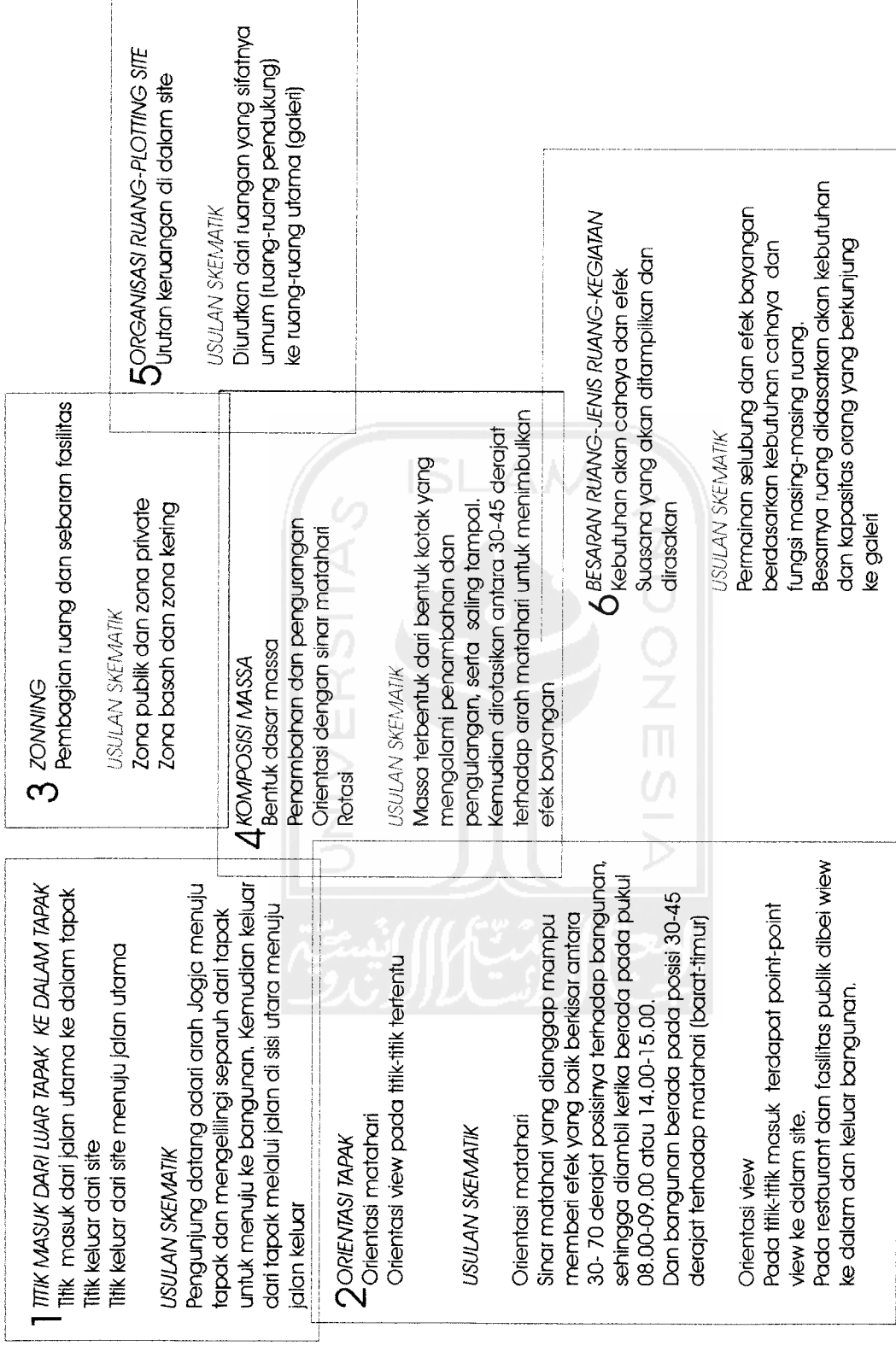




SKEMATIK DESAIN



7 SIRKULASI DALAM TAPAK

- Sirkulasi menuju massa yang satu dengan yang lain
- Sirkulasi di dalam lansecape
- Sirkulasi di dalam masing-masing massa

USULAN SKEMATIK

Sirkulasi di dalam tapak diarahkan sesuai dengan alur cerita dari galeri. Pengunjung masuk ke dalam tapak dengan kendaraan menuju tempat parkir, kemudian berjalan menuju massa penitima, diteruskan ke lansecape dan massa-massa lain dalam tapak untuk akhirnya sampai pada galeri

8 UTILITAS

Perletakkan lift, tangga darurat, shaft, dan ruang-ruang mesin

USULAN SKEMATIK

- Lift dan tangga darurat dipakai pada massa yang memiliki 4 lantai, selebihnya untuk sirkulasi digunakan ramp dan tangga
- Shaft-shaft utilitas digunakan untuk pipa-pipa distribusi air dan pembuangan pada ground, serta untuk kelistrikan
- Ruang-ruang mesin diletakkan pada basement

9 STRUKTUR

- Struktur untuk massa bertantai 1
- Struktur untuk massa bertantai 4
- Struktur untuk basement
- Struktur untuk massa yang ditinggikan

USULAN SKEMATIK

- Struktur untuk massa bertantai 1 menggunakan pondasi batu kali, dengan kolom-kolom penopang yang diletakkan di ruas luar bangunan
- Struktur untuk massa bertantai 4 menggunakan pondasi tiang pancang, dengan kolom-kolom penopang yang disesuaikan dengan bentuk bangunan, serta shoring wall dan struktur dinding pemikul (menerus) untuk sistem utilitas
- Struktur untuk basement menggunakan pondasi grid waffle dan kolom-kolom yang menerus ke atas
- Struktur untuk massa yang ditinggikan menggunakan pondasi tiang pancang, dengan kolom penopang yang ditekspos

10 FASADE

Arsitektur kontemporer

USULAN SKEMATIK

Dari bentuk dasar kotak yang mengalami penambahan dan pengurangan, kemiringan, perlubangan, serta ritme masif dan transparan untuk mendapatkan efek bayangan dari cahaya matahari

11 BAHAN BANGUNAN

- Bahan yang mampu memenuhi kebutuhan cahaya sesuai dengan fungsi ruang
- Bahan dapat memberi efek bayangan sesuai dengan kebutuhan efek

USULAN SKEMATIK

- Aluminium atau metal, yang tahan terhadap perubahan cahaya
- Kayu
- Batu granit
- Kaca, dengan transmisi cahaya ruang pameran berkala : silver blue-40 % blue-48 %

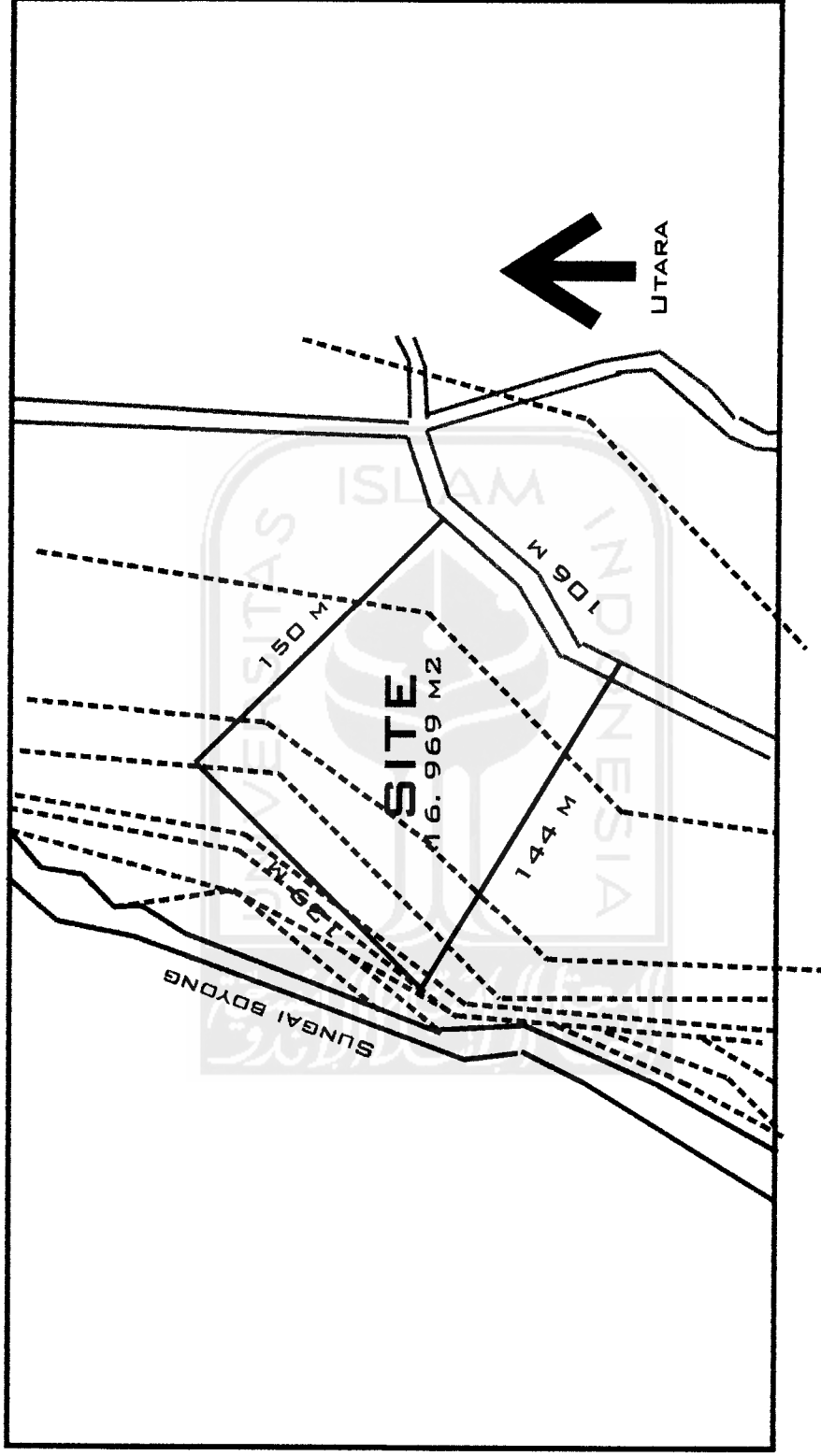
- Rangka baja
- Beton
- Batu kali
- Untuk interior

