

BAB IV

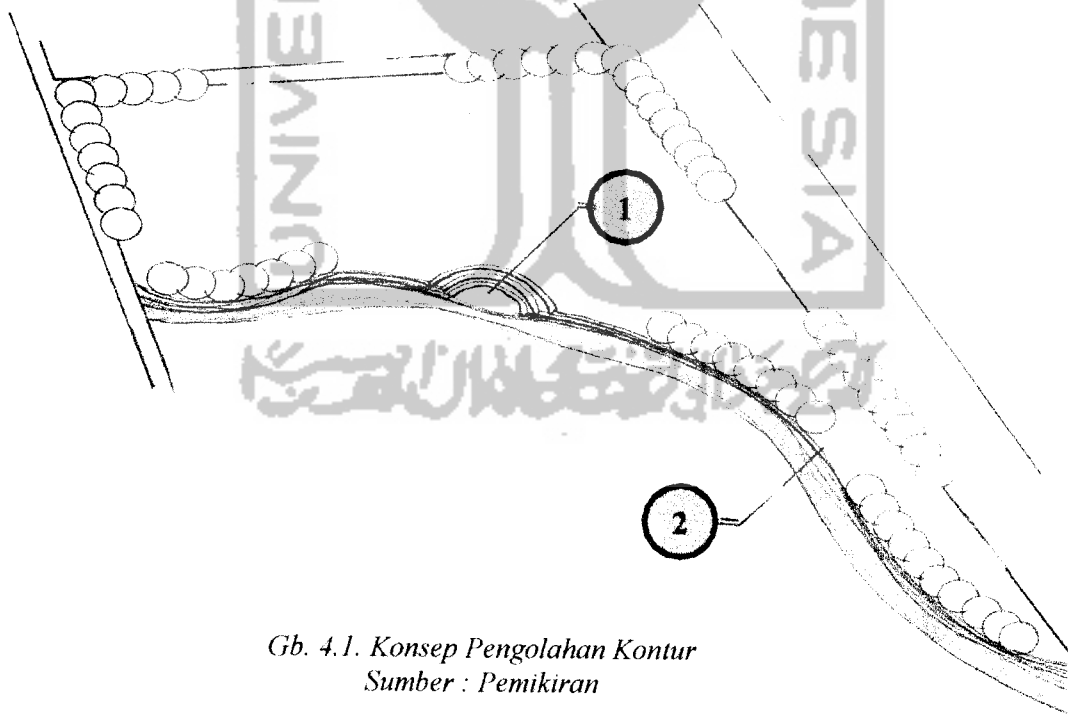
KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

4.1 Konsep Tapak

4.1.1 Rekayasa Tapak

Pemaksimalan pengolahan lahan dilakukan pada alur sungai di sisi Timur site, hal ini karena kontur lahan cenderung terdapat pada sisi site tersebut. dilakukan dengan

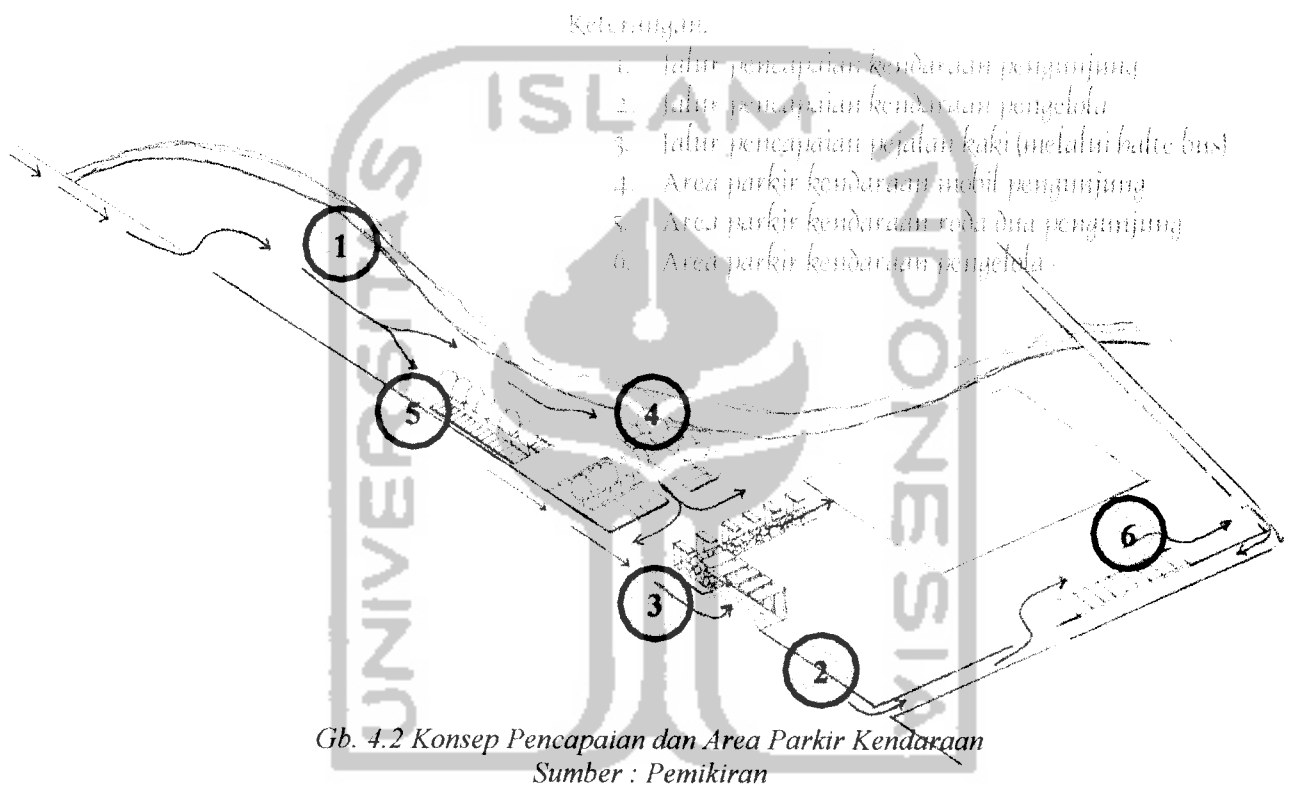
1. Alteration; yaitu mengubah bentuk tanah melalui grading dan konstruksi untuk mendapatkan bentuk tertentu. Sistem ini digunakan dalam membentuk Amphiteather
2. Preservation; yaitu mempertahankan keadaan bentuk kontur tanah yang asli. Sistem ini digunakan untuk mempertahankan karakter lahan sebagai pengarah pada jalur sirkulasi kendaraan pengunjung



Gb. 4.1. Konsep Pengolahan Kontur
Sumber : Pemikiran

4.1.2 Pencapaian

Pencapaian ke site terbagi atas jalur kendaraan dan jalur pejalan kaki. Dimana jalur pencapaian kendaraan utama menuju Galeri Seni Rupa Modern dapat dicapai melalui (Utara) site. Sedangkan jalur kendaraan sekunder yang ditujukan untuk pengelola dan distribusi masuk obyek koleksi, melalui jalan lingkungan yang terletak pada sisi barat site. Sedangkan jalur pejalan kaki dicapai melalui Jl. Lingkar utara pada sisi barat site yang dilengkapi fasilitas halte bus.



