

BAB II

TINAJUAN HAKIKAT GEDUNG APRESIASI SENI RUPA

2.1. Fungsi Dan Tipologi Gedung Apresiasi Seni Rupa

2.1.1. Fungsi dan Tujuan Gedung Apresiasi Seni Rupa

2.1.1.1. Fungsi Bangunan

Gedung Apresiasi Seni Rupa Modern dan Kontemporer berfungsi sebagai:

1. Gedung pameran

Fungsi utama dari Gedung Apresiasi adalah sebagai gedung pameran karya seni rupa modern dan kontemporer, pada area pameran ini juga dapat terjadi kegiatan jual-beli barang-barang seni rupa yang sedang dipamerkan.

2. Fasilitas Pendidikan, Kebudayaan dan Rekreasi

Sanggar seni rupa dan workshop yang terdapat pada Gedung Apresiasi ini berfungsi sebagai area pendidikan seni rupa. Pada sanggar ini, dapat belajar mengembangkan minat dan bakatnya serta meningkatkan apresiasi terhadap karya seni melalui proses berkarya.

2.1.1.2. Tujuan Gedung Apresiasi Seni Rupa

Umum

- a. Pemeliharaan dan pengembangan kebudayaan Nasional melalui salah satu unsur yang terpenting dari kebudayaan, yaitu kesenian terutama seni rupa modern dan kontemporer
- b. Peningkatan eksistensi para seniman dalam menghasilkan karya seni rupa yang dinilai bukan hanya dan sudut komersial, meskipun hal ini turut pula dipertimbangkan,
- c. Peningkatan apresiasi dan penghargaan masyarakat terhadap seni rupa modern dan kontemporer

Khusus

Pemenuhan kebutuhan wadah yang dapat menampung hasil karya seni rupa modern dan kontemporer dan memungkinkan masyarakat untuk dapat berkomunikasi secara langsung melalui visualisasi, pemaknaan dan tanggapan dalam pemeliharaan dan pengembangan seni rupa modern dan kontemporer.

2.1.2. Tipologi Bangunan

Berdasarkan fungsinya, Gedung Apresiasi Seni Rupa Modern dan Kontemporer ini tergolong bangunan dengan tipologi *Commercial*, dan *Cultural and Entertainment Building*, karena selain fungsi utamanya sebagai pusat kegiatan apresiasi yang sebagian besar kegiatannya adalah memamerkan karya seni, diharapkan gedung ini juga dapat menjadi tempat hiburan dan rekreasi yang bisa menambah pengetahuan dan pendidikan dalam bidang seni khususnya seni rupa modern dan kontemporer. Selain itu diharapkan juga terjadinya kegiatan ekonomi yang melibatkan para seniman juga masyarakat dalam bentuk pelelangan dan kegiatan komersil lainnya.

2.1.2.1. Tipologi Bangunan Komersil (*Commercial Building*)

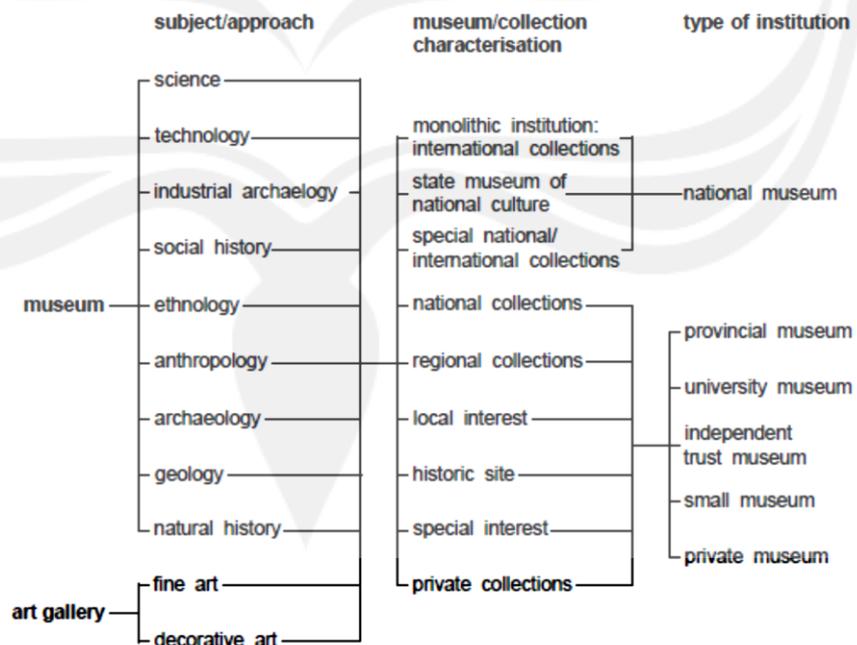
Bangunan Komersial (*Commercial Building*) merupakan bangunan gedung yang difungsikan untuk mewadahi aktivitas komersil yang bertujuan mendatangkan keuntungan baik dalam jangka pendek maupun jangka panjang. Untuk menunjang keberhasilan fungsinya, perancangan bangunan komersil perlu mempertimbangkan berbagai aspek baik dari sisi tampilan bangunan, pertimbangan efisiensi keamanan, maupun peluang pengembangan. Pertimbangan-pertimbangan tersebut disesuaikan dengan jenis aktifitas yang diwadahi dalam bangunan komersial tersebut, yang dalam hal ini adalah gedung apresiasi seni rupa modern dan kontemporer.

