

## **BAB III**

### **KONSEP**

#### **3.1. KONSEP EDUKASI PADA BANGUNAN**

Konsep edukasi pada redisain galeri Saptohoedojo ini ditekankan pada pengadaan *space* / ruang yang memungkinkan pengunjung memahami betul bagaimana sebuah karya seni itu tercipta. Pengadaan ruang-ruang tersebut seperti ruang workshop, ruang baca / perpustakaan, dan ruang audiovisual.

#### **3.2. KONSEP ENTERTAIN**

Konsep entertain sendiri dalam redisain galeri Saptohoedojo ini diimplementasikan pada penyuguhan satu wadah / ruang yang dapat mewadahi kegiatan pentas seni. Kegiatan pentas seni ini sendiri berupa pementasan sendra tari, pementasan drama, pementasan musik dan lain-lain. Dengan pementasan yang bersifat umum diharapkan mampu menarik minat para pengunjung untuk dapat menyaksikan pementasan seni itu sendiri dan secara tidak langsung pengunjung mau tidak mau dapat menikmati keberadaan galeri Saptohoedojo

#### **3.3. KONSEP PERANCANGAN**

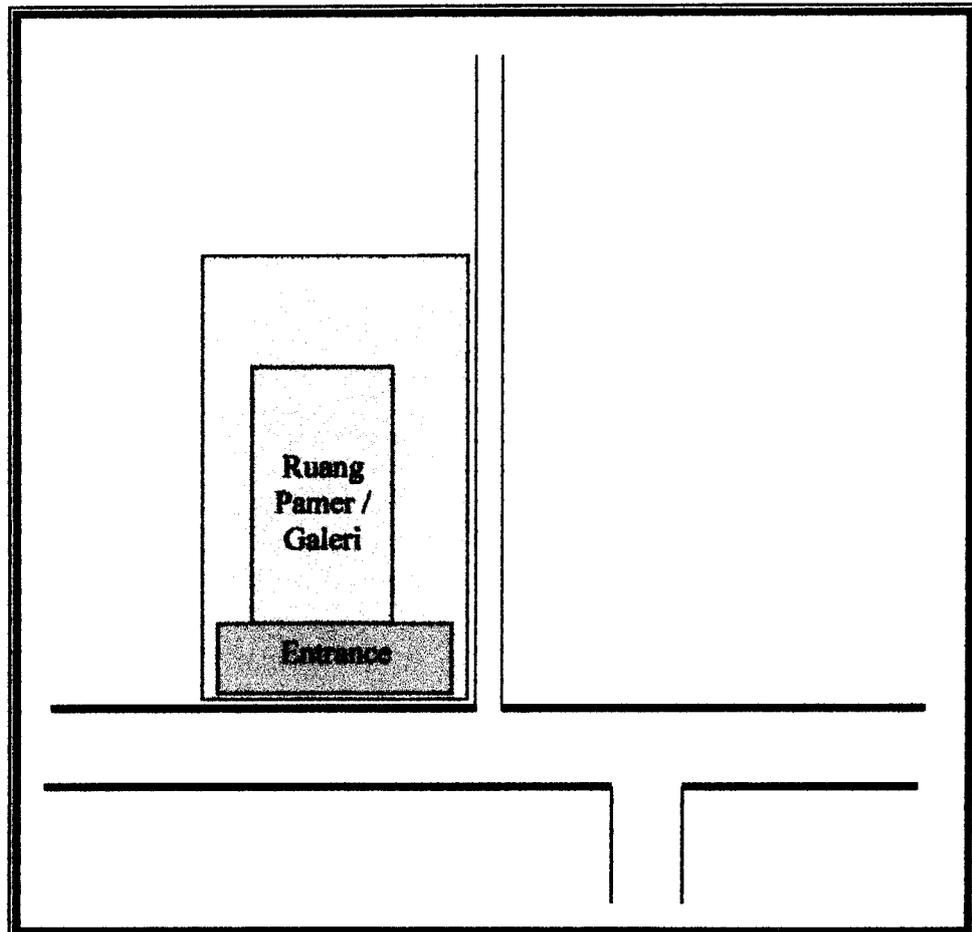
##### **Konsep Komposisi Masa Bangunan**

Penyusunan gubahan masa pada galeri Saptohoedojo ini disusun berdasarkan pada orientasi sirkulasi pengunjung galeri yang mempengaruhi perletakan fungsi-fungsi, dimana metode penempatan ruang dibedakan menjadi 3 masa bagian, yakni galeri, restaurant, dan *homestay* / penginapan sementara. Ke tiga bagian ini saling terkait satu dengan yang lainnya dengan konsep *intergrated* ( terpadu ), dengan penerapan konsep edukasi dan entertaint yang terwujud dalam penciptaan ruang untuk pentas seni dan taman patung maka diharapkan dapat tercipta satu konsep yang baik dan saling mendukung.

