

TUGAS AKHIR
(AR. 8210)

JUDUL
**GALERI SENI INTERAKTIF DIGITAL ART
DI KOTA MALANG**

TEMA
HIGH TECH ARCHITECTURE

Disusun oleh:
Daulat Rajif Azlan Syah
22.22.058

Dosen Pembimbing:
Bayu TeguhUjianto, S.T., M.T.
Redi Sigit Febrianto, S.T., M.T.



PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTASTEKNIKSIPIIL DANPERENCANAAN
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
2025/2026

LAPORAN TUGAS AKHIR AR 8210

GALERI SENI INTERAKTIF DIGITAL ART

PENDEKATAN ARSITEKTUR HIGH-TECH

DAULAT RAJIF A.S – 2222058

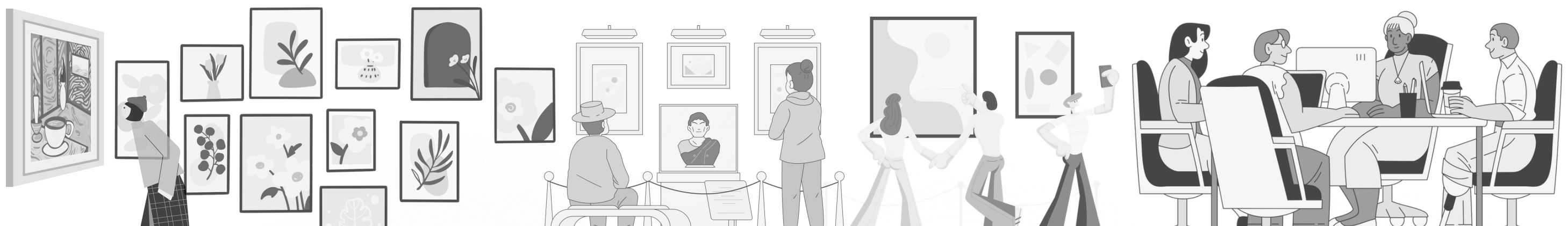
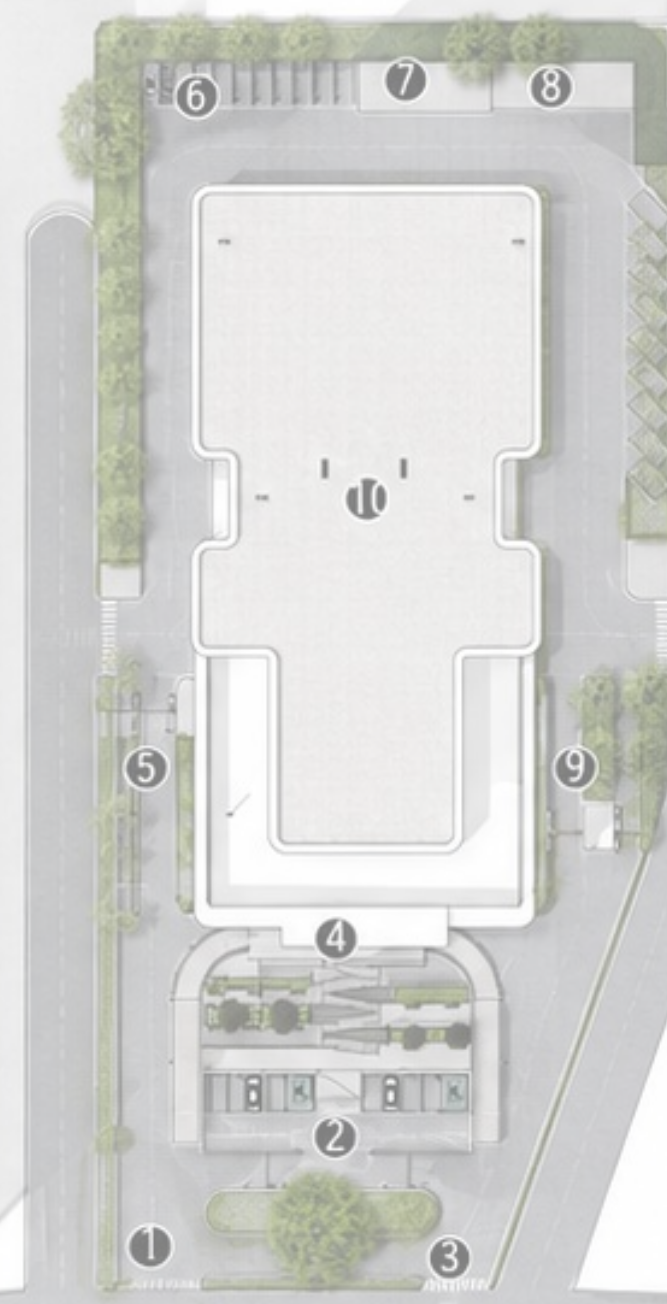
Dosen Pembimbing :

