

**LANDASAN KONSEPTUAL PERENCANAAN DAN PERANCANGAN ARSITEKTUR**

**GALERI SENI RUPA DI YOGYAKARTA**  
**DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR NEO VERNAKULAR**

**UNTUK MEMENUHI SEBAGIAN PERSYARATAN YUDISIUM UNTUK MENCAPAI DERAJAT SARJANA TEKNIK (S-1)  
PADA PROGRAM STUDI ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA**

**DISUSUN OLEH:  
YOHANES DEDY WARUT  
NPM: 120114548**



**PROGRAM STUDI ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA  
2018**

# LEMBAR PENGABSAHAN

LANDASAN KONSEPTUAL PERENCANAAN DAN PERANCANGAN ARSITEKTUR

## **GALERI SENI RUPA DI YOGYAKARTA DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR NEO VERNAKULAR**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

**YOHANES DEDY WARUT**  
**NPM: 120114548**

Telah diperiksa dan dievaluasi oleh Tim Penguji pada tanggal 20 April 2018 dan dinyatakan telah memenuhi sebagian persyaratan menempuh tahap pengerjaan rancangan pada Studio Tugas Akhir untuk mencapai derajat Sarjana Teknik (S-1) pada Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik – Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Dosen Pembimbing



Ir. Lucia Asdra R., M.Phil., Ph.D.

Yogyakarta, 20. April 2018

Ketua Program Studi Arsitektur  
Fakultas Teknik – Universitas Atma Jaya Yogyakarta



Gerarda Orbita Ida C., S.T., MBE.

# SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda-tangan di bawah ini, saya:

Nama : Yohanes Dedy Warut

NPM : 120114548

Dengan sungguh-sungguhnya dan atas kesadaran sendiri,

Menyatakan bahwa:

Hasil karya Tugas Akhir—yang mencakup Landasan Konseptual, Perencanaan dan Perancangan dan Gambar Rancangan serta Laporan Perancangan—yang berjudul:

GALERI SENI RUPA DI YOGYAKARTA DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR NEO  
VERNAKULAR

benar-benar hasil karya saya sendiri.

Pernyataan, gagasan, maupun kutipan—baik langsung maupun tidak langsung—yang bersumber dari tulisan atau gagasan orang lain yang digunakan di dalam Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan maupun Gambar Rancangan dan Laporan Perancangan ini telah saya pertanggungjawabkan melalui catatan perut atau pun catatan kaki dan daftar pustaka, sesuai norma dan etika penulisan yang berlaku.

Apabila kelak di kemudian hari terdapat bukti yang memberatkan bahwa saya melakukan plagiasi sebagian atau seluruh hasil karya saya—yang mencakup Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan dan Gambar Rancangan serta Laporan Perancangan—ini maka saya bersedia untuk menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku di kalangan Program Studi Arsitektur – Fakultas Teknik – Universitas Atma Jaya Yogyakarta; gelar dan ijazah yang telah saya peroleh akan dinyatakan batal dan akan saya kembalikan kepada Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

Demikian, Surat Pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya dan sungguh-sungguhnya, dan dengan segenap kesadaran maupun kesediaan saya untuk menerima segala konsekuensinya.

Yogyakarta, 20 April 2018

Yang Menyatakan,



Yohanes Dedy Warut

## KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan karunia-Nya sehingga penulisan tugas akhir dengan judul “GALERI SENI RUPA DI YOGYAKARTA” yang merupakan persyaratan dalam pendidikan Strata Satu (S-1) pada Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Atma Jaya Yogyakarta, dapat selesai dengan waktu yang direncanakan. Dalam skripsi ini tidak lepas dari bantuan semua pihak yang telah membantu secara langsung maupun tidak langsung.

Oleh karena itu dengan selesainya penulisan skripsi ini penulis mengucapkan terimakasih yang terdalam kepada:

1. Ibu Ir. Lucia Asdra R., M.Phil., Ph.D. selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu untuk membimbing dan memberikan arahan dalam proses pelaksanaan dan penulisan tugas akhir ini.
2. Bapak Ir. A. Atmadji, M.T. selaku Koordinator Tugas Akhir Program Studi Arsitektur Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
3. Bapak Ir. Soesilo Boedi Leksono, M.T. selaku Ketua Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
4. Teman-teman yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu.

Secara khusus penulis mengucapkan terimakasih kepada kedua orang tua tercinta yaitu Isidorus Warut dan Debora Rambu Ladu Bana, serta saudara kandung Thomas DU Dakulangga Warut dan Yovita Rambu Gita Warut yang selama ini telah memberikan dukungan baik material maupun moral kepada penulis.

Penulis berharap dengan adanya Skripsi ini dapat menambah pengetahuan pembaca mengenai Galeri Seni Rupa dan penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dari laporan Skripsi ini baik dari segi materi maupun teknik penyajiannya, mengingat kurangnya pengetahuan dan pengalaman penulis. Oleh karena itu kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan.

Yogyakarta, .....

Penulis  
( Yohanes Dedy Warut )

## ABSTRAK

Yogyakarta terkenal sebagai kota yang mempunyai sebutan kota seni dan budaya yang mempunyai aktivitas seni rupa yang tinggi. Produk-produk seni rupanya yang beragam, sudah menjelajah kota-kota lain di Indonesia. Kota ini pun mempunyai banyak seniman perupa, organisasi-organisasi seni rupa, museum seni rupa, galeri seni rupa, dan pusat seni, dengan beberapa sekolah menengah dan sekolah tinggi yang mengacu pada seni yang menunjang perkembangan kehidupan seni rupa di Indonesia seperti ISI, STSRI, dan ASRI.

Pertumbuhan galeri seni sekarang ini dapat dianggap positif, bila untuk membuktikan bahwa bidang seni di Yogyakarta mengalami kemajuan yang pesat, dimana memacu pertumbuhan atau kelahiran karya seni secara kuantitas. Tetapi dibalik aktivitas galeri seperti itu tersimpan dampak negatif pada perkembangan seni itu sendiri. Misalnya dengan adanya ketergantungan seorang seniman pada galeri seni membuat dirinya tidak mempunyai nilai tukar yang baik, terutama bagi seniman kelas menengah dan pemula. Seniman seakan-akan tidak dapat keleluasan untuk bercakap dengan tamunya atau pengunjung ini merupakan hal yang ekstrim betapa berkuasanya galeri atas seniman.

Dengan adanya potensi wisata dan karya seni di D.I. Yogyakarta serta kekurangan yang ada, maka muncul suatu ide gagasan untuk menciptakan sebuah fasilitas berupa Galeri Seni Rupa yang rekreatif dan edukatif dengan pendekatan Arsitektur Neo Vernakular yang dapat mewadahi setiap kegiatan pameran yang dimaksud dan juga dapat memberikan kenyamanan kepada para pengunjung pameran, sehingga mereka lebih leluasa dalam menikmati setiap hasil karya seni yang dipamerkan (faktor sirkulasi dan orientasi yang jelas sangat dibutuhkan, agar dapat menjelaskan keberadaan pengunjung di dalam ruang pameran). Dan juga sebagai ajang penjualan atau promosi para seniman untuk dapat meningkatkan usahanya dan mempermudah para wisatawan untuk memperoleh berbagai karya seni/cenderamata yang diinginkan. Disamping semuanya itu juga memiliki tujuan untuk mempertahankan dan mendukung kota.

**Kata kunci:** Yogyakarta, Galeri Seni Rupa, Rekreatif dan Edukatif, Arsitektur Neo Vernakular.

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PENGABSAHAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRAKSI .....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR BAGAN .....</b>	<b>xiv</b>
<b>BAB I : PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
<b>1.1 Latar Belakang .....</b>	<b>1</b>
1.1.1 Latar Belakang Pengadaan Proyek .....	1
1.1.2 Latar Belakang Permasalahan.....	4
<b>1.2 Rumusan Permasalahan .....</b>	<b>5</b>
<b>1.3 Tujuan dan Sasaran .....</b>	<b>6</b>
1.3.1 Tujuan.....	6
1.3.2 Sasaran.....	6
<b>1.4 Lingkup Studi .....</b>	<b>6</b>
1.4.1 Materi Studi .....	6
1.4.2 Pendekatan Studi .....	7
<b>1.5 Metode Studi.....</b>	<b>7</b>
1.5.1 Pola Prosedural .....	7
1.5.1.1 Metode Pengumpulan Data .....	7
1.5.1.2 Metode Analisis Data .....	7
1.5.1.3 Metode Penarikan Kesimpulan .....	7
1.5.2 Kerangka Pemikiran .....	8
<b>1.6 Sistematika Penulisan .....</b>	<b>9</b>
<b>BAB II : TINJAUAN UMUM TENTANG GALERI SENI RUPA.....</b>	<b>10</b>
<b>2.1 Galeri Seni Rupa .....</b>	<b>10</b>
2.1.1 Pengertian Seni Rupa.....	10

2.1.1.1	Unsur-unsur Seni Rupa .....	10
2.1.1.2	Fungsi Seni Rupa .....	12
2.1.1.3	Macam-macam Seni Rupa .....	14
2.1.2	Pengertian Galeri Seni .....	16
2.1.3	Fungsi Galeri Seni .....	16
2.1.4	Fasilitas Galeri Seni .....	17
2.1.5	Macam-macam Galeri Seni .....	18
2.1.6	Penggolongan Jenis Pameran .....	19
2.1.7	Bentuk Kegiatan Dalam Galeri Seni Rupa .....	21
<b>2.2</b>	<b>Arsitektur Neo Vernakular .....</b>	<b>22</b>
<b>2.3</b>	<b>Tinjauan Galeri Seni Rupa Sejenis .....</b>	<b>23</b>
<b>BAB III</b>	<b>: TINJAUAN WILAYAH/KAWASAN DI YOGYAKARTA.....</b>	<b>28</b>
<b>3.1</b>	<b>Tinjauan Umum Yogyakarta.....</b>	<b>28</b>
3.1.1	Kondisi Fisik DIY .....	28
3.1.2	Topografi DIY .....	29
3.1.3	Keadaan Iklim DIY.....	29
3.1.4	Keadaan Hidrologi DIY.....	30
3.1.5	Rencana Pengembangan DIY .....	30
<b>3.2</b>	<b>Potensi DIY.....</b>	<b>31</b>
<b>3.3</b>	<b>Pendekatan Penentuan Lokasi .....</b>	<b>32</b>
<b>3.4</b>	<b>Pemilihan Site.....</b>	<b>33</b>
<b>BAB IV</b>	<b>: TINJAUAN PUSTAKA &amp; LANDASAN TEORITIKAL .....</b>	<b>35</b>
<b>4.1</b>	<b>Suprasegmen Arsitektural .....</b>	<b>35</b>
4.1.1	Skala dan Proporsi .....	35
4.1.2	Bentuk dan Wujud .....	36
4.1.3	Pembatas Ruang dan Pencapaian.....	40
4.1.4	Bukaan .....	41
4.1.5	Warna.....	42
4.1.6	Ligthing.....	44
4.1.7	Tekstur .....	48
4.1.8	Teknik Penyajian Objek Pamer .....	49

4.1.9	Sifat Gerak Pengamat .....	50
<b>4.2</b>	<b>Tujuan Edukatif dan Rekreatif .....</b>	<b>53</b>
4.2.1	Edukatif.....	53
4.2.2	Rekreatif .....	54
<b>4.3</b>	<b>Tinjauan Neo Vernakular .....</b>	<b>55</b>
4.3.1	Esensi Arsitektur Vernakular.....	55
4.3.2	Esensi Aersitektur Neo Vernakular .....	55
4.3.3	Karakteristik Neo Vernakular.....	57
<b>4.4</b>	<b>Preseden Arsitektur Neo Vernakular .....</b>	<b>64</b>

<b>BAB V</b>	<b>: ANALISIS ARSITEKTURAL GALERI SENI RUPA DI</b>	
	<b>YOGYAKARTA .....</b>	<b>71</b>
<b>5.1</b>	<b>Analisis Galeri Seni Rupa.....</b>	<b>71</b>
5.1.1	Analisis Programatik.....	71
5.1.1.1	Analisis Kegiatan .....	71
5.1.1.2	Analisis Kebutuhan Ruang dan Kegiatan .....	75
5.1.2	Analisis Pemilihan Lokasi dan Tapak.....	87
<b>5.2</b>	<b>Analisis Perencanaan Site.....</b>	<b>90</b>
5.2.1	Analisis Site .....	90
5.2.2	Analisis Tata Masa dan Tata Letak.....	97
<b>5.3</b>	<b>Analisis Penekanan Studi .....</b>	<b>98</b>
5.3.1	Analisis Perencanaan Karakter Rekreatif dan Edukatif....	99
5.3.2	Analisis Perencanaan Tampilan Bangunan dan Tata Ruang .....	100
5.3.3	Analisis Pendekatan Arsitektur Neo Vernakular .....	102
<b>5.4</b>	<b>Analisis Perancangan Aklimatisasi Ruang .....</b>	<b>103</b>
<b>5.5</b>	<b>Analisis Struktur Bangunan.....</b>	<b>107</b>
<b>5.6</b>	<b>Analisis Sistem Utilitas .....</b>	<b>107</b>
<b>5.7</b>	<b>Analisis Sistem Tenaga Listrik .....</b>	<b>110</b>
<b>5.8</b>	<b>Analisis Sistem Proteksi Kebakaran .....</b>	<b>111</b>
<b>5.9</b>	<b>Analisis Sistem Pengolahan Sampah.....</b>	<b>112</b>

## **BAB VI : KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN**

<b>GALERI SENI RUPA DI YOGYAKARTA.....</b>	<b>113</b>
<b>6.1 Konsep Perencanaan.....</b>	<b>113</b>
6.1.1 Konsep Pelaku Kegiatan.....	113
6.1.2 Konsep Kebutuhan dan Besaran Ruang .....	113
6.1.3 Konsep Hubungan Ruang .....	115
6.1.4 Konsep Perencanaan Tapak.....	116
<b>6.2 Konsep Perencanaan.....</b>	<b>118</b>
6.2.1 Konsep Tata Ruang.....	118
6.2.2 Konsep Penekanan Studi .....	118
6.2.2.1 Konsep Tampilan Bangunan .....	118
6.2.2.2 Konsep Tata Ruang .....	122
6.2.3 Konsep Perencanaan Aklimatisasi Ruang .....	123
6.2.4 Konsep Perencanaan Struktur dan Konstruksi .....	126
6.2.5 Konsep Sistem Utilitas .....	126

## **DAFTAR PUSTAKA**

## **LAMPIRAN**

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan struktur organisasi galeri seni rupa.....	22
Gambar 2.2 Interior Selasar Sunaryo Art Space.....	24
Gambar 2.3 Eksterior Selasar Sunaryo Art Space .....	24
Gambar 2.4 Eksterior Cemeti Art House.....	26
Gambar 2.5 Interior Cemeti Art House .....	26
Gambar 3.1 Peta Provinsi D.I.Yogyakarta .....	29
Gambar 3.2 Site alternatif 1 .....	33
Gambar 3.3 Site alternatif 2.....	34
Gambar 4.1 Pembagian Skala Menurut Tinggi Ruang.....	36
Gambar 4.2 Proporsi berdasarkan keterlingkupan.....	36
Gambar 4.3 Bentuk Dasar.....	39
Gambar 4.4 Bukaan .....	42
Gambar 4.5 Skema Warna Panas dan Dingin Sistem Ogden Rood serta Lingkaran Warna .....	42
Gambar 4.6 Pencahayaan Buatan .....	48
Gambar 4.7 Tekstur kasar.....	49
Gambar 4.8 Tekstur halus.....	49
Gambar 4.9 Sketsa penggunaan ruang transisi .....	51
Gambar 4.10 Sketsa Pemanfaatan Unsur bukaan .....	51
Gambar 4.11 Sketsa Pemanfaatan Unsur Alam ke Tata Ruang Dalam.....	52
Gambar 4.12 Ruang gerak manusia pada posisi stationer .....	52
Gambar 4.13 Ruang Gerak Manusia Pada Posisi Mobile.....	53
Gambar 4.14 Sudut pandang, tinggi objek & tinggi pada pengamat duduk.....	53
Gambar 4.15 Material Lokal.....	58
Gambar 4.16 Material Modern .....	58
Gambar 4.17 Atap Bumbungan .....	59
Gambar 4.18 Jenis Rumah Tradisional Jawa.....	60
Gambar 4.19 Ornamen pada Rumah Jawa .....	62
Gambar 4.20 Selasar Sunaryo Art Space.....	64
Gambar 4.21 Signage Selasar Sunaryo.....	65
Gambar 4.22 Ruang A .....	66
Gambar 4.23 Selasar Kafe .....	67

Gambar 4.24 Amphiteater .....	68
Gambar 4.25 Bale Hadap.....	68
Gambar 4.26 Eksterior Cemeti Art House.....	69
Gambar 4.27 Interior Cemeti Art House .....	69
Gambar 5.1 Sudut pandang visual manusia.....	78
Gambar 5.2 Jarak Antar Lukisan Ukuran Besar .....	79
Gambar 5.3 Ruang Pameran Lukisan Ukuran Besar .....	79
Gambar 5.4 Jarak antar lukisan ukuran sedang .....	80
Gambar 5.5 Ruang Pameran Lukisan Ukuran Sedang .....	80
Gambar 5.6 Jarak Antar Lukisan Ukuran Kecil .....	81
Gambar 5.7 Ruang Pameran Lukisan Ukuran Kecil .....	81
Gambar 5.8 Foto udara site Galeri Seni Rupa .....	88
Gambar 5.9 Site Galeri Seni Rupa.....	97
Gambar 5.10 Bagan Pikir Penekanan Studi Galeri Seni Rupa Yogyakarta .....	98
Gambar 5.11 Penghawaan Alami .....	103
Gambar 5.12 Penghawaan Buatan .....	104
Gambar 5.13 Skylight.....	105
Gambar 5.14 Pencahayaan Bukaana Pada Dinding .....	105
Gambar 5.15 Peletakan Lampu dari atas .....	106
Gambar 5.16 Peletakan lampu dari bawah .....	106
Gambar 5.17 Peletakan lampu kombinasi .....	107
Gambar 5.18 Konsep Sistem Air Bersih Down Feed .....	108
Gambar 5.19 Contoh Penerapan Sistem Air Bersih Down Feed.....	108
Gambar 5.20 Sistem Pembuangan Air Kotor .....	109
Gambar 5.21 Skema tipikal Sistem Pengolahan Limbah .....	109
Gambar 5.22 Pasokan Listrik ke Bangunan .....	110
Gambar 5.23 Sistem Jalur Instalasi Listrik.....	110
Gambar 5.24 Jaringan Pembuangan Sampah .....	112
Gambar 6.1 Pola hubungan zona secara makro.....	115
Gambar 6.2 Tapak terpilih.....	116
Gambar 6.3 Gambar Konsep Perencanaan Tapak .....	117
Gambar 6.4 Gambar Konsep Organisasi Ruang.....	118
Gambar 6.5 Soko Guru dalam rumah adat joglo .....	119
Gambar 6.6 Tranformasi konsep bentuk .....	119

Gambar 6.7 Gubahan Massa.....	120
Gambar 6.8 Pola Batik Parang Gendreh.....	120
Gambar 6.9 Selasar Sunaryo Art Space.....	121
Gambar 6.10 Material Lokal dan Material Modern.....	121
Gambar 6.11 Penghawaan Alami .....	123
Gambar 6.12 Penghawaan Buatan.....	123
Gambar 6.13 Skylight.....	124
Gambar 6.14 Pencahayaan Bukan Pada Dinding .....	124
Gambar 6.15 Peletakan lampu dari atas .....	125
Gambar 6.16 Peletakan lampu dari bawah .....	125
Gambar 6.17 Peletakan lampu kombinasi .....	125
Gambar 6.18 Pondasi Batu Kali .....	126
Gambar 6.19 Distribusi jaringan Air Bersih.....	127
Gambar 6.20 Distribusi jaringan Air Kotor.....	127
Gambar 6.21 Distribusi Jaringan Listrik .....	128
Gambar 6.22 Jaringan pembuangan Sampah.....	130

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Beberapa Galeri Seni di Indonesia .....	2
Tabel 2.1 Aktifitas dan fasilitas <i>Selasar Sunaryo Art Space</i> .....	25
Tabel 4.1 Bentuk-bentuk garis.....	38
Tabel 4.2 Wujud Dasar dan Karakter .....	39
Tabel 4.3 Ketinggian Dinding dan Kesan.....	40
Tabel 4.4 Pencapaian atau Sirkulasi.....	41
Tabel 4.5 Sifat-sifat warna.....	43
Tabel 4.6 Tabel luasan ruang objek pameran .....	49
Tabel 5.1 Kebutuhan Ruang .....	75
Tabel 5.2 Analisis Kebutuhan Ruang .....	84
Tabel 5.3 Kriteria Tapak.....	87
Tabel 5.4 Suprasegmen Arsitektural yang Hendak diolah Menurut Karakteristik dan Materi Desain .....	100
Tabel 5.5 Analisis Skema Penempatan Peralatan Proteksi Kebakaran Galeri Seni Rupa di Yogyakarta .....	111
Tabel 6.1 Kebutuhan Total Bangunan .....	113
Tabel 6.2 Analisis Kebutuhan Ruang .....	114
Tabel 6.3 Besaran ruang berdasarkan fungsi bangunan .....	122
Tabel 6.4 Konsep Skema Penempatan Peralatan Proteksi Galeri Seni Rupa di Yogyakarta .....	129

## DAFTAR BAGAN

Bagan 5.1 Pola kegiatan Direktur .....	73
Bagan 5.2 Pola kegiatan manajer dan karyawan bagian administratif .....	73
Bagan 5.3 Pola kegiatan Kurator .....	73
Bagan 5.4 Pola Kegiatan Office Boy.....	74
Bagan 5.5 Pola kegiatan Security .....	74
Bagan 5.6 Pola Kegiatan Penyewa .....	74
Bagan 5.7 Pola Kegiatan Pengunjung .....	75
Bagan 5.8 Hubungan Ruang Zona Pameran.....	85
Bagan 5.9 Hubungan Ruang Zona Pengelola.....	86
Bagan 5.10 Hubungan Ruang Secara Makro.....	86

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

##### **1.1.1 Latar belakang pengadaan proyek**

Keberadaan suatu bangunan tidak pernah lepas dari tempat dimana bangunan tersebut berada, dan di lingkungan seperti apa bangunan tersebut berada. Tipologi bangunan Galeri Seni Rupa yang berlokasi di Yogyakarta, apabila dikaji dari konteks wilayahnya dipengaruhi oleh beberapa aspek. Aspek-aspek tersebut berpengaruh pada kehidupan galeri tersebut, sehingga galeri diharapkan dapat memberi kehidupan, baik bagi galeri itu sendiri, maupun bagi lingkungan sekitar dimana bangunan tersebut berada. Aspek-aspek tersebut meliputi kondisi Kota Yogyakarta, kebijakan otoritas Kota Yogyakarta, serta kondisi elemen perkotaan Kota Yogyakarta.

Seni adalah bagian dari kebudayaan yang lahir dari hasil budi daya manusia, dengan semua keindahan dan kebebasan ekspresi dari manusia sendiri. Salah satunya adalah Seni Rupa. Seni rupa merupakan cabang seni yang mengolah karya seni dengan media yang bisa ditangkap mata dan dirasakan dengan rabaan. Bentuk atau citra seni ini dapat diciptakan dengan mengolah konsep garis, bidang bentuk, volume, warna, tekstur, dan pencahayaan dengan acuan estetika.

Perkembangan seni di Indonesia sendiri, khususnya seni rupa, sudah dapat dirasakan sejak jaman permulaan munculnya kebudayaan, yang disebut seni primitive, sampai dengan seni kontemporer pada jaman sekarang ini. Pada masa ini penghargaan terhadap seni terutama seni rupa Indonesia cukup sudah baik, baik di dalam negeri maupun di luar negeri. Minat terhadap seni rupa didalam negeri di tandai dengan banyaknya diadakan aktifitas seni yang diselenggarakan, baik berupa pameran, bazaar, dan seminar.

Di Indonesia juga sudah terdapat galeri-galeri seni rupa yang dapat mencerminkan hasil karya seni dari seniman di seluruh Indonesia. Berikut ini ada beberapa galeri seni rupa yang terdapat di Indonesia yang dapat menjadi sarana aktivitas seni bagi para seniman maupun masyarakat sebagai penikmat seni.

Tabel 1.1 Beberapa Galeri Seni di Indonesia

<b>PROVINSI</b>	<b>NAMA GALERI</b>
BANDUNG	<ul style="list-style-type: none"><li>• Selasar Sunaryo Art Space</li><li>• Zola Zolu Gallery</li><li>• Goong Gallery</li><li>• Lawangwangi Art Space</li></ul>
JAKARTA	<ul style="list-style-type: none"><li>• Fabulous Art Gallery</li><li>• Galeri Canna</li><li>• One Galeri Seni Rupa</li><li>• Paulinart Art Space &amp; Studio</li><li>• Nadi Gallery</li><li>• Galeri Nasional Indonesia</li></ul>
YOGYAKARTA	<ul style="list-style-type: none"><li>• Bentara Budaya Yogyakarta</li><li>• Cemeti Art House</li><li>• Kedai Kebun Forum</li><li>• Abiyasa Gallery</li><li>• V-art Gallery Cafe</li></ul>
BALI	<ul style="list-style-type: none"><li>• Denes Art Veranda</li><li>• Alila Ubud Gallery</li><li>• I Wayan Winten Gallery</li><li>• Java Gallery</li><li>• Joe Mintardjas</li><li>• Klinik Seni Taxu Gallery</li><li>• Komaneka Gallery</li><li>• Sika Kontemporary Art Gallery</li></ul>
SURABAYA	<ul style="list-style-type: none"><li>• Emmitan Fa Gallery</li><li>• Gracia Art Gallery</li><li>• Puri Art Gallery</li><li>• Semar Gallery</li></ul>
JAWA TENGAH	<ul style="list-style-type: none"><li>• Gallery Semarang</li><li>• Galeri Langgeng</li><li>• Golden Pillar Gallery</li></ul>

*Sumber: Observasi penulis dari berbagai sumber*

Yogyakarta terkenal sebagai kota yang mempunyai sebutan kota seni dan budaya yang mempunyai aktivitas seni rupa yang tinggi. Produk-produk seni rupanya yang beragam, sudah menjelajah kota-kota lain di Indonesia. Kota ini pun mempunyai banyak seniman perupa, organisasi-organisasi seni rupa, museum seni rupa, galeri seni rupa, dan pusat seni, dengan beberapa sekolah menengah dan sekolah tinggi yang mengacu pada seni yang menunjang perkembangan kehidupan seni rupa di Indonesia seperti ISI, STSRI, dan ASRI.

Sebagai salah satu kota yang menjadi tujuan wisata yang cukup besar, Yogyakarta mempunyai kuantitas kunjungan wisatawan yang sudah cukup besar, baik dari wisatawan manca negara maupun wisatawan lokalnya sendiri. Salah satu daya tarik yang mendukung kedatangan wisatawan tersebut ke kota ini adalah seni dan budaya Yogyakarta. Salah satu tujuan mereka berkunjung adalah museum, galeri, event, seni dan pasar yang menyediakan barang/souvenir seni. Berdasarkan data yang di dapat dari Dinas Pariwisata DIY, pertumbuhan kunjungan ke museum sebesar 5,8 % pada 5 tahun terakhir, hal ini merupakan suatu peningkatan yang potensial untuk mendukung perkembangan seni rupa di Yogyakarta.

Namun pada saat ini, terdapat beberapa fenomena yang kurang berdampak baik bagi perkembangan seni rupa di Yogyakarta, yaitu :

- Masih banyak aktivitas/pameran seni rupa yang dilaksanakan di tempat yang semestinya, antara lain meminjam gedung milik satu institusi, dilaksanakan di lobby hotel dan pusat perbelanjaan, serta beberapa tempat umum lainnya.
- Pada saat ini tingkat kegiatan seni di Yogyakarta cukup tinggi, namun informasi, publikasi, dan promosi tentang kegiatan tersebut kurang terlihat. Sehingga tidak cukup banyak menjangkau pengunjung dan konsumen, baik dari masyarakat maupun wisatawan.

- Masih ada sebagian masyarakat yang beranggapan bahwa seni rupa terapan (seni kriya) mempunyai perbedaan pengertian ‘seni’ dengan seni lukis, seni patung (seni murni). Bahwa seni kriya adalah kerajinan dan aktivitasnya dianggap sebagai suatu kegiatan manufaktur, bukan proses kreatif.

Dari fenomena tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa dibutuhkan sebuah wadah yang menjadi tempat untuk informasi dan promosi, tempat meningkatkan apresiasi masyarakat tentang seni rupa, wadah diselenggarakan event-event seni, pembinaan dan pengembangan seni rupa di Yogyakarta yang berupa galeri seni rupa. Fasilitas ini diharapkan akan menunjang perkembangan seni rupa Yogyakarta secara optimal dan dapat menjadi salah satu tempat tujuan wisata budaya alternatif yang ada di Yogyakarta.

### **1.1.2 Latar Belakang Permasalahan**

Pertumbuhan galeri seni sekarang ini dapat dianggap positif, bila untuk membuktikan bahwa bidang seni di Yogyakarta mengalami kemajuan yang pesat, dimana memacu pertumbuhan atau kelahiran karya seni secara kuantitas. Tetapi dibalik aktivitas galeri seperti itu tersimpan dampak negatif pada perkembangan seni itu sendiri. Misalnya dengan adanya ketergantungan seorang seniman pada galeri seni membuat dirinya tidak mempunyai nilai tukar yang baik, terutama bagi seniman kelas menengah dan pemula. Seniman seakan-akan tidak dapat keleluasan untuk bercakap dengan tamunya atau pengunjung ini merupakan hal yang ekstrim betapa berkuasanya galeri atas seniman.

Di Yogyakarta sendiri sudah cukup banyak terdapat galeri seni, tetapi setiap galeri seni yang ada belum dapat mewadahi setiap kegiatan pameran baik dalam skala kecil maupun besar. Ada beberapa permasalahan arsitektural yang ditemukan yaitu:

- Permasalahan mengenai *image* atau citra dari galeri seni yang sudah ada belum dapat mencerminkan fungsi/kegiatan yang berlangsung di dalamnya.
- Kapasitas ruang pameran yang belum dapat menampung sepenuhnya kegiatan yang ada (terutama pameran dalam skala besar).

- Kualitas dan hubungan antar ruang pameran serta pola sirkulasi yang kurang terprogram dengan baik. Hal ini menyebabkan faktor-faktor pendukung ruang sering terabaikan, seperti: pencahayaan alami dan penghawaan alami baik secara buatan.
- Kurangnya sarana dan pra sarana pendukung yang tidak memadai seperti area parkir, tempat bongkar muat, dan lain-lain.
- Posisi letak bangunan yang kurang mendukung/strategis bagi kegiatan pameran yang bersifat komersial.

Pada saat ini penanganan akan kegiatan dan pembinaan seni rupa di Yogyakarta ditangani oleh banyak pihak baik dari lembaga masyarakat maupun pemerintah. Penanganan dan pembinaan seni rupa oleh lembaga-lembaga pemerintah masih dirasakan kurang optimal dan kurang terkoordinasi dengan baik, hanya sebatas pendataan dan sebagai fasilitator. Sedangkan lembaga masyarakat yang menangani kegiatan yang berkaitan dengan seni rupa cenderung pasif karena masih tergantung pendanaan dari pemerintah.

Dengan melihat peningkatan wisata dan potensi karya seni di D.I. Yogyakarta serta kekurangan-kekurangan yang ada, maka muncul suatu ide gagasan untuk menciptakan sebuah fasilitas berupa galeri seni rupa yang dapat mewadahi setiap kegiatan pameran yang dimaksud dan juga dapat memberikan kenyamanan kepada para pengunjung pameran, sehingga mereka lebih leluasa dalam menikmati setiap hasil karya seni yang dipamerkan (faktor sirkulasi dan orientasi yang jelas sangat dibutuhkan, agar dapat menjelaskan keberadaan pengunjung di dalam ruang pameran). Dan juga sebagai ajang penjualan atau promosi para seniman untuk dapat meningkatkan usahanya dan mempermudah para wisatawan untuk memperoleh berbagai karya seni/cenderamata yang diinginkan. Disamping semuanya itu juga memiliki tujuan untuk mempertahankan dan mendukung kota.

## **1.2 Rumusan Permasalahan**

Bagaimana wujud rancangan Galeri Seni Rupa di Yogyakarta yang dapat mewadahi karya seni rupa di DIY melalui pengolahan ruang luar dan ruang dalam yang rekreatif dan edukatif, serta mampu menampung dan mengembangkan aspek sosial, seni, dan budaya, melalui pendekatan Arsitektur Neo-Vernakular.

### **1.3 Tujuan Dan Sasaran**

#### **1.3.1 Tujuan**

Mewujudkan konsep dan dasar perancangan Galeri Seni Rupa yang berfungsi sebagai sarana pelayanan informasi sekaligus promosi pariwisata dan potensi budaya yang ada di Yogyakarta dengan pendekatan arsitektur Neo Vernakular untuk ikut melestarikan kebudayaan Yogyakarta melalui pemakaian elemen tradisional Jawa pada bangunan modern masa kini sehingga tercipta bangunan yang Rekreatif dan Edukatif untuk menarik wisatawan agar datang berkunjung.

#### **1.3.2 Sasaran**

1. Melakukan studi tentang seni rupa beserta jenis-jenisnya.
2. Melakukan studi tentang Galeri Seni yang berada di Yogyakarta dan studi tentang kebudayaan Yogyakarta, agar rancangan Galeri Seni Rupa dapat menggambarkan image kota Yogyakarta sebagai kota Seni.
3. Menerapkan konsep perzonningan, jenis kegiatan, pola kegiatan besaran ruang, dan pola hubungan ruang sesuai dengan persyaratan bangunan Galeri Seni Rupa untuk menciptakan kenyamanan bagi penggunanya.
4. Menerapkan konsep sistem utilitas, tata landscape, dan sirkulasi meliputi penempatan Main Entrance dan Side Entrance sehingga dapat mendukung kegiatan yang ada dalam Galeri Seni Rupa di Yogyakarta.
5. Merumuskan konsep bentuk dan tata massa Galeri Seni Rupa di Yogyakarta dengan pendekatan arsitektur Neo Vernakular agar menimbulkan kesan rekreatif dan edukatif untuk menarik pengunjung.

### **1.4 Lingkup Studi**

#### **1.4.1 Materi Studi**

- *Lingkup Spatial*

Bagian dari Galeri Seni Rupa di Yogyakarta yang dapat diolah sebagai penekanan studi adalah pengolahan tampilan visual bangunan dan tata ruang dalam maupun luar bangunan.

- *Lingkup Substansial*

Perencanaan dan Perancangan Galeri Seni Rupa di Yogyakarta yang akan diolah sebagai penekanan studi adalah elemen pembatas ruang, elemen pengisi

ruang, serta elemen pelengkap ruang baik ruang dalam maupun ruang luar bangunan.

- *Lingkup Temporal*

Rancangan ini diharapkan akan dapat menjadi penyelesaian ruang luar dan ruang dalam Galeri Seni Rupa di Yogyakarta untuk kurun waktu 10 hingga 15 tahun.

#### **1.4.2 Pendekatan Studi**

Penyelesaian penekanan studi pada Galeri Seni Rupa di Yogyakarta akan menggunakan pendekatan Arsitektur Neo Vernakular.

### **1.5 Metode Studi**

#### **1.5.1 Pola Prosedural**

##### **1.5.1.1. Metode Pengumpulan Data**

###### **a. Studi Literatur**

Mempelajari sumber-sumber tertulis yang berkaitan dengan galeri seni rupa, mempelajari referensi-referensi mengenai penerapan potensi alam, budaya, bangunan, dan tata ruang dalam maupun luar dari buku arsitektur dan majalah arsitektur.

###### **b. Studi Obsevasi**

Mendapatkan data-data tentang Galeri Seni Rupa yang berada di Yogyakarta atau fasilitas yang mempunyai karakter serupa sebagai studi banding, serta data-data tentang kota Yogyakarta untuk mendapatkan potensi, kendala, dan karakter yang akan menjadi pertimbangan dalam Landasan Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur.

