



BAB VI

KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

Konsep dasar perencanaan dan perancangan Galeri Seni Rupa Desain di Yogyakarta adalah sebagai sarana edukasi, rekreasi yang bernuansa kreatif melalui ruang-ruang yang dirancang. Area-area komunal dan penunjang merupakan nilai tambah dalam melakukan kegiatan di area galeri. Selain penyusunan ruang dalam dan ruang luar tampilan bangunan juga dirancang untuk menciptakan suasana berkesenian dan merangsang kreatifitas pengunjung.

Elemen penyusunan ruang yang diterapkan pada Galeri Seni Rupa Desain adalah sirkulasi, layouting ruang, proporsi, skala, warna, tekstur, dan bentuk ruang. Selain penyusunan ruang Galeri Seni Rupa Desain di Yogyakarta juga memperhatikan aspek utilitas, pencahayaan dan penghawaan.

Tata ruang luar galeri akan diolah dari segi sirkulasi dan konfigurasi alur gerak serta gubahan masa dari bangunan galeri serta dalam pemilihan warna, tekstur, dan material. Tampilan bangunan yang dipakai merupakan hasil pengolahan bentuk ruang vertikal dan horizontal dengan pendekatan arsitektur modern, sebagai bentuk pembaruan terhadap seni di Yogyakarta.

6.1 Konsep Perencanaan Programatik

6.1.1 Persyaratan dan Standar Perencanaan sistem manusia

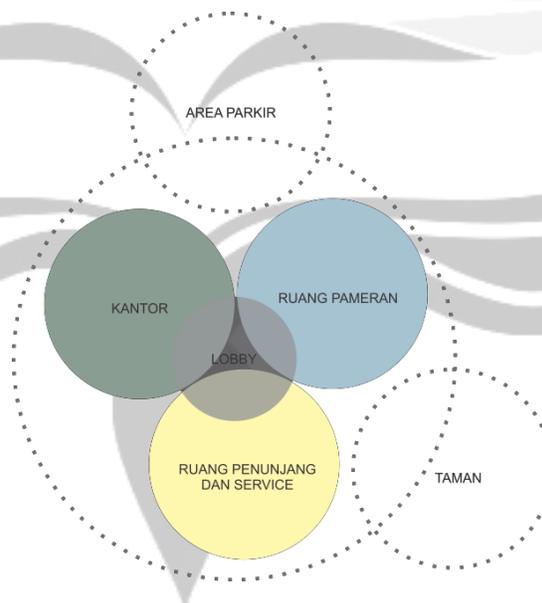
Dari hasil analisis ditentukanlah beberapa pelaku diantaranya adalah pengunjung, pekerja, tamu, investor, dan pemilik galeri. Setelah menentukan pelaku dapat diketahui kebutuhan ruang dan telah dianalisis dan menghasilkan besaran ruang sebagai berikut.

**Table 6.1** Luasan Bangunan

No	Fungsi	Luas Area(m ²)
1	Bangunan Unit Kantor dan Lobby	250.72
2	Bangunan Area pameran	1685.6
3	Bangunan Penunjang dan Service	433.51
4	Ara Parkir	1701
	Total	4070.83

Sumber : Analisis penulis 2016

Jumlah luasan site adalah 3.900m² sedangkan kebutuhan ruang pada area galeri sebesar 4070.83 m² maka bangunan Galeri Seni Rupa Desain memiliki 2-3 lantai, yang terdiri dari area penerima, kantor dan ruang pameran.

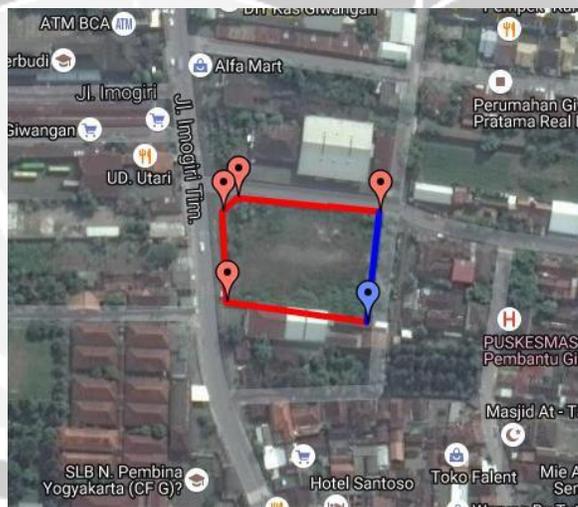
**Grafik 6.1** Hubungan antar Ruang secara makro

Sumber : Analisis penulis, 2016



6.1.2 Konsep lokasi dan Tapak

Dari hasil analisis mengenai tapak dan skoring terpilihlah lokasi site yang terletak di Jl. Imogiri Tim. ,Giwangan, Umbulharjo, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta 55163. Site merupakan lahan kosong dengan kontur tanah yang rata, mudah diakses, dan terletak di dekat terminal kota.



Gambar 6.1 Site terpilih

Sumber : Google Earth

Beberapa bangunan dan jalan pada sekitar tapak diantaranya :

- Utara : Alfa Mart Giwangan
- Selatan : Hotel Santoso
- Timur :Jl. Imogiri Timur
- Barat : Puskesmas Giwangan



6.1.3 Konsep Perencanaan Arsitektur Geometrik

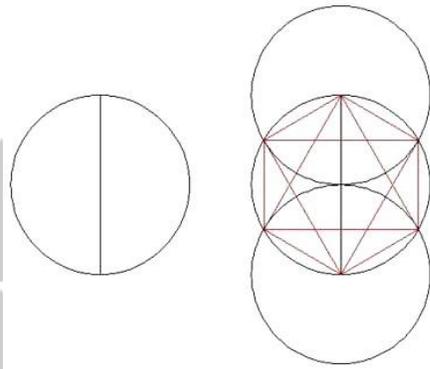
Geometri merupakan cabang matematika dengan pernyataan bentuk, ukuran dan ruang. Geometri muncul secara independen di sejumlah budaya awal sebagai ilmu pengetahuan praktis tentang panjang, luas, dan volume, dengan unsur-unsur dari ilmu matematika formal yang muncul di Barat sedini Thales (abad 6 SM). Pada abad ke-3 SM geometri dimasukkan ke dalam bentuk aksiomatik oleh Euclid, yang dibantu oleh geometri Euclid, menjadi standar selama berabad-abad.

Dr. Joachil Langhein berbunyi “Proportion as a guiding pattern for establishing beauty “ Disebutkan pula bahwa proporsi memiliki kaitan erat dengan geometri, walaupun prosedur non-geometri juga memungkinkan adanya proporsi. Geometri proporsi menyangkut simetri yang mengontrol aksis pencerminan, rotasi, stretching, dll¹.

