

LAPORAN SKRIPSI ARSITEKTUR

MUSEUM SENI LUKIS DI MALANG Dengan Tema Arsitektur Neo-Modern

**LAPORAN SKRIPSI - AR.8324
PERIODE SEMESTER GENAP 2009/2010
Sebagai Persyaratan Untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Teknik Arsitektur**



**MILIK
PERPUSTAKAAN
ITN MALANG**

Disusun Oleh :

**Yahya Ruddalsari Cokrowardoyo
02.22.128**

Dosen Pembimbing :

**Ir. Soeranto Darsopupito, MT
Ir. Breeze Maringka, MSA**

**JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL
MALANG
2010**

LEMBAR PENGESAHAN LAPORAN

JUDUL

MUSEUM SENI LUKIS DI KOTA MALANG DENGAN TEMA ARSITEKTUR NEO-MODERN

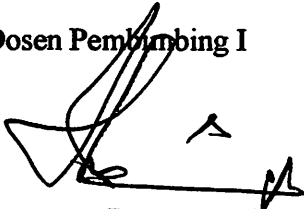
Laporan ini telah diperiksa dan disetujui sebagai laporan skripsi untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Teknik di Jurusan Teknik Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Institut Teknologi Nasional Malang.

Disusun Oleh :

Nama : Yahya Ruddalsari Cokrowardoyo
NIM : 02.22.128

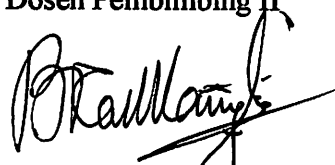
Menyetujui:

Dosen Pembimbing I



(Ir. Soeranto Darsopuspito, MT)
NIP.131.409.892

Dosen Pembimbing II



(Ir. Breeze Marinka, MSA)
NIP.131.929.865

Dosen Penguji I



(Ir. Ertin Lestari, MT)
NIP. 195812121986032001

Dosen Penguji II



(Ir. Bambang J.W.U, MT)
NIP. 196111071993031002

LEMBAR PENGESAHAN LAPORAN

1. Judul Skripsi : **MUSEUM SENI LUKIS DI MALANG DENGAN TEMA ARSITEKTUR NEO-MODERN**
2. Peserta Skripsi : **Yahya Ruddalsari Cokrowardoyo**
3. N I M : **02.22.128**
4. Waktu Pelaksanaan : **Oktober 2009– Februari 2010**
5. Waktu Pengujian : **Februari 2010**
6. Hasil Ujian : **LULUS NILAI "C"**

N o.	Tahapan Pelaksanaan	Minggu Ke -															
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
01	Analisa Data dan Penyusunan																
02	Usulan Desain																

Malang, 03 Maret 2010

Koordinator Skripsi,

Mahasiswa,

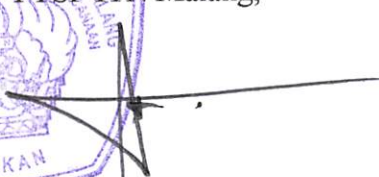

(Ir. Gatot Adi Susilo, MT)

NIP.Y. 101.880.0185


(Yahya Ruddalsari C.)

NIM.02.22.128

Mengetahui,

Dekan
FTSP ITN Malang,

(Ir. A. Agus Santosa, MT)
NIP.Y. 101.870.0155

Ketua Jurusan
Teknik Arsitektur,

(Ir. Didiek Suhariyanto, MT)
NIP.Y. 103.900.0215

DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL

DAFTAR ISI.....

BAB I. PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang	1
I.2. Rumusan Masalah	2
I.3. Batasan.....	3
I.4. Tujuan dan Sasaran	3
4.1. Tujuan	3
4.2. Sasaran	3
I.5. Manfaat	3

BAB II. TINJAUAN PUSTAKA

II.1. Tinjauan Obyek.....	4
1.1. Definisi, Fungsi Dan Jenis Museum	4
1.2. Persyaratan museum	5
1.2.1 Persyaratan Lokasi Museum	5
1.2.2 Persyaratan Bangunan Museum	5
1.2.3 Persyaratan Koleksi Museum.....	7
1.3. Seni Rupa.....	7
1.3.1 Pengertian seni rupa.....	7
1.3.2 Bidang-bidang dalam seni rupa.....	9
1.4 Seni Lukis.....	10
1.4.1 Definisi dan Sejarah Umum Seni Lukis	10
1.4.2 Aliran dalam Seni Lukis	10
1.4.3 Sejarah Seni Lukis di Indonesia	10
1.5 Studi Banding Obyek	12
II.2. Tinjauan Tema	31
2.1. Sejarah dan Perkembangan	
Arsitektur Neo-Modern.....	31
2.2. Pengertian Arsitektur Neo-Modern.....	31

2.2.1 Ciri-ciri Arsitektur Neo-Modern	32
2.2.2 Paham dalam Arsitektur Neo-Modern.....	32
2.3. Aliran-aliran dalam Arsitektur Neo-Modern.....	33
2.3.1 Electicism.....	33
2.3.2 Brutalism	34
2.3.3 Regionalism	35
2.3.4 Contextual Architecture.....	35
2.3.5 Struturalism	36
2.3.6 High Tech.....	37
2.4. Arsitektur Neo-Modern	
menurut pandangan Hans Hollein	38
2.4.1 Definisi Arsitektur Neo-Modern	38
2.4.2 Prinsip-prinsip perancangan.....	40
2.5 Studi Banding Obyek Sejenis	48

BAB III. TINJAUAN OBYEK

III.1. Gambaran Umum Kota Malang	53
1.1. Karakteristik Kota Malang	54
III.2. Gambaran Umum Kecamatan Lowokwaru	54
2.1. Berdasarkan Struktur Tata Ruang	54
III.3. Lokasi dan Tapak Perancangan	53
3.1. Kriteria Pemilihan Lokasi dan Tapak Perancangan ...	55
3.2. Pengenalan Lokasi dan Tapak Perancangan	56
3.3. Existing Lokasi dan Tapak Perancangan	57

BAB IV. METODOLOGI

IV.1. Kerangka Pemikiran	61
IV.2. Metode Pengambilan Obyek	63
IV.3. Metode Penentuan Tema	63
IV.4. Metode Pengumpulan Data	63
IV.5. Metode Analisa Dan Pembahasan	64
IV.6. Metode Konsep dan Desain	65
IV.7. Metode Desain Akhir.....	65

BAB V. ANALISA DAN PEMBAHASAN

V.1. Analisa Fungsi	66
V.2. Program Kegiatan	67
V.3. Analisa Pelaku	67
3.1. Pengunjung	67
3.2. Pengelola	68
3.3. Analisa Perhitungan Jumlah Pengunjung	69
V.4. Analisa Aktivitas	70
V.5. Analisa Ruang	72
5.1. Analisa Kebutuhan Ruang.....	72
5.2. Analisa Syarat Dan Hubungan Ruang.....	76
5.3. Organisasi Ruang	78
V.6. Analisa Tempat Koleksi dan area amatanya	79
6.1. Panel.....	79
6.2. vitrin	81
V.7. Besaran ruang	82
V.8. Kajian ruang	93
8.1. Kajian Ruang Pamer	93
8.1.1. Sirkulasi	93
8.1.2. Pencahayaan.....	94
8.1.3. Penghawaan	96
8.1.4. Aksentuasi Obyek.....	97
8.2. Kajian Ruang Auditorium	98
8.2.1. sirkulasi	99
8.2.2. pencahayaan	99
8.2.3. penghawaan.....	100
8.3. Kajian Ruang Perawatan / studio.....	100
8.3.1. Sirkulasi	101
8.3.1. pencahayaan	101
8.3.2. penghawaan	101
V.9. Analisa Tapak.....	101
9.1. Kondisi Existing Tapak.....	101

9.2. Analisa Potensi site	103
9.3. Analisa View To Site	104
9.4. Analisa View From Site	104
9.5. Analisa Sirkulasi	105
V.10. Analisa Parkir	105
V.11. Analisa Struktur	106
11.1. Sub Struktur	107
11.2. Main Struktur	108
11.3. Uper Struktur	109
V.12. Analisa Utilitas	109
12.1. Analisa Keamanan	109
12.2. Analisa Sistem Kebakaran	109
12.3. Analisa Sistem Komunikasi	110
12.3. Analisa Distribusi Listrik	110
12.4. Analisa Penyediaan Air Bersih	110

BAB VI. KONSEP RANCANGAN

VI.1. Konsep bentuk	111
VI.2. Konsep Tampilan	114
V.2.1. Bukaan	114
V.2.2. Kolom	114
VI.3. Zoning Makro	115
VI.4. Zoning mikro	115
VI.5. Konsep Sistem Keamanan	115
VI.6. Konsep Sistem Komunikasi	116
VI.7. Konsep Sistem Penangkal Petir	116
VI.8. Konsep Sistem Pembuangan Sampah	116
VI.9. Konsep Distribusi Air Bersih	117
VI.10. Konsep Konsep Struktur	117

LEMBAR DRAFTING.....

DAFTAR PUSTAKA.....

LAMPIRAN.....

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji serta rasa syukur saya panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia yang diberikan selama ini berupa kesabaran, ketekunan, serta kesehatan sehingga penyusun dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul:

“MUSEUM SENI LUKIS DI MALANG DENGAN TEMA ARSITEKTUR NEO-MODERN”.

Skripsi ini disusun dengan tujuan sebagai persyaratan kelulusan dan untuk mendapat Gelar Sarjana Teknik pada Jurusan Teknik Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Institut Teknologi Nasional Malang.

Menyadari bahwa dengan selesainya skripsi ini tidak lepas dari bantuan, arahan, serta dukungan yang telah diberikan oleh berbagai pihak, maka pada bahasan ini saya selaku penyusun akan menyampaikan terima kasih kepada :

1. Bapak Ir. Adrianus Agus Santosa, MT selaku Dekan Fakultas Teknik Sipil Dan Perencanaan Institut Teknolgi Nasional Malang.
2. Bapak Ir. Didiek Suharjanto, MT selaku Ketua Jurusan Teknik Arsitektur.
3. Bapak Ir. Soeranto Darsopuspito, MT. selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan masukan baik dalam proses analisa maupun konsep usulan desain
4. Bapak Ir. Breeze Maringka, MSA. selaku Dosen Pembimbing II yang juga telah memberikan bimbingan, arahan, dan masukan baik dalam proses analisa maupun konsep usulan desain
5. Bapak Ir. Ertin Lestari, MT. selaku Dosen Penguji I yang telah memberikan saran dan kritik yang membangun.
6. Bapak Ir. Bambang Joko Widji Utomo, MT. selaku Dosen Penguji II yang telah memberikan saran dan kritik yang membangun.
7. Bapak Ir. Didiek Suharjanto, MT selaku Dosen Wali yang telah memberikan semangat dan bimbingan selama ini.
8. Bapak Ir. Gatot Adi Susilo, MT selaku Ketua Studio Skripsi Jurusan Teknik Arsitektur, Institut Teknologi Nasional Malang.

9. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen Jurusan Teknik Arsitektur atas bimbingannya serta pengetahuan yang telah diberikan.
10. Dan semua pihak yang terkait, khususnya untuk seluruh teman-teman baik didalam lingkungan jurusan Arsitektur maupun di luar lingkungan kampus Institut Teknologi Nasional yang telah banyak membantu baik berupa dukungan moral, spritual maupun materiil kepada penyusun selama proses hingga rampungnya laporan skripsi ini.

Disadari bahwa dalam skripsi ini masih banyak kekurangan dan masih sangat jauh dari kesempurnaan, sehingga masukan berupa kritik dan saran yang membangun baik mengenai isi, penulisan, maupun desain masih sangat diharapkan. Pada akhirnya, penyusun berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat ..

Malang, 03 Februari 2010

Penyusun

BAB I

PENDAHULUAN

I. 1 Latar Belakang

Bangsa Indonesia adalah Negara yang sedang membangun dan sebagai salah satu modal dasar dari pembangunan nasional adalah kebudayaan yang telah berkembang sepanjang sejarah kebudayaan bangsa Indonesia.

Kebijakan pemerintah dalam memajukan kebudayaan dituangkan secara tegas didalam Garis-Garis Besar Haluan Negara khususnya mengenai tradisi dari peninggalan bersejarah yang mana tersurat dimana bahwa tradisi dan peninggalan bersejarah mempunyai nilai perjuangan bangsa, kebanggaan dan kemantapan nasional tetap terpelihara dan dibina untuk memupuk dan memperkaya kebudayaan nasional kedalam suatu tempat atau wadah yaitu MUSEUM.

Selain itu pembangunan yang dilaksanakan adalah untuk meningkatkan taraf hidup masyarakat, salah satu yang dapat dilakukan adalah dengan mendayakan sumber yang tersedia. Dengan adanya bangunan museum ini semoga dapat menjadi suatu obyek wisata pada suatu daerah setempat dan sekaligus turut serta mencerdaskan kehidupan masyarakat melalui penyebaran ilmu pengetahuan secara informal sehingga secara tidak langsung juga dapat meningkatkan taraf hidup masyarakat sekitar.

Lebih dari itu dengan memperhatikan potensi yang ada di kota Malang, dimana kota Malang sebagai kota terbesar setelah Surabaya, dimana merupakan kota yang berpotensi dalam bidang pendidikan, seni dan budaya, pariwisata serta industri dengan Tri Bina Cita Kota Malang sebagai :

- KOTA PENDIDIKAN
- KOTA PARIWISATA
- KOTA INDUSTRI

Selain itu tidak lupa dengan memperhatikan kondisi bangunan museum yang ada di Indonesia ini khususnya seni rupa, merupakan pengembangan museum era tahun 1960;an, seperti : MUSEUM EMPU TANTULAR di Surabaya, MUSEUM GAJAH MADA dan MUSEUM SENI RUPA di Jakarta. Dimana terlihat museum yang sudah ada ini memanfaatkan bangunan-bangunan

peninggalan Belanda dengan hanya meng'alih'kan guna atau alih fungsi, sehingga mengakibatkan bangunan museum tadi tidak memenuhi syarat sebagai wadah konservasi dan pelestarian benda-benda bersejarah tersebut dan dari segi kenyamanan dari pengunjung kurang dapat dipenuhi.

Untuk itu dalam pengejawantahannya selain harus dapat mencitrakan image sebuah museum seni tentunya juga dapat menghadirkan ruang-ruang yang dapat menciptakan suasana nyaman bagi pengunjung. Hal ini membutuhkan perancangan secara arsitektural. Lantas kemudian, pengambilan sebuah tema arsitektur Neo-Modern, dianggap cukup mewakili dimana dengan suatu konsepsi arsitekturalnya yang berusaha memasukkan kembali unsur-unsur serta nilai-nilai seni (komposisi, emphasis, irama), sehingga dapat menghasilkan sebuah karya arsitektur yang tidak kaku dan monoton melainkan menjadi lebih berkesan luwes, ramah, dan peduli terhadap lingkungan.

Dengan demikian, dengan adanya suatu bangunan MUSEUM SENI LUKIS DI MALANG ini diharapkan secara umum mampu melestarikan serta memajukan kebudayaan nasional kita dan secara khusus mampu mendukung tri bina citra kota Malang. Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa judul yang dipakai adalah:

***“PERANCANGAN BANGUNAN MUSEUM SENI LUKIS DI
MALANG DENGAN TEMA ARSITEKTUR NEO- MODERN”***

I. 2 RUMUSAN MASALAH

Rumusan masalah yang terdapat dalam perancangan museum ini, antara lain :

1. Benda apa saja yang akan dijadikan koleksi?
2. Bagaimana program ruang yang dapat menampung aktifitas para pengunjung ataupun pengelola museum?
3. Bagaimana perancangan tata pameran dapat menyangkut perencanaan alur sirkulasi dan penataan benda koleksi?
4. Bagaimana pengolahan tampilan/bentuk bangunan museum sehingga dapat menyampaikan pesan, makna atau kesesuaian dengan tema ?

I. 3 BATASAN

1. Perencanaan mencakup penataan yang bersifat makro yaitu bentuk, orientasi, sirkulasi, pencapaian, dan zoning.
2. Bangunan mencakup penataan yang bersifat mikro yaitu bentuk bangunan, pola ruang, besaran ruang, sirkulasi ruang, bentuk ruang, dan unsur lain sebagai penunjang keberadaan bangunan museum ini nantinya. .

I. 4 TUJUAN DAN SASARAN

4.1 Tujuan

1. Merancang museum seni rupa (lukis) di Malang ini dapat menampung aktifitas konservasi dan edukasi.
2. Merancang tampilan/bentuk bangunan museum secara baru sesuai dengan tema arsitektur Neo-Modern

4.2 Sasaran

1. Perancangan museum ini diperuntukan bagi masyarakat umum pada umumnya dan juga para pelajar maupun mahasiswa pada khususnya.
2. Perancangan juga dapat digunakan bagi para peneliti untuk aktivitas penelitian, curator ataupun para-para ahli.

I. 5 MANFAAT

1. Bagi akademis, sebagai referensi dalam perancangan museum khususnya museum yang dilatar belakangi oleh sejarah dan budaya bangsa.
2. Bagi intelektual muda / mahasiswa, meningkatkan kesadaran dan pengetahuan serta penghargaan terhadap sejarah dan budaya serta hasil karyanya.
3. Bagi masyarakat, meningkatkan kesadaran masyarakat akan pengetahuan sejarah dan budaya bangsa Indonesia sebagai alternative sarana pendidikan yang menarik.
4. Bagi pemerintah daerah, dapat meningkatkan sektor wisata daerah dalam rangka menjadikan dan mewujudkan tri bina cita kota Malang.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

II. 1 Tinjauan Obyek

1. 1 Definisi, Fungsi Dan Jenis Museum

Menurut Pemimpin Proyek Pembinaan Permuseuman Jakarta, Lukman Parakusumah BA. Museum memiliki fungsi antara lain sebagai sarana/tempat perlindungan dan pengamanan baik untuk koleksi ataupun pengunjungnya. Juga sebagai tempat memamerkan benda-benda koleksi museum. Pelaksanaan fungsi museum tersebut bukan untuk jangka waktu yang singkat, melainkan untuk batas waktu yang lama dan tak terbatas, apalagi jika koleksi yang dimiliki museum tersebut tidak ternilai harganya.¹

Dewan internasional atau disebut ICOM (International Council Of Museum) mengeluarkan rumusan tentang museum sebagai lembaga yang bersifat tetap tidak mencari keuntungan, melayani masyarakat dan perkembangannya, serta terbuka untuk umum, memperoleh, merawat dan mengkomunikasikan serta memamerkan untuk tujuan studi pendidikan dan penikmatan benda bukti keberadaan manusia dan lingkungannya.²

Jenis Museum di Indonesia menurut penggolongan subyek sajian koleksinya:

- Yang pertama, jenis museum umum adalah museum yang subyek penyajiannya tidak terbatas pada satu disiplin ilmu.
Museum umum juga sering disebut sebagai Integrated Museum, karena bentuk penyajiannya meliputi berbagai aspek pandangan ilmu dalam suatu kompleks penyajian, untuk memberikan gambaran yang lebih utuh dari peninggalan alam dan budaya dari suatu lingkungan yang diwakilinya.
- Yang kedua jenis museum khusus, adalah museum yang menyajikan koleksinya khusus dari satu segi bahasan ilmu, misalnya dari segi teknologi, segi antropologi, segi arkeologi dan lain sebagainya.

¹ Hadiasmara, Hendrarto. 1992. Pedoman Pemeliharaan dan Pemugaran Bangunan Museum. Jakarta : Departemen pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Jenderal Kebudayaan. Proyek Pembinaan Permuseuman Jakarta

² Idem. H.13

Jenis museum khusus dapat bermacam-macam museum misalnya dari segi teknologi, bisa berupa museum transportasi, museum telekomunikasi, museum kesehatan dan sebagainya.

Jenis museum diklasifikasikan berdasarkan luas wilayah yang diwakilinya misalnya, museum tingkat nasional, museum tingkat propinsi, museum tingkat kabupaten dan sebagainya.

1. 2 Persyaratan museum

1. 2.1 Persyaratan Lokasi Museum

Museum didirikan bukan untuk kepentingan pendirinya, tetapi untuk kepentingan masyarakat umum. Oleh karena itu dalam mendirikan sebuah museum seharusnya dipilih tempat yang strategis. Strategis disini tidak harus berada di pusat kota atau pusat keramaian kota, melainkan tempat yang mudah dijangkau oleh umum. Selain itu lokasi museum harus sehat, yang dimaksud lokasi sehat adalah:

- a. lokasi bukan terletak di daerah industri yang banyak pengotoran udara.
- b. Lokasi bukan daerah yang tanahnya berpasir dan tanah rawa

Namun persyaratan lokasi menurut ilmu permuseuman tersebut tidak berlaku untuk museum memorial/sejarah, yang akan menjelaskan suatu peristiwa yang telah terjadi di suatu tempat dan tempat/bangunan itu akan ditampilkan sebagaimana terjadinya peristiwa itu, maka untuk hal tersebut tidak usah memenuhi.

1. 2.2 Persyaratan Bangunan Museum

Dalam pembuatan pra-desain gedung museum, persyaratan untuk membangun gedung museum harus diperhatikan. Persyaratan minimal bangunan museum yang harus diperhatikan terdiri dari dua komponen yaitu bangunan pokok dan bangunan penunjang.

1. Syarat-syarat umum

- a. bangunan dikelompokkan dan dipisahkan menurut:
 1. fungsi dan aktifitasnya
 2. ketenangan dan keramaian
 3. keamanan

- b. pintu masuk utama (main entrance) adalah untuk pengunjung museum
 - c. pintu masuk khusus (service entrance) untuk lalu lintas koleksi, bagian pelayanan, perkantoran, rumah jaga serta ruang-ruang pada bangunan khusus.
 - d. Area publik/umum terdiri dari:
 - 1. bangunan utama (pameran tetap atau pameran temporer)
 - 2. ruang serba guna atau auditorium, keamanan/pos jaga, gift shop dan kafetaria, loket dan penitipan barang, lobi/ruang istirahat, toilet, taman dan tempat parkir.
 - e. area semi publik terdiri dari bangunan administrasi (termasuk perpustakaan dan ruang rapat)
 - f. area privat terdiri dari:
 - 1. laboratorium konserfasi
 - 2. studio preparasi
 - 3. storage dan ruangan studi koleksi
2. *Syarat-syarat khusus:*
- a. bangunan utama (pameran tetap dan pameran temporer) harus:
 - 1. dapat memuat benda koleksi yang dipamerkan
 - 2. mudah dicapai baik dari dalam maupun dari luar
 - 3. merupakan bangunan penerima yang memiliki daya tarik sebagai bangunan pertama yang dikunjungi oleh pengunjung museum.
 - 4. mempunyai sisten keamanan yang baik, baik dari segi konstruksi, spesifikasi ruang untuk mencegah rusaknya benda-benda secara alami (cuaca) maupun dari segi kriminalitas dan pencurian.
 - b. bangunan auditorium harus:
 - 1. mudah dicapai oleh umum
 - 2. dapat dipakai untuk ruang pertemuan, diskusi dan ceramah.
 - c. Bangunan khusus (laboratorium konservasi, studi preparasi, storage dan studi koleksi) harus:
 - 1. terletak pada daerah tenang
 - 2. mempunyai pintu masuk khusus

3. memiliki sistem pengamanan yang baik (terhadap kerusakan, kebakaran, serangga, dan kriminalitas) yang menyangkut segi-segi konstruksi maupun spesifikasi ruang.
- d. bangunan administrasi harus:
 1. terletak strategis baik terhadap pencapaian umum maupun bangunan-bangunan lain.
 2. mempunyai pintu masuk khusus.

1. 2.3 Persyaratan Koleksi Museum

Persyaratan koleksi pada museum yang umum antara lain:

- a. mempunyai nilai sejarah dan ilmiah (termasuk nilai estetika)
- b. dapat diidentifikasi mengenai wujudnya (morfologi), tipenya (tipologi), gayanya (style), fungsinya, maknanya, asalnya secara historis dan geografis, genusnya (dalam ordo biologi) atau periodenya dalam geologi khususnya untuk benda-benda sejarah alam dan teknologi.
- c. Harus dapat dijadikan dokumen, dalam arti sebagai bukti kenyataan dan kehadirannya (realitas dan eksistensinya) bagi penelitian ilmiah.
- d. Dapat dijadikan monumen atau bakal jadi monumen dalam sejarah alam dan budaya.
- e. Benda asli (realita), replika atau reproduksi yang sah menurut persyaratan museum.

1. 3 Seni Rupa

1. 3.1 Pengertian seni rupa

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 manusia.

Seni sangat sulit untuk dijelaskan dan juga sulit dinilai, bahwa masing-masing individu artis memilih sendiri peraturan dan parameter yang menuntunnya atau kerjanya, masih bias 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 mengungkapkan gagasan tertentu lewat simbolisme dan bentuk (seperti bakung yang bermaksud kematian dan mawar merah yang bermaksud cinta).

- **Art (Seni) :**

- Employment of intelligent and skillful meant to the accomplishment of some end a system rules of such employment
- Practice of system directed to the production of work of art : result of such practice.
- A branch of learning, as one taught in higher educational institutions.
- Practical skill.

(Sumber : HS Suttman Co., WEBSTER ENCYCLOPEDIA DICT. OF ENGLISH LANGUAGE Copyright 1957)

Penjelasan : - Seni adalah kemampuan dan kecerdasan yang dapat di artikan sebagai prestasi dari seseorang pada petunjuk system aturan pada beberapa pekerjaan.

- Sistem kerja (praktek) yang diatur untuk dapat menghasilkan sebuah karya seni (pekerjaan seni)
- Cabang dari pembelajaran, seperti suatu emikiran pada tingkatan pendidikan tinggi.
- Kemampuan kerja praktek, ilmu tentang tingkah laku, bentuk, sikap, ketangkasan, kecakapan, kecerdikan.

- **Rupa :**

- Keadaan yang tampak diluar (pada lahirnya)
- Wujud yang kelihatan (secara visual)

(Sumber : WJS Purwadarminta, KAMUS UMUM BAHASA INDONESIA, PN BALAI PUSTAKA)

Dari kajian uraian di atas maka seni rupa dapat diartikan sebagai berikut :

- a. Cabang dari pembelajaran, seperti suatu pemikiran pada tingkatan pendidikan tinggi dengan melibatkan sebuah media fisik atau wujud (rupa)

- b. Kecakapan membuat atau mencipta sesuatu yang indah pada sebuah mediator (rupa)
- c. Ilmu seni rupa adalah kegiatan yang menghasilkan pengetahuan sistematis tentang seni rupa, sedangkan seni rupa itu sendiri ialah bidang kegiatan yang menghasilkan obyek konkret, yaitu barang rupa.
- d. Seni rupa adalah cabang seni yang membentuk karya seni dengan media yang bias ditangkap mata dan dirasakan dengan rabaan. Kesan ini diciptakan dengan mengolah konsep garis, bidang, bentuk, volume, warna, tekstur, dan pencahayaan dengan acuan estetika.

1. 3.2 Bidang-bidang dalam Seni Rupa

Seni rupa dibedakan ke dalam tiga kategori, yaitu seni rupa 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*.

Kelompok-kelompok di dalam seni rupa, antara lain :

<i>Seni rupa murni :</i>	<i>Desain</i>	<i>Kriya</i>
• Seni lukis	• Arsitektur	• Kriya tekstil
• Seni grafis	• Desain grafis	• Kriya kayu
• Seni patung	• Desain interior	• Kriya keramik
• Seni instalasi	• Desain busana	• Kriya rotan
• Seni pertunjukan	• Desain produk	
• Seni keramik		
• Seni film		
• Seni koreografi		
• Seni fotografi		

1. 4 Seni Lukis

1. 4.1 Definisi dan Sejarah Umum Seni Lukis

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

Secara umum sejarah seni lukis terbagi dalam beberapa kurun waktu, dan di mulai pada zaman,

- *Zaman Prasejarah*
- *Zaman Klasik*
- *Zaman Pertengahan*
- *Zaman Renaissance*
- *Art Nouveau*

1. 4.2 Aliran dalam Seni Lukis

- | | | |
|-------------------|---------------------|---------------|
| • Surrealisme | • Ekspresionisme | • Realisme |
| • Kubisme | • Impresionisme | • Naturalisme |
| • Romantisme | • Fauvisme | • De Stijl |
| • Seni lukis daun | • Neo-Impresionisme | |

1. 4.3 Sejarah Seni Lukis di Indonesia

Seni lukis modern Indonesia dimulai dengan masuknya penjajahan Belanda di Indonesia.

Kecenderungan seni rupa Eropa Barat pada zaman itu ke aliran romantisme membuat banyak pelukis Indonesia ikut mengembangkan aliran ini. Awalnya pelukis Indonesia lebih sebagai penonton atau asisten, sebab pendidikan kesenian merupakan hal mewah yang sulit dicapai penduduk pribumi. Selain karena harga alat lukis modern yang sulit dicapai penduduk biasa.

Raden Saleh Syarif Bustaman adalah salah seorang asisten yang cukup beruntung bias mempelajari *melukis gaya Eropa* yang dipraktekkan pelukis Belanda. Raden Saleh kemudian melanjutkan belajar melukis ke Belanda, sehingga berhasil menjadi seorang pelukis Indonesia yang disegani dan menjadi pelukis istana di beberapa negara Eropa. Namun seni lukis Indonesia tidak melalui

perkembangan yang sama seperti zaman renaissance Eropa, sehingga perkembangannya pun tidak melalui tahapan yang sama.

Era revolusi di Indonesia membuat banyak pelukis Indonesia beralih dari tema-tema romantisme menjadi cenderung ke arah "kerakyatan". Objek yang berhubungan dengan keindahan alam Indonesia dianggap sebagai tema yang mengkhianati bangsa, sebab dianggap menjilat kepada kaum kapitalis yang menjadi musuh ideologi komunisme yang populer pada masa itu.

Para pelukis kemudian beralih kepada potret nyata kehidupan masyarakat kelas bawah dan perjuangan menghadapi penjajah. Selain itu, alat lukis seperti cat dan kanvas yang semakin sulit didapat membuat lukisan Indonesia cenderung ke bentuk-bentuk yang lebih sederhana, sehingga melahirkan abstraksi.

Gerakan Manifesto Kebudayaan yang bertujuan untuk melawan pemaksaan ideologi komunisme membuat pelukis pada masa 1950an lebih memilih membebaskan karya seni mereka dari kepentingan politik tertentu, sehingga era ekspresionisme dimulai. Lukisan tidak lagi dianggap sebagai penyampai pesan dan alat propaganda, namun lebih sebagai sarana ekspresi pembuatnya. Keyakinan tersebut masih dipegang hingga saat ini.

Perjalanan seni lukis kita sejak perintisan R. Saleh sampai awal abad XXI ini, terasa masih terombang-ambing oleh berbagai benturan konsepsi. Kemapanan seni lukis Indonesia yang belum mencapai tataran keberhasilan sudah diporak-porandakan oleh gagasan modernisme yang membuahkan seni alternatif atau seni kontemporer, dengan munculnya seni konsep (conceptual art): "Installation Art", dan "Performance Art", yang pernah menjamur di pelosok kampus perguruan tinggi seni sekitar 1993-1996. Kemudian muncul berbagai alternatif semacam "kolaborasi" sebagai mode 1996/1997.

Bersama itu pula seni lukis konvensional dengan berbagai gaya menghiasi galeri-galeri, yang bukan lagi sebagai bentuk apresiasi terhadap masyarakat, tetapi merupakan bisnis alternatif investasi.

Berikut nama-nama pelukis-pelukis Indonesia, antara lain :

- Affandi
- Agus Djaya
- Barli Sasmitawinata
- Basuki Abdullah
- Djoko Pekik
- Kartika Affandi
- Lee Man Fong
- Mario Blanco
- Otto Jaya
- Popo Iskandar

- Dullah
- Ferry Gabriel
- Hendra Gunawan
- Herry Dim
- Jeihan
- Raden Saleh
- S. Sudjojono
- Srihandi
- Sri Warso Wahono
- Trubus

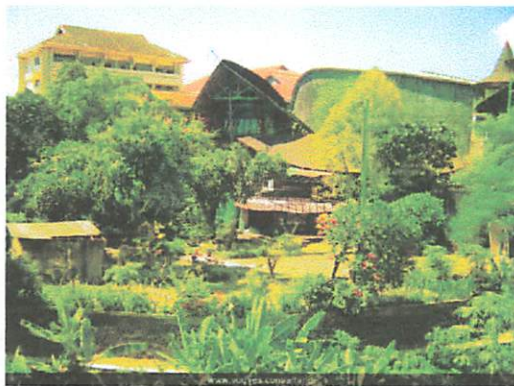
1.5 Studi Banding Obyek

1. Museum AFFANDI

a. Sekilas tentang sejarah museum Affandi,



Salah satu obyek wisata budaya yang banyak dikunjungi wisatawan ketika melancong ke Yogyakarta adalah Museum Affandi. Museum ini mengingatkan kita bagaimana kegigihan seorang maestro lukis Indonesia bernama Affandi dalam mengembangkan dan mengangkat derajat seni lukis di Indonesia.



Pelukis kesayangan presiden pertama RI, Soekarno, ini sering melakukan pameran lukisan ke berbagai penjuru dunia. Bersamaan dengan itu, lewat karya-karyanya Affandi menerima berbagai penghargaan di Asia dan Eropa, di antaranya Hadiah Perdamaian *The Dag Hammarskjöld Prize* dari Italia pada tahun 1977, Bintang Maha Jasa Utama dari Pemerintah RI pada tahun 1978, dan gelar Doctor Honoris Causa dari National University of Singapore pada tahun 1977.

Dibangun secara estetik sebagai etalase untuk lukisan-lukisan Affandi, museum ini terselip di antara rerimbunan pohon kamboja, beratap menyerupai daun pisang, membujur di sisi barat Sungai Gajah Wong, dan berhadapan dengan kampus Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Kalijaga. Empat galeri museum ini pun tak kalah unik, yakni beratap lengkung seperti daun pisang. Warnanya yang didominasi hijau dan kuning memperkuat kesan artistik bangunan museum yang didominasi bahan kayu itu.

Ihwal atap museum berbentuk daun pisang itu pun punya kisah sendiri. Konon, Affandi pernah kehujanan ketika sedang melukis di sebuah tempat. Karena tidak membawa payung atau alat lain untuk berlindung, ia memotong daun pisang dan pelepahnya untuk pelindung hujan ketika melukis. Tak dinyana, hasil lukisannya dianggap publik sebagai salah satu karya terbaiknya. Saat itulah Affandi bernazar, jika suatu saat membangun rumah, maka atapnya akan dibentuk seperti daun pisang.



Arsitektur museum ini secara keseluruhan mengingatkan sosok Affandi sebagai pelukis yang sederhana dan bersahaja. Alkisah, semasa hidup Affandi sering mengenakan sarung dan kaus putih yang kadang sudah sobek di sana-sini sembari menghisap pipa rokok kesayangannya. Tak jarang dengan pakaian seadanya tersebut, Affandi berjalan kaki menemui penjual warung kaki lima dan nongkrong bersama, sehingga tidak ada yang menduga bahwa Affandi adalah sosok pelukis kenamaan yang mempunyai reputasi tingkat dunia.

Affandi lahir di Cirebon, Jawa Barat, pada tahun 1907, tanpa seorang pun, tak terkecuali Affandi, yang mengetahui dengan pasti tanggal dan bulan kelahirannya. Pada umur 26 tahun, tepatnya pada tahun 1933, Affandi menikah dengan Maryati, gadis kelahiran Bogor. Sepanjang hayatnya sebagai pelukis, Affandi melukis hampir semua subyek perupaian kehidupan manusia, binatang, dan alam, yang tertangkap matanya. Tapi subyek perupaian yang paling memikat

perhatiannya, dan karena itu berulang kali muncul dalam lukisannya, adalah matahari dan potret dirinya. Dengan begitu, tak berlebihan jika dikatakan bahwa lukisan potret diri (*self potrait*) Affandi merupakan semacam biografi visual yang memungkinkan sang pelukis mengungkapkan pemahamannya tentang dirinya sendiri. Karena itu, lukisan potret diri Affandi tidak hanya merefleksikan perkembangan dirinya, tapi juga mencerminkan seluruh perkembangan seni lukisnya. Maka menjadi bisa dimengerti jika Affandi tak kunjung bosan melukis potret dirinya, dari debutnya pada 1930-an sampai ajal menjemputnya pada 23 Mei 1990, yang memungkinkan kita mempertautkan diri dengan keberadaannya di masa lalu dan kini.

Cikal bakal museum ini adalah Galeri I seluas 314,6 meter persegi, di atas tanah 3.500 meter persegi. Bentuk bangunan dirancang sendiri oleh sang maestro dengan biaya dari hasil penjualan lukisan-lukisannya. Pembangunan Galeri I diselesaikan pada tahun 1962 dan digunakan sebagai ruang pameran karya lukis Affandi sendiri. Galeri ini diresmikan pada tahun 1974 oleh Prof. Ida Bagus Mantra yang saat itu menjabat sebagai Direktur Kebudayaan Umum.

Pada tahun 1987, Presiden Soeharto berkunjung ke museum ini dan mewakili Pemerintah RI memberikan bantuan pembangunan Galeri II seluas 351,5 meter persegi. Galeri yang diresmikan pada 9 Juni 1988 oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Prof. Dr. Fuad Hasan, ini digunakan sebagai ruang pameran lukisan karya-karya Kartika Affandi, putri Affandi, dan karya-karya pelukis kenamaan lainnya. Sedangkan Galeri III dibangun oleh Yayasan Affandi pada tahun 1999 dan diresmikan oleh Sri Sultan Hamengkubuwono X, Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta, pada Mei 2000. Galeri III didirikan untuk memenuhi permintaan terakhir Affandi sebelum meninggal yang ingin memiliki ruang penyimpanan (*storage*) seluruh karya-karyanya dan karya-karya pelukis kondang lain yang menjadi koleksinya. Pada tahun 2002, Galeri IV dibangun guna memamerkan lukisan-lukisan keluarga Affandi, termasuk Didit, cucu Affandi.