Penyusunan ini dibagi berdasarkan beberapa pertimbangan antara lain :

a. Orientasi pandangan

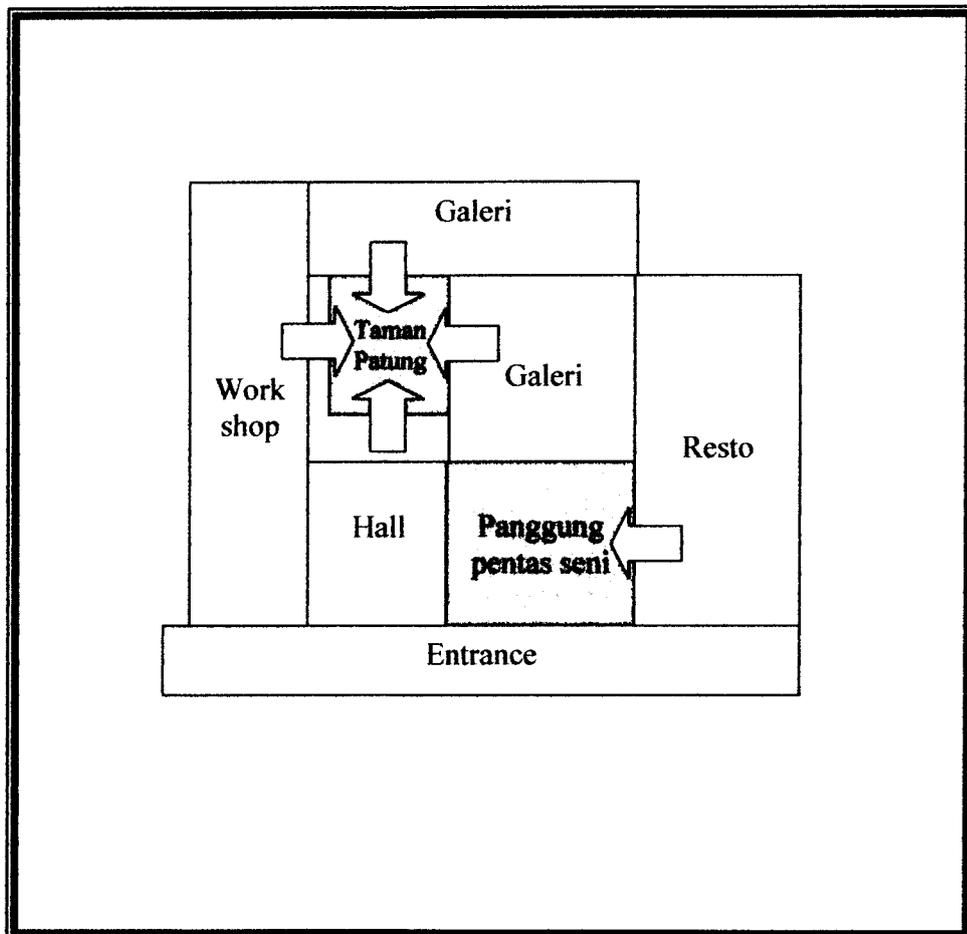
Pada bagian *entrance* / ruang penerima diorientasikan langsung dengan ruang luar yang terhubung langsung dengan ruang pameran / galeri yang tepat berada pada bagian tengah bangunan.



Gambar 2.14 Orientasi Pandangan  
Sumber : Analisa

b. Orientasi Fungsi

Secara fungsional penyusunan masa yang mengelilingi pusat bangunan (*point of interest*) yang terwujud dalam penciptaan ruang pentas seni dan taman patung dimaksudkan agar masa yang terpisah berdasarkan fungsi dapat terkait antara satu dengan yang lain.



Gambar 2.15 Orientasi Fungsi  
Sumber : Analisa

### 3.4. KONSEP TAMPILAN BANGUNAN / TAMPAK

Penampilan sebuah bangunan merupakan ungkapan visual dari bangunan yang difungsikan sebagai tempat / wadah dari kegiatan tertentu. Berangkat dari unsur modern diharapkan bangunan yang baru akan menambah kekayaan dan keragaman bentuk dan fungsi yang selama ini tidak tercipta pada bangunan Galeri Saptohoedojo yang lama. Adapun konsep penampilan bangunan Galeri Saptohoedojo yang baru adalah :

- Bangunan redesain bercirikan semi modern, pertimbangan ini diambil dengan memperhatikan beberapa bagian lama yang masih mengadopsi konsep tradisional sebagai bagian yang bersejarah dan juga sebagai peninggalan konsep terdahulunya.
- Penampilan bentuk baru dihadirkan lebih dominan untuk menunjukkan penampilan bangunan yang lebih menarik dan tidak monoton sehingga dapat menciptakan unsur keindahan / *art* yang berkesan bagi para pengunjung galeri.



