



***KONSEP***

## **BAGIAN I**

### **I. Latar Belakang**

#### **1.1 Perkembangan Seni Kontemporer dan Galeri Sebagai Wadah Apresiasi Seni**

Seni kontemporer merupakan salah satu jenis seni yang perkembangannya sangat pesat saat ini. Seni kontemporer di Indonesia dapat dilihat pula sebagai bentuk kepedulian, pandangan maupun cerminan para seniman terhadap isu yang berkembang dalam masyarakat. Melalui pikiran intelektual mereka bebas mempergunakan bahan, media, maupun ide-ide fantasi, karya seni yang diciptakan.<sup>1</sup> Kebebasan ekspresi, media, maupun pemaknaan merupakan hal yang utama dalam seni kontemporer.

Perkembangan profesi dan dunia seni (kontemporer) inilah yang memacu tumbuhnya galeri-galeri seni sebagai wadah para seniman untuk memperkenalkan karya seninya. Galeri sendiri mempunyai fungsi yang sangat luas dalam kaitannya dengan seni. Galeri dapat menjadi suatu wadah yang mampu mengakomodasi segala kebutuhan masyarakat baik berupa presentasi, transaksi, edukasi, dokumentasi, serta sebagai forum komunikasi antarseniman.

#### **1.2 Potensi Jogjakarta Sebagai Lokasi Galeri Seni Kontemporer**

Jogjakarta sebagai kota seni dan edukasi dianggap memiliki potensi dan nilai komersil untuk mempromosikan karya seni kontemporer. Hal ini terbukti melalui berbagai kegiatan seni yang dilakukan di tempat-tempat seni di Jogjakarta.

*1Rumah Seni Cemeti / Cemeti Art House, 2002, Leaflet*

**Tabel 1. 2a Kegiatan pameran seni di Purna Budaya**

Kegiatan	1996	1997	1998	1999	2000
<b>Pameran seni rupa</b>	2	3	1	5	2
<b>Pameran seni kriya</b>	-	1	-	2	3
<b>Pameran seni lukis</b>	1	5	3	4	5

Sumber : Taman Budaya Jogjakarta, Bagian Dokumentasi dan Publikasi, Februari 2001 (Bima,2002)

**Tabel 1. 2b Kegiatan pameran seni di Benteng Vredenburg**

Kegiatan	1996	1997	1998	1999	2000
<b>Pameran seni rupa</b>	2	1	4	10	5
<b>Pameran seni kriya</b>	2	-	2	-	4
<b>Pameran seni lukis</b>	2	6	1	5	8

Sumber : Museum Benteng Vredenburg, Bagian Dokumentasi dan Publikasi, Februari 2001 (Bima,2002)

**Tabel 1. 2c Kegiatan pameran seni di Bentara Budaya**

Kegiatan	1996	1997	1998	1999	2000
<b>Pameran seni rupa</b>	3	2	-	7	2
<b>Pameran seni kriya</b>	2	2	-	2	3
<b>Pameran seni lukis</b>	11	10	5	11	15

Sumber : Museum Benteng Vredenburg, Bagian Dokumentasi dan Publikasi, Februari 2001 (Bima,2002)

Kegiatan pariwisata di Jogjakarta juga tidak terlepas dari hal-hal yang berbau seni, dimana Keraton sebagai pusat dari budayanya. Berikut ini data jumlah pengunjung museum seni dan budaya di Jogjakarta.

**Tabel 1.2d Jumlah Pengunjung Museum Seni dan Budaya di Jogjakarta**

Musium	Pengunjung		Jumlah
	Wisman	Wisnu	
<b>Sonobudoyo</b>	1.034	12.155	16.189
<b>Puro Pakualaman</b>	129	1.751	1.880
<b>Pusat Dharmawiratama</b>	67	5.289	5.356
<b>Kereta Keraton</b>	450	37.957	38.407
<b>Benteng Vredenberg</b>	278	136.196	136.474
<b>Affandi</b>	1.424	5.633	7.057
<b>Hamengkubuwono IX</b>	50.592	305.300	355.898

Sumber : BPS Jogjakarta, Tahun 2000

### **1.3 Rekayasa Selubung Bangunan dan Efek Bayangan**

Ruang pameran sebagai jantung dari sebuah galeri memberikan peran yang sangat penting terhadap karya seni yang ditampilkan. Melalui permainan bayangan serta keunikan dan karakteristik bentuk, menghadirkan pengalaman-pengalaman tersendiri bagi pengunjung sebagai penikmat karya seni. Pengunjung tidak hanya disuguhkan oleh suatu karya yang spektakuler, namun juga suatu pengalaman yang berbekas tanpa harus menghafalnya, dan dengan cara penikmatan yang tepat.

Selubung bangunan sebagai salah satu bagian terpenting pada sebuah bangunan, dapat diolah dan direkayasa untuk menghasilkan suatu bayangan yang berkarakter. Rekayasa selubung bangunan ini ditekankan pada penggunaan *daylight* yang seoptimal mungkin.

Permainan bentuk dan pengolahan selubung yang dipadukan dengan penggunaan jenis material khusus, akan menghasilkan efek bayangan sekaligus efek pantulan sinar

matahari. Sehingga dari teknik ini akan tercipta keragaman bayangan dan warna serta suatu keunikan pengalaman ruang di dalam bangunan, yang nantinya juga mempengaruhi performa bangunan tersebut.

#### **1.4 Seni Lukis dan Seni Instalasi Kontemporer**

Seni lukis adalah salah satu hasil karya seni rupa 2 dimensional, yang hampir semua orang tahu. Seni lukis merupakan dasar dari seni rupa 3 dimensional, misal : seni ukir, seni patung, dan seni instalasi.

Sesuai dengan perkembangan zaman dan isu yang hadir dalam masyarakat, kesenian terus berkembang. Kesenian yang banyak mengalami perkembangan adalah seni 3 dimensional, yang sering disebut sebagai seni instalasi. Seni instalasi merupakan bagian dari seni kontemporer, gabungan antara kesenian dengan suatu bentuk kepedulian seniman terhadap keadaan lingkungan sekitarnya. Seni instalasi berupa rangkaian-rangkaian dari berbagai macam media, bentuk, serta bahan, yang diolah menjadi satu kesatuan makna. Atraktif, bebas, dan dinamis baik dari segi ukuran maupun pemaknaannya adalah ciri utama seni ini.



**Gambar 1. 4a Seni lukis**

(Sumber : internet)



**Gambar 1. 4b Seni instalasi**

(Sumber : internet)

### 1.5 Citra Arsitektur Kontemporer pada Bangunan

Wujud adalah ciri-ciri pokok yang menunjukkan bentuk, wujud adalah hasil konfigurasi tertentu dari permukaan-permukaan dan sisi-sisi suatu bentuk.<sup>2</sup> Bentuk merupakan penentu utama dari sebuah citra bangunan, sebagai alat dan media komunikasi dalam menyampaikan arti yang dikandung oleh bangunan. Citra bangunan dilihat dan dinilai orang secara visual, sehingga menjadi kebutuhan visual yang harus dipenuhi secara visual pula. Dari sini muncul sebuah konsekuensi dari bentuk yang ditampilkan, yaitu kesesuaian antara citra yang ingin ditampilkan dengan penilaian orang mengenai apa yang dilihatnya.

Pengambilan tema bentuk bangunan disesuaikan dengan fungsi bangunan itu sendiri, yang akan membentuk suatu keterkaitan pemaknaan antara *kulit* dan *isi*. Sebuah galeri seni harus dituntut untuk tampil atraktif dan menarik, dan mengundang keingintahuan orang tentang apa yang ada di dalamnya. Galeri harus mampu mewedahi kegiatan-kegiatan yang terjadi di dalamnya.

Konsep citra bangunan yang akan ditampilkan adalah citra arsitektur kontemporer, dimana bangunan dapat menjadi sebuah *landmark* bagi lingkungan sekitarnya, bersifat *pruralism* yang mewakili karakter bangunan, dan dapat diterima sepanjang masa. Sehingga penikmatan dan pemaknaan dari kontemporer dapat tertuang jelas dari waktu ke waktu.

2 Arsitektur : Bentuk, Ruang dan Susunannya, Francis D.K. Ching

## II. Permasalahan

### 2.1 Permasalahan Umum

Bagaimana merancang sebuah galeri yang mampu mewadahi dan melayani kegiatan pameran seni rupa kontemporer dan kegiatan pendukung yang berada di dalamnya ?

### 2.2 Permasalahan Khusus

- a. Bagaimana menciptakan suatu performa bangunan yang sesuai dengan karakter arsitektur kontemporer ?
- b. Bagaimana menghadirkan sebuah pengalaman ruang dari penciptaan bayangan hasil rekayasa selubung bangunan yang sesuai dengan tema seni dalam seni kontemporer yang ditampilkan ?

## III. Tujuan dan sasaran

### a. Tujuan

Mendesain galeri seni kontemporer yang berupa seni lukis, patung, maupun instalasi, yang mampu menghadirkan suatu wadah seni dengan keunikan pengalaman di dalamnya dan memiliki citra arsitektur kontemporer melalui penciptaan bayangan dengan rekayasa selubung bangunan.

### b. Sasaran

Membuat suatu landasan konseptual berdasar rekayasa selubung dan penciptaan efek bayangan, dengan karakter kontemporer untuk membentuk karakteristik ruang dan penampilan dari citra bangunan.