Meski berawal dari museum pribadi, namun dalam perkembangannya oleh Yayasan Affandi selaku pengelola, museum yang pada tahun 1988 pernah dikunjungi mantan Perdana Menteri Malaysia Dr. Mahathir Mohammad ini dibuka untuk umum sebagai warisan budaya. Di samping itu, sebagai bentuk perhatian terhadap dunia pendidikan dan pariwisata, sejak tahun 1985 museum ini masuk ke dalam organisasi Barahmus (Badan Musyawarah Museum) Daerah Istimewa Yogyakarta dan pada tahun 1997 museum ini terdaftar sebagai anggota BMMI (Badan Musyawarah Museum Indonesia).

b. Keistimewaan

Mengunjungi museum Affandi, segera terpampang keindahan yang tak terkatakan. Perasaan bahagia bercampur ketakjuban adalah sensasi yang mungkin muncul ketika wisatawan menikmati koleksi lukisan museum ini. Saat ini, Museum Affandi memajang rapi sekitar 1.000-an lebih karya lukis, 300-an di antaranya adalah karya Affandi sendiri. Museum ini memiliki empat galeri, yakni Galeri I, Galeri II, Galeri III, dan Galeri IV. Masing-masing galeri memiliki arsitektur yang mirip, tapi dari segi isi dan penataan mempunyai ciri khas dan karakteristik yang berbeda-beda. Pelancong pun akan merasakan kemiripan sekaligus perbedaannya ketika memasuki masing-masing galeri tersebut.

Galeri I



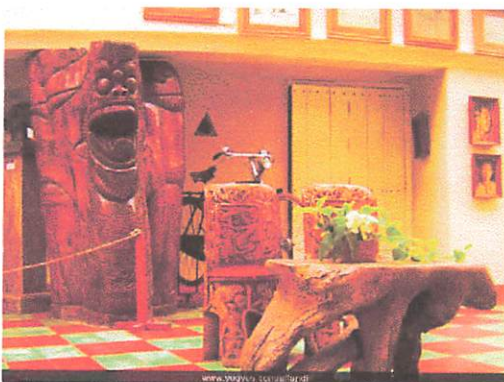
Begitu memasuki Museum Affandi, pengunjung akan langsung mendapati Galeri I. Di dalam galeri yang berpintu asimetris ini wisatawan dapat menikmati berbagai macam lukisan Affandi berupa sketsa, lukisan cat air, pastel,

dan cat minyak di atas kanvas. Lukisan-lukisan Affandi yang dipajang di galeri ini adalah karya retrospektif yang mempunyai nilai kesejarahan, mulai dari awal karirnya hingga selesai.



Di sini pengunjung dapat menikmati koleksi tertua yang dibuat tahun 1936 dan koleksi unggulan berjudul “Belajar Anatomi Duduk Telanjang (Potret Affandi)” dibuat tahun 1948 dan “Potret Diri Menghisap Pipa” dibuat tahun 1977.

Beberapa benda yang berhubungan dengan perjalanan hidup Affandi pun dipajang di galeri ini, seperti sepeda ontel bermerk *The Raleigh* (buatan 1975), mobil sedan kuno berbentuk ikan cucut merk *Mitsubishi Gallant* (buatan 1975), sandal jepit, kuas, ember, kain, sarung bermotif kotak-kotak, klipng berita koran, dan foto-foto kenangan Affandi, serta pipa cangklong kesayangannya. Selain itu, beberapa piagam penghargaan yang pernah diterima Affandi semasa hidupnya dan koleksi perangko PT. POS Indonesia seri gambar Affandi tahun 1997 juga turut dipamerkan.



Di galeri ini pula, wisatawan dapat melihat karya Affandi berupa patung perunggu berobyek wajahnya sendiri. Ada 3 patung perunggu karya Affandi yang ditampilkan, masing-masing berjudul “Affandi dan Kartika” (terbuat dari semen, tahun 1943), “Potret Diri I” (tanah liat, 1954), dan “Potret Diri II” (tanah liat lapis semen, 1954). Ketiga patung ini merupakan karya Affandi yang tersisa dari sekian banyak patung gubahannya yang rusak, tidak selesai, dan atau hilang. Tak

berlebihan jika mengatakan bahwa, menyusuri Galeri I ini serasa memasuki kehidupan Affandi puluhan tahun lampau.

Galeri II



Galeri yang berlokasi hanya lima meter dari Galeri I ini, sedianya diperuntukkan memamerkan lukisan-lukisan karya Kartika Affandi.



Namun, dalam perkembangannya, galeri ini pun digunakan sebagai ruang pameran koleksi lukisan museum dari beberapa pelukis kondang, seperti Basuki Abdullah, Popo Iskandar, Hendra, Rusli, Fajar Sidik, S. Sujoyono, Barli, Wahdi S., Bagong Kussudiarjo, Mochtar Apin, dan lain-lain. Galeri ini mempunyai 2 lantai. Lantai pertama berisi lukisan-lukisan bersifat abstrak, sedangkan lantai kedua didominasi lukisan bercorak realis.

Galeri III



Galeri tiga lantai ini memiliki arsitektur yang sama dengan Galeri I dan Galeri II, yaitu berbentuk kurva melingkar dengan atap berbentuk daun pisang. Lantai pertama Galeri III ini dipergunakan sebagai ruang pamer karya lukis keluarganya, seperti lukisan-lukisan terbaru karya Kartika Affandi, putri Affandi. Lukisan-lukisan itu antara lain berjudul “Apa yang Harus Kuperbuat” (Januari 1999), “Apa Salahku? Mengapa ini Harus Terjadi” (Februari 1999), “Tidak Adil” (Juni 1999), “Kembali Pada Realita Kehidupan”, Semuanya Kuserahkan Kepada-Nya” (Juli 99), dan lain-lain. Dipamerkan pula lukisan Rukmini Yusuf dan Juki Affandi, dan lukisan sulaman dari kain wol karya Maryati, istri Affandi. Lantai kedua galeri ini digunakan sebagai ruang perawatan lukisan, sedangkan di lantai dasar difungsikan untuk ruang penyimpanan koleksi.



Galeri IV



Galeri IV ini adalah ruang pamer berbagai lukisan karya Didit, cucu Affandi. Sebenarnya galeri ini menarik karena langit-langitnya menggunakan anyaman bambu (*gedhek*).

Galeri ini dibuka pada bulan Januari 2004, dan di kelola oleh Didit sendiri, galeri ini digunakan untuk ruang pameran, tempat aktivitas sehari-hari dan tempat seniman dimana mereka bias bekerja dan berdiskusi masalah seni.

c. Akomodasi dan Fasilitas Lainnya

Museum Affandi bukan hanya sebuah museum yang menyajikan lukisan-lukisan monumental karya sang maestro, melainkan juga merupakan sebuah tempat di mana banyak kegiatan dihidupkan. Hal ini terlihat dari banyaknya jadwal kegiatan yang tersusun rapi untuk dilaksanakan secara profesional. Wisatawan dapat mengunjungi kantor museum jika ingin mengetahui agenda kegiatan yang terjadwal di papan tulis. Kegiatan-kegiatan tersebut banyak yang berkaitan dengan aktivitas seni lukis maupun pameran. Berikut adalah daftar kegiatan yang secara rutin berlangsung di museum ini: Pameran Lukisan Tonny Holsbergen (setiap bulan Februari), Haul Almarhum Affandi (setiap tanggal 23 Mei), Pameran Sorrandu (Setiap bulan Juni hingga Juli), Pameran Tunggal Kartika Affandi (setiap bulan November).

Fasilitas pendukung lainnya yang terdapat di museum ini adalah perpustakaan, mushola, toilet, kolam renang, menara pandang, rumah panggung, gerobak, galeri pertunjukan (*indoor* dan *outdoor*), pemandu (*guide*), ruang pertemuan, ruang pertunjukan, toko suvenir, Kafe Loteng, dan Sanggar Gajah Wong.

Bagi yang penasaran ingin menonton ciri khas Affandi melukis, pengunjung dapat meminta (*request*) ke pengelola museum supaya memutar video/CD yang menayangkan bagaimana cara Affandi melukis dengan menggunakan media serta alat yang berbeda-beda. Selain itu, jika pengunjung mengidolakan Affandi dan menganggapnya sebagai figur yang paling berpengaruh, mungkin menjadi sebuah keharusan untuk berziarah ke makam Affandi di halaman belakang museum, bersebelahan dengan makam istrinya, Maryati, yang lebih dahulu meninggal dunia.

Museum H. Widayat

Museum Haji Widayat adalah wujud nyata dari sebuah impian, obsesi dan prestasi dari pelukis H. Widayat. Impian dan obsesinya untuk memelihara dan mengabadikan karya-karya pelukis muda, khususnya mahasiswa Akademi Seni Rupa Indonesia ASRI (Institut Seni Indonesia/ISI). Mungkin itu adalah obsesi



terbesar dari seorang H. Widayat. Bukan saja sebagai tempat memamerkan karya-karya pribadinya maupun karya-karya pelukis dan perupa lain, tetapi sebagai seniman yang menjadi dosen Akademi Seni Rupa Indonesia, motivasi utamanya adalah menjadikan museum pribadinya sebagai tempat untuk belajar dan mengapresiasi karya seni. Sepulang dari belajar di Jepang pada tahun 1962, usulan untuk membuat museum ini muncul dan disodorkan oleh kawan dekatnya, Fajar Sidik. Ide mendirikan museum ini

sebenarnya bermula dari keprihatinan Widayat, yang pada saat itu sudah Pensiun dari Staf Pengajar di Fakultas Seni Rupa (FSR) Institut Seni Indonesia (ISI) Yogyakarta, melihat koleksi karya-karya mahasiswa yang hanya bertumpuk di gudang, bahkan banyak yang hilang diambil orang. Peristiwa itulah yang mendorong munculnya usulan Fajar Sidik yang lantas direalisasikan setapak demi setapak.

Museum H. Widayat dibangun tahun 1991 dan diresmikan pembukaannya pada tanggal 30 April 1994 oleh Prof. DR. Ing. Wardiman Djojonegoro, Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.

- **Ruang Museum H. Widayat**

Konsep H. Widayat akan museum pribadinya dituangkan dalam disain oleh arsitek Ir. H. Edji Sukedji. Bangunan Museum diatas tanah seluas $\pm 5.000 \text{ m}^2$ terdiri atas 2 lantai dengan luas bangunan $\pm 2.500 \text{ m}^2$, yang pencahayaannya memanfaatkan sinar matahari yang menembus dinding-dinding kaca, terdiri atas :

- RUANG PAMER LANTAI 1, ditujukan untuk mendisplay/memamerkan karya-karya H. Widayat dalam berbagai media,

sedangkan

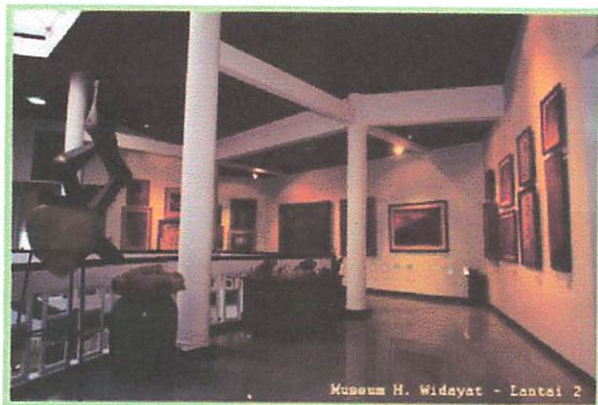
- RUANG PAMER LANTAI 2 dipergunakan sebagai tempat untuk mendisplay/memamerkan karya-karya seniman lain yang merupakan koleksi Museum H. Widayat.

Pada awal pendiriannya selain bangunan museum, H. Widayat juga mendirikan tempat tinggal merangkap studionya serta guest house sebagai tempat untuk menginap para tamu-tamunya.

Museum ini dimaksudkan untuk memamerkan karya seni rupa yang telah dipilih oleh almarhum H. Widayat bersama Dewan Kurator menjadi koleksi tetap agar tetap dapat di nikmati oleh pecinta seni ataupun khalayak.

- **Ruang Galeri Hj. Soewarni.**

Galeri Hj. Soewarni ini diresmikan pada 20 Maret 1999 oleh Rektor Institut Seni Indonesia, Prof. DR. I Made Bandem. Pembangunan galeri seni yang



diberi nama Hj. Soewarni adalah sebagai penghormatan atas jasa istri pertamanya, dimulai pembangunanya pada tahun 1997.

Bangunan seluas 1.300 m² ini diarsiteki oleh Ir. H. Edji Sukedji dilengkapi dengan gudang untuk penyimpanan lukisan, ruang untuk sekretariat/kantor, mezzanine serta kolam renang pribadi.

Masih menggunakan konsep yang sama dengan bangunan museum, cahaya matahari secara natural dimanfaatkan untuk menyinari ruangan yang dinding-dinding kacanya dihiasai oleh lukisan/sketsa H. Widayat. Galeri ini selain sebagai tempat untuk berpameran, workshop bagi seniman muda atau senior juga diperuntukkan untuk memenuhi keinginan para pecinta seni/kolektor yang berkeinginan untuk membeli/mengkoleksi karya-karya H. Widayat. Galeri ini mampu menampung lebih dari 50 karya lukis dan grafis, serta lebih dari 20 karya patung dan seni instalasi.

- **Art Shop Hj. Soemini**

Bangunan terakhir yang melengkapi komplek Museum H. Widayat adalah rumah joglo yang diberi nama Art Shop Hj. Soemini yang didirikan sebagai penghormatan atas jasa istri kedua.

Pendirian bangunan art shop Hj. Soemini ini, diarsiteki oleh Ir. Agung Wijanarko yang juga merupakan anak ke 5 dari H. Widayat dan Hj. Soemini. Bangunan seluas 1.300 m² yang mengambil bentuk joglo ini selesai pendiriannya pada tahun 2001 dan diresmikan penggunaannya untuk pertama kali oleh H. Widayat. Bangunan Art Shop Hj. Soemini terbagi atas 3 bagian,

- Ruang depan adalah tempat untuk penjualan cinderamata khas Museum H. Widayat, penjualan karya-karya seni seniman muda, dan sebagai tempat Workshop.

- Ruang tengah adalah ruang marmer, yang mana di ruangan ini terdapat lukisan/sketsa karya H. Widayat yang dipahatkan pada marmer dan tertempel pada dinding.

- Ruang belakang adalah merupakan ruang peristirahatan yang pada konsep pembangunan adalah juga akan diperuntukkan sebagai studio tempat H. Widayat berkarya.

- **Area Taman.**

Selain aspek keindahan bangunan, yang menjadi perhatian H. Widayat adalah keindahan lingkungan dimana bangunan-bangunan tersebut berada dan menyatu. Lanskap tanaman tropis lengkap dengan aneka macam jenis tanaman, burung dan juga unggas menunjang dan memberikan suasana asri yang sekaligus terasa menyatu dengan berbagai koleksi karya patung luar ruang (outdoor)

Sebuah museum, jelas memiliki fungsi yang demikian luas, tidak saja sebagai monumen, melainkan juga sebagai tempat “catatan” sejarah, dokumentasi dan tempat belajar bagi generasi berikutnya. Museum ini dengan koleksi-koleksinya diharapkan dapat dijadikan tolak ukur perkembangan seni lukis dan seni rupa pada umumnya.

3 Galeri Nasional Indonesia

Merupakan usaha untuk mendapatkan perbandingan dengan beberapa museum dan galeri seni yang telah ada sebagai referensi dalam memecahkan permasalahan nantinya maka studi banding dilakukan pada Galeri Nasional Jakarta.

Perbandingan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- Aktivitas dan Kebutuhan Ruang
- Fasilitas Pelengkap

a. Aktivitas dan Kebutuhan Ruang

Ruang lingkup aktivitas galeri nasional Indonesia adalah sebagai berikut:

- Menghimpun Koleksi.



- Perawatan Koleksi

Tindakan perawatan koleksi seni rupa dilakukan dalam rangka pemeliharaan dan perawatan koleksi yang meliputi kegiatan berikut:

1. Penyimpanan

Karya-karya seni rupa koleksi Galeri Nasional Indonesia sebagian besar



di tempatkan di ruang penyimpanan (storage) yang sudah memenuhi persyaratan peyimpanan 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 sistem sebagai sarana pengamanannya

2. Konservasi Dan Restorasi

Perawatan atau konservasi terhadap karya-karya seni rupa koleksi Galeri Nasional Indonesia dilakukan melalui upaya-upaya penanggulangan dan kemungkinan terjadinya kerusakan koleksi, baik melalui upaya pencegahan

(preventif care) maupun perawatan khusus (treatment) terhadap koleksi yang sudah mengalami kerusakan.



3. Seminar, Diskusi dan Workshop

Pada umumnya kegiatan seminar dan diskusi diselenggarakan bersamaan atau mengiringi kegiatan pameran atau dapat juga diselenggarakan tersendiri. Kegiatan seminar atau diskusi dapat dilaksanakan di ruangan khusus untuk seminar berkapasitas 150 orang.



4.. Kerjasama dengan Instansi Pemerintah/Swasta/Lembaga lainnya

Kegiatan ini dimaksudkan untuk memperluas hubungan dengan lembaga di luar GNI, baik di dalam maupun di luar negeri, terutama dalam hal membuat jaringan kerja untuk memperluas informasi dan pengetahuan tentang perkembangan seni rupa. Dalam realisasinya Galeri

Nasional Indonesia acap kali menjalin kerjasama kegiatan atau menciptakan pertukaran program dengan lembaga-lembaga terkait, misalnya dengan pusat-pusat kebudayaan, galeri, seniman dalam rangka peningkatan cipta karya dan apresiasi seni berupa pameran, seminar, workshop, dan pertunjukan seni rupa.

Di Galeri Nasional Indonesia kegiatan tersebut direalisasikan dalam rangka mengembangkan registrasi, inventarisasi, dokumentasi koleksi, pameran, pelayanan edukatif-kultural dan pengembangan pengetahuan seni rupa lainnya.

Galeri Nasional Indonesia menyediakan fasilitas pameran seni rupa berupa:

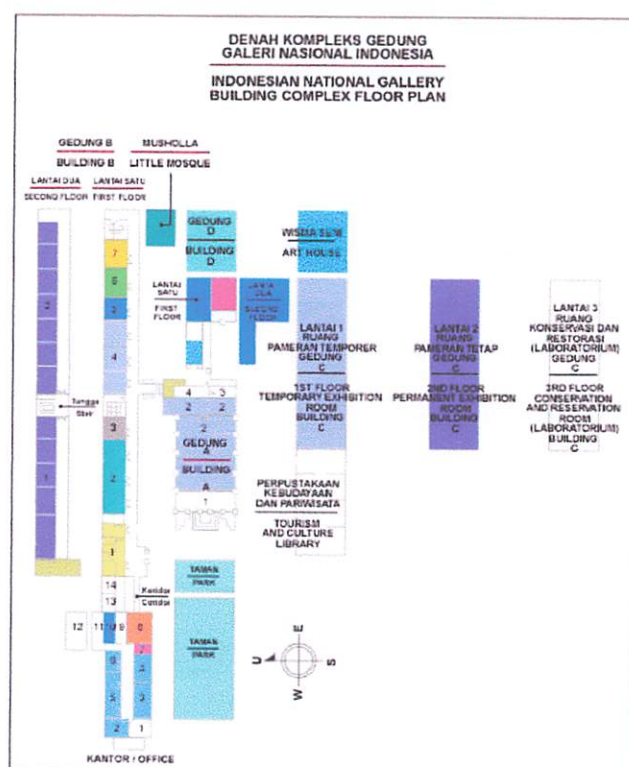
1. Gedung Pameran Temporer (Luas $\pm$ 640 m²), dengan perlengkapannya yaitu : Panel dan pustek, Lampu (lighting), Air Conditioner (AC), Sound System, Audio-Visual, Gudang
2. Ruang Sekretariat Panitia, dngan perlengkapannya: Meja - Kursi, Air Conditioner, Pesawat Telepon
3. Plaza (Luas $\pm$ 2210 m²), dapat dimanfaatkan untuk pameran terbuka (Outdoor Exhibition), dan Happening Art
4. Area Parkir (berkapasitas $\pm$ 200 kendaraan)
5. Mushola
6. Toilet

Galeri Nasional Indonesia menyediakan fasilitas penunjang pameran atau kegiatan lain yang relevan (diskusi, sarasehan, workshop, happening art, dll)

- a. Ruang Serba Guna (R. Seminar), dengan perlengkapan: Meja-kursi, Sound
- b. System - Microphone - Alat Rekam, Air Conditioner Ruang Auditorium, dengan
- c. Perlengkapan: Meja - Kursi. Sound System Micropohone - Alat Rekam, Air
- d. Conditioner.
- e. Kedai Galeri, tersedia Buku, Katalog, Jurnal, Poscard, Makanan dan minuman ringan

Galeri Nasional Indonesia juga terdapat beberapa sarana dan fasilitas untuk oprasionalisasi tugas dan fungsi, antara lain:

- Kantor Kuratorial (Dokumentasi, Registrasi dan Publikasi)
- Kantor Administrasi
- Kamar penginapan seniman
- Ruang penyimpanan koleksi (Storage),
- Ruang Laboratorium (Kunservasi dan Restorasi).
- Perpustakaan Kebudayaan.



KETERANGAN / LEGEND

KANTOR / OFFICE:

- LOBBY
- PAIMPAN GALERI / GALLERY DIRECTOR ROOM
- SEKSI KOLEKSI DAN DOKUMENTASI / COLLECTION AND DOCUMENTATION DEPARTMENT
- SEKSI PAMERAN DAN EDUKASI / EXHIBITION AND EDUCATION DEPARTMENT
- TATA USAHA / ADMINISTRATION
- RUMAH KURATORIAL / CURATORIAL ROOM
- TOILET
- AUDITORIUM
- MUSHOLLA / LITTLE MOSQUE
- GUDANG PENYIMPANAN / STORAGE
- DAPUR / KITCHEN
- RUMAH DOKUMENTASI (LANTAI 2) / DOCUMENTATION ROOM (2 LEVEL)
- KAFETERIA GALERI / GALLERY CAFE
- TOKO SENI / ART SHOP

GEDUNG A / BUILDING A:

- LOBBY
- RUMAH PAMERAN TEMPORER / TEMPORARY EXHIBITION ROOM
- RUMAH TEKNIK / TECHNICAL ROOM
- RUMAH SEKRETARIAT GALERI / GALLERY SECRETARIAT

GEDUNG B / BUILDING B: 2 Lantai / 2 Level

- LANTAI 1 / FIRST FLOOR**
- RUMAH VIP / VIP ROOM
 - RUMAH SELAMAT / SECURITY ROOM
 - SEKRETARIAT BPKK / BPKK SECRETARIAT
 - RUMAH PAMERAN TEMPORER / TEMPORARY EXHIBITION ROOM
 - GUDANG PENYIMPANAN / STORAGE
 - LABORATORIUM
 - RUMAH PELATIHAN / WORKSHOP ROOM

LANTAI 2 / SECOND FLOOR

- RUMAH PAMERAN TETAP / PERMANENT EXHIBITION ROOM
- RUMAH PAMERAN TETAP / PERMANENT EXHIBITION ROOM

GEDUNG C / BUILDING C: 3 Lantai / 3 Level

- LANTAI 1 / 1ST FLOOR**
- RUMAH PAMERAN TEMPORER / TEMPORARY EXHIBITION ROOM
- LANTAI 2 / 2ND FLOOR**
- PERMANEN TETAP / PERMANENT
- LANTAI 3 / 3RD FLOOR**
- RUMAH KONSERVASI DAN RESTORASI (LABORATORIUM) / CONSERVATION AND RESTORATION ROOM (LABORATORIUM)

GEDUNG D / BUILDING D:

- RUMAH PAMERAN TERBUKA / OPEN EXHIBITION ROOM (MULTI FUNCTION ROOM)

GEDUNG PERPUSTAKAAN KEBUDAYAAN DAN PARIWISATA: 2 Lantai

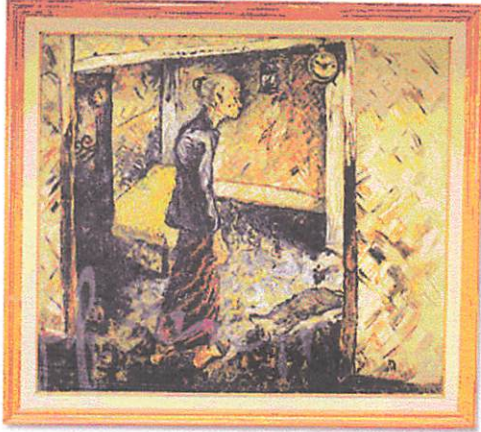
TOURISM AND CULTURE LIBRARY BUILDING: 2 Level

KETERANGAN WARNA / COLOR DESCRIPTION:

- | | |
|---|---|
| 1. TAMAN / PARK | 8. RUMAH SENI / ART HOUSE |
| 2. RUMAH KANTOR / OFFICE | 9. RUMAH PAMERAN TEMPORER / TEMPORARY EXHIBITION ROOM |
| 3. TOILET | 10. LABORATORIUM |
| 4. AUDITORIUM | 11. RUMAH PELATIHAN / WORKSHOP ROOM |
| 5. GUDANG PENYIMPANAN / STORAGE | 12. MUSHOLLA / LITTLE MOSQUE |
| 6. RUMAH DOKUMENTASI / DOCUMENTATION ROOM | 13. GEDUNG D / BUILDING D |
| 7. RUMAH VIP / VIP ROOM | 14. RUMAH SENI / ART HOUSE |
| | 15. RUMAH PAMERAN TETAP / PERMANENT EXHIBITION ROOM |

Contoh-contoh karya lukis yang nantinya akan di jadikan sebagai benda koleksi, atl:

- *Affandi,*



Ibu dalam kamar, 1949
180 x 149 cm



Pelabuhan Rotterdam, 1977
96 x 128 cm



Empat topeng, 1966
106x183 cm



Tiga ekspresi wajah, 1966
106x183 cm



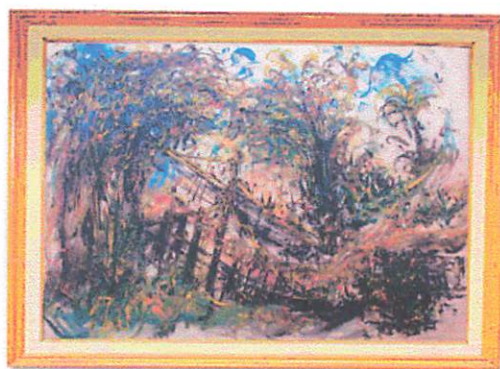
Barong, 1962
± 80 x 100 cm



Potret diri, 1960
90x 100 cm



Dua Rumah Gubug, 1960
75 x 100 cm



Kebun ilalang, 1960
90 x 120 cm



Telanjang (Istriku Maryati), 1949
180 x 149 cm



Matahari Merah dan Perahu, 1977
128 x 98 cm



Pria Bali, 1973
148 x 121 cm



Laki-Laki Irian, 1974
129 x 100 cm



Istriku dan Ibunya, 1976
133 x 100 cm



Pengemis, 1974
99 x 129 cm



Pelabuhan hongkong, 1970
106 x 100 cm,



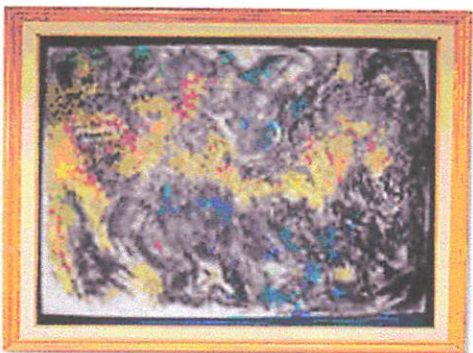
Potret Diri, 1981
65 x 50 cm,



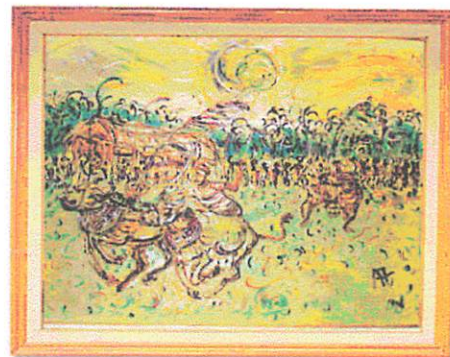
Jembatan Bambu, 1980
120 x 90 cm,



Bunga Matahari, 1978
130 x 90



Barong, 1983
195 x 140



Karapan Sapi
100 x 130cm.

II. 2 Tinjauan Tema

2. 1 Sejarah Perkembangan dan Definisi Arsitektur Neo-Modern

Sejarah kemunculan arsitektur Neo-Modern tidak bisa lepas dan sangat berhubungan erat dengan kemunculan Arsitektur Modern dan Arsitektur Post Modern. Bermula dari runtuhnya Arsitektur Modern terakhir yang disebut juga “International Style”, dan juga terus berkembangnya Arsitektur Post-Modern, dari sanalah maka timbul gerakan pembenahan dari para arsitek, gerakan ini muncul dalam tiga versi atau sub langgam yaitu: Purna Modern, Pasca Modern (Neo-Modern), dan Dekonstruksi.

Arsitektur Purna modern dan Neo modern merupakan hasil pemikiran arsitektur untuk mengoreksi degradasi yang terjadi. Aliran Neo-Modern muncul pada masa antara tahun 1980.

Sebagai bagian dari arsitektur post modern, kemunculannya dilatarbelakangi oleh para tokoh-tokoh arsitektur yang sebagian besar adalah tokoh-tokoh pada era jaman arsitektur post-modern. Para tokoh-tokoh ini mulai berpikir bagaimana mengembalikan citra seorang arsitek yang mempunyai jiwa seni dan menampilkan kembali karya arsitektur yang mempunyai nilai seni, bukan karya yang kaku dan monoton seperti pada karya arsitektur modern. Pemikiran inilah yang mendorong para arsitek pada waktu itu untuk kembali memasukkan unsur seni dalam berarsitektur dan mulai memikirkan bentukan yang tidak menimbulkan kesan otoriter, melainkan sebuah bentukan yang berkesan ramah dan lebih luwes dengan façade yang seakan-akan bergerak karena berirama.

Karya-karya Arsitektur Neo-Modern sangat bertentangan dengan sifat klasik (klasissism)

Neo-Modern juga berkembang bersamaan dengan aliran Dekonstruksi dimana arsitek-arsitek besar pada masa itu seperti Frank Gehry, Peter Eisenman, Rem Koolhaas, Bernard Tschumi, Zaha Hadid, Fumihiko Maki, Kazuo Shinoara dan lain-lain yang menghasilkan karya-karya Neo Modern dan Dekonstruksi.

2. 2 Pengertian dan Ciri-ciri Arsitektur Neo-Modern

Arsitektur Neo-Modern adalah suatu aliran dalam dunia arsitektur yang lebih mengekspresikan arsitektur modern.

Dalam Arsitektur Neo-Modern, dunia arsitektur kembali diwarnai

dengan seni, penerapan kreatifitas dari para arsitek yang tidak hanya megandalkan ilmu dan teknik semata, melainkan juga mengandalkan seni dalam berarsitektur.

Bentuk-bentuk arsitektur neo modern kebanyakan mengdopsi dari bentuk-bentuk arsitektur modern, tetapi tidak diambil begitu saja. Berasal dari bentukan dasar kemudian diolah kembali menjadi suatu bentukan yang lebih berseni dengan menambahkan beberapa bentuk tambahan dan ornamen-ornamen detail baik dari segi structural maupun dari segi pemilihan warna. Pengolahan kembali bentuk dasar dari arsitektur modern ini mampu menciptakan suatu gaya arsitektur baru yang tidak lagi berkesan kaku dan monoton, apalagi dengan masuknya unsur – unsur ilmu seni dalam berarsitektur seperti komposisi, emphasis, irama

2. 2.1 Ciri-ciri pada bangunan-bangunan Neo-Modern, yaitu :

1. Memiliki konsep yang spesifik seperti bangunan-bangunan postmodern aliran lainnya pada umumnya. Dapat bersifat abstrak tetapi juga merepresentasikan sesuatu, tidak hanya sebagai stilasi dari suatu bentukan tertentu.
 2. Masih memperlihatkan kejelasan struktur dan sainsnya dengan ide-ide yang inovatif, beralasan dan masuk akal.
 3. Pertimbangan yang sangat mendasar terhadap karakter bangunan dengan tetap memperhatikan segi manusia yang menggunakannya.
 4. Pada umumnya merupakan pengembangan / lanjutan dari bentukan-bentukan sederhana melalui konsep-konsep dan rekayasa baik secara karakter bangunan maupun fungsi struktur serta sains dengan pemikiran yang mendalam.
 5. Keceragaman dan keserasian pada facade bangunan lebih diutamakan dengan penggunaan bahan dan warna terkadang bersifat monoton namun inovatif.
 6. Memadukan unsur-unsur yang berkesan mungkin dan yang tidak mungkin.
- Ciri-ciri diatas merupakan ciri-ciri umum yang dapat terlihat secara visual dari bangunan-bangunan Neo-Modern.

2. 2.2 Paham- paham yang dianut dalam arsitektur neo modern ini antara lain adalah :

1. Menggunakan bentuk-bentuk / style secara tidak sadar (unconscious style), bebas berekspresi tanpa terikat oleh aturan –aturan yang ada maupun oleh

kekuasaan manapun.

2. Pragmatic, menyangkut hal-hal praktis dalam proses perancangannya.
3. Menghilangkan kesan – kesan yang tidak cocok.
4. Menganut paham late- capitalist.
5. Mengandung bentuk- bentuk artistic yang mengejutkan.
6. Merupakan golongan elit yang professional.
7. Merupakan karya- karya yang murni (holistic).

2. 3 Aliran-aliran dalam Arsitektur Neomoderen

2. 3.1 Electicism (1950-1980-an)

Electicism merupakan aliran dalam arsitektur neo modern yang karya-karya arsitekturnya mempunyai sebuah citarasa bangunan yang baik. Setiap karya arsitektur yang dihasilkan menampilkan kekhidmatan, keseriusan, dan berkesan monumental.

Para perancangannya mempunyai kebebasan penuh dalam memilih setiap style yang diinginkannya tanpa harus terikat oleh pemerintah dan peraturan manapun. Setiap kesan yang ingin ditampilkan itu diwujudkan dalam karyanya yang kebanyakan terdiri atas kolom-kolom yang besar dengan balok-balok yang besar pula sehingga kelihatan menonjol.

Selain itu, karya- karya arsitektur pada aliran ini membagi bangunan menjadi tiga bagian utama, yaitu kepala, badan, dan kaki. Ketiga bagian bangunan itu merupakan hirarki dari suatu bangunan dan sering pula disebut sebagai prinsip anthropomorphisasi.

Karya arsitektur pada aliran ini selalu mengutamakan unsur manusia didalamnya, sehingga representasi ide dari pemiliknya sangat diutamakan sedangkan fungsionalisme hanya dianggap sebagai syarat perancangan, karena menurut aliran ini selama ini fungsionalisme tidak selalu sesuai dengan keinginan pemilik. Oleh karena itu, dalam proses perancangannya, pemilik selalu diikutkan untuk memberikan informasi mengenai apa yang menjadi keinginannya sehingga karya yang akan dihasilkan nantinya akan menjadi sebuah karya yang benar- benar sesuai dengan apa yang menjadi keinginan pemiliknya.

Ciri-ciri lain dari aliran ini antara lain :

- Dalam proses perancangan sebuah karya arsitektur, para perancangannya

selalu memulainya dengan meneliti bagaimana kehidupan yang baik itu (semiotic group) dan berusaha melihat bagaimana latar belakang kehidupan manusia.

- Semua yang ada di dalam eclecticism belum tentu dapat dimengerti sepenuhnya oleh modern karena estetika yang diwujudkan dalam karya-karya eclecticism merupakan penerapan dari karya arsitektur modern yang diekstrimkan.
- Karya-karya dalam eclecticism tidak berkesan monoton dan meniru gaya dari arsitektur tertentu.
- Untuk bangunan tingkat tinggi, eclecticism berusaha untuk tidak menciptakan sebuah bangunan tingkat tinggi yang berkesan kotak. Jika bentuk dasarnya kotak maka untuk membuatnya tidak berkesan kotak, dilakukan pengolahan bentuk terutama pada sisi luarnya (façade).
- Dalam setiap karyanya, eclecticism menambahkan adanya unsur emosional dan symbol- symbol. Unsur – unsur ini tidak dapat ditemukan dalam karya-karya arsitektur modern.
- Menganut prinsip “good taste”.
- Menganut gaya internasionalis (bisa ditempatkan dimana saja)

2. 3.2 Brutalism

Aliran ini sangat menentang kesan-kesan yang ditimbulkan dalam karya-karya arsitektur moder seperti kesan kaku dan monoton. Karya- karya pada aliran ini lebih bersifat tertutup, ringan, struktur terkesan kuat meski mengambang, menampilkan kesan berat bangunan karena kebanyakan menggunakan bahan fabricated (seperti beton).

Para perancang bangunan dalam aliran ini mengutamakan bentuk – bentuk sculpture, melawan perfeksionisme, melawan vernacular, berusaha mengutamakan bentuk-bentuk rasional, memunculkan kesan kejujuran, serta pemilihan material yang berkualitas. Dalam aliran ini, karya-karyanya sangat memperhatikan skala, terutama dalam hubungan antara proporsi bangunan, lingkungan, dan kebudayaan manusia. Karya-karya dalam aliran ini condong ke arah aliran structuralism dalam era modern yang mengekspos struktur, aliran Art

Nouveau dengan bentuknya yang sangat ekstrim dan terkesan kacau, serta organic architecture dalam modern expressionist.