4.1.3 Area Parkir

Area parkir pada gedung Galeri Seni Rupa Modern Yogyakarta selain terbagi atas area parkir kendaraan bermotor dan kendaraan mobil juga terbagi atas area parkir kendaraan pengunjung dan area parkir kendaraan pengelola. Area parkir pengunjung terletak di sisi timur site, sedangkan area parkir pengelola terletak di sisi selatan site.

4.2 Konsep Program Ruang

4.2.1 **Besaran Ruang**

Dalam menentukan besaran ruang perlu mempertimbangkan hal-hal sebagai berikut :

1. Fungsi, bentuk, pola kegiatan
2. Jumlah dari pelaku kegiatan
3. Standart-standart desain
4. Faktor-faktor lain seperti kenyamanan dan citra bangunan.

Kebutuhan Ruang	Kapasitas	Besaran ruang (m²)
<i>Pengelola</i>		
• Rg. Pimpinan		± 20
• Rg. Staff Adm		± 108
• Rg. Arsip	• @ 9m ² /org	± 110
• Rg. Rapat		± 56
• Gudang		± 25
• Toilet		± 18
<i>Pameran Tertutup</i>		
• Hall	• 200 Orang	± 240
• Informasi		± 25
• Rg. Pameran Tetap	• 70 Karya	±1120
• Rg. Pameran Temporer	• 100 Karya	±1600
• Rg. Penyimpanan koleksi		± 150
• Rg. Kurator		± 20
• Gudang Peralatan		± 12
• Toilet		± 36
<i>Pameran Terbuka</i>		
• Plaza	• 150 Karya	±2400
<i>Amphiteather</i>		
• Area Penonton	• 1000 (0,5m ² /org)	± 500
• Stage		± 32
• Toilet penonton		± 36
• Rg. Kontrol		± 18
• Gudang		± 18

Informasi dan Promosi		
• Confrence Room	• 100 (2m ² /org)	± 200
• Toilet		± 18
Perpustakaan		
• Rg. Buku	• 7000 Buku	± 63
• Rg. Baca	• 50 Orang (2 m ² /org)	± 100
• Penitipan Barang		± 3
• Gudang		± 9
• Toilet		± 18
Restauran dan café		
• Rg. Makan	• 200 (1,5m ² /org)	± 300
• Dapur	• 60% (300 x 60%)	± 180
• Gudang		± 12
• Toilet		± 36
Musholla		
• Rg. Shollat	• 100 Orang(0,5m ² /org)	± 50
• Tempat wudhu		± 16
Souvenir Shop		
• Studio kerja	• 4 Unit (5m ² /org)	± 20
• Rg. Pajang		± 4
ME		
• Rg. Genset	• (Standart) 10 x 20	± 200
• Gudang	• (Standart) 10 x 20	± 20
• Rg. Supervisor dan Staff		± 24
Sekuriti		
• Rg. Kontrol	• 2 Orang (5m ² /org)	± 10
• Pos keamanan	• 2 Orang (4m ² /org)	± 8
Jumlah Luas : ±7806		
20% Sirkulasi : ±1561,2		
Total : ±9367,2		

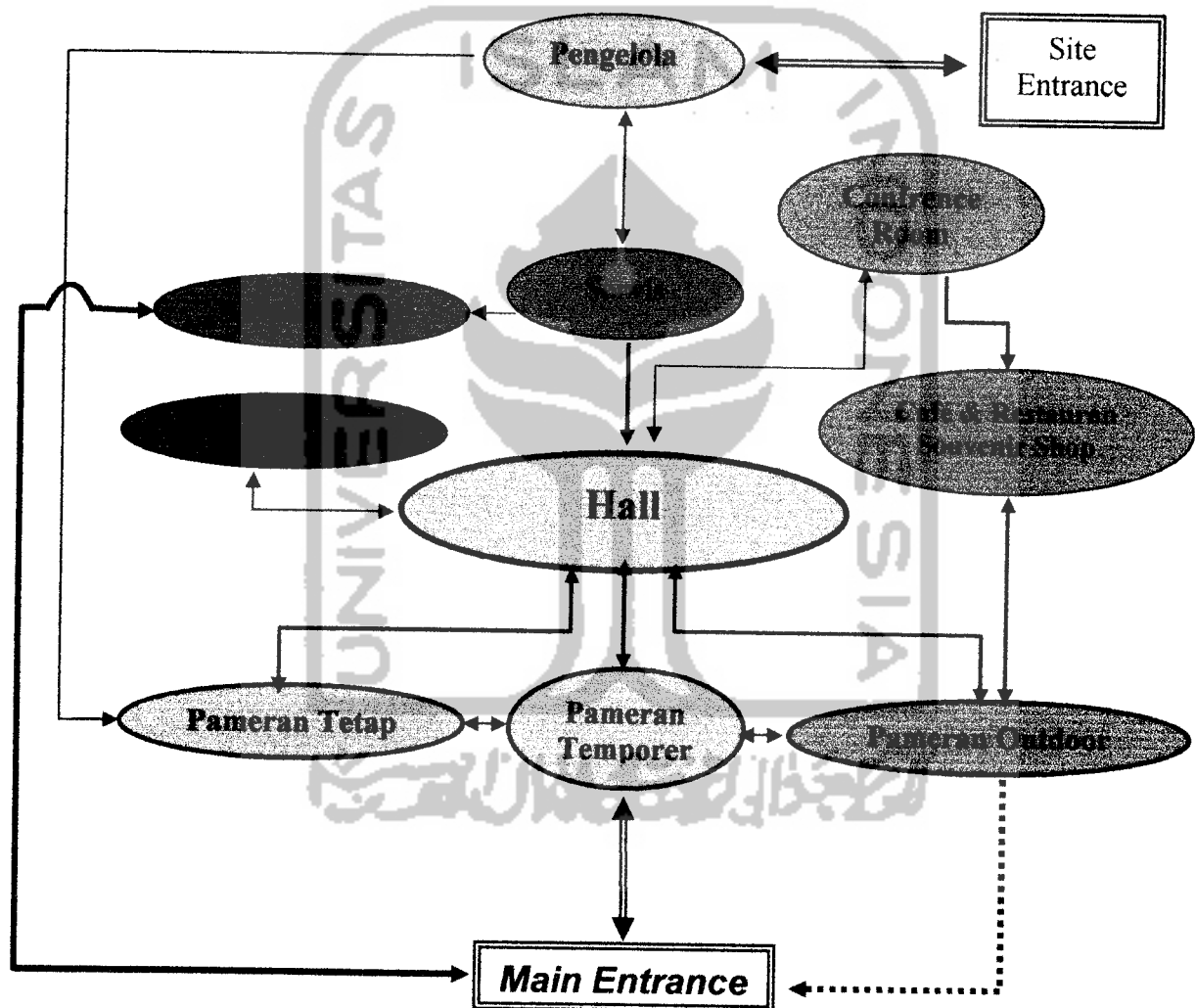
Tabel 4.1. Besaran Ruang Pada Galeri Seni Rupa Modern di Yogyakarta

