

**PROPOSAL TUGAS AKHIR ARSITEKTUR**

***ART MUSEUM DI YOGYAKARTA  
DENGAN PENDEKATAN  
CROSS-PROGRAMMING***



DISUSUN OLEH :  
**WILLIAM SUSANTO**

180117262

**PROGRAM SARJANA ARSITEKTUR DEPARTEMEN  
ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA**

**2021 – 2022**

# LEMBAR PENGESAHAN

PROPOSAL TUGAS AKHIR ARSITEKTUR

## ART MUSEUM DI YOGYAKARTA DENGAN PENDEKATAN CROSS-PROGRAMMING

*Yang dipersiapkan dan disusun oleh:*

**WILLIAM SUSANTO**  
**NPM: 180117262**

Telah diperiksa, dievaluasi dan dinyatakan lulus dalam penyusunan  
**PROPOSAL TUGAS AKHIR ARSITEKTUR**  
pada Program Studi Sarjana Arsitektur  
Departemen Arsitektur - Fakultas Teknik  
Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Noor Zakiy Mubarrok S.T.Ars. M.Ars ..... (pembimbing)  
Yustina Banon, ST., M.Sc ..... (penguji 1)  
Dr. Emmelia Tricia Herliana, ST., MT ..... (penguji 2)

Yogyakarta, 16 Februari 2022

Mengetahui,  
Ketua Program Studi Sarjana Arsitektur

  
Adityo, S.T., M.Sc

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda-tangan dibawah ini, saya:

Nama : William Susanto

NPM : 180117262

Dengan sungguh-sungguhnya dan atas kesadaran sendiri

Menyatakan bahwa:

Hasil karya Proposal Tugas Akhir – yang berjudul:

***ART MUSEUM DI YOGYAKARTA  
DENGAN PENDEKATAN CROSS-PROGRAMMING***

Benar-benar hasil karya saya sendiri.

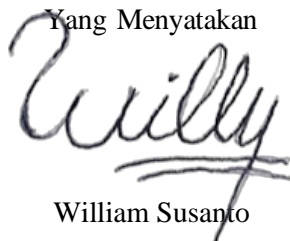
Pernyataan, gagasan, maupun kutipan yang bersumber dari tulisan atau gagasan orang lain yang digunakan di dalam Proposal Tugas Akhir Arsitektur ini telah saya pertanggungjawabkan melalui catatan batang tubuh atau pun catatan kaki dan daftar pustaka, sesuai norma dan etika penulisan yang berlaku

Apabila kelak di kemudian hari terdapat bukti yang memberatkan bahwa saya melakukan plagiasi sebagian atau seluruh hasil karya saya yang Proposal Tugas Akhir Arsitektur maka saya bersedia untuk menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku di kalangan Departemen 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 sungguh-sungguhnya dengan segenap kesadaran maupun kesediaan saya untuk menerima segala konsekuensinya

Yogyakarta, .....

Yang Menyatakan



William Susanto

## KATA PENGANTAR

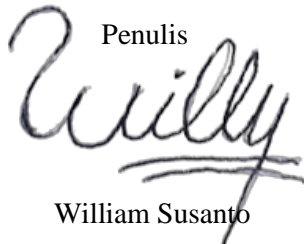
Puji syukur saya naikkan kepada Tuhan Yesus Kristus karena telah memberikan anugerah dan karunia sehingga laporan Proposal Tugas Akhir Arsitektur yang berjudul “*Art Museum* di Yogyakarta dengan Pendekatan *Cross-Programming*” dapat terselesaikan dengan tepat waktu. Tanpa dukungan dan bantuan dari berbagai pihak, laporan ini tidak akan terselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, saya ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada pihak yang terlibat dari awal hingga akhir :

