

MUSEUM SENI RUPA TRADISIONAL INDONESIA DI YOGYAKARTA

Pengertian Judul

Museum menurut Gertrud Rudolf Hille, ahli museum di Jerman Barat adalah sebagai berikut :

- Meseum bukan saja mengumpulkan barang - barang antik atau barang - barang sebagai penyelidikan ilmu pengetahuan saja, namun barang - barang itu adalah warisan kebudayaan dan segala hubungannya harus dipamerkan kepada umum
- Museum bukan saja merupakan tempat atau ruangan - ruangan untuk kepentingan para peminat ataupun kaum sarjana saja, namun harus terbuka bagi semua orang dan dapat menambah pengetahuannya terutama bagi pemuda.

Seni rupa atau seni yang tampak adalah salah satu bentuk kesenian visual atau tampak, yang tidak hanya bisa di serap oleh indra penglihatan , tetapi juga bisa oleh indra peraba, maksudnya adalah teksturnya dapat di rasakan, misalnya kasar, halus, lunak, keras, lembut, dan sebagainya. Namun tidak menutup kemungkinan tekstur ini adalah tekstur maya (ada namun tidak nyata) atau tekstur ini seolah-olah ada yang di karenakan mata kita dikelabui oleh sesuatu yang tampak, misalnya sebuah foto kayu: di situ seolah-olah kita melihat adanya tekstur namun kenyataannya tekstur itu tidak ada jika kita merabanya.

Tradisional, prinsip yang diikuti dan yang dipuja-puja oleh seorang atau sekelompok orang secara terus-menerus turun temurun dari generasi ke generasi.¹

Merupakan suatu wadah yang berguna untuk menyimpan, mengoleksi dan mengeksplorasi tradisi atau pewarisan perupa bangsa indonesia, dari nenek moyang hingga ke generasi ke masa datang. Sehingga setiap individu diharapkan dapat mengetahui, mengerti dan memahami nilai - nilai kultural bangsa hasil penciptaan dari generasi sebelumnya.

¹ Microsoft Encarta Reference Library 2004 © 1993-2003 Microsoft Corporation.

1. LATAR BELAKANG PROYEK

1.1. Perjalan Seni Rupa

Pada awalnya seni diciptakan untuk kepentingan bersama. karya- karya seni yang ditinggalkan pada masa pra-sejarah digua-gua tidak pernah menunjukkan identitas pembuatnya. Demikian pula peninggalan-peninggalan dari masa lalu seperti bangunan atau artefak di mesir kuno, Byzantium, Romawi, India, atau bahkan di Indonesia sendiri. Kalaupun ada penjelasan tertentu pada artefak tersebut hanya penjelasan yang menyatakan benda atau bangunan tersebut di buat untuk siapa. Ini pun hanya ada setelah jamannya. Kita bisa menyimpulkan kesenian pada jaman sebelum moderen kesenian tidak beraspek individualistis.

Seni dalam masyarakat tradisional, sedikit sekali atau tidak ada sama sekali untuk kepentingan keindahan, penciptaannya lebih ditujukan kepada fungsinya. Seni diciptakan sebagai kepentingan peralatan keberlangsungan hidup, diciptakan sebagai senjata berburu untuk keperluan makan, sebagai pakaian dan perlengkapan upacara ritual, pewarisan turun temurun dari nenek moyang ke generasi berikutnya, dan sebagai symbol status social suatu masyarakat ataupun individu yang biasanya dianggap ketua dan pemimpin ritual pemujaan roh nenek moyang.

Dalam sejarah seni terjadi banyak pergeseran. Sejak renaisans atau bahkan sebelumnya , basis-basis ritual dan kultural dari karya seni mulai terancam akibat sekularisasi masyarakat. Situasi keterancaman itu mendorong seni akhirnya mulai mencari otonomi dan mulai bangkit pemujaan sekular atas keindahan itu sendiri. Dengan kata lain fungsi seni menjadi media ekspresi, dan setiap kegiatan berkesenian adalah berupa kegiatan ekspresi kreatif, dan setiap karya seni merupakan bentuk yang baru, yang unik dan orisinil. Karena sifatnya yang bebas dan orisinal akhirnya posisi karya seni menjadi individualistis.

1.2. Seni rupa tradisional Indonesia

Saat ini Seni Rupa tradisional Indonesia hampir terancam punah terkalahkan dengan roda waktu modernisasi, mesinisasi produk massal dan pola hidup konsumtif, walaupun ada hanya sedikit sekali yang masih mewarisinya, media pembelajaran hanya ada di kalangan media institusi seni.

Sebagai salah satu contoh adalah di bidang tekstil seni tenun dan seni batik pada zaman dulu pakaian yang terbuat dari tenunan seperti songket dan tapis menjadi suatu pakaian kebanggaan di kalangan orang-orang Sumatra dan batik menjadi kebanggaan suku Jawa yang dikenakan pada saat berlangsungnya upacara adat dan di kehidupan keseharian namun sekarang, jas dan gaun merupakan pakaian wajib di kalangan masyarakat masa kini. Penampilan kita di nilai dari cara berpakaian bila kita masih mengenakan pakaian tradisional maka kita dicap kampungan, kuno, dan dianggap golongan rendah.

Seiring dengan perjalanan zaman tradisi lama kita banyak yang ditinggalkan, namun salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh segelintir orang hanyalah dengan usaha menyimpan. Itupun sudah sangat baik daripada ditinggalkan sama sekali, maka dalam upaya untuk menjaga kekayaan ini maka dibutuhkan suatu tempat untuk menyimpan teknik ataupun artefak dari tradisi bangsa yang dapat mencakup kebutuhan penyimpanan dalam skala besar kedalam suatu wadah yang wujudnya berupa museum. Sehingga dengan tersimpannya tradisi ini maka teknik perupa di masa lampau akan bisa terwarisi ke generasi berikutnya.

1.3. Seni rupa tradisional di Yogyakarta

Perkembangan seni rupa di Yogyakarta cukup pesat mengingat telah adanya sekolah seni seperti ISI (Institut Seni Rupa) yang merupakan suatu wadah untuk mengembangkan budaya kesenian Indonesia. Yogyakarta sebagai salah satu kota pendidikan yang memiliki citra yang baik dan menjadi pusat budaya sekaligus sebagai kota tujuan wisata nasional merupakan salah satu aset terbaik yang dimiliki bangsa yang dilihat dari posisi wilayah merupakan suatu daerah tengah yang menjadi transisi perjalanan bangsa antara wilayah barat dan timur. Sehingga salah satu media usaha pewarisan ini dapat terwakili di kota ini. Dengan kedatangan banyak wisatawan ke Yogyakarta, secara konkret menciptakan pangsa pasar yang kuat dibidang kebudayaan, Salah satunya yang tak luput perhatian adalah perkembangan budaya seni rupa.



2. RUMUSAN PERMASALAHAN

2.1. Permasalahan Umum

- **Bagaimana mengungkapkan suatu hirarkhi pemunculan seni rupa tradisional didalam bangunan museum.**
- **Bagaimana mencitrakan suatu identitas seni rupa tradisional.**

2.2. Permasalahan khusus

Bagaimana mendesain museum seni rupa tradisional dengan pendekatan preseden arsitektur modern.

2.3. Tujuan

Mendapatkan konsep dasar perancangan museum seni rupa tradisional yang dapat menjelaskan tentang perjalanan dan perkembangan kebudayaan asli dan kebudayaan asimilasi yang terjadi di indonesia sehingga pengunjung dapat mengetahui, mengerti dan memahami tentang kebudayaannya sendiri.

2.4. Sasaran

mendapatkan suatu bangunan museum seni rupa tradisional melalui pendekatan preseden arsitektur modern yang dapat menjelaskan tentang seni Rupa tradisional.

3. SPESIFIKASI UMUM PROYEK

3.1. Fungsi Objek

Museum Seni rupa tradisional Indonesia adalah sebuah museum yang berguna untuk menyimpan, mengoleksi dan mengeksplorasi tradisi atau pewarisan perupa-an bangsa Indonesia, dari zaman pra sejarah hingga ke zaman asimilasi budaya asli dengan budaya luar yaitu pengaruh dari kedatangan Hindu, Buddha, Islam dan Nasrani.

Museum ini juga berfungsi sebagai salah satu media bagi perkembangan seni rupa tradisional di Indonesia pada umumnya dan bagi Jogjakarta khususnya, dengan memberikan fasilitas tempat untuk berkumpul dan berdiskusi serta mempelajari teknik tradisional tentang perupa-an.

3.2. Pengguna Objek

Museum ini terbuka bagi siapa saja yang ingin mengetahui dan mempelajari tentang sejarah seni rupa tradisional Indonesia.

Namun secara umum pengguna museum terdiri dari :

1. Pengunjung, siapa saja berhak mengunjungi museum ini.
2. Pengelola/pegawai museum, orang yang mengurus segala kepentingan dan perawatan museum.

3.3. Program Ruang

Kelompok ruang	Nama ruang	kapasitas	Standar (m ²)	Jumlah ruang	Luas (m ²)	Sumber
Pelayanan umum	Loket karcis	1 kursi 1 meja	0.18 1.15	3	3.99	Arsitek Data
	Penitipan barang	2 kursi 1 meja 1 kabinet	0.18 1.15 2.70	2	8.42	Arsitek Data
	Hall	400 orang	0.40	2	320.00	Asumsi
	P3K	1 meja 1 meja alat 1 meja pasien 2 kursi 2 lemari obat	1.15 1.20 1.15 0.18 0.48	1	4.16	Arsitek Data
	Informasi	2 kursi 1 meja	0.18 1.15	3	3.99	Arsitek Data
	merchandise	2 kursi 1 meja 3 rak	0.18 1.15 0.80	1	2.13	Arsitek Data
	Auditorium	200 kursi 6 meja 6 kursi 1 proyektor 1 rak film 2 kursi 1 meja	0.18 1.15 0.18 0.27 0.74 0.18 1.15	1	46.50	Asumsi
	Toilet	pria 1 toilet 1 lavatory	0.35 0.35	2	1.40	Arsitek Data
		wanita 1 bidet 1 lavatory	0.21 0.35	2	1.12	
jumlah					391.71	

Kelompok ruang	Nama ruang	kapasitas	Standar (m ²)	Jumlah ruang	Luas (m ²)	Sumber
Pameran • Tetap	Display	4000 objek 2D 1000 objek 3D	0.80 1.60	1	3200 1600	Asumsi
	Diorama	27 objek	25.00	27	675	Asumsi
• Temporer	Toilet	pria 1 toilet	0.35	2	2.80	Arsitek Data
		1 lavatory	0.35			
	wanita 1 bidet	0.21	2	2.24		
	1 lavatory	0.35				
	Display	500 objek 2D 200 objek 3D	0.80 1.6	1	400 200	Asumsi
toilet	pria 1 toilet	0.35	1	1.40	Arsitek Data	
	1 lavatory	0.35				
	wanita 1 bidet	0.21	1	1.12		
	1 lavatory	0.35				
	jumlah				6078,78	

Kelompok ruang	Nama ruang	kapasitas	standar (m ²)	Jumlah ruang	Luas (m ²)	Sumber
Pendidikan	Perpustakaan • Referensi	5000 buku 7 rak	14.40	1	100.80	Arsitek Data
	• Baca	10 meja baca 40 kursi	3.20 0.18	1	104.00	
	• Peminjaman	2 meja 4 kursi 1 kabinet	1.15 0.18 1.32	1	4.34	
	• Pengurus	2 meja 3 kursi 1 kabinet 1 rak	1.15 0.18 1.32 0.74	2	4.89	
	• Toilet	pria 1 toilet	0.35	2	1.40	
1 lavatory		0.35				
	wanita 1 bidet	0.21	2	1.12		
	1 lavatory	0.35				
	jumlah				216.55	

Kelompok ruang	Nama ruang	kapasitas	Standar (m ²)	Jumlah ruang	Luas (m ²)	Sumber
Pelayanan teknis	Kurator	3 meja 3 kursi 1 kabinet	1.15 0.18 1.32	1	5.31	Dinas permuseuman
	Registrasi & Dokumentasi	2 meja 4 kursi 1 kabinet	1.15 0.18 1.32	1	3.24	Dinas permuseuman
	Gudang tetap		60	1	60.00	Dinas permuseuman
	Gudang temporer		40	2	80.00	Dinas permuseuman
	Lab. Perawatan		60	2	120.00	Dinas permuseuman
	Toilet	pria 1 toilet 1 lavatory	0.35 0.35	2	1.40	Arsitek Data
	wanita 1 bidet 1 lavatory	0.21 0.35	2	1.12		
Pelayanan penunjang	Kafetaria					Arsitek Data
	• R. Makan	15 meja makan 60 kursi	3.20 0.18	1	58.80	
	• R. Saji	1 rak saji	1.44	1	1.44	
	• Dapur	2 Lavatory 2 set alat masak 2 kabinet 1 lemari	0.35 1.08 1.32 0.48	1	5.98	
	• Kasir	1meja 2 kursi	1.15 0.18	1	1.51	
	Toilet	pria 1 toilet 1 lavatory	0.35 0.35	1	1.40	Arsitek Data
		wanita 1 bidet 1 lavatory	0.21 0.35	1	1.12	
		jumlah			341.32	

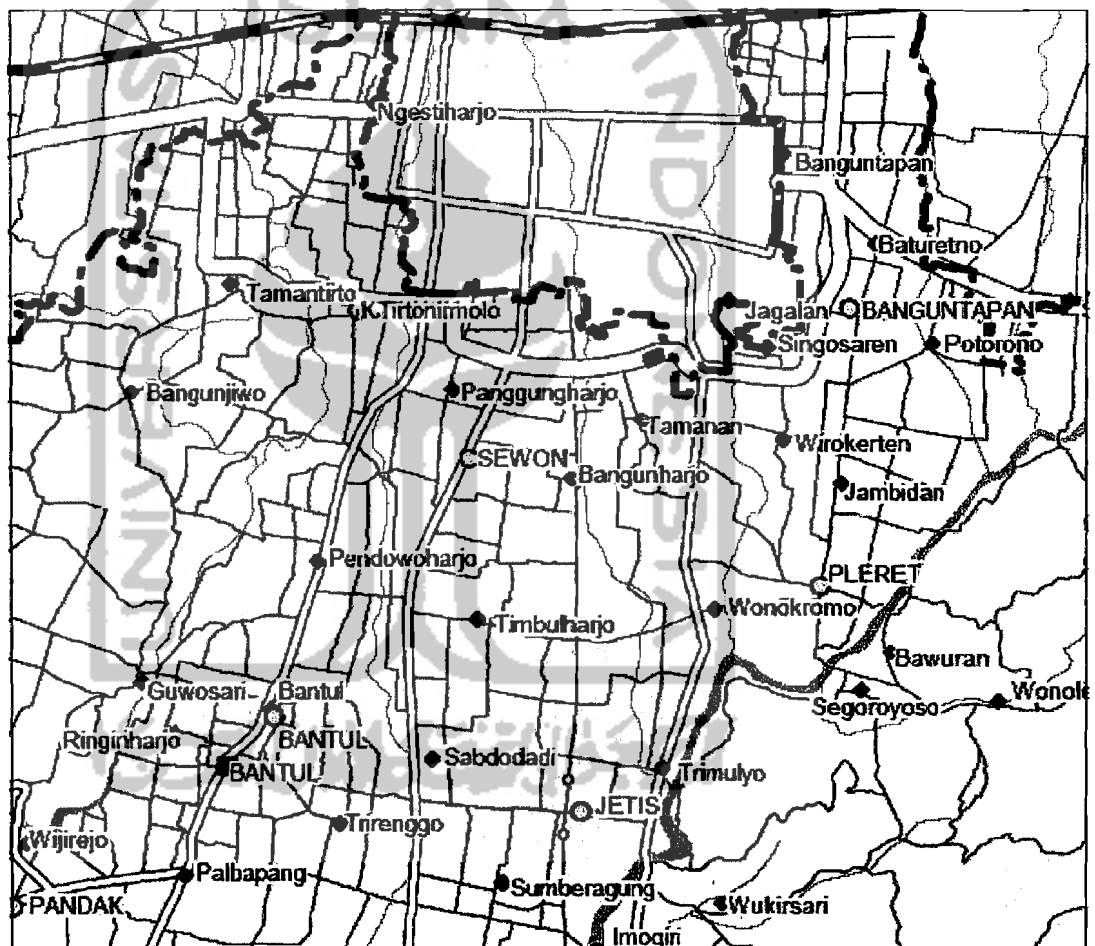
Luas Total

7367.16

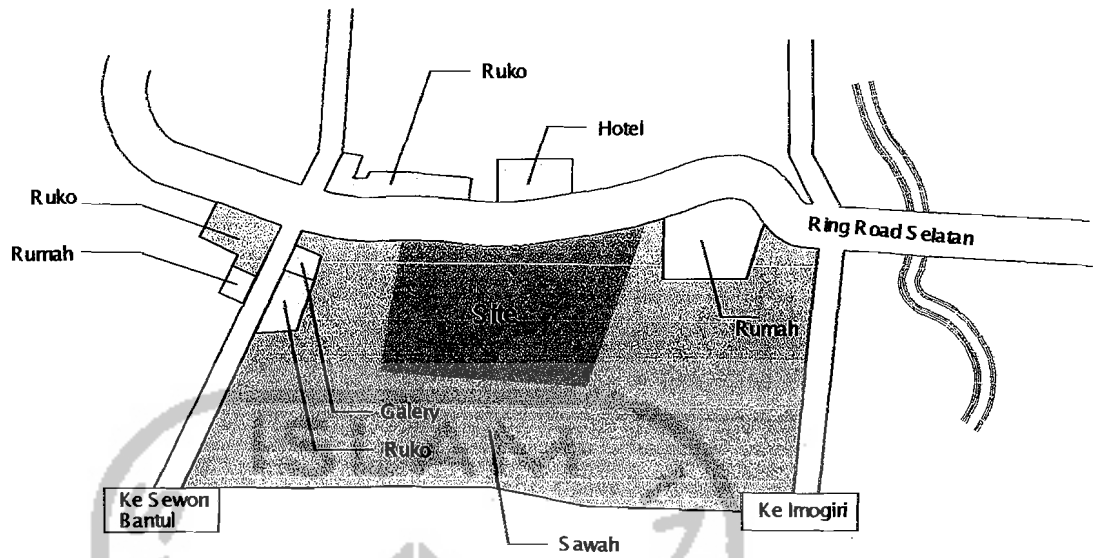
3.4. Lokasi

Peta Lokasi dan Administrasi

Letak geografis kabupaten Bantul berada pada $7^{\circ} 44' 50'' - 8^{\circ} 37' 40''$ lintang selatan dan $110^{\circ} 18' 40'' - 110^{\circ} 34' 40''$ bujur timur. Secara administrasi kabupaten Bantul merupakan salah satu dari lima kabupaten di provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. Ibu kota kabupaten Bantul adalah kota Bantul yang berada sekitar 10 km^2 dari kota Yogyakarta. Luas wilayah kabupaten Bantul adalah 506.85 km^2 terdiri dari 3 wilayah pembantu bupati, 17 kecamatan, 75 desa, dan 933 dusun.



Peta Lokasi



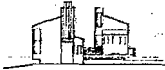
CHARLES MOORE

HINES HOUSE
SEA HAVEN, CALIFORNIA
1961



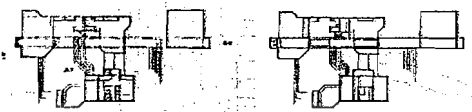
FOTOGRAF A

FOTOGRAF B



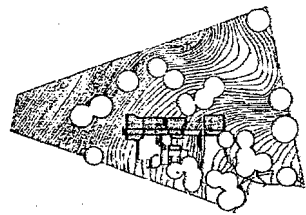
TAMPAK 1

TAMPAK 2



DENAH LANTAI UTAMA

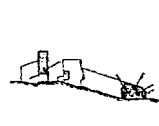
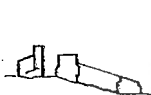
DENAH LANTAI ATAS



KEMBARA TAPAK



STRUKTUR



CAHAYA ALAMIAH



DENAH KE POTONGAN



KLASIFIKASI RUANG-PAKAI



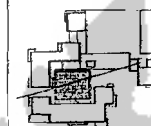
UNIT KE KESELURUHAN



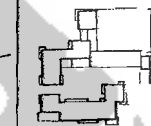
PENAMBAHAN DAN PENGURANGAN



PERULANGAN KE UNIK



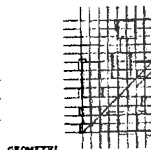
SIMETRI DAN KESEIMBANGAN



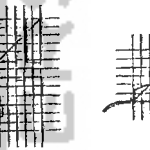
HIKARHI



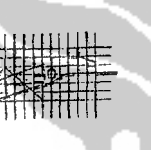
PEMBENTUKAN MASSA
CHARLES MOORE



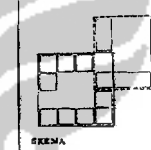
GEOMETRI



GEOMETRI



GEOMETRI



GEOMETRI

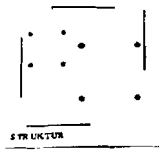
CONDONKIN 1
SEA HAVEN, CALIFORNIA
1964-1965



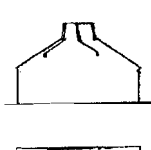
FOTOGRAF A



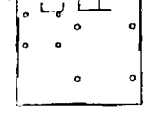
KEMBARA TAPAK



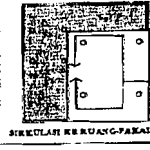
STRUKTUR



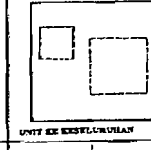
CAHAYA ALAMIAH



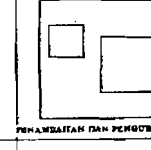
DENAH KE POTONGAN



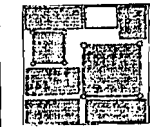
KLASIFIKASI RUANG-PAKAI



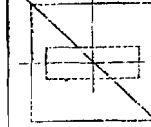
UNIT KE KESELURUHAN



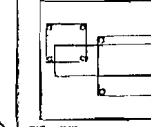
PENAMBAHAN DAN PENGURANGAN



PERULANGAN KE UNIK



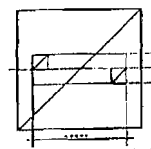
SIMETRI DAN KESEIMBANGAN



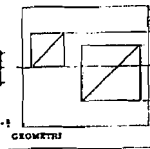
HIKARHI



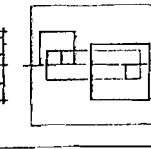
PEMBENTUKAN MASSA
CHARLES MOORE



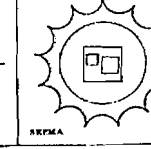
GEOMETRI



GEOMETRI



GEOMETRI

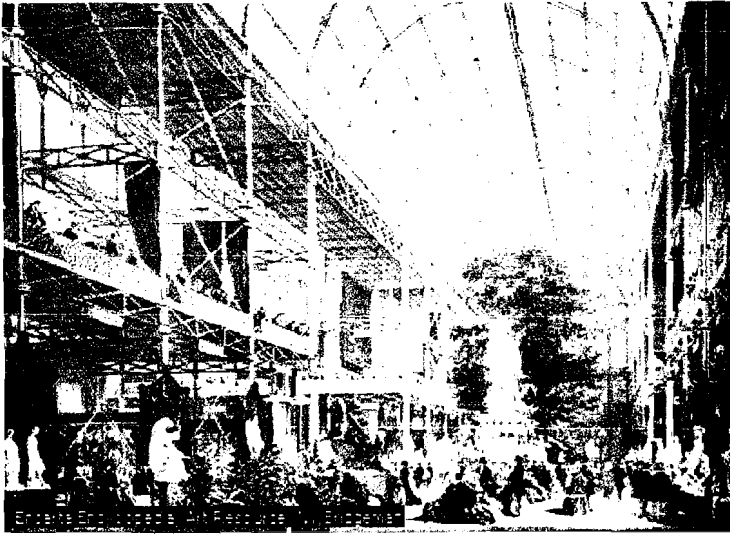


GEOMETRI

1. Roger H. Clark & Michael Pause
"Presedan Dalam Arsitektur"

Sebagai pembantu memahami akan sejarah arsitektur, untuk memeriksa keserupaan-keserupaan dasar dari rancangan arsitek-arsitek sepanjang waktu, untuk mengenali pemecahan-pemecahan umum terhadap masalah-masalah perancangan yang lebih penting dari pada waktu dan untuk mengembangkan analisis sebagai suatu alat bagi perancangan. Melalui analisis :

- Struktur
- Cahaya alamiah
- pembentukan massa
- perhubungan denah ke potongan
- sirkulasi ke ruang pakai
- unit keseluruhan
- perulangan ke unik
- Simetri dan keseimbangan
- Geometri
- Penambahan dan pengurangan
- Hieraki

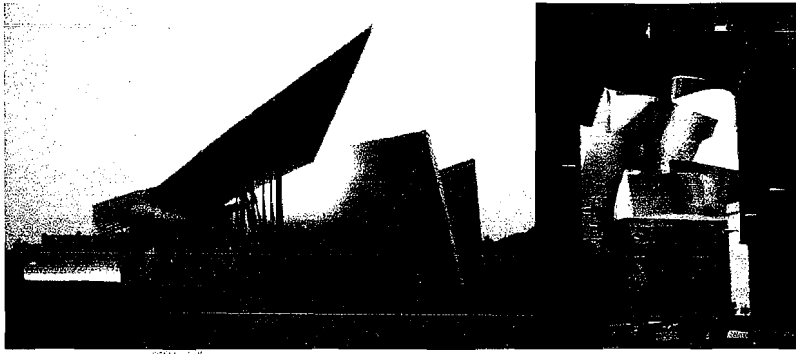


2. Microsoft Encarta "Library Deluxe 2004" © 1993-2003 Microsoft Corporation. "deconstruction"

Arsitektur modern, Identik dengan material baja dan beton bertulang serta dinding-dinding kaca yang membuat kesan bangunan itu ringan dan monumental

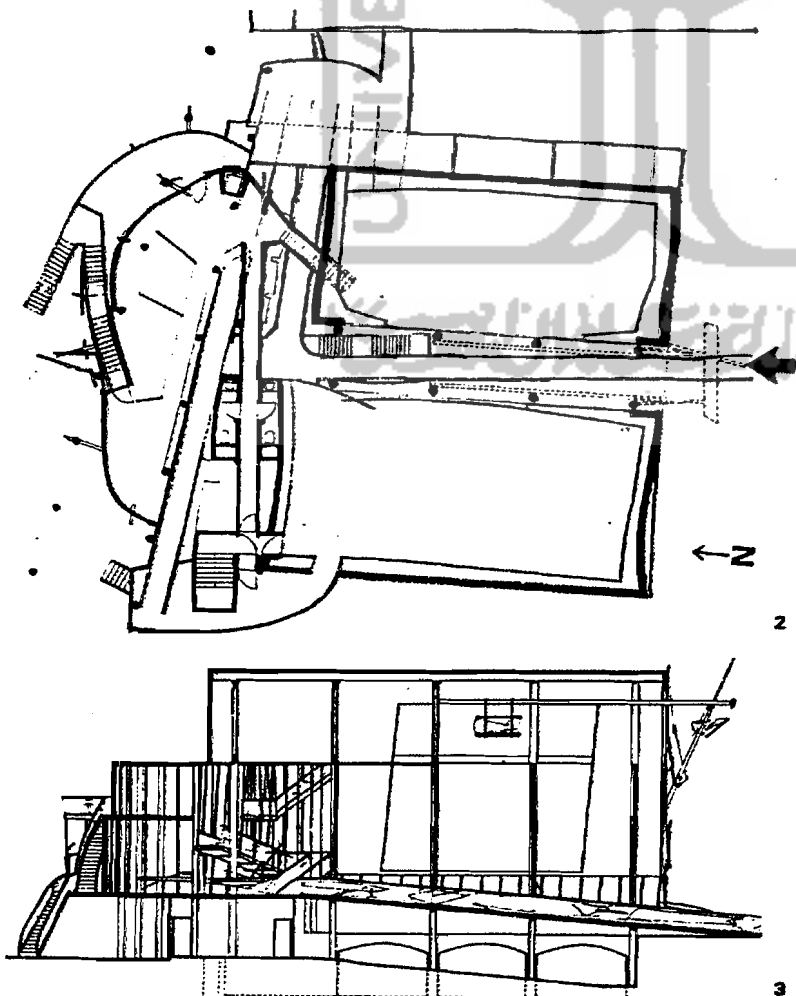
Gaya dari Arsitektur yang muncul di akhir abad 19 yang bermain - main dengan bentuk fisik suatu bangunan dengan menggunakan teknologi dan material baru. Sengga membuat arsitektur itu mungkin terbentuk.





