

Skripsi Arsitektur

**Perancangan Galeri Seni Rupa
di Kawasan Wisata Bahari Lamongan
dengan Tema Arsitektur Simbolik**



Oleh :

Kokoh Dhian Khidmawanto

0322062

**PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL
MALANG
2012**

1917

THE UNIVERSITY OF CHICAGO
DEPARTMENT OF CHEMISTRY
RECORDS

1917

RECORDS OF THE DEPARTMENT OF CHEMISTRY

1917

RECORDS OF THE DEPARTMENT OF CHEMISTRY
1917

Persetujuan Skripsi

Perancangan Galeri Seni Rupa di Kawasan Wisata Bahari Lamongan dengan Tema Arsitektur Simbolik

Disusun dan Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Teknik Arsitektur S-1
Institut Teknologi Nasional Malang

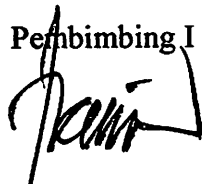
Disusun oleh :

Kokoh Dhian Khidmawanto

0322062

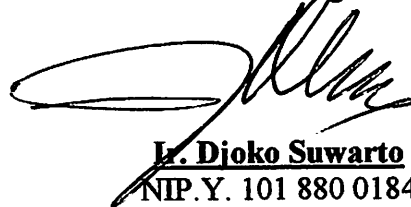
Menyetujui :

Pembimbing I



Dr. Ir. Lalu Mulyadi, MT
NIP.Y. 101 870 0153

Pembimbing II



Ir. Djoko Suwanto
NIP.Y. 101 880 0184



Mengetahui,
Program Studi Arsitektur



Ir. Daim Triwahyono, MSA
NIP. 19560324 198403 1 002

Pengesahan Skripsi

Perancangan Galeri Seni Rupa di Kawasan Wisata Bahari Lamongan dengan Tema Arsitektur Simbolik

Skripsi dipertahankan dihadapan Majelis Penguji Sidang Skripsi
Jenjang Strata Satu (S-1)
Pada hari : Senin
Tanggal : 30 Juli 2012
Diterima untuk memenuhi salah satu persyaratan
guna memperoleh gelar Sarjana Teknik

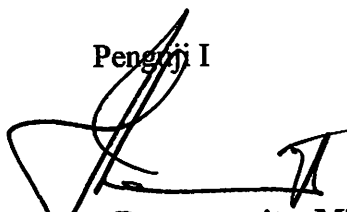
Disusun oleh :

Kokoh Dhian Khidmawanto

0322062

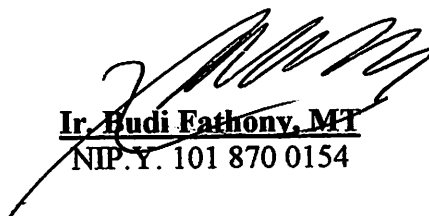
Disahkan oleh :

Penguji I



Ir. Soeranto Darsopuspito, MT
NIP.Y. 101 870 0147

Penguji II



Ir. Budi Fathony, MT
NIP.Y. 101 870 0154

Ketua,



Ir. Daim Triwahyono, MSA
NIP. 19560324 198403 1 002

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **Kokoh Dhian Khidmawanto**

NIM : **0322062**

Program Studi : **Arsitektur**

Fakultas : **Teknik Sipil dan Perencanaan**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa,

Skripsi saya dengan judul :

Perancangan Galeri Seni Rupa di Kawasan Wisata Bahari Lamongan dengan Tema Arsitektur Simbolik

Adalah hasil karya sendiri, bukan merupakan duplikasi serta tidak mengutip atau meniadur dari hasil karya orang lain, kecuali disebutkan sumbernya.

Malang, 6 Agustus 2012

Yang membuat pernyataan

METERAI
TEMPEL

PALACE KEDIRI
12

7FD12AAF876699548

ENAM RIBU RUPIAH

6000

DJP

(**Kokoh Dhian Khidmawanto**)

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, serta karunia-Nya kepada penulis sehingga dapat menyusun laporan skripsi arsitektur yang berjudul "**Perancangan Galeri Seni Rupa di Kawasan Wisata Bahari Lamongan dengan Tema Arsitektur Simbolik**" dengan baik. Laporan ini merupakan salah satu persyaratan untuk bisa memperoleh gelar Sarjana Teknik Arsitektur pada Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Institut Teknologi Nasional Malang.

Menyadari bahwa penyusunan laporan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, arahan, dan bimbingan yang telah diberikan berbagai pihak, maka pada kesempatan ini penyusun dengan tulus hati menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

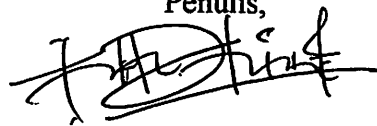
1. Bapak Ir. Andrianus Agus Santosa, MT, selaku Dekan Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Institut Teknologi Nasional Malang.
2. Bapak Ir. Daim Triwahyono, MSA, selaku Ketua Program Studi Arsitektur, Institut Teknologi Nasional Malang.
3. Bapak Ir. Gaguk Sukowiyono, MT, selaku Sekretaris Program Studi Teknik Arsitektur, Institut Teknologi Nasional Malang.
4. Ibu Ir. Ertin Lestari, MT, selaku Dosen Mata Kuliah Skripsi Arsitektur yang telah banyak memberikan semangat, bimbingan dan arahan yang sangat berguna..
5. Bapak Dr. Ir. Lalu Mulyadi, MT selaku Dosen Pembimbing I yang telah banyak memberikan masukan-masukan dan arahan yang sangat berguna dalam proses bimbingan.
6. Bapak Ir. Djoko Suwanto, selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan masukan-masukan yang sangat berguna dalam proses bimbingan.
7. Bapak Ir. Soeranto Darsopuspito, MT, selaku Dosen Penguji I, Skripsi Arsitektur, Institut Teknologi Nasional Malang.

8. Bapak Ir. Budi Fathony, MT, selaku Dosen Penguji II, Skripsi Arsitektur, Institut Teknologi Nasional Malang.
9. Bapak, Ibu, Mas Arif (Keluarga Besar Bpk. Wachid, S.Pd), Ibu (Keluarga Besar Bpk. Hadi Supeno, Alm), serta adik (Teacher Ida-nut) tercinta yang selama ini memberikan dukungan, motivasi, serta doa yang dipanjatkan dalam setiap sholat guna kelancaran studi ini.
10. Bapak Slamet (Penasehat Spiritualq), Ustadz (Mantri Yen), Mifta-chuden, terimakasih atas motivasi, doa dan “hewez-heweznya”.
11. Teman-teman kuliah yang mengambil mata kuliah skripsi arsitektur ini : Gank PPT – Para Pencari Tanda tangan (Kiwi, Abisha, Marion, Okto, Kamil, Arud, Adhi), Trio INI (rINI, vINI, arINI), serta Ivan dan Adit semoga kalian semua sukses ke depannya.

Dalam hal ini penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun, dikarenakan minimnya pengetahuan dan sumber yang penulis dapatkan dalam penyelesaian dan kesempurnaan laporan ini. Akhir kata penulis berharap agar tulisan ini dapat bermanfaat bagi yang membutuhkan.

Malang, 6 Agustus 2012

Penulis,



Kokoh Dhian Khidmawanto

0322062

DAFTAR ISI

	Hal
Kata Pengantar	i
Daftar Isi	iii
Daftar Tabel	viii
Daftar Gambar	ix
Daftar Diagram	xi
Daftar Pustaka	xiii
Lampiran	
BAB I : PENDAHULUAN .	1
I.1. Latar Belakang	1
I.2. Tujuan dan Sasaran	2
I.2.1. Tujuan	2
I.2.2. Sasaran	2
I.3. Permasalahan	3
I.3.1. Identifikasi Masalah	3
I.3.2. Rumusan Masalah	4
I.3.3. Batasan Masalah	4
I.4. Sistematika Pembahasan	4
BAB I Pendahuluan	4
BAB II Kajian Tema / Topik	4
BAB III Tinjauan Tapak	4
BAB IV Tinjauan Obyek	5
BAB V Metode Perancangan	5
BAB VI Analisis Perancangan	5
BAB VII Konsep Perancangan	5
BAB II : KAJIAN TEMA	6
II.1. Tinjauan Tema	6
Munculnya Pemikiran Simbolis dalam Arsitektur	6

II.2. Pengertian Tema	7
Simbolis	7
Macam-macam Simbolik	8
BAB III : TINJAUAN TAPAK	15
III.1. Tinjauan Tapak	15
III.2. Gambaran Umum Kecamatan Paciran	16
BAB IV : TINJAUAN OBJEK	21
IV.1. Pengertian	21
Galeri	21
Seni rupa	21
Kawasan	22
Wisata	22
Bahari	22
Lamongan	22
Pengertian Judul	22
IV.2. Studi Banding Objek	25
Gambaran Umum	25
Gambaran Khusus	25
Data Pemakai	35
Struktur Organisasi Pemakai	35
Pola Aktifitas Pemakai	37
Pola Aktifitas	37
Latar Belakang Perilaku Pemakai	38
IV.3. Tinjauan Teoritis	38
Data Literatur	38
Lukisan	39
Studi Jarak Pengamat terhadap Obyek Lukisan	39
Jarak Pengamat dan Jarak Antar Lukisan	39
Studi Pencahayaan dalam Ruangan	40
Analisis Modul dan Besaran Ruang-Ruang Publik	42

Pantai	48
▪ Ciri - Ciri Arsitektur Pantai	48
▪ Karakteristik Arsitektur Pantai	48
Lingkungan Pantai	49
▪ Ciri – ciri pantai tropis	49
▪ Masalah daerah pantai tropis	49
Faktor-faktor iklim	50
Radiasi Matahari	50
Pengaruh Angin	54
BAB V : METODE PERANCANGAN	58
V.1. Metode Perancangan	58
V.1.1. Tahap Pengumpulan Data	58
A. Studi Literatur	58
B. Studi Banding Tema dan Obyek Sejenis	59
C. Studi Banding Lapangan	59
D. Observasi/Pengamatan	59
E. Dokumenter	59
V.1.2. Tahap Analisis dan Konsep	59
BAB VI : ANALISA PERANCANGAN	61
VI.1. Programing	61
VI.1.1 Aktifitas	61
VI.1.2 Fasilitas	66
Aktifitas Pameran dan Berjualan	68
Jenis-jenis Pameran	68
Jenis-Jenis Barang yang Ada di Galeri Seni Rupa	68
VI.1.3 Kapasitas dan Besaran Ruang	71
Menentukan Jumlah Persentase Wisatawan/Pengunjung	76
VI.2. Analisa Ruang	77
VI.2.1. Persyaratan Ruang	77
VI.2.2. Kebutuhan dan Karakter Ruang	78

VI.2.3. Hubungan Ruang	79
- Hubungan	79
Zoning	80
- Pola Hubungan Ruang	81
Ruang Makro	81
Ruang Mikro	82
- Ruang Pameran	82
- Ruang Pendukung Utama	82
- Ruang Pendukung Umum	83
- Ruang Pengelola	83
- Ruang Pelengkap	83
VI.3. Analisa Tapak	84
VI.3.1. Lokasi Perancangan Galeri Seni Rupa	84
VI.3.2. Analisa Matahari dan Angin	85
Tanggapan Rancangan	
terhadap Pengaruh Cahaya Matahari	85
Tanggapan Perancangan terhadap Pengaruh Angin.	86
VI.3.3. Lingkungan	86
Drainase	86
Vegetasi	87
Sirkulasi dan Aksesibilitas	87
VI.4. Analisa Bentuk	88
VI.4.1. Kaitan Tema dengan Arsitektur	88
VI.4.2. Bentuk Bangunan	88
VI.4.3. Penerapan Tema pada Obyek	91
 BAB VII : KONSEP	 93
VII.1. Konsep Perancangan	93
VII.1.1. Tema Perancangan	93
VII.1.2. Konsep Perancangan	93
VII.2. Konsep Ruang	93
VII.2.1. Pola Penataan Ruang	93

VII.2.2. Organisasi Ruang Makro	94
VII.2.3. Organisasi Ruang Mikro	94
- Ruang Pameran	95
- Ruang Pendukung Utama	95
- Ruang Pendukung Umum	96
- Ruang Pengelola	96
- Ruang Pelengkap	97
VII.3. Konsep Tapak	97
Land Use	97
VII.4. Konsep Bentuk	97
VII.4.1 Bentuk Bangunan	97
VII.4.2 Struktur	98
Sistem Struktur	98
- Sistem Struktur Pondasi	98
- Sistem Struktur Dinding	99
- Sistem Struktur Atap	99
VII.4.3 Konsep Utilitas	99
A. Listrik	99
B. Air Bersih	100
C. Sistem Air Kotor dan Air Bekas	100
- Air Kotor	100
- Air Bekas	100
D. Air Conditioning (AC) / Penghawaan	101
E. Telepon	101
F. System Pemadam Kebakaran	102

DAFTAR TABEL

	Hal
Tabel 4.1. Standart Besaran Ruang Workshop	47
Tabel 4.2. Penyerapan dan Pemantulan Warna	52
Tabel 6.1. Pelaku Aktifitas	61
Tabel 6.2. Jenis Kegiatan	62
Tabel 6.3. Ruang/Fasilitas	67
Tabel 6.4. Presentase Jenis Barang	68
Tabel 6.5. Kapasitas dan Besaran Ruang	71
Tabel 6.6. Jumlah Pengunjung	77
Tabel 6.7. Kebutuhan dan Karakter Ruang Galeri Seni Rupa	78

DAFTAR GAMBAR

	Hal
Gambar 2.1. Simbolisme Umum	8
Gambar 2.2. Simbol agak Tersamar	9
Gambar 2.3. Simbol Methapor	9
Gambar 2.4. Simbol dan Unsur Pengenal (Masjid)	10
Gambar 2.5. Methapor (Opera House – Sidney)	11
Gambar 2.6. Tangible Methapor	12
Gambar 2.7. Direct Analogy	13
Gambar 2.8. Symbolic Analogy	14
Gambar 3.1. Peta Pencapaian Kawasan Wisata Bahari Lamongan	15
Gambar 3.2. Kawasan Wisata Bahari Lamongan	16
Gambar 3.3. Keadaan Tanah pada Kawasan	17
Gambar 3.4. Saluran Drainase pada Kawasan	17
Gambar 3.5. View from Site dan View to Site	18
Gambar 3.6. Perhitungan KLB	19
Gambar 3.7. Vegetasi di Sekitar Site	19
Gambar 3.8. Analisa Pergerakan Angin	20
Gambar 3.9. Analisa Kebisingan	20
Gambar 4.1. Gedung Galeri Nasional Indonesia	27
Gambar 4.2. Denah Kompleks Gedung Galeri Nasional Indonesia	28
Gambar 4.3. Legenda dari Denah Kompleks Gedung Galeri Nasional Indonesia	29
Gambar 4.4. Kegiatan Edukasi Karya Seni Rupa di Gedung Galeri Nasional Indonesia	30
Gambar 4.5. Kegiatan Penerangan Seni Rupa kepada Masyarakat di Gedung GNI	30
Gambar 4.6. Ruang Seminar (serba guna) di Gedung GNI	31
Gambar 4.7. Ruang Restorasi di Gedung GNI	31
Gambar 4.8. Ruang Penyimpanan Karya di Gedung GNI	32
Gambar 4.9. Ruang pameran di Gedung GNI	32
Gambar 4.10. Daerah Visual Pandangan Mata	39

Gambar 4.11. Pencahayaan	40
Gambar 4.12. Perhitungan Shading	40
Gambar 4.13. Perhitungan Sirip	41
Gambar 4.14. Suasana Ruang Pamer / Exhibition Room ketika Malam dan Siang Hari	41
Gambar 4.15. Ruang Pamer / Exhibition Room di Cemeti Art House	41
Gambar 4.16. Jarak Pengamat Lukisan Kecil	42
Gambar 4.17. Jarak Pengamat Lukisan Sedang	43
Gambar 4.18. Jarak Pengamat Lukisan Besar	44
Gambar 4.19. Jarak Antar Lukisan Kecil	44
Gambar 4.20. Jarak Antar Lukisan Sedang	45
Gambar 4.21. Jarak Antar Lukisan Besar	45
Gambar 4.22. Ruang Pameran Lukisan Ukuran Kecil	45
Gambar 4.23. Ruang Pameran Lukisan Ukuran Sedang	46
Gambar 4.24. Ruang Pameran Lukisan Ukuran Besar	46
Gambar 4.25. Standart Besaran Ruang Workshop	47
Gambar 4.26. Orientasi Matahari	52
Gambar 4.27. Orientasi Matahari 2	54
Gambar 4.28. Pengaruh Angin ke Bangunan	55
Gambar 4.29. Pembalikan Arah Angin oleh Bangunan Tinggi	56
Gambar 4.30. Gerakan Udara antara Barisan Rumah yang Rapat dan Sejajar	56
Gambar 6.1. Zoning	81
Gambar 6.2. Lokasi dan Batas Site	84
Gambar 6.3. Analisa Matahari dan Angin	85
Gambar 6.4. Analisa Matahari dan Angin	86
Gambar 6.5. Vegetasi	87
Gambar 6.6. Sirkulasi dan Aksesibilitas	87
Gambar 7.1. Land Use	97

DAFTAR DIAGRAM

	Hal
Diagram 4.1. Struktur Organisasi	35
Diagram 4.2. Pola Aktifitas Pengelola	37
Diagram 4.3. Pola Aktifitas Pengunjung	37
Diagram 4.4. Pola Aktifitas Barang	38
Diagram 5.1. Diagram Pemikiran Arsitektur	60
Diagram 6.1. Pola Aktifitas Pengelola	63
Diagram 6.2. Pola Aktifitas Seniman	64
Diagram 6.3. Pola Aktifitas Pengunjung	64
Diagram 6.4. Pola Sirkulasi Lukisan atau Benda Seni	65
Diagram 6.5. Pola Aktifitas pada Jam Operasional Kantor atau Jam Kerja Pengelola	65
Diagram 6.6. Pola Aktifitas pada Jam Operasional untuk Area Galeri dan semua Fasilitas	66
Diagram 6.7. Zoning	80
Diagram 6.8. Hubungan Ruang Makro	81
Diagram 6.9. Hubungan Ruang Mikro (Ruang Pameran)	82
Diagram 6.10. Hubungan Ruang Mikro (Ruang Pendukung Utama)	82
Diagram 6.11. Hubungan Ruang Mikro (Ruang Pendukung Umum)	83
Diagram 6.12. Hubungan Ruang Mikro (Ruang Pengelola)	83
Diagram 6.13. Hubungan Ruang Mikro (Ruang Pelengkap)	83
Diagram 7.1. Hubungan Ruang Makro	94
Diagram 7.2. Hubungan Ruang Mikro (Ruang Pameran)	95
Diagram 7.3. Hubungan Ruang Mikro (Ruang Pendukung Utama)	95
Diagram 7.4. Hubungan Ruang Mikro (Ruang Pendukung Umum)	96
Diagram 7.5. Hubungan Ruang Mikro (Ruang Pengelola)	96
Diagram 7.6. Hubungan Ruang Mikro (Ruang Pelengkap)	97
Diagram 7.7. Aliran Listrik	99
Diagram 7.8. Aliran Air Bersih	100
Diagram 7.9. Aliran Air Kotor	100

Diagram 7.10. Aliran Air Bekas	101
Diagram 7.11. AC	101
Diagram 7.12. Telepon	102
Diagram 7.13. Sistem Pemadam Kebakaran	103

DAFTAR PUSTAKA

- Galeri Nasional Indonesia, Wikipedia Bahasa Indonesia, Ensiklopedia bebas
- Gatot Adi Susilo, Hand out, *Arsitektur Modern - Christian Norberg dan Schultz - Cultural Symbolization*
- Ibid, Hal : 42.
- Leo Tolstoi dimuat dalam *Problems in Aesthetics : An Introductory Book of Readings*, 1964.
- John Hospers dimuat dalam *The Encyclopedia of Philosophy*, 1967.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia edisi kedua Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Penerbit Balai Pustaka tahun 1995.
- Poerwadarminta, 2001.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia edisi kedua Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Penerbit Balai Pustaka tahun 1995.
- Roomcapes, Rizzoli Int. Inc, New York 1993.
- Cemeti Art House, www.cemetiarthouse.com.
- Handayani, Tri. 2006. "*Perencanaan Dan Perancangan Wisata Pantai Manggar Di Balikpapan*". Skripsi Arsitektur. Institut Teknologi Adhi Tama. Surabaya.
- Suprabowo. 2003. "*Wisata Tepi Pantai Sendang Biru*". Skripsi Arsitektur. Institut Teknologi Nasional. Malang.
- Mangunwijaya, Y,B. "*Pasal – pasal Pengantar Fisika Bangunan*". Jakarta. Erlangga
- Lippsmeier, Georg. 1997. "*Bangunan Tropis*". Jakarta. Erlangga
- Satwiko Prasasto. 2003. "*Fisika Bangunan I- Edisi 1*". Andi. Yogyakarta.
- Gaguk. S. "*Sains bangunan*". Malang. Jurusan Arsitektur ITN Malang
- Lalu Mulyadi, Hand out, *Metode Penelitian Arsitektur*.
- Melati Yusmarelda, Skripsi Arsitektur Galeri Seni Lukis Yogyakarta, Universitas Islam Indonesia.
- Ernst neufert. *Data Arsitek*.
- J. Panero, 2003. *Data Arsitek*.
- Kompas*, 2009
- Hendraningsih dkk, *Peran, Kesan & Pesan Bentuk-Bentuk Arsitektur*", 1985
- D.K. Ching, Francis. 1991. "*Bentuk, Ruang & Susunannya*". Erlangga. Jakarta. h. 50.

BAB I

PENDAHULUAN

L1. Latar Belakang

Seni rupa merupakan salah satu cabang kesenian yang paling fleksibel dan sangat mudah untuk berkembang dan dikembangkan sesuai perkembangan dan kepribadian bangsa, namun di sisi lain sebagaimana seni pada umumnya sebagai suatu reaksi dalam masyarakat, karena suatu hasil karya seni yang tidak memperoleh aksi atau tanggapan masyarakat, tidaklah memenuhi fungsinya sebagai seni, karena pada hubungan yang ada antara aksi dan reaksi itulah terletak fungsi seni.

Kota Lamongan adalah salah satu kota yang sedang berkembang di Jawa Timur. Perkembangan Kota Lamongan dapat dilihat dengan berkembangnya potensi wisata baharinya (Wisata Bahari Lamongan), Mazola (Maharani Zoo Lamongan), LIS (Pelabuhan Minyak), Waduk Gondang dan lainnya. Hal ini sesuai dengan program rencana Pemerintah Daerah khususnya bidang pariwisata. Seiring dengan perkembangan itu menjadikan Lamongan sebagai salah satu kota tujuan wisata pada peta wisata Jawa Timur.

Kota Lamongan mempunyai potensi yang cukup kuat dibidang seni, hal ini terlihat dari banyaknya seniman yang tergabung dalam komunitas seni seperti Hipla (Himpunan Pelukis Lamongan) ataupun DKL (Dewan Kesenian Lamongan). Namun disayangkan, wadah untuk menampung karya-karya seni mereka sangatlah kurang. Untuk menitipkan hasil karyanya (pada kantor Disperindag), seniman sangatlah dibatasi hanya satu karya dan hanya beberapa seniman saja. Hal ini tidak sebanding dengan banyaknya seniman dan banyaknya karya berkualitas yang dimiliki.

Dan oleh karena itu diperlukan suatu perencanaan dan perancangan Galeri Seni Rupa yang mampu menampung kegiatan/aktifitas yang ada di dalamnya. Di dalam perancangan Galeri Seni Rupa harus memperhatikan faktor kenyamanan pengunjung yang ada dalamnya, dengan cara memperhatikan faktor lingkungan sekitarnya. Oleh karena itu perancangan Galeri Seni Rupa tersebut menerapkan konsep arsitektur simbolik dengan berwawasan lingkungan yang berdasarkan pada pengaruh iklim setempat, sehingga tercipta suatu bangunan yang mampu beradaptasi dengan lingkungannya.

Kawasan Wisata Bahari Lamongan merupakan hasil perpaduan aspek-aspek nature (alam), culture (budaya), dan architecture (bangunan) ¹. Konsep perancangan pada hampir seluruh bangunannya menggunakan tema arsitektur simbolik yang bernuansa global tapi tetap mempertahankan ciri khas lokal. Arsitektur simbolik hadir dengan pengangkatan sebuah potensi wilayah/daerah sebagai suatu ciri khas daerah tersebut. Melalui simbol budaya, arsitektur dapat menunjukkan bahwa kehidupan sehari-hari memiliki makna yang melebihi situasi saat itu, dan bahwa arsitektur membentuk sebagian dari kesinambungan sejarah dan budaya ². Dengan pengaplikasian nilai simbolik, sebuah bangunan diharapkan dapat memberikan kesan yang lebih menarik untuk dilewati, didatangi, dan menimbulkan suasana yang akrab, sederhana, rekreatif.

Dengan demikian, perancangan sebuah Galeri Seni Rupa diharapkan dapat membantu dalam hal penyediaan sebuah wadah bagi pengapresiasian karya seni di kawasan Wisata Bahari Lamongan. Maka dari itu, untuk melengkapi dan mengembangkan seni rupa sebagai bagian dari pariwisata, pendidikan, informasi, dan rekreasi di Kota Lamongan dibuatlah “ **Perancangan Galeri Seni Rupa di Kawasan Wisata Bahari Lamongan dengan Tema Arsitektur Simbolik** ”.

I.2. Tujuan dan Sasaran

I.2.1. Tujuan

1. Merancang bangunan Galeri Seni Rupa di Kawasan Wisata Bahari Lamongan dengan mengangkat sebuah potensi wilayah/daerah yang merupakan suatu ciri khas daerah tersebut.
2. Merancang bangunan Galeri Seni Rupa sebagai wadah apresiasi seniman.
3. Merancang bangunan Galeri Seni Rupa yang memiliki nilai pendidikan,, informasi, dan pariwisata.

I.2.2. Sasaran

1. Mewujudkan bangunan Galeri Seni Rupa di Kawasan Wisata Bahari Lamongan dengan Tema Arsitektur Simbolik.

¹ Wikipedia Bahasa Indonesia, ensiklopedia bebas

² Hand out, Gatot Adi Susilo, Arsitektur Modern - Christian Norberg dan Schultz - *Cultural Symbolization*

2. Mewujudkan bangunan Galeri Seni Rupa sebagai tujuan/alternatif tujuan wisata di Kawasan Wisata Bahari Lamongan.

I.3. Permasalahan

I.3.1. Identifikasi Masalah

Kawasan Wisata Bahari Lamongan merupakan hasil perpaduan aspek-aspek nature, culture, dan architecture. Konsep perancangan pada hampir seluruh bangunannya menggunakan tema arsitektur simbolik yang bernuansa global tapi tetap mempertahankan ciri khas lokal. Arsitektur simbolik hadir dengan pengangkatan sebuah potensi wilayah/daerah sebagai suatu ciri khas daerah tersebut.

Beberapa eksplorasi simbol yang dapat ditampilkan dalam desain bangunan pantai adalah hewan laut (seperti ikan, ombak laut, bintang laut, gurita, dll) dan benda-benda di laut (seperti perahu, kapal, jangkar, dll). Permasalahan yang ditimbulkan dalam penerapan tampilan simbol adalah :

- Pemilihan simbol.

Kota Lamongan memiliki jenis hewan laut dan benda-benda laut yang beragam. Menghadirkan sebuah simbol pada bangunan harus dilakukan dengan tepat agar tidak mengurangi atau mungkin menghilangkan kenyamanan ataupun fungsi bangunan yang sebenarnya.

Selain penerapan arsitektur simbolik sebagai desain tampilan bangunan, masalah lingkungan adalah masalah yang perlu diperhatikan. Sebuah desain arsitektur yang baik harus sesuai dan mampu mengatasi masalah yang ditimbulkan oleh lingkungan sekitar. Karena lokasinya di daerah pantai, maka Galeri Seni Rupa ini memiliki permasalahan yang diakibatkan oleh lingkungan pantai yaitu :

- Angin

Angin pada lingkungan pantai memiliki kecepatan dan kandungan garam yang tinggi, ini diakibatkan dari adanya penguapan air laut.

- Radiasi Matahari

Radiasi sinar matahari pada lingkungan pantai akan mengakibatkan permasalahan tersendiri, terutama sinar matahari yang dipantulkan oleh air laut akan mengakibatkan terjadinya kesilauan.

I.3.2. Rumusan Masalah

1. Bagaimana menghadirkan bangunan Galeri Seni Rupa yang mengandung nilai simbolik yang sesuai dengan ciri khas daerah tersebut ?
2. Bagaimana menghadirkan bangunan Galeri Seni Rupa yang mampu mengatasi masalah lingkungan di daerah tersebut ?

I.3.3. Batasan Masalah

Perancangan Galeri Seni Rupa di Kawasan Wisata Bahari Lamongan ini terkait pada:

1. Perancangan Galeri Seni Rupa pada lingkungan pantai dengan pengaplikasian arsitektur simbolik yang bernuansa global tapi tetap mempertahankan ciri khas lokal.
2. Perancangan Galeri Seni Rupa yang mengandung nilai pariwisata.
3. Pengaruh lingkungan pantai terhadap bentuk bangunan yang dianalisa menurut faktor angin dan sinar matahari.

I.4. Sistematika Pembahasan

Untuk mendapatkan pemahaman yang lebih jelas terhadap topik pembahasan, maka sistematika pembahasan terbagi :

BAB I Pendahuluan

Membahas mengenai latar belakang, tujuan dan sasaran, permasalahan, batasan masalah.

BAB II Kajian Tema / Topik

Membahas mengenai hal-hal yang berkaitan dengan tema/topik mengenai Arsitektur Simbolik.

BAB III Tinjauan Tapak

Membahas mengenai pemahaman tentang lokasi dari obyek yang akan dirancang, terdiri dari pokok bahasan : gambaran kota dan kawasan, serta kondisi dan potensi tapak dan lingkungannya.

BAB IV Tinjauan Obyek

Membahas mengenai pemahaman tentang obyek yang akan dirancang, terdiri dari pokok bahasan : pengertian, fungsionalitas obyek, dan hal-hal yang terkait dengan arsitektural obyek.

BAB V Metode Perancangan

Merupakan diagram dan uraian proses perancangan yang akan dilakukan setelah memahami tema, obyek, dan lokasi tersebut di atas.

BAB VI Analisis Perancangan

Merupakan uraian analisis proses perancangan yang terdiri dari : analisis ruang, analisis bentuk, analisis tapak, analisis struktur, analisis utilitas.

BAB VII Konsep Perancangan

Merupakan uraian kesimpulan hasil analisis yang telah dilakukan, berupa pedoman perancangan yang bisa dipakai untuk kegiatan proses visualisasi.

BAB II

KAJIAN TEMA

II.1. Tinjauan Tema

Munculnya Pemikiran Simbolis dalam Arsitektur

Adalah suatu kenyataan yang tak dapat dibantah bahwa arsitektur itu adalah menjadi cerminan dari semangat jaman, bahwa arsitektur itu menjadi lambang dari budaya masyarakat, bahwa arsitektur itu hadir sebagai bagian dari matarantai perjalanan sejarah, dari masa lalu hingga akhir jaman. Kenyataan-kenyataan ini menyadarkan para arsitek bahwa arsitektur yang bersifat '*universal*' seperti pada *International Style* itu tidak sepenuhnya mutlak sebagai suatu keharusan dalam menghadirkan sebuah arsitektur, dan bahkan sebaliknya hal itu sebenarnya sangat bertentangan dengan kenyataan kemanusiaan dan kebudayaan.

Arsitektur simbolik hadir dengan pengangkatan sebuah potensi wilayah/daerah sebagai suatu ciri khas daerah tersebut. Melalui simbol budaya, arsitektur dapat menunjukkan bahwa kehidupan sehari-hari memiliki makna yang melebihi situasi saat itu, dan bahwa arsitektur membentuk sebagian dari kesinambungan sejarah dan budaya³. Dengan pengaplikasian nilai simbolik, sebuah bangunan diharapkan dapat memberikan kesan yang lebih menarik untuk dilewati, didatangi, dan menimbulkan suasana yang akrab, sederhana, rekreatif.

Arsitektur harus menyadari bahwa kemanusiaan dan kebudayaan itu memiliki unsur ke'*lokal*'an, yang sangat tidak mungkin di'*universal*'kan. Ke'*lokal*'an dapat diperluas dengan memanfaatkan unsur kebudayaan dan kesejarahan sebagai faktor penting dalam menghadirkan arsitektur. Kita mewarisi berbagai perwujudan budaya dan arsitektur, kenyataan seperti ini mau tak mau mengharuskan kita berpikir secara *pluralistic*, yaitu jangan memaksakan diri untuk hanya mengambil satu langgam atau satu percik budaya saja didalam ber-arsitektur.

³ Hand out, Gatot Adi Susilo, Arsitektur Modern - Christian Norberg dan Schultz - *Cultural Symbolization*

II.2. Pengertian Tema

Simbolis

- ***Leah, 1976, Culture and Comunication***

Suatu tanda yang menunjukkan makna tertentu dari suatu benda berdasarkan suatu perjanjian yang disepakati dan tidak harus seperti pada keadaan sebenarnya dari simbol yang akan ditampilkan.

- ***Dipl. Ing. Suwando B. Sutedjo, Arsitektur, Manusia & Pengamatannya.***

Simbol atau simbolik merupakan salah satu cara dalam mengartikan suatu obyek. Simbolik digunakan, misalnya dalam denah sistem listrik bangunan, digunakan untuk simbol lampu dan lain-lain. Huruf-huruf juga merupakan suatu simbol-simbol. Kata juga merupakan simbol dari suatu arti. Dan ilmu yang mempelajari simbol disebut sematik. Simbol atau simbolik dan tanda-tanda umumnya dinyatakan melalui ekspresi merupakan salah satu cara menyampaikan agar pengamat dapat mengartikan simbol-simbol dan tanda-tanda tersebut.

- ***Dipl. Ing. Sumono B. Sutedjo : peran, kesan & pesan untuk bentuk-bentuk arsitektur.***

Simbol atau simbolik merupakan salah satu faktor yang mewujudkan bentuk, selain fungsi dan struktur. Dalam dunia arsitektur, pengenalan simbol merupakan suatu proses yang terjadi pada individu dan pada masyarakat. Melalui panca indera (terutama indera penglihatan), manusia mendapat rangsangan yang kemudian terjadi persepsi, terjadi pengenalan obyek (fisik). Selanjutnya terwujud persepsi. Arsitek sebagai pewujud bentuk dapat menampilkan simbol sesuai dengan nilai-nilai yang ada dalam masyarakat, sehingga mudah dikenal oleh masyarakat. Simbol dapat juga timbul dari gagasan murni arsitek.

- ***Eeva Soaremen***

Watak atau ekspresi suatu bangunan hanya dapat dicapai bila ia sendiri merupakan ekspresi yang menyeluruh seperti karya seni apapun, ia harus dikuasai konsep sederhana yang kuat semua bagian harus merupakan bagian yang aktif dari suatu sikap-sikap yang dominan.

Penilaian suatu bentuk bangunan arsitektur bukan pada keberhasilan bentuk bangunan itu berfungsi tetapi lebih ditekankan pada arti yang dapat ditangkap ketika bangunan tersebut dilihat atau diamati.

Sebuah bangunan menyajikan diri secara simbolik jika bangunan itu menunjukkan suatu yang lebih tinggi dari keadaan bentuk fisiknya. Bangunan tadi cenderung untuk mewujudkan sebuah prinsip pengajuan hukum. Dalam dunia arsitektur juga dibutuhkan suatu penekanan kebutuhan simbol dalam perancangan.

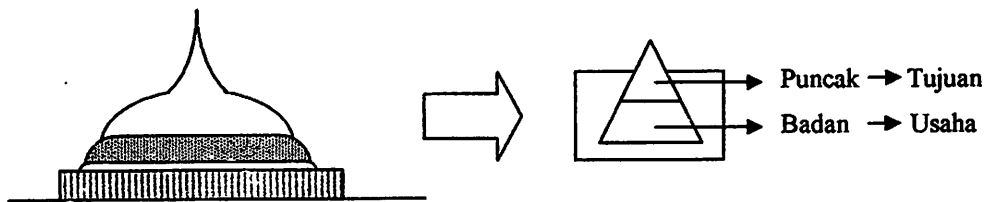
Macam-macam Simbolik :

Menurut Nold Egenter (Sematik and Symbolic Architecture)

Simbolisme dapat dibedakan menjadi dua bagian yaitu :

- Simbolisme Umum

Sebuah simbol umum adalah sebuah tanda yang terlihat mata lebih mudah dimengerti dari pada yang kasat mata seperti simbol spiritual.



Gambar 2.1. Simbolisme Umum.

Sumber : Simbolis, dari Wikipedia Bahasa Indonesia, Ensiklopedia Bebas.