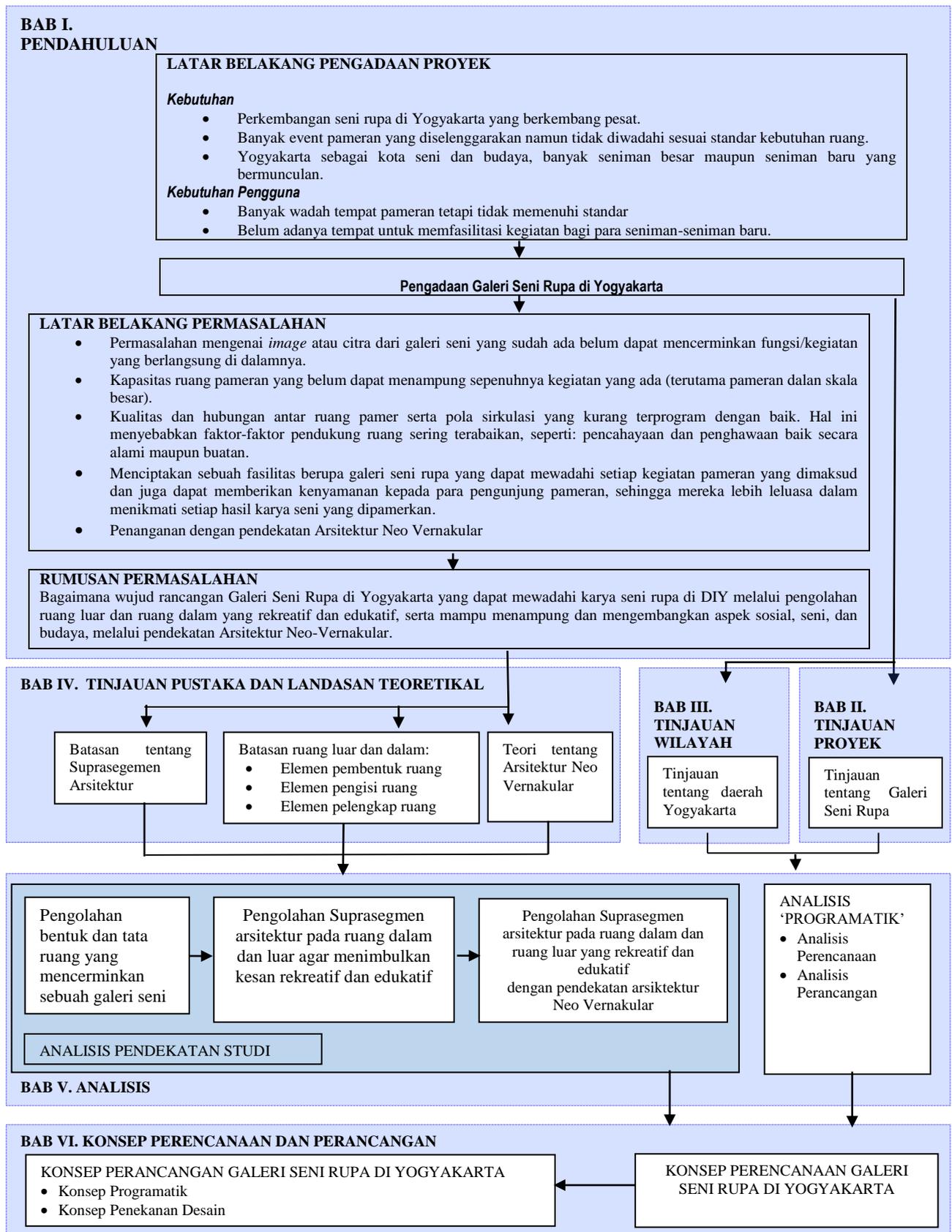
##### **1.5.1.2. Metode Analisis Data**

Data-data yang diperoleh kemudian dianalisis ke dalam lingkup obyek studi, kemudian analisis tersebut digunakan sebagai acuan dalam merancang bangunan.

##### **1.5.1.3. Metode Penarikan Kesimpulan**

Kesimpulan diperoleh dari sintesis yang dihasilkan oleh hasil analisis menjadi sebuah penyelesaian masalah yang tepat untuk obyek studi.

**1.5.2 Kerangka Pemikiran**



Sumber : Analisis Penulis, 2017

## **1.6 Sistematika Penulisan**

### **Bab I : Pendahuluan**

Berisi latar belakang, latar belakang pengadaan proyek, latar belakang permasalahan, rumusan masalah, tujuan dan sasaran, lingkup pembahasan, metoda pembahasan serta sistematika pembahasan.

### **Bab II : Tinjauan Galeri Seni Rupa**

Berisi uraian singkat mengenai teori umum yang berkaitan dengan macam, aliran, dan karakter dari seni rupa, termasuk di dalamnya adalah mengenai seni rupa itu sendiri.

### **Bab III : Tinjauan Wilayah / Kawasan di Yogyakarta**

Berisi data terkait, yang meliputi data provinsi, dasar penentuan wilayah dan data lain yang berkaitan dengan kegiatan seni rupa di D.I. Yogyakarta.

### **Bab IV : Tinjauan Pustaka dan Landasan Teoretikal**

Berisi dasar-dasar teori tentang arsitektur secara umum, teori bentuk, teori warna, teori tata ruang dalam dan luar, dan teori Arsitektur Neo Vernakular.

### **Bab V : Analisis Perencanaan dan Perancangan Galeri Seni Rupa**

Memuat essensi proyek, landasan teori, pencarian kata kunci, preseden, transformasi kata kunci pada tata ruang dalam dan tampilan bangunan serta analisis peruangan yang sesuai dengan permasalahan desain.

### **Bab VI : Konsep Dasar Perencanaan dan Perancangan**

Memuat konsep non permasalahan seperti konsep site, pencahayaan, penghawaan akustik, sistem struktur dan sistem utilitas.

## BAB II

### TINJAUAN UMUM TENTANG GALERI SENI RUPA

#### 2.1 Galeri Seni Rupa

##### 2.1.1 Pengertian Seni Rupa

Menurut *Ki Hajar Dewantara P*, Seni Rupa adalah cabang seni yang membentuk karya seni dengan media yang ditangkap oleh mata dan dirasakan dengan rabaan. Seni rupa juga diartikan sebagai hasil ciptaan kualitas, hasil, ekspresi, atau alam keindahan atau segala hal yang melebihi keasliannya serta klasifikasi objek-objek terhadap kriteria tertentu yang diciptakan menjadi suatu struktur sehingga dapat dinikmati menggunakan indera mata dan peraba.

##### 2.1.1.1 Unsur-unsur Seni Rupa

Seni rupa dibangun dari beberapa unsur yang saling membentuk suatu kesatuan padu sehingga dapat dinikmati secara utuh. Unsur-unsur seni rupa merupakan unsur yang digunakan untuk mewujudkan sebuah karya seni rupa. Unsur-unsur seni rupa yaitu sebagai berikut.<sup>1</sup>

- **Titik**

Titik adalah unsur seni rupa yang paling dasar yang melahirkan suatu wujud dari ide-ide atau gagasan yang melahirkan garis, bentuk, atau bidang. Teknik lukisan yang menggunakan kombinasi dari berbagai variasi ukuran dan warna titik dikenal dengan sebutan Pointilisme.

- **Garis**

Garis adalah unsur seni rupa sebagai hasil dari penggabungan unsur titik. Berdasarkan jenisnya, garis dibedakan dari garis lurus, panjang, lengkung, pendek, vertikal, horizontal, diagonal, berombak, patah-patah, siral, putus-putus dan lain-lain. Macam-macam garis tersebut akan menimbulkan kesan-kesan tertentu seperti garis lurus berkesan tegak dan keras, garis patah-patah terkesan kaku, garis lengkung berkesan lembut dan lentur, dan garis spiral berkesan lentur.

---

<sup>1</sup> Soegeng, T.M., *Pengantar Apresiasi Seni Rupa*, Surakarta:ASKI, 1987, hal 70.

- ***Bidang***

Bidang adalah pengembangan garis yang membatasi suatu bentuk sehingga dapat membentuk bidang yang melingkupi dari beberapa sisi. Bidang memiliki sisi panjang, dan lebar dengan memiliki ukuran.

- ***Bentuk***

Bentuk adalah unsur seni rupa dari gabungan berbagai bidang. Bentuk dikelompokkan dalam 2 macam yaitu sebagai berikut :

a. Bentuk Geografis, ialah bentuk yang terdapat ilmu ukur seperti Bentuk kubistis, contohnya kubus dan balok. Bentuk silindris, contohnya tabung, bola dan kerucut.

b. Bentuk Nongeometris, adalah bentuk yang meniru bentuk alam, seperti hewan, manusia dan tumbuhan.

- ***Ruang***

Ruang adalah unsur seni rupa dengan dua sifat. Dalam seni rupa dua dimensi, ruang bersifat semu sedangkan dalam seni rupa tiga dimensi, ruang bersifat nyata. Ruang juga digolongkan menjadi dua yaitu Ruang dalam bentuk nyata, seperti ruangan kamar, ruangan patung. Ruangan dalam bentuk khayalan (ilusi) seperti ruangan yang terkesan dari lukisan.

- ***Warna***

Warna adalah unsur seni rupa yang menimbulkan kesan dari pantulan cahaya pada mata. Warna dikelompokkan dalam beberapa macam yaitu sebagai berikut :

- *Warna Primer*, adalah warna dasar yang tidak diperoleh dari campuran warna lain. Warna primer terdiri dari warna merah, kuning dan biru.
- *Warna Sekunder*, adalah warna yang didapatkan dari campuran dua warna primer dalam takaran tertentu.
- *Warna Tersier*, adalah warna yang didapatkan dari pencampuran warna sekunder
- *Warna Analogus*, adalah deretan warna yang letaknya berdampingan dalam satu lingkaran warna atau berdekatan, seperti deretan warna hijau ke warna kuning.

- *Warna Komplementer*, adalah warna yang kontras dan letaknya bersebrangan yang dibentuk dalam satu lingkaran warna, misalnya warna merah dengan hijau, warna kuning dengan warna ungu.

- ***Tekstur***

Tekstur adalah sifat dan keadaan suatu permukaan bidang atau permukaan benda pada sebuah karya seni rupa. Setiap benda memiliki sifat permukaan yang berbeda. Tekstur dapat dibedakan menjadi tekstur nyata dan tekstur semu. Tekstur nyata adalah nilai raba yang sama antara penglihatan dan rabaan. Sedangkan tekstur semu adalah kesan yang tidak sama antara penglihatan dan perabaan.

- ***Gelap Terang***

Gelap Terang adalah unsur yang bergantung dari intensitas cahaya. Semakin besar intensitas suatu cahaya maka semakin terang, sedangkan semakin kecil intensitas cahaya, maka akan semakin gelap. Dalam karya seni rupa dua dimensi, unsur gelap terang dibuat menurut gradiensi dan pemilihan warna yang ada.

### **2.1.1.2 Fungsi Seni Rupa**

#### *1. Fungsi Individu*

##### a. Fungsi pemenuhan kebutuhan fisik

Pada dasarnya, manusia adalah makhluk homofaber yang memiliki kecakapan untuk apresiasi pada keindahan dan pemakaian benda-benda. Seni terapan memang mengacu kepada pemuasan kebutuhan fisik sehingga dari segi kenyamanan menjadi hal yang penting. Sebagai contoh seni bangunan, seni furniture, seni pakaian/textile, seni kerajinan, dll.

##### b. Fungsi pemenuhan kebutuhan emosional

Setiap orang memiliki sifat yang berbeda-beda dengan manusia lain. Pengalaman dari setiap orang sangatlah berbeda untuk mempengaruhi sisi emosional atau perasaannya. Contohnya perasaan sedih, gembira, letif-lelah, kasihan, cinta, benci, dll. Manusia mampu merasakan semua itu karena di dirinya terdapat dorongan emosional karena merupakan situasi kejiwaan pada setiap manusia

normal. Untuk memenuhi kebutuhan emosional manusia memerlukan dorongan dari luar dirinya yang sifatnya menyenangkan, memuaskan kebutuhan batinnya. Contohnya mengalami keletihan sehingga membutuhkan rekreasi seperti teater, menonton biskop, konser, pameran seni dll.

## 2. *Fungsi Sosial*

### a. Fungsi Sosial Seni dibidang Rekreasi

Banyak aktivitas seseorang membuat mereka merasakan kejenuhan sehingga orang tersebut memerlukan penyebaran seperti berlipur ke tempat rekreasi objek wisata (rekreasi alam). dan Seni rupa juga sebagai benda rekreasi seperti seni teater, pameran lukisan, pagelaran musik, dan pameran bonsai. Arti seni benda rekreasi adalah seni yang menciptakan kondisi bersifat penyebaran dan pembaharuan kondisi yang telah ada.

### b. Fungsi Sosial Seni bidang Komunikasi

Setiap manusia pasti berkomunikasi dengan bahasa karena merupakan sarana komunikasi paling efektif dapat dengan mudah dimengerti. Namun bahasa memiliki keterbatasan karena tidak semua bahasa dapat dimengerti seluruh orang didunia ini karena bahasa setiap negara berbeda-beda, maka dari itu dibutuhkan bahasa universal yang digunakan untuk berkomunikasi di seluruh dunia ini. Berdasarkan pernyataan tersebut, seni diyakini dapat berperan sebagai bahasa universal. seperti affandi yang berkomunikasi ke seluruh dunia dengan lukisannya, Shakespare berkomunikasi dengan puisi-puisinya. Berdasarkan dari contoh nyata tersebut, seni dapat menembus batasan-batasan verbal, maupun perbedaan lahiriah setiap orang.

### c. Fungsi Sosial di bidang Pendidikan

Dalam arti luas, pendidikan adalah suatu kondisi yang bertransformasi yang mengaktifkan kondisi tertentu menjadi lebih maju. Seni dapat memberikan pendidikan karena dari setiap pertunjukan seni terdapat makna yang disampaikan. Seni bermanfaat untuk membimbing dan mendidik mental dan tingkahlaku seseorang berubah menjadi kondisi yang lebih maju dari

sebelumnya. Dari hal ini, bahwa seni menumbuhkan pengalaman estetika dan etika.

d. Fungsi Sosial Seni dibidang Rohani

Menurut Kar Barth bahwa keindahan bersumber dari Tuhan. Agama merupakan salah satu sumber insiperasi seni yang berfungsi untuk kepentingan keagamaan. Pengalaman-pengalaman religi menggambarkan bentuk nilai estetika.

Tidak hanya itu fungsi nya seni dapat dilihat dibawah ini :

- Memuaskan batin seniman penciptanya atau memberikan kepuasan tersendiri.
- Memberikan keindahan yang dinikmati secara luas berdasarkan penilaian yang berbeda.
- Menyampaikan nilai-nilai budaya dan ekspresi seniman.
- Sebagai benda kebutuhan sehari-hari atau benda praktis.
- Sebagai media atau alat untuk mengenang suatu peristiwa tertentu.
- Sebagai sarana ritual keagamaan.

### **2.1.1.3 Macam-macam Seni Rupa**

Macam-macam seni dikelompokkan menurut wujud, massa dan fungsinya, yaitu sebagai berikut <sup>2</sup> :

1. *Macam-Macam Seni Rupa Berdasarkan Wujudnya*

- Seni Rupa Dua Dimensi, adalah seni rupa dengan karya dua ukuran, yaitu panjang dan lebar. Seni rupa dua dimensi hanya dapat dilihat dari satu arah yaitu dari arah depan.
- Seni Rupa Tiga Dimensi, adalah seni rupa yang memiliki tiga ukuran panjang, lebar dan tinggi atau tebal (memiliki volume). Hasil dari karya seni dapat dinikmati atau dihayati dari sembarang arah pandang. Contoh seni rupa tiga dimensi adalah seni kriya, seni taman, seni bangunan, dekorasi dan lain-lain.

2. *Macam-Macam Seni Rupa Berdasarkan Massanya*

- Seni Rupa Tradisional, adalah seni rupa yang dibuat dengan pola, aturan, atau pakem tertentu sebagai pedoman dalam berkarya seni

---

<sup>2</sup> Soegeng, T.M., *Pengantar Apresiasi Seni Rupa*, Surakarta:ASKI, 1987, hal 75.

dan dibuat berulang-ulang tanpa merubah bentuk aslinya. Aturan-aturan umum terkait dengan penciptaan bentuk, pola, corak, penggunaan warna, bahan dan ukuran.

Aspek-aspek berkarya seni seni rupa tradisional misalnya masih dipertahankan secara turun-temurun, dari generasi ke generasi sampai sekarang. Sehingga seni rupa bersifat statis, sejak dulu hingga sekarang bentuk dan coraknya tidak mengalami perubahan.

- Seni Rupa Modern, adalah karya seni yang ditandai dengan munculnya kreativitas untuk mencitakan hal yang baru yang belum pernah ada sebelumnya. Unsur kebaruan menjadi sangat penting dan harus ada untuk memberikan karya seni rupa modern yang mengutamakan aspek kreativitas dalam berkarya sehingga tercipta suatu karya yang baru. Sehingga seni rupa modern bersifat lebih individualis. Contoh seni rupa modern berupa lukisan, grafis, patung dan kriya.
  - Seni Rupa Kontemporer, adalah karya seni yang pemunculannya dipengaruhi oleh waktu dimana karya seni tersebut diciptakan. Seni rupa kontemporer bersifat kekinian dan temporer yang diangkat dari seni rupa kontemporer mengenai situasi dan kondisi saat karya tersebut diciptakan yang biasa untuk ekspresi pribadi seniman dan mengungkapkan daya fantasi, imajinasi, maupun dengan cita-cita harapan yang dikaitkan mengenai situasi dan kondisi kapan karya tersebut diciptakan.
3. *Macam-Macam Seni Rupa Berdasarkan Fungsinya*
- Seni Rupa Terapan, adalah seni rupa yang dihadirkan dari tujuan praktis. Karya yang digunakan dari benda-benda dengan kebutuhan sehari-hari masyarakat, seperti senjata, poster, keramik, rumah dan lain-lain.
  - Seni Rupa Murni adalah karya seni rupa yang diciptakan bukan untuk tujuan digunakan melainkan untuk mengungkapkan ide dari penciptanya dan hanya mengutamakan nilai keindahan. Seni rupa terapan, bebas untuk semua orang dalam mengungkapkan keinginan, harapan, impian, khayalan dalam karya seninya.

### 2.1.2 Pengertian Galeri Seni

Galeri berasal dari kata "*Galleria*" artinya : Ruang barataap dengan satu sisi terbuka.

Galeri memiliki beberapa defenisi antara lain:

- Ruang atau aula yang sempit namun panjang, digunakan terutama untuk kepentingan umum dan mempunyai kepentingan arsitektural melalui skalanya atau perlakuan dekoratifnya.<sup>3</sup>
- Suatu wadah untuk menggelar karya seni.<sup>4</sup>
- Ruang kecil yang di gunakan untuk aktifitas khusus dengan tujuan praktis untuk memamerkan hasil karya seni dan memberikan pelayanan dalam bidang seni.<sup>5</sup>

Galeri merupakan suatu ruangan yang panjang terlindungi (tertutup, berupa koridor), baik itu di dalam maupun di eksterior bangunan, atau koridor di antaranya bangunan yang berfungsi sebagai tempat kegiatan pameran karya seni. Galeri merupakan ruang paling utama karena berfungsi mewadahi karya-karya seni yang dipamerkan.

### 2.1.3 Fungsi Galeri Seni

Di Indonesia, galeri mempunyai fungsi komersial di samping perannya dalam menyimpan dan memamerkan karya seni. Namun pada umumnya galeri yang berkembang merupakan galeri pribadi dan sekaligus juga berfungsi sebagai tempat bekerja (*workshop*). Galeri tersebut antara lain galeri lukis, galeri kerajinan tangan, seperti kerajinan patung, karajinan wayang kulit, kerajinan batik, kerajinan gerabah, dan kerajinan perak.

Dari perkembangannya, galeri dapat dilihat bahwa fungsi awalnya adalah memamerkan hasil-hasil seni agar dikenal oleh masyarakat (sebelum itu koleksi-koleksi ini hanya sebagai dekorasi ruangan saja)<sup>6</sup>. Dengan demikian terlihat adanya usaha :

- Mengumpul hasil-hasil karya seni (sebagai koleksi).

---

<sup>3</sup> *Arsitektur bentuk, ruang, dan tatanan*; D.K.Ching

<sup>4</sup> *Encyclopedia of American architecture*

<sup>5</sup> *Dictionary of arch and construction*

<sup>6</sup> Nugroho Harjendro, *Galeri Seni Rupa Kontemporer Di Yogyakarta*, TGA, UGM, 2004, hal 37.

- Memamerkan hasil-hasil karya seni agar dikenal masyarakat.
- Memelihara hasil-hasil karya seni agar tidak rusak (konservasi).

Galeri seni rupa sebagai wadah menampung kegiatan seni rupa dan perkembangannya dewasa ini memiliki fungsi baru. Fungsi baru yang menjadi tujuan galeri seni dicoba untuk diungkapkan sebagai servis baru untuk publik di bidang seni rupa.

Terjemahan fungsi baru yang terjadi adalah sebagai berikut :

- Sebagai tempat mengumpulkan hasil karya seni.
- Sebagai tempat memamerkan hasil karya seni agar dikenal masyarakat.
- Sebagai memelihara hasil karya seni agar tidak rusak.
- Sebagai tempat mengajak / mendorong / meningkatkan apresiasi masyarakat.
- Sebagai tempat transaksi jual beli untuk merangsang kelangsungan seni.

Dari perkembangan galeri seni rupa tampak jelas bahwa fungsi galeri seni rupa menuju penyesuaian antara kebutuhan seni dan tuntutan masyarakat, yang makin lama aktifitas-aktifitas yang timbul didalamnya makin didominasi oleh kegiatan servis. Dengan demikian fungsi galeri di zaman modern ini, agar senantiasa dapat memenuhi perkembangan kebutuhan seni dan tuntutan masyarakat, direncanakan dengan fungsi (dalam arti luas) memberikan servis bagi publik dibidang seni rupa.

#### **2.1.4 Fasilitas Galeri Seni**

Sebuah galeri harus memiliki fasilitas-fasilitas baik utama maupun penunjang.<sup>7</sup>

a. Fasilitas utama yang terdapat dalam sebuah galeri:

- *An introductory space*  
Sebagai ruang untuk memperkenalkan tujuan galeri dan fasilitas apa saja yang terdapat didalamnya.
- *Main gallery displays*  
Merupakan tempat pameran utama. Ruang-ruang pameran haruslah:
  - Terlindung dari gangguan, pencurian, kelembaban, kekeringan dan debu.

---

<sup>7</sup> Ansye Maloki, *Galeri Seni Rupa Di Yogyakarta*, TGA, UAJY, 2004, hal 11.

- Mendapatkan cahaya dan penerangan yang baik
  - Dapat dilihat publik tanpa menimbulkan rasa lelah
  - *Temporary display area*  
Ruang pameran berkala untuk memamerkan barang-barang dalam jangka waktu pendek
- b. Fasilitas-fasilitas penunjang yang terdapat dalam sebuah galeri yaitu:
- *Library*  
Berisi buku-buku maupun informasi yang berkaitan dengan barang-barang yang di pameran di sebuah galeri
  - *Workshop*  
tempat pembuatan maupun penyimpanan karya seni

### 2.1.5 Macam-macam Galeri Seni

Berdasarkan tempat penyelenggaraan pameran<sup>8</sup> :

- *Traditional Art Gallery*, galeri yang aktifitasnya di selenggarakan di selasar/lorong panjang
- *Modern Art Gallery*, galeri dengan perencanaan ruang secara modern

Berdasarkan sifat kepemilikan:

- *Private Art Gallery*, galeri yang dimiliki oleh perorangan/pribadi atau kelompok
- *Public Art Gallery* yaitu suatu galeri yang merupakan milik pemerintah dan terbuka untuk umum
- Kombinasi dari keduanya.

Galeri berdasarkan isi

- *Art Gallery of Classical Art*, galeri yang menyelenggarakan aktivitas di bidang seni klasik.
- *Art Gallery of Primitif Art* yaitu suatu galeri yang menyelenggarakan aktivitas di bidang seni primitif.
- *Art Gallery of Modern Art* yaitu suatu galeri yang menyelenggarakan aktivitas di bidang seni modern

Berdasarkan jenis pameran yang di adakan:

---

<sup>8</sup> Andyan Rahayu, *Galeri Seni di Kawasan Kraton Yogyakarta*, TGA, UGM, 2000, hal 23.

- Pameran tetap (*Permanent Exhibition*), Pameran yang di adakan terus-menerus tanpa ada batasan waktu. Barang-barang yang di pameran tetap atau bisa juga bertambah.
- Pameran temporer (*Temporary Exhibition*), Pameran yang di adakan sementara dengan batasan waktu tertentu.
- Pameran keliling (*Travelling Exhibition*), Pameran yang berpindah-pindah dari satu tempat ke tempat yang lain.

### **2.1.6 Penggolongan Jenis Pameran**

Penggolongan tentang jenis pameran yang disediakan dapat ditentukan dengan berbagai dasar<sup>9</sup>, yaitu :

#### **A. Berdasarkan dari sifat penyelenggaranya, terbagi atas :**

- Pameran Tetap  
Pameran ini berlangsungnya relatif lama bisa berbulan-bulan (3-5 bulan) bahkan tahunan dengan sistem penataan produk yang diatur dalam unit-unit *showroom*, *panel* dan *mock-u*.
- Pameran Temporal  
Pameran ini waktu berlangsungnya relatif pendek (1-2 minggu) namun kadang sampai 4 minggu tergantung dari pihak swasta (sponsor) selaku panitia penyelenggara suatu *event* pameran.

#### **B. Berdasarkan dari pelaku atau pihak penyelenggara, terbagi atas :**

- Pameran Tunggal  
Pameran seni rupa yang hanya dilaksanakan hanya satu orang seniman dengan menggelar karya pribadi.
- Pameran Bersama  
Pameran seni rupa yang dilaksanakan secara kolektif dengan mengambil satu tema. Pameran ini biasanya dilakukan oleh para perupa muda.

---

<sup>9</sup> Yulius Harida Putra, *Galeri Seni Rupa Di Yogyakarta*, TGA, UAJY, 2012, hal 15.

**C. Berdasarkan wilayah jangkauan seniman :**

- Pameran Lokal  
Pameran seni rupa yang dilaksanakan oleh para seniman dari Yogyakarta maupun yang dilaksanakan mahasiswa akademis atau oleh suatu lembaga pendidikan.
- Pameran Nasional  
Pameran seni rupa yang dilaksanakan oleh seorang atau sekelompok seniman terkenal Indonesia, baik seniman keluaran pendidikan seni formal maupun seniman otodidak.
- Pameran Internasional  
Pameran seni rupa yang diikuti oleh beberapa seniman terkenal mancanegara di dunia.

**D. Berdasarkan dari bentuk/materi obyek yang dipamerkan**

Terbagi menjadi 2 macam yaitu :

- Dua dimensi (2D), bentuk obyek pamer yang hanya dapat dilihat dalam satu bidang (sisi) pamer dengan dimensi panjang dan lebar.
- Tiga dimensi (3D), bentuk obyek pamer dapat dilihat dari segala bidang dan arah dengan dimensi panjang, lebar dan tinggi.

**E. Berdasarkan dari fasilitas yang disediakan, terbagi atas :**

Ruang untuk pameran dapat berupa :

- Pameran Tetap
  1. *Showroom*, memiliki modul ruang yang bervariasi disesuaikan dengan obyek yang akan dipamerkan.
  2. *Panel Promotion*, memiliki unit ruang pamer / display terkecil.
  3. *Mock-Up*, mempunyai ruang yang digunakan untuk memamerkan obyek barang dengan teknik sampel / contoh satu ruang dalam yang dilengkapi dengan produk seni rupa dan memiliki skala yang sebenarnya.
- Pameran Temporal  
*Exhibition Hall* dan *Area Kavling Pamer*, penyediaan kapling-kapling pamer ini dengan modul yang disesuaikan dengan kebutuhan dan tuntutan obyek pamer.

**F. Berdasarkan dari tempat / area lokasi penyelenggaraan,** terbagi atas :

- *Area Outdoor*, pameran dilakukan di luar bangunan atau ruang terbuka (*open space*).
- *Area Indoor*, pameran dilakukan di dalam ruangan bangunan.

**G. Berdasarkan dari tata letak obyek karya seni rupa yang dipamerkan**

Terbagi menjadi beberapa macam, yaitu :

- Digantung.
- Ditempelkan di dinding dan plafon.
- Diletakkan di lantai (*split level*).
- Sistem panel.
- Disangga (materi masif, rak/lemari, kotak kaca, dan lainnya)

**H. Berdasarkan tata letak obyek pameran yang dilihat oleh pengamat**

Terbagi menjadi beberapa macam yaitu :

- Sejajar dengan pengamat
- Dibawah pengamat
- Diatas pengamat

### **2.1.7 Bentuk Kegiatan dalam Galeri Seni Rupa**

Galeri Seni Rupa ini menurut bentuk kegiatan terbagi menjadi tiga, yaitu :

1. Pameran Karya Seni

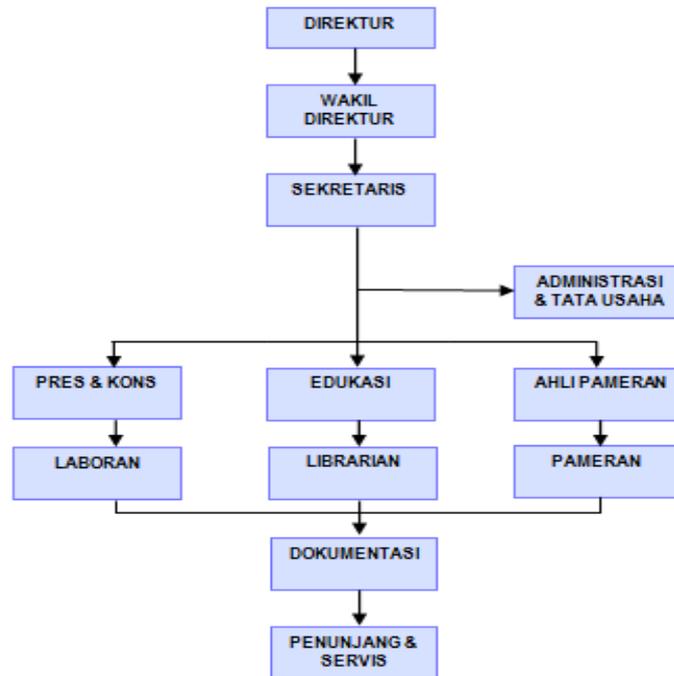
Kegiatan yang dilaksanakan berhubungan dengan kegiatan pameran, informasi, promosi dan transaksi jual-beli karya seni.

2. Pengelolaan

Kegiatan yang dilakukan untuk mengatur seluruh fungsi-fungsi kegiatan yang diwadahi Galeri Seni Rupa dapat berjalan sesuai dengan perencanaan dan perancangan proyek.

3. Penunjang / *Service*

Kegiatan yang dilakukan merupakan kegiatan pendukung untuk memberikan pelayanan bagi publik, dalam hal ini ditujukan untuk seluruh pengguna bangunan galeri seni rupa yaitu pengunjung, pengelola, seniman, dan masyarakat sekitar.



Gambar 2.1 Bagan struktur organisasi galeri seni  
Sumber : Analisis penulis, 2017

## 2.2 Arsitektur Neo Vernakular

Arsitektur Neo Vernakular adalah salah satu paham atau aliran yang berkembang pada era Post Modern yang muncul pada pertengahan tahun 1960-an. Post Modern lahir disebabkan pada era modern timbul protes dan kejenuhan terhadap pola-pola yang berkesan monoton. Post modern merupakan respon dan kritik atas modernisme yang dipengaruhi perkembangan teknologi industri.

Neo berasal dari bahasa Yunani dan digunakan sebagai fonim yang berarti baru. Sedangkan vernakular berasal dari vernaculus (Latin) berarti asli (native). Dalam kebudayaan, khususnya arsitektur, terminology tersebut merujuk pada jenis kebudayaan, atau arsitektur yang berlaku di tempat tertentu/lokal (tidak meniru tempat lain<sup>10</sup>).

Arsitektur Neo Vernakular merupakan suatu bentuk yang mengacu pada 'bahasa setempat' dengan mengambil elemen-elemen arsitektur yang ada ke dalam bentuk modern. Dalam arsitektur, bahasa setempat merupakan istilah untuk menyebut bentuk-bentuk yang menerapkan unsur-unsur budaya dan lingkungan (termasuk iklim setempat), yang diungkapkan dalam bentuk fisik arsitektural (tata letak denah, struktur, detail-detail bagian, ornamen, dll). Tidak hanya elemen fisik (bentuk,

<sup>10</sup> Gartiwa, 2011: 39

konstruksi) yang diterapkan dalam bentuk modern, tetapi juga elemen non-fisik (budaya, pola pikir, kepercayaan, tata letak yang mengacu pada makro kosmos, religi dan lainnya) menjadi konsep dan kriteria perancangan<sup>11</sup>.

*Prinsip Neo Vernakular:*

- Bertujuan melestarikan unsur lokal yang telah terbentuk secara empiris oleh tradisi
- Mengembangkannya menjadi suatu langgam yang modern
- Mempertimbangkan kaidah-kaidah normatif, kosmologis, peran serta budaya lokal dalam kehidupan masyarakat serta keselarasan antara bangunan, alam, dan lingkungan.
- Kelanjutan dari Arsitektur Vernakular
- Menggunakan unsur-unsur Vernakular untuk kemudian disesuaikan dalam bentuk dan fungsi bangunan yang lebih masa kini.

*Kriteria:*

- Bentuk-bentuk menerapkan unsur budaya dan lingkungan (termasuk iklim setempat) diungkapkan dalam bentuk fisik arsitektural (tata letak denah, detail, struktur dan ornamen).
- Tidak hanya elemen fisik (bentuk, konstruksi) yang diterapkan dalam bentuk modern, tetapi juga elemen non-fisik (budaya, pola pikir, kepercayaan, tata letak yang mengacu pada makro kosmos, religi dll.) menjadi konsep dan kriteria perancangan.
- Produk-produk pada bangunan ini tidak murni menerapkan prinsip-prinsip bangunan vernakular, melainkan menampilkan karya baru (mengutamakan penampilan visualnya)<sup>12</sup>.

## **2.3 Tinjauan Galeri Seni Rupa Sejenis**

### **A. Selasar Sunaryo Art Space**

<sup>13</sup>Nama Selasar Sunaryo Art Space diambil dari nama seniman yang memiliki galeri seni tersebut. Istilah selasar mengacu pada filosofi bahwa karya seninya adalah suatu proses kreatif yang terus berjalan.

---

<sup>11</sup> Sumalyo, 2005:576

<sup>12</sup> Materi Teori Arsitektur 2, Post Modernism, Avi Marlina, 2009

<sup>13</sup> www.selasarsunaryo.net

- **Lokasi**

Selasar Sunaryo terletak di propinsi Jawa Barat tepatnya di Daerah tingkat II Bandung, Kecamatan Lembang. Letaknya sendiri berada di kawasan perbukitan alami di jl. Bukit Pakar Timur, Dago, Bandung.



Gambar 2.2 Interior Selasar Sunaryo Art Space  
*Sumber : [www.SelasarSunaryo.net](http://www.SelasarSunaryo.net)*



Gambar 2.3 Eksterior Selasar Sunaryo Art Space  
*Sumber : [www.SelasarSunaryo.net](http://www.SelasarSunaryo.net)*

Letak Selasar Sunaryo yang berada di kawasan perbukitan sangat menentukan pola peletakan fungsi massa bangunan yang mengisi ruang seluas 5000m<sup>2</sup> dengan tingkat kemiringan sekitar 20-40%. Maka dalam perancangannya dilakukan pemisahan massa bangunan berdasarkan pengelompokan fungsi aktifitas. Berikut pengelompokan massa bangunan di Selasar Sunaryo berdasarkan fungsinya :

- a. Fungsi Bangunan Utama, dengan dimensi sekitar 8,4x22 m<sup>2</sup> yang terdiri atas tiga lantai yang berbeda dengan split level yang memanfaatkan pola kontur eksisting.
- b. Fungsi Bangunan Penunjang, yang terdiri atas dua lantai yang berbeda dengan split level.
- c. Ruang Amphiteater terbuka berbentuk setengah lingkaran dengan diameter sekitar 20m dari lingkaran luar amphiteater dan 10m dari lingkaran luar panggung.