#### **IV. Spesifikasi Umum Proyek**

- a. Site proyek berada di salah satu cabang jalan Kaliurang, di Desa Hargobinangun.
- b. Alasan pemilihan lokasi :
  1. Kaliurang merupakan salah satu daerah tujuan wisata di Jogjakarta, daerah urban yang perkembangannya sangat pesat.
  2. Keadaan topografi dan lingkungan sekitarnya cocok untuk mengeksplorasi suatu karya seni kontemporer.
  3. Site berada di tempat yang jauh dari keramaian dan hiruk pikuk kota, hal ini diharapkan dapat membantu kita untuk sejenak merenungi tentang karya seni yang ditampilkan.
  4. Berdekatan dengan Museum Ullen Sentalu, Gardu Pandang, dan Gua Jepang yang merupakan salah satu tujuan wisata Kaliurang.
  5. Akses mudah dicapai dari jalan Kaliurang, karena terletak di dekat jalan besar.
- c. Site berupa padang rumput dengan luas 15.000 m<sup>2</sup>.
- d. Batas-batas site :
  1. Sebelah utara berbatasan dengan padang rumput, menghadap gunung merapi.
  2. Sebelah selatan berbatasan dengan padang rumput dan tempat wisata Gardu Pandang.
  3. Sebelah barat berbatasan dengan kali kecil, anak Kali Kuning.
  4. Sebelah timur berbatasan dengan jalan aspal (jalan raya).



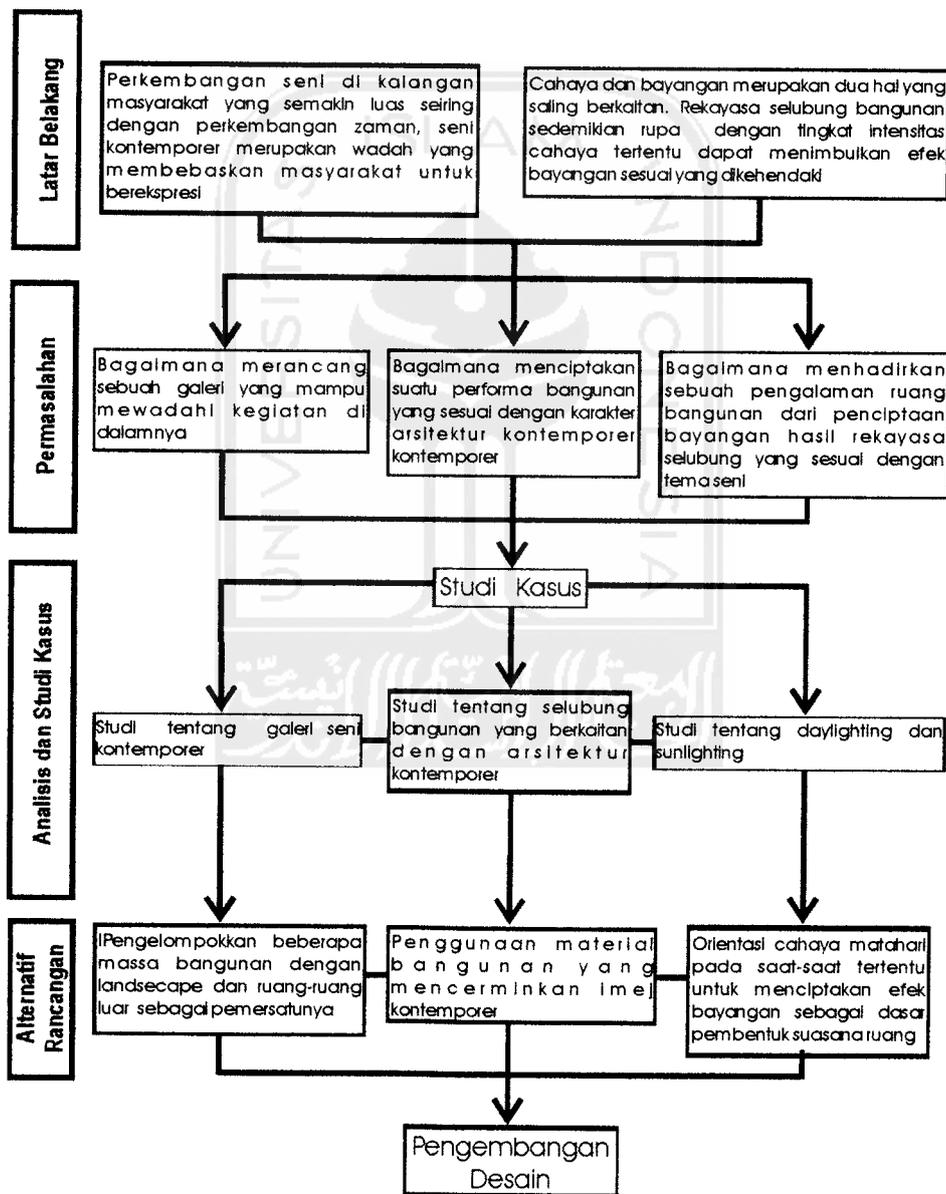
1. Para seniman dan budayawan, yang memberikan kontribusinya berupa karya seni yang akan mereka pameran dan pertunjukkan.
2. Para usahawan, sebagai perantara antara seniman dengan konsumen pada saat terjadi transaksi, atau sebagai pengelola galeri.
3. Masyarakat umum, baik sebagai pengunjung dan penikmat karya seni, maupun sebagai konsumen dari karya seni yang dipamerkan.

#### V. Keaslian Penulisan

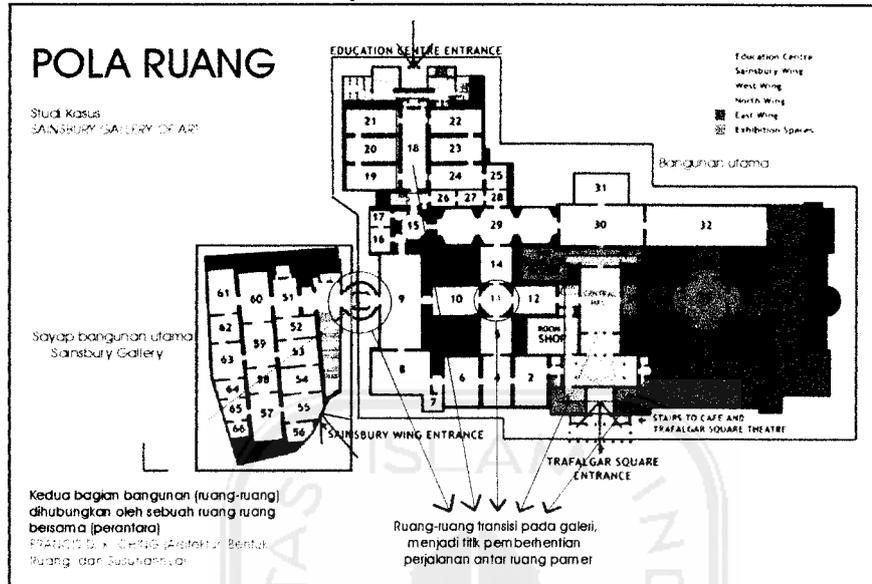
- 5.1. Retno Widodo Dwi Pramono, *Bangunan Gedung Pemeran Seni Rupa*, TA Jurusan Teknik Arsitektur UGM, 1997  
Penekanan pada tinjauan khusus tentang variable-variabel dan persyaratan pokok dari aspek pemanfaatan pencahayaan alami dalam sebuah gedung pameran seni rupa.
- 5.2. Nanang Priyo Utomo, *Pusat Informasi Ilmu Pengetahuan dan Teknologi*, TA Jurusan Teknik Arsitektur UII, 1998  
Penekanan pada upaya untuk mengoptimalkan pencahayaan alami dengan pemanfaatan teknologi rancang bangun, dengan sistem teknologi tinggi namun biaya relatif murah.
- 5.3. Bima Indrajaya, *Galeri Seni Lukis dan Seni Patung Kontemporer di Jogja*, TA Jurusan Teknik Arsitektur UII, 2002  
Penekanan pada pencapaian fleksibilitas ruang-ruang pameran dan penampakan dari sebuah citra arsitektur kontemporer.
- 5.4. Anggi Nofrizchariny, *Galeri seni Kontemporer di Jogjakarta*, TA Jurusan Arsitektur UII, 2003

Penekanan pada permainan dan rekayasa pada selubung bangunan, serta penciptaan efek-efek bayangan dari pantulan sinar matahari, dengan landasan arsitektur kontemporer.