1. Tuhan Yesus Kristus dengan berkat dan anugerah yang diberikan
2. Universitas Atma Jaya Yogyakarta sebagai sarana pendidikan bagi penulis untuk menggapai ilmu selama menjalankan studi
3. Bapak Noor Zakiy Mubarrok S.T.Ars. M.Ars selaku Dosen Pembimbing penulisan Proposal Tugas Akhir dan mata kuliah Desain Arsitektur 1
4. Orang Tua yang selalu mendukung, mendoakan, dan memotivasi sehingga penulisan ini dapat selesai tepat waktu
5. Ellycia Celine Nathalia, Albert Tri Karya Simbolon dan Kak Yusril Mahendra Pratama sebagai rekan seperjuangan yang senantiasa memberi semangat dan membantu berdiskusi dalam menyelesaikan penulisan ini
6. Yubi, Christo, Adit, Alvin, Flo, Inne, Patri, Clara, dan Mas Bimo yang selalu menyemangati dalam menyelesaikan penulisan ini
7. Anggota keluarga besar, saudara kandung serta teman-teman yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu yang turut berperan dalam proses diskusi, motivasi, dan segala aspek yang mendukung penyelesaian penulisan ini.

Penulis sadar bahwa masih banyak kekurangan yang ada pada penulisan laporan ini. Oleh karena itu segala kritik dan saran yang membangun akan ditampung dan dijadikan pembelajaran untuk kedepannya. Kepada seluruh pihak yang telah memberi dukungan dan dorongan pada penulisan ini saya ucapkan terimakasih.

Yogyakarta, Bulan 2021

Penulis



William Susanto

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGABSAHAN.....	i
SURAT PERNYATAAN.....	ii
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI .....	vi
DAFTAR GAMBAR .....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GRAFIK.....	xii
ABSTRAKSI.....	xiii
BAB 1 .....	1
1.1    LATAR BELAKANG .....	1
1.1.1    Latar Belakang Pengadaan Proyek.....	1
1.1.2    Latar Belakang Permasalahan Proyek.....	4
1.2    RUMUSAN MASALAH.....	5
1.3    TUJUAN DAN SASARAN .....	5
1.3.1    Tujuan .....	5
1.3.2    Sasaran .....	5
1.4    LINGKUP STUDI.....	5
1.4.1    Materi Studi .....	5
1.4.2    Pendekatan Studi.....	6
1.5    METODE STUDI.....	6
1.5.1    Pola Prosedural .....	6
1.5.2    Tata Langkah .....	7
1.6    SISTEMATIKA PEMBAHASAN .....	8
BAB II.....	9
2.1    TINJAUAN CROSS-PROGRAMMING.....	9
2.1.1    Pengertian <i>Cross-programming</i> .....	9
2.1.2    Ilustrasi <i>Cross-programming</i> .....	9
2.1.3    Tinjauan Objek Sejenis yang Menggunakan <i>Cross-programming</i> .....	10
BAB III.....	25
3.1    TINJAUAN <i>ART MUSEUM</i> .....	25
3.1.1    Pengertian .....	25
3.1.2    Programatik <i>Art Museum</i> .....	26
3.1.3    Sirkulasi <i>Art Museum</i> .....	26