Sumber : Pemikiran









4.2.2 Organisasi Ruang

Pertimbangan yang harus dilakukan dalam menyusun ruang diantaranya berupa macamnya, letak dan batasan-batasan dari ruang yang diwadahi. Faktor yang berpengaruh pada hal tersebut, antara lain :

1. Kegiatan dalam ruang yang ditinjau dari proses dan pola.
2. Hierarki dari fungsi ruang-ruang yang ada di tiap kelompok kegiatan.
3. Tingkat kedekatan antar ruang dalam berkegiatan
4. Tipe organisasi yang menjadi tujuan

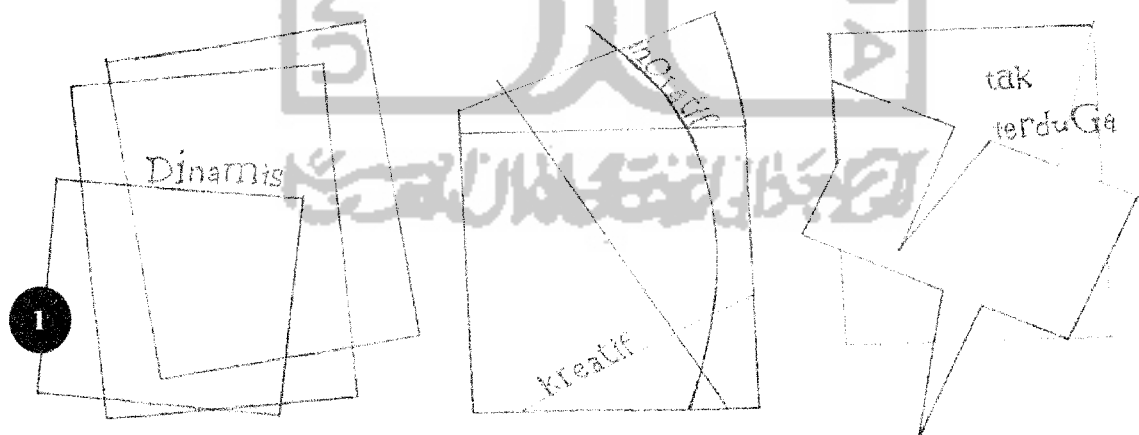


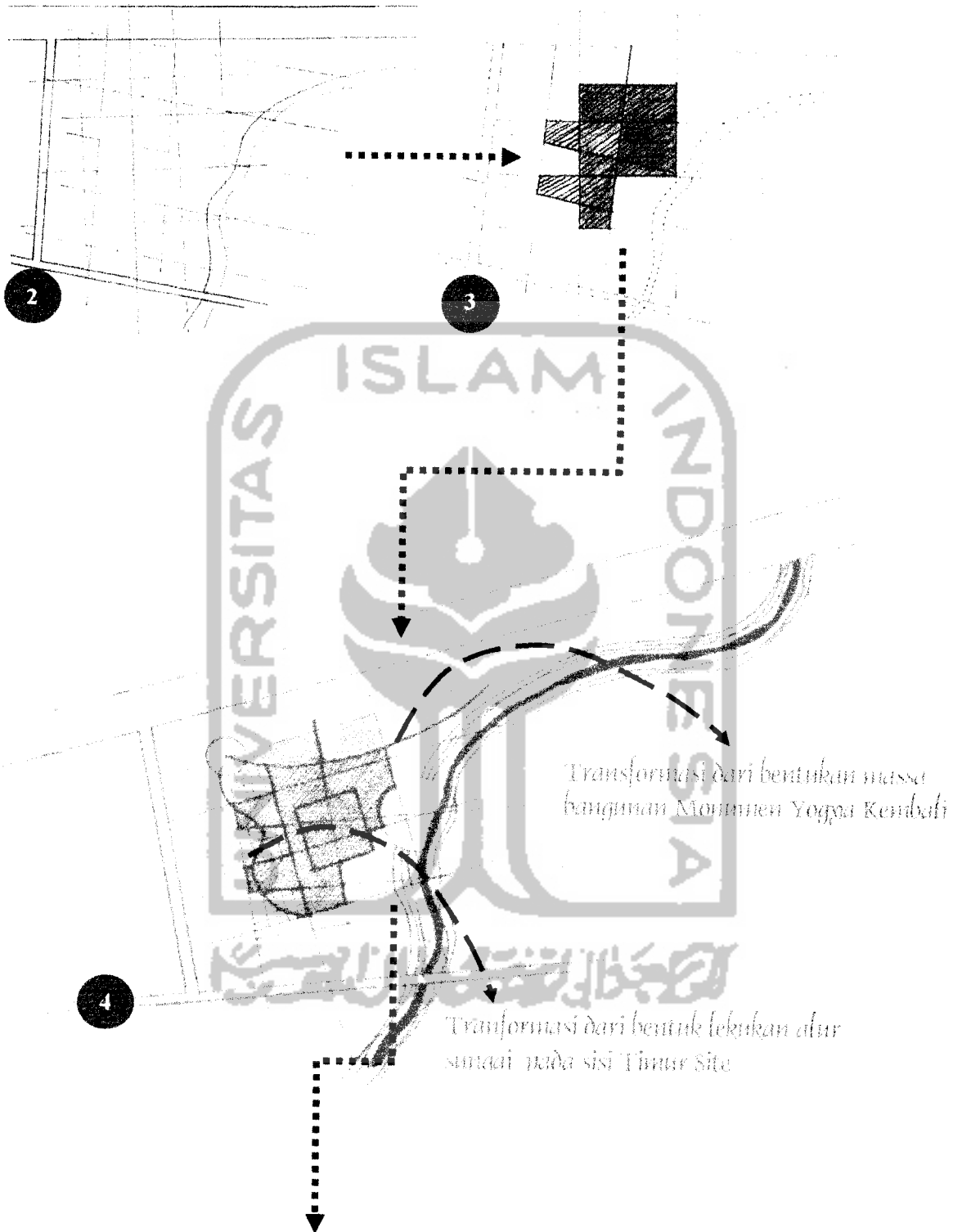
Keterangan:

-  : Kelompok kegiatan Pameran Tertutup
-  : Kelompok kegiatan Amphiteather
-  : Kelompok kegiatan Pameran Terbuka
-  : Kelompok kegiatan ME
-  : Kelompok kegiatan Perpustakaan
-  : Kelompok kegiatan Pengelola
-  : Kelompok kegiatan Informasi dan Promosi
-  : Kelompok kegiatan Restoran dan cafe

4.3 Konsep Bentuk Massa

Bentuk tata massa bangunan Galeri Seni Rupa Modern di Yogyakarta di peroleh dari penyesuaian garis batas disekeliling site yang kemudian mengalami penambahan dan pengurangan bentuk, sehingga menciptakan komposisi masa yang menggambarkan proses pencapaian apresiasi yang dinamis, kreatif, inovatif dan tak terduga.







