

PERANCANGAN GEDUNG PAMERAN SENI RUPA ACEH
PENDEKATAN SIMBOLISME ARSITEKTUR



Laporan Seminar
Semester Genap 2021

Disusun Oleh:

Khalilullah

NIM. 160701012

Dosen Pembimbing:

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

PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
TAHUN 2021

**LEMBARAN PERSETUJUAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN GEDUNG PAMERAN SENI RUPA ACEH**

TUGAS AKHIR

Diajukan kepada Fakultas Sains dan Teknologi
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh
Sebagai Beban Studi Memperoleh Gelar Sarjana S-1 dalam Ilmu Arsitektur

Oleh:

KHALILULLAH

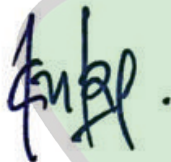
NIM. 160701012

Mahasiswa Fakultas Sains dan Teknologi
Program Studi Arsitektur

Disetujui Oleh:

Pembimbing I,

Pembimbing II,



Maysarah Binti Bakri, S.T., M. Arch
NIDN. 2013078501

Masdar Djamaludin., S.T., M.T.
NIDN. 0021057102

Mengetahui,
Ketua Program Studi Arsitektur



Maysarah Binti Bakri, S.T., M.Arch
NIDN. 2013078501

PENGESAHAN TIM PENGUJI
PERANCANGAN GEDUNG PAMERAN SENI RUPA 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

Senin, 25 juli 2022
25 zulhi. 1443 H

Panitia Ujian Munaqasyah Tugas Akhir

Ketua,



Maysarah Binti Bakri, S.T., M. Arch
NIDN. 2013078501

Sekretaris,



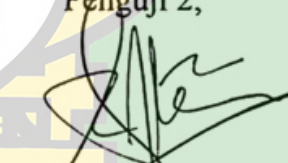
Masdar Djamaludin., S.T., M.T.
NIDN. 0021057102

Penguji I,



Marisa Hajrina., S.T., M.T
NIDN. 1308038802

Penguji 2,



Armia, S.T., M.Sc
NIDN. 1311118201

Mengetahui,

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



Dr. H. Azhar Amsal, M.Pd
NIDN. 2001066802

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH/SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Khalilullah
NIM : 160701012
Program Studi : Arsitektur
Fakultas : Sains dan Teknologi
Judul Skripsi : Perancangan Gedung Pameran Seni Rupa Aceh

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggung jawabkan.
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah orang lain.
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya;
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data;
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggungjawab atas karya ini.

Bila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggungjawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Sains dan Teknologi UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Banda Aceh, 26 Juli 2022
Yang Menyatakan



Khalilullah

ABSTRAK

Aceh merupakan salah satu provinsi di Indonesia yang memiliki keanekaragaman seni dan budaya. Hal ini dikarenakan Aceh memiliki beragam suku, yang tiap suku tersebut memiliki keunikan seni budaya. Sebagian masyarakat Aceh memiliki bakat dan minat yang tinggi terhadap seni rupa, akan tetapi mereka tidak mempunyai wadah untuk mempromosikan hasil karyanya. Taman Budaya Aceh yang digunakan sebagai pusat kegiatan seni budaya saat ini, belum memenuhi standar nasional sehingga belum mampu memfasilitasi kegiatan pameran seni rupa. Oleh karena itu, perlu dirancang Gedung Pameran Seni Rupa Aceh yang memamerkan karya seni rupa seniman Aceh. Perancangan Gedung Pameran Seni Rupa Aceh menggunakan tema simbolisme arsitektur. Penerapan tema ini pada rancangan bertujuan untuk menguatkan citra objek rancangan sebagai sarana promosi seni rupa sebagai bagian kesenian dan kebudayaan Aceh. Setelah dilakukan proses analisis, maka terbentuklah konsep perancangan yang diharapkan mampu menyelesaikan masalah rancangan.

Kata Kunci: Gedung Pameran, Seni Rupa, Simbolisme arsitektur.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Syukur alhamdulillah penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya, selanjutnya salawat dan salam penulis sampaikan kepada junjungan kita Nabi besar Muhammad SAW beserta sahabat dan keluarganya yang telah membawa kita dari alam kegelapan ke alam yang berilmu pengetahuan sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Seminar ini dengan judul **“PERANCANGAN GEDUNG PAMERAN SENI RUPA ACEH”** yang dilaksanakan guna melengkapi syarat-syarat untuk lulus mata kuliah Seminar pada program studi Arsitektur Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.

Penulis menyampaikan penghargaan dan penghormatan yang setinggi-tingginya dan dengan ketulusan hati yang sedalam-dalamnya kepada Ayahanda Ermizal dan Ibunda Misraidah yang selalu memberikan motivasi, nasehat, perhatian, kasih sayang, serta doa yang tentu takkan bisa penulis balas.

Pada kesempatan ini penulis juga mengucapkan ribuan terima kasih kepada semua pihak yang membantu dalam penulisan Seminar ini, terutama kepada:

1. Bapak Rusydi, S.T., M. Pd selaku ketua Program Studi Arsitektur Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.

2. Ibu Maysarah Binti Bakri, ST., M.Arch. selaku Koordinator Seminar.
3. Ibu Maysarah Binti Bakri, ST., M.Arch. selaku dosen pembimbing, penulis berterimakasih atas segala ilmu, motivasi, nasehat, dan bantuan yang telah diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Seminar ini.
4. Bapak/Ibu dosen beserta para stafnya pada Pogram Studi Arsitektur Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry,
5. Seluruh teman-teman Program Studi Arsitektur Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry terutama angkatan 2016 terimakasih atas segala bantuan, motivasi dan waktunya sehingga pengerjaan laporan ini bisa sedikit lebih cepat.

Akhirnya penulis hanya bisa mengucapkan terima kasih yang tak terhingga, hanya kepada Allah SWT penulis bermohon semoga semua bantuan yang telah diberikan mendapat balasan yang setimpal dan menjadi amal untuk tabungan di akhir nantinya. Kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan bagi kesempurnaan penulisan laporan ini. Semoga tulisan ini dapat bermanfaat bagi ilmu pengetahuan dan pembaca khususnya.

Banda Aceh, 08 Agustus 2021

Penulis

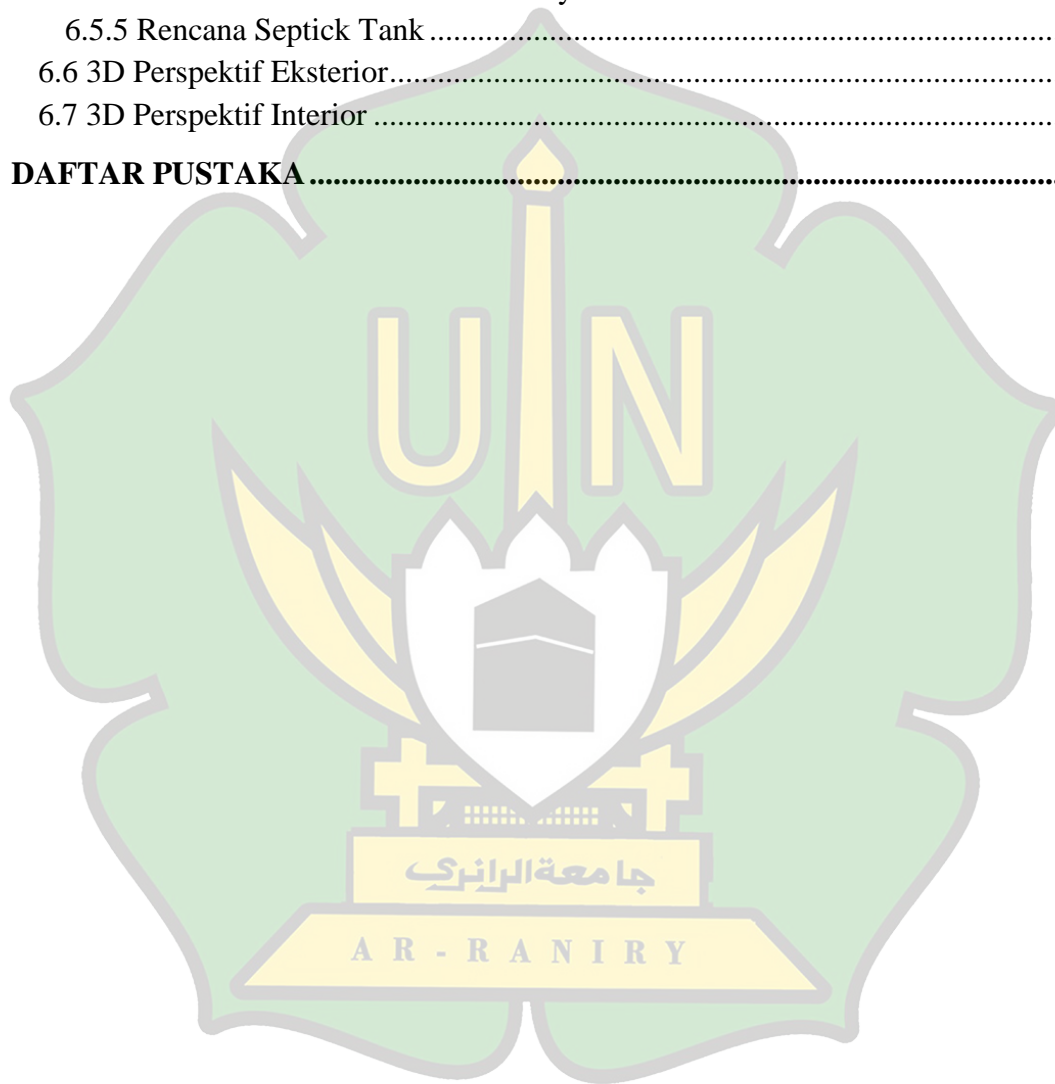
DAFTAR ISI

PENGESAHAN	.
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	iii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Masalah Perancangan	8
1.3 Tujuan Perancangan.....	8
1.4 Pendekatan Perancangan.....	8
1.5 Batatasan Perancangan	8
1.6 Kerangka Pikir	10
1.7 Sistematika Penulisan	11
BAB II DESKRIPSI OBJEK PERANJANGAN	12
2.1 Tinjauan Umum Objek Perancangan	12
2.1.1 Pengertian Pameran Seni Rupa	12
2.1.2 Jenis Pameran Seni Rupa	13
2.1.3 Fungsi Pameran Seni Rupa.....	14
2.1.4 Persyaratan Ruang Pameran Seni Rupa	15
2.2 Lokasi perancangan	26
2.2.1 Alternatif Lokasi Perancangan	26
2.3 Studi Kelayakan Tapak	31
2.3.1 Informasi Tapak Terpilih.....	36
2.4 Studi Banding Perancangan Sejenis	38
2.3.2 Selasar Sunaryo Art Space, Indonesia.....	38
2.3.3 Jin Chen Yi Fei Ming Art Gallery, China	47
2.3.4 Dangrove art space, Australia	52
2.5 Kesimpulan Studi Banding	57
BAB III ELABORASI TEMA	60
3.1 Latar Belakang Pemilihan Tema.....	60
3.2 Pengertian Arsitektur Symbolisme	60
3.3 Jenis Arsitektur Symbolisme	61

3.4 Faktor-Faktor Yang Mewujudkan Bentuk.....	62
3.5 Prinsip Perancangan Arsitektur Simbolisme	63
3.6 Pengguna Simbolisme.....	64
3.7 Penerapan Terjadinya Bentuk Bangunan.....	66
3.7.1 Fungsi Dengan Bentuk	66
3.7.2 Bentung Dengan Simbol	66
3.7.3 Bentuk Dengan Teknologi.....	66
3.8 Pendekatan Tema.....	66
3.8.1 Gisa Bak Punca (kembali pada dasar)	68
3.8.2 Intepretasi Tema Dan Konsep	68
3.9 Studi Banding Tema Sejenis.....	69
BAB IV ANALISA	82
4.1 Analisa Kondisi Lingkungan	82
4.1.1 Lokasi Perancangan.....	82
4.1.2 Batasa Tapak	84
4.1.3 Peraturan Pemerintah.....	85
4.2 Kondisi eksisting.....	91
4.2.1 Kontur.....	91
4.2.2 Vegetasi	92
4.2.3 Unilitas	92
4.3 Analisa Tapak	94
4.3.1 Analisa Matahari	94
4.3.2 Analisa Angin.....	98
4.3.3 Analisa View	100
4.3.4 Analisa Hujan	103
4.3.5 Analisa kebisingan	105
4.4 Analisa Fungsional	107
4.4.1 Analisa Ruang	107
4.4.2 Analisa Kegiatan Pengguna.....	108
4.4.3 Organisasi Ruang	111
4.4.4 Analisa Besaran Ruang.....	112
BAB V KONSEP PERANCANGAN.....	124
5.1 Konsep Dasar	124
5.1.1 Bentuk Bangunan	124
5.1.2 Ornamen Bangunan.....	125
5.2 Konsep Pemintakan	126

5.3 Konsep <i>Virtual Reality</i> (VR) Dalam Gedung Pameran Seni Rupa	127
5.4 Konsep Penyajian Objek Pameran Pada Gedung Pameran Seni Rupa.....	128
5.4.1 Konsep Pameran Dalam Gedung Pameran Seni rupa	131
5.5 Konsep Perzoningan	135
5.5.1 Konsep Perzoningan Skala Site.....	135
5.5.2 Konsep Penzoningan Vertikal	136
5.5.3 Konsep Perzoningan Skala Ruang.....	136
5.6 Konsep Ruang Dalam/Interior	143
5.7 Konsep Ruang Luar	145
5.7.1 Konsep Sirkulasi dan Parkiran	145
5.8 Konsep Struktur dan Kontruksi	149
5.9 Konsep Sistem Utilitas.....	151
5.10 Konsep Lanskap.....	157
BAB VI APLIKASI DESAIN.....	164
6.1 SITE PLAN.....	164
6.2 LAYOUT PLAN.....	165
6.3 Gambar Arsitektural	166
6.3.1 Gambar Denah.....	166
6.3.2 Tampak Bangunan.....	169
6.3.3 Potongan Bangunan.....	171
6.3.4 Potongan Kawasan	172
6.3.5 Detail Ornamen	173
6.3.6 Rencana Kusen	174
6.3.7 Rencana Plafon.....	175
6.3.8 Detail Plafon.....	178
6.3.9 Rencana Tangga	179
6.3.10 Rencana Pola Lantai	180
6.3.11 Detail Vitrin.....	181
6.3.12 Rencana Lansekap.....	182
6.3.13 Detail Toilet.....	182
6.4 Gambar Struktural.....	183
6.4.1 Rencana Pondasi dan Detail	183
6.4.2 Detail Sloof, Balok dan Kolom	184
6.4.3 Denah Kolom	185
6.4.4 Denah Plat Lantai	186
6.4.5 Detail Struktural dan Tabel Penulangan.....	188

6.5 Rencana Utilitas.....	189
6.5.1 Rencana Utilitas Kawasan.....	189
6.5.2 Rencana Instalasi Titik Lampu.....	190
6.5.3 Rencana Instalasi Air Bersih dan Air Kotor.....	193
6.5.4 Rencana Instalasi Srinkler dan Hydrant.....	199
6.5.5 Rencana Septick Tank.....	199
6.6 3D Perspektif Eksterior.....	200
6.7 3D Perspektif Interior.....	205
DAFTAR PUSTAKA.....	215



Daftar Gambar

Gambar 2.1 Pencahayaan Ruang	16
Gambar 2.2 Teknik Pendistribusian Cahaya	17
Gambar 2.4 Jarak Pandang Manusia	20
Gambar 2.5 Vitrin Tunggal Dan Vitrin Ganda.....	21
Gambar 2.6 Ukuran Vitrin.....	22
Gambar 2.7 Vitrin Sudut	22
Gambar 2.8 Vitrin Tepi	23
Gambar 2.9 Pedesta Beserta Benda Koleksi	23
Gambar 2.10 Lokasi Pembangunan Gedung Pameran Sini Rupa	37
Gambar 2.11 Kondisi Lahan <i>View</i> Depan	37
Gambar 2.12 Kondisi Lahan <i>View</i> Panorama.....	38
Gambar 2.13 Selasar Sunaryo Art Space	38
Gambar 2.14 Interior Selasar Sunaryo Art Space.....	40
Gambar 2.15 area Stone Garden.....	40
Gambar 2.16 Bale Handicap.....	41
Gambar 2.17 <i>Amphiteather</i>	42
Gambar 2.18 Kopi Selasar.....	43
Gambar 2.19 <i>Bamboo Hause</i>	43
Gambar 2.20 Gedung “A” Galeri Ssas	44
Gambar 2.21 Interior Gedung “B” Galeri Ssas	45
Gambar 2.22 Ruang <i>Wing Gallery</i>	45
Gambar 2.23 Toko <i>Souvenir</i>	46
Gambar 2.24 Layout Galeri Ssas	47
Gambar 2.25 Potongan Galeri Ssas	47
Gambar 2.26 Jin Chen Yi Fei Ming Art Gallery	48
Gambar 2.27 Exterior Jin Chen Yi Fei Ming Art Gallery	49
Gambar 2.28 Geometri Jin Chen Yi Fei Ming Art Gallery	49
Gambar 2.29 Interior Jin Chen Yi Fei Ming Art Gallery	50
Gambar 2.30 Denah Jin Chen Yi Fei Ming Art Gallery.....	51
Gambar 2.31 Potongan Jin Chen Yi Fei Ming Art Gallery	51
Gambar 2.32 Dangrove Art Space.....	52
Gambar 2.33 Halaman Depan	52
Gambar 2.34 Kemiringan Atap <i>Dangrove Art Space</i>	53
Gambar 2.35 Area Penyimpanan Koleksi Seni <i>Dangrove Art Space</i>	54
Gambar 2.36 Aula Besar (<i>Main Hall</i>)	55

Gambar 2.37 Denah Lantai 1 (Satu).....	55
Gambar 2.38 Denah Lantai 2 (Dua)	56
Gambar 2.39 Potongan <i>Dangrove Art Space</i>	56
Gambar 3.1 Contoh Simbolisme Tersamar	62
Gambar 3.2 Contoh Simbolisme Methaphora	62
Gambar 3.3 Contoh Bangunan Simbolisme Langsung	65
Gambar 3.4 Contoh Bangunan Simbolisme Tersaar	66
Gambar 3.5 Meuseum Tsunami	70
Gambar 3.2 Rumoh Aceh	71
Gambar 3.6 Penerapan Simbolisme Pada Bangunan.....	71
Gambar 3.7 Tarian Likok Pulo	72
Gambar 3.8 Penerapan Tema Simbolisme Tarian Likok Pulo	72
Gambar 3.9 Escape Hill.....	73
Gambar 3.10 <i>Sea Waves</i>	73
Gambar 3.11 Penerapan Arsitektur Simbolismethe <i>Light Of God</i>	74
Gambar 3.12 Mesjid Raya Sumatra Barat	75
Gambar 3.13 <i>Master Plan</i> Mesjid	76
Gambar 3.14 <i>Exterior</i> Mesjid.....	77
Gambar 3.15 Penerapan Arsitektur Simbolisme	78
Gambar 3.16 Interior Mesjid	78
Gambar 3.17 Museum Purns Bhakti Pertiwi.....	79
Gambar 3.18 Penerapan Tema Simbolisme Nasi Tumpeng.....	80
Gambar 3.16 Penerapan Warna Pada Bangunan	80
Gambar 4.1 Peta Kota Banda Aceh.....	83
Gambar 4.2 Peta Kawasan Lueng Bata	83
Gambar 4.3 Peta Lokasi Site	84
Gambar 4.4 Peta Rt/Rw Kota Banda Aceh Tahun 2009-2029	85
Gambar 4.5 Peraturan Kdb Dan Klb	86
Gambar 4.6 Potongan Tapak	91
Gambar 4.7 Analisa Matahari.....	94
Gambar 4.8 Zonasi Ruang Gedung Pameran	95
Gambar 4.9 Ilustrasi Konsep	96
Gambar 4.10 Skylight Dan Panel Surya	97
Gambar 4.11 Analisa Angin	98
Gambar 4.12 Ventilasi Silang.....	99
Gambar 4.13 Penghawaan Alami Jalur Udara Di Dalam Bangunan.....	99
Gambar 4.14 Penghawaan Area Publik.....	100

Gambar 4.15 Analisa View	100
Gambar 4.16 Tanggapan View Tapak.....	102
Gambar 4.17 Analisa Hujan	103
Gambar 4.18 Potongan Drainase.....	104
Gambar 4.19 Ilustrasi Biopori	104
Gambar 4.20 Analisa Kebisingan.....	105
Gambar 4.21 Secondary Skin	106
Gambar 5.1 Bentuk Spiral	124
Gambar 5.3 Ilustrasi Bentuk Bangunan Dari Panggung Rumah Adat Aceh.....	125
Gambar 5.4 Ilustrasi Fasade Bangunan Dari Panggung Rumah Adat Aceh	125
Gambar 5.5 Ilustrasi Konsep Virtual Reality	127
Gambar 5.6 Ditempel Pada Dinding	128
Gambar 5.7 System Panel.....	129
Gambar 5.8 Disangga	129
Gambar 5.10 Dimasukkan Ke Dalam Kotak Kaca.....	130
Gambar 5.11 Spilit Level.....	130
Gambar 5.12 Diletakkan Dilantai.....	131
Gambar 5.14 Penzoningan.....	136
Gambar 5.15 Penzoningan Lobby	136
Gambar 5.16 Penzoningan Cafee/Resto	137
Gambar 5.17 Penzoningan R. Pengelola	137
Gambar 5.18 Penzoningan Lavatory	138
Gambar 5.19 Penzoningan Pameran 2 Dimensi	139
Gambar 5.20 Penzoningan Pameran 3 Dimensi	139
Gambar 5.21 Penzoningan Aula.....	140
Gambar 5.22 Penzoningan Ruang Koleksi.....	141
Gambar 5.24 Penzoningan Ruang Cctv.....	142
Gambar 5.25 Penzoningan Ruang Pos Satpam	142
Gambar 5.26 Penzoningan Ruang Souvenir.....	143
Gambar 5.27 Ilustrasi Lobby	143
Gambar 5.28 Ilustrasi Ruang Restoran.....	144
Gambar 5.29 Ilustrasi Ruang Pamer.....	144
Gambar 5.30 Ilustrasi Mushalla.....	145
Gambar 5.31 Konsep Sirkulasi Ruang Luar.....	146
Gambar 5.32 Ilustrasi Pejalan Kaki.....	147
Gambar 5.33 Ilustrasi Sirkulasi Difabel	147
Gambar 5.34 Ilustrasi Konsep Parkian	148

Gambar 5.35 Ukuran Parkiran Mobil	148
Gambar 5.36 Ukuran Parkiran Sepeda Motor	149
Gambar 5.37 Ukuran Parkiran Bus.....	149
Gambar 5.38 Pondasi Tapak Dan Tiang Pancang	150
Gambar 5.39 Rigid Frame	150
Gambar 5.40 <i>Green Roof</i>	151
Gambar 5.41 Smoke Detector	154
Gambar 5.42 Sistem Kerja Sprinkler.....	155
Gambar 5.43 Fire Hydrant.....	155
Gambar 5.44 Penangkal Petir Pada Bangunan	156
Gambar 5.45 <i>Cctv</i>	156
Gambar 5.46 System Internet	157
Gambar 5.47 Ketapang Kencana	158
Gambar 5.48 <i>Palem Raja</i>	158
Gambar 5.49 Tanaman Pagar	159
Gambar 5.51 Bunga Kertas	160
Gambar 5.52 <i>Kemboja</i>	160
Gambar 5.53 Lampu Taman.....	161
Gambar 5.54 Bangku Taman.....	162
Gambar 5.55 <i>Biopori</i>	163
Gambar 5.56 Ilustrasi 3d Bangunan	163
Gambar 6.1 <i>Site Plan</i>	164
Gambar 6.2 <i>Layout Plan</i>	165
Gambar 6.3 Arsitektural	166
Gambar 6.3.1 Denah.....	166
Gambar 6.3.2 Tampak Bangunan.....	169
Gambar 6.3.3 Potongan Bangunan.....	171
Gambar 6.3.4 Potongan Kawasan	172
Gambar 6.3.5 Detail Ornamen.....	173
Gambar 6.3.6 Rencana Kusen	174
Gambar 6.3.7 Rencana Plafon	175
Gambar 6.3.8 Desai Plafon.....	178
Gambar 6.3.9 Rencana Tangga.....	179
Gambar 6.3.10 Rencana Pola Lantai	180
Gambar 6.3.11 Detail Vitrin.....	181
Gambar 6.3.12 Rencana Lansekap	182
Gambar 6.3.13 Detail Toilet.....	182

Gambar 6.4 Struktural	183
Gambar 6.4.1 Rencana Pondasi dan Detail	183
Gambar 6.4.2 Detail Sloof, Balok dan Kolom	184
Gambar 6.4.3 Denah Kolom.....	185
Gambar 6.4.4 Denah Plat Lantai	186
Gambar 6.4.5 Detail Struktural dan Tabel Penulangan	188
Gambar 6.5 Rencana Utilitas.....	189
Gambar 6.5.1 Rencana Utilitas Kawasan	189
Gambar 6.5.2 Rencana Instalasi Titik Lampu	190
Gambar 6.5.3 Rencana Instalasi Air Bersih dan Air Kotor	193
Gambar 6.5.4 Rencana Instalasi Srinkler dan Hydrant	199
Gambar 6.5.5 Rencana Septick Tank	200
Gambar 6.6 3D Perspektif Eksterior.....	201
Gambar 6.7 3D Perspektif Interior	205



DAFTAR TABEL

Table 1.1 Jumlah Wisatawan Provinsi Aceh.....	2
Table 1.2 Jumlah Seniman, Sastrawan dan Budayawan Aceh.....	3
Tabel 1.3 Tabel Jumlah Sanggar Kesenian	4
Table 1.4 Jumlah Sanggar/Komunitas Seni Rupa	5
Table 2.1 <i>Jarak Pandang Pengamat (Indonesia)</i>	19
Table 2.2 Alternatif Lokasi Perancangan	29
Table 2.3 Alternatif Lokasi Perancangan 1.	31
Table 2.6 Kesimpulan Studi Banding.....	57
Table 3.1 Kesimpulan Dari Studi Banding Tema Sejenis.....	81
Tabel 4.1 Ketentuan Umum Kawasan Pariwisata	90
Tabel 4.2 Analisa Kontur	91
Tabel 4.3 Analisa Unilitas	92
Tabel 4.4 Kebutuhan Jenis Ruang Museum Seni Dan Budaya.....	109
Tabel 4.5 Analisa Besaran Ruang Area Pengelola.....	112
Tabel 4.6 Analisa Besaran Ruang Area Pengunjung.....	115
Tabel 4.7 Analisa Besaran Ruang Area Servis.....	118
Tabel 4.8 Analisa Besaran Ruang Parkir.....	122
Tabel 4.9 Total Besaran Ruang	123
Table 5.1 Konssep Permintaan.....	126



جامعة الرانيري
A R - R A N I R Y

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut Le Meri (1975) pada Pamungkas (2020), seni rupa adalah penglihatan ekspresi secara simbolisme dalam bentuk wujud dan bentuk yang lebih tinggi dan akan lebih indah yang dinetralisir menjadi sebuah wujud indah sebagai bentuk pengekspeksikan diri dan emosi. Dengan kata lain, seni rupa adalah suatu jembatan untuk membuat orang lain paham dengan apa yang dirasakan oleh seniman. Kesan ini diciptakan dengan mengolah rasa dan konsep berupa titik, garis, bidang, bentuk, volum, warna, tekstur, dan pencahayaan dengan acuan estetika. Umumnya barang seni rupa dipamerkan di suatu tempat sehingga pengunjung dapat menikmati keindahannya. Wadah memamerkan kegiatan seni dari segala bentuk macam seni rupa yang ada dan berkembang di suatu tempat disebut gedung pameran seni rupa. Karya seni yang ditampilkan antara lain seni rupa murni dan seni rupa terapan baik dua dimensi maupun tiga dimensi. Keberadaan gedung pameran seni rupa memiliki peran yang sangat penting untuk meningkatkan minat masyarakat terhadap bidang seni rupa. Gedung Pameran Seni Rupa dapat menjalankan fungsi rekreatif dan edukatif. Kedua fungsi tersebut dapat menarik minat wisatawan ke suatu daerah dan berdampak positif terhadap sektor pariwisata.

Selama lima tahun terakhir, jumlah wisatawan yang berkunjung ke Aceh mengalami peningkatan. Pada tahun 2019, jumlah wisatawan yang berkunjung ke Aceh mencapai 107.037 orang, naik hampir 100% dari jumlah 54.588 pada tahun 2015. Data

jumlah wisatawan yang berkunjung ke Aceh dapat dilihat pada tabel 1.1. Kondisi tersebut memberikan peluang bagi Aceh untuk memperkenalkan kesenian dan kebudayaan Aceh termasuk seni rupa Aceh. Untuk memfasilitasi hal tersebut, salah satu fasilitas yang perlu disediakan adalah gedung pameran seni rupa yang dapat mempromosikan karya seni rupa seniman Aceh.

Table 1.1 Jumlah Wisatawan Provinsi Aceh

NO	KABUPATEN/KOTA	TAHUN				
		2015	2016	2017	2018	2019
<u>1</u>	<u>KAB ACEH SELATAN</u>	<u>35</u>	<u>150</u>	<u>21</u>	<u>18</u>	<u>19</u>
<u>2</u>	<u>KAB ACEH TENGGARA</u>	<u>1376</u>	<u>1990</u>	<u>4979</u>	<u>5715</u>	<u>5625</u>
<u>3</u>	<u>KAB. ACEH TIMUR</u>	<u>3</u>	<u>1</u>	<u>69</u>	<u>83</u>	<u>43</u>
<u>4</u>	<u>KAB. ACEH TENGAH</u>	<u>920</u>	<u>671</u>	<u>682</u>	<u>931</u>	<u>424</u>
<u>5</u>	<u>KAB. ACEH BARAT</u>	<u>64</u>	<u>28</u>	<u>18</u>	<u>13</u>	<u>324</u>
<u>6</u>	<u>KAB. ACEH BESAR</u>	<u>27216</u>	<u>35883</u>	<u>30380</u>	<u>29213</u>	<u>28400</u>
<u>7</u>	<u>KAB. PIDIE</u>	<u>45</u>	<u>26</u>	<u>26</u>	<u>30</u>	<u>30</u>
<u>8</u>	<u>KAB. ACEH UTARA</u>	<u>372</u>	<u>3703</u>	<u>330</u>	<u>1428</u>	<u>3531</u>
<u>9</u>	<u>KAB SIMEULUE</u>	<u>447</u>	<u>219</u>	<u>793</u>	<u>1160</u>	<u>1499</u>
<u>10</u>	<u>KAB. ACEH SINGKIL</u>	<u>4554</u>	<u>4417</u>	<u>2929</u>	<u>3345</u>	<u>3242</u>
<u>11</u>	<u>KAB. BIREUEN</u>	<u>65</u>				<u>10</u>
<u>12</u>	<u>KAB. ACEH BARAT DAYA</u>	<u>24</u>	<u>64</u>	<u>55</u>	<u>50</u>	<u>33</u>
<u>13</u>	<u>KAB. GAYO LUES</u>	<u>181</u>	<u>269</u>	<u>116</u>	<u>60</u>	<u>263</u>
<u>14</u>	<u>KAB. ACEH JAYA</u>	<u>15</u>	<u>19</u>		<u>492</u>	<u>66</u>
<u>15</u>	<u>KAB NAGAN RAYA</u>	<u>5</u>	<u>77</u>	<u>7</u>	<u>7</u>	<u>17</u>
<u>16</u>	<u>KAB. ACEH TAMIANG</u>	<u>15</u>				
<u>17</u>	<u>KAB. BENER MERIAH</u>	<u>141</u>	<u>180</u>	<u>400</u>	<u>483</u>	<u>295</u>
<u>18</u>	<u>KAB. PIDIE JAYA</u>	<u>5</u>	<u>3</u>	<u>17</u>	<u>2</u>	
<u>19</u>	<u>KOTA BANDA ACEH</u>	<u>13393</u>	<u>18527</u>	<u>28714</u>	<u>33254</u>	<u>31670</u>
<u>20</u>	<u>KOTA SABANG</u>	<u>5582</u>	<u>10038</u>	<u>6031</u>	<u>29827</u>	<u>31450</u>
<u>21</u>	<u>KOTA LHOKSEMAWE</u>	<u>89</u>	<u>202</u>	<u>132</u>	<u>153</u>	<u>42</u>
<u>22</u>	<u>KOTA LANGSA</u>	<u>31</u>	<u>52</u>	<u>48</u>	<u>14</u>	<u>36</u>
<u>23</u>	<u>KOTA SUBULUSSALAM</u>	<u>5</u>	<u>3</u>	<u>11</u>	<u>3</u>	<u>18</u>
	Jumlah	54.588	76.452	75.758	106.281	107.037

Sumber : Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Aceh, 2019

Aceh sendiri, memiliki seniman dalam jumlah besar. Data dari Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Aceh (2014), jumlah seniman, sastrawan dan budayawan di Aceh pada tahun 2012 mencapai 420 orang. Jumlah ini meningkat menjadi 697 orang pada tahun 2014 dan mengalami sedikit penurunan di tahun 2015 menjadi 612 orang. Memperhatikan trend pada tahun-tahun sebelumnya, maka jumlah seniman, sastrawan dan budayawan di Aceh diprediksi akan semakin meningkat. Diantara seniman, sastrawan dan budayawan tersebut, penulis berasumsi terdapat juga seniman seni rupa. Data mengenai jumlah seniman, sastrawan dan budayawan dapat dilihat pada table 1.2 di bawah ini.

Table 1.2 Jumlah Seniman, Sastrawan dan Budayawan Aceh

NO	KABUPATEN/KOTA	TAHUN				
		2011	2012	2013	2014	2015
1	KAB. ACEH SELATAN	12	26	26	26	14
2	KAB. ACEH TENGGARA	0	0	0	42	45
3	KAB. ACEH TIMUR	0	2	2	14	15
4	KAB. ACEH TENGAH	21	39	39	45	45
5	KAB. ACEH BARAT	12	11	11	16	12
6	KAB. ACEH BESAR	0	5	17	17	17
7	KAB. PIDIE	3	10	8	8	8
8	KAB. ACEH UTARA	27	44	44	44	44
9	KAB. SIMEULUE	19	23	23	21	23
10	KAB. ACEH SINGKIL	0	2	8	8	11
11	KAB. BIREUEN	21	21	36	36	35
12	KAB. ACEH BARAT DAYA	19	19	19	20	25
13	KAB. GAYO LUES	0	6	7	7	10
14	KAB. ACEH JAYA	0	11	11	11	31
15	KAB. NAGAN RAYA	47	48	48	48	11
16	KAB. ACEH TAMIANG	26	41	41	41	41
17	KAB. BENER MERIAH	26	26	25	20	20

18	KAB. PIDIE JAYA	9	9	12	9	10
19	KOTA BANDA ACEH	25	25	39	82	82
20	KOTA SABANG	0	0	0	61	61
21	KOTA LHOKSEUMAWE	30	30	96	96	31
22	KOTA LANGSA	11	15	15	15	16
23	KOTA SUBUSSALAM	6	7	10	10	5
Jumlah		314	420	537	697	612

Sumber : Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Aceh, 2015

Sementara itu, pada tahun 2014, jumlah sanggar kesenian di Aceh mencapai 1146 sanggar yang tersebar di seluruh kabupaten/kota di Aceh. Berdasarkan trend pada tahun sebelumnya, penulis berasumsi jumlah sanggar seni ini meningkat pada tahun-tahun berikutnya. Secara detail, jumlah sanggar kesenian dapat dilihat pada table 1.3. Dari data Badan Pusat Statistik Provinsi Aceh, pada tahun 2016 terdapat 56 sanggar seni di Banda Aceh. Sanggar seni merupakan wadah para seniman menyalurkan aspirasi dan kegiatan seni. Khusus sanggar seni rupa di Banda Aceh, sepengetahuan penulis, pada tahun 2021 terdapat 10 sanggar seni rupa atau komunitas yang rata-rata memiliki 9 anggota atau lebih. Keberadaan sanggar seni rupa ini menunjukkan minat masyarakat terhadap seni rupa. Untuk mendukung kegiatan seni rupa tersebut, diperlukan wadah untuk memamerkan karya seni rupa yang dihasilkan.