Konsep sirkulasi cenderung menggunakan pola linier yang mengusung pola ruang yang menerus. Citra bangunan menampilkan image ‘modern abstrak’ yang menjadi ekspresi karya-karya seni kontemporer dari Sunaryo. Tampilan interior tidak menonjol dan cenderung netral untuk lebih menonjolkan karya-karya seni yang dipamerkan di dalamnya.

- **Aktifitas dan Fasilitas**

Selain aktifitas utama galeri seni yaitu memamerkan, merawat dan mengapresiasi karya seni Selasar Sunaryo tentunya juga berfungsi sebagai studio kerja mengingat galeri seni ini adalah milik personal.

Berikut ini tabel Aktifitas dan Fasilitas yang ada di Selasar Sunaryo Art Space di Bandung :

Tabel 2.1 Aktifitas dan fasilitas *Selasar Sunaryo Art Space*

No	Aktifitas	Fasilitas
1	Pameran tetap karya-karya milik Sunaryo dan pameran temporer	Ruang pameran tetap Ruang pameran temporer Ruang pameran outdoor
2	Produksi karya seni	Studio seni
3	Konvensi dan diskusi seni	Ruang pertemuan
4	Performance seni	Amphitheatre
5	Kegiatan komersial	Artshop, Café
6	Kegiatan informasi	Lobby
7	Kegiatan pengelolaan	Ruang pengelola
8	Kegiatan service	Lavatory, Dapur, Ruang mekanikal elektrikal, Storage dan stock room

Sumber : [www.selasarsunaryo.com](http://www.selasarsunaryo.com)

## **B. Cemeti Art house**

- **Lokasi**

<sup>14</sup>Cemeti art house ini terdapat di Jl. D.I. Panjaitan 41 Yogyakarta, dan merupakan salah satu sarana kesenian yang terkenal di Yogyakarta. Cemeti Art house adalah salah satu rumah seni yang terkenal di Yogyakarta. Arsitektur Cemeti Art House seolah menggabungkan dinamika kota Yogyakarta yang terdiri dari beragam jenis latar belakang masyarakat dan budaya.



Gambar 2.4 Eksterior Cemeti Art House  
Sumber :[www.cemetiarthouse.com](http://www.cemetiarthouse.com)



Gambar 2.5 Interior Cemeti Art House  
Sumber :[www.cemetiarthouse.com](http://www.cemetiarthouse.com)

Seperti kita ketahui bersama, Masyarakat Yogyakarta dulunya merupakan masyarakat kerajaan dengan Keraton sebagai pusat kekuasaannya. Oleh karenanya, bangunan pendopo joglo melekat kuat dalam kebanyakan desain rumah.

Begitu pula dengan Cemeti Art House, Cemeti mengambil bentuk pendopo Joglo sebagai ruang masuk dan penerima. Ruang ini menjadi penanda bahwa seni bisa saja bersikap “medekatkan diri dengan lingkungan sosial budaya”. Seni tidak hanya berarti “melawan kemapanan”. Seni bisa dibangun dengan tetap berakar pada kebudayaan lokal. Jadi, pendapa/ruang masuk/ penerima merefleksikan konsep ini.

---

<sup>14</sup> [www.cemetiarthouse.com](http://www.cemetiarthouse.com)

Pendopo di Cemeti Art House juga dibangun dengan kayu, atapnya dengan bamboo. Jika pendopo dibangun dengan mengadaptasi bentuk joglo yang diinspirasi dari budaya tradisional, maka bentuk ruang perantara dan ruang pameran utama mengambil konsep industrial modern. Ruang pameran dibentuk kotak asimetris dengan dinding berwarna putih polos.

Digunakan warna putih dan tidak diberi aksesoris apapun agar ruang bersikap “netral”, setiap artist bisa menggunakan ruang tersebut. Atap ruang ini menggunakan seng untuk memperkuat kesan industrial.

Pencayaannya alami, menggunakan cahaya dari luar. Lantai ruangan secara keseluruhan menggunakan ubin berwarna kuning dan bukan keramik. Dua wajah arsitektur di Cemeti, kontemporer dan industrial inilah yang menggambarkan kedinamisan budaya yang terjadi di Yogyakarta.

## **BAB III**

### **TINJAUAN WILAYAH/KAWASAN DI YOGYAKARTA**

#### **3.1 Tinjauan Umum Yogyakarta**

Daerah Istimewa Yogyakarta mendapat predikat sebagai Kota Perjuangan, Kota Pelajar, Kota Pariwisata, Kota Gudeg, Kota Sepeda, serta Kota Budaya<sup>15</sup>. Sebutan sebagai kota budaya karena merupakan pusat pemerintahan kesultanan Yogyakarta dan Puro Pakualaman dengan berbagai peninggalan sejarah, beraneka ragam seni dan budaya yang dihasilkan oleh para seniman, banyak lembaga pendidikan seni serta kaya berbagai macam aset budaya daerah.

##### **3.1.1 Kondisi Fisik DIY**

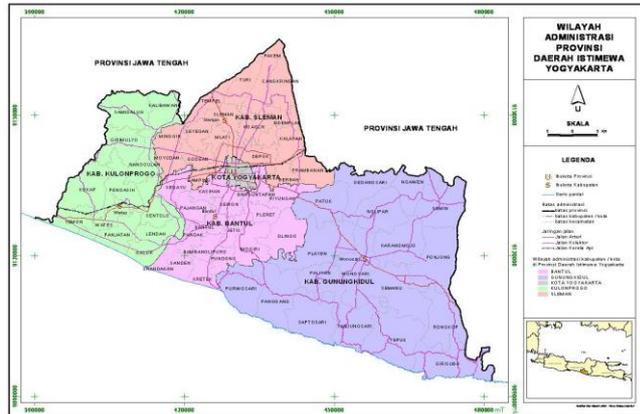
Daerah Istimewa Yogyakarta mempunyai luas 3.185.800 km<sup>2</sup>, dan terletak antara 110° 18' 55" sampai 110° 24' 19" B.T, dan 7° 9' 26" sampai 7° 51' 24" L.S.

Wilayah Daerah Istimewa Yogyakarta terdiri dari:

- Sebelah barat adalah Kota Yogyakarta (32.500 km<sup>2</sup>), sebagai Ibukota Propinsi daerah Istimewah Yogyakarta, dan Kabupaten Kulon Progo 586.300 km<sup>2</sup>
- Sebelah selatan adalah Kabupaten Bantul (506.900 km<sup>2</sup>)
- Sebelah utara adalah Kabupaten Sleman (574.800 km<sup>2</sup>)
- Sebelah timur adalah Kabupaten Gunungkidul (1.485.400km<sup>2</sup>).

---

<sup>15</sup> Analisis Daerah Operasional Semester II Th 99, Kanwil Departemen Pariwisata Seni dan Budaya Prop. DIY



Gambar 3.1 Peta Provinsi D.I.Yogyakarta  
Sumber : DPPKA D.I. Yogyakarta

### 3.1.2 Topografi DIY

Berikut ini adalah topografi dari Daerah Istimewa Yogyakarta :

- **Bagian barat DIY**  
Daerah perbukitan Menoreh dengan ketinggian antara 500 1000m2 di atas permukaan laut, di bagian Utara Kulon Progo.
- **Bagian tengah DIY**  
Daerah lereng atau dataran merapi yang mulai dari utara dengan ketinggian 2900m di atas permukaan laut di puncak Merapi, sampai di Pantai Selatan (parangtritis, Samas, Glagah dan Congot).
- **Bagian timur DIY**  
Daerah pegunungan Sewu Mjenoreh dengan ketinggian antara 1000-5000m di atas permukaan laut, di Gunung Kidul dan bagian Bantul.

### 3.1.3 Keadaan iklim DIY

- **Temperatur**  
Temperatur rata-rata Daerah Istimewah Yogyakarta 24,3°C, temperatur minimum antara 22°-25°C dan temperatur maksimum adalah 30°-33°C.
- **Kelembaban udara**  
Kelembaban udara rata-rata di Daerah Istimewah Yogyakarta sekitar 82%.
- **Curah hujan**  
Curah hujan rata-rata pertahun, sekitar 25-350mm pertahun.

### **3.1.4 Keadaan Hidrologi DIY**

Keadaan hidrologi wilayah Daerah Istimewah Yogyakarta dapat dibagi menjadi :

- Sungai  
Yogyakarta dilalui oleh dua buah sungai yaitu: Winogo dan Code, kedua sungai tersebut membujur arah utara sampai selatan dan membagi kota Yogyakarta menjadi tiga bagian yaitu bagian barat, bagian tengah, dan bagian timur.
- Air tanah  
Kedalaman air tanah pada musim kering antara 8-13m, sedang pada musim hujan biasanya sekitar 1m.

### **3.1.5 Rencana Pengembangan DIY**

Rencana Pengembangan pada setiap kabupaten Daerah Istimewa Yogyakarta<sup>16</sup> :

- Kota Yogyakarta  
Mantap sebagai pusat pemerintahan, perdagangan, industri, perusahaan, kerajinan, kesenian, pendidikan dan pariwisata.
- Kabupaten Sleman  
Diarahkan sebagai daerah pertanian, taman pangan, tanaman perdagangan dan hortikultura, pengembangan pendidikan, pengembangan industri dan pariwisata.
- Kabupaten Bantul  
Diarahkan ke daerah pertanian, perdagangan dan pariwisata
- Kabupaten Gunungkidul  
Diarahkan sebagai daerah pertanian, pertambangan, tenaga kerja, pengembangan tanaman perdagangan, pengembangan pariwisata, pengembangan ternak dan pariwisata.
- Kabupaten Kulon Progo  
Diarahkan ke daerah pertanian, pertambangan dan hortikultura, perdagangan, pangan dan industri.

---

<sup>16</sup> Rencana Tata Ruang Kota Pakem 2000-2010, Badan Perencanaan Pembangunan Daerah Kabupaten Sleman

### **3.2 Potensi DIY**

#### **1. Potensi Lembaga Pendidikan Seni**

Potensi lembaga pendidikan Seni Rupa Potensi bidang seni rupa formal dan non formal sangat mendukung perkembangan seni rupa di Yogyakarta. Lembaga-lembaga pendidikan formal seperti Institut Seni Indonesia dengan Fakultas Seni Rupa dan Desainnya, Universitas Negeri Yogyakarta, Modern School of Design, Yogya Design School, dan juga Sekolah Menengah Seni Rupa, diharapkan akan melahirkan seni rupawan di bidang Seni Rupa akademis yang bermutu dan produktif. Potensi di bidang seni rupa non formal seperti sanggar-sanggar seni rupa, baik untuk tingkat anak-anak dan remaja maupun untuk tingkat dewasa diharapkan mampu mendukung dan meningkatkan kegiatan seni rupa di Yogyakarta.

#### **2. Potensi Sumber Daya Manusia di bidang Seni Rupa di Yogyakarta<sup>17</sup>.**

Di Yogyakarta memiliki banyak seniman produktif. Tercatat dalam potensi dan perkembangan Seni dan Budaya di Propinsi D.I Yogyakarta, untuk bidang seni lukis dan grafis memiliki 17 organisasi dan 144 seniman, bidang seni patung 6 organisasi dan 88 seniman, bidang seni kriya 46 organisasi dan 61 seniman, serta bidang Seni Dekorasi memiliki 20 organisasi dan 205 seniman. Diharapkan para seniman tersebut dapat mendukung keberadaan Galeri Seni Rupa di Yogyakarta. Beberapa seniman profesional yang mendukung potensi kota Yogyakarta di bidang Seni Rupa melalui karya-karyanya antara lain :

- Sapto Hundoyo
- Affandi
- Maryati Affandi
- Kartika Affandi
- Amri Yahya
- Nyoman Gunarso
- Fajar Sidik
- Ivan Sidik, dll.

Karya-karya mereka yang terbaik, langka, memenuhi standar penilaian, serta karya yang spektakuler, diharapkan dapat menjadi koleksi galeri seni rupa di Yogyakarta melalui cara pembelian, penghibahan atau peminjaman yang pada

---

<sup>17</sup> Taman Budaya Propinsi Daerah Istimewah Yogyakarta

akhirnya dapat menjadi pendorong peningkatan kreatifitas seniman saat ini maupun masa mendatang.

3. Potensi fasilitas Seni Budaya

- Gedung Seni Sono
- Sasono Hinggil Kraton
- Purna Budaya
- Karta Pustaka

### **3.3 Pendekatan Penentuan Lokasi**

Pemilihan lokasi Galeri Seni Rupa di Yogyakarta harus memiliki beberapa pertimbangan, seperti:

- a. Lokasi strategis: mudah dicapai secara visual maupun pergerakan oleh masyarakat dengan di dukung oleh sarana dan prasarana yang memadai.
- b. Sebagai fasilitas pendukung kehidupan Seni Rupa, maka Galeri Seni Rupa diletakan pada lokasi yang memiliki potensi kehidupan seni rupa meliputi: lembaga pendidikan, sanggar, ataupun galeri pribadi serta para seniman.
- c. Sehat lokasi, meliputi :
  - Bukan daerah industri (polusi udara)
  - Bukan tanah rawa, lumpur dan berpasir
- d. Termasuk zona rekreasi dengan fasilitas pendukung yang memadai seperti dekat dengan hotel, restoran, rumah sakit, kawasan pendidikan maupun beberapa penunjang seperti pertokoan.
- e. Sarana dan prasaranan pencapaian yang memadai seperti jalur transportasi yang baik serta jalur kendaraan maupun angkutan kota yang dapat mendukung pencapaian ke lokasi.
- f. Luasan yang besar yang dapat dimanfaatkan semaksimal mungkin untuk penataan massa maupun penataan landscape yang bermanfaat bagi pengunjung untuk merasakan suasana yang menyenangkan.

### 3.4 Pemilihan Site

a. Site pertama

Site pertama yang dipilih berada di *Jalan Laksda Adisucipto* bersebalahan dengan hotel Ambarukmo, tapak ini termasuk dalam wilayah Kabupaten Sleman, alasan dipilihnya tapak ini karena :

- Site dekat dengan pusat kota, mudah dicapai dengan kendaraan pribadi ataupun kendaraan umum.
- Site berada pada tepi Jalan dengan arus lalu lintas yang cukup padat sehingga kebisingan relatif tinggi.
- Site berada pada kawasan bisnis, hiburan, pendidikan dan komunitas.
- Site memiliki jaringan utilitas yang memadai.



Gambar.3.2 Site alternatif 1  
Sumber: [www.googleearth.com](http://www.googleearth.com)

b. Site kedua

Lokasi tapak terletak di pusat kota Yogyakarta, tepatnya di Jl. Mangkubumi. Tapak berada di area komersil aktif yang dapat membantu proses perkembangan berkelanjutan dari bangunan yang akan dibangun.

Lokasi tapak terbilang strategis karena terletak berseberangan dengan Stasiun Kereta Api Tugu serta tempat-tempat wisata seperti Tugu Jogja, Kawasan Malioboro, Km 0 Jogja, Alun-alun utara dan selatan, Keraton Kesultanan, dan beberapa pusat perbelanjaan di Kota Yogyakarta. Tapak juga berada di antara kantor-kantor pemerintahan dan swasta.

- i. Kelebihan site
  - Kondisi Site,  
Kontur tanah di site relatif datar
  - Akses Dan Lokasi
    - Berada di pusat kota Jogja
    - Berseberangan dengan Stasiun kereta
    - Lokasi mudah di ketahui
    - Berada di jalan utama (Jl. Pangeran Mangkubumi)
    - Dekat dengan tempat makan, wisata, dan belanja
    - Dekat dengan kantor-kantor pemerintah dan swasta
- ii. Kekurangan site
  - Berada di Jalan raya yang rawan macet pada jam tertentu
  - Site berada diantara beberapa hotel ternama
  - Hanya bisa diakses dari utara
  - Site berada di jalan satu arah



Gambar.3.3 Site alternatif 2  
Sumber: [www.googleearth.com](http://www.googleearth.com)

## BAB IV

### TINJAUAN PUSTAKA & LANDASAN TEORITIKAL

#### 4.1 Suprasegmen Arsitektural

##### 4.1.1 Skala dan Proporsi

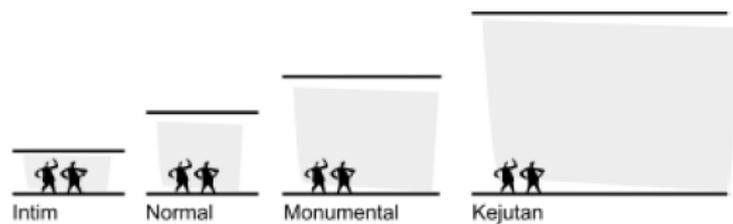
Skala dalam arsitektur adalah suatu kemampuan manusia secara kualitas untuk membandingkan bangunan atau ruang. Pada ruang-ruang yang masih terjangkau oleh manusia skala ini dapat langsung dikaitkan dengan ukuran manusia. Pada ruang yang melebihi jangkauan manusia, penentuan skala harus berdasarkan pada pengamatan visual dengan membandingkannya dengan ketinggian manusia sebagai tolak ukurnya.

Menurut *White Edward T. 1985:87*, pembagian skala terdiri dari skala intim, skala normal, skala monumental, dan skala kejutan.

- Skala intim merupakan skala ruang yang kecil sehingga memberikan rasa perlindungan bagi manusia yang berada di dalamnya. Pengertian kecil bukan berarti dikecilkan hingga menjadi kerdil.
- Skala normal merupakan skala ruang yang sedang atau tingginya memiliki ukuran normal yang biasanya dipakai pada bangunan.
- Skala monumental merupakan skala ruang yang besar dengan objek yang mempunyai nilai tertentu hingga manusia akan merasakan keagungan dari ruang tersebut. Manusia akan terangkat perasaan spiritualnya dan terkesan pada keagungan yang dirasakannya.

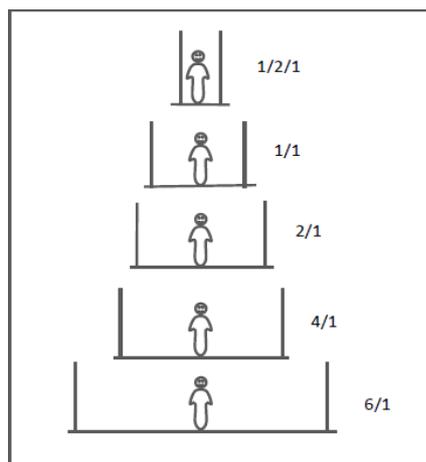
- Skala menakutkan atau kejutan

Pada skala ini, objek bangunan mempunyai ketinggian yang berada jauh di atas skala ukuran manusia. Hal ini akan terasa bila berjalan diantara bangunan tinggi dengan jarak antar bangunan yang berdekatan. Berikut adalah gambar pembagian skala menurut tinggi ruang.



Gambar 4.1 Pembagian Skala Menurut Tinggi Ruang  
*Sumber: White, Edward T. 1985:87*

Selain skala, proporsi suatu ruang juga dapat diciptakan oleh rasio keterlingkupan (*enclosure*). Berikut adalah proporsi ruang berdasarkan rasio jarak ketinggian. Semakin jauh jarak pandang (keterlingkupan) maka akan membuat suatu kesan lega, kebebasan dan tidak tertekan. Sebaliknya jika jarak antar pelingkup sangat dekat (rasio  $\frac{1}{2}$  sampai 1) akan membuat kesan tertekan, menderita, kurang bebas, dan kesan terhimpit. Berikut gambaran proporsi berdasarkan keterlingkupan,



Gambar 4.2 Proporsi berdasarkan keterlingkupan  
*Sumber: Tood, 1987*

#### 4.1.2 Bentuk dan Wujud

Yang dimaksud dengan bentuk adalah sebuah tiga dimensi yang dibatasi oleh bidang datar, bidang dinding, dan bidang pengatap. Bentuk sebuah benda dapat berupa benda masif/padat ataupun benda yang berongga atau biasa yang disebut mempunyai ruang. Bentuk sebuah benda dapat pula dibedakan dalam kategori bentuk alami dan bentuk buatan.

Dari penampilannya bentuk dapat juga dibagi dalam:

- Bentuk yang teratur, yakni bentuk geometris, kotak, kubus, kerucut, dan pyramid. (mempunyai statis, stabil, formal, monoton, dan massif)
- Bentuk yang lengkung, yakni bentuk-bentuk yang alami. (memberi kesan tuntas, labil, bergerak, dan dinamis)
- Bentuk yang tidak teratur. (memberi kesan aktif, energik, tajam, serta mengarah).

Garis adalah susunan dari beribu-ribu titik yang berhimpitan sehingga membentuk suatu coretan. Garis juga dapat menentukan bentuk dan wujud. Selain itu juga dapat memberikan arah tertentu. Berikut adalah karakteristik jenis-jenis garis :

a) Garis Vertikal

Kesan utama garis vertikal adalah ketinggian, tegak, gagah, dan serba kaku. Sehingga dapat dikatakan bahwa watak dari garis vertikal adalah:

- Memberikan aksentuasi pada ketinggian
- Tegak dan gagah
- Kaku, vormal, tegas, dan serius

b) Garis Vertikal

Garis horixontal memberikan aksentuasi terhadap dimensi lebarnya, santai dan tenang. Oleh karena itu bila ruang luar didominasi oleh garis horizontal maka ruang luar akan bertambah lebar, membesar, meluas, dan melapang sehingga kesan ruang yang ditimbulkan adalah santai, rileks, dan tenang.

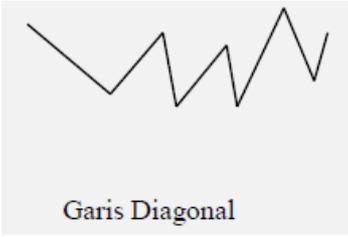
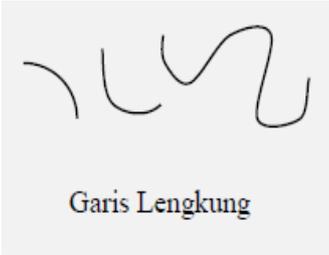
c) Garis Vertikal

Karakter garis diagonal adalah:

- Dinamis
- Mendekatkan jarak dan sensasiona.

Oleh karena itu, garis diagonal sering dipergunakan atau dimanfaatkan untuk suatu maksud yang meminta perhatian atau sebagai daya tarik visual. Berikut adalah tabel bentuk-bentuk garis.

Tabel.4.1. Bentuk-bentuk garis

Bentuk Garis	Bentuk Garis
 <p>Garis vertikal</p>	 <p>Garis Horizontal</p>
 <p>Garis Diagonal</p>	 <p>Garis Lengkung</p>

*Sumber : Hakim, 2003:23-35*

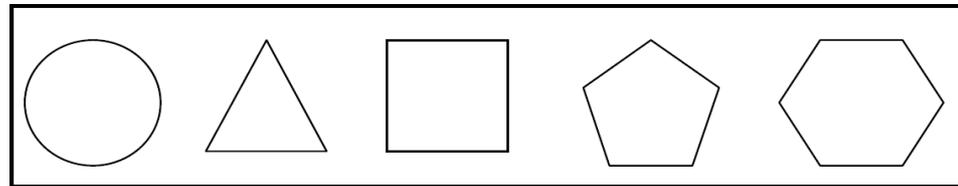
d) Garis Lengkung

Garis seperti ini ada beberapa macam yaitu; lengkung ke atas, lengkung ke bawah, dan lengkung berombak. Watak garis yang demikian umumnya adalah dinamis, riang, lembut, dan memberi pengaruh gembira.

Bila ruang di dominasi oleh garis lengkung, maka akan terasa suasana ruang yang menarik dan gembira. Umumnya banyak dimanfaatkan bagi pembentukan ruang pada suatu daerah rekreasi.

Secara psikologis manusia secara naluriah akan menyederhanakan lingkungan visualnya untuk memudahkan pemahaman. Dalam setiap komposisi bentuk, kita cenderung mengurangi subjek utama dalam daerah pandangan kita ke bentuk-bentuk yang paling sederhana dan teratur. Semakin

sederhana dan teraturnya suatu wujud, semakin mudah untuk diterima dan dimengerti.

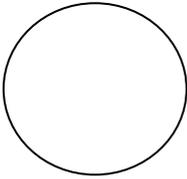
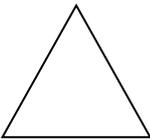


Gambar.4.3 Bentuk Dasar

Sumber : D.K. Ching, Francis. 1996 : 38

Secara geometri kita ketahui wujud-wujud beraturan seperti lingkaran dan sederetan segi banyak beraturan (yang memiliki sisi-sisi dan sudut-sudut yang sama) yang tak terhingga banyaknya dapat dilukiskan di dalam lingkaran tersebut. Dari hal di atas, yang paling penting adalah wujud-wujud dasar : Lingkaran, segitiga, dan bujur sangkar<sup>18</sup>.

Tabel.4.2 Wujud Dasar dan Karakter

Wujud Dasar	Karakter
	Lingkaran adalah sesuatu yang terpusat, memiliki sifat yang stabil, memperkuat sifat dasarnya sebagai poros. Dapat menimbulkan perasaan gerak putar yang kuat.
	Segitiga menunjukkan stabilitas, merupakan bentuk yang sangat stabil.
	Bujursangkar menunjukkan sesuatu yang murni dan rasional. Bentuk yang ini merupakan bentuk yang statis dan netral serta tidak memiliki arah tertentu.

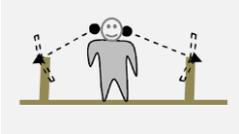
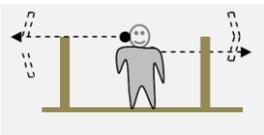
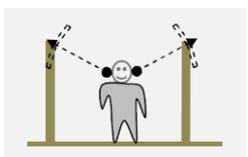
Sumber : D.K. Ching, Francis. 1996 : 39-41

<sup>18</sup> Francis D.K. Ching, 1996 :hal. 38

### 4.1.3 Pembatas Ruang dan Pencapaian

Menurut Ir. Rustam Hakim dalam bukunya *Arsitektur Lansekap*, salah satu dari pembatas ruang adalah dinding. Ketinggian dinding dapat mempengaruhi kesan manusia yang melewatinya. Berikut tabel macam ketinggian dinding.

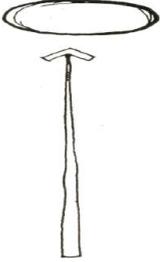
Tabel.4.3 Ketinggian Dinding dan Kesan

Ketinggian dinding	Kesan
	Batas dinding dengan tinggi di bawah mata manusia memberikan kesan ruang yang kuat sebagai fungsi “pengarah”.
	Batas dinding setinggi mata manusia memberikan kesan ruang yang jelas.
	Batas dinding dengan tinggi di atas kepala manusia memberikan kesan ruang tertutup serta menghasilkan ruang “pengarah yang tegas”

*Sumber : Hakim,Ir.Rustam. 2003 : 40*

Pencapaian atau sirkulasi pejalan kaki menurut Kim.W. Todd, dalam bukunya *Tapak, Ruang, dan Struktur* bahwa pencapaian atau sirkulasi dibedakan menjadi tiga yaitu lurus tanpa halangan, berbelok belok, dan berliku-liku yang rumit.

Tabel.4.4 Pencapaian atau Sirkulasi

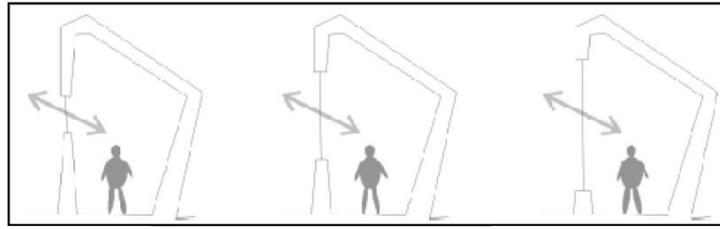
	Pencapaian yang lurus tanpa halangan
	Pencapaian berbelok-belok
	Pencapaian Berliku-liku (rumit)

Sumber : Kim.W.Todd, 1987 :87

#### 4.1.4 Bukaannya

Bukaan bukan hanya untuk jalan masuk sinar matahari atau untuk memandang keluar dari dalam ruang, namun bukaan juga dapat memberikan kesan perlindungan secara pasif oleh dinding ruangan. Susunan jendela yang kecil dan tinggi tempatnya akan memberikan kesan sesak, dan seakan tersekap dalam sel tahanan. Lain halnya dengan jendela yang besar dan ditempatkan rendah karena akan memberi kesan bebas dan luas, terbuka, gembira, menyatu dengan alam sekitar, dan tidak ada tekanan, namun bila terlalu terbuka maka akan menghilangkan rasa perlindungan<sup>19</sup>.

<sup>19</sup> Fritz Wikening, Tata Ruang, Kanisius, Semarang, 1987 : hal. 42

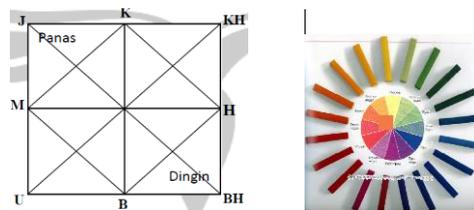


Gambar. 4.4 Bukaannya  
Sumber : White, Edward T. 1986 : 164

Disamping mempengaruhi karakter ruang, bukaan juga sangat berpengaruh dengan pencahayaan, maupun penghawaan. Bukaan dalam ruang kecil dan sedikit membuat suasana ruang gelam, takut, intim, terasa pengap udara tidak bebas keluar masuk. Sedangkan bukaan ruang lebar suasana ruang terang, aman, dan udara bebas keluar masuk sehingga kondisi didalam ruang terasa sejuk.

#### 4.1.5 Warna

Warna sangat penting dalam arsitektur, karakter warna bisa mempengaruhi suasana hati manusia. Sifat warna digolongkan menjadi dua macam yaitu warna panas dan warna dingin. Warna-warna yang dekat dengan jingga atau merah digolongkan kepada warna panas atau hangat. Sedangkan warna yang berdekatan dengan warna biru kehijauan termasuk golongan warna dingin atau sejuk.



Gambar 4.5. Skema Warna Panas dan Dingin Sistem Ogden Rood serta Lingkaran Warna  
Sumber: Darmaprawira W.A, Sulastrri. 2002 : 40

Dibawah ini dijelaskan melalui tabel, dimana warna memiliki sifat-sifat yang berbeda menurut pengamatnya.

Tabel.4.5 Sifat-sifat warna

Warna	Sifat	
Merah	Agresif, cinta, nafsu, kekuatan, berani, primitif, menarik, bahaya, dosa, pengorbanan, vitalitas, panas	Penggunaannya disesuaikan thermal ruang interior yang memakai AC, atau suhu yang dingin.
Merah keunguan	Mulia, agung, kaya, bangga (sombong), dan mengesankan	Lambangnyanya serta asosiasinya merupakan kombinasi warna merah dan biru.
Ungu	Sejuk, negatif, mundur, murung, dan menyerah.	Warna ini melambangkan dukacita, kontemplatif, suci, lambang agama.
Biru	Pasif, tenang, dan damai. Goethe menyebutkan sebagai warna yang mempesona, spiritual, menotels, kesepian.	Biru merupakan warna perspektif, menarik kita kepada kesendirian, dingin, membuat jarak, dan terpisah. Biru juga melambangkan kesucian harapan dan kedamaian.
Hijau	Warna hijau mengungkapkan kesegaran, mentah, muda, belum deasa, pertumbuhan, kehidupan dan harapan, lahir kembali dan kesuburan	Warna yang tidak disukai anakanak, diasosiasikan warna penyakit, rasa benci, racun, dan cemburu.
Kuning	Cerah, bijaksana, bahagia, hangat, pengecut, penghianatan.	Di Cina maupun di Bali warna kuning dianggap suci. Karena pada agama Hindu sebagai Surya atau Apinya Brahma.
Putih	Positif, merangsang, cemerlang, ringan, dan	Bersahaja, luas, membantu, berkonsentrasi.

	sederhana, bersih, anggun, terang.	
Abu-abu	Ketenangan, sopan, dan sederhana	Melambangkan orang yang telah berumur dengan kepasifannya, sabar, dan rendah hati. Abu-abu juga melambangkan intelegensia. Keraguan.
Hitam	Kegelapan, ketidak hadiran cahaya, misteri, depresi, abstrak.	Berat, kesan sempit, kontras terhadap ruang berwarna putih
Coklat	Hening, tenang, mewakili alam (seperti kayau, tanah)	Menentramkan, aman, stabil, bila terlalu dominan akan menimbulkan perasaan sesak.

*Sumber: Darmaprawira W.A., Sulastrri. 2002 : 41*

#### 4.1.6 Ligthing

Secara fisik menciptakan ruangan yang nyaman dengan pencahayaan yang sesuai di setiap ruangan adalah dengan permainan warna-warna yang dapat menciptakan kesan tertentu<sup>20</sup>. Dengan intensitas dan penyebaran cahaya matahari di dalam ruangan, energi matahari dapat menjelaskan bentuk ruang atau mengaburkannya. Warna dan keindahan cahaya juga dapat menciptakan suasana semarak di dalam ruangan atau perlahan –lahan memasukkan suasana suram didalamnya<sup>21</sup>.

Pengaturan sistem tata cahaya berdasarkan dengan fungsi ruang akan membantu tingkat kenyamanan dan kesehatan visual.

Mengapa cahaya perlu ditata :

- a) Agar sesuai dengan fungsi: sehat dan nyaman bagi mata
- b) Agar sesuai dengan estetika: indah, menarik.
- c) Agar sesuai dengan keperluan khusus: penanda

<sup>20</sup> Ansye Maloki, *Galeri Seni Rupa Di Yogyakarta*, TGA, UAJY, 2004, hal 63.

<sup>21</sup> Francis D.K.Ching, *ARSITEKTUR, Bentuk, Ruang, dan Tatanan*, Erlangga, Jakarta, 1996 : hal 171

Hal ini berpengaruh pada :

- a) Intensitas cahaya (lux) yang disesuaikan berdasarkan jenis pekerjaan standard (misalnya pekerjaan berat yang membutuhkan konsentrasi tinggi, pekerjaan sedang, atau pekerjaan ringan).
- b) Kesilauan ( tidak menyebabkan , menghindari terjadinya silau).
- c) Arah pencahayaan yang tepat (tidak menyebabkan pembayangan atau pantulan yang mengganggu pada bidang kerja).

Cahaya adalah gelombang magnet-elektro yang mempunyai panjang antara 380 hingga 700 nm (nanometer, 1 nm = $10^{-9}$  m) Jenis pencahayaan dibedakan berdasarkan sumbernya menjadi 2 macam, yakni yang alami dan yang buatan.

#### **A. Pencahayaan Alami**

Pencahayaan alami adalah pencahayaan yang berasal dari sumber cahaya yang telah ada di alam dengan kata lain sumber cahaya yang tidak diciptakan oleh manusia namun telah ada di dunia ini. Pencahayaan alami hanya dapat digunakan untuk aktifitas pagi sampai sore hari.

Salah satu contoh dari pencahayaan alami adalah matahari. Matahari adalah sumber cahaya yang kaya untuk menyinari bentuk-bentuk dan ruang-ruang di dalam arsitektur. Sinar matahari yang jatuh pada permukaan-permukaan yang ada di dalam ruangan menghidupkan warna-warna dan menegaskan tekstur-teksturnya. Dengan adanya perubahan pola cahaya dan bayangan yang terjadi, matahari menghidupkan ruangan dan menegaskan bentuk-bentuk yang ada di dalamnya.

