

## LAMPIRAN

**Lampiran 1 : Kegiatan Pameran Seni di Gedung Purna Budaya Jogja**

Nama Kegiatan	Tahun				
	1996	1997	1998	1999	2000
Pameran Seni Rupa	2	3	1	5	2
Pameran Kriya Seni	-	1	-	2	3
Pameran Lukisan	1	5	3	4	5

*Sumber : Taman Budaya Jogjakarta, bagian dokumentasi dan publikasi*

**Lampiran 2 : Kegiatan Pameran di Museum Benteng Vredenburg Jogja**

Nama Kegiatan	Tahun				
	1996	1997	1998	1999	2000
Pameran Seni Rupa	2	1	4	10	5
Pameran Kriya Seni	2	-	2	-	4
Pameran Lukisan	2	6	1	5	8

*Sumber : Museum Benteng Vredenburg, bagian dokumentasi dan publikasi*

**Lampiran 3 : Kegiatan Pameran Seni di Gedung Bentara Budaya Jogja**

Nama Kegiatan	Tahun				
	1996	1997	1998	1999	2000
Pameran seni Rupa	3	2	4	7	2
Pameran Kriya Seni	2	2	-	2	3
Pameran Lukisan	11	10	5	11	15

*Sumber : Bentara Budaya Jogjakarta, bagian dokumentasi dan publikasi*

**Lampiran 4 : Perkembangan Pengunjung Museum /Gallery Di Jogjakarta  
Tahun 1997-2000**

**a. Tahun 1997**

No	Museum/Gallery	Pengunjung		1997	Rata-rata
		Wisman	Wisnu		
1.	Sonobudoyo	18.521	119.645	138.166	99.988
2.	Puro Pakualaman	141	1.479	1.620	
3.	Pusat Dharmawiratama	142	4.604	4.746	
4.	Kereta Keraton	475	69.938	70.413	
5.	Benteng Vredenburg	2.279	7.394	9.673	
6.	Affandi	1.768	4.155	5.923	
7.	Hamengkubuwono IX	158.288	311.084	469.375	
Jumlah =				699.916	

**b. Tahun 1998**

No	Museum/Gallery	Pengunjung		1998	Rata-rata
		Wisman	Wisnu		
1.	Sonobudoyo	6.198	41.406	47.604	72.719
2.	Puro Pakualaman	-	10	10	
3.	Pusat Dharmawiratama	138	7.800	7.538	
4.	Kereta Keraton	21.676	74.100	95.776	
5.	Benteng Vredenburg	473	90.115	90.588	
6.	Affandi	389	1.221	1.610	
7.	Hamengkubuwono IX	54.191	211.716	256.907	
Jumlah =				509.033	

**ART GALLERY OF PAINTING CONTEMPORARY IN JOGJAKARTA**

**c. Tahun 1999**

No.	Museum/Gallery	Pengunjung		1999	Rata-rata
		Wisman	Wisnu		
1.	Sonobudoyo	2.214	20.258	22.472	104.894
2.	Puro Pakualaman	29	1.006	1.035	
3.	Pusat Dharmawiratama	68	5.142	5.210	
4.	Kereta Keraton	40.919	158.787	199.706	
5.	Benteng Vredenburg	540	188.892	189.432	
6.	Affandi	1.095	2.958	4.503	
7.	Hamengkubuwono IX	51.149	261.203	312.352	
Jumlah =				734.260	

**d. Tahun 2000**

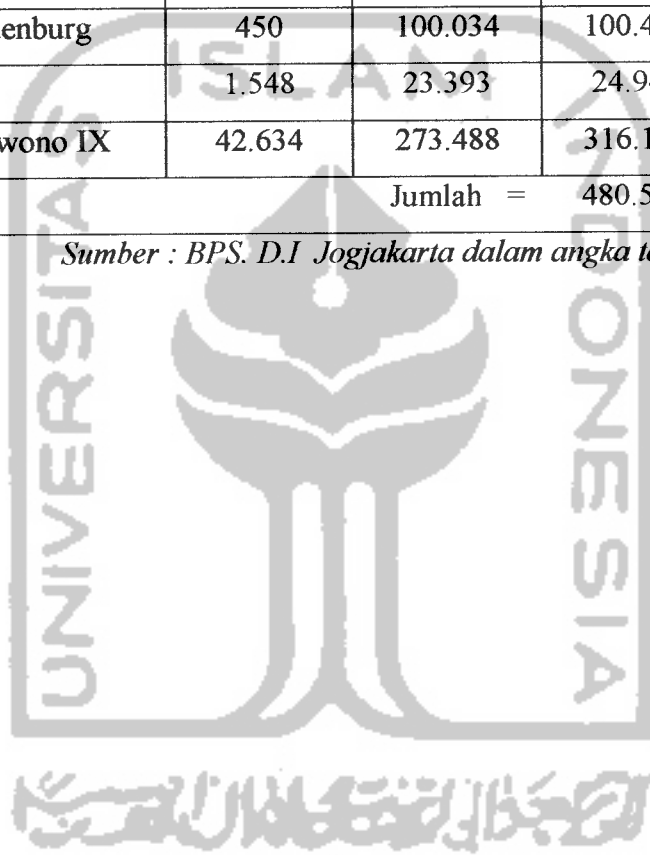
No.	Museum/Gallery	Pengunjung		2000	Rata-rata
		Wisman	Wisnu		
1.	Sonobudoyo	4.034	12.155	16.189	80.180
2.	Puro Pakualaman	129	1.751	1.880	
3.	Pusat Dharmawiratama	67	5.289	5.356	
4.	Kereta Keraton	450	37.957	38.407	
5.	Benteng Vredenburg	278	136.196	136.474	
6.	Affandi	10.424	5.622	7.057	
7.	Hamengkubuwono IX	50.592	305.300	355.898	
Jumlah =				561.261	

**ART GALLERY OF PAINTING CONTEMPORARY IN JOGJAKARTA**

**e. Tahun 2001**

No.	Museum/Gallery	Pengunjung		2001	Rata-rata
		Wisman	Wisnu		
1.	Sonobudoyo	5.105	18.455	23.560	68.650
2.	Puro Pakualaman	-	-	-	
3.	Pusat Dharmawiratama	-	-	-	
4.	Kereta Keraton	66	15.383	15.449	
5.	Benteng Vredenburg	450	100.034	100.484	
6.	Affandi	1.548	23.393	24.941	
7.	Hamengkubuwono IX	42.634	273.488	316.122	
Jumlah =				480.556	

*Sumber : BPS. D.I Jogjakarta dalam angka tahun 1997-2001*

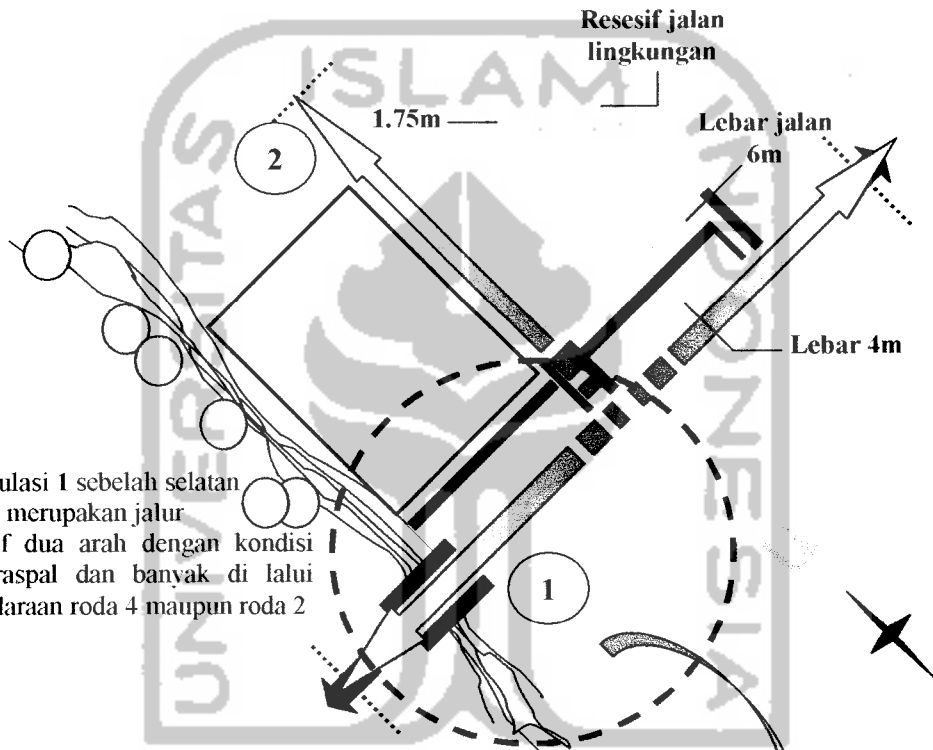


Skematik design

2# analisis site

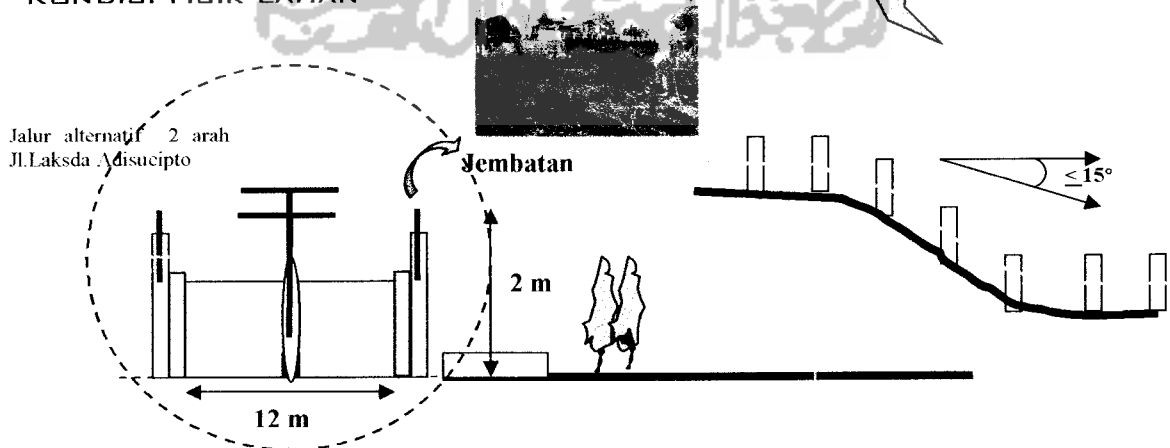
**SIRKULASI**

Jalur sirkulasi 2 sebelah timur site, menunjukkan alur pergerakan 2 arah serta jalur masuk dari jalan utama menuju site. Jalur ini merupakan jalur yang paling banyak di lalui oleh kendaraan bermotor.



Jalur sirkulasi 1 sebelah selatan Site yang merupakan jalur Alternatif dua arah dengan kondisi jalan beraspal dan banyak di lalui oleh kendaraan roda 4 maupun roda 2

**KONDISI FISIK LAHAN**





## USULAN SKEMATIK DESIGN

### JALUR SIRKULASI

### SIRKULASI DALAM TAPAK

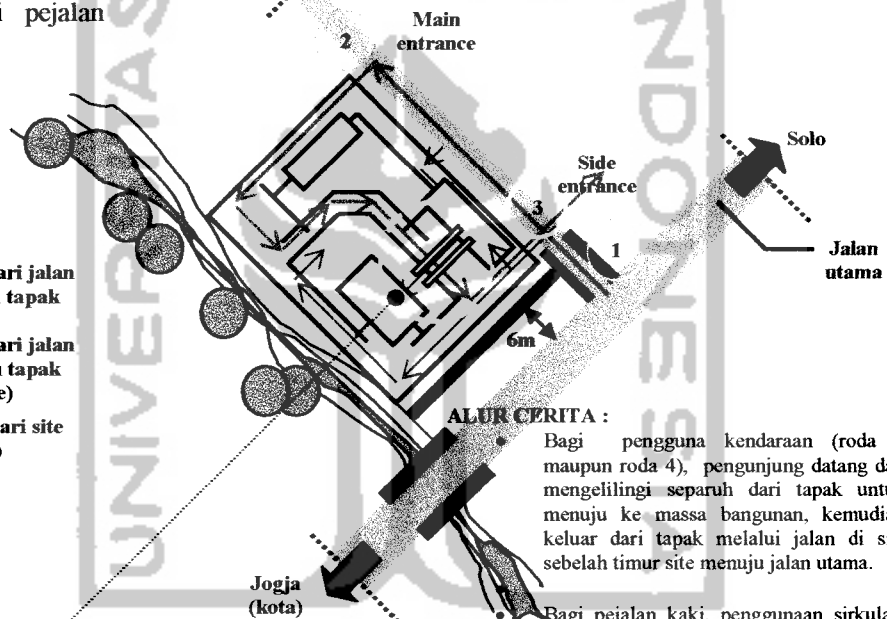
- Jalur sirkulasi antar massa satu dengan yang lainnya
- Jalur sirkulasi di dalam lanscape
- Jalur sirkulasi di dalam masing-masing massa

### USULAN SKEMATIK

- Sirkulasi didalam tapak di arahkan sesuai dengan alur cerita yang ada didalam galeri. Pengunjung masuk ke dalam tapak dengan kendaraan menuju tempat parkir, kemudian berjalan menuju massa penerima, diteruskan ke lanscape dan massa-massa lain di dalam tapak untuk

- Jalur bagi pengguna kendaraan
- Jalur bagi pejalan kaki

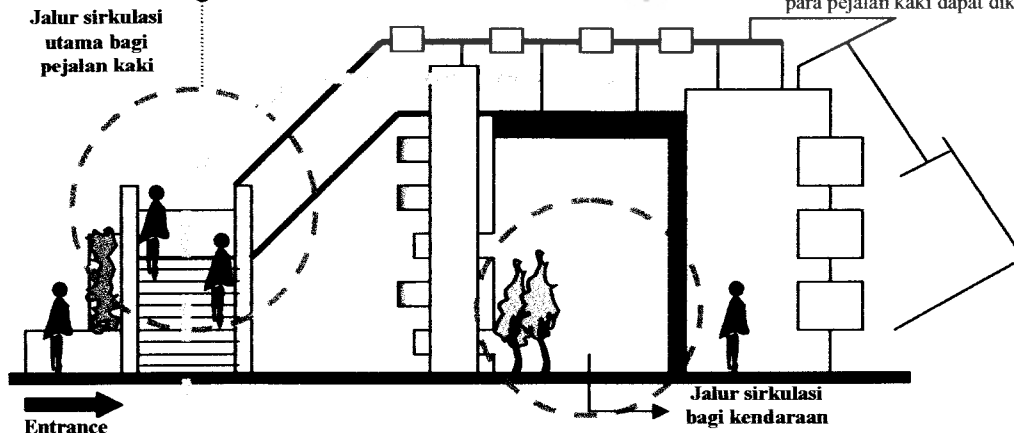
- 1 Titik masuk dari jalan utama menuju tapak
- 2 Titik masuk dari jalan umum menuju tapak (main entrance)
- 3 Titik keluar dari site (side entrance)



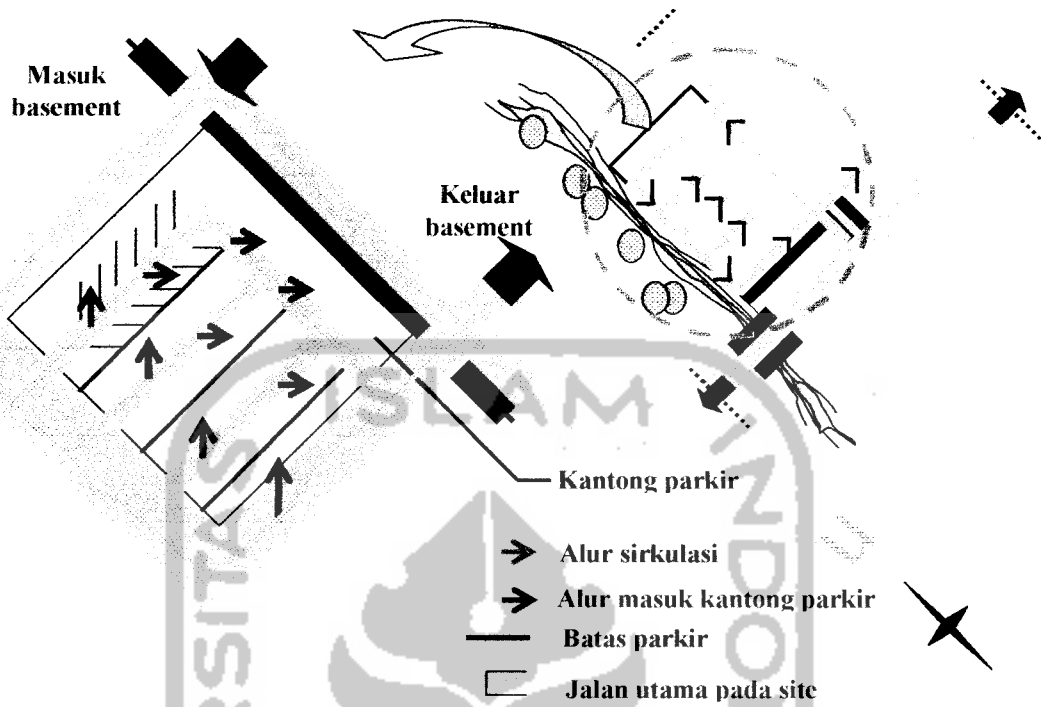
### ALUR CERITA :

Bagi pengguna kendaraan (roda 2 maupun roda 4), pengunjung datang dan mengelilingi separuh dari tapak untuk menuju ke massa bangunan, kemudian keluar dari tapak melalui jalan di sisi sebelah timur site menuju jalan utama.