Tabel 1.3 Tabel Jumlah Sanggar Kesenian

NO	KABUPATEN/KOTA	TAHUN				
		2010	2011	2012	2013	2014
1	KAB. ACEH SELATAN	37	37	60	60	51
2	KAB. ACEH TENGGARA	42	42	42	16	49
3	KAB. ACEH TIMUR	74	74	2	2	10
4	KAB. ACEH TENGAH	21	21	45	45	45
5	KAB. ACEH BARAT	61	61	28	39	40

6	KAB. ACEH BESAR	38	38	21	55	56
7	KAB. PIDIE	61	61	58	58	45
8	KAB. ACEH UTARA	153	94	95	76	74
9	KAB. SIMEULUE	3	24	38	38	34
10	KAB. ACEH SINGKIL	5	71	38	38	44
11	KAB. BIREUEN	78	78	78	147	81
12	KAB. ACEH BARAT DAYA	3	3	29	29	29
13	KAB. GAYO LUES	0	0	0	1	2
14	KAB. ACEH JAYA	30	30	21	21	84
15	KAB. NAGAN RAYA	81	81	81	80	80
16	KAB. ACEH TAMIANG	58	64	64	62	18
17	KAB. BENER MERIAH	35	23	39	51	61
18	KAB. PIDIE JAYA	36	60	32	28	18
19	KOTA BANDA ACEH	76	59	89	45	48
20	KOTA SABANG	28	28	28	28	28
21	KOTA LHOKSEMAWE	59	90	90	90	123
22	KOTA LANGSA	46	46	112	112	112
23	KOTA SUBUSSALAM	36	36	6	14	14
Jumlah		1061	1121	1096	1135	1146

Sumber : Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Aceh, 2014

Table 1.4 Jumlah Sanggar/Komunitas Seni Rupa

No	Nama Sanggar/Komunitas	Anggota/orang	Genre
1	Apotek Warna	8	Seni Lukis
2	Kana art	6	<ul style="list-style-type: none"> • Kaligrafi • Seni Lukis
3	Kanot Bue	12	<ul style="list-style-type: none"> • Mural • Seni Lukis • Karikatur
4	Sempak	8	<ul style="list-style-type: none"> • Seni Lukis • mural
5	Said Akram	3	Kaligrafi
6	Iswandi Bin Basri	3	Mural
7	Adrus Bin Harun	2	Karikatur

8	Said Dahlan	5	Realisme
9	Tungang Iskandar	2	Seni Ukir
10	Mahdi Abdullah	4	Surrealisme

Sumber : Hasil Survey

Saat ini, Aceh memiliki Taman Budaya Aceh yang memfasilitasi aktifitas seni dan budaya termasuk seni rupa. Namun, sangat disayangkan bahwa Taman Budaya Aceh sebagai pusat kegiatan seni di Aceh belum memenuhi standar nasional (Acehkita.com, 2012). Agar bisa memenuhi standar nasional, Taman Budaya Aceh harus melengkapi sarana dan prasarana lainnya (Acehkita.com, 2012). Taman Budaya belum mampu memfasilitasi kegiatan pameran seni rupa yang dilakukan oleh seniman. Tahun 2014, perupa Aceh meminta pemerintah pusat untuk membangun galeri di Aceh yang berfungsi sebagai wadah kreatifitas para seniman seni rupa (tribunnews.com, 2014). Namun hingga kini, aspirasi tersebut belum terpenuhi.

Saat ini, Taman Budaya hanya memiliki satu galeri berukuran 16 x 7 meter yang juga digunakan sebagai ruang latihan menari. Karena tidak representative, beberapa kegiatan seni rupa dilaksanakan di tempat lain. Salah satu contoh kegiatan pameran seni rupa yang dilakukan di tempat lain adalah “Seni Rupa Kotak Hitam” pada tahun 2019 yang dipamerkan di lantai 3 Museum Tsunami Aceh, Banda Aceh (Acehkini, 2019). Hal ini sangat menakjubkan yakni anak muda Aceh mempunyai bakat yang sangat luar biasa terhadap seni rupa, akan tetapi mereka tidak mempunyai wadah untuk mempromosikan hasil karya anak muda Aceh (Acehkini, 2019).

Selain itu, sejumlah kegiatan pameran seni rupa juga pernah diadakan di tempat lainnya yang tidak dirancang khusus sebagai ruang pameran. Hal ini mengakibatkan kurang optimalnya penataan ruang dalam (baik pencahayaan, penghawaan atau pun sequence) sehingga benda yang dipamerkan tidak dapat dinikmati secara optimal oleh pengunjung atau penikmat seni. Dampak jangka panjang yang dirasakan dari kondisi ini adalah kurangnya semangat seniman seni rupa untuk berkreasi karena tidak memiliki wadah khusus untuk memamerkan karyanya serta kurangnya minat masyarakat terhadap bidang seni rupa.

Peran masyarakat dan pemerintah kota sangat penting dalam rangka pengembangan kesenian yang ada. Tidak semua masyarakat umum memiliki perhatian yang besar terhadap perkembangan seni itu sendiri. Hal ini disebabkan oleh kurangnya pengenalan dan pemahaman seni rupa oleh masyarakat. Salah satu upaya untuk memperkenalkan seni rupa kepada masyarakat Aceh adalah dengan cara menyediakan wadah berupa Gedung Pameran Seni Rupa Aceh yang dapat mengakomodasi kebutuhan pameran seni rupa yang dilakukan oleh perupa Aceh. Ini merupakan salah satu upaya untuk dapat memacu perkembangan seni rupa di Aceh dan Indonesia. Masyarakat akan semakin mengenal karya seni rupa dan seniman pun akan semakin kreatif.

1.2 Masalah Perancangan

Ada pun permasalahan dalam perancangan Gedung Pameran Seni Rupa Aceh antara lain:

1. Bagaimana merancang gedung pameran sesuai standar bangunan pameran?
2. Bagaimana merancang ruang dalam gedung pameran sesuai kebutuhan sehingga mendukung pengunjung menikmati benda pameran?
3. Bagaimana merancang gedung pameran yang berfungsi sebagai fasilitas rekreatif sekaligus edukatif?

1.3 Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan adalah:

1. Merancang gedung pameran sesuai dengan standar bangunan pameran.
2. Merancang ruang dalam gedung pameran sesuai kebutuhan sehingga mendukung pengunjung menikmati benda pameran.
3. Merancang gedung pameran yang berfungsi sebagai fasilitas rekreatif sekaligus edukatif.

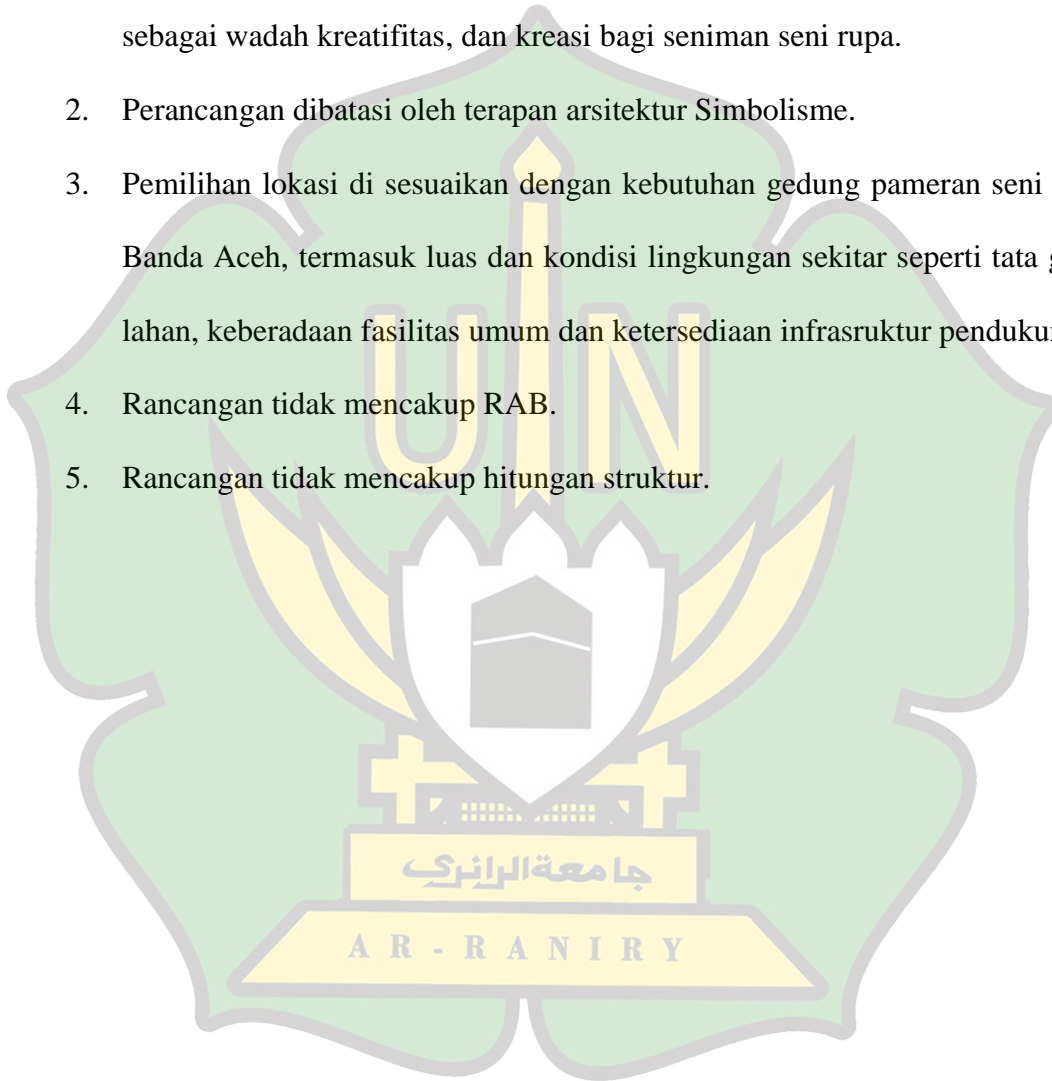
1.4 Pendekatan Perancangan

Perancangan Gedung Pameran Seni Rupa Aceh dilakukan dengan menggunakan pendekatan Arsitektur Simbolisme, bertujuan untuk melestarikan unsur-unsur atau ciri khas arsitektur lokal Aceh, juga menguatkan citra objek rancangan sebagai sarana pelestarian dan promosi seni dan kebudayaan Aceh, serta menunjukkan konteks keberagaman daerah Aceh melalui simbol sebagai ciri khas provinsi Aceh.

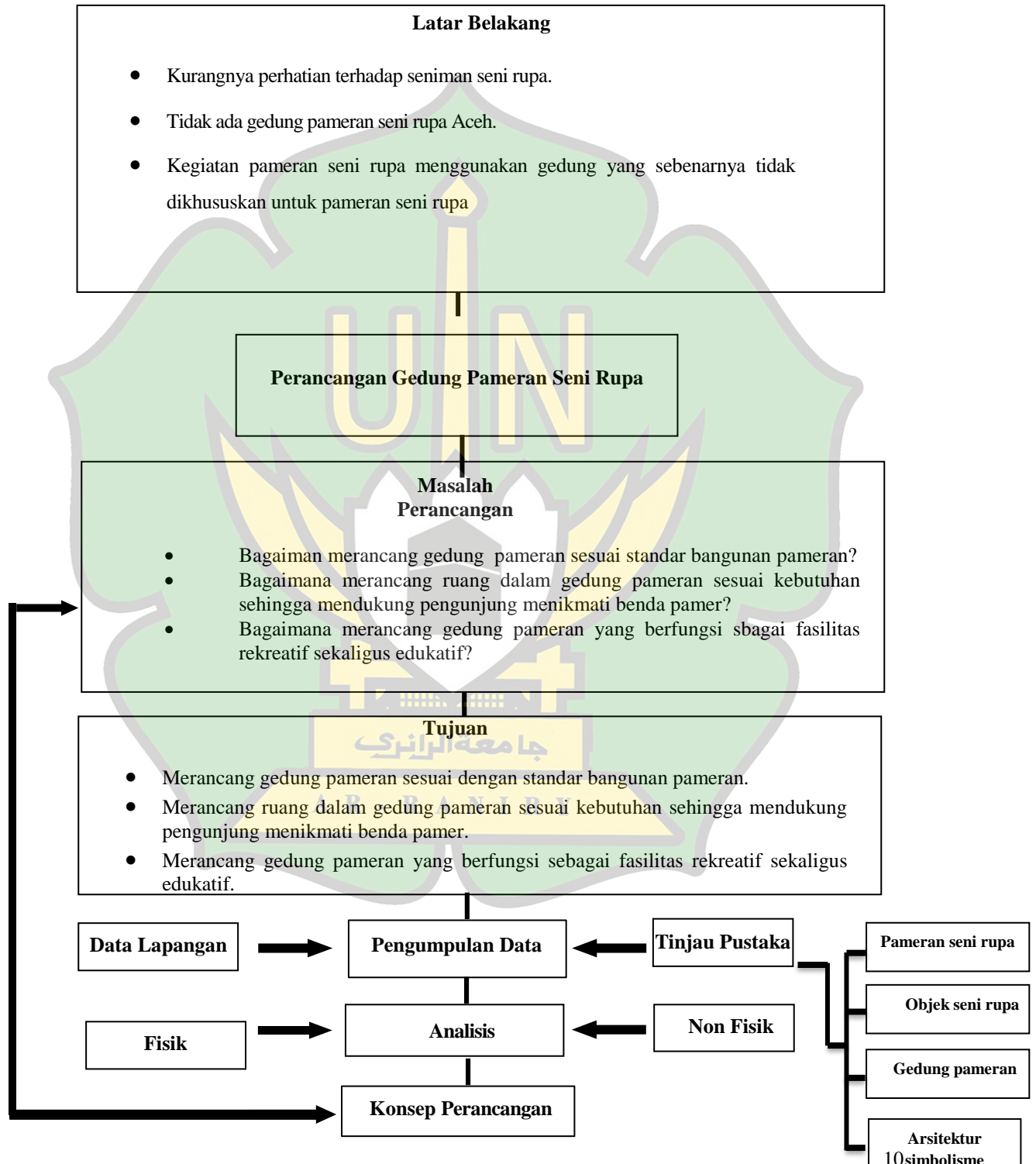
1.5 Batatasan Perancangan

Batasan pada perancangan gedung pameran seni rupa berkaitan dengan ilmu arsitektur. Adapun batasan-batasan dalam perancangan ini yaitu :

1. Fungsi bangunan sebagai gedung pameran seni yang memenuhi fungsi sebagai wadah kreatifitas, dan kreasi bagi seniman seni rupa.
2. Perancangan dibatasi oleh terapan arsitektur Symbolisme.
3. Pemilihan lokasi di sesuaikan dengan kebutuhan gedung pameran seni rupa Banda Aceh, termasuk luas dan kondisi lingkungan sekitar seperti tata guna lahan, keberadaan fasilitas umum dan ketersediaan infrastruktur pendukung.
4. Rancangan tidak mencakup RAB.
5. Rancangan tidak mencakup hitungan struktur.



1.6 Kerangka Pikir



1.7 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika dalam penulisan Laporan Seminar Perancangan ini yaitu:

BAB I PENDAHULUAN

Berisi latar belakang dari perancangan Gedung Pameran Seni Rupa Banda Aceh, maksud dan tujuan, sasaran, identifikasi masalah, pendekatan rancangan, lingkup dan batasan perancangan, kerangka pikir dan sistematika penulisan laporan.

BAB II DESKRIPSI PERANCANGAN

Berisi berbagai pengertian dan tinjauan tentang objek perancangan, studi banding bangunan sejenis, data mengenai lokasi perancangan, termasuk rencana tata ruang wilayah yang didalamnya berisi KDB, KLB.

BAB III ELABORASI TEMA

Memperjelas latar belakang pemilihan dan pengertian tema perancangan, interpretasi tema dan studi banding perancangan dengan tema sejenis sehingga menghasilkan kesimpulan tentang penjelasan tema.

BAB IV ANALISA

Menganalisis informasi yang telah dikumpulkan terdiri dari analisis fungsional, analisis kondisi lingkungan, analisis sistem struktur, dan analisis sistem utilitas sehingga menghasilkan kesimpulan analisis yang digunakan pada tahap perancangan.

BAB V KONSEP PERANCANGAN

Tahap penyelesaian masalah yang telah dianalisis melalui tahapan konsep dasar, konsep perancangan tapak dan konsep perancangan bangunan.

BAB II

DESKRIPSI OBJEK PERANJANGAN

2.1 Tinjauan Umum Objek Perancangan

Objek rancangan adalah perancangan gedung pameran seni rupa Banda Aceh. Kawasan gedung ini diperuntukan bagi kegiatan seni rupa baik yang bersifat edukatif ataupun rekreatif.

2.1.1 Pengertian Pameran Seni Rupa

Poerwadarminta, (1976), Pengertian pameran adalah suatu pertunjukan karya seni atau produk menarik lainnya yang diadakan di dalam galeri seni, museum, atau juga di pameran perdagangan. Pengertian pameran ini merupakan suatu kegiatan yang menyajikan karya seni atau produk tertentu untuk dapat dikomunikasikan pada khalayak sehingga dari situ dapat diapresiasi oleh masyarakat secara luas.

Dalam hal ini, pameran adalah merupakan suatu kegiatan atau aktivitas yang diselenggarakan sebagai media dalam menyampaikan ide atau juga gagasan kepada masyarakat itu dalam bentuk karya seni, budaya, pendidikan, produk tertentu, serta lainnya. Dengan kata lain, kegiatan atau aktivitas pameran ini adalah suatu bentuk promosi yang dilakukan oleh produsen, organisasi, atau juga perkumpulan tertentu dengan menampilkan display produk kepada calon pembeli atau juga relasi.

Pameran seni rupa ialah kegiatan yang melibatkan ruangan, biasanya dilakukan para seniman baik itu perorangan ataupun kelompok untuk menyampaikan ide gagasan pada masyarakat melalui media seni rupa sehingga pameran tersebut dapat menjadi alat komunikasi antara seniman dengan sang apresiator.

2.1.2 Jenis Pameran Seni Rupa

Berdasarkan Emriyasmien (2020), Pameran seni rupa berdasarkan waktu penyelenggaraannya yaitu :

A. Berdasarkan waktu penyelenggaraannya, pameran terbagi menjadi :

1. Pameran *periodic*, yaitu pameran yang diselenggarakan secara teratur dalam waktu tertentu, misalnya sebulan sekali atau setahun sekali.
2. Pameran *incidental*, yaitu pameran seni rupa yang diadakan dengan tempat yang tetap dan dibuka dengan waktu yang telah ditentukan.
Contohnya: pameran di museum atau di gedung pameran seni rupa.

B. Berdasarkan studi, pameran terbagi menjadi :

1. Pameran seniman, yaitu pameran yang diselenggarakan oleh seorang seniman atau beberapa orang seniman (kelompok seniman)
2. Pameran keliling, yaitu pameran yang diselenggarakan jika diperlukan (pameran *incidental*) yang biasanya bertempat di jalanan atau tempat umum lainnya.
3. Pameran daerah, yaitu pameran yang diselenggarakan secara *periodic*. Biasanya di adakan pada pusat daerah seperti Taman Ratu Safiatuddin.

Dari beberapa jenis pameran di atas, jenis pameran yang akan difasilitasi yaitu pameran *periodic* dan pameran *incidental* yang akan diadakan berdasarkan waktu penyelenggara serta jenis pameran seniman dan pameran daerah.

2.1.3 Fungsi Pameran Seni Rupa

Pameran mempunyai fungsi *social* yang sangat penting dalam upaya meningkatkan dan memenuhi kebutuhan batin dan emosional masyarakat. Adapun fungsi pameran seni rupa menurut Emriyasmien, (2020).

1. Edukasi

Pameran mendidik masyarakat akan pentingnya pengalaman batin yang berguna untuk menyeimbangkan kegiatan akal dan pikiran manusia.

2. Apresiasi

Apresiasi dalam menilai karya seni sangatlah penting bagi perajin karya tersebut. Proses apresiasi dapat digunakan menjadi 2, yaitu apresiasi aktif dan apresiasi pasif.

3. Prestasi

Pameran bisa menjadi sebuah ajang kompetisi bagi para pencipta seni, karena melalui karya seni kita akan tahu setinggi apa keaktifan dan kreativitas seniman dalam membuat karya.

4. Rekreasi

Rutinitas masyarakat kita khususnya di Aceh setiap hari tentu menguras *energy* dan pikiran. Jadi untuk membuat pikiran *rileks* kita bisa mengunjungi pameran atau *event* seni.

Dari fungsi yang ada di atas, Gedung Pameran Seni Rupa yang akan dirancang berfungsi sebagai edukasi, apresiasi, prestasi, dan rekreasi. Tetapi gedung pameran seni rupa yang akan di bangun ini lebih diutamakan sebagai fungsi edukasi dan rekreasi.

2.1.4 Persyaratan Ruang Pameran Seni Rupa

Menurut Neufert (1996), ruang pameran seni rupa sebagai tempat untuk memamerkan dan *mendisplay* karya seni haruslah terlindung dari gangguan, pencurian, kelembaban, kering dan debu. Persyaratan umum tersebut antara lain :

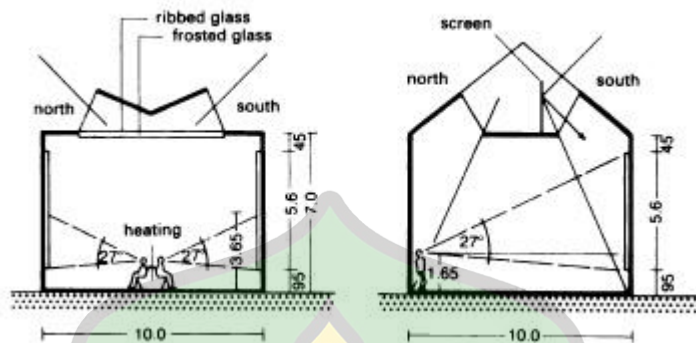
1. Pencahayaan Yang Cukup, Mendapatkan Cahaya Yang Terang.

Cahaya memiliki peran penting dalam galeri atau pun ruang pameran, karena setiap pencahayaan yang baik akan memberi nilai tambah pada kualitas ruang dan karya seni yang di pameran sehingga karya seni yang dipamerkan akan memiliki kekuatan dan menarik pengunjung. Berdasarkan sumbernya, pencahayaan di bagi menjadi 2 yaitu, pencahayaan alami dan pencahayaan buatan.

a. Pencahayaan Alami (*Natural Lighting*)

Pencahayaan alami dihasilkan oleh sumber cahaya matahari.

Pencahayaan alami di dapatkan dengan membuat jendela, ventilasi, bukaan-bukaan yang besar serta dapat juga menggunakan *skylight*.



Gambar 2.1 Pencahayaan Ruang
Sumber : Neufert, 1997

b. Pencahayaan Buatan (*General Artificial Lighting*)

Menurut *Industrial Hygiene Engineering, (1998)* Pencahayaan buatan bersumber dari alat yang diciptakan oleh manusia. Dalam konteks galeri, pencahayaan buatan bersumber dari lampu. Teknik pendistribusian cahaya dibedakan menjadi :

- *Direct Lighting*

Jenis pencahayaan langsung yang hampir seluruh pencahayaan di arahkan langsung pada bidang kerja, dapat menyebar maupun terpusat.

- *Indirect Lighting*

Jenis pencahayaan tidak langsung. Cahaya diarahkan ke langit-langit dan dinding bagian atas kemudian dipantulkan ke ruang dan bidang kerja.

- *Semi Direct Lighting*

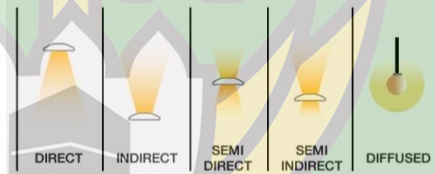
Cahaya diarahkan ke langit-langit dan dinding bagian atas, sedangkan sisanya diarahkan ke bagian bawah.

- *Semi Indirect Lightint*

Cahaya diarahkan langsung pada benda yang perlu di terangi kemudian sisanya diarahkan ke langit-langit dan dinding.

- *General Difus Lighting*

Cahaya diarahkan pada benda-benda yang perlu di terangi, sisanya dipantulkan ke langit-langit dan dinding.



Gambar 2.2 Teknik Pendistribusian Cahaya
Sumber :*Philips Methods of Light Dispersement*

2. Penghawaan yang baik.

Sistem penghawaan memberikan kenyamanan *thermal* bagi pengunjung galeri berkisar pada temperature rata-rata 23°C. pencapaian kenyamanan *thermal* tersebut tergantung pada banyaknya bukaan, kondisi lingkungan, jumlah manusia yang berada di dalamnya, serta dimensi ruang.

Untuk mengatasinya dapat menggunakan penghawaan alami ataupun penghawaan buatan. Penghawaan alami didapatkan dengan cara meningkatkan kualitas bukaan pada bangunan. Sedangkan penghawaan buatan didapatkan dengan menggunakan *Air Conditioner (AC)*.

Beberapa jenis AC menurut peletakan :

a. *Mounted Type*

Ditanam di dalam dinding atau di dalam plafond.

b. *Ceiling Type*

Dipasang pada langit-langit ruangan

c. *Custom Floor Type*

Diletakkan diatas lantai.

d. *Wall Mounted Type*

Ditanam di dalm dinding.

Dipasaran terdapat 3 jenis AC, yaitu :

a. *AC Window*

Umumnya digunakan pada perumahan dan dipasang pada salah satu dinding ruang.

b. *AC Central*

Biasanya di gunakan pada unit-unit perkantoran, hotel, *supermarket* dengan control pengendalian yang dilakukan dari satu tempat.

c. *AC Split*

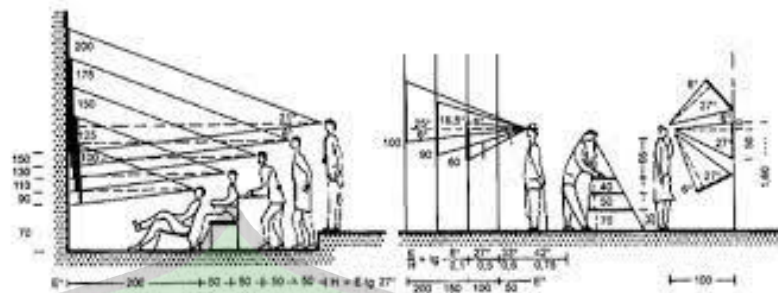
Bentuk sama dengan *AC Window*, perbedaannya hanya terletak ada konstruksi dimana alat kondensator terletak di luar ruangan.

3. *Display*

Pada fasilitas galeri biasanya terdapat ruang pameran yang mengkomunikasikan karya-karya visual dan karya kerajinan lainnya. Oleh karena itu, diperlukan kenyamanan dalam menikmati karya tersebut, salah satunya dengan memperhatikan jarak pandang ke suatu objek agar tidak terlalu dekat dan juga terlalu jauh. Berikut adalah standar jarak display karya seni yang dipamerkan agar nyaman dilihat oleh pengunjung :

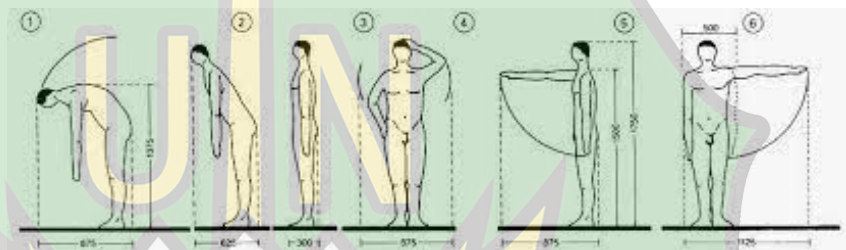
Table 2.1 *Jarak Pandang Pengamat (Indonesia)*

Jenis pengamat	Tinggi rata-rata	Pandangan mata
Pria	165cm	160
Wanita	155cm	150
Anak-anak	115cm	100



Gambar 2.3 Jarak Pandang Manusia

Sumber : Erns and Peter Neufert, *Architects Data*, Third Edition



Gambar 2.4 Jarak Pandang Manusia

Sumber : Erns and Peter Neufert, *Architects Data*, Third Edition

Selain itu, kemampuan gerak antomi manusia juga mempengaruhi kenyamanan dalam menikmati karya seni. Gerak antomi leher manusia sekitar 30° ke atas dan 40° ke bawah atau ke samping, sehingga pengunjung merasa nyaman dalam bergerak untuk melihat karya-karya pada galeri atau gedung pameran.

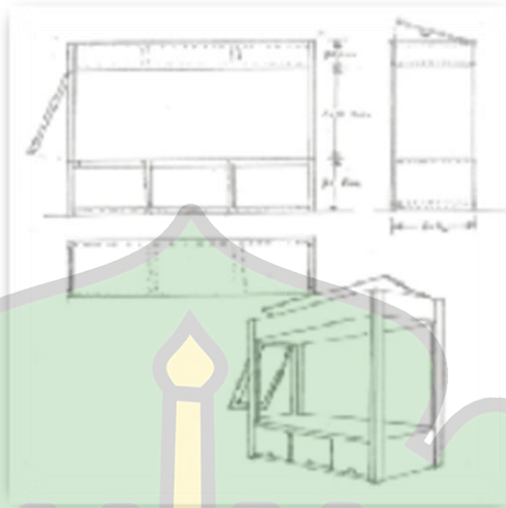
4. Vitrin

Vitrin berfungsi sebagai pelindung koleksi dari gangguan tangan yang dapat menyebabkan kerusakan pada benda koleksi maupun dalam halnya kelembapan udara, faktor cahaya dan perubahan suhu

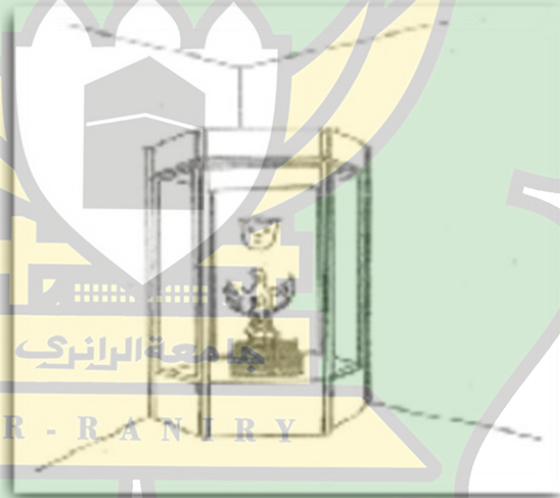
bangunan. Pengguna *virtin* sangat diperlukan pada ruang pameran untuk perletakan benda-benda yang di pameran yang pada umumnya. *Virtin* mempunyai dua jenis yaitu, *virtin* tunggal dan *virtin* ganda. *Virtin* tunggal berfungsi sebagai lemari untuk memajang saja, sedangkan *virtin* ganda berfungsi sebagai lemari pajang dan tempat penyimpanan benda koleksi.



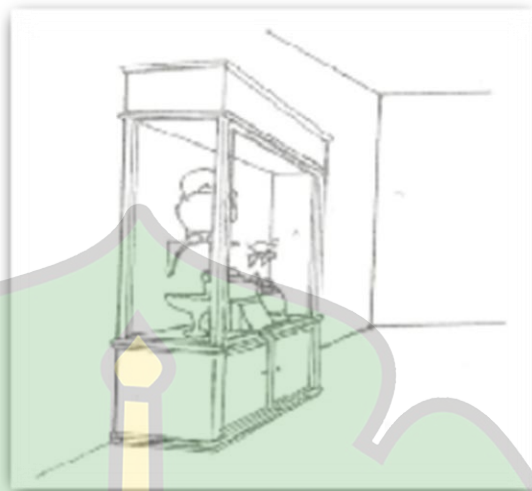
Gambar 2.5 vitrin tunggal dan vitrin ganda
Sumber :buku pedoman pembuatan sarana pameran



Gambar 2.6 ukuran vitrin
Sumber :*buku pedoman pembuatan sarana pameran*



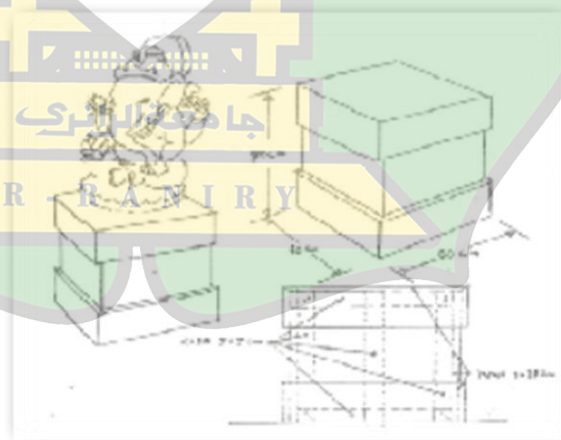
Gambar 2.7 vitrin sudut
Sumber :*buku pedoman pembuatan sarana pameran*



Gambar 2.8 vitrin tepi
Sumber :*buku pedoman pembuatan sarana pameran*

5. *Pedestal*

Pedestal atau disebut juga alas koleksi, pedestal ini berfungsi meletakkan koleksi yang berbentuk tiga dimensi (patung). Koleksi ini biasanya mempunyai nilai tinggi dan berukuran tinggi.



Gambar 2.9 pedesta beserta benda koleksi
Sumber :*buku pedoman pembuatan sarana pameran*

Sapta Nungraha (2011) menambahkan pertimbangan lain dalam perancangan sebuah gedung pameran seni rupa tersebut ialah :

1. Menurut prinsip perancangan ruang pameran seni rupa

- Proporsi
- Keseimbangan (*balance*)

Variasi dalam ukuran serta keseimbangan model bentuk dan komposisi, baik secara dua dimensi maupun tiga dimensi harus disesuaikan dan diimbangi dengan model dari *vinil* pameran, ukuran objek serta teknik pencahayaan.

- Tekanan (*emphati*)

Komposisi titik berat yang ditekankan pada suatu perancangan ruang pameran seni rupa yaitu terletak pada objek yang akan dipamerkan.

- Irama (*rhythm*)

2. Menurut bahan dan koleksi

Kelompok bahan yang digunakan dalam pembuatan benda-benda kerajinan yaitu terdiri dari bahan *organic* dan anorganik. bahan organik yaitu langsung didapatkan dari alam, sedangkan bahan anorganik terbuat dari bahan fabrikasi.

