

# **Perancangan Galeri Seni Rupa 2d Di Banda Aceh**

**LAPORAN TUGAS AKHIR**  
Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu  
Persyaratan Dalam Memperoleh Gelar Sarjana Strata I

**Diajukan oleh:**

**HERDA KAMISNA  
NIM. 180701063**

**Mahasiswa Fakultas Sains Dan Teknologi  
Program Studi Arsitektur**



**PROGRAM STUDI ARSITEKTUR  
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY  
BANDA ACEH  
2022**

LEMBARAN PERSETUJUAN SKRIPSI/ TUGAS AKHIR  
PERANCANGAN GALERI SENI RUPA 2D DI BANDA ACEH

TUGAS AKHIR

Diajukan Kepada Fakultas Sains dan Teknologi  
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh  
Sebagai Beban Studi Memperoleh Gelar Sarjana dalam Ilmu Arsitektur

Oleh

**HERDA KAMISNA**

**NIM. 180701063**

Mahasiswa Fakultas Sains dan Teknologi  
Program Studi Arsitektur


Disetujui Oleh:

Pembimbing I,

  
**T. Eka Panny Hadinata, S.T., M.T.**

**NIDN. 1307088701**

Pembimbing II,

  
**Fahmi Aulia, S.T., M.T.**

**NIDN. 0017029201**

  
**A R - R Mengetahui R Y**  
**Ketua Program Studi Arsitektur**

  
**Maysarah Binti Bakri, S.T., M.Arch**

**NIDN. 2013078501**

LEMBARAN PERSETUJUAN SKRIPSI/ TUGAS AKHIR  
PERANCANGAN GALERI SENI RUPA 2D DI BANDA ACEH


TUGAS AKHIR

Telah diuji oleh Panitia Ujian Munaqasyah Tugas Akhir  
Fakultas Sains dan Teknologi UIN Ar-Raniry dan dinyatakan Lulus  
Serta diterima sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1)  
Dalam Ilmu Arsitektur

Pada Hari / Tanggal: Rabu, 20 Desember 2023  
7 Jumadil Akhir 1445 H

Panitia Ujian Munaqasyah Tugas Akhir

Ketua,

  
T. Eka Purny Hasthata, S.T., M.T.  
NIDN. 1507087701


Sekretaris,

  
Fahmi Aulia, S.T., M.T.  
NIDN. 0017029201

Penguji I,

  
Zia Faizurrahmany El Faridy, S.T., M.Sc., Ph.D.  
NIDN. 2010108801

Penguji II,

  
Zainuddin, S.T., M.Sc.  
NIDN. 0005067309

Mengetahui,

Dekan Fakultas Sains dan Teknologi  
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh

  
Dr. Ir. Muhammad Dirhamsyah, M.T., IPU  
NIDN. 0002106203

## LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH/SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Herda Kamisna  
NIM : 180701063  
Program Studi : Arsitektur  
Fakultas : Sains dan Teknologi  
Judul Skripsi : Perancangan Galeri Seni Rupa 2d Di Banda Aceh

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain dan plagiasi terhadap naskah orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggungjawabkan;
2. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebut sumber asli atau tanpa izin pemilik karya dan Tidak manipulasi dan memalsukan data;
3. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun, dan apabila ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenakan sanksi berdasarkan aturan yang berlaku pada Fakultas Sains dan Teknologi UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Banda Aceh, 22 Desember 2023

Yang Menyatakan,

A R - R A N I R Y



Herda Kamisna



## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Segala puji dan syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan kesehatan serta petunjuk dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal Seminar ini sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Pendidikan S1 Arsitektur Uin Ar-Raniry. Shalawat beserta salam turut disanjungkan kepada baginda besar Muhammad SAW, yang telah membawa kita dari alam jahiliyah ke alam yang penuh dengan ilmu pengetahuan, seperti yang kita rasakan saat ini.

Dalam keberhasilan penulis menyelesaikan penyusunan proposal Seminar ini, maka pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang telah ikut membantu penulis menyelesaikan laporan ini, diantaranya kepada:

1. Ayah tercinta Zulkarnaini, ibu tercinta Suwarni, saudara saya Herdiansyah, dan Mohd. Hafiz Aulia yang mana seluruhnya terus memberikan semangat serta doa terbaik, motivasi dan dorongan secara moril maupun materil selama penyusunan laporan ini.
2. Bapak Rusydi, ST, M.Pd. selaku ketua program studi Arsitektur, Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry
3. Bapak T. Eka Panny Hardinata, S.T.,M.T selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan ilmu untuk membimbing penulis dalam menyelesaikan laporan ini sampai dengan selesai.
4. Kepada ibu Marlisa Rahmi, S.T., M.Ars selaku koordinator yang telah mengurus keberlangsungan dan kelancaran seminar.
5. Dan kepada seluruh teman-teman seperjuangan saya yang telah membantu dan memberikan semangat untuk penulis dalam menyelesaikan laporan ini.

Penulis sangat bangga dapat menyelesaikan laporan seminar “Perancangan Galeri Seni Rupa 2D di Banda Aceh” tepat pada waktu yang

telah ditentukan. Dengan keterbatasan kemampuan dan pengalaman yang penulis miliki, penulis menyadari sepenuhnya bahwa laporan ini masih jauh dari kesempurnaan. Namun dengan adanya petunjuk, arahan, dan bimbingan dari dosen pembimbing serta dukungan dari teman-teman maka penulis dapat menyelesaikan tugas ini dengan baik. Oleh karena itu penulis sangat mengharapkan kritikan dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak demi menyempurnakan laporan-laporan pada masa yang akan datang.

Banda Aceh, 22 Desember 2023

Penulis,

Herda Kamisna



## ABSTRAK

Galeri seni dimana kita ketahui tempat pertemuan dan wadah memamerkan karya-karya dari para seniman. Dari tempat itulah berkumpul karya-karya tersebut. Galeri tersebut akan menjadi salah satu ikon atau image kota. Sebagai Ibukota Provinsi Aceh, Banda Aceh menjadi salah satu lokasi strategis untuk perancangan Pusat Galeri Seni di Aceh. Aceh memiliki beragam suku dan budaya untuk itu Perancangan Pusat Galeri Seni rupa di Banda Aceh akan mengacu pada pendekatan tema Arsitektur Neo-Vernakular dengan fokus utama pada culture budaya masyarakat Aceh. Konsep pada perancangan ini yaitu “The Journey of Culture”

Kata Kunci: Seni Rupa 2D, Neo-Vernakular, Culture



## DAFTAR ISI

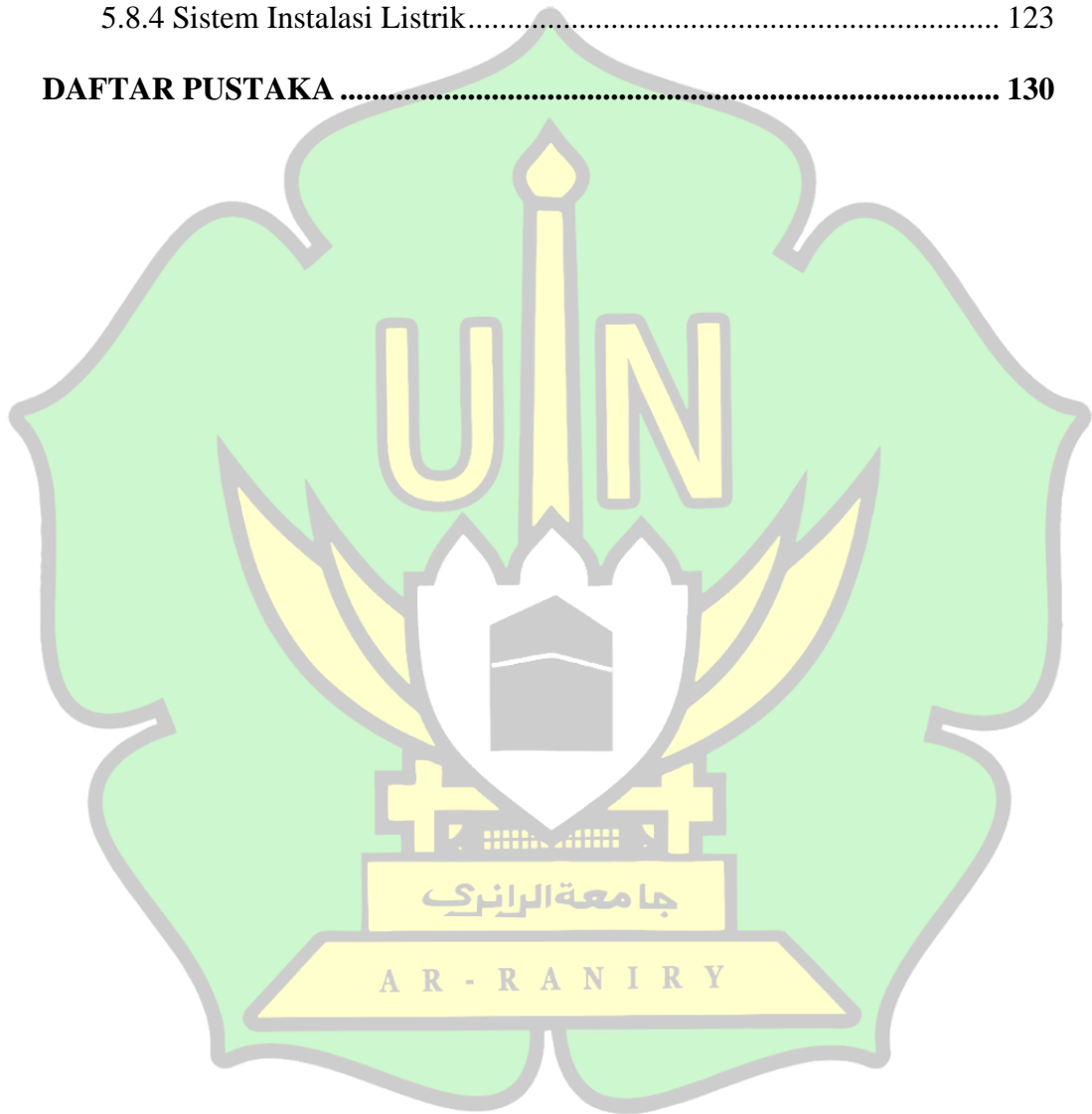
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK .....	vi
DAFTAR ISI .....	vii
DAFTAR GAMBAR .....	xi
DAFTAR TABEL .....	xvii
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Maksud dan Tujuan Perancangan.....	4
1.4 Lingkup dan Batasan .....	4
1.5 Kerangka Berfikir .....	5
1.6 Sistematika Laporan .....	6
<b>BAB II TINJAUAN UMUM.....</b>	<b>7</b>
2.1 TINJAUAN UMUM OBJEK PERANCANGAN .....	7
2.1.1 Definisi Objek.....	7
2.2 TINJAUAN KHUSUS OBJEK RANCANGAN .....	7
2.2.1 Galeri Seni Rupa 2D .....	7
2.2.2 Seni Rupa 2D .....	24
2.3 ALTERNATIF SITE.....	26
2.3.1 Kriteria Lokasi .....	26
2.3.2 Alternatif Lokasi .....	27
2.3.3 Pemilihan Site .....	34
2.4 STUDI BANDING .....	35
2.4.1 Galeri Nasional Indonesia (Ganas) .....	35
2.4.2 Taman Marzuki Ismail (TIM).....	40

2.4.3 Langgeng Art Foundation .....	43
2.5 PERBANDINGAN STUDI BANDING.....	44
<b>BAB III ELABORASI TEMA .....</b>	<b>47</b>
3.1 TINJAUAN TEMA .....	47
3.1.1 Latar Belakang Tema .....	47
3.1.2 Definisi Arsitektur Neovernakular.....	47
3.1.3 Prinsip Arsitektur Neo Vernakular .....	49
3.1.4 Kriteria Arsitektur Neo Vernakular .....	50
3.2 INTERPRETASI TEMA .....	51
3.2.1 Bentuk .....	51
3.3 STUDI BANDING TEMA SEJENIS.....	52
3.3.1 Istana Budaya, Malaysia .....	52
3.3.2 Asakusa Tourist Information Center (Jepang).....	54
3.3.3 Museum Purna Bhakti Pertiwi.....	56
3.3. PERBANDINGAN STUDI BANDING.....	58
<b>BAB IV ANALISIS .....</b>	<b>60</b>
4.1 Analisis Kondisi Lingkungan .....	60
4.1.1 Lokasi.....	60
4.1.1 Kondisi Existing Tapak.....	61
4.1.2 Peraturan Setempat .....	61
4.1.3 Potensi Tapak.....	61
4.2 Analisa Tapak .....	63
4.2.1 Analisa Matahari .....	63
4.2.2 Analisa Angin .....	65
4.2.3 Analisis Hujan dan Drainase.....	67
4.2.4 Analisis Pencapaian .....	71
4.2.5 Analisis Sirkulasi .....	72
4.2.6 Analisis Parkir.....	74

4.2.7 Analisis View .....	75
4.2.8 Analisis Kebisingan .....	78
4.2.9 Analisis Vegetasi .....	80
4.3 Analisis Fungsional .....	83
4.3.1 Pendekatan Pelaku Kegiatan .....	83
4.3.2 Analisis Jenis Kegiatan dan Aktivitas Pengguna .....	84
4.3.3 Organisasi Ruang Mikro .....	88
4.3.4 Organisasi Ruang Makro .....	89
4.3.5 Analisis Pengunjung .....	90
4.3.6 Kebutuhan Ruang .....	92
4.3.7 Besaran Ruang .....	94
4.4 Analisis Struktur dan Material .....	100
4.4.1 Struktur .....	100
<b>BAB V KONSEP PERANCANGAN .....</b>	<b>104</b>
5.1 Konsep Dasar .....	104
5.2 Rencana Tapak .....	105
5.2.1 Pemintakan .....	105
Ruang Penyimpanan Koleksi .....	106
5.2.2 Tata Letak .....	107
5.2.3 Pencapaian .....	107
5.2.4 Sirkulasi .....	108
5.2.5 Konsep Parkir .....	109
5.3 Konsep Dasar Bangunan .....	111
5.3.1 Gubahan Massa .....	111
5.3.2 Konsep Fasad Bangunan .....	112
5.4 Konsep Ruang Dalam .....	113
5.5 Konsep Penghawaan .....	114
5.6 Konsep Pencahayaan .....	115



5.7 Konsep Lanskap.....	118
5.8 Konsep Struktur, Konstruksi dan Utilitas.....	120
5.8.1 Struktur dan Konstruksi .....	120
5.8.2 Konsep Utilitas Pada Bangunan.....	121
5.8.3 Konsep Jaringan Air Kotor .....	122
5.8.4 Sistem Instalasi Listrik.....	123
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>130</b>



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Seni Digital Menggunakan Proyektor.....	9
Gambar 2. 2 Pencahayaan Terhadap Karya .....	16
Gambar 2. 3 Sequential circulation .....	17
Gambar 2. 4 Sirkulasi Random Circulation .....	18
Gambar 2. 5 Sirkulasi Ring Circulation .....	18
Gambar 2. 6 Sirkulasi linear bercabang .....	19
Gambar 2. 7 Dimensi Manusia dan ruang interior .....	20
Gambar 2. 8 arak pandang minimum dan maksimum .....	21
Gambar 2. 9 Alternatif site 1 .....	28
Gambar 2. 10 Alternatif Site 2 .....	30
Gambar 2. 11 Alternatif 3 .....	32
Gambar 2. 12 (a) Peta Galeri Nasional Indonesia dan (b).Galeri Nasional Indonesia	35
Gambar 2. 13 Site Plan .....	37
Gambar 2. 14 Ruang Pameran tetap.....	37
Gambar 2. 15 (a) Denah Ruang Pameran (b) Galeri.....	38
Gambar 2. 16 Ruang Seminar .....	38
Gambar 2. 17 Ruang Perpustakaan .....	39
Gambar 2. 18 (a) Perspektif burung Taman Ismail Marzuki (b) Gedung Galeri Cipta II Taman Ismail Marzuki.....	40
Gambar 2. 19 Interior Galeri Cipta Taman Ismail Marzuki .....	41
Gambar 2. 20 Tatanan massa dan Sirkulasi Taman Ismail Marzuki.....	42
Gambar 2. 21 Langgeng Art Foundation (LAF).....	43
Gambar 3. 1 Rumah Aceh.....	51
Gambar 3. 2 Rumah Aceh.....	52
Gambar 3. 3 Istana Budaya, Malaysia.....	52
Gambar 3. 4 Istana Budaya, Malaysia.....	53
Gambar 3. 5 Interior Istana Budaya .....	54
Gambar 3. 6 Asakusa Tourist Information .....	54
Gambar 3. 7 Reepsionis Asakusa Tourist Information .....	56

Gambar 3. 8 Lobby Asakusa Tourist Information.....	56
Gambar 3. 9 Museum Purna Bhkati Pertiwi.....	56
Gambar 3. 10 Galeri musium.....	58
Gambar 4. 1 Ukuran Site.....	60
Gambar 4. 2 (a) Jln. T.Iskandar Muda Ulhee dan (b). Jln. Rama Setia .....	62
Gambar 4. 3 (a) Taman Wisata Meuraxa dan (b). SPBU Ulhee Lheu .....	62
Gambar 4. 4 Kondisi Lingkungan Tapak .....	63
Gambar 4. 5 Existing Matahari .....	64
Gambar 4. 6 Analisa Matahari .....	65
Gambar 4. 7 Existing Analisa Angin.....	66
Gambar 4. 8 Analisa Angin terhadap Masa.....	67
Gambar 4. 9 Existing Analisa hujan dan drainase .....	68
Gambar 4. 10 Existing Analisa hujan dan drainase terhadap masa .....	69
Gambar 4. 11 Analisa hujan dan drainase terhadap fasade .....	70
Gambar 4. 12 Analisa Angin terhadap Fasade .....	70
Gambar 4. 13 Existing Analisa Pencapaian .....	71
Gambar 4. 14 Analisa pencapaian.....	72
Gambar 4. 15 Analisa Analisa sirkulasi roda 2 dan 4.....	74
Gambar 4. 16 Analisa Parkir.....	75
Gambar 4. 17 Analisa view dari tapak ke luar .....	76
Gambar 4. 18 Analisa view luar ke dalam tapak.....	77
Gambar 4. 19 Analisis Kebisingan.....	78
Gambar 4. 20 Analisis Kebisingan.....	78
Gambar 4. 21 Analisis Kebisingan.....	79
Gambar 4. 22 Analisa Vegetasi.....	80
Gambar 4. 23 Analisa Vegetasi.....	80
Gambar 4. 24 Analisa Vegetasi.....	81
Gambar 4. 25 Diagram Pengunjung .....	88
Gambar 4. 26 Diagram Pengelola .....	88
Gambar 4. 27 Diagram Seniman .....	89
Gambar 4. 28 Diagram Pimpinan dan staff .....	89
Gambar 4. 29 Diagram Aktivitas Pengunjung.....	90

Gambar 5. 1 Konsep Dasar .....	104
Gambar 5. 2 Zoning .....	106
Gambar 5. 3 Sketsa Tata Letak Tapak .....	107
Gambar 5. 4 Sketsa Pencapaian .....	108
Gambar 5. 5 Sketsa Sirkulasi Dalam Tapak .....	108
Gambar 5. 6 Ukuran Parkir .....	109
Gambar 5. 7 Ukuran Parkir Bus .....	109
Gambar 5. 8 Ukuran Parkir Motor .....	110
Gambar 5. 9 Ukuran Parkir Truk .....	110
Gambar 5. 10 Pola Parkir .....	111
Gambar 5. 11: contoh konsep penerapan fasad .....	113
Gambar 5. 12 Galeri .....	114
Gambar 5. 13 Gift Store .....	114
Gambar 5. 14 Penghawaan Buatan .....	115
Gambar 5. 15: skylight .....	116
Gambar 5. 16: secondaryskin .....	116
Gambar 5. 17 perletakan lampu dari atas .....	117
Gambar 5. 18 perletakan lampu dari atas .....	117
Gambar 5. 19: rumput .....	118
Gambar 5. 20 Tanaman Pagar .....	119
Gambar 5. 21 Guiding Block .....	119
Gambar 5. 22 Rumah Aceh .....	119
Gambar 5. 23 Pondasi Tiang Pancang .....	120
Gambar 5. 24 Rumah Aceh .....	121
Gambar 5. 25 Distribusi Air Bersih .....	122
Gambar 6. 1 Block Plan 126 .....	
Gambar 6. 2 Site Plan .....	126
Gambar 6. 3 Layout Plan .....	127
Gambar 6. 4 Denah Lantai 1 .....	127
Gambar 6. 5 Denah Lantai 2 .....	128
Gambar 6. 6 Denah Lantai 3 .....	128

Gambar 6. 7 Tampak Depan & Tampak Samping Kanan .....	129
Gambar 6. 8 Tampak Belakang & Tampak Samping Kiri.....	129
Gambar 6. 9 Potongan A-A & B-B .....	130
Gambar 6. 10 Denah Rencana Plafond Lantai 1 .....	130
Gambar 6. 11 Denah Rencana Plafond Lantai 2 .....	131
Gambar 6. 12 Denah Rencana Plafond Lantai 3 .....	131
Gambar 6. 13 Detail Plafond.....	132
Gambar 6. 14 Denah Rencana Pola Lantai 1 .....	132
Gambar 6. 15 Denah Rencana Pola Lantai 2.....	133
Gambar 6. 16 Denah Rencana Pola Lantai 3.....	133
Gambar 6. 17 Detail Pola Lantai.....	134
Gambar 6. 18 Denah Rencana Kusen Lantai 1.....	134
Gambar 6. 19 Denah Rencana Kusen Lantai 2.....	135
Gambar 6. 20 Denah Rencana Kusen Lantai 3.....	135
Gambar 6. 21 Detail Kusen.....	136
Gambar 6. 22 Detail Kusen.....	136
Gambar 6. 23 Detail Kusen.....	137
Gambar 6. 24 Detail Lift.....	137
Gambar 6. 25 Detail Tangga.....	138
Gambar 6. 26 Detail RAM.....	138
Gambar 6. 27 Detail Toilet .....	139
Gambar 6. 28 Detail Ornamen .....	139
Gambar 6. 29 Detail Ornamen .....	140
Gambar 6. 30 Denah Pos Jaga.....	140
Gambar 6. 31 Potongan A-A Pos Jaga.....	141
Gambar 6. 32 Potongan B-B Pos Jaga .....	141
Gambar 6. 33 Denah Rencana Pondasi Sumuran .....	142
Gambar 6. 34 Denah Rencana Pondasi Menerus.....	142
Gambar 6. 35 Detail Pondasi Sumuran .....	143
Gambar 6. 36 Detail Pondasi Menerus.....	143
Gambar 6. 37 Denah Rencana Sloof 1 .....	144
Gambar 6. 38 Denah Rencana Sloof 2 .....	144

Gambar 6. 39 Denah Rencana Kolom K1 Lantai 1 .....	145
Gambar 6. 40 Denah Rencana Kolom K2 Lantai 1 .....	145
Gambar 6. 41 Denah Rencana Kolom KP Lantai 1 .....	146
Gambar 6. 42 Denah Rencana Kolom K1 Lantai 2 .....	146
Gambar 6. 43 Denah Rencana Kolom K2 Lantai 2 .....	147
Gambar 6. 44 Denah Rencana Kolom KP Lantai 2 .....	147
Gambar 6. 45 Denah Rencana Kolom K1 Lantai 3 .....	148
Gambar 6. 46 Denah Rencana Kolom K2 Lantai 3 .....	148
Gambar 6. 47 Denah Rencana Kolom KP Lantai 3 .....	149
Gambar 6. 48 Denah Rencana Balok BL 1 Elv. +6.00 .....	149
Gambar 6. 49 Denah Rencana Balok BL 2 Elv. +6.00 .....	150
Gambar 6. 50 Denah Rencana Balok BL 3 Elv. +6.00 .....	150
Gambar 6. 51 Denah Rencana Balok BL 1 Elv. +12.00 .....	151
Gambar 6. 52 Denah Rencana Balok BL 2 Elv. +12.00 .....	151
Gambar 6. 53 Denah Rencana Balok BL 3 Elv. +12.00 .....	152
Gambar 6. 54 Denah Rencana Balok BL 3 Elv. +6.00 .....	152
Gambar 6. 55 Denah Rencana RingBalok RB 1 Elv. +18.00 .....	153
Gambar 6. 56 Denah Rencana Ring Balok RB 2 Elv. +18.00 .....	153
Gambar 6. 57 Denah Rencana Plat Lantai 2.....	154
Gambar 6. 58 Denah Rencana Plat Lantai 3.....	154
Gambar 6. 59 Denah Rencana Plat Dak Elv. +12.00.....	155
Gambar 6. 60 Denah Rencana Dak Elv. +18.00.....	155
Gambar 6. 61 Detail Plat Lantai.....	156
Gambar 6. 62 Denah Rencana Atap.....	156
Gambar 6. 63 Detail Kuda-Kuda.....	157
Gambar 6. 64 Tabel Pembesian .....	157
Gambar 6. 65 Denah Elektrikal Lantai 1 .....	158
Gambar 6. 66 Denah Elektrikal Lantai 2.....	158
Gambar 6. 67 Denah Elektrikal Lantai 3.....	159
Gambar 6. 68 Denah Instalasi Penghawaan Lantai 1 .....	159
Gambar 6. 69 Denah Instalasi Penghawaan Lantai 2 .....	160
Gambar 6. 70 Denah Instalasi Penghawaan Lantai 3 .....	160



Gambar 6. 71 Denah Instalasi Air Bersih Lantai 1 .....	161
Gambar 6. 72 Denah Instalasi Air Bersih Lantai 2.....	161
Gambar 6. 73 Denah Instalasi Air Bersih Lantai 3.....	162
Gambar 6. 74 Denah Instalasi Air Kotor Lantai 1 .....	162
Gambar 6. 75 Denah Instalasi Air Kotor Lantai 2.....	163
Gambar 6. 76 Denah Instalasi Air Kotor Lantai 3.....	163
Gambar 6. 77 Detail Septictank .....	164
Gambar 6. 78 Detail Resepan.....	164
Gambar 6. 79 Denah Sprinkler Lantai 1.....	165
Gambar 6. 80 Denah Sprinkler Lantai 2.....	165
Gambar 6. 81 Denah Sprinkler Lantai 3.....	166
Gambar 6. 82 Utilitas Titik Lampu Kawasan.....	166
Gambar 6. 83 Utilitas Hydrant Kawasan.....	167
Gambar 6. 84 Utilitas Drainase Kawasan.....	167
Gambar 6. 85 Perspektif 1.....	168
Gambar 6. 86 Perspektif 2.....	168
Gambar 6. 87 View Depan.....	169
Gambar 6. 88 View Samping Kanan.....	169
Gambar 6. 89 View Belakang .....	170
Gambar 6. 90 View Samping Kiri.....	170
Gambar 6. 91 Interior Galeri 2D.....	171
Gambar 6. 92 Interior Galeri Digital.....	171
Gambar 6. 93 Interior Galeri Temporer.....	172
Gambar 6. 94 Interior Top 3 .....	172
Gambar 6. 95 Interior Lobby .....	173

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Data Komunitas Seni di Banda Aceh .....	2
Tabel 2. 1 Tinggi rata-rata manusia .....	20
Tabel 2. 2 Ukuran Standar Lukisan.....	22
Tabel 2. 3 Tabel Perhitungan Studi Ruang Khusus .....	22
Tabel 2. 4 Data Alternatif Site 1 .....	28
Tabel 2. 5 Data Alternatif Site 2 .....	30
Tabel 2. 6 Data Alternatif Site 3 .....	32
Tabel 2. 7 Data Pemilihan Site.....	34
Tabel 2. 8 Kesimpulan Studi Banding.....	44
Tabel 3. 1 Kesimpulan Studi Banding.....	58
Tabel 4. 1 Data Curah Hujan di Banda Aceh .....	67
Tabel 4. 2 Jenis Vegetasi.....	82
Tabel 4. 3 Jenis kegiatan dan aktivitas .....	84
Tabel 4. 4 Presentase Galeri Indonesia .....	91
Tabel 4. 5 Kebutuhan Ruang.....	92
Tabel 4. 6 Jumlah Pengguna Kendaraan .....	93
Tabel 4. 7 Tabel Besaran Ruang .....	94
Tabel 4. 8 Total Besaran Ruang Galeri Seni Rupa 2D .....	99
Tabel 5. 1 Pemintakan Galeri Seni.....	105
Tabel 5. 2 Konsep Bagan Air Besih.....	123

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Seni merupakan bagian dari sebuah karya imajinatif yang diciptakan oleh manusia serta mempunyai unsur keindahan dan estetika. Seni juga sebagai bentuk ekspresi dari seniman yang memiliki sifat-sifat kreatif, individual, emosional kreasi-kreasi yang baru, mengikuti nilai-nilai yang berkembang di masyarakat. Salah satunya Seni rupa, seni rupa merupakan cabang seni yang mengutamakan ekspresi ide atau konsep sang seniman menjadi bentuk yang menstimulasi indra penglihatan (Maria, dkk 2015). Seni rupa terdiri beberapa seni yaitu, seni rupa dua dimensi dan seni rupa tiga dimensi.

Aceh memiliki banyak karya seni rupa, mengingat provinsi Aceh terdiri dari beragam suku dan budaya. Banyak hasil karya seni dari Aceh yang menjadi daya tarik tersendiri bagi wisatawan lokal maupun internasional.

Aceh juga memiliki karya seni rupa dua dimensi yang menjadi karya karya yang dihasilkan oleh para seniman seniman baru di Aceh. Dilansir dari (AcehTrend 2019) menyebutkan bahwa terdapat beberapa tokoh seniman aceh yaitu M Yasir yang berasal dari aceh singkil, beliau mempunyai karya lukisan yang unik, salah satunya membuat lukisan dari helaian kapas dalam kurun waktu 3 tahun. Karya lukisan M Yasir telah di pameran di pameran nasional maupun Internasional seperti pameran yang di selenggarakan di Sulawesi Utara, pameran Move Art di Yokyakarta, dan pameran Rest Area Seni rupa Pembaca Indonesia. Hal ini membuktikan bahwa karya seni yang dihasilkan oleh para seniman Aceh dapat diakui dalam pameran Nasional maupun Internasional.

Menurut data dari Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Aceh, seni yang ada di aceh semakin meningkat, Salah satu faktor peningkatannya, dikarenakan telah hadirnya Institut Seni dan Budaya Indonesia (ISBI) Aceh di Kota Jantho,

Aceh Besar. Dan faktor lainnya adalah terdapat komunitas yang bergerak di bidang seni di banda aceh. Berikut merupakan kelompok seni di banda aceh.

*Tabel 1. IData Komunitas Seni di Banda Aceh*

No	Komunitas Seni Rupa	Media
1.	Rungka	Kanvas (Lukisan)
2.	Apotek Warena	Kanvas (Lukisan)
3.	Jaroe	Kanvas (Lukisan)
4.	Jeuneurop	Kanvas (Lukisan)
5.	Warong Seni	Kanvas (Lukisan)
6.	Amuk Community	Kanvas (Lukisan)
7.	Panyoet	Kanvas (Lukisan)
8.	Tatuah	Kanvas (Lukisan)
9.	Komsera	Kanvas (Lukisan)
10.	Komunitas coret coret	Kanvas (Lukisan)
11.	Seni Rupa 55	Kanvas (Lukisan)

*Sumber : (Yumita & Sahriyadi, 2018), & Dinas Kebudayaan dan Pariwisata*

*Aceh*

Dari kesebelas kemunitas diatas karya yang dihasilkan merupakan karya 2 dimensi, menggunakan Teknik Lukis kanvas.

Dari data di atas dapat dilihat bahwa seni rupa di aceh sudah menjadi Trend baru dalam masa kini yang diminati oleh banyak orang. Perkembangan para seniman dapat dilihat dari adanya komunitas-komunitas tersebut.

Data dari (Y Bustaman, 2013) Pada acara seminar yang dilaksanakan di Jakarta tentang Eksistensi dan Fenomena Seni Rupa Nusantara, yang dilaksanakan pada tanggal 28 Desember 2013 yang lalu, beberapa seniman yang juga ikut serta pada acara tersebut meminta kepada pemerintah pusat untuk membangun galeri di Banda Aceh sebagai tempat mengembangkan kreativitas seniman aceh. Sehingga masyarakat luar dapat mengetahui karya seni Aceh, juga berharap kepada Galeri Nasional Indonesia (GNI) untuk

memberikan perhatian pada Aceh, sehingga karya seni Aceh dapat dipamerkan secara berkala.

Aceh memiliki Taman budaya yang berlokasi di suka ramai Kec. Baiturrahman, Kota Banda Aceh. Gedung tersebut menjadi wadah dan ajang pergelaran untuk menampung kegiatan para seniman Aceh. Namun fasilitas digedung tidak memadai untuk para seniman yang semakin meningkat. Hal tersebut juga sama menurut kementerian pariwisata dan ekonomi kreatif (Parekraf) menilai taman budaya aceh saat ini belum memenuhi standar nasional. Agar bisa memenuhi standar nasional, taman budaya aceh harus melakukan pembangunan infrastruktur sarana dan prasarana lainnya. Meskipun demikian Aceh tetap dipilih menjadi daerah aktivasi taman budaya 2012. Oleh karena itu para seniman Aceh membutuhkan wadah dalam berkreasi, khususnya seni rupa.

Terkait problematika di atas, tentunya dengan keberadaan Rancangan Pusat Galeri Seni Rupa Di Banda Aceh akan dapat menyediakan suatu wadah untuk berkarya, menjaga, manampung dan memperkenalkan hasil karya seni Aceh kepada generasi mendatang dan juga kepada masyarakat luar. Sebagai Ibukota Provinsi Aceh, Banda Aceh menjadi salah satu lokasi strategis untuk perancangan Pusat Galeri Seni di Banda Aceh. Aceh memiliki beragam suku dan budaya untuk itu Perancangan Pusat Galeri Seni rupa di Banda Aceh akan mengacu pada pendekatan tema Arsitektur Neo-Vernakular dengan fokus utama pada *culture* budaya masyarakat Aceh.

## 1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang di atas, terdapat permasalahan-permasalahan yang penulis temukan. Permasalahan tersebut adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang galeri seni rupa yang dapat memfasilitasi segala bentuk kegiatan seni rupa 2D di Banda Aceh.
2. Bagaimana merancang galeri seni dengan pendekatan Neo-Vernakular

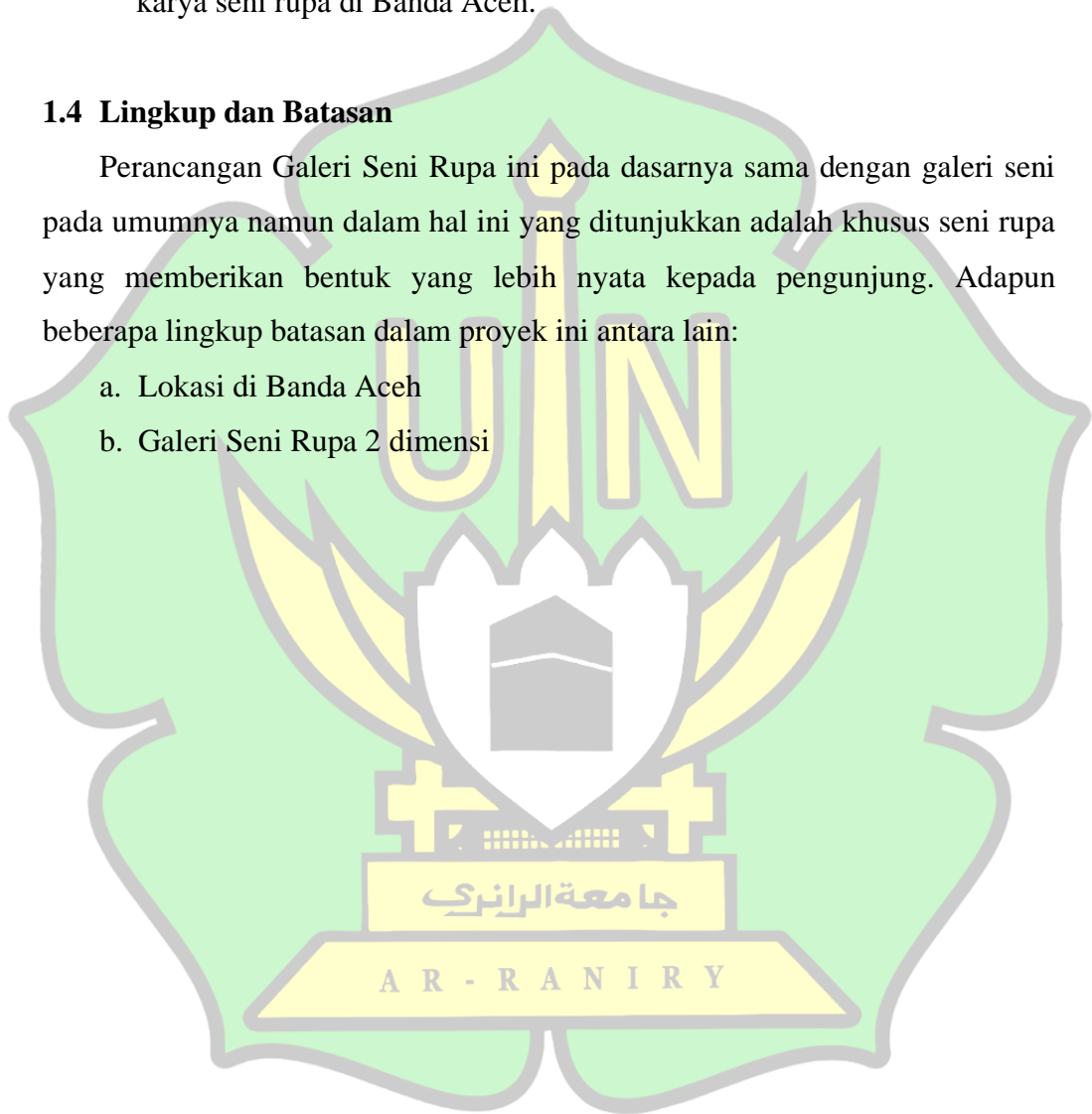
### **1.3 Maksud dan Tujuan Perancangan**

1. Merancang galeri seni yang dapat mewadahi dan memfasilitasi kegiatan-kegiatan seni rupa di Banda Aceh.
2. Tujuan dirancangnya galeri ini untuk memamerkan karya seni rupa serta memberikan edukasi kepada masyarakat dan menambah nilai jual karya seni rupa di Banda Aceh.

### **1.4 Lingkup dan Batasan**

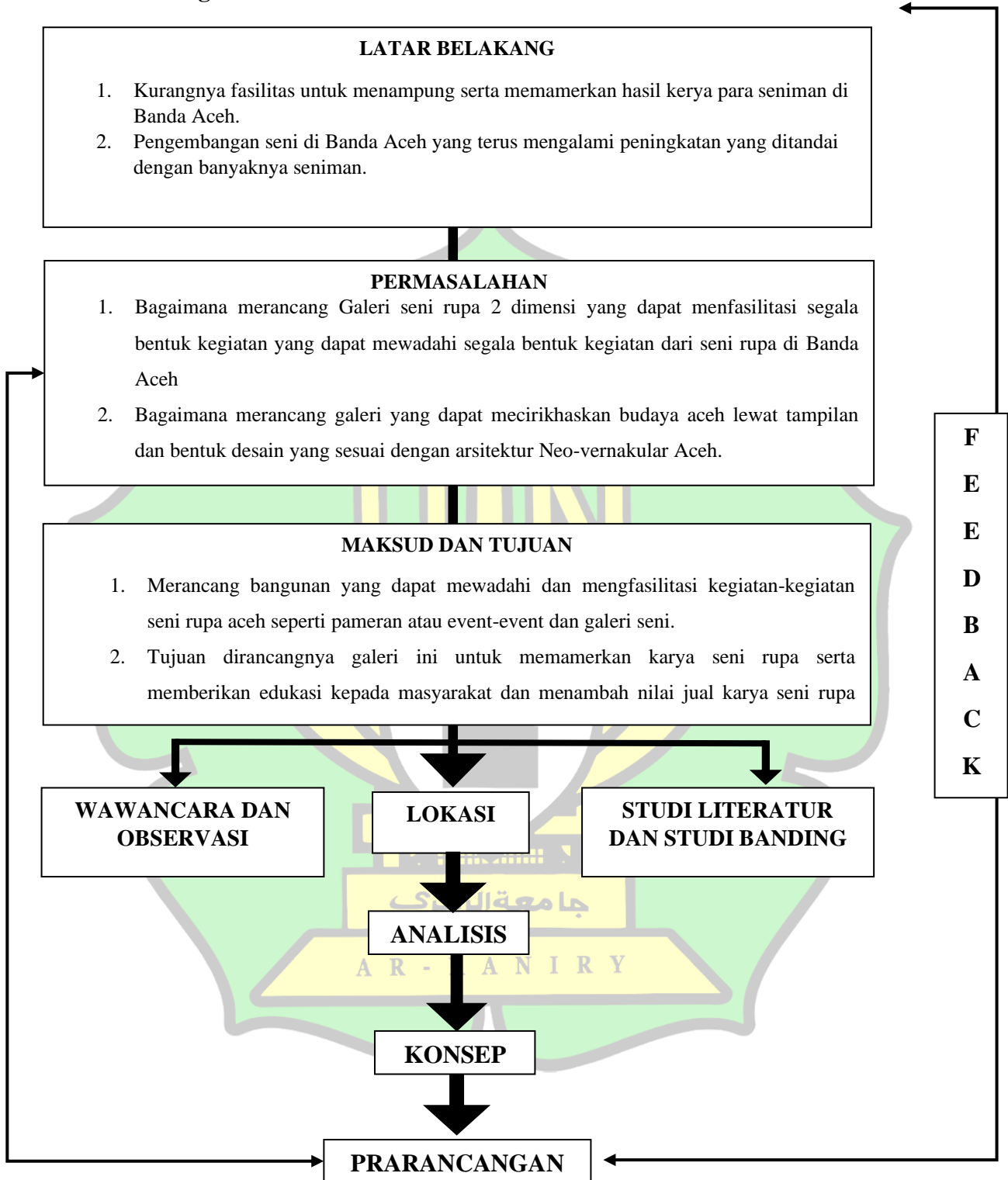
Perancangan Galeri Seni Rupa ini pada dasarnya sama dengan galeri seni pada umumnya namun dalam hal ini yang ditunjukkan adalah khusus seni rupa yang memberikan bentuk yang lebih nyata kepada pengunjung. Adapun beberapa lingkup batasan dalam proyek ini antara lain:

- a. Lokasi di Banda Aceh
- b. Galeri Seni Rupa 2 dimensi





### 1.5 Kerangka Berfikir



Gambar 1. 1 Skema Kerangka Berpikir

Sumber: Analisis Pribadi

## **1.6 Sistematika Laporan**

### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada Bab I Pendahuluan berisi latar belakang pembahasan, maksud dan tujuan, permasalahan yang menjadi dasar-dasar dalam menyusun tulisan ini. Pada bab ini juga di jelaskan kerrang berfikir dan sistematika penulisan dalam Menyusun tulisan ini.

### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Pada Bab II Tinjauan Pustaka menjelaskan tentang dasar-dasar teori dan penjelasan deskripsi lokasi tapak perancangan. Menjelaskan tentang potensi, kekurangan, ancaman dan keunggulan dari tapak terpilih serta studi banding bangunan yang sejenis untuk melengkapi data yang sudah ada.

### **BAB III ELABORASI TEMA**

Pada bab III ini membahas tentang uraian tema yang terpilih, interpretasi tema dan studi banding tema sejenis.

### **BAB IV ANALISA AWAL**

Pada Bab IV analisis memberikan penjelasan tentang permasalahan berupa organisasi ruang, peogram ruang, analisis kondisi lingkungan analisis system struktur dan konstruksi, serta analisis system utilitas yang kemidian di uraikan sesuan dengan standar yang berlaku.

### **BAB V KONSEP PERANCANGAN**

Pada Bab V Konsep perancangan berisi tentang konsep-konsep dasar perancangan yang sesuai dengan kajian yang terdiri dari gubahan massa, penataan ruang dan penggunaan dan penggunaan material pada bangunan. Bab ini juga berisi penjelasan utilitas dan struktur yang diterapkan pada bangunan serta desain berupa gambar kerja sebagai pendukung rancangan.

## BAB II

### TINJAUAN UMUM

#### 2.1 TINJAUAN UMUM OBJEK PERANCANGAN

##### 2.1.1 Definisi Objek

Judul dari perancangan ini adalah “*Perancangan Galeri Seni Rupa 2D Di Banda Aceh*”, yang merupakan wadah berkumpulnya para komunitas seni yang mampu menampung segala aktivitas dan yang dapat mengembangkan segala aktivitas seniman, serta menciptakan fasilitas sarana dan prasarana yang dibutuhkan sesuai standarisasi nasional, yang berfungsi sebagai sebuah tempat pameran dan galeri seni rupa bagi para seniman atau komunitas seni.

##### A. Galeri

Galeri dalam bahasa Inggris yaitu "*Gallery*" yang artinya balai seni atau gedung seni. Menurut (AW et al., 2014), Galeri merupakan tempat, bangunan atau gedung yang digunakan untuk memamerkan suatu karya seni atau benda. Sedangkan menurut (S. Irianti, 2008), Galeri adalah ruang yang digunakan untuk menyajikan hasil karya seni, sebuah area untuk memajang aktivitas publik, area publik yang terkadang digunakan sebagai keperluan khusus.

##### B. Seni rupa 2D

Menurut Munir (2015:327), Seni Rupa 2D adalah karya seni yang memiliki batas dua sisi, yaitu sisi panjang dan lebar. Seni Rupa 2D tidak memiliki tinggi atau tebal. Contoh Seni Rupa 2D dalam kehidupan sehari – hari yaitu lukisan, poster, logo, mozaik, karikatur, dll.

#### 2.2 TINJAUAN KHUSUS OBJEK RANCANGAN

##### 2.2.1 Galeri Seni Rupa 2D

Galeri Seni adalah suatu ruang atau bangunan untuk seniman dan masyarakat yang dipergunakan sebagai wadah kegiatan kerja visualisasi ungkapan daya cipta manusia (Suroso, 1971). Berdasarkan dari pengertian di atas maka arti dari galeri seni rupa 2D yaitu suatu tempat yang dapat menjadi

wadah bagi kegiatan pameran dan workshop atau lainnya yang berhubungan dengan seni serta dijadikan sebagai media interaksi antara seniman dan penikmat seni.

Perancangan Galeri Seni Rupa 2D di Banda Aceh adalah perancangan Galeri seni yang fungsi utamanya sebagai wadah untuk menampung hasil karya seni yang dikhususkan untuk segala bentuk seni rupa 2D (lukisan), serta menjadi tempat diadakan nya event tahunan yang diselenggarakan tiap tahunnya di Banda Aceh.

#### **A. Fungsi Galeri**

Menurut (Harjendro Nugroho,2004) Galeri Seni Rupa pada awalnya memiliki fungsi yaitu untuk memamerkan hasil-hasil karya seni rupa agar dikenal oleh masyarakat setempat, sebelumnya koleksi-koleksi karya seni rupa hanya sebagai dekorasi saja. Seiring perkembangan zaman galeri seni rupa memiliki fungsi baru yaitu menjadi wadah yang menampung kegiatan seni rupa. Fungsi baru tersebut diterapkan sebagai pelayanan baru untuk publik pada bidang seni rupa. Makna fungsi baru yang diterapkan sebagai berikut:

- Sebagai wadah mengumpulkan hasil karya seni.
- Sebagai tempat memamerkan hasil karya seni Lukis.
- Sebagai tempat menjaga hasil karya seni agar tidak rusak.
- Sebagai tempat mengajak/mendorong/meningkatkan apresiasi seni kepada masyarakat.
- Sebagai tempat pendidikan para seniman.
- Sebagai tempat jual beli untuk karya-karya seni.

#### **B. Jenis Galeri**

Menurut (Nur Arifah Rahman, 2020), galeri terbagi kepada beberapa jenis:

##### **1. Galeri berdasarkan bentuk**

- a. *Tradisional Art Gallery* Suatu galeri yang aktivitasnya diselenggarakan pada selasar-selasar atau lorong-lorong.

b. *Modern Art Gallery* Suatu galeri dengan perencanaan ruang secara modern. Berdasarkan bentuk, Galeri Seni Rupa 2D Di Banda Aceh menggunakan bentuk *Modern Art Gallery*.

## 2. Galeri berdasarkan sifat kepemilikannya

a. *Private Art Gallery* Suatu Galeri yang merupakan kepemilikannya perseorangan.

b. *Publik Art Gallery* Suatu Galeri yang kepemilikannya milik pemerintah dan terbuka untuk umum.

Berdasarkan sifat, galeri seni rupa 2D di Banda Aceh menggunakan sifat kepemilikan publik Art Gallery yang merupakan kepemilikan pemerintah Dinas Pariwisata dan Kebudayaan, di mana galeri tersebut bersifat umum dan dapat di kunjung oleh siapa saja.

## 3. Galeri berdasarkan objek yang dipamerkan

a. Digital

Area digital merupakan area pamer seni yang menampilkan objek dengan sistem proyektor atau komputer. Area ini cukup menarik dan sangat mengikuti zaman, sehingga para penikmat seni bisa menikmati karya dengan teknologi terbaru.



*Gambar 2. 1 Seni Digital Menggunakan Proyektor*

*Sumber:teamlab.art*

b. Kanvas

Area ini merupakan objek seni dengan sistem manual, seperti kanvas diatas lukisan.

Berdasarkan sifat, galeri seni rupa di Banda Aceh objek yang akan dipamerkan ialah digital dan Kanvas.

**4. Galeri berdasarkan benda yang dipamerkan**

a) Galeri di dalam museum

Galeri ini merupakan galeri khusus untuk memamerkan benda-benda yang dianggap memiliki nilai sejarah ataupun kelangkaan.

b) Galeri Kontemporer

Galeri yang memiliki fungsi komersial dan dimiliki oleh perorangan.

c) *Vanity Gallery*

Galeri seni artistik yang dapat diubah menjadi suatu kegiatan di dalamnya, seperti pendidikan dan pekerjaan.

d) Galeri Arsitektur

Galeri untuk memamerkan hasil karya-karya di bidang arsitektur yang memiliki perbedaan antara 5 jenis galeri menurut karakter masing-masing.

e) Galeri Komersil

Galeri ini untuk mencari keuntungan bisnis secara pribadi dengan menjual dengan menjual hasil karya, tidak berorientasi mencari keuntungan kolektif dari pemerintahan nasional atau lokal.

Berdasarkan benda yang dipamerkan, Galeri Seni Rupa Di Banda Aceh akan memamerkan dua jenis galeri umum dan pribadi, di mana media ini akan digunakn sebagai media edukasi, media jual dan akan menjadi keuntungan utama bagi kolektif dan pemerintahan.



## 5. Galeri berdasarkan kepemilikan

### 1. Galeri pribadi:

Galeri ini berfungsi sebagai tempat pameran karya pribadi seniman itu sendiri, tidak memamerkan karya-karya seni orang lain. Atau sebagai galeri yang berfungsi sebagai tempat pameran di mana koleksi yang dipamerkan tidak untuk diperjualbelikan.

### 2. Galeri umum

Galeri ini berfungsi sebagai tempat memamerkan karya-karya seni dari beberapa seniman dan koleksi tersebut diperjualbelikan. Galeri kombinasi dari galeri pribadi dan umum.

## C. Karakteristik Galeri

Menurut (Rahman, 1988) lingkup kegiatan galeri dapat dibedakan menjadi beberapa hal, antara lain :

### 1. Karakteristik kegiatan di dalam galeri

Kegiatan-kegiatan yang dilakukan memiliki karakter dan sifat antara lain

- a. Apresiatif: karakter kegiatan yang dilakukan dapat memberikan pandangan, pemahaman, penghargaan dan penilaian tentang segala sesuatu yang berhubungan dengan objek pameran.
- b. Kreatif: seniman sebagai pelaku utama seni selalu memiliki keinginan untuk membentuk dan menghasilkan sesuatu yang baru.
- c. Edukatif: karakter kegiatan yang dilakukan mampu memberikan tambahan ilmu pengetahuan dan pendidikan tentang objek pada galeri.
- d. Rekreatif: karakter kegiatan yang bersifat santai ringan dalam menikmati suasana maupun kegiatan dalam galeri secara keseluruhan.

Galeri seni rupa ini akan menerapkan kegiatan yang bersifat apresiasi, edukatif, rekreatif, dan kreatif.

## 2. Lingkup batasan galeri seni

- a. Pameran tunggal pameran yang memamerkan karya atau benda sejenis baik dari segi teknik maupun aliran yang dihasilkan oleh satu seniman.
- b. Pameran majemuk pameran yang memamerkan hasil karya atau benda dengan jenis yang berbeda-beda antara satu seniman dengan seniman yang lainnya.