Cahaya alami adalah cahaya yang ditimbulkan oleh gejala alam :

- Bintang (matahari, sumber cahaya primer, paling populer)
- Bulan (sumber cahaya pantulan, dari sinar matahari)
- Cahaya lahar
- Cahaya kilat
- Kunang-kunang, ikan laut dalam

- Api kebakaran hutan
- Cahaya kosmis, cahaya ruang angkasa

Ada beberapa kelebihan cahaya matahari :

- Bersifat alami (*natural*). Cahaya alami matahari memiliki nilai-nilai (baik fisik maupun spiritual) yang tak tergantikan oleh cahaya buatan.
- Tersedia berlimpah.
- Tersedia secara gratis.
- Terbaru (tidak habis-habisnya)
- Memiliki spektrum cahaya lengkap.
- Memiliki daya panas dan kimiawi yang diperlukan bagi makhluk hidup di bumi.
- Dinamis.

Namun ada juga kelemahan dari cahaya matahari untuk pencahayaan ruangan :

- Pada bangunan berlantai banyak dan gemuk (berdenah rumit) sulit untuk memanfaatkan cahaya alami matahari.
- Intensitas tidak mudah diatur, dapat sangat menyilaukan atau sangat redup
- Pada malam hari tidak tersedia
- Sering membawa serta panas masuk kedalam ruangan
- Dapat memudarkan warna

Matahari merupakan sumber cahaya yang terbesar. Hal itu dapat digunakan untuk desain pada bangunan, cahaya matahari dapat menjadi efek energi dan memberikan estetika yang indah. Namun bila tidak hati-hati dalam menggunakannya, bangunan bisa kelihan berlebihan, terlalu terang, atau kurang pencahayaan.

Penerapan bukaan untuk cahaya alami pada bangunan ditentukan oleh lokasi bukaan. Lokasi bukaan harus diperhatikan dengan baik karena lokasi

bukaan memberikan efek cahaya yang berbeda. Dinding jendela secara horizontal dapat dibagi menjadi 3 bagian, yaitu :

a) Bukaan bagian atas

Bukaan atas memberikan pandangan yang menarik (dapat melihat langit) di waktu mendung, namun dalam cuaca cerah tidak memberikan efek yang baik dalam pencahayaan. Hal ini dikarenakan bukaan atas dapat menimbulkan efek cahaya yang menyilaukan.

b) Bukaan bagian tengah

Bukaan bagian tengah tidak optimal untuk penyaluran cahaya di hari yang cerah atau mendung. Namun penempatan ini banyak dipilih untuk dapat melihat view. Walaupun begitu tetap harus memperhatikan cahaya matahari yang dapat menyilaukan dari ambang jendela yang terang dan refleksi dari kaca jendela.

c) Bukaan bagian bawah

Bukaan bagian bawah memberikan pencahayaan yang optimal dari pantulan cahaya matahari, hal ini dikarenakan jarak yang maksimal antara sumber cahaya dan langit-langit dan memberikan keseragaman yang tinggi.

## **B. Pencahayaan buatan**

Aspek lain yang tidak kalah pentingnya dalam pencahayaan buatan adalah warna cahaya, arah bias cahaya dan efek dari bias cahaya pada benda yang dapat mempengaruhi psikologis dan kenyamanan kita pada ruangan tersebut. Lampu neon memberikan kesan bersih dan lebih formal biasanya digunakan untuk ruang kantor. Sedangkan lampu pijar yang umumnya berwarna cenderung ke orange memberi kesan hangat, sehingga pencahayaan ini lebih banyak dipakai di cafe, restoran, hotel dan galeri/museum.



Gambar.4.6 Pencahayaan Buatan

*Sumber : <http://desaininterior.me/2016/04/yuk-kenali-3-jenis-pencahayaan-penting-untuk-interior>*

Ruang juga dapat tercipta berdasarkan aktifitas yang sengaja atau tidak sengaja dilakukan, contohnya : sebuah keluarga pada suatu tamasya membentangkan seembar tikar pada suatu lapangan terbuka, maka akan timbul sebuah tempat untuk kesenangan keluarga, suatu ruang yang terukir dari alam dan bila tikar tersebut dilipat maka di tempat itu tidak ada apa-apa kecuali lapangan terbuka.

Ketinggian dinding berhubungan erat dengan ketinggian mata manusia. Dinding setinggi satu kaki hampir tidak memiliki gaya yang melingkupi, meskipun dapat dijadikan pembatas. Bila dinding dijadikan empat kaki, maka dinding dapat menyembunyikan bagian yang lebih besar dari badan orang yang menimbulkan rasa keamanan pribadi, namun dinding tersebut masih memberikan rasa kesinambungan visual. Bila dinding dijadikan 6 kaki maka slain memberikan rasa pelingkup yang kuat juga memutuskan rasa kesinambungan visual. Jadi adalah mungkin untuk menciptakan ruang ekterior kaya dalam keanekaragaman dengan penempatan ketinggian dinding

#### **4.1.7 Tekstur**

Tekstur adalah kulit yang dapat diraba dan dapat dilihat yang diberikan ke permukaan oleh ukuran, bentuk, pengaturan, dan proporsi bagian benda. Dalam suatu perancangan desain suatu proyek, tekstur dan bahan sangat berperan untuk menghidupkan suatu desain, selain warna. Taktur yang kasar relatif memberi kesan yang aktif, berani, tegas, dan bergejolak. Sedangkan tekstur yang halus memberi kesan yang relative pasif, lembut, feminim,

tenang, dan ceria. Tekstur juga menentukan sampai dimana permukaan suatu bentuk memantulkan atau menyerap cahaya datang<sup>22</sup>. Tekstur dapat mempengaruhi bobot visual dan skala suatu bidang serta tingkat kemampuan menyerap atau memantulkan cahaya dan bunyi. Berikut adalah salah satu contoh tekstur kasar dan halus.



Gambar.4.7 Tekstur kasar  
Sumber: library texture archicad



Gambar.4.8 Tekstur halus  
Sumber: library texture archicad

#### 4.1.8 Teknik Penyajian Objek Pamer

##### a) Standar Luas Objek Pamer

Setiap jenis materi objek pameran disediakan tempat dengan menganggap bahwa setiap jenis materi memiliki rata-rata ukuran yang sama dengan mempertimbangkan penyimpangan ukuran terbesar dan terkecil. Berikut adalah tabel luasan ruang objek pameran.

Tabel. 4.6 Tabel luasan ruang objek pameran

<b>Ruang Yang Dibutuhkan</b>	<b>Luas Objek Pamer</b>
Lukisan	3-5 m <sup>2</sup> luas dinding
Patung	6-10 m <sup>2</sup> luas lantai
Benda-benda kecil/400 keping	1 m <sup>2</sup> ruang lemari kabinet

Sumber : Emst Neufert, 1989 : hal. 135

<sup>22</sup> Francis D.K.Ching, *ARSITEKTUR, Bentuk, Ruang, dan Tatahan*, Erlangga, Jakarta, 1996: hal 34

b) Tata Letak Objek Pamer

Berikut akan diuraikan mengenai tata letak objek pamer antara lain :

- Digantung, ditampung pada dinding, sistem panel dan disangga.
- Dapat sejajar objek, dibawah objek pamer dan di atas objek pamer.

#### 4.1.9 Sifat Gerak Pengamat

Dalam mengamati dan menikmati objek pada ruang pameran, pengamat melakukan pergerakan sesuai dengan keinginannya akan kebebasan dalam mengamati objek, sifat gerak pengunjung ada beberapa macam, yaitu:

- a) Gerak tetap (stationer) yaitu gerak tetap dalam mengamati objek yang dilakukan ditempat secara duduk. Berdiri dengan berkelompok/individu.
- b) Gerak berpindah (mobile) yaitu gerak berpindah tempat pada suatu objek ke objek yang lain atau dari satu sisi ke sisi yang lain. Pengamat memiliki kecepatan bergerak karena faktor-faktor sebagai berikut<sup>23</sup>:
  - Dalam suatu penempatan yang logis
  - Dalam jalur yang sedikit halangannya, dalam penyesuaian dengan pola sirkulasi
  - Sepanjang tingkatan pencapaian yang termudah Dalam jalur terarah oleh suatu tanda, bentuk dan simbol
  - Menuju suatu yang menyenangkan, sesuatu yang cocok, sesuatu yang harus dilakukan.
  - Menuju sesuatu yang mendorong keingintahuan.

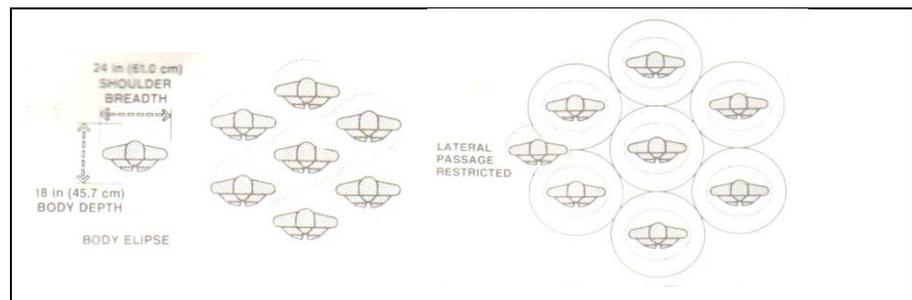
Dalam melakukan pergerakan, pengamat mempunyai ruang dalam melakukan gerak. Ruang gerak dalam suatu kelompok terbagi dalam empat tingkat kenyamanan, antara lain:

- a) *Tingkat 1* : pengamat membutuhkan area 0,29 m<sup>2</sup> atau dengan radius 30,5 cm. Pada tingkat ini gerakan amat terbatas dan tidak terdapat kemungkinan sirkulasi. Kepadatan ini didapat dengan memperhatikan bahwa jarak antar sekelompok orang hanya selebar bahu tubuh atau antar “touch zone”.

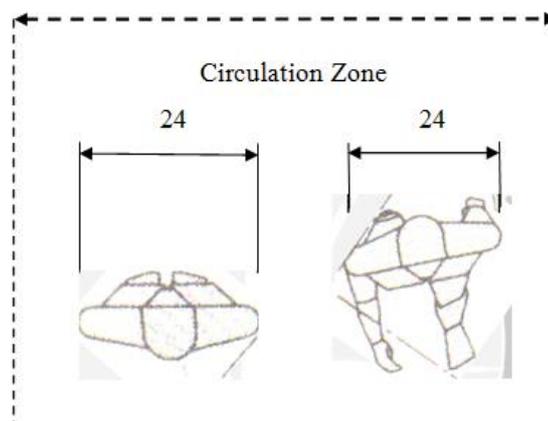
---

<sup>23</sup> John Ormsbes Simon, Landscape Architecture, New York, Mc. Grew Hill Book Company, 1961:hal.140

- b) *Tingkat II* : tiap orang membutuhkan area  $0,65 \text{ m}^2$  atau dengan radius  $45,7 \text{ cm}^2$ . Kepadatan ini didapat dengan memperhatikan bahwa jarak antar sekelompok orang adalah selebar lintasan tebal tubuh manusia.
- c) *Tingkat III* : tiap orang membutuhkan area  $0,95 \text{ m}^2$  atau dengan radius  $53,5 \text{ cm}$  dan dimungkinkan bergerak dalam batas tertentu. Kepadatan ini didapatkan dengan memperhitungkan bahwa jarak antar orang adalah selebar tebal tubuh manusia.
- d) *Tingkat IV* : tiap orang membutuhkan area  $1,21 \text{ m}^2$  atau dengan radius  $61 \text{ cm}$ . Kepadatan ini diperoleh dengan memperhitungkan jarak antar orang yaitu selebar tubuh manusia (jarak bahu). Pada tingkat ini masing-masing orang dimungkinkan bergerak tanpa saling mengganggu. Berikut adalah gambar ruang gerak manusia pada posisi stationer.



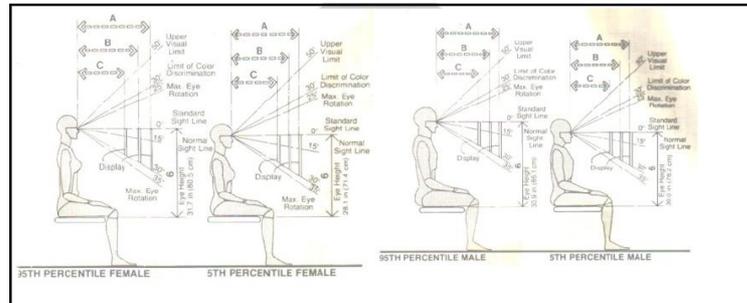
Gambar.4.9 Ruang gerak manusia pada posisi stationer  
Sumber : J.Panero et.al.,1973 : hal.41



Gambar 4.10 Ruang Gerak Manusia Pada Posisi Mobile  
Sumber : J.Panero et.al.,1973 : hal.41

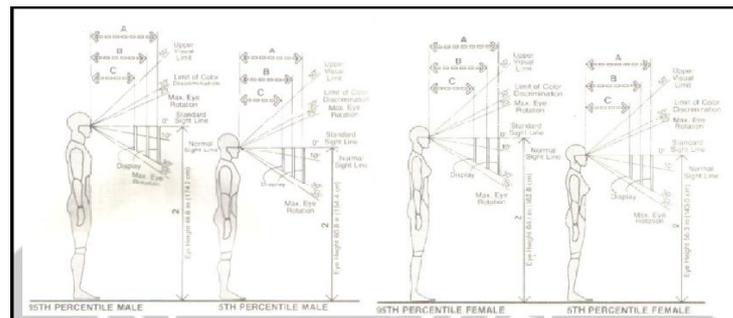
Posisi pengamatan yang dilakukan oleh pengamat dipengaruhi oleh jarak objek yang dari mata pengamat, sudut pandang, tinggi objek dan tinggi pengamat baik pria maupun wanita.

a) Posisi Pengamat Duduk



Gambar.4.11 Sudut pandang, tinggi objek & tinggi pada pengamat duduk  
Sumber : J.Panero et.al.,1973 : hal.291

b) Posisi Pengamat Berdiri



Gambar.4.12 Sudut pandang, tinggi objek & tinggi pada pengamat berdiri  
Sumber : J.Panero et.al.,1973 : hal.292

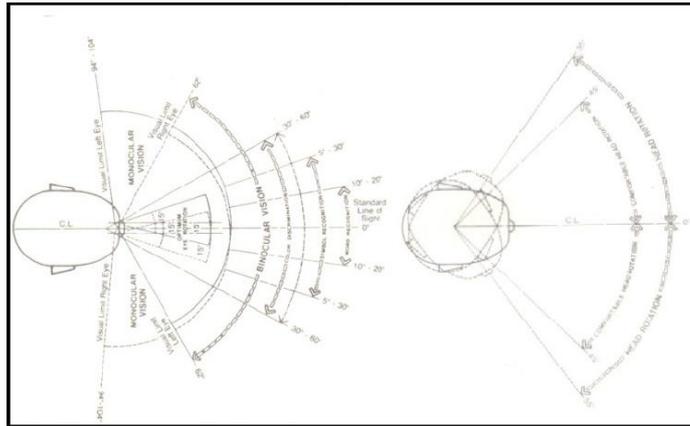
Selain faktor posisi pengamatan, faktor kenyamanan juga sangat penting dalam mengamati objek. Faktor kenyamanan tersebut dapat dicapai dengan beberapa cara :

- a) Kejelasan visual
- b) Kejelasan secara informatif
- c) Kenyamanan sudut pandang mata pengamat<sup>24</sup>

Untuk standar sudut pandang mata pengamat adalah sebagai berikut :

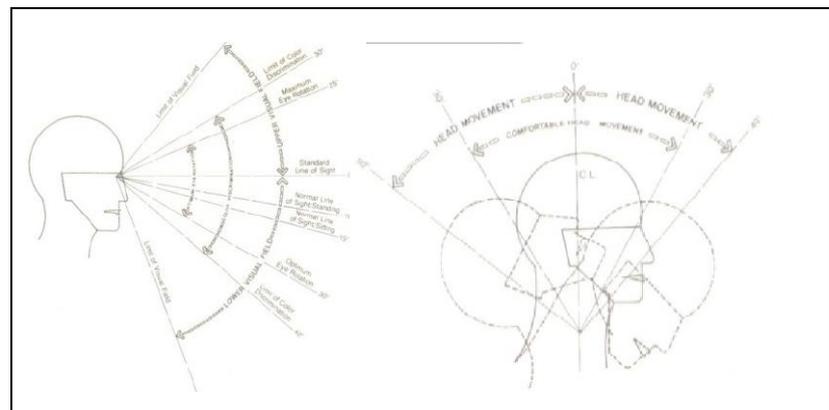
- i. Sudut pandang mata pengamat secara potongan horisontal
  - ◆ Sudut pandang mata normal kekiri/ke kanan sebesar 15°
  - ◆ Sudut pandang mata maksimal ke kiri/ke kanan sebesar 30°

<sup>24</sup> julius Panero et.al., human Dimension and interior Space, New York;Whitney Library of Design, 1979



Gambar.4.13 Sudut pandang pengamat potongan horisontal  
Sumber : J.Panero et.al.,1973 : hal.287

- ii. Sudut pandang mata pengamat secara potongan vertikal
  - ◆ Sudut pandang keadaan normal ke bawah sebesar 40° dan ke atas sebesar 30°.
  - ◆ Sudut pandang maksimum ke bawah sebesar 70° dan atas sebesar 50°.



Gambar.4.14 Sudut pandang pengamat potongan vertikal  
Sumber : J.Panero et.al.,1973 : hal.288

## 4.2 Tinjauan Edukatif dan Rekreatif

### 4.2.1 Edukatif

Pendidikan merupakan suatu usaha bersama dalam proses terpadu terorganisir untuk membantu manusia mengembangkan diri dan menyiapkan diri guna mengambil tempat semestinya dalam mengembangkan masyarakat dan dunianya di hadapan sang pencipta.<sup>25</sup>

<sup>25</sup> Mardiatmadja, B.S., Tantangan Dunia Pendidikan, Kanisius, Yogyakarta, 1986

Dalam mengembangkan ilmu pengetahuan, pada hakekatnya manusia menggunakan dua bentuk pendekatan, yaitu pendekatan rasional dan pendekatan empiris. Dari hasil pengamatan terhadap fakta-fakta secara rasional manusia dapat menafsirkan menjadi rumusan-rumusan umum (metoda induksi) atau sebaliknya dengan suatu rumusan yang berlaku, manusia dapat menarik kesimpulan terhadap gejala atau fakta yang diamati ‘metode deduksi.’<sup>26</sup>

#### **4.2.2 Rekreatif**

Menurut asalnya, kata rekreasi berasal dari bahasa Inggris yaitu ‘*recreation*’ dan berasal dari kata ‘*to recreate*’ (re = mengembalikan, creat = mencipta). Jadi menurut asal katanya rekreasi berarti mencipta kembali, dalam hal ini mengandung pengertian:

- Rekreasi adalah suatu penyegaran kembali tubuh dan pikiran.
- Rekreasi adalah penyegaran kembali badan dan pikiran, sesuatu yang menggembirakan hati dan menyegarkan seperti hiburan, tamasya, bermain-main, bersantai dan bersenang-senang.<sup>27</sup>

Kegiatan yang bersifat rekreatif tentunya berbeda – beda pada tiap orang, dikarenakan rekreasi dapat dicapai dengan berbagai cara. Maka dari itu kegiatan rekreatif tersebut memiliki karakteristik tersendiri.

Karakteristik tersebut dapat mencakup hal – hal berikut : Ciri-ciri kegiatan rekreasi adalah sebagai berikut :

1. Bersifat fisik, mental dan emosional
2. Tidak memiliki bentuk atau macam tertentu
3. Dapat membangkitkan rasa gembira, senang dan puas bagi pelaku
4. Dilaksanakan dalam waktu senggang
5. Bebas dari paksaan
6. Dibutuhkan secara universal, tidak dibatasi oleh lapisan tertentu.
7. Bersifat fleksibel.

Tidak dibatasi oleh tempat, dapat dilakukan oleh perseorangan, ataupun sekelompok orang. Rekreasi tidak dibatasi oleh kemauan seseorang, baik miskin maupun kaya dapat menikmati dan juga tidak dibatasi oleh fasilitas

---

<sup>26</sup> Suriasumantri, Ilmu Dalam Perspektif, Yayasan Obor Indonesia, Jakarta

<sup>27</sup> Kamus Besar Bahasa Indonesia, Edisi II, Balai Pustaka, Hal 829

atau alat-alat tertentu, dapat dilakukan oleh alat-alat sederhana maupun alat-alat modern didorong oleh kegiatan sehingga menentukan bentuk rekreasi.

### **4.3 Tinjauan Neo vernakular**

#### **4.3.1 Esensi Arsitektur Vernakular**

Vernakulae menjadi penting untuk konteks arsitektur di Asia karena Asia terdiri dari berbagai budaya dan adat yang berlainan disetiap wilayahnya. Masing-masing daerah memiliki kondisi demografis yang berbeda sehingga memunculkan bentuk arsitektur yang berbeda pula, selain itu perkembangan zaman juga mempengaruhi pola hidup manusia. Seiring dengan perkembangan kehidupan manusia, bentuk rumah tradisional nusantara mengalami perubahan demikian juga rumah tradisional Jawa<sup>28</sup>.

Arsitektur tradisional jawa harus dilihat sebagai totalitas pernyataan hidup yang bertolak dari tata krama meletakkan diri, norma dan tata nilai manusia Jawa dengan segala kondisi alam lingkungannya. Arsitektur Jawa menampilkan karya “swadaya dalam kebersamaan” yang secara arif memanfaatkan setiap potensi dan sumber daya setempat serta menciptakan keselarasan yang harmonis antara “*jagad cilik*” (mikrokosmos) dan “*jagad gedhe*” (makrokosmos). Di sekitar rumah tradisional jawa terdapat halaman yang luas dengan perkerasan berupa kerikil atau pasir sangat bermanfaat untuk penyerapan air hujan.

#### **4.3.2 Esensi Arsitektur Neo Vernakular**

Arsitektur Neo Vernakular adalah salah satu paham atau aliran yang berkembang pada era Post Modern yang muncul pada pertengahan tahun 1960-an. Post Modern lahir disebabkan pada era modern timbul protes dan kejenuhan terhadap pola-pola yang berkesan monoton. Post modern merupakan respon dan kritik atas modernisme yang dipengaruhi perkembangan teknologi industri.

Neo berasal dari bahasa Yunani dan digunakan sebagai fonim yang berarti baru. Sedangkan vernakular berasal dari vernaculus (Latin) berarti asli (native). Dalam kebudayaan, khususnya arsitektur, terminology tersebut merujuk pada

---

<sup>28</sup> Sunarmi et al. 2007 : hal 53

jenis kebudayaan, atau arsitektur yang berlaku di tempat tertentu/lokal (tidak meniru tempat lain<sup>29</sup>).

Arsitektur Neo Vernakular merupakan suatu bentuk yang mengacu pada ‘bahasa setempat’ dengan mengambil elemen-elemen arsitektur yang ada ke dalam bentuk modern. Dalam arsitektur, bahasa setempat merupakan istilah untuk menyebut bentuk-bentuk yang menerapkan unsur-unsur budaya dan lingkungan (termasuk iklim setempat), yang diungkapkan dalam bentuk fisik arsitektural (tata letak denah, struktur, detail-detail bagian, ornamen, dll). Tidak hanya elemen fisik (bentuk, konstruksi) yang diterapkan dalam bentuk modern, tetapi juga elemen non-fisik (budaya, pola pikir, kepercayaan, tata letak yang mengacu pada makro kosmos, religi dan lainnya) menjadi konsep dan kriteria perancangan<sup>30</sup>.

Prinsip Neo Vernakular:

- Bertujuan melestarikan unsur lokal yang telah terbentuk secara empiris oleh tradisi
- Mengembangkannya menjadi suatu langgam yang modern
- Mempertimbangkan kaidah-kaidah normatif, kosmologis, peran serta budaya lokal dalam kehidupan masyarakat serta keselarasan antara bangunan, alam, dan lingkungan.
- Kelanjutan dari Arsitektur Vernakular
- Menggunakan unsur-unsur Vernakular untuk kemudian disesuaikan dalam bentuk dan fungsi bangunan yang lebih masa kini.

Kriteria:

- Bentuk-bentuk menerapkan unsur budaya dan lingkungan (termasuk iklim setempat) diungkapkan dalam bentuk fisik arsitektural (tata letak denah, detail, struktur dan ornamen).
- Tidak hanya elemen fisik (bentuk, konstruksi) yang diterapkan dalam bentuk modern, tetapi juga elemen non-fisik (budaya, pola pikir,

---

<sup>29</sup> Gartiwa, 2011 : 39

<sup>30</sup> Sumalyo, 2005:576

kepercayaan, tata letak yang mengacu pada makro kosmos, religi dll.) menjadi konsep dan kriteria perancangan.

- Produk-produk pada bangunan ini tidak murni menerapkan prinsip-prinsip bangunan vernakular, melainkan menampilkan karya baru (mengutamakan penampilan visualnya)<sup>31</sup>.

#### **4.3.3 Karakteristik Neo Vernakular**

Seperti telah disebutkan di atas, Arsitektur Neo Vernakular merupakan kelanjutan dari Arsitektur Vernakular, yaitu menggunakan unsur-unsur Vernakular untuk kemudian disesuaikan dalam bentuk dan fungsi bangunan yang lebih masa kini. Ide bentuk diambil dari vernakular aslinya yang dikembangkan dalam bentuk modern. Berikut beberapa karakteristik Neo Vernakular yang dikembangkan dari unsur Vernakular.

##### **a. Bahan bangunan/material**

Pada jaman dahulu, masyarakat vernakular hanya mengandalkan bahan-bahan dari alam sebagai material pembuatan bangunan sebagai upaya pemanfaatan potensi lokal. Selain murah, material alam tersebut mudah didapat di lingkungan sekitar. Material lokal yang biasa digunakan sebagai bahan bangunan adalah kayu, pasir, batu, dan juga bambu. Dalam bangunan vernakular, material bangunan diperlihatkan secara jujur sehingga menunjukkan karakter aslinya.

Dalam pemaknaan neo vernakular seharusnya tidak terlepas dari penggabungan penggunaan material lokal dan perkembangan teknologi. Penerapan penggunaan teknologi salah satunya adalah pada aplikasi material bahan bangunan yang sanggup menggabungkan material lokal dari alam dengan kemajuan teknologi pada bangunan. Seiring dengan perkembangan teknologi yang pesat, saat ini banyak dipakai material-material bahan bangunan baru yang tercipta dari penerapan teknologi, sebagai contoh beton bertulang, baja ringan, composite panel, dll. Selain itu dapat dilakukan penggunaan material modern dengan memunculkan nuansa lokal pada tampilannya.

---

<sup>31</sup> Materi Teori Arsitektur 2, Post Modernism, Avi Marlina, 2009



Gambar 4.15 Material Lokal

Sumber: <http://www.materindo.com/2017/05/daftar-harga-bahan-bangunan-terbaru.html>



Gambar 4.16 Material Modern

Sumber: <http://www.materindo.com/2017/05/daftar-harga-bahan-bangunan-terbaru.html>

#### b. Atap

Bangunan vernakular diatur sesuai susunan analogi tubuh manusia. Tubuh manusia terbagi dalam tiga bagian, yaitu kepala (atap), badan (tiang atau dinding), dan kaki (umpak atau batu)<sup>32</sup>. Dalam neo vernakular, ketiga bagian tersebut dikembangkan sesuai situasi dan kebutuhan. Dapat dikembangkan dari segi material, konstruksi, atau kebutuhan ruang.

Dari ketiga bagian tersebut, yang memiliki ke-khas an bentuk fisik dan karakter yang dominan adalah bentuk atap. Atap merupakan simbol, yang merupakan penyampaian ungkapan identitas diri dari suatu komunitas masyarakat. Atap merupakan unsur pelindung dari berbagai keadaan yang mengganggu seperti hujan, angin, binatang buas. Di Indonesia jenis atap yang sering digunakan adalah yang

---

<sup>32</sup> Budihardjo. 1987: 14-15.

memiliki sudut kemiringan tertentu (tidak landai) sebagai respon dari iklim tropis. Namun dalam mengekspresikannya, konsep tersebut diambil dari sejarah, ekonomi, sosial, religious, dan menjadi simbol bagi masyarakat tertentu. Arsitektur atap akan sangat tinggi nilainya bila mengandung filosofi yang tinggi, namun sebaliknya jika nilai filosofinya biasa saja maka atap hanya sebuah kumpulan kayu yang berfungsi melindungi badan bangunan, dan tidak memiliki makna<sup>33</sup>.

Dalam neo vernakular sebagian besar bangunan menggunakan atap bumbungan. Atap bumbungan menutupi tingkat bagian tembok sampai hampir ke tanah sehingga lebih banyak atap yang diibaratkan sebagai elemen pelindung dan penyambut daripada tembok yang digambarkan sebagai elemen pertahanan yang menyimbolkan permusuhan<sup>34</sup>.



Gambar 4.17 Atap Bumbungan

Sumber: <http://kebudayaanindonesia.net/gua-maria-sandangsono-jejak-sejarah-dalam-peziarahan-umat-katolik/>

Landasan nilai-nilai budaya Jawa menghasilkan aneka ragam arsitektur vernakular Jawa, yaitu:

- Panggang-pe, merupakan bentuk yang paling sederhana dalam segalanya. Pengembangan selanjutnya biasanya dilakukan dengan penambahan emper/serambi.
- Kampung, merupakan bentuk yang paling banyak dijumpai dalam masyarakat Jawa. Selain bahannya hemat juga luwes dalam pengembangannya. Dalam pengembangannya, bangunan dapat ditambah dengan emper ataupun bentuk kampung lagi.

---

<sup>33</sup> Gartiwa, 201: 49

<sup>34</sup> Charles Jencks. Language of Post Modern Architecture.

- Tajug/mesjid, ragam ini digunakan untuk bangunan sakral seperti cungkup, makam, langgar, mushola dan masjid. Memiliki denah bujur sangkar, bertiang empat, dan berpuncak runcing sehingga bangunan ini memiliki empat bidang atap yang bertemu di puncak.
- Limasan, pada dasarnya sama dengan atap tipe kampung, hanya sengkupnya yang berbeda, yaitu terdiri atas empat sisi.
- Joglo, merupakan tipe yang paling sempurna dengan ciri terdapat soko guru yang dilengkapi tumpang sari. merupakan bentuk yang paling sempurna<sup>35</sup>. Pada perkembangan selanjutnya, Joglo diberi tambahan pada bagian samping. Sehingga tiang ditambah sesuai kebutuhan<sup>36</sup>.

Jenis	Panggung Pe	Kampung	Limasan	Joglo	Tajug
Denah					
Tampang Sisi					
Perspektif					

Gambar 4.18 Jenis Rumah Tradisional Jawa  
Sumber: Depdikbud Proyek IDKD 1981-1982 (diolah)

Jenis-jenis atap tersebut digunakan oleh kalangan yang berbeda-beda. Pertama, atap yang biasa digunakan oleh rakyat biasa. Bentuk atap ini adalah bentuk-bentuk sederhana, seperti atap kampung dan limasan. Kedua, atap yang biasa digunakan untuk kaum bangsawan adalah atap joglo dan pengembangannya. Ketiga, atap tajug dan pengembangannya, yaitu atap yang tabu apabila digunakan untuk

<sup>35</sup> Gartiwa, 2011: 64

<sup>36</sup> Depdikbud, Arsitektur Tradisional Daerah Jawa Tengah, 1981-1982: 37-62

bangunan rumah tinggal, dan hanya cocok untuk bangunan-bangunan sakral seperti masjid atau kuil<sup>37</sup>.

Atap bisa dikembangkan dari segi material dan bentuknya. Mengingat krisis kayu yang terjadi saat ini, konstruksi atap bisa menggunakan material modern seperti baja. Bentuk dapat disesuaikan dengan citra yang ingin ditampilkan pada bangunan. Tidak hanya sekedar pelindung dari cuaca namun memiliki ciri khas dengan bentuk desain yang lebih modern.

c. Orientasi pada bangunan

Budaya memiliki pengaruh besar pada penampilan bangunan neo vernakular dimana penghuni sering menghiasi bangunan sesuai dengan kebiasaan setempat dan kepercayaan, dimana hal ini merupakan representasi kebudayaan setempat. Neo vernakular berusaha menampilkan bangunan modern yg lebih cantik dengan penggunaan ornamen.

Ragam hias adalah semua bentuk dekorasi yang dipakai untuk memperindah bangunan. Dalam masyarakat Jawa, dekorasi tersebut lebih dari sekedar nilai artistik atau estetika, namun memiliki makna filosofis. Makna filosofis setiap hiasan terkandung dalam motif-motifnya. Material seperti kayu, bambu, tembikar, batu alam, dan logam paling sering digunakan dalam mengolah ragam hias. Penerapan hiasan yang paling menonjol biasanya terletak di atap, plafon, lantai, dan sambungan konstruksi baik interior maupun eksterior.

---

<sup>37</sup> Titis S. Pitana. *Arsitektur Jawa yang Hidup*. 2012.



Gambar 4.19 Ornamen pada Rumah Jawa

Sumber: <http://www.radjapendapa.com/ornamen-kuning-keemasan-di-pendapa/>

Ragam hias Jawa secara garis besar dapat dibedakan menjadi 3 macam, yaitu:

- Ragam hias flora  
Memiliki makna suci, berwarna indah, berbentuk halus simetris atau yang serba estetik. Merupakan simbolisasi dari bagian - bagian tumbuhan seperti batang, daun, bunga, buah, dan ranting pohon.
- Ragam hias fauna  
Biasanya bentuknya berupa burung garuda, kala, ular, harimau, gajah, dsb. Penggambaran dari ragam hias ini ada yang secara utuh, ada yang hanya sebagian, dan ada pula yang hanya karakteristiknya saja.
- Ragam hias alam  
Ragam hias ini hidup di kalangan pedesaan yang tumbuh dan berkembang dengan bebas. Motif yang sering dipakai pada bangunan tradisional yaitu bulan, bintang, matahari, awan, sinar api, gunung, hujan.

Dalam bangunan neo vernakular ornamen merupakan unsur dekoratif yang juga memiliki nilai lokal. Tanpa ornamen sebuah bangunan tidak memiliki rasa di dalamnya. Ornamen-lah yang membedakan bangunan neo vernakular dengan bangunan modern yang banyak ditemui sekarang ini. Ornamen dalam bangunan neo vernakular

merupakan sebuah simbolisasi yang dihadirkan dengan konsep yang lebih modern.

d. Bentuk bangunan

Dalam neo vernakular bentuk desain lebih modern dan mencoba menampilkan karya baru. Bentuk-bentuk menerapkan unsur budaya, lingkungan yang diungkapkan dalam bentuk fisik arsitektural. Masyarakat vernakular membangun tempat tinggalnya berdasarkan bentuk-bentuk geometris guna membantu mengungkapkan penghargaannya kepada alam dan Penciptanya melalui penggunaan bentuk *universal undeniability*, yaitu bujur sangkar, lingkaran, dan bola. Dalam neo vernakular bentuk-bentuk geometris ini dikembangkan dengan cara penambahan atau pengurangan dengan bentuk geometris yang disesuaikan dengan budaya dan lingkungan setempat untuk menghasilkan susunan massa dan penampilan visual yang indah.

e. Keselarasan dengan alam/lingkungan

Pada dasarnya arsitektur vernakular Jawa adalah arsitektur halaman yang dikelilingi pagar. Manusia Jawa selalu ingin menyatu dengan alam. Oleh karena itu di sekitar rumah Jawa terdapat pola lansekap berupa halaman yang luas, dengan perkerasan berupa kerikil atau pasir yang sangat bermanfaat untuk penyerapan air hujan, dimana pepohonan yang ditanam seringkali memiliki fungsi ganda, yaitu sebagai peneduh, penyaring debu, peredam angin dan suara, juga sebagai sumber pangan bagi manusia dan binatang, bahkan sering pula dimanfaatkan untuk obat tradisional.