3. Menurut elemen ruang dalam

- Elemen lantai sebagai pembentukan ruang pameran lantai merupakan elemen horizontal pembentuk ruang. Pada ruang

pameran, modifikasi bentuk maupun elevasi lantai sangat berperan dalam menciptakan suasana ruang. Menurut D.K.Ching, elemen *horizontal* suatu ruang dapat dipertegas dengan cara meninggikan maupun menurunkan bidang lantai sehingga akan terbentuk ruang yang terpisah. kesatuan ruang serta kesatuan *visual* yang ada pada ruang pameran yang di dapatkan dari penurunan serta peninggian elemen lantai terhadap keadaan lantai di sekelilingnya bergantung pada skala perbedaan ketinggian, yaitu :

- a. Sisi-sisi bidang tertentu, kesatuan hubungan ruang dan visual dipertahankan maka pencapaian secara fisik mudah di tetapkan
 - b. Beberapa hubungan *visual* dipertahankan, dan apabila kesatuan ruang terpusat maka pencapaian secara fisik harus ada tangga atau *ramp*.
 - c. Kebutuhan ruang *visual* atau ruang terputus, maka daerah pada bidang yang ditinggikan diisolir dari bidang lantai.
- Elemen ceiling sebagai pembentuk ruang pameran menurut Gardner (1960), langit-langit atau *ceiling* yang sesuai untuk digunakan pada ruang pameran (*exhibition hall*) adalah langit-langit yang sebagian dibiarkan terbuka untuk keperluan

ekonomis dan memberikan kemudahan untuk akses terhadap peralatan yang akan digunakan pada langit-langit.

- Elemen Fleksibilitas pembentukan ruang pameran, elemen fleksibilitas merupakan elemen pembentukan ruang yang dapat diubah sesuai dengan kondisi dan tujuan kegiatan yang akan dilaksanakan atau di wadahi pada ruangan tersebut. Unsur-unsur dalam *fleksibilitas* :

- a. *Efisiensi* atau daya guna
- b. *Efitifitas* atau tempat guna

2.2 Lokasi perancangan

2.2.1 Alternatif Lokasi Perancangan

Pertimbangan pemilihan lokasi untuk perancangan Gedung pameran seni rupa dilakukan berdasarkan *kriterial* sebagai berikut:

1. Tinjauan terhadap struktur kota

Lokasi diambil pada kawasan yang memiliki rencana tata ruang dan wilayah (RTRW) sebagai pusat pelayanan *social* kta, seperti halnya pendidikan, kesehatan, dan kegiatan lain yang komplementer terhadap dua kegiatan tersebut.

2. Syarat lingkungan

Syarat lingkungan ini meliputi beberapa aspek, antara lain :

a. Potensi Tapak

- Lokasi sesuai dengan tata guna lahan pada kawasan Banda Aceh dengan ketersediaan lahan yang mampu memenuhi kebutuhan besaran ruang dan pengembangan kegiatan lainnya.
- Memiliki struktur tanah yang baik untuk konstruksi.

b. Tata Guna Lahan

- Tidak merusak ekosistem atau lingkungan hidup.
- Lokasi terletak pada area peruntukan perkotaan.

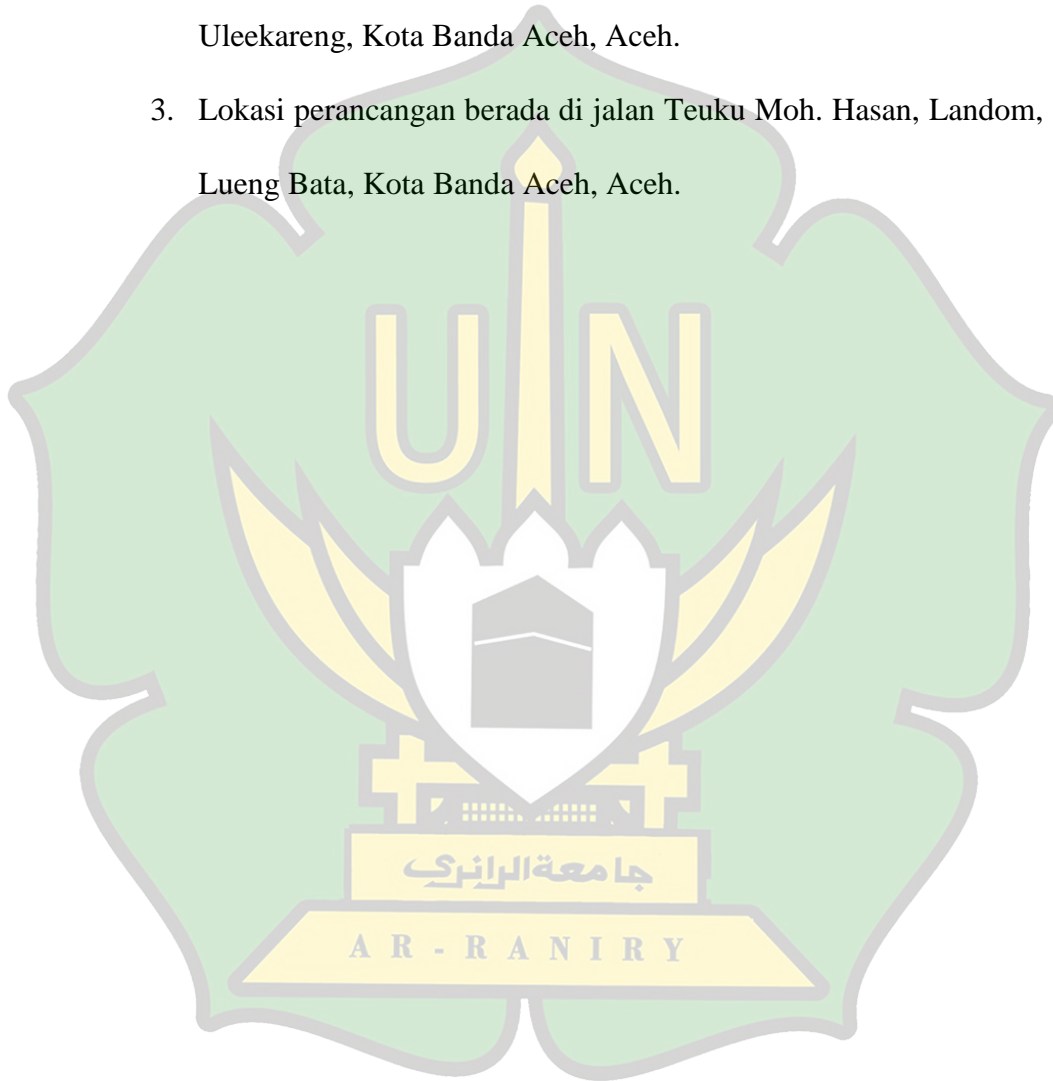
c. Syarat Aksesibilitas

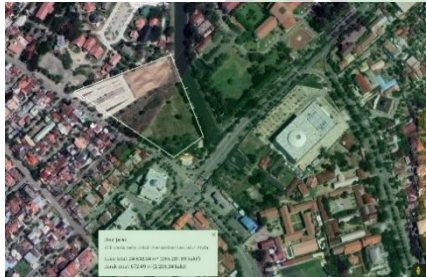
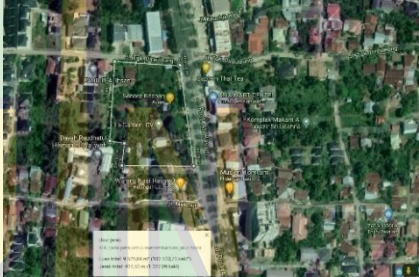
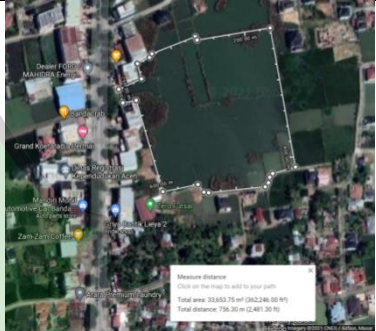
Syarat aksesibilitas ini menuntut suatu objek harus dapat dengan mudah dilihat, ditemui dan dicapai. Syarat-syarat aksesibilitas antara lain :

- Mudah dalam pencapaian
- Lokasi berada pada daerah yang memiliki prasarana jalan yang baik.
- Dekat dengan fasilitas umum.

Berdasarkan pertimbangan di atas, maka terpilihlah tiga *alternative site* yang akan dipilih dengan metode *scoring*. *Alternatif* yang mendapat point tertinggi yang akan menjaddi *site* yang terpilih. Berikut adalah beberapa *alternative site* :

1. Lokasi perancangan berada di jalan Taman Sri Ratu Safiatuddin, Bandar Baru, Kecamatan Kuta Alam, Kota Banda Aceh, Aceh.
2. Lokasi perancangan berada di jalan Prof. Ali Hasyimi, Pangoe, Kec. Uleekareng, Kota Banda Aceh, Aceh.
3. Lokasi perancangan berada di jalan Teuku Moh. Hasan, Landom, Kec. Lueng Bata, Kota Banda Aceh, Aceh.

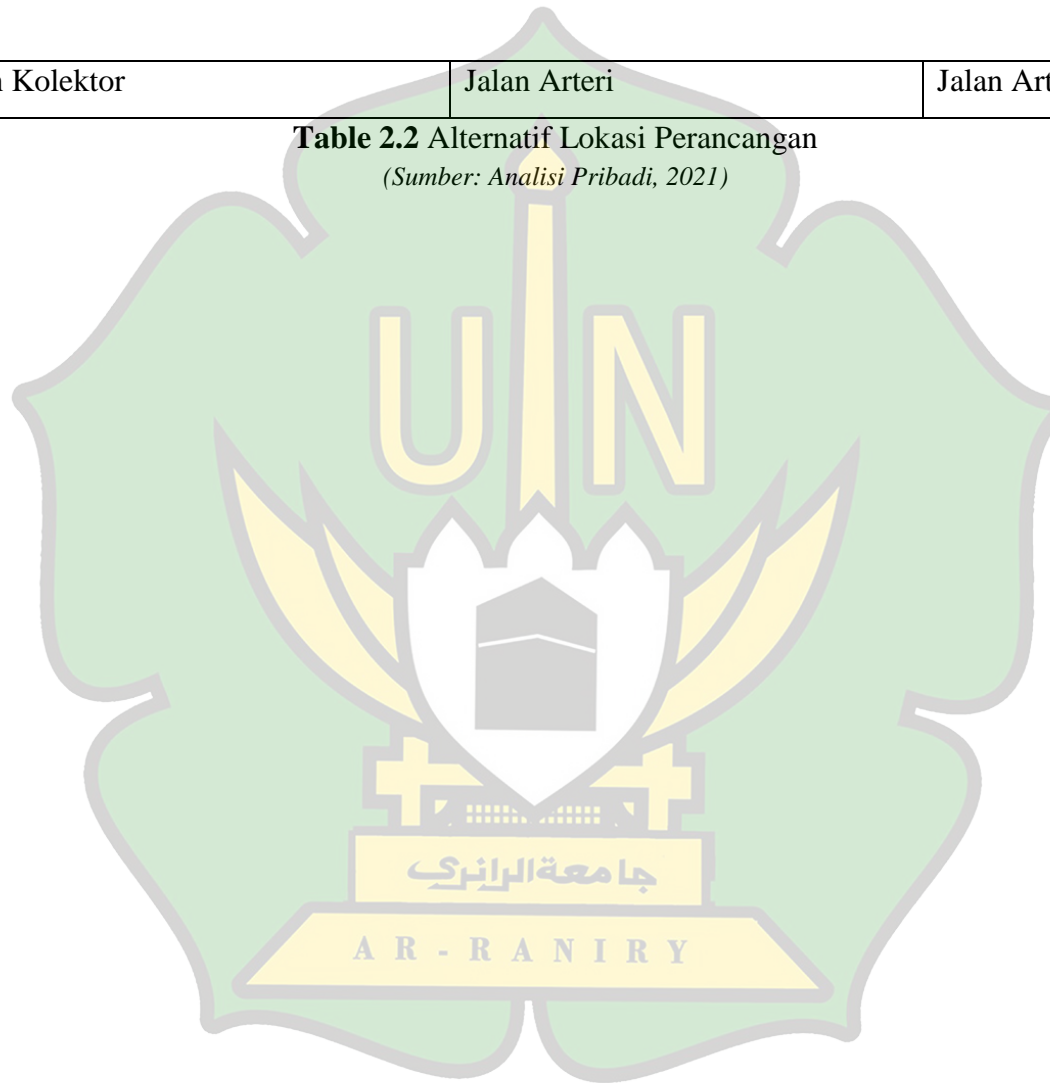


Pencapaian	Lokasi 1	Lokasi 2	Lokasi 3
Peta Lokasi			
Alamat	Jl. Taman Sri Ratu Safiatuddin, Bandar Baru, Kec. Kuta Alam, Kota Banda Aceh	Jl. Prof. Ali Hasyimi, Pango, Kec. Ulekareng, Kota Banda Aceh	Jl. Teuku Moh. Hasan, Landom, Kec. Lueng Bata, Kota Banda Aceh
Batasan Site	Utara: Taman Ratu Safiatuddin Timur: Kantor Gubernur Barat: Perumahan Warga Selatan: Masjid Oman	Utara: Perumahan Warga Timur: Jalan, Toko, Kantor Barat: Perumahan, Pesantren Selatan: Perumahan Warga, Toko	Utara: Rumah Warga Timur: Perumahan Warga Barat: Perumahan Warga Selatan: Jalan, Toko, Kantor, Perumahan
Landuse	Kawasan Pariwisata	Kawasan Pemukiman	Kawasan Perdagangan dan Jasa
Luas Site	2,4 Ha	1,4 Ha	3,3 Ha

Pencapaian	Jalan Kolektor	Jalan Arteri	Jalan Arteri
-------------------	----------------	--------------	--------------

Table 2.2 Alternatif Lokasi Perancangan


(Sumber: Analisi Pribadi, 2021)



2.3 Studi Kelayakan Tapak

Studi kelayakan tapak adalah proses pengkajian terhadap tapak yang akan dipilih sebagai lokasi perancangan gedung pameran seni rupa, di Kota Banda Aceh. Tapak/lokasi yang dipilih berdasarkan skor dari hasil penilaian yang telah ditentukan berdasarkan angka 3 (baik), 2(sedang) dan 1(kurang).

Table 2.3 Alternatif Lokasi Perancangan 1.

Kriteria	Lokasi	Skor
Letak Lokasi	Jl. Taman Sri Ratu Safiatuddin, Bandar Baru, Kec. Kuta Alam, Kota Banda Aceh	3
Luas Lahan	2,4 Ha	2
Batsan Site	Utara: Taman Ratu Safiatuddin Timur: Kantor Gubernur Barat: Perumahan Warga Selatan: Masjid Oman	3
Akses	 <p>Akses ke <i>site</i> sangat mudah</p> <p>Jl. Taman Sri Ratu Safiatuddin dan Jl. Teuku Nyak Arief</p>	2
Tranportasi Publik	<ul style="list-style-type: none"> • Dilalui kendaraan pribadi roda dua dan empat • Dilalui Bus Trankutaraja • Dilalui Becak 	3
Jarak Ke Pusat Kota	Berada di pusat kota	3

View	<p>View Utara: View negative, karna berhadapan langsung dengan pagar dan bangunan taman Ratu Safiatuddin yang kurang menarik.</p> <p>View Timur: View negatif, karna berhadapan langsung dengan aliran air sugai kotor dan pagar kantor gubernur.</p> <p>View Barat: View positif, karna menghadap jalan kolektor yang banyak dilalui dan terdapat perumahan.</p> <p>View Selatan: View positif, karna menghadap ke arah jalan arteri, area sketpark, angkringan, dan masjid oman.</p>	2
Kontur	Lahan Tidak Memiliki Kontur	3
Kepadatan Penduduk	Sedang, karna letak lokasi <i>site</i> yang berada di pusat kota, yang dominan berada di kawasan perkantoran dan jasa, dan area perumahan	2
Jumlah <i>Traffic</i>	Terdapat <i>Traffic</i> pada <i>site</i> , karna lokasi dekat dengan persimpangan antara jalan Arteri dan jalan Kolektor	2
Pusat Keramaian	Dekat dengan pusat keramaian, karna lokasi <i>site</i> yang dekat dengan masjid, stadion, cafe, sketpark, dan taman Ratu Safiatuddin	3
Sirkulasi	Sirkulasi dua arah dengan lebar 10 meter, jalan sudah teraspal	2
Drainasi	Terdapat <i>drainase</i> di dalam <i>site</i>	3
Kebisingan	Kebisingan tinggi karna letak <i>site</i> yang dekat dengan jalan Arteri dan Kolektor	1
Jumlah		34

(Sumber: Analisa Pribadi, 2021)

Table 2.4 Alternatif Lokasi Perancang 2.

Kriteria	Lokasi	Skor
Letak Lokasi	Jl. Prof. Ali Hasyimi, Pango, Kec. Ulekareng, Kota Banda Aceh	3
Luas Lahan	1,4 Ha	1
Batsan Site	Utara: perumahan warga Timur: jalan, Toko, Kantor Barat: Perumahan, Pesantren Selatan: Perumahan warga, Toko	2
Akses	 <p>Akses ke <i>site</i> sangat mudah Dapat di akses dari Jl. Prof. Ali Hasyim</p>	3
Tranportasi Publik	Dilalui kendaraan pribadi roda 2 dan 4 Tidak dilalui bus trans kutaraja Dilalui becak Dilalui mobil truk	3
Jarak Ke Pusat Kota	Dekat dengan pusat kota Banda Aceh	3
View	View Utara: View negatif, karna berhadapan perumahan warga, sehingga tidak menarik View Timur: View positif, karna menghadap ke arah jalan arteri, sehingga arah ini nanti menjadi view utara	2

	<p>View Barat: View negatif, karna berhadapan perumahan warga, dan terhadap pesantren sehingga view yang di sajikan kurang menarik</p> <p>View Selatan: View positif, karna terdapat sedikit lahan kosong dan jalan, dan beberapa took dan rumah warga</p>	
Kontur	Lahan tidak memiliki kontur, pada <i>site</i> terdapat bangunan dan took bunga	1
Kepadatan Penduduk	Sedang, karna letak lokasi <i>site</i> berada di pusat kota, yang dominan berada di kawasan perkantoran dan jasa, dan area perumahan	2
Jumlah <i>Traffic</i>	Tidak terdapat <i>Traffic</i> pada <i>site</i> , masuk ke jalan Arteri	3
Pusat Keramaian	Sedang, karna dekat dengan beberapa perumahan, kantor, dan café	2
Sirkulasi	Sirkulasi dua arah dengan lebar jalan 12 meter. Jalan sudah teraspal	3
Drainase	Terdapat <i>drainase</i> di dalam <i>site</i>	3
Kebisingan	Kebisingan tinggi karna letak lokasi <i>site</i> yang dilalui kendaraan roda 2, roda 4, truk, ambulan, dan lainnya	1
Jumlah		32

(Sumber: Analisi Pribadi, 2021)

Table 2.5 Alternatif Lokasi Perancangan 3.

Kriteria	Lokasi	Skor
Letak Lokasi	Jl. Teuku Moh. Hasan, Landom, Kec. Lueng Bata, Kota Banda Aceh	3
Luas Lahan	3.1 Ha	3
Batsan Site	Utara: Rumah Warga	3

	<p>Timur: Perumahan Warga</p> <p>Barat: Perumahan Warga</p> <p>Selatan: Jalan, Toko, Kantor, Perumahan</p>	
Akses	 <p>Akses ke <i>site</i> sangatlah mudah</p> <p>Dapat di akses dari Jl. Teuku Moh. Hasan</p>	3
Tranportasi Publik	<p>Dilalui kendaraan pribadi roda 2 dan roda4</p> <p>Dilalui bus tran kutaraja</p> <p>Dilalui becak</p>	3
Jarak Ke Pusat Kota	Dekat dengan pusat kota	3
View	<p>View Utara: View negatif, karna berhadapan perumahan warga, sehingga tidak menarik</p> <p>View Timur: View positif, karna berhadapan dengan lahan kosong dan beberapa rumah warga</p> <p>View Barat: View positif, karnamenghadap kea rah jalan Arteri, sehingga ini nanti menjadi view utama</p> <p>View Selatan: view positif, karna menghadap kea rah jalan Arteri</p>	2
Kontur	Lahan tidak memiliki kontur dan sedikit berair	2

Kepadatan Penduduk	Sedang, karna letak lokasi <i>site</i> yang berada di kawasan perkantoran dan jasa, café, dekat terminal type A	2
Jumlah <i>Traffic</i>	Tidak terdapat <i>traffic</i> pada <i>site</i> , jalan masuk ke jalan Arteri	3
Pusat Keramaian	Sedang, karna dekat dengan beberapa perumahan, kantor, café, dan terminal type A	2
Sirkulasi	Sirkulasi dua arah dengan lebar jalan 12 meter. Jalan sudah teraspal	3
Drainasi	Tidak terdapat <i>drainase</i> di dalam <i>site</i>	2
Kebisingan	Kebisingan tinggi karna letak lokasi <i>site</i> yang deekat dengan jalan Arteri	2
Jumlah		36

(Sumber: Analisi Pribadi, 2021)

Berdasarkan hasil studi kelayakan pemilihan lokasi tapak sesuai dengan kriteria yang di tentukan, maka skor tertinggi yaitu jalan Teuku Moh. Hasan, Landom, Kec. Lueng Bata, Kota Banda Aceh, Aceh.

2.3.1 Informasi Tapak Terpilih

Lahan yang terpilih untuk pembangunan Gedung Pameran Seni Rupa di Banda Aceh.

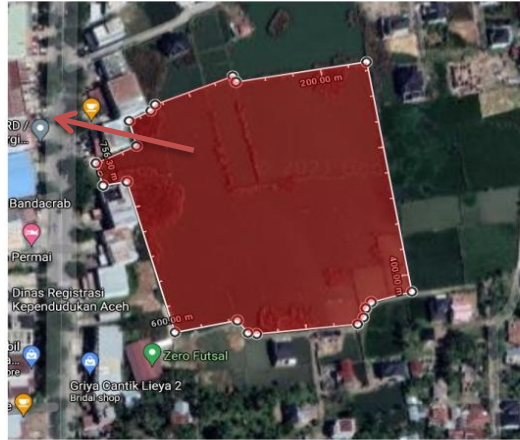
- Lokasi : Jl. Teuku Moh, Hasan, Lamdom, Kec. Lueng Bata,

Kota Banda Aceh.

- Luas Lahan: 33.000 m² / 3.3 Ha.
- GSB : 10 m
- KDB : 70% x 33.000 = 23.100 m²

- KLB : $3.5 \times 33.000 = 115.500 \text{ m}^2$

Lebar Jalan
Masuk
23 m



Gambar 2.10 Lokasi pembangunan Gedung Pameran Sini Rupa
Sumber : Dokumentasi Pribadi



Gambar 2.11 Kondisi Lahan View Depan
Sumber :Dokumentasi Pribadi



Gambar 2.12 Kondisi Lahan View Panorama
Sumber :*Dokumentasi Pribadi*

2.4 Studi Banding Perancangan Sejenis

2.3.2 Selasar Sunaryo Art Space, Indonesia



Gambar 2.13Selasar Sunaryo Art Space
Sumber :*Selasarsunaryo.com*

Selasar Sunaryo *Art Space* (SSAS) adalah sebuah ruang dan organisasi nirlaba yang bertujuan mendukung pengembangan praktik dan pengajian tentang seni dan kebudayaan visual di Indonesia. Didirikan sejak tahun 1998 oleh Sunaryo, SSAS aktif menyelenggarakan kegiatan-kegiatan yang berorientasi pada edukasi publik. Dengan arahan dan dukungan dari Yayasan Selasar Sunaryo, fokus utama SSAS adalah pada penyelenggaraan program-program seni rupa kontemporer, melalui pameran, diskusi, residensi dan lokakarya.

Selasar Sunaryo terletak di Provinsi Jawa Barat tepatnya di Daerah Tingkat II Bandung, Kecamatan Lembang. Letaknya sendiri berada di kawasan perbukitan alami di Jl. Bukit Pakar Timur, Dago, Bandung. SSAS memiliki luas 5000m² dengan tingkat kemiringan sekitar 20-40%. Maka dari itu, dalam

perancangannya dilakukan pemisahan massa bangunan berdasarkan fungsi dan aktifitasnya.

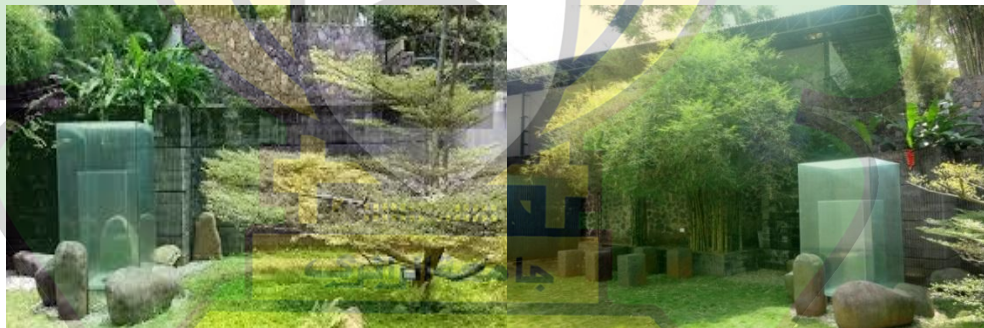


a.Exterior



Gambar 2.14interior Selasar Sunaryo Art Space
Sumber : *Selasarsunaryo.com*

Galeri Selasar Sunaryo *Art Space* dikelilingin oleh banyak pepohonan karna galeri tersebut berlokasi dekat dengan perbukitan Dago, maka dari itu mereka memanfaatkan suasana alami tersebut.



Gambar 2.15area stone garden
Sumber: *selasarsunaryo.com*

Stone Garden atau Taman Batu memiliki luas 190m², digunakan untuk memamerkan karya seni Sunaryo yang terbuat dari batu.



Gambar 2.16bale handicap
Sumber: *selasarsunaryo.com*

Bale Handap atau aula bawah, ruang ini biasanya digunakan untuk diskusi pertunjukan, acara, dan lokakarya. Bangunan ini terinspirasi oleh arsitektur tradisional khas Jawa dengan teras terbuka.



Gambar 2.17 *Amphiteather*
Sumber: *selasarsunaryo.com*

Amphiteather memiliki luas 198 m², ruang terbuka yang dirancang melingkar dengan layar besar, memiliki kapasitas maksimum 300 orang, dirancang khusus dan terstruktur untuk pemetasan acara seni pertunjukan seperti, pembaca puisi, pemutaran film, dan budaya lainnya.



Gambar 2.18 kopi selasar
Sumber: *selasarsunaryo.com*

Kopi Selasar memiliki luas 157 m², sebuah kafe yang terbuka besar untuk tempat bersantai dan menikmati kopi, makanan ringan, makan siang, ataupun hanya sekedar menikmati pemandangan indah di bukit Dago.



Gambar 2.19 *Bamboo House*
Sumber: *selasarsunaryo.com*

Bamboo House atau Rumah Bambu memiliki luas 76 m², rumah sederhana yang terbuat dari bambu yang digunakan untuk menerima para tamu special Selesar Sunaryo.

جامعة الرانيري

AR - RANIRY

a. Interior

Galeri A atau bangunan A memiliki luas 177m², digunakan untuk memamerkan karya-karya Sunaryo, dan juga bangunan ini digunakan untuk pameran seniman Indonesia dan luar negeri.



Gambar 2.20 Gedung “A” Galeri SSAS
Sumber: *Selasarsunaryo.com*

Galeri B atau bangunan B memiliki luas 210 m², digunakan untuk menampilkan pameran karya seniman muda dari Indonesia maupun luar negeri. Ruang ini juga bisa digunakan untuk menghadirkan koleksi permanen ruang seni dan karya-karya seniman dari Indonesia dan luar negeri.



Gambar 2.21 Interior Gedung “B” Galeri SSAS
 Sumber: *Selasarsunaryo.com*

Wing gallery atau Bangunan samping memiliki luas 48², berfungsi untuk menampilkan pameran karya seniman muda dari Indonesia maupun seniman dari luar negeri. Ruang ini juga digunakan untuk menyajikan koleksi permanen ruag seni termasuk karya-karya terpilih yang dari Indonesia maupun luar negeri.



Gambar 2.22Ruang *wing gallery*
 Sumber: *selasarsunaryo.com*

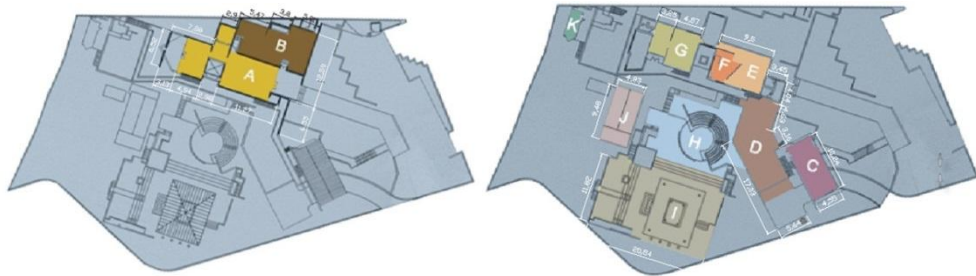
Cinderamata Selasar, sebuah toko dimana pengunjung bisa membeli jurnal tentang seni, buku tentang budaya dan seni untuk dijadikan sebagai *souvenir*.



Gambar 2.23 toko *souvenir*
Sumber: *selasarsunaryo.com*

b. Denah

Galeri selasar sunaryo art space ini memiliki beberapa bangunan yang terpisah dan fungsinya juga berbeda, bangunan dipisahkan karna lahan yang mereka miliki kemiringan 20-40° maka dari itu dalam perancangan dalam perancangannya dilakukan pemisahan massa bangunan berdasarkan fungsi dan aktifitasnya. Pada awal memasuki wilayah Galeri SSAS kita memasuki gedung A yang berfungsi sebagai memamerkan karya seniman Indonesia dan luar negeri begitu juga dengan gedung B. padan gedung E,F,dan G berada di bawah bangunan A dan B, dan ketika keluar dari gedung E kita memasuki gedung D yang berfungsi sebagai memamerkan karya seni Sunaryo yang terbuat dari batu. Dan di depan gedung D terdapat sebuah ruang terbuka (*Amphiteather*) yang berfungsi sebagai pementasan seni pertunjukan.



Gambar 2.24Layout Galeri SSAS
 Sumber: *Selasarsunaryo.com*

c. Potongan



Gambar 2.25Potongan Galeri SSAS
 Sumber: *Selasarsunaryo.com*

جامعة الرانيري
 A R - R A N I R Y

2.3.3 Jin Chen Yi Fei Ming Art Gallery, China



Gambar 2.26Jin Chen Yi Fei Ming Art Gallery
Sumber: *archdaily.com*

Jin Chen Yi Fei Ming *Art Gallery* ini berada di 88 Yonghong Road, Shanghai, China. Bangunan ini merupakan galeri seni yang dapat dinikmati oleh masyarakat china. Bangunan ini di rancang oleh Hui Yang, Linlin Lu yang selesai pada tahun 2020, dengan luas area 2871 m². Galeri seni jin chen yi fei ming didirikan dibawah bimbingan, perhatian, dan dukungan dari pemerintah distrik minhang, komite manajemen distrik bisnis hongqiao. Bangunan ini tidak hanya menjadi tuan rumah pameran internasional untuk seniman kontemporer tetapi juga melayani acara lain seperti acara public dan ruang layanan public seperti galeri, forum seni, dan pertukaran seni.

a. Exterior



Gambar 2.27 exterior Jin Chen Yi Fei Ming Art Gallery
Sumber: *archdaily.com*

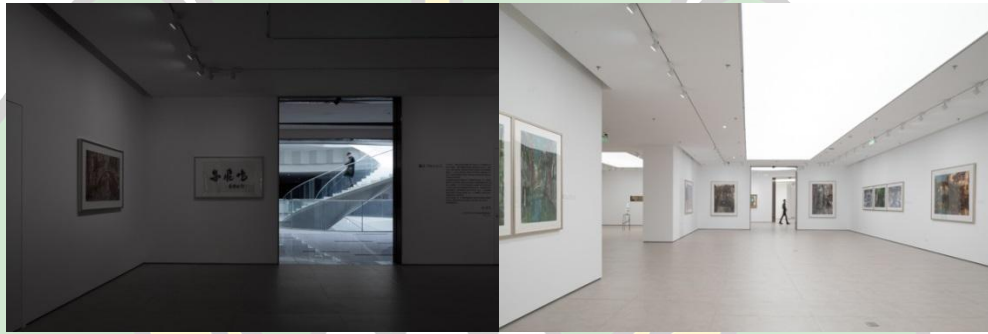


Gambar 2.28 geometri Jin Chen Yi Fei Ming Art Gallery
Sumber: *archdaily.com*

Proyek ini dikelilingi oleh fasad kota yang bersatu, salah satu keinginan terbesar kami adalah menjauh dari lingkungan ini, dan cara terbaik adalah menciptakan yang baru: tampaknya lahir dari langit biru, bahkan tidak mungkin untuk melihat asalnya, dan menjadi arsitektur Inovatif, tanpa referensi yang lengkap. Sebagai galeri seni kontemporer pertama di Hongqiao CBD, galeri Seni Jin Chen Yi Fei Ming tidak diragukan lagi ingin melepaskan diri dari tekstur perkotaan yang teratur ini dan mengekspresikan emosi dan kekuatan artistik dalam bentuk arsitektur yang "tidak konvensional". Melalui studi ruang dan material geometris, pengalaman pahatan dan dinamis diciptakan untuk

memicu rasa ingin tahu, kecemasan, keterkejutan, dan emosi lain dari pengunjung yang tumpang tindih dalam proses melihat ruang. Dari perspektif bangunan "tidak konvensional" di kota biasa, ini menunjukkan konsep desain dan solusi teknis galeri Seni Shanghai Jin Chen Yi Fei Ming dan memberikan perspektif baru bagi arsitek untuk merancang di ruang komersial tradisional.

b. Interior



Gambar 2.29interior Jin Chen Yi Fei Ming Art Gallery
Sumber: *archdaily.com*

Setelah memasuki gedung, terlihat atap logam yang miring ke bawah dan dinding tirai kaca yang ditarik ke dalam menciptakan *skylight* yang secara bertahap mencerahkan bagian dalam gedung, membawa pengalaman ruang luar ke dalam bangunan. Bentuk fluida atap dan dinding menunjukkan penelitian tentang konstruksi permukaan dan material lengkung berbentuk khusus. Membentuk ruang dinamis di sekitarnya yang mengarahkan pengunjung menuju ke tangga bulat atau tangga spiral besar 540° mengekspresikan perasaan dinamis dan menciptakan pengalaman menonton yang koheren.

