

TUGAS AKHIR

GALERI SENI RUPA DI YOGYAKARTA

Penekanan pada “Tampilan Bangunan Sebagai Citra Taman Sari”

ART GALLERY IN YOGYAKARTA

Emphasis on “Building Appearance as The Image of Taman Sari”



Disusun Oleh :

AREAWAN PRASETYA

No. Mhs. 03512151

Dosen Pembimbing:

Revianto Budi Santosa, Ir, M. Arch, H.

JURUSAN ARSITEKTUR

FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

YOGYAKARTA

2011

LEMBER PENGESAHAN

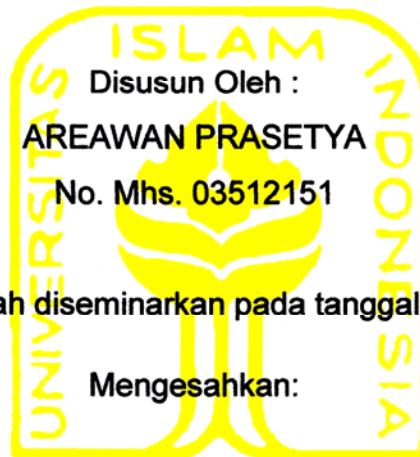
TUGAS AKHIR

GALERI SENI RUPA DI YOGYAKARTA

Penekanan pada "Tampilan Bangunan Sebagai Citra Taman Sari"

ART GALLERY IN YOGYAKARTA

Emphasis on "Building Appearance as The Image of Taman Sari"



Tugas Akhir ini telah diseminarkan pada tanggal : 29 Maret 2011

Mengesahkan:

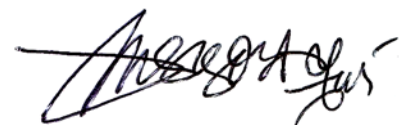
Yogyakarta, 5 Maret 2011

Dosen Pembimbing,

Dosen Penguji,



(Revianto Budi Santosa, Ir, M. Arch, H.)



(Nensi Golda Yuli, ST., MT)

Ketua Jurusan

Arsitektur Universitas Islam Indonesia



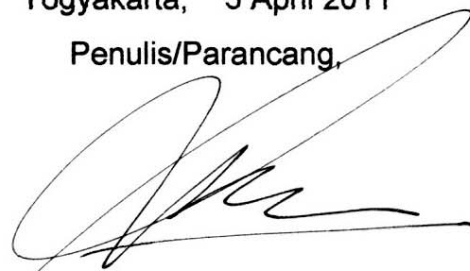
(Dr. Ing. Ir. Ilya Fadjar Mharika, MA, IAI,)

HALAMAN PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa, di dalam penulisan laporan Tugas Akhir ini, tidak terdapat karya yang diajukan sebelumnya. Dimana karya tersebut dipergunakan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di Perguruan Tinggi. Sepanjang sepengetahuan penulis, laporan ini juga tidak pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain sebelumnya, kecuali sebagian pendapat atau tulisan yang senyaja dipakai penulis sebagai acuan atau referensi dalam pembuatan laporan ini, sebagaimana tertulis dalam daftar pustaka atau kutipan dalam catatan kaki.

Yogyakarta, 5 April 2011

Penulis/Parancang,

A handwritten signature in black ink, consisting of a large, stylized 'A' followed by several loops and a long horizontal stroke.

(Areawan Prasetya)

PRAKATA

Puji syukur kehadirat Alloh SWT, tuhan dari makhluk seluruh alam raya ini, atas pertolongan, ridho, ilmu dan ilham-Nya, sehingga memberikan kesempatan pada penulis untuk menyelesaikan Laporan Tugas Akhir. Penyelesaian tugas Akhir yang berjudul "GALERI SENI RUPA DI YOGYAKARTA", dengan penekanan pada "Tampilan Bangunan Sebagai Citra Taman Sari", merupakan syarat bagi penulis untuk memperoleh gelar Sarjana Teknik Arsitektur di Universitas Islam Indonesia.

Penulis menyadari tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, sangatlah sulit bagi penulis untuk menyelesaikan laporan tugas akhir ini, atas semua bantuan dan sumbangsih saran serta idenya, penulis sampaikan syukur dan ucapan terimakasih yang sedalam-dalamnya. Teramat syukur saya sampaikan kepada kedua orang tuaku, do'a dan ridhomu, menjadi motifasiku dalam menyelesaikan study ini. Ucapan syukur dan terima kasih juga penulis sampaikan kepada Bpk. Ir. H Revianto BS, M. Arch. Sebagai dosen pembimbing sekaligus sebagai motifation dalam pendidikan-ku. Ucapan syukur dan terima kasih yang sama juga penulis sampaikan kepada pihak-pihak yang telah membantu dalam penyelesaian tugas ini, diantaranya:

1. Prof. Dr. Edi Suandi Hamid, M.Ec Selaku Rektor Universitas Islam Indonesia.
2. Ir. M. Teguh, MSCE. Ph.D Selaku dekan Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Universitas Islam Indonesia.
3. Dr. Ing. Ir. Ilya Fadjat Mharika, MA, IAI, Selaku ketua Jurusan Arsitektur Universitas Islam Indonesia
4. Nensi Golda Yuli, ST, MT, selaku dosen penguji, yang turut memberikan sumbangsih ide dan saran, dalam penyelesaian tugas akhir ini.
5. Ir. Munichy BE, M.Arch, selaku dosen tamu, atas kesediannya dalam memberikan komentar tentang rancangan desain dan juga gagasan yang membangun dalam proses perancangan dikemudian hari.
6. Ibu Inung, dosen pertama-ku yang menganalkan tentang bentuk, ritme, irama, dan teori arsitektur lain, dalam studio perancangan, serta teknik perekayasaan lingkungan.
7. Ir. Arman Yulianto, MUP, Dosen Pengantar Arsitektur, yang merubah pola pikir menjadi lebih luas.

8. Yulianto Purwono Prihatmaji, ST, MSA. Dosen Bahan Bangunan, yang membuka wacana tentang bahan bangunan alternative dan pengenalan bahan bangunan baru untuk mengurangi eksploitasi bahan bangunan tertentu, yang dapat berdampak global.
9. Ibu Etik Mufida, dosen struktur, yang memberikan wawasan tentang ragam struktur.
10. Pak Sarjiman, Pak Tutut, dan Mbak Yani, selaku panitia Tugas Akhir, yang mendampingi dan memberikan info terbaru seputar Tugas Akhir.
11. Bapak Samsudin, yang selalu memberikan doa kelancaran dan kebarokan pada penyelesaian tugas ini.
12. Bapak Trubus, yang telah memberikan tempat tinggal selama kuliah di Jogja.
13. Teman-teman di pengajian Masjid Baitul Karim, Sdr. Kaka, Cahyo, Huda, dan masih banyak lagi.
14. Adikku Ima Nur Sari beserta suaminya dan keponakan-keponakanku, yang memberiku semangat untuk segera menyelesaikan study ini.
15. Keluarga besarku, embah ibu, paman, bibi, tante, dan om, dan seseorang yang selalu mendo'akan aku agar cepat lulus.
16. Teman-teman di pondok pesantren Mulyo Abadi, Bapak H, Sobirun Ahkam, dan Pak Guru Sofyan, yang telah mendoakan aku segera menyelesaikan kuliah dan cepat dapat pekerjaan serta jodoh yang barokah.
17. Teman-teman Mubaliq, yang selalu mengingatkan aku pada jalan kebenaran Allah.
18. Teman-teman muda-mudi di majelis pengajian, dan
19. Semua pihak yang ikut dalam kesuksesan study ini

Akhir kata semoga Allah SWT, berkenan membalas atas kebaikan-kebaikan kalian, dengan kebaikan-kebaikan dari sisi Allah Robil 'Alamin. Dan semoga Tugas Akhir ini dapat memberi manfaat dan kebaikan bagi penulis, dan orang lain yang membutuhkannya.

Yogyakarta 5 April 2011

Penulis

Areawan Prasetya

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i.
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii.
HALAMAN CATATAN PEMBIMBING	iii.
HALAMAN PERNYATAAN	iv.
PRAKATA	v.
DAFTAR ISI	vii.
DAFTAR GAMBAR	x.
DAFTAR TABEL	xiv.
DESAIN PREMISE	xv.
ABSTRACT.....	xvi.
ABSTRAK	xvii.
BAB I LATAR BELAKANG	01.
1.1. Permasalahan Desain	01.
1.1.1. Yogyakarta Sebagai Kota Budaya.....	01.
1.1.2. Perkembangan Seni Rupa di Yogyakarta.....	02.
1.1.3. Potensi Galeri Seni Rupa di Yogyakarta	02.
1.1.4. Pesona Taman Sari Sebagai Inspirasi Galeri.....	04.
1.1.5. Rencana Pengembangan Lapangan Kridosono.....	06.
1.2. Perumusan Masalah.....	08.
1.3. Tujuan Dan Sasaran.....	08.
1.3.1. Tujuan.....	08.
1.3.2. Sasaran	08.
1.4. Keaslian Penulisan	09.
1.5. Metode Perancangan	15.
1.5.1. Metode Pengumpulan Data	15.
1.5.2. Metode Analisa dan Pembahasan.....	15.
1.6. Kerangka Berfikir	16.
1.7. Metode Pengujian Desain.....	17.

BAB II TINJAUAN LITERATUR DAN DATA	18.
2.1. Tinjauan Galeri	18.
2.1.1. Pencahayaan.....	18.
2.1.2. Suhu dan Kelembaban	21.
2.1.3. Jarak Pandang.....	24.
2.1.4. Jenis-jenis Pameran	24.
2.1.5. Aktifitas yang Dilakukan dalam Galeri	28.
2.2. Studi kasus/Preceden dalam Arsitektur.....	31.
2.2.1. Terkait degan Tipologi Bentuk Bangunan.....	31.
2.2.2. Terkait dengan Bentuk Bangunan	32.
2.2.3. Terkait dengan Galeri	34.
2.2.4. Tinjauan dengan Taman-taman Kota	38.
2.3. Data dan Site	41.
2.3.1. Tinjauan Site.....	41.
2.3.2. Tinjauan Galeri yang Ada di Yogyakarta	43.
2.3.3. Ragam Bentuk Arsitektural Bangunan Taman Sari.....	46.
2.3.4. Taman Kota Sebagai Ruang Terbuka Hijau (RTH)	53.
 Bab III ANALISIS PERANCANGAN.....	 56.
3.1. Analisis Bentuk Bangunan Taman Sari	56.
3.2. Analisis Kebutuhan Ruang	60.
3.3. Pemilihan dan Analisis Site	67.
3.3.1. Pemilihan site	67.
3.3.2. Kondisi Eksisting Site	67.
3.4. Analisis Kegiatan	70.
3.4.1. Pola Kegiatan Pengunjung Galeri.....	70.
3.4.2. Pola Kegiatan Pengelola/IO Pameran.....	72.
3.4.3. Pola Kegiatan Tamu Undangan VVIP/VIP.....	73.
3.4.4. Pola Keluar-Masuk Benda Seni.....	74.
3.5. Analisa Pola Hubungan Ruang.....	74.
3.5.1. Organisasi Ruang Luar.....	75.
3.5.2. Organisasi Area Komersial	75.
3.5.3. Organisasi Ruang Display	76.
3.5.4. Organisasi Ruang Pengelola	77.

3.6.	Analisis Proses Pembangunan Royal Ontario Museum	78.
3.7.	Analisis RTH	83.
BAB IV KONSEP PERANCANGAN		87.
4.1.	Konsep Bentuk Bangunan	87.
4.2.	Konsep Bentuk Terkait Lingkungan	91.
4.3.	Konsep Bentuk Terkait Tipologi	94.
4.4.	Konsep Ruang Dalam Galeri	94.
4.5.	Konsep Landscape	95.
BAB V HASIL PERANCANGAN		100.
5.1.	Kriteria Desain	100.
5.1.1.	Fungsi Bangunan	100.
5.1.2.	Konsep Bentuk Bangunan	100.
5.1.2.1.	Konsep Bentuk Bangunan sebagai Pencitraan Taman Sari	100.
5.1.2.2.	Konsep Bentuk Bangunan terkait <i>Site</i>	103.
5.1.2.3.	Konsep <i>landscape</i> Pendukung Bangunan	104.
5.2.	Transformasi Konsep ke dalam Bangunan	106.
5.2.1.	Perencanaan Tapak	106.
5.2.2.	Perencanaan Tata Ruang	111.
5.2.2.1.	Lantai Dasar (-4.50 M)	111.
5.2.2.2.	Lantai Pertama (+0.00 M)	113.
5.2.2.3.	Lantai Ke-Dua (+6.00 M)	115.
5.2.2.4.	Lantai Ke-Tiga (+12.00 M)	117.
5.2.2.5.	Potongan AA	118.
5.2.2.6.	Potongan BB	118.
5.2.3.	Bentuk Masa Bangunan dan Fasad Bangunan	119.
5.2.4.	Gambar Rencana Pondasi dan Kolom-Balok	120.
5.2.5.	Gambar Detail	122.
5.2.6.	Gambar 3D	123.
5.2.7.	Foto Maket	124.
DAFTAR PUSTAKA		125.

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Situs Taman Sari, sebagai salah satu cagar budaya peninggalan arsitektural masa lampau	04.
Gambar 2.1. Display-teknik pencahayaan (Hall, M. 1987)	18.
Gambar 2.2. Penglihatan dan sudut cahaya.....	20.
Gambar 2.3. Basaran sudut yang nyaman dan refleksi pantulan cahaya ...	21.
Gambar 2.4. Rancangan ventilasi udara	22.
Gambar 2.5. Beberapa sudut kenyamanan dalam melihat suatu objek	24.
Gambar 2.6. Aktivitas pengunjung galeri.....	29.
Gambar 2.7. Fasilitas pendukung kenyamanan pada galeri.....	29.
Gambar 2.8. New State Gallery Stuttgart	31.
Gambar 2.9. Royal Ontario Museum, Daniel Libeskind.....	32.
Gambar 2.10. Interior Royal Ontario Museum, Daniel Libeskind.....	33.
Gambar 2.11. Gambar Potongan Royal Ontario Museum, Daniel Libeskind	34.
Gambar 2.12. Selasar Sunaryo Art Space.....	35.
Gambar 2.13. Bilbao Guggenheim (Arch: Frank O. Gehry & Associates).....	36.
Gambar 2.14. Denah Lantai Dasar Bilbao Guggenheim	36.
Gambar 2.15. Denah Lantai 4 Bilbao Guggenheim	37.
Gambar 2.16. Potongan bangunan Bilbao Guggenheim	37.
Gambar 2.17. The High Line, New York pra konstruksi-konstruksi.....	38.
Gambar 2.18. Vegetasi, The High Line, New York Tahap 1	39.
Gambar 2.19. Konsep Desain The High Line, New York Tahap 1	40.
Gambar 2.20. Foto Udara Serta Ukuran Site Lapangan Kridosono	42.
Gambar 2.21. Gapuro Hageng	46.
Gambar 2.22. Gedong Lopak-lopak.....	47.
Gambar 2.23. Kompleks Umbul Pasiraman.....	47.
Gambar 2.24. Gedong Sekawan	48.
Gambar 2.25. Gapuro Panggung.....	48.
Gambar 2.26. Gedong Temanten	49.
Gambar 2.27. Lorong penghubung antar bangunan.....	50.
Gambar 2.28. Sumur gemuling.....	51.
Gambar 2.29. Gedong kenongo/Pulau kenongo	51.
Gambar 2.30. Pesaren Ndalem Ledok Sari	52.

Gambar 3.1. Pola dasar elemen geometri pembentuk bangunan Taman Sari.....	56.
Gambar 3.2. Mengenali karakteristik gapuro hageng	57.
Gambar 3.3. Identifikasi Tipologi Gapuro Hageng.....	58.
Gambar 3.4. Gapuro Hageng dilihat dari Gapuro Panggung.....	59.
Gambar 3.5. Karakteristik gapuro Panggung.....	59.
Gambar 3.6. Penghitingan jarak penglihatan normal.....	61.
Gambar 3.7. Beberapa jalan yang terhubung dengan site	67.
Gambar 3.8. Analisis Karakter Jalan	68.
Gambar 3.9. Analisis Terkait Lingkungan	68.
Gambar 3.10. Analisis Berdasarkan Vegetasi & RTH	69.
Gambar 3.11. Diagram Pola Kegiatan Pengunjung.....	71.
Gambar 3.12. Diagram Sirkulasi Pengunjung.....	71.
Gambar 3.13. Diagram Pola Kegiatan Pengelola.....	72.
Gambar 3.14. Diagram Sirkulasi Pengelola.....	72.
Gambar 3.15. Diagram Pola Kegiatan Tamu Undangan VVIP/VIP	73.
Gambar 3.16. Diagram Sirkulasi Tamu Undangan VVIP/VIP	73.
Gambar 3.17. Diagram Pola Keluar Masuk Benda Seni.....	74.
Gambar 3.18. Diagram Sirkulasi Keluar Masuk Benda Seni	74.
Gambar 3.19. Diagram Organisasi Ruang Luar	75.
Gambar 3.20. Diagram Organisasi Ruang Komersial.....	76.
Gambar 3.21. Diagram Organisasi Ruang Display.....	77.
Gambar 3.22. Diagram Organisasi Ruang Pengelola.....	78.
Gambar 3.23. Proses pembangunan konstruksi baja, ROM, Daniel Libeskind. yang dilaksanakan oleh ARUP-London	79.
Gambar 3.24. Konstruksi utama dikerjakan hingga selesai sampai seluruh rangka terhunung.....	79.
Gambar 3.25. Tahap pembuatan plat lantai	80.
Gambar 3.26. Plat lantai tersistem dengan rencana peletakan AC	80.
Gambar 3.27. Konstruksi rangka atap	81.
Gambar 3.28. Pemasangan penutup atap.....	82.
Gambar 3.29. Tree Museum By Enzo Enea, Switzerland	83.
Gambar 3.30. Franklin Delano Roosevelt Memorial (FDR), Washington	84.

Gambar 3.31. Komposisi taman, gabungan antara yang keras dengan yang lunak, yang bersih dengan yang liar	85.
Gambar 3.32. Harmonisasi antara karakter material taman	85.
Gambar 4.1. Transformasi Bentuk Fasad Bangunan dari Tipologi Gapuro Hageng	88.
Gambar 4.2. Ornamen pada gapuro hageng menjelma menjadi Natural Park.....	88.
Gambar 4.3. Transformasi bentuk bangunan	89.
Gambar 4.4. Celah antar bangunan sebagai public space.....	92.
Gambar 4.5. Hubungan antara Graha Saba Permana, sebagai pencetak intelektual, dan Galeri sebagai representasi dari gapura.....	81.
Gambar 4.6. Celah antar bangunan dibuka, dengan cara merotasi bangunan yang ada, masing-masing sebesar 5 derajat.....	93.
Gambar 4.7. Tangga naik untuk melihat lingkungan sekitarnya.	93.
Gambar 4.8. <i>Main Gallery</i> dan <i>Street Gallery</i>	95.
Gambar 4.9. Proses Pembuatan Taman	97.
Gambar 4.10. Tinggi dinding taman.....	98.
Gambar 4.11. Taman dibuat terasiring, dengan dinding batu sebagai batas konturnya	99.
Gambar 5.1. Rencana <i>Landscape</i>	106.
Gambar 5.2. Rencana <i>Landscape</i>	107.
Gambar 5.3. Situasi	108.
Gambar 5.4. <i>Site Plan</i>	108.
Gambar 5.5. Denah Lantai Dasar	113.
Gambar 5.6. Denah Lantai Pertama	114.
Gambar 5.7. Denah Lantai Kedua	116.
Gambar 5.8. Denah Lantai Ketiga	117.
Gambar 5.9. Potongan AA.....	118.
Gambar 5.10. Potongan BB.....	118.
Gambar 5.11. Tampak Depan (Utara)	119.
Gambar 5.12. Tampak Belakang (Selatan)	119.
Gambar 5.13. Tampak Samping Kanan (Barat)	119.
Gambar 5.14. Tampak Kiri (Timur)	119.
Gambar 5.15. Tampak Kawasan	120.

Gambar 5.16. Rencana Pondasi.....	120.
Gambar 5.17. Rencana Kolom-Balok Lantai 1	121.
Gambar 5.18. Rencana Kolom-Balok Lantai 2	121.
Gambar 5.19. Rencana Kolom-Balok Lantai 3	122.
Gambar 5.20. Detail Konstruksi atap, dinding, dan pelubangan kaca	122.
Gambar 5.21. Detail Sambungan Baja	123.
Gambar 5.22. Fasad bangunan	123.
Gambar 5.23. Maket Interior, penglihatan mata normal	124.
Gambar 5.24. Maket Interior, penglihatan mata burung	124.
Gambar 5.25. Maket exterior	124.

DAFTAR TABEL

Tabel 1.	Ragam bentuk geometri penyusun elemen bangunan Taman Sari.....	53.
Tabel 2.	Kebutuhan Ruang Untuk Kegiatan Pameran.....	62.
Tabel 3.	Kebutuhan Ruang untuk Fasilitas Penunjang Kenyamanan Galeri	63.
Tabel 4.	Kebutuhan Ruang untuk Fasilitas Penunjang Operasional Galeri	63.
Tabel 5.	Kebutuhan Ruang untuk Pengelolaan & Manajerial Galeri...	64.
Tabel 6.	Kebutuhan Ruang untuk Utilitas dan Infrastruktur Pendukung Bangunan	65.
Tabel 7.	Jumlah total kebutuhan ruang yang dibutuhkan	66.
Tabel 8.	Kebutuhan Lahan Parkir	66.

ABSTRACT

Yogyakarta is a cultural city, which has many famous artists in many countries. They are not just born because of the legacy its predecessor, but they are born in a professional manner in formal educational institutions in this city. Jogja artists produce art 2D or 3D, to get appreciation from society usually they held exhibitions in galleries and places that became a reference for artists and art lovers gather. In Yogyakarta there are many galleries or buildings that have the same function, to exhibit works of art. However, the gallery has not been able to accommodate the needs of artists in the exhibition very well. Given the developments in art has become more advanced and high public appreciation of works of art, it now needed a good place to accommodate. a place that is able to display the results of the work of young artists and professional artists. as well as a comfortable place to enjoy it.

A good gallery in addition to meet the standard requirements of space and visual comfort, also has a different view of the building. One way to obtain these characteristics, is by extracting local cultural treasures. That is by excavation of history or the study of past heritage site. One such site is owned relics of the past of this city, was the site of Taman Sari, a personal site first the kingdom of Yogyakarta Sultanate era. This site has a lot of building patterns, a variety of geometric shapes, decoration and ornament, symbol, and others. To make it as an idea in making the new gallery building, Taman Sari in the review through the approach of building typology and morphology. The approach of this method is expected to give birth to a formation of a new building, which still imaged building Taman Sari. The result of transformation form through this method we can see in the form of galleries that represent the Gapuro Hageng and Gapuro Panggung,

Art Gallery of Yogyakarta, built in the middle area of Kotabaru, precisely in the area Kridosono Field. The concept of making this building will conform with the design of Land Use, that is as green open space (green space). The desired function within the site are the activities which may imply the image of educational activities and tourism / recreation active or passive.

ABSTRAK

Yogyakarta merupakan kota budaya yang memiliki banyak seniman yang terkenal hingga manca negara. Mereka terlahir bukan saja karena warisan dari pendahulunya, tetapi juga terlahir secara profesional dalam lembaga-lembaga pendidikan resmi yang ada di kota ini. Seniman Jogja banyak menghasilkan karya seni 2D atau seni 3D, untuk mendapatkan apresiasi dari masyarakat biasanya mereka mengadakan pameran. di galeri-galeri atau tempat-tempat yang menjadi rujukan bagi seniman dan penikmat seni berkumpul. Di Yogyakarta banyak terdapat galeri atau bangunan yang memiliki fungsi sama, untuk memamerkan karya seni. Namun demikian galeri tersebut belum mampu mawadahi kebutuhan seniman dalam berpameran dengan baik. Mengingat perkembangan seni serta respon masyarakat dalam mengapresiasinya semakin meningkat, maka diperlukan tempat yang baik untuk menampung hasil karya seniman sekaligus sebagai tempat yang nyaman dalam menikmati karya tersebut, yaitu sebuah galeri yang dapat mawadai berbagai kebutuhan seniman, baik itu seniman muda maupun profesional.

Galeri yang baik selain dapat memenuhi standart kebutuhan ruang dan kenyamanan visual, juga memiliki kekhasan tampilan bangunan. Salah satu cara untuk mendapatkan kekhasan tersebut, adalah dengan penggalian khasanah budaya lokal. Yaitu dengan cara penggalian sejarah atau kajian terhadap situs peninggalan masa lalu. Salah satu situs peninggalan masa lalu yang dimiliki kota ini, adalah situs Taman Sari, sebuah situs pribadi kerajaan dari jaman Kesultanan pertama Yogyakarta. Situs ini memiliki banyak pola bangunan; berupa ragam bentuk geometri, ragam hias dan ornamen, simbul, dan lain-lain. Untuk menjadikannya sebagai ide atau gagasan dalam membuat bangunan galeri tersebut, Taman Sari di kaji melalui pendekatan tipologi dan morphology bangunan. Pendekatan metode ini diharapkan dapat melahirkan sebuah bentukan bangunan baru, yang tetap mencitrakan bangunan Taman Sari. Hasil trasformasi bentuk melalui metode ini dapat kita lihat pada bentuk bangunan galeri yang merupakan representasi dari Gapuro Hageng dan Gapuro Panggung,

Galeri Seni Rupa Yogyakarta, dibangun ditengah kawasan Kotabaru, tepatnya di area Lapangan Kridosono. Konsep pembuatan bangunan ini akan menyesuaikan dengan desain Tata Guna Lahan, yaitu sebagai Ruang Terbuka Hijau (RTH). Adapun fungsi yang dikehendaki dalam site tersebut adalah kegiatan-kegiatan yang dapat menyiratkan citra kegiatan pendidikan dan pariwisata/rekreasi aktif maupun pasif.

BAB I LATAR BELAKANG

1.1. Permasalahan Desain

1.1.1. Yogyakarta Sebagai Kota Budaya

Yogyakarta kaya akan ragam budaya, mulai dari perilaku sosial masyarakat yang adiluhung, dengan adat istiadat yang masih kental dan tetap terpelihara. Tradisi merupakan warisan budaya, yang sangat penting untuk dilestarikan. Bagi masyarakat Yogyakarta, seni dan budaya merupakan suatu bagian yang tak terpisahkan dari kehidupannya¹. Setiap warganya setia dan patuh untuk menjaganya, dan akan terus mewariskan pada generasi berikutnya. Perilaku sosial ini menggambarkan harmonisasi budaya telah terjalin dan mengakar sejak lama, sebagai bagian dari kehidupan sehari-hari yang tidak dapat dipisahkan dari masyarakatnya.² Keragaman budaya juga tercermin dari kreasi seni para seniman, baik itu seni murni maupun seni kriya, bahkan hasil karya seni ini, menjadi salah satu ujung tombak penggerak perekonomian di kota ini. Dalam sebuah situs *website* milik Taman Budaya, disebutkan jumlah artis senimannya mencapai lebih dari tiga ratus seniman. Mereka bergerak dalam beberapa cabang seni, di antaranya seni pedalangan, seni tari, seni teater, seni karawitan, puisi, pematung, pelukis, dan sebagainya. Di kota ini pula, dapat kita jumpai berbagai bangunan dengan bermacam-macam langgam arsitektur. Di mana masing-masing langgamnya merupakan representative dari periodisasi sejarah tertentu, yang menandakan kapan bangunan tersebut dibangun. Seiring dengan berkembangnya, dari masa-kemasa, seni arsitektur sebagai seni tertua (Koentjaraningrat,)

“Arsitektur telah menjadi bukti sejarah, sejauh mana tingkat peradaban sebuah masyarakat, pada masa itu”.

¹ www2.kompas.com, Indra Tranggono, “Antara Jogja dan Yogya” (diunduh 14 April 2009)

² d.wikipedia.org, “Budaya Daerah Istimewa Yogyakarta” (diunduh 14 April 2009)

Predikat kota budaya yang disandang Yogyakarta, telah melekat sejak kota ini dilahirkan dua setengah abad silam, hal ini perlu untuk tetap dipertahankan. Jangan sampai ter-erosi oleh arus globalisasi, yang justru dapat mengubah citra kota menjadi citra yang lain. Untuk mempertahankannya perlu adanya dukungan dari berbagai pihak terutama dari pemerintah yang bersifat *software* (regulasi, perlindungan hak cipta, dll), maupun *hardware* yaitu berupa infrastruktur, serta fasilitas-fasilitas pendukung kegiatan lainnya. Dengan dukungan tersebut tentu akan memberi rasa aman serta terwadahnya beberapa kepentingan dalam berkarya seni, sehingga dapat berkelanjutan.

1.1.2. Perkembangan Seni Rupa di Yogyakarta

Produk karya seni rupa seniman Yogyakarta tidak hanya di koleksi oleh masyarakat pecinta seni lokal saja, melainkan juga diburu oleh kolektor manca negara. Ini artinya hasil karya seniman Yogyakarta mampu bersaing dengan seniman-seniman kelas dunia. Berapa seniman tersebut di antaranya adalah pelukis Affandi, Trubus Sudarso, Supto Hoedoyo, Djoko Pekik, Fadjar Sidik, Widayat serta seniman-seniman pelukis muda seperti Karti Affandi, Lucia Hartini, Nindityo Purnomo, Heri Dono dan masih banyak lagi seniman lainnya. Belum lagi seniman-seniman muda yang terlatih dan terdidik secara profesional di lembaga-lembaga formal pendidikan seni seperti Institut Seni Indonesia, P4TK Seni dan Budaya Yogyakarta, serta sekolah-sekolah seni setingkat SLTA. Sementara generasi tuanya mereka mereka masih tetap dibina, melalui beberapa paguyuban seniman yang tersebar di wilayah Jogja, baik yang dikelola oleh pemerintah maupun dikelola oleh masyarakat seni itu sendiri. Dengan demikian dari tahun ketahun jumlah seniman yang ada dikota budaya ini semakin banyak.

1.1.3. Potensi Galeri Seni Rupa di Yogyakarta

Berbicara masalah hasil karya seni rupa dari para seniman tersebut, tentu perlu mendapatkan apresiasi dari masyarakat secara luas agar mereka dapat berkreasi lagi. Salah satu wujud dari apresiasi ini,

dapat meraka peroleh dari penyelenggaraan pameran, baik tunggal atau pun bersama-sama. Pameran hasil karya seni rupa bisa dilaksanakan secara konvensional seperti di rumah-rumah galeri, namun juga dapat diselenggarakan secara tidak biasanya, seperti halnya Jogja Bhinale, FKY, atau juga Jogja Sketsa Vaganza. *Event-event* ini biasanya memerlukan tempat yang sangat luas, bahkan bisa jadi butuh tiga atau empat tempat sekaligus, untuk menyelenggarakannya.

Seiring dengan perkembangan aliran seni yang dianut oleh seniman Jogja dan variasi konsep acara pameran yang digelar, beberapa tempat yang biasa digunakan pameran, sudah tidak mampu lagi menyelenggarakannya dengan baik. Sementara karya yang indah akan terlihat dengan semestinya, jika disajikan dengan cara yang benar, namun jika diperlakukan sebaliknya, maka pesan atau pengalaman batin seniman yang disampaikan dalam karya tersebut tidak dapat terbaca oleh orang lain, sebagaimana ungkapan Leo Tolstoy, 1964 tentang seni.

“Seni adalah sebuah usaha *transfer of feeling* (pemindahan perasaan) rasa indah pada diri seniman, yang dialihkan pada orang yang melihatnya, dengan harapan orang tersebut merasakan apa-apa yang telah disampaikan melalui karya tersebut, sebagaimana pengalaman yang dirasakannya.”

Di Yogyakarta telah terdapat beberapa galeri seni rupa, baik yang bersifat *private gallery*, *public gallery*, maupun *shop gallery*, beberapa di antaranya dikelola oleh pemerintah Kota Yogyakarta. Keberadaan Galeri di Yogyakarta masih sedikit, jika dibandingkan dengan jumlah senimannya³, sehingga masih diperlukan galeri yang dapat menampung mereka. Beberapa tempat di Yogyakarta yang sering dijadikan tempat untuk pameran karya seni rupa adalah: Taman Budaya Yogyakarta (TBY), *Jogja Gallery*, *Jogja National Galley & Museum*, Benteng Vrendenburg, Gedung Bentara Budaya, Purna Budaya, *Cemeti Art House*, Kedai Kebun, dan lain-lain.

³ *gudeg.net*, “Bentara Budaya Yogyakarta” (diunduh 14 April 2009)

Beberapa galeri di atas, telah menjadi tempat faforit, bagi seniman-seniman terkenal, baik dari dalam maupun luar Kota Yogyakarta, untuk penyelenggaraan pameran. Sementara bagi seniman mudanya atau mereka yang masih dalam proses belajar, baik dibangku SMK maupun kuliah di perguruan tinggi seni rupa, belum mendapatkan tempat yang sesuai untuk memamerkan karyanya. Yogyakarta sebagai kota yang memiliki banyak seniman muda, hendaknya dapat mewadahi hasil karya mereka dengan baik. Di mana wadah tersebut merupakan bentuk penghargaan atas proses yang sedang mereka jalani sebagai seniman masa depan. Untuk mewadahi kepentingan-kepentingan tersebut tentunya dibutuhkan fungsi galeri baru. Yaitu galeri yang dapat menampung karya-karya seni yang berasal dari berbagai kalangan. Sehingga hasil karya seniman pemula maupun seniornya yang bersifat monumental dapat ditampilkan dengan baik di galeri ini. Dengan penghargaan tersebut diharapkan lahir karya-karya monumental baru dari tangan-tangan seniman pemulanya.

1.1.4. Pesona Taman Sari sebagai Inspirasi Galeri

Yogyakarta sebagai kota budaya, memiliki perjalanan sejarah yang panjang. Mulai dari masa kejayaan Mataram, kemudian beralih pada masa Kesultanan Yogyakarta, yang masih berlanjut sampai dengan sekarang ini. Perjalanan sejarah seni dan budaya masyarakat Jogja, dari masa kolonialisme Belanda, jaman revolusi, hingga zaman reformasi saat ini justru memperkuat kota ini menjadi kota budaya.



Gb.1.1. Situs Taman Sari, sebagai salah satu cagar budaya peninggalan arsitektural masa lampau.

Beberapa situs budaya peninggalan masa lalu masih dapat kita saksikan sampai saat ini, meski beberapa di antaranya telah rusak atau musnah. Rusak atau musnahnya benda-benda cagar budaya tersebut dikarenakan lapuk dimakan usia, ataupun akibat bencana gempa hebat yang melanda kota ini pada 10 Juni 1867. Ketidaktahuan masyarakat tentang arti penting benda-benda tersebut, menjadikan mereka kurang menjaga situs-situs ini dengan baik. Padahal hilangnya benda cagar budaya tersebut, berarti hilang pula-lah bukti warisan budaya leluhur kita, yang itu tidak akan pernah lagi dinikmati oleh generasi berikutnya. Menampilkannya kembali, peninggalan tersebut dalam bentuk lain, yang sesuai dengan perkembangan jaman, akan membantu mengingatkan masyarakat kota ini, tentang akar budayanya, sehingga diharapkan mereka memiliki rasa bangga terhadap budayanya.

Beberapa di antara warisan budaya tersebut yang sampai sekarang masih dapat kita nikmati adalah berupa karya-karya arsitektural, seperti bangunan-bangunan kompleks kerajaan, gedung-gedung perkantoran, pemukiman penduduk, sarana dan prasarana ibadah, serta fasilitas-fasilitas publik maupun fasilitas pribadi kerajaan. Taman Sari merupakan satu di antara situs-situs peninggalan yang sampai sekarang masih dapat kita nikmati keberadaannya. Sebuah taman pribadi milik kerajaan yang dibangun dengan sentuhan arsitektur Jawa, Islam, Cina, dan Portugal ini, berdiri kokoh sejak tahun 1765, pada masa Kesultanan Hamangku Buwono I. Berdasarkan informasi, dahulu kala, taman yang menempati luas lebih dari 10 hektar ini, dilengkapi dengan 57 fasilitas pendukung berupa bangunan. Namun saat ini, kita hanya dapat menyaksikan beberapa saja, dari keindahan bangunan Taman Sari tempo dulu.⁴ Berbagai proyek revitalisasi dijalankan pemerintah, dengan menjalin kerja sama dengan lembaga-lembaga nasional dan internasional dalam rangka untuk mengembalikan keindahan Taman Sari seperti sedia kala. Bangunan-bangunan yang telah berhasil dikembalikan, di antaranya adalah: Kolam pemandian umbul pasiraman; masjid sumur gumuling;

⁴ *id.wikipedia.org*, "Taman Sari Yogyakarta" (diunduh Pebruari 2009)

Gedong Temanten (tempat penjagaan prajurit); Gedong Sekawan (tempat istirahat sementara); pintu masuk Gapuro Hageng (bagian barat) dan Gapuro Panggung (bagian timur); penginapan Pasarean Dalem Ledok Sari; dapur Gedong Madaran; Gedong Kenongo serta sebuah lorong bawah tanah penghubung antar bangunan⁵.