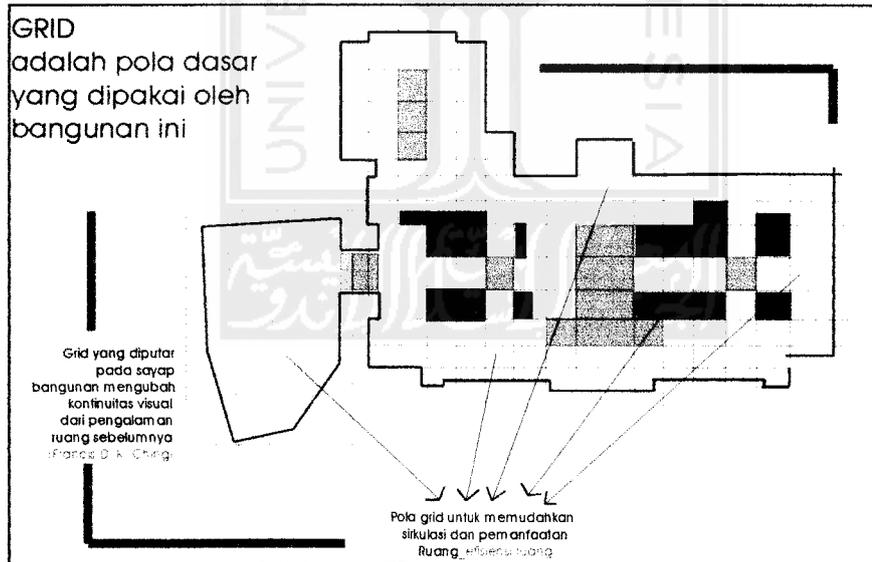
**Kerangka Pikir**



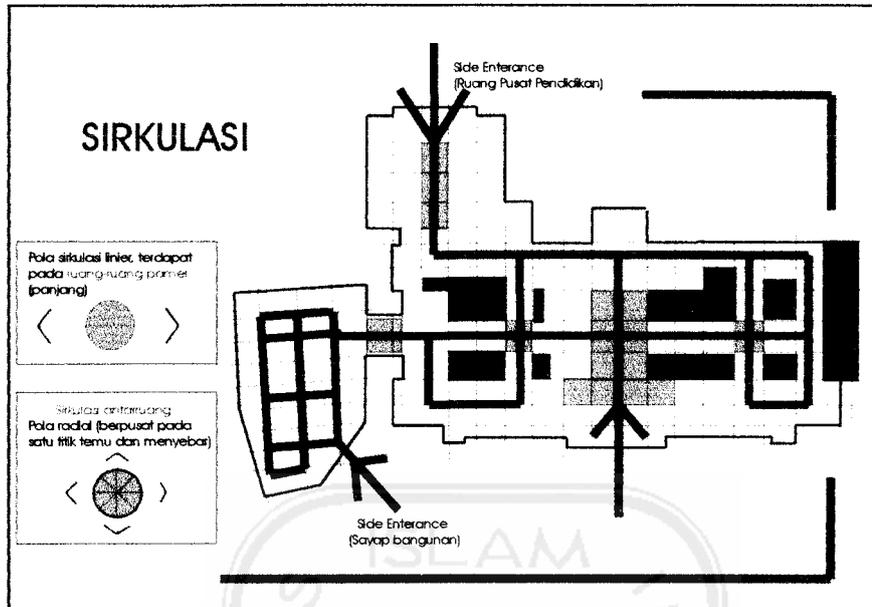
### 6.1 Galeri Seni Kontemporer



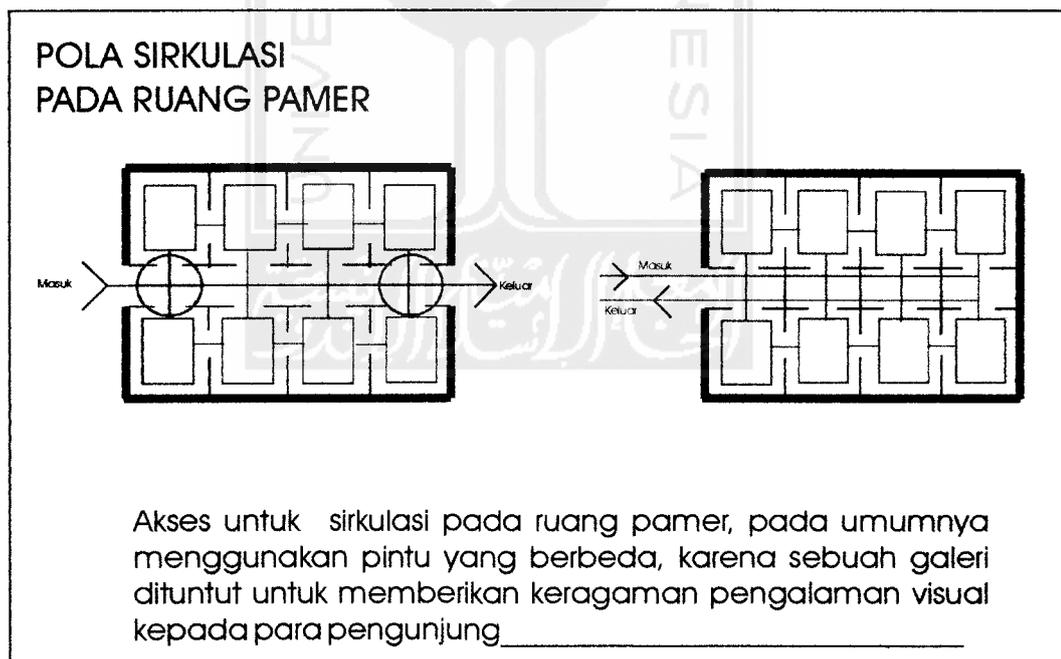
**Gambar 6. 1a Pola ruang dari Sainsbury Gallery of Art**  
(Sumber : internet)



**Gambar 6. 1b Pola grid dari Sainsbury Gallery of Art**  
(Sumber : Analisis)

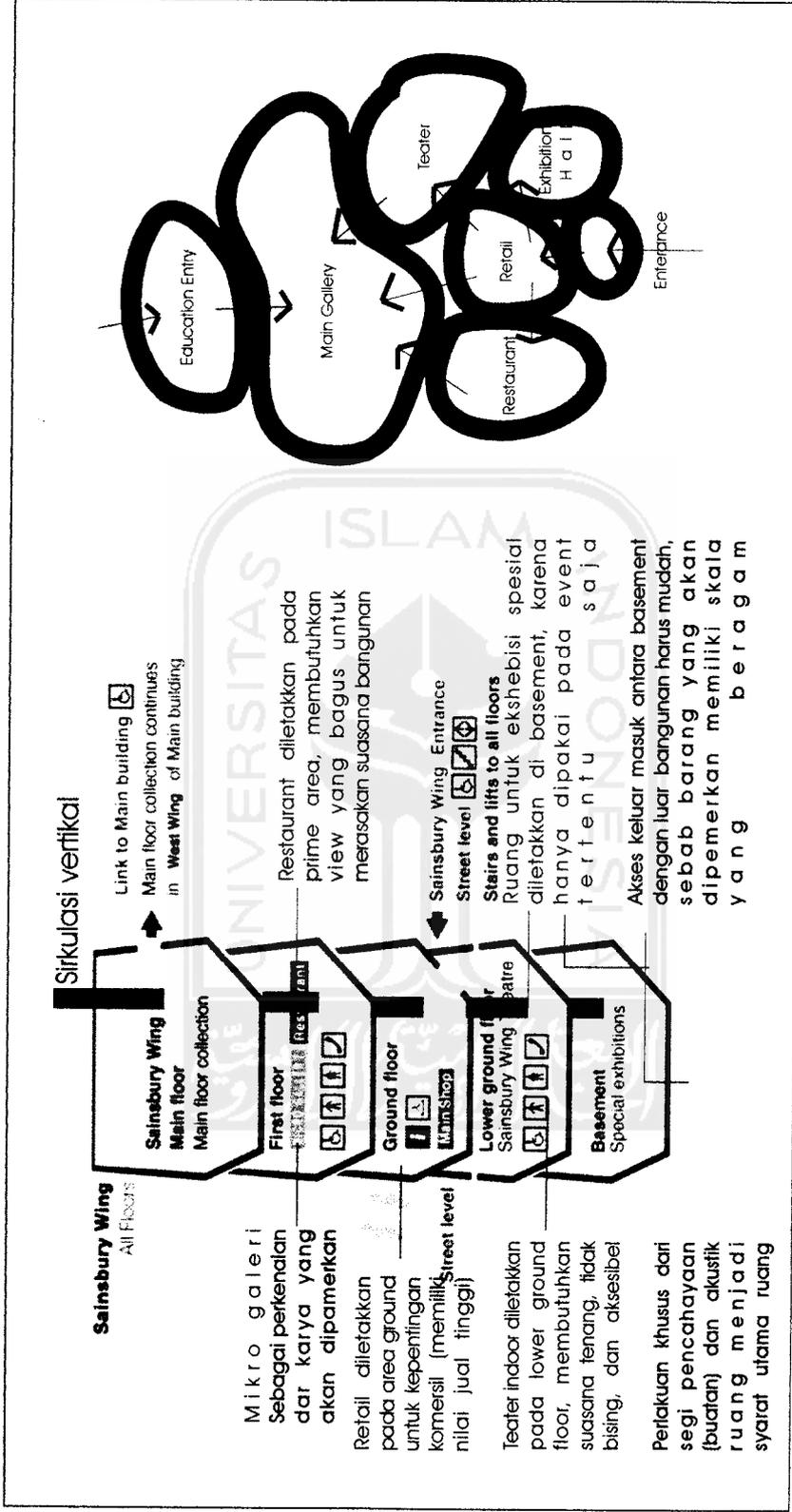


Gambar 6. 1c Pola grid dari Sainsbury Gallery of Art  
(Sumber : Analisis)



Gambar 6. 1d Analisis pola sirkulasi pada galeri  
(Sumber : Analisis)