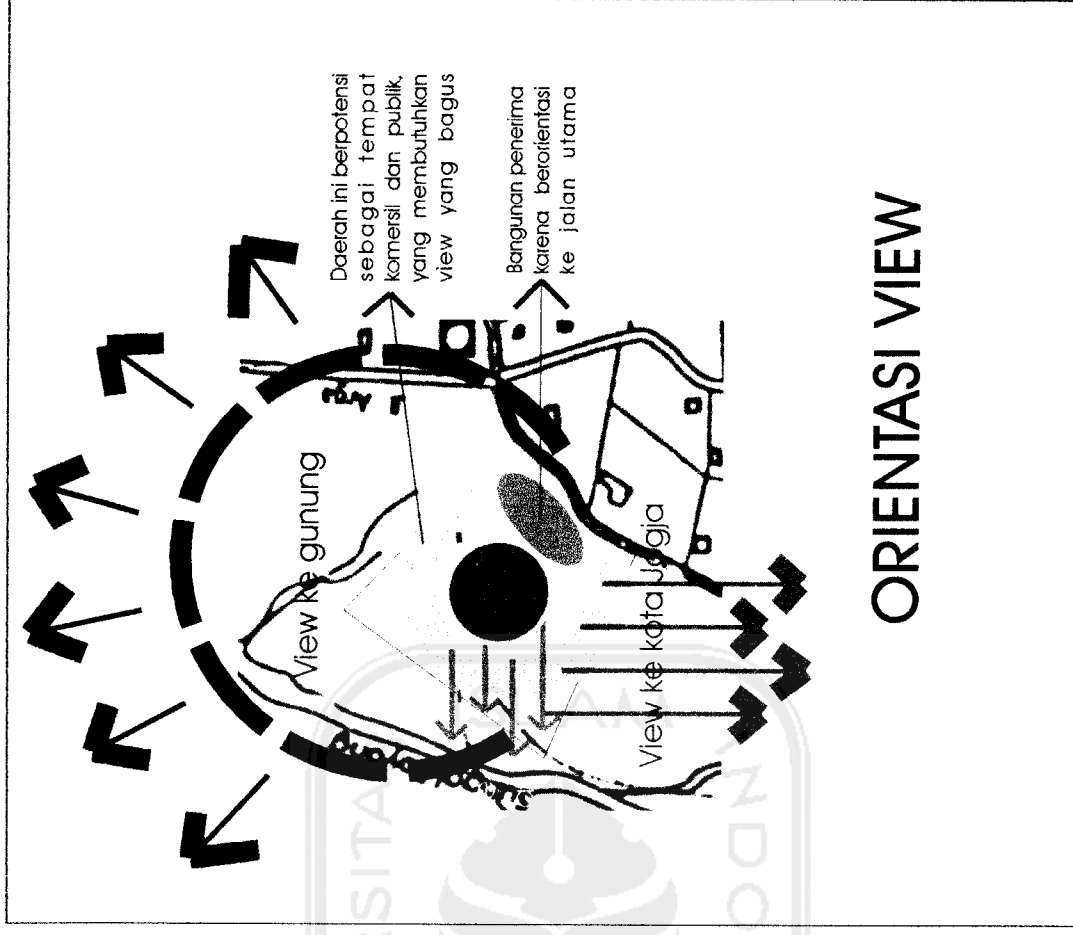
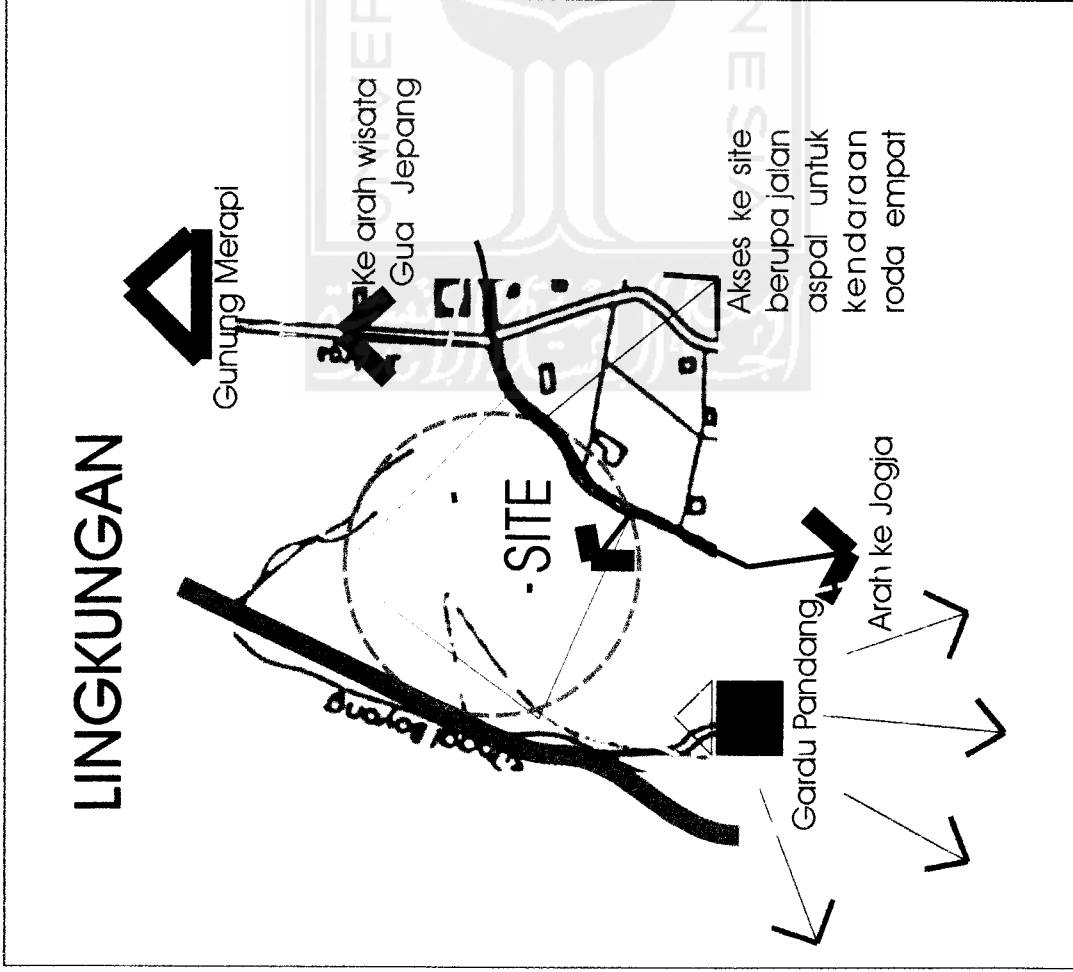
Polished aluminium dengan daya pantul 60 %-70 % pada ruang pameran tetap, hall, dan restaurant

Dinding putih, pada ruang workshop, perpustakaan, dan pengelola, agar cahaya tersebar secara merata

12 USULAN DENAH-TAMPAK-POTONGAN

13 STUDIO

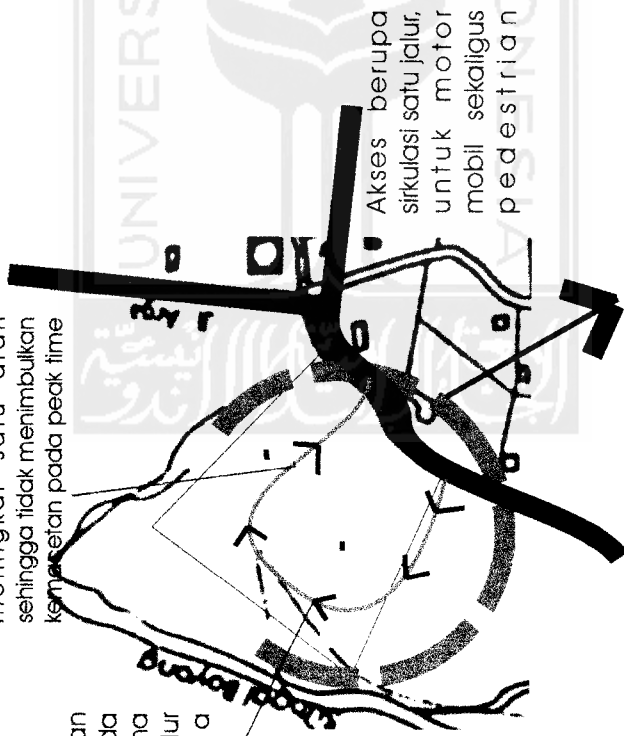




SIRKULASI

Sirkulasi untuk keluar masuk bangunan dibuat melingkar satu arah sehingga tidak menimbulkan kemacetan pada peak time