## 3. Lingkup Kegiatan

Menurut (Gustyan putra, 2019) , lingkup kegiatan pada galeri adalah sebagai berikut:

### a. Jenis Pameran, dapat dibedakan:

- Pameran Tuggal

Pameran Tuggal, hasil karya seni yan dipamerkan memiliki materi yang sama atau sejenis, baik dalam segi Teknik maupun aliran seniman.

- Pameran Bersama

Pameran bersama, hasil karya seni yang dipamerkan memiliki materi yang berbeda antara seniman yang satu dengan lainnya, dihasilkan lebih dari satu seniman yang terdiri dari berbagai cabang seni rupa (dapat berbeda jenis materi, bentuk, teknis, serta jenis aliran).

### b. Sifat Materi atau karya yang dipamerkan:

- Hasil ciptaan langsung

Hasil ciptaan langsung, hasil karya seni yang hanya diciptakan satu tanpa digandakan

- Hasil karya reproduksi

Hasil karya reproduksi, hasil karya yang digandakan atau duplikat dari karya karya asli.

### c. Waktu pameran

- Pameran jangka pendek,

Pameran yang waktu pelaksanaannya kurang dari satu minggu atau temporal.

- Pameran jangka panjang,  
Disebut juga pameran tetap karena waktu pelaksanaannya lebih dari satu minggu, dapat berlangsung berbulan bulan.

d. Kegiatan pengembangan wawasan

Kegiatan yang diwadahi misalnya workshop, perpustakaan, dokumentasi, seminar, diskusi.

e. Kegiatan pengelolaan

Kegiatan yang diwadahi dalam lingkup ini antara lain yang bersifat manajerial, administratif, pengadaan karya, perawatan seluruh fasilitas dan lingkungan galeri.

#### **4. Pelaku kegiatan**

a. Seniman,

Bertugas memberikan pengarahan, penjelasan, dan mempraktekkan langsung kegiatan membuat karya seni di dalam workshop.

b. Pengunjung atau penikmat karya seni,

Dapat berasal dari berbagai kalangan dan negara (wisatawan domestik maupun wisatawan mancanegara), galeri seni tidak membatasi pengunjung, galeri seni adalah milik semua orang.

c. Pengelola

Pengelola adalah sekelompok orang yang bertugas mengelola kegiatan yang berlangsung dan akan berlangsung dalam galeri seni.

#### **5. Prinsip dan Standar perancangan galeri seni rupa**

a. Persyaratan Umum

Menurut (Neufert, 2002) Ruang pameran pada galeri seni rupa sebagai tempat untuk memamerkan atau mendisplay karya seni harus memenuhi beberapa hal antara lain:

- Pencahayaan yang cukup
- Penghawaan yang baik dan kondisi ruang yang stabil

- Tampilan display dibuat semenarik mungkin dan dapat dilihat dengan mudah.

b. Tata cara display koleksi galeri seni

Terdapat tiga macam penataan atau display benda koleksi menurut Patricia Tutt dan David Adler (The Architectural Press, 1979), yaitu:

- *Show in case*

Benda koleksi mempunyai dimensi kecil maka diperlukan suatu tempat display berupa kotak tembus pandang yang biasanya terbuat dari kaca. Selain untuk melindungi, kotak tersebut terkadang berfungsi untuk memperjelas atau memperkuat tema benda koleksi yang ada.

- *Free standing on the floor or plinth or supports*

Benda yang akan dipamerkan memiliki dimensi yang besar sehingga diperlukan suatu panggung atau pembuatan ketinggian lantai sebagai batas dari display yang ada. Contoh: patung, produk instalasi seni, dll.

- *On wall or panels*

Benda yang akan dipamerkan biasanya merupakan karya seni 2 dimensi dan ditempatkan di dinding ruangan maupun partisi yang dibentuk untuk membatasi ruang. Contoh: karya seni lukis, karya fotografi, dll

Pada bagian ini Galeri Seni Rupa akan didesain dengan menggabungkan konsep penataan Show in case dan On wall or panels. Ada beberapa syarat tentang cara pemajangan benda koleksi seni yang ada antara lain adalah dengan cara berikut:

- *Random Typical Large Gallery*

Penataan benda yang dipamerkan disajikan dengan acak, biasanya terdapat pada galeri yang berisi benda-benda non klasik dan bentuk galeri yang asimetris, ruang-ruang yang ada pada galeri dibentuk mempunyai jarak atau lorong pembatasan oleh pintu. Jenis dan media seni yang ada dicampur dan menguatkan kesan acak. Contoh:

menggabungkan display benda 2 dimensi dan 3 dimensi seperti seni lukis dan seni patung.

- *Large Space With An Introductory Gallery*

Pengolahan ruang pameran dengan pembagian area pameran sehingga memperjelas tentang benda apa yang dipamerkan di dalamnya, pembagian dimulai pada suatu ruang utama kemudian dengan memperkenalkan terlebih dahulu benda apa yang dipajang di dalamnya.

c. Standar desain interior

Menurut (Ching, 1985) standar desain interior adalah sebagai berikut:

- Elemen Lantai

Lantai merupakan elemen horizontal pembentuk ruang. elemen horizontal suatu ruang dapat dipertegas dengan cara meninggikan maupun menurunkan bidang lantai dan lantai dasar. Dengan demikian akan terbentuk kesatuan ruang dan kesatuan visual pada ruang pameran akibat adanya penurunan dan peninggian elemen lantai.

- Elemen Ceiling

Langit-langit/ceiling yang sesuai untuk ruang pameran (exhibition hall) adalah langit-langit yang sebagian dibiarkan terbuka untuk keperluan ekonomis dan memberikan kemudahan untuk akses terhadap peralatan yang digantung pada langit-langit/ceiling. Ceiling merupakan faktor yang penting yang berfungsi sebagai tempat untuk meletakkan komponen yang terkait dengan pencahayaan.

- Elemen Fleksibilitas

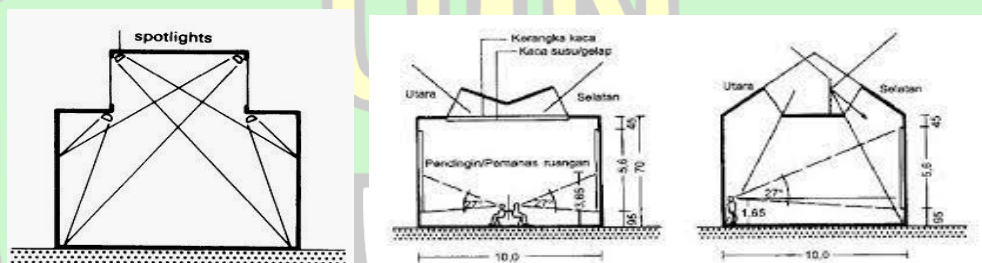
Elemen fleksibilitas berarti elemen pembentuk ruang yang dapat diubah untuk menyesuaikan dengan kondisi berbeda dengan tujuan kegiatan baru yang diwadahi seoptimal mungkin pada ruang yang sama. (Ching, 1985)

d. Sistem Pencahayaan

Cahaya memegang peranan yang penting dalam suatu galeri/galeri seni. Pencahayaan yang menarik terhadap karya seni yang dipamerkan

menjadi point plus tersendiri sehingga dapat memberikan daya tarik yang lebih. Cahaya merupakan sebuah bentuk radiasi elektromagnetik yang disebut radiasi.

Cahaya yang dapat ditangkap oleh indera penglihatan manusia adalah cahaya yang berada pada panjang gelombang antara 400-700 nanometer (nm), cahaya ini biasa disebut visible light, cahaya tampak, sedangkan cahaya yang berada pada panjang gelombang dibawah 400 nm disebut cahaya ultraviolet dan yang berada di atas 700 nm adalah cahaya infra merah. Kerusakan pada hasil karya seni berasal dari ketiga jenis cahaya, sinar ultraviolet serta cahaya tampak dapat menyebabkan perubahan stukturkimia materi, sedangkan sinar infra merah dapat menaikkan suhu sehingga memiliki efek membakar, dan sinar tampak.



Gambar 2. 2 Pencahayaan Terhadap Karya  
Sumber: (Neufert, 2002)

Jenis cahaya yang umum ditemukan di galeri adalah sinar ultraviolet dan cahaya tampak yang berasal dari cahaya matahari (sunlight), cahaya siang (daylight) atau pun cahaya buatan (artificial light) seperti lampu tabung (fluoresens), lampu pijar atau lampu halogen. Cahaya buatan digunakan untuk menerangi pameran, sedangkan sinar matahari langsung tidak akan jatuh pada hasil karya seni yang dipamerkan setiap saat.

#### e. Sistem Penghawaan

Sistem penghawaan memnberikan kenyamanan thermal bagi pengunjungnya. Kenyamanan fisik dapat dicapai pada kondisi 22 temperatur rata-rata 23°C. Pencapaian kondisi kenyamanan ini

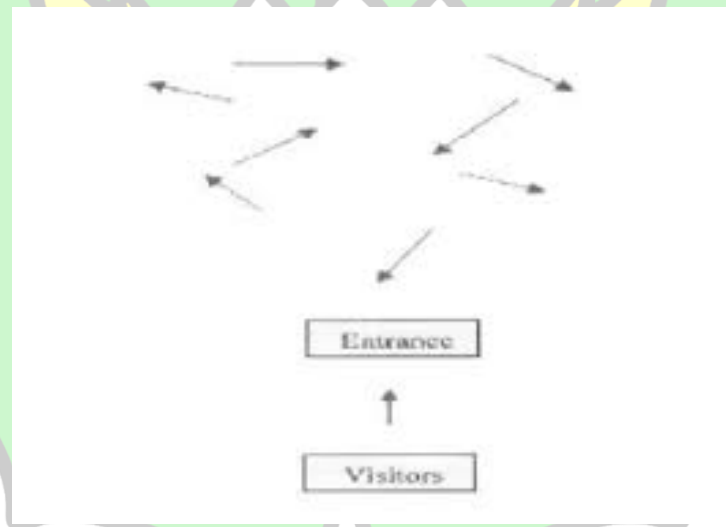
tergantung dari banyaknya bukaan jendela, kondisi lingkungan, jumlah manusia dan dimensi ruang. Untuk mengatasinya dapat dicapai dengan banyaknya bukaan jendela atau menggunakan penghawaan seperti Air Conditioner atau Fan.

#### f. Sirkulasi Ruang

Sirkulasi dalam galeri adalah mengantarkan pengunjung untuk memberikan kelayakan dalam memamerkan hasil karya. Menurut De Chiara dan Calladar (Chiara, 2001) tipe sirkulasi dalam suatu ruang yang dapat digunakan adalah sebagai berikut:

##### 1) *Sequential Circulation*

Sirkulasi yang terbentuk berdasarkan ruang yang telah dilalui dan benda seni yang dipamerkan satu persatu menurut ruang pameran yang berbentuk ulir maupun memutar sampai akhirnya kembali menuju pusat entrance area galeri.



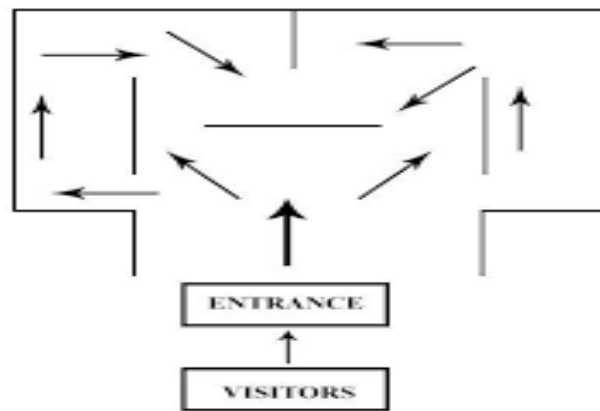
*Gambar 2. 3 Sequential circulation  
Sumber: (Neufert, 2002)*

##### 2) *Random Circulation*

Sirkulasi yang memberikan kebebasan bagi para pengunjungnya untuk dapat memilih jalur jalannya sendiri dan tidak terikat pada suatu



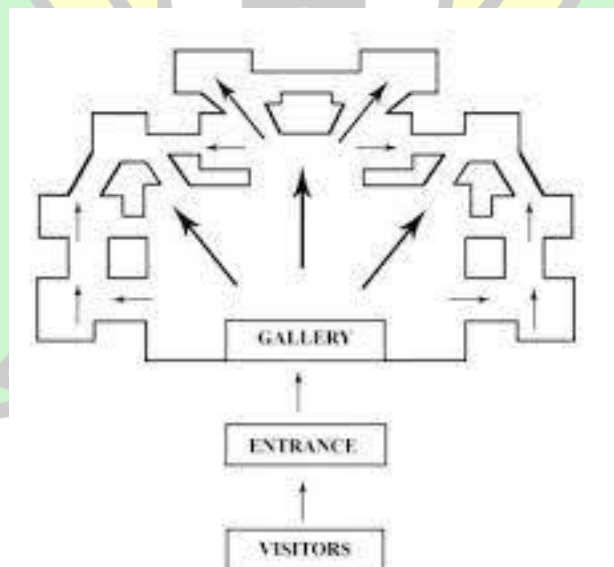
keadaan dan bentuk ruang tertentu tanpa adanya batasan ruang atau dinding pemisah ruang.



*Gambar 2. 4 Sirkulasi Random Circulation  
Sumber: (Chiara, 2001)*

### 3) Ring Circulation

Sirkulasi yang memiliki dua alternatif, penggunaannya lebih aman karena memiliki dua rute yang berbeda untuk menuju keluar suatu ruangan.

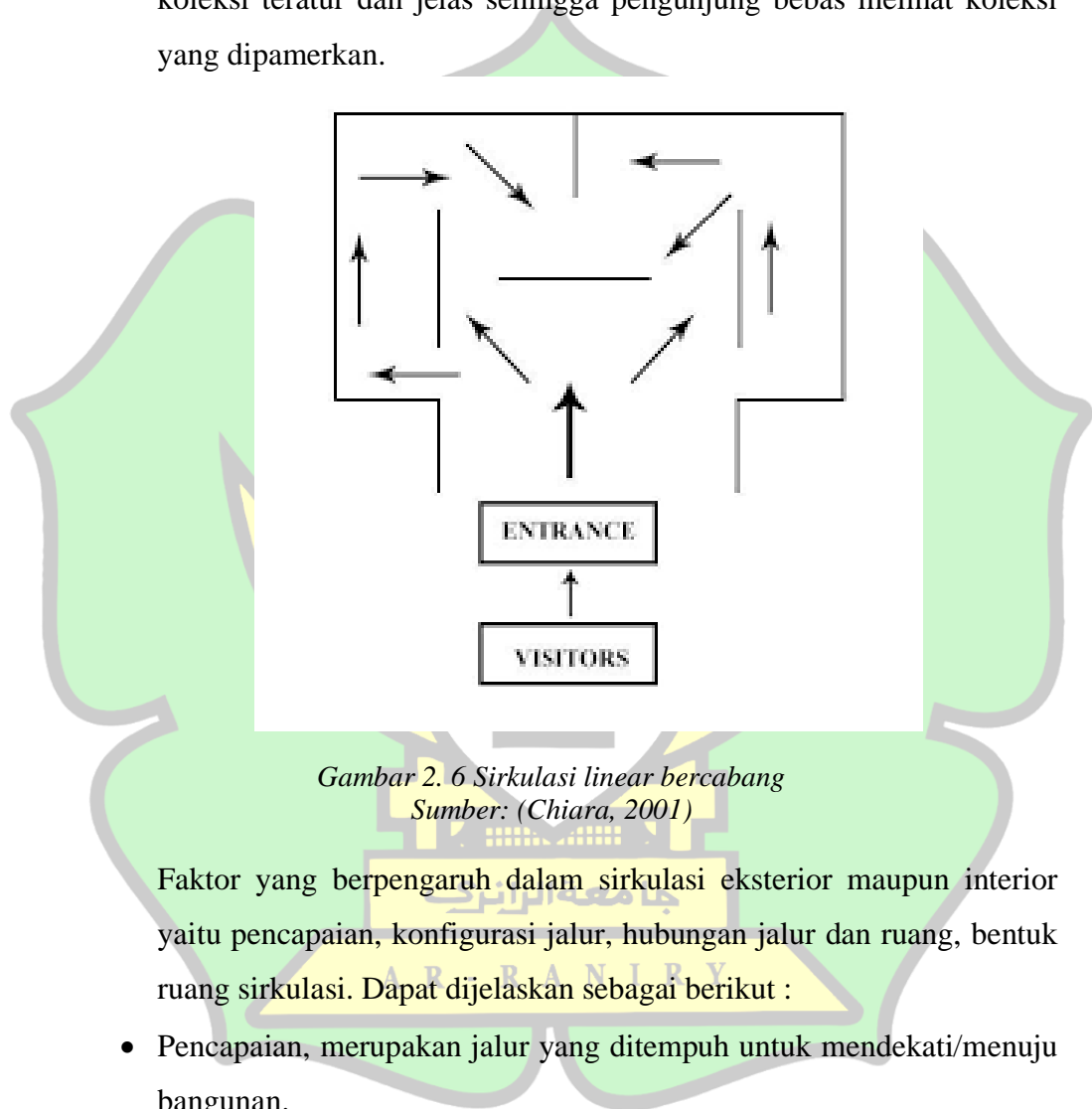


*Gambar 2. 5 Sirkulasi Ring Circulation  
Sumber: (Chiara, 2001)*

Pola sirkulasi yang digunakan pada perancangan galeri seni rupa 2D di Banda Aceh ialah ring sirkulasi

#### 4) *Linear bercabang*

Sirkulasi pengunjung jelas dan tidak terganggu, pembagian koleksi teratur dan jelas sehingga pengunjung bebas melihat koleksi yang dipamerkan.



*Gambar 2. 6 Sirkulasi linear bercabang  
Sumber: (Chiara, 2001)*

Faktor yang berpengaruh dalam sirkulasi eksterior maupun interior yaitu pencapaian, konfigurasi jalur, hubungan jalur dan ruang, bentuk ruang sirkulasi. Dapat dijelaskan sebagai berikut :

- Pencapaian, merupakan jalur yang ditempuh untuk mendekati/menju bangunan.
- Konfigurasi jalur, yaitu tata urutan pergerakan pengunjung sampai titik pencapaian akhir.
- Hubungan Jalur dan Ruang, dapat difungsikan sebagai fleksibilitas ruang-ruang yang kurang strategis.

- Bentuk Ruang Sirkulasi Bentuk ruang, sirkulasi lebih mengutamakan pada interior bangunan yang dapat menampung gerak pengunjung waktu berkeliling, berhenti sejenak, beristirahat, atau menikmati sesuatu yang dianggapnya menarik.

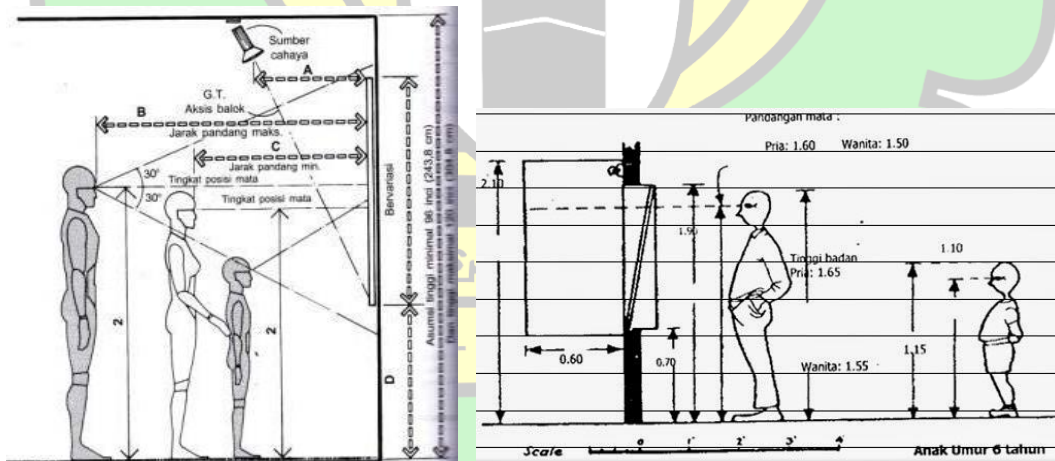
## 6. Standar jarak pengamat terhadap objek lukisan

Tinggi rata-rata manusia Indonesia sehingga pandangan mata dapat mencakup obyek yang dilihat dalam posisi nyaman. Standar jarak pengamat terhadap objek lukisan, sebagai berikut:

Tabel 2. 1 Tinggi rata-rata manusia

	Tinggi rata-rata	Tinggi rata-rata pandangan mata
Pria	165 cm	160 cm
Wanita	155 cm	150 cm
Anak-anak	115 cm	110 cm

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

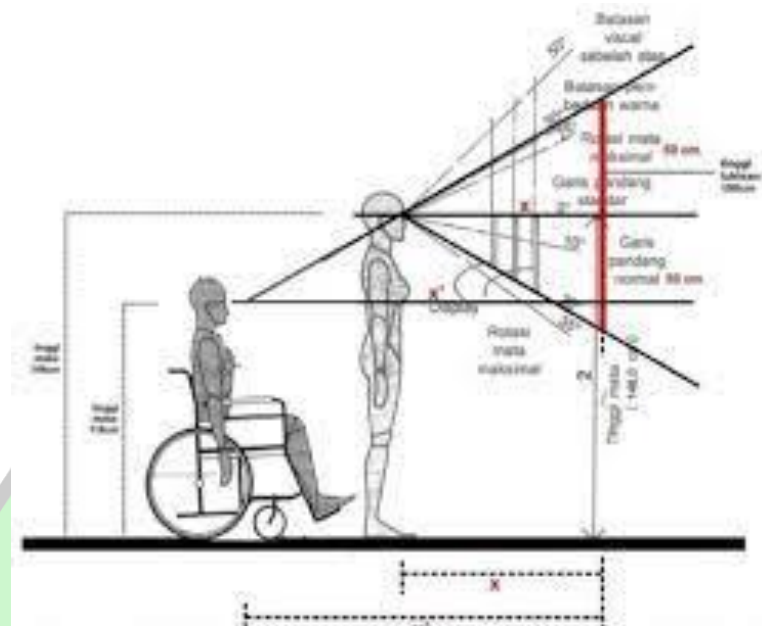


Gambar 2. 7 Dimensi Manusia dan ruang interior

Sumber: (Neufert, 2002)

Pandangan yang nyaman ke arah objek lukisan adalah pandangan di dalam daerah visual 30° ke arah atas, 30° ke arah bawah, 30° ke arah kiri. Hal tersebut dikarenakan pada daerah tersebut merupakan daerah di mana mata kita

dapat mengenali warna atau membedakan daerah diaman kita dapat mengenali warna.



*Gambar 2. 8 arak pandang minimum dan maksimum  
Sumber: (Neufert, 2002)*

Penggunaan konsep sumbu karya yaitu di mana semua karya yang digantung pada dinding dapat disesuaikan dengan kebutuhan pameran dengan menyesuaikan dari berbagai aspek karya tersebut seperti dimensi karya baik panjang, lebar maupun tinggi karya dengan mengacu pada satu titik sumbu acuan karya, yaitu sumbu pemasangan karya yang berupa garis imajiner dengan jarak 165cm dari lantai. Garis sumbu karya ini sesuai dengan asumsi tinggi rata-rata pengunjung galeri.

## **7. Studi Besaran Ruang**

Meneurut Bapak Heno Airlangga, dimana dia seorang pelukis dan juga kurator, ada beberapa aspek yang perlu diperhatikan dalam ruang galeri seni, yaitu:

- Memperhatikan jarak lukisan dengan pandangan pengamat, yaitu

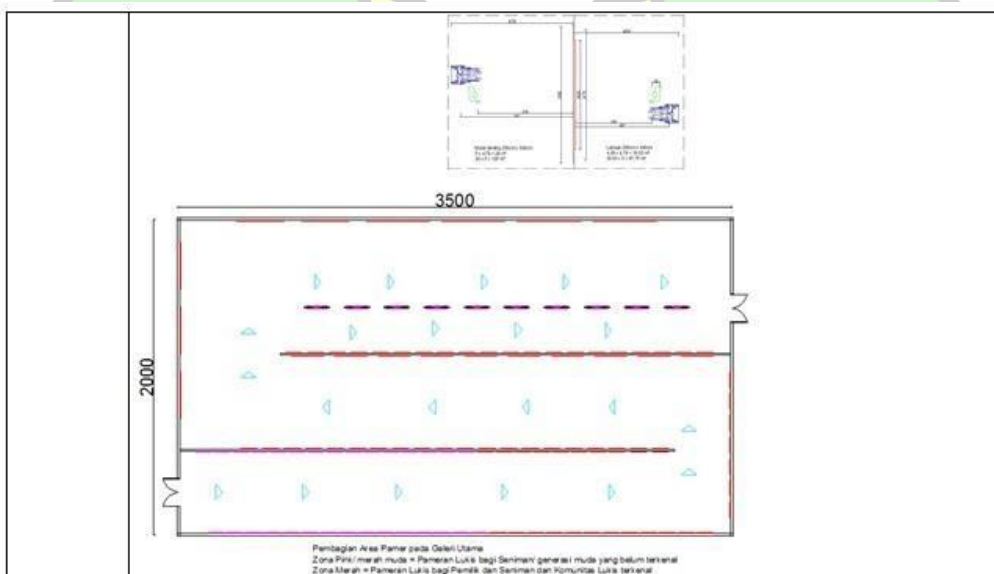
Tabel 2. 2 Ukuran Standar Lukisan

	Lukisan Kecil	Lukisan Sedang	Lukisan Besar
<b>Ukuran</b>	30x40 cm - 50x70 cm	60x90 cm - 90x120 cm	100x150 cm - 150x300 cm
<b>Jarak Pandang</b>	0,5 meter - 1 meter	1 meter - 2 meter	2 meter - 4 meter

- Diperlukan suasana yang tenang
- Diperlukan posisi duduk, berdiri maupun pandangan didedan

Tabel 2. 3 Tabel Perhitungan Studi Ruang Khusus

Ruang	Jenis	Besaran Ruang Khusus		Total Luasan	Sumber
		Jumlah	Luasan		
Ruang Pamer Utama (Temporer)	Lukisan 2D, Panel Lukisan, Kegiatan Pengunjung	<b>KEGIATAN UTAMA</b>		Total = 696,65 m <sup>2</sup> + sirkulasi 30% = <b>905,645 m<sup>2</sup></b>	SRK
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lukisan Kecil = 50</li> <li>• Lukisan Sedang = 60</li> <li>• Lukisan Besar = 20</li> <li>• Panel Lukisan Kecil = 10</li> <li>• Dinding Mural = 5</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lukisan Kecil = 109 m<sup>2</sup></li> <li>• Lukisan Sedang = 180,2 m<sup>2</sup></li> <li>• Lukisan Besar = 247,45 m<sup>2</sup></li> <li>• Panel 2D kecil = 60 m<sup>2</sup></li> <li>• Dinding Mural = 120 m<sup>2</sup></li> </ul>		
<p>                     Lukisan 50cm x 100cm: 1,84 x 1,19 = 2,18 m<sup>2</sup>                      2,18 x 50 = 109 m<sup>2</sup> </p> <p>                     Lukisan 100cm x 100cm: 1,95 x 1,37 = 2,67 m<sup>2</sup>                      2,67 x 60 = 160,2 m<sup>2</sup> </p> <p>                     Lukisan 300cm x 300cm: 3,6 x 4,1 = 14,76 m<sup>2</sup>                      14,76 x 5 = 73,8 m<sup>2</sup> </p> <p>                     Lukisan 200cm x 200cm: 2,75 x 2,77 = 7,59 m<sup>2</sup>                      7,59 x 10 = 75,90 m<sup>2</sup> </p> <p>                     Panel Lukisan Kecil: 3,75 x 1,60 = 6 m<sup>2</sup>                      6 x 10 = 60 m<sup>2</sup> </p>					



Ruang Pamer Sekunder (Permanen)	Lukisan 2D, Panel Lukisan, Kegiatan Pengunjung	<ul style="list-style-type: none"> <li>Lukisan Kecil = 45</li> <li>Lukisan Sedang = 20</li> <li>Lukisan Besar = 20</li> <li>Panel Lukisan Sedang = 10</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Lukisan Kecil = 95,4 m<sup>2</sup></li> <li>Lukisan Sedang = 72,6 m<sup>2</sup></li> <li>Lukisan Besar = 168,2 m<sup>2</sup></li> <li>Panel 2D Sedang = 56 m<sup>2</sup></li> </ul>	Total = 392,2 m <sup>2</sup> + sirkulasi 30% = 509 m <sup>2</sup>	SRK
Studio Workshop Lukis	Kanvas ukuran 1,2 x 0,9), Panggung (3,6 x 1,6)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kanvas = 33</li> <li>Kursi = 33</li> <li>Panggung = 1</li> </ul>	15,2 m x 11,58 m = 176 m <sup>2</sup>	Total = 176 m <sup>2</sup> + Sirkulasi 20% = 211,2 m <sup>2</sup>	SRK
Studio Seniman	Panel Lukisan, Meja dan kursi, kegiatan pengunjung	<ul style="list-style-type: none"> <li>Panel Lukisan = 10</li> <li>Meja dan Kursi = 10</li> </ul>	(Panel geser dengan ukuran 2 x 4, Meja dan kursi, space melukis tiap seniman) 25,6 m <sup>2</sup> x 11,52 m <sup>2</sup> = 294,91 m <sup>2</sup>	Total = 294,91 m <sup>2</sup> + Sirkulasi 30% = 383,38 m <sup>2</sup>	SS

Sumber: Literatur Buku Galeri Seni

#### D. Berdasarkan dari tempat/area lokasi penyelenggaraan,

- *Area Outdoor*, pameran yang dilakukan di luar bangunan atau ruang terbuka (*open space*).
- *Area Indoor*, pameran yang dilakukan di dalam ruangan bangunan

#### E. Berdasarkan tata letak objek karya seni rupa yang dipamerkan

Untuk Teknik tata letak karya seni rupa terbagi beberapa macam, yaitu:

- Digantung

- Ditempelkan di dinding dan plafon
- Sistem panel
- Diletakkan di lantai (*split level*)
- Disangga (materi massif, rak/lemari, kotak kaca, dan lainnya).

### 2.2.2 Seni Rupa 2D

Bentuk objek yang dipamerkan yaitu Dua dimensi (2D), yaitu bentuk objek yang hanya dapat dilihat dalam satu bidang (sisi) pameran dengan dimensi panjang dan lebar. Berikut deskripsi Seni rupa 2 dimensi menurut (Sri Rahayu Saptawati, 2017)

#### A. Pengertian Seni Rupa 2 Dimensi

Seni rupa 2 dimensi adalah karya seni rupa yang memiliki batas dua sisi, yaitu sisi panjang dan sisi lebar. Seni rupa 2 dimensi tidak memiliki ruang karena tidak memiliki ketebalan atau ketinggian. Dalam kehidupan sehari-hari kita bisa menemui banyak contoh karya seni rupa 2 dimensi, misalnya lukisan, poster, foto, banner, logo, kaligrafi, mozaik, batik, karikatur, dan lain lain.

#### B. Unsur Unsur Seni Rupa

- Titik/bintik merupakan unsur dasar seni rupa yang terkecil. Semua wujud objek dihasilkan mulai dari titik.
- Garis adalah goresan atau batas limit dari suatu benda, ruang, bidang, warna, texture, dan lainnya. Garis mempunyai dimensi memanjang dan mempunyai arah tertentu. Bidang dalam seni rupa merupakan salah satu unsur seni rupa yang terbentuk dari hubungan beberapa garis.
- Bidang memiliki dimensi panjang dan lebar, sedangkan bentuk memiliki dimensi panjang, lebar, dan tinggi.
- Bentuk dalam pengertian bahasa, dapat berarti bangun (shape) atau bentuk plastis (form). Bangun (shape) ialah bentuk benda yang polos, seperti yang terlihat oleh mata, sekedar untuk menyebut sifatnya yang bulat, persegi, ornamental, tak teratur dan sebagainya.



- Tekstur merupakan sifat permukaan sebuah benda. Sifat permukaan dapat berkesan halus, kasar, kusam, mengkilap, licin, berpori dan sebagainya. Kesan-kesan tersebut dapat dirasakan melalui penglihatan dan rabaan.
- Warna Teori warna berdasarkan cahaya dapat dilihat melalui tujuh spectrum warna dalam ilmu Fisika seperti halnya warna pelangi. Gelap Terang Dalam karya seni rupa dua dimensi gelap terang dapat berfungsi untuk beberapa hal, antara lain: menggambarkan benda menjadi berkesan tiga dimensi, menyatakan kesan ruang atau kedalaman, dan memberi perbedaan (kontras).
- Gelap terang dalam karya seni rupa dapat terjadi karena intensitas (daya pancar) warna, dapat pula terjadi karena percampuran warna hitam dan putih. Gelap Terang Dalam karya seni rupa dua dimensi gelap terang dapat berfungsi untuk beberapa hal, antara lain: menggambarkan benda menjadi berkesan tiga dimensi, menyatakan kesan ruang atau kedalaman, dan memberi perbedaan (kontras). Gelap terang dalam karya seni rupa dapat terjadi karena intensitas (daya pancar) warna, dapat pula terjadi karena percampuran warna hitam dan putih.

### **C. Prinsip prinsip Seni Rupa 2 dimensi**

- Kesatuan (unity) adalah prinsip yang menunjang bagaimana unsur-unsur dalam seni rupa saling berpadu satu sama lain sehingga saling menunjang dalam membangun sebuah komposisi yang menarik dan indah. kesatuan yang menjadikan sebuah karya seni bernilai estetis.
- Keselarasan suatu kesatuan unsur-unsur karya seni rupa hanya akan dikatakan indah dan memiliki nilai estetis bila berpadu dan selaras.
- Penekanan (kontras) adlah prinsip yang mendasari kesan perbedaan dari dua unsur yang berlawanan dan saling berdekatan alam menciptakan keindahan.
- Irama (rythm) adalah prinsip yang mendasari pengulangan satu atau lebih unsur secara teratur.

- Pengulangan unsur-unsur seni rupa yang diatur bisa berupa garis, bentuk, atau variasi warna.
- Gradasi adalah susunan warna yang didasari pada tingkatan tertentu pada sebuah karya seni. Gradasi paling sering diterapkan dalam pembuatan mozaik, karikatur, lukisan, dan karya seni rupa lainnya.
- Kesebandingan (Proporsi) adalah prinsip seni rupa yang mengacu pada keteraturan dan penyesuaian dari wujud karya seni rupa yang diciptakan. Komposisi menjadi prinsip yang paling penting dalam mendasari keindahan sebuah karya seni.
- Komposisi menjadi prinsip yang paling penting dalam mendasari keindahan sebuah karya seni.

### **2.3 ALTERNATIF SITE**

Lokasi merupakan salah satu faktor penentuan keberhasilan perancangan desain Galeri seni rupa, adapun beberapa pertimbangan pemilihan lokasi untuk sebuah museum atau galeri seni dapat dilakukan berdasarkan kriteria sebagai berikut:

#### **2.3.1 Kriteria Lokasi**

Perancangan Galeri Seni Rupa 2D di Banda Aceh merupakan bangunan publik dengan berbagai fasilitas yang mampu menunjang berbagai kegiatan kreativitas di dalamnya. Adapun fungsi utama dari Galeri Seni Rupa 2D di Banda Aceh sebagai tempat atau wadah yang dapat menampung segala kegiatan baik dalam bentuk pameran maupun tempat untuk menyimpan karya karya para seniman Aceh. Dengan demikian beberapa kriteria pemilihan lahan untuk perancangan Galeri Seni Rupa 2D di Banda Aceh, sebagai berikut (TANJUNG, 2019):

1. Pusat Galeri Seni Budaya Aceh merupakan bangunan publik dan sebuah pusat budaya sehingga harus ditempatkan pada pusat kota atau tidak jauh dari pusat kota.

2. Lokasi berada disisi jalan utama atau tidak jauh dari jalan utama, supaya transportasi dan pencapaian ke bangunan lebih mudah
3. Pemilihan tapak yang luas agar mampu menampung segala fasilitas pada Pusat Galeri Seni Budaya Aceh tanpa mengganggu atau merusak lingkungan sekitar.
4. Untuk bangunan kreativitas seni dapat berada diarea rekreasi.

Tentunya persyaratan di atas harus memenuhi kriteria tapak, Berikut beberapa pemilihan kriteria lokasi untuk perancangan Galeri Seni Rupa menurut (marlina & endy, 2008):

- kemudahan akses menuju tapak  
Mudah diakses dalam hal pencapaian menuju tapak tidak melewati jalanan sempit karena untuk akses masuk bus dan kendaraan besar lainnya.
- Memiliki jalan yang lebar  
Jalan yang lebar untuk menghindari penumpukan kendaraan yang ingin masuk ke tapak dan keluar tapak.
- Dekat dengan fasilitas penunjang  
Fasilitas penunjang seperti SPBU dan Terminal sangat perlu untuk menunjang ke kendaraan yang menuju ke tapak karena besar kemungkinan pengunjung akan berasal dari luar kota.

### **2.3.2 Alternatif Lokasi**

Berdasarkan hasil kajian lokasi Perancangan Pusat Galeri Seni Rupa 2D di Banda Aceh. berikut beberapa Alternatif lokasi yang ada di Pusat Kota banda Aceh, antara lain :

**a. Alternatif Site 1**



*Gambar 2. 9 Alternatif site 1  
Sumber: Google Earth*

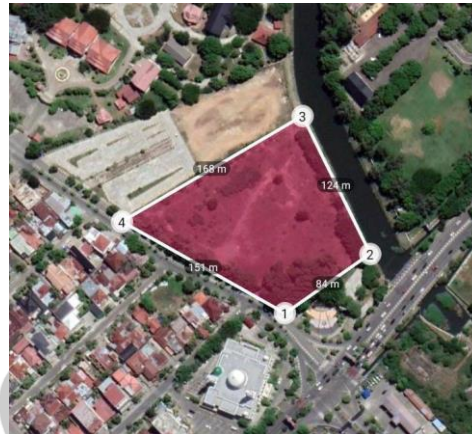
*Tabel 2. 4 Data Alternatif Site 1*

<b>Lokasi</b>	Jln. T.Iskandar Muda Ulhee Lheu, Gampong Pie, Kec. Meuraxa, Kota Banda Aceh
<b>Luas Lahan</b>	: 1,90 Ha
<b>Peraturan Setempat</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• KDB maksimum: 60%</li> <li>• KLB maksimum: 3,6%</li> <li>• GSB: 10 M</li> </ul>
<b>Batasan</b>	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;">  <p>• <b>Utara :</b> Taman kota</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>• <b>Timur :</b> Semak belukar dan jalan</p> </div> </div>
<b>Kondisi Site</b>	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;">  <p>• <b>Barat :</b> Semak belukar</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>• <b>Selatan :</b> SPBU dan ruko-ruko</p> </div> </div>

Tapak	Kondisi site adalah lahan pemerintahan yang dipenuhi Semak belukar dan terdapat drainase kota yang bisa dimanfaatkan sebagai drainase bangunan
Potensi	Lokasi yang sentral yakni dekat dengan pelabuhan,dekat dengan pusat kota banda aceh,dekat dengan kuliner ulhee lhee dan tempat wisata yakni mesium,kapal apung, blang padang,gunongan dan taman sari.
Kekurangan	Kurangnya Vegetasi , site dipenuhi semak belukar dan kolam kolam
View	<ul style="list-style-type: none"> <li>• View utara = Taman dan pertokoan (+)</li> <li>• View selatan = Jalan raya primer (+)</li> <li>• View barat = Taman wisata meuraxa (+)</li> <li>• View timur = Jalan sekunder (+)</li> </ul>
Peruntukan lahan (RTRW)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kawasan Fasilitas Pelayanan Umum</li> </ul>
Aksesibilitas	Berada pada jalan primer dan sangat mudah dijumpai, sirkulasi pada jalan terdapat dua jalur. Layanan transportasi yaitu transkutaraja, kendaraan Umum dan pribadi.
Jarak ke pusat kota	4,5 Km ( jarak ke masjid raya baiturrahman)
Layanan jaringan	Jaringan PLN, Air PDAM dan jaringan telekomunikasi

Sumber : Analisis Pribadi, 2022

**b. Alternatif Site 2**



*Gambar 2. 10 Alternatif Site 2  
Sumber: Google Earth*

*Tabel 2. 5 Data Alternatif Site 2*

<b>Lokasi</b>	Jln. Taman Ratu Safiatuddin Gampong Lampriet, Kec. Kuta Alam, Kota Banda Aceh
<b>Luas Lahan</b>	: 1,44 Ha
<b>Peraturan Setempat</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• KDB maksimum: 60%</li> <li>• KLB maksimum: 3,6%</li> <li>• GSB: 10 M</li> </ul>
<b>Batasan</b>	





• **Utara :**  
Taman Sultanah Safiatuddin



• **Timur :**  
Kantor Gubernur/Drainase kota



• **Barat :** Pertokoan/Perumahan warga



• **Selatan :** Mesjid Agung Al-Makmur

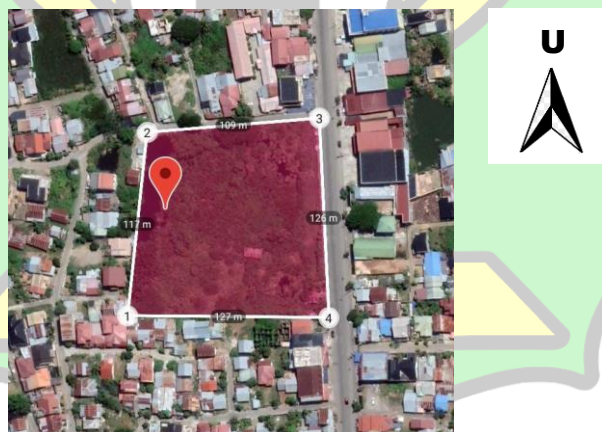
<b>Kondisi Site</b>	
Tapak	Kondisi site adalah lahan pemerintahan yang dipenuhi semak belukar dan terdapat drainase kota di belakang site yang bisa dimanfaatkan sebagai drainase bangunan .
Potensi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lokasi site yang berjarak 3.2 km dari pusat kota Banda Aceh.</li> <li>• Berhadapat langsung dengan jalan sekunder (jl. Taman sri ratu Safiatuddin. Y</li> <li>• Terdapat kawasan beberapa kantor dan pelayanan public seperti RSUDZA Zainal Bidin dan sekolahan SMAN 3 B.Aceh.</li> </ul>
Kekurangan	Kurangnya Vegetasi
View	<ul style="list-style-type: none"> <li>• View utara = Taman Sultanah Safiatuddin (+)</li> </ul>



	<ul style="list-style-type: none"> <li>• View selatan = Mesjid Agung Al-makmur (oman) (+)</li> <li>• View barat = Pertokoan dan perumahan warga (+)</li> <li>• View timur = Kantor Gubernur Aceh (+) dan Kota (-)</li> </ul>
Peruntukan lahan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kawasan Fasilitas Pelayanan Umum</li> </ul>
Aksesibilitas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Berada pada jalan primer dan sangat mudah dijumpai, sirkulasi pada jalan terdapat dua jalur.</li> <li>• Layanan transportasi yaitu transkutaraja dan kendaraan Umum dan pribadi.</li> </ul>
Jarak ke pusat kota	1,9 Km ( jarak ke masjid raya baiturrahman)
Layanan jaringan	Jaringan PLN, Air PDAM dan jaringan telekomunikasi

Sumber : file Pribadi

### c. Alternatif Site 3



Gambar 2. 11 Alternatif 3  
Sumber: Google Eart

Tabel 2. 6 Data Alternatif Site 3

Lokasi	Jln. Syiah Kuala, Gampong Lamdingin, Kec. Kuta Alam, Kota Banda Aceh
--------	--

<b>Luas Lahan</b>	: 1,37 Ha
<b>Peraturan Setempat</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• KDB maksimum: 60%</li> <li>• KLB maksimum: 3,6%</li> <li>• GSB: 10 M</li> </ul>
<b>Batasan</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Timur</b> : Terdapat tanah kosong</li> <li>• <b>Barat</b> : Berbatasan dengan permukiman warga</li> <li>• <b>Selatan</b> : Permukiman penduduk</li> </ul>
<b>Kondisi Site</b>	
Tapak	Kondisi site adalah lahan pemerintahan yang dipenuhi semak belukar dan terdapat drainase kota di belakang site yang bisa dimanfaatkan sebagai drainase bangunan .
Potensi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lokasi site berdekatan dengan area Pendidikan.</li> <li>• Site Berada pada tengah permukiman warga dan mudah ditemukan</li> </ul>
Kekurangan	Merupakan area rawa dan semak belukar
View	<ul style="list-style-type: none"> <li>• View utara = Permukiman penduduk (+)</li> <li>• View selatan = Permukiman penduduk (+)</li> <li>• View barat = Permukiman penduduk warga (+)</li> <li>• View timur = Tanah Kosong (+)</li> </ul>
Peruntukan lahan (RTRW)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kawasan perumahan</li> </ul>
Aksesibilitas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Berada pada jalan primer dan sangat mudah dijumpai,</li> <li>• Sirkulasi pada jalan terdapat dua jalur. Layanan transportasi yaitu transkutaraja dan kendaraan</li> </ul>

	umum maupun pribadi
Jarak ke pusat kota	4.5 Km ( jarak ke masjid raya baiturrahman)
Layanan jaringan	Jaringan PLN, Air PDAM dan jaringan telekomunikasi

Sumber : file Pribadi

### 2.3.3 Pemilihan Site

Dalam pemilihan site harus mengikuti kriteria sesuai dengan perancangan yang dibangun. Yaitu Pusat Kreativitas Seni Budaya Aceh. Berikut Kriteria penilaian terhadap alternatif site.

1: Kurang baik

2: Cukup Baik

3: Baik

Tabel 2. 7 Data Pemilihan Site

Kriteria		Alternatif 1	Alternatif 2	Alternatif 3
1	Lokasi			
	a) Luas Tapak yang sesuai terhadap bangunan	1	3	3
	b) Kondisi Site	3	3	1
	c) Fasilitas Parkir	3	3	2
2	Peraturan			
	a) Peruntukan RTRW	3	3	3
	b) Peraturan Setempat	3	3	3
3	Aksesibilitas			
	a) Pelayanan Transportasi	3	3	3
	b) Strategis dan mudah dicapai	3	3	3
	c) Terletak pada jalan primer			
	d) Kemudahan Pencapaian bagi pejalan kaki	3 3	3 3	3 3

4	Lingkunan tersedianya utulitas publik berada pada Kawasan perdagangan dan jasa	3 3	3 1	3 1
5	Jarak ke pusat kota	3	2	1
6	View site	3	3	2
<b>Total</b>		<b>37</b>	<b>36</b>	<b>31</b>

Sumber : file Pribadi

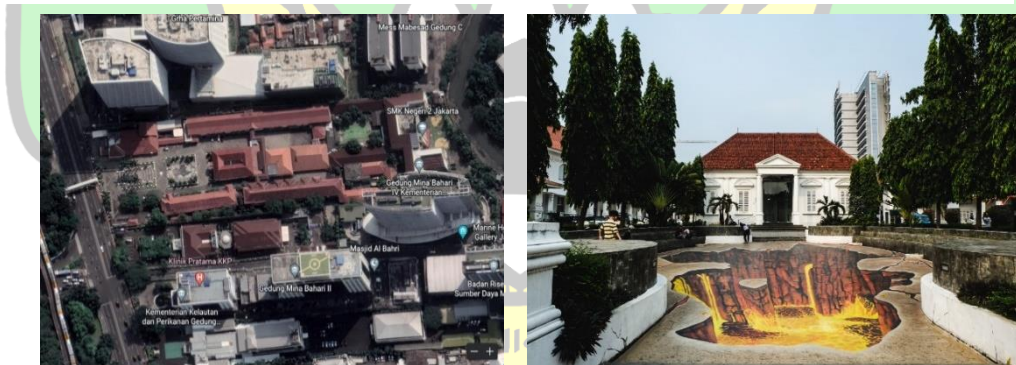
Berdasarkan kriteria penilaian site di atas dapat disimpulkan, lokasi site yang terpilih adalah Alternatif Site 1 berada di Jln. T.Iskandar Muda Ulhee Lheu.

## 2.4 STUDI BANDING

### 2.4.1 Galeri Nasional Indonesia (Ganas)

**Luas** 123,7 m

**Tahun** 1888



Gambar 2. 12 (a) Peta Galeri Nasional Indonesia dan (b).Galeri Nasional Indonesia

Sumber: Google Earth & Web. Galeri Nasional Indonesia,2022

#### a. Lokasi

Gedung Galeri Nasional Indonesia (GNI) terletak di Konengsplein Cost 4 dan saat ini Bernama Jalan Medan Merdeka Timur No. 14 Jakarta Pusat.

#### b. Sejarah

Galeri Nasional Indonesia merupakan salah satu lembaga museum dan pusat kegiatan seni rupa yang bertujuan untuk melindungi, mengembangkan

dan memanfaatkan koleksi seni rupa sebagai sarana edukasi kultural dan rekreasi, serta sebagai media peningkatan kreativitas dan apresiasi seni. perhelatan acara seni rupa Indonesia dan mancanegara.

Galeri Nasional Indonesia menyimpan, menghimpun dan memamerkan Karya seni rupa seperti lukisan, sketsa, grafis, patung, keramik, fotografi, seni kriya dan seni instalasi. Saat ini Galeri Nasional Indonesia memiliki sekitar 1785 koleksi karya seniman Indonesia dan manca negara, antara lain; Raden Saleh, Hendra Gunawan, Affandi, S. Sudjojono, Basoeki Abdullah, Barli Sasmitawi Nata, Trubus, Popo Iskandar, dan masih banyak lagi. Selain itu terdapat karya seniman dari Sudan, India, Peru, Cuba, Vietnam, Myanmar dan lain-lain.

#### **c. Arsitek**

Gedung Galeri Nasional Indonesia (GNI) dirancang oleh salah satu arsitek bernama G.CC Van Rijk pada tahun 1817.

#### **d. Fungsi Bangunan**

Tujuan didirikan Gedung Galeri Nasional Indonesia (GNI) sebagai Ruang lingkup kegiatan Galeri Nasional seperti, melaksanakan pameran (permanen, temporer, keliling), melaksanakan preservasi (konservasi, restorasi), akuisisi dan dokumentasi, seminar, diskusi, workshop, performance art, pemutaran film / video (screening), festival, lomba, dan lain-lain yang berkenan dengan peningkatan pemahaman, keterampilan dan apresiasi seni rupa.

A R - R A N I R Y

### e. Fasilitas Gedung Galeri Nasional Indonesia (GNI)



Gambar 2. 13 Site Plan  
Sumber: Web. Galeri Nasional Indonesia, 2022

#### 1. Ruang Pameran Tetap



Gambar 2. 14 Ruang Pameran tetap  
Sumber: Web. Galeri Nasional Indonesia, 2022

Penataan ruang pameran tetap pada Galeri Nasional Indonesia berisi ruangan pameran yang terdiri dari 2 lantai, selasar dan juga akses tangga. Pada ruangan ini penataan karya-karya desain diletakkan pada dinding ruangan dengan menggunakan lampu sorot sebagai penerangan ada karya seni yang dipamerkan.



## 2. Ruang Pameran Temporer



*Gambar 2. 15 (a) Denah Ruang Pameran (b) Galeri  
Sumber: Web. Galeri Nasional Indonesia, 2022*

Pada Galeri ini terdapat Ruang Pameran Temporer yang di fungsikan sebagai tempat sarana diadakannya kegiatan eksternal seperti pameran terbuka. Ruangan ini memiliki luas 1350 m2 dengan daya tampung sebesar 150 karya.

## 3. Ruang Seminar



*Gambar 2. 16 Ruang Seminar  
Sumber: Web. Galeri Nasional Indonesia, 2022*

Galeri Nasional Indonesia memiliki fasilitas ruang seminar (serba guna) untuk mendukung kegiatan seminar, diskusi pembahasan karya seni rupa. Kapasitas ruang seminar ini dapat menampung sekitar 200 orang. Dilengkapi



dengan pendingin ruangan (AC), agar suasana seminar atau diskusi terasa nyaman.

#### 4. Perpustakaan



*Gambar 2. 17 Ruang Perpustakaan  
Sumber: Web. Galeri Nasional Indonesia, 2022*

Galeri Nasional Indonesia ini memfasilitasi perpustakaan yang dimana didalamnya menyediakan beberapa koleksi buku, majalah, dan katalog arsip. Ruang Pustaka ini di desain dengan konsep sederhana sehingga pengunjung merasa nyaman dan hening.

5. Wisata Edukasi
6. Laboratorium
7. Area Parkir
8. Toilet dan Mushalla

## 2.4.2 Taman Marzuki Ismail (TIM)

<b>Arsitek</b>	Isandra Matin Ahmad
<b>Luas</b>	9 Hektar
<b>Tahun</b>	1968



Gambar 2. 18 (a) Perspektif burung Taman Ismail Marzuki (b) Gedung Galeri Cipta II Taman Ismail Marzuki

Sumber: Web. Galeri Nasional Indonesia, 2022

### a. Lokasi

Taman Marzuki Ismail berlokasi di Jalan Cikini Raya Nomor 73, Cikini, Menteng, Jakarta Pusat, DKI Jakarta.

