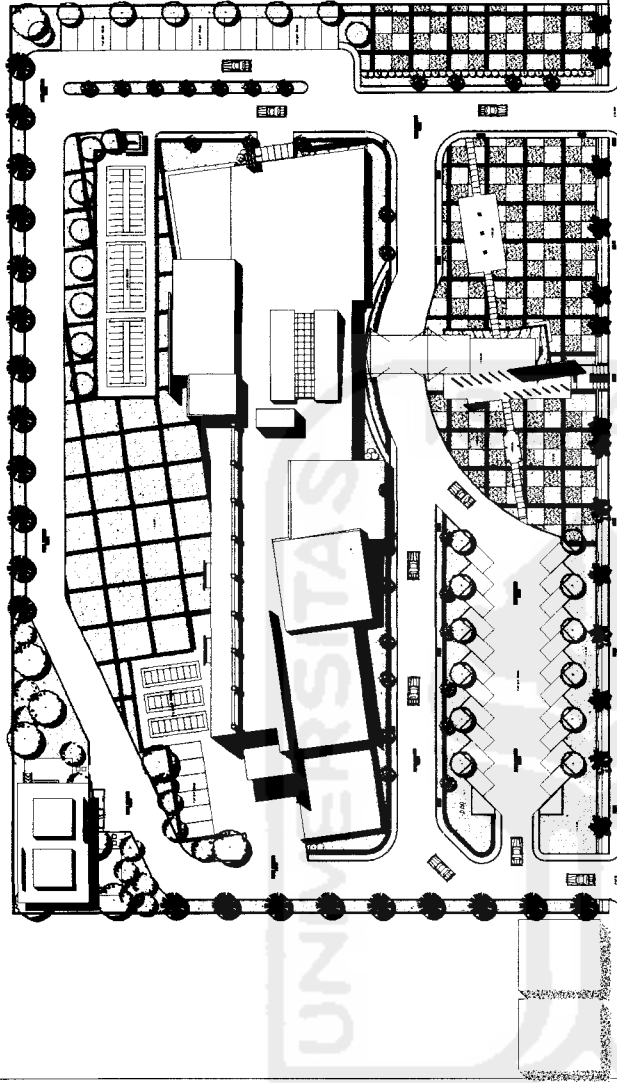
DAFTAR PUSTAKA

- I. Dept.RI, Kamus Besar Bahasa Indonesia
- II. James Gadner, 1978, *Exhibition & Displaying*
- III. Marlina, Endy, *Bahan mata kuliah perkembangan arsitektur 3*, Arsitektur UII, 2002.
- IV. *Quarterly Auckland City Art Gallery*, 1970, No. 471
- V. Surosa, *Art Gallery of Modern Art*, 1971
- VI. www.ijdyab.com. Go.id





TUGAS AKHIR JURUSAN ARSITEKTUR <small>FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN</small> <small>UNIVERSITAS PADJARAN</small>	GALERI SENI DIGITAL GRAFIS <small>Disusun oleh: Denny Nugraha, Anggoro, Fauzanur</small> <small>Departemen Digital Art</small>		DOSEN PEMBIMBING IP. ERID, NIP. 19411111, IT	IDENTITAS MAHASISWA NPM: _____ NO. NIP. MAHASISWA: 99 517 028 TANGGAL: 13 MARET 2011		NAMA GAMBAR SITE PLAN	SKALA 1 : 100	NO. LEMBAR 01	JML. LEMBAR 12 LEMBAR	PENGESAHAN
	PERIODE III SEMESTER GENAP TH. 2004/2005									