Taman Sari sebagai salah satu simbolisasi warisan budaya masa lalu, memiliki banyak keunikan. Keunikan-keunikan tersebut, berupa ragam bentuk pola-pola dasar geometri, kekayaan pengalaman suasana, dan lain-lain. Di samping itu juga, Taman Sari memiliki nilai sejarah yang tinggi, di mana Taman Sari sebagai fasilitas pribadi, memiliki arti penting bagi Sultan dan keluarganya pada masa itu. Dengan diadakannya Taman Sari dalam bentuk bangunan baru dengan fungsi galeri ini, diharapkan dapat menarik kembali ingatan masyarakat akan kehebatan produk budaya masa lalu kota ini.

1.1.5. Rencana Pengembangan Lapangan Kridosono

Kridosono adalah sebuah tempat yang berada di kawasan Kotabaru, atau dulu dikenal dengan sebutan *Nieuwe Wijk*, di mana Kridosono sebagai pusatnya. Kawasan ini, merupakan permukiman bagi orang-orang Belanda, yang berkembang sejak tahun 1920. Seiring dengan perkembangan jaman pada masa itu, Kotabaru tumbuh menjadi kawasan hunian alternatif, berfasilitas lengkap, di antaranya adalah fasilitas pendidikan dan kesehatan. Tata kota dirancang mengikuti pola radial lazimnya kota-kota di Negeri Belanda, dan Lapangan Kridosono sebagai pusat kawasannya.⁶ Saat itu Kridosono difungsikan sebagai ruang terbuka hijau yang dapat menampung curahan air hujan di kawasan ini. Sehingga Kridosono memiliki peran yang sangat vital, di samping sebagai jantung kota yang bertugas menjaga kualitas udara, juga bertugas menjaga kualitas air tanah di kawasan ini.

⁵ www.wmf.org/, "About the World Monuments Fund" (diunduh Pebruari 2009)

⁶ www.yogyas.com, "Kotabaru, Jelajah ke Kota Taman Tua" (diunduh Nopember 2003)

Dengan berjalannya waktu, saat ini lapangan dengan luas lahan mencapai 32.100 m²⁷ tidak lagi difungsikan sebagai daerah resapan air hujan. Hampir semua air hujan dimasukkan dalam riol kota dan dibuang ke sungai. Demikian juga dengan vegetasi yang ada, jauh berbeda dengan konsep *garden city*, 70% luas lahan Kridosono hanya ditumbuhi rumput saja. Hal ini dikarenakan Pemkot Yogyakarta menggunakan lapangan Kridosono sebagai lapangan sepak bola tim kesebelasan PSIM. Kondisinya semakin terpuruk, sejak lapangan ini ditinggalkan oleh penghuninya pada tahun 2004 yang lalu, karena pindah ke Stadion Mandala Krida. Kini lapangan yang dapat diakses dengan enam jalan itu, dimanfaatkan oleh sebagian orang untuk kegiatan periklanan, mereka meletakkan papan reklame, sepanduk dan media promosi lainnya. disepanjang jalan mengelilingi lapangan. Hal ini tentu sangat mengganggu pandangan, terutama bagi pengguna jalan yang sedang melintas di kawasan Jl. Yos Sudarso yang mengelilingi area ini. Dinding masif setinggi tiga meter-an yang menutupi bekas markas kesebelasan PSIM ini pun tidak luput dari coretan tangan-tangan seniman. Berbagai tema lukisan mereka kuaskan, hingga menutupi semua permukaan dindingnya. Tumpang tindihnya kepentingan inilah yang menyebabkan wajah Kridosono sebagai pusat kawasan Kotabaru, semakin tidak jelas.

Berdasarkan Peraturan Walikota Yogyakarta No 21 Tahun 2009 bahwa Blok Kridosono merupakan inti pengembangan, yaitu sebagai tetenger dan titik kota yang dapat menyiratkan citra kegiatan pendidikan dan pariwisata/rekreasi aktif dan pasif. Adapun sasaran pengembangannya adalah, sebagai ruang terbuka hijau, dengan KDB 30% dari luas total lahan 32.100m² sehingga luas KDB yang diijinkan adalah seluas 9.630 m²,⁸ Dengan adanya peraturan ini maka jelaslah bahwa kawasan Kridosono dapat lebih dimanfaatkan, dibanding hanya sekedar bangunan yang terlihat seperti sekarang ini. Perwal tersebut mengisyaratkan agar segera mengubah penampilan Kridosono menjadi

⁷ Peraturan Walikota Yogyakarta (2009) *Penjabaran Status Kawasan Blok Kridosono No 21 Tahun 2009*, Yogyakarta

⁸ Ibid,

lebih baik, tidak saja mengembalikan fungsi Kridosono seperti masa lalu, namun juga dapat memberi *added value* bagi dunia pendidikan dan pariwisata kota ini.

Dengan demikian, berdasarkan Perwal Yogyakarta No 21 Tahun 2009, sebagaimana tersebut di atas, fasilitas Galeri Seni Rupa Yogyakarta, dapat didirikan di kawasan Kridosono. Hal ini dikarenakan bahwa, pendirian galeri yang dirancang, memuat asas-asas pencitraan kegiatan yang dimaksud dalam Perwal, yaitu asas pencitraan kegiatan pendidikan, pariwisata/rekreasi aktif dan pasif.

1.2. Perumusan Masalah

- Bagaimana mendesain bangunan galeri yang dapat mencitrakan Taman Sari.
- Bagaimana mendesain ruang galeri yang dapat memenuhi kebutuhan pelaku seni dan penikmat seni.

1.3. Tujuan dan Sasaran

1.3.1. Tujuan

- Merancang bentuk galeri seni rupa, yang dapat mencitrakan Taman Sari, serta galeri yang mampu mewadahi hasil karya perupa Jogja.

1.3.2. Sasaran

- Mendesain bentuk galeri seni rupa yang dapat mencitrakan Taman Sari.
- Mendesain ruang galeri yang dapat memenuhi kebutuhan pelaku seni dan penikmat seni.

1.4. Keaslian Penulisan

Dari beberapa penulisan karya ilmiah tugas akhir yang telah di kerjakan, pengangkatan judul tentang galeri seni atau semisalnya kebanyakan menekankan pada:

- **Aspek tampilan bangunan**, meliputi: penampilan bangunan yang ekspresif, pengaplikasian nilai arsitektur jawa pada tampilan bangunan, pemanfaatan unsur alam ke dalam bangunan, transformasi seni lukis *cubism* ke dalam citra bangunan, fasad dari sebuah citra arsitektur kontemporer, ungkapan citra bentuk bangunan yang kontekstual dengan kawasan Jl. Pangeran Mangkubumi, serta gedung seni rupa sebagai citra perkembangan kebudayaan asli dan kebudayaan asimilasi di Indonesia.
- **Aspek kenyamanan dan sirkulasi**, meliputi: kenyamanan visual dengan pengolahan cahaya alami, pengolahan ruang pamer yang dapat memberikan kenyamanan visual bagi pengunjung, tinjauan ruang interval (ruang peralihan) pada ruang pamer, fleksibilitas ruang-ruang pamer, aksesibilitas bangunan galeri, dan sirkulasi ruang pamer.
- **Aspek pendukung lain**, meliputi: galeri sebagai media komunikasi visual antara seniman dan masyarakat, dan penggabungan fungsi rekreasi dan komersial sebagai pendukung kawasan wisata.

Sedangkan penulisan karya tulis tugas akhir dengan fungsi bangunan galeri atau serupa, yang menekankan pada "*Tampilan bangunan sebagai citra Taman Sari*" belum pernah dibahas oleh orang lain. Adapun judul penulisan tugas akhir yang telah ada sebelumnya adalah, sebagai berikut:

1. Penulis : Moh Bernardhi R NIM : 97 512 121/TA UII/
Judul : Gallery Seni Rupa di Yogyakarta
Isi : Membahas tentang bagaimana penampilan bangunan yang ekspresif.

2. Penulis : R. Widodo OP NIM : 16 833 /TA UGM/1991
Judul : Bangunan Gedung Seni Rupa
Isi : Membahas tentang bagaimana bangunan gedung seni rupa dengan penekanan aspek pemanfaatan dan pengolahan cahaya alami.
3. Penulis : Melati Yusmeralda NIM : 04 512 052/TA UII/2008
Judul : Gallery Seni Lukis di Yogyakarta
Isi : Membahas tentang bagaimana aksesibilitas bangunan gallery dalam pengaplikasian nilai arsitektur jawa pada tampilan bangunan, berlokasi di Kota Jogja.
4. Penulis : Annisa Dwi NIM : 01 512 205/TA UII/2006
Judul : Gallery Seni Lukis di Yogyakarta
Isi : Membahas tentang bagaimana mengolah ruang pameran yang dapat memberikan kenyamanan visual bagi pengunjung, serta bagaimana pemanfaatan unsur alam ke dalam bangunan, berlokasi di Sewon Bantul.
5. Penulis : Aris Budi Siswanto NIM : 90 340 068/TA UII/1996
Judul : Gallery Seni Lukis di Yogyakarta
Isi : Membahas tentang bagaimana menciptakan gallery seni lukis yang dapat digunakan sebagai media komunikasi visual antara seniman dan masyarakat, sebagai upaya menginformasikan hasil karya seni, berlokasi di Kota Jogja.
6. Penulis : Johan Arianto, NIM : 99 512 173/TA UII/2004
Judul : Gallery Lukis dan Pasar seni
Isi : Membahas tentang bagaimana menggabungkan gallery lukis sebagai fungsi rekreasi dan komersial, sebagai fasilitas pendukung kawasan wisata di Kota Jogja, berlokasi di kawasan Jl. Pangeran Mangkubumi, Yogyakarta.

7. Penulis : Dony Chrstiyanto, NIM : 00 512 191/TA UII/2006
Judul : Gallery Seni Lukis dan Patung di Solo
Isi : Membahas tentang bagaimana mentransformasikan seni lukis *cubistm* ke dalam citra bangunan gallery, berlokasi di kota Solo
8. Penulis : Bima Indrajaya, NIM : 97 512 165/TA UII/
Judul : Gallery Seni Lukis dan Patung Kontemporer di Jogja.
Isi : Membahas tentang bagaimana fleksibilitas ruang-ruang pameran dan penampakan dari sebuah citra arsitektur kontemporer.
9. Penulis : Erik Mulyana NIM : 93 340 079/TA UII/1999
Judul : Museum Seni Rupa Modern di Kawasan Jl. Pangeran Mangkubumi
Isi : Membahas tentang bagaimana konsep pengolahan suasana ruang pameran yang rekreatif serta ungkapan citra bentuk bangunan yang kontekstual dengan kawasan Jl. Pangeran Mangkubumi.
10. Penulis : Dendy Siswanto NIM : 11 704 /TA UGM/1990
Judul : Museum Seni Lukis Modern di Yogyakarta
Isi : Membahas tentang bagaimana museum seni lukis modern dengan penekanan pada pola sirkulasi ruang pameran, berlokasi di Yogyakarta
11. Penulis : Ferly Kurniawan NIM : 99 512 223/TA UII/2004
Judul : Museum Seni Rupa Tradisional Indonesia di Yogyakarta
Isi : Membahas tentang bagaimana bangunan gedung seni rupa yang dapat menjelaskan perjalanan perkembangan kebudayaan asli dan kebudayaan asimilasi di Indonesia, berlokasi di Kota Jogja.

12. Penulis : Adi Susilo NIM 1234: /TA UGM/1990
Judul : Museum Seni Rupa di Yogyakarta
Isi : Membahas tentang bagaimana bangunan museum seni rupa, dengan penekanan pada tinjauan ruang interval (ruang peralihan) pada ruang pameran, berlokasi di Kota Jogja.

Batasan Pengertian Judul

- Judul perancangan : Galeri Seni Rupa di Yogyakarta
Penekanan : Tampilan Bangunan Sebagai Citra Taman Sari.
Lokasi : Kridosono *Sport Center*.

Pengertian judul menurut bahasa:

- Galeri : “suatu wadah baik *indoor* atau *outdoor* yang digunakan sebagai ajang komunikasi visual antara seniman dengan masyarakat melalui hasil karya seni rupa di mana seniman memamerkan karya seninya dan pengunjung mengapresiasi” Amri Yahya, 1989⁹.
: “suatu ruang/gedung, yang berfungsi sebagai tempat untuk memamerkan benda benda karya seni”¹⁰
: “sebuah ruangan kosong yang digunakan untuk pameran kesenian”¹¹
: “sebuah ruang yang digunakan untuk menyajikan hasil karya seni, sebuah area memanjang,

⁹ Yahya Amri (1990), *Catatan Pengertian Tentang Art Gallery, Museum, gift shop dan boutique*
¹⁰ Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, *Pengertian galeri* (Jakarta: 2003)
¹¹ *Wikipedia.com, Pengertian galeri* (diunduh April 2009)

area publik yang kadang kala digunakan untuk keperluan khusus”¹²

- Seni : “Segala perbuatan manusia yang timbul dari perasaannya, yang bersifat indah sehingga dapat menggerakkan perasaan setiap orang yang melihatnya” (Ki Hajar Dewantara,.....)
- : “sebuah usaha *transfer of feeling* (pemindahan perasaan) rasa indah pada diri seniman, yang dialihkan pada orang yang melihatnya dengan harapan orang tersebut dapat merasakan apa-apa yang telah disampaikan melalui karya tersebut, sebagaimana pengalaman yang dirasakannya” (Leo Tolstoy, 1964)
- : Hasil karya manusia yang mengkomunikasikan pengalaman batin seseorang (seniman) melalui sebuah karya yang indah sehingga orang yang menghayatinya dapat merasakan pengalaman batin yang serupa. Kehadirannya tidak didorong oleh hasrat akan pemenuhan fungsi kebutuhan tertentu, melainkan sebuah usaha pencapaian kepuasan spiritual yang tinggi dalam melengkapi derajat kemanusiaannya.
- Seni Rupa : “Merupakan cabang seni yang mengekspresikan pengalaman artistik manusia melalui objek dua atau tiga dimensional yang memakan tempat dan tahan akan waktu. Sifatnya yang tahan lama merupakan kelebihan seni rupa dari dari cabang seni yang lain”. Soedarso. 1987

¹² Harris , Cyril M (1993), *Dictionary of Architecture and Contruction*. New York : McGraw-Hill, (ed. 2).

: “Seni yang tampak yang tidak hanya diserap oleh indra penglihatan saja namun juga dapat diserap oleh indra peraba sehingga obyek tersebut dapat dirasakan teksturnya, namun dimungkinkan juga teksturnya maya atau tidak tampak”. Microsoft Encarta, 2004

Dari pengertian-pengertian di atas, batasan pengertian judul “Galeri Seni Rupa di Yogyakarta” adalah suatu ruang *indoor* atau *outdoor* yang berfungsi untuk memamerkan hasil karya seniman, agar dapat dinikmati oleh orang lain, serupa dengan pengalaman batin seniman yang mendesainnya.

Sementara itu pengertian museum adalah:

“dari bahasa yunani = *Museion* yang berarti tempat (kuil) para *Musa* (9 dewi)”

“suatu bangunan tempat memelihara, menelaah, dan memamerkan barang-barang yang memiliki nilai lestari, misalnya peninggalan sejarah berupa: barang-barang seni, ilmu-ilmu, dan barang-barang kuno”¹³

Pengertian museum dan galeri memiliki beberapa kesamaan, di antaranya adalah merupakan tempat untuk memamerkan atau memajang barang. Dari beberapa kesamaan tersebut, penulis mengambil beberapa literasi bangunan museum sebagai acuan dalam proses merancang galeri ini.

1.5. Metode Perancangan

¹³ *Indonesian national Enciclopedi* (2004), *Ensiklopedia nasional Indonesia*, Jakarta: PT Cipta Adi Pustaka

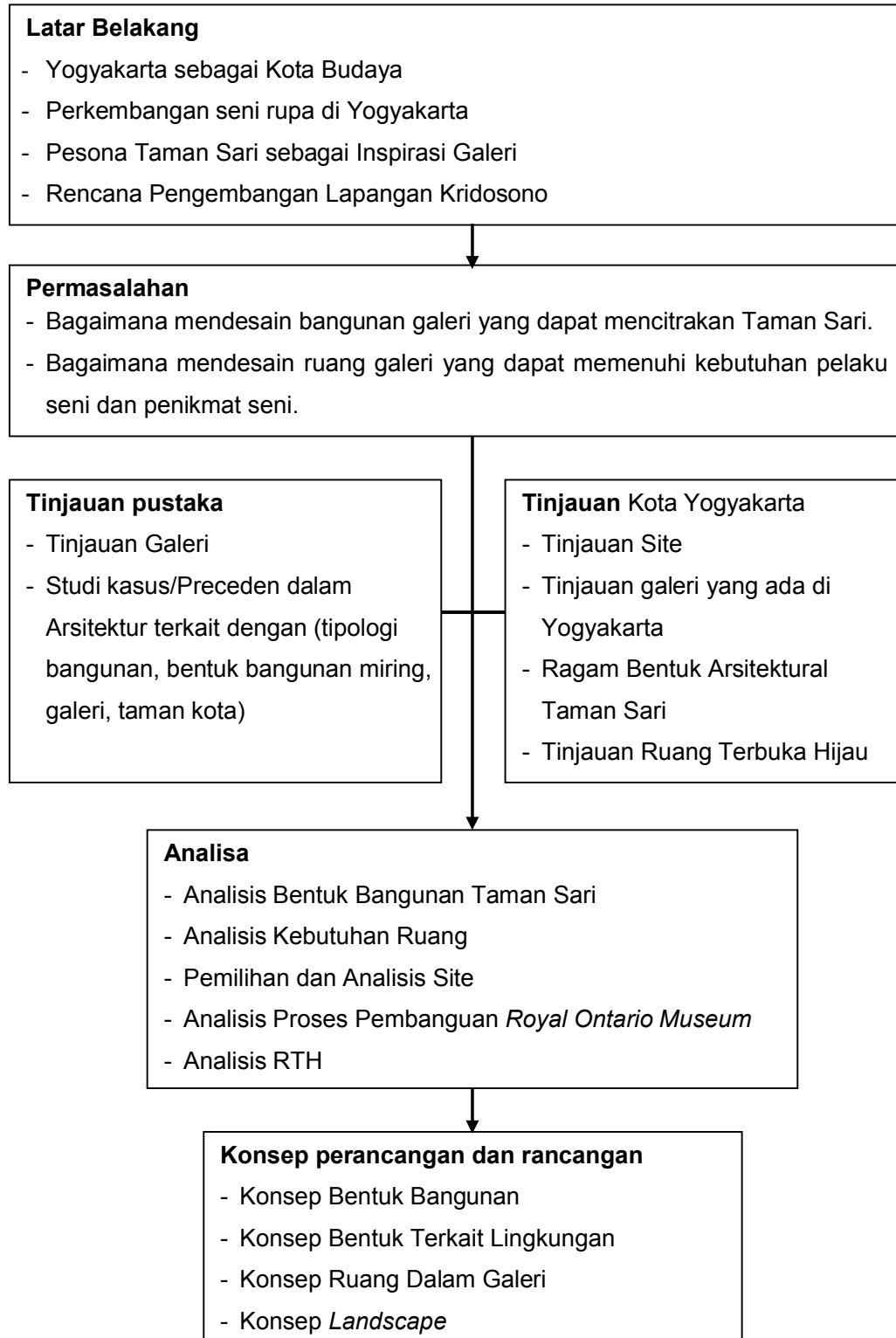
1.5.1. Metode pengumpulan data

- * Observasi dan survey lapangan
Metode ini digunakan untuk mendapatkan data-data serta informasi dari penggunaanya secara langsung. Dengan datang langsung, diharapkan dapat melihat segala proses-proses yang terjadi. Sehingga kita dapat mengetahui keadaan yang sesungguhnya di lapangan dan dapat merasakan sendiri suasana yang ada di tempat tersebut.
- * Teknik wawancara
Berbicara langsung dengan pelaku seni, serta kurator seni. Diharapkan dengan berbicara langsung dengan mereka, kita dapat memperoleh informasi penting dalam membuat galeri yang nyaman bagi pelaku seni dan penikmat seni, dalam galeri ini.
- * Browsing internet
Mencari informasi-informasi terkait dengan metode transformasi bentuk, material bangunan, aplikasi desain, ruang dan fungsi galeri, taman//*landscape*, dan berbagai hal yang dibutuhkan dalam merancang.

1.5.2. Metode Analisa dan Pembahasan

- * Metode Induktif
Meninjau perkembangan galeri seni yang ada di Yogyakarta, serta membahas segala permasalahannya. Baik secara umum maupun secara khusus.
- * Metode analisis
Menganalisis permasalahan galeri seni serta hal yang menunjang pembuatan galeri-yang-nyaman bagi pelaku seni dan penikmat seni. Sementara pada bentuk fisik bangunannya penganalisaannya ditekankan pada aspek keterwakilan bentuk dari Taman Sari.

1.6. Kerangka berfikir



1.7. Metode pengujian desain

Metode pengujian kenyamanan galeri dilakukan dengan cara berkomunikasi dengan pengguna galeri, mulai dari seniman, pengelola, serta pengunjung galeri. Seniman yang dimaksud adalah mereka yang biasa mengadakan pameran, baik di galeri seni rupa atau bangunan semisalnya. Sedangkan pengelola adalah pihak-pihak yang merawat serta bertanggung jawab secara teknis penyelenggaraan pameran. Sementara pengunjung galeri adalah orang yang dengan sengaja datang untuk melihat karya seni rupa yang sedang dipamerkan. Metode ini dimaksudkan untuk mengetahui tingkat pencitraan bentuk galeri terhadap Taman Sari. Dalam hal ini perancang bertemu dengan beberapa orang yang mengerti tentang bentuk, fungsi dan kegunaan ruang ataupun yang tidak mengerti sama sekali. Di antaranya adalah mahasiswa dan dosen arsitektur, kurator, dan beberapa masyarakat awam.

Sedangkan pengujian bentuk, galeri yang mencerminkan Taman Sari, dilaksanakan dengan pendekatan metode tipologi. Metode ini digunakan untuk melihat dan memilah bentuk Taman Sari untuk kemudian diambil satu bentukan yang dianggap dapat mewakilinya. Kemudian dilanjutkan dengan menggunakan pendekatan metode *morphology* untuk mentransformasikan bentuk terpilih menjadi bangunan yang baru.

BAB II TINJAUAN LITERATUR DAN DATA

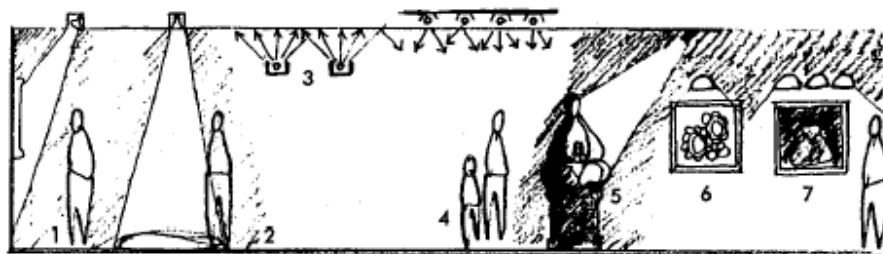
2.1. Tinjauan Galeri

2.1.1. Pencahayaan

Capaian pencahayaan bertujuan agar objek-objek yang dipamerkan dapat dinikmati secara detail, sehingga menarik perhatian pengunjung untuk memperhatikan objek-objek tersebut. Penggunaan cahaya buatan dirasa paling dapat menimbulkan efek dramatis terhadap objek yang disinarnya, karena dapat diatur arah cahaya maupun besar luminasinya. Namun demikian bukan berarti kita tidak dapat menggunakan cahaya alami sebagai sumber pencahayaan. Penggunaan cahaya alami yang diolah secara benar juga dapat digunakan sebagai sumber penerangan alternatif yang dapat diandalkan.

Beberapa penggunaan pencahayaan dalam galeri:

1. Pemakaian lampu selama poses instalasi, pembersihan, pemeliharaan, pembongkaran, dan patroli keamanan diluar jam buka.
2. Pencahayaan darurat untuk keselamatan pengunjung, jalur evakuasi.
3. Display dan layout objek yang dipamerkan.



Gb.2.1. Display-teknik pencahayaan (Hall, M. (1987)

Pada Tampilan: Sebuah Desain Grammar, Lund Humphries Publishers Ltd, London)

Ket: 1. dinding bersih, 2. downlight, 3. uplighting, 4. cahaya merata;
5. arah tempat (aksen); 6. pencahayaan objects pucat;
7. meningkat pencahayaan untuk objek gelap

Catatan: Beberapa produk lampu memiliki efek pencahayaan yang susah dibedakan antara cahaya siang hari dengan penyinaran

lampu buatan. Faktor-faktor yang harus dipertimbangkan dalam merancang skema layar pencahayaan adalah:

- Aspek Psikologis:
bagaimana pameran dapat terlihat dengan sempurna, serta dapat menimbulkan persepsi bangunan, suasana lingkungan galeri yang lebih nyaman, serta dapat mengarahkan pada citra isi museum. Dengan demikian cahaya memiliki peran dalam rangka mengubah suasana ruang dalam pencitraan isinya.
- Aspek Fisiologis:
Dapat berperan sebagai, pencahayaan, kontras, *reflectance*, efisiensi, keseragaman, silau, warna, degradasi foto.

Perbandingan tingkat pencahayaan dengan fasilitas lainnya

- Perkantoran : 300 Lux
- Gedung Pertunjukan : 300 Lux
- Panggung Pertunjukan : 600 Lux
- Ruang pameran : 500/300/100 Lux
- Lokakarya : 200/500/750 Lux
- Area sirkulasi : 200 Lux
- toko : 600, Lux
- toilet : 150. Lux

Cahaya Alami

Beberapa keuntungan penggunaan cahaya alami dari jendela dan *rooflights*:

- Mengurangi konsumsi energi
- Tampilan eksterior
- Variabel pola gerak cahaya
- Kontras yang kuat melalui sinar matahari dapat menambah daya tarik, menentukan bentuk dan tekstur.

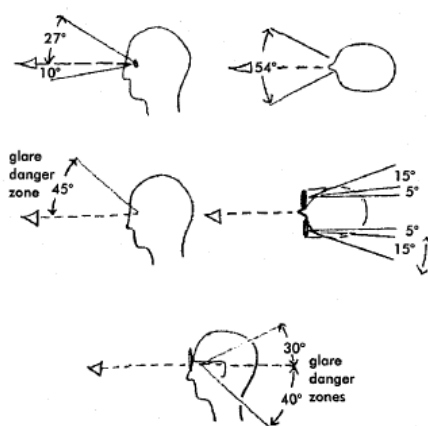
Cahaya Buatan

Jenis sumber cahaya adalah sebagai berikut:

- *Tungsten*, tegangan rendah, tungsten-halogen lampu sorot, lampu fluorescent.
- *Fluorescent strip*, hampir menyerupai kualitas pencahayaan alami. peralatannya dapat disembunyikan dengan mudah dan menyapu dinding dengan cahaya yang meyebar tanpa ada penumpukn cahaya.
- *Velarium* (langit-langit diffusers; siang hari atau cahaya buatan).
- Lampu *miniaturisation* melalui penggunaan serat optik, memberikan efek kilau dan dapat mengurangi panas *build-up*.

Masalah yang disebabkan oleh cahaya

Masalah bagi pengunjung, silau menyebabkan ketidaknyamanan atau kecacatan penglihatan, yang diperoleh dari sumber cahaya langsung atau pantulan cahaya. Hal ini dapat dihindari dalam desain selubung bangunan oleh orientasi jendela, bukaan atap, penyediaan alat pelindung, *diffusers*, *overhang* dll. Silau dari refleksi permukaan (misalnya permukaan kaca pameran atau suatu pajangan) juga dapat menjadi masalah. Untuk menghindari silau langsung semua sumber cahaya harus setting dari arah pandang normal. Di mana terdapat sirkulasi bebas pengunjung sekitar objek mempertimbangkan kenyamanan pencahayaan dari semua sudut, di mana ada sudut pandang yang terkontrol, desain pencahayaannya menghindari tumpahan dan silau resultan yang

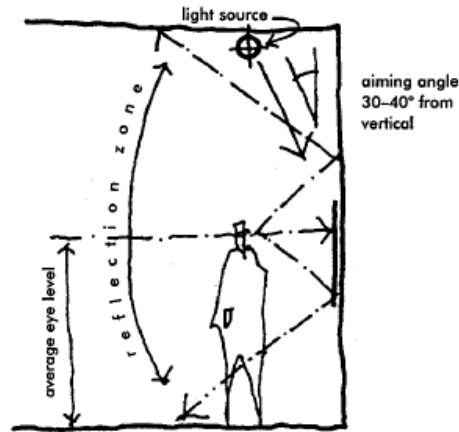


1. 1,2 penglihatan
2. Potensi gangguan 3 zona
3. 4 3 keterbatasan pada pencahayaan lebih besar yang dipaksakan oleh pengunjung memakai kacamata

Gb.2.2. Penglihatan dan sudut cahaya, Hall, M. (1987)
Desain By. Grammar, Lund Humphries Publishers Ltd, London)

Reflectance: ambient ruang dapat diterangi hingga 300 lux, tapi penyinaran lebih tinggi dari itu dapat memunculkan silau dan pantulan.

Untuk menghindari pantulan cahaya terang setiap sumber cahaya harus terhindar dari daerah pantulan atau 'zona penyinggung'.



Gb.2.3. Basaran sudut yang nyaman dan refleksi pantulan cahaya
By: (Mark Mayor 0 1994)

Kerusakan yang disebabkan oleh cahaya (Photodegradation)

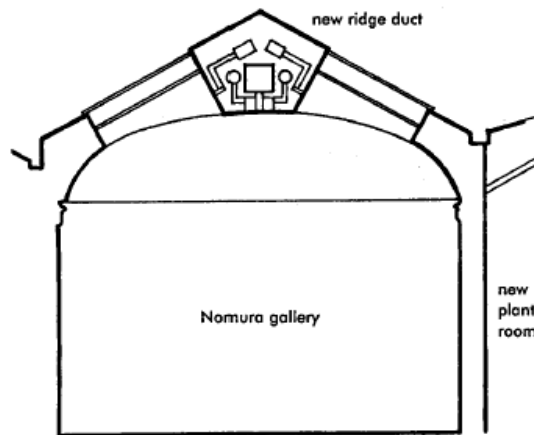
Semua spektrum cahaya putih dapat merusak artefak, khususnya siang hari. Perubahan kimia dapat memudarkan warna, menghitamkan kertas, dan mengubah bahan-bahan tertentu menjadi lebih rapuh.

2.1.2. Suhu dan Kelembaban

Suhu dan kelembaban sangat penting, bukan saja untuk kepentingan kenyamanan pengunjung, namun sangat berarti juga untuk koleksi yang dipamerkan dalam galeri. Pemakaian temperatur yang tinggi dapat membantu mengurangi pembusukan kimia dan biologi, meski demikian, perlu diperhatikan juga tingkat kenyamanan bagi manusia yang berkunjung dalam galeri tersebut. Suhu yang dibutuhkan dengan tingkat kenyamanan manusia, tidak melebihi dari 19° C. sedangkan untuk masalah konservasi, kelembaban relatif (RH) adalah faktor yang perlu diperhatikan. Kelembaban yang tinggi beresiko besar pada kerusakan. Dalam kondisi kering, dapat menghambat korosi, kimia dan biologi menyerang, tetapi bahan organik seperti kayu dan tekstil justru dapat menyusut dan menjadi rapuh. Sementara saat kondisi basah, berpotensi diserang serangga dan jamur. Tingkat kelembaban yang dapat diterima oleh semua materi berkisar antara 45-60% RH.

Kualitas udara dan ventilasi

Penjagaan atas kualitas udara penting dilaksanakan dalam rangka masalah konservasi, di mana barang yang dipamerkan tidak rusak. Penjagaan kualitas udara bukan saja dilakukan secara eksternal namun juga secara internal seperti seleksi pada material kayu lapis, papan komposit, cat, karpet, ubin. Benda-benda tersebut dianggap sebagai penghasil gas polutan. Untuk menghapus partikel polutan dapat dipasang filter arang aktif yang memiliki tingkat filtrasi setinggi-tingginya hingga 95% efisien. Persyaratan maksimum kualitas udara yang dikehendaki untuk belerang dioksida dan polusi nitro 10 $\mu\text{g}/\text{m}^3$ dan polusi ozon 2 $\mu\text{g}/\text{m}^3$. Sementara ventilasi diperlukan untuk kesehatan manusia dan kenyamanan termal, dengan ventilasi akan didapatkan pasokan udara segar, sehingga gas CO_2 yang ada di dalam ruangan dapat mengalir keluar ruangan dan tergantikan dengan O_2 dari luar ruangan.



Gb.2.4. Rancangan Ventilasi udara Nomura Gallery, Tote;
Arch: John Miller & Partners

Memiliki langit-langit yang rendah dengan memasukkan segala kepentingan di dalamnya, mulai dari pemasangan *ducting* AC, pemakaian *fiting* lampu, pengeras suara dan berbagai sensor. Serta dilengkapi juga dengan system struktur yang dapat mendukung pengaturan pencahayaan alami secara otomatis, yang juga dapat mengatur distribusi udara.

Contoh: solusi biaya rendah

Studi kasus *Courtauld Institut Galeri, Somerset House*. Untuk mengatasi masalah tingkat tinggi kelembaban dan karbon dioksida yang disebabkan oleh pengunjung pada:

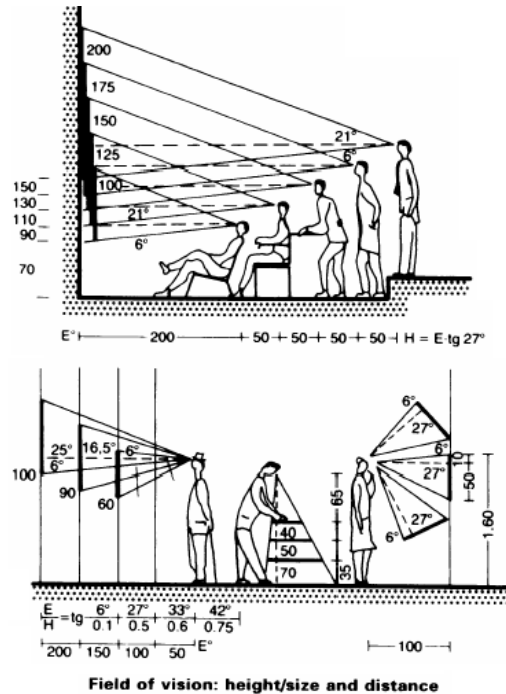
1. Penggunaan ventilasi untuk menarik tumpukan karbon, di mana arus konveksi alam digunakan untuk menarik udara hangat melalui cerobong ventilasi. Selain itu di setiap galeri juga dipasang sensor yang dapat mengaktifkan fan jika diperlukan.
2. Pemasangan sistem kendali kelembaban di setiap ruangan untuk memastikan ambient RH tetap berada dalam 10% - 55%.

Contoh: lenders 'persyaratan lingkungan

Studi kasus ruang pameran modern pada *Gas Hall, Birmingham, (1994 National Portrait Gallery)* oleh Stanton Williams. Galeri harus memenuhi persyaratan lingkungan dengan tingkat keamanan yang tinggi, dilaksanakan dengan cara:

1. Galeri dijaga pada suhu sekitar 22 ° C dan kelembaban 55% RH. Udara disaring untuk mengurangi potensi kerusakan oleh gas *conaminants*.
2. Penjagaan terhadap suhu dan kelembaban bukan saja digunakan di ruang galeri namun termasuk juga ruang bawah tanah, daerah persiapan pameran, tempat bongkar muat barang semua dijaga dengan tingkat suhu dan kelembaban yang sama dengan ruang galeri.
3. Penggunaan pintu putar kaca pada pintu masuk Hall dapat memperlambat laju pengunjung, dengan system ini dapat menjaga agar pengunjung tidak melebihi dari kapasitas yang tersedia untuk pengunjung galeri.