### b. Sejarah

Taman Marzuki Ismail dibangun pada tahun 1968 pada area seluas Sembilan hektar. Peresmian Taman Marzuki Ismail pada 10 November 1968 yang di resmikan langsung oleh Gubernur DKI Jakarta pada saat itu, Ali Sadikin.

### c. Arsitek

Taman Marzuki Ismail dirancang oleh salah satu arsitek bernama Isandra Matin Ahmad.

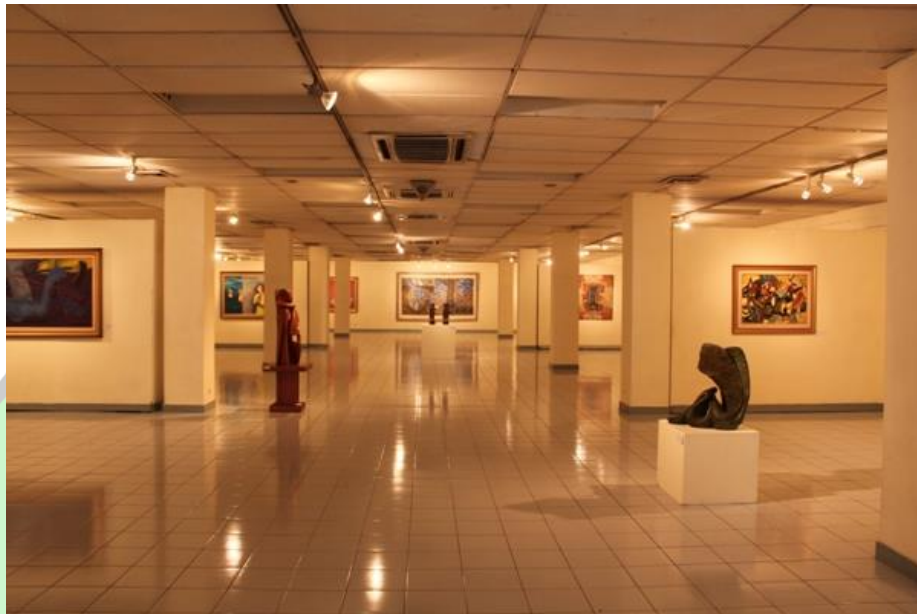
### d. Fungsi Bangunan

Pada awalnya Taman Marzuki Ismail di fungsikan sebagai ruang atau tempat rekreasi umum yang diberi nama Taman Raden Saleh, dan terdapat juga kebun binatang yang saat ini sudah dipindahkan ke Ragunan. Kemudian Ali

Sadikin mengubah Kawasan ini menjadi pusat kesenian untuk para seniman tetap bisa berkarya.

#### **e. Fasilitas Gedung**

##### **1. Galeri Cipta**



*Gambar 2. 19 Interior Galeri Cipta Taman Ismail Marzuki  
Sumber: Web. Galeri Nasional Indonesia, 2022*

Salah satu fasilitas Pada Pusat Kesenian Taman Ismail ialah Galeri Cipta. Galeri Cipta merupakan Ruang pameran yang lebih besar dari Graha Cipta III. Kedua ruang tersebut dapat dipergunakan untuk pameran seni lukis, seni patung, diskusi , seminar dan pemutaran film pendek. Gedung ini dapat memuat sekitar 80 lukisan dan 20 patung serta dilengkapi dengan pendingin ruangan tata cahaya khusus tata suara serta panel yang dapat dipindah-pindahkan.

Interior pada Taman Ismail Marzuki ini dapat terlihat jelas pada bangunan Galeri Cipta II ruangan tersebut sangat sederhana dan praktis banyak karya seni seperti lukisan dan patung ditata dengan rapi. Untuk menimbulkan efek artistik karya seni ini di sorot lampu sehingga dapat menarik perhatian pengunjung ruangan ini dapat memuat hingga 80 lukisan dan 20 patung yang

juga dilengkapi dengan pendingin udara, tata cahaya yang khusus, dan suara serta panel yang dapat dipindah-pindahkan.

Taman Ismail Marzuki ini menggunakan pencahayaan dengan sorotan lampu pada bidang yang diinginkan pencahayaan ini lebih efektif dibanding dengan pencahayaan pantulan yang menggunakan banyak lampu yang digunakan.

2. Perpustakaan

3. Cinema XXI

4. Gedung IKJ

#### **f. Lanskap Bangunan**

Tatanan massa bangunan pada Taman Ismail Marzuki ini menyebar. Hal ini karena banyaknya aktivitas yang terdapat di dalamnya seperti pertunjukan seni dan budaya pameran seni dan aktivitas lainnya oleh karena itu bangunan ini memiliki banyak masa untuk memenuhi banyaknya aktivitas yang terdapat di dalam Taman Ismail Marzuki.



*Gambar 2. 20 Tatanan massa dan Sirkulasi Taman Ismail Marzuki  
Sumber: Web. Galeri Nasional Indonesia, 2022*

Sirkulasi di Taman Ismail Marzuki ini dimulai dari entrance utama di Jalan Cikini raya. Entrance berupa gapura yang memiliki daya tarik hingga pengguna jalan memperhatikannya, selanjutnya sirkulasi ini dalam arena Taman



Ismail Marzuki didominasi oleh jalan beraspal untuk kendaraan menuju ke bangunan tertentu tempat parkir yang diletakkan terpisah ditempatkan disetiap muka gedung. Hal ini karena fungsi dari Taman Ismail yang banyak sehingga massa bangunan tersebar dan berbeda satu dan lainnya sehingga dibutuhkan penghubung antar bangunan tersebut sirkulasi pejalan kaki di Taman Ismail Marzuki ini cukup menunjukkan karena banyaknya pepohonan yang rindang serta nyaman untuk menelusurinya dengan berjalan kaki untuk sirkulasi para Pengendara kendaraan kurang cukup karena untuk akses parkir dan menuju keluar tidak memiliki pembatas.

### 2.4.3 Langgeng Art Foundation

<b>Arsitek</b>	-
<b>Luas</b>	1200 m <sup>2</sup>
<b>Tahun</b>	2010



*Gambar 2. 21 Langgeng Art Foundation (LAF)  
Sumber: Foursquare, 2019*

#### a. Lokasi

Langgeng Art Foundation Berlokasi di Jalan Suryodiningratan No.37, Suryodiningratan, Kec. Mantrijero, Kota Yogyakarta.

#### b. Sejarah

Langgeng Art Foundation (LAF) adalah lembaga seni rupa kontemporer yang memfasilitasi berbagai macam seni, penciptaan presentasi

dan diskusi, terutama dalam kaitannya dengan cara-cara strategis dalam pertumbuhan dan perkembangan seni rupa kontemporer Indonesia.

Sebagai sebuah lembaga seni rupa kontemporer, Langgeng Art Foundation memusatkan perhatian dan bekerja untuk memfasilitasi peluang dan mengelola sumber daya yang dapat memaksimalkan proses penciptaan seniman Indonesia secara optimal. Disamping itu Langgeng Art Foundation juga mendukung dan mendorong kreasi baru.

**c. Arsitek**

Langgeng Art foundation didirikan oleh Deddy Irianto yang merupakan pendiri dan manager Langgeng Gallery, Magelang, Indonesia pada tahun 2010.

**d. Gaya Arsitektur**

Gedung seni ini memiliki bangunan bergaya Heritage Society

**e. Fasilitas**

Fasilitas Langgeng Art Foundation yaitu: Terdapat 3 ruang gallery: Area atas, Area Lobby dan Basement Garden dan panggung tempat untuk pertunjukan music Ruang workshop Residents.

**2.5 PERBANDINGAN STUDI BANDING**

Tabel 2. 8 Kesimpulan Studi BANDING

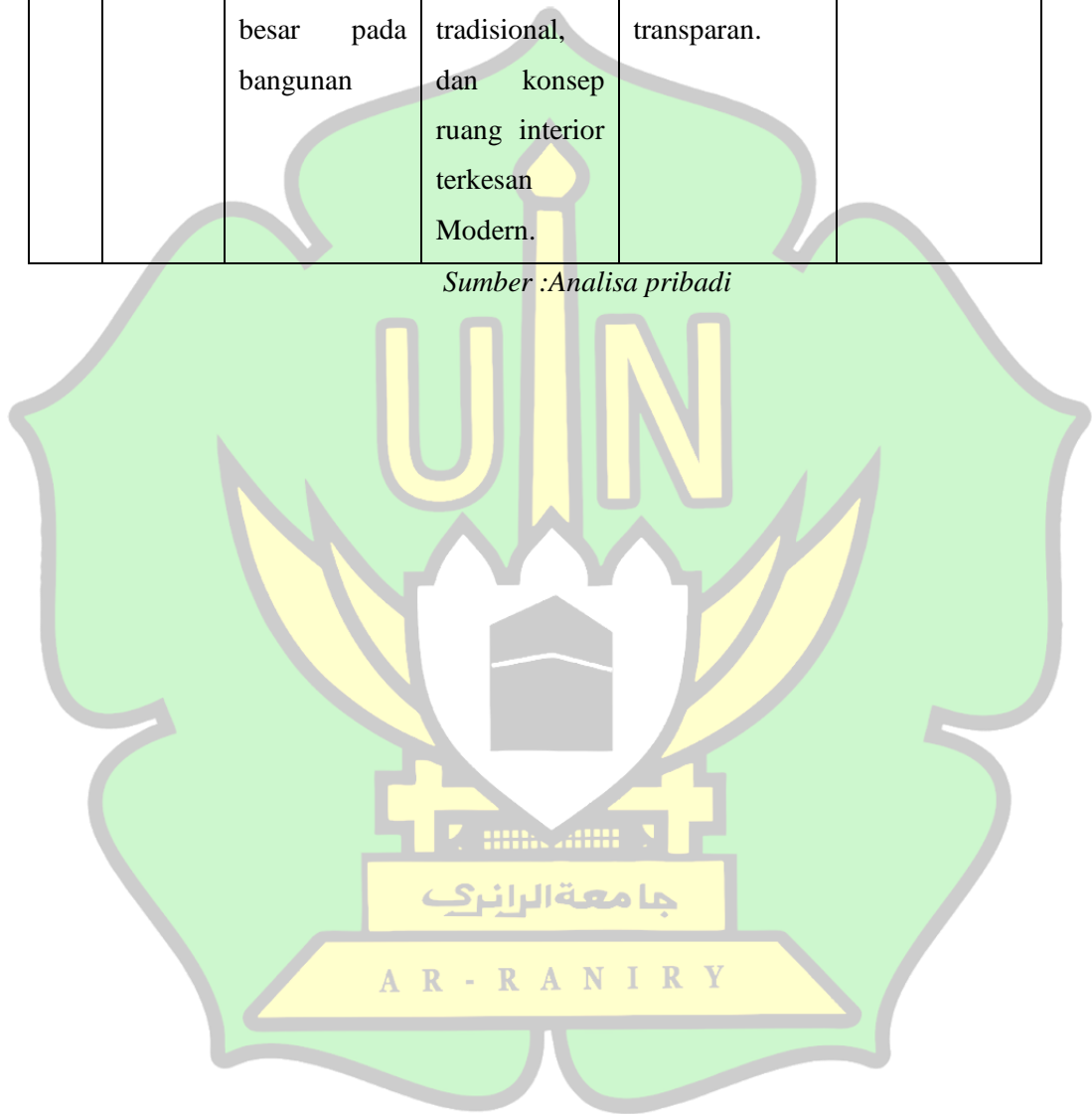
No	Kajian	Galeri Nasional Indonesia (GALNAS)	Taman Marzuki Ismail (TIM)	Langgeng Art Fondation	Penerapan Pada Desain
1	Lokasi	Terletak di Jalan Medan Merdeka Timur No. 14 Jakarta Pusat	Terletak di Jalan Cikini Raya Nomor 73, Cikini, Menteng, Jakarta Pusat,	Berlokasi di Jalan Suryodiningrata n No.37, Suryodiningrata n, Kec.	Berada Pada Pusat Kota di Jln. Syiah Kuala, Gampong Lamdingin,

			DKI Jakarta.	Mantrijero, Kota Yogyakarta.	Kec. Kuta Alam, Kota Banda Aceh.
1	Masa bangun an	Bangunan Massa Banyak	Bangunan Massa Tunggal	Bangunan Massa Tunggal	Bangunan Massa Tunggal
2	Fasilita s	a. Ruang Pameran Tetap b. Ruang Pameran Temporer c. Ruang Seminar d. Perpustaka an e. Wisata Edukasi f. Laboratoriu m g. Area Parkir h. Toilet dan Mushalla	a. Ruang Teater b. Graha Bhakti Budaya c. Planetariu m d. Galeri Cipta II & III e. Gedung Wayang Orang Bhrata Geung Miss Tjitjih f. Perpustaka an	a. Area Atas b. Area Lobby c. Basement d. Garden/ Area Pertunjukan e. Ruang Workshop f. Residensi	a. Ruang Pameran Tetap b. Ruang Pameran Temporer c. Ruang Seminar d. Perpustaka an e. Area Parkir f. Toilet dan Mushalla
3	View	Menghadap jalan utama dengan view dari pusat	Orientasi Bangunan	Berada pada jalan utama dengan luas lahan yang sempit	Orientasi bangunan menghadap ke arah jalan utama
4	Tampil an	Menerapkan konsep klasik	Pada eksterior bangunan	Menerapkan konsep	Menerapkan konsep Neo



Bangunan	modern, dengan bentuk dan sederhana, dan terdapat pilar-pilar besar pada bangunan	menggunakan konsep Neo vernakula dengan menganut konsep tradisional, dan konsep ruang interior terkesan Modern.	<i>Heritage Society</i> , dengan bentuk fasad sederhana dan dikombinasikan dengan fasad transparan.	Vernakular, dari tranformasi bentuk Rumah Adat Aceh.
----------	---	---	---	--

*Sumber :Analisa pribadi*



## **BAB III**

### **ELABORASI TEMA**

#### **3.1 TINJAUAN TEMA**

##### **3.1.1 Latar Belakang Tema**

Pemilihan tema yang didasarkan pada fungsi objek rancangan galeri seni rupa 2D di Banda Aceh yaitu sebagai tempat untuk mempromosikan, menyajikan, dan menjaga karya seni rupa di Banda Aceh. Tema Neo Vernakular yang diterapkan pada perancangan galeri seni rupa di Banda Aceh ini sangat mendukung untuk melestarikan karya-karya seni rupa yang ada di Banda Aceh dengan mengangkat nilai-nilai lokal dan sosial budaya di Banda Aceh yang dapat memunculkan identitas dari seni rupa yang ada di Banda Aceh.

Nilai tradisional yang ada di Banda Aceh seharusnya menjadi sebuah identitas bagi daerah tersebut. Dapat dimulai dari bangunan-bangunan yang menjadi sebuah gerbang utama untuk memperlihatkan nilai-nilai yang ada di Banda Aceh. Namun, hal-hal tersebut hilang karena adanya konsep bangunan-bangunan yang mulai berkembang mengikuti zaman. Sehingga bangunan tradisional yang dianggap kuno oleh beberapa orang menjadi sebuah partikel kecil di dataran luas Aceh.

##### **3.1.2 Definisi Arsitektur Neovernakular**

Dalam dunia arsitektur terdapat beberapa periode di dalam perkembangannya. Dari zaman klasik sudah berkembang beberapa aliran arsitektur seperti Gothic, Renaissance yang kemudian berlanjut ke periode modern. Pada periode modern ini muncul beberapa gaya arsitektur modern maupun postmodern. Arsitektur modern dan postmodern lahir pada periode yang hampir bersamaan, tetapi tetap terdapat perbedaan.

Terdapat 6 aliran yang muncul pada era Post Modern menurut Charles A. Jenck diantaranya, historicism, straight revivalism, neo vernakular, contextualism, metaphor dan post modern space. Dimana menurut (Widi &

Prayogi, 2020) dari semua aliran yang berkembang pada Era Post Modern ini memiliki 10 (sepuluh) ciri-ciri arsitektur neo-vernakular sebagai berikut:

1. Mengandung unsur komunikatif yang bersikap lokal atau populer.
2. Membangkitkan kembali kenangan historik.
3. Berkonteks urban.
4. Menerapkan kembali teknik ornamentasi.
5. Bersifat representasional (mewakili seluruhnya).
6. Berwujud metaforik (dapat berarti bentuk lain).
7. Dihasilkan dari partisipasi.
8. Mencerminkan aspirasi umum.
9. Bersifat plural.
10. Bersifat eklektik.

Kesepuluh ciri-ciri di atas tidak harus dipenuhi untuk dapat dikategorikan sebagai arsitektur post modern. Sebuah karya arsitektur yang memiliki enam atau tujuh ciri-ciri di atas sudah dapat dikategorikan kedalam arsitektur post-modern. Terdapat tiga alasan yang mendasari timbulnya era post modern menurut Charles Jenks, yaitu:

- Cepatnya komunikasi dan tingginya daya tiru manusia menjadi penyebab berkembangnya kehidupan yang sebelumnya dunia serba terbatas menjadi dunia tanpa batas.
- Canggihnya teknologi menghasilkan produk-produk yang bersifat pribadi.
- Adanya sebuah kecenderungan manusia untuk menoleh kebelakang sehingga muncul keinginan kembali kepada nilai-nilai tradisional atau daerah,

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa arsitektur post modern dan aliran-alirannya merupakan arsitektur yang menggabungkan antara tradisional dengan modern, perpaduan unsur lama dengan unsur baru. Dalam timeline arsitektur modern, vernakular berada pada posisi arsitektur modern awal dan

berkembang menjadi Neo Vernakular pada masa modern akhir setelah terjadi eklektisme dan kritikan-kritikan terhadap arsitektur modern.

Arsitektur Neo-Vernakular merupakan suatu paham dari aliran Arsitektur Post-Modern yang lahir sebagai respon dan kritik atas modernisme yang mengutamakan nilai rasionalisme dan fungsionalisme yang dipengaruhi perkembangan teknologi industri. Arsitektur NeoVernakular merupakan arsitektur yang konsepnya pada prinsipnya mempertimbangkan kaidakaidah normative, kosmologis, peran serta budaya lokal dalam kehidupan masyarakat serta keselarasan antara bangunan, alam dan lingkungan. Dalam penerapannya Arsitektur neo-vernakular sering ditemukan dalam bentuk-bentuk yang sangat modern namun secara konsep masih menggunakan konsep lama atau konsep daerah setempat. Arsitektektur neo vernakular ini menunjukkan suatu bentuk modern yang memiliki image daerah setempat walaupun material yang digunakan adalah bahan modern seperti kaca dan logam. Dalam arsitektur neo-vernakular, konsep atau ide bentuk-bentuk diambil dari vernakular aslinya yang dikembangkan dalam bentuk modern

Berdasarkan berbagai pendapat diatas maka arsitektur vernakular dapat disimpulkan sebagai arsitektur yang memiliki ke-lokal-an. Arsitektur Neo-vernakular adalah desain arsitektur yang menyesuaikan iklim lokal, menggunakan teknik dan material lokal, dipengaruhi aspek sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat setempat.

### **3.1.3 Prinsip Arsitektur Neo Vernakular**

Dalam jurnal (Saidi et al., 2019) menyatakan bahwa terdapat beberapa prinsip-prinsip desain arsitektur neo vernakuler secara terperinci adalah sebagai berikut:

- a) Hubungan Langsung, merupakan pembangunan yang kreatif dan adaptif terhadap arsitektur setempat disesuaikan dengan nilai-nilai/fungsi dari bangunan sekarang.

- b) Hubungan Abstrak, meliputi interpretasi ke dalam bentuk bangunan yang dapat dipakai melalui analisa tradisi budaya dan peninggalan arsitektur.
- c) Hubungan Lansekap, mencerminkan dan menginterpretasikan lingkungan seperti kondisi fisik termasuk topografi dan iklim.
- d) Hubungan Kontemporer, meliputi pemilihan penggunaan teknologi, bentuk ide yang relevan dengan program konsep arsitektur.
- e) Hubungan Masa depan, merupakan pertimbangan mengantisipasi kondisi yang akan datang.

#### **3.1.4 Kriteria Arsitektur Neo Vernakular**

Saidi et al., 2019 juga menyatakan bahwa Kriteria Arsitektur Neo Vernakuler Kriteria-kriteria yang mempengaruhi arsitektur Neo-Vernakuler adalah sebagai berikut:

- a) Bentuk-bentuk menerapkan unsur budaya, lingkungan termasuk iklim setempat diungkapkan dalam bentuk fisik arsitektural (tata letak denah, detail, struktur, dan ornament).
- b) Tidak hanya elemen fisik yang diterapkan dalam bentuk modern, tetapi juga elemen non-fisik yaitu budaya pola pikir, kepercayaan, tata letak yang mengacu pada makro kosmos dan lainnya menjadi konsep dan kriteria perancangan.
- c) Produk pada bangunan ini tidak murni menerapkan prinsip-prinsip bangunan vernakular melainkan karya baru (mengutamakan penampilan visualnya).
- d) Warna-warna yang kuat dan kontras.

Dari kriteria diatas dapat dilihat bahwa Arsitektur Neo-Vernakular tidak ditunjukan pada arsitektur modern atau arsitektur tradisional tetapi lebih pada keduanya. Hubungan antara kedua bentuk arsitektur diatas ditunjukkan dengan jelas dan tepat oleh Neo-Vernakular melalui trend akan rehabilitasi dan pemakaian kembali.

### 3.2 INTERPRETASI TEMA

Tema yang diterapkan pada perancangan Galeri Seni Rupa 2D di Banda Aceh adalah Arsitektur Neo-Vernakular. Arsitek Neo-Vernakular adalah arsitek yang tidak hanya menerapkan elemen-elemen fisik yang diterapkan dalam bentuk modern tetapi juga elemen non fisik seperti budaya, pola pikir, kepercayaan, tata letak, religi, dan lain-lain.

Penerapan tema ini mengambil unsur-unsur empiris dari Rumah Aceh yang dimodifikasi. Terdapat beberapa bagian dari rumah Aceh yang diambil, baik fisik maupun non-fisik. Penerapannya yaitu dari atap rumah Aceh, penghawaan, ornamen dan bentuk denah rumah Aceh yang persegi. Unsur ini sebagai landasan tema perancangan yang akan diterapkan pada bangunan.

#### 3.2.1 Bentuk

Pada Perancangan bangunan Galeri Seni Rupa 2D di Banda Aceh mengadopsi bentuk dasar rumah panggung dan atap pelana pada rumah tradisional Aceh.



Gambar 3. 1 Rumah Aceh  
Sumber: [Regionalkompas.com](http://Regionalkompas.com)

#### 3.2.2. Fasad

Dengan mempertimbangkan identitas kultural masyarakat Aceh maka pada bangunan Galeri Seni Rupa 2D di Banda Aceh menerapkan.

- a. Penggunaan ornamen kerawang pada secondary skin pada Gedung Galeri Seni Rupa 2D di Banda Aceh dengan mengambil bentuk motif



kerawang dari Pucuk Rebung, dimana ornamen ini juga di gunakan di tombak layar/tulak angen yang ada di rumah Aceh.



*Gambar 3. 2 Rumah Aceh  
Sumber: Regionalkompas.com*

### **3.3 STUDI BANDING TEMA SEJENIS**

#### **3.3.1 Istana Budaya, Malaysia**

Arsitek	Muhammad Kamar Ya'akub
Tahun	1999



*Gambar 3. 3 Istana Budaya, Malaysia  
Sumber: kualalumpur.ws*

#### **a. Lokasi**

Istana Budaya terletak di jalan Tun Razak, sebuah jalan protocol di pusat jantung kota kuala lumpur.



## **b. Fungsi**

Bangunan Istana Budaya ini di fungsikan sebagai Gedung pertunjukan seni teater.

## **c. Bentuk Bangunan**

Gaya arsitektur Istana Budaya berbentuk seperti lipatan origami. Bangunan utama Istana Budaya dirancang secara khas sesuai kebudayaan melayu. Bangunan ini terinspirasi dari “Sirih Junjung” sebagai desain bangunan utama Istana Budaya. Sirih Junjung merujuk pada rangkaian bunga dan daun sirih yang menjadi symbol untuk menyambut tamu pada tradisi acara pernikahan adat melayu.



*Gambar 3. 4 Istana Budaya, Malaysia  
Sumber: wikipediadotcom*

## **d. Atap**

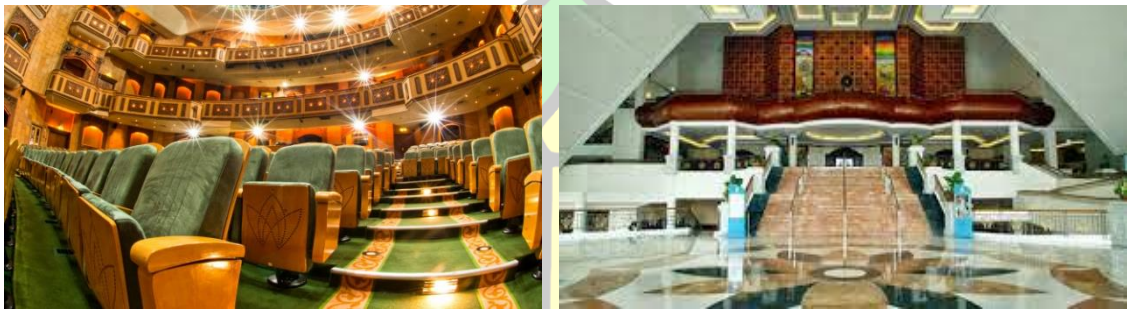
Gaya atap yang digunakan pada bangunan istana budaya ini juga mengambil bentuk dari rumah adat Malaysia yaitu bentuk atap pelana.

## **e. Material**

material yang digunakan pada bangunan Istana Budaya berupa rangka beton bertulang, dinding batu bata, untuk lantai menggunakan marmer Langkawi.

## f. Interior

Interior Istana Budaya juga bercirikan tangga tradisional rumah melayu malaka. Kesan mewah nan klasik terlihat dari penerapan marmer Langkawi yang diterapkan dibagian dalam Istana Budaya serta pintu kayu tropis dengan ukiran bercorak bunga dan dedaunan yang semakin menambah kesan elegan dan estetika desain ruangan gedung ini.



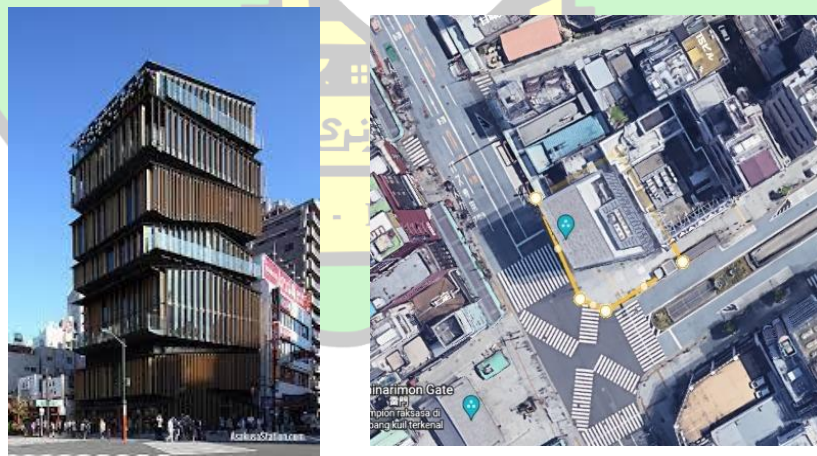
*Gambar 3. 5 Interior Istana Budaya  
Sumber: kualalumpur.ws*

### 3.3.2 Asakusa Tourist Information Center (Jepang)

Arsitek : Kengo Kuma and Associaters

Luas : 234,13 m<sup>2</sup>

Dibangun : 2009-2012



*Gambar 3. 6 Asakusa Tourist Information  
Sumber: asakusastation.com*

#### **a. Lokasi**

Bangunan Asakusa Tourist Information Center yang berada di dekat Kuil Shinto di Tokyo, Jepang.

#### **b. Fungsi**

Bangunan yang memiliki luas 234,13 m<sup>2</sup> yang berada di sudut Gerbang Kaminari-mon yang di fungsikan sebagai tempat pusat Informasi Kebudayaan dan Pariwisata.

#### **c. Bentuk Bangunan**

Bangunan ini berbentuk seperti rumah-rumah tradisional dengan atap yang miring dan yang ditumpuk ke atas, bangunan Asakusa Tourist Information Center mengadopsi bentuk bangunan Machiya yang merupakan bangunan tradisional Jepang yang terbuat dari kayu.

#### **d. Atap**

Bangunan Asakusa Tourist Information Center menggunakan jenis atap pelana yang disusun berlapis ke atas.

#### **e. Material**

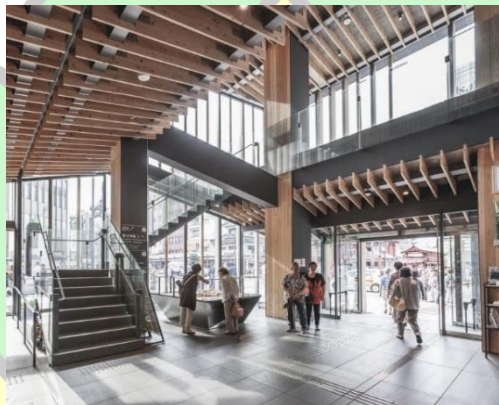
Pada konstruksi bangunan ini menggunakan material berupa rangka utama baja, kaca, dan aksen kayu pada fasad sekeliling bangunan.

#### **f. Interior**

pada interior bangunan terdapat aksen kayu yang horizontal pada Langit-langit bangunan, yang merupakan ciri khas ala Jepang, untuk sisi atap dan kemiringan plafond berbeda di setiap lantainya. Dan dinding kaca yang dihiasi dengan motif tradisional Jepang yang terbuat dari kayu.



*Gambar 3. 7 Reepsionis Asakusa Tourist Information  
Sumber: Dreamstime.com*



*Gambar 3. 8 Lobby Asakusa Tourist Information  
Sumber: Dreamstime.com*

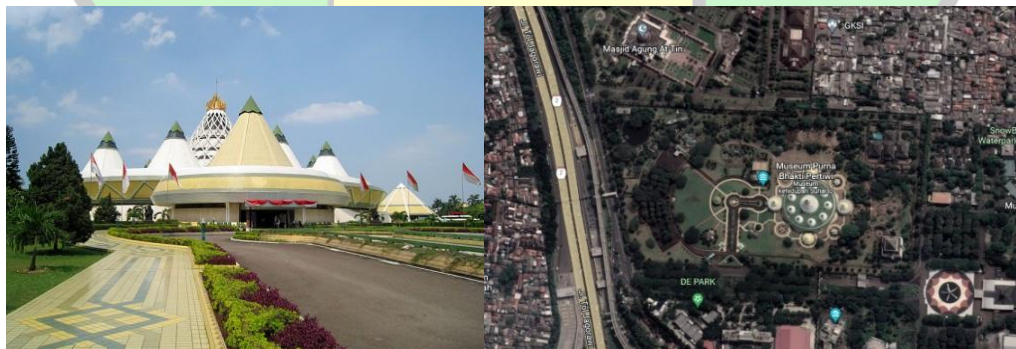
### **3.3.3 Museum Purna Bhakti Pertiwi**

Arsitek

Ir. Franky du Ville, IAI

Tahun

1993



*Gambar 3. 9 Museum Purna Bhkati Pertiwi  
Sumber: tamanmini.com*



#### **a. Lokasi**

Museum Purna Bhakti Pertiwi berlokasi di Jalan Taman Mini 1, Jakarta Timur.

#### **b. Fungsi**

Museum Purna Bhakti Pertiwi sebagai Wahana Rekreasi Edukatif didirikan pada area seluas 19,73 Ha, atas prakasa Ibu Tien Soeharto sebagai ungkapan rasa syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa serta ucapan terima kasih kepada seluruh masyarakat Indonesia yang telah memberi dukungan kepada Pak Harto selama pengabdianya pada bangsa Indonesia.

#### **c. Bentuk Bangunan**

Bentuk bangunan merupakan konsep yang bertumpu pada khasanah budaya Jawa, yaitu diadopsi dari bentuk nasi tumpeng pada acara syukuran, yang merupakan simbol rasa terima kasih kepada Tuhan Yang Maha Esa.

#### **d. Atap**

Gaya atap yang digunakan pada Museum Purna Bhakti Pertiwi ini juga mengambil bentuk kerucut yang merupakan adaptasi dari bentuk nasi tumpeng, sebagai simbolis dari rasa syukur terhadap tuhan yang maha esa.

#### **e. Material**

Material yang digunakan pada Museum Purna Bhakti Pertiwi berupa rangka beton bertulang, dinding batu bata, dan penggunaan enamel pada atap.

#### **f. Interior**

Di dalam Interior Museum Purna Bhakti Pertiwi terdapat ornamen pada tampilan dinding bangunan dengan nuansa coklat.



Gambar 3. 10 Galeri museum  
Sumber: museum.co.id

### 3.3. PERBANDINGAN STUDI BANDING

Tabel 3. 1 Kesimpulan Studi BANDING

<b>Kriteria</b>	<b>Istana Budaya, Malaysia</b>	<b>Asakusa Tourist Information Center (Jepang)</b>	<b>Museum Purna Bhakti Pertiwi</b>	<b>Objek Perancangan</b>
<b>Fungsi Umum</b>	Sebagai Gedung pertunjukan seni teater.	sebagai tempat pusat Informasi Kebudayaan dan Pariwisata.	Sebagai tempat Wahana Rekreasi Edukatif	Pusat pertunjukkan seni dan tempat wisata
<b>Interior</b>	Ruanganan menggunakan warna coklat serta menggunakan material kaca	Ruangan dengan nuansa kayu dan dipadukan dengan tampilan kaca.	Ruangan berwarna coklat dengan tampilan ornamen.	Penggunaan warna kayu alami dan warna budaya Aceh (hijau, kuning, merah, dan Hitam)

<b>Material Bangunan</b>	Struktur beton bertulang, Kaca, dan Marmer Langkawi	Struktur Kaca, Kaca, dan Kayu	Struktur beton bertulang, Kaca, dan Enamel	Penggunaan material alam (kayu), material modern (baja, kaca, GRC dan beton)
<b>Interprestasi Tema NeoVernakular</b>	Mengadopsi bentuk dari sirih junjung yang menjadi symbol untuk menyambut tamu pada tradisi acara pernikahan adat melayu.	mengadopsi bentuk bangunan <i>Machiya</i> yang merupakan bangunan tradisional jepang yang terbuat dari kayu.	Mengadopsi bentuk dari nasi tumpeng budaya jawa .	Bentuk bangunan dari mengadopsi bentuk dasar rumah panggung dan atap pelana pada rumah tradisional Aceh. Dan penggunaan ornamen kerawang pucuk rebung pada fasad bangunan.

Sumber : Analisa Pribadi

A R - R A N I R Y

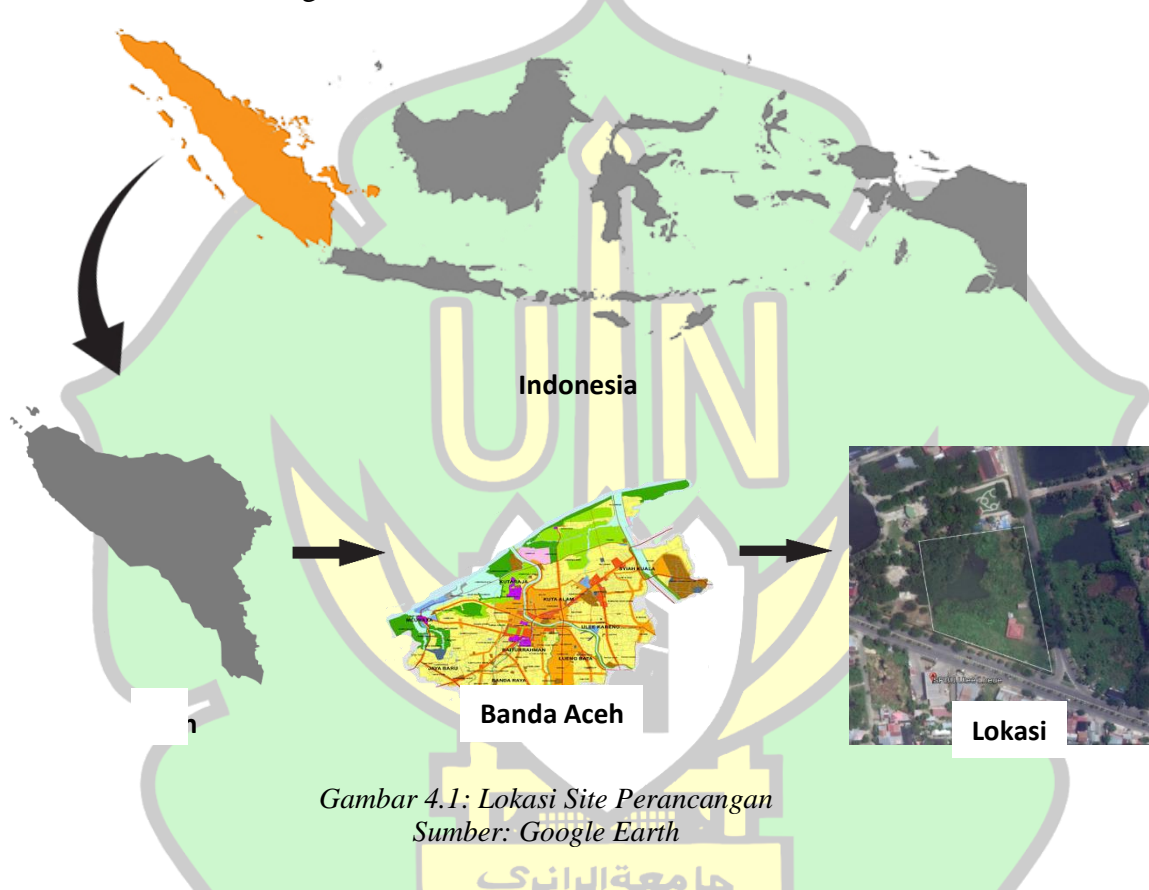


## BAB IV ANALISIS

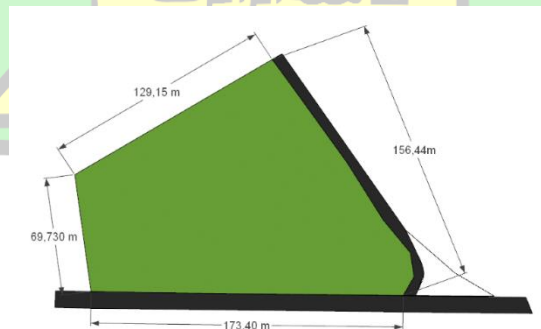
### 4.1 Analisis Kondisi Lingkungan

#### 4.1.1 Lokasi

Lokasi tapak objek perancangan Galeri Seni Rupa 2D Di Banda Aceh berada di Jln. Tgk. Abu Lam U, Kec. Baiturrahman, Kota Banda Aceh.



Gambar 4.1: Lokasi Site Perancangan  
Sumber: Google Earth



Gambar 4. 1 Ukuran Site  
Sumber: Analisis pribadi

#### 4.1.1 Kondisi Existing Tapak

Tapak pada lokasi ini merupakan lahan kosong dengan satu bangunan perdagangan yang telah lama kehilangan fungsi sebagai pusat perdagangan. Selain itu lokasi tapak juga cukup strategis yaitu berada di pinggiran pusat kota dengan akses pencapaian menuju lokasi sangat mudah. Dengan luas lahan  $\pm 1,9$  hektar dengan Batasan sebagai berikut:

Bagian Utara	Taman kota
Bagian Timur	Ruko/jalan sekunder
Bagian Barat	Semak belukar
Bagian Selatan	SPBU dan ruko-ruko

#### 4.1.2 Peraturan Setempat

Berdasarkan RTRW dari Qanun Kota Banda Aceh tahun 2009-2029, peraturan peraturan setempat yang ada di Kawasan ini adalah sebagai berikut:

- Peruntukan Lahan : Area Perdagangan dan Jasa
- KDB Maksimum : 60 %
- KLB Maksimum : 4,8 Lantai
- GSB Minimum : 10 m
- Ketinggian Bangunan : 4 Lantai
- Luas lantai dasar maksimum : KDB x Luas Tapak  
: 60% x 19,000 m<sup>2</sup>  
: 11,400 m<sup>2</sup>

#### 4.1.3 Potensi Tapak

Berikut potensi-potensi yang ada pada tapak:

##### 1. Land Use (Tata Guna Lahan)

Peruntukan lahan pada lokasi ini sebagai tempat Perdagangan dan Jasa

## 2. Akseibilitas

Tapak berda di Kawasan Perdagangan dan Jasa, untuk akses sangat mudah karena lokasi site berada di jalan primer (Jln. T.Iskandar Muda Ulhee Lheu), dan di jalan arteri sekunder (Jln. Rama Setia).



*Gambar 4. 2 (a) Jln. T.Iskandar Muda Ulhee dan (b). Jln. Rama Setia  
Sumber: Dokumen Pribadi 2022*

## 3. Fasilitas

Lokasi berada pada pusat kota Banda Aceh, dekat dengan kuliner Ulhee Lheu, dan terdapat beberapa fasilitas penunjang seperti Taman Wisata Meuraxa yang berada di samping kiri site, SPBU yang berada di depan site, dan juga dekat dengan tempat wisata seperti Museum Tsunami, Kapal Apung, Blang Padang, Dan Gunongan.



*Gambar 4. 3 (a) Taman Wisata Meuraxa dan (b). SPBU Ulhee Lheu  
Sumber: Dokumen Pribadi 2022*

#### 4. Kondisi Site

- Tersedianya roil kota.
- Tanah milik pemerintah.
- Kondisi jalan yang terdapat di samping site memiliki tingkat kepadatan yang sedang.
- Terdapat kolam bekas di tengah tapak.
- Kondisi tanah yang datar
- Site di penuhi semak belukar.



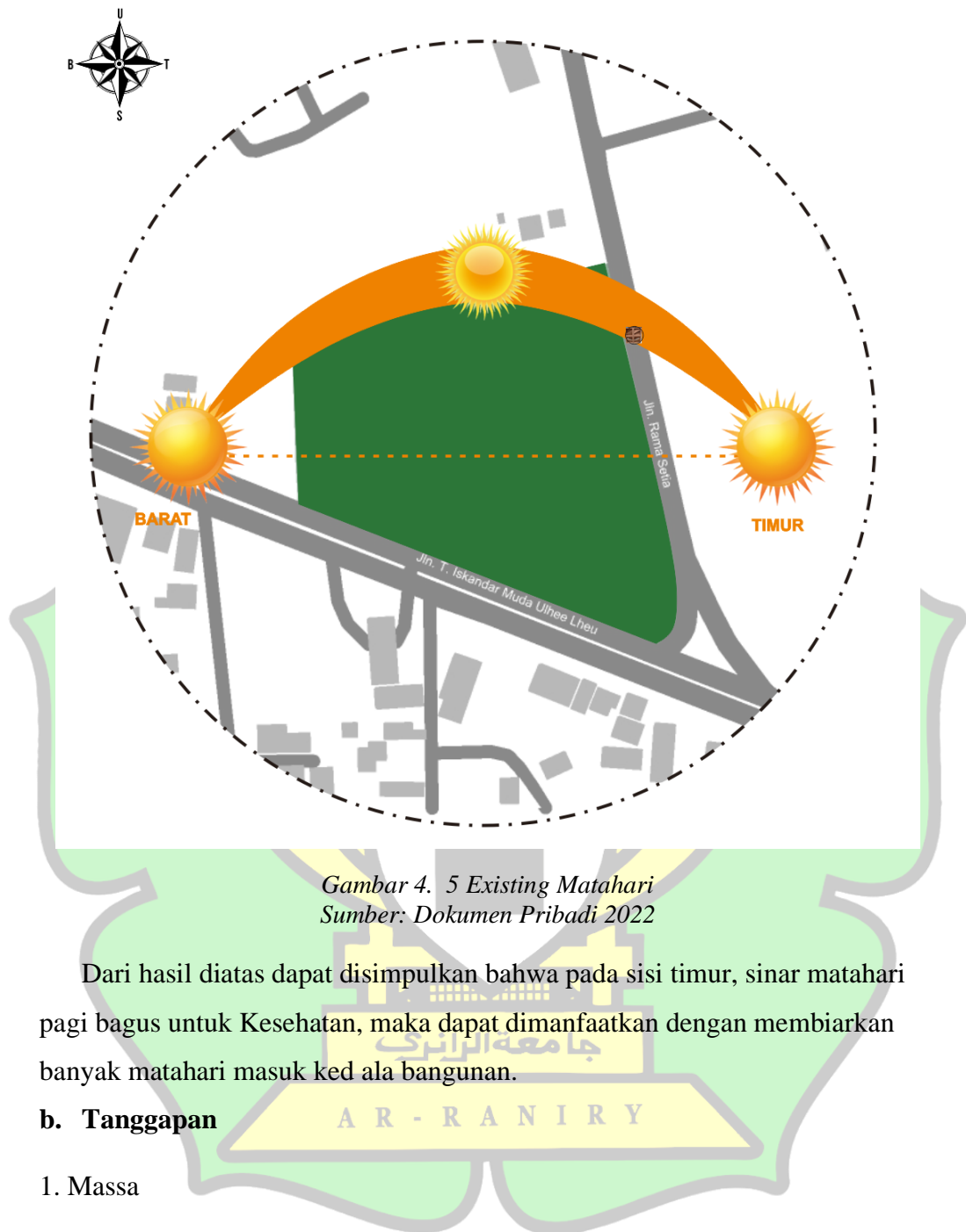
*Gambar 4. 4 Kondisi Lingkungan Tapak  
Sumber: Dokumen Pribadi 2022*

#### 4.2 Analisa Tapak

##### 4.2.1 Analisa Matahari

###### a. Kondisi Existing

Banda Aceh merupakan daerah yang memiliki iklim tropis dan tingkat radiasi matahari sangat tinggi. Presentase lamanya intensitas matahari pukul 11:00 - 15:00 wib 86% (tingkat kesilauan tinggi), jumlah matahari terendah terjadi dipukul 16:00 – 18:00 wib sebesar 4,5%, dan pada pukul 07:00 – 10:00 wib intensitas cahaya rendah dan baik juga untuk Kesehatan.



*Gambar 4. 5 Existing Matahari  
Sumber: Dokumen Pribadi 2022*

Dari hasil diatas dapat disimpulkan bahwa pada sisi timur, sinar matahari pagi bagus untuk Kesehatan, maka dapat dimanfaatkan dengan membiarkan banyak matahari masuk ked ala bangunan.

#### **b. Tindakan**

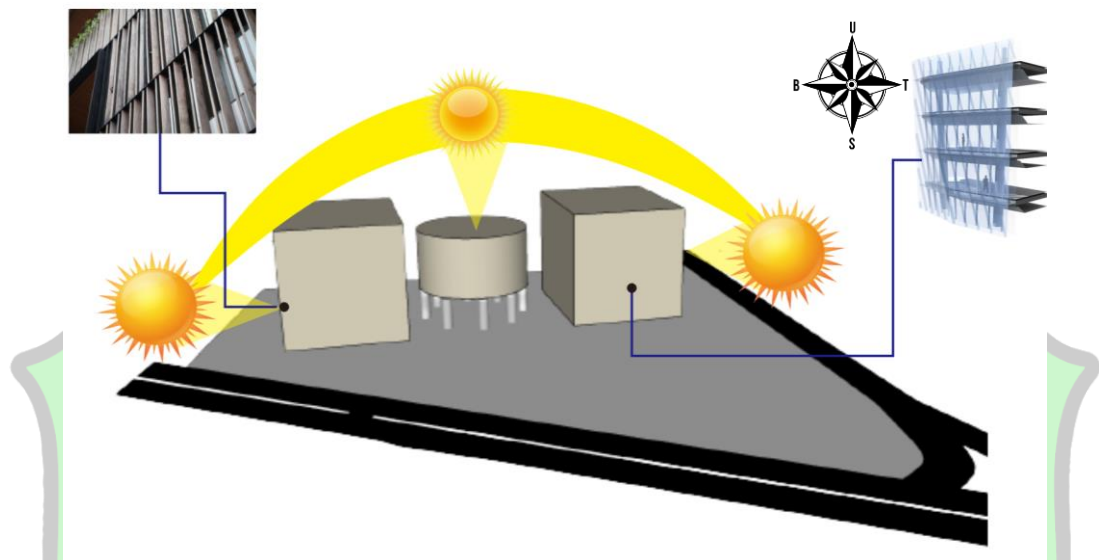
##### 1. Massa

- Masa bangunan diletakkan memanjang melintang sisi barat ke timur. Untuk menghindari sinar matahari yang langsung masuk ke dalam bangunan yang dapat merusak karya seni rupa.
- Meletakkan ruang servis pada sisi yang terpapar langsung matahari.



## 2. Fasade

- Membuat sun shading pada sisi timur bangunan, untuk mereduksi panasnya matahari siang-sore dan memaksimalkan
- Pada bangunan yang terpapar matahari nantinya menggunakan double skin, untuk membantu mengurangi panasnya matahari.

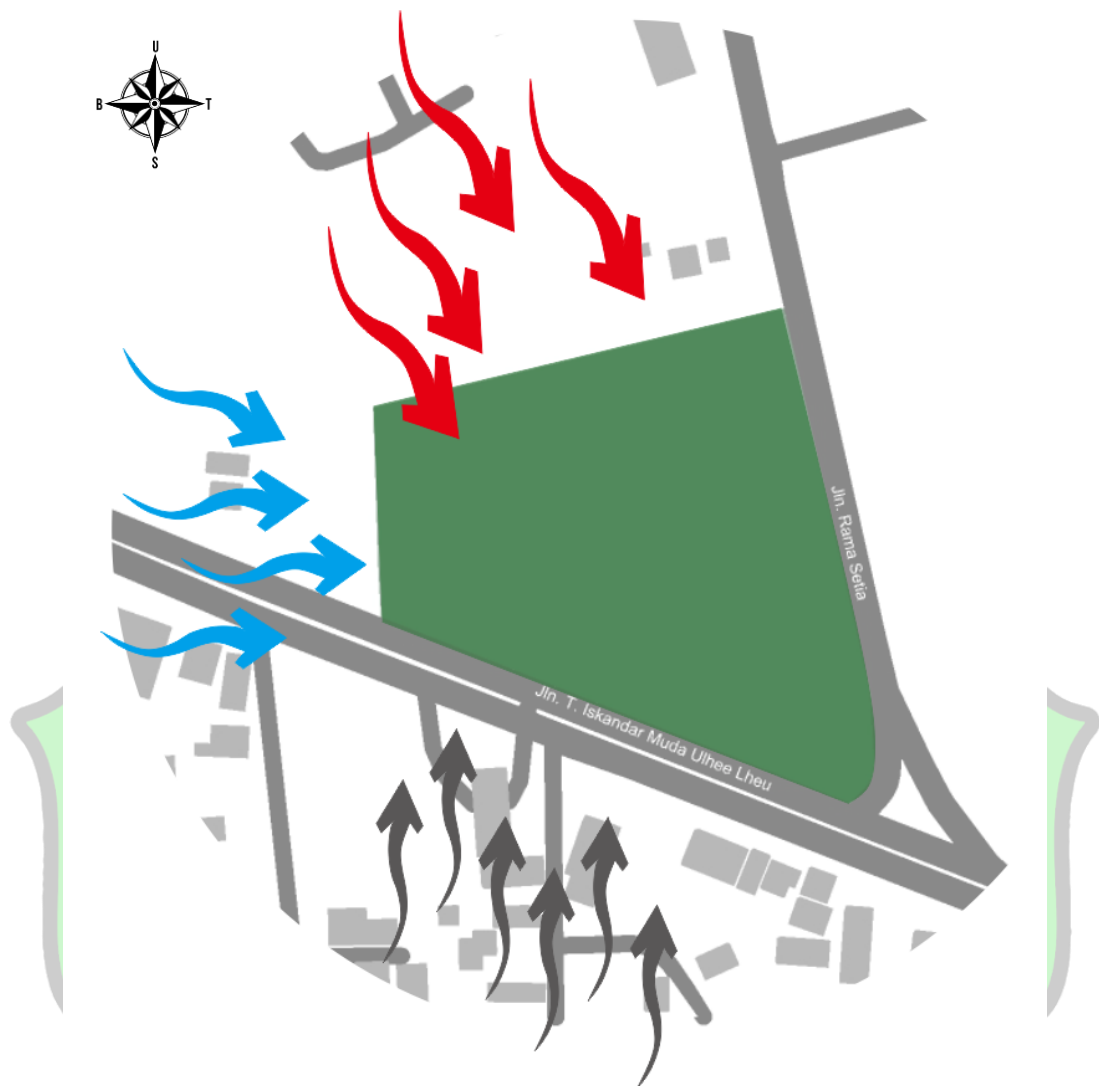


*Gambar 4. 6 Analisa Matahari  
Sumber: Dokumen Pribadi 2022*

### 4.2.2 Analisa Angin

#### a. Kondisi Existing

Angin yang terdapat pada tapak yang paling berpotensi berasal dari sebelah barat dan utara. Dikarenakan pada bagian tersebut angin berasal dari arah laut yang jaraknya tidak terlalu jauh dari tapak. Sedangkan di bagian selatan site angin tidak berpotensi baik dikarena terdapat jalan utama yang menimbulkan polusi udara akibat buangan gas kendaraan.