**2.1.2.2. Tipologi Bangunan Budaya Dan Hiburan/Rekreasi
(Cultural and Entertainment Building)**

Tinjauan objek studi yang dipakai adalah tinjauan tipologi yang mengacu pada perancangan Museum dan galeri. Tinjauan tersebut diambil karena museum dan galeri (Seni Rupa) memiliki fungsi utama yang sama, yaitu untuk menjaga, melindungi dan memamerkan.

“ Museums usually have clear statements... the traditional stateme include the mission “to preserve, protect, and exhibit.”(Time-Saver Standards For Building Types Fourth Edition, p. 677)

Perbedaan yang ada pada kedua bangunan tersebut yaitu museum lebih bersifat sosial dan merupakan tempat koleksi objek pengetahuan atau karya seni yang langka, sedangkan galeri lebih bersifat komersial dan merupakan tempat pameran dan penjualan barang koleksi di dalamnya.



Gambar 2.1. A Museum Typology Based On: Museological Approach/Interpretive Discipline; Collection Characterization; And Institution Characterization
(Sumber : E-Book Architecture Metric Hand, Pdf. Part 32_Museum, Art Galleries, Exhib. Hal : 491)

2.1.3. Kebutuhan/Tuntutan, Standar Perencanaan Dan Perancangan Museum (Seni Rupa)

Berdasarkan teori yang diambil dan buku *Time-Saver Standards for Building Types*, bangunan museum perlu dirancang untuk menjadi satu kesatuan dengan sistem atau susunan lingkungan sekitarnya dan merespon pola sirkulasi komunitasnya. Jika tidak demikian, maka museum akan menjadi sangat kontras dengan konteks lingkungannya dan menjadi tidak sesuai.

Program arsitektural dalam perancangan museum yang berfungsi sebagai tempat pameran perlu memperhatikan beberapa aspek berikut¹:

- Alokasi Ruang
- Hubungan Ruang
- Diagram Organisasi
- Aspirasi Desain
- Biaya Konstruksi

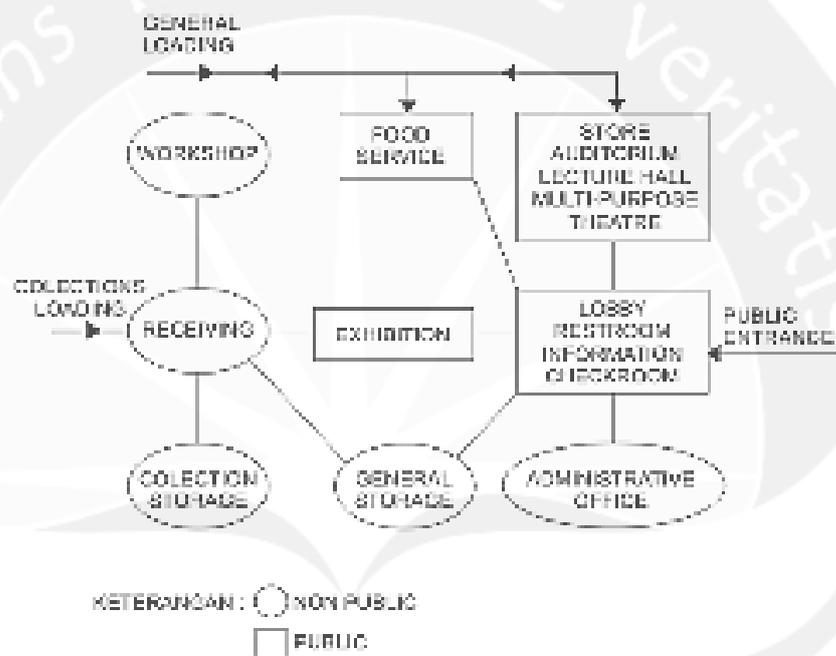
Kualitas site akan memberikan dampak yang signifikan pada desain bangunan dan kesuksesan even di dalamnya. Desain yang baik pada museum adalah pintu masuk utama yang sangat terlihat, menarik, dan mudah dijangkau oleh publik. Pada site museum perlu dibedakan antara area parkir bagi pengunjung dan staff.