- Simbolisme Relatif

Penilaian suatu bentuk bangunan arsitektur bukan pada keberhasilan bentuk bangunan itu berfungsi, tetapi lebih ditekankan pada arti yang dapat ditangkap ketika bangunan tersebut dilihat dan diamati. Sedangkan proses pengertian yang dapat ditangkap tergantung dari pengalaman persepsi dan intelektual pengamat.

Hubungan antara Simbolik dan Bentuk

Sebuah bangunan menyajikan diri secara simbolis jika bangunan itu menunjukkan suatu yang lebih tinggi dari keadaan bentuk fisiknya. Bangunan tadi cenderung untuk mewujudkan sebuah prinsip pengajuan hukum. Dalam

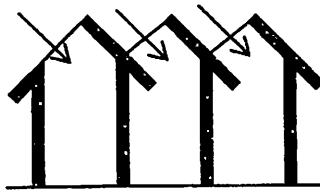
dunia arsitektur juga dibutuhkan suatu penekanan kebutuhan simbol dalam perancangannya.

Simbolis Terbagi menjadi :

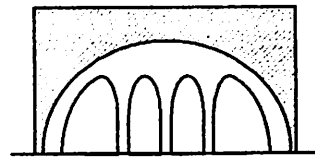
- Simbol yang agak tersamar

Yang menyatakan pesan dalam suatu bentuk karena tuntutan fungsional, misalnya : bentuk terjadi berulang-ulang persepsi masyarakat tentang pabrik.

→ Bentuk Gergaji



Memasukkan cahaya



Bentuk bangunan sebagai bola yang utuh. Bentuk ini membicarakan perannya yang melindungi suatu ruang yang besar dan utuh.

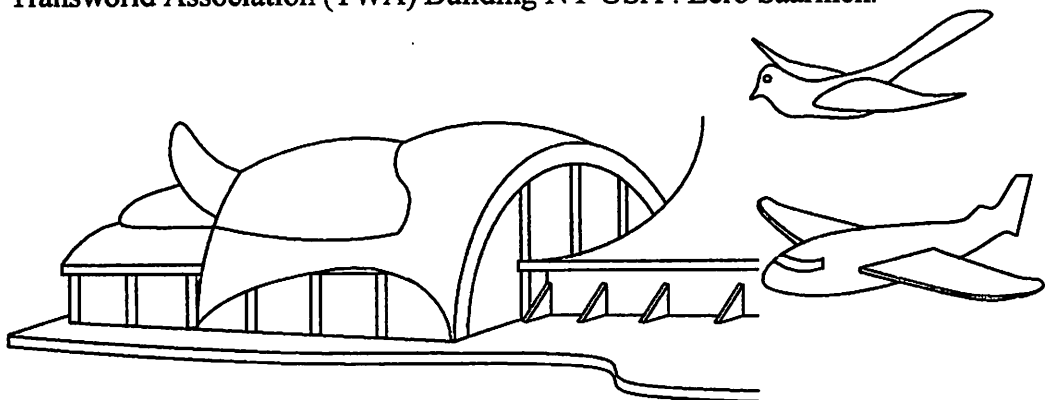
Gambar 2.2. Simbol agak Tersamar.

Sumber : Simbolis, dari Wikipedia Bahasa Indonesia, Ensiklopedia Bebas.

- Simbol Methapor

Methapor adalah kiasan atau ungkapan bentuk dengan diwujudkan pada bangunan, diharapkan ada tanggapan dari orang yang menikmati atau yang memakai karyanya.

Misalnya : Toko kue donat, pemakaian methapora yang lugu dan langsung, Transworld Association (TWA) Building NY USA : Eero Saarinen.



Gambar 2.3. Simbol Methapor.

Sumber : Simbolis, dari Wikipedia Bahasa Indonesia, Ensiklopedia Bebas.

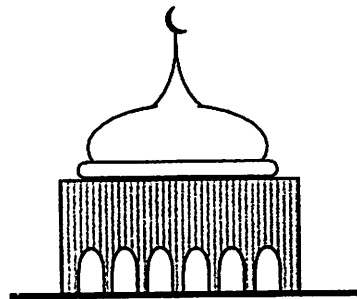
- **Simbol dan Unsur Pengenal**

Simbol adalah cara dalam mengartikan sebuah obyek. Arsitek sebagai pewujud bentuk dapat menampilkan simbol-simbol sesuai dengan nilai-nilai yang ada pada masyarakat, sehingga mempermudah pengenalan suatu bentuk kepada masyarakat. Simbol dapat pula timbul dari gagasan murni arsitek. Tergantung pada kemampuan dan citra dari arsitek untuk menghasilkan hal-hal baru. Simbol tadi mungkin dapat diterima dan diakui oleh masyarakat setelah melalui proses adaptasi.

Simbol sebagai simbol pengenal, ada bentuk yang telah dikenal secara umum oleh masyarakat sebagai ciri fungsi suatu bangunan. Jadi bentuk-bentuk tersebut dianggap sebagai simbol dari bangunan-bangunan tertentu.

Misalnya : bentuk kubah Masjid

Masyarakat mengenal masjid dengan bentuk kubahnya. Bentuk kubah tersebut mewakili masjid secara keseluruhan dan mulanya bentuk tersebut terjadi karena pemakaian yang terus menerus, sehingga bentuk itu disepakati oleh masyarakat sebagai simbol masjid.



Gambar 2.4. Simbol dan Unsur Pengenal (Masjid).

Sumber : Simbolis, dari Wikipedia Bahasa Indonesia, Ensiklopedia Bebas

Proses pengamatan dalam mengartikan bentuk dapat dilakukan dengan beberapa cara, yaitu :

- a. Mengartikan secara kesepakatan

Kesepakatan di sini baik diterima dengan sepenuh hati maupun secara terpaksa.

- b. Mengartikan secara asosiatif

Menyamakan sesuatu berdasarkan latar belakang tradisi budaya.

- c. Mengartikan secara spontan

Cara ini merupakan salah satu proses pengartian yang menjaadi tujuan arsitektur walaupun hasil dari proses pergantian ini menghasilkan arti yang beraneka ragam.

Dalam mengamati, mengenal dan menanggapi bentuk-bentuk simbol juga didasarkan pada latar belakang kebudayaan. Kebudayaan yang dimaksud tersebut dapat dibagi menjadi 2 kelompok, yaitu ⁴ :

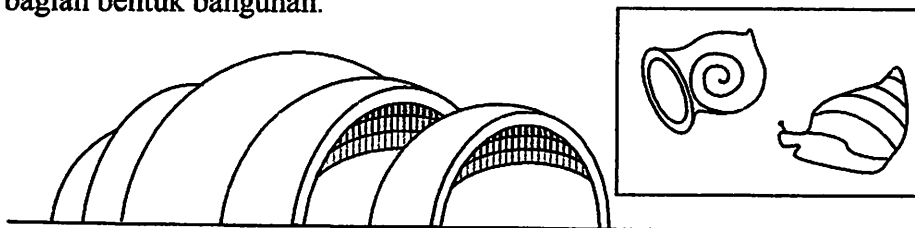
- a. Kebudayaan tradisionil, didasari oleh pengalaman siapa saja secara menyeluruh dan merata dalam masyarakat. Kebudayaan tradisionil ini ada sejak dahulu, dan sifatnya lebih mengikat. Kebudsayaan tradisionil merupakan suatu kesepakatan bersama dalam masyarakat.
- b. Kebudayaan modern, didasari oleh pengalaman,cara hidup dan ideologi modern satu kelompok manusia, atau suatu kelompok masyarakat yang memiliki tingkat intelektual yang kurang sama. Kebudayaan modern dapat berubah-ubah mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan masyarakat itu sendiri.

Pencapaian dengan Menggunakan Simbol

Pencapaian untuk menuju bentuk dengan menggunakan simbol ada 2 cara, yaitu :

- Methapor

Suatu tanggapan dan pandangan masyarakat terhadap bentuk bangunan tertentu yang diamatinya, baik berupa bentuk keseluruhan atau terhadap bagian bentuk bangunan.



Gambar 2.5. Methapor (Opera House – Sidney)

Sumber : Simbolis, dari Wikipedia Bahasa Indonesia, Ensiklopedia Bebas

⁴ Ibid, Hal : 42.

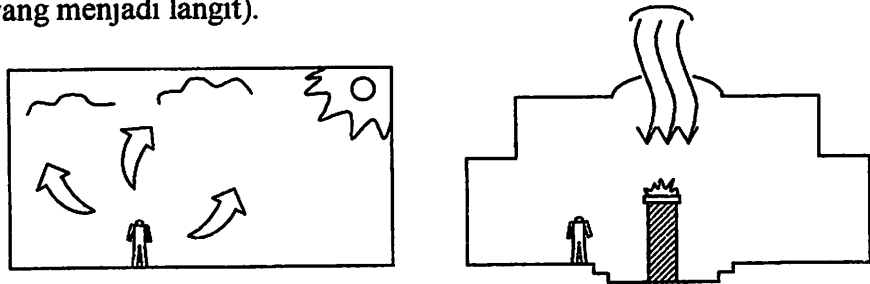
Dibagi menjadi :

- **Intangible Methapor**

Awal methapor untuk rancangan berupa konsep, ide, kondisi sosial manusia atau kualitas lingkungan (individuality, naturality, community, traditional culture).

- **Tangimble Methapor**

Tindakan methapor berasal dari suatu gambaran (visual) atau karakter suatu bahan atau benda (rumah sebagai istana, atap dari sebuah kuil yang menjadi langit).



Gambar 2.6. Tangible Methapor

Sumber : Simbolis, dari Wikipedia Bahasa Indonesia, Ensiklopedia Bebas

- **Combined Methapor**

Dimana tindakan awal konsepsi dan gambaran (visual) secara bersama-sama tumpang tindih dalam methapor.

Adapun tujuan penggunaan pendekatan methapor dalam perancangan adalah :

- Mempergunakan methapor sebagai dasar dalam permulaan inspirasi.
- Memperluas dan memperdalam daya fantasi dan imajinasi.
- Mengaplikasikan pengetahuan secara interpretasi yang mudah dipahami terhadap suatu permasalahan.
- Melekatkan suatu identitas diri bagi seorang perancang yang menggunakan methapor sebagai proses kreativitas dalam merencanakan suatu obyek.
- Adanya kemudahan dalam persepsi terhadap suatu obyek dari pengamatan melalui bentuk visual yang ditampilkan.

- Memberikan kesatuan makna antara fungsi dan bentuk yang disajikan sebagai pematangan konsep seorang perancang, apabila orang lain sebagai ide awal perancangan mempunyai makna yang sama.
 - Mengarahkan bagi perancang memberikan suatu kesan visual dan karakter yang lebih kuat dalam suatu proses perancangan yang ditampilkan.
- **Analogy**

Suatu kesamaan tanggapan terhadap atau terutama dalam fungsi atau posisi, diantara benda-benda yang berbeda.

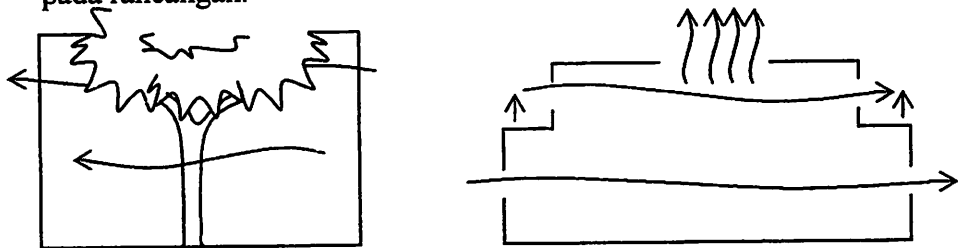
Contoh : gelas memiliki sifat terang dan transparan.

Mengidentifikasi hubungan kenyataan yang mungkin diantara benda-benda yang mempunyai semua sifat khas yang diinginkan untuk menjadikan model dalam suatu proyek.

Analogy dibagi menjadi :

- **Direct Analogy**

Ide dari suatu benda yang dituangkan secara langsung pada rancangan dengan cara membandingkan rancangan dengan fungsi-fungsi utama atau lokasi dari suatu benda yang akan kita terapkan pada rancangan.



Gambar 2.7. Direct Analogy

Sumber : Simbolis, dari Wikipedia Bahasa Indonesia, Ensiklopedia Bebas

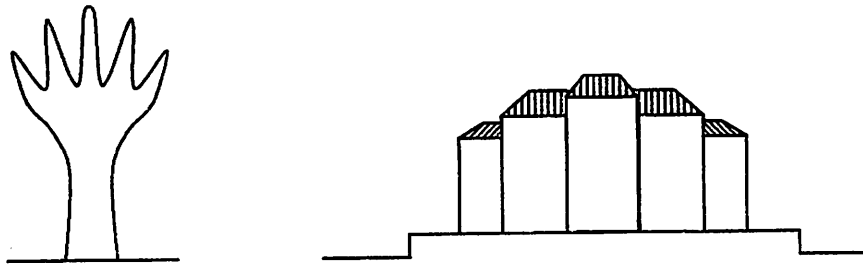
- **Personal Analogy**

Dikembangkan dari perumahan diri, yaitu mengumpamakan diri dengan meletakkan diri kita dimana obyek akan dirancang dan

mengajukan beberapa pertanyaan yang berkaitan dengan obyek yang ingin diwujudkan, misal : bila kita adalah sebuah kabin sierras, bagaimana agar caranya supaya kita dapat tetap merasa hangat dimusim dingin.

- **Symbolic Analogy**

Sangat umum dari benda-benda yang dikenal secara umum dalam masyarakat sehingga bila ditetapkan pada rancangan akan mudah ditangkap maksudnya oleh pengamat.



Gambar 2.8. Symbolic Analogy

Sumber : Simbolis, dari Wikipedia Bahasa Indonesia, Ensiklopedia Bebas

- **Fantasy Analogy**

Suatu penyelesaian rancangan didasarkan pada suatu angan-angan mengenai suatu benda sesuai dengan kondisi yang paling cocok.

BAB III

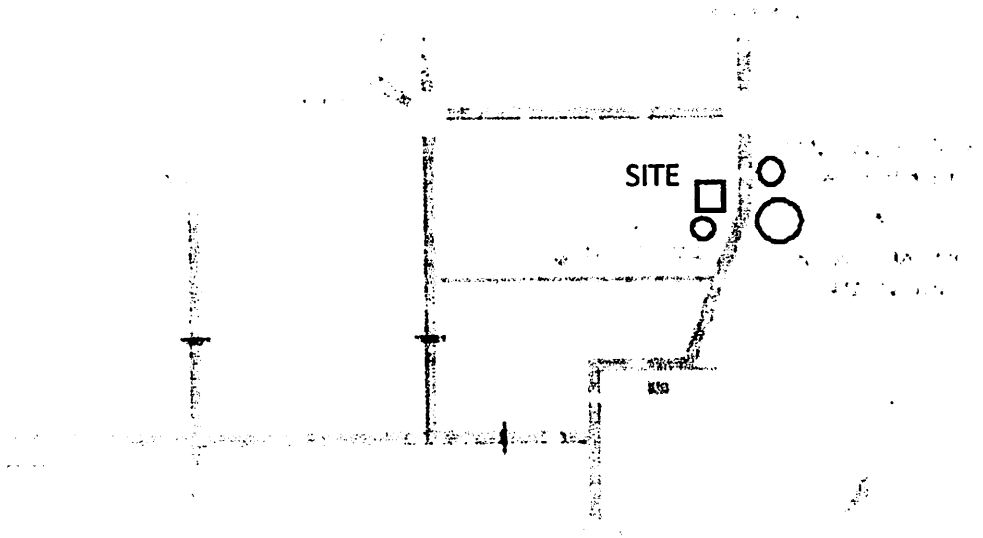
TINJAUAN TAPAK

III.1. Tinjauan Tapak

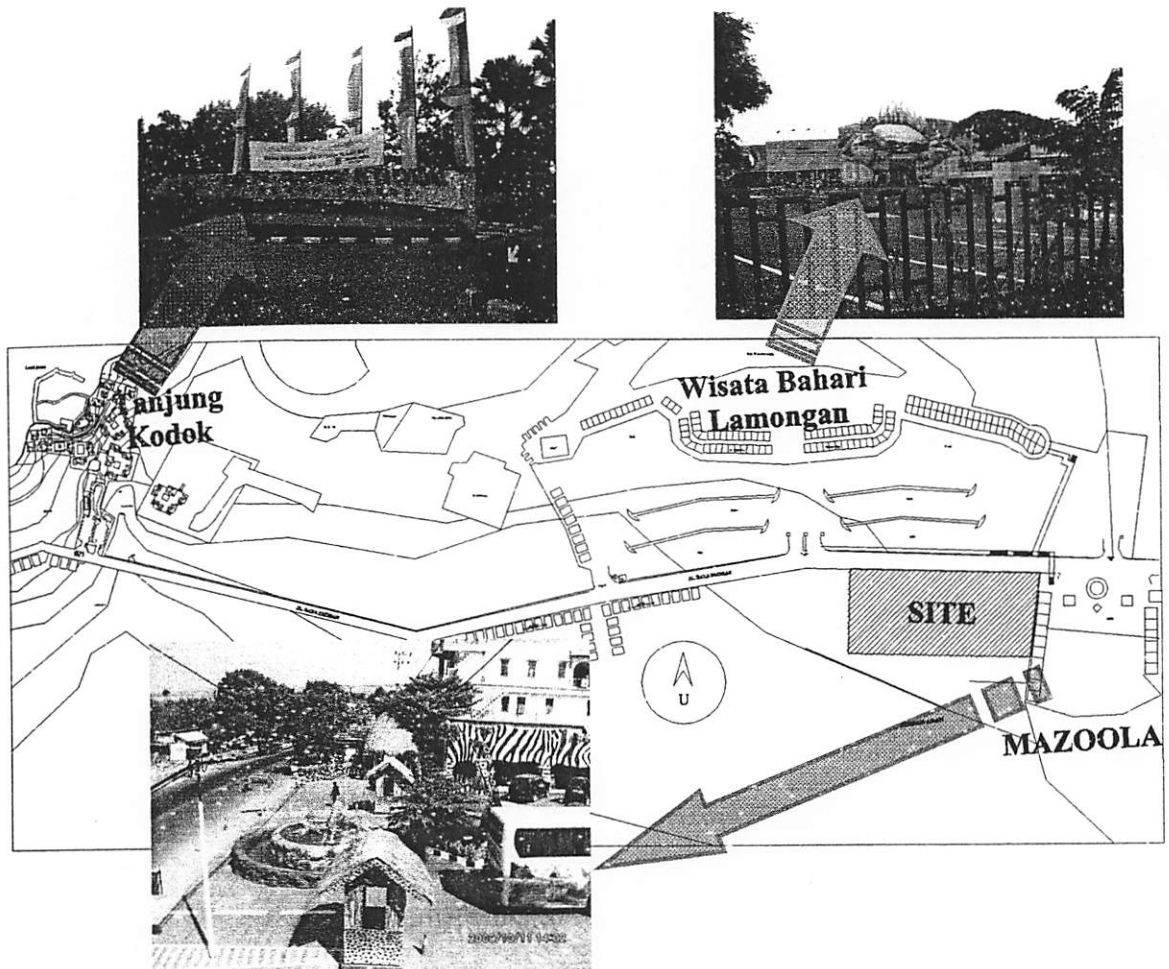
Lokasi site berada di Jalan Raya Paciran Kecamatan Paciran Kabupaten Lamongan tepatnya di kawasan Wisata Bahari Lamongan.

Batas Site :

- Utara : Jl. Raya Paciran
- Selatan : Desa Penanjan Kec. Paciran
- Timur : Mazoola
- Barat : Desa Penanjan Kec. Paciran



Gambar 3.1. Peta Pencapaian Kawasan Wisata Bahari Lamongan.
Sumber : Kota Lamongan, dari Wikipedia Bahasa Indonesia, Ensiklopedia Bebas.



Gambar 3.2. Kawasan Wisata Bahari Lamongan.
 Sumber : WBL, dari Wikipedia Bahasa Indonesia, Ensiklopedia Bebas.

III.2. Gambaran Umum Kecamatan Paciran

Kondisi Topografi

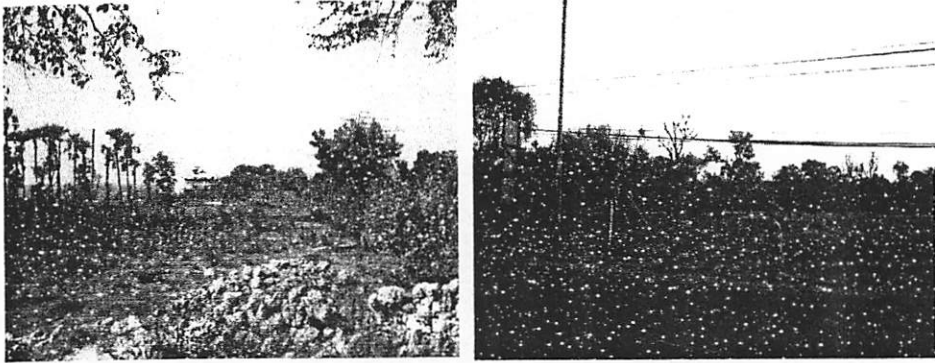
Kecamatan Paciran merupakan daerah dataran rendah dengan kemiringan 0 - 15 % dan terletak pada ketinggian antara 3 - 10 m dpl . Secara fisiologi Kecamatan Paciran dengan daerah yang rendah dengan kemiringan antara 0 - 15% terdapat pada bagian utara, dan di bagian selatan merupakan daerah dengan kemiringan yang agak besar yaitu dengan kemiringan antara 15 - 40 %.

Kondisi Klimatologi

Kondisi iklim Lamongan mengalami dua macam pergantian musim dalam satu tahun yakni musim penghujan (Oktober – April) dan musim kemarau (April – Oktober), curah hujan tertinggi pada bulan Desember dan Januari dengan rata-rata pertahunnya adalah 2.130 mm dan suhu udara rata-rata adalah 22°C.

Kemampuan dan Tekstur Tanah

Tekstur tanah merupakan tekstur tanah sedang berbatuan cadas dengan jenis tanah alluvial (endapan sungai atau endapan pantai), erosi sering terjadi pada lereng – lereng pantai yang belum diplengseng. Kedalaman efektif tanahnya 60 - 90 m.

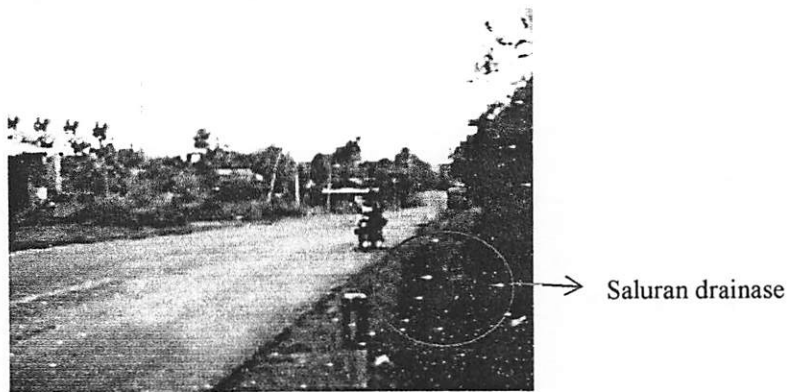


Gambar 3.3. Keadaan Tanah pada Kawasan.

Sumber : Kecamatan Paciran, dari Wikipedia Bahasa Indonesia, Ensiklopedia Bebas.

Drainase Jalan

Kondisi jalan di kawasan ini telah dilengkapi dengan drainase jalan dengan lebar saluran sekitar 1 meter menuju kearah muara – muara sungai hanya masih perlu penanganan khusus karena drainase yang ada masih berupa lubang yang dibiarkan begitu saja, sehingga perlu dibuat dengan lebih baik.

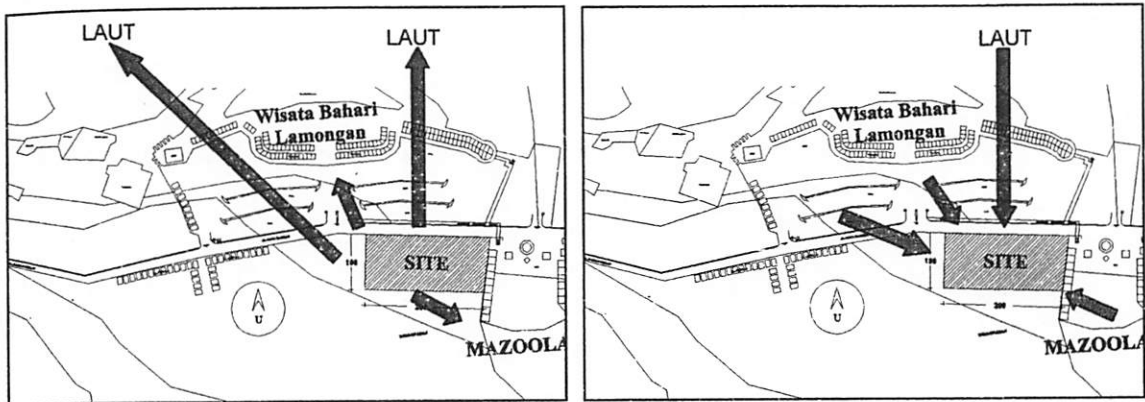


Gambar 3.4. Saluran Drainase pada Kawasan.

Sumber : Kecamatan Paciran, dari Wikipedia Bahasa Indonesia, Ensiklopedia Bebas.

View

Mempunyai view yang sangat menarik, yaitu Kawasan Wisata Bahari Lamongan dan pemandangan laut lepas.



Gambar 3.5. View from Site dan View to Site.

Sumber : Peta Garis Kecamatan Paciran Kabupaten Lamongan.

KDB (Koefisien Dasar Bangunan) / BC (Building Coverage)

Tingkat kepadatan bangunan diidentifikasi berdasarkan koefisien dasar bangunan (KDB) yang nilainya berbeda antara tiap jenis peruntukan lahan. Untuk daerah perkantoran, perdagangan dan jasa, KDB rata – rata di Kecamatan Paciran adalah 60 % (0,6).

GSB (GARIS SEMPADAN BANGUNAN)

Garis Sempadan Bangunan adalah ketentuan pemasangan struktur terdepan menurut satu kali lebar jalan (as jalan sampai gorong-gorong dan gorong-gorong sampai bangunan haruslah sama). Pada jalan Raya Paciran GSB-nya adalah 5 meter dari as jalan.

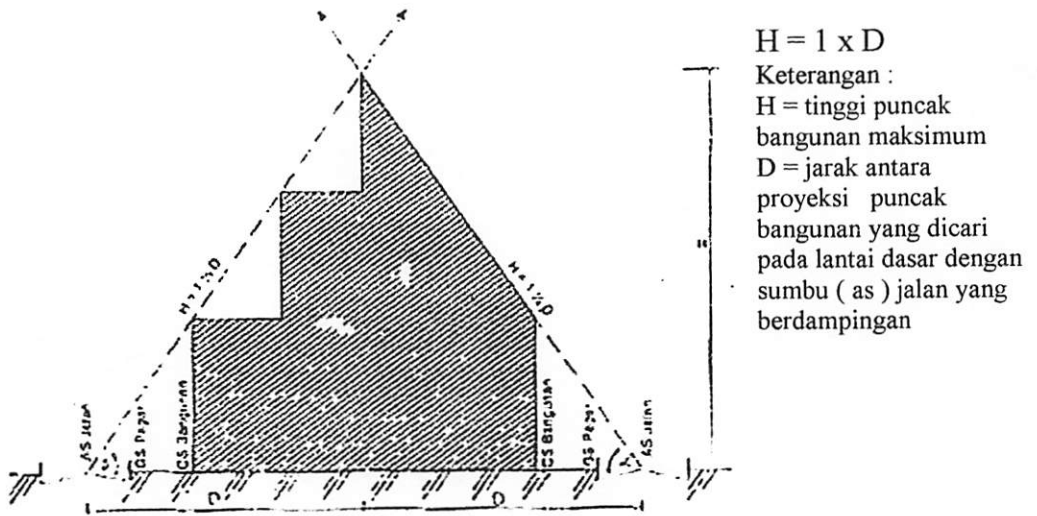
KLB (Koefisien Lantai Bangunan) / FAR (Floor Area Ratio)

Ketinggian bangunan dinyatakan dalam meter atau jumlah lantai. Variasi ketinggian di Kecamatan Paciran berkisar 1 – 3 lantai atau 60-180%.

Secara umum arahan ketinggian di Kecamatan Paciran untuk perancangan sebuah galeri seni rupa adalah dua lantai. Namun, peraturan bangunan ketinggian lebih dari 8 lantai bisa saja dilakukan asal bersyarat :

- Harus menjaga keserasian skala kawasan.
- Pembangunan yang dilakukan tidak berorientasi pada bangunan tunggal tetapi berorientasi pada blok atau kawasan.

c. Terdapat dukungan prasarana, on site dan off site.

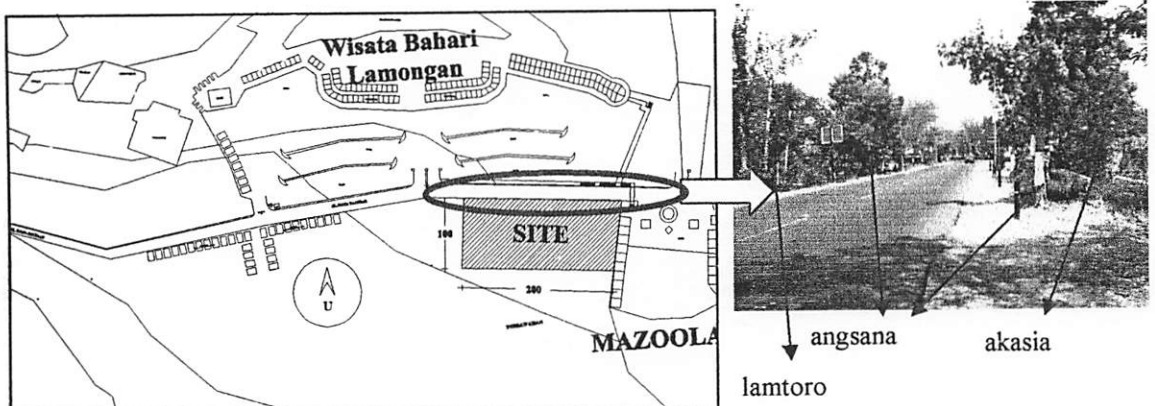


Gambar 3.6. Perhitungan KLB.

Sumber : KLB,dari Wikipedia Bahasa Indonesia, Ensiklopedia Bebas.

Vegetasi

Sepanjang jalan menuju site ditumbuhi berjajar pohon angšana, akasia dan lamtoro. Untuk pohon asem terdapat di belakang site, yaitu pada daerah persawahan.

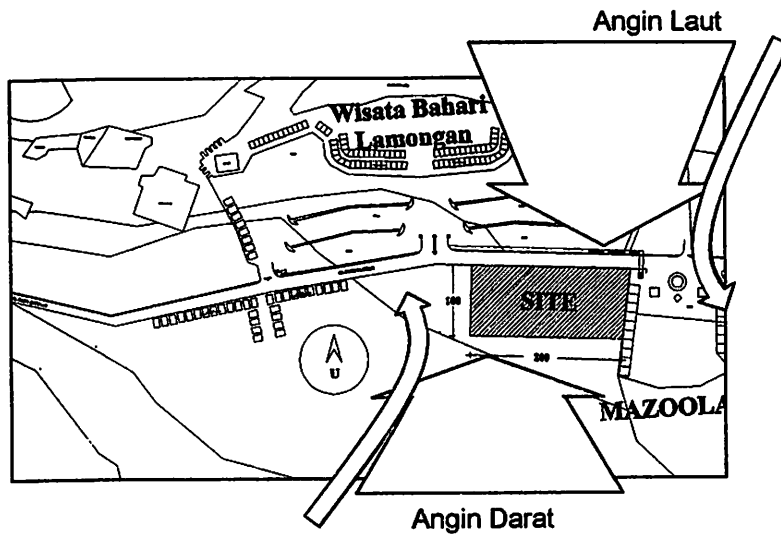


Gambar 3.7. Vegetasi di Sekitar Site.

Sumber : Kecamatan Paciran, dari Wikipedia Bahasa Indonesia, Ensiklopedia Bebas.

Angin

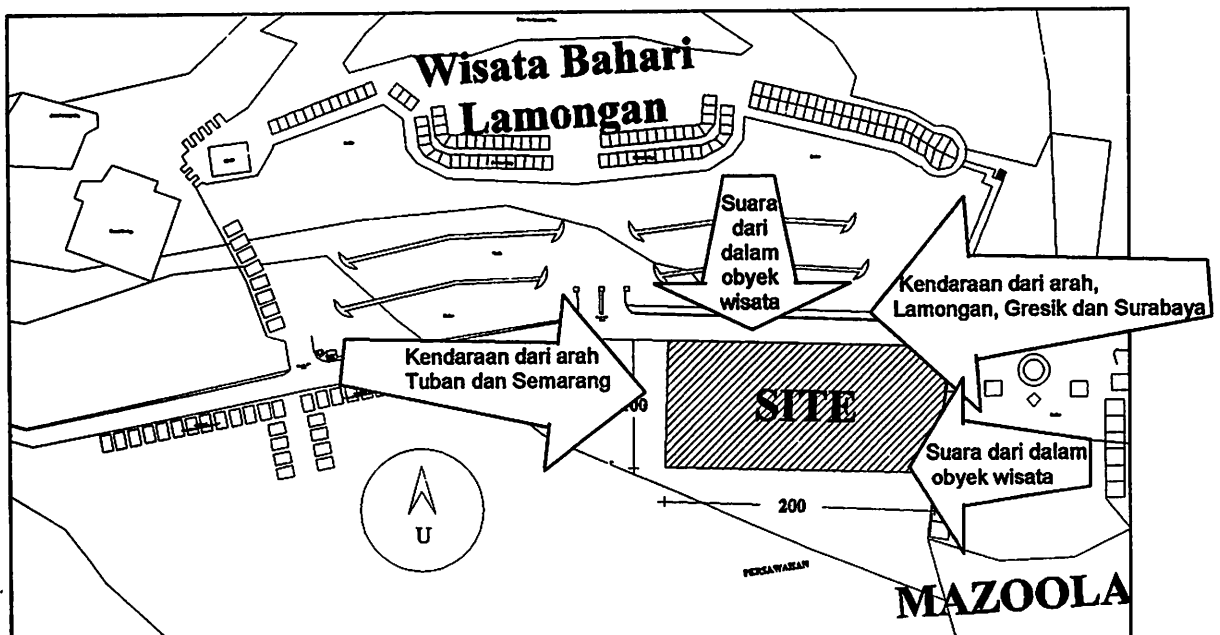
Karena terletak di pesisir pantai (pengaruh angin darat dan angin laut) dan di kanannya adalah bangunan dengan ketinggian 1 lantai, membuat angin yang betiup sangatlah besar.



Gambar 3.8. Analisa Pergerakan Angin.
 Sumber : Peta Garis Kecamatan Paciran Kabupaten Lamongan.

Kebisingan

Karena berada di kawasan Wisata Bahari Lamongan, maka daerah ini cenderung ramai karena terjadi sirkulasi pengunjung dan sirkulasi kendaraan, baik itu kendaraan pengunjung kawasan atau pemakai jalan lain, mengingat site berada di jalan menuju arah Tuban dan Semarang atau Lamongan, Gresik dan Surabaya.



Gambar 3.9. Analisa Kebisingan.
 Sumber : Peta Garis Kecamatan Paciran Kabupaten Lamongan.

BAB IV

TINJAUAN OBJEK

IV.1. Pengertian

Galeri

Galeri adalah ruangan/gedung tempat untuk memamerkan benda/karya seni ⁵.

Galeri adalah sebuah ruang kosong yang digunakan untuk kegiatan pameran kesenian ⁶.

Galeri adalah sebuah ruang yang digunakan untuk menyajikan hasil karya seni, sebuah area memajang aktifitas publik, area publik yang kadangkala digunakan untuk keperluan khusus kesenian ⁷.

Pengertian sebuah galeri ⁸ yaitu :

- An institution that sells work of art, especially by auction (sebuah yayasan yang menjual hasil karya seni, terutama dengan cara melelang).
- A building where any object are sold at auction (sebagai bangunan dimana beberapa objek dijual pada pelelangan).

Seni rupa

Seni adalah aktifitas manusia yang terdiri atas ; bahwa satu orang secara sadar, dengan perantara tanda-tanda lahiriah tertentu, menyampaikan kepada orang lain perasaan-perasaan yang telah dihayatinya, dan bahwa orang lain ditulari oleh perasaan-perasaan ini dan juga mempunyai pengalaman yang sama ⁹.

Seni adalah suatu pengungkapan tentang perasaan manusia ¹⁰.

Seni rupa adalah cabang seni yang membentuk karya seni dengan media yang bisa ditangkap mata dan dirasakan dengan rabaan. Kesan ini diciptakan dengan

⁵ (Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, 2003).