Pada bangunan neo vernakular antara ruang dalam dan ruang luar saling berhubungan serta berkesinambungan. Kesatuan antara interior yang terbuka melalui elemen yang modern dengan ruang terbuka di luar bangunan. Bangunan merespon kondisi lingkungan setempat dan diwujudkan dalam bentuk fisik. Dengan kata lain berusaha untuk menghasilkan bangunan yang sensitif terhadap konteks di mana mereka dibangun.

f. Budaya perilaku

Masyarakat Jawa memiliki ciri budaya perilaku seperti sistem hidup kekeluargaan, tata cara hidup simbolistis, hidup secara kebersamaan, berjiwa sosial dan akrab dengan masyarakat sekelilingnya. Dari beberapa sikap hidup manusia Jawa, karakter yang menonjol adalah interaksi/kehidupan sosial antar sesama amat tinggi. Dalam skala makro, alun-alun merupakan salah satu contoh tempat masyarakat Jawa untuk berinteraksi sosial, dimana masyarakat dapat menikmati ruang terbuka. Dalam skala mikro, rumah masyarakat Jawa selalu mempunyai teras/emper yang berada di depan rumah, tempat penghuni bisa saling berinteraksi dengan tetangganya atau sekedar menikmati ruang terbuka.

#### **4.4 Preseden Arsitektur Neo Vernakular**

##### **1. Selasar Sunaryo Art Space<sup>38</sup>**



Gambar 4.20 Selasar Sunaryo Art Space  
*Sumber: [www.selasarsunaryo.net](http://www.selasarsunaryo.net)*

*Alamat : Bukit Pakar Timur no. 100, Bandung, Jawa Barat, Indonesia.*

Selasar Sunaryo Art Space (SSAS) adalah sebuah ruang dan organisasi nirlaba yang bertujuan mendukung pengembangan praktik dan pengkajian seni dan kebudayaan visual di Indonesia. Didirikan pada tahun 1998 oleh Sunaryo, SSAS aktif menyelenggarakan kegiatan-kegiatan yang berorientasi pada edukasi publik. Fokus utama SSAS adalah pada penyelenggaraan program-program seni rupa kontemporer, melalui pameran, diskusi, residensi dan lokakarya.

---

<sup>38</sup> [www.selasarsunaryo.net](http://www.selasarsunaryo.net)

SSAS menyelenggarakan kegiatan-kegiatan yang berhubungan dengan desain, kriya, seni pertunjukan, sastra, arsitektur, dan lain sebagainya. Selain memajang koleksi permanen, SSAS juga menyelenggarakan pameran-pameran tunggal atau bersama yang menampilkan karya-karya para seniman muda dan senior, dari Indonesia maupun mancanegara.

Soenaryo *Art Space* (SSAS), yang dahulu dikenal dengan nama ‘Selasar Seni Sunaryo’, dirintis sebagai realisasi dari mimpi berkepanjangan Sunaryo untuk mewujudkan sebuah ‘rumah’ bagi karya-karyanya. SSAS mulai dibangun pada tahun 1994 di atas lahan seluas 5000 m<sup>2</sup> oleh Sunaryo dan arsiteknya adalah Baskoro Tedjo. Penyelesaiannya hingga tiga tahun.

**a. Desain dan fasilitas selasar sunaryo art space**

- *Desain bangunan selasar sunaryo*

Bangunan SSAS dirancang dengan konsep museum seni rupa moder, selain itu mengambil inspirasi dari karakter artistik karya-karya Sunaryo. Selasar yang berarti beranda mencerminkan konsep desain ruang yang terbuka yang mampu menyambut semua para penikmat seni.



Gambar 4.21 *Signage* Selasar Sunaryo  
*Sumber: www.selasarsunaryo.net*

Terlihat sebuah bangunan dengan dinding yang besar bertuliskan Selasar Sunaryo, dari luar terlihat seperti vila diatas gunung. Didepannya terdapat sebuah *sculpture* kecil yang berupa 2 batu yang juga memiliki Nilai estetis. Selasar Sunaryo terdiri dari beberapa ruang *indoor* dan *outdoor* yang begitu mendukung kenyamanan bagi pengunjungnya untuk menikmati setiap karya. Bagian-bagian dari bangunan Selasar Sunaryo :

1. Ruang A (galeri A)

Ruang A (sekitar 177 m<sup>2</sup>), digunakan untuk rumah dan pameran karya Sunaryo. Ruangan ini juga digunakan untuk pameran skala besar mempromosikan seniman Indonesia dan luar negeri.



Gambar 4.22 Ruang A

Sumber : [www.selasarsunaryo.net](http://www.selasarsunaryo.net)

2. Stone Garden

*Stone Garden* (sekitar 190 m<sup>2</sup>), sebuah ruang yang digunakan untuk memperlihatkan Sunaryo karya seni yang terbuat dari batu.

3. Ruang Sayap

Ruang Sayap (sekitar 48 m<sup>2</sup>), digunakan untuk menampilkan pameran karya seniman muda dari Indonesia maupun luar negeri. Ruang ini juga digunakan untuk menyajikan koleksi permanen yang mencakup karya-karya yang dipilih seniman dari Indonesia dan luar negeri.

4. Ruang B (galeri B)

Ruang B (sekitar 210 m<sup>2</sup>), digunakan untuk menyajikan pameran seniman muda dari Indonesia maupun luar negeri.

5. Kopi Selasar (kafe)

Kopi Selasar (sekitar 157 m<sup>2</sup>), sebuah kafe *outdoor* yang besar. Tersedia kopi, makanan ringan, dan makan siang.



Gambar 4.23 Selasar Kafe

Sumber : [www.selasarsunaaryo.net](http://www.selasarsunaaryo.net)

6. Cinderamata selasar

Pengunjung dapat membeli karya seni dan budaya seperti buku, *souvenir*, kartu, poster, kerajinan dan lain sebagainya.

7. *Amphitheater*

*Amphitheatre* (sekitar 198 m<sup>2</sup>), ruang melingkar terbuka dengan layar lebar, memiliki kapasitas maksimal 300 orang dan khusus dibangun dan terstruktur untuk pementasan acara pertunjukkan seni, pembacaan puisi, pemutaran dan acara budaya lainnya.



Gambar 4.24 Aphitheater  
Sumber : [www.selasarsunaaryo.net](http://www.selasarsunaaryo.net)

8. Rumah Bambu

Luas sekitar 76 m<sup>2</sup>, rumah yang terbuat dari bambu. Berfungsi sebagai tempat menginap dan beristirahat para seniman/ tamu tertentu.

9. Bale Handap

Bale handap adalah ruang serba guna yang digunakan untuk diskusi, pertunjukan, acara dan lokakarya. Bangunan ini terinspirasi oleh arsitektur tradisional Jawa dengan teras terbuka. Kapasitas orang duduk sebanyak 250 orang.



Gambar 4.25 Bale Hadap  
Sumber : [www.selasarsunaaryo.net](http://www.selasarsunaaryo.net)

- *Fasilitas Selasar Sunaryo*

Pada dasarnya fasilitas Selasar Sunaryo *Art Space* dibagi dua, yaitu fasilitas di lantai atas dan fasilitas di lantai bawah.

1. Lantai atas

Menunjukkan karya seni yang memamerkan gaya kontemporer dari seniman-seniman Indonesia dan pameran seni visual dari wilayah Asia Pasifik.

2. Lantai bawah

Terdapat pameran dalam dan di luar ruangan yang mempertunjukkan karya seni yang terpilih dari Sunaryo termasuk lukisan, patung, seni cetakan dan seni instalasi.

**2. Cemeti Art house**

- **Lokasi**

Cemeti art house ini terdapat di Jl. D.I. Panjaitan 41 Yogyakarta, dan merupakan salah satu sarana kesenian yang terkenal di Yogyakarta. Cemeti Art house adalah salah satu rumah seni yang terkenal di Yogyakarta. Arsitektur Cemeti Art House seolah menggabungkan dinamika kota Yogyakarta yang terdiri dari beragam jenis latar belakang masyarakat dan budaya.



Gambar 4.26 Eksterior Cemeti Art House  
*Sumber :www.cemetiarthouse.com*



Gambar 4.27 Interior Cemeti Art House  
*Sumber :www.cemetiarthouse.com*

Seperti kita ketahui bersama, Masyarakat Yogyakarta dulunya merupakan masyarakat kerajaan dengan Keraton sebagai pusat kekuasaannya. Oleh karenanya, bangunan pendopo joglo melekat kuat dalam kebanyakan desain rumah.

Begitu pula dengan Cemeti Art House, Cemeti mengambil bentuk pendopo Joglo sebagai ruang masuk dan penerima. Ruang ini menjadi penanda bahwa seni bisa saja bersikap “medekatkan diri dengan lingkungan sosial budaya”. Seni tidak hanya berarti “melawan kemapanan”. Seni bisa dibangun dengan tetap berakar pada kebudayaan lokal. Jadi, pendapa/ruang masuk/ penerima merefleksikan konsep ini.

Pendopo di Cemeti Art House juga dibangun dengan kayu, atapnya dengan bamboo. Jika pendopo dibangun dengan mengadaptasi bentuk

joglo yang diinspirasi dari budaya tradisional, maka bentuk ruang perantara dan ruang pameran utama mengambil konsep industrial modern. Ruang pameran dibentuk kotak asimetris dengan dinding berwarna putih polos.

Digunakan warna putih dan tidak diberi aksen apapun agar ruang bersikap “netral”, setiap artist bisa menggunakan ruang tersebut. Atap ruang ini menggunakan seng untuk memperkuat kesan industrial.

Pencahayaannya alami, menggunakan cahaya dari luar. Lantai ruangan secara keseluruhan menggunakan ubin berwarna kuning dan bukan keramik. Dua wajah arsitektur di Cemeti, kontemporer dan industrial inilah yang menggambarkan kedinamisan budaya yang terjadi di Yogyakarta.

### **3. Kesimpulan Penerapan Arsitektur Neo Vernakular**

Penerapan arsitektur neo vernakular pada bangunan – bangunan di atas :

- Bentuk-bentuk menerapkan unsur budaya, lingkungan termasuk iklim setempat diungkapkan dalam bentuk fisik arsitektural (tata letak denah, detail, struktur dan ornamen).
- Selalu menggunakan atap bumbungan.
- Pemakaian batu bata (dalam hal ini merupakan elemen konstruksi lokal). Bangunan didominasi penggunaan batu bata abad 19 gaya Victorian yang merupakan budaya dari arsitektur barat.
- Mengembalikan bentuk-bentuk tradisional yang ramah lingkungan dengan proporsi yang lebih vertikal.
- Kesatuan antara interior yang terbuka melalui elemen yang modern dengan ruang terbuka di luar bangunan.
- Warna-warna yang kuat dan kontras.

## BAB V

### ANALISIS ARSITEKTURAL GALERI SENI RUPA DI YOGYAKARTA

#### 5.1 Analisis Galeri Seni Rupa

##### 5.1.1 Analisis Programatik

##### 5.1.1.1 Analisis Kegiatan

###### A. Analisis Pelaku Kegiatan

Secara umum pelaku kegiatan dalam wadah galeri seni rupa ini dikelompokkan menjadi 3 bagian utama, yaitu :

- Pengunjung

Pengunjung pada galeri seni rupa ini dikelompokkan menjadi pelajar dan mahasiswa, seniman, turis lokal maupun mancanegara, dan masyarakat umum.

- Penyewa

Pelaku kegiatan penyewa tetap pada galeri seni rupa ini diprioritaskan dari kalangan seniman, komunitas seni, dan instansi usaha yang terkait dan masih berada di wilayah D.I. Yogyakarta. Tetapi untuk kalangan dari luar D.I. Yogyakarta, dapat mengikuti berbagai kegiatan melalui event-event tertentu secara periodik.

- Pengelola

Pengelola merupakan pihak yang bertugas dan bertanggung jawab mengelola galeri agar dapat berjalan sesuai dengan semestinya. Pengelola galeri seni rupa ini terdiri dari pemilik / direktur, pegawai umum, service (security, cleaning service, mechanical dan tukang parkir).

###### B. Jenis Kegiatan

Jenis kegiatan yang berlangsung dalam galeri seni rupa ini adalah :

- Kegiatan Pameran Karya Seni Rupa

Kegiatan komunikasi antara seni rupa dengan pengunjung sangat diprioritaskan dalam bangunan galeri seni rupa sekarang ini menjadikan kreativitas sebagai aktivitas yang terbuka.

- Kegiatan Studio

Kegiatan ini merupakan kegiatan yang bersifat praktek, tempat kegiatan pembentukan dalam karya seni rupa. Pada kegiatan ini memungkinkan pengunjung dapat turut serta aktif dalam menciptakan karya seni yang terbuka bagi para pemula, seniman bahkan masyarakat awam sendiri yang ingin mengetahui tentang seni rupa. Kegiatan ini sudah termasuk kegiatan lomba – lomba seperti seni lukis dan pameran informal maupun pameran peragaan seniman.

- Kegiatan pertemuan, maupun forum diskusi dan seminar

Kegiatan komunikasi ini dimaksudkan agar terjalin komunikasi dua arah antar seniman, maupun antara seniman dengan masyarakat yang bersifat informal (pemberian informasi) mengenai seni rupa. Diharapkan kegiatan semacam ini dapat meningkatkan daya kreasi seniman maupun apresiasi masyarakat.

- Kegiatan Kepustakaan

Kegiatan ini termasuk kegiatan pengembangan minat terhadap seni rupa dalam usaha memperkenalkan seni rupa pada masyarakat.

- Kegiatan Pengelolaan

Kegiatan ini termasuk penerimaan obyek pameran, administrasi dan pelayanan/servis.

### C. Sifat Kegiatan

Kegiatan pada galeri seni rupa ini menurut sifatnya terdiri dari:

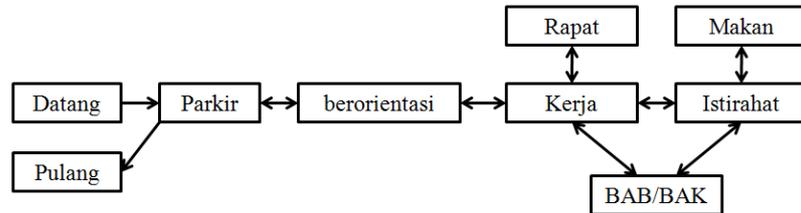
- a. Kegiatan Publik yaitu kegiatan yang meliputi berbagai informasi dan promosi pameran, transaksi serta penunjang.
- b. Kegiatan Semi Publik, kegiatan yang meliputi pembinaan, pengembangan, dan pelatihan.
- c. Kegiatan Private, kegiatan yang meliputi kegiatan pengelola.

D. Pola Kegiatan

Pola kegiatan dalam galeri seni rupa, berdasarkan pengelompokan pelaku kegiatan terdiri dari :

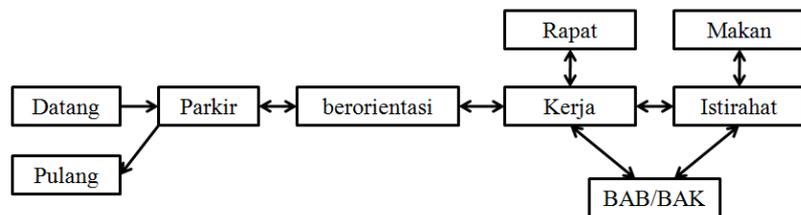
1) **Pengelola**

a. Direktur



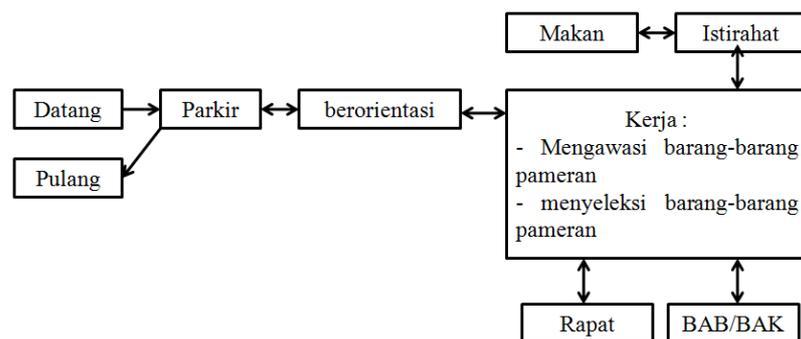
Bagan 5.1 Pola kegiatan Direktur

b. Manajer (kepala bagian) dan karyawan bagian administratif



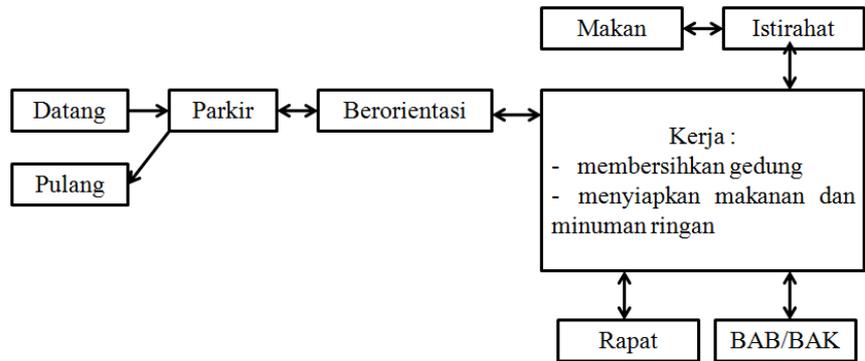
Bagan 5.2 Pola kegiatan manajer dan karyawan bagian administratif

c. Kurator



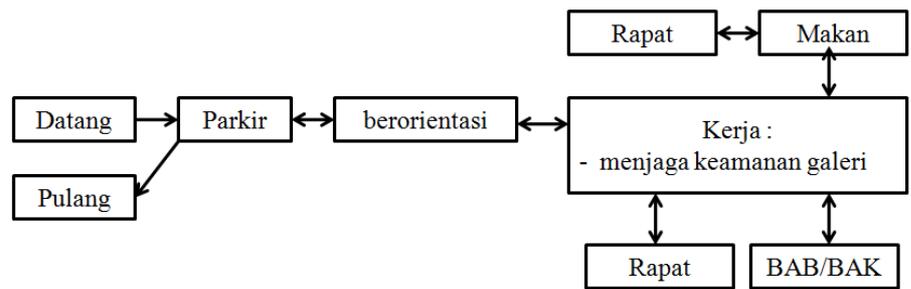
Bagan 5.3 Pola kegiatan Kurator

d. Office Boy



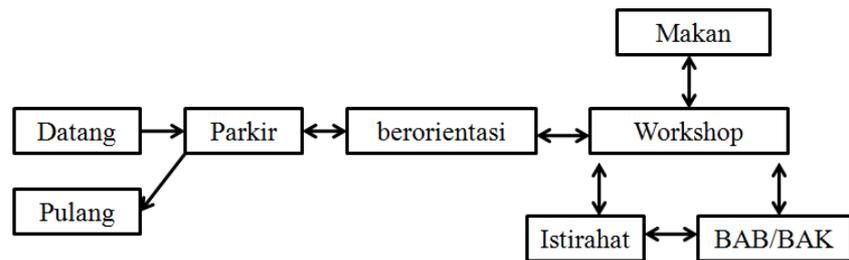
Bagan 5.4 Pola Kegiatan Office Boy

e. Security



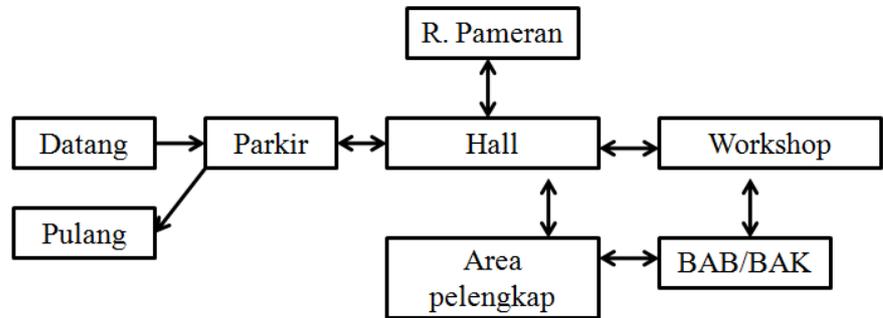
Bagan 5.5 Pola kegiatan Security

f. Penyewa



Bagan 5.6 Pola Kegiatan Penyewa

g. Pengunjung



Bagan 5.7 Pola Kegiatan Pengunjung

### 5.1.1.2 Analisis Kebutuhan Ruang dan Kegiatan

#### 1. Kebutuhan Ruang

Kebutuhan ruang pada Galeri Seni Rupa ini dikelompokkan berdasarkan pelaku, kegiatan, dan pola kegiatan.

Tabel 5.1 Kebutuhan Ruang

Pelaku	Kegiatan	Kebutuhan Ruang
Direktur	Datang	Entrance
	Parkir	Tempat parkir
	Berorientasi	Lobby
	Kerja	Ruang kerja
	Rapat	Ruang rapat
	Istirahat	Pantry
	Makan	Kantin
	BAB/BAK	KM/WC
	Pulang	Exit
Manajer (Kepala Bagian) dan Karyawan Bagian	Datang	Entrance
	Parkir	Tempat parkir
	Berorientasi	Lobby
	Kerja	Ruang kerja
	Rapat	Ruang rapat

Administratif	Istirahat	Pantry
	Makan	Kantin
	BAB/BAK	KM/WC
	Pulang	Exit
Kurator	Datang	Entrance
	Parkir	Tempat parkir
	Berorientasi	Lobby
	Kerja	Ruang kerja, Galeri seni, Ruang pameran, Ruang penyimpanan koleksi
	Rapat	Ruang rapat
	Istirahat	Pantry
	Makan	Kantin
	BAB/BAK	KM/WC
Office Boy	Pulang	Exit
	Datang	entrance
	Parkir	Tempat parkir
	Berorientasi	Lobby
	Membersihkan gedung	Gudang peralatan
	Menyiapkan makanan dan minuman	Pantry
	Istirahat	Ruang office boy
Security	Pulang	Exit
	Datang	Entrance
	Parkir	Tempat parkir
	Berorientasi	Lobby
	Menjaga keamanan	Pos satpam
	Makan	Kantin
	BAB/BAK	KM/WC
Pulang	Exit	

Penyewa Ruang Pameran	Datang	Entrance
	Parkir	Tempat parkir
	Berorientasi	Lobby
	Merapikan barang pameran	Workshop
	Mengkoordinir acara pameran	Ruang pameran
	Makan	Cafe
	Istirahat	Cafe
	BAB/BAK	KM/WC
	Pulang	Exit
	Pengunjung	Datang
Parkir		Tempat parkir
Berorientasi		Lobby
Melihat barang pameran , Membeli barang pameran		Ruang pameran, galeri seni
Makan		Cafe
Istirahat		Cafe
BAB/BAK		KM/WC
Pulang		Exit

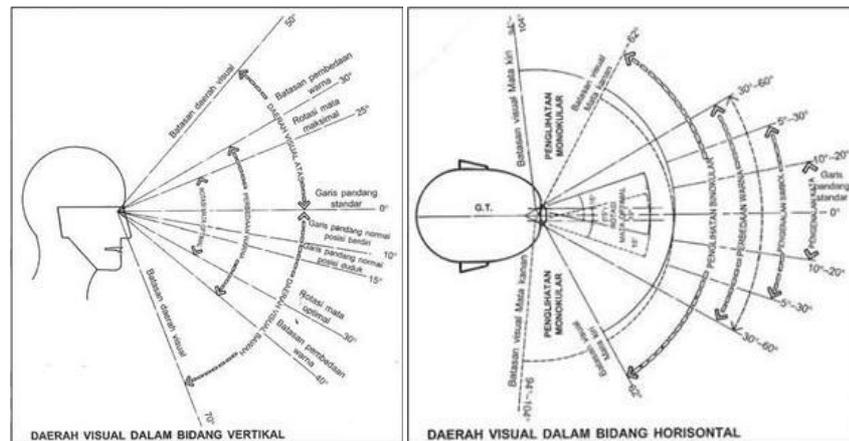
Sumber : Penulis, 2017

## 2. Besaran Ruang

Ukuran besaran ruang dibuat berdasarkan kegiatan dan jumlah pelaku pada Galeri Seni Rupa. Ketepatan penempatan posisi ruang menjadi kunci dan keberhasilan pameran karya yang ada. Besaran ruang perlu dihitung untuk mendapatkan ruang gerak (sirkulasi) sesuai dengan kegiatan yang diwadahi dalam Galeri Seni Rupa ini.

Berdasarkan buku *Time Saver Standard for Building Type*-Joseph De Chiara, maka dapat dibuat perhitungan ukuran kebutuhan ruang ditambah dengan prosentase sirkulasi. Pada ruang pameran, standard jarak dan sudut pengamatan obyek perlu diperhatikan karena

mempengaruhi besaran ruang yang diperlukan. Pandangan yang nyaman kearah objek lukisan adalah pandangan di dalam daerah visual 30° ke arah atas, 30° ke arah bawah, 30° ke arah kanan, dan 30° ke arah kiri. Hal tersebut dikarenakan pada daerah tersebut merupakan daerah dimana mata kita dapat mengenali warna atau membedakan warna dengan baik.



Gambar 5.1 Sudut pandang visual manusia

Sumber : Julius Panero, AIA, ASID dan Martin Zelnik, AIA, ASID, Dimensi Manusia dan Ruang Interior, hal 290, 1979

Berikut adalah analisis perhitungan jarak pandang visual horizontal yang nyaman pengamatan :

$$J = Lo / (2 \times \text{Tg} 25)$$

J : Jarak pengamatan obyek

Lo : Lebar obyek pengamatan

25 : Sudut pengamatan horizontal

(diambil sudut 25 derajat dengan pertimbangan masih didalam sudut area mata melihat <30 dan untuk mencari nilai).

#### a. Lukisan

Dengan lebar obyek 200 cm, 100 cm, dan 60 cm, jarak antar karya 100 cm.

##### 1. Lukisan Besar

$$J = Lo / (2 \times \text{Tg} 25)$$

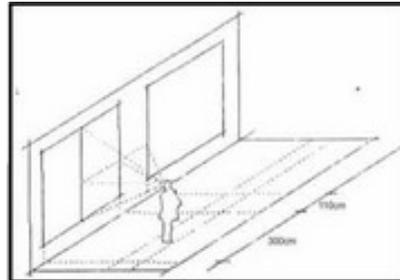
$$J = 200 / (2 \times 0,466)$$

$$J = 200 / 0,932$$

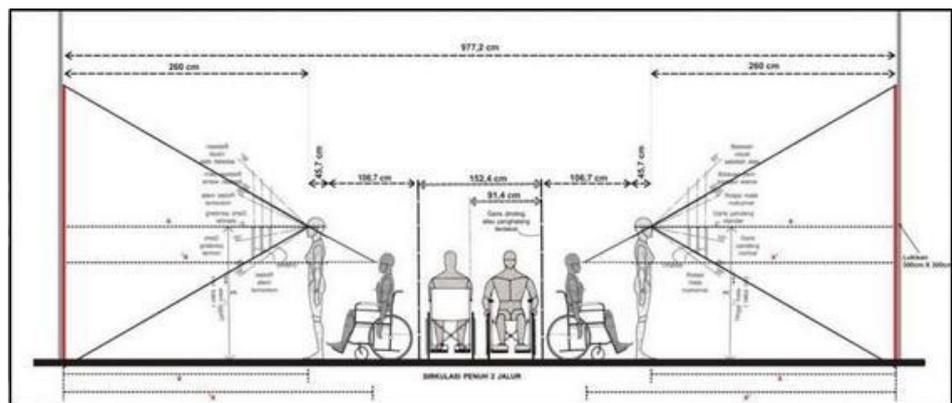
$$J = 214,59 = 215 \text{ cm (jarak horizontal)}$$

Luas pengamatan yang dibutuhkan untuk mengamati lukisan besar adalah :

$$(215+100+170)\text{cm} \times (200+100)\text{cm} = 485\text{cm} \times 300\text{cm} = 14,55\text{m}^2$$



Gambar 5.2 Jarak Antar Lukisan Ukuran Besar  
Sumber: Julius Panero, AIA, ASID dan Martin Zelnik, AIA, ASID, *Dimensi Manusia dan Ruang Interior, 1979*



Gambar 5.3 Ruang Pameran Lukisan Ukuran Besar  
Sumber: Julius Panero, AIA, ASID dan Martin Zelnik, AIA, ASID, *Dimensi Manusia dan Ruang Interior, 1979*

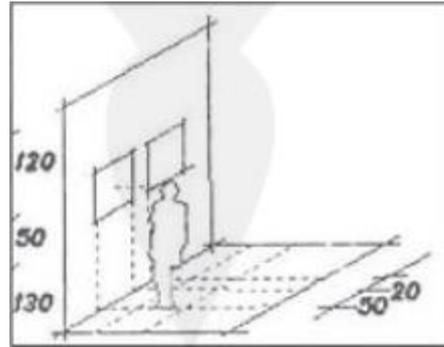
## 2. Lukisan Sedang

$$J = 100 / 0,932$$

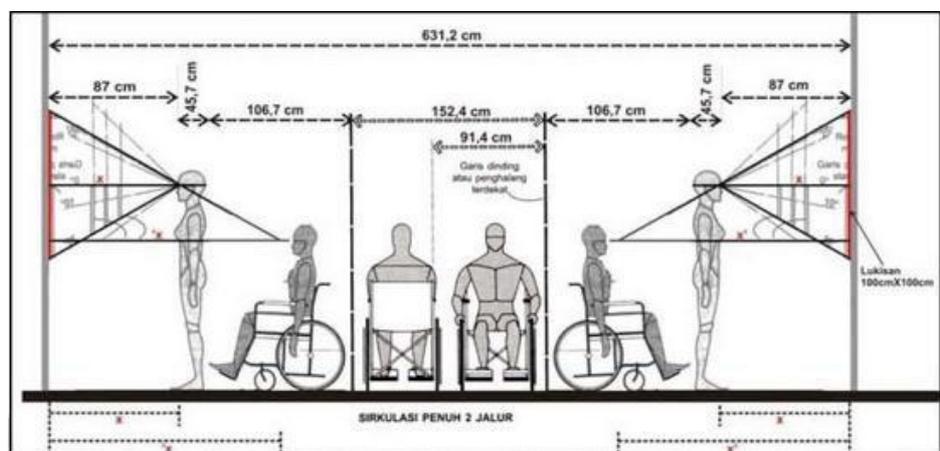
$$J = 107,29 = 107 \text{ cm (jarak horizontal)}$$

Luas pengamatan yang dibutuhkan untuk pengamatan lukisan Sedang adalah:

$$(107+100+170) \text{ cm} \times (100+100) \text{ cm} = 377\text{cm} \times 200\text{cm} = 7,54\text{m}^2$$



Gambar 5.4 Jarak Antar Lukisan Ukuran Sedang  
Sumber: Julius Panero, AIA, ASID dan Martin Zelnik, AIA, ASID,  
*Dimensi Manusia dan Ruang Interior*, 1979



Gambar 5.5 Ruang Pameran Lukisan Ukuran Sedang  
Sumber: Julius Panero, AIA, ASID dan Martin Zelnik, AIA, ASID, *Dimensi Manusia dan Ruang Interior*, 1979

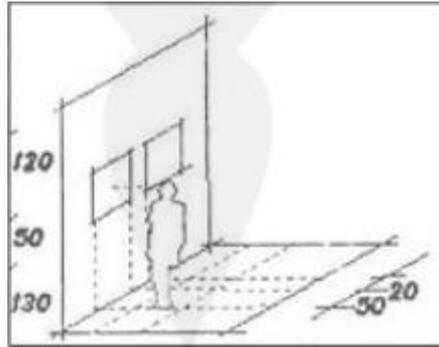
### 3. Lukisan Kecil

$$J = 60 / 0,932$$

$$J = 64,32 = 64 \text{ cm (jarak horizontal)}$$

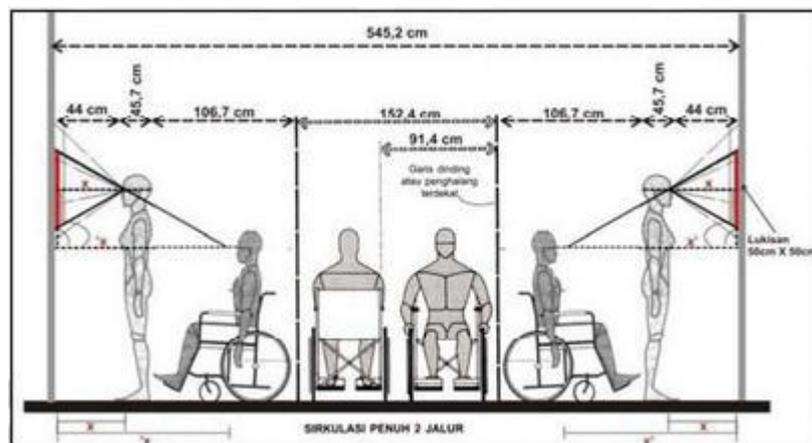
Luas pengamatan yang dibutuhkan untuk pengamatan lukisan Kecil adalah:

$$(64+100+170) \text{ cm} \times (60+100) \text{ cm} = 344\text{cm} \times 160\text{cm} = 5,34\text{m}^2$$



Gambar 5.6 Jarak Antar Lukisan Ukuran Kecil

Sumber: Julius Panero, AIA, ASID dan Martin Zelnik, AIA, ASID, *Dimensi Manusia dan Ruang Interior*, 1979



Gambar 5.7 Ruang Pameran Lukisan Ukuran Kecil

Sumber: Julius Panero, AIA, ASID dan Martin Zelnik, AIA, ASID, *Dimensi Manusia dan Ruang Interior*, 1979

**b. Patung**

Dengan lebar obyek 150cm, 80cm, dan 40cm.

1. Patung Besar

$$J = Lo / (2 \times Tg 25)$$

$$J = 150 / (2 \times 0,466)$$

$$J = 150 / 0,932$$

$$J = 160,9 = 161 \text{ cm (jarak horizontal)}$$

Luas pengamatan yang dibutuhkan untuk pengamatan patung besar (dari 4 arah) adalah:

$$(150+161+161) \text{ cm} \times (150+161+161) \text{ cm} = 472\text{cm} \times 472\text{cm} \\ = 22,2\text{m}^2$$

2. Patung Sedang

$$J = 80 / 0,932$$

$$J = 85,8 = 86 \text{ cm (jarak horizontal)}$$

Luas pengamatan yang dibutuhkan untuk pengamatan patung sedang (dari 4 sisi) adalah:

$$(80+86+86) \text{ cm} \times (80+86+86) \text{ cm} = 252 \text{ cm} \times 252 \text{ cm} = 6,35 \text{ m}^2$$

3. Patung Kecil

$$J = 40 / 0,932$$

$$J = 42,9 = 43 \text{ cm (jarak horizontal)}$$

Luas pengamatan yang dibutuhkan untuk pengamatan patung kecil (dari 4 sisi) adalah:

$$(40+43+43) \text{ cm} \times (40+43+43) \text{ cm} = 126 \text{ cm} \times 126 \text{ cm} = 1,58 \text{ m}^2$$

**c. Grafis**

Dengan lebar obyek 150cm, 100cm, 60cm, jarak antar karya 100cm.

1. Grafis Besar

$$J = Lo / (2 \times Tg 25)$$

$$J = 150 / (2 \times 0,466)$$

$$J = 150 / 0,932$$

$$J = 160,9 = 161 \text{ cm (jarak horizontal)}$$

Luas pengamatan yang dibutuhkan untuk pengamatan grafis Besar adalah:

$$(161+100+170) \text{ cm} \times (150+100) \text{ cm} = 431 \text{ cm} \times 250 \text{ cm} = 10,77 \text{ m}^2$$

2. Grafis Sedang

Sama dengan lukisan, yaitu dengan luas area pengamatan 7,54m<sup>2</sup>

3. Grafis Kecil

Sama dengan lukisan, yaitu dengan luas area pengamatan 5,34m<sup>2</sup>

**d. Kriya**

Dengan ukuran tunggal yaitu : 30x30 cm

$$J = 30 / 0,932$$

$$J = 32,19 = 32 \text{ cm (jarak horizontal)}$$

Luas pengamatan yang dibutuhkan untuk pengamatan Kriya adalah:

$$(30+32+32) \text{ cm} \times (30+32+32) \text{ cm} = 94\text{cm} \times 94\text{cm} = 8,84\text{m}^2$$

**e. Instalasi**

Dengan ukuran tunggal yaitu : 30x30 cm

$$J = 200 / 0,932$$

$$J = 214,59 = 215 \text{ cm (jarak horizontal)}$$

Luas pengamatan yang dibutuhkan untuk pengamatan instalasi adalah:

$$(200+215+215) \text{ cm} \times (200+215+215) \text{ cm} = 630\text{cm} \times 630\text{cm} \\ = 39,69\text{m}^2$$

Perhitungan didasarkan pada standar ruang gerak individu dan perabot, prosentase dari kapasitas (asumsi dan besaran materi).