JALAN PEMANTIRIS

JALAN

JALAN

JALAN

JALAN

JALAN

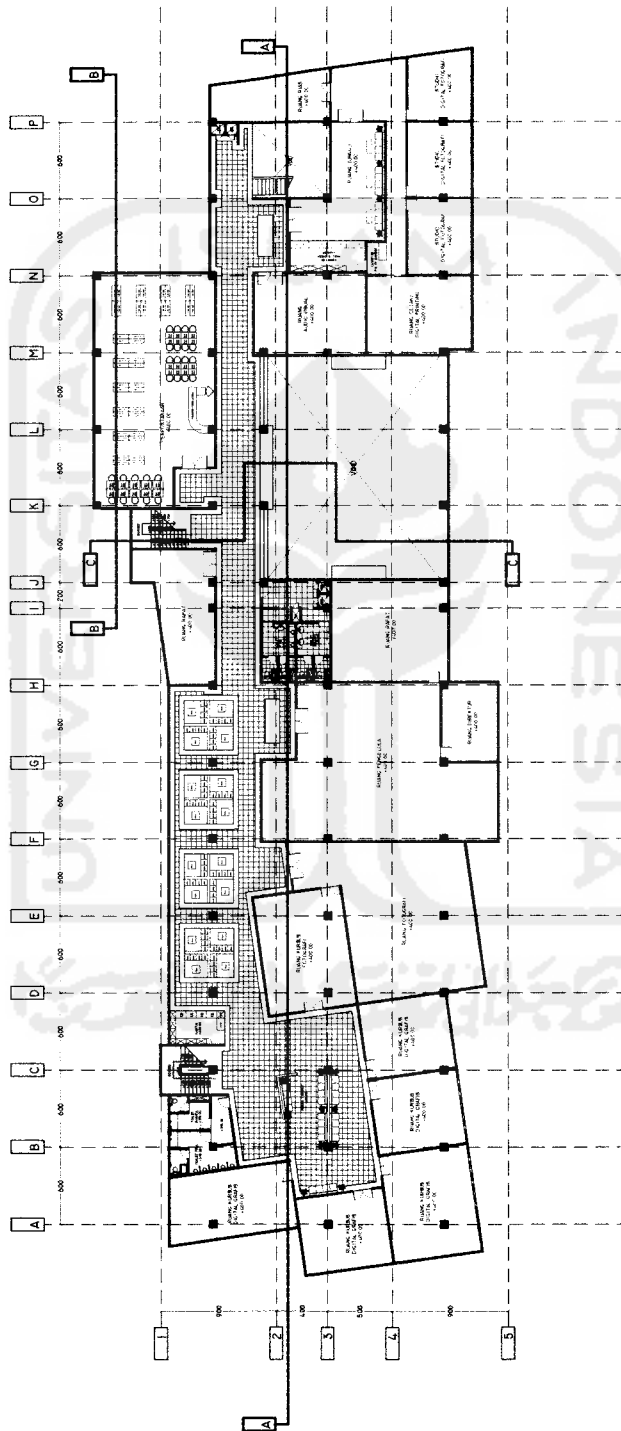
JALAN

JALAN

KETERANGAN	
	PONDOK
	DAERAH HIRSI
	JALAN
	DINDING
	PINTU
	LAMPU
	POKOK
	BANGKUNGAN
	Tangga
	PINTU
	DINDING
	PONDOK
	DAERAH HIRSI
	JALAN
	DINDING
	PINTU
	LAMPU
	POKOK
	BANGKUNGAN
	Tangga

UTARA

	TUGAS AKHIR JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS INDONESIA	PERIODE III SEMESTER GENAP TH. 2004/2005	GALLERI SENI DIGITAL GRAFIS <i>Artitektur Modern sebagai Perwujudan Bangunan</i> <i>Galeri Seni Digital Grafis</i>	DOSEN PEMBIMBING IR. ENDY MARLINA, MT	IDENTITAS MAHASISWA NAMA: FERSY FOTIANDI SY NO. MAHASISWA: 99.512.028 TANDA TANGAN:		NAMA GAMBAR S I T U A S I	SKALA 1 : 400	NO. LEMBAR 02	JML. LEMBAR 12 LEMBAR	PENGESAHAN
	(Signature area for approval)										



DENAH LANTAI 2

TUGAS AKHIR JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA	GALERI SENI DIGITAL GRAFIS <i>Instruktur Modern sebagai Performa Bangunan</i> <i>Galeri Seni Digital Grafis</i>		DOSEN PEMBIMBING IR. ENDY MARLINA, MT	IDENTITAS MAHASISWA NAMA: FEKSY ROFIANDI SY NO MAHASISWA: 99.512.028 TANDA TANGAN:			NAMA GAMBAR DENAH LANTAI 2	SKALA 1 : 200	NO. LEMBAR 04	JML. LEMBAR 12 LEMBAR	PENGESAHAN
	PERIODE III SEMESTER GENAP TH. 2004/2005										