Gambar 2.16 Analisa Tampak / *Fasade* Selatan Bangunan

### **3.5. KONSEP SIRKULASI RUANG PAMER**

Sebagai pedoman dalam perancangan redesain ini terdapat 2 hal yang harus diperhatikan, antara lain :

#### **a. 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 sistem kemudahan pencapaian bagi para pengunjung.

#### **b. Konsep Sirkulasi**

- Sirkulasi memungkinkan pengunjung dapat menikmati objek pameran secara urut.
- Sirkulasi memberikan ruang-ruang relaksasi bagi para penikmat seni dengan tidak menghilangkan nilai-nilai seni itu sendiri yang disuguhkan pada benda-benda seni.

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

#### **3.5.1. Sirkulasi Objek 2D ( dua dimensi )**

Linier searah dinding yang merupakan perwujudan garis lurus yang berkarakter halus dan tenang serta stabil. Sirkulasi ini memberikan kenyamanan pada pengunjung yang berkarakter diam dan mengamati objek dengan pergerakan maju mundur yang stabil. Digunakan pada ruang pameran A, ruang pameran B dan ruang pameran C.

#### **3.5.2. Sirkulasi Objek 3D**

Menggunakan sirkulasi melingkar. Sirkulasi objek 3D prinsipnya berbeda dengan objek 2 D dikarenakan karya-karya 3D dapat dilihat dari berbagai sisi yang

menuntut kecermatan bagi para pecinta benda-benda seni. Mengelilingi sebuah benda objek 3D maka secara otomatis sikap dan karakter yang ditunjukkan bagi penikmat dan pengamat pun berbeda karena dituntut sikap untuk dapat bergerak bebas dengan jarak pergerakan yang cukup leluasa. Prinsip ini digunakan pada ruang pameran patung / Taman patung.

### **3.6. KONSEP TATA RUANG PAMER**

Untuk memberikan kesan nyaman kepada pengunjung maka perlu satu penataan yang mampu memberikan suasana ruang pameran yang baik.

Faktor-faktor penentu kenyamanan ruang pameran meliputi beberapa aspek, diantaranya :

- Sirkulasi pengunjung
- Penataan karya / Objek yang dipamerkan
- Sistem pencahayaan
- Interior ruangan
- Penghawaan

Penataan ruang direncanakan dengan mempertimbangkan penyajian karya seni 2D maupun 3D sehingga dapat memberikan suasana nyaman dan memudahkan bagi para pengunjung untuk dapat menikmati dan memahami karya-karya yang ditampilkan, maka dari itu perlu hal nya diperhatikan beberapa point penting diantaranya :

- Pencahayaan yang mencukupi
- Penambahan lampu pada objek-objek yang besar yang membutuhkan sistem pencahayaan yang lebih detail untuk memudahkan pengamatan.
- Penghawaan dengan menggunakan AC ( *Air conditioning* ) karena sebuah ruang pameran memerlukan kondisi penghawaan yang stabil untuk menjaga kondisi objek yang dipamerkan. Penghawaan dengan sistem AC ini hanya digunakan pada ruang pameran A, ruang pameran B

dan ruang pameran C. Sedangkan ruang pameran patung / Taman patung menggunakan sistem penghawaan alami.

- Penggunaan warna netral pada ruang pameran sehingga dapat menciptakan suasana tenang / *soft*.
- Penggunaan material yang diselesaikan dengan metode dasar seperti penonjolan dinding bata yang diexpose.

### 3.7. KONSEP KENYAMANAN RUANG PAMER

#### 3.7.1. Pencahayaan

Secara umum pada redesain Galeri Saptohoedjo ini pencahayaan alami dan buatan adalah 2 konsep yang dipakai. Penggunaan 2 ( dua ) sumber penerangan ini untuk memenuhi aspek kenyamanan dalam ruang yang berkaitan dengan syarat penyajian karya seni yang dipamerkan.