Redi Sigit Febrianto, S.T., M.T.

Komang ayu laksmi, S.T., M.T.



PROGRAM STUDI
ARSITEKTUR
FTSP TN MALANG



LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul: **GALERI SENI INTERAKTIF DIGITAL ART**
Tema: **ARSITEKTUR HIGH TECH**

Diajukan untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelar
Sarjana Arsitektur (S.Ars.)

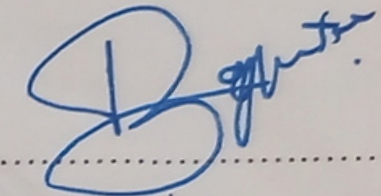
Disusun oleh:

DAULAT RAJIF AZLAN SYAH
22.22.058

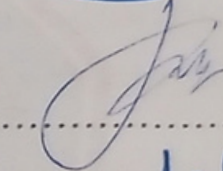
Tugas Akhir ini telah diperiksa oleh pembimbing, dan dipertahankan dihadapan penguji pada hari:
Kamis, 30-07-2026 dan dinyatakan diterima sebagai persyaratan untuk memperoleh gelar
Sarjana Arsitektur (S.Ars.)

Menyetujui:

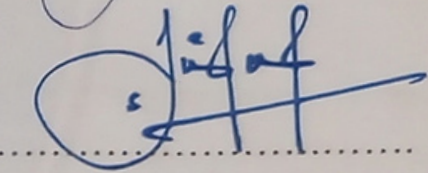
Pembimbing 1 : Bayu Teguh Ujianto, S.T., M.T.
NIP.P. 1031500514



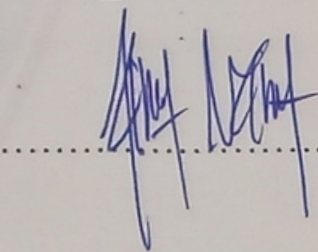
Pembimbing 2 : Redi Sigit Febrianto, S.T., M.T.
NIP.P. 1031800550



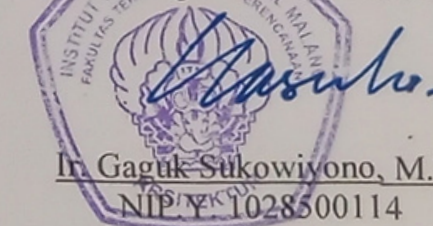
Penguji 1 : Sri Winarni, S.T., M.T.
NIP.P. 1031700531



Penguji 2 : Jarot Wahyono, S.T., M.Ars.
NIP.P. 1032000587



Mengesahkan:
Ketua Program Studi Arsitektur



In. Gaguk Sukowiyono, M.T.
NIP. Y. 1028500114

PRODI ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
2025/2026

PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : DAULAT RAJIF AZLAN SYAH

NIM : 22.22.058

Program Studi : Arsitektur

Fakultas : Teknik Sipil dan Perencanaan

Institut : Institut Teknologi Nasional Malang

Menyatakan dengan sesungguhnya, bahwa tugas akhir saya dengan judul :