TAMPAK BARAT



TAMPAK TIMUR



TUGAS AKHIR
JURUSAN ARSITEKTUR
 FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
 UNIVERSITAS SLAM INDONESIA

PERIODE III
 SEMESTER GENAP
 TH. 2004/2005

GALERI SENI DIGITAL GRAFIS
Arsitektur Modern Sebagai Performa Bangunan
Galeri Seni Digital Grafis

DOSEN PEMBIMBING
 IR. ENDY MAELINA, MT

IDENTITAS MAHASISWA	
NAMA	FEKSY ROFIANDI SY
NO MAHASISWA	99.512.028
TANDA TANGAN	

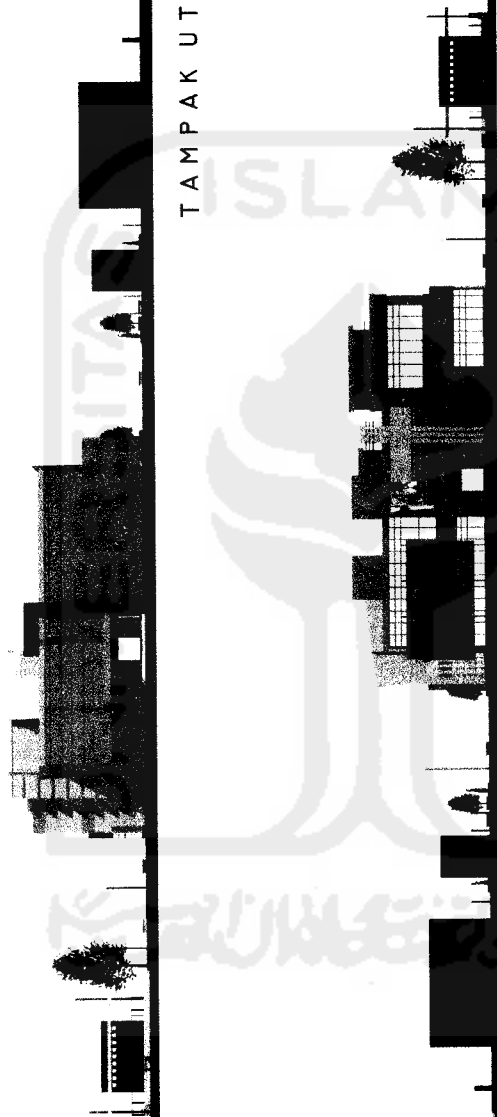
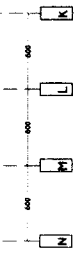
NAMA GAMBAR
 T A M P A K