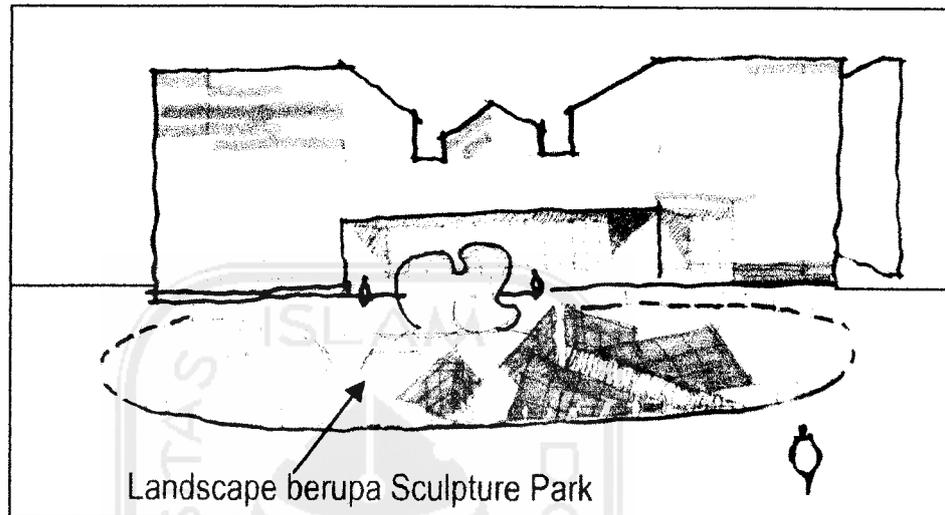
## Organisasi ruang pada Sainsbury Wing



Gambar 6. 1e Analisis fungsi dan organisasi ruang pada Sainsbury Wing  
( Sumber : internet dan pemikiran)

## 6.2 Building Envelope

- a. National Gallery Art, East Building, Washington D.C, 1968-1978  
(Ieoh Ming Pei)

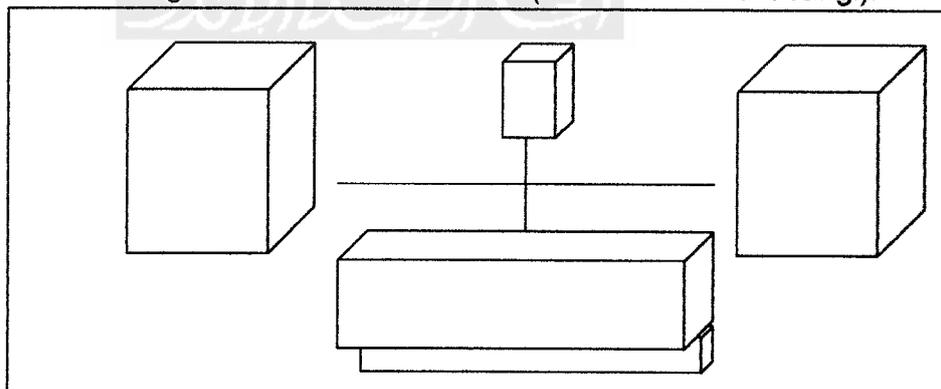


Gambar 6. 2a(1) National Gallery of Art, Washington D. C  
(Sumber : Contemporary American Architects)

### Analisis

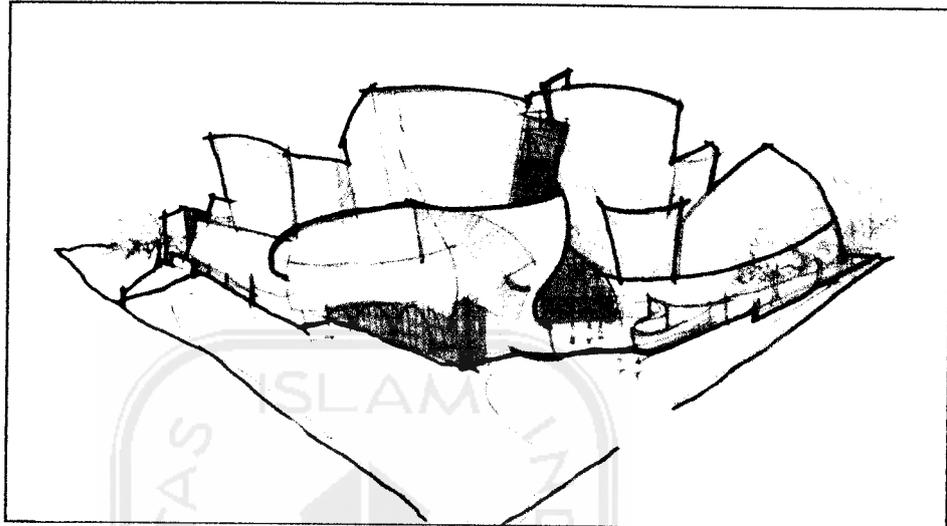
1. Modernisme - minimalis
2. Geometris - kemurnian bentuk

Mengambil bentuk-bentuk geometri dasar yaitu kubus, yang mengalami transformasi bentuk (ditambah dan dilubangi).



Gambar 6. 2a(2) Analisis gubahan massa  
(Sumber : Analisis)

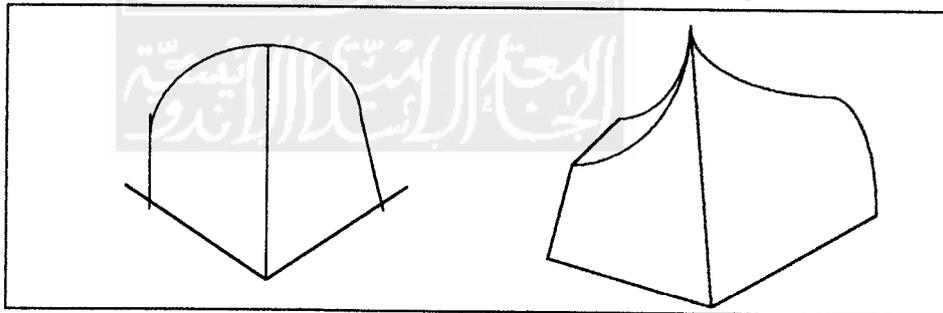
b. Walt Disney Concert Hall (Frank. O. Gehry)



Gambar 6. 2b(1) Walt Disney Concert Hall  
(Sumber : Contemporary American Architects)

**Analisis**

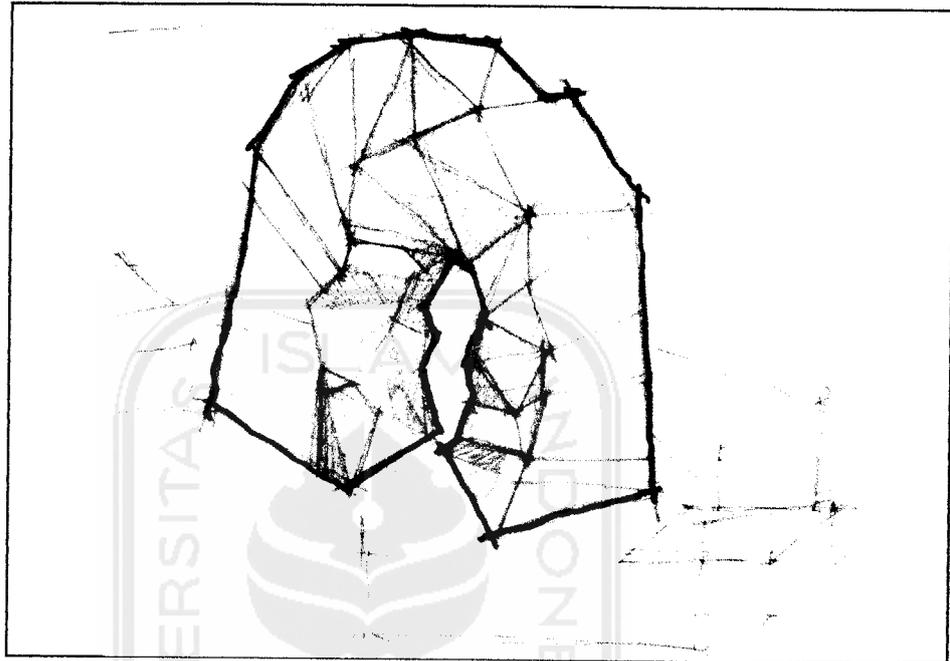
1. Citra bangunan yang ditampilkan adalah kontemporer, dengan mengeksplorasi sistem strukturnya.
2. Dekonstruktif, dari bentukan-bentukan yang organik.



Gambar 6. 2b(2) Bentuk dasar yang sifatnya organik  
(Sumber : Analisis)

3. Menggambarkan kemegahan dari setiap pertunjukkan yang ditampilkan dalam *concert hall* ini.

c. Rental Office (Peter Eisenmen)



Gambar 6. 2c(1) Bangunan Rental Office  
(Sumber : Contemporary American Architects)

**Analisis**

1. Monumental.
2. Menjadi *landmark* bagi lingkungan di sekitarnya, karena bentuknya yang "menonjol".
3. Eksploratif struktur.
4. Seperti sebuah *main gate* kawasan.