Taman yang luas pada site dapat dimanfaatkan untuk berbagai macam aktivitas, seperti pertemuan sosial, special event, dan pameran sementara. Taman tersebut juga memungkinkan adanya perluasan bangunan. Area servis dalam bangunan harus dirancang terpisah secara visual dan akustikal dengan area publik outdoor tersebut.

¹ De Chiara, J; J.Crosbie, M, 2001.p.678

Ruang-ruang pada museum dapat digolongkan ke dalam lima zona berdasarkan public exposure dan letak koleksi karya, yaitu²:

- Publik/Tidak Ada Koleksi
- Publik/Ada Koleksi
- Non-Publik/Tidak Ada Koleksi
- Nona-Publik/Ada Koleksi
- Ruang Barang Koleksi



Gambar 2.2. Organizational Diagram
(Sumber : De Chiara, J; J.Crosbie, M, 2001.p.680)

Sirkulasi dalam museum sebaiknya dapat memberikan “cerita” bagi pengunjung. Sirkulasi publik, baik pada eksterior maupun interior bangunan, sebaiknya masuk akal dan jelas. Lobby dan pintu masuk utama menjadi pengenalan publik yang menampilkan karakter bangunan.

²De Chiara, J; J.Crosbie, M, 2001.p.679

Berdasarkan fungsinya, zona dalam museum dapat dikelompokkan sebagai berikut³ :

Publik Areas

Non-Collections Spaces

- Checkroom
- Theater
- Food Services
- Information Desk
- Main Public Toilets
- Museum *Lobby*
- Retail (Museum Store)

Collection Spaces

- Classrooms
- Exhibition Galleries
- Orientation

Non-Public Areas

Collections-Related

- Workshop
- Crating/Uncrating
- Freight Elevator
- Collections Loading Dock
- Receiving

Non-Collections-Related

- Catering Kitchen
- Electrical Room
- Food Service/Kitchen
- General Storage
- Mechanical Room
- Museum Store Office
- Offices
- Conference Rooms
- Security Office

Super-Secure Spaces

- Collections Storage
- Computer Network Room
- Security Equipment Room

2.1.3.1. Tuntutan Visual

Untuk memudahkan dalam memberi kenyamanan dalam mengamati karya seni rupa, terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan, seperti sistematika penyajian, tata letak lukisan, dan sistematika penempatan lukisan. Dalam sistematika penyajian lukisan, dapat dikelompokkan sebagai berikut :

³ De Chiara, J; J.Crosbie, M, 2001. p.680

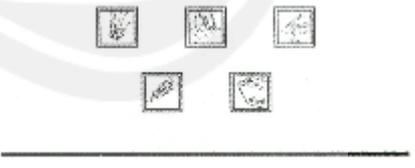
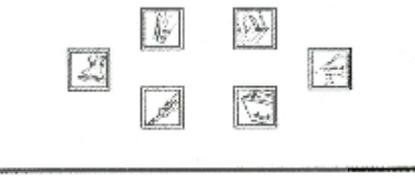
Tabel 2.1. Pengelompokan Sistematika Penyajian Lukisan

No	Sistematika Penyajian	Kelebihan	Kekurangan
1	Pengelompokan Berdasarkan Aliran	Kejelasan dalam memahami aliran lukisan yang dipamerkan	Pengeunjung kurang memahami perkembangan atau periodisasi aliran lukisan yang dipamerkan
2	Pengelompokan Berdasarkan Dimensi	Kemudahan dalam penempatan lukisan yang dipamerkan	Pengunjung kurang memahami aliran dan perkembangan atau periodisasi aliran lukisan yang dipamerkan
3	Pengelompokan Berdasarkan Periodisasi	Kejelasan dalam memahami perkembangan aliran lukisan yang dipamerkan	Pengunjung kurang memahami aliran lukisan yang dipamerkan

(Sumber : Susanto, 2004)

Terdapat beberapa teknik atau cara dalam menata letak lukisan. Penempatan yang lukisan dengan ukuran yang sama akan berbeda dengan yang memiliki ukuran bervariasi.