SKALA
 1 : 200

NO. LEMBAR
 05

JML LEMBAR
 12 LEMBAR

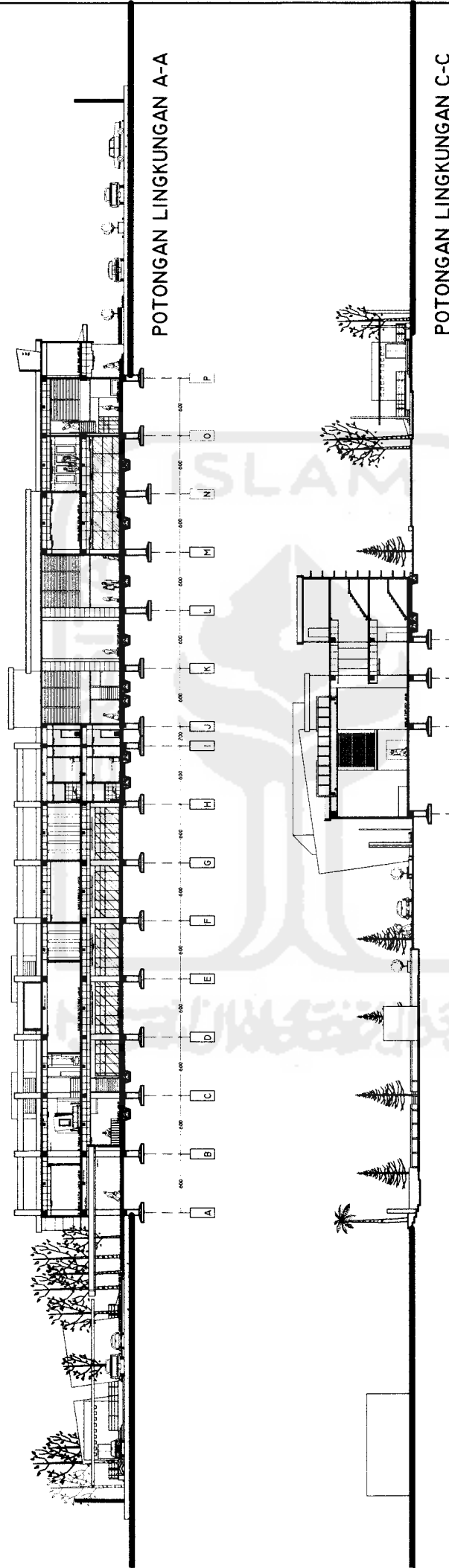
PENGESAHAN



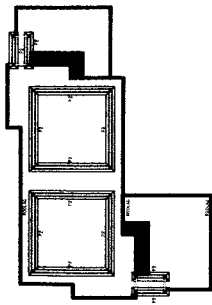
TAMPAK UTARA

TAMPAK SELATAN

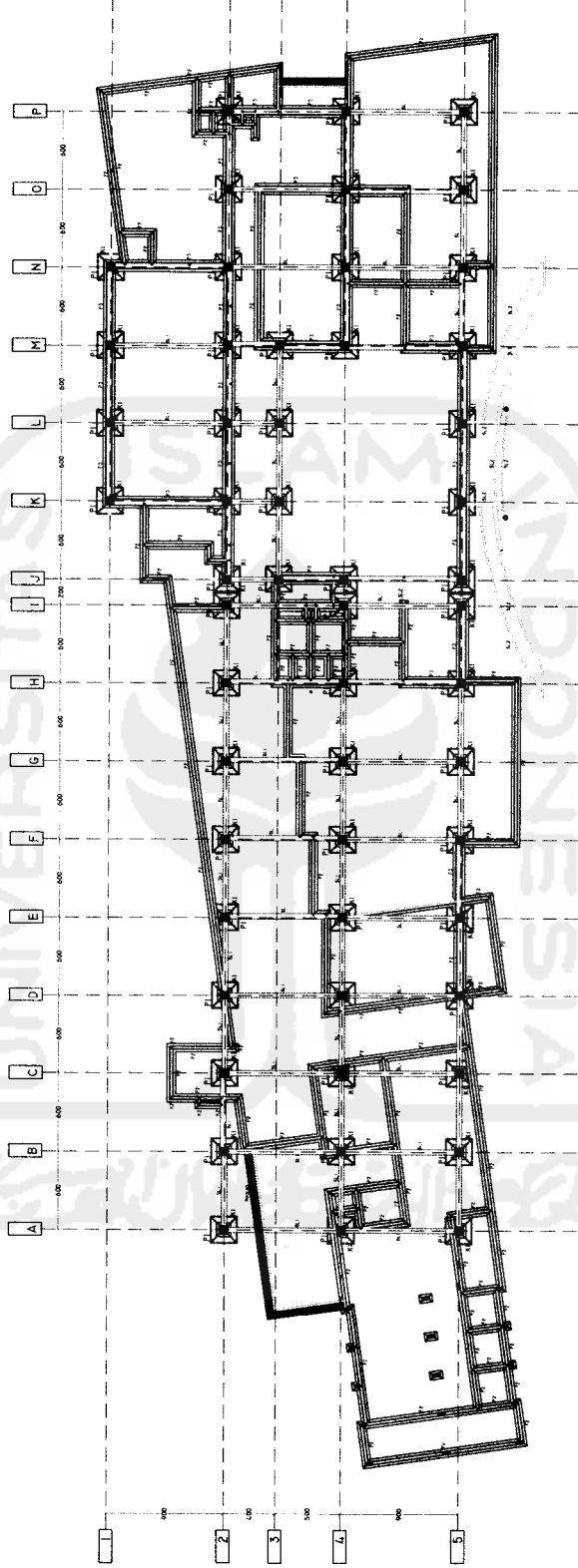
TUGAS AKHIR JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA	PERIODE III SEMESTER GENAP TH. 2004/2005	GALERI SENI DIGITAL GRAFIS <i>Arsitektur, Media, Sebagai Performa Bangunan</i> <i>Galeri Seni Digital Grafis</i>	DOSEN PEMBIMBING IR. ENDY HARLINA, MT			IDENTITAS MAHASISWA			NAMA GAMBAR T A M P A K	SKALA 1 : 200	NO. LEMBAR 06	JML. LEMBAR 12 LEMBAR	PENGESAHAN
			NAMA FEKSY ROFIANDI SY	NO MAHASISWA 99 512 028	TANDA TANGAN								