2.1.3. Jarak Pandang



Gb.2.5. Beberapa sudut kenyamanan dalam melihat suatu objek

Galeri merupakan media pamer, di mana seseorang dapat menikmati segala jenis karya seni rupa yang sedang dipamerkan. Untuk menikmatinya diperlukan jarak pandang yang ideal sesuai dengan kemampuan sudut pandang mata melihat. Besar sudut pandang ter-sebut ialah 21-27 derajat terhadap bidang yang ada di atas mata, dan 6-10 derajat di bawah mata. Serta 54 derajat ke arah horizontal¹⁴. Dengan demikian untuk mendapatkan kenyamanan fisual dalam menikmati objek,

maka fariabelnya meliputi, lebar dimensi objek seni rupa yang dipamerkan, serta lebar *space* untuk melihat pameran. Jika ruangnya statis maka yang perlu diseleksi adalah dimensi lukisannya. Namun jika ruangan galerinya dinamis, maka kita dapat mengoptimalkan display objek dengan mengatur jarak antar dinding objek.

2.1.4. Jenis Jenis Pameran

¹⁴ Neufert dan Ernest (2002) *Architects' data*, London : Lockwood (ed.33)

Pameran seni rupa merupakan media berdialog bagi seniman dan penikmat seninya. Jika pameran itu dilaksanakan secara bersama-sama, maka tempat inilah sebagai wahana untuk menunjukkan keeksistensinya dalam berkarya di antara perupa-perupa lainnya. Pameran juga sebagai ruang besar untuk mengetengahkan gagasan, manajemen berbagai maksud, mempresentasikan objek dan teks¹⁵.

Pameran-pameran utama memberi kontribusi penting untuk mempromosikan seni rupa kontemporer dan kerajinan serta berfungsi untuk mengembangkan pikiran pengunjung lokal, nasional, dan internasional¹⁶

Menurut Mike Susanto, dalam bukunya yang berjudul "Menimba Ruang Menata Rupa", mengklasifikasikan jenis-jenis pameran menjadi empat hal, yaitu:

1. Berdasarkan tipe pameran
2. Berdasarkan karakter pameran
3. Berdasarkan tempo pameran
4. Berdasarkan struktur lokasi pameran

Pameran Berdasarkan Tipe :

Tipe/gaya berdasarkan objek pameran :

- a. *Tipe estetika*, pameran yang mengedepankan karya seni menjadi poin dalam pameran tersebut. Bahwa objek memiliki nilai intrisik yang dengan sendirinya berbicara untuk dirinya sendiri. Dalam hal ini galeri sebagai wadah tidak bertanggung jawab atas tersampainya pesan. Menurut Hans Jorg Furst dalam esaynya, "Pameran seni tidak bermaksud untuk menyediakan informasi tentang latar belakang budaya objek, tetapi mempresentasikan kualitas estetik dari objek itu". Sehingga galeri yang baik akan berperan dalam hal bagaimana

¹⁵ Susanto, Mike (2004), *Menimbang Ruang Menata Rupa Wajah dan Tata Pameran Seni Rupa* Yogyakarta: Galang Press

¹⁶ Myer, Ruper (2002) *Report of The Contemporary Visual Art And Craft Inquiry*, Canberra: commonwealth, p. 266.

pesan itu dapat secara maksimal terbaca oleh penikmat seni, sedangkan masalah isi dari pesan tersebut murni datang dari objek itu sendiri.

- b. *Tipe rekonstruktif*, suatu pendekatan yang menghadirkan objek sebagai suatu yang memiliki arti secara etnografi dan berusaha untuk menginformasikan budaya latarnya. Sehingga dalam pameran tersebut ada dukungan lain yang dapat membantu menegaskan pesan yang ingin disampaikan dalam objek pameran tersebut.

Tipe/gaya berdasarkan tujuannya :

- a. *Fundraising*, pameran yang ditujukan untuk penggalangan dana (kepentingan pribadi atau untuk amal)
- b. *Apresiasi*, lebih pada kepentingan edukasi, untuk mengeksplorasi berbagai kecenderungan yang terjadi pada seni rupa, baik curator, tema, teknik, bahan, dll.
- c. *Festifal*, pameran yang bertujuan untuk menggalang kebersamaan. Layaknya pesta bersama, dalam pameran ini kuratorial tidak dilibatkan, demikian juga seleksi tidak diperketat. Seperti halnya FKY (Festifal Kesenian Yogyakarta), FKI (Festifal Kesenian Indonesia), *Jak-Art (Jakarta Art Festifal)*, *BAE (Bandung Art Event)*, *Makasar Art Forum*, Pekan Seni Mahasiswa Nasional, dsb.

Pameran Berdasarkan Karakter :

Menurut jumlah pesertanya, pameran dibagi menjadi dua yaitu pameran tunggal dan pameran bersama. Pameran tunggal biasanya mengetengahkan tema-tema yang terkait dengan si perupa itu sendiri. Tema yang biasa digunakan di antaranya adalah, terkait dengan proses kreatif, material, sejarah, dll. Sedang pameran bersama biasanya digarap secara kelompok, terdiri dari dua atau lebih anggotanya. Biasanya peserta pameran ini masih ada kaitan sejarah, misalnya seniman dalam satu sanggar, seniman satu generasi, seniman satu aliran, seniman satu

material, seniman dengan tema yang sama, namun terkadang juga kolaborasi di antaranya.

Menurut waktu/berkala, dalam hal ini pameran diselenggarakan berdasarkan waktu sebagai penanda terlaksananya pameran.

Menurut jenis Karya (bahan, alat, teknik, gaya, konsep, aliran media) yaitu pameran yang mengedepankan unsur-unsur yang ada pada karya seni itu sendiri. Misalnya pameran komik, pameran cat air, pameran patung, pameran realisme, pameran digital art, dll.

Menurut ruang (Formal-Nonformal, Nyata-Ilusi), pameran formal biasanya diadakan pada tempat-tempat yang memang khusus digunakan untuk pameran karya seni, seperti TBY, *Jogja Gallery*, Cemeti, dll. Sedangkan pameran non formal dilaksanakan di tempat-tempat yang lebih bebas tanpa batasan formal, biasanya pameran ini diadakan di mall, stasiun, gedung bioskop, sawah, warung makan, dll. Pameran nyata-ilusi terkait dengan ruang adalah, bahwa pameran nyata yang itu berwujud barangnya dalam 3D, atau 2D, dapat dilaksanakan dalam wadah sebagaimana tersebut di atas. Sedangkan pameran ilusi biasanya dalam media internet, koran dan majalah.

Menurut tempat (Indor & Outdoor), Pelaksanaan pamerannya berada dalam ruangan tertutup, berupa gedung atau bangunan, seperti Galeri, museum, mall, rumah tinggal, rumah sakit, dll. Sedangkan pameran outdoor pelaksanaannya berada di luar ruangan, seperti di taman kota, jalan raya, tempat paker, danau, laut, dll. Pameran outdoor yang bersifat permanent biasanya berupa patung, mural, seni lampu, dll.

Pameran Berdasarkan Tempo :

Pameran tetap/permanent, yaitu pameran yang memiliki tempo tidak terbatas, yang digelar terus menerus. Biasanya jenis pameran ini dilaksanakan oleh museum, kolektor, serta sebagian galeri juga memiliki karya yang dipajang permanen.

Pameran temporer/insiden, merupakan pameran yang jangka penyelenggaraannya dibatasi oleh waktu. Batas waktu yang diperlukan bergantung pada permintaan seniman itu sendiri, biasanya dalam hitungan jam, hari, atau bulan, bahkan tahunan. Misalnya seorang seniman yang menyewa *space* dinding di sebuah hotel, untuk memajang karyanya selama satu tahun, dan seniman tersebut berhak mengganti dengan yang baru, dll

Pameran keliling, sebenarnya pameran keliling ini diidentifikasi sebagai pameran temporer/insiden, namun dilaksanakan dalam beberapa kali.

Pameran berkala (sejenis annual, bienal, trienial, festival, art event, proyek seni berjangka), pameran ini menekankan pada publik bahwa pameran yang diselenggarakan saat ini akan hadir lagi pada waktu dan tempat yang sudah ditentukan, dan digelar secara reguler.

2.1.5. Aktifitas yang Dilakukan dalam Galeri

Beberapa aktifitas yang dilakukan dalam galeri dibedakan atas; aktifitas pengunjung, aktifitas seniman, aktifitas curator, dan aktifitas pengelola. Adapun jenis dan kegiatannya adalah sebagai berikut:

Aktifitas pengunjung galeri meliputi:

1. Melihat objek 2D/3D, kegiatan ini dapat dilaksanakan dengan berdiri, pengunjung biasanya akan mendekati objek dengan tujuan untuk melihat ke dalam an detail yang ada pada karya tersebut. Namun kadang-kadang juga menjahui objek, dengan tujuan untuk melihat karya seni tersebut secara utuh dan dalam porposisi yang tepat.
2. Menikmati objek 2D/3D, pada tataran ini pengunjung akan lebih banyak meluangkan waktunya untuk berdialog secara batiniah dengan karya seni yang ada di depannya. Mereka biasanya adalah penikmat sejati akan karya seni, yaitu dari kalangan seniman itu

sendiri, atau pun juga dari kalangan kolektor seni. Dukungan fasilitas tentu diperlukan, agar mereka nyaman berlama-lama menikmati karya tersebut.



Gb. 2.6. Aktivitas Pengunjung Galeri.
Dari kiri-ke kanan a. Melihat objek 3D di *Royal Ontario Museum*,
b. Menikmati karya lukis di *Pompidou Centre Modern Art Gallery*, Paris, France

3. Beristirahat, bagi sebagian orang, berkunjung ke galeri bukan hanya sesaat saja, namun kadang bisa sampai berjam-jam mereka berada di sana. Ruang istirahat ini ditujukan bagi mereka yang beristirahat dengan privasi yang tinggi. Biasanya tempat tersebut disebut *longe*.



Gb. 2.7. Fasilitas pendukung kenyamanan pada galeri, dari kiri-ke kanan
a. Deretan sofa ditata melengkapi ruangan pameran pada *Lincoln gallery*.
b. Salah satu sudut lounge yang ada pada *Queensland Art Gallery*

4. Menunggu, saat anda datang ke galeri beramai-rami, ada di antara teman anda yang merasa jenuh untuk mengelilingi semua unit pameran, tempat inilah yang cocok untuk teman anda tersebut.

Aktivitas Seniman, dalam galeri meliputi:

1. Persiapan pameran, yaitu kegiatan yang dilakukan sebelum pameran digelar, di antaranya dropping barang, penyimpanan barang-sementara

baik pra/pasca pameran, instalasi karya, pementasan, dll. Jika kita lihat pada denah lantai dasar dari Bilbao Guggenheim¹⁷, maka di sana dapat kita lihat bahwa Gehry (arsitek museum guggenheim) menyediakan tempat yang difungsikan sebagai ruang persiapan.

2. Instalasi karya, yang dilaksanakan di dalam galeri, terdiri dari pemasangan karya, pengaturan pencahayaan, dll
3. Lelang karya, diawali dengan penyebaran informasi bahwa akan ada lelang seni, dengan waktu dan tempat yang sudah ditentukan. Dalam buku "Menimbang Ruang Menata Rupa"¹⁸ disebutkan bahwa ritual lelang biasanya terjadi pada even pameran berskala festival. Lelang diminati masyarakat umum dikarenakan harga karya seni bisa bersaing. Lelang yang bersifat special, diadakan dengan mengundang *privat view*, yaitu kalangan yang dianggap sebagai kolega dari penyelenggara atau galeri/museum. Di antaranya adalah pemilik saham, penyandang dana/sponsor, dewan kehormatan/dewan penyalur, kolektor khusus dan sebagainya.
4. Kegiatan seminari, yaitu kegiatan dialog bersama antara berbagai *stake holder* yang terkait dalam penyelenggaraan seni. Seminar diadakan sebagai diskusi budaya atau transfer ilmu. Yang termasuk di dalam kegiatan ini adalah; konferensi, symposium, diskusi; kuliah umum (lecture); perbincangan seniman *Artis Talk* dan Workshop.

Aktivitas kurator.

1. Menganalisa seni, ia bertugas sebagai jembatan antara seniman dan penikmat seni dalam hal penyampaian informasi yang terkait dengan karya seni tersebut. Untuk mengetahui makna yang terkandung di dalamnya, biasanya para kurator mengenali terlebih dahulu objek seni yang akan dipamerkan.
2. Labelisasi produk/catalog, dll

¹⁷ arch1390benjaminknowles.blogspot.com, "ARCH1390 Benjamin Knowles" (diunduh April 2011)

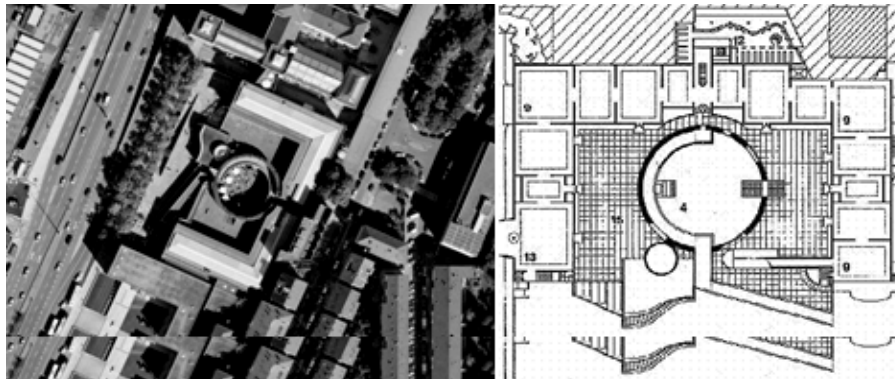
¹⁸ Mike, Menimbang Ruang Op. Cit.,

2.2. Studi kasus/Preceden dalam Arsitektur

2.2.1. Terkait dengan Tipologi Bentuk Bangunan

New State Gallery Stuttgart, Oleh James Stirling¹⁹

Dalam rangka mempertahankan kearifan bentuk bangunan lokal, James Stirling membuat denah galerinya dengan bentuk huruf “U”. segala fasilitas bangunan pendukung galeri di tempatkan sedemikian rupa, sehingga satu dengan yang lain saling terkait dengan ikatan serial. Meskipun sirkulasi berbentuk seri, mengikuti bentuk dasar bangunan. James Stirling tetap memberikan beberapa pintu di beberapa titik, sebagai pos-pos pintu keluar-masuk pengunjung yang ingin pergi atau datang ke dalam galeri tersebut. Dalam upaya mempertahankan *innercourd* tetap kosong layaknya sebuah halaman-halaman di Stuttgart. James Stirling merancang galeri *out dor*-nya dibuat sedemikian rupa tidak merusak pakem bangunan lokal. Yaitu dengan cara meletakkannya berada di bawah tanah. *outdoor Gallery* berbentuk lingkaran menyerupai kolam kering ini, menjorok kebawah sehingga tidak menutupi fasilitas lain.



Gb. 2.8. New state gallery Stuttgart. Dari kiri-ke kanan
a. New state gallery Stuttgart tampak atas, b. denah galeri

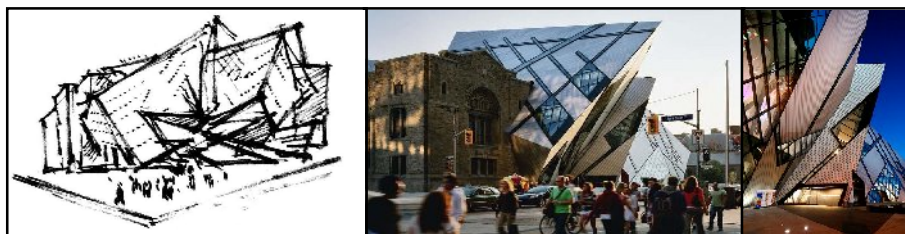
¹⁹ Krase, Klotz (1985) *New Museum Building*

Kearifan lain yang dimiliki galeri ini adalah, dalam rangka mempertahankan hubungan masyarakat lokal dengan bangunan baru. James Stirling tetap mempertahankan jalur setapak yang dahulunya merupakan kondisi eksisting *site* tersebut, di mana ruas jalan tersebut merupakan jalan alternative bagi masyarakat setempat untuk mengakses jalan yang ada di sebelahnya. Sang arsitek mewadahnya ke dalam desainnya, yaitu dengan cara membuatkan sirkulasi bagi mereka sedemikian hingga tetap dapat melintasi galeri ini. Bahkan para pejalan kaki dapat melihat aktifitas yang ada dalam galeri tersebut, yaitu melalui jendela transparan yang sengaja dipasangnya. Dalam desain ini sang arsitek sengaja membawa ruang dalam ke luar bangunan, sehingga sang pejalan kaki dapat merasakan interaksi yang baik dengan bangunan yang baru ini. meskipun demikian, program pembuatan galeri tidak terganggu dengan adanya desain ini. Pada gambar 2.8 di atas, gambar denag lantai satu memnunjukkan adanya garis yang melintasi tepi lingkaran. Garis inilah yang berfungsi sebagai jalan tembus menuju tempat disebarnya.

2.2.2. Terkait dengan Bentuk Bangunan

Royal Ontario Museum, Toronto, Kanada, oleh Daniel Libeskind²⁰

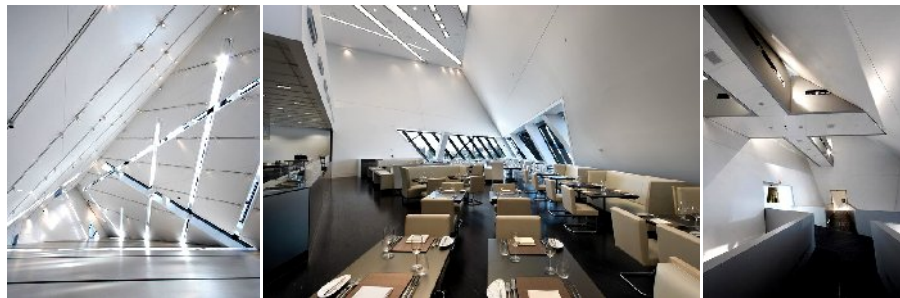
Sebuah museum yang terletak di persimpangan kota Toronto. Museum yang memakai lebih dari separo bangunannya untuk galeri ini, memiliki lima gedung berbentuk kristal, di mana bangunan itu disebut sebagai *Michael Lee-Chin Crystal*.



²⁰ www.daniel-libeskind.com, "Studio Daniel Libeskind Royal Ontario Museum 2007" (diunduh Desember 2010)

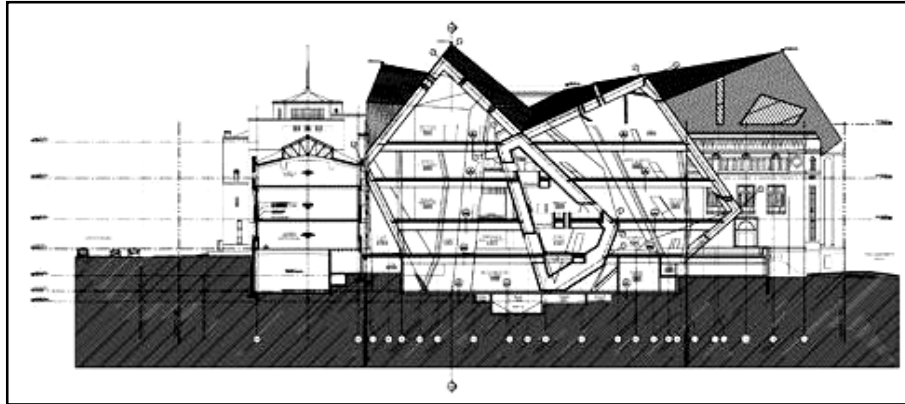
Gb. 2.9. Royal Ontario Museum, Daniel Libeskind.
Banguna berbentuk kristal dengan bidang-bidang yang miring

Kelima kristal tersebut tersusun saling memotong satu sama lainnya. Pada perpotongan di antara kristal ini tercipta sebuah ruang kosong yang kemudian disebut sebagai *Spirit House*, yang hakikinya adalah sebuah atrium besar, dari bawah kemudian naik ke atas hingga lantai empat. Isi dari atrium ini adalah persimpangan-persimpangan jembatan yang menghubungkan antar ruangan satu dengan ruangan yang lain, dimasing-masing level bangunan. Sementara untuk sirkulasi vertikal, Libeskind menggunakan satu kristalnya untuk meletakkan alat transportasi tersebut, kristal ini dikenal dengan nama *Stair of Wonders*. Dalam bangunan ini, juga dilengkapi dengan tiga restoran, salah satu restorannya berada di lantai lima pada kristal yang lain. Sebuah restoran yang cukup luas yang dilengkapi dengan pemandangan panorama kota. Kelima kristal ini merupakan bidang miring tak beraturan, sehingga menimbulkan efek dramatis yang mengagumkan.



GB. 2.10. *Interior Royal Ontario Museum, Daniel Libeskind.*
a. Hall, b. Restouran, dan c. Spirit House

Selubung bangunan *Michael Lee-Chin Crystal* terdiri dari dua lapisan, kulit pelindung air dengan berwarna *ekstrusi aluminium anodized* yang berkilau ketika terkena cahaya matahari, dan pada malam hari dapat memantulkan cahaya kota. Sekitar 20 persen dari fasad bangunan merupakan material tembus pandang, yaitu berupa bukaan dari jendela yang dilapisi dengan kaca. Sehingga kita dapat melihat pemandangan di luar gedung, demikian juga sebaliknya.



Gb. 2.11. Gambar Potongan Royal Ontario Museum, Daniel Libeskind.
Tampak dalam gambar kemiringan bidang pelingkupnya.

Royal Ontario Museum memberikan inspirasi baru bagi dunia perarsitekturan, proyek ini telah membuktikan bahwa kolaborasi antara bangunan sejarah dan bangunan yang baru, antara tradisi dan inovasi, dapat bersandingan dan saling melengkapi sehingga terjalin harmonisasi yang dramatis, serta dapat menimbulkan daya tarik publik yang besar. Sepertihalnya *Michael Lee-Chin Crystal* telah mengubah citra Toronto menjadi kota yang berkilau, yang menjadikannya sebagai rujukan kelas dunia.

2.2.3. Terkait dengan Galeri

Selasar Sunaryo Art Space (SSAS), oleh Baskoro Tejo

SSAS mewadahi berbagai macam seni, mulai dari seni modern, seni kontemporer, desain grafis, craft, film, fotografi, dan asitektur, hasil karya seni tersebut ditampilkan dalam galeri ini. Terdapat ruang pameran utama berukuran kurang lebih 700 m², digunakan untuk menyimpan dan memajang karya-karya Sunaryo, yang dipilih oleh kurator, atas dasar nilai kesejahteraannya. Dalam ruang ini juga seing diadakan pameran dari seniman-seniman luar dan dalam negeri. Ruangan lain yang juga

digunakan untuk pameran adalah ruang sayap dan tengah. Masing-masing kurang lebih 100 m².²¹



Gb. 2.12. *Selasar Sunaryo Art Space*

Dari kiri-ke kanan a,b,c, *indoor gallery*, d.ruang transisi berupa taman kering, e. *water sculptur*, f. maket dan kontur bangunan, g. bangunan sayap, h. *main entrance*, i. *caffe*

Ruang pameran *indoor* dan *outdoor* utama merupakan tempat untuk menyajikan karya *masterpiece* Sunaryo. Selain itu juga ada ruang pameran tetap, temporary, dan special. “Ruang Rupa Runggu” disiapkan khusus untuk presentasi audio-visual, dan memutar film, yang juga difungsikan untuk kegiatan diskusi dan belajar. SSAS juga memiliki panggung terbuka “*Amphiteater*”, untuk kegiatan teater, konser music, baca puisi, dan seni pertunjukan lainnya. Bagi yang membutuhkan tempat diskusi yang luas disediakan ruang serbaguna “Joglo Selasar” yang digunakan untuk workshop.²²

²¹ Oktavianti, Annisa Dwi (2006) *Galeri Seni Lukis di Jogja*, Skripsi tidak dipublikasikan Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia,

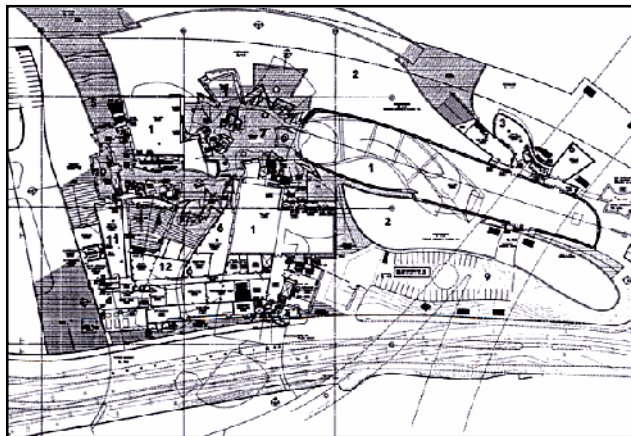
²² Cempaka, Ayang (2005) *Pusat Kebudayaan di Jogja*, Skripsi tidak dipublikasikan, Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia

Museum Guggenheim di Bilbao, oleh Frank O Gehry



Gb. 2.13 Guggenheim Museum, Bilbao (Arch: Frank O. Gehry & Associates)

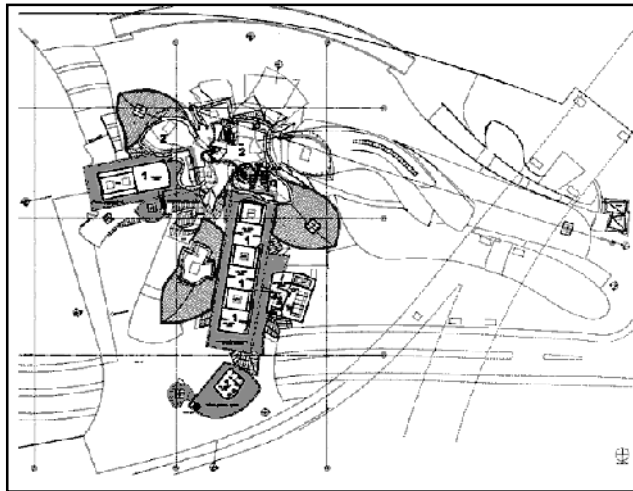
Museum Guggenheim, karya: Frank O. Gehry & Associates. Merupakan gambaran perdebatan antara isi galeri sebagai fungsi serta galeri sebagai wujud pencitraan atas wadah. Kedua hal tersebut dikemas dengan harmonis oleh Gehry dalam galeri ini. dari sini kita banyak belajar tentang transisi antar ruang, sirkulasi, serta dimensi ruang yang terkait dengan fungsi galeri. Adapun ruang-ruang yang ada dalam Bilbao Guggenheim ini adalah:



1. Gallery
2. Water Garden
3. Caffe/Book Store
4. Loading Dock/Receiving
5. Entry
6. Storage
7. Atrium
8. Auditorium
9. Parking
10. Retail
11. Retail Storage
12. Crate Storage

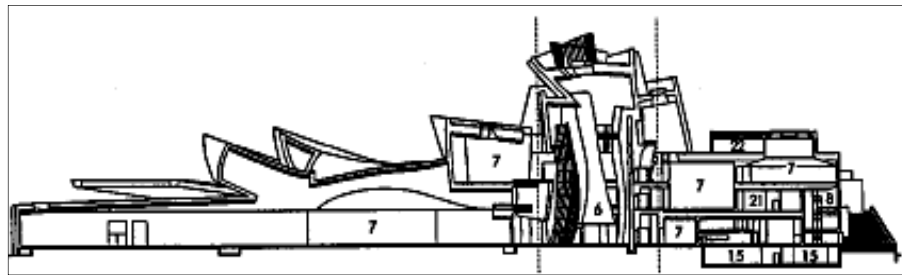
Gb. 2.14. Denah Lantai Dasar Guggenheim Museum, Bibao
(Arch: Frank O. Gehry & Associates)²³

²³ Pickard, Quentin (2002), *The Architect's Handbook, "Museums And Art Galleries"*, Wiley Blackwell



1. Fan Room
2. Open To Below
3. Mechanical Room

Gb. 2.15. Denah Lantai 4 *Guggenheim Museum, Bilbao*
*(Arch: Frank O. Gehry & Associates)*²⁴



Gb. 2.16. Potongan Bangunan *Guggenheim Museum, Bilbao*²⁵

1 serambi; 2 tiket, 3 lobi, 4 pintu masuk utama; 5 jalur penerimaan; 6 atrium; 7 galeri; 8 ritel; 9 penyimpanan ritel; 10 auditorium; 11 *caffe/bookstore*; 12 penyimpanan dan lokakarya; 13 dok pemuatan barang; 14 konservasi; 15 penyimpanan; 16 tanaman kamar, 17 pekerja/pemeliharaan; 18 menara, 19 void di atas atrium; 20 void di atas galeri; 21 dapur; 22 ruangan kipas; 23 parkir mobil; 24 taman air

²⁴ *Ibid,*

²⁵ *Ibid,*

2.2.4. Tinjauan dengan Taman-taman Kota

*The High Line, New York*²⁶

High Line adalah sebuah preseden taman kota yang mampu menarik orang untuk datang mengunjunginya kembali, setelah lama ditinggalkan. Meski dengan kepentingan yang berbeda, *High Line* tidak lagi sebagai jalur kereta api, akan tetapi sebagai taman kota. Taman ini berhasil memberikan kenyamanan bagi pengguna dan satwa liar yang ada di alam. Keberadaan taman sangat dibutuhkan oleh penduduk kota New York, terutama kebutuhan akan ruang terbuka hijau. Sejak dibuka, taman ini telah menarik banyak orang untuk mengunjunginya. Sehingga berimbas pada laju perekonomian penduduk di sekitar taman. Banyak lembaga-lembaga budaya, investor, serta para pengembang mulai menanamkan modalnya di area ini.

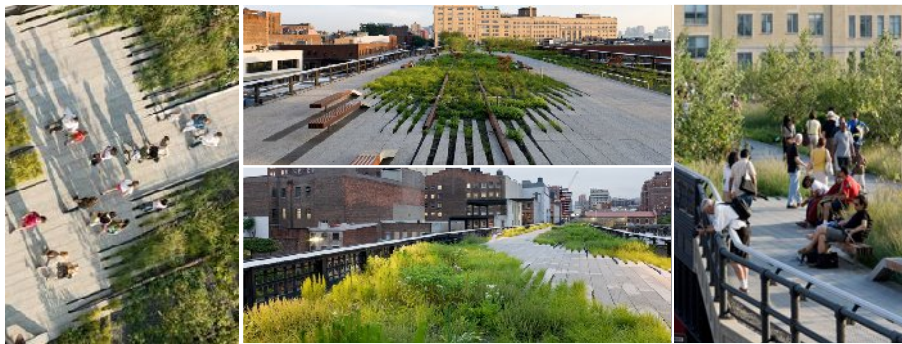


Gb. 2.17. *The High Line, New York*. Pra-konstruksi.
(pembersihan lokasi dari semuanya termasuk rel kereta, setelah bersih diadakan pemasangan paving, serta mengembalikan lagi rel kereta sebagai salah satu elemen taman.)

Setelah 25 tahun tidak beroperasi, *High Line* menjadi kumuh, dan tidak terawat, beberapa orang mengusulkan agar dibongkar saja. Namun kemudian gagasan itu dibatalkan dan diputuskan untuk mengubahnya menjadi ruang terbuka hijau. Sejumlah Arsitek *landscape* disewa untuk menangani proyek tersebut. Tim yang berjumlah 15 orang spesialis ini, mengerjakan taman sepanjang 1.45 mil setara 2,33 km. Untuk mengubah *High Line* menjadi taman kota, tentu bukan perkara yang mudah. Banyak sekali tantangan yang harus dihadapinya. Namun demikian tantangan tersebut dapat di atasinya dengan baik.

²⁶ www.asla.org, "The High Line, New York" (diunduh Januari 2011)

Desain ini bertujuan untuk mengubah jalur transportasi kereta api menjadi ruang terbuka hijau, yang dapat digunakan untuk bersantai pada waktu luang. Dengan memperhatikan elemen-elemen terkait, seperti taman sebagai tempat tumbuhnya tanaman, serta taman yang dapat mewadahi aktifitas pejalan kaki yang melewatinya. Strategi perancangannya adalah dengan tetap menjaga karakter *High Line* sebagai bekas jalur kereta api, dan mencoba mengkolaborasikannya dengan tanaman liar yang dibudidayakan secara terprogram. Dalam perancangannya juga menghindari perubahan yang bersifat frontal, yang dapat mengubahnya jauh dari karakter aslinya. Untuk itu dalam perancangannya menggunakan kaidah-kaidah singularitas dan linieritas; pragmatisme langsung; perbandingan skala intim dan skala besar. Serta membiarkan tanaman liar tetap hidup di taman tersebut. Tanaman-tanaman itu di antaranya adalah rumput, semak, tanaman merambat, lumut, serta bunga. Tanaman – tanaman ini diharapkan dapat membaur dengan elemen-elemen berat lainnya, seperti material baja dan beton.



Gb. 2.18. Vegetasi *The High Line*, New York, tahap 1.

Vegetasi didominasi oleh tanaman rumput serta tanaman perdu, elemen lain yang terdapat dalam taman ini adalah bangku tempat duduk serta rel kereta, sebagai salah satu elemen yang menandai bahwa dahulunya taman ini adalah sebuah jalur kereta.

Ada tiga langkah untuk membuat taman ini: pertama menemukan sistem paving yang baru, yaitu berupa papan beton panjang. Paving yang didesain khusus ini memiliki ujung yang meruncing, di mana sambungan antar papan diberi tempat untuk mengalirkan air. Dengan demikian air hujan yang turun dapat mengalir pada tempat yang telah ditentukan, untuk selanjutnya air tersebut digunakan untuk irigasi taman ini.

Sementara itu jenis tanaman yang dipilih adalah tanaman-tanaman yang berkarakterkan liar dan dinamis, yang jauh dari kesan formal. Di antaranya adalah tanaman rumput dan tanaman semak di mana tanaman ini memiliki perakaran yang dangkal.



Gb. 2.19. Konsep Desain *The High Line, New York*, tahap 1.
Taman Ini berhasil menghentikan manusia dari kehidupan yang serba dinamis, tiba-tiba berhenti dan berlama-lama menikmati suasana disekitar taman, jauh dari kesibukan warga New York.

Strategi kedua adalah pendekatan perasaan yang terbangun dari pengunjung taman ini. Pada hakekatnya *High Line* adalah sebuah jalur penghubung, dengan lebar antara 15 m – 25 m, namun demikian diharapkan pengunjung dapat menikmati keindahan taman ini selangkah demi selangkah tanpa harus dikejar waktu. Agar mencapai tujuan tersebut, dibuatlah desain tangga yang panjang, demikian juga pada jalur pejalan kaki dibuat berkelok-kelok, dengan demikian orang menjadi tertahan dalam taman ini. Pendekatan ketiga yaitu berhati-hati dengan penggunaan dimensi dan skala yang besar atau jelas. Desain taman ini mengutamakan pengkolaborasi perpaduan antara yang lama dengan yang baru, dari organik dengan an-organik, dari *close-up* dengan yang jauh, serta *landscape* dengan urbanisme. Hal ini dapat memberikan urutan *episodik* serta keberagaman ruang publik.

Sebagai proyek reklamasi perkotaan yang ambisius, esensi dari *High Line* terlahir dari keinginan untuk melestarikan dan mendaur ulang kembali material lama, sehingga tampak baru lagi, dengan tanpa menghilangkan keasliannya.