2. 3.3 Regionalism

Munculnya aliran ini dilatarbelakangi oleh adanya protes terhadap karya-karya arsitek seperti Walter Gropius dan Le Corbusier. Karya arsitektur yang dihasilkan pada masa aliran ini berusaha menyesuaikan ciri bangunan dengan kebudayaan, iklim, dan struktur daerah setempat. Jadi berdasarkan kondisi lingkungan sekitar akan diciptakan suatu bangunan yang khas. Aliran ini mirip dengan aliran arsitektur modern yang mana segala sesuatunya harus fungsional dan analitis. Hanya bedanya jika fungsionalisme dulu terkesan rapi dan monotonik, maka pada aliran regionalism ini akan lebih abstrak, lebih berani dalam menggunakan elemen-elemen klasikal maupun modern.

Dalam aliran ini, karya-karya yang dihasilkan merupakan hasil pengolahan yang unik dan fantastis. Bentuk-bentuk dominan dalam karya arsitektur modern seperti kotak, diubah menjadi bentuk elips pada karya aliran ini. Sesuatu yang biasanya tidak diekspose pada tampilan luar bangunan menjadi diekspose dalam karya aliran ini. Elemen-elemen struktural menjadi unsure yang dominan dan diekspose dalam karya arsitektural aliran ini.

Penggunaan material dari masa arsitektur modern seperti kaca, beton, dan baja diperlihatkan dengan jujur pada karya aliran ini. Contoh : Abteiburg Museum, Hans Hollein.

Bangunan Abteiburg Museum ini mempunyai ciri-ciri regional tersendiri. Atapnya berbentuk datar dimaksudkan untuk menghindari hisapan angin pada atap. Selain itu juga terlihat menggunakan atap tembus pandang dan banyak glazing pada facadenya. Hal ini dikarenakan oleh daerah yang membutuhkan panas pada musim dingin sehingga dengan adanya elemen tembus pandang, maka sebagian panas matahari yang masuk bisa tersimpan di dalam bangunan.

2. 3.4 Contextual Architecture

Munculnya aliran ini dipengaruhi oleh faktor lingkungan sejarah untuk keluar dari modern classicism dan dogma kompleks dari fungsionalisme. Hal ini menyebabkan karya arsitektur yang muncul menjadi berbeda satu sama lain, dan

berusaha untuk menjadi landmark di kawasannya masing-masing dengan memodifikasi ciri-ciri bangunan modern sekitar yang diteruskan, dengan bentuk-bentuk yang agak ekstrim. Karena adanya keinginan untuk menjadikan karya arsitekturalnya sebagai sebuah landmark itu akhirnya timbul suatu hubungan yang positif dengan lingkungannya sekitarnya. Inilah yang disebut sebagai contextual architecture. Karya arsitektur aliran ini menggabungkan antara arsitektur lama dan arsitektur baru melalui penggunaan ornamen-ornamen dekoratif yang memiliki nilai yang mendukung lingkungan sekitarnya secara keseluruhan.

Jadi, pada aliran contextual architecture ini sebenarnya bentuk yang diambil ialah bentuk – bentuk dari arsitektur modern, hanya saja kesan monoton dan keseragaman bentuk yang ditimbulkan dalam arsitektur modern dihilangkan, yaitu dengan cara memadu bentuk yang satu dengan bentuk yang lain secara lebih berani. Meskipun demikian, secara umum karya-karya yang dihasilkan dalam aliran ini tetap kelihatan menyatu dan bahkan terkadang monoton terhadap bangunan sekitarnya.

2. 3.5 Strukturalisme

Sekitar tahun 1960-an, Reinhard Gieselmann dan Oswald Mathias Ungers menulis artikel yang isinya menentang pemikiran yang sempit mengenai bangunan yang sangat fungsional, yang kemudian menjadi perdebatan yang memunculkan argumen-argumen baru. Pada waktu itu pula, Giancarlo de Carlo yang melihat adanya krisis yang dihubungkan antara penghargaan yang diberikan terhadap teknologi dengan suatu keyakinan bahwa melalui teknik akan dimungkinkan mencapai sejarah tertinggi dan ukuran internasional, menuntut adanya suatu konsep arsitektur baru.

Richard Gieselmann dan Oswald Mathias Ungers kemudian mengeluarkan pendapat bahwa arsitektur adalah bagian dari ciptaan dan setiap proses kreatif adalah sebuah seni. Proses kreatifitas ini layak mendapatkan kedudukan spiritual tertinggi.

Teknik adalah aplikasi dari pengetahuan dan pengalaman. Teknik dan konstruksi adalah sumber dari perwujudan nyata, jadi teknik bukan seni. Sehingga pandangan bahwa setiap hal artistik dalam arsitektur adalah kemewahan yang sangat tinggi, sebagaimana fungsional, tidak akan memiliki hal tersebut.

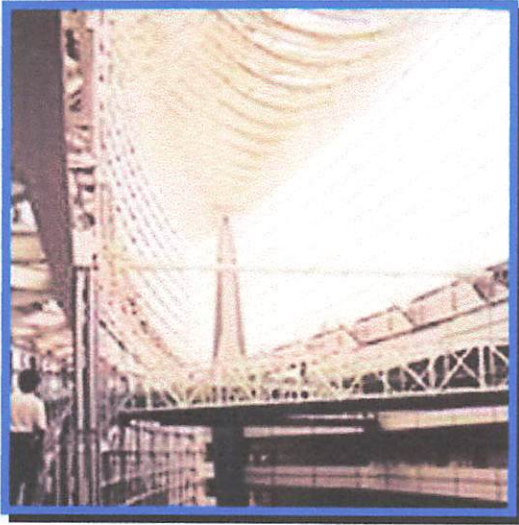
Aliran ini sebenarnya hampir sama dengan aliran modern, hanya saja pada masa ini lebih menekankan pada bentuk-bentuk yang isometric dengan permainan bentuk yang lebih berani dari structural rationalism pada era modern. Selain itu juga mendeskripsikan bangunan seperti fungsi awalnya. Ini pula yang membedakan dengan structuralism era lama, yang mana karena terlalu fungsional, sehingga bentuk bangunan menjadi seragam, monoton, dan kacau. Tampak bangunan tidak akan bisa mencerminkan fungsi dari bangunan tersebut, jika bangunan itu terlalu fungsionalis. Jika seseorang mengikuti teknik – teknik metode dari arsitektur fungsional, maka hasilnya adalah bentuk- bentuk yang seragam dan monoton (terlihat jelas pada karya-karya hasil arsitektur modern). Dan dengan demikian, arsitektur kehilangan kesempatan untuk mengekspresikan dirinya. Hasil akhirnya adalah sebuah karya arsitektur yang tidak sesuai dengan fungsi dan kegunaannya. Misalnya, daerah perumahan yang tampak seperti sekolah, sekolah yang tampak seperti bangunan perkantoran, dan bangunan perkantoran yang tampak seperti pabrik.

- *Ciri-ciri aliran ini yaitu* hampir tidak ada yang menyesuaikan dengan formula modern yang biasa digunakan. Dengan pengelompokan yang sangat curam dan pemotongan dari solid dan void memisah, berubah ubah, dan mengejutkan karena kontradiksi yang nyata dari semua ide arsitektur yang umum, menciptakan struktur yang kompleks dan multi valen yang menunjukkan kecenderungan pemberian prioritas pada bentuk yang isometric. Selain itu, karya arsitektur pada aliran ini menggunakan elemen-elemen detail yang biasanya diambil dari lingkungan setempat.

2. 3.6 High Tech

Karya- karya arsitektur aliran ini mengambil bentuk- bentuk dari karya – karya arsitektur modern untuk diekstrimkan melalui kecanggihan teknologi yang berkembang masa itu.

Penggunaan elemen-elemen structural sangat dominan dengan penggunaan material bangunan dari era modern seperti kaca, beton , dan baja yang di ekspose, serta pemilihan warna- warna yang menunjukkan suatu arsitektur teknologi canggih yang seolah-olah berkiblat ke arah arsitektur masa depan



Gb. Tokyo International Forum

Arsitek : Rafael Vinoly

Kesan high tech pada bangunan ini terlihat pada bagian interiornya yang menggunakan rangka-rangka baja. Tuntutan bentang lebar yang bebas kolom menjadi dorongan utama pada proses

perancangan bangunan ini, selain keinginan untuk mengekspose system strukturnya menjadi sebuah ornamen yang menimbulkan kesan tersendiri pada bangunan.

2. 4 Arsitektur Neo-Modern menurut pandangan Hans Hollein

2. 4.1 Definisi Arsitektur Neo-Modern

“Manusia menciptakan situasi-situasi buatan. Yaitu arsitektur. Ia menentukan “lingkungan” dalam arti terluasnya dengan secara fisik dan psikologik mengulang, mengubah bentuk dan memperluas daerah fisik dan psikologis yang dikuasainya. Guna memenuhi kebutuhan dan keinginannya serta impiannyaArsitektur adalah suatu media komunikasi” Dengan beberapa ucapan ini, Hans Hollein menggambarkan tugas-tugas dari arsitektur dan bidang kegiatan dari arsitek.

Arsitektur baginya adalah suatu perubahan bentuk dari gagasan dengan memakai media “artistic” yang disediakan oleh teknologi dari zaman kita. Bangunan baginya adalah hasil dari keinginan dan proses pemikiran yang diterjemahkan kedalam praktek. Guna menghayati aspek-aspek penting dari arsitektur Hans Hollein, orang harus mempertimbangkan perubahannya pada penekanan dari “makna yang ditimbulkan.” Bagi dia, arsitektur mempunyai satu “efek.” Sebuah bangunan dapat direduksikan sampai ke suatu pembawa informasi; yaitu, informasi murni di antara “pengirim” dan “penerima.” Jadi, piramida-piramida bangsa mesir memancarkan suatu sitem informasi yang lengkap; tanpa itu, arsitektur mereka tidak dapat dialami dari segi ruang ataupun fisik. Menurut

Hollein, setiap elemen dari lingkungan kita adalah suatu pembawa informasi yang penting.

Arsitektur adalah suatu media dari informasi yang berbalasan. Jadi, suatu rancangan ataupun gambaran visual tidaklah tergantung pada teknologi ataupun kebudayaan kontemporer kita tetapi pada potensi intelektual dari manusia sendiri. Oleh karena itu, gambaran visual di ciptakan dalam bentuk pembawa informasi, dan ia tidak tergantung pada fungsi, prinsip-prinsip konstruksi, atau struktur.

Terhadap latar belakang ini, hollein mengembangkan serangkaian konsep, dimana media arsitektur menjadi elemen pemancar. Di dalam kesanggupannya sebagai seorang seniman plastic, hollein telah merubah bentuk thema-thema alegorik dan metaforik menjadi situasi-situasi ruang/visual. Dalam proyek-proyek arsitekturnya, sasaran ini diperluas melalui penciptaan kesan-kesan spesifik yang ditimbulkan oleh bentuk, ruang atau symbol pada manusia. Sifat artistic yang diciptakan ditekankan sebagian oleh penggunaan bahan-bahan yang mahal dan lebih umum oleh penghalusan akhir yang sempurna. Pengusahaan akan gagasan rancangan terhadap penyempurnaan dari setiap detail adalah sangat menentukan didalam mencapai sasaran yang telah ditentukan Hollein sendiri pada karyanya. Pada beberapa proyeknya, pendekatan menyeluruh terhadap arsitektur ini meliputi rancangan furniture.

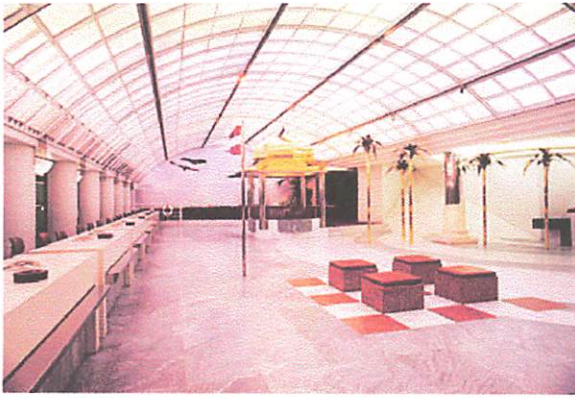
Konstruksi lingkungan binaan yang dari segi konstruksi sempurna, yang merupakan cirri-ciri dari proyek-proyek oleh Hollein dibahas pada halaman-halaman berikut, dan tumpang tindihnya dengan informasi yang dapat dikomunikasikan, pada dasarnya adalah suatu kesinambungan dari gagasan kaum fungsionalism, sampai sejauh mana bahwa mereka bersangkutan dengan proses-proses penyelesaian akhir dari suatu produk arsitektural. Untuk mencapai arsitektur binaan dan bersifat fisik, Hollein memperlihatkan suatu keasyikan dengan mutu dari ruang-ruangnya, dan ia menganggap kemungkinan untuk memenuhi kebutuhan secara psikologik dan fisikologik sebagai suatu prasyarat. "Ruang yang memiliki mutu optic, akustik dan haptik adalah lebih mungkin untuk menahan informasi dengan sadar., dan ruangan itu juga akan tanggap secara langsung terhadap permintaan-permintaan yang subyektif"

Suatu arsitektur yang asli dari zaman kita, menurut Hollein, ada pada proses menyatakan dirinya sendiri baru sebagai media. Dan memperluas batas

ekspresinya.... Segala sesuatu adalah arsitektur.” Definisi ini juga menggambarkan bidang kegiatan Hollein, yang meluas dari arsitektur melalui seni plastic sampai karya-karya kesusasteraan.

2. 4.2 Prinsip-prinsip perancangan Hans Hollein

Prinsip-prinsip umum	Dasar pembenaran
• Penyediaan suatu struktur ruang yang netral • “Arsitektur adalah suatu media komunikasi dari segi seremonial dan ritual” yaitu “ obyek diberi suatu dimensi tambahan... sesuai dengan permintaan akan suatu struktur yang memiliki banyak lapisan” • Penciptaan “banyak lapisan juga pada meja penerimaan; yaitu, untuk menciptakan suatu lingkungan yang dapat dipahami dari berbagai pintu masuk, dan yang dapat timbale-balik.....”	• Pemeliharaan “fleksibilitas” dalam kejadian suatu perubahan fungsi, untuk mengatur kegiatan-kegiatan yang berbeda yang berorientasi ke pemakai dalam ruang yang dicadangkan • Elemen-elemen “ metaforik” atau “kutipan” akan membangkitkan asosiasi-asosiasin dengan apa yang ditawarkan disini • Ruang arsitektural harus ”jangan dibiarkan tergelincir kedalamarsitektur dekorasi atau ekshibisi yang sederhana”



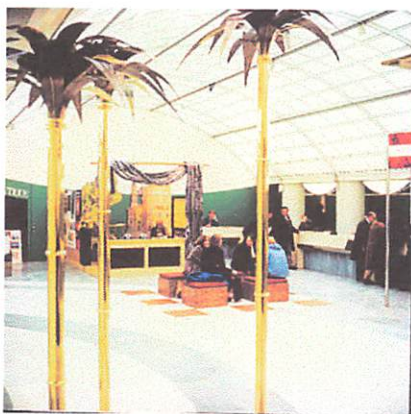
Penciptaan suatu struktur ruang yang netral :

Austrian Travel Bureau
Viena, Austria 1976



Arsitektur sebagai suatu media komunikasi :

Austrian Travel Bureau
Viena, Austria 1976



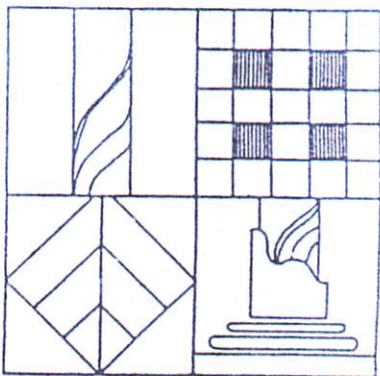
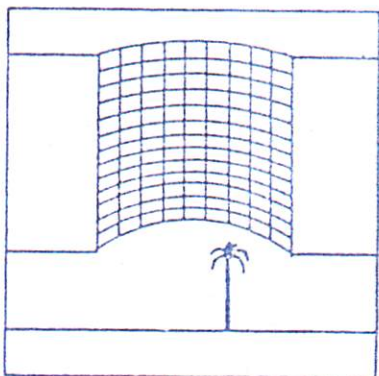
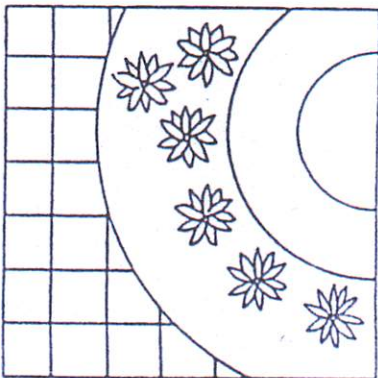
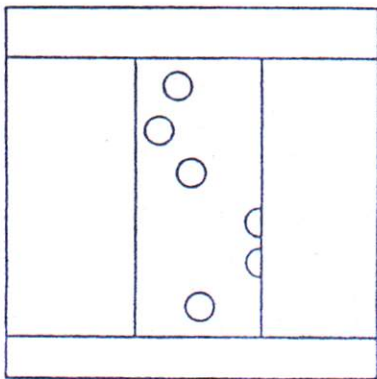
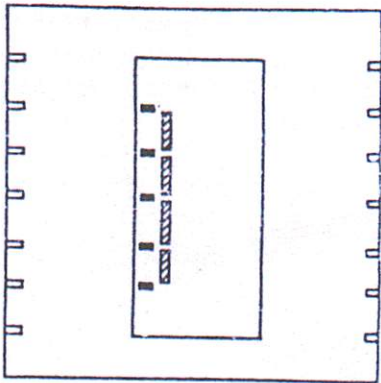
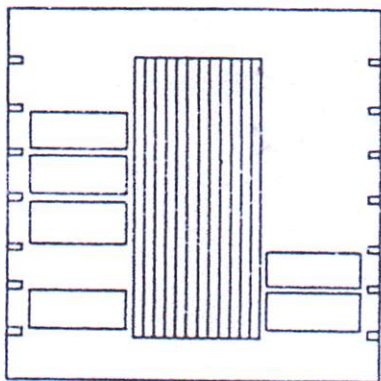
Penciptaan Suatu “struktur banyak lapisan di meja penerimaan” :

Austrian Travel Bureau
Viena, Austria 1976

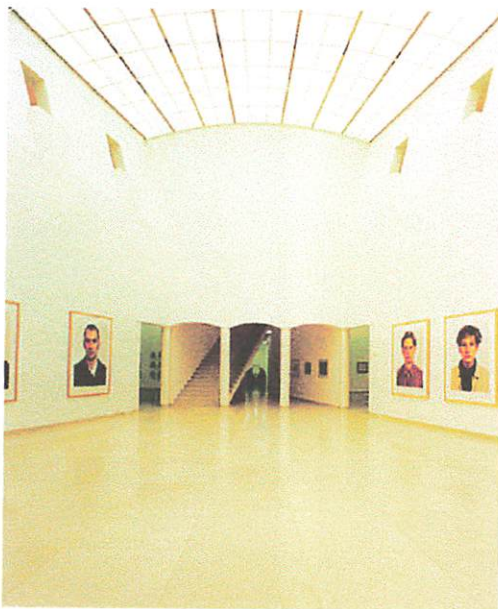
Tingkat perencanaan kota	Tingkat objek	Tingkat zona
	• “....ruang masuk(hall) yang hebat, dan netral....” Sebagai konsep arsitektural dari ruang. • “ Suatu ‘skenario’ dari element-element ikonografik, menoforik dan asosiatif....” Sebagai”....objek-objek yang sengaja disisipkan ditempatkan pada susunan tertentu kedalam ruang netral” • “kutipan-kutipan dari sejarah arsitektur” : sebagai contohnya, penggambaran dari pohon-pohon palem yang ditiru dari Nash’s Royal Pavillion di brighton, atau	• “.... Pemasukan elemen-elemen sederhana yang berulang, dan dapat dipetikarkan....” Guna menunjang karakter suatu ruang masuk yang netral: kolom-kolom yang disisipkan serta partisi-partisi elementer dalam ruang yang digunakan oleh nasabah. • “palem-palem” scenario, yang menghubungkan palem-palem dilator depan dengan liburan firdaus. • “modifikasi atau perubahan bentuk” dari elemen-elemen yang disisipkan; contohnya oleh perubahan bentuk dari bahan : - Palem kuningan - Tirai kuningan

penggunaan tipe ruang
masuk yang digunakan
di Post Office Savings
Bank karya Otto Wagner
di Wina

- Bagian dari piramida
- Kolom kuningan
- Kursi marmar



Prinsip-prinsip umum	Dasar pembenaran
• Penggambaran divisi kedalam suatu “ruang terstruktur netral” dan elemen-elemen ruang yang dijadikan untuk dipakai. • “Bentuk seperti fungsi, bentuk menciptakan fungsi. Bentuk adalah bagian integral dari kadar spiritual” bagi pernyataan bangunan. • Penggambaran semiotic dari fungsi....penciptaan asosiasi melalui ikonografi.	• Penekanan pada struktur ruang yang netral dengan penonjolan elemen-elemen built-in yang berdiri sendiri. • Bentuk harus digunakan sebagai “media bagi komunikasi (ruang)”. Yaitu, akan mungkin melalui bentuk yang sesuai, untuk memancarkan informasi tertentu. • Dukungan bagi media “arsitektur” sebagai suatu alat komunikasi



Divisi dari “Struktur ruang yang netral” dan dari elemen-elemen yang dijadikan untuk digunakan :

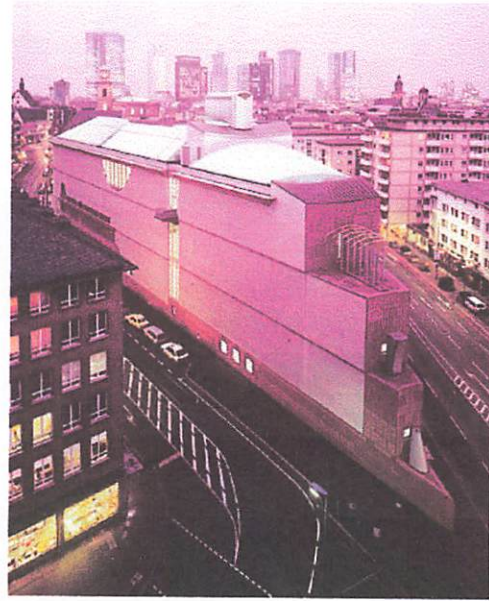
Museum für Moderne Kunst,
Frankfurt am Main. 1981





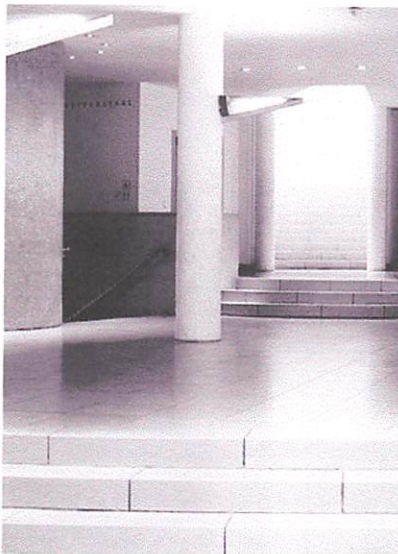
Bentuk arsitektur sebagai suatu alat bagi “Penciptaan asosiasi-asosiasi melalui ikonografi”.

Museum für Moderne Kunst,
Frankfurt am Main. 1981



(Bentuk) arsitektur sebagai suatu media untuk komunikasi. Penyampaian informasi melalui bentuk (arsitektural) :

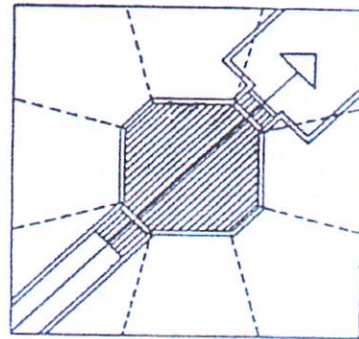
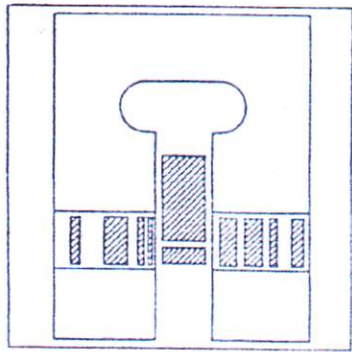
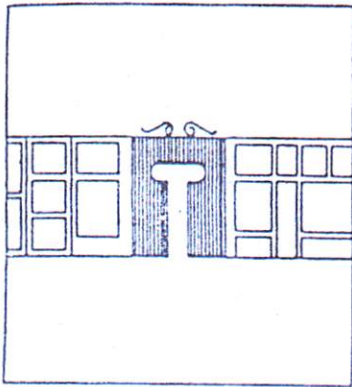
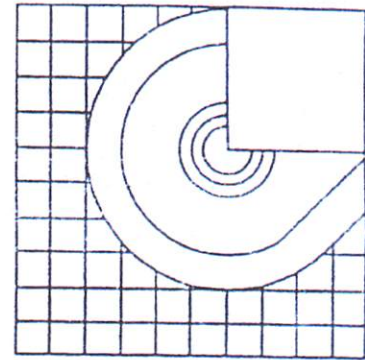
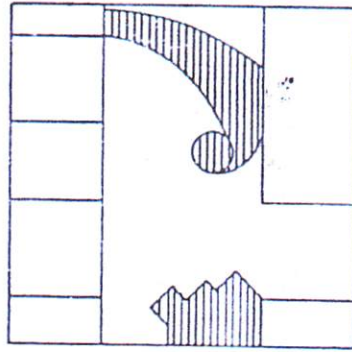
Museum für Moderne Kunst, Frankfurt am Main. 1981

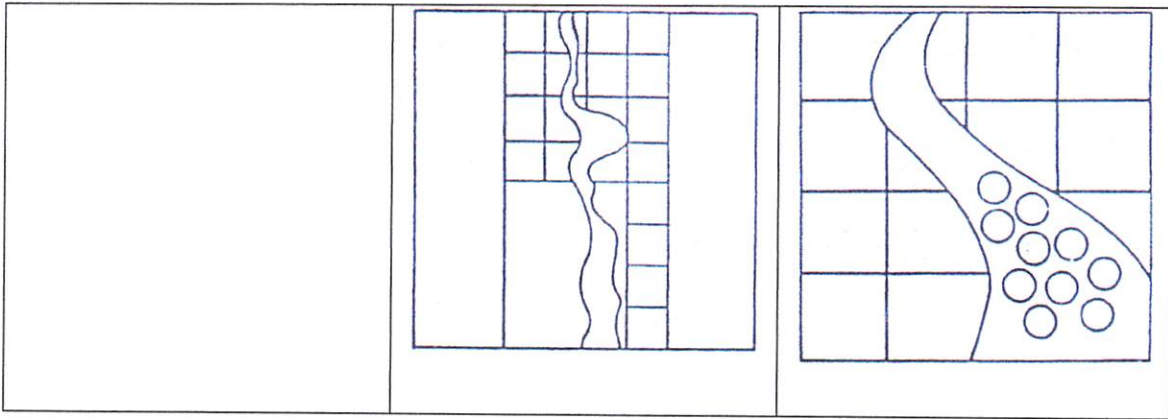


Tingkat perencanaan kota	Tingkat objek	Tingkat zona
• “Sikap semiologik dari arsitektur, suatu muka bangunan yang efektif dikejauhan.	• Tumpang tindih dari geometri ruang yang utama oleh batas-batas ruang yang dibedakan dan dapat diubah. Batas-batas tambahan ruang ini memperlihatkan sekaligus arah bagi gerakan ke zona-zona pemakai yang berbeda. • Tumpang tindih suatu skala. Ciri berskala besar dari bentuk efektif di kejauhan, sementara pembagi bagian berskala kecil yang tercipta oleh etalase menyampaikan informasi tentang bagian-bagian yang dekat. • “Alat komunikasi (arsitektural) tidak berlaku pada permukaan, tetapi merupakan bagian dari	• Kontras antara pola orthogonal diatas lantai dan segmen sirkuler “bentuk bebas.” Elemen-elemen sirkuler ini dengan serentak menonjolkan zona pintu masuk dengan menyediakan dua pedoman dimensional kedalam ruang. • Bentuk “portal harus melampaui kedalam ruang dalam tanpa perubahan bahan...dan dengan demikian membuat suatu konsep urutan yang mungkin melalui ketinggian dan gerakan” • Suatu hubungan dekat antara dekorasi dan fungsi. “Arsitektur adalah semiotic, asosiasi, ambivalen.”

arsitektur. "Emas cair" dipadukan kedalam elemen ventilasi sebagai suatu kontras terhadap grid struktur.

"Penggunaan alat yang strategic; yaitu, menukar komponen mahal dengan yang tidak begitu mahal."





2. 5 Studi Banding Obyek Sejenis

- Contoh kasus bangunan Neo-Modern, antara lain :

2. 5.1 VILLA ST. JOHN - St. John Island, by Hariri & Hariri architects

Bangunan villa St.John dapat dikategorikan dalam bangunan Neomodern aliran suprematism. Hal ini terlihat dari bentukan yang merupakan pengembangan, pemaduan dan perekayasaan bentukan-bentukan yang sederhana untuk memberikan karakter pada bangunan namun dengan tetap mempertimbangkan fungsi sains seperti pembayangan dan sirkulasi udaranya.

Sifat disposisi pada dinding-dinding eksterior, memiringkannya dan menumpuk bentukan-bentukan tanpa aturan yang pasti merupakan ciri



suprematism. Metode yang digunakan seperti disjunctive complexcity, bahkan sedikit comic destructive terlihat pada bentukan luar bangunan.

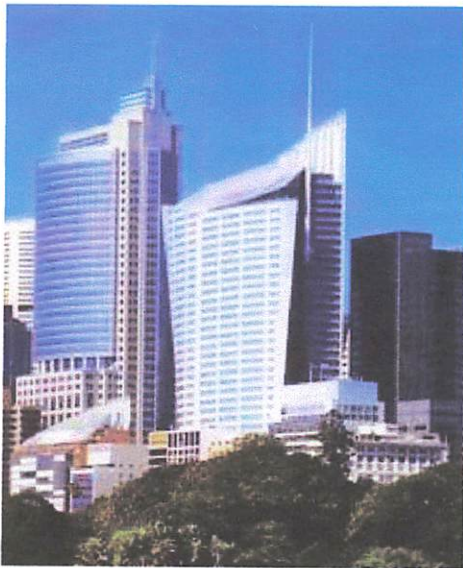
Namun dari interior terlihat bahwa bangunan ini memiliki pengaturan ruang yang sesuai dengan metode explosive space yang menembus batas dan bersifat kontinu dan berhubungan satu dengan yang lain.

2. 5.2 AURORA PLACE - Sydney Australia, by Renzo Piano

Bangunan ini dapat dikategorikan dalam aliran Neomodern-hightech dimana penggunaan

struktur yang ekstrim yang juga menunjang sainsnya seperti pencahayaan dan pembayangan.

Dengan konsep awal sebuah layar seperti konsep dari bangunan Sydney Opera House, bangunan Aurora Place dirancang dengan strategi pendekatan secara perspektif diantara bangunan-bangunan pencakar langit disekitarnya. Bangunan ini memberikan kesan tersendiri baik dalam ide, keindahan secara detail



maupun keserasian dengan lingkungannya. Bangunan juga dirancang dengan pertimbangan yang sangat mendalam untuk skala tubuh manusia, pemanfaatan sains untuk kenyamanan dan struktur yang inovatif. Arsitek perancanganya, Renzo Piano berpendapat bahwa arsitektur bukan hanya menggabungkan, memotong, menambah atau mengubah bentukan-bentukan menjadi satu bentuk baru, tetapi

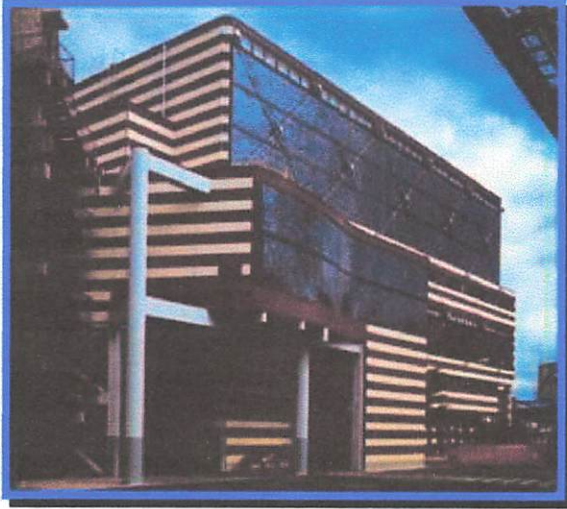
arsitektur sebaiknya memberikan kontribusi khusus dalam jiwa sebuah bangunan khususnya dan secara umum terhadap lingkungan di sekitarnya.

Bangunan ini dikategorikan ke dalam bangunan Neomodern karena memiliki konsep yang spesifik, juga mempertimbangkan sains dan strukturnya dan bentukan yang terjadi juga merupakan penggabungan antara unsur-unsur geometris dan nongeometris.

2. 5.3 NIPPON ELECTRIC GLASS, Arsitek : Arata Isozaki.

Menampilkan bentuk-bentuk structural dan konstruksinya sebagai ornamen. Karya-karya dalam arsitektur neo modern juga menampilkan system strukturnya sebagai ornamen pada dinding luarnya. Seperti pada bangunan Nippon Electric Glass dibawah ini,, bracing- bracing diagonal diekspose sebagai ornamen

pada bangunan. Dengan demikian, bracing- bracing tersebut berfungsi ganda, yaitu sebagai elemen structural yang memperkaku bangunan dan juga sebagai

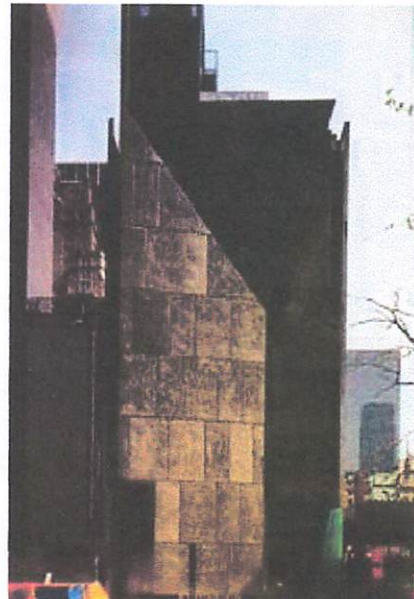


ornamen untuk menghias bangunan. Penampilan banguanna yang memperlihatkan secara jujur elemen strukturnya itu menunjukkan bahwa bangunan tersebut masih mengikuti gaya bangun arsitektur pada masa modern, tetapi masih dapat dibedakan melalui penataan massa dan pemilihan bentuknya.

Meskipun mengadopsi gaya dari banguan arsitektur modern, bangunan Nippon Electric Glass di bawah tidak terlihat kaku, dan pengeksposan elemen structural lebih ditujukan sebagai ornamen yang memperindah bangunan.

2. 5.4 AMERICAN FOLK ART MUSEUM

Dikategorikan dalam aliran suprematism karena merupakan pengembangan dari bentukan yang sederhana tanpa alasan yang jelas. Penggunaan material bangunan menunjukkan seperti sebuah bongkahan batu tetapi dengan bentukan yang tidak mungkin terjadi dengan menggunakan bahan batu, warna yang seragam, struktur tidak diperlihatkan. Tidak ada segi sains maupun fungsi yang dipertimbangkan, hanya karakter bangunan yang menunjukkan bahwa bangunan tersebut bangunan tua “sejarah” dengan bentuk “masa depan” yang inovatif dan tidak lazim. Metodenya yaitu dengan hermetic coding, terlihat disini Arsiteknya ingin mengemukakan ide sebuah bangunan museum dari masa ke masa yakni dari masa prehistoric sampai masa kini bahkan sampai masa depan.

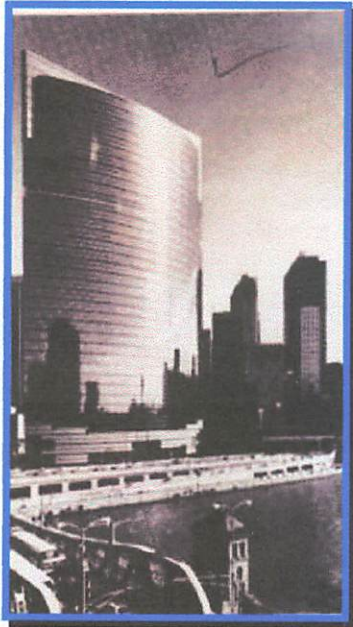
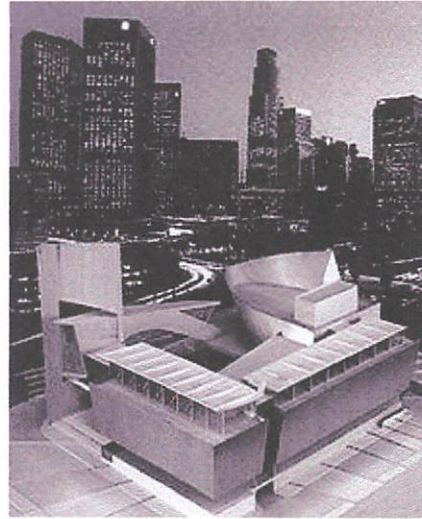


2. 5.5 KOREAN MUSEUM OF ART - Hariri & Hariri architects

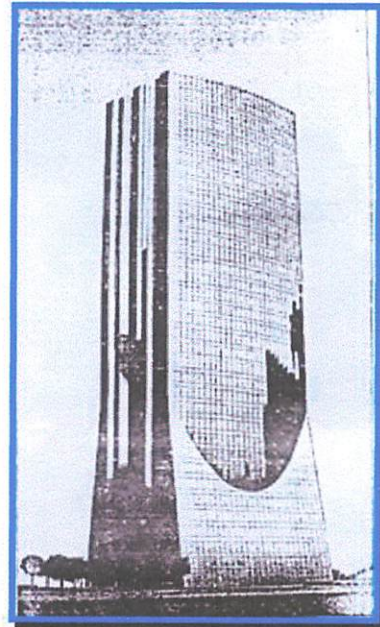
Juga termasuk dalam aliran suprematism, yakni pengembangan dari bentukan yang sederhana. Memiringkan dinding, menggabungkan dengan bentukan-bentukan lain sehingga menjadi satu kesatuan dengan hubungan yang tidak jelas.