Sistem pencahayaan yang digunakan adalah :

##### a. Pencahayaan Alami

Untuk menyiasati ruang pameran dan ruang-ruang yang membutuhkan perlindungan dari cahaya sinar matahari langsung maka perlu penanganan secara khusus seperti penggunaan unsur vegetasi, penggunaan *shading* dan sirip pada jendela untuk mencegah cahaya matahari langsung yang berasal dari luar ruangan secara langsung pada objek / karya-karya yang ditampilkan.

##### b. Pencahayaan Buatan

Secara umum sistem yang digunakan pada pencahayaan buatan ini adalah penggunaan lampu pijar dan TL. Untuk ruang pameran A, ruang pameran B dan ruang pameran C digunakan 2 ( dua ) jenis lampu yang berbeda karakter, yakni sistem *down light lamp* dan *spot lamp*. Ke 2 ( dua ) lampu ini memiliki karakter yang berbeda dengan sifatnya masing-masing. *Down light lamp* dan lampu TL diletakkan dan digunakan pada bagian atas ruang / langit-langit, sedangkan *spot lamp* digunakan untuk menyinari objek

secara langsung dengan kekuatan sinar yang dapat diatur sesuai dengan kebutuhan cahaya yang diperlukan untuk objek yang ditampilkan.

### 3.7.2. Penghawaan

Adapun sistem penghawaan yang digunakan terbagi atas :

#### a. Penghawaan Alami

Digunakan seoptimal mungkin terutama pada ruangan yang tidak membutuhkan ketelitian pada kondisi-kondisi tertentu. Penghawaan alami dapat dilakukan melalui bidang-bidang bukaan seperti pintu dan jendela. Penghawaan ini digunakan untuk ruang-ruang seperti : Ruang pameran patung dan batu, Museum, Galeri, Ruang pentas seni, Ruang kerja staff, Ruang *maintenance*, *Workshop*, *Homestay* / Ruang penginapan tamu, Ruang inap pemilik galeri / *Owner's build* dan Ruang-ruang service, dll.

#### b. Penghawaan Buatan

Digunakan pada ruangan yang membutuhkan kondisi tertentu dan stabil, sistem penghawaan buatan ini digunakan pada ruang-ruang seperti : Ruang pameran lukisan, *Exhibition hall*, Audiovisual, Perpustakaan, Restaurant dan Gudang lukisan sebagai ruang yang memerlukan penghawaan pada tingkat tertentu. Penghawaan buatan menggunakan sistem AC (*Air conditioning*) sebagai alat untuk mengkondisikan udara secara stabil di dalam ruangan.

### 3.7.3. Sistem Keamanan

Untuk keamanan benda-benda koleksi digunakan cara antara lain :

- Pemberian bidang alas pada benda-benda 3D, tujuannya agar benda yang dipamerkan terlindung dari cuaca alam dan agar terlindung dari kontak langsung dengan permukaan tanah.
- Perletakkan kamera pada ruangan pameran
- Sistem penjagaan keamanan oleh pihak security.

### 3.8. KONSEP PENGGUNAAN SISTEM STRUKTUR

Pada identifikasi bangunan lama Galeri Saptohoedojo sistem struktur yang digunakan yang akan digunakan adalah sistem struktur rangka. Pada rencana pengembangan redesain sistem struktur rangka dengan konstruksi utama beton bertulang dengan struktur pondasi menggunakan *foot plate*.

Adapun alasan utama dalam pemilihan sistem struktur rangka beton dikarenakan :

- Relatif kuat dan tahan akan panas api
- Memungkinkan bentang lebar
- Mudah dalam sistem perlakuan
- Relatif tidak ada perawatan secara berkala

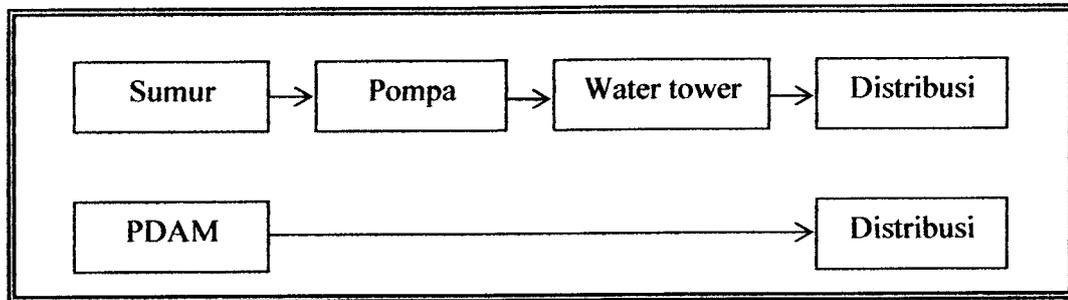
Sistem yang digunakan :

- Struktur atap menggunakan plat beton bertulang yang mendukung bentang lebar sehingga mudah dalam hal perawatan dan dapat mendukung distribusi gaya secara merata.
- Struktur dinding menggunakan dinding batu bata dengan perkuatan kolom praktis dan balok sebagai penahan beton.
- Struktur pondasi menggunakan pondasi *foot plate* untuk setiap titik kolom utama, sedangkan untuk pondasi pemisah menggunakan sistem pondasi menerus batu kali.