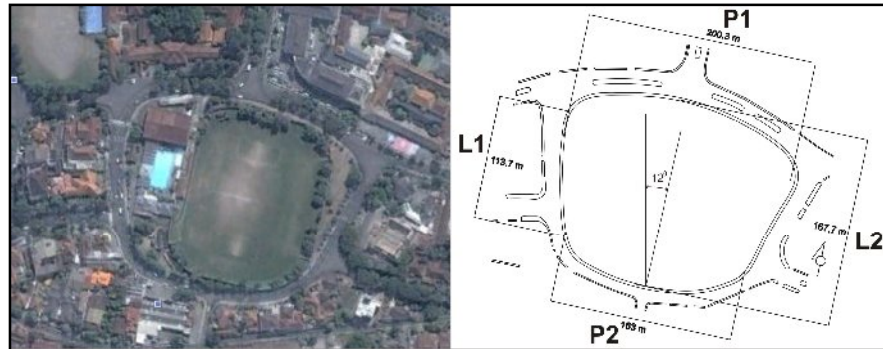
2.3. Data dan Site

2.3.1. Tinjauan Site

Berdasarkan Perwal no. 21 tahun 2009²⁷ tentang penjabaran status kawasan, pemanfaatan lahan dan intensitas pemanfaatan ruang yang Terkait dengan tatanan fisik bangunan di blok Kridosono. Menetapkan bahwa “Blok Kridosono merupakan inti pengembangan sebagai tetenger dan titik kota yang menyiratkan citra kegiatan pendidikan dan pariwisata/rekreasi aktif dan pasif”. Dari perwal ini dapat kita peroleh data tentang blok Kridosno sebagai berikut:

Luas lahan	: 32.100 m ²
Fungsi	: sampai dengan tahun 2004 digunakan sebagai lapangan sepak bola tim kesebelasan PSIM. Saat ini berupa lapangan terbuka yang terkadang digunakan untuk pertunjukan konser musik. Harapannya Kridosono dapat berfungsi kebalik sebagai Ruang terbuka Hijau.
Tata Guna Lahan	: sebagai ruang terbuka hijau,
KDB yang diijinkan	: 30% dari luas total lahan yaitu sekitar 9.630 m ² .
Citra yang dikehendaki	: kegiatan pendidikan dan pariwisata/ rekreasi aktif dan pasif
Batas lahan	: sepanjang jalan Yos Sudarso yang mengelilingi area tersebut.
Bentuk Site	: heksagonal dengan masing-masing ujung melengkung. ➔ P1 = 200,3 m ➔ P2 = 163 m ➔ L1 = 113,7 m ➔ L 2 = 167,7 m

²⁷ *Ibid.*, halaman 7.



Gb. 2.20. Foto Udara serta ukuran site lapangan Kridosono
Ukuran site berdasarkan perwal no 12.²⁸

Potensi Site.

- Merupakan kawasan pendidikan yaitu; SMUN 3 Yogyakarta, dan SLTPN 5 Yogyakarta,
- Bagian dari *landmark* Kota Yogyakarta,
- Merupakan kawasan inti lindung hijau Kota Yogyakarta, dan
- Berada segaris dengan Graha Saba Permana.

Batasan/Lingkungan Site

Site merupakan pusat dari kawasan Kotabaru, dikelilingi oleh jalan lingkaran yang dapat diakses oleh enam jalan, adapun lingkungan site adalah sebagai berikut²⁹:

Sebelah Utara	: SMUN 3 Yogyakarta, Jl. Suroto, Gedung Telkom, SMPN 5 Yogyakarta.
Sebelah Timur	: Jl. Wardani Gedung Pertemuan, Pemukiman Penduduk. Jl. Atmosukarto
Sebelah Selatan	: JBN Metting hall, Pemukiman penduduk, Jl. Tukangan, Female radio, dan kompleks Ruko-ruko.
Sebelah Barat	: Jl. Abubakar Ali, Gedung Balai Pamungkas, Pemukiman KODIM, Jl Serma.

²⁸ www.wikimapia.org, "Kridosono" (diunduh Januari 2011)
²⁹ *Ibid*,

2.3.2. Galeri yang Ada di Yogyakarta

Taman Budaya Yogyakarta

Taman Budaya Yogyakarta (TBY) sering digunakan untuk pameran, baik bersekala lokal maupun nasional. Kelebihan TBY adalah mempunyai ruangan yang luas, dengan ruangan ini, kita dapat membuat dimensi ruang (lebar/panjang) yang dibutuhkan untuk memajang berbagai jenis lukisan. Kelebihan yang lain adalah ia berada dekat dengan Benteng Vnderbreg, yang sekarang juga difungsikan sebagai museum. Letak yang berdekatan ini, atau persisnya berhimpitan saling membelakangi ini, memiliki akses yang dapat terhubung secara langsung. Sehingga pada suatu perhelatan seni dan budaya Jogja, kedua tempat ini dapat digabungkan untuk mendukung acara tersebut.

Namun demikian gedung yang berlantaikan dua ini hanya mampu mewadahi lukisan-lukisan yang memiliki tinggi 3,5 meter saja, karena tinggi dinding galeri ini hanya berkisar 4m saja. Kekurangan yang lain dari galeri ini adalah berada dalam satu masa-bangunan yang sama, sehingga kesan monoton pada ruangan ini sangat terasa.

TBY merupakan komplek pertunjukan seni, bukan hanya seni rupa saja, tetapi juga seni-seni yang lain. Sehingga fasilitas yang ada terbilang lengkap. Di antaranya terdapat ruang perkantoran, ruang pertunjukan *indoor* dan *outdoor*, *shop gallery*, dll.

Galeri yang terdapat di TBY tidak setiap saat dapat dikunjungi, karena pada saat-saat tertentu galeri ini sengaja ditutup untuk umum guna kepentingan persiapan pameran. Persiapan pameran bisa mencapai dua atau tiga hari sebelum acara tersebut di buka. Saat penulis datang pada tahap persiapan pameran, terlihat beberapa kesibukan, di antaranya setting tempat, instalasi lampu tambahan, pembedaan, dll, yang semuanya dikerjakan di satu tempat, yaitu di hall/selasar gedung ini.

➔ Ruang yang fleksibel, sangat diperlukan untuk menyesuaikan kebutuhan ruangan. Namun ruang yang monoton dapat membuat pengunjung menjadi cepat bosan. Kelengkapan fasilitas sangat diperlukan untuk mendukung fungsi bangunan. Tidak adanya tempat khusus untuk persiapan tempat mengakibatkan ditutupnya pameran untuk sementara waktu.

Jogja Gallery

Seperti yang sudah dibahas di atas, bahwa galeri ini merupakan galeri yang berkonsepkan *shop gallery*, yaitu objek yang dipamerkan bukan hanya dapat dinikmati saja, tetapi pengunjung dapat membelinya langsung benda-benda seni yang di pameran dalam galeri tersebut.

Kelebihan dari galeri ini adalah dia memiliki sisi dinding yang tinggi, dapat mencapai 6-7 meter. Jelas galeri ini mampu mewadahi lukisan-lukisan dengan ukuran yang besar. Pada sisi yang lain galeri yang memanfaatkan bangunan kuno ini, juga memiliki ruang balkon yang berfungsi sebagai penghubung antar ruangan, yaitu ruang lantai satu dengan ruang yang ada di atasnya. Dengan adanya balkon ini, justru dapat membantu pengunjung untuk melihat objek secara keseluruhan.

Namun demikian balkon ini juga memiliki kekurangan, letak balkon dengan dinding yang ada disebaliknya terlalu jauh, sehingga dari kenyamanan visual objek yang dipajang di seberang tidak dapat dinikmati secara maksimal. Sementara objek/lukisan yang dipajang di dinding balkon kurang dapat dinikmati oleh pengunjung. Hal ini dikarenakan lebar balkon hanya 2,5 meter saja.

➔ Balkon sangat dibutuhkan, karena dapat membantu pengunjung untuk menikmati objek pameran. Namun jarak pandang yang nyaman untuk menikmati suatu objek juga perlu dipertimbangkan.

Jogja Gallery, dibangun dengan memanfaatkan bangunan lama. Ada perlakuan khusus agar kegiatan mendisplay sebuah produk seni rupa tidak merusak komponen bangunan aslinya. Yaitu dengan melapisi dinding aslinya dengan gypsum, dengan harapan jika suatu ketika diperlukan kegiatan memaku, maka yang terkoyak adalah lapisan terluar dari dinding ini. Prinsip ini biasanya juga diterapkan pada bangunan-bangunan kuno yang difungsikan lagi untuk kepentingan lain.

Jogja Expo Centre

Jogja Expo Centre (JEC), adalah sebuah hall yang sering digunakan untuk berbagai perhelatan besar di Kota Jogja ini. termasuk juga pameran seni rupa. Gedung yang memiliki tinggi bangunan lebih dari 9 meter ini, jelas mampu mewadahi berbagai jenis karya perupa Jogja. Hall yang memiliki empat pintu, dua pintu masing-masing untuk pintu masuk dan pintu keluar pengunjung, di mana keduanya berada di depan gedung. Serta dua pintu lagi berada di samping kanan dan kiri gedung. Salah satu pintunya dapat dimasuki kendaraan. Sehingga barang dapat langsung diturunkan dalam gedung ini. Sementara sisi yang lain digunakan untuk pintu masuk khusus bagi penyelenggara/ panitia. Saat pameran berlangsung pintu ini sangat dibutuhkan untuk kepentingan isolasi, pengunjung dan panitia. Di dekat pintu tersebut juga dilengkapi dengan ruangan-ruangan yang sengaja disediakan bagi kesekretariatan/IO. JEC juga dilengkapi dengan Toilet umum yang berada di dalam maupun di luar gedung.

Kekurangan dari gedung ini adalah susahna menaklukkan langit-langit. Dalam kondisi tertentu, langit-langit yang tinggi justru mengganggu pandangan. Pengunjung menjadi tidak fokus dalam menikmati objek karya seni.

➔ Permukaan dinding yang tinggi, juga diperlukan dalam mewadahi karya perupa Jogja, namun jika terlalu tinggi, keadaan tersebut dapat membuat tidak nyaman bagi pengunjungnya. Kelengkapan fasilitas dapat membantu penyelenggaraan iven pameran.

2.3.3. Ragam Bentuk Arsitektural Bangunan Taman Sari.

Kompleks Taman Sari atau juga disebut sebagai "*The Fragrant Garden*" dahulu kala memiliki luas area lebih dari 10 hektar, yang di dalamnya terdapat sekitar 57 bangunan, terdiri dari, kolam pemandian, jembatan gantung, kanal air, danau buatan beserta pulau dan lorong penghubung bawah tanah. Namun saat ini, yang masih dapat kita lihat hanyalah beberapa saja, Meski demikian kita masih dapat mengkaji karakteristik bangunan Taman Sari. Kajian karakteristik yang dimaksud adalah kajian bentuk dasar geometri, elemen-elemen pembentuk bangunan. Diharapkan dalam kajian ini terdapat satu simpul yang dapat digunakan untuk mengkaji objek-objek yang ada dalam taman ini. Adapun kajian tersebut adalah sebagai berikut:

a. Karakteristik Gapuro Hageng



Gb. 2.21. Gapuro Hageng.

Berada di sebelah barat kompleks Taman Sari, dahulu kala berfungsi sebagai pintu utama menuju situs ini.

Gapuro Hageng memiliki fasad berbentuk persegi tiga sama kaki siku-siku, terdapat pintu masuk berbentuk persegi empat, memiliki ragam hias sulur tanaman. Gapuro ini terletak di sebelah barat kompleks Taman Sari. Dahulu kala Gapuro Hageng difungsikan sebagai pintu utama, bagi para tamu negara, yang diundang oleh Sultan. Karena difungsikan sebagai pintu utama, Gapuro Hageng terlihat sangat megah dan eksotik. Berbeda dengan gapuro-gapuro yang lain. Jika dalam Gapuro Panggung terdapat

space untuk melihat kondisi lingkungan kompleks Taman Sari, tidak demikian pada Gapuro Hageng, meskipun dalam gapuro ini, juga terdapat tangga yang dapat membawa kita ke atas gapuro. Sekarang gapuro ini tidak lagi difungsikan sebagai pintu utama memasuki kompleks ini. hal ini dikarenakan, bagian depan Gapuro Hageng tertutupi oleh perkampungan penduduk.

b. Karakteristik Gedong Lopak-lopak

Denah berbentuk persegi 8, kini bangunan itu tinggal bekasnya saja.



Gb. 2.22. Gedong Lopak-lopak.

Saat ini hanya berupa bidang persegi delapan, sebagai penanda bahwa di tempat tersebut dahulu kala terdapat bangunan/gedong lopak.

c. Karakteristik Kompleks Pemandian Umbul pasiraman



Gb. 2.23 Kompleks Umbul Pasiraman.

a. Umbul Binangun, b. Umbul Mancur, & c. Blumbang Kuras

Denah persegi panjang, berupa area terbuka, memiliki akses berundak, terdapat jembatan penghubung antara pintu barat

dan pintu timur, dilengkapi dengan menara pandang dengan tinggi 3 lantai, serta dihiasi dengan air muncrat dan mata air ornament kepala naga. Berfungsi sebagai tempat pemandian putri Sultan, selir dan Sultan sendiri.

d. Karakteristik Gedong Sekawan



Gb. 2.24. Gedong Sekawan

Gedong Sekawan memiliki denah berbentuk bujur sangkar, serta memiliki atap berupa limasan, dengan hisan sirap buatan. Sesuai dengan namanya, bangunan ini berjumlah empat buah dengan bentuk dan masa yang sama. Keempatnya terletak di antara Gapuro Panggung dan pintu masuk Umbul Pasiraman. Dahulu kala Gedong Sekawan difungsikan sebagai tempat beristirahatnya Sultan.

e. Karakteristik Gapuro Panggung



Gb 2.25. Gapuro Panggung
(Gapuro pintu belakang/timur, sekarang sebagai pintu utama para wisatawan)

Gapuro Panggung memiliki fasad berbentuk persegi tiga, terdapat pintu masuk berbentuk lengkungan setengah lingkaran. Sesuai dengan namanya gapuro ini terdapat panggung yang dapat digunakan untuk melihat suasana disekitar kompleks Taman Sari. dari panggung ini kita dapat melihat keberadaan Gapuro Hageng; Umbul Pasiraman (meski hanya terlihat pintu masuknya saja); Menara Umbul Pasiraman dan Gedong Kenongo yang berada di sebelah utara gapuro ini. Gapuro Panggung memiliki ragam hias berupa sulur tanaman pada fasad bangunannya. Adapun posisi Gapuro Panggung terletak di sebelah timur dari kompleks Taman Sari. Meski bukan pintu utama, dahulu kala gapuro yang memiliki tangga dengan patung naga ini, justru sering digunakan Sultan ketika memasuki Taman Sari. Hal ini dikarenakan Gapuro Panggung memiliki akses yang lebih dekat dengan keraton. Sekarang Gapuro Panggung difungsikan sebagai pintu utama bagi turis yang ingin berkunjung ke situs ini.

f. Karakteristik Gedong Temanten



Gb. 2.26. Gedong Temanten

Gedong Temanten memiliki denah berbentuk bujur sangkar, atap berupa limasan, lengkap dengan hiasan sirap-buatan berbentuk bidang bujur sangkar, terdapat pintu berbentuk lengkungan setengah lingkaran. Seperti namanya gapuro ini terdiri dari sepasang bangunan yang terletak di sebelah kanan dan kiri

mengapit Gapuro Panggung. Bangunan ini dapat kita jumpai ketika pertama kali kita memasuki kompleks Taman Sari, yang sekarang difungsikan sebagai tempat penjualan tiket. Dahulu bangunan ini berfungsi sebagai tempat prajurit berjaga-jaga.

g. Karakteristik lorong penghubung antar bangunan



Gb. 2. 27. Lorong penghubung antar bangunan.
Dari kiri-ke kanan, a. Tajug yang berfungsi untuk menangkap cahaya langit,
b. Pintu masuk lorong, c. Pencahayaan alami, masuk ke dalam ruangan.

Bangunan-bangunan yang terdapat dalam kompleks Taman Sari tidak saling berdekatan. Untuk mengaksesnya secara rahasia, dibuatkan jalan/lorong penghubung. Lorong ini juga berfungsi untuk jalur evakuasi ketika Raja/Sultan diserang oleh musuh. Lorong penghubung terletak di bawah tanah, dengan harapan musuh dapat terkelabui oleh-nya. Lorong ini memiliki langit-langit yang berbentuk lengkungan dengan bagian atas lancip. Sebagai pencahayaan ruang dalam lorong ini, diambil langsung dari cahaya langit, yaitu dengan menangkapnya melalui lobang fertilisasi/tajug. Kemudian cahaya tersebut dipantulkan ke dinding untuk selanjutnya dapat menerangi ruangan yang ada di bawahnya.

h. Karakteristik Masjid Sumur Gumuling

Masjid Sumur Gumuling, memiliki denah berbentuk lingkaran, memiliki langit-langit yang berbentuk melengkungan setengah lingkaran. Bangunan berupa ruang tertutup dengan atrium berada ditengahnya. Sumur Gumuling juga dilengkapi dengan

tangga untuk menghubungkan ruang dasar dengan ruang yang di atasnya. Tangga tersebutnbarada di tengah *inercoard*, atap melengkung, pencahayaan alami yang eksotis dari celah ventilasi yang terdapat pada bangunan, lorong berbentuk setengah lingkaran, bertingkat dua masing-masing berada di atas dan di bawah permukaan tanah. Berfungsi sebagai tempat beribadah.



Gb. 2.28. Sumur gemuling. searah jarum jam dari kiri atas.
a. Masjid dengan denah berbentuk lingkaran, b. tempat pengimaman,
c Gapuro masuk masjid, d Sumur Gumuling, e. Bayang-bayang matahari sebagai penunjuk waktu sholat.

i. Karakteristik Gedong Kenongo/Pulo Kenongo



Gb. 2.29. Gedong kenongo/Pulau kenongo.
a. Sayap timur, b. Sayap barat

Denah Persegi panjang, dengan pintu masuk berbentuk lengkungan setengah lingkatan, dan pintu-pintu berbentuk persegi,

bujur sangkar Bangunan termegah bertingkat dua, memiliki view langsung ke Gunung Merapi dan Kraton Yogyakarta, bentuk bangunan yang simetris, dengan sumbu ditengah, sebagai akses pintu masuk.

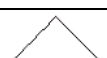
j. Karakteristik penginapan Pasarean Dalem Ledok Sari

Pasarean Dalem Ledok Sari, merupakan bangunan penginapan Raja beserta permaisurinya. Bangunan ini memiliki pola dasar/denah berbentuk huruf “U”. terdiri dari bilik tidur Raja/Sultan, bilik tidur permaisuri, tempat bermeditasi/bertapa, serta beberapa fasilitas pendukung lain yang digunakan Sultan untuk mengasingkan diri/bersembunyi selama di Taman Sari. Masing-masing bangunan dilengkapi dengan pintu berbentuk persegi. Pesarean Dalem Ledok Sari merupakan bangunan tertutup, atap bangunan berbentuk pelana.



Gb. 2.30. Pesarean Ndalem Ledok Sari
(Bangunan peristirahatan Raja dan permaisurinya selama dalam pengasingan)

Dari kajian ragam bentuk arsitektural bangunan Taman Sari di atas, kita dapat mengetahui adanya bentuk dasar geometri pada elemen penyusun bangunan. Bentuk-bentuk dasar tersebut adalah :

No	Bangunan	Bentuk Geometri Elemen Pembentuk Bangunan				
		Denda	Tampak	Pintu	selling	dll
1.	Gapuro Hageng					-
2.	Gedong Lopak-lopak		-	-	-	-
3.	Pemandian Umbul Pasiraman				-	
4.	Gedong Sekawan		-			-
5.	Gapuro Panggung					-
6.	Gedong Temanten		-			-
7.	lorong penghubung antar bangunan		-			
8.	Sumur Gumuling		-			
10.	Gedong Kenongo				-	
11.	Pasarean Dalem Ledok Sari				-	

Tabel 1. Ragam bentuk geometri penyusun elemen bangunan Taman Sari.

Ragam bentuk geometri di atas selanjutnya dipilih untuk mendapatkan kesimpulan, bentuk geometri mana yang akan digunakan dalam pengembangan desain pada tahap berikutnya.

2.3.4. Taman Kota Sebagai Ruang Terbuka Hijau (RTH)

Adalah ruang publik terbuka yang berfungsi secara aktif sebagai paru-paru kota. Di area ini, warga dapat bersosialisasi melalui berbagai kegiatan seperti olahraga, bercengkrama, rekreasi, diskusi, pameran atau

bazar, dan lainnya. Anak-anak juga dapat bermain secara leluasa di bawah teduhnya pohon-pohon.³⁰

Tiga syarat utama yang harus dipenuhi agar bisa menjadi ruang publik yang baik, yaitu;

- a. Ruang yang **responsive**, artinya ruang publik merespon kebutuhan pemakainya. Selain itu juga dapat digunakan sebagai tempat untuk mendapatkan ide-ide atau gagasan yang baru.
- b. Ruang yang **demokratis**, yaitu ruang publik yang dapat melindungi hak-hak, serta memberikan kebebasan bertindak terhadap kelompok manapun yang memakainya. Namun demikian harus tetap memperhatikan etika, sehingga tidak mengganggu kebebasan orang lain yang juga menggunakan ruang tersebut.
- c. Ruang yang **mempunyai arti atau makna**, yaitu ruang publik yang memiliki hubungan erat dengan bangunan inti dari taman yang ada.

Kualitas ruang publik dapat ditinjau dari dua segi yaitu fisik dan non fisik. Beberapa kriteria yang dapat digunakan untuk mengukur kualitas secara fisik, antara lain :

- a. Ukuran, ruang terbuka yang sesuai dengan kebutuhan serta standar penyediaan sarana yang ada. Sebagai contoh untuk kebutuhan jalur pedestrian yang baik adalah antara 2,5 meter sampai dengan 4 meter sehingga pejalan kaki merasa bebas bergerak.
- b. Kelengkapan sarana pendukung, kelengkapan ini sangat menentukan kualitas ruang tersebut. Beberapa kelengkapan pendukung yang harus ada, di antaranya adalah tempat duduk, papan petunjuk, tempat sampah, lampu jalan atau taman, dan lain-lain.

³⁰ *imazu.wordpress.com*, "Ruang Terbuka Hijau" (diunduh Nopember 2003)

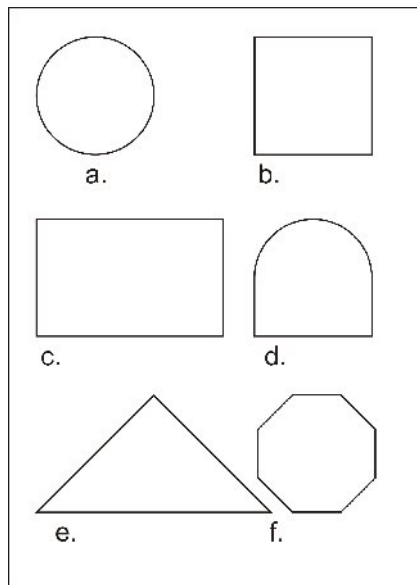
Sedangkan kualitas non fisik dapat dilihat melalui beberapa kriteria, antara lain:

- a. Kenyamanan/*comfort*, yaitu ruang terbuka harus memiliki lingkungan yang nyaman, sehingga para penggunanya dapat berlama-lama menikmati ruang tersebut.
- b. Keamanan dan keselamatan *safety and security*, yaitu adanya jaminan keamanan dan keselamatan dari berbagai gangguan, seperti aktifitas lalu-lintas, kriminalitas, dan lain-lain.
- c. Kemudahan *accessibility*, yaitu kemudahan memperoleh pelayanan dan kemudahan akses transportasi untuk menuju ruang publik tersebut.

BAB III ANALISIS PERANCANGAN

3.1. Analisis Bentuk Bangunan Taman Sari

Dari beberapa bangunan yang masih berdiri saat ini, masing-masing bangunan memiliki bentuk dasar yang beda-beda dan mereka juga memiliki desain yang sama kuatnya. Namun ada perbedaan yang mencolok terutama dalam pengimplementasian elemen dasar geometri ke dalam bentuk bangunan. Yaitu ada yang digunakan dalam bentuk denah, dan ada yang diimplementasikan dalam fasad bangunan. Dari temuan ini, perancang condong untuk memilih bentuk geometri dasar yang diimplementasikan dalam fasad bangunan. Alasannya adalah bentuk geometri yang diimplementasikan dalam fasad lebih mudah dikenali dari pada dalam bentuk denah.



Gb. 3.1. Pola dasar elemen geometri pembentuk bangunan Taman Sari:

- Pola Lingkaran, terdapat pada denah Sumur Gemuling.
- Pola Bujur Sangkar, terdapat pada denah dan fasad Gedong Sekawan, Gedong Pengantin, atap sirap, dll
- Pola Persegi Panjang, terdapat pada denah & fasad Gedong Kenongo, denah Umbul Pasiraman, dll
- Gabungan pola Lingkaran dan Persegi, terdapat pada *seling* Sumur Gemuling, pintu gapuro, pintu Gedong Sekawan, dan beberapa pintu yang lain.
- Persegi Tiga Sama Kaki Siku-siku, terdapat pada fasad Gapuro Panggung dan Gapuro Hageng
- Persegi Delapan, terdapat pada denah Gedong Lopak-Lopak.

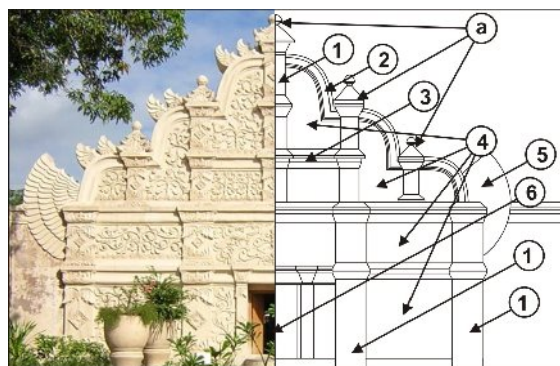
Dari kajian kita di atas, tentang karakteristik bentuk pada masing-masing bangunan yang ada, paling tidak terdapat enam bentuk elemen dasar yang diimplementasikan pada bangunan. Di antaranya adalah segitiga sama kaki siku-siku, bujur sangkar, persegi panjang, lingkaran,

persegi delapan dan gabungan antara persegi dengan setengah lingkaran.

Dari keenam bentuk dasar geometri tersebut bentuk geometri segitiga sama kaki siku-siku-lah yang terlihat sangat menonjol, yaitu segitiga sama kaki siku-siku yang terdapat pada “Gapuro Panggung” dan “Gapuro Hageng”. Hal ini dikarenakan bentuk geometri pembentuk elemen gapuro yang di maksud, terdapat pada fasad bangunan. Sehingga bentuk geometri tersebut dapat dengan mudah dikenali oleh orang yang melihatnya, meski berada di jarak yang jauh dari bangunan tersebut berdiri. Sedangkan bentuk geometri yang lain bar dapat di kenali setelah kita mendekati banunan itu.

Gapuro Hageng

Gapuro Hageng, terletak di sebelah barat merupakan pintu masuk utama situs ini. Mengenali karakteristik Gapuro Hageng saat ini dilakukan oleh perancang dengan cara pengamatan terhadap objek baik secara langsung maupun obserfasi foto. Hal ini dilakukan karena perancang tidak mendapatkan dokumen yang jelas soal hal-ikhwat mengenai gapuro ini. identifikasi fisik dari gapuro ini adalah sebagai berikut:



Gb. 3.2. Mengenali karakteristik Gapuro Hageng

- a. Mahkota
- 1. Gunungan
- 2. Representasi dari balok
- 3. Representasi dari kolom
- 4. Relief tanaman/taman
- 5. Sayap burung
- 6. Pintu masuk gapuro

Setelah mengidentifikasi gapuro di atas, penulis melihat ada 7 ornamen yang yang meyertainya, dari ketujuh ornamen tersebut pengarang menyimpulkan paling tidak ada tiga hal yang tercermin di sana, di antaranya adalah:

1. Makna simbolisasi,
2. Makna Ornamen, dan
3. Kontruksi fisik gapuro

Point dua dan tiga akan kita bahas, sementara poin pertama kita abaikan, karena kurang informasi.

Analisa pertama terkait dengan makna ornament gapuro, Menurut pandangan penulis ornamen gapuro ini, memiliki dua asumsi. Asumsi pertama adalah ornament gapuro ini menggambarkan sebuah taman yang penuh dengan bunga-bunga serta burung-burung, mereka semua berada dalam naungan awan yang indah. Asumsi kedua, ornament gapuro ini menggambarkan sebuah perkampungan di daerah pegunungan yang sangat hijau, di mana di sana juga banyak burung-burungnya. Dua asumsi di atas dapat ditarik kesimpulan sementara, bahwa ornamen gapuro menggambarkan pemandangan alam, lengkap dengan flora dan faunanya.



Gb. 3.3. Identifikasi Tipologi Gapuro Hageng,
gapuro sebagai display lukisan alam, gapuro yang memiliki struktur balok dan kolom

Analisa kedua terkait dengan konstruksi fisik gapuro, gapuro yang memiliki tinggi sekitar 9 meter ini, juga memiliki ornamen mirip kolom dan balok. Adapun itu struktur atau hanya sekedar ornamen, penulis belum mendapatkan informasi lebih jelas. Namun demikian penulis mencoba melihat ornamen kolom dan balok tersebut sebagai struktur yang memperkuat gapuro, di mana sengaja diekspos, kemungkinan untuk kepentingan makna simbolis yang terkandung di dalamnya.



Ornamen Gapuro Hageng menjadi satu kesatuan bentuk yang sangat indah untuk dilihat. Keindahannya juga bisa dinikmati melalui Gapuro Panggung yang ada di sebelah timurnya.

Gb. 3.4. Gapuro Hageng dilihat dari Gapuro Panggung.

Gapuro Panggung

Berbeda dengan Gapuro Hageng, gapuro ini tampak lebih sederhana, adapun karakteristik yang ada pada gapuro ini adalah

- i. Gapuro ini memiliki panggung di atasnya. Sehingga kita dapat melihat pemandangan Taman Sari ke segala penjuru.
- ii. Gapuro ini tidak memiliki ornamen pada dindingnya, kecuali pada bagian atas/mahkota bangunan. Di mana ornamen tersebut menyerupai toping dari Gapuro Hageng.
- iii. Memiliki sepasang tangga yang berada di sebelah timur gapuro.



Gb. 3.5. Karakteristik Gapuro Panggung

Mahkota Gapuro Panggung, dengan ornamennya, dinding Gapuro Panggung bersih tanpa ornamen, tangga naik Gapuro Panggung dijaga oleh patung naga.

Adapun analisa mengenai gapuro ini adalah sebagai berikut, jika gapuro ini dilihat dari segi fungsinya, maka gapuro ini memiliki dua fungsi utama. Yaitu sebagai gerbang masuk Sultan dari arah Keraton, sedang fungsi yang kedua adalah sebagai menara pandang, yang mengawasi seluruh kawasan taman ini.

Namun jika gapuro ini dilihat sebagai suatu objek, maka gapuro ini tidak semenarik Gapuro Panggung yang ada di sebelah barat. Hal ini menegaskan bahwa Gapuro Panggung berfungsi untuk melihat suasana yang ada di sekitarnya termasuk juga untuk melihat Gapuro Hageng. Sedangkan Gapuro Hageng lebih diposisikan sebagai objek untuk dilihat, dan dinikmati. Sehingga penampilannya harus semenarik mungkin.

3.2. Analisis Kebutuhan Ruang

Belajar dari studi kasus galeri-galeri yang ada, baik itu di wilayah Jogja ataupun di luar Jogja. Serta hasil wawancara penulis dengan kurotornya, maka dapat disimpulkan bahwa ruang galeri yang dibutuhkan saat ini adalah sebagai berikut.

1. Ruang galeri yang dapat digunakan untuk pameran secara fleksibel, artinya ruangan yang dapat diatur baik itu besaran ruang, maupun jarak *space* antar dindingnya.
2. Ruang galeri yang dapat memajang lukisan-lukisan besar, yang memiliki tinggi lebih dari 10 meter dan lebar 8 meter, dan dapat dinikmati dengan nyaman.
3. Ruang galeri yang dapat memenuhi kebutuhan instalasi (untuk pameran instalasi)
4. Ruang galeri yang dapat diolah sebagai satu kesatuan ekspresi seni, (dapat dipaku, dibobol, bahkan dibongkar) dindingnya semata-mata sebagai satu kesatuan karya itu sendiri.
5. Ruang galeri yang nyaman untuk segala umur, karena berada di kawasan pendidikan (komunitas pelajar dan mahasiswa), harapannya galeri ini dapat menyatu dengan mereka. Termasuk juga mewadahi orang dengan kemampuan khusus.
6. Ruang galeri yang mampu memberikan rasa nyaman/betah untuk berlama-lama di dalam galeri, yang memungkinkan bisa seharian berada di dalamnya. (dilengkapi dengan fasilitas penunjang)

7. Ruang galeri yang mampu mewadahi kegiatan berpameran³¹, mulai persiapan pameran, prosesi pembukaan (*Opening Ceremonial*), kegiatan transaksi seni (jual beli, lelang), diskusi/seminar/workshop, penyimpanan, koleksi, dll.
8. Pengelolaan dan manajerial.
9. Perawatan bangunan, dll

Dari analisis kebutuhan ruang di atas, perancang memperkirakan jumlah luasan ruang yang dibutuhkan untuk mewadahi kepentingan tersebut adalah sebagai berikut:

Cara menghitung luas ruangan galeri, berdasarkan besar sudut kenyamanan, dan cara pandang mata normal, dengan variabel sebagai berikut:

Tinggi maksimal objek pameran dipasang, = h_1 (m)

Tinggi rata-rata mata normal orang dewasa, = h_2 = 155 m

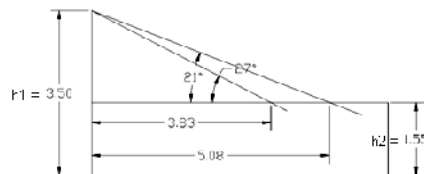
besar sudut pandang mata normal = 21 s/d 27 derajat,

Jarak Ideal rata-rata, pengunjung dengan objek (m)

Luasan yang dibutuhkan tiap orang dalam ruangan = 1m²

Contoh penghitungannya sebagai berikut:

h_1 = Jarak lantai dengan selling = 3,5 m, h_2 = Tinggi rata-rata mata normal orang dewasa = 155 m, sudut pandang mata normal = 21 s/d 27 derajat, Luasan yang dibutuhkan tiap orang dalam ruangan = 1m², Maka luasan yang dibutuhkan tiap orang dalam melihat objek yang dipamerkan adalah:



Dari pemodelan melalui program CAD diperoleh hasil, bahwa jarak pandang adalah 3,83 m dan 5,08 m.