TUGAS AKHIR JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA	PERIODE III SEMESTER GENAP TH. 2004/2005	GALERI SENI DIGITAL GRAFIS <i>Aritektur Modern sebagai Performatif Bangunan</i> <i>Galeri Seni Digital Grafis</i>		DOSEN PEMBIMBING IR. ENDY MARLINA, MT	IDENTITAS MAHASISWA NAMA: FEKSY ROFIANDI SY NO MAHASISWA: 99 512 028 TANDA TANGAN:			NAMA GAMBAR POTONGAN LINGKUNGAN	SKALA 1 : 200	NO. LEMBAR 08	JML LEMBAR 12 LEMBAR	PENGESAHAN



RENCANA PONDASI
RUANG GENSET & POMPA



RENCANA PONDASI



TUGAS AKHIR

JURISAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

PERIODE III
SEMESTER GENAP
TH. 2004/2005

GALERI SENI DIGITAL GRAFIS
*Arsitektur Modern sebagai Performatif Bangunan
Galeri Seni Digital Grafis*

DOSEN PEMBIMBING

IR. ENDY MARLINA, MT

IDENTITAS MAHASISWA

NAMA	FEKSY ROFIANDI ST
NO MAHASISWA	99 512 028
TANDA TANGAN	

NAMA GAMBAR

RENCANA

SKALA

1 : 200

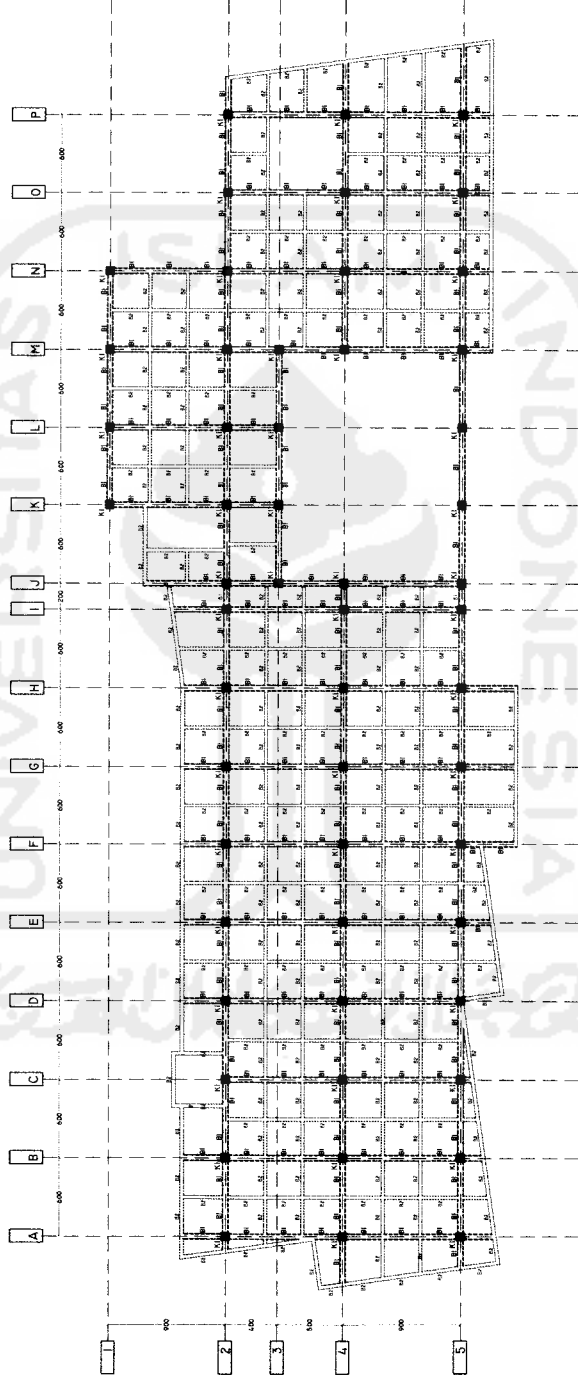
NO. LEMBAR

09

JML LEMBAR

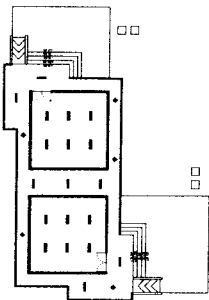
12 LEMBAR

PENGESAHAN

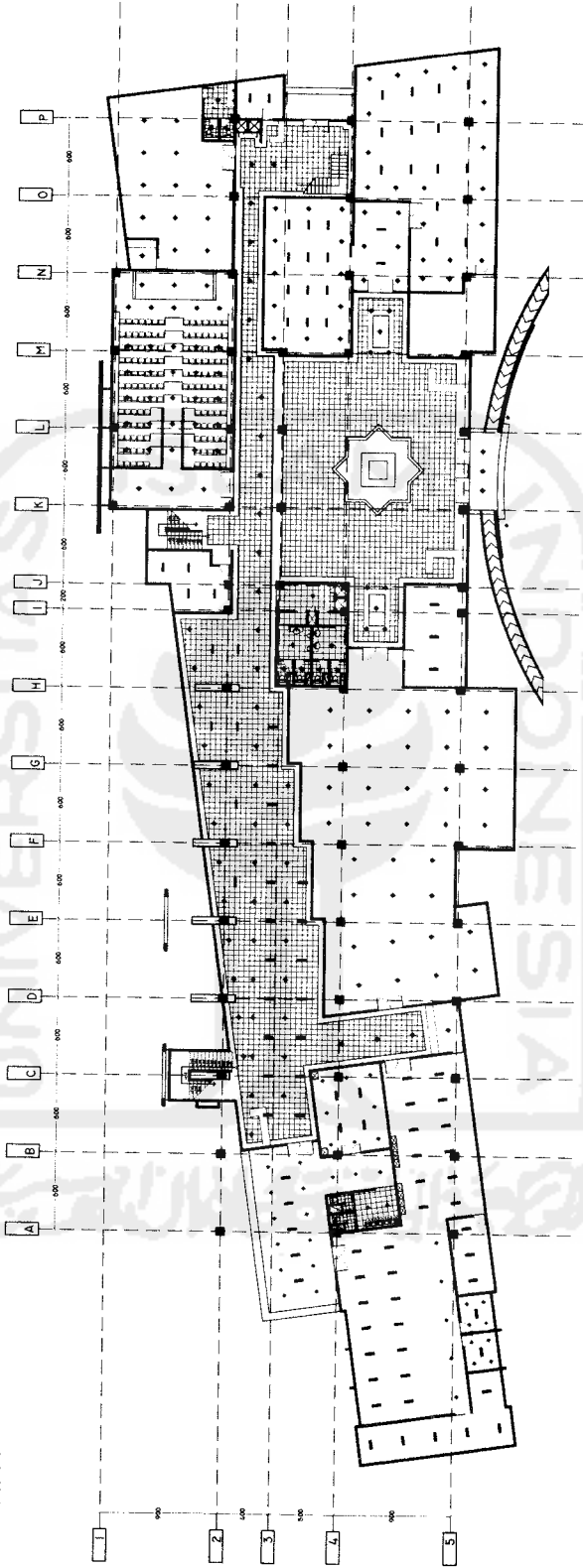


RENCANA KOLOM & BALOK LANTAI 2

TUGAS AKHIR JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA	PERIODE III SEMESTER GENAP TH. 2004/2005	GALERI SENI DIGITAL GRAFIS <i>Aritektur Modern sebagai Performa Bangunan</i> <i>Galeri Seni Digital Grafis</i>		DOSEN PEMBIMBING IR. ENDY MARLINA, MT	IDENTITAS MAHASISWA NAMA NO MAHASISWA TANDA TANGAN			NAMA GAMBAR RENCANA	SKALA 1 : 200	NO. LEMBAR 10	JML LEMBAR 12 LEMBAR	PENGESAHAN
		NAMA NO MAHASISWA TANDA TANGAN	NAMA NO MAHASISWA TANDA TANGAN									