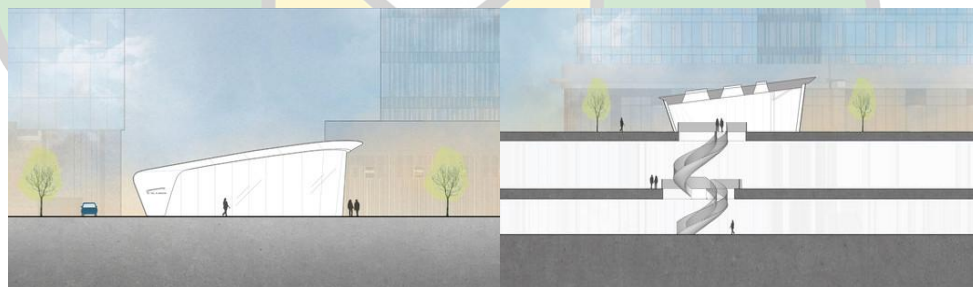
c. Denah



Gambar 2.30Denah Jin Chen Yi Fei Ming Art Gallery
Sumber: *archdaily.com*

Pada lantai dasar hanya terdapat tangga spiral besar 540⁰ mengekspresikan perasaan dinamis dan menciptakan pengalaman menonton yang koheren. Setelah turun ke bawah barulah terdapat ruang-ruang pameran atau ruang galeri yang penuh lukisan.

d. Potongan dan tampak



Gambar 2.31Potongan Jin Chen Yi Fei Ming Art Gallery
Sumber: *archdaily.com*

2.3.4 Dangrove art space, Australia



Gambar 2.32Dangrove art space
Sumber: *archdaily.com*

Dangrove Art Space berada di Alexandria, Australia yang diresmikan pada tahun 2018. Dirancang oleh arsitek Tzannes dengan luas 10.000 m². Dangrove Art Space menuntut pendekatan baru terhadap penyimpanan seni museum standar untuk mendukung persyaratan galeri. Diperlukannya penyimpanan seni untuk diintegrasikan dengan kuratorial, konservasi, penilitan, pendidikan, administrasi, pameran, pertunjukan dan fungsi terkait lainnya.

a. Exsterior



Gambar 2.33Halaman depan
Sumber :*northrop.com.au*



Gambar 2.34 Kemiringan Atap *Dangrove art space*
Sumber: *archdaily.com*

Konstruksi pada bangunan ini dirancang agar bisa mencapai umur 100 tahun dengan menerapkan *system* minimalisir limbah dan penggunaan *energy* rendah. Atap miring menampung 558 sel PV yang memberikan daya listrik untuk mengurangi daya pada bangunan. Air hujan yang turun dari atap ditampung lalu di daur ulang untuk mendukung berbagai peralatan yang digunakan dan untuk digunakan sebagai pemeliharaan gedung. Hal pertama yang dialami oleh pengunjung saat datang ke galeri ini langsung disajikan deengan lapangan patung dan jendela besar yang membentang lebar menghadap ke halaman depan.

جامعة الرانيري

A R - R A N I R Y

b. Interior



Gambar 2.35 Area penyimpanan koleksi seni *Dangrove art space*
Sumber: *archdaily.com*

Arsitekturinya memadukan antara penyimpanan pragmatis dan fasilitas teknik dengan hirarki pengalaman yang diciptakan oleh ruang khusus. Bangunan ini memiliki 2 lantai memberikan peningkatan kesempatan kepada para pengunjung untuk melihat koleksi seni maupun area kerja yang diperlukan untuk operasional galeri.

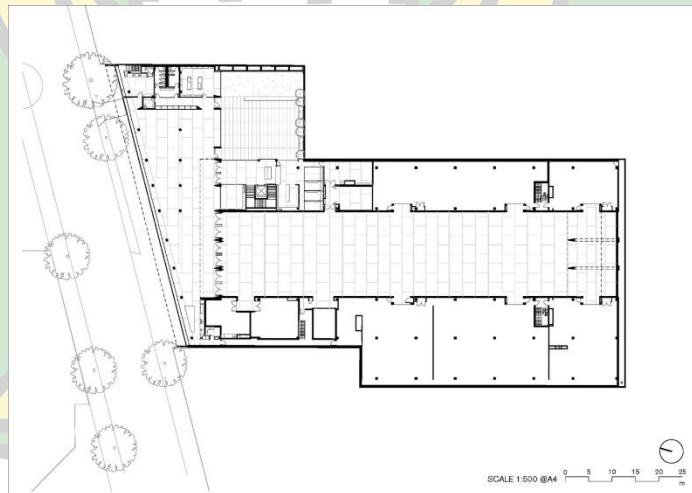
Scoop beton memantulkan cahaya matahari dari utara ke dalam ruangan dan ruangan tersebut di jadikan pusat dari *Dangrove Art Space* yang berfungsi sebagai Aula Besar. Aula ini selain digunakan untuk menampilkan berbagai macam karya seni juga dijadikan sebagai pertunjukan music dan teater. Cahaya matahari yang masuk diredam oleh dinding beton yang dipoles yang membuat keadaan di dalam ruangan tetap nyaman dan tidak terlalu panas saat siang hari.



Gambar 2.36Aula besar (*Main Hall*)
 umber : *archdaily.com*

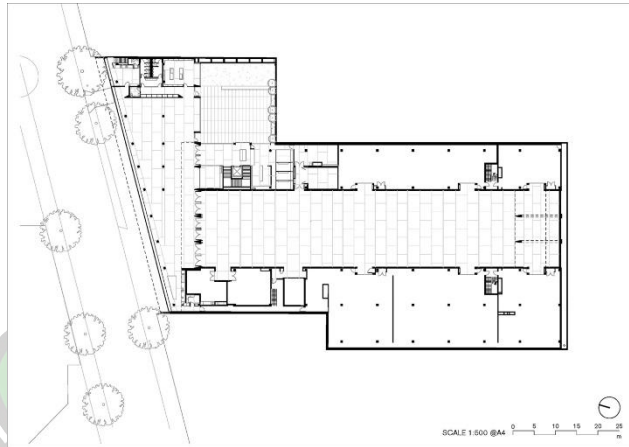
c. Denah

Lantai dasar yang berfungsi sebagai operasional fasilitas utama dengan adanya tempat parkir, pintu masuk untuk pejalan kaki, pusat keamanan, bongkar muatan barang (*loading dock*), dan area penyimpanan khusus koleksi karya seni.



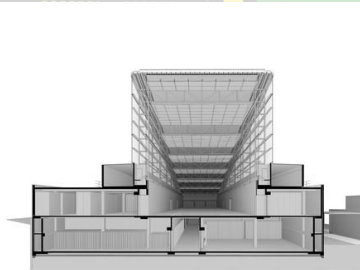
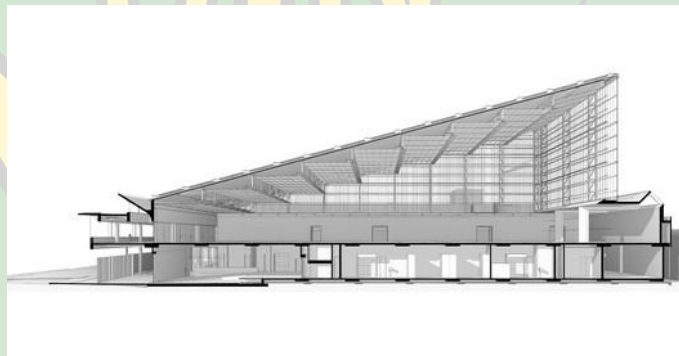
Gambar 2.37Denah lantai 1 (satu)
 Sumber : *archdaily.com*

Lantai dua menyajikan kondisi “depan rumah” dengan disediakan penerima tamu, administrasi, tempat penelitian, perpustakaan, ruang konservasi, halaman, dan ruang ruang evaluasi seni.



Gambar 2.38Denah lantai 2 (dua)
Sumber : archdaily.com

d. Potongan



Gambar 2.39Potongan *Dangrove art space*
Sumber: *archdaily.com*

2.5 Kesimpulan Studi Banding

Table 2.6 kesimpulan studi banding.

Aspek informasi	Selasar Sunaryo Art Space, Indonesia	Jin Chen Yi Fei Ming Art Gallery, China	Dangrove art space, Australia
Alamat	Jl. Bukit Pakar Timur No.100, Ciburial, Kec. Cimenyan, Bandung, Jawa Barat 40198	88 Yonghong Road, Shanghai, China	30 Balfour St, Chippendale NSW 2008, Australia
Foto lokasi			
Luas	6.000 m ²	2.871 m ²	10.000 m ²
Tahun di bangun	1994	2020	2017
Fungsi Bangunan	Memamerkan karya seni Sunaryo dan juga karya seniman lainnya.	Tuan rumah pameran internasional dan juga galeri.	Memamerkan karya seni senniman dan jga penyimpanan karya seni 2D maupun 3D.

Arsitek	Ir. Baskoro Tedjo, M.S.EB, Ph.D	Hui Yang, Linlin Lu	Tzannes
Fasilitas	<ul style="list-style-type: none"> • Lobby • Parkir • Toilet • Kopi selaras • <i>Amphiteather</i> • Toko <i>souvenir</i>. • <i>Bamboo House</i> • Bale handap • Galeri karya seni batu • Ruang servis 	<ul style="list-style-type: none"> • Lobby • Parkir • Toilet • Ruang pameran seni rupa 2D • Tangga spiral 	<ul style="list-style-type: none"> • Lobby • Loker • Ruang pameran seni rupa 2D dan 3D • panggung • Parkir • Toilet • Kopi selaras • <i>Auditorium</i> • Penyimpanan karya seni rupa. • Patung batu raksasa • Ruang servis

Sumber : Analisa pribadi

Dari beberapa studi banding di atas, ada beberapa yang bisa diterapkan atau diadopsikan pada perancangan Gedung Pameran Seni Rupa, antara lain :

1. Menyediakan fasilitas ruangan pameran permanen (*incidental*) untuk karya seni yang terus dipamerkan sesuai dengan jam operasional dan ruang pameran sementara (*periodic*) untuk karya seni yang karyanya dipamerkan pada acara dan waktu tertentu.
2. Menyediakan fasilitas untuk pembelajaran mengenai karya-karya seni yang dihasilkan dibidang multimedia seperti ruang seminar, perpustakaan, dan ruang *workshop*.
3. Menyediakan fasilitas bagi para pengunjung untuk beristirahat sementara setelah berkeliling gedung pameran melihat karya seni seperti *food court* atau kantin, mushalla, dan taman.
4. Menyediakan tempat untuk membeli cinderamata dari gedung pameran sebagai kenangan-kenangan.
5. Menyediakan ruang terbuka untuk sekedar bersantai menghirup udara segar dan memberikan suasana yang berbeda setelah berada di dalam ruangan agar tidak merasa jenuh atau bosan.

BAB III

ELABORASI TEMA

3.1 Latar Belakang Pemilihan Tema

Tema pada perancangan Gedung Pameran Seni Rupa ini menggunakan tema Arsitektur simbolisme. Tema ini menjelaskan bagaimana suatu bangunan dapat dikenali fungsinya dengan mudah dan juga menjadi sebuah iconic pada Kota Banda Aceh. Dikarnakan Gedung Pameran Seni Rupa ini akan menjadi suatu gedung pameran khusus yang ada di Banda Aceh, maka tema ini sangat cocok untuk diterapkan pada bangunan Gedung pameran seni rupa.

3.2 Pengertian Arsitektur Simbolisme

Pengertian arsitektur simbolisme dibagi 2 yaitu arsitektur dan juga simbolisme.

- Amos rappoport (1981), arsitektur adalah ruang tempat hidup manusia, yang lebih dari sekedar fisik, tapi juga menyangkut pranata-pranata budaya dasar. Pranata ini meliputi: tata atur kehidupan social dan budaya masyarakat yang diwadahi dan sekaligus mempengaruhi arsitektur.
- Keren E. Manaroinsong. Alvin J Tinango (2017), Simbolisme adalah sarana atau media untuk membuat dan juga menyampaikan pesan/ sesuatu tentang mereka secara non verbal secara sesama, menyusun system epistemology dan menyangkut soal keyakinan yang dianut. Tidak hanya itu simbolisme juga di definisikan sebagai suatu lambing yang

digunakan sebagai pengirim pesan atau keyakinan yang telah dianutnya dan juga mempunyai makna tertentu.

Jadi Arsitektur Simbolisme adalah Seni dan ilmu keteknikan bangunan yang perencanaan dan perancangannya didasari oleh tanda dan lambang yang merupakan ekspresi yang langsung. Yang digunakan dalam rancangan arsitektur untuk memfokuskan perhatian pemakai bangunan dengan menyampaikan pemahaman fungsi bangunan atau ruang-ruang dalam bangunan. Simbolisme senantiasa merupakan teknik perancangan utama yang memberi bentuk dan teknik yang dapat diterapkan mengenai hal-hal fungsional dan berdasarkan rencana untuk memperkuat suatu arti dan memberikan keuntungan pada komposisi secara menyeluruh.

3.3 Jenis Arsitektur Simbolisme

Purwarupa, (2019). Jenis arsitektur simbolisme ada dua, yaitu :

- Simbolisme tersamar
Symbol ini biasanya digunakan pada sebuah bangunan yang berfungsi sebagai bangunan industry atau pabrik. Sering kita lihat pada bangunan-bangunan pabrik didesain secara minimalis dikarenakan bangunan ini hanya membutuhkan sebuah ruang yang luas dan juga pencahayaan yang terang agar bangunan tersebut tidak terasa gelap. Maka dari itu bisa kita timbangkan bahwa bentuk tersebut didesain berbentuk persegi dan juga penggunaan penutup atap dengan bentuk yang bergerigi.



Gambar 3.1Contoh Simbolisme Tersamar
Sumber: *archdail.com*

- Simbolisme metaphora
Symbol yang berdasarkan cara pandang seseorang terhadap bentuk bangunan yang dilihat dan diamatinya. contohnya seperti bangunan yang memiliki gubahan massa yang mempunyai suatu benda lain yang berbentuk segitiga seperti *pyramid*.



Gambar 3.2contoh simbolisme methaphora
Sumber: *popertikompa.com*

Jadi pada pembangunan Gedung Pameran Seni Rupa ini akan di terapkan tema arsitektur simbolisme metaphora, sebagai bentuk bangunan ini nantinya.

3.4 Faktor-Faktor Yang Mewujudkan Bentuk

Dicky Supriyadi (2019). Ada beberapa factor yang bisa mewujudkan bentuk Arsitektur Symbolisme yaitu :

1. Fungsi

Dapat dilihat dari segi fungsi yang dimana bangunan dalam pemakaiannya itu memenuhi kebutuhan pengguna baik itu kebutuhan jasmani maupun rohani. Dari kebutuhan tersebut timbul sebuah aktivitas didalam ruangan.

2. Simbol

Suatu wujud bentuk yang dapat menampilkan symbol sesuai dengan nilai-nilai yang ada dalam masyarakat. Tujuan dari symbol ini adalah untuk mempermudah dikenal oleh masyarakat apa fungsi dan maksud dari bangunan tersebut.

3. Teknologi Struktur Dan Bahan

Factor bentuk perwujudan lainnya dapat juga dari sebuah teknologi struktur dan penggunaan bahan yang dipakai. Di dalam sebuah bangunan struktur menjadi suatu hal yang penting dalam keselamatan dan kenyamanan untuk penggunanya. Struktur ini juga dapat mengandung keindahan karena struktur dibuat berdasarkan hokum keindahan begitupula dengan bahan. Bahan dapat memberikan keindahannya dengan cara penempatan materil yang pas yang dapat memberikan suatu kesan kepada penggunanya.

3.5 Prinsip Perancangan Arsitektur Symbolisme

Schirmbeck. E. (1987) ada beberapa prinsip-prinsip perancangan simbolisme dalam Arsitektur, yaitu:

1. Menciptakan ruang yang berbeda guna untuk mengingatkan orang pada “ruang”. Seperti halnya melakukan kombinasi dari unit-unit denah sama dalam pengamatan yang berbeda. Yang pengorganisasiannya dibuat ruang-ruang sempit dengan ruang-ruang lebar.
2. Pencampuran fungsi yang dimana pengaturan tata guna yang berbeda dalam batas sebuah bangunan dan hubungan langsung dari zona-zona lain.
3. Rancangan bentuk yaitu merancang menurut bayangan yang terbentuk oleh bangunan dan mengorientasikan bangunan sesuai dengan arah angin atau dapat juga dengan cara alokasi dan orientasi matahari.
4. Pembeda dan penentuan identitas yang dimana suatu ruangan melalui penerangan alami.
5. Peralihan dari suatu volume ke volume lain maksudnya adalah bagaimana mengintegrasikan dari ruang-ruang interior dan eksterior.

3.6 Pengguna Simbolisme

Pengguna simbol di arsitektur simbolisme terbagi dua, simbolol langsung dan simbol tidak langsung. Dicky Supriyadi (2019), yaitu :

1. Symbolisme Langsung

Pemakaian *metaphora* yang dilakukan secara langsung yang dipengaruhi oleh sebuah bentuk dasar pada objek itu sendiri. Sehingga maksud dan makna yang muncul dari objek tersebut mempunyai artinya.



Gambar 3.3 Contoh bangunan simbolisme langsung

Sumber: *moneykompas.com*

2. Symbolisme Tidak Langsung Atau Tersamar

Penggunaan *symbol* ini kebalikannya dari simbol langsung, simbol ini memberikan makna tersamar melalui sebuah fungsi dari bangunan tersebut.



Gambar 3.4 contoh bangunan simbolisme tersaar
Sumber: *visitsingapura.com*

3.7 Penerapan Terjadinya Bentuk Bangunan

3.7.1 Fungsi Dengan Bentuk

Dengan adanya sebuah fungsi dapat menimbulkan sebuah bentuk pada bangunan. Fungsi ini merupakan sebuah pertimbangan utama dalam suatu perancangan bentuk. Fungsi juga mempunyai bermacam-macam bentuk tergantung dari kondisi suatu lingkungannya yang akhirnya dapat menciptakan suatu gaya pada bangunan.

3.7.2 Bentuk Dengan Simbol

Kaitan antara bentuk dan simbol ini adalah untuk menyajikan pengalaman keindahan yang mendalam sesuai dengan daya citranya.

3.7.3 Bentuk Dengan Teknologi

Dengan penggunaan material bangunan sbagai sarana dasar bangunan. Bahan juga merupakan elemen yang dapat disusun menjadi satu-kesatuan yang membentuk sebuah kontruksi. Sehingga akan mendapatkan suatu bentuk yang mempunyai fungsi tertentu secara maksimal.

3.8 Pendekatan Tema

Arsitektur simbolisme adalah pemakaian lambang untuk mengekspresikan pemikiran-pemikiran secara arsitektur yang dapat diperhatikan jati diri suatu karya arsitektur dan sekaligus mempunyai makna dan nilai-nilai simbolisme yang dapat dihasilkan melalui bentuk, struktur dan model. Perancangan pada gedung pameran seni

rupa di kota banda aceh menerapkan tema arsitektur simbolisme dengan melakukan pendekatan terhadap keberagaman arsitektur, budaya, dan agama. Masyarakat aceh terkenal dengan ketaatannya terhadap agama dan sangat menjunjung tinggi budaya serta adat istiadatnya, dalam hal agama dan kepercayaan sebagaimana Aceh mendapatkan julukan Serambi Mekkah, dikarenakan Aceh memiliki nilai ideology islam yang melekat dan begitu kental dalam kehidupan sehari-hari masyarakat Aceh, jika dalam hal budaya serta adat istiadatnya masyarakat Aceh selalu menjaga dan melestarikan budaya tradisional yang diwariskan nenek Moyang atau sang *Indatu*.

Di era saat ini provinsi Aceh khususnya di Kota Banda Aceh telah banyak mengalami perkembangan modern yang sangat cepat, unsur-unsur budaya tradisional Aceh semakin memudar, diganti dengan budaya modern yang mulai mendominasi di dalam kehidupan masyarakat, baik dari kehidupan sosial, *fashion*, pendidikan, dan bahkan dalam bidang arsitektur tersendiri. Banyak bangunan yang ada di Aceh yang sudah menerapkan konsep modern sehingga memudahkan gaya arsitektur tradisional Aceh. Karna masalah tersebutlah maka perancangan gedung pameran seni rupa di Banda Aceh ini menggunakan pendekatan tema Arsitektur Simbolisme dan menghasilkan konsep "*Gisa Bak Punca*" atau kembali pada dasar, sehingga dalam pendekatan tema ini saya terapkan bentuk spiral. Makna dari bentuk spiral ini adalah merefleksikan kembali apa yang pernah kita mulai disuatu titik yang bergerak ke titik lain secara melingkar sehingga tidak lupa pada titik awal.

3.8.1 Gisa Bak Punca (kembali pada dasar)

Gisa bakpunca (kembali pada dasar) yang dimaksud adalah sebuah konsep budaya agar kita mengingat kembali pada apa yang telah disepakati oleh leluhur kita masyarakat aceh sehingga norma-norma yang di perhtikan oleh mereka tetap terpelihara untuk masa kini dan masa yang akan datang. Bangunan adalah sebuah karya seni kebudayaan yang berbentuk dari bangunan-bangunan yang sudah ada sebelumnya dan dalam penyesuaiannya terhadap iklim lokal, material dan adat istiadat. Dengan tujuan untuk melestarikan unsur-unsur lokal yang telah terbentuk secara *empiris* (berdasarkan pengalaman) oleh sebuah tradisi yang kemudian sedikit atau banyaknya mengalami pembaruan menuju suatu karya yang lebih modern atau maju tanpa mengesampingkan nilai-nilai tradisi di Aceh.

3.8.2 Intepretasi Tema Dan Konsep

Penggunaan simbolisme bertujuan sebagai suatu pemikiran manusia terhadap sesuatu yang lebih dalam dan juga bisa dijadikan sebagai media pengantar dalam berkomunikasi secara *verbal* maupun *non-verbal* terhadap manusia. Adapun beberapa fungsi simbol yaitu:

- Simbol sebagai sebuah “Tanda” yang secara tidak langsung menampilkan adanya sebuah objek yang mempunyai lambang tertentu.
- Broadbent, (1986) mengatakan simbol adalah sebagai tanda yang signifikan kepada kahadiran suatu objek yang mempunyai maksud-maksud tertentu atau objek tertentu bersosial terhadap suatu hal tertentu.

Maka arsitektur dapat menghasilkan sebuah simbol yang dapat diartikan saat seseorang melihat sebuah bangunan yang dapat mengekspresikan bentuknya dan menebak maksud yang diespresikan atau dikomunikasikan oleh bentuk tersebut.

Penerapan tema Arsitektur simbolisme sebagai tema dalam perancangan arsitektur merupakan salah satu untuk menunjukkan ciri khas atau identitas suatu bangunan melalui penggunaan simbol budaya yang di tampilkan ke dalam bangunan. Arsitektur simbolisme berfungsi mewakili ide, gagasan, ataupun fenomena-fenomena kompleks yang berkembang di sekitar dalam wujud yang lebih sederhana. Poin dari simbolisme budaya adalah adanya kemungkinan penafsiran yang meluas. Dengan merumuskan satu gagasan dan menerapkannya dalam bentuk simbolisme kebudayaan. Karya arsitektur ini tidak hanya bertujuan pada aspek pemenuhan fungsi saja melainkan juga memperhatikan citra/ kesan dan makna yang ditampilkannya dengan penerapan simbol dari ornament khas Aceh yang akan diaplikasikan kedalam bentuk bangunan. Dengan menggunakan simbol juga salah satu cara menyampaikan citra/ kesan dan makna pada objek bangunan tersebut.

Pada bangunan pameran seni rupa yang akan di bangun ini ada beberapa simbol yang akan di terapkan seperti tiang rumah panggung, kelopak *bungoeng seulanga* dan juga ukiran ornament Aceh.

3.9 Studi Banding Tema Sejenis RANIRY

a. Museum Tsunami Aceh

- Nama: Meuseum Tsunami Aceh
- Arsitek: M. Ridwan Kamil., S.T., M.U.D.
- Lokasi: Jl. Sultan Iskandar Muda, Sukaramai, Kec. Baiturrahman, Kota Banda Aceh, Aceh.
- Luas: 2.500 m²



Gambar 3.5 Meuseum Tsunami
Sumber: tempatwisataunik.com

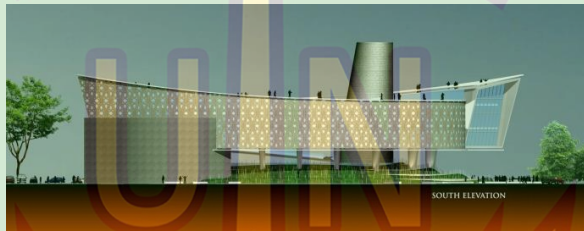
Meuseum Tsunami Aceh adalah sebuah meuseum untuk mengenang kembali peristiwa tsunami yang menimpa *Nanggroe Aceh Darussalam* pada tanggal 26 Desember 2004 yang memakan korban kurang lebih 240.000 orang. Meuseum ini merupakan sebuah struktur empat lantai dengan luas 2.500 m² yang dinding lengkungnya ditutupi relief geometris. Selain sebagai simbolisme peringatan bagi korban tewas, Meuseum ini juga berguna sebagai tempat perlindungan dari bencana pada masa depan, atau bisa dimaksud “bukit pengungsian” jika tsunami kembali lagi.

Beberapa konsep dasar yang mempengaruhi perancangan Meuseum Tsunami antara lain: rumah adat Aceh (*rumoh Aceh*), bukit penyelamatan (*escape hill*), gelombang laut (*sea waves*), cahaya Tuhan (*the light of God*), tarian khas Aceh (*saman dance*), dan taman masyarakat (*public park*).



Gambar 3.2 Rumoh Aceh

Sumber: rugarupa.com



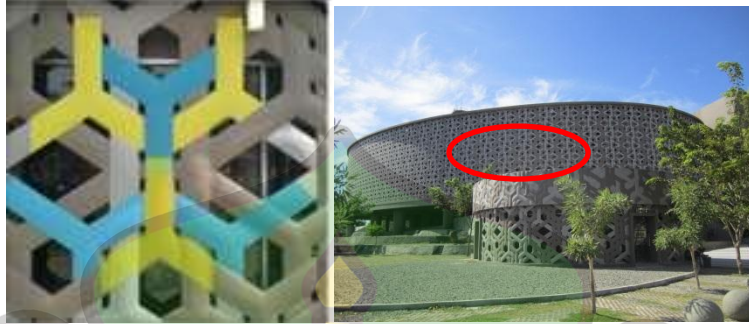
Gambar 3.6Penerapan simbolisme pada bangunan

Sumber : Airport.id.com

Design Museum Tsunami ini mengambil ide dasar dari rumah panggung Aceh (*Rumoh Aceh*) sebagai contoh kearifan arsitektur masa lalu dalam merespon tantangan dan bencana alam. Konsep yang diterapkan adalah dengan penggunaan tiang tiang pada bagian bawah bangunan, yang kemudian berfungsi sebagai salah satu antisipasi bencana gempa dan tsunami yang terjadi dimasa yang akan datang.

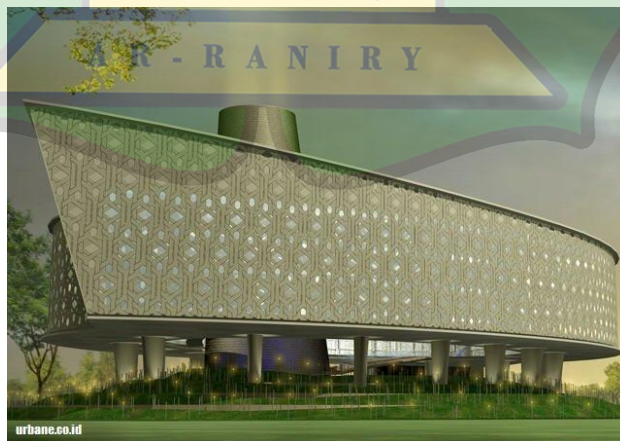


Gambar 3.7Tarian likok Pulo
Sumber : Dokumentasi pribadi



Gambar 3.8Penerapan Tema simbolisme Tarian Likok Pulo
Sumber: ruparupa.com

Penerapan konsep ini diambil dari gerakan para penari saman ketika sedang melakukan tarian menyilang. Tarian saman sebagai cerminan “Hablumminannas” (konsep hubungan antar manusia dalam Islam) diterapkan kedalam pola fasade bangunan. Tampilan eksterior yang mengekspresikan keberagaman Budaya Aceh melalui pemakaian ornamen dekoratif pada elemen kulit luar bangunan. Dan penerapan simbolisme arsitektur lainnya pada bangunan museum tsunami ini terdapat pada bentuk bangunannya yang mengikuti bentuk kapal, dan simbolisme dari panggung rumah tradisional Aceh yang di terapkan pada bangunan tersebut.

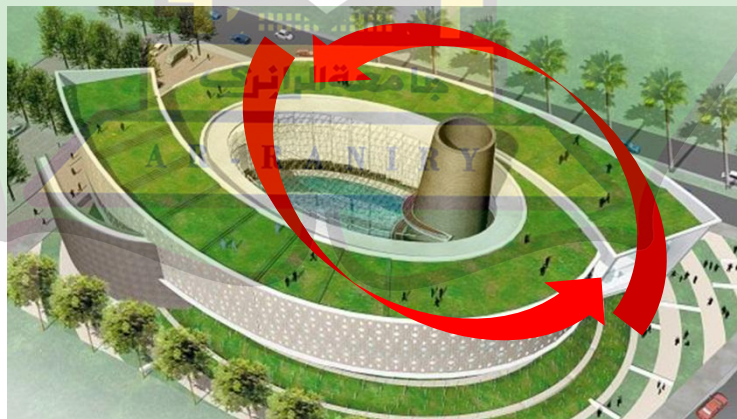


Gambar 3.9escape hill
Sumber: esdm.go.id

Untuk membangkitkan kenangan lama akan tragedi tsunami. Tata letak ruangan di dalam Museum dirancang secara khusus. Yaitu adanya urutan (sequence) ruang di bangunan yang harus dilalui pengunjung dirancang secara seksama. Hal ini untuk menghasilkan efek psikologis yang lengkap tentang persepsi manusia akan bencana tsunami.

Dalam mendesain Museum, perancang mencoba merespon beberapa aspek penting dalam perancangan seperti: memori terhadap peristiwa bencana tsunami, fungsionalitas sebuah bangunan Museum/memorial, identitas kultural masyarakat Aceh, estetika baru yang bersifat modern dan responsive.

Pada bangunan ini terdapat fungsi khusus pada area *rooftopnya* yaitu untuk mengatasi kepanikan saat terjadi bencana gempa yang berpotensi tsunami dan juga mempermudah dalam hal evakuasi darurat.



Gambar 3.10sea waves
Sumber: matakota.com

Konsep *sea waves* ini merupakan konsep bentuk utama dari museum tsunami Aceh dan mampu membuat museum ini menjadi salah satu ikon pariwisata yang sangat diminati masyarakat lokal maupun mancanegara.



Gambar 3.11 penerapan arsitektur simbolisme *The Light Of God*
Sumber: nationalgeografindonesi.com

Didalam bangunan ini terdapat ruang berbentuk sumur silinder yang menyorotkan cahaya keatas sebagai simbol hubungan manusia dengan tuhan.

b. Masjid Raya Mahligai, Padang

- Nama: Masjid Raya Sumatra Barat
- Lokasi: Jl. Khatib Sulaiman, Alai Parak Kopi, Kec. Padang Utara, Kota Padang, Sumatera Barat 25173
- Arsitek :Rizal Muslimin
- Luas: 18.000 m²



Gambar 3.12 Masjid Raya Sumatra Barat
Sumber: andalastourism.com

Mesjid Raya Sumatra Barat atau juga dikenal dengan sebutan mesjid Mahligai Minang ini merupakan mesjid terbesar di Sumatra Barat Mesjid ini merupakan hasil rancangan dari arsitek Rizal Muslimin, yaitu pemenang sayembara desain Mesjid Raya Sumatra Barat yang diikuti oleh 323 peserta arsitek dari berbagai Negara pada tahun 2007. Dibangun dengan struktur dan desain konstruksi yang kuat, anti guncangan sehingga diharapkan aman dari guncangan gempa hingga 10 skala *richter*. Mesjid Raya ini berfungsi bukan hanya sebatas rumah ibadah melainkan menjadi sebagai shelter lokasi evakuasi tsunami, memanfaatkan lantai dua dan lantai tiga mesjid.

Arsitektur mesjid ini mengikuti tipologi Minangkabau dengan ciri bangunan berbentuk gonjong, jika dilihat dari atas mesjid ini memiliki empat sudut lancip yang mirip dengan sebuah kain besar yang terbentang lebar dan jika dilihat dari samping mesjid ini mirip dengan desain atap rumah gadang. Hingga ukiran Minang dan kaligrafi pada dinding bagian eksterior mesjid raya padang yang memiliki kapasitas

20.000 jamaah ini juga pada lantai dasar memiliki daya tampung 15.000 jamaah, dan lantai dua dan tiga berkapasitas 5.000 jamaah.

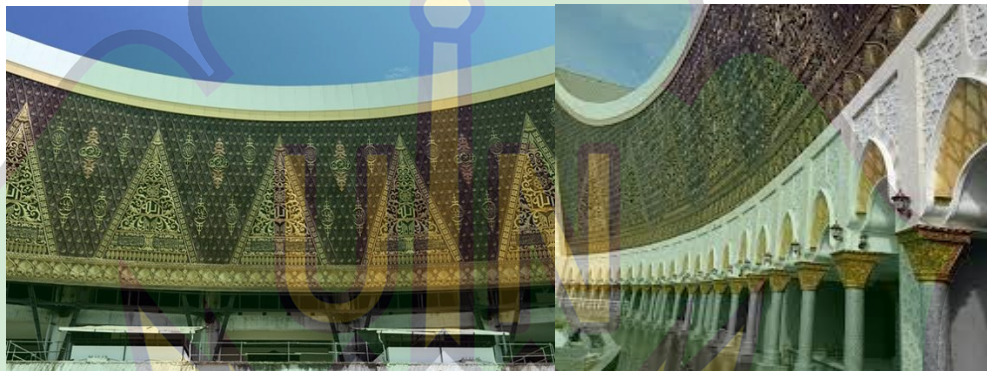


Gambar 3.13 *master plan* mesjid
Sumber: kumpulan-orang-minang.blogspot.com

Bentuk site plan mesjid raya padang menyesuaikan dengan nuansa lokal masyarakat Minangkabau. Di situlah perpaduan antara islam dan minangkabau, dengan kelengkapan antara lain ada berbagai lembaga pendidikan, perpustakaan, tempat rekreasi keluarga, ruang serba guna yang menampung 3.000 orang yang bisa digunakan untuk seminar, pertunjukan kesenian, dan sebagainya. Mahligai Minang tidak semata-mata sebuah mesjid, tetapi sebuah identitas yang akan menjadi pusat peradaban, dimana salah satunya adalah bangunan mesjid. Dari penataan massa di atas memudahkan untuk mengoptimalkan potensi lahan. Mesjid sebagai sumbu dari bangunan sekitar memberikan kesan menyatu dengan alam dan terbuka sehingga masyarakat tidak terlalu sungkan memasuki kawasan mesjid. Hal ini sesuai dengan

karakter masyarakat Minangkabau setara, penetapan kawasan juga sebagai bentuk antisipasi akan kepadatan Kota Padang yang terus berkembang.

Eksterior pada atap bangunan Masjid Mahligai Minang, berbentuk seperti gonjong atau yang bisa dipakai dalam rumah tradisional adat Gadang dengan ciri khas atap runcing.



Gambar 3.14 Exterior mesjid
Sumber: ublik.com

Pada bagian fasad eksterior mesjid, terdapat ukiran nama-nama Allah SWT dan juga ukiran nama Nabi Muhammad SAW yang mengadopsi pola songket budaya Minangkabau ini diterapkan pada dinding dengan ornament kaligrafi yang melapisi seluruh dinding dari fasad mesjid. Penerapan motif songket ini sebagai salah satu upaya untuk melestarikan budaya Minangkabau.