3. Microsoft Encarta "Library Deluxe 2004" © 1993-2003 Microsoft Corporation. "deconstruction"

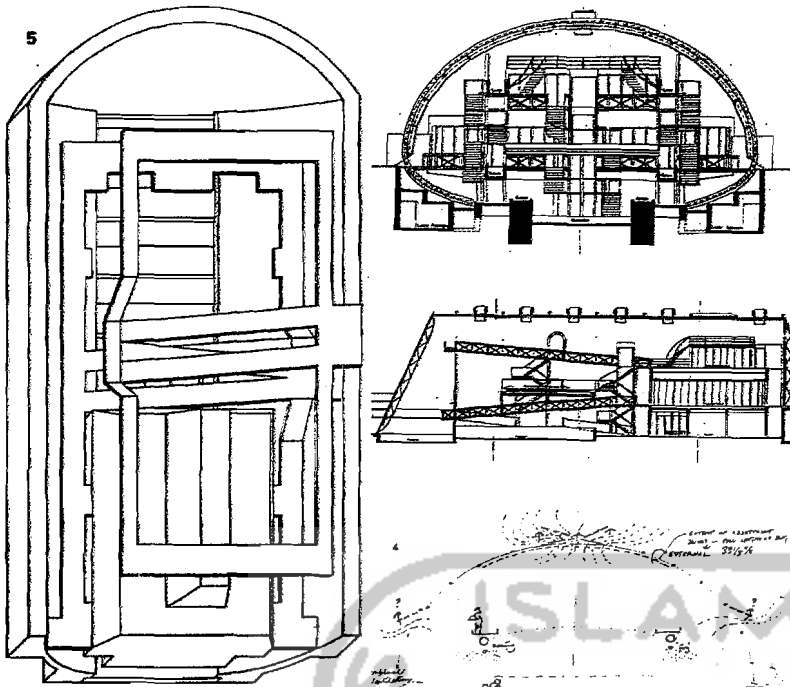
Meminjam istilah deconstruction dan aspek tentang artinya dari seorang sarjana ilmuwan Perancis Jacques Derrida. Di dalam teori dan di awal disain, deconstruction melibatkan perlucutan tentang unsur-unsur arsitektural dan penyusunan kembali dari bagian utamanya. kemudian, dalam bangunan nyata diakibatkan oleh sebagian dari gagasan ini, arsitek harus lebih dulu merujuk kenyataan konstruksi dan pembebanan material. Hasil Bangunan apakah secara khusus dipisah di luarnya, dan mereka secara dramatis membantah konvensi standar konstruksi dan disain.



4. The best of british architecture 1980 - 2000

Stained Glass Museum. Langen, germany.

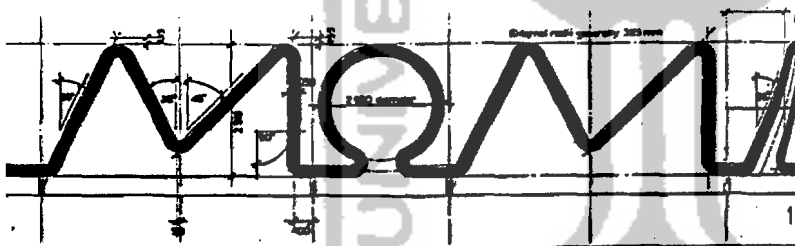
Peter Cook & Christine Hawley
Cook & Hawley's menunjukkan suatu disain yang baik dengan rapi, karakteristik utama dari deconstruction. Disain didominasi oleh tangga dan ramp yang memberi akses langsung kepada bagian atas galeri dan kantor, yang secara dramatis dijajarkan dengan massa utama bangunan.



La Serre Building. La Villett, Paris.
Cedric Price

La Serre mengekspresikan etika dekonstruksinya dengan tiga cara : melapisi akses dari ruang publik yang berbeda-beda dengan menonjolkan ruang dalam, dua akses panjang ruang berjalan yang dapat dicapai bagi pemakai kursi roda dan ditetapkan dari sudut yang berbeda, dan sebuah platform pengamatan dari pusat lingkaran yang tampak mengapung di dalam ruang.

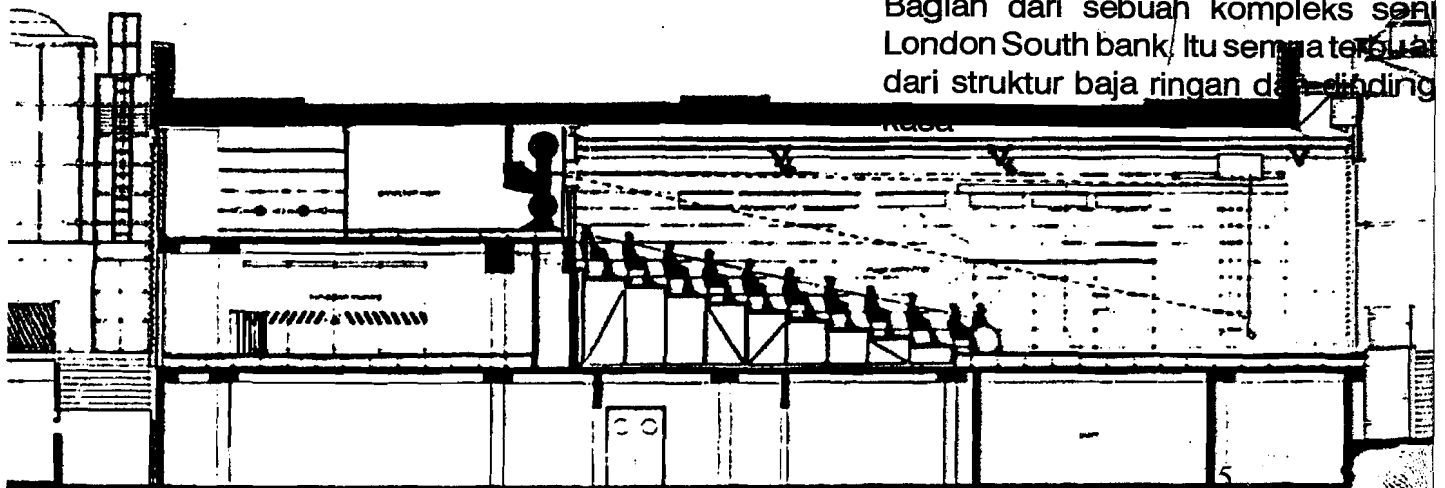
Bangunan kaca Cedric Prize, mempunyai dua zona perbedaan aktifitas : sebuah hunian rumah hijau dimana tanaman tanaman dibentuk menarik dibuat permanen untuk eksibisi dan kegiatan khusus. Dan satu rangkaian volume yang menyediakan fasilitas untuk pertemuan, penelitian, administrasi dan pelayanan.



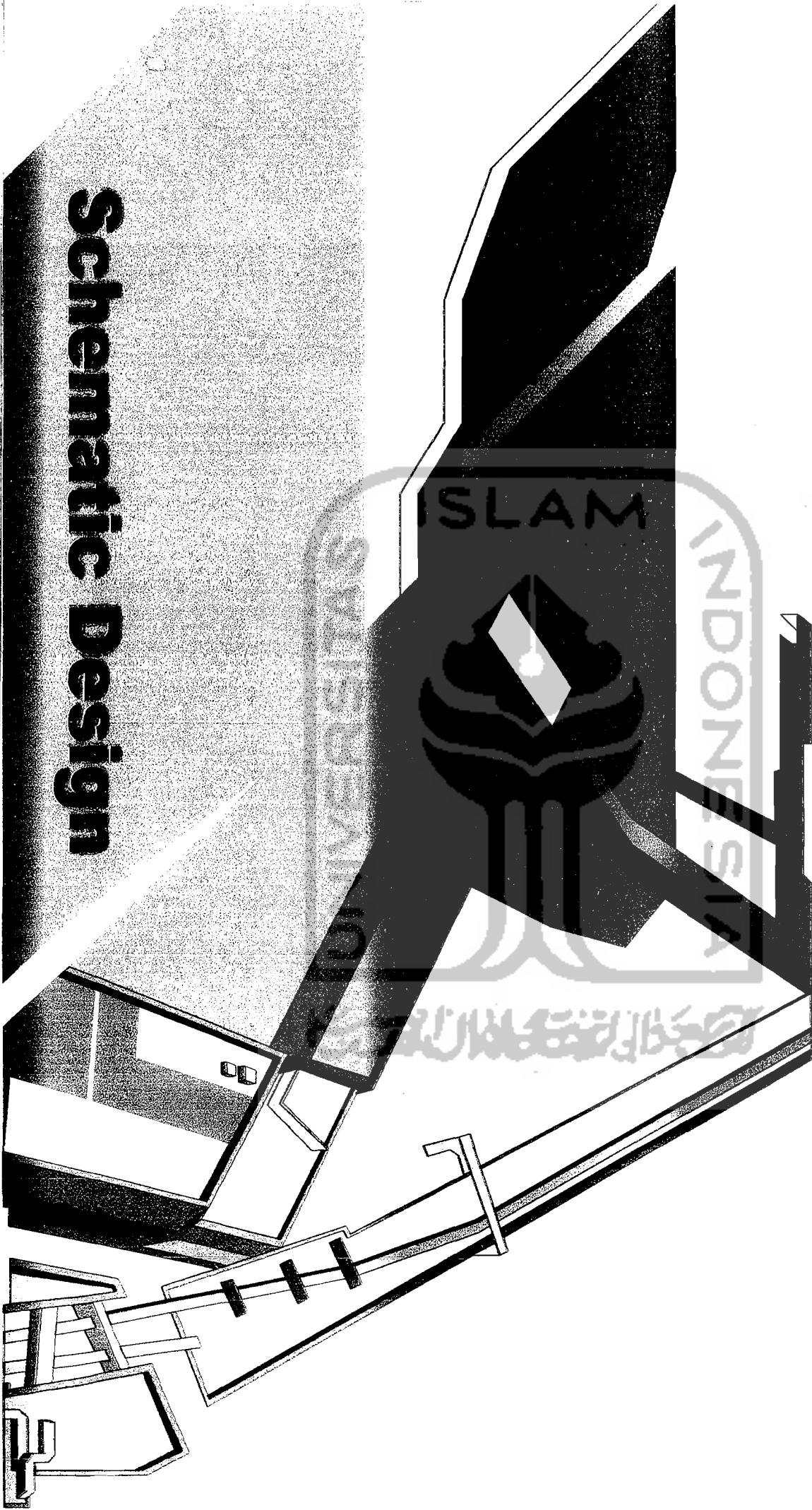
Museum of The Moving Image.
London.

Avery Associates

Adalah sebuah museum dunia pertama yang digunakan untuk mencari perkembangan teknologi, estetika dan perkembangan sosial dari sebuah gambar yang bergerak hingga proses penyelesaian. Dari awalan pembuatan lukisan di dinding gua hingga film televisi dan diluarnya. Bagian dari sebuah kompleks seni London South bank. Itu semua tersuati dari struktur baja ringan dan dinding kaca.



Schematic Design



Suatu institusi sosial yang tidak mencari keuntungan di dalam jasa layanan kepada masyarakat umum yang mengoleksi, memelihara, meneliti, mengomunikasikan dan mempertlihatkan, objek - objek sejarah peninggalan (seni rupa tradisional) untuk kepentingan pembelajaran, kenikmatan dan pendidikan, bukti material peninggalan masyarakat dan lingkungannya di masa lampau.

Seni rupa atau seni yang tampak adalah salah satu bentuk kesenian visual atau tampak, yang tidak hanya bisa di serap oleh indra penglihatan , tetapi juga bisa oleh indra peraba, maksudnya adalah teksturnya dapat di rasakan, misalnya kasar, halus, lunak, keras, lembut, dan sebagainya. Namun tidak menutup kemungkinan tekstur ini adalah tekstur maya (ada namun tidak nyata) atau tekstur ini seolah-olah ada yang di karenakan mata kita dikelabui oleh sesuatu yang tampak, misalnya sebuah foto kayu: di situ seolah-olah kita melihat adanya tekstur namun kenyataannya tekstur itu tidak ada jika kita merabanya.

Tradisional, prinsip yang diikuti dan yang dipuja-puja oleh seorang atau sekelompok orang secara terus-menerus turun temurun dari generasi ke generasi.



Merupakan suatu wadah yang berguna untuk menyimpan, mengoleksi dan mengeksplorasi tradisi atau pewarisan perupa tradisional bangsa Indonesia, dari nenek moyang hingga ke generasi ke masa datang. Sehingga setiap individu diharapkan dapat mengetahui, mengerti dan memahami nilai-nilai kultural bangsa hasil penciptaan dari generasi sebelumnya.

Seiring dengan perjalanan zaman tradisi lama kita banyak yang ditinggalkan, namun salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh segelintir orang hanyalah dengan usaha menyimpan. Supun sudah sangat baik daripada ditinggalkan sama sekali, maka dalam upaya untuk menjaga kelestarian ini maka dibutuhkan suatu teknik untuk menyimpan tehnik atau artefak dari tradisi bangsa yang dapat mencakup kebutuhan penyimpanan dalam skala besar kedalam suatu wadah yang wujudnya berupa museum. Sehingga dengan tersimpannya tradisi ini maka tehnik perupa di masa lampau akan bisa terwarisi ke generasi berikutnya.



Pada awalnya seni diciptakan untuk kepentingan bersama, peninggalan karya-karya seni dari masa lalu yang ditinggalkan tidak pernah menunjukkan identitas pembuatnya.

Seni Rupa tradisional Indonesia hampir terancam punah terkalahkan dengan **roda waktu modernisasi, mesinasi produk massal** dan peralihan masyarakat. Karya seni banyak yang dijadikan sebagai suatu objek souvenir yang dibuat massal.

0 002

Target → Museum seni Rupa Tradisional Indonesia

Misi

Visi

mengetahui tentang kebudayaannya
mengerti sendiri
memahami

Kebudayaan Asli

Kebudayaan asimilasi
Pengaruh asimilasi dari kedatangan

Hindu Budha Islam Nasrani

Sebelum abad ke-4 abad ke-4 abad ke-11 abad ke-16 ---->

1. Hirakhi
urutan sejarah

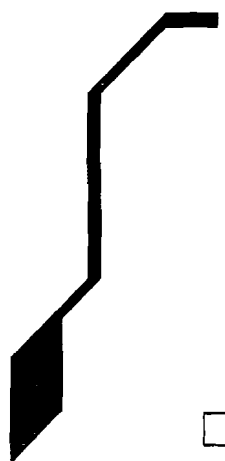


TERDAPAT SUATU KESAMAAN
+ PENANDA KEKUASAAN
+ MATERI PENDUKUNG

2. Form
peninggalan bekas sejarah



/// + ++ 0 00 3



Seni Rupa masa awal (Pre Historic)

Lukisan didalam Goa, Pemakaian media dinding batu gua dengan mengecapkan tangan didinding gua yang telah dilapisin zat pewarna dari tumbuhan atau sisa arang pembakaran

Zaman Batu
Lebih banyak penciptaan benda seni dengan penggunaan media batu baik yang berwujud patung maupun relief.

Zaman Perunggu
Penciptaan perkakas perlengkapan hidup mulai terbentuk

Motif dan simbol
Terdiri dari obyek tentang binatang dan figur manusia, obyek tersebut tergambar secara geometri simetris

Western

Karakter utama dari zaman ini terletak pada seni lukisan pada kaca. Perubahan besar terjadi di tekstil dan pakaian yang hingga sekarang mendominasi cara berpakaian di dunia

Islamic

Karakter utama dari zaman ini terletak pada seni tulisan indah (calligraphy) ayat-ayat Al-Qur'an. Seni pahatan batu nisan dan gapura. Tehnik wayang berkembang menjadi lukisan kaligrafi yang tersusun dari rangkaian ayat-ayat Al-Qur'an.

Chinese / Budha

Karakter utama dari zaman ini terletak pada furniture dan tekstil pakaian yang dicat dengan beragam motif dari tumbuh-tumbuhan

Hindu Budha

Karakter dari zaman ini terletak pada bangunan candi dan perlengkapan ritual upacara keagamaan,

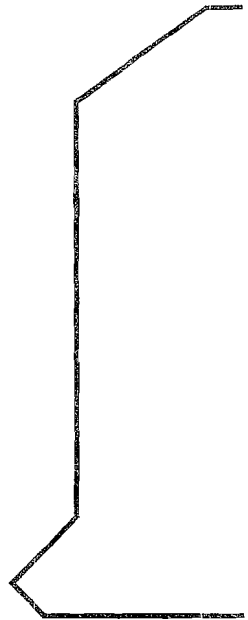
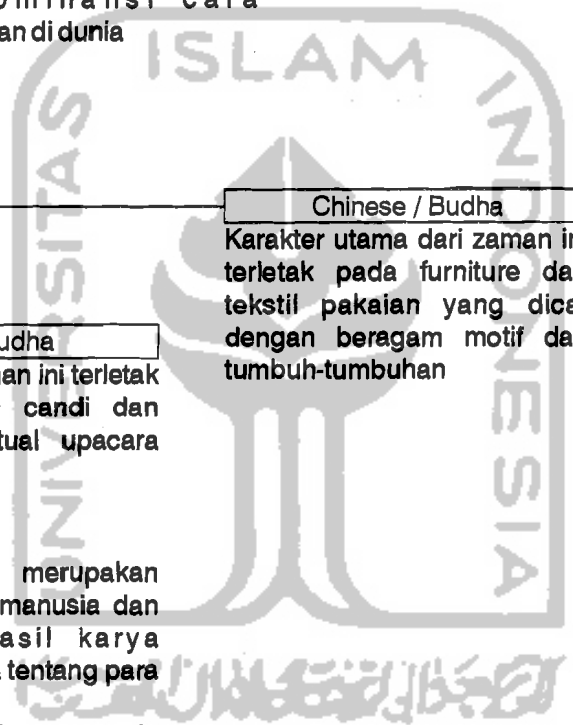
Motif & simbol
Sebagian besar merupakan figur dari tubuh manusia dan tumbuhan, hasil karya merupakan cerita tentang para dewa.
Penggambaran figur manusia terdiri dari geometri tubuh dan pergerakan dari elemen tubuh manusia.

Kebudayaan Asli

Kebudayaan asimilasi Pengaruh asimilasi dari kedatangan

Hindu Budha Islam Nasrani

abad ke-4 abad ke-11 abad ke-16

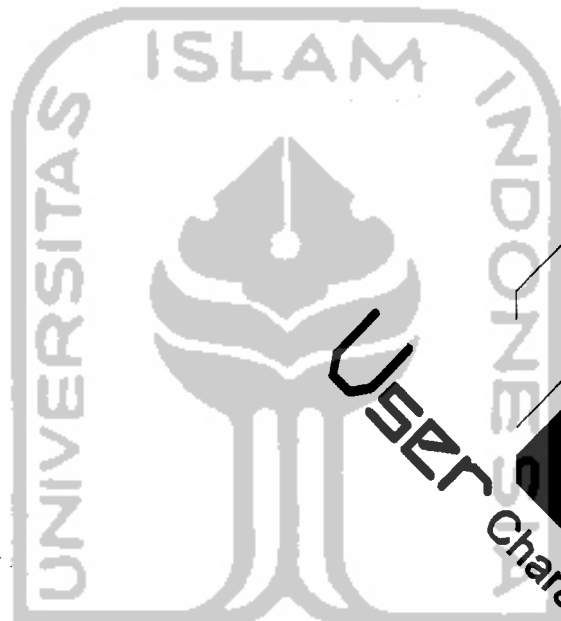


preseden arsitektur modern.

tradisional dengan pendekatan preseden arsitektur modern

Bagaimana mendesain museum seni rupa

///+ 0004



Pelaku Utama
Pengunjung dari masyarakat umum

Pelajar
Peneliti
Kolektor

+0 00 5

Pelaku Pelengkap
Pemandu
Cleaning servis

Pelaku Penunjang
PENGABDIAN
KURATOR
LIBRARIAN
EDUKASI
PREPARASI & PRESERVASI

TERDIRI DARI KOLEKSI

PRASEJARAH merupakan kurun waktu panjang sejak manusia adanya manusia sampai ditemukan tulisan atau masa sejarah.

EKOFAK peninggalan sisa tulang-belulang manusia maupun hewan.

ARTEFAK benda-benda yang pernah dibuat, dipakai atau dibuang.

ARKEOLOGI adalah benda-benda hasil kegiatan manusia masa lalu. Umumnya benda-benda hasil pengaruh kebudayaan india (Hindu).

ETNOGRAFI koleksi benda budaya yang berasal dari berbagai suku bangsa di indonesia antara lain suku bangsa di pulau sumatera, Jawa, Bali, Kalimantan, Sulawesi, Irian Jaya, dan pulau lain yang tersebar di Indonesia.

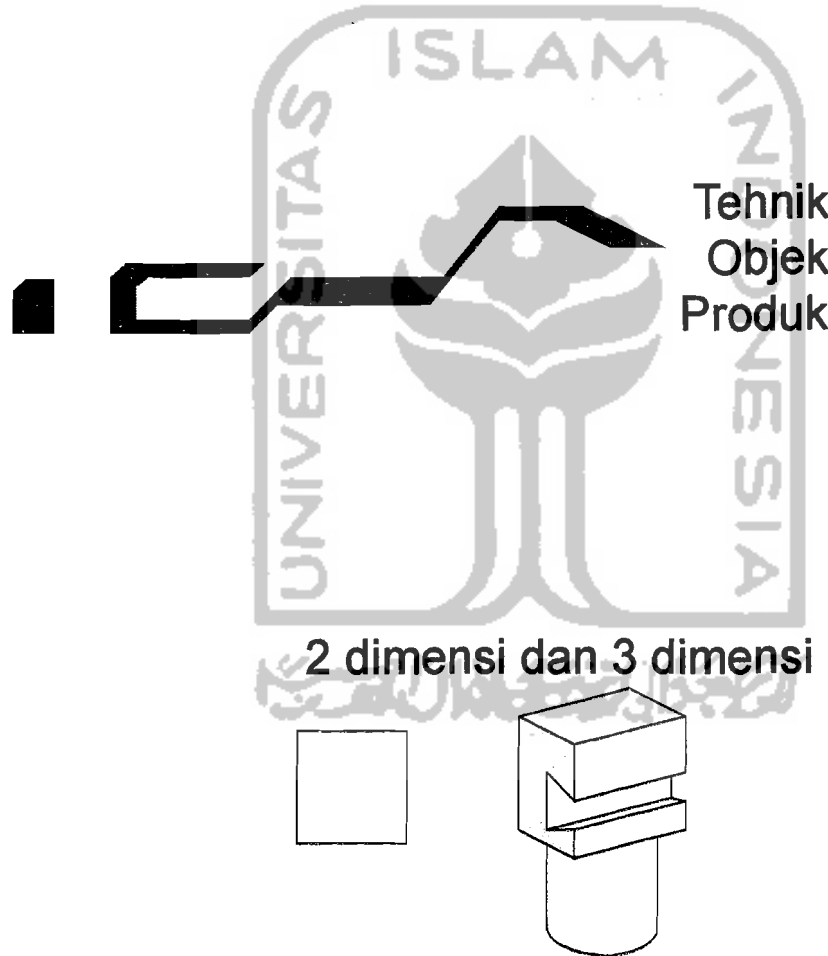
KERAMIK data sejarah dari masa lalu yang membuktikan adanya hubungan perdagangan atau politik dengan daerah di luar indonesia.

NUMISMATIK-HERALDIK terdiri dari benda-benda seperti koin, uang kertas token dan alat cetak uang yang pernah beredar dan digunakan berasal dari kerajaan kuno di indonesia.

GEOGRAFI benda-benda peninggalan yang berupa peta kepulauan indonesia.

RELIK SEJARAH peninggalan masa lampau berupa benda-benda yang pernah dibuat dan dipergunakan manusia sebagai bukti kehidupan manusia pada masanya. Umumnya hasil peninggalan masa bangsa Eropa.

Batu
Kayu
Kertas
Tekstile(kain)



Tehnik
Objek
Produk

Pengunaan peralatan konvensional
dikerjakan dengan tangan tanpa
bantuan mesin modern
Seni Rupa Tradisional

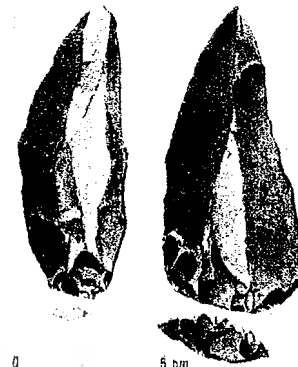
\\ ++ +0 00 6



PREHISTORY

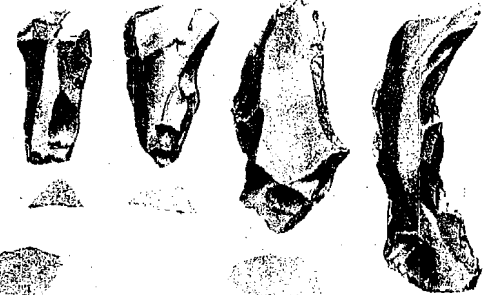
THE DEVELOPMENT OF STONE AND BONE TOOLS IN EASTERN INDONESIA

Stone points from Leang Burung 2, South Sulawesi (29,000-17,000 years ago)



0 5 cm.

Stone scrapers and flakes with silica gloss from Uai Bobo 2, Timor (13,000 years ago)



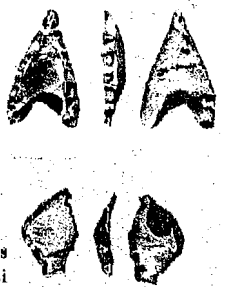
0 8 cm.

Double-sided chert scrapers from Ulu Leang, South Sulawesi (8,000 years ago).



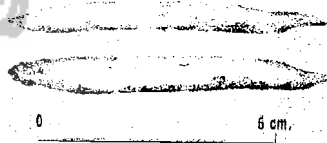
0 5 cm.

Maros Points and small flakes from Ulu Leang, South Sulawesi (5,000-4,000 years ago).

