PERPUSTAKAAN FTSP UII
HADIAH/BELI
TGL. TERIMA : 27-11-07
NO. JUDUL : 2587
NO. INV. : 5120002587001
002587

GALLERY SENI RUPA DAN PASAR KERAJINAN PERAK DI YOGYAKARTA

Penggabungan Fungsi Rekreatif Dan komersial

Dalam Satu Wadah Bangunan

Disusun Oleh:

Untung Mahardika

01 512 188

DOSEN PEMBIMBING

Ir.H.Supriyanta,Msi

JURUSAN ARSITEKTUR

FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

YOGYAKARTA

2007

MILIK PERPUSTAKAAN
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN
PERENCANAAN UII YOGYAKARTA

TUGAS AKHIR

GALLERY SENI RUPA DAN PASAR KERAJINAN PERAK

DI YOGYAKARTA

"Penggabungan Fungsi Rekreatif Dan Komersial

Dalam Satu Wadah Bangunan"

DISUSUN OLEH:

Nama : Untung Mahardika

No MHS : 01 512 188

JURUSAN ARSITEKTUR

FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

YOGYAKARTA

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

GALLERY SENI RUPA DAN PASAR KERAJINAN PERAK DI YOGYAKARTA

"Penggabungan Fungsi Rekreatif Dan Komersial
Dalam Satu Wadah Bangunan"

Disusun Oleh :

UNTUNG MAHARDIKA

01 512 188

Dibawah bimbingan :

Ir.H. Supriyanta, Msi

Mengetahui,

Ketua Jurusan Arsitektur

Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan

Universitas Islam Indonesia

Ir. Hastanti Saptorini, MA

ARSITEKTUR

FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

JUNI 2007

KATA PENGANTAR

Bismillahirrohmaanir Rohiim

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Puji dan Syukur saya panjatkan kehadirat Allah SWT atas segala berkat, rahmat, taufik dan hidayahnya selalu tercurahkan kepada jungjungan Nabi besar Muhammad SAW, keluarga, sahabat, ulama dan para pengikutnya hingga akhir zaman.

Berkat rahmat Allah SAW pula sehingga pada saat ini saya mampu menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul *GALLERY SENI RUPA DAN PASAR KERAJINAN PERAK DI YOGYAKARTA*

Tugas akhir ini merupakan prasyarat untuk memperoleh predikat kesarjanaan Strata 1 dari Jurusan Teknik Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Universitas Islam Indonesia.

Selama pelaksanaan hingga tersusunnya laporan Tugas Akhir ini, penulis telah banyak mendapatkan bantuan, bibingan serta pengarahan dari berbagai pihak, untuk itu pada kesempatan yang baik ini penyusun ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Ibu Ir. Hastuti Saptorini, MA selaku Ketua Jurusan Teknik Arsitektur, Universitas Islam Indonesia,
2. Bapak Ir. Supriyanta, MSi selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan arahan kepada penyusun dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini,
3. Ibu Etik Mufida, M.Eng selaku Dosen Penguji

Penyusun menyadari bahwa dalam penulisan laporan Tugas Akhir ini masih kurang dari kesempurnaan, untuk itu kritik dan saran sangat penyusun harapkan dan semoga laporan ini dapat berguna serta membawa manfaat bagi kita semua.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Jogjakarta, Juni 2007

LEMBAR PERSEMBAHAN

KUPERSEMBAHKAN KARYA KECILKU INI UNTUK

(Alm Simbah Kakung kaliyan Putri Mitro)

"Doaku Selalu Ada Untukmu"

Orang Tuaku (SARONO SAMPIR & SRIYATI) "Matur sembah suwun atas doa,cinta dan dukungannya"

Kakakku (DEWI SAFITRI) " You are my inspiration "

Adikku (RIO SAMBODO) " Sukses balapane + ojo nakal "

Keluarga besar Yadi Wiyono Keponakan2 kesayanganku, Prajurit2 kecilku

Kevin, Marchel,Distra"Ontholowox",Nisa,Desti

Pembalap Kecilku **Daffa KP 55** " Next Deny Orlando" **love u all**

Chandrieku Tercinta

" Thank's for your Love" Suatu saat pasti akan kubuktikan

Bapak Supeno + Ibu Sumiyati

Mobil LX ijo AB 7020 LE, **Motor jupe Mx AB 3116 DQ,Komputerku**
"tanpa kamu aku bukan apa2 he he"

Bolo Kurowo 2001

(Dody,Febri) "akhirnya lulus cahh..Tetap semangat he he",**Ichsan,Bobby** "thank's print A2nya" **Nuno,Bayu,Juprex,Rahmat** 3d mu uuapik,**Pipit**

Konco2 Seperjuangan Studio

Fikar,Tato adine febri karo dody he he,**Ilham,Randy,Leo,Silvi**(ngatini)

Ardy,Hendra Kumis 2000 " Makacih Maketnya broo..."

Pak Revi " akhirnya ....lulus juga bos, Wejanganmu akan selalu kuingat"

XAUER.COM

THANK'S GOD

ABSTRAK

GALLERY SENI RUPA DAN PASAR KERAJINAN PERAK DI YOGYAKARTA

"Penggabungan Fungsi Rekreatif Dan Komersial
Dalam Satu Wadah Bangunan"

Yogyakarta merupakan kota budaya dan pariwisata, untuk pariwisata Yogyakarta merupakan tujuan kedua setelah Bali. Kedatangan wisatawan baik domestic maupun asing ke kota Yogyakarta selalu meningkat tiap tahunnya, sehingga secara langsung mampu menambah pendapatan warga kota Yogyakarta ini dapat dilihat dari pendapatan per kapita warga Yogyakarta yang tiap tahunnya selalu meningkat. Banyaknya Gallery maupun Artshop di Yogyakarta merupakan salah satu wujud perkembangan seni dan kerajinan yang mengarah ke sektor pariwisata.

Banyaknya sekolah seni dan perajin perak di Yogyakarta menjadikan kota Yogyakarta banyak terdapat seniman dan perajin perak yang potensial. Akan tetapi banyak terjadi kendala dalam memamerkan karya seni ataupun penjualan produk hasil karya kerajinan perak. Dalam hal ini belum adanya suatu terobosan yang mampu mewadahi kedua hal tersebut.

Dengan menggabungkan kedua hal yang sangat potensial tersebut diharapkan mampu menjadi salah satu alternatif untuk mewadahi potensi – potensi yang ada di Yogyakarta, dalam hal ini potensi berkesenian dan kerajinan perak yang diharapkan saling menguntungkan.Dengan sebuah bangunan yang dapat memberikan kesan berkarakter kuat dan menarik orang untuk masuk kedalam bangunan ini.

Adapun disain rancangan dengan fasilitas yang mendukung dan mewadahi dua hal yang berbeda komersial dan rekreatif dalam satu tempat dinamakan Gallery Seni Rupa Dan Pasar Kerajinan Perak Di Yogyakarta.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL i

LEMBAR PENGESAHAN ii

KATA PENGANTAR iii

HALAMAN PERSEMBAHAN iv

ABSTRAK v

DAFTAR ISI vi

BAB I PROPOSAL

1.1 Latar Belakang 1

1.2 Permasalahan 1

1.2.1 Permasalahan Umum Perancangan 5

1.2.2 Permasalahan Khusus Perancangan 6

1.3 Tujuan dan Sasaran 6

1.3.1 Tujuan 6

1.3.2 Sasaran 7

1.4 Identifikasi Proyek 7

1.4.1 Fungsi Bangunan 7

1.4.2 Kegiatan Pada Bangunan 8

1.4.2.1 Pola Kegiatan Pasar Kerajinan Perak 8

1.4.2.1.1 Pola Kegiatan Pengunjung 9

1.4.2.1.2 Pola Kegiatan Penjual Kerajinan Perak 10

1.4.2.1.3 Pola Sirkulasi Barang 11

1.4.2.2 Pola Kegiatan Gallery Seni Rupa 11

1.4.2.2.1 Pola Kegiatan Pengunjung Gallery 11

1.4.2.2.2 Pola Sirkulasi Barang Lukisan Dan Patung.. 12

1.4.2.3 Pola Kegiatan Pengelola 12
1.4.2.4 Pola Kegiatan Zona Transisi 13
1.4.2.4.1 Pola Kegiatan Seniman 13
1.4.2.4.2 Pola Kegiatan Perajin Perak 14
1.4.2.4.3 Pola Kegiatan Pengelola Cafetaria 15
1.4.3 Spesifikasi Site 16
1.4.3.1 Kriteria Pemilihan Site 16
1.4.3.2 Pemilihan Lokasi Site 17
1.4.3.3 Analisis Site 19
1.5 Studi Kasus 22
1.5.1 Studi Object 22
1.5.1.1 Gallery Seni Rupa 22
1.5.1.1.1 Dullah Gallery 22
1.5.1.1.2 Affandi Gallery 24
1.5.1.1.3 Ercole Palazzeti Gallery 25
1.5.1.2 Pasar Kerajinan Perak 26
1.6 Kebutuhan Ruang 35
1.6.1 Pola Kegiatan Gallery Seni Rupa 35
1.6.1.1 Komponen Fungsi Dan Kebutuhan Ruang 35
1.6.2 Pola Kegiatan Pasar Kerajinan Perak 36
1.6.2.1 Komponen Fungsi Dan Kebutuhan Ruang 36
1.6.3 Pola Kegiatan Pengelola 37
1.6.3.1 Komponen Fungsi Dan Kebutuhan Ruang 37
1.7 Study Modul Dan Besaran Ruang 38
1.7.1 Kebutuhan Ruang Gallery Seni Rupa 38
1.7.1.1 Study Modul Ruang Pamer Lukis 40

1.7.1.2 Study Modul Ruang Pamer Lukis 43
1.7.2 Kebutuhan Ruang Pasar Kerajinan Perak 45
1.7.2.1 Study Modul Retail Kerajinan Perak 46
1.7.3 Kebutuhan Ruang Pengelola 47
1.7.3.1 Study Modul Ruang Pengelola 47

BAB II SKEMATIK DESAIN

- LOKASI SITE 51
- KONSEP 52
- DESAIN 53
- DRAINASE,LISTRIK,TELEPON 55
- SIRKULASI,PARKIR 56
- VEGETASI,PERKERASAN 57
- TAMPAK 58

BAB III DESAIN REPORT

- PERMASALAHAN 59
- TAMPAK 60
- SITE PLAN 63
- SITUASI 64
- BASEMENT 65
- DENAH LANTAI 1 66
- DENAH LANTAI 2 67
- DENAH LANTAI 3 68
- POTONGAN 69
- INTERIOR 71
- EKSTERIOR 72

KEASLIAN PENULISAN 73

DAFTAR PUSTAKA 73

LAMPIRAN .....

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1Latar Belakang

Yogyakarta merupakan kota budaya dan pariwisata, untuk pariwisata Yogyakarta merupakan tujuan kedua setelah Bali.

Tahun	X 1	PDRB Per kapita (X2)	X 3
	Jumlah Penduduk	Harga Konstan	Jumlah Wisatawan
1999	444,816	1,309,434	514,347
2000	490,433	1,356,541	619,410
2001	503,954	1,394,283	832,219
2002	508,427	1,452,080	979,137
2003	508,578	1,507,970	1,234,690

Tabel 1.1
Tabel Jumlah wisatawan yang datang ke Yogyakarta
Sumber : BPS Yogyakarta

Kedatangan wisatawan baik domestic maupun asing ke kota Yogyakarta selalu meningkat tiap tahunnya, sehingga secara langsung mampu menambah pendapatan warga kota Yogyakarta ini dapat dilihat dari pendapatan per kapita warga Yogyakarta yang tiap tahunnya selalu meningkat. Banyaknya Gallery maupun Artshop di Yogyakarta merupakan salah satu wujud perkembangan seni dan kerajinan yang mengarah ke sektor pariwisata. [1]Dari sekitar 20 Gallery yang ada di Yogyakarta 45% diantaranya merupakan gallery tunggal, sedangkan artshop di Yogyakarta berjumlah sekitar 70 dan semuanya memasarkan benda – benda seni tradisional, maupun barang antik 30% diantaranya memasarkan kerajinan perak, sehingga perak menjadi komoditi kerajinan yang paling banyak di kota Yogyakarta. [2]Banyaknya kunjungan wisata ke gallery maupun artshop di kawasan Malioboro, kerajinan perak di Kota Gede dan beberapa gallery seni lain di jogjakarta (Purna budaya, Bentara budaya, Museum Affandi, Gallery Amri Yahya, Gallery Kartika Affandi, Sapto Hudoyo, Gallery Cemeti, Gallery kerajinan Mirota batik, Darmo Gallery, Folk Art Gallery, Arjuna Art Shop).

Menunjukkan bahwa sektor pariwisata di Yogyakarta didukung oleh keberadaan gallery maupun pasar kerajinan khususnya perak.

[3]Kerajinan perak di Yogyakarta terpusat di Kota Gede sebelah selatan kota Yogyakarta. Pusat – pusat produksi banyak terdapat disetiap rumah penduduk disana (home industri) akan tetapi seiring berkembangnya zaman, maka didirikan gallery – gallery perak yang tersebar di berbagai kawasan kota Yogyakarta.

[4]Berdasarkan data Koperasi Produksi Pengusaha Perak Yogyakarta (KP3Y) tahun 2000, sedikitnya 2000 orang terlibat langsung dalam mata rantai industri perak di Yogyakarta, sebagian besar berada di Kota Gede. Di kota Gede saat ini terdapat sekitar kurang lebih 60 toko yang menawarkan berbagai produk dari kerajinan perak, ini membuktikan bahwa banyak warga Yogyakarta menggantungkan hidup sebagai pengrajin ataupun penjual kerajinan perak. Sehingga sangat dibutuhkan sebuah bangunan yang mampu mengakomodasi hal tersebut, salah satunya dengan mendirikan sebuah bangunan comersial yang mampu menampung para pengusaha kerajinan perak untuk memasarkan hasil kerajinan peraknya.

Banyaknya sekolah seni di Yogyakarta (Sekolah Menengah Seni Rupa Indonesia, Institut Seni Indonesia, Sekolah Tinggi Seni Rupa Indonesia, Jurusan Seni Rupa UNY), [5]Secara tidak langsung sekolah – sekolah seni yang ada akan selalu memproduksi seniman – seniman baru yang siap untuk berkarya. Sehingga kebutuhan akan sebuah gallery seni menjadi sangat di butuhkan untuk mendukung promosi para seniman yang jumlahnya semakin banyak. Menikmati karya seni dapat menjadi hiburan tersendiri bagi para wisatawan. Seringnya pameran karya seni rupa yang bersifat temporal (biasanya di benteng Vredeburg Malioboro) merupakan salah satu wujud tingginya minat masyarakat maupun wisatawan terhadap seni dan kerajinan tradisional.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka design sebuah bangunan yang dapat mewadahi kedua hal tersebut (gallery seni rupa dan pasar kerajinan perak) diangkat menjadi tema untuk tugas akhir sebagai obyek perancangan.



- [6]**Gallery** adalah : sebuah ruang yang digunakan untuk menyajikan hasil karya seni, sebuah area memajang aktifitas public, area public kadangkala digunakan untuk keperluan khusus. [7]**Galery seni rupa** berarti balai atau gedung yang memajang hasil karya seni rupa.
- [8]**Seni rupa** adalah : cabang dari seni yang mengapresiasikan pengalaman artistic manusia lewat obyek dua dimensi dan tiga dimensional yang memakan tempat dan tahan akan waktu.
- [9]**Commersial** adalah : sifat yang menjadikan sesuatu, barang, jasa, ataupun bangunan dll menjadi hal yang dapat diperdagangkan dan menghasilkan uang. **Bangunan commersial** : sebuah bangunan yang dapat menjadi wadah dan mampu menarik orang untuk menghasilkan uang.

  Karakter commersial : menarik, efisien, efektif,dinamis dan representative.

- [10]**Rekreatif** adalah : suatu kegitan hiburan dengan melakukan aktifitas tertentu dimana memberikan efek rileks dan kesegaran tertentu.

  Bangunan rekreatif : Sebuah bangunan yang mempunyai karakter ruang yang bisa mencerminkan kebebasan dan tidak monoton serta leluasa dalam ruang gerak, sehingga akan memberikan efek kesegaran dan hiburan.

  Karakter rekreatif : bersifat hiburan, konsentrasi, tenang dan leluasa

Perencanaan lokasi site berada di kota Jogjakarta, dengan pertimbangan bahwa Jogjakarta merupakan kota pelajar, kota seni budaya dan pariwisata. Yogyakarta merupakan salah satu tujuan wisata di Indonesia setelah Bali (lihat tabel 1.1) juga banyak terdapat perajin ataupun pengusaha kerajinan perak, sehingga sangat tepat apabila perencanaan site berada di kota Yogyakarta.

---

[1]) WWW. Jogja. info/gallery/kerajinan.html.

[2]) WWW. Jogja. info/handycraft/kerajinan.html.

[3]) WWW. Malaysia/ perak/wibesite. Html.

[4]) WWW. Kompas. Com.

[5]) Aris Budi Siswanto, Landasan Konsepsual Perancangan, Gallery Seni Lukis di Yogyakarta, Laporan Perancangan, TA_UII, 1996.

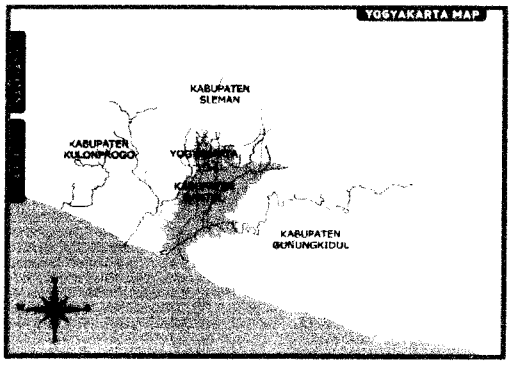
[6]) Dictionary of Architecture and Construction.

[7]) The Contenporary English-indonesian Dictionary.

[8]) Soedarso 1976.

[9]) English-indonesian Dictionary John M. echols.

[10]) English-indonesian Dictionary John M. echols.



Gambar 1.1

Peta Keseluruhan Yogyakarta

Sumber Yogyes.com, Yogyakarta Map

Kota Yogyakarta memiliki luas wilayah keseluruhan kurang lebih 3.186 KM^2 terbagi menjadi 4 Kabupaten yaitu Kabupaten Sleman, Kabupaten Bantul, Kabupaten Kulonprogo, Kabupaten Gunung Kidul , dan satu Kotamadya Yogyakarta (Kodya Yogya).

1.2 Permasalahan

1.2.1 Permasalahan Umum

Permasalahan umum adalah bagaimanakah menciptakan hubungan yang saling menguntungkan (simbiosis mutualisme) pada perancangan bangunan gallery seni rupa dan pasar kerajinan perak sehingga dapat digunakan untuk menginformasikan hasil karya seni (rekreatif), memberi wadah bagi bagi para perajin perak untuk menjual produk hasil kerajinannya (comersial) disamping untuk mendukung sektor pariwisata di Yogyakarta.

1.2.2 Permasalahan Khusus

Beberapa permasalahan yang timbul dari proses perancangan gallery seni rupa dan pasar kerajinan perak ini antara lain :

- Bagaimana merancang suatu ruangan yang dapat menyatukan kedua fungsi kegiatan commercial pada pasar kerajinan perak dan unsur kegiatan rekreatif pada gallery seni rupa. Dimana pada pada fungsi rekreatif ruangan mencerminkan kebebasan,konsentrasi, tenang dan tidak monoton dalam ruang gerak (sirkulasi lebih luas dan lebih leluasa), sedangkan pada fungsi comersial ruangan lebih efektif dan efisien.
- Bagaimana merancang ataupun menampilkan unsur fungsi comersial dan karakteristik kegiatan gallery dan perajin perak sebagai konsep dasar perwujudan facade. Bentukan fasade bangunan lebih menarik agar hanya dengan melihat fasade orang tertarik untuk datang mengunjungi bangunan (konsep bangunan comersial), dan orang merasa nyaman ketika berada dalam bangunan .

1.3 Tujuan dan Sasaran

1.3.1 Tujuan

Secara umum tujuan perancangan bangunan gallery seni rupa dan pasar kerajinan perak ini adalah :

- Untuk mendapatkan sebuah design bangunan yang dapat menampung ataupun mewadahi 2 fungsi aktivitas.

- Mampu menampilkan bentukan fasade yang menarik sehingga mampu menarik orang yang melihat bangunan ini, dan orang merasa nyaman ketika memasiki bangunan ini.

1.3.2 Sasaran

Sasaran yang ingin dicapai dari proses perancangan ini adalah untuk :

1. Dapat menggabungkan dua ruangan dengan fungsi yang berbeda yaitu rekreatif dan komersial (kedua ruang dihubungkan oleh suatu ruang transisi).
2. Memunculkan sebuah karakteristik suatu kegiatan sebagai konsep perwujudan facade maupun gubahan massa sehingga secara tidak langsung menggambarkan suatu kegiatan yang ada. Sehingga mampu menarik orang untuk mengunjungi bangunan gallery dan pasar kerajinan perak ini.

.

1.4 Identifikasi Proyek

1.4.1 Fungsi Bangunan

Secara umum fungsi yang diakomodasikan kedalam bangunan terbatas pada gallery seni rupa da pasar kerajinan perak. Galllery mempunyai fungsi awal sebagai tempat memamerkan hasil – hasil karya seni rupa agar lebih dikenal oleh masyarakat dan usahanya adalah :

- Mengumpulkan karya seni (lukis dan patung).
- Memamerkan karya seni (lukis dan patung).
- Memelihara karya seni (lukis dan patung).

Selain itu pada gallery juga dapat menjadi tempat rekreasi bagi wisatawan maupun penggemar seni. Sedangkan pasar kerajinan perak lebih cenderung bersifat comersial dan usahanya adalah:

- Sebagai tempat jual beli produk kerajinan perak.
- Tempat memamerkan berbagai produk kerajinan perak.

Pada pasar kerajinan perak terdapat retail ataupun stand – stand yang semuanya memamerkan dan memperjual belikan produk kerajinan perak, juga terdapat workshop kerajinan perak dimana pengunjung dapat memesan produk kerajinan sesuai keinginan.

1.4.2 Kegiatan Pada Bangunan

Baik pada Gallery maupun pasar kerajinan Perak, pola kegiatan yang ada dalam bangunan akan di bagi berdasarkan pengguna, pengunjung dan pengelola. Karakteristik dari ketiganya akan sangat berpengaruh terhadap pola pembentukan ruang. Kegiatan pada gallery akan bersifat formal yaitu sebagai presentasi karya seni rupa (seni lukis dan patung) yang sekaligus dapat dinikmati oleh para pengunjung sebagai sarana rekreasi. Untuk pasar kerajinan perak yang lebih bersifat comersial akan mengakomodasi kegiatan jual beli dan promosi sehingga selain efisien, presentasi dari setiap counter menjadi sangat penting. Karena antara gallery dan pasar kerajinan perak dalam satu kesatuan bangunan maka sistem organisasi pengelola bangunan masih menjadi satu. Sistem pengelolaan dibawah instansi swasta dan pengguna menempati dengan sistem kontrak/sewa.

1.4.2.1 Pola Kegiatan Pasar Kerajinan Perak

Pola Kegiatan Pada Pasar Kerajinan Perak menurut karakter pangguna bangunan di kelompokkan menjadi 3 bagian :

1.4.2.1.1 Pola Kegiatan Pengunjung (Konsumen)

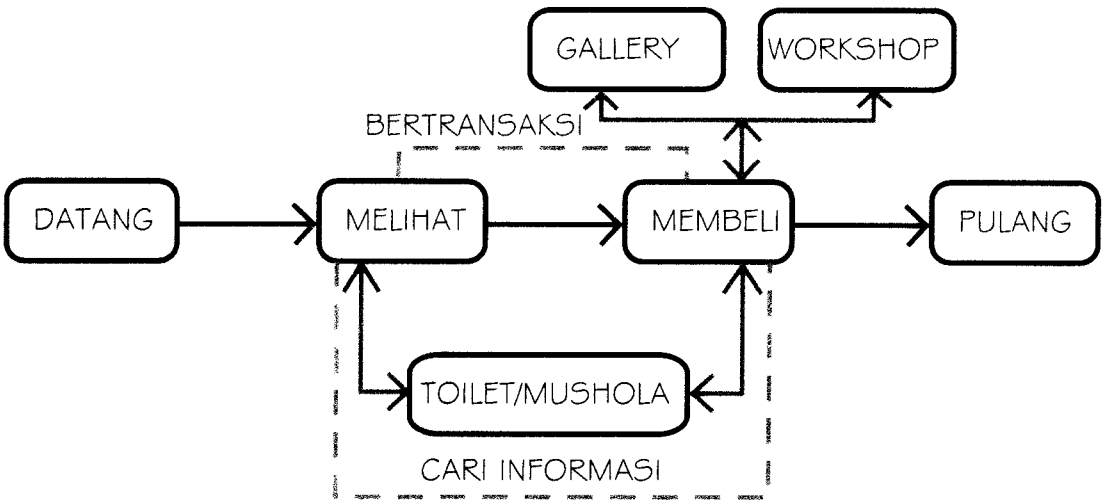


Diagram 1.4.2.1
Pola Kegiatan Prngunjung/Konsumen Pasar Kerajinan Perak
Sumber : Analisys

Karakter kegiatan pengunjung/konsumen pasar kerajinan perak :

1. Pengunjung datang → parkir kendaraan → cari informasi → Hall (R. Servis).
2. Melihat produk kerajinan → melihat workshop (R. Rekreatif).
3. Membeli produk kerajinan perak (Comersial).
4. Beribadah sholat/ke toilet → ketempat parkir → Pulang (R. Servis).

Karakter → non formal dan public.

1.4.2.1.2 Pola Kegiatan Penjual Kerajinan Perak

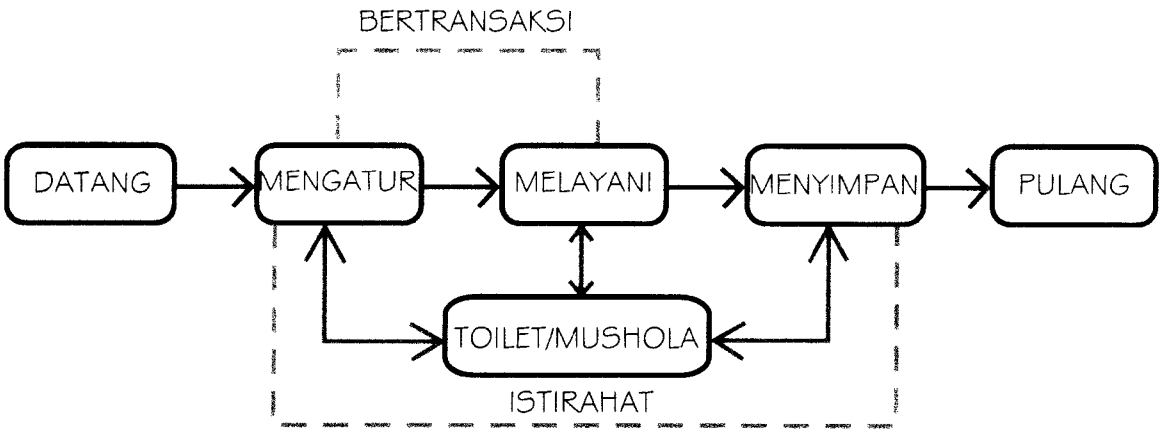


Diagram 1.4.2.2
Pola Kegiatan Penjual Kerajinan Perak
Sumber : Analisys

Karakter kegiatan penjual/penyewa stand kerajinan Perak :

1. Penjual datang → memarkirkan kendaraan → cari informasi → hall (R. Service).
2. Mengatur barang – barang kerajinan → melayani konsumen → bertransaksi → menyimpan kembali barang – barang kerajinan (R. Comersial).
3. Beribadah sholat → Mushola → toilet (R. Servis).
4. Kembali ketempat parkir → pulang (R. Servis).

Karakter → non formal dan public.

1.4.2.1.3 Pola Sirkuasi Barang



Diagram 1.4.2.3
Pola Sirkulasi Perputaran Barang/produk kerajinan perak
Sumber : Analisys

1.4.2.2 Pola Kegiatan Gallery Seni Rupa

Pola kegiatan Pada Gallery seni rupa menurut karakter pangguna bangunan di kelompokkan menjadi 3 bagian :

1.4.2.2.1 Pola Kegiatan Pengunjung Gallery

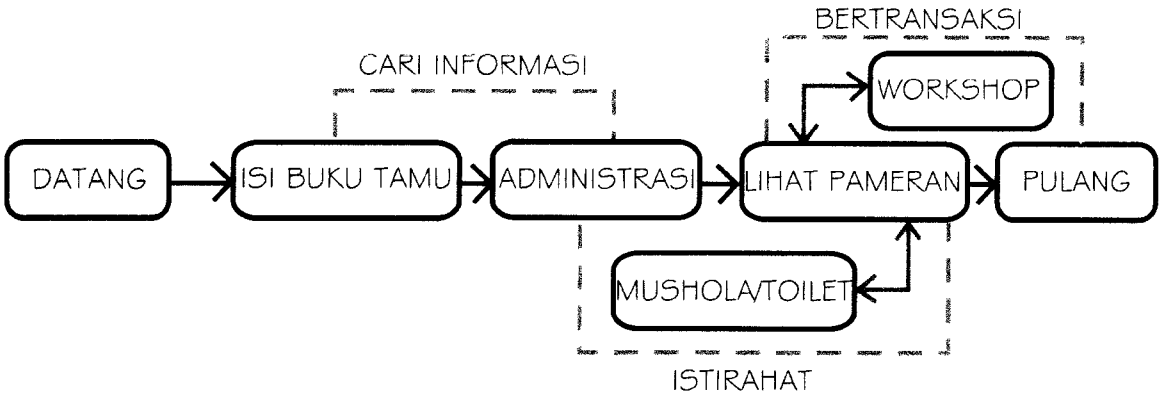


Diagram 1.4.2.4
Pola Kegiatan Pengunjung Galeri Seni Rupa
Smber: Analisys

Karakter kegiatan pengunjung gallery seni rupa :

1. Pengunjung datang → memarkirkan kendaraan → mencari informasi → administrasi/lobby (R. service).

2. Lihat lukisan → lihat workshop (Rekreatif).
3. Melakukan transaksi (Comersial).
4. Beriadah Sholat/ke toilet → pulang (R.service).

Karakter → Formal, public, tenang, santai, dan konsentrasi.