Gambar 3.15 penerapan arsitektur simbolisme
Sumber: shutterstock.com

Selain pada atap dan dinding eksterior pada interior mesjid juga menerapkan langgam ornament budaya Minangkabau. Ornament tersebut bukan hanya berupa estetika dari dinding interior akan tetapi lebih kepada fungsionalitas dalam artian sebagai sirkulasi udara atau penghawaan. Selain sebagai penghawaan alami. Ornament pada dinding eksterior juga berfungsi sebagai pencahayaan alami, rongga-rongga ornament pada dinding menimbulkan penyebaran cahaya yang memberi efek dramatis ruang shalat yang dapat mengesahkan akan kekhusukan dalam beribadah.



Gambar 3.16 interior mesjid
Sumber: kelanaku.com

Pada struktur mesjid juga mencerminkan bentuk “kejujuran” dimana dalam bentuk mesjid sendiri merupakan konsekuensi logis dari kebutuhan strukturnya. Bentuk struktur mesjid terinspirasi dari makna simbolisme, yaitu dari *hajjar aswad* dan juga adaptasi bagojong rumah tradisi Gadang.

c. Meuseum Purna Bhakti Pertiwi

- Nama : Meuseum Purna Bhakti Pertiwi
- Lokasi : Jl. Taman Mini Indonesia Indah, RW.3, Pinang Ranti, Kec. Makasar, Kota Jakarta Timur, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 13560
- Arsitek :
- Luas :



Gambar 3.17 Museum purns bhakti pertiwi
Sumber: travelingyuk.com

Meuseum Purna Bhakti Pertiwi sebagai Wahana Rekreasi dan Edukasi, 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. Meuseum ini diresmikan pada 23 Agustus 1993, bertepatan dengan hari ulang tahun ke-70 Ibu Tien Soeharto.



Gambar 3.18 penerapan tema simbolisme nasi tumpeng
Sumber: jejakpiknik.com

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. Bentuk bangunan berupa tumpeng besar ini memiliki ketinggian 45 meter sampai puncak ornament lidah api yang bewarna keemasan di atas kerucut terbesar dan dikelilingi Sembilan kerucut kecil, dengan luas total bangunan 25.095 m².

Selain bentuk eksterior bangunan, struktur utama bangunan pameran juga menyiratkan simbol tertentu, yaitu bentuk gunung dan pohon hayati. Simbol tersebut melambangkan keseimbangan alam semesta yang telah memberikan penghidupan pada manusia dan makhluk hidup lainnya.



Gambar 3.16 Penerapan warna pada bangunan
Sumber: mapio.com

Pengguna warna juga didasari atas beberapa filosofi, yakni warna putih melambangkan kemurnian dan kejujuran, warna kuning melambangkan kemuliaandan tanggung jawab, warna merah melambangkan keberanian dalam membela kebenaran, sarta warna hijau melambangkan ketentraman dan kedamaian.

a. Kesimpulan Studi Banding Tema Sejenis

Table 3.1 Kesimpulan Dari Studi Banding Tema Sejenis

Nama Bangunan	Kesimpulan	Penerapan simbolisme
Museum Tsunami Aceh	<ul style="list-style-type: none"> • Ide dasar pada bangunan Museum Tsunami Aceh dari rumah tradisi Aceh • Penerapan dari fasadnya diambil dari gerakan Tari tradisi Aceh (likok pulo) • Tampilan eksterior yang mengekspresikan keberagaman budaya Aceh melalui pemakaian ornament dekoratif 	<ul style="list-style-type: none"> • Simbolisme methaphora tersamar
Mesjid Raya Mahligai Padang	<ul style="list-style-type: none"> • Memadukan unsur agama dan kebudayaan setempat • Penerapan atap rumah tradisional minang • Penerapan pada fasadnya diambil dari motif songket Monangkabau 	<ul style="list-style-type: none"> • Simbolisme methaphora tersamar

	<ul style="list-style-type: none"> Menjadi bangunan yang ikonik di Sumatra Barat 	
Meuseum Bhakri Pertiwi	<ul style="list-style-type: none"> Berbentuk nasi tumpeng yang bermakna terimakasih kepada Tuhan yang Maha Esa atau tanda Syukur Bangunannya menyiratkan simbol dari gunung hayati, yang melambangkan keseimbangan alam semesta Memakai tema Simbolisme pada Arsitekturnya 	<ul style="list-style-type: none"> Simbolisme methaphora langsung

Sumber : Analisa Pribadi

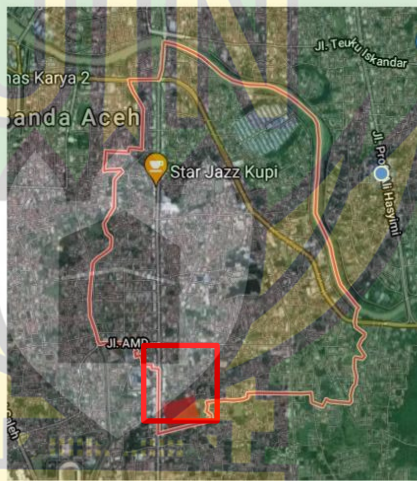
جامعة الزايري
A R - R **BAB IV** R Y
ANALISA

4.1 Analisa Kondisi Lingkungan

4.1.1 Lokasi Perancangan

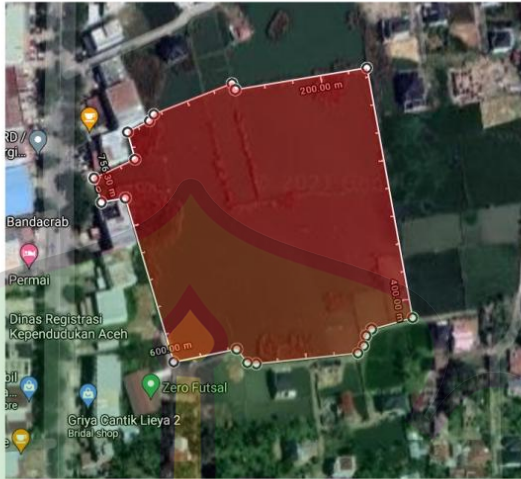


Gambar 4.1 Peta Kota Banda Aceh
sumber : google maps



Gambar 4.2 Peta Kawasan Lueng Bata
sumber : google maps

جامعة الرانري
AR-RANIRY



Gambar 4.3 Peta Lokasi Site
sumber : google maps

Perancangan gedung pameran seni rupa Banda Aceh berlokasi di Jl. Teuku Moh. Hasan, Landom, Kec. Lueng Bata, Kota Banda Aceh, dengan luas site 3,3 Ha. Lokasi tampak berdekatan dengan beberapa fasilitas umum seperti terminal type A Kota Banda Aceh, Hotel, halte bus, ATM, dan lain sebagainya. Analisa tapak merupakan hasil survey dan analisis pribadi terkait data-data yang mendukung perencanaan gedung pameran seni rupa Kota Banda Aceh.

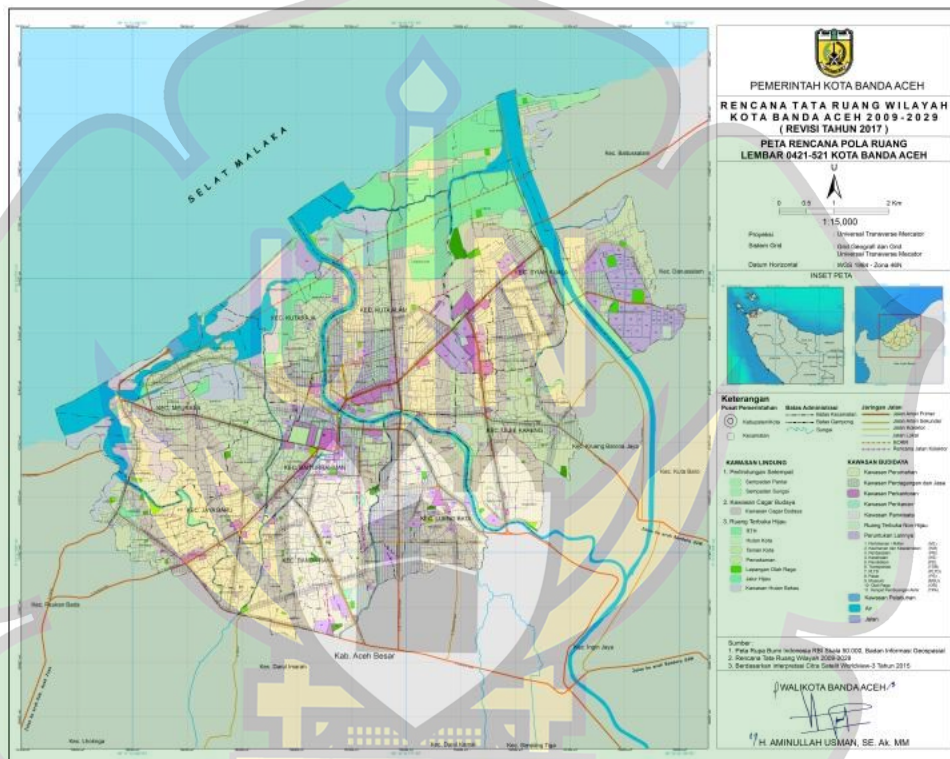
4.1.2 Batasan Tapak

Batasan tapak perancangan gedung pameran seni rupa Kota Banda Aceh adalah sebagai berikut:

- Utara berbatasan dengan perumahan warga
- Timur berbatasan dengan perumahan warga dan sawah
- Selatan berbatasan dengan perumahan warga dan lapangan futsal

- Barat berbatasan dengan Jl. Teuku Moh, Hasan, took, kantor dan warung kopi

4.1.3 Peraturan Pemerintah



Gambar 4.4 Peta RT/RW Kota Banda Aceh Tahun 2009-2029
sumber : *Qanun Kota Banda Aceh*

TINGKAT KEPADATAN	pusat perdagangan	diluar pusat perdagangan
PADA LINGKUNGAN DENGAN KEPADATAN TINGGI		
• KDB (maksimum)		
Perumahan	70 %	60 %
Perdagangan dan jasa	80 %	60 %
Perkantoran dan pelayanan umum	80 %	60 %
• KLB (maksimum)		
Perumahan	2,0	1,2
Perdagangan dan jasa	4,5	3,5
Perkantoran dan pelayanan umum	4,5	3,5
• Ketinggian Bangunan maksimum *)		
	6 Lt	4 Lt
*) pada jarak radius 100 m dari pagar Masjid Raya Baiturrahman, ketinggian bangunan tidak diperkenankan melebihi ketinggian Masjid Raya Baiturrahman		
PADA LINGKUNGAN DENGAN KEPADATAN SEDANG		
• KDB (maksimum)		
Perumahan	60 %	50 %
Perdagangan dan jasa	70 %	50 %
Perkantoran dan pelayanan umum	70 %	50 %
• KLB (maksimum)		
Perumahan	1,8	1
Perdagangan dan jasa	3,5	2
Perkantoran dan pelayanan umum	3,5	2
• Ketinggian Bangunan maksimum		
	5 Lt	4 Lt
PADA LINGKUNGAN DENGAN KEPADATAN RENDAH		
• KDB (maksimum)		
Perumahan	60 %	30 %
Perdagangan dan jasa	70 %	40 %
Perkantoran dan pelayanan umum	70 %	40 %
• KLB (maksimum)		
Perumahan	1,2	0,6
Perdagangan dan jasa	3,0	1,2
Perkantoran dan pelayanan umum	3,3	1,2
• Ketinggian Bangunan maksimum		
	3	2 Lt

Gambar 4.5 peraturan KDB dan KLB
sumber : Qanun Kota Banda Aceh

Menurut RTRW Kota Banda Aceh tahun 2009-2029, untuk peraturan Koefisien Dasar Bangunan (KDB), Koefisien Lantai Bangunan (GLB), Koefisien Daerah Hijau (KDH), Garis Sepadan Bangunan (GSB), ketinggian bangunan, peruntukan lahan di Kecamatan LuengBata adalah sebagai berikut :

- a. Luas Lahan: 33.641,62 m² atau 3.3 Ha
- b. KDB Maksimum : 70%
- c. KLB Maksimum : 3,5
- d. Ketinggian Bangunan: 5 Lantai
- e. KDH Minimum : 30%
- f. GSB Maksimum : 10 Meter
- g. Peruntukan Lahan : Kawasan Perdagangan Dan Jasa

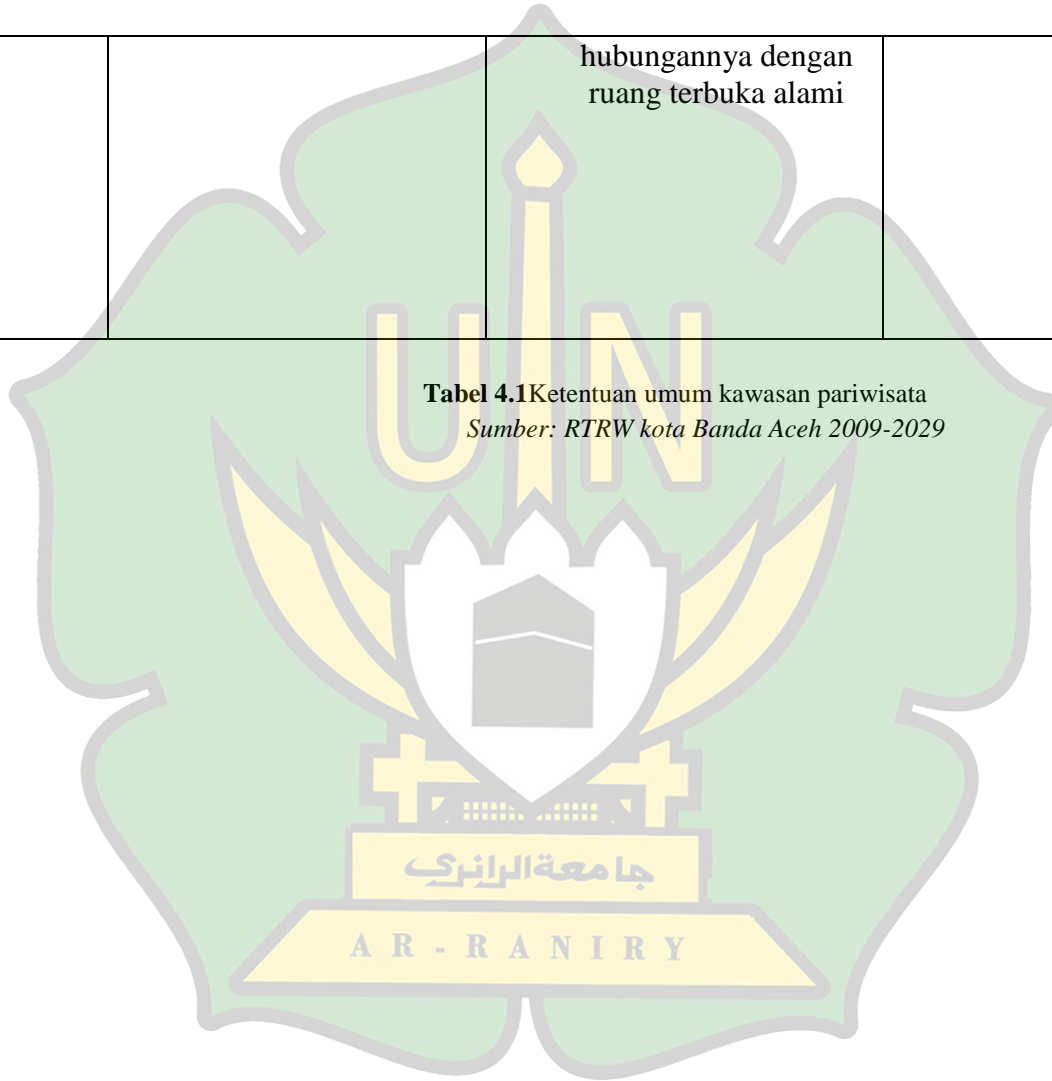


Kawasan	Arahan Zonasi		Arahan Kegiatan		
	Arahan Pengembangan Zona	Tujuan Pengembangan Zona	Diarahkan/Diizinkan	Dikendalikan/Dibatasi	Dilarang
Perdagangan dan jasa	Perdagangan dan jasa baik berbentuk tunggal maupun deret	<ul style="list-style-type: none"> Menyediakan ruang menampung tenaga kerja, dalam wadah berupa berupa perkantoran, pertokoan, jas, hotel, rekreasi dan pelayanan masyarakat dengan sekala pelayanan regional maupun sekala kota Menyediakan ruang yang cukup bagi penempatan kelengkapan dasar fisik berupa sarana-sarana penunjang yang berfungsi untuk penyelenggaraan dan pengembangan kehidupan ekonomi, sosial, dan budaya dapat berfungsi sebagaimana mestinya 	<ul style="list-style-type: none"> Penggunaan untuk perkantoran, perdagangan (eceran, penyewaan), dan jasa komersial, (jasa perjalanan, jasa hiburan/entertaimen, jasa kesehatan, jasa pendidikan tinggi, jasa telekomunikasi dan informasi, jasa keuangan, jasa penginapan, jasa pelayanan bisnis Bisnis dan professional, penggunaan yang berhubungan dengan mata pencarian melalui usaha komersial atau jasa atau melalui keahlian yang membutuhkan pendidikan atau pelatihan khusus 	Bengkel kendaraan niaga, penggunaan dengan kegiatan memperbaiki dan memelihara komponen-komponen atau badan-badan truk besar, kendaraan angkutan massal, peralatan besar, atau peralatan pertanian	Penggunaan-penggunaan yang menghasilkan barang-barang dari kegiatan panggilan (extracted) dan bahan-bahan bekas atau yang telah dipersiapkan sebelumnya, termasuk perencanaan, penyimpanan

<p>Perumahan deret maupun susun dengan kepadatan sedang sampai tinggi</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Menyediakan ruang untuk pengembangan perumahan yang bercampur dengan kegiatan perdagangan dan jasa dalam bentuk rumah took • Menyediakan ruang untuk pengembangan perumahan pada blok dan sub blok perdagangan dan jasa 	<ul style="list-style-type: none"> • Penggunaan sebagai lantai dasar untuk perdagangan eceran, dan jasa komersial (jasa perjalanan) • Kegiatan hunian baik hunian tunggal maupun hunian bersama, kepadatan sedang sampai tinggi 	<p>Kegiatan pelayanan masyarakat yang tidak sesuai dengan herarki dan skala pelayanan tingkat lingkungan</p>	<p>Kegiatan yang menimbulkan dampak negatif terutama kegiatan yang menimbulkan polusi (polusi suara, udara, air, dsb) dan mengganggu berlangsungnya kegiatan</p>
<p>Ruang terbuka hijau</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Melestarikan lahan/ lingkungan yang digunakan rekreasi diluar bangunan pendidikan, dan untuk dinikmati nilai-nilai keindahan visualnya • Menyediakan ruang terbuka hijau sebagai fasilitas wisata yang juga berfungsi sebagai ruang sepadan pantai/ sungai 	<ul style="list-style-type: none"> • Rekreasi aktif, fasilitas rekreasi untuk umum yang membutuhkan pengembangan fasilitas, membutuhkan tingkatan pengelolaan, dan mengakomodasi orang dalam jumlah besar • Rekreasi pasif, fasilitas-fasilitas rekreasi yang adakaitannya dengan sejarah dan 		<p>Penggunaan yang mengurangi besarnya ruang terbuka hijau</p>

			hubungannya dengan ruang terbuka alami		
--	--	--	--	--	--

Tabel 4.1 Ketentuan umum kawasan pariwisata
Sumber: RTRW kota Banda Aceh 2009-2029



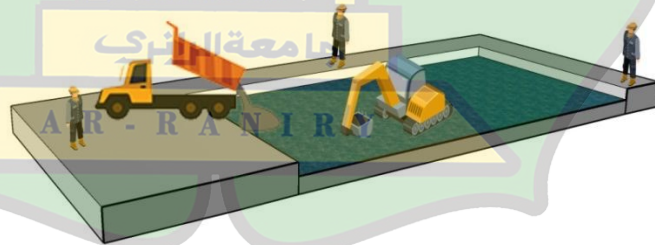
4.2 Kondisi eksisting

4.2.1 Kontur

Tabel 4.2 analisa kontur

FOTO	KETERANGAN
	Kontur pada tapak sebagian besar adalah rawa dan berair, dan hanya ada sebagian tapak yang relative stabil dan rata.
	Kondisi lahan yang sebagian besar berair, dan terjadi penurunan muka tanah dari ketinggian jalan, solusinya dengan melakukan penimbunan pada tapak.

Sumber: analisa Pribadi



Gambar 4.6 potngan tapak

sumber : analisa pribadi


4.2.2 Vegetasi

kondisi vegetasi pada *eksisting site* saat ini sebagai besar *vegetasi* yang ada merupakan tanaman air, berupa enceng gondok, dan ilalang. Tetapi terdapat juga tanaman-tanaman lain seperti *Samanea saman* atau pohon trembesi, ada juga pohon kelapa, *Terminalia catappa* atau yang lebih dikenal dengan pohon keapang, tanaman padi, dan lain sebagainya.

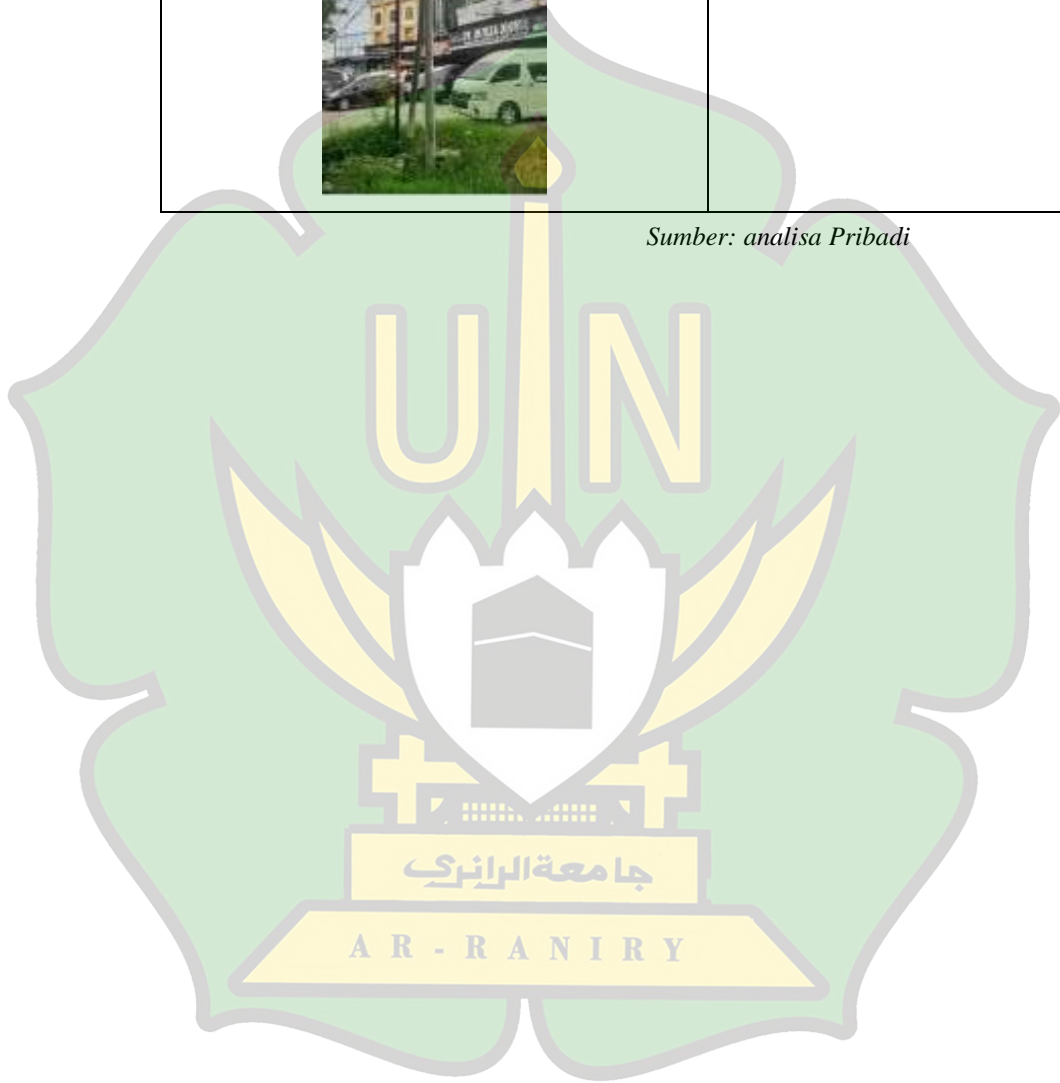
4.2.3 Unilitas

Tabel 4.3 analisa unilitas

	Pada tapak sudah tersedia drainase.
	Pada tapak sudah memiliki tiang listrik, dan aliran listrik yang memadai.

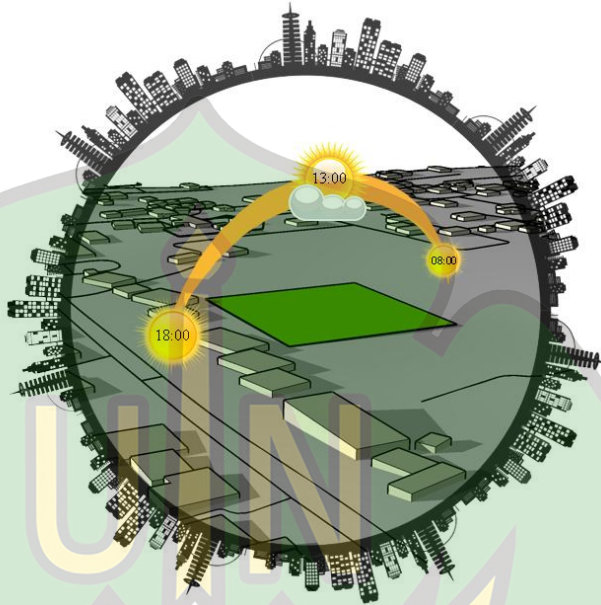
	<p>Pada tapak sudah tersedia jaringan wifi dan telpon yang memadai.</p>
---	---

Sumber: analisa Pribadi



4.3 Analisa Tapak

4.3.1 Analisa Matahari



Gambar 4.7 Analisa Matahari
sumber : Analisa Pribadi

a. Kondisi Eksisting

Pada saat matahari terbit dari sebelah timur pukul 07:00 WIB, tapak akan menerima cahaya matahari pagi secara menyeluruh karena tapak tidak tertutup dengan bangunan lainnya, pada saat siang hari jam 12:00 maka tapak kan menerima matahari secara menyeluruh, dan pada saat matahari sore dari sebelah barat pukul 17:00 WIB, sinar matahari tidak masuk ke dalam tapak secara menyeluruh dikarenakan terhalang oleh, perphonan, bangunan, dan lain sebagiannya.

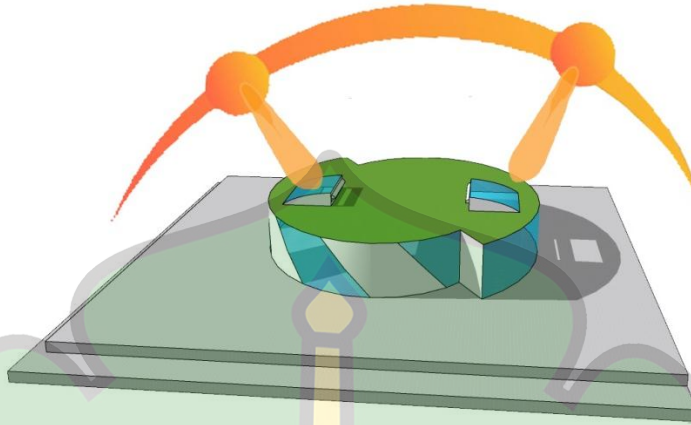
b. Tanggapan

- c. **Gambar 4.5** zonasi ruang gedung pameran
d. *sumber : analisa pribadi*
- e. **Gambar 4.5** zonasi ruang gedung pameran
f. *sumber : analisa pribadi*
- g. **Gambar 4.5** zonasi ruang gedung pameran
h. *sumber : analisa pribadi*



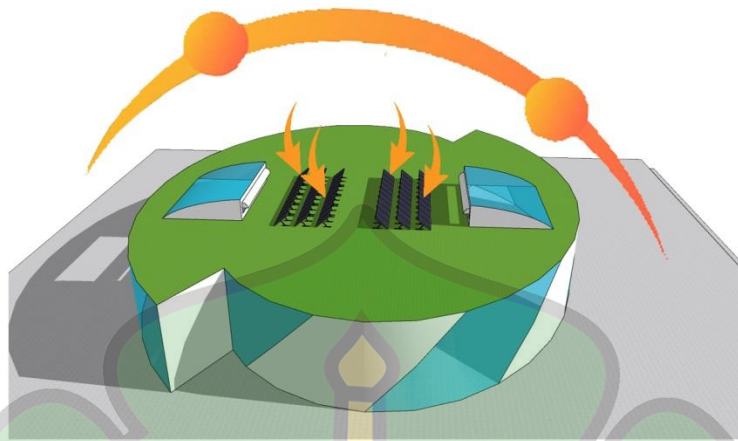
Gambar 4.8 zonasi ruang gedung pameran
sumber : analisa pribadi

- Membuat banyak bukaan pada sisi selatan dan utara, untuk memksimalkan cahaya matahari ke dalam bangunan.



Gambar 4.9 Ilustrasi Konsep
sumber : Analisa Pribadi

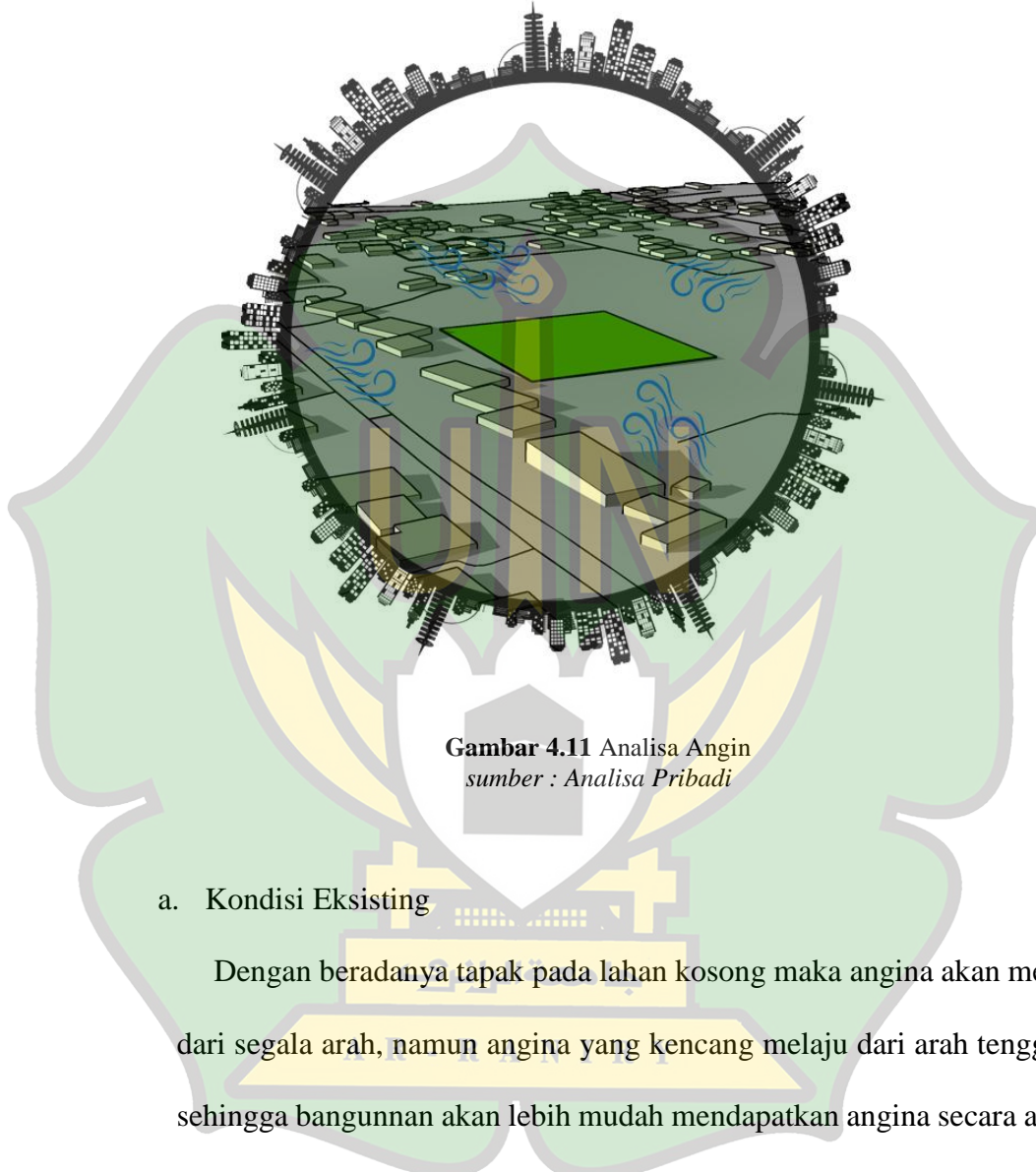
- Membuat *sun shading* pada sisi timur dan barat yang terkena sinar matahari langsung untuk mengurangi masuknya sinar matahari yang berlebihan ke dalam bangunan, dan memberikan kesan pembayangan pada bukaan bangunan, sehingga pengunjung bangunan bisa menerima sinar matahari yang tidak berlebihan.
- Memanfaatkan sinar matahari dengan menggunakan panen surya pada lampu taman untuk mengurangi penggunaan energi listrik dari PLN.



Gambar 4.10 Skylight dan Panel surya
sumber : Analisa Pribadi

- Membuat system pencahayaan alami dari atap bangunan dengan menggunakan *skylight* untuk memasukan sinar matahari secara alami sehingga menghemat pengguna lampu di siang hari.

4.3.2 Analisa Angin

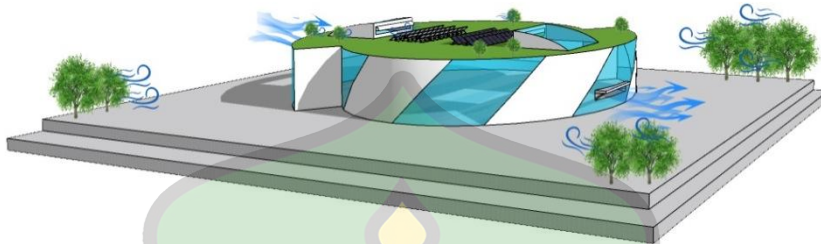


Gambar 4.11 Analisa Angin
sumber : Analisa Pribadi

a. Kondisi Eksisting

Dengan beradanya tapak pada lahan kosong maka angin akan melaju dari segala arah, namun angin yang kencang melaju dari arah tenggara, sehingga bangunan akan lebih mudah mendapatkan angin secara alami tenggara, sehingga bangunan akan lebih mudah mendapatkan angin secara alami.

b. Tanggapan

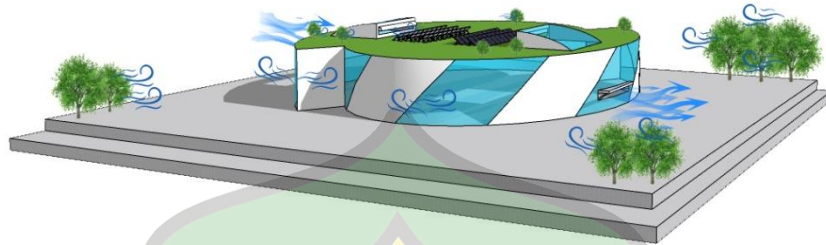


Gambar 4.12 Ventilasi Silang
sumber : Analisa Pribadi

- Sistem ventilasi silang diterapkan agar udara bisa keluar masuk sebagai penghawaan alami pada beberapa ruang baik public atau privat.