Beberapa wujud dalam perancangan arsitektur geometric :

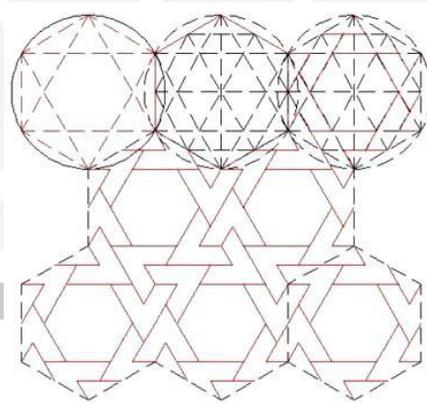
- A. Lingkaran
- B. Segitiga
- C. Bujur Sangkar
- D. Bola
- E. Silinder
- F. Kerucut
- G. Piramida
- H. Kubus
- I. Poligon beraturan
- J. Heksagon
- K. Pentagon

¹ arsitektur.net 2007 vol. 1 no. 1



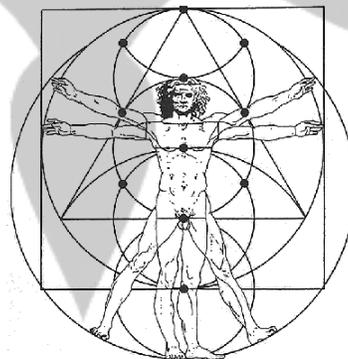
Gambar 6.2 Segitiga dan Hexagon sebagai modul pembuatan garis imajiner

Sumber : Geometri Dalam Arsitektur Vol1



Gambar 6.3 Pola garis imajiner dan pengulangan secara vertikal dan horizontal

Sumber : Geometri Dalam Arsitektur Vol1



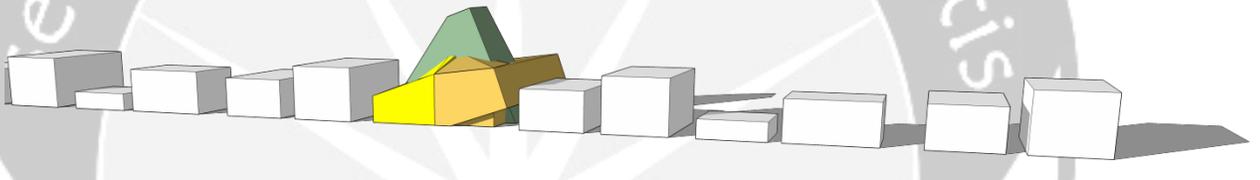
Gambar 6.5 Geometri Pada Manusia Karya DaVinci

Sumber : www.revelation2seven.org



6.1.4 Konsep Perencanaan Arsitektur Ikonik

Merancang bangunan dengan menggunakan simbol dan pengolahan bentuk sehingga mudah dikenal. Galeri Seni Rupa Desain menggunakan metode perencanaan arsitektur ikonik dengan mengolah bentuk geometrik sebagai fasad bangunan dan menjadi anomali dari keseragaman bentuk fisik pada sebuah kawasan sehingga bangunan memiliki kontras yang tinggi dengan bangunan sekitar sehingga mudah diingat.



Gambar 6.6 Skematik Perancangan Ikonik

Sumber : Analisis penulis, 2016



Gambar 6.7 Contoh Bangunan dengan Arsitektur Geometric yang Ikonik

Sumber : Analisis penulis, 2016



6.1.5 Konsep Perencanaan Aspek Pada Galeri

Konsep perancangan pada Galeri Seni Rupa Desain menggunakan 4 aspek element, keempat aspek ini dianggap penting dalam merancang sebuah galeri, dengan keadanya ke-empat aspek tersebut diharapkan galeri mampu mawadahi kebutuhan pengunjung. Berikut ke-empat Aspek pada Perencanaan Galeri Seni Rupa Desain di Yogyakarta.

A. Aspek Fungsi

Galeri dirancang sebagai pemenuhan fungsi dalam memamerkan sebuah karya. Menurut Geoffrey Broadhint terdapat enam fungsi yang dapat dijalankan oleh arsitektur maka beberapa aspek fungsi yang diterapkan pada Galeri Seni Rupa Desain di Yogyakarta adalah sebagai berikut :

1) Environment Filter

Taman yang terdapat pada area galeri mampu menjadi taman kecil bagi kawasan site di Umbulharjo

2) Container of acifities

Bangunan sebagai wadah menampung karya Seni Rupa Desain di Yogyakarta.

3) Capital investment

Bangunan dapat memberi nilai lebih pada tapak dan dapat menjadi sumber investasi yang baik.

4) Symbolic Function

Bangunan menjadi nilai simbolik pada kebudayaan berkesenian di Indonesia khususnya Yogyakarta

5) Aesthetic function

Bangunan berfungsi sebagai pemercantik kawasan dan kota sesuai fashionable saat ini yang fresh.



B. Aspek Apresiasi

Apresiasi merupakan penilaian atau penghargaan terhadap sesuatu. Dalam konteks ini Konsep Perencanaan Aspek Apresiasi Arsitektur berhubungan dengan indra manusia, diantaranya indra pengelihatan, pendengaran, penciuman dan peraba. Pada Galeri Seni Rupa Desain di Yogyakarta ini memfokuskan pengindraan visual, hal ini dikarenakan tipologi bangunan galeri sebagai bangunan galeri seni rupa.

Bentuk apresiasi diterapkan dalam aspek tangible dan intangible. Kaitannya dengan pengindraan visual secara tangible dengan merancang area galeri sesuai dengan standart Neufert dimana jarak pandang terhadap sebuah karya telah diatur dengan nyaman. Secara intangible fasad, tata ruang luar dan dalam dirancang dengan pengolahan bentuk geometric dengan memadukan aspek tangible seperti struktur untuk menciptakan keindahan dalam bentuk yang dapat dinikmati. Aspek struktur mengekspose matrial yang berpadu dalam ruang-ruang dan membentuk karakteristik bangunan serta penambahan simbol-simbol sebagai respon terhadap filosofi-filosofi yang terkandung dalam galeri baik berupa budaya maupun non-budaya.

Galeri Seni Rupa Desain menjadi sebuah karya yang dapat diapresiasi secara tangible seperti struktur, kenyamanan ruang, dan secara intangible seperti estetika bangunan, serta filosofi-filosofi yang terkandung didalamnya.



C. Aspek Edukasi

Edukasi merupakan proses pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan potensi diri. Proses pengajaran dapat dilakukan secara formal maupun formal maupun informal kepada satu orang atau lebih baik secara sendiri maupun secara individu.

Pada Galeri Seni Rupa Desain di Yogyakarta aspek edukasi diwujudkan dalam workshop dan seminar. Workshop merupakan sebuah kegiatan atau acara yang diselenggarakan di mana beberapa orang yang memiliki keahlian pada bidang tertentu berkumpul dan membahas masalah tertentu. Seminar merupakan sebuah pertemuan khusus yang memiliki teknis dan akademisi yang bertujuan untuk melakukan studi pada topik tertentu.



