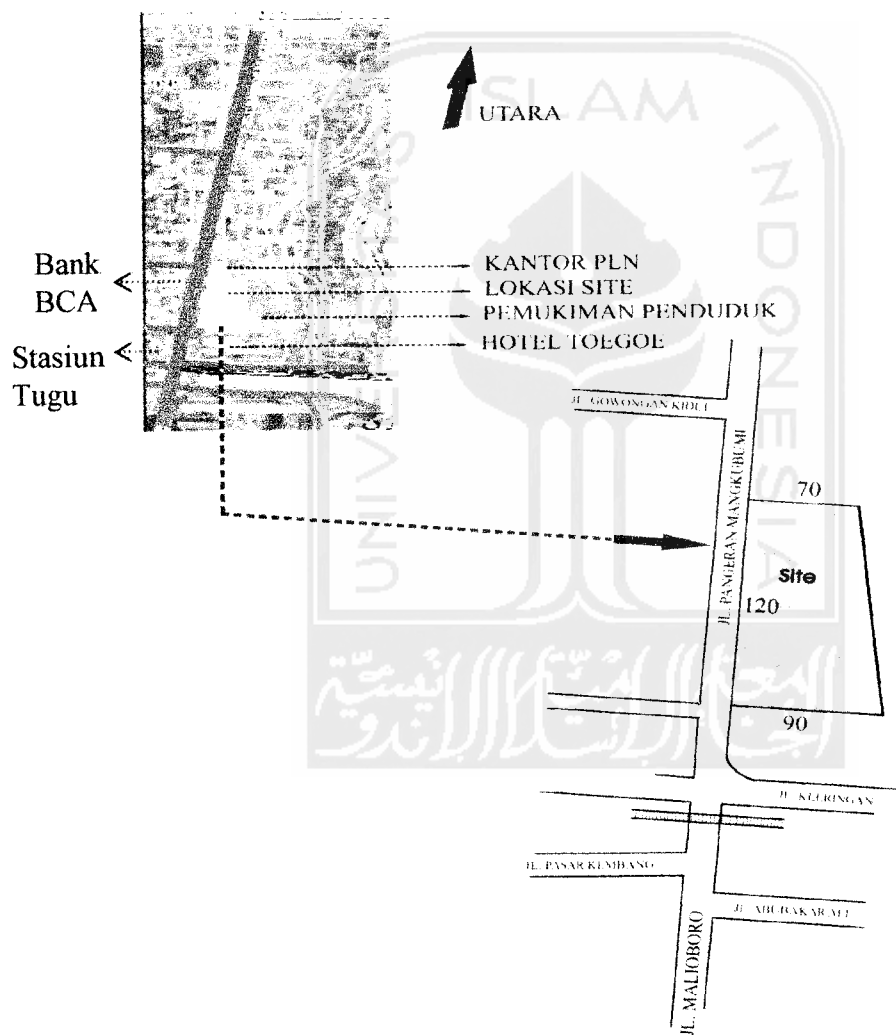


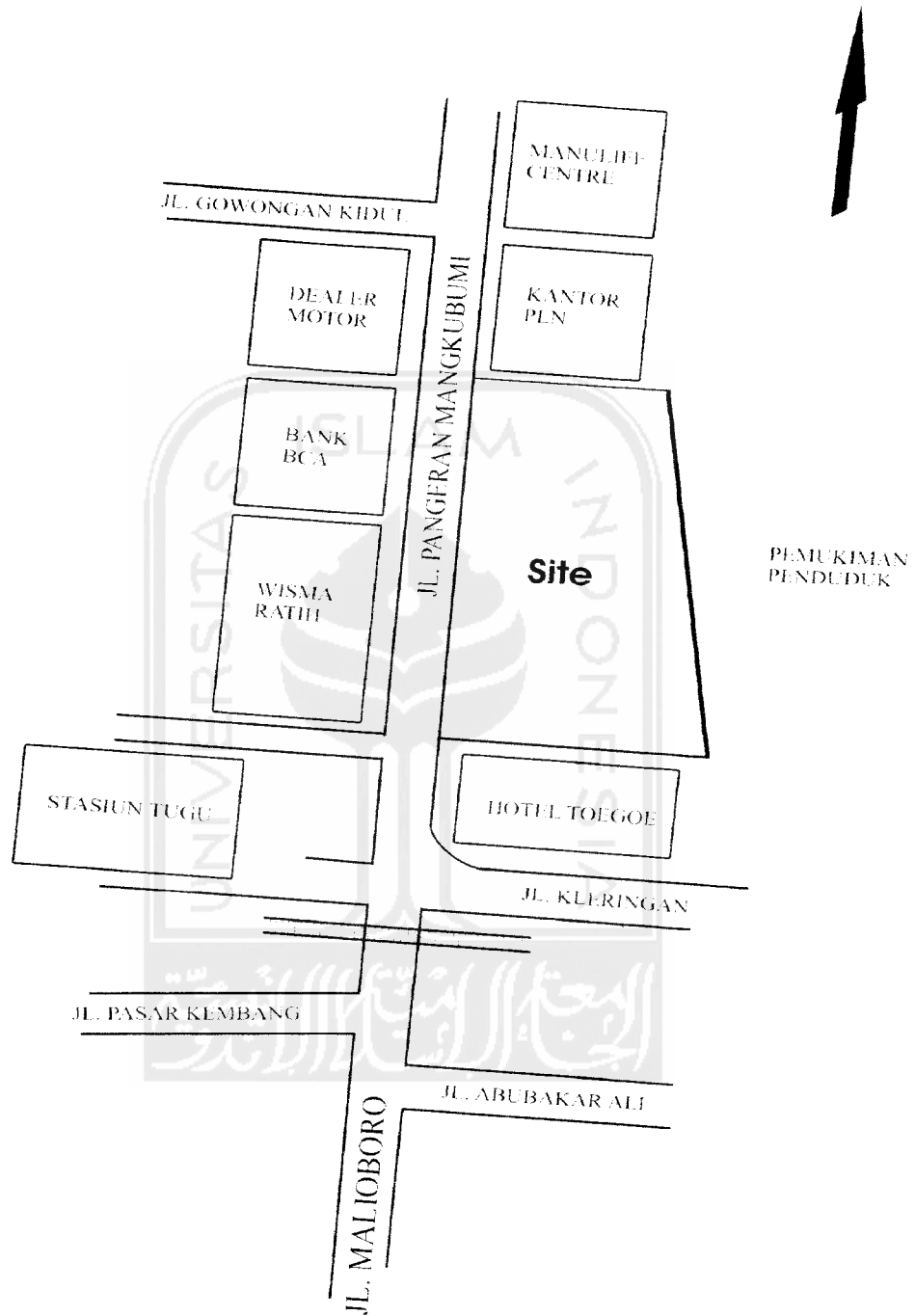
## BAB 2 SKEMATIK DISAIN

### 2.1. Spesifikasi Site

Lokasi site terletak di jl. Pangeran Mangkubumi sisi timur, yaitu terletak di sebelah selatan kantor PLN dan sebelah utara Tugu Phone. Site berbentuk trapesium dengan luas 9600 m<sup>2</sup>.