⁶ (Wikipedia, 2007).

⁷ (*Dictionary of Architecture and Construction*).

⁸ The American Heritage Dictionary of English Language.

⁹ (Leo Tolstoy dimuat dalam *Problems in Aesthetics : An Introductory Book of Readings*, 1964).

¹⁰ (John Hospers dimuat dalam *The Encyclopedia of Philosophy*, 1967).

mengolah konsep garis, bidang, bentuk, volume, warna, tekstur, dan pencahayaan dengan acuan estetika ¹¹.

Kawasan

Kawasan adalah wilayah dengan fungsi utama lindung atau budidaya ¹².

Kawasan adalah daerah tertentu yang antara bagian-bagiannya terdapat hubungan tertentu ¹³.

Wisata

Wisata artinya bepergian bersama-sama (untuk memperluas pengetahuan, bersenang-senang, dsb) ¹⁴.

Bahari

Bahari artinya mengenai laut ¹⁵.

Lamongan

Lamongan adalah salah satu kabupaten di Jawa Timur.

Pengertian Judul

Galeri Seni Rupa adalah ruang atau gedung yang berada di kawasan Wisata Bahari Lamongan yang berfungsi untuk mewartakan kegiatan transferisasi perasaan dari seniman kepada pengunjung melalui karya seni rupa (baik itu seni lukis, seni pertunjukan, seni grafis, dll).

Seni pada mulanya adalah proses dari manusia, dan oleh karena itu merupakan sinonim dari ilmu. Dewasa ini, seni bisa dilihat dalam intisari ekspresi dari kreatifitas seorang manusia. Seni sangat sulit untuk dijelaskan dan juga sulit

¹¹ (Wikipedia, 2007).

¹² Kamus Besar Bahasa Indonesia edisi kedua Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Penerbit Balai Pustaka tahun 1995.

¹³ (Poerwadarminta, 2001).

¹⁴ Kamus Besar Bahasa Indonesia edisi kedua Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Penerbit Balai Pustaka tahun 1995.

¹⁵ Kamus Besar Bahasa Indonesia edisi kedua Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Penerbit Balai Pustaka tahun 1995.

dinilai, bahwa masing-masing individu artis memilih sendiri peraturan dan parameter yang menuntunnya atau kerjanya, masih bisa dikatakan bahwa seni adalah proses dan produk dari memilih medium, dan suatu set peraturan untuk penggunaan medium itu, dan suatu set nilai-nilai yang menentukan apa yang pantas dikirimkan dengan ekspresi lewat medium itu, untuk menyampaikan baik kepercayaan, gagasan, sensasi, atau perasaan dengan cara seefektif mungkin untuk medium itu. Sekalipun demikian, banyak seniman mendapat pengaruh dari orang lain masa lalu, dan juga beberapa garis pedoman sudah muncul untuk mengungkap gagasan tertentu melalui simbolisme dan bentuk (seperti bakung yang bermaksud kematian dan mawar merah yang bermaksud cinta).

Seni rupa adalah cabang seni yang membentuk karya seni dengan media yang bisa ditangkap mata dan dirasakan dengan rabaan. Kesan ini diciptakan dengan mengolah konsep garis, bidang, bentuk, volume, warna, tekstur, dan pencahayaan dengan acuan estetika.

Seni rupa dibedakan ke dalam tiga kategori, yaitu seni rupa murni atau seni murni, kriya, dan desain. Seni rupa murni mengacu kepada karya-karya yang hanya untuk tujuan pemuasan ekspresi pribadi, sementara kriya dan desain lebih menitikberatkan fungsi dan kemudahan produksi. Secara kasar terjemahan seni rupa di dalam Bahasa Inggris adalah fine art. Namun sesuai perkembangan dunia seni modern, istilah fine art menjadi lebih spesifik kepada pengertian seni rupa murni untuk kemudian menggabungkannya dengan desain dan kriya ke dalam bahasan visual arts.

Bidang seni rupa :

- Seni rupa murni, yang terdiri dari beberapa bidang seni, yaitu : Seni lukis, seni grafis, seni patung, seni instalasi, seni pertunjukan, seni keramik, seni film, seni koreografi, dan seni fotografi.
- Desain, terdiri dari beberapa bidang seni, yaitu : Arsitektur, desain grafis, desain interior, desain busana, dan desain produk.
- Kriya, terdiri dari beberapa bidang seni, yaitu : Kriya tekstil, kriya kayu, kriya keramik, dan kriya rotan.

Seni rupa murni

Seni lukis adalah salah satu induk dari seni rupa. Dengan dasar pengertian yang sama, seni lukis adalah sebuah pengembangan yang lebih utuh dari drawing.

Seni patung adalah cabang seni rupa yang hasil karyanya berwujud tiga dimensi. Biasanya diciptakan dengan cara memahat, modeling (misalnya dengan bahan tanah liat) atau kasting (dengan cetakan).

Seni pertunjukan (Bahasa Inggris: performance art) adalah karya seni yang melibatkan aksi individu atau kelompok di tempat dan waktu tertentu. performance biasanya melibatkan empat unsur : waktu, ruang, tubuh si seniman dan hubungan seniman dengan penonton. Meskipun seni performance bisa juga dikatakan termasuk di dalamnya kegiatan-kegiatan seni mainstream seperti teater, tari, musik dan sirkus, tapi biasanya kegiatan-kegiatan seni tersebut pada umumnya lebih dikenal dengan istilah 'seni pertunjukan' (performing arts). Seni performance adalah istilah yang biasanya mengacu pada seni konseptual atau avant garde yang tumbuh dari seni rupa dan kini mulai beralih ke arah seni kontemporer. Jenis seni pertunjukan diantaranya adalah : seni akrobat, mengamen, komedi, tari, pentas musik, opera, teater film dll.

Seni grafis adalah cabang seni rupa yang proses pembuatan karyanya menggunakan teknik cetak, biasanya di atas kertas. Kecuali pada teknik Monotype, prosesnya mampu menciptakan salinan karya yang sama dalam jumlah banyak, ini yang disebut dengan proses cetak. Tiap salinan karya dikenal sebagai 'impression'. Lukisan atau drawing, di sisi lain, menciptakan karya seni orisinal yang unik. Cetakan diciptakan dari permukaan sebuah bahan, secara teknis disebut dengan matrix. Matrix yang umum digunakan adalah : plat logam, biasanya tembaga atau seng untuk engraving atau etsa; batu digunakan untuk litografi ; papan kayu untuk woodcut/cukil kayu. Masih banyak lagi bahan lain yang digunakan dalam karya seni ini. Tiap-tiap hasil cetakan biasanya dianggap sebagai karya seni orisinal, bukan sebuah salinan. Karya-karya yang dicetak dari sebuah plat menciptakan sebuah edisi, di masa seni rupa modern masing-masing karya ditandatangani dan diberi nomor untuk menandai bahwa karya tersebut adalah edisi terbatas.

Seni Keramik adalah cabang seni rupa yang mengolah material keramik untuk membuat karya seni dari yang bersifat tradisional sampai kontemporer. Selain

itu dibedakan pula kegiatan kriya keramik berdasarkan prinsip fungsionalitas dan produksinya.

Galeri Seni Rupa adalah ruang atau gedung yang mewadahi kegiatan transferisasi perasaan dari seniman kepada pengunjung melalui karya seni rupa. Galeri Seni Rupa menampung seluruh kegiatan seni rupa baik itu seni lukis, seni pertunjukan, seni grafis, dll.

Perancangan Galeri Seni Rupa berada di Jalan Raya Paciran, yakni di kawasan waterpark yang bernama Wisata Bahari Lamongan (WBL) yang berada di Kecamatan Paciran Kabupaten Lamongan. Karena letaknya yang satu kawasan dengan Wisata Bahari Lamongan, Mazoola, dan Tanjung Kodok Beach Resort membuat Galeri Seni Rupa ini menjadi sangat menarik dan menjadi sebuah rangkaian wisata di Lamongan.

IV.2. Studi Banding Objek

Gambaran Umum

Pada studi banding kali ini obyek yang kita pilih yaitu Galeri Nasional Indonesia. Galeri Nasional Indonesia adalah sebuah galeri seni rupa yang terletak di Jl. Medan Merdeka Timur No. 14 Jakarta, yang merupakan salah satu dari banyak galeri seni rupa di Indonesia. Pemilihan obyek studi banding ini dikarenakan Galeri Nasional Indonesia merupakan sebuah galeri seni rupa yang mempunyai standart dalam sebuah perancangan galeri seni rupa pada saat ini. Hal ini ditunjukkan dengan adanya standart ruang-ruang dan fasilitas pelayanan yang mampu memberikan rasa nyaman bagi pengguna jasa.

Gambaran Khusus

Galeri Nasional Indonesia terletak di Jl. Medan Merdeka Timur No. 14 Jakarta 10110 - Indonesia, dengan batas-batas :

- Utara : Immanuel Church / Gereja Immanuel,
Stasiun Gambir, Asrama Kesehatan Pertamina, Jalan Pejampon
- Selatan : International Petroleum Club, Jalan Batu, Jalan Ridwan Rais
- Timur : Jalan Senen Raya, Stasiun Senen
- Barat : Jalan Silang Merdeka Tenggara, Monas

Galeri Nasional Indonesia adalah bangunan yang berdiri di atas tanah dengan luas 28.620 m.

Galeri Nasional Indonesia merupakan salah satu lembaga kebudayaan yang berfungsi untuk perlindungan, pengembangan, dan pemanfaatan aset seni rupa sebagai sarana edukasi-kultural dan rekreasi serta pengembangan kreativitas dan apresiasi seni. Galeri Nasional Indonesia merupakan Unit Pelaksana Teknis (UPT) di lingkungan Departemen Kebudayaan dan Pariwisata, berkedudukan di bawah dan bertanggung jawab kepada Direktur Jenderal Nilai Budaya, Seni dan Film, yang sehari-hari dilaksanakan oleh Direktur Kesenian. Galeri Nasional Indonesia memiliki tugas melaksanakan pengumpulan dan registrasi karya seni, pendokumentasian, penelitian, pemeliharaan, perawatan, pengamanan, penyajian, pelaksanaan ceramah, temu seniman, sarasehan dan lokakarya, penyebarluasan informasi dan bimbingan edukatif terhadap karya seni rupa.

Galeri Nasional Indonesia selain mengkoleksi karya seni rupa modern dan kontemporer, seperti lukisan, sketsa, grafis, patung, dan fotografi, seni instalasi, juga menyimpan karya seni kriya dan seni etnik yang memiliki estetika tertentu, seperti keramik, batik dan wayang. Saat ini Galeri Nasional Indonesia memiliki sekitar 1770 koleksi karya seniman Indonesia dan mancanegara, antara lain : Raden Saleh, Hendra Gunawan, Affandi, S. Sudjojono, Basoeki Abdullah, Barli Sasmitawinata, Trubus, Popo Iskandar, Sudjana Kerton, Dede Eri Supria, Ivan Sagito, Lucia Hartini, Iriantine Karnaya, Hendrawan Riyanto, Nyoman Gunarsa, Made Wianta, Heri Dono, Ida Bagus Made, I Ketut Soki, Wassily Kandinsky (Rusia), Hans Hartung (Jerman), Victor Vassarely (Hongaria), Sonia Delauney (Ukraina), Piere Soulages (Perancis), Zao Wou Ki (China). Selain itu terdapat karya-karya dari Negara-negara Gerakan Non-Blok, seperti dari Sudan, India, Peru, Cuba, Vietnam, Myanmar, dan lain-lain.

Galeri Nasional Indonesia merupakan lembaga kebudayaan yang gagasannya sudah direncanakan sejak lama, diawali dengan pendirian Wisma Seni Nasional yang berkembang pula sebagai gagasan Pusat Pengembangan Kebudayaan. Gagasan ini untuk sebagian diwujudkan dengan pembangunan Gedung Pameran Seni Rupa Departemen Pendidikan dan Kebudayaan (23 Februari 1987) sebagai sarana kegiatan seni rupa. Akhirnya setelah diperjuangkan secara intensif sejak tahun 1995, pendirian

Galeri Nasional Indonesia terealisasi pada tanggal 8 Mei 1998 di Jakarta dan setahun kemudian diresmikan secara formal fungsionalisasinya.



Gambar 4.1. Gedung Galeri Nasional Indonesia.

Sumber : Galeri Nasional Indonesia, dari Wikipedia Bahasa Indonesia, Ensiklopedia Bebas.

Galeri Nasional Indonesia memiliki empat (4) gedung pameran, yakni:

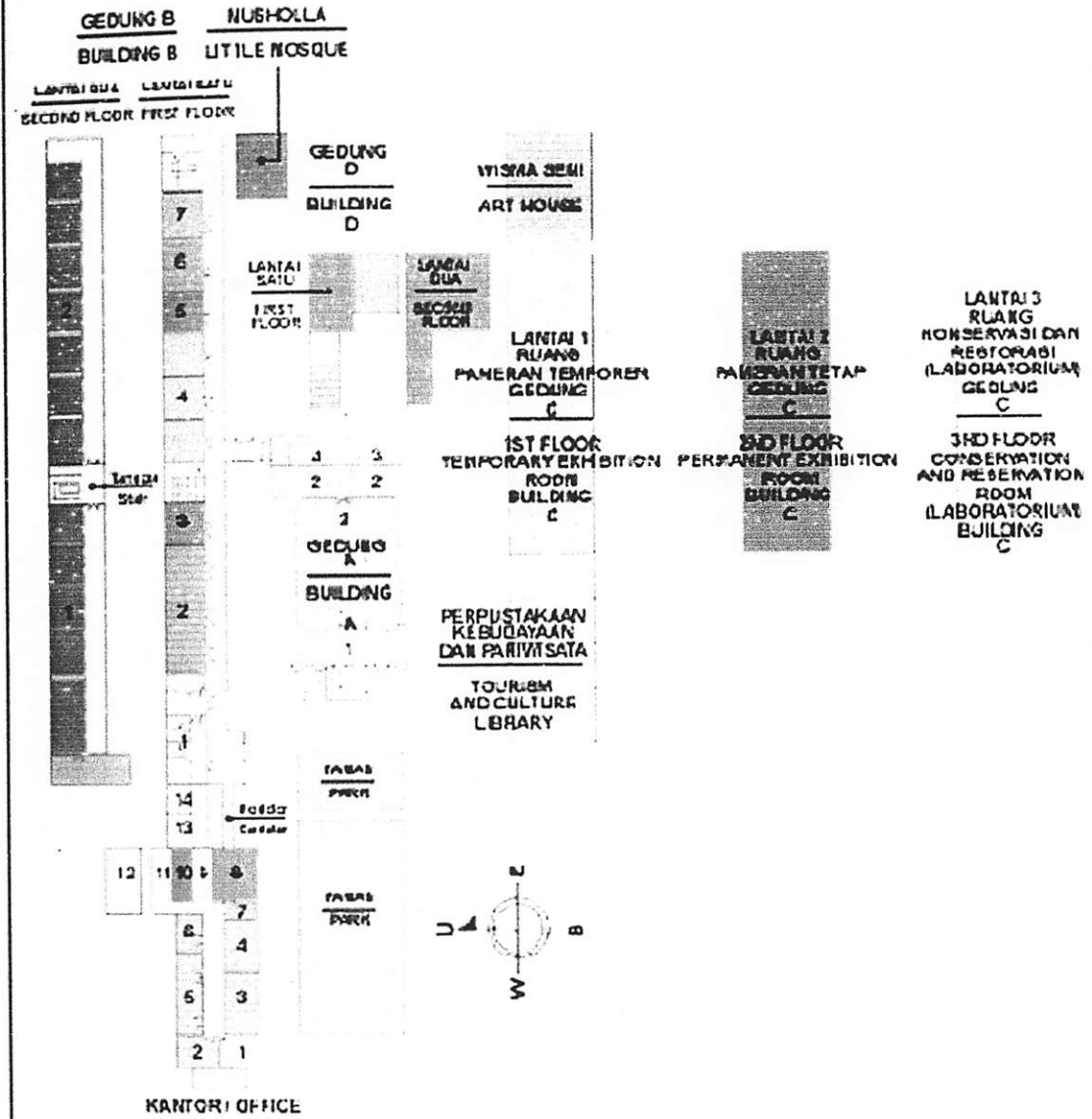
1. Gedung A
2. Gedung B
3. Gedung C
4. Gedung D

Fungsi gedung pameran tersebut adalah sebagai berikut :

- Gedung A berfungsi sebagai ruang pameran temporer yang menyajikan karya-karya seni rupa Indonesia atau mancanegara melalui proses seleksi atas dasar pertimbangan reputasi, kualitas konseptual dan visual.
- Gedung B lantai 1, gedung C dan gedung D berfungsi sebagai ruang pameran temporer yang menyajikan karya-karya seni rupa Indonesia atau mancanegara melalui proses seleksi atas dasar pertimbangan kualitas konseptual dan visual.
- Gedung B lantai 2, berfungsi sebagai ruang pameran tetap yang menyajikan karya-karya koleksi Galeri Nasional Indonesia.

DENAH KOMPLEKS GEDUNG
GALERI NASIONAL INDONESIA

INDONESIAN NATIONAL GALLERY
BUILDING COMPLEX FLOOR PLAN



Gambar 4.2. Denah Kompleks Gedung Galeri Nasional Indonesia.

Sumber : Galeri Nasional Indonesia, dari Wikipedia Bahasa Indonesia, Ensiklopedia Bebas.

KETERANGAN / LEGEND**KANTOR / OFFICE:**

1. LOBBY
2. PIMPINAN GALERI / GALLERY DIRECTOR ROOM
3. SEKSI KOLEKSI DAN DOKUMENTASI / COLLECTION AND DOCUMENTATION DEPARTMENT
4. SEKSI PAMERAN DAN EDUKASI / EXHIBITION AND EDUCATION DEPARTMENT
5. TATA LIAH / ADMINISTRATION
6. RUANG KURATORIAL / CURATORIAL ROOM
7. TOILET
8. AUDITORIUM
9. MUSHOLLA / LITTLE MOSQUE
10. GUDANG PENYIMPANAN / STORAGE
11. DAPUR / PANTRY
12. RUANG DOKUMENTASI (LANTAI 2) / DOCUMENTATION ROOM (2 LEVEL)
13. KAFETERIA GALERI / GALLERY CAFE
14. TOKO SENI / ART SHOP

GEDUNG A / BUILDING A:

1. LOBBY
2. RUANG PAMERAN TEMPORER / TEMPORARY EXHIBITION ROOM
3. RUANG TEKNIS / TECHNICAL ROOM
4. RUANG SEKRETARIAT GALERI / GALLERY SECRETARIAT

GEDUNG B / BUILDING B: 2 Lantai / 2 Level**LANTAI 1 / 1ST FLOOR**

1. RUANG VIP / VIP ROOM
2. RUANG SEMINAR / SEMINAR ROOM
3. SEKRETARIAT BPKK / BPKK SECRETARIAT
4. RUANG PAMERAN TEMPORER / TEMPORARY EXHIBITION ROOM
5. GUDANG PENYIMPANAN / STORAGE
6. LABORATORIUM
7. RUANG PELATIHAN / WORKSHOP ROOM

LANTAI 2 / SECOND FLOOR

1. RUANG PAMERAN TETAP / PERMANENT EXHIBITION ROOM
2. RUANG PAMERAN TETAP / PERMANENT EXHIBITION ROOM

GEDUNG C / BUILDING C: 3 Lantai / 3 Level**LANTAI 1 / 1ST FLOOR**

RUANG PAMERAN TEMPORER / TEMPORARY

LANTAI 2 / 2ND FLOOR

PERMANENT TETAP / PERMANENT

LANTAI 3 / 3RD FLOOR

RUANG KONSERVASI DAN RESTORASI (LABORATORIUM) / CONSERVATION AND RESTORATION ROOM (LABORATORIUM)

GEDUNG D / BUILDING D:**RUANG PAMERAN TERBUKA**

OPEN EXHIBITION ROOM (MULTI FUNCTION ROOM)

GEDUNG PERPUSTAKAAN KEBUDAYAAN DAN PARIWISATA: 2 Lantai**TOURISM AND CULTURE LIBRARY BUILDING: 2 Level****KETERANGAN WARNA / COLOR DESCRIPTION:**

<input type="checkbox"/>	1. LOBBY	<input type="checkbox"/>	8. RUANG SEMINAR / SEMINAR ROOM
<input type="checkbox"/>	2. RUANG KOLEKSI DAN DOKUMENTASI / COLLECTION AND DOCUMENTATION DEPARTMENT	<input type="checkbox"/>	9. RUANG PAMERAN TEMPORER / TEMPORARY EXHIBITION ROOM
<input type="checkbox"/>	3. TOILET	<input type="checkbox"/>	10. LABORATORIUM
<input type="checkbox"/>	4. AUDITORIUM	<input type="checkbox"/>	11. RUANG PELATIHAN / WORKSHOP ROOM
<input type="checkbox"/>	5. GUDANG PENYIMPANAN / STORAGE	<input type="checkbox"/>	12. MUSHOLLA / LITTLE MOSQUE
<input type="checkbox"/>	6. RUANG DOKUMENTASI / DOCUMENTATION ROOM	<input type="checkbox"/>	13. GEDUNG D / BUILDING D
<input type="checkbox"/>	7. RUANG VIP / VIP ROOM	<input type="checkbox"/>	14. TOKO SENI / ART SHOP
		<input type="checkbox"/>	15. RUANG PAMERAN TETAP / PERMANENT EXHIBITION ROOM

Gambar 4.3. Legenda dari Denah Kompleks Gedung Galeri Nasional Indonesia.
 Sumber : Galeri Nasional Indonesia, dari Wikipedia Bahasa Indonesia, Ensiklopedia Bebas.

Galeri Nasional Indonesia memiliki fasilitas yang memadai untuk mendukung kegiatan yang berhubungan dengan tugasnya yakni lembaga yang mengkoleksi karya seni rupa, pameran, seminar maupun pelatihan seni rupa dalam kapasitasnya sebagai institusi resmi pemerintah Indonesia terhadap pelestarian nilai budaya, khususnya seni rupa. Fasilitas tersebut antara lain :

- Pelayanan Publik



Gambar 4.4. Kegiatan Edukasi Karya Seni Rupa di Gedung Galeri Nasional Indonesia.
Sumber : Galeri Nasional Indonesia, dari Wikipedia Bahasa Indonesia, Ensiklopedia Bebas.

Pelayanan publik merupakan suatu kegiatan yang menitikberatkan pada upaya peningkatan apresiasi seni dan penyampaian informasi tentang koleksi seni rupa Galeri Nasional Indonesia atau persoalan seni rupa pada umumnya kepada masyarakat luas, khususnya kalangan pelajar dan mahasiswa. Kegiatan ini dilaksanakan antara lain berupa pelayanan bimbingan/pemanduan (guiding) kepada pengunjung (tamu), baik kepada pengunjung khusus (tamu negara, konsultan seni, peneliti), maupun kepada pengunjung bebas (pelajar, mahasiswa dan masyarakat umum). Selain itu juga Galeri Nasional Indonesia memberikan pelayanan konsultasi dan rekonfirmasi yang menyangkut persoalan seni rupa.

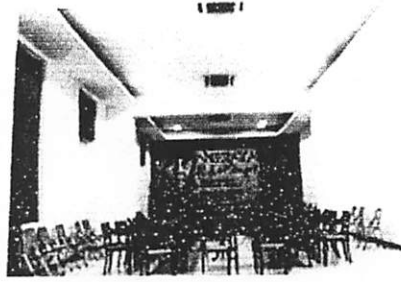


Gambar 4.5. Kegiatan penerangan seni rupa kepada masyarakat di Gedung GNI.
Sumber : Galeri Nasional Indonesia, dari Wikipedia Bahasa Indonesia, Ensiklopedia Bebas.

- Ruang Seminar

Galeri Nasional Indonesia memiliki fasilitas ruang seminar (serba guna) untuk mendukung kegiatan seminar, diskusi pembahasan karya seni

rupa. Ruang seminar ini dilengkapi dengan pendingin ruangan (AC), agar suasana seminar atau diskusi terasa nyaman.



Gambar 4.6. Ruang seminar (serba guna) di Gedung GNI.

Sumber : Galeri Nasional Indonesia, dari Wikipedia Bahasa Indonesia, Ensiklopedia Bebas.

- Ruang Restorasi

Pekerjaan konservasi-restorasi dilakukan pada Laboratorium Konservasi dengan fasilitas penerangan lampu polikhromatis dan ultra-violet. Bersirkulasi udara, ber- AC, dan dialiri air distilasi. Laboratorium ini juga dilengkapi tabung-tabung gelas yang berfungsi sebagai wadah atau alat ukur/ analisa, alat-alat ukur elektronik dan komputer pendukung untuk analisa dan simulasi pekerjaan teknis mekanis. Alat mikrokopis, alat kontrol klimatologi, ruang fumigasi serta alat pendingin untuk membasmi jamur atau serangga juga melengkapi laboratorium ini. Para tenaga terlatih kami siap melayani anda secara profesional.



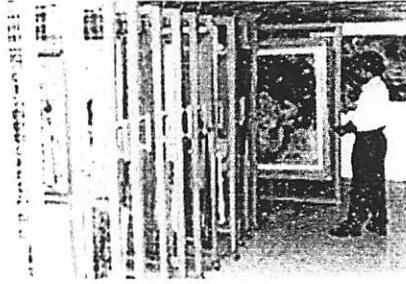
Gambar 4.7. Ruang restorasi di Gedung GNI.

Sumber : Galeri Nasional Indonesia, dari Wikipedia Bahasa Indonesia, Ensiklopedia Bebas.

- Ruang Penyimpanan Karya

Karya-karya seni rupa koleksi Galeri Nasional Indonesia sebagian besar di tempatkan di ruang penyimpanan (storage) yang sudah memenuhi persyaratan penyimpanan karya seni rupa karena ruang penyimpanan tersebut sudah dilengkapi dengan fasilitas mesin penyejuk ruangan, alat pengatur suhu

udara, lemari kayu, panel geser, panel kawat dan panel kayu, serta dilengkapi juga dengan alarm system sebagai sarana pengamanannya.

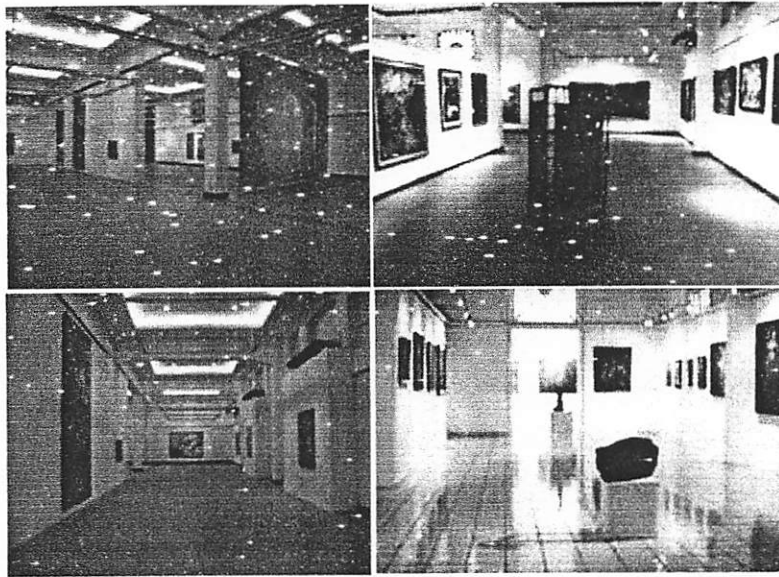


Gambar 4.8. Ruang penyimpanan karya di Gedung GNI.

Sumber : Galeri Nasional Indonesia, dari Wikipedia Bahasa Indonesia, Ensiklopedia Bebas.

- Ruang Pameran

Karya-karya seni rupa koleksi Galeri Nasional Indonesia dipamerkan pada sebuah ruangan khusus dengan penataan yang baik, yakni mengenai alur sirkulasi pengunjung, panataan pencahayaan dan penghawaan.



Gambar 4.9. Ruang pameran di Gedung GNI.

Sumber : Galeri Nasional Indonesia, dari Wikipedia Bahasa Indonesia, Ensiklopedia Bebas.

Pengertian dan Jenis Pameran

- Pengertian Pameran

Pameran adalah suatu kegiatan penyajian karya seni rupa untuk dikomunikasikan sehingga dapat diapresiasi oleh masyarakat luas.

- Jenis-jenis Pameran :

- Pameran Tetap (Permanent Exhibition)

- Pameran Temporer (Temporary Exhibition)
- Pameran Keliling (Traveling Exhibition)

Ketentuan Pelaksanaan Pameran

- Penyelenggara

Penyelenggara pameran adalah tim kerja pengelola yang dibentuk oleh pihak Galeri Nasional Indonesia, pihak lain atau merupakan hasil gabungan kerjasama antara kedua belah pihak, namun dalam pelaksanaannya pihak Galeri Nasional Indonesia tetap menjadi bagian dari penyelenggaraan.

- Proposal dan Evaluasi

Setiap bentuk penyelenggaraan pameran harus didahului dengan penyusunan proposal oleh pihak penyelenggara yang berisi mengenai konsep pameran, biodata seniman, dan repro karya yang akan dipamerkan, selambat-lambatnya enam (6) bulan sebelum pelaksanaan pameran.

Pelaksana pameran temporer (event organizer) wajib menyerahkan deskripsi atau uraian materi pameran sebelum waktu pelaksanaan untuk kepentingan publikasi agenda pameran (calendar of event), baik cetak maupun elektronik.

Kurator atau pelaksana pameran diharuskan menyiapkan materi informasi dan publikasi seperti : catalog, spanduk, baligo, poster, label karya dan label pengantar kuratorial, untuk menunjang pemahaman apresiasi (publik).

Pelaksana pameran (event organizer) diharuskan melakukan koordinasi dengan pihak galeri, khususnya hal-hal yang bersifat teknis antara lain :

- Penyimpanan karya.
- Desain/layout pameran.
- Penataan ruangan dan pemasangan karya (display).
- Sarana dan perlengkapan yang akan dipergunakan.
- Pemasangan sarana publikasi di area Galeri Nasional Indonesia.
- Acara kegiatan lain sebagai penunjang pameran.

Setiap proposal penyelenggaraan akan dievaluasi melalui proses seleksi oleh tim kurator Galeri Nasional Indonesia. Hasil evaluasi tersebut berupa : diterima langsung, diterima dengan beberapa saran dan catatan atau ditolak langsung. Hasil

keputusan evaluasi tim kurator Galeri Nasional Indonesia akan disampaikan melalui surat keputusan resmi.

Waktu Penyelenggaraan :

- Waktu penyelenggaraan Pameran Tetap berlangsung setiap hari kecuali hari Senin (libur), yaitu pukul 10.00 – 16.00.
- Waktu penyelenggaraan Pameran Temporer berlangsung minimal selama 10 hari, maksimal berlangsung selama 30 hari.
- Waktu penyelenggaraan Pameran Keliling minimal berlangsung selama 10 hari.

Prosedur Pameran

Prosedur dan mekanisme Pameran Tetap sebagai berikut :

- Penentuan atau pemilahan koleksi yang akan dipamerkan mengacu pada konsep kuratorial dengan mempertimbangkan aspek sejarah, tematik, dan keragaman visualisasi bentuk.
- Koleksi yang akan dipamerkan harus dalam kondisi baik dan telah dilakukan proses perawatan (restorasi/konservasi).
- Pada ruang pameran tetap disediakan data (label) informasi berupa pengantar kurator dan pada setiap koleksi yang dipamerkan juga disediakan label karya atau informasi lainnya.
- Perubahan atau pergantian tata pameran tetap dapat dilakukan secara periodic satu atau dua tahun sekali.
- Pameran tetap dibuka untuk umum setiap hari, pukul 10.00 – 16.00, kecuali hari Senin (libur).
- Diupayakan penyebarluasan informasi tentang pameran tetap melalui berbagai media publikasi serta dilakukan bimbingan edukasi untuk pengunjung yang membutuhkan.

Penjelasan di atas merupakan gambaran mengenai ruang - ruang dan beberapa fasilitas dan kegiatan yang ada pada Galeri Nasional Indonesia dimana terdapat penzoningan pada tiap lantainya, sehingga dapat memudahkan pencapaian serta kenyamanan dalam melakukan kegiatan di dalamnya.

DATA PEMAKAI

Struktur Organisasi Pemakai

Pemakai dibedakan menjadi dua kelompok, yaitu pengelola dan pengunjung. Sesuai dengan kelompok pemakai, maka pada bangunan galeri ini terdapat dua fungsi dan kegunaan area. Yang pertama sebagai galeri dan yang kedua sebagai area kantor. Oleh karena itu terdapat dua tipe pemakai pada galeri ini. Yang pertama adalah pengelola, yang mengurus jalannya perkembangan dari galeri tersebut. Dan yang kedua adalah pengunjung, yang mana berasal dari berbagai kalangan dan berbagai tingkat usia.

Diagram 4.1. Struktur Organisasi.

Sumber : Galeri Nasional Indonesia, dari Wikipedia Bahasa Indonesia, Ensiklopedia Bebas.



TUGAS DAN WEWENANG :

- Direktur

Pemilik yang menangani, mengatur, memberi tugas-tugas pelimpahan wewenang pada manager, namun keberadaannya tidak selalu berada di dalam galeri ini.

- Manager Galeri

Merekrut karyawan, membuat laporan rencana kegiatan yang akan dilakukan maupun yang sudah berjalan, berhak mengatur semua kegiatan dan pelaksanaan serta berkewajiban memberi dan menerima saran pada atau dari bawahan, maupun saran dari luar.

- Kabag Operasional
Mengkoordinasi tim dalam penyelenggaraan pameran serta sebagai asisten manager.
- Kabag TU
Mengatur pendistribusian tugas pada masing-masing seksi sesuai tugasnya dan membuat laporan pembukuan.
- Kabag Koleksi
Membuka serta mencari pasar dan peluangnya terutama barang-barang seni dan hasil seni lainnya.
- Kabag Penelitian
Melakukan konservasi, observasi dan restorasi hasil seni yang diperoleh.
- Kabag Preparasi
Menyelenggarakan kegiatan seni, seperti pameran seni serta melakukan kegiatan perbaikan dan perawatan barang dan hasil kesenian.
- Kabag Bimbingan
Memberi panduan dan konseling tentang seni dan mendapatkan serta mencari informasi secara detail dan akurat melalui media cetak dan elektronika.
- Registrasi
Mencatat masukan dan pendaftaran/pengelompokan resi-resi yang masuk.
- Informasi
Memberi output bagi pengunjung, serta input dari intern sehingga mereka perlu cepat tanggap dalam mencari dan mendapatkan informasi.
- Seksi Keuangan
Mengatur sirkulasi pengeluaran dan pemasukan keuangan serta membuat laporan berkala tentang neraca keuangan, membuat anggaran dasar dan anggaran rumah tangga.
- Seksi Rumah Tangga
Membuat laporan pengadaan dan inventarisasi yang diperlukan di tiap bagian serta servis cafetaria dan pembelanjaan rumah tangga.
- Seksi Keamanan
Menjaga stabilitas keamanan di dalam maupun di luar lingkungan.

Pola Aktifitas Pemakai

Galeri seni rupa ini mempunyai dua macam pola aktifitas, yaitu pola aktifitas dari segi pemakainya dan dari segi waktu.

Pola aktifitas yang dilihat dari segi pemakai dibagi menurut tiga kelompok pemakai. Ketiga pemakai itu adalah pengelola, pengunjung dan barang. Pengelola melakukan kegiatan kerja sesuai dengan batasan wewenang dan jabatannya masing-masing. Pengunjung menggunakan area galeri dan semua fasilitas penunjang, diantaranya adalah showroom, kantin, km/wc, parkir, dll. Sedangkan pada pola aktifitas barang diantaranya dengan penyusunan sketsel, pedestal, panggung pertunjukan, dll.

POLA AKTIFITAS

DARI SEGI PEMAKAI

- PEMAKAI : - PENGELOLA
- PENGUNJUNG
- BARANG

Diagram 4.2. Pola Aktifitas Pengelola.

Sumber : Galeri Nasional Indonesia, dari Wikipedia Bahasa Indonesia, Ensiklopedia Bebas.

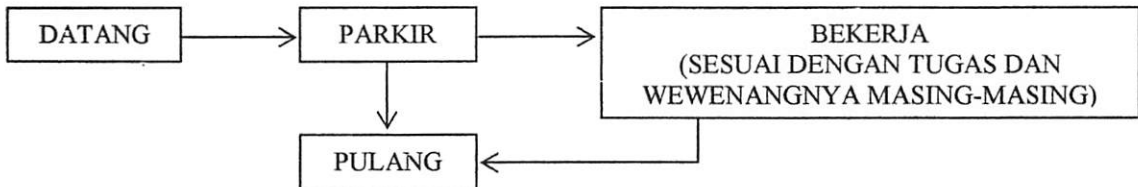


Diagram 4.3. Pola Aktifitas Pengunjung.