GALERI SENI INTERAKTIF DIGITAL ART

Tema

HIGH-TECH ARCHITECTURE

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

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa ada tekanan dan/atau paksaan dari pihak manapun dan apabila di kemudian hari tidak benar, maka saya bersedia mendapatkan sanksi sesuai peraturan dan perundang-undangan yang berlaku

Malang, 18 Agustus 2026

Yang Membuat Pernyataan



Daulat Rajif Azlan Syah

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadapan Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat rahmat-Nya penyusun dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir dengan judul “**Galeri Seni Interaktif Digital Art**” dengan tema “**High-Tech Architecture**” tepat pada waktunya.

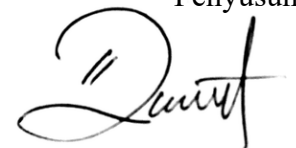
Laporan ini disusun untuk melengkapi syarat-syarat dalam menyelesaikan pendidikan S-1 Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Institut Teknologi Nasional Malang. Dalam penyusunan laporan ini tentunya tidak terlepas dari kesulitan-kesulitan dan masalah, namun berkat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak maka kesulitan-kesulitan dan masalah tersebut dapat teratasi. Untuk itu pada kesempatan ini penyusun menyampaikan terimakasih kepada:

1. Bapak Bayu Teguh Ujjianto, ST., M.T. selaku Dosen Pembimbing 1 Skripsi
2. Redi Sigit Febrianto, ST., M.T. selaku Dosen Pembimbing 2 Skripsi
3. Ibu Sri Winarni, S.T., M.T. dan Bapak Jarot Wahyono, S.T., M.Ars selaku penguji sidang tugas akhir
4. Bapak Ir. Gaguk Sukowiyono, MT selaku Dosen dan Ketua Program Studi Arsitektur.
5. Orang tua, kakak, adik dan semua teman-teman yang sudah memberi banyak bantuan
6. Diri saya sendiri yang sudah berjuang sampai akhir

Sangat disadari dalam penyusunan laporan ini masih terdapat kekurangan karena keterbatasan pengetahuan, pengalaman dan waktu penyusunan, sehingga kritik dan saran yang bersifat membangun sangat diharapkan demi kesempurnaan karya tulis ini. Akhir kata semoga Laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

Malang, 31 Juli 2026

Penyusun



Daulat Rajif Azlan Syah

ABSTRAKSI

Perkembangan teknologi digital telah memberikan pengaruh terhadap perkembangan seni, khususnya dalam munculnya karya digital yang bersifat interaktif dan imersif. Di Kota Malang, aktivitas seni dan ekonomi kreatif terus berkembang, namun fasilitas yang secara khusus mewadahi kegiatan pameran, interaksi, edukasi, dan pengembangan karya digital masih terbatas. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya fasilitas yang mampu menyesuaikan kebutuhan karya seni berbasis teknologi, baik dari aspek ruang maupun sistem bangunan. Perancangan ini bertujuan untuk mengintegrasikan kebutuhan ruang pameran digital dan immersive melalui penerapan prinsip Arsitektur High-Tech pada galeri seni di Kota Malang.

Metode perancangan menggunakan pendekatan Force-Based Method dengan mengidentifikasi karakteristik seni digital dan aspek lingkungan sebagai dasar dalam proses pembentukan desain. Tahapan perancangan meliputi identifikasi force, analisis data, sintesis konsep, integrasi prinsip High-Tech, dan pengembangan desain. Hasil perancangan menghasilkan galeri seni yang menyediakan ruang pameran digital, immersive room, studio digital art, workshop, training center, serta ruang pendukung kegiatan kreatif.