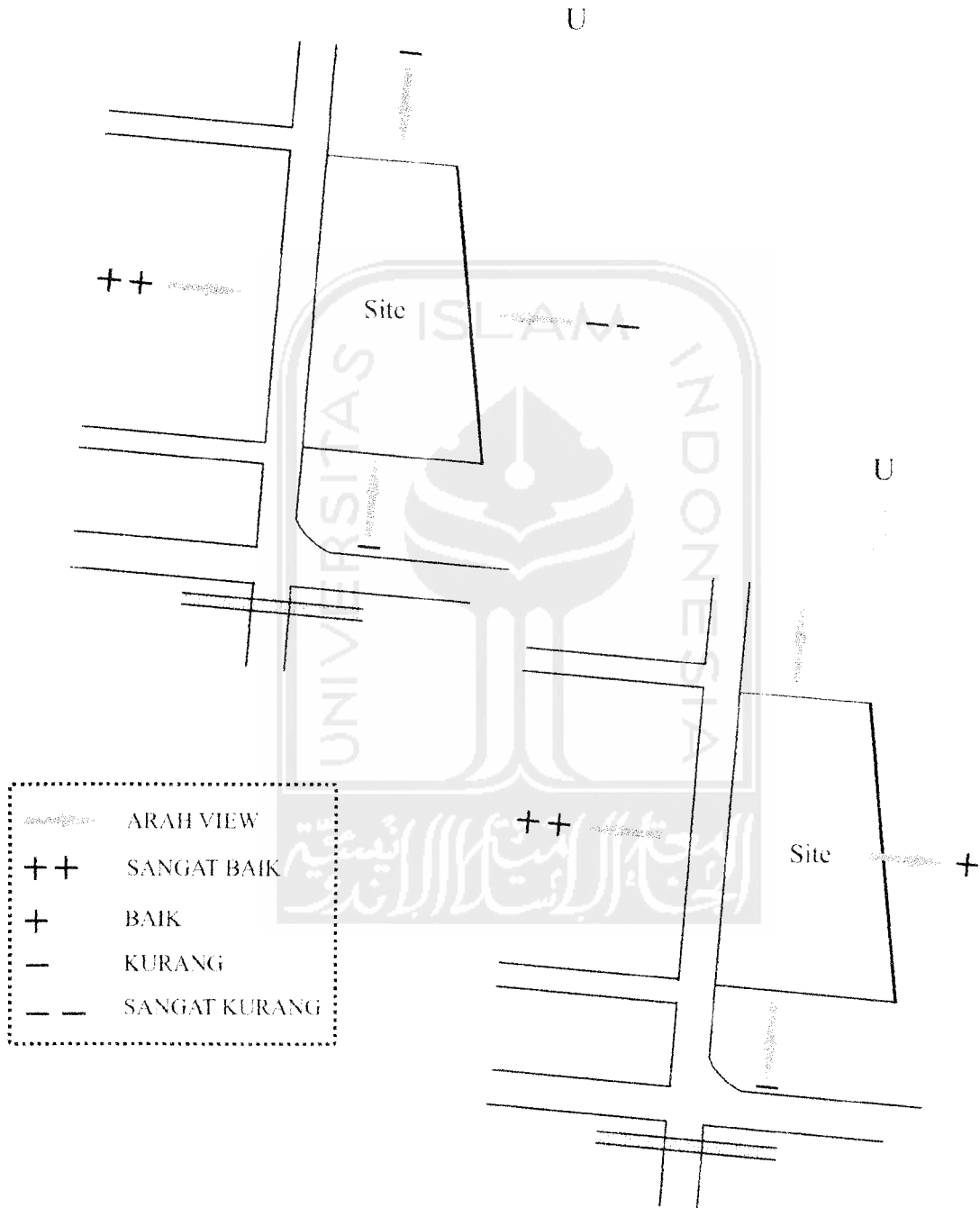


Gedung Pameran Seni Rupa di Yogyakarta

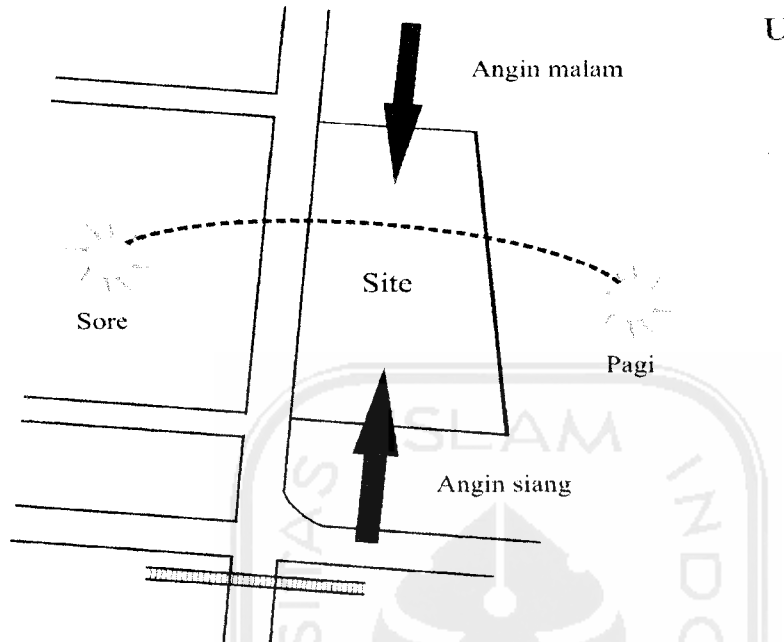


### 2.1.1 Analisa Site

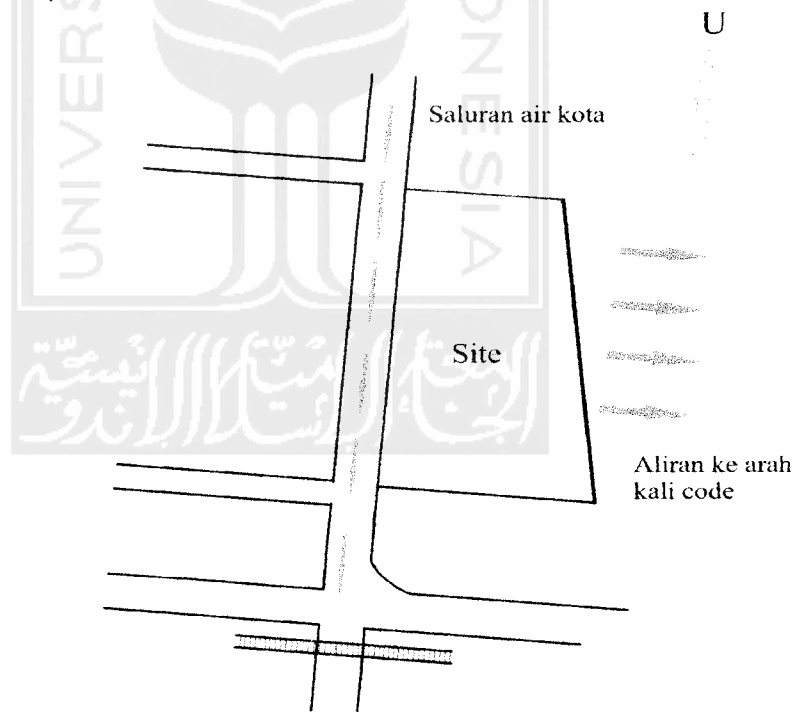
- Analisa terhadap view



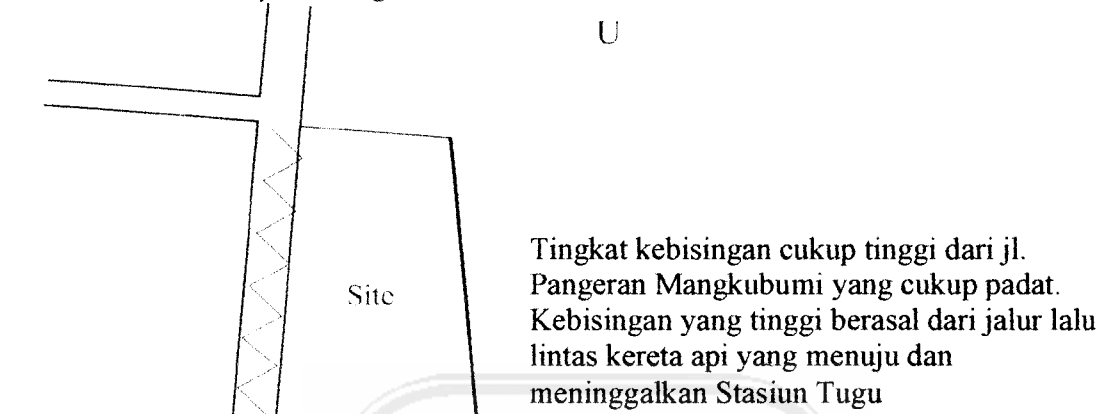
- Analisa terhadap lintasan matahari dan angin



- Analisa terhadap drainase

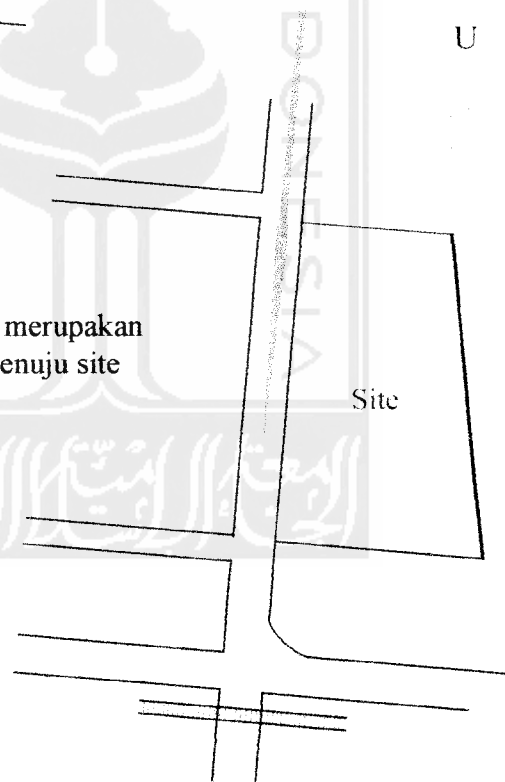


- Analisa terhadap kebisingan

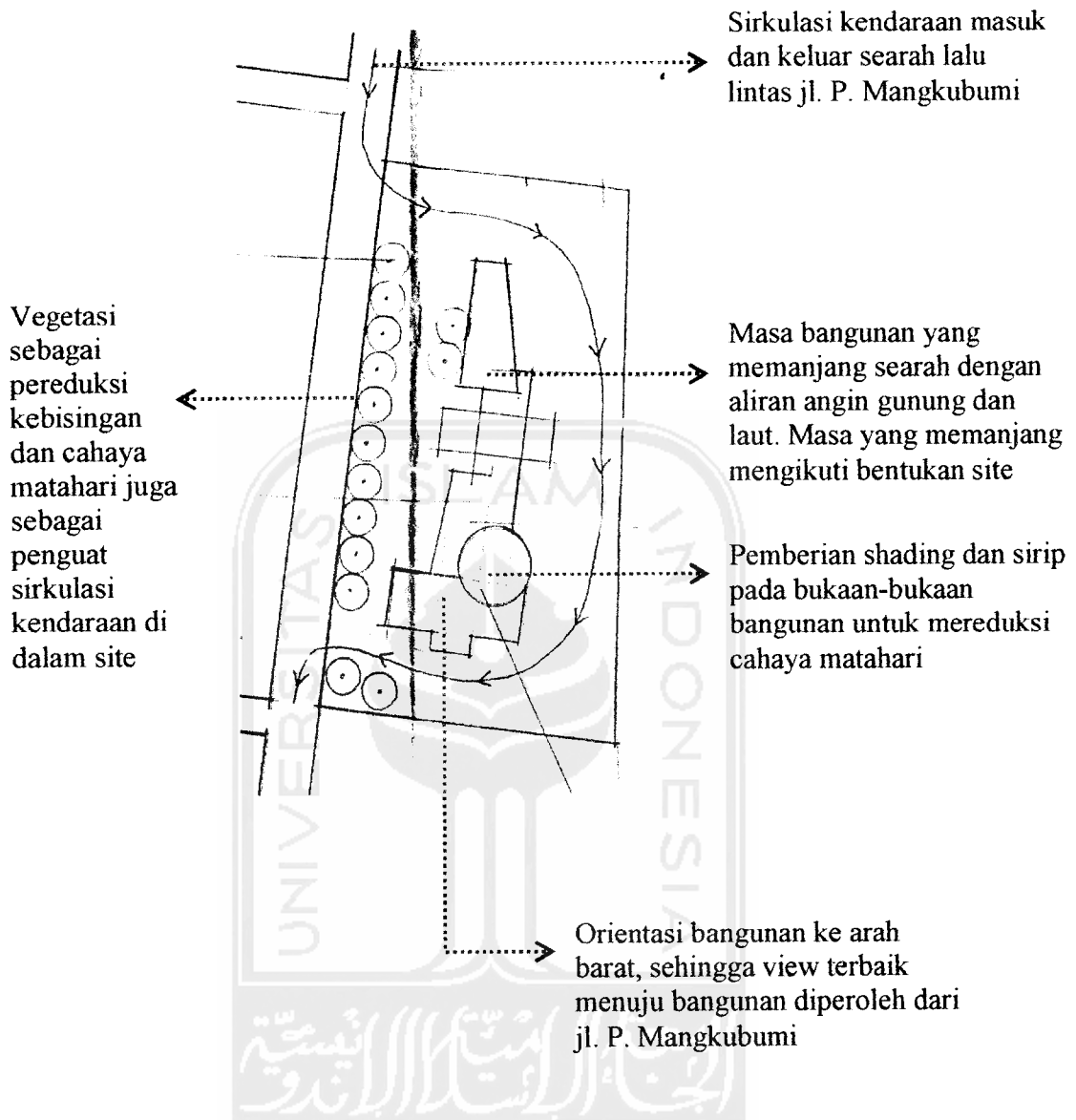


- Analisa sirkulasi menuju site

Jl. Pangeran Mangkubumi merupakan akses utama pencapaian menuju site



## 2.2. Analisa Pengolahan Site



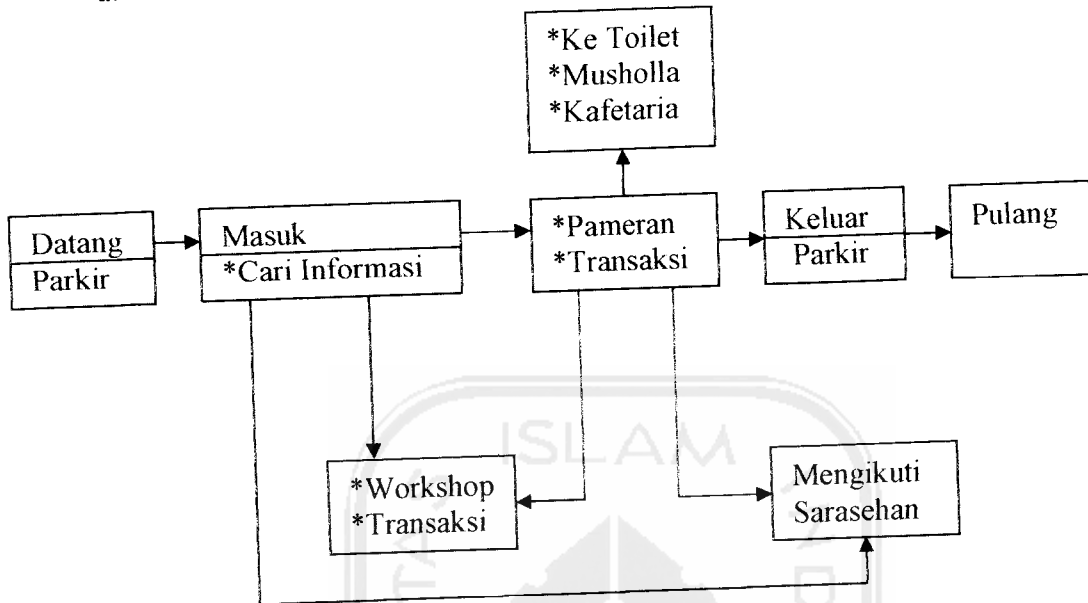
### 2.3. Analisa Kegiatan

#### 2.3.1 Analisa Pelaku Kegiatan

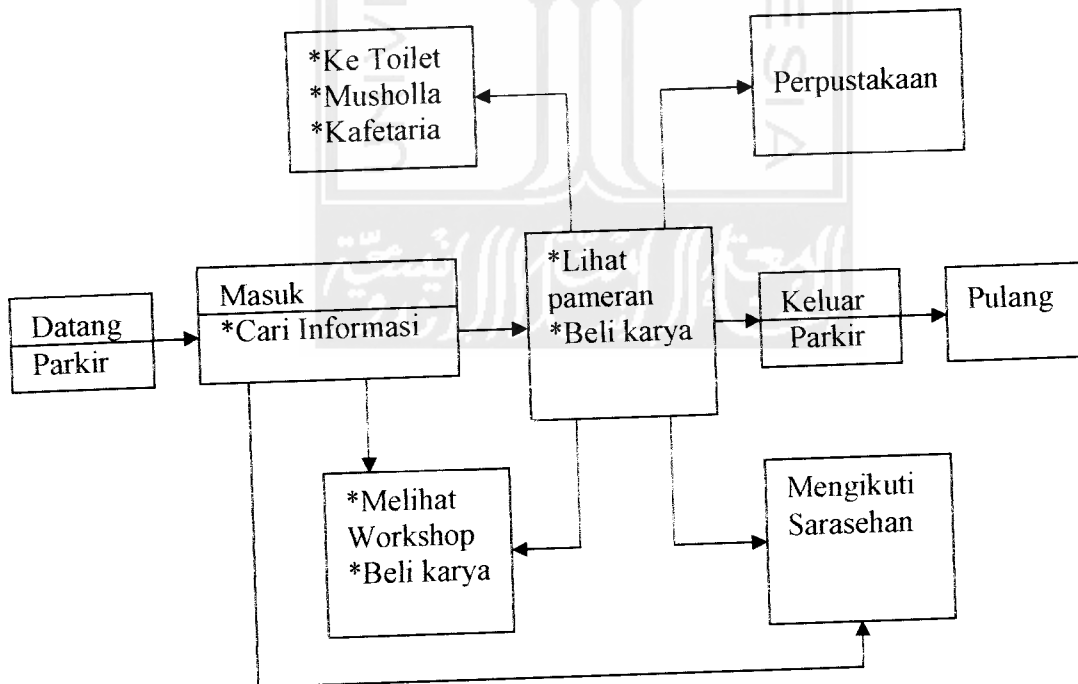
No	Pelaku	Karakter Pelaku	Ruang
1	Seniman	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melakukan pameran</li> <li>• Menciptakan karya seni (workshop)</li> <li>• Memberi penjelasan pada pengunjung</li> <li>• Sebagai pembicara pada acara sarasehan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• R.Pameran</li> <li>• R.Workshop</li> <li>• R.Pameran dan Workshop</li> <li>• R. Seminar</li> </ul>
2	Pengunjung	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melihat dan memahami karya seni dalam pameran</li> <li>• Mengikuti sarasehan</li> <li>• Mengamati kegiatan workshop</li> <li>• Membaca di perpustakaan</li> <li>• Bersantai di kafetaria</li> <li>• Membeli karya</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• R. Pameran</li> <li>• R. Seminar</li> <li>• R. Workshop</li> <li>• Perpustakaan</li> <li>• Kafetaria</li> <li>• R. Pameran dan R. Workshop</li> </ul>
3	Pengelola	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengelola kegiatan gedung</li> <li>• Menjaga perpustakaan</li> <li>• Mengamati pengunjung pameran</li> <li>• Melayani informasi kepada pengunjung</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• R. Pengelola</li> <li>• Perpustakaan</li> <li>• R. Pameran</li> <li>• R. Informasi</li> </ul>