Gambar 6.8 Contoh Suasana Workshop

Sumber : bdrblog.files.wordpress.com



Gambar 6.9 Contoh Ruang Seminar

Sumber : www.hedonspa.com



D. Aspek Rekreasi

Rekreasi merupakan kegiatan yang dilakukan untuk menyegarkan kembali jasmani dan rohani. Kegiatan yang umum dilakukan diantaranya adalah pariwisata, olah raga dan hobi. Kaitanya dengan aspek rekreasi Galeri Seni Rupa Desain, galeri dirancang agar mampu memberi dampak guna menyegarkan jasmani dan rohani, berikut beberapa aspek rekreasi yang terdapat pada galeri.

Tabel 6.2 Contoh Suasana Workshop

No	Keterangan	Gambar
1	<p>Taman</p> <p>Taman sebagai sarana rekreasi dimana pengunjung dapat menikmati taman dengan berbagai hiasan instalasi. Taman dapat dimanfaatkan sebagai area berkumpul dan event-event kecil.</p>	
2	<p>Café</p> <p>Café yang berada pada area galeri sebagai fasilitas sekaligus tempat berekreasi dimana pengunjung dapat menikmati makanan sembari mengborol dan mendengar alunan music</p>	

Sumber : Analisis Penulis,2016



6.1.6 Konsep Elemen Pembentuk Galeri

Dari beberapa kajian mengenai konsep Perencanaan Arsitektur, Geometrik serta Aspek Fungsi, Apresiasi, Edukasi, dan Rekreasi dapat disimpulkan dan diterapkan pada elemen pembentuk arsitektur seperti bentuk, ruang, material, warna, dan tekstur, berikut beberapa konsep mengenai Elemen Pembentuk Arsitektur

Table 6.3 Konsep Elemen Pembentuk

No	Elemen Pembentuk	Gambar
1	<p>Bentuk</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengedepankan Fungsi dan Efisiensi • Kemurnian bentuk bentuk dasar • Konfigurasi bentuk geometric 	
2	<p>Ruang</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ruang merupakan eksperimen tanpa batas • Pola ruang mengalir • Berurutan berdasarkan kegiatan • Dibatasi oleh partisi • Pola geometric dengan sumbu imajiner linier 	



No	Elemen Pembentuk	Gambar
3	<p>Matrial</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ekspos Matrial • Kepolosan matrial • Efisiensi matrial 	
4	<p>Warna</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan warna-warna kalem • Warna dihasilkan dari matrial bangunan • Pencahayaan memberi efek warna 	
5	<p>Tekstur</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tekstur terbentuk dari matrial yang digunakan • Tekstur sederhana dan merupakan ekspresi yang tertata mengikuti fungsi 	

Sumber : Analisis Penulis, 2016

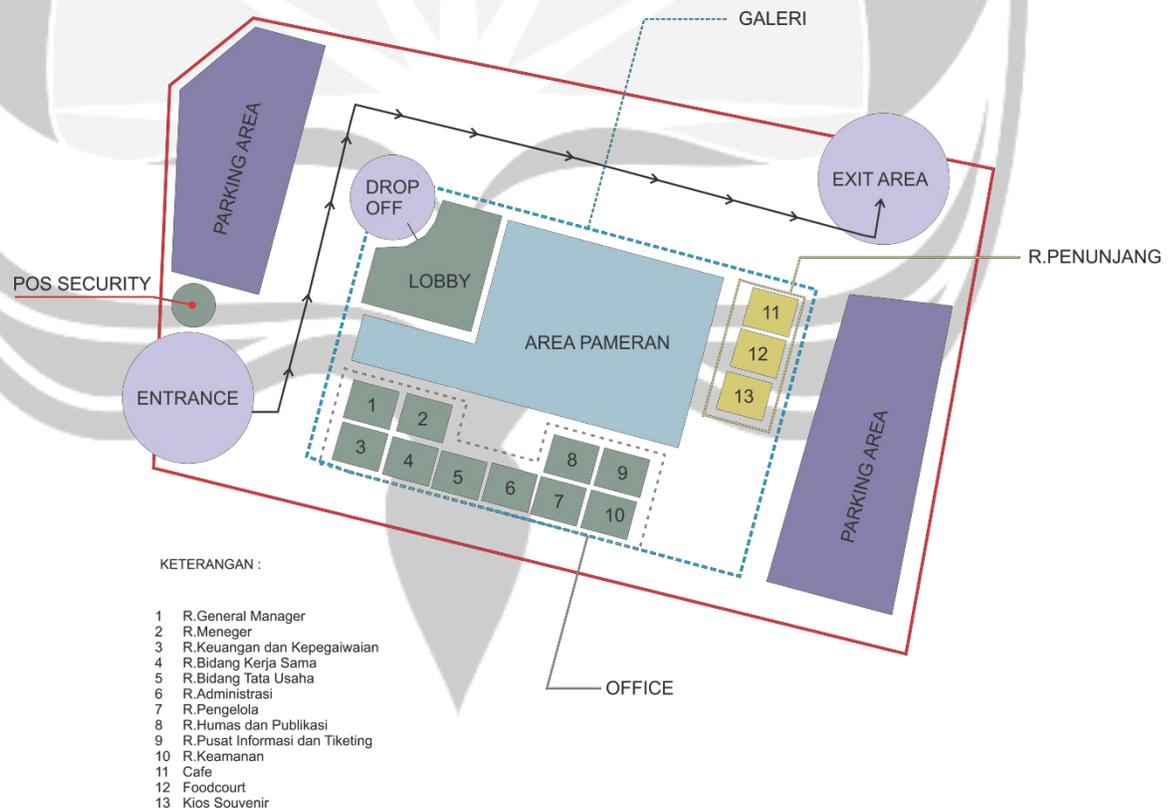


6.2 Konsep Perancangan Programatik

Konsep perancangan pada Galeri Seni Rupa Desain di Yogyakarta mencakup konsep fungsional, konsep perancangan tapak, konsep tata bangunan, tata ruang, utilitas bangunan dan konsep perancangan struktur dan konstruksi.

6.2.1. Organisasi Ruang

Galeri Seni Rupa Desain di Yogyakarta menggunakan penekanan arsitektur modern dimana aspek fungsi sangat ditekankan. Melalui hasil analisis mengenai aspek fungsi maka terbentuklah organisasi ruang pada bangunan galeri. Perencanaan bentuk dan besaran ruang disesuaikan dengan kebutuhan kegiatan dimana organisasi ruang. Organisasi ruang pada Galeri Seni Rupa Desain di Yogyakarta adalah sebagai berikut