1.4.2.2.3 Pola Sirkulasi barang/lukisan dan patung

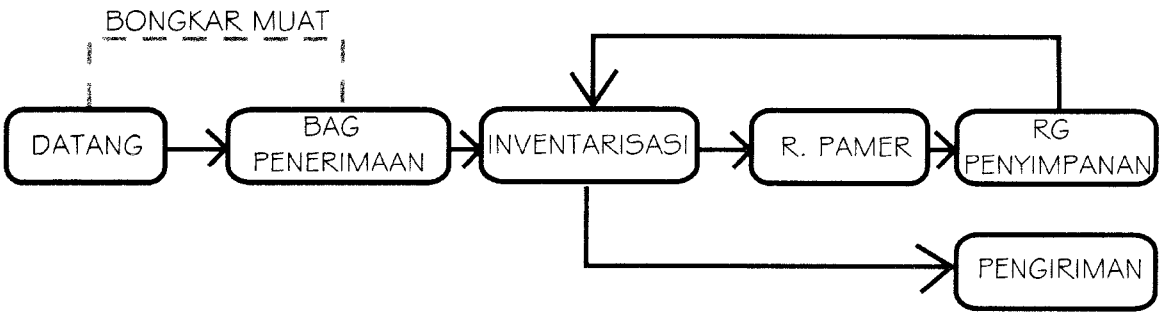


Diagram 1.4.2.5
Pola Sirkulasi Barang/lukisan dan patung
Sumber : Analisys

1.4.2.3 Pola Kegiatan Pengelola

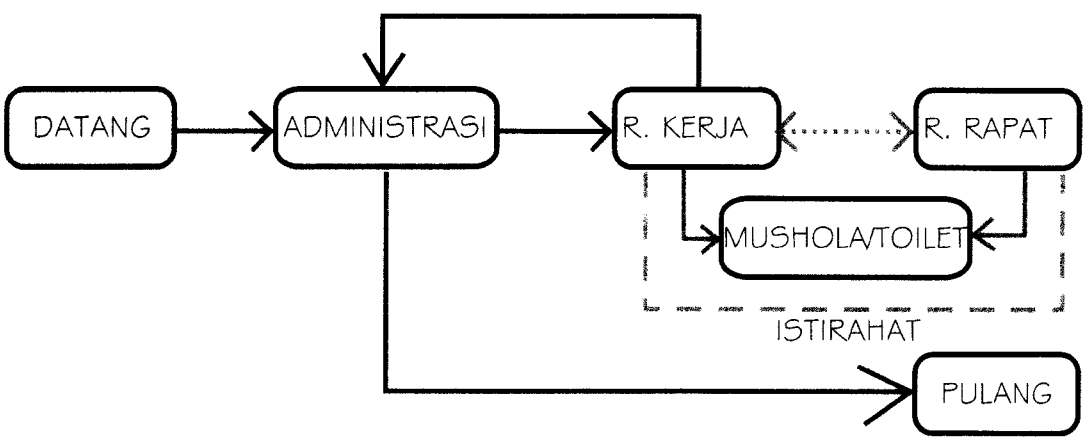


Diagram 1.4.2.6
Pola Kegiatan Pengelola
Sumber : Analisys

Karakter kegiatan pengelola gallery seni rupa dan pasar kerajinan perak :

1. Pengelola datang → memarkirkan kendaraan → administrasi/lobby (R. service).
2. Bekerja (Comersial).
3. Beribadah sholat/toilet (R.service).
4. Ke tempat parkir → pulang (R.service)

Karakter : Formal, privat, serius.

1.4.2.4 Pola Kegiatan Zona Transisi (Penghubung)

1.4.2.4.1 Pola Kegiatan Seniman

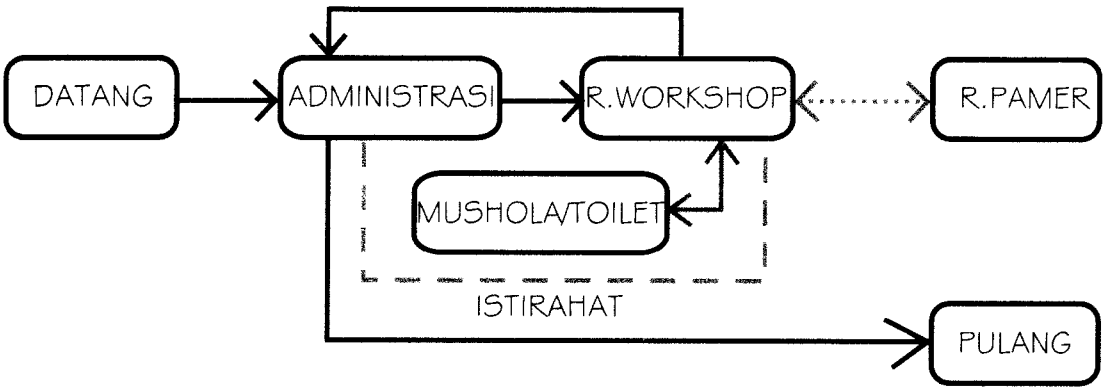


Diagram 1.4.2.7
Pola Kegiatan Seniman/Pekerja Workshop
Sumber : Analisys

Karakter kegiatan seniman/pekerja workshop :

1. Seniman datang → memarkirkan kendaraan → cari informasi → administrasi
   (R. Servise).
2. Melakukan workshop (Rekreatif dan komersial).

3. Beribadah sholat/ke toilet → administrasi → ke tempat parkir → pulang
   (R. service).

Karakter → Formal, semi public, tenang, menarik.

1.4.2.4.2 Pola Kegiatan Perajin Perak

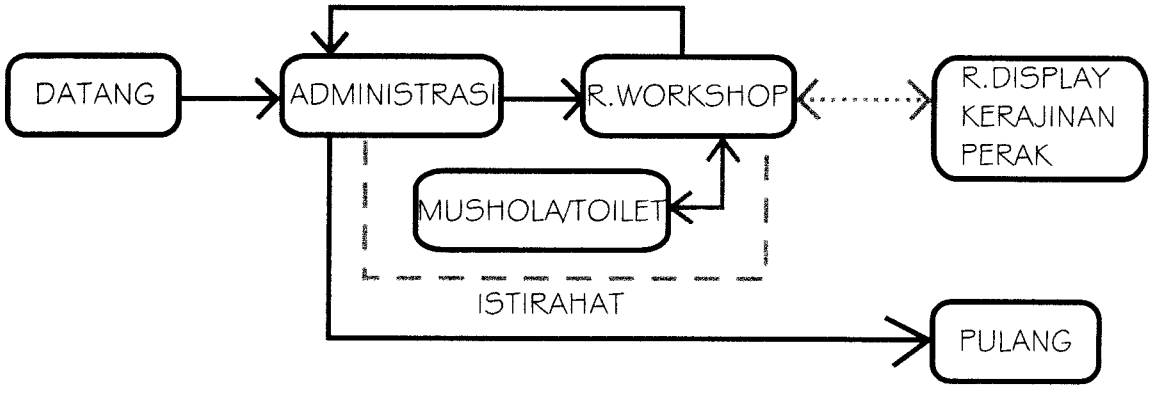


Diagram 1.4.2.7
Pola Kegiatan Seniman/Pekerja Workshop
Sumber : Analisys

Karakter kegiatan Perajin Perak/pekerja workshop :

4. Perajin datang → memarkirkan kendaraan → cari informasi → administrasi
   (R. Servise).
5. Melakukan workshop (Rekreatif dan komersial).
6. Beribadah sholat/ke toilet → administrasi → ke tempat parkir → pulang
   (R. service).

Karakter → Formal, semi public, tenang, menarik.

1.4.2.4.3 Pola Kegiatan Pengelola Cafetaria

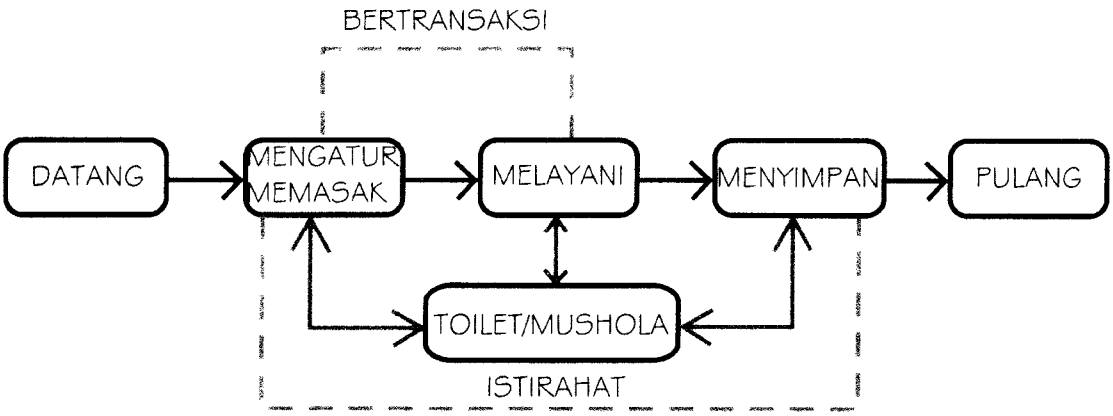


Diagram 1.4.2.7
Pola Kegiatan Seniman/Pekerja Workshop
Sumber : Analisys

Karakter kegiatan pengelola cafetaria :

5. Pengelola datang → memarkirkan kendaraan → cari informasi → hall (R. Service).
6. Mengatur dan memasak makanan → melayani konsumen → bertransaksi → menyimpan dan mengatur makanan (R. Comersial).
7. Beribadah sholat → Mushola → toilet (R. Servis).
8. Kembali ketempat parkir → pulang (R. Servis).

Karakter → non formal dan public.

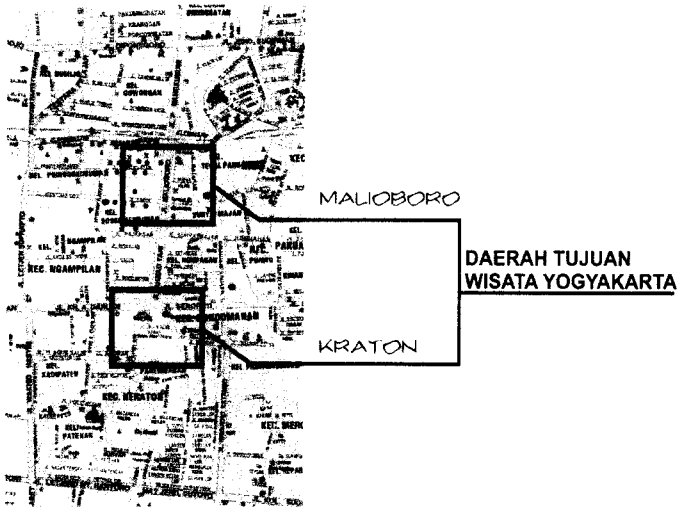
1.4.3 Spesifikasi Site

1.4.3.1 Kriteria Pemilihan Site

Dalam pemilihan lokasi gallery ini harus terdapat beberapa faktor pendukung yang harus terdapat di lokasi tersebut, antara lain :

- Mempunyai kejelasan dalam pencapaian ke lokasi site.
- Terdapat bangunan pendukung lain (kedekatan dengan daerah wisata).
- Adanya sarana pendukung infrastruktur yang lengkap.
- Strategis untuk tujuan wisata.

Lokasi terpilih terletak di pusat kota jogjakarta dimana pusat keramaian/kepadatan terjadi, dengan pertimbangan bangunan ini lebih bersifat comersial dan rekreatif. Pemilihan lokasi juga berdasarkan pada keadaan sekitar kawasan, yaitu dimana lokasi ini sedapat mungkin masih berada di daerah kunjungan wisata.



Gambar 1.4.3.1

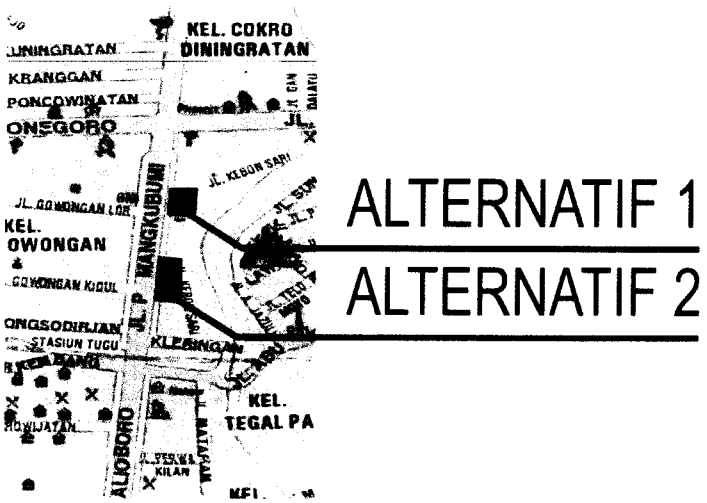
Tujuan Utama pariwisata Yogyakarta

Sumber : YUDP Triple A, Pemerintah Prop DIY

Dikarenakan bangunan ini dapat menjadi daya tarik wisatawan baik domestic maupun wisatawan asing maka diharapkan akan memperkuat potensi wisata yang sudah ada di Jogjakarta. Selain itu lokasi ini juga akan mendukung keberadaan gedung gallery dan pasar kerajinan perak dikarenakan kunjungan wisata akan dapat berpengaruh juga pada kunjungan ke gallery dan pasar kerajinan perak. Sehingga secara tidak langsung akan tercipta suatu kondisi yang saling mendukung antara daerah kunjungan wisata dengan gallery dan pasar kerajinan perak.

1.4.3.2 Pemilihan Lokasi Site

Terdapat 2 alternatif pilihan dimana keduanya berada di Jln Mangkubumi yang masih dalam lingkup Kodya Yogyakarta dimana diharapkan memenuhi persyaratan untuk dibangun gallery seni rupa dan pasar kerajinan handycraft yaitu :



Gambar 1.4.3.2

Alternatif pemilihan site

Sumber : YUDP , Analisys

- Alternatif 1 : Lokasi Jl Mangkubumi, Kebon dalem, bekas gedung DEPNAKER, Jogoyudan Yogyakarta.
- Alternatif 2 : Lokasi Jl Mangkubumi, Kebon sari, Kleringan Yogyakarta.

PARAMETER PEMILIHAN SITE

NO	PARAMETER	ALT 1	ALT 2
1	KEDEKATAN DENGAN DAERAH WISATA	1	2
2	KEJELASAN DALAM PENCAPAIAN SITE	2	2
3	STRATEGIS UNTUK TUJUAN WISATA	1	2
4	KEDEKATAN DENGAN DAERAH PEMUKIMAN	2	2
		6	(8)

Tabel I.4.3.I

Tabel parameter pemilihan Site

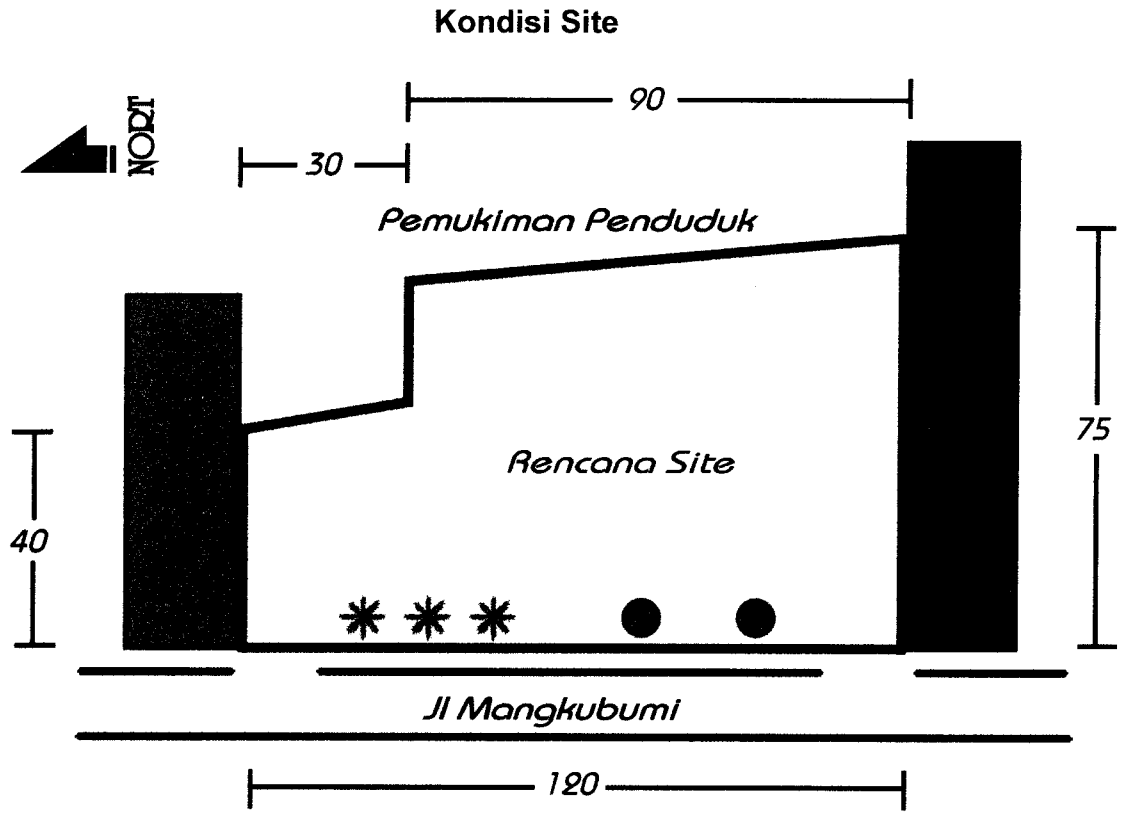
Sumber : Analisys

Pilihan : **ALTERNATIF 2**

Pertimbangan : Point parameter lebih besar sehingga potensi lebih baik.

Gallery seni khususnya seni rupa lebih cenderung bersifat rekreatif dan pasar kerajinan perak lebih bersifat comersial merupakan dua hal yang memiliki karakteristik yang berbeda. Ruangan pada gallery cenderung bersifat privat, rileks, dan santai, sedangkan pada pasar kerajinan perak cenderung bersifat public, ramai, dan efisien. Penekanan pada presentasi ruang dan sirkulasi merupakan faktor utama pada sebuah gallery seni hal ini dimaksudkan untuk mendapatkan suasana ruang yang rekreatif dan santai. Lain halnya dengan pasar kerajinan perak dimana ruangan akan lebih efisien hal ini dimaksudkan untuk mendapatkan nilai komersial disamping itu juga sirkulasi bagi pengunjung juga harus diperhatikan karena hal ini berhubungan dengan rasa kenyamanan pengunjung.

1.4.3.3 Analisys Site



Gambar 1.4.3.3

Kondisi asli dan ukuran site

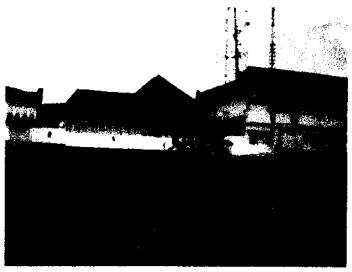
Sumber : Survey, Analisys

Lokasi site terletak di Jl Mangkubumi, Kebon sari, Kleringan Yogyakarta dengan luas kurang lebih 10.000 m^2 dengan status lahan kosong, dimana lokasi site sangat potensial (lihat tabel parameter 1.4.1) untuk dibangun gallery dan pasar kerajinan perak dan diharapkan dapat menjadi daya tarik wisatawan baik domestic maupun mancanegara untuk datang mengunjungi Yogyakarta.

Batasan – Batasan Site

BATAS SITE BAGIAN UTARA
GEDUNG PT PLN (PERSERO) APJ YOGYAKARTA

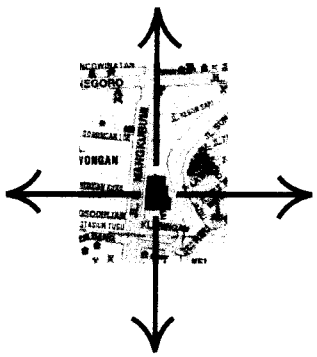




BATAS SITE BAGIAN BARAT
JL MANGKUBUMI

BATAS SITE BAGIAN TIMUR
PEMUKIMAN PENDUDUK







BATAS SITE BAGIAN SELATAN
GEDUNG UNIVERSITAS WANGSAMANGGALA 2 DAN KEDAUNG



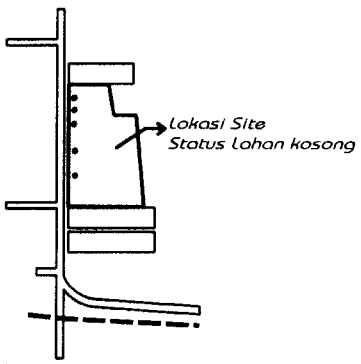


Gambar 1.4.3.4

Batasan – batasan Site

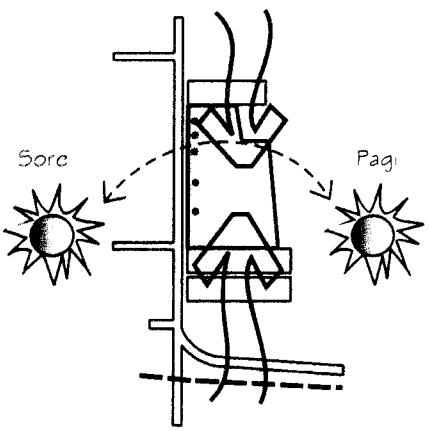
Sumber : Survey, analisys

Analisis Site



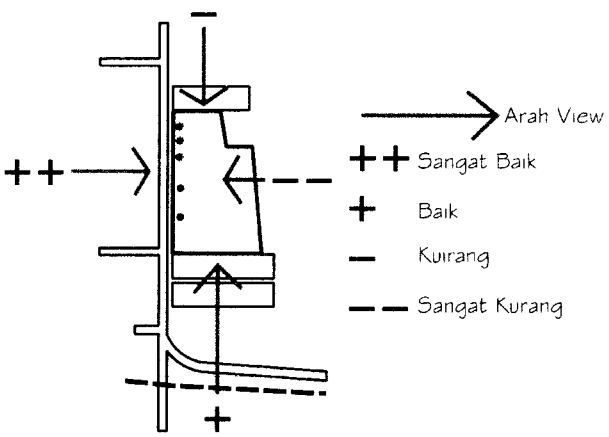
Gambar 1.4.3.5
Lokasi Site, Status Lahan Kosong
Sumber : Survey, Analisys

Analisis Site
Terhadap Angin dan Matahari



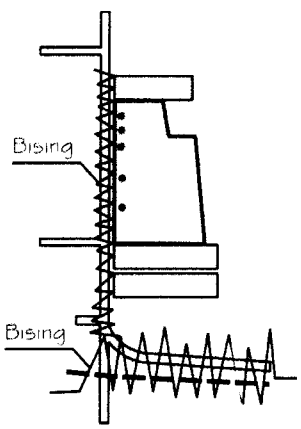
Gambar 1.4.3.6
Analisys Site Terhadap Angin Dan Matahari
Sumber : Survey, Analisys

Analisis Site
Terhadap View Kedalam



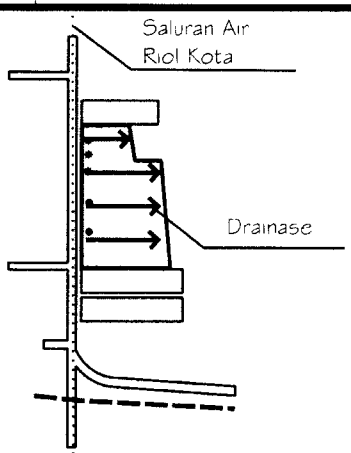
Gambar 1.4.3.7
Analisys Site Terhadap View Kedalam
Sumber : Survey, Analisys

Analisis Site
Terhadap Kebisingan



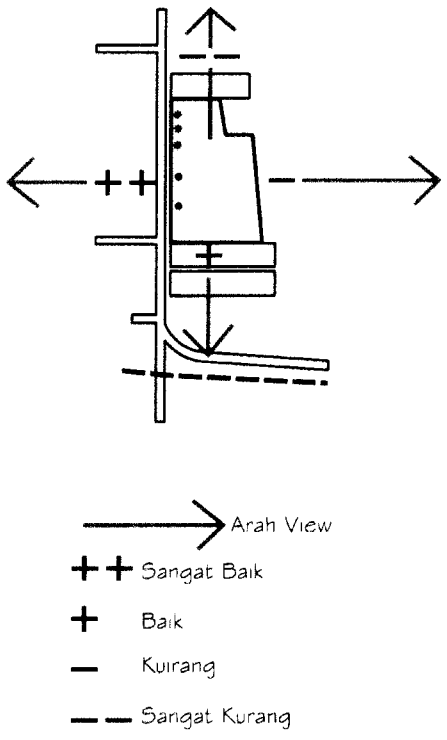
Gambar 1.4.3.8
Analisys Site Terhadap Kebisingan
Sumber : Survey, Analisys

Analisis Site
Terhadap Sanitasi dan Drainase



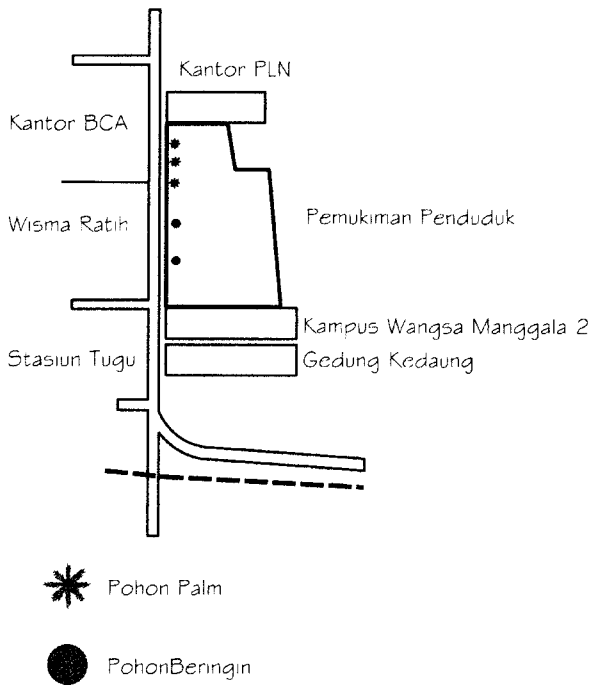
Gambar 1.4.3.9
Analisys Site Terhadap Sanitasi Dan Drainase
Sumber : Survey, Analisys

Analisis Site
Terhdap View Keluar



Gambar 1.4.3.10
Analisys Site Terhadap View Keluar
Sumber : Survey, Analisys

Analisis Site
Terhadap Bangunan & Vegetasi



Gambar 1.4.3.11
Analisys Site Terhadap Bangunan Dan Vegetasi
Sumber : Survey, Analisys

1.5 Studi Kasus

1.5.1 Studi Object

1.5.1.1 Gallery Seni Rupa

1.5.1.1.2 Dullah Gallery

Analisys :

- Gallery Dullah merupakan salah satu gallery yang memamerkan karya-karya seni lukis dan patung yang mana menggunakan bentukkan-bentukan yang lebih ke kesan monumental.

- Gallery ini jadi satu dengan rumah keluarga (rumah induk) yang hanya di bedakan dengan dua bangunan yang terpisahkan oleh air mancur di tengah sebagai pusatnya.



Gambar I.5.I.I.I
Tampak depan dari Dullah Gallery
Sumber : Survey, Anaisys



Gambar I.5.I.I.2
Foto masuk Dullah gallery
Sumber : Survey, Anaisys



Gambar I.5.I.I.3
Foto Sovenir shop
Sumber : Survey, Anaisys



Gambar I.5.I.I.4
Ruangan Display patung
Sumber : Survey, Anaisys

Kelebihan :

- Walaupun bangunan gallery mengarah ke arsitektur modern namun bentuk gallery ini juga sangat konteks dengan bentukan bangunan di sekitarnya.

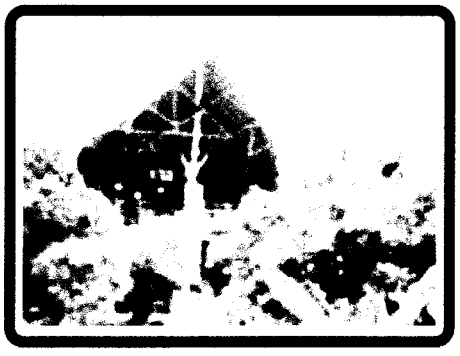
Kekurangan :

- sirkulasi yang agak terganggu dengan penempatan sebagian patung yang salah penempatannya (sirkulasi kurang terkonsep).

1.5.1.1.3 Affandi Gallery

Analisys :

- Pencahayaan buatan dengan menggunakan lampu neon 20 watt untuk penerangan ruangan. Sedangkan untuk lukisan dipakai neon 10 watt dan disorot dengan lampu spotlight warna sinar orange.
- Bangunan sangat monumental dan ekspresif



Gambar I.5.1.1.5
Tampak depan dari Affandi Gallery
Sumber : Survey, Anaisys



Gambar I.5.1.1.6
Ruang Pamer Affandi Gallery
Sumber : Survey, Anaisys



Gambar I.5.1.1.7
Ruang Pamer Affandi Gallery
Sumber : Survey, Anaisys



Gambar I.5.1.1.8
Ruang pamer Affandi Gallery
Sumber : Survey, Anaisys

Kelebihan :

- Konsep transformasi pada bangunan yang ekspresif, cermin dari kreativitas seorang seniman.
- Pencahayaan dan penghawaan alami cukup, tidak menggunakan pencahayaan buatan ketika siang hari.

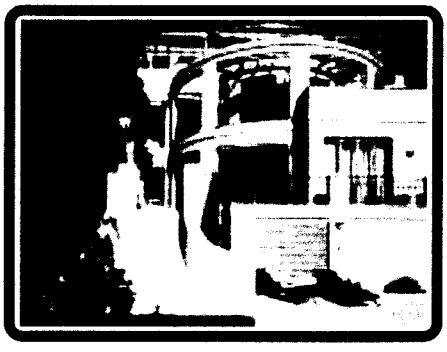
Kekurangan :

- Alur sirkulasi kurang terarah, sirkulasi 2 arah, memutar/balik, masuk/keluar jadi satu ini berpengaruh pada kenyamanan pengunjung (terutama pengamat/penikmat karya lukisan) terutama saat terjadi pickhour.
- Proporsi ruang yang terlalu tinggi, serta penataan lukisan yang terlalu tinggi mengurangi kenyamanan pengunjung dalam menikmati sebuah karya seni.
- Security kurang memadai, tidak ada security khusus.