Gb. 4.3. Konsep Gubahan Massa
Sumber : Pemikiran

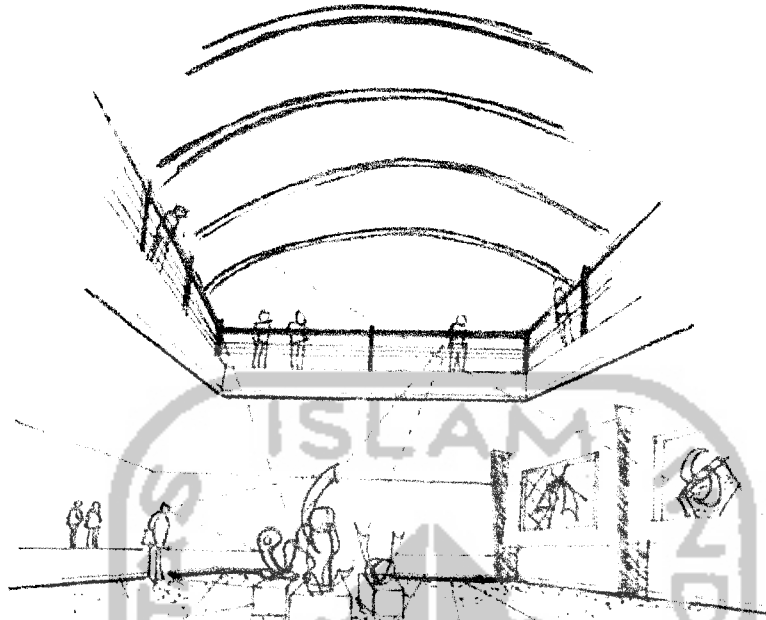
4.4 Konsep Tata Ruang Dalam

4.4.1 Konsep Sirkulasi Ruang Dalam

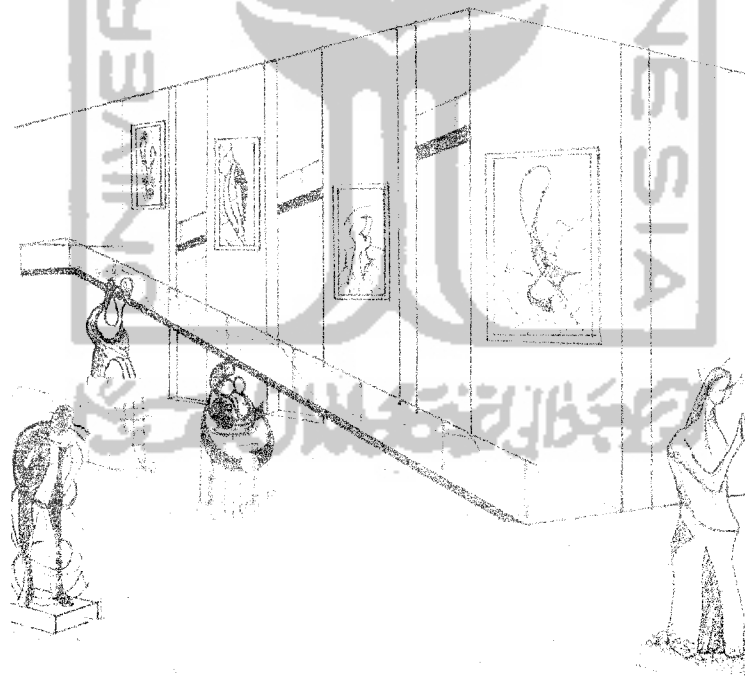
Sirkulasi ruang dalam dipisahkan antara sirkulasi bagi pengunjung sirkulasi bagi pengelola karyawan dan seniman yang akan mempersiapkan suatu pameran, serta sirkulasi barang.

Sirkulasi antar ruang pamer dihubungkan dengan pintu, bukaan-bukaan dinding, perbedaan ketinggian maupun perbedaan lantai. Hal ini dimaksudkan agar terjadi hubungan visual antar ruang pamer dimana pengunjung yang berada di lantai atas tetap dapat melihat obyek pamer pada lantai dibawahnya hal ini juga

dimaksudkan agar terjadi fleksibilitas ruang pada ruang pameran untuk mengantisipasi perletakan obyek pameran yang mempunyai ukuran dimensi obyek yang besar



Gb. 4.4. Hubungan visual antara lantai atas dengan lantai dibawahnya
Sumber : Pemikiran



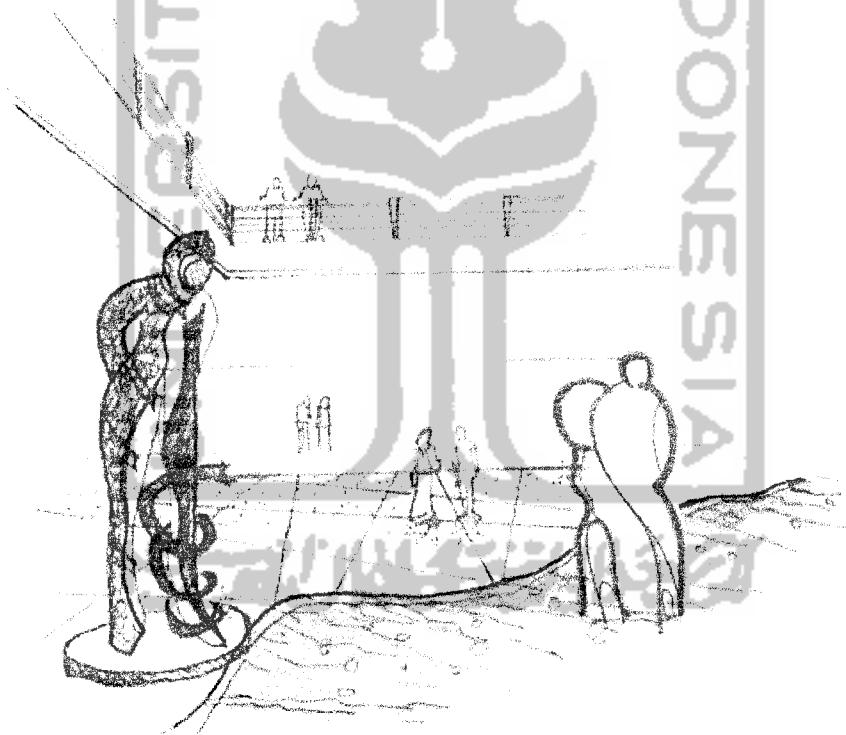
Gb. 4.5. Penggunaan Sistem Split Level Pada ruang Pamer
Sumber : Pemikiran



Pada ruang pameran digunakan pola sirkulasi yang bersifat bebas untuk memberikan kebebasan bagi pengunjung dalam menentukan arah geraknya. Untuk membentuk kontinuitas sirkulasi antar lantai, digunakan sistem “Split Level” dengan menggunakan tangga maupun ram.