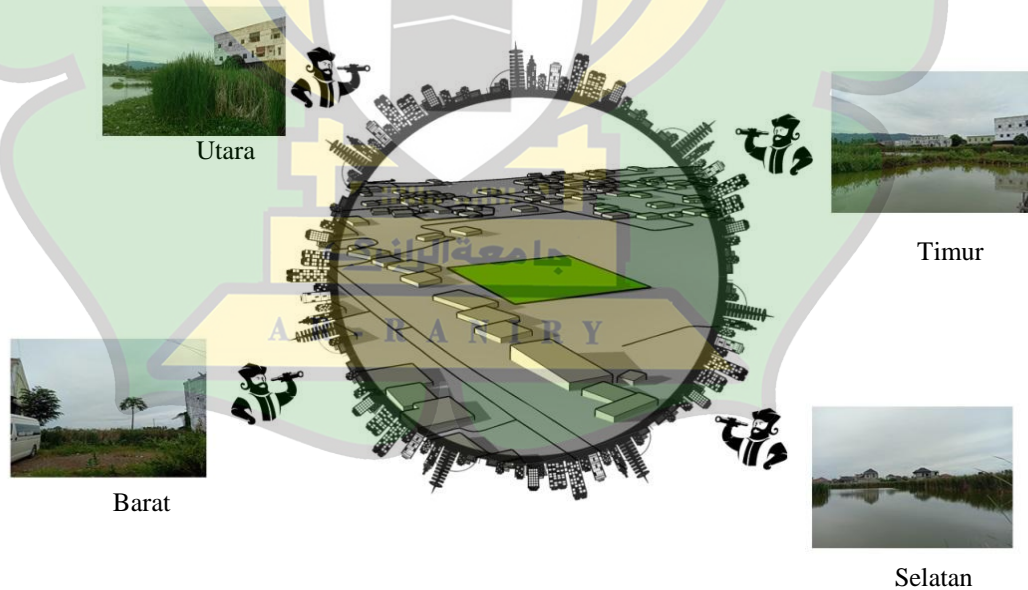
Gambar 4.13 Penghawaan alami jalur udara di dalam bangunan
sumber : Analisa Pribadi



Gambar 4.14 penghawaan area Publik
sumber : Analisa Pribadi

- Pemanfaatan pohon sebagai pereduksi angin langsung terhadap bangunan, dan bangunan bulan untuk memecahkan angin.

4.3.3 Analisa View



Gambar 4.15 Analisa View
sumber : Analisa Pribadi

a. Kondisi Eksisting

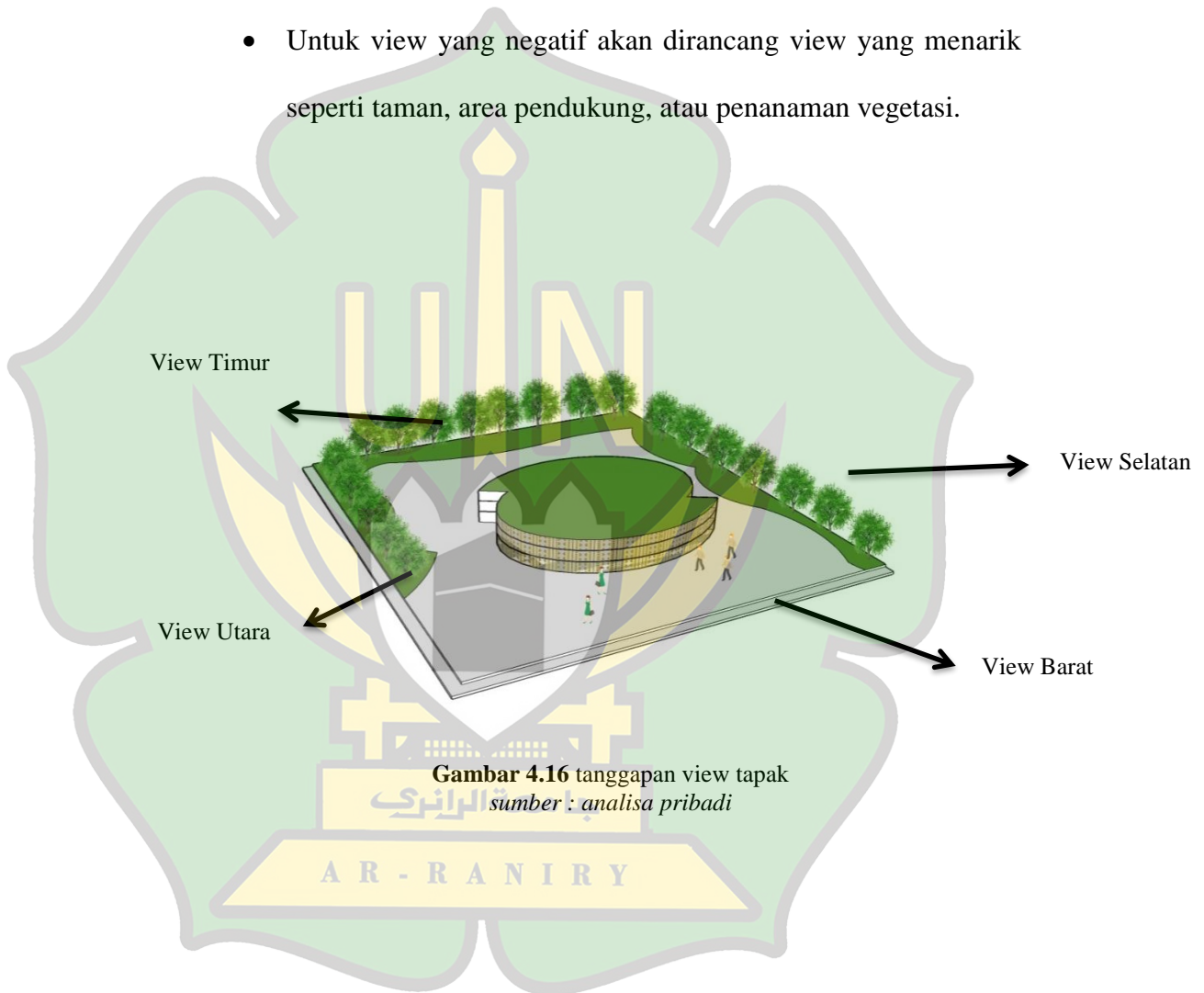
Tujuan dari analisa view ini adalah untuk menemukan potensi tapak dari luar maupun dalam sehingga menjadi poin of interest dan juga untuk mendapatkan arah pandang yang baik. Kondisi tapak dari hasil analisa, view dari keluar *site*:

- Pada bagian utara terdapat view negatif karena terdapat perumahan warga
- Pada bagian timur terdapat view negatif karena terdapat perumahan warga dan sawah.
- Pada bagian selatan terdapat view negatif karena terdapat perumahan warga dan lapangan futsal.
- Pada bagian barat terdapat view positif karena terdapat jalan arteri Jl. Teuku Moh. Hasan, toko, warung kopi. Dan fasilitas umum lainnya

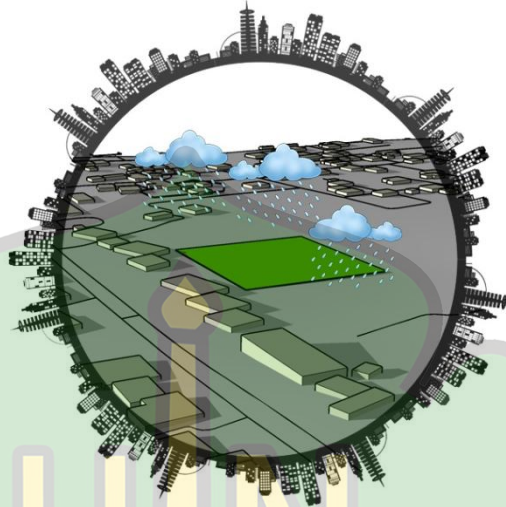
b. Tanggapan

- View bagian barat adalah view positif dan jadikan view utama bangunan, untuk di buat pintu masuk utama bangunan dan memaksimalkan view dengan cara membuat bukaan yang lebar menggunakan kaca.

- Sisi view posisi akan dimanfaatkan untuk ruang-ruang public yang mudah di akses pengunjung seperti lobby, area pameran, pusat informasi, parkir, dan lainnya.
- Untuk view yang negatif akan dirancang view yang menarik seperti taman, area pendukung, atau penanaman vegetasi.



4.3.4 Analisa Hujan



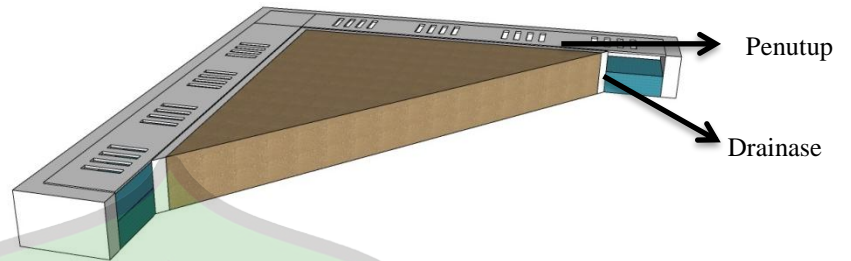
Gambar 4.17 Analisa Hujan
sumber : Analisa Pribadi

a. Kondisi eksisting

Kondisi tapak berada di kota banda aceh terletak pada daerah tropis yang memiliki intensitas hujan yang tinggi pada bulan-bulan tertentu. Dari data Badan Pusat Statistik Kota Banda Aceh pada tahun 2020, maksimal bisa terjadi hujan sebanyak 15 hari dalam satu bulan.

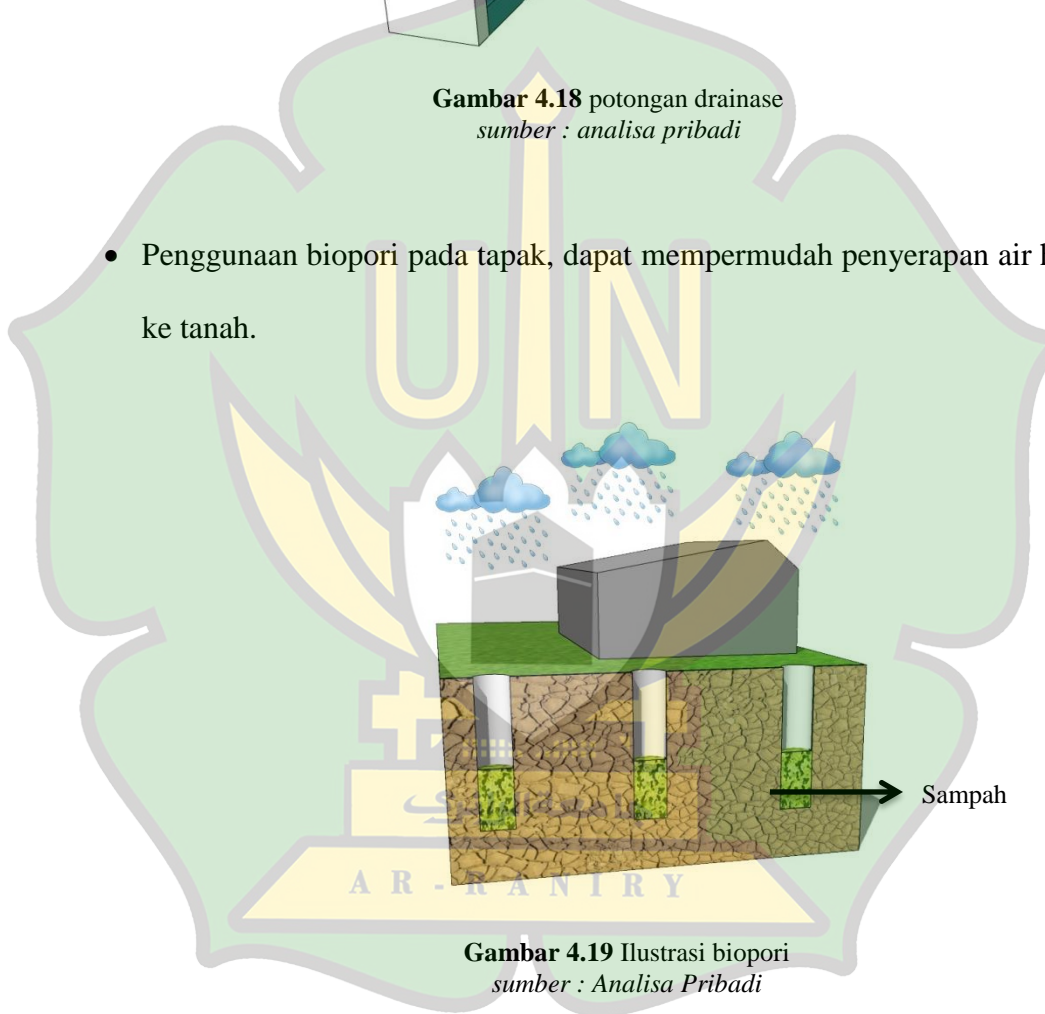
b. Tanggapan

- Menggunakan material perkerasan yang dapat menyerap air sehingga dapat diserap ke tanah dan mengurangi efek terjadinya air tergenang di sekitaran bangunan.
- Membuat drainase di sekeliling tapak yang mengalir ke drainase kota



Gambar 4.18 potongan drainase
sumber : analisa pribadi

- Penggunaan biopori pada tapak, dapat mempermudah penyerapan air hujan ke tanah.

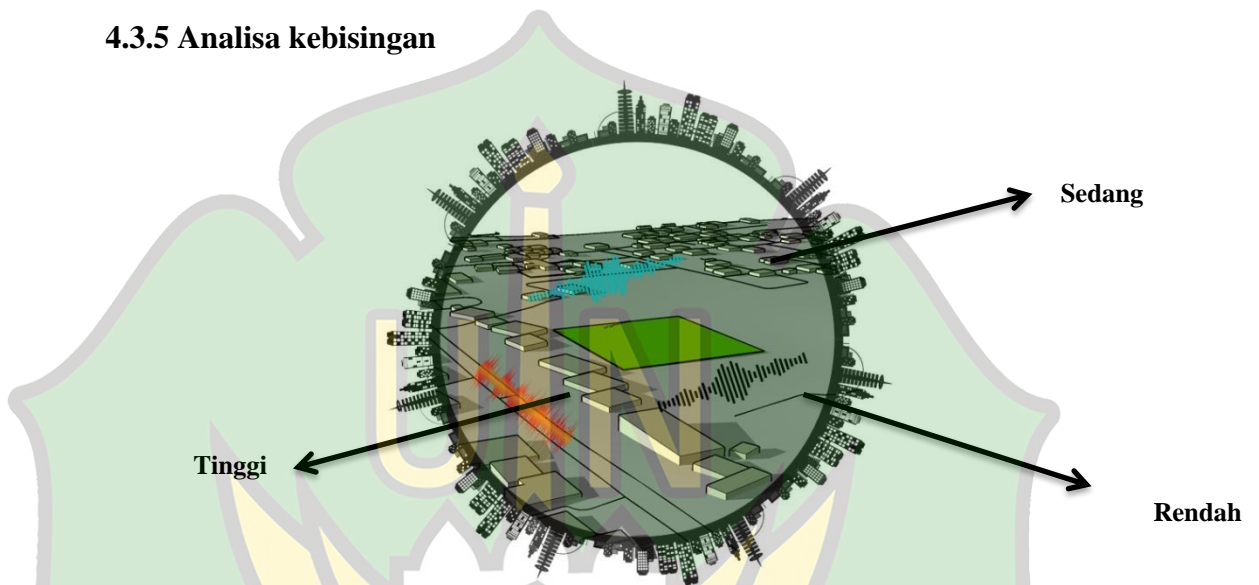


Gambar 4.19 Ilustrasi biopori
sumber : Analisa Pribadi

- Pemanfaatan air hujan sebagai penyuplai air nonkonsumsi yang ditampung dalam tanki air dan dialiri ke dalam bak penampungan. Pemanfaatan air hujan untuk menyiram tanaman, dan dalam keadaan darurat seperti ketika

terjadinya kebakaran pada bangunan, air hujan yang berlebihan akan di aliri ke drainasi kota.

4.3.5 Analisa kebisingan



Gambar 4.20 Analisa Kebisingan
sumber : Analisa Pribadi

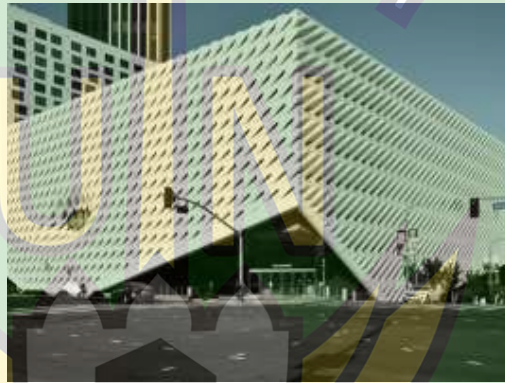
a. Kondisi Eksiting

Tujuan dari analisa kebisingan ini adalah untuk meminimalisir tingkat kebisingan yang akan terjadi di sekitar tapak yang berpotensi mengganggu aktivitas di dalam bangunan, dan analisa ini juga bertujuan untuk mendapatkan kenyamanan yang maksimal di dalam ruangan. Kondisi tapak dari hasil analisa adalah berada di dekat Jl. Teuku Moh. Hasan, Batoh, yang merupakan jalan Arteri. Kebisingan yang terdapat pada lokasi tidak terlalu bising karna lokasi

pembangunan gedung pameran seni rupa jauh masuk ke dalam. Menurut analisa yang saya malalui via aplikasi sound meter di *smartphone* menunjukkan angka sebanyak 31.1 dB (decibel).

b. Tanggapan

- Membuat *secondary skin* yang berfungsi untuk penyaringan suara dan filter sinar matahari saat jam 12 ke atas.



Gambar 4.21 secondary Skin
sumber : Anlindrabangunan.com

- Meletakkan jenis vegetasi yang dapat meredam kebisingan. Jenis vegetasi yang dapat meredam kebisingan adalah jenis pohon glodokan tiang, *Dracaena surculosa Lind* (bamboo jepang), rumput dan beberapa vegetasi lainnya.
- Meletakkan bangunan utama jauh dari jalan arteri Jl. Teuku. Hasan, Batoh karna ketika saya analisa malalui via aplikasi sound meter di *smartphone* kebisingan pada bagian jalan tersebut mencapai 85.6 dB.

4.4 Analisa Fungsional

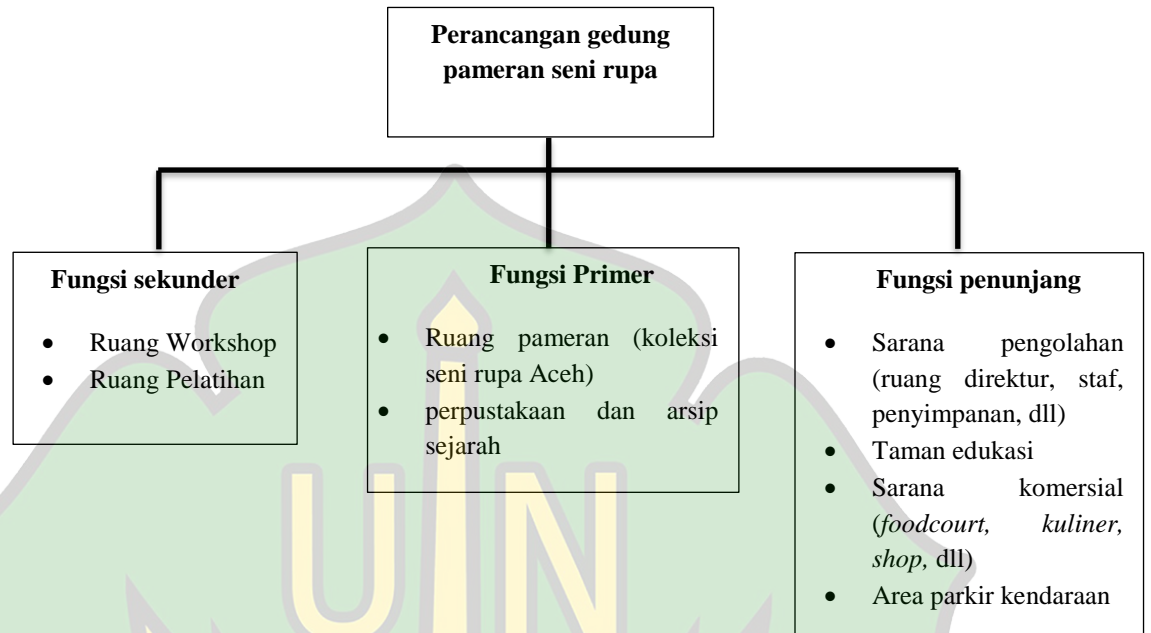
4.4.1 Analisa Ruang

Perancangan gedung pameran seni rupa ini memiliki fungsi yang dapat mewadahi segala aktifitas yang ada di dalam galeri ini, yaitu: fungsi primer, sekunder dan penunjang. Ketiga fungsi tersebut dihadapan dapat menjadikan gedung pameran seni rupa sebagai tempat yang mewadahi kegiatan masing-masing dibidang kesenian rupa, yang bersifat melestarikan dan pendidikan.

- Analisa Fungsi

Penjabaran analisa fungsi tersebut meliputi primer sebagai fungsi utama pada gedung pameran seni rupa ini. Kemudian analisa terhadap fungsi sekunder sebagai fungsi pendukung terhadap gedung pameran seni rupa, dan fungsi penunjang yang akan menjadi penunjang terhadap gedung pameran seni rupa.

Fungsi primer merupakan fungsi utama atas sebuah objek perancangan. Sedangkan sekunder adalah fungsi pokok yang menjadi pendukung dan tambahan fungsi utama. Dan fungsi penunjang adalah fungsi pendukung atas fungsi-fungsi lainnya. Adapun penjabarannya sebagai berikut :



Skema 4.1 Fungsi sekunder, primer, dan penunjang
Sumber: Analisa pribadi

a. Fungsi Primer

Fungsi primer adalah fungsi utama dalam perancangan pembangunan yang menjadi pusat dalam bangunan. Fungsi utama dari perancangan gedung pameran seni rupa adalah wadah edukasi mengenai berbagai seni rupa di provinsi Aceh.

b. Fungsi Skunder

Fungsi skunder adalah fungsi yang mendukung perancangan gedung pameran seni rupa, dan bisa menjadi wadah rekreasi untuk masyarakat, yaitu berupa pelatihan seni rupa pada ruang *workshop*.

c. Fungsi Penunjang

Fungsi penunjang adalah fungsi yang mendukung terlaksananya setiap kegiatan pada fungsi-fungsi yang lain yaitu fungsi primer dan skunder yang terjadi dalam perancangan gedung seni rupa ini, dan menyediakan fasilitas komersial, taman, dan area parker untuk kendaraan

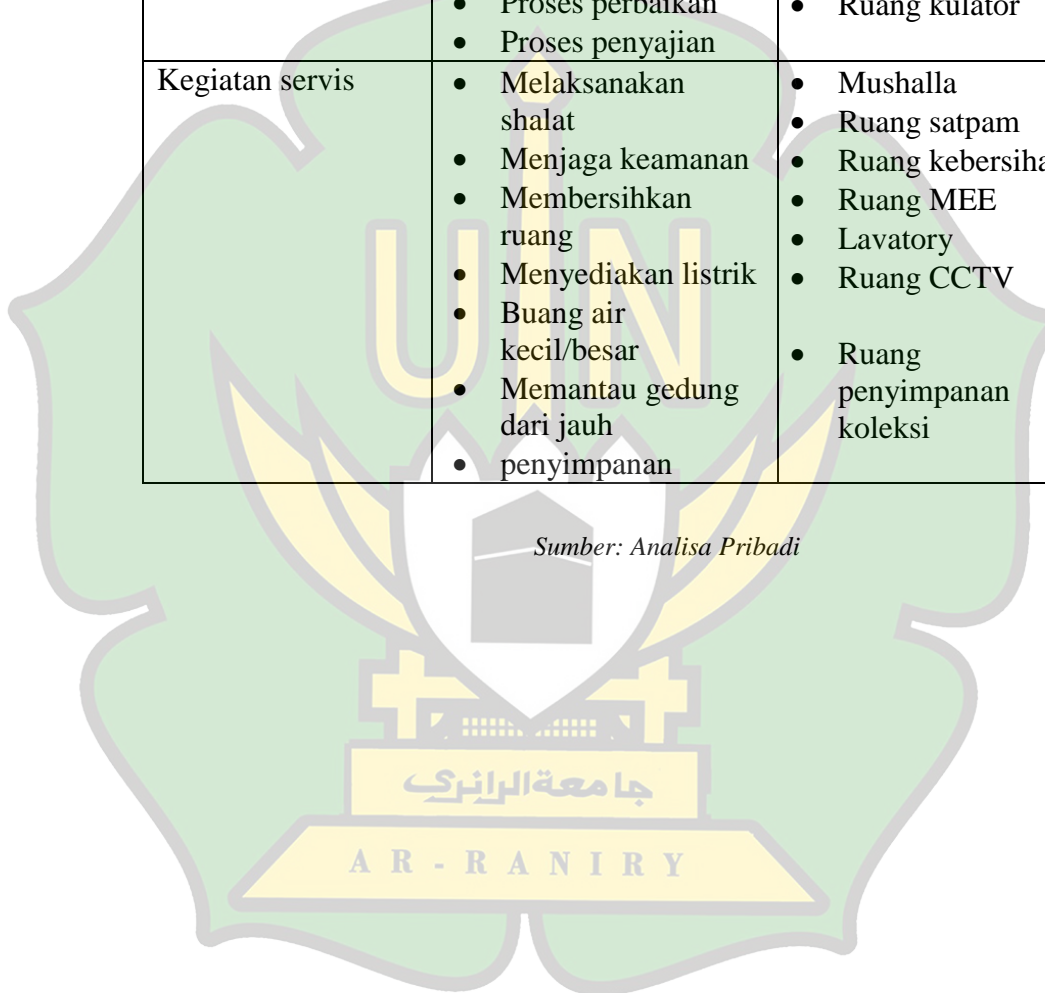
4.4.2 Analisa Kegiatan Pengguna

Tabel 4.4 Kebutuhan jenis ruang Museum seni dan budaya

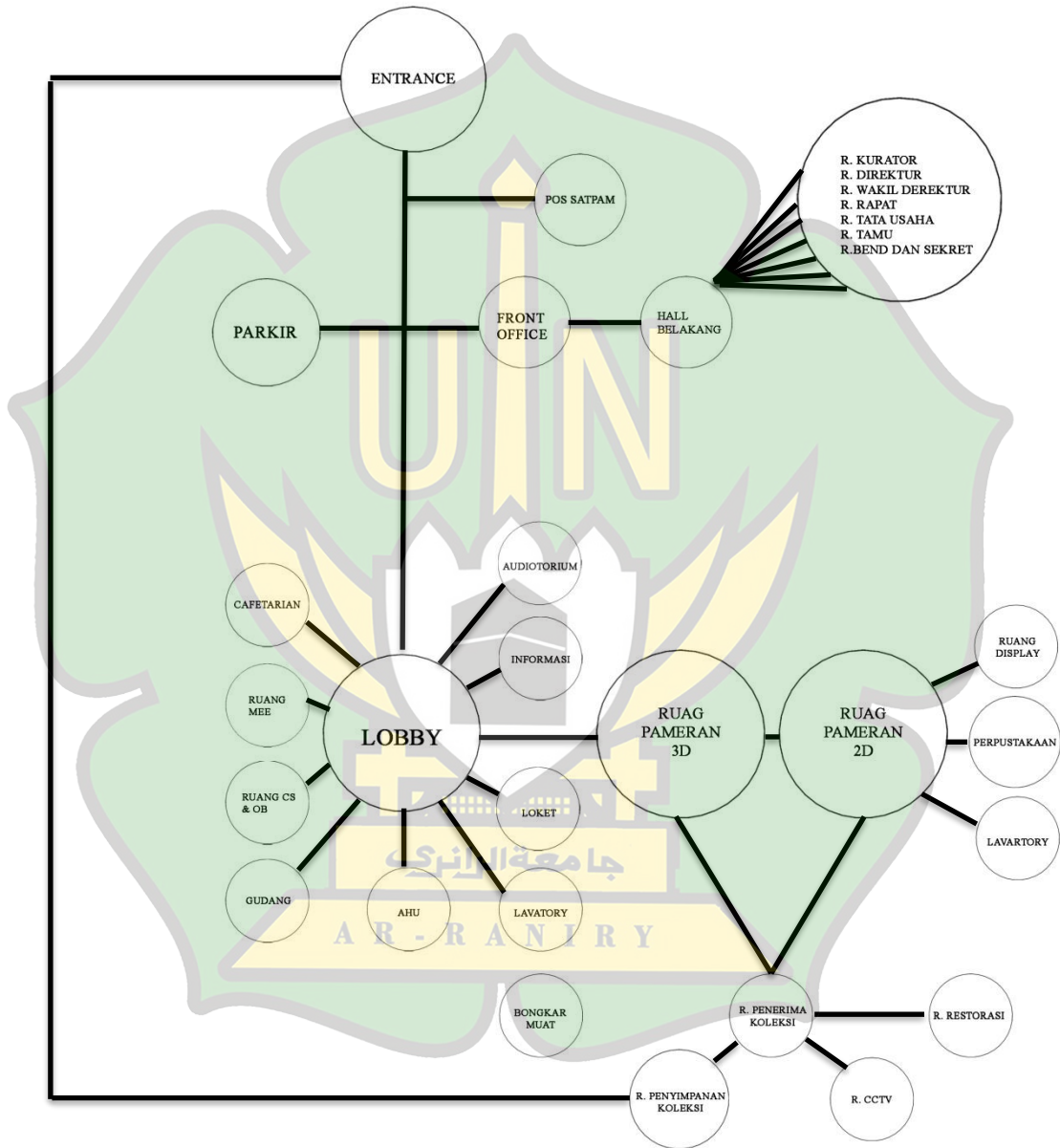
Bentuk Kegiatan	Tujuan Kegiatan	Kebutuhan Ruang	Jenis
Pelayanan	<ul style="list-style-type: none"> • Memberi informasi kepada pengunjung • Menyediakan buku • Menyediakan tempat pertemuan • Informasi dengan alat • Menyediakan makanan dan minuman • Gift/shop 	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang informasi/lobby • Ruang perpustakaan • Auditorium • Audio visual • Caffetaria • Took <i>souvenir</i> 	
Pameran	<ul style="list-style-type: none"> • Memamerkan objek koleksi dua dimensi • Memamerkan objek koleksi tiga dimensi • Pajangan hasil karya pengunjung • Pajangan seni kontemporer • Ruang multi fungsi • penyimpanan 	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang pameran dua dimensi • Ruang pameran tiga dimensi • Ruang display • Ruang pameran kontemporer • Ruang serbaguna • Ruang penyimpanan koleksi 	
Pelatih	<ul style="list-style-type: none"> • Memberi materi • Memberi teknik dasar seni rupa 2D maupun 3D • Mempraktekkan karya seni rupa • Membuat work shop 	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang belajar (latihan) seni rupa 2D dan 3D • Ruang studio praktek • Ruang studio praktek seni rupa 2D dan 3D • Ruang work shop 	
Kegiatan Administrasi	<ul style="list-style-type: none"> • Direktur gedung • Mendampingi direktur 	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang direktur • ruang wakil direktur 	

	<ul style="list-style-type: none"> • Membantu direktur • Melayani tamu • Mengadakan rapat • Kegiatan administrasi • Proses pengawetan • Proses perbaikan • Proses penyajian 	<ul style="list-style-type: none"> • R. bendahara dan sekretaris • Ruang tamu • Ruang rapat • Ruang tata usaha • Ruang konservator • Ruang preparatory • Ruang kulator
Kegiatan servis	<ul style="list-style-type: none"> • Melaksanakan shalat • Menjaga keamanan • Membersihkan ruang • Menyediakan listrik • Buang air kecil/besar • Memantau gedung dari jauh • penyimpanan 	<ul style="list-style-type: none"> • Mushalla • Ruang satpam • Ruang kebersihan • Ruang MEE • Lavatory • Ruang CCTV • Ruang penyimpanan koleksi

Sumber: Analisa Pribadi



4.4.3 Organisasi Ruang



Bagan 4.1 Diagram Organisasi Ruang
Sumber: Analisa pribadi

4.4.4 Analisa Besaran Ruang

Tabel 4.5 Analisa Besaran Ruang Area pengelola

No	Jenis ruang/jumlah gerak	Kapasitas ruang/standar gerak	Perhitungan		hasil	Sumber
Area pengelola						
1	R. administrasi & informasi	4 orang/1.2m ²	4 orang x 1.2m ² 2 meja (0,5x1,2) m 4 kursi (0,5x0,5) m 2 lemari (0,3x1,2) m Jumlah 7,72 m ² + (7,72 m ² x 30%)	=4,8 m ² =1,2 m ² =1 m ² =0,72 m ² =7,72 m ² =10 m ²	10 m ²	DA TSS ASUMSI
2	Loket	2 orang/1.2 m ²	2 orang x 1,2m ² 1 meja (0,5x1,2) m 2 kursi (0,5x0.5) m 1 lemari (0,3x1,2) m Jumlah 3,86m ² + (3,86 m ² x 30%)	=2,4 m ² =0,6 m ² =0,5 m ² =0,36 m ² =3,86 m ² = 5m ²	9 m ²	DA TSS ASUMSI
3	R.tamu	4 orang/1,2 m ²	4 orang x 1,2m ² 1 meja (0,5x1,2) m 4 kursi (0,5x0.5) m 1 lemari (0,3x1,2) m Jumlah	=4,8 m ² =0,6 m ² =1 m ² =0,36 m ² =6,76 m ²	9 m ²	DA TSS ASUMSI

			6,76 m + (6,76 m x 30%)	=8,7 m		
4	R.rapat	10 orang/1,2 m ²	10 orang x 1,2m ² 1 meja (1,8x4.8) m 10 kursi (0,5x0.5) m Jumlah 23.1 m + (23.1 m x30%)	=12 m ² =8,64 m ² =2,5 m ² =23,1 m ² =30 m ²	30 m	DA TSS ASUMSI
5	R.direktur	2 orang/1,2 m ²	2 orang x 1,2m ² 1 meja (0,5x1,2) m 2 kursi (0,5x0.5) m 1 lemari (0,3x1,2) m Jumlah 3,86m ² + (3,86 m ² x 30%)	=2,4 m ² =0,6 m ² =0,5 m ² =0,36 m ² =3,86 m ² = 5m ²	9 m ²	DA TSS ASUMSI
6	R.wakil direktur	2 orang/1,2 m ²	2 orang x 1,2m ² 1 meja (0,5x1,2) m 2 kursi (0,5x0.5) m 1 lemari (0,3x1,2) m Jumlah 3,86m ² + (3,86 m ² x 30%)	=2,4 m ² =0,6 m ² =0,5 m ² =0,36 m ² =3,86 m ² = 5m ²	9 m ²	DA TSS ASUMSI
7	R. tata usaha	2 orang/1,2 m ²	2 orang x 1,2m ² 1 meja (0,5x1,2) m 2 kursi (0,5x0.5) m	=2,4 m ² =0,6 m ² =0,5 m ²	9 m ²	DA TSS ASUMSI