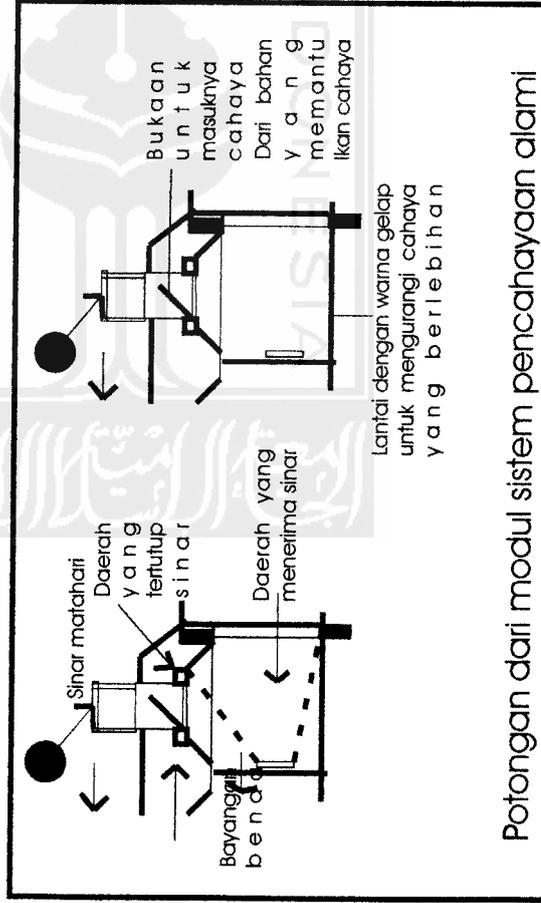
## National Gallery of Canada SISTEM PENCAHAYAAN



Tuntutan desain :

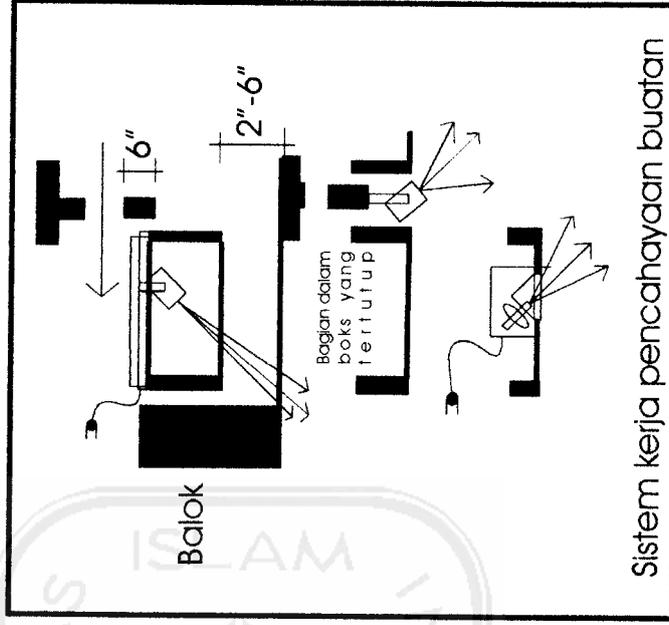
1. Proporsi ruang.
2. Tinggi langit-langit.
3. Tanpa jendela, tetapi menggunakan cahaya alami.

1. Ruang-ruang yang dapat digunakan untuk bermacam ukuran karya seni.
2. Mengontrol kuantitas cahaya yang masuk dengan minimumkan ultraviolet dan silau. Kaitannya dengan thermal load dan intensitas cahaya.



Potongan dari modul sistem pencahayaan alami

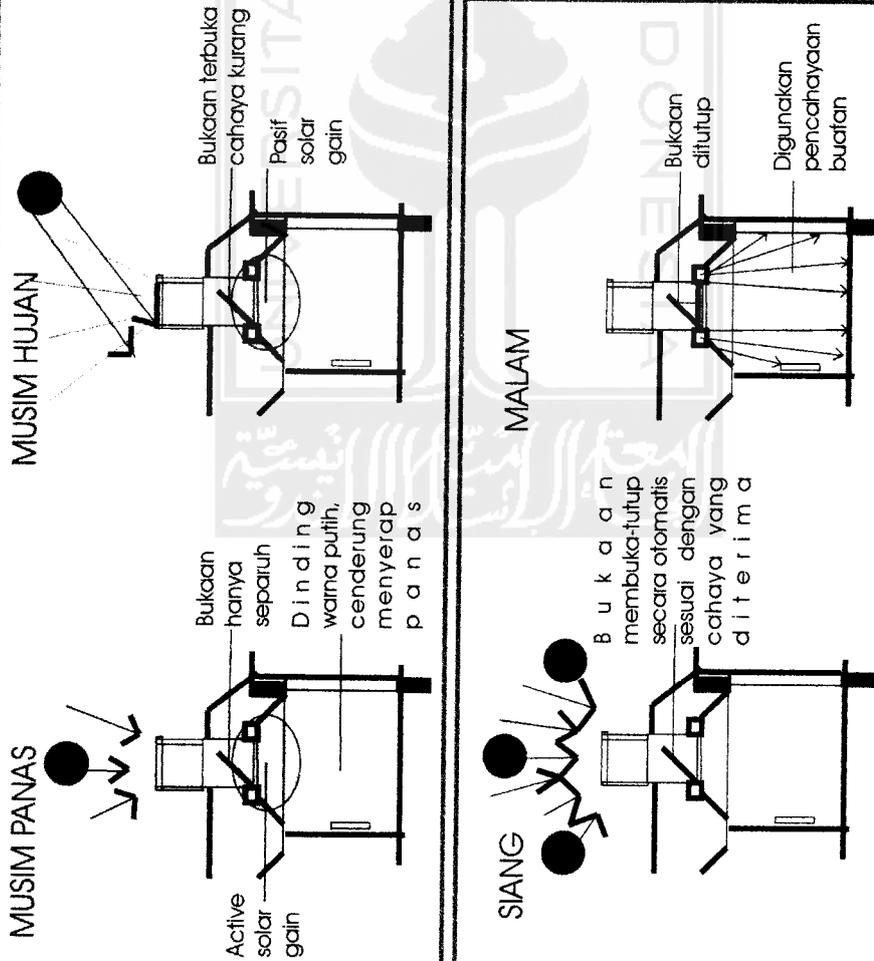
Gambar 6.3 a(1) Potongan modul pencahayaan alami  
( Sumber : Analisis)



Sistem kerja pencahayaan buatan

Gambar 6.3 a(2) Sistem kerja pencahayaan buatan  
(Sumber : Sunlighting)

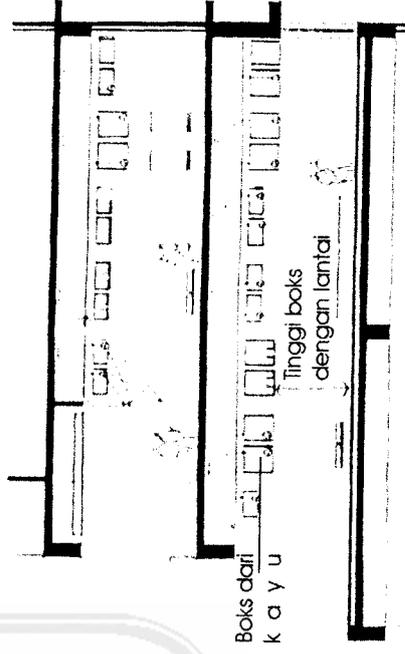
SUNLIGHTING DALAM BERBAGAI KONDISI



Gambar 6. 3a(3) Sistem bukaan dalam berbagai kondisi  
( Sumber : Analists)

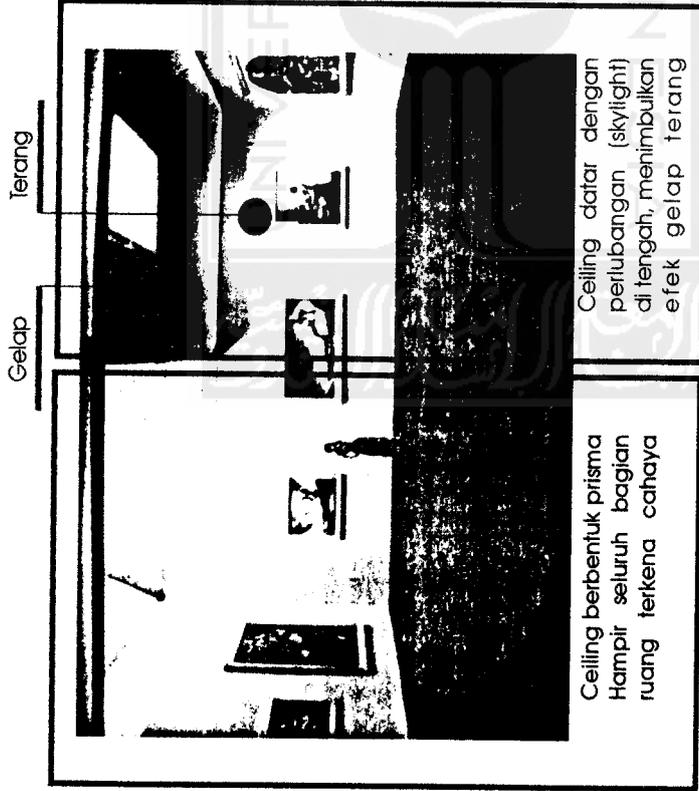
ARTIFICIAL LIGHTING

Menggunakan boks-boks untuk mengatur efek cahaya yang dipancarkan lampu



Gambar 6. 3a(4) Potongan pencahayaan buatan  
(Sumber : Sunlighting)

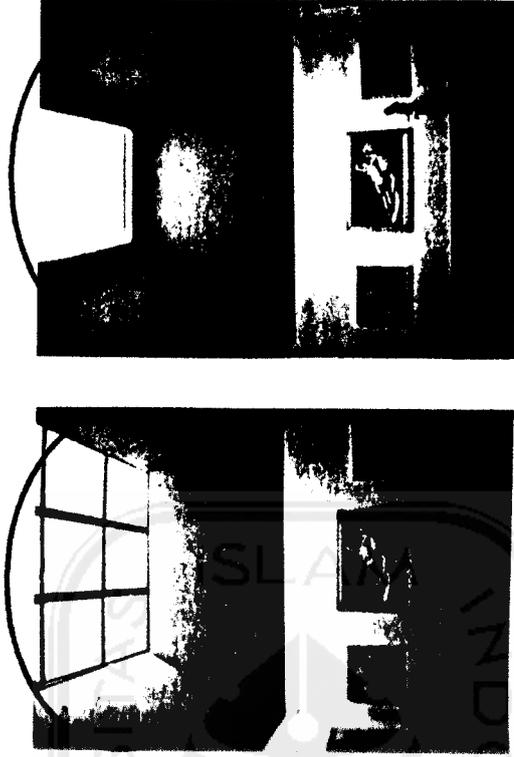
# EFEK CAHAYA DARI PERMAINAN S K Y L I G H T D A N TINGGI RENDAH CEILING



Cahaya yang dihasilkan dari perbedaan  
tinggi rendahnya ceiling

Gambar 6. 3a(5)

(Sumber : Analisis pemikiran dari Sunlighting)



Skylight terbuat dari bahan  
tembus cahaya, yang terkotak-  
kotak menjadi 9 bagian.  
Selain untuk pencahayaan,  
juga akan menghasilkan efek  
b a y a n g a n .