1.5.1.1.4 Ercole Palazzetti Gallery



Gambar 1.5.1.1.7
Ruang pamer berkonsep abstrak dan modern
Sumber : Survey, Analisys



Gambar 1.5.1.1.8
Tampak depan Ercole Palazzetti Gallery
Sumber : Survey, Analisys

Analisys :

- bangunan gallery di bawah terlihat bentuk yang lebih ke kesan monumental, dengan perpaduan antara bentuk lingkaran dan kotak,

yang menggabungkan keduanya dengan bukaan dengan tujuan memaksimalkan cahaya alami masuk ke dalam gallery.

- Konsep ruang pamer abstrak dan ekspresif dimana terdapat banyak tonjolan bidang yang tidak teratur namun memberi kesan menarik/ tidak membosankan.

1.5.1.2 Pasar Kerajinan Perak

Analisys :

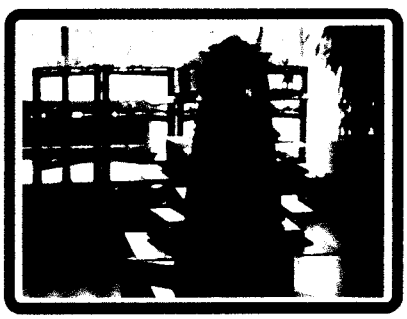
- Pencahayaan alami dengan memasukkan sinar matahari dari bukaan – bukaan lebar di hampir semua ruang.
- Bangunan terbagi menjadi dua bagian, bagian pertama berfungsi sebagai ruang display produk kerajinan perak, dan bagian kedua berfungsi sebagai ruangan kerja pembuatan produk kerajinan perak.



Gambar 1.5.1.2.1
Pintu Gerbang Toms Silver
Sumber : Survey, Analisys



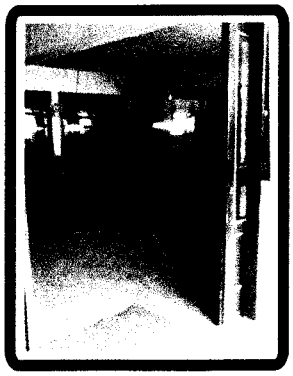
Gambar 1.5.1.2.2
Fasade gedung Toms Silver
Sumber : Survey, Analisys



Gambar 1.5.1.2.3
Ruangan Display Produk Kerajinan Perak
Sumber : Survey, Analisys



Gambar 1.5.1.2.4
Ruangan Display Produk Kerajinan Perak
Sumber : Survey, Analisys



Gambar 1.5.1.2.1
Ruangan Pembuatan Kerajinan Perak Toms Silver
Sumber : Survey, Analsys



Gambar 1.5.1.2.2
Entrance gedung Toms Silver
Sumber : Survey, Analsys

Kelebihan :

- Pencahayaan alami cukup dengan aanya bukaan – bukaan yang cukup lebar dengan penutup bermaterialkan kaca.
- Ruangan display menarik dengan adanya permainan level ketinggian lantai dan memaksimalkan pencahayaan, sehingga perak lebih berkilau.
- Alur sirkulasi teratur.

Kekurangan :

- Penghawaan alami kurang diperhatikan sehingga harus didukung oleh penghawaan buatan.
- Bentukan fasade kurang menarik tidak mencerminkan karakter dari perak.

GALLERY SENI RUPA
DAN PASAR KERAJINAN PERAK
DI YOGYAKARTA

"Penggabungan Fungsi Rekreasi Dan Comersial
Sebagai Pendukung Sektor Pariwisata
Di Yogyakarta"

LATAR BELAKANG

1. Yoyakarta merupakan daerah tujuan wisata dimana pendapatan warga yogyakarta salah satunya dari sektor pariwisata.
2. Banyaknya sekolah seni di Yogyakarta secara langsung mencetak seniman yang potensial dan memerlukan wadah untuk berkreasi.
3. Banyaknya perajin perak yang ada di Yogyakarta, kerajinan perak merupakan salah satu kerajinan unggulan di Yogyakarta

MASALAH

Bagaimana menciptakan hubungan yang saling menguntungkan pada perancangan gallery seni rupa dan pasar kerajinan perak sehingga dapat digunakan untuk menginformasikan hasil katya seni(rekreatif) dan memberi wadah para perajin perak untuk menjual produk kerajinannya(comersial) disamping untuk mendukung pariwisata di Yogyakarta

MAKSUD DAN TUJUAN

Untuk mendapatkan sebuah design bangunan yang dapat menampung 2 fungsi aktifitas, mampu menampilkan bentukan fasade yang menarik sehingga mampu menarik orang yang melihat bangunan ini untuk datang mengunjungi

ANALISIS

1. Karakteristik Pengguna
2. Karakteristik Fungsi Bangunan
3. Kebutuhan Ruang
4. Jenis Kegiatan
5. Eksplorasi
6. Penggabungan dua fungsi (dengan zona transisi)
7. Bangunan gallery seni rupa dan pasar kerajinan perak

KONSEP DASAR RANCANGAN

Perancangan fasad ,struktur dan tata ruang interior bangunan dengan konsep pengeksplorasian bentukan-bentukan dari karakter rekreatif dan comersial.

RANCANGAN

Gallery Seni Rupa dan Pasar Kerajinan Perak

Ruang Transisi

Rekreatif

Tenang : Suasana hening tidak ramai

Konsentrasi : Pemusatan pikiran

Leluasa : Lebih luas Tidak sempit

Zona Tenang

Zona Transisi

Comersial

Dinamis : Selalu bergerak Tidak diam

Efisien : Kerapian yang menuju sasaran

Menarik : Memaparkan sesuatu

Zona Ramai

Bentuk tenang → Garis lengkung berbentuk gelombang

Bentuk Konsentrasi → Satu poin/titik sebagai pusat

Bentuk Leluasa → Bentukan yang lebih besar

Bentuk Diam → Bentuk diam tak berubah

Penggambaran ke dalan suatu bentuk

Bentuk Dinamis → Garis yang tidak teratur

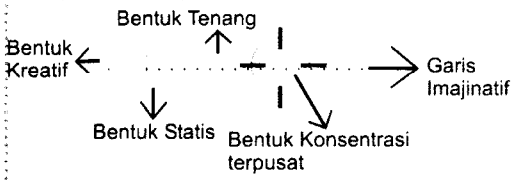
Bentuk Efisien → Garis teratur berulang

Bentuk Menarik → Bentukan yang berbeda

Bentuk Ramai → Penggabungan garis berulang (repetisi)

Penggambaran ke dalan suatu bentuk

Bentuk Fasade



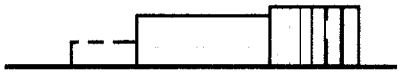
Bentuk massif melingkar transformasi statis/diam konsentrasi terpusat pada kegiatan melihat lukisan/patung, bentuk bergelombang memberi kesan lambat,dan santai.

↓

Warna cat lebih soft tapi beragam(di luar bangunan), dan satu warna (di dalam bangunan)menunjukkan konsentrasi dan kebebasan berekspresi dalam seni rupa.

↓

Material menggunakan beton, tembok (batu bata),penutup bukaan menggunakan material kaca..



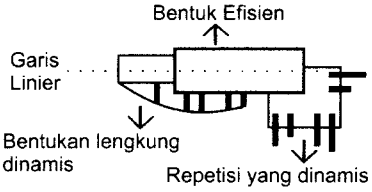
↓

Tidak terdapat banyak bukaan pada bangunan gallery dimaksudkan agar pengunjung dapat berkonsentrasi dalam melihat karya seni rupa (gangguan baik suara maupun yang lainya dari luar di minimalisir).

↓

Atap setengah lingkaran mengikuti bentukan lingkaran dan lebih berkesan seni.

Bentuk Fasade



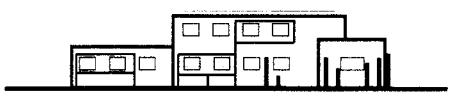
Bentuk linier dan tetap/stabil menggambarkan pergerakan yang cepat (transaksi pada pasar kerajinan perak). Terdapat repetisi yang dinamis menggambarkan suasana pasar kerajinan perak yang ramai.

↓

Material menggunakan beton, tembok batu bata, penutup bukaan menggunakan kaca dengan frame alumunium. Material khusus yaitu pada shading, aksen, dan frame berlapis perak dan alumunium.
(menjadikan bangunan menarik) berbeda dengan yang lain.

↓

Warna cat lebih cerahdan beragam baik di dalam bangunan maupun diluar bangunan, menunjukkan situasi yang ramai pada pasar kerajinan perak.

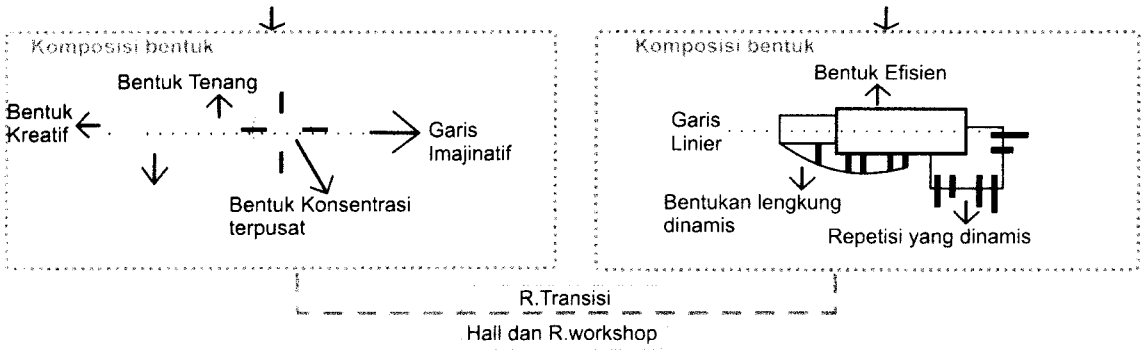


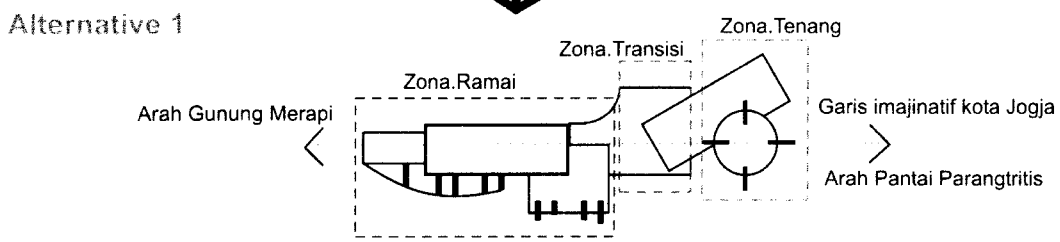
↓

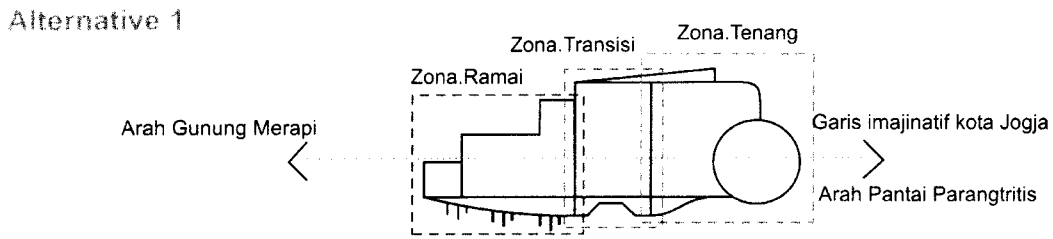
Terdapat banyak bukaan pada bangunan pasar kerajinan perak, terdapat banyak repetisi yang dinamis. Ini menggambarkan sebuah bangunan komersial dengan suasana ramai dan terbuka.

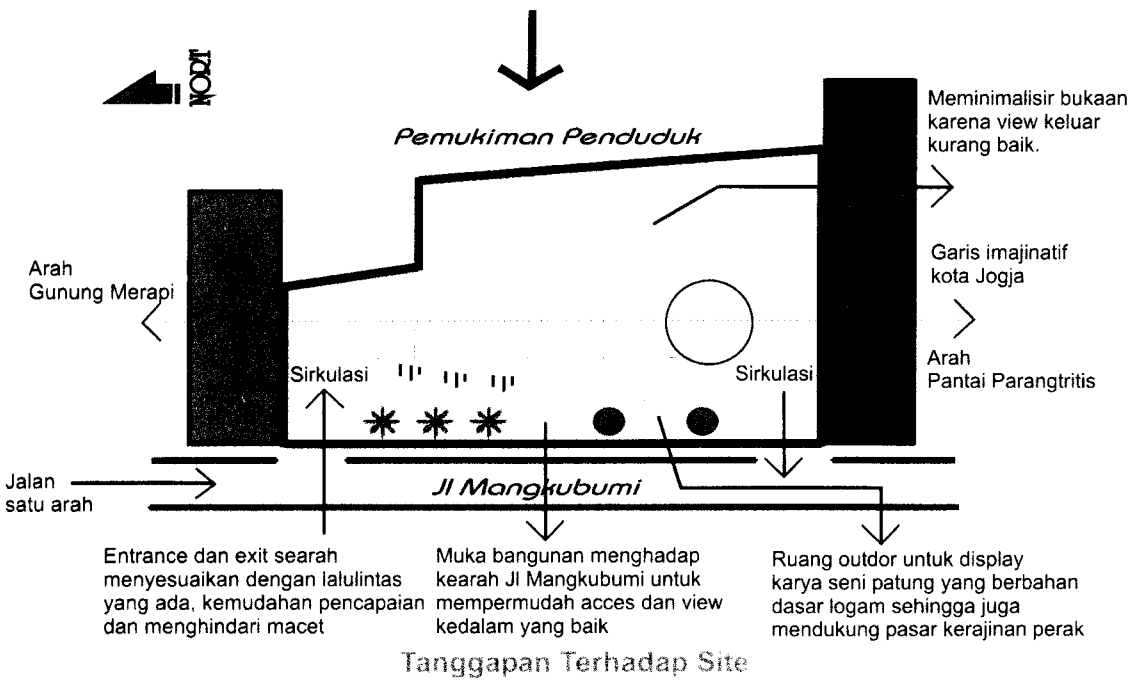
↓

Menggunakan atap lengkung berorientasi pada lingkungan dimana bangunan sekitar banyak beratapkan limasan sehingga sebagai bangunan komersial maka dibuat atap yang berbeda agar orang lebih tertarik.



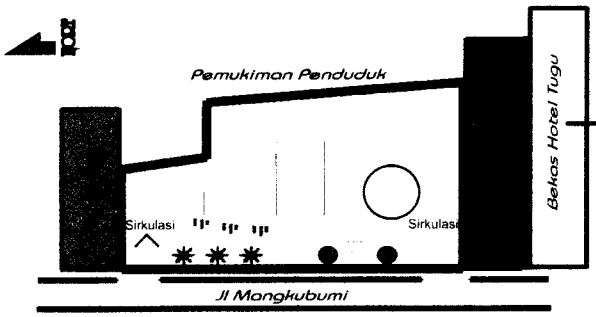




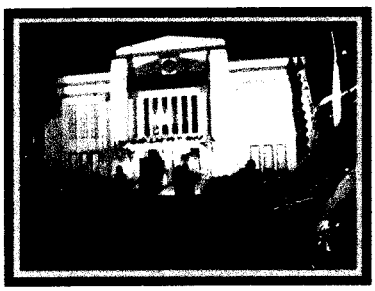


Tanggapan Terhadap Site

Konteks dengan bangunan sekitar site



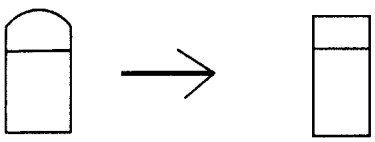
Bangunan preservasi dan konservasi merupakan bangunan bersejarah yang dilindungi keasliannya



Stasiun Tugu

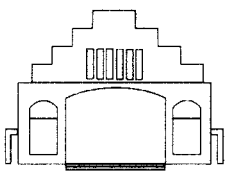


Hotel Tugu sekarang



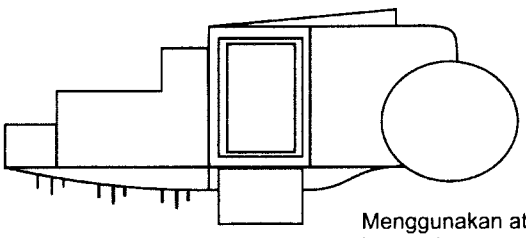
Bentukan bukaan/jendela yang ada pada bangunan hotel Tugu dan Stasiun Tugu

Konsep bukaan hampir sama yaitu bukaan yang lebar dan terbagi menjadi dua dimana bagian atas sedikit lebih kecil

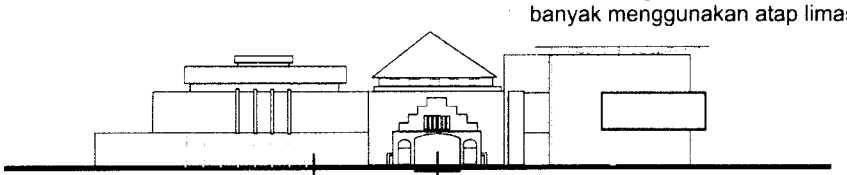


Bentukan Fasade bangunan Hotel Tugu setelah disederhanakan namun secara konsep tetap mencerminkan bentukan awal

Aplikasi bentukan kedalam design

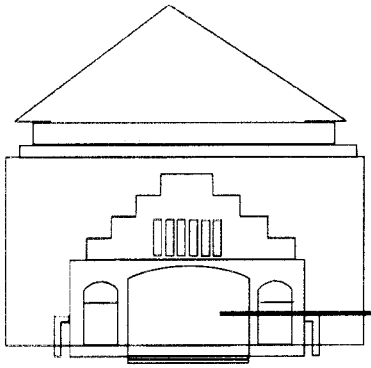


Menggunakan atap limasan karena bangunan disekitar site banyak menggunakan atap limasan



Pengaplikasian bentukan bukaan kedalam design fasade bangunan Gallery Seni Rupa dan Pasar Kerajian Perak

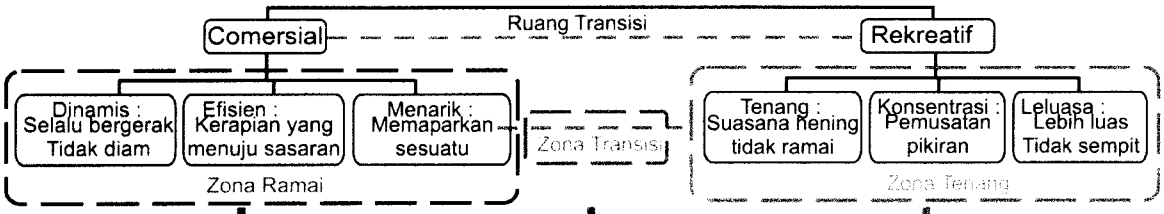
Pengaplikasian bentukan hotel Tugu kedalam fasade bangunan Gallery Seni Rupa dan Pasar Kerajinan Perak





Untuk menambah kesan seni dan bangunan ini berada di kota Yogyakarta maka pada pintu utama bangunan Gallery seni rupa dan pasar kerajinan perak menggunakan kayu jati ukiran dimana ukiran memberi sentuhan seni yang menarik

Bangunan modern namun tetap ada unsur budaya

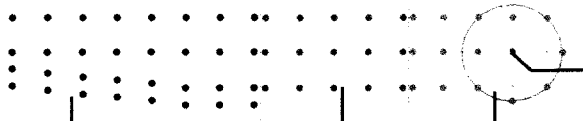


Bentukan grid rapi dan tidak banyak terdapat sudut sempit sehingga diharapkan tidak banyak ruang yang terbuang (efisien)

Bentuk Struktur

Terdapat dilatasi pada setiap zona menggambarkan perbedaan fungsi yang berbeda pada setiap zona

Bentukan grid yang ber level menggambarkan fungsi komersial yang selalu dinamis (selalu bergerak)



Titik pusat melambangkan suatu konsentrasi pada satu titik

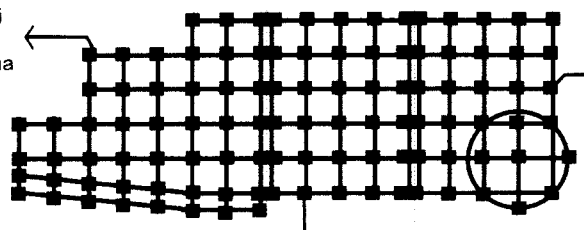
Bentukan grid yang di miringkan (berbeda dengan yg lain) agar lebih menarik

Bentukan grid yang sama sebagai penetral dan penghubung antara 2 zona yang berbeda

Bentukan creatif mencerminkan seni rupa yang bebas berkreasi dalam membuat suatu karya

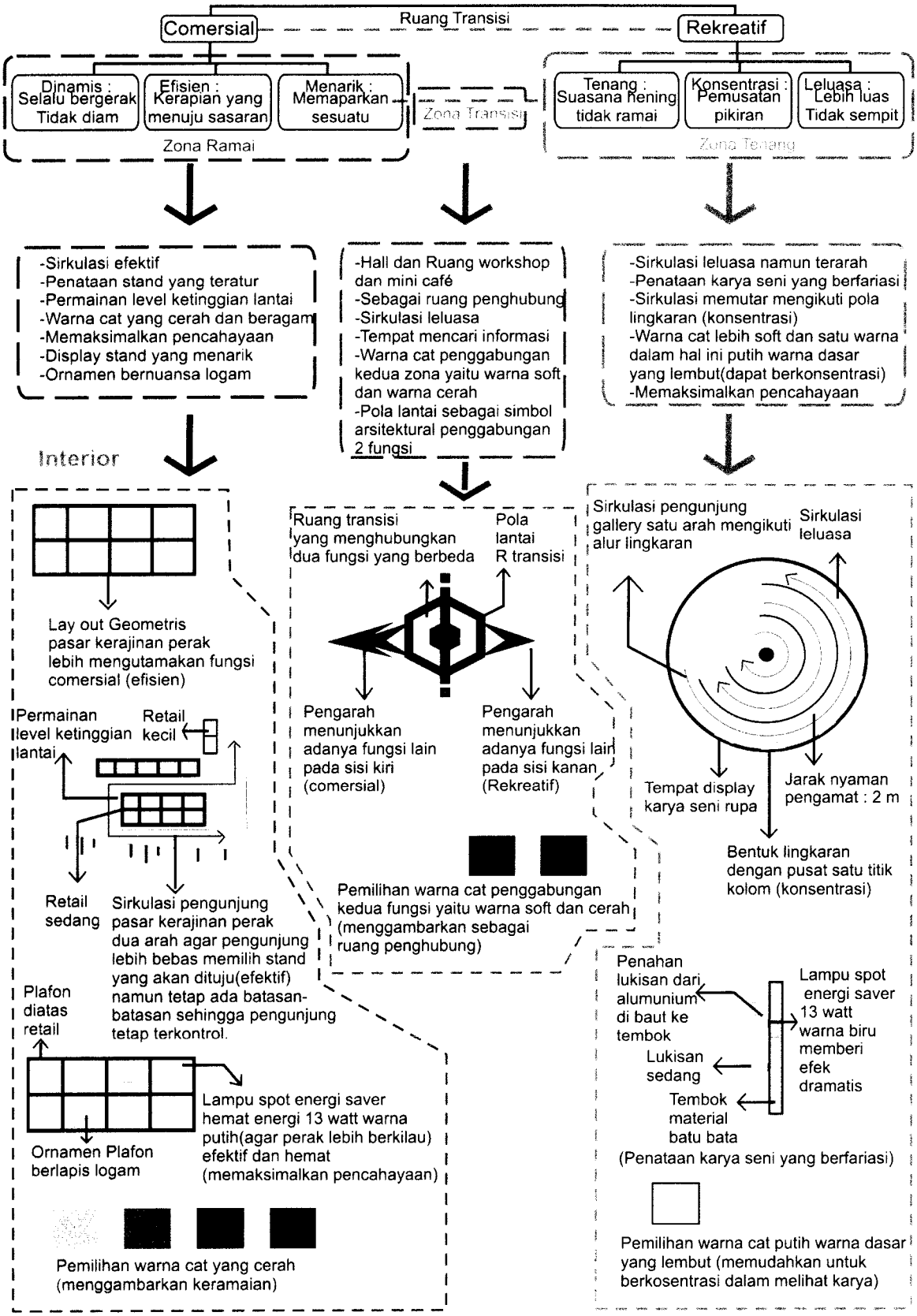
Stuktur utama menggunakan struktur rangka dengan material beton bertulang, struktur rangka dapat menggambarkan 2 karakter fungsi yang berbeda. Yaitu dengan merubah komposisi pada setiap fungsi tersebut. Fungsi komersial yaitu dengan komposisi grid yang dinamis dan menarik yaitu dengan menggunakan grid yang berlevel dan memiringkan arah grid dengan tujuan mendapatkan bentukan yang berbeda (lebih menarik), juga dengan mengurangi sudut-sudut sempit agar tidak banyak ruang yang terbuang.Sedangkan pada fungsi rekreatif dengan komposisi grid memusat pada suatu titik menggambarkan suatu konsentrasi pada satu pusat tertentu, bentukan grid juga lebih creatif ini menggambarkan seni rupa yang bebas berkreasi dalam membuat suatu karya seni.

Menggunakan pondasi foot plat supaya lebih efisien dan tepat karena menyokong struktur rangka dimana beban di teruskan oleh kolom ke bawah pada satu titik tertentu.



Pondasi foot plat

Untuk menyokong struktur rangka maka pondasi bangunan menggunakan pondasi foot plat.


Comersial
Ruang Transisi
Rekreatif
Dinamis : Selalu bergerak Tidak diam
Efisien : Kerapian yang menuju sasaran
Menarik : Memaparkan sesuatu
Zona Ramai
Zona Transisi
Tenang : Suasana hening tidak ramai
Konsentrasi : Pemusatan pikiran
Leluasa : Lebih luas Tidak sempit
Zona Tenang
-Sirkulasi efektif
-Penataan stand yang teratur
-Permainan level ketinggian lantai
-Warna cat yang cerah dan beragam
-Memaksimalkan pencahayaan
-Display stand yang menarik
-Ornamen bernuansa logam
-Hall dan Ruang workshop dan mini café
-Sebagai ruang penghubung
-Sirkulasi leluasa
-Tempat mencari informasi
-Warna cat penggabungan kedua zona yaitu warna soft dan warna cerah
-Pola lantai sebagai simbol arsitektural penggabungan 2 fungsi
-Sirkulasi leluasa namun terarah
-Penataan karya seni yang berfariasi
-Sirkulasi memutar mengikuti pola lingkaran (konsentrasi)
-Warna cat lebih soft dan satu warna dalam hal ini putih warna dasar yang lembut(dapat berkonsentrasi)
-Memaksimalkan pencahayaan
Interior
Lay out Geometris pasar kerajinan perak lebih mengutamakan fungsi comersial (efisien)
Permainan level ketinggian lantai
Retail kecil
Retail sedang
Sirkulasi pengunjung pasar kerajinan perak dua arah agar pengunjung lebih bebas memilih stand yang akan dituju(efektif) namun tetap ada batasan-batasan sehingga pengunjung tetap terkontrol.
Plafon diatas retail
Ornamen Plafon berlapis logam
Lampu spot energi saver hemat energi 13 watt warna putih(agar perak lebih berkilau) efektif dan hemat (memaksimalkan pencahayaan)
Pemilihan warna cat yang cerah (menggambarkan keramaian)
Ruang transisi yang menghubungkan dua fungsi yang berbeda
Pola lantai R transisi
Pengarah menunjukkan adanya fungsi lain pada sisi kiri (comersial)
Pengarah menunjukkan adanya fungsi lain pada sisi kanan (Rekreatif)
Pemilihan warna cat penggabungan kedua fungsi yaitu warna soft dan cerah (menggambarkan sebagai ruang penghubung)
Sirkulasi pengunjung gallery satu arah mengikuti alur lingkaran
Sirkulasi leluasa
Tempat display karya seni rupa
Jarak nyaman pengamat : 2 m
Bentuk lingkaran dengan pusat satu titik kolom (konsentrasi)
Penahan lukisan dari alumunium di baut ke tembok
Lukisan sedang
Tembok material batu bata
Lampu spot energi saver 13 watt warna biru memberi efek dramatis
(Penataan karya seni yang berfariasi)
Pemilihan warna cat putih warna dasar yang lembut (memudahkan untuk berkosentrasi dalam melihat karya)

1.6 Kebutuhan Ruang

1.6.1 Pola Kegiatan Gallery Seni Rupa



Diagram 1.6.1
Pola Kegiatan Gallery Seni Rupa
Sumber : Analisys

1.6.1.1 Komponen Fungsi dan Kebutuhan Ruang

Gallery Seni Rupa

	FUNGSI	ESENSI	KEBUTUHAN RUANG	
1. UTAMA	PAMERAN	Pameran tetap Pameran temporer	GALLERY Gallery tetap Gallery temporer	Public
2. PENDUKUNG	PENGE - LOLAAN	**PENDUKUNG UTAMA** Perbaikan lukisan/patung Seleksi lukisan/patung Penyimpanan lukisan	R. Restorasi R. Kurator Gudang lukisan	Privat
		PENDUKUNG UMUM Pembelian tiket Penitipan barang Pelayanan informasi Pelayanan keamanan Transaksi lukisan Pengepakan Workshop	Ticket box Penitipan barang Lobby dan informasi Security (satpam) Marketing R. Pengepakan Workshop stand	Public
		ADMINISTRASI Menyewa tempat Pembayaran sewa Koordinator panitia Koordinator Kegiatan	R. Administrasi R.Bendahara R. Personalia R. Personalia	Semi public
3.PELENGKAP	FASILITAS LAINNYA	**SERVICE** Ke toilet Sholat Makan dan minum	Toilet Mushola Kafe/restoran	Public