Antara jalur pedestrian dan kendaraan berada pada akses yang sama namun dengan jalur yang berbeda

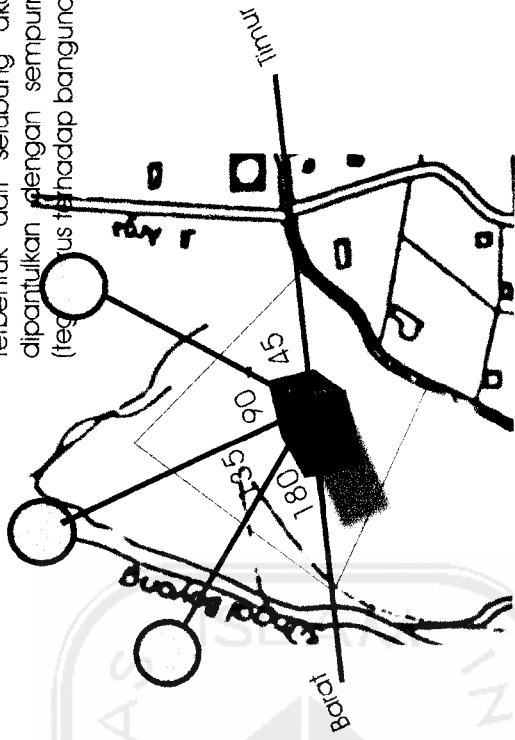


Akses berupa sirkulasi satu jalur, untuk motor mobil sekaligus pedestrian

Tidak ada jalur khusus untuk pedestrian pada jalur akses ke
s i t e

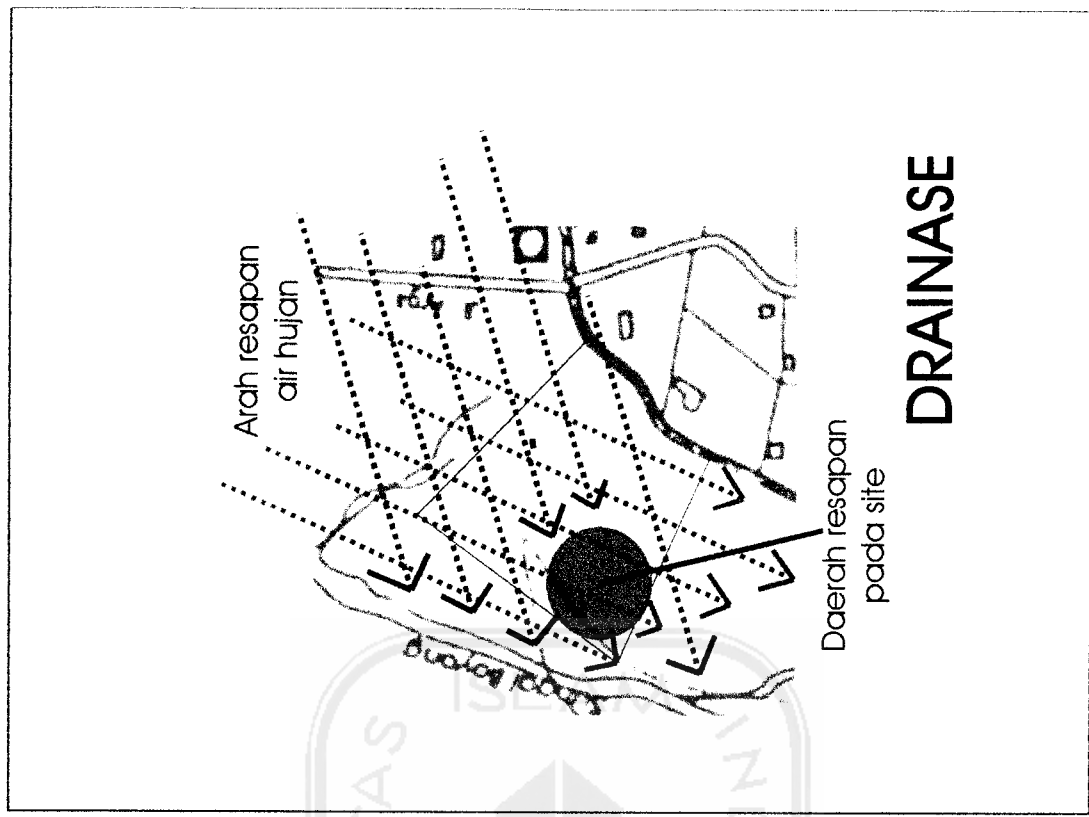
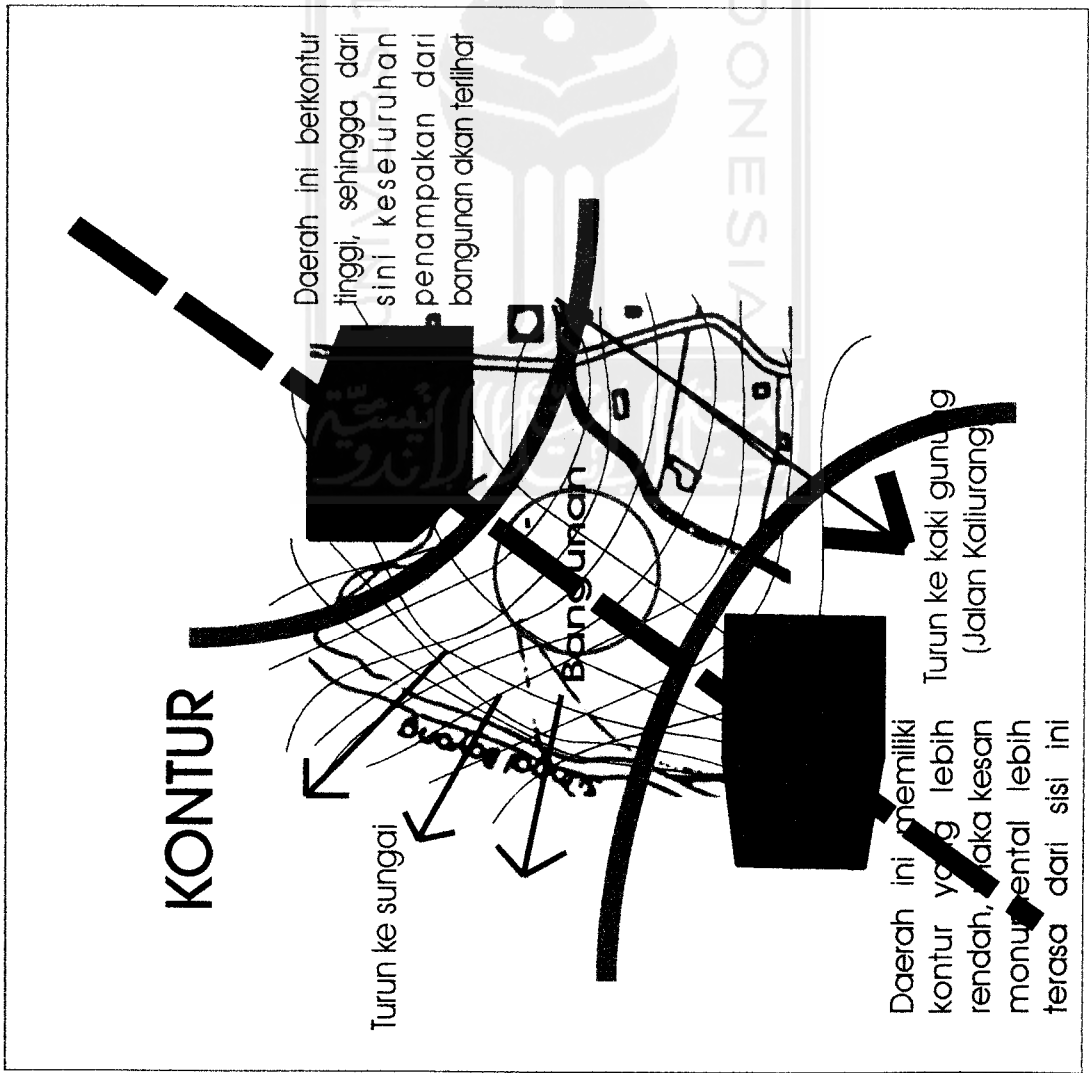
Daerah yang tampak dari kedatangan

Kerangka matahari berada pada posisi 30-45 derajat dari timur, pada saat ini bayangan yang terbentuk dari selubung akan dipantulkan dengan sempurna (fokus terhadap bangunan)

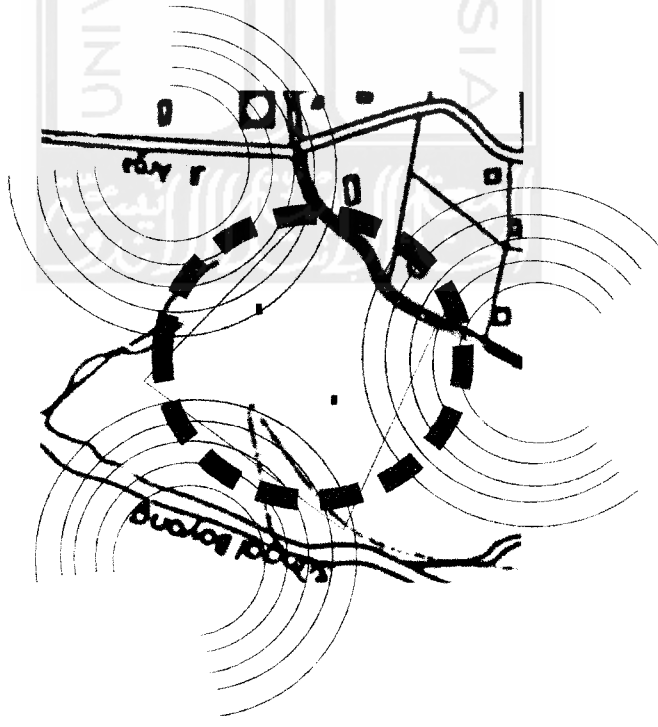


Rekayasa selubung dimanfaatkan pada bagian barat dan timur, untuk mendapatkan efek bayangan