Skylight dengan 1 bagian yang  
utuh, akan menghasilkan cahaya  
tanpa efek bayangan.

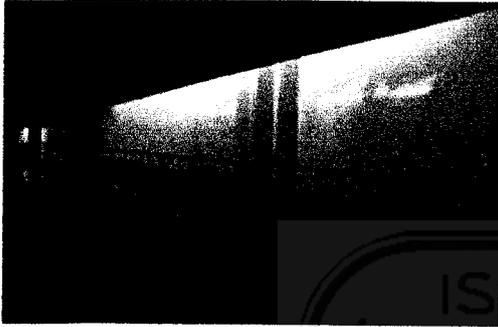
Gambar 6. 3a(6)

(Sumber : Analisis pemikiran dari Sunlighting)

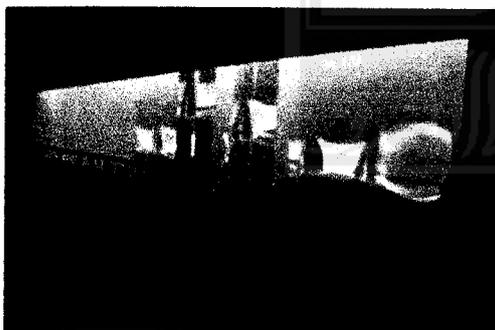
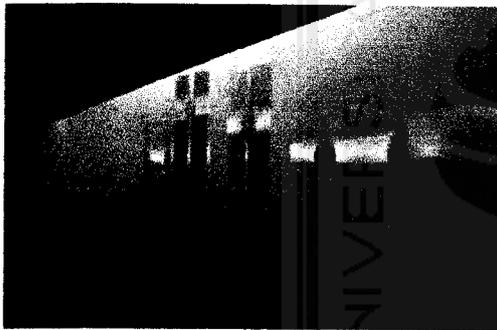
<b>Momen-momen Spesial dari Instalasi Cahaya</b>	
 <p>Pagi hari, cahaya yang masuk ke dalam bangunan belum menghasilkan efek bayangan, sebab posisi sinar jatuh masih sejajar dengan bangunan</p>	 <p>Siang hari, sebelum tengah hari pada saat posisi matahari antara 40°-50°, pantulan sinar matahari menghasilkan efek bayangan yang bervariasi, sesuai dengan selubung dan permainan benda di luar atau di dalam bangunan</p>
 <p>Tengah hari, efek bayangan yang dihasilkan cenderung berkesan lebih gelap, sebab posisi saat ini matahari tepat berada di atas bangunan</p>	 <p>Sore hari, setelah lewat tengah efek bayangan yang dihasilkan sama seperti saat siang hari, yang membedakan hanya pada orientasi bangunan</p>
<p><b>Veiling warna emas yang disusun secara acak pada dinding di dalam bangunan memberi efek yang luar biasa (kaitannya dengan pantulan cahaya)</b></p>	

Gambar 6. 3b Efek cahaya dalam selubung pada momen-momen tertentu  
(Sumber : Analisis dari internet)

## Efek Bayangan dari Cahaya Buatan pada Jalur Sirkulasi Ruang Dalam



Efek bayangan yang dihasilkan melalui rekayasa cahaya buatan, memberi suasana yang khas untuk momen tertentu pada ruang sirkulasi



Efek bayangan yang direkayasa dengan permainan warna lampu-lampu sorot, yang dipantulkan ke selubung dalam bangunan

**Gambar 6. 3c Permainan cahaya buatan pada selubung ruang dalam  
(Sumber : Analisis dari internet)**



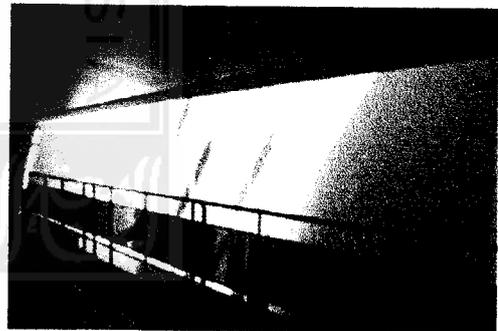
Efek skylight pada ruang pameran

## **PENCAHAYAAN ALAMI EFEK BAYANGAN SKYLIGHT DAN SELUBUNG**

Efek bayangan yang dihasilkan melalui rekayasa selubung bangunan, cahaya alami yang masuk ke dalam ruang membentuk efek gelap terang (gradasi)



Vegetasi sebagai penyaring Panas dari cahaya yang masuk ke dalam bangunan



Pada ruang sirkulasi membutuhkan masukan cahaya yang lebih besar dibanding ruang pameran atau ruang lain dari galeri

**Gambar 6. 3d Efek pencahayaan alami  
(Sumber : internet)**

## 6.4 KESIMPULAN

### a. Persyaratan ruang dalam sebuah galeri seni kontemporer

#### 1. Pola ruang

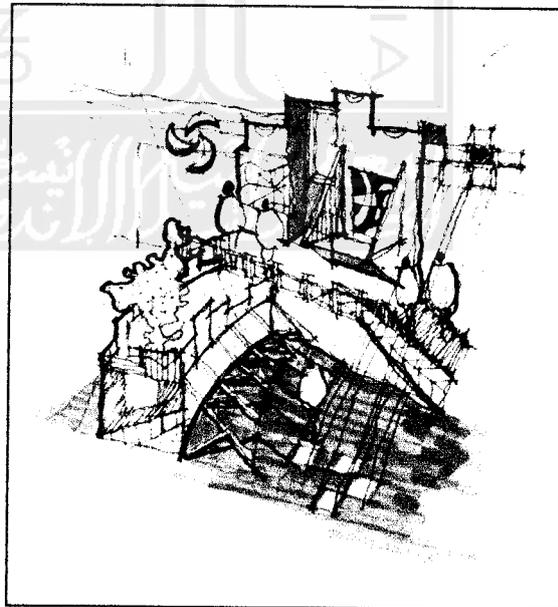
Untuk efisiensi ruang-ruang dalam sebuah galeri, biasanya menggunakan pola grid sebagai pola dasarnya.

Ada ruang menerus (panjang) untuk ruang pameran, dan ada ruang transisi atau perantara (connector).

Keseluruhan ruang dalam galeri memiliki karakter dan ada saat klimaks.

#### 2. Sirkulasi

Akses keluar masuk pada sebuah galeri harus dibedakan, sebab untuk mendapatkan pengalaman ruang yang berbeda. Sehingga perlu ada ciri khas dari masing-masing ruang agar mudah terekam oleh ingatan.



Gambar 6. 4a(2) Sirkulasi pada ruang pameran  
(Sumber : Pemikiran)

3. Pencahayaan

Khusus untuk ruang-ruang pameran :

- a. Menghindari cahaya matahari langsung, hal ini untuk menjaga keawetan karya yang dipamerkan.
- b. Banyak memasukkan cahaya pada jalur-jalur sirkulasi.
- c. Untuk menghindari intensitas panas yang berlebihan dan thermal load, digunakan vegetasi dan modul tata ruang luar sebagai penyaring sinar uv dan silau cahaya matahari.
- d. Cahaya buatan dapat dimanfaatkan seoptimal mungkin pada malam hari, dimana dapat direkayasa untuk menghasilkan permainan bayangan dalam selubung.

4. Penampakan

Arsitektur kontemporer merupakan citra yang akan ditampilkan oleh bangunan.

Ciri-ciri arsitektur kontemporer :

- a. Sifatnya pluralisme
- b. Eksploratif struktur
- c. Geometri dan kemurnian bentuk
- d. Simbolis

**b. Penerapan rekayasa selubung bangunan dan kaitannya dengan efek bayangan**

Bangunan diorientasikan menghadap utara selatan, untuk mendapat cahaya optimal yang digunakan untuk menghasilkan efek bayangan.

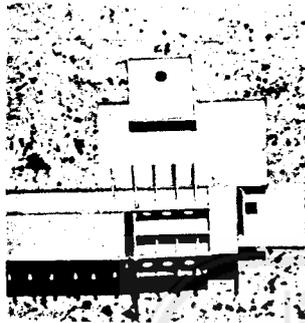


Gambar 6. 4b(1)

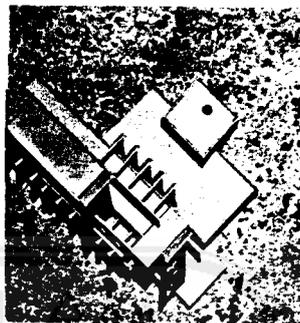
Pergerakan matahari sebesar  $15^\circ$  setiap jamnya, diasumsikan efek yang maksimal akan diperoleh pada saat matahari berada  $45^\circ$  dari arah timur / barat.