Sumber : Galeri Nasional Indonesia, dari Wikipedia Bahasa Indonesia, Ensiklopedia Bebas.

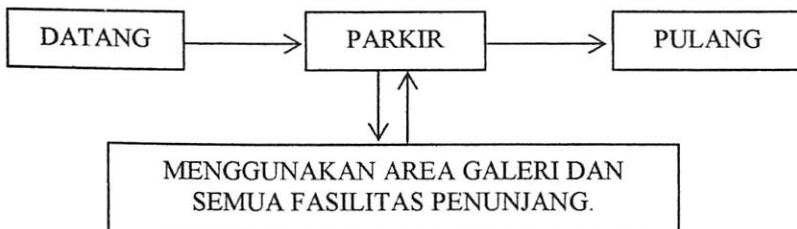
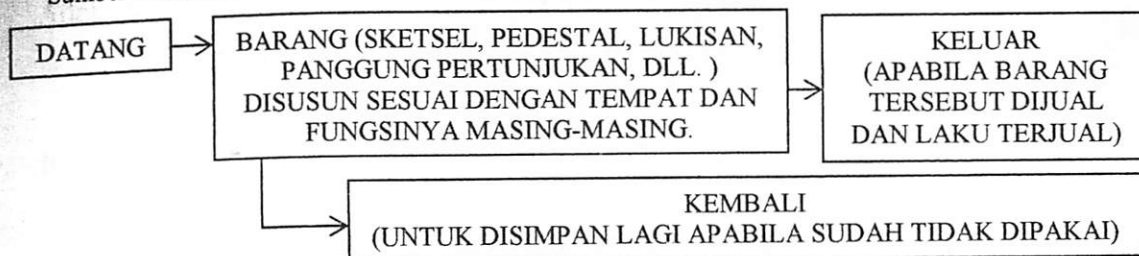


Diagram 4.4. Pola Aktifitas Barang.

Sumber : Galeri Nasional Indonesia, dari Wikipedia Bahasa Indonesia, Ensiklopedia Bebas.



Sedangkan pola aktifitas yang dilihat dari segi waktu, yaitu yang dilihat dari jam operasional yang dipakai. Galeri ini mempunyai dua macam jam operasional, yang pertama adalah jam operasional kantor atau jam kerja pengelola yang dimulai pada pukul 08.00 – 16.00 WIB. Dan yang kedua adalah operasional untuk area galeri dan semua fasilitasnya, yang dimulai pada pukul 09.00 – 20.00 WIB.

Latar Belakang Perilaku Pemakai

Pemakai yang akan dibahas disini adalah pengunjung. Pengunjung yang datang ke galeri seni ini rata-rata adalah pelajar, kolektor dan orang-orang yang menyukai akan seni. Biasanya mereka datang ke galeri dengan jumlah orang yang tidak terlalu banyak, kecuali dalam bentuk kunjungan rombongan.

Pengunjung yang datang ke galeri biasanya mempunyai tujuan dan maksud yang berbeda-beda. Tapi pada umumnya mereka yang datang ke galeri adalah ingin mengetahui tentang seni, untuk studi, refreshing, hobi, mencari barang-barang yang diinginkan, dan juga karena dia seorang kolektor.

IV.3. Tinjauan Teoritis

DATA LITERATUR

Galeri harus memiliki tiga fungsi¹⁶ :

- Fungsi Komunikatif

Yang merupakan media penyampaian secara tidak langsung kepada konsumen atau pengunjung mengenai produk-produknya.

- Fungsi Apresiatif

Merupakan tempat berapresiasi para seniman dalam menuangkan ide dan karya.

¹⁶ Roomcapes, Rizzoli Int. Inc, New York 1993.

- Fungsi Estetis
- Adalah sebagai tempat untuk mengemas produk-produk seni yang akan dijual.

Fasilitas yang sebaiknya dimiliki galeri :

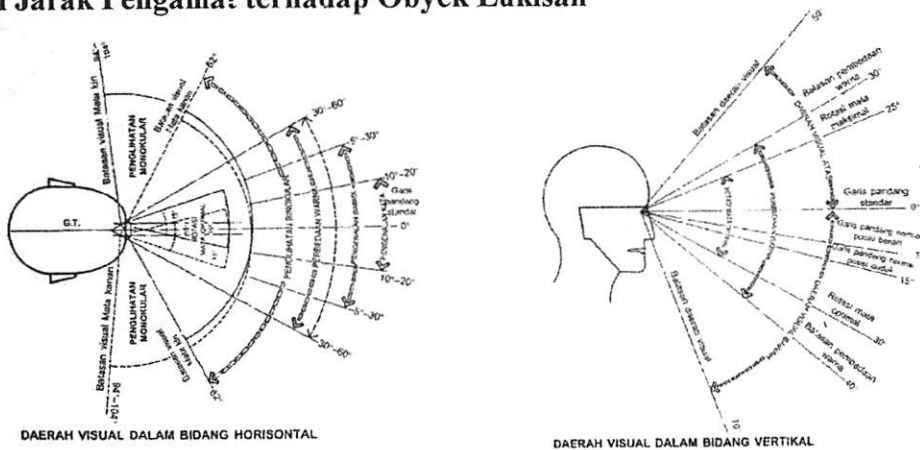
- Informasi
Tempat untuk menerima pengunjung galeri dan berupa pelayanan informasi.
- Dokumentasi
Bagian ini berfungsi untuk mencatat dan mengatur keluar masuk barang.
- Display (sementara/permanen)
Adalah sebagai tempat untuk memajang atau memamerkan benda-benda.

Ada enam hal yang perlu diperhatikan dalam perancangan galeri seni rupa, yaitu :

- Setting lokasi
- Interior
- Pemeliharaan
- Penyimpanan
- Keamanan
- Pelayanan

LUKISAN

Studi Jarak Pengamat terhadap Obyek Lukisan



Gambar 4.10. Daerah Visual Pandangan Mata.

Sumber : Dimensi Manusia dan Ruang Interior, Julius Panero, 2003.

Jarak Pengamat dan Jarak Antar Lukisan

$$\text{Jarak pengamat} = \frac{1}{2} \times (\text{t.lukisan}) / \text{tg}30^\circ$$

$$\text{Jarak antar lukisan} = (\text{j.pengamat}) \times \text{tg}45^\circ - \frac{1}{2} \times (\text{t.lukisan})$$

Dari gambar di atas, disimpulkan bahwa pandangan yang nyaman ke arah obyek (lukisan) adalah pandangan di dalam daerah visual 30° ke arah atas, 30° ke

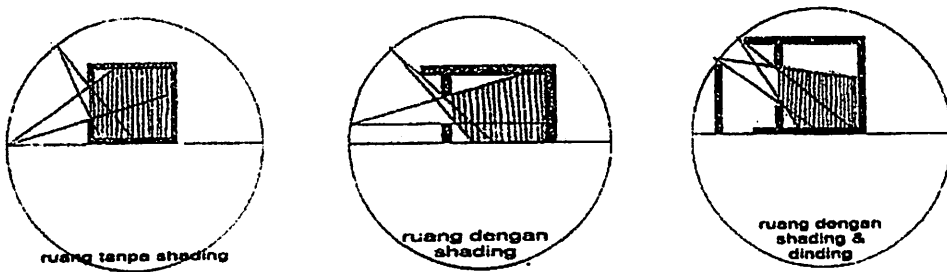
arah bawah, 30° ke arah kanan, dan 30° ke arah kiri. Hal tersebut dikarenakan pada daerah tersebut merupakan daerah dimana mata kita dapat mengenali warna atau membedakan warna dengan baik.

Studi Pencahayaan dalam Ruangan

Pencahayaan di dalam galeri seni rupa dapat berupa cahaya alami (daylight) dan dapat berupa cahaya buatan (dengan menggunakan spotlight).

a. Pencahayaan Alami (Daylight)

Pencahayaan alami harus diperhitungkan agar pengguna ruangan yang berada di dalamnya merasa nyaman dan lukisan terhindar dari sinar matahari. Berikut ini adalah perhitungan-perhitungan bagaimana menyaring sinar matahari.



Gambar 4.11. Pencahayaan.
Sumber : Pencahayaan, Julius Panero, 2003.

Sinar dan cahaya yang diterima apabila tidak menggunakan shading dan filter adalah hampir 97% mengakibatkan ruang tidak nyaman. Pada gambar kedua, cahaya yang diterima apabila menggunakan shading adalah 80% mengakibatkan ruang terasa nyaman. Pada gambar ketiga, cahaya yang diterima ruangan apabila menggunakan shading dan dinding menjadi tidak langsung adalah 72% sehingga ruang terasa lebih nyaman.

Perhitungan shading ; (gambar potongan)

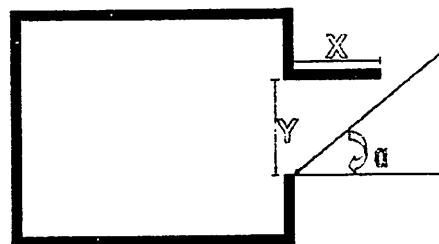
$$X = Y / \text{tg } \alpha \text{ n}$$

X = panjang shading

Y = Tinggi Jendela yang di lindungi

α = sudut jatuh bayangan vertical

n = posisi matahari yang akan diperhitungkan



Gambar 4.12. Perhitungan Shading.
Sumber : Pencahayaan, Julius Panero, 2003.

Perhitungan sirip ; (gambar denah)

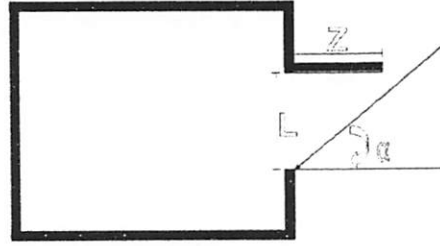
$$Z = L / \operatorname{tg} \alpha n$$

Z = panjang sirip

L = lebar jendela

α = sudut jatuh bayangan horizontal

n = posisi matahari yang akan diperhitungkan

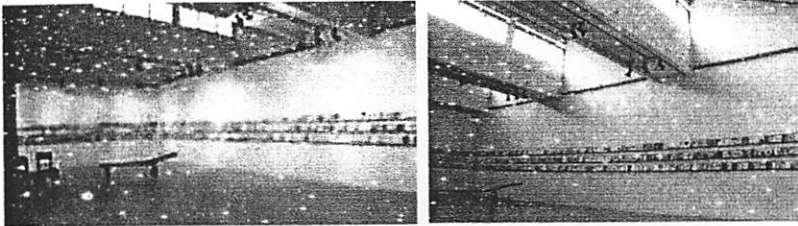


Gambar 4.13. Perhitungan Sirip.

Sumber : Pencahayaan, Julius Panero, 2003.

b. Pencahayaan Buatan

Pencahayaan buatan yang digunakan sebagai penerangan untuk lukisan adalah spot light dengan "pure white light" karena sinar yang berwarna putih tidak akan mengubah warna sebuah objek lukisan.



Gambar 4.14. Suasana ruang pameran / exhibition room ketika malam dan siang hari

Sumber : www.cemetiarthouse.com.

- Pencahayaan pada siang hari menggunakan pencahayaan alami, terdapat bukaan cahaya pada bagian atap, bukaan dibuat agar tidak menerima sinar matahari secara tegak lurus.
- Pencahayaan malam hari menggunakan lampu sorot atau spotlight. Lampu sorot atau spotlight digunakan karena dapat menyinari cahaya langsung ke benda dan tidak menimbulkan kesilauan.



Gambar 4.15. Ruang pameran / exhibition room di Cemeti Art House

Sumber : www.cemetiarthouse.com.

Analisis Modul dan Besaran Ruang-Ruang Publik

1. Jarak Pengamat Lukisan Terhadap Obyek Lukisan

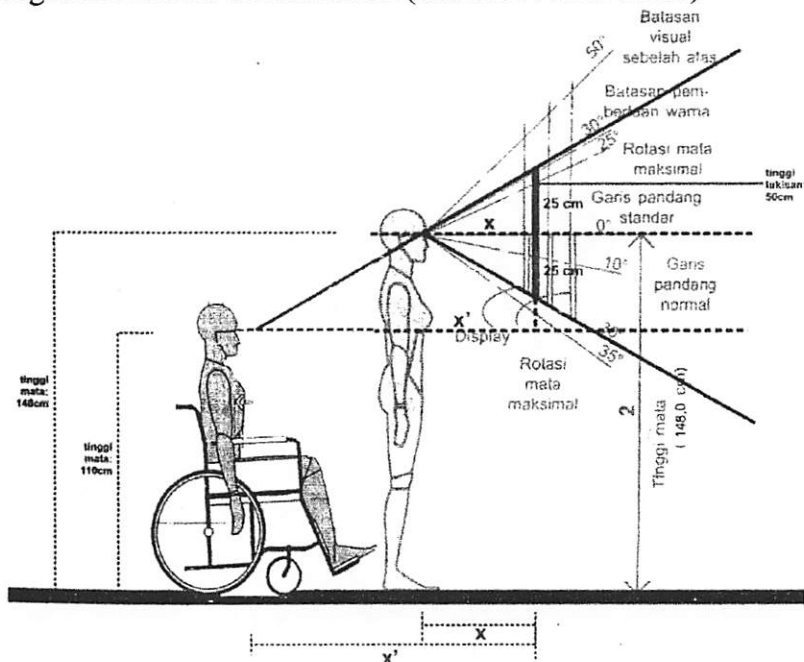
Pengamat lukisan tidak hanya sebatas orang normal saja, tidak menutup kemungkinan para difabel datang ke galeri seni lukis sebagai penikmat seni (lukisan). Berikut ini adalah analisis tentang jarak pengamat lukisan terhadap obyek lukisan yang nyaman (termasuk bagi para difabel).

Untuk mengetahui jarak pengamat, kita harus mengetahui beberapa hal terlebih dahulu, yakni :

- a. Tinggi rata-rata orang Indonesia adalah 160cm +/- 8cm, dengan tinggi mata rata-rata +/- 148cm.
- b. Pengelompokan lukisan terbagi atas 3 ukuran :
 1. kecil (50cm X 50cm)
 2. sedang (100cm X 100cm)
 3. dan ukuran besar (200cm X 200cm)

Dari data-data di atas dapat dianalisis tentang jarak nyaman pengamat lukisan terhadap obyek lukisan (baik bagi para orang normal dan para difabel), yakni sebagai berikut :

a. Jarak Pengamat Lukisan Ukuran Kecil (ukuran 50cm x 50cm)



Gambar 4.16. Jarak Pengamat Lukisan Kecil.

Sumber : Dimensi Manusia dan Ruang Interior, Julius Panero, 2003.

Jarak lukisan dengan pengamat (orang normal) adalah X
 $\sin 30^\circ / \sin 60^\circ = (1/2 \text{ t.lukisan}) / X$

$$\sin 30^\circ / \sin 60^\circ = 25 \text{ cm} / X$$

$$X = 43,3 \text{ cm} \longrightarrow 44 \text{ cm}$$

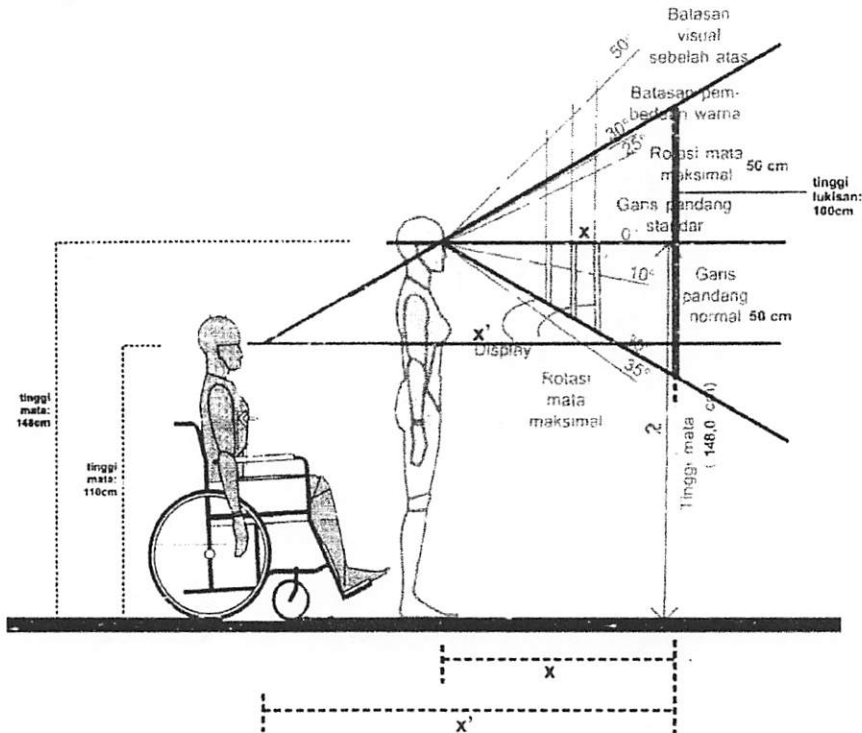
Jarak lukisan dengan pengamat (difabel) adalah X'

$$\sin 30^\circ / \sin 60^\circ = ((\text{t.m.normal} - \text{t.m.pengguna kursi roda}) + 1/2 \text{ t.lukisan}) / X'$$

$$\sin 30^\circ / \sin 60^\circ = ((148 - 110) + 25) / X'$$

$$X' = 109,11 \text{ cm} \longrightarrow 110 \text{ cm}$$

b. Jarak Pengamat Lukisan Ukuran Sedang (ukuran 100cm x 100cm)



Gambar 4.17. Jarak Pengamat Lukisan Sedang.

Sumber : Dimensi Manusia dan Ruang Interior, Julius Panero, 2003.

Jarak lukisan dengan pengamat (orang normal) adalah X
 $\sin 30^\circ / \sin 60^\circ = (1/2 \text{ t.lukisan}) / X$

$$\sin 30^\circ / \sin 60^\circ = 50 \text{ cm} / X$$

$$X = 86,6 \text{ cm} \longrightarrow 87 \text{ cm}$$

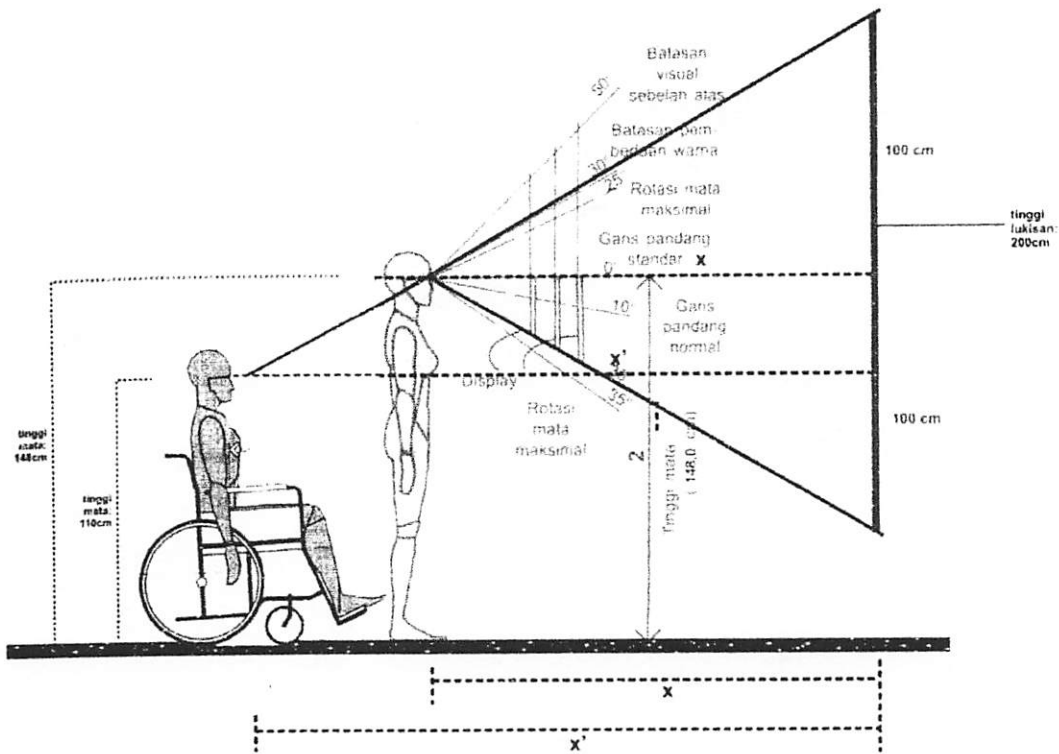
Jarak lukisan dengan pengamat (difabel) adalah X'

$$\sin 30^\circ / \sin 60^\circ = ((\text{t.m.normal} - \text{t.m.pengguna kursi roda}) + 1/2 \text{ t.lukisan}) / X'$$

$$\sin 30^\circ / \sin 60^\circ = ((148 - 110) + 50) / X'$$

$$X' = 152,42 \text{ cm} \longrightarrow 153 \text{ cm}$$

c. Jarak Pengamat Lukisan Ukuran Besar (ukuran 200cm x 200cm)



Gambar 4.18. Jarak Pengamat Lukisan Besar.

Sumber : Dimensi Manusia dan Ruang Interior, Julius Panero, 2003.

Jarak lukisan dengan pengamat (orang normal) adalah X

$$\sin 30^\circ / \sin 60^\circ = (1/2 \text{ t.lukisan}) / X$$

$$\sin 30^\circ / \sin 60^\circ = 100 \text{ cm} / X$$

$$X = 173,20 \text{ cm} \longrightarrow 174 \text{ cm}$$

Jarak lukisan dengan pengamat (difabel) adalah X'

$$\sin 30^\circ / \sin 60^\circ = ((t.m.\text{normal} - t.m.\text{pengguna kursi roda}) + 1/2 \text{ t.lukisan}) / X'$$

$$\sin 30^\circ / \sin 60^\circ = ((148 - 110) + 100) / X'$$

$$X' = 239,02 \text{ cm} \longrightarrow 240 \text{ cm}$$

2. Jarak Antar Lukisan

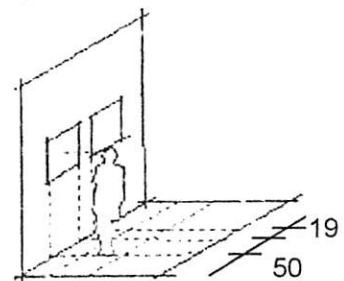
a. Jarak Antar Lukisan Ukuran Kecil (ukuran 50cm x 50cm)

Jarak antar lukisan

$$= \text{jarak pengamat } X \text{ tg} 45^\circ - (1/2 \text{ t.lukisan})$$

$$= 44 \text{ cm } X \text{ tg} 45^\circ - (25 \text{ cm})$$

$$= 19 \text{ cm}$$

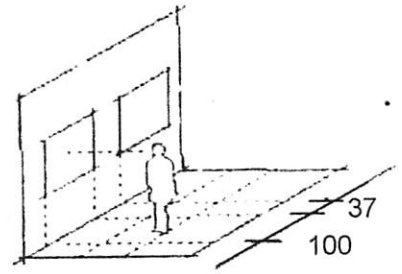


Gambar 4.19. Jarak Antar Lukisan Kecil.

Sumber : Dimensi Manusia dan Ruang Interior, Julius Panero, 2003.

b. Jarak Antar Lukisan Ukuran Sedang (ukuran 100cm x 100cm)

Jarak antar lukisan
 = jarak pengamat X $\text{tg}45^\circ - (1/2 \text{ t.lukisan})$
 = $87\text{cm} \times \text{tg}45^\circ - (50\text{cm})$
 = 37cm

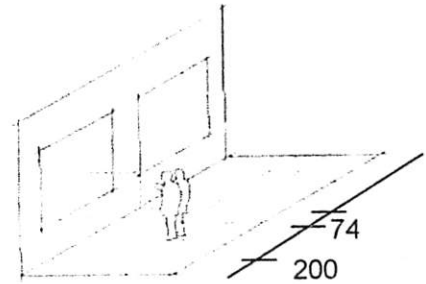


Gambar 4.20. Jarak Antar Lukisan Sedang.

Sumber : Dimensi Manusia dan Ruang Interior, Julius Panero, 2003.

c. Jarak Antar Lukisan Ukuran Besar (ukuran 200cm x 200cm)

Jarak antar lukisan
 = jarak pengamat X $\text{tg}45^\circ - (1/2 \text{ t.lukisan})$
 = $174\text{cm} \times \text{tg}45^\circ - (100\text{cm})$
 = 74cm

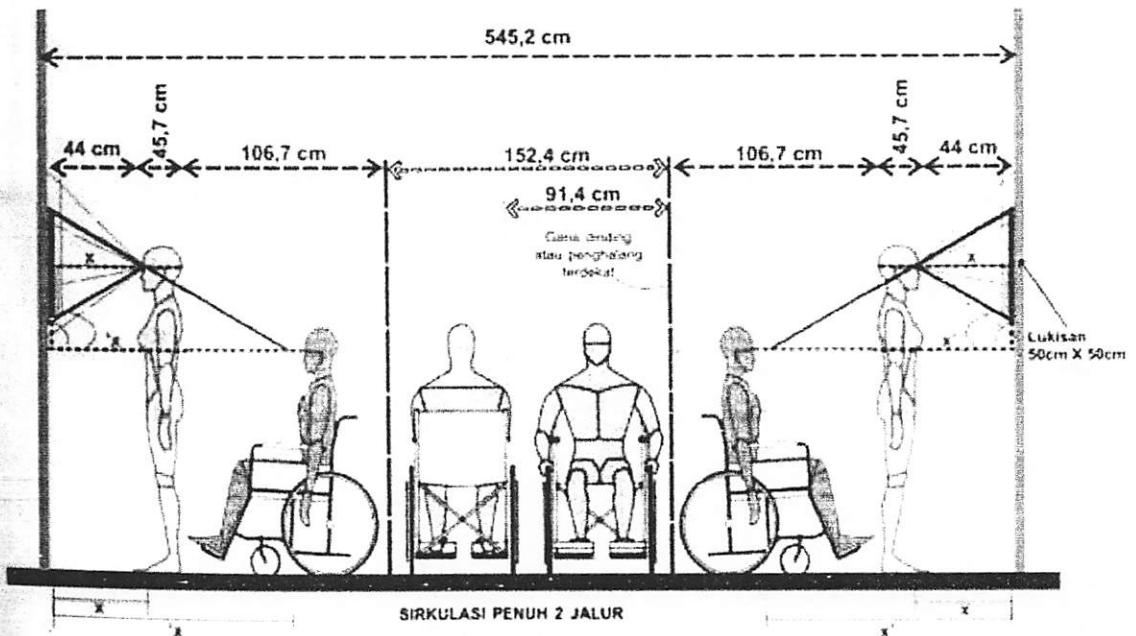


Gambar 4.21. Jarak Antar Lukisan Besar.

Sumber : Dimensi Manusia dan Ruang Interior, Julius Panero, 2003.

3. Besaran Modul Ruang Pameran

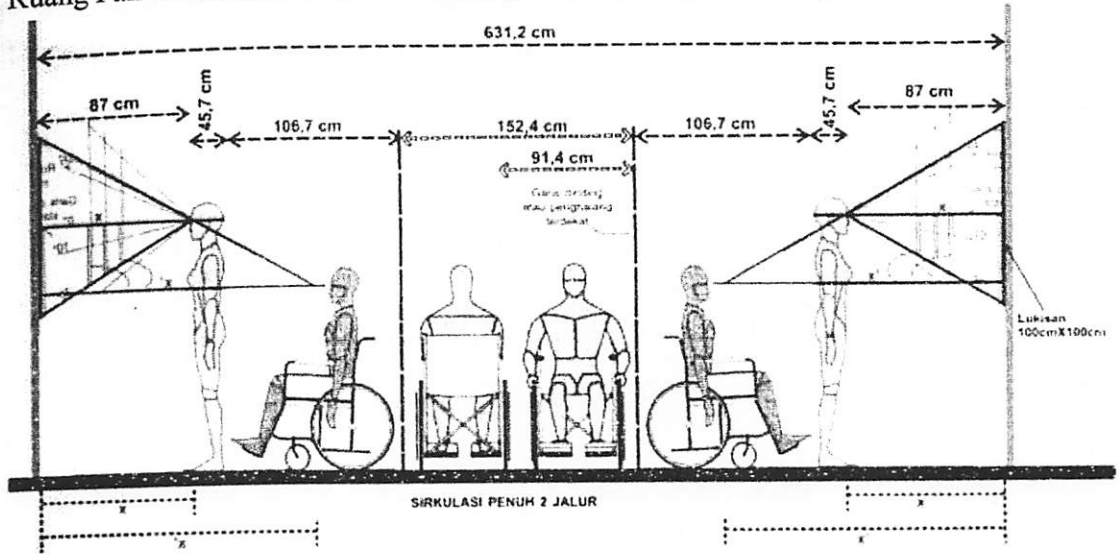
a. Ruang Pameran Lukisan Ukuran Kecil (ukuran 50cm x 50cm)



Gambar 4.22. Ruang Pameran Lukisan Ukuran Kecil.

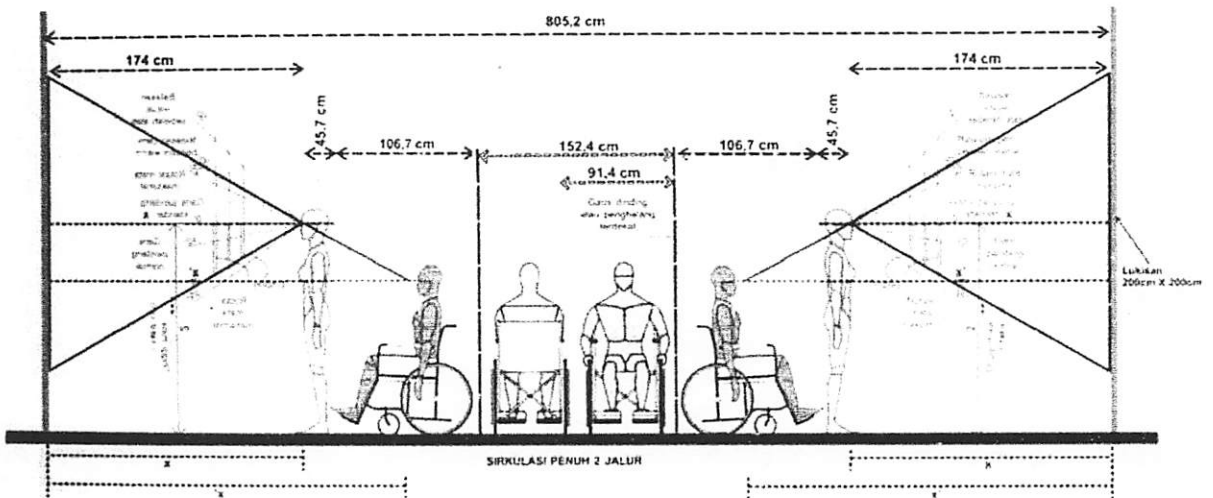
Sumber : Dimensi Manusia dan Ruang Interior, Julius Panero, 2003.

b. Ruang Pamer Lukisan Ukuran Sedang (ukuran 100cm x 100cm)



Gambar 4.23. Ruang Pameran Lukisan Ukuran Sedang.
 Sumber : Dimensi Manusia dan Ruang Interior, Julius Panero, 2003.

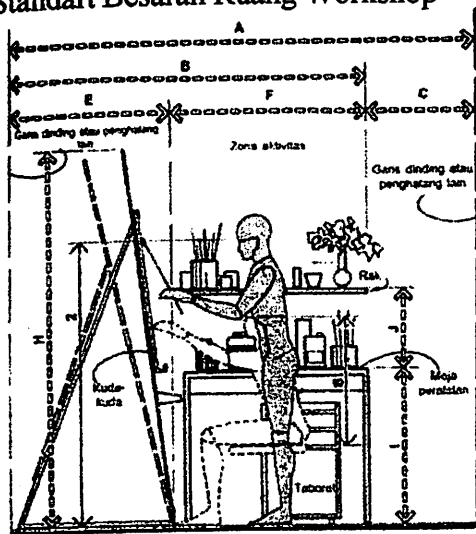
c. Ruang Pamer Lukisan Ukuran Besar (ukuran 200cm x 200cm)



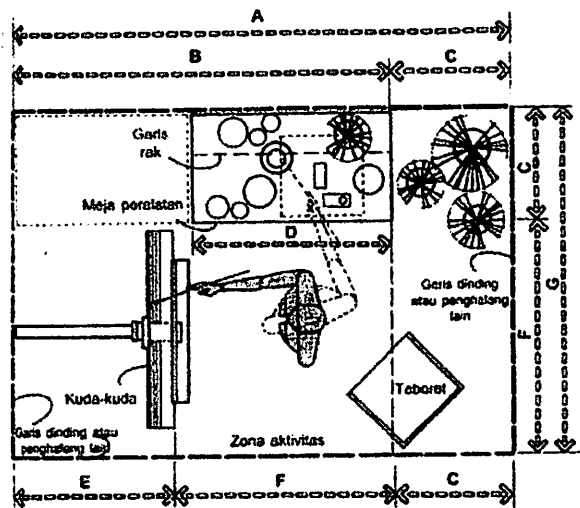
Gambar 4.24. Ruang Pameran Lukisan Ukuran Besar.
 Sumber : Dimensi Manusia dan Ruang Interior, Julius Panero, 2003.

4. Besaran Modul Ruang Workshop

a. Standart Besaran Ruang Workshop



FASILITAS UNTUK MELUKIS



FASILITAS UNTUK MELUKIS

Gambar 4.25. Standart Besaran Ruang Workshop.
 Sumber : Dimensi Manusia dan Ruang Interior, Julius Panero, 2003.

	In	cm
A	108	274,3
B	84	213,4
C	24	61,0
D	42	106,7
E	36	91,4
F	48	121,9
G	72	182,9
H	72 – 86	182,9 – 218,4
I	30 – 36	76,2 – 91,4
J	18	45,7

Tabel 4.1. Standart Besaran Ruang Workshop.
 Sumber : Dimensi Manusia dan Ruang Interior, Julius Panero, 2003.

Gambar di atas adalah standart mengenai ruang fasilitas untuk melukis. Space untuk 1 orang adalah 275cm x 183cm, namun standart yang adalah bukan bagi para difabel.

PANTAI

▪ Ciri - Ciri Arsitektur Pantai

Daerah pantai mempunyai karakteristik yang berbeda dengan daratan. Demikian juga ciri-ciri dari arsitekturnya, ciri-ciri dari arsitektur pantai yaitu ¹⁷ :

- a. Berada di daerah pantai
 - Semua di darat
 - Seluruhnya di atas air
 - Sebagian di darat sebagian di air
- b. Sangat dipengaruhi oleh kondisi daerah pantai pada
 - Pemilihan bahan
 - Bentuk rancangan
 - Letak rancangan
- c. Berorientasi ke laut

▪ Karakteristik Arsitektur Pantai

Oleh karena pantai merupakan suatu kawasan yang selalu bergerak maka perlu penyelesaian khusus terhadap arsitekturnya. Untuk itu kawasan pantai memiliki beberapa karakteristik. Karakteristik arsitektur pantai ¹⁸ adalah :

1. Memiliki struktur dengan penahan beban horizontal.
Beban angin merupakan salah satu yang mempengaruhi arsitektur pantai.
2. Bentuk yang dinamis dan aerodinamis.
Oleh karena beban angin pula maka bentuk arsitektur pantai sering menghindari bentuk yang iregular.
3. Perletakan massa yang menggunung dan membentuk koridor angin.
Pengaruh beban angin menyebabkan perletakan massa bangunan dituntut untuk mendatar mengikuti naik turunnya kontur tapak dan membentuk koridor angin.
4. Adaptasi sinar matahari yang melimpah.
Pantai merupakan dataran rendah yang lepas, sehingga memiliki sinar matahari yang melimpah. Untuk itu arsitektur pantai yang berdiri nantinya benar-benar harus beradaptasi dengan fungsinya.

¹⁷ Handayani, Tri. 2006. "Perencanaan Dan Perancangan Wisata Pantai Manggar Di Balikpapan". Skripsi Arsitektur. Institut Teknologi Adhi Tama. Surabaya.

¹⁸ Handayani, Tri. 2006. "Perencanaan Dan Perancangan Wisata Pantai Manggar Di Balikpapan". Skripsi Arsitektur. Institut Teknologi Adhi Tama. Surabaya.

5. **Pemakaian bahan yang tahan korosi.**

Pengaruh angin yang membawa uap air laut yang mengandung garam membuat pemakaian bahan untuk arsitektur pantai mencegah bahan-bahan dasar yang terbuat dari besi. Kayu merupakan bahan konstruksi yang tepat.

6. **Ketinggian bangunan dibawah pohon yang ada.**

Dengan ketinggian ini maka bangunan yang hadir nantinya seperti tumbuh dari alam dan tidak berkesan menguasai alam, sedangkan dalam hal beban angin akan dapat dikurangi karena kehadiran pepohonan.