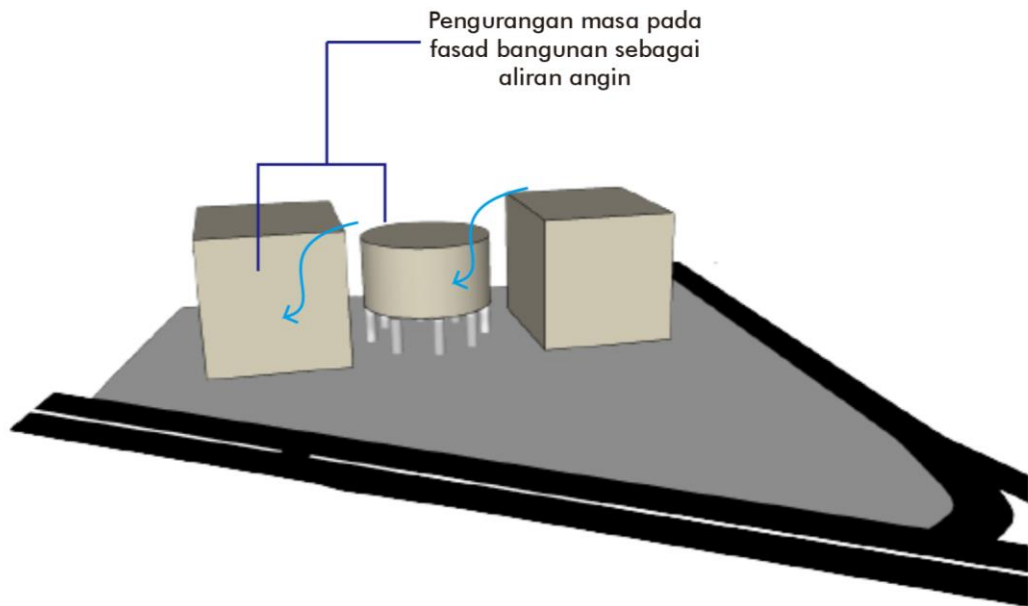
Gambar 4. 7 Existing Analisa Angin  
 Sumber: analisis Pribadi.

**b. Tanggapan**

1. Masa

- Pengurangan masa bangunan untuk aliran angin
- Membuat gubahan masa yang dapat memecahkan angin.





Gambar 4. 8 Analisa Angin terhadap Masa  
Sumber: analisis Pribadi.

#### 4.2.3 Analisis Hujan dan Drainase

##### a. Kondisi Existing

curah hujan mengalami penurunan dari tahun ke tahun. (sumber: Badan Pusat Statistik Provinsi Aceh, 2019)

Tabel 4. 1 Data Curah Hujan di Banda Aceh

Bulan	Curah Hujan (mm)		
	2017	2018	2019
Januari	337,90	252,70	126,90
Februari	108,70	229,60	99,50
Maret	327,50	76,90	99,50
April	50,60	261,20	209,80
Mei	167,00	402,00	75,50
Juni	29,70	77,10	117,20
Juli	20,30	81,70	135,80
Agustus	64,80	95,10	40,10
September	194,80	196,60	83,30

<b>Oktober</b>	193,70	307,00	371,00
<b>November</b>	429,60	578,40	178,50
<b>Desember</b>	473,70	498,80	99,00

*Sumber: Statistik Banda Aceh*

Provinsi Aceh merupakan daerah Indonesia yang memiliki curah hujan tinggi rata-rata 400-500 mm/tahun. Pada saat curah hujan tinggi air hujan akan tergenang karena terdapat bekas kolam di area site. Berikut Analisa hujan dan drainase pada site, yaitu :



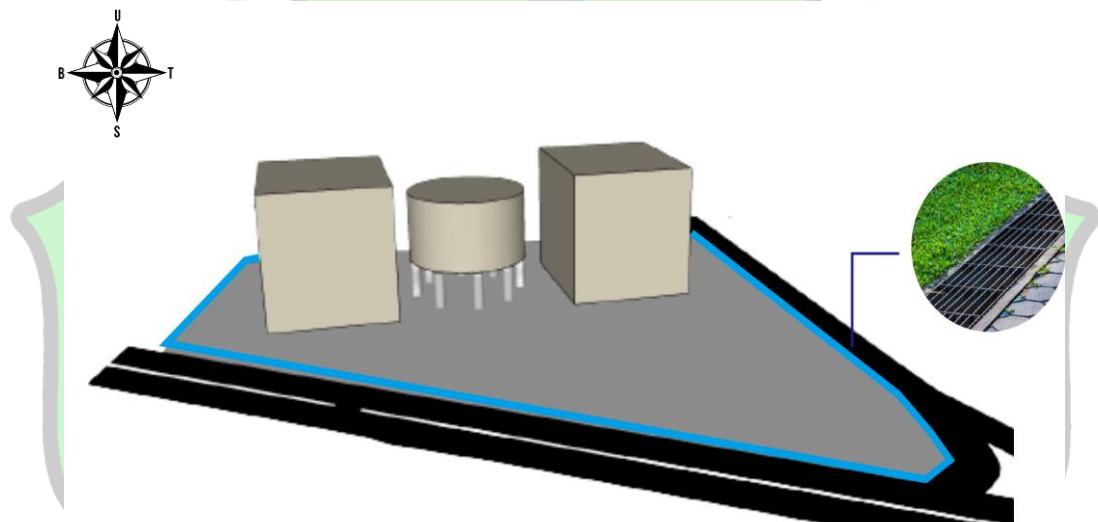
*Gambar 4. 9 Existing Analisa hujan dan drainase  
Sumber: analisis Pribadi*

- Terdapat drainase berupa saluran besar diarah selatan site, Drainase ini berupa selokan air hujan yang berukuran 60 meter dengan kedalaman 1 meter.

## b. Tanggapan

### 1. masa

- Penambahan drainase pada sekeliling site, untuk di arahkan ke laut.
- Penggunaan grass block pada beberapa bagian untuk menjaga kelembapan dan juga mudah air hujan terserap ke dalam tanah.

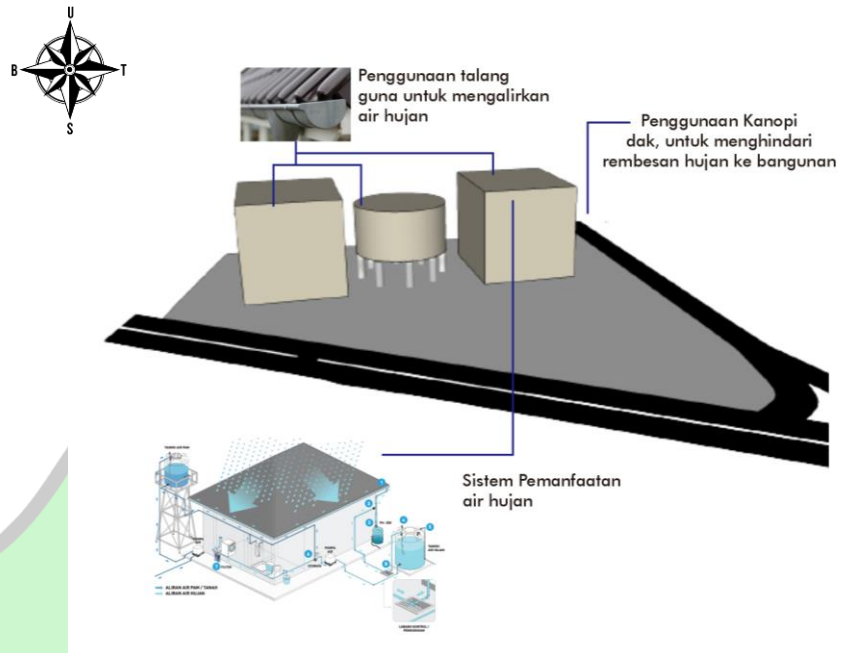


Gambar 4. 10 Existing Analisa hujan dan drainase terhadap masa  
Sumber: analisis Pribadi

### 2. Fasad

- Atap di buat yang bisa mengalirkan air hujan dan menampung pada satu titik untuk dimanfaatkan Kembali.
- Menggunakan kanopi dak pada bangunan agar air hujan tidak masuk kedalam bangunan.
- Air hujan pada bangunan akan dialirkan melalui talang bangunan menuju ke tempat penampungan air hujan yang nantinya dapat

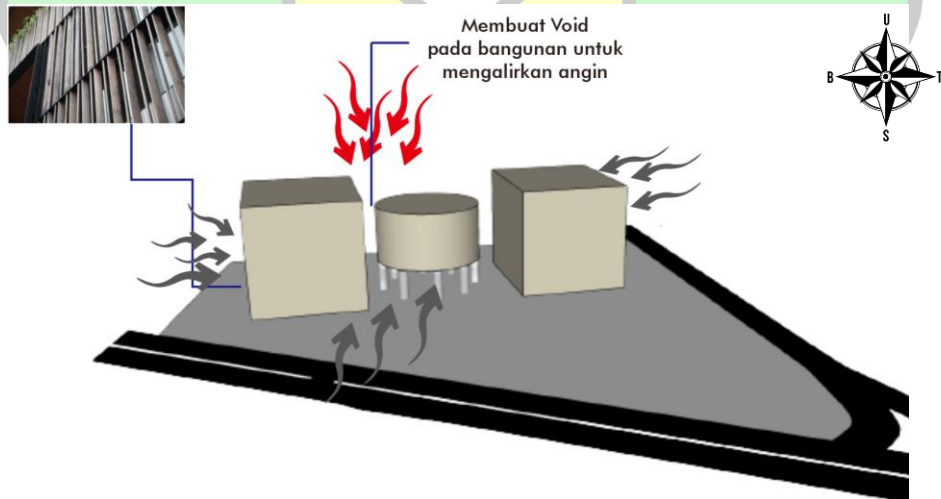
dimanfaatkan kembali untuk menyiram tanaman dan kebutuhan lainnya.



Gambar 4. 11 Analisa hujan dan drainase terhadap fasade  
Sumber: analisis Pribadi

## 2. Fasade

- Membuat bentuk lengkung pada fasad bangunan untuk mengarahkan angin



Gambar 4. 12 Analisa Angin terhadap Fasade  
Sumber: analisis Pribadi.

#### 4.2.4 Analisis Pencapaian

##### a. Kondisi Existing



Gambar 4. 13 Existing Analisa Pencapaian  
Sumber: Dokumen Pribadi 2022

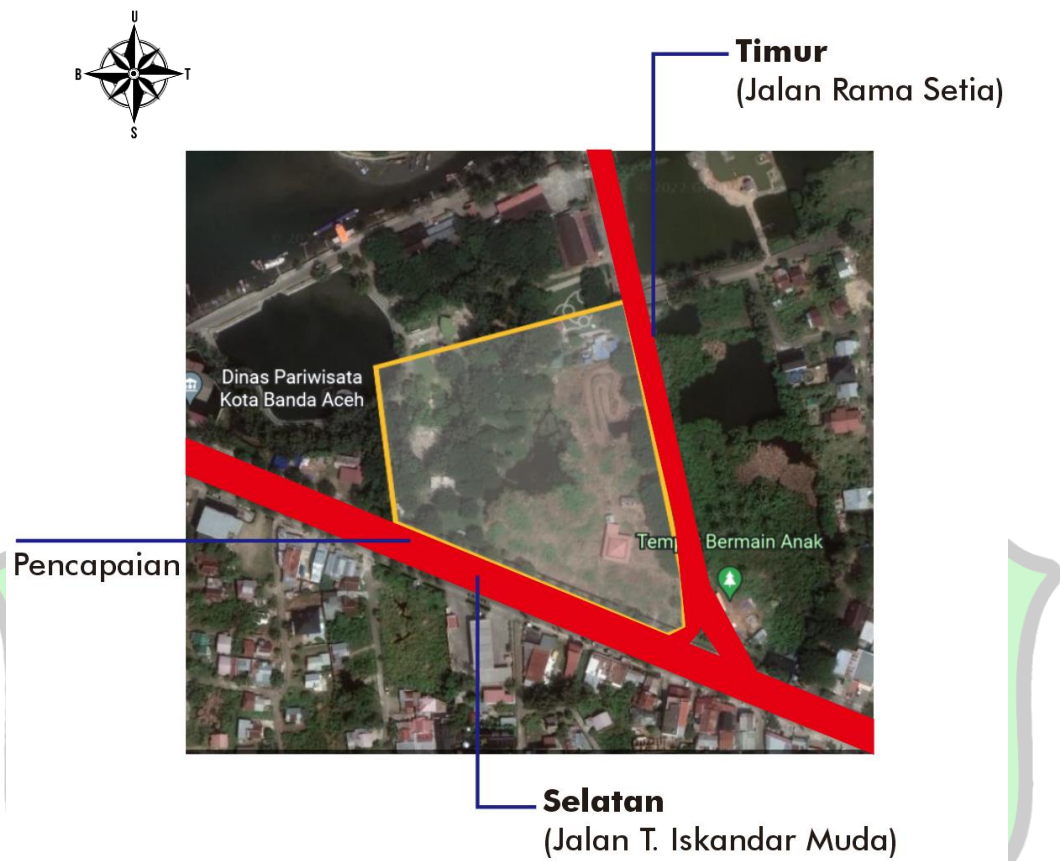
Pencapaian ke site melalui jalan yang terdapat di sisi tapak. Adapun alat transportasi yang digunakan untuk mencapai ke lokasi di antaranya dengan menggunakan transportasi umum, kendaraan roda empat, dan kendaraan roda 2.

##### b. Tanggapan

Berdasarkan Analisa yang didapat untuk mencapai ke lokasi terdapat jalan primer utama dan jalan sekunder.

- Jalan T.Iskandar Muda Ulhee lheu merupakan sebagai jalan primer utama menuju ke site memiliki lebar  $\pm 12$  meter dengan tipe jalan 2 jalur, 4 lajur

- Jalan rama setia merupakan jalan sekunder yang berada pada sisi timur sit



Gambar 4. 14 Analisa pencapaian  
Sumber: analisis Pribadi

#### 4.2.5 Analisis Sirkulasi

##### a. Kondisi Existing

Analisa sirkulasi ini akan menentukan tata letak pintu masuk dan keluar (main entrance) dan pintu kegiatan servis (side entrance) (Kusumawati, 2018):

##### 1) Main Entrance (ME)

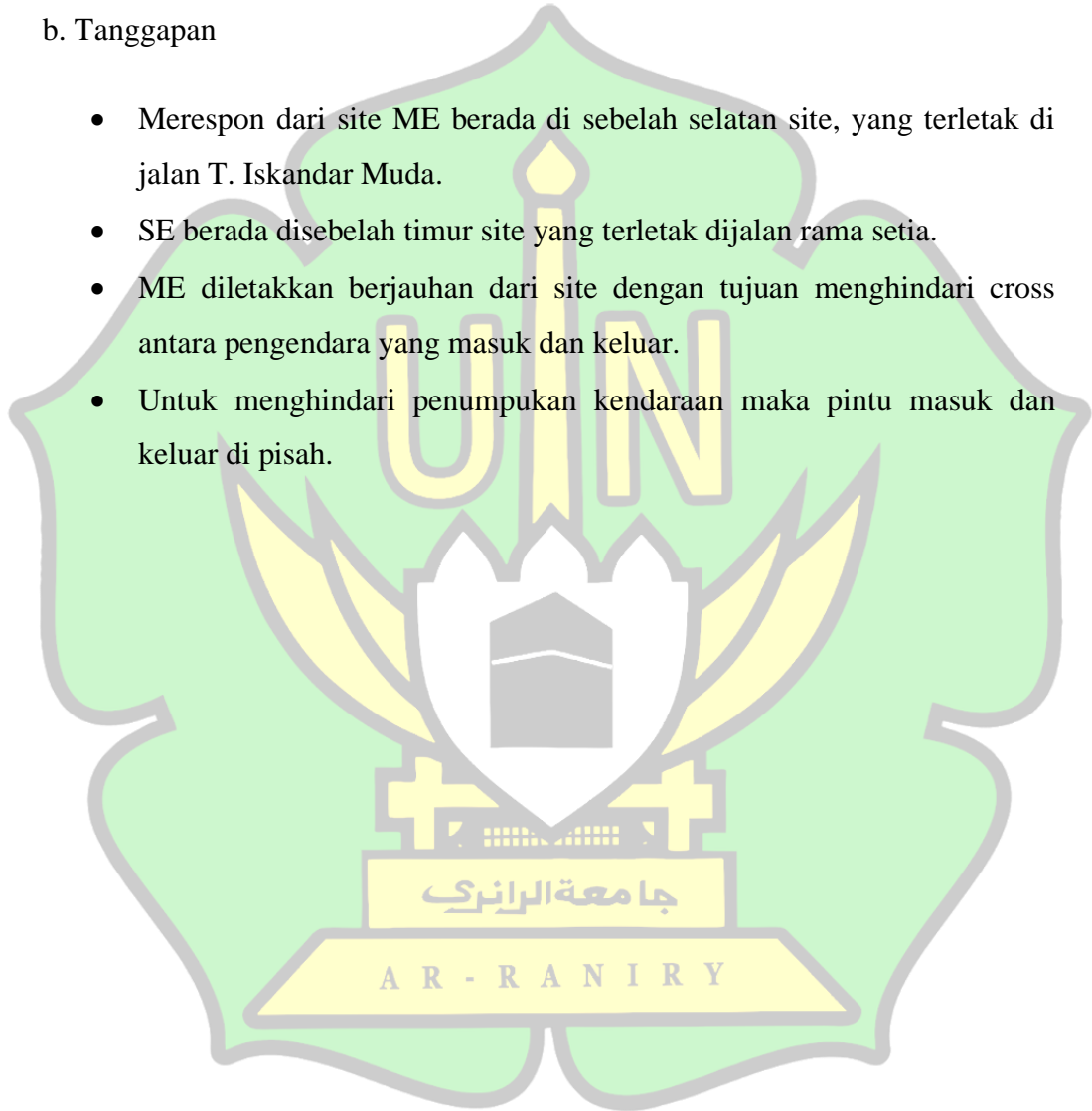
- Mudah di jangkau oleh pengunjung
- Dapat diakses dengan kendaraan umum
- Perletakan pintu masuk dan keluar mudah dikenali
- Tidak menyebabkan kemacetan



- Mengutamakan kenyamanan bagi si pemakai
- 2) Second Entrance
- Akses terbatas hanya dapat dilalui oleh pengelola dan service
  - Tidak menimbulkan kemacetan
  - Mengutamakan kenyamanan saat melakukan muat barang

b. Tanggapan

- Merespon dari site ME berada di sebelah selatan site, yang terletak di jalan T. Iskandar Muda.
- SE berada disebelah timur site yang terletak di jalan rama setia.
- ME diletakkan berjauhan dari site dengan tujuan menghindari cross antara pengendara yang masuk dan keluar.
- Untuk menghindari penumpukan kendaraan maka pintu masuk dan keluar di pisah.





Gambar 4. 15 Analisa Analisa sirkulasi roda 2 dan 4  
Sumber: analisis Pribadi

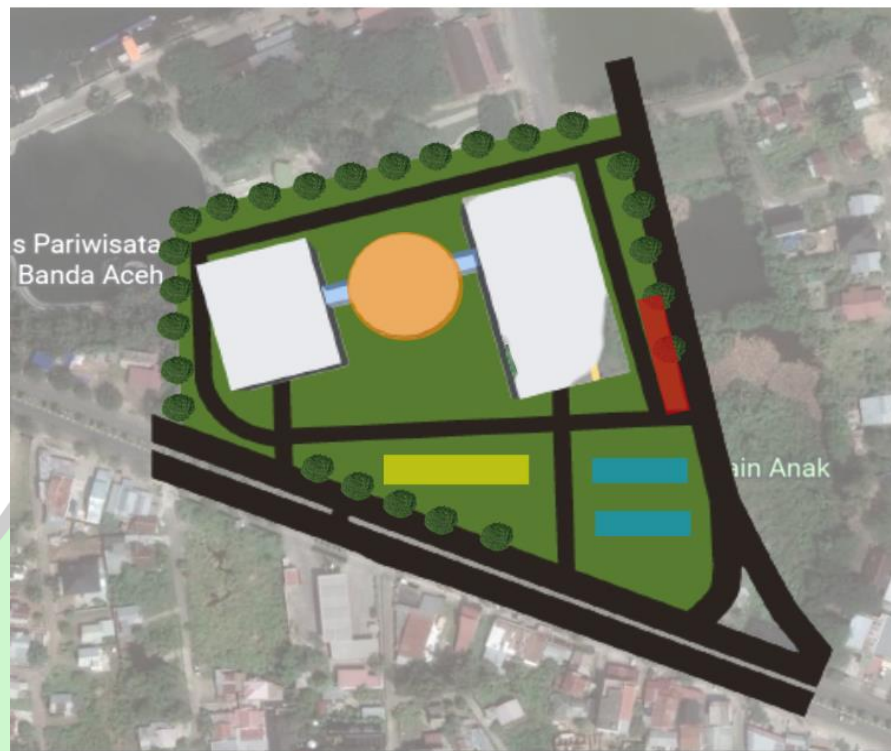
#### 4.2.6 Analisis Parkir

##### a. Kondisi Existing

Ketentuan parkir yang akan dipakai untuk lebih efisien yaitu basement dan parkir di luar jalur

- Parkir untuk pengunjung dan karyawan akan di letakkan di area basement
- Parkir umum atau service seperti bus akan diletakkan di area luar

- Untuk parkir VIP akan diletakkan didepan bangunan untuk mengikuti sirkulasi kegiatan



- Sirkulasi Keluar Masuk Roda 2 dan 4
- Sirkulasi Penjalan Kaki
- Sirkulasi Service
- Parkir Basement
- Parkir Bus
- Parkir Roda 4
- Parkir Roda 2

Gambar 4. 16 Analisa Parkir  
 Sumber: Analisis Pribadi

#### 4.2.7 Analisis View

##### A. View dari tapak ke view

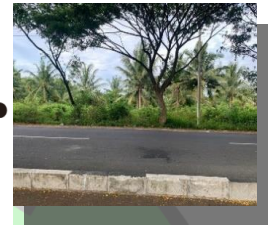
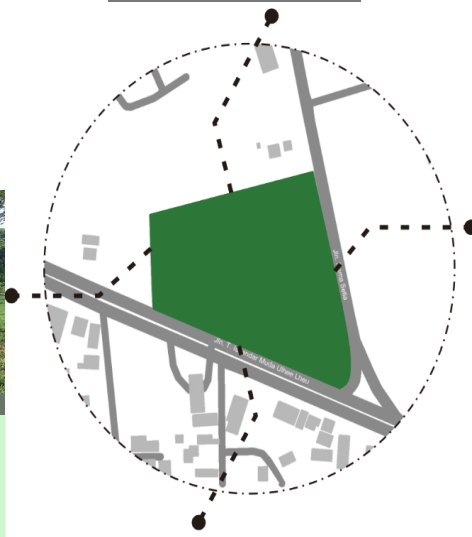
Analisa yang akan dilakukan pada view bangunan bertujuan untuk menentukan orientasi dan bukaan bangunan untuk menjadikan potensi dari setiap view yang ada dimana hal tersebut dapat menjadi daya tarik untuk bangunan itu sendiri.



Pada view ini pandangan langsung mengarah ke arah laut (+)



Pada view ini pandangan langsung mengarah ke taman wisata meuraxa (-)



Pada view ini pandangan langsung mengarah ke lahan kosong yang terbuka jalan



Pada view ini pandangan langsung mengarah ke SPBU dan jalan utama T. Iskandar Muda Ulee Lheu (+)

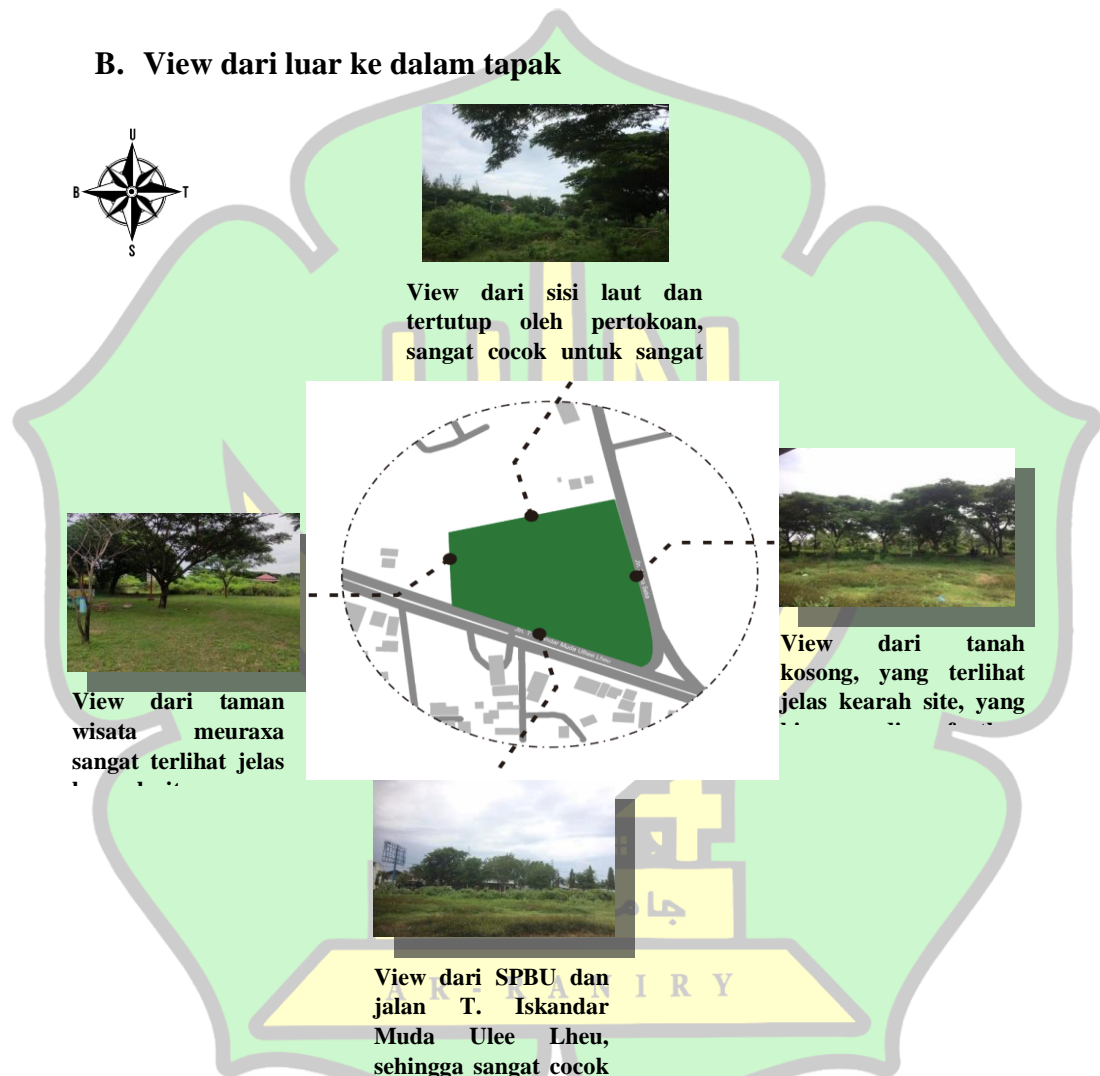
Gambar 4. 17 Analisa view dari tapak ke luar  
Sumber: analisis Pribadi.

### Tanggapan:

- Pada bagian selatan merupakan jalan utama T. Iskandar Muda Ulee Lheu, dimana view ini memiliki titik pandang teramai, maka bangunan akan didesain lebih menonjol yang pada akhirnya dapat menarik daya pengunjung.
- Pada bagian sisi barat merupakan taman wisata meuraxa, sehingga untuk perancangan bangunan akan dibuat pagar pembatas agar tidak mengganggu aktivitas.

- Bagian timur berhadapan dengan jalan sekunder rama setia, pada bagian ini fasad bangunan akan dimaksimalkan karena terdapat juga lahan kosong.
- Pada bagian utara site langsung berhadapan ke arah laut, pada bagian ini akan di terapkan kaca agar view laut nya tetap bisa dinikmati.

### B. View dari luar ke dalam tapak



Gambar 4. 18 Analisa view luar ke dalam tapak  
Sumber: analisis Pribadi.

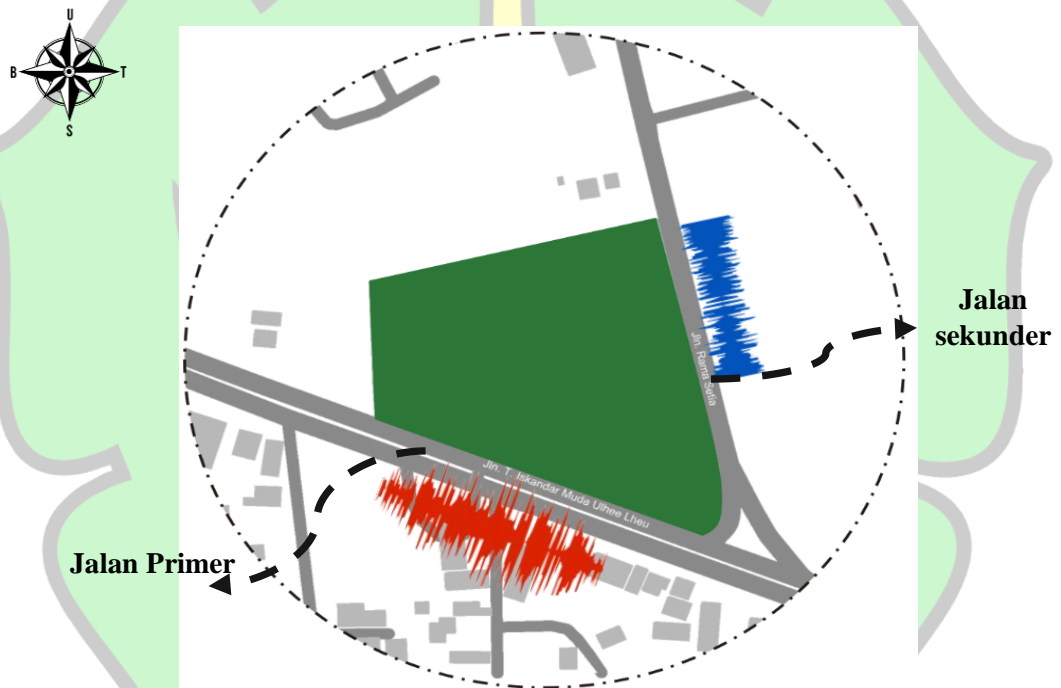
### Tanggapan:

- Pada arah utara site, bangunan akan di desain dengan material transparan atau kaca.

- Pada arah timur site bangunan akan berhadapan dengan jalan sekunder maka fasad bangunan kan lebih ditonjolkan.
- Pada arah selatan site, fasad bangunan akan dibentuk semenarik mungkin karena berhadapan langsung dengan jalan utama soekarno hatta.
- Pada arah barat akan ditutup dengan pagar, karena area ini akan difungsikan untuk area service bangunan.

#### 4.2.8 Analisis Kebisingan

##### a. Kondisi Existing



Gambar 4. 19 Analisis Kebisingan  
Sumber: analisis Pribadi



Kebisingan yang kuat berasal dari arah jalan primer yang merupakan jalan utama padat lalu lintas. Kebisingan sedang berasal dari jalan sekunder



yang terletak di arah timur tapak dan tidak terlalu ramai. Sedangkan kebisingan ringan berasal dari taman bermain yang berada arah barat tepatnya disamping site.

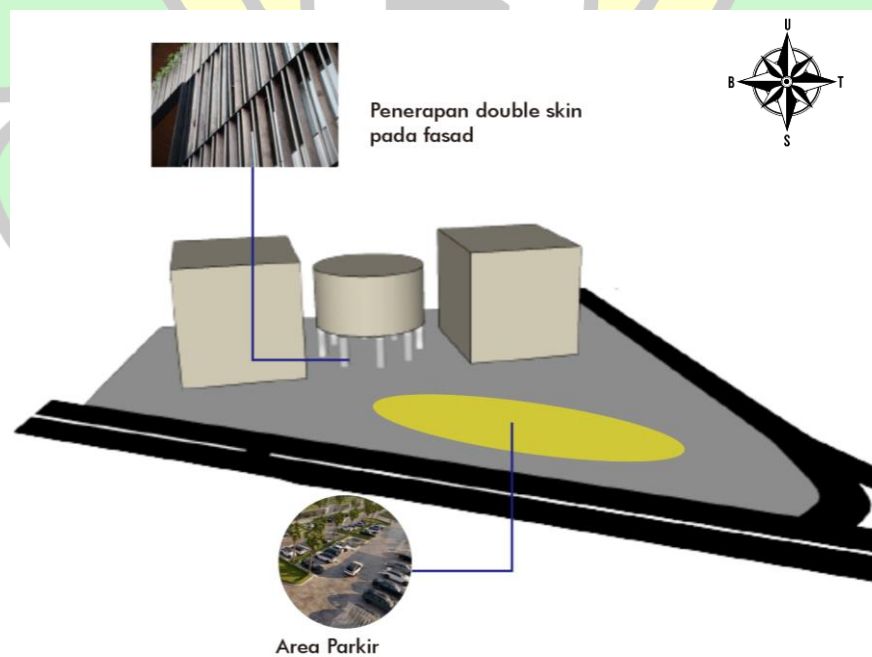
## b. Tanggapan

### 1. Masa

- Menetapkan posisi bangunan lebih jauh dari sumber kebisingan tertinggi agar sumber kebisingan tidak terlalu dekat, serta menjauhkan zona-zona privat dan zona yang membutuhkan ketenangan dari sumber suara.
- Pada area tingkat kebisingan tinggi, dapat di gunakan sebagai area parkir dan area untuk penghubung antara masa bangunan dan parkir

### 2. Fasade

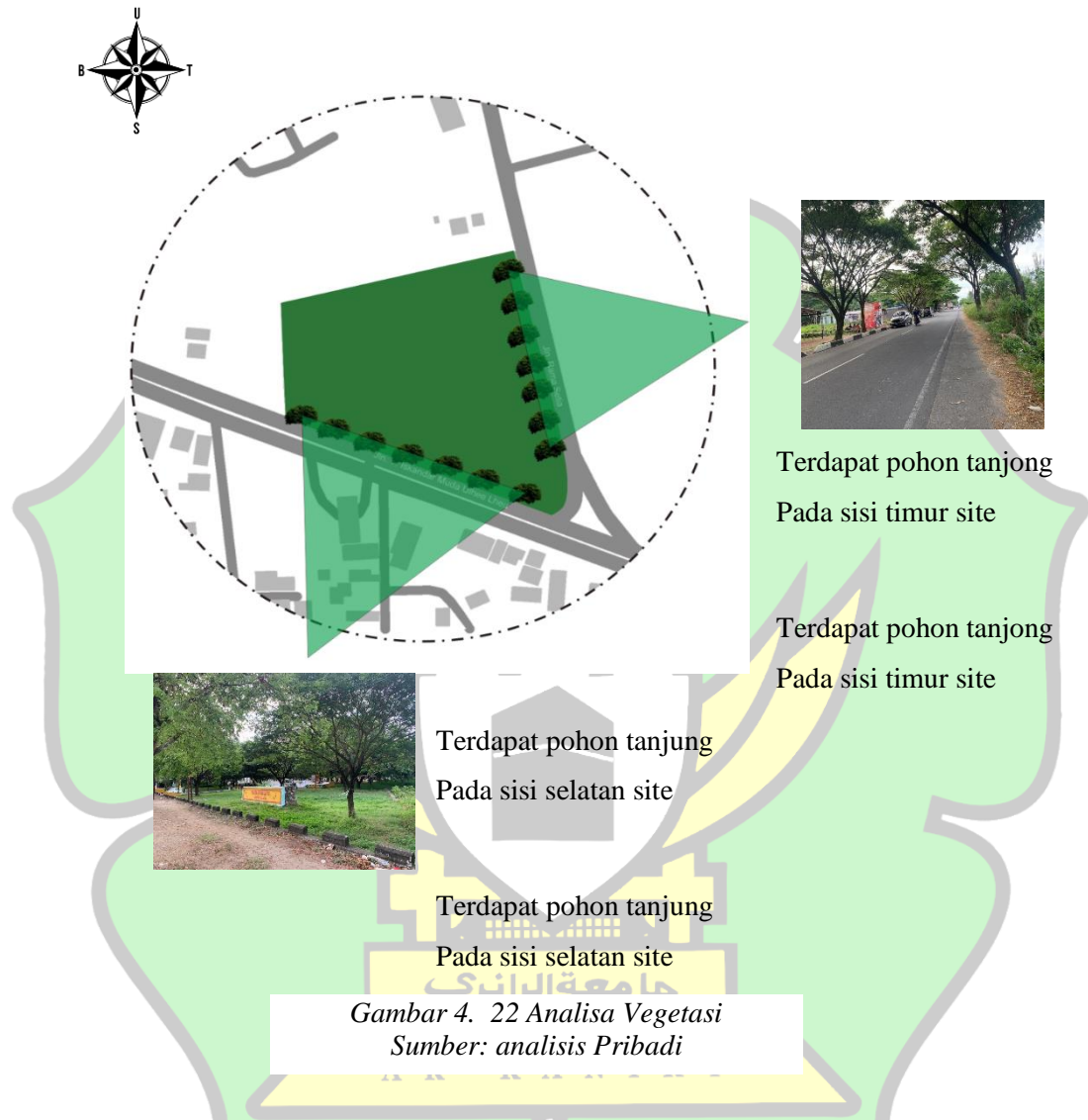
- Agar kebisingan tidak masuk kedalam bangunan, maka dengan menghindari bukaan pada sisi selatan dan timur bangunan.
- Untuk mereduksi kebisingan maka bisa dibuat double skin pada fasad bangunan.



Gambar 4. 21 Analisis Kebisingan  
Sumber: analisis Pribadi

## 4.2.9 Analisis Vegetasi

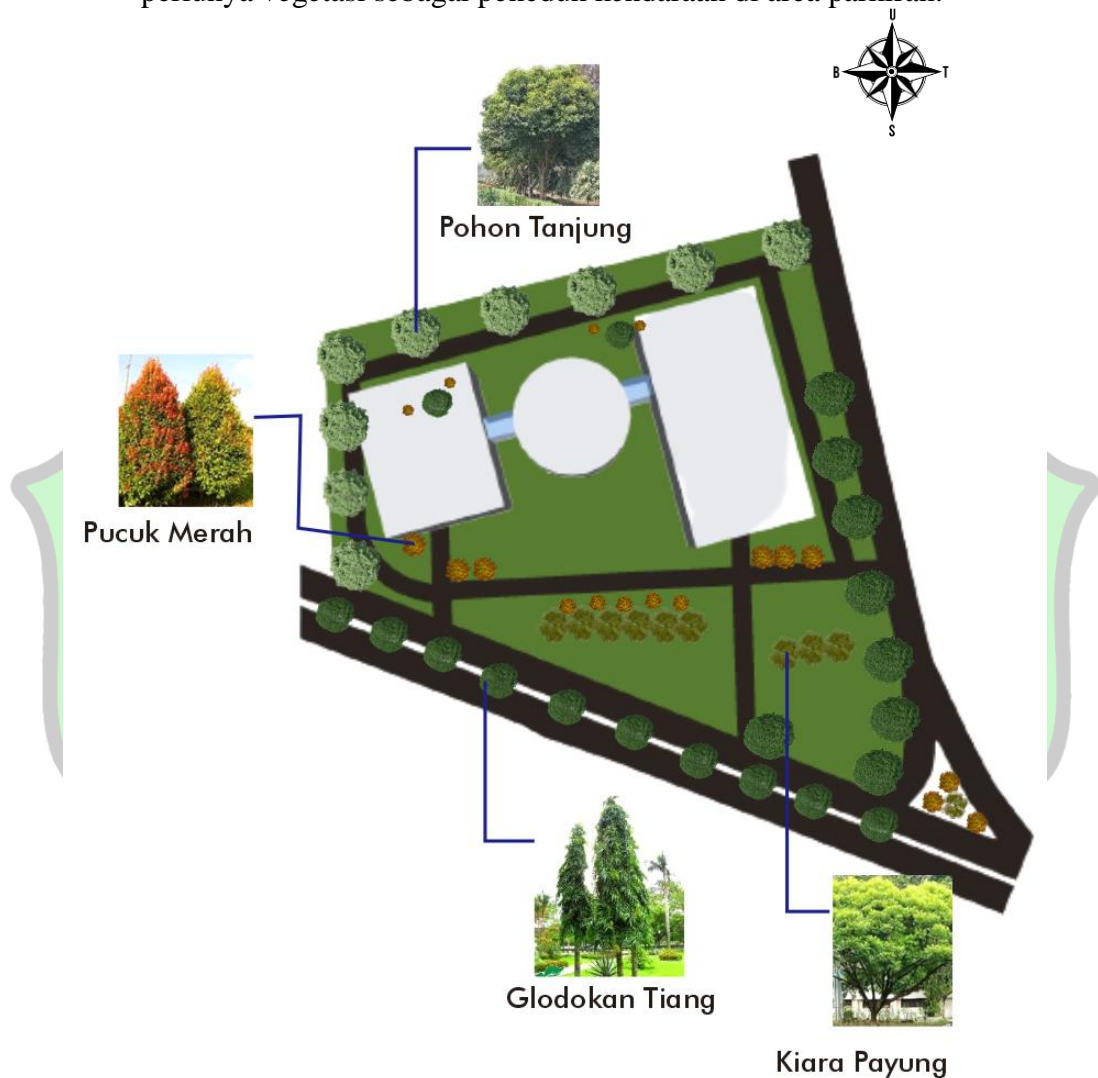
### a. Kondisi Existing



Pada kondisi eksisting site telah tersedia beberapa vegetasi yang terdapat pada bahu jalan sekitaran site. Terletak pada arah timur vegetasi berupa pohon peneduh. Pemanfaatan vegetasi tersebut selain sebagai peneduh juga berfungsi sebagai penghasil oksigen. Maka untuk membangun sebuah galeri seni rupa, maka beberapa vegetasi existing dapat dihilangkan dan di tambahkan.



**Tanggapan:**

- lokasi yang berada berdekatan dengan laut, maka perlu menerapkan jenis vegetasi yang bernuansa tropis dan mengarah.
- perlunya vegetasi sebagai peneduh kendaraan di area parkir.



*Gambar 4. 24 Analisa Vegetasi  
Sumber: analisis Pribadi*

Tabel 4. 2 Jenis Vegetasi

No	Fungsi	Jenis	Gambar
1	Pengontrol radiasi, suhu dan pengendali angin	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pohon tanjung (Bertajuk luas, rindang) Lebar Tajuk : 8 m Tinggi : 8 m</li> </ul>	
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Kiara Payung (Bertajuk luas dan rindang) Lebar Tajuk : 5 m Tinggi : 10 m</li> </ul>	
2	Pengendali Kebisingan	<ul style="list-style-type: none"> <li>Glodokan Tiang (Berbentuk piramida) Lebar Tajuk : 2 m Tinggi : 8 m</li> </ul>	
3	Pengarah	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pagar tanaman (sebagai pengarah di dalam tapak tinggi mencapai 120 cm)</li> </ul>	
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Bunga pucuk merah (sebagai pengarah tinggi mencapai 200 cm)</li> </ul>	

## 4.3 Analisis Fungsional

### 4.3.1 Pendekatan Pelaku Kegiatan

Pemakai pada Bangunan Galeri Seni Rupa 2D di Banda Aceh dikelompokkan sebagai berikut:

#### 1. Pengunjung

Pengunjung di kelompokkan menjadi 4 jenis, diantaranya

- Pengunjung umum, mencakup masyarakat luas yang datang ke Galeri Seni Rupa 2d.
- Pelaku Seni, para seniman yang berkepentingan dalam bangunan.
- Peserta Studio Lukis, para peminat seni yang ingin memperdalam keterampilan dalam melukis.
- Kolektor, merupakan kolektor seni Lukis yang ingin membeli lukisan.

#### 2. Pengelola

Pengelola fasilitas pada Galeri Seni Rupa 2D ini ialah orang yang bertanggung jawab mengelola segala aktivitas yang ada pada Galeri Seni Rupa 2D di Banda Aceh. Berikut pengelola Galeri Seni Rupa 2d:

- Pimpinan Galeri, merupakan pemilik Galeri dan bangunan penunjang lainnya.
- Bagian pengelolaan dan administrasi, Orang yang bertanggung jawab terhadap administrasi.
- Bagian Konservasi dan Preparasi, orang yang bertanggung jawab dalam mengelola dan merawat karya serta menyimpan karya yang ada di dalam galeri.
- Bagian Kelompok Edukatif, Orang yang menangani pelatihan, mengajar dan kelas melukis pada Galeri.
- Karyawan Penunjang, Mencakup karyawan keamanan, kebersihan, cafeteria, dan *Art Shop*.