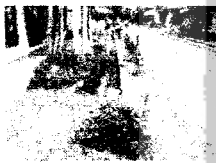
Bagi pejalan kaki, penggunaan sirkulasi utama di asumsikan sebagai jalur penyebrangan secara bebas dengan bentuk dan alur yang tidak kaku sehingga ketidak nyamanan dan rasa jenuh bagi para pejalan kaki dapat dikurangi.



ALUR SIRKULASI KENDARAAN DI DALAM BASEMENT

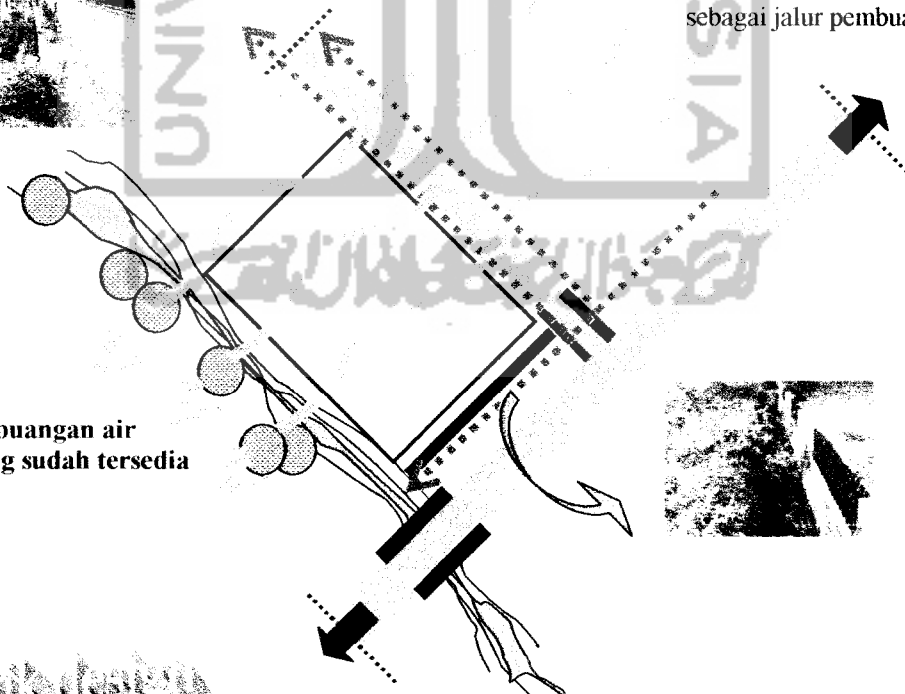


SISTEM DRINASE



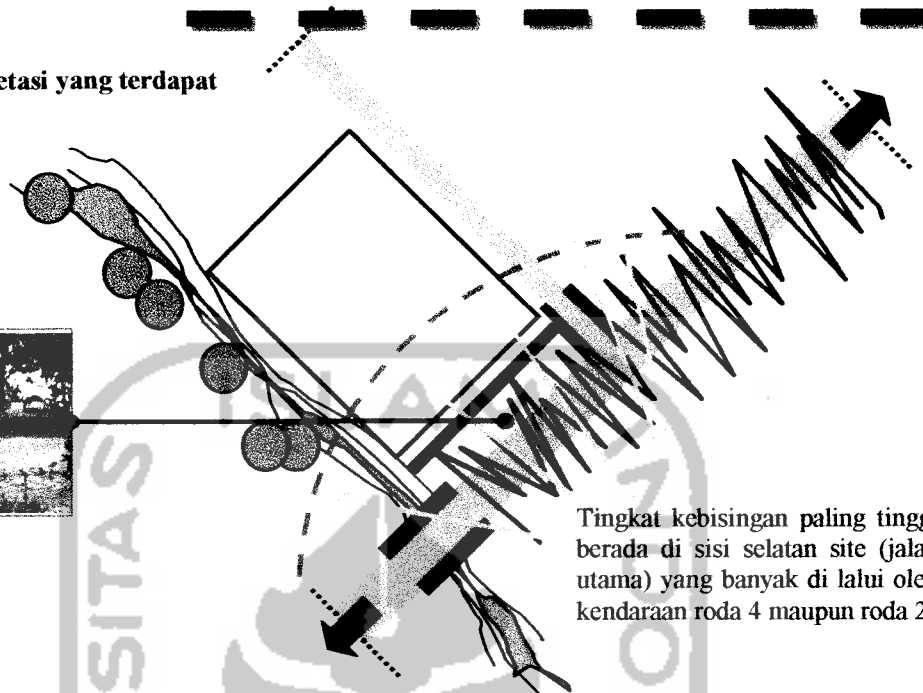
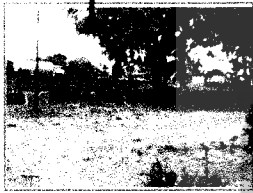
Arah aliran drainase menuju kearah barat yang memiliki kontur tanah lebih rendah serta terdapatnya sungai sebagai jalur pembuangan

Saluran pembuangan air (selokan) yang sudah tersedia di site



## TATA HIJAU

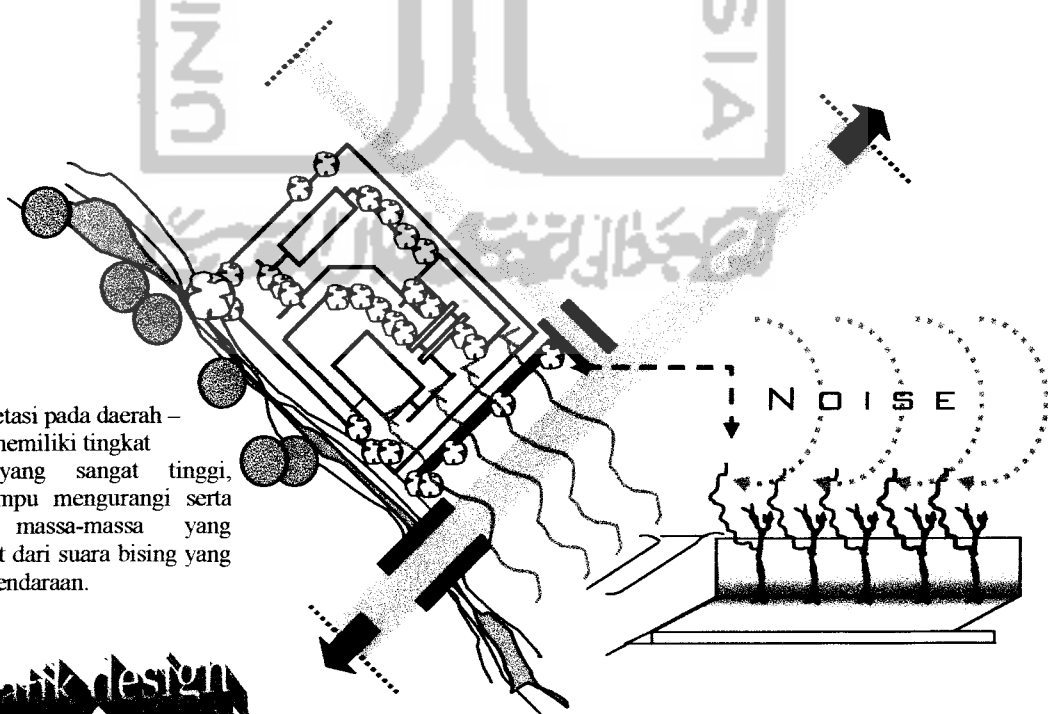
Kurangnya vegetasi yang terdapat di sekitar site



Tingkat kebisingan paling tinggi berada di sisi selatan site (jalan utama) yang banyak dilalui oleh kendaraan roda 4 maupun roda 2

## VEGETASI

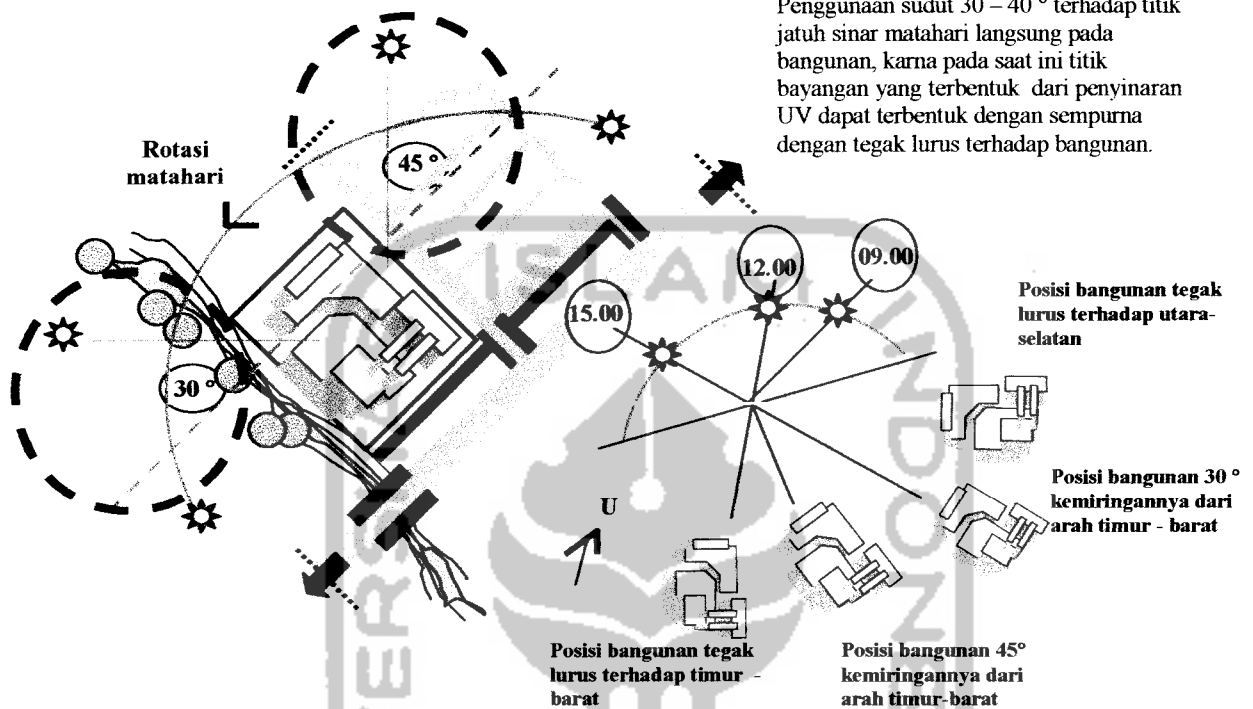
Penataan vegetasi pada daerah – daerah yang memiliki tingkat kebisingan yang sangat tinggi, sehingga mampu mengurangi serta melindungi massa-massa yang sifatnya privat dari suara bising yang berasal dari kendaraan.



**Shamank design**



ORIENTASI MATAHARI



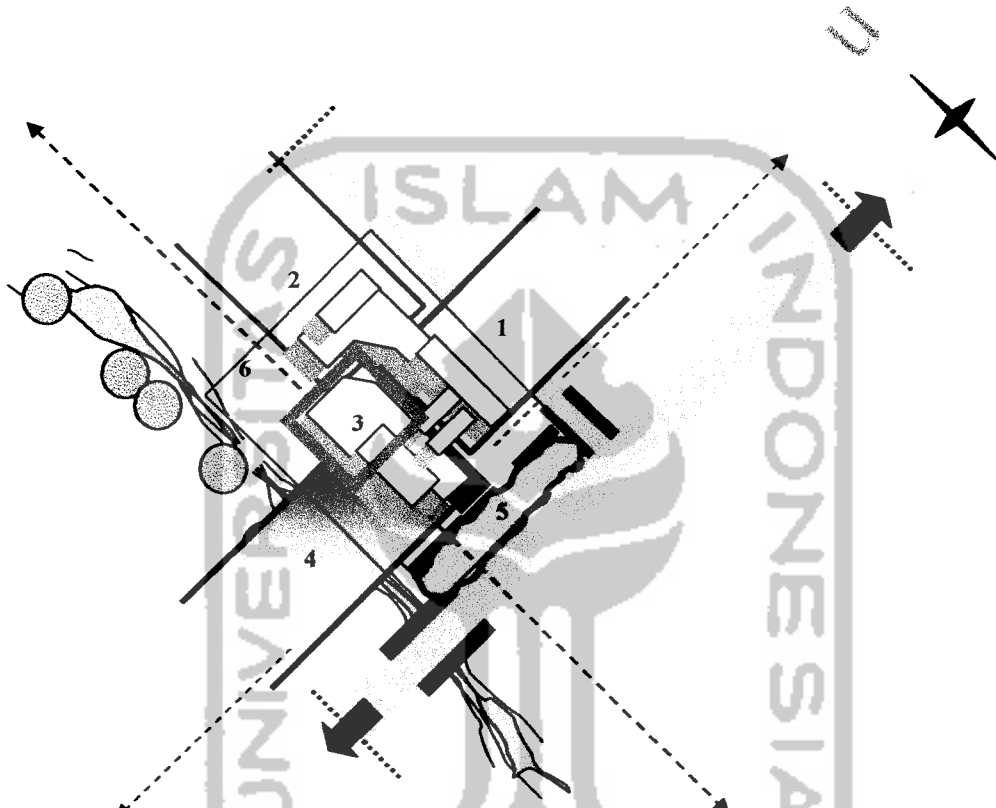
Gambar 3.01 - 3.02

- Orientasi matahari yang dianggap mampu memberikan efek yang baik berkisar antara 30-70 derajat posisinya terhadap bangunan, sehingga dapat diambil ketika berada pada pukul 08.00 – 09.00 atau 14.00 – 15.00, dan posisi bangunan berada pada 30 – 45° terhadap arah matahari (timur – barat)
- Orientasi bangunan disesuaikan dengan bentukkan site yang ada di lapangan dengan penempatan posisi bangunan berada pada akses utara - selatan