Tabel 1.6.1.1
Komponen Fungsi dan Kebutuhan Ruang Gallery
Sumber : Analisys

1.6.2 Pola Kegiatan Pasar Kerajinan Perak

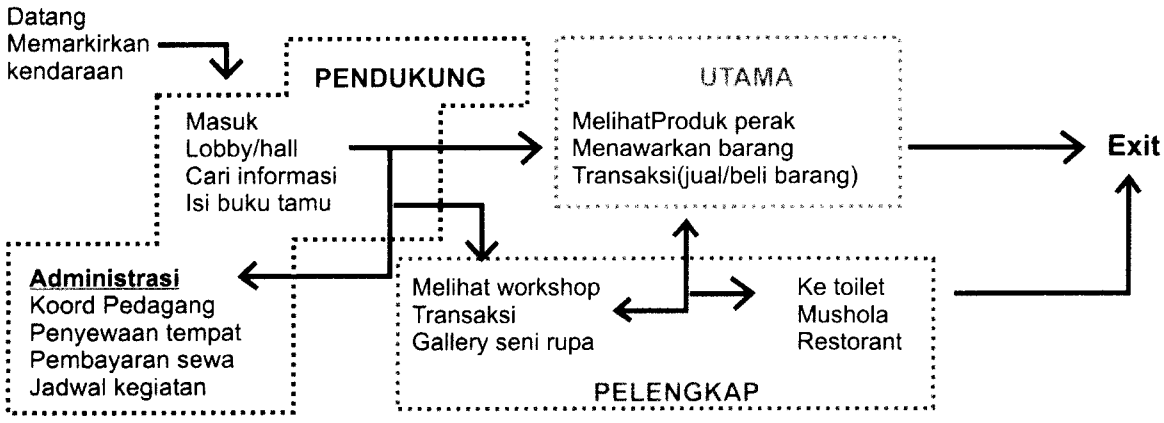


Diagram 1.6.2
Pola Kegiatan Gallery Seni Rupa
Sumber : Analisys

1.6.2.1 Komponen Fungsi dan Kebutuhan Ruang

Pasar Kerajinan Perak

	FUNGSI	ESENSI	KEBUTUHAN RUANG	
1. UTAMA	AREA DAGANG	Transaksi jual/beli Lihat barang Menawarkan barang	RETAIL PENJUALAN	Public
2. PENDUKUNG	PENGE - LOLAAN	**PENDUKUNG UTAMA** Menerima barang Penyimpanan barang	R. Penerimaan barang Gudang penyimpanan	Privat
		PENDUKUNG UMUM Penitipan barang Pelayanan informasi Pelayanan keamanan Workshop	Penitipan barang Lobby dan informasi Security (satpam) Workshop stand	Public
		ADMINISTRASI Menyewa tempat Pembayaran sewa Koordinator penjual Koordinator Kegiatan	R. Administrasi R.Bendahara R. Personalia R. Personalia	Semi public
3.PELENGKAP	FASILITAS LAINNYA	**SERVICE** Ke toilet Sholat Makan dan minum	Toilet Mushola Kafe/restoran	Public

Tabel 1.6.2.1
Komponen Fungsi dan Kebutuhan Ruang Gallery
Sumber : Analisys

1.6.3 Pola Kegiatan Pengelola

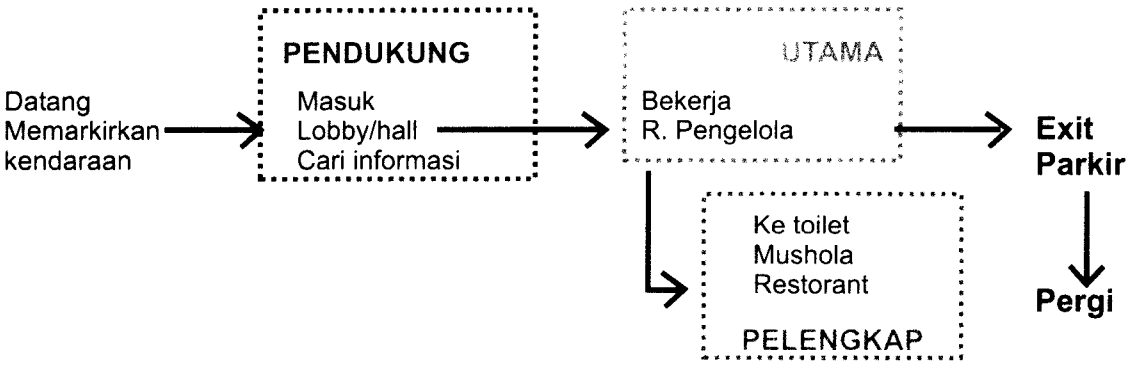


Diagram 1.6.3
Pola Kegiatan Gallery Seni Rupa
Sumber : Analisys

1.6.3.1 Komponen Fungsi dan Kebutuhan Ruang Pengelola

	Fungsi	Kapasitas (Org)	Kebutuhan Ruang	
1. UTAMA	Direktur	1	R. Direktur	Privat
	Wakil Direktur	1	R. Wakil Direktur	
	Sekertaris	2	R. Sekertaris	Semi Privat
	Bendahara	2	R. Bendahara	
	Administrasi	2	R. Administrasi	
	Personalia	2	R. Personalia	
	Koord Operasianal gallery Koord Operasional pasar kerajinan perak	1 1	R. Koord Operasional	
2. PENDUKUNG	Staff Operasional Harian	7	R. Staff Operasional	Semi Public
	Keuangan Humas	1 1	R. Administrasi 2	
	Maintenance	7	R. Maintenace	
	Rapat	50	R. Rapat	
	Informasi	2	R. Informasi	
	Security	6	R. Securityi	
3. PELENGKAP	Ke Toilet	-	Toilet	Public
	Sholat	-	Mushola	
	Makan	-	Restorant	

Tabel 1.6.3.1
Komponen Fungsi dan Kebutuhan Ruang Gallery
Sumber : Analisys

1.7 Study Modul Dan Besaran Ruang

1.7.1 Kebutuhan Ruang Gallery Seni Rupa

Pengelompokan karya seni rupa didasarkan pada dimensi/ukuran dari karya seni rupa baik lukisan maupun patung, rencana awal perhitungan sementara kebutuhan ruang Gallery seni rupa :

- Jumlah pengunjung : 300 Orang per hari
- Jumlah Lukisan : 140 Lukisan
- Jumlah Patung : 160 Patung

Jumlah & Ukuran Lukisan

	Jumlah	Ukuran
Lukisan Besar	20 Lukisan	≤ 300 x 300, >200 x 200
Lukisan Medium 1	30 Lukisan	≤ 200 x 200, >100 x 100
Lukisan Medium 2	30 Lukisan	≤ 100 x 100, >50 x 50
Lukisan Kecil	40 Lukisan	≤ 50 x 50

Total Jumlah Lukisan : 120 Lukisan

Kebutuhan Ruang	Jumlah	Luasan	Ukuran	Total
R. Pamer Patung	1	1200	—	1200
R. Pamer Lukisan	1	1200	—	1200

Jumlah dan ukuran R. Pendukung Gallery

Kebutuhan Ruang	Jumlah	Luasan	Ukuran	Total
R. Kurator	1	9	3 x 3	9
R. Transaksi	1	9	3 x 3	9
R. Ticketing	1	4	2 x 2	4
Toilet	8	4	2 x 2	32
Security 2 Org	2	6	2 x 3	12
Gudang Lukisan	2	16	4 x 4	32
R. Administrasi	1	9	3 x 3	9
R. Restorasi	1	20	4 x 5	20

Jumlah Total : 2.527

20% Sirkulasi : 505,4

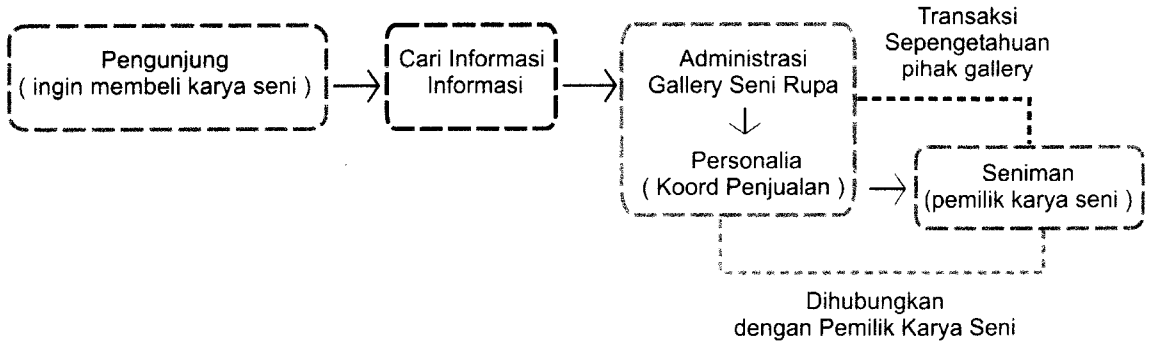
3.032,4 m^2

[11] Jumlah seniman muda lulusan sekolah seni di Jogjakarta, tiap tahunnya kurang lebih 120 orang dengan asumsi tiap periodenya (4 bulan) meluluskan 40 mahasiswa.

Jadwal pengguna R. Pamer reguler dalam 1 tahun

Periode & Jumlah seniman	Pelaksanaan	Tempat untuk memajang karya seni yang disediakan tiap 1 seniman
PERIODE 1 40 Seniman	4 Bulan pertama Januari, Februari, Maret, April.	- **5 Karya seni lukis** Dengan perincian : 2 lukisan ukuran kecil 1 Lukisan ukuran medium 1 1 Lukisan ukuran medium 2 1 Lukisan ukuran besar - **3 Karya patung** Dengan perincian : 1 Patung ukuran kecil 1 Patung ukuran medium 1 Patung ukuran besar
PERIODE 2 40 Seniman	4 Bulan ke dua Mei, Juni, Juli, Agustus.	- **5 Karya seni lukis** Dengan perincian : 2 lukisan ukuran kecil 1 Lukisan ukuran medium 1 1 Lukisan ukuran medium 2 1 Lukisan ukuran besar - **3 Karya patung** Dengan perincian : 1 Patung ukuran kecil 1 Patung ukuran medium 1 Patung ukuran besar
PERIODE 3 40 Seniman	4 Bulan ke tiga September, Oktober, November, Desember.	- **5 Karya seni lukis** Dengan perincian : 2 lukisan ukuran kecil 1 Lukisan ukuran medium 1 1 Lukisan ukuran medium 2 1 Lukisan ukuran besar - **3 Karya patung** Dengan perincian : 1 Patung ukuran kecil 1 Patung ukuran medium 1 Patung ukuran besar

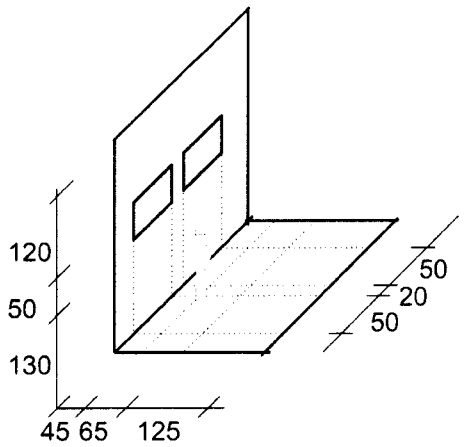
Mekanisme pembeli/peminat karya seni dari seniman muda (untuk mendapatkan karya seni yang diminati)



1.7.1.1 Study Modul Ruang Pamer Lukis

Pengelompokan lukisan didasarkan pada dimensi/ukuran lukisan dibedakan menjadi 4 jenis lukisan, yaitu :

1. Lukisan Kecil (ukuran 0.5 x 0.5 m^2)

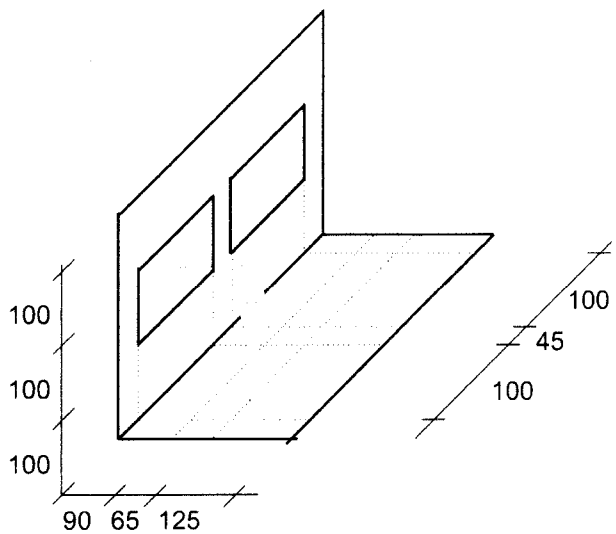


Besar Modul ditambah Dengan jarak antar lukisan dan sirkulasi pada modul lukisan kecil adalah :
235 cm x 70 cm

JARAK PENGAMAT : ½ (50) / Tg 30 = 45
JARAK LUKISAN : 45 X Tg 45 - ½ (50) = 20

Gambar I.7.1.1.1
Besaran Modul Lukisan Kecil
Sumber : Study Data Arsitek, Panero 179

2. Lukisan Medium 1 (ukuran 1 x 1 m^2)

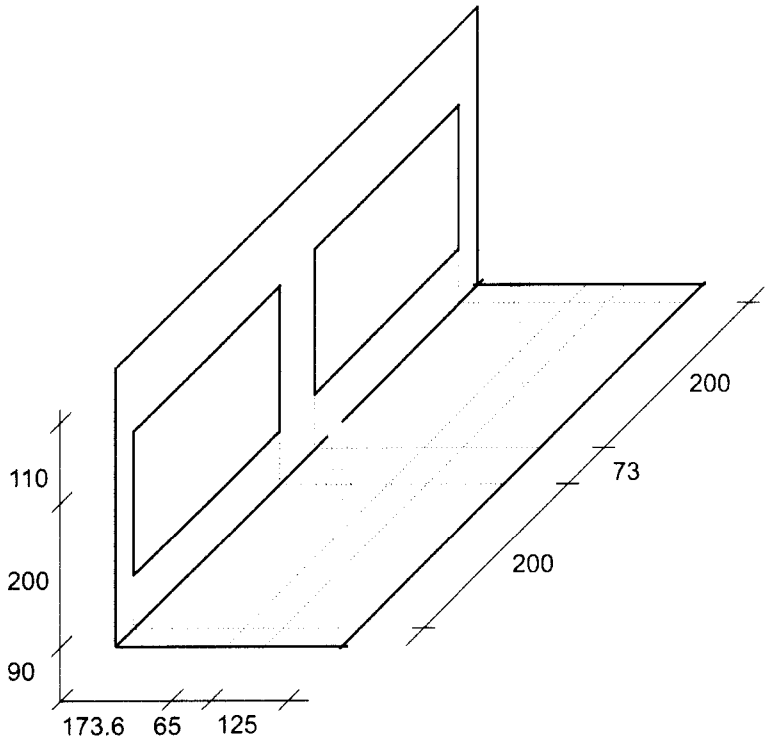


Besar Modul ditambah Dengan jarak antar lukisan dan sirkulasi pada modul lukisan madium 1 adalah :
280 cm x 145 cm

JARAK PENGAMAT : ½ (100) / Tg 30 = 90
JARAK LUKISAN : 90 X Tg 45 - ½ (100) = 45

Gambar I.7.1.1.2
Besaran Modul Lukisan Medium 1
Sumber : Study Data Arsitek, Panero 179

3. Lukisan Medium 2 (ukuran 2 x 2 m^2)

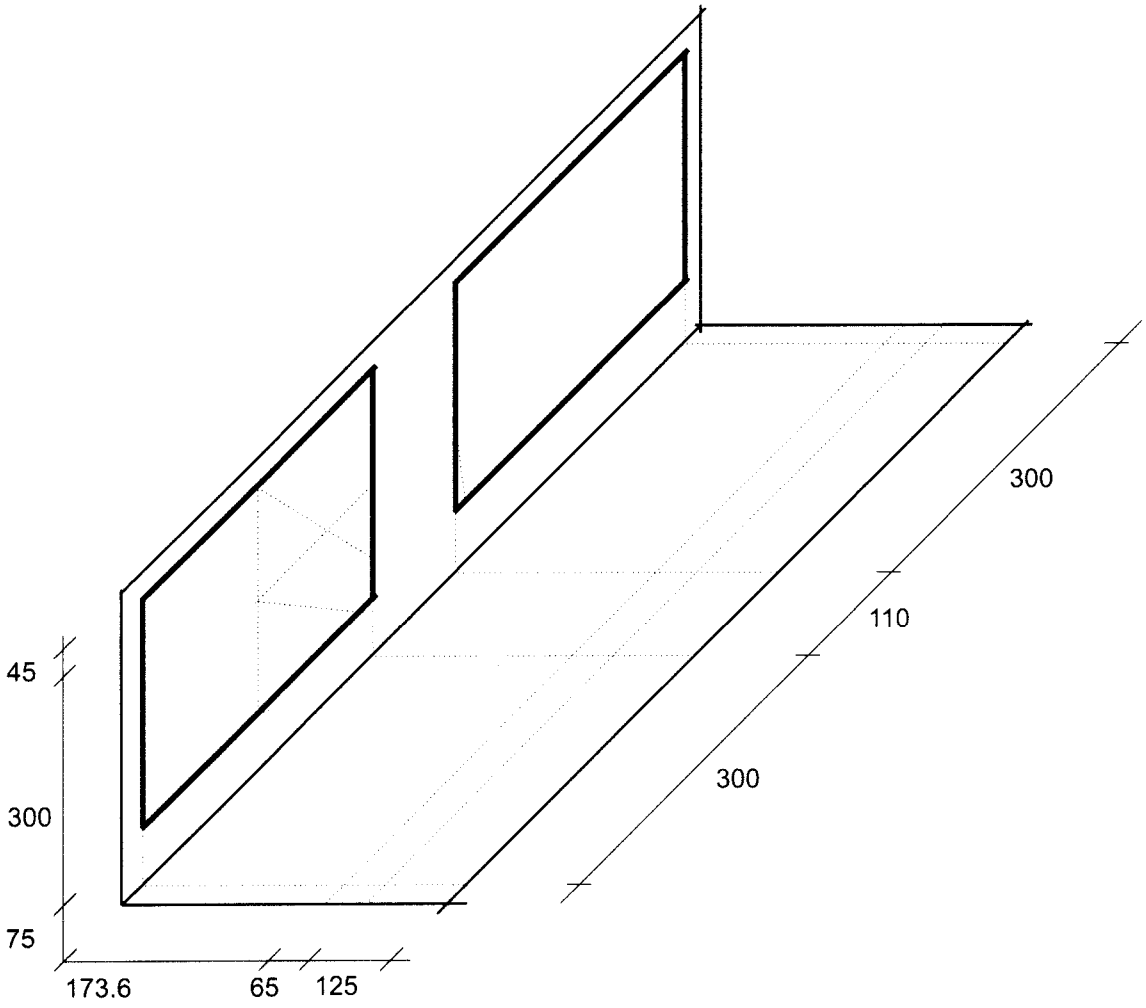


Besar Modul ditambah Dengan jarak antar lukisan dan sirkulasi pada modul lukisan madium 2 adalah :
363 cm x 273 cm

JARAK PENGAMAT : ½ (200) / Tg 30 = 173.6
JARAK LUKISAN : 173.6 X Tg 45 - ½ (200) = 73

Gambar I.7.1.1.3
Besaran Modul Lukisan Mediun 2
Sumber : Study Data Arsitek, Panero 179

4. Lukisan Besar (ukuran 3 x 3 m^2)



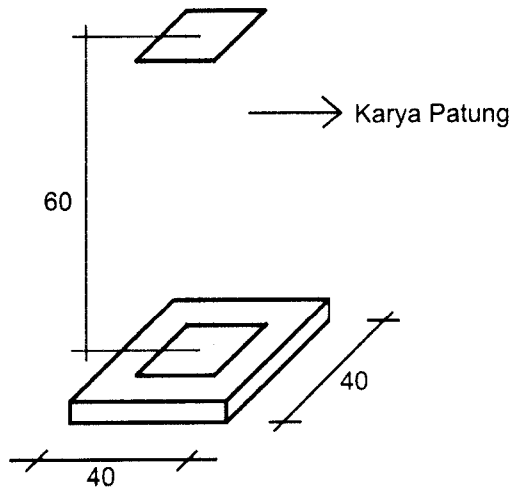
JARAK PENGAMAT : ½ (300) / Tg 30 = 259.9 = 260
JARAK LUKISAN : 260 X Tg 45 - ½ (300) = 110

Gambar 1.7.1.1.3
Besaran Modul Lukisan Besar
Sumber : Study Data Arsitek, Panero 179

1.7.1.2 Study Modul Ruang Pamer Patung

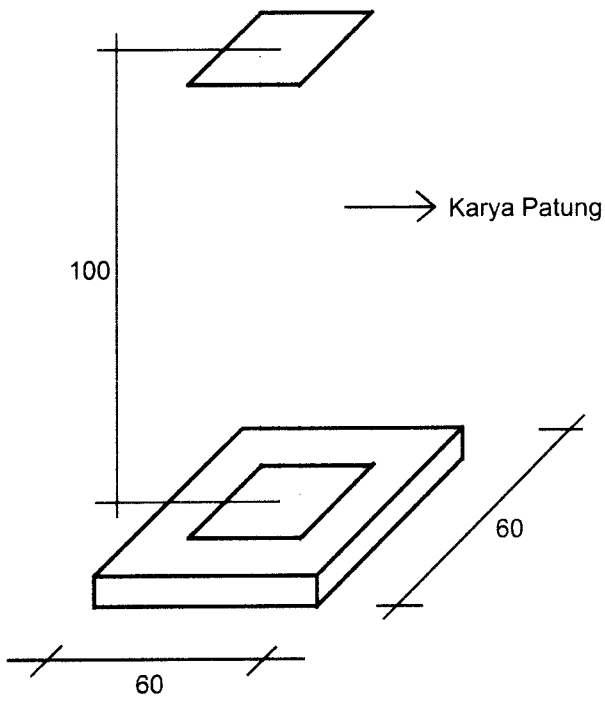
Pengelompokan patung didasarkan pada dimensi/ukuran lukisan dibedakan menjadi 3 jenis lukisan, yaitu :

1. Lukisan Kecil (ukuran 40 x 40 x 60)



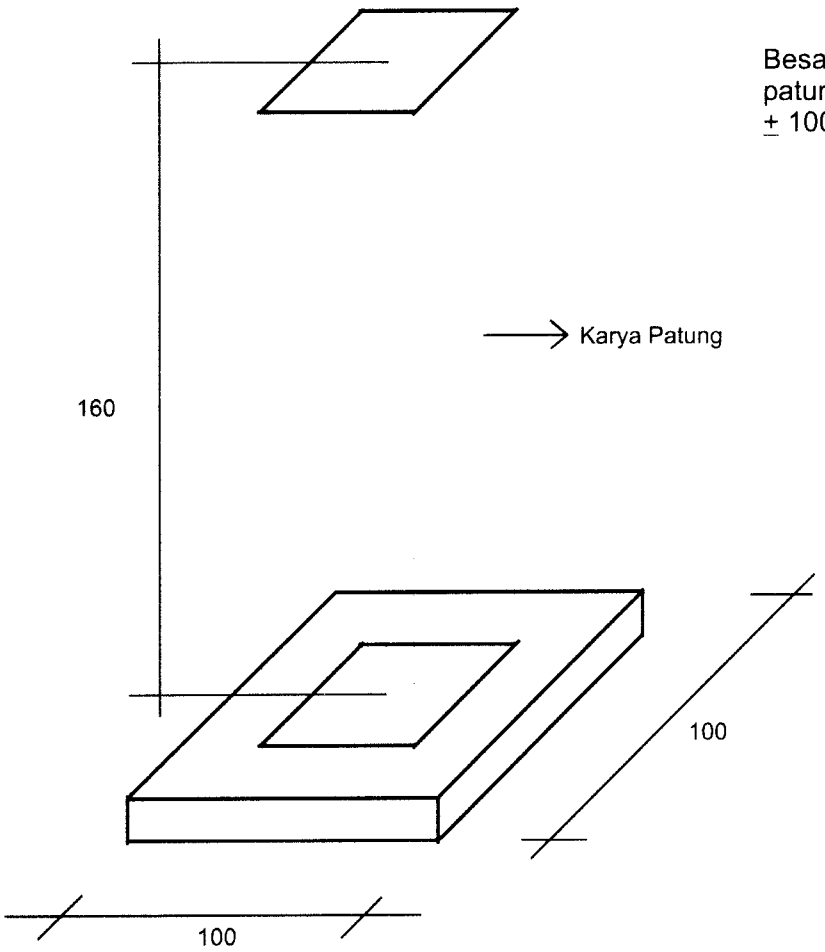
Besar modul pada patung kecil adalah :
± 40 x 40 x 60

2. Lukisan Sedang (ukuran 60 x 60 x 100)



Besar modul pada patung sedang adalah :
± 60 x 60 x 100

3. Lukisan Sedang (ukuran 100 x 100 x 160)



UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
FAKULTAS TEKNIK SIPIL
PERPUSTAKAAN
YOGYAKARTA

1.7.2 Kebutuhan Ruang Pasar Kerajinan Perak

Pembagian retail dadasarkan atas dimensi/besaran dari retail kerajinan perak . Berikut perhitungan sementara jumlah dan pembagian retail secara garis besar :

- Jumlah pengunjung diperkirakan : 500 orang/hari
- Jumlah stand / retail : 50 stand

Jumlah dan ukuran retail penjualan kerajinan perak

Kebutuhan Ruang	Jumlah	Luasan	Ukuran	Total
Retail Besar	25	16	4 x 4	400
Retail Kecil	25	9	3 x 3	225

Jumlah dan ukuran ruang pendukung

Kebutuhan Ruang	Jumlah	Luasan	Ukuran	Total
R. Administrasi	1	9	3 x3	9
Toilet	10	4	2 x 2	40
Security 2 orang	1	6	2 x 3	6
R. Penitipan barang	1	9	3 x 3	9
Gudang Penyimpanan	2	16	4 x 4	32

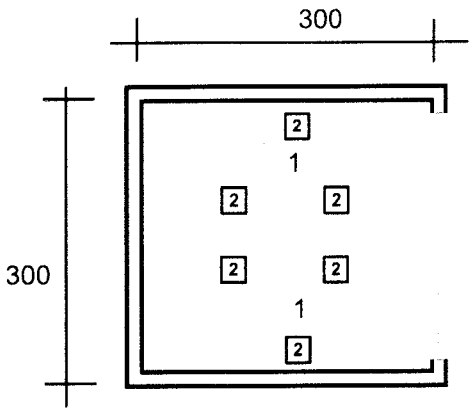
Jumlah Total : 724

20% Sirkulasi : 144,8

868,8 m^2

1.7.2.1 Study Modul Retail Kerajinan Perak

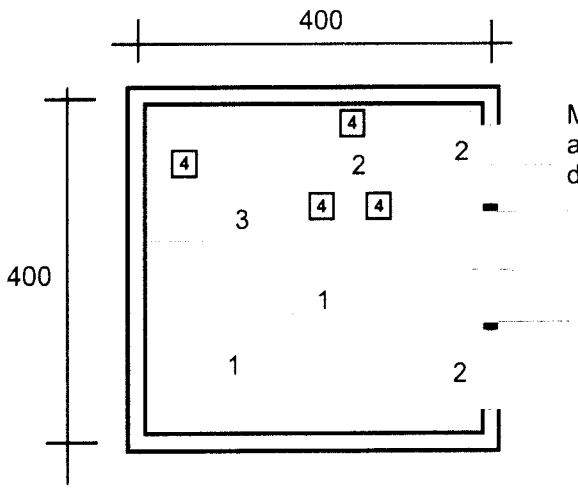
1. Retail Kecil



Rooling Door
material alumunium

Keterangan :
1. Etalase kaca berbentuk huruf L
2. Kursi

2. Retail Besar



Material kaca
agar pengunjung
dapat melihat dari luar

Material pintu
dari kaca
yang dapat di dorong
dan di tarik

Keterangan :
1. Etalase kaca persegi enam
2. Etalase kaca persegi panjang
3. Etalase kaca berbentuk huruf L
4. Kursi

1.7.3 Kebutuhan Ruang Pengelola

Jumlah dan ukuran ruangan pengelola

Kebutuhan Ruang	Jumlah	Luasan	Ukuran	Total
R. Direktur	1	9	3.5 x 3.25	11.4
R. Wakil Direktur	1	9	3.5 x 2.8	9.8
R. Sekertaris	1	4	2.9 x 2.7	7.9
R. Bendahara	1	4	3.3 x 2.8	9.3
R. Administrasi	1	6	2.8 x 2.7	7.6
R. Personalia	1	16	2.6 x 2.8	7.3
R. Koord Operasional	1	9	2.9 x 3	8.7
R. Staff	1	20	5 x 4.6	23
Toilet	8	4	2 x 2	32
R. Rapat	1	60.6		60.6
R. Cleaning Service	1	9	3 x 3	9
R. Peralatan	1	4	2 x 2	4
R. Teknisi	1	9	3 x 3	9

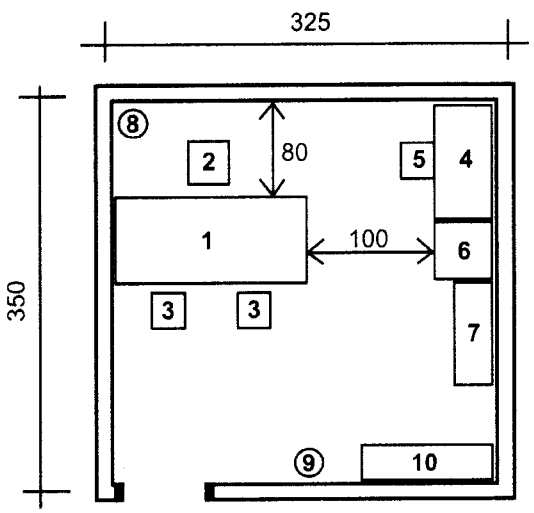
Jumlah Total : 237

20% Sirkulasi : 48

285 m^2

1.7.3.1 Study Modul Ruang Pengelola

1. Ruang Direktur

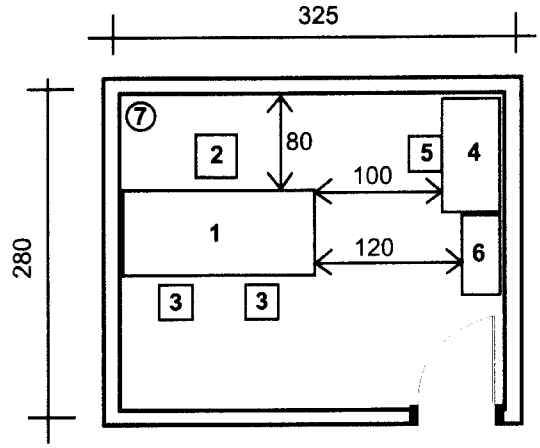


R. Direktur

KETERANGAN

1. Meja Direktur (150 x 80 x 80)
2. Kursi Direktur (50 x 50 x 50)
3. Kursi Tamu (45 x 45 x 45)
4. Meja Komputer (100 x 60 x 70)
5. Kursi Komputer (45 x 45 x 45)
6. Brankas Document (60 x 60 x 100)
7. File Cabinet (80 x 40 x 150)
8. Tempat Sampah
9. Vegetasi (Dalam Pot)
10. Rak Buku (40 x 120 x 200)