Penggunaan metode disjunction complexcity serta explosive space pada tampak luar dan dalam bangunan. Juga terdapat konsep seperti yang dikemukakan

Peter Eisenman dengan bentukan L-nya yang merupakan suatu metode hermetic coding.



Wacker Drive
Arsitek : Kohn Pederson Fox



Hyatt Regency Hotel
Dallas

Meskipun karya-karya arsitektur neo modern memasukkan unsur irama pada desainnya, namun ada juga perulangan yang monoton pada tampilannya.

Mempunyai tampilan luar yang licin, tertutup oleh kaca sehingga menutupi bagian dalam (konstruksi rangkanya) sampai tidak terlihat dari luar. Penggunaan material kaca sebagai curtain wall ini mampu mengurangi kesan berat bangunan dan menambah volume dan tekstur bangunan.

Kedua bangunan pada kedua gambar di atas memakai material kaca pada

dinding luarnya. Material kaca yang menutupi areal yang luas ini mapu juga menutup rangka yang menopang kaca itu sendiri. Disini, system konstruksi tidak diperlihatkan / diekspose. Pemilihan material pada kedua bangunan ini ternyata mampu menimbulkan kesan licin pada facade bangunan, sekaligus memberi kesan ringan pada bangunan.

2. 5.6 Opéra de la Bastille, Paris - France

Pada bangunan opera di atas ini terlihat bahwa bentukan yang terjadi merupakan permainan ide dan kreatifitas dari sang arsitek. Tampak bangunan



bukan merupakan tipikal dari denah. Tidak ada ornament yang ditonjolkan dalam bangunan melainkan sistem konstruksinya yang diperlihatkan, dimana kecanggihan teknologi

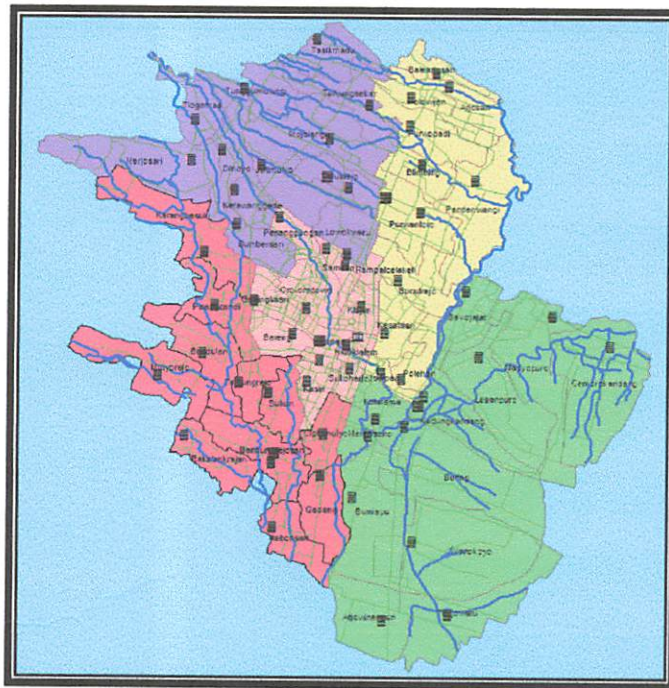
dan penggunaan bahan serta material yang tepat yang diperlihatkan atau dengan kata lain art of tectonicnya sebagai elemen estetikanya. Bentukan asemantic terlihat pada bangunan ini dan juga dua bangunan lain di atas, di mana ada pemisahan antara bentuk dan isi.

BAB III

TINJAUAN OBYEK

III. 1 GAMBARAN UMUM LOKASI

Kota Malang merupakan kota Pemerintahan karesidenan dari kota Dampit, kota Lumajang, kota Pasuruan, dan kota Pandaan. Kota Malang juga sebagai kota pendidikan, pariwisata dan perdagangan. Hal ini menyebabkan kota Malang menjadi pusat kegiatan dari kota-kota disekitarnya, seperti kegiatan perdagangan, ekonomi, hiburan, pendidikan, pemerintahan dan lain sebagainya.



Sumber : www.kotamalang.or.id

Keterangan :

-  : Kecamatan Klojen
-  : Kecamatan Blimbing
-  : Kecamatan Lowokwaru
-  : Kecamatan Sukun
-  : Kecamatan Kedungkandang

1. 1 Karakteristik Fisik Kota Malang

- Kotamadya Malang terdapat:
 - Kecamatan : 5 kecamatan
 - Kecamatan Klojen
 - Kecamatan Blimbing
 - Kecamatan Lowokwaru
 - Kecamatan Sukun
 - Kecamatan Kedungkandang
- Batas wilayah:
 - Utara : kecamatan Singosari dan Karangploso kabupaten Malang.
 - Timur : kecamatan Pakis dan Tumpang kabupaten Malang.
 - Selatan : kecamatan Tajinan dan Pakisaji kabupaten Malang.
 - Barat : kecamatan Wagir dan Dau kabupaten Malang.
- Luas wilayah : 11.005,66 Hektar

III. 2 GAMBARAN UMUM KECAMATAN LOWOKWARU

2. 1 Berdasarkan Struktur Tata Ruang

1. Letaknya strategis dan mempunyai akses dari segala arah
2. Termasuk wilayah pengembangan intensif sesuai RUTRK Malang karena pada pola sifat lingkungan agak padat.
3. Sebagai wilayah yang dapat menyediakan tempat kerja
4. Diangkatnya intensitas koridor-koridor utama.

Pengaturan bangunan menyangkut pengaturan luas areal terbangun atau Koefisien Dasar Bangunan atau Koefisien Lantai Bangunan (KDB/KLB), kepadatan bangunan, ketinggian bangunan serta pengaturan fisik bangunan.

1. Dalam upaya pengaturan intensitas bangunan di Kecamatan Lowokwaru, pengaturan *koefisien dasar bangunan* (KDB) pada komponen-komponen guna lahan ditetapkan sebagai berikut :
 - Kawasan pendidikan tinggi dengan KDB 30-60%.
2. *Pengaturan ketinggian bangunan* dimaksudkan untuk mengatur penampilan bangunan dikaitkan dengan kondisi sekeliling agar kompak dan serasi.

- Kawasan pendidikan dan jasa disepanjang jalan Mayjen Haryono MT dengan dengan ketinggian bangunan antara 1-4 lantai.
3. ***Pengaturan garis sepadan bangunan*** untuk kecamatan Lowokwaru diatur ketentuan sebagai berikut:
- Terletak ditepi jalan kolektor sekunder dengan garis sepadan bangunan selebar 8-10m.
 - Disepanjang jalan lokal sekunder di Kawasan perumahan kepadatan tinggi dengan garis sepadan 3-5m.

Kebutuhan penggunaan lahan bagi pengembangan Kecamatan Lowokwaru Sampai akhir tahun perencanaan (tahun 2013):

- Fasilitas pendidikan : 285.180 Ha

III. 3 Lokasi dan Tapak Perancangan

3. 1 Kriteria Pemilihan Tapak

- a. Faktor Kondisi Tapak.
 - Memiliki Luasan yang memadai dengan kebutuhan bangunan dan memungkinkan untuk perkembangan daerahnya.
 - Kondisi tapak relatif datar dan relatif tidak berkontur.
 - Dekat dengan daerah perumahan.
 - Terletak dengan fasilitas pertokoan yang menunjang.
- b. Faktor manusia dan lingkungan.
 - Hubungan antara fungsi bangunan dengan penggunaanya relatif dekat.
 - Keadaan penduduk yang rata-rata dari kalangan menengah ke atas dan relatif konsumtif, memungkinkan terjadinya interaksi dengan lingkungan sekitar.
- c. Potensi lingkungan site.
 - Lokasi site yang berada dimana masyarakat tidak terlalu jauh dari akifitasnya.
 - Daerah sekitar site sudah banyak dikenal dikalangan wisatawan lokal maupun manca negara.
 - Jumlah vegetasi disekitar tapak/site tergolong sedang.
 - Letak site yang berada didarah pertokoan dan perumahan.

3. 2 Pengenalan Lokasi dan Tapak Perancangan

Pemilihan lokasi tapak berdasarkan fungsi, tujuan dan kegiatan yang akan direncanakan serta memperhatikan rencana umum tata ruang kota Malang (RUTRK) yang ada. Tapak yang dipilih berada dilingkungan perdagangan, jasa dan hunian (perumahan Griyasanta, perumahan Sukarno Hatta, Permata Jingga dan sekitarnya) serta tapak terletak pada jalur jalan raya utama sehingga mudah dikenali dan dicapai. Pesatnya pembangunan ruko-ruko dikawasan Sukarno-Hatta memperkuat potensi kawasan untuk berkembang sebagai kawasan perdagangan diwilayah Malang Barat Laut.

▪ **Fasilitas penting yang berada disekitar tapak diantaranya adalah:**

- Perumahan Griya Santa.

Merupakan bangunan fasilitas umum yang berada di Utara site yang merupakan daerah public.

- Taman Krida Budaya.

Merupakan suatu kawasan bangunan dikota malang yang memfasilitasi bentuk-bentuk seni yang dijadikan sebagai pameran seni.

- Komplek Pertokoan Taman Niaga dan komplek pertokoan lainnya.

- Pendidikan

Terdapat beberapa fasilitas pendidikan :

- ~ SMU Negeri 9 Malang.
- ~ Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Malang Kucecwara (ABM)
- ~ Kampus LP3i
- ~ Universitas Widya Gama
- ~ Politeknik Brawijaya Malang
- ~ Universitas Pradnya Paramita

3. 3 Existing lokasi dan Tapak Perancangan

a. Existing Tapak



Lokasi site berada di jalan Sukarno-Hatta

Batasan Site :

- Utara : Perumahan penduduk kelurahan mojolangu
- Timur : Jalan Sudimoro dan Ruko
- Selatan : Jalan Soekarno Hatta dan perumahan
- Barat : SMU 9, Perumahan Griyasanta Eksekutif dan ruko.

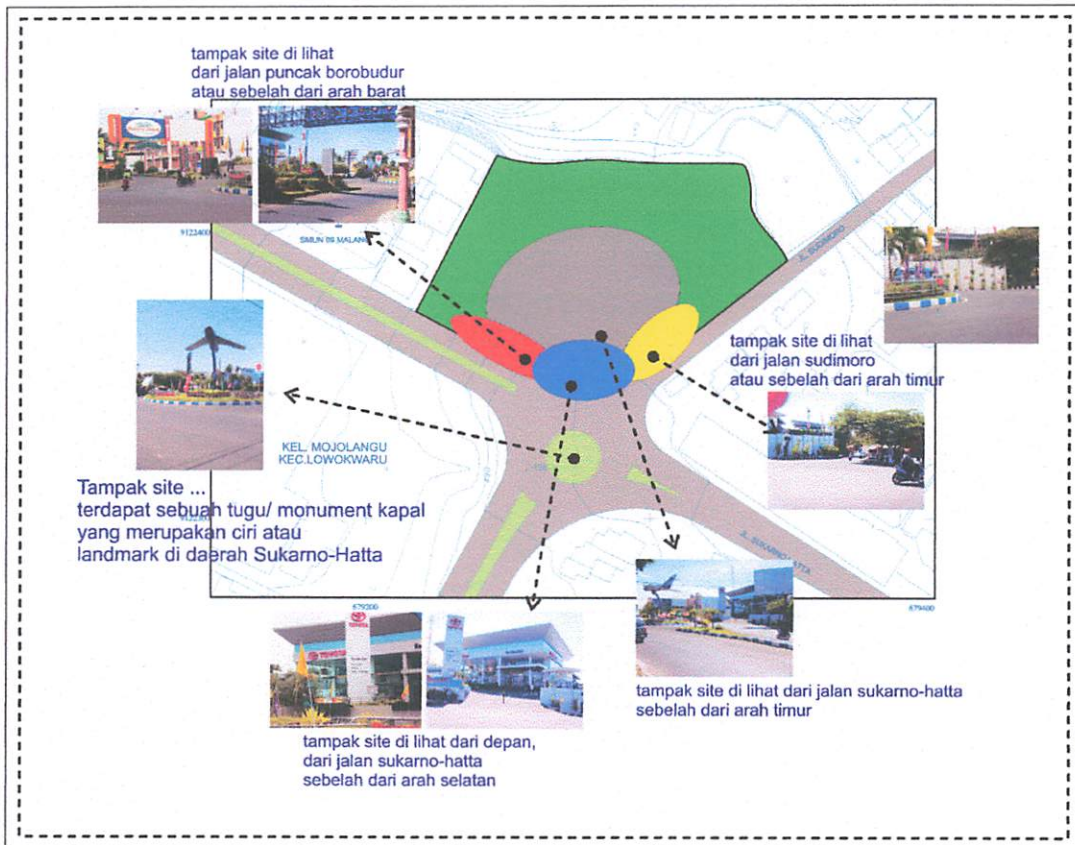
b. Luasan Site

Luas site sekitar $\pm 6500 \text{ m}^2$

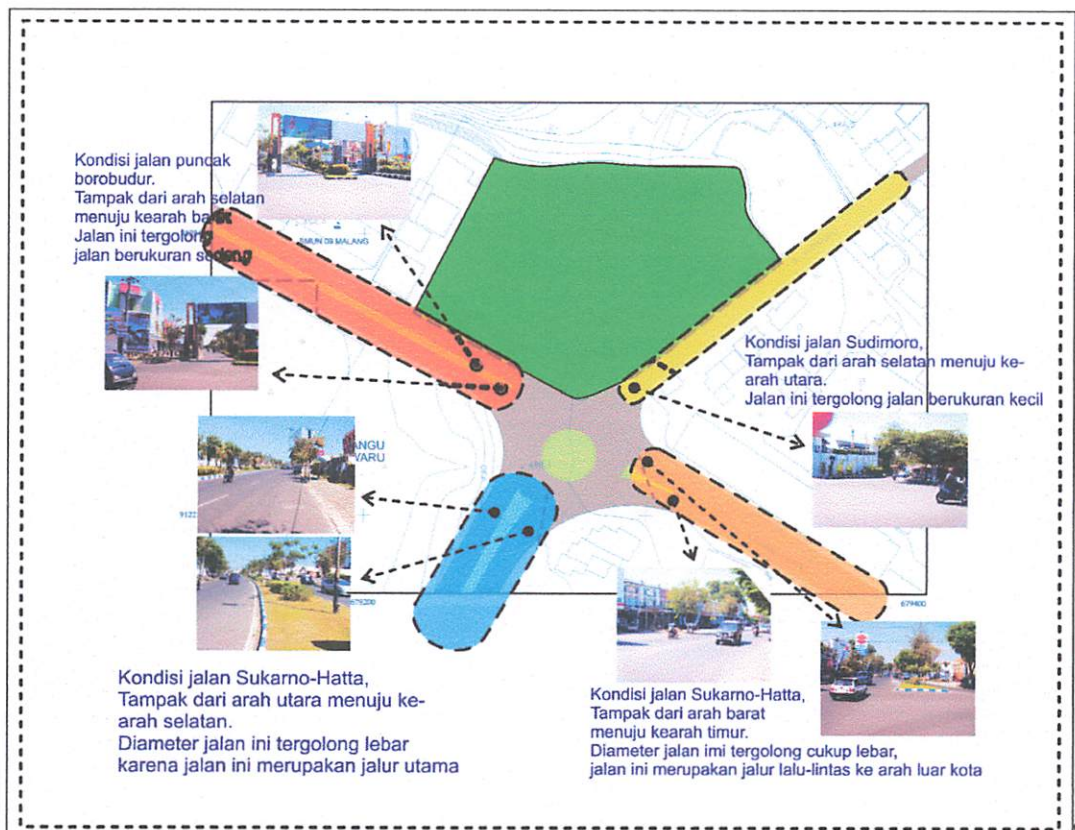
Sesuai dengan karakteristik Kecamatan Lowokwaru pada sepanjang jalan Sukarno-Hatta mempunyai ketentuan sebagai berikut :

- KDB = 40-60%
- TLB = 1-4 lantai
- Garis Sepadan Bangunan = 8-10m

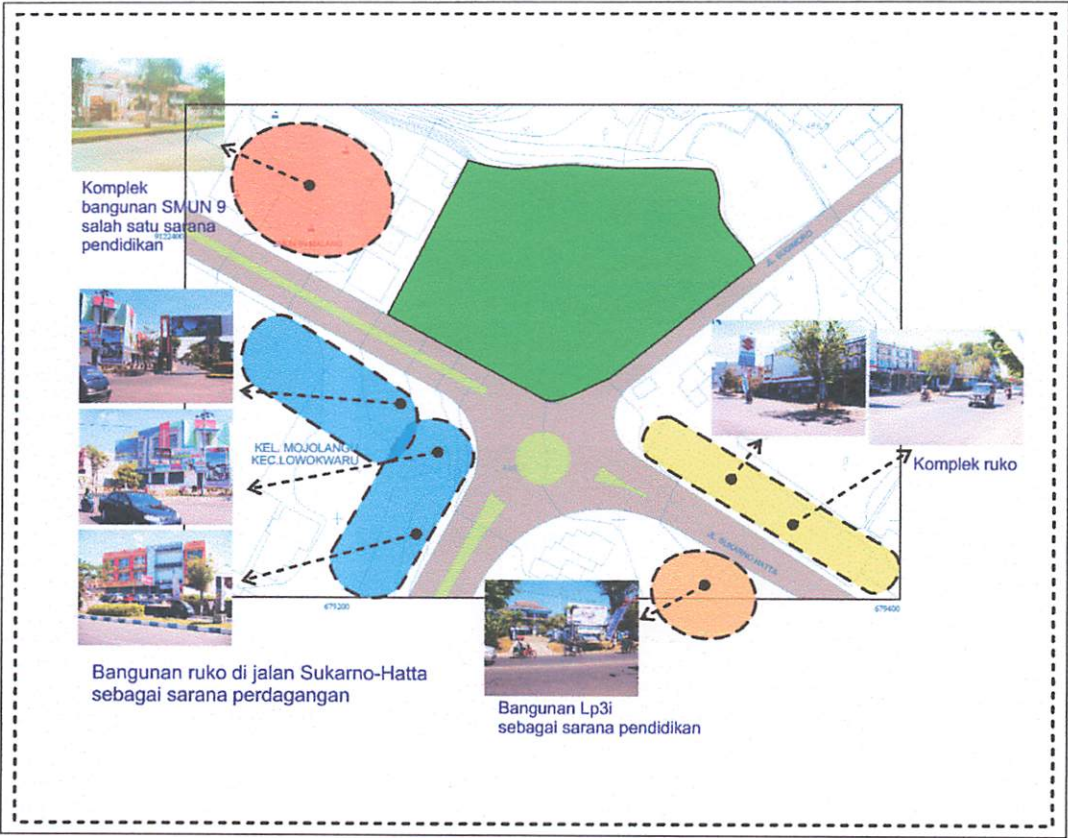
c. Data Existing tapak pada lokasi site



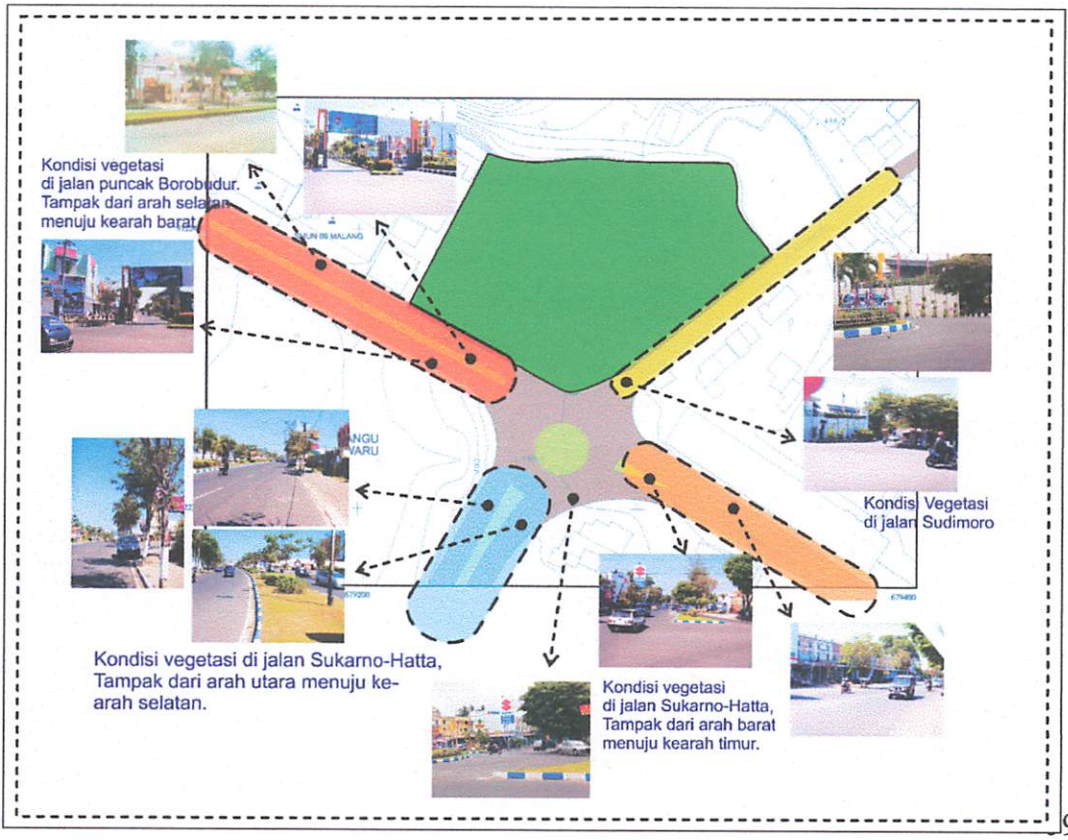
e. Existing jalan pada lokasi site



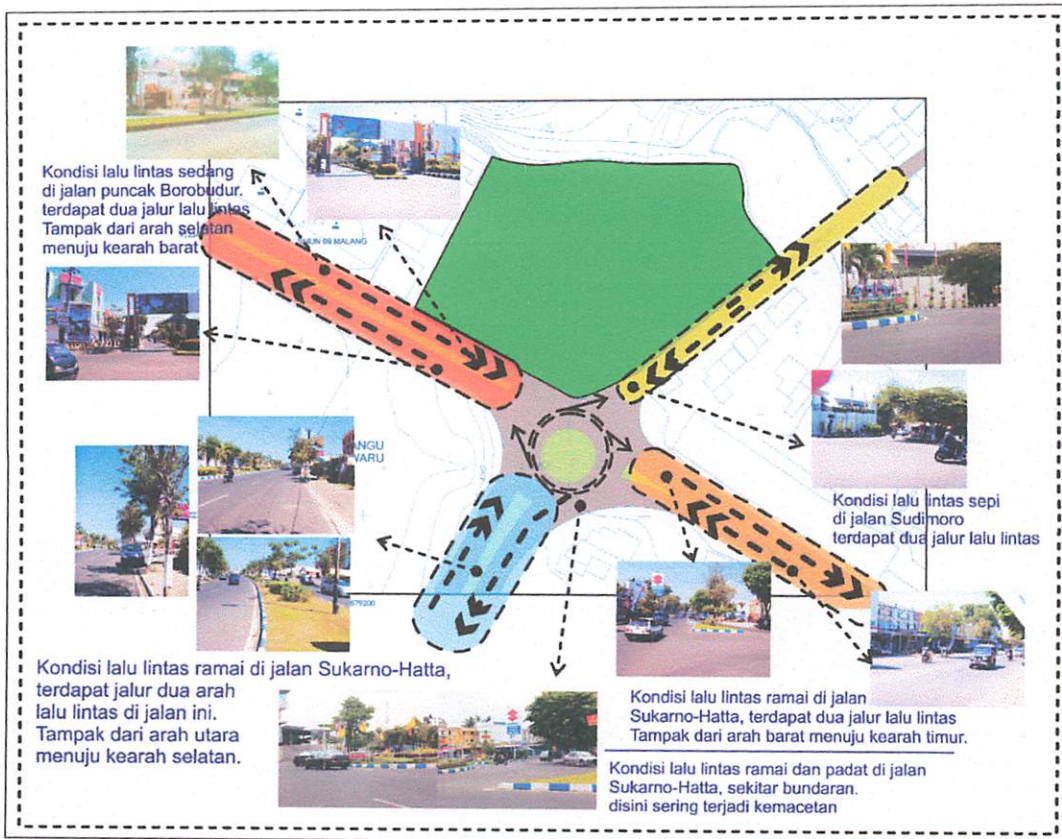
f. Existing bangunan di sekitar lokasi site



g. Existing vegetasi di sekitar lokasi site



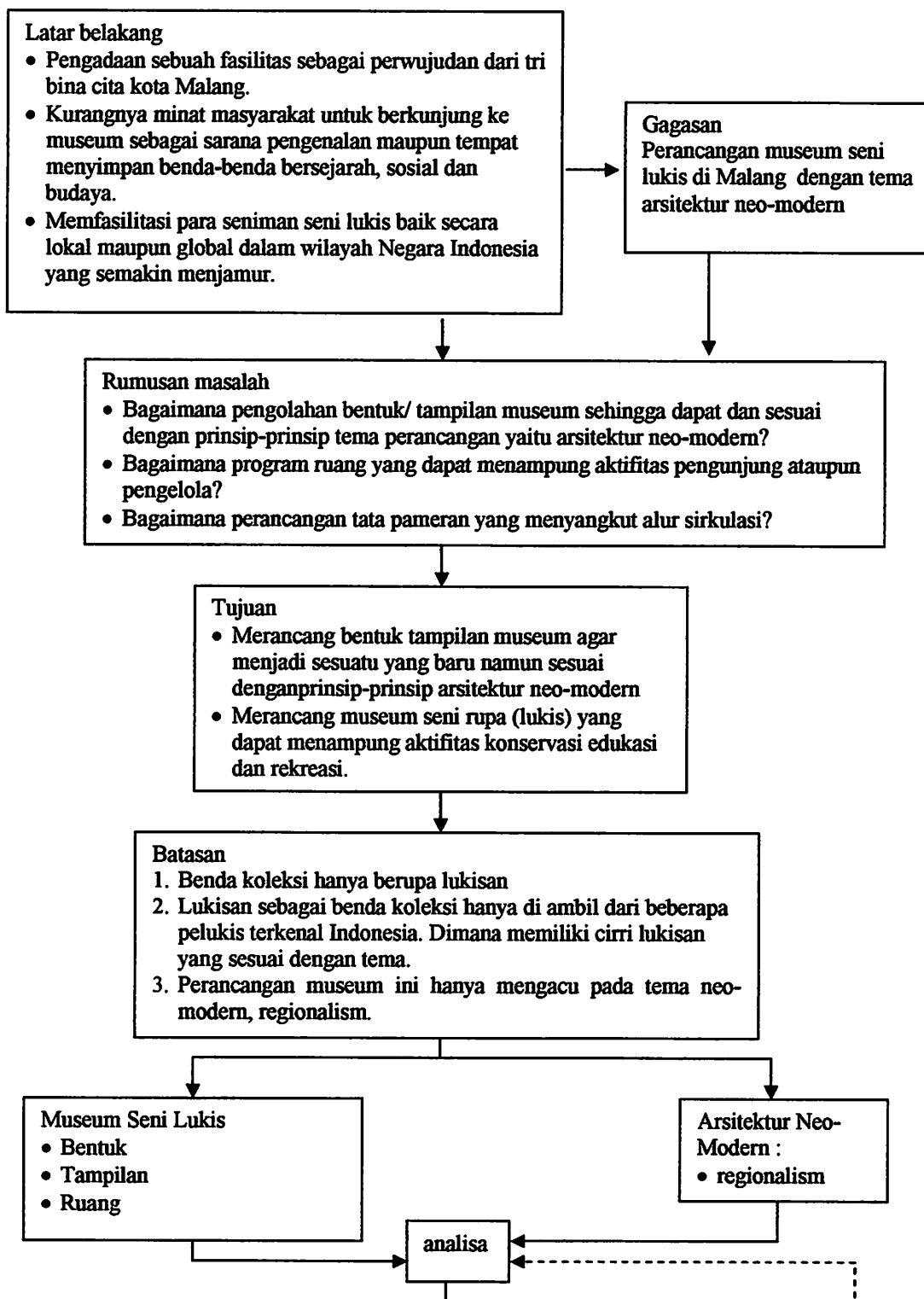
g. Existing lalu lintas di sekitar lokasi site

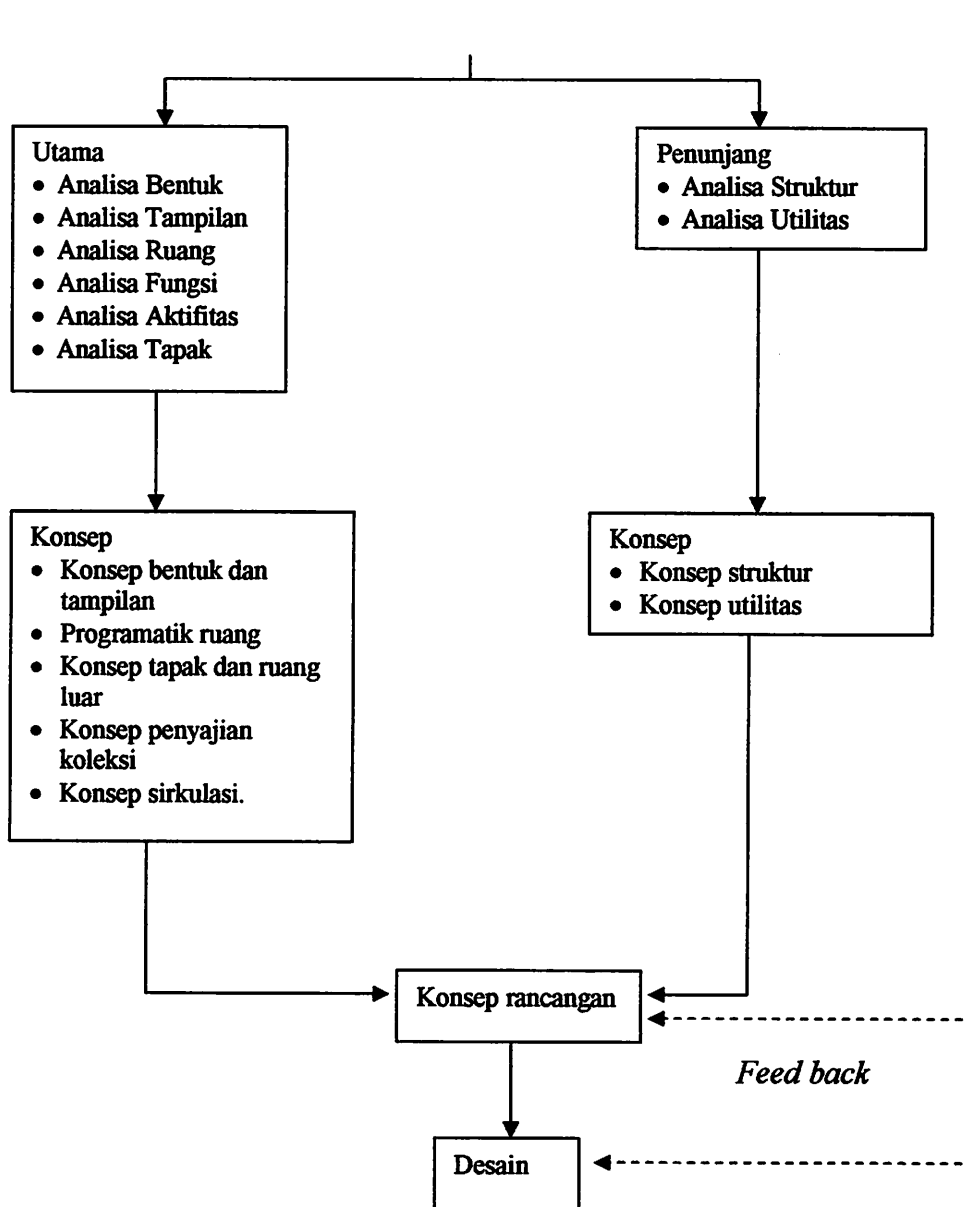


BAB IV

METODOLOGI

IV. 1. Kerangka Pemikiran





IV. 2. Metode Pengambilan Obyek

1. Pengambilan obyek disini berdasarkan hal yang diinginkan atau disukai oleh penulis. Karena penulis menyukai hal-hal yang berkaitan dengan sejarah maka disepakati untuk mengambil obyek Museum.
2. Obyek sebuah museum bermacam-macam jenisnya agar lebih spesifik dan terlihat lain maka dicari melalui hal yang sedang menjadi fenomena.

IV. 3. Metode Penentuan Tema

1. Setelah judul benar-benar ditentukan selanjutnya dicari beberapa alternative tema yang sesuai dengan obyek.
2. kemudian beberapa alternative tema tersebut dikembalikan kepada penulis, kira-kira tema manakah yang mampu dan dirasa sesuai dengan penulis.

IV. 4. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data disini ada beberapa cara, yaitu:

1. Studi Literatur
Mencari data dari literatur yang bersifat teori, peraturan pemerintah, dan program pemerintah yang ada hubungannya terhadap tema.
2. Studi banding
Yaitu sebuah studi pengamatan terhadap objek dan tema sejenis.
3. Observasi
Melakukan pengamatan langsung ke lapangan pada tempat-tempat yang bersangkutan paut dengan obyek.
4. Wawancara
Melakukan tanya jawab secara langsung kepada pihak-pihak yang terkait dengan judul.
5. Dokumentasi
Pengumpulan foto-foto, kliping, serta media lain yang digunakan untuk memvisualisasikan kawasan yang menyangkut dengan judul obyek.

IV. 5. Metode Analisa dan Pembahasan

Pada tahap ini data yang ada dari studi literature maupun studi banding dikumpulkan untuk kemudian dilakukan pembahasan/proses penganalisaan secara berurut, antara lain:

Analisa utama :

- Analisa Fungsi berisi analisa fungsi museum yaitu sebagai sarana edukasi preservasi dan rekreasi.
- Analisa Pelaku berisi siapa saja pelaku pada pengunjung, apa motivasi ataupun sifat dari pelaku (pengunjung) serta struktur organisasi pelaku (pengelola)
- Analisa Aktivitas berisi apa saja aktivitas yang dilakukan oleh pelaku (pengunjung dan Pengelola) disertai kebutuhan ruangnya
- Analisa Ruang berisi kebutuhan ruang yang direncanakan, luasan ruang, hubungan ruang, persyaratan ruang dan organisasi/ hubungan ruang.
- Analisa Tapak berisi analisa terhadap potensi site, pencapaian, sirkulasi, view dan orientasi, sinar matahari, angin, kebisingan, ruang luar serta penzonangan baik secara makro ataupun mikro..
- Analisa Bentuk berisi analisa terhadap bentuk-bentuk dasar dan bagaimana karakternya.
- Analisa Tampilan berisi analisa terhadap elemen-elemen tampilan yaitu atap, bukaan (pintu dan jendela), kolom dan balok.
- Analisa sirkulasi berisi analisa sirkulasi-sirkulasi yang ada pada beberapa literatur
- Analisa penyajian berisi berbagai metode penyajian benda-benda koleksi
- Analisa penunjang :
 - Analisa Struktur berisi analisa terhadap system struktur pada upper, main dan under struktur disertai kelemahan dan kelebihan masing-masing system serta penuraian gayanya.
 - Analisa Utilitas berisi analisa terhadap pencahayaan ruang pamer, keamanan koleksi dan pemeliharanya. Serta pengadaan air, penangkal petir, sirkulasi vertical (lift)

IV. 6. Metode Konsep dan Usulan Desain

- Setelah pada dilakukan penganalisaan serta pembahasan selanjutnya dilakukan penyusunan konsep rancangan. Konsep divisualisasikan melalui sketsa yang disertai tulisan-tulisan keterangan agar lebih komunikatif. konsep rancangan ini antara lain:
- Programatik ruang berisi penzoningan ruang
- Konsep bentuk dan tampilan berisi usulan bentuk serta tampilanya dengan menggunakan tema simbolis.
- Konsep tapak dan ruang luar berisi bagaimana merencanakan ruang luar sebagai factor dari fungsi museum sebagai sarana rekreasi dan fasilitas penunjang.
- Konsep penyajian koleksi berisi konsep bagaimana penyajian yang tepat untuk koleksi museum ini.
- Konsep sirkulasi berisi pemecahan terhadap berbagai analisa sirkulasi terpilih.
- Konsep struktu berisi system struktur mana yang dapat dipilih sehingga dapat menunjang bentuk yang diinginkan tanpa mengurangi factor kekuatanya.
- Konsep utilitas berisi usulan berapa lift yang dibutuhkan, pengolahan air bersih dan kotor, pengadaan listrik, komunikasi apa yang digunakan dan penangkal seperti apa yang akan dipakai pada bangunan.

IV. 7. Metode Desain Akhir

Setelah pada tahap konsep dan usulan desain menghasilkan Program rancangan, langkah selanjutnya adalah memvisualisasikanya. Metode visualisasi yang digunakan pada desain akhir ini adalah dengan cara penyajian gambar 2 dan 3 dimensi serta pembuatan maket.

BAB V

ANALISA DAN PEMBAHASAN

V. 1. Analisa Fungsi

Keberadaan museum ini memiliki beberapa fungsi antara lain adalah sebagai berikut :

Tabel 5.1
Fungsi museum

Fungsi	Keterangan
1. Sebagai Media Konservasi Dan Preserfasi	Berkaitan dengan kegiatan pengumpulan,perawatan, penyimpanan, pelestarian benda koleksi bersejarah. Hal ini berarti museum berfungsi sebagai media pewarisan nilai luhur budaya bangsa sekaligus benteng budaya.
2. Sebagai Media Komunikasi Dan Informasi	Berperan dalam menginformasikan aspek sosial budaya, manusia dan alam baik pada masa sekarang lampau atau yang akan datang sehingga cerminan dari manusia. Kegiatan berkaitan dengan pameran.
3. Sebagai Media Pendidikan Dan Pembinaan	Keberaaan museum harus mampu berfungsi sebagai tempat mendidik dan membina masyarakat sehingga akhirnya akan terbentuk manusia yang bersusila dan berbudaya tinggi. Keberadaan benda yang dipamerkan menambah pengetahuan masyarakat akan sejarah benda tersebut.