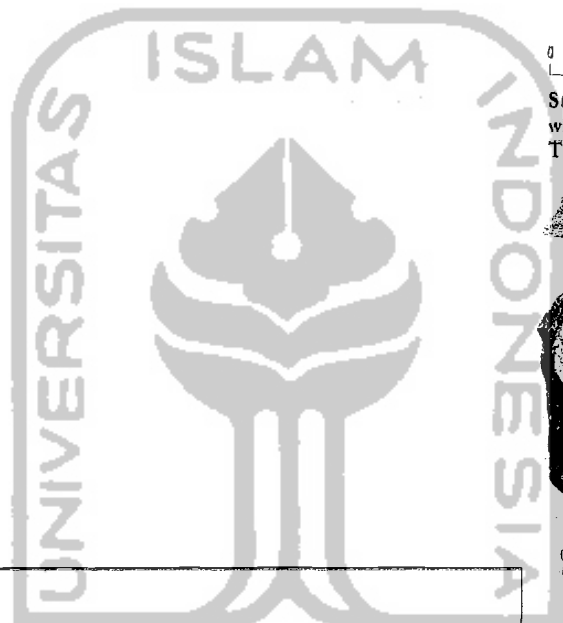
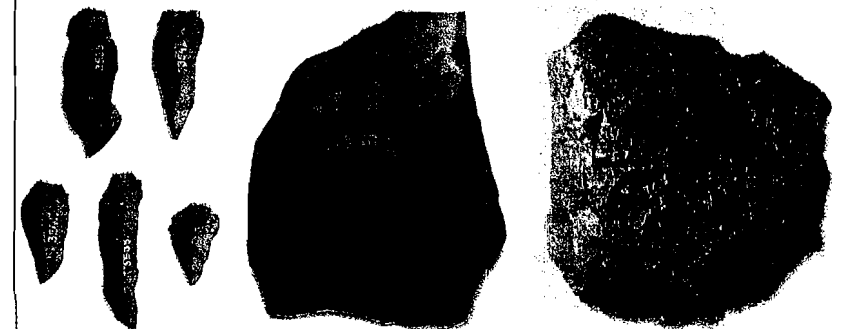


0 3 cm.

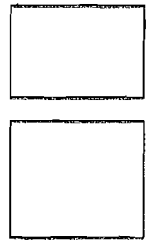
Bone points from Ulu Leang, South Sulawesi (6,000 years ago).



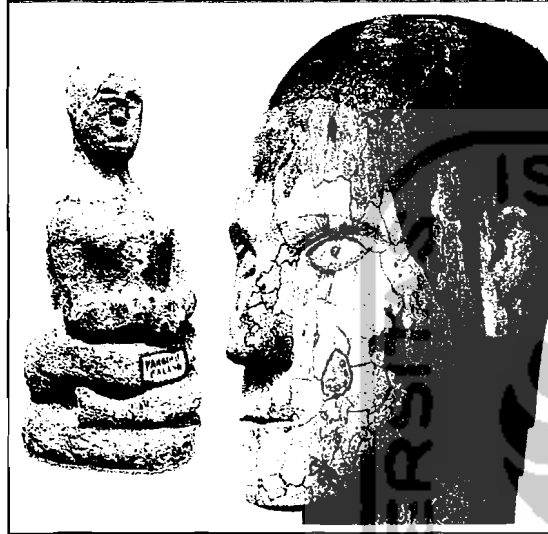
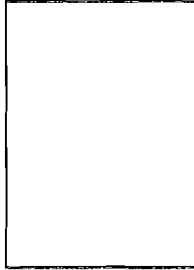
0 6 cm.



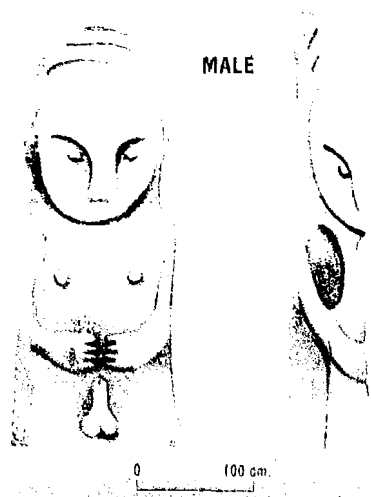
O b j e k
Sederhana
Zaman Batu



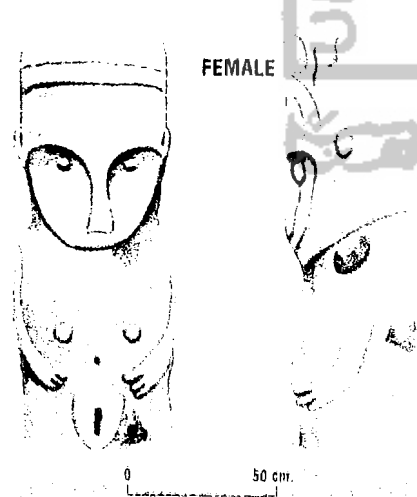
\\ ++ +0 00 7



Objek Patung yang biasanya ditempatkan di kuil atau Candi



MALE



FEMALE

Objek Seni Rupa Tradisional

\\ ++ +0 00 8

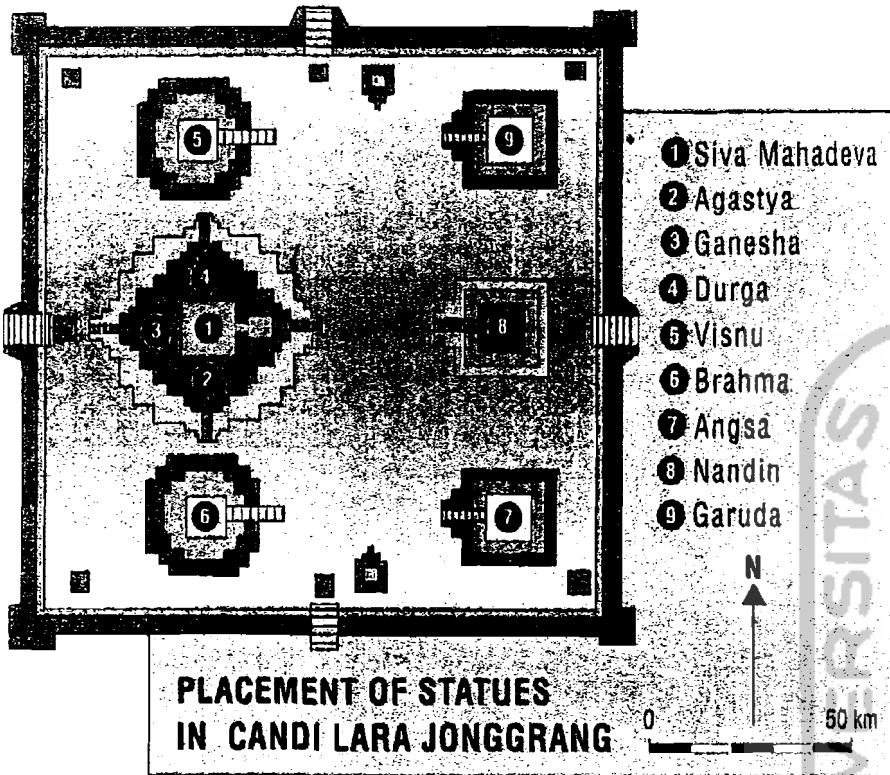
Perkakas sebagai alat upacara keagamaan dan perlengkapan kebutuhan kehidupan



ALOR MOKO

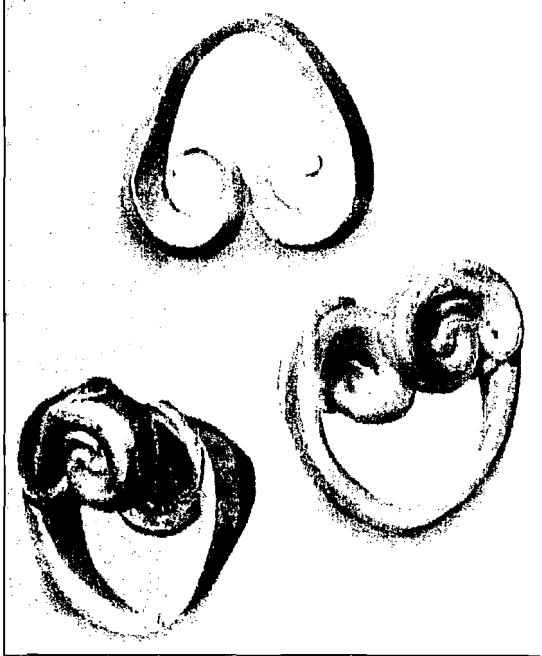


Drinking vessel from Melolo, east Sumba (National Museum, Jakarta).

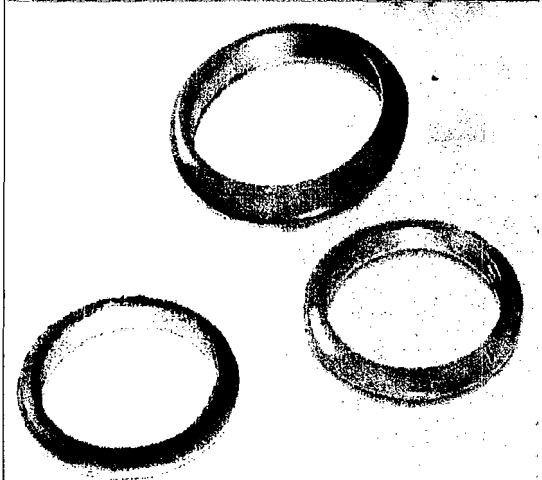


PLACEMENT OF STATUES
IN CANDI LARA JONGGRANG

Salah satu denah Candi yang digunakan sebagai arahan dalam pembangunan candi Lara Jongrang

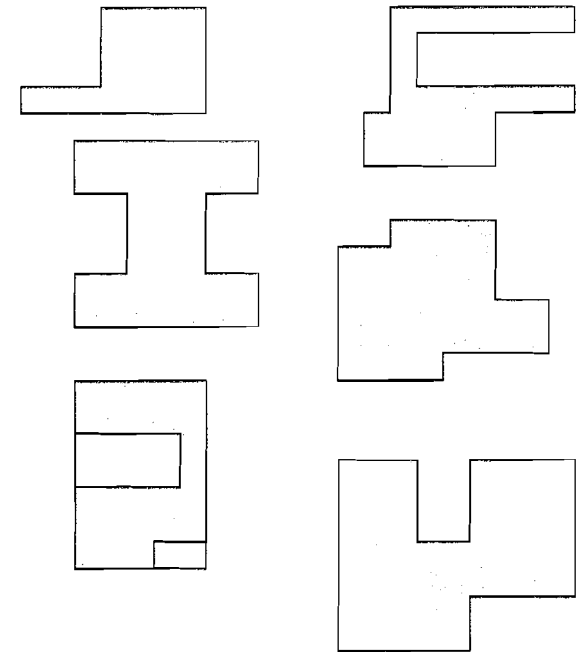


Objek seni sebagai perhiasan untuk memperindah tubuh, dan sebagai suatu status sosial yang dibedakan dari jenis bahan pembuatannya

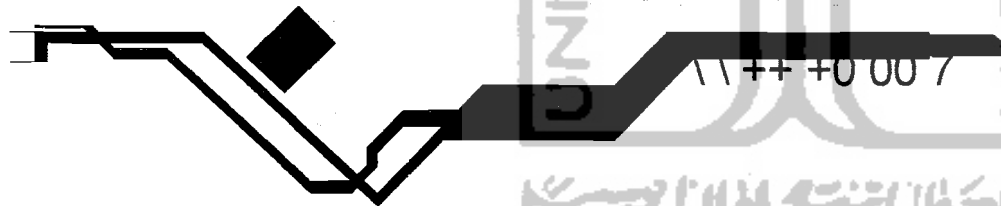


\\ ++ +0 00 9

Sebagai pembantu memahami akan sejarah arsitektur, untuk memeriksa keserupaan-keserupaan dasar dari rancangan arsitek-arsitek sepanjang waktu, untuk mengenali pemecahan-pemecahan umum terhadap masalah-masalah perancangan yang lebih penting dari pada waktu dan untuk mengembangkan analisis sebagai suatu alat bagi perancangan.



Presodon Architectur



Struktur cahaya alamiah
pembantuan massa
perhubungan-perhubungan donah ke potongan
sirkulasi ke ruang pakai
unit keseluruhan
perulangan ke unik
Simetri dan keseimbangan
Geometr
Penambahan dan pengurangan
Hieraki

Struktur adalah sama dengan penopang oleh karena itu ada pada semua bangunan. Pada suatu tingkat yang berhubungan erat, struktur adalah berupa kolom, bidang atau kombinasi keduanya. Struktur dapat digunakan untuk memperkuat atau mewujudkan gagasan dari segi konsep-konsep frekuensi, pola, kesederhanaan, keteraturan, kesembarangan, dan kerumitan. Struktur dipakai untuk menegaskan ruang menciptakan unit-unit menjelaskan sirkulasi, menyatakan gerakan, atau membentuk komposisi dan modulasi.

Cahaya alamiah memusat kepada cara menurut mana, dan lokasi dimana cahaya siang hari memasuki sebuah bangunan. Cahaya adalah suatu wahana bagi penghasilan bentuk dan ruang dan kualitas, serta warna cahaya mempengaruhi persepsi-persepsi dari massa dan volume.

Denah, potongan, dan tampak merupakan konvensi-konvensi yang umum bagi peniruan konfigurasi-konfigurasi horisontal dan vertikal dari seluruh bangunan. Perhubungan-perhubungan denah ke potongan memperkuat gagasan-gagasan pembentuk massa, keseimbangan, geometri, hirarkhi, penambahan, pengurangan, dan perhubungan-perhubungan dari unit ke keseluruhan dan perulangan ke unik.

Pembentukan massa merupakan konfigurasi pembentuk tiga dimensi dari sebuah bangunan yang dominan secara persepsi atau paling umum dijumpai. Pembentukan massa memiliki potensi untuk menegaskan dan menonjolkan ruang-ruang eksterior, menyesuaikan tapak, mengenali pintu masuk, menyatakan sirkulasi, dan menekankan pentingnya dalam arsitektur.

Struktur

cahaya alamiah

pembentukan massa

Perhubungan denah ke potongan

sirkulasi ke ruang pakai

unit keseluruhan

Perulangan ke unik

Ruang pakai adalah fokus utama dari pembentuk keputusan arsitektural nisbi terhadap fungsi, dan sirkulasi adalah alat dengan mana usaha perancangan dihubungkan. Karena sirkulasi menentukan bagaimana seseorang mengalami sebuah bangunan, sirkulasi dapat merupakan wahana bagi pemahaman persoalan-persoalan pokok seperti struktur, cahaya alamiah, penegasan unit, elemen-elemen yang berulang dan yang unik, geometri, keseimbangan dan geometri. Sirkulasi dapat dipisahkan dari, melalui atau berakhir di ruang pakai dan sirkulasi dapat menentukan lokasi-lokasi jalan masuk, pusat, pengakhiran, dan kepentingan

Perhubungan unit ke keseluruhan menyelidiki arsitektur sebagai unit-unit yang dapat dihubungkan untuk

Unik dipahami sebagai suatu perbedaan dalam golongan atau sejenis, maka perbandingan elemen-elemen dalam satu golongan dapat timbul dalam pengenalan akan atribut-atribut yang membuat elemen unik berbeda. Perbedaan ini menghubungkan dunia

Pendekatan Arsitektural Perencanaan

Sumber "Ereksian Dalam Arsitektur"
Roger H. Clark
Michael Pause

Konsep simetri dan keseimbangan telah dipergunakan sejak permulaan arsitektur. Simetri adalah suatu bentuk keseimbangan yang khusus. Keseimbangan komposisi dari segi kesetimbangan menyiratkan suatu kesejajaran terhadap keseimbangan dari berat, dimana sedemikian banyak unit "A" adalah sama dengan sejumlah yang tidak serupa dari unit-unit "B".

Geometri adalah suatu gagasan formatif dalam arsitektur yang mewujudkan prinsip-prinsip baik bidang ataupun geometri padat untuk menentukan bentuk binaan. Dalam persoalan ini grid-grid di kenal sebagai tengah dibentuk dari pengulangan geometri-geometri dasar melalui pelipat gandaan, kombinasi, pembagian-bagian lagi dan manipulasi.

Prosedur Arsitektural

Pendekatan Analisis Perancangan

Sumber "Ereksian Dalam Arsitektur"
Roger H. Clark
Michael Pause

Gagasan-gagasan formatif berupa penambahan dan pengurangan dikembangkan dari proses-proses penambahan, atau penjumlahan, dan pengurangan bentuk binaan guna menciptakan arsitektur. Kekayaan dapat timbul ketika kedua gagasan di pergunakan secara serempak untuk mengembangkan bentuk binaan.

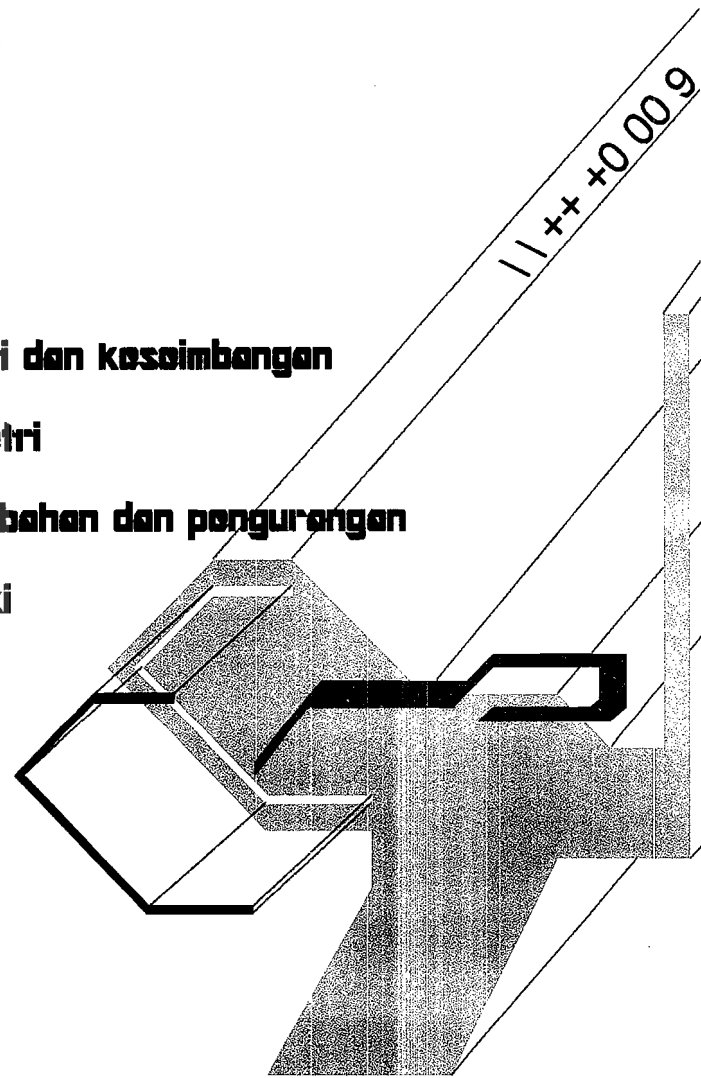
Hierarki menyiratkan suatu peringkat yang disusun berganti dari suatu kondisi ke kondisi yang lain dimana jajaran batas-batas seperti mayor-minor, terbuka-tertutup, sederhana-rumit, umum-pribadi, keramat, duniawi, dilayani-pelayan, dan individual-ikelompok adalah dipergunakan. Dengan jajaran ini pengaturan peringkat dapat terjadi pada dunia resmi, ruang, atau kedua-duanya.

Simetri dan keseimbangan

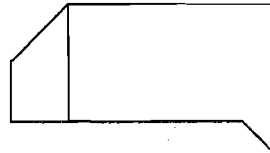
Geometri

Penambahan dan pengurangan

Hierarki



Arsitektur modern, Identik dengan material baja dan beton bertulang serta dinding-dinding kaca yang membuat kesan bangunan itu ringan dan monumentalis

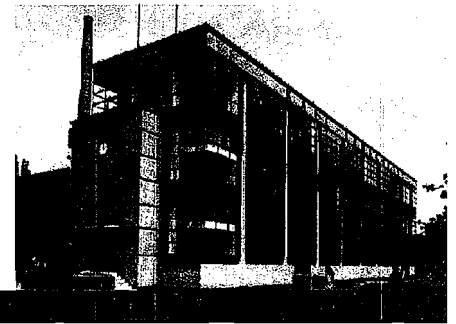


Gaya dari Arsitektur yang muncul di akhir abad 19 yang bermain - main dengan bentuk fisik suatu bangunan dengan menggunakan teknologi dan material baru. Sengga membuat arsitektur itu mungkin terbentuk.

\\ ++ +0 00 10



Arsitektur Modern



Arsitektur modern, identik dengan material baja dan beton bertulang serta dinding-dinding kaca yang membuat kesan bangunan itu ringan dan monumental.

Didalam arsitektur modern terjadi suatu penggabungan antara aspek seni dan tehnik. Penemuan dan pengembangan beton bertulang untuk konstruksi merupakan perubahan besar dalam arsitektur. Aspek ornamen dalam aspek arsitektur timbul dari wujud fungsi, keindahan dari seni arsitektur itu timbul dari penyelesaiannya masalah fungsi dari elemen bangunan.

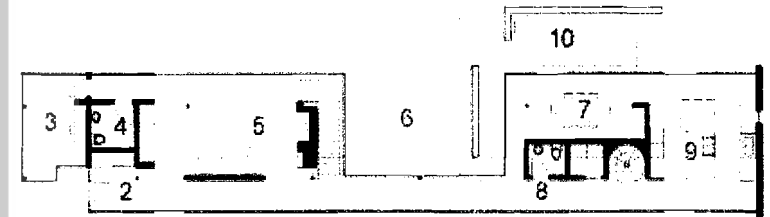
Sejarah arsitektur modern timbul dari setelah perang dunia yang mengakibatkan banyak kota di dunia hancur, kemudian timbul pemikiran untuk melakukan pembangunan secara cepat, dalam memenuhi tuntutan itu kriteria fungsi dan teknologi menjadi semakin dominan.

Sebenarnya hal ini sudah timbul sejak awal dari zaman kehidupan manusia. Manusia di zaman pra sejarah lebih mementingkan kebutuhan utamanya yaitu kebutuhan untuk makan, setelah perut kenyang baru kemudian mereka melakukan ritual kegiatan lain sehingga menciptakan suatu tradisi budaya ke keturunan mereka.

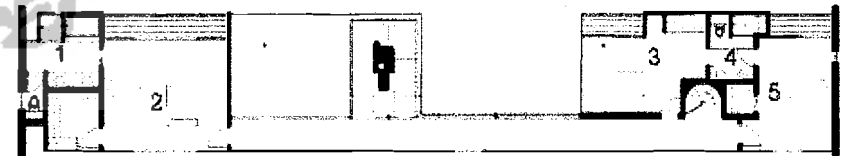
Hal itu diterapkan kedalam arsitektur modern dengan memperhatikan aspek fungsi dari bangunan dan elemen pelengkap setelah kebutuhan ini terselesaikan baru kemudian timbul tuntutan estetika dari bangunan.



Pada rancangan rumah tinggal ini merunut terlebih dahulu aspek fungsi dari elemen bangunan rumah, baru kemudian timbul perwujudan fisik dari rancangan.