Lingkungan Pantai

Yaitu suatu objek yang saling mempengaruhi dan berkaitan satu sama lain secara timbal balik atau searah hingga terjadi sesuatu jaringan hubungan atau relasi antara unsur-unsur yang terdapat dibatas antara lautan dan daratan.

Karena negara Indonesia adalah negara yang mempunyai iklim tropis maka lingkungan pantai sangat erat kaitannya dengan iklim tropis itu sendiri¹⁹.

Arsitektur Iklim Pantai Tropis adalah suatu cara pandang dalam menciptakan kebutuhan ruang dan lingkungan sebagai tempat manusia beraktifitas dengan pertimbangan potensi alam dan pemanfaatan pengaruh iklim tropis (pantai) yang baik serta menguntungkan secara tepat ke dalam bangunan.

▪ **Ciri – ciri pantai tropis :**

Presentasi dan kelembaban yang tinggi dengan temperatur yang selalu hampir tinggi, angin, radiasi matahari yang relatif tinggi, pertukaran panas relatif kecil karena tingginya tingkat kelembaban.

▪ **Masalah daerah pantai tropis :**

Panas yang relatif tinggi, penguapan sedikit karena gerakan udara lambat, hujan, serangga, di sekitar pesisir pantai diperlukan perlindungan terhadap terpaan angin yang kencang. Air laut mampu merusak struktural bangunan. Air laut mengandung klorida sulfat, magnesium, tumbuh-tumbuhan laut yang mampu merusak struktural bangunan. Deburan air laut yang keras mampu mengakibatkan abrasi yang dapat mengurangi keindahan pantai itu sendiri.

¹⁹ Suprabowo. 2003. "*Wisata Tepi Pantai Sendang Biru*". Skripsi Arsitektur. Institut Teknologi Nasional. Malang.

1. Masalah Utama Arsitektur Tropis

“Bagaimana memayungi diri atau menyaring sinar matahari yang berlebihan terutama sinar pantulan yang menyilaukan”.

Penghematan energi merupakan salah satu hal yang perlu mempertimbangkan potensi alam secara optimal khususnya di daerah pantai yang memiliki iklim tropis. Dengan demikian diharapkan mampu mencegah pengaruh buruk dari iklim, serta mampu memanfaatkan secara optimal dan menguntungkan.

Faktor-faktor iklim :

Radiasi Matahari

Radiasi matahari adalah penyebab semua ciri umum iklim dan radiasi matahari sangat berpengaruh terhadap kehidupan manusia. Kekuatan efektifnya ditentukan oleh energi radiasi (insolasi) matahari, pemantulan pada permukaan bumi, berkurangnya radiasi oleh penguapan, dan arus radiasi di atmosfer. Semuanya membentuk keseimbangan termal pada bumi. Salah satu ciri khas daerah tropis adalah waktu remang pagi dan senja yang pendek, semakin jauh sebuah tempat dari khatulistiwa, semakin panjang waktu remangnya.

Aturan untuk orientasi bangunan terhadap cahaya matahari :

- Sebaiknya fasade terbuka menghadap ke selatan atau utara, agar meniadakan radiasi langsung dari cahaya matahari rendah dan konsentrasi tertentu yang menimbulkan penambahan panas.
- Di daerah iklim tropika basah diperlukan pelindung untuk semua lubang bangunan terhadap cahaya langsung dan tidak langsung, bahkan bila perlu untuk seluruh bidang bangunan, karena bila langit tertutup awan, seluruh bidang langit merupakan sumber cahaya.
- Di daerah iklim tropika kering, dalam musim panas diperlukan pelindung untuk lubang-lubang pada dinding bangunan tertutup. Dalam musim dingin kadang-kadang dibutuhkan juga.

Studi yang tepat menggunakan sudut jatuh sinar matahari sangat diperlukan karena hanya dengan ini pelindung cahaya dan orientasi bangunan dapat ditentukan dengan benar dan menguntungkan. Untuk mendapatkan pelindung cahaya matahari

yang efektif, setiap fasade bangunan harus ditinjau secara terpisah. Penyinaran matahari merupakan gugusan penyebaran pengaruh radiasi yang sangat kompleks susunan serta akibatnya.

Macam – macam sinar matahari :

- Sinar ultra violet dari spektrum cahaya matahari yang terkenal berdaya mematikan kuman–kuman yang dapat berbahaya karena memiliki daya kimia.
- Sinar cahaya terang merupakan sinar yang terasa sangat vital, karena gejala cahaya dan penerangan dari matahari merupakan suatu hal yang sangat penting namun kompleks. Bagi arsitek unsur cahaya bahkan merupakan elemen yang terpenting, yang bisa menentukan hidup–mati suatu karya arsitektur. Begitu penting hingga Le Corbusier mendefinisikan sebagai “ permainan arif, benar dan agung, dari gatra-gatra (volumes) di dalam arsitektur “.
- Sinar infra merah adalah pembawa utama daya kalor dari matahari. Sinar panas merupakan syarat mutlak kehidupan dan penghidupan makhluk di bumi.
- Sinar kosmis merupakan jenis sinar yang tidak datang dari matahari tapi seluruh angkasa raya²⁰.

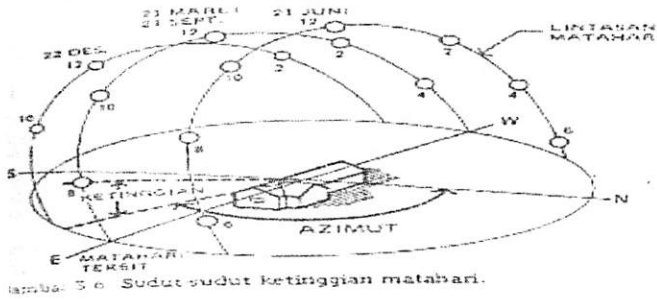
Sinar matahari sampai di bumi sudah tidak dalam keadaannya yang murni seperti kehampaan angkasa raya, tapi sudah disaring oleh sekian banyak lapisan udara. Cahaya yang tidak langsung dari awan, yang biasanya sangat menyilaukan mata sering lebih kita perhatikan daripada yang langsung. Perantara sinar matahari selain awan–awan adalah bidang–bidang pemantul gedung–gedung tinggi dan dinding–dinding luas. Terutama bila mereka seperti lazimnya dikapur putih, sehingga bertambah menyilaukan. Akibat langsung dari penyinaran matahari dan yang lazim dianggap merupakan ciri khas paling menonjol dari daerah tropika ialah suhu yang serba panas. Hal ini karena sinar infra merah yang bersifat panas yang diusung oleh sinar matahari²¹. Untuk itu, dibutuhkan suatu strategi khusus untuk menyiasati agar matahari tersebut tidak menjadi suatu yang buruk bagi bangunan kita. Langkah praktis yang dapat dilakukan guna menyiasati sinar matahari sebagai berikut :

1. Orientasi posisi muka bangunan paling baik guna memperoleh pencahayaan matahari cukup untuk wilayah tropis lembab menghadap posisi cahaya matahari

²⁰ Mangunwijaya, Y,B. “*Pasal – pasal Pengantar Fisika Bangunan*”. Jakarta. Erlangga

²¹ Mangunwijaya, Y,B. “*Pasal – pasal Pengantar Fisika Bangunan*”. Jakarta. Erlangga

tinggi yaitu arah Selatan atau Utara. Sebaiknya muka bangunan tidak menghadap ke Barat atau Timur agar meniadakan radiasi langsung dari cahaya matahari rendah dan konsentrasi tertentu yang menimbulkan pertambahan panas.



Gambar 4.26. Orientasi Matahari.
 Sumber : Pencahayaan, Julius Panero, 2003.

2. Di daerah tropis lembab sebagian radiasi panas matahari diserap oleh awan, tetapi cahaya menjadi lebih kuat dengan adanya pembiasan pada butir-butir air. Efek silau yang diakibatkannya sering kali tidak dihiraukan. Pintu dan jendela harus dibuat sebesar mungkin, tetapi terlindung dari cahaya-cahaya yang menyilaukan. Untuk daerah tropika lembab sering sekali tidak hanya jendela tetapi seluruh fasad harus dilindungi dari radiasi matahari, karena radiasi difusi yang kuat untuk dinding luar yang sangat tipis dan juga yang banyak menyerap panas, serta untuk kasus di mana efek pendinginan untuk seluruh bangunan harus besar²².
3. Tembok dinding di luar rumah sebaiknya diberi warna muda. Warna kapur putih sangat menyilaukan dan sebenarnya kurang baik untuk iklim yang lembab²³

Tabel 4.2. Penyerapan dan Pemantulan Warna.
 Sumber : Pencahayaan, Julius Panero, 2003.

No	Warna	% Penyerapan	% Pemantulan
1	Aluminium	25 - 55	75 - 45
2	Kuning	50	50
3	Abu - abu	70 - 80	30 - 20
4	Hijau muda	50 - 60	50 - 40
5	Merah muda	65 - 75	35 - 25
6	Hitam	85 - 95	15 - 5
7	Putih berkilat	20 - 30	80 - 70
8	Putih kapur	10 - 20	90 - 60

4. Didaerah iklim tropika lembab diperlukan pelindung matahari untuk semua lubang bangunan terhadap cahaya langsung maupun tidak langsung, antara lain :

²² Lippmeier, Georg. 1997. " *Bangunan Tropis*". Jakarta. Erlangga

²³ Mangunwijaya, Y.B. " *Pasal - pasal Pengantar Fisika Bangunan*". Jakarta. Erlangga

- a. Elemen bangunan vertikal yang tidak tembus cahaya (dinding silang yang menonjol keluar, tapi tidak begitu efektif bila jaraknya jauh) elemen ini cocok digunakan untuk posisi matahari rendah yaitu fasade Barat dan Timur dan elemen bangunan horisontal yang tidak tembus cahaya (tritisan atap, balkon), elemen ini cocok untuk posisi matahari tinggi, artinya fasade Utara dan Selatan. Balkon tidak begitu cocok digunakan sebagai pelindung matahari karena terjadi penyampaian panas yang kuat dari balkon ke fasade.
- b. Kaca pelindung matahari hanya dapat mengurangi radiasi matahari sangat kecil, bangunan harus memiliki penyejuk udara penuh, karena jendela dengan kaca pelindung matahari biasanya tidak dibuka. Tetapi keuntungan jenis pelindung matahari ini adalah pandangan bebas dan kemungkinan penampilan bangunan yang lebih baik. Kaca pelindung matahari baik digunakan untuk jendela²⁴. Perlu diingat, bahwa jendela atau pintu – pintu lebar berkaca memang berkesan modern dan bagus, tetapi sering kurang tepat. Panas dan radiasi kesilauan terlalu banyak yang masuk. Kaca – kaca lebar bisa baik, bila menghadap taman yang teduh atau terlindung oleh atap – atap lebar atau tritisan.
- c. Suatu sistem yang sangat bagus dan sudah berabad – abad membuktikan gunanya ialah kisi – kisi. Melalui kisi – kisi sinar matahari yang masuk dapat diperkurang kuantitas dan kualitasnya. Kisi – kisi ini bisa berkedudukan vertikal maupun horisontal. Penempatan kisi – kisi tersebut harus di luar jendela (kaca), karena pemanasan yang terkurung antara kaca dan kisi – kisi²⁵.

Apabila ruang-ruang terasa panas, biasanya diakibatkan oleh terik sinar matahari yang langsung masuk ke dalam melalui pintu atau jendela, dan tidak langsung karena ditentukan oleh bahan bangunan yang dapat menghantar panas. Apabila terdapat jendela yang langsung menghadap matahari, usahakan memberi tambahan atap yang cukup panjang. Kalau masih teras panas bisa dibuatkan suatu konstruksi tambahan semacam tirai untuk mengurangi sinar matahari. Misalnya dengan membuat semacam pergola atau sirip yang sudutnya tidak juga membuat ruang menjadi gelap sama sekali.

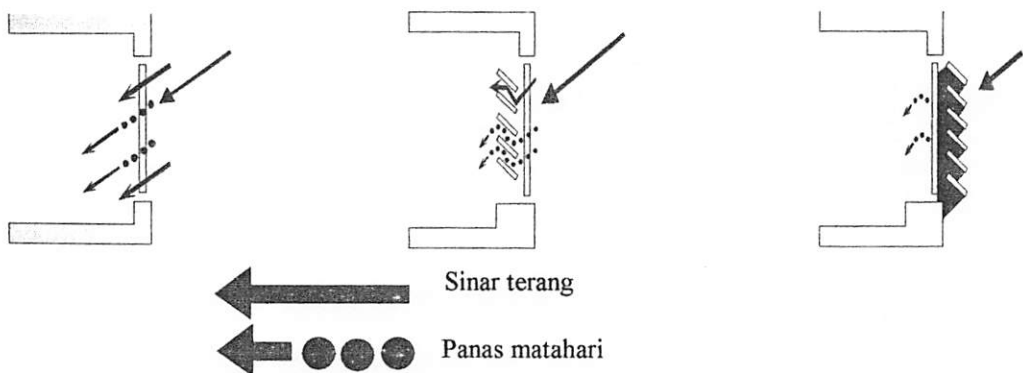
²⁴ Lippsmeier, Georg. 1997. "*Bangunan Tropis*". Jakarta. Erlangga

²⁵ Mangunwijaya, Y.B. "*Pasal – pasal Pengantar Fisika Bangunan*". Jakarta. Erlangga

a. Sinar matahari yang langsung jatuh di permukaan bidang bidang kaca jendela kita, akan merambatkan panas ke dalam ruangan kita sebesar 80-90 %. Dengan demikian, di samping mendapatkan terangnya, kita juga mendapatkan panasnya. Keadaan demikian dapat kita terapkan pada rancangan bangunan untuk fungsi-fungsi yang memang menghendaki terang dan panas yang maksimum.

b. Pemasangan tabir matahari di sebelah dalam, akan mengurangi masuknya rambatan panas dari sinar matahari sehingga tinggal 30-40% saja. Dalam keadaan demikian maka kita mendapatkan terang dari sinar yang dipantulkan oleh tabir matahari. Sehingga di dalam ruangan kita mendapatkan cahaya yang lebih lembut, baik dalam hal penyinaran maupun dalam hal kehangatan suhu.

c. Pemasangan tabir matahari di sebelah luar, merupakan hal yang sangat mendukung usaha untuk menolak panas matahari secara hampir sempurna. Dengan demikian, maka panas yang dirambatkan ke dalam ruangan kita hanyalah tinggal 5-10 % saja .



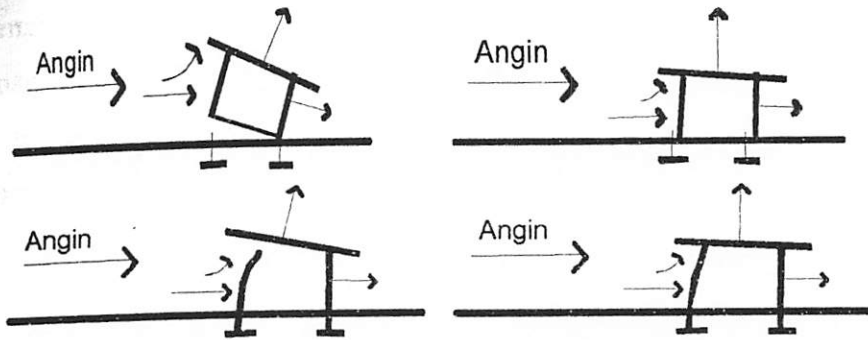
Gambar 4.27. Orientasi Matahari 2.
 Sumber : Pencahayaan, Julius Panero, 2003.

Pengaruh Angin

Angin adalah udara yang bergerak. Angin ada yang bersifat makro yaitu mempengaruhi musim di Indonesia, dan ada yang bersifat mikro yaitu angin lokal.

Angin mempunyai dua kekuatan yang mengena rumah, yakni tekanan angin (beban positif) dan hisapan angin (beban negatif). Tekanan terasa dipihak sebelah

sisi angin datang dan hisapan terasa dipihak sisi angin pergi. Perhatikan dalam gambar berikut, dimana angin dapat mengungkit atap.



Gambar 4.28. Pengaruh Angin ke Bangunan.
Sumber : Faktor Angin, Julius Panero, 2003.

Prinsip penanggulangan angin terlalu keras yang merugikan pada dasarnya dapat dilakukan dengan cara-cara berikut :

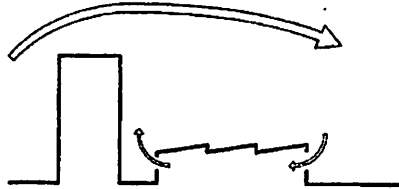
- Pengadaan *barrier* atau perisai di luar rumah dengan penanaman pohon-pohon.
- Pilihlah tanah persil yang terlindung pada lereng di belakang gunung dan sebagainya, yang sebenarnya berprinsip asas perisai.
- Untuk daerah yang berangin kencang, pembangunan gedung hendaknya tidak terlalu tinggi dan atap yang tidak curam.

Udara atau angin datang dari luar rumah. Karena itu halaman rumah dan lingkungan adalah sumber angin untuk ruangan dalam rumah. Untuk memperoleh angin harus dibuat perbedaan suhu di sekitar rumah, di halaman rumah. Angin akan mengalir dari ruangan yang suhunya dingin ke ruangan bersuhu panas yang bertekanan rendah. Mudahnya, buatlah satu bagian halaman menjadi dingin dengan cara menanami pohon yang rindang. Atau dibuat kolam ikan yang dapat membantu udara cepat lembab. Pada sisi halaman yang lain dibiarkan panas atau minimal lebih panas dari halaman yang teduh, sehingga tercapai perbedaan suhu dan perbedaan tekanan yang akan menggerakkan udara ²⁶.

Gerakan udara terjadi oleh pemanasan lapisan-lapisan udara yang berbeda-beda. Skalanya berkisar mulai dari angin sepoi-sepoi sampai angin topan, yakni kekuatan angin 0-12 (skala beauford). Gerakan udara di dekat permukaan tanah

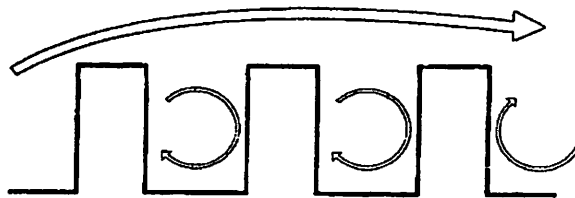
²⁶ Satwiko Prasasto. 2003. "Fisika Bangunan I-Edisi I". Andi. Yogyakarta.

dapat bersifat sangat berbeda dengan gerakan di tempat yang tinggi. Semakin kasar permukaan yang dilalui, semakin tebal lapisan udara yang tertinggal di dasar dan menghasilkan perubahan pada arah serta kecepatan gerakan udara. Pada pepohonan yang jarang, misalnya pada hutan palem di daerah tepi panatai dan daerah savana, terjadi pengurangan kekuatan angin tetapi arah angin tetap. Sebaliknya penebangan di tengah hutan yang lebat akan mengakibatkan perputaran udara.



Gambar 4.29. Pembalikan Arah Angin oleh Bangunan Tinggi.
Sumber : Faktor Angin, Julius Panero, 2003.

Bangunan yang tinggi memiliki pengudaraan yang lebih baik pada bagian sebelah atas, karena di sini intensitas gerakan udara lebih besar daripada di lantai. Di belakang bangunan tinggi terbentuk angin putar dan arus udara yang berlawanan arah yang dapat menghasilkan pengudaraan bagi bangunan rendah yang terletak di belakangnya.



Gambar 4.30. Gerakan Udara antara Barisan Rumah yang Rapat dan Seajar.
Sumber : Faktor Angin, Julius Panero, 2003.

Deretan rumah yang tertutup dan sejajar memerlukan jarak kira-kira 7x tingginya. Hanya dengan jarak ini kecepatan angin akan kembali seperti semula dan akan kembali ke permukaan²⁷.

Arah angin sangat menentukan orientasi bangunan. didaerah lembab perlu sirkulasi yang terus menerus, karena itu dinding luar sebuah bangunan terbuka untuk sirkulasi udara lebih besar dari pada yang dibutuhkan untuk pencahayaan. Oleh karena itu diusahakan agar bukaan dinding menghadap pada arah angin datang. Namun perlu diperhatikan terlebih dahulu apakah angin bersih, tidak berbau dan tidak membawa partikel-partikel kecil seperti debu atau sebaliknya. Bila angin tidak baik,

²⁷ Lippsmeier, Georg. 1997. " *Bangunan Tropis*". Jakarta. Erlangga

tumbuhan-tumbuhan besar berupa pohon menjadi solusi yang sangat tepat sebagai vilter udara yang alami.

Bukaan dinding adalah pintu-pintu dan jendela yang terdapat pada dinding bangunan. Dalam hal ini pembahasan pengaturan pembukaan pada dinding dikaitkan dengan orientasi bangunan. Besar kecilnya pembukaan pada dinding bangunan tergantung dari orientasi bangunan.

Sebaliknya pembukaan pada dinding bagian bangunan yang menghadap kearah utara serta selatan, tidak terkena sinar matahari secara langsung. Akan tetapi pembukaan pada sisi dinding ini harus dibuat dalam ukuran yang cukup besar, agar memberi cukup terang dalam peredaran udara baik secukupnya. Pembukaan dinding pada bagian utara dan selatan dengan ukuran sebesar ini sesuai dengan kondisi iklim di Indonesia. Untuk ukuran bukaan pintu utama lebar standar (satu daun pintu) dan bukaan pintu lebar (dua daun pintu). Untuk bukaan jendela juga lebar (minimal dua daun jendela) dengan bentuk meluas kearah atas²⁸.

Orientasi angin yang baik memungkinkan terjadinya ventilasi silang (Cross Ventilation) selama 24 jam tanpa bantuan peralatan mekanis, jenis, posisi dan ukuran lubang jendela pada sisi atas dan bawah angin dari bangunan yang akan meningkatkan efek ventilasi silang (Cross Ventilation)²⁹.

Petunjuk dan ukuran-ukuran untuk ventilasi alami meliputi rekomendasi dan peraturan dari pengalaman pada :

- Aspek lokasi, mengenai penempatan, orientasi dan tataruang bangunan
- Aspek program berhubungan dengan mutu udara dalam rumah dan kebutuhan pendingin ventilative
- Aspek program berhubungan dengan format bangunan, yang vertikal dan merencanakan distribusi ruang dan penempatan serta perekat pembuka.
- Aspek pembukaan mengenai pemilihan jenis bukaan dan layar

²⁸ Ir. Gaguk. S. MT. " *Sains bangunan* ". Malang. Jurusan Arsitektur ITN Malang

²⁹ Lippsmeier, Georg. 1997. " *Bangunan Tropis* ". Jakarta. Erlangga

BAB V

METODE PERANCANGAN

V.1. Metode Perancangan

Metode perancangan ini bertujuan untuk merancang sebuah desain arsitektural yang dapat menampung kegiatan didalam satu bangunan (Galeri Seni Rupa) maupun di luar bangunan yang berada dalam site sesuai dengan obyek kajian yang telah dibahas pada bab-bab sebelumnya, pada perancangan yang diterapkan pada obyek akan dikaitkan dengan sebuah tema yaitu arsitektur simbolik. Arsitektur Simbolik disini dengan menggunakan pendekatan konsep Symbolic Analogic.

Pada proses analisa dibahas dengan metode deskriptif, yaitu dengan mengumpulkan dan menguraikan data sekunder. Yang secara deduktif, diolah dan dikaji dengan mengacu pada potensi dan masalah yang muncul. Kemudian secara induktif, diperoleh hasil berupa alternatif pemecahan masalah. Metode ini digunakan agar diperoleh gambaran mengenai perancangan sebuah Galeri Seni Rupa di Kawasan Wisata Bahari Lamongan.

V.1.1. Tahap Pengumpulan Data

Data yang diperoleh dari lapangan, baik berupa data sekunder, akan digunakan sebagai masukan yang dapat dijadikan sebagai pertimbangan desain dan tidak menutup kemungkinan akan memperkaya alternatif penyelesaian dari permasalahan yang terjadi. Data sekunder diperoleh melalui pengamatan secara tidak langsung tetapi tetap menunjang proses kajian terhadap permasalahan yang ada. Dalam hal ini data sekunder adalah berupa sumber literatur mengenai objek yang bersangkutan, objek lain yang sejenis dan sumber-sumber yang dapat mendukung proses perencanaan untuk dijadikan acuan dasar perancangan.

Metode yang digunakan dalam upaya pengumpulan data sekunder adalah :

A. Studi Literatur

Literatur merupakan studi awal terhadap bahan-bahan kepustakaan dengan mengadakan kajian dan perbandingan dengan obyek sejenis serta acuan standarisasi obyek yang berhubungan dengan bangunan Geleri Seni Rupa.

B. Studi Banding Tema dan Obyek Sejenis

Studi banding tema dan obyek sejenis untuk membandingkan bangunan sejenis, dengan mempelajari permasalahannya pada objek tersebut sebagai bahan pertimbangan dalam proses perancangan.

C. Studi Banding Lapangan

Data-data tentang ketentuan atau peraturan Pemerintah Kota Lamongan tentang Rencana Tata Ruang dsb, yang berkaitan dengan site/lokasi.

D. Observasi/Pengamatan

Studi ini meliputi data tentang kondisi eksisting tapak dan sekitarnya. Data ini digunakan dalam proses analisa untuk menentukan potensi-potensi yang dimiliki tapak dan masalah-masalah yang ada pada tapak tersebut, sehingga bangunan yang dirancang sesuai dengan kondisi tapak.

E. Dokumenter

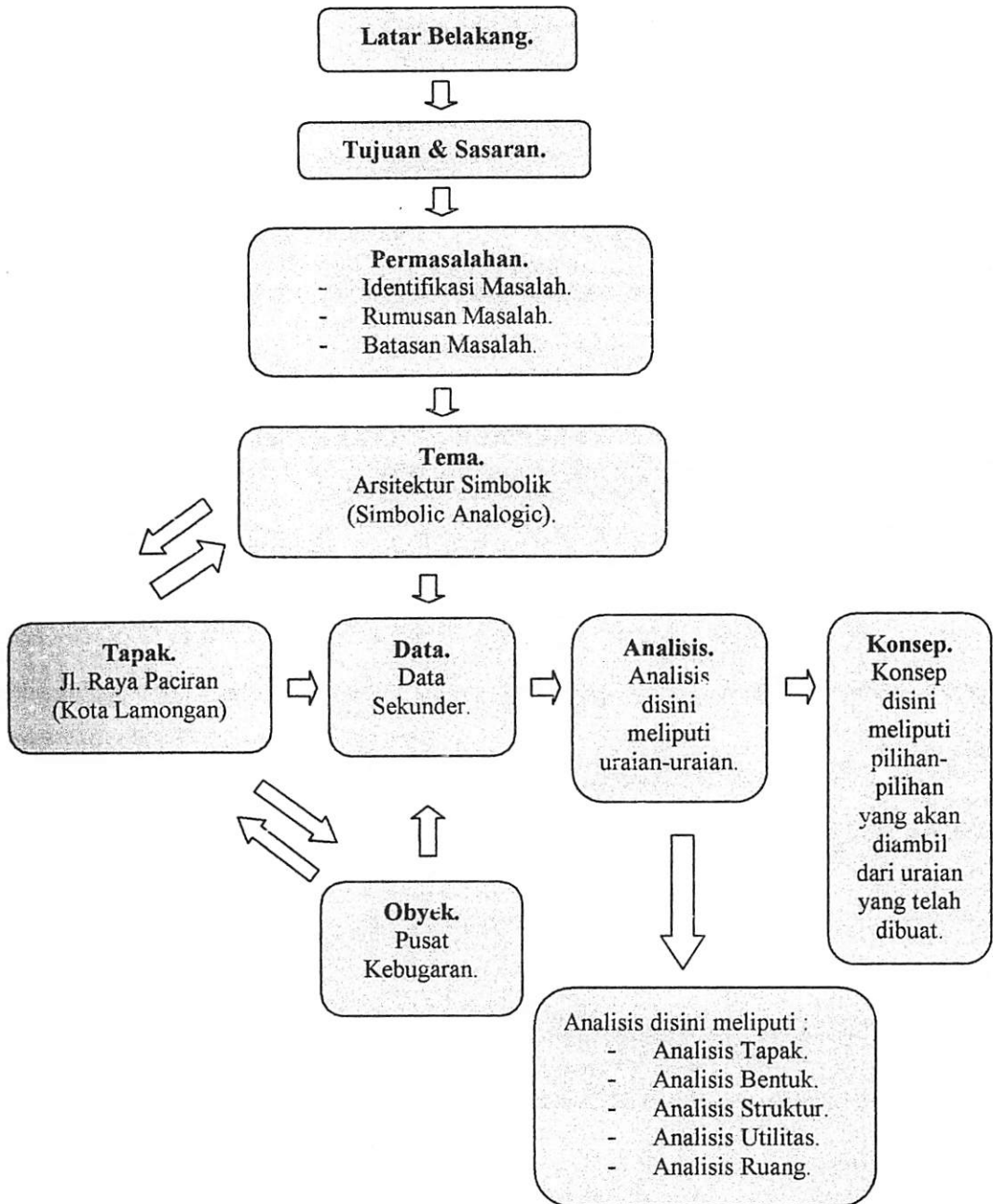
Data diperoleh melalui foto-foto, dan gambar pada kawasan site untuk dianalisa.

V.1.2. Tahap Analisis dan Konsep

Proses menganalisis dari data-data yang sudah dikumpulkan pada tahap pengumpulan data yang nantinya akan mendasari penyusunan Analisis dan Konsep, tahap ini meliputi :

1. Analisis dan Konsep Tapak.
2. Analisis dan Konsep Bentuk.
3. Analisis dan Konsep Struktur.
4. Analisis dan Konsep Utilitas.
5. Analisis Ruang dan Konsep Ruang.

Diagram 5.1. Diagram Pemikiran Arsitektur.
 Sumber : Hand out, Lalu Mulyadi, Metode Penelitian Arsitektur.



BAB VI

ANALISA PERANCANGAN

VI.1. PROGRAMING

VI.1.1 AKTIFITAS

Penentuan pelaku aktifitas atau kegiatan didasarkan pada studi banding pada obyek sejenis yang di dalamnya menyangkut hal-hal mengenai Galeri Seni Rupa pada umumnya. Sehingga didapat beberapa pelaku dengan deskripsi masing-masing kepentingan pelaku yang berbeda, yaitu :

Tabel 6.1. Pelaku Aktifitas.

Sumber : Melati Yusmarelda, Skripsi Arsitektur Galeri Seni Lukis Yogyakarta, Universitas Islam Indonesia.

No.	Pelaku Aktifitas	Deskripsi
1.	PENGELOLA	
	Direktur	- Yaitu orang-orang yang menangani dan bertanggung jawab pada Galeri Seni Rupa sesuai dengan tugas dan wewenangnya masing-masing.
	Manager Galeri	- Pemilik yang menangani, mengatur, memberi tugas-tugas pelimpahan wewenang pada manager, namun keberadaannya tidak selalu berada di dalam galeri ini.
	Kabag Operasional	- Merekrut karyawan, membuat laporan rencana kegiatan yang akan dilakukan maupun yang sudah berjalan, berhak mengatur semua kegiatan dan pelaksanaan serta berkewajiban memberi dan menerima saran pada atau dari bawahan, maupun saran dari luar.
	Kabag TU	- Mengkoordinasi tim dalam penyelenggaraan pameran serta sebagai asisten manager.
	Kabag Koleksi	- Mengatur pendistribusian tugas pada masing-masing seksi sesuai tugasnya dan membuat laporan pembukuan.
	Kabag Penelitian	- Membuka serta mencari pasar dan peluangnya terutama barang-barang seni dan hasil seni lainnya.
	Kabag Preparasi	- Melakukan konservasi, observasi dan restorasi hasil seni yang diperoleh.
	Kabag Bimbingan	- Menyelenggarakan kegiatan seni, seperti pameran seni serta melakukan kegiatan perbaikan dan perawatan barang dan hasil kesenian.
	Registrasi	- Memberi panduan dan konseling tentang seni dan mendapatkan serta mencari informasi secara detail dan akurat melalui media cetak dan elektronika yang tersedia.
	Informasi	- Mencatat masukan dan pendaftaran serta mengelompokkan resi-resi yang masuk.
	Seksi Keuangan	- Memberi output bagi pengunjung, serta input bagi intern sehingga mereka perlu cepat tanggap dalam mencari dan mendapatkan informasi.
		- Mengatur sirkulasi pengeluaran dan pemasukan keuangan serta membuat laporan berkala tentang neraca keuangan, membuat anggaran dasar dan anggaran rumah tangga.

	Seksi Rumah Tangga Seksi Keamanan	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat laporan pengadaan dan inventarisasi yang diperlukan di tiap bagian serta servis cafetaria dan pembelanjaan rumah tangga. - Menjaga stabilitas keamanan di dalam maupun di luar lingkungan.
2.	SENIMAN	<ul style="list-style-type: none"> - Yaitu orang-orang yang mengisi galeri seni rupa dengan karya-karya mereka. Seniman bukanlah pengelola, untuk urusan kegiatan galeri seniman tidak dilibatkan, namun untuk urusan pameran temporer perwakilan dari seniman dilibatkan untuk membantu kegiatan tersebut.
3.	PENGUNJUNG	<ul style="list-style-type: none"> - Yaitu orang-orang yang menggunakan area galeri dan semua fasilitas penunjang, diantaranya adalah showroom, kantin, km/wc, parkir, dll. - Pengunjung bisa juga orang yang hanya melihat-lihat karya namun ada pula yang membeli karya.
4.	BARANG	<ul style="list-style-type: none"> - Yaitu semua benda yang menjadi pajangan (lukisan, patung, dll) atau benda-benda pendukung (sketsel, pedestal, keperluan pertunjukan seperti panggung, kursi, dll).

JENIS KEGIATAN

Jenis kegiatan dibedakan menurut jenis kebutuhan dan kepentingan masing-masing pelaku kegiatan. Perbedaan jenis-jenis kegiatan tersebut adalah :

Tabel 6.2. Jenis Kegiatan.

Sumber : Melati Yusmarelda, Skripsi Arsitektur Galeri Seni Lukis Yogyakarta, Universitas Islam Indonesia.

Kegiatan utama	<ul style="list-style-type: none"> - Yaitu kegiatan yang menyangkut semua aktifitas Galeri Seni Rupa, seperti : <ul style="list-style-type: none"> - Pameran seni rupa dan barang-barang hasil seni lainnya. - Memberi output/informasi bagi pengunjung, serta input/informasi bagi intern tentang seni rupa.
Kegiatan pendukung	<ul style="list-style-type: none"> - Yaitu kegiatan-kegiatan yang mendukung kegiatan utama, seperti : <ul style="list-style-type: none"> - Parkir - Pencatatan dan seleksi barang seni. - Kegiatan penyimpanan, perbaikan dan perawatan barang dan hasil kesenian. - Arsip data-data - Penyimpanan alat-alat. - Mengatur pencahayaan & penghawaan (AC). - Pelatihan/Workshop art. - Berkumpul. - Launching lukisan. - Pembelian tiket. - Membaca buku.

	<ul style="list-style-type: none"> - Transaksi lukisan. - Pelayanan keamanan. - Urusan administrasi. - Menyewa ruang pameran. - Membayar, pembayaran-pembayaran. - Rapat.
Kegiatan pelengkap	- Yaitu kegiatan-kegiatan yang mendukung kegiatan utama dan kegiatan pendukung, seperti makan dan minum, shalat, buang air dan lain-lain.

PROSES AKTIFITAS

Proses aktifitas yang terjadi pada Galeri Seni Rupa dibedakan menjadi 2 :

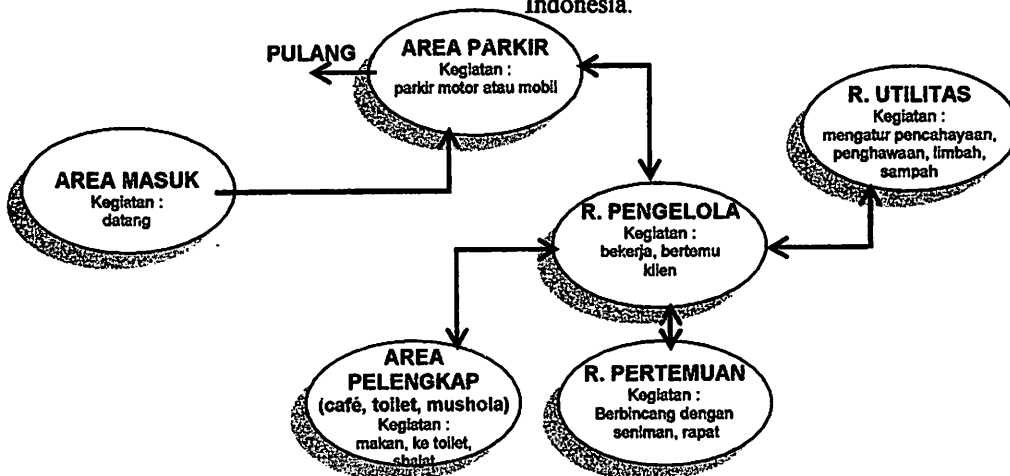
1. Pola aktifitas dari segi pemakai (dibagi menurut tiga kelompok pemakai, yaitu pengelola, pengunjung dan barang).
2. Pola aktifitas dari segi waktu (yaitu dilihat dari jam operasional yang dipakai, yaitu jam operasional kantor atau jam kerja pengelola yang dan jam operasional untuk area galeri dan semua aktifitasnya).