V. 2. Program Kegiatan

Fungsi-fungsi diatas di wadahi dan dilaksanakan museum dalam suatu unit-unit pembagian kerja/ kegiatan, seperti pada table dibawah ini

Tabel 5.2

Pengelompokan Unit Pelayanan (Kegiatan) Museum

Nama unit Pelayanan (Kegiatan)	Keterangan
1. Kegiatan umum	Melayani semua kegiatan pengunjung yang berkaitan yang berkaitan dengan aktifitas pameran, informasi, bursa buku dan souvenir, seminar, ceramah, perpustakaan, kegiatan yang berkaitan dengan kegiatan rekreasi.
2. Kegiatan Administratif	Berhubungan dengan fasilitas pengelolaan yang dilaksanakan dalam ruang perkantoran.
3. Kegiatan Operasional (teknis)	Melayani semua kegiatan yang berkaitan dengan pengelolaan koleksi museum, seperti preservasi, laboratorium konservasi, studi koleksi, penelitian koleksi dan penyimpanan koleksi.
4. Kegiatan Penunjang	Berkaitan dengan kegiatan pemenuhan fasilitas penunjang bagi pengunjung seperti kafetaria, mushola, toilet, taman, parker, ruang kesehatan, ruang keamanan dan ruang istirahat (lobby)
5. Kegiatan Servis	Melayani kegiatan servis seperti loading dock, ruang listrik, mesin ac dll

V.3. Analisa pelaku

Pelaku atau pemakai bangunan museum pada dasarnya ada dua, yaitu

V.3.1. Pengunjung

Terbagi menjadi dua yaitu pengunjung khusus dan pengunjung umum.

Tabel 5.3

Jenis pengunjung museum

Jenis pengunjung	Sifat	Motivasi	Kalangan pengunjung
Umum	Kedatangan tidak direncanakan	Romantik edukatif	Masyarakat umum
Khusus	Kedatangan telah direncanakan	Estetik, intelektual edukatif	Pelajar/mahasiswa, kolektor, perancang, peneliti

V.3.2. Pengelola

❖ Struktur Organisasi

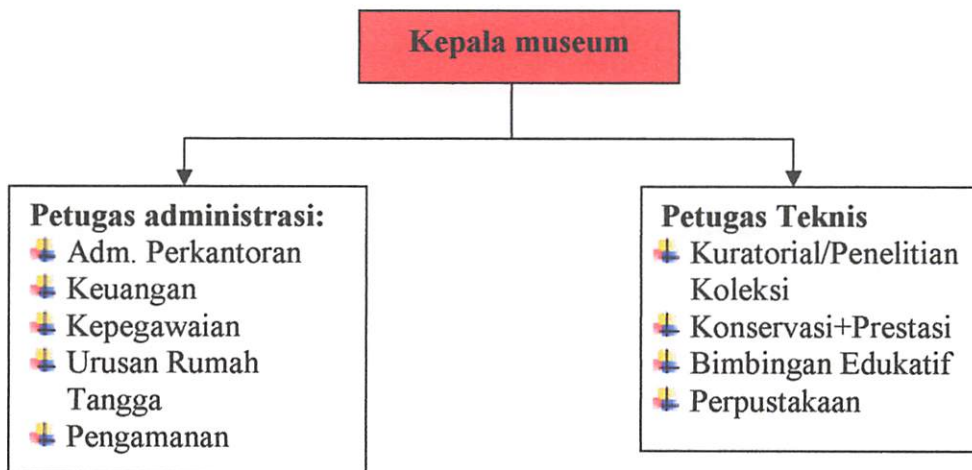


Diagram struktur organisasi pengelola

❖ Operasional Kerja

Dimana operasional kerjanya sebagai berikut :

🚧 Kepala museum

Bertugas memmimpin, mengkoordinir dan bertanggung jawab atas kelancaran museum.

🚧 Petugas administrasi, terdiri dari :

- Adm. Perkantoran

Bertugas mencatat semua hal yang berkaitan dengan administrasi perkantoran

- Keuangan

Bertugas mencatat semua pengeluaran, pemasukan dan pengolahan dana.

- **Kepegawaian**
Bertugas mengatur bidang sumber daya manusia para pegawai
- **Urusan Rumah Tangga**
Bertugas mengkoordinir, menyediakan segala kebutuhan yang berkaitan dengan pemeliharaan museum.
- **Pengamanan**
Bertugas menjaga keamanan museum baik koleksi secara khusus ataupun keamanan pengunjung dan bangunan itu sendiri.

🚧 Petugas Teknis

- **Kurator/Penelitian Koleksi**
Melakukan penelitian terhadap benda-benda koleksi dengan menggunakan referensi.
- **Konservasi + Prestasi**
Melakukan konservasi koleksi museum.serta melakukan restorasi dan mempersiapkan pameran sesuai dengan sinopsis yang disiapkan Kurator meliputi desain tata pameran, sarana pameran.
- **Bimbingan edukatif**
Melakukan koordinasi tentang pameran yang akan diadakan, membentuk kelompok kerja untuk menjadi pemandu pameran, melakukan evaluasi terhadap jalanya pameran.
- **Perpustakaan**
Mengtur dan mengelola segala hal yang berkaitan dengan perpustakaan seperti pengadaan buku, tata buku dan hanya.

V.3.3. Analisa Perhitungan Jumlah Pengunjung

Tabel 5.4

Statistik Pengunjung Hasil Study Banding Dalam Tiga Tahun Terakhir

Pengunjung	Th. 2005	Th. 2006	Th. 2007
TK	2.948	5.824	6.052
SD	15.183	31.747	26.417
SLTP Sederajat	8.091	13.687	13.046
SMU Sederajat	214	3.178	3.491
Mahasiswa	729	1.139	771

TNI/POLRI	220	1.528	821
ASING	129	166	197
UMUM	8.548	12.757	12.212
JUMLAH	36.062	70.026	63.007
Rata-Rata Perhari	99	192	173

Dari data diatas angka pengunjung terbesar adalah pada tahun 2006 dengan jumlah pengunjung 70.026 orang pertahun. Pada hari libur diasumsikan jumlah pengunjung naik 100%

Data proyeksi yang dicari pada hari libur = 70.026 x 100%

= 140.053 orang pertahun

= 384-400 orang perhari

V. 4. Analisa Aktivitas

A. Pengunjung Dari Masyarakat Umum

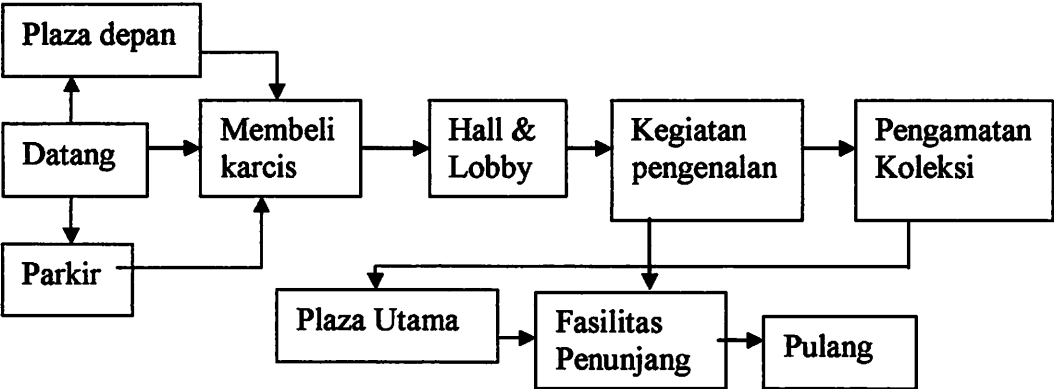


Diagram alir pengunjung umum

B. Pengunjung Khusus

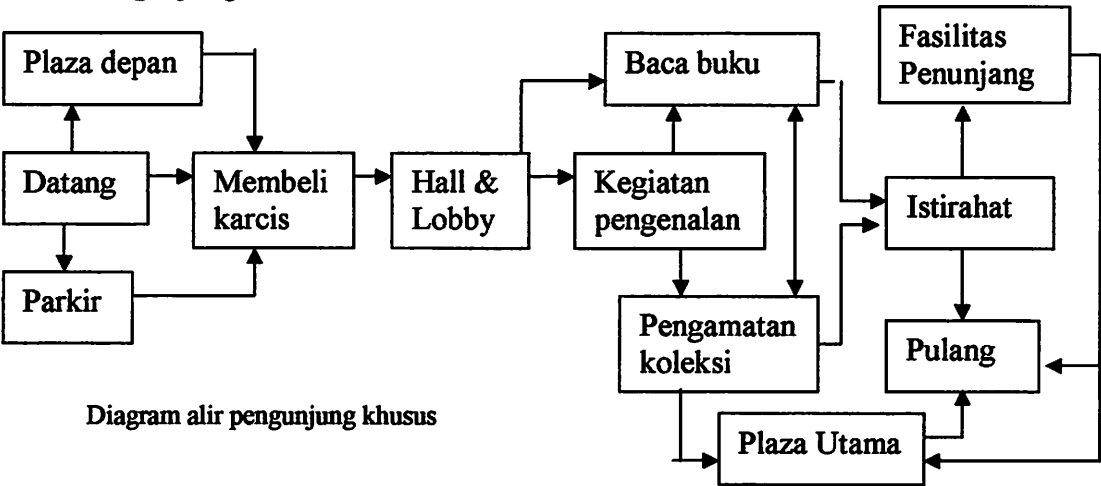
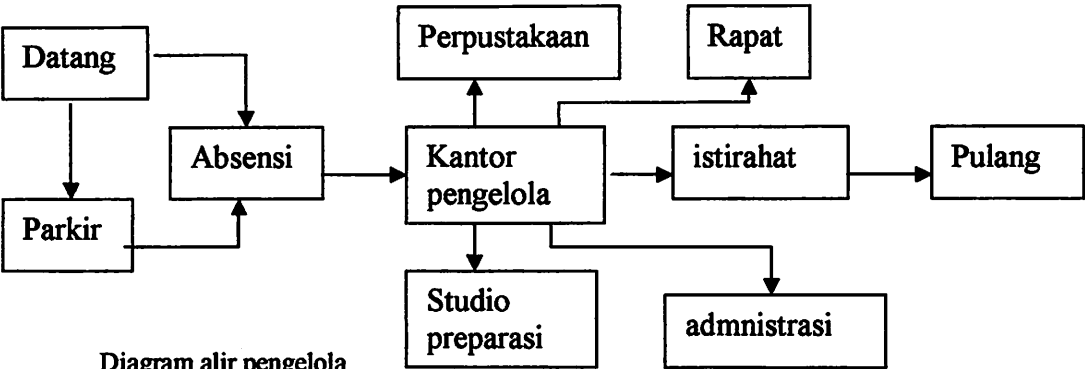
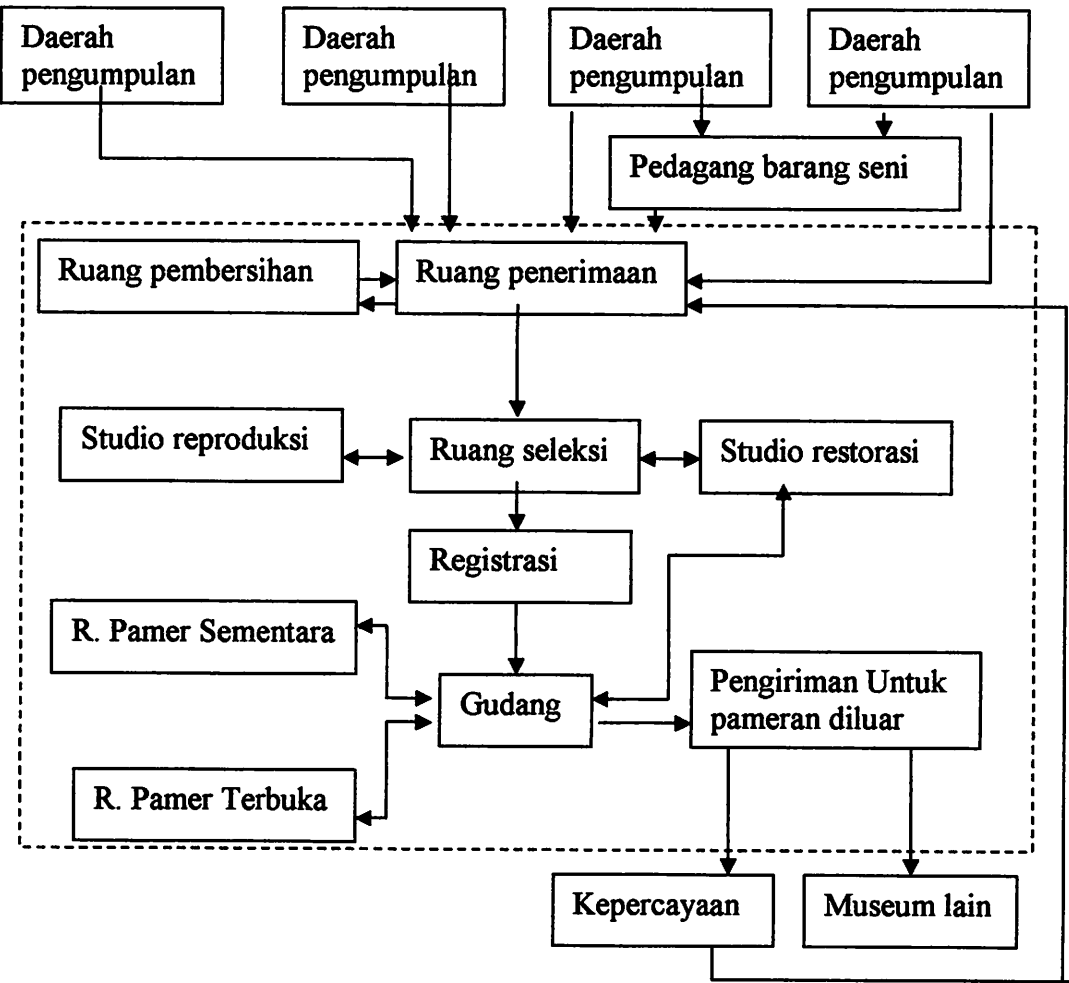


Diagram alir pengunjung khusus

C. Pengelola Museum



Skema Aliran Barang Koleksi Museum



V. 5. Analisa Ruang

V. 5.1. Analisa Kebutuhan Ruang

Kebutuhan ruang-ruang pada museum ini digolongkan dalam kelompok kegiatannya masing-masing, antara lain:

Tabel 5.5

Kebutuhan ruang museum

Kelompok kegiatan	Nama ruang	Fungsi dan Aktifitas
UNIT PELAYANAN UMUM	○ R. Loker Karcis	Berfungsi sebagai tempat menjual karcis pada pengunjung. Aktifitasnya Penjualan, pembelian karcis bagi pengunjung dan antri membeli karcis.
	○ R. Lobby	Berfungsi sebagai R. penerima untuk menuju keruang-ruang yang lain. Aktifitas didalamnya berbincang-bincang, duduk-duduk, istirahat dll.
	○ R. Informasi	Memberikan informasi kepada pengunjung. Aktifitasnya pemberian dan penerimaan informasi
	○ R. Edukator	Berfungsi sebagai tempat edukator untuk menyusun program edukatif pengunjung. Aktifitasnya menulis, membaca, browsing internet, berbicara.
	○ R. Penitipan Barang	Berfungsi sebagai tempat menitipkan barang pengunjung. Aktifitasnya menerima titipan barang pengunjung.
	○ R. Pamer Tetap	Berfungsi sebagai tempat pemerkan barang koleksi. Aktifitasnya melihat-lihat, mengamati,

UNIT PELAYANAN UMUM	○ R. Pamer Temporer	Berfungsi memamerkan benda-benda yang sifatnya temporer (dalam waktu tertentu). Aktifitasnya melihat-lihat, mengamati, memberikan keterangan.
	○ R. Auditorium	Berfungsi sebagai tempat seminar, pemutaran film dll. Aktifitas yang diwadahi bergantung pada jenis kegiatan yang dilakukan didalamnya.
	○ Perpustakaan	Berfungsi sebagai tempat membaca buku, khususnya berkaitan dengan referensi tentang museum. Aktifitasnya adalah membaca buku, duduk, menulis, diskusi.
	○ R. Souvenir & Bursa Buku	Berfungsi sebagai tempat penjualan cindramata, buku dll. Aktifitasnya melihat-lihat, membaca, membeli.
	○ R. Diskusi	Berfungsi sebagai tempat diskusi dan istirahat pengunjung setelah melakukan perjalanan museum. Aktifitasnya duduk, membaca, ngobrol.
	○ Toilet	Tempat membersihkan diri, buang air, cuci muka.
UNIT PELAYANAN ADMINISTRATIF	○ R. kepala museum	Berfungsi sebagai R. kerja kepala museum, aktifitasnya memimpin jalanya museum
	○ R. adm perkantoran	Berfungsi sebagai r. kerja Adm Perkantoran, aktifitasnya menulis, membaca, mengetik dll
	○ R. kepegawaian	Berfungsi sebagai R. kerja kepegawaian.
	○ R. Ursn Rumah Tangga	Berfungsi sebagai kerja Ursn. Rumah Tangga
	○ R. Rapat	Berfungsi sebagai ruang rapat para pengelola museum
	○ R. Pengamanan	Berfungsi sebagai r. kerja Ur. Keamanan
	○ Hall Pengelola	Berfungsi sebagai tempat menerima pengelola sebelum menuju ketempat yang lain
	○ R. Arsip	Sebagai tempat menyimpan arsip-arsip administrasi

	○ R. Pantry ○ Toilet	Tempat untuk menyiapkan makanan/minuman ringan. Tempat mebersihkan diri, buang air dan cuci muka.
	UNIT PELAYANAN TEKNIS ○ R. Penerimaan & Pengiriman ○ R. Kurator ○ R. Pembersihan ○ R. Seleksi ○ R. Registrasi & dokumentasi ○ R. Studio Reproduksi & Restorasi ○ Gudang Koleksi ○ Toilet	Tempat menerima barang koleksi pertama kali datang juga sebagai tempat mengirimkan barang. Tempat kerja petugas kurator melakukan penelitian terhadap benda koleksi, aktifitasnya duduk, mengamati, diskusi.. Tempat membersihkan benda koleksi Tempat menyeleksi benda koleksi Tempat pendataan dan pendokumentasian benda koleksi. Tempat pembuatan replika benda koleksi, perbaikan benda koleksi yang rusak serta perbaikan inventaris museum yang rusak. Tempat menyimpan benda-benda koleksi yang tidak dipamerkan ataupun karantina sementara benda koleksi. Tempat mebersihkan diri, buang air dan cuci muka.

UNIT PELAYANAN SERVIS	○ R. Jaga ○ R. Mekanik Dan Elektrikal ○ R. AHU ○ Gudang ○ Toilet ○ Void ○ Loading Dock	Sebagai tempat kerja petuga keamanan. Aktifitasnya mengawasi keadaan disekitarnya. Tempat operasional mekanikal dan elktrikal Tempat operasional AHU Tempat menyimpan barang-barang yang tidak dipergunakan Tempat mbersihkan diri, buang air dan cuci muka. Tempat untuk memberikan view dari lantai yang berada diatasnya.
UNIT PELAYANAN PENUNJANG	○ Mushola ○ Kafetaria ▪ R. Makan ▪ R.Kasir ▪ R.Dapur ▪ Pantry ▪ Gudang ▪ Toilet ○ Parkir Pengelola ○ Parkir Pengunjung ○ Plaza depan ○ Plaza utama	Tempat beribadah umat muslim. Aktifitasnya sholat, mengaji, wudlu. Tempat makan dan minum pengunjung Tempat pembayaran makanan Tempat memasak makanan dan minuman Tempat makan, minum ringan Sebagai tempat menyimpan bahan makanan Tempat mbersihkan diri, buang air dan cuci muka. Sebagai tempat menaruh kendaraan pengelola. Aktifitasnya parkir kendaraan. Sebagai tempat menaruh kendaraan pengunjung.. Aktifitasnya parkir kendaraan Sebagai tempat penerima tamu diruang luar Sebagai tempat melihat pemandangan, melepas

V. 5.2. Analisa Syarat Dan Hubungan Ruang

Persyaratan kualitatif ruang menyangkut tingkat kenyamanan ruang bagi pemakai baik pengunjung maupun pengelola. Adapun persyaratan ruang tersebut dapat dilihat dibawah ini.

Tabel 5.6
Syarat Dan Hubungan Ruang

KEL	RUANG	SIPAT	PERSYARATAN RUANG					
			A	B	C	D	E	F
UNIT PEMERINTAHAN DAERAH	Hall & Lobby	Publik	●	●	●			●
	Loket	Publik	●	●	●			
	R. Informasi	Publik	●	●		●		
	R. Edukator	Semi Privat		●			●	
	R. Penitipan Barang	Publik		●				
	R. Pamer Temporer	Publik		●		●		
	R. Pamer Tetap	Publik		●		●		
	R. Pamer terbuka	Publik	●		●			●
	R. Perenungan	Publik		●		●	●	
	Auditorium							
	Tribun Penonton	Publik		●		●		
	Stage	Publik		●		●		
	R. ganti & Rias	Publik		●		●		
	R. Operator	Privat		●		●		
	Gadang	Privat		●		●		
	Toilet	Publik	●	●		●		
	R. Seminar & Serbaguna	Publik		●		●	●	
	R. Perpustakaan							
	R. Buku	Publik	●	●	●	●	●	
	R. Katalog	Publik	●	●	●	●	●	
	Administrasi	Semi Privat	●	●	●	●	●	
	R. Fotocopy	Publik	●	●	●	●	●	
	R. Gudang Buku	Semi Privat	●	●	●	●	●	
	Toilet	Publik	●	●		●		
	R. souvenir & Bursa buku	Publik		●	●	●		
	R. Diskusi	Publik		●	●	●	●	
	Toilet	Publik		●	●	●		●
	Plaza Utama	Publik	●		●			●
	Servis Pelayanan Umum	Semi Privat		●		●		
UNIT KEGIATAN ADMINISTRATIF	Hall Pengelola	Semi Privat	●	●				●
	R. Kepala Museum	Privat	●	●	●		●	●
	R. Bag Adm Perkantoran	Privat	●	●	●		●	
	R. Bag Kepegawaian	Privat	●	●	●		●	
	R. Bag Urus Rmh Tangga	Privat	●	●	●		●	
	R. Rapat	Privat	●	●	●		●	
	R. Bag Pengamanan	Privat	●	●	●		●	
	R. Arsip	Privat	●	●		●	●	
	R. Pantry	Privat	●	●	●		●	
	Toilet	Privat		●		●		
	Servis Pelayanan Adm	Privat		●		●		

KETERANGAN :

A Pencahayaan Alami

B Pencahayaan Buatan

C Penghawaan Aktif

D Penghawaan Pasif

E Ketenangan

F View

● Berhubungan

● Membutuhkan

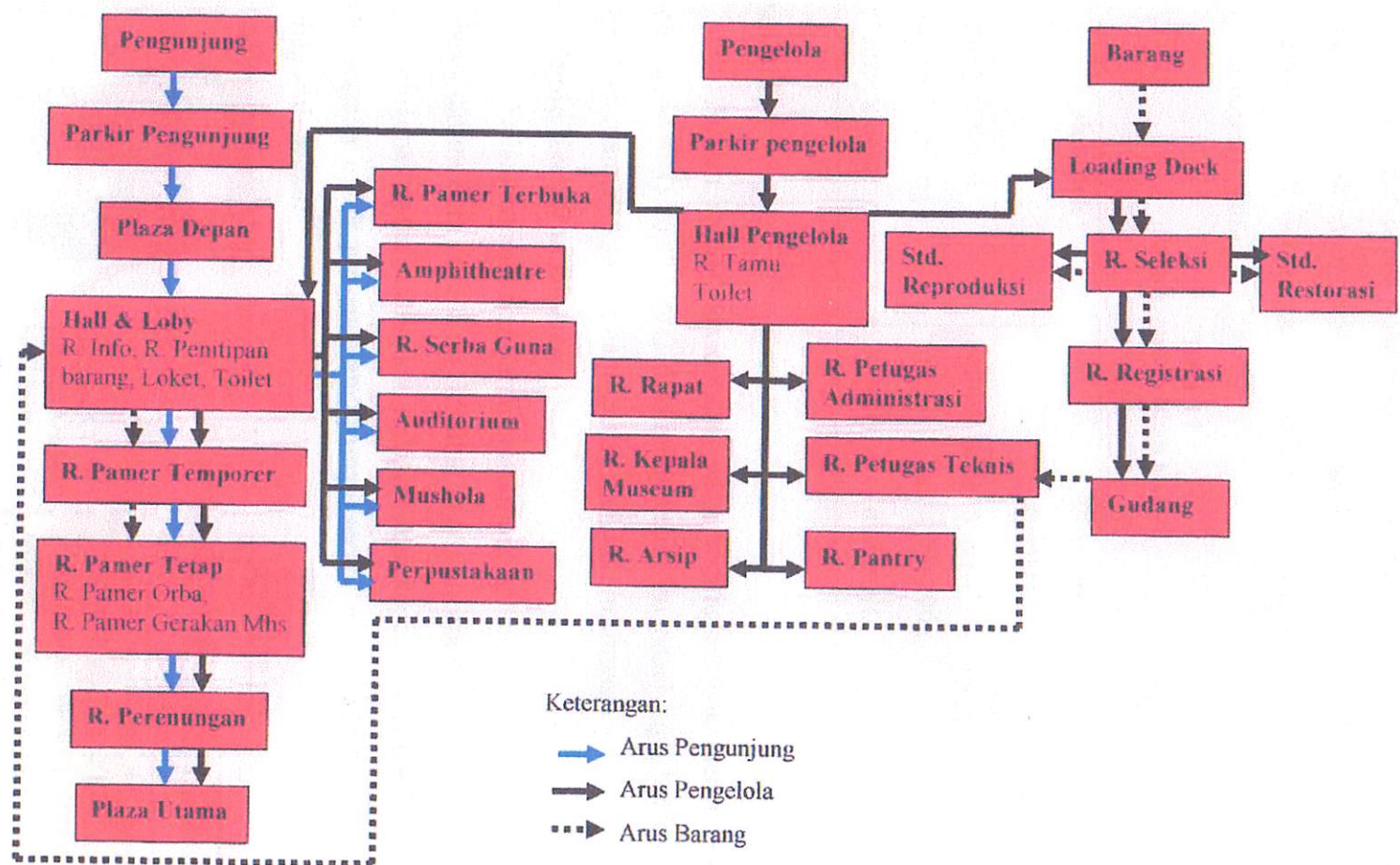
○ Berhubungan tidak langsung

◇ Tidak membutuhkan

KELOMPOK	RUANG	SIFAT	PERSYARATAN RUANG					
			A	B	C	D	E	F
UNIT KEGIATAN TEKNIS	R. Penerimaan & Pengiriman	Privat	●	●		●		
	R. Pembersihan	Privat	●	●		●		
	R. Seleksi	Privat	●	●		●		
	Studio Reproduksi	Privat	●	●		●		
	Studio Restorasi	Privat	●	●		●		
	R. Registrasi & Dokumentasi	Privat		●		●		
	Gudang	Privat		●		●		
	R. Kurator	Privat	●	●		●	●	
	R. Konservator	Privat	●	●		●	●	
	Toilet	Privat	●	●		●	●	
UNIT KEGIATAN SERVICE	Servis Pelayanan Teknis	Privat		●		●		
	R. Jaga	Semi Privat	●	●	●			●
	R. Mekanikal & Elektrikal	Privat		●		●		
	Gudang	Privat		●		●		
	Toilet	Privat		●		●		
	Void	Publik	●	●	●	●	●	
UNIT KEGIATAN PENUNJANG	Loading Dock	Privat	●	●	●	●		
	Kafetaria							
	R. Makan	Publik	●	●	●	●		●
	R. Minir	Publik	●	●	●	●		
	Dapur	Privat	●	●	●	●		
	Toilet	Publik	●	●		●		
	Pantry	Publik	●	●	●		●	
	Gudang	Privat		●		●		
	Toilet	Publik		●		●		
	Amphitheatre							
	Tribun Penonton	Publik	●	●	●			●
	Stage	Semi Privat	●	●	●			●
	R. Ganti	Privat		●		●		
	R. Operator	Privat		●		●		●
	Toilet	Publik		●		●		
	Mushola	Publik	●	●	●	●	●	
	Plaza Depan	Publik	●	●	●			●
	Parkir Pengelola							
	Motor	Privat		●		●		
	Mobil	Privat		●		●		
	Parkir Pengunjung							
	Motor	Publik	●	●		●		●
	Mobil	Publik	●	●		●		●
	Bus	Publik	●	●	●	●		●

KETERANGAN :

- A. Pencahayaan Alami
- B. Pencahayaan Buatan
- C. Penghawaan Aktif
- D. Penghawaan Pasif
- E. Ketenangan
- F. View
- Berhubungan
- Membutuhkan
- Berhubungan tidak langsung
- ◇ Tidak membutuhkan



V. 6 Analisa tempat Koleksi dan Area Amatannya

Penataan benda koleksi sangat dipengaruhi oleh kenikmatan pengamatan manusia. kenikmatan pandangan bergantung pada jarak pengamatan dan besar kecilnya obyek. Secara garis besar benda koleksi telah dikelompokkan menjadi 3 (pada bab III),yaitu:

Tabel 5.7
Pengelompokan benda koleksi

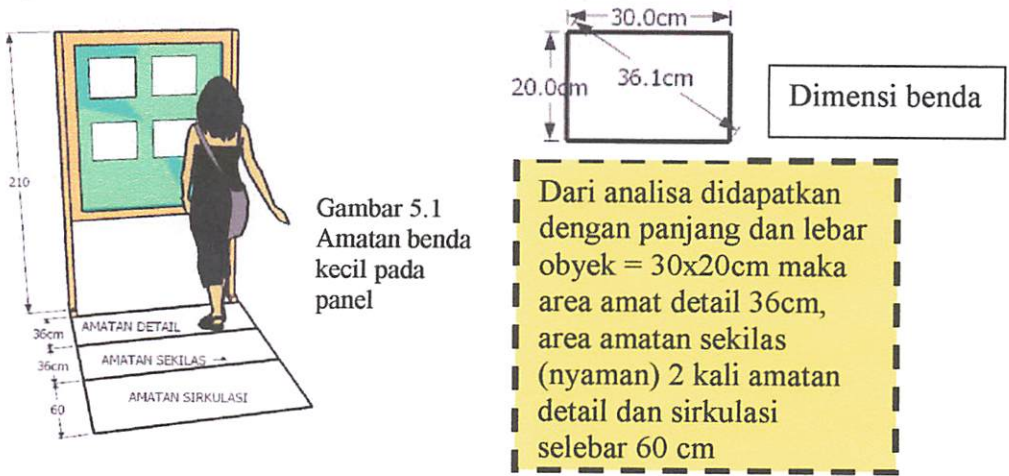
Kelompok	Dimensi (pxlxt)
Kelompok Kecil	Sampai dengan 50x25x... cm
Kelompok sedang	51x26x... cm – 99x199x... cm
Kelompok besar	200x100x...- diatasnya

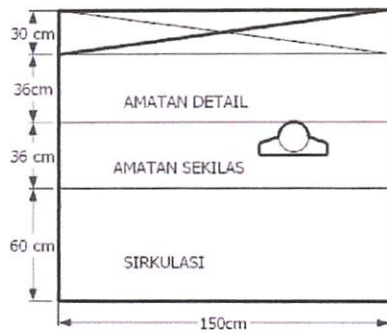
6.1. Panel

Adalah bidang dua dimensi yang berfungsi untuk memamerkan benda dua dimensi (foto, lukisan, dokumen) selain itu panel juga berfungsi sebagai pemisah ruang dan sarana panerangan (pemberi informasi)

 Benda Kecil Dua Dimensi

Dalam menentukan jarak amatan untuk benda 2 dimensi (foto, lukisan) dapat dirumuskan seperti ini. Melihat benda secara detail,yaitu dengan jarak 1 kali diagonal walau masih akan menggerakkan kepala untuk melihat secara utuh. Sedangkan untuk pengamatan nyaman secara utuh didapat dari jarak 2 kali diagonal. *Maka:*





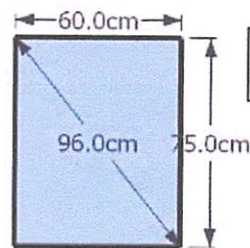
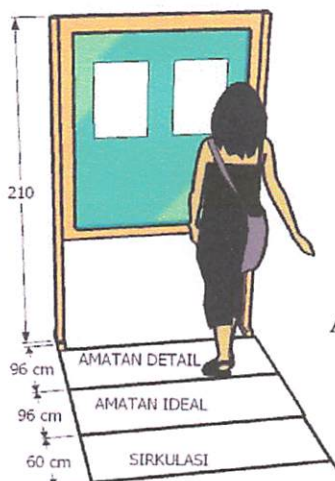
Pengamatan satu sisi

Gambar 5.2
Amatan benda kecil pada panel (tampak atas)

Luas total panel untuk benda kecil = $162 \times 150 \text{ cm}$
 $= 2,43 \text{ m}^2$

Benda Sedang Dua Dimensi

Sama seperti benda kecil yaitu: Melihat benda secara detail, yaitu dengan jarak 1 kali diagonal walau masih akan menggerakkan kepala untuk melihat secara utuh. Sedangkan untuk pengamatan nyaman secara utuh didapat dari jarak 2 kali diagonal. **Maka:**



Dimensi benda

Gambar 5.3
Amatan benda sedang pada panel

Dari analisa didapatkan dengan panjang dan lebar obyek = $60 \times 75 \text{ cm}$ maka area amat detail 96cm, area amatan sekilas (Ideal) 2 kali amatan detail dan sirkulasi selebar 60 cm

Pengamatan satu sisi

Gambar 5.4
Amatan benda sedang pada panel

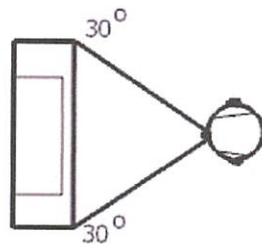
Luas total panel untuk benda sedang = $282 \times 150 \text{ cm}$
 $= 4,23 \text{ m}^2$

6.2. Vitrin

Vitrin adalah lemari panjang untuk menata koleksi museum, digunakan untuk benda tiga dimensi dan tidak boleh disentuh. Oleh karena itu bahan penutupnya adalah kaca bening. Ada tiga jenis vitrin yang digunakan, antara lain:

- **Vitrin dinding**

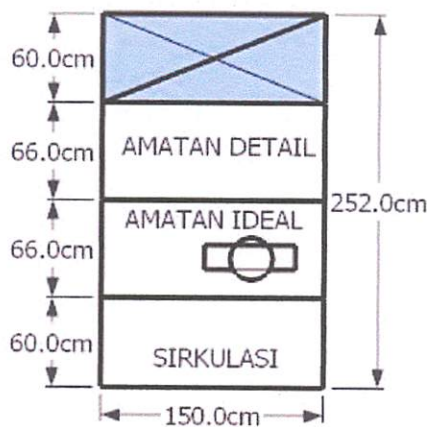
Digunakan untuk tempat penyajian benda koleksi tiga dimensi kecil dan sedang secara berkelompok, dimana tempat dari vitrin ini menempel pada dinding sehingga amatanya hanya satu sisi. Dalam menentukan area amatannya adalah menggunakan pendekatan gerak kepala horizontal. seperti pada gambar dibawah ini:



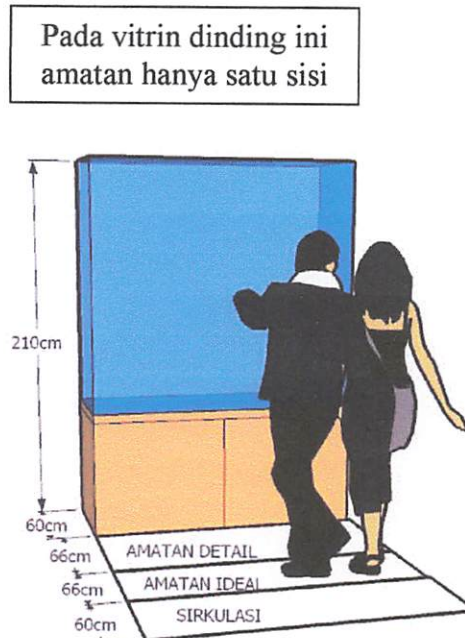
Gambar 5.5
Gerak kepala
horizontal

Maka:

Jika lebar vitrin 150 cm dengan sudut pengamatan 30° maka didapatkan area amatan ideal dengan jarak 132 cm.



Gambar 5.6
Amatan benda pada
vitrin dinding



Pada vitrin dinding ini
amatan hanya satu sisi

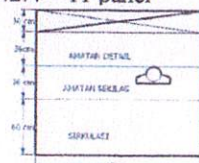
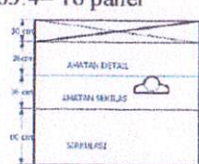
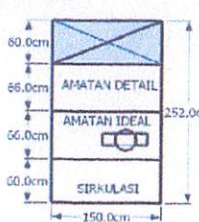
$$\begin{aligned}\text{Luas total vitrin total adalah} &= 252 \times 150 \text{ cm} \\ &= 3,78 \text{ m}^2\end{aligned}$$

V. 7. Besaran Ruang

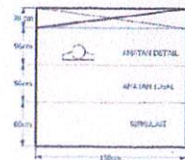
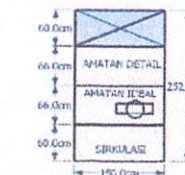
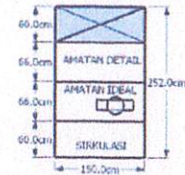
Dari data-data rencana benda koleksi pada bab III selanjutnya dikelompokkan menjadi dua berdasarkan kelompok waktu benda koleksi itu berada. Pengelompokan itu bertujuan dengan tematik ruang pameran.