2.3.2 Alur kegiatan pelaku

a. Seniman

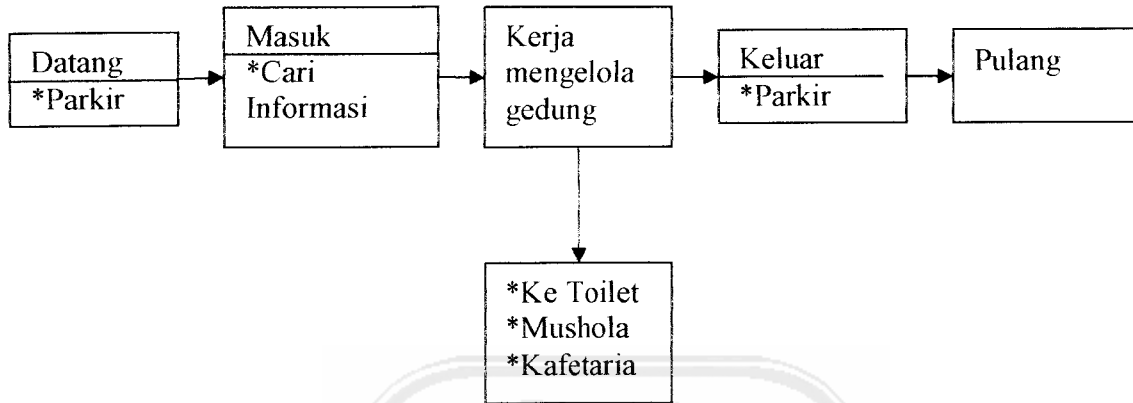


b. Pengunjung





c. Pengelola



2.4. Analisa Kebutuhan Ruang

- Kelompok Pameran:**
- \* Ruang Pameran
  - \* Ruang Workshop
  - \* Hall
  - \* Ruang Informasi
  - \* Ruang Satpam
  - \* Lavatory

- Kelompok Workshop :**
- \* Ruang Workshop
  - \* Gudang
  - \* Lavatory

- Kelompok Pengelola :**
- \* Ruang Pimpinan
  - \* Ruang Wakil
  - \* Ruang Staff
  - \* Ruang Sekretaris
  - \* Ruang Administrasi
  - \* Ruang Personalia
  - \* Ruang Bendahara
  - \* Ruang Koordinasi Operasional
  - \* Ruang Kuratorial
  - \* Ruang Rapat
  - \* Ruang Tamu
  - \* Lavatory

<b>Kelompok Penunjang :</b>
* Ruang Seminar
* Kantin
* Musholla
* Perpustakaan
* Lavatory

<b>Parkir Outdoor :</b>
* Parkir Pengunjung
* Parkir Pengelola

<b>Kelompok Service :</b>
* Ruang Maintenance
* House Keeping
* Ruang Kontrol
* Ruang MEE
* Gudang
* Lavatory

Pada analisa kebutuhan ruang ini memprediksikan ruang yang akan mewadahi kegiatan pameran di gedung pameran ini, selain ruang pameran sebagai ruang fungsi utama, juga diperlukan beberapa ruang penunjang dan pendukung lainnya.

Gedung pameran seni rupa memiliki komponen yang saling berhubungan satu sama lain. Komponen-komponen tersebut adalah :

1. Komponen utama

Terdiri atas :

- Kelompok Ruang Pameran yang mewadahi kegiatan pameran
- Ruang Workshop, yaitu tempat seniman melakukan kegiatan berkarya seni.

2. Komponen pendukung

Terdiri atas ruang-ruang yang mendukung kegiatan sebuah gedung :

- Ruang Pengelola yang mengelola kegiatan gedung
- Ruang Service
- Tempat Parkir

3. Kelompok penunjang

Terdiri atas ruang-ruang yang menunjang kegiatan dari gedung pameran seni rupa :

- Ruang Seminar sebagai tempat sarasehan dialog seni
- Ruang Perpustakaan
- Kantin
- Musholla

## 2.5. Kebutuhan Ruang dan Besaran Ruang

Gedung Pameran Seni Rupa di Yogyakarta

### \*\*Kebutuhan Ruang Pameran

No	Ruang	Kapasitas	Standar (m2)	Unit	Luas (m2)
1	R. Pamer A	70 Obyek 2D	$(3,6+1,2) \times 0,75 = 3,6$	1	699,5
		50 Obyek 3D	$3,14 \times 2,85 = 8,95$		
2	R. Pamer B	50 Obyek 2D	~	1	448,5
		30 Obyek 3D	~		
3	R. Pamer C	30 Obyek 2D	~	1	197,5
		10 Obyek 3D	~		
4	Hall	150 Orang	0,54	1	81
5	Ruang Informasi	2 Orang	6	1	6
6	Ruang Security	3 Orang	6	1	6
7	Lavatory	-	3	6	18
Sirkulasi 20%					1456,5
					291,3
					<b>1747,8</b>

### \*\*Kebutuhan Ruang Pengelola

No	Ruang	Kapasitas	Standar (m2)	Unit	Luas (m2)
1	R. Pimpinan	1 Orang	$(3,5 \times 3,25)$	1	11,375
2	R. Wakil	1 Orang	$(2,8 \times 3,25)$	1	9,1
3	R. Staff	6 Orang	$(5 \times 4,6)$	1	23
4	R. Sekretaris	1 Orang	$(2,9 \times 2,7)$	1	7,83
5	R. Administrasi	2 Orang	$(2,8 \times 2,7)$	1	7,56
6	R. Personalia	2 Orang	$(2,6 \times 2,8)$	1	7,28
7	R. Bendahara	1 Orang	$(3,3 \times 2,8)$	1	9,24
8	R. Koord. Oper.	2 Orang	$(2,9 \times 3)$	1	8,7
9	R. Kuratorial	3 Orang	6,98	1	20,94
10	R. Rapat	20 Orang	3,5	1	70
11	R. Tamu	5 Orang	5	1	25
12	Lavatory	-	3	4	12
Sirkulasi 20%					212,025
					42,405
					<b>254,43</b>

**\*\*Kebutuhan Ruang Workshop**

No	Ruang	Kapasitas	Standar (m2)	Unit	Luas (m2)
1	R. Workshop	~	12	8	96
2	Gudang	~	4	8	32
3	Lavatory	~	3	4	12
					140
Sirkulasi 20%					28
					<b>168</b>

**\*\*Kebutuhan Ruang Penunjang**

No	Ruang	Kapasitas	Standar (m2)	Unit	Luas (m2)
1	R. Seminar	140 Orang	0,96	1	134,4
2	Kantin	50 Orang	1,5	1	75
3	Mushola	20 Orang	0,81	1	16,2
4	Perpustakaan				
	·R. Baca	25 Orang	2,25	1	56,25
	·R. Buku	-	-	1	20
	·R. Pengelola	2 Orang	-	1	5
	·R. Penitipan	-	-	1	2
5	Lavatory	-	3	6	18
					326,85
Sirkulasi 20%					65,37
					<b>392,22</b>

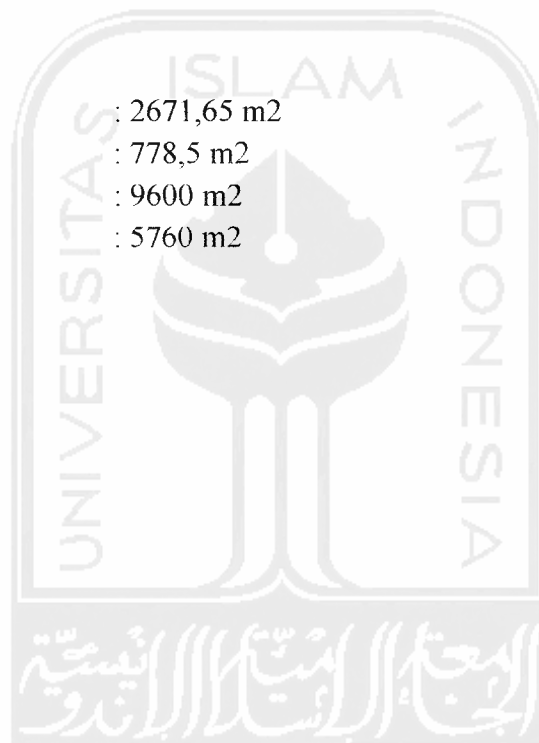
**\*\*Kebutuhan Ruang Service**

No	Ruang	Kapasitas	Standar (m2)	Unit	Luas (m2)
1	R. Maintenance	-	-	1	15
2	House Keeping	-	-	1	15
3	R. Kontrol	-	-	1	10
4	R. MEE	-	-	1	30
5	Gudang	-	-	1	15
6	Lavatory	-	3	2	6
					91
Sirkulasi 20%					18,2
					<b>109,2</b>

**\*\*Kebutuhan Parkir**

No	Parkir	Kapasitas	Standar (m2)	Unit	Luas (m2)
1	Parkir Pengelola	7 Mobil	(5,5x2,5)	1	96,25
		45 Motor	(0,8x1,8)	1	64,8
2	Parkir Pengunjung	29 Mobil	(5,5x2,5)	1	398,75
		100 Motor	(0,8x1,8)	1	144
		3 Bus	(10x2,5)	1	75
					<b>778,5</b>

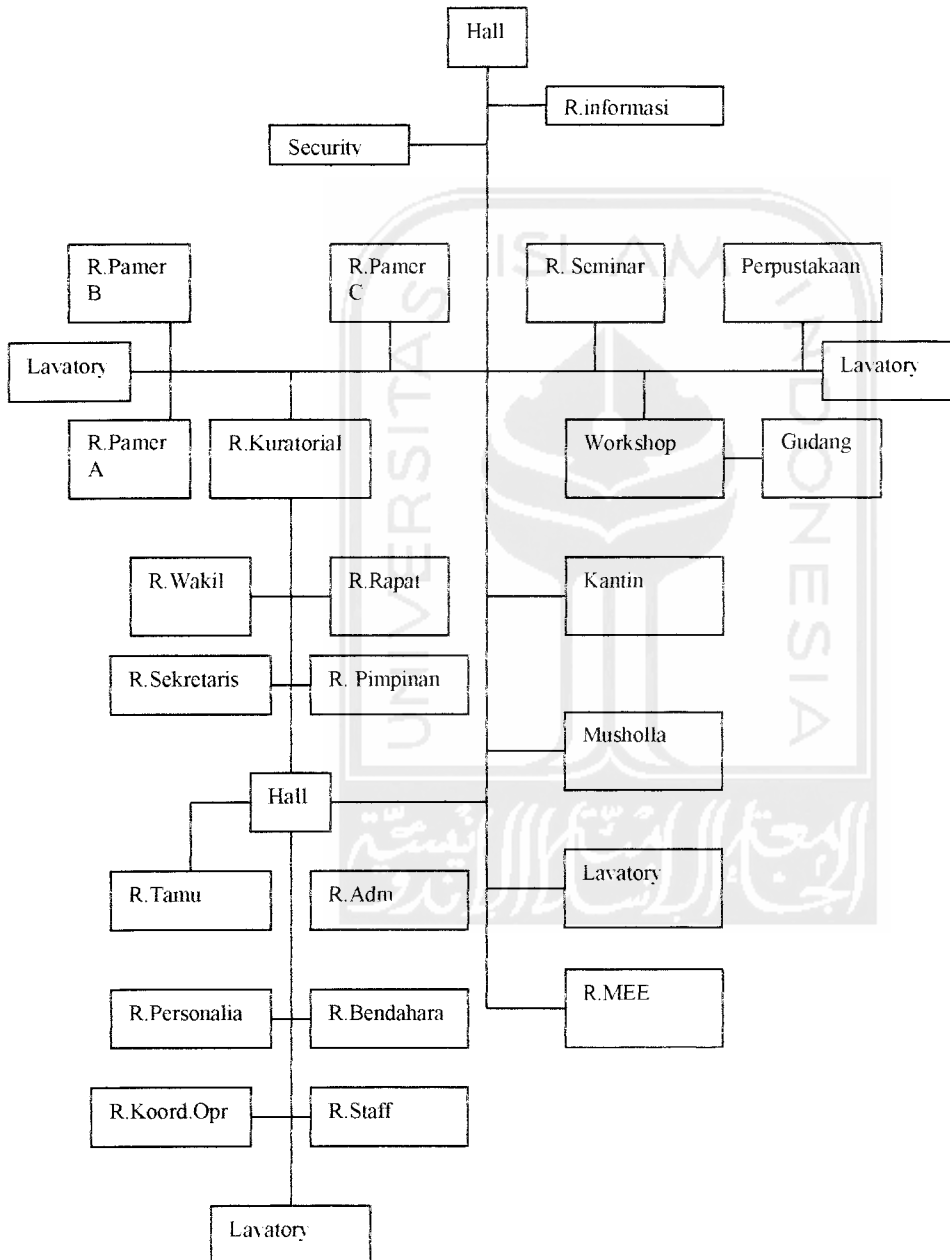
- \*\* Total luas bangunan
- \*\* Total luas parkir
- \*\* Luas lahan
- \*\* Building coverage 60 %