Tabel 5.2 Analisis Kebutuhan Ruang

	<b>Fungsi</b>	<b>Kebutuhan Ruang</b>	<b>L.Ruang (m<sup>2</sup>)</b>	<b>Esensi</b>
Fungsi utama	Ruang pameran 1	Untuk ±14 lukisan/3D @ 1,88 m <sup>2</sup> Untuk ±22 lukisan/3D @ 4,32 m <sup>2</sup> Untuk ±22 lukisan/3D @ 11,03m <sup>2</sup> Untuk ± 6 lukisan/3D @ 20.03 m <sup>2</sup> 1,52m x(jmlh x l.lukisan) <b>TOTAL</b>	26,32 95,04 242,00 120,18 138,32 <b>622.52</b>	Untuk objek seni kecil Untuk objek seni sedang1 Untuk objek seni sedang2 Untuk objek seni besar Sirkulasi
	Ruang Pameran 2	Di asumsikan sama dengan Ruang pameran 1	<b>622.52</b>	Berisi beberapa objek seni rupa menyerupai ruang pameran 1
	Ruang Pamer outdoor	Di asumsikan hanya ½ ruang pameran	<b>311,26</b>	Untuk pameran dengan semi outdoor yang hanya tertutup atap dan dinding pembatas.
Fungsi Pendukung	Pendukung Utama	3mX3m 3mX6m 3mX3m 6mX6m 6mX4m [3] 20% L.II <b>TOTAL</b>	9.00 18.00 9.00 36.00 72.00 57.60 <b>345.60</b>	Perbaikan lukisan [restorasi] Seleksi lukisan [kurator] Penyimpanan lukisan [stockroom] Penyimpanan alat-alat [gudang] Mengatur pencahayaan, penghawaan Sirkulasi
Fungsi Pendukung	Pendukung Umum	3 bus (40 orang)@ (10,9mx2,5m) 35 mobil @ (5,8mx2,3m) 30 motor @ (0,8mx1,8m) Sirkulasi 100% 10m x 30m 10m x 10m 4m x 5m 4 ruang untuk 5 orang @ (36m <sup>2</sup> ) 2 ruang @ (3m x 3m) 20% <b>TOTAL</b>	81.75 466,90 43,20 591,85 300,00 100,00 20,00 144,00 18,00 376,90 <b>2142,60</b>	Tempat parkir untuk 300 orang/hari    Tempat berkumpul (hall) Launching Ticketing,informasi (lobby) Workshop Transaksi objek seni rupa Sirkulasi
Fungsi pendukung	Pengelola	1 ruang @ (3m x 3m) 1 ruang @ (3m x 3m) 1 ruang @ (3m x 3m) 1 ruang @ (5m x 6m) 1 ruang direktur @ (3m x 3m) 1 ruang wakil dir.@ (3m x 3m) 1 ruang sekretaris @ (3m x 3m)	9,00 9,00 9,00 30,00 9,00 9,00 9,00	R.K.Administrasi Sewa ruang pamer (personalia) Koor.operasional Ruang rapat Pimpinan manajemen galeri

		2 ruang @ (6m x 6m) 20% <b>TOTAL</b>	72,00 31,20 <b>187,20</b>	Staff Sirkulasi
Fungsi pelengkap	Fasilitas pelengkap	Luas lingkaran diameter 15m <sup>2</sup> 8 toilet biasa @ (1,5m x 2,0m) 4 toilet difabel @ ( 3,0m x 2,0m) Mushola u/ 30 org @ (0,72m <sup>2</sup> ) 2 tempat wudhu @ (3,6m <sup>2</sup> ) 14 set meja (4org) @ (13,10m <sup>2</sup> ) 3 set meja (6org) @ (16,00m <sup>2</sup> ) Dapur, pantry,dll (55m <sup>2</sup> ) 20% <b>TOTAL</b>	706.50 24,00 24,00 21,60 7,20 183,40 48,00 55,00 72,64 <b>1142,344</b>	Amphitheater Toilet  Musholla  Café  Sirkulasi
<b>Total Keseluruhan</b>			<b>5.356,04</b>	Luas seluruh kebutuhan area Galeri Seni Rupa dengan pendekatan Neo Vernakular

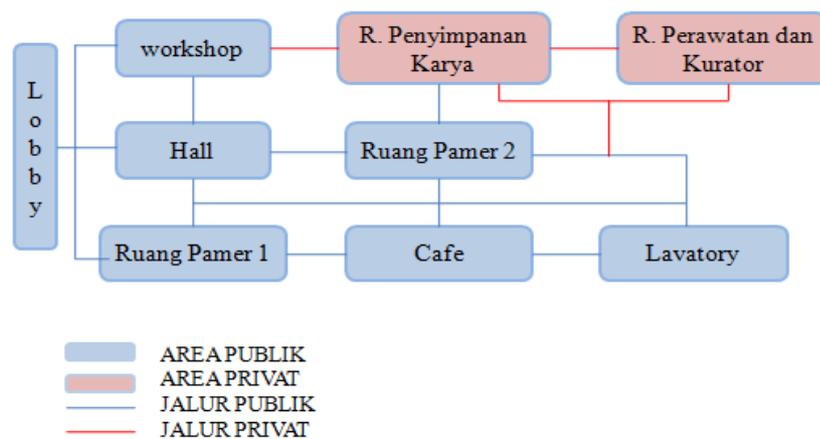
*Sumber : Penulis, 2017*

### 3. Analisis Hubungan Ruang

Hubungan ruang dalam galeri ini penatan pedestrian dan jalan sirkulasi kendaraan, eksterior, dan interior harus jelas dan logis.

Berikut ini beberapa perencanaan hubungan ruang pada Galeri Seni Rupa di Yogyakarta ini:

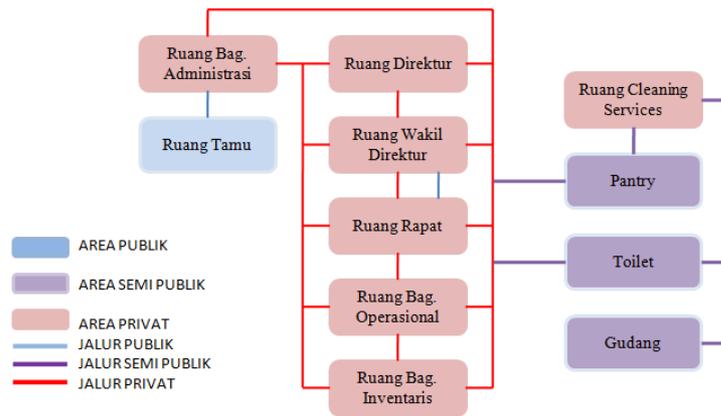
#### a. Zona Pameran



Bagan 5.8 Hubungan Ruang Zona Pameran

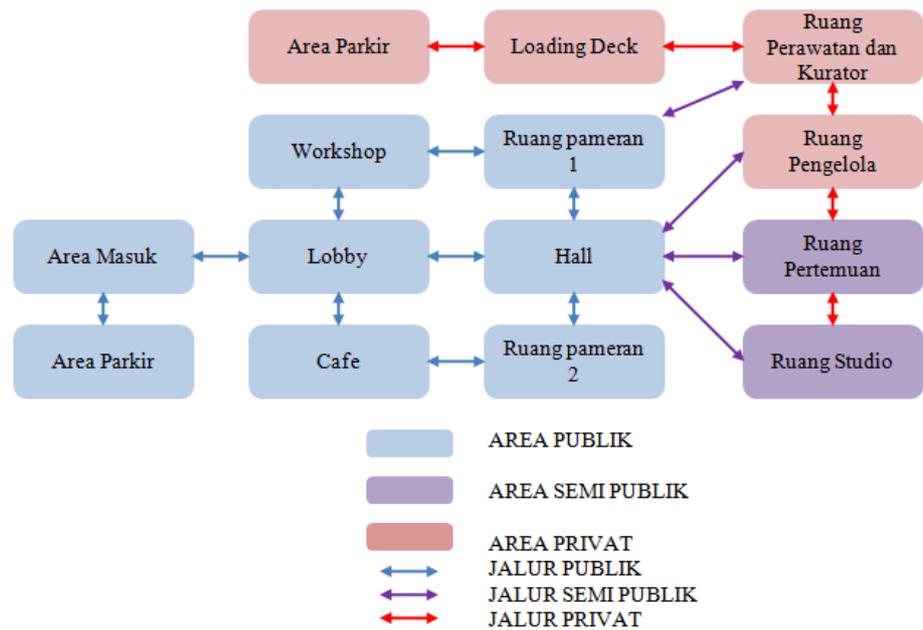
*Sumber : Analisis, 2017*

**b. Zona Pengelola**



Bagan 5.9 Hubungan Ruang Zona Pengelola  
*Sumber: Analisis, 2017*

**c. Hubungan Ruang Secara Makro**



Bagan 5.10 Hubungan Ruang Secara Makro  
*Sumber: Analisis, 2017*

### 5.1.2 Analisis Pemilihan Lokasi dan Tapak

Pemilihan lokasi dan tapak juga sangat dipengaruhi terhadap kriteria tapak yang akan digunakan sebagai tapak terpilih bangunan. Berikut ini beberapa kriteria tapak yang disesuaikan terhadap kriteria tapak pada galeri Seni Rupa.

Tabel 5.3 Kriteria Tapak

No	Kriteria Tapak	Alasan Pendukung
1	Site merupakan lajur wisata Daerah Istimewa Yogyakarta	Sebuah bangunan galeri seni memerlukan eksistensi.
2	Site merupakan daerah yang dekat galeri-galeri lain ataupun tempat wisata budaya yang ada di Yogyakarta,.	Memper memudahkan akses peta wisata untuk aktivitas kunjungan seni.
3	Site merupakan daerah yang berbatasan minimal dengan jalan arteri kecil.	Bangunan galeri seni ini menyasar pada kegiatan yang melibatkan publik.
4	Site berukuran kurang lebih 5374,04 m <sup>2</sup> sesuai dengan perhitungan kebutuhan ruang.	Site harus mampu menampung kebutuhan bangunan.
5	Site merupakan daerah yang mampu dijangkau oleh kendaraan umum.	Akses yang mudah menuju site akan membantu menarik pengunjung.

Sumber : data skripsi Yohanes De Britto Cosa H.N  
"Galeri Seni Rupa Kontemporer"

Tapak yang terpilih untuk Galeri Seni Rupa terletak di jalan Pangeran Mangkubumi sebelah selatan dari Grand Zuri Hotels Malioboro Yogyakarta dengan luas **10.330 m<sup>2</sup>**. Site ini mempunyai kelebihan yaitu :

- Tingkat Aksesibilitas

Site yang terpilih memiliki tingkat aksesibilitas yang tinggi karena site terletak pada sisi jalan Pangeran Mangkubumi.

- Potensi Kawasan

Menurut peraturan Walikota Yogyakarta, lokasi site masuk dalam kawasan penyangga alam dan budaya, perdagangan dan jasa,

dengan intensitas pemanfaatan ruang agak tinggi. Hal ini sesuai dengan fungsi Galeri Seni Rupa yang bergerak dalam bidang seni (Memperkenalkan hasil seni budaya setempat pada masyarakat umum).

- Fasilitas Penunjang

Keberadaan galeri Seni Rupa ini di tunjang dengan area komersil, edukasional, dan beberapa tempat wisata ternama yang ada di Jogja, diantaranya terdapat Tugu Jogja dan Malioboro.

- Jalur Transportasi

Berada pada jalur satu arah yang menuju kearah selatan dari Tugu Jogjadan merupakan jalur wisata. Namun terdapat beberapa fasilitas transportasi penunjang seperti halte Trans Jogja, dan stasiun Tugu.



Gambar 5.8 Foto udara site Galeri Seni Rupa  
*Sumber: Google Earth*

- Batas sebelah utara : PT. PLN Persero, Hotel Grand Zuri Malioboro
- Batas sebelah timur : Jl. Jogoyudan (Perkampungan Kali Code)
- Batas sebelah selatan : Hotel Toegoe, Jl. Malioboro
- Batas sebelah barat : Bank BCA Mangkubumi, Pertokoan, Ruko, Perkantoran

**Peraturan Daerah :**

- Koefisien Dasar Bangunan : 80%
- Koefisien Lantai Bangunan : 3,9 kali luas lahan
- Koefisien Dasar Hijau : Minimal 10%
- Garis Sempadan Bangunan : 22 meter dari as jalan
- Garis Jarak Bebas Samping : 4 meter
- Ketinggian Bangunan Maks. : 15 meter
- Jumlah lantai maks. : 1 – 4 lantai

Dengan demikian hasil perhitungan persyaratan teknis yang diperoleh untuk proyek Galeri Seni Rupa :

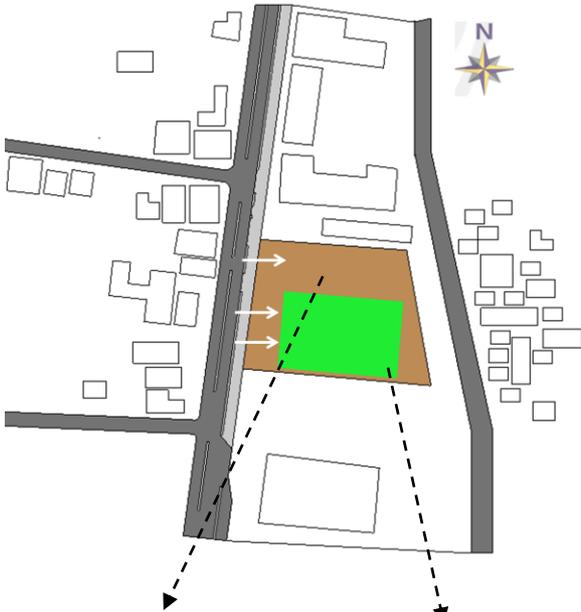
Luas lahan	: 10.330 m <sup>2</sup>
Luas lantai dasar bangunan	: 80% x 10.330 = 8.264 m <sup>2</sup>
Luas Keseluruhan Lantai	: 4 x 8.264 m <sup>2</sup> = 33.056 m <sup>2</sup>
Jumlah lantai	: KLB:KDB : 33.056 : 8.264 = 4 lantai
Jadi, luas per lantai	: 5.356,04 : 4 lantai = 1.339,01 m <sup>2</sup>

Jadi, total luas bangunan perlantai 1.339.01 m<sup>2</sup> dengan total 4 lantai sudah sesuai dengan peraturan peruntuk blok Kecamatan Jetis Kota Yogyakarta.

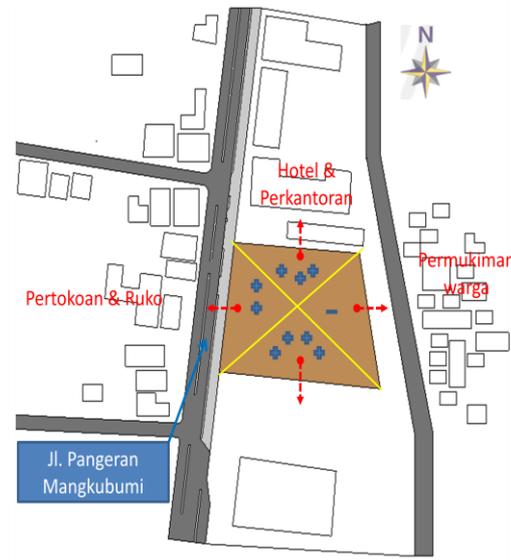
## 5.2 Analisis Perencanaan Site

### 5.2.1 Analisis Site

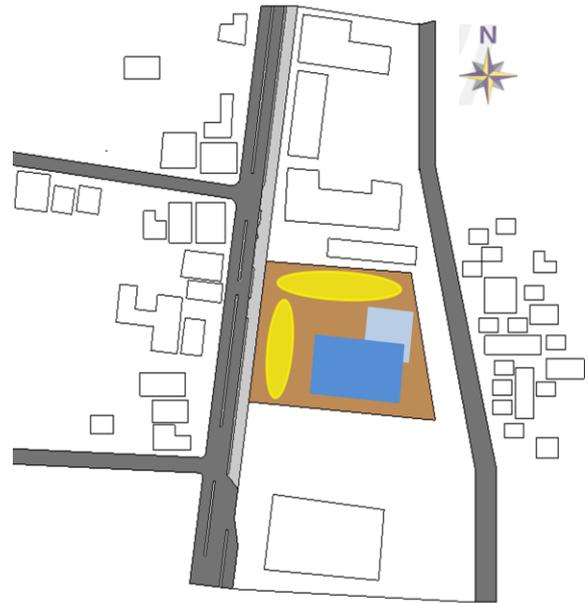
#### 1. Analisis Lingkungan, Ukuran dan Sempadan Site

ANALISIS	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Site merupakan area kosong di perkotaan dengan kontur relatif datar</li> <li>• Garis sempadan bangunan jalan utama : 10m</li> <li>• KDB : 80%, KLB : 3,9, TB : 26m, Lapis Bangunan : 4 lantai</li> <li>• Luas Site : 10.330 m<sup>2</sup></li> </ul>	
TANGAPAN	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Luas Site yang dapat dibangun : 5374,04 m<sup>2</sup></li> <li>• Daerah pada garis sempadan dimanfaatkan untuk daerah hijau, area tempat parkir, buffer.</li> </ul>	 <div data-bbox="842 1809 1125 1989" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>Dimanfaatkan untuk area terbuka, area parkir, buffer</p> </div> <div data-bbox="1161 1809 1417 1989" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>Area yang dapat terbangun 5374,04 m<sup>2</sup></p> </div>

## 2. Analisis View dari Site

ANALISIS	
<ul style="list-style-type: none"><li>• View paling menarik adalah arah utara (Tugu Jogja), barat dan selatan (view menuju Malioboro).</li><li>• View kearah timur site kurang menarik karena terdapat area padat permukiman.</li></ul>	 <p>The diagram is a site plan of a building complex. A central brown trapezoidal area is marked with a yellow 'X' and contains several blue circular icons. Red arrows point from this central area towards four cardinal directions: North (labeled 'Hotel &amp; Perkantoran'), South (labeled 'Jl. Pangeran Mangkubumi'), West (labeled 'Pertokoan &amp; Ruko'), and East (labeled 'Permukiman warga'). A north arrow is located in the top right corner.</p>
TANGGAPAN	

- Ruang yang membutuhkan view yang menarik / baik diletakkan pada bagian selatan dan timur, yakni untuk area Galeri Seni.
- Ruang yang tidak membutuhkan view yang menarik akan diletakkan pada bagian timur. Ruang tersebut yakni area pengelola, area servis, area pendukung.
- Pada view yang kurang menarik pengunjung diolah supaya menjadi menarik dengan cara pengolahan taman dan ornament arsitektural.



Areal yang dimanfaatkan untuk ruang pengelola, ruang servis, dan ruang pendukung

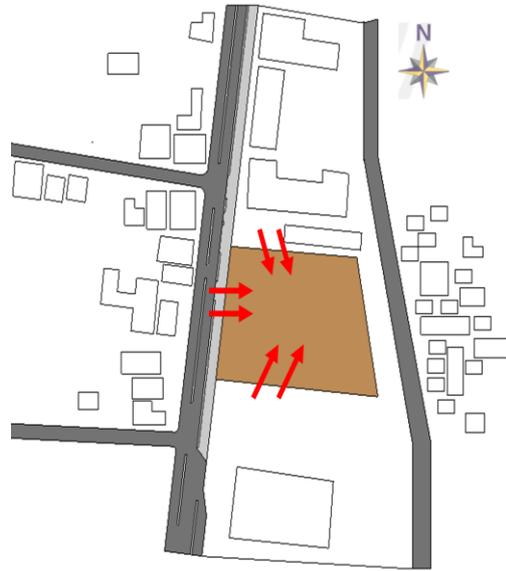
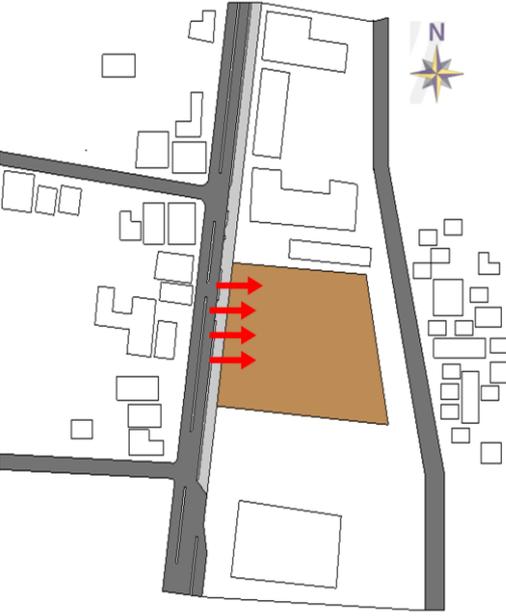


Areal yang dimanfaatkan untuk ruang galeri

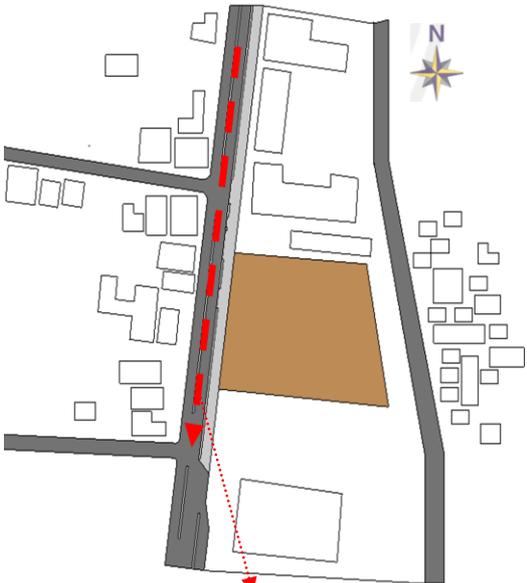
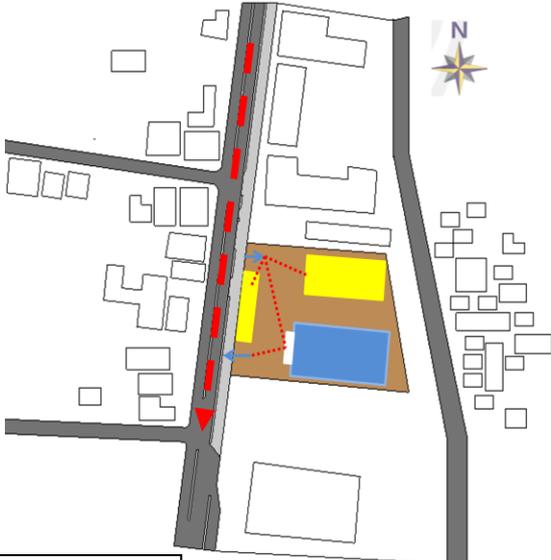
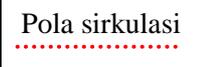
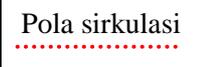
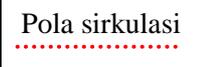


Area yang dimanfaatkan untuk area parkir dan pengolahan view berupa taman dan pengolahan ornament arsitektural

### 3. Analisis View menuju Site

ANALISIS	
<ul style="list-style-type: none"><li>• View menuju site hanya dapat bisa dilihat dari sisi barat yakni dari Jl. Pangeran Mangkubumi dengan intensitas melihat tinggi.</li><li>• Sisi selatan yakni lahan kosong dan bangunan kosong dengan intensitas melihat rendah.</li><li>• Sisi utara yakni hotel dan perkantoran dengan intensitas melihat rendah.</li></ul>	 <p>The diagram shows a site plan with a central brown-shaded area representing the site. A north arrow is located in the top right corner. Red arrows point from the west side towards the site, indicating the view direction from the west side of the site.</p>
TANGGAPAN	
<ul style="list-style-type: none"><li>• Konsentrasi bangunan terutama untuk fasad / tampilan bangunan yaitu pada bagian arah barat</li><li>• View menuju site paling baik yakni bagian sisi barat karena intensitas melihat cukup tinggi</li></ul>	 <p>The diagram shows a site plan with a central brown-shaded area representing the site. A north arrow is located in the top right corner. Red arrows point from the west side towards the site, indicating the view direction from the west side of the site.</p>

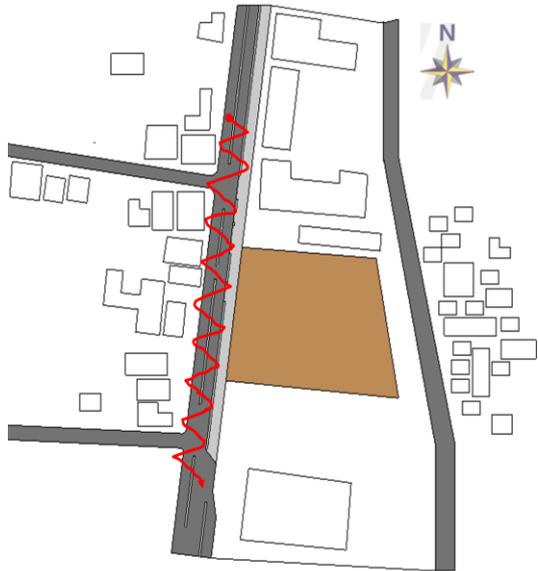
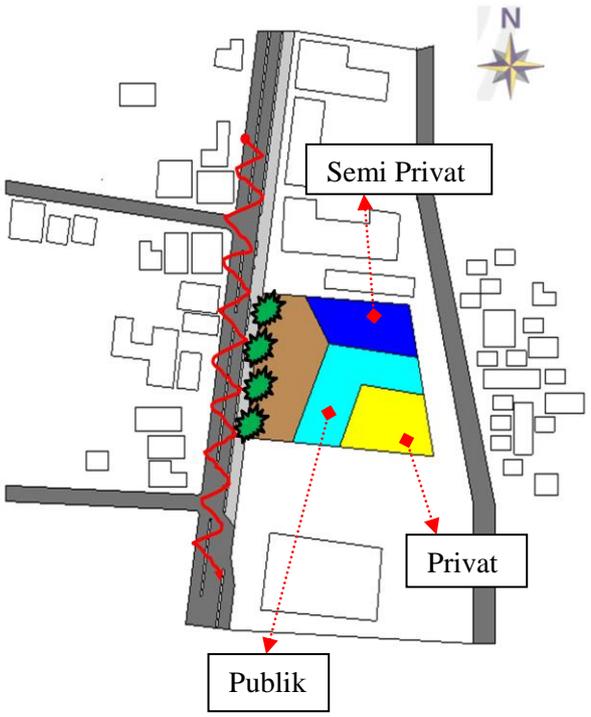
#### 4. Analisis Sirkulasi

ANALISIS					
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jalan Pangeran Mangkubumi merupakan jalan dengan jalur 1 arah</li> <li>• Untuk sirkulasi pejalan kaki sudah terdapat trotoar atau pedestrian ways dengan lebar kurang lebih 4 meter</li> </ul>	 <p>Jl. Pangeran Mangkubumi dengan jalur 1 arah (menuju kearah selatan), lebar jalan kurang lebih 22 m</p>				
TANGGAPAN					
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gerbang masuk dan keluar dijadikan terpisah untuk mempermudah pengawasan dan sirkulasi.</li> <li>• Sirkulasi kendaraan bermotor memiliki ruang transit untuk drop penumpang masuk kedalam bangunan</li> <li>• Memiliki sirkulasi pejalan kaki sendiri didalam site</li> </ul>	 <table border="1" data-bbox="837 1803 1404 1960"> <tr> <td> Pola sirkulasi</td> <td> Entrance</td> </tr> <tr> <td> Area parkir</td> <td> Ruang transit</td> </tr> </table>	 Pola sirkulasi	 Entrance	 Area parkir	 Ruang transit
 Pola sirkulasi	 Entrance				
 Area parkir	 Ruang transit				

### 5. Analisis Angin dan Matahari

<p>ANALISIS</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Arah angin berhembus dari arah tenggara menuju arah barat laut dengan kecepatan sedang</li> <li>• Matahari terbit dari timur dari timur ke barat</li> </ul>	
<p>TANGGAPAN</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pemberian vegetasi pada sisi barat untuk mengurangi panas dari sinar matahari pada sore hari</li> <li>• Memaksimalkan bukaan pada sisi utara dan selatan agar ruangan memperoleh pencahayaan alami dan penghawaan alami</li> <li>• Sinar matahari yang berlebihan juga dapat diatasi dengan pemberian shading devices pada bangunan</li> </ul>	

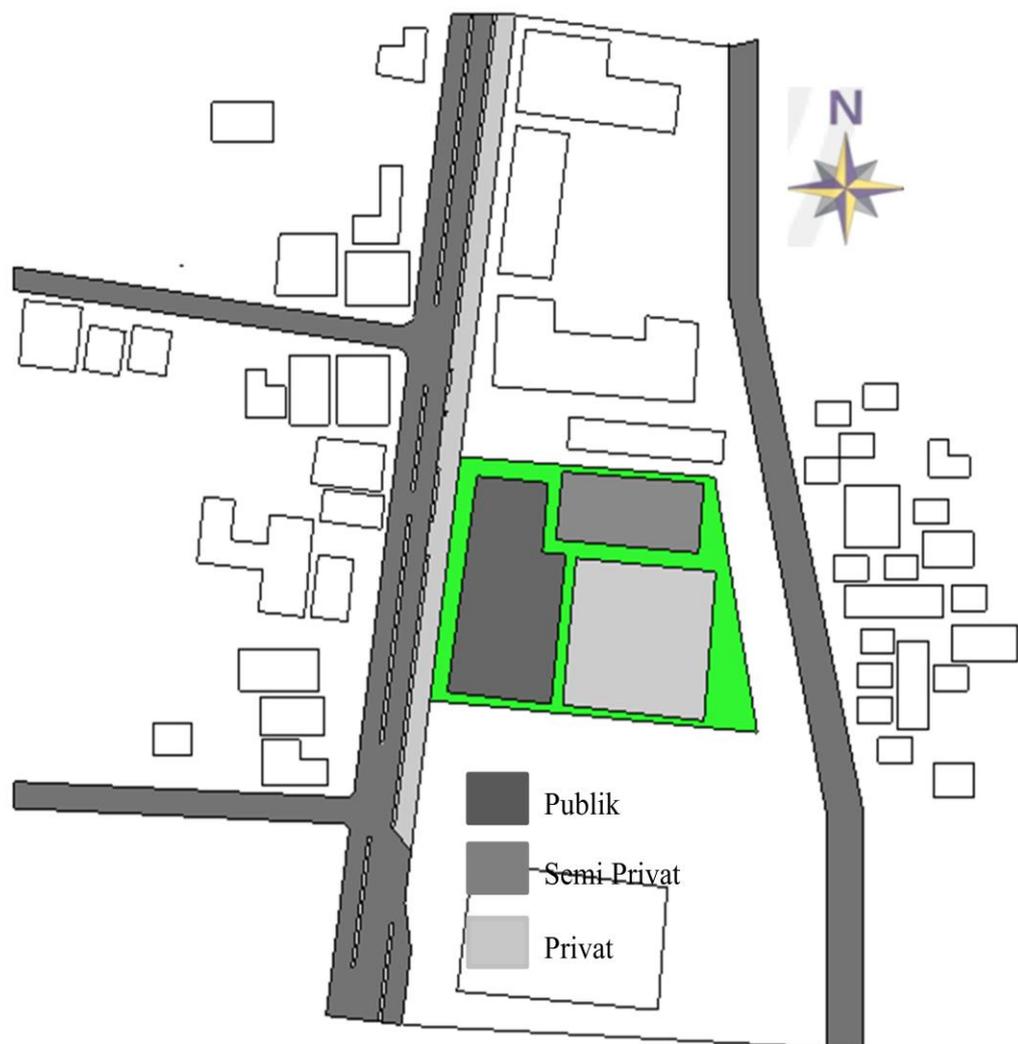
## 6. Analisis Kebisingan

ANALISIS	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kebisingan paling besar berada pada bagian barat yakni terletak pada Jl. Pangeran Mangkubumi karena merupakan jalan utama yang dilalui oleh banyak kendaraan bermotor</li> </ul>	
TANGGAPAN	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pembagian Zona <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Ruang yang tidak membutuhkan tingkat privasi dapat diletakkan pada zona semi privat</li> <li>✓ Ruang yang membutuhkan privasi diletakkan pada zona privat dengan tingkat kebisingan yang sangat rendah</li> <li>✓ Ruang umum dengan tingkat kebisingan paling tinggi diletakkan pada zona publik</li> </ul> </li> <li>• Supaya menghindari kontak langsung dengan jalan, maka digunakan</li> </ul>	

vegetasi sebagai barrier (peredam kebisingan) <ul style="list-style-type: none"><li>• Area dengan kebisingan tinggi dimanfaatkan untuk area parkir dan open space</li></ul>	
--	--

### 5.2.2 Analisis Tata Masa dan Tata Letak

Berdasarkan analisis site maka diperoleh tatanan masa Galeri Seni Rupa sebagai berikut

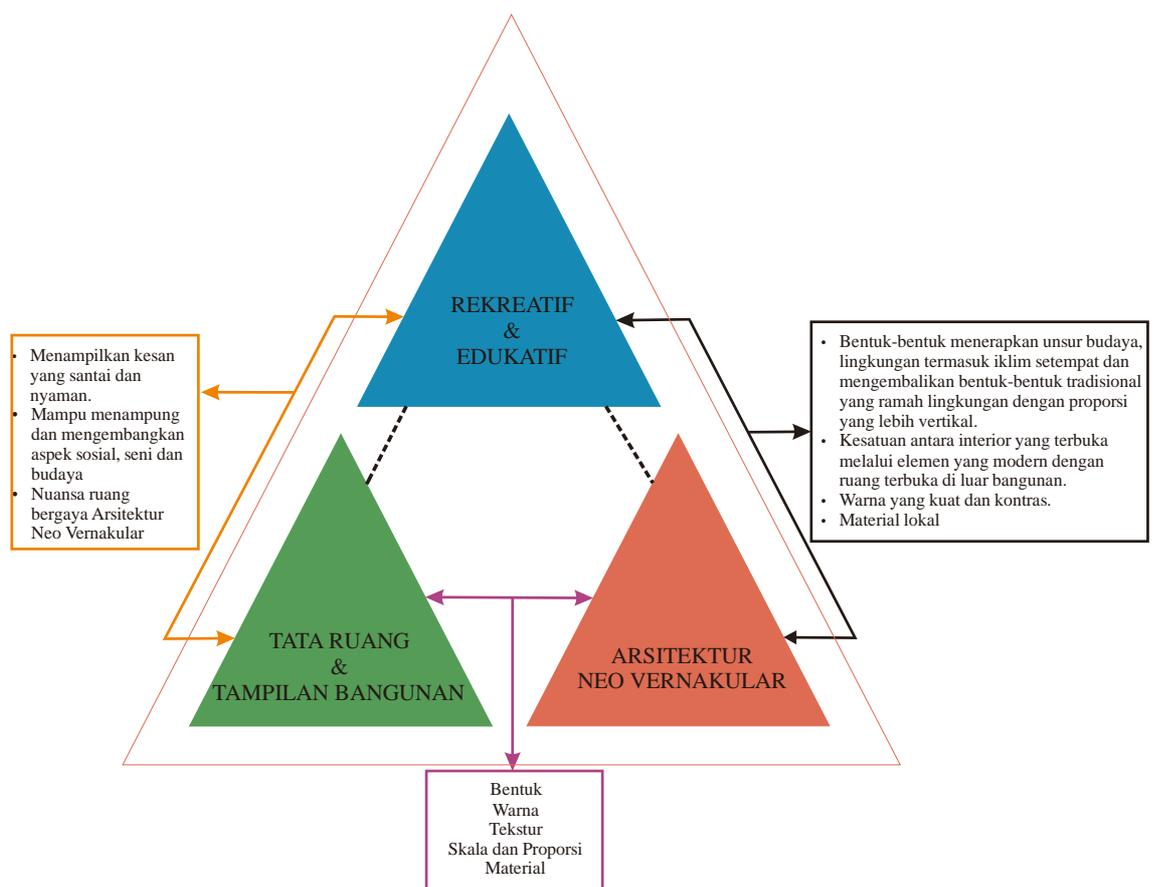


Gambar 5.9 Site Galeri Seni Rupa  
Sumber: Analisis Penulis, 2017

### 5.3 Analisis Penekanan Studi

Rumusan masalah yang diangkat adalah bagaimana wujud rancangan Galeri Seni Rupa di Yogyakarta yang dapat mewadahi karya seni rupa di DIY melalui pengolahan ruang luar dan ruang dalam yang rekreatif dan edukatif, serta mampu menampung dan mengembangkan aspek sosial, seni dan budaya, melalui pendekatan Arsitektur Neo Vernakular.