Besaran Ruang Pamer 1

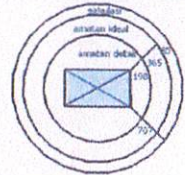
Tabel 5.8
Besaran Ruang Pamer 1

Kelompok	Nama koleksi	Sifat	Besaran (pxlxt)	Jml	Tempat koleksi	Studi ruang	Besaran
Kecil	Foto kejadian	• 2 dimensi • Organic • Elastis • Peka cahaya	30x20cm	42	Panel	1 panel berisi 4 foto 42:4 = 11 panel 	L panel total= 2,4 m² L=11x2,4 =26,4 m²
	Artikel	• 2 dimensi • Organic • Elastis • Peka cahaya	30x20cm	63	Panel	1 panel berisi 4 artikel 63:4= 16 panel 	L panel total= 2,4 m² L=16x2,4=38,4 m²
Sedang	Pataka	• 2 dimensi • Anorganic • Elastis dan kaku • Peka cahaya	90x60cm	13	Vitrin dinding	1 vitrin berisi 3 benda 13:4 =3 vitrin 	L vitrin total=3,8 m² L=13x3,8=49,4 m²

Kelompok	Nama koleksi	Sifat	Besaran (pxlxt)	Jml	Tempat koleksi	Studi ruang	Besaran
Sedang	Bendera partai	• 2 dimensi • Organic • Elastis • Peka cahaya	90x60cm	3	Vitrin	1 vitrin berisi 3 bendera	L vitrin total = $3,8 \text{ m}^2$ $L = 1 \times 3,8 = 3,8 \text{ m}^2$
	Baju dinas presiden	• 2 dimensi • Organic • Elastis • Peka cahaya	70x25x170	1	Vitrin	1 vitrin berisi 3 bendera	L vitrin total = $3,8 \text{ m}^2$ $L = 1 \times 3,8 = 3,8 \text{ m}^2$
	Foto tokoh	• 2 dimensi • Organic • kaku • Peka cahaya	60x75 cm	2	panel	1 panel berisi 2 buah foto	L panel total = $4,2 \text{ m}^2$ $L = 1 \times 4,2 = 4,2 \text{ m}^2$

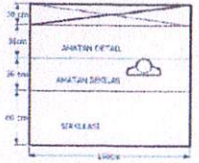
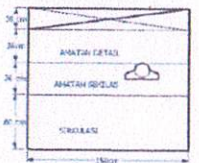


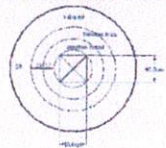
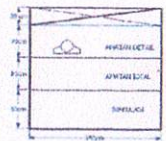
Kelompok	Nama koleksi	Sifat	Besaran (pxlxt)	Jml	Tempat koleksi	Studi ruang	Besaran
Besar	Mobil jeep	• 3 dimensi • AnOrganic • kaku • Tidak Peka cahaya	4,5x2,5x2m	1	Box standart	1 box berisi 1 buah	L box total = $158,3 \text{ m}^2$ $L = 1 \times 158,3 = 158,3 \text{ m}^2$

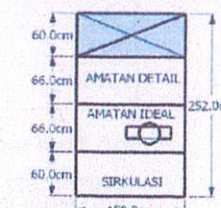
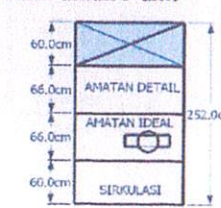


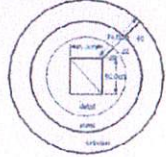
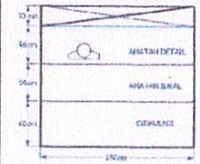
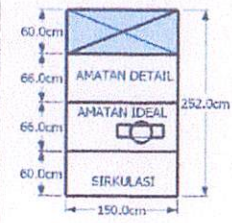
Total luasan R. Pamer 1 = 284 m^2
 Total luasan + sirkulasi 30% = $369,2 \text{ m}^2$

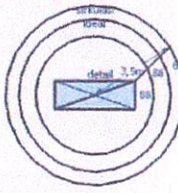
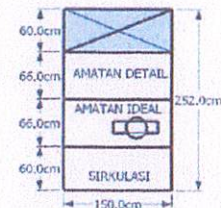
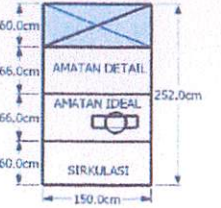
Tabel 5.9
Besaran Ruang Pamer 2

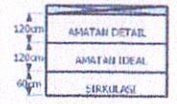
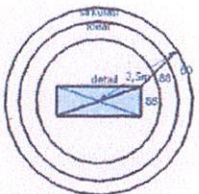
Kelompok	Nama koleksi	Sifat	Besaran (pxlxt)	Jml	Tempat koleksi	Studi ruang	Besaran
Kecil	Foto kejadian	• 2 dimensi • Organic • Elastis • Peka cahaya	30x20cm	40	Panel	1 panel berisi 4 foto 40:4 = 10 panel 	L panel total= 2,4 m² L=10x2,4=24 m²
	Artikel	• 2 dimensi • Organic • Elastis • Peka cahaya	30x20cm	26	Panel	1 panel berisi 4 artikel 26:4= 7 panel 	L panel total= 2,4 m² L=7x2,4=16,8 m²
	Microfone Tas Sepatu,sandal masker	• 3 dimensi • Anorganic • Elastis &kaku • Peka cahaya	17x6 35x15x50 30x14x10 20x12	1 1 6 2	Vitrin	1 vitrin brisi 4 benda 10:6 =2 vitrin 	L vitrin total=3,8 m² L=2x3,8 =7,6 m²

Kelompok	Nama koleksi	Sifat	Besaran (pxlxt)	Jml	Tempat koleksi	Studi ruang	Besaran
Sedang	Megaphone	• 3 dimensi • Anorganic • kaku • Tidak Peka cahaya	30x25	1	Vitrin tengah	1 vitrin untuk 1 benda 	L vitrin total = $4,75 \text{ m}^2$ $L = 1 \times 4,75 = 4,75 \text{ m}^2$
	Poster	• 2 dimensi • Organic • Elastis • Peka cahaya	90x60cm	14	Panel	1 panel untuk 2 benda $14:2 = 7$ panel 	L panel total = $4,2$ $L = 7 \times 4,2 = 29,4$
	Bendera Organ mahasiswa	• 2 dimensi • Organic • Elastis • Peka cahaya	90x60cm	8	Vitrin dinding	1 vitrin berisi 3 bendera Berarti dibutuhkan 3 vitrin 	L vitrin total = $3,8 \text{ m}^2$ $L = 3 \times 3,8 = 11,4 \text{ m}^2$

Kelompok	Nama koleksi	Sifat	Besaran (pxlxt)	Jml	Tempat koleksi	Studi ruang	Besaran
Sedang	Bendera merah putih	• 2 dimensi • Organic • Elastis • Peka cahaya	90x60cm	5	Vitrin dinding	1 vitrin berisi 3 bendera Berarti dibutuhkan 3 vitrin 	L vitrin total = $3,8 \text{ m}^2$ $L = 1 \times 3,8 = 3,8 \text{ m}^2$
	Senar dan stik	• 3dimensi • anorganik • kaku • tidak Peka cahaya	50x20	3	Vitrin dinding	1 vitrin untuk 3 buah stik 	L vitrin total = $3,8 \text{ m}^2$ $L = 1 \times 3,8 = 3,8 \text{ m}^2$
	Tameng aparat pentungan	• 3dimensi • organik • Elastis - Tidak Peka	100x70	3	Vitrin dinding	1 vitrin untuk 3 unit 	L vitrin total = $3,8 \text{ m}^2$ $L = 1 \times 3,8 = 3,8 \text{ m}^2$

Kelompok	Nama koleksi	Sifat	Besaran (pxlxt)	Jml	Tempat koleksi	Studi ruang	Besaran
Sedang	Televisi	• 3 dimensi • anorganik • kaku • tidak Peka cahaya	45x38x42	1	Vitrin tengah	1 vitrin untuk satu obyek $L = 3,14 \times 1,4^2 = 6,1 \text{ m}^2$ 	$L \text{ vitrin total} = 4,4 \text{ m}^2$ $L = 1 \times 4,4 = 6,1 \text{ m}^2$
	Foto tokoh	• 2 dimensi • organik • elastis • Peka cahaya	60x75	8	Panel	1 panel berisi 2 obyek Berarti Dibutuhkan 4 panel 	$L \text{ panel total} = 4,2 \text{ m}^2$ $L = 4 \times 4,2 = 16,8 \text{ m}^2$
	Replika karangan bunga	• 3 dimensi • anorganik • elastis • tidak Peka cahaya	100x60x120	1	vitrin dinding	1 vitrin berisi 1 obyek 	$L \text{ vitrin total} = 3,8 \text{ m}^2$ $L = 1 \times 3,8 = 3,8 \text{ m}^2$

Kelompok	Nama koleksi	Sifat	Besaran (pxlxt)	Jml	Tempat koleksi	Studi ruang	Besaran
Sedang	Replica peti mati	• 3 dimensi • anorganic • kaku • tidak Peka cahaya	200x70x50	1	Box standart	1 box untuk satu obyek $L=3,14 \times 3,35^2$ $= 35,2m^2$ 	$L \text{ box total} = 35,2 m^2$ $L = 1 \times 35,2 = 35,2 m^2$
	Senapan Pistol Hydran	• 3 dimensi • anorganic • kaku • tidak Peka cahaya	115x4x20 20x12x3 20x60	1 1 1	Vitrin dinding	1 vitrin berisi 3 obyek 	$L \text{ vitrin total} = 3,8 m^2$ $L = 1 \times 3,8 = 3,8 m^2$
	Sragam aparat	• 3 dimensi • organic • elastis • Peka cahaya	70x25x170	3	Vitrin dinding	1 vitrin berisi 1 unit seragam Berarti dibutuhkan 3 vitrin 	$L \text{ vitrin total} = 3,8 m^2$ $L = 3 \times 3,8 = 11,4 m^2$

Kelompok	Nama koleksi	Sifat	Besaran (pxlxt)	Jml	Tempat koleksi	Studi ruang	Besaran
Besar	Peta	• 2 dimensi • organic • elastis • Peka cahaya	250x200	2	Pigora menempel pada dinding	1 pigora untuk satu obyek 	$L_{\text{Total}} = 7 \text{ m}^2$ $L = 2 \times 7 = 14 \text{ m}^2$
	Motor Polisi	• 3dimensi • anorganik • kaku • tidak Peka cahaya	200x75x120	1	Box standart	1 box untuk 1 obyek $L = 3,14 \times 3,35^2 = 35,2 \text{ m}^2$ 	$L_{\text{box total}} = 35,2 \text{ m}^2$ $L = 1 \times 35,2 = 35,2 \text{ m}^2$
	Tank Militer	• 3dimensi • anorganik • kaku • tidak Peka cahaya	600x300x220	1	Box standart	1 box untuk 1 obyek $L = 3,14 \times 6,9^2 = 149,5 \text{ m}^2$ 	$L_{\text{box total}} = 149,5 \text{ m}^2$ $L = 1 \times 149,5 = 149,5 \text{ m}^2$
Luas Total R. Pamer 2 = 381,1 m² Luas Total R. Pamer 2 + sirk 30% = 495,8 m²							

Tabel 5.10
Besaran Ruang

Unit Kegiatan	Nama ruang	Kapasitas (orang)	Standar (m ²)	Sumber	Luasan (kpst x std) (m ²)
Unit Kegiatan umum	Hall dan loby	400	0,96	NAD	384
	Loket	2	4,5	NAD	9
	R. Informasi	1 unit	20	PPM	20
	R. Penitipan barang	1 unit	30	PPM	30
	R. Educator	4	4,46	NAD	17,8
	R. Pamer Tetap 1	1 unit	369,2	Analisa	369,2
	r.pamer tetap 2	1 unit	495,8	analisa	495,8
	R. Pamer temporer	40% R.pamer trtup 865=346	346	Ass	346
	R. Perenungan	1	408	Std Bdg	408
	Auditorium	1 unit			
	🎪 Tribun	75%pngnjung=300	0,84	NMH	252
	🎪 Stage	1 unit	40	Ass	40
	🎪 R. ganti & rias	2 unit	20	Ass	40
	🎪 R. operator	1 unit	9	Ass	9
	🎪 Gudang	1 unit	25	Ass	25
	🎪 Toilet	2 unit	14	Ass	28
	🎪 Sirkulasi	40% auditorium	157,6	Ass	157,6
	R. perpustakaan				
	🎪 R. buku & Baca	1 unit	138,63	Std Bdg	138,6
	🎪 Penunjang		20	Ass	20
	🎪 Sirkulasi	40% Pepustakaan	63,5	Ass	63,5
	R. Souvenir & Bursa	2	60	Ass	120
	Toilet	2 unit	25	Ass	50
	Plaza utama	400	0,40	Ass	160
	Plaza Depan	50%pngnjung=200	0,40	Ass	80
	Servis	1 unit	25	Ass	25
Total Luasan indoor unit kegiatan umum= 3.048,5 m ²					
Total Luasan indoor unit kegiatan umum+ sirkulasi 30%= 3.963 m ²					
Total luasan unit kegiatan umum outdoor= 240 m ²					
Total luasan unit kegiatan umum outdoor+sirkulasi 30%= 312 m ²					

Unit Kegiatan	Nama ruang	Kapasitas (orang)	Standar (m ²)	Sumber	Luasan (kpsts x std) (m ²)
Unit Kegiatan Admi nistratif	Hall Pengelola	40	0,96	NAD	38,4
	R. Tamu	1 unit	20	PPM	20
	R. Kepala	1	80	PPM	80
	R. Adm Kantor	4	9	NAD	36
	R. Kepegawaian	4	9	NAD	36
	R. Urs Rumah Tangga	4	9	NAD	36
	R. Rapat	1 unit	120	PPM	120
	R. Keamanan	4	9	NAD	36
	R.Arsip	1 unit	20	Ass	20
	R. Pantry	1 unit	20	PPM	20
	Toilet	2 unit	15	Ass	30
	Servis	1 unit	25	Ass	25
Total Luasan = 497,4 m ²					
Total luasan unit kegiatan administratif(30% sirkulasi) = 646,6 m ²					
Unit Kegiatan Teknis	R. Pnerimaan & Pngriman	1 unit	60	PPM	60
	R. Pembersihan	1 unit	60	Ass	60
	R. Seleksi	1 unit	60	PPM	60
	Std Reproduksi	1 unit	60	PPM	100
	Std Restorasi	1 unit	60	PPM	60
	R. Registrasi &Dkmentasi	1 unit	40	PPM	40
	Gudang Koleksi	1 unit	40	Ass	40
	R. Curator	1 unit	80	PPM	80
	R. Konservator	1 unit	60	PPM	60
	Toilet	2 unit	15	Ass	30
	Servis	1 unit	25	Ass	25
Total Luasan = 615 m ²					
Total luasan unit kegiatan Teknis (30% sirkulasi) = 798,2 m ²					

Unit Kegiatan	Nama ruang	Kapasitas (orang)	Standar (m ²)	Sumber	Luasan (kpstxstd)
Unit kegiatan servis	R. jaga	4 orang	4,46	NAD	17,8
	R. Mekanik & elektrik	1 unit	20	Ass	20
	AHU	1 unit	20	Ass	20
	Gudang umum	1 unit	40	Ass	40
	Toilet	2 unit	15	Ass	30
	Void	1 unit	300	Ass	300
	Loading Dock	1 unit	60	Ass	60

Total Luasan = 487,8 m²

Total luasan unit kegiatan Servis (30% sirkulasi) = 634,1 m²

Unit Kegiatan penunjang	Kafetaria				
	🚪 R. makan	25%pngjung=100	1,5	NAD	150
	🚪 Kasir	1 orang	3	Ass	3
	🚪 Dapur	1 unit	25	Ass	20
	🚪 Servis	45	45	ass	45
	Amphitheatre (outdoor)				
	🚪 Tribun	75%pngnjung=300	0,84	NMH	252
	🚪 Stage	1 unit	35	Ass	35
	🚪 Penunjang	1 unit	25	Ass	25
	Mushola	100	100	Ass	100
	Parker pengelola				
	🚪 Motor	40%pnglola=16	2	Ass	32
	🚪 Mobil	60%pnglola=24	15	Ass	360
	🚪 Sirkulasi 40%		157	Ass	157
	Parker pengunjung				
	🚪 Motor (indoor)	40%pngjung=160	2	Ass	320
	🚪 Mobil (indoor)	10%pngjung=40	15	Ass	600
	🚪 Sirkulasi 40%	40%920=368	368	Ass	368
	🚪 Bus (outdoor)	30%pngjung=120	24	Ass	144
		1 bus min 20 Org	(6x24)		
	🚪 Jalan kaki/naik angkot	20%pngjung		Ass	

Total Luasan indoor=2.155 m². Total luasan unit kegiatan Penunjang +30% sirk= 2.801,5 m²

Luasan outdoor= 456 m² Total luasan + sirkulasi 30%= 592,8 m²

Tabel 5.11

Rekapitulasi Besaran Ruang

Nama unit kegiatan	Luasan Outdoor	Luasan indoor
Unit Kegiatan Umum	312 m ²	3.963 m ²
Unit Kegiatan Administratif		646,6 m ²
Unit Kegiatan Teknis		798,2 m ²
unit kegiatan Servis		634,1 m ²
Unit Kegiatan penunjang	592,8 m ²	2.801,5 m ²
Total	904,8 m²	8.843,4 m²

Kebutuhan luasan tapak

$$BC = 75\%$$

$$\frac{100}{75} \times 8.843,4 = 11.791,2 \text{ m}^2$$

75

$$\text{Luas tapak yang ada} = 6.500 \text{ m}^2$$

Karena luas tapak yang ada lebih kecil daripada luasan kebutuhan maka bangunan dibuat bertingkat.

$$\text{Kebutuhan lantai} = \frac{11.791,2 \text{ m}^2}{6.500 \text{ m}^2} = 1,81 = 2 \text{ lantai}$$

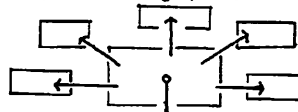
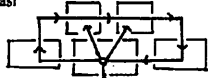
V. 8 Kajian Ruang

8. 1 Ruang Pamer

8. 1.1 Sirkulasi

Sirkulasi dalam ruang pamer memegang peranan penting dalam usaha penyampaian informasi mengenai benda-benda koleksi Menurut Klotz (1986) sitem sirkulasi ada museum adalah sebagai berikut:

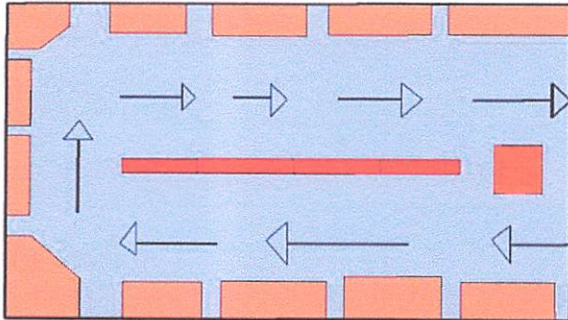
Tabel 5.12
Pola sirkulasi pada ruang pamer

POLA SIRKULASI	KARAKTERISTIK
- Linier (Pola sirkulasi tidak ada pilihan) 	- Sirkulasi teratur dan benda koleksi tidak ada yang terlewatkan - Pengaturan urutan koleksi perlu memperhatikan kesinambungan antara benda koleksi yang satu dengan lainnya dalam tema yang sama untuk memberi motivasi pengunjung - Susunan monoton - Fleksibilitas mengecil
- Radial (Pola sirkulasi dengan pilihan) 	- Memungkinkan benda koleksi terlewatkan untuk dilihat - Pengaturan urut-urutan koleksi dituntut berkesinambungan dan saling berhubungan - Pengunjung perlu dimotivasi untuk melihat seluruh koleksi - Fleksibilitas ruang lebih besar
- Kombinasi 	- adanya ruang pusat perhatian untuk mendapat sequence yang dinamis - Pengunjung bebas memilih ruang Fleksibilitas ruang tinggi

Sirkulasi yang digunakan:

Pada ruang ruang pameran ini menggunakan sirkulasi linear dengan alasan :

- Kemungkinan Benda yang terlewatkan oleh pengunjung relative kecil
- Dapat digunakan untuk menyampaikan makna simbolis pada pengunjung melalaui urutan benda koleksi yang ditampilkan.



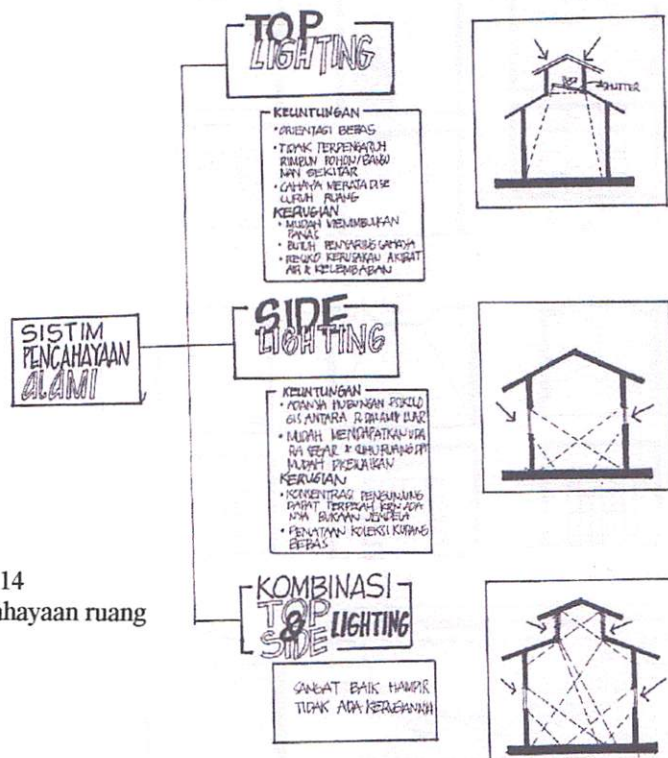
Gambar 5.13
Sirkulasi dalam ruang
pamer

engan bukaan(pintu), karena menggunakan sirkulasi linear maka harus disediakan dua pintu. Satu khusus untuk masuk dan satu khusus untuk keluar.

8. 1.2 Pencahayaan

Cahaya alamiah dan buatan dapat menimbulkan kerusakan pada berbagai macam benda koleksi yang peka terhadap cahaya seperti tekstil, kertas, kayu dan bahan organik lainnya. Pencahayaan yang baik bagi benda organik antara 50-150 LUX tidak boleh diatasnya. Sedang bagi benda anorganik tidak ada batasanya.

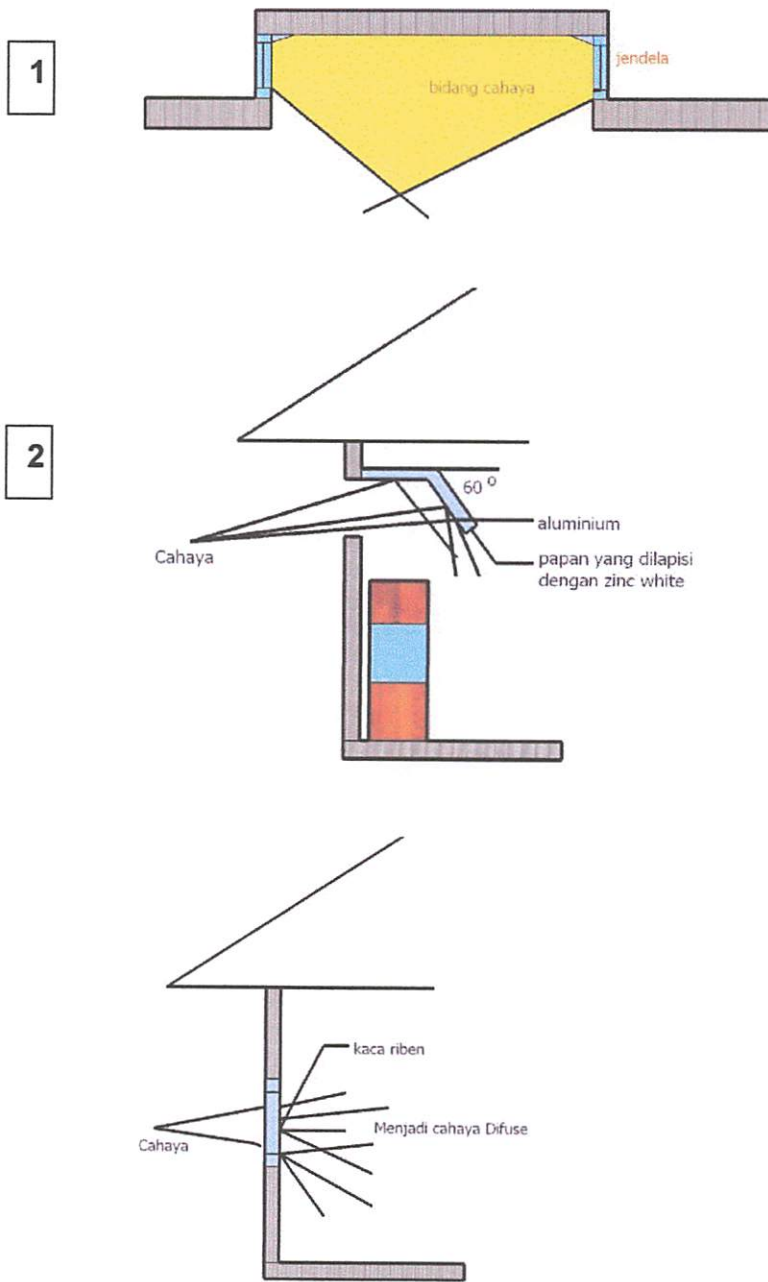
Beberapa Alternatif pola pencahayaan :



Gambar 5.14
Pola Pencahayaan ruang
pamer

Pencahayaan yang digunakan:

Side lighting dengan teknik dibawah ini



Gambar 5.15
Teknik pencahayaan side lighting

Cahaya sinar matahari tidak boleh langsung menyentuh benda koleksi karena dapat menyebabkan proses perusakan

8. 1.3 Penghawaan

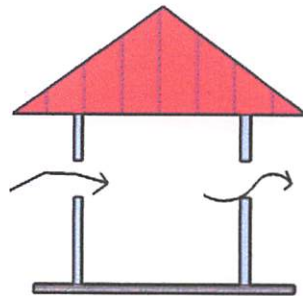
Penghawaan disini mencakup suhu dan kelembaban udara akan mempengaruhi perawatan koleksi karena akan dapat menimbulkan kerusakan pada benda koleksi yang peka terhadap perubahan suhu dan kelembaban udara.

Penghawaan dapat diusahakan dengan dua cara alami dan buatan yang pemakaiannya disesuaikan dengan kepekaan koleksi terhadap suhu dan kelembaban udara.

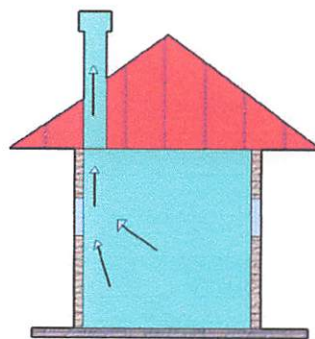
Pengendalian penghawaan dapat dilakukan dengan alat *dehumidifyer* untuk mengurangi kelembaban dan alat *humidifyer* alat untuk mengurangi kekeringan bisa juga dengan penggunaan AC.

Beberapa pedoman dasar yang dapat dipakai dalam penghawaan alami:

- Ventilasi Silang



- Ventilasi cerobong



Gambar 5.16
Atas : ventilasi silang
Bawah : ventilasi cerobong

Pada ventilasi cerobong udara panas akan bergerak keatas keatas untuk digantikan udara-udara yang masuk dari bawah ruangan / ruang sekitar

Pada perancangan museum ini menggunakan penghawaan ventilasi silang dengan pertimbangan, estetika dan kesesuaian dengan bangunan.

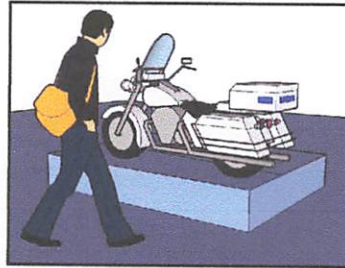
8. 1.4 Aksentuasi Obyek

Aksentuasi obyek bertujuan untuk menghasilkan nilai benda, koleksi dan memberi penekanan khusus benda dibandingkan yang lainnya. Alternative aksentuasi obyek dapat diungkapkan dengan metode ketinggian lantai, penataan cahaya, latar belakang dan hirarki ukuran.

- **Alternative aksentuasi obyek:**

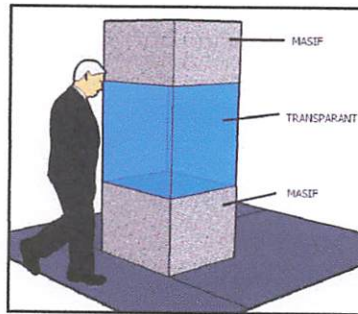
- **Beda tinggi lantai**

Gambar 5.17
Aksentuasi melalui perbedaan tinggi lantai

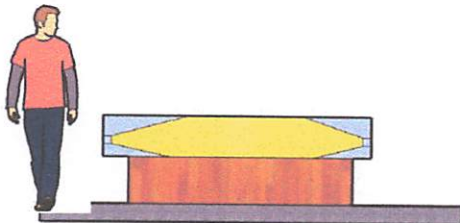


- **Penggunaan material**

Gambar 5.18
Aksentuasi pada vitrin dengan menggunakan perbedaan material, massif dan transparan

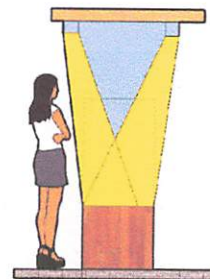


- **Penggunaan cahaya**



Cahaya dalam vitrin
Aksen akan timbul karena cahaya yang ada dalam vitrin

Gambar 5.19
Aksentuasi menggunakan cahaya



Cahaya diluar vitrin
Aksen akan timbul karena cahaya yang lebih terang diarahkan kevitrin

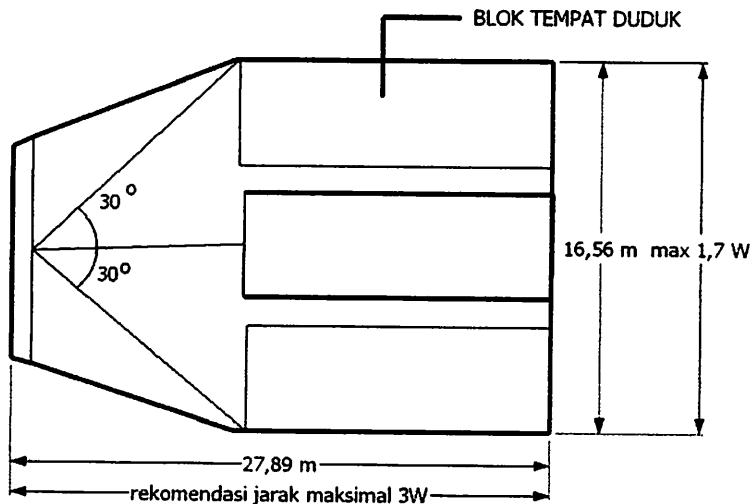
Pada perancangan ini menggunakan kesemua cara aksentuasi diatas

8. 2 Ruang Auditorium

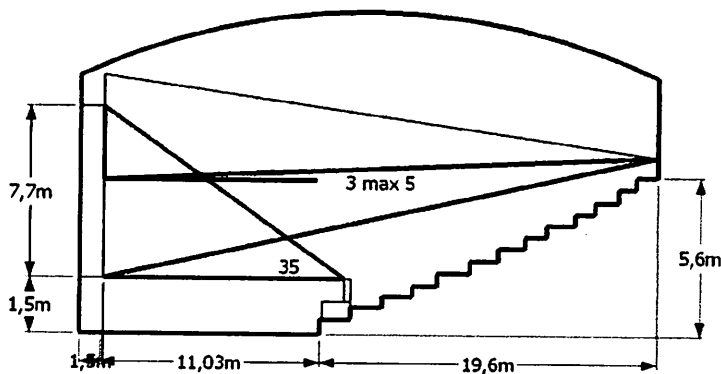
kegiatan yang ada pada ruangan auditorium ini adalah menonton film.

Fasilitas yang ada pada ruangan ini adalah:

- Tempat duduk pengunjung
- Ruang Proyektor
- Layar



Auditorium yang direncanakan adalah auditorium standart (35mm) dengan persyaratan teknis tempat duduk 248 tempat duduk. Dimensi ruang 29,39m x 16,58m



Gambar 5.20
Atas-bawah : rekomendasi
ukuran Auditorium

8. 2.1. Sirkulasi

Alternative sirkulasi :

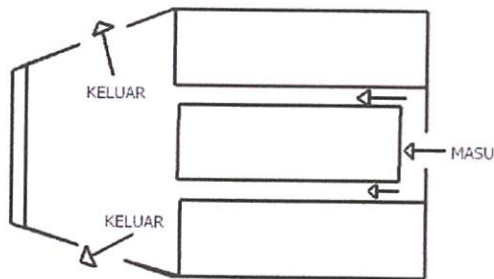
Radial

Linear

Campuran

Sirkulasi yang digunakan :

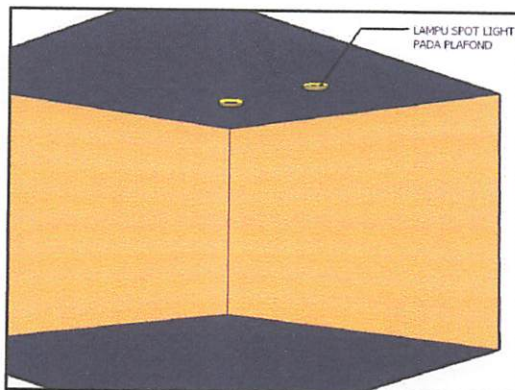
Adalah sirkulasi linear, dengan pertimbangan tidak terjadinya cros antara pengunjung masuk dan keluar.



Gambar 5.21
Sirkulasi yang digunakan
pada Auditorium

8. 2.2. Pencahayaan

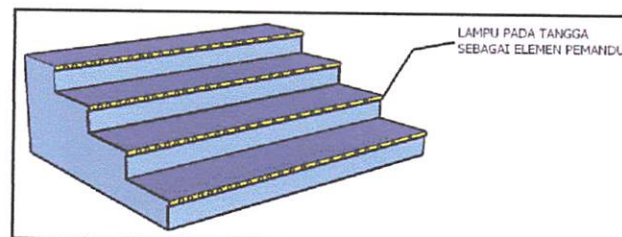
Pencahayaan pada ruang auditorium berhubungan erat dengan kenyamanan pengunjung, yaitu saat menonton film. Karena itu Pencahayaan pada ruang lebih baik Menggunakan pencahayaan buatan, karena intensitas cahaya dapat diatur sesuai dengan kebutuhan.



Gambar 5.22
Pencahayaan yang
digunakan pada Auditorium

Kalau menggunakan pencahayaan sangat berhubungan dengan bukaan, sedang dalam auditorium perlu dihindari bukaan karena akustik ruang pasti akan sangat mengganggu.

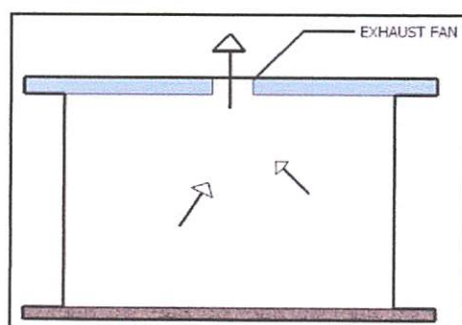
Gambar 5.23
Penggunaan lampu pada
trap



Penggunaan elemen lampu berderet pada tangga akan menciptakan sebuah area pandu bagi pengunjung.

8. 2.3. Penghawaan

Gambar 5.24
Penghawaan yang
digunakan pada Auditorium



Pada ruang auditorium ini perlu dihindari penggunaan penghawaan alami, karena bukaan akan berpengaruh pada akustik. Sehingga perlunya ada penghawaan buatan. Penghawaan buatan dapat menggunakan *exhaust fan* yaitu alat untuk menarik udara keluar ruangan yang dipasang pada plafond ruangan.

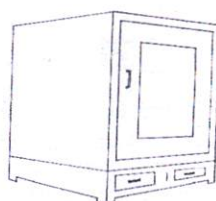
8. 3. Kajian Ruang Laboratorium (Studio)

• Kegiatan

Kegiatan yang ada di ruangan ini adalah membuat replica benda koleksi, memperbaiki benda koleksi yang rusak serta inventaris yang rusak.

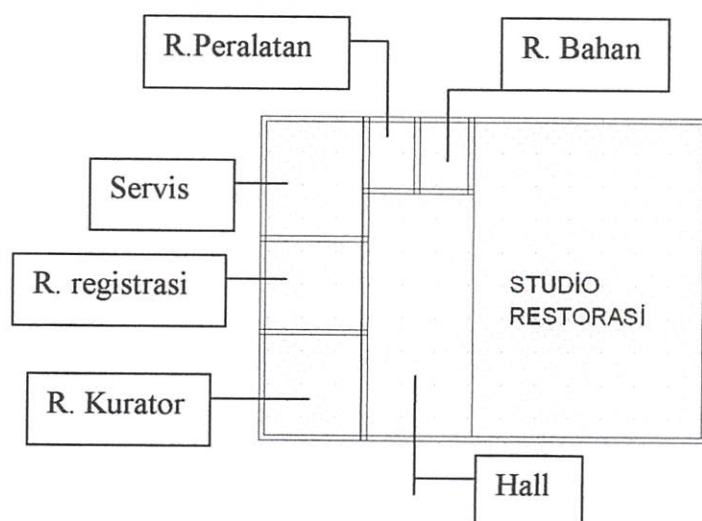
Benda-benda yang dibutuhkan

- Meja
- Kursi
- Alat fumigasi
(fumigation chamber)
- Rak untuk bahan-bahan kimia



Keterangan : ukuran kotak
panjang = 1,20 cm
lebar = 0,75 cm
tinggi = 1,60 cm

Gambar 5.25
Alat fumigasi



Gambar 5.26
Blok Plan pada studio
restorasi

Perlunya ada sebuah penzoningan dari masing-masing kegiatan. Ruang kerja dibuat tanpa sekat agar lebih fleksibel dalam melakukan pekerjaan serta dalam pengawasan sang curator.