Gambar 6.10 Organisasi Ruang

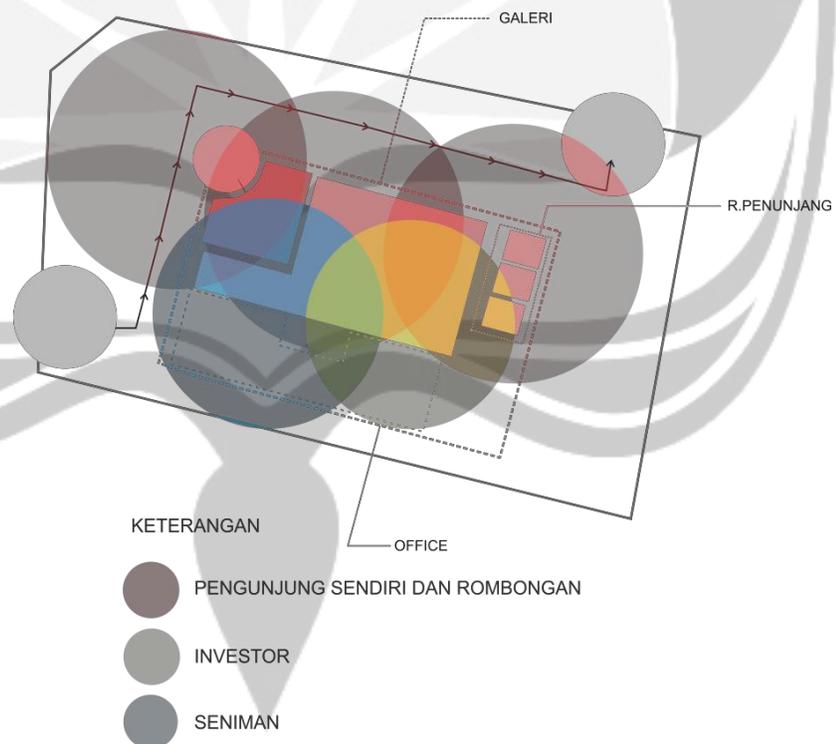
Sumber : Analisis Penulis 2016



6.2.2 Konsep Pelaku dan Kebutuhan

Galeri Seni Rupa Desain di Yogyakarta menargetkan sasaran utamanya adalah masyarakat Yogyakarta dan sekitarnya dimana masyarakat Yogyakarta cenderung kreatif selain banyaknya seniman yang muncul di kota Yogyakarta.

Galeri mengklasifikasikan pengunjung menjadi 4 bagian utama diantaranya pengunjung yang berkunjung sendiri, rombongan, investor, dan seniman sebagai pelaku pembuat karya. Dari beberapa analisis mengenai pengunjung maka dalam penyusunan ruang galeri juga menzonasi ruang ruang untuk menampung ke 4 jenis pelaku. Berikut zonasi ruang bagi keempat jenis pelaku :

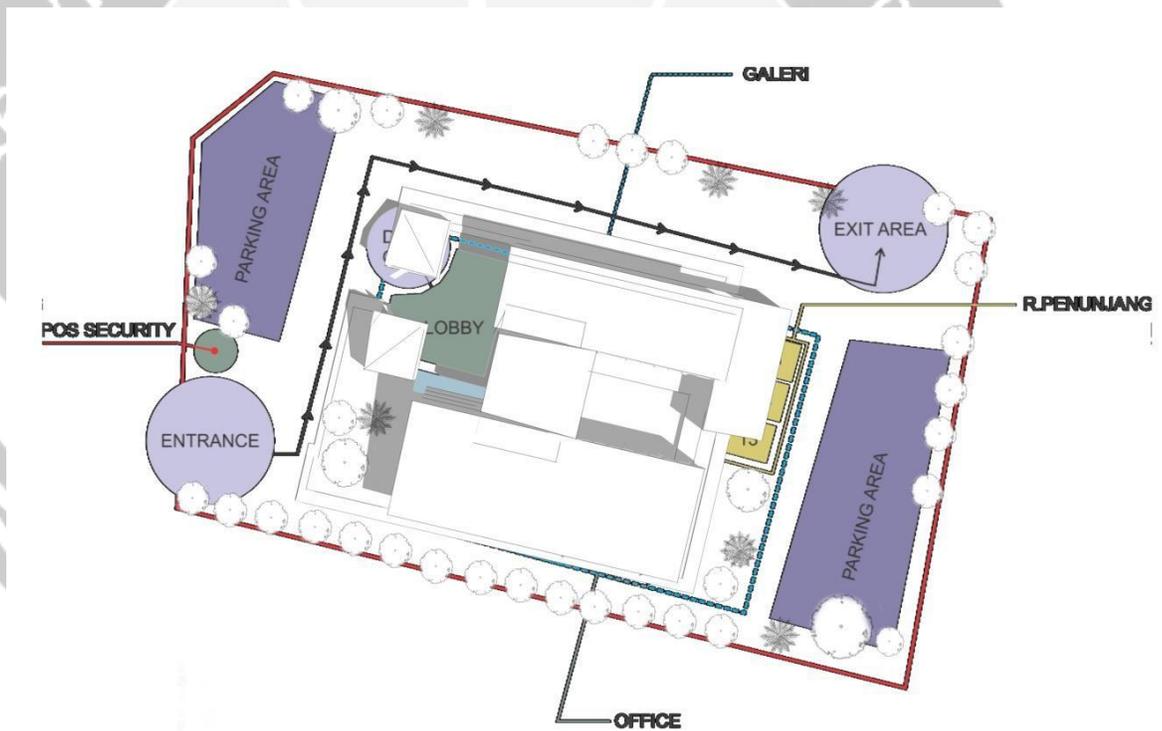


Gambar 6.11 Zonasi Pelaku
Sumber : Analisis Penulis 2016



6.2.3 Konsep Perancangan Tapak

Tapak yang dipilih sudah sesuai dengan tolak ukur yang telah dianalisis pada skoring pemilihan tapak. Lokasi tapak berada di dekat pusat kota, dan akses yang mudah dicapai. Dari hasil analisis tapak maka telah ditentukan orientasi bangunan menghadap ke barat laut dengan akses masuk pada sisi barat jalan dan exit pada sisi timur laut. Berikut konsep perancangan tapak Galeri Seni Rupa di Yogyakarta



Gambar 6.12 Konsep Perancangan Tapak

Sumber : Analisis penulis, 2016

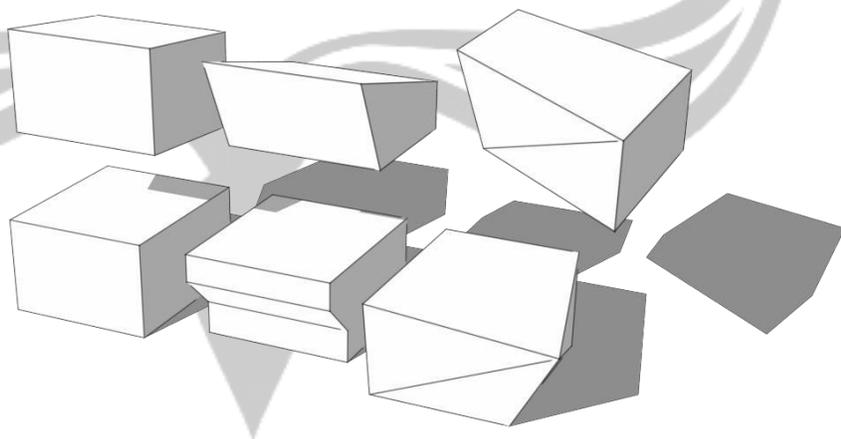


6.2.4 Konsep Perncangan Tata Bangunan dan Ruang

Galeri seni rupa desain memiliki satu masa utam dan beberapa masa pendukung. Masa utama berupa area pameran sedangkan masa lainnya adalah kantor, dan café. Beberapa masa tersebut akan dihubungkan oleh sebuah taman, sehingga beberapa masa bangunan tersebut tetap menjadi satu bagian. Bentuk bangunan mengikuti fungsi, dan hasil analisis, sehingga kinerja ruang dapat optimal.