- | | |
|------------------|------------------|
| 1. Water Feature | 6. Courtyard |
| 2. Entry | 7. Dining |
| 3. Study | 8. Powder room 2 |
| 4. Powder room 1 | 9. Kitchen |
| 5. Living | 10. Pool |

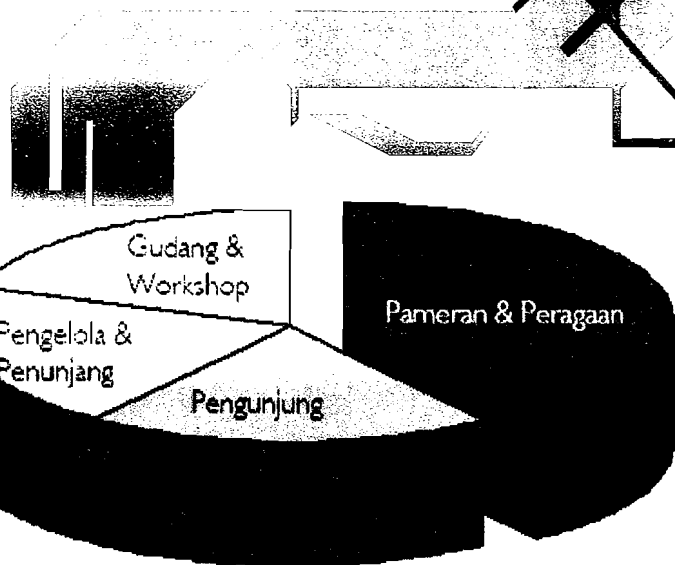


- | |
|--------------|
| 1. Bath 1 |
| 2. Bedroom 1 |
| 3. Bedroom 2 |
| 4. Bath 2 |
| 5. Bedroom 3 |

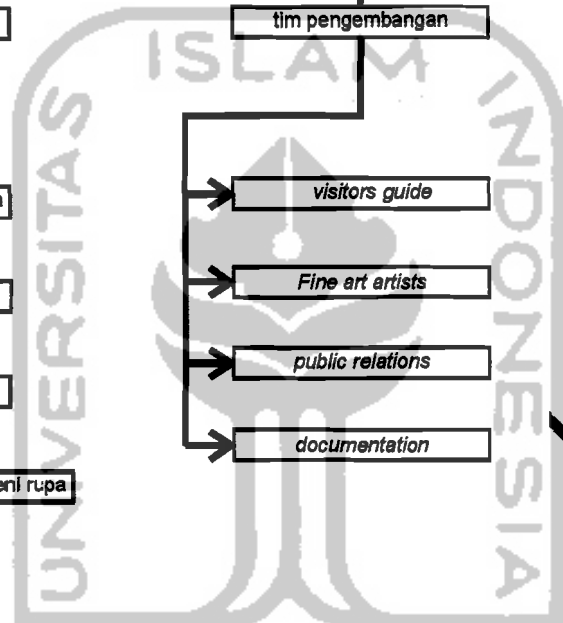
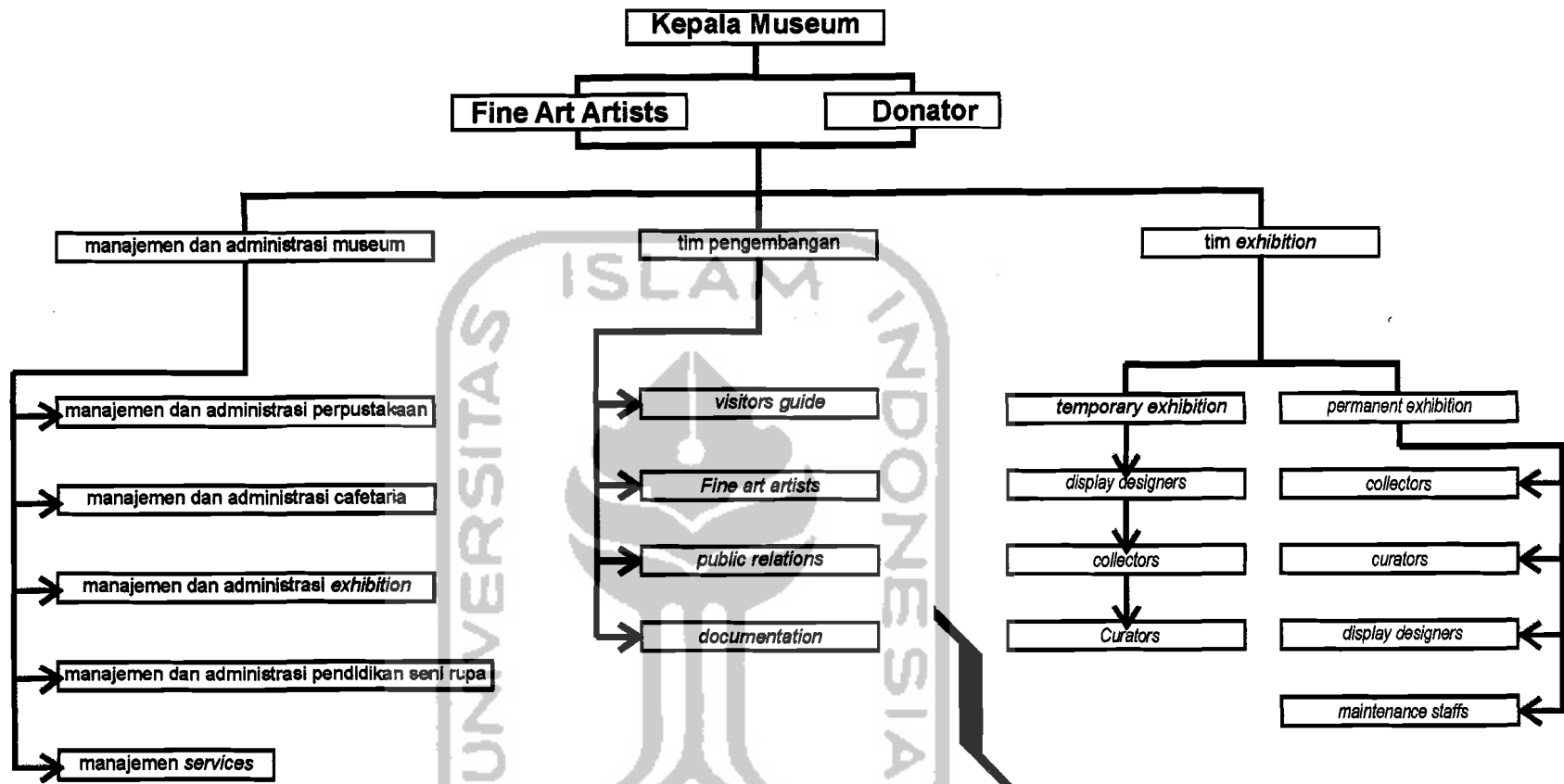
FUNCTIONAL GROUPING

Meskipun tiap museum memiliki variasi jenis dan fungsi ruangan yang sangat beragam, namun pada kebanyakan museum ruang-ruang tersebut secara kasar dapat kita kelompokkan sebagaimana berikut:

- RUANG-RUANG PAMERAN DAN PERAGAAN (dengan luasan 25-50% dari total luasan lantai)
- RUANG-RUANG LAYANAN PENGUNJUNG (15-25%)
- RUANG-RUANG PENGELOLA & PENUNJANG (15-25%)
- RUANG-RUANG GUDANG & WORKSHOP (15-25%)



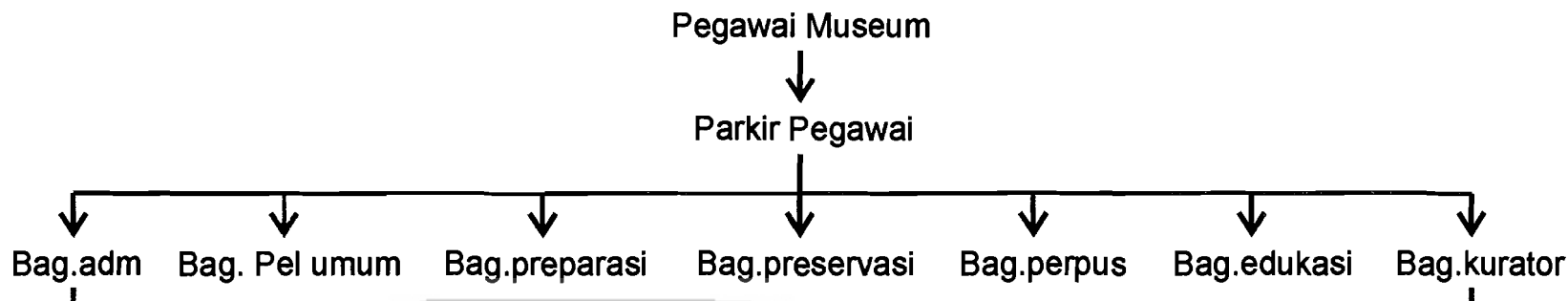
\\ ++ +0 00 12



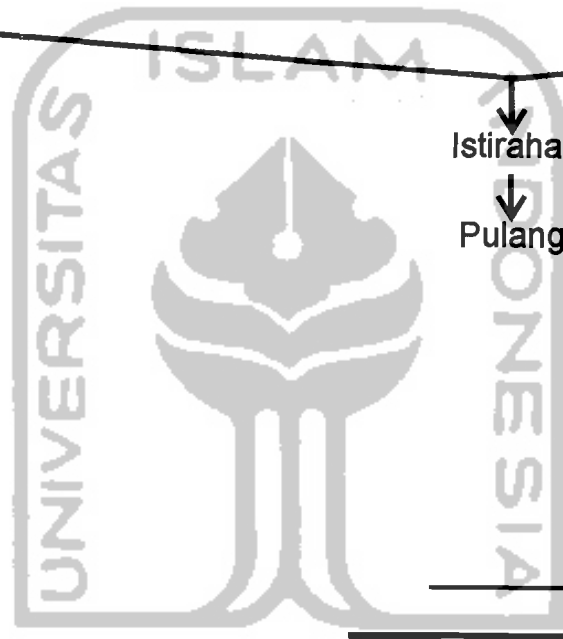
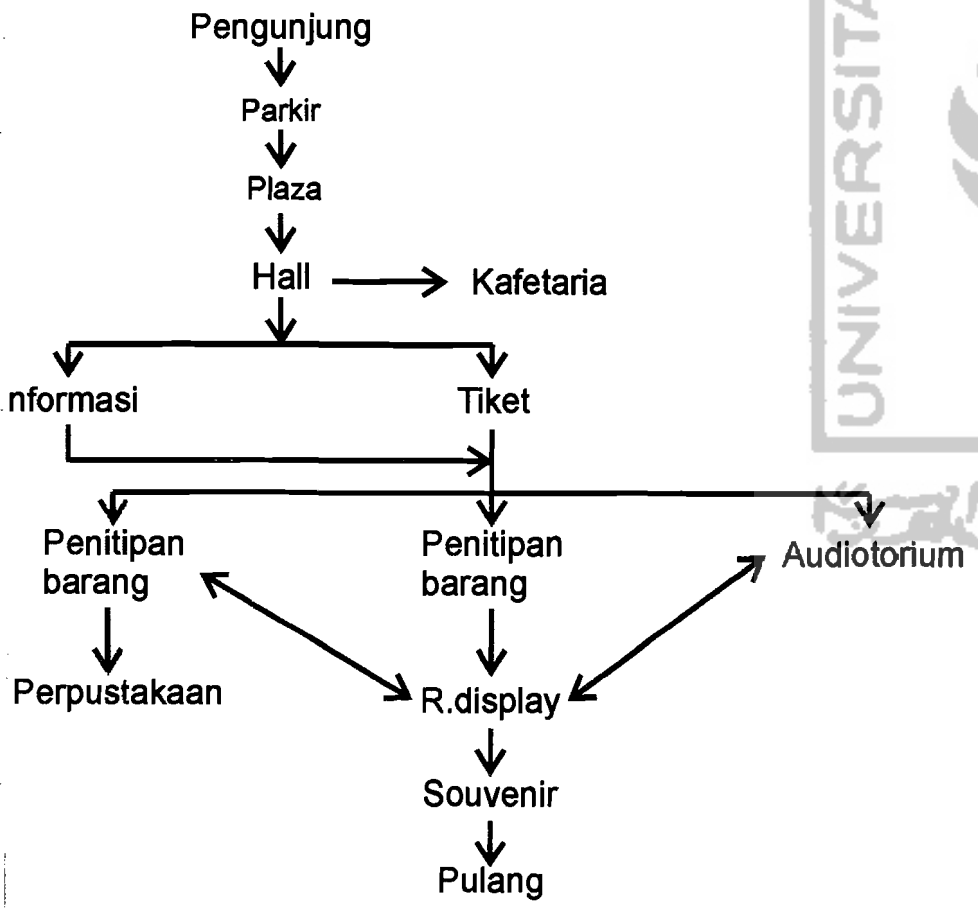
\\ ++ +0 00 13

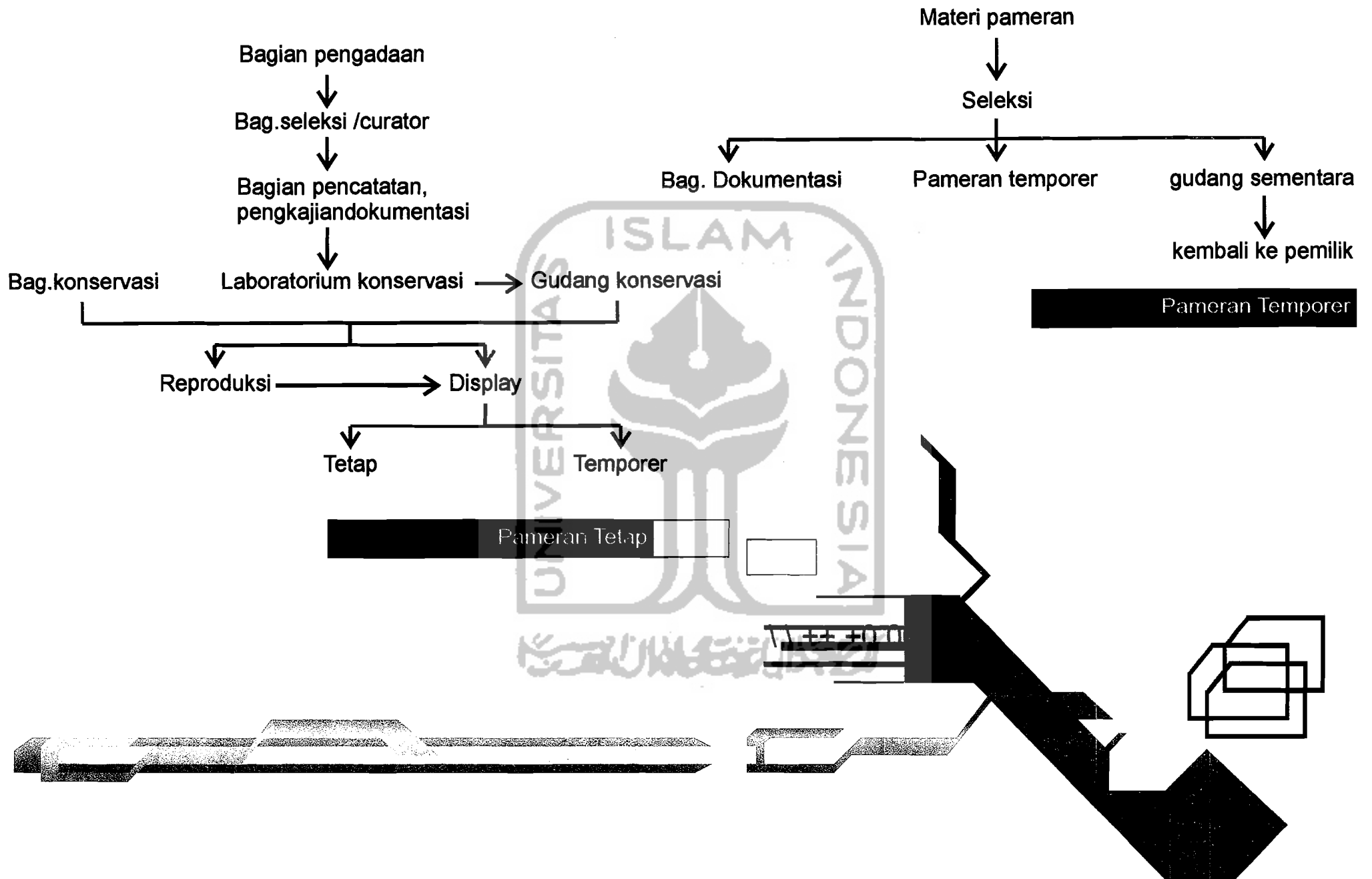


Struktur organisasi museum

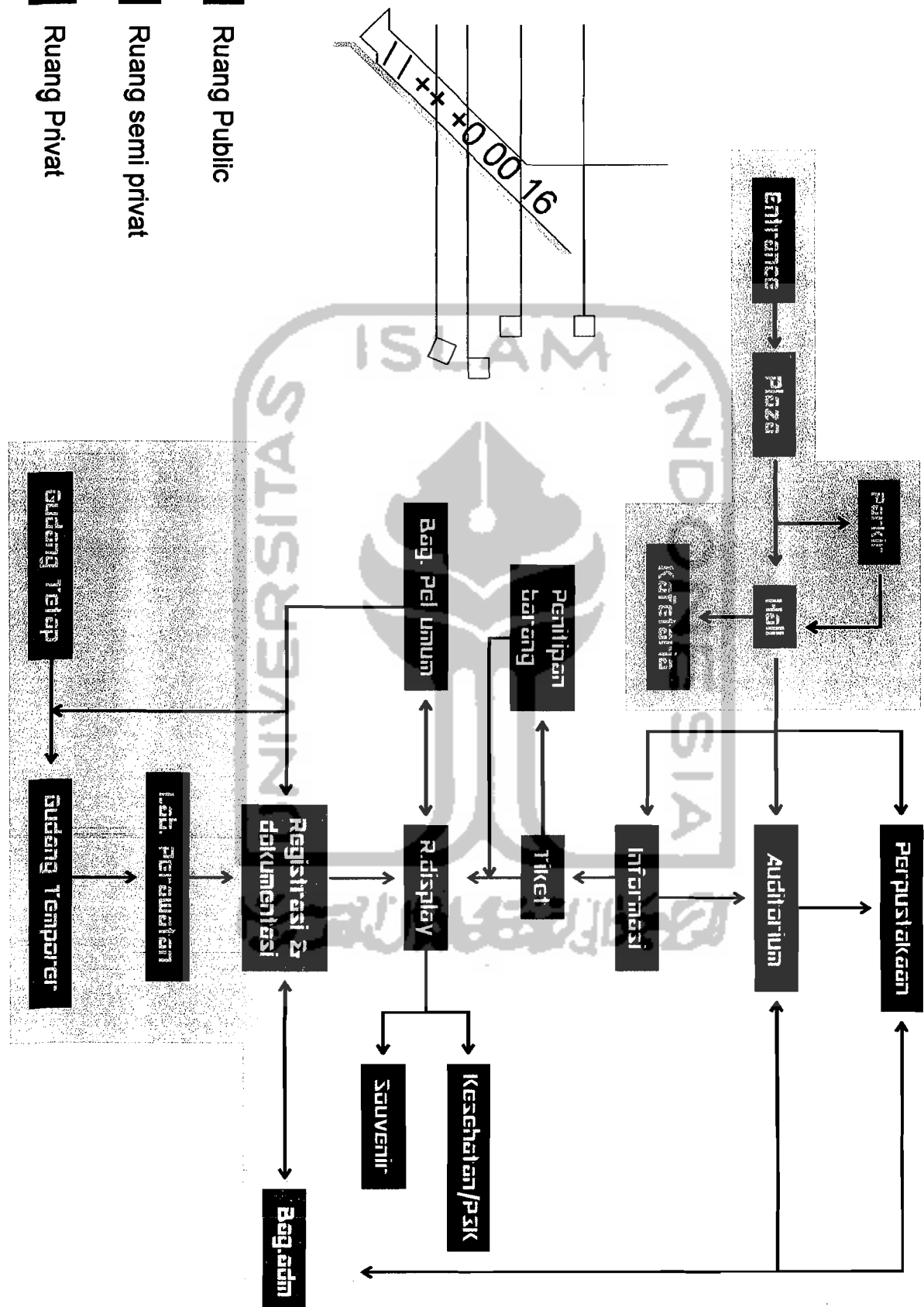


Istirahat
↓
Pulang

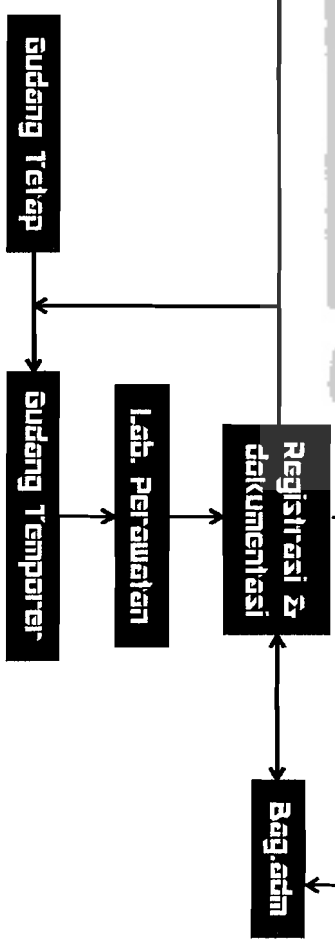
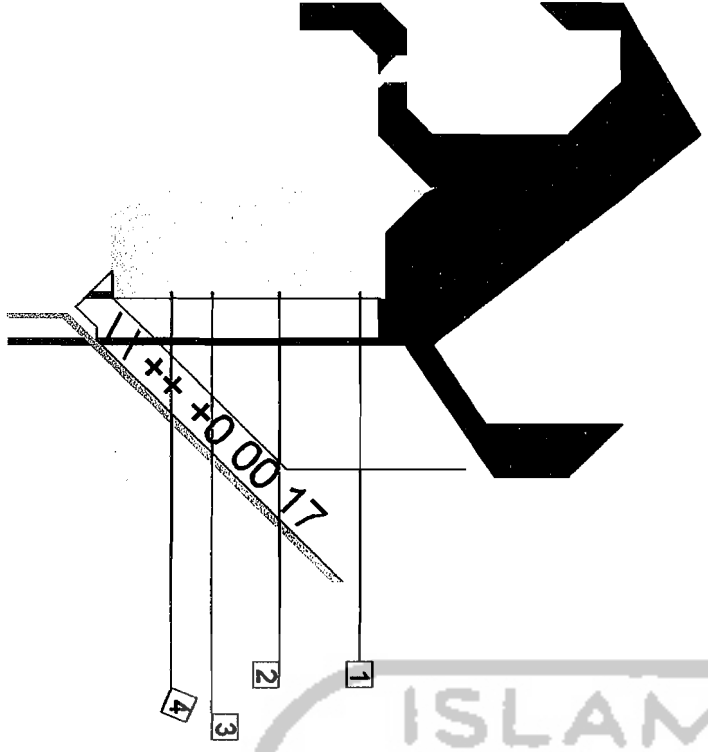
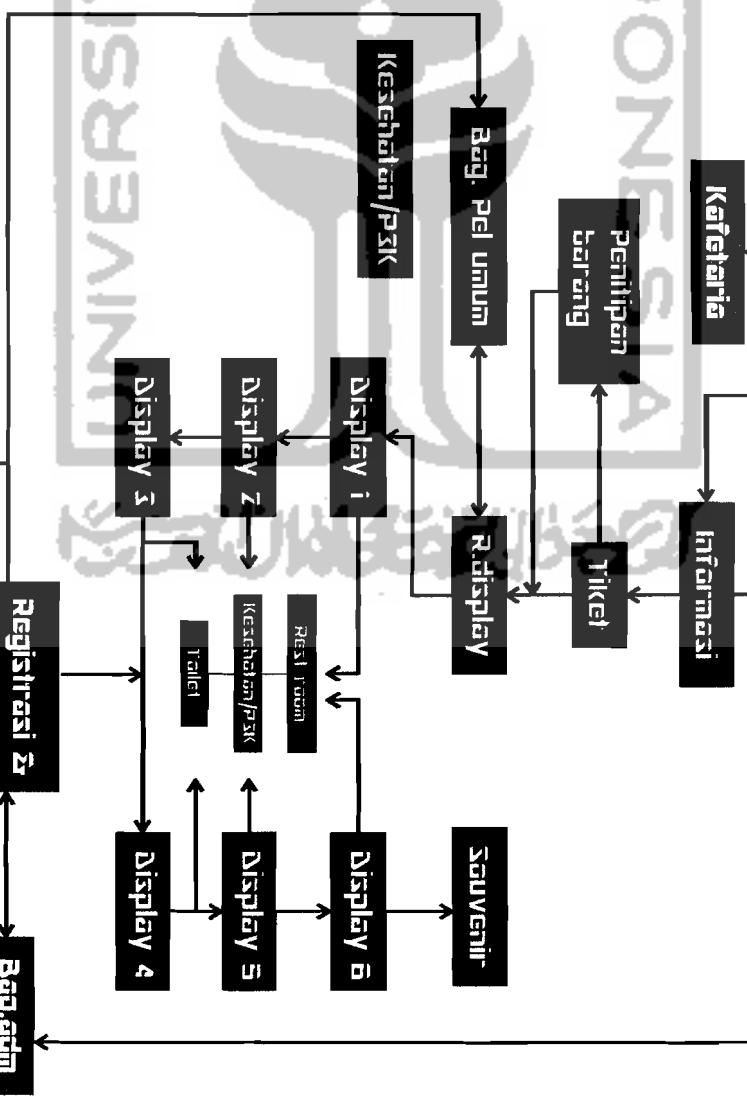
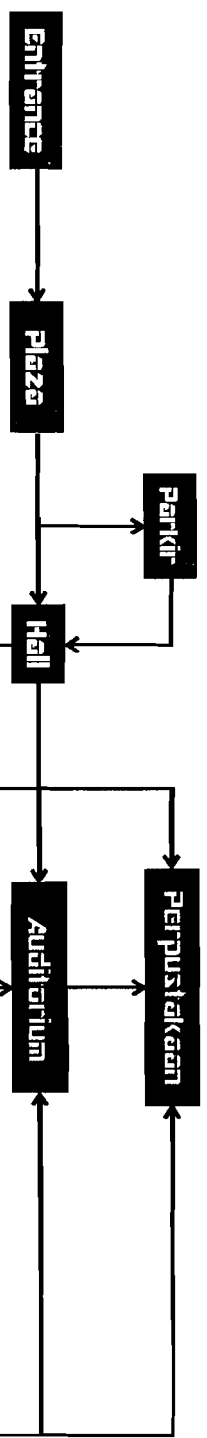




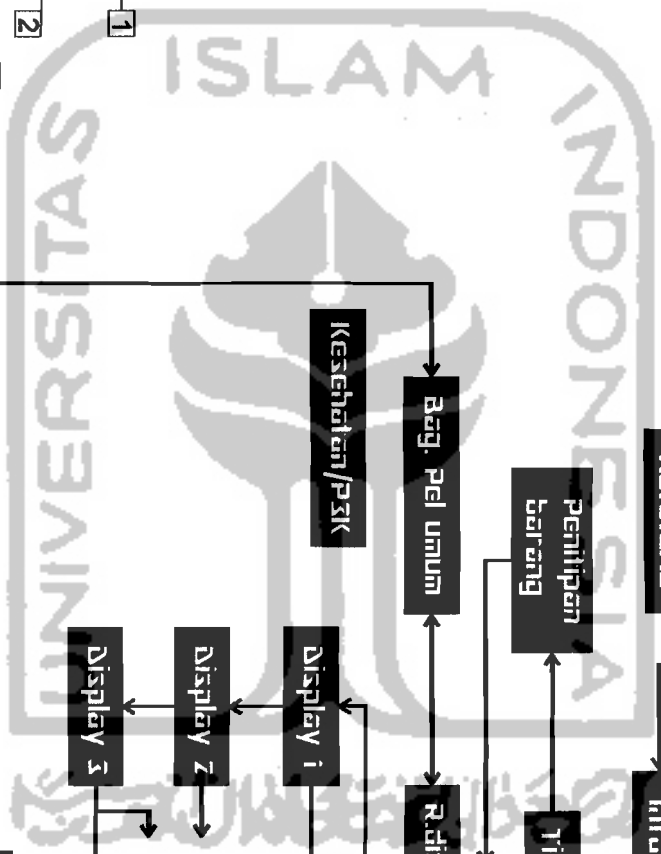
- Ruang Public
- Ruang semi privat
- Ruang Privat