			1 lemari (0,3x1,2) m Jumlah $3,86\text{m}^2 + (3,86\text{ m}^2 \times 30\%)$	$=0,36\text{ m}^2$ $=3,86\text{ m}^2$ $= 5\text{m}^2$		
8	R.bendahara dan sekretaris	2 orang/1,2 m ²	2 orang x 1,2m ² 1 meja (0,5x1,2) m 2 kursi (0,5x0.5) m 1 lemari (0,3x1,2) m Jumlah $3,86\text{m}^2 + (3,86\text{ m}^2 \times 30\%)$	$=2,4\text{ m}^2$ $=0,6\text{ m}^2$ $=0,5\text{ m}^2$ $=0,36\text{ m}^2$ $=3,86\text{ m}^2$ $= 5\text{m}^2$	9 m ²	DA TSS ASUMSI
9	R.kurator	2 orang/1,2 m ²	2 orang x 1,2m ² 1 meja (0,5x1,2) m 2 kursi (0,5x0.5) m 1 lemari (0,3x1,2) m Jumlah $3,86\text{m}^2 + (3,86\text{ m}^2 \times 30\%)$	$=2,4\text{ m}^2$ $=0,6\text{ m}^2$ $=0,5\text{ m}^2$ $=0,36\text{ m}^2$ $=3,86\text{ m}^2$ $= 5\text{m}^2$	9 m ²	DA TSS ASUMSI
Jumlah			Sirkulasi 30%	79 m	102.7 m²	ASUMSI

Sumber: Analisa pribadi

A R - R A N I R Y

Tabel 4.6 Analisa Besaran Ruang Area pengunjung

No	Jenis ruang/ jumlah ruang	Ruang/standar gerak	Perhitungan		Hasil	Sumber
Area pengunjung						
	Lobby	100 orang/1,2 m	150 orang x 1,2m ² Jumlah 180 m ² + (180x70%)	=180 m ² =180 m ² =306 m ²	306 m ²	DA ASUMSI
	R.pameran 2d	100 orang/1,2 m	100 orang x 1,2m ² Jumlah 120 m ² + (120 m x 40%)	=120 m ² =120 m ² =168 m ²	225 m ²	DA ASUMSI
	R.pameran 3d	100 orang/1,2 m	100 orang x 1,2m ² Jumlah 120 m ² + (120 m x 30%)	=120 m ² =120 m ² =156 m ²	225 m ²	DA ASUMSI
	R.Display	50 orang/1,2 m	50 orang x 1,2m ² Jumlah 60 m ² + (60 m x 30%)	=60 m ² =60 m ² =78 m ²	150 m ²	DA ASUMSI
	Cafeteria	50 orang/1,2 m	50 orang x 1,2m ²	=60 m ² =14,4 m ²	147 m ²	DA TSS

			10 meja (0,8 x 1,8) 40 kursi (0,5x0,5) 1 dapur (3x4) 1 gudang (4x4) 1 meja kasir (0,6x1,2) Jumlah 113 m ² + (113 m x30%)	=10 m ² =12 m ² =16 m ² =0,72 m ² =113 m ² =146.9 m ²		ASUMSI
	Mushalla	50 orang/1 m	50 orang x 1m ² T. wudhu pria (3x4) T. wudhu wanita (3x4) Jumlah 74 m ² + (74 m x 20%)	=50 m ² =12 m ² =12 m ² =74 m ² =88,8 m ²	88 m ²	DA TSS ASUMSI
	Souvenir	20 orang/1,2m	20 orang x 1,2 m 1 ruang bebas (5x5) 1 meja kasir (0,6x1,2)	=24 m ² =25 m ² =0,72 m ² =49,7m ² =64,6 m ²	65 m ²	DA ASUMSI

			Jumlah 49,7 m ² + (49,7 m x30%)			
	Amphitheater	50 orang/1,2 m	50 orang x 1,2m ² 1 panggung (3x6) 50 kursi (0,5x0,5) Jumlah 90,5 m ² + (90,5x40%)	=60 m ² =18 m ² =12,5 m ² =90,5 m ² =126,7 m ²	130 m ²	DA ASUMSI
	Workshop	50 orang/1,2 m	50 orang x 1,2m ² 50 kursi (0,5x0,5) Jumlah 72,5m ² + (72,5x40%)	=60 m ² =12,5 m ² =72,5 m ² =101,5 m ²	100m ²	ASUMSI
Jumlah			Sirkulasi 30%	1.410 m²	1.833 m ²	ASUMSI

Sumber: Analisa pribadi

Tabel 4.7 Analisa Besaran Ruang Area servis

No	Jenis runag/ jumlah ruang	Kapasitas ruang/ standar gerak	Perhitungan		Hasil	Sumber
Area servis						
	R.lavatory pria	10 orang/1,2 m ²	10 orang x 1,2m ² 4 wastafel (0,4x0,5) m 5 toilet (1,5x1,5) m Jumlah 26,3 m ² + (26,3 m x20%)	=12 m ² =0,8 m ² =13,5 m ² =26,3 m ² =31,5 m ²	31 m ²	DA TSS ASUMSI
	R.lavatory wanita	10 orang/1,2 m ²	10 orang x 1,2m ² 4 wastafel (0,4x0,5) m 5 toilet (1,5x1,5) m Jumlah 26,3 m ² + (26,3 m x20%)	=12 m ² =0,8 m ² =13,5 m ² =26,3 m ² =31,5 m ²	31 m ²	DA TSS ASUMSI
	Gudang	6 orang/1,2 m ²	6 orang x 1,2m ² 1 ruang bebas 5x5 m Jumlah 32,2 m ² + (32,2x30%)	=7,2 m ² =25 m ² =32,2 m ² =42.86 m ²	43 m ²	DA ASUMSI
	R.konservasi	6 orang/1,2 m ²	6 orang x 1,2m ² 1 ruang bebas 5x5 m Jumlah 32,2 m ² + (32,2x30%)	=7,2 m ² =25 m ² =32,2 m ² =42.86 m ²	43 m ²	DA ASUMSI
	R.restorasi	6 orang/1,2 m ²	6 orang x 1,2m ²	=7,2 m ²	43 m ²	DA

			1 ruang bebas 5x5 m Jumlah 32,2 m ² + (32,2x30%)	=25 m ² =32,2 m ² =42.86 m ²		ASUMSI
	R.penerimaan barang	6 orang/1,2 m ²	6 orang x 1,2m ² 1 ruang bebas 5x5 m Jumlah 32,2 m ² + (32,2x30%)	=7,2 m ² =25 m ² =32,2 m ² =42.86 m ²	43 m ²	DA ASUMSI
	R.penyeimpanan koleksi	6 orang/1,2 m ²	6 orang x 1,2m ² 1 ruang bebas 5x5 m Jumlah 32,2 m ² + (32,2x30%)	=7,2 m ² =25 m ² =32,2 m ² =42.86 m ²	43 m ²	DA ASUMSI
	R.kontrol/CCTV	2 orang/1,2 m ²	2 orang x 1,2m ² 1 ruang bebas (2x3) m Jumlah 32,2 m ² + (32,2m x 20%)	=2,4 m ² =6 m ² =8,4 m ² =10 m ²	10 m ²	DA TSS ASUMSI
	R.MEE	2 orang/1,2 m ²	2 orang x 1,2m ² 1 ruang bebas (2x3) m Jumlah 32,2 m ² + (32,2m x 20%)	=2,4 m ² =6 m ² =8,4 m ² =10 m ²	10 m ²	DA ASUMSI
	R.cs dan ob	4 orang/1,2 m ²	4 orang x 1,2m ² 2 meja 0,5 x 1,2 4 kursi 0,5 x0,5 2 lemari 0,4x 1,5 Jumlah 8,2 m ² + (8,2 m x20%)	=4,8 m ² =1,2 m ² =1 m ² =1,2 m ² =8,2 m ² =9,84 m ²	10 m ²	DA TSS ASUMSI

R. panel induk	2 orang/1,2 m ²	2 orang x 1,2m ² 1 ruang bebas (2x3) Jumlah 8,4 m ² +(8,4 mx20%)	=2,4 m ² =6 m ² =8,4 m ² =10 m ²	10 m ²	DA ASUMSI
R.AHU	1 orang/1,2 m	1 orang x 1,2m ² 1 ruang bebas (1,5x1,5) Jumlah 3,45 m ² + (3,45x10%)	=1,2 m ² =2,25 m ² =3,45 m ² =3,7 m ²	4 m ²	DA ASUMSI
R.pompa	2 orang/1,2 m ²	2 orang x 1,2m ² 1 ruang bebas (2x3) Jumlah 8,4 m ² +(8,4 mx20%)	=2,4 m ² =6 m ² =8,4 m ² =10 m ²	10 m ²	DA ASUMSI
R.trafo	2 orang/1,2 m ²	2 orang x 1,2m ² 1 ruang bebas (2x3) Jumlah 8,4 m ² +(8,4 mx20%)	=2,4 m ² =6 m ² =8,4 m ² =10 m ²	10 m ²	DA ASUMSI
R, gerbang penjaga	2 orang/1,2 m	2 orang x 1,2 m 1 meja x (0,5x1,2) m 2 kursi x(0,4x0,4) m Jumlah 3.32 m ² + (3,32 m x 20%)	=2,4 m ² =0,6 m ² =0,32 m ² =3,32 m ² =3,98 m ²	4 m ²	DA TSS ASUMSI
Jumlah		Sirkulasi 30%	348 m²	447.3 m²	ASUMSI

Sumber: Analisa pribadi



Tabel 4.8 Analisa Besaran Ruang parkir

No	Jenis Kendaraan	SRP dalam m ²
1	a. Mobil Penumpang Gol I	2,30 x 5,00
	b. Mobil Penumpang Gol II	2,50 x 5,00
	c. Mobil Penumpang Gol III	3,00 x 5,00
2	Sepeda Motor	0,75 x 2,00
3	Bus / Truk	3,40 x 12,50

Sumber: satuan ruang parkir

Asumsi jumlah pengguna 1000 orang. Perbandingan Mobil dan Sepeda Motor (30:70)

a. Kapasitas mobil 30% jumlah pengguna
 (1 mobil = 2,5m x 5,6m = 14 m²)
 (30% x 1000) x 14m² = **4.200 m²**

b. Kkapasitas Motor 70% Jumlah pengguna
 (1 Sepeda Motor = 0,75 x 2,00 = 1,5 m²)
 (70% x 1000) x 1,5m² = **1.050 m²**

asumsi area sirkulasi luas = kapasitas Mobil + kapasitas Motor (75% luas parker)
 = 4.200 m² + 1.050m² x (75%) = **4.987,5 m²**

Total luas area parker = kapasitas mobil + kapasitas motor + asumsi area sirkulasi luas
 = 4.200m² + 1.050m² + 4.987,5m²
 = 10.237,5 = **11.000 m²**

Tabel 4.9 Total Besaran Ruang

Kelompok	Besaran Ruang
Area Pengelola	102 m ²
Area Servis	447 m ²
Area Pengunjung	1833 m ²
Area Parkir	11.000 m ²
Total	13.400 m ²
Sirkulasi antar Ruang	13.400 m + (13.400 m x sirkulasi 30%) = 17.420 m
Total Besaran Ruang	17.420 m²

Sumber: Analisa pribadi

Sumber data perhitungan besaran ruang perencanaan gedung pameran seni rupa adalah sebagai berikut:

- a. Data Arsitek
- b. *Time-Saver Standar ForBuilding Types 2*
- c. Asumsi Pribadi

Berdasarkan buku De Chiara, Joseph dan John Callender. "*Time-Saver Standar ForBuilding Types 2*" (1987), standar kebutuhan sirkulasi adalah sebagai berikut:

- a. 10% : kebutuhan sirkulasi minimum.
- b. 20% : kebutuhan sirkulasi untuk keluasan gerak.
- c. 30% : kebutuhan sirkulasi untuk kenyamanan fisik
- d. 40% : kebutuhan sirkulasi untuk kenyamanan psikologi
- e. 50% : kebutuhan sirkulasi untuk spesifikasi kegiatan.
- f. 70-100% : kebutuhan sirkulasi untuk kegiatan yang baik.

BAB V KONSEP PERANCANGAN

5.1 Konsep Dasar

Konsep dasar Perancangan Gedung Pameran Seni Rupa adalah “simbolisme arsitektur” yang mana perancangan ini merupakan sebuah wadah untuk melestarikan dan mempromosikan benda-benda kesenian Aceh atau luar Daerah. Penerapan simbolisme arsitektur ini mengacu kepada nilai-nilai kebudayaan Aceh yang berfokus pada bentuk, ornament, material, dan fungsi bangunan itu sendiri. Dengan menggunakan konsep simbolisme arsitektur, diharapkan bangunan ini menjadi salah satu bangunan yang ikonik, dan memfasilitasi potensi wisata baru di Banda Aceh.

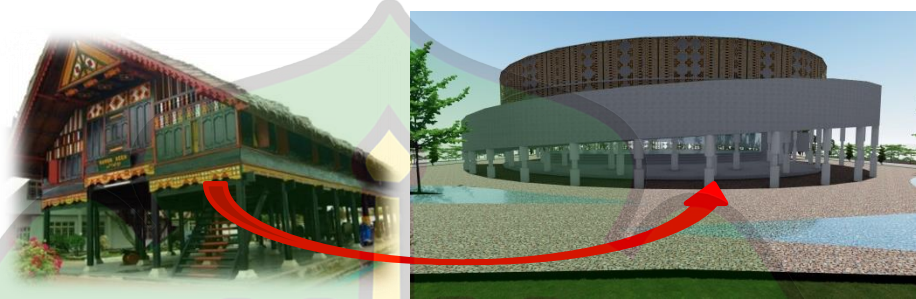
5.1.1 Bentuk Bangunan

- a. Konsep bentuk dari perancangan gedung pameran seni rupa ini adalah “spiral” dimana konsep dasar bangunan ini di ambil dari kata *gisa bakpunca* (kembali pada dasar) yang dimaksud adalah sebuah konsep budaya agar kita mengingat kembali pada apa yang telah disepakati oleh leluhur kita masyarakat aceh sehingga norma-norma yang di perhtikan oleh mereka tetap terpelihara untuk masa kini dan masa yang akan datang. Dan mengambiln tema “Arsitektur Simbolisme” dari rumah tradisional Aceh, dan ukiran Aceh. R - R A N I R Y



Gambar 5.1 Bentuk Spiral
Sumber: Analisa pribadi

- b. Mengadopsi konsep panggung dari rumah Aceh, selain hanya melihat nilai estetika penggunaan bentuk panggung ini bisa difungsikan sebagai kolong yang memungkinkan air mengalir jika terjadi banjir bandang atau tsunami. Area ini juga dapat dimanfaatkan sebagai ruang sosialisasi



Gambar 5.3 Ilustrasi bentuk bangunan dari panggung rumah adat Aceh
Sumber: Analisa pribadi

5.1.2 Ornamen Bangunan

- a. Ornamen dipakai ialah implementasi dari bentuk kasab Aceh yang bermotif *bungoeng mulu* dan *bungoeng kala*, yang digunakan sebagai fasad pada bangunan untuk melindungi dari paparan sinar matahari langsung.



Gambar 5.4 Ilustrasi fasade bangunan dari panggung rumah adat Aceh
Sumber: Analisa pribadi

5.2 Konsep Pemintakan

Pemintakan adalah pengelompokan fungsi-fungsi dalam satu bangunan dan hubungan yang didasarkan pada jenis kegiatan dan sifat ruang sehingga kegiatan berlangsung dalam tapak optimal dan teratur. Permintakan dibagi menjadi 4 zona, yaitu:

Table 5.1 Konsep permintakan

Zona privat	Zona semi publik	Zona Publik	Zona servis
Kegiatan Pelayanan			
-	-	Lobby	Lavartory
-	-	Perpustakaan	-
-	-	Auditorium	-
-	-	Cafetariaa	-
-	-	Took souvenir	-
Kegiatan Pameran			
-	Ruang pameran 2D	-	Ruang penyimpanan koleksi
-	Ruang pameran AR - 3D	-	Lavartory
-	Ruang display	-	-
-	Ruang serba guna	-	-
-	Ruang pameran kontemporer	-	-
-	Ruang bend dan sekretaris	-	-

-	Ruang tamu	-	-
Kegiatan Pengelola			
Ruang direktur	Ruang tata usaha	-	-
Ruang wakil direktur	Ruang konservator	-	-
Ruang rapat	Ruang prepator	-	-
-	Ruang kurator	-	-
Kegiatan Servis			
Ruang MEE	Ruang satpam	mushalla	Lavartory
Ruang CCTV	Ruang kebersihan	-	-
Ruang penyimpanan koleksi	-	-	-
		-	

Sumber : Analisa Pribadi

5.3 Konsep *Virtual Reality* (VR) Dalam Gedung Pameran Seni Rupa



Gambar 5.5 Ilustrasi Konsep *Virtual Reality*

Sumber: <https://monsterar.net>

Gedung pameran seni rupa adalah gedung yang memperkenalkan koleksi seni rupa dari zaman dulu hingga ke seni rupa zaman sekarang yang mana koleksinya memiliki nilai sejarah yang sangat tinggi, serta hasil karya seniman-seniman Aceh. Seiring perkembangan zaman munculnya teknologi *Virtual Reality* (VR) dimana teknologi ini menghidupkan koleksi barang seni dan VR sangat membantu menghidupkan suasana dan menjadikan kegiatan menikmati benda pameran lebih atraktif serta menyenangkan. Pengunjung dapat merasakan koleksi seni baik dari segi bentuknya maupun cara proses pembuatan seni itu sendiri.

Penerapan konsep ini pada Gedung Pameran Seni Rupa merupakan bentuk tanggap teknologi untuk membantu pengunjung lebih memahami koleksi. Selain itu, penggunaan VR dapat memudahkan pengunjung memahami konsep dibalik benda pameran.

5.4 Konsep Penyajian Objek Pameran Pada Gedung Pameran Seni Rupa

a. Objek pameran dua dimensi

- Di tempel pada dinding.
- *System panel*.



Gambar 5.6 Ditempel pada dinding

Sumber: <http://www.artinfo.com/media>

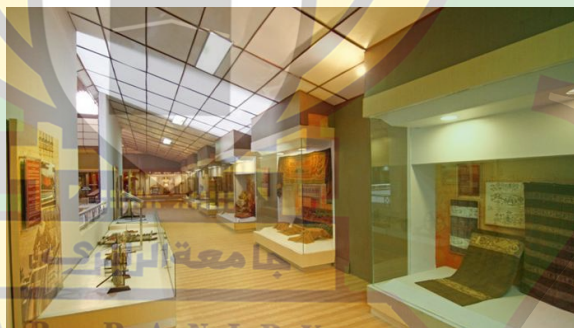


Gambar 5.7 System panel

Sumber: <http://www.antarsumut.com/berita-sumut>

b. Objek pameran tiga dimensi

- Dimasukkan dalam kotak kaca.
- Disangga.
- Diletakkan di lantai.



Gambar5.8 Disangga

Sumber: www.id-mag.com



Gambar 5.10 Dimasukkan ke dalam kotak kaca
Sumber: www.tribunews.com



Gambar 5.11 Split level
Sumber: www.artinfo.com

AR - RANIRY



Gambar 5.12 Diletakkan dilantai
Sumber: <http://recollections.nma.gov.au>

5.4.1 Konsep Pameran Dalam Gedung Pameran Seni rupa

A. Sistem pengamanan

Menurut Pedoman Museum Indonesia (2008), selain menggunakan pengamanan fisik, Gedung Pameran Seni Rupa ini sebaiknya juga menggunakan perangkat elektronik. Perangkat elektronik yang digunakan dalam pengamanan museum meliputi:

- Control panel, sebagai pusat dari semua kegiatan pada suatu system pengamanan elektronik, bekerja sesuai dengan program yang telah diatur sebelumnya.
- Kontak *magnetic*, alat ini akan akan bekerja jika jendela, pintu atau vitrin rusak, maka alarm akan berbunyi.
- Kawat (*wiring*), aliran melalui kawat diletakkan di pintu atau penutup dan tombol akan bergerak bila pintu terbuka.
- Detektor getar, alarm akan berbunyi apabila jendela atau *vitrin* memperoleh tingkat getaran yang tidak normal.
- Detektor kaca pecah, alat ini akan mendeteksi pada frekuensi kaca pecah, seperti jendela atau *vitrin*.

- Sensor infra merah pasif, sensor ini didesain untuk mendeteksi panas tubuh dan ditempatkan di sekitar koridor atau galeri dengan sensor layar alarm.
- Detektor asap, sensor ini mendeteksi asap jika terjadi kebakaran dan membunyikan alarm. Biasanya dilengkapi alat penyemprot air (*water sprinkle*) dan sistem prevensi gas.
- Sensor pendeteksi aktivitas, sensor gelombang mikro atau ultra sonic dapat mendeteksi gerakan di sekitar area deteksi. Alat ini dapat digunakan bersamaan dengan sensor infra merah pasif untuk pengecekan silang dalam sistem pengamanan.
- *Dual tone sounder*, berfungsi untuk memberikan peringatan bila terjadi sesuatu yang tidak diinginkan di dalam ruangan yang telah diproteksi alarm.
- *Close circuit television* (CCTV) terdiri dari *camera*, *video switcher*, *TV monitor*, *stabilizer*, *video recorder*. Alat ini tidak dapat dijadikan sebagai petugas satpam, tetapi harus tetap dipantau secara kesinambungan, bila terjadi hal yang mencurigakan, pemantau harus segera menghubungi petugas satpam terdekat lokasi yang dicurigai.

B. System pemeliharaan gedung

Menurut Pedoman Museum Indonesia (2008), system pemeliharaan Gedung Pameran Seni Rupa erat kaitannya dengan konservasi preventif. Oleh karena itu, hendaknya dalam melakukan hal tersebut harus memperhatikan lingkungan makro (Gedung Pameran Seni dan Ruangan) dan lingkungan mikro (vitrin dan lemari koleksi). Selain itu penempatan juga perlu dipertimbangkan secara matang.

Penerapan koleksi dapat berada di:

- Ruang pameran (*display*)

Untuk koleksi yang dipamerkan, biasanya berada di dalam ruangan dan di luar ruangan, untuk koleksi dalam ruangan biasanya ditempatkan di dalam vitrin dan luar vitrin.

- Ruang simpan (*storage*)

Koleksi di luar ruangan simpan biasanya berada di dalam ruangan tertutup

Dan berada di dalam rak-rak atau diletakkan di lantai.

- Keadaan transisi

Koleksi transisi adalah koleksi yang dipersiapkan untuk dipindahkan. Perpindahan koleksi dapat berupa pindah lokal (dari suatu ruangan ke ruangan lain), ataupun dipinjam oleh gedung lain untuk dipamerkan di dalam kota, luar kota, dalam negeri dan melalui transportasi darat, udara, dan laut.

Cara konservasi preventif dalam mengatasi factor penyebab kerusakan adalah :

a. Pengaturan letak koleksi

- Pengaturan posisi koleksi gedung pameran seni rupa terhadap temperature dan kelembaban. Misalnya pengaturan posisi koleksi pada gedung pameran seni rupa terhadap sumber cahaya agar tidak terlalu dekat dengan lamp dan jendela. Terlebih koleksi organic jenis kertas, tekstil dan kayu. Begitu pula letak koleksi pada gedung pameran seni rupa dari lantai harus lebih dari 20 cm.
- Pengaturan posisi antar koleksi gedung pameran. Misalnya posisi dalam penyimpanan tidak diperkenalkan dietakkan dalam posisi bersinggungan, bertumpukan, tergantung atau terlipat.

Bila terpaksa bersinggungan harus disekat. Khusus koleksi tekstil dan logam dibungkus dengan kertas bebas asam.

b. Pengendalian

- Kelembaban udara, pengendalian kelembaban relative dapat dilakukan dengan alat dehumidifier untuk mengatur fluktuasi kelembaban.
- Temperature udara, pengendalian udara dapat dilakukan dengan cara pengaturan fluktuasi suhu melalui penggunaan *air conditioning* (AC) dan alat sirkulasi udara untuk membuat aliran udara dalam ruang penyimpanan koleksi dan ruang pameran.
- Pencahayaan, pengendalian pencahayaan dilakukan dengan cara pengaturan cahaya agar tidak langsung mengenai koleksi. Lampu yang digunakan dalam ruangan dan vitrin harus diberikan filter untuk mencegah sinar ultra violet mengenai koleksi. Bagi koleksi yang sensitif, nilai intensitas cahaya yang diberikan adalah maksimum 30 luks dan untuk koleksi yang tidak sensitive maksimum 200 luks.
- Air, pengendalian air dilakukan dengan cara :
 - Meletakkan koleksi, yang berada di luar vitrin, tidak langsung terkena dinding atau lantai agar terhindar dari kapilaritas air tanah.
 - Memperhatikan tetesan air yang bocor yang berasal dari AC.
 - Menempatkan saluran pembuangan air tidak melewati ruang pameran.
- Api, pengendalian api dilakukan dengan cara :
 - Melengkapi gedung pameran seni rupa dengan *smoke detector, hydrant, tabung pemadam kebakaran*.

- Memberi tanda larangan merokok pada setiap ruangan.
- Kriminalitas, pengendalian kriminalitas di gedung pameran dilakukan dengan memenuhi persyaratan pembuatan vitrin.

Yaitu :

- Bobot yang sukar untuk dipindahkan.
- Bahan yang tidak mudah rusak.
- Terkunci dengan baik sehingga sukar untuk dibongkar.
- Semua permukaan tertutup kaca sehingga tidak mudah di pecahkan.
- Menempatkan koleksi jauh dari tangan pengunjung dan memberi penghalang fisik.
- Pengamanan juga dapat dilakukan dengan menggunakan pembatas psikologis.

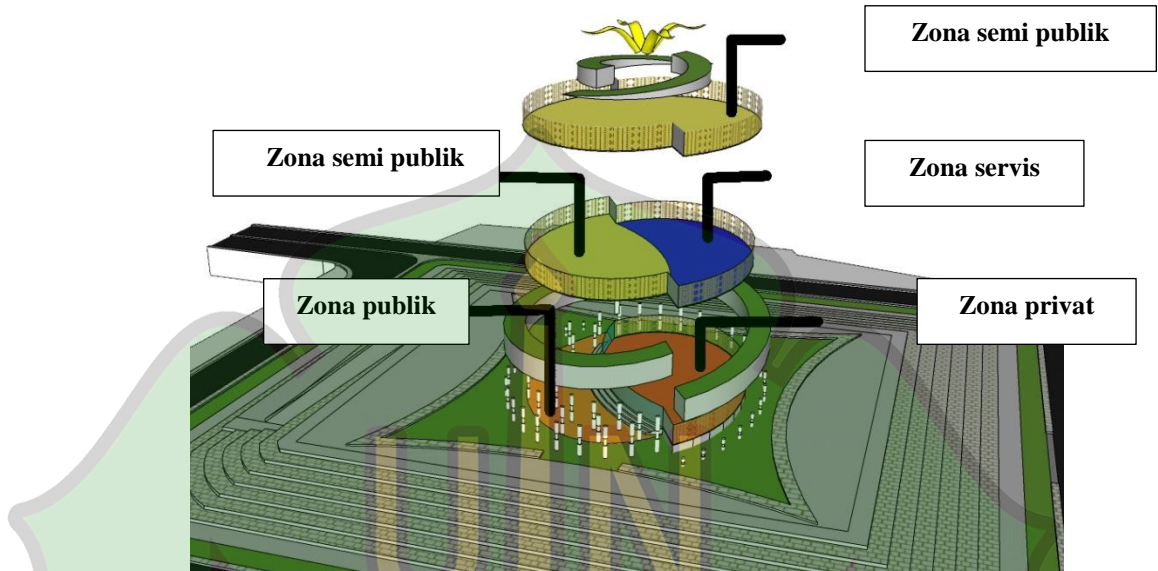
5.5 Konsep Perzoningan

5.5.1 Konsep Perzoningan Skala Site

Perzoningan berperan sebagai acuan dalam pembuatan denah. Perzoningan dihasilkan dari olah konsep terpaut ikatan ruang. Perzoningan merupakan cerminan secara universal terpaut perletakan massa pada desain rencangan.

AR - RANIRY

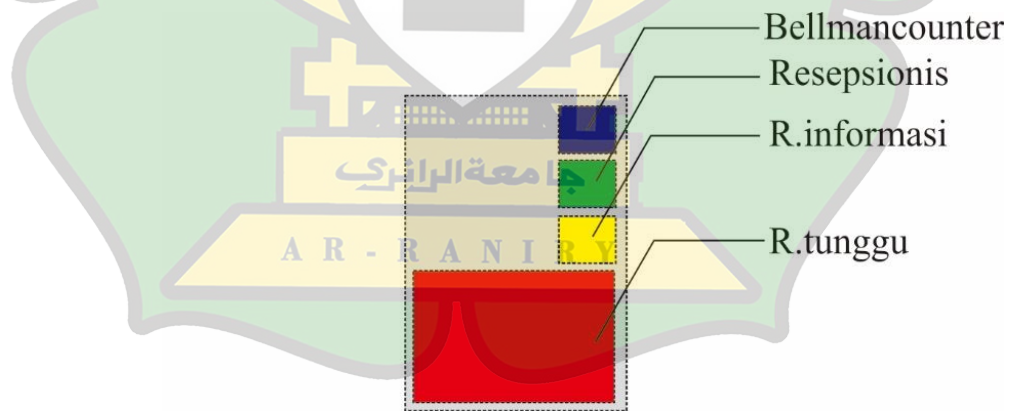
5.5.2 Konsep Penzoningan Vertikal



Gambar 5.14 Penzoningan
Sumber: Analisa Pribadi

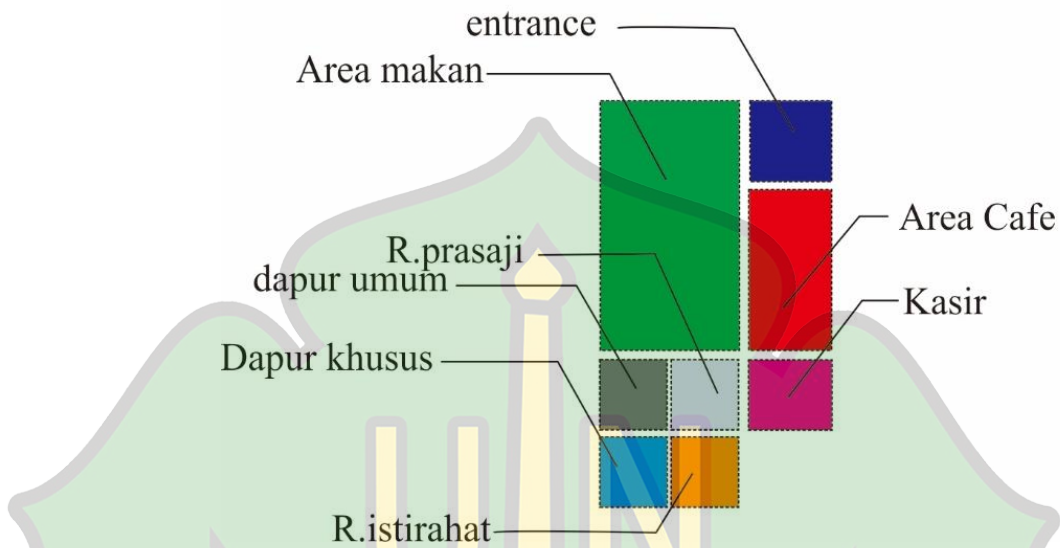
5.5.3 Konsep Perzoningan Skala Ruang

a. Zoning Lobby



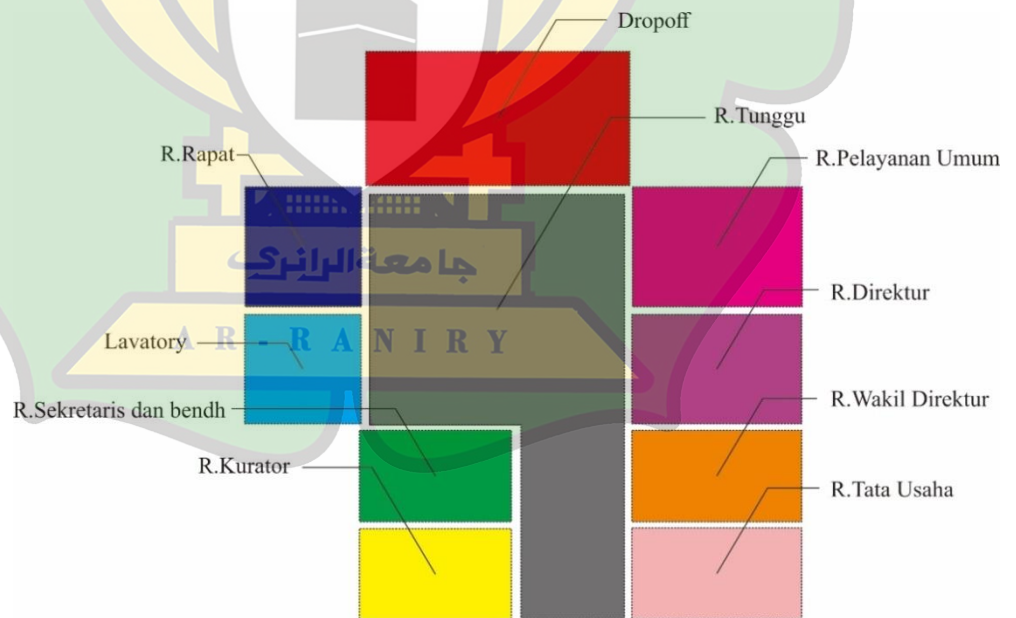
Gambar 5.15 Penzoningan Lobby
Sumber: Analisa Pribadi

b. Zoning Café/Resto



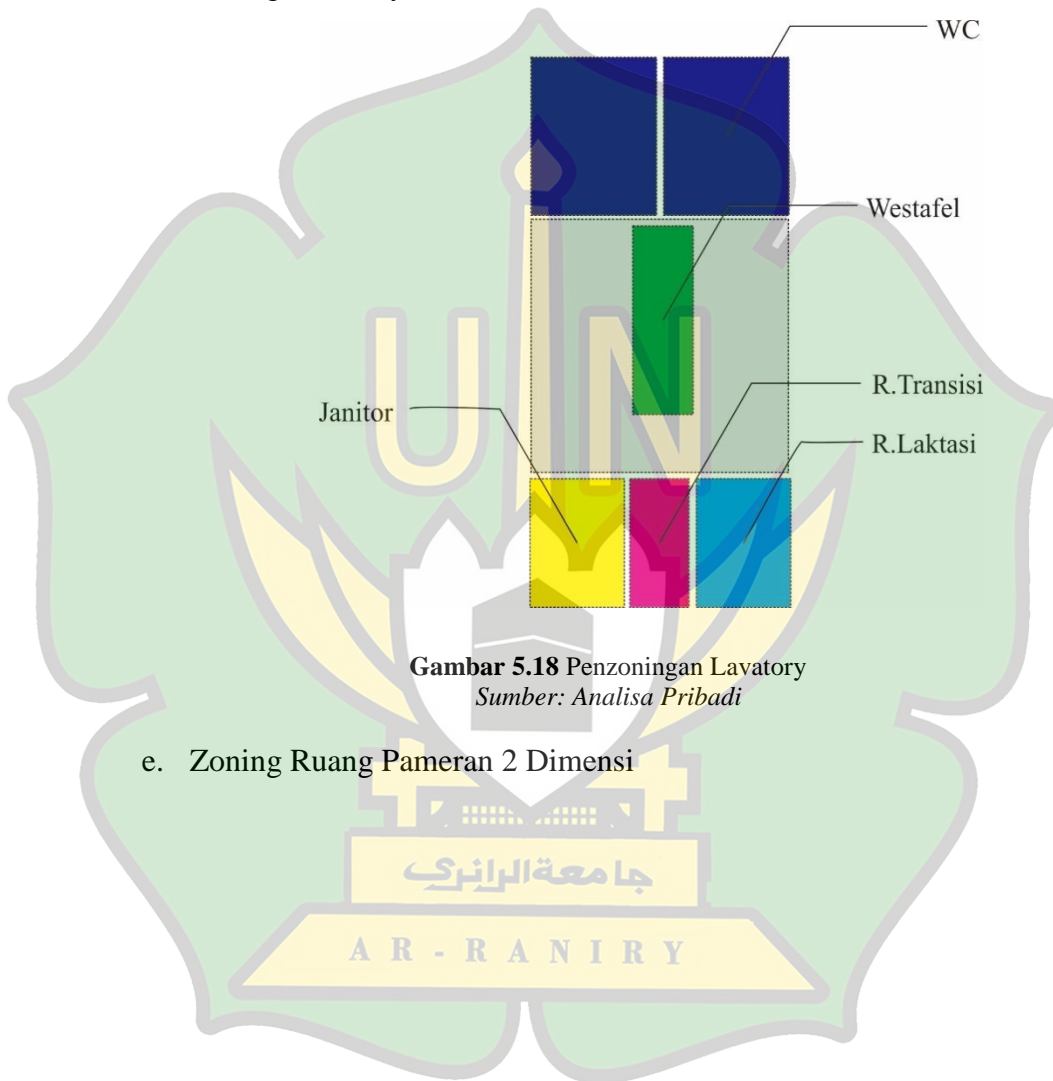
Gambar 5.16 Penzoningan Cafee/Resto
Sumber: Analisa Pribadi