Penerapan Arsitektur High-Tech ditunjukkan melalui penggunaan struktur baja yang terekspos, curtain wall, secondary skin aluminium geometris, material modern, fleksibilitas ruang, serta keterbukaan sistem utilitas pada beberapa bagian bangunan. Penerapan tersebut membentuk karakter bangunan yang mencerminkan perkembangan teknologi sekaligus mendukung kebutuhan kegiatan seni digital yang dinamis dan interaktif.

Kata kunci : Galeri Seni, Digital Art, Seni Interaktif, Immersive, Arsitektur High-Tech.

ABSTRACT

The development of digital technology has influenced the evolution of art, particularly through the emergence of interactive and immersive digital artworks. In Malang City, creative and artistic activities continue to develop; however, facilities specifically designed to accommodate the exhibition, interaction, education, and development of digital artworks remain limited. This condition indicates the need for a facility that can respond to the spatial and building-system requirements of technology-based artworks. This design aims to integrate the spatial requirements of digital and immersive exhibition spaces through the application of High-Tech Architecture principles in an art gallery in Malang City. The design method uses a Force-Based Method by identifying the characteristics of digital art and environmental aspects as the basis for the design development process. The design stages include force identification, data analysis, concept synthesis, integration of High-Tech principles, and design development. The resulting design provides facilities including digital exhibition spaces, an immersive room, a digital art studio, workshops, a training center, and supporting spaces for creative activities. The application of High-Tech Architecture is expressed through exposed steel structures, curtain walls, geometric aluminum secondary skins, modern materials, flexible spaces, and the visibility of building utility systems in selected areas. These applications create an architectural character that reflects technological development while supporting the dynamic and interactive nature of digital art activities.

Keywords: Art Gallery, Digital Art, Interactive Art, Immersive, High-Tech Architecture.