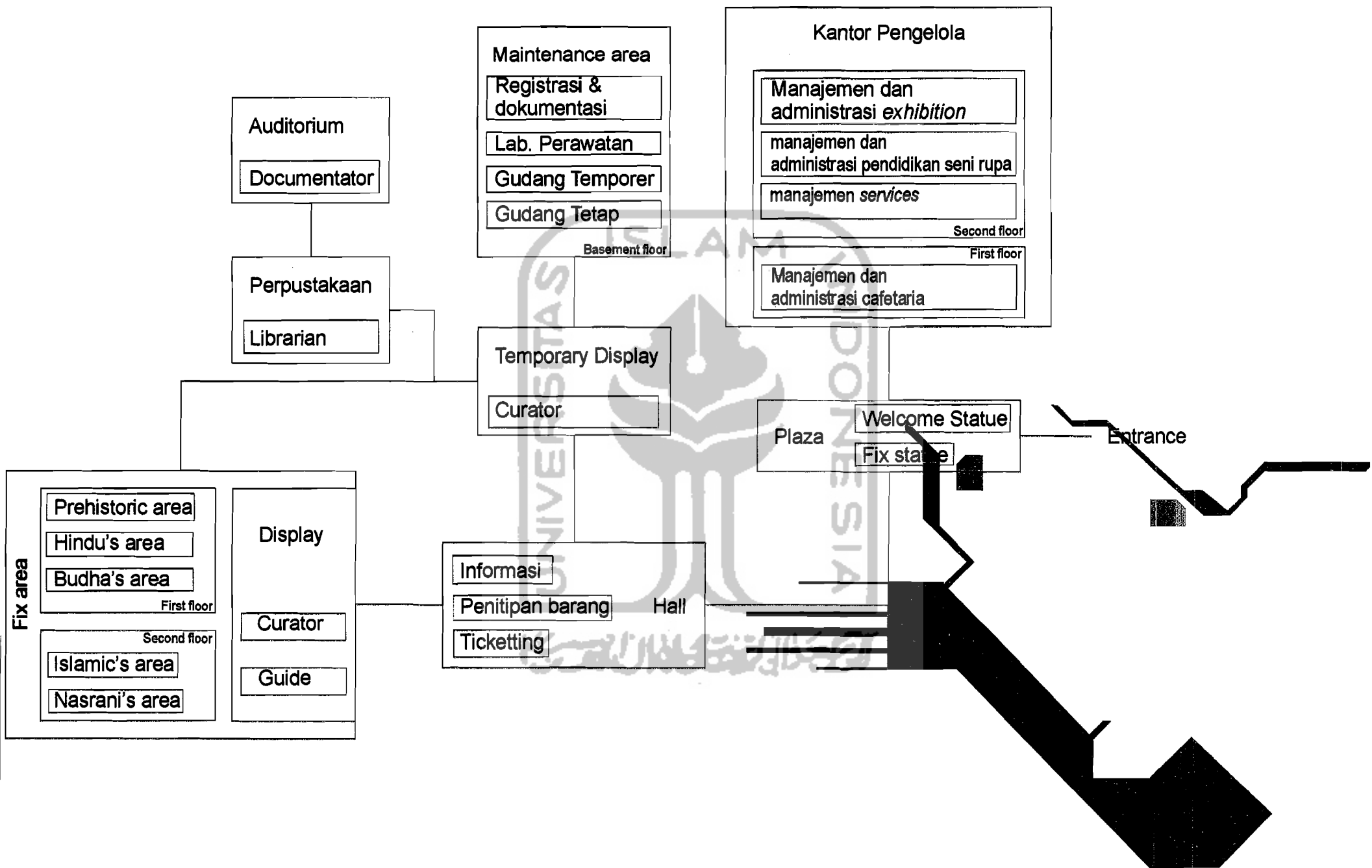


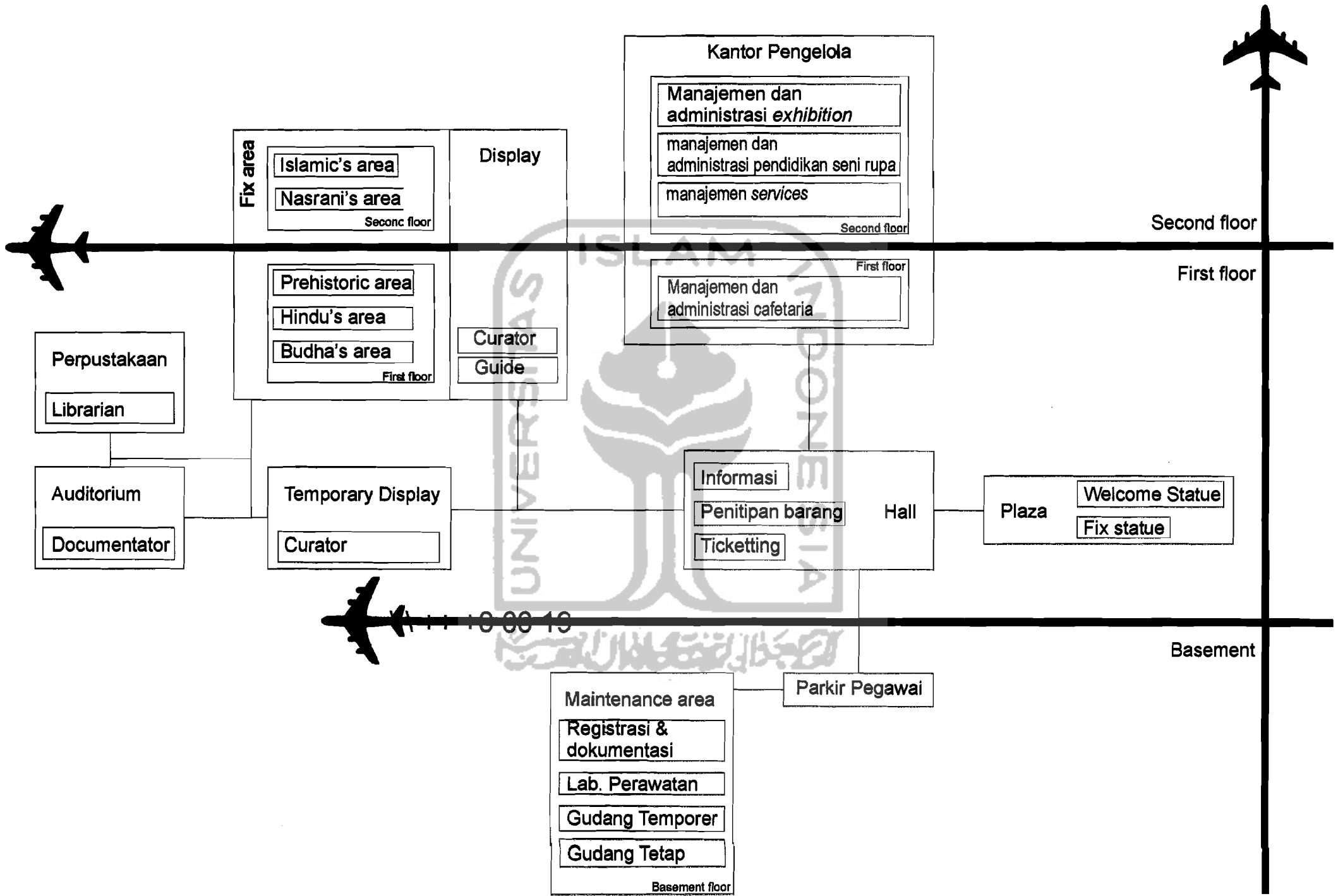
Hubungan Ruang



Hubungan Ruang







Kelompok ruang	Nama Ruang	Kapasitas	Standar (m ²)	Jumlah Ruang	Luas (m ²)	Sumber
Pelayanan Umum	Loket Karcis 3 Orang	1 kursi 1 meja	0.18 1.15	3	3.99	Arsitek data
	Penitipan barang 2 orang	2 kursi 1 meja 1 kabinet	0.18 1.15 2.70	2	8.42	Arsitek data
	Hall	400 orang	0.40	2	320.00	Arsitek data
	P3K 3 orang	1 meja 1 meja alat 1 meja pasien 2 kursi	1.15 1.20 1.15 0.18			Arsitek data
	Informasi 2 orang	2 lemari obat 2 kursi 1 meja	0.48 0.18 1.15	1 3	4.16 3.99	Arsitek data
	Merchandise 2 orang	2 kursi 1 meja 3 rak	0.18 1.15 0.80	1	2.13	Arsitek data
	Auditorium	200 kursi 6 meja 6 kursi 1 proyektor 1 rak film 2 kursi 1 meja	0.18 1.15 0.18 0.27 0.74 0.18 1.15	2	46.50	Asumsi
	Toilet	Pria 1 toilet 1 lavatory Wanita 1 bidet 1 lavatory	0.35 0.35 0.21 0.35	2 2	1.40 1.12	Arsitek data
Jumlah					391.71	

Kelompok ruang	Nama Ruang	Kapasitas	Standar (m ²)	Jumlah Ruang	Luas (m ²)	Sumber
Pelayanan Teknis	Kurator 5 orang	3 meja 3 kursi 1 kabinet	1.15 0.18 1.32	1	5.31	Dinas museum
	Registrasi & dokumentasi 4 orang	2 meja 4 kursi 1 kabinet	1.15 0.18 1.32	1	3.24	Dinas museum
	Gudang Tetap		60	1	60.00	Dinas museum
	Gudang Temporer		40	2	80.00	Dinas museum
	Lab. Perawatan 6 orang		60	2	120	Dinas museum
	Toilet	Pria 1 toilet 1 lavatory Wanita 1 bidet 1 lavatory	0.35 0.35 0.21 0.35	2 2	1.40 1.12	Arsitek data
Pelayanan penunjang	Kafetaria R. Makan	15 meja makan 60 kursi	3.20 0.18	1	58.80	Arsitek data
	R. Saji Dapur 5 orang	1 rak saji 2 Lavatory 2 set alat masak 2 kabinet 1 lemari	1.44 0.35 1.08 1.32 0.48	1 1	1.44 5.98	
	Kasir 2 orang	1meja 2 kursi	1.15 0.18	1	1.51	
	Toilet	Pria 1 toilet 1 lavatory Wanita 1 bidet 1 lavatory	0.35 0.35 0.21 0.35	1 1	1.40 1.12	Arsitek data
	Jumlah					341.32

Basron ruang

Kelompok ruang	Nama Ruang	Kapasitas	Standar (m ²)	Jumlah Ruang	Luas (m ²)	Sumber
Pameran Tetap	Display 15 orang	objek 2D		5	860.00 112.50 315.00	Dinas museum + Asumsi
		Besar 100	1.72			
Sedang 150	0.15					
		Kecil 150	0.42			
	Diorama	Objek 3D		10	2400.00 250.00 150.00	Asumsi
		Besar 300	1.60			
	Sedang 500	0.10				
		Kecil 1000	0.025			
		10 objek	25		2500.00	
Temporer	Toilet	Pria 1 toilet	0.35	2	2.80	Arsitek data
		1 lavatory	0.35			
	Wanita 1 bidet	0.21	2	2.24		
	1 lavatory	0.35				
Display 5 orang	500 objek 2D	0.18	1	400 200	Asumsi	
	200 objek 3D	1.60				
Toilet	Pria 1 toilet	1 lavatory	0.35	1	1.40	Arsitek data
		1 lavatory	0.35			
	Wanita 1 bidet	0.21	1	1.12		
	1 lavatory	0.35				
		Jumlah			7170.06	

Kelompok ruang	Nama Ruang	Kapasitas	Standar (m ²)	Jumlah Ruang	Luas (m ²)	Sumber
Pendidikan	Perpustakaan Referensi	5000 buku 7 rak	14.40	1	100.80	Arsitek data
	Baca	10 meja baca 40 kursi	3.20 0.18	1	104.00	Arsitek data
	Peminjaman 3 orang	2 meja 4 kursi 1 kabinet	1.15 0.18 1.32	1	4.34	Arsitek data
	Pengurus 8 orang	2 meja 3 kursi 1 kabinet 1 rak	1.15 0.18 1.32 0.74	2	4.89	Arsitek data
	Toilet	Pria 1 toilet 1 lavatory Wanita 1 bidet 1 lavatory	0.35 0.35 0.21 0.35	2 2	1.40 1.12	Arsitek data
Jumlah					216.55	

ISLAM

FUNCTIONAL GROUPING

Meskipun tiap museum memiliki variasi jenis dan fungsi ruangan yang sangat beragam, namun pada kebanyakan museum ruang-ruang tersebut secara kasar dapat kita kelompokkan sebagaimana berikut:

→ RUANG-RUANG PAMERAN DAN PERAGAAN (dengan luasan 25-50% dari total luasan lantai)	7170.06	Terbagi menjadi 6 area display 1 ruang display asumsi $7170.06 / 6 = 1195.01 \text{ m}^2$ 1 ruang display terdapat 3 orang kurator
→ RUANG-RUANG LAYANAN PENGUNJUNG (15-25%)	391.71	12 orang pegawai
→ RUANG-RUANG PENGELOLA & PENUNJANG (15-25%)	341.32	22 orang pegawai
→ RUANG-RUANG GUDANG & WORKSHOP (15-25%)	216.55	11 orang pegawai

Jumlah Total	8119.64 m ²
Luas lantai + 20% sirkulasi	= 9743.57 m ²
Jumlah lantai = 2 lantai	
lantai 1	= 5171.75
lantai 2	= 2285.91
lantai basement	= 2285.91

Luas site	= 10292 m ²
BC 60% dari luas site	= 6175.2 m ²

Asumsi parkir

→ 1 kali kunjungan studi tour 200 orang dengan 5 bis besar

→ Pengelola dan Pengunjung harian maksimal 250 orang
(50 + 200 orang)

25% menggunakan mobil = $250 \times 25\% = 62.5 \sim 63$ orang

Asumsi 1 mobil terdapat 4 orang

$63 / 4 = 15,75$

~

16 mobil

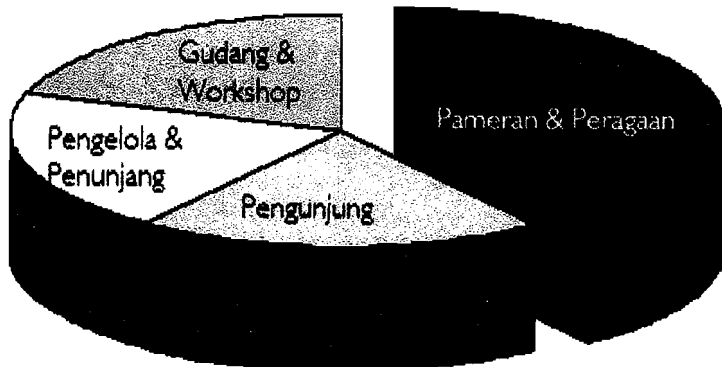
50% menggunakan motor = $250 \times 50\% = 125$ orang

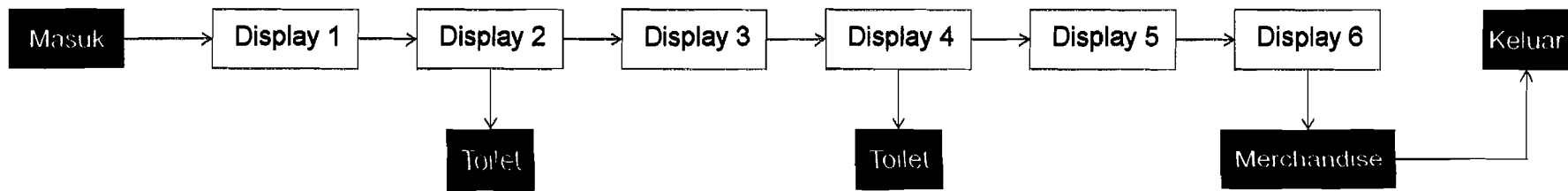
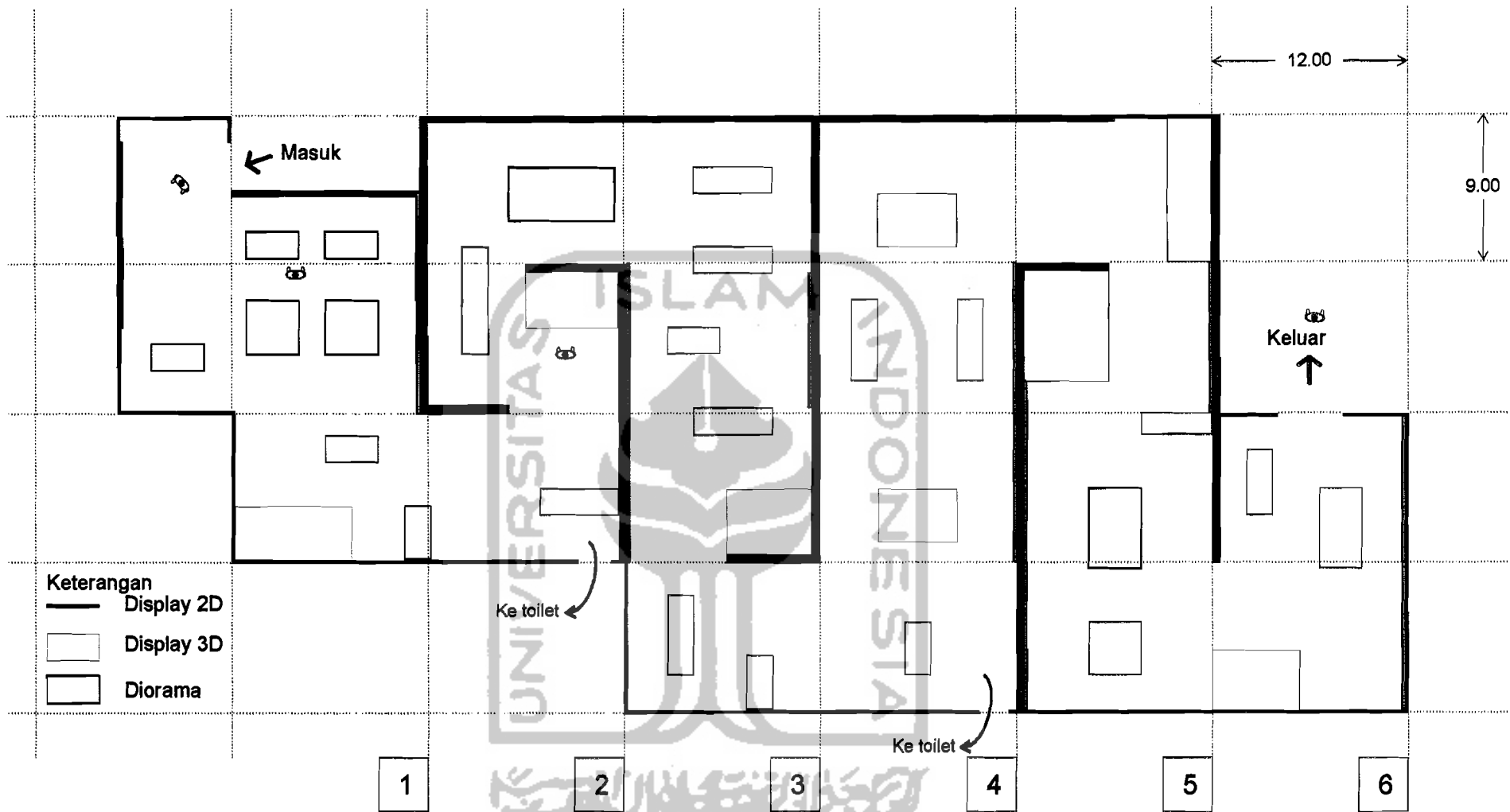
asumsi 1 motor 2 orang

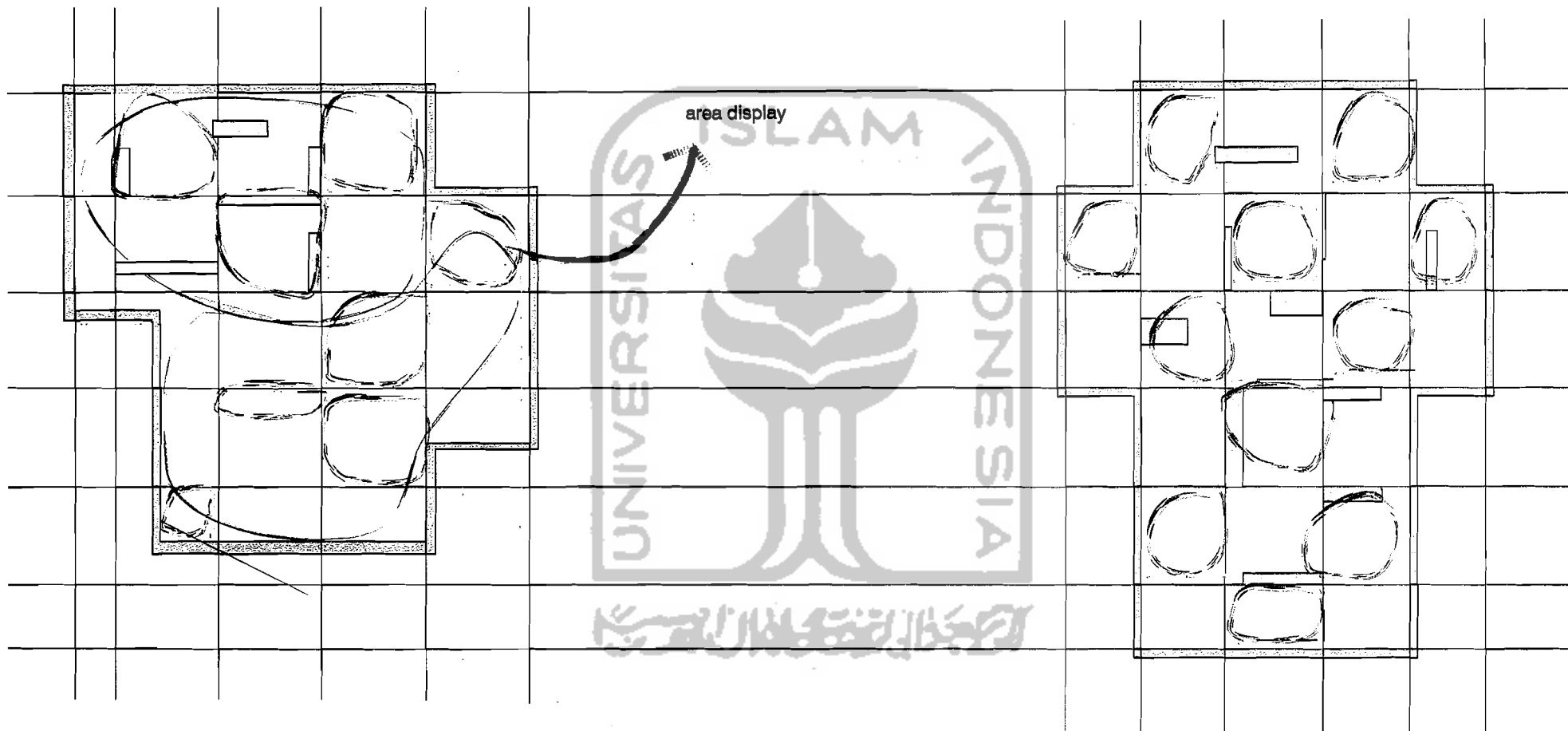
$125 / 2 = 62.5$

~

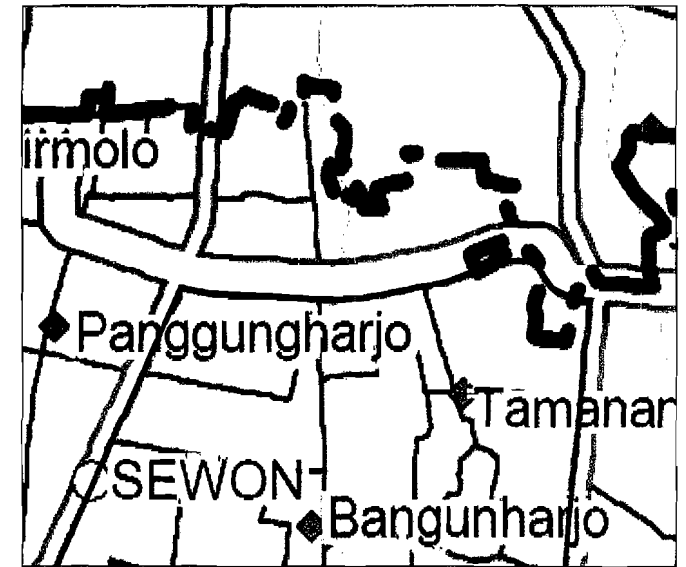
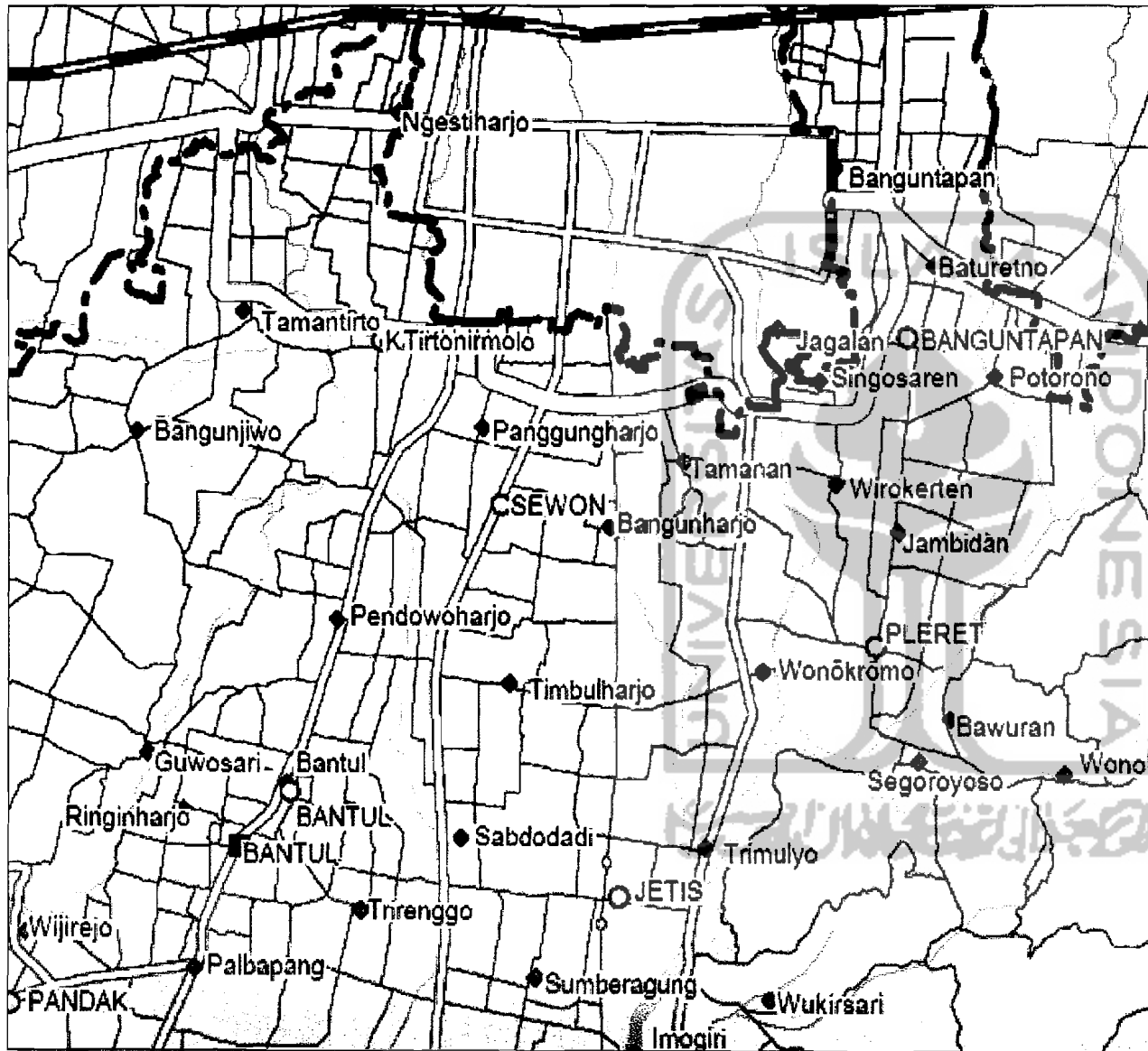
63 motor