: 2671,65 m2  
 : 778,5 m2  
 : 9600 m2  
 : 5760 m2

2.6. Organisasi Ruang

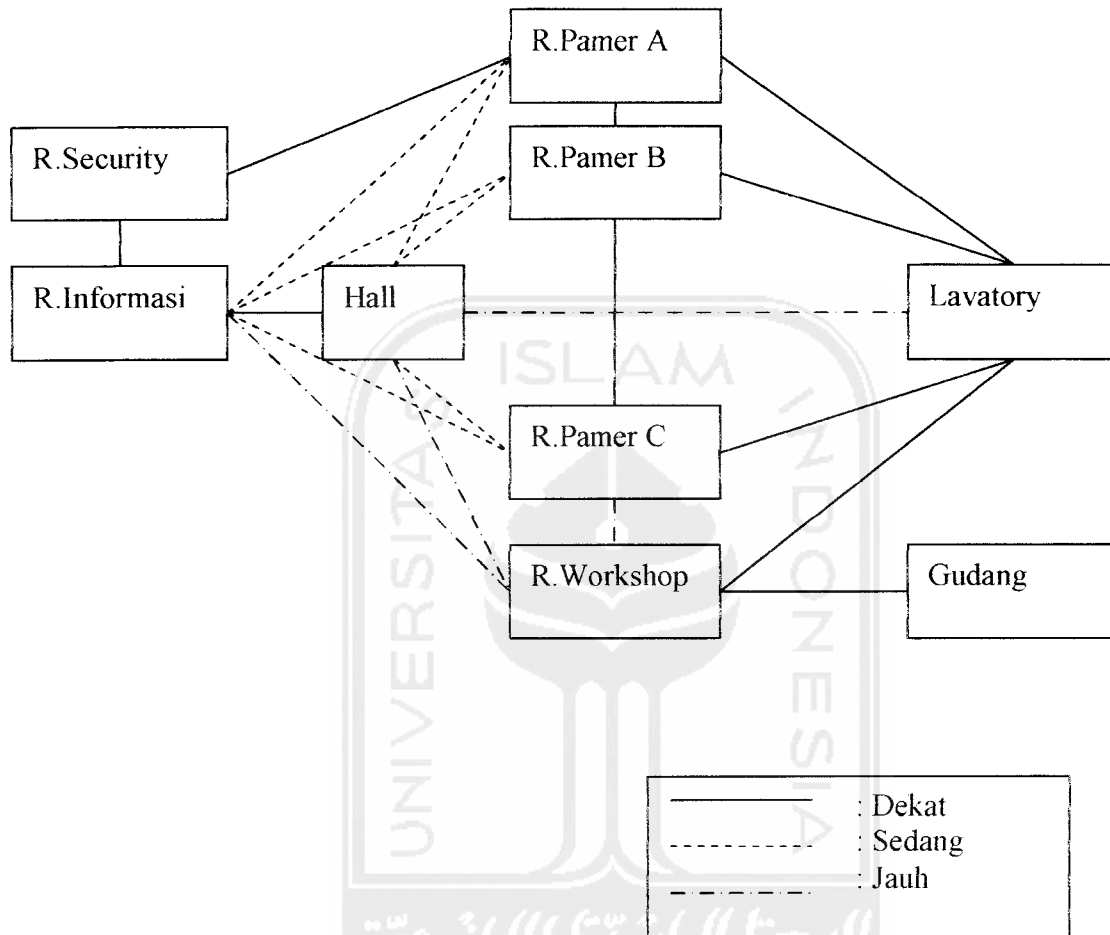
Organisasi ruang yang dipakai untuk mengatur ruang-ruang yang ada dalam Gedung Pameran Seni Rupa ini adalah pola organisasi radial yang memadukan unsur-unsur organisasi linier dan terpusat yang secara visual menghasilkan pola yang dinamis.



2.7. Hubungan Antar Ruang

2.7.1 Hubungan Ruang Kelompok Utama

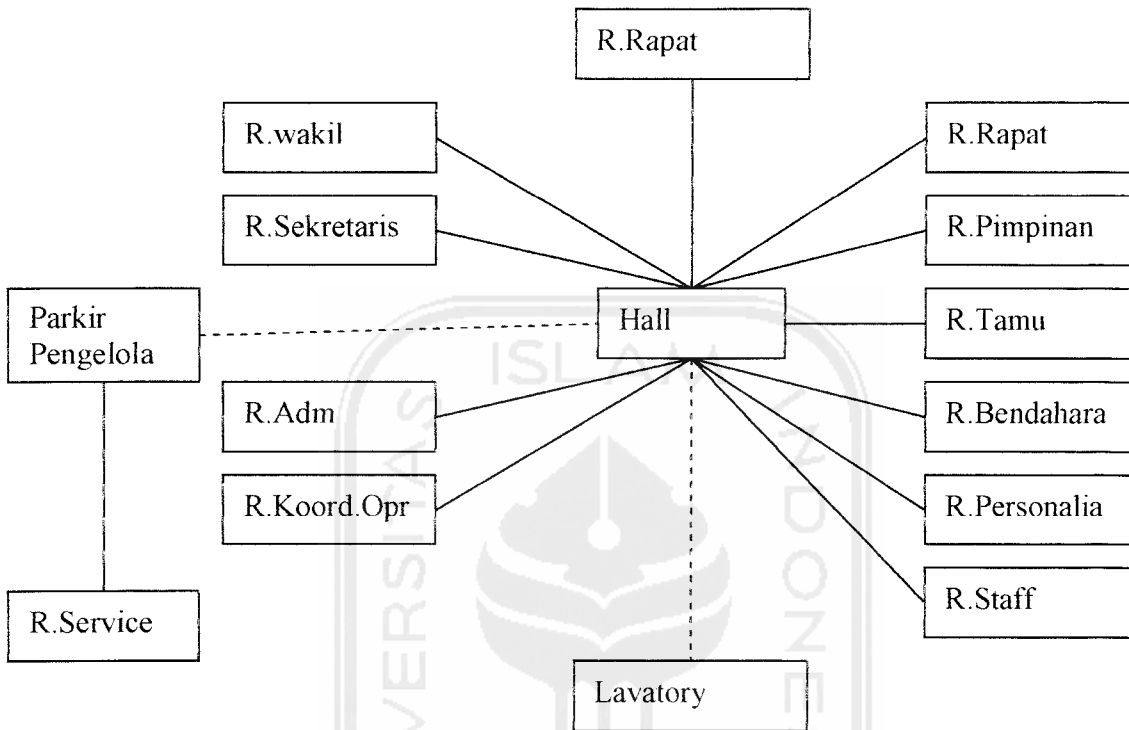
(Kelompok ruang pameran dan ruang workshop)



Hall diupayakan berdekatan dengan semua ruang. Kegiatan pameran dan workshop memiliki akses yang dekat dengan Lavatory untuk kenyamanan pengunjung. Workshop berdekatan dengan gudang untuk memudahkan penyimpanan alat dan karya.

2.7.2 Hubungan Ruang Kelompok Pendukung

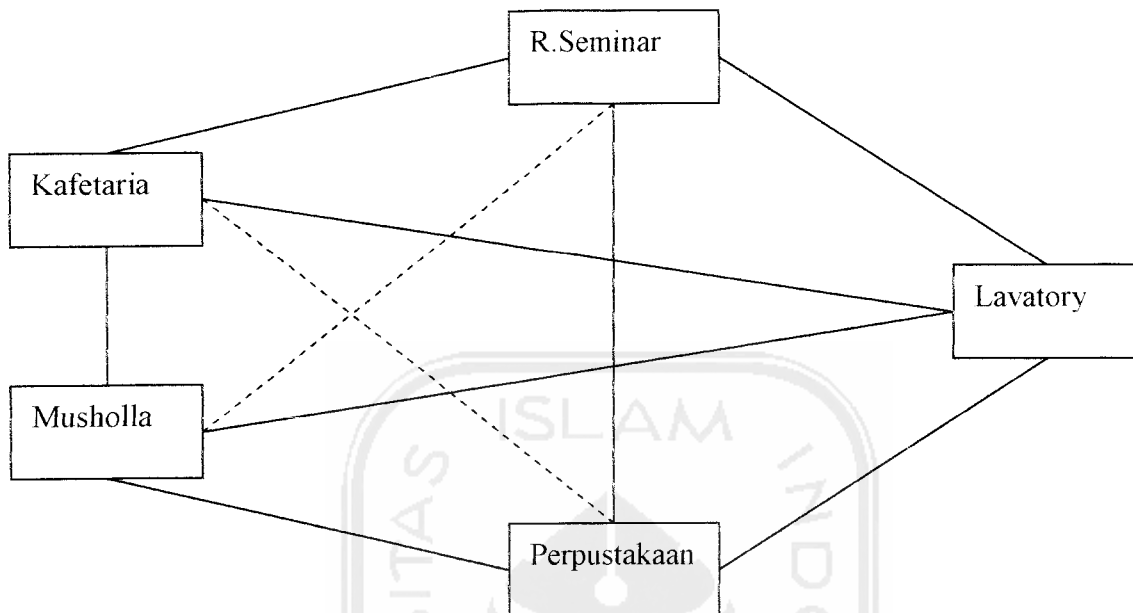
(Kelompok ruang pengelola, ruang service, dan parkir)



Parkir pengelola diupayakan mewakili akses yang dekat / sedang, sehingga pengguna ruang pendukung tidak terlalu capek. Penempatan ruang pengelola yang memiliki akses saling berdekatan untuk memudahkan koordinasi antar bagian karyawan gedung pameran ini. Ruang service ditempatkan dibagian belakang bangunan, maka memiliki akses yang dekat dengan parkir. Ruang pengelola dan service dipisahkan karena fungsinya yang berbeda.

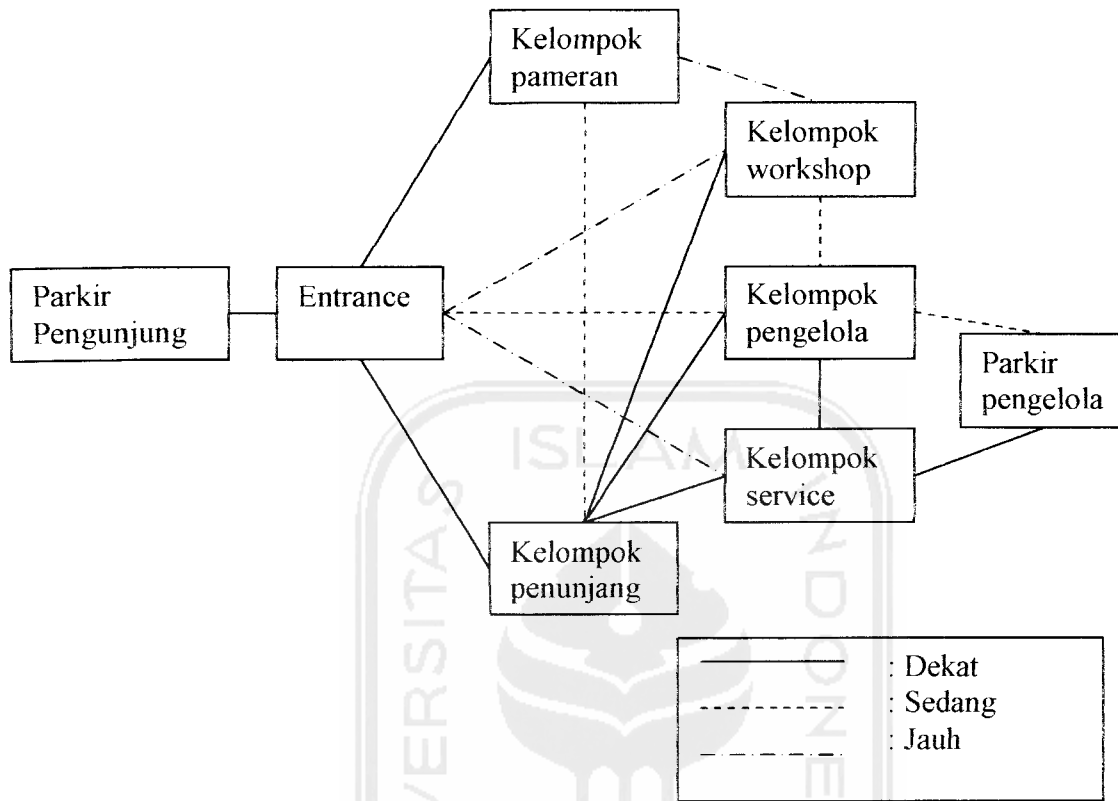


**2.7.3 Hubungan Ruang Kelompok Penunjang**  
(Auditorium, Perpustakaan, Kafetaria, Musholla)



Ruang penunjang tidak memiliki keterkaitan secara langsung. Untuk kafetaria dan musholla memiliki akses yang dekat karena diharapkan ketika pengunjung dan pengelola beristirahat/ bersantai di kafetaria akan dapat langsung ke musholla untuk beribadah atau sebaliknya. Akses yang dekat antar ruang penunjang dan Lavatory untuk kenyamanan pengguna ruang-ruang penunjang.