4.4.2 Konsep Hubungan Ruang Dalam dengan Ruang Luar

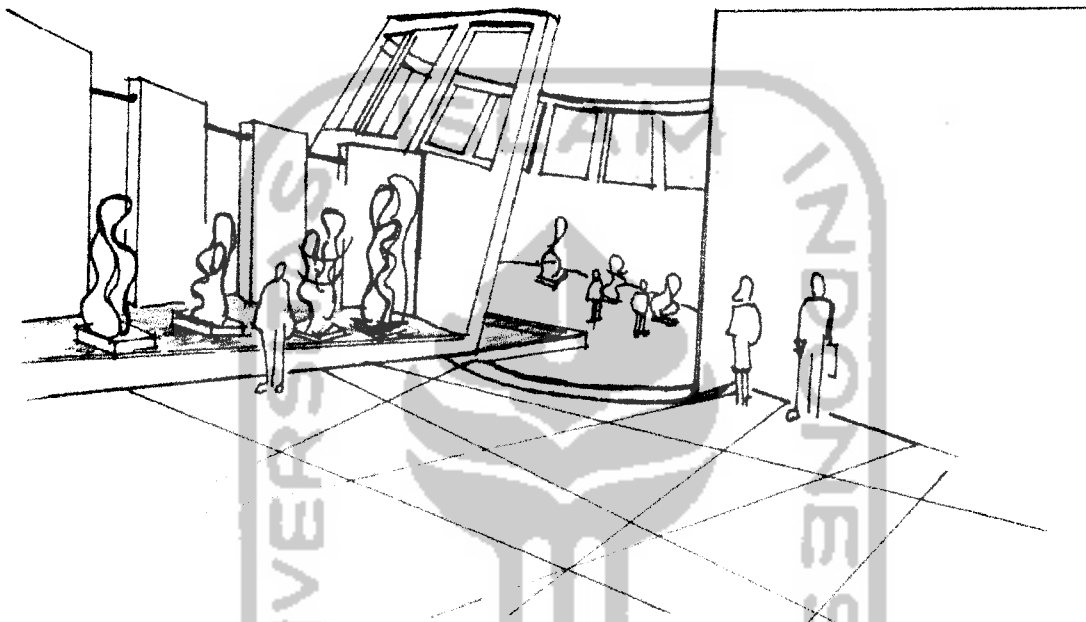
Hubungan antara ruang dalam dan ruang luar diciptakan dengan adanya kontinuitas dan keterkaitan melalui pembentuk ruang transisi dengan permainan lantai, membentuk kontinuitas visual dengan dinding transparan dan dinding-dinding yang tidak penuh penggunaan material yang sama, penempatan elemen-elemen tertentu, misalnya tanaman yang berhubungan, kolam air yang berhubungan dan elemen sculpture yang sejenis pada ruang dalam dan ruang luar.



Gb. 4.6. Suasana Hubungan ruang Luar dengan ruang Dalam
Sumber : Pemikiran

4.4.3 Konsep Penempatan Obyek Koleksi


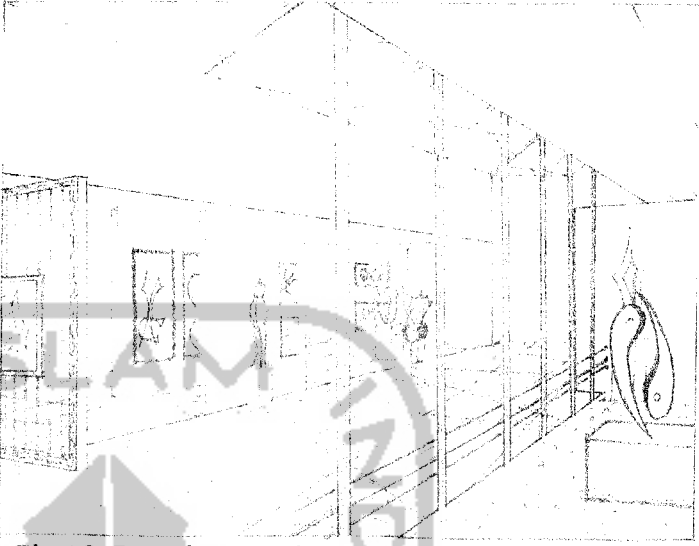
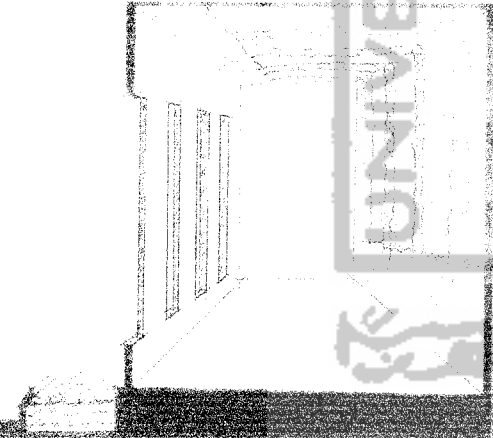
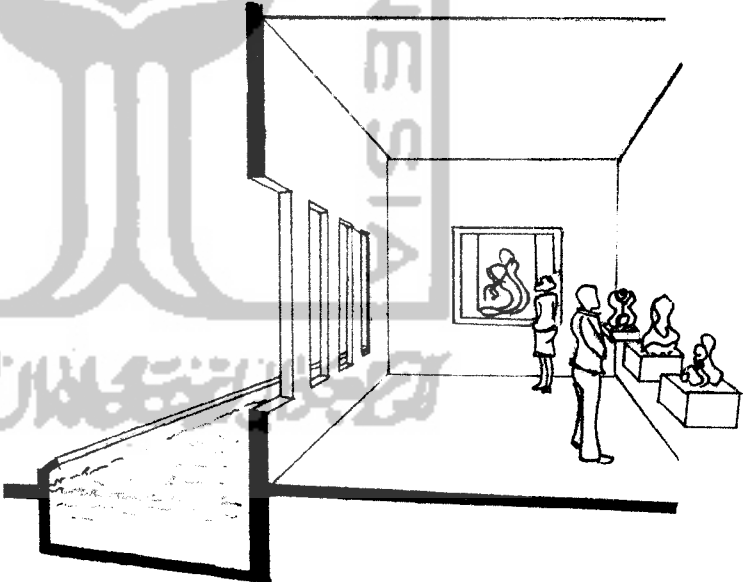
Perletakan obyek koleksi dua dimensi yang berupa koleks seni lukis diletakkan pada ruang dalam (ruang pameran indoor) sedangkan untuk perletakan obyek koleksi tiga dimensi yang terwakili oleh koleksi seni patung dan seni Instalasi diletakkan di ruang pameran indoor namun untuk koleksi yang mempunyai ukuran yang besar atau memerlukan luasan media ekspresi yang lebar (seni Instalasi) maka koleksi diletakkan pada ruang pameran Outdoor.