ORIENTASI MATAHARI

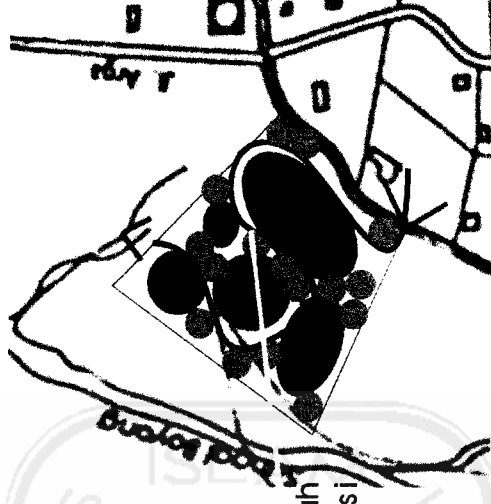


KEBISINGAN



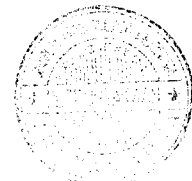
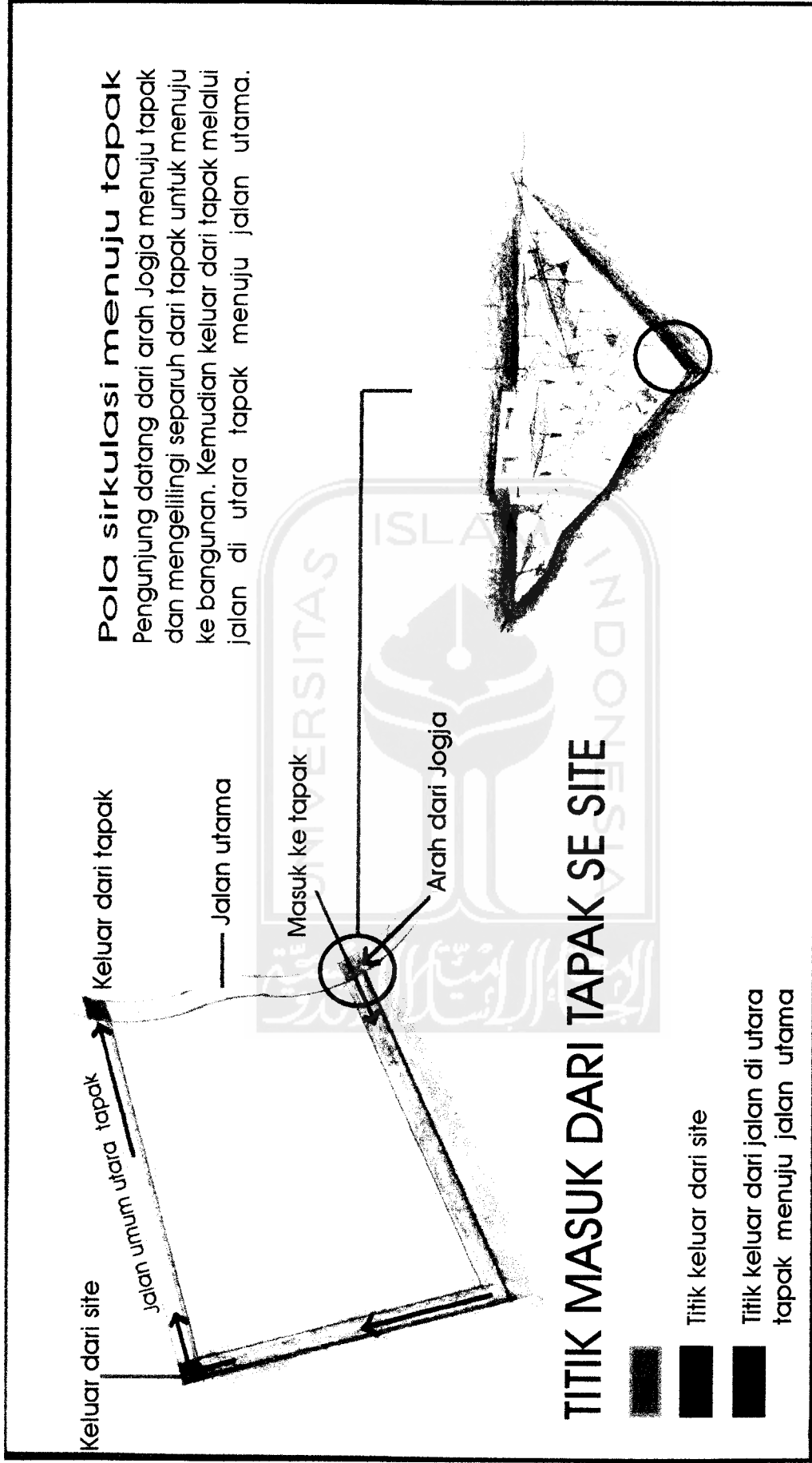
Kaliurang atas merupakan daerah yang tingkat kebisingannya relatif rendah, sehingga tidak memerlukan treatment khusus

Pengaturan vegetasi disesuaikan dengan bangunan dan kebutuhan open space yang berkaitan dengan pencahayaan sinar matahari