Gambar 6. 4b(2)

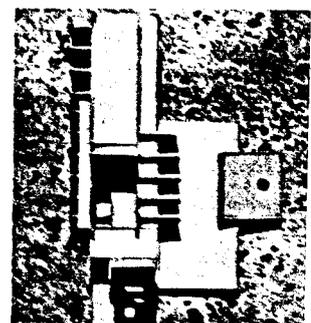
Sedangkan pada saat matahari tegak lurus terhadap permukaan ( $90^\circ$  dari arah timur / barat) diasumsikan bayangan akan jatuh ke permukaan benda (selubung bangunan) itu sendiri, sehingga tidak (hanya sedikit) menimbulkan efek bayangan.



Gambar 6. 4b(3)



Gambar 6. 4b(4)



Gambar 6. 4b(5)

Pola-pola bayangan yang dihasilkan oleh berbagai bentuk selubung :

a. Bayangan yang dihasilkan oleh permukaan datar



Gambar 6. 4b(6)

b. Bayangan yang dihasilkan oleh permukaan lengkung



Gambar 6. 4b(7)

## **VII. Konsep Rancangan**

### **7.1 Identifikasi Pelaku dan Jenis Ruang yang dibutuhkan**

Pengguna bangunan ini adalah para pecinta karya seni pada umumnya, masyarakat Jogjakarta pada khususnya. Profil Pengguna dibagi menjadi 3, yaitu : pengunjung, pengelola, dan seniman.

Kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh para pengguna galeri seni ini akan menurunkan kebutuhan ruang yang sesuai dengan kegiatan di dalamnya, baik kegiatan pameran itu sendiri yang merupakan kegiatan utama, maupun kegiatan pendukung yang menyertainya, serta teknis penyelenggaraan, pengelolaan, dan berbagai kegiatan yang menunjang (*mem-back up*) kegiatan-kegiatan tersebut.

Berikut ini adalah identifikasi perilaku pelaku kegiatan dan ruang yang dibutuhkan untuk kegiatan tersebut.

**Tabel 7. 1 Identifikasi pelaku dan kebutuhan ruang**

KELOMPOK KEGIATAN	PELAKU KEGIATAN			KEBUTUHAN RUANG
	PENGUNJUNG	PENGELOLA	SENIMAN	
<b>1. Kegiatan Umum</b>	Memarkirkan kendaraan	Memarkirkan kendaraan	Memarkirkan kendaraan	Tempat parkir
	Mencari informasi	Memberi informasi pameran		Ruang informasi
	Menunggu, duduk-duduk		Menunggu, duduk-duduk	Lobby
	Melihat presentasi karya		Presentasi karya	Ruang audiovisual
	Sarasehan dan diskusi	Sarasehan dan diskusi	Sarasehan dan diskusi	Outdoor theatre
	Membeli souvenir	Menjual souvenir	Membeli souvenir	Retail
	Makan siang atau minum	Makan siang atau minum	Makan siang atau minum	Restaurant
<b>2. Kegiatan Pameran</b>	Menyaksikan pameran	Memantau pameran	Memperlihatkan hasil karya	Ruang pameran
	Menyaksikan peragaan	Memantau peragaan	Peragaan penciptaan	Ruang workshop
	Membeli karya	Menjual / melelang karya	Menjual karya	Outdoor theatre
		Mempersiapkan materi pameran		Ruang persiapan
<b>3. Kegiatan Administrasi</b>		Menangani kegiatan galeri		Ruang manager
	Menjadi tamu khusus	Menerima tamu	Menjadi peserta pameran	Ruang tamu

**GALERI SENI LUKIS DAN SENI INSTALASI KONTEMPORER  
DI JOGJAKARTA**

		Rapat pengelola		Ruang rapat
		Menyimpan arsip		Ruang dokumentasi dan publikasi
	Bayar karya yg dibeli	Melakukan kegiatan publikasi	Menerima hasil penj karya	Ruang tata usaha
<b>4. Kegiatan Edukasi</b>		Mengelola bagian edukasi		Ruang pengelola
		Kepala edukasi		Ruang edukator
	Membaca, meminjam, dan mencari referensi buku	Memberi pinjaman buku	Membaca, meminjam, dan mencari referensi buku	Perpustakaan
		Menyediakan referensi (seni)		
		Menyimpan buku, dll		Gudang
<b>5. Kegiatan Preparasi Restorasi</b>		Mempersiapkan pameran		Ruang persiapan
		Mengelola kegiatan preparasi		Ruang pengelola
		Mempersiapkan peragaan	Persiapan peragaan	Ruang ganti
		Menyimpan peralatan		Gudang
		Memperbaiki tampilan karya	Memperbaiki tampilan karya	
<b>6. Kegiatan Servis</b>		Memperbaiki kerusakan ME		Ruang ME / engineer
		Menyimpan peralatan ME		Gudang ME
		Meletakkan mesin-mesin ME		Ruang ME
		Memasak		Dapur
		Menyiapkan minuman tamu		Pantry
		Mendatangkan bahan mknn		Loading dock
		Menyimpan bahan makanan		Food storage
		Mendatangkan barang pamer		Loading dock
		Menyimpan barang pameran		Gudang
	Istirahat / ke kamar kecil	Istirahat / ke kamar kecil	Istirahat / ke kamar kecil	Lavatory
		Membersihkan ruangan		Clening service
	Shalat	Shalat	Shalat	Mushola
		Ganti pakaian		Ruang ganti pegawai
		Menjaga karya pameran		Ruang jaga



## 7.2 Besaran Ruang

Kapasitas atau besaran ruang pameran ditentukan dari kenyamanan pengunjung untuk mengamati obyek yang dipamerkan. Pola perletakan obyek pameran, sirkulasi, serta kapasitas obyek atau pengunjung sangat menentukan besarnya ruang pameran.

Berikut ini perhitungan untuk ruang-ruang pameran :

### a. Ruang pameran 2 dimensi

Jarak pengamatan	=	3,60 m
Lebar obyek rata-rata	=	1,02 m
Jarak pajang minimal antarobyek	=	0,75 m
Sirkulasi	=	1,20 m
<i>Maka kebutuhan ruang tiap obyek</i>	=	
$(3,60+1,20) \times (1,02+0,75)$	=	8,496 m <sup>2</sup> /obyek
Kapasitas 50 obyek, maka	=	8,496 x 50
	=	424,8 m <sup>2</sup>

### b. Ruang pameran 3 dimensi indoor

(lihat tabel 7.2)

### c. Ruang pameran 3 dimensi outdoor

(lihat tabel 7.2)

Menurut data BPS tahun 2000, setiap tahun ada sekitar 220/ hari orang yang mengunjungi museum seni dan budaya di Jogjakarta (tabel 1.2). Angka ini dapat dijadikan sebuah asumsi untuk pengunjung galeri yang akan dibangun.

Untuk perhitungan besaran ruang utama maupun pendukung galeri, lihat tabel berikut :

**GALERI SENI LUKIS DAN SENI INSTALASI KONTEMPORER  
DI JOGJAKARTA**

NO	NAMA RUANG	UNIT	STANDART/ASUMSI	KAPASITAS	ANALISIS	LUAS (M2)
<b>1 Kel. Umum</b>						
	Parkir pengunjung					
	a. 20 mobil		15 m2/mobil	20 mobil	20x15	300
	b. 2 bus		33 m2/bus	2 bus	2x33	66
	c. 80 motor		2,25 m2/motor	80 motor	2,25x80	112,5
	Parkir pengelola					
	a. 5 mobil		15 m2/mobil	5 mobil	5x15	75
	b. 20 motor		2,25 m2/motor	20 motor	2,25x20	45
	Kafe dan Restaurant	1	1,5 m2/kursi	100 org+furniture	(1,5x100)+25+35	110
	Ruang informasi	1	2 x 3 (m2)	2 orang	2x3	6
	Lobby	1	1,5 m2/orang	100 orang	1,5x100	150
	Ruang audiovisual	1	1,5 m2/orang	100 orang	1,5x100	150
	Outdoor theatre	1	1,5 m2/orang	200 orang	1,5x200	300
	Retail	8	3 x 4 (m2)		(3x4)x8	96
<b>2 Kel. Pameran</b>						
	Rg. Pamer 2D indoor	1	L. pengamatan x Jml karya	50 karya	(1,2+3,6)x(1,02+0,75)x50	424,8
	Rg. Pamer 3D indoor	1	Kbthn rg/obyekxJml karya	50 karya	(8,49x 50)+(8,49x50x30%)	581
	Rg. Pamer 3D outdoor	1		10 karya		1320
	Rg. Workshop	1	asumsi	2 karya + 20 org	10x10	100
	Main hall	1	1,5 m2/orang	100 orang	1,5x100	150
<b>3 Kel. Administrasi</b>						
	Ruang manager	1	asumsi	2 orang	6x6	36
	Ruang tamu	1	1,5 m2/orang	10 orang	1,5x10	15
	Ruang rapat	2	1,5 m2/orang	10 orang	2x(1,5x10)	30
	Ruang publikasi	1	asumsi	2 orang	5x3,5	17,5
	Ruang tata usaha	1	asumsi	3 orang	10x7	70
	Sirkulasi		20% dari total luas ruang		168,5x20%	33,7
<b>4 Kel. Edukasi</b>						
	Ruang edukator	1	asumsi	1 orang	6x6	36
	Ruang pengelola	1	asumsi	1 orang	6x6	36
	Perpustakaan	1	15 m2/ 1000 buku	20 orang	(2x15)+(20x1,5)+sirkulasi 20%	72
	Gudang	1	asumsi	5 rak buku	3x4	12
	Sirkulasi		20% dari total luas ruang		156x20%	31,2