8. 3.1. Sirkulasi

Karena banyak ruang-ruang yang dibutuhkan dan didaerahkan maka dibutuhkan sebuah hall sebagai pemecah dari sirkulasi petugas laboratorium.

8. 3.2. Pencahayaan

Sebuah laboratorium membutuhkan pencahayaan yang baik dan merata, dalam hal ini pencahayaan tentunya yang tidak merusak koleksi. dihindari masuknya sinar ultraviolet yang berlebihan. Untuk itu pada bukaan digunakan kaca riben yang dapat mengubah menjadi cahaya difuse.

8. 3.3. Penghawaan

Ruang studio ini juga membutuhkan membutuhkan penghawaan yang baik, penghawaan disini bagaimana udara tetap terkondisikan dengan baik sehingga tidak merusak lebih jauh koleksi yang sedang diperbaiki. Perlunya menerapkan ventilasi silang pada ruangan ini.

V. 9. Analisa Tapak

9. 1. Kondisi Existing Tapak



a. Lokasi site berada di jalan Sukarno-Hatta

Batasan Site :

- Utara : Perumahan penduduk kelurahan mojolangu
- Timur : Jalan Sudimoro dan Ruko
- Selatan : Jalan Soekarno Hatta dan perumahan
- Barat : SMU 9, Perumahan Griyasanta Eksekutif dan ruko.

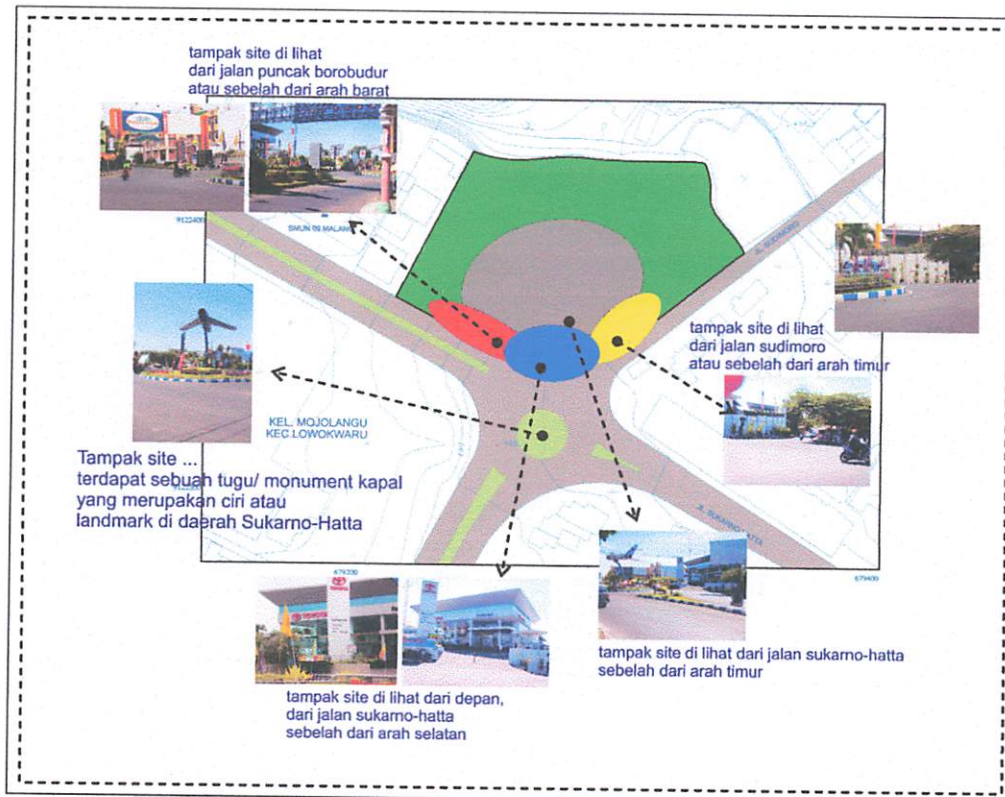
b. Luasan Site

Luas site sekitar $\pm 6500 \text{ m}^2$

Sesuai dengan karakteristik Kecamatan Lowokwaru pada sepanjang jalan Sukarno-Hatta mempunyai ketentuan sebagai berikut :

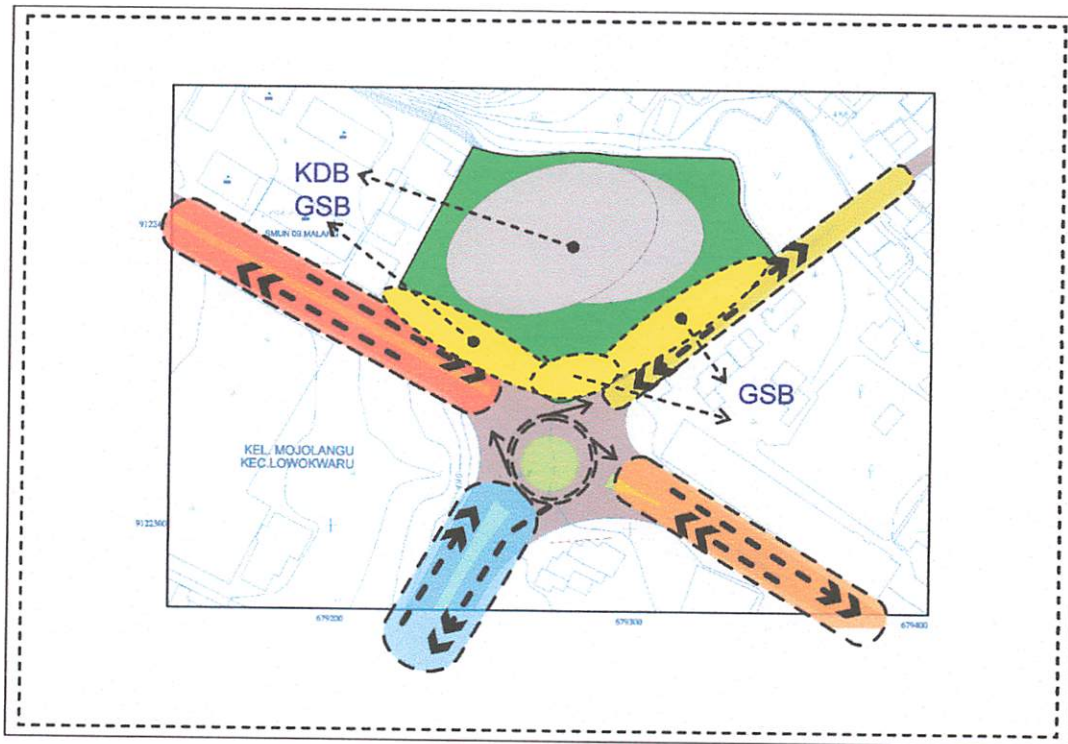
- KDB = 40-60%
- TLB = 1-4 lantai
- Garis Sepadan Bangunan = 8-10m

c. Data Existing tapak pada lokasi site

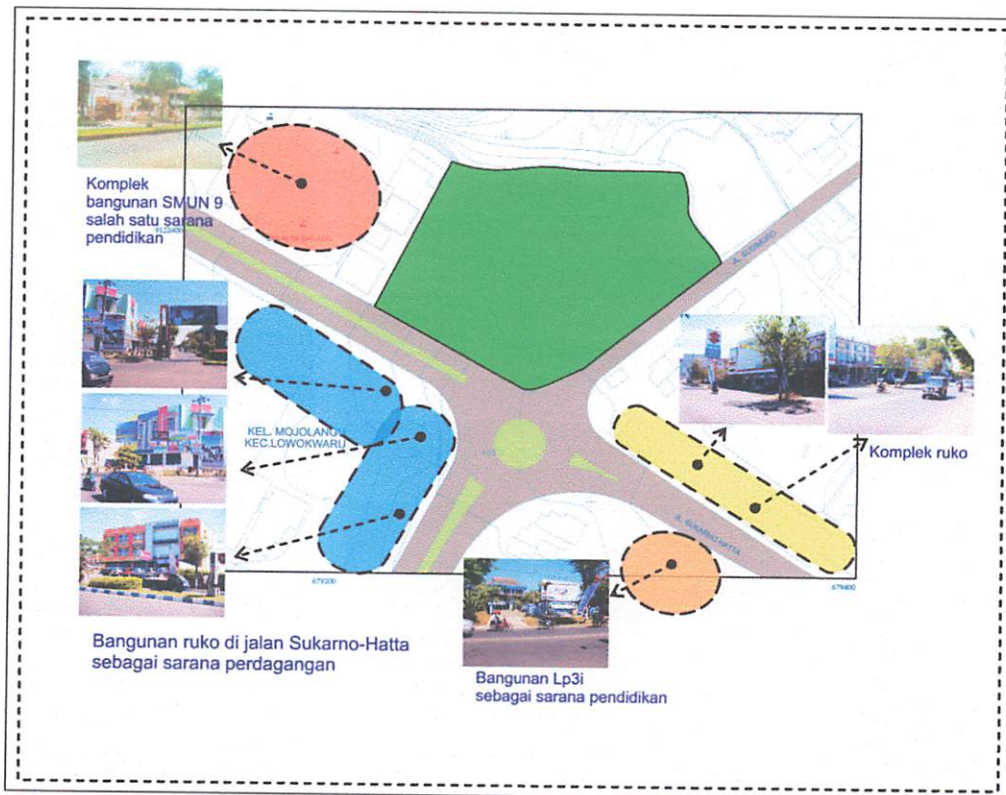


e.

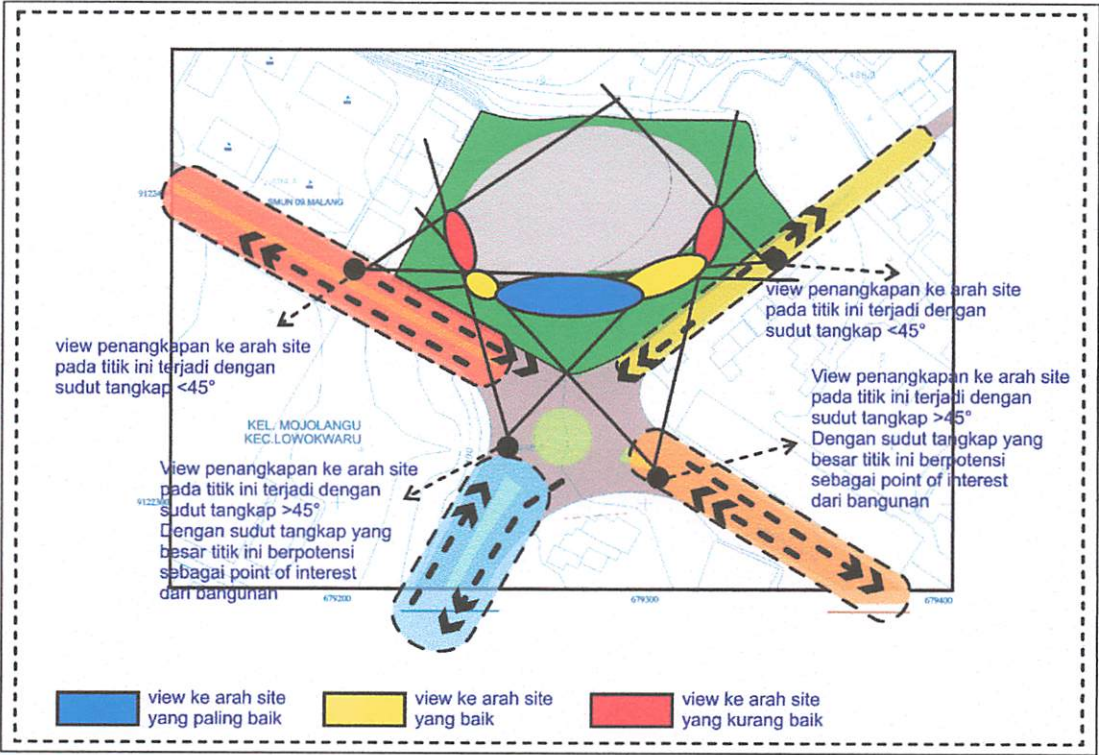
d. respon terhadap rancangan



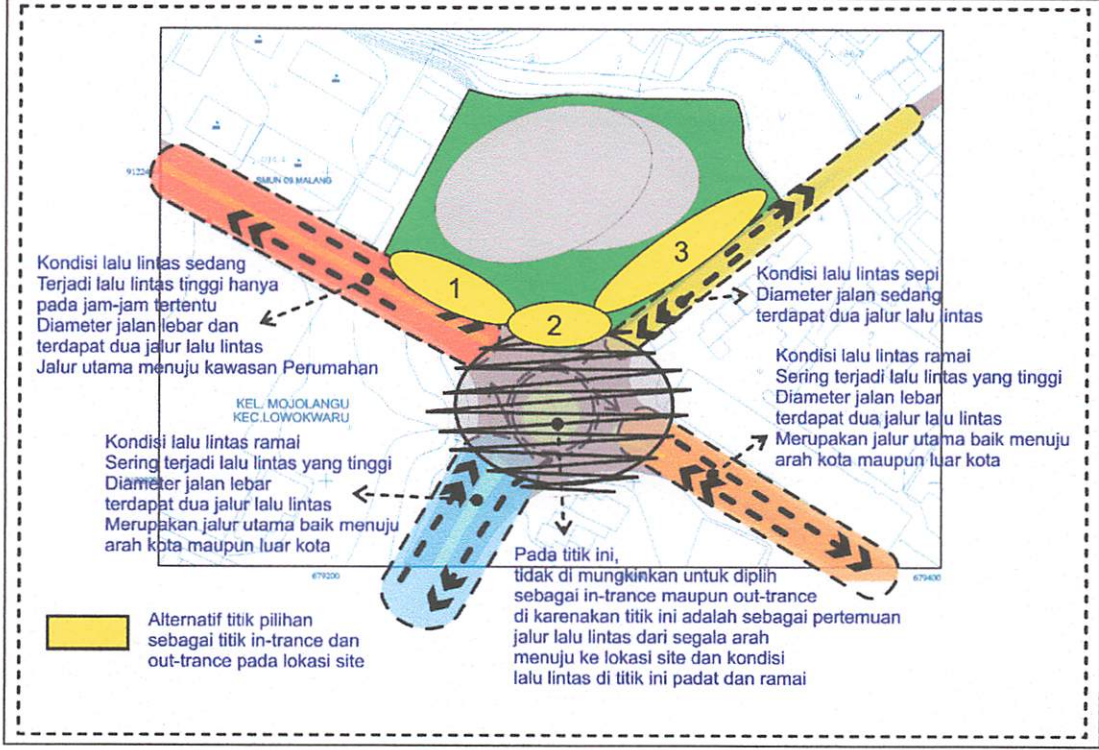
e. Existing bangunan di sekitar lokasi site



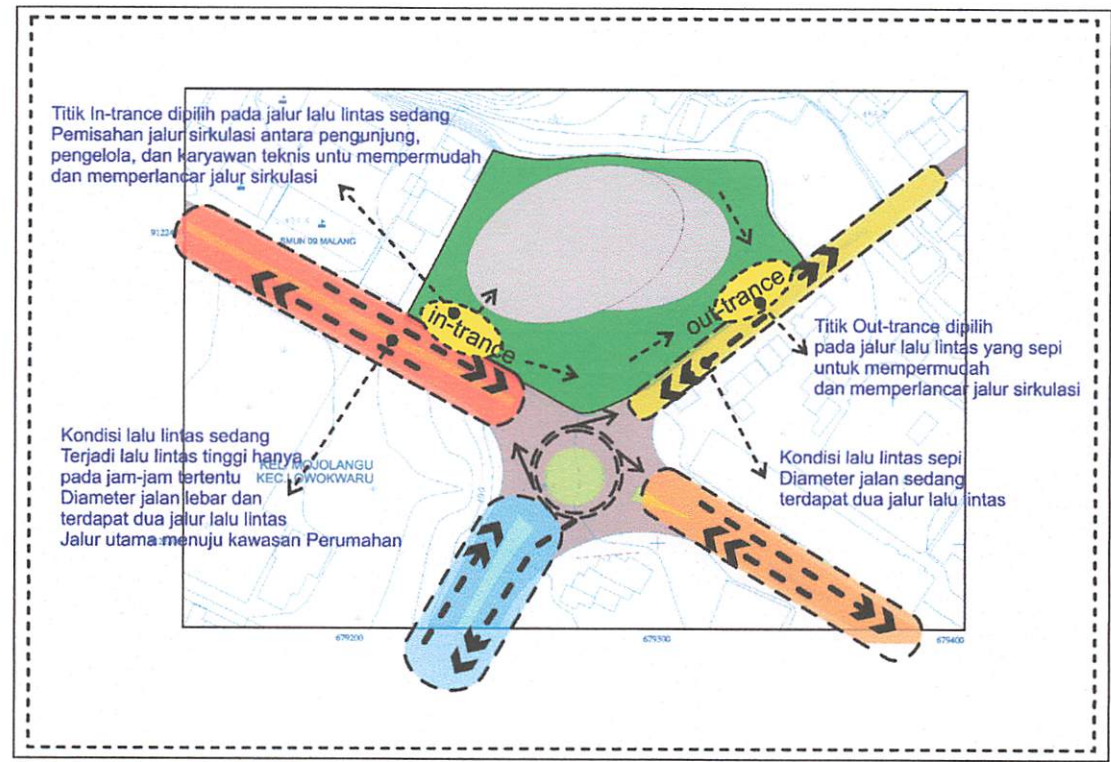
9. 2 Analisa View to Site



9. 3 Analisa Pencapaian



9. 3 Analisa Sirkulasi

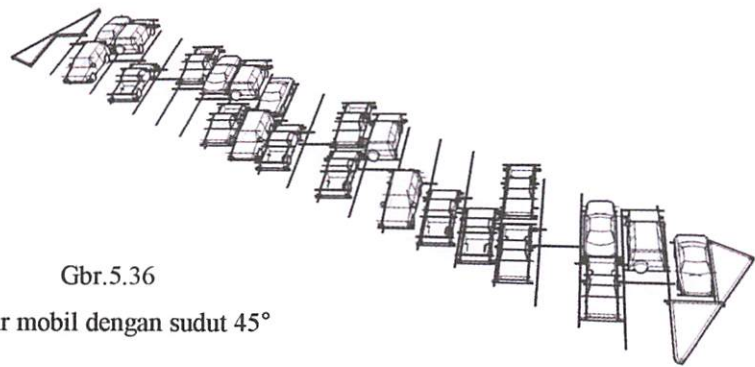


Sedang bagi sirkulasi pejalan kaki diletakkan pada pojok site dengan pertimbangan kenyamanan dan keamanan yaitu tidak terjadinya cross dengan kendaraan. Serta kemudahan bagi pengunjung karena pada peletakan pintu bagi pengunjung yang dekat dengan halte kendaraan umum.

V. 10 ANALISA PARKIR

Beberapa cara perencanaan ruang parkir kendaraan diamtaranya:

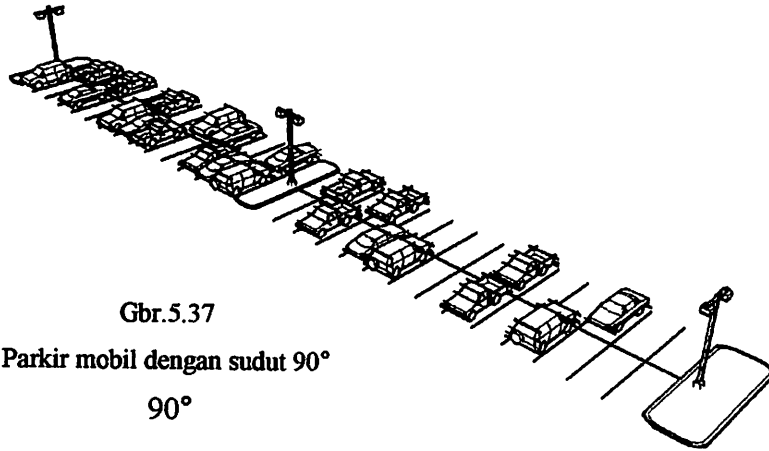
- ❑ Parkir miring dengan sudut 45°, 30°
 1. Untuk kendaraan roda 4 (mobil) lebih mudah keluar masuk parkir.
 2. Dengan jarak yang sama hanya menampung jumlah yang sedikit.



Gbr.5.36
Parkir mobil dengan sudut 45°

☐ parkir luas dengan sudut 90°

1. untuk kendaraan roda 4 (mobil) lebih sulit keluar masuk ruang parkir.
2. dengan jarak yang sama dapat menampung jumlah yang lebih baik.



Parkir yang digunakan adalah dengan kemiringan 90° karena lebih efisien dalam penggunaan lahannya.

V. 11 ANALISA STRUKTUR

Pemilihan struktur dan konstruksi berpengaruh besar dalam perancangan bangunan museum, yaitu sebagai bentuk kerangka dasar pembentuk ruang dan sebagai pendukung dan penyalur beban yang ada.

Dasar pertimbangan dalam pemilihan yang tepat adalah :

☐ Strength

Kekuatan struktur dalam memikul beban yang terkait dengan sifat bahan yang digunakan.

☐ Stability

Struktur pendukung bangunan harus dapat berdiri dengan kokoh dan stabil tiap-tiap bagian struktur merupakan satu kesatuan yang saling mendukung.

☐ Service ability

Struktur harus dapat berfungsi untuk melayani kegiatan dalam bangunan.

☐ Safety

Struktur harus aman, baik dari bencana ataupun bahaya dari beban bangunan sendiri.

☐ Durability

Struktur harus mampu bertahan lama baik materialnya maupun sistemnya.

Selain itu dalam pemilihan struktur juga perlu dipertimbangkan hal-hal sebagai berikut :

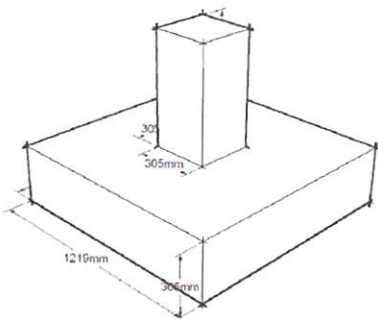
- Jumlah lantai yang ada dalam bangunan.
- Bentang ruang.
- Kemudahan pelaksanaan dan pemeliharaan.
- Perkiraan masa efektif.
- Kondisi fisik setempat pada lahan yang akan dibangun, meliputi daya dukung tanah, ketinggian air tanah, kedalaman tanah keras, bentuk dan volume masa, dll.

11. 1 Sub Struktur

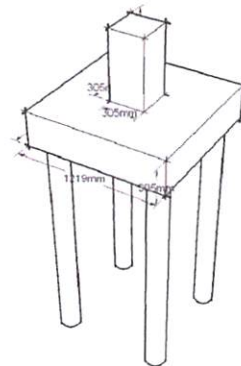
Merupakan bagian kaki bangunan yang berfungsi menyalurkan beban bangunan ke tanah, syarat :

- Kedap air.
- *Integral* (merupakan satu kesatuan dengan bangunan).
- Mencapai kondisi kedalaman tanah keras dengan stabil.

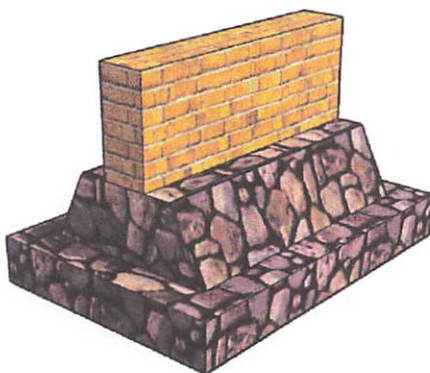
Pondasi untuk bangunan tingkat rendah :



Gbr. 5.38. Ponasi foot plat



Gbr. 5.39. Ponasi tiang pancang

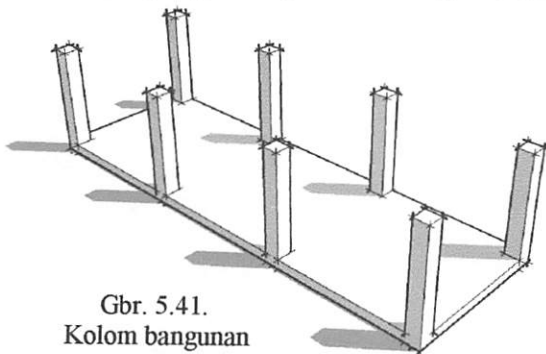


Gbr. 5.40. Ponasi menerus

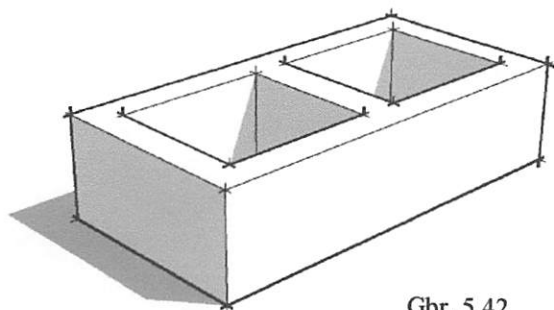
- Pondasi Foot Plat atau setempat
 - Digunakan pada kedalaman lebih dari 1,20 M dari muka tanah.
 - Dipasang di bawah kolom utama pendukung bangunan. Seluruh beban bangunan dipindahkan ke kolom utama diteruskan ke pondasi bawahnya.
 - Terbuat dari beton bertulang plat, tolongan kolom ditanam sampai dasar plat. Berkedalaman 1,50 M – 4,00 M.
- Pondasi Tiang Pancang
 - Berkedalaman lebih dari 6,00 m dari permukaan tanah.
 - Terdiri dari tiang-tiang yang bagian atasnya dirangkai menjadi satu dengan plat beton yang disebut "poer" yang menjadi tumpuan dari kolom-kolom dan meneruskan beban kolom ke tiang-tiang bawahnya.
- Pondasi Menerus
 - Dipasang dibawah seluruh panjang dinding bangunan dengan lebar sama besar.
 - Dipasang pada kedalaman 0,80 – 1,20 M dari permukaan tanah asli.
 - Berbahan dasar batu kali dengan perekat keras 1 semen : 5 pasir.

11. 2 Main Struktur

Merupakan bagian badan bangunan dimana terdapat dinding, kolom, balok, plat lantai yang merupakan kerangka utama bangunan.



Gbr. 5.41.
Kolom bangunan



Gbr. 5.42
Dinding bangunan

- Tiang – tiang yang berdiri membentuk kisi-kisi adalah bagian bangunan yang menerima beban biasanya dibuat untuk bangunan berlantai dua atau
- Semua bagian yang membagi bangunan menerima beban struktur ini cocok pada bangunan sederhana satu lantai
- Pemilihan bahan dinding disesuaikan dngan kebutuhan dan fungsi ruang

V.11.3. Upper Struktur

Merupakan struktur penutup bangunan, syarat-syarat:

- Mampu menahan beban lateral dan beban angin.
- Mampu melindungi bangunan dari cuaca.
- Mudah dibersihkan, murah dalam biaya pemeliharaan dan perbaikan.
- Dimungkinkan dilakukan perluasan masa depan.

Pemilihan struktur bangunan yang dipilih, terkait dengan material yang digunakan sebagai pembentuk struktur itu sendiri. Pemilihan bahan material memerlukan berbagai pertimbangan.

1. Faktor Penentu (perletakan dan peruntukan bahan, kemampuan tukang dan pengerjaanya, biaya, dan penyediaan bahan).
2. Sifat Fisik, setiap bahan memilih sifat-sifat fisik, seperti beton bertulang, baja dan kayu.
3. Indah, Benar, Wajar. (keindahan adalah kebenaran yang benar dan wajar itu indah).

V.12. ANALISA UTILITAS

V.12.1. Analisa Keamanan

Sistem keamanan bertujuan untuk menghindari terjadinya hal-hal yang tidak diinginkan dalam bangunan.

☐ Sistem Manual :

Berupa penjagaan yang melibatkan manusia sebagai faktor utama seperti menyediakan pos penjagaan dan penggunaan anjing penjaga.

☐ Sistem Otomatis :

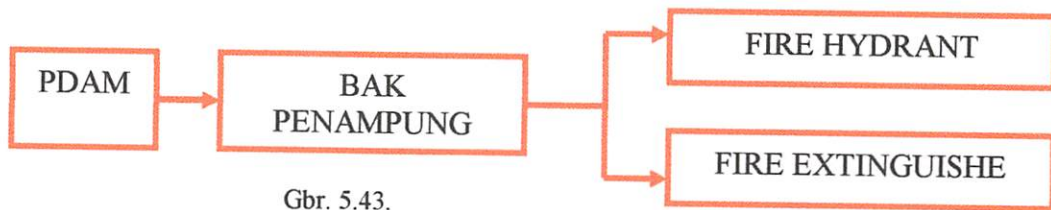
Penggunaan alat mekanis sebagai pemantau keadaan (pendeteksi) di dalam bangunan seperti penggunaan alarm, pemadam kebakaran secara otomatis, penggunaan kamera.

V.12.2. Analisa Sistem Kebakaran

Beberapa cara penanggulangan dengan cara menggunakan peralatan mekanik yang diletakkan di luar maupun dalam bangunan seperti:

- ☐ Fire Hydrant : Diletakkan di luar bangunan untuk memadamkan api yang sudah besar. Jarak jangkauan 25 – 30 m dan harus dipertimbangkan penyediaan air untuk hydrant.

- ❑ Fire Extinguisher : alat pemadam berupa tabung kecil. Ditempatkan pada ruang-ruang yang keberadaannya vital.



Gbr. 5.43.
sistem kebakaran

V.12.3. Analisa System Komunikasi

Beberapa sistem komunikasi yang sering digunakan : h

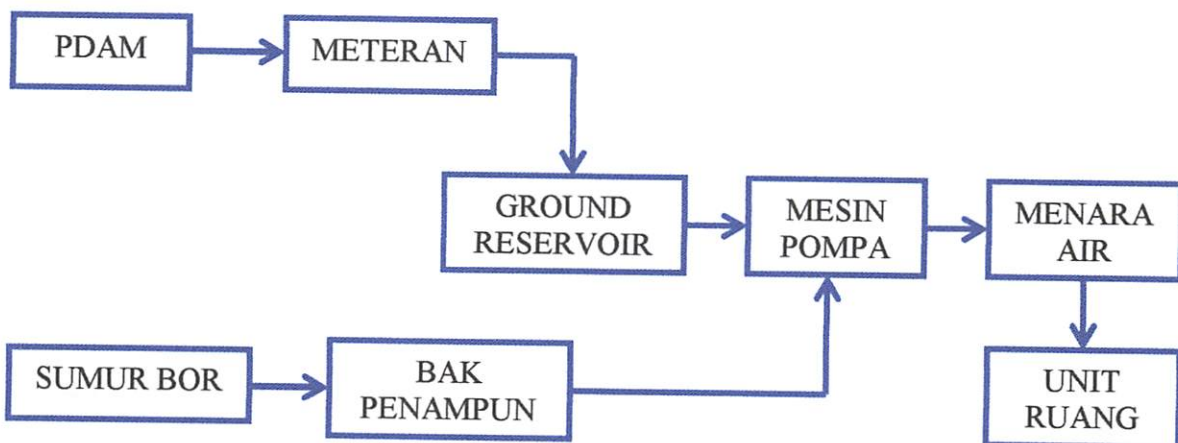
- Telefon
- Radio
- Megafone
- Intercom

V.12.4. Analisa Distribusi Listrik

Energi listrik yang akan digunakan berasal dari dua sumber, yaitu PLN sebagai sumber utama dan generator set (genset) sebagai sumber cadangan bila sumber utama mati.

V.12.5. Analisa Penyediaan Air Bersih

Penyediaan air bersih berasal dari PDAM, sedangkan untuk cadangan air dipergunakan air dari sumur bor.

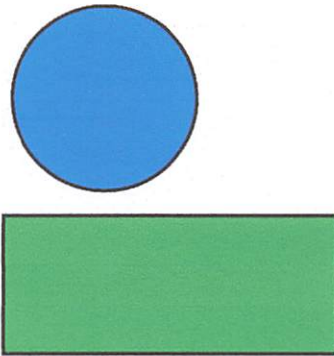
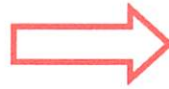
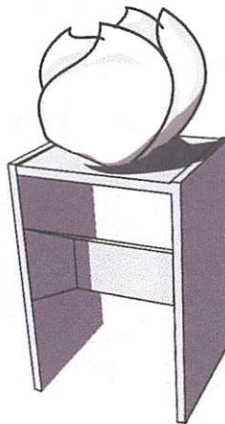


BAB VI

KONSEP RANCANGAN

VI. 1. KONSEP BENTUK

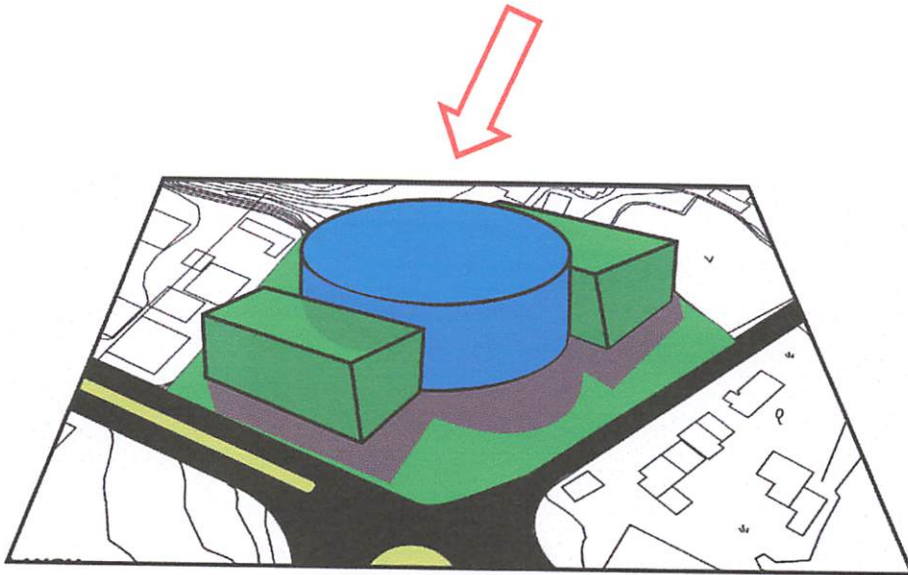
Konsep bentuk yang akan dihadirkan mengacu pada tema arsitektur neo-modern, dengan paham regionalisme (Hans Hollein). Regionalisme disini dapat didefinisikan sebagai suatu kelahiran identitas formal dan simbolik ke dalam bentuk kreatif yang baru, menurut cara pandang tertentu dari pada lebih berhubungan dengan kenyataan pada masa itu dan berakhir pada penilaian manusia. Oleh karena itu bentuk dasar pada bangunan museum kali ini diambil dari salah satu simbol kota Malang, yaitu sebuah monument/ tugu bunga.



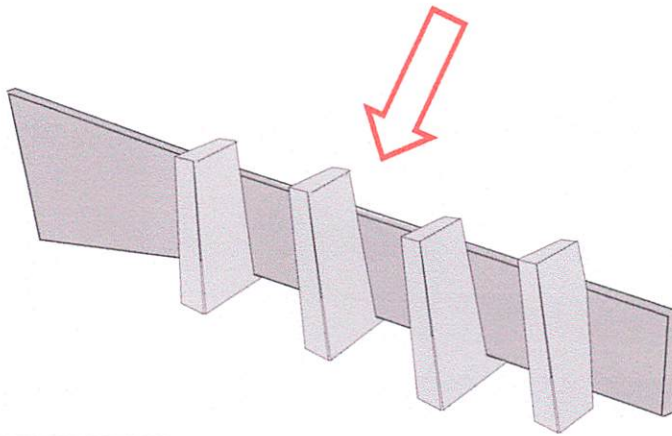
Ide bentuk awal berasal dari salah satu tugu yang ada di kota malang sebagai salah perwujudan tema regionalisme dari arsitektur neo-modern dan bangunan monumental sebagai karakter/ cirri dari bangunan museum

Dalam uraian bentukan disamping bisa dikatakan terdiri dari dua bentukan dasar yang sederhana yaitu bentukan bulat dan persegi panjang



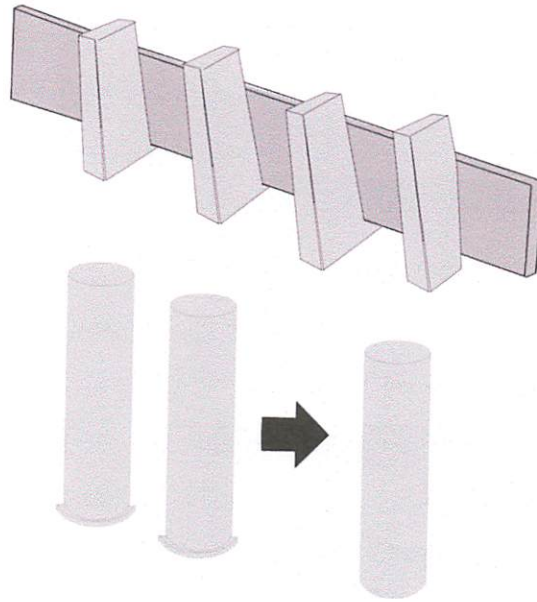


Bentukan dasar dengan posisi penempatan
mengacu pada karakter site

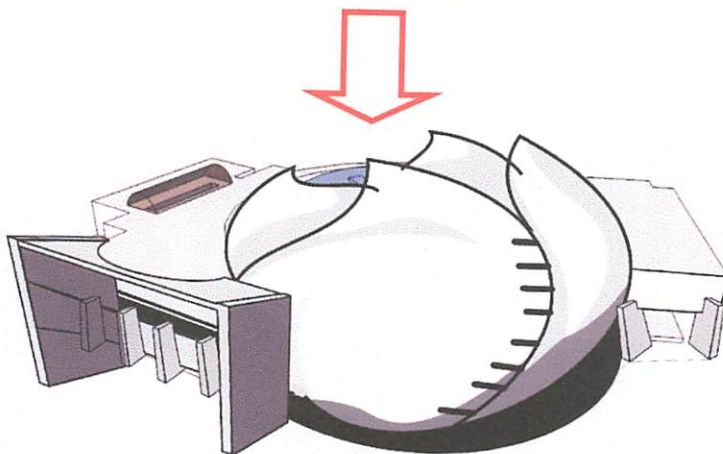


Elemen-elemen kolom sengaja di tampilkan atau di ekspose dengan maksud adalah sebagai perwujudan atau sebagai simbol perwujudan elemen-elemen garis. Baik itu garis horizontal maupun vertical. Dimana garis adalah elemen yang paling penting dan banyak terdapat atau sebagai ciri lukisan.