skematik design



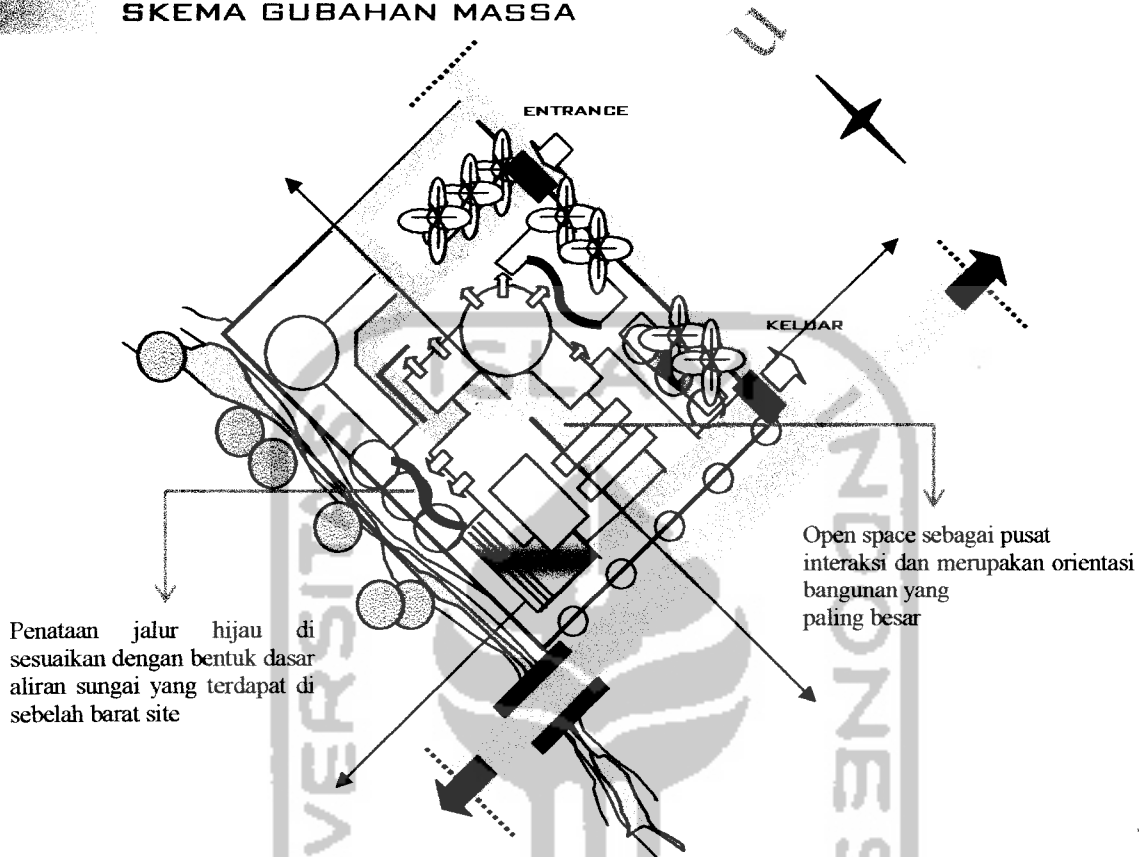
Z O N N I N G



Zonifikasi merupakan pengelompokan ruang-ruang kegiatan berdasarkan karakter yang terbagi menjadi 5 kelompok berdasarkan sifat dan fungsinya.



- |  |  |   |
|--|--|---|
| <p><b>ZONA PUBLIK / SEMI PUBLIK</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ruang galeri (in door)</li> <li>• Restaurant</li> </ul> | <p><b>ZONA PUBLIK</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ruang administrasi</li> </ul> | <p><b>ZONA SEMI PRIVAT</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ruang galeri (out door)</li> </ul>  |
| <p><b>ZONA LANDSCAPE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tata letak penghijauan</li> </ul>                                  | <p><b>ZONA PRIVAT</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ruang kuratorial</li> </ul>   | <p><b>ZONA SERVIS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• gudang penyimpanan / alat</li> <li>• MEE</li> <li>• lavatory</li> <li>• lift (barang maupun pengunjung)</li> </ul> |
| <p><b>PARKIR</b></p>   |  |   |

SKEMA GUBAHAN MASSA



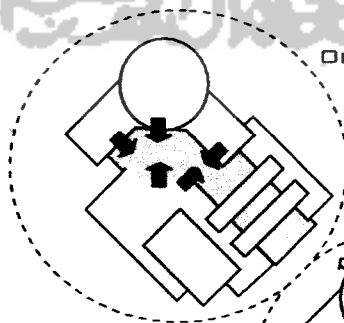
Penataan jalur hijau di sesuaikan dengan bentuk dasar aliran sungai yang terdapat di sebelah barat site

Open space sebagai pusat interaksi dan merupakan orientasi bangunan yang paling besar

Pada fasilitas galeri seni lukis, orientasi massa di arahkan dalam 2 macam yaitu ke dalam dan keluar. Orientasi kedalam di maksudkan untuk mengarahkan open space yang merupakan ruang pengikat massa yang satu dengan yang lainnya (di tunjuk oleh tanda ) sedangkan untuk orientasi keluar berfungsi sebagai tampilan bangunan yang di buat dengan memainkan perlubangan pada massa-massa tertentu (ditunjuk oleh tanda )

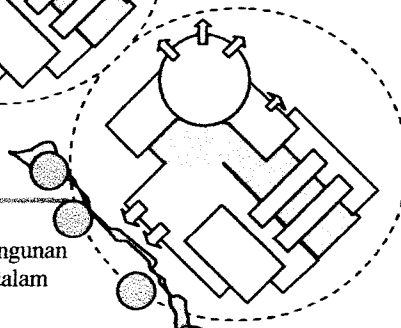
ORIENTASI KEDALAM

- Kesan interaktif di tunjukkan dengan orientasi yang sangat kuat

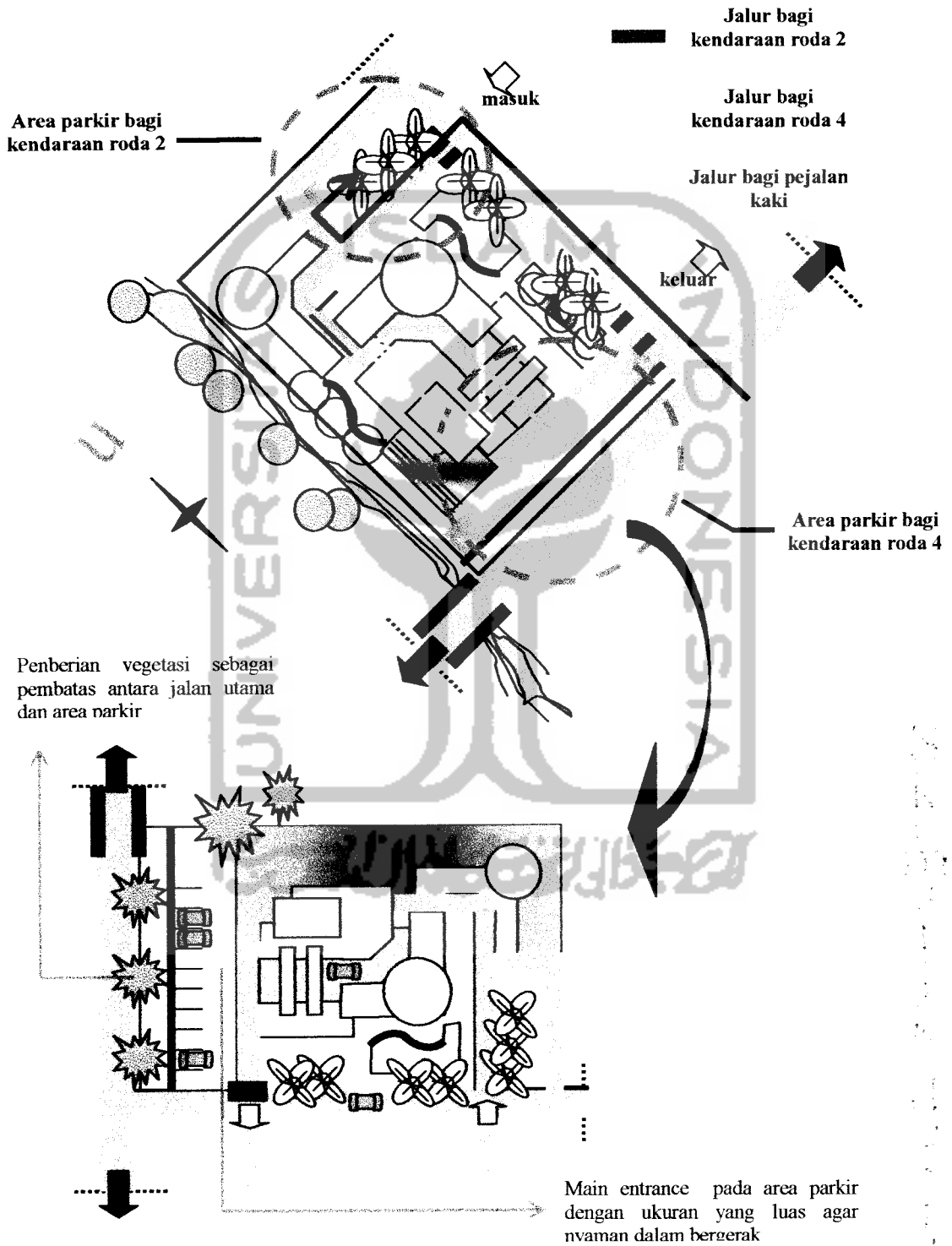


ORIENTASI KELUAR

- Sebagian Orientasi keluar pada bangunan lebih lemah dibanding orientasi kedalam



SKEMA ALUR PARKIR KENDARAAN

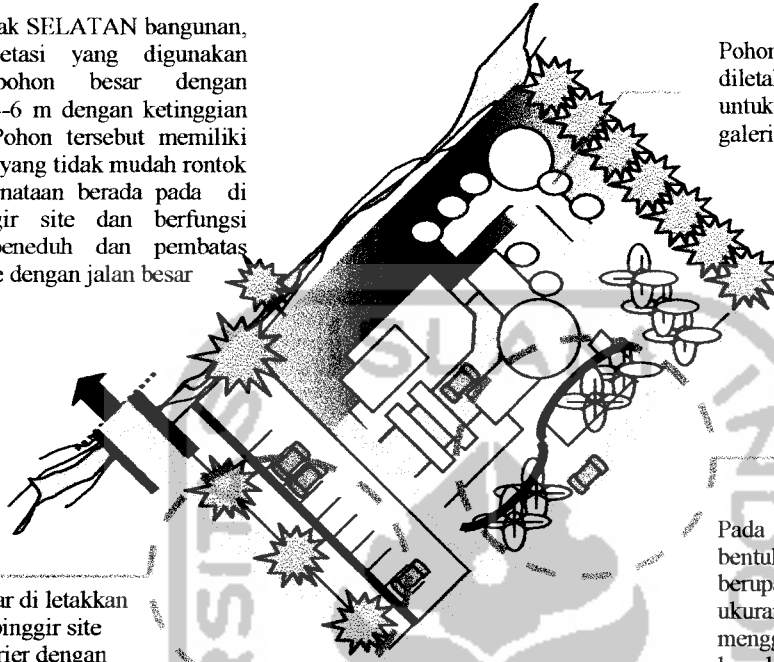




**SKEMA TATA HIJAU**

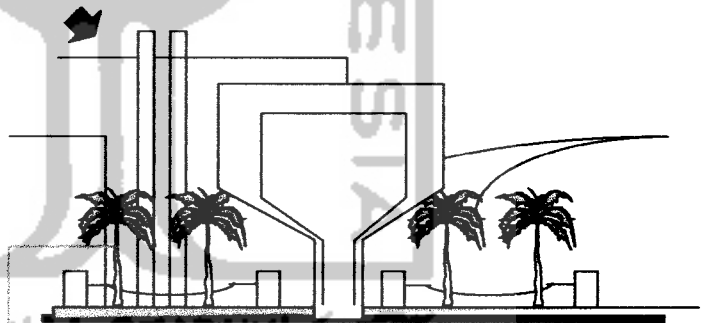
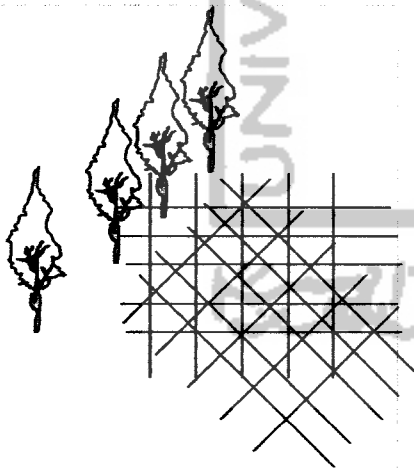
Pada tampak SELATAN bangunan, jenis vegetasi yang digunakan berupa pohon besar dengan diameter 4-6 m dengan ketinggian 8-10 m. Pohon tersebut memiliki jenis daun yang tidak mudah rontok dengan penataan berada pada di sisi pinggir site dan berfungsi sebagai peneduh dan pembatas antara Site dengan jalan besar

Pohon sedang sebagai peneduh diletakkan pada area yang di pakai untuk beraktivitas seperti ruang galeri (out door)

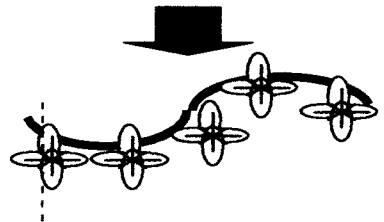


Pohon besar di letakkan di bagian pinggir site sebagai barrier dengan wilayah di sekitarnya dan mengurangi tingkat kebisingan suara dari jalan besar

Pada tampak TIMUR bangunan, bentuk vegetasi yang digunakan berupa vegetasi yang mempunyai ukuran diameter yang tidak mengganggu pandangan dari arah luar bangunan. Dengan ketinggian pohon 3-5 meter dengan diameter < dari 1m



Penataan vegetasi diatur mengikuti jalur sungai yang terdapat di sebelah barat site



Fungsi elemen vegetasi memiliki peranan yang sangat penting pada bangunan. Penanaman vegetasi sebagai elemen lanscape yang berfungsi untuk melindungi bangunan dari sinar matahari langsung yang dapat mengganggu bentuk kegiatan didalam galeri.



## Tata Ruang Dalam



### LETAK PERUANGAN

Dimana ruang bersama yang terdapat di dalam galeri seni lukis memiliki akses yang dapat di lalui secara merata.

### FUNGSI

Menciptakan hubungan interaksi pelaku kegiatan dan menghubungkan kegiatan antar ruang yang terdapat di dalam galeri

### HIRARKI

Tingkatan ruang dalam pada bangunan di tentukan oleh besarnya tingkat interaksi yang tercipta.

### DIMENSI

Besaran ukuran ruang disesuaikan dengan besarnya tingkat interaksi dan jumlah pelaku. Semakin interaktif ruang dalam, maka dimensi yang dibutuhkan semakin besar.