Maka jarak pandang yang dipakai adalah 4 m

Gb. 3.6. Penghitungan jarak pandang penglihatan mata normal

³¹ Mike, *Menimbang Ruang, Op. Cit.*,

1. Kebutuhan Ruang Untuk Kegiatan Pameran (berdasar rumus di atas)

Galeri	Tinggi Dinding	Sudut Normal	Jarak Pandang	Luasan	Kapasitas Orang	Total
1. Galeri yang Fleksibel	3,5 m	21-27 derajat	4,0 m	4,0 m ²	100 Org.	400 m ²
2. Galeri yang Memajang Lukisan Besar	4,5 m	21-27 derajat	6,5 m	6,5 m ²	230 Org.	1495 m ²
3. Galeri Instalasi	-	-	-	1,0 m ²	150 Org.	150 m ²
4. Galeri Total Ekspresi	12,0 m	21-27 derajat	13,0 m	13,0 m ²	10 Org.	130 m ²
5. Galeri untuk Anak-anak	2,5 m	21-27 derajat	5,0 m	5,0 m ²	50 Org.	250 m ²
Jumlah =						2.425 m ²
20% Sirkulasi =						485 m ²
Total =						2.910 m ²

Tabel 2. Kebutuhan Ruang Untuk Kegiatan Pameran

2. Kebutuhan Ruang untuk Fasilitas Penunjang Kenyamanan Galeri (berdasar pada sumber)

Ruangan	Kapasitas	Sumber	Standart	Luasan	Jumlah	Total
1. Shop Gallery	6 Org.	N	2,0 m ²	12 m ²	22	264,0 m ²
2. Plaza Utama	800 Org.	N	0,54 m ²	540 m ²	1	432 m ²
3. Scurity	5 Org.	N	2,16 m ²	10,8 m ²	1	10,8 m ²
4. Penitipan Barang	-	A	-	12 m ²	1	12,0 m ²
5. Tiketting Box	-	A	-	12 m ²	2	24,0 m ²
6. Restoran						
Dapur	-	T	30,0 m ²	30 m ²	1	30,0 m ²
R. Persiapan	-	T	15,0 m ²	15 m ²	1	15,0 m ²
R. Makan	30 Org.	T	1,6 m ²	48 m ²	1	48,0 m ²

7. Tempat Istirahat	14 Org.	A	-	8,4 m2	3	25,2 m2
8. Traditional Lounge	25 Org.	A	2,0 m2	50 m2	1	50,0 m2
Jumlah =						886,0 m2
30% Sirkulasi =						265,8 m2
Total =						1.151,8 m2

Tabel 3. Kebutuhan Ruang untuk Fasilitas Penunjang Kenyamanan Galeri

3. Kebutuhan Ruang untuk Fasilitas Penunjang Operasional Galeri (berdasar pada sumber)

Ruangan	Kapasitas	Sumber	Standart	Luasan	Jumlah	Total
1. Start Gallery	-	A	-	36 m2	4	144,0 m2
2. Hall A/Penerima	60 Org.	N	1,0 m2	60 m2	1	60,0 m2
3. Pers Room	50 Org.	A	0,6 m2	30 m2	1	30,0 m2
4. Gudang Pra-Pameran	-	A	-	80 m2	1	80,0 m2
5. Gudang Pasca-Pameran	-	A	-	75 m2	1	75,0 m2
6. Metting Room	25 Org.	A	2,0 m2	50 m2	1	50,0 m2
7. Workshop Room	40 Org.	A	0,6 m2	24 m2	1	24,0 m2
8. Workshop & Seminari	150 Org.	A	0,6 m2	90 m2	1	90,0 m2
9. Gudang Peralatan Workshop	-	A	-	30 m2	1	30,0 m2
Jumlah =						583,0 m2
30% Sirkulasi =						174,9 m2
Total =						757,9 m2

Tabel 4. Kebutuhan Ruang untuk Fasilitas Penunjang Operasional Galeri

4. Kebutuhan Ruang untuk Pengelolaan & Manajerial Galeri (berdasar pada sumber)

Ruangan	Kapasitas	Sumber	Standart	Luasan	Jumlah	Total
1. Ruang Kantor						
Ruang Tamu	-	-	-	54,0 m2	1	54,0 m2
Ruang Kepala	-	A	-	24,0 m2	1	24,0 m2
Ruang Sekertaris/TU	6 Org.	N	3,0 m2	18,0 m2	1	18,0 m2
Ruang Staf	14 Org.	N	3,0 m2	42,0 m2	1	42,0 m2
Ruang Rapat		A	-	60,0 m2	1	60,0 m2
Rak Buku Koleksi	-	A	-	18,0 m2	1	18,0 m2
Gudang Penyimpanan Koleksi	-	A	-	24,0 m2	1	24,0 m2
Toilet	1	N	2,25 m2	2,25 m2	4	9,0 m2
Pantry	-	A	-	4,0 m2	1	4,0 m2
2. Ruang Kurator						
Kurator	-	A	-	28,0 m2	1	28,0 m2
Ruang Tunggu	-	A	-	12,0 m2	1	12,0 m2
Loker	-	A	-	1,2 m2	5	6,0 m2
Toilet	1	N	2,25 m2	2,25 m2	2	4,5 m2
3. Equipmen	-	A	-	12,0 m2	4	48,0 m2
Jumlah =						351,5 m2
30% Sirkulasi =						105,5 m2
Total =						457,0 m2

Tabel 5. Kebutuhan Ruang untuk Pengelolaan & Manajerial Galeri

5. Kebutuhan Ruang Utilitas dan Infrastruktur Pendukung Bangunan
(berdasar pada sumber)

Ruangan	Kapasitas	Sumber	Standart	Luasan	Jumlah	Total
1. Vertical Transportation						
Tangga (<i>Main Entrance</i>)	-	B	-	350,0 m ²	1	350,0 m ²
Tangga Masuk Pintu Barat/Timur	-	B	-	39,0 m ²	2	78,0 m ²
Ram: (0-3)	-	B	-	56,0 m ²	1	56,0 m ²
Tangga 1 Sayap Timur: (0-1), (1-2)	-	B	-	21,5 m ²	2	43,0 m ²
Tangga 2 Sayap Barat: (1-2)	-	B	-	58,0 m ²	1	58,0 m ²
Tangga 3 Sayap Barat: (2-3)	-	B	-	20,0 m ²	1	20,0 m ²
Elevator	-	A	-	8,5 m ²	2	17,0 m ²
2. Area Parkir						
Mobil	46	T	12,5 m ²	12,5 m ²	1	
Motor	168	T	1,75 m ²	1,75 m ²	1	
3. AHU	-	A	-	8,0 m ²	3	24,0 m ²
4. Ruang Kontrol	-	A	-	36,0 m ²	1	36,0 m ²
5. Ruang Panel	-	A	-	6,25 m ²	1	6,25 m ²
6. Ruang AC	-	A	-	20,0 m ²	1	20,0 m ²
7. Toilet Umum	1	N	2,25 m ²	2,25 m ²	32	72,0 m ²
8. Toilet Defable	1	N	3,0 m ²	3,0 m ²	10	30,0 m ²
9. Urinoar	1	A	0,7 m ²	0,7 m ²	12	8,4 m ²
10. Wastafel	1	B	0,6 m ²	0,6 m ²	22	13,2 m ²
Jumlah =						831,9 m ²
30% Sirkulasi =						249,6 m ²
Total =						1.081,5 m ²

Tabel 6. Kebutuhan Ruang untuk Utilitas dan Infrastruktur Pendukung Bangunan

Keterangan Sumber : A = Asumsi perancang

B = “Building Konstruktion Illustrated”, by Francis
D.K Ching

N = Neufert, “Architect’s Data”, edited by
Bousmaha Baiche & Nicholas Walliman,
School Of Architecture, Oxford Brookes
University

T = “Time Saver Standart”,

Total kebutuhan ruang yang dibutuhkan adalah

1. Kegiatan Pameran	=	2.910,0 m2
2. Fasilitas Penunjang Kenyamanan Galeri	=	1.151,8 m2
3. Fasilitas Penunjang Operasional Galeri	=	757,9 m2
4. Pengelolaan & Manajerial Galeri	=	457,0 m2
5. Utilitas dan Infrastruktur Pendukung Bangunan	=	1.081,5 m2
Jumlah Total Kebutuhan Ruang	=	6.358,2 m2

Tabel 7. Jumlah total kebutuhan ruang yang dibutuhkan

6. Kebutuhan Lahan Parkir

Ruangan	Kapasitas	Sumber	Standart	Luasan	Jumlah	Total
1. Parkir Mobil	46 Mobil	T	12,5 m2	575,0 m2	1	575,0 m2
2. Parkir Motor	68 Motor	T	1,8 m2	302,4 m2	1	302,4 m2
Jumlah =						877,4 m2
30% Sirkulasi =						263,2 m2
Total =						1140,6 m2

Tabel 8 Kebutuhan Lahan Parkir

3.3. Pemilihan dan Analisis *Site*

3.3.1. Pemilihan *site*,

Kawasan lapangan Kridosono merupakan *site* yang sangat tepat untuk mewadahi ruang berinteraksi, kawasan ini merupakan campuran antara fungsi pemukiman, pendidikan, dan juga fungsi komersial. Di mana lapangan Kridosono sebagai pusat dari pertemuan beberapa jalan utama yang cukup padat di Yogyakarta ini. Saat pertama dibangun oleh Belanda, Kridosono memiliki peran penting, yaitu sebagai taman kota atau ruang terbuka hijau yang juga berfungsi sebagai daerah serapan air hujan. Kedua peran Kridosono ini tentu memberi arti penting bagi Kotabaru saat itu. Pemilihan *site* pada kawasa ini lebih didasarkan pada informasi tentang Perwal no 21 tahun 2009³²

3.3.2. Kondisi Eksisting *Site*



Gb. 3.7. Beberapa jalan yang terhubung dengan *site*.

Site ini memiliki enam jalur aktif di mana ke-enam-nya dapat menembus lokasi *site*, keenam jalur tersebut, masing-masing berlaku dua arah. Sementara jalur yang mengelilingi situs/Jl Yos Sudarso berlaku satu jalur. Dari keenam jalan yang terhubung, Jl. Suroto dan Jl. Abubakar Ali-lah yang paling padat.

Kepadatannya dikarenakan dua jalur ini merupakan pertemuan jalur padat yang menghubungkan antara pusat Kota Yogyakarta dengan Universitas Gajah Mada.

Terkat dengan mendesain galeri yang akan dibangun dalam *site* ini, perancang akan menganalisisnya berdasarkan pada :

1. Analisis berdasarkan karakter jalan yang mengaksesnya,

³² *Ibid.*, halaman 7

2. Analisis terkait dengan lingkungan,
3. Analisis berdasarkan Vegetasi & RTH,
4. Pengaruh dinding/skat/pagar stadion

Analisis Berdasarkan Karakter Jalan yang Mengaksesnya

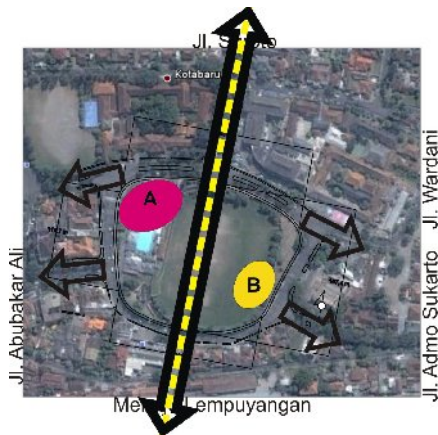
Berangkat dari dua jalur yang dominan di atas, Pengarang menganalisa:



Gb. 3.8. Analisis karakter jalan.
Jalur padat ada pada titik A, maka akses kendaraan untuk parkir berada di titik B

- a. daerah dengan tanda A. merupakan daerah yang paling ramai, hindarkan sesuatu yang berpeluang menyebabkan bertambahnya keramaian arus kendaraan, dititik tersebut
- b. Di antara tempat yang paling sesuai untuk akses masuk kendaraan ke dalam site, adalah pada area B.

Analisis Terkait dengan Lingkungan



Gb. 3.9. Analisis terkait lingkungan
Garis simetri yang dapat tembus hingga Graham Saba Permana.

- a. Jika diperhatikan secara seksama, denah Kridosono memiliki garis simetri, dan Jl. Suroto sebagai sumbunya.
- b. Jika sumbu itu di teruskan maka akan membentuk garis imajiner antara Kridosono, bunderan UGM, dan Graha Saba Permana.

Analisis berdasarkan Vegetasi & RTH

Sekarang ini, di site tidak dijumpai vegetasi, kecuali hanya sedikit, yaitu tanaman yang tumbuh mengelilingi stadion. Vegetasi lain yang dapat kita jumpai di sana adalah tanaman rumput lapangan, tanaman semak serta pohon reklame. Pada kawasan terdapat tiga titik, yang terlihat hijau yaitu Jl. Suroto, Jl. Sukarto, dan Jl. Admusukarto, itupun tidak dapat dikategorikan sebagai Ruang Terbuka Hijau (RTH), akan tetapi hanya berjenis jalur hijau. Mengapa demikian. RTH menurut pemahaman penulis adalah sebuah kawasan hijau, yang di dalamnya dapat dilaksanakan aktifitas-aktifitas, seperti aktifitas olahraga, rekreasi, bersosialisasi dll. Pada kenyataannya di tiga titik tersebut. Hampir-hampir tidak dapat digunakan untuk aktifitas apapun, bahkan kndisinya nyaris tanpa trotoar.



Gb. 3.10. Analisis berdasarkan vegetasi & RTH.
Tiga titik, yang terlihat hijau yaitu Jl. Suroto, Jl. Sukarto, dan Jl. Admosukarto

Pengaruh Dinding/Skat/Pagar Stadion

Di samping itu, penulis juga mengamati, tentang pengaruh tembok yang membungkus lapangan Kridosono terhadap lingkungan dan perilaku penggunanya. Penulis menangkap ada sisi positif dari selubung stadion itu, meskipun pada kenyataannya dirasa lebih banyak negatifnya dibanding positifnya tersebut. Hal ini bisa saja terjadi, yaitu dengan syarat selubung yang menutupinya terlihat bersih dari pernak-pernik yang dapat kita lihat seperti sekarang ini. Penulis berpendapat, bahwa dengan adanya bidang/dinding, para pengendara dapat lebih berkonsentrasi dalam mengendarai kendaraannya, sehingga dapat mengurangi angka

kecelakaan yang ada di daerah tersebut. Sesuatu yang bersifat tiba-tiba akan selalu diikuti oleh pandangan mata, tanpa terkecuali itu bersifat (+) atau (-). Jika itu terjadi bisa saja menimbulkan kecelakaan. Fatalnya justru saat ini di sekeliling dinding Kridosono, malah berderet dengan variasi ukuran, warna dan bentuk papan reklame, yang tentunya para pemasang reklame berharap papan-papan informasinya dapat dilihat/dibaca oleh pemakai jalan.

3.4. Analisis Kegiatan

Dari kondisi eksisting dan penganalisaan *site* yang dilakukan perancang, serta memperhatikan besaran ruang yang diperlukan dalam merancang galeri ini, maka dapat kita susun rancangan kegiatan yang ada dalam galeri ini. Perancangan program kegiatan diawali dengan mengenali jenis kegiatan yang dilakukan dalam galeri. Ada empat kegiatan yang dapat dilakukan yaitu:

1. Kegiatan Pengunjung Galeri
2. Kegiatan Pengelola/IO Pameran
3. Kegiatan Tamu Undangan VVIP/VIP
4. Keluar Masuk Benda Seni

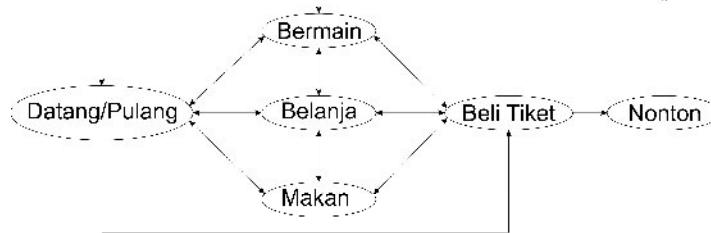
Masing-masing memiliki pola kegiatan sendiri sendiri, sehingga diperlukan adanya pengaturan ruangan, sehingga masalah privasi dan kepentingan lain tidak saling mengganggu. Adapun Pola hubungan ruang masing-masing adalah sebagai berikut.

3.4.1. Pola Kegiatan Pengunjung Galeri

Pengunjung adalah pengguna bangunan yang sengaja datang ke *site* untuk menikmati kegiatan pameran, atau sekedar bermain di lokasi galeri. Kegiatannya meliputi:

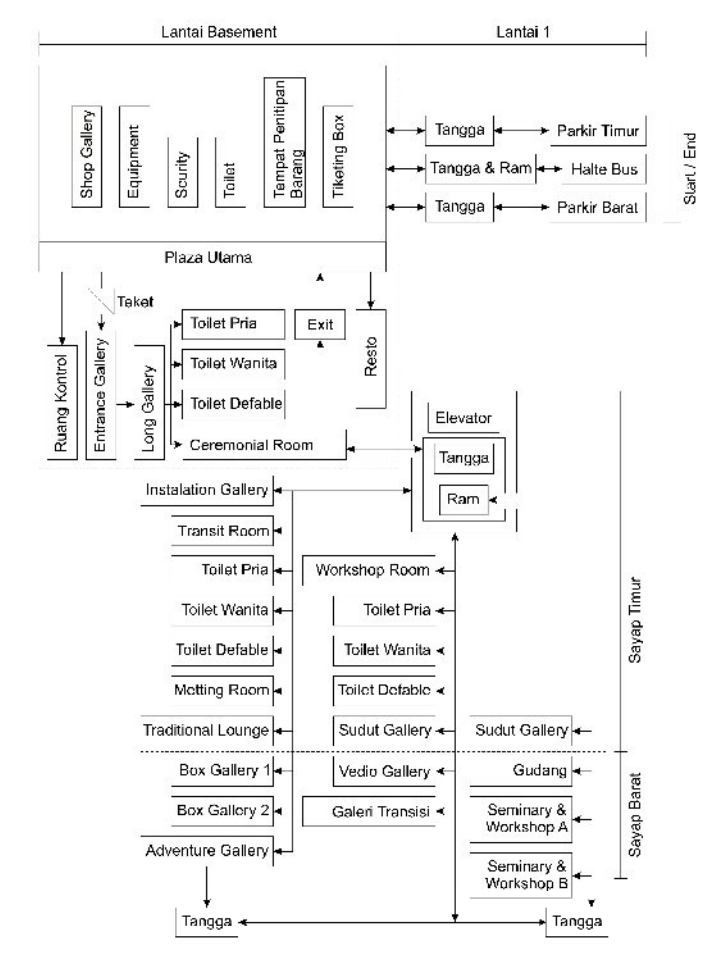
- datang-bermain-beli tiket-nonton-pulang,
- datang-bermain-beli tiket-nonton-pulang,
- datang-belanja-beli tiket-nonton-pulang,
- datang -nonton-pulang,

- atau kombinasi dari kegiatan-kegiatan yang ada.



Gb. 3.11. Diagram Pola Kegiatan Pengunjung

Adapun diagram sirkulasinya adalah:

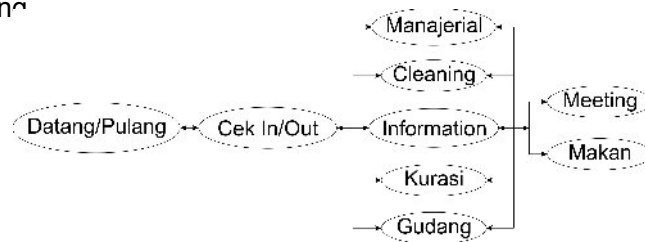


Gb. 3.12. diagram sirkulasi Pengunjung

3.4.2. Pola Kegiatan Pengelola/IO Pameran

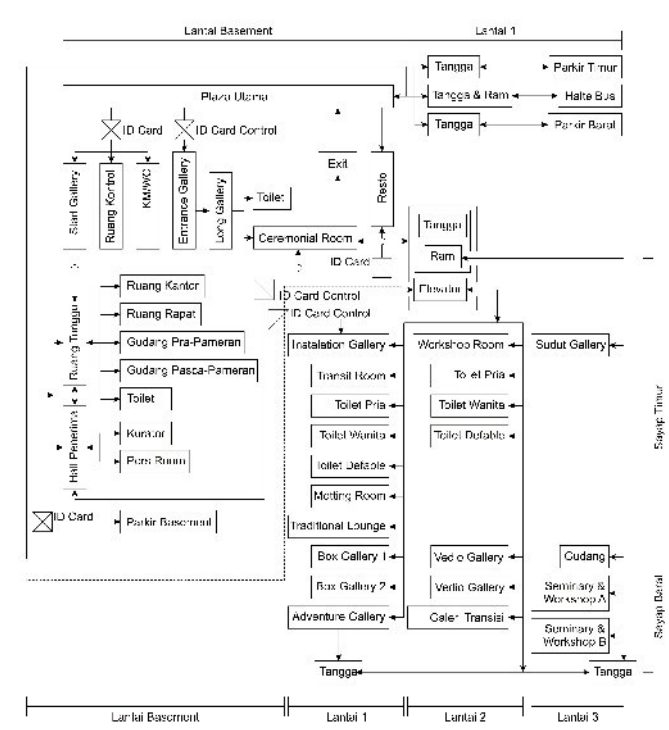
Pengelola/Iven Organisation adalah karyawan galeri yang bertugas untuk menjalankan fungsi manajerial, perawatan bangunan, dan pelaksanaan program galeri. Untuk mengakses ke dalam galeri para karyawan ini diberi tanda pengenalan. Para karyawan ini menempati daerah semi private, dan private. Adapun kegiatannya meliputi:

- datang-cek in-menemani kerja, kegiatan lain, dan cek out sebelum pulang



Gb. 3.13. Diagram Pola Kegiatan Pengelola

Adapun diagram sirkulasinya adalah:

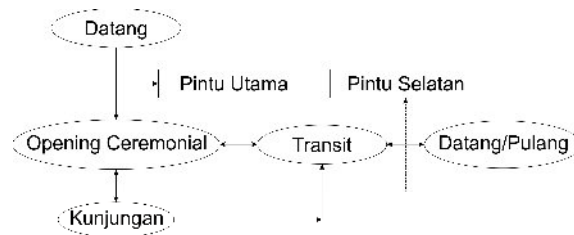


Gb. 3.14. Diagram Sirkulasi Pengelola

3.4.3. Pola Kegiatan Tamu Undangan VVIP/VIP

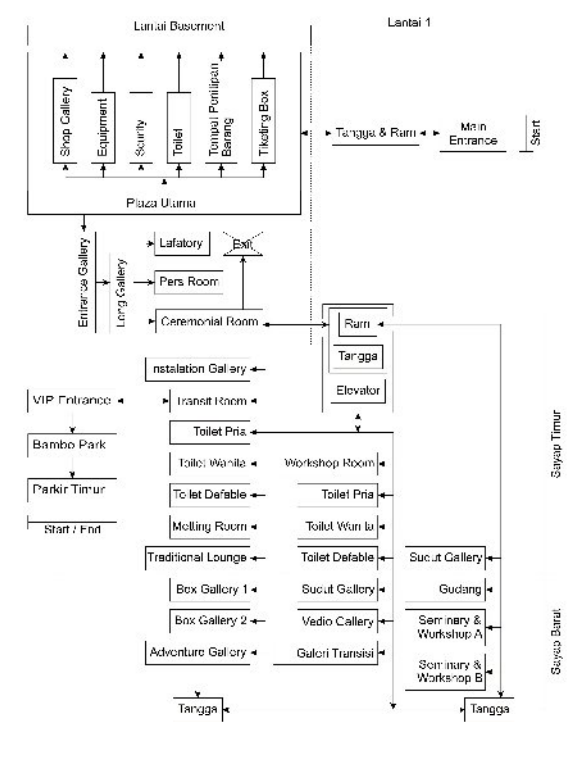
Tamu VVIP/VIP adalah tamu undangan Khusus yang sengaja dihadirkan dalam acara tertentu, seperti acara pembukaan pameran atau acara lelang seni. Karena sifatnya yang khusus tersebut, maka jalur mengaksesnya juga khusus, agar tidak mengganggu kegiatan yang lain.

- Datang-opening ceremony- kunjungan-transit-pulang
- Datang-transit-opening ceremony- kunjungan-transit-pulang



Gb. 3.15. Diagram Pola Kegiatan Tamu Undangan VVIP/VIP

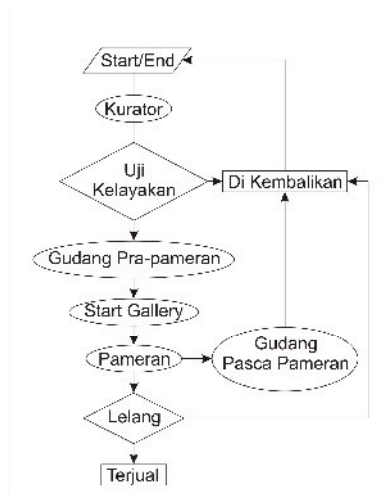
Adapun diagram sirkulasinya adalah:



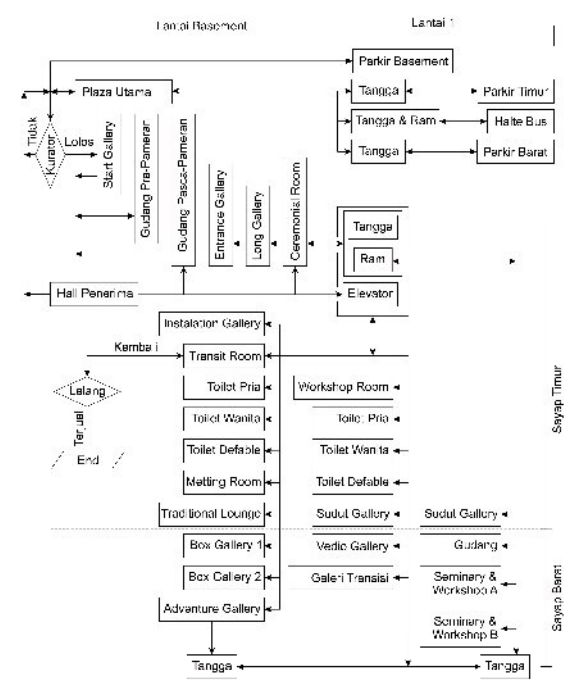
Gb. 3.16. Diagram Sirkulasi Tamu Undangan VVIP/VIP

3.4.4. Pola Keluar-Masuk Benda Seni

Yang dimaksud keluar-masuk benda seni adalah, bagaimanakah proses benda-benda seni yang ada dapat dipamerkan dalam galeri ini. Atau bagaimanakah perlakuan benda-benda seni yang ada dalam galeri ini. adapun diagram alur benda seni ini adalah:



Gb. 3.17. Diagram Pola Keluar Masuk Benda Seni



Gb. 3.18. Diagram Sirkulasi Keluar Masuk Benda Seni

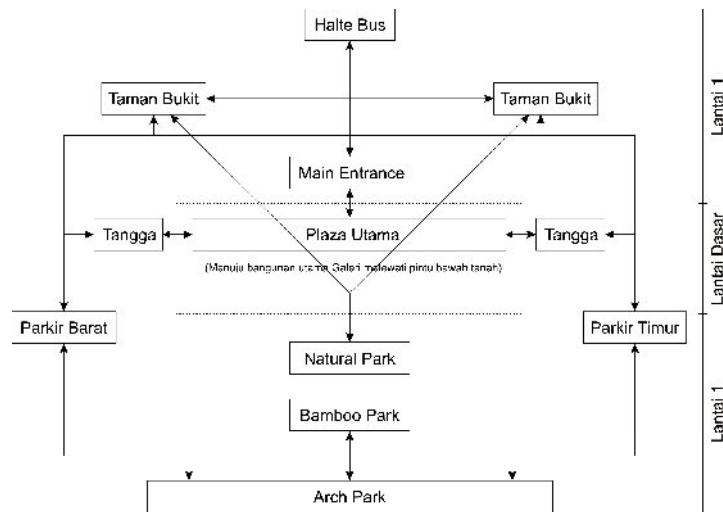
3.5. Analisis Pola Hubungan Ruang

Dalam Galeri ini terdapat beberapa blok organisasi ruang, Blok organisasi ini lebih didasarkan pada fungsinya masing-masing. Adapun organisasi ruangnya adalah:

1. Organisasi ruang luar
2. Organisasi area komersial
3. Organisasi ruang display
4. Organisasi ruang pengelola

3.5.1. Organisasi Ruang Luar

Hubungan ruang-ruang pada daerah ruang luar di sekitar bangunan, yang dikelola menjadi satu kesatuan desain rancangan. Di mana ruang luar tersebut terhubung secara sistematis kedalam bangunan. Adapun sifat ruang luar ini adalah merupakan area public, yaitu sebuah area yang dapat diakses oleh siapa saja.

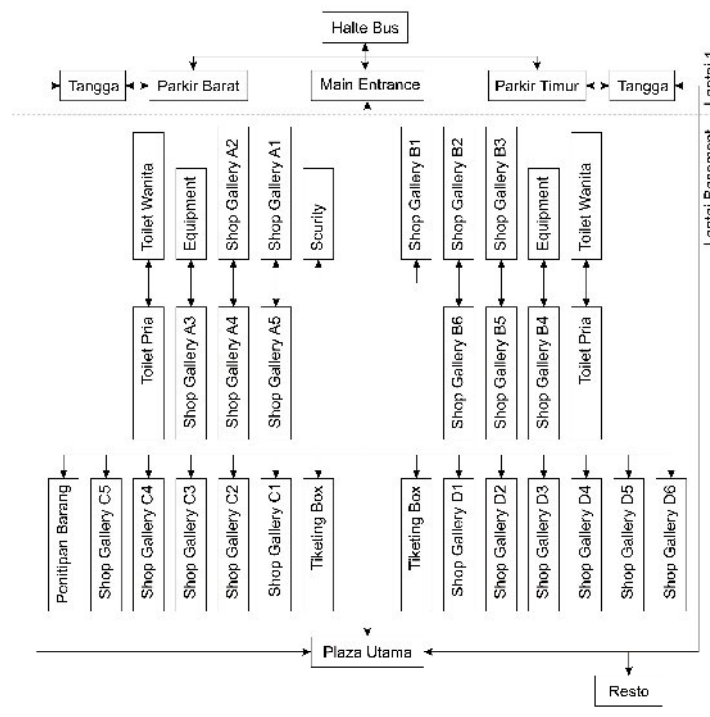


Gb. 3.19. Diagram Organisasi Ruang Luar

Area ruang luar ini meliputi tempat, parkir, taman, serta jalan akses menuju bangunan utama.

3.5.2. Organisasi Area Komersial

Area komersial merupakan bagian yang sengaja dihadirkan dalam desain ini, agar dapat memwadah para seniman dalam mengembangkan bisnis seninya. Area komersial diletakkan pada awal perjalanan menuju galeri, dengan harapan semua pengunjung dapat melewatinya. Dengan tujuan agar mendapatkan perhatian lebih dari pengunjung galeri. Area yang bersifat publik ini, berada di level dasar bangunan, sejajar dengan pintu masuk bangunan utama. Adapun pengorganisasian ruangnya adalah:

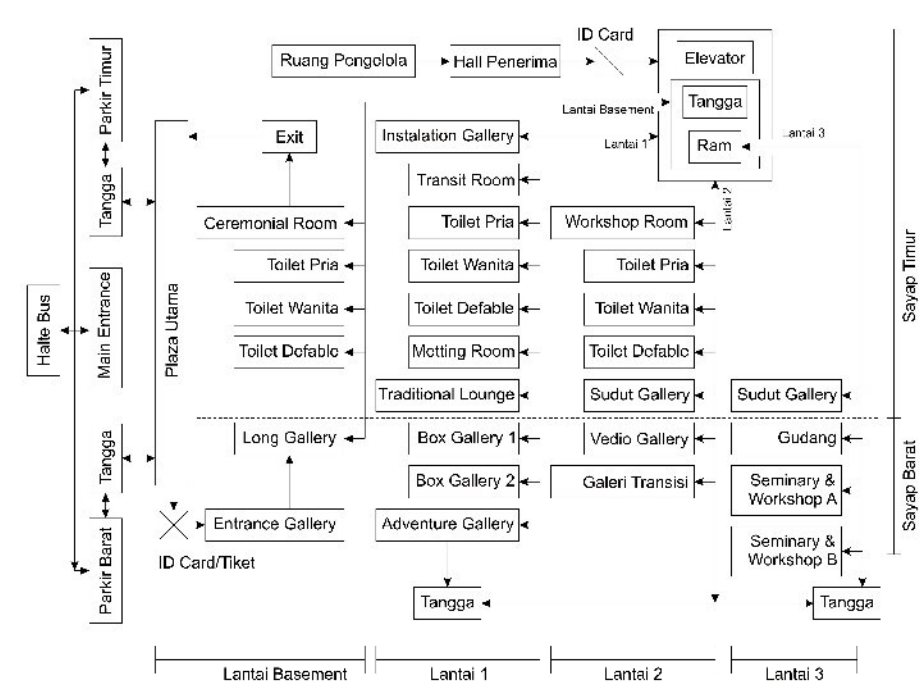


Gb. 3.20. Diagram Organisasi Ruang Komersial

Area komersial terdiri dari *shop gallery* sebagai tempat untuk perdagangan produk seni. Pada area ini juga dilengkapi dengan fasilitas penunjang seperti toilet umum dan toilet bagi orang berkemampuan khusus; Ruang keamanan; Tempat penitipan barang; penjualan tiket untuk masuk galeri, serta tempat istirahat bagi pegawai *cleaning service*.

3.5.3. Organisasi Ruang Display

Ruang display merupakan daerah untuk memamerkan karya seni 2D/3D. Dalam galeri ini terdapat beberapa ruangan yang dapat difungsikan untuk mendisplay barang sebagaimana tuntutan ruang galeri pada tabel kebutuhan ruang. Ruang galeri ini bersifat semi publik, artinya hanya dapat diakses oleh orang dengan tanda pengenal khusus, yaitu berupa tiket masuk, atau *ID Card*. *ID Card* adalah tanda pengenal yang dimiliki oleh karyawan galeri atau panitia penyelenggara pameran. Sementara tiket masuk dapat diperoleh dari *tiket Box*. Pola organesasi ruangnya adalah:

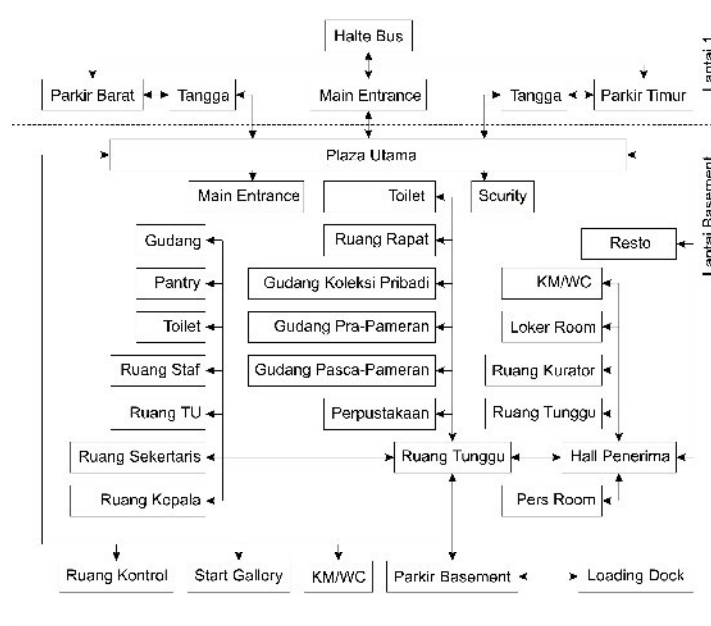


Gb. 3.21. Diagram Organisasi Ruang Display

Organisasi ruang galeri menjadi satu kesatuan sistem dengan fasilitas pendukung galeri lainnya, seperti ruang untuk seminari atau workshop, ruang transit, lounge, dan ruang pendukung lain.

3.5.4. Organisasi Ruang Pengelola

Ruang pengelola adalah area yang bersifat private. Secara geografis bangunan ini terpisah oleh area publik, yaitu berada di level bawah bangunan, berada jauh dari pintu masuk, diakses khusus melalui pintu samping bangunan. Pengisolasiannya lebih diperuntukan agar kegiatan manajerial dan persiapan pameran tidak mengganggu kegiatan lain yang masih diselenggarakan dalam galeri. Harapannya tidak ada penutupan kegiatan pameran, yang diakibatkan oleh persiapan, atau kegiatan lainnya. Adapun diagram organesasi ruang pengelola adalah:



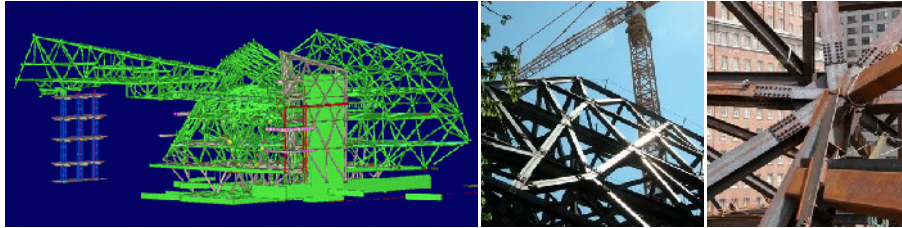
Gb. 3.22. Diagram Organisasi Ruang Pengelola

3.6. Analisis Proses Pembangunan Royal Ontario Museum

Gedung yang memakai sistem kontruksi rangka ini, menggunakan bahan material metal. Pemakaian bahan material tersebut dapat kita lihat pada:

- | | |
|-------------------|--|
| 1. Struktur utama | : Baja Profil H (<i>Walters Inc.</i>) |
| 2. Rangka atap | : Baja ringan Profil H (<i>Walters Inc.</i>) |
| 3. Sheding | : Anodized Aluminum (<i>Walters Inc.</i>) |
| 4. Atap | : Metal Roof (<i>Walters Inc.</i>) |
| 5. Plat lantai | : Metal Deck (<i>Walters Inc.</i>) |

Perjalanan panjang membangun museum ini, termuat dalam situs di internet www.architecture. diunduh Oktober 2010 dari sini penulis belajar bagaimana bangunan yang terinspirasi dari kristal ini dapat terbangun. Penulis mencoba mereka-ulang proses pembangunannya berdasarkan data yang penulis dapatkan. Perekaulan ini sebagai bahan analisa penulis, untuk membangun galeri seni rupa di Yogyakarta.



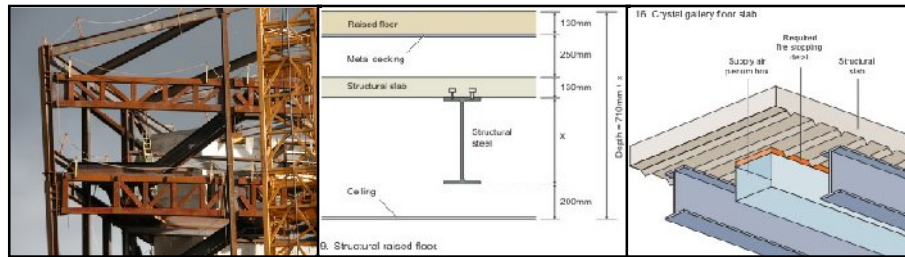
Gb. 3.23. Proses pembangunan konstruksi baja, ROM, Daniel Libeskind. Yang ditangani oleh ARUP-London a. Model 3D konstruksi baja, b. konstruksi baja pada proyek, c. konflik joint pada satu titik

Konstruksi baja yang dilaksanakan oleh ARUP (London), diawali dengan proses pemodelan sistem rangka yang disesuaikan dengan rancangan desain seperti pada gambar 3.11. di atas, sistem rangka utama ini bertanggungjawab untuk meneruskan beban bangunan secepat mungkin ke dalam tanah. Dalam model 3D terlihat sambungan sangat rapi. Namun pada kenyataannya, sambungan antar baja tidak serapi/lurus dalam gambar. Menurut penulis hal ini dikarenakan adanya kepentingan lain dalam desain yang mengakibatkan sambungan itu harus berbelok. Yang perlu diperhatikan dari penggunaan material baja adalah pada konflik joint, yaitu pertemuan antara banyak batang besi di satu titik, jika tidak digarap dengan benar dimungkinkan akan timbul *crisis joint*.