BAB I PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG..... 2

1.2 IDENTIFIKASI MASAHAH..... 3

1.3 RUMUSAN MASALAH 4

1.4 TUJUAN PERANCANGAN 4

1.5 MANFAAT PERANCANGAN 4

1.6 BATASAN PERANCANGAN 4

BAB II KAJIAN OBJEK

2.1 PEMAHAMAN OBJEK..... 5

2.1.1 PENGERTIAN GALERI SENI..... 6

2.1.2 KRITERIA RUANG GALERI SENI..... 6

2.1.3 PENGELOMPOKAN RUANG GALERI SENI..... 7

2.1.4 PENGGUNA GALERI SENI..... 7

2.2 PEMAHAMAN DIGITAL ART..... 8

2.2.1 DEFINISI DIGITAL ART..... 8

2.2.1 PENGERTIAN DIGITAL ART..... 8

2.2.2 IMPLIKASI DIGITAL ART PADA RANCANGAN..... 9

2.2.3 KARAKTER DAN MEDIA DIGITAL ART..... 9

2.3 STUDI PRRESDEN..... 10

BAB III KAJIAN TAPAK

3.1 KRITERIA TAPAK.....15

 3.1.1 TATA GUNA LAHAN (RTRW)..... 16

 3.1.2 LOKASI DAN AKSESIBILITAS.....16

 3.1.3 KONDISI TAPAK.....17

 3.1.4 POTENSI DAN KENDALA TAPAK.....17

3.2 PERATURAN TAPAK.....18

 3.2.1 PERATURAN RTRW.....18

 3.2.2 PERATURAN RDTR.....18

 3.2.3 KOEFISIEN DAN KETENTUAN BANGUNAN..... 18

 3.2.4 KETENTUAN TEKNIS LAIN.....19

3.3 DATA TAPAK.....20

 3.3.1 LOKASI MIKRO,MESSO,MAKRO..... 20

 3.3.2 DIMENSI TAPAK..... 21

 3.3.3 DIMENSI TAPAK.....22

 3.3.4 VIEW FROM SITE..... 23

 3.3.5 VIEW TO SITE..... 24

 3.3.6 LINGKUNGAN SEKITAR TAPAK..... 26

 3.3.7 AKSESIBILITAS..... 27

 3.3.8 KONDISI IKLIM..... 28

 3.3.9 KONDISI IKLIM..... 29

 3.3.10 ANALISA SWOT TAPAK..... 30

BAB IV PROGRAM RUANG

4.1 KARAKTERISTIK PENGGUNA..... 32

4.2 TABEL AKTIVITAS KEBUTUHAN RUANG..... 34

4.3 TABEL FASILITAS RUANG PERABOT..... 36

4.4 TABEL PERHITUNGAN LUASAN..... 37

4.5 DIAGRAM ALUR AKTIVITAS..... 40

BAB V PROGRAM RUANG

5.1 KAJIAN METODE..... 47

5.2 PEMAHAMAN TEMA..... 48

5.3 HUBUNGAN METODE DAN TEMA..... 49

5.4 STUDI PRESEDEN TEMA.....50

BAB VI PROGRAM RUANG

6.1 KRITERIA PERANCANGAN..... 52

6.2 SKEMATIK PERANCANGAN..... 53

 6.2.1 KARAKTERISTIK SENIMAN DIGITAL..... 53

 6.2.2 ANALISA ASET & CONSTRAINT..... 53

 6.2.3 RESPON DESAIN TERHADAP FORCE..... 54

 6.2.4 KONSEP ARSITEKTUR YANG DIHASILKAN..... 55

 6.2.5 DIAGRAM UTAMA FORCE BASED..... 56

 6.2.6 TRANSFORMASI FORCE KE KONSEP..... 57

 6.2.7 HUBUNGAN KONSEP PERANCANGAN..... 58

 6.2.8 SKEMATIK KRITERIA PERANCANGAN..... 59

6.2.9 TABEL PENERAPAN TEMA.....	60	7.1.4 ZONING MEZZO.....	82
6.2.10 ANALISA MATAHARI.....	61	7.1.5 MASSA BENTUK.....	83
6.2.11 ANALISA ANGIN.....	62	7.1.6 SIRKULASI TAPAK.....	84
6.2.12 ANALISA KEBISINGAN.....	63	7.1.7 BLOCK PLAN.....	85
6.2.13 ANALISA AKSESIBILITAS.....	64	7.1.8 INFRASTRUKTUR AIR HUJAN.....	86
6.2.14 ANALISA VEGETASI.....	65	7.1.9 INFRASTRUKTUR AIR KOTOR.....	87
6.2.15 ANALISA VIEW.....	66	7.1.10 INFRASTRUKTUR AIR BERSIH.....	88
6.2.16 ANALISA RUANG LUAR.....	67	7.1.11 PROTEKSI KEBAKARAN.....	89
6.2.17 ANALISA SIRKULASI.....	68	7.1.12 PERSAMPAHAN.....	90
6.2.18 ANALISA KONSEP TATA MASSA.....	69	7.1.13 INFRASTRUKTUR LISTRIK DAN JARINGAN.....	91
6.2.19 ANALISA KONSEP BENTUK.....	70	7.1.14 LANDSCAPE PARKIRAN.....	92
6.2.20 ANALISA KONSEP FASAD.....	71	7.1.15 LANSKAP RUANG TERBUKA.....	93
6.2.21 ANALISA KONSEP STRUKTUR.....	72	7.1.16 LANSKAP HARDSCAPE.....	94
6.2.22 ANALISA ZONING TAPAK.....	73	7.1.17 LANSKAP SOFT SCAPE.....	95
6.2.23 ANALISA UTILITAS AIR BERSIH.....	74	7.1.18 ELEMENT VEGETASI.....	96
6.2.24 ANALISA UTILITAS AIR KOTOR.....	75	7.1.19 ELEMENT RUANG LUAR.....	97
6.2.25 ANALISA PENGHAWAAN.....	76	7.2 SKEMATIK RANCANGAN BANGUNAN.....	98
6.2.26 ANALISA PROTEKSI KEBAKARAN.....	77	7.2.1 ZONNING MAKRO HORIZONTAL.....	98
6.2.27 ANALISA SISTEM AIR HUJAN.....	77	7.2.2 ZONNING MAKRO VERTIKAL.....	99
BAB VII VISUAL RANCANGAN		7.2.3 SIRKULASI BANGUNAN.....	103
7.1 SKEMATIK RANCANGAN TAPAK.....	78	7.2.4 TRANSPORTASI BANGUNAN.....	104
7.1.1 DATA TAPAK.....	79	7.2.5 TRANSFORMASI BANGUNAN.....	105
7.1.2 METODE DAN PENDEKATAN DESAIN.....	80	7.2.6 KONSEP STRUKTUR.....	106
7.1.3 ZONING MAKRO.....	81	7.2.7 KONSEP RUANG.....	107
		7.2.8 UTILITAS AIR BERSIH.....	109