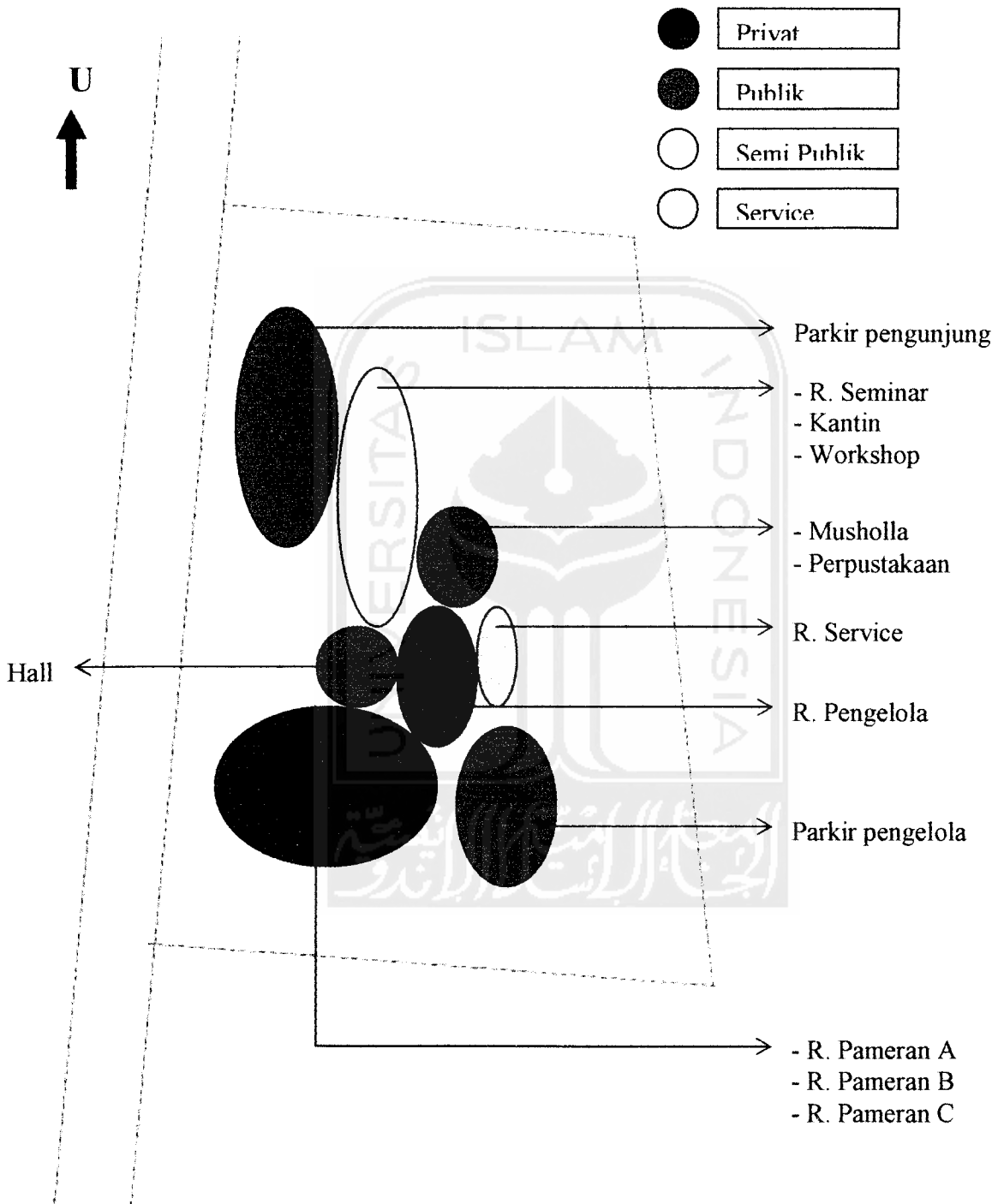
2.8. Hubungan Antar Kelompok Ruang



Kelompok pameran dan workshop diletakkan agak berjauhan untuk penyebaran fungsi utama gedung agar tidak hanya terpusat dalam satu sisi bangunan. Kelompok ruang penunjang khususnya kafetaria dan musholla diupayakan berdekatan/ tidak terlalu jauh dengan kelompok ruang lainnya untuk kemudahan/ kenyamanan pengguna.

### 2.9. Penzoningan Site

Konsep penzoningan site disini berupa penempatan zona privat, publik, semi publik, dan service didalam site.

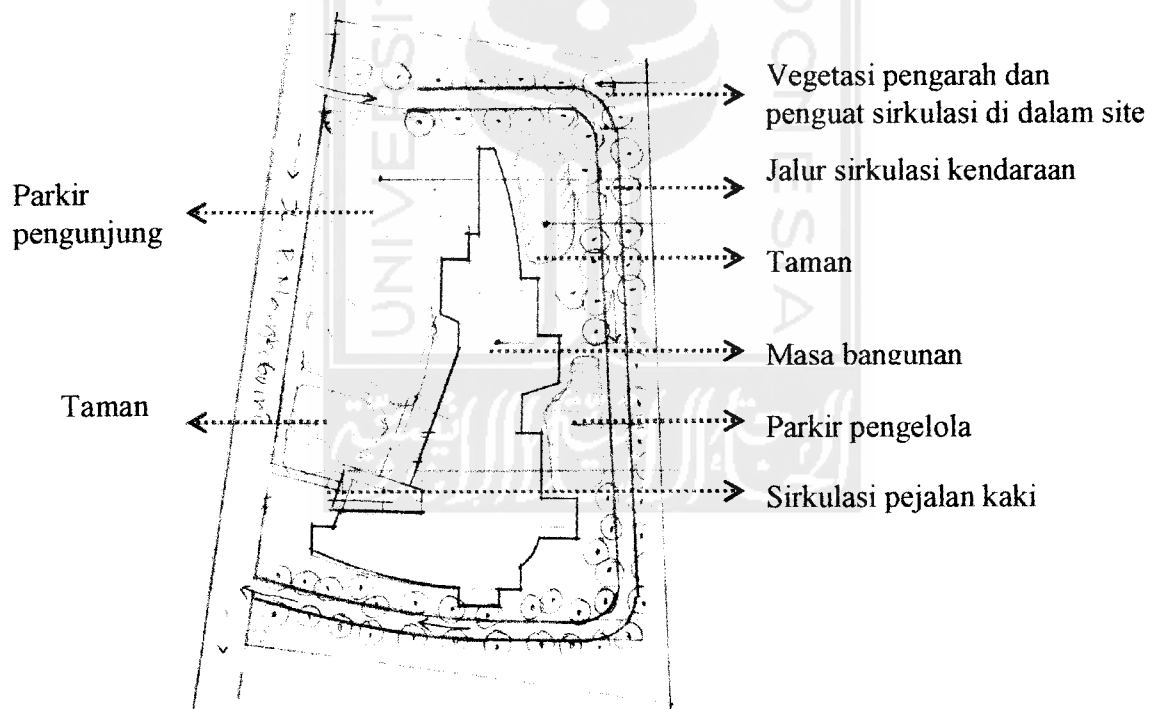


## 2.10. Analisa Sirkulasi Ruang Luar

Sirkulasi ruang luar merupakan akses/ penghubung antara lingkungan luar dengan masa bangunan/ ruang dalam atau penghubung antar masa bangunan. Sirkulasi ruang luar menggunakan pola linier. Pencapaian menuju site melalui Jl. P. Mangkubumi. Sirkulasi ruang luar terdiri dari sirkulasi bagi pengguna kendaraan bermotor dan pejalan kaki.

Alur pergerakan dari masuk, parkir kemudian keluar dibuat mengelilingi gedung, dengan kantung parkir pengunjung dan pengelola dibedakan. Jalur sirkulasi kendaraan dengan manusia juga dibedakan agar kenyamanan sirkulasi tercapai.

Alur pergerakan sirkulasi yang mengelilingi bangunan memungkinkan pengunjung dapat melihat keseluruhan sisi bangunan. Jalur sirkulasi ruang luar diperkuat dan diciptakan oleh vegetasi dan sculpture.





Vegetasi sebagai pemerkuat sirkulasi kendaraan

Sculpture sebagai pemerkuat sirkulasi pejalan kaki menuju pintu masuk utama gedung.

## 2.11. Analisa Tata Ruang Luar

Dalam sebuah perancangan dan perencanaan arsitektur, ruang luar merupakan pendukung visual bangunan dan dapat berfungsi untuk kegiatan tertentu ataupun sebagai penambah kesan yang estetis pada sebuah bangunan.

Elemen ruang luar disini terdiri dari :

### 1. Tata Hijau

- Sebagai pelindung kawasan dan bangunan dari kondisi buruk lingkungan
- Sebagai penegas sirkulasi, mengatur, dan mengarahkan pandangan.
- Sebagai elemen pelembut masa bangunan

### 2. Jalur pergerakan luar bangunan.

- Sebagai penghubung antar kegiatan.
- Sebagai pembentuk ruang luar.
- Sebagai elemen perkuatan pada tata ruang luar.

### 3. Ruang terbuka / plaza

- Sebagai elemen pengikat secara visual.
- Sebagai wadah kegiatan luar bangunan.
- Sebagai elemen yang bisa dijadikan orientasi bangunan

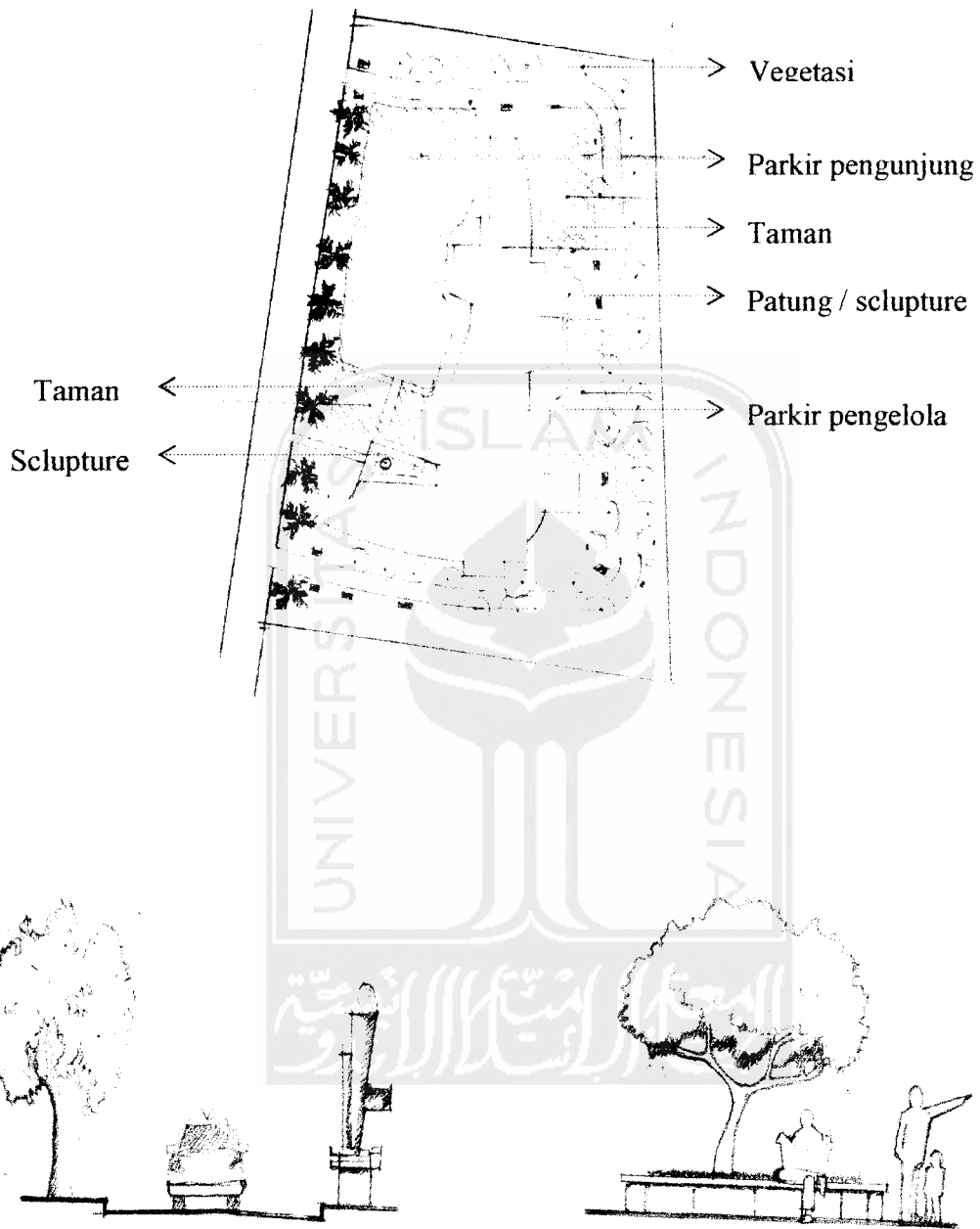
### 4. Sculpture

- Sebagai titik orientasi pada tata ruang luar.
- Sebagai elemen pendukung penampilan bangunan.