3.1.4	<i>Layout Ruang dan Koleksi Art Museum</i> .....	27
3.1.5	<i>Art Museum di Yogyakarta</i> .....	28
3.2	TINJAUAN <i>CO-WORKING SPACE</i> .....	30
3.2.1	Pengertian.....	30
3.2.2	Kegiatan dan Kriteria <i>Co-working Space</i> .....	31
3.2.3	Sirkulasi dan Zonasi <i>Co-working Space</i> .....	31
3.2.4	<i>Co-working Space</i> di Yogyakarta.....	33
3.3	TINJAUAN LOKASI.....	34
3.3.1	Faktor Pertimbangan Pemilihan Lokasi.....	34
3.3.2	Pemilihan Tapak.....	36
3.3.3	Rencana Detail Tata Ruang.....	37
3.3.4	Peruntukkan Lahan dan Perhitungan Regulasi.....	38
3.4	ANALISIS PENGGUNA DAN AKTIVITAS.....	42
3.4.1	Identifikasi Pengguna.....	42
3.4.2	Analisis Kegiatan, Pengguna, Kebutuhan dan Besaran Ruang.....	42
3.4.3	Analisis Zonasi dan Hubungan Ruang.....	43
BAB IV	.....	45
4.1	ANALISIS TAPAK.....	45
4.2	SINTESIS TAPAK.....	46
4.3	ZONASI HORIZONTAL DAN VERTIKAL.....	46
4.4	METODE PERANCANGAN.....	49
4.4.1	Fungsi yang Saling Berkaitan.....	49
4.4.2	Gagasan Pemrograman yang Berbeda.....	50
4.4.3	<i>Layout</i> Ruangan yang Mematahkan Kesan Museum.....	52
4.4.4	Sistem Pembayaran dan Jalur Masuk Bangunan.....	54
4.4.5	Sistem Sirkulasi Bangunan beserta Nilai Kejutnya.....	55
4.4.6	Kepemilikan dan Peletakkan Karya Pameran & <i>Workshop</i> .....	57
BAB V	.....	60
5.1	KONSEP PERANCANGAN.....	60
5.2	TAHAP-TAHAP MENARIK PENGUNJUNG KE ART MUSEUM.....	64
5.3	JALUR PENCAPAIAN DAN PINTU MASUK.....	65
5.4	RENCANA BLOK.....	67
5.5	GAGASAN GUBAHAN MASSA.....	69
LAMPIRAN-LAMPIRAN	.....	71
	LAMPIRAN 1 : ANALISIS ALUR KEGIATAN, PENGGUNA DAN KEBUTUHAN RUANG.....	71
	LAMPIRAN 2 : ANALISIS BESARAN RUANG.....	75

LAMPIRAN 3 : ANALISIS TAPAK.....	79
DAFTAR PUSTAKA .....	90

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Share & Pertumbuhan PDRB EKRAF 5 Provinsi Tahun 2016 .....	4
Gambar 2. 1 Cross-programming by Bernard Tschumi .....	9
Gambar 2. 2 Ilustrasi Cross-programming .....	10
Gambar 2. 3 Perubahan Layout Ruang pada Omah Lawa dengan Cross-programming...	12
Gambar 2. 4 Perubahan Layout Ruang pada Omah Lawa dengan Cross-programming...	12
Gambar 2. 5 Perubahan Cross-programming Fasad pada Omah Lawa.....	13
Gambar 2. 6 Perubahan Cross-programming Fasad pada Omah Lawa.....	13
Gambar 2. 7 Hubungan Ruang Omah Lawa setelah Cross-programming .....	13
Gambar 2. 8 Bentuk Arsitektur Bangunan Omah Lawa dengan Cross-programming .....	14
Gambar 2. 9 Hubungan Ruang Baru World's Fair Park, Knoxville, Tennessee.....	15
Gambar 2. 10 Pembagian Ruang Baru World's Fair Park, Knoxville, Tennessee.....	16
Gambar 2. 11 Diagram Ruang Baru World's Fair Park, Knoxville, Tennessee .....	16
Gambar 2. 12 Peta Saat Ini World's Fair Park, Knoxville, Tennessee.....	16
Gambar 2. 13 Peta Baru World's Fair Park, Knoxville, Tennessee .....	17
Gambar 2. 14 Perspektif Baru World's Fair Park, Knoxville, Tennessee .....	17
Gambar 2. 15 Glowing Ribbon Baru World's Fair Park pada Siang dan Malam Hari .....	18
Gambar 2. 16 Lokasi Hamilton Farmers Market & Central Library di Ontario .....	19
Gambar 2. 17 Gambaran Hamilton Farmers Market & Central Library di Ontario.....	19
Gambar 2. 18 Hubungan Ruang Hamilton Farmers Market & Central Library di Ontario .....	20
Gambar 2. 19 Pembagian Cross-programming Hamilton Farmers Market & Central Library di Ontario .....	20
Gambar 2. 20 Potongan Samping Cross-programming Hamilton Farmers Market & Central Library.....	21
Gambar 2. 21 Potongan Depan Cross-programming Hamilton Farmers Market & Central Library.....	21
Gambar 2. 22 Pembagian Cross-programming Hamilton Farmers Market & Central Library di Ontario .....	21
Gambar 2. 23 Pembagian Cross-programming Hamilton Farmers Market & Central Library di Ontario .....	22
Gambar 2. 24 Bentuk Arsitektur Hamilton Farmers Market & Central Library di Ontario .....	22
Gambar 3. 1 Gambaran sebuah Art Museum .....	25
Gambar 3. 2 Jenis Sirkulasi Art Museum.....	27
Gambar 3. 3 Perubahan Pola Baru Masyarakat dalam Bekerja .....	30
Gambar 3. 4 Klasifikasi Kegiatan di Co-working Space menurut Jumlah User.....	31
Gambar 3. 5 Peta Wilayah Daerah Istimewa Yogyakarta .....	35
Gambar 3. 6 Site yang Dipilih .....	36
Gambar 3. 7 Site Secara Kasaran melalui Aplikasi .....	37
Gambar 3. 8 Rencana Detail Tata Ruang Yogyakarta .....	37
Gambar 3. 9 Rencana Detail Tata Ruang Yogyakarta .....	38
Gambar 3. 10 Pembagian Peruntukkan Lahan untuk Site yang Dipilih.....	38
Gambar 3. 11 Sempadan Site.....	41
Gambar 3. 12 Matriks Zonasi dan Hubungan Ruang.....	44