Tabel 2.2. Tata Letak Lukisan Berukuran Sama

Tata Letak	Definisi	Gambar
Secara Sejajar	Penataan lukisan secara sejajar ke samping, sehingga penikmat bias menikmati lukisan secara focus satu persatu.	
Secara Berselang-seling	Penataan lukisan secara berselang-seling atas, bawah, kanan dan kiri. Penataan ini menghilangkan anggapan monoton karena letaknya yang lebih bervariasi.	
Secara Terpola	Penataan lukisan secara berpola memberi kesan lebih bervariasi, membuat lukisan dengan tema yang sama tidak membosankan, namun karena ada sisi yang sejajar membuat focus penikmat berkurang	

(Sumber : Susanto, 2004)

Tabel 2.3. Tata Letak Lukisan Berukuran Bervariasi

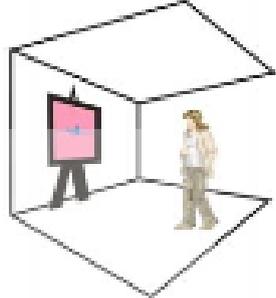
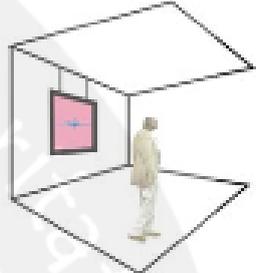
Tata Letak	Definisi	Gambar
Komposisi Garis Memusat	Penataan ini memusatkan garis pandang pada titik tengah, sehingga penikmatnya dapat melihat fokus lukisan ditengah, kemudian atas dan bawahnya.	<p>The diagram shows a rectangular wall with a horizontal dashed line representing the 'rata-rata tinggi pandang' (average viewing height) at 5'-3" (1.6m). The total wall height is 10'-0" (3.05m). Several framed artworks of various sizes are arranged along this central line.</p>
Komposisi Sama Rata/Sama Tinggi	Penataan ini menempatkan garis ketinggian sama rata sehingga penikmat dapat menikmati satu rentetan lukisan dari atas kebawah secara konstan.	<p>The diagram shows a rectangular wall with a horizontal dashed line representing the 'rata-rata tinggi pandang' (average viewing height) at 5'-3" (1.6m). The total wall height is 6'-3" (1.9m). Several framed artworks of various sizes are arranged along this constant height line, labeled as 'garis ketinggian'.</p>

(Sumber : Susanto, 2004)

Menurut sistematika penempatannya, lukisan dapat diletakan menempel pada dinding, menempel pada panil, maupun digantung. Masing-masing teknik penempatan memiliki kekurangan dan kelebihan tersendiri seperti berikut ;

Tabel 2.4. Teknik Penempatan Lukisan

Teknik	Kelebihan	Kekurangan	Sketsa
Penempatan Pada Dinding	Dinding sebagai latar belakang dapat memperkuat tampilan objek (Lukisan)	Kurang fleksibel	<p>A 3D perspective sketch of a person standing in a room, looking at a painting mounted on the wall. The room is represented by simple lines for the walls, floor, and ceiling.</p>

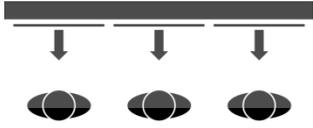
Penempatan Pada Panil	Fleksibel dalam penempatan	Panil dengan ornament berlebihan akan mengganggu tampilan objek (lukisan)	
Penempatan Digantung	Objek pameran (lukisan) dapat dilihat secara utuh	Lingkungan yang terbentuk dapat mengacaukan perhatian	

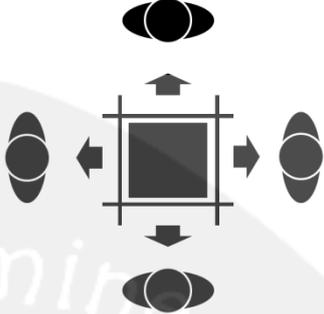
(Sumber : Susanto, 2004)

2.1.3.2. Tuntutan Fasilitas

Berdasarkan jenis kegiatan yang diwadahi, yaitu untuk menampung hasil karya seni rupa dua dimensional dan tiga dimensional dibutuhkan wadah yang pada dasarnya mempunyai karakter yang sama. Unsur pembeda hanya pada sarana dan prasarana untuk penyajian materi.