**GALERI SENI LUKIS DAN SENI INSTALASI KONTEMPORER  
DI JOBJAKARTA**

<b>5 Kel. Preparasi dan Restorasi</b>						
Ruang persiapan	1		asumsi		6x6	36
Ruang pengelola	1		asumsi	1 orang	6x6	36
Ruang ganti	1		asumsi	20 orang	4x8	32
Gudang	1		asumsi		10x10	100
Sirkulasi			20% dari total luas ruang		20x20%	40,8
<b>6 Kel. Servis</b>						
a. Ruang MEE	1		asumsi			100
Storage untuk MEE	1		asumsi			36
Ruang Engineer	1		asumsi	2 orang	3x4	12
b. Dapur	1		asumsi		6x7	42
Pantry	2		asumsi		2x(3x4)	24
Loading dock for food	1		asumsi		3x6	18
Food storage	1		asumsi		3x4	12
c. Loading dock utk barang	1		33 m2/mobil			33
Storage untuk barang	1		8,49 m2/obyek	10 obyek	10x8,49	84,9
d. Lavatory	4		asumsi	8 orang	4x(2x(3x4))	96
e. Cleaning service	4		asumsi		4x(1,5x2)	12
f. Mushola	1		1,5 m2/orang	20 orang	20x1,5	30
g. Ruang pegawai	1		1,5 m2/orang + furniture	20 orang	(20x1,5)+6	36
h. Sirkulasi			20% dari total luas ruang			107,18

Jumlah total luasan :

1. Kel. Umum 1530,5 m2
2. Kel. Pameran 1570 m2
3. Kel. Administrasi 202,2 m2
4. Kel. Edukasi 187,5 m2
5. Kel. Preparasi dan Restorasi 244,8 m2
6. Kel. Servis 643,08 m2

**TOTAL**

**4378,08 m2**

### 7.3 Konsep Organisasi Ruang

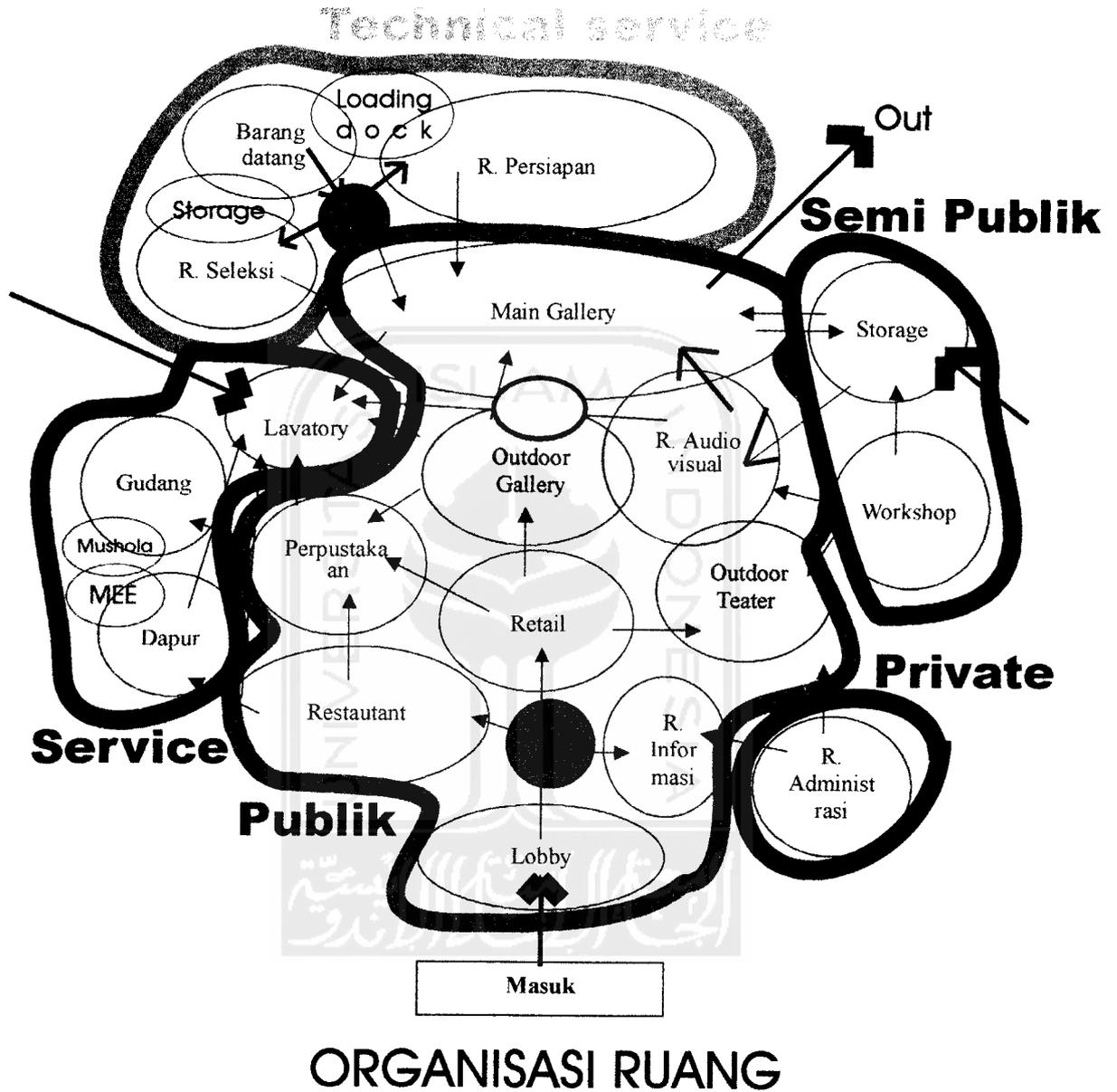


Diagram 7.3 Organisasi Ruang

## 7.4 Konsep Bangunan

### a. Konsep Gubahan Massa

#### 1. Konsep rancangan wujud bangunan

Sesuai dengan tujuan awal dan ide awal, image yang akan ditampilkan oleh galeri ini adalah arsitektur kontemporer.

- i. Utara selatan sebagai aksis utama.
- ii. Bentuk atap dug, dengan sun shading dan skylight yang diatur sedemikian rupa, dimaksudkan untuk menghindari efek sinar matahari langsung (*thermal load* dan intensitas cahaya yang berlebihan-*glare*).
- iii. Terdiri dari 5 buah massa, yang masing-masing memiliki kebutuhan cahaya yang berbeda-beda, yaitu : bangunan penyambut (umum), ruang pameran, perpustakaan, ruang audiovisual, dan restaurant. Open space (ruang pameran outdoor) diletakkan di tengah dan di antara massa-massa yang dihubungkan oleh *connector* (kaitannya dengan aksesibilitas).

#### 2. Konsep orientasi

Massa bangunan diorientasikan sekitar 30°-45° dari arah timur/barat untuk mendapatkan efek cahaya yang maksimal.

#### 3. Konsep rekayasa selubung bangunan

Memaksimalkan permainan selubung pada bidang bangunan yang letaknya (hampir) sejajar dengan arah barat / timur.

## **b. Konsep Ruang Dalam**

### **1. Konsep pencahayaan dan elemen pembentuk ruang dalam**

- i. Kedalaman ruang disesuaikan dengan fungsi ruang dan kebutuhan ruang akan cahaya. Jangkauan penyinaran dan proporsi antarbidang sangat menentukan efek pantulan dan kuat cahaya.
- ii. Permainan efek bayangan dari pemantulan cahaya pada bidang berdasarkan kelengkungan, kecembungan serta pola hubungan antarpembentuk ruang.
- iii. Pemilihan tekstur dan warna yang mampu menyerap sinar pada ruang-ruang dalam (kenyamanan thermal), serta pemilihan *veiling* (bahan yang memantulkan cahaya) untuk efek pantul pada langit-langit yang tinggi ruang pameran dan hall.
- iv. Dramatisasi gelap terang ruang melalui rekayasa selubung dan efek bayangan, serta cahaya buatan sebagai unsur pendukung.

### **2. Konsep sirkulasi dalam bangunan**

- i. Pembedaan pengolahan antara ruang sirkulasi yang satu dengan yang lain, untuk mendapatkan efek yang berbeda. Hal yang membedakan misal : perletakkannya, elemen-elemen pembentuknya, orientasinya, dsb.
- ii. Bersifat aksesibel untuk semua kalangan penikmat seni.

- iii. Kontinyu dan berhenti pada titik-titik tertentu (klimaks).

### **c. Konsep Ruang Luar**

#### **1. Konsep plaza**

- i. Memberi image kontemporer pada keseluruhan bangunan.
- ii. Memberikan sajian yang rekreatif bagi pengunjung.

#### **2. Konsep ruang pameran dan teater outdoor**

- i. Memiliki kesinambungan dengan pengolahan ruang-ruang dalamnya.
- ii. Cara penikmatan visual yang dapat dinikmati dari dekat secara detail, maupun dari atas secara keseluruhan.

#### **3. Sirkulasi luar**

- i. Sirkulasi pedestrian dipisahkan dari sirkulasi kendaraan, baik dengan perbedaan tinggi, barrier, maupun pemisahan jalur sirkulasi.
- ii. Sirkulasi dengan kepentingan masing-masing, menuju tempat yang tersedia.
- iii. Perletakkan vegetasi dan elemen-elemen yang dapat mengurangi panas sinar matahari waktu siang pada jalur-jalur sirkulasi, juga berfungsi untuk mempertegas arah.
- iv. Kenyamanan para pengunjung tercipta melalui penempatan komposisi antara elemen buatan dengan unsur-unsur alam (pohon, air, dsb).