Gambar 4. 1 Sintesis Tapak .....	46
Gambar 4. 2 Zonasi Horizontal Massa 1 .....	47
Gambar 4. 3 Zonasi Horizontal Massa 2 .....	47
Gambar 4. 4 Zonasi Vertikal Tampak Utara Massa 1 .....	48
Gambar 4. 5 Zonasi Vertikal Tampak Selatan Massa 1 .....	48
Gambar 4. 6 Zonasi Vertikal Tampak Timur Massa 1 .....	48
Gambar 4. 7 Zonasi Vertikal Tampak Barat Massa 1 .....	48
Gambar 4. 8 Zonasi Vertikal Tampak Massa 2 .....	49
Gambar 4. 9 Fungsi yang Saling Berkaitan .....	49
Gambar 4. 10 Sirkulasi dengan Gagasan yang Berbeda.....	50
Gambar 4. 11 Ruang Pameran Berkonsep Ambigu di Wexner Center for the Visual Arts .....	51
Gambar 4. 12 Diagram Proses Perancangan Wexner Center for the Visual Arts oleh Peter Eisenman .....	52
Gambar 4. 13 Layout Area Pameran Permanen yang Mematahkan Kesan Museum.....	53
Gambar 4. 14 Layout Area Pameran Temporer yang Mematahkan Kesan Museum.....	54
Gambar 4. 15 Sistem Pembayaran dan Jalur Masuk Bangunan .....	55
Gambar 4. 16 Sistem Sirkulasi Bangunan beserta Nilai Kejutnya.....	55
Gambar 4. 17 Konsep dan Gambaran Legibilitas Lobby Co-working Art Museum .....	56
Gambar 4. 18 Gambaran Peletakkan Karya 3D di Area Pameran Permanen .....	59
Gambar 4. 19 Konsep Area Pameran Temporer di Mini Bar .....	59
Gambar 4. 20 Konsep dan Gambaran Shocking Co-working Space di Area Pameran Permanen.....	64
Gambar 4. 21 Pintu Masuk Massa 2 .....	67
Gambar 5. 1 Konsep Co-working Art Museum.....	60
Gambar 5. 2 Keterkaitan Konsep terhadap Perancangan .....	61
Gambar 5. 3 Penyelesaian dalam Menciptakan Co-working Art Museum .....	62
Gambar 5. 4 Konsep Sirkulasi Area Pameran Permanen dan Temporer.....	62
Gambar 5. 5 Konsep Kedekatan Ruang 3D Massa 1 .....	63
Gambar 5. 6 Konsep Kedekatan Ruang 3D Massa 2 .....	63
Gambar 5. 7 Penerapan Konsep Menembus Ruang pada Workshop Room 1.....	63
Gambar 5. 8 Tahap-Tahap Menarik Pengunjung ke Art Museum .....	64
Gambar 5. 9 Jalur Pencapaian di Tapak .....	65
Gambar 5. 10 Pandangan saat Mengikuti Jalur Pencapaian .....	66
Gambar 5. 11 Zonasi Pembagian Massa dan Area Parkir .....	67
Gambar 5. 12 Rencana Blok Massa 1 Lantai 1.....	68
Gambar 5. 13 Rencana Blok Massa 1 Lantai 2.....	68
Gambar 5. 14 Rencana Blok Massa 1 Lantai 3.....	68
Gambar 5. 15 Rencana Blok Massa 2 Lantai 1 dan 2 .....	69
Gambar 5. 16 Gagasan Gubahan Massa.....	70