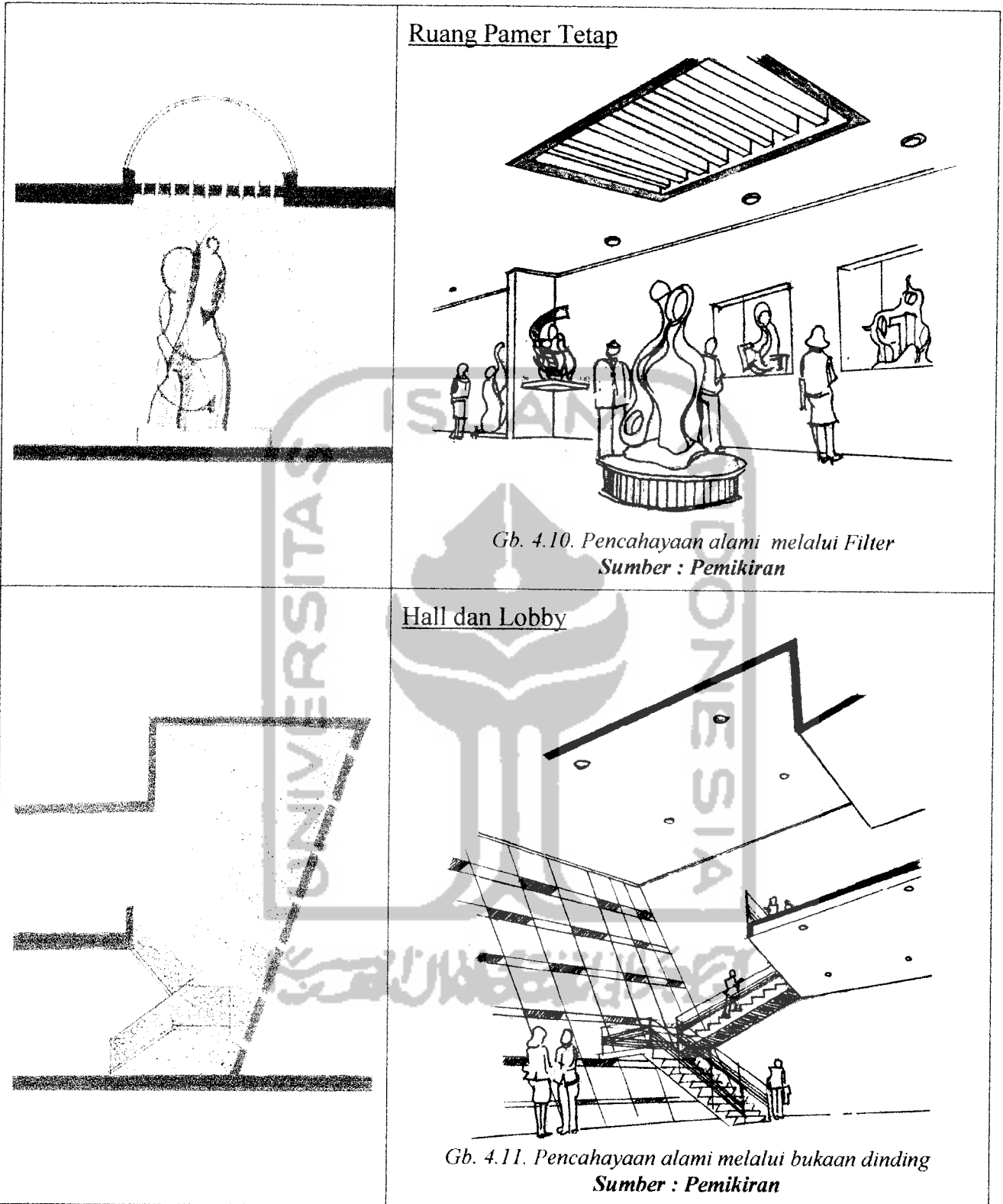
*Gb. 4.7. Perletakan Obyek Pamer pada Ruang Pamer Outdoor
Sumber : Pemikiran*

4.4.4 Konsep Tata Cahaya Ruang Dalam

Pencahayaan ruang memanfaatkan pencahayaan alami dan buatan. Pencahayaan **alami** menggunakan sistem topligh dan sistem filter melalui jendela atau bukaan dinding selain digunakan untuk memberikan pemandangan keluar sebagai upaya membawa ruang luar kedalam bangunan juga dimaksudkan untuk meberikan fariasi arah dan efek pencahayaan yang masuk melalui bentuk, letak dan ukuran bukaan.

Sistem Pencahayaan Alami	Konsep Pencahayaan Alami
	<p data-bbox="705 327 944 362"><u>Rg. Pamer Tetap</u></p>  <p data-bbox="743 922 1430 981"><i>Gb. 4.8. Pencahayaan alami menggunakan sistem topligh</i> <i>Sumber : Pemikiran</i></p>
	<p data-bbox="705 1021 992 1057"><u>Rg. Pamer Temporer</u></p>  <p data-bbox="759 1738 1398 1796"><i>Gb. 4.9. Pencahayaan alami melalui bukaan dinding</i> <i>Sumber : Pemikiran</i></p>