7.2.9 UTILITAS AIR KOTOR.....	110	7.3.16 DETAIL ARSITEKTURAL.....	141
7.2.10 PROTEKSI KEBAKARAN BANGUNAN.....	111	7.3.17 VISUALL EXTERIOR.....	151
7.2.11 PERSAMPAHAN.....	112	7.3.18 VISUAL INTERIOR.....	152
7.2.12 UTILITAS PENGHAWAAN.....	113	7.3.19 VISUAL LANDSCAPE EXTERIOR.....	154
7.2.13 UTILITAS PENCAHAYAAN.....	114		
7.2.14 UTILITAS TRANSPORTASI BANGUNAN.....	115		
7.2.15 UTILITAS LISTRIK DAN JARINGAN.....	116		
7.2.16 MATERIAL DALAM BANGUNAN.....	117		
7.3 GAMBAR RANCANGAN.....	118		
7.3.1 SITE PLAN.....	118		
7.3.2 LAYOUT PLAN.....	119		
7.3.3 DENAH LANTAI.....	120		
7.3.4 POTONGAN.....	124		
7.3.5 TAMPAK BANGUNAN.....	127		
7.3.6 TAMPAK KAWASAN.....	130		
7.3.7 POTONGAN KAWASAN.....	132		
7.3.8 RENCANA AIR BERSIH.....	133		
7.3.9 RENCANA AIR KOTOR.....	134		
7.3.10 RENCANA PERSAMPAHAN.....	135		
7.3.11 RENCANA KELISTRIKAN.....	136		
7.3.12 RENCANA PENGHAWAAN.....	137		
7.3.13 RENCANA PENCAHAYAAN.....	138		
7.3.14 RENCANA PEMADAM KEBAKARAN.....	139		
7.3.15 RENCANA STRUKTUR.....	140		

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Jumlah Pelaku Ekonomi Kreatif Tahun 2021.....	2
Gambar 1.2. Perkembangan PDRB ADHK Subsektor.....	2
Gambar 1.3. Kota Malang Menjadi Anggota Unesco.....	2
Gambar 1.4. Void Vision 2025	2
Gambar 2.1. Karakter dan Media Digital Art.....	9
Gambar 2.2. Edwin's Gallery Jakarta.....	10
Gambar 2.3. ROH Project (Jakarta, Indonesia).....	11
Gambar 2.4. PACE GALLERY (NewYork).....	12
Gambar 3.1. Tata Guna Lahan (RTRW).....	16
Gambar 3.2. Lokasi dan Aksesibilitas.....	16
Gambar 3.3. 3.3 Dimenasi Tapak	17
Gambar 3.4. Peraturan RTRW.....	18
Gambar 3.5. Peraturan RDTR	18
Gambar 3.6. Data Tapak.....	20
Gambar 3.7. Dimensi Tapak.....	21
Gambar 3.8. Batas Tapak.....	22
Gambar 3.9. View from Site	23
Gambar 3.10 View to site.....	24
Gambar 3.11. Lingkungan sekitar tapak.....	25
Gambar 3.12. Aksesibilitas Tapak.....	26
Gambar 3.13. Anallisa arah angin.....	27
Gambar 3.14. Analisa arah matahari.....	28
Gambar 3.15. Analisa kebisingan.....	29
Gambar 4.1. Analisa pengguna.....	33
Gambar 5.1 Bangunan Arsitektur High-tech.....	48
Gambar 5.2. Tokoh Arsitektur High-tech.....	48
Gambar 5.3 Diagram Forced-Based.....	49
Gambar 6.1 Karakteristik Seniman digital.....	53
Gambar 6.2 Strategi Ruang & Bentuk.....	54
Gambar 6.3 Analisa matahari.....	61
Gambar 6.4 Respon Analisa matahari.....	61