Elemen-elemen kolom disini juga dapat merupakan ciri dari kebanyakan bangunan yang ada di sekitar site (regionalisme). Dimana di sekitar site juga banyak terdapat bangunan bercirikan post-modern. Dimana sebagian cirinya adalah adanya elemen kolom-kolom pada bangunan



Perbedaan kolom pada bangunan post-modern dan neo-modern

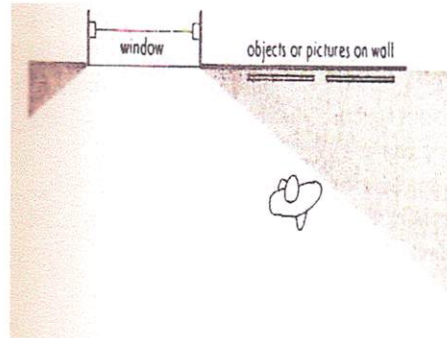
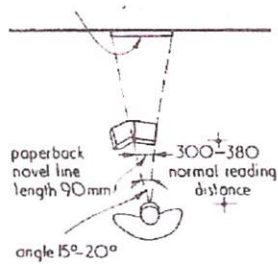


Konsep bentuk akhir

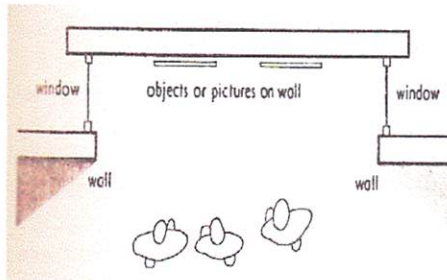
VI. 2. KONSEP TAMPILAN

2. 1 Konsep Buka

Bentuk jendela yang normal akan menimbulkan bayangan pada dinding di sebelahnya sehingga mengganggu kenyamanan/kejelasan pada suatu obyek yang diletakkan pada dinding tersebut.

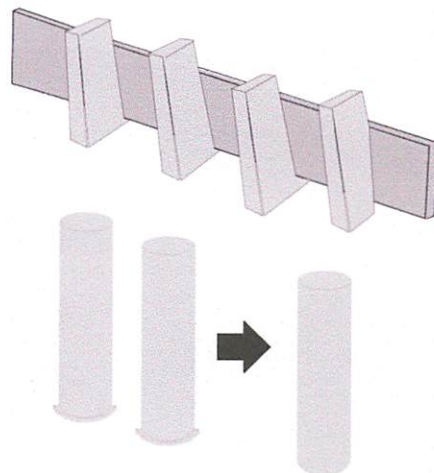


Bentuk jendela dan penempatan obyek pameran yang baik.



2. 2 Konsep Kolom

Kolom dalam bangunan selain sebagai bagian struktur dari bangunan juga sebagai bagian elemen dari tampilan bangunan. Pada konsep bangunan museum ini kolom sengaja di tampilkan hal ini sebagai ciri dari bangunan neo-modern pada umumnya dimana hal ini mencerminkan sebuah kepolosan dan kesederhanaan dari bangunan tersebut.



VI. 3 ZONING MAKRO

VI. 4 ZONING MIKRO

VI. 5. SISTEM KEAMANAN

System keamanan yang direncanakan pada museum ini adalah:

- Close camera television
- Alarm pencuri
- Penjaga keamanan

VI. 6. SISTEM KOMUNIKASI

Sistem komunikasi yang direncanakan dalam mempermudah hubungan dengan berbagai pihak antara lain :

- Telefon kabel
- Interkom
- Radio/ HT
- Pengeras suara /megaphone

VI. 7. SISTEM PENANGKAL PETIR

Sistem ini digunakan untuk melindungi bangunan dari bahaya sambaran petir. Sistem penangkal petir yang digunakan pada bangunan ini yaitu :

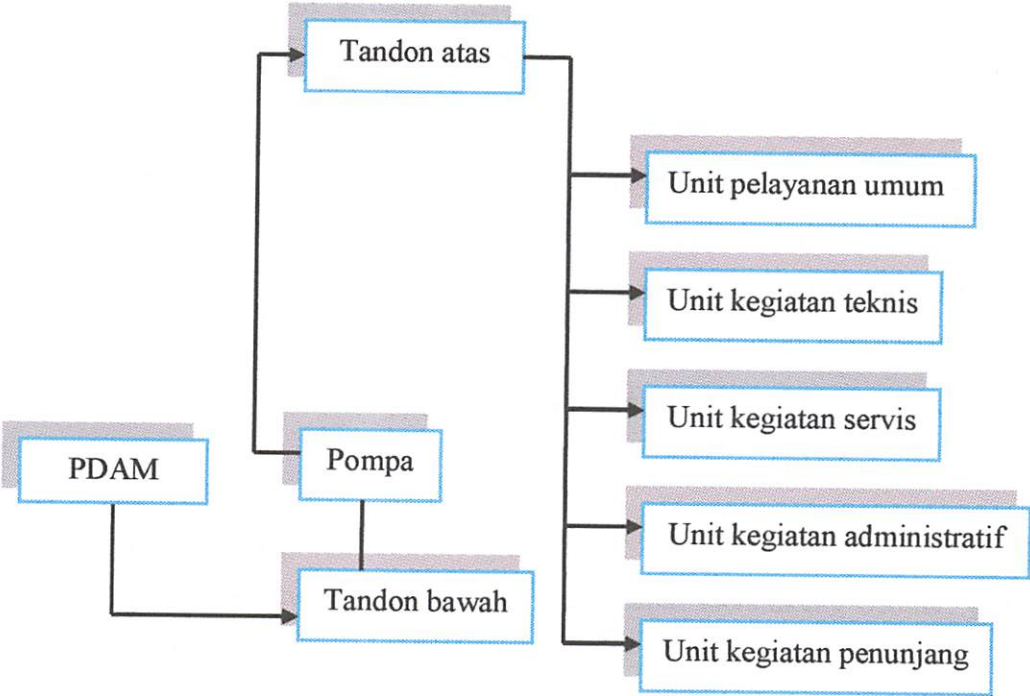
- ❑ Franklin : sistem penangkal petir yang dipasang pada atap bangunan dengan tinggi kurang dari 30 m. Terbuat dari batang runcing yang terbuat dari bahan *copper split* dipasang paling atas yang dihubungkan dengan batang tembaga menuju ke elektroda yang ditanam dalam tanah.

VI. 8. SISTEM PEMBUANGAN SAMPAH

Untuk pembuangan sampah digunakan sistem carry out. Dimana pada setiap harinya ada petugas kebersihan (karyawan) yang akan membersihkan setiap bangunan kemudian samphnya dikumpulkan di tempat pembuangan sementara dalam bangunan kemudian diangkut menuju TPA kota. Untuk penyaluran sampah dalam bangunan secara vertical digunakan shaft.



VI. 9. DISTRIBUSI AIR BERSIH

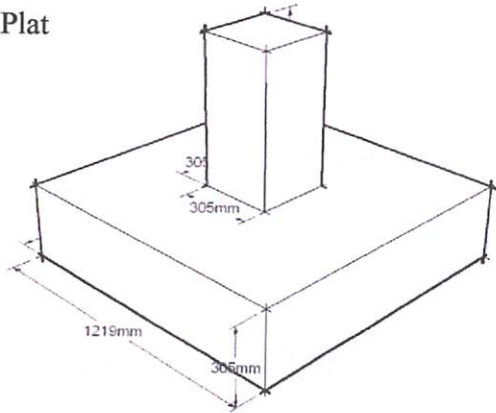


V. 10. KONSEP STRUKTUR

10. 1 Sub Struktur

Merupakan bagian kaki bangunan yang berfungsi menyalurkan beban bangunan ke tanah dalam perancangan menggunakan :

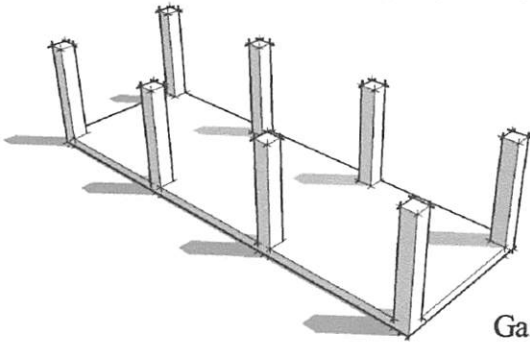
- Pondasi Foot Plat



Gbr. 6.14
Pondasi Foot Plat

10.2 Main Struktur

Pada main struktur menggunakan sistem rangka kaku yaitu hubungan kolom, balok dan plat lantai yang merupakan kerangka utama bangunan.

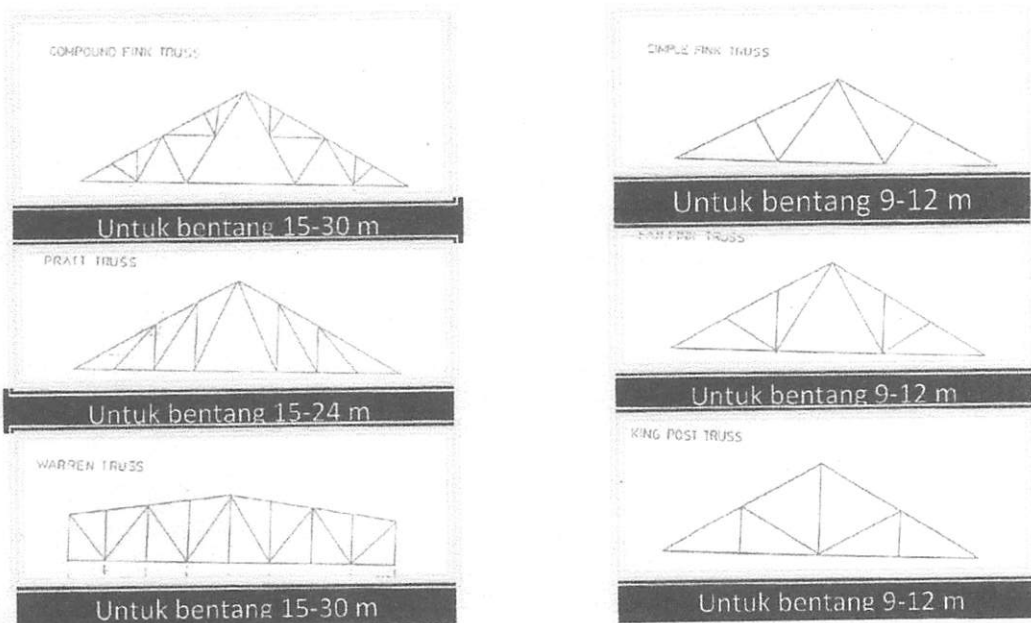


- Tiang – tiang yang berdiri membentuk adalah kolom struktur bangunan yang menerima beban digunakan untuk bangunan bertingkat.

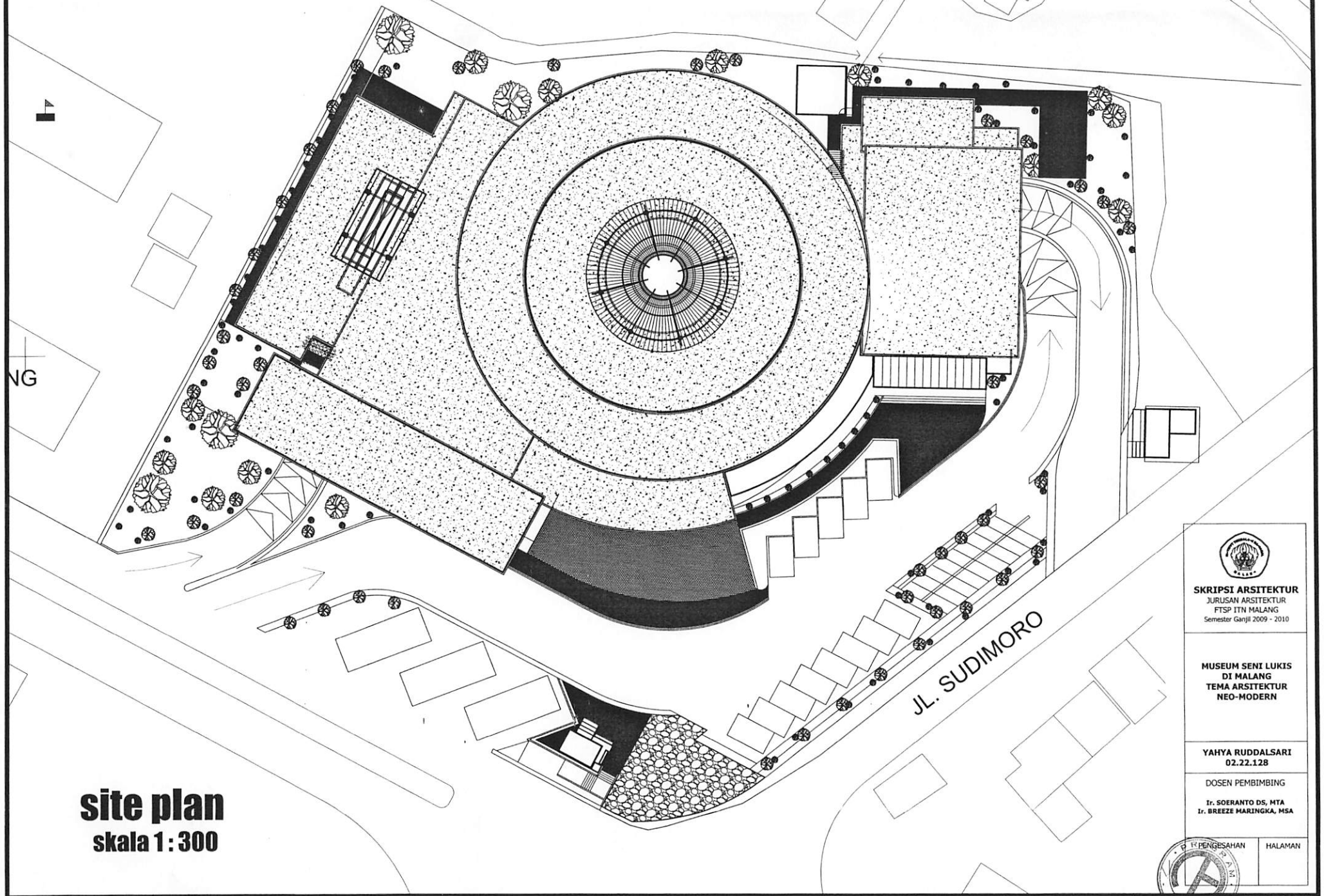
Gambar 6.15
Main struktur

10.3 Uper Struktur

Untuk struktur atap sistem yang dapat mendukung bentuk, yaitu rangka bidang dari baja dan atap beton/dak



Gambar 6.16
Uper structure



site plan
skala 1 : 300



SKRIPSI ARSITEKTUR
 JURUSAN ARSITEKTUR
 FTSP ITN MALANG
 Semester Ganjil 2009 - 2010

**MUSEUM SENI LUKIS
 DI MALANG
 TEMA ARSITEKTUR
 NEO-MODERN**

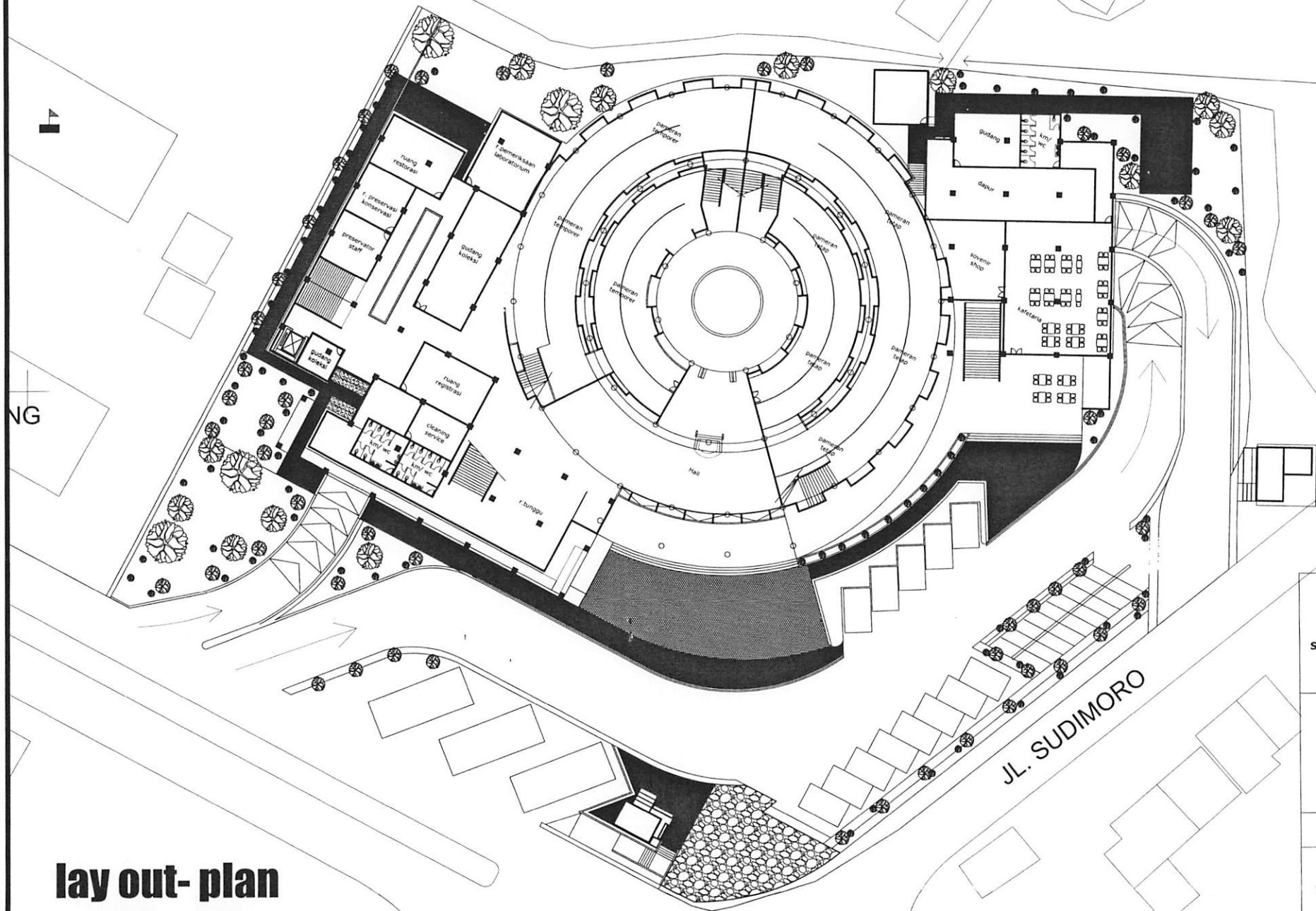
YAHYA RUDDALSARI
 02.22.128

DOSEN PEMBIMBING

Ir. SOERANTO DS, MTA
 Ir. BREEZE MARINGKA, MSA



HALAMAN



lay out- plan
skala 1 : 300



SKRIPSI ARSITEKTUR
 JURUSAN ARSITEKTUR
 FTSP ITN MALANG
 Semester Ganjil 2009 - 2010

**MUSEUM SENI LUKIS
 DI MALANG
 TEMA ARSITEKTUR
 NEO-MODERN**

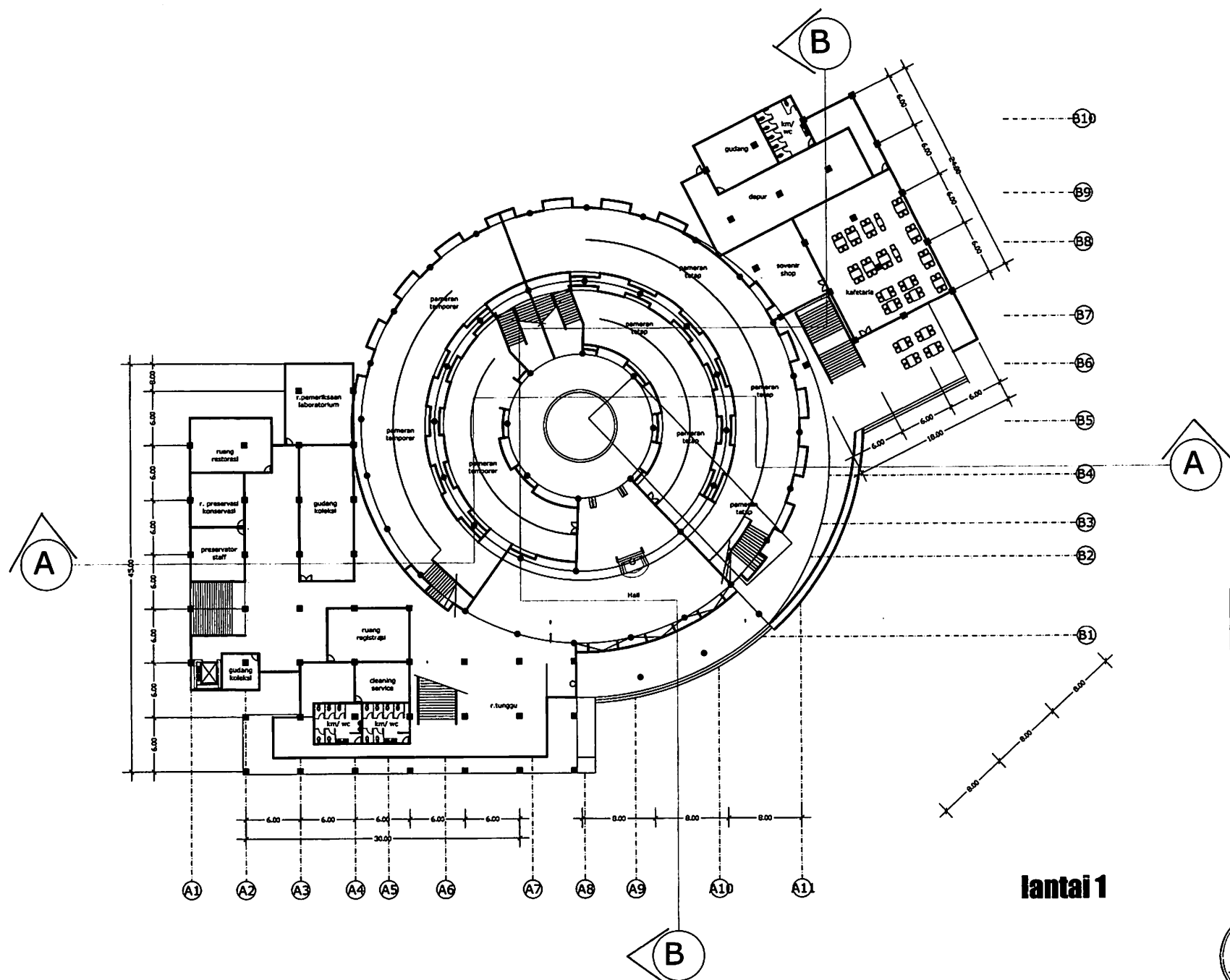
**YAHYA RUDDALSARI
 02.22.128**

DOSEN PEMBIMBING
 Ir. SOERANTO DS, MTA
 Ir. BREEZE MARINGKA, MSA



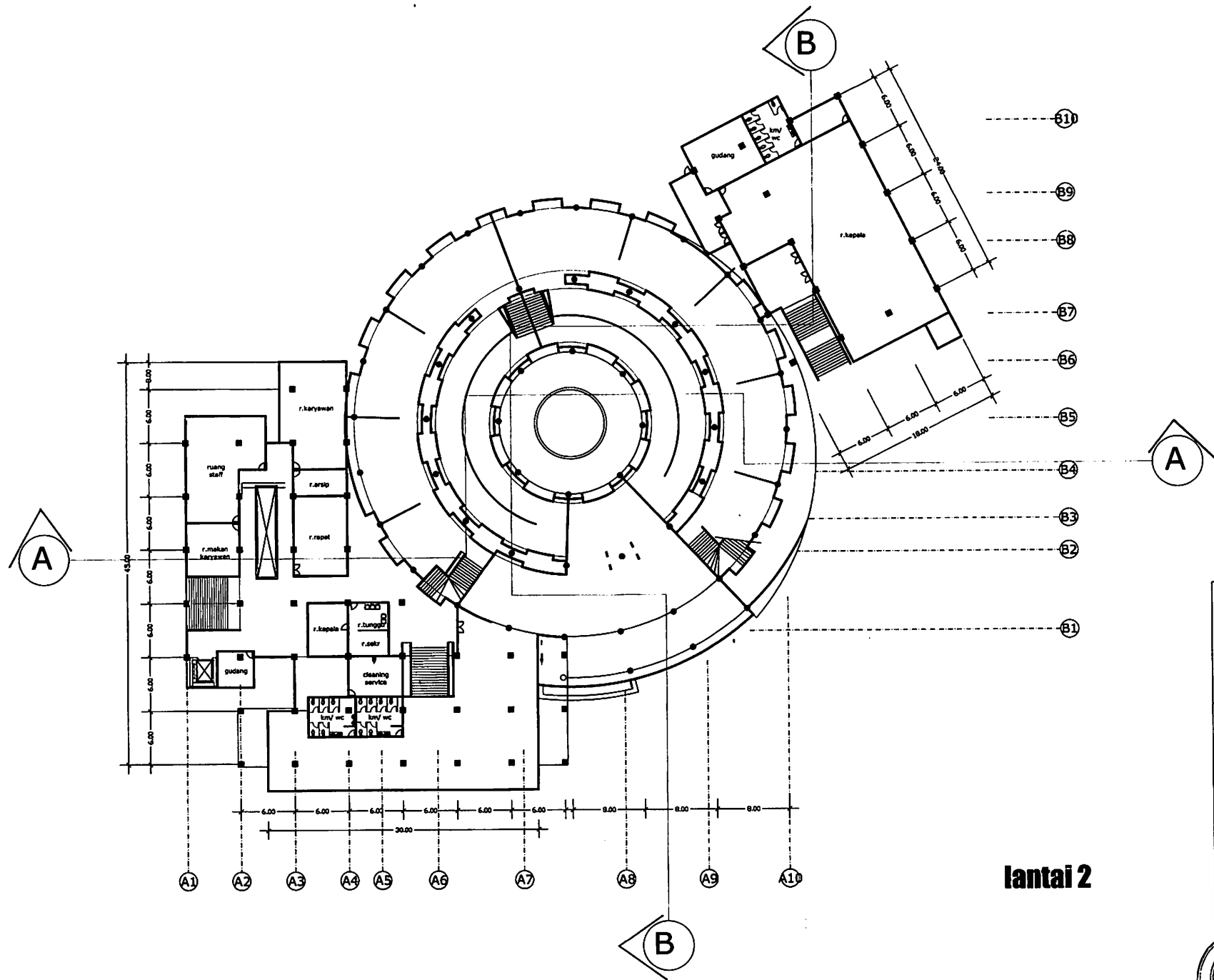
HALAMAN





lantai 1

 SKRIPSI ARSITEKTUR JURUSAN ARSITEKTUR FTSP ITN MALANG Semester Ganjil 2009 - 2010	
MUSEUM SENI LUKIS DI MALANG TEMA ARSITEKTUR NEO-MODERN	
YAHYA RUDDALSARI 02.22.128	
DOSEN PEMBIMBING Dr. SOERANTO DS, MTA Dr. BREEZE MARINGKA, MSA	
	HALAMAN



lantai 2



SKRIPSI ARSITEKTUR
JURUSAN ARSITEKTUR
FTSP ITN MALANG
Semester Ganjil 2009 - 2010

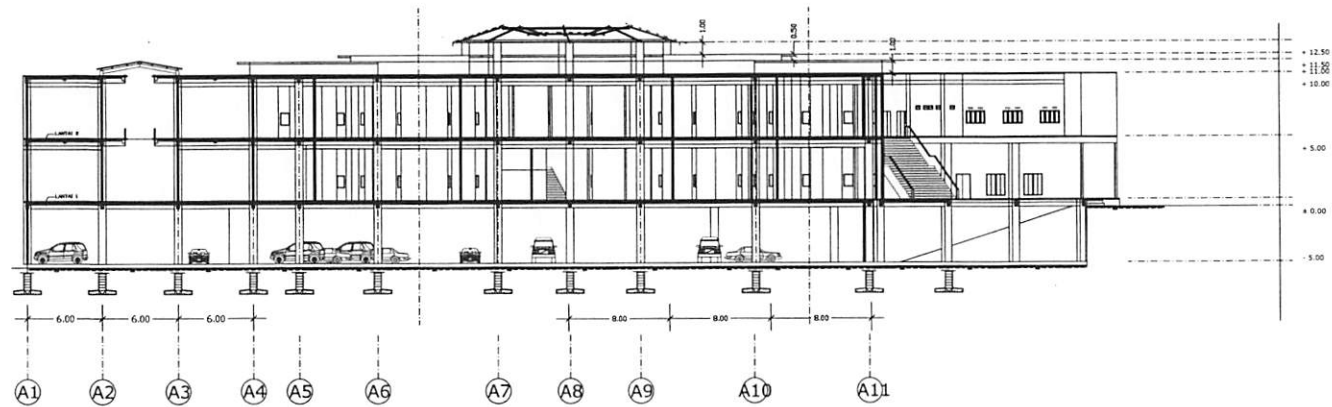
**MUSEUM SENI LUKIS
DI MALANG
TEMA ARSITEKTUR
NEO-MODERN**

**YAHYA RUDDALSARI
02.22.128**

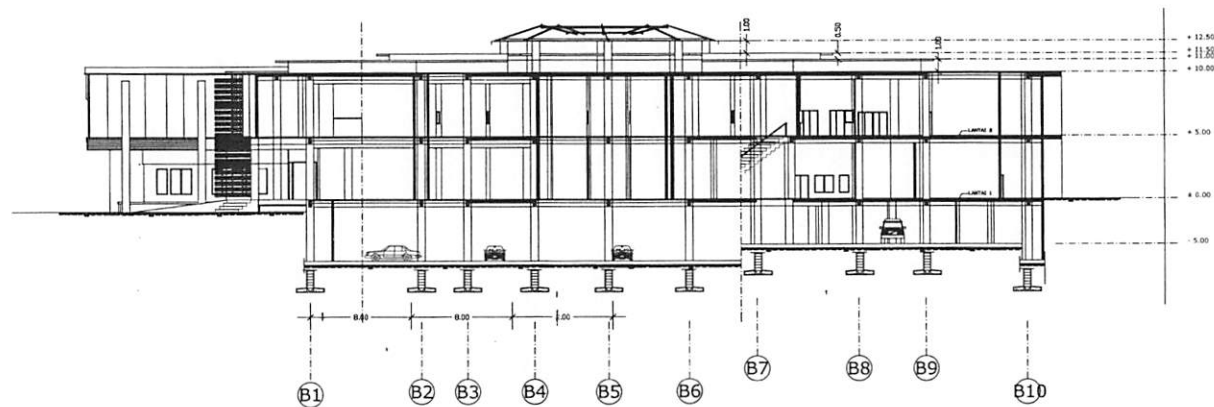
DOSEN PEMBIMBING
Ir. SOERANTO DS, MTA
Ir. BRZEZE HADISKA, MSA



HALAMAN



A-A



B-B

potongan



SKRIPSI ARSITEKTUR
JURUSAN ARSITEKTUR
FTSP ITN MALANG
Semester Ganjil 2009 - 2010

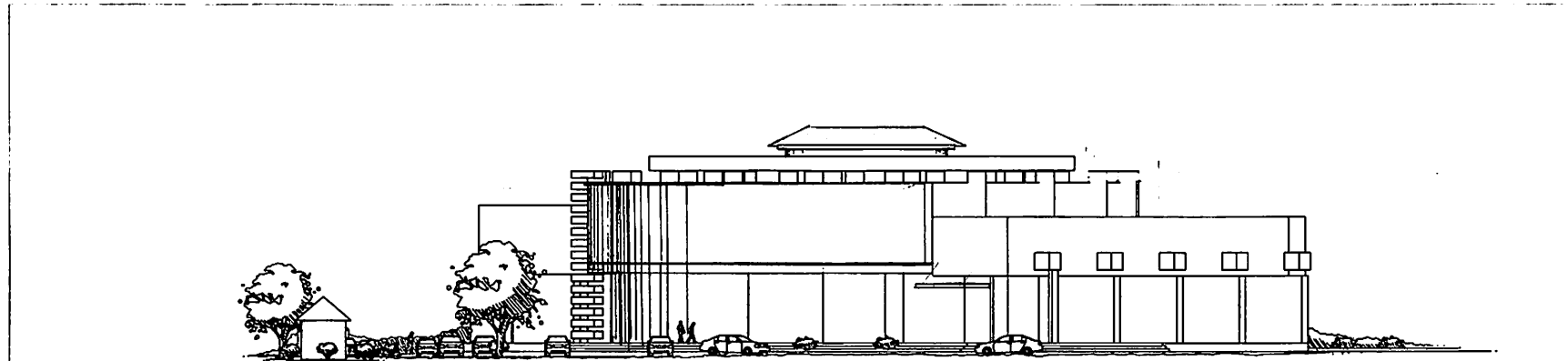
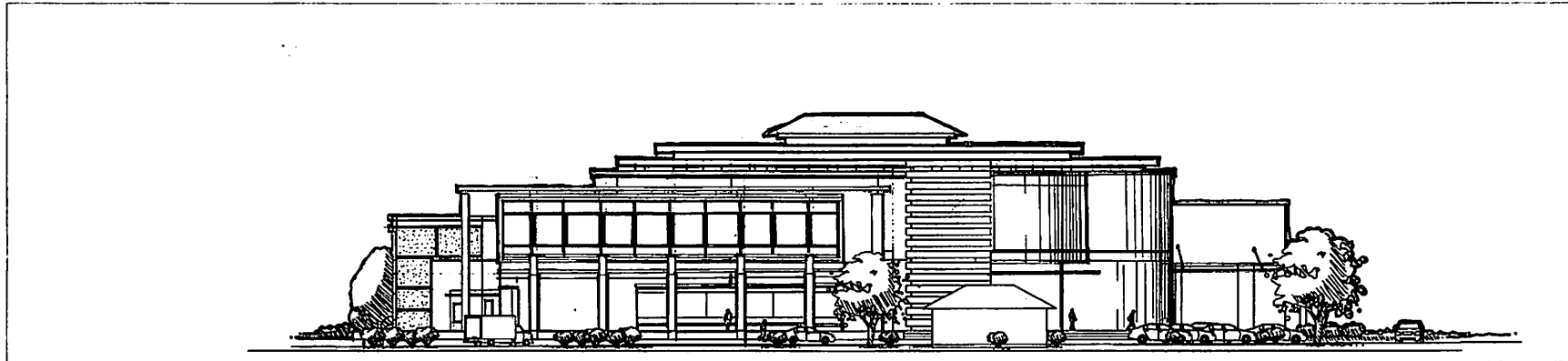
**MUSEUM SENI LUKIS
DI MALANG
TEMA ARSITEKTUR
NEO-MODERN**

**YAHYA RUDDALSARI
02.22.128**

DOSEN PEMBIMBING
Ir. SOERANTO DS, MTA
Ir. BREEZE MARINGKA, MSA



HALAMAN



tampak bangunan

skala 1 : 300

 SKRIPSI ARSITEKTUR JURUSAN ARSITEKTUR ITS MALANG Sekolah Tinggi Teknologi ITS
MUSEUM LUKISAN DI MALANG TEMA ARSITEKTUR RED-ROCKERS
YANHYA RUDDALSARI 02.22.128
DOSEN PEMBIMBING DR. H. H. H. H. H. MACANINGA, MPA


Daftar Pustaka

Suwondo b.Sutejo, *"Persepsi Bentuk dan Konsep Asitektur"*, penerbit Djembatan.

Dr. Agus Sachari, *"Metodologi Penelitian, Budaya Rupa"*, penerbit Erlangga.

Egon Schirmbeck, *"Gagasan, Bentuk dan Arsitektur. Prinsip-prinsip perancangan"*, penerbit Intermata.

Ernest Neufert *"Data Arsitek II"*, 1996; 135.

Seoranto D.S, *"Perkembangan Arsitektur abad XX"*, Jurusan Arsitektur ITN Malang.

"New Matrik Handbook", Edited by Patricia Tutt and David Adler, The Architectural Press, London.

Leslie L, doelle, *Akustik Lingkungan*, Airlangga 1995.

Yulianto Sumalyo, *"Arsitektur Modern Akhir Abad XIX dan Abad XX"*. Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik Universitas Hasanudin, Gadjah Mada University Press.

Cornelis Van De Ven, *"Ruang Dalam Arsitektur"*, Edisi Ketiga.

Blog dan Artikel-artikel tentang Museum di Internet, www.google.com

Blog dan Artikel-artikel tentang Perkembangan Arsitektur dan Arsitektur Neo-Modern di Internet, www.google.com