ZONIFIKASI KEGIATAN DALAM

• Massa bangunan privat :  
Ruang Kuratorial



- ruang kepala kuratorial
- ruang kepala educator
- studio perencanaan tata letak/ desain pameran
- ruang proses kerja

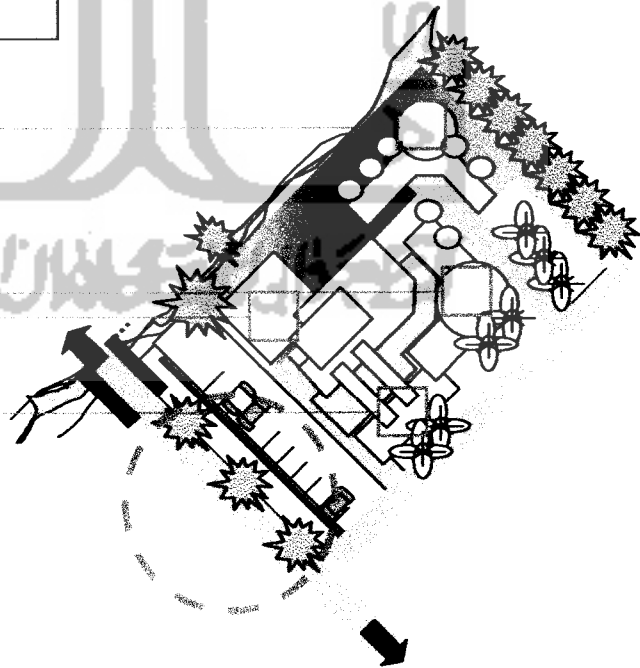
• Massa bangunan semi privat :  
Ruang galeri (out door)

• Massa bangunan publik :  
Ruang administrasi



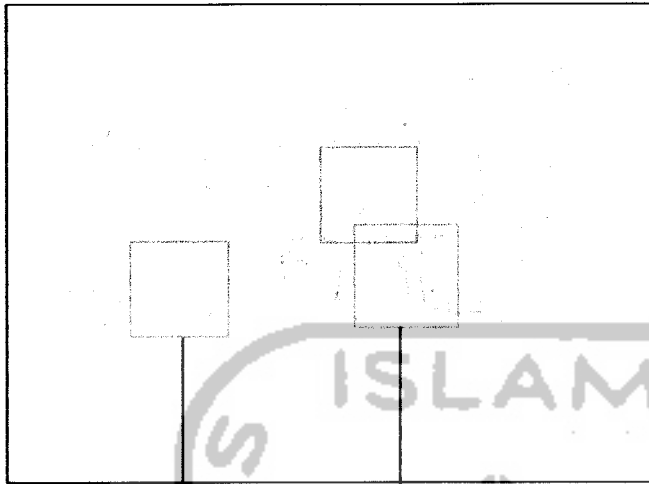
- ruang direktur
- ruang tamu
- ruang staff

• Massa bangunan semi publik :  
Ruang galeri (in door)  
Restaurant  
Dapur  
gudang



skematik design

LAY OUT RUANG PAMER



Dimensi ruang pameran yang disesuaikan dengan tingkat interaksi dan jumlah pelaku, diharapkan mampu membangkitkan minat serta mengajak pengunjung untuk dapat menjelajahi ruang-ruang pameran serta dapat memberikan suatu pengalaman yang menarik baik bagi pengunjung maupun aktivitas yang ada di dalam galeri

Penataan ruang pameran dengan memainkan beberapa bukaan pada ruang, mengajak pengunjung untuk dapat menelusuri ruang-ruang yang ada di dalam galeri

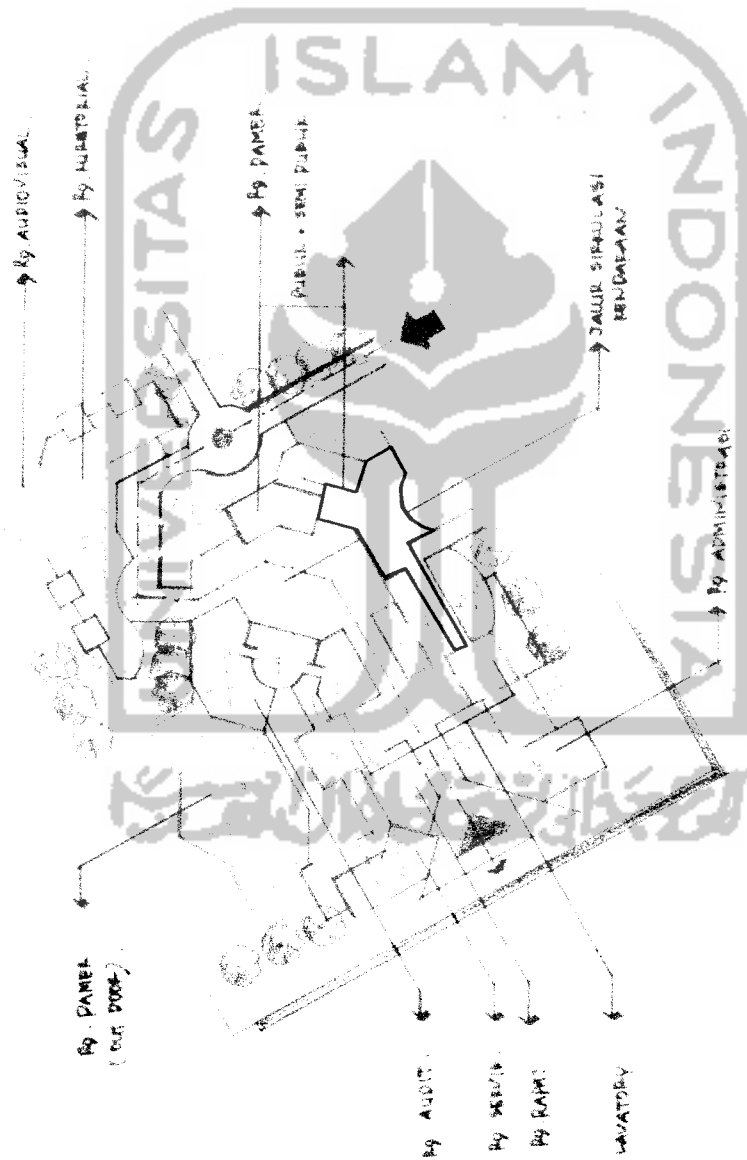


Pengolahan kontur pada ruang luar di lakukan melalui grading dan konstruksi dalam membentuk amphitheater yang ditujukan untuk kegiatan – kegiatan out door



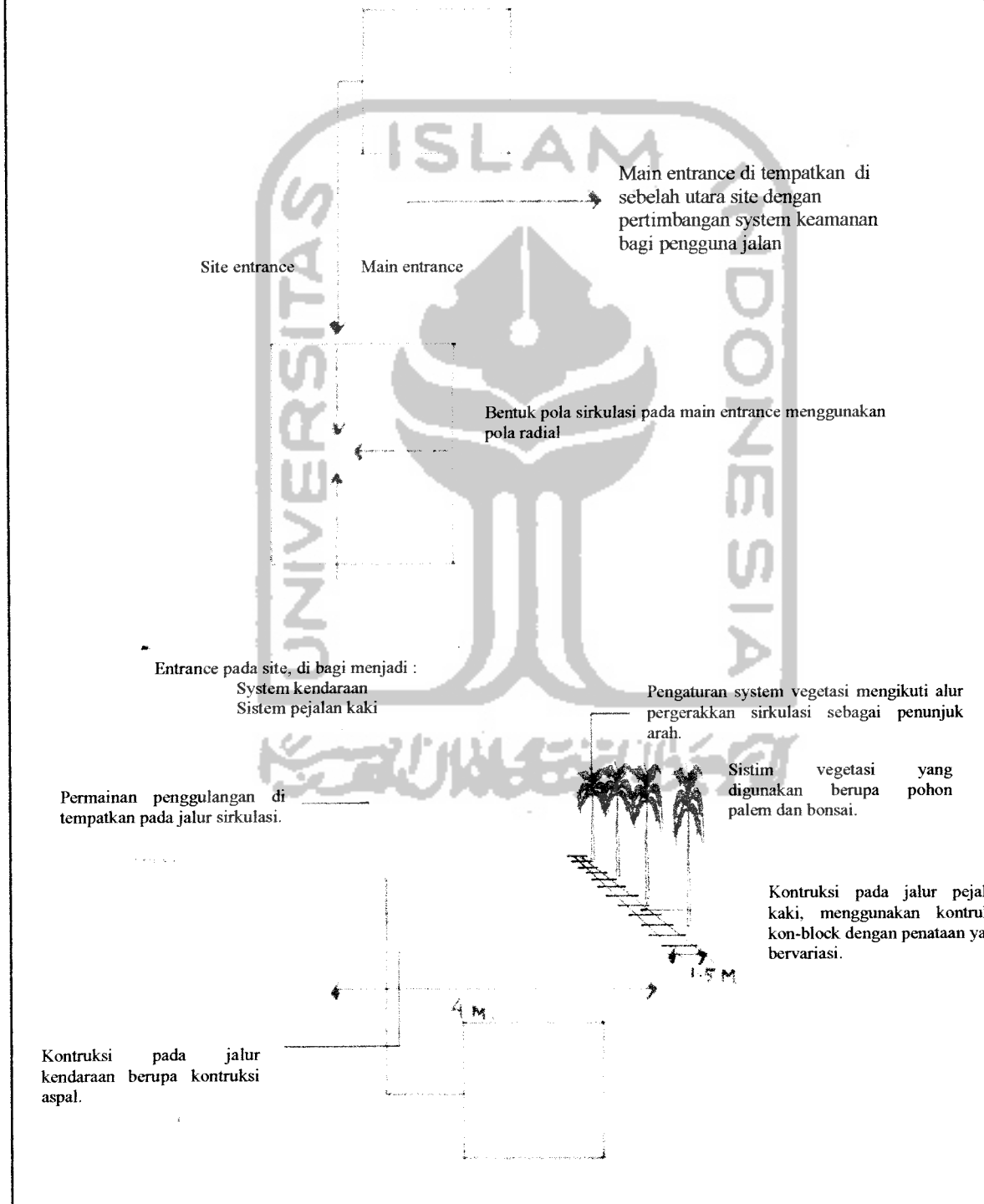
Shawantik design

. Schema denah.



skematik desain

# Pola sirkulasi Ruang luar



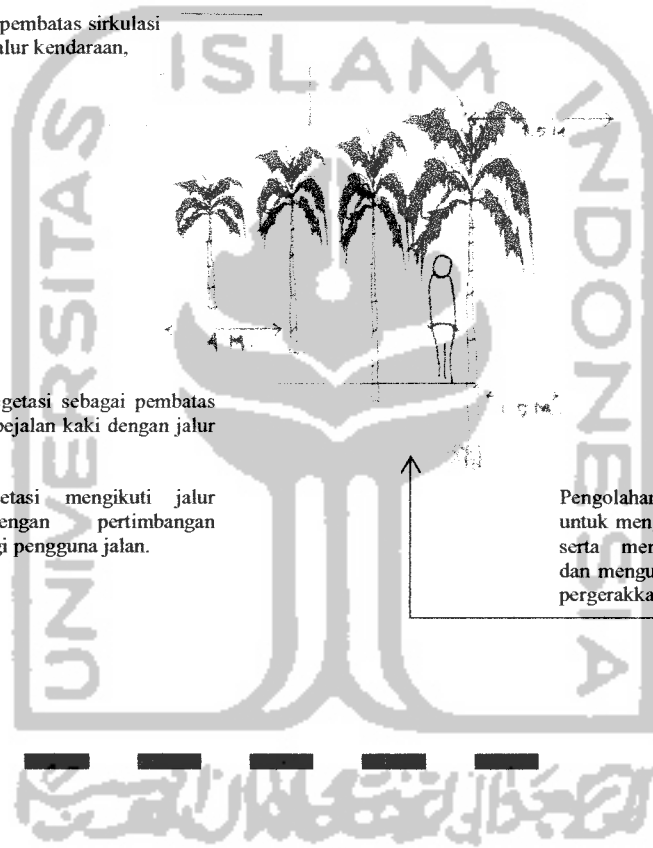
SIBULABI PEJALAN KAKI.

Trotoar sebagai jalur pembatas sirkulasi pejalan kaki dengan jalur kendaraan,

Penggunaan vegetasi sebagai pembatas jalur sirkulasi pejalan kaki dengan jalur kendaraan.

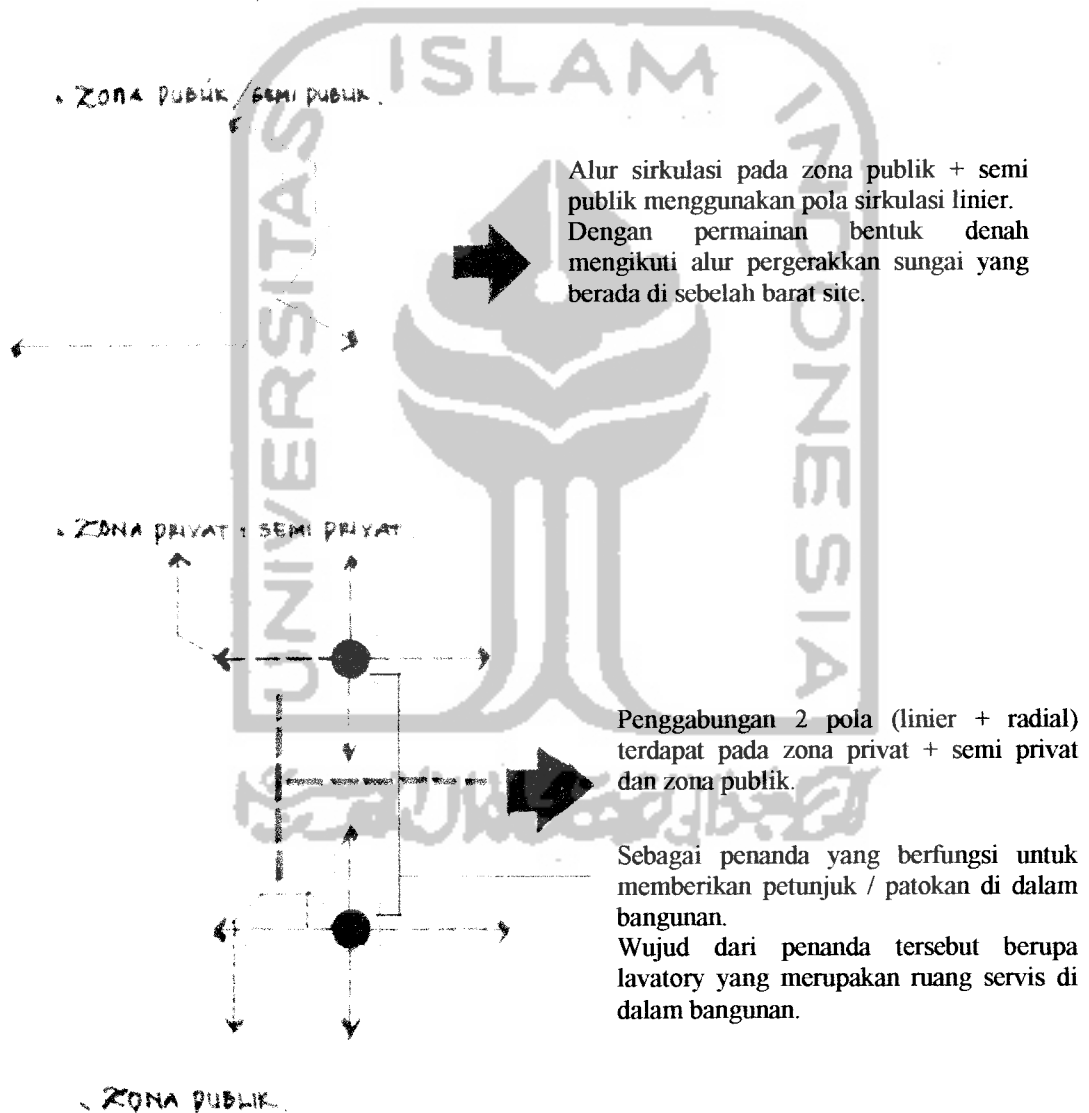
Penataan vegetasi mengikuti jalur sirkulasi dengan pertimbangan pengarahannya bagi pengguna jalan.

Pengolahan sisi jalur pedestrian untuk mengurangi ke monotonitas serta memberikan kenyamanan dan mengurangi rasa jenuh dalam pergerakan.