### 5. Sistem parkir

Dibedakan untuk 2 kelompok :

- Kegiatan parkir pengunjung.
- Kegiatan parkir pengelola.



Vegetasi dan patung di sepanjang jalur sirkulasi kendaraan sebagai pengarah sirkulasi

Taman sebagai tempat bersantai

## 2.12. Analisa Sirkulasi Ruang Dalam

Alur sirkulasi dapat diartikan sebagai “tali” yang mengikat ruang-ruang suatu bangunan atau suatu deretan ruang-ruang dalam maupun luar menjadi saling berhubungan. Pola pergerakan sirkulasi yang baik akan menghasilkan gerakan yang harmonis dan terarah.

Macam bentuk sirkulasi :

### 1. Menerus

Orientasi arah jelas, ruang pengamatan dari satu arah saja (depan).

### 2. Membelok

Memberi kesan dinamis, terutama pada satu sisi tertentu dapat membuat pengunjung bergerak lebih cepat, sesuai untuk peragaan di ruang terbuka, tidak cocok untuk koleksi yang memerlukan pengamatan khusus.

### 3. Menyempit

Memusatkan perhatian pada satu arah, pengunjung cenderung bergerak cepat, tidak sesuai untuk pengamatan benda koleksi dengan ketelitian khusus.

### 4. Melebar

Kesan leluasa dan santai, melambatkan pergerakan, cocok untuk menempatkan benda koleksi dengan pengamatan lebih teliti.

### 5. Melingkar

Kesan santai, memperjelas pengamatan, sangat cocok untuk koleksi dengan pengamatan khusus.

### 6. Menyilang

Memberi keleluasaan bagi pengunjung untuk menentukan pilihan, namun sering membingungkan pengunjung, cocok untuk obyek pameran dua dimensi atau tiga dimensi yang berukuran sedang / besar.

### 7. Menaik

Cenderung menghambat laju pergerakan dan melelahkan.

### 8. Menurun

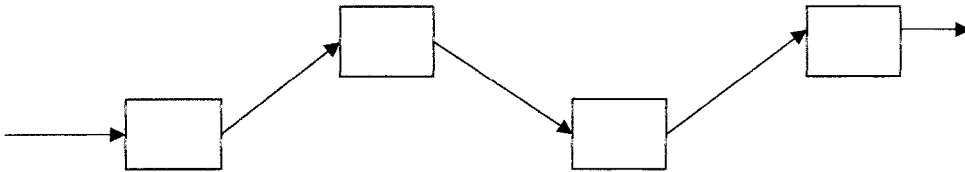
Mempercepat arus pergerakan, memberi gambaran sekilas tentang kegiatan dilihat, tidak melelahkan, cocok untuk benda koleksi ukuran besar namun akan mengurangi ketelitian pengamatan.



Dalam gedung pameran seni rupa ini dipakai pola sirkulasi radial yang merupakan perpaduan antara pola linier dan memusat.

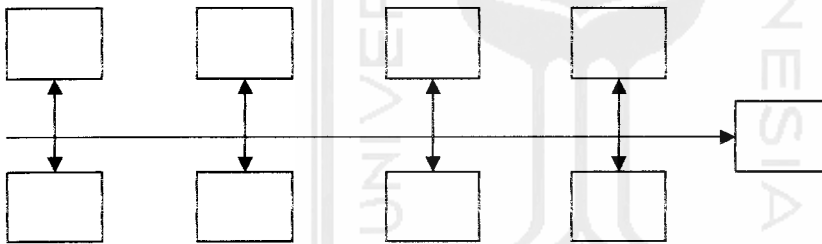
1. Linear

Ruang-ruang saling berhubungan dan benda-benda koleksi tersusun secara berurutan.



2. Radial

Ruang-ruang tidak saling berhubungan langsung karena adanya elemen penyatu berupa selasar atau ruang pusat sebagai pengarah.

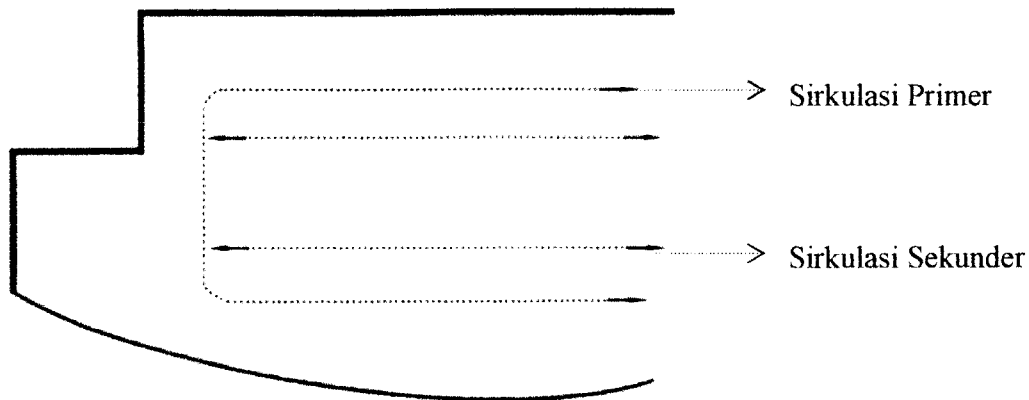


2.12.1 Analisa Sirkulasi Ruang Pameran

Berdasarkan cara pengamatan terhadap arah obyek, maka sirkulasi pada ruang pameran dibagi-bagi berdasarkan obyek pengamatan, yaitu :

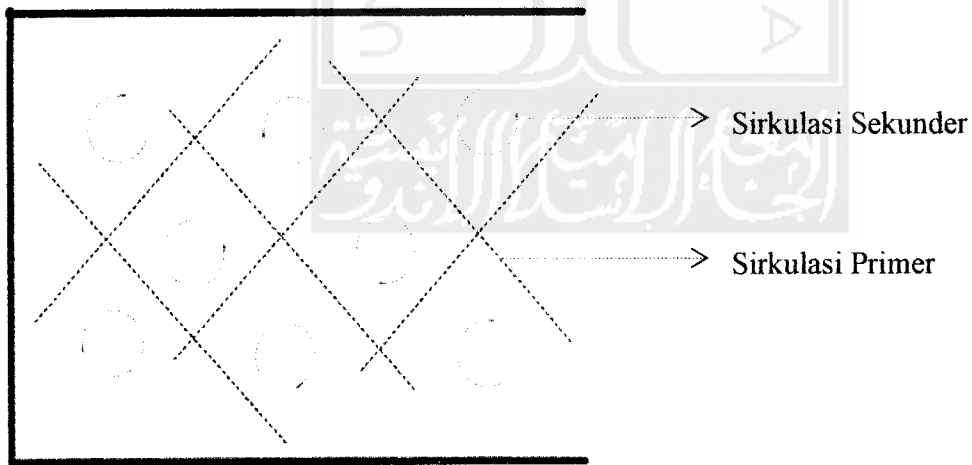
a. Sirkulasi ruang pameran obyek 2 dimensi

Sesuai dengan tata letak benda pameran 2 dimensi yang ditempel pada dinding atau menggunakan panel, maka sirkulasi yang digunakan sirkulasi yang searah dengan dinding. Sirkulasi ini merupakan perwujudan dari karakter garis lurus yaitu halus, tenang, dan stabil. Jadi ketika pengunjung sedang menikmati karya seni mempunyai karakter yang sama, tenang dan mengamati dengan gerakan maju mundur yang stabil.



b. Sirkulasi ruang pameran obyek 3 Dimensi

Sirkulasi yang cocok untuk obyek 3 D adalah sirkulasi melingkar. Sirkulasi ruang 3 D berbeda dengan sirkulasi ruang 2 D karena penampakan karya seninya yang berbeda. 3 D dapat dilihat dari beberapa sisi. Sirkulasi melingkar sangat cocok karena berkesan luwes dan lunak. Ketika pengunjung obyek 3 D, tanpa mereka sadari akan mengelilingi obyek tersebut dan membentuk sirkulasi melingkar.



c. Sirkulasi antar ruang-ruang

Dengan mempertimbangkan hubungan yang erat dan cukup terkait antar ruang maka dipilih pola sirkulasi radial yang merupakan perpaduan organisasi linier dan terpusat. Sehingga secara visual menghasilkan pola yang dinamis dan pergerakan yang tidak monoton.

### 2.13. Konsep Sirkulasi Ruang Pamer

Sebagai dasar patokan perancangan tata ruang, yaitu :

1. Pola sirkulasi

- ◆ Diperlukan ruang penerima sebagai media transisi yang mengarahkan pengunjung pada ruang pameran.
- ◆ Kejelasan pola sirkulasi antar kelompok kegiatan harus diikuti dengan pengaturan tata letak ruang pameran yang menekankan pada kemudahan pencapaian bagi pengunjung.

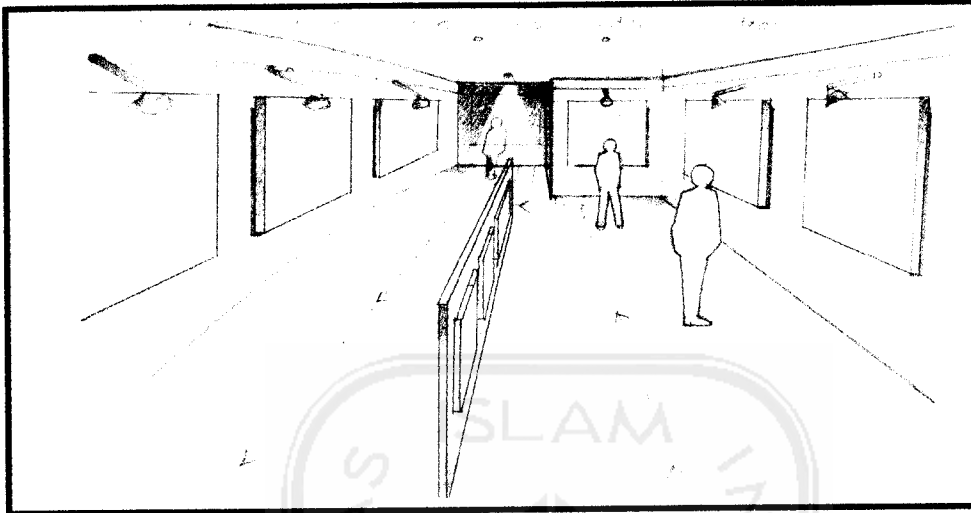
2. Konsep sirkulasi

- ◆ Sirkulasi memungkinkan pengunjung menikmati obyek pameran secara urut.
- ◆ Sirkulasi memungkinkan pengunjung melihat secara langsung ke bagian yang diinginkan, tetapi melalui jalur sirkulasi yang telah ditentukan.
- ◆ Sirkulasi memberikan ruang-ruang relaksasi bagi pengunjung dengan tetap dapat menikmati obyek.