Gambar 6.5 Analisa Arah Angin.....	62	Gambar 7.4 Tokoh Arsitektur High-Tech.....	80
Gambar 6.6 Respon Analisa Arah Angin.....	62	Gambar 7.5 Zoning Makro.....	82
Gambar 6.7 Analisa Kebisingan.....	63	Gambar 7.6 Zoning Messo.....	82
Gambar 6.8 Respon Analisa Kebisingan.....	63	Gambar 7.7 Massa Bentuk.....	83
Gambar 6.9 Analisa Aksesibilitas.....	64	Gambar 7.8 Sirkulasi dalam Tapak.....	84
Gambar 6.10 Respon Analisa Aksesibilitas.....	64	Gambar 7.9 Block Plan.....	85
Gambar 6.11 Analisa Vegetasi.....	65	Gambar 7.10 Infrastruktur Air Hujan.....	86
Gambar 6.12 Respon Analisa Vegetasi.....	65	Gambar 7.11 Infrastruktur Air Kotor.....	87
Gambar 6.13 Analisa View.....	66	Gambar 7.12 Infrastruktur Air Bersih.....	88
Gambar 6.14 Respon Analisa View.....	66	Gambar 7.13 Pemadam Kebakaran.....	89
Gambar 6.15 Zonning Lansekap.....	67	Gambar 7.14 Persampahan.....	90
Gambar 6.16 Penempatan Material.....	67	Gambar 7.15 Listrik & Jaringan.....	91
Gambar 6.17 Penempatan Vegetasi.....	67	Gambar 7.16 Lansekap Parkir.....	92
Gambar 6.18 Entrance-Exit.....	68	Gambar 7.17 Lansekap Ruang Terbuka	93
Gambar 6.19 Pejalan kaki.....	68	Gambar 7.18 Lansekap Hard Scape.....	94
Gambar 6.20 kendaraan bermotor.....	68	Gambar 7.19 Lansekap Soft Scape.....	95
Gambar 6.21 Sikulasi servis.....	68	Gambar 7.20 Element Vegetasi.....	96
Gambar 6.22 Analisa Peraturan.....	69	Gambar 7.21 Element Ruang Luar.....	97
Gambar 6.23 Analisa Pembayangan.....	69	Gambar 7.22 Zoning Makro Bangunan.....	98
Gambar 6.24 Analisa Zoning Tapak.....	69	Gambar 7.23 Zoning Makro Vertikal.....	99
Gambar 6.25 Konsep Bentuk.....	70	Gambar 7.24 Zoning Mikro Horizontal.....	100
Gambar 6.26 Konsep fasad.....	71	Gambar 7.25 Zoning Mikro Vetikal.....	103
Gambar 6.27 Konsep Struktur.....	72	Gambar 7.26 Konsep Sirkulasi.....	88
Gambar 6.28 Analisa Konsep Tapak.....	73	Gambar 7.27 Konsep Transportasi Bangunan.....	104
Gambar 6.29 Analisa Konsep Utilitas.....	74	Gambar 7.28 Konsep Transformasi Bentuk.....	105
Gambar 6.30 Analisa Utilitas Air bersih.....	75	Gambar 7.29 Konsep Struktur.....	106
Gambar 6.31 Analisa Utilitas Air Kotor.....	75	Gambar 7.30 Konsep Ruang.....	107
Gambar 6.32 Analisa Utilitas Exhaust.....	76	Gambar 7.31 Utilitas Air Bersih.....	109
Gambar 6.33 Analisa Utilitas Penghawaan.....	76	Gambar 7.32 Utilitas Air Kotor.....	110
Gambar 6.34 Analisa Utilitas Kebakaran.....	77	Gambar 7.33 Utilitas Proteksi Kebakaran.....	111
Gambar 6.35 Analisa Utilitas Sistem Air Hujan.....	77	Gambar 7.34 Utilitas Persampahan.....	112
Gambar 7.1 Data tapak Makro,Messo,Mikro.....	79	Gambar 7.35 Utilitas Penghawaan.....	113
Gambar 7.2 Dimensi Tapak.....	79	Gambar 7.36 Utilitas Pencahayaan.....	113
Gambar 7.3 Bangunan Arsitektur High-Tech.....	80	Gambar 7.37 Transportasi dalam Bangunan.....	115