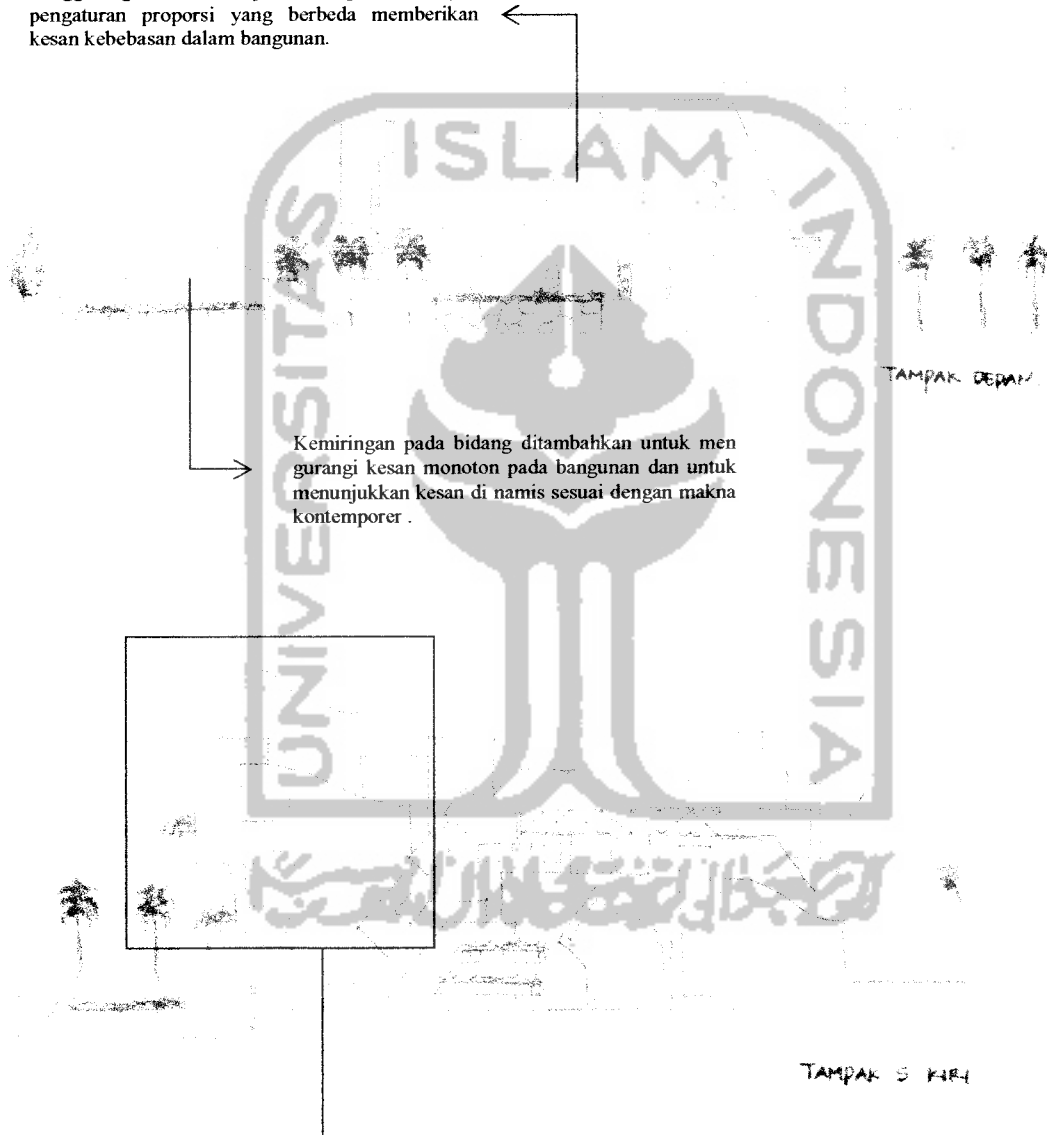
# skematik desain

## Pola Sirkulasi Ruang pameran \*



## Usulan tampak.

Pengulangan bentuk pada bangunan dengan pengaturan proporsi yang berbeda memberikan kesan kebebasan dalam bangunan.



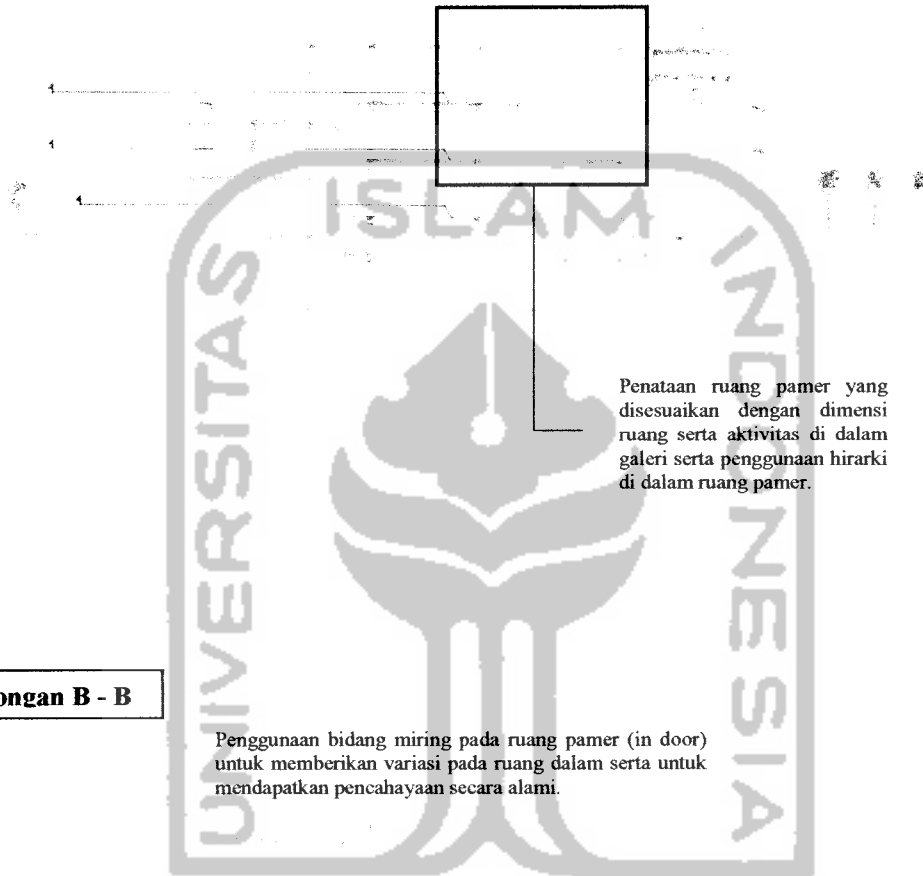
Kemiringan pada bidang ditambahkan untuk mengurangi kesan monoton pada bangunan dan untuk menunjukkan kesan di namis sesuai dengan makna kontemporer.

Permainan hirarki pada bangunan di sesuaikan dengan fungsi ruang yang terdapat didalam galeri seni lukis untuk lebih menonjolkan kesan ekspresif pada bangunan

**skematik desain**



Potongan A - A

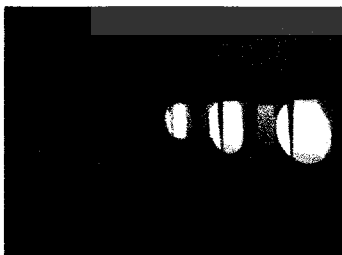
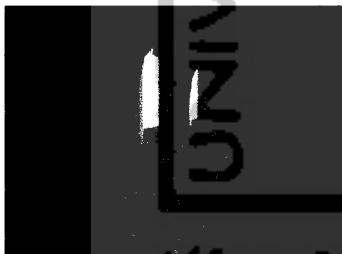
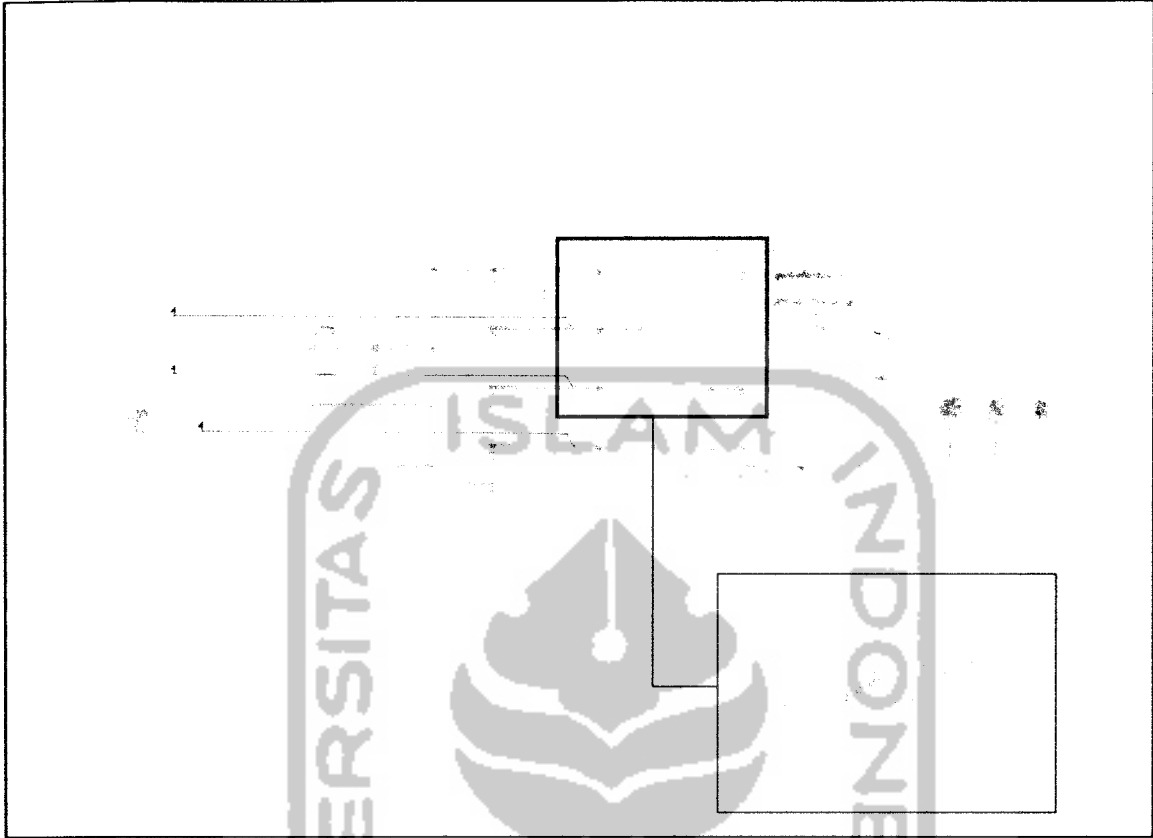


Penataan ruang pameran yang disesuaikan dengan dimensi ruang serta aktivitas di dalam galeri serta penggunaan hirarki di dalam ruang pameran.

Potongan B - B

Penggunaan bidang miring pada ruang pameran (in door) untuk memberikan variasi pada ruang dalam serta untuk mendapatkan pencahayaan secara alami.

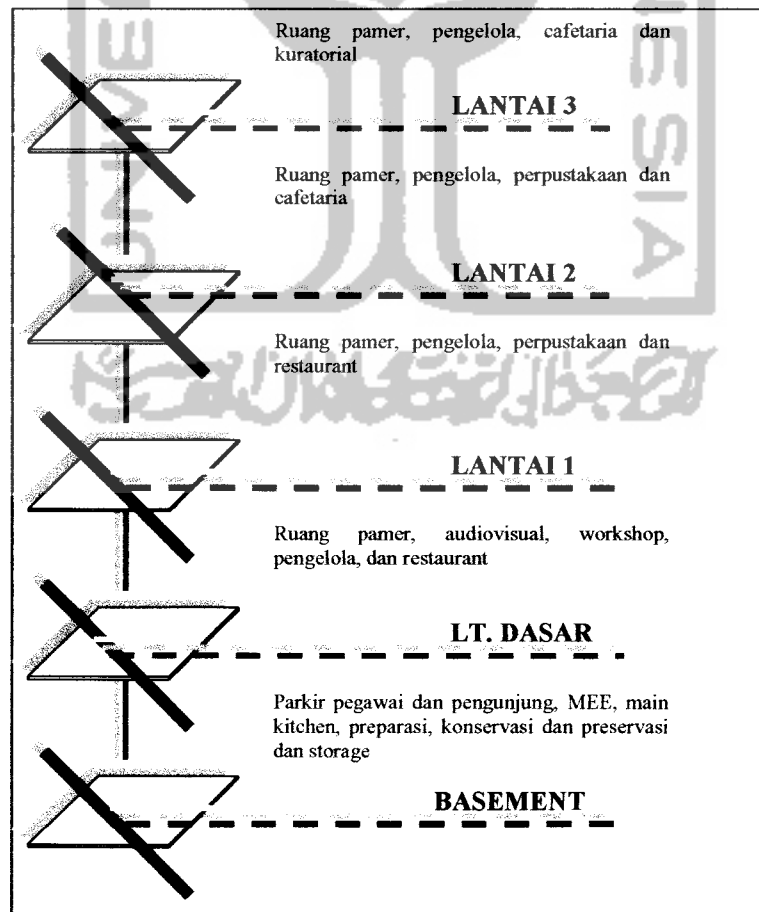
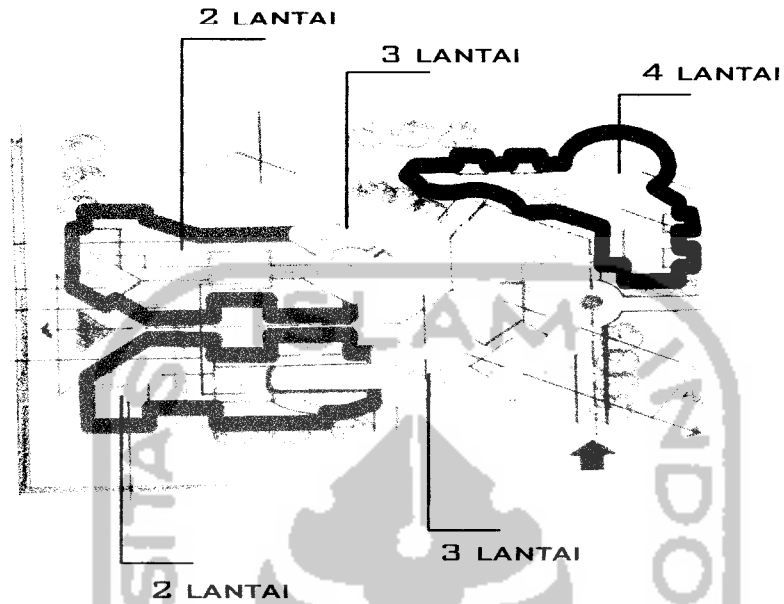




Penataan ruang pameran dengan permainan bentuk warna dan lay out pencahayaan buatan memberikan kendali yang lebih pada perancangan ruang display, terutama untuk menghasilkan efek dramatis dan penekanan pada objek-objek tertentu di dalam ruang galeri.

**skematik desain**

SEBARAN FUNGSI HUBUNGAN RUANG ANTAR LANTAI





3.1 SITUASI

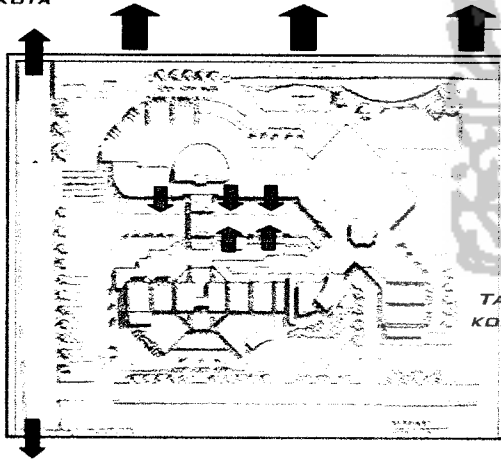
3.1 pengembangan rancangan

Perencanaan arah orientasi pada massa bangunan yang telah di tuangkan di dalam proses pengembangan rancangan. tidak lepas dari konsep awal. sehingga mampu menghasilkan arah orientasi yang sangat kuat pada bentukkan massa terhadap lingkungan sekitar.