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Jumlah Mahasiswa di Yogyakarta tahun 2019 .....	3
Tabel 2. 1 Fungsi dan Jumlah Ruang yang Baru di Omah lawa .....	11
Tabel 2. 2 Studi Komparasi Preseden .....	23
Tabel 3. 1 Perhitungan Frekuensi Jawaban Pengguna Co-working Space di Yogyakarta	33
Tabel 3. 2 KDB, KLB, KDH, dan Sempadan Site .....	39
Tabel 3. 3 Definisi, Tujuan, dan Kriteria K-3 pada Site.....	40
Tabel 4. 1 Pembagian Ruang Pameran dan Workshop Room .....	57
Tabel 4. 2 Analisis Alur Kegiatan, Pengguna dan Kebutuhan Ruang.....	71
Tabel 4. 3 Besaran Ruang.....	75

## **DAFTAR GRAFIK**

Grafik 1. 1 Jumlah Kunjungan Museum di Kota Yogyakarta 2010-2014.....	1
Grafik 3. 1 Kriteria Co-working Space menurut Kegiatan yang Dilaksanakan.....	31
Grafik 3. 2 Kunjungan Teratas Co-working Space di Yogyakarta .....	33
Grafik 3. 3 Persentase Atribut Desain Penting Co-working Space di Yogyakarta .....	34

## ABSTRAKSI

*Art museum* telah mengambil peran dalam menciptakan sebuah ajang pendidikan dan pariwisata di Indonesia sejak lama, khususnya Yogyakarta. Tujuan utama yang disuguhkan sangatlah jelas untuk mengedukasi para pengunjungnya dalam kemasan hiburan. Tetapi, hingga sekarang ini, *art museum* di Yogyakarta tampaknya belum memiliki daya pikat yang cukup kuat dalam menghadirkan wisatawan untuk menelusurinya, terutama mahasiswa dan pekerja muda. Padahal, banyak *art museum* di Yogyakarta mematok harga yang sangat merakyat, atau bahkan gratis. Namun, hal tersebut belum dapat membuat generasi muda melirik ke arah museum. Suasana museum yang menjemukan yang berujung pada kekakuan programatik menyebabkan gagalnya memperoleh perhatian pengunjung dalam proses kunjungannya. Sirkulasi *art museum* yang selalu sama dan umumnya hanya bersifat kronologis cukup menyimpulkan bagaimana museum-museum sepi pengunjung. Diperlukan adanya konsep *art museum* yang baru dan segar agar generasi sekarang di Yogyakarta dapat kembali membuka mata dan mengunjungi *art museum* yang sepi peminat. Sebelum membenahi kekakuan programatik sebuah museum, dibutuhkan adanya fungsi dan pemrograman yang baru dan berbeda agar menarik perhatian pengunjung, hingga pada akhirnya mereka dapat merasakan sirkulasi dan zonasi ruang unik yang ditawarkan. Perpaduan *art museum* dan fungsi baru yang saling bertolak-belakang satu sama lain dengan pendekatan *cross-programming* akan menghasilkan pelaku, kegiatan serta hubungan ruang yang berbeda dalam satu tempat dan waktu yang sama. Dengan menyuntikkan aktivitas yang sering dilakukan generasi muda Yogyakarta terhadap aktivitas yang kurang diminati, maka diharapkan akan menggiring atensi mereka untuk menelusuri *art museum*, yang nantinya akan diperbaiki kekakuan programatiknya sehingga dapat lebih diapresiasi dengan adanya fungsi baru.

Kata Kunci : *Art, Museum, cross-programming*