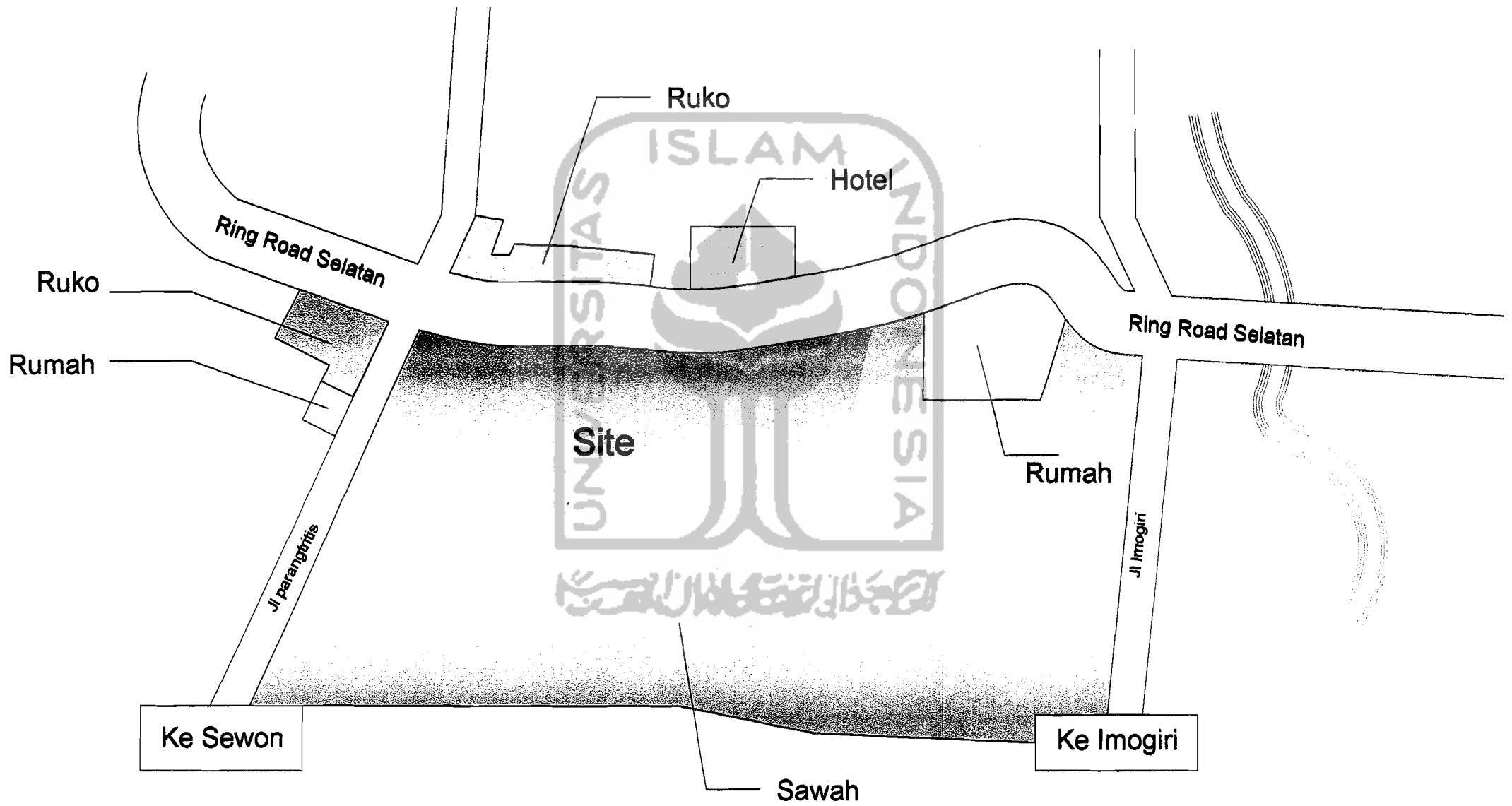


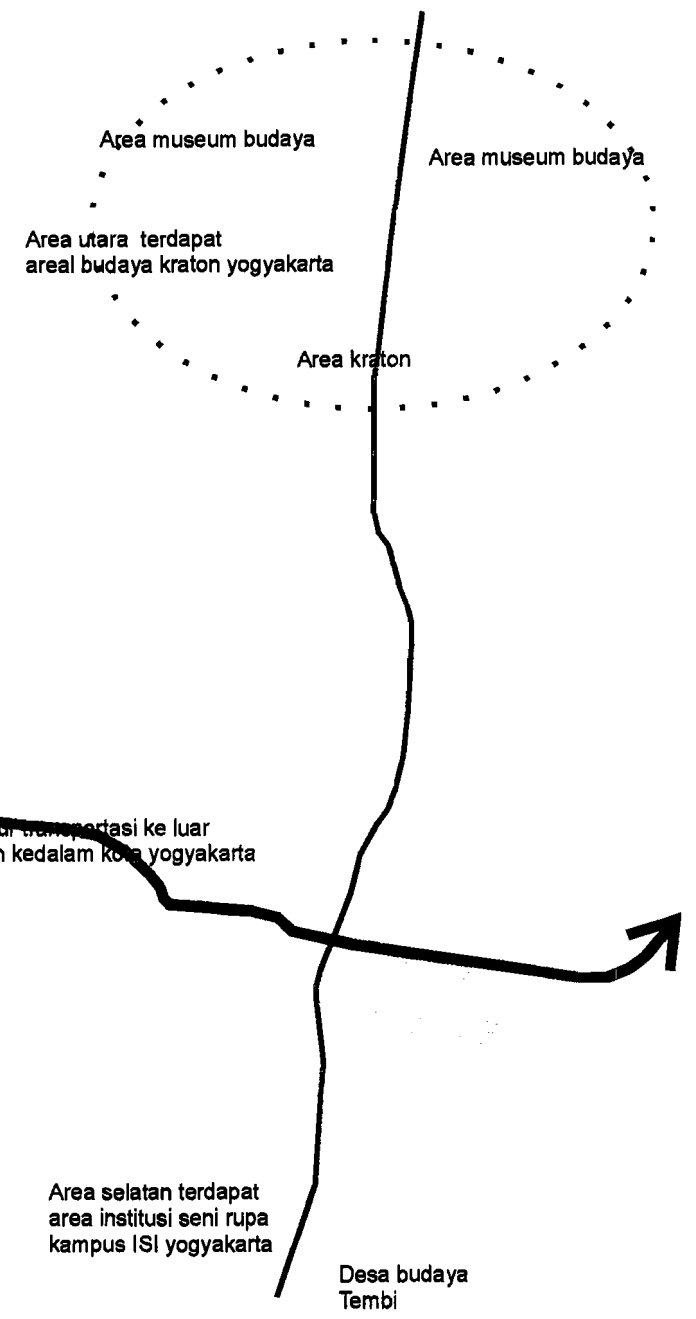
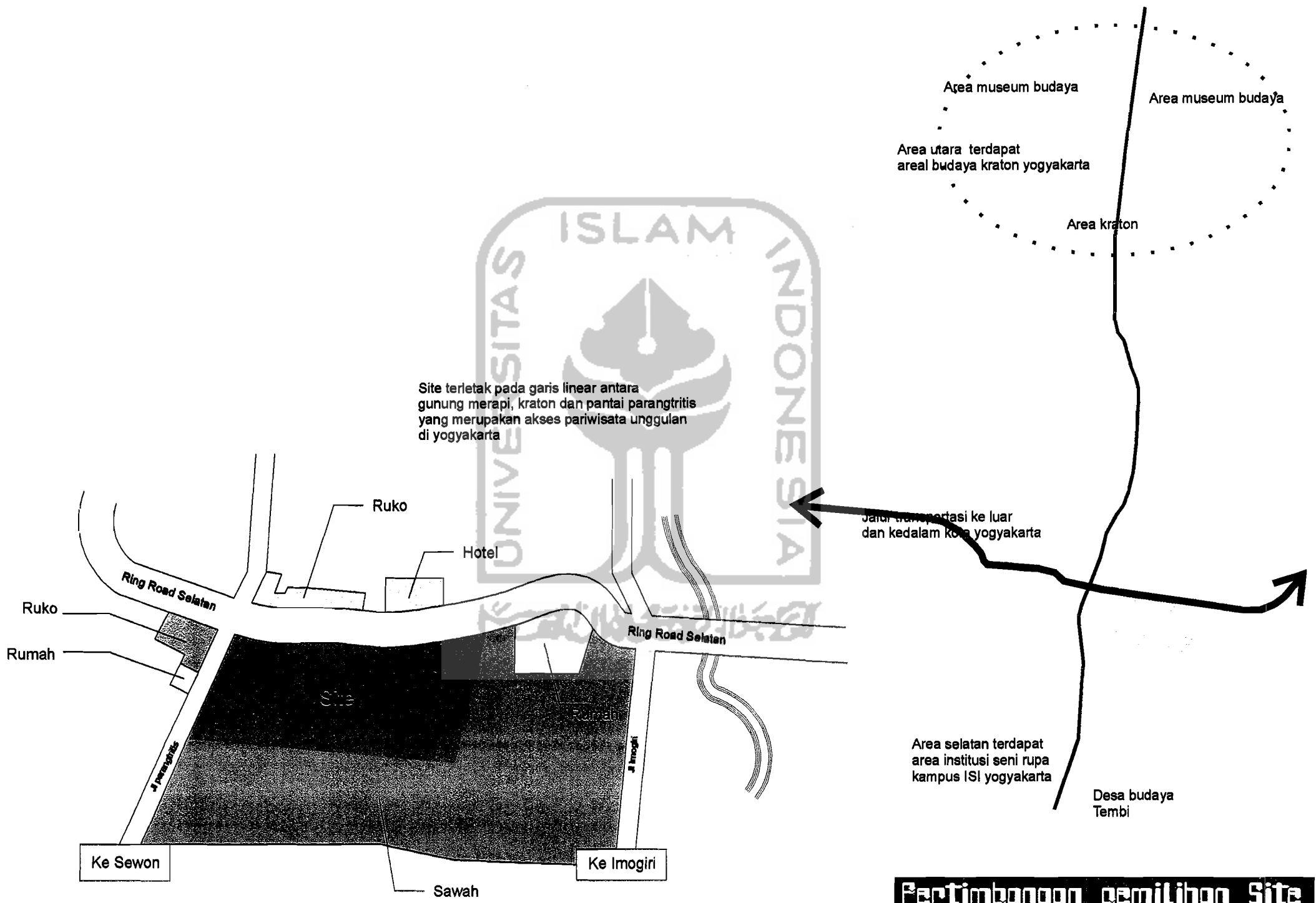
Modul ruang untuk area display tersusun berdasarkan grid kotak dengan sudut 90 instrumen display di posisikan pada grid tersebut



PETA LOKASI DAN ADMINISTRASI

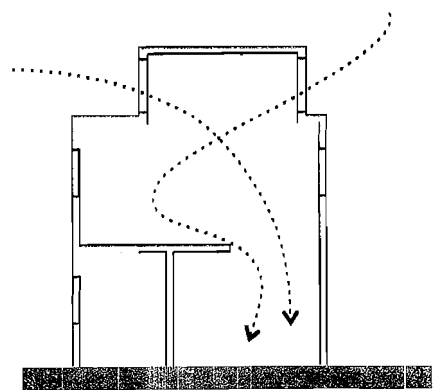
Letak geografis kabupaten Bantul berada pada $7^{\circ}44'50''$ - $8^{\circ}37'40''$ lintang selatan dan $110^{\circ}18'40''$ - $110^{\circ}34'40''$ bujur timur. Secara administrasi kabupaten Bantul merupakan salah satu dari lima kabupaten di provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. Ibu kota kabupaten Bantul adalah kota Bantul yang berada sekitar 10 km dari kota Yogyakarta. Luas wilayah kabupaten Bantul adalah 506.85 km² terdiri dari 3 wilayah pembantu bupati, 17 kecamatan, 75 desa, dan 933 dusun.





Pertimbangan pemilihan Site

Orientasi masa bangunan mengikuti arah pergerakan matahari penggunaan shading dapat digunakan untuk meminimalkan sinar matahari yang masuk ruangan

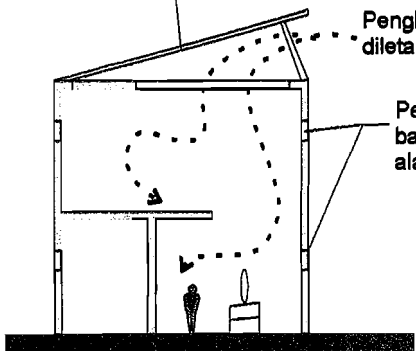


Pemamfaatan pecahayaan & penghawaan alami Alt 02

Atap dari bahan kaca sebagai tempat masuk pencahayaan alami

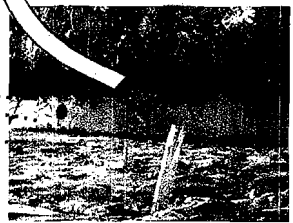
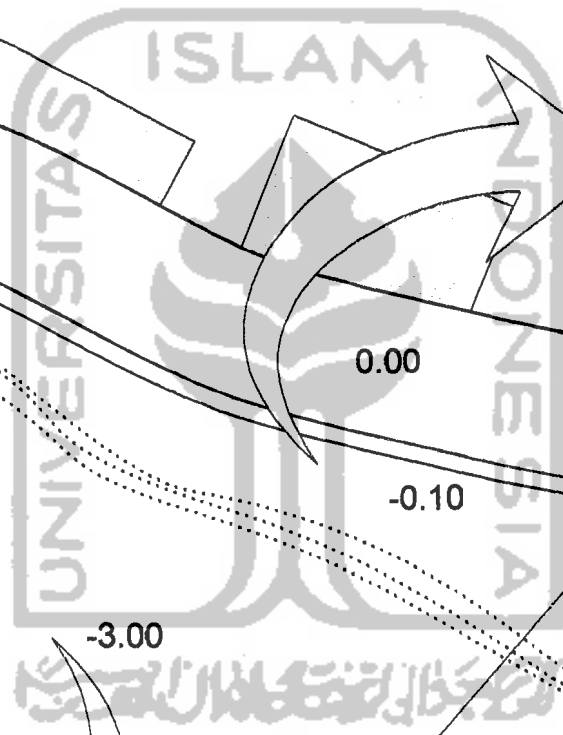
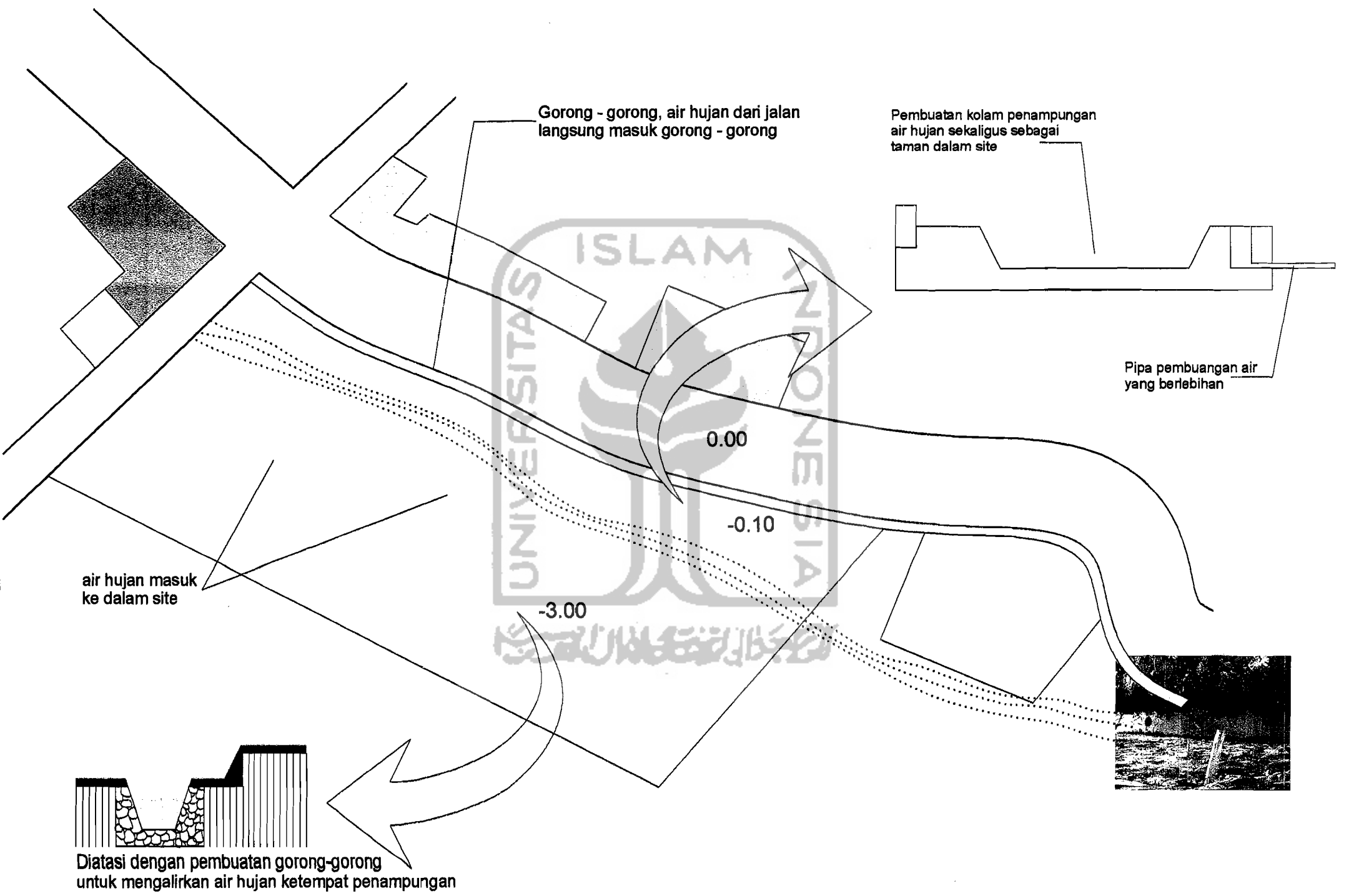
Penghawaan alami diletakkan pada atap

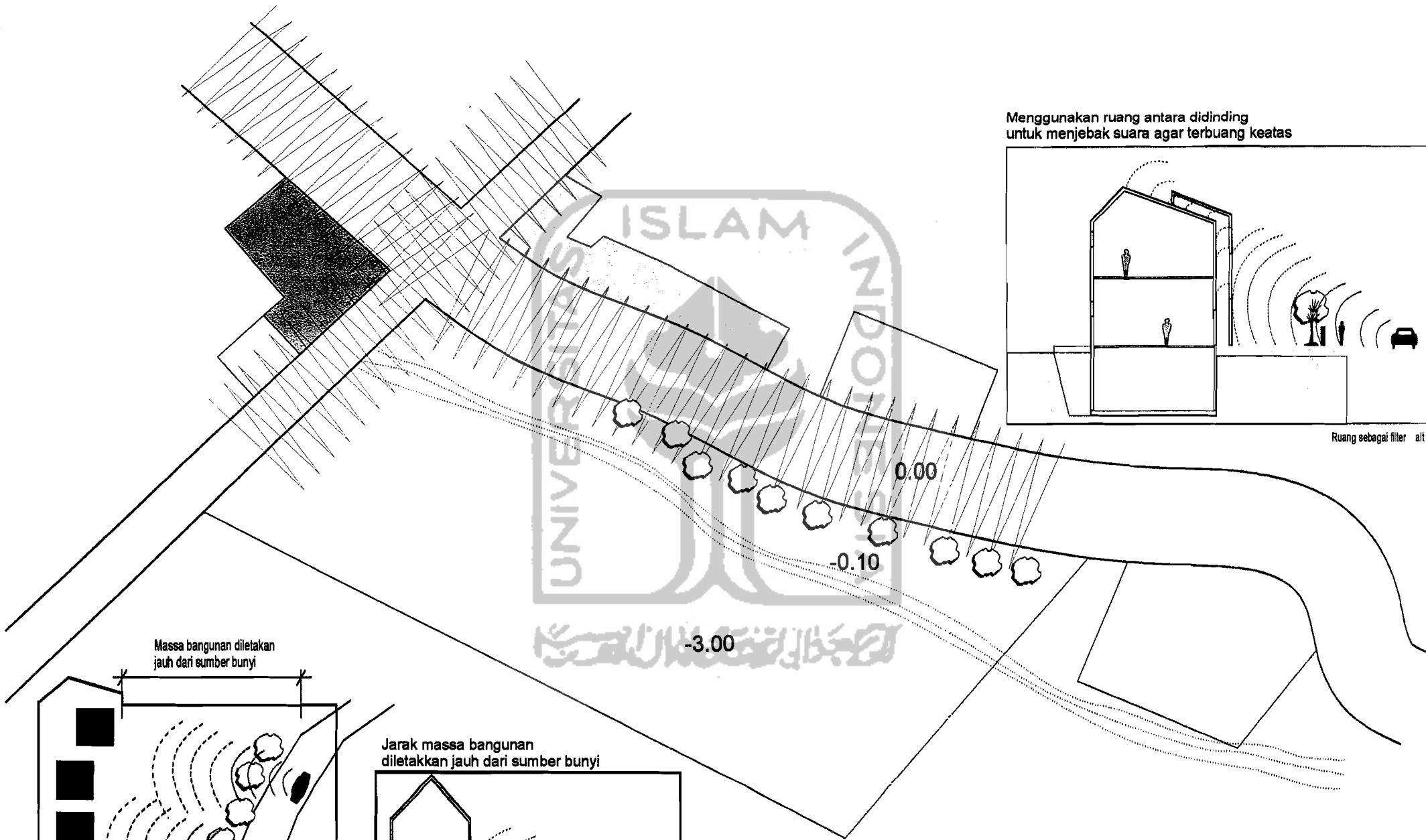
Pemasangan bukaan dibagian barat dan timur sebagai pencahayaan alami



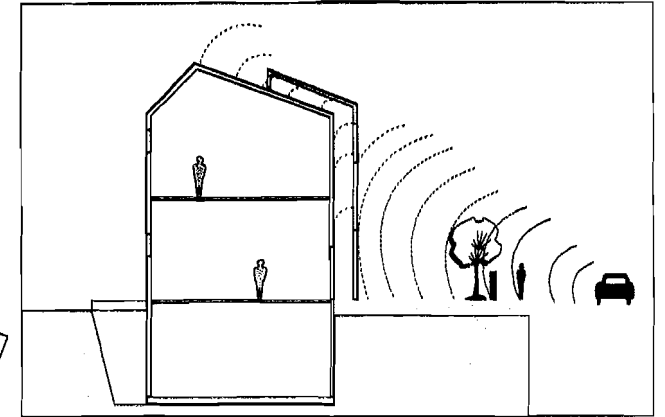
Pemamfaatan pecahayaan & penghawaan alami Alt 01

Arah pergerakan matahari didua musim yang ada diIndonesia [penghujan dan kemarau]



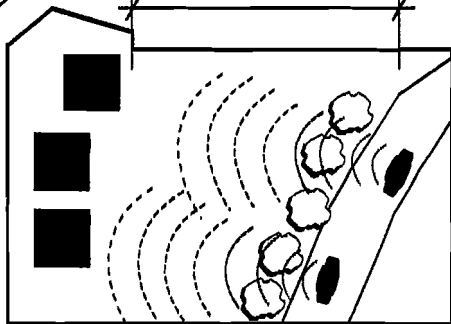


Menggunakan ruang antara dinding untuk menjebak suara agar terbang keatas



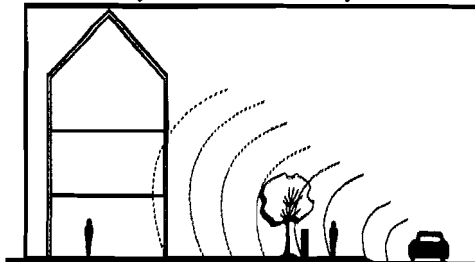
Ruang sebagai filter alt 2

Massa bangunan diletakkan jauh dari sumber bunyi

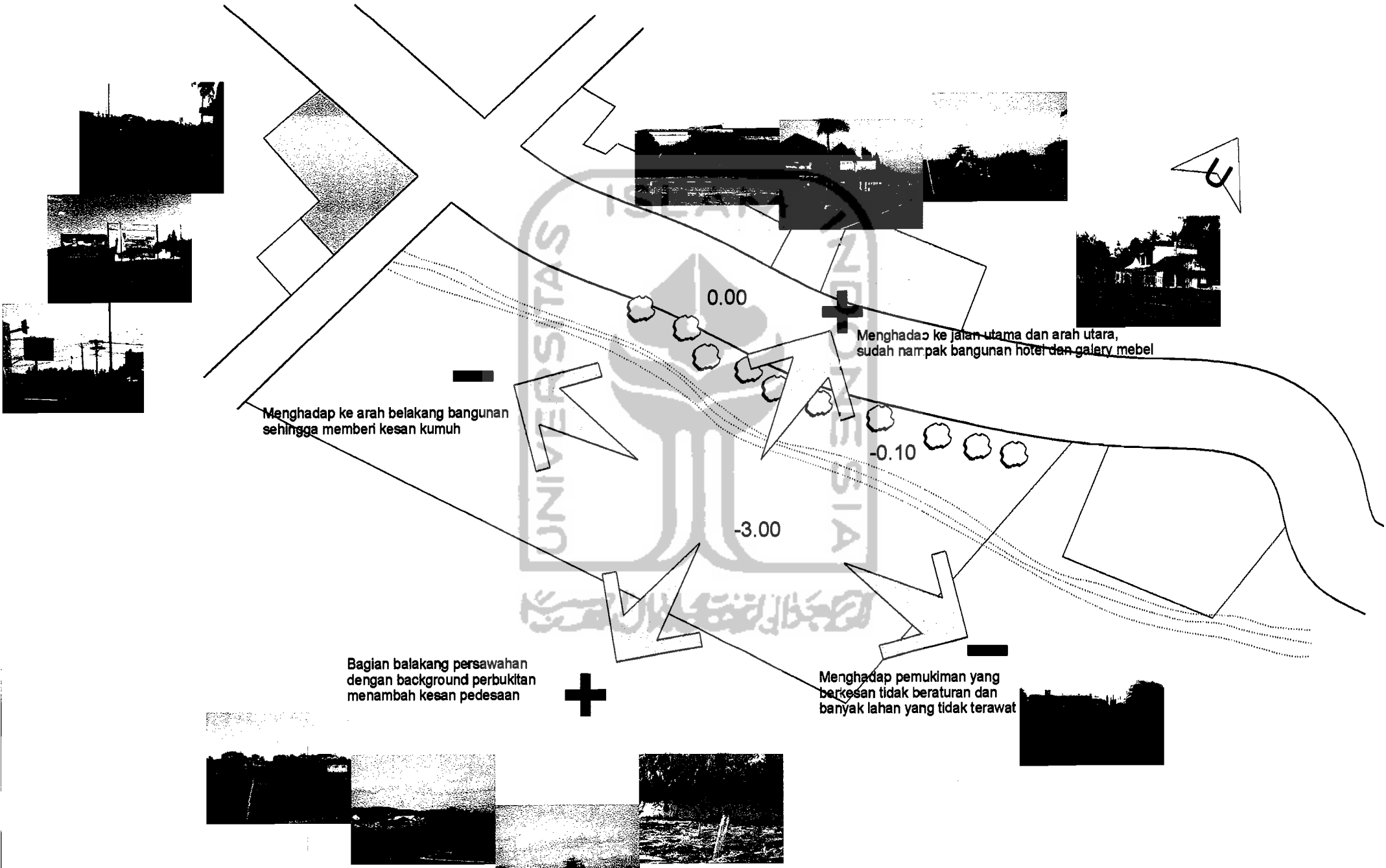


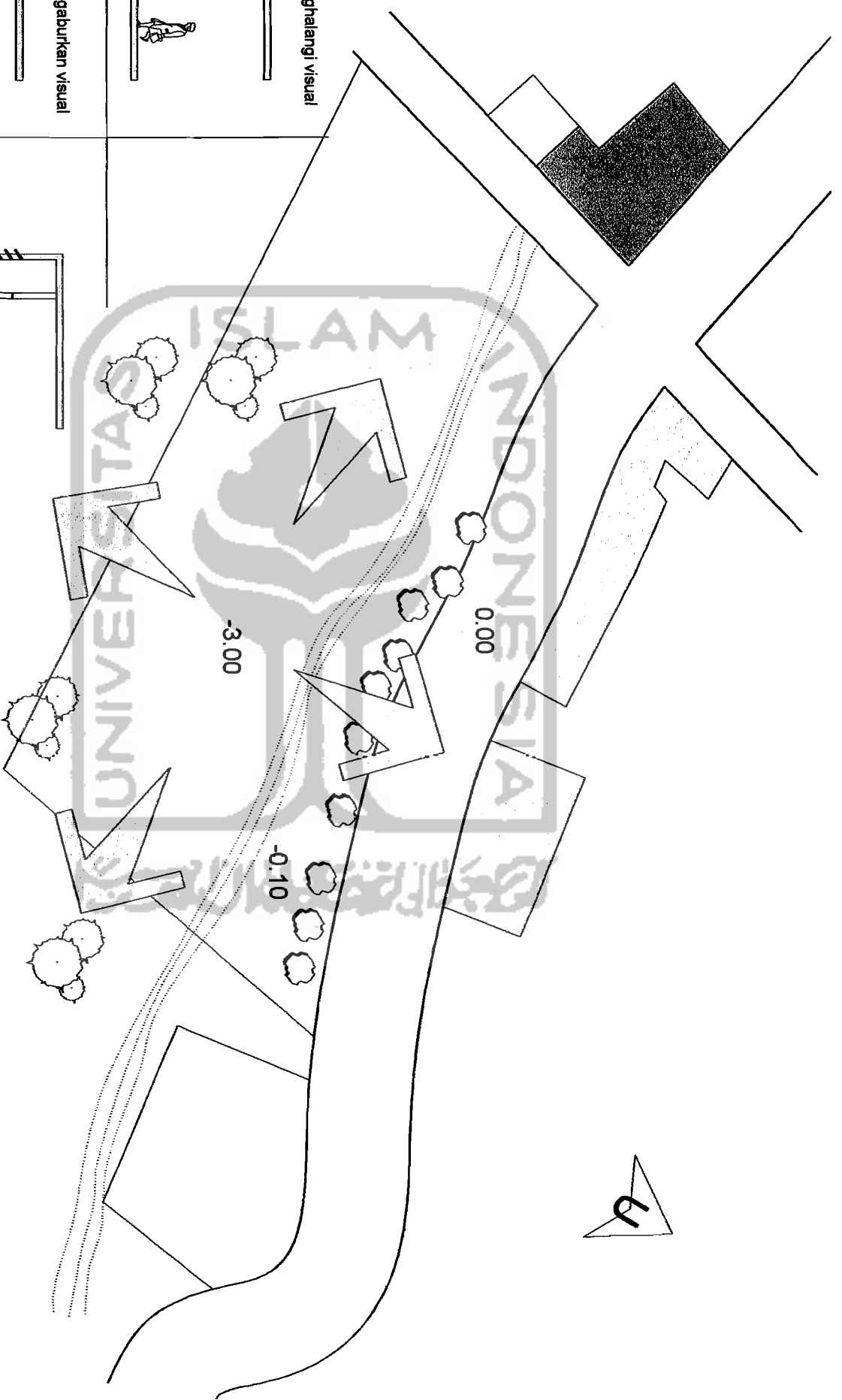
Vegetasi sebagai filter

Jarak massa bangunan diletakkan jauh dari sumber bunyi

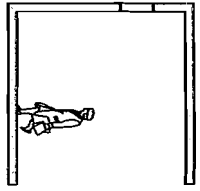


Vegetasi sebagai filter alt 1

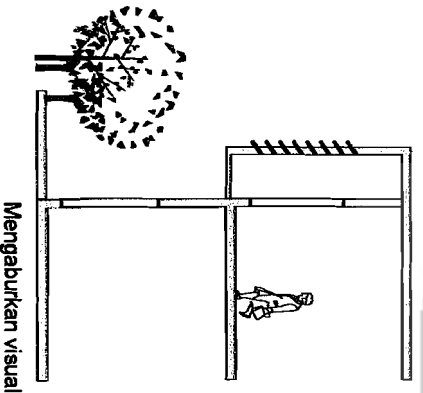
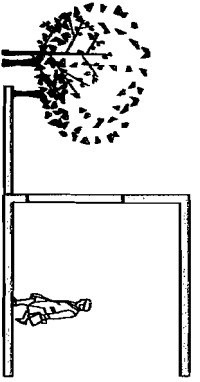