Tabel 2.5. Arah Pandang Pengamatan Objek Seni Rupa

Jenis Objek	Keterangan	Layout	Gambar
Objek 2D	Arah pandang yang memungkinkan untuk pengamatan hanya satu arah, sehingga sarana dan prasarana yang dibutuhkan berupa penunjang satu arah sudut pandang secara optimal.		

Objek 3D	Arah pandang yang memungkinkan untuk pengamatan hingga 4 arah, sehingga sarana dan prasarana yang dibutuhkan lebih beragam.		
-----------------	---	--	---

(Sumber : Analisis Penulis; Sumber Gambar : Doc. Penulis)

2.1.3.3. Tuntutan Keamanan

Kenyamanan dan keamanan merupakan pertimbangan utama dalam perencanaan bangunan Gedung Apresiasi Seni Rupa sebagai pola pendekatan. Kenyamanan dan keamanan ini baik dalam ruang-ruang wadah kegiatan maupun pengisi ruang.

Misal ; eksterior, *foyer*, *lobby*, *counter*, sirkulasi lavatory, *exits*, tempat duduk, penghawaan, pencahayaan.

2.1.3.4. Tuntutan Administrasi dan Informasi

1. Kegiatan Administrasi

Sebagai penunjang kegiatan ketrampilan ;

- a. Kegiatan administrasi khusus publikasi, produksi dan teknis pameran,
- b. Kegiatan administrasi umum personalia, kesekretariatan, keuangan, peralatan, pemeliharaan dan keamanan.

2. Kegiatan Pelayanan

- a. Pelayanan Umum ; Parkir, Hall, Plaza
- b. Pelayanan Khusus ; Lavatory, Cafeteria, Perpustakaan, Fasilitas Kesehatan, HEE, Ruang *Slide*.

2.1.4. Fleksibilitas Museum

Bangunan museum dapat memberikan fasilitas berupa kafetaria, restoran, dan berbagai food service lain. Hal ini merupakan pertimbangan dan jangka waktu pengunjung berada dalam bangunan. *Lobby* museum sebaiknya dirancang untuk dapat ditransformasikan menjadi area pertemuan, acara institusi, upacara peringatan, dll. Dengan demikian, *Lobby* dapat mengakomodasi berbagai fungsi. Area *Lobby* sebaiknya memberikan pencahayaan alami dan jendela-jendela yang cukup sehingga tetap menarik baik siang maupun malam hari.

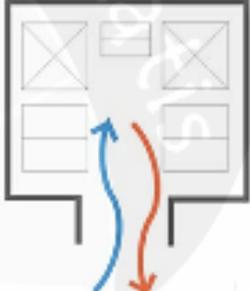
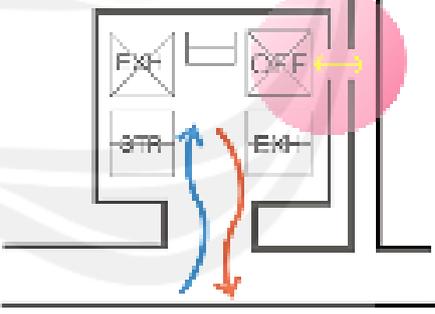
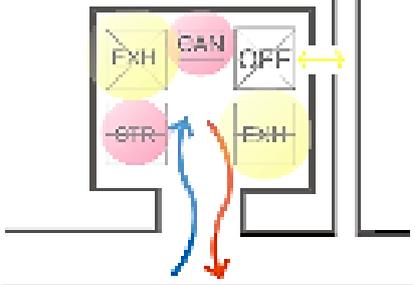
Pengunjung museum dapat berupa individual maupun kelompok yang menggunakan bus, Kedua jenis pengunjung tersebut memberi pengaruh pada jenis pintu masuk dan orientasi bangunan. Pengunjung dalam jumlah besar yang datang dengan bus memerlukan area drop-off, sedangkan pengunjung individu hanya memerlukan pintu masuk yang tidak terlalu besar. Pintu masuk untuk staff sebaiknya berada di dekat area pemuatan barang dan dipisahkan dari pintu masuk bagi pengunjung. Pintu masuk ini juga digunakan untuk pengantar barang dari luar. Pintu masuk sebaiknya memiliki ruang transisi untuk meminimalkan debu dan polusi dari luar bangunan.