### 4.3.2 Analisis Jenis Kegiatan dan Aktivitas Pengguna

Kegiatan dan Aktivitas penggunaan Galeri Seni Rupa Di Banda Aceh yang dapat dikelompokkan dalam table berikut:

Tabel 4. 3 Jenis kegiatan dan aktivitas

No	Pelaku	Aktivitas	Ruang	Sifat Ruang
1	<b>Pimpinan</b>	- Datang - Parkir - Pulang	Area Parkir	Publik
		Menerima tamu, membaca, menulis	R. Pimpinan	Privat
		Rapat	R. Rapat	Privat
		BAB/BAK	Toilet	Servis
		Istirahat makan	Cafe, pantry	Publik
		Sholat	Musholla	Publik
2	<b>Administrasi</b>	- Datang - Parkir - Pulang	Parkir	Publik
		Menerima pengunjung	R. Administrasi	Publik
		Rapat	R. Rapat	Privat
		BAB/BAK	Toilet	Servis
		- Istirahat	- Cafe	Publik
		- Makan	- Pantry	
		Sholat	Musholla	Publik
3	<b>Staff Keamanan</b>	- Datang - Parkir - Pulang	Parkir	Publik
		Mengawasi kegiatan	Area Galeri	Publik



		Mengawasi CCTV	R. Kontrol	Semi Privat
		Memeriksa tamu/pengunjung	Entrance gate	Publik
		BAB/BAK	Toilet	Servis
		- Istirahat Makan	- Cafe Pantry	Publik
		Sholat	Musholla	Publik
4	<b>Staff Kebersihan</b>	- Datang - Parkir Pulang	Parkir	Publik
		Bekerja	Kawasan Galeri	Publik
		BAB/BAK	Toilet	Servis
		- Istirahat Makan	- Cafe Pantry	Publik
		Sholat	Musholla	Publik
5	<b>Staff Maintenance</b>	- Datang - Parkir Pulang	Parkir	Publik
		Bekerja	R. Galeri	Privat
		BAB/BAK	Toilet	Servis
		- Istirahat Makan	- Cafe Pantry	Publik
		Sholat	Musholla	Publik
6	<b>Staff Mekanikal Elektrikal</b>	- Datang - Parkir Pulang	Parkir	Publik
		Bekerja	R. Mekanikal Elektrikal	Privat
		BAB/BAK	Toilet	Servis

		- Istirahat Makan	- Cafe Pantry	Publik
		Sholat	Musholla	Publik
7	<b>Karyawan Art Shop</b>	- Datang - Parkir - Pulang	Parkir	Publik
		Bekerja	Art Shop	Publik
		BAB/BAK	Toilet	Servis
		- Istirahat Makan	- Cafe Pantry	Publik
		Sholat	Musholla	Publik
8	<b>Karyawan cafe</b>	- Datang - Parkir Pulang	Parkir	Publik
		Bekerja	Cafe	Publik
		BAB/BAK	Toilet	Servis
		- Istirahat Makan	- Cafe Pantry	Publik
		Sholat	Musholla	Publik
9	<b>Kurator</b>	- Datang - Parkir Pulang	Parkir	Publik
		Mengatur Pameran	Ruang Pamer	Publik
		Berkeliling memantau pameran	Ruang Pamer	Publik
		Rapat	R. Rapat	Privat
		BAB/BAK	Toilet	Servis
		- Istirahat Makan	Area makan staff	Publik
		Sholat	Musholla	Publik

10	<b>Kolektor Seni</b>	- Datang - Parkir Pulang	Parkir	Publik
		Melihat-lihat pameran	R. Pamer permanent Utama, sekunder	Publik
		Melakukan pelelangan karya	R. Serbaguna	Publik
		Bersantai	Cafe	Publik
		BAB/BAK	Toilet	Servis
		Sholat	Musholla	Publik
		11	<b>Seniman</b>	- Datang - Parkir - Pulang
Melihat-lihat pameran	Ruang pameran utama, sekunder			Publik
Melukis	Workshop			Semi Publik
Beristirahat	R. Transit			Semi Privat
Bersantai	Cafe			Publik
BAB/BAK	Toilet			Servis
Sholat	Musholla			Publik
12	<b>Pengunjung</b>	- Datang - Parkir Pulang	Parkir	Publik
		Menikmati Pameran	R. Pamer utama. sekunder	Publik
		Bersantai	Cafe	Publik
		BAB/BAK	Toilet	Servis

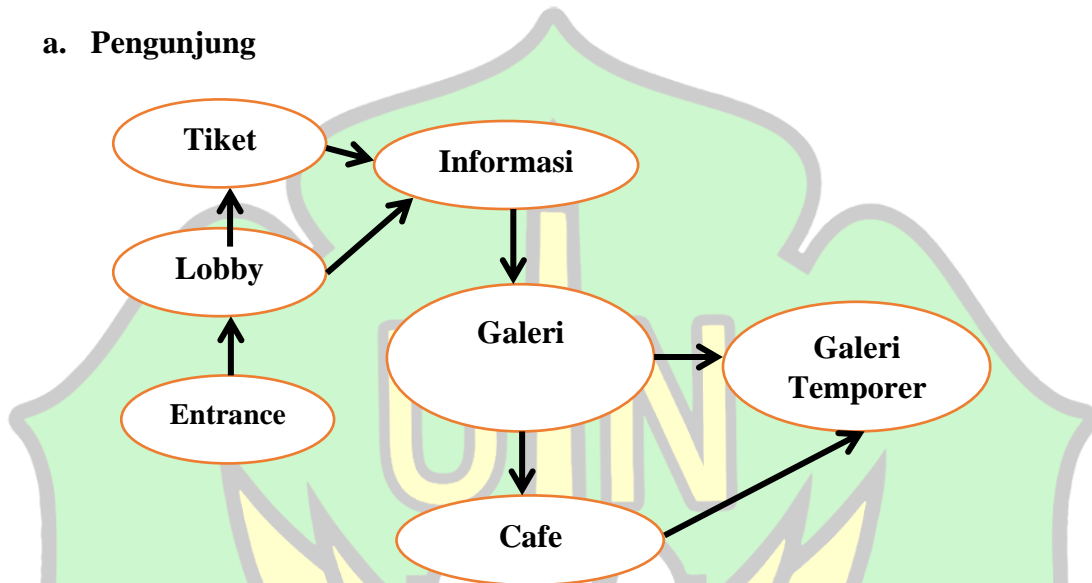
		Sholat	Musholla	Publik
--	--	--------	----------	--------

Sumber: Analisa Pribadi

### 4.3.3 Organisasi Ruang Mikro

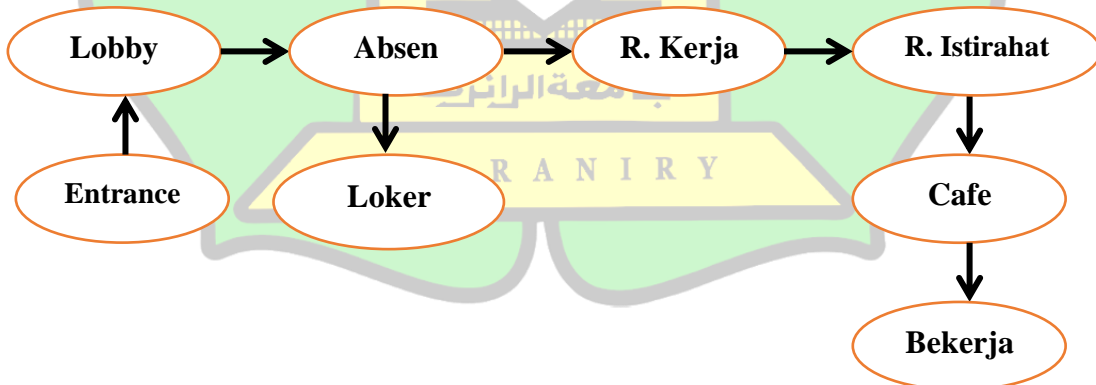
Berikut organisasi ruang perancangan Galeri Seni Rupa 2D di Banda Aceh secara makro:

#### a. Pengunjung



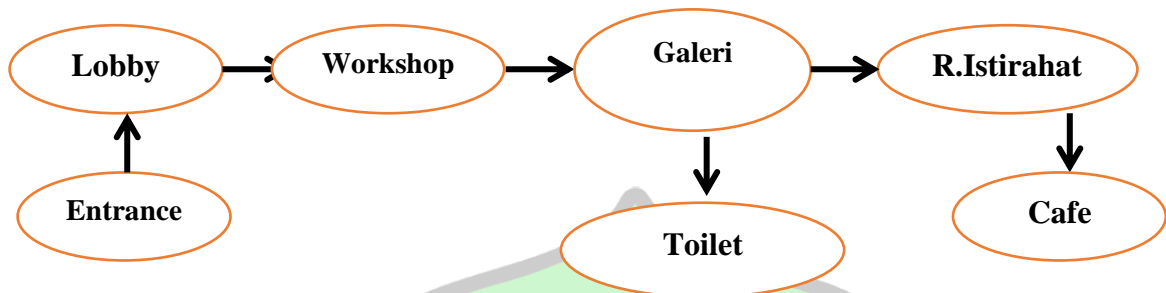
Gambar 4. 25 Diagram Pengunjung  
Sumber: analisis Pribadi

#### b. Pengelola



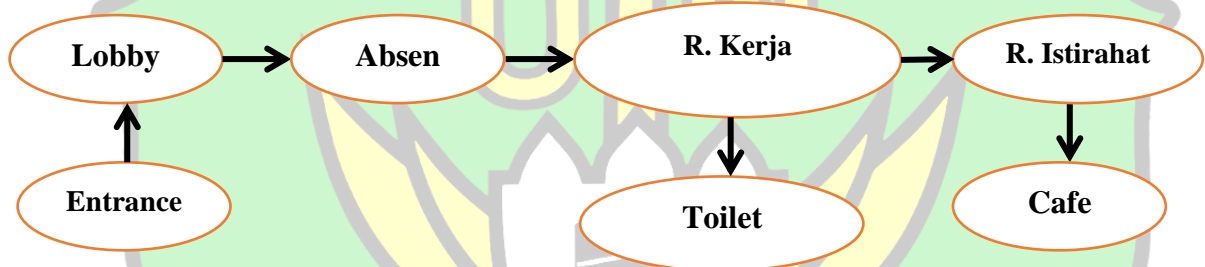
Gambar 4. 26 Diagram Pengelola  
Sumber: analisis Pribadi

**c. Seniman**



*Gambar 4. 27 Diagram Seniman  
Sumber: analisis Pribadi*

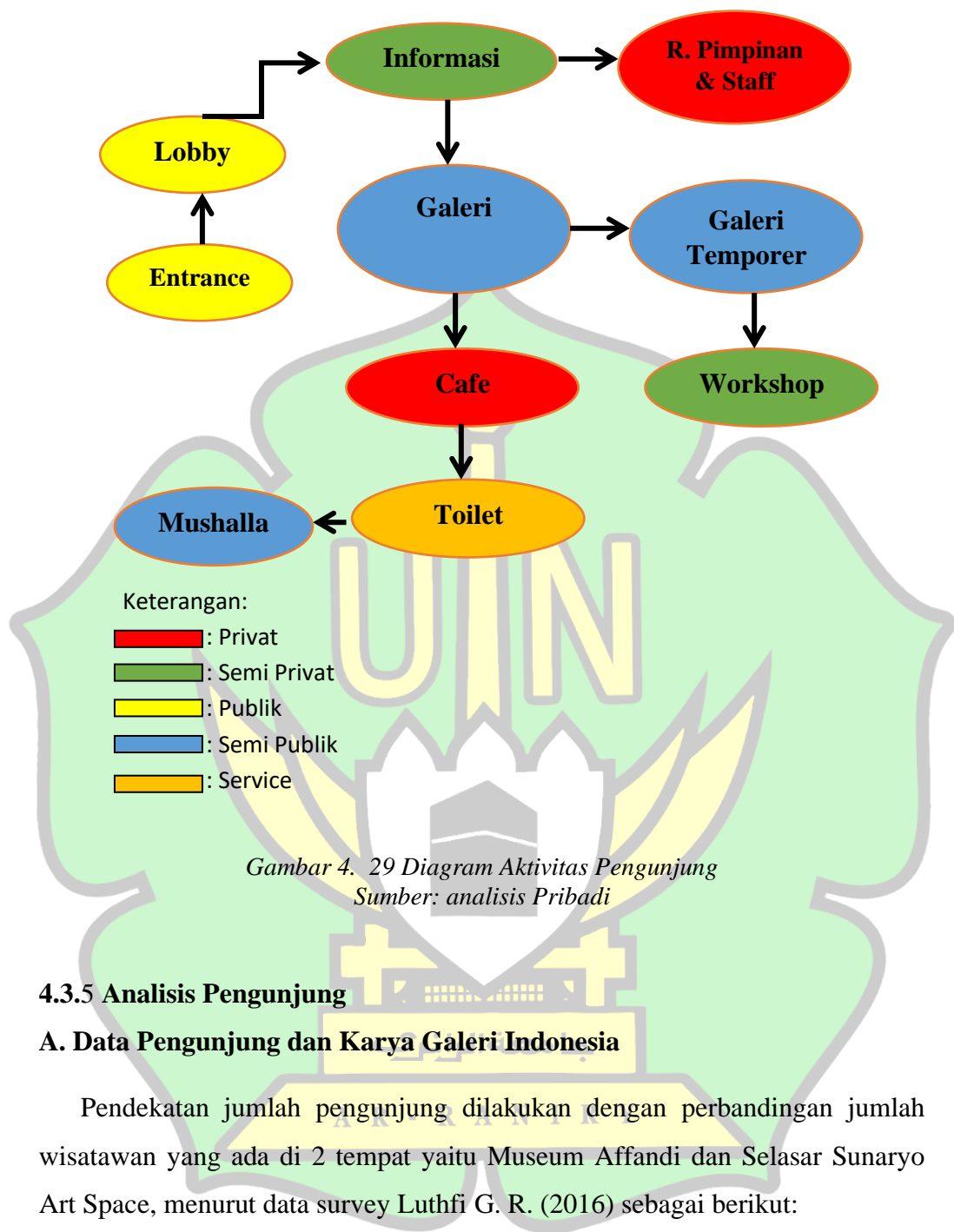
**d. Pimpinan dan Beserta Staff**



*Gambar 4. 28 Diagram Pimpinan dan staff  
Sumber: analisis Pribadi*

**4.3.4 Organisasi Ruang Makro**

Berikut organisasi ruang perancangan Galeri Seni Rupa 2D di Banda Aceh secara makro:



#### 4.3.5 Analisis Pengunjung

##### A. Data Pengunjung dan Karya Galeri Indonesia

Pendekatan jumlah pengunjung dilakukan dengan perbandingan jumlah wisatawan yang ada di 2 tempat yaitu Museum Affandi dan Selasar Sunaryo Art Space, menurut data survey Luthfi G. R. (2016) sebagai berikut:



Tabel 4. 4 Presentase Galeri Indonesia

Tahun	Galeri Affandi	Gallery Nasional Indonesia
Lokasi	Jogjakarta	Jakarta
Pengunjung	50.400/tahun	102.532/tahun
Karya	300	360

- Presentasi Pengunjung Galeri Affandi  
 $50.400/365 = 139/\text{Hari}$
- Presentasi Pengunjung Gallery Nasional Indonesia  
 $102.532/365 = 280/\text{Hari}$

#### KESIMPULAN

- Total jumlah pengunjung wisatawan Banda Aceh (Lokal, Luar Kota dan Macanegara) adalah **1.806 / hari**. Site berlokasi di Banda Aceh yang memiliki luas 61,35 km<sup>2</sup> dan juga memiliki banyak tempat atau pilihan wisata lainnya serta mempertimbangkan belum adanya Galery Seni Rupa 2D di Banda Aceh maka total pengunjung wisatawan diambil dari perbandingan dari dua gallery indonesia yaitu dengan rumus
- Pengunjung Galery Seni = Presentasi Pengunjung Galeri Affandi + Presentasi Pengunjung Gallery Nasional Indonesia  
 $= 139 + 280$

Dibulatkan = 419 org/hari

#### Make sense:

Galery Affandi dengan total pengunjung 139 org/hari yang berlokasi di jogja dengan luas 32,5 km<sup>2</sup>, Gallery Nasional Indonesia dengan total

pengunjung 280 yang berlokasi di Jakarta dengan luas 661,5 km<sup>2</sup> (dengan pertimbangan Jakarta memiliki banyak Gallery Seni.

- Pada bab sebelum, terdapat penjelasan tentang komunitas/organisasi pecinta seni di Banda Aceh yaitu 11 komunitas. Penulis sudah mewawancarai salah satu organisasi yaitu Rungka, terdapat banyak karya seni yang dihasilkan, tetapi yang layak untuk dipamerkan yaitu sekitar 3-5 karya per orang. Rungka beranggotakan 19 orang. Maka, dapat disimpulkan bahwa:

$$\begin{aligned}
 \text{Karya yang dipamerkan} &= \text{karya setiap anggota} \times \text{jumlah anggota} \\
 &= 3 \times 19 \\
 &= 54/\text{komunitas} \\
 \text{Total karya} &= 54 \times 11 \\
 &= 594 \text{ karya}
 \end{aligned}$$

#### 4.3.6 Kebutuhan Ruang

Tabel 4. 5 Kebutuhan Ruang

No	Pelaku	Jumlah	Waktu Operational	Keterangan
<b>Pengelola Utama</b>				
1	Pimpinan	1	Senin – Minggu 09.00-18.00	Kehadiran Tidak Pasti
2	Wakil	1		
3	Skretaris	1		
4	Bendahara	1		
<b>Pengelola Umum</b>				
1	Kepala Keamanan	1	Senin – Minggu 09.00-18.00	2@2x Shift
2	Staff Keamanan	5		
3	Kepala Bagian Teknis & Perawatan Gedung	1		
4	Staff Bagian Teknis & Perawatan Gedung	5		
5	Kepala Perpustakaan	1		
6	Staff Perpustakaan	5		
7	Kepala Kebersihan	1		
8	Staff Kebersihan	5		

9	Kepala Publikasi	1		
10	Staff Publikasi	3		
<b>Pengelola Produksi</b>				
1	Restaurant and Caffe	30	Senin – Minggu 09.00-18.00	
2	Gift Store	5		
3	Mini Market	5		
<b>Pengelola Galeri</b>				
1	Kurator	10	Senin – Minggu 09.00-18.00	3@2x Shift
2	Seniman	180		
3	Kepala Bagian Pameran	1		
4	Kepala Bagian Koleksi & Perawatan	5		
5	Staff Bagian Pameran	1		
6	Staff Bagian Koleksi & Perawatan	5		
<b>TOTAL PENGELOLA 339</b>				

*Sumber : Analisa Pribadi*

Tabel 4. 6 Jumlah Pengguna Kendaraan

No	Pengguna	Jumlah	% Mobil	Jumlah Pengguna Mobil	% Motor	Jumlah Pengguna Motor	% Bus	Jumlah Pengguna Bus
1	Pengunjung	419	40%	167	50%	209	10%	41
2	Pengelola	274	60%	164	40%	110	-	-

Dari tabel diatas, dapat diasumsikan pengguna mobil berjumlah 167 orang, pengguna motor 209 orang dan bus 41 orang. Untuk itu, dapat dilakukan perhitungan besaran ruang untuk area parkir sebagai berikut :

No	Kendaraan	Jumlah Orang	SRP	Kebutuhan Ruang	Total	Unit
1	<b>Mobil</b>					
	Pengunjung	167	2,5d m x 5 m	167/4 x 2,5 x 5	521,875 m <sup>2</sup>	42
	Pengelola	164	2,5 m x 5 m	164/4 x 2,5 x 5	512,5 m <sup>2</sup>	41

2	<b>Motor</b>					
	Pengunjung	209	0,75 m x 2 m	209/2 x 0,75 x 2	156,75 m <sup>2</sup>	104
	Pengelola	110	0,75 m x 2 m	110/2 x 0,75 x 2	82,5 m <sup>2</sup>	55
3	<b>Bus</b>	41	3,4 m x 12,5 m	41/30 x 3,4 x 12,5	58,0 m <sup>2</sup>	2
<b>Total</b>					<b>1322,6 m<sup>2</sup></b>	
<b>Sirkulasi 10%</b>					<b>132,26 m<sup>2</sup></b>	
					<b>1454,9 m<sup>2</sup></b>	

#### 4.3.7 Besaran Ruang

Kebutuhan besaran ruang, kapasitas didasarkan pada:

- Buku Data Arsitektur.
- Buku *Time-Saver Standards For Building Types 2<sup>nd</sup> Edition*.
- Asumsi Pribadi.

Standar kebutuhan sirkulasi menurut buku De Chaira, Joseph dan John Callender. "Time-Saver Standar For Building Types 2" (1987), adalah:

- 10% : Kebutuhan sirkulasi minimum.
- 20% : Kebutuhan sirkulasi untuk keluasaan gerak.
- 30% : Kebutuhan sirkulasi untuk kebutuhan fisik.
- 40% : Kebutuhan sirkulasi untuk kenyamanan psikologi.
- 50% : Kebutuhan sirkulasi untuk spesifikasi kegiatan.
- 70-100% : Kebutuhan sirkulasi untuk kegiatan yang baik.

Tabel 4. 7 Tabel Besaran Ruang

No	Jenis Ruang /Jumlah Ruang	Kapasitas Ruang/Standar Gerak	Perhitungan	Hasil	Sumber
<b>Area Pengelola</b>					

1	R. Administrasi & Informasi /1 Ruang	4 Orang /1.2 m <sup>2</sup>	4 Orang x 1.2 m <sup>2</sup> = 4.8 m <sup>2</sup> 2 Meja (0.5 x 1.2) m = 1.2 m <sup>2</sup> 4 Kursi (0.5 x 0.5) m = 1 m <sup>2</sup> 2 Lemari (0.3 x 1.2) m = 0.72 m <sup>2</sup> Jumlah = 7.72 m <sup>2</sup> 7.72 m <sup>2</sup> + (7.72 m <sup>2</sup> x 20%) = 9.26 m <sup>2</sup>	<b>9.26 m<sup>2</sup></b>	DA
2	R. Tiket	2 Orang /1.2 m <sup>2</sup>	2 Orang x 1.2 m <sup>2</sup> = 2.4 m <sup>2</sup> 1 Meja (0.5 x 1.2) m = 0.6 m <sup>2</sup> 2 Kursi (0.5 x 0.5) m = 0.5 m <sup>2</sup> 1 Lemari (0.3 x 1.2) m = 0.36 m <sup>2</sup> Jumlah = 3.86 m <sup>2</sup> 3.86 m <sup>2</sup> + (3.86 m <sup>2</sup> x 20%) = 4.63 m <sup>2</sup>	<b>4.63 m<sup>2</sup></b>	DA
3	R. Tamu	14 Orang /1.2 m <sup>2</sup>	14 Orang x 1.2 m <sup>2</sup> = 16.8 m <sup>2</sup> 2 Meja (0.5 x 1.2) m = 1.2 m <sup>2</sup> 14 Kursi (0.5 x 0.5) m = 3.5 m <sup>2</sup> 2 Lemari (0.3 x 1.2) m = 1.2 m <sup>2</sup> Jumlah = 22.7 m <sup>2</sup> 22.7 m <sup>2</sup> + (22.7 m <sup>2</sup> x 20%) = 27.2 m <sup>2</sup>	<b>27.2 m<sup>2</sup></b>	DA
4	R. Rapat	10 Orang	10 Orang x 1.2 m <sup>2</sup> = 12 m <sup>2</sup> 1 Meja (1.8 x 4.8) m = 8.64 m <sup>2</sup> 10 Kursi (0.5 x 0.5) m = 2.5 m <sup>2</sup> Jumlah = 23.1 m <sup>2</sup> 23.1 m <sup>2</sup> + (23.1 m <sup>2</sup> x 20%) = 27.7 m <sup>2</sup>	<b>27.7 m<sup>2</sup></b>	DA
5	R. Arsip	2 Orang /1.2 m <sup>2</sup>	2 Orang x 1.2 m <sup>2</sup> = 2.4 m <sup>2</sup> Meja (0.5 x 1.2) m = 0.6 m <sup>2</sup> Kursi (0.5 x 0.5) m = 0.5 m <sup>2</sup> Lemari (0.3 x 1.2) m = 0.72 m <sup>2</sup> Jumlah = 4.22 m <sup>2</sup> 4.22 m <sup>2</sup> + (4.22 m <sup>2</sup> x 20%) = 5.06 m <sup>2</sup>	<b>5.06 m<sup>2</sup></b>	DA
6	R. Keamanan	4 Orang /1.2 m <sup>2</sup>	4 Orang x 1.2 m <sup>2</sup> = 4.8 m <sup>2</sup> 2 Meja x (0.5 x 1.2) m = 1.2 m <sup>2</sup> 4 Kursi x (0.4 x 0.4) m = 0.6 m <sup>2</sup> Jumlah = 6.6 m <sup>2</sup> 6.6 m <sup>2</sup> + (6.6 m <sup>2</sup> x 20%) = 7.92 m <sup>2</sup>	<b>7.92 m<sup>2</sup></b>	DA
7	R. Pimpinan	2 Orang /1.2 m <sup>2</sup>	2 Orang x 1.2 m <sup>2</sup> = 2.4 m <sup>2</sup> 1 Meja (0.5 x 1.2) m = 0.6 m <sup>2</sup> 2 Kursi (0.5 x 0.5) m = 0.5 m <sup>2</sup> 1 Lemari (0.3 x 1.2) m = 0.72 m <sup>2</sup> Jumlah = 4.22 m <sup>2</sup> 4.22 m <sup>2</sup> + (4.22 m <sup>2</sup> x 20%) = 5.06 m <sup>2</sup>	<b>5.06 m<sup>2</sup></b>	DA
8	R. Wakil	2 Orang /1.2 m <sup>2</sup>	2 Orang x 1.2 m <sup>2</sup> = 2.4 m <sup>2</sup> 1 Meja (0.5 x 1.2) m = 0.6 m <sup>2</sup> 2 Kursi (0.5 x 0.5) m = 0.5 m <sup>2</sup> 1 Lemari (0.3 x 1.2) m = 0.72 m <sup>2</sup> Jumlah = 4.22 m <sup>2</sup>	<b>5.06 m<sup>2</sup></b>	DA

			$4.22 \text{ m}^2 + (4.22 \text{ m}^2 \times 20\%) = 5.06 \text{ m}^2$		
9	R. Bendahara & Sekretaris	2 Orang /1.2 m <sup>2</sup>	2 Orang x 1.2 m <sup>2</sup> = 2.4 m <sup>2</sup> 1 Meja (0.5 x 1.2) m = 0.6 m <sup>2</sup> 2 Kursi (0.5 x 0.5) m = 0.5 m <sup>2</sup> 1 Lemari (0.3 x 1.2) m = 0.72 m <sup>2</sup> Jumlah = 4.22 m <sup>2</sup> $4.22 \text{ m}^2 + (4.22 \text{ m}^2 \times 20\%) = 5.06 \text{ m}^2$	<b>5.06 m<sup>2</sup></b>	DA
10	R. Kurator	2 Orang /1.2 m <sup>2</sup>	2 Orang x 1.2 m <sup>2</sup> = 2.4 m <sup>2</sup> 1 Meja (0.5 x 1.2) m = 0.6 m <sup>2</sup> 2 Kursi (0.5 x 0.5) m = 0.5 m <sup>2</sup> 1 Lemari (0.3 x 1.2) m = 0.72 m <sup>2</sup> Jumlah = 4.22 m <sup>2</sup> $4.22 \text{ m}^2 + (4.22 \text{ m}^2 \times 20\%) = 5.06 \text{ m}^2$	<b>5.06 m<sup>2</sup></b>	DA
<b>Jumlah</b>				<b>102,01 m<sup>2</sup></b>	ASUMSI
<b>Area Service</b>					
1	R. Lavatory	12 Orang	12 Orang x 1.2 m <sup>2</sup> = 14.4 m <sup>2</sup> 12 Wastafel (0.4 x 0.5) m = 2.4 m <sup>2</sup>		DA
	Pria	/1.2 m <sup>2</sup>	12 Toilet (1.5 x 1.5) m = 27 m <sup>2</sup> Jumlah = 43.8 m <sup>2</sup> $43.8 \text{ m}^2 + (43.8 \text{ m}^2 \times 20\%) = 52.5 \text{ m}^2$	<b>52 m<sup>2</sup></b>	ASUMSI
2	R. Lavatory Wanita	12 Orang /1.2 m <sup>2</sup>	12 Orang x 1.2 m <sup>2</sup> = 14.4 m <sup>2</sup> 12 Wastafel (0.4 x 0.5) m = 2.4 m <sup>2</sup> 12 Toilet (1.5 x 1.5) m = 27 m <sup>2</sup> Jumlah = 43.8 m <sup>2</sup> $43.8 \text{ m}^2 + (43.8 \text{ m}^2 \times 20\%) = 52.5 \text{ m}^2$	<b>52 m<sup>2</sup></b>	DA
3	R. Lavatory Disabilitas	6 orang/1.2 m <sup>2</sup>	6 Orang x 1.2 m <sup>2</sup> = 7.2 m <sup>2</sup> 6 Wastafel (0.4 x 0.5) m = 1.2 m <sup>2</sup> 6 Toilet (2.5 x 2) m = 30 m <sup>2</sup> Jumlah = 38.4 m <sup>2</sup> $38.4 \text{ m}^2 + (38.4 \text{ m}^2 \times 20\%) = 46 \text{ m}^2$	<b>46 m<sup>2</sup></b>	DA
4	Gudang /1 Ruang	6 Orang /1.2 m <sup>2</sup>	6 Orang x 1.2 m <sup>2</sup> = 7.2 m <sup>2</sup> 1 Ruang Bebas (5 x 5) m = 25 m <sup>2</sup> Jumlah = 32.2 m <sup>2</sup> $32.2 \text{ m}^2 + (32.2 \text{ m}^2 \times 20\%) = 38.6 \text{ m}^2$	<b>38.6 m<sup>2</sup></b>	DA
5	R. Pompa Hydrant dan Ground Tank /1 Ruang	2 Orang /1.2 m <sup>2</sup>	2 Orang x 1.2 m <sup>2</sup> = 2.4 m <sup>2</sup> Ruang Bebas (2 x 3) m = 6 m <sup>2</sup> Jumlah = 8.4 m <sup>2</sup> $8.4 \text{ m}^2 + (8.4 \text{ m}^2 \times 20\%) = 10 \text{ m}^2$	<b>10 m<sup>2</sup></b>	DA



6	R. Genset / 1 Ruang	2 Orang /1.2 m <sup>2</sup>	2 Orang x 1.2 m <sup>2</sup> = 2.4 m <sup>2</sup> 1 Ruang Bebas (2 x 3) m = 6 m <sup>2</sup> Jumlah = 8.4 m <sup>2</sup> 8.4 m <sup>2</sup> + (8.4 m <sup>2</sup> x 20%) = 10 m <sup>2</sup>	<b>10 m<sup>2</sup></b>	DA
7	R. Petugas Kebersihan	4 Orang /1.2 m <sup>2</sup>	4 Orang x 1.2 m <sup>2</sup> = 4.8 m <sup>2</sup> 2 Meja (0.5 x 1.2) m = 1.2 m <sup>2</sup> 4 Kursi (0.5 x 0.5) m = 1 m <sup>2</sup> 2 Lemari (0.4 x 1.5) m = 1.2 m <sup>2</sup> Jumlah = 8.2 m <sup>2</sup> 8.2 m <sup>2</sup> + (8.2 m <sup>2</sup> x 20%) = 9.84 m <sup>2</sup>	<b>9.84 m<sup>2</sup></b>	DA
8	R. Panel Listrik	2 Orang /1.2 m <sup>2</sup>	2 Orang x 1.2 m <sup>2</sup> = 2.4 m <sup>2</sup> 1 Ruang Bebas (5 x 5) m = 6 m <sup>2</sup> Jumlah = 8.4 m <sup>2</sup> 8.4 m <sup>2</sup> + (8.4 m <sup>2</sup> x 20%) = 10 m <sup>2</sup>	<b>10 m<sup>2</sup></b>	DA I
9	R. Penerimaan Koleksi	6 Orang /1.2 m <sup>2</sup>	6 Orang x 1.2 m <sup>2</sup> = 7.2 m <sup>2</sup> 1 Ruang Bebas (5 x 5) m = 0.8 m <sup>2</sup> Jumlah = 8.0 m <sup>2</sup> 8.0 m <sup>2</sup> + (8.0 m <sup>2</sup> x 30%) = 10.4 m <sup>2</sup>	<b>9.84 m<sup>2</sup></b>	DA
<b>Jumlah</b>				<b>238,28 m<sup>2</sup></b>	ASUMSI
<b>Area Pengunjung</b>					
1	Lobby	200 Orang /1.2 m <sup>2</sup>	200 Orang x 1.2 m <sup>2</sup> = 240 m <sup>2</sup> Jumlah = 240 m <sup>2</sup> 240 m <sup>2</sup> + (240 m <sup>2</sup> x 70%) = 408 m <sup>2</sup>	<b>408 m<sup>2</sup></b>	ASUMSI
2	R. Pamer Tetap	200 Orang /1,2 m <sup>2</sup>	200 Orang x 1,2 m <sup>2</sup> = 240 m <sup>2</sup> R. Persiapan (20 x 4) m = 80 m <sup>2</sup>	<b>1243 m<sup>2</sup></b>	DA
3	R. Pamer Temporer	100 Orang /1,2 m <sup>2</sup>	100 Orang x 1,2 m <sup>2</sup> = 120 m <sup>2</sup> R. Pameran (8 x 8) m = 80 m <sup>2</sup> Jumlah = 200 m <sup>2</sup> 200 m <sup>2</sup> + (200 m <sup>2</sup> x 20%) = 240 m <sup>2</sup>	<b>144 m<sup>2</sup></b>	DA
4	Studio Seniman	10 Orang /3 m <sup>2</sup>	Area Melukis 1,32 m <sup>2</sup> /orang	<b>211,2 m<sup>2</sup></b>	DA
7	Workshop	50 Orang /1 m <sup>2</sup>	50 Orang x 1,2 m <sup>2</sup> = 60 m <sup>2</sup> 10 Orang x 1,2 m <sup>2</sup> = 12,5 m <sup>2</sup> Jumlah = 72,5 m <sup>2</sup> 72,5 m <sup>2</sup> + (72,5 m <sup>2</sup> x 40%) = 101,5 m <sup>2</sup>	<b>100 m<sup>2</sup></b>	DA
8	R. Edukasi	30 Orang /1,2 m <sup>2</sup>	30 Orang x 1,2 m <sup>2</sup> = 36 m <sup>2</sup> Jumlah = 36 m <sup>2</sup> 36 m <sup>2</sup> + (36 m <sup>2</sup> x 40%) = 50,4 m <sup>2</sup>	<b>52 m<sup>2</sup></b>	DA
<b>Jumlah</b>				<b>2,3367 m<sup>2</sup></b>	ASUMSI

Area Penunjang					
1	R. Aula	200 Orang /2,1 m <sup>2</sup>	200 Orang x 2,1 m <sup>2</sup> = 420 m <sup>2</sup> Jumlah = 420 m <sup>2</sup> 420 m <sup>2</sup> + (420 m <sup>2</sup> x 70%) = 204 m <sup>2</sup>	<b>714 m<sup>2</sup></b>	ASUMSI
2	R. Perpustakaan	200 Orang /2,1 m <sup>2</sup>	200 Orang x 2,1 m <sup>2</sup> = 420 m <sup>2</sup> Jumlah = 420 m <sup>2</sup> 420 m <sup>2</sup> + (420 m <sup>2</sup> x 70%) = 204 m <sup>2</sup>	<b>714 m<sup>2</sup></b>	DA
3	Cafeteria	50 Orang /1,2 m <sup>2</sup>	50 Orang x 1,2 m <sup>2</sup> = 240 m <sup>2</sup> 10 Meja x (0,8 x 1,8) m = 14,4 m <sup>2</sup> 40 Kursi x (0,5 x 0,5) m = 10 m <sup>2</sup> 1 Dapur (3 x 4) m = 12 m <sup>2</sup> 1 Gudang (4 x 4) m = 16 m <sup>2</sup> 1 Meja Kasir (0,6 x 1,2) m = 0,72 m <sup>2</sup> Jumlah = 113 m <sup>2</sup> 113 m <sup>2</sup> + (113 m <sup>2</sup> x 20%) = 135,6 m <sup>2</sup>	<b>135,6 m<sup>2</sup></b>	DA
5	Mushalla	50 Orang /1 m <sup>2</sup>	50 Orang x 1 m <sup>2</sup> = 50 m <sup>2</sup> T. Wudhu Pria (3 x 4) m = 12 m <sup>2</sup> T. Wudhu Wanita (3 x 4) m = 12 m <sup>2</sup> Jumlah = 74 m <sup>2</sup> 74 m <sup>2</sup> + (74 m <sup>2</sup> x 20%) = 88,8 m <sup>2</sup>	<b>88,8 m<sup>2</sup></b>	DA
6	Gift Store	20 Orang /1 m <sup>2</sup>	20 Orang x 1,2 m <sup>2</sup> = 24 m <sup>2</sup> 1 Ruang Bebas (5 x 5) m = 25 m <sup>2</sup> 1 Meja Kasir (0,6 x 1,2) m = 0,72 m <sup>2</sup> Jumlah = 49,7 m <sup>2</sup> 49,7 m <sup>2</sup> + (49,7 m <sup>2</sup> x 30%) = 64,6 m <sup>2</sup>	<b>65 m<sup>2</sup></b>	DA
7	R. Satpam	2 Orang /1 m <sup>2</sup>	2 Orang x 1 m <sup>2</sup> = 2 m <sup>2</sup> 2 Orang x 1 m <sup>2</sup> = 2 m <sup>2</sup> Jumlah = 2 m <sup>2</sup> 2 m <sup>2</sup> + (2 m <sup>2</sup> x 40%) = 2,8 m <sup>2</sup>	<b>2,8 m<sup>2</sup></b>	DA
8	Loading Dock	3 Orang /5 m <sup>2</sup>	3 Orang x 5 m <sup>2</sup> = 15 m <sup>2</sup> Jumlah = 1 m <sup>2</sup> 15 m <sup>2</sup> + (15 m <sup>2</sup> x 40%) = 21 m <sup>2</sup>	<b>21 m<sup>2</sup></b>	DA
9	R. Perawatan Koleksi	2 Orang /2 m <sup>2</sup>	2 Orang x 2 m <sup>2</sup> = 4 m <sup>2</sup> Jumlah = 1 m <sup>2</sup> 4 m <sup>2</sup> + (4 m <sup>2</sup> x 20%) = 4,8 m <sup>2</sup>	<b>4,8 m<sup>2</sup></b>	DA
10	R. Penyimpanan	2 Orang /16 m <sup>2</sup>	2 Orang x 16 m <sup>2</sup> = 28 m <sup>2</sup> Jumlah = 1 m <sup>2</sup> 28 m <sup>2</sup> + (28 m <sup>2</sup> x 40%) = 39,2 m <sup>2</sup>	<b>39,2 m<sup>2</sup></b>	DA

11	Toilet Difable	1 Orang /12 m <sup>2</sup>	1 Orang x 12 m <sup>2</sup> = 12 m <sup>2</sup> Jumlah = 1 m <sup>2</sup> 12 m <sup>2</sup> + (12 m <sup>2</sup> x 20%) = 14,4 m <sup>2</sup>	<b>14,4 m<sup>2</sup></b>	DA
<b>Jumlah</b>				<b>1,799 m<sup>2</sup></b>	ASUMSI

### Rekapitulasi Luas Berdasarkan Pendekatan Besaran Ruang

Tabel 4. 8 Total Besaran Ruang Galeri Seni Rupa 2D

Kelompok Ruang	Luas
Kantor Pengelola	<b>102,02 m<sup>2</sup></b>
Service	<b>238,28 m<sup>2</sup></b>
Pengunjung	<b>2,3367 m<sup>2</sup></b>
Penunjang	<b>1,799 m<sup>2</sup></b>
<b>Parkir Basement</b>	<b>2,331 m<sup>2</sup></b>
<b>Total Keseluruhan</b>	<b>4,775 m<sup>2</sup></b>
<b>Pembulatan</b>	<b>4,78 m<sup>2</sup></b>

Sumber: analisis Pribadi

Total Luas Bangunan : 4,78 m<sup>2</sup>

Luas lantai dasar maksimum : KDB x Luas tapak

$$60\% \times 19.000 \text{ m}^2 = 11.400 \text{ m}^2$$

Ruang Terbuka Hijau : 40% x Luas Tapak

$$40\% \times 19.000 = 7.600 \text{ m}^2$$

Dari analisa diatas dapat disimpulkan bahwa Perancangan Galeri Seni Rupa 2d di Banda Aceh merupakan bangunan 2 lantai, dengan lantai dasar maksimum 11.400 m<sup>2</sup>.

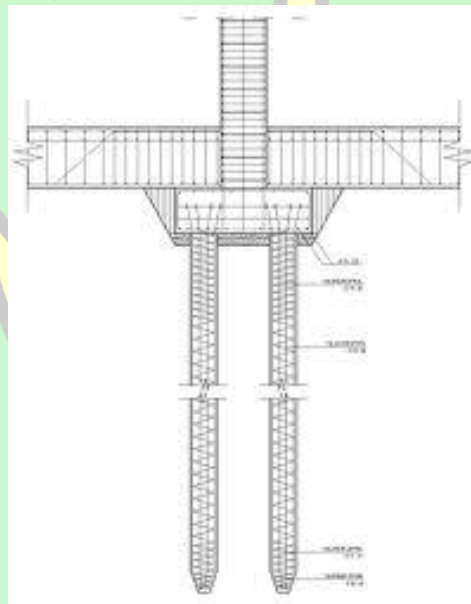
## 4.4 Analisis Struktur dan Material

### 4.4.1 Struktur

Lokasi perancangan Galeri Seni Rupa 2d di Banda Aceh berada pada lahan datar dengan existing terdapat bekas kolam, dengan perencanaan jumlah lantai bangunan Galeri Seni Rupa 2d pada lokasi ialah 2 lantai.

#### A. Pondasi

Pondasi yang akan digunakan yaitu jenis pondasi tiang pancang dikarenakan cocok untuk bangunan bentang lebar, dan cocok juga untuk karakteristik site yang keras dan tidak rawa.



Gambar 4. 1 Pondasi Tiang Pancang  
Sumber: wordpress.com

Pondasi tiang pancang merupakan bagian dari struktur yang digunakan untuk menerima dan mentransfer (menyalurkan) beban dari struktur atas ke tanah penunjang yang terletak pada kedalaman tertentu.

a. Kelebihan:

- Fleksibilitas

- Pondasi yang sangat kuat
- Daya tahan lama
- Mengurangi galian

b. Kekurangan:

- Biaya mahal
- Produksi yang lama

**B. Struktur Betong Bertulang**

a. Kelebihan

- Bahan-bahannya mudah didapat
- Harganya lebih ekonomis dan biaya pemeliharaan yang rendah
- Mudah dibentuk
- Tahan api dan air






b. Kekurangan

- Memerlukan penahan Ketika proses pengeringan
- Memiliki bobot yang berat
- Ukuran beton yang relative besar sehingga membutuhkan ruang instalasi yang lebih luas
- Proses pembuatan dan penuangan harus dilakukan secara teliti untuk meminimalisir terjadinya kesalahan

**C. Material**

Penggunaan material pada bangunan sangat mempengaruhi bentuk dan fasad bangunan, terkhususnya pada Galeri Seni Rupa 2d. Maka dari itu demi memberikan kesan pada bangunan maka perlu adanya penentuan material yang cocok untuk penerapan pada bangunan.

No	Bagian Bangunan	Material	Keterangan

<b>1. Material Penutup pada Dinding</b>		
a. Kayu		
b. Kaca		Memberikan efek clean, transparan, meluaskan pandangan dan glowing pada bangunan.
c. Batu Bata		Batu bata mampu meminimalisir pancaran sinar matahari kedalam bangunan.
<b>3. Fasad</b>		
a. Bata Roster		
b. Aluminium alloy facade louver		
<b>2. Material Penutup Pada Lantai</b>		



	<p>a. Acian Polos</p>		
	<p>b. Keramik</p>		<p>Keramik untuk tekstur halus digunakan pada lantai galeri dan dinding ruangan yang bertujuan agar menimbulkan kesan yang istimewa, mudah untuk di bersihkan dan memberikan efek bersih pada ruang.</p>

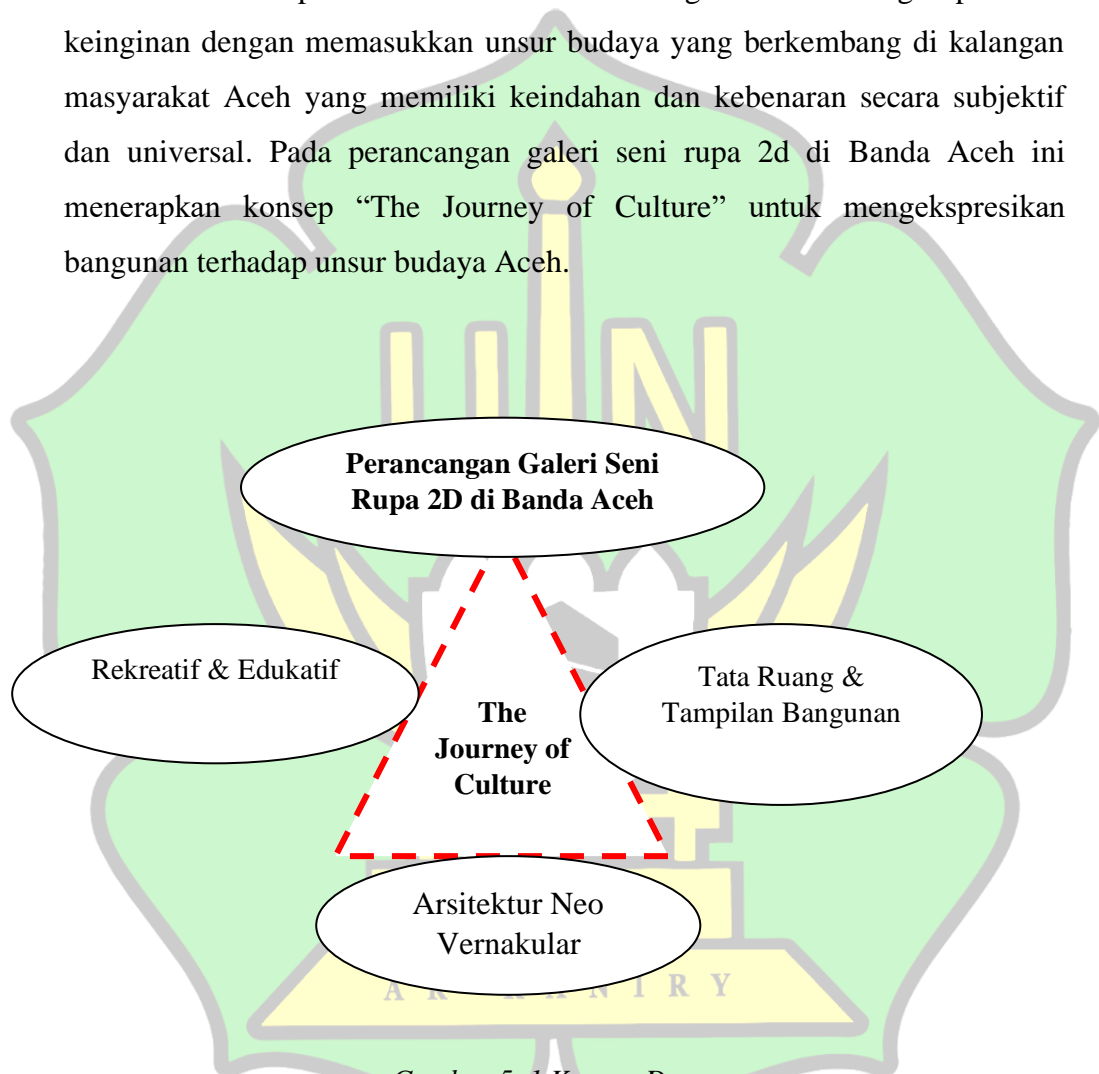


## BAB V

### KONSEP PERANCANGAN

#### 5.1 Konsep Dasar

Seni merupakan kreativitas seseorang untuk mengekspresikan keinginan dengan memasukkan unsur budaya yang berkembang di kalangan masyarakat Aceh yang memiliki keindahan dan kebenaran secara subjektif dan universal. Pada perancangan galeri seni rupa 2d di Banda Aceh ini menerapkan konsep “The Journey of Culture” untuk mengekspresikan bangunan terhadap unsur budaya Aceh.



*Gambar 5. 1 Konsep Dasar  
Sumber: analisis Pribadi*

## 5.2 Rencana Tapak

Konsep rencana tapak pada perancangan Galeri Sen Rupa 2D di Banda Aceh dibentuk melalui dari konsep pemintakan, konsep tata letak ruangan, serta konsep pencapaian dan sirkulasi.

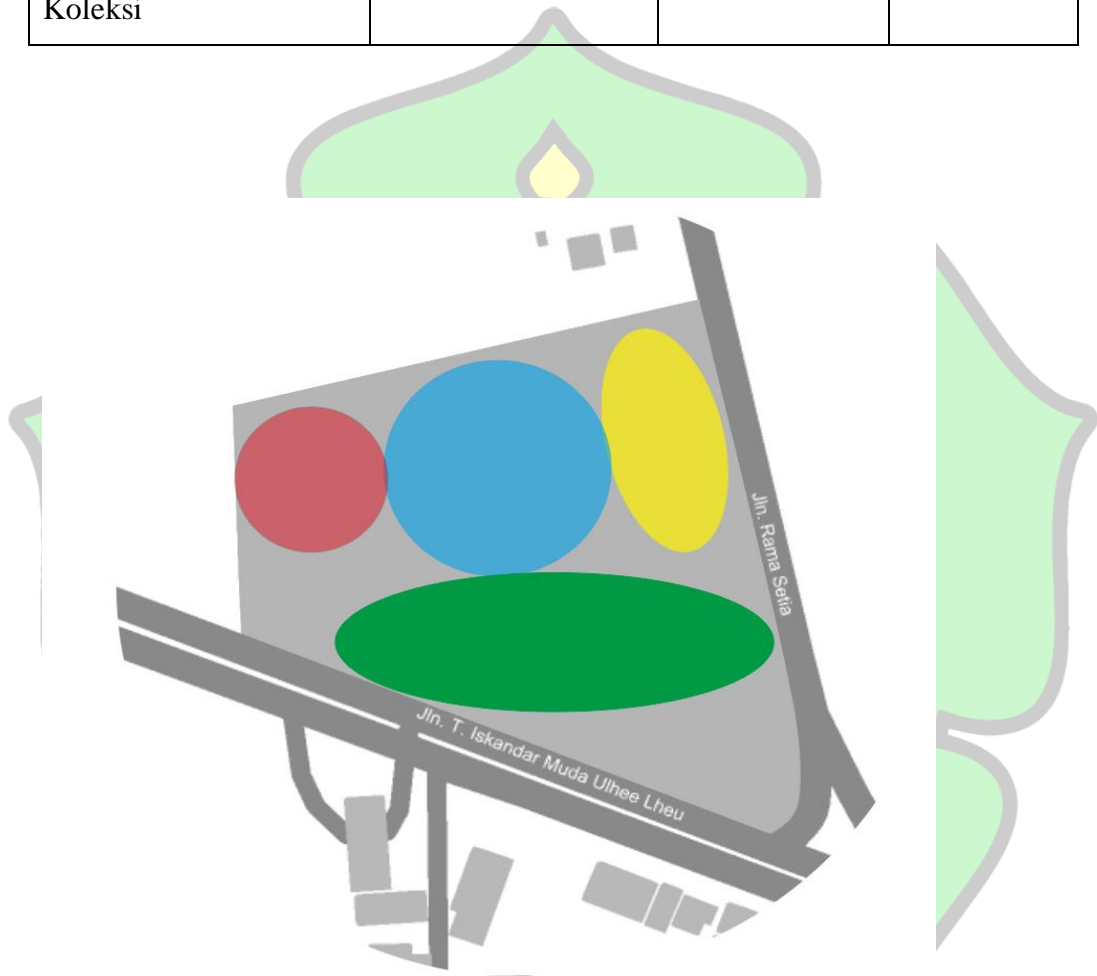
### 5.2.1 Pemintakan

Pemintakan merupakan pengelompokan fungsi-fungsi ruang yang ada didalam bangunan dan hubungannyayang didasarkan berdasarkan jenis kegiatan dan sifat ruang. Pemintakan dibagi menjadi 4 zona, yaitu:

Tabel 5. 1 Pemintakan Galeri Seni

Zona Privat	Zona Semi Publik	Zona Publik	Zona Service
<b>Pelayanan:</b>			
		Lobby	
		Ruang Informasi	
		Ruang Penitipan	
		Perpustakaan	
		Art Shop	
<b>Pameran:</b>			
	Ruang Pamer Temporer	Parkir	Lavatory
	Ruang Pamer Permanen	Cafeteria	
	Galeri Seni Digital		
	Musholla		
<b>Pengelola:</b>			
Ruang Pimpinan			
Ruang Wakil Pimpinan			

Ruang Rapat			
<b>Service</b>			
Ruang MEE	Pos Satpan	Mushalla	Lavatory
Ruang CCTV	Ruang Kebersihan		
Ruang Penyimpanan Koleksi			



**Keterangan:**

- Zona Publik
- Zona Semi Publik
- Zona Service
- Zona Privat

*Gambar 5. 2 Zoning  
Sumber: analisis Pribadi*

### 5.2.2 Tata Letak

Dari Analisa yang sudah didapat Objek dalam tapak berada lebih dekat kearah utara, untuk menghindari kebisingan terhadap bangunan, dan akan dihadapkan kearah selatan dimana pada arah selatan terdapat jalan raya dimana banyak dilalui orang untuk menjadikan bangunan sebaagai *vocal point*, sehingga pada saat pengunjung datang bangunan dapat menjadi pusat perhatian utama.



Gambar 5. 3 Sketsa Tata Letak Tapak  
Sumber: analisis Pribadi

### 5.2.3 Pencapaian

Berdasarkan hasil Analisa pencapaian, maka dapat disimpulkan:

- Akses ke Galeri Seni Rupa 2D melalui Jalan T.Iskandar Muda Ulheeu
- Jalan rama setia merupakan jalan sekunder yang berada pada sisi timur site



Gambar 5. 4 Sketsa Pencapaian  
Sumber: analisis Pribadi

#### 5.2.4 Sirkulasi



- Sirkulasi Keluar Masuk Roda 2 dan 4
- Sirkulasi Penjalan Kaki
- Sirkulasi Service
- Pintu Masuk Roda 2 & 4
- Pintu Keluar Roda 2 & 4
- Pintu Keluar Masuk Bus
- Pintu Keluar Masuk Service

Gambar 5. 5 Sketsa Sirkulasi Dalam Tapak  
Sumber: analisis Pribadi



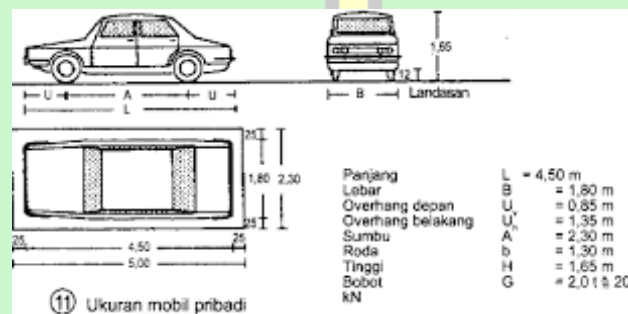
Sirkulasi tapak yang bagus dapat membantu pengunjung untuk akses kedalam bangunan. Maka dari itu dalam menentukan sirkulasi dalam tapak perlu dipikirkan dengan matang

### 5.2.5 Konsep Parkir

Konsep parkir juga menjadi penentu menariknya suatu bangunan. Konsep parkir yang jelas dapat memudahkan pengunjung dalam mengakses bangunan dengan mudah. Berikut merupakan konsep parkir pada perancangan Galeri Seni Rupa 2D di Banda Aceh:

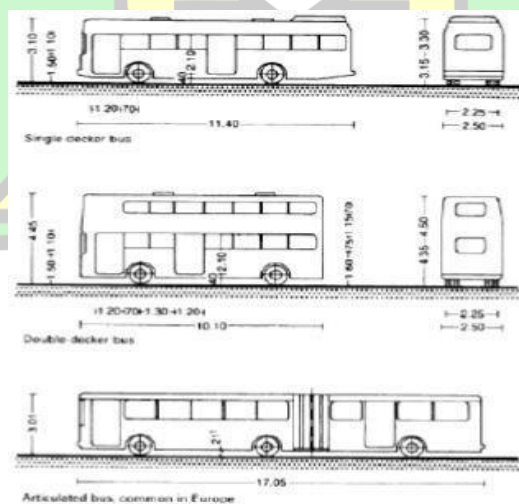
#### 1. Pembagian Armada

- Ruang Parkir Mobil



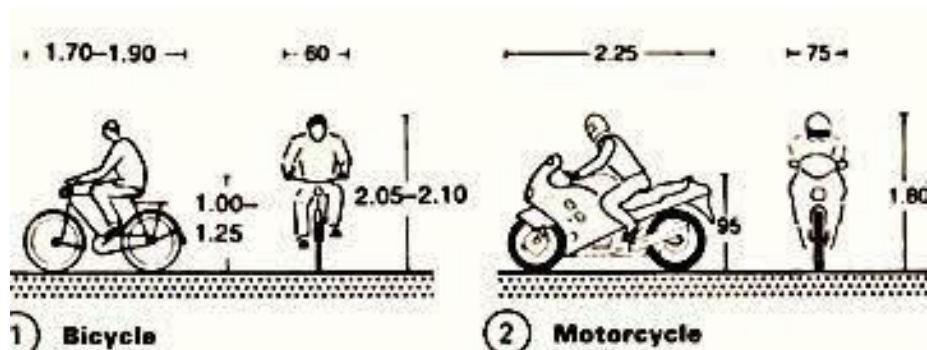
Gambar 5. 6 Ukuran Parkir  
Sumber: (Ernest Neufert, Data Arsitek, Jilid II)

- Ruang Parkir Bus



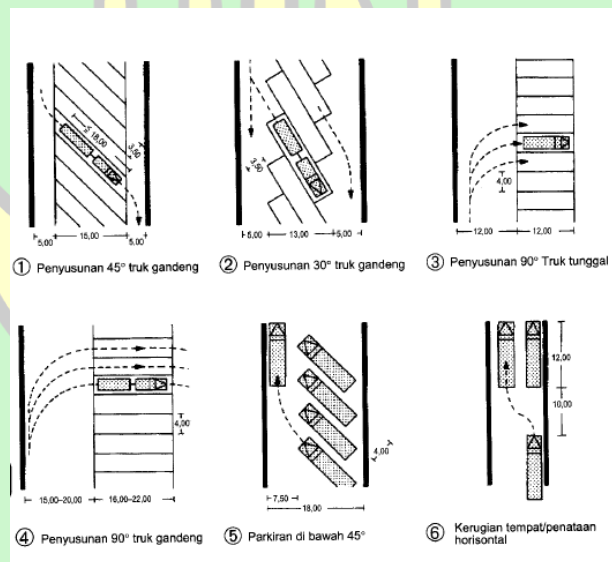
Gambar 5. 7 Ukuran Parkir Bus  
Sumber: (Ernest Neufert, Data Arsitek, Jilid II)

- Ruang Parkir Roda Dua



Gambar 5. 8 Ukuran Parkir Motor  
Sumber: (Ernest Neufert, Data Arsitek, Jilid II)

- Ruang Parkir Truk

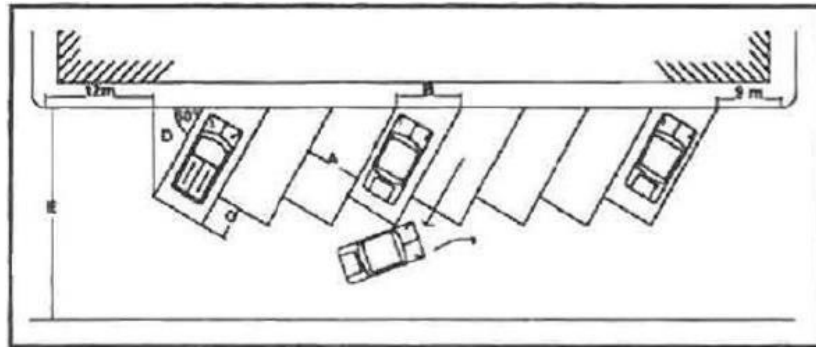


Gambar 5. 9 Ukuran Parkir Truk  
Sumber: (Ernest Neufert, Data Arsitek, Jilid II)

## 2. Konsep Pola Parkir

- Pola Parkir Bersudut 60 derajat

Pola parkir ini memiliki daya tampung lebih banyak dibandingkan dengan pola parkir parallel, begitupula dengan pola parkir 90 derajat. Pengemudi akan mudah dan nyaman melakukan maneuver masuk dan keluar ruangan parkir.