Penyelesaian rumusan masalah tersebut, tergambar dalam bagan alur pikir penyelesaian rumusan masalah berikut ini:



Gambar 5.10 Bagan Pikir Penekanan Studi Galeri Seni Rupa Yogyakarta  
Sumber: Analisis Penulis, 2017

Analisis penekanan desain Galeri Seni Rupa ini diawali dengan menjabarkan kata kunci dari rekreatif dan edukatif yang merupakan karakteristik desain yang hendak dicapai. Kata kunci didapatkan dengan mencari definisi penekanan studi dari berbagai sumber yang kemudian ditarik kesimpulan sehingga dapat diwujudkan secara

arsitektural pada tampilan bangunan dan tata ruang sebagai fokus sesuai dengan pendekatan arsitektur Neo Vernakular.

### 5.3.1 Analisis Perencanaan Karakter Rekreatif dan Edukatif

#### a. Analisis Karakter Rekreatif

Rekreatif yang merupakan kata sifat dari rekreasi yang bersal dari serapan bahasa Latin yaitu *create*, yang berarti mencipta, lalu diberi awalan “re” yang erat kaitannya dengan kreatifitas dapat diartikan sebagai “pengembalian atau pemulihan daya cipta”. Kegiatan rekreasi biasanya dilakukan diwaktu senggang, yang berarti dilakukan saat bebas dari kegiatan atau rutinitas untuk memulihkan atau menyegarkan daya cipta kembali.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, rekreasi berarti penyegaran kembali badan dan pikiran; sesuatu yang menggembarakan hati dan menyegarkan seperti hiburan atau piknik. Berekreasi berarti mencari hiburan atau bermain-main santai atau bersenang-senang.

Dari paparan di atas dapat disimpulkan bahwa pengertian rekreasi adalah kegiatan santai yang dilakukan pada waktu senggang (luang) yang bertujuan untuk membentuk dan meningkatkan kembali kesegaran fisik, mental, pikiran yang berdampak pada daya rekreasi seseorang (maupun kelompok) yang hilang akibat rutinitas sehari-hari dengan jalan mencari kesenangan dan hiburan yang berbeda dan dapat memberikan kepuasan dan kegembiraan yang ditujukan bagi kepuasan lahir dan batin manusia.

Salah satu aspek yang berpengaruh dari sebuah ruang yang ingin memberikan kesan pada pengunjungnya adalah dari segi visual, baik bentuk maupun warna. Namun secara kasat mata warna lah yang lebih cepat ditangkap oleh indera manusia. Warna memiliki makna dan memberi pengaruh pada manusia dari sisi psikologis, kesan dan karakter suatu ruang juga dapat disampaikan kepada manusia lewat warna yang ditampilkan.

#### b. Analisis Karakter Edukatif

Menurut kamus besar bahasa indonesia, edukasi berarti pendidikan. Edukasi atau pendidikan bisa di peroleh dari banyak sarana baik secara formal yaitu sekolah maupun non formal yaitu membaca, menonton film, mendengarkan musik, bahkan melalui sosialisasi. Pendidikan

merupakan unsur yang penting untuk meningkatkan sumber daya manusia. Semakin tinggi pendidikan seseorang maka akan tercermin tingkah laku, budi pekerti, serta cara pandang yang lebih luas di bandingkan dengan orang yang berpendidikan rendah.

Edukasi merupakan salah satu fungsi utama dalam galeri seni rupa. Pendidikan dan galeri seni rupa mempunyai hubungan yang erat dan saling berhubungan. Ketika dengan pertumbuhan galeri seni rupa di Yogyakarta yang meningkat, maka perlu sebuah tempat atau wadah yang dapat menjadi sebuah sarana yang dapat memenuhi kebutuhan pendidikan khususnya di bidang seni rupa. Bentuk dari fungsi edukatif dalam sebuah galeri seni rupa dapat diwujudkan melalui penyediaan macam sarana dan fasilitas belajar baik yang akademik maupun non akademik melalui penyediaan sumber informasi yang lengkap, baik secara manual berupa buku maupun digital; berupa audio, visual dan sarana-sarana keterampilan seni lainnya.

### 5.3.2 Analisis Perencanaan Tampilan Bangunan dan Tata Ruang

Karakter rekreatif dan Edukatif hendak dicapai melalui pengolahan suprasegmen arsitektural pada tampilan bangunan dan tata ruang. Tampilan bangunan dan tata ruang ini dilakukan dengan mengolah bentuk, warna, material, tekstur dan skala dan proporsi.

Tabel 5.4 Suprasegmen Arsitektural yang Hendak diolah Menurut Karakteristik dan Materi Desain

KARAKTER	TAMPILAN BANGUNAN	TATA RG. LUAR	TATA RG. DALAM
REKREATIF & EDUKATIF	BENTUK, WARNA, MATERIAL & TEKSTUR, SKALA & PROPORSI	BENTUK, WARNA, MATERIAL	BENTUK, WARNA, MATERIAL

Sumber : Analisis Penulis, 2017

a. Bentuk

Karakter rekreatif dan edukatif diwujudkan dengan variasi bentuk bangunan yang dinamis, sedangkan massa disusun membentuk sirkulasi yang memiliki irama, agar secara visual dapat memicu imajinasi yang membentuk dan meningkatkan kembali kesegaran fisik, mental, pikiran yang berdampak pada daya rekreasi seseorang (maupun kelompok.). Bentuk pada tampilan bangunan dan tata ruang dipertegas dengan penambahan elemen – elemen lokal yang mencerminkan kekhasan kota Yogyakarta.

b. Warna

Penekanan karakter rekreatif dan edukatif pada suatu ruang biasa dimaksimalkan dengan pemilihan warna yang tentunya menunjang penekanan karakter tersebut misalnya, *warna putih* yang menyegarkan dan warna ini sangat cocok digunakan dalam sebuah galeri. Ruangan dalam galeri seni rupa ini akan di dominasi oleh warna putih.

c. Tekstur dan Material

Tekstur pada Galeri Seni Rupa ini akan didominasi oleh penggunaan material dari alam atau material lokal seperti bebatuan, kayu, beton, baja, marmer dan kaca.

- *Kayu*; Memiliki sifat mudah dibentuk, juga digunakan untuk konstruksi kecil bahkan untuk lengkung. Material ini digunakan untuk menampilkan kesan hangat, lunak, menyegarkan dan alamiah.
- *Batu Bata*; Memiliki sifat yang fleksibel, terutama pada detail, dapat pula untuk eksterior dan interior sesuai untuk segala macam warna dan mudah dibentuk.
- *Batu Alam*; tidak membutuhkan proses dan mudah dibentuk. Penggunaan material ini untuk menampilkan kesan yang berat, kasar, kokoh, alamiah, sederhana.
- *Marmer*; merupakan bahan bangunan alami dan buatan yang bersifat kaku dan sukar dibentuk. Penggunaan material ini untuk menimbulkan kesan mewah, kuat, bersih dan agung.

- *Beton*; difungsikan sebagai pelapis dinding yang menahan gaya tekan. Menjadi dasar penempatan warna putih pada dinding ruangan bangunan galeri seni rupa.
- *Baja*; Penggunaan baja ringan sebagai rangka atap.
- *Kaca*; material ini digunakan sebagai pembatas ruangan dan pelapis ruangan.

Karakter bahan pembentuk lantai :

- *Parquet*; penggunaan material ini untuk menimbulkan kesan hangat, alami, aktif.
- *Keramik*; memiliki kesan formal dan dingin.

### 5.3.3 Analisis Pendekatan Arsitektur Neo Vernakular

Arsitektur neo-vernakular adalah suatu penerapan elemen arsitektur yang telah ada baik fisik (bentuk, konstruksi) maupun non fisik (konsep, filosofi, tata ruang) dengan tujuan melestarikan unsur-unsur lokal yang telah terbentuk secara empiris oleh sebuah tradisi yang kemudian sedikit atau banyak mengalami pembaruan menuju suatu karya yang lebih modern atau maju tanpa mengesampingkan nilai – nilai tradisi setempat.

Penerapan elemen-elemen arsitektur neo-vernakular dalam desain bangunan Galeri Seni Rupa ini, sebagai berikut:

1. Selalu menggunakan atap bumbungan.
2. Penegunaan batu bata atau material lokal.
3. Menggunakan bentuk –bentuk tradisional yang ramah lingkungan dengan proporsi lebih vertikal.
4. Kesatuan antara interior yang terbuka melalui elemen yang modern dengan ruang terbuka di luar bangunan.
5. Warna-warna yang kuat dan kontras.

Dari ciri-ciri diatas dapat dilihat bahwa arsitektur neo-vernakular tidak ditunjukkan pada arsitektur modern atau arsitektur tradisional tetapi lebih pada keduanya. Hubungan antara kedua bentuk arsitektur diatas ditunjukkan dengan jelas dan tepat oleh neo-vernakular melalui trend akan rehabilitasi dan pemakaian kembali elemen-elemen lokal.

Unsur-unsur baru dalam arsitektur neo-vernakular dapat dicapai dengan cara mencampurkan antara unsur setempat dengan teknologi modern, tetapi masih mempertimbangkan unsur kelokalan setempat. Biasanya penggabungan dari unsur-unsur lokal dan modern jika digabungkan memiliki ciri-ciri seperti berikut:

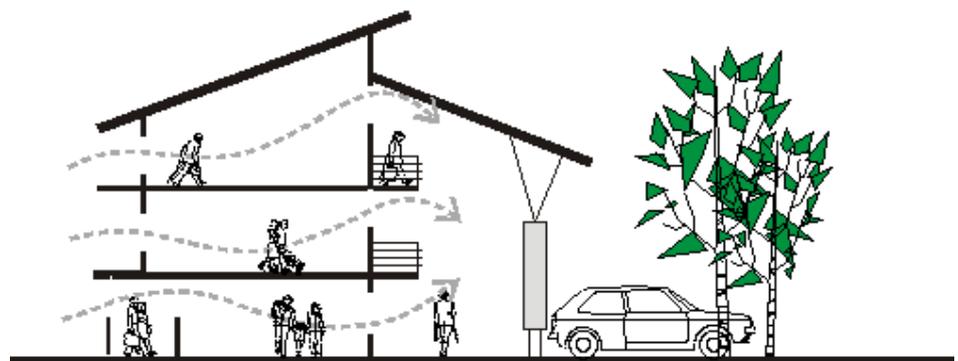
- a. Bentuk-bentuk menerapkan unsur budaya, lingkungan termasuk iklim setempat diungkapkan dalam bentuk fisik arsitektural (tata letak denah, detail, struktur dan ornamen).
- b. Tidak hanya elemen fisik yang diterapkan dalam bentuk modern, tetapi juga elemen-elemen non-fisik seperti budaya, pola pikir, kepercayaan, tata letak yang mengacu pada makro kosmos, religi dan lainnya menjadi konsep dan kriteria perancangan.
- c. Produk pada bangunan ini tidak murni menerapkan prinsip – prinsip bangunan Vernakular melainkan karya baru (mengutamakan penampilan visual bangunan).

## 5.4 Analisis Perancangan Aklimatisasi Ruang

### 1. Penghawaan

- Penghawaan Alami

Penghawaan secara alami diterapkan dengan member bukaan-bukaan dengan sistem *cross ventilation* agar aliran udara di dalam ruang tetap terpelihara. Penghawaan alami ini diterapkan pada ruang-ruang terluar yang memungkinkan mendapatkan udara alami yang sejuk.



Gambar 5.11 Penghawaan Alami

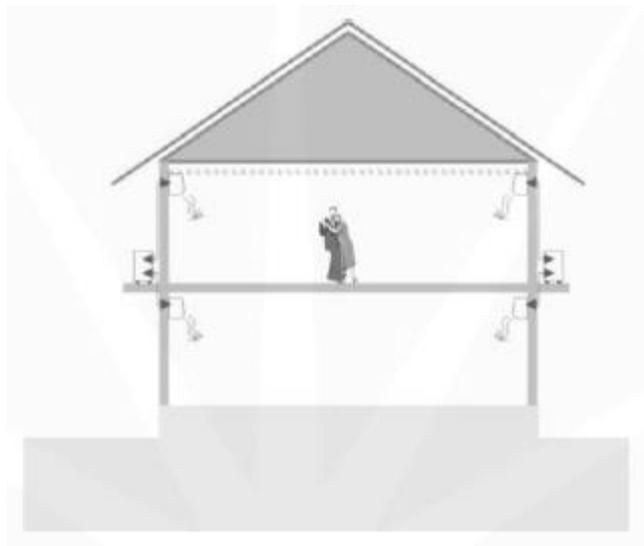
Sumber: <http://arsitekturdanlingkungan.wg.ugm.ac.id/2015/11/20/pengaturan-penghawaan-dan-pencahayaan-pada-bangunan/>

- Penghawaan Buatan

Penghawaan buatan diperoleh dari *Air Conditioner* (AC) dan kipas angin. Tipe AC yang digunakan adalah AC split/unit dengan pertimbangan sebagai berikut:

- a. AC split dapat diatur suhunya pada setiap ruang sedangkan AC sentral tidak bisa diatur (suhu ruang diatur dari pusat)
- b. AC split dapat menghemat energi listrik karena memiliki saluran sendiri sedangkan pemakaian AC central harus menyalakan seluruh AC pada seluruh ruangan meskipun ruang tidak terpakai.
- c. AC unit memiliki keuntungan lebih sederhana baik system ataupun konstruksinya. Pada AC unit hanya diperlukan konstruksi pemasangan unit AC yang dapat terdiri dari satu buah (*AC window*) dan dua buah internal dan eksternal (*AC split*).

Ruang yang menggunakan AC unit adalah ruang konsultasi, ruang periksa, ruang terapi, ruang kelas, ruang audiovisual, ruang training dan ruang pengelola.



Gambar 5.12 Penghawaan Buatan

Sumber: <http://arsitekturdanlingkungan.wg.ugm.ac.id/2015/11/20/pengaturan-penghawaan-dan-pencahayaan-pada-bangunan/>

## 2. Pencahayaan

Dalam hal ini pengunjung dibantu dengan sistem pencahayaan, khususnya pencahayaan buatan di dalam ruang pameran sehingga dalam menikmati obyek pameran dapat terlihat lebih jelas. Tata pencahayaan secara buatan pada ruang pameran dapat mempengaruhi obyek yang dipamerkan. Ada 2 macam cara penerangan dalam ruang pameran, yaitu:

- Pencahayaan Alami
  - Digunakan hanya sebagai faktor pembentuk suasana ruang.
  - Digunakan pada ruang-ruang pendukung kegiatan pameran.

Beberapa cara pemanfaatan pencahayaan alami :

- *Skylight* adalah penerangan melalui lubang pada atap bangunan yang berfungsi membentuk suasana ruang dan memberikan kenyamanan visual.



Gambar 5.13 Skylight

Sumber: Data pribadi penulis

- Memberi bukaan-bukaan seperti jendela, sebagai tempat untuk masuknya cahaya ke dalam ruangan.



Gambar 5.14 Pencahayaan Bukaan Pada Dinding

Sumber: <http://www.ourfrasercoast.com.au/Regional-Gallery>

- **Pencahayaan Buatan**

- Digunakan sebagai faktor pendukung penampilan obyek pamer.
- Digunakan sebagai pembentuk kenyamanan suasana ruang pamer.
- Memperjelas jalur pergerakan dan pengarah.
- Mengurangi kejenuhan selama pergerakan.

Tata pencahayaan secara buatan pada ruang pameran dapat mempengaruhi obyek yang dipamerkan. Ada beberapa cara penerangan dalam ruang pamer, yaitu :

- ❖ **Peletakan Lampu dari Atas**



Gambar 5.15 Peletakan Lampu dari atas

Sumber: <http://www.ourfrasercoast.com.au/Regional-Gallery>

- ❖ **Peletakan Lampu dari Bawah**



Gambar 5.16 Peletakan lampu dari bawah

Sumber: analisis, 2017

❖ Peletakan Lampu Kombinasi dari Atas dan Bawah



Gambar 5.17 Peletakan lampu kombinasi  
*Sumber: analisis, 2017*

## 5.5 Analisis Struktur Bangunan

Untuk struktur bangunan yang digunakan pada perancangan Galeri Seni Rupa di Yogyakarta ini menggunakan *sistem struktur modern* sesuai fungsinya sebagai galeri seni rupa dengan pendekatan perancangan yaitu arsitektur Neo Vernakular dan pengaplikasiannya lebih mudah.

Bangunan Galeri Seni Rupa di Yogyakarta tersusun dari 4 lantai yang menggunakan struktur kolom dan balok dengan konstruksi beton bertulang. Kolom terdiri dari kolom struktur (menerus) dan kolom praktis, sedangkan balok terdiri dari balok induk dan balok anak. Konstruksi tersebut ditopang oleh pondasi foot plat.

Atap pada bangunan Galeri Seni Rupa ini menggunakan sistem rangka atap baja yang dapat diaplikasikan secara khusus pada bangunan berbentuk lebar khususnya ruang pameran yang membutuhkan space cukup luas (meminimalisir kolom).

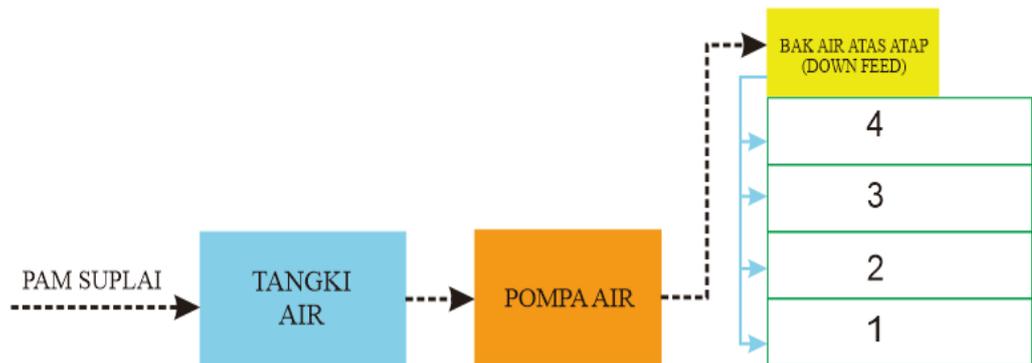
## 5.6 Analisis Sistem Utilitas

Analisis sistem utilitas bangunan dilakukan untuk menentukan sistem utilitas yang akan digunakan dalam galeri seni rupa kontemporer ini. Pada utilitas akan di atur dalam beberapa sistem yaitu:

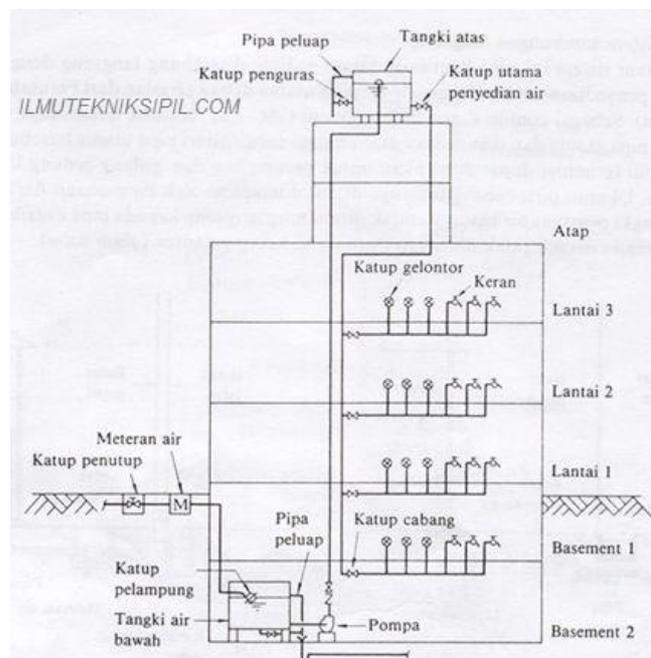
### 1. Jaringan Air Bersih

Air bersih merupakan kebutuhan yang sangat vital di dalam bangunan. Kebutuhan air bersih ini untuk mencukupi beberapa kebutuhan antara lain: kebutuhan penghuni, kebutuhan *lavatory*, kebutuhan *fire protection*, pemeliharaan bangunan, perawatan vegetasi dan kegiatan pendukung lainnya.

Sistem distribusi air dengan sistem *down-feed* merupakan sistem distribusi yang hemat listrik karena pompa tidak bekerja terus menerus melainkan air ditampung pada tangki penampungan air sebagai pasokan utama, sehingga sistem distribusi air bersih pada Galeri Seni Rupa di Yogyakarta menggunakan sistem *down-feed*. Sumber air bersih pada Galeri Seni Rupa di Yogyakarta berasal dari dua sumber, yaitu dari PDAM (Perusahaan Daerah Air Minum) dan dari sumur. Air dari sumur dipompa memenuhi tangki penampungan air, lalu didistribusikan dengan pompa ke dalam bangunan.



Gambar 5.18 Konsep Sistem Air Bersih Down Feed  
Sumber: Analisis Penulis, 2017



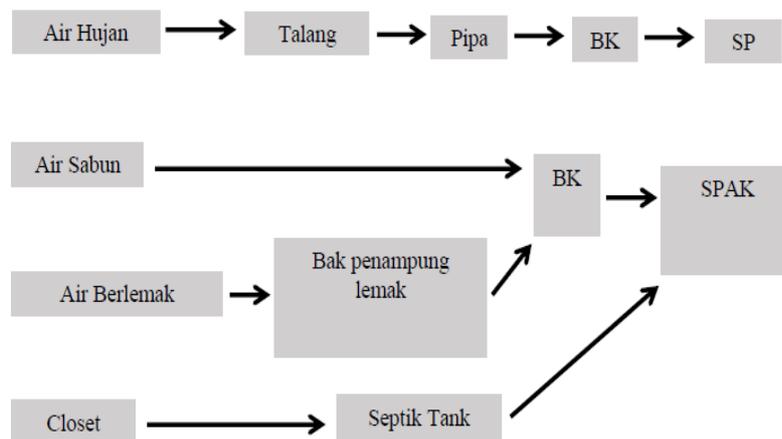
Gambar 5.19 Contoh Penerapan Sistem Air Bersih Down Feed  
Sumber: <https://www.ilmutekniksipil.com/utilitas-gedung>

## 2. Jaringan Air Kotor

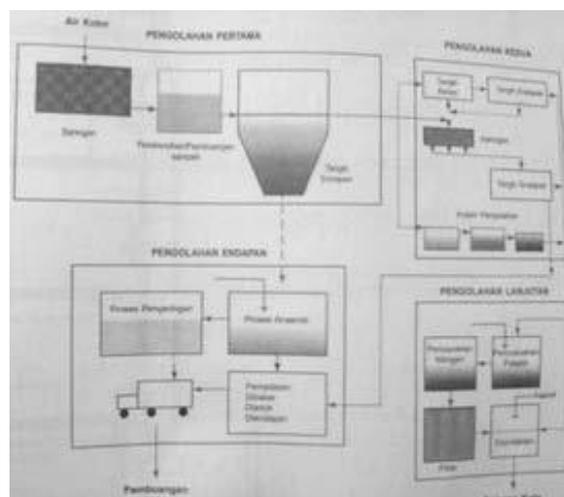
Bangunan galeri merupakan bangunan yang cukup dapat menampung banyak pengguna, maka perlu juga dipikirkan saluran air limbah dari bangunan tersebut terutama yang berasal dari penggunanya. Pembuangan air limbah dalam bangunan galeri ini dapat dialirkan ke dalam sumur resapan atau selokan yang terdapat di sekitar kawasan atau lingkungan galeri.

Limbah air kotor dapat dibedakan menjadi tiga, yaitu:

- Air bekas (*air sabun dan air berlemak*) merupakan air bekas sabun dan air yang mengandung lemak.
- Air kotor (*black water*) dan kotoran merupakan limbah pembuangan dari *closet* atau bidet.
- Air hujan.



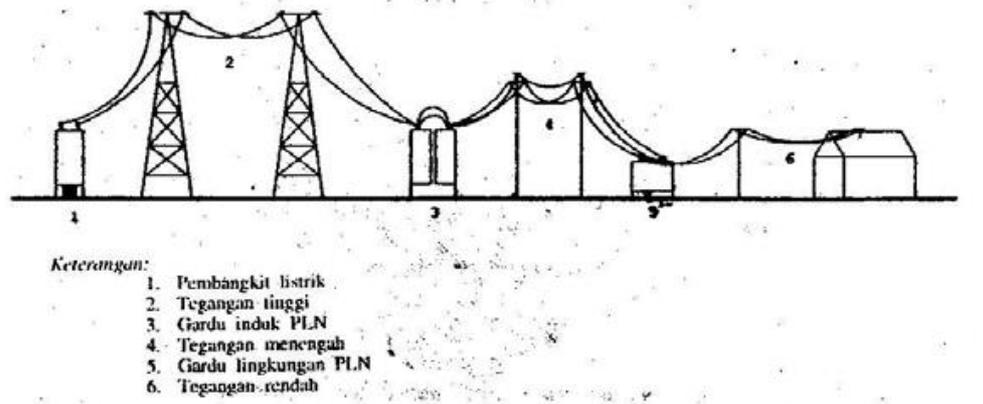
Gambar 5.20 Sistem Pembuangan Air Kotor  
Sumber: Analisis Penulis, 2017



Gambar 5.21 Skema tipikal Sistem Pengolahan Limbah  
Sumber: Jimmy S. Juwana. 2005. *Panduan Sistem Bangunan Tinggi*, p.189. Penerbit Erlangga : Jakarta.

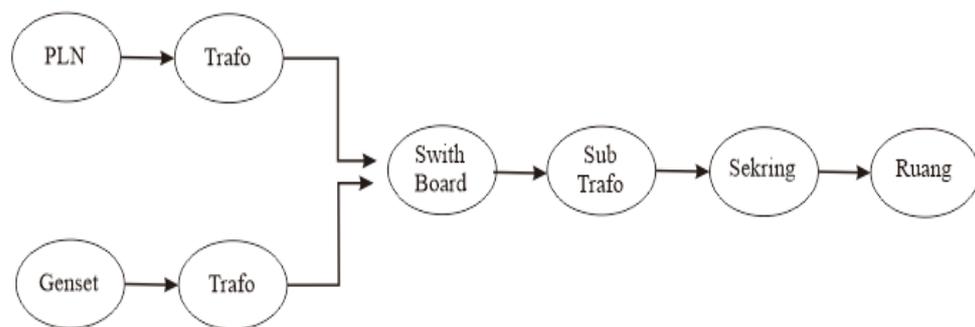
### 5.7 Analisis Sistem Tenaga Listrik

Sistem tenaga listrik pada bangunan Galeri Seni Rupa mengandalkan sumber tenaga utama dari PLN dan sebagai cadangan adalah generator set. Sumber listrik utama berasal dari jalan raya Margo Utomo.



Gambar 5.22 Pasokan Listrik ke Bangunan

Sumber : Dwi Tangoro. 2006. *Utilitas Bangunan*, p.70. Penerbit Universitas Indonesia: Jakarta.



Gambar 5.23 Sistem Jalur Instalasi Listrik

Sumber : Analisis Penulis, 2017

Ketika PLN mengalami pemadaman, sebagai pengganti sementara untuk mendapatkan tenaga aliran listrik maka digunakan generator set, yaitu suatu alat pembangkit tenaga listrik dalam bangunan dan bersifat sebagai pembangkit tenaga listrik dengan menggunakan bahan minyak bumi dalam skala kecil.

Syarat untuk pembuatan ruang Genset :

- Atap dari ruangan sebaiknya tertutup rapat.
- Dinding dibuat tembok rangkap dan lebih baik diberi alat peredam suara untuk mengurangi kebisingan yang ditimbulkan oleh genset.
- Mengingat udara di dalam ruang genset akan menjadi panas akibat dari mesin genset maka perlu adanya ventilasi atau diberi exhaust untuk mengalirkan udara ke dalam ruang tersebut.

### 5.8 Analisis Sistem Proteksi Kebakaran

Upaya perlindungan atau pencegahan terhadap bangunan Galeri Seni Rupa dari kebakaran, digunakan system penanggulangan berupa:

- Detector (*fire alarm, fire detection, smoke & heat venting*).
- Alat pemadam (*sprinkler, water supply, chemical extinguisher*).
- Selain itu, terdapat juga pengadaan hydrant dalam dan luar bangunan dan fire extinguishers yang mudah dijangkau.

Tabel 5.5 Analisis Skema Penempatan Peralatan Proteksi Kebakaran Galeri Seni Rupa di Yogyakarta

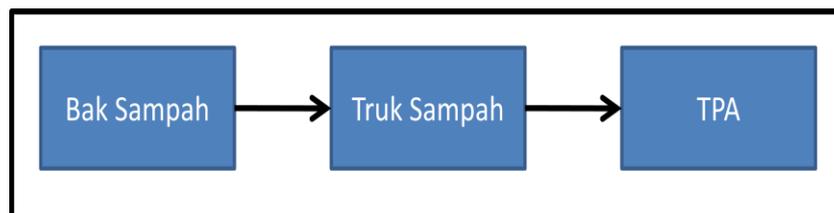
NO	ALAT PROTEKSI KEBAKARAN	RUANG PENEMPATAN ALAT
1.		Terletak di Ruang Panel atau Ruang Mekanikal Elektrikal pada Bangunan.
2.		Terletak di setiap unit ruang pada bangunan Retail Store, Galeri, Ruang Pelatihan dan Kantor Pengelola.
3.		Terletak di setiap unit ruang pada bangunan Retail Store, Galeri, Ruang Pameran Indoor, Ruang Pelatihan dan Kantor Pengelola.

4.	FIRE EXTINGUISHER 	Berjumlah 2 buah di setiap lantai dan terletak di Setiap Unit Ruang pada Bangunan Retail Store, Galeri, Ruang Pameran Indoor, Kursus Mode dan Kantor Pengelola.
5.	PINTU DARURAT 	Akses yang digunakan dalam keadaan darurat. Penempatan pintu darurat diletakan pada area yang mudah di jangkau.
6.	EXIT SIGN 	Penanda yang mengarahkan ke jalur evakuasi terdekat.

Sumber : Analisis Penulis, 2017

### 5.9 Analisis Sistem Pengolahan Sampah

Sistem pembuangan sampah yang berasal dari dalam dan luar bangunan yang telah terwadahi pada bak sampah akan dibuang ke tempat pembuangan akhir (TPA) oleh Dinas Kebersihan Kota.



Gambar 5.24 Jaringan Pembuangan Sampah  
Sumber : Analisis Penulis, 2017

## **BAB VI**

### **KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN GALERI SENI RUPA DI YOGYAKARTA**

#### **6.1. Konsep Perencanaan**

##### **6.1.1. Konsep Pelaku Kegiatan**

Pelaku kegiatan yang terdapat dalam Galeri Seni Rupa di golongan dalam tiga kategori, yaitu :

1. Pengelola

Kategori pengelola bangunan terdiri dari :

- a. Direktur
- b. Manajer (Kepala bagian)
- c. Kurator
- d. Karyawan

2. Penyewa

Kalangan seniman, komunitas seni dan instansi terkait.

3. Pengunjung

Pelajar atau mahasiswa, seniman, wisatawan local dan mancanegara, masyarakat umum.

##### **6.1.2. Konsep Kebutuhan dan Besaran Ruang**

Tabel 6.1 Kebutuhan Total Bangunan

<b>No</b>	<b>Fungsi</b>	<b>Luasan Area (m<sup>2</sup>)</b>
1	Ruang pameran indoor dan outdoor	1.556,3 m <sup>2</sup>
2	Fasilitas pendukung	2675,4 m <sup>2</sup>
3	Fasilitas pelengkap	1142,34 m <sup>2</sup>
	<b>Total</b>	<b>5356,04 m<sup>2</sup></b>

*Sumber : Analisis Penulis, 2017*

Tabel 6.2 Analisis Kebutuhan Ruang

	<b>Fungsi</b>	<b>Kebutuhan Ruang</b>	<b>L.Ruang(m<sup>2</sup>)</b>
Fungsi utama	Ruang pameran 1	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Untuk ±14 lukisan/3D</li> <li>- Untuk ±22 lukisan/3D</li> <li>- Untuk ±22 lukisan/3D</li> <li>- Untuk ± 6 lukisan/3D</li> <li>- Sirkulasi 1,52m x (jmlh x l.lukisan)</li> </ul>	<b>622,52</b>
	Ruang Pameran 2	Di asumsikan sama dengan Ruang pameran 1	<b>622,52</b>
	Ruang Pamer outdoor	Di asumsikan hanya ½ ruang pameran	<b>311,26</b>
Fungsi Pendukung	Pendukung Utama	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Perbaikan lukisan / restorasi</li> <li>- Seleksi lukisan / Kurator</li> <li>- Penyimpanan lukisan / stockroom</li> <li>- Penyimpanan alat-alat / gudang</li> <li>- Mengatur pencahayaan</li> <li>- Penghawaan</li> <li>- Sirkulasi</li> </ul>	<b>345,60</b>
Fungsi Pendukung	Pendukung Umum	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tempat parkir untuk 300 orang/hari</li> <li>- Tempat berkumpul (hall)</li> <li>- Launching</li> <li>- Ticketing, informasi (lobby)</li> <li>- Workshop</li> <li>- Transaksi objek seni rupa</li> <li>- Sirkulasi</li> </ul>	<b>2142,60</b>
Fungsi pendukung	Pengelola	<ul style="list-style-type: none"> <li>- R.K.Administrasi</li> <li>- R. Sewa ruang pamer (personalia)</li> <li>- R. Koor.operasional</li> <li>- Ruang rapat</li> <li>- R. Pimpinan manajemen galeri</li> <li>- R. Staff</li> <li>- Sirkulasi</li> </ul>	<b>187,20</b>

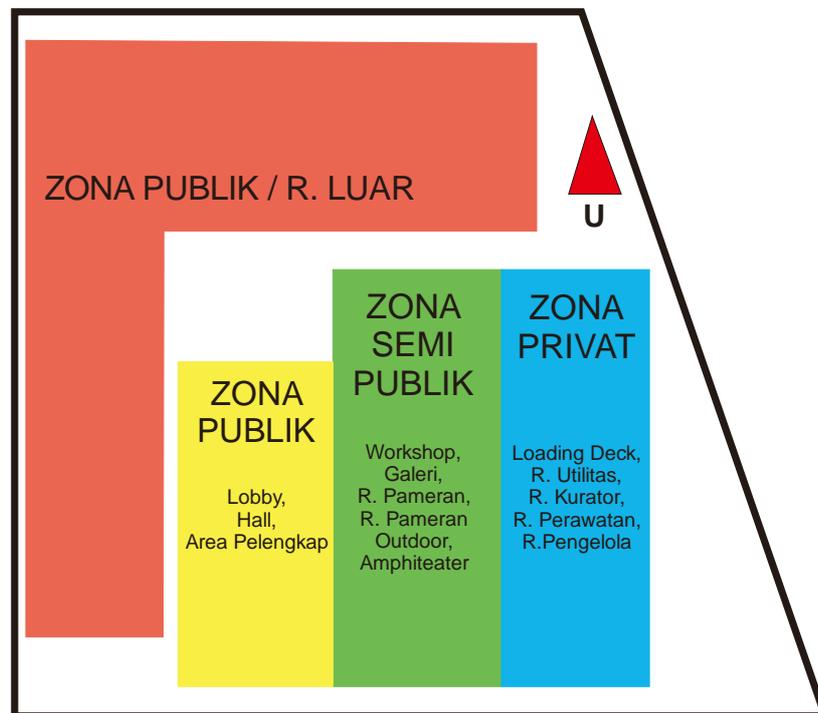
Fungsi pelengkap	Fasilitas pelengkap	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Amphiteather</li> <li>- Toilet (8 Toilet, 4 toilet difabel)</li> <li>- Musholla dan 2 tempat wuduh</li> <li>- Café</li> <li>- Sirkulasi</li> </ul>	<b>1142,344</b>
<b>Total Keseluruhan</b>			<b>5356,04 m2</b>

*Sumber : Analisis Penulis, 2017*

### 6.1.3. Konsep Hubungan Antar Ruang

Konsep hubungan antar ruang secara makro terbentuk dari adanya beberapa pertimbangan. Hubungan antar ruang makro mengacu pada hubungan ruang seluruh massa yang terjadi antar kelompok kegiatannya. Berikut ini hubungan antar ruang makro pada Galeri Seni Rupa di Yogyakarta.