Sirkulasi pengunjung sebaiknya dirancang jelas sehingga pengunjung tidak merasa bingung dalam mencari area yang ingin dicapai. Hal tersebut juga dapat diperkuat dengan desain *signage* yang baik. Desain sirkulasi pengunjung sebaiknya bersifat fleksibel dan memberikan pilihan sehingga pengunjung dapat menentukan langkah mereka sendiri, menemukan sesuatu yang telah mereka ketahui, dan menemukan yang baru. Penataan ruang dan hubungan antara sirkulasi publik dan ruang pameran harus memberikan pilihan, namun tetap memberikan kejelasan bagi pengunjung. Misalnya, hubungan ruang secara visual, baik horisontal maupun

vertikal, menuju ruang pameran dapat menarik pandangan pengunjung.

Setelah memasuki pintu masuk utama, terdapat ruang informasi, Lobby, area orientasi, dan sirkulasi utama publik. Ruang-ruang tersebut memfasilitasi pengunjung untuk dapat lebih memahami elemen-elemen dalam museum. Semua area publik sebaiknya dapat dicapai ataupun dilihat secara langsung dari Lobby.

Tabel 2.6. Fleksibilitas Museum

No.	Ketentuan	Layout
1	Idealnya <i>entrance</i> dan <i>exit</i> untuk semua pendatang dibuat tunggal	
2	<i>Entrance museum office</i> sebaiknya berdekatan dengan loading dock. <i>Entrance</i> ini dapat juga untuk akses pos, kurir, suplai dan layanan antar setara lainnya.	
3	<i>Museum Store</i> dan pelayanan makanan harus tersedia terpisah	

4	Ruang-ruang khusus seperti auditorium atau teater harus tetap memiliki akses disaat museum tutup.	
5	Pintu luar harus cepat tertutup dan ruang dalam atau perantara memiliki jarak yang jauh untuk meminimalisasi polusi.	

(Sumber : De Chiara, J; J.Crosbie, M, 2001)

Tabel 2.7. Standar Ruang Pameran

No.	Ketentuan	Sketsa/gambar
1	Desain dituntut harus mendukung pengunjung untuk dapat menjadi lebih intim dengan koleksi (obyek pameran)	 <p>(http://thailand.panduanwisata.com/files/2013/08/Ardels-Third-Place-Gallery-1.jpg)</p>
2	Ruang pojok dapat dihilangkan dan dapat dimanfaatkan untuk menjadi media pameran	
3	Desain sebaiknya dapat menyesuaikan <i>display</i> berbagai jenis ukuran karya	 <p>(http://gudeg.net/images/upload/dunadi_jogaI.JPG)</p>
4	Ruang yang didesain untuk pameran harus <i>flexible</i> dan dapat menampung beragam layout <i>display</i> . Untuk mendukung fleksibilitas biasanya digunakan bentuk persegi untuk bentuk ruang.	

(Sumber : De Chiara, J; J.Crosbie, M, 2001)

2.2. Tinjauan Terhadap Objek Sejenis

2.2.1. Sangkring Art Space



Gambar 2.3. Tampak Depan Sangkring Art Space

(Sumber : <http://www.sangkringartspace.net/wp-content/uploads/2009/06/5a-497x600.jpg>, 15 September 2013)

2.2.1.1. Profil Singkat Sangkring Art Space

Sangkring Art Space berada di Nitiprayan Rt. 1 Rw. 20 No 88 Ngestiharjo, Kasihan Bantul Yogyakarta. Sangkring Art Space berdiri pada tanggal 31 Mei 2007. Nama Sangkring diambil dari nama leluhur Putu Sutawijaya, perupa dan pendiri Sangkring Art Space, dengan pertimbangan bahwa nama ini dapat menjadi spirit untuk mempertautkan diri dengan masa lalu dan motivasi untuk melangkah dalam proses kreatif di dunia seni rupa.

Dengan pertimbangan itu, Sangkring Art Space membuka diri untuk berbagi dengan yang tua dan yang muda, yang lama dan yang baru, dalam sebuah ruang kreativitas.