Gambar 5. 10 Pola Parkir  
 Sumber: (Ernest Neufert, Data Arsitek, Jilid II)

### 5.3 Konsep Dasar Bangunan

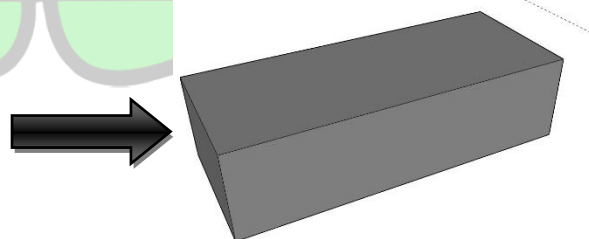
Konsep yang diterapkan pada perancangan Galeri Seni Rupa 2D di Banda Aceh yaitu menggunakan perpaduan konsep modern dan Culture. Untuk menampilkan kesan modern yang mengikuti zaman namun tidak menghilangkan bentuk budaya.

#### 5.3.1 Gubahan Massa

Bentuk gubahan massa pada bangunan utama Perancangan Galeri Seni Rupa 2D di Banda Aceh adalah persegi Panjang. Bentuk tersebut diambil dari bentuk dasar rumah adat aceh.

##### a. Bentuk Denah

Menerapkan bentuk persegi panjang dengan transformasi dan pertimbangan fungsi bangunan terhadap kondisi tapak. Bentuk dasar yang di ambil dari bentuk rumah aceh.



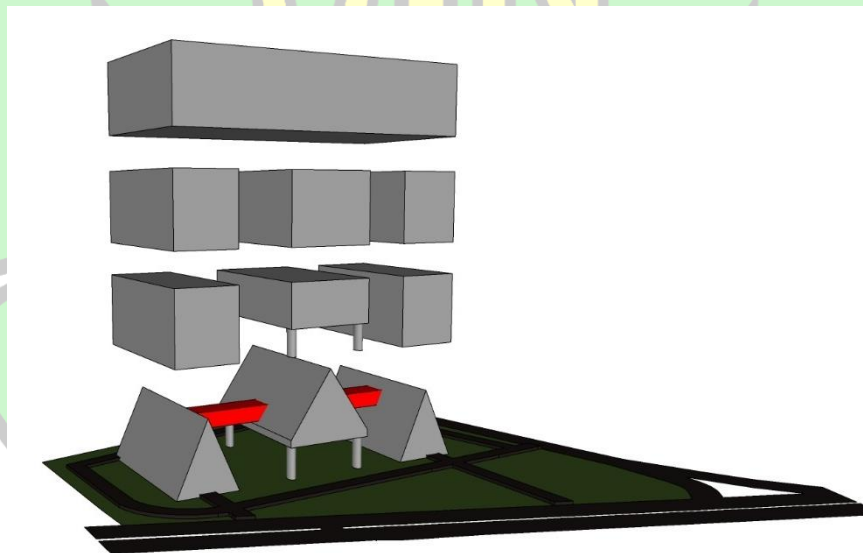
b. Panggung

Pada bagian tengah bangunan dirancang berbentuk panggung, bentuk ini diterapkan dengan tiang melingkar mengikuti bentuk bangunan. Yang diambil dari budaya orang aceh yaitu “meusapat”.



c. Bentuk Gubahan Massa

Berdasarkan transformasi bentuk diatas, maka dapat disimpulkan bentuk dari gubahan massa Galeri Seni Rupa 2D di Banda Aceh:



### 5.3.2 Konsep Fasad Bangunan

Konsep fasad yang terbentuk pada bangunan didasari dari bentuk orientasi matahari dan bangunan. Pada bagian utara bangunan akan dijadikan focal point dimana akan didesain semaksimal mungkin untuk menarik minat pengunjung.

Konsep fasad pada bangunan perancangan Galeri Seni Rupa 2D berupa secondary skin untuk menutupi area yang terkena matahari, karena matahari dapat merusak karya lukisan yang ada didalam bangunan. Penerapan fasad akan disesuaikan dengan kultur aceh.



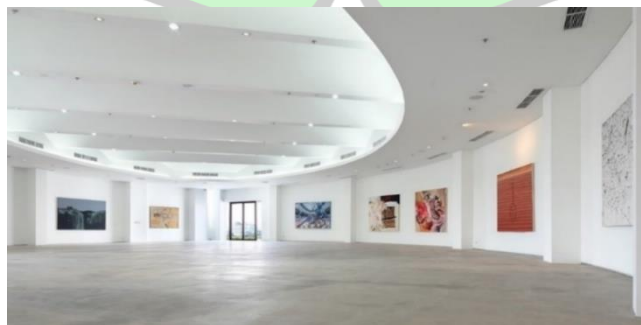
*Gambar 5. 11: contoh konsep penerapan fasad  
Sumber : pinterest*

#### **5.4 Konsep Ruang Dalam**

Konsep ruang dalam atau interior yang akan dibahas meliputi ruang galeri atau ruang pameran beserta area workshop para seniman, Cafeteria, Perpustakaan, Gift Store.

##### **A. Ruang Galeri**

Konsep yang akan diterapkan pada ruang galeri atau ruang pameran yaitu eklektik, dengan gaya modern. Dimana pada bangunan ini akan dipadukan konsep kebudayaan local dengan gaya modern. area ini pengunjung galeri akan merasakan ruang tanpa sekat dengan nuansa warna putih dan coklat, bertujuan agar pengunjung terfokuskan terhadap karya atau koleksi yang dipamerkan.



*Gambar 5. 12 Galeri*  
*Sumber: mondecor.com*

### B. Cafeteria

Untuk konsep yang diterapkan yaitu eklektik, Desain cafeteria berdekatan dengan area ruang pameran dan dihadapkan langsung ke arah laut agar pengunjung dapat menikmati makanan dengan melihat view yang bagus.

### C. Gift Store

Memasuki area oleh-oleh pengunjung akan di sambut dengan interior yang modern, kesan tersebut akan didapatkan dari warna dan bentuk furniture pada ruangan, serta material yang digunakan.



*Gambar 5. 13 Gift Store*  
*Sumber: zingyhomes.com*

## 5.5 Konsep Penghawaan

Konsep penghawaan pada Galeri Seni Rupa 2D menggunakan jenis penghawaan alami dan buatan jika diperlukan.

### 1. Penghawaan alami

Penghawaan secara alami diterapkan dengan memberikan secondary skin pada fasad bangunan, agar angin juga bisa masuk kedalam bangunan.

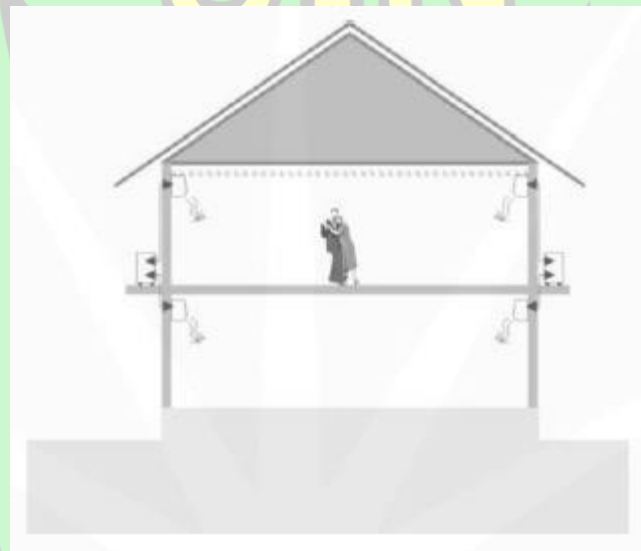
### 2. Penghawaan buatan

Penghawaan buatan diperoleh dari Air Conditioner (AC) dan kipas angin. Tipe AC yang digunakan adalah AC split/unit dengan pertimbangan sebagai berikut:



- AC split dapat diatur suhu pada setiap ruangan sedangkan AC sentral tidak bisa diatur suhunya.
- AC split bisa menghemat energi listrik dikarenakan memiliki saluran sendiri sedangkan pemakaian AC central harus menyalakan seluruh AC pada seluruh ruangan meskipun ruang tidak terpakai.
- AC unit memiliki keuntungan lebih sederhana baik system ataupun konstruksinya. Pada AC unit hanya diperlukan konstruksi pemasangan unit AC yang dapat terdiri dari satu buah (AC window) dan dua buah internal dan eksternal (AC split).

Ruang yang menggunakan AC unit adalah ruang pengelola, ruang service, ruang studio.



*Gambar 5. 14 Penghawaan Buatan*

*Sumber: <http://arsitekturdanlingkungan.wg.ugm.ac.id/2015/11/20/pengaturanpenghawaan-dan-pencahayaan-pada-bangunan/>*

## **5.6 Konsep Pencahayaan**

Pencahayaan yang digunakan dalam perancangan Galeri Seni Rupa 2d ini ada dua macam system, yaitu pencahayaan alami dan buatan.

## 1. Pencahayaan Alami

- Digunakan hanya sebagai factor pembentuk suasana ruang.
- Digunakan pada ruang-ruang pendukung kegiatan pameran.

Ada beberapa cara untuk pemanfaatan pencahayaan alami sebagai berikut:

- Skylight, penerapan skylight pada bangunan dapat memasukkan cahaya matahari dari atap dan juga berfungsi untuk membentuk suasana ruang yang memberikan kenyamanan visual.



*Gambar 5. 15: skylight  
Sumber : google*

- Memberi bukaan -bukaan seperti jendela, dan penerapan secondary skin, sebagai tempat untuk masuknya cahaya ke dalam ruangan.



*Gambar 5. 16: secondaryskin  
Sumber: behance.id*

## 2. Pencahayaan Buatan

- Digunakan sebagai factor pendukung penampilan obyek pamer.

- Digunakan sebagai pembentuk kenyamanan suasana ruang pameran.
- Memperjelas jalur pergerakan dan pengarah.
- Mengurangi kejenuhan selama beraktivitas.

Tata pencahayaan buatan yang diterapkan pada ruang pameran dapat mempengaruhi obyek yang dipamerkan. Ada beberapa cara penerangan buatan dalam ruang pameran yaitu:

- a. Perletakan lampu dari atas



*Gambar 5. 17 perletakan lampu dari atas*  
*Sumber: <http://www.ourfrasercoast.com.au/Regional-Gallery>*

- b. Perletakan lampu sorot



*Gambar 5. 18 perletakan lampu dari atas*  
*Sumber: <http://www.ourfrasercoast.com.au/Regional-Gallery>*

## 5.7 Konsep Lansekap

Konsep penataan pada lansekap bangunan Galeri Seni Rupa 2d adalah sebagai berikut:

- Menghadirkan tanaman-tanaman yang berfungsi sebagai peneduh, pengarah serta penghias berdasarkan tanaman yang menjadi symbol di daerah aceh, seperti bungong jeumpa, seulanga, dan seabinya.
- Pemilihan vegetasi yang dapat menambah estetika.

Penerapan konsep lansekep menggunakan 2 elemen material yaitu soft material dan hard material.

### A. Soft Material

Jenis-jenis soft material yang digunakan untuk tata ruang luar ialah:

- Rumput  
Rumput merupakan tumbuhan yang memiliki daun yang runcing yang tumbuh dari dasar batang. Pada tata lansekep rumput berfungsi sebagai karpet taman, dengan warna daun yang hijau dapat menarik perhatian mata dan juga akan membuat tampilan tanaman semakin eksotis.



*Gambar 5. 19: rumput  
Sumber: bobo.grid*

- Tanaman pagar  
Tanaman pagar merupakan tumbuhan yang di tanam ditepi-tepi untuk bermacam kegunaan, diantaranya pembatas antara lahan dengan jalan setapak, dan juga untuk keindahan.



*Gambar 5. 20 Tanaman Pagar  
Sumber: bobo.grid*

### **B. Hard material**

Hard material diterapkan lebih ke pendestrian untuk menuju ke bangunan, dengan penggunaan material guiding block untuk disabilitas.



*Gambar 5. 21 Guiding block  
Sumber: <https://tjomahony.ie/397108.html>*

Pada beberapa material perkerasan juga menggunakan grass block untuk menjaga kelembapan dan juga mudah air hujan terserap ke dalam tanah.



*Gambar 5. 22 Rumah Aceh  
Sumber: Indotrading news*

## 5.8 Konsep Struktur, Konstruksi dan Utilitas

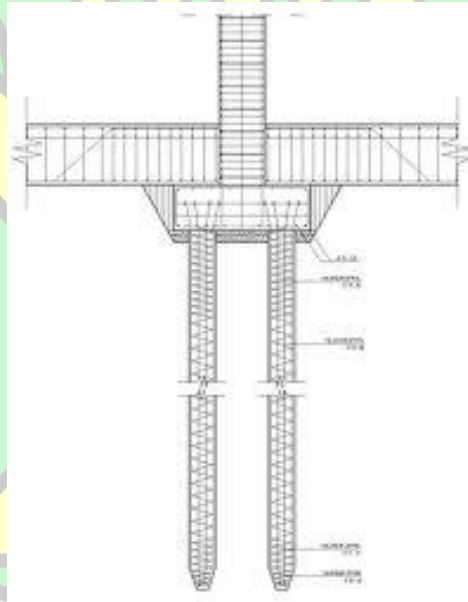
### 5.8.1 Struktur dan Konstruksi

Dasar pertimbangan pemilihan struktur dan konstruksi sebagai berikut:

- Pengaruh lingkungan disekitar site, meliputi daya dukung tanah dan musim.
- Kekuatan sistem struktur pada bangunan.
- Berkaitan dengan estetika pada bangunan.
- Kemudahan dalam penyelesaian masalah dalam konstruksi.

#### 1. Struktur Pondasi Bangunan

Struktur bawah yang digunakan pada Perancangan Galeri Seni Rupa 2d di Banda Aceh ini menggunakan pondasi tiang pancang yang disesuaikan berdasarkan karakter tanah dan beban bangunan.



Gambar 5. 23 Pondasi Tiang Pancang

Sumber: *Perhitungan Sederhana Perencanaan Pondasi Dalam / Science Engineering (wordpress.com)*

#### 2. Super Struktur

Pada badan rangka struktur yang digunakan terdiri atas kolom-kolom dan balok-balok, kolom sebagai unsur vertikal yang difungsikan sebagai unsur



penyalur beban pada gaya menuju ke tanah. Sedangkan balok sebagai unsur horizontal yang difungsikan sebagai pemegang dan media terhadap tekuk dan lentur.

### 3. Upper Struktur

Struktur atas yang digunakan ialah struktur dak beton dan struktur baja. Pemilihan penggunaan struktur dak beton dengan pertimbangan pada bangunan akan di buat roof garden, sedangkan struktur baja dengan pertimbangan bentuk atap yang dibuat yaitu atap pelana dan sangat cocok juga untuk bangunan bentang lebar.



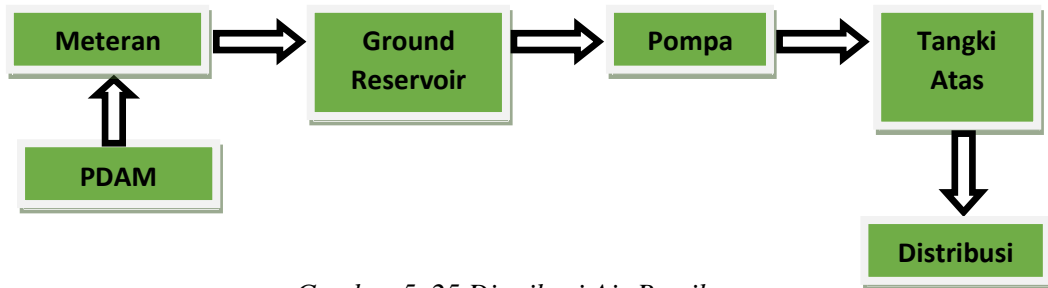
*Gambar 5. 24 Rumah Aceh  
Sumber: Arsitekta.com*

### 5.8.2 Konsep Utilitas Pada Bangunan

Analisis sistem utilitas bertujuan untuk menentukan jenis sistem utilitas yang akan digunakan pada Perancangan Galeri Seni Rupa 2d di Banda Aceh. Pada utilitas akan diatur beberapa sistem sebagai berikut:

#### a. Sistem air bersih

Air bersih merupakan kebutuhan yang sangat vital dalam bangunan. Kebutuhan air bersih ini mencakup untuk memenuhi beberapa kebutuhan yang ada di bangunan diantaranya, kebutuhan penghuni, kebutuhan lavatory, kebutuhan fire protection, pemeliharaan bangunan, perawatan vegetasi, dan kegiatan pendukung lainnya.



Gambar 5. 25 Distribusi Air Bersih  
 Sumber: Analisa pribadi, 2022

Konsep ini cukup efisien dikarenakan:

1. Selama air digunakan, perubahan tekanan pada alat plumbing hampir tidak berarti
2. Sistem pompa yang menaikkan air ke tangki bekerja secara otomatis dengan metode yang sederhana
3. Perawatan tangki sangat sederhana dibandingkan menggunakan tangki tekan

### 5.8.3 Konsep Jaringan Air Kotor

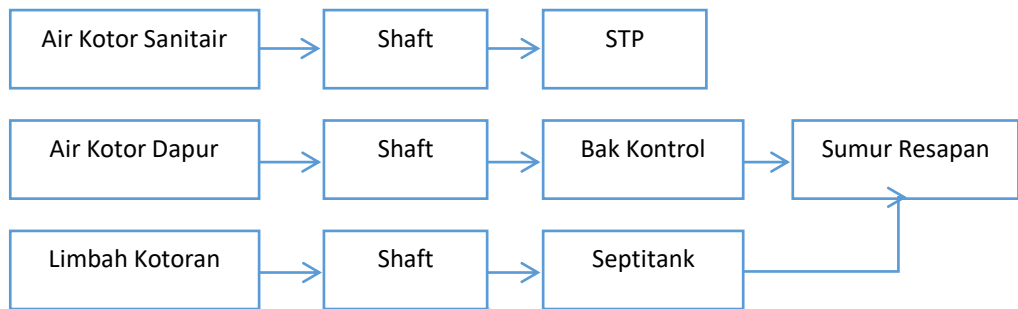
Air kotor pada bangunan ini dikategorikan menjadi 2 jenis, yaitu:

a. Limbah Sanitair

Limbah sanitair berasal dari closet, *urinoir*, *lavatory*, *floor drain*. Limbah Sanitair dialirkan melalui shaft yang ada pada setiap kamar mandi kemudian dialirkan menuju saluran utama yaitu STP (Sewage Treatment Plan) atau instalasi pengolahan air limbah domestik.

b. Limbah Dapur

Tahap awal limbah dapur akan masuk dulu kedalam *Grease Trap* sebelum masuk ke sumur resapan. Untuk limbah kotor akan langsung dialirkan ke septitank melalui shaft



Tabel 5. 2 Konsep Bagan Air Bersih  
Sumber : Analisa Pribadi

Pada perancangan Oceanarium di Sabang, limbah kotoran akan disalurkan melalui shaft dan langsung menuju septitank, limbah dapur disalurkan ke bak control (perangkap lemak) kemudian diteruskan ke sumur resapan dan limbah sanitair disalurkan melalui shaft lalu diteruskan ke STP (Sewage Treatment Plan).

#### 5.8.4 Sistem Instalasi Listrik

Sistem tenaga listrik di Oceanarium terdiri dari empat unsur yaitu pembangkit, transmisi, distribusi, dan pemakai tenaga listrik. Transmisi digunakan untuk menyalurkan tenaga listrik dari pembangkit ke pusat – pusat beban sedangkan distribusi digunakan untuk menyalurkan tenaga listrik dari pusat beban ke masing – masing pemakai tenaga listrik.

##### a. Suplai Utama

Suplai utama yaitu dari PLN, kebutuhan listrik dibagi 2 bagian dari Oceanarium dan dari PLN. Dengan kedua suplai tersebut sebagai sistem yang digunakan maka listrik dari Oceanarium harus dibuat sinkron dengan PLN sehingga suplai dapat tercukupi dan berjalan dengan baik.

##### b. Suplay *Emergency*

Suplay emergency dengan sumber utama harus di setting dalam waktu yang singkat, tidak boleh terhenti sama sekali. Sumber tenaga listrik harus menggunakan No Break Uninterrepted Power Supply (UPS). Dalam hal ini peralihan antara PLN ke Genset.

#### 5.8.4 Sistem Keamanan Bahaya Kebakaran

Yang perlu diperhatikan adalah asset-aset yang ada dalam galeri seni rupa yang berupa karya seni. Untuk menjaganya dari bahaya kebakaran yang terjadi, maka alat pemadaman yang digunakan adalah pemadam yang menggunakan bahan-bahan non air, dikarenakan air dapat merusak karya seni tersebut.

Adapun jenis alat pemadaman yang dipakai di ruang pameran yaitu:

- Pemadam kebakaran busa

Variasi mekanisme dan bahan kimia yang digunakan pada pemadam kebakaran busa yang cocok digunakan untuk memadamkan api kelas B dan terbatas pada api kelas A. Busa digunakan untuk membentuk selimut untuk menutupi dan memadamkan api. Pemadam kebakaran jenis busa adalah yang paling efektif untuk memadamkan api dari bahan bakar cair yang berada dalam wadah dimana bahan ini cukup panas untuk dapat terbakar sendiri bila bersinggungan dengan oksigen. Selimut busanya akan tetap berada pada tempatnya cukup lama untuk mendinginkan bahan yang terbakar sehingga temperaturnya tidak cukup untuk dapat terbakar sendiri. Busa kurang efektif pada tumpahan yang menyebar. Jenis ini bisa jadi tidak efektif cairan yang terbakar seperti alcohol.



Gambar 5. 3 Pemadaman Busa  
Sumber : pemadam api

- Pemadaman Tepung Kering

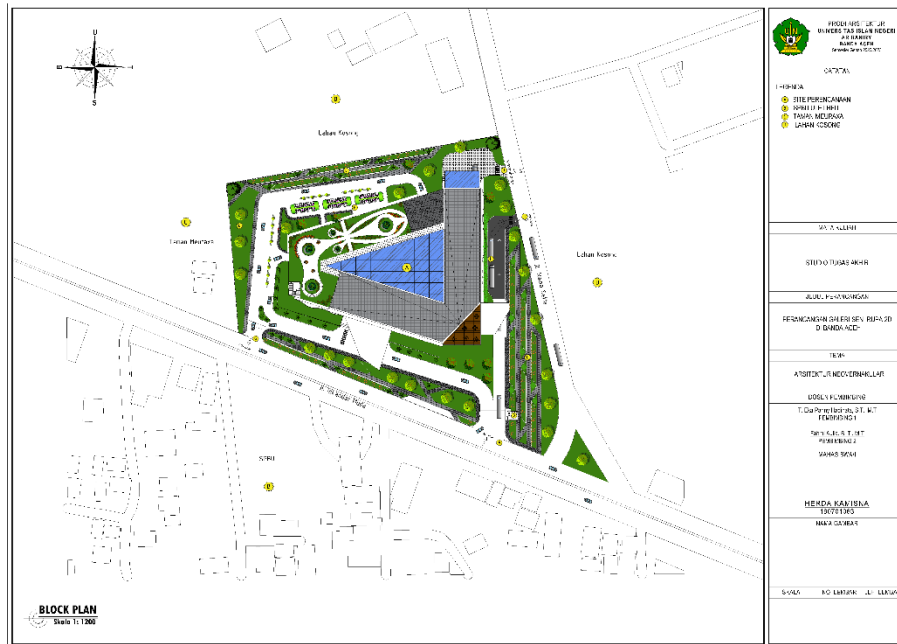
Pemadaman ini diisi dengan bahan kimia berbentuk tepung kering yang diinjeksikan dengan tekanan gas, atau dengan tekanan udara. Pemadaman kebakaran jenis tepung kering mempunyai reaksi pemadaman yang sangat cepat. Kabut bahan kimia kering ini cenderung melindungi orang yang memadamkan api dari panas tepung kering adalah pemadam api yang paling efektif untuk memadamkan cairan yang terbakar pada area yang luas, khususnya pada tumpahan yang mengalir bebas.



*Gambar 5. 4 Pemadaman Tepung kering  
Sumber : pemadam api*

A R - R A N I R Y

## BAB VI GAMBAR RENCANA



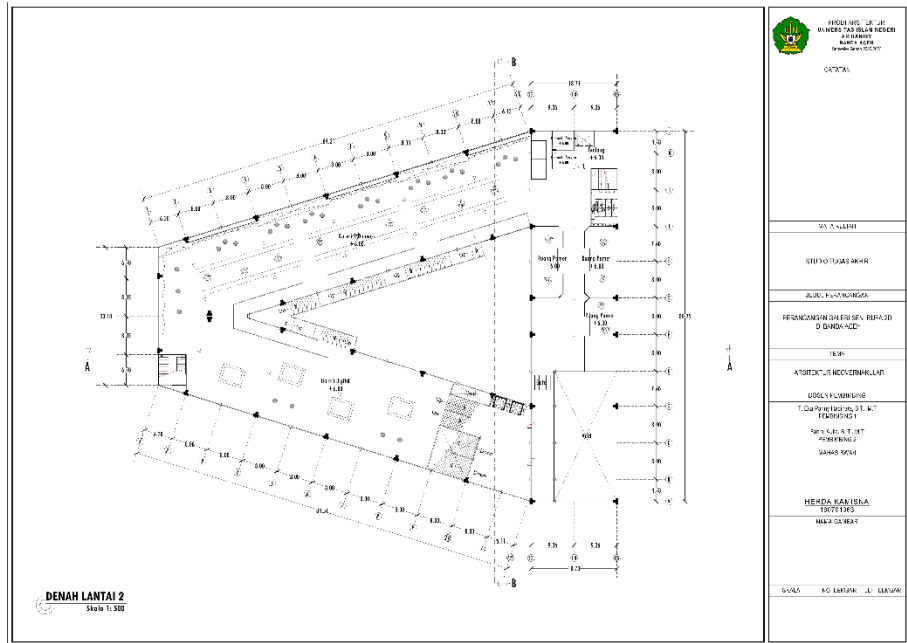
*Gambar 6. 1 Block Plan  
Sumber: Dokumen Pribadi*



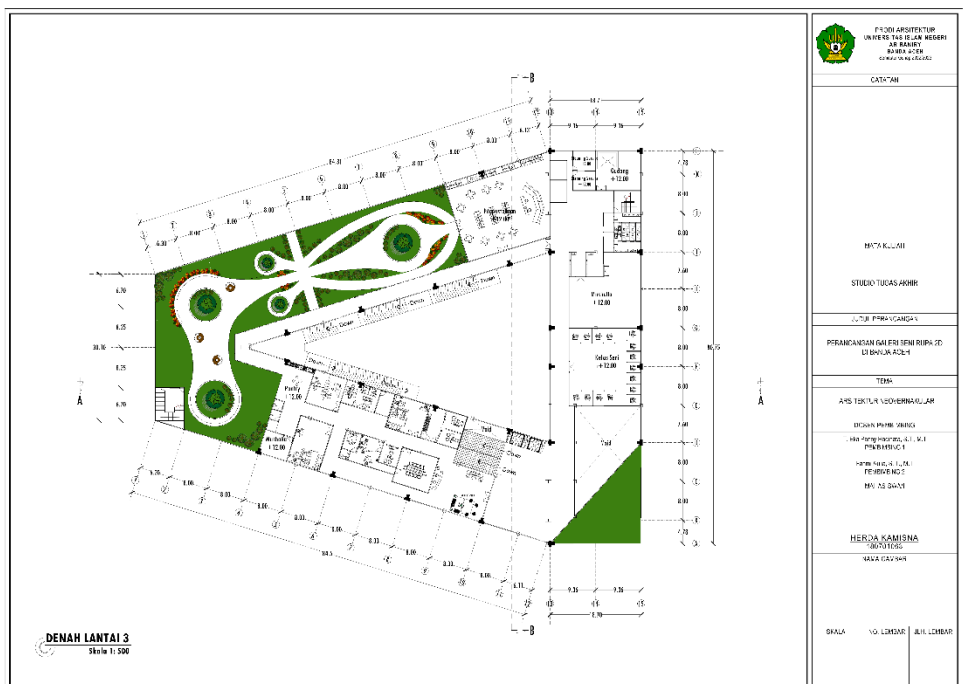
*Gambar 6. 2 Site Plan  
Sumber: Dokumen Pribadi*



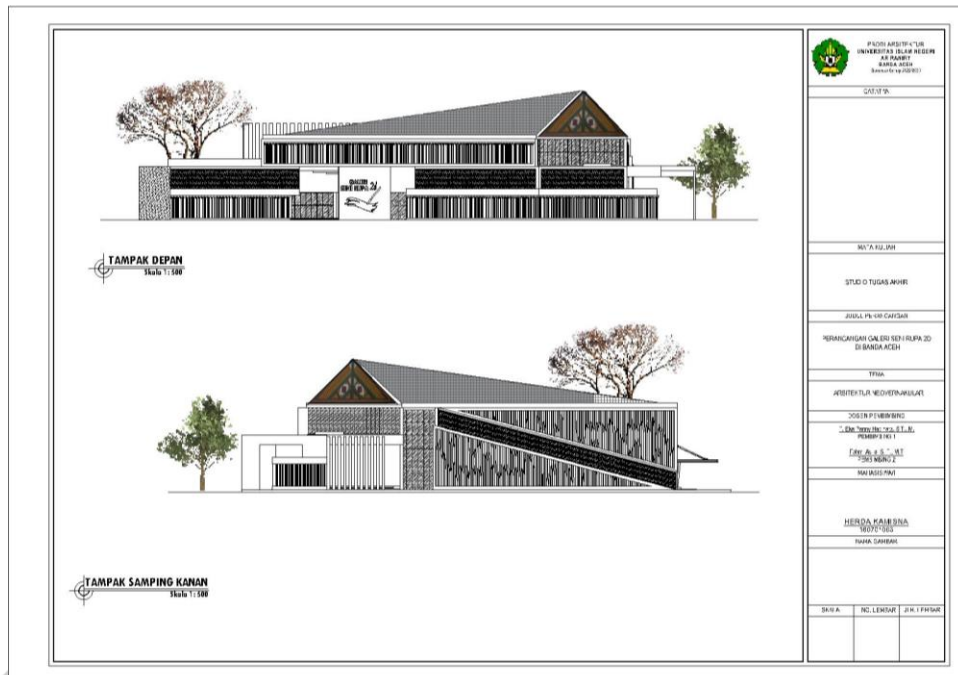




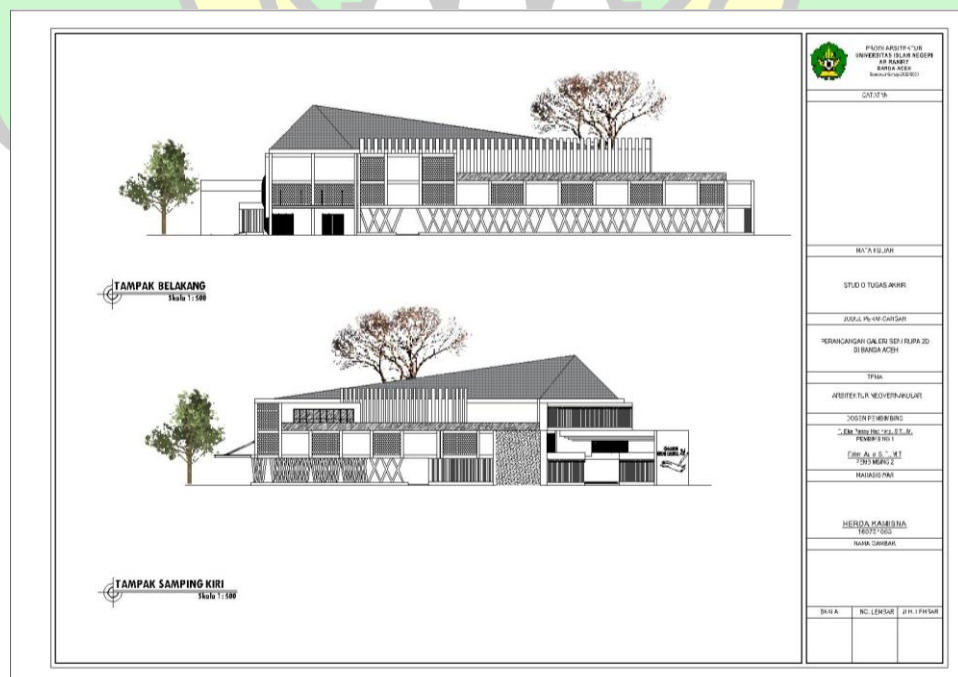
Gambar 6. 5 Denah Lantai 2  
Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 6. 6 Denah Lantai 3  
Sumber: Dokumen Pribadi

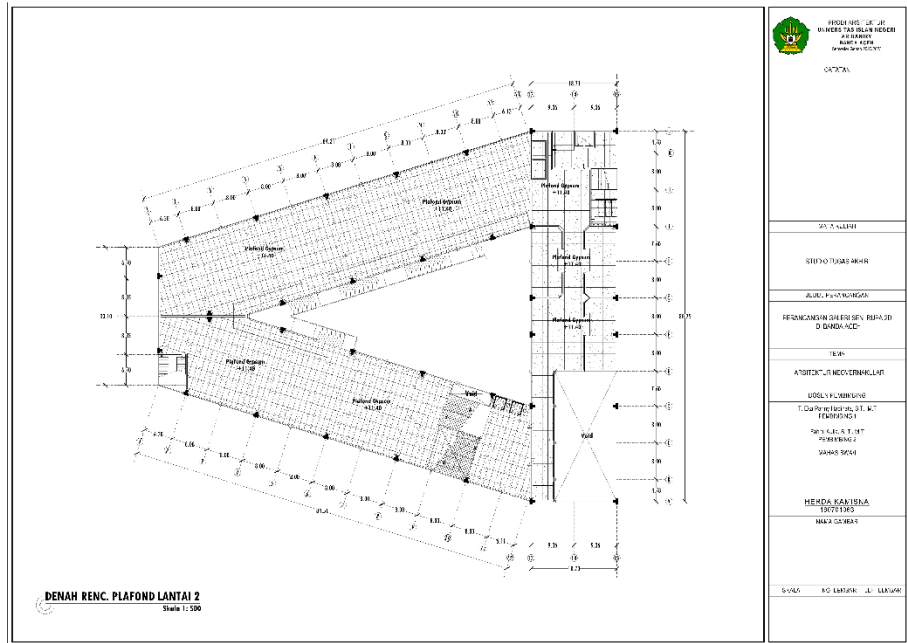


Gambar 6. 7 Tampak Depan & Tampak Samping Kanan  
 Sumber: Dokumen Pribadi



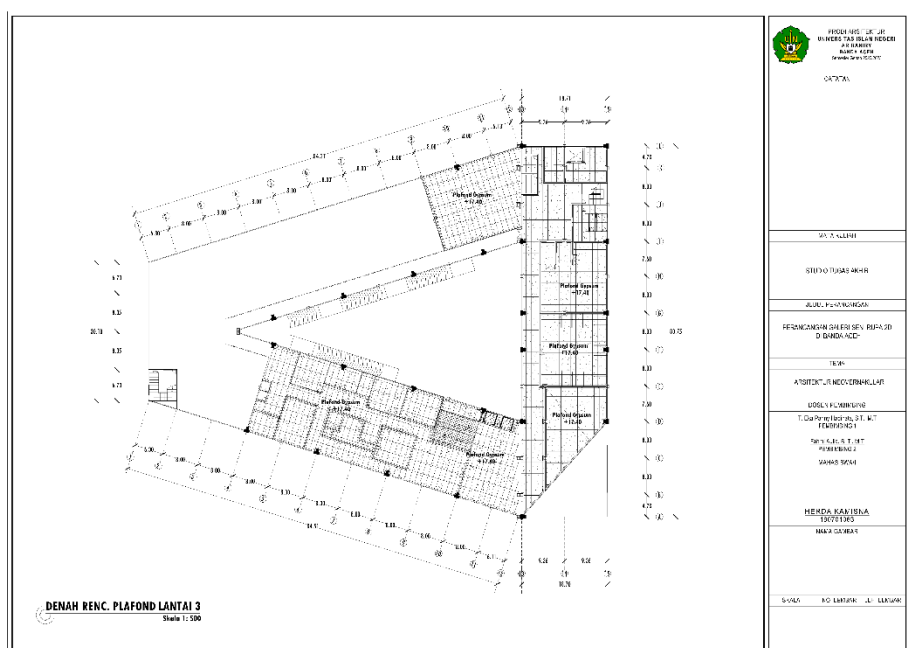
Gambar 6. 8 Tampak Belakang & Tampak Samping Kiri  
 Sumber: Dokumen Pribadi





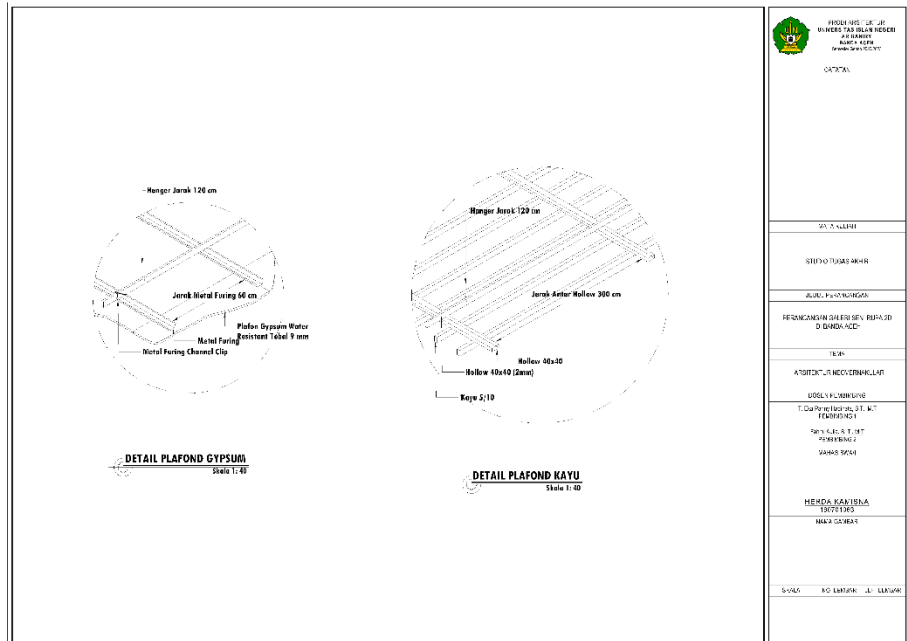
Gambar 6. 11 Denah Rencana Plafond Lantai 2

Sumber: Dokumen Pribadi

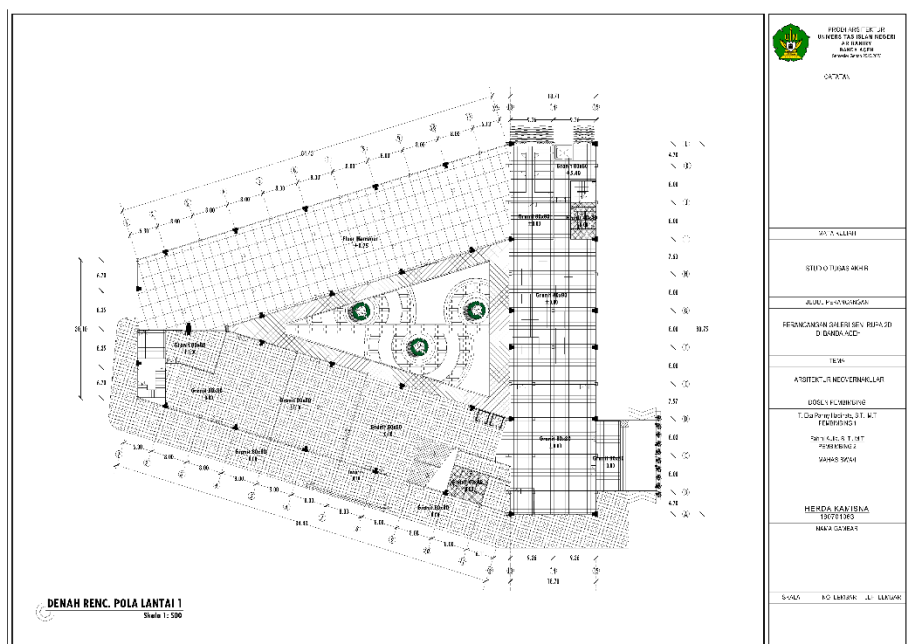


Gambar 6. 12 Denah Rencana Plafond Lantai 3

Sumber: Dokumen Pribadi



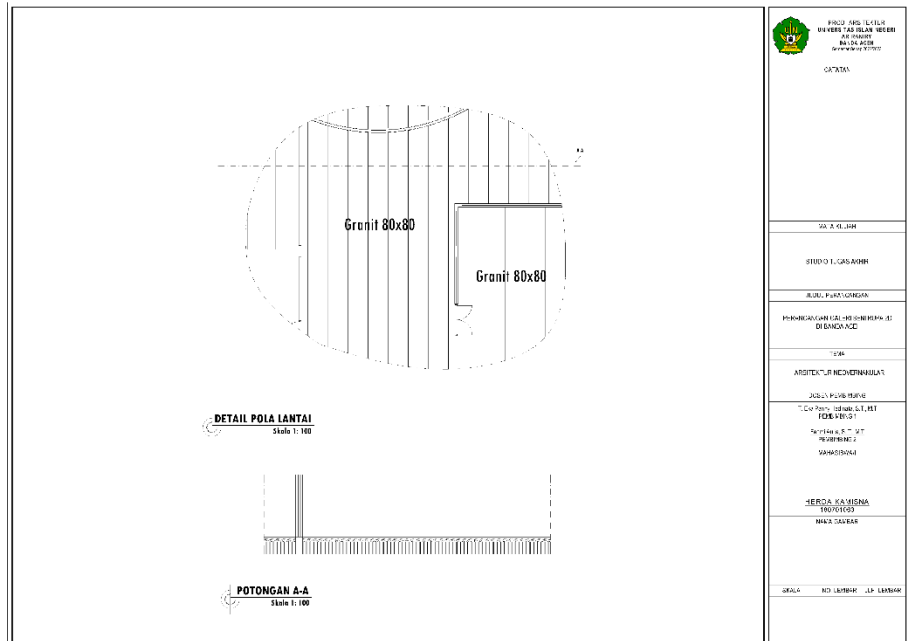
*Gambar 6. 13 Detail Plafond  
Sumber: Dokumen Pribadi*



*Gambar 6. 14 Denah Rencana Pola Lantai 1  
Sumber: Dokumen Pribadi*

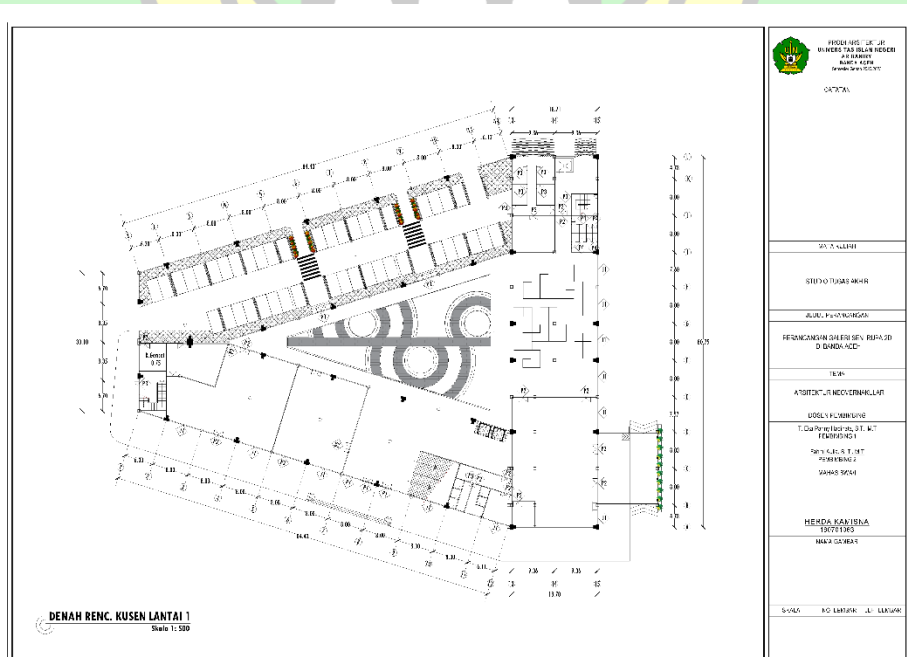






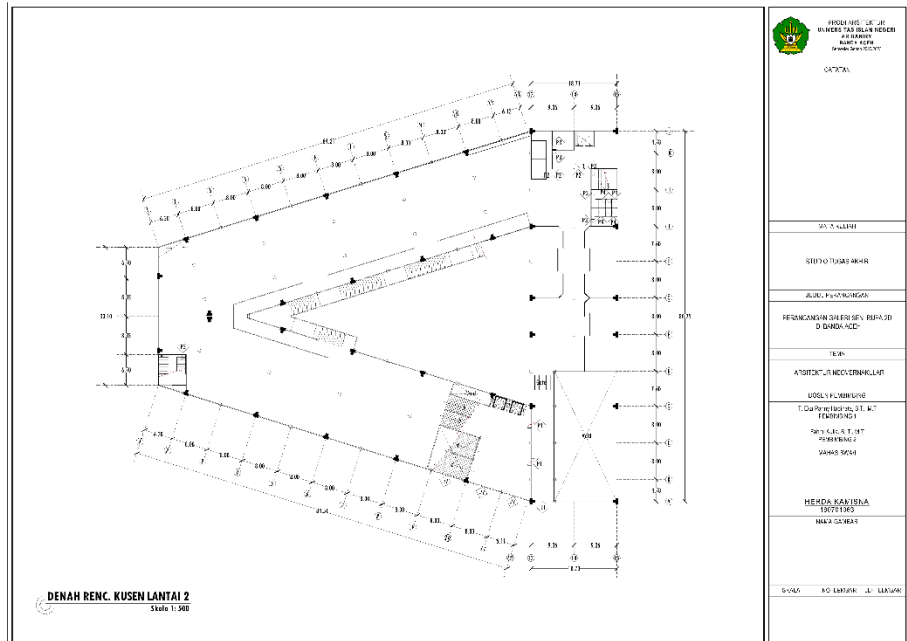
Gambar 6. 17 Detail Pola Lantai

Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 6. 18 Denah Rencana Kusen Lantai 1

Sumber: Dokumen Pribadi



*Gambar 6. 19 Denah Rencana Kusen Lantai 2*

*Sumber: Dokumen Pribadi*



*Gambar 6. 20 Denah Rencana Kusen Lantai 3*

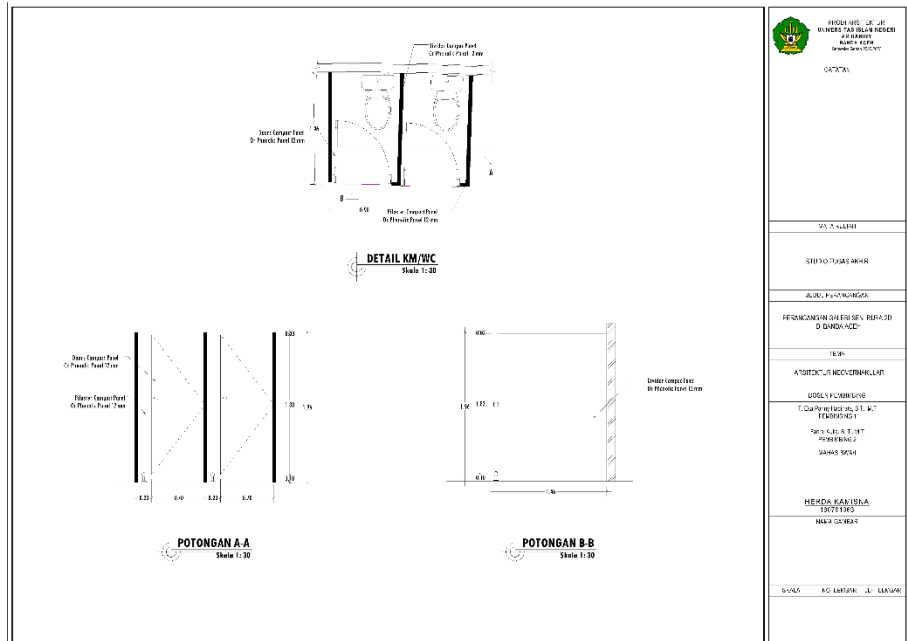
*Sumber: Dokumen Pribadi*



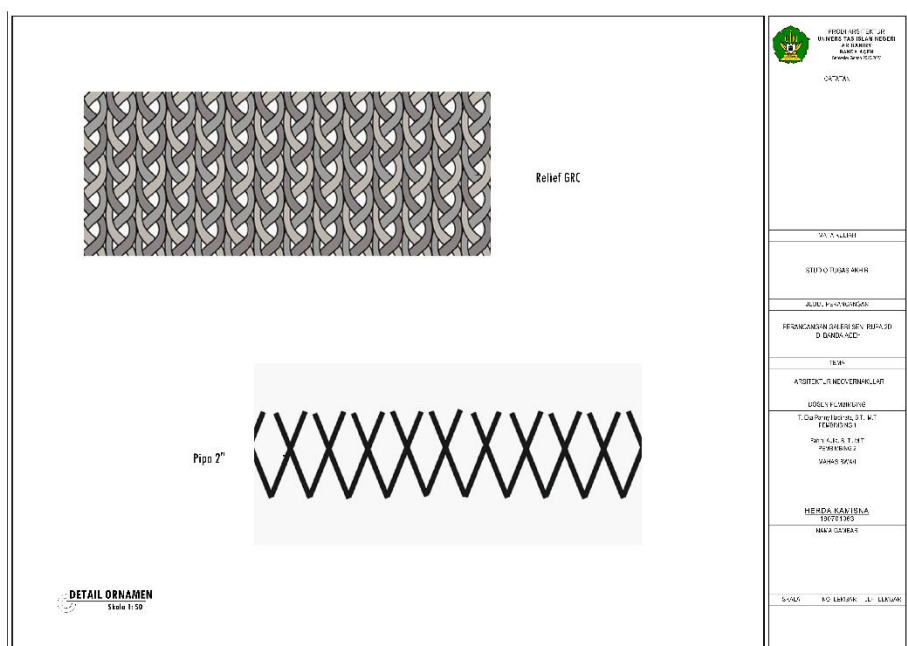








Gambar 6. 27 Detail Toilet  
 Sumber: Dokumen Pribadi

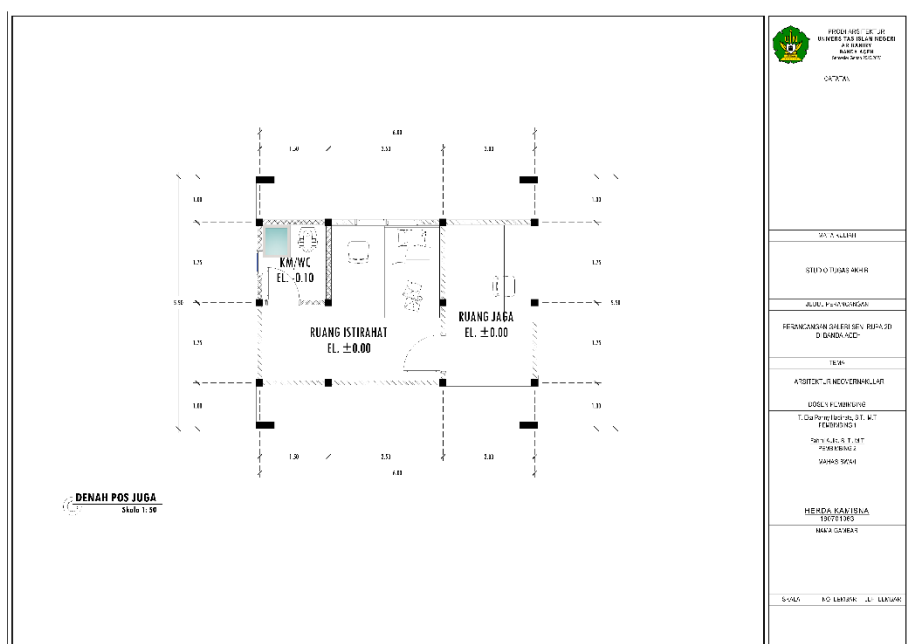


Gambar 6. 28 Detail Ornamen  
 Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 6. 29 Detail Ornamen