A. Gubahan Massa

Gubahan wujud bangunan didesain dengan menggunakan pendekatan arsitektur modern dimana bentuk gubahan masa merupakn pengulang bentuk dasar dengan ekspose matrial. Gubahan masa diolah dari bentuk dasar yang diolah menjadi bentuk baru yang merespon lingkungan sekitar, berikut beberapa hasil pengolahan massa



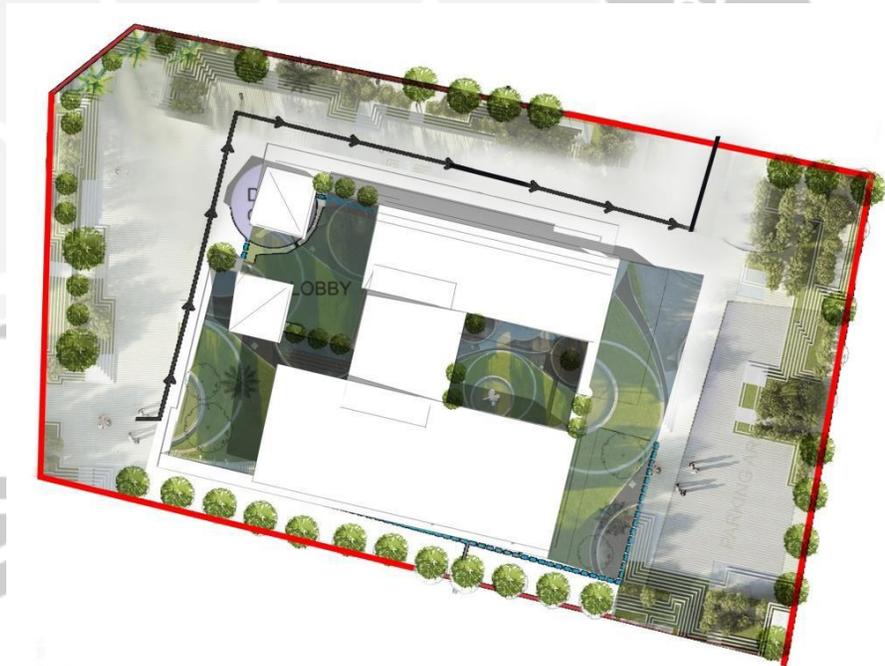
Gambar 6.13 Pengolah Gubahan Massa

Sumber : Analisis Penulis 2016



B. Tata Ruang Luar

Galeri memberi fasilitas ruang ruang komunal yang bisa dimanfaatkan para pengunjung untuk saling berinteraksi, berdiskusi dan bertukar pikiran. Fasilitas tersebut diwujudkan dalam sebuah taman, dimana taman bisa dimanfaatkan sebagai area gathering, area bersantai dan untuk keperluan acara lainnya, seperti open house. Karena tataruang memiliki peran yang cukup penting maka tata ruang perlu diolah supaya penggunaanya mampu berjalan optimal. Berikut konsep tata ruang luar.



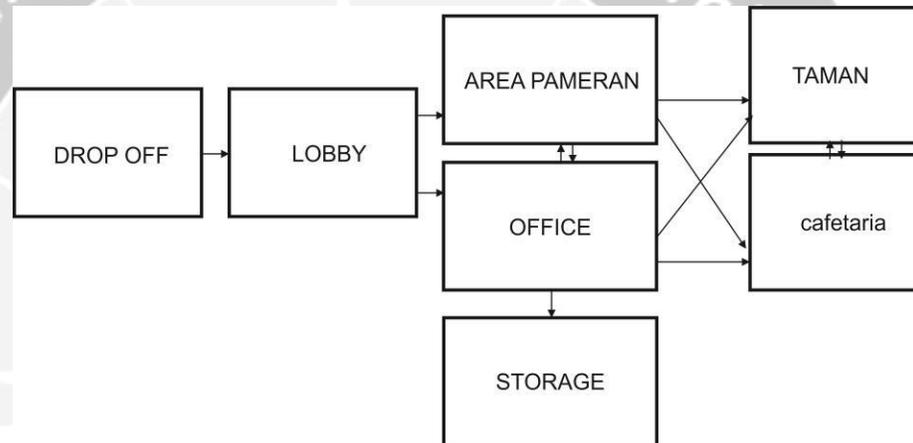
Gambar 6.14 Pengolah Tata Ruang Luar

Sumber : Analisis Penulis,2016



C. Tata Ruang Dalam

Tata ruang dalam merupakan salah satu elemen yang penting karena pada area dalam terdapat area penyimpanan karya, kantor dan ruang pameran. Penataan tata ruang dalam pada Galeri Seni Rupa dibagi menjadi dua bagian besar yaitu penataan secara horizontal dan vertical. Berikut konsep alur tata ruang dalam pada area galeri



Grafik 6.2 Alur Tata Ruang Dalam

Sumber : Analisis Penulis, 2016

Penataan tata ruang dari dropoff menuju ke lobby, dimana lobby dijadikan sebagai area penerima tamul, dari lobby akses dibagi menjadi dua yaitu akses menuju ke area pameran dan akses menuju office. Dari area pameran pengunjung akan menuju ketaman dimana taman sebagai area komunjal dan bersantai dapat dimanfaatkan karena terdapat café didekatnya.



6.2.5 Konsep Perancangan Pengkondisian Ruang

Galeri Seni Rupa Desain di Yogyakarta menggunakan sistem penghawaan alami dan buatan dimana sistem penghawaan alami menerapkan sistem ventilasi silang. Perapan sistem ini diletakkan pada ruang keamanan, cafeteria, loading dock, toilet, dan area area penunjang seperti smoking area. Untuk penghawaan buatan menggunakan sistem AC atau air conditioner dengan sistem split dan AC central. Penggunaan ac diletakkan pada area meeting dan beberapa area office. Untuk ruang pameran di beberapa ruang menggunakan sistem AC split.

6.2.6 Konsep Perancangan Struktur dan Kontruksi

Galeri menggunakan struktur bangunan bertingkat dengan struktur rigid frame dan menggunakan dinding pemikul/ bearing wall, dengan pondasi menerus dan pondasi titik/ footplate . Dengan sistem struktur tersebut diharap bangunan galeri mampu bertahan 20-30tahun kedepan. Selain struktur matrial menggunakan bahan struktur beton yang menggunakan perbandingan 1:2:2 yaitu semen : krikil : pasir hal ini dimaksud untuk memperkuat struktur.