KONSEP AWAL

GAMBAR RANCANGAN



KE JOGJA  
KOTA



Orientasi yang kuat di arahkan ke sungai yang merupakan salah satu sumber inspirasi bagi para seniman.

TANAH  
KOSONG

Orientasi bangunan menghadap jalan simpang tiga. Jalan raya dan jalan pendukung sebagai jalur utama kendaraan berada di sebelah selatan dan timur site dengan kondisi beraspal dan sangat baik. Penataan tata hijau di tanah di sekeliling site sebagai barrier dan peneduh.

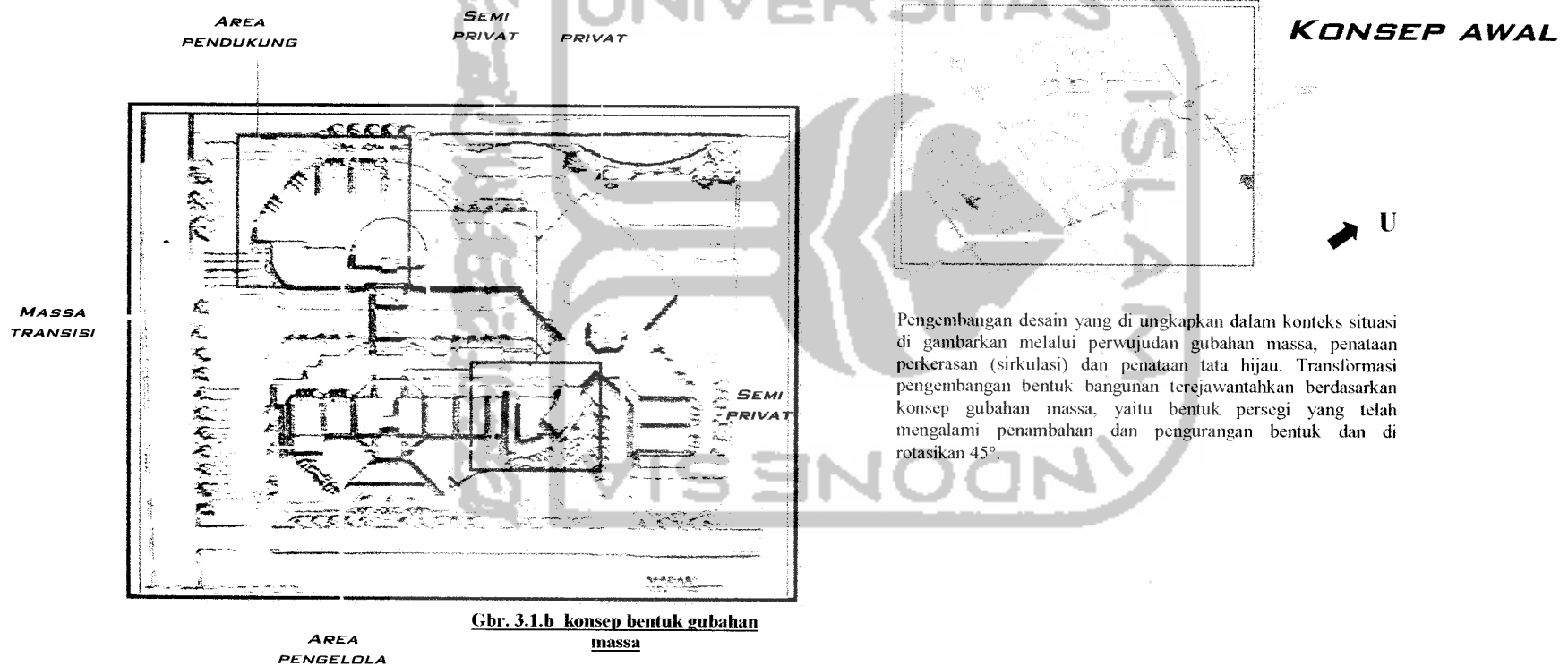
Orientasi pada massa bangunan tidak terlalu mengalami perubahan. Berdasarkan konsep awal perencanaan, orientasi massa di arahkan dalam 2 macam yaitu ke dalam dan keluar. Orientasi kedalam di maksudkan untuk mengarahkan open space yang merupakan ruang pengikat massa yang satu dengan yang lainnya (di tunjuk oleh tanda ) sedangkan untuk orientasi keluar berfungsi sebagai tampilan bangunan yang di buat dengan memainkan perlubangan pada massa-massa tertentu (ditunjuk oleh tanda )

Gbr. 3.1.a situasi

KE SOLO

### 3.2.2 Konsep Bentuk Masa Bangunan

Karakter kontemporer yang bebas dan di sesuaikan dengan kondisi site di lapangan , baik lingkungan atau fungsi yang diwadahi oleh galeri ini. Membentuk blok massa yang di persatukan dengan penataan landscape.



Pengembangan desain yang di ungkapkan dalam konteks situasi di gambarkan melalui perwujudan gubahan massa, penataan perkerasan (sirkulasi) dan penataan tata hijau. Transformasi pengembangan bentuk bangunan terejawantahkan berdasarkan konsep gubahan massa, yaitu bentuk persegi yang telah mengalami penambahan dan pengurangan bentuk dan di rotasikan 45°.

### GAMBAR RANCANGAN

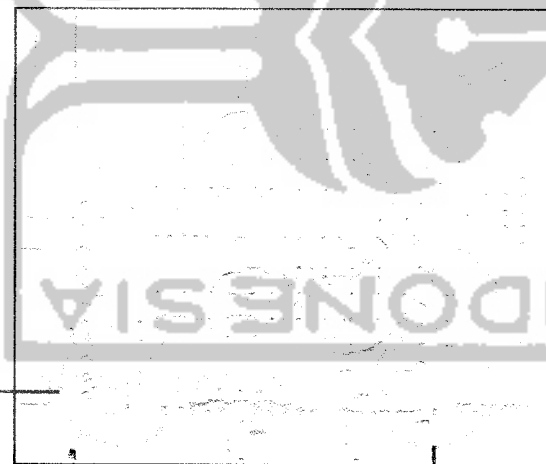
## design report

**3.2 SITE PLAN****3.2.1 TATA SIRKULASI**

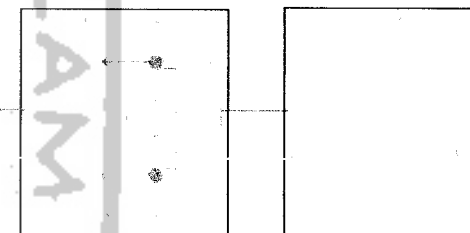
Bangunan membentuk gubahan massa yang linier, sesuai dengan konsep awal bahwa ada sebuah alur atau sequence didalamnya. Bentuk linier disesuaikan dengan keadaan site, membentuk kotak dan sudut. Bentuk ini juga dimaksudkan untuk menghindari kemonotonan didalam massa bangunan.

***SIDE ENTRANCE***

Side entrance ditransformasikan sesuai dengan rencana konsep dan skematik yang telah di buat. Site entrance berada di sebelah selatan site dengan lebar jalan 4m dan berdekatan dengan area parkir B untuk mempermudah pelaku kegiatan yang menggunakan kendaraan roda 4. area parkir B dibuat untuk menampung sebanyak 10 mobil.



Gbr. 3.2.a site plan



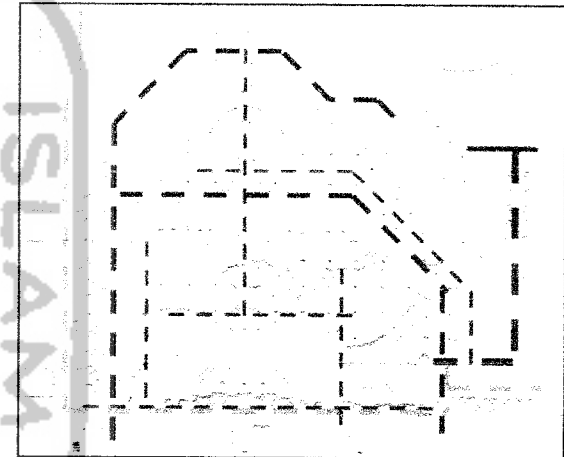
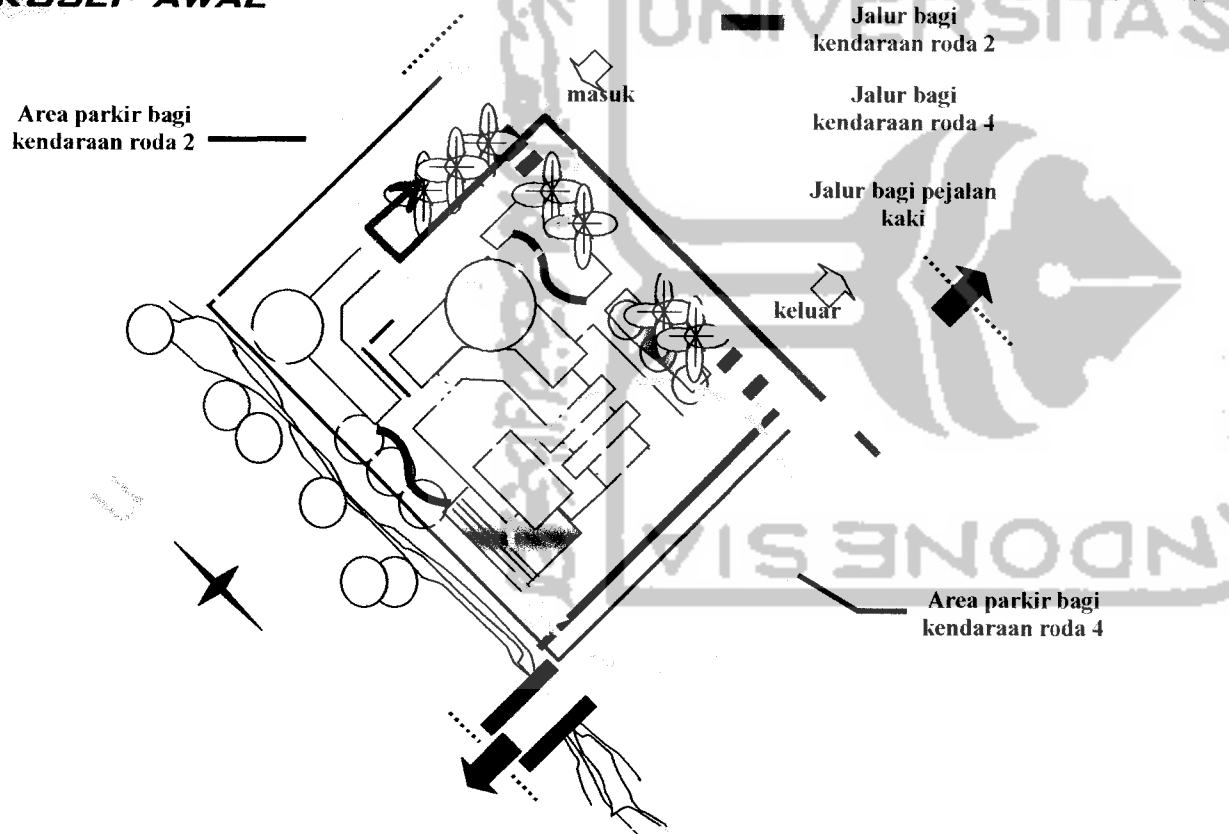
sesuai konsep awal

***MAIN ENTRANCE***

Berdasarkan konsep dan skematik desain yg.telah disusun. main entrance terletak di sebelah utara site. Pengembangan tsb. Ditransformasikan dengan membuat lebar jalan 6m yang digunakan bagi kendaraan 1 arah dan juga dapat di lalui bagi pejalan kaki, dengan bahan yang digunakan untuk jalan berupa aspal.

design report

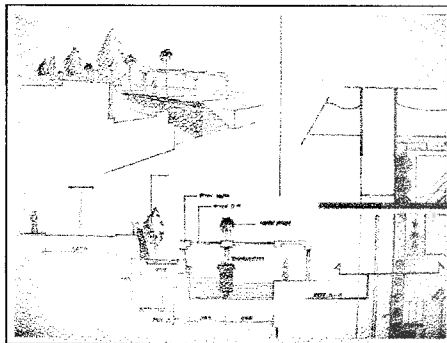
KONSEP AWAL



Gbr. 3.2.b pola sirkulasi

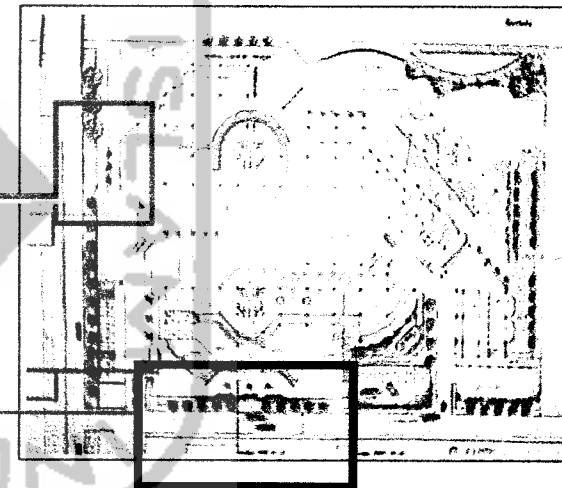
Proses sirkulasi yang terdapat di dalam maupun diluar bangunan (lingkungan) tidak terlalu banyak mengalami perubahan dari konsep awal yang telah di rencanakan dengan penggunaan gabungan antar pola linier dan radial.

# design report

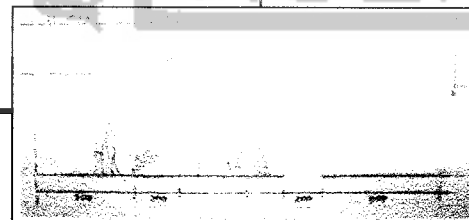


Gbr. 3.2.c potongan A-A (massa transisi jalur sirkulasi)

Massa transisi pada jalur sirkulasi bagi pejalan kaki. Berdasarkan konsep kontemporer yang di pegang dalam proses perancangan, di perhatikan pada ruang luar yang di tunjukkan oleh permainan split level sesuai dengan keadaan site



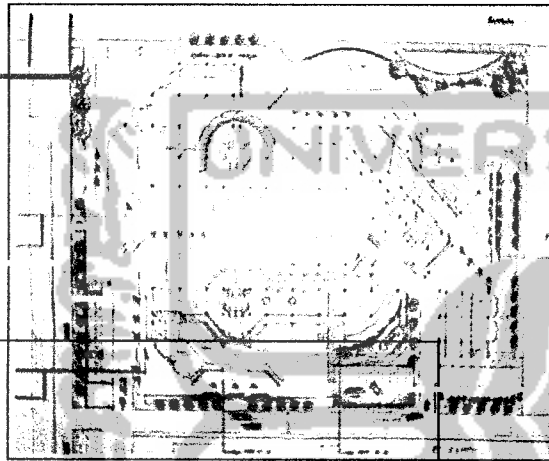
Penggunaan tata hijau (pohon cemara klinky) yang di tempatkan tiap jarak 3m, sebagai pertimbangan kenyamanan bagi jalur sirkulasi (khususnya pejalan kaki) serta sebagai barrier antar ruang luar dan ruang dalam site.