2. Ruang wakil direktur

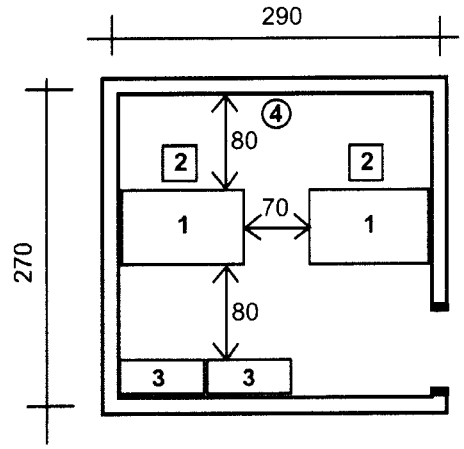


R. Wakil Direktur

KETERANGAN

1. Meja Wkl. Direktur (150 x 80 x 80)
2. Kursi Wkl. Direktur (50 x 50 x 50)
3. Kursi Tamu (45 x 45 x 45)
4. Meja Komputer (100 x 60 x 70)
5. Kursi Komputer (45 x 45 x 45)
6. File Cabinet (80 x 40 x 150)
7. Tempat Sampah

3. Ruang sekertaris

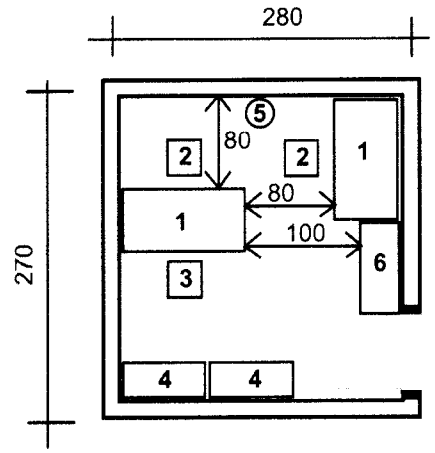


R. Sekretaris

KETERANGAN

1. Meja (100 x 60 x 70)
2. Kursi (45 x 45 x 45)
3. File Cabinet (80 x 40 x 150)
4. Tempat Sampah

4. Ruang Administrasi

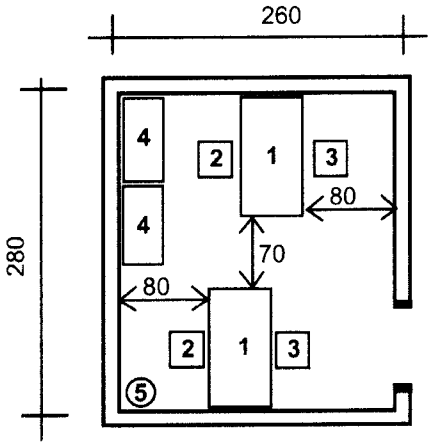


R. Administrasi

KETERANGAN

1. Meja (100 x 60 x 70)
2. Kursi (45 x 45 x 45)
3. Kursi Tamu (45 x 45 x 45)
4. File Cabinet Unit (60 x 40 x 120)
5. Tempat Sampah
6. Padestal File Cabinet (80 x 40 x 150)

5. Ruang Personalia

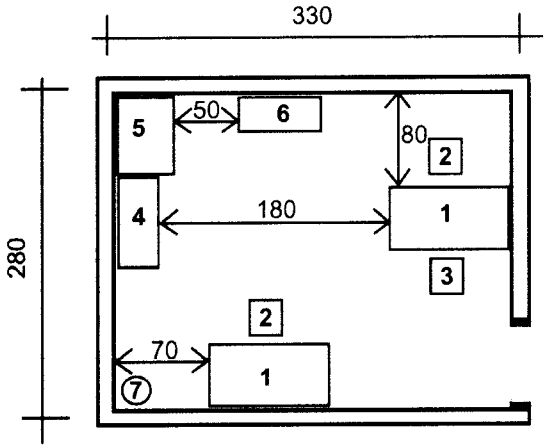


R. Personalia

KETERANGAN

1. Meja (100 x 60 x 70)
2. Kursi (45 x 45 x 45)
3. Kursi Tamu (45 x 45 x 45)
4. File Cabinet Unit (80 x 40 x 150)
5. Tempat Sampah

6. Ruang bendahara

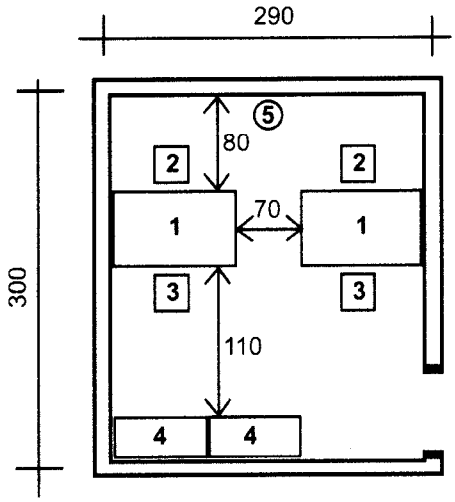


R. Bendahara

KETERANGAN

1. Meja (100 x 60 x 70)
2. Kursi (45 x 45 x 45)
3. Kursi Tamu (45 x 45 x 45)
4. File Cabinet (80 x 40 x 150)
5. Brankas (80 x 60 x 100)
6. File Cabinet Unit (60 x 40 x 120)
7. Tempat Sampah

7. Ruang Koordinator Operasional

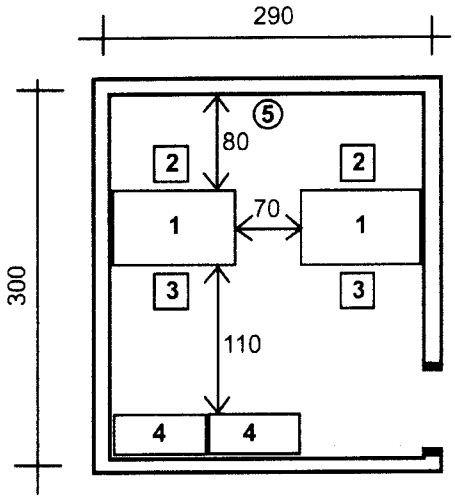


R. Koord Operasional

KETERANGAN

1. Meja (100 x 60 x 70)
2. Kursi (45 x 45 x 45)
3. Kursi Tamu (45 x 45 x 45)
4. File Cabinet (80 x 40 x 150)
5. Tempat Sampah

8. Ruang Staff



R. Staff

KETERANGAN

1. Meja (100 x 60 x 70)
2. Kursi (45 x 45 x 45)
3. Kursi Tamu (45 x 45 x 45)
4. File Cabinet (80 x 40 x 150)
5. Tempat Sampah

BAB 2

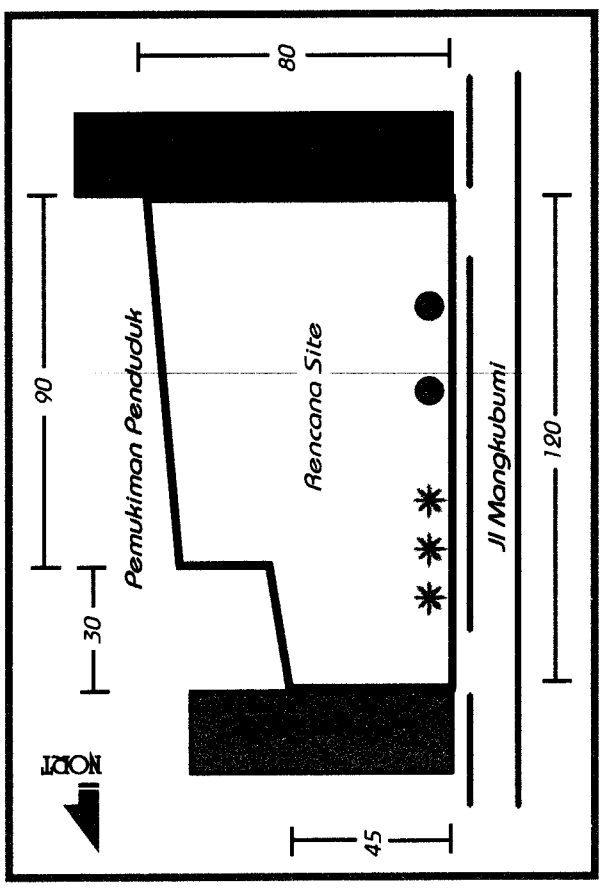
SKEMATIK DESAIN

Lokasi Site

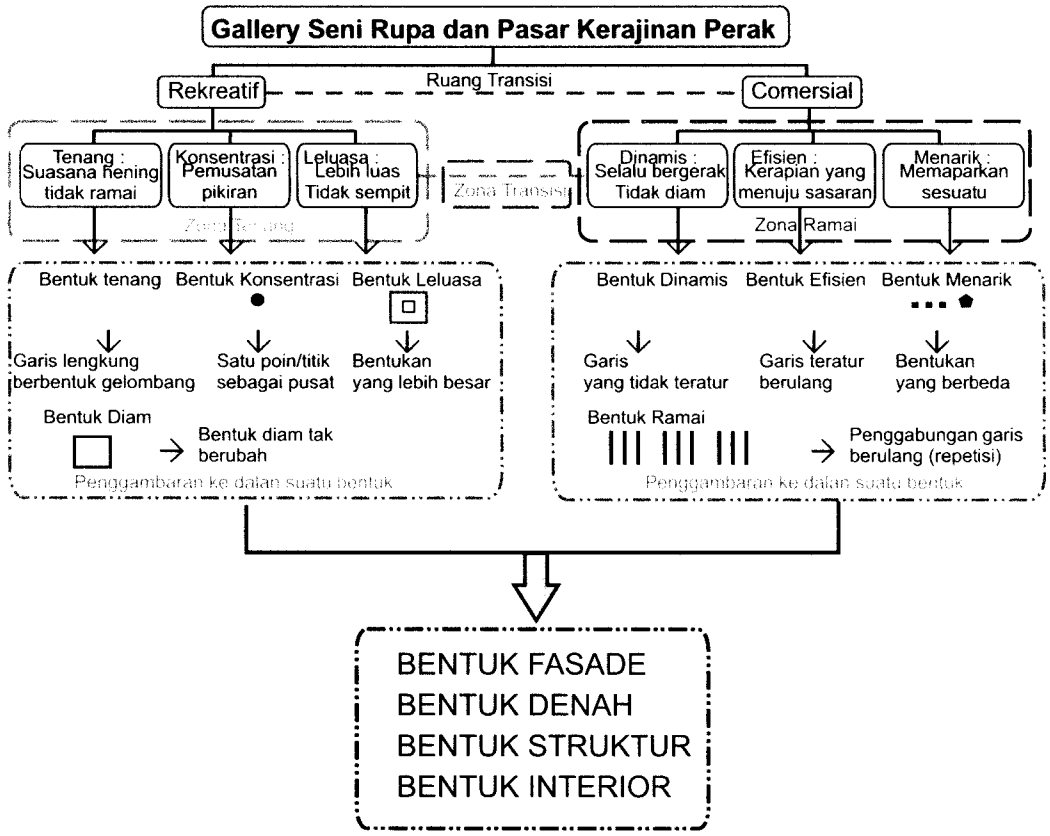
Lokasi site
Jalan Mangkubumi,
Kleringan, Kebon Sari,
Kodya, Yogyakarta

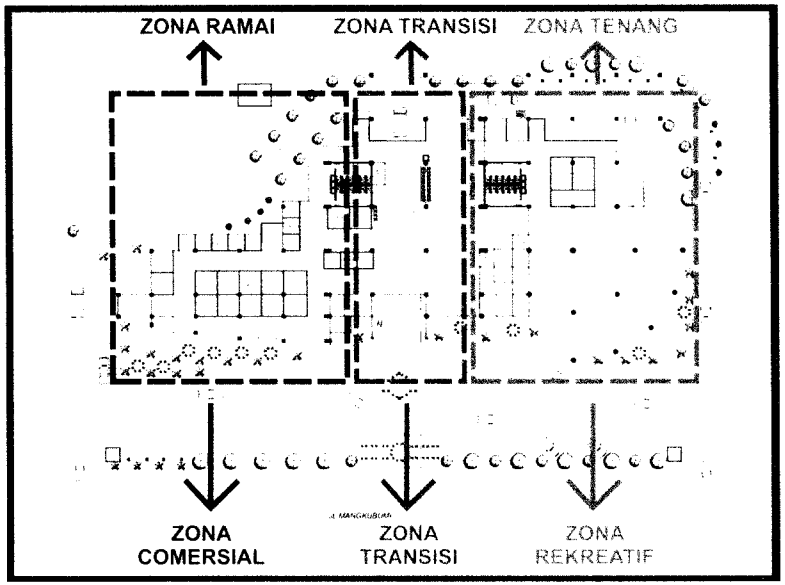
Batasan Site

Utara : Kantor PLN
Selatan : Kampus Wangsa Manggala 2.
Barat : Jl Mangkubumi.
Timur : Pemukiman Penduduk.



Untung Mahardika 01 512 188


Gallery Seni Rupa dan Pasar Kerajinan Perak
Rekreatif
Ruang Transisi
Comersial
Tenang : Suasana hening tidak ramai
Konsentrasi : Pemusatan pikiran
Leluasa : Lebih luas Tidak sempit
Zona Transisi
Dinamis : Selalu bergerak Tidak diam
Efisien : Kerapian yang menuju sasaran
Menarik : Memaparkan sesuatu
Zona Ramai
Bentuk tenang
Bentuk Konsentrasi
Bentuk Leluasa
Garis lengkung berbentuk gelombang
Satu poin/titik sebagai pusat
Bentukan yang lebih besar
Bentuk Diam
Bentuk diam tak berubah
Penggambaran ke dalan suatu bentuk
Bentuk Dinamis
Bentuk Efisien
Bentuk Menarik
Garis yang tidak teratur
Garis teratur berulang
Bentukan yang berbeda
Bentuk Ramai
Penggabungan garis berulang (repetisi)
Penggambaran ke dalan suatu bentuk
BENTUK FASADE
BENTUK DENAH
BENTUK STRUKTUR
BENTUK INTERIOR



KONSEP

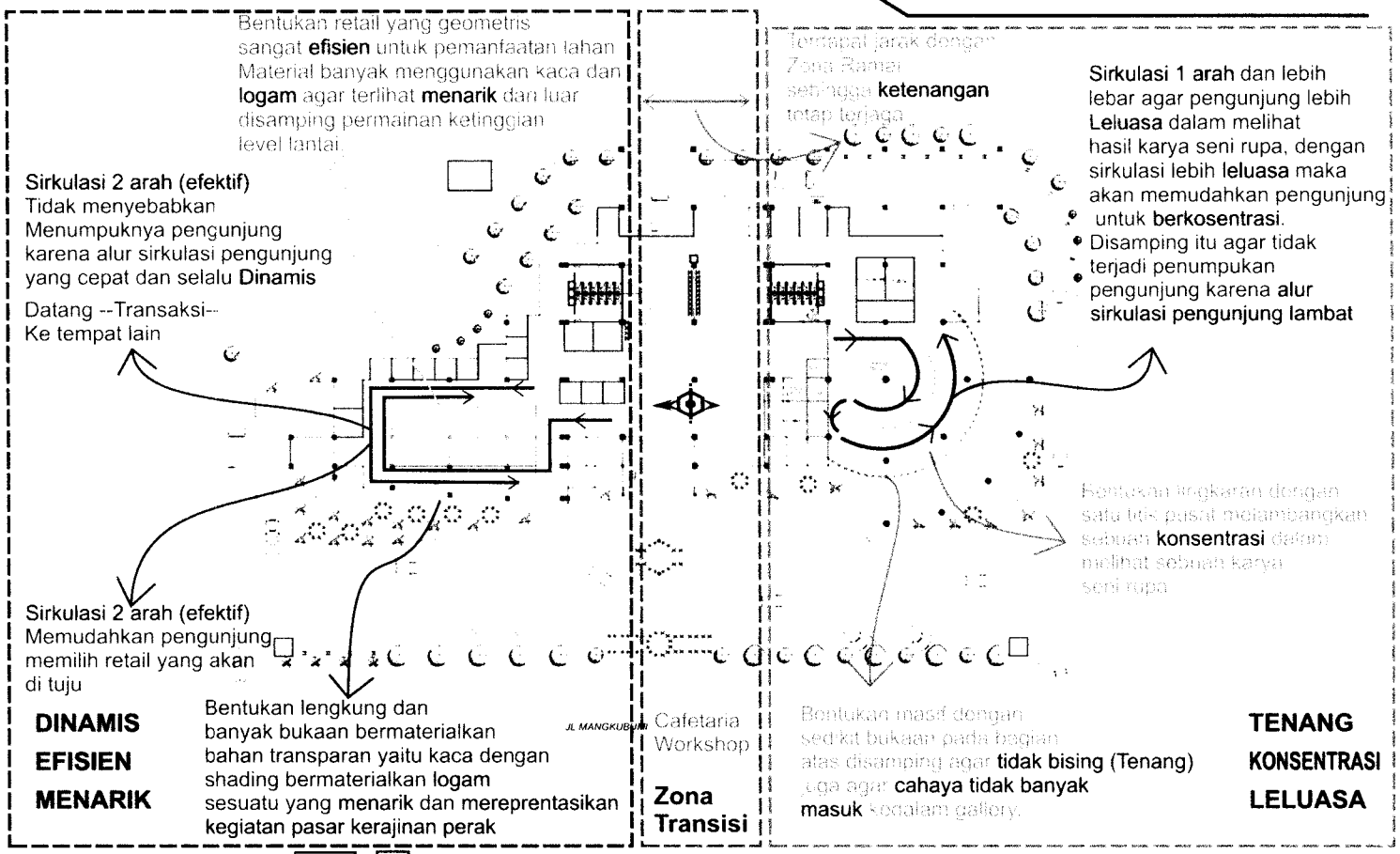
PENGGABUNGAN DUA FUNGSI YANG BERBEDA KEDALAM SATU WADAH BANGUNAN

FUNGSI COMERSIAL PADA PASAR KERAJINAN PERAK YANG MEMPUNYAI KARAKTER RAMAI

FUNGSI REKREATIF PADA GALLERY SENI RUPA YANG MEMPUNYAI KARAKTER TENANG

DENGAN PENGHUBUNG YAITU ZONA TRANSISI

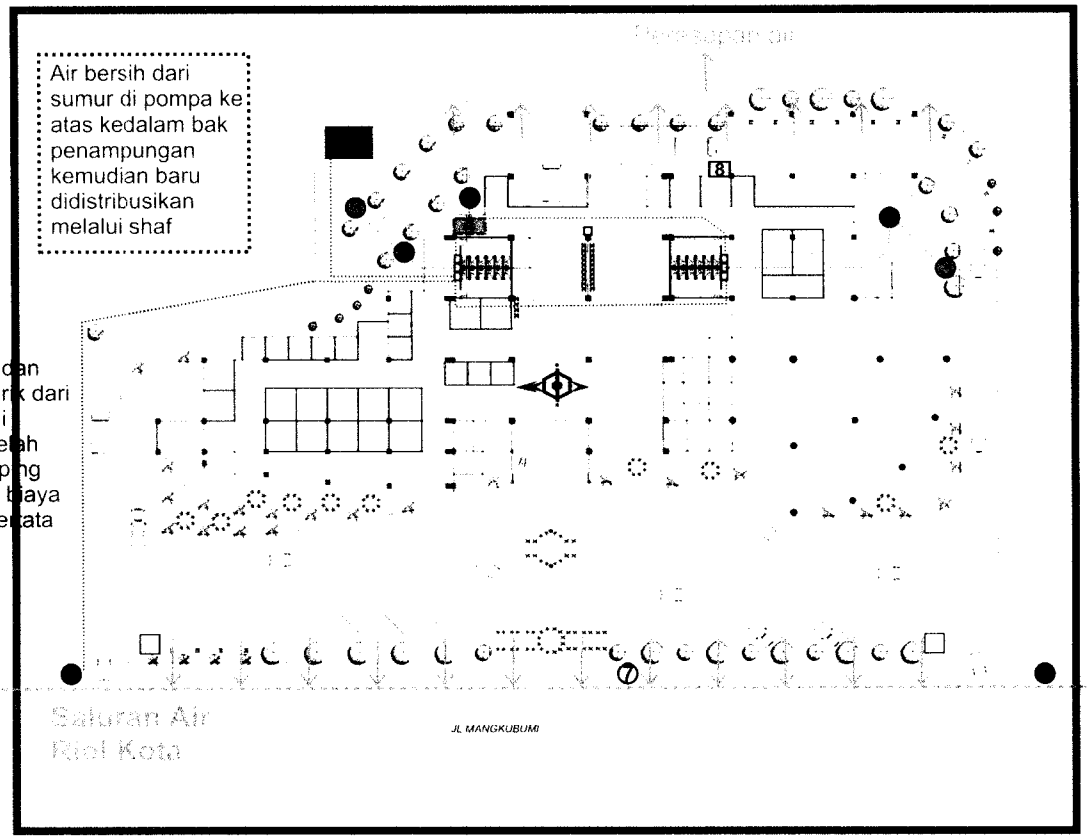
Desain


Bentukan retail yang geometris sangat **efisien** untuk pemanfaatan lahan Material banyak menggunakan kaca dan **logam** agar terlihat **menarik** dari luar disamping permainan ketinggian level lantai
Sirkulasi 2 arah (efektif)
Tidak menyebabkan
Menumpuknya pengunjung
karena alur sirkulasi pengunjung
yang cepat dan selalu **Dinamis**
Datang --Transaksi--
Ke tempat lain
Sirkulasi 2 arah (efektif)
Memudahkan pengunjung
memilih retail yang akan
di tuju
DINAMIS
EFISIEN
MENARIK
Bentukan lengkung dan
banyak bukaan bermaterialkan
bahan transparan yaitu kaca dengan
shading bermaterialkan logam
sesuatu yang menarik dan mereprentasikan
kegiatan pasar kerajinan perak
JL MANGKUBUMI
Cafetaria
Workshop
Zona Transisi
Tersabat jarak dengan
Zona Ramai
sehingga **ketenangan**
tetap terjaga
Sirkulasi 1 arah dan lebih
lebar agar pengunjung lebih
Leluasa dalam melihat
hasil karya seni rupa, dengan
sirkulasi lebih **leluasa** maka
akan memudahkan pengunjung
untuk **berkosentrasi**.
Disamping itu agar tidak
terjadi penumpukan
pengunjung karena **alur**
sirkulasi pengunjung lambat
Bentukan lengkaran dengan
satu titik pusat melambangkan
sebuah **konsentrasi** dalam
melihat sebuah karya
seni rupa
Bentukan masif dengan
sedikit bukaan pada bagian
atas disamping agar **tidak bising** (Tenang)
juga agar **cahaya tidak banyak**
masuk kedalam gallery.
TENANG
KONSENTRASI
LELUASA

Drainase, Listrik, Telepon

Air bersih dari sumur di pompa ke atas kedalam bak penampungan kemudian baru didistribusikan melalui shaf

Kabel listrik dan Telepon ditarik dari tiang melalui dinding sebelah utara disamping menghemat biaya kabel juga tertata rapi

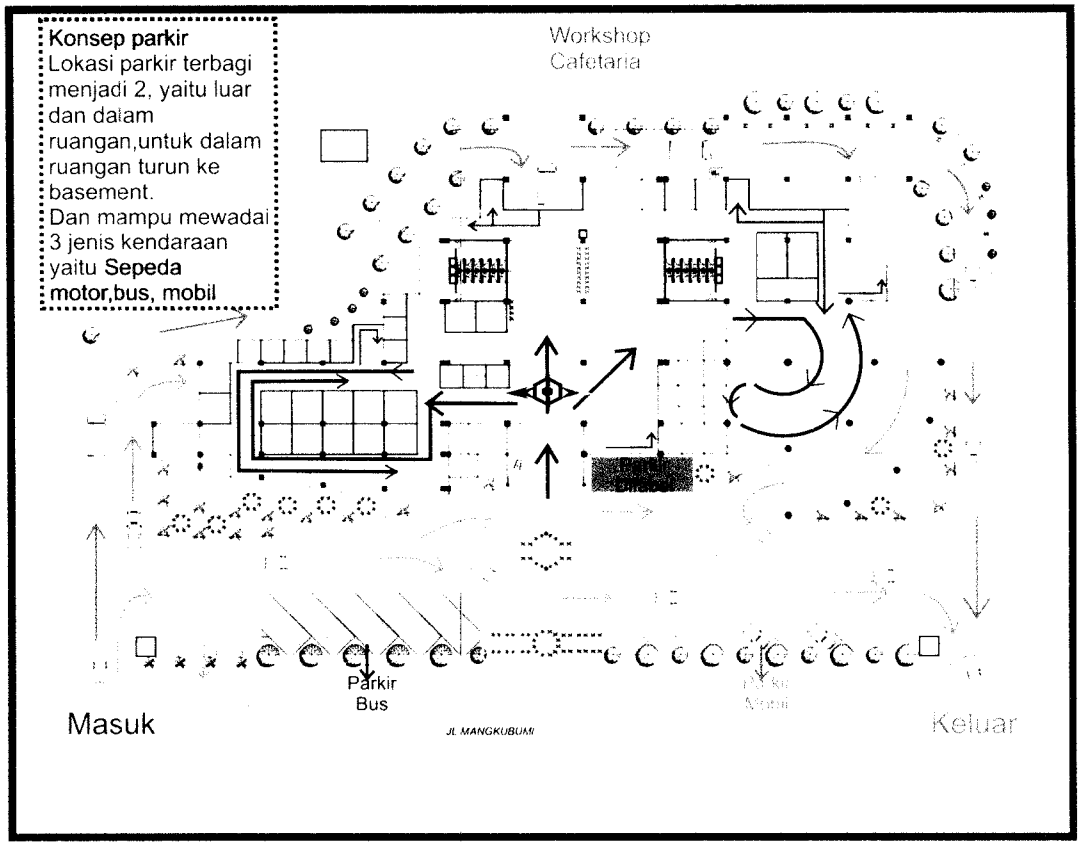


Keterangan

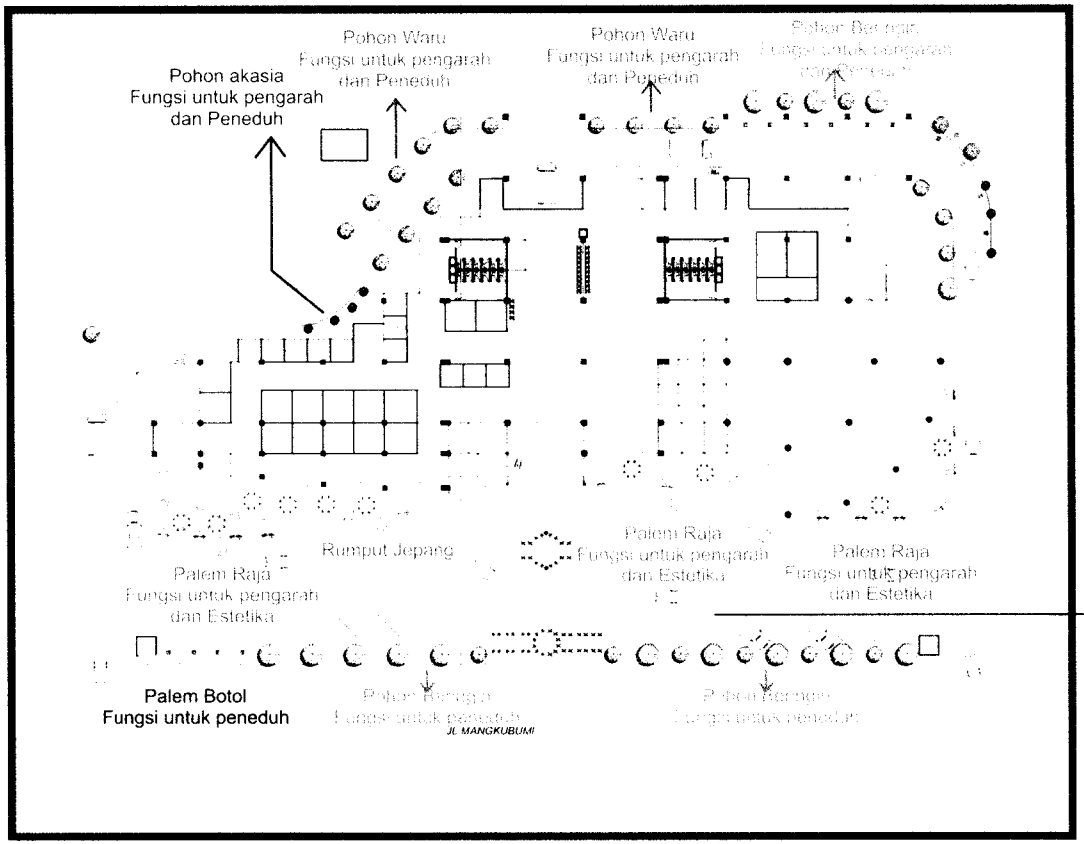
- Sumur Air Bersih
- Septictank
- Sumur Peresapan
- Bak Penampung Air
- Tiang Listrik
- Gentset & Generator
- Tiang Telepon
- Pipa Air Bersih
- Pipa Air Kotor
- Pipa Peresapan
- Kabel Listrik
- Kabel Telepon

Untung Mahardika 01 512 188

Sirkulasi,Parkir



Vegetasi, Perkerasan



Tampak

DINAMIS
EFISIEN
MENARIK

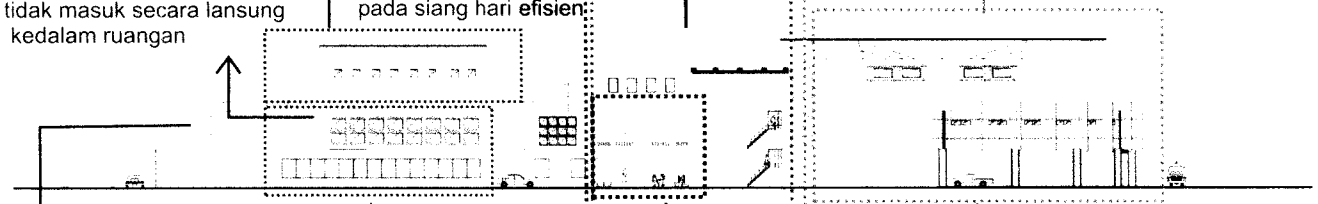
Atap lengkung bertingkat Berbeda dengan lingkungan sekitar site yang kebanyakan menggunakan atap limasan diharapkan mampu menjadi **daya tarik tersendiri (menonjol)**

Penggunaan jendela yang banyak agar cahaya dapat masuk menghemat listrik pada siang hari **efisien**

Penggunaan shading berfungsi untuk menahan sinar matahari agar sinar tidak masuk secara lansung kedalam ruangan

Atap bangunan limasan merupakan tanggapan terhadap lingkungan sekitar

Bentukan **Masif** dengan bukaan kecil pada bagian atas agar **ketenangan dalam gallery** tetap terjaga dan **cahaya hanya sedikit** yang dapat masuk kedalam ruangan



Permainan level ketinggian di setiap lantai pada pasar kerajinan perak merupakan penggambaran dari bentuk **dinamis**

Repetisi dari jendela dan shading melambangkan pasar kerajinan perak yang selalu **ramai.**
Penggunaan material kaca agar aktivitas comersial yang ada di dalam terlihat dari luar (**menarik pengunjung**).
Penggunaan material **logam pada shading** untuk mereprentasikan dari kerajinan **perak**

Entrance pada bangunan menyerupai Hotel Tugu Ini merupakan tanggapan terhadap lingkungan sekitar

Bentukan **Monumental** menjadi satah satu ciri dari sebuah gallery, dimana dialamnya terdapat hasil karya seni yang bernilai tinggi

Bentukan Shading dengan warna cat yang berbeda menggambarkan **bebas berkreasi** dalam membuat suatu karya seni.