Berdasarkan pertimbangan-pertimbangan diatas maka ditentukan sistem sirkulasi pada ruang pameran sebagai berikut :

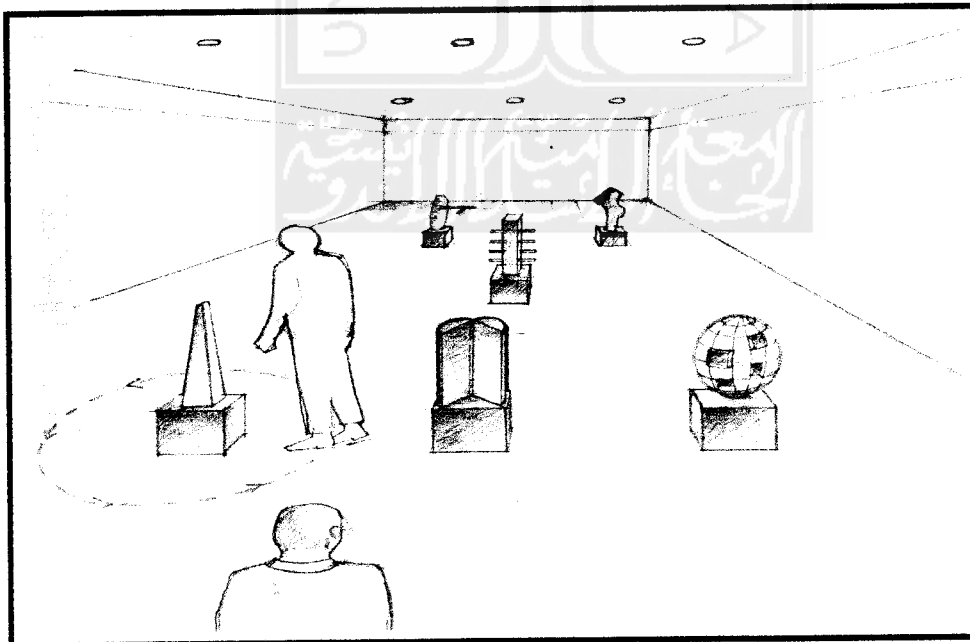
#### 2.13.1 Sirkulasi Obyek 2 Dimensi

Linier searah dinding yang merupakan perwujudan garis lurus yang berkarakter halus, tenang, dan stabil. Sirkulasi ini memberikan kenyamanan pada pengunjung yang berkarakter tenang, diam, dan mengamati dengan gerakan maju mundur yang stabil.



### 2.13.2 Sirkulasi Obyek 3 Dimensi

Menggunakan sirkulasi melingkar. Sirkulasi 3 Dimensi berbeda dengan sirkulasi 2 D karena karya 3 D dapat dilihat dari beberapa sisi. Ketika pengunjung menikmati karya patung / 3 D mereka akan mengelilingi obyek dan membentuk sirkulasi melingkar. Sirkulasi melingkar berkesan luwes dan lunak.



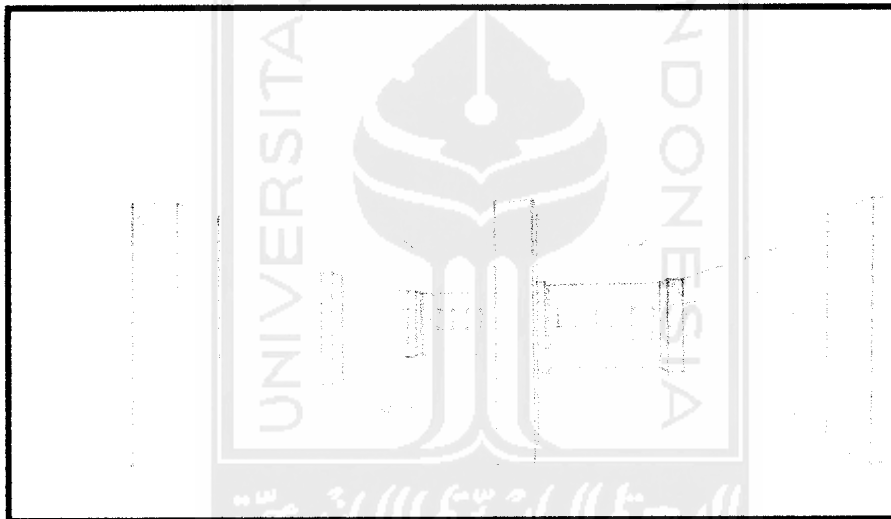
#### 2.14. Konsep Tata Ruang Pamer

Untuk memberikan kenyamanan kepada pengunjung, maka perlu direncanakan suatu penataan ruang pameran yang baik.

Faktor – faktor penentu kenyamanan ruang pameran disini meliputi :

- ◆ Sirkulasi pengunjung
- ◆ Penataan karya yang dipamerkan
- ◆ Pencahayaan
- ◆ Interior ruang
- ◆ Penghawaan

Penataan ruang direncanakan untuk mempertimbangkan penyajian karya seni rupa 2 dimensi dan 3 dimensi sehingga memberi kenyamanan dan memudahkan pengunjung dalam mengikuti dan memahami karya yang dipamerkan.



- ◆ Pencahayaan yang mencukupi (buatan dan alami)
- ◆ Penambahan lampu pada karya yang besar yang membutuhkan cahaya yang lebih detail untuk memudahkan pengamatan.
- ◆ Penghawaan menggunakan AC karena ruang pameran membutuhkan kondisi penghawaan yang stabil untuk menjaga kondisi karya yang dipamerkan.
- ◆ Penggunaan warna ruangan yang halus (tidak mencolok) sesuai dengan sifat ruangan yang tenang.

## 2.15. Konsep Kenyamanan Ruang Pameran

### a. Pencahayaan

Secara umum memakai pencahayaan alami dan buatan. Penggunaan dua sumber cahaya ini untuk memenuhi aspek kenyamanan dalam ruang yang berkaitan dengan syarat penyajian karya seni rupa yang dipamerkan.

Sistem pencahayaan yang dipakai :

- ◆ Pencahayaan alami :

Untuk ruang pameran dan ruang yang perlu perlindungan dari cahaya matahari secara langsung, perlu penanganan khusus, seperti pemberian vegetasi, pemberian shading dan sirip pada jendela untuk mencegah cahaya langsung mengenai obyek pamer.

- ◆ Pencahayaan buatan

Secara umum menggunakan lampu pijar dan TL. Untuk ruang pameran digunakan dua jenis lampu yaitu, downlight lamp with reflector yang diletakkan di plafond dan spot lamp untuk menyinari obyek lukisan yang cukup besar. Lampu yang digunakan berkekuatan 40 watt dengan warna cahaya yang lembut dan disesuaikan dengan warna ruang pameran.

### b. Penghawaan

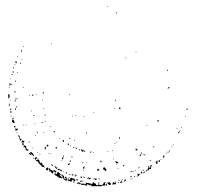
- ◆ Penghawaan alami digunakan seoptimal mungkin terutama pada ruang-ruang yang tidak membutuhkan kondisi tertentu. Penghawaan alami dapat dilakukan melalui bidang bukaan seperti pintu dan jendela.

- ◆ Penghawaan buatan terutama digunakan pada ruang-ruang yang membutuhkan kondisi tertentu dan stabil seperti ruang pamer dan penyimpanan koleksi. Penghawaan buatan menggunakan AC split sebagai alat untuk mengkondisikan udara dalam ruang.

### c. Sistem keamanan benda koleksi

Untuk keamanan benda koleksi, disini dipakai sistem :

- ◆ Pemberian bidang alas koleksi untuk karya seni 3 dimensi.
- ◆ Peletakan kamera di ruang pameran.
- ◆ Adanya penjagaan keamanan.



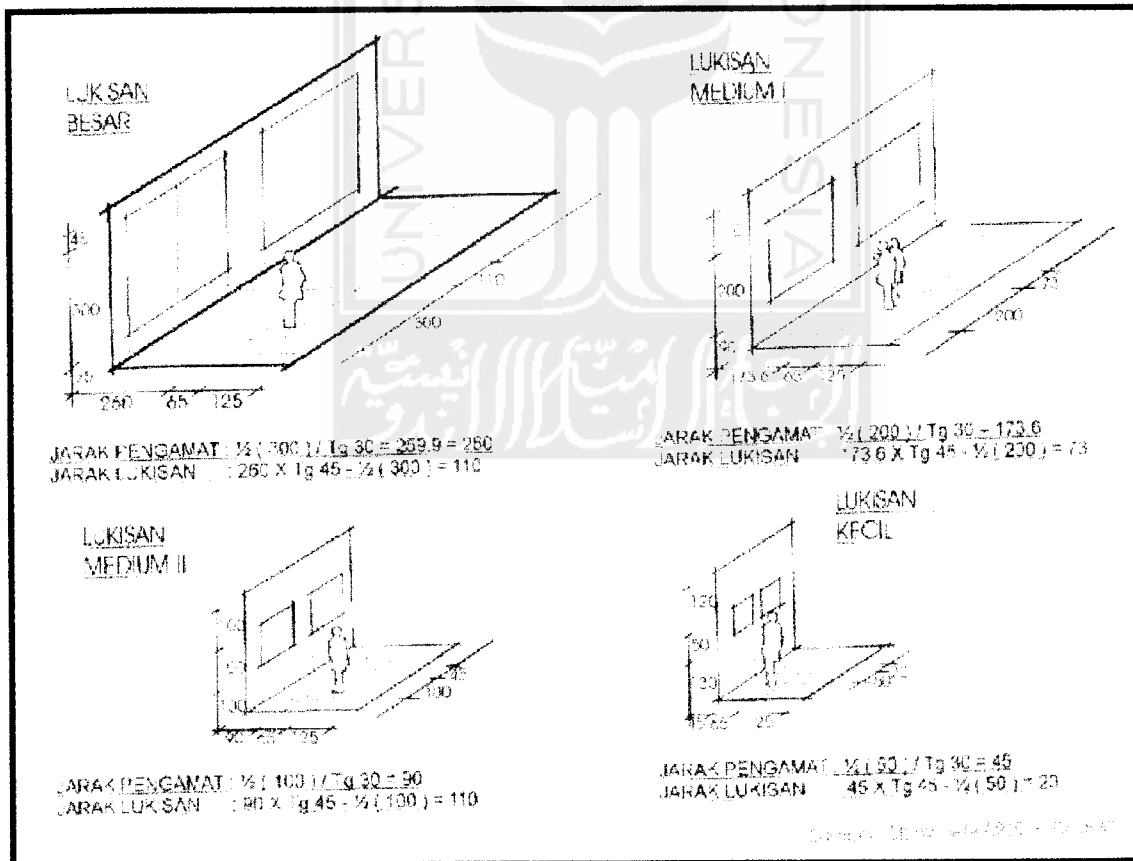
## 2.16 Konsep Kenyamanan Pandang

### 2.16.1 Kenyamanan Pandang Obyek 3 Dimensi

Kenyamanan pandang untuk obyek 3 dimensi adalah relatif, yaitu tergantung tiap individu yang menyaksikan pameran seni rupa. Hal ini dikarenakan obyek 3 dimensi memiliki beberapa sisi yang membutuhkan pengamatan lebih mendetail, sehingga menyebabkan para pengamat untuk tidak hanya mengamatinya dari satu sisi maupun dari satu jarak pandang.

### 2.16.2 Kenyamanan Pandang Obyek 2 Dimensi

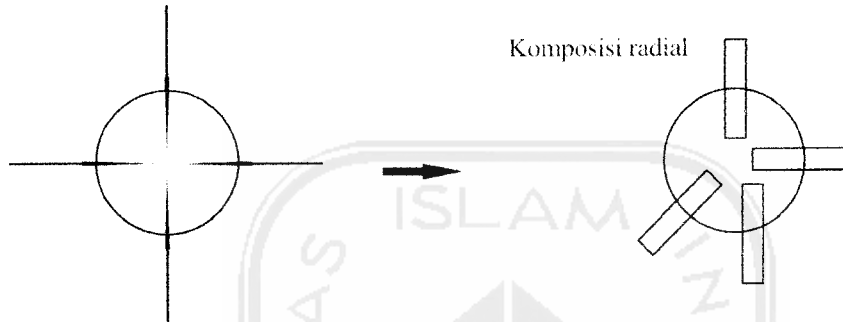
Berbeda dengan obyek 3 dimensi, obyek 2 dimensi memiliki jarak-jarak tertentu didalam pengamatan sebuah karya untuk mendapatkan sudut pandang yang pas. Dan jarak pandang berbeda-beda sesuai dengan besaran obyek. Kenyamanan pandang untuk obyek 2 dimensi disini dibedakan sebagai berikut :



### 2.17. Konsep Bentuk Masa Bangunan

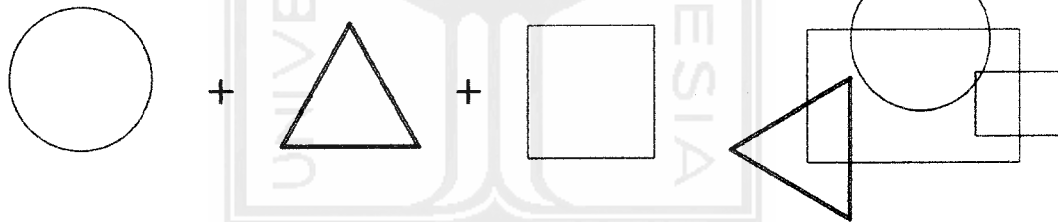
Diambil dari karakter kegiatan pameran seni rupa ( suasana tenang, konsentrasi memusat, dinamis, dan pergerakan yang lambat ).