Gb. 3.24. Konstruksi utama dikerjakan hingga selesai seluruh rangka terhubung

Setelah struktur utama terbangun pekerjaan dilanjutkan dengan proses pembuatan plat lantai.



Gb. 3.25. Tahap pembuatan plat lantai

Di awali dengan pemasangan rangka, penyangga plat lantai. Di mana pada museum ini menggunakan *double deck*. *Deck* pertama berupa *structural slab*, dan *deck* yang kedua berupa *metal deck*, jika ditambah *ceiling* ketebalannya bisa mencapai 70 cm-an.



Gb. 3.26. Plat lantai tersistem dengan rencana peletakan AC.

Setelah plat dibuat langkah berikutnya pembuatan kolong *raised floor* fungsi peninggian lantai ini adalah untuk keperluan instalasi AC. Dalam bangunan yang sudah jadi, outlead AC berupa line yang berada di lantai.

Tahap konstruksi berikutnya adalah pemasangan rangka atap, dimulai dengan pemasangan struktur rangka atap yang terbuat dari bahan baja ringan. Sebelum ranga atap dikaitkan pada struktur utama, terlebih dahulu rangka dirangkai di bawah, dengan ketepatan presisi yang tinggi. Hal ini bertujuan untuk menjaga kedataran bidang dan ketepatan ukuran. Penulis mengamati terdapat dua sistem untuk mengontrolnya, sistem pertama bertugas mengontrol tinggi rendah permukaan rangka atap terhadap struktur utama, yang diletakkan pada persilangan rangka atap dengan struktur utama. Sistem dapat diatur naik turun dengan memutar baut. Selain berfungsi sebagai pengontrol kedataran permukaan

atap, sistem ini juga berfungsi sebagai pengait antara kerangka dengan struktur utama. Sedangkan sistem kontrol yang kedua adalah dengan menggunakan presisi siku-siku yang diletakkan pada setiap sambungan rangka atap. Sistem ini berfungsi untuk mengendalikan ketepatan siku-siku rangka atap, agar tidak terjadi masalah ketika pemasangan atap.



Gb. 3.27. Konstruksi rangka atap

Setelah rangka terpasang, barulah panel atap ditata, ketepatan dan presisi pemasangan atap sangat membantu dalam pemasangan penutup atap ini. Atap tinggal dimasukkan ke dalam *frame* yang ada. Dan selanjutnya dikunci dengan menggunakan baut. Jeda antar penutup atap selanjutnya diberi lapisan karet agar air tidak masuk ke dalam bangunan. Sementara untuk pelobangan jendela pada atap dari bahan metal ini, tinggal mengikuti perpotongan rangka yang ada. Pemotongan penutup atap dilakukan di bawah, dengan tujuannya agar lebih mudah dalam pemasangannya. Sebelum pemotongan tentu diadakan pengukuran terlebih dahulu. Hal ini berlaku pula untuk penutup atap dari bahan transparan/kaca.

Ada sedikit perbedaan perlakuan untuk penutup dari bahan kaca ini, yaitu terletak pada perletakan frame-nya. Pada frame kaca diletakkan lebih menonjol dibanding dengan posisi *metal roof*. Penulis memperkirakan bahwa, tujuan frame diletakkan lebih menonjol dari *metal roof* adalah karena perkara desain, di mana Libeskind menghendaki agar efek ketebalan dinding terlihat lebih tebal dari sebenarnya. Suatu misal jika semula ketebalan atap setelah dijumlah dengan lapisan penutup interiornya adalah 70 cm, maka setelah ditambah dengan menaikkan struktur frame penutup atap transparan ini akan terlihat menjadi lebih

tebal lagi hingga mencapai 95 cm. Dengan tebalnya dinding/atap ini yang juga berfungsi sebagai *shedding* bangunan sehingga memungkinkan cahaya langit tidak langsung mengenai objek yang ada di dalam museum ini, ada sedikit permainan, yaitu berupa pantulan cahaya yang dipantulkan melalui potongan dinding ini, sehingga ruangan terlihat lebih dramatis.



Gb. 3.28. Pemasangan penutup atap
Dengan menggunakan bahan *metal roof* atau bahan transparan.

Setelah penutup atap terpasang, dilanjutkan dengan penutup fasad bangunan, diharapkan dapat menambah tampilan bangunan menjadi semakin *luxuary*. Pemasangan fasad atau *shedig* ini dimulai dari pemasangan rangka *shedding*, barulah kemudian *shedding* dipasang.

Demikian juga pada pemasangan penutup interior ruangan, penutup ruang dalam ini menggunakan *panel board*. Adapun instalasi yang terkait di dalamnya adalah instalasi *lighting*. Untuk *lighting* diperlukan struktus khusus, sedemikian hingga *lighting* dapat digerakkan secara fleksibel.

Jadi secara keseluruhan penutup bangunan yang memiliki fungsi ganda (sebagai atap dan juga dinding) ini, memiliki komponen sebagai berikut: a. rangka utama; b rangka penutup atap; c. penutup atap; d. rangka *shedding*, e. *shedding*, kemudian dilanjutkan untuk penutup interiornya: f. rangka dinding & rangka lampu; g. *panel board*/dinding.

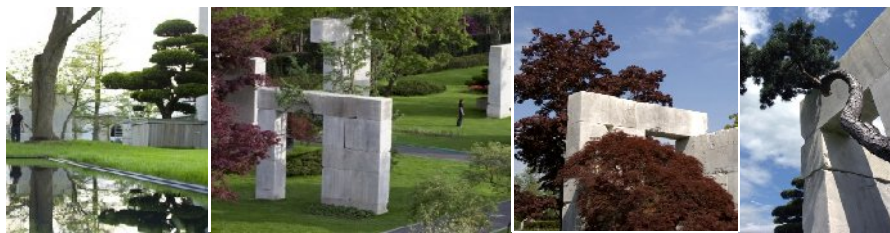
3.7. Analisis RTH

Analisis RTH yang dimaksud penulis adalah, jenis ruang terbuka hijau apa yang cocok dengan fungsi serta sesuai untuk site yang ada di Kridosono ini?.... Dari kajian penulis tentang fungsi dan kegunaan taman yang ada saat ini, penulis menyimpulkan bahwa taman memiliki fungsi sebagai berikut:

1. Sebagai tempat rekreasi, dan olahraga
2. Sebagai tempat edukasi, dan konserfasi
3. Sebagai tempat sosialisasi/interaksi sosial
4. Sebagai tempat berkontemplasi/meditasi, penyatuan diri dengan alam, dll.

Terkait dengan tempat dan fungsi, penulis beranggapan bahwa jenis taman yang sesuai dengan hal ini adalah taman yang dapat digunakan sebagai tempat rekreasi. Yang menjadi masalah jenis rekreasi apa yang cocok dengan fungsi galeri ini? Dari kajian kasus di atas, penulis mencoba menggali referensi melalui studi *browsing* di internet terkait dengan *landscape architecture*. Hasil studi tersebut adalah:

Tree Museum By Enzo Enea, Switzerland³³



Gb. 3.29. *Tree Museum By Enzo Enea, Switzerland*

Batuan, air, dan rumput berhasil membingkai tanaman sebagai objek display

Tree Museum adalah sebuah museum taman *outdoor* yang memiliki lebih dari 2000 spesies tanaman unik dan bernilai seni tinggi. Tanaman-tanaman itu terpajang dengan apiknya memenuhi taman seluas 2.5 acre.

³³ www.archdaily.com, "Tree Museum, By Enzo Enea, Switzerland" (diunduh Desember 2010)

Adapun elemen taman yang ada di dalam museum tersebut adalah pohon, air, dan rumput sebagai elemen *soft scape*-nya, serta susunan batu sebagai *hard scape*-nya. Elemen batu, air, dan rumput ditata sedemikian hingga membentuk sebuah ruang display, padahal pada kenyataannya galeri tersebut berada di alam terbuka. Rumput dan air ditempatkan sebagai elemen horizontal, sedangkan batu alam sebagai elemen vertikalnya.

Dari kajian ini penulis mendapatkan informasi bahwa ruang terbuka hijau dapat membentuk suatu ruang *open scape*, yang dapat dimanfaatkan sebagai ruang *display*.

Franklin Delano Roosevelt Memorial (FDR), Washington³⁴

Merupakan sebuah taman untuk memperingati jasa presiden amerika serikat Frenklin Delano Rosevelt selama hidupnya. Berdiri di atas lahan seluas 7,5 hektar, merupakan museum taman *outdoor* yang menarik bagi penulis, untuk dianalisis. Ada dua perkara yang menjadi inti dari taman ini. yang pertama berbicara masalah bagaimana taman ini dapat menceritakan sejarah dari sang presiden (objek utama), yang kedua berbicara bagaimana membuat bingkai, dalam hal ini taman yang menarik yang tidak menenggelamkan objek utamanya, namun justru memaksimalkan karakter objek utamanya.



Gb. 3.30. Franklin Delano Roosevelt Memorial (FDR), Washington
Meskipun taman sebagai wadah terbangun dengan menariknya, akan tetapi objek utamanya tidak kehilangan pamor olehnya. Justru objek yang ditampilkan semakin berkarakter.

³⁴ www.aviewoncities.com, "Franklin Delano Roosevelt Memorial" (diunduh Pebruari 2011)

Perkara pertama sangat berhubungan dengan sejarah, untuk itu penulis tidak membahasnya. Adapun penganalisaan taman sebagai bingkai memorial park ini, kita awali dengan pengidentifikasian material taman. Taman ini memiliki kolaborasi dua jenis material yang sangat menarik. Material *soft scape* dalam hal ini air yang diwujudkan pada air terjun lengkap dengan kolamnya, serta tanaman yang ditata mirip sebuah hutan liar lengkap dengan semak belukarnya. Elemen-elemen *soft scape* tersebut berpadu secara harmonis dengan material *hard scape* dalam hal ini material yang dipilih adalah batu granit merah.



Gb. 3.31. Komposisi taman, gabungan antara yang keras dengan yang lunak, yang bersih dengan yang liar. Batuan bertekstur kasar ditata secara acak membentuk sebuah air terjun, dilengkapi dengan belantara yang ada di atasnya sehingga terkesan alami.

Sebuah artikel yang ditulis dalam *websitie a view on cities*³⁵ menceritakan bahwa taman yang berada di depan gedung arsip nasional ini memiliki 4 ruang *open scape*.



Gb. 3.32 Harmonisasi antara karakter material taman.
Perpaduan antara liar dengan citra bersih dan rapi merupakan harmonisi yang terjalin dalam taman ini

³⁵ *Ibid*,

Taman yang didominasi dengan material *hard scape* dari bahan batu granit merah ini, dibingkai oleh taman yang mirip dengan hutan belantara. Bingkai tersebut terdiri dari dinding batu yang menutupi setengah bagian dan setengah bagian yang lain berupa vegetasi. Vegetasi yang dimaksud adalah gabungan dari tanaman pohon dan tanaman semak. Sementara untuk lantainya dipilih batuan granit merah yang bertekstur halus. Lantai ini bersanding dengan kolam dalam satu ruang tersebut. Sementara di atas kolam disusun batuan granit lain yang disusun secara acak, sedemikian hingga membentuk sebuah air terjun. Di mana air terjun tersebut di buat se-natural mungkin sehingga dapat mengesankan taman ditengah-tengah pegunungan. Kombinasi inilah yang menghasilkan dramatisasi sebuah taman tercipta, antara citra bersih dan belukar/liar, antara keras dan lunak berkolaborasi secara utuh dalam desain yang menarik.

BAB IV KONSEP PERANCANGAN

4.1. Konsep Bentuk Bangunan

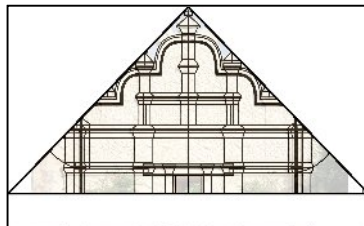
Pendekatan Kajian Tipologi & Morfologi bangunan

Menindaklanjuti hasil analisis bentuk bangunan Taman Sari pada point 3.1. bahwa tipologi dari Gapuro Panggung dan Gapuro Hageng dianggap dapat merepresentasikan bangunan-bangunan yang ada di taman tersebut. Untuk itu pada kesempatan kali ini perancang akan mengeksplorasi seperti apa kedua gapuro tersebut.

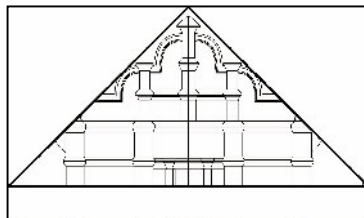
Konsep ini bertujuan untuk mengembangkan kedua gapuro yang notabene keduanya berbentuk leyer, menjadi sebuah bangunan yang memiliki volume/masa. Sedemikian hingga dapat digunakan untuk mewadahi kegiatan-kegiatan yang dilaksanakan dalam galeri, seperti yang tercantum dalam analisis kebutuhan ruang pada point 3.2. Adapun jumlah kebutuhan ruang yang dibutuhkan untuk mewadahi aktifitas-aktifitas dalam galeri adalah seluas 5.931 meter².

Dalam perancangan ini metode yang digunakan, adalah metode *morphology* bangunan.

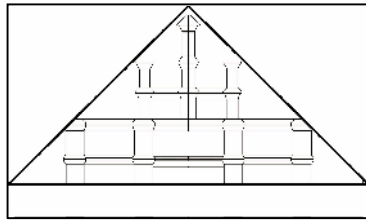
Transformasi Bentuk Fasad Bangunan dari Tipologi Gapuro Hageng



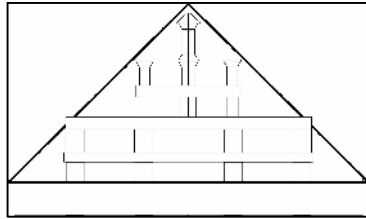
Tipologi Gapuro Panggung dianggap sebagai satu kesatuan sistem struktur terdapat kolom dan balok



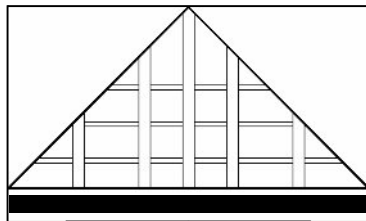
a. Proses pencarian bentuk muka, diawali dengan mengenali tipologi gapuro.



b. Elemen struktur (kolom-balok) sengaja diambil, dan meninggalkan yang lain, agar lebih fokus dalam pencarian bentuk ini.



c. Ornament kolom dan balok memetamorfoses menjadi kolom dan balok murni.



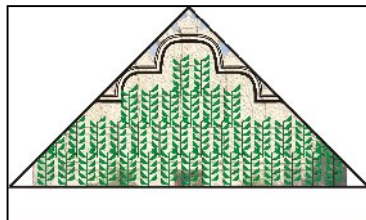
d. Fasad baru dari meta morfosis, dari Gapuro Hageng ini, berupa rangkaian kolom dan balok.

→ Selanjutnya dipakai dalam tahap transformasi bentuk bangunan.

Gb. 4.1 Transformasi Bentuk Fasad Bangunan dari Tipologi Gapuro Hageng



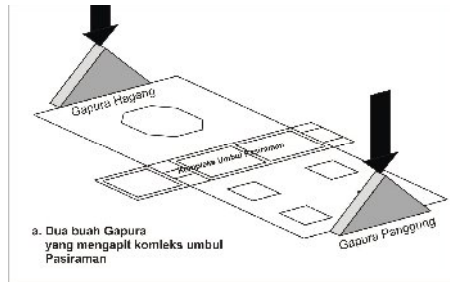
Gapuro Panggung memiliki ornament berupa lukisan 3D, di mana ornammen ini dianggap sebagai display sebuah lukisan alam/taman.



Dalam konsep rancangan ini, objek 3D tentang taman ini selanjutnya akan menjelma menjadi *natural park* yang ada pada desain rancangan.

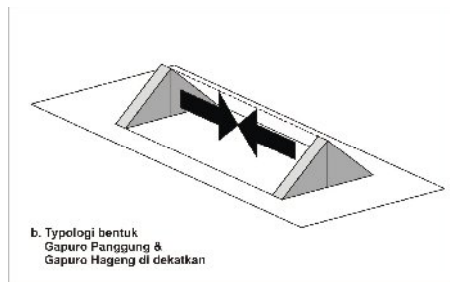
Gb. 4.2. Ornamen pada Gapuro Hageng menjelma menjadi *Natural Park*.

Transformasi Bentuk Bangunan

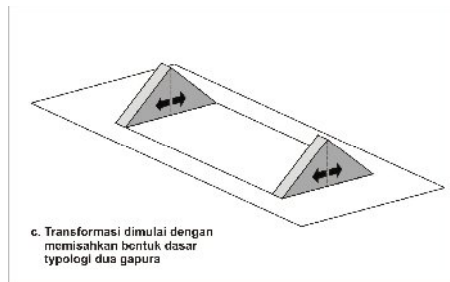


Gb. 4.3. Transformasi bentuk bangunan

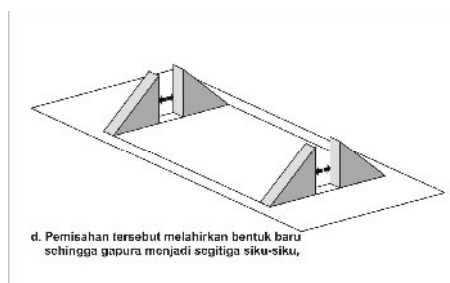
a. Gb. 4.3.1. Gapuro sebagai pintu masuk kompleks Taman Sari, membentuk sumbu garis lurus. Yaitu Gapuro Hageng, gedong lopak-lopak, Umbul Pesiraman, Gedong Sekawan, dan Gapuro Panggung. Gapuro Hageng berada di sebelah barat dan Gapuro Panggung berada di sebelah Timur.



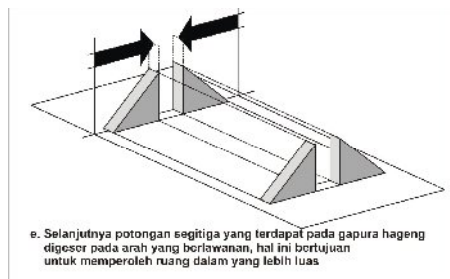
b. Gb. 4.3.2. Sementara bangunan lain kita abaikan keberadaannya, kita mulai kajian morfology pada penggeseran kedua gapuro ini, masing-masing berpindah tempat, posisi Gapuro Hageng pada posisi Gapuro Panggung, begitu pula sebaliknya. Dengan tujuan memposisikan Gapuro Hageng sebagai fasad bangunan (muka bangunan)



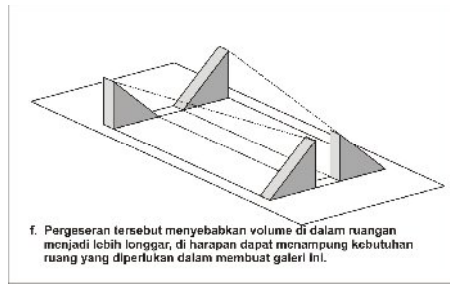
c. Gb. 4.3.3. Awalnya gapuro ini kita belah pada sumbunya, hingga masing-masing gapuro menjadi dua buah segitiga siku-siku sama kaki yang lebih kecil lagi. Tujuan dibelahnya gapuro ini adalah untuk memperoleh variasi bentuk.



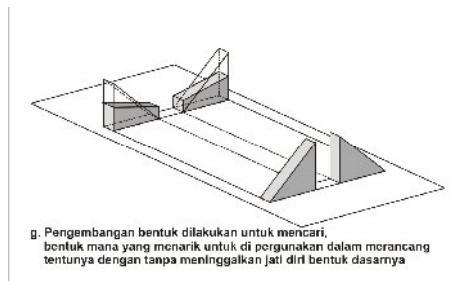
d. Gb. 4.3.4. Meski gapuro ini telah terbelah menjadi dua bagian yang sama, namun kita masih dapat mengenali bentuk dasar sebagaimana awalnya. Ini sangat penting agar hasil transformasinya masih dapat dikenali wujud aslinya.



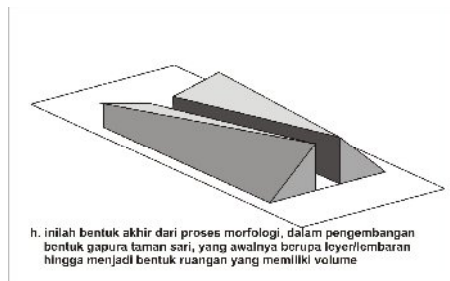
e. Gb. 4.3.5. Langkah berikutnya adalah menggeser hasil pembelahan Gapuro Panggung dari sisi satu kesisi yang lain, yaitu pada permukaan denah temannya. Hal ini ditujukan untuk mendapatkan volume ruang yang lebih luas lagi, sebagaimana tuntutan ruang galeri yang dibutuhkan



- f. Gb. 4.3.6. Hasil pergeseran menunjukkan bahwa ruangan terasa menjadi lebih luas dibanding semula. Meskipun kali ini Gapuro Panggung sudah berubah jauh dengan tipologi bentuk semula. Sementara bentuk Gapuro Hageng yang tampak seperti pada posisi sekarang ini tetap dipertahankan.



- g. Gb. 4.3.7. Dalam upaya penciptaan keragaman bentuk, proses *morphology* dilanjutkan dengan merendahkan ujung sudut segitiga yang tinggi pada geometri Gapuro Panggung yang sudah terbelah tadi dan meninggikan pada ujung sudut yang lain.



- h. Gb. 4.3.8. Langkah terakhir adalah dengan menghubungkan ujung-ujung leyer gapuro, sehingga menjadi sebuah bentuk bangunan yang memiliki volume

Proses transformasi bentuk pada intinya menceritakan perjalanan bagaimana terbentuknya sebuah ruangan, yang pada awalnya berupa objek leyer dalam hal ini adalah gapuro, menjadi bangunan yang memiliki masa. Perjalanan ini dimulai dengan melihat posisi kedua gapuro terhadap bangunan-bangunan lain yang ada disekitarnya (Gb. 4.3.1.). Kemudian membersihkan bangunan-bangunan lain yang tidak terlibat dalam proses transformasi ini, sebelum dilanjutkan pada proses berikutnya. Penting kiranya untuk menentukan gapuro mana yang dijadikan muka bangunan dan gapuro mana yang dijadikan belakang bangunan. Berdasarkan karakter gapuro yang kita pelajari pada bab dua “Ragam Bentuk Arsitektural Bangunan Taman Sari” dan dilanjutkan ada bab tiga “Analisis Bentuk Bangunan Taman Sari”. Maka Gapuro Hageng diposisikan sebagai muka bangunan dan Gapuro Panggung diposisikan

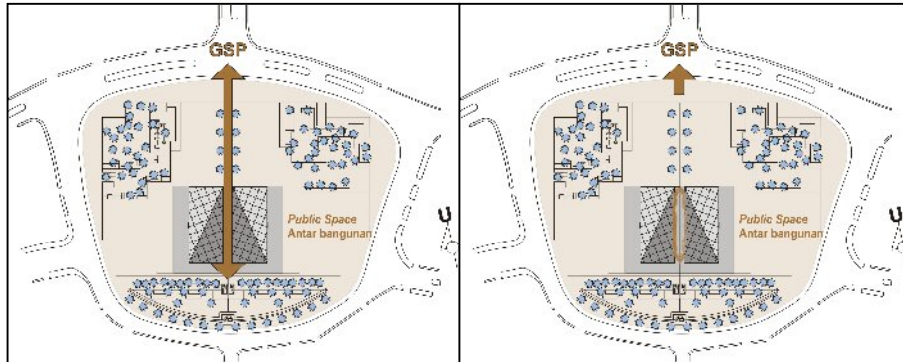
sebagai belakang bangunan (*Gb. 4.3.2.*). Setelah meletakkannya pada posisinya masing-masing, langkah berikutnya adalah memisahkan kedua sisi gapuro tersebut. Dalam hal ini gapuro mengalami pembelahan diri, yaitu masing-masing bergeser ke kanan dan ke kiri (*Gb. 4.3.4.*). Dengan alasan untuk membuat volume ruang yang lebih luas lagi maka khusus untuk Gapuro Panggung yang sudah terbelah tadi masing-masing bergeser dan menempati denah temannya (*Gb. 4.3.5.*). Dalam kondisi ini yang berbeda adalah bentuk sudut siku-siku, dari yang semula saling membelakangi menjadi saling berhadapan (*Gb. 4.3.6.*). Sementara khusus untuk posisi Gapuro Hageng yang sudah terbelah dibiarkan seperti semula. Morfologi bentuk selanjutnya adalah menggeser ketinggian ujung-ujung segitiga Gapuro Panggung yang sudah terbelah tadi, yaitu dengan menambah ketinggian pada ujung sudut segitiga yang rendah dan menurunkan ketinggian pada ujung sudut segitiga yang tinggi (*Gb. 4.3.7.*). Langkah terakhir adalah menghubungkan masing-masing ujung gapuro, hingga terbentuklah bangunan yang memiliki volume yang lebih luas (*Gb. 4.3.8.*).

4.2. Konsep Bentuk Terkait Lingkungan

Bentuk bangunan terkait lingkungan dalam hal ini yang dimaksud adalah bagaimana desain bangunan dapat bersinergi dengan lingkungan yang sudah ada. Kali ini, ada dua konsep yang diusulkan perancang dalam kaitan dengan hal tersebut,

Konsep pertama terkait dengan sumbu (Graha Saba Permana, Bunderan UGM, dan Kridosono itu sendiri), seperti pada gambar 3.9. “Analisis terkait lingkungan, Garis simetri yang dapat tembus hingga Graham Saba Permana” Maka diharapkan, bangunan ini dapat mempertegas garis tersebut. Adapun konsep desainnya adalah sebagai berikut: Dari proses pembentukan masa bangunan, telah didapatkan dua masa yang berbentuk sama. Dan di antara dua masa bangunan tersebut terdapat sebuah celah. Di mana bila celah itu kita sambungkan dengan lingkungan, maka celah itu merupakan bagian dari garis imajiner tersebut.

Guna mempertegas keberadaannya, perancang mengalokasikan tempat tersebut sebagai *public area*. Di mana setiap orang dapat menikmatinya/menggunakan daerah tersebut untuk kegiatan-kegiatan yang bersifat rekreasi.



Gb. 4.4. Celah antar bangunan dialokasikan untuk *public space*, guna kepentingan kesesuaian dengan lingkungan.

- celah antar bangunan terhubung dengan garis imajiner Kridosono, bunderan UGM, dan GSP.
- Untuk mempertegasnya celah tersebut dialokasikan untuk *public space*.

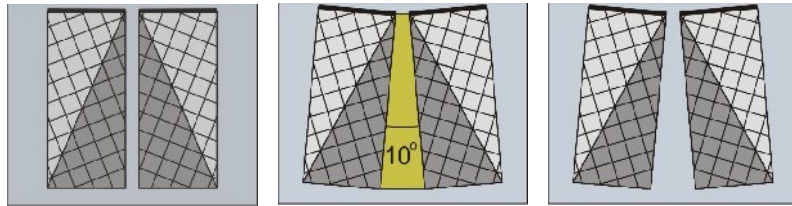
Konsep yang kedua, terkait dengan Graha Saba Permana sebagai institusi pendidikan, dan bangunan galeri yang bercitrakan sebuah gapuro/pintu dari Taman Sari. Maka diharapkan bangunan ini memiliki makna simbolis yang dapat memperkaya khasanah bangunan ini. Adapun konsep tersebut sebagai berikut: Graha Saba Permana sebagai tempat di mana para wisudawan-baru dilepas, untuk berkarya, dalam dunia nyata. Saat itulah mereka memasuki dunia baru, di mana dunia tersebut memiliki banyak pilihan untuk menjadi orang sukses. Akan tetapi perlu diingat bahwa dalam mencari kesuksesan, orang tidak harus memiliki banyak kemampuan, dengan menekuninya satu bidang atau beberapa bidang saja, orang bisa menjadi sukses. Karena mereka akan lebih fokus dalam bekerja.



Gb. 4.5. Hubungan antara Graha Saba Permana, sebagai pencetak intelektual, dan Galeri sebagai representasi dari gapuro.

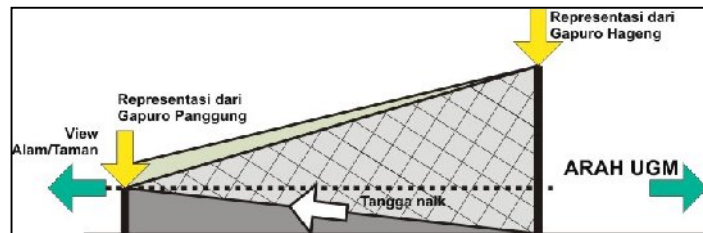
Dalam rangka mencapai tujuan seperti halnya narasi di atas, perancang meng-analog-kan desain rancangannya sebagai berikut:

- a. Fasad galeri, merupakan representasi dari sebuah pintu Taman Sari, sebagaimana dalam proses “transformasi bentuk bangunan” di atas. Maka fasad bangunan berperan sebagai pintu yang mengarah pada celah antar bangunan.



Gb. 4.6. Celah antar bangunan dibuka, dengan cara merotasi bangun yang ada, masing-masing sebesar 5 derajat

- b. dalam celah tersebut terdapat tangga yang semakin lama semakin melebar. Hingga pada suatu tempat di mana kita dapat melihat keadaan di sekeliling kita.



Gb. 4.7. Tangga naik untuk melihat lingkungan sekitarnya.

- c. Setelah puas menikmati pemandangan disekitar bangunan, pengunjung akan kembali lagi pada posisi semula, meskipun melalui jalur yang sama, pengunjung akan merasakan perbedaan suasana, di mana suasana tersebut tercipta oleh bangunan ini. yaitu pengunjung dihadapkan pada sebuah celah di antara bangunan yang menjulang setinggi 22,5 m dengan tangga yang semakin menyempit. Hingga membentuk sudut 10 derajat.

4.3. Konsep Bentuk Terkait Tipologi Gapuro Hageng

Dalam analisis bentuk tipologi Gapuro Hageng, seperti tampak pada gambar 4.2 “Ornamen pada Gapuro Hageng menjelma menjadi *Natural Park* “ disebutkan bahwa bentuk Gapuro Hageng merupakan lukisan dari sebuah pemandangan tentang alam/taman. Pada konsep bentuk kali ini, terkait dengan tipologi tersebut maka konsep rancangannya adalah sebagai berikut. *Panoramic* 3D yang ada pada Gapuro Hageng menjelma menjadi *natural park* yang tumbuh di antara celah bangunan (tangga naik). Yaitu naik dari Gapuro Hageng menuju ke Gapuro Panggung. Sehingga ornamen tersebut tidak lagi meramaikan fisik bangunan melainkan sebagai *support building* dalam hal ini berupa *landscape/Taman*.

Pada konsep bentuk 4.2. dan 4.3. di atas, selain kita mendapatkan filosofi baru, dari bangunan yang kita rancang, kita juga dapat mempertahankan peran gapuro sebagai mana asalnya. Yaitu Gapuro Panggung sebagai tempat untuk melihat, dan Gapuro Hageng sebagai objek yang dilihat. Demikian juga gapuro yang difungsikan sebagai pintu masuk masih dapat kita rasakan dalam desain ini. Meskipun gerbang tersebut bukan sebagai pintu masuk fungsi utama yang dirancang.

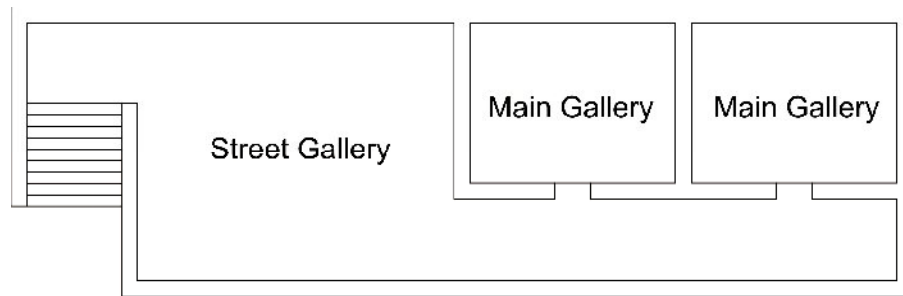
4.4. Konsep Ruang Dalam Galeri

Yang dimaksud dengan konsep ruang dalam galeri, adalah bagaimana ruang galeri tercipta.....? perancang ingin membagi ruangan yang dapat digunakan untuk pameran/mendisplay karya seni menjadi dua kategori.

Kategori pertama adalah; ruang Galeri Utama/*Main Gallery* yaitu, galeri yang memiliki ruang yang dapat diisolasi dari segi sirkulasi. Dengan harapan ketika ruangan tersebut tidak digunakan untuk pameran, galeri

ini, dapat ditutup tanpa mengganggu sirkulasi yang lain. Demikian juga sebaliknya, jika galeri yang lain tidak digunakan, akan tetapi galeri ini masih digunakan untuk pameran, maka pengunjung masih dapat mengaksesnya dengan nyaman.

Jenis galeri yang kedua adalah *street gallery*, yaitu galeri/*display board* yang ada di antara jalur sirkulasi. Galeri ini memanfaatkan/memaksimalkan ruang yang ada, agar dapat digunakan untuk mendisplay karya seni.



Gb. 4.8. Main Gallery dan Street Gallery.

4.5. Konsep *Landscape*

Dalam pembuatan *landscape* ini, perancang diilhami oleh *Franklin Delano Roosevelt Memorial*³⁶, sebuah taman yang dibangun untuk memperingati sang presiden amerika tersebut. Ketertarikan perancang dengan taman ini karena berhasil memadukan antara yang bersih dan belukar, yang keras dan yang lunak, menjadi sebuah tempat yang nyaman untuk dikunjungi. Menurut perancang, keindahan taman ini terletak pada desain serta pemilihan material yang tepat. Material tanaman tersebut didominasi oleh batu berjenis granit merah sebagai *hard scape* di mana batu tersebut berupa balok batu berukuran 1x1m dengan panjang yang bervariasi. Ada dua jenis batu yang ada di taman tersebut, yaitu batu dengan permukaan kasar/bertekstur, dan batu dengan permukaan halus. Keindahan taman ini juga ditunjang dengan adanya vegetasi berjenis semak dan beberapa pohon yang rindang. Perancang ingin membawa suasana tersebut ke dalam *site* Kridosono.

³⁶ *Ibid*,

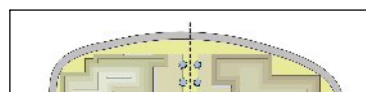
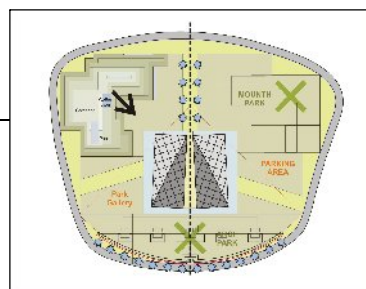
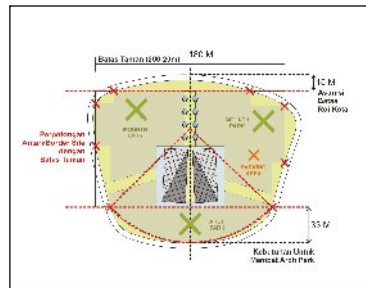
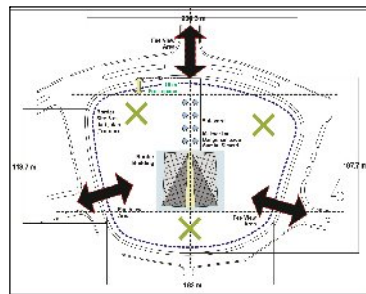
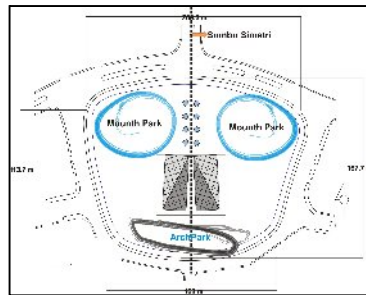
Adapun pertimbangan konsep taman yang ingin dibangun perancang, dalam *site* tersebut adalah sebagai berikut.