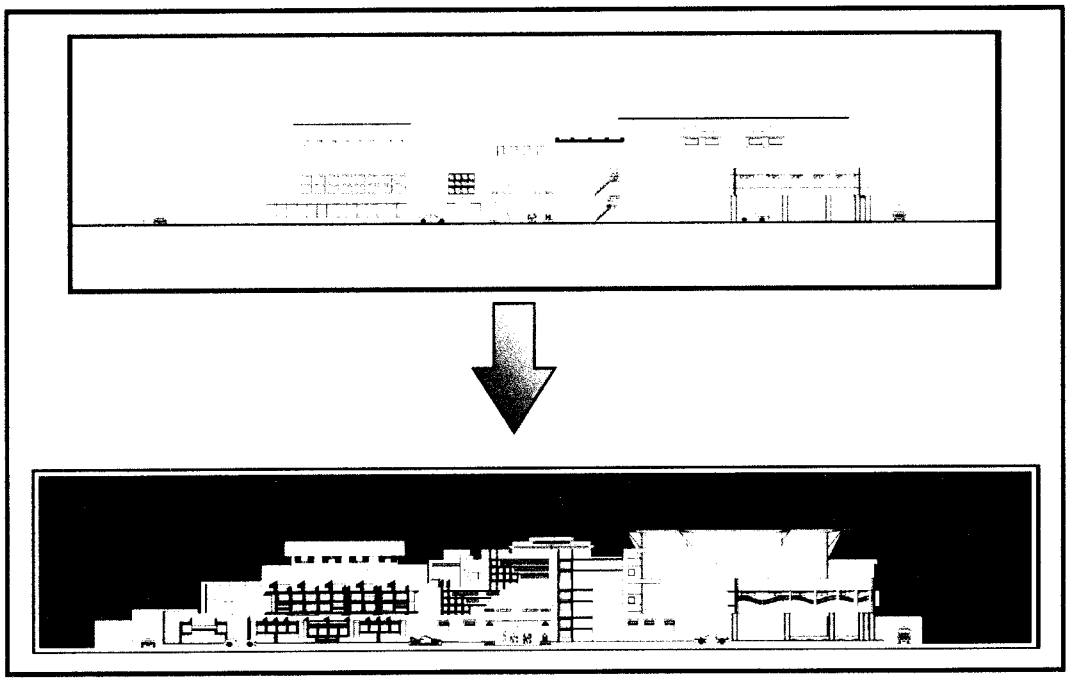
TENANG
KONSENTRASI
LELUASA

BAB 3
DESAIN REPORT

Permasalahan :

- Bagaimana menciptakan desain **fasade**,**denah**, maupun **interior** yang mampu mewakili kedua karakter yang berbeda (commesial dan rekreasi) sehingga orang tertarik dan nyaman ketika berada di dalam bangunan.

FASADE



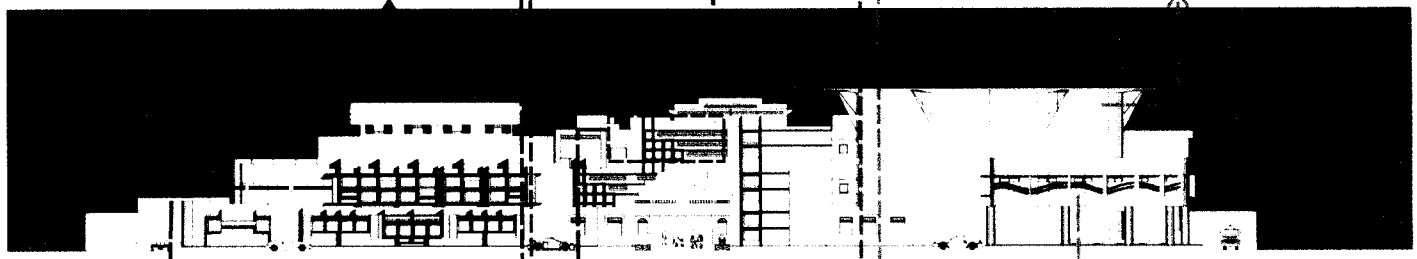
Perubahan fasade yaitu jendela dan shading pada zona commercial (pasar kerajinan perak) tidak lagi statis menjadi lebih dinamis naik – turun (vertical). Pada zona rekreasi terlihat lebih massif tanpa adanya bukaan jendela, ditambah dengan adanya shading lengkung horizontal melambangkan ketenanagan. Zona transisi melambangkan gradasi bentuk dari kedua zona (commercial dan rekreasi) horizontal ke vertical atau sebaliknya.

DINAMIS
EFISIEN
MENARIK

Atap lengkung bertingkat
Berbeda dengan lingkungan sekitar site yang kebanyakan menggunakan atap limasan diharapkan mampu menjadi **daya tarik tersendiri (menonjol)**

Atap denganlevel ketinggian yang bertingkat diambil dari bentukan dari hotel tugu

Bentukan lingkaran dengan satu titik terpusat melambangkan **konsentrasi** dalam melihat sebuah karyaseni rupa
Bentukan **Masif** dengan bukaan kecil pada bagian atas agar **ketenangan dalam gallery** tetap terjaga dan **cahaya hanya sedikit** yang dapat **masuk kedalam ruangan**



Permainan level ketinggian di setiap jendela pada pasar kerajinan perak merupakan penggambaran dari bentuk **dinamis**

Penggunaan jendela yang banyak agar cahaya dapat masuk menghemat listrik pada siang hari **efisien** banyak lobang angin untuk penghawaan

Repetisi dari jendela dan shading melambangkan pasar kerajinan perak yang selalu **ramai**.

Penggunaan material kaca agar aktivitas comersial yang ada di dalam terlihat dari luar (**menarik pengunjung**).

Penggunaan material **logam pada shading** untuk mereprentasikan dari kerajinan **perak**



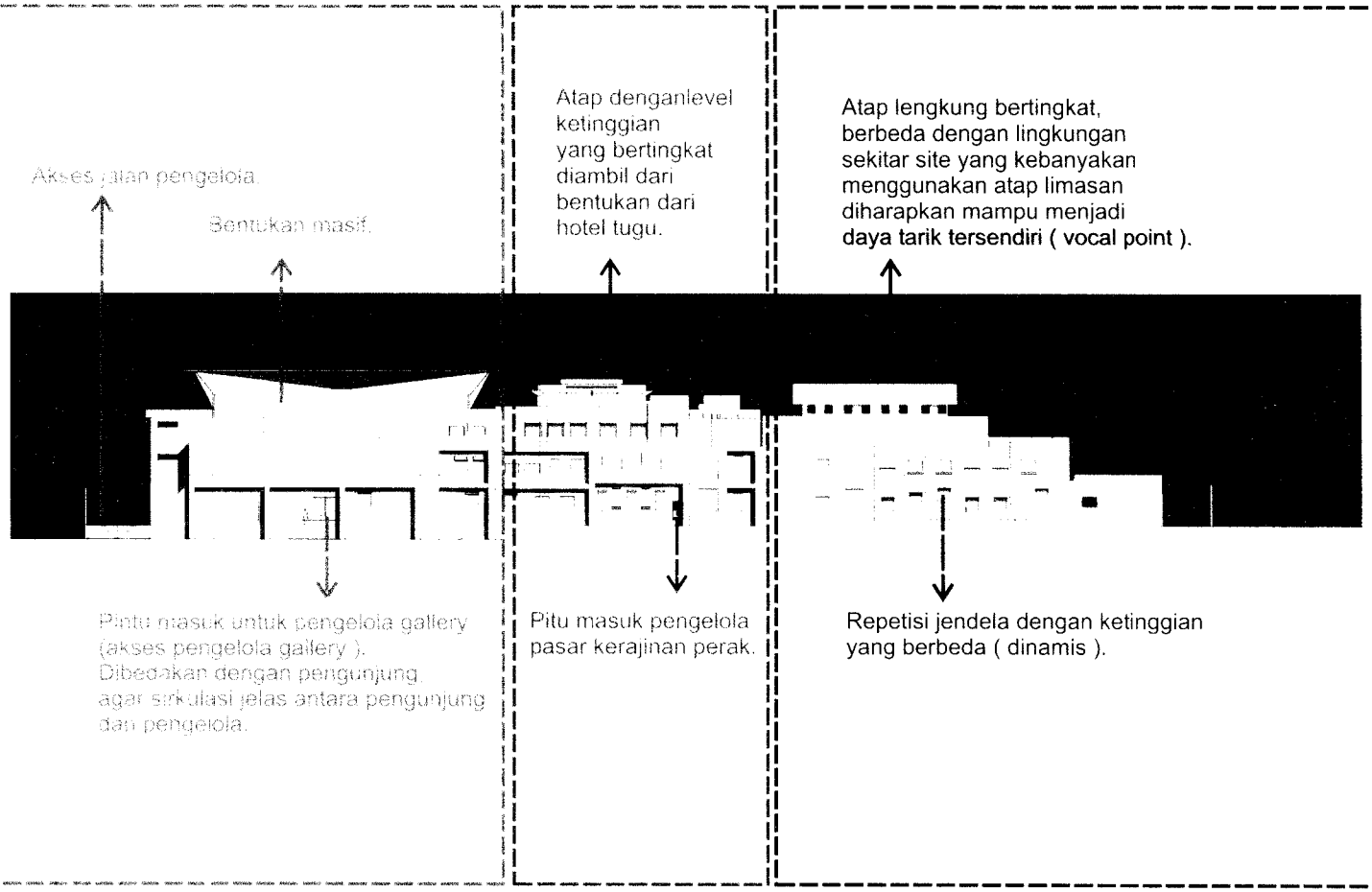
Merupakan penggambaran **gradasi** dari kedua fungsi karena pada zona transisi selain sebagai penghubung juga terdapat workshop dari kedua fungsi

Pengolahan bentukan shading bersorta menggambarkan suatu **ketenangan** dalam melihat suatu karya seni rupa

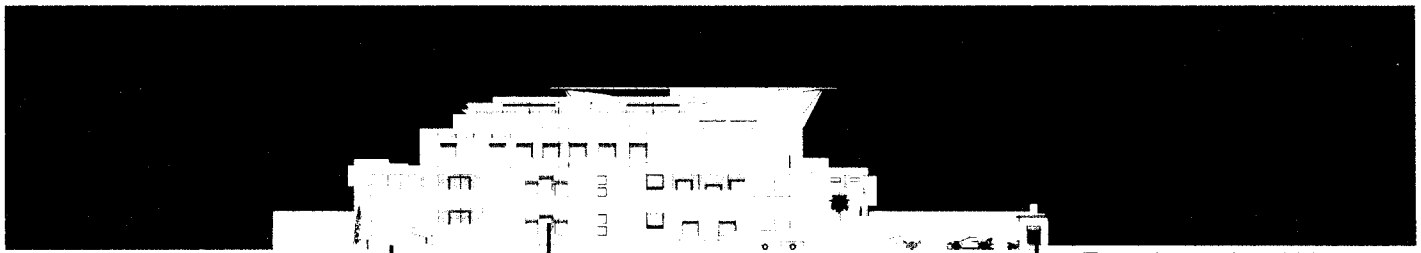
Bentukan **Monumental** menjadi salah satu ciri dari sebuah gallery, dimana didalamnya terdapat hasil karya seni yang bernilai tinggi

TENANG
KONSENTRASI
LELUASA

Untung Maharadika 01 512 188



Untung Maharadika 01 512 188

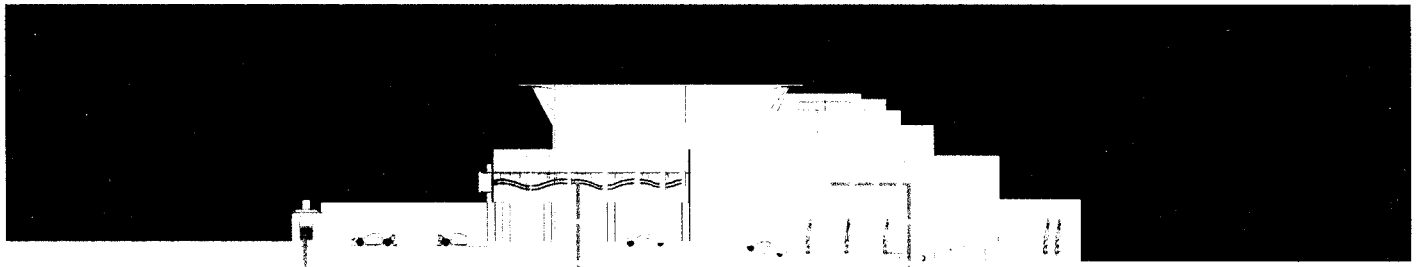


Tampak samping kiri (selatan)

Genset.

Peletakan jendela
dan shading yang dinamis.

Pos security.



Tampak samping kanan (utara)

Pos security.

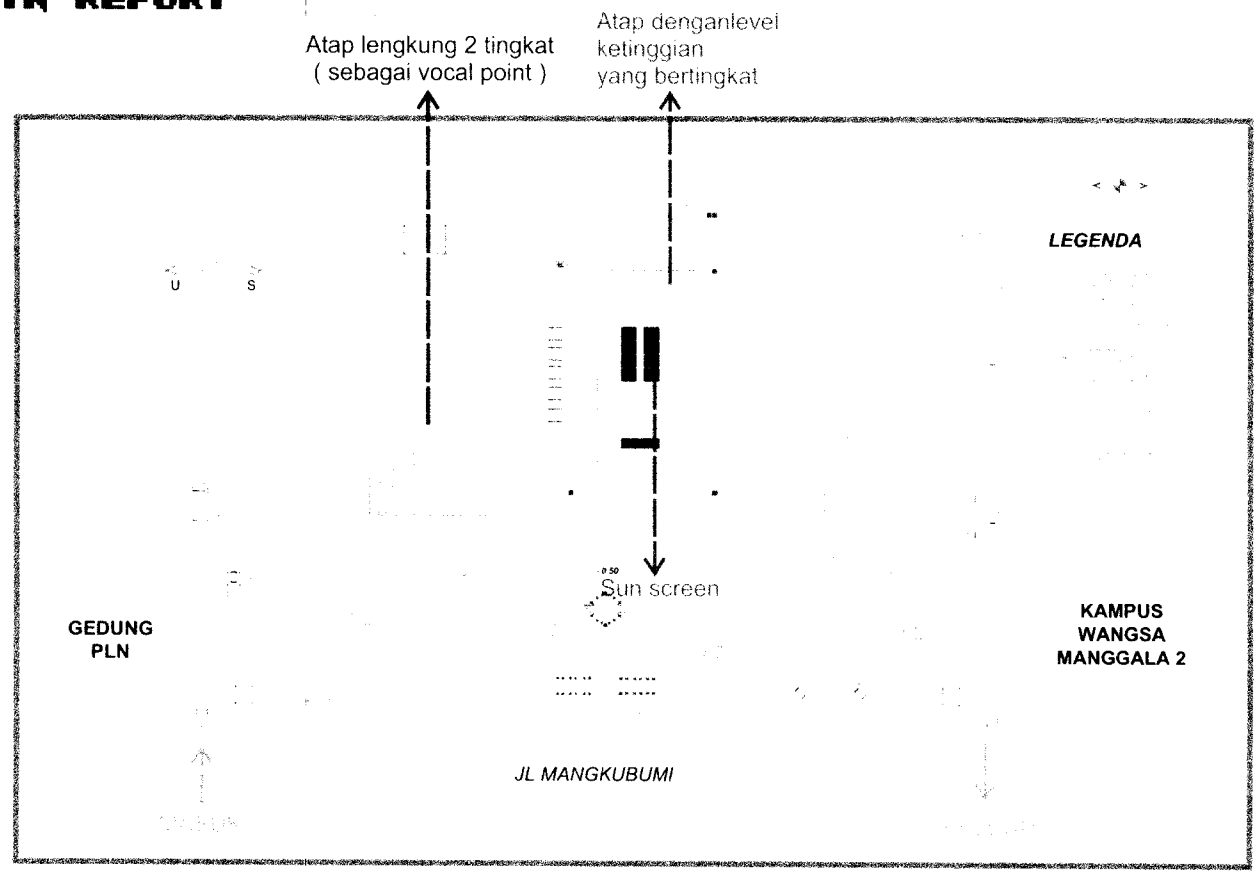
Pengolahan bentukan shading horisontal menggamburkan suatu ketenangan dalam melihat suatu karya seni rupa.

Rem ditabel.