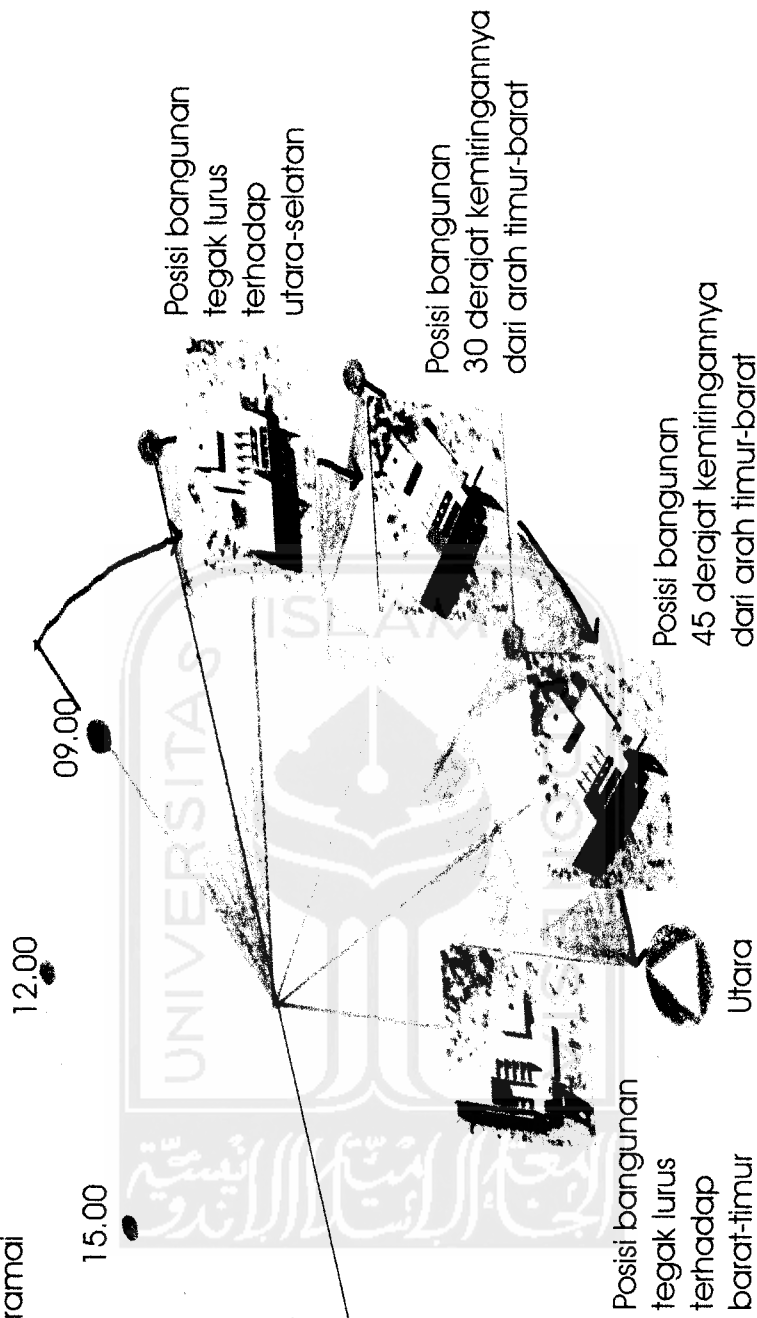
Mempertegas arah untuk sirkulasi

VEGETASI

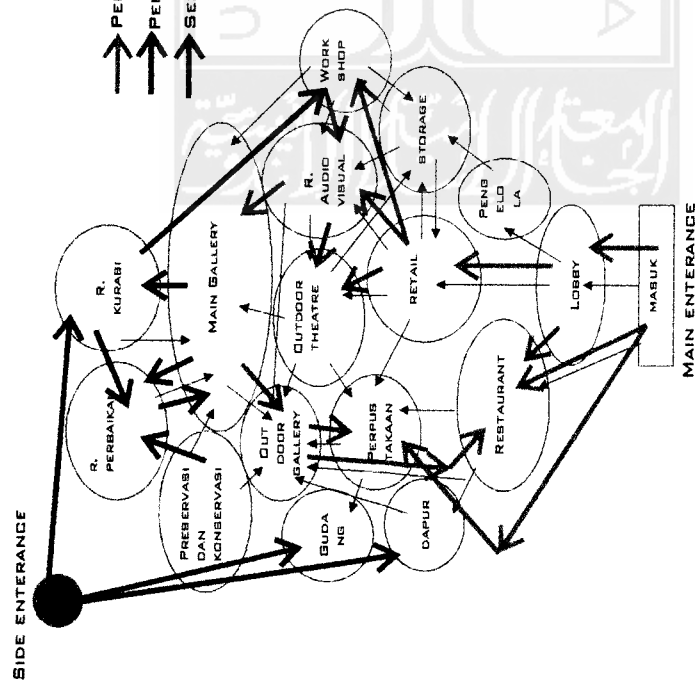


EKSPERIMENTASI DENGAN MAKET MODEL SEBAGAI DASAR REKAYASA SELUBUNG BANGUNAN

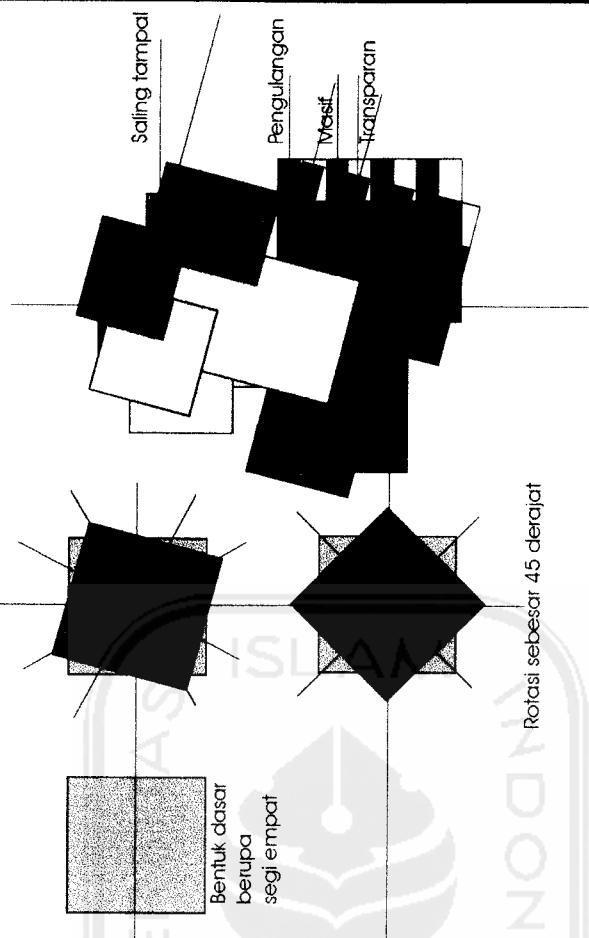
Diambil pada pukul 09.00 saat galeri baru buka
dan diperkirakan pengunjung ramai
berdatangan (peak time)



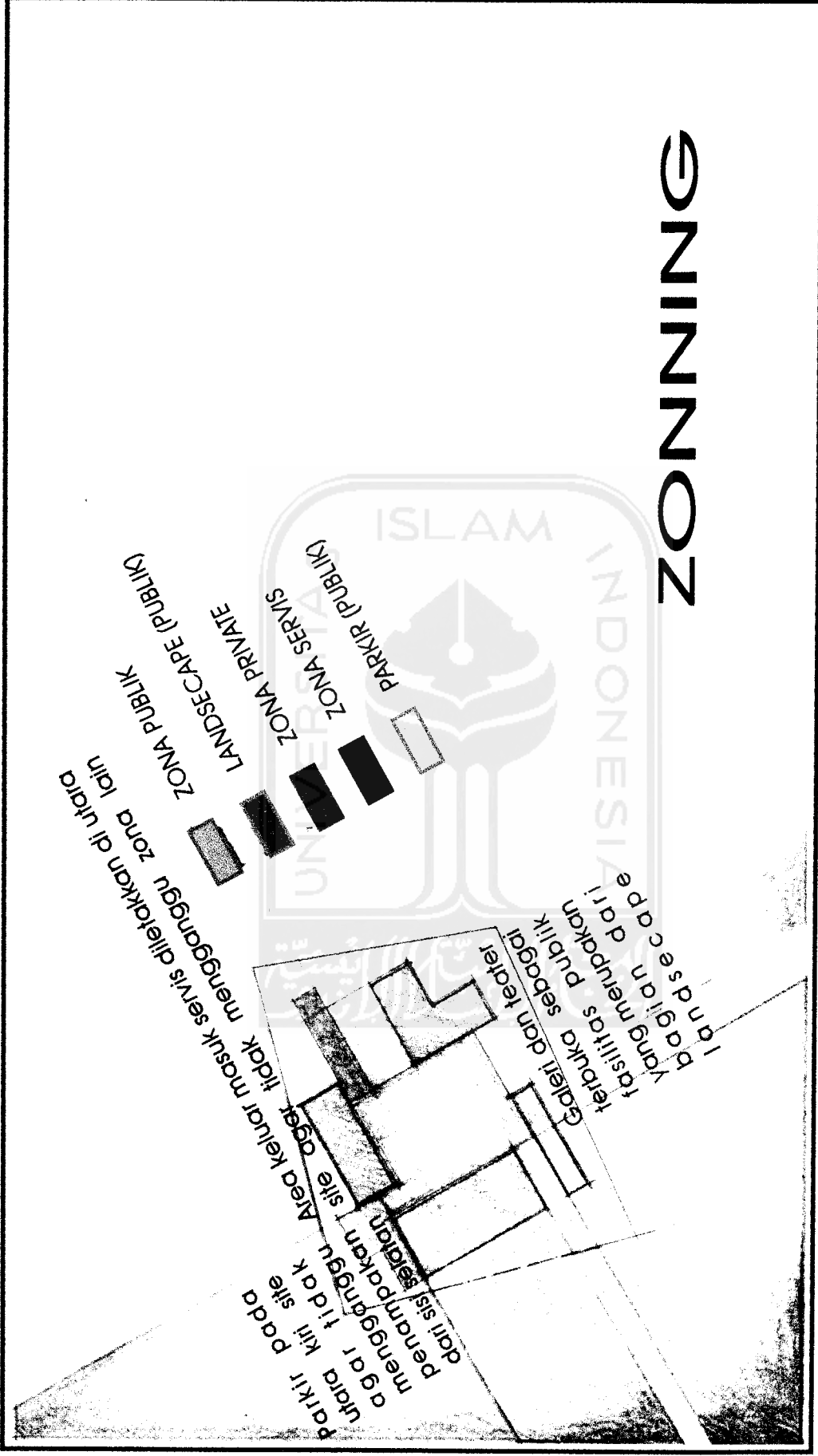
ORGANISASI RUANG



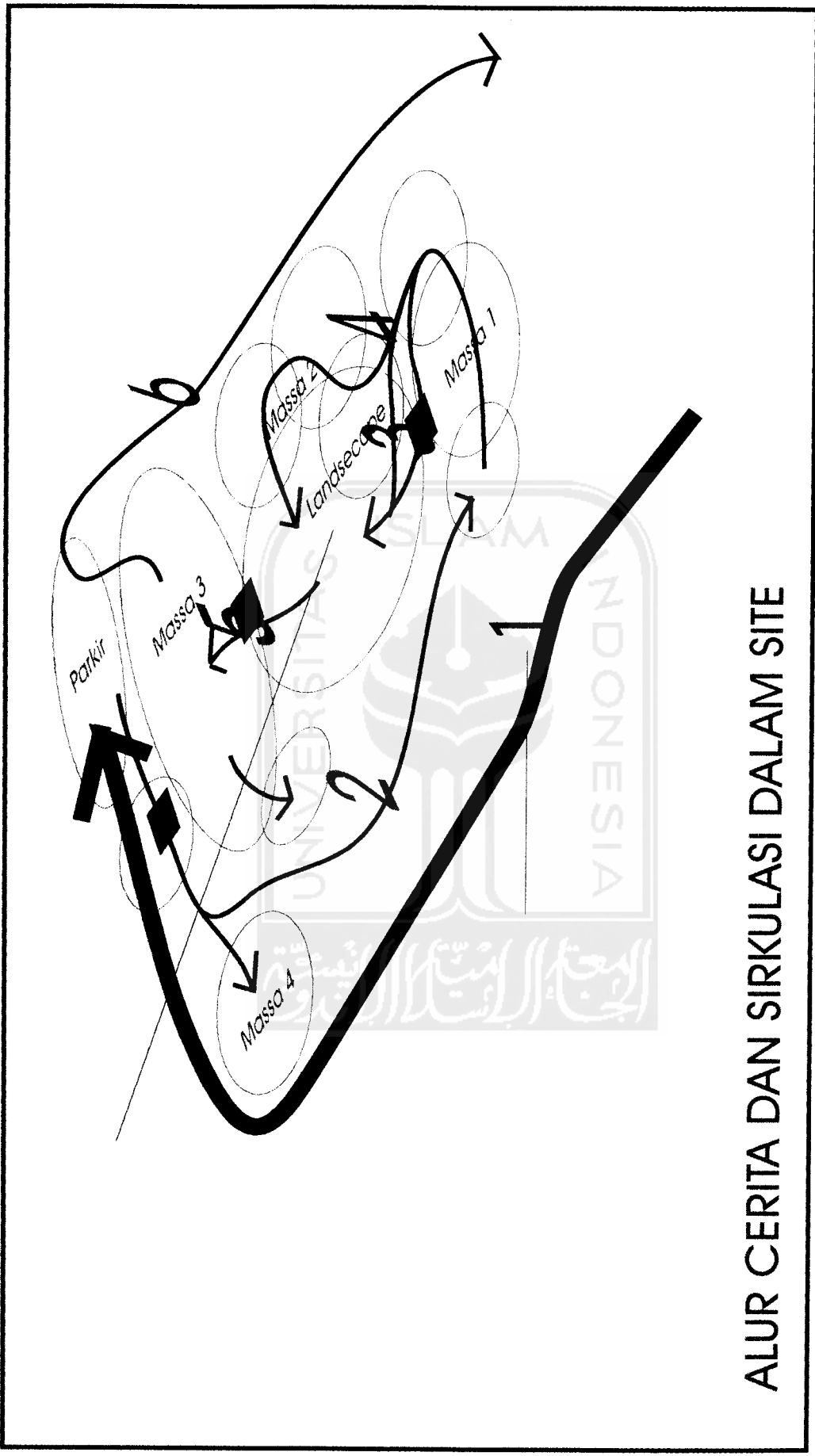
Bentuk dasar berotasi 30 derajat sebagai upaya untuk mendapatkan efek bayangan di pagi dan sore hari