1. Melimpahnya material batu di sekitar *site*, Jogja dikenal sebagai kota penghasil batu. Di antaranya adalah batu andesit, yang sekarang ini persediaanya melimpah akibat muntahan merapi, baik itu berdiameter besar sampai dengan batu berdiameter kecil. Batu putih/cadas wonosari dan sekitarnya, batu hijau pacitan, batu karang gunungkidul yang sampai sekarang belum dimanfaatkan secara optimal, dan masih banyak lagi jenis batuan yang ada di sekitar *site*.
2. Adanya keinginan pemerintah untuk mengembalikan fungsi Kridosono sebagai ruang terbuka hijau (RTH), di mana ruang tersebut dapat dimanfaatkan sebagai tempat rekreasi, pendidikan dan pariwisata, serta kegiatan sosial lainnya. Mendorong perancang untuk membuat taman yang lebih berarti lagi untuk masyarakat.
3. Refleksi perancang terhadap pendadaran tugas akhir mahasiswa jurusan Arsitektur Universitas Islam Indonesia, di mana mahasiswa tersebut juga mengambil *site* yang sama, yaitu di Kridosono. Dalam pendadaran tersebut dosen penguji mengatakan bahwa “Pada dasarnya ada hak setiap pengguna jalan untuk dapat melihat objek yang ada di depannya, sehingga jangan sampai ada sebuah objek yang menghalangi objek lainnya”. Objek tersebut biasanya berupa pagar atau dinding, yang membingkai bangunan, sedemikian hingga orang lain tidak mengetahui objek yang dibingkainya. Dengan demikian Kridosono yang memiliki enam jalur aktif, di mana keenamnya terhubung langsung dalam *site*, maka keenamnya memiliki hak yang sama untuk memperoleh pemandangan yang baik.

Dari ketiga pertimbangan tersebut, pertimbangan kedua-lah yang paling mendasari perancang dalam membuat desain taman. Yaitu perancang ingin mengembalikan Kridosono sebagai ruang terbuka hijau yang dapat digunakan untuk mawadahi kegiatan rekreasi, pendidikan dan pariwisata, serta kegiatan sosial lainnya. Adapun konsep desain *siteplan*-nya adalah dengan menjadikan *site* yang berada di pusat kawasan

Kotabaru ini, mejadi sebuah bukit, dengan galeri sebagai pusatnya lembahnya. Adapun cara untuk bentuk bukitnya adalah terinspirasi dari *Franklin Delano Roosevelt Memorial*³⁷, yaitu dengan menumpuk dinding tamannya hingga menyerupai terasiring. Adapun konsep perancangannya adalah sebagi berikut:

Konsep Landscape



Gb. 4.9 Proses Pembuatan Taman:

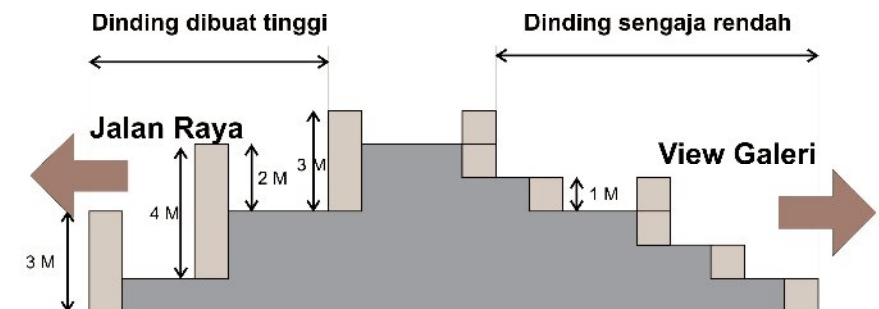
- a. Gb. 4.9.1. Zoning taman terhadap *site*, memiliki 3 taman inti, yaitu dua di depan bangunan (timur laut dan barat laut) dan satu di belakang bangunan (selatan). Dua taman di depan bertemakan *munth park*, sementara taman yang di belakang bertemakan *arch park*. Ditambah taman yang ada di antara bangunan, yaitu *natural park* dan *bamboo park*.
- b. Gb. 4.9.2. Hal yang perlu diperhatikan dalam peletakan taman adalah, roi kota: yaitu dengan asumsi 15 m, trotar: 6 m, hak view pengguna jalan, penegasan sumbu imajiner. Penegasan ini penting untuk kepentingan filosofi bangunan terkait dengan gerbang atau pintu.
- c. Gb. 4.9.3. Menandai daerah-daerah mana yang bebas untuk digunakan sebagai *site* taman. Setelah dikurangi dengan kepentingan/ batasan di atas. tanda tersebut digunakan sebagai dasar untuk membentuk kontur taman
- d. Gb. 4.9.4. *site* yang terpilih selanjutnya diolah sebagai bidang dasar pembuatan bukit. Dalam

³⁷ *Ibid.*

pembuatan bukit ini kita bermain-main dengan diagram kontur tanah. Karena taman kita berupa dinding, mengadopsi FDR, maka konturnya berbentuk persegi/garis lurus.

- e. Gb. 4.9.5. Pada bagian atas bukit dibuatkan *open space*, yang dapat digunakan untuk berbagai kegiatan.

Yang menarik dalam desain taman ini adalah, dinding taman/terasiring dibuat tinggi berkisar antara 2,5 m s/d 4 m khususnya dinding yang berada dekat jalan raya, dengan tujuan agar dinding ini tidak dapat dipanjat. Sedang dinding taman yang berada di dalam yaitu dinding yang berdekatan dengan bangunan galeri, justru dibuat pendek, dengan harapan agar dapat dipanjat. Meskipun dalam taman tersebut sebenarnya telah tersedia tangga khusus untuk mengaksesnya. Dinding-dinding ini juga berfungsi untuk tribun dengan view galeri.



Gb. 4.10 Tinggi dinding taman.
Terasiring pada tepi di tinggikan, dan bagian dalam dibuat untuk dapat dipanjat.

Pada bagian atas taman dibuatkan *open space*, di mana *space* tersebut dapat digunakan untuk berbagai kegiatan, di antaranya temu alumni antara pelajar *study tour* dengan kakak tingkatnya yang sekarang kuliah di Jogja, menikmati pemandangan sore hari, dan kegiatan-kegiatan lain. Pada salah satu bukitnya juga dilengkapi dengan kolam. Kolam ini

dibuat sebagai penanda bahwa dahulu kala sebelum taman ini dibuat (saat ini), terdapat fasilitas kolam renang.



Gb. 4.11 Taman dibuat terasiring, dengan dinding batu sebagai batas konturnya

Sedangkan *arch park* adalah taman yang diilhami berdasarkan bentuk *site* yang ada, yaitu *site* yang berada disebelah selatan bangunan.

Sebuah *site* yang menyerupai lengkungan. Karena *site*-nya berbentuk lengkungan maka dioptimalkan sebagai taman lengkung sekalian. Taman ini dipagari dengan tumpukan batu setinggi 120 m, dengan harapan meskipun di tutup akan tetapi pengguna jalan masih dapat melihat view ke dalam. Akan tetapi apa bila di ukur dari dalam *site*, tinggi dinding ini bisa mencapai 4,5 meter. Hal ini dikarenakan pada bagian dalam, taman dibuat miring, dengan kemiringan 17 dibanding dengan (4,50 m – 1,30 m), sehingga menjadi (17 m : 3,30 m)

BAB V HASIL PERANCANGAN

5.1. Kreteria Desain

5.1.1. Fungsi Bangunan

Galeri seni rupa memiliki fungsi sebagai tempat untuk penyelenggaraan kegiatan pameran seni baik 2D atau 3D. Dengan melihat beberapa ruang galeri yang ada, serta memperhatikan kebutuhan seniman saat berpameran, galeri yang dibangun di pusat kawasan Kotabaru ini, harapannya dapat mewadahi kegiatan-kegiatan mereka, baik yang diselenggarakan saat ini maupun akan datang. Dengan dilengkapi beberapa fasilitas pendukung lainnya, diharapkan galeri ini, juga mampu memberikan kenyamanan bagi para pengunjungnya.

Seiring perkembangan galeri saat ini, galeri tidak hanya berurusan dengan masalah interiornya saja, namun juga mengedepankan masalah fasad bangunannya. Di mana fasad bangunan tersebut juga menjadi identitas galeri itu sendiri. Melihat kecenderungan tersebut, dalam membuat galeri ini, perancang berusaha untuk melakukan pendekatan cultural/budaya untuk mendapatkan bentuk bangunan galeri yang baru yang akan dibangun di kota budaya ini.

5.1.2. Kosep Bentuk Bangunan

5.1.2.1. Konsep Bentuk Bangunan sebagai Pencitraan Taman Sari

Konsep bentuk bangunan diambil dari salah satu peninggalan budaya masa lampau, berupa situs taman kerajaan di jaman Kesultanan pertama Keraton Ggayogyakarta Hadiningrat. Yaitu sebuah kompleks pemandian Taman Sari, taman yang berdiri sejak dua setengah abad

yang lalu, atau sekitar tahun 1765. Taman Sari dipilih sebagai objek untuk kajian pengembangan bentuk, dari fasad galeri, adalah lebih dikarenakan pada nilai arsitektural yang dimiliki oleh bangunan itu sendiri. Saat ini Kompleks taman yang menempati luas lebih dari 10 hektar ini hanya memiliki beberapa unit bangunan saja yang dapat kita nikmati, dari 57 unit yang diperkirakan ada saat itu. Untuk memilih objek mana yang akan dijadikan sebagai kajian pengembangan bentuk bangunan. Perancang telah melakukan studi dengan menggunakan pendekatan metode tipologi. Dari kajian tersebut dihasilkan sebuah bentukan masa baru, sedemikian hingga masih mencitrakan bangunan Taman Sari. Yaitu sebuah masa bangunan yang memiliki fasad dari tipologi salah satu gapuro yang terdapat pada situs taman Kerajan Kesultana pertama Yogyakarta.

Adapun fasad bangunan yang dimaksud adalah, sebuah fasad dengan bentuk segitiga siku-siku sama kaki. Meskipun dalam perancangan ini bentuk tersebut tidak lagi utuh, seperti sedia kala, melainkan telah membelah sama besar menjadi dua bagian, yaitu tepat di tengah-tengah/di atas lubang pintu, sedemikian hingga membuat celah di antara keduanya. Bentuk tipologi lain yang masih dipertahankan dalam gapuro ini adalah adanya kolom dan balok dari ornament gapuro. Sedangkan ornamen lain yang berupa lukisan 3 dimensi/pahatan vegetasi, sudah tidak lagi terdapat dalam desain ini, melainkan telah berubah menjadi *Natural Park* yang tumbuh berada di celah bangunan tersebut.

Selain pada fasad bangunan inti, perancang juga menerapkan beberapa ide yang ada pada Taman Sari, untuk dipakai dalam perancangan ini. di antaranya adalah:

- Galeri yang berada di bawah permukaan tanah, sehingga setiap pengunjung harus memasukinya lewat tangga yang mengarah ke *basement*. Ada tiga tangga yang dapat digunakan pengunjung, dua berada samping kanan, kiri bangunan dan satu berada di depan bangunan. Adapun yang berada di depan bangunan tangga masuk

dilengkapi dengan ram. Ram ini dibuat untuk memberikan kesempatan bagi orang yang memiliki kemampuan khusus agar dapat mengunjungi galeri ini. Ram juga digunakan bagi orang tua yang sedang membawa kereta dorong anaknya. Tangga-tangga ini mengingatkan kita, saat berada di Taman Sari, yaitu ketika kita sedang memasuki umbul pesiraman, memasuki lorong bawah tanah, memasuki sumur gumuling, atau juga memasuki Pesarean Dalem Ledoksari.

- Jika diperhatikan secara seksama, pada anak tangga yang terdapat di depan bangunan, maka susunannya hamper menyerupai tangga yang berada di sumur gumuling, yaitu sebuah tangga yang memiliki panggung di tengahnya.
- Pada lantai pertama sayap timur, di selasar ruang transit terdapat dua kolam, yaitu lantai yang sengaja direndahkan 30 Cm dari permukaannya. Kolam ini berfungsi untuk meletakkan sofa, yang dapat digunakan oleh pengunjung untuk beristirahat. Ruang ini juga dapat difungsikan sebagai ruang tunggu bagi para tamu undangan, sebelum *opening ceremonial* di mulai. Perbedaan level pada lantai, ditujukan agar ruang yang terbentuk memberikan privasi yang lebih pada penggunaannya, dibanding jika lantai itu dibiarkan setara. Pada event-event khusus, kolam ini dapat dimanfaatkan oleh seniman sebagai tempat untuk mendisplay karya 3D. Susunan dua kolam tersebut yang terdiri kolam besar (untuk dua set sofa) dan kolam kecil (untuk satu set sofa) terinspirasi dari kolam umbul pesiraman (Blumbang Kuras-Umbul Mancur, Umbul Binangun)

Dengan desain tersebut harapannya nilai-nilai arsitektural yang ada pada Taman Sari masih dapat dirasakan oleh pengunjung yang datang pada galeri ini.

5.1.2.2. Konsep Bentuk Bangunan terkait *Site*

Dalam konsep bentuk bangunan terkait *site*, perancang tidak membicarakan langgam arsitektural bangunan yang ada disekitar kawasan Kridosono, yang dipakai acuan untuk menyempurnakan desain rancangan selanjutnya. Akan tetapi perancang akan mendesain rancangan bentuk yang sudah didapatkan dari proses sebelumnya, dapat bersinergi dengan keadaan lingkungan disekitarnya. Keadaan lingkungan yang dimaksud adalah, bahwa jika ditarik sebuah garis lurus sepanjang Jl. Suroto, maka terdapat sumbu imajiner yang mengaitkan antara *Site* Kridosono, Bunderan UGM, dan Graha Saba Permana (GSP). Dalam konsep bentuk bangunan terkait *site*, perancang akan membahas tentang hubungan bentuk bangunan dengan GSP.

Bentuk bangunan yang tercipta merupakan representasi dari sebuah gapuro yang dapat dimaknai sebagai pintu atau gerbang. Pintu atau gerbang adalah alat yang memiliki fungsi untuk memasuki sebuah bangunan atau *site*. Sedangkan Graha Saba Permana adalah suatu tempat yang berfungsi untuk melepasnya wisudawan dan intelektual muda dari salah satu universitas terkenal di negeri ini.

Adapun desain terkait dengan hal tersebut adalah:

- Bangunan yang terdiri dari dua masa, di mana ditengahnya terdapat celah, masing-masing sudutnya dirotasi sedemikian hingga membentuk sudut yang berpusat di *main entrance*, atau tangga masuk utama menuju galeri ini. Perotasian ini dianalogkan sebagai sebuah pintu yang sedang dibuka. Di mana fasad dari tipologi Gapuro Panggung sebagai pintunya.
- Celah di antara dua bangunan difungsikan sebagai tangga naik menuju panggung yang ada disebelah selatan fasad gapuro. Di mana pengunjung yang melewatinya akan melihat view yang lebih luas (akibat dari perotasian yang berpusat pada *main entrance*).

- Panggung adalah bangunan dengan ketinggian 3 meter di atas normal, adapun view yang dapat dilihat dari sini adalah taman bambu yang ada disebelahnya.
- Adapun letak celah bangunan diposisikan segaris-sumbu dengan Jl. Suroto, yang jika diteruskan akan mengarah pada Graha Saba Permana
- Untuk mempertegasnya di area taman diberi pohon yang mengarah pada sumbu tersebut.

Konsep bentuk bangunan terkait *site* ini, bukan saja dirancang agar dapat bersinergi dengan kondisi lingkungannya, akan tapi juga memiliki makna filosofi, sehingga memperkaya khasanah dalam desain bangunan ini.

5.1.2.3. Konsep *landscape* pendukung bangunan

Galeri dengan konsep bentuk yang terinspirasi dari Taman Sari ini, akan dibangun di tengah-tengah kawasan Kotabaru, yaitu lapangan Kridosono. Dengan kata lain lapangan tersebut akan dialih fungsikan. Namun demikian konsep *landscape* yang dirancang justru lahir dari semangat untuk mengembalikannya pada fungsi awal, yaitu sebagai Ruang Terbuka Hijau, dengan memperhatikan kondisi *site* yang ada, taman yang terbentuk diharapkan dapat mendukung bagunan, dengan fungsi galeri ini, menjadi semakin menarik untuk dikunjungi.

Adapun perancangan *landscape*-nya adalah berupa taman bukit, yaitu sebuah taman yang berada di antara daratan tinggi. Untuk membuat bagian tengah dari taman lebih rendah dari bagian yang lain, tidak dengan caranya meng-*Cuting* tanah yang ada, namun justru meninggikan pada bagian tepinya, dengan demikian efek yang diperoleh setidaknya akan sama. Dari kajian referensi perancang, akhirnya diputuskan untuk membuat kontur dengan memakai teknik terasiring. Yaitu tumpukan dari beberapa pagar batu, yang disusun

sedemikian hingga membentuk sebuah bukit yang hijau. Taman yang terbentuk memiliki fungsi ganda di antaranya adalah:

- Menjadi Ruang Terbuka Hijau yang sangat menarik, karena kita dapat memanjatnya, dan dapat bermain di area tersebut.
- Sebagai area berolahraga, karna kontur yang diatur dapat dijadikan *jogging trec.*
- Kontur yang menghadap pada bangunan galeri dapat difungsikan sebagai tribun, untuk melihat aksi sinar laser yang ditembakkan pada fasad bangunan
- Pada bagian atas taman sengaja di buatkan *open space* untuk berkegiatan, dari yang bersifat formal ataupun non formal, dengan view galeri ataupun taman itu sendiri, layaknya taman-taman yang ada pada resort.
- Pada salah satu bukitnya juga dilengkapi kolam, sebagai penanda bahwa pada area tersebut dahulunya terdapat *pool Centre.*
- Jenis tanaman yang dipilih berkarakterkan tanaman pohon dan tanaman semak.

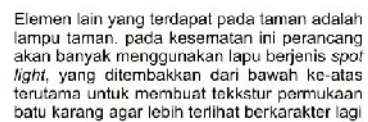
5.2. Transformasi Konsep ke dalam Bangunan

5.2.1. Perencanaan Tapak

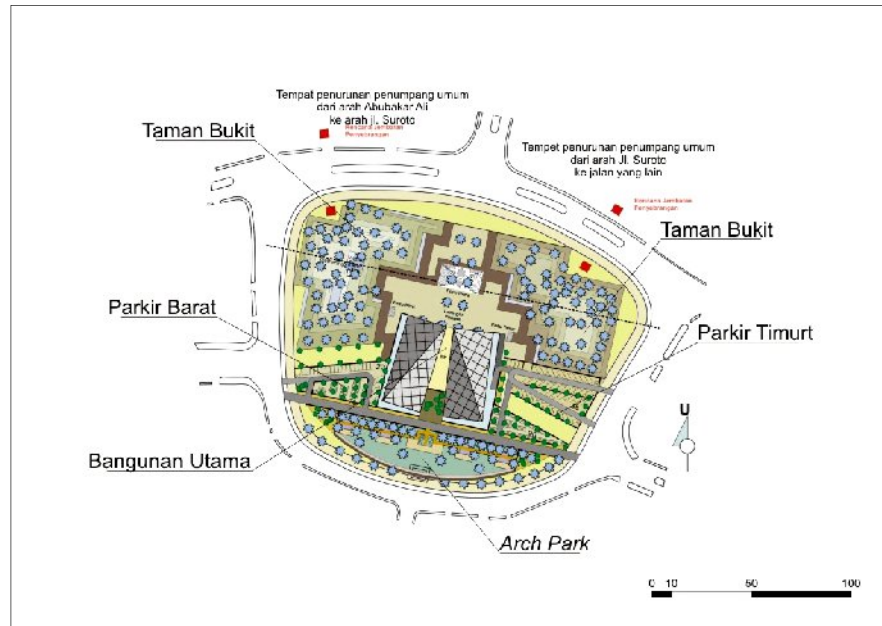
Perencanaan tapak pada site Kridosono di Kridosono, dibuat dengan menaikkan tinggi level tanah, yaitu dengan menguruknya. Pengurukan dalam hal ini ditujukan untuk membuat bukit, dan sebagai batas konturnya menggunakan dinding batu.



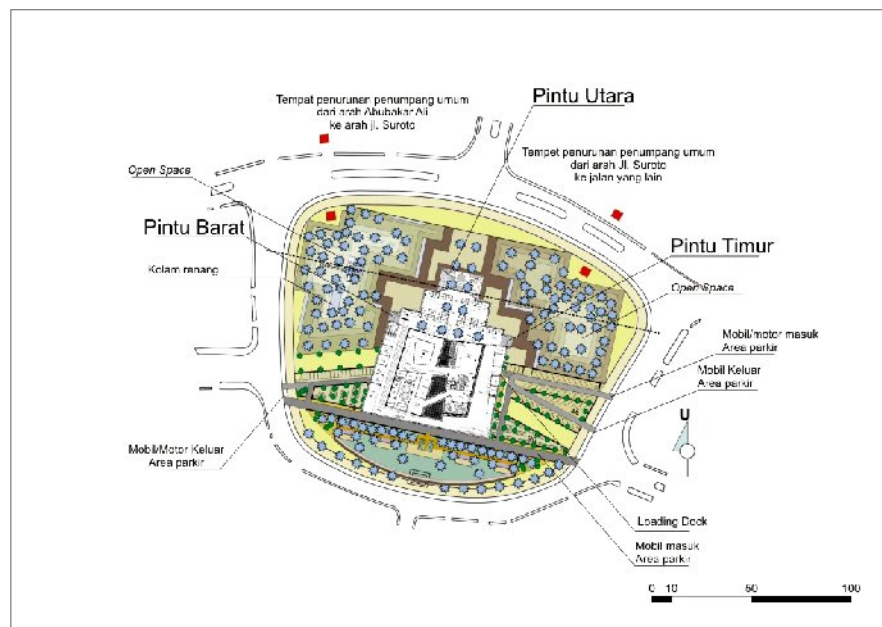
Gb. 5.1. Rencana *Landscape*.
Elemen *Shoft Scape*, berupa vegetasi, dan air



Elemen *Shoft Scape* & *Shoft Scape* berupa vegetasi, air, batu, lampu taman



Gb. 5.3. Situasi.
Hubungan Bangunan dengan Lingkungan Sekitar
Serta Sirkulasi dari dan Menuju Bangunan



Gb. 5.4. Site Plan.
Hubungan Ruang Dalam Bangunan dengan Ruang Luar

Sirkulasi dari dan menuju bangunan dalam hal ini dibagi menjadi dua klasifikasi, yaitu pengunjung dengan kendaraan pribadi yang berupa mobil atau motor, dan pengunjung yang datang dengan menaiki moda transportasi umum. Adapun pengunjung yang menggunakan moda transportasi umum, dapat turun di depan SMU 3 Yogyakarta atau di depan gedung Telkom. Kemudian menyebrangi jalan menuju *site*, karena sirkulasi jalur lingkaran adalah searah dengan jarum jam dan pintu kendaraan umum rata-rata berada di sebelah kiri. Maka dapat dipastikan penumpang yang turun dari kendaraan umum tersebut berada di lingkaran-luar lingkaran. Sehingga mereka harus menyebrangi jalan tersebut. Bagi pengunjung yang ingin masuk galeri dapat langsung memasukinya dengan melewati pintu utara. Pintu ini juga melayani bagi mereka yang berkemampuan khusus. Karena pintu utara adalah satu-satunya pintu yang dilengkapi dengan ram, maka semua orang berkemampuan khusus tersebut harus melewati pintu ini. Sementara bagi pengunjung galeri/taman yang membawa kendaraan pribadi berupa mobil atau motor, dapat parkir di area parkir barat atau parkir timur. Berikut adalah rancangan sirkulasi yang ada pada *site*, yang digolongkan menjadi:

1. Pengunjung umum galeri/taman,
2. Karyawan/ Staf galeri,
3. Droping barang untuk kepentingan pameran, dan
4. Pejabat dan Tamu Undangan saat acara khusus seperti *opening ceremony*.

Adapun arus aksesnya, masing-masing sebagai berikut.:

1. Pengunjung galeri/taman yang membawa kendaraan pribadi mobil/motor dapat parkir dibagian sayap timur (parkir timur). Selanjutnya dapat memasuki galeri melalui pintu timur yang ada di sebelahnya, namun dalam pintu ini hanya berupa tangga, sedangkan ram hanya ada di bagian depan/pintu utara, sehingga bagi mereka yang berkemampuan khusus harus menuju pintu utara untuk dapat memasuki galeri. Jika tempat parkir ini penuh maka

pengunjung dapat parkir di sebelah barat galeri (parkir barat). Dan memasuki galeri melalui pintu barat, yang posisinya juga berdekatan dengan tempat parkir tersebut. Akan tetapi jika hari-hari khusus, seperti pada acara opening ceremony, yang itu terkadang mengundang pejabat serta tamu undangan penting lainnya, maka parkir barat yang dapat menampung 22 mobil dan 70 motor, untuk sementara waktu ditutup untuk umum. Dan bagi pengunjung dapat parkir pada lokasi lain yang ada disekitar Kridosono. Namun tidak diperkenankan untuk parkir di pinggir jalan sepanjang jalan lingkar Kridosono.

2. Karyawan/ Staf galeri, dapat parkir di parkir barat, karena parkir ini lebih dekat dengan ruangan kantor. Khusus bagi para pemimpin dan beberapa staf di bawahnya, dapat parkir di basement, yaitu dengan melewati pintu masuk parkir timur, kemudian melewati jalur loading dock dan menuju parkir basement. Dalam tempat ini memuat 6 mobil dan 16 motor. Dan pada ujung bangunan terdapat *space* untuk memutar mobil.
3. Droping barang untuk persiapan pameran, ruang persiapan pameran berada di lantai dasar bersebelahan dengan ruang parkir karyawan. Untuk itu rute perjalanannya samadengan uraian pada point 2. khusus untuk barang-barang pameran instalasi, dapat didrop langsung di lantai pertama yaitu dengan melewati bagian depan galeri. Dengan catatan mobil yang membawa barang hanya bisa masuk sampai samping gedung saja selebihnya dapat diangkut dengan menggunakan kendaraan khusus.
4. Pejabat dan Tamu Undangan saat acara khusus seperti *opening ceremony*, akan parkir di parkir barat. Pada saat ini parkir barat di-sterilkan dari parkir pengunjung umum, karena semua lokasi akan dipakai untuk tamu undangan, terkecuali tempat parkir motor, para pengunjung umum masih dapat menggunakannya, karena dalam parkir tersebut dapat memuat 70 motor. Para pejabat serta tamu undangan dapat memasuki galeri ini melalui pintu belakang yang

memang dirancang khusus untuk mereka. Sebelum masuk galeri mereka akan melewati taman bambu yang ada di samping pintu masuk. Dalam taman tersebut dilengkapi dengan tempat duduk yang dapat digunakan sebagai tempat beramah-tamah sebelum acara di mulai.

5.2.2. Perencanaan Tata Ruang

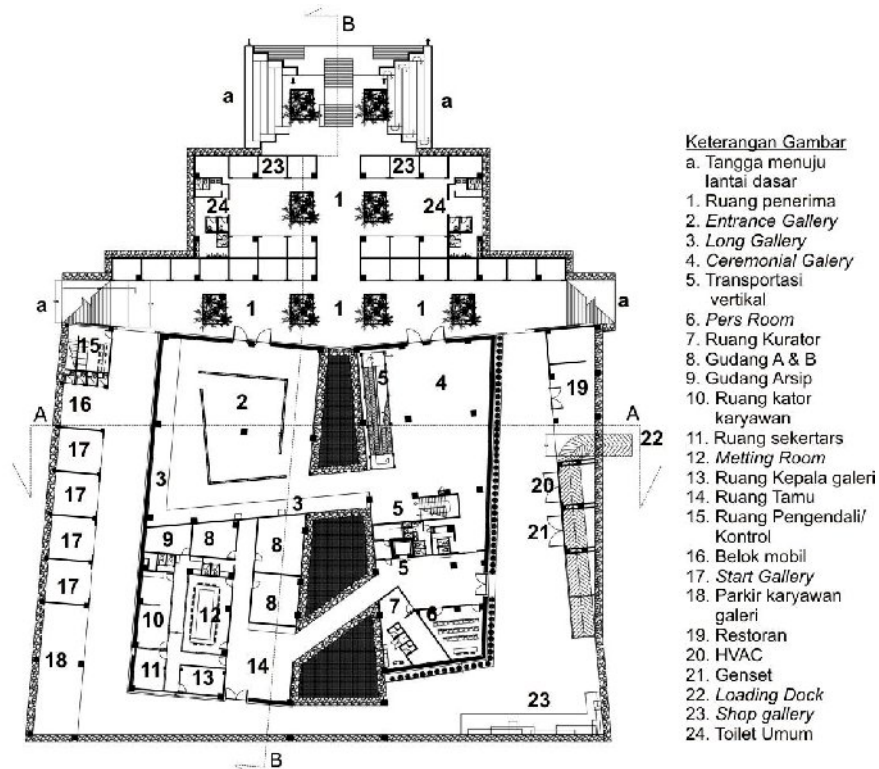
5.2.2.1. Lantai Dasar (-4.50 M)

Setelah pengunjung dari berbagai moda transportasi sebagaimana penjelasan penulis di atas, maka pengunjung akan diterima pada ruang Penerima/Plaza yang berfungsi untuk menampung semua pengunjung, baik dari pintu barat, pintu timur, maupun pintu utara. Di awal memasuki galeri pengunjung akan diterima di *entrance gallery*, galeri ini adalah gambaran tentang pameran keseluruhan yang dipamerkan pada kesempatan kali ini. kemudian pengunjung akan melewati sebuah lorong panjang yang disebut dengan *Long Gallery*, yaitu galeri yang memberikan ruang untuk pameran karya anak-anak/seniman cilik. Pameran ini sengaja ditampilkan di awal kalinya ketika pengunjung masuk sebagai paket *view* yang wajib dilihat oleh setiap pengunjung galeri, sebagai wujud penghargaan galeri ini terhadap karya cipta seniman cilik, dalam kata lain galeri ini sebagai pembuka dari keseluruhan pameran. Galeri terakhir pada lantai dasar adalah *Ceremonial Gallery*, pada dasarnya *Ceremonial Gallery* adalah sebuah ruang bebas berukuran 16,5x12,5 m atau 219 m persegi. Di mana ruang ini dapat difungsikan sebagai ruang untuk acara pembukaan, atau juga dapat dipakai sebagai *temporary gallery*, yaitu galeri yang bidang *display*-nya dapat dibongkar pasang. Sementara untuk naik ke level atasnya pengunjung dapat melakukannya dengan dua cara yaitu dengan melalui tangga atau berjalan di atas ramp dengan kemiringan 1:12. menuju lantai dua yang berketinggian 4.5 meter di atasnya.

Selanjutnya adalah ruang yang bersifat semi privat, di mana orang yang berkepentingan saja-lah yang dapat/diperbolehkan masuk ke dalam ruangan ini. adapun ruangan ini adalah Hall A, Pers Room, dan Ruang Tamu. Kemudian ruangan yang bersifat privat yaitu Gudang A & B sebagai tempat penyimpanan barang seni pra/pasca pameran yang dititipkan seniman pada galeri sebelum diambil lagi oleh senimannya. Dalam gedung ini juga terdapat ruang rapat yang bisa digunakan oleh pegawai galeri maupun IO penyelenggara pameran. Ruang terakhir yang terdapat dalam gedung ini adalah Ruang Kantor, terdiri dari ruang tamu ruang kepala, ruang sekretaris, ruang karyawan, pantry, dan toilet.

Pada bangunan ini juga memiliki fasilitas pendukung bangunan yang terdapat di dalam bangunan di setiap lantainya, yaitu; AHU; alat transportasi vertikal seperti elevator, tangga naik dan ram; toilet untuk *male*, *female*, dan *devable*. Untuk selanjutnya fasilitas pendukung bangunan tersebut tidak lagi dikupas, karena memiliki spesifikasi yang sama pada tiap *level*-nya.

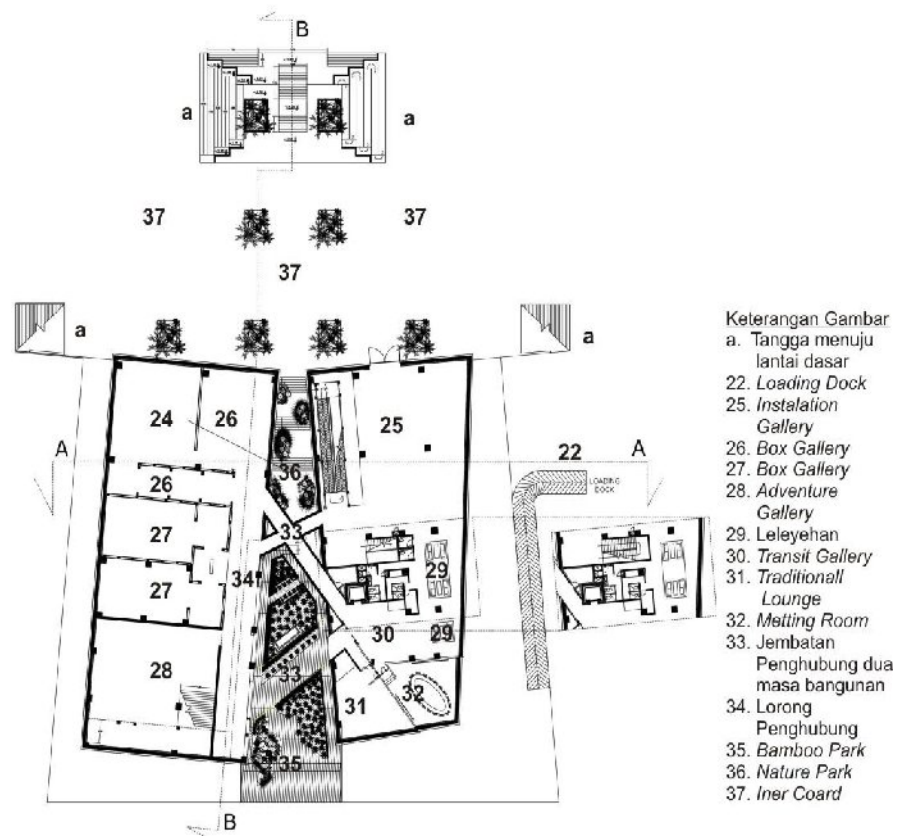
Sementara pendukung bangunan dan pendukung fungsi dari galeri yang berada di luar bangunan ini adalah; *shop gallery*, yang menjual produksi karya seni; *tiketing box*, sebagai tempat penjualan tiket masuk galeri; ruang keamanan; penitipan barang; toilet; restoran; HVAC; Power/Genset; Loading dock; parkir karyawan galeri; dan *start gallery* untuk kepentingan persiapan sebelum pameran.



Gb. Gb. 5.5. Denah Lantai Dasar,
Taman Sari sebagai Citra Bentuk Galeri, oleh A. Prasetya

5.2.2.2. Lantai Pertama (+0.00 M)

Pada denah lantai pertama ini, pengunjung akan bertemu dengan *Instalation gallery*, yaitu sebuah ruang dengan luas area mencapai 280 m persegi ini beratapkan langsung pada bidang miring bangunan, dengan ketinggian langit-langit mencapai 20 m. tempat ini digunakan untuk mendisplay karya instalasi. Pada salah satu tepi dindingnya terdapat bidag persegi yang dapat digunakan untuk media dalam mendisplay objek vertikal, bidang ini tidak lain adalah tangga naik atau ram. Pada setiap lantai di atasnya disediakan balkon untuk melihat langsung pameran isntalasi.



Gb. 5.6. Denah Lantai Pertama
Taman Sari sebagai Citra Bentuk Galeri, oleh A. Prasetya

Pada bangunan yang sama, di level ini juga terdapat leleyehan, yaitu tempat yang sengaja direndahkan dari lantai umumnya setinggi 30 cm. tempat ini berisi sofa. Di mana pengunjung dapat beristirahat di sini. Disebelah leleyehan terdapat ruang transit, bagi tamu undangan VIP sebelum acara pembukaan di mulai. Tamu undangan VIP dating dari pintu selatan/belakang melalui taman bambu.