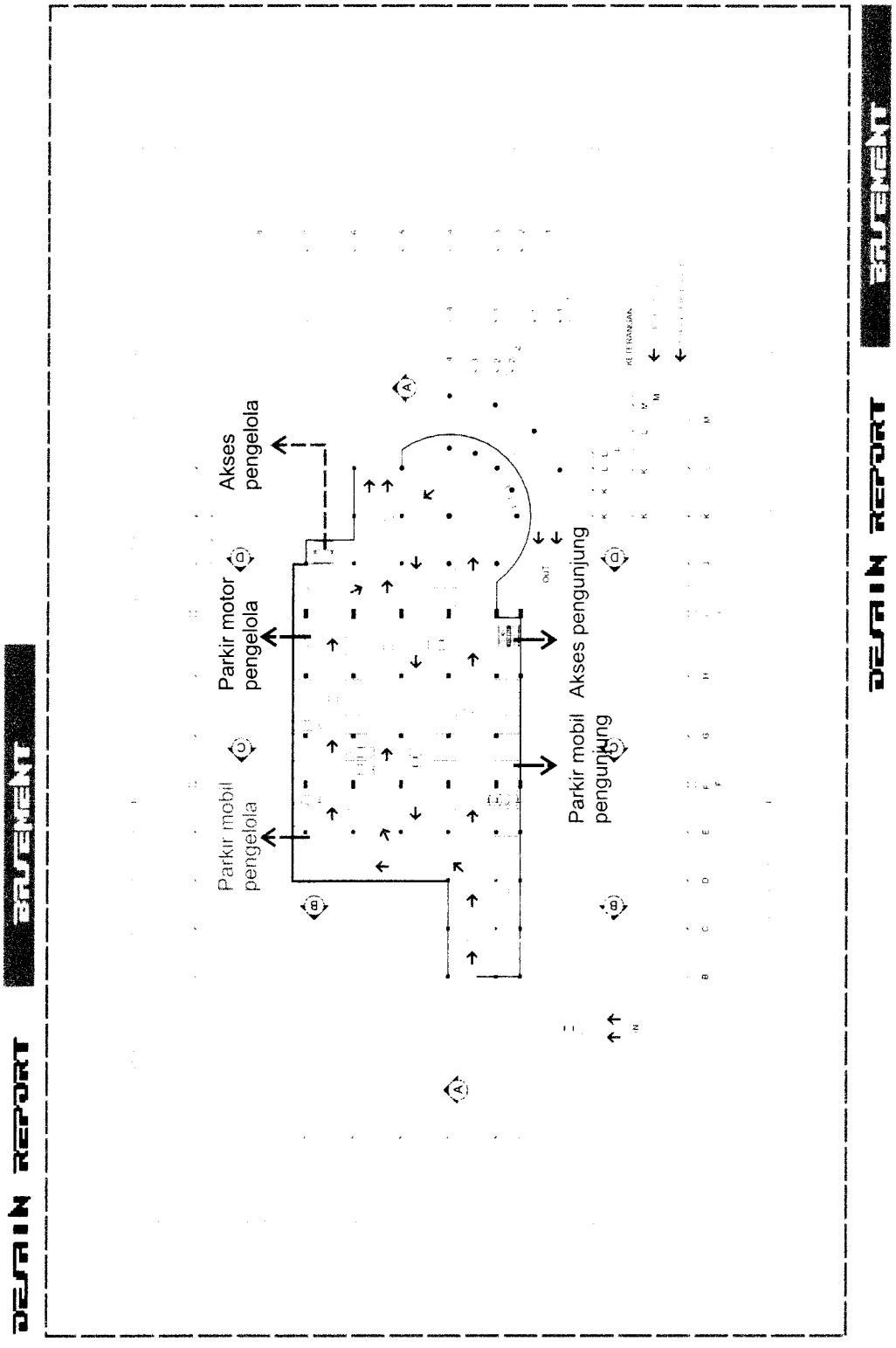
Untung Mahardika 01 512 188

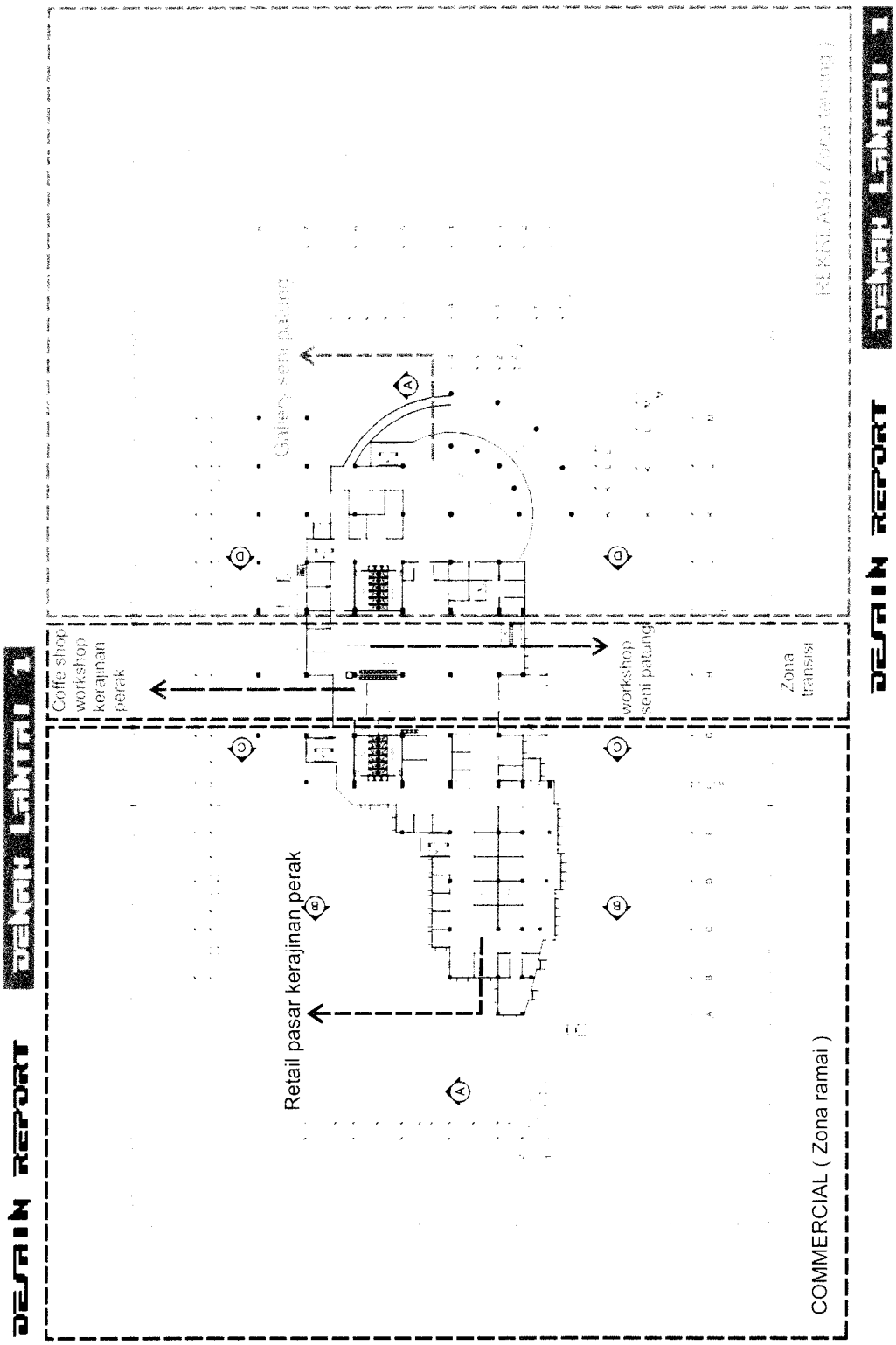
DESAIN REPORT

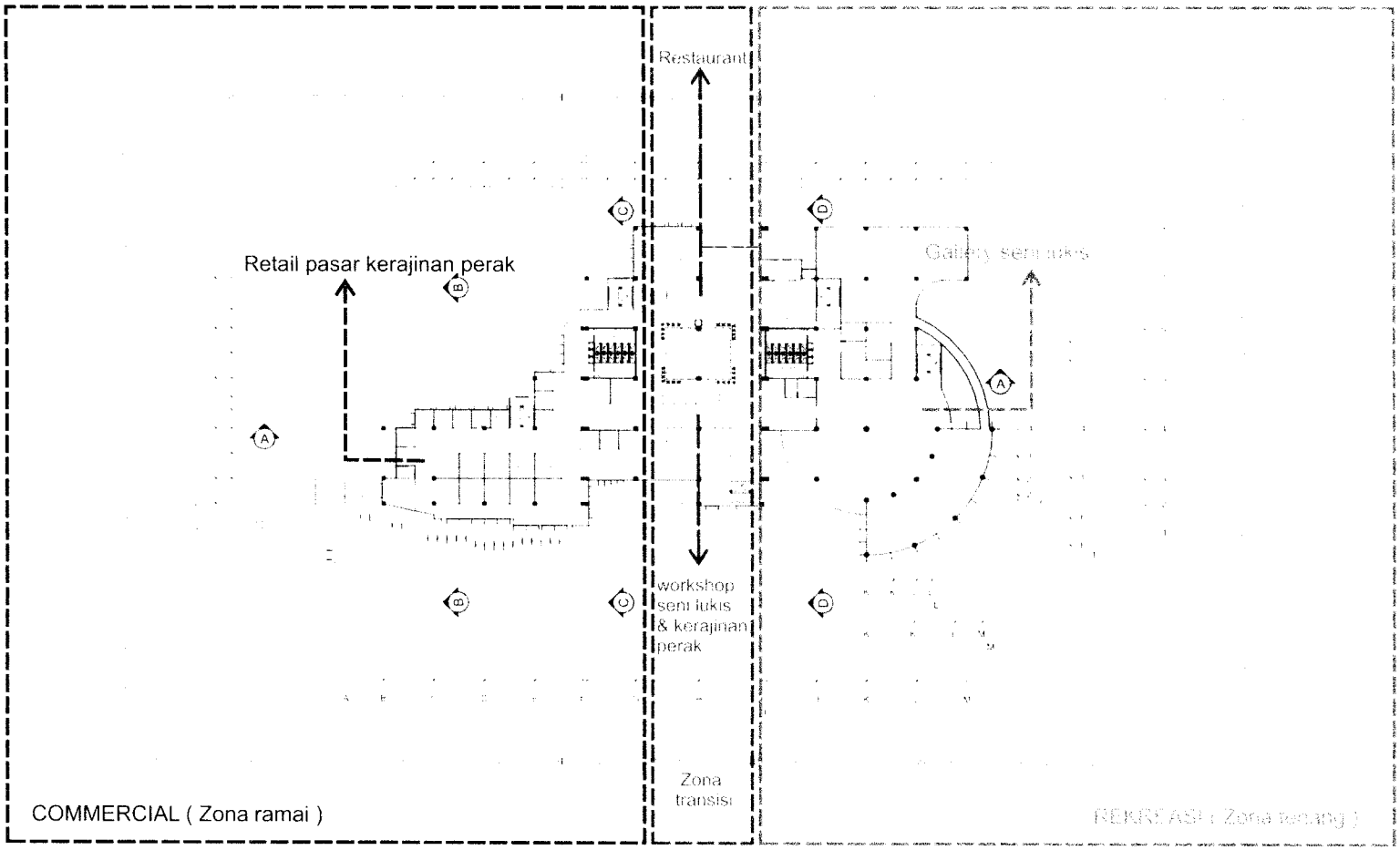
DESAIN REPORT



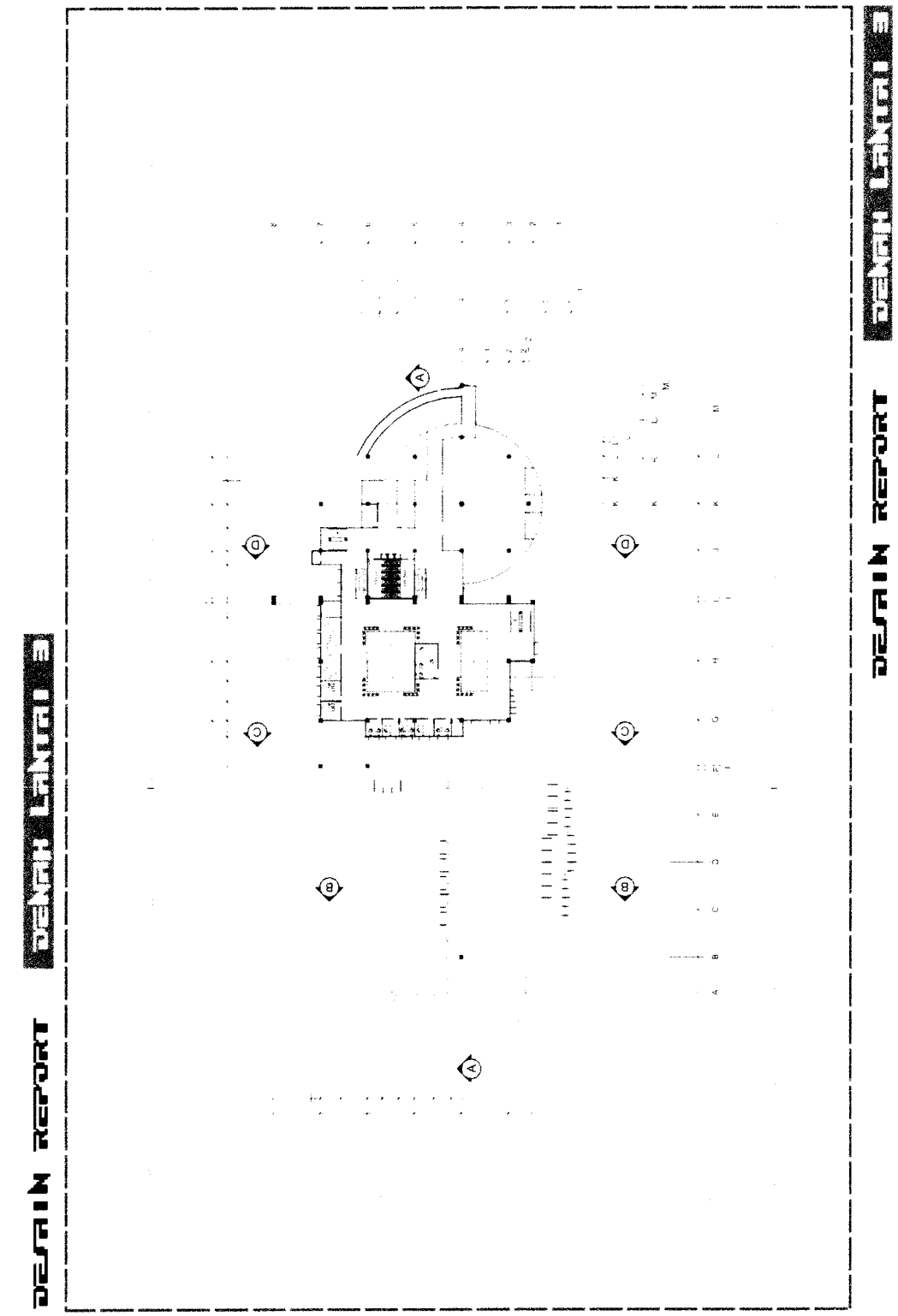
Untung Mahardika 01 512 188

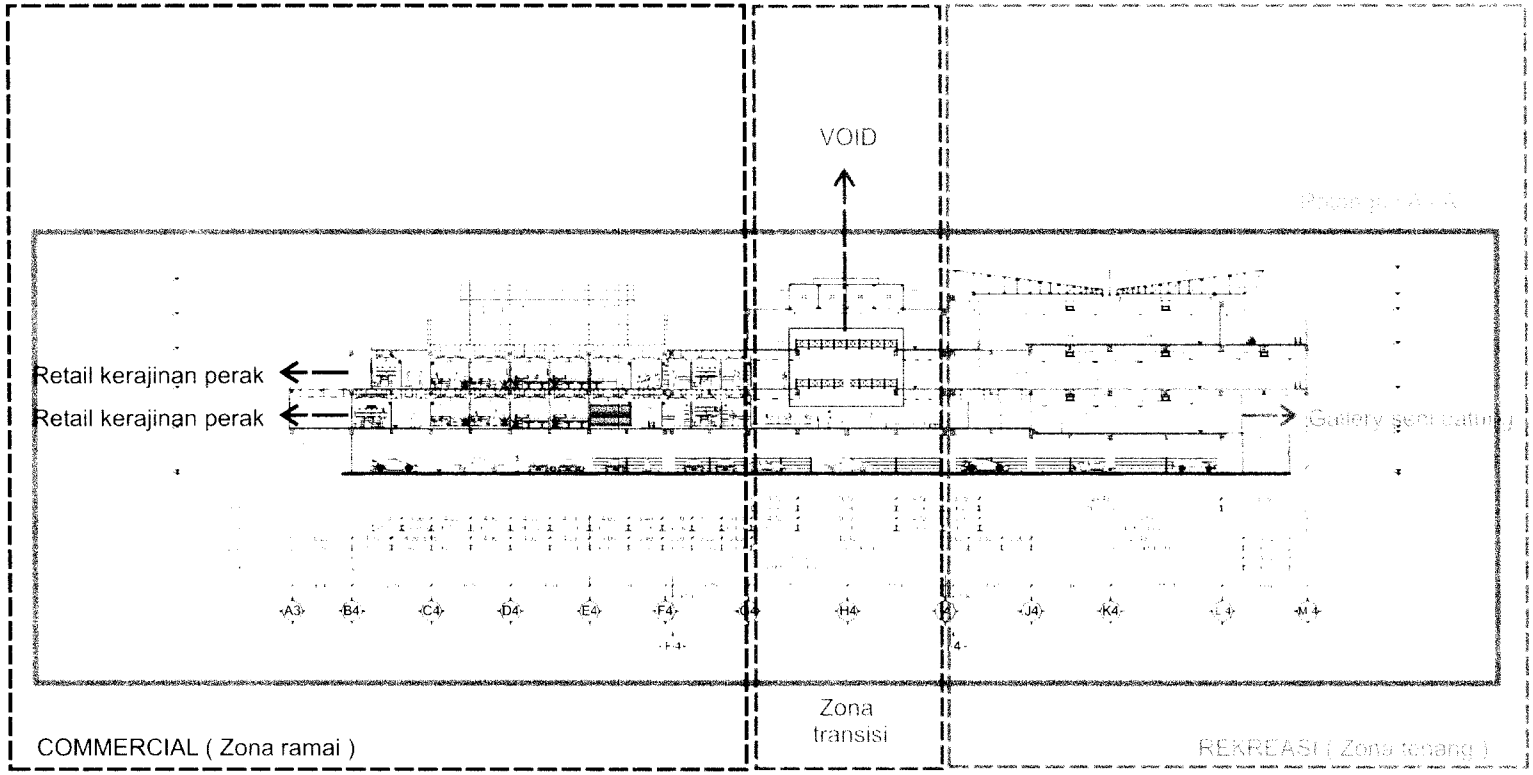

DESAIN REPORT
BRUGEMENT
Akses pengelola
Parkir motor pengelola
Parkir mobil pengelola
Parkir mobil pengunjung
Akses pengunjung
DESAIN REPORT
BRUGEMENT


DESAIN REPORT
DESAIN LAYOUT 1
COMMERCIAL (Zona ramai)
Retail pasar kerajinan perak
Coffe shop
workshop
kerajinan
perak
workshop
seni patung
Zona
transisi
DESAIN REPORT
DESAIN LAYOUT 1



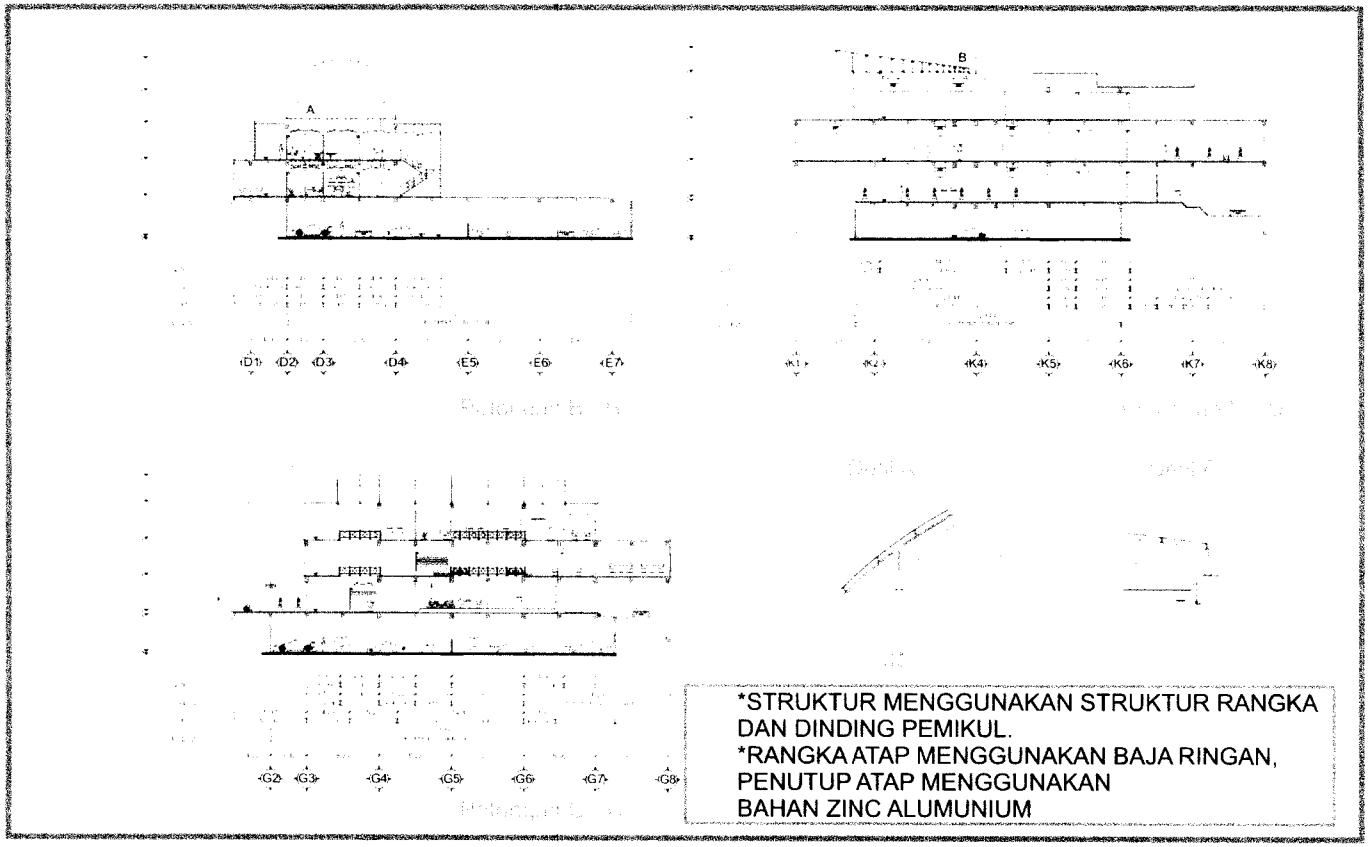
Untung Mahardika 01 512 188





*STRUKTUR MENGGUNAKAN STRUKTUR RANGKA DAN DINDING PEMIKUL,PONDASI MENGGUNAKAN PENEBALAN PLAT FOOT PLAT,& PONDASI BATU KALI.
*RANGKA ATAP MENGGUNAKAN BAJA RINGAN, PENUTUP ATAP MENGGUNAKAN BAHAN ZINC ALUMUNIUM

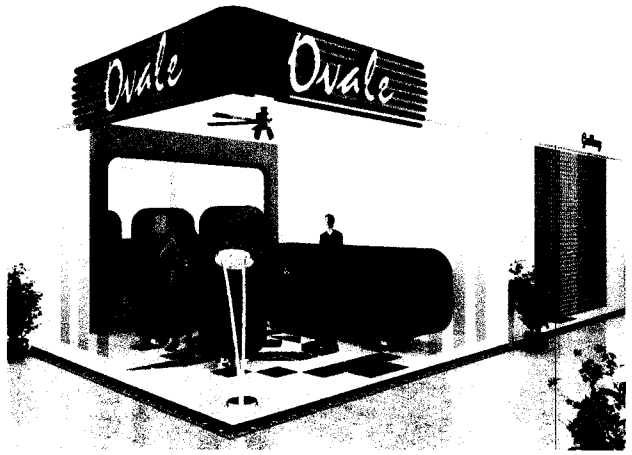
Untung Mahardika 01 512 188



*STRUKTUR MENGGUNAKAN STRUKTUR RANGKA DAN DINDING PEMIKUL.
*RANGKA ATAP MENGGUNAKAN BAJA RINGAN, PENUTUP ATAP MENGGUNAKAN BAHAN ZINC ALUMUNIUM

DESAIN REPORT POTONGAN A – A, B – B, C – C, D – D, DETIL ATAP

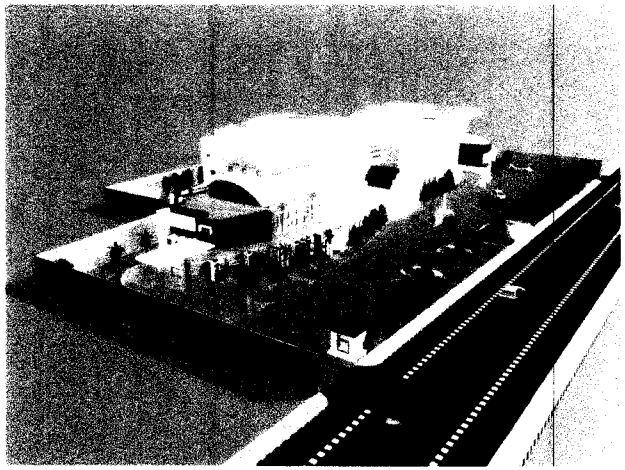


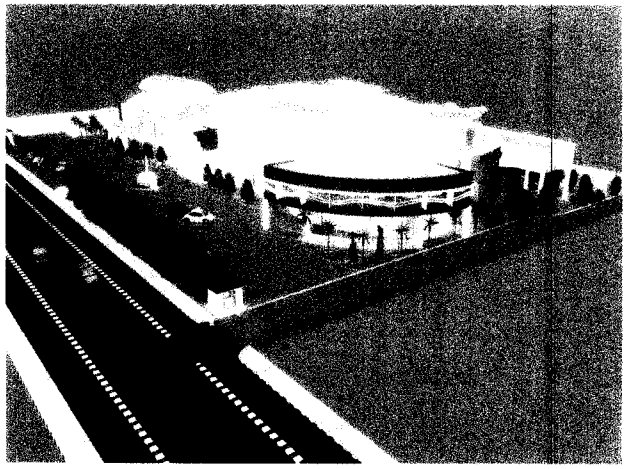


*WARNA CAT PADA GALLERY SENI PATUNG DAN GALLERY SENI LUKIS PUTIH SOLID (WARNA YANG NETRAL).
SIRKULASI MEMUTAR DENGAN GYPSUM DAN KACA SEBAGAI PARTISI MAUPUN PENGARAH SIRKULASI.
PENGHAWAAN MENGGUNAKAN PENGHAWAAN BUATAN.
PENCAHAYAAN MENGGUNAKAN PENCAHAYAAN BUATAN
*WARNA CAT LEBIH BERVARIASI PADA RETAIL KERAJINAN PERAK.
PERMAINAN LEVEL KETINGGIAN LANTAI DISERTAI POLA LANTAI YANG BERVARIASI (DINAMIS)
AREA LEBIH TERBUKA

DESAIN REPORT

Untung Maharadika 01 512 188







*WARNA CAT PADA GALLERY SENI PATUNG DAN GALLERY SENI RUPA PUTIH SOLID.
BENTUKAN MASIF SANGAT SEDIKIT BUKAAN
*WARNA CAT PADA PASAR KERAJINAN PERAK KOMBINASI BIRU MUDA DAN TUA (AGAR TERLIHAT MENCOLOK KONTRAS DENGAN LINGKUNGAN SEKITAR)
SHADING BETON BERLAPIS PLAT CROOM STAINLEES STEEL 2mm YANG DAPAT DI BONGKAR PASANG.
*PADA ZONA TRANSISI BENTUKAN KONTEKS DENGAN BANGUNAN SEKITAR DALAM HAL INI HOTEL TUGU

DESAIN REPORT

KEASLIAN PENULISAN

- Laporan Tugas Akhir universitas Islam Indonesia, Judul laporan "Gallery Seni Lukis di Yogyakarta", disusun oleh Aris Budi Siswanto, 1996
- Laporan Tugas Akhir universitas Islam Indonesia, Judul laporan "Museum kendaraan Antik Jogjakarta", disususn oleh Budianto, No Mahasiswa 98 512 021.
- Laporan Tugas Akhir universitas Islam Indonesia, Judul laporan "Pusat Jual Beli dan Resparasi Sepeda Motor Terpadu di Sragen jawa Tengah", disusun oleh Sutrisno, No Mahasiswa 97 512 142.

DAFTAR PUSTAKA

[1]) WWW. Jogja. info/gallery/kerajinan.html.

[2]) WWW. Jogja. info/handycraft/kerajinan.html.

[3]) WWW. Malaysia/ perak/wibesite. Html.

[4]) WWW. Kompas. Com.

[5]) Aris Budi Siswanto, Landasan Konsepsual Perancangan, Gallery Seni Lukis di Yogyakarta, Laporan Perancangan, TA_UII, 1996.

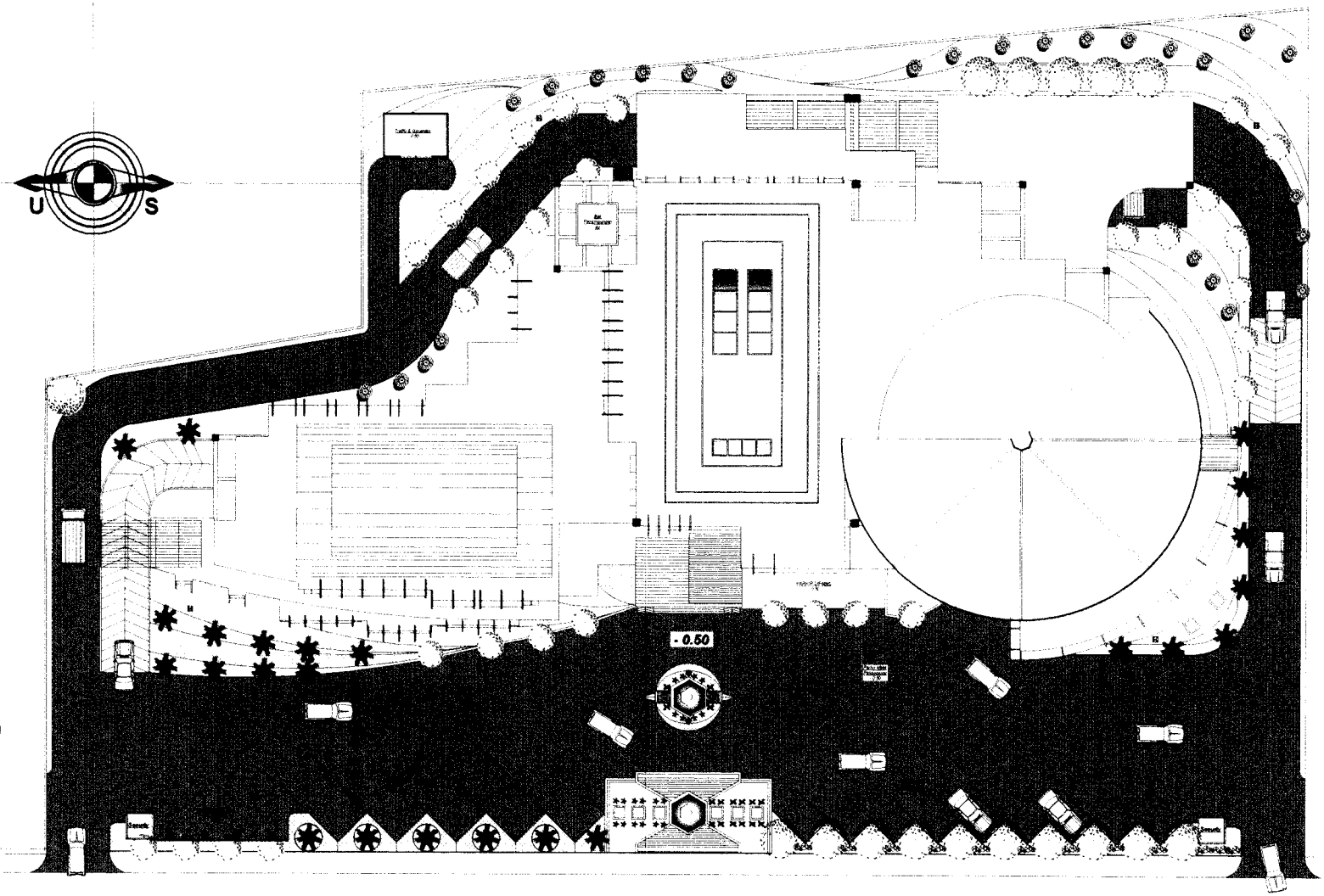
[6]) Dictionary of Architecture and Construction.

[7]) The Contenporary English-indonesian Dictionary.

[8]) Soedarso 1976.

[9]) English-indonesian Dictionary John M. echols.

[10]) English-indonesian Dictionary John M. echols.



LEGENDA

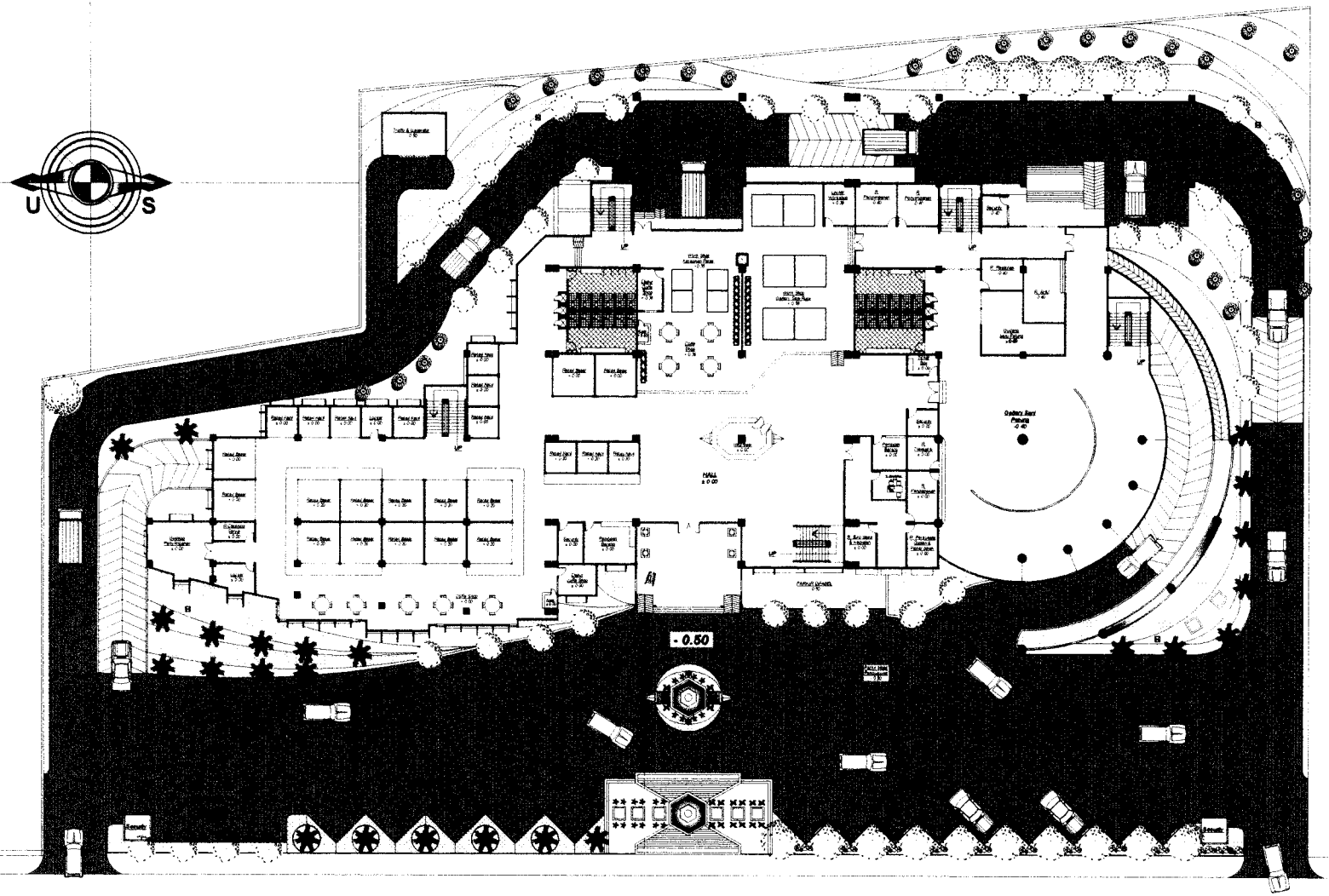
- King Palm, Archontopoenix alexandrae. Tinggi 3-9m. Diameter <3m. Kadar pertumbuhan perlahan.
- Pohon Beringin, sebagai peneduh, Kadar pertumbuhan perlahan.
- Pohon Waru, sebagai peneduh, Kadar pertumbuhan perlahan.
- Bambu Japang. Daun berwarna hijau muda. Tinggi >1.5m. Diameter <1m.
- Pohon Cemara,warna hijau tua. Kadar pertumbuhan perlahan.
- Rumput Manila, Zoysia Matrrela. Warna daun hijau dengan textur cukup halus. Panjang daun <35cm.
- Kon Blok , Dengan Ukuran 10/20 cm.
- Stand Patung , Material batu, Ukuran 130 cm.
- Hidrant, Pemadam kebakaran.
- Saluran Air.

GEDUNG PLN

KAMPUS WANGSA MANGGALA 2

JL MANGKUBUMI

TUGAS AKHIR JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA	PERIODE II TAHUN AKADEMIK 2006/2007	GALLERY SENI RUPA DAN PASAR KERAJINAN PERAK PENGGABUNGAN FUNGSI REKREASI DAN COMERSIAL DALAM SATU WADAH BANGUNAN	DOSEN PEMBIMBING Ir.H.SUPRIYANTA,Msi	IDENTITAS MAHASISWA NAMA: UNTUNG MAHARDIKA NO. MHS: 01 512 188 TANDA TANGAN:	NAMA GAMBAR SITUASI	SKALA 1 : 200	NO. LBR	JML LBR	PENGESAHAN



LEGENDA

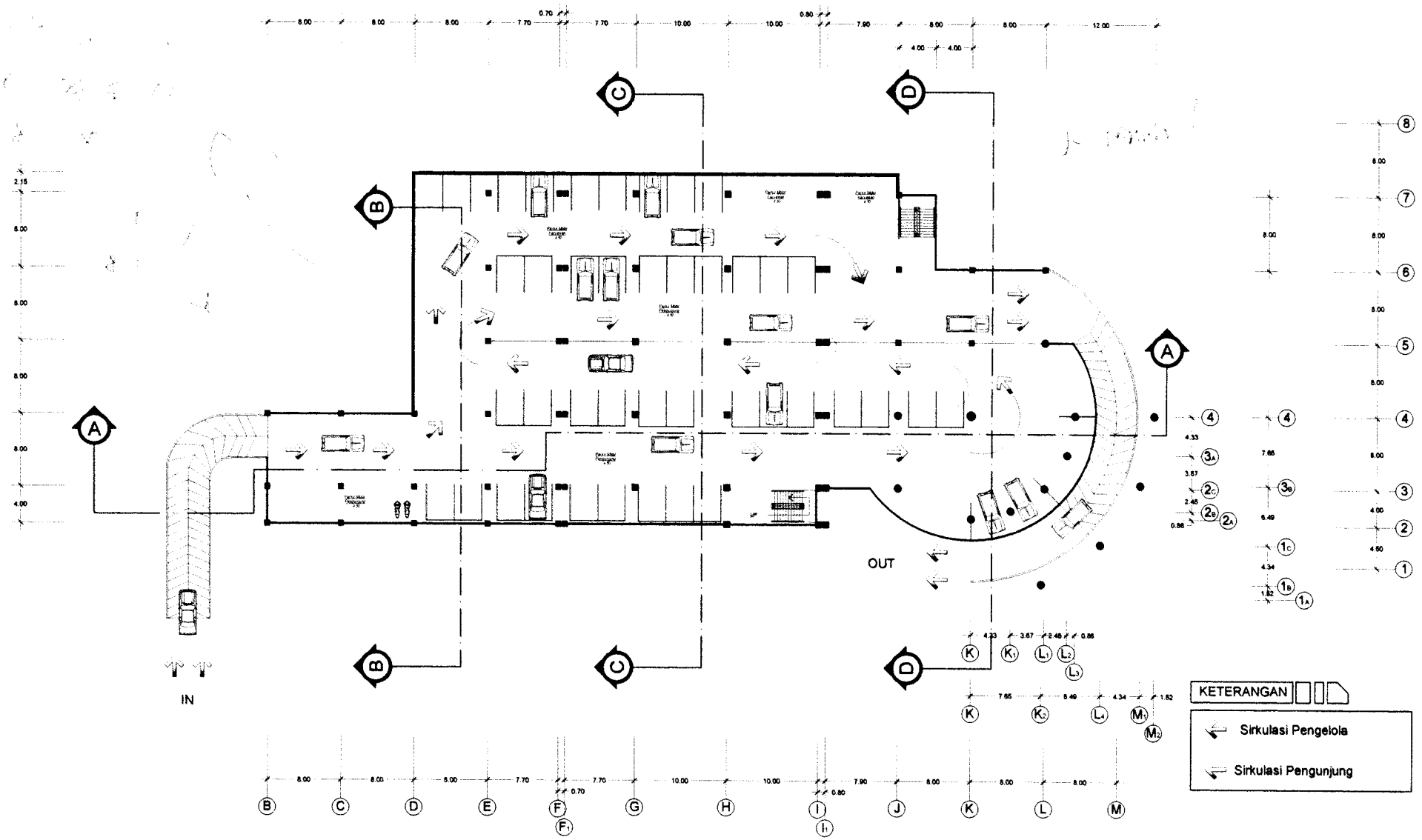
	King Palm, Archontopoenix alexandrae. Tinggi 3-9m. Diameter <3m. Kadar pertumbuhan perlahan.
	Pohon Beringin, sebagai peneduh, Kadar pertumbuhan perlahan.
	Pohon Waru, sebagai peneduh, Kadar pertumbuhan perlahan.
	Bambu Jepang. Daun berwarna hijau muda. Tinggi >1.5m. Diameter <1m.
	Pohon Cemara, warna hijau tua, Kadar pertumbuhan perlahan.
	Rumput Manila, Zoysia Matrrela. Warna daun hijau dengan textur cukup halus. Panjang daun <35cm.
	Kon Blok , Dengan Ukuran 10/20 cm.
	Stand Patung , Material batu, Ukuran 130 cm.
	Hidrant, Pemadam kebakaran.
	Saluran Air.