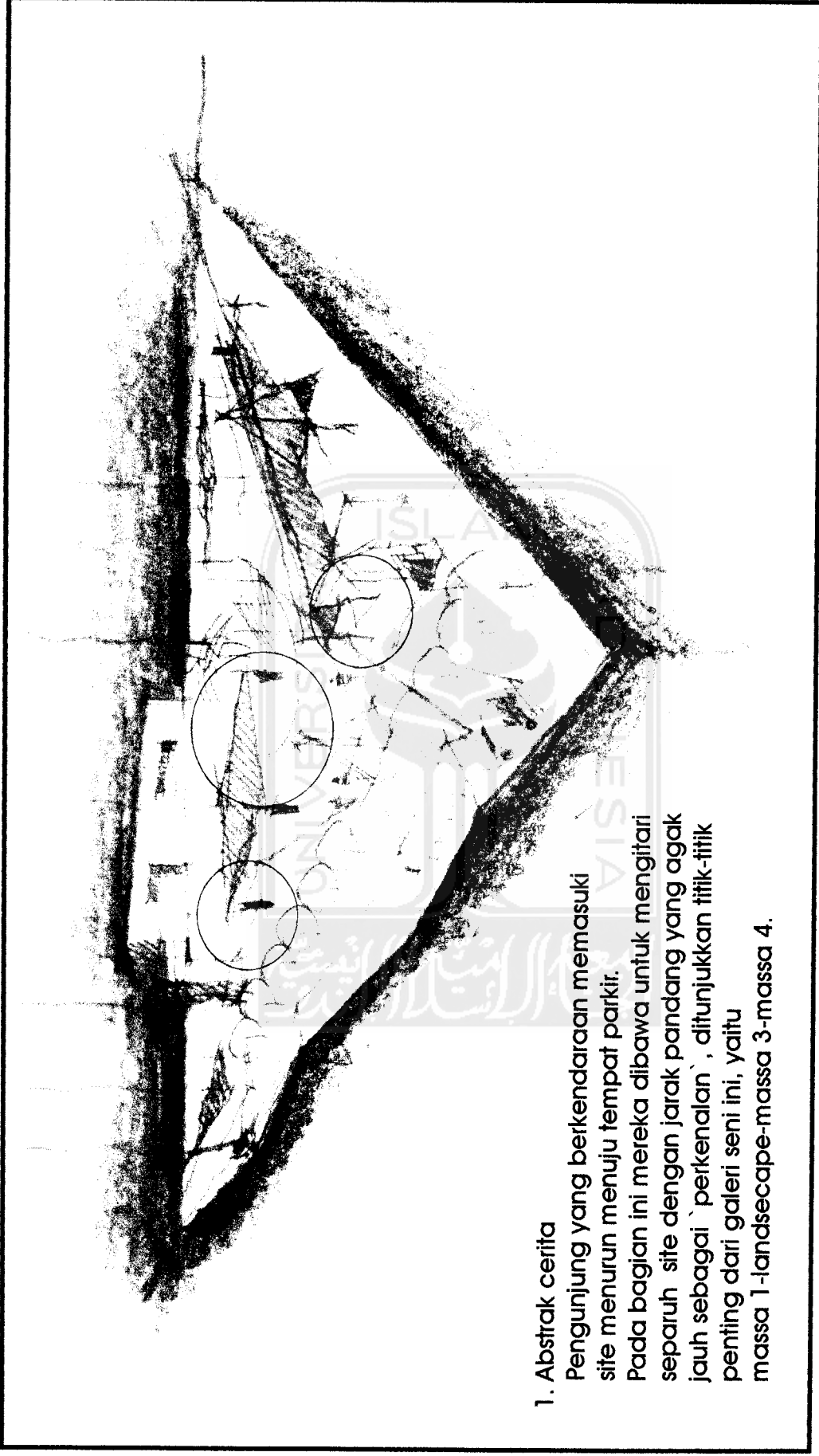
GUBAHAN MASSA



ZONNING



ALUR CERITA DAN SIRKULASI DALAM SITE



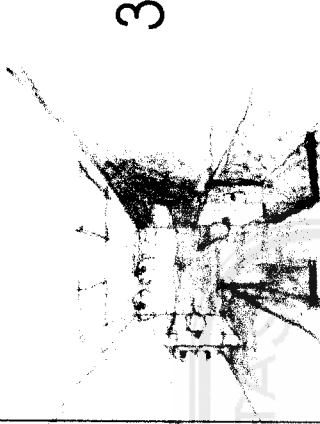
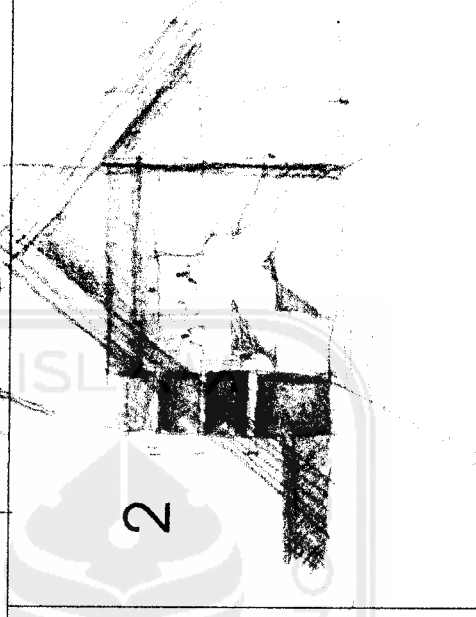
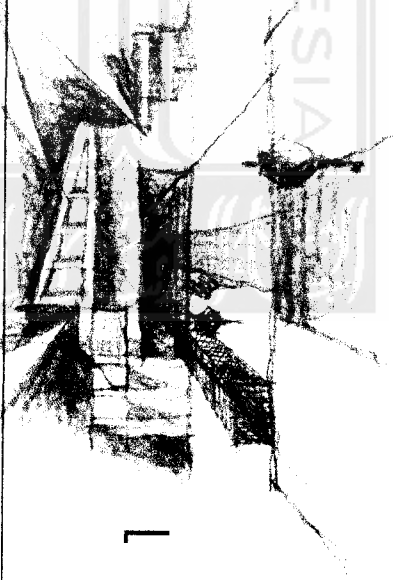
1. Abstrak cerita

Pengunjung yang berkendaraan memasuki site menurun menuju tempat parkir. Pada bagian ini mereka dibawa untuk mengitari separuh site dengan jarak pandang yang agak jauh sebagai `perkenalan`, ditunjukkan titik-titik penting dari galeri seni ini, yaitu massa 1-landscaped-massa 3-massa 4.