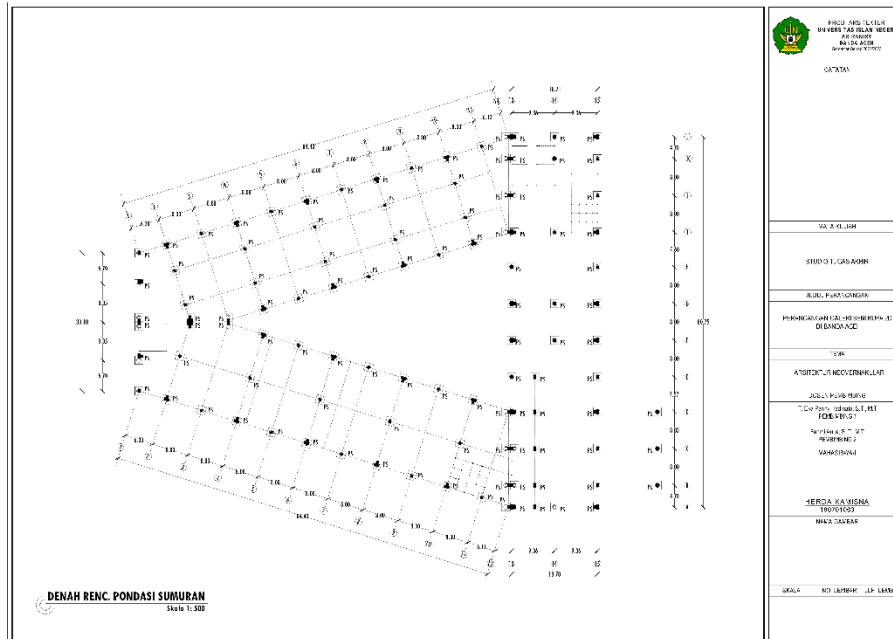
Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 6. 30 Denah Pos Jaga

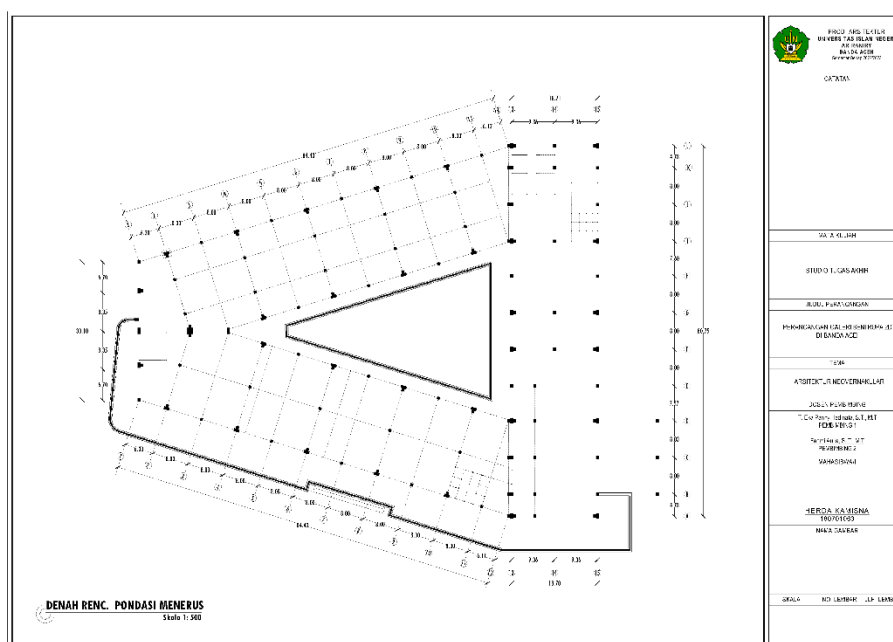
Sumber: Dokumen Pribadi





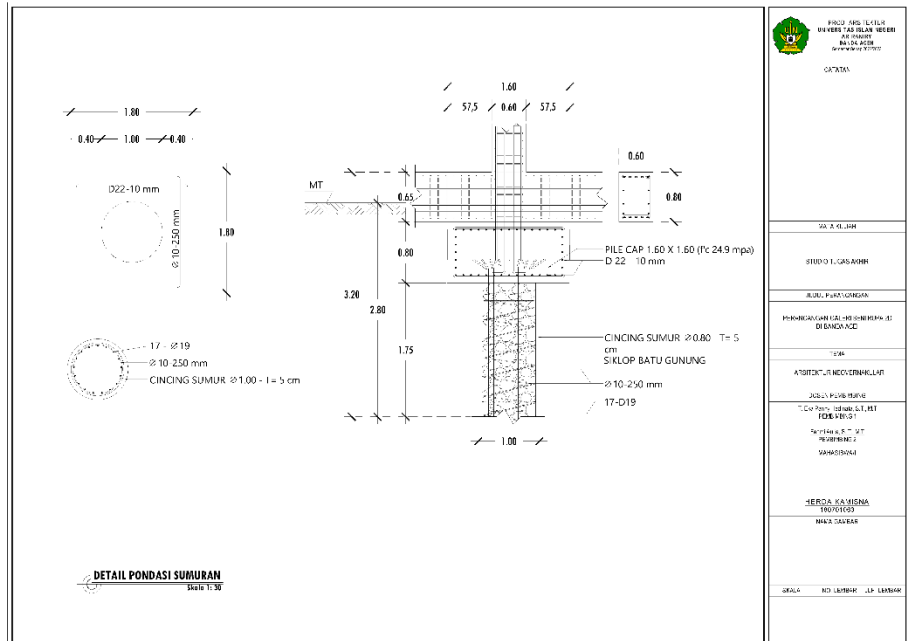
Gambar 6. 33 Denah Rencana Pondasi Sumuran

Sumber: Dokumen Pribadi



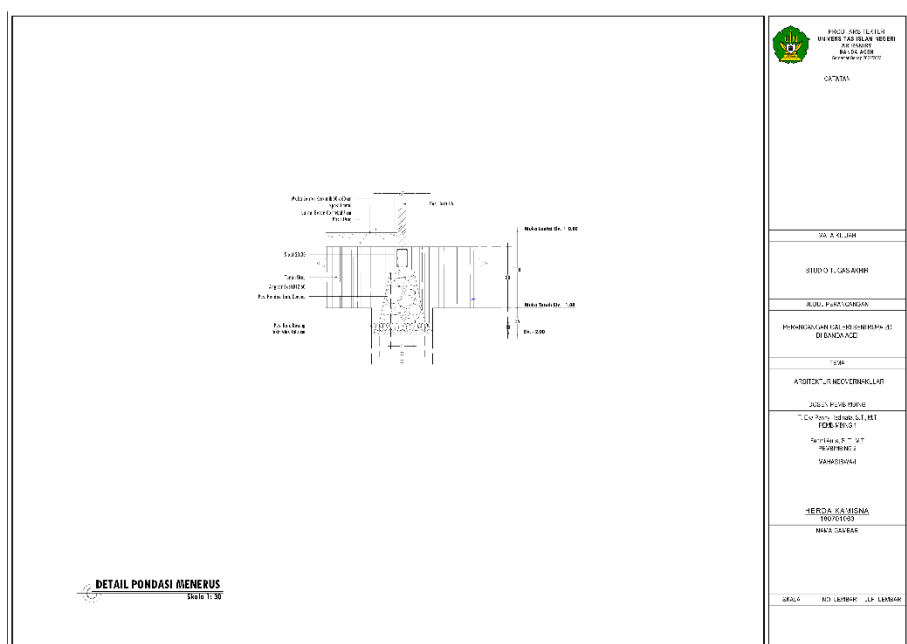
Gambar 6. 34 Denah Rencana Pondasi Menerus

Sumber: Dokumen Pribadi



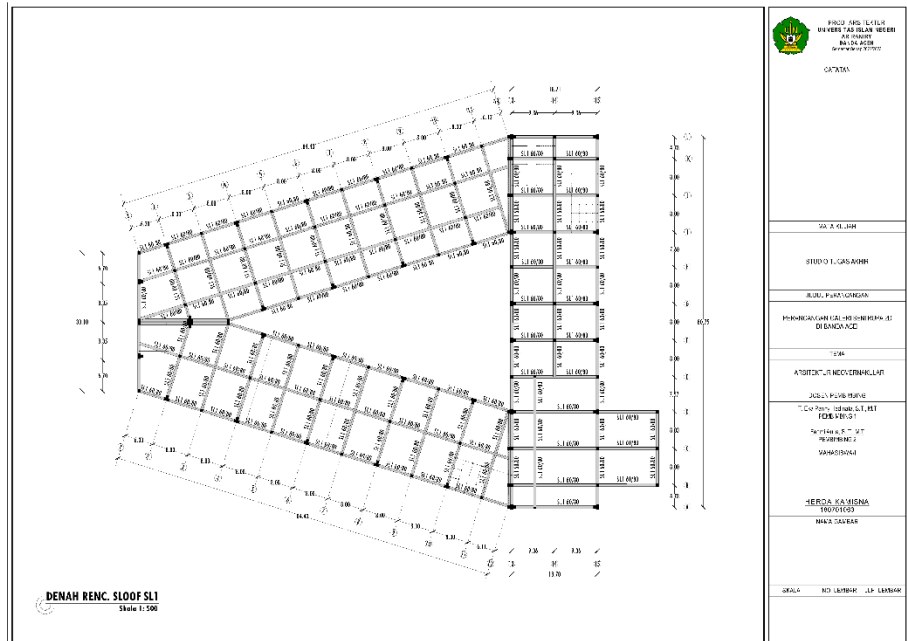
Gambar 6. 35 Detail Pondasi Sumuran

Sumber: Dokumen Pribadi



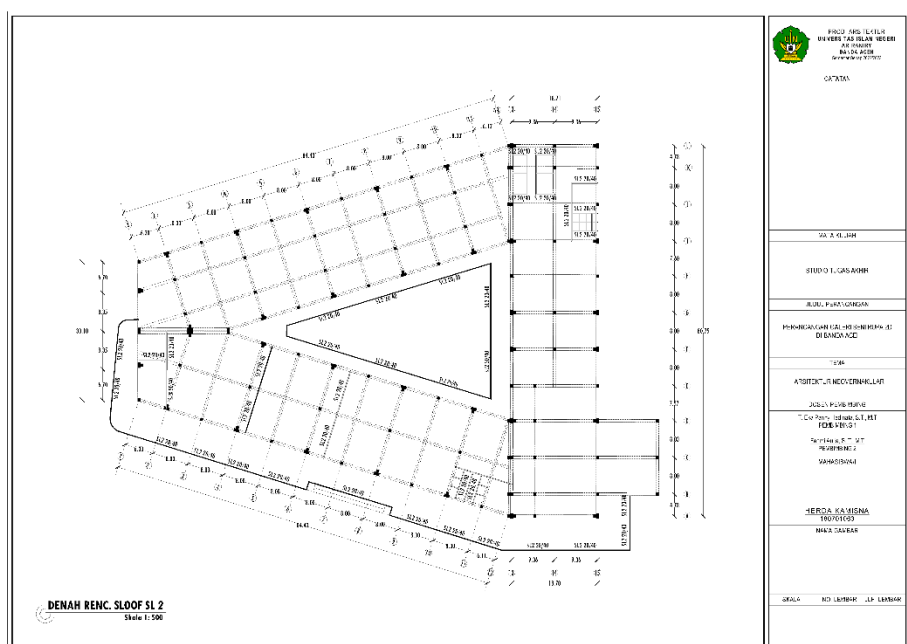
Gambar 6. 36 Detail Pondasi Menerus

Sumber: Dokumen Pribadi



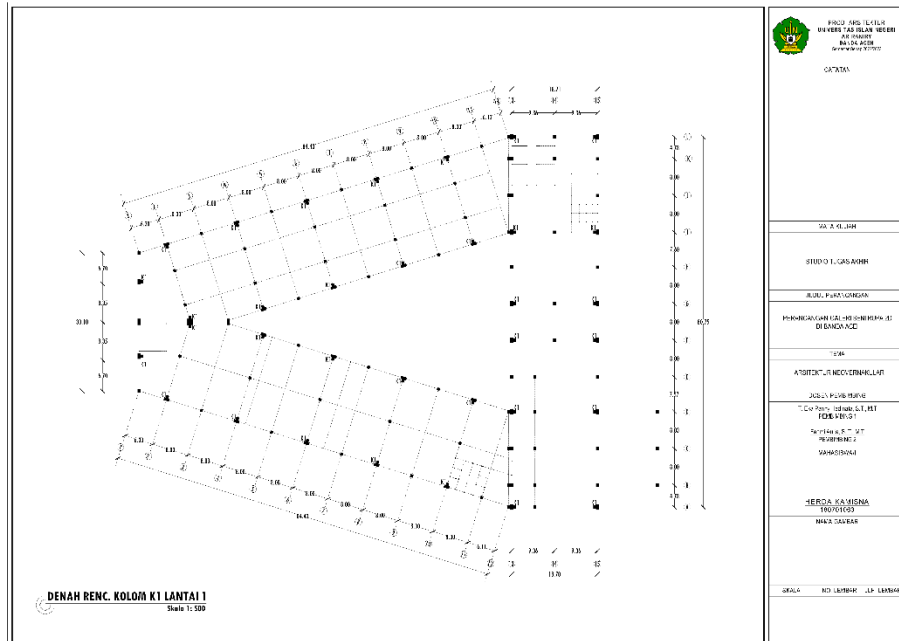
Gambar 6. 37 Denah Rencana Sloof 1

Sumber: Dokumen Pribadi



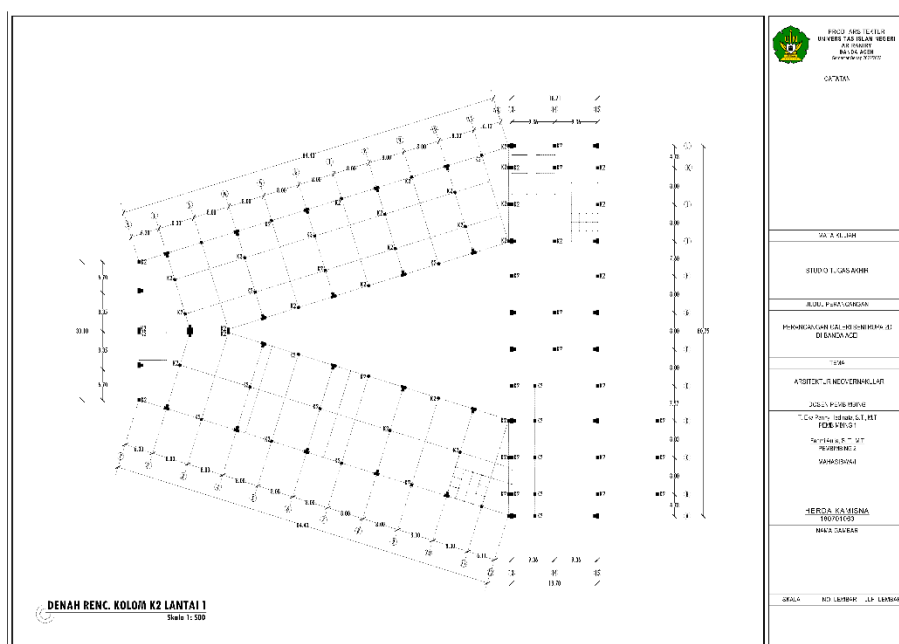
Gambar 6. 38 Denah Rencana Sloof 2

Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 6. 39 Denah Rencana Kolom K1 Lantai 1

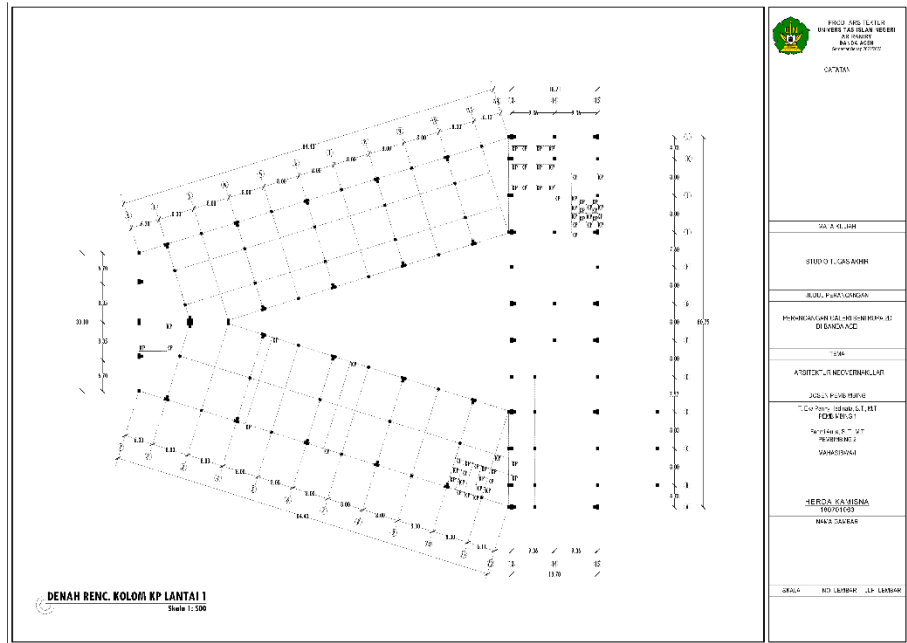
Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 6. 40 Denah Rencana Kolom K2 Lantai 1

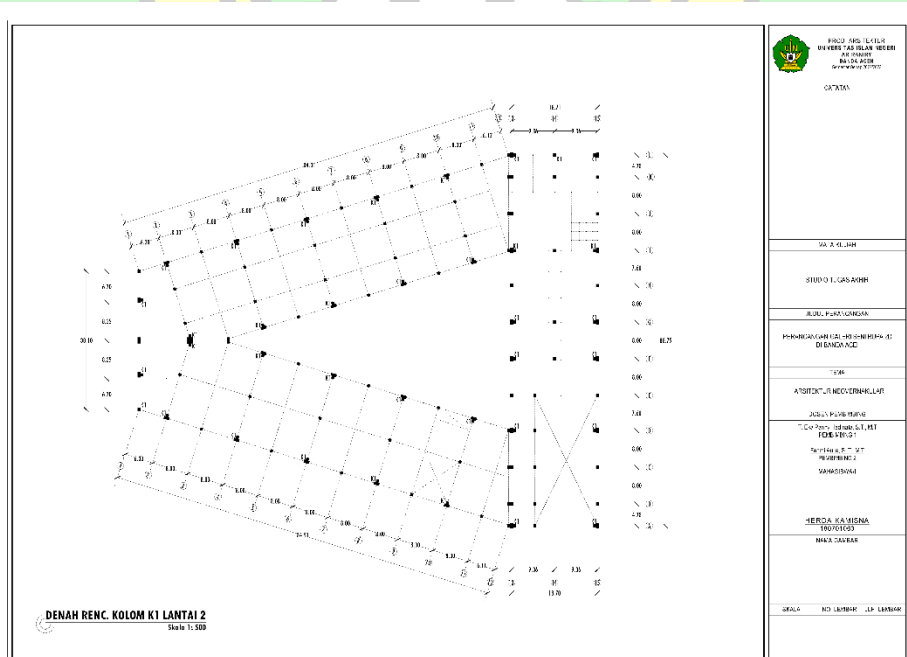
Sumber: Dokumen Pribadi





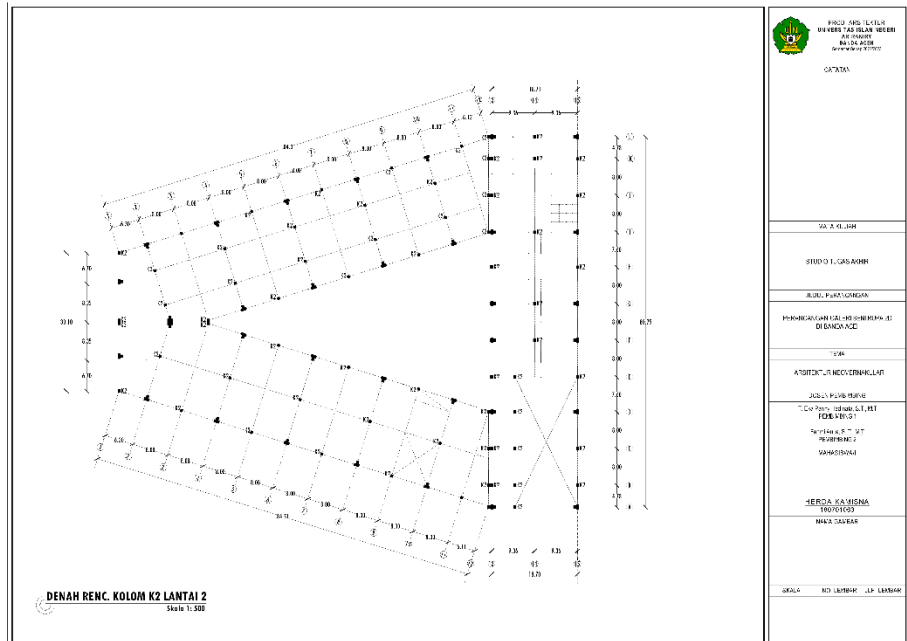
Gambar 6. 41 Denah Rencana Kolom KP Lantai 1

Sumber: Dokumen Pribadi



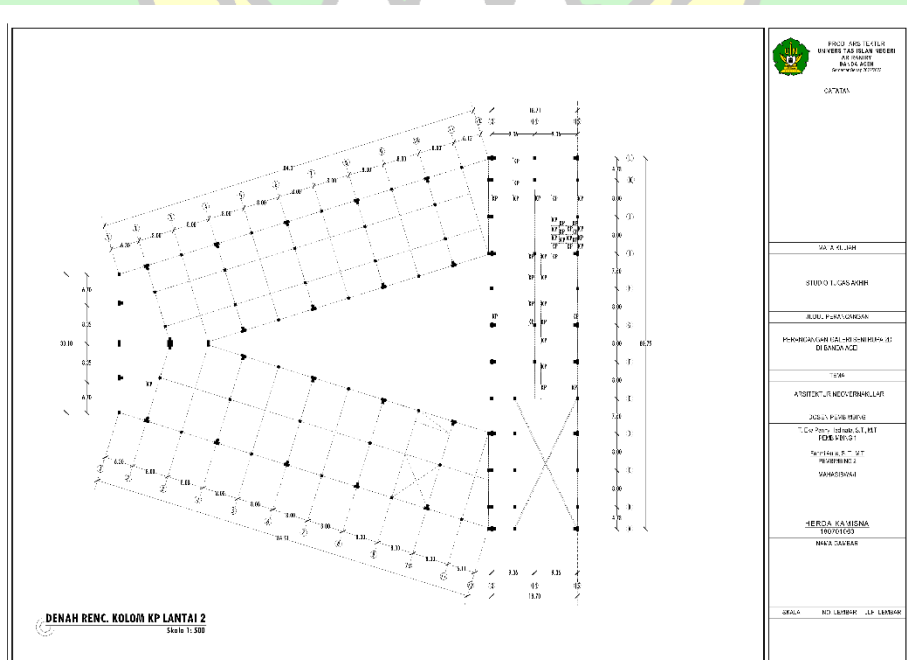
Gambar 6. 42 Denah Rencana Kolom KI Lantai 2

Sumber: Dokumen Pribadi



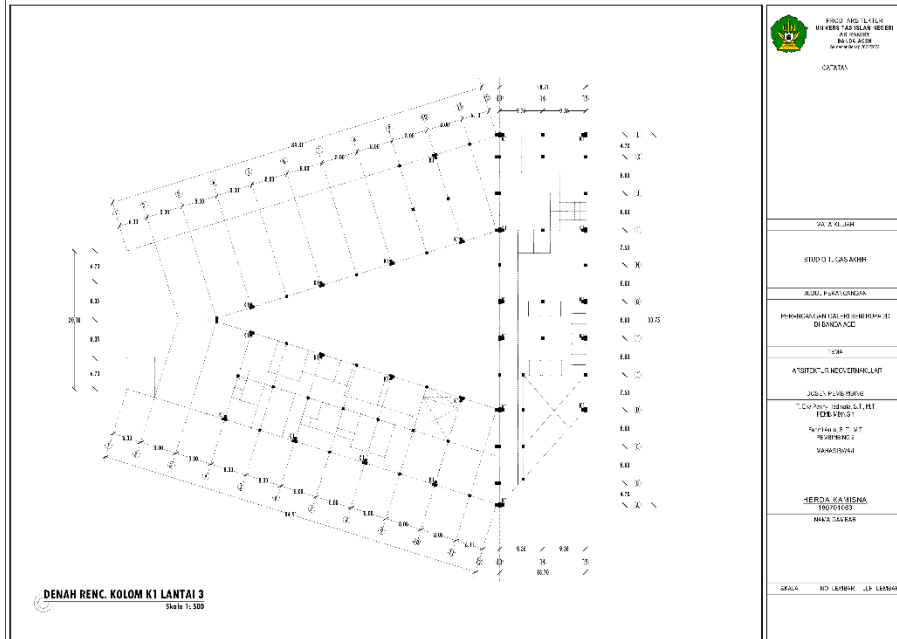
Gambar 6. 43 Denah Rencana Kolom K2 Lantai 2

Sumber: Dokumen Pribadi



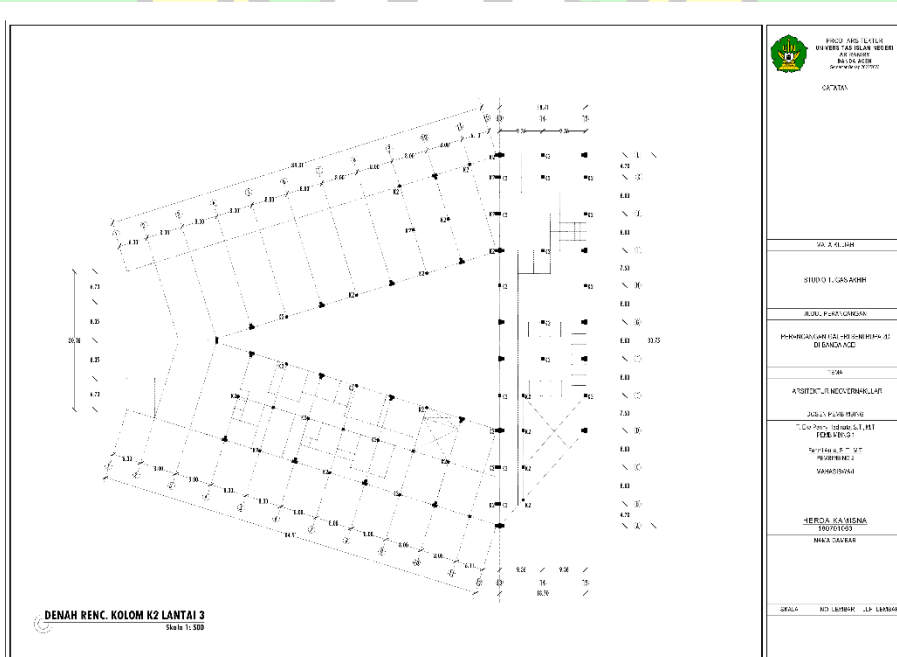
Gambar 6. 44 Denah Rencana Kolom KP Lantai 2

Sumber: Dokumen Pribadi



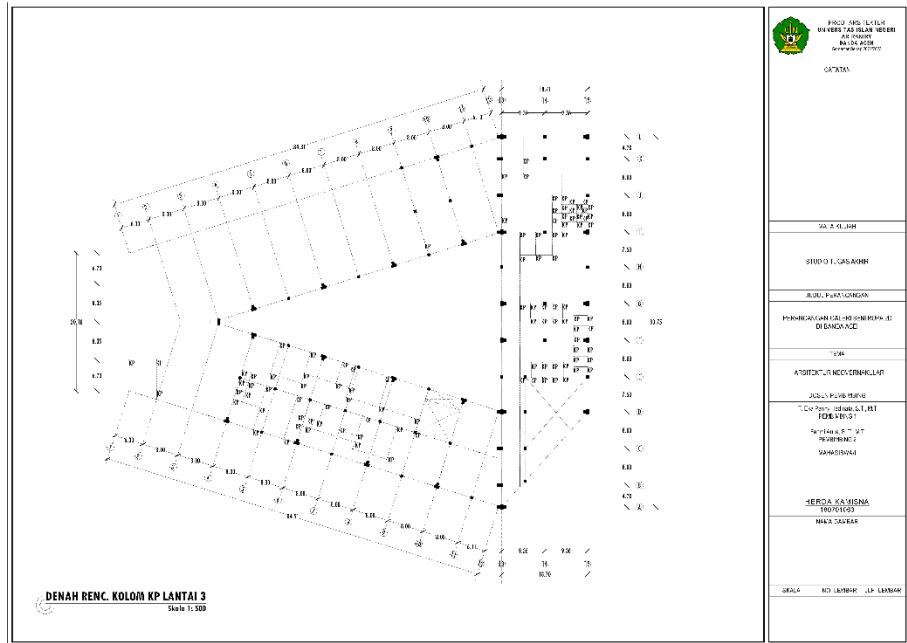
Gambar 6. 45 Denah Rencana Kolom K1 Lantai 3

Sumber: Dokumen Pribadi



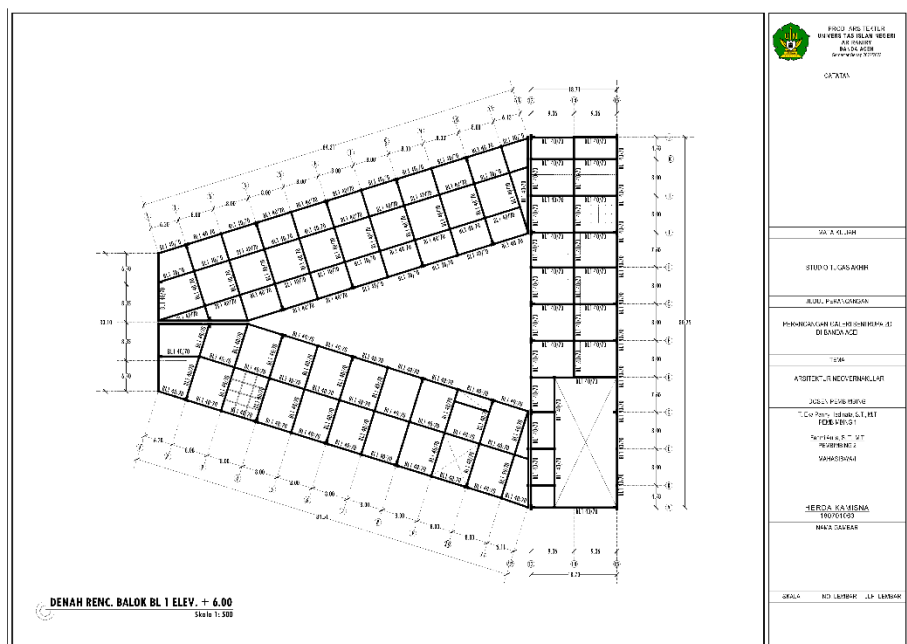
Gambar 6. 46 Denah Rencana Kolom K2 Lantai 3

Sumber: Dokumen Pribadi



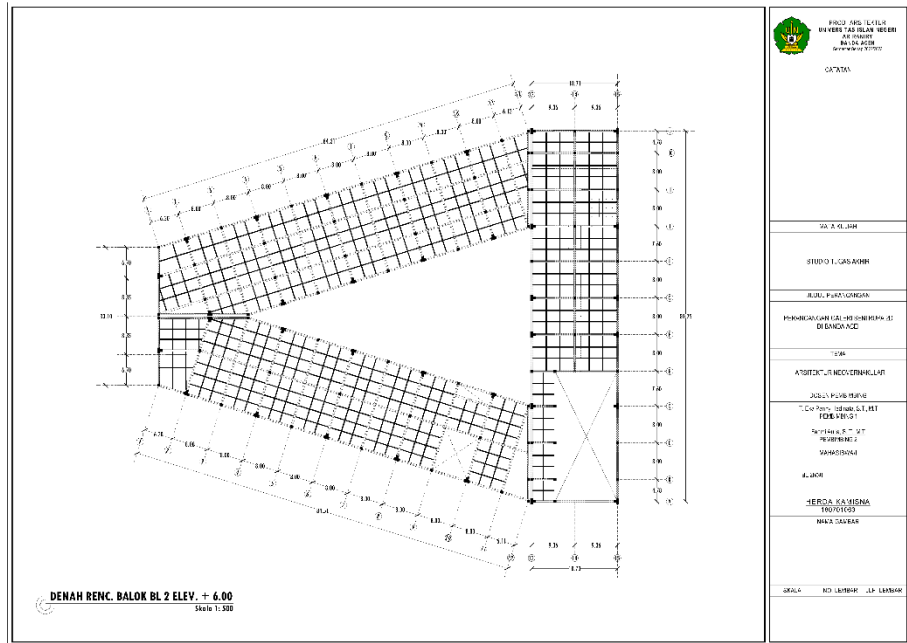
Gambar 6. 47 Denah Rencana Kolom KP Lantai 3

Sumber: Dokumen Pribadi



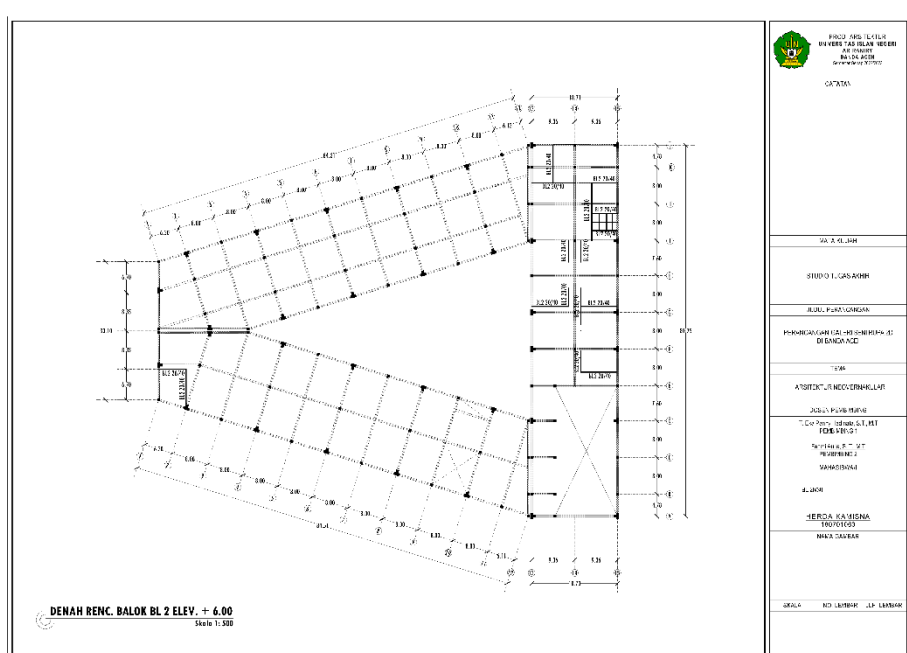
Gambar 6. 48 Denah Rencana Balok BL 1 Elev. +6.00

Sumber: Dokumen Pribadi



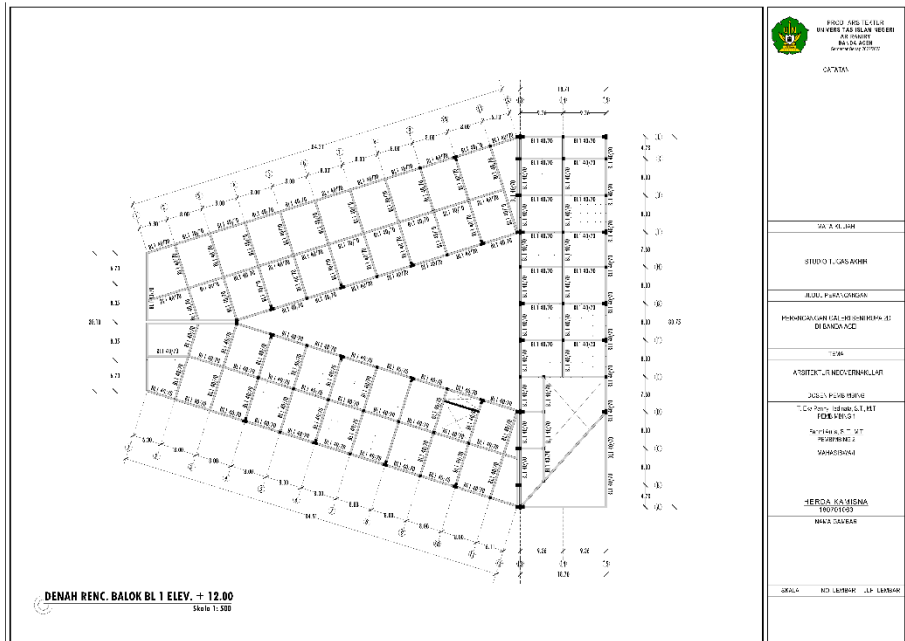
Gambar 6. 49 Denah Rencana Balok BL 2 Elv. +6.00

Sumber: Dokumen Pribadi



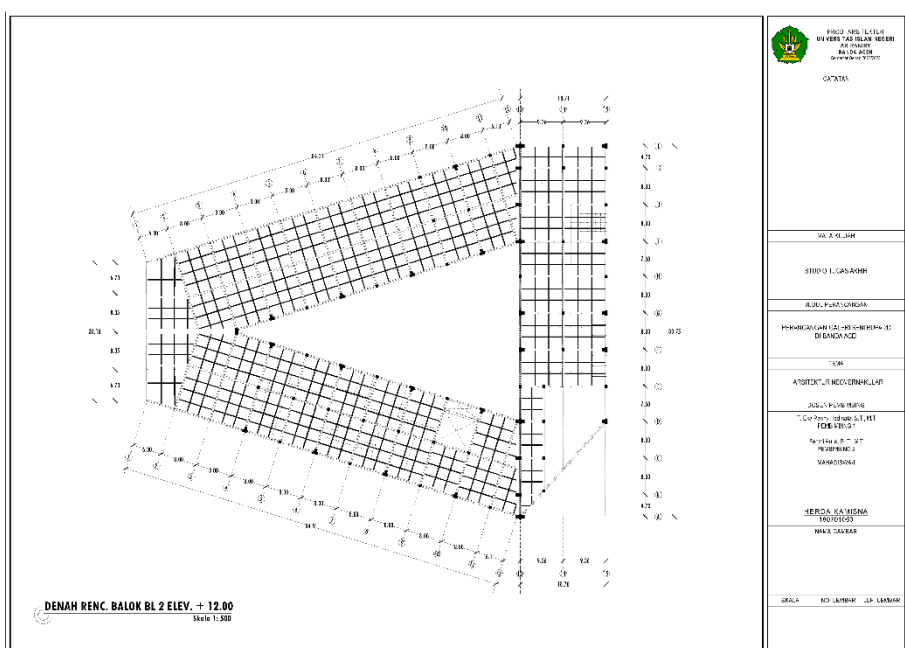
Gambar 6. 50 Denah Rencana Balok BL 3 Elv. +6.00

Sumber: Dokumen Pribadi



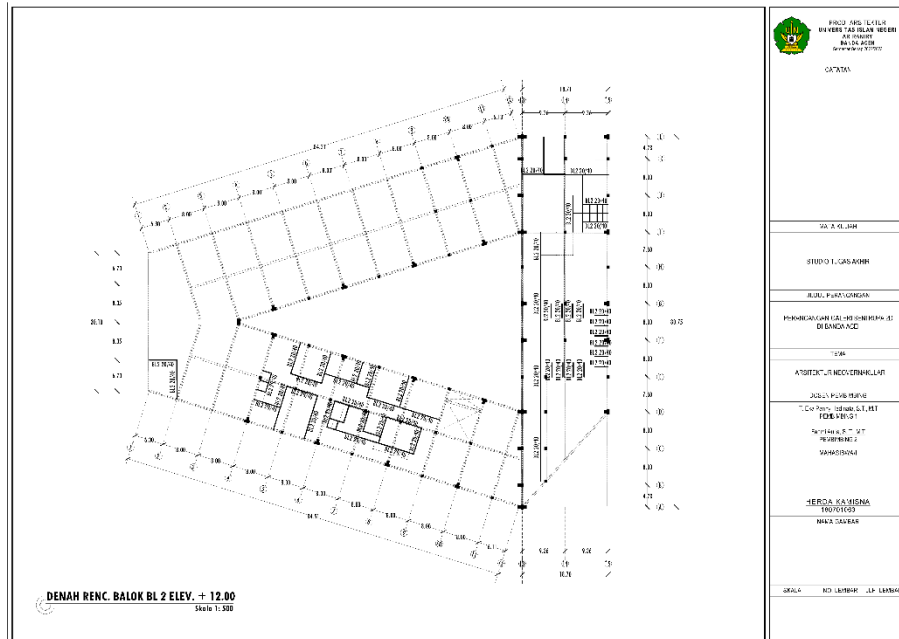
Gambar 6. 51 Denah Rencana Balok BL 1 Elv. +12.00

Sumber: Dokumen Pribadi



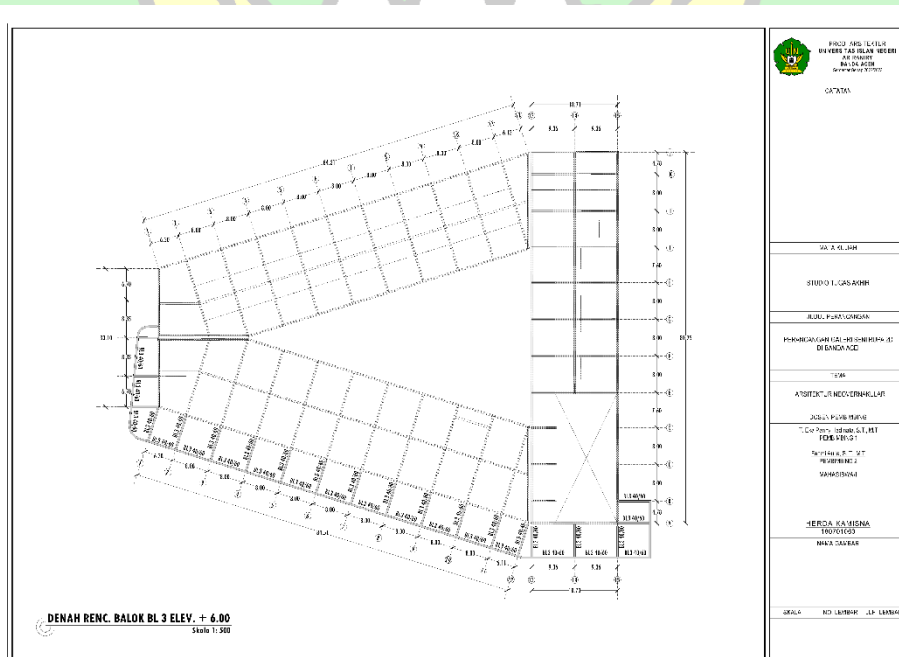
Gambar 6. 52 Denah Rencana Balok BL 2 Elv. +12.00

Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 6. 53 Denah Rencana Balok BL 3 Elv. +12.00

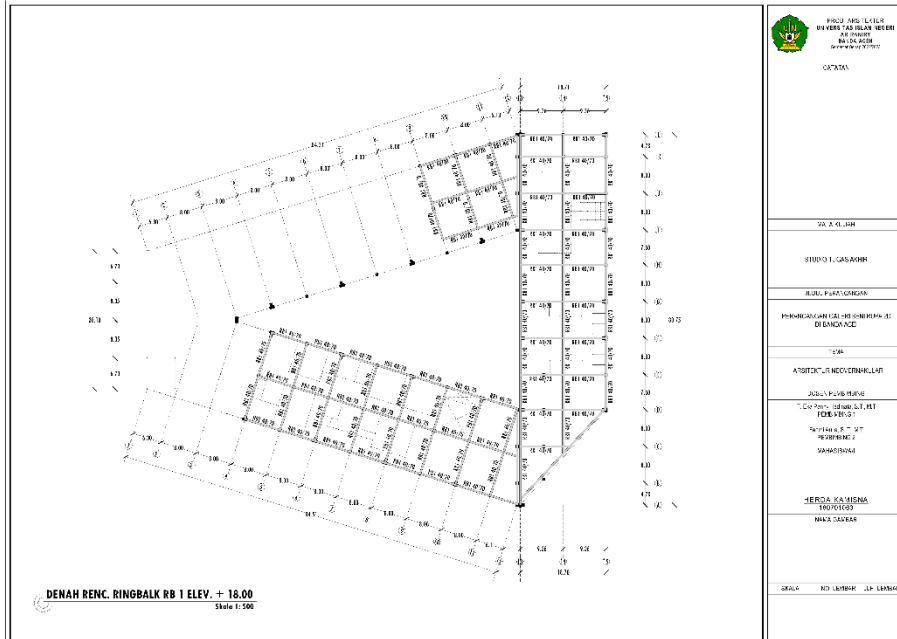
Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 6. 54 Denah Rencana Balok BL 3 Elv. +6.00

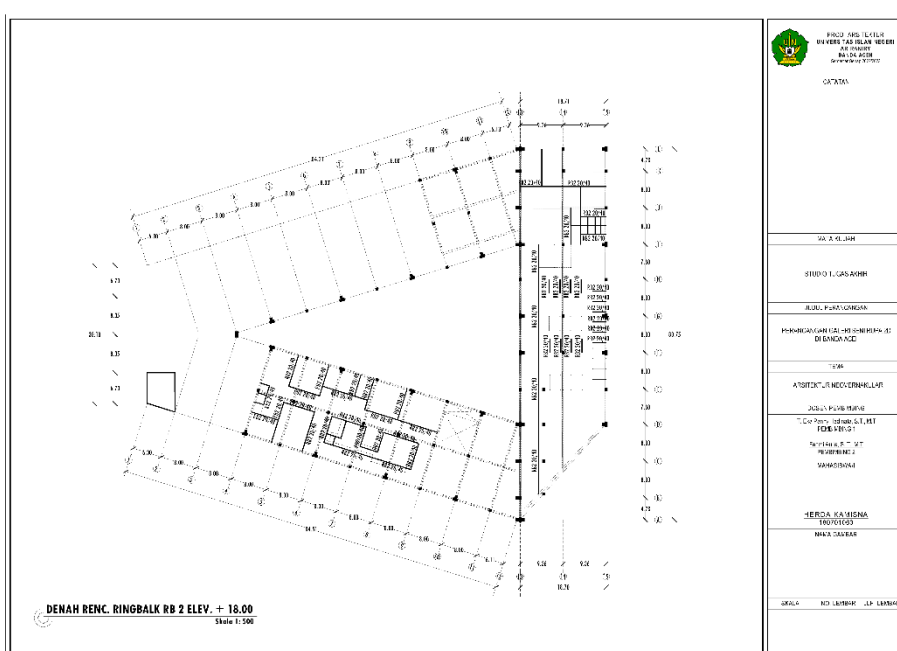
Sumber: Dokumen Pribadi





Gambar 6. 55 Denah Rencana RingBalok RB 1 Elev. +18.00

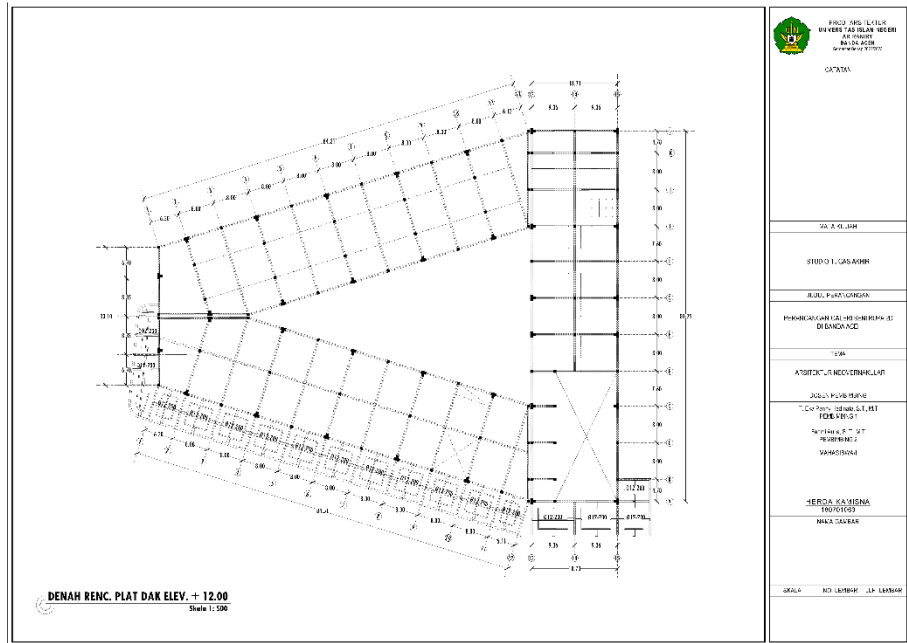
Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 6. 56 Denah Rencana Ring Balok RB 2 Elev. +18.00

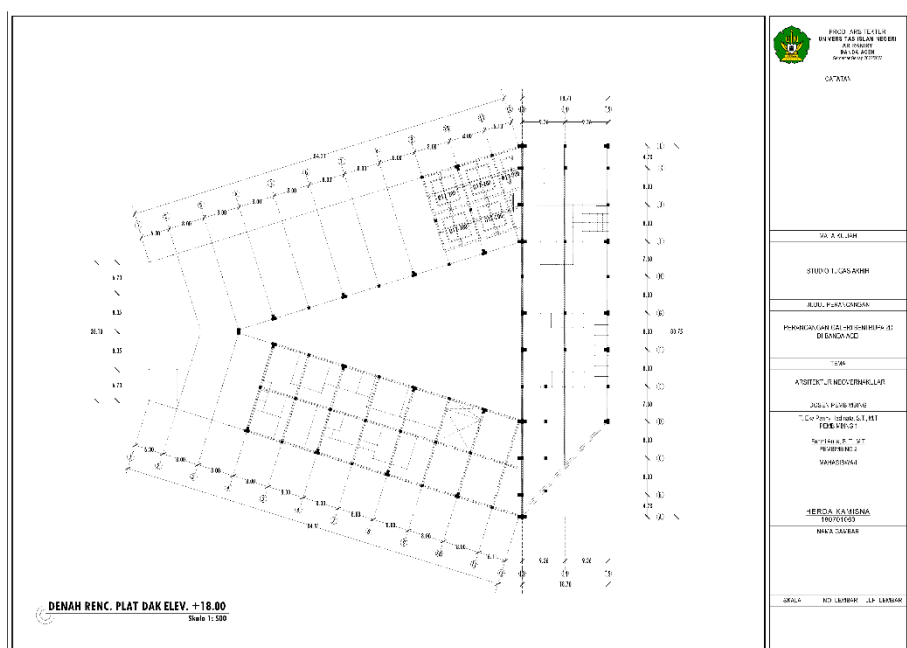
Sumber: Dokumen Pribadi





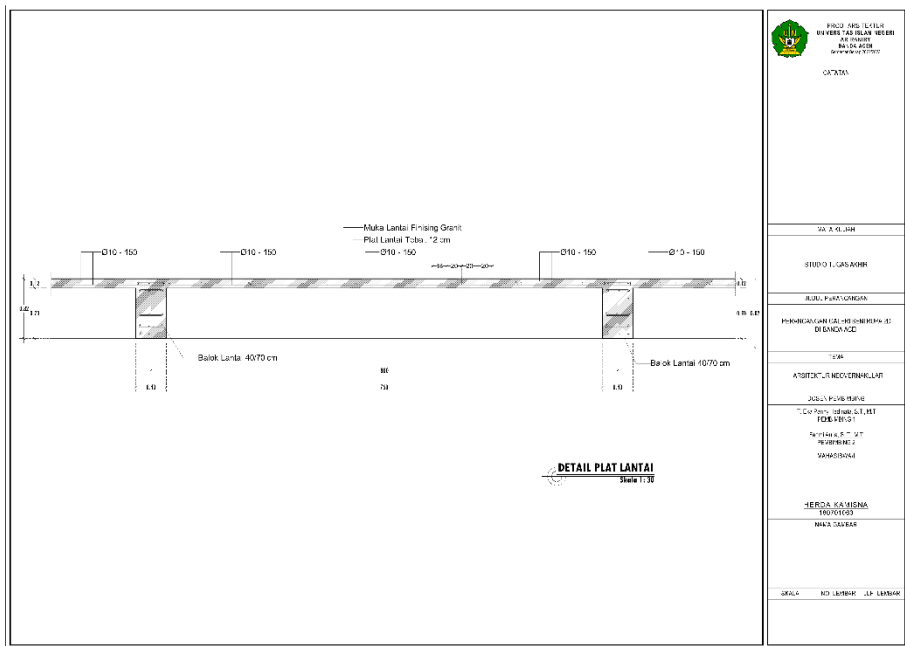
Gambar 6. 59 Denah Rencana Plat Dak Elv. +12.00