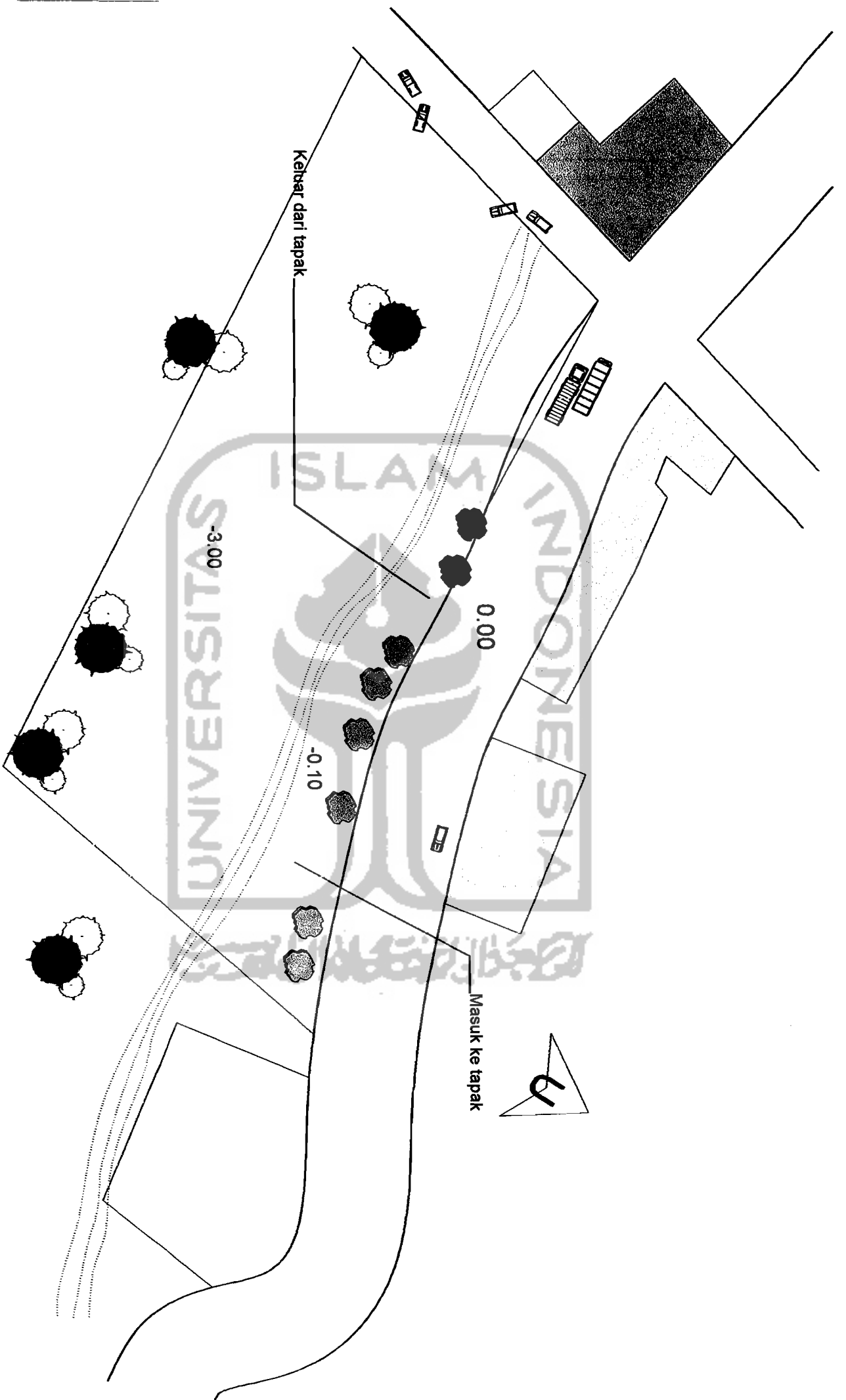
Menghalangi visual



Mengaburkan visual

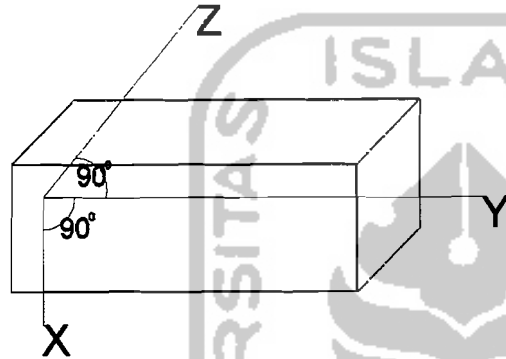


Mengaburkan visual



Konsep Bentuk

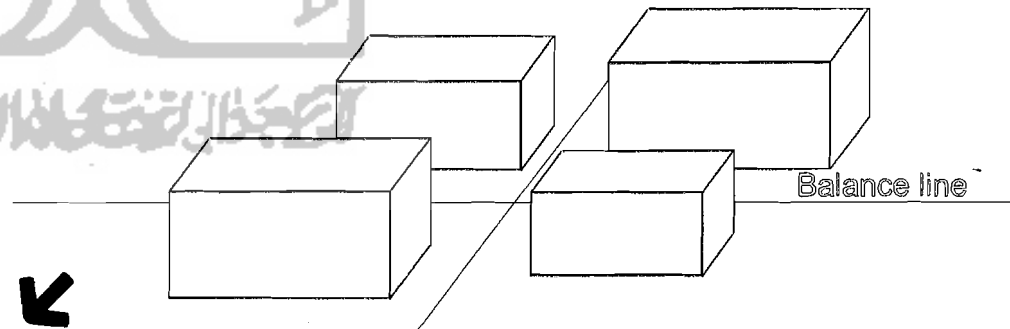
Secara global dalam arsitektur modern banyak bentuk bangunan berupa bangunan persegi dan lengkungan, dari segi penampakan kesan bangunan yang berat dapat di tanggulagi dengan penggunaan material ringan.



Seperti dalam salah satu slogan Le Corbusier "Form Follow Fuction" yang menjelaskan bahwa bentuk berasal dari elemen fungsi yang sudah terpenuhi maka bentuk/estetika akan muncul kemudian.

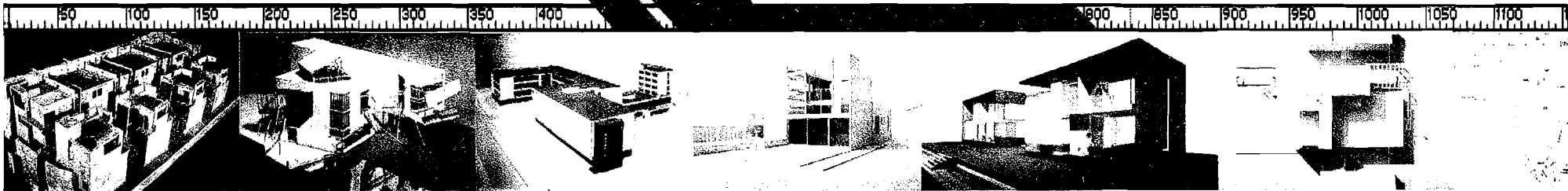
Namun pada perancangan Museum ini, Bentuk berasal dari balok persegi panjang bentuk kotak yang apabila dilakukan pembagian elemen maka tiap elemen akan mempunyai bagian setara. kemudian bentuk balok dilakukan beberapa modifikasi penambahan, pengurangan, pelubangan dan pemotongan dalam bentuk persegi panjang dengan ketentuan sudut 90°.

Gubahan massa secara keseluruhan berasal dari bentuk balok yang disusun seimbang antara kedua sisi site, secara visual keseluruhan massa bangunan terlihat terpisah hal ini bertujuan untuk memberikan kebebasan tersendiri dalam membentuk karakter masing - masing ruang pameran.



Konsep bentuk berasal dari kata sifat tradisional kata ini menjelaskan suatu hal yang mewarisi dan diwarisi.

Hal yang masih tradisional merupakan hal yang sangat sederhana simpel dan apa adanya.



Balok persegi panjang (kotak)

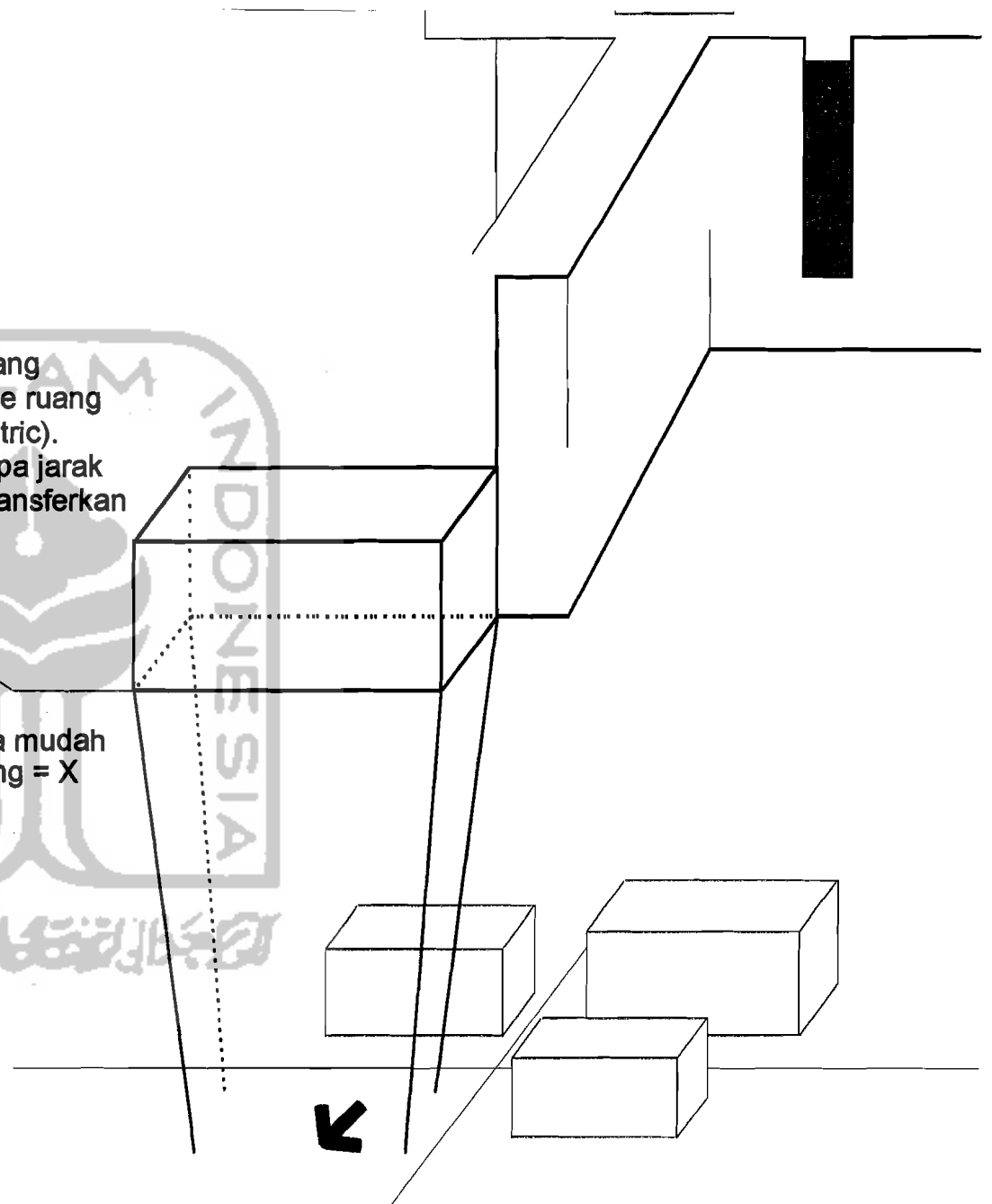
Dari segi bentuk bentuk ini mempunyai suatu kesan yang seimbang antara sumbu X,Y,Z yang memberikan space ruang dalam teratur dan terhitung secara matematis (volumetric). Secara visual manusia dapat langsung menebak berapa jarak di sumbu X, Y dan Z. dalam hitungan matematis di transferkan menjadi

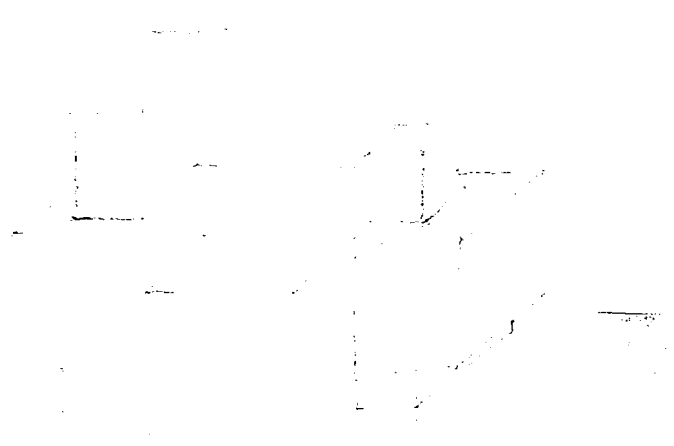
panjang = a
lebar = b
tinggi = c

dalam segi konstruksi grid yang tersusun dapat secara mudah diatur dan dikembangkan.
panjang = X

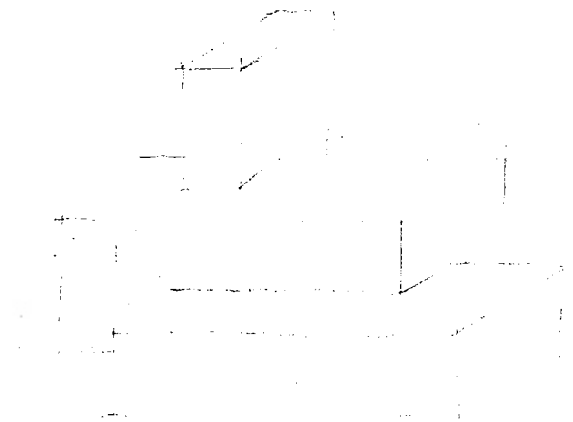
tinggi = Z

lebar = Y





Dua massa dibuat menembus massa utama yang digabung dengan massa yang diangkat sehingga dapat terlihat sedikit komposisi ringan

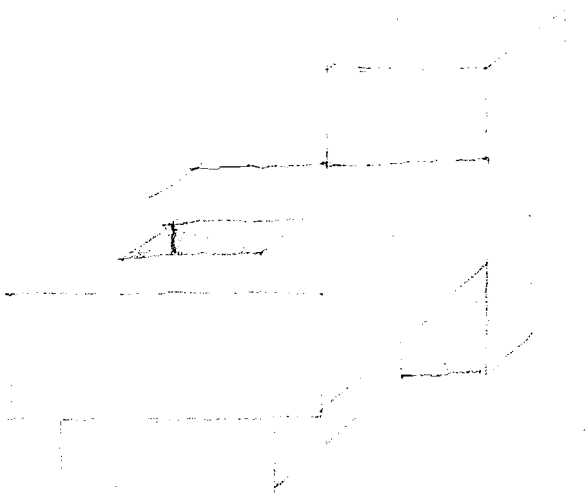


Blok massa awal terdiri dari 3 massa yang ditumpuk.

Konfigurasi Bentuk

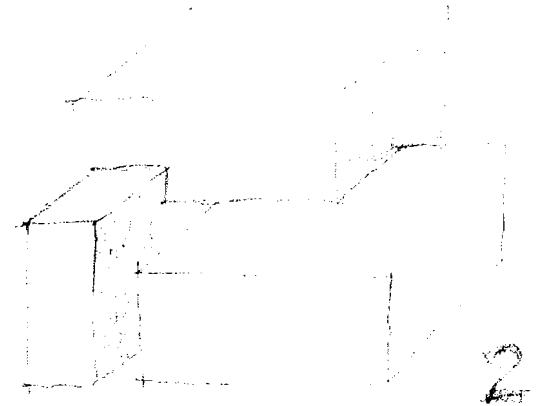


Salah satu massa ada yang dilubangi dan ada yang dibuat lebih tinggi

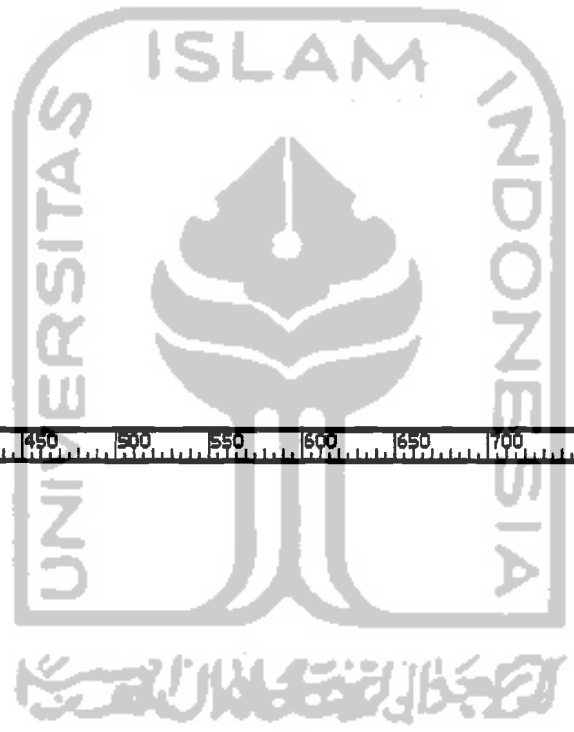


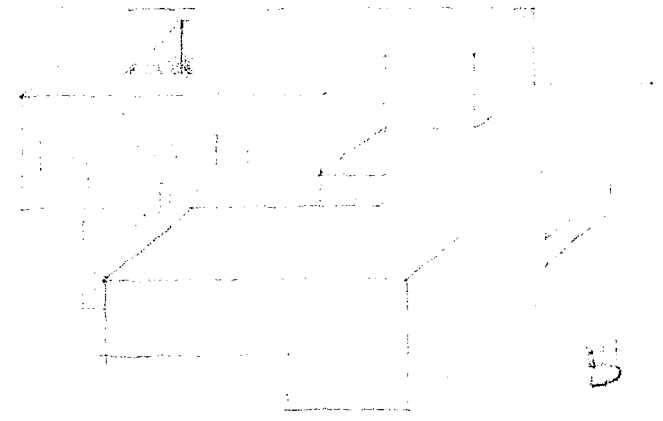
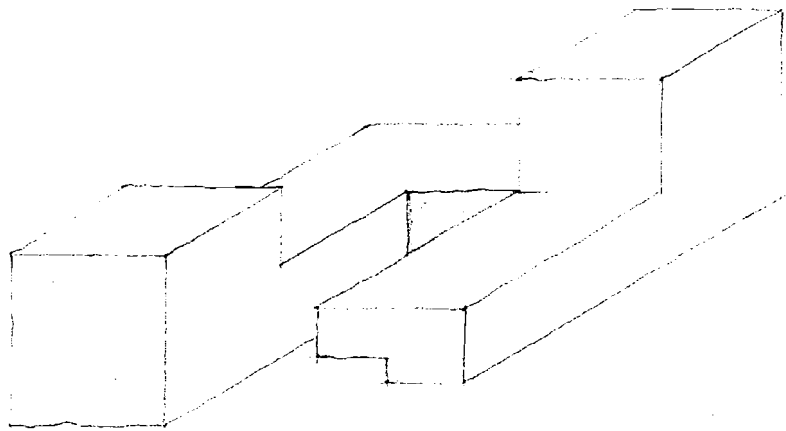
4

Salah satu massa ada yang diangkat keatas sehingga bagian belakang massa terdapat rongga



2

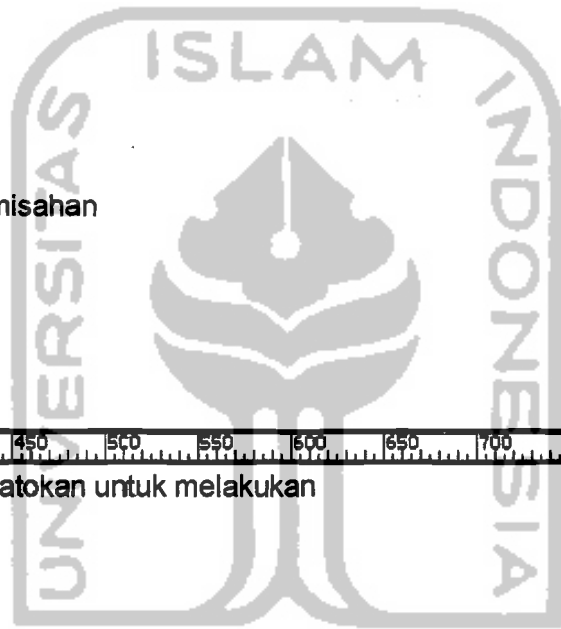




Dua buah massa mulai digabungkan dengan melakukan pemisahan

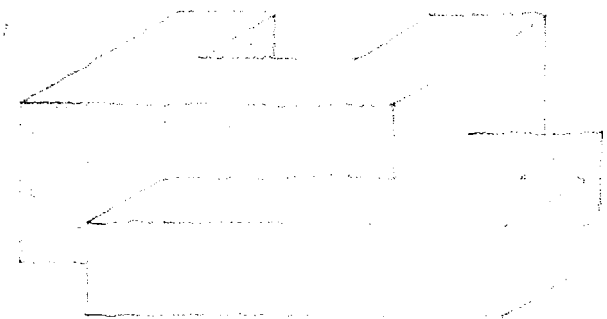
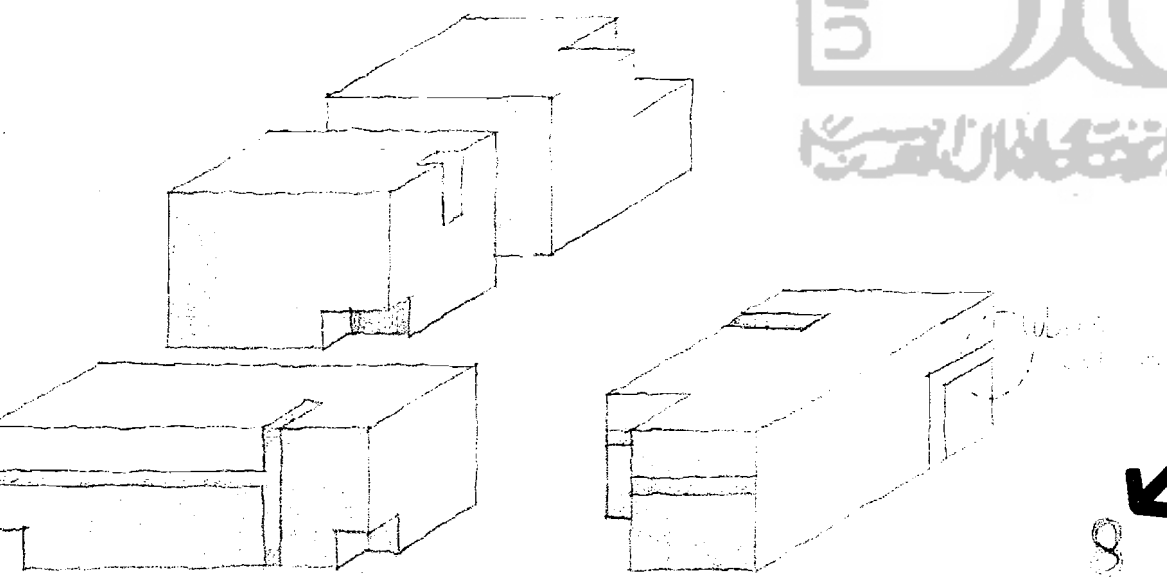
Komposisi massa mulai dilakukan banyak perlakuan dengan melubangi dan mengurangi beberapa bagian