### 3.9. SISTEM UTILITAS

#### 3.9.1. Penyediaan Sarana Air Bersih

Seluruh kebutuhan akan air bersih pada bangunan Galeri Saptohoedojo berasal dari sumber mata air / air tanah dan sistem cadangan air bersih lainnya menggunakan sistem PDAM.

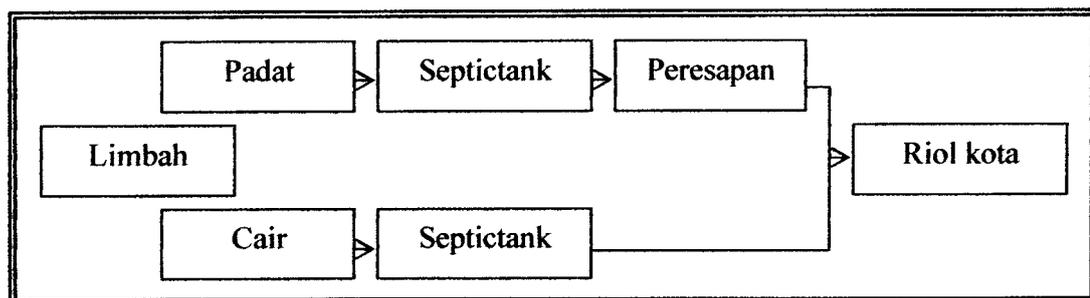


Gambar 2.17. Penyediaan sarana air bersih

### 3.10. RENCANA SANITASI

#### Pertimbangan terhadap :

- Pembuangan air kotor dari kamar mandi dan sisa pemakaian lainnya disalurkan kedalam bak penampungan khusus.
- Kotoran padat dan cair disalurkan pada septictank dan selanjutnya diresapkan



Gambar 2.18. Penyediaan sarana sanitasi

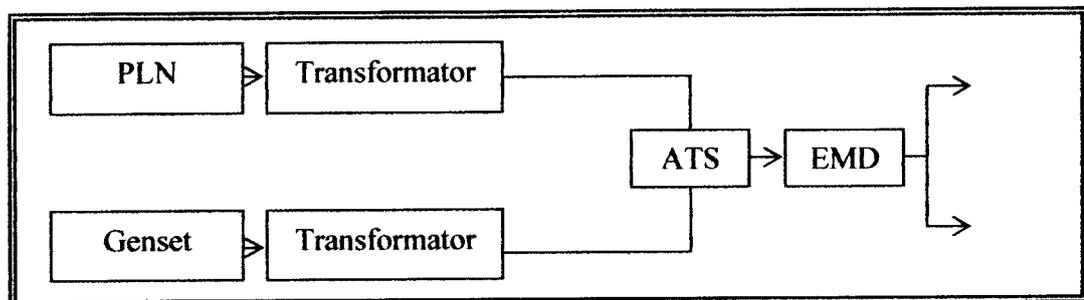
### 3.11. PENCEGAHAN BAHAYA KEBAKARAN

Pemasangan alat pemadam kebakaran pada bangunan perlu memperhatikan segala bentuk kegiatan yang ada berlangsung didalamnya dan faktor lain adalah mempertimbangkan aset pada galeri ini. Metode yang digunakan adalah penempatan- penempatan *hose rack* dan portable *extanguiser* pada bangunan, sedangkan sistem

keamanan pengunjung dengan cara menyediakan pintu-pintu darurat yang dapat diakses dengan mudah.

### 3.12. SISTEM ELEKTRIKAL

Suplay utama tenaga listrik yang ada pada Galeri Saptohoedojo didistribusikan dari PLN dengan menyediakan cadangan utama yakni mesin genset yang otomatis bekerja apabila suplay utama yang berasal dari PLN terganggu.



Gambar 2.19. Penyediaan sarana elektrik

### 3.13. SISTEM SARANA TELEKOMUNIKASI

Jaringan telepon menggunakan sistem operator atau sentralisasi dari jasa TELKOM dan untuk komunikasi antar ruang digunakan sistem intercom dan telepon antar ruangan.

### 3.14. SISTEM PENANGKAL PETIR

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