GEDUNG PLN

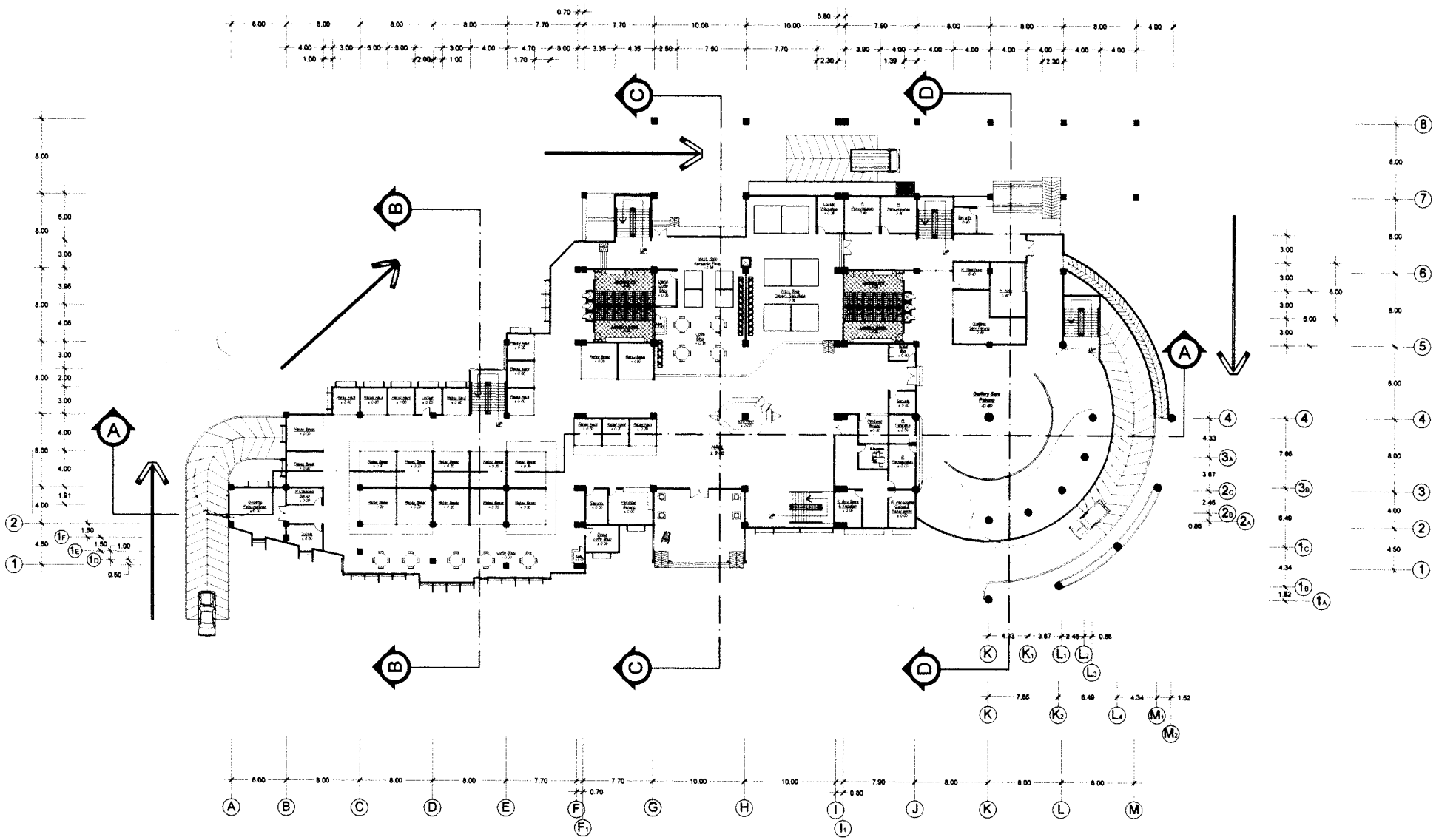
KAMPUS WANGSA MANGGALA 2

JL MANGKUBUMI

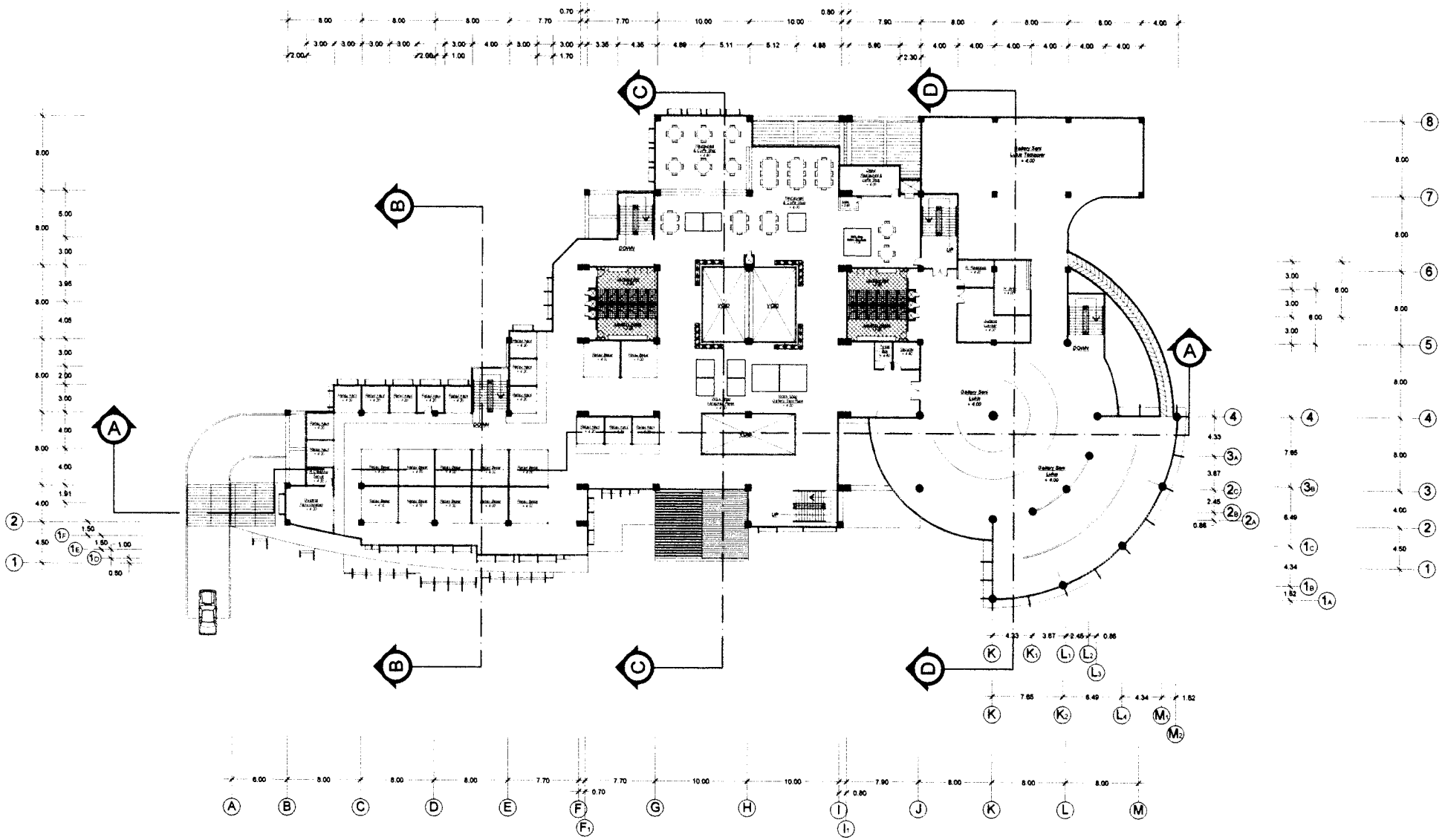
TUGAS AKHIR JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA	PERIODE II TAHUN AKADEMIK 2006/2007	GALLERY SENI RUPA DAN PASAR KERAJINAN PERAK PENGGABUNGAN FUNGSI REKREASI DAN COMERSIAL DALAM SATU WADAH BANGUNAN	DOSEN PEMBIMBING	IDENTITAS MAHASISWA		NAMA GAMBAR	SKALA	NO. LBR	JML LBR	PENGESAHAN
			Ir.H.SUPRIYANTA,Msi	NAMA	UNTUNG MAHARDIKA	SITE PLAN	1 : 200			
				NO. MHS	01 512 188					
				TANDA TANGAN						



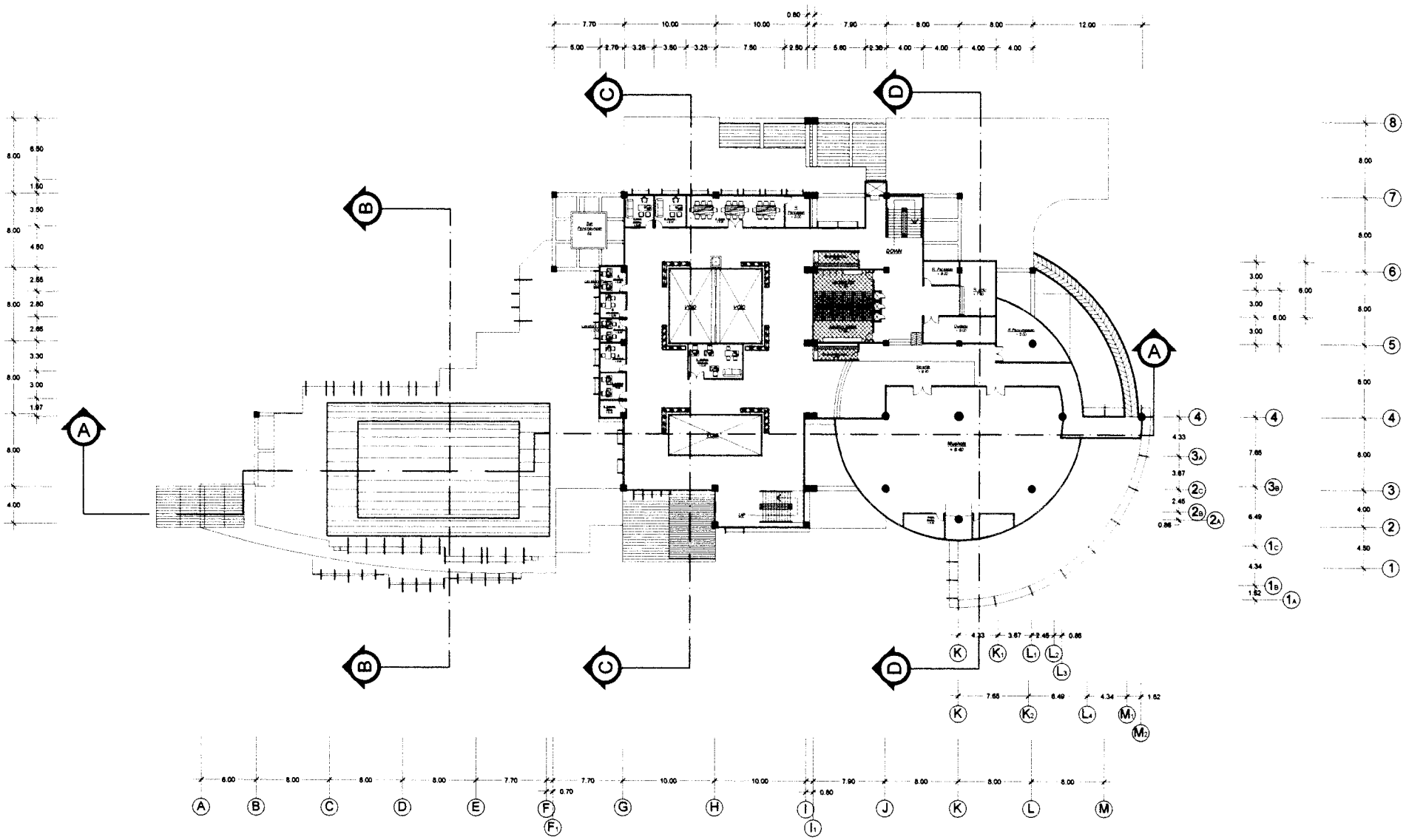
TUGAS AKHIR JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA	**PERIODE II** **TAHUN AKADEMIK** **2006/2007**	**GALLERY SENI RUPA DAN PASAR KERAJINAN PERAK** PENGGABUNGAN FUNGSI REKREASI DAN COMERSIAL DALAM SATU WADAH BANGUNAN	**DOSEN PEMBIMBING** Ir.H.SUPRIYANTA,Msi	**IDENTITAS MAHASISWA** NAMA: UNTUNG MAHARDIKA NO. MHS: 01 512 188 TANDA TANGAN	**NAMA GAMBAR** DENAH BASEMENT	**SKALA** 1 : 200	**NO. LBR**	**JML LBR**	**PENGESAHAN**



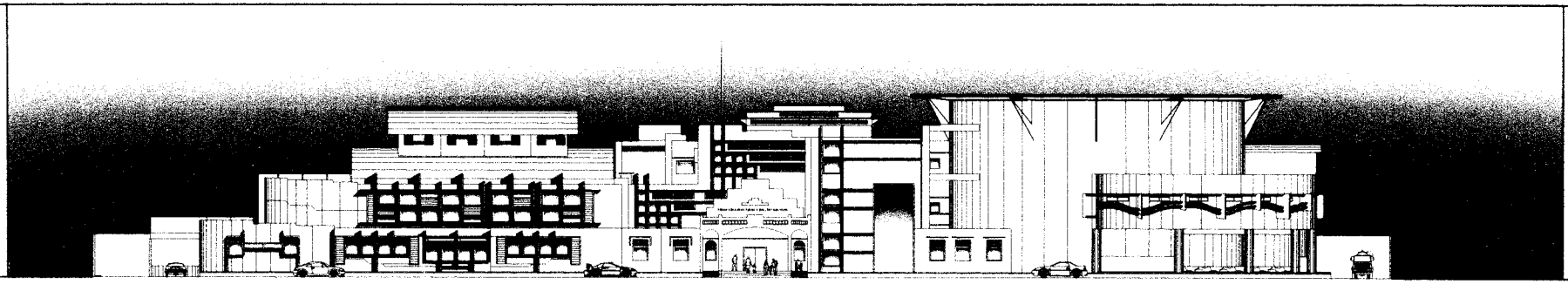
TUGAS AKHIR	PERIODE II TAHUN AKADEMIK 2006/2007	GALLERY SENI RUPA DAN PASAR KERAJINAN PERAK	DOSEN PEMBIMBING	IDENTITAS MAHASISWA		NAMA GAMBAR	SKALA	NO. LBR	JML LBR	PENGESAHAN
JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA		PENGGABUNGAN FUNGSI REKREASI DAN COMERSIAL DALAM SATU WADAH BANGUNAN	Ir.H.SUPRIYANTA,Msi	NAMA	UNTUNG MAHARDIKA	DENAH LANTAI 1	1 : 200			
				NO. MHS	01 512 188					
				TANDA TANGAN						



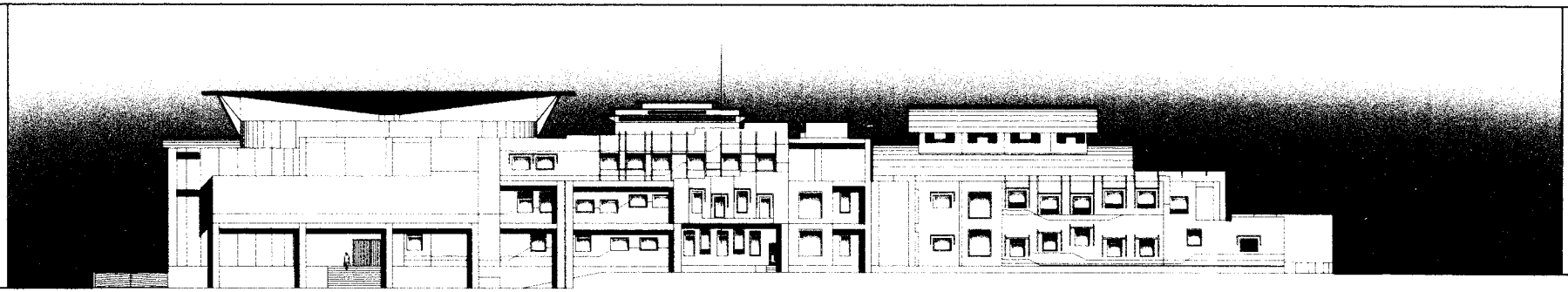
TUGAS AKHIR	PERIODE II TAHUN AKADEMIK 2006/2007	GALLERY SENI RUPA DAN PASAR KERAJINAN PERAK PENGGABUNGAN FUNGSI REKREASI DAN COMERSIAL DALAM SATU WADAH BANGUNAN	DOSEN PEMBIMBING	IDENTITAS MAHASISWA		NAMA GAMBAR	SKALA	NO. LBR	JML LBR	PENGESAHAN
JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA			Ir.H.SUPRIYANTA,Msi	NAMA	UNTUNG MAHARDIKA	DENAH LANTAI 2	1 : 200			
				NO. MHS	01 512 188					
				TANDA TANGAN						



TUGAS AKHIR	PERIODE II TAHUN AKADEMIK 2006/2007	GALLERY SENI RUPA DAN PASAR KERAJINAN PERAK PENGGABUNGAN FUNGSI REKREASI DAN COMERSIAL DALAM SATU WADAH BANGUNAN	DOSEN PEMBIMBING	IDENTITAS MAHASISWA		NAMA GAMBAR	SKALA	NO. LBR	JML LBR	PENGESAHAN
JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA			Ir.H.SUPRIYANTA,Msi	NAMA	UNTUNG MAHARDIKA	DENAH LANTAI 3	1 : 200			
				NO. MHS	01 512 188					
				TANDA TANGAN						

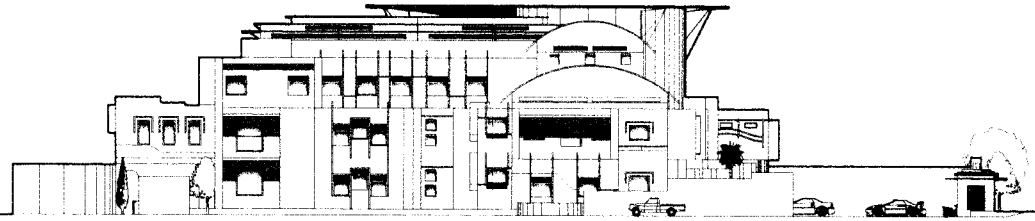


TAMPAK DEPAN (TIMUR)

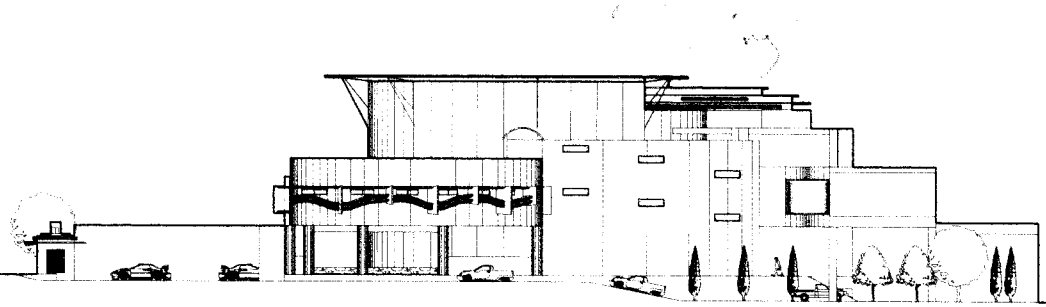


TAMPAK BELAKANG(BARAT)

TUGAS AKHIR JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA	PERIODE II TAHUN AKADEMIK 2006/2007	GALLERY SENI RUPA DAN PASAR KERAJINAN PERAK PENGGABUNGAN FUNGSI REKREASI DAN COMERSIAL DALAM SATU WADAH BANGUNAN	DOSEN PEMBIMBING Ir.H.SUPRIYANTA,Msi	IDENTITAS MAHASISWA NAMA: UNTUNG MAHARDIKA NO. MHS: 01 512 188 TANDA TANGAN:	NAMA GAMBAR TAMPAK TIMUR & TAMPAK BARAT	SKALA 1 : 200	NO. LBR	JML LBR	PENGESAHAN

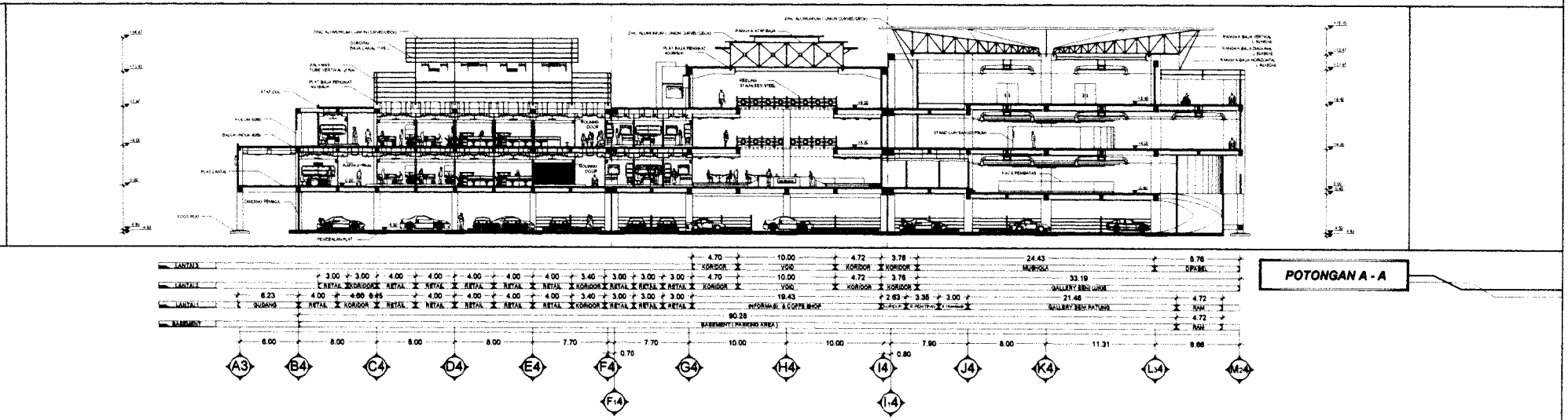


TAMPAK SAMPING KIRI (SELATAN)

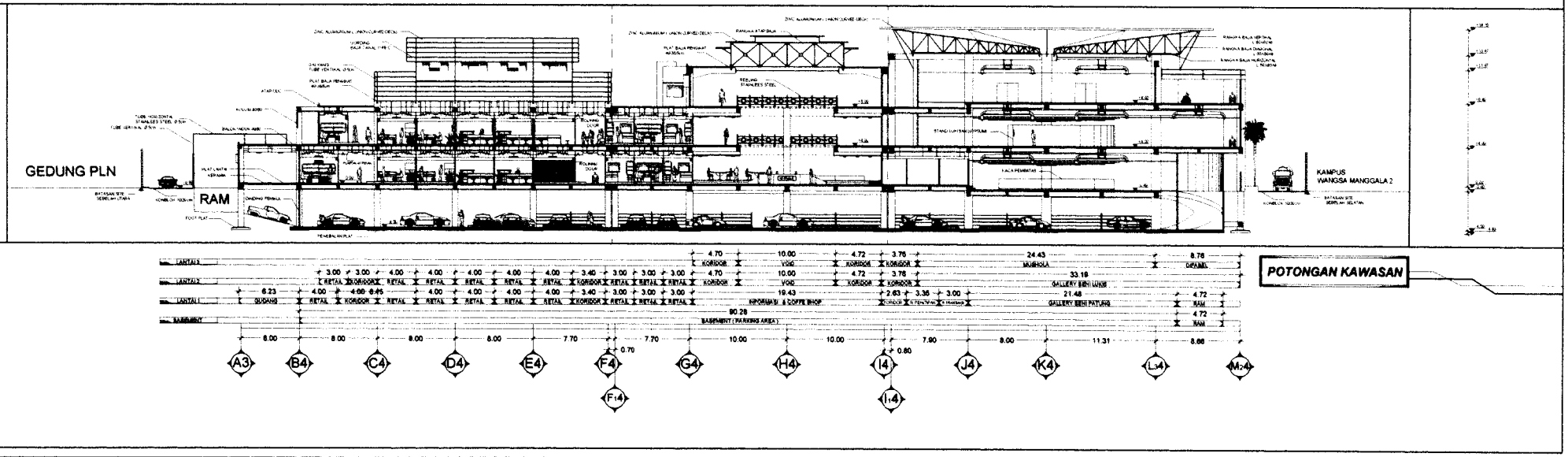


TAMPAK SAMPING KANAN (UTARA)

TUGAS AKHIR JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA	PERIODE II TAHUN AKADEMIK 2006/2007	GALLERY SENI RUPA DAN PASAR KERAJINAN PERAK PENGGABUNGAN FUNGSI REKREASI DAN COMERSIAL DALAM SATU WADAH BANGUNAN	DOSEN PEMBIMBING Ir.H.SUPRIYANTA,Msi	IDENTITAS MAHASISWA NAMA: UNTUNG MAHARDIKA NO. MHS: 01 512 188 TANDA TANGAN	NAMA GAMBAR TAMPAK UTARA & TAMPAK SELATAN	SKALA 1 : 200	NO. LBR	JML LBR	PENGESAHAN

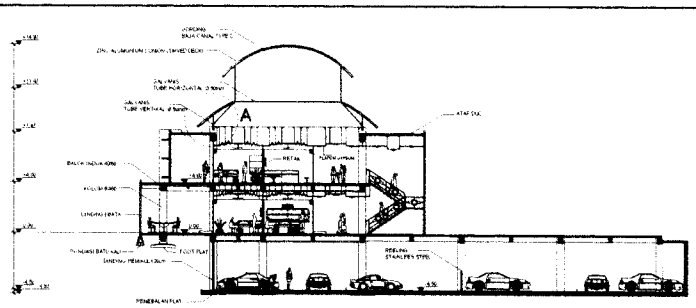


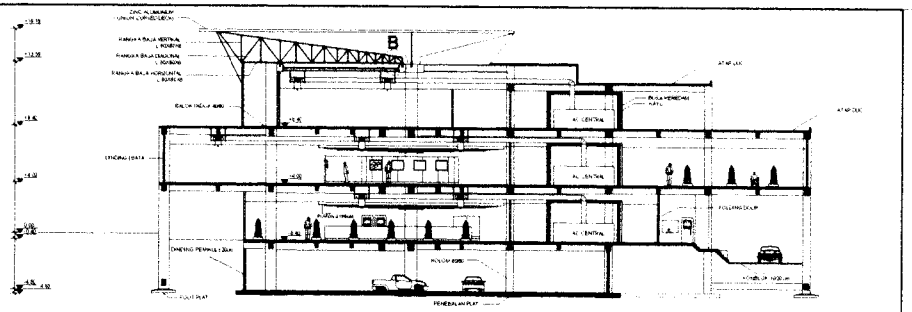
POTONGAN A - A



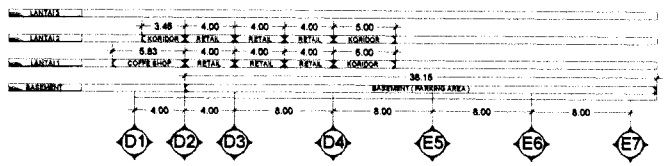
POTONGAN KAWASAN

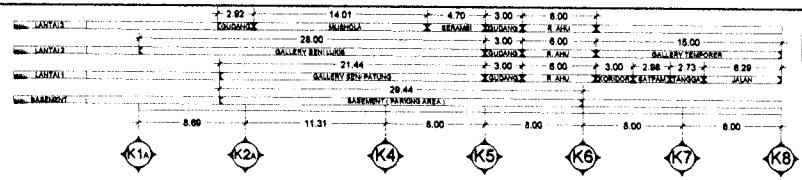
TUGAS AKHIR JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA	PERIODE II TAHUN AKADEMIK 2006/2007	GALLERY SENI RUPA DAN PASAR KERAJINAN PERAK PENGGABUNGAN FUNGSI REKREASI DAN COMERSIAL DALAM SATU WADAH BANGUNAN	DOSEN PEMBIMBING Ir.H.SUPRIYANTA,Msi	IDENTITAS MAHASISWA NAMA: UNTUNG MAHARDIKA NO. MHS: 01 512 188 TANDA TANGAN:	NAMA GAMBAR POTONGAN A - A & POTONGAN KAWASAN	SKALA 1 : 200	NO. LBR	JML LBR	PENGESAHAN



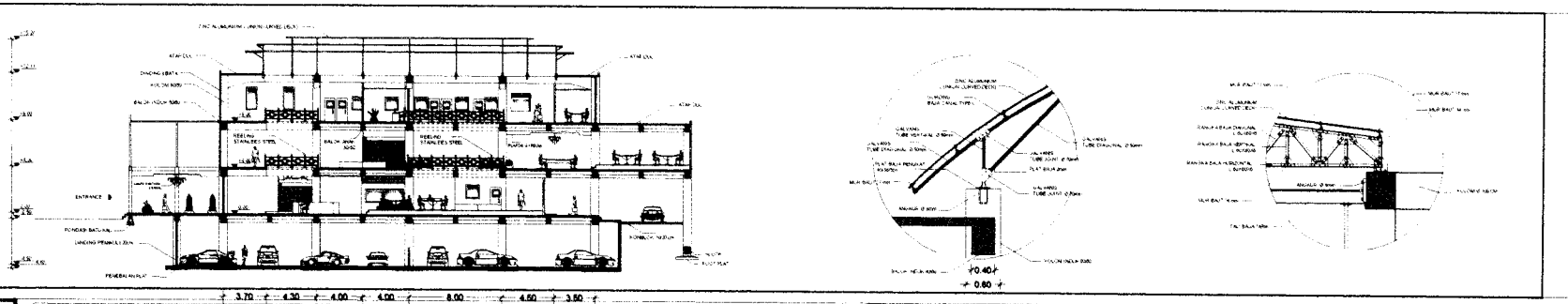


POTONGAN B - B

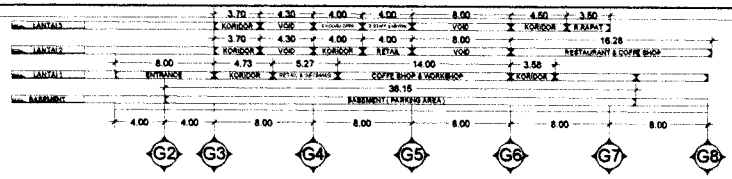




POTONGAN D - D



POTONGAN C - C



DETIL A

DETIL B

1 : 50

TUGAS AKHIR JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA	PERIODE II TAHUN AKADEMIK 2006/2007	GALLERY SENI RUPA DAN PASAR KERAJINAN PERAK PENGGABUNGAN FUNGSI REKREASI DAN COMERSIAL DALAM SATU WADAH BANGUNAN	DOSEN PEMBIMBING Ir.H.SUPRIYANTA,Msi	IDENTITAS MAHASISWA NAMA: UNTUNG MAHARDIKA NO. MHS: 01 512 188 TANDA TANGAN:	NAMA GAMBAR POTONGAN B-B POTONGAN C-C POTONGAN D-D DETIL ATAP	SKALA 1 : 200	NO. LBR	JML LBR	PENGESAHAN