Ruang Pamer Tetap

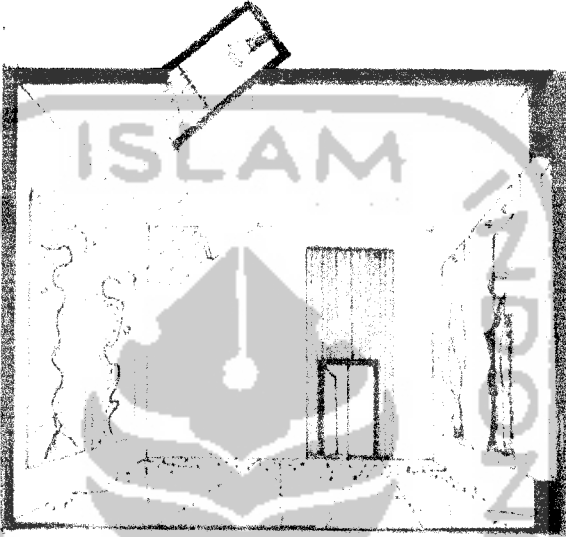

Gb. 4.10. Pencahayaan alami melalui Filter
Sumber : Pemikiran

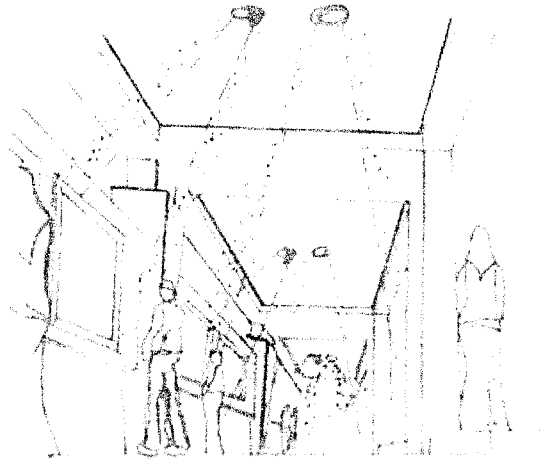
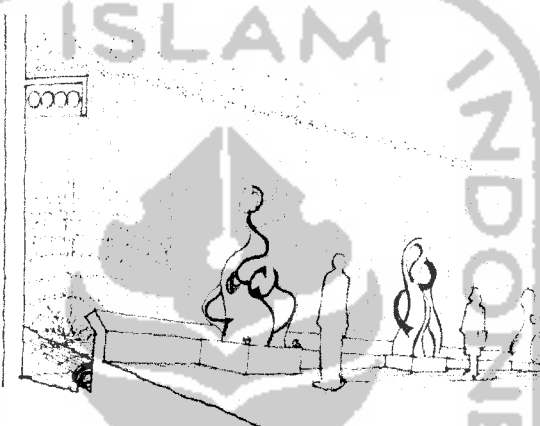
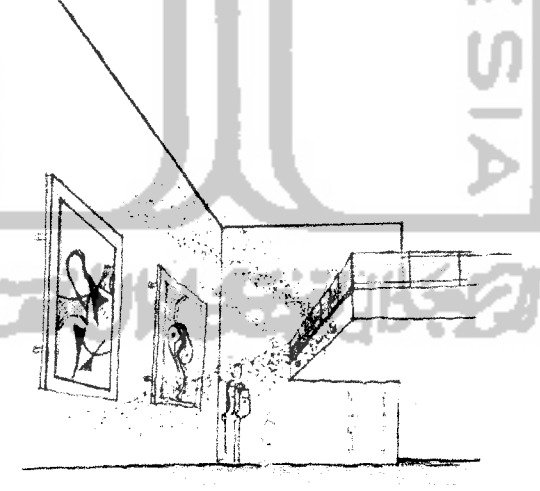
Hall dan Lobby

Gb. 4.11. Pencahayaan alami melalui bukaan dinding
Sumber : Pemikiran



Pencahayaan **buatan** melalui lampu dan armaturnya digunakan untuk mempertegas ruang dimana benda dipamerkan, sebagai pengarah visual dan pengarah pergerakan; penambah efek artistik, serta sebagai penerangan ruang di malam hari.

Sistem Pencahayaan	Gambaran Suasana Ruang	Digunakan Pd Ruang
<p>Menggunakan tipe pencahayaan Ambient Light dengan menyembunyikan sumber cahaya dan menyaring cahaya melalui filter sehingga cahaya yang tercipta berupa cahaya yang lembut.</p>		<p>Rg. Ruang Pamer Tetap</p>
<p>Menggunakan tipe pencahayaan Decoratif Light dengan menggunakan lampu dengan warna terang yang dapat memberi efek cahaya yang berbeda</p>		<p>Restaurant & Caffe</p>

<p>Menggunakan sistem pencahayaan Titik dimana sumber cahaya ditempatkan secara tetap di sepanjang jalur sirkulasi yaitu dengan menggunakan jenis lampu down light sebagai penerang selasar dan menggunakan lampu sorot dengan intensitas cahaya yang sedang untuk penerang lukisan</p>		<p>Selasar</p>
<p>Sistem pencahayaan yang digunakan adalah sistem Decoratif Light yaitu dengan memakai unsur air sebagai media pantulan cahaya sehingga mampu memberi kesan menarik.</p>		<p>Ruang Pamer Temporer</p>
<p>Sistem pencahayaan yang digunakan adalah sistem Accent Light yaitu dengan menyorot obyek secara langsung sehingga mampu memunculkan karakter benda sehingga individualisasi obyek mampu muncul</p>		<p>Hall dan Lobby</p>

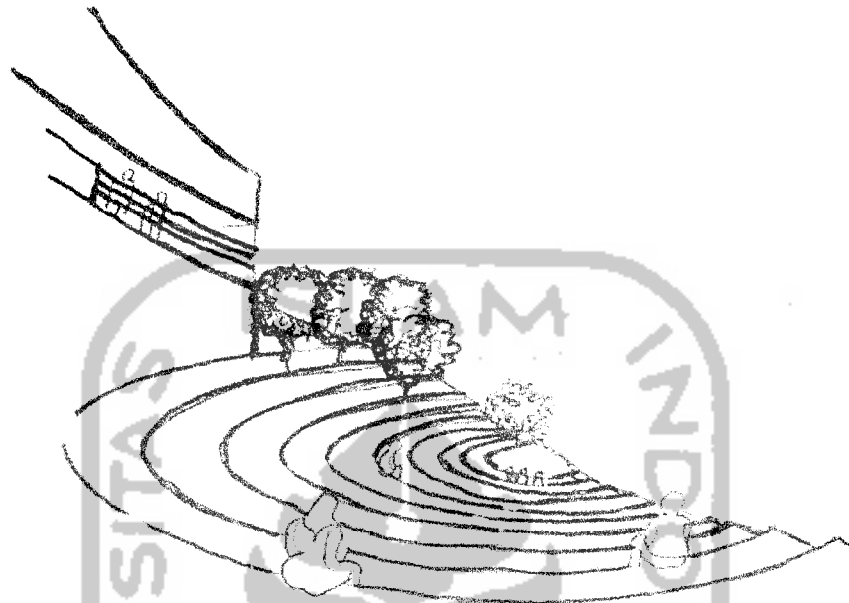
Tabel 4.2. Tabel Pencahayaan Buatan pada Ruang Dalam
Sumber : Pemikiran



4.5 Konsep Tata Ruang Luar

4.5.1 Pengolahan Kontur

Pengolahan kontur pada ruang luar di lakukan dengan melalui grading dan kontruksi dalam membentuk Amphiteather yang ditujukan untuk kegiatan-kegiatan outdoor.