Hubungan ruang ditentukan dari fungsi tiap ruang. Secara makro, hubungan ruang pada Galeri Seni Rupa dijabarkan sebagai berikut :



Gambar 6.1 Pola hubungan zona secara makro

*Sumber : Analisis Penulis, 2017*

#### **6.1.4. Konsep Perencanaan Tapak**

Tapak terpilih berlokasi di Jalan Margo Utomo yang berada di Kecamatan Jetis, Kota Yogyakarta. Tapak berada di sisi timur jalan yang membentang dari utara ke selatan. Tapak berbentuk trapesium, dengan orientasi dari timur ke barat. Luas tapak terpilih ini adalah 10.330 m<sup>2</sup>.



Gambar 6.2 Tapak terpilih  
*Sumber : Analisis Penulis, 2017*

- Batas sebelah utara : PT. PLN Persero, Hotel Grand Zuri Malioboro
- Batas sebelah timur : Jl. Jogoyudan (Perkampungan Kali Code)
- Batas sebelah selatan : Hotel Toegoe, Jl. Malioboro
- Batas sebelah barat : Bank BCA Mangkubumi, Pertokoan, Ruko, Perkantoran

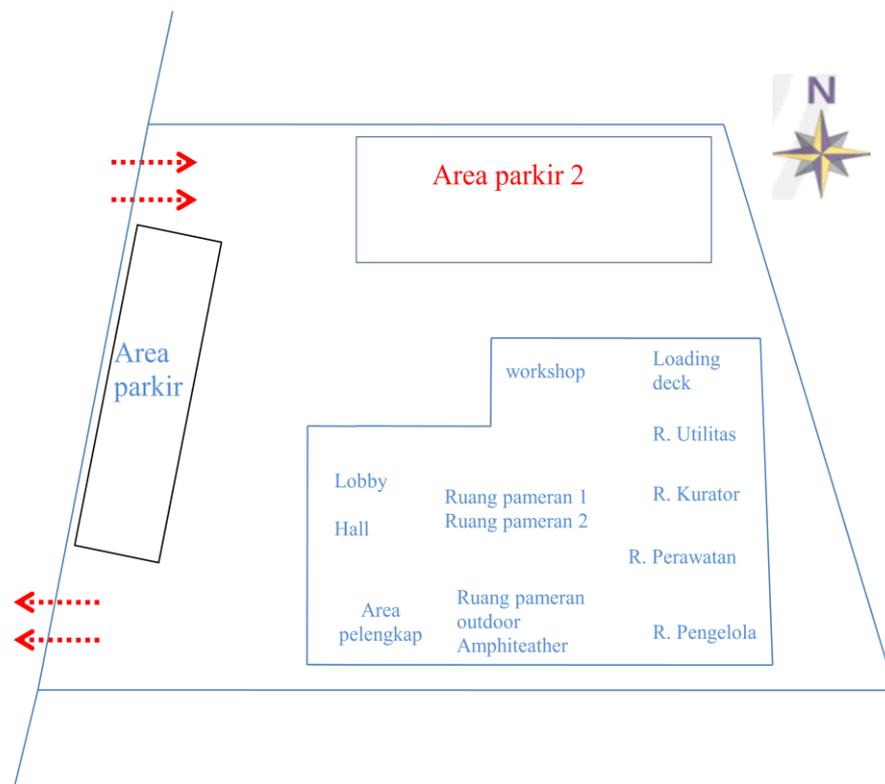
#### **Peraturan Daerah :**

- Koefisien Dasar Bangunan : 80%
- Koefisien Lantai Bangunan : 3,9 kali luas lahan
- Koefisien Dasar Hijau : Minimal 10%
- Garis Sempadan Bangunan : 22 meter dari as jalan
- Garis Jarak Bebas Samping : 4 meter
- Ketinggian Bangunan Maks. : 15 meter
- Jumlah lantai maks. : 1 – 4 lantai

Dengan demikian hasil perhitungan persyaratan teknis yang diperoleh untuk proyek Galeri Seni Rupa :

- Luas lahan : 10.330 m<sup>2</sup>
- Luas lantai dasar bangunan : 80% x 10.330 = 8.264 m<sup>2</sup>
- Luas Keseluruhan Lantai : 4 x 8.264 m<sup>2</sup> = 33.056 m<sup>2</sup>
- Jumlah lantai : KLB:KDB  
: 33.056 : 8.264 = 4 lantai
- Jadi, luas per lantai : 5.356,04 : 4 lantai = 1.339,01 m<sup>2</sup>

Jadi, total luas bangunan per lantai 1.339.01 m<sup>2</sup> dengan total 4 lantai sudah sesuai dengan peraturan peruntuk blok Kecamatan Jetis Kota Yogyakarta. Berdasarkan zonasi dan pembagian area pada tapak maka dapat diketahui penataan tata bangunan dan tata ruang sebagai berikut:

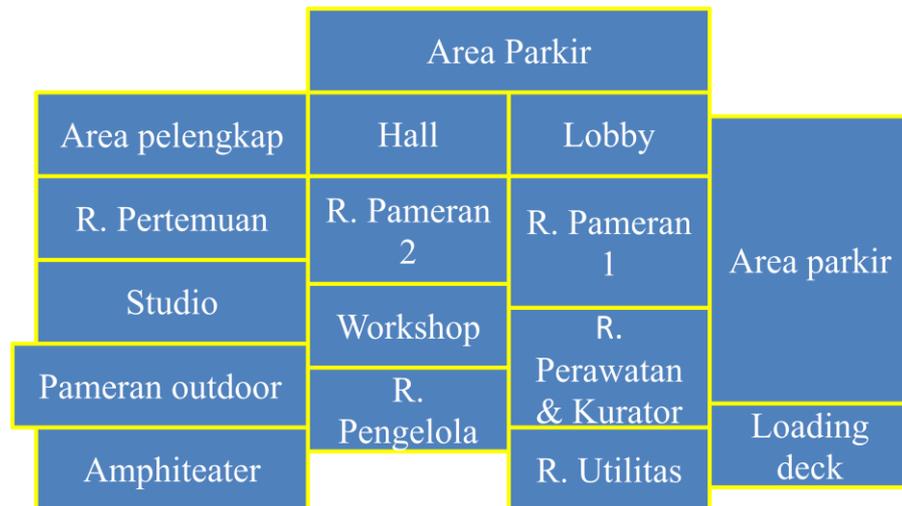


Gambar 6.3 Gambar Konsep Perencanaan Tapak  
*Sumber : Analisis Penulis, 2017*

## 6.2. Konsep Perancangan

### 6.2.1. Konsep Tata Ruang

Konsep Tata Ruang Galeri Seni Rupa di Yogyakarta dapat digambarkan melalui organisasi ruang sebagai berikut :



Gambar 6.4 Gambar Konsep Organisasi Ruang  
Sumber : Analisis Penulis, 2017

### 6.2.2. Konsep Penekanan Studi

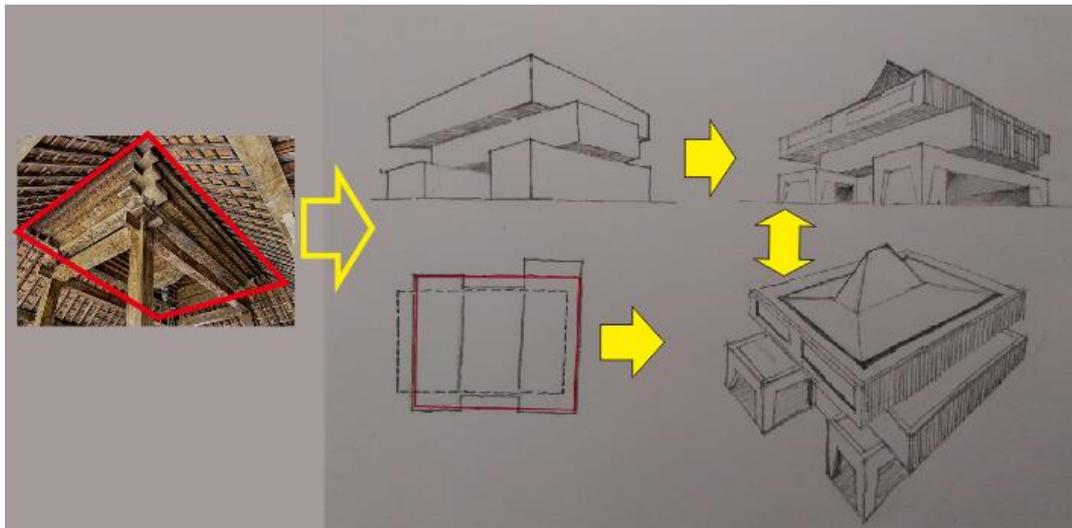
#### 6.2.2.1. Konsep Tampilan Bangunan

Konsep perancangan tampilan bangunan Galeri Seni Rupa ditentukan melalui pendekatan arsitektur Neo Vernakular. Berikut merupakan proses transformasi dari *Soko Guru* (*empat tiang utama dengan pengeret tumpang sembilan atau tumpang tiga*), dimana melambangkan bahwa pada hakekatnya manusia adalah makhluk sosial yang tidak bisa menjalani hidup seorang diri, melainkan harus saling membantu satu sama lain, selain itu soko guru juga melambangkan empat hakikat kesempurnaan hidup dan juga ditafsirkan sebagai hakikat dari sifat manusia. Dimana bentuk dari soko guru ini yang digunakan dalam perancangan Galeri Seni Rupa.



Gambar 6.5 Soko Guru dalam rumah adat joglo

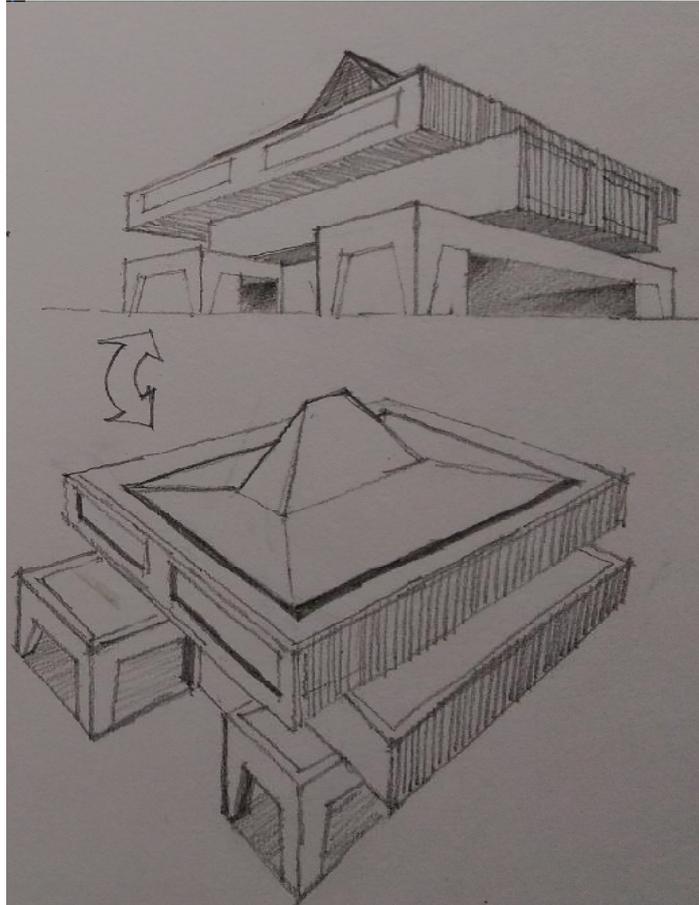
Sumber : <http://infobisnisproperti.com/keeksotikan-desain-rumah-jawa-joglo/seni-unik-antik-tiang-soko-guru-rumah-jawa-joglo/>



Gambar 6.6 Tranformasi konsep bentuk

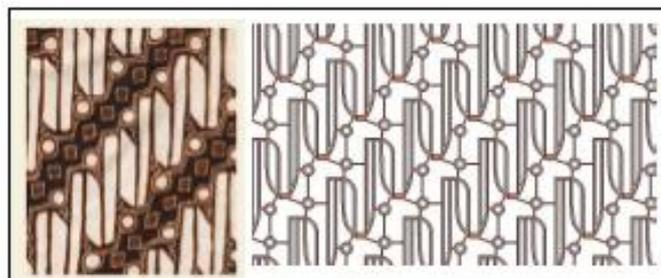
Sumber : Analisis Penulis, 2017

Bentuk bangunan ini diadaptasi dari bentuk Soko Guru dengan Pengeret Tumpang Tiga. Bentuk dasar bangunan yang menyerupai bentuk Tumpang Tiga tersebut memiliki sisi fleksibel dan dinamis dilihat dari bentuk perbedaan lantai sehingga diharapkan memenuhi kebutuhan berkarakter Rekreatif dan Edukatif.



Gambar 6.7 Gubahan Massa  
Sumber : Analisis Penulis, 2017

Pelindung dinding bangunan akan menggunakan *double skin facade* sebagai proteksi terhadap sinar matahari berlebih khususnya dari arah Barat site. *Double skin facade* juga dibuat bermotif **Batik Parang Gendreh** yang melambangkan kewibawaan, kekuasaan, dan kebesaran yang sesuai dengan ragam batik hias dan komposisi menarik agar bangunan terlihat lebih Rekreatif dan Edukatif.



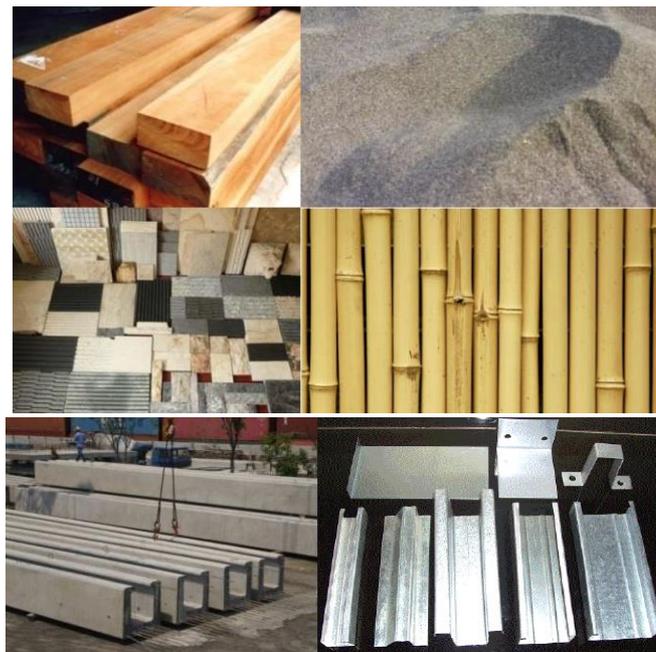
Gambar 6.8 Pola Batik Parang Gendreh  
Sumber : Analisis Penulis, 2017

**Warna** pada bangunan akan didominasi warna batu alam (pelapis dinding) dan warna Putih yang mengadaptasi dari Preseden bangunan *Selasar Sunaryo Art Space*.



Gambar 6.9 Selasar Sunaryo Art Space  
*Sumber : [www.selasarsunaaryo.net](http://www.selasarsunaaryo.net)*

Material yang digunakan merupakan material modern seperti kaca, beton, aluminium komposit, dan material alam (kayu dan batu ekspos).



Gambar 6.10 Material Lokal dan Material Modern  
*Sumber : [www.google.com](http://www.google.com)*

### 6.2.2.2. Konsep Tata Ruang

Konsep perancangan tata ruang Galeri Seni Rupa ditentukan melalui pendekatan arsitektur Neo Vernakular dengan kesesuaian terhadap sintesis analisis tapak. Berikut ini merupakan hasil temuan sintesis dari analisis yang digunakan dalam perancangan Galeri Seni Rupa.

Tabel 6.3 Besaran ruang berdasarkan fungsi bangunan

KONDISI TAPAK	TANGGAPAN TERHADAP TATA RUANG
View dari dan menuju tapak secara maksimal didapat dari arah barat dan utara.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bangunan akan mengarah ke barat untuk memaksimalkan view.</li> <li>• Ruang yang membutuhkan view yang menarik / baik diletakkan pada bagian selatan dan timur, yakni untuk area Galeri Seni.</li> <li>• Ruang yang tidak membutuhkan view Yang menarik akan diletakkan pada sisi timur. Pada view ini akan diolah supaya menarik dengan cara pengolahan taman dan ornamen arsitektural.</li> </ul>
Akses masuk dan keluar site terletak di bagian barat tapak.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gerbang masuk dan keluar dijadikan terpisah untuk mempermudah pengawasan dan sirkulasi.</li> <li>• Sirkulasi kendaraan bermotor memiliki ruang transit untuk drop penumpang masuk kedalam bangunan</li> </ul>
Dari hasil shadow range pembayangan paling intensif berada di sisi barat dan selatan dan intensitas cahaya matahari dari arah timur dan barat tapak.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pemberian vegetasi pada sisi barat untuk mengurangi panas dari sinar matahari pada sore hari.</li> <li>• Sinar matahari yang berlebihan juga dapat diatasi dengan pemberian shading devices pada bangunan</li> </ul>
Vegetasi yang tidak tertata dengan baik karena site berupa lahan kosong.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Vegetasi akan ditata sesuai fungsi yang ada di bangunan yaitu fungsi peneduh, estesis, dan barrier (kebisingan atau sirkulasi).</li> </ul>
Kebisingan paling intensif terdapat pada sisi barat merupakan jalan raya.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peletakan ruang dengan kebutuhan sangat minim akan kebisingan berada di sisi selatan dihalangi oleh <i>barrier</i> berupa ruang-ruang lainnya, serta adanya vegetasi pengurai polusi udara maupun suara (ketapang, angkana, tanjung, cemara).</li> </ul>

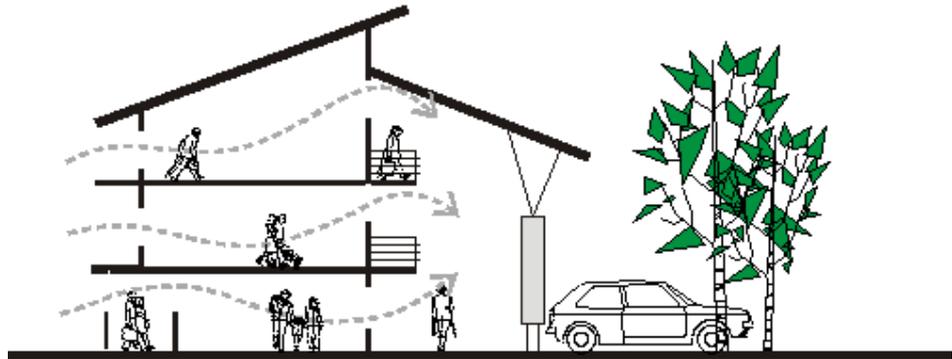
Sumber : Analisis Penulis, 2017

### 6.2.3. Konsep Perancangan Aklimatisasi Ruang

#### 1. Penghawaan

Konsep penghawaan ruang pada Galeri Seni Rupa di Yogyakarta ini akan menggunakan system penghawaan alami dan buatan dengan ventilasi.

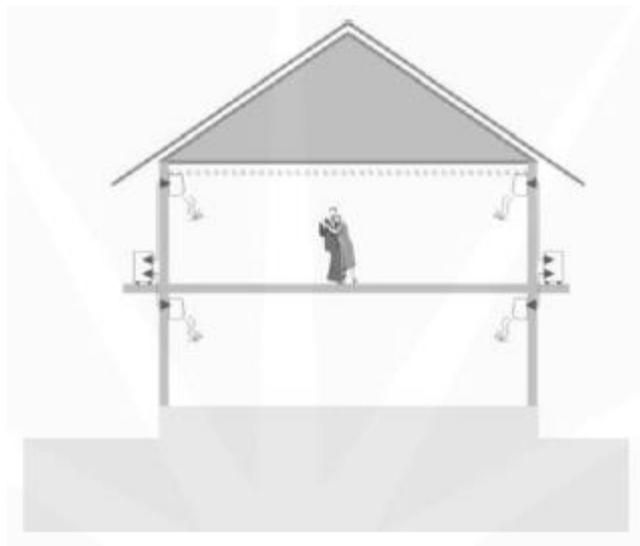
Sistem penghawaan alami dengan menerapkan bukaan dengan system *cross ventilation*.



Gambar 6.11 Penghawaan Alami

Sumber : <http://arsitekturdanlingkungan.wg.ugm.ac.id/2015/11/20/pengaturan-penghawaan-dan-pencahayaan-pada-bangunan/>

Sedangkan system penghawaan buatan menggunakan *air – conditioner (AC) tipe windows dan split (single dan multi)*. Untuk ruang-ruang pada Galeri Seni Rupa ini menggunakan tipe split, sedangkan ruang-ruang lain akan menggunakan tipe *windows*.



Gambar 6.12 Penghawaan Buatan

Sumber : <http://arsitekturdanlingkungan.wg.ugm.ac.id/2015/11/20/pengaturan-penghawaan-dan-pencahayaan-pada-bangunan/>

## 2. Pencahayaan

Konsep pencahayaan pada Galeri Seni Rupa di Yogyakarta akan menggunakan konsep ruang dalam dan ruang luar. Pada ruang galeri akan menggunakan pencahayaan alami dengan menggunakan *skylight* dan *daylight* untuk menghemat energy pada siang hari.

- **Skylight**

Membuat penerangan melalui lubang pada atap bangunan yang berfungsi membentuk suasana ruang dan memberikan kenyamanan visual.



Gambar 6.13 Skylight

Sumber :Data pribadi penulis

- Memberi bukaan-bukaan seperti jendela, sebagai tempat untuk masuknya cahaya ke dalam ruangan.



Gambar 6.14 Pencahayaan Bukaan Pada Dinding

Sumber: <http://www.ourfrasercoast.com.au/Regional-Gallery>

Ada beberapa cara penerangan dalam ruangan pameran, yaitu :

- Peletakan Lampu Dari Atas



Gambar 6.15 Peletakan lampu dari atas

Sumber : <http://www.ourfrasercoast.com.au/Regional-Gallery>

- Peletakan Lampu Dari Bawah



Gambar 6.16 Peletakan lampu dari bawah

Sumber : analisis, 2017

- Peletakan Lampu Kombinasi dari Atas dan Bawah



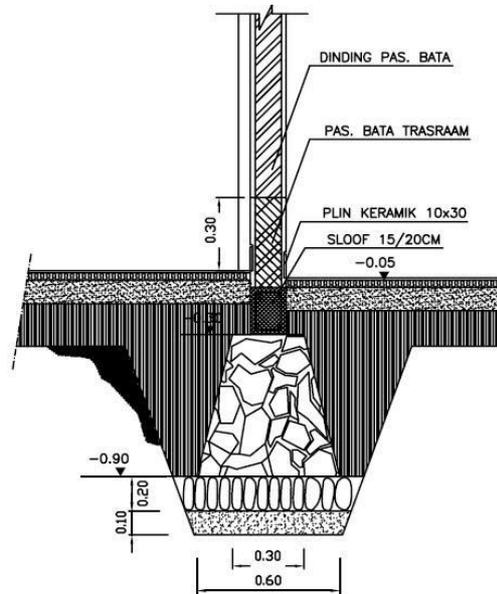
Gambar 6.17 Peletakan lampu kombinasi

Sumber : analisis, 2017

#### 6.2.4. Konsep Perancangan Struktur dan Konstruksi

##### 1. Konsep Sistem Struktur

Pada Galeri Seni Rupa di Yogyakarta ini, pondasi yang digunakan merupakan pondasi dengan sistem menerus (batu kali) dan sistem titik (*foot plate*).



Gambar 6.18 Pondasi Batu Kali

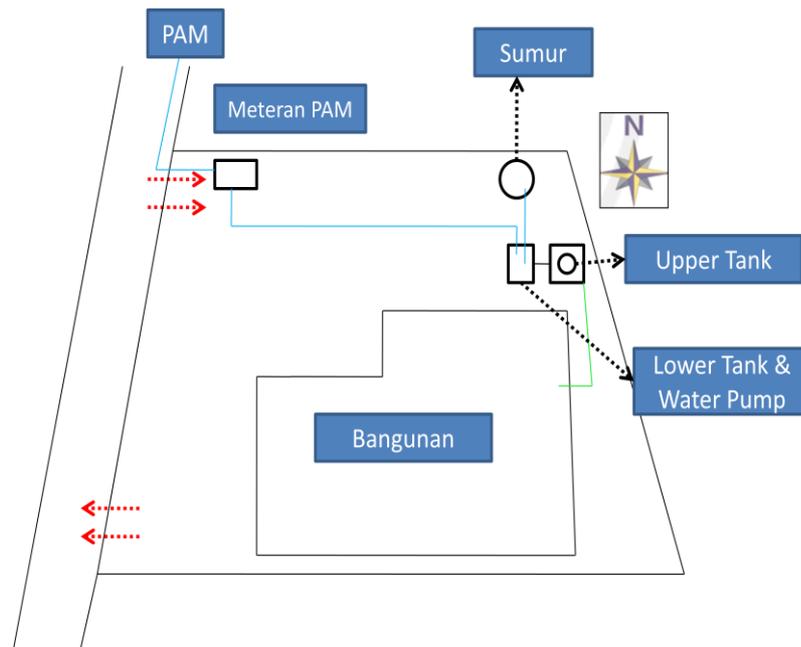
Sumber : [http://buildingsmart.blogspot.com/2009\\_10\\_01\\_archive.html](http://buildingsmart.blogspot.com/2009_10_01_archive.html)

#### 6.2.5. Konsep Sistem Utilitas

Konsep sistem utilitas bangunan dilakukan untuk menentukan system utilitas yang akan digunakan dalam galeri seni rupa ini.

##### 1. Jaringan Air Bersih

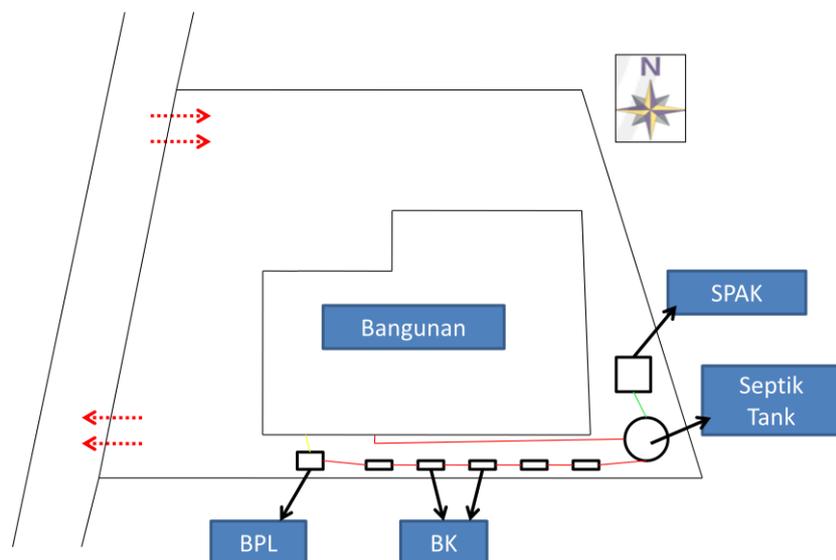
Sistem distribusi air bersih pada Galeri Seni Rupa di Yogyakarta menggunakan sistem *down-feed*. Sumber air bersih pada Galeri Seni Rupa di Yogyakarta berasal dari dua sumber, yaitu dari PDAM (Perusahaan Daerah Air Minum) dan dari sumur. Air dari sumur dipompa memenuhi tangki penampungan air, lalu didistribusikan dengan pompa ke dalam bangunan.



Gambar 6.19 Distribusi jaringan Air Bersih  
*Sumber : Analisis Penulis, 2017*

## 2. Jaringan Air Kotor

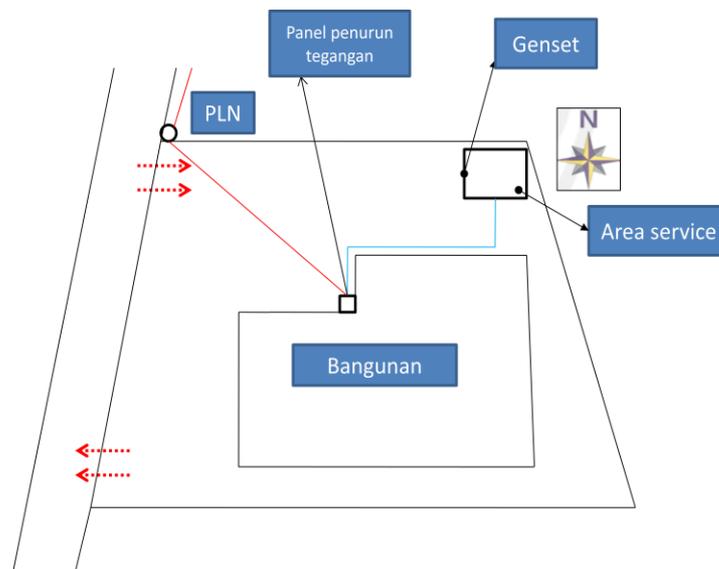
Pembuangan air limbah dalam bangunan galeri ini dapat dialirkan ke dalam sumur resapan atau selokan yang terdapat di sekitar kawasan atau lingkungan galeri.



Gambar 6.20 Distribusi jaringan Air Kotor  
*Sumber : Analisis Penulis, 2017*

### 3. Sistem Jaringan Listrik

Sistem tenaga listrik pada bangunan Galeri Seni Rupa mengandalkan sumber tenaga utama dari PLN dan sebagai cadangan adalah generator set.



Gambar 6.21 Distribusi Jaringan Listrik  
Sumber : Analisis Penulis, 2017

### 4. Sistem Pemadam Kebakaran

Upaya perlindungan atau pencegahan terhadap bangunan Galeri Seni Rupa dari kebakaran, digunakan sistem penanggulangan berupa :

- Detector (*fire alarm, fire detection, smoke & heat venting*).
- Alat pemadam (*sprinkler, water supply, chemical extinguisher*).
- Sistem lain (*hydrant pillar, unit PK*).

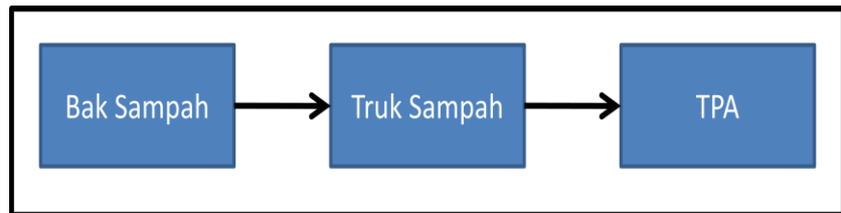
Tabel 6.4 Konsep Skema Penempatan Peralatan Proteksi  
Galeri Seni Rupa di Yogyakarta

NO	ALAT PROTEKSI KEBAKARAN	RUANG PENEMPATAN ALAT
1.	<p>HYDRANT</p> 	Terletak di Ruang Panel atau Ruang Mekanikal Elektrikal pada Bangunan.
2.	<p>SMOKE DETECTOR</p> 	Terletak di setiap unit ruang pada bangunan Retail Store, Galeri, Ruang Pelatihan dan Kantor Pengelola.
3.	<p>SPRINKLER</p> 	Terletak di setiap unit ruang pada bangunan Retail Store, Galeri, Ruang Pameran Indoor, Ruang Pelatihan dan Kantor Pengelola.
4.	<p>FIRE EXTINGUISHER</p> 	Berjumlah 2 buah di setiap lantai dan terletak di Setiap Unit Ruang pada Bangunan Retail Store, Galeri, Ruang Pameran Indoor, Kursus Mode dan Kantor Pengelola.
5.	<p>PINTU DARURAT</p> 	Akses yang digunakan dalam keadaan darurat. Penempatan pintu darurat diletakan pada area yang mudah di jangkau.
6.	<p>EXIT SIGN</p> 	Penanda yang mengarahkan ke jalur evakuasi terdekat.

Sumber : Analisis Penulis, 2017

## 5. Sistem Pengolahan Sampah

Sistem pembuangan sampah yang berasal dari dalam dan luar bangunan yang telah terwadahi pada bak sampah akan dibuang ke tempat pembuangan akhir (TPA) oleh Dinas Kebersihan Kota.



Bagan 6.22 Jaringan pembuangan Sampah

*Sumber: Analisis Penulis, 2017*

## DAFTAR PUSTAKA

- Ching, F.D.K., “*Arsitektur : Bentuk, Ruang dan Susunannya*”, PT. Erlangga, Jakarta, 1991.
- “*ARSITEKTUR TRADISIONAL DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA*”, Jakarta, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- *Arsitektur Daerah Istimewah Yogyakarta*; Drs. H.J. Wibowo
- *Analisis Daerah Operasional Semester II Th 99*, Kanwil Departemen Pariwisata Seni dan Budaya Prop. DIY
- Suriasumantri, *Ilmu Dalam Perspektif*, yayasan Obor Indonesia, jakarta
- *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Edisi II, Balai Pustaka, Hal 829
- Neufert, Ernst, “*Data Arsitek*”, Edisi 2, Jilid 1, PT. Erlangga, Jakarta, 1989.
- Neufert, Ernst, “*Data Arsitek*”, Edisi 33, Jilid 2, PT. Erlangga, Jakarta, 2002.
- Ebdy Sanyoto, Sadjiman, 2005, *Dasar-Dasar Tata Rupa dan Desain*, Yogyakarta
- Soegeng, T.M., *Pengantar Apresiasi Seni Rupa*, Surakarta:ASKI, 1987
- Andyan Rahayu, *Galeri Seni di Kawasan Kraton Yogyakarta*, TGA, UGM, 2000
- Ansye Maloky, *Galeri Seni Rupa di Yogyakarta*, TGA, UAJY, 2010
- Tim Penyusun, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, M.B Ali\_Willy. H. Isman, Bandung, 1996
- Jimmy S. Juwana. 2005. *Panduan Sistem Bangunan Tinggi*, p.189. Penerbit Erlangga : Jakarta.
- Dwi Tangoro. 2006. *Utilitas Bangunan*, p.70. Penerbit Universitas Indonesia: Jakarta.

### Referensi :

- [www.googleearth.com](http://www.googleearth.com)
- [www.selasarsunaryo.net](http://www.selasarsunaryo.net)
- [www.cemetiarhouse.com](http://www.cemetiarhouse.com)
- [www.indonesiadesign.com](http://www.indonesiadesign.com)
- <https://www.ilmutekniksipil.com/utilitas-gedung/macam-macam-sistem-penyediaan-air-bersih>
- <http://desaininterior.me/2016/04/yuk-kenali-3-jenis-pencahayaan-penting-untuk-interior/>

- <http://kebudayaanindonesia.net/gua-maria-sendangsono-jejak-sejarah-dalam-peziarahan-umat-katolik/>
- <http://www.materindo.com/2017/05/daftar-harga-bahan-bangunan-terbaru.html>
- <http://www.radjapendapa.com/ornamen-kuning-keemasan-di-pendapa/>
- <http://arsitekturdanlingkungan.wg.ugm.ac.id/2015/11/20/pengaturan-penghawaan-dan-pencahayaan-pada-bangunan/>
- <http://www.ourfrasercoast.com.au/Regional-Gallery>
- <https://www.ilmutekniksipil.com/utilitas-gedung>