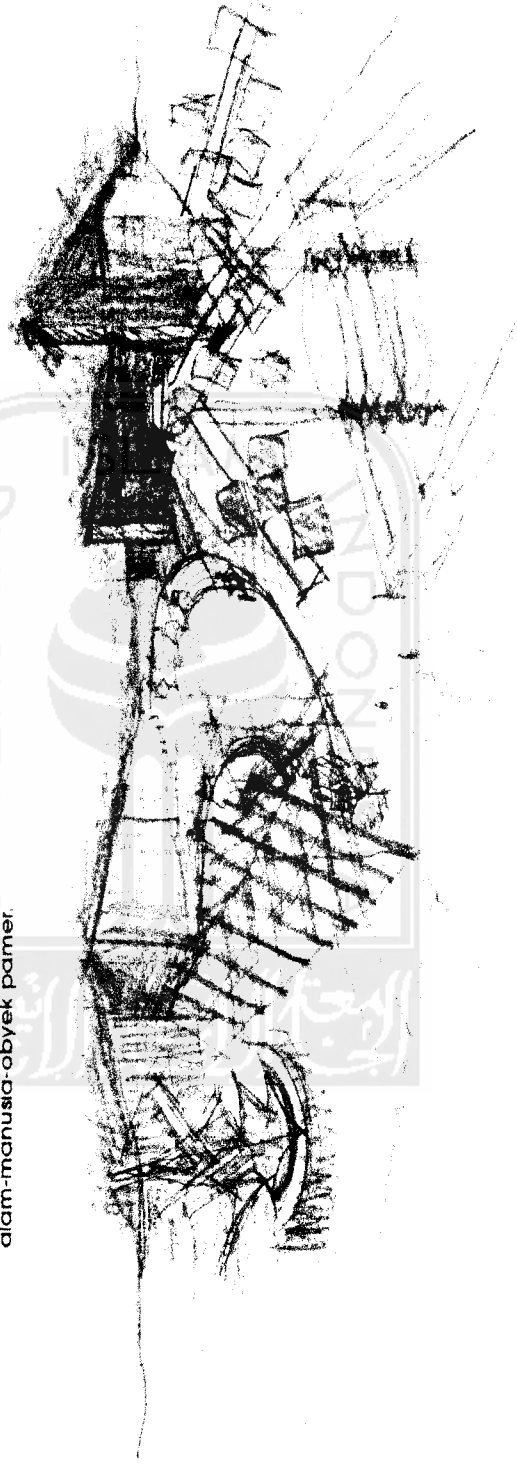
**GALERI SENI LUKIS DAN SENI INSTALASI KONTEMPORER
DI JOGJAKARTA**

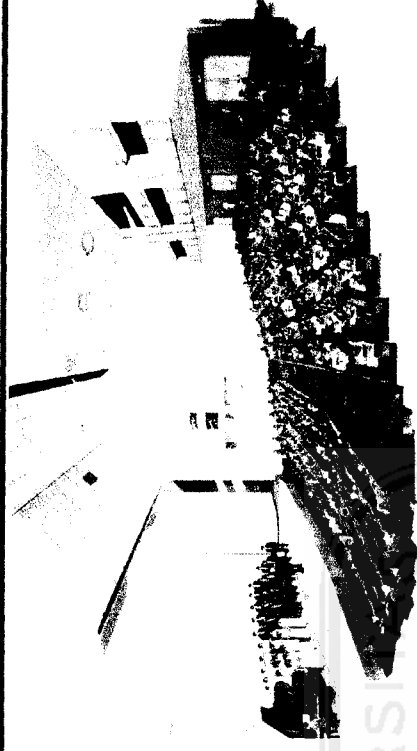
2. Awal penapakan

Dari tempat parkir pengunjung berjalan melewati terowongan (gelap), melalui sirkulasi yang panjang (terang), menuju lobi (massa 1) dengan suasana peralihan dari gelap dan terang (tadi). Dari lobi menuju retail, pengunjung diberi kebebasan sekaligus sedikit dipaksa untuk melihat (dan membeli) benda-benda seni (skala kecil) yang dijual pada retail.



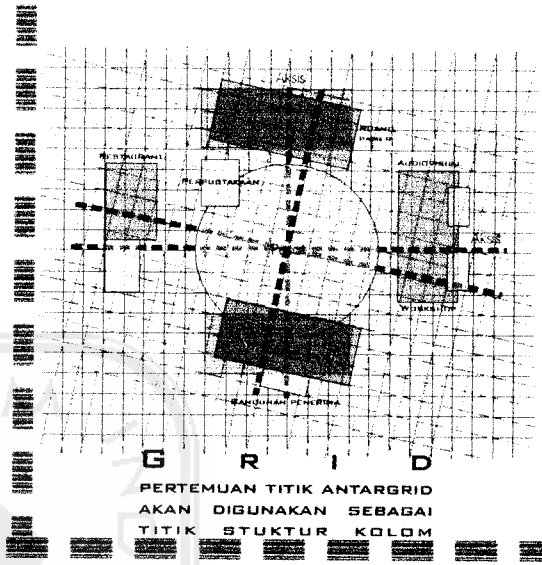
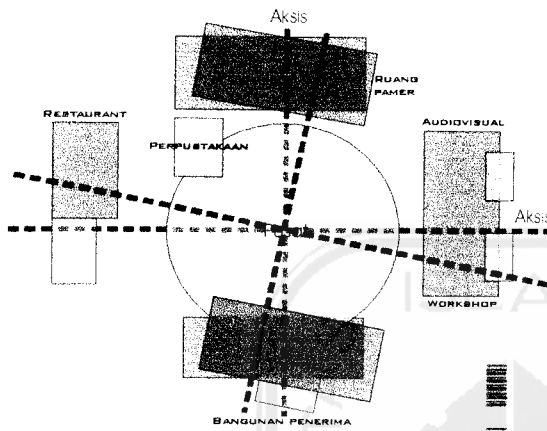
3. Pra klimaks (1)-klimaks
Setelah mendapat cukup informasi pada massa 1,
pengunjung dibawa kembali keluar (terang)
menikmati seni instalasi, baik sambil berjalan
maupun duduk, terjadi interaksi antara
alam-manusia-obyek pameran.



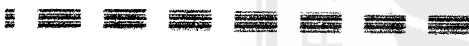


4. Pra klimaks (2)-klimaks
Alternatif lain menuju klimaks, yaitu melalui massa 2 (ruang workshop dan ruang audiovisual) dimana para seniman memberikan atraksi langsung dan cerita tentang karya seninya ke pengunjung. Dari ruang ini mereka keluar menuju landsecape (teater terbuka dan seni instalasi).
5. Klimaks-paska klimaks
Dari ruang terbuka perjalanan diteruskan ke massa 3 (ruang pameran dalam, perpustakaan, dan tempat meditasi). Tempat meditasi merupakan paska klimaks, yang kemudian dapat diteruskan turun ke restaurant.
6. End of story-way out
Akhirnya perjalanan selesai, kembali ke tempat parkir dan keluar dari site.