Gambar 7.38 Utilitas Listrik dan Jaringan.....	116
Gambar 7.39 Material.....	117
Gambar 7.40 Site Plan.....	118
Gambar 7.41 Layout Plan.....	119
Gambar 7.42 Denah Lantai 1.....	120
Gambar 7.43 Denah Lantai 2.....	121
Gambar 7.44 Denah Lantai 3.....	122
Gambar 7.44 Denah Lantai 4.....	123
Gambar 7.45 Potongan A.....	124
Gambar 7.46 Potongan B.....	125
Gambar 7.47 Potongan C.....	126
Gambar 7.48 Tampak Depan & Belakang.....	127
Gambar 7.49 Tampak Kanan.....	128
Gambar 7.50 Tampak Kiri.....	129
Gambar 7.51 Tampak Depan & Belakang Kawasan.....	130
Gambar 7.52 Tampak Kanan & Kiri Kawasan.....	131
Gambar 7.53 Potongan Kawasan A & B.....	132
Gambar 7.54 Rencana Air Bersih.....	133
Gambar 7.55 Rencana Air Kotor.....	134
Gambar 7.56 Rencana Persampahan.....	135
Gambar 7.57 Rencana Kelistrikan.....	136
Gambar 7.58 Rencana Penghawaan.....	137
Gambar 7.59 Rencana Pencahayaan.....	138
Gambar 7.60 Rencana Proteksi Kebakaran.....	139
Gambar 7.61 Rencana Struktur.....	140
Gambar 7.62 Detail Arsitektural.....	141
Gambar 7.63 Visual Exterior.....	151
Gambar 7.64 Visual Interior.....	153
Gambar 7.65 Landscape Exterior.....	154



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Tabel 2.1 Implikasi Digital Art terhadap PerancanganN.....	09
Tabel 2.2 Perbandingan Preseden Galeri.....	10
Tabel 3.1 Ketentuan Bangunan.....	18
Tabel 3.2 Ketentuan Arsitektural Tambahan.....	19
Tabel 4.1. Aktivitas & Kebutuhan Ruang	34
Tabel 4.2. Fasilitas, Ruang & Perabot	36
Tabel 4.3 Perhitungan Luasan.....	37
Tabel 4.4 Rekapitulasi Luasan.....	38
Tabel 4.5 Perhitungan Luasan Parkir.....	39
Tabel 5.1 Studi Preseden Tema.....	50
Tabel 6.1 Kriteria Perancangan.....	52
Tabel 6.2 Aspek Perancangan.....	55
Tabel 6.3 Penerapan Tema.....	60