Gbr. 3.2.d tata hijau

design report

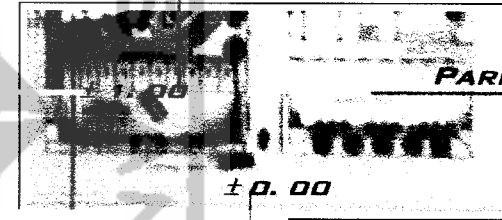
PARKIR BUS



PARK AREA

Area parkir A, mengalami penurunan lantai setinggi 1m, dimana perbedaan lantai sebagai pemisahan antar ruang parkir, sirkulasi maupun bangunan.

PARKIR RODA 4

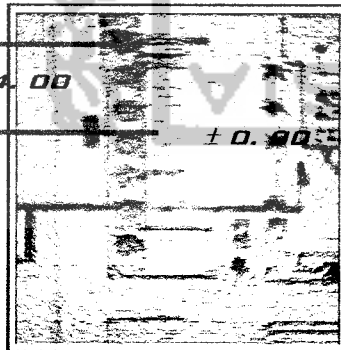


PARKIR RODA 2

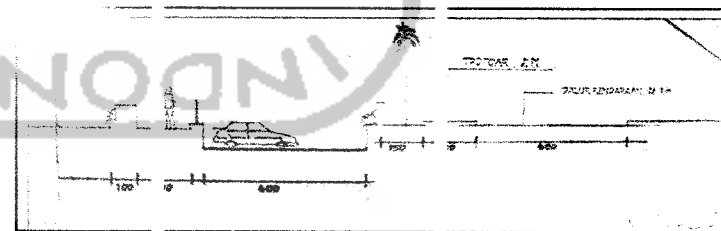
JALAN UMUM

Penggunaan pohon besar sebagai barrier dan sbg pelindung dari sumber bising yang berasal dari jalan raya

Area parkir B (kendaraan roda 4)



Gbr. 3.2.f pot. lingk. side entrance



Gbr. 3.2.e pot. lingk. (area parkir A)

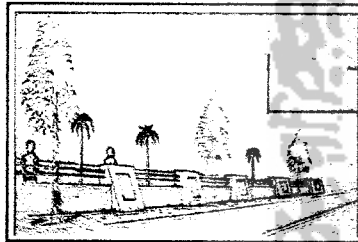
### 3.3 PENATAAN LANDSCAPE

Sehubungan dengan transformasi tata hijau, bagian ini di kembangkan lebih realistis sebagaimana konsep yang telah disusun. Jenis pohon besar berada di sisi dan sudut site sebagai barrier dengan wilayah lain. Jenis pohon yang di pilih telah disesuaikan dengan kondisi site yang ada.

# design tepori

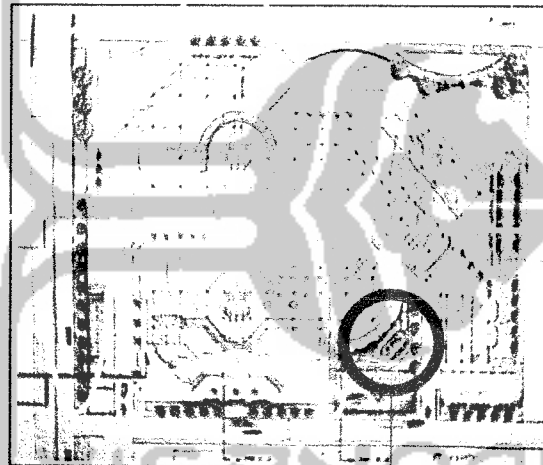
Akasia kuning

Penggunaan pohon besar (akasia kuning) sebagai barrier antara jalan raya dan site, serta sebagai pelindung dari sumber bising yang berasal dari jalan raya



Gbr. 3.3 perspektif ruang luar

Penataan pohon cemara klinky yang di tempatkan d ruas jalan di fungsikan sebagai barrier antara lingkungan luar dan lingkungan dalam site. untuk dinding pembatas site menggunakan bahan batu alam dengan reilling  $\varnothing$  010.

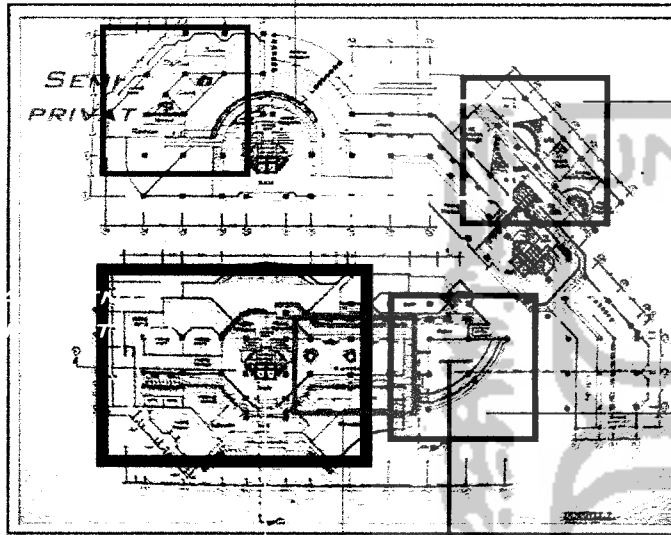


Penataan pohon palem yang di tempatkan d ruas jalan di fungsikan sebagai barrier bagi jalur pejalan kaki terhadap jalur kendaraan. Serta memberikan kesan perlindungan terhadap lingkungan sekitar.

- ❖ Pohon akasia kuning bentuk bulat  $d = 6m$ ,  $t = 10m$  yang tahan terhadap tanah kering.
- ❖ Pohon Araucaria atau cemara klinky dengan ukuran  $t = 6m$  dan  $d = 4m$  di letakkan di sebelah timur site sebagai peredam kebisingan.
- ❖ Pohon palem dengan ketinggian 8m sebagai elemen daya tarik landscape.
- ❖ Tanaman perdu jenis tehtchan berfungsi sebagai pembatas.

(Campuran), terdiri dari pohon palem dan tanaman perdu tehtchan

3.4 DENAH



Gbr. 3.4.a denah lt.1

Hall sebagai ruang penerima utama sekaligus menjadi ruang transisi kedua yang memberikan akses ke gallery.

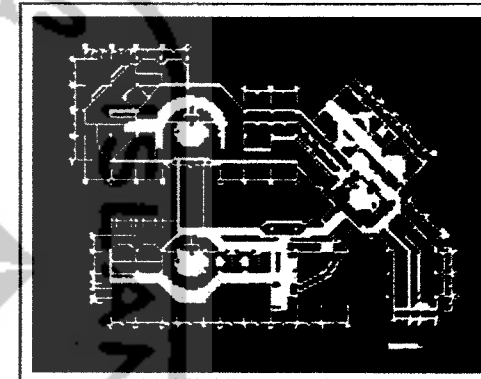
Ruang transisi utama terletak di lantai 1 dengan permainan split level lantai. Yaitu pada level lantai tertinggi agar lebih menonjol.

AREA PRIVAT

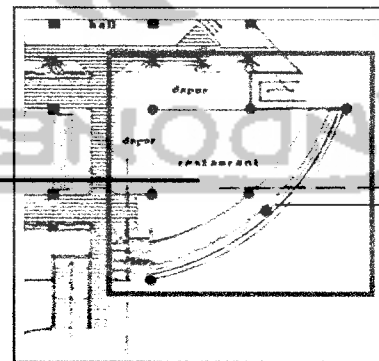
AREA PENDUKUNG

Restaurant sebagai fungsi pendukung bangunan.

Lay out ruang pameran terpusat mengikuti bentuk massa bangunan. Pola sirkulasi bebas, memutar mengikuti bentuk dan pola memusat. Jalur sirkulasi di belakang batas pandangan sehingga tidak mengganggu pengamat.



Gbr. 3.4.b denah lt.2



Gbr. 3.4.c denah lt.3

Bentuk lengkung pada area pendukung mengikuti alur sungai serta memberikan bentuk yang lebih bebas dan tidak monoton.

DESIGN REPORT

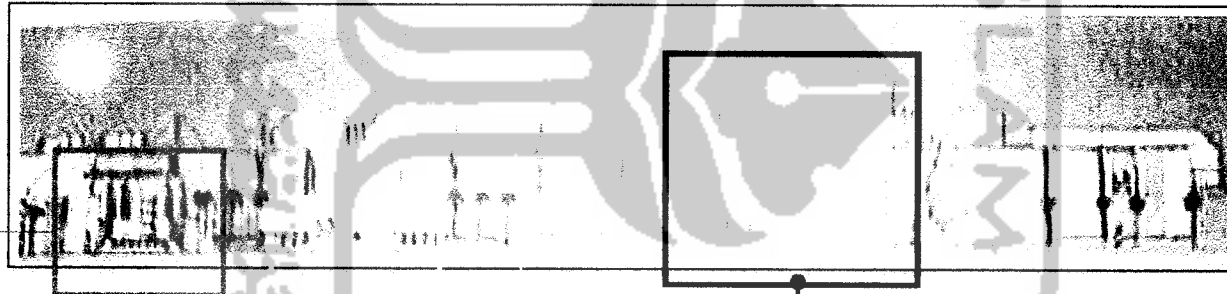


### 3.5 TAMPAK

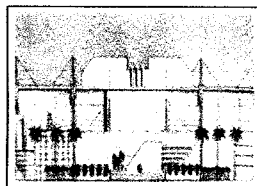
Konsep dasar pada bangunan di wujudkan melalui tampilan yang dinamis dan interaktif. Kedinamisan ditransformasikan melalui permainan ketinggian bangunan, elemen arsitektural dan warna

Permainan shading pada ruang pengelola untuk memberikan efek pada kulit luar.

Atap pada bangunan didominasi oleh atap datar, yang di dukung dengan permainan bahan (dari segi warna) yang bersifat lembut sehingga tidak menimbulkan kemonotonan terhadap fasad bangunan.



Gbr. 3.5.a tampak depan



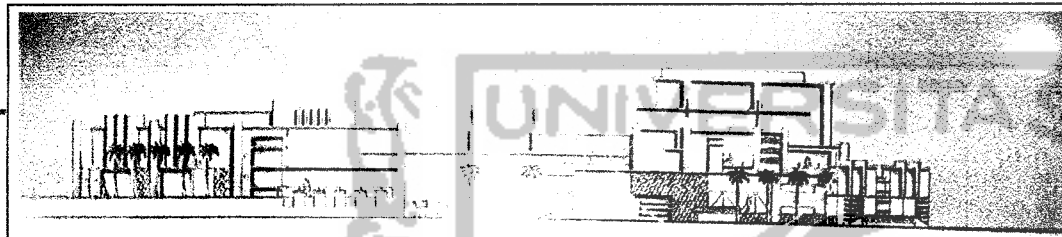
Penggunaan bahan baja (sling baja) mempertegas fasad dengan karakter kebebasan dalam penggunaan bahan sesuai dengan konsep awal yang telah direncanakan.

Bentuk masif (lengkung) pada ruang pendukung, sebagai transformasi dinamis, konsentrasi terpusat terhadap kegiatan di dalamnya. Sifatnya transparan menggunakan kaca dan list aluminium. Bentuk atap pada ruang pendukung di buat lebih tinggi sebagai variasi aplikasi nilai dinamis.

desi:REPORT

design point

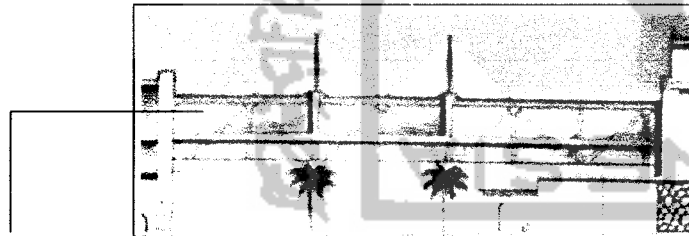
Pada perencanaan lingkungan luar menggunakan split level yang merupakan masa transisi antara ruang luar dan ruang dalam.



Gbr. 3.5.b tampak samping kiri

Sirkulasi penghubung antar massa, di buat tidak masif (terbuka) sehingga pengunjung dapat berinteraksi langsung dengan lingkungan luar.

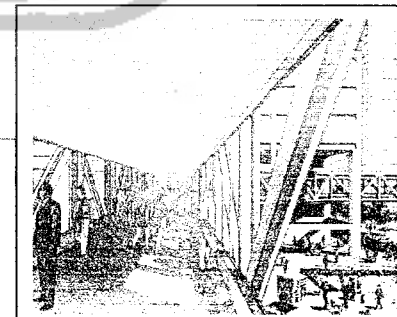
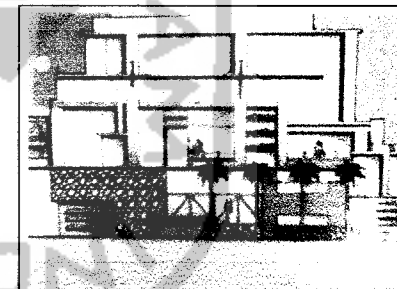
Penggunaan bahan batu alam yang ditempatkan pada ruang pengelola memberikan kesan alami dengan penggabungan susunan 1/2 bata dan memiliki ketebalan 15 cm.



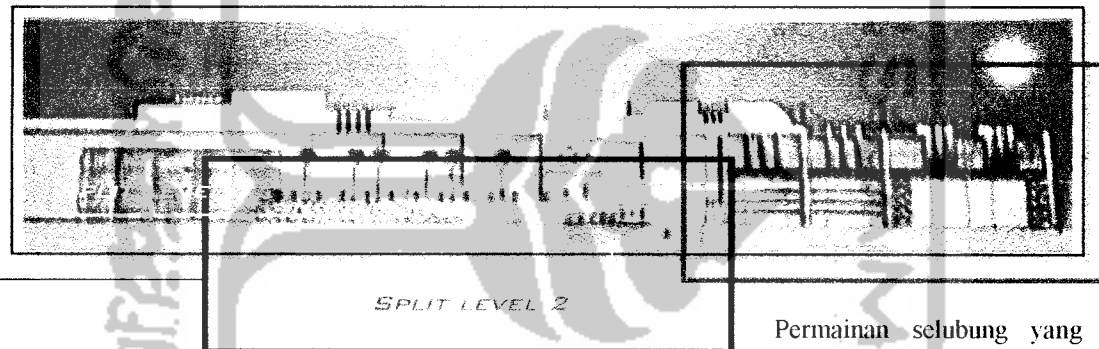
Gbr. 3.5.c jalur penghubung

Pada area penghubung bersifat transparant dengan penggunaan bahan rangka baja yang dipadukan dengan dinding beton 1/2m dengan ketebalan 15 cm. serta penggunaan bahan kaca yang bersifat transparant.

Perspektif area penghubung antar massa



# design report



Gbr. 3.5.d tampak belakang



Pengolahan split level pada ruang belakang, mampu menghilangkan kesan monoton pada proses perencanaan dan sebagai salah satu cara untuk menghadirkan kesan ekspresif pada bangunan .

Permainan selubung yang berbentuk persegi diberikan pada area semi privat yang dapat menghasilkan efek bayangan pada kulit luar. Area semi privat bersifat transparant dengan menggunakan bahan kaca dan beton dengan penempatan tata hijau sebagai penyeimbang antar lantai.