Pada bangunan atap galeri menggunakan atap rangka baja yang memiliki sudut kemiringan sebesar 30°. selain atap dengan rangka baja, atap pada galeri menggunakan struktur atap beton, hal ini dikarenakan pada bagian atap, akan terdapat sebuah sky lounge.

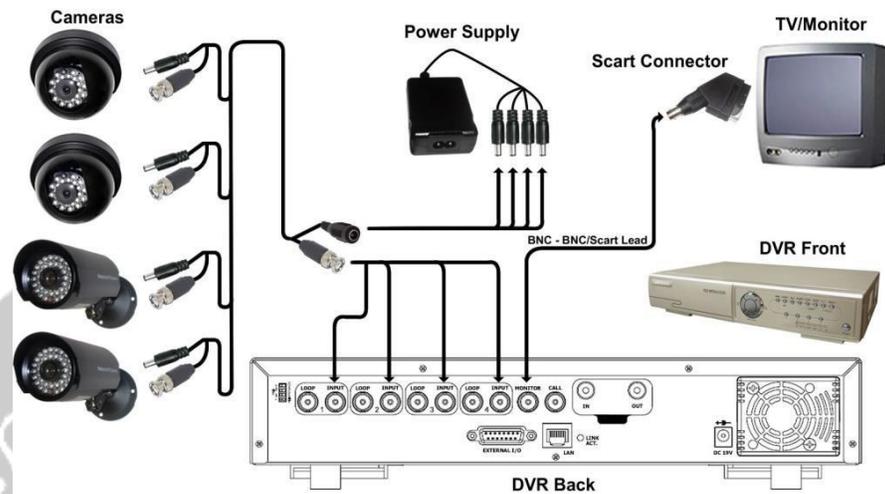


Gambar 6.15 Atap Beton dan Rangka Baja

Sumber : Archdaily

6.2.7 Konsep Perancangan Keamanan

Sistem keamanan bangunan pada galeri terdiri dari dua yaitu pos jaga dan sistem cctv. Pos satpam diletakan di 3 sisi yaitu pada area entrance dalam bangunan dan dan area exit. Pos pada area entrance berfungsi untuk mencegah dan menyaring alat alat yang mengancam yang dibawa oleh pengunjung. Pos pada area bangunan berfungsi untuk membantu menjaga kertertiban selama di dalam galeri dan pos pada area exit berfungsi untuk mencegah pelaku criminal kabur. Dengan adanya sistem keamanan tersebut diharap mampu meningkatkan keamanan dan kenyamanan bagi pengunjung. Selain pos jaga sistem pengamanan berikutnya adalah CCTV, CCTV berguna untuk mengawasi keadaan selama 24 jam sehingga pengawasan tetap di mampu dikontrol. Sistem CCTV terintegrasi dengan sebuah video recorder pada pos keamanan sehingga segala kejadian yang terekam CCTV mampu terawasi melalui pos.



Gambar 6.7 Cara Kerja CCTV

Sumber : Google.com

Sistem CCTV terdiri dari kamera statik, multiplexer/switcher yang kemudian di tampilkan d monitor TV dan tersimpan pada Video Recorder.

6.2.8 Konsep Sistem dan Peralatan Penanggulangan Kebakaran

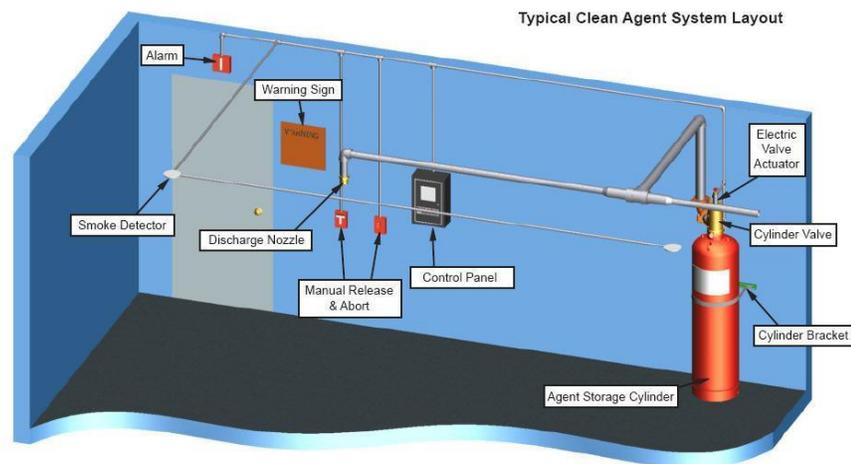
Dari hasil analisis sebuah bangunan memerlukan sistem penanggulangan bahaya akibat kebakaran. Kebakaran terjadi biasanya dikarenakan factor bahan yang mudah terbakar, oksigen dan udara panas. Maka pada area galeri perlu dipasang sistem proteksi kebakaran baik secara aktif dan pasif.

1. Sistem proteksi aktif merupakan sistem proteksi yang terdiri dari alat pemadam kebakaran api ringan, alarm kebakaran , hidran ,dan sprinkle yang terdapat pada ruang ruang di galeri.



2. Sistem Proteksi pasif merupakan sistem proteksi dengan membuat kompartemensi atau dinding-dinding sekat tahan api, hal ini berfungsi sebagai area yang melindungi diri dari bahan yang mudah terbakar., sekat tahan api diletakkan pada tangga darurat dan tempat tempat lain yang memiliki fungsi vital. Pembuatan master point, atau ruang untuk berkumpul serta sistem evakuasi yang memadai seperti pintu tahan api, tangga yang mudah diakses dan lainsebagainnya.

Pasokan air yang dibutuhkan pada galeri sekurang kurangnya dalah 2400 liter/menit dengan tekanan 3.5 bar, serta mampu mengalirkan selama 45 menit dan pada area dalam bangunan menggunakan Fm-200, FM-200 merupakan sistem proteksi kebakaran otomatis pada sebuah ruang tertutup. Berikut cara kerja FM-200