Tenang ( konsentrasi memusat )  
Bentuk diperoleh melalui transformasi bentuk memusat ( lingkaran )



Dinamis ( tidak tetap / tidak kaku )  
Bentuk diperoleh melalui penggabungan dan pengurangan bentuk dasar

Penggabungan bentuk dasar :



Pengurangan bentuk dasar ( bentuk dasar dengan dinamis ) :

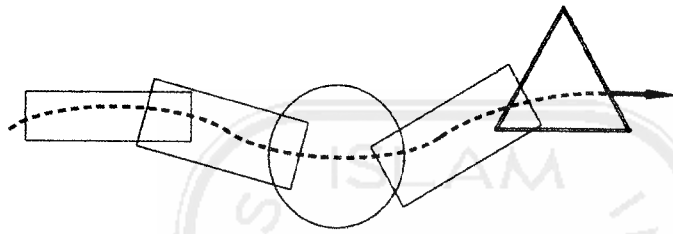
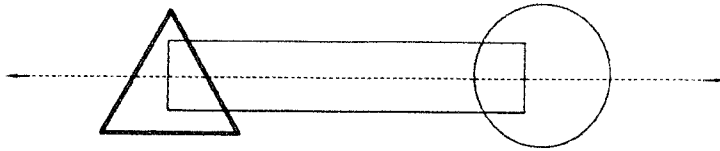


Pergerakan lambat ( santai )  
Bentuk diperoleh melalui transformasi komposisi linier bergelombang

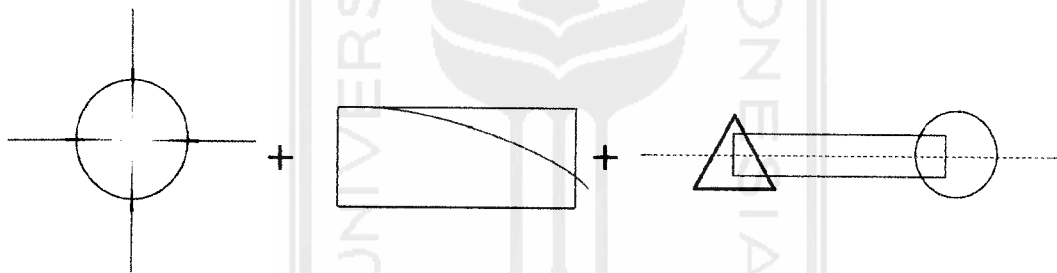




Axis  
Adanya sumbu sebagai acuan komposisi dan orientasi bentuk



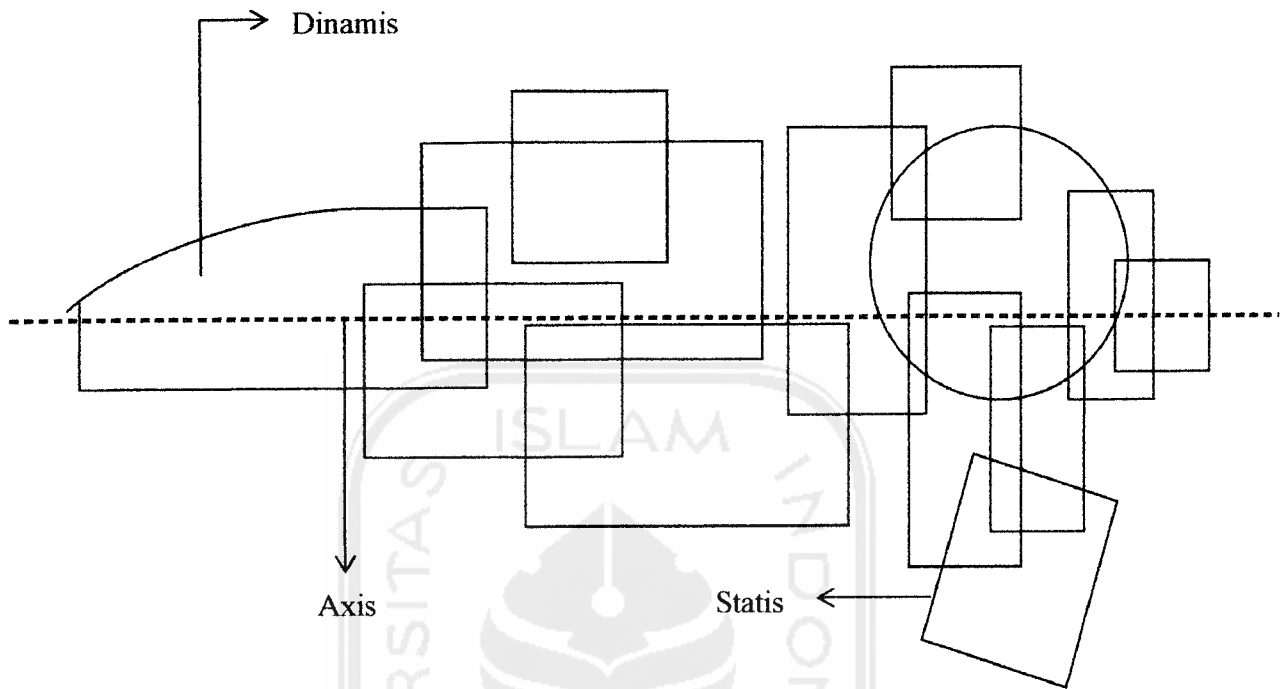
Komposisi bentuk



Terpusat

Statis + Dinamis

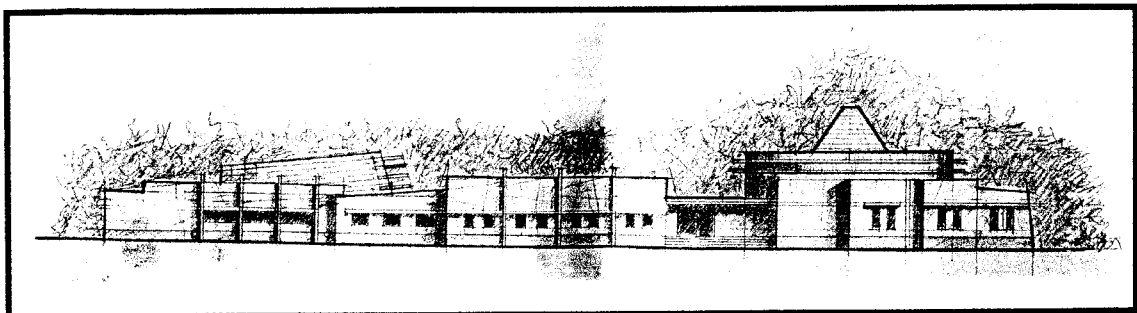
Axis



### 2.18. Konsep Penampilan Bangunan

Penampilan sebuah bangunan merupakan ungkapan visual dari bangunan yang difungsikan sebagai tempat kegiatan tertentu. Konsep penampilan gedung pameran ini adalah :

1. Penampilan menyesuaikan dengan kegiatan yang diwadahi.
2. Bangunan bercirikan modern yang mewadahi kegiatan pameran seni rupa modern.
3. Penampilan dihadirkan melalui transformasi dan gubahan massa yang kreatif sehingga bentuk bangunan tidak monoton tetapi tetap mempertimbangkan aspek kenyamanan bagi pengguna.



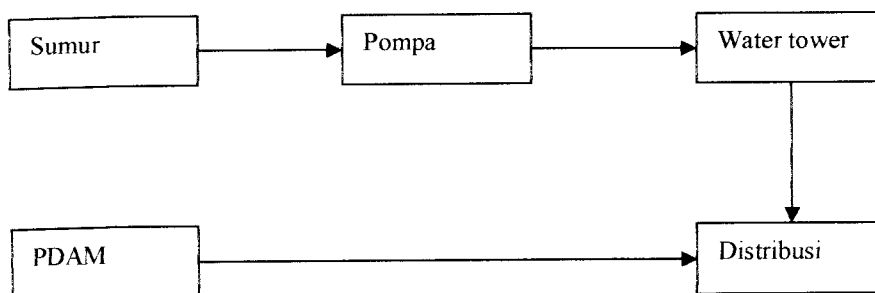
## 2.19. Sistem Struktur

- ◆ Sistem struktur yang dipakai adalah struktur rangka, dengan konstruksi utama beton bertulang dengan sub. struktur fondasi foot plat.
- ◆ Material utama beton bertulang karena :
  1. Relatif kuat dan tahan api.
  2. Memungkinkan bentang lebar.
  3. Mudah dalam sistim perlakuan.
  4. Mudah dalam pemeliharaan.
  5. Berkarakter kuat, kokoh, dan masif.
- ◆ Sistem yang digunakan :
  1. Struktur atap menggunakan plat-plat beton bertulang yang mendukung bentang lebar, mudah dalam perawatan dan mendukung distribusi gaya secara merata.
  2. Struktur dinding menggunakan dinding batu bata dengan menggunakan kolom dan balok sebagai penahan beban.
  3. Struktur pondasi menggunakan fondasi footplat untuk setiap titik kolom utamanya, sedangkan pondasi untuk dinding pemisah menggunakan pondasi menerus berupa pondasi batu kali.

## 2.20. Sistem Utilitas

### 2.20.1 Penyediaan Air Bersih

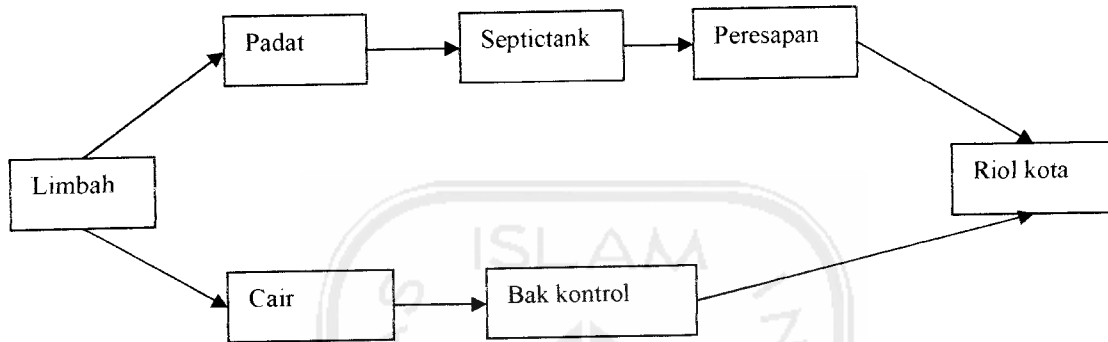
Seluruh kebutuhan air bersih bangunan berasal dari PDAM dan sumur sebagai cadangan.



### 2.20.2 Rencana Sanitasi

Pertimbangan terhadap :

- ◆ Pembuangan air kotor dari kamar mandi dan sisa pemakaian lain disalurkan ke bak penampung khusus.
- ◆ Kotoran padat dan cair disalurkan ke septictanc selanjutnya diresapkan.

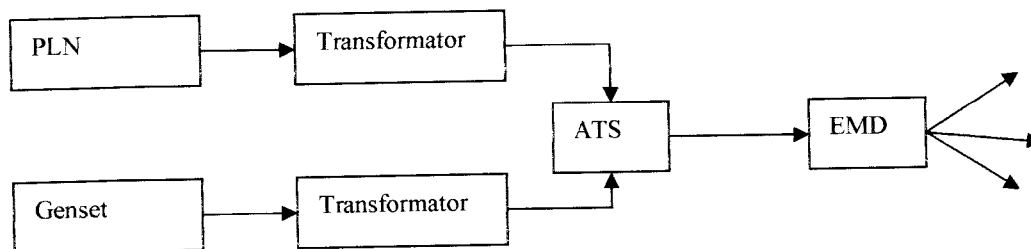


### 2.20.3 Pencegahan Kebakaran

Pemasangan alat pemadam kebakaran, dengan mempertimbangkan kegiatan dan peralatan didalamnya, yaitu dengan penempatan house rack dan portable exthanguiser di dalam bangunan, juga penyediaan pintu darurat.

### 2.20.4 Sistem Elektrikal

Suplai utama dari PLN, dengan cadangan genset yang bekerja bila terjadi gangguan pada saluran PLN.



### 2.20.5 Sistem Penghawaan

Sistem penghawaan disini menggunakan :

- ◆ Penggunaan alami ( bukaan-bukaan )
- ◆ Penghawaan buatan ( AC split, kipas angin ), digunakan untuk ruang-ruang yang membutuhkan pengkondisian udara yang stabil terutama ruang pameran ( untuk menjaga koleksi dari kerusakan )

### 2.20.6 Sistem Telekomunikasi

Jaringan telepon menggunakan sistem operator atau sentralisasi dari TELKOM, untuk komunikasi antar ruang digunakan intercom, telepon antar dalam bangunan.

### 2.20.7 Sistem Penangkal Petir

Menggunakan sistem sangkar faraday berupa tiang-tiang penangkal yang diletakkan di atap bangunan, kemudian dihubungkan / disalurkan kedalam tanah dengan lempengan baja pada kedalaman sampai mencapai air tanah.