Repetisi tranformasi pada kolom yang di ekspose  
Memiliki karakter yang cukup tegas serta memberikan perlindungan terhadap bangunan

# design report

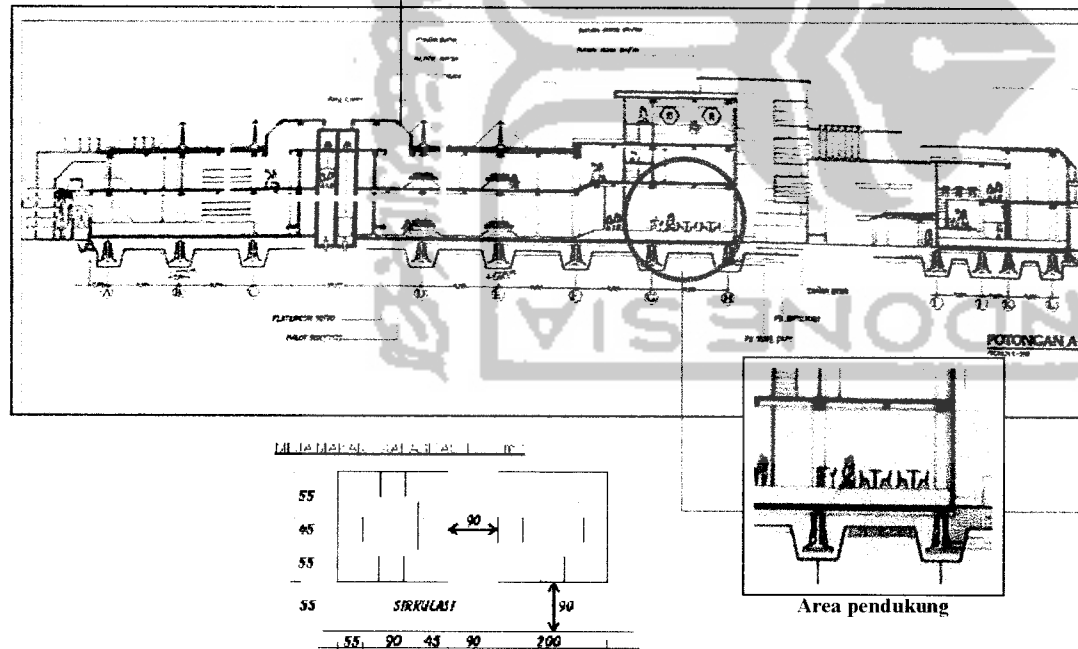
**Struktur** dan non struktur dari bangunan menggunakan bahan-bahan bangunan yang sesuai dengan usulan skematik. Polished aluminium dan beton paling banyak di gunakan untuk dinding dan struktur. Untuk penutup atap di gunakan atap dug dan skylight berupa kaca silver grey dengan daya pantul 40% - 60 %. Sedangkan pada ruang interior (khususnya galeri paling banyak menggunakan bahan beton dan batu alam.

## 3.6 POTONGAN

### 3.6.1 POTONGAN A - A

Ruang publik (hall) menggunakan skala monumental dengan memainkan tinggi plafon sehingga terkesan dinamis.

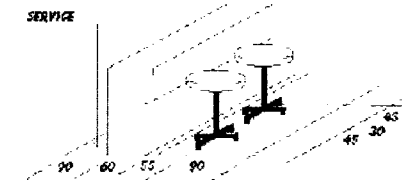
Penggunaan skylight pada area publik untuk memberikan pencahayaan alami kedalam bangunan.



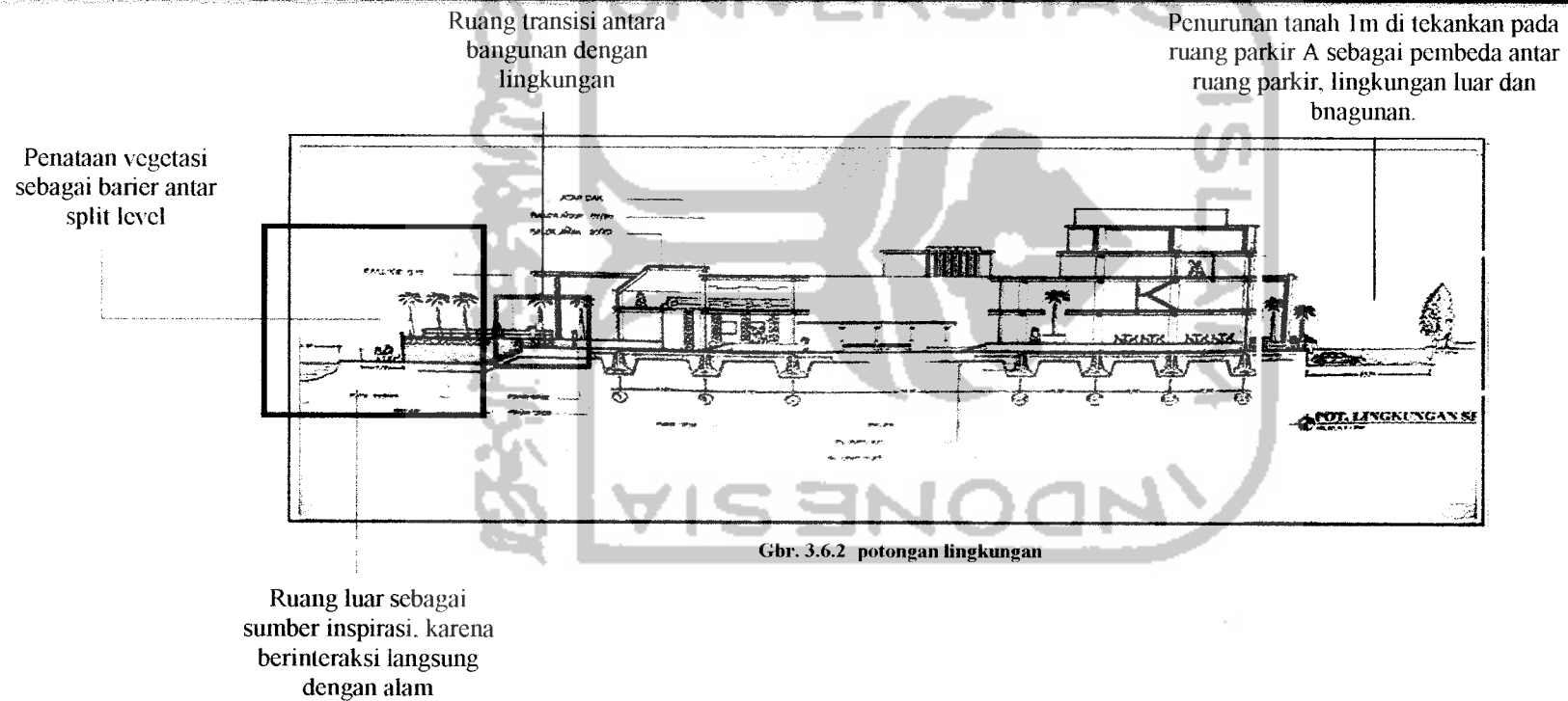
Gbr. 3.6.1 potongan a - a

Dengan melihat kondisi tanah site yang baik, maka sangat memungkinkan untuk menggunakan pondasi batu kali untuk ruang yang memiliki bentang maksimal dari  $12m^2$  dan kedalaman 80 cm dari permukaan tanah. Sedangkan pondasi footplat yang dipakai berukuran  $100 \times 100$  cm dengan kedalaman 1 meter.

MEZANIN MEZANIN (20/11/20)



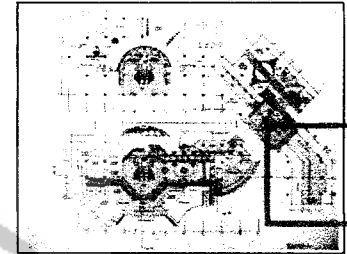
### 3.6.2 POTONGAN LINGKUNGAN



design report

### 3.7 LAY OUT PERSPEKTIF

Perencanaan konsep ruang pameran kontemporer ditunjukkan dengan bentuk kegiatan serta penggunaan bahan dan media, dimana bentuk kegiatan yang terdapat di dalam ruang pameran tidak hanya untuk melihat objek pameran.



#### 3.7.1 INTERIOR

Gbr. 3.7.1 lay out ruang pameran (in door)



Penataan lay out ruang pameran di tata semenarik mungkin yang di lengkapi dengan ruang pendukung berupa mini kafe serta ruang sarasehan sebagai ruang diskusi bersama dalam konteks non formal.

Bentuk kontemporer dalam interior ditunjukkan juga dengan permainan sesuai dengan konsep awal rancangan, serta permainan pencahayaan buatan yang memberikan makna kebebasan didalam ruang galeri.

Pola sirkulasi yang digunakan dalam ruang galeri menggunakan pola linier dengan pertimbangan kenyamanan gerak pengamat

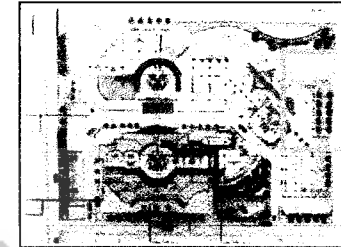
Penggunaan kayu jati yang di susun membentuk grid 0.5 x 0.5 m sehingga dapat menghasilkan efek bayangan di dalam ruang pameran

Penggunaan bahan batu candi yang di fungsikan sebagai pembatas jarak antar lukisan satu dengan yang lainnya dengan pertimbangan estetika.



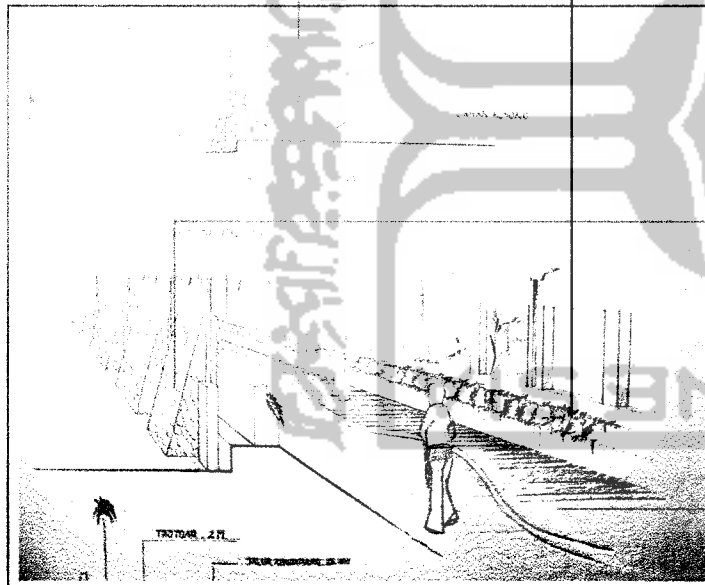
3.7.2 EKSTERIOR

Perencanaan ruang pameran out door, merupakan salah satu penataan lanscape yang di tata berdasarkan konsep ruang terbuka, dengan pertimbangan agar para penikmat seni dapat merasakan langsung suasana terbuka dan bebas.



Skylight berupa kaca silver grey dengan daya pantul 40% - 60%.

Penataan tata hijau berupa tanaman perdu tehtehan yang di fungsikan sebagai pengarah sirkulasi serta sebagai pembatas antar ruang gerak dan bidang pameran.



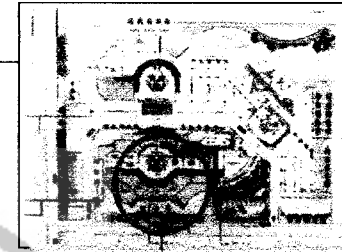
Penggunaan batu kali memberikan karakter alami terhadap ruang pameran dan juga di fungsikan sebagai pembatas antar split level

Lantai kayu, berupa kayu jati yang di susun berkllok mengikuti arus sungai serta memberikan makna kebebasan dalam sirkulasi sebagai bentuk karakter kontemporer.



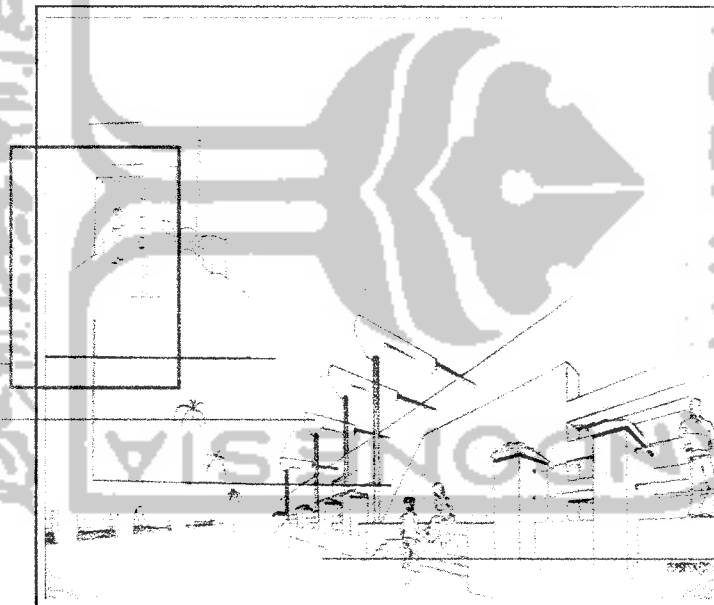
Gbr. 3.7.2 lay out ruang pameran (out door)

Entrance utama pada galeri terletak di tengah-tengah bangunan dengan pertimbangan kemudahan pencapaian para penikmat seni yang dibedakan antar split level terhadap lingkungan sekitar.

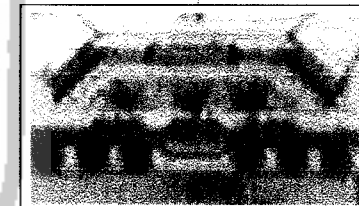


### 3.7.3 ENTRANCE

Pintu masuk galeri di rencanakan menghadap selatan site berupa lorong dengan pertimbangan perlindungan terhadap sinar UV secara langsung pada jam-jam tertentu yang kurang menguntungkan.



Tahap pertama merupakan ruang transisi antara bangunan dengan ruang luar sehingga sifatnya lebih terbuka dan transparant



Repetisi sebagai transformasi bentuk dari karakter ekspresif dan dinamis. Elemen arsitektural tersebut berupa penggunaan kolom-kolom persegi yang disusun vertical sebagai penyangga atap. Kolom – kolom tersebut berunsur repetisi yang di tata sejajar dengan ukuran, warna, bahan dan bentuk.

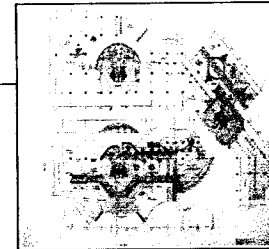
Gbr. 3.7.4 lay out entrance

design report

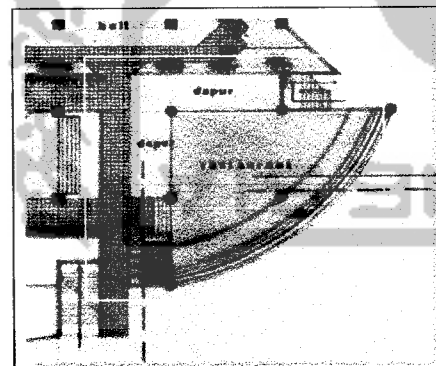
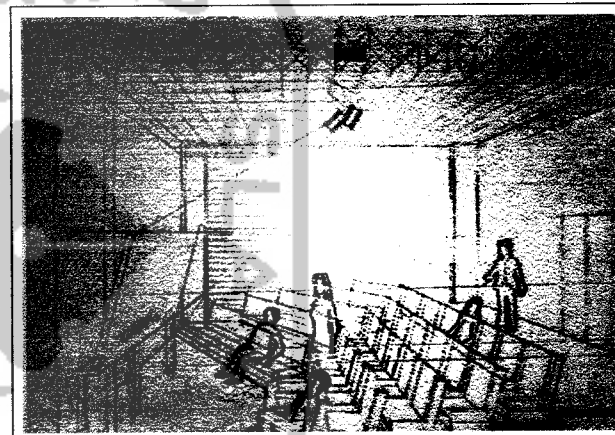


3.7.4 AUDIOVISUAL

design report



Pada ruang audiovisual, seluruh ruang menggunakan efek cahaya buatan dari lampu spot. namun sesuai dengan fungsinya, ruangan ini merupakan area yang sengaja gelap dengan pertimbangan agar para pengunjung dapat focus melihat presentasi yang di adakan.



Gbr. 3.7.5 lay out ruang audiovisual