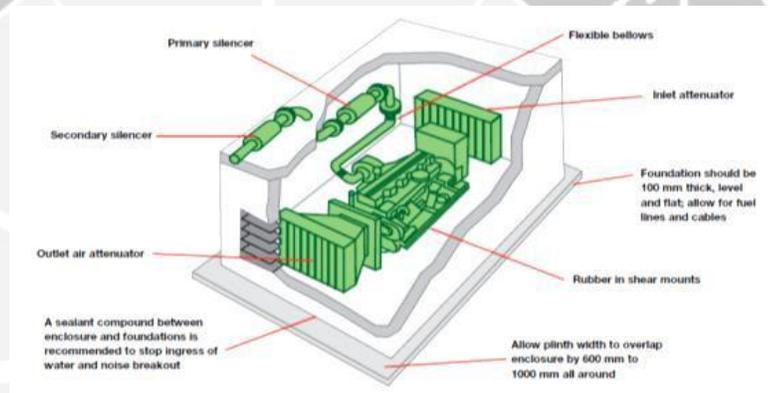


Gambar 6.17 Cara Kerja FM-200
Sumber : www.janusfiresystems.com/



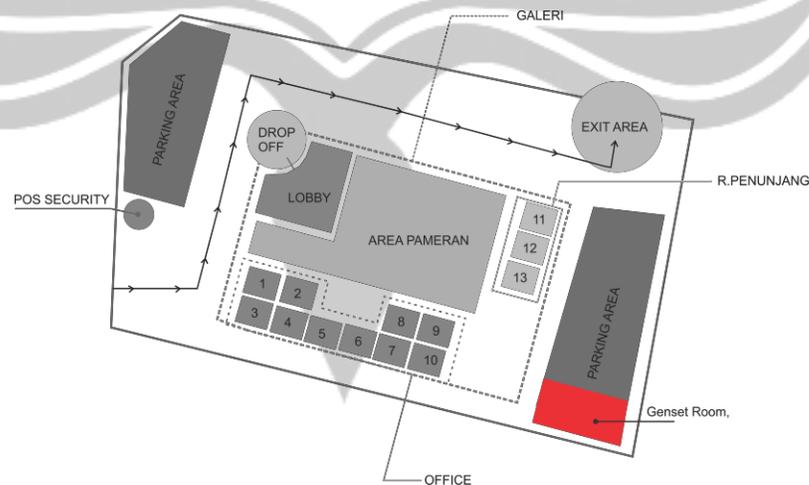
6.2.9 Konsep Peletakan Ruang Generator set dan Mekaikal

Area galeri memiliki dua sistem pasokan listrik yaitu PLN dan Generator. Generator merupakan sistem listrik cadangan dari PLN peletakan generator perlu dikelola agar tidak mengganggu pengunjung yang datang. Selain ruang generator terdapat ruang mekanikal ruang mekanikal berfungsi sebagai area control electrical dan penghawaan dari galeri.



Gambar 6.18 Skematik Ruang Genset

Sumber : www.allnoisecontrol.com



Gambar 6.19 Peletakan Ruang Genset

Sumber : Analisis Penulis, 2016



6.2.10 Konsep Peletakan Transportasi Verikal

Area galeri menggunakan lantai 1 dan 2 sehingga dibutuhkan sebuah sirkulasi vertical yang menghubungkan antar lantai. Sistem transportasi vertical yang digunakan adalah ramp. Penggunaan ramp pada area galeri ditujukan agar semua pengunjung baik normal dan difabel dapat menikmati galeri. Ramp juga berfungsi sebagai area transisi antara lantai satu dan lantai dua, transisi diolah sedemikian rupa agar perpindahan antar lantai tidak begitu terasa suasana transisi dapat terbentuk. Berikut beberapa contoh mengenai sirkulasi ramp yang digunakan pada galeri.



Gambar 6.20 Konsep Ramp

Sumber : O + A Architecture concept for river in Amsterdam



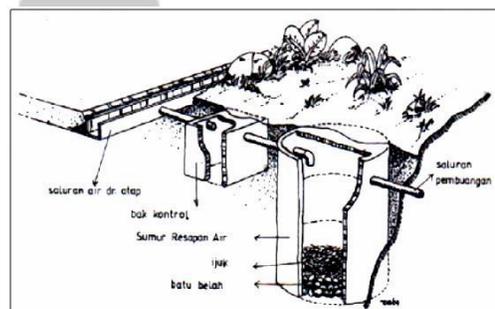
6.2.11 Konsep Sanitasi dan Drainase

Konsep sanitasi yang diterapkan pada galeri adalah sebagai berikut :

- Galeri seni menggunakan air dari PDAM
- Air ditampung dalam tangki Air dengan pendistribusian down-feet system
- Pendistribrian air dibagi menjadi dua yaitu untuk sistem proteksi kebakaran hydrant dan kebutuhan air sehari-hari
- Letak posisi tangki air dekat dengan pompa sehingga mudah dalam maintenance.

Konsep drainase yang diterapkan pada area galeri adalah sebagai berikut :

- Saluran air hujan diolah untuk menyiram tanaman dan sebagian sebagai cadangan air bagi hydrant
- Pembuangan air kotor hasil dari dapur dan cucian mengalir melali bak lemak dan air buangan kamar mandi dan wastafel disalurkan ke pengolahan limbah yang masuk kedalam riol kota.
- Air kotor dari closet disalurkan dan diolah di saptictank yang kemudian masuk kedalam sumur resapan.



Gambar 6.21 Skematik Drainase

Sumber :web.membangunbersama.com



6.3 Konsep Perancangan Galeri Seni

Konsep penekanan studi Galeri Seni Rupa Desain di Yogyakarta adalah arsitektur modern dimana didalamnya kualitas fungsi diutamakan, dan kemurnian suatu bentuk dan matrial akan dieksose. Guna mencapai konsep suprasegmen maka beberapa elemen yang akan dibahas adalah pencahayaan, bentuk, warna, proporsi, skala dan matrial.

6.3.1 Konsep Pencahayaan

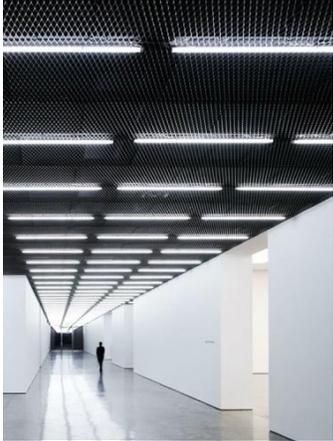
Pencahayaan yang digunakan pada bangunan galeri adalah pencahayaan alami dan pencahayaan buatan. Buakan akan dimaksimalkan dengan menempatkan beberapa matrial kaca pada sisi utara dan barat bangunan . pencahayaan buatan digunakan sebagai penerang juga digunakan sebagai pembentuk suasana. Berikut konsep mengenai sistem pencahayaan yang akan digunakan.

Tabel 6.4 Konsep Pencahayaan

No	Konsep	Gambar
1	<p data-bbox="402 1318 516 1350">Skylight</p> <ul data-bbox="451 1377 867 1633" style="list-style-type: none"> <li data-bbox="451 1377 867 1465">• Memasukkan cahaya secara maksimal <li data-bbox="451 1486 867 1575">• Dapat diolah sebagai pembentuk estetis Interior <li data-bbox="451 1596 867 1633">• Mengurangi konsumsi listrik 	



Lanjutan...

No	Konsep	Gambar
2	<p>Upper Window</p> <ul style="list-style-type: none"> • Meletakkan sisi jendela pada bagian atas ruang, sehingga cahaya yang masuk tidak terlalu terik. • Cahaya yang masuk menjadi sebuah karya seni dalam ruang. • Cahaya yang bergerak memberi efek visual . 	
3	<p>Window Wall</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jendela dijadikan dinding pembatas sehingga cahaya mampu masuk ke dalam ruang • Pohon sebagai filter cahaya sehingga cahaya yang masuk tidak terlalu terik. • Kesan tanpa batas antara ruang Interior dan Exterior dapat tercipta 	
4	<p>Lampu pendar</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pemasangan pada area office dan area lain lain membutuhkan banyak cahaya • Lampu disusun secara linear sebagai penunjuk alur sirkulasi 	



Lanjutan...