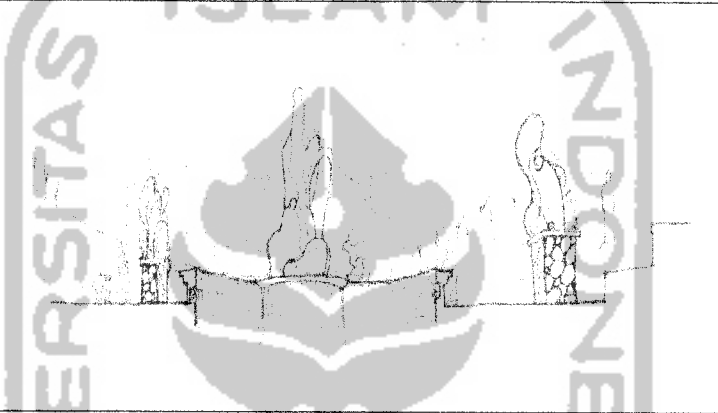



Gb. 4.12. Pengolahan Kontur sebagai Amphiteather
Sumber : Pemikiran

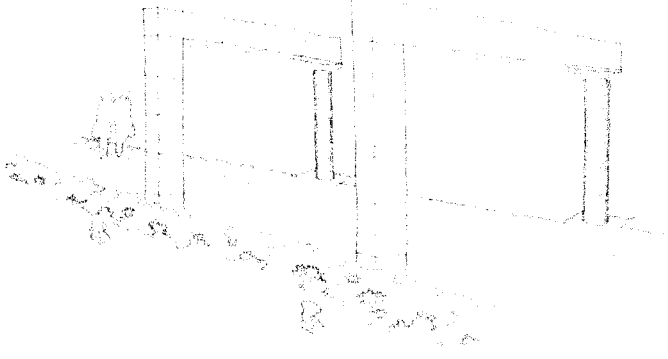
4.5.2 Tata Cahaya Ruang Luar

Sistem Pencahayaan	Gambaran suasana	Digunakan Pd. Ruang
Kombinasi tipe penerangan floodlighting dan penerangan grazing dimana dengan mendekatkan fixture pada bangunan sehingga memperlihatkan tekstur dan menghasilkan bayangan yang kuat		Fasade bangunan



<p>Pencahayaan ditata membentuk jalur pergerakan melalui penerangan sculpture di sepanjang jalur masuk kendaraan yaitu dengan lampu sorot (spotlight) dengan kekuatan kecil dimaksudkan agar atmosfer seni mulai terbentuk semenjak awal kunjungan</p>		<p>Sirkulasi kendaraan bermotor</p>
<p>Menggunakan sistem pencahayaan Dua titik pandang yaitu melalui penerangan terarah melalui lampu sorot (spotlight) dengan kekuatan sedang</p>		<p>Sculpture</p>
<p>Menggunakan sistem pencahayaan Uplight sebagai penerang pohon yg juga sbg penjelas alur parkir kendaraan serta penerangan terarah melalui lampu sorot (spotlight) dengan kekuatan kecil sebagai pembagi area parkir pada malam hari.</p>		<p>Area Parkir</p>



<p>Penerangan dengan sistem Uplight dan cahaya diarahkan langsung ke struktur pengarah pejalan kaki</p>		<p>Sirkulasi Pejalan kaki</p>
---	--	-------------------------------

Tabel 4.3. Tabel Pencahayaan Buatan Pada Ruang Luar

Sumber : Pemikiran

4.6 Konsep Sistem Struktur

Sistem struktur yang digunakan pada prinsipnya harus mampu menunjang fungsi Galeri Seni Rupa Modern dan mampu menjamin keamanan bagi Pemakainya, serta dapat menunjang penampilan bangunan. Untuk memenuhi kriteria tersebut dapat dipilih sistem struktur rangka modular dan dinding pemikul.

4.7 Konsep Sistem Utilitas

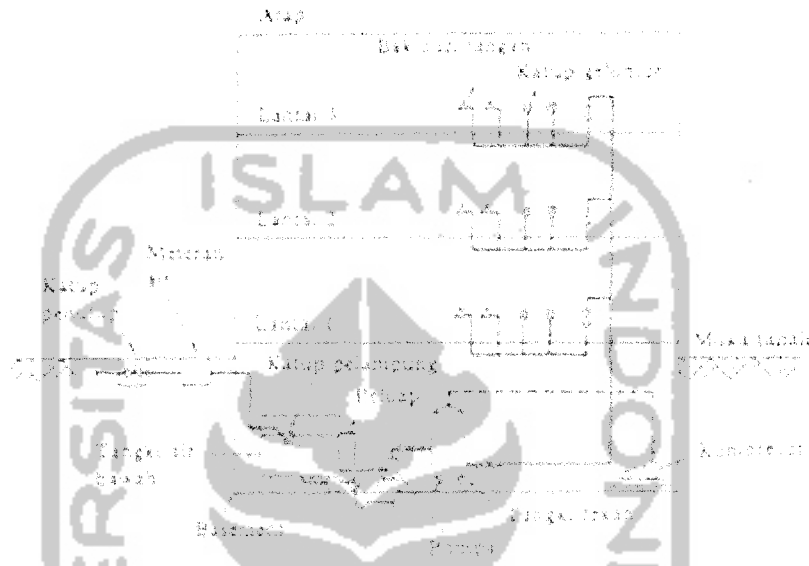
4.7.1 Sistem Penghawaan

Menggunakan sistem Penghawaan buatan. Pilihan ini diambil berdasarkan beberapa pertimbangan yaitu :

1. Benda koleksi lebih terjamin dari gangguan debu, sehingga lebih awet dan terpelihara.
2. Benda koleksi berada pada kelembapan dan temperatur udara yang stabil.
3. Memberikan kenyamanan pada pengunjung maupun pada pengelola, sehingga perubahan-perubahan iklim ruang luar tidak mempengaruhi suasana dalam gedung.

4.7.2 Plumbing

Menggunakan sistem tangki tekan (down feet), melalui pertimbangan jumlah lantai bangunan yang kurang dari empat lantai dan dari segi estetika lebih menguntungkan, karena tidak terlihat, serta tidak membebani sistem struktur jika dibandingkan dengan sistem tangki atap (up feet).



Gbr. 4.13. Skema Sistem Plumbing

4.7.3 Sistem Bahaya Kebakaran

Sistem ini merupakan persyaratan standart yang mutlak ada bagi suatu bangunan publik, maka bangunan Galeri Seni Rupa Modern dilengkapi dengan :

1. Smoke and Head Detector
2. Sprinkler System
3. Fire Hidrant

Selain itu penanggulangan kebakaran pada Galeri Seni Rupa Modern juga menggunakan detektor asap atau panas. Pemasangan Sprinkler diletakkan pada area yang bebas dari materi koleksi yang dapat rusak akibat air. Dan secara keseluruhan

Pengendalian sistem keamanan dikendalikan dari sebuah desktop console yang dipantau dan dioperasikan operator untuk berbagai pengamanan dan pengawasan.

4.7.4 Sistem Elektrikal

Selain dari PLN sebagai penyuplai utama, juga dilengkapi dengan Genset yang berfungsi sebagai sumber listrik cadangan apa bila terjadi gangguan dari saluran PLN.