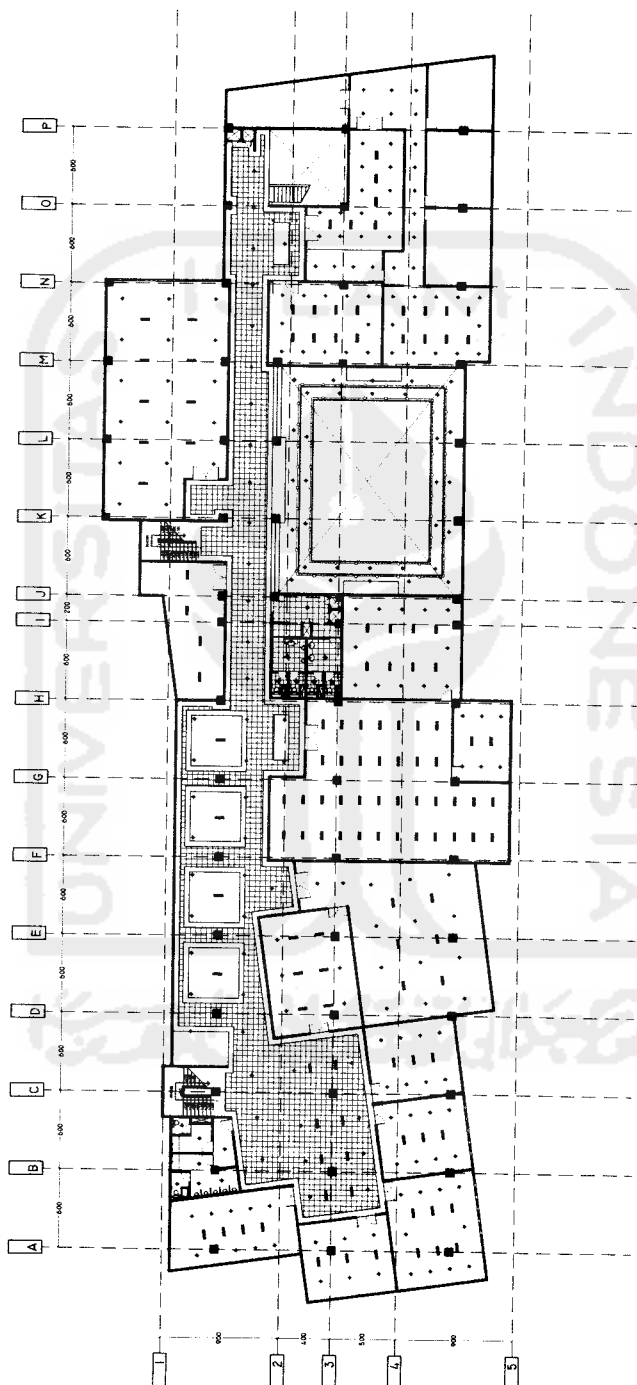
RENCANA TITIK LAMPU
RUANG GENSET & POMPA



RENCANA TITIK LAMPU LANTAI I

KETERANGAN:	
◆	SPOT LIGHT HANGGERS
○	DOWN LIGHT FL.
■	LAMPU TL
→	INDIRECT LAMP

TUGAS AKHIR JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA	PERIODE III SEMESTER GENAP TH. 2004/2005	GALERI SENI DIGITAL GRAFIS <i>Aritektur Modern sebagai Performatif Bangunan</i> <i>Galeri Seni Digital Grafis</i>	DOSEN PEMBIMBING		IDENTITAS MAHASISWA		NAMA GAMBAR	SKALA	NO. LEMBAR	JML LEMBAR	PENGESAHAN
			IR. ENDY MARLINA, MT	NAMA FEKSY ROFIANDI SY	NO MAHASISWA 99 512 028	TANDA TANGAN					



RENCANA TITIK LAMPU LANTAI 2

KETERANGAN :	
◆	SPOTLIGHT MAJOR
◐	DOWN LIGHT A
◑	LAMPU TL
→	INDIKASI LAMPU

TUGAS AKHIR JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA	PERIODE III SEMESTER GENAP TH. 2004/2005	GALERI SENI DIGITAL GRAFIS <i>Artitektur Modern sebagai Perwujudan Rancangan</i> <i>Galeri Seni Digital Grafis</i>	DOSEN PEMBIMBING IR. ENDY MARLINA, MT	IDENTITAS MAHASISWA NAMA: FENSY ROTIANDI SY NO MAHASISWA: 99 512 028 TANDA TANGAN:		NAMA GAMBAR R E N C A N A	SKALA 1 : 200	NO. LEMBAR 12	JML LEMBAR 12 LEMBAR	PENGESAHAN
	(Empty space for signatures and stamps)									