Proses tersebut dapat diuraikan sebagai berikut :

1. 1. Pola Aktifitas Pengelola

Diagram 6.1. Pola Aktifitas Pengelola.

Sumber : Melati Yusmarelda, Skripsi Arsitektur Galeri Seni Lukis Yogyakarta, Universitas Islam Indonesia.



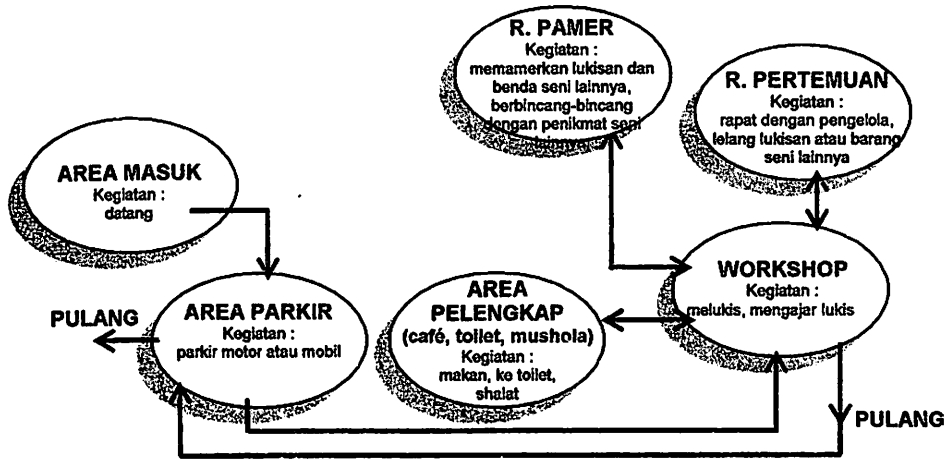
Beberapa aktifitas pengelola galeri seni rupa :

- datang _ parkir _ bekerja (sesuai tugas dan wewenang masing-masing) _ rapat _ pulang
- datang _ parkir _ bekerja _ istirahat (makan, shalat, ke toilet) _ bekerja _ pulang

1. 2. Pola Aktifitas Seniman

Diagram 6.2. Pola Aktifitas Seniman.

Sumber : Melati Yusmarelda, Skripsi Arsitektur Galeri Seni Lukis Yogyakarta, Universitas Islam Indonesia.



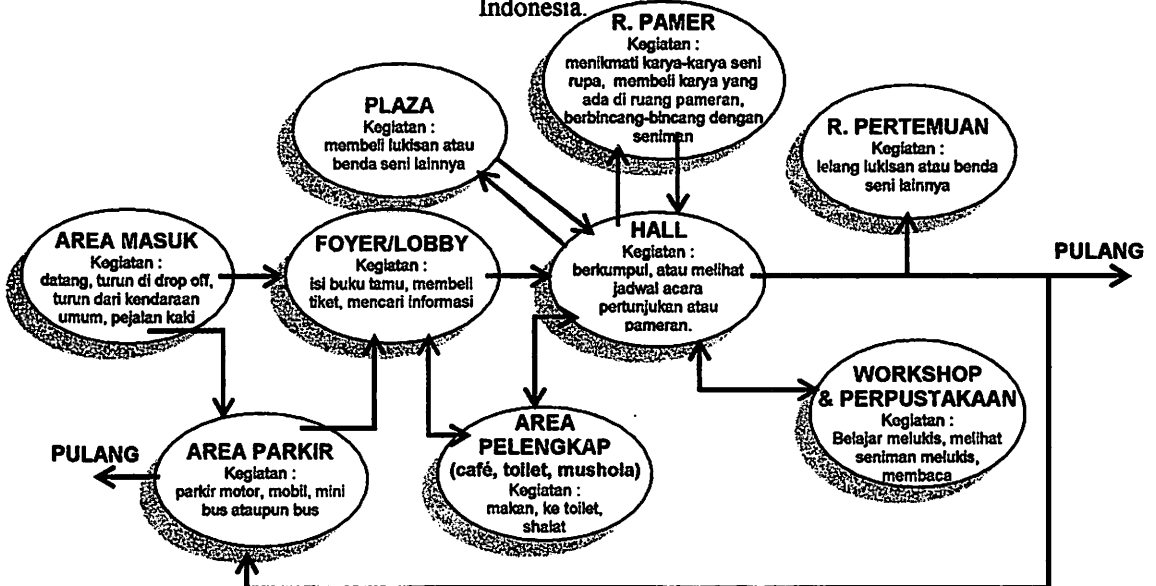
Beberapa aktifitas seniman pada galeri seni rupa :

- datang _ parkir _ melukis/mengajar lukis _ pulang
- datang _ parkir _ melukis/mengajar lukis _ rapat _ pertemuan dengan klien _ pulang
- datang _ parkir _ melukis/mengajar lukis _ istirahat (makan, shalat, ke toilet) _ melukis _ pulang
- datang _ parkir _ melukis lukis _ menemui pengunjung di ruang pameran _ lelang _ pulang

1. 3. Pola aktifitas Pengunjung

Diagram 6.3. Pola Aktifitas Pengunjung.

Sumber : Melati Yusmarelda, Skripsi Arsitektur Galeri Seni Lukis Yogyakarta, Universitas Islam Indonesia.



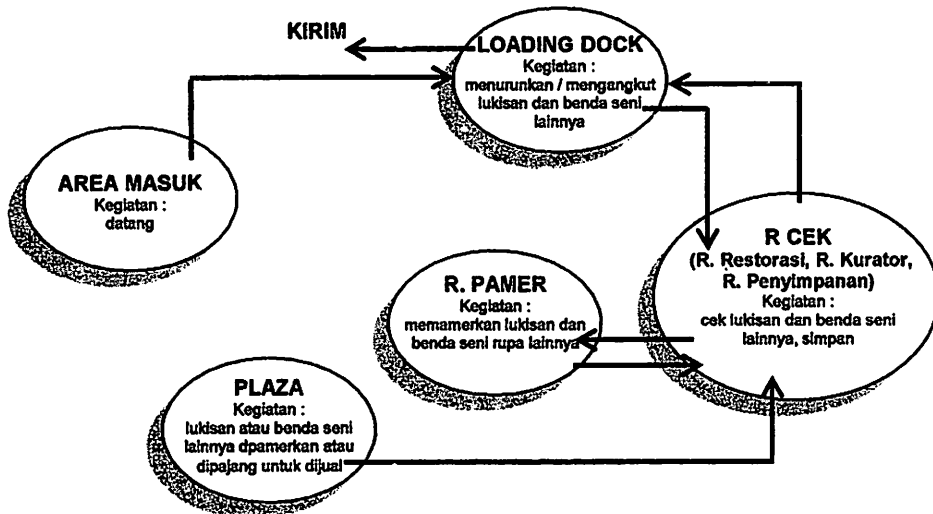
Beberapa aktifitas pengunjung galeri seni rupa :

- datang _ parkir _ masuk ke bangunan _ mengisi buku tamu, beli tiket _ berkumpul di hall _ melihat pameran _ membeli karya _ pulang
- datang _ parkir _ masuk ke bangunan _ mengisi buku tamu, beli tiket _ berkumpul di hall _ belajar melukis di ruang workshop _ pulang
- datang _ parkir _ masuk ke bangunan _ mengisi buku tamu, beli tiket _ berkumpul di hall _ melihat pameran _ mengikuti lelang _ pulang
- datang _ parkir _ masuk ke bangunan _ mengisi buku tamu, beli tiket _ berkumpul di hall _ membaca di perpustakaan _ pulang
- datang _ parkir _ masuk ke bangunan _ mengisi buku tamu, beli tiket _ berkumpul di hall _ melihat pameran _ istirahat _ pulang

1. 4. Pola Sirkulasi Lukisan dan Benda Seni Lainnya

Diagram 6.4. Pola Sirkulasi Lukisan atau Benda Seni.

Sumber : Melati Yusmarelda, Skripsi Arsitektur Galeri Seni Lukis Yogyakarta, Universitas Islam Indonesia.



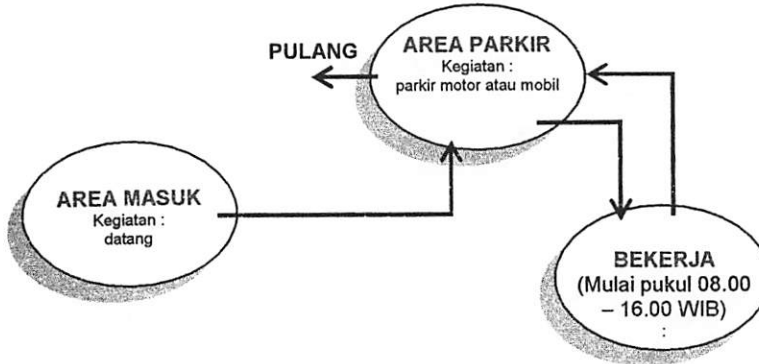
Beberapa aktifitas barang :

- lukisan datang _ dicek / diseleksi / dirawat _ dicat _ dipamerkan _ dilelang _ dikirim
- lukisan datang _ dicek / diseleksi / dirawat _ dicat _ dipamerkan _ disimpan
- lukisan dilukis oleh seniman di studio _ dicek / diseleksi / dirawat _ dicat _ dipamerkan _ dilelang / disimpan

1. 5. Pola Aktifitas pada jam operasional kantor atau jam kerja pengelola

Diagram 6.5. Pola Aktifitas pada Jam Operasional Kantor atau Jam Kerja Pengelola.

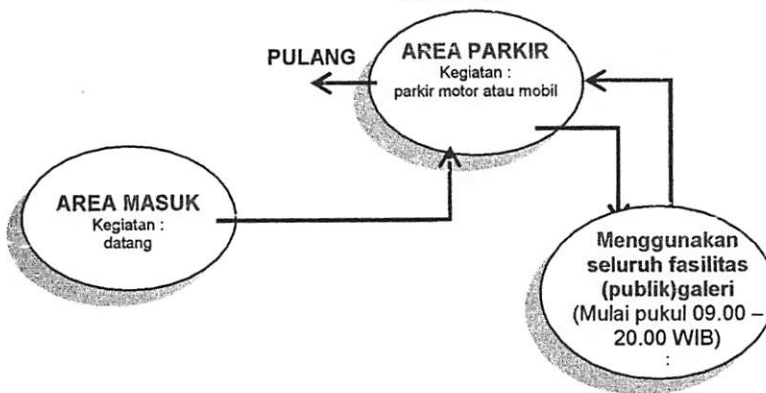
Sumber : Melati Yumarelda, Skripsi Arsitektur Galeri Seni Lukis Yogyakarta, Universitas Islam Indonesia.



1. 6. Pola Aktifitas pada jam operasional untuk area galeri dan semua fasilitas (fasilitas pengunjung)-nya

Diagram 6.6. Pola Aktifitas pada Jam Operasional untuk Area Galeri dan semua Fasilitas.

Sumber : Melati Yumarelda, Skripsi Arsitektur Galeri Seni Lukis Yogyakarta, Universitas Islam Indonesia.



VI.1.2 FASILITAS

Dari proses aktifitas (yang menyangkut tentang pelaku aktifitas, jenis kegiatan serta proses aktifitas) maka dibutuhkan beberapa fasilitas atau barang-barang properti untuk mendukung aktifitas tersebut. Fasilitas tersebut dijelaskan sebagai berikut :

Tabel 6.3. Ruang/Fasilitas.

Sumber : Melati Yumarelda, Skripsi Arsitektur Galeri Seni Lukis Yogyakarta, Universitas Islam Indonesia.

No.	Pelaku Aktifitas	Ruang / Fasilitas yang dibutuhkan
1.	PENGELOLA : Direktur Manager Galeri Kabag Operasional Kabag TU	<ul style="list-style-type: none"> Ruang pengelola / ruang kerja untuk masing-masing bidang pekerjaan (sesuai tugas dan wewenang masing-masing). Terdapat : meja dan kursi, rak arsip.

	<p>Kabag Koleksi Kabag Penelitian Kabag Preparasi Kabag Bimbingan Registrasi Informasi Seksi Keuangan Seksi Rumah Tangga Seksi Keamanan</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang parkir untuk memarkirkan kendaraan. • Ruang pertemuan untuk berbincang dengan seniman atau rapat. Terdapat : meja dan kursi. • Ruang arsip. Terdapat : rak arsip. • Ruang utilitas. Terdapat : Trafo, Generator, Pompa air, dan Tandon. • Café untuk makan dan minum. Terdapat : meja, kursi dan rak. • Toilet untuk buang air besar atau kecil. Terdapat : bak air dan closed. • Mushola untuk shalat. Terdapat : locker barang dan rak alat shalat.
2.	SENIMAN	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang parkir untuk memarkirkan kendaraan. • Ruang workshop untuk melukis/mengajar lukis. Terdapat : kursi dan standart lukisan. • Ruang pertemuan untuk rapat dengan pengelola atau lelang benda seni. Terdapat : meja dan beberapa kursi. • Ruang pameran untuk menemui pengunjung atau pertemuan dengan klien. Terdapat : sketsel dan pedestal. • Café untuk makan dan minum. Terdapat : meja, kursi dan rak. • Toilet untuk buang air besar atau kecil. Terdapat : bak air dan closed. • Mushola untuk shalat. Terdapat : locker barang dan rak alat shalat.
3.	PENGUNJUNG	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang parkir untuk memarkirkan kendaraan. • Foyer / Lobby untuk mengisi buku tamu, beli tiket ataupun mencari informasi. Terdapat : meja dan kursi. • Ruang pameran untuk menikmati atau melihat pameran karya seni rupa. Terdapat : sketsel dan pedestal. • Hall untuk berkumpul atau melihat jadwal acara pertunjukan atau pameran. Terdapat : displai. • Ruang workshop untuk belajar melukis atau melihat seniman melukis. Terdapat : kursi dan standart lukisan. • Ruang pertemuan untuk mengikuti kegiatan lelang lukisan atau benda seni lainnya. Terdapat : meja dan kursi. • Ruang perpustakaan untuk membaca. Terdapat : meja, kursi dan rak buku. • Plaza untuk membeli lukisan atau benda seni lainnya. Terdapat : meja, kursi, sketsel, pedestal dan etalase. • Café untuk makan dan minum. Terdapat : meja, kursi dan rak. • Toilet untuk buang air besar atau kecil. Terdapat : bak air dan closed. • Mushola untuk shalat.

4.	BARANG	<p>Terdapat : locker barang dan rak alat shalat.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Loading dock untuk menurunkan atau mengangkut lukisan dan benda seni lainnya. • Ruang cek untuk mengecek / menyeleksi / merawat lukisan dan benda seni lainnya, yang dibagi menjadi : <ul style="list-style-type: none"> • Ruang restorasi untuk perawatan lukisan. Terdapat : meja dan kursi. • Ruang kurator untuk menyeleksi lukisan. Terdapat : meja dan kursi. • Ruang penyimpanan untuk menyimpan lukisan. Terdapat : fasilitas mesin penyejuk ruangan, alat pengatur suhu udara, lemari kayu, panel geser, panel kawat dan panel kayu. • Ruang pameran untuk menikmati atau melihat pameran karya seni rupa. Terdapat : sketsel dan pedestal. • Plaza untuk sebagian barang yang sifatnya murni untuk dijual ditempatkan di plaza. Terdapat : meja, kursi, sketsel, pedestal dan etalase.
----	--------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Mengingat rancangan obyek adalah Galeri Seni Rupa yang mempunyai tujuan wisata sehingga segala aktifitas dan fasilitas yang ada diharapkan dapat memberikan kenyamanan bagi pengguna dan mendukung segala aktifitasnya sebagai tempat wisata.

AKTIFITAS PAMERAN DAN BERJUALAN

Jenis-jenis Pameran :

- Pameran Tetap (Permanent Exhibition)

Yaitu pameran yang dilakukan oleh tim pekerja yang dibentuk oleh pengelola, yakni barang-barang karya seniman yang dititipkan sebelumnya.

- Pameran Temporer (Temporary Exhibition)

Yaitu pameran yang dilakukan oleh penyewa, yakni barang-barang karya bersama atau barang sendiri (pameran tunggal).

Jenis-Jenis Barang yang Ada di Galeri Seni Rupa

Jenis-jenis barang dibagi dalam beberapa kelompok, yaitu :

Seni rupa murni :

- Seni lukis : lukisan dan repro
- Seni patung : patung
- Seni pertunjukan : teater, tari, dan musik

- Seni keramik dan gerabah : keramik dan gerabah

Desain :

- Desain busana : busana dan konveksi

Kriya :

- Kriya kayu : souvenir kayu
- Kriya keramik : souvenir keramik
- Kriya rotan : kursi, meja, tas dan lain-lain

Perhitungan persentase jumlah barang-barang pada galeri seni rupa ini dilihat dengan pertimbangan kebiasaan (kebiasaan pameran pada kantor Disperindag), dengan asumsi persentasenya sebagai berikut :

Tabel 6.4. Presentase Jenis Barang.
Sumber : Data Kantor Disperindag Lamongan.

Jenis-jenis barang						
Seni rupa murni				Desain	Kriya	
Seni lukis	Seni patung	Seni pertunjukan	Seni keramik dan gerabah	Desain busana	Kriya kayu	Kriya rotan
35%	8%	10%*	18%	7%	12%	10%

Pada gedung pameran, peletakan karya didominasi oleh lukisan dan patung, sedangkan pada ruang pertunjukan tidak ditempatkan barang-barang seni sama sekali, hanya alat-alat keperluan pertunjukan saja. Barang-barang hasil seni yang lain (desain dan kriya) pengunjung dapat melihatnya di plaza.

Barang-barang yang dipamerkan ataupun dijual di galeri seni rupa ini dikhususkan barang hasil kreasi atau buatan seniman lokal Lamongan, barang tersebut antara lain :

- Lukisan, karya-karya kumpulan HIPLA (Himpunan Pelukis Lamongan) dan DKL (Dewan Kesenian Lamongan).
- Batik Sendang, hasil kerajinan masyarakat desa Sendangduwur dan desa Sendangagung Lamongan.
- Tenun Ikat Parengan, mempunyai corak dan motif khas yang kaya gimbang-gimbang pesan dalam grafis desainnya, seperti sketsa ikan, perahu, titik-titik buih ombak, pepohonan, bunga dan sebagainya.

- Keramik, terdapat perusahaan keramik dan gerabah di kelurahan Kaliotik Lamongan yang hasil dan kualitasnya merupakan kualitas ekspor.
- Patung, karya perupa Lamongan.
- Kaos dan konveksi, masyarakat desa Tritunggal Lamongan memproduksi kaos yang menjadi ciri khas Lamongan (kaos dua hati, dll).
- Tari Sego Boran. Disamping tari boran, banyak juga tari-tari khas pesisir Lamongan yang sebagian sudah bercampur dengan budaya daerah lain.
- Kerajinan Tikar, hasil kerajinan masyarakat kecamatan Sugio Lamongan.
- Kerajinan Enceng gondok, hasil kerajinan enceng gondok yang berupa tas, topi tradisional, karya masyarakat kelurahan Demangan Lamongan.
- Kerajinan Kerang dan pasir laut, hasil kerajinan masyarakat kecamatan Paciran Lamongan.
- Meuble kayu, bambu dan rotan, barang-barang dari monel, seni bordir, dll.

Data di atas dijadikan acuan dalam menentukan besarnya ruangan yang ada di galeri seni rupa.

Tabel 6.5. Kapasitas dan Besaran Ruang.
Sumber : Dijelaskan dalam Acuan.

FUNGSI		ESENSI KEBUTUHAN	JML RUANG	KAPASITAS	ACUAN	STANDART	PERHITUNGAN	LUAS RUANG
Fungsi utama	Ruang Pameran	Ruang Pameran Tetap :	1	Untuk 100 lukisan	Data Arsitek, J. Panero, 2003.	@ 1.87m ²	(Jarak lukisan dg pengamat + sirkulasi) X jarak lukisan dg lukisan X jumlah = 2.72m X 0.69 X 100 = 187.68m ²	1405.27m ²
		- lukisan kecil		Untuk 50 lukisan	Data Arsitek, J. Panero, 2003.	@ 4.31m ²	3.15m X 1.37 X 50 = 215.77m ²	
		- lukisan sedang		Untuk 60 lukisan	Data Arsitek, J. Panero, 2003.	@ 11.01m ²	4.02m X 2.74 X 60 = 660.89m ²	
		- lukisan besar		Untuk 60 patung	Asumsi		Fasilitas : meja/pedestal = 1m ² + sirkulasi 20% = 1.20m ² X 60 = 72.00m ² 3.15m X 1.37 X 60 = 258.93m ²	
		- pedestal untuk peletakan patung		60 sketsel sedang untuk relief	Asumsi			
		- sketsel untuk peletakan relief		Tempat duduk (istirahat sejenak) untuk 10 orang	Data Arsitek		Sofa kecil, 0.90 X 0.75 = 0.67m ² + sirkulasi 50% = 1.00m ² X 10 = 10.00m ²	
		- tempat duduk						
		Ruang Pameran Temporer :	1	Asumsi untuk 100 lukisan	Data Arsitek, J. Panero, 2003.	@ 1.87m ²	2.72m X 0.69 X 100 = 187.68m ²	
		- lukisan kecil		Asumsi untuk 50 lukisan	Data Arsitek, J. Panero, 2003.	@ 4.31m ²	3.15m X 1.37 X 50 = 215.77m ²	
		- lukisan sedang		Asumsi untuk 60 lukisan	Data Arsitek, J. Panero, 2003.	@ 11.01m ²	4.02m X 2.74 X 60 = 660.89m ²	
		- lukisan besar						

		peletakan patung - sketsel untuk peletakan relief - tempat duduk		patung 60 sketsel sedang untuk relief Tempat duduk (istirahat sejenak) untuk 10 orang	Asumsi Data Arsitek	+ sirkulasi 20% = $1.20\text{m}^2 \times 60 = 72.00\text{m}^2$ $3.15\text{m} \times 1.37 \times 60 = 258.93\text{m}^2$ Sofa kecil, $0.90 \times 0.75 = 0.67\text{m}^2$ + sirkulasi 50% = $1.00\text{m}^2 \times 10 = 10.00\text{m}^2$	1405.27m ²
TOTAL LUAS I							2810.54m ²
Fungsi pendukung	Pendukung Utama	Perbaiki lukisan (restorasi). Seleksi lukisan (kurator). Penyimpanan lukisan (stockroom). Loading dock	1 1 1 1	2 orang 2 orang 1 orang 1 mobil van 1 truk sedang	Asumsi Asumsi Asumsi Data Arsitek	Fasilitas : meja + rak alat = $5\text{m} \times 4\text{m}$ Fasilitas : meja = $3\text{m} \times 4\text{m}$ Fasilitas : lemari kayu, panel geser, panel kawat dan panel kayu = $4\text{m} \times 6\text{m}$ $2.5 \times 3.75 = 9.37\text{m}^2$ + sirkulasi 50% = 14.06m^2 $2.75 \times 5.5 = 15.12\text{m}^2$ + sirkulasi 50% = 22.68m^2 + 36.74m^2	20.00m ² 12.00m ² 24.00m ² 36.74m ²
		Penyimpanan alat-alat (gudang). Mengatur air pencahayaan, penghawaan	1 1		Asumsi Asumsi Asumsi Asumsi	Fasilitas : lemari kayu = $3\text{m} \times 4\text{m}$ Fasilitas : R. Trafo $1 \times 4 \times 4\text{m}^2 = 16\text{m}^2$ R. Generator $1 \times 4 \times 4\text{m}^2 = 16\text{m}^2$ R. Pompa air $2 \times 2 \text{m}^2 = 4.00\text{m}^2$ R. Tandon	12.00m ² 16.00m ² 16.00m ² 4.32m ² 5.00m ²

TOTAL LUAS II								146.06m ²
Fungsi pendukung	Pendukung Umum	Tempat berkumpul (hall)	1	200 orang	Standart	0.465m ² / orang	0.465m ² X 200	93.00m ²
		Launching lukisan (plaza)	1	Tempat duduk unt. 50 orang. 25 pedestal untuk relief. 30 sketsel sedang unt. lukisan - relief. Space untuk peletakan/memajang benda seni.	Data Arsitek Asumsi Asumsi Asumsi		Sofa kecil, 0.90 X 0.75 = 0.67m ² + sirkulasi 50% = 1.00m ² X 50 = 50.00m ² Fasilitas : meja/pedestal = 1m ² + sirkulasi 20% = 1.20m ² X 25 = 30.00m ² 3.15m X 1.37 X 30 = 129.46m ² + 209.46m ² Display untuk : Seni keramik dan gerabah (144 barang) Fas : 15 meja/pedestal = @1m ² = 15m ² + sirkulasi 20% = 3.00m ² = 18.00m ² 3 etalase = 3(1cmX3cm) = 9.00m ² + sirkulasi 20% = 1.80m ² = 10.80m ² + 28.80m ² Desain busana/konveksi (56 barang) Fas : 3 etalase = 3(1cmX3cm) = 9.00m ² + sirkulasi 20% = 1.80m ² = 10.80m ² Kriya kayu (96 barang) Fas : 8 meja/pedestal = @1m ² = 8m ² + sirkulasi 20% = 1.60m ² = 9.60m ² 3 etalase = 3(1cmX3cm) = 9.00m ² + sirkulasi 20% = 1.80m ² = 10.80m ² + 20.40m ² Kriya rotan (80 barang) Fas : 7 meja/pedestal = @1m ² = 7m ² + sirkulasi 20% = 1.40m ² = 8.40m ² 3 etalase = 3(1cmX3cm) = 9.00m ² + sirkulasi 20% = 1.80m ² = 10.80m ² + 13.20m ²	
		Lobby (Pembelian tiket, informasi)	2	Untuk 50 orang	Standart	1.4m ² / orang	1.4m ² X 50 X 2 (di ruang Pameran Tetap dan ruang Pameran Temporer)	375.66m ² 140.00m ²

		(perpustakaan)	baca. Ruang buku.	Untuk 100 orang	Ernst neufert	270.00m ²		270.00m ²
			Lobby. Penitipan barang. Ruang pengawas dan informasi.	Untuk 18000 buku Untuk 10 orang Untuk 2 orang	Standart Standart		1.4m ² X 10 2 X modul (4.5)	14.00m ² 9.00m ²
			Ruang catalog (36000 buku).		Asumsi		1.4m ² X 2	2.80m ²
		Workshop	4 ruang workshop	2 orang	Ernst neufert	177.40m ²	@ (8.87m X 5m)	12.00m ² 177.40m ²
		Transaksi lukisan Pelayanan keamanan	1 1 kantor 2 pos keamanan		Asumsi Asumsi		1 X 4 X 4 m ² = 16m ² 2 ruang @ (3m X 3m)	50.00m ² 34.00m ²
TOTAL LUAS III								1312.86m ²
Fungsi pendukung	Pengelola	Urusan administrasi (r. k. administrasi)	1	1 orang	Ernst neufert	9.30m ² / orang	Fasilitas: meja kursi + rak = 1 X 9.30 = 9.30m ² , sirkulasi 50% X 9.30m ² = 4.65m ²	13.95m ²
		Sewa ruang pameran (r.k. personalia)	1	1 orang	Ernst neufert	9.30m ² / orang	Fasilitas : meja kursi + rak = 1 X 9.30 = 9.30m ² , sirkulasi 50% X 9.30m ² = 4.65m ²	13.95m ²
		Koor. Panitia & keg (r. koor. Operasional)	1	3 orang	Ernst neufert	4.46m ² / orang	Fasilitas : meja kursi + rak = 3 X 4.46 = 13.38m ² , sirkulasi 50% X 13.38m ² = 6.69m ²	20.07m ²
		Rapat (r. rapat)	1	max 20 orang	Ernst neufert	2.25m ² / orang	di hadiri oleh 1 pimpinan + 10 kabag +1 sekretaris + 2 tamu =14 X 3m ² = 42m ²	66.00m ²
		Pemimpin manajemen galeri	1	1 orang	Ernst neufert	13.40m ² / orang	sirkulasi 50% X 42 = 21m ²	20.10m ²
		Staff bekerja	1	20 orang	Ernst neufert	13.40m ² / orang	luas pokok = 1 X 13.40 =13.40m ² sirkulasi 50% X 13.40 = 6.7m ²	402.00m ²

					Panero, 2003.		sirkulasi 50% X 268.0 = 134m ² 12 kotak + sirkulasi	17.49m ²
TOTAL LUAS IV								553.56m²
Fungsi pelengkap	Fasilitas pelengkap	Toilet	12 untuk pengunjung 4 untuk pengelola	@ 1 orang @ 1 orang	Ernst neufert	2.52m ² / orang	luas pokok = 12 X 2.52m ² = 30.24m ² sirkulasi 50% X 2.52m ² = 1.26m ²	31.50m ²
		Sholat, wudhlu	1	Mushola untuk 30 orang. Tempat wudhlu untuk 5 orang.	Ernst neufert	0.90m ² / orang	luas pokok = 4 X 2.52m ² = 10.08m ² sirkulasi 50% X 2.52m ² = 1.26m ²	11.34m ²
		Café atau lounge	1	30 set meja (@ 4org)	Asumsi	1.6m ² / orang	Luas pokok = 30 X 0.90m ² = 27m ² , sirkulasi 50% X 27m ² = 13.5m ²	40.50m ²
				Dapur, pantry.	Ernst neufert	1.31m ² / orang	Luas pokok = 5 X 1.6m ² = 8m ² , Sirkulasi 50% X 8m ² = 4m ²	12.00m ²
					Ernst neufert	15% X ruang makan	Fasilitas : meja kursi + rak = 30 X 1.31 X 4 = 157.20m ² , sirkulasi 40% = 62.84m ² 15% X 220.04m ²	220.04m ² 33.00m ²
TOTAL LUAS V								348.38m²
TOTAL LUAS								5171.40m²

LUAS SITE
KDB

$$= \text{luas trapesium} = \text{jml sisi sejajar} \times \text{tinggi} : 2 = (100+95) \times 70 : 2 = 6825.00\text{m}^2$$

$$= 60\%$$

LUAS BANGUNAN

$$= 60\% \times 6825.00\text{m}^2 = 4095.00\text{m}^2$$

PERANCANGAN JUMLAH LANTAI

$$= 5171.40\text{m}^2$$

$$= 3 \text{ Lt}$$

MENENTUKAN JUMLAH PERSENTASE WISATAWAN / PENGUNJUNG

Perhitungan persentase jumlah wisatawan / pengunjung pada galeri seni rupa ini dilihat dari beberapa acuan, yaitu :

- a. Kunjungan pada obyek wisata (yang berdekatan) di sekitar kawasan :
 - Wisata Bahari Lamongan (WBL) dan Maharani Goa dan Zoo Lamongan (Mazoola) :
 - Kepala Humas PT Bumi Lamongan Sejati yang mengelola WBL, Mazoola dan Tanjung Kodok Beach Resort, Endang A Shobirin menyatakan bahwa rata-rata jumlah pengunjung per hari mencapai 5.000 sampai 7.000 orang. "Pengunjung terlihat ramai pada Senin sampai Rabu lalu, menurun pada hari Kamis dan Jumat, lalu melonjak lagi pada Sabtu dan Minggu ini," kata Endang budaya ³⁰.
 - Berdasarkan data kunjungan wisata ke WBL dan Mazoola tahun 2008 lalu tercatat 241.946 pengunjung ke Mazoola dan 1.256.185 (WBL). Puncak kunjungan pada musim liburan sekolah bulan Juni mencapai 36.984 (Mazoola) dan 398.966 (WBL) dan liburan lebaran bulan Oktober mencapai 69.008 (Mazoola) dan 106.875 (WBL) ³¹.
 - Sedangkan jumlah pengunjung Tanjung Kodok Beach Resort dan Wisata Religi Sunan Drajad Lamongan rata-rata mencapai 100 orang pada tiap harinya.
 - Wisata Pantai Delegan, Gresik
 - Kepala desa Delegan, Kecamatan Panceng, Kabupaten Gresik, Muzaroddin, Minggu (27/9/2009) menuturkan selama lebaran jumlah pengunjung rata-rata mencapai 3.500-5.000 orang per hari. Pada Sabtu lalu tercatat 4.700-an pengunjung sedangkan pada hari Minggu (27/9/2009) kira-kira mencapai 10.000 pengunjung ³².
 - Muzaroddin menjelaskan bahwa jumlah pengunjung Wisata Delegan selama 2008 mencapai 47.000 orang. Tahun baru 2009 saja ada sekitar 10.000 pengunjung ³³.

³⁰ Kompas, 2009

³¹ Kompas, 2009

³² Kompas, 2009

³³ Kompas, 2009

b. Jumlah pengunjung pada kantor Dinas Perindustrian dan Perdagangan :

Jumlah pengunjung kantor rata-rata per hari adalah 20 orang. Namun bila kantor terdapat agenda seni (pameran, lomba, dll) rata-rata jumlah pengunjung bisa mencapai 60 orang tiap harinya.

Tabel 6.6. Jumlah Pengunjung.

Sumber : Wisatawan WBL, dari Wikipedia Bahasa Indonesia, Ensiklopedia Bebas.

OBYEK	Jumlah Pengunjung		Asumsi jumlah pengunjung yang datang ke galeri seni rupa	
	Tahun 2008	Tahun 2009	1 %	5 %
WBL	1.256.185 orang dengan rata-rata 3442 orang pada tiap harinya	Rata-rata 5000 orang	50orang	250 orang
Mazoola	241.946 orang dengan rata-rata 663 orang pada tiap harinya	Rata-rata 5000 orang	50 orang	250 orang
Tanjung Kodok Beach Resort	Rata-rata 100 orang	Rata-rata 100 orang	1 orang	5 orang
Sunan Drajad	Rata-rata 100 orang	Rata-rata 100 orang	1 orang	5 orang
Pantai Delegan	47.000 orang dengan rata-rata 129 orang tiap harinya	10.000 orang (pada tahun baru)	1 orang	7 orang
Jumlah			103 orang	517 orang

Kenaikan rata-rata tiap tahunnya adalah WBL = 45 %, Mazoola = 654 %

Sehingga kenaikan jumlah pengunjung galeri seni rupa untuk 10 tahun mendatang diasumsikan dengan menjumlahkan jumlah pengunjung awal dengan jumlah kenaikan pada 10 tahun, yang diperoleh dari rata-rata kenaikan di obyek sekitar (tentunya dengan mengabaikan banyak faktor seperti politik, pergantian kepemimpinan, naik / turunnya mata uang, dll),

Kenaikan dalam satu tahun = $517 \times 45\% = 232$ orang,

untuk 10 tahun = $517 + (232 \times 10) = 2837$ orang.

VL2. ANALISA RUANG

VL2.1. Persyaratan Ruang

Persyaratan tentang kebutuhan ruang secara umum haruslah memenuhi syarat-syarat sebagai berikut :

- a. Nyaman, yaitu ruang harus dapat memberikan kondisi yang ideal bagi kelangsungan semua aktifitas yang terjadi dalam Galeri Seni Rupa.
- b. Aman, yaitu seperti keamanan dari segi bangunan terhadap para pengguna kemudian keamanan terhadap segala yang ada di dalam bangunan yaitu barang. Selain itu menjamin keamanan sirkulasi barang dan manusia dalam Galeri Seni Rupa sehingga terjadi hal-hal yang dapat mengakibatkan sesuatu yang buruk.
- c. Tidak membosankan, yaitu memberikan rasa senang bagi pengguna dalam hal ini kesan rekreatif dan beda harus mampu diciptakan.
- d. Mengundang, dalam hal ini mengenai tampilan bangunan yang menarik, sehingga dapat mengundang pengunjung.

VL2.2. Kebutuhan dan Karakter Ruang

Pendekatan kebutuhan ruang berdasarkan pada jenis kegiatan atau aktifitas yang diwadahi, berdasarkan pendekatan tersebut maka kebutuhan ruang dapat dikelompokkan sebagai berikut :

Tabel 6.7. Kebutuhan dan Karakter Ruang Galeri Seni Rupa.
 Sumber : Galeri Nasional Indonesia, dari Wikipedia Bahasa Indonesia, Ensiklopedia Bebas.