Sumber: Dokumen Pribadi



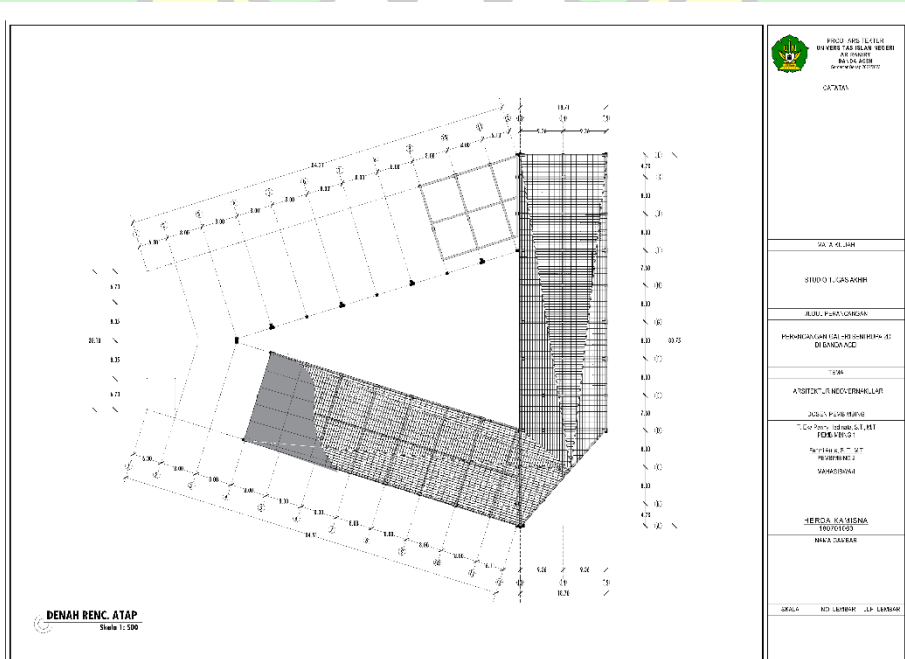
Gambar 6. 60 Denah Rencana Dak Elv. +18.00

Sumber: Dokumen Pribadi



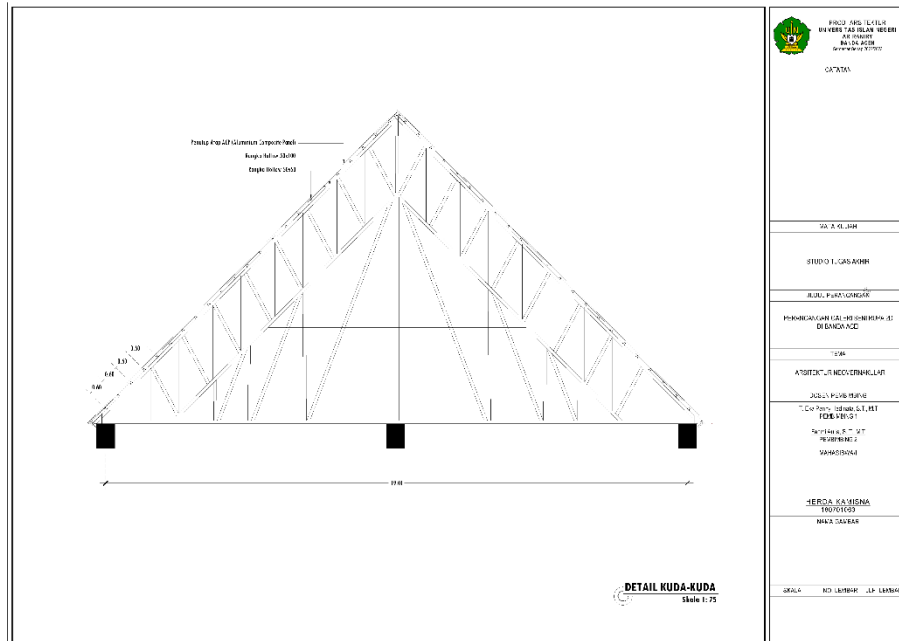
Gambar 6. 61 Detail Plat Lantai

Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 6. 62 Denah Rencana Atap

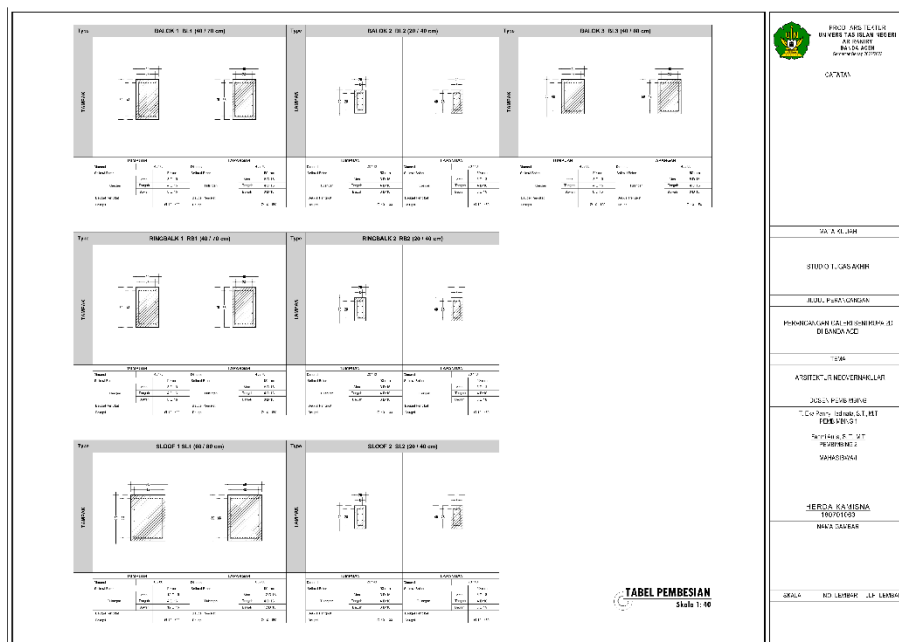
Sumber: Dokumen Pribadi



INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER DEPARTEMEN TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN SURABAYA	
GACATAN	
DR. A. G. LAM	
STUDI 1. GAS BOKOR	
RUMAH PANGKONGKOR	
PERENCANAAN CALON RUMAH PALESTRI DI BANGKALAN	
TUGAS	
ASISTEN TENAGA TERAKHIR	
JULIA PRATIWI HARJO	
"Dapat Menyelesaikan Tugas, Bertanggung Jawab"	
Kategori: 8.5 = 3.7	
Kategori: 2	
Kategori: 2	
HERDIA KALYANA PRATIWI	
NIKUS CAHYA	
GAWAL: NO. 181808 / 18.181808	

Gambar 6. 63 Detail Kuda-Kuda

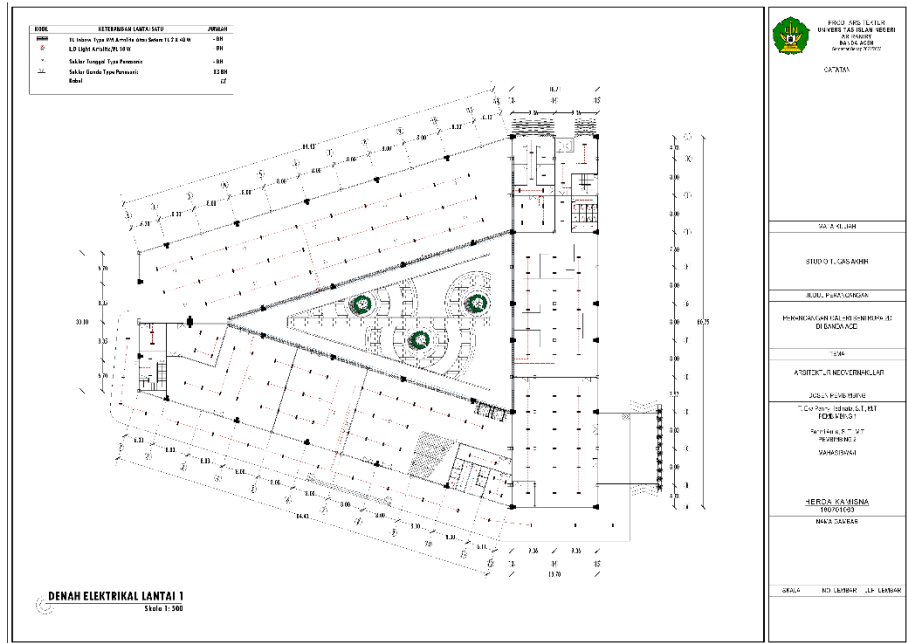
Sumber: Dokumen Pribadi



INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER DEPARTEMEN TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN SURABAYA	
GACATAN	
DR. A. G. LAM	
STUDI 1. GAS BOKOR	
RUMAH PANGKONGKOR	
PERENCANAAN CALON RUMAH PALESTRI DI BANGKALAN	
TUGAS	
ASISTEN TENAGA TERAKHIR	
JULIA PRATIWI HARJO	
"Dapat Menyelesaikan Tugas, Bertanggung Jawab"	
Kategori: 8.5 = 3.7	
Kategori: 2	
Kategori: 2	
HERDIA KALYANA PRATIWI	
NIKUS CAHYA	
GAWAL: NO. 181808 / 18.181808	

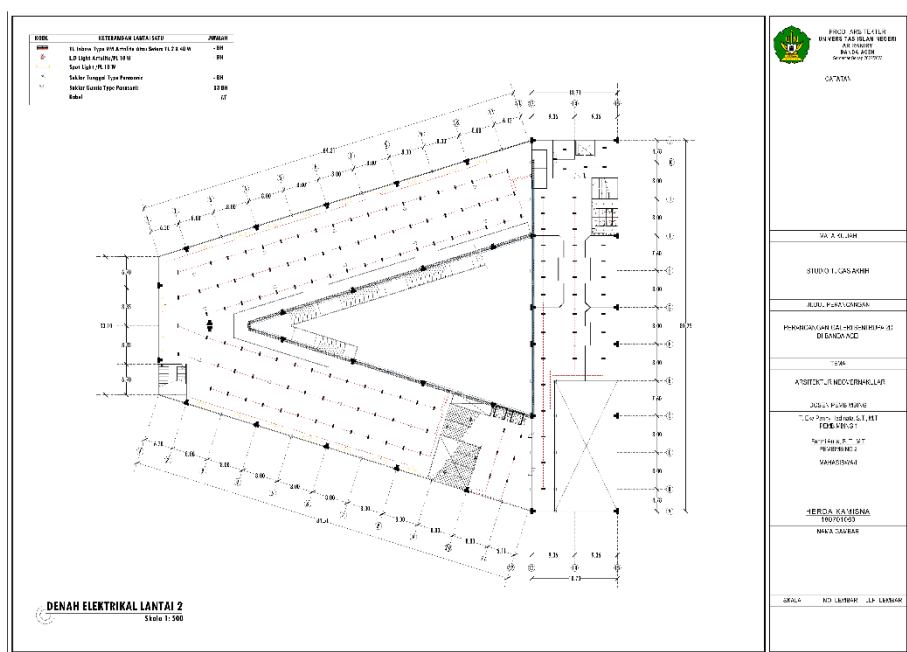
Gambar 6. 64 Tabel Pembesian

Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 6. 65 Denah Elektrikal Lantai 1

Sumber: Dokumen Pribadi

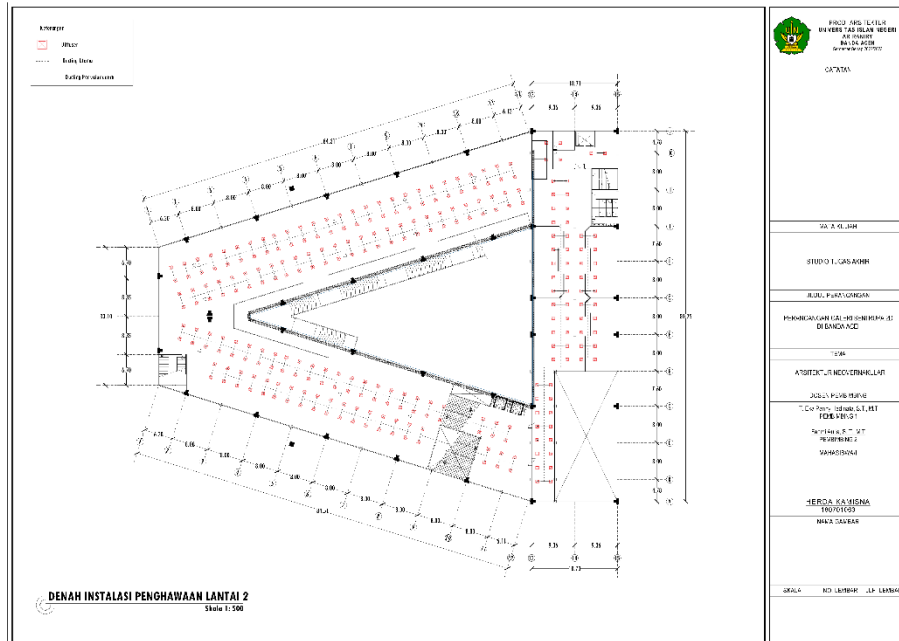


Gambar 6. 66 Denah Elektrikal Lantai 2

Sumber: Dokumen Pribadi

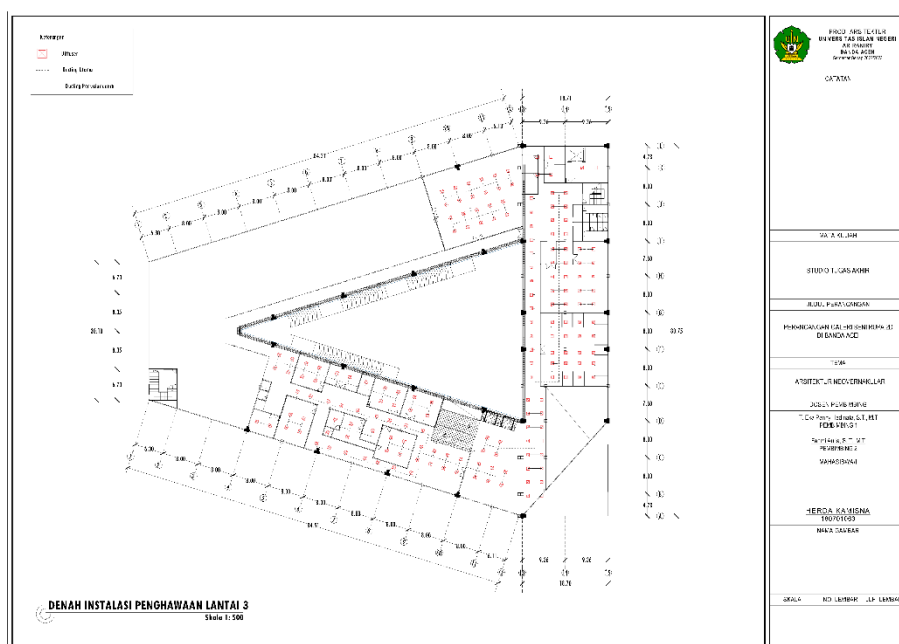






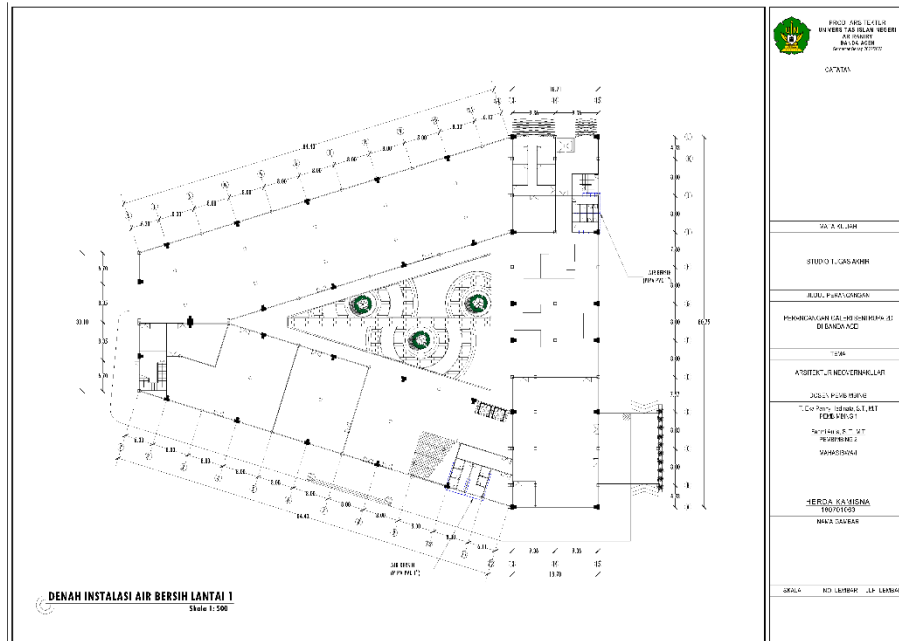
Gambar 6. 69 Denah Instalasi Penghawaan Lantai 2

Sumber: Dokumen Pribadi



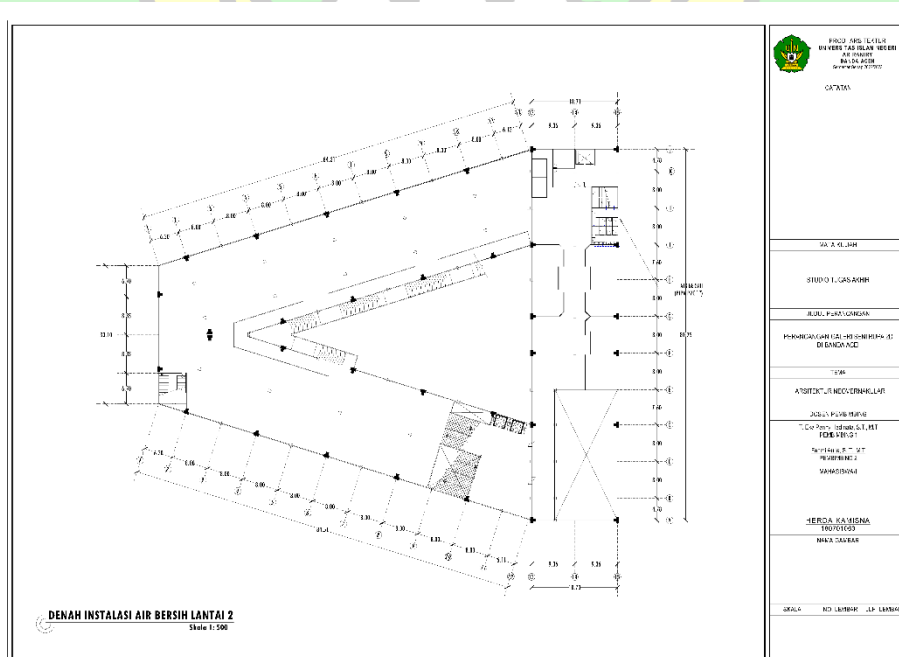
Gambar 6. 70 Denah Instalasi Penghawaan Lantai 3

Sumber: Dokumen Pribadi



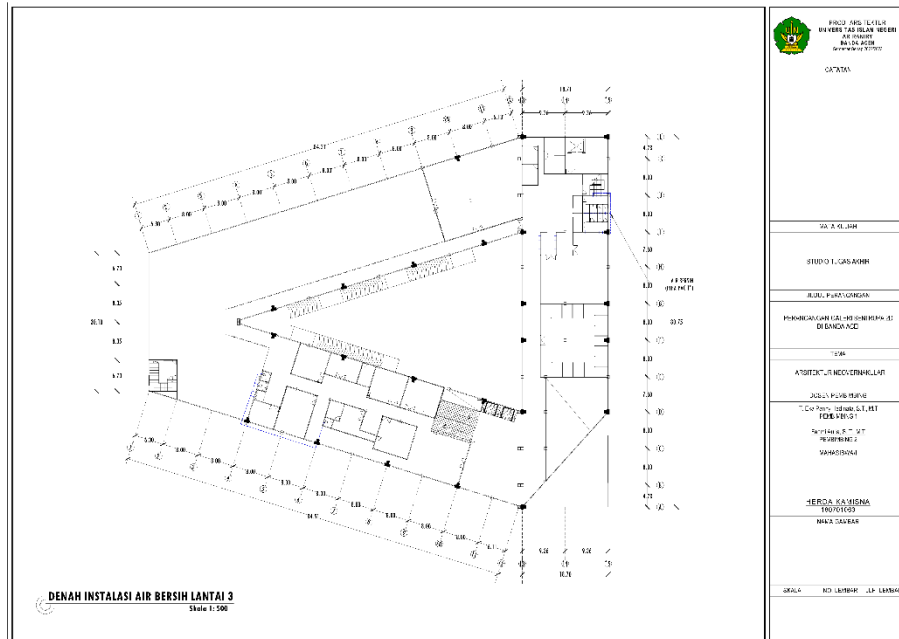
Gambar 6. 71 Denah Instalasi Air Bersih Lantai 1

Sumber: Dokumen Pribadi



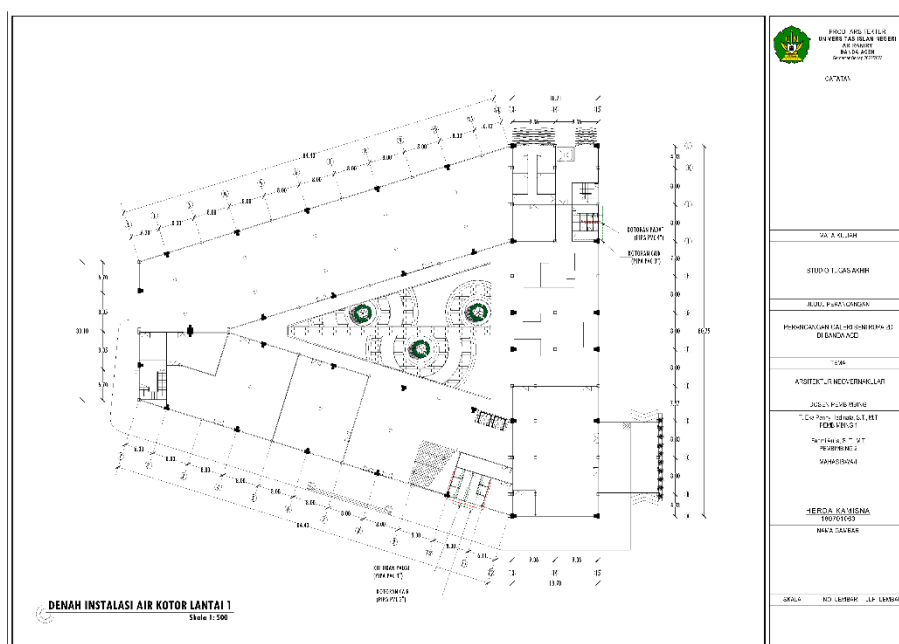
Gambar 6. 72 Denah Instalasi Air Bersih Lantai 2

Sumber: Dokumen Pribadi



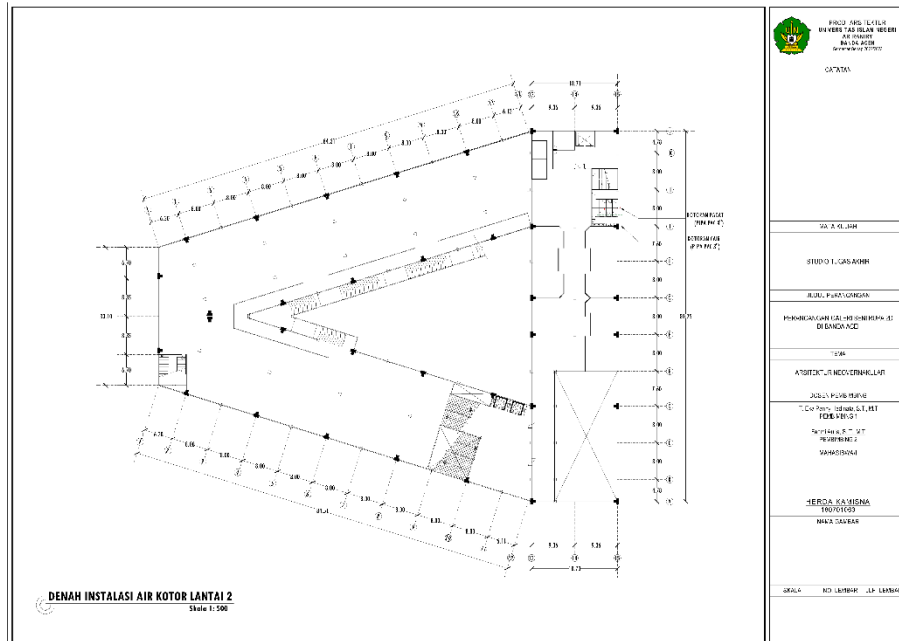
Gambar 6. 73 Denah Instalasi Air Bersih Lantai 3

Sumber: Dokumen Pribadi



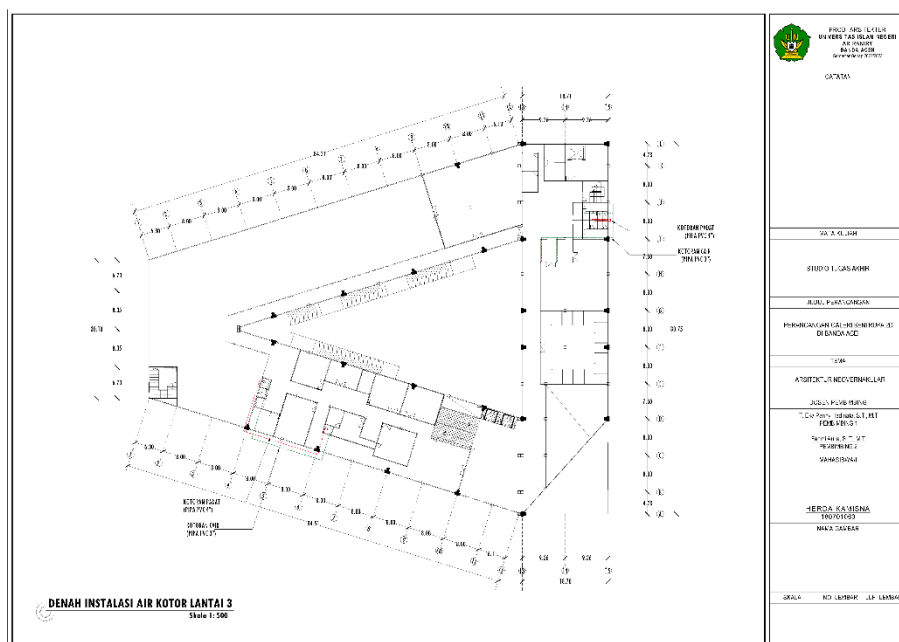
Gambar 6. 74 Denah Instalasi Air Kotor Lantai 1

Sumber: Dokumen Pribadi



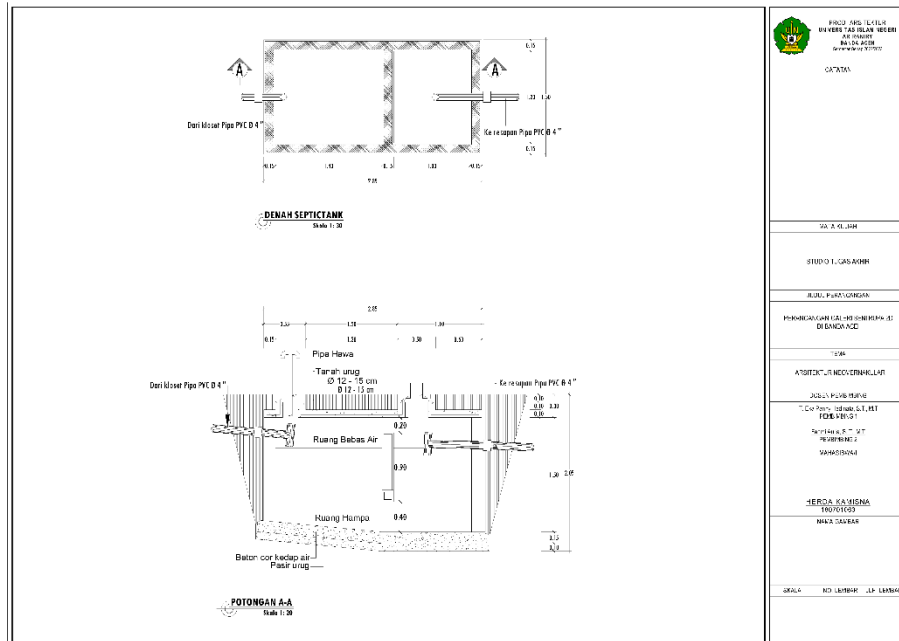
Gambar 6. 75 Denah Instalasi Air Kotor Lantai 2

Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 6. 76 Denah Instalasi Air Kotor Lantai 3

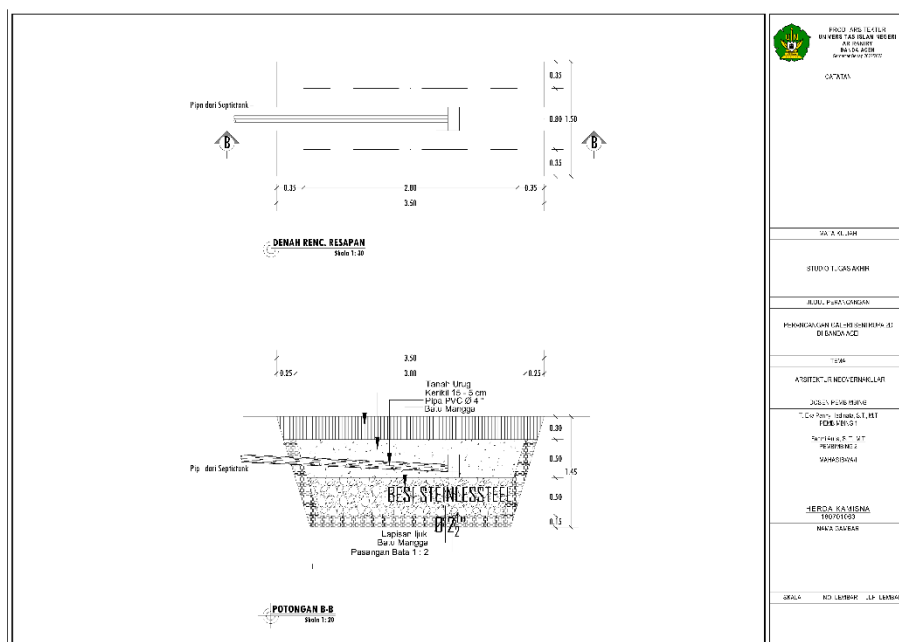
Sumber: Dokumen Pribadi



 PROF. DRG. LITELIA DEPT. PERENCANAAN WILAYAH ARSITEKTUR ITS SURABAYA www.its.ac.id	GACATAN
	DR. A. ELIASH
STUDIO L. GASABARRI	BUKU PAKSAGANGAN
PERENCANAAN CAHAYU SUNBERPAKSI DI BENDANGAGE	TUGAS
ARSITEKTUR NEGARA/KULIAH	JUDUL: PERENCANAAN "CAHAYU SUNBERPAKSI TUGAS PERENCANAAN"
HERDIA KAMISNA PROTEGOS	NAMA GABARRI
SKALA: NO. LITELIA - LIP. LITELIA	

Gambar 6. 77 Detail Septictank

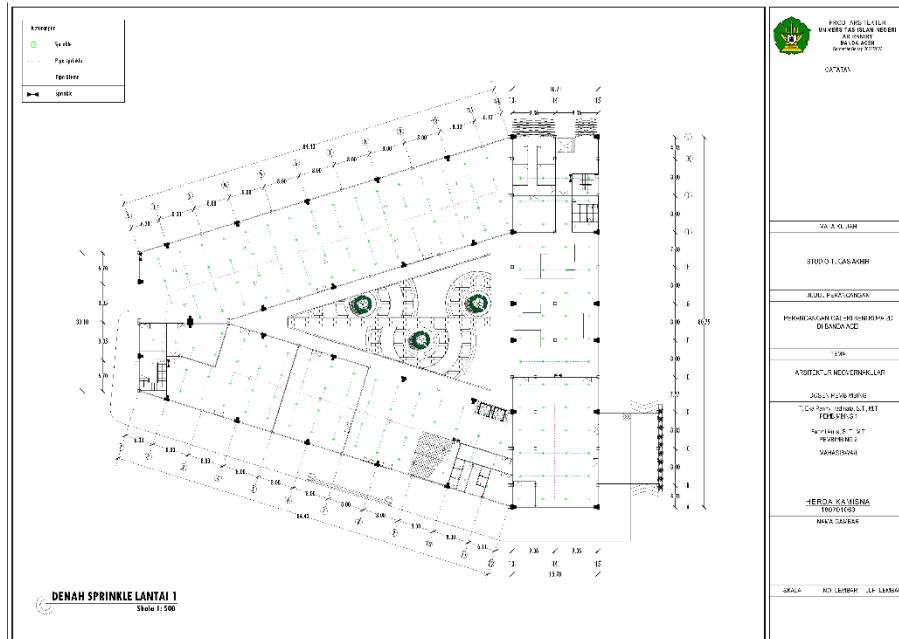
Sumber: Dokumen Pribadi



 PROF. DRG. LITELIA DEPT. PERENCANAAN WILAYAH ARSITEKTUR ITS SURABAYA www.its.ac.id	GACATAN
	DR. A. ELIASH
STUDIO L. GASABARRI	BUKU PAKSAGANGAN
PERENCANAAN CAHAYU SUNBERPAKSI DI BENDANGAGE	TUGAS
ARSITEKTUR NEGARA/KULIAH	JUDUL: PERENCANAAN "CAHAYU SUNBERPAKSI TUGAS PERENCANAAN"
HERDIA KAMISNA PROTEGOS	NAMA GABARRI
SKALA: NO. LITELIA - LIP. LITELIA	

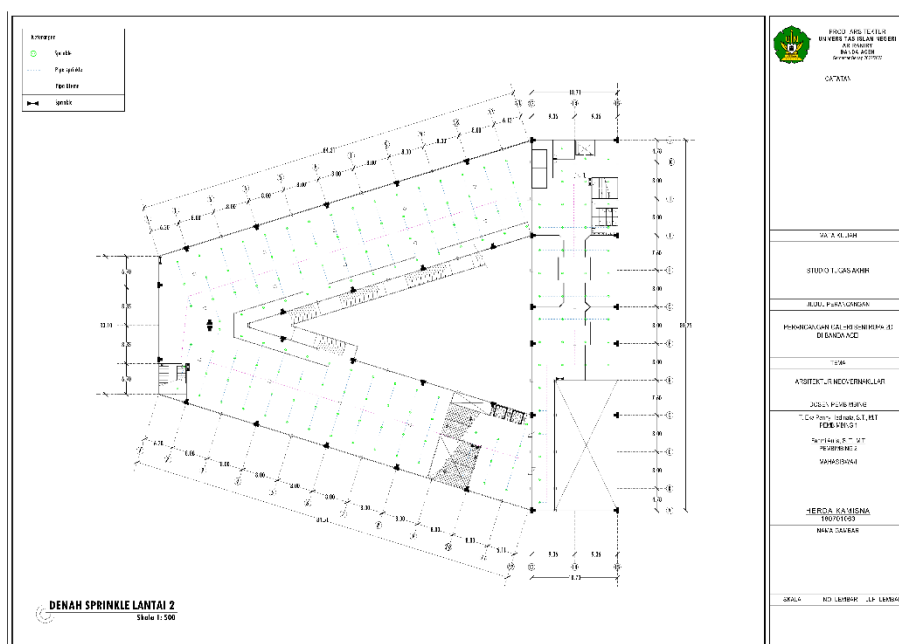
Gambar 6. 78 Detail Resapan

Sumber: Dokumen Pribadi



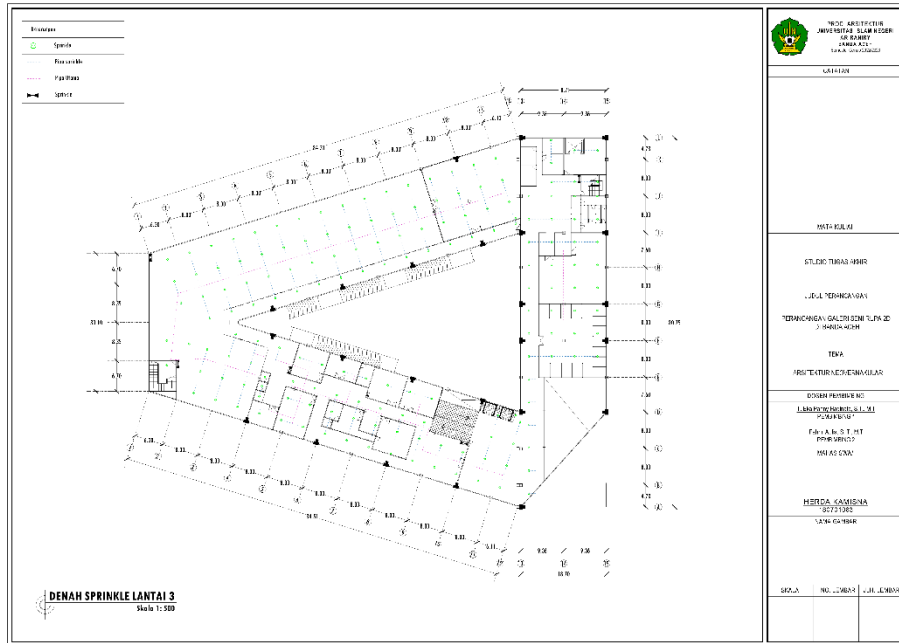
Gambar 6. 79 Denah Sprinkler Lantai 1

Sumber: Dokumen Pribadi



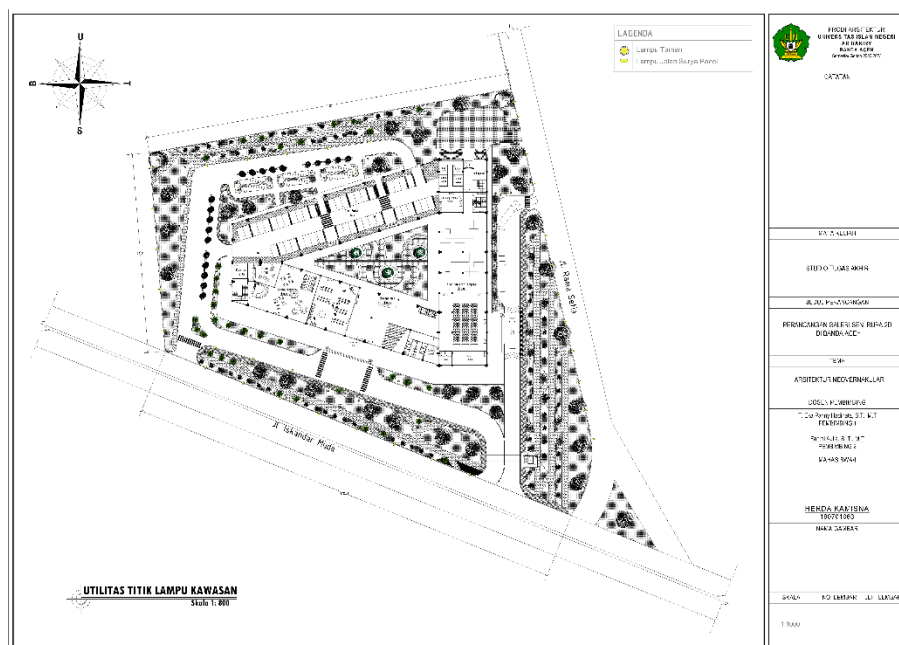
Gambar 6. 80 Denah Sprinkler Lantai 2

Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 6. 81 Denah Sprinkler Lantai 3

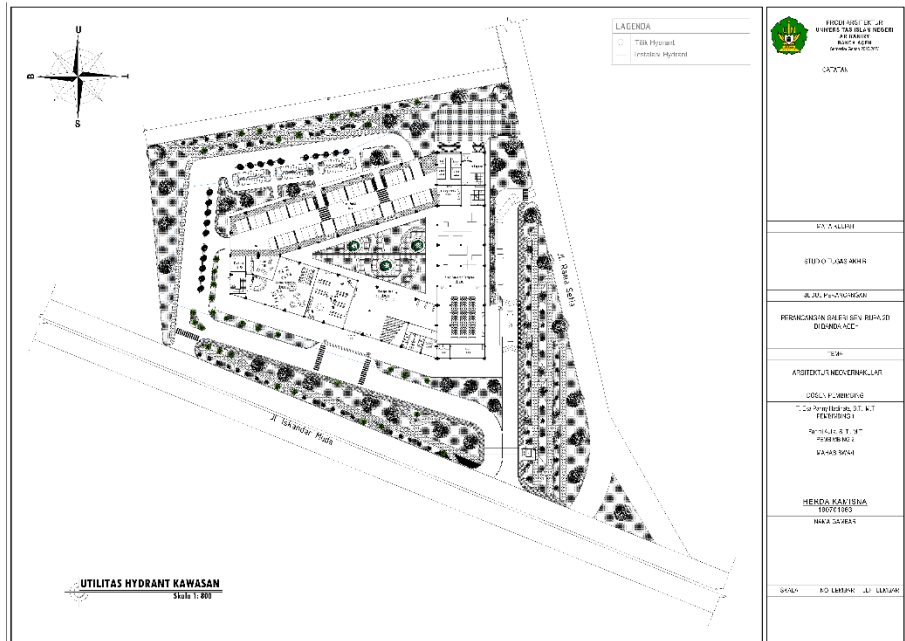
Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 6. 82 Utilitas Titik Lampu Kawasan

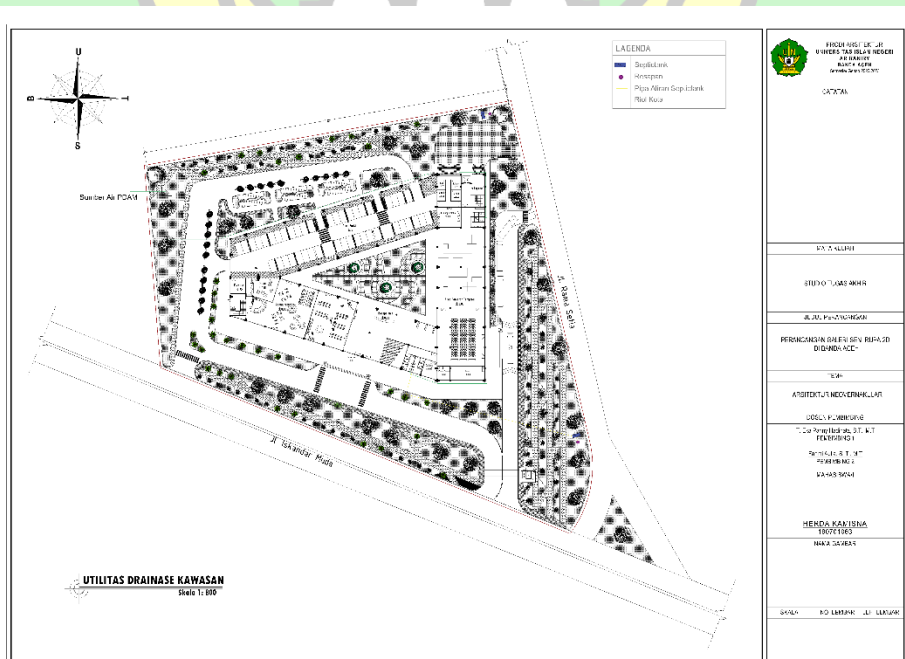
Sumber: Dokumen Pribadi





Gambar 6. 83 Utilitas Hydrant Kawasan

Sumber: Dokumen Pribadi

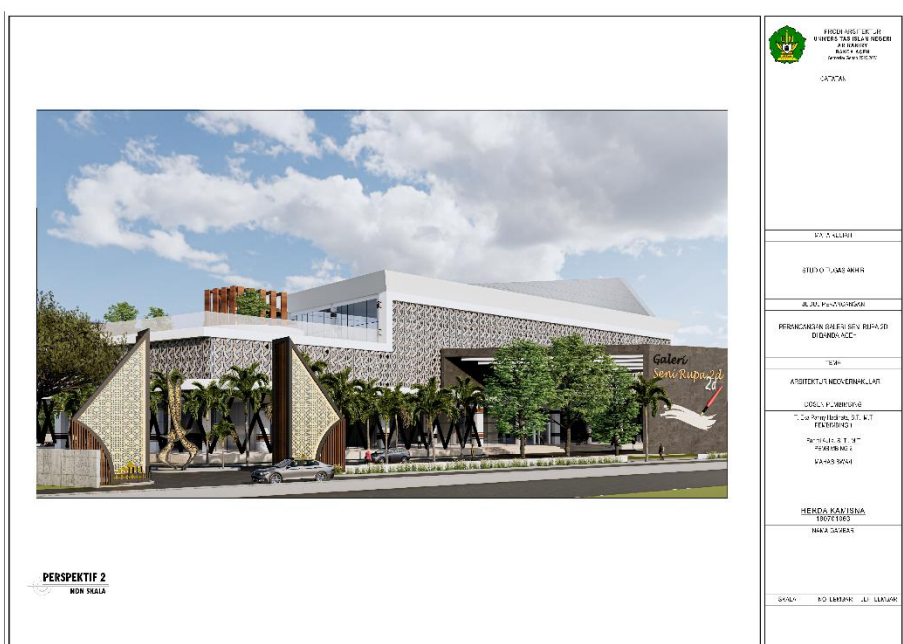


Gambar 6. 84 Utilitas Drainase Kawasan

Sumber: Dokumen Pribadi



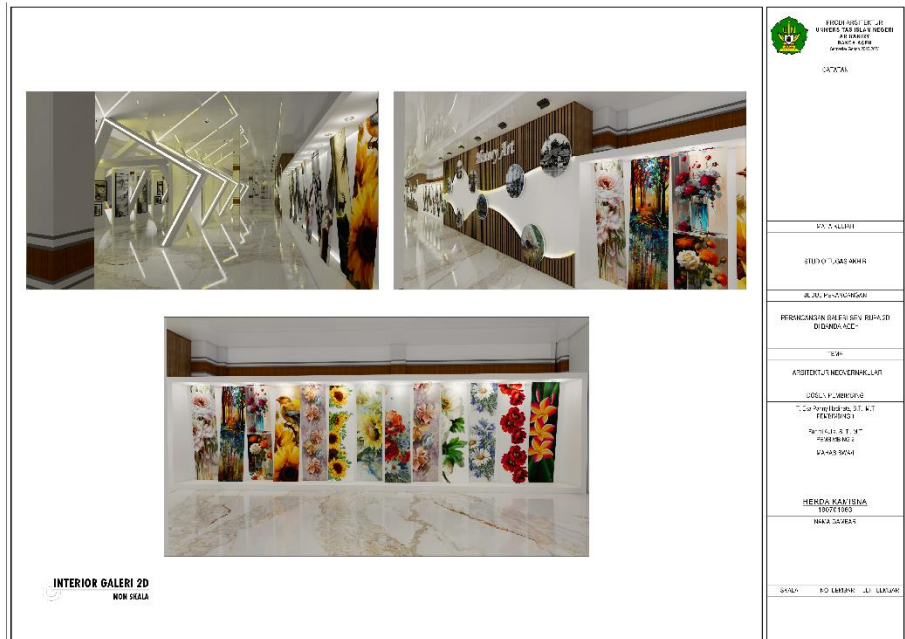
*Gambar 6. 85 Perspektif 1  
Sumber: Dokumen Pribadi*



*Gambar 6. 86 Perspektif 2  
Sumber: Dokumen Pribadi*

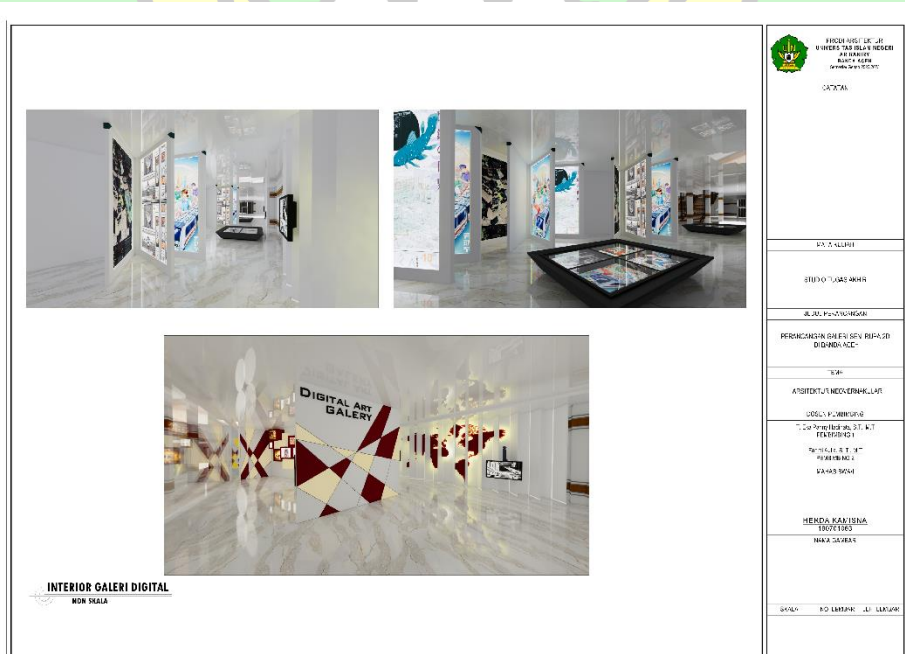






Gambar 6. 91 Interior Galeri 2D

Sumber: Dokumen Pribadi

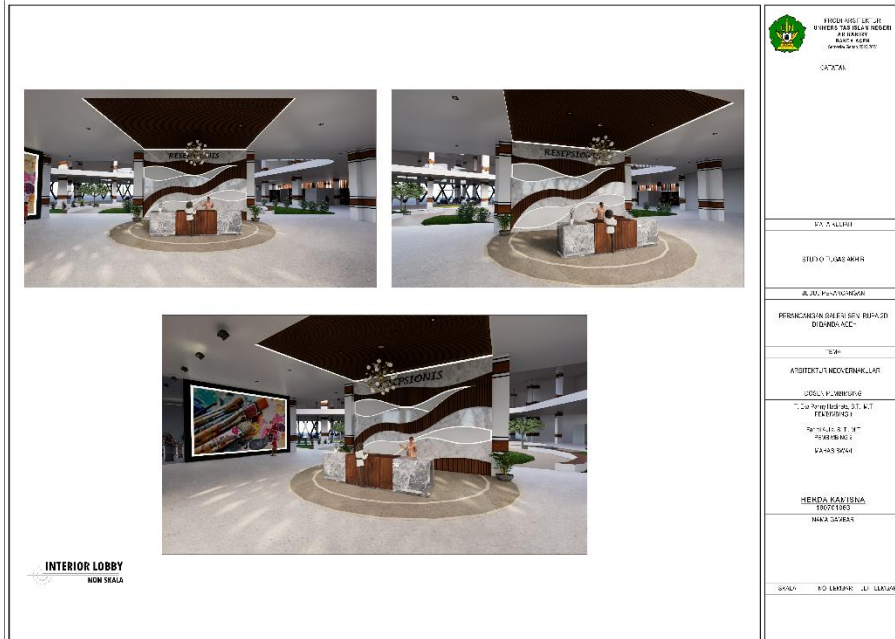


Gambar 6. 92 Interior Galeri Digital

Sumber: Dokumen Pribadi







Gambar 6. 95 Interior Lobby

Sumber: Dokumen Pribadi





## DAFTAR PUSTAKA

- AW, A. B., Pribadi, S. B., & Indraswara, M. S. (2014). Galeri Seni Komunitas Seniman Borobudur Indonesia. *Imaji*, 3(3), 31–40.
- GUSTYAN PUTRA, Y. (2019). *Galeri Seni Rupa Kota Malang*. 1–2.
- NUR ARIFAH RAHMAN. (2020). *Galeri seni dengan pendekatan arsitektur neo- vernakular di kabupaten polewali mandar skripsi*. 2020.
- Saidi, A. W., Putu, N., Suma, A., Prayoga, K. A., Arsitektur, S., Teknik, F., & Ngurah, U. (2019). Penerapan Tema Neo Vernakular pada Wajah Bangunan Gedung Utama Dewan Perwakilan Rakyat Daerah Provinsi Bali. *Gradien*, 11(2), 136–145.
- Widi, C., & Prayogi, L. (2020). Penerapan Arsitektur Neo-Vernakular pada Bangunan Buday dan Hiburan. *Jurnal Arsitektur ZONASI*, 3(3), 282–290. <https://doi.org/10.17509/jaz.v3i3.23761>
- AW, A. B., Pribadi, S. B., & Indraswara, M. S. (2014). Galeri Seni Komunitas Seniman Borobudur Indonesia. *Imaji*, 3(3), 31–40.
- GUSTYAN PUTRA, Y. (2019). *Galeri Seni Rupa Kota Malang*. 1–2.
- NUR ARIFAH RAHMAN. (2020). *Galeri seni dengan pendekatan arsitektur neo- vernakular di kabupaten polewali mandar skripsi*. 2020.
- Saidi, A. W., Putu, N., Suma, A., Prayoga, K. A., Arsitektur, S., Teknik, F., & Ngurah, U. (2019). Penerapan Tema Neo Vernakular pada Wajah Bangunan Gedung Utama Dewan Perwakilan Rakyat Daerah Provinsi Bali. *Gradien*, 11(2), 136–145.
- Widi, C., & Prayogi, L. (2020). Penerapan Arsitektur Neo-Vernakular pada Bangunan Buday dan Hiburan. *Jurnal Arsitektur ZONASI*, 3(3), 282–290. <https://doi.org/10.17509/jaz.v3i3.23761>