Untuk melanjutkan perjalanan mengunjungi galeri, telah tersedia jembatan yang menghubungkan kedua masa bangunan ini. masing-masing dapat diakses oleh pengunjung, baik yang berkemampuan khusus ataupun pengunjung lainnya. Adapun ruang yang ada pada bangunan ini adalah *Box Gallery A* dan *Box gallery B*, yaitu galeri yang relatif memiliki ruangan yang berbentuk persegi. Kemudian diteruskan dengan ruang galeri yang disebut *Adventure Gallery* adalah galeri yang

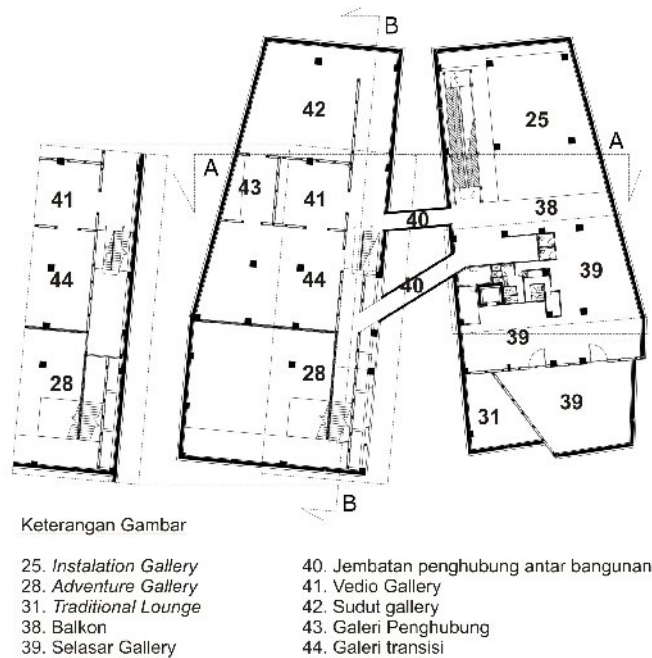
memberi kebebasan pada seniman untuk berkreasi dengan media dinding yang sudah didesain khusus. Karena salah satu dindingnya dikostruksi dengan kuat, sehingga dapat menahan jika dipukul atau pun dikehendaki berlobang. Sedang pada salah satu dinding yang lain sengaja diangkat setinggi 40 cm sehingga dapat mengetahui aktifitas orang yang ada di sekitarnya, adapun ruang yang ada di sebelahnya adalah ruang beristirahat sementara. Yaitu ruang yang berfungsi untuk bersantai menghilangkan rasa capek setelah berkeliling di galeri ini. dari tempat ini pengunjung dapat melihat pemandangan berupa taman bambu. Pada ruangan ini terdapat pijat punggung yang dapat dipakai secara gratis oleh pengunjung. Sementara bagi yang ingin beristirahat secara privat dapat pergi ke traditional lounge di seberang taman bambu. Pada lantai pertama, kita dapat merasakan keindahan *Natural park*, dan *inercord* yang ada di depan bangunan. *Natural park* adalah taman berundak yang dapat mengantarkan pengunjung ke panggung yang ada di antara dua bangunan ini. sedangkan *inercord* adalah taman terbuka seperti halnya yang ada di *Melinium park*. Untuk mengakses kedua taman ini, pengunjung tidak perlu memasuki galeri. Karena kedua taman tersebut berlokasi di publik zone, yang dapat diakses oleh siapa saja.

5.2.2.3. Lantai Kedua (+6.00 M)

Pada lantai kedua dalam galeri ini, kita akan mengunjungi Sudut *gallery*, sudut galeri adalah galeri yang memiliki atap miring sehingga pada galeri ini terdapat perlakuan khusus, sedemikian hingga tetap dapat digunakan. Yaitu pada ujung galeri atau tepatnya pada ketinggian normal orang dewasa (ketinggian 2 m) diberi panel yang difungsikan sebagai batas kenyamanan. Dalam lantai dua ini, juga terdapat *Video Gallery*, yaitu sebuah ruangan yang menyediakan beberapa visual barang seni, yang sengaja disuguhkan dalam bentuk maya/virtual. Kelebihan dari galeri semacam ini, pengunjung dapat melihat visual art tentang proses bagaimana benda seni itu dibuat, sehingga tahapan pembuatannya dapat ditampilkan dalam video tersebut. Video galeri sangat dibutuhkan bagi seniman untuk menimba informasi tentang

teknik, material, dan proses seniman selama berkarya. Ruang yang dibutuhkan dalam *Video Gallery* adalah ruang yang dapat mendisplay monitor sebagai *frame art*, pengunjung sengaja tidak diberi fasilitas tempat duduk, agar pengunjung dapat bergantian dalam melihatnya.

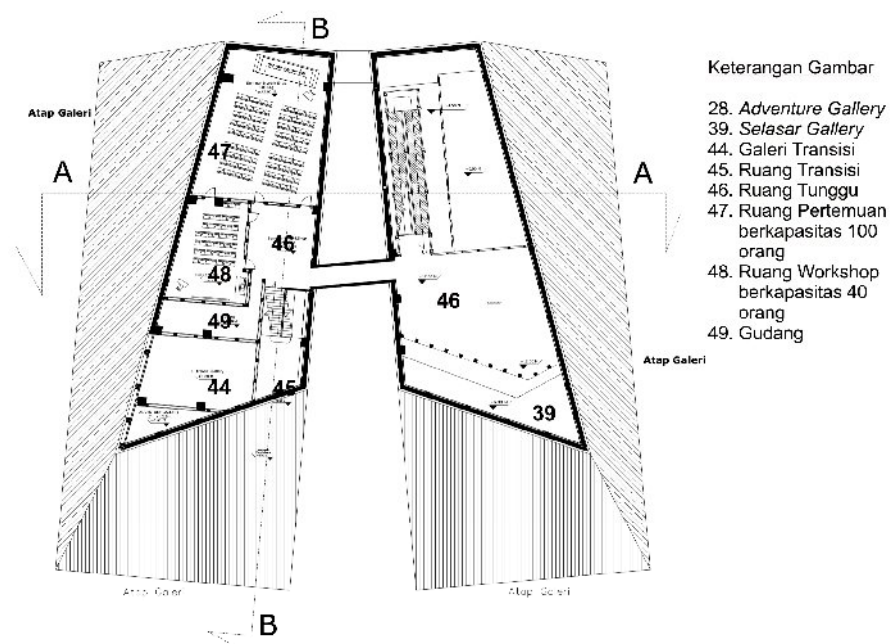
Berikutnya adalah galeri transisi, yaitu sebuah galeri yang menyediakan sofa untuk pengunjung yang ingin menikmati pameran sambil duduk dan berbincang ringan dengan rekan bisnisnya. Pada galeri ini sengaja diletakkan beberapa furniture yang dapat digunakan pengunjung untuk beristirahat agar berkesan akrab, sehingga galeri tidak berkesan kaku. Pada lantai ini, juga dilengkapi dengan ruang untuk kegiatan worksop, seminar, dll. Di mana ruangan tersebut digunakan untuk kepentingan edukasi. Sementara pada selasar bangunan kita dapat melihat pameran seni 3D.



Gb. 5.7. Denah Lantai Kedua
Taman Sari sebagai Citra Bentuk Galeri, oleh A. Prasetya

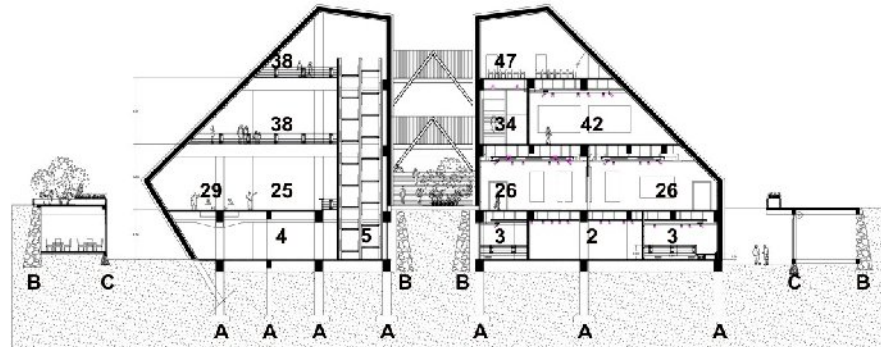
5.2.2.4. Lantai Ketiga (+12.00 M)

Lantai tiga adalah lantai terakhir dalam desain galeri ini. adapun ruang-ruang yang terdapat dalam lantai tiga adalah: ruang pertemuan kapasitas 100 orang, ruang ini dapat digunakan untuk seminar budaya atau kegiatan lain sejenisnya. Dalam lantai ini juga terdapat ruang workshop untuk 40-an orang. Dilengkapi dengan gudang penyimpanan barang serta fasilitas pendukung bangunan yang lain.



Gb. 5.8. Denah Lantai Ketiga
Taman Sari sebagai Citra Bentuk Galeri, oleh A. Prasetya

5.2.2.5. Potongan Bangunan AA

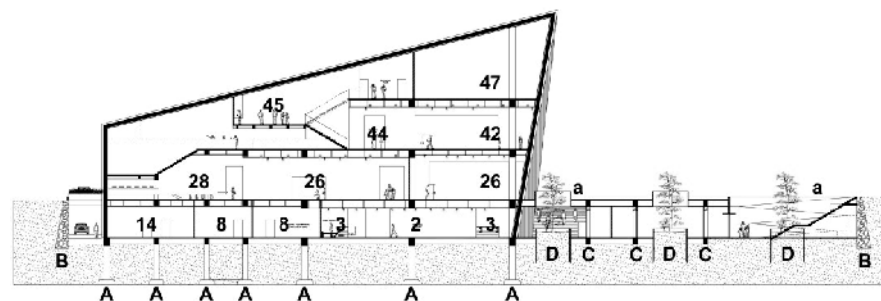


Keterangan Gambar

- | | | |
|----------------------------|-------------------------|--|
| A. Pondasi Titik | 25. Instalation Gallery | Masing-masing kedua masa bangunan dihubungkan dengan jembatan. |
| B. Pondasi Semi Basement | 26. Box Gallery | |
| C. Pondasi Batu kali | 29. Leleyehan | |
| 2. Entrance Gallery | 34. Lorong | |
| 3. Long gallery | 38. Balkon | |
| 4. Ceremonial Gallery | 42. Sudut Gallery | |
| 5. Vertical Transportation | 47. Ruang pertemuan | |

Gb. 5.9. Potongan AA
Taman Sari sebagai Citra Bentuk Galeri, oleh A. Prasetya

5.2.2.6. Potongan Bangunan BB

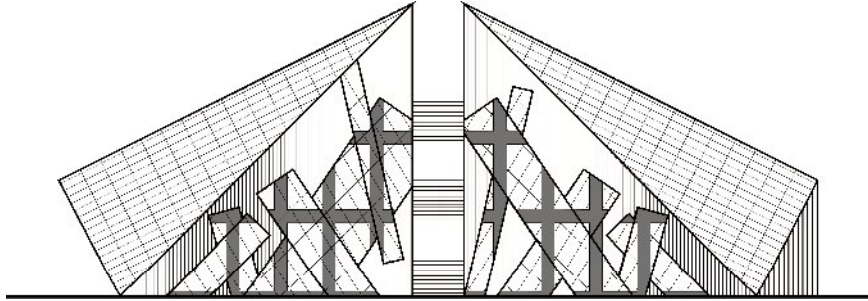


Keterangan Gambar

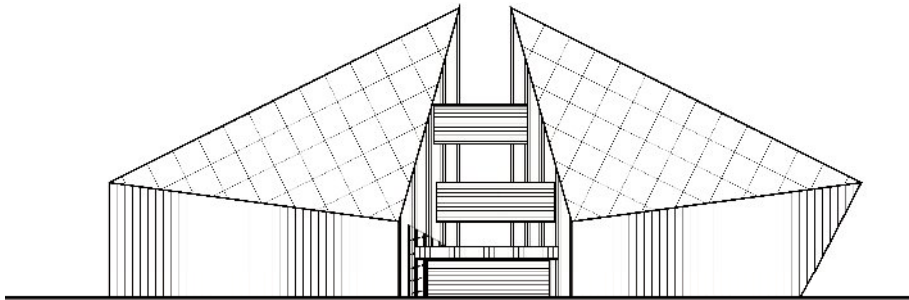
- | | |
|-------------------------------|-----------------------|
| a. Tangga menuju Lantai dasar | 8. Gudang |
| A. Pondasi Titik | 14. Ruang tamu |
| B. Pondasi Semi Basement | 26. Box Gallery |
| C. Pondasi Batu kali | 28. Adventure gallery |
| D. Pot Tanaman | 42. Sudut Gallery |
| E. Tangga Masuk Galeri | 44. Galeri transisi |
| 2. Entrance Gallery | 45. Ruang Transisi |
| 3. Long gallery | 47. Ruang pertemuan |

Gb. 5.10. Potongan BB
Taman Sari sebagai Citra Bentuk Galeri, oleh A. Prasetya

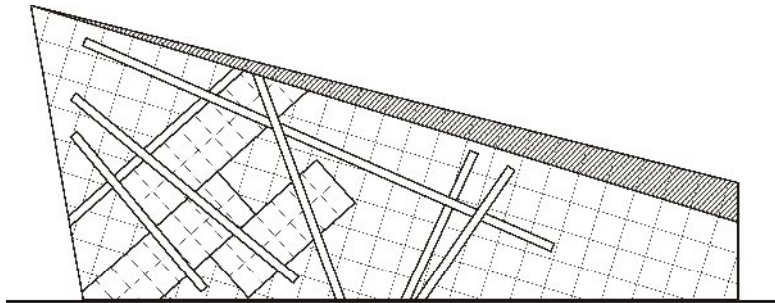
5.2.3. Bentuk Masa Bangunan dan Fasad Bangunan



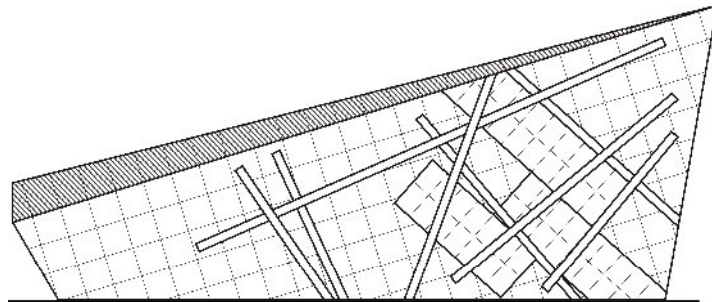
Gb. 5.11. Tampak Depan (Utara)
Taman Sari sebagai Citra Bentuk Galeri, oleh A. Prasetya



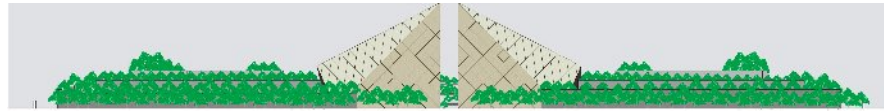
Gb. 5.12. Tampak Belakang (Selatan)
Taman Sari sebagai Citra Bentuk Galeri, oleh A. Prasetya



Gb. 5.13. Tampak Samping Kanan (Barat)
Taman Sari sebagai Citra Bentuk Galeri, oleh A. Prasetya

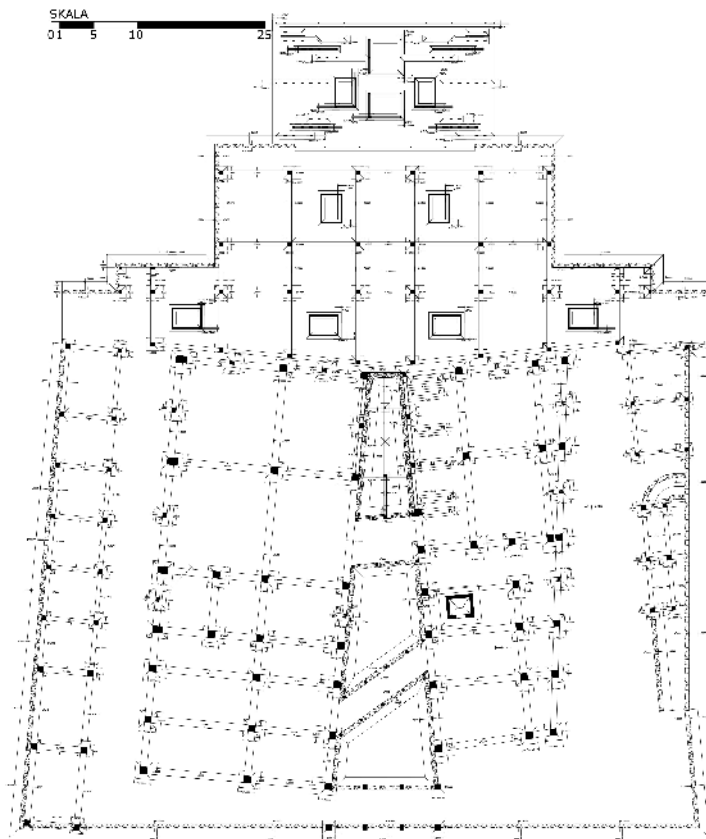


Gb. 5.14. Tampak Kiri (Timur)
Taman Sari sebagai Citra Bentuk Galeri, oleh A. Prasetya

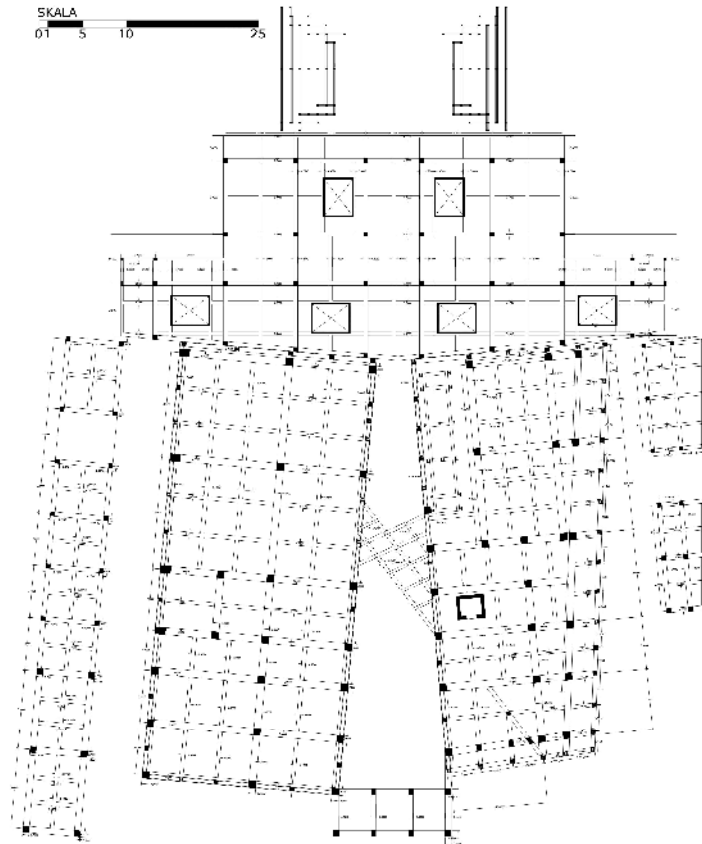


Gb. 5.15. Tampak Kawasan
Taman Sari sebagai Citra Bentuk Galeri, oleh A. Prasetya

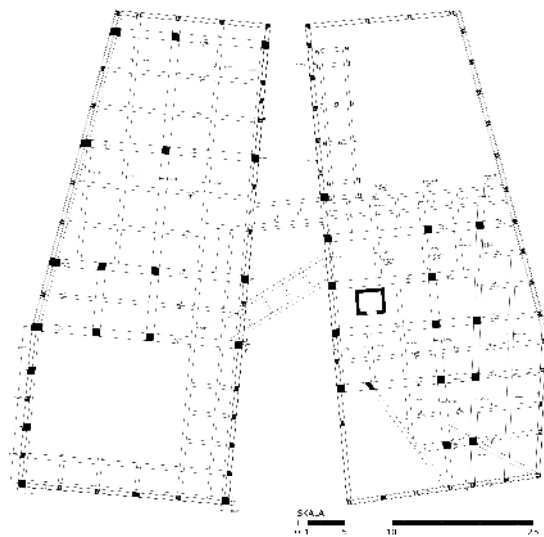
5.2.4. Gambar Rencana Pondasi dan Kolom-Balok



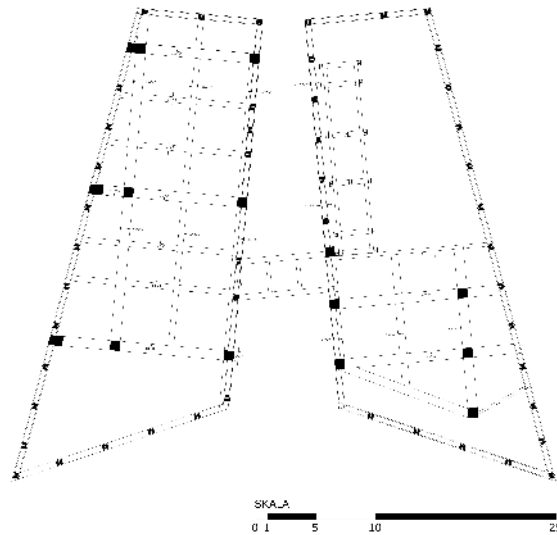
Gb. 5.16. Rencana Pondasi
Taman Sari sebagai Citra Bentuk Galeri, oleh A. Prasetya



Gb. 5.17. Rencana Kolom-Balok Lantai 1
Taman Sari sebagai Citra Bentuk Galeri, oleh A. Prasetya

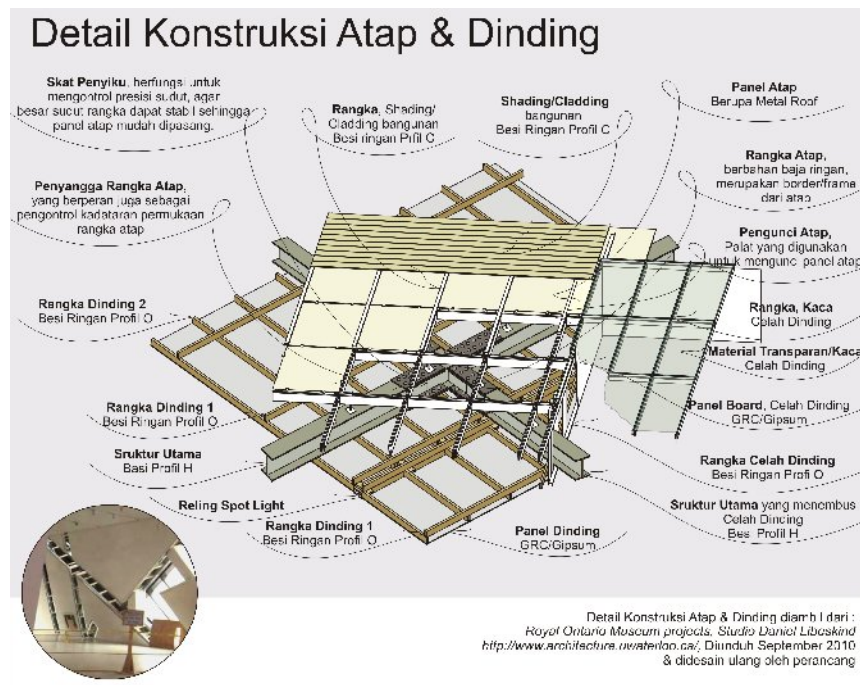


Gb. 5.18. Rencana Kolom-Balok Lantai 2
Taman Sari sebagai Citra Bentuk Galeri, oleh A. Prasetya



Gb. 5.19. Rencana Kolom-Balok Lantai 3
Taman Sari sebagai Citra Bentuk Galeri, oleh A. Prasetya

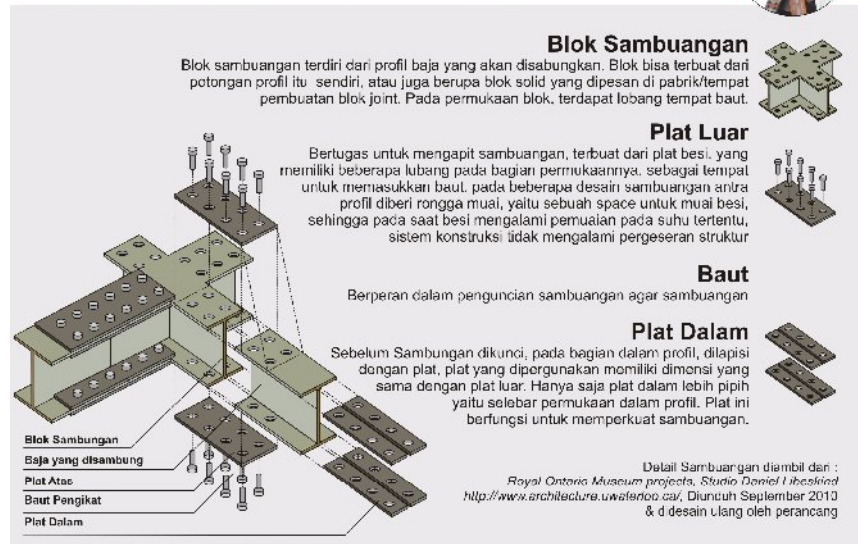
5.2.5. Gambar Detail



Gb. 5.20. Detail Konstruksi atap, dinding, dan pelubangan kaca.
Taman Sari sebagai Citra Bentuk Galeri, oleh A. Prasetya

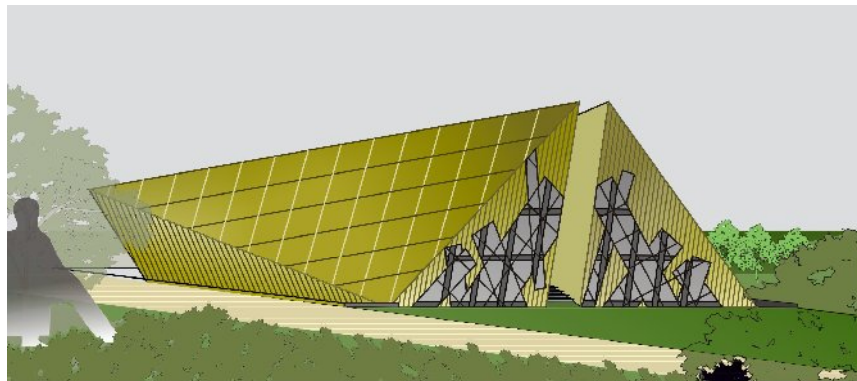
Detail Sambungan Baja

Dalam sistem struktur rangka, penggunaan material baja, yang perlu diperhatikan adalah bagaimana membuat sambungan. Hal ini ditujukan agar tidak terjadi krek atau *crisis joint* yang dapat menyebabkan bangunan itu roboh/gagal struktur.



Gb. 5.21. Detail Sambungan Baja.
Taman Sari sebagai Citra Bentuk Galeri, oleh A. Prasetya

5.2.6. Gambar 3D

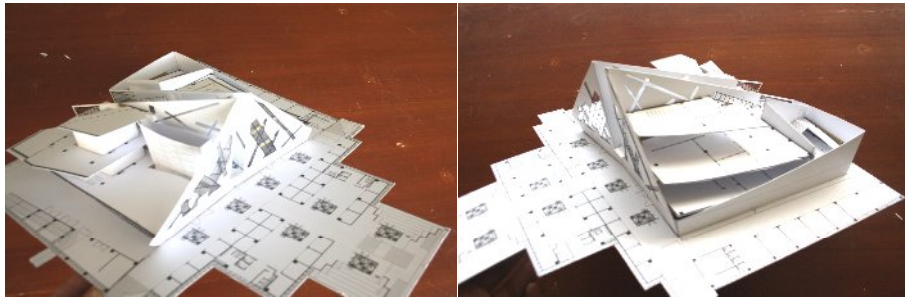


Gb. 5.22. 3D Fasad Bangunan.
Taman Sari sebagai Citra Bentuk Galeri, oleh A. Prasetya

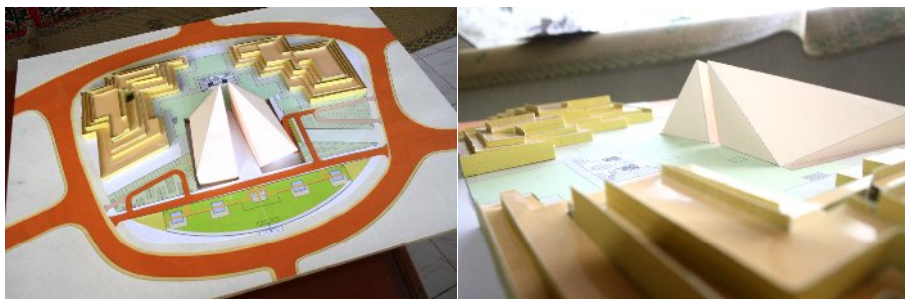
5.2.7. Foto Maket



Gb. 5.23. Maket Interior, penglihatan mata normal.
Taman Sari sebagai Citra Bentuk Galeri, oleh A. Prasetya



Gb. 5.24. Maket Interior, penglihatan mata burung.
Taman Sari sebagai Citra Bentuk Galeri, oleh A. Prasetya



Gb. 5.25. Maket exterior
Taman Sari sebagai Citra Bentuk Galeri, oleh A. Prasetya

Daftar Pustaka

- Cempaka, Ayang (2005), *Pusat Kebudayaan di Jogja*, Skripsi tidak dipublikasikan
Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia
- Ching, Francis D.K. (2007) *Arsitektur Bentuk Ruang dan Susunannya*, Jakarta:
Erlangga
- Ching, Francis D.K. and Adams, Cassandra (2001) *Building Construction
Illustrated*, New York: John Wiley & Sons, inc,
- gudeg.net, "Bentara Budaya Yogyakarta" (diunduh 14 April 2009)
- Hall, M., (1987) *Study pencahayaan*, London: Desain Grammar, Lund Humphries
Publishers Ltd
- Harris, Cyril M (1993), *Dictionary of Architecture and Contruction*. New York :
McGraw-Hill, (ed. 2).
- id.wikipedia.org, "Budaya Daerah Istimewa Yogyakarta" (diunduh 14 April 2009)
- id.wikipedia.org, "Taman Sari Yogyakarta" (diunduh Pebruari 2009)
- imazu.wordpress.com, "Ruang Terbuka Hijau" (diunduh Nopember 2003)
- Indonesian National Ensiclopedi (2004) *Ensiklopedia nasional Indonesia* Jakarta:
PT Cipta Adi Pustaka
- Konita, Romza (2004), *Galeri Batik di Pekalongan*, Skrepsi tidak dipublikasikan
Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia
- Krase, Klotz, (1985) *New Museum Building*
- Myer, Rupert (2002), *Report of The Contemporary Visual Art And Craft Inquiry*
Canberra: commonwealth, p. 266.
- Neufert dan Ernest (2002) *Architects' data*, London : Lockwood (ed.33)
- Oktavianti, Annisa Dwi (2006), *Galeri Seni Lukis di Jogja*, Skripsi tidak
dipublikasikan, Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia
- Peraturan Walikota Yogyakarta (2009) Penjabaran Status Kawasan Blok
Kridosono No 21 Tahun 2009 (Yogyakarta: 2 Maret)
- Pickard, Quentin, *"The Architect's Handbook ",Museums And Art Galleries*
- Pusat Bahasa Depatemen Pendidikan Nasional (2003), *Pengertian galeri*
Jakarta:
- Susanto, Mike (2004), *Menimbang Ruang Menata Rupa Wajah dan Tata
Pameran Seni Rupa*, Yogyakarta: Gaang Press
- Wikipedia.com, Pengertian galeri (diunduh April 2009)

- www.archdaily.com, "Tree Museum, By Enzo Enea, Switzerland" (diunduh Desember 2010)
- www.architecture.com, "Renovation to the Royal Ontario Museum Studio Daniel Libeskind Toronto, Ontario", Terri Meyer Boake (diunduh Oktober 2010)
- www.asla.org, "The High Line, New York" (diunduh Januari 2011)
- www.aviewoncities.com, "Franklin Delano Roosevelt Memorial" (diunduh Pebruari 2011)
- www.daniel-libeskind.com, "Studio Daniel Libeskind Royal Ontario Museum 2007" (diunduh Desember 2010)
- www.kompas.com, Indra Tranggono, "Antara Jogja dan Yogya" (diunduh 14 April 2009)
- www.wikimapia.org, "Kridosono" (diunduh Januari 2011)
- www.wmf.org, "About the World Monuments Fund" (diunduh Pebruari 2009)
- www.yogyas.com, "Kotabaru, Jelajah ke Kota Taman Tua" (diunduh Nopember 2003)
- Yahya, Amri (1990) "Catatan Pengertian Tentang Art Gallery, Museum, Souvenir/gift shop dan boutique"
- Yusmarelda, Melati (2008), *Galeri Seni Lukis di Yogyakarta, galeri yang aksesibel dan pengaplikasian nilai arsitektur jawa pada tampilan bangunan*, Skripsi tidak dipublikasikan, Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia

Desain Premis

Galeri Seni Rupa, dibangun dengan konsep pencitraan bentuk bangunan Taman Sari sebagai bentuk bangunan/galeri. Sementara tata ruang dalam galeri, diambil dari beberapa galeri yang ada di Yogyakarta serta respon perancang terhadap kebutuhan ruang yang diperlukan seniman dalam berpameran. Galeri Seni Rupa dibangun di area Kridosono, sebuah site yang unik, berada di pusat kawasan Kotabaru. Yaitu sebuah site yang dapat diakses dengan enam jalur sekaligus, salah satu jalurnya bahkan mengarah langsung pada sebuah universitas terkenal di negeri ini. Keunikan site inilah yang dapat melengkapi desain ini menjadi lebih menarik. Dimana dalam desain ini Kridosono dikembalikan sebagaimana fungsi awalnya. Perpaduan, pencitraan Taman Sari pada bentuk bangunan galeri dengan pengembalian fungsi Kridosono sebagai ruang terbuka hijau, serta pengoptimalan potensi site inilah yang akan menjadi dasar dalam perancangan ini.

Proses perancangan ini melalui beberapa tahapan: dimulai dari Pengidentifikasian kebutuhan seniman terhadap ruang galeri; Pencarian bentuk bangunan yang dapat mencitrakan Taman Sari; Transformasi bentuk bangunan terpilih menjadi bentuk bangunan baru, sedemikian hingga dapat menampung ruang-ruang yang dibutuhkan dalam pameran seni rupa; Penyesuaian bangunan baru terhadap lingkungan; dan yang terakhir adalah Pembuatan landscape. Tahapan ini akan melahirkan gagasan baru untuk membuat galeri yang baik, yang dapat mencitrakan bentuk Taman Sari, serta galeri yang dapat mewadahi kebutuhan seniman dalam berpameran.

Metode yang digunakan untuk mendapatkan bentuk tampilan galeri yang dimaksud adalah, dengan pendekatan metode tipologi, dimana situs Taman Sari dikaji hingga pada elemen-dasar pembentuk bangunan. Adapun yang dimaksud dengan elemen-dasar pembentuk bangunan adalah, ragam bentuk geometri. Dari beberapa hasil kajian tersebut, kemudian dipilih salah satu, selanjutnya di transformasikan menjadi bentuk bangunan baru. Adapun cara mentransformasikannya melalui pendekatan metode morfologi. Hasil dari kajian inilah yang dikembangkan dalam merancang bangunan galeri.

Sebagai kawasan Ruang Terbuka Hijau, Kridosono hanya boleh ditutupi dengan bangunan seluas 30% dari luas lahan, selebihnya di-oleh sebagai taman. Adapun taman yang didarapkan adalah taman yang dapat mendukung galeri ini, baik dari segi fungsi maupun bentuknya. Taman yang dibangun dengan konsep ini dibuat dengan cara meninggikan bagian tepi site, sedemikian hingga memiliki kontur hingga menyerupai bukit. Taman yang dilengkapi dengan fasilitas penunjang ini, harapannya dapat lebih menarik desain secara keseluruhan.

CATATAN DOSEN PEMBIMBING

Berikut adalah penilaian dosen pembimbing terhadap kualitas buku laporan Tugas Akhir dari;

Nama Mahasiswa : Areawan Prasetya
Nomor Mahasiswa : 03512151
Judul Tugas Akhir : **GALERI SENI RUPA DI YOGYAKARTA**
Penekanan pada "Tampilan Bangunan
Sebagai Citra Taman Sari"
Menyatakan bahwa : Kualitas buku laporan Tugas Akhir ini
adalah: **Sedang / Baik / Baik Sekali**

Sehingga ~~tidak direkomendasikan /~~
~~dirokomendasikan~~ untuk dijadikan acuan
pembuatan Tugas Akhir.

Yogyakarta, 5 April 2011

Dosen Pembimbing,



(Revianto Budi Santosa, Ir, M. Arch, H.)