	FUNGSI	ESENSI	KEBUTUHAN RUANG	KARAKTER
Fungsi utama	Pameran	Pameran tetap Pameran temporer Ruang Pementasan	Galeri tetap Galeri temporer Ruang Pementasan	Publik Publik Publik
Fungsi pendukung	Pendukung utama	Perawatan lukisan Seleksi lukisan Penyimpanan lukisan Penyimpanan alat-alat Mengatur air, pencahayaan & AC Workshop artist	Ruang restorasi Ruang kurator Stockroom Gudang Area utilitas Studio seniman	Privat Privat Privat Privat Privat Semi Publik Privat Semi
	Pendukung umum	Tempat parkir Tempat berkumpul Launching lukisan Pembelian tiket, informasi Ruang baca umum Workshop	Area parkir Hall, pendopo Ruang pertemuan, plaza Ruang informasi, lobby Perpustakaan	Publik Publik Publik Publik Publik Publik

		Transaksi lukisan Pelayanan keamanan	Ruang workshop umum Ruang lelang Ruang security	Semi publik
	Pengelola	Urusan administrasi Sewa ruang pameran Koordinasi panitia & kegiatan Pembayaran- pembayaran Rapat Pemimpin manajemen galeri Staff bekerja Pencatatan lukisan	Ruang administrasi Ruang personalia Ruang operasional Ruang keuangan Ruang rapat Ruang dir., wakdir., sek. Ruang staff Ruang Inventarisasi	Semi privat Semi privat Semi privat Semi privat Privat Privat Privat Privat
Fungsi pelengkap	Fasilitas pelengkap	Toilet Sholat, wudhlu Makan, minum	Toilet Musholla Café, lounge	Publik Publik Publik

VL2.3. Hubungan Ruang

- Hubungan

Hubungan antar ruang dalam Galeri Seni Rupa didasarkan pada jenis kegiatan/aktifitas sehingga dapat dilihat hubungan antar setiap aktifitas yang berlangsung untuk membentuk kualitas ruang yang memadai :

a. Hubungan dekat

Terjadi kegiatan yang secara fungsional sangat dekat dan saling ketergantungan sehingga terjadi kontak baik secara langsung atau melalui perantara (tidak langsung).

b. Hubungan sedang

Terjadi kegiatan yang secara fungsional berbeda atau tidak terlalu berhubungan sehingga jarak ruang yang dibutuhkan tidak terlalu dekat.

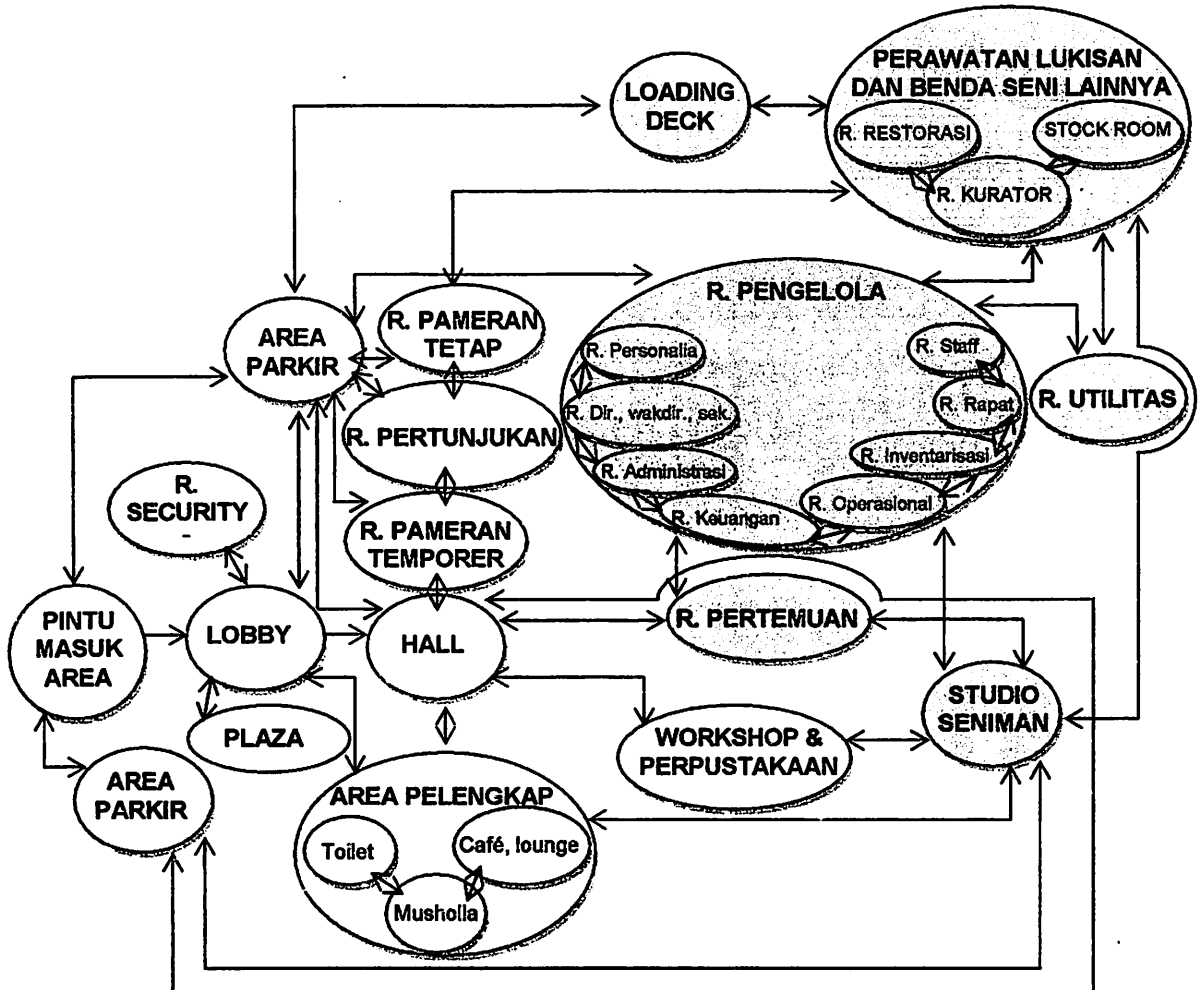
c. Hubungan jauh

Kegiatan yang terjadi tidak saling ketergantungan dan tidak saling menunjang sehingga walaupun jarak ruang jauh tidak masalah.

Zoning

Diagram 6.7. Zoning.

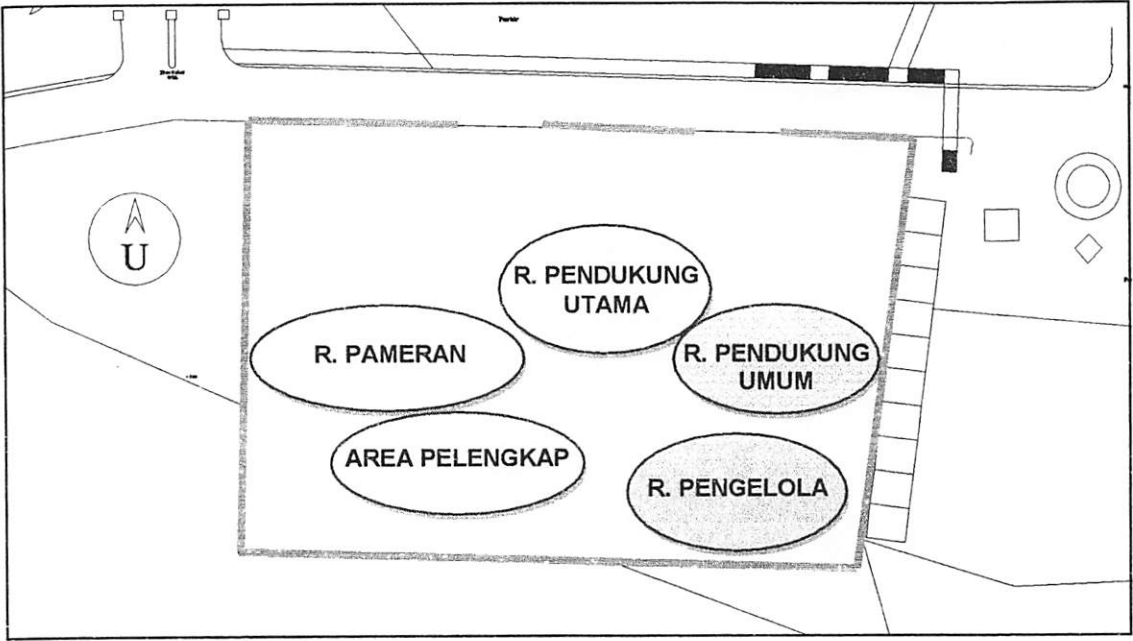
Sumber : Melati Yusmarelda, Skripsi Arsitektur Galeri Seni Lukis Yogyakarta, Universitas Islam Indonesia.



Publik

Semi Publik / Semi Privat

Privat



Gambar 6.1. Zoning.

Sumber : Melati Y, Skripsi Arsitektur Galeri Seni Lukis Yogyakarta, Universitas Islam Indonesia.

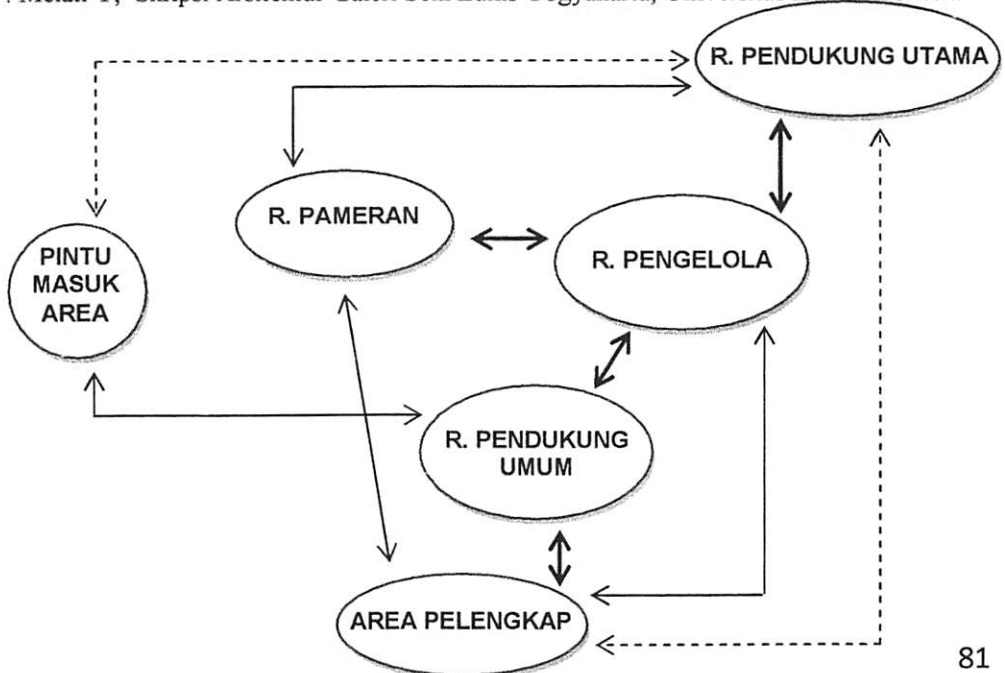
- Pola Hubungan Ruang

Pada perancangan obyek studi diperoleh konsep pola hubungan ruang yang didasarkan pada konsep pelaku, fungsi dan aktifitas yang diwadahnya. Hal ini bertujuan agar segala aktifitas beserta fasilitas pendukungnya dapat berjalan dengan baik.

Ruang Makro

Diagram 6.8. Hubungan Ruang Makro.

Sumber : Melati Y, Skripsi Arsitektur Galeri Seni Lukis Yogyakarta, Universitas Islam Indonesia.



Pola hubungan ruang makro

Hubungan dekat : _____

Hubungan sedang : _____

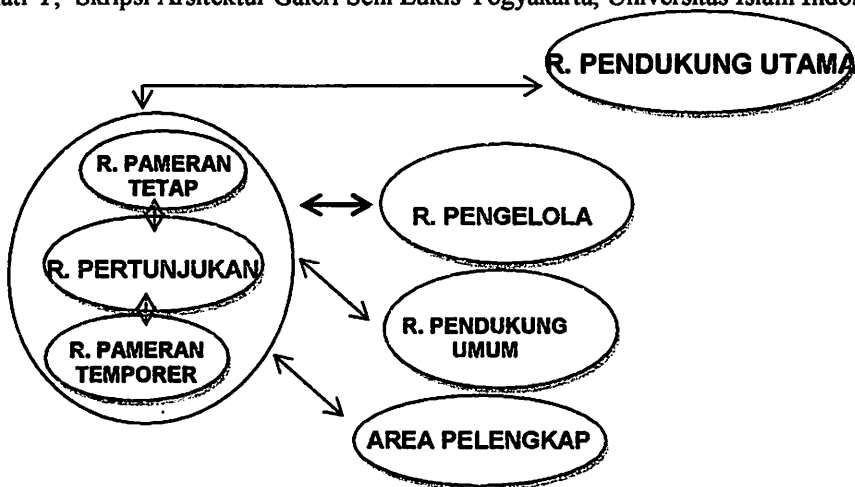
Hubungan jauh : - - - - -

Ruang Mikro

- **Ruang Pameran**

Diagram 6.9. Hubungan Ruang Mikro (Ruang Pameran).

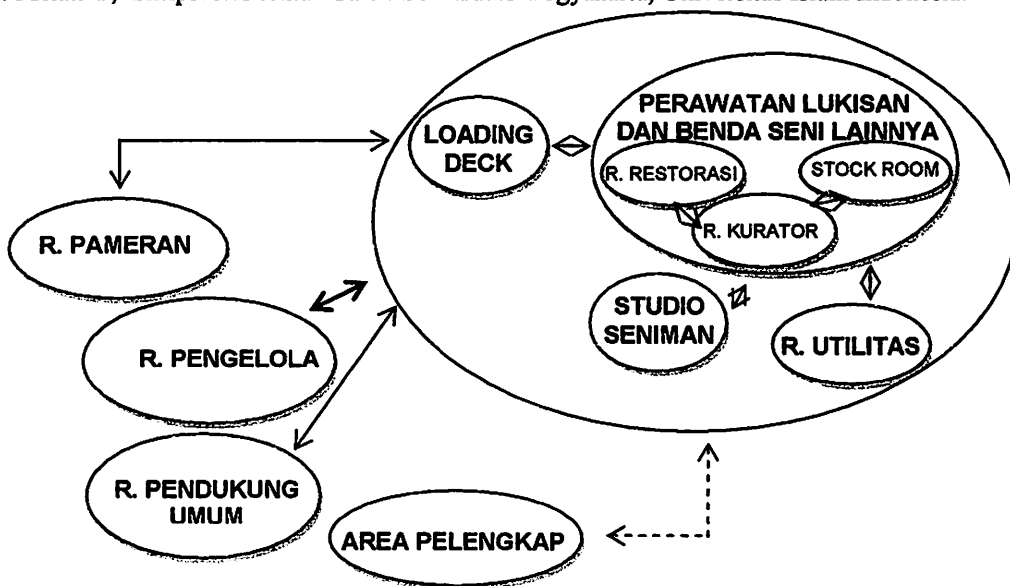
Sumber : Melati Y, Skripsi Arsitektur Galeri Seni Lukis Yogyakarta, Universitas Islam Indonesia.



- **Ruang Pendukung Utama**

Diagram 6.10. Hubungan Ruang Mikro (Ruang Pendukung Utama).

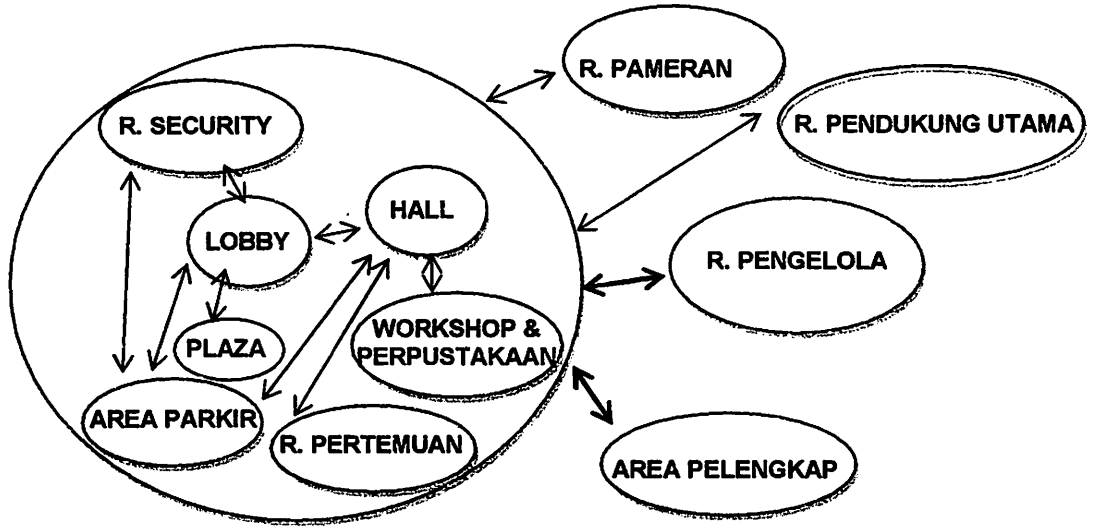
Sumber : Melati Y, Skripsi Arsitektur Galeri Seni Lukis Yogyakarta, Universitas Islam Indonesia.



- Ruang Pendukung Umum

Diagram 6.11. Hubungan Ruang Mikro (Ruang Pendukung Umum).

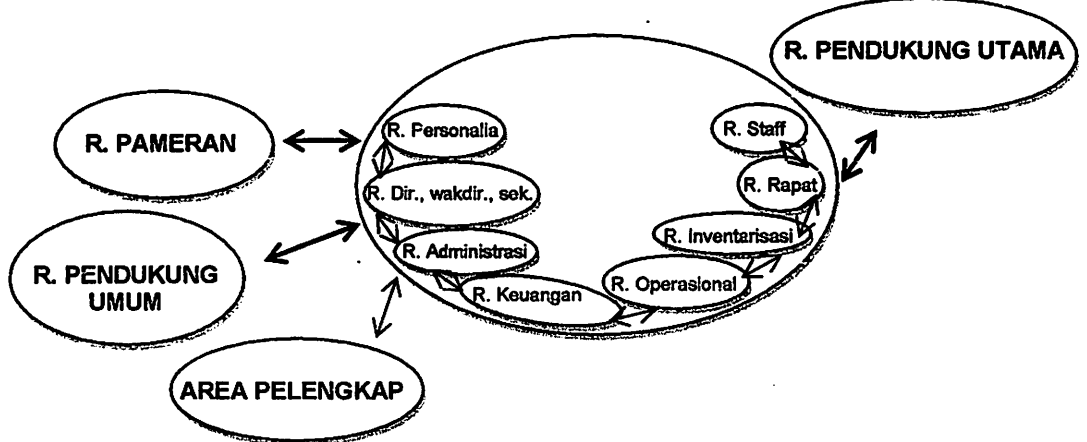
Sumber : Melati Y, Skripsi Arsitektur Galeri Seni Lukis Yogyakarta, Universitas Islam Indonesia.



- Ruang Pengelola

Diagram 6.12. Hubungan Ruang Mikro (Ruang Pengelola).

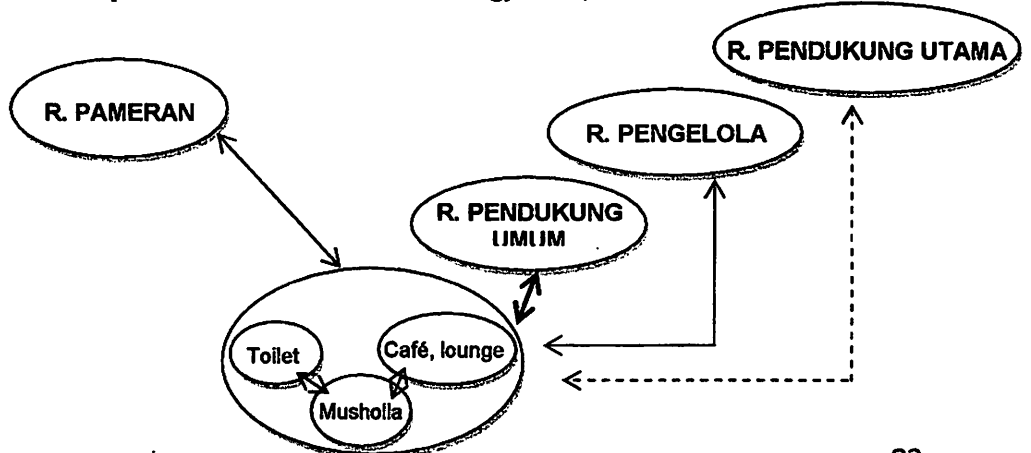
Sumber : Melati Y, Skripsi Arsitektur Galeri Seni Lukis Yogyakarta, Universitas Islam Indonesia.



- Ruang Pelengkap

Diagram 6.13. Hubungan Ruang Mikro (Ruang Pelengkap).

Sumber : Melati Y, Skripsi Arsitektur Galeri Seni Lukis Yogyakarta, Universitas Islam Indonesia.



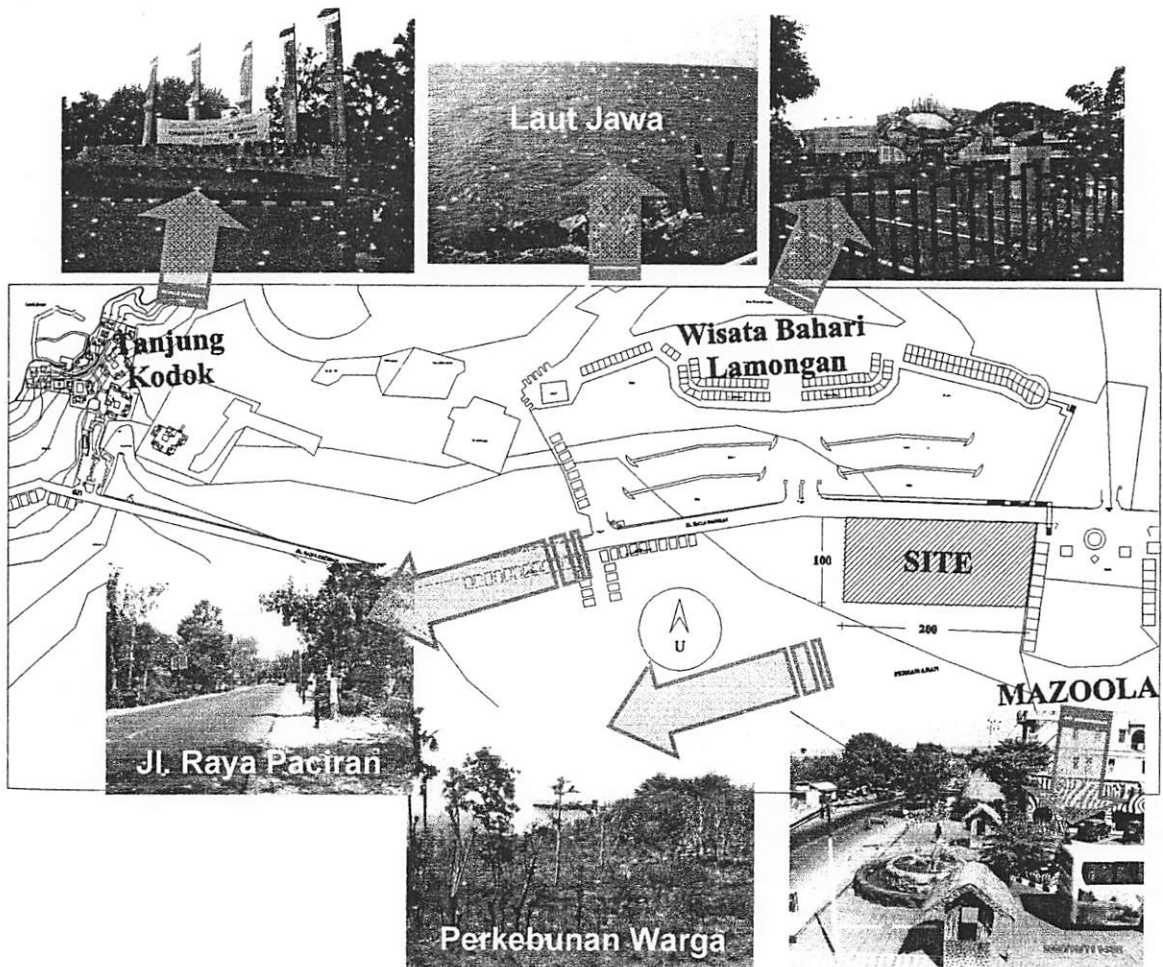
VI.3. ANALISA TAPAK

VI.3.1. Lokasi Perancangan Galeri Seni Rupa

Lokasi site terletak di Jln Raya Paciran desa Paciran, Kec. Paciran, Kab. Lamongan. Site berdekatan dan merupakan satu kawasan dengan daerah tujuan wisata yaitu Wisata Bahari Lamongan dan Mazoola.

Batas Site :

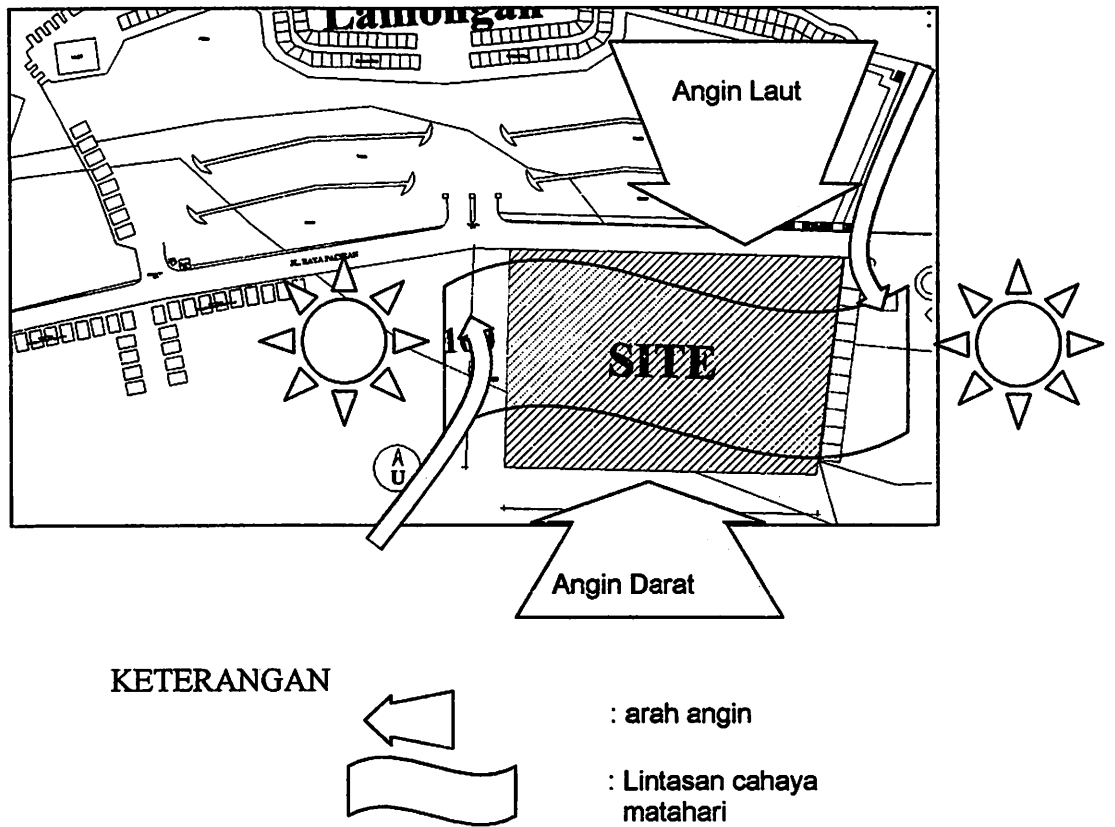
- Utara : Jl. Raya Paciran
- Selatan : Desa Penanjan Kec. Paciran
- Timur : Mazoola
- Barat : Desa Penanjan Kec. Paciran



Gambar 6.2. Lokasi dan Batas Site.

Sumber : WBL, dari Wikipedia Bahasa Indonesia, Ensiklopedia Bebas.

VI.3.2. Analisa Matahari dan Angin



Gambar 6.3. Analisa Matahari dan angin.
Sumber : Penulis

Tanggapan rancangan terhadap pengaruh cahaya Matahari

Pada prinsipnya, matahari terbit dari timur ke barat. Dan yang dibutuhkan bagi kenyamanan manusia dalam ruangan adalah cahaya, bukan panasnya. Pada penerapannya dalam site, pemanfaatan cahaya matahari berbeda untuk masing-masing massa bangunan. Namun, untuk bangunan utama yang fungsinya sebagai ruang pameran pemanfaatan cahaya matahari langsung tidaklah dibutuhkan karena dapat sinar yang masuk secara langsung dengan arah pantul yang tidak baik dapat merusak kualitas visual pada lukisan atau benda seni yang lainnya.

Sinar matahari baik itu pagi ataupun sore hari sangat berpengaruh terhadap aktifitas galeri, mengingat jam operasional kantor dan jam operasional galeri berada disaat-saat itu.

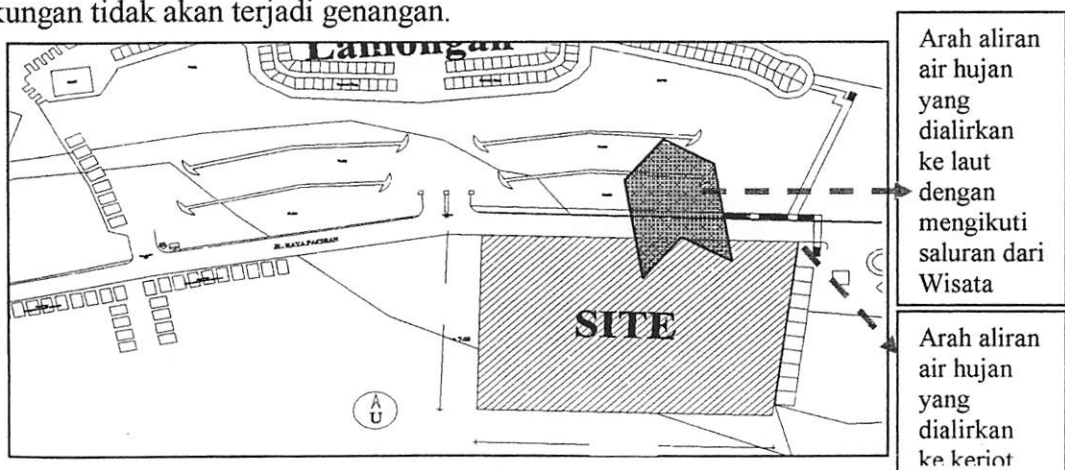
Tanggapan perancangan terhadap pengaruh Angin.

Pada prinsipnya, angin berhembus dari daerah dengan tekanan udara rendah ke daerah yang bertekanan udara tinggi. Pada site, angin berhembus dari bagian depan dan belakang bangunan. Sehingga perlu dirancang lubang ventilasi yang sesuai agar angin yang masuk ke bangunan juga sesuai. Namun, dapat dikombinasi dengan penanaman vegetasi yang baik pula, agar sebelum sampai ke bangunan angin dapat disaring terlebih dahulu. Angin darat berhembus dari darat ke laut dan terjadi pada malam hari. Hal ini bila dihubungkan dengan jam operasional kantor maupun jam operasional galeri hembusan angin yang kencang tidaklah berpengaruh terhadap aktifitas penghuni galeri. Sedangkan angin laut berhembus dari laut ke darat dan terjadi pada siang hari. Hal ini sangat berpengaruh terhadap aktifitas penghuni galeri sehingga perancangannya harus dengan pertimbangan yang lebih baik, mengingat angin yang berhembus di daerah laut sangat kencang dan mengandung aroma laut, debu jalan serta garam.

VI.3.3. Lingkungan

DRAINASE

Pada saat musim penghujan (Oktober – April), keadaan curah hujan tertinggi pada bulan Desember dan Januari dengan rata-rata pertahunnya adalah 2.130 mm. Sehingga perlu adanya saluran untuk menyalurkannya. Pola drainase air hujan yang ada pada site diarahkan ke dua arah yaitu ke arah laut dan keriol kota yang ada di depan site. Site berada di daerah dengan kontur yang rata sehingga tidak daerah cekungan tidak akan terjadi genangan.

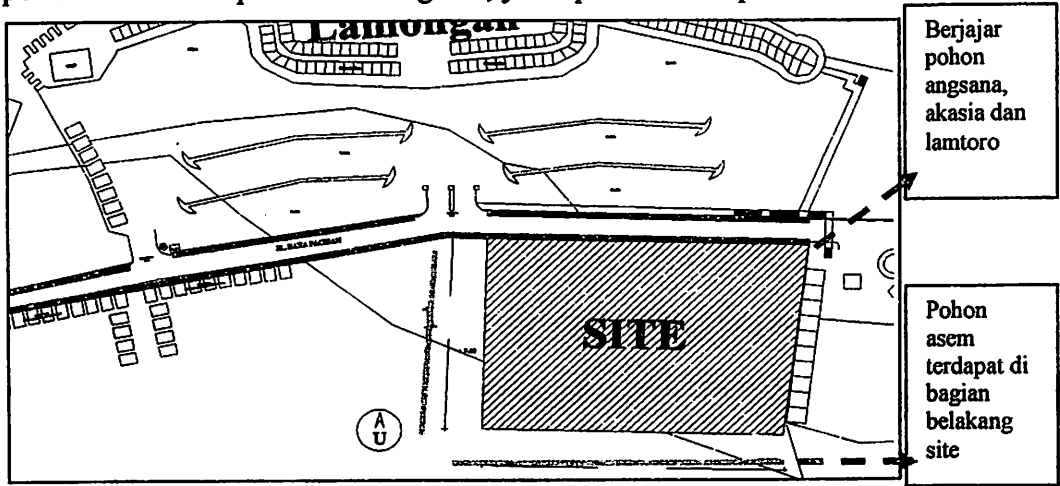


Gambar 6.4. Analisa Matahari dan angin.

Sumber : Penulis

VEGETASI

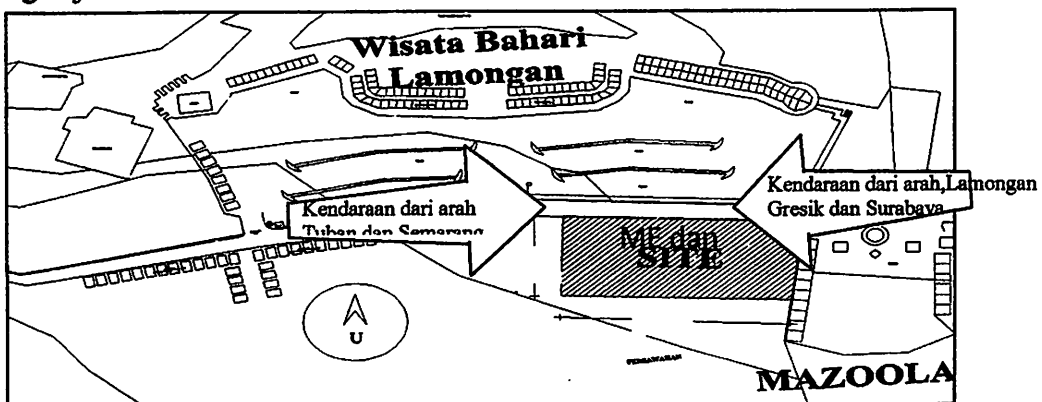
Vegetasi pada kawasan ini antara lain : angšana, asem, akasia, dan lamtoro. Sepanjang jalan menuju site ditumbuhi berjajar pohon angšana, akasia dan lamtoro. Untuk pohon asem terdapat di belakang site, yaitu pada daerah persawahan.



Gambar 6.5. Vegetasi.
Sumber : Penulis

Sirkulasi dan Aksesibilitas

Pada lokasi site, aksesibilitas sangat mudah tercapai. Hal ini dikarenakan lokasi wisata terletak di jalan yang lurus dan merupakan jalur surabaya-semarang, sehingga kurang diperlukan *signage* berupa tanda pengarah jalan menuju lokasi. Untuk beberapa pengunjung mengaksesnya dengan berjalan kaki saja, karena tujuan utama mereka adalah Wisata Bahari Lamongan atau Mazoola yang sangat dekat dengan site. Pada site tersebut alur sirkulasi yang jelas sangatlah jelas dan tidak membingungkan. Penentuan ME dan SE berada di depan yang berhadapan langsung dengan jalan utama.