Dengan begitu Sangkring Art Space menghargai perbedaan dan menjunjung tinggi solidaritas berkesenian, tanpa memperdulikan asal usul budaya dan ideologi. Dalam perkataan lain Sangkring Art space berkecenderungan menjadi ruang eksperimen bagi semua kalangan dan pelaku seni.

Di sini, di Sangkring Art Space, yang tua dihormati, yang muda dihargai, yang pinggiran dibela, yang alternative diberi kesempatan, untuk sama-sama berkarya. Sebab, Sangkring Art Space menyadari sepenuhnya bahwa ruang seni sebagai ruang berbagi dan solidaritas masih sangat dibutuhkan di negeri ini.

Visi

Merangkul, menggandeng, dan merengkuh puspa ragam seni dalam sebuah ruang seni.

Misi

Mempergelarkan dan mempertunjukkan aneka rupa praktik seni, di mana perbedaan dan eksperimen kreativitas dihargai sama tinggi.

2.2.1.2. Managerial

2.2.1.2.1. Pelaku

Setiap kegiatan di Sangkring Art Space dikelola secara swadaya, tapi tidak menutup kemungkinan dan peluang untuk bekerja sama dengan pihak atau instansi seni lain.

2.2.1.2.2. Kegiatan

Bentuk kegiatan di Sangkring Art Space bersifat open-ended management. Artinya, dalam suatu kegiatan tertentu, Sangkring Art Space merancang dan mengelolanya secara internal. Disisi lain, Sangkring Art Space menerima tawaran-tawaran kegiatan dari pihak luar secara terbuka.

2.2.3. Jogja National Museum



Gambar 2.4. Jogja National Museum

(Sumber : http://jogjanationalmuseum.com/wp-content/uploads/2011/06/IMG_1262-600x450.jpg, 15 September 2013)

2.2.3.1. Profil Jogja National Museum

Bangunan yang berlokasi di Jl. Prof. Ki Amri Yahya No. 1, Gampingan, Wirobrajan, Yogyakarta ini adalah sebuah kantong aktivitas seni dan budaya yang dikonsepsi sebagai ruang publik dan secara legal berdiri di bawah payung Yayasan Yogyakarta Seni Nusantara (YYSN), sebuah yayasan nirlaba berbadan hukum yang khusus bergerak dalam bidang pelestarian dan pengembangan seni dan budaya, baik seni rupa, seni pertunjukan maupun seni multimedia.

Keberadaan JNM bermula dari area kompleks bekas gedung Akademi Seni Rupa Indonesia (ASRI-1950) dan Fakultas Seni Rupa dan Desain (FSRD-1984) yang merupakan cikal bakal berdirinya Institut Seni Indonesia (ISI) Yogyakarta. Setelah kampus ISI terpadu (1998) berdiri di Jalan Parangtritis KM 6, Sewon, Bantul, Yogyakarta, maka praktis kawasan bekas ASRI/FSRD ISI ini menjadi vakum. Keberadaannya pun cukup mengesankan dan relatif dilupakan oleh pihak yang mestinya

berwenang. Padahal dari tempat inilah lahir banyak seniman besar yang mewarnai jagad seni rupa Indonesia bahkan dunia.

Mengingat kompleks bangunan ini mempunyai nilai historis yang cukup penting, maka Ketua Yayasan Yogyakarta Seni Nusantara, KPH. Wironegoro, M.Sc., merasa terpanggil untuk berjuang melestarikan kompleks bangunan bersejarah ini dan merombaknya menjadi Kompleks Jogja National Museum (2006).

2.2.3.2. Managerial

2.2.3.2.1. Pelaku

Tabel 2.8. Staff Jogja National Museum

No	Jabatan	Nama
1	Direktur Eksekutif	KPH. Wironegoro
2	Direktur Bisnis & <i>Development</i>	Rizki Arbali
3	Direktur <i>Operational</i>	Herdar Ari Andi
4	Manajer <i>Operational</i>	Ratih Ayu Djojodiprojo
5	Sekretaris	Agnes Irma
6	Spv Teknis	Nugroho Ari
7	Teknisi	Bejo
8	Kebersihan	- Irwanto - Jono - Iman - Aziz
9	Satpam Dan Keamanan	- Rejo - Budi - Kotot

(Sumber : <http://jogjanationalmuseum.com/staff-2/>)

2.2.3.2.2. Kegiatan

Program kerja yang dikembangkan JNM meliputi berbagai aspek, pameran seni rupa, salah satunya. Ide agenda pameran yang diselenggarakan bisa berangkat dari JNM sendiri atau dari para seniman baik secara perorangan maupun komunitas atau kelembagaan melalui mekanisme yang telah ditetapkan pihak manajemen JNM.