Konfigurasi Bentuk

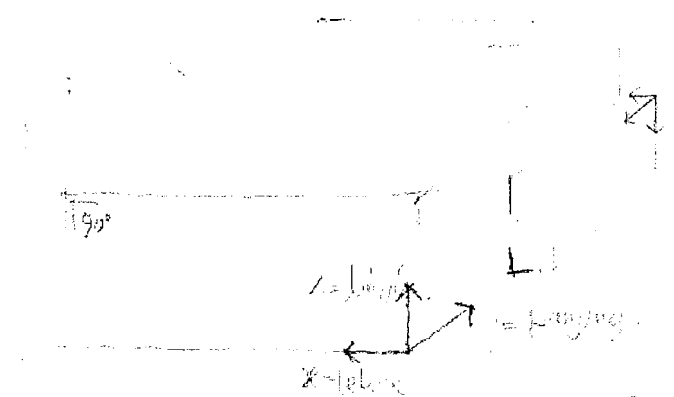
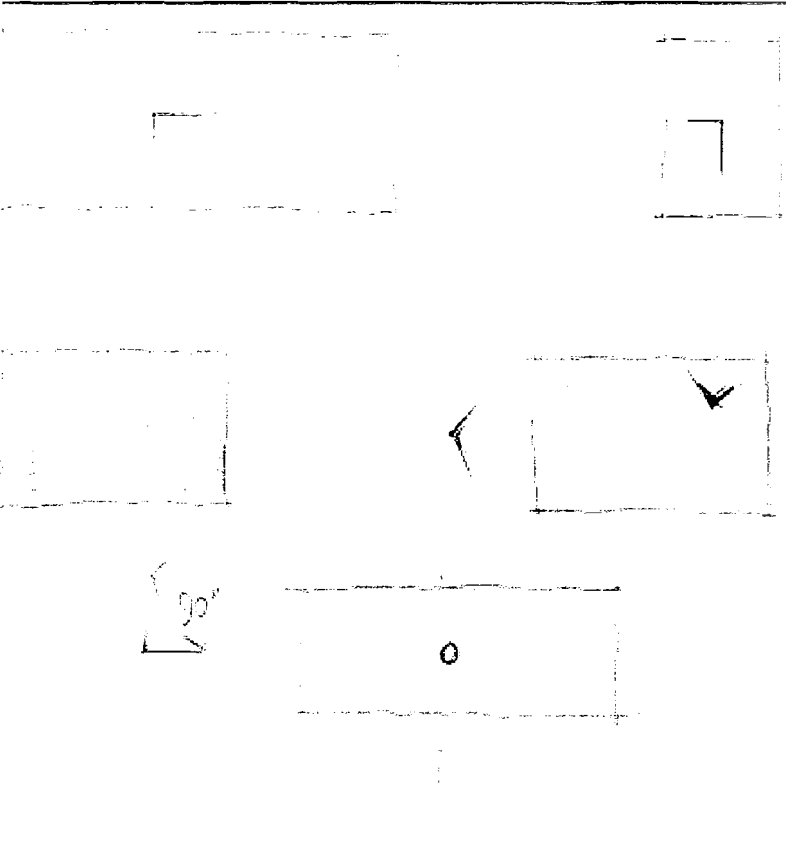


Konfigurasi ini merupakan konfigurasi massa yang dijadikan patokan untuk melakukan pengembangan lebih lanjut

Konfigurasi massa mulai membentuk konfigurasi yang baru untuk digabungkan dengan massa yang terbentuk dari massa 5



Komposisi Gubahan Massa

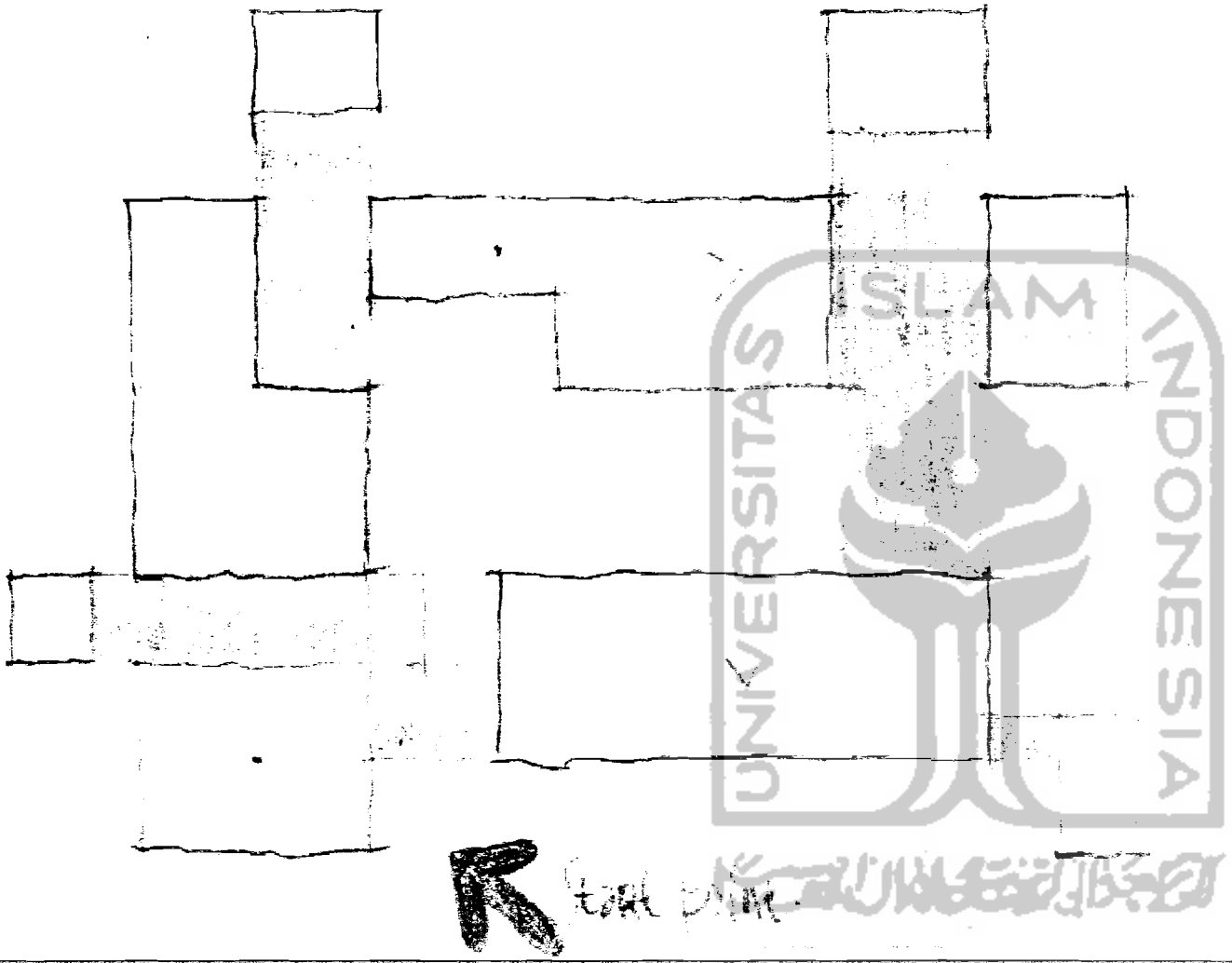


Komposisi massa yang terdiri dari beberapa bentuk persegi panjang yang disusun seimbang, dengan alur pergerakan menjadi searah jarum jam



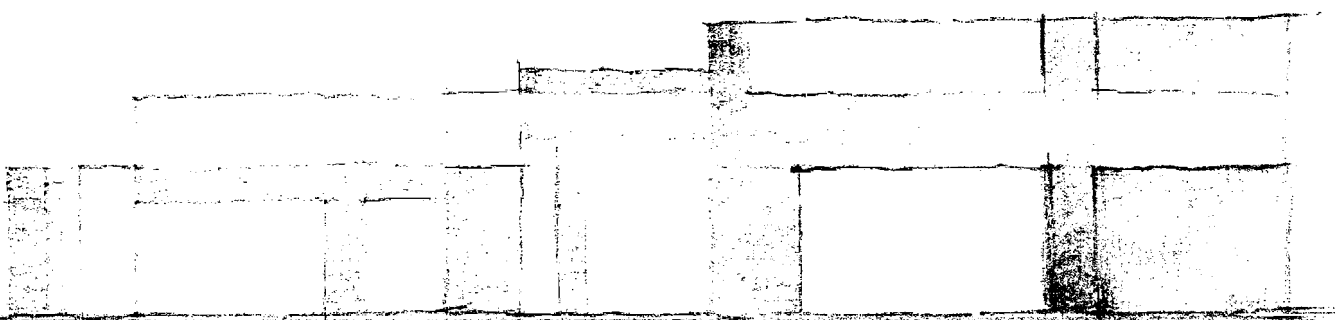
Pencahayaan dari atas dan dari sisi, sehingga menimbulkan kesan berat terhadap objek display patung

Pencahayaan Ruang Dalam



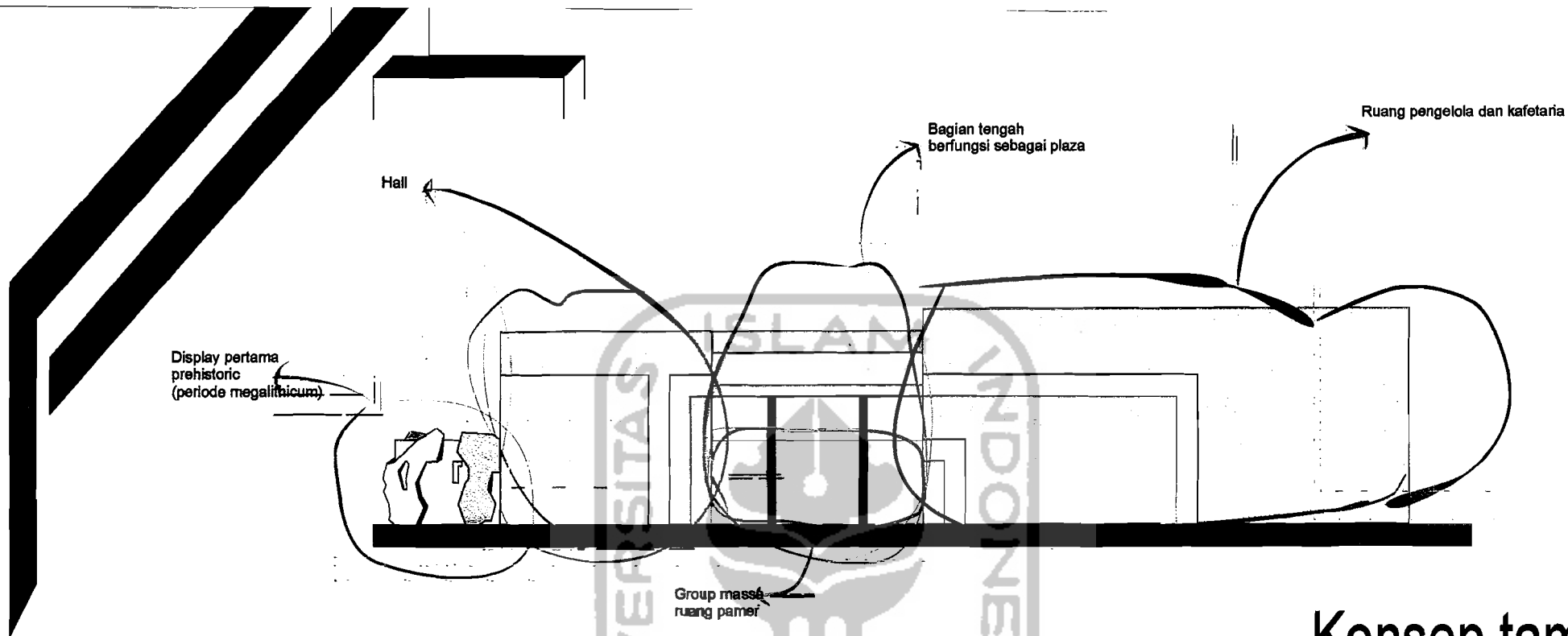
Komposisi Grid Terhadap Denah

Pengembangan dari sistem grid berbentuk persegi panjang yang bersudut 90° dengan pembagian massa secara seimbang dengan arah sirkulasi utama searah dengan jarum jam ke arah kanan.

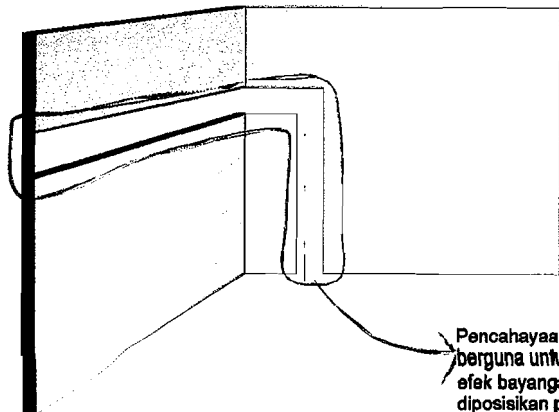


Komposisi Grid Terhadap Facade

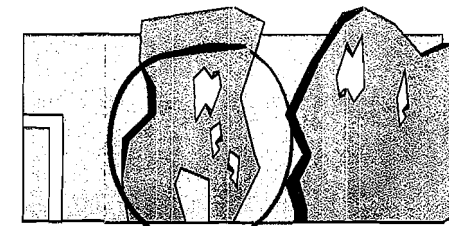
Dengan menggunakan grid 90° dilakukan suatu pembagian seimbang terhadap facade dengan garis grid sebagai bukaan (jendela)



Konsep tampak

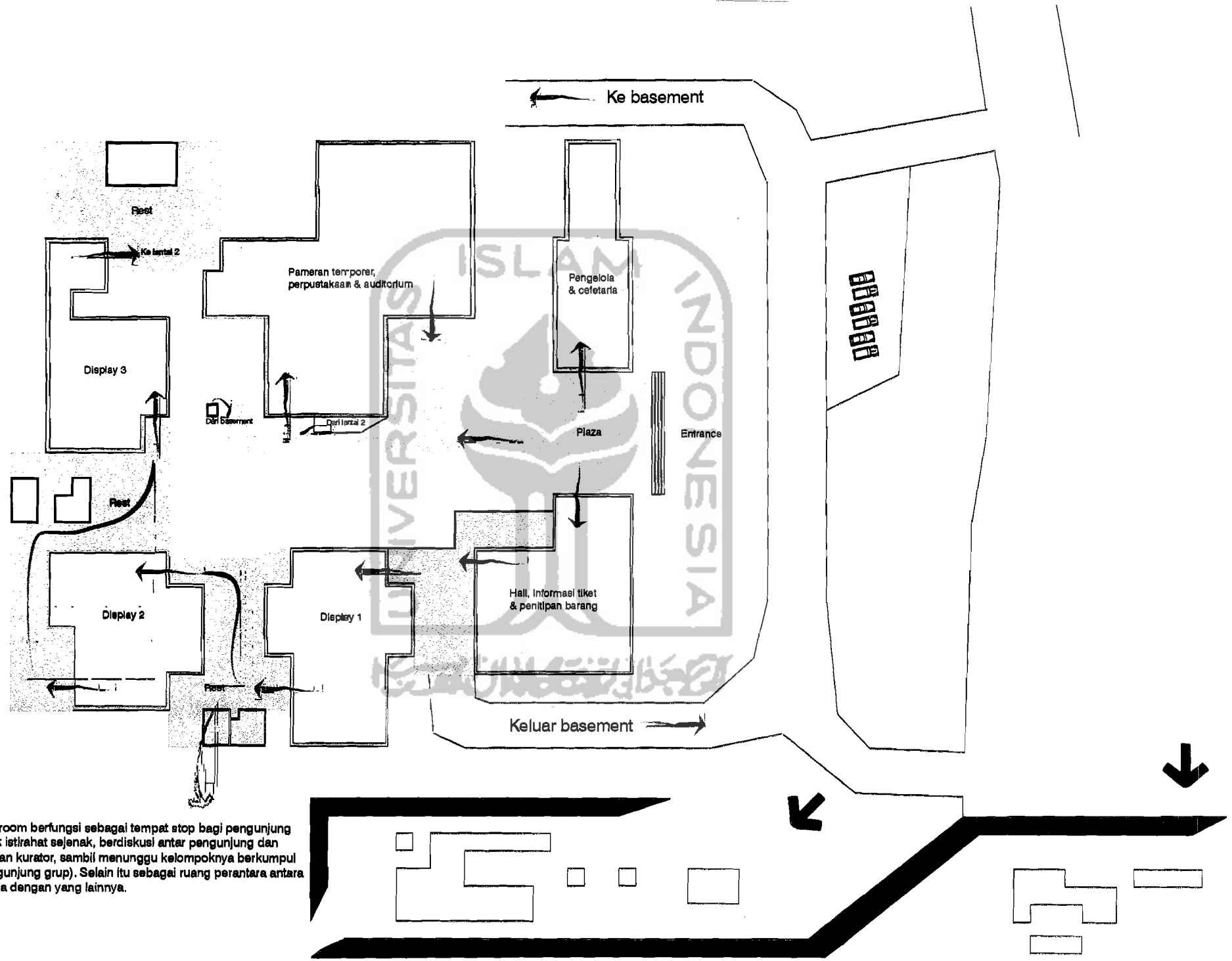


Pencahayaan dengan lukan yang kecil berguna untuk memasukkan cahaya dengan efek bayangan menimbulkan kesan ruang berat diposisikan pada lay out ruang dengan objek mesif (material batu).

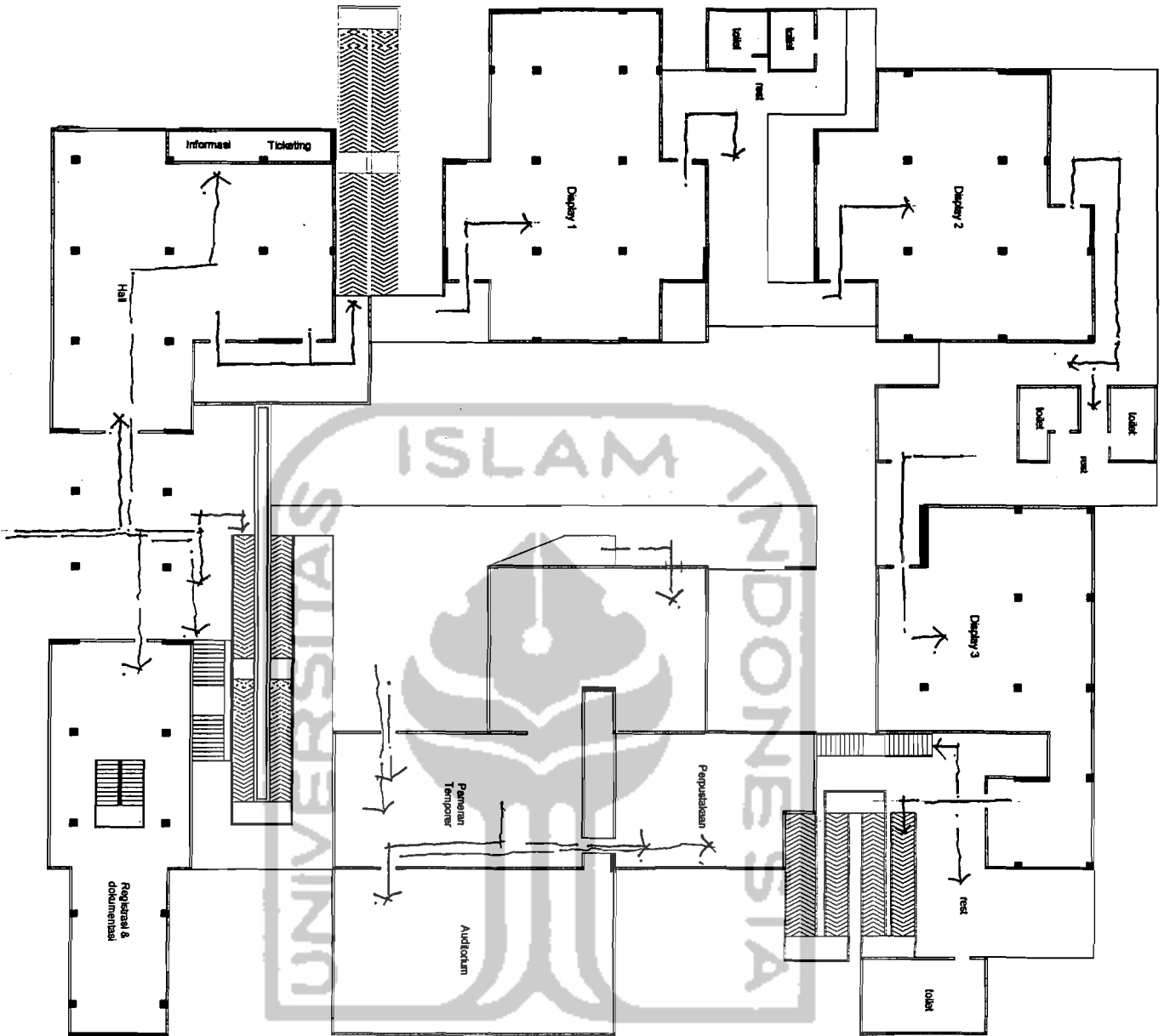


Menampilkan kesan dinding bukit yang di dalamnya mempunyai ruang (gua). Sebagai tempat lahirnya salah satu jenis wujud seni rupa (lukis).





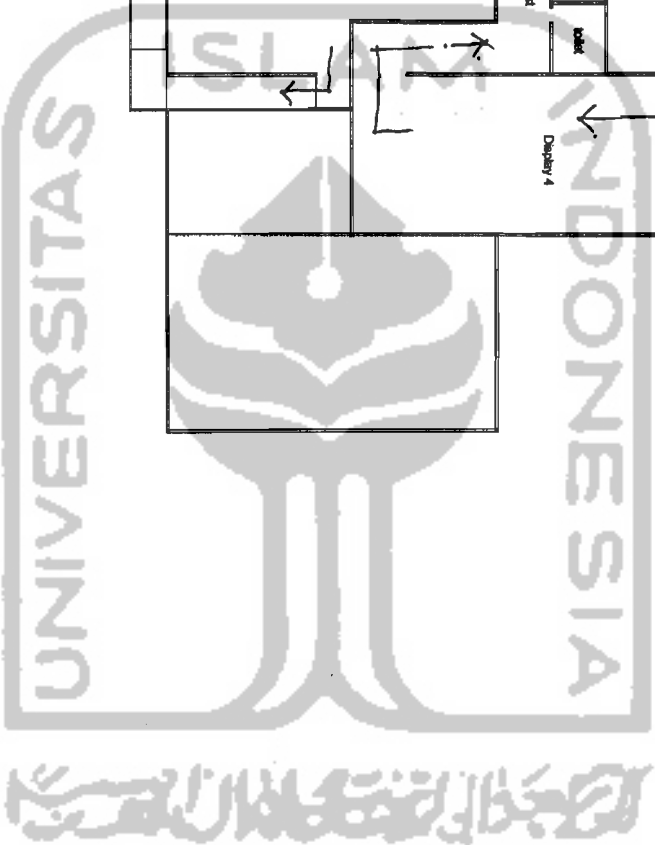
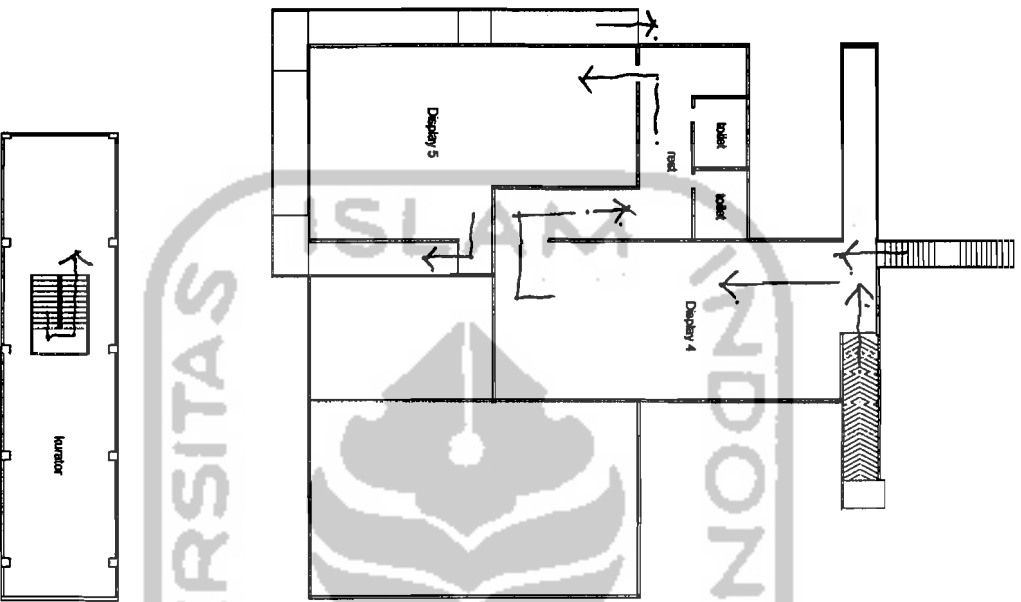
Rest room berfungsi sebagai tempat stop bagi pengunjung untuk istirahat sejenak, berdiskusi antar pengunjung dan dengan kurator, sambil menunggu kelompoknya berkumpul (pengunjung grup). Selain itu sebagai ruang perantara antara massa dengan yang lainnya.



→ Pengunjung.
 → Pengelola.

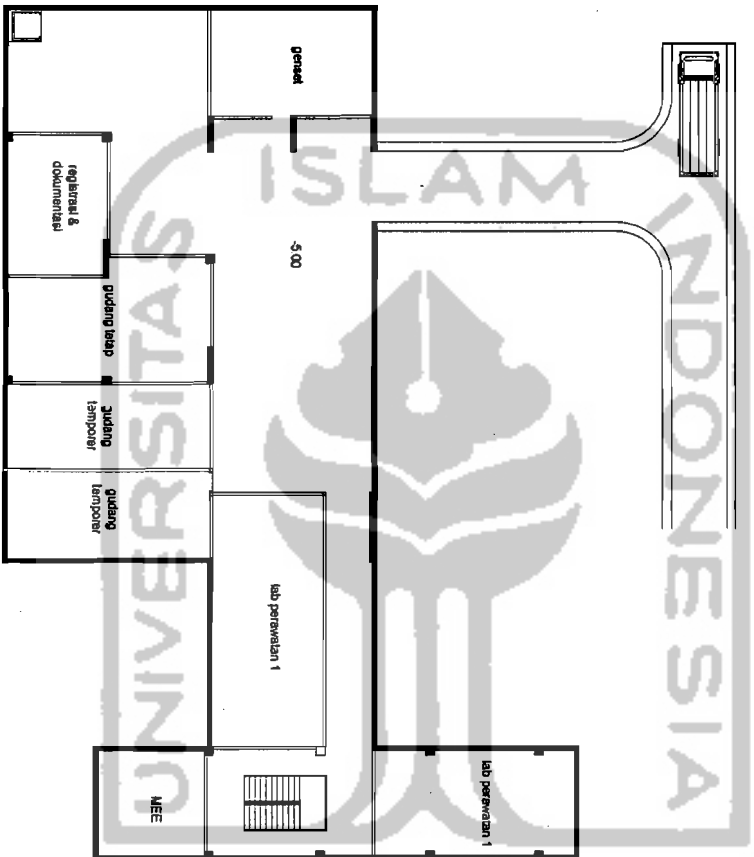
Denah Lantai 1

skala 1:300



Denah Lantai 2

skala 1:300



Denah Basement

skala 1:300

Design Report