Gambar 6.6. Sirkulasi dan Aksesibilitas.
Sumber : Penulis

VI.4. ANALISA BENTUK

VI.4.1. Kaitan Tema dengan Arsitektur :

Alat terpenting dalam arsitektur untuk mencapai keindahan adalah bentuk³⁴. Sebab bentuk adalah media atau alat untuk menyampaikan arti yang dikandung oleh bentuk itu sendiri atau untuk menyampaikan pesan tertentu kepada masyarakat sebagai penerima, dengan demikian bentuk mempunyai peran yang lahir dari fungsi yang diwujudkan oleh bahan, struktur dan simbol³⁵. Pada mulanya bentuk tersebut terjadi karena persyaratan struktur, sebab bahan yang ada terbatas dan menuntut perlakuan struktur seperti itu. Karena pemakaian yang terus menerus pada jenis bangunan tertentu sehingga bentuk ini disepakati masyarakat sebagai simbol³⁶. Dalam dunia arsitektur dibutuhkan suatu penekanan kebutuhan simbol dalam perancangan dimana simbol digunakan untuk menyajikan keindahan yang mendalam sesuai dengan daya bercitranya³⁷.

VI.4.2. Bentuk Bangunan

Faktor-faktor yang mewujudkan bentuk³⁸ :

1. Fungsi

Batasan fungsi secara umum dalam arsitektur adalah pemenuhan terhadap aktivitas manusia, tercakup di dalam kondisi alami. Sedangkan bangunan yang fungsional adalah bangunan yang di dalam pemakaiannya memenuhi kebutuhan secara tepat dan tidak mempunyai unsur-unsur yang tidak berguna.

2. Simbol

Dalam dunia arsitektur, pengenalan simbol merupakan suatu proses yang terjadi pada individu dan pada masyarakat, melalui panca indera manusia mendapat rangsangan yang kemudian menjadi pra persepsi; terjadi pengenalan obyektif (fisik). Selanjutnya terwujud persepsi. Persepsi ini sangat dipengaruhi oleh pengalaman termasuk pengalaman pendidikan yang menentukan tingkat intelektual manusia. Arsitek sebagai pewujud bentuk dapat menampilkan simbol

³⁴ Hendraningsih dkk, *Peran...*, Loc.cit., Hal : 4.

³⁵ Ibid, Hal : 8.

³⁶ Ibid, Hal : 41.

³⁷ Ibid, Hal : 36.

³⁸ Ibid. Hal : 35.

sesuai dengan nilai-nilai yang ada dalam masyarakat, sehingga mudah dikenal oleh masyarakat.

3. *Teknologi Struktur dan Bahan*

Teknologi struktur dan bahan merupakan faktor yang paling penting dalam arsitektur. Struktur pun mengandung keindahan karena struktur dibuat berdasarkan hukum keindahan. Dengan majunya pengetahuan manusia, struktur mengalami perkembangan, baik sistem konstruksi, bahan bangunan, maupun metode membangunnya.

Wujud dasar suatu bentuk :

- Lingkaran adalah sederetan titik-titik yang disusun dengan jarak yang sama dan seimbang terhadap sebuah titik.
- Segitiga adalah sebuah bidang datar yang dibatasi oleh 3 sisi dan mempunyai 3 buah sudut.
- Bujur Sangkar adalah sebuah bidang datar yang mempunyai 4 buah sisi yang sama panjang dan 4 buah sudut 90° .

Bentuk dapat dibagi menjadi dua bagian yaitu bentuk beraturan dan bentuk tak beraturan. Bentuk beraturan adalah bentuk-bentuk yang hubungan antar bagiannya, satu dengan yang lain, tersusun dan konsisten. Pada umumnya bentuk-bentuk tersebut bersifat stabil dan simetris terhadap satu sumbu atau lebih. Sedangkan bentuk tak beraturan adalah bentuk-bentuk yang bagian-bagiannya tidak serupa dan hubungan antar bagian-bagiannya tak konsisten. Pada umumnya bentuk-bentuk ini tidak simetris dan lebih dinamis dibandingkan dengan bentuk-bentuk berturan.

Bentuk memiliki ciri-ciri sebagai berikut ³⁹ :

1. Wujud adalah hasil konfigurasi tertentu dari permukaan-permukaan dan sisi-sisi suatu bentuk.

³⁹ D.K. Ching, Francis. 1991. "*Bentuk, Ruang Dan Susunannya*". Erlangga. Jakarta. h. 50.

2. Dimensi adalah panjang, lebar dan tinggi dimensi-dimensi ini menentukan proporsinya, adapun skalanya ditentukan oleh perbandingan ukuran relatifnya terhadap bentuk-bentuk lain di sekelilingnya.
3. Warna adalah corak, intensitas dan nada pada permukaan suatu bentuk, warna adalah atribut yang paling mencolok yang membedakan suatu bentuk terhadap lingkungannya. Warna juga mempengaruhi bobot visual suatu bentuk.
4. Tekstur adalah karakter permukaan suatu bentuk, tekstur mempengaruhi baik perasaan kita pada waktu menyentuh maupun kualitas pemantulan cahaya menimpa permukaan bentuk tersebut.

Bentuk juga memiliki sifat-sifat tertentu yang menentukan pola dan komposisi unsur-unsurnya⁴⁰ :

1. Posisi adalah letak relatif suatu bentuk terhadap suatu lingkungan atau medan visual.
2. Orientasi adalah posisi relatif suatu bentuk terhadap bidang dasar, arah mata angin, atau terhadap pandangan seseorang yang melihatnya.
3. Inersi visual adalah derajat konsentrasi dan stabilitas suatu bentuk, inersia suatu bentuk tergantung pada geometri dan orientasi relatifnya terhadap bidang dasar dan garis pandang kita.

Perubahan bentuk dibagi menjadi 3 yaitu :

a. Perubahan Dimensi

Suatu bentuk dapat diubah dengan mengubah satu atau lebih dimensi-dimensinya dan tetap memiliki identitas asalnya. Sebuah kubus misalnya dapat diubah menjadi bentuk-bentuk prisma dengan mengubah ukuran tinggi, lebar atau panjangnya. Bentuk tersebut dapat dipadatkan menjadi bentuk bidang pipih atau direntangkan menjadi suatu bentuk linier.

b. Perubahan Akibat Pengurangan

Suatu bentuk dapat diubah dengan mengurangi sebagian dari volumenya. Tergantung dari besarnya proses pengurangannya, suatu bentuk mampu

⁴⁰ *Ibid.* Hal : 35.

mempertahankan identitas asalnya atau dirubah menjadi suatu bentuk yang sama sekali lain. Misalnya sebuah kubus dapat mempertahankan identitasnya sebagai kubus, walaupun sebagian dari kubus tersebut dihilangkan atau diubah perlahan-lahan menjadi sebuah bentuk berbidang majemuk yang menggambarkan suatu bola.

c. Perubahan Akibat Penambahan

Suatu bentuk dapat diubah dengan menambah unsur-unsur tertentu kepada volumenya. Sifat proses penambahan akan menentukan apakah identitas bentuk asal dapat dipertahankan atau berubah.

Suatu bentuk dan bidang-bidang permukaannya dapat ditegaskan dengan :

- Membedakan permukaan-permukaan yang berdekatan dengan jalan membedakan jenis material, warna, tekstur maupun polanya.
- Mengembangkan sudut menjadi unsur linier yang tegas dan terpisah dari permukaan.
- Menghilangkan sudut yang secara fisik memisahkan bidang-bidang yang berdekatan.
- Menyinari bentuk untuk menciptakan keadaan terang dan gelap pada sudut-sudutnya.

VI.4.3. Penerapan Tema pada Obyek :

Penerapan tema arsitektur simbolik pada Galeri Seni Rupa di Kawasan Wisata Bahari Lamongan dilakukan dengan menganalisa dan mempertimbangkan apa yang menjadi ciri / karakter tentang Seni Rupa atau nilai-nilai kebudayaan apa yang ada di tengah-tengah kehidupan masyarakat Lamongan. Hal tersebut dimaksudkan agar bentuk dan tampilan bangunan dapat dengan mudah dikenal dan diterima oleh masyarakat Lamongan khususnya dan masyarakat luar pada umumnya. Dalam proses pengenalan dan mengenal bentuk-bentuk simbolik dalam sebuah obyek didasarkan pada pengalaman intelektual tiap individu dan juga didasarkan pada latar belakang kebudayaan masyarakat.

Penerapan tema arsitektur simbolik pada Galeri Seni Rupa di Kawasan Wisata Bahari Lamongan menggunakan simbol Analogi, yaitu menerapkan benda-

benda yang dikenal secara umum dalam masyarakat sehingga bila ditetapkan pada rancangan akan mudah ditangkap maksudnya oleh pengamat.

Pada perancangan ini kami mengambil bentukan bangunan yang mengadopsi dari patung ikan bandeng dan ombak laut.

Pemilihan simbol tersebut sebagai bentuk bangunan dikarenakan ikan bandeng merupakan maskot kota Lamongan.

Oleh karena itu penerapan simbol tersebut pada bangunan Galeri Seni rupa diharapkan mampu menjadikan Galeri Seni Rupa sebagai bangunan yang dapat memberikan kesan yang lebih menarik untuk dilewati, didatangi, dan menimbulkan suasana yang akrab, sederhana, rekreatif, namun tidak menghilangkan fungsinya sebagai sebuah Galeri Seni Rupa.

BAB VII

KONSEP

VII.1. KONSEP PERANCANGAN

VII.1.1. Tema Perancangan

Tema yang diambil dari perancangan Galeri Seni Rupa di Kawasan Wisata Bahari Lamongan adalah tema arsitektur simbolik (Symbolic Analogic), alasan dalam pemilihan tema tersebut adalah bahwa perancangan sebuah galeri seni rupa diharapkan dapat memberikan kesan tampilan luar bangunan yang mampu menarik perhatian sehingga dapat mengundang pengunjung, serta bentuk bangunan yang mampu menampung segala aktifitas di dalamnya.

VII.1.2. Konsep Perancangan

Konsep yang diambil dari perancangan galeri seni rupa ini berangkat dari latar belakang itu sendiri. Telah kita ketahui dari kesimpulan bab sebelumnya bahwa keberadaan dan kelestarian sebuah karya seni rupa salah satunya adalah dengan dukungan sebuah bangunan galeri seni rupa yang mampu menampung banyaknya karya seni yang berkualitas dan menghapus ketakutan masyarakat selama ini yang takut untuk memasuki galeri seni rupa walaupun hanya untuk melihat-lihat saja. Tidak bisa dipungkiri bahwa setiap orang sangat menyukai dan membutuhkan seni dan salah satunya adalah seni rupa apapun itu bentuknya. Untuk itu pula kawasan wisata pantai sangatlah tepat untuk dijadikan site bangunan karena dapat dilihat oleh pengunjung yang sedang berada di obyek wisata di dekatnya.

VII.2. KONSEP RUANG

VII.2.1. Pola Penataan Ruang

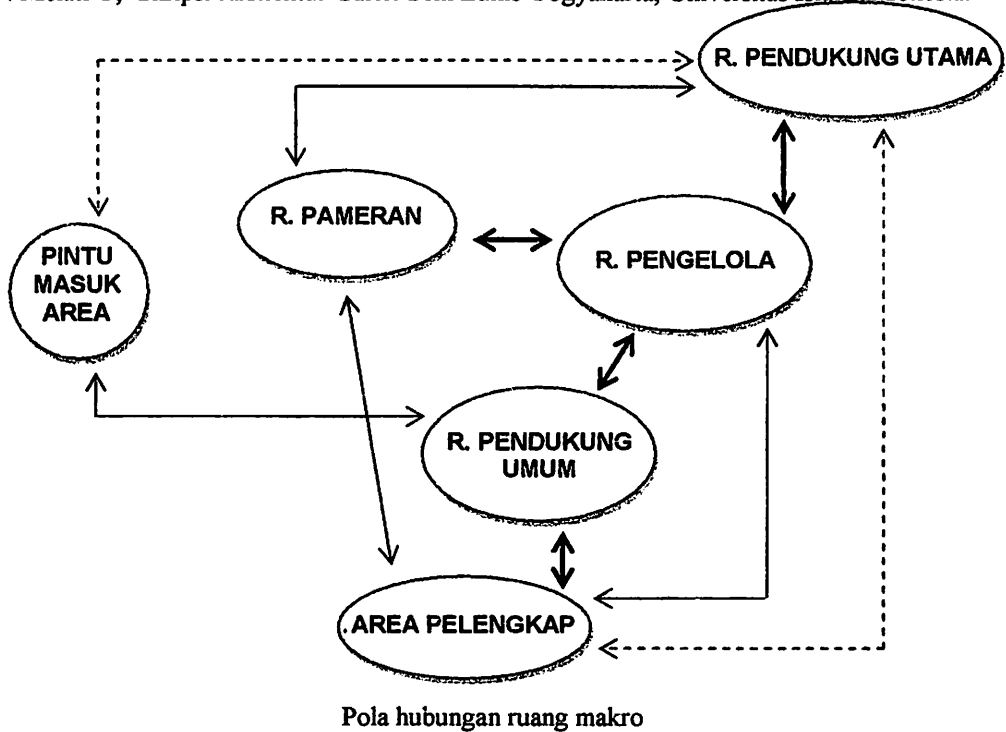
Penataan ruang dilakukan dengan penataan lay out seefektif dan sesederhana mungkin sehingga tidak membingungkan pengunjung yang datang apalagi galeri seni rupa mencakup banyak jenis bidang kesenian di dalamnya.

VII.2.2. ORGANISASI RUANG MAKRO

Organisasi ruang makro menjelaskan tentang fungsi ruangan. Dan hubungan antar fungsi ruangan tersebut. "Fungsi ruangan" adalah pembagian jenis ruangan dengan lingkup yang luas dan umum.

Diagram 7.1. Hubungan Ruang Makro.

Sumber : Melati Y, Skripsi Arsitektur Galeri Seni Lukis Yogyakarta, Universitas Islam Indonesia.



Hubungan dekat : _____
Hubungan sedang : _____
Hubungan jauh : - - - - -

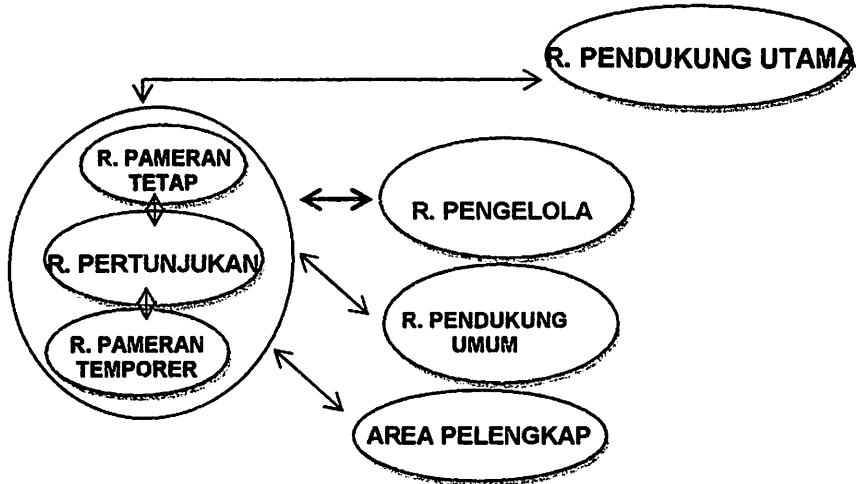
VII.2.3. ORGANISASI RUANG MIKRO

Organisasi ruang mikro menjelaskan tentang hubungan fungsi ruangan secara umum dan dengan kebutuhan ruangan pada tiap fungsi ruangan. "Kebutuhan ruang" adalah pembagian jenis ruangan dengan lingkup yang sempit dan khusus.

- Ruang Pameran

Diagram 7.2. Hubungan Ruang Mikro (Ruang Pameran).

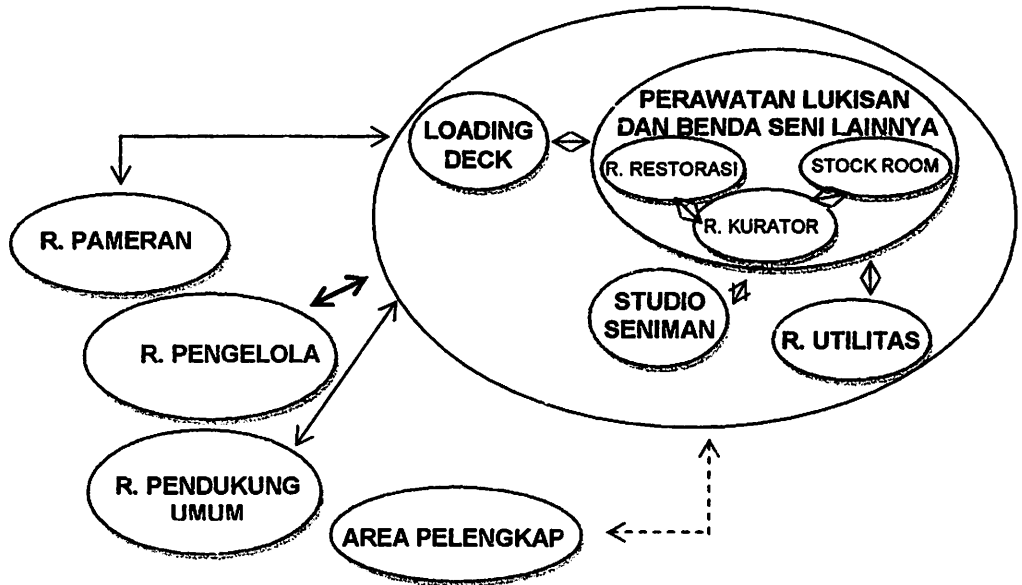
Sumber : Melati Y, Skripsi Arsitektur Galeri Seni Lukis Yogyakarta, Universitas Islam Indonesia.



- Ruang Pendukung Utama

Diagram 7.3. Hubungan Ruang Mikro (Ruang Pendukung Utama).

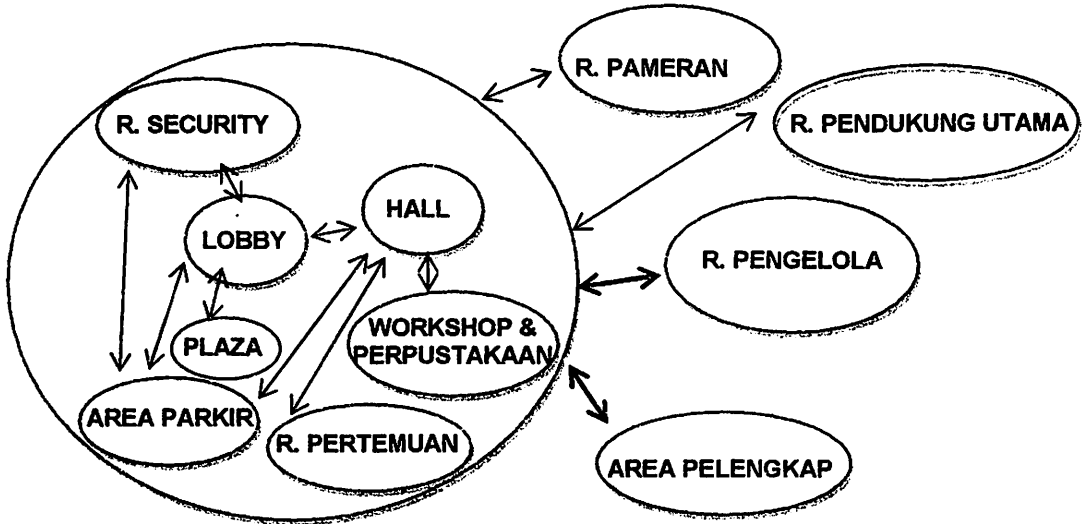
Sumber : Melati Y, Skripsi Arsitektur Galeri Seni Lukis Yogyakarta, Universitas Islam Indonesia.



- Ruang Pendukung Umum

Diagram 7.4. Hubungan Ruang Mikro (Ruang Pendukung Umum).

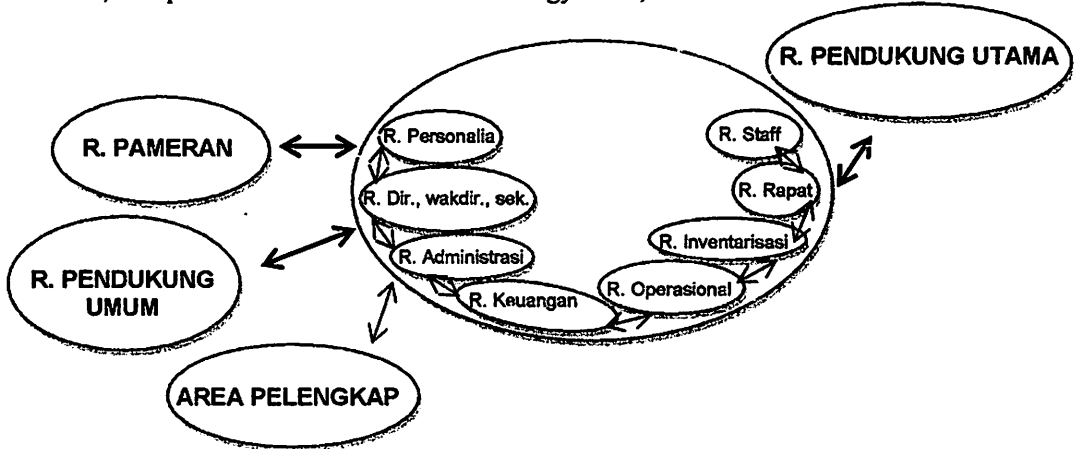
Sumber : Melati Y, Skripsi Arsitektur Galeri Seni Lukis Yogyakarta, Universitas Islam Indonesia.



- Ruang Pengelola

Diagram 7.5. Hubungan Ruang Mikro (Ruang Pengelola).

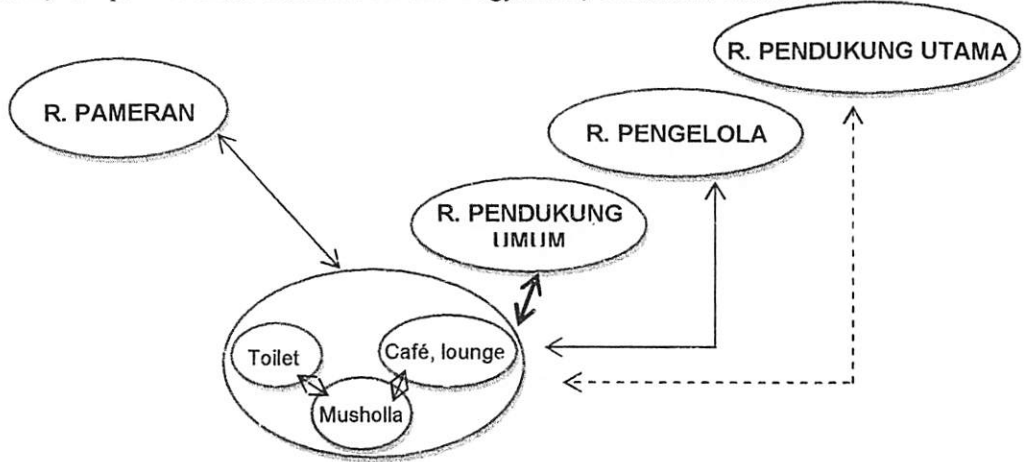
Sumber : Melati Y, Skripsi Arsitektur Galeri Seni Lukis Yogyakarta, Universitas Islam Indonesia.



- Ruang Pelengkap

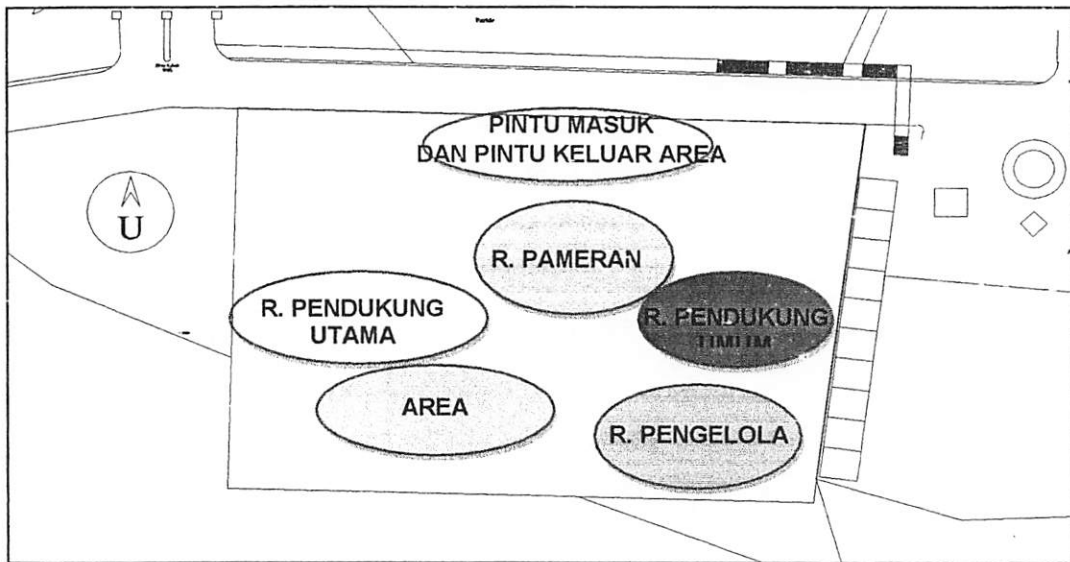
Diagram 7.6. Hubungan Ruang Mikro (Ruang Pelengkap).

Sumber : Melati Y, Skripsi Arsitektur Galeri Seni Lukis Yogyakarta, Universitas Islam Indonesia.



VII.3. KONSEP TAPAK

LAND USE



Gambar 7.1. Land Use.

Sumber : Penulis.

VII.4. KONSEP BENTUK

VII.4.1 Bentuk Bangunan

Bentuk mengandung nilai estetika, perancangan bangunan dengan dengan tema simbolik (symbolic analogic) dalam perancangannya membuat bangunan lebih berestetika sehingga menarik untuk dilihat dan membuat orang penasaran dan ingin mendatangi lokasi.

Pada perancangan ini kami mengambil bentukan bangunan dengan bentuk dasar maskot Lamongan ikan bandeng dan ombak laut.

Pemilihan simbol tersebut sebagai bentuk bangunan dijelaskan berikut :

- Ikan bandeng diletakkan tampilan depan dan samping bangunan. Peletakkannya pada bangunan adalah sebagai pintu masuk menuju galeri dan fasilitas penunjang lain,
- Ombak, pada bagian tertentu dibuat atap dengan deck beton dan dibuat seperti gelombang atau aliran ombak.

VII.4.2 STRUKTUR

Sistem struktur

Konsep struktur memperhatikan beberapa faktor, antara lain :

- Fungsional, dalam hal ini sesuai dengan kebutuhan atau aktifitas yang ada di dalam bangunan.
- Fleksibel, dalam hal ini bahan terbuat dari bahan bahan yang mudah di dapat, di rakit dan mampu menahan gaya gaya yang ada.
- Pemilihan dan penggunaan sistem struktur yang tepat untuk sebuah bangunan Galeri Seni Rupa.
- Nilai estetika bangunan terhadap bentuk bangunan.

- Sistem Struktur Pondasi

Dengan gambaran umum site yang berada tekstur tanah merupakan tekstur tanah sedang berbatuan cadas dengan jenis tanah alluvial (endapan sungai atau endapan pantai), erosi sering terjadi pada lereng – lereng pantai yang belum diplengseng. Kedalaman efektif tanahnya 60 - 90 m. Maka jenis pondasi yang dipilih adalah pondasi tiang pancang.

Tiang pancang yang dimaksud adalah barang pabrikan, ukuran diameter 20-50 cm, panjang menurut kebutuhan (untuk bangunan bertingkat umumnya yang dipakai sekitar 3-30 m, bergantung letak tanah kerasnya). Pondasi ini banyak dipakai pada tanah yang letaknya dalam, tanah berair, sekitar bangunan terbuka.

- Sistem Struktur Dinding

Untuk main struktur atau struktur dinding dapat dipilih sebagaimana bangunan umumnya di lingkungan sekitar yaitu struktur dinding bata.

- Sistem Struktur Atap

Karena bangunan galeri seni rupa adalah bangunan dengan banyak massa, maka karakter bangunannya dibedakan menurut fungsi bangunannya, yang intinya selain bangunan ruang pameran struktur penutup atapnya menggunakan bahan baja ringan. Hal ini didasarkan pada kekuatan dan keawetan bahan tersebut dibanding menggunakan kayu. Sedangkan untuk penutup atap menggunakan genteng.

VII.4.3 Konsep Utilitas

Permasalahan utilitas yang utama pada perencanaan dan perancangan Galeri Seni Rupa adalah pada system pencahayaan dan penghawaannya, karena letak site yang berada di daerah pantai. Utilitas yang direncanakan pada Galeri Seni Rupa antara lain :

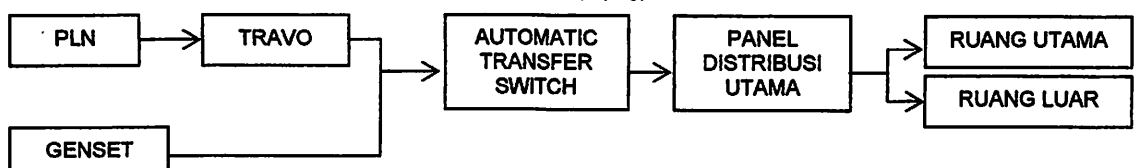
A. LISTRIK

Listrik dalam suatu gedung saat bermanfaat untuk : penerangan, menghidupkan alat-alat elektronika (tv, komputer, dll), AC, pompa air, peralatan dapur dll.

Pada Galeri Seni Rupa ini perlu dibuat satu ruangan khusus untuk mengatur sentral listrik. Ruangan ini diletakkan di lantai dasar. Dari ruangan sentral listrik ini kemudian didistribusikan ke semua tempat yang membutuhkan seperti ke dalam ruangan-ruangan gedung, koridor, sambungan alat elektronika, lift, AC, pompa air, dll.

Pasokan listrik selain diperoleh dari saluran dari perusahaan listrik negara (PLN) juga digunakan genset (mesin) bila dalam keadaan darurat.

Diagram 7.7. Aliran Listrik
Sumber : Penulis.



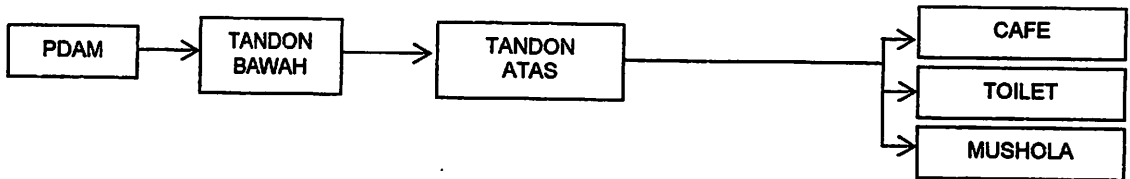
B. AIR BERSIH

System penyediaan air bersih pada Galeri Seni Rupa sangat diperlukan (keperluan Cafe, keperluan toilet, keperluan mushola, dan sebagainya) dapat diperoleh dari PDAM.

Air itu kemudian ditampung pada bak penampung air dibawah tanah. Dengan tandon ini, maka terdapat persediaan air yang cukup untuk melayani kebutuhan air dalam bangunan ini. Dari tandon bawah tanah ini air dipompa ke atas untuk ditampung dalam tandon yang terletak di atas atap, untuk selanjutnya air didistribusikan kesemua ruangan yang membutuhkan.

Mengingat lokasi site di daerah pantai, maka air sumur tidak bisa dijadikan alternatif pemakaian karena rasanya yang asin.

Diagram 7.8. Aliran Air Bersih
Sumber : Penulis.



C. SISTEM AIR KOTOR DAN AIR BEKAS

Air yang telah digunakan di wc , kamar mandi , wastafel dll, merupakan air kotor dan air bekas yang perlu dibuang secara teratur.

Cara pembuangannya diatur sbb :

- Air Kotor

Air kotor adalah air penggelontoran (penyiraman) dalam wc. Air ini dibuang ke septic tank untuk dihancurkan kotorannya, kemudian airnya dapat dialirkan keperesapan terletak di bawah tanah. Air akan habis meresap kesekeliling tanah.

Diagram 7.9. Aliran Air Kotor
Sumber : Penulis.



- Air Bekas

Air bekas adalah air yang berasal dari kamar mandi, tempat wudhu, wastafel yang telah dipakai. Air ini dibuang secara teratur melalui pipa pembuangan air. Untuk selanjutnya dibuang atau bak peresapan air dibawah

tanah. Air bekas dari kamar mandi tidak boleh dimasukkan ke dalam septic tank karena dapat membunuh kuman penghancur kotoran. Pipa-pipa pembuangan air ditanam dalam dinding tembok atau kolom beton sehingga tidak tampak dari luar.

Diagram 7.10. Aliran Air Bekas
Sumber : Penulis.

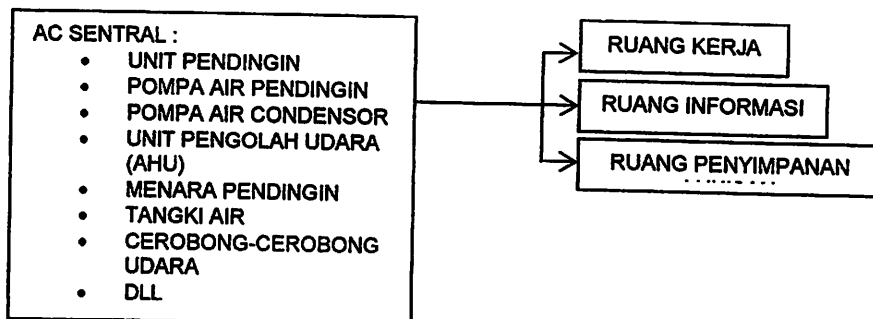


D. Air Conditioning (AC) / Penghawaan

Keperluan pemakaian AC adalah untuk ruangan-ruangan tertentu (ruang pengelola, ruang perbaikan). Air conditioning yang digunakan disini adalah AC SENTRAL. Komponen-komponennya terdiri dari : unit pendingin, pompa air pendingin, pompa air condensor, unit pengolah udara (AHU), menara pendingin, tangki air, cerobong-cerobong udara dan lain-lain.

Mekanise kerja dari Ac pada hakekatnya dengan prinsip bahwa udara dalam ruang perlu diturunkan (didinginkan) sampai tercapai suhu tertentu dan kemudian udara dingin tersebut dapat dialirkan dan didistribusikan keseluruh ruangan sehingga tercapai kenyamanan ruang yang didinginkan.

Diagram 7.11. AC
Sumber : Penulis.



E. TELEPON

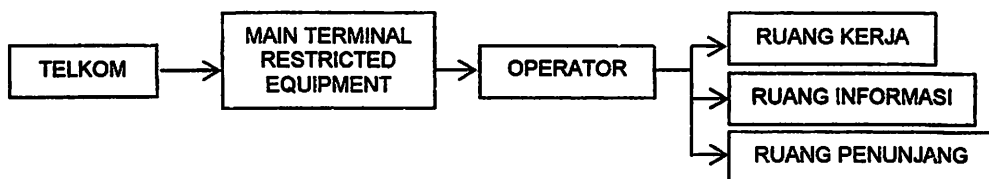
Utilitas telepon digunakan untuk komunikasi, telepon pada pada bangunan Galeri Seni Rupa umumnya menggunakan sentral. Semua hubungan keluar gedung lewat sentral tersebut. Hal ini dimaksudkan untuk memudahkan kontrol dan perhitungan biaya pemakaian pesawat telepon di setiap ruangan.

Penggunaan pesawat telepon dapat dibedakan 3 tujuan yaitu :

- Antar ruangan dalam gedung sendiri.
- Hubungan luar gedung dalam kota.
- Hubungan dengan luar kota (daerah).

Jaringan telepon pada Galeri Seni Rupa ini adalah kabel dari Perumtel masuk ke sentral telepon gedung yang bersangkutan yang terletak di lantai bawah atau dasar. Kemudian dari sini didistribusikan ke semua ruangan yang memerlukan pesawat telepon.

Diagram 7.12. Telepon
Sumber : Penulis.



F. SYSTEM PEMADAM KEBAKARAN

Untuk menanggulangi kemungkinan terjadi bahaya kebakaran pada bangunan, Galeri Seni Rupa perlu dilengkapi beberapa system pengaman bahaya kebakaran antara lain:

1. Fire Hydrant
2. Fire Extinguisher
3. Sprinkler
4. Smoke Detector

Untuk pencegahan kebakaran dapat dilakukan dengan :

- Mengalokasikan daerah-daerah yang mungkin sebagai penyulut api terbesar (dapur), tapi service dapur dialokasikan pada satu zone sehingga dapat di blok dengan dinding structural.
- Karena barang-barang yang terdiri dari bahan-bahan yang mudah terbakar, maka dalam pemilihan bahan material dan konstruksi di pilih/dipakai bahan-bahan yang tidak mudah terbakar.

- Penempatan pipa-pipa structural lebih baik diletakkan dalam struktur kolom sehingga jika terjadi hubungan arus pendek sementara dapat diredam oleh struktur pelindung kolom.

Diagram 7.13. Sistem Pemadam Kebakaran
Sumber : Penulis.



Lampiran