No	Konsep	Gambar
4.	<p>Spot Light</p> <ul style="list-style-type: none"> • Digunakan untuk menerangi karya karya tertentu • Memabntu memfokuskan pengunjung untuk melihat karya • Efek pembentuk suasana ruang 	
5	<p>LED</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membentuk suasana ruang • Penunjang estetis interior • Diolah dan menjadi suatu karya seni 	
6	<p>Outdoor Lamp</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pencahayaan luar bangunan • Pembentuk suasana luar bangunan • Pembentuk Character bangunan • Penunjuk sirkulasi 	



6.3.2 Konsep Warna

Galeri seni menggunakan beberapa konsep warna dimana didominasi oleh warna warna kalem dan netral yaitu putih, hitam, abu abu dan coklat serta terdapat warna warna cerah lain pada ruang-ruang tertentu. Berikut konsep mengenai warna pada bangunan galeri

Tabel 6.5 Konsep Warna

No	Konsep	Gambar
1	<p>Warna Alami</p> <ul style="list-style-type: none"> • Warna façade terbentuk dari expose matrial • Galeri akan didominasi warna abu abu dari expose matrial beton • Pemanis façade terbentuk dari warna matrial berwarna coklat • Diisi dengan kaca kaca sebagai pembentuk fasad 	
2.	<p>Warna Putih</p> <ul style="list-style-type: none"> • Interior Museum didominasi warna putih • Lambang kemurnian • Merupakan warna netral • Berkesan bersih dan berkelas • Simbol refleksi diri untuk mencari kedamaian 	



Lanjutan...

No	Konsep	Gambar
3	<p>Warna Hitam</p> <ul style="list-style-type: none"> • Asen dalam bangunan • Melambangkan kemegahan • Menimbulkan efek dramatis pada ruang • Pembentuk kontras untuk merangsang kepekaan • Perpaduan hitam dan putih symbol ying yang yang berarti keseimbangan 	
4	<p>Warna Lampu</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lampu sebagai sebuah karya seni • Menciptakan suasana yang berbeda dari pancaran cahay lampu • Pengolahan warna tanpa batas menggunakan bantuan tekhnologi • Keaneka ragaman warna menyimbolkan kreasi tak terbatas • Menciptakan suasana ruang 	

Sumber : Analisis Penulis, 2016

6.3.2 Konsep Tekstur

Texture pada galeri bervariasi, texture bertujuan untuk menciptakan sebuah karakter ruang, pada area exterior texture alami diexpose, sehingga kemurnian suatu material muncul dalam sebuah karya arsitektur, untuk area Interior kisi-



kisi menggunakan texture buatan, hal ini dikarenakan kisi-kisi dapat dijadikan sebuah karya seni dimana seniman dapat berkreasi didalamnya. Area pameran menggunakan texture halus yang dicat, namun tidak semua area dicat hanya pada bagian tertentu. Berikut konsep mengenai texture pada bangunan Galeri Seni Rupa Desain.

Tabel 6.6 Konsep Tekstur

No	Konsep	Gambar
1	<p>Teksture Alami</p> <ul style="list-style-type: none"> • Texture didominasi oleh teksture beton • Texture Kayu pada bagian Interior dan beberapa pada fasad bangunan • Texture Kasar oleh batu yang disusun • Texture halus oleh kaca 	
2	<p>Teksture Buatan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Terletak pada kisi kisi interior yang membatasi ruang • Terletak pada reling • Terletak pada Kisi kisi pada area taman dan area outdoor 	



Lanjutan...

No	Konsep	Gambar
3	<p>Teksture Primer</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pemanis area Interior • Terletak di ruag ruang tertentu • Sebagai symbol/ pertandan • Simbol kearifan lokal sebagai suatu karya seni 	
4.	<p>Teksture Sekunder</p> <ul style="list-style-type: none"> • Terletak pada area eksterior • Diterapkan pada fasad • Diterapkan pada kisi kisi dan pagar • Menggunakan matrial alami 	

Sumber : Analisis Penulis, 2016

DAFTAR PUSTAKA

- Arp, H. E. (1925). *The isms of art*. Eugn Rentsch.
- BPS Kota Yogyakarta. 2009. Yogyakarta dalam Angka 2009
- BPS Kota Yogyakarta. 2011. Yogyakarta dalam Angka 2011
- Burke, E. (1967). *art as image and idea*. New Jersey.
- Ching, Francis DK. Bentuk, Ruang dan Tatanan edisi kedua, Jakarta, Erlangga. 2000 Ching, Francis DK.
- De Chiara, Joseph and Crosbie, Michael J., 2001. Time Saver Standars for Building Types 4th Edition. Singapore: McGraw-Hill.
- Desain Interior edisi kedua, Jakarta, Indeks. 201
- Drs.Sunardjo. (1999). Pameran Koleksi Taman Budaya., (p. 4).
- Faruk, H. (1999). *Bahasa Sulit Dipahami Akibat Kesenjangan Komunikasi*. Yogyakarta: Radio Unisi FM.
- Imelda Akmal Architectural Writer Studio, 2011. 30 Material Inovatif. Jakarta: Gramedia.
- Izenour, C. George. 1977. Theatre Design. United States of America: McGraw-Hill, Inc.
- John W. Creswell, V. L. (2011). *Designing and conducting mixed methods research*. Los Angeles: Sage Publications.
- Longman Exam Dictionary. 2006. Pearson
- Nurhidayat, D. (2004). *Pendidikan seni rupa Sma kls 3*. Jakarta: Grasindo.
- Pontus, H. (1982). *Futurism and Futurism*. Minneapolis: Walker art center.
- Ritcher, H. (1966). *Art and Anti-Art*. London: Thames & Hudson.
- White, Edward. T. Concept Sourcebook, a Vocabulary of Architectural Form. Arizona: Architectural Media Ltd.
- White, Edward. T. 1986. Tata Atur: Pengantar merancang arsitektur. Bandung: Insitute Teknologi Bandung

REFERENSI

<http://digilib.petra.ac.id>

<http://digilib.its.ac.id/>

<http://kk.mercubuana.ac.id/>

<http://ocw.gunadarma.ac.id/>

<furuhiho.staff.gunadarma.ac.id/>

wikipedia

oxford dictionary Collins

Dictionary Merriam–Webster

dictionary Free Dictionary

scribd.universitas kristen petra

jurnal Media Matrasain, Prodi S1 Arsitektur, FT-UNSRAT

artikata.com archdaily

http://elearning.gunadarma.ac.id/docmodul/estetika/Bab_4.pdf

<http://edupaint.com>

<lib.uni-stuttgart.de/opus/volltexte/2003/1497/pdf/PART1.pdf>

<http://www.architecturalhousemodels.com> <http://www.bedesigninterior.com>

<http://www.mydesignstories.net> <http://www.dumfriesmutual.com> <http://www.submaterial.com>

<http://www.acoustic.com> <http://www.kineticsnoise.com> <http://www.designshare.com>

<http://www.apora.co.id> <http://www.irxp.com>