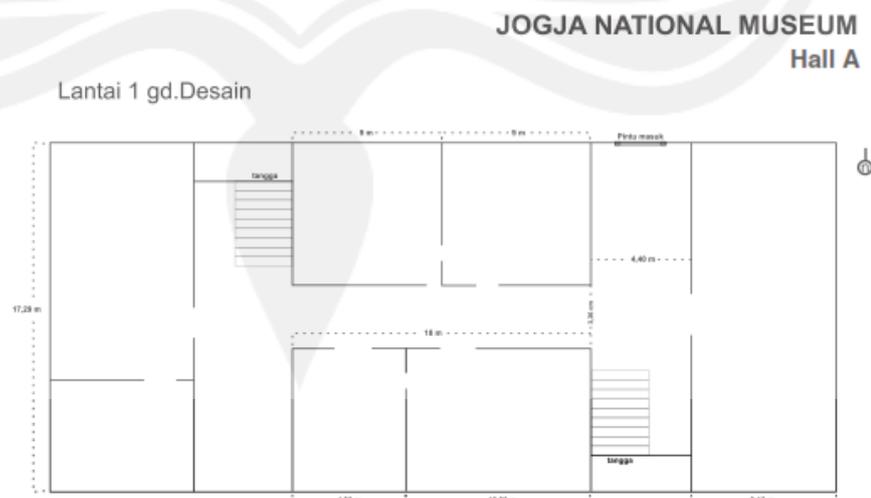
Program yang cukup penting guna mendukung kiprah seniman-seniman muda pemula untuk mengembangkan

kesenimanannya sehingga dapat mendedikasikan karya terbaiknya demi keharuman nama dan perkembangan seni maupun budaya Indonesia di mata dunia. Dukungan atas komitmen ini diwujudkan JNM dengan menyediakan galeri khusus bernama Gallery for Citizens yang dapat dipergunakan secara cuma-cuma oleh para seniman pemula dalam berunjuk karya. Selain itu, ruang pameran yang tersedia adalah ruang pameran utama Jogja National Museum, kemudian Ruang Fine Art Museum Gallery, Pendopo Ajiyasa, Ruang Seni Situs Patung dan Ruang Situs Kriya.

Hal penting lain yang tak bisa dikesampingkan adalah adanya program pengembangan wacana seni rupa yang berbentuk diskusi, seminar, maupun lokakarya tentang isu-isu penting yang telah atau sedang berkembang di dunia seni rupa lokal, nasional, maupun internasional. Yang tak kelewatan adalah program kerjasama even atau kegiatan dengan lembaga lain baik di dalam maupun luar negeri.

2.2.3.3. Arsitektural

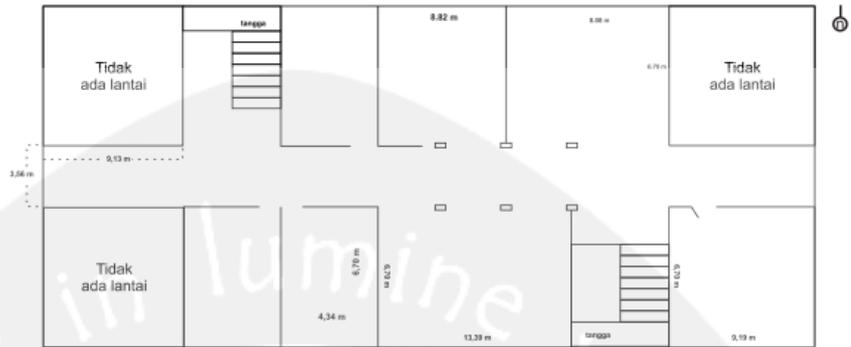
Denah Hall A



Gambar 2.5. Denah Hall A lantai 1

(Sumber : <http://jogjanationalmuseum.com/venue-info/>)

Lantai 2 gd.Desain



Lantai 3 gd.Desain



Gambar 2.6. Denah Hall A lantai 2 dan 3
(Sumber : <http://jogjanationalmuseum.com/venue-info/>)