KONSEP DENAH



ORIENTASI BANGUNAN



PERBEDAAN KETINGGIAN KONTUR

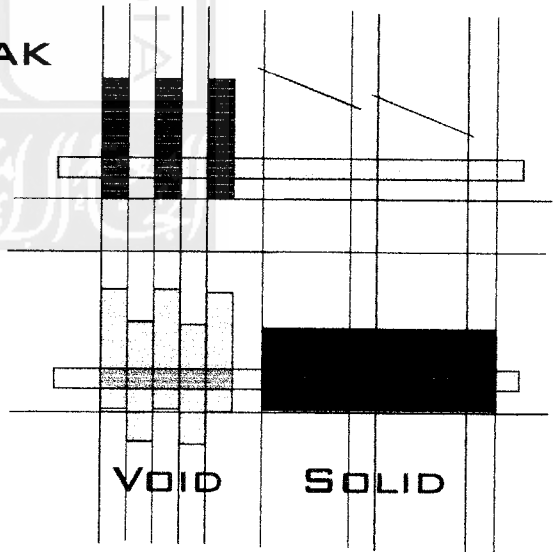


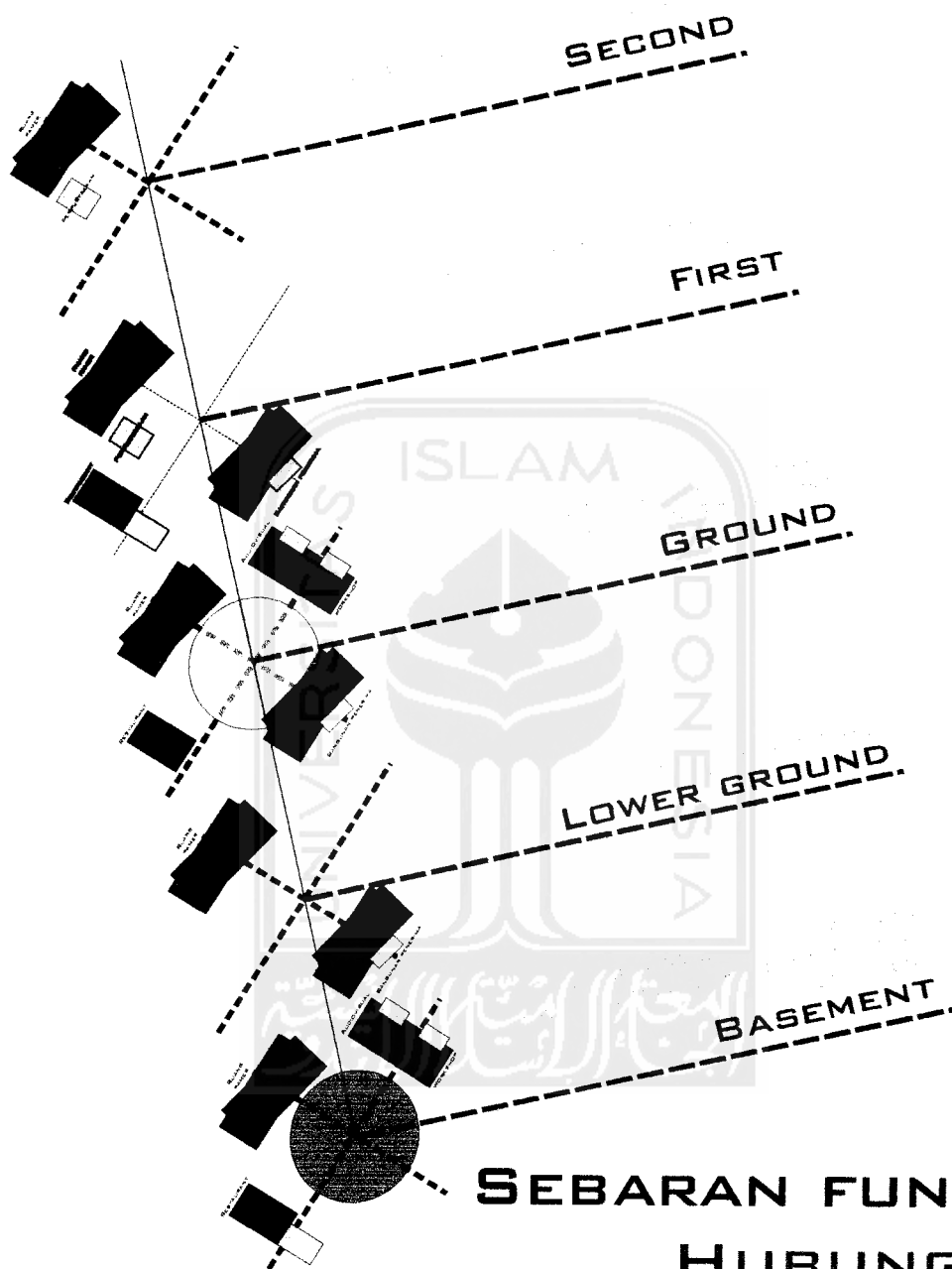
BESARAN RUANG



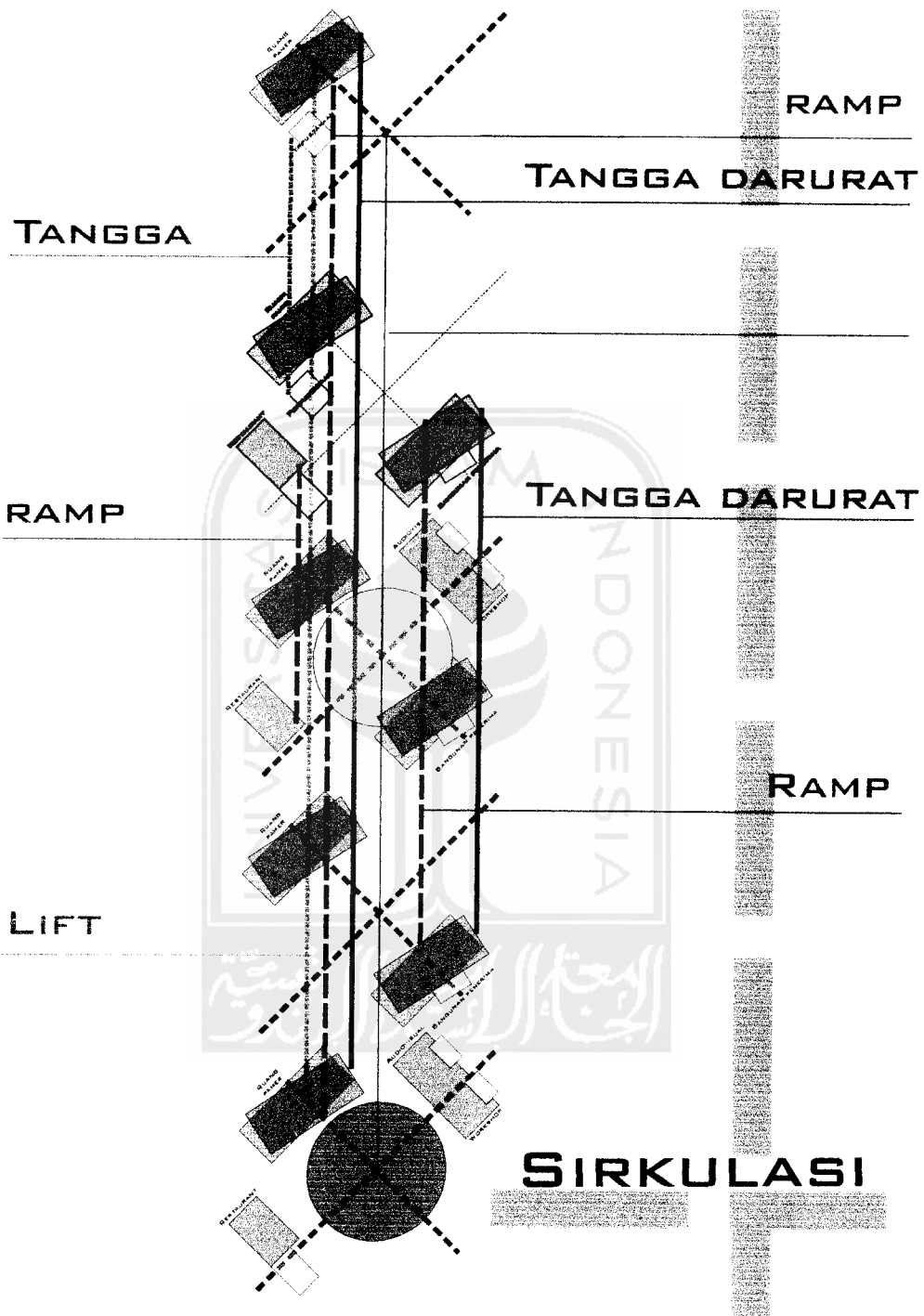
RITME

KONSEP TAMPAK

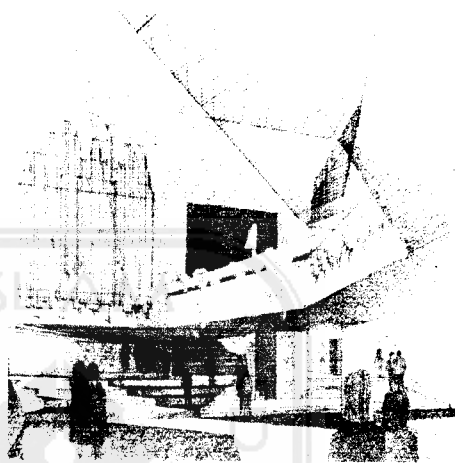




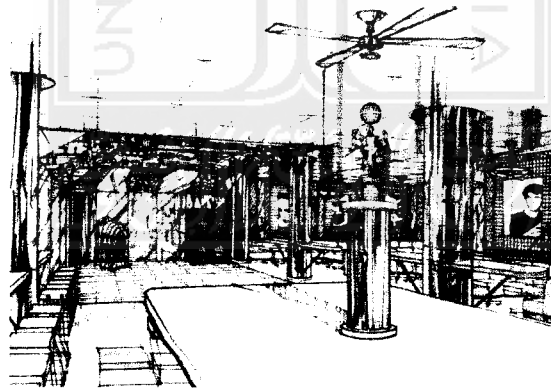
SEBARAN FUNGSI HUBUNGAN RUANG ANTARLANTAI



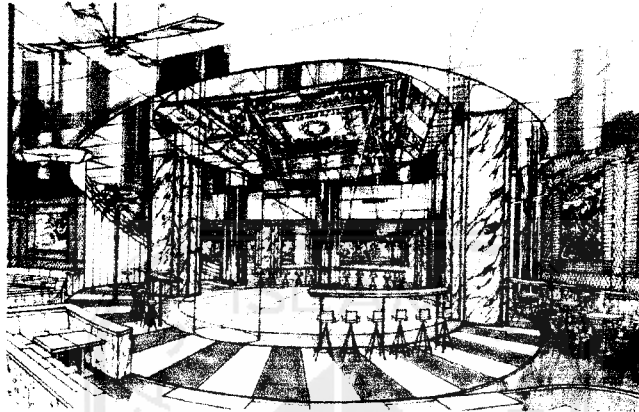
Suasana pada ruang pameran yang di dalamnya ada ruang-ruang menerus, sirkulasi dengan permainan tinggi rendah lantai, serta ruang transit yang berupa ruang duduk dan restroom



S U A S A N A R U A N G P A M E R



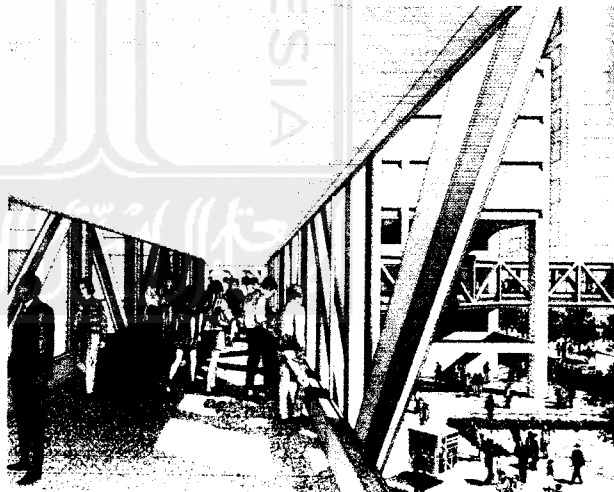
Mezanin dan tangga merupakan salah satu upaya untuk penikmatan visual dan menghindari kemonotonan



RUANG DUDUK

S U A S A N A
R U A N G P A M E R

RAMP PENGHUBUNG
ANTAR LANTAI



USULAN TAMPAK

UNSUR HORIZONTAL YANG
DISEIMBANGKAN DENGAN
GARIS-GARIS VERTIKAL

PERBEDAAN TINGGI DAN VARIASI ATAP

ADA BAGIAN YANG DIMIRINGKAN

PERMAINAN CAHAYA
DENGAN MELUBANGI
SELUBUNG BANGUNAN

VARIASI DERAJAT
KEDALAMAN LUBANG
MEMBENTUK EFEK
TERTENTU