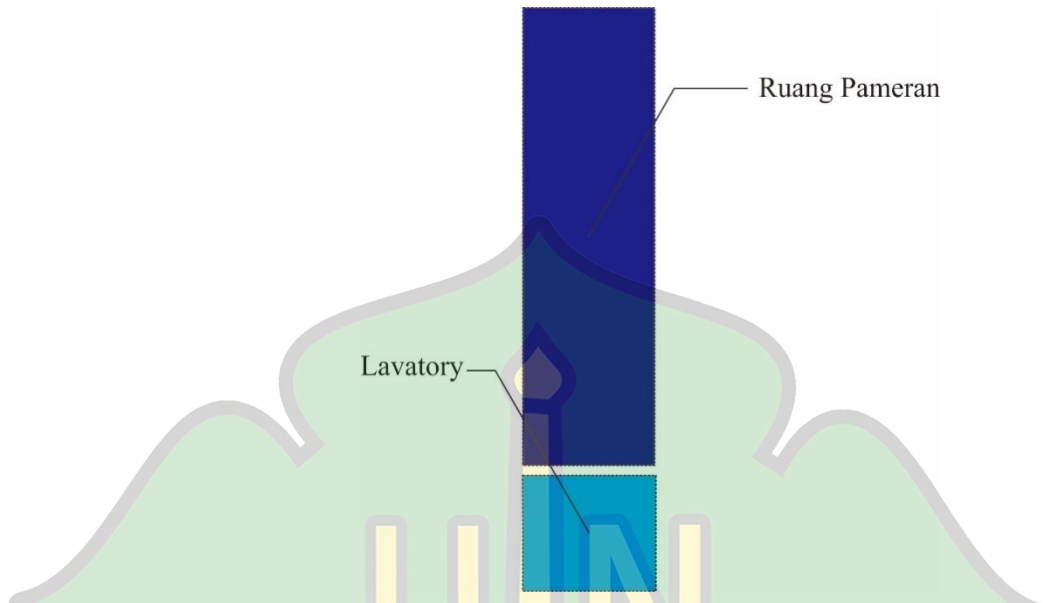
c. Zoning Ruang Pengelola



Gambar 5.17 Penzoningan R. Pengelola
Sumber: Analisa Pribadi

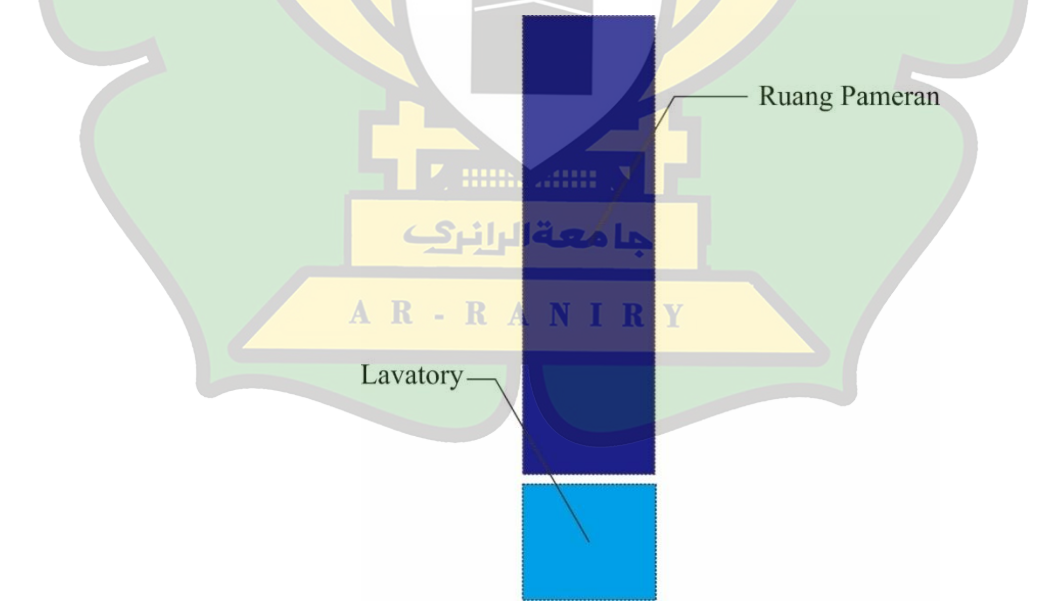
d. Zoning Lavatory





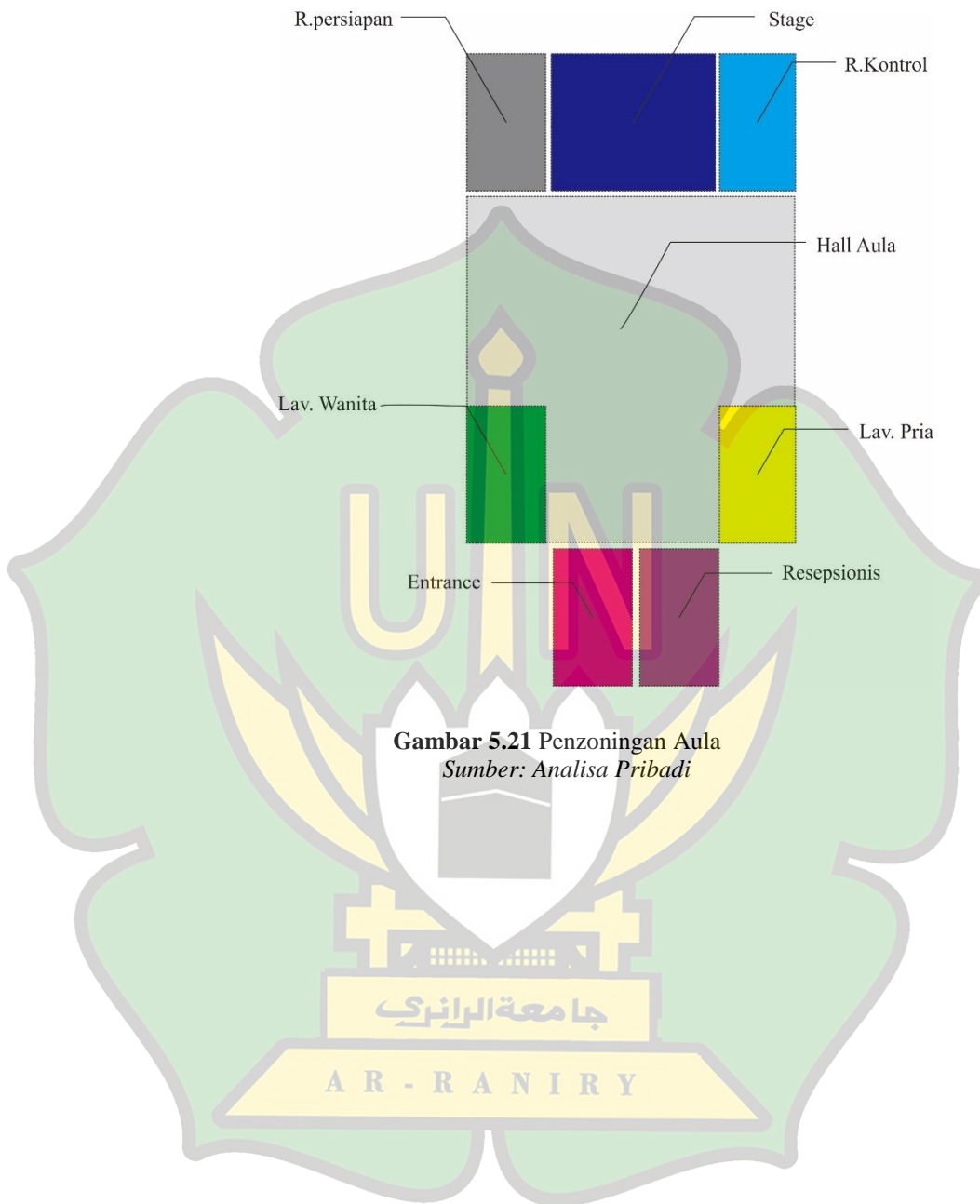
Gambar 5.19 Penzoningan Pameran 2 dimensi
Sumber: Analisa Pribadi

f. Zoning Ruang Pameran 3 Dimensi

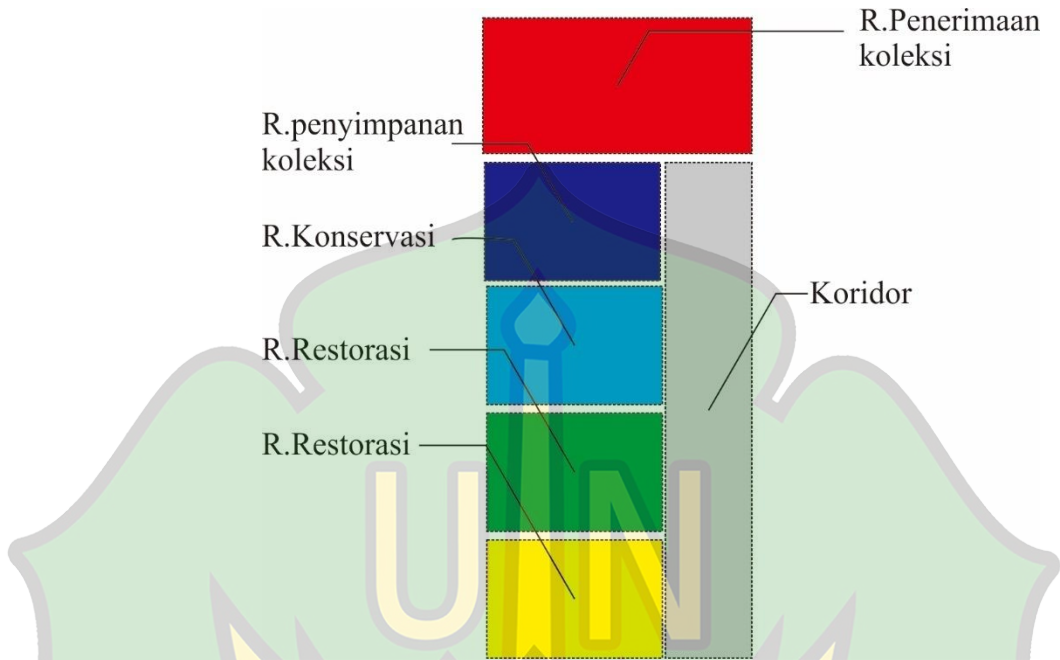


Gambar 5.20 Penzoningan Pameran 3 dimensi
Sumber: Analisa Pribadi

g. Zoning Aula



h. Zoning Ruang Koleksi



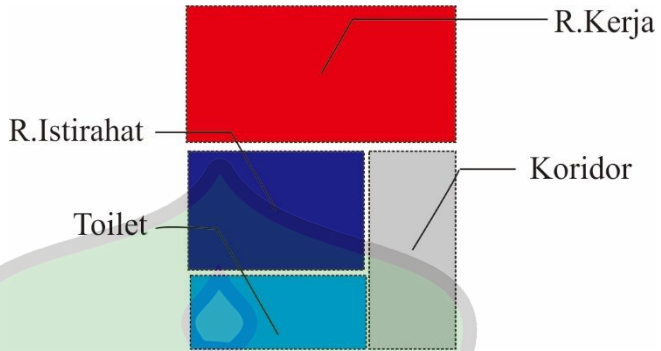
Gambar 5.22 Penzoningan Ruang Koleksi
Sumber: Analisa Pribadi

i. Zoning MEE



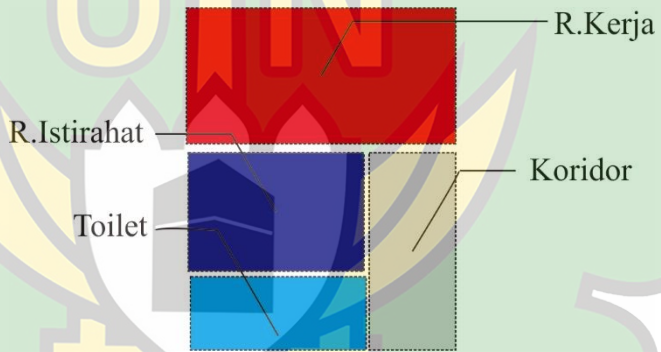
Gambar 5.23 Penzoningan Ruang MEE
Sumber: Analisa Pribadi

j. Zoning Ruang CCTV



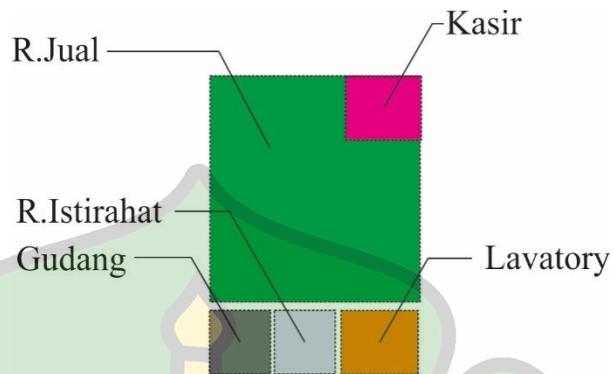
Gambar 5.24 Penzoningan Ruang CCTV
Sumber: Analisa Pribadi

k. Zoning Pos Satpam



Gambar 5.25 Penzoningan Ruang Pos satpam
Sumber: Analisa Pribadi

1. Zoning Souvenir



Gambar 5.26 Penzoningan Ruang Souvenir
Sumber: Analisa Pribadi

5.6 Konsep Ruang Dalam/Interior

a. Lobby

Lobby dikonsepsikan dominan menggunakan warna putih, dimana warna putih menghadirkan suasana yang luas. Pada area *plafond* dikonsepsikan garis horizontal yang melengkung dan pada lantai menggunakan material granit.



Gambar 5.27 Ilustrasi Lobby
Sumber: <https://id.pinterest.com/>

b. Konsep Café dan restoran

Pada Café menggunakan material dinding yang berpori dominan warna putih sama halnya seperti *lobby*, penggunaan material lantai adalah granit.



Gambar 5.28 Ilustrasi ruang restoran
Sumber: www.wisatakuliner

c. Konsep ruang pameran 2D dan 3D

konsep pada ruang pameran ialah dengan warna dominan putih dan terdapat beberapa titik ukiran khas Aceh yang ditransformasikan ke dalam bentuk modern.



Gambar 5.29 Ilustrasi Ruang pameran
Sumber: www.sarasvati.co.id

d. Konsep Ruang Pengelola

Konsep ruang pengelola cenderung sangat privasi, maka dari itu ruang pengelola lebih tertutup. Penggunaan warna dinding yaitu warna putih dan ada beberapa titik ukiran khas Aceh agar pengelola tidak bosan saat bekerja.

e. Konsep Mushalla

Massa utama masjid dikonsepsikan berbentuk persegi agar mudah ketika memaksimalkan ruang maupun area shalat untuk penggunaan material dinding menggunakan batu pracetak rooster maka dinding akan berpori dan memaksimalkan masuknya angin ke dalam bangunan.



Gambar 5.30 Ilustrasi Mushalla
Sumber: Instagram @urbankaltim99

5.7 Konsep Ruang Luar

5.7.1 Konsep Sirkulasi dan Parkiran

a. Konsep Sirkulasi

- Sirkulasi kendaraan dikonsepsikan langsung menuju ke arah *drop off* dan lanjut ke arah parkir berada di Selatan *site*, sirkulasi kendaraan juga harus dibagi berdasarkan tipe pengguna kendaraan, yaitu:
 - Pengguna kendaraan umum yang biasanya berhenti di area *drop off* dan kemudian langsung ke lokasi.
 - Pengguna kendaraan pribadi yang biasanya langsung memarkirkan kendaraannya ke parkir.

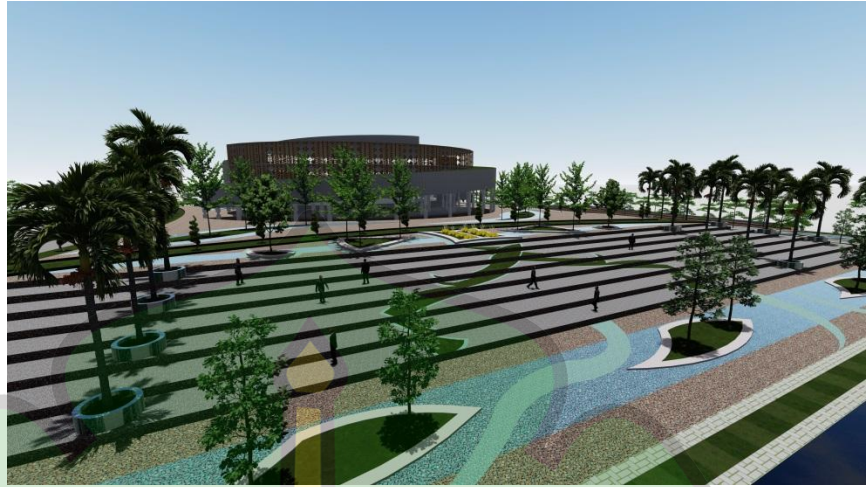
- Pengguna kendaraan servis yang biasanya menuju bagian belakang bangunan untuk mengambil barang atau mengantar barang.



Gambar 5.31 konsep sirkulasi ruang luar
Sumber: Analisa pribadi

- Sirkulasi disediakan untuk pejalan kaki, seperti sirkulasi bangunan, pedestrian, jalan setapak dan ramp. Untuk meningkatkan kenyamanan pejalan kaki, maka diberi peneduh baik pepohonan, atap ataupun pergola.

جامعة الرانيري
 A R - R A N I R Y



Gambar 5.32 Ilustrasi Pejalan Kaki
Sumber: Analisa Pribadi

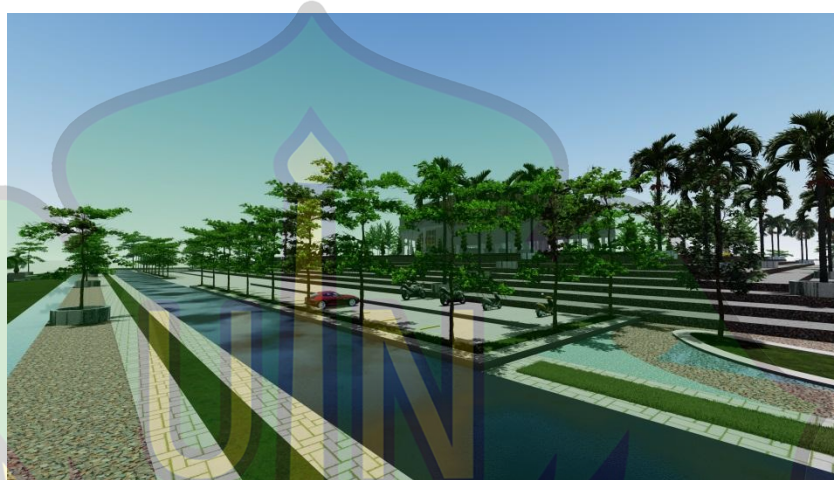
- Sirkulasi untuk difabel dikonsepsikan zig zag.



Gambar 5.33 Ilustrasi sirkulasi difabel
Sumber: Analisa Pribadi

b. Parkiran

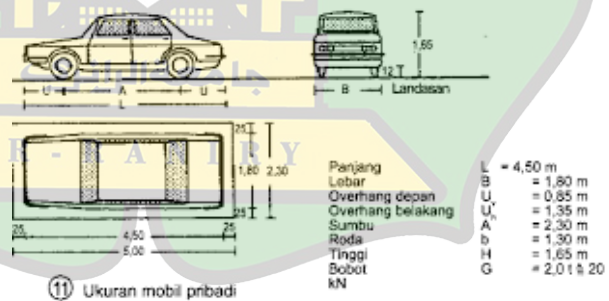
Parker bersifat teknis dan memiliki standar, sehingga konsep diaplikasikan lebih mengarah kepada kapasitas, jenis pengguna *parking lot*.



Gambar 5.34 Ilustrasi konsep parkian
Sumber: Analisa Pribadi

Berdasarkan ruang satuan parkir setiap jenis kendaraan adalah sebagai berikut:

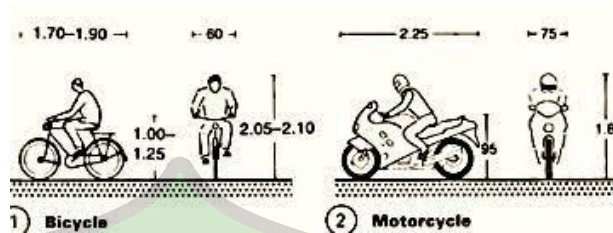
➤ Ruang Parkir Mobil



⑪ Ukuran mobil pribadi

Gambar 5.35 ukuran parkiran mobil
Sumber: Ernst Neufert, Data Arsitek, jilid 2

➤ Ruang Parkir Sepeda Motor



Gambar 5.36 ukuran parkir sepeda motor
Sumber: Ernst Neufert, Data Arsitek, jilid 2

➤ Ruang Parkir Bus/Transportasi Umum

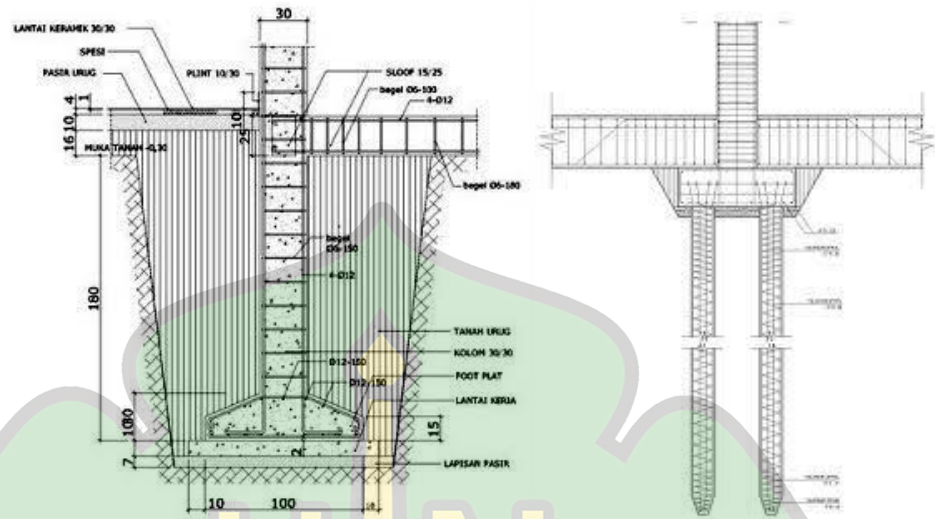


Gambar 5.37 ukuran parkir bus
Sumber: Ernst Neufert, Data Arsitek, jilid 2

5.8 Konsep Struktur dan Kontruksi

a. Struktur Pondasi

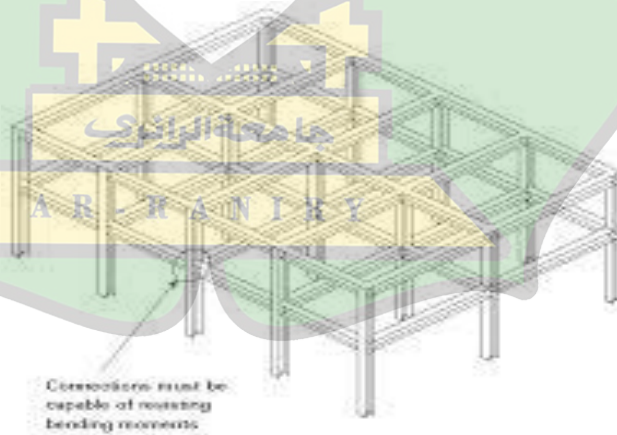
Struktur pondasi yang akan digunakan yaitu struktur pondasi tapak dan tiang pancang dikarenakan cocok untuk bngunan 1-4 lantai sesuai dengan rencana desain. Selain itu pondasi tapak lahan site memiliki tanah yang berawa.



Gambar 5.38 Pondasi Tapak dan tiang pancang
 Sumber: <https://septiantoni.wordpress.com/>

b. Struktur Rangka Bangunan

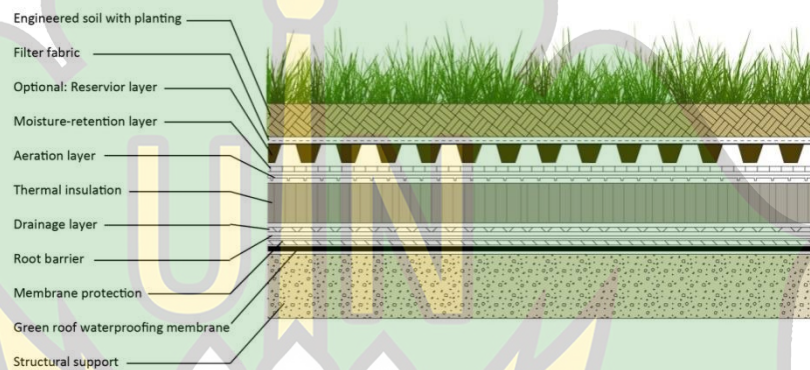
Struktur rangka yang akan digunakan yaitu struktur *rigid frame*. Dengan menggunakan system struktur ini beban yang ditahan oleh bangunan akan disalurkan melalui kolom dan balok.



Gambar 5.39 Rigid frame
 Sumber: <https://septiantoni.wordpress.com/>

c. Struktur atap

Struktur atap menggunakan *green roof*, karna atap bangunan akan ditutupi oleh vegetasi dan media tumbuh yang ditanam diseluruh lapisan/membran yang tahan air.



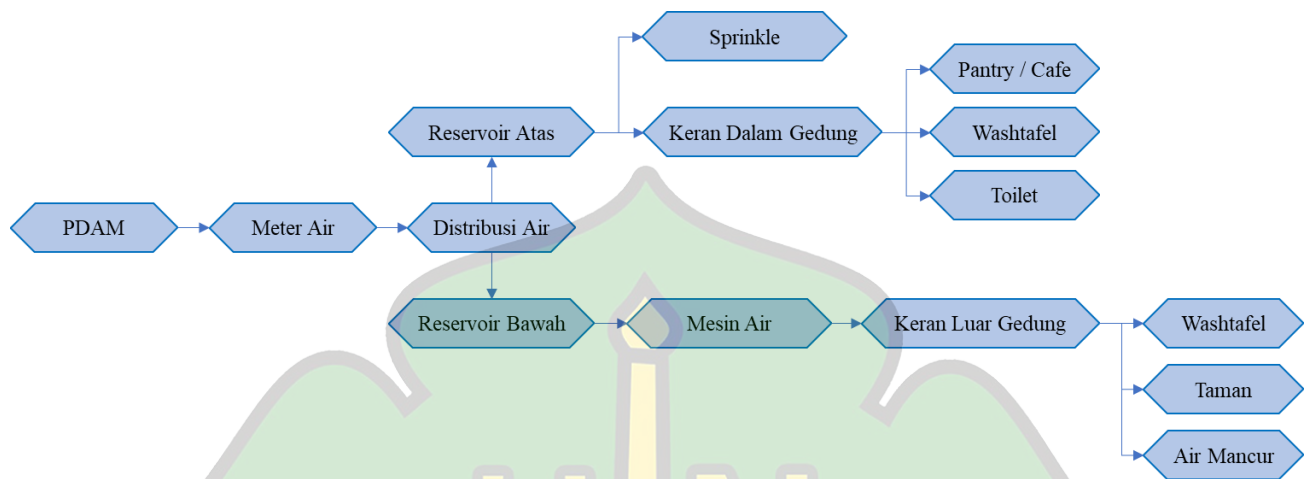
Gambar 5.40 *green roof*
Sumber: www.architizer.com

5.9 Konsep Sistem Utilitas

Pada bagian ini akan menjelaskan sistem dan jenis instalasi utilitas pada perancangan gedung pameran seni rupa.

a. Sistem Air Bersih

Kebutuhan air bersih pada perancangan gedung pameran seni rupa. Bersumber dari PDAM (Industri Wilayah Air Bersih), sebaliknya buat sumber air cadangan memakai sumur bor. Sistem distribusi air bersih yang digunakan merupakan sistem *down feed* (distribusi air dari atas kedaras memakai gaya gravitasi bumi) serta *up feed* (distribusi air dari dasar ke atas memakai mesin pompa air).

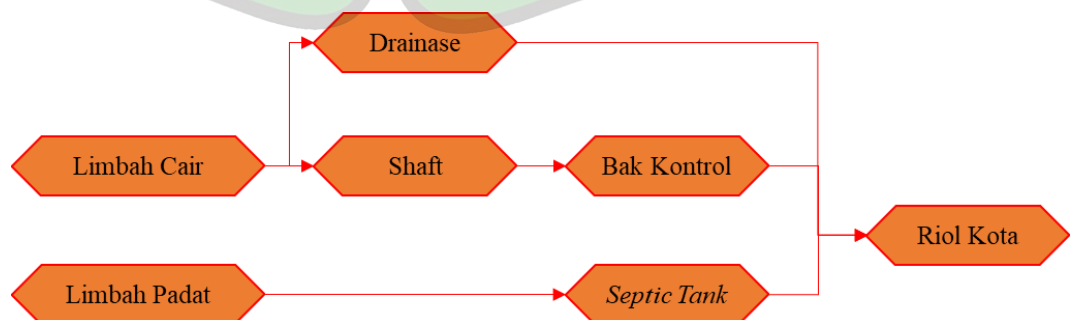


Skema 5.1 Skema Air Bersih
Sumber: Analisis Pribadi

b. Sistem Air Kotor

Air buangan dibagi dalam sebagian tipe, ialah air kotor cair serta air kotor padat. Air kotor padat bersumber dari air buangan manusia serta wajib dibuang ke *septic tank* kemudian dialirkan ke resapan yang berbentuk pipa ataupun sumur.

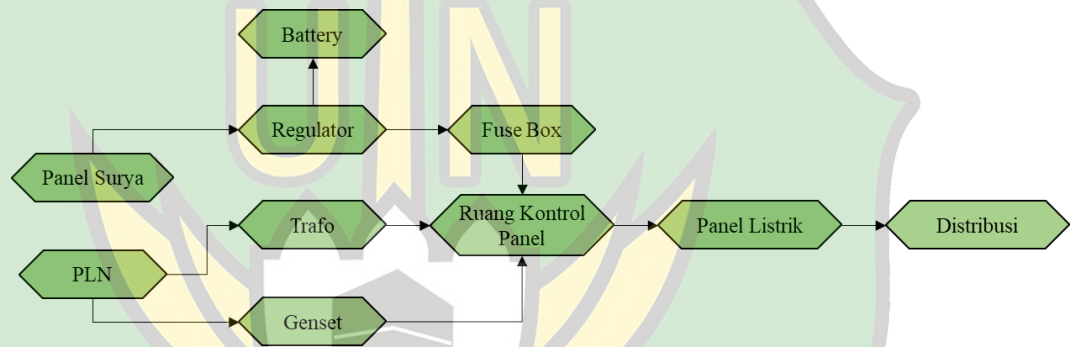
Air kotor cair berasal dari endapan air, washtafel, serta floor drain di kamar mandi bisa diolah kembali. Air buangan dari dapur/ *pantry* umumnya masih memiliki lemak, sebaliknya dari kamar mandi memiliki sabun. Pemecahan dari perihal ini merupakan pembuatan bak perangkap lemak buat menyaring serta menetralsisir air kotor cair saat sebelum disalurkan ke riol kota.



Skema 5.2 Skema Air Kotor
Sumber: Analisis Pribadi

c. Sistem Instalasi Listrik

Sistem listrik utama pada perancangan gedung pameran seni rupa ini bersumber dari PLN (Perusahaan Listrik Negara) dengan instalasi yang dikelola oleh PLN dan disalurkan melalui jaringan-jaringan listrik ke pelanggan berdasarkan tegangan listrik yang dibutuhkan. Sumber listrik cadangan berasal dari *Generator Set* (Genset) dan Panel surya yang berfungsi sebagai penyedia listrik cadangan ketika listrik dari PLN padam.

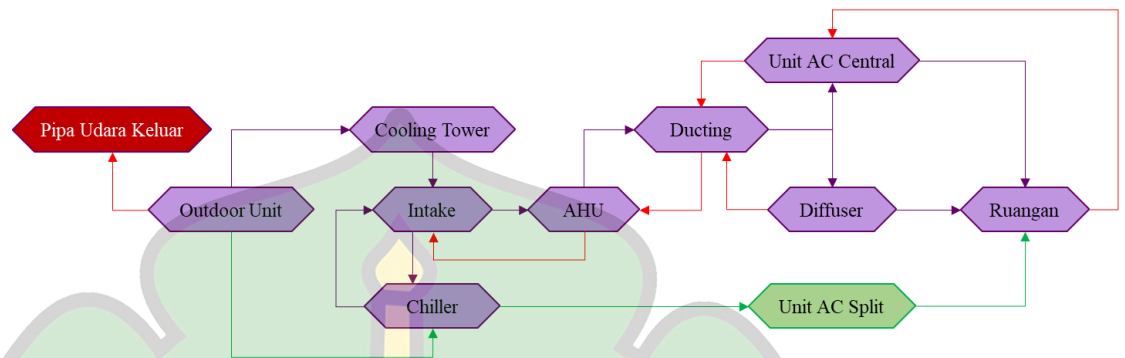


Skema 5.3 Skema system instalasi listrik
Sumber: Analisis Pribadi

d. Sistem Penghawaan

Sistem penghawaan pada perancangan ini adalah sistem penghawaan buatan, yaitu dengan menggunakan *Air Conditioner* (AC) yang terbagi dua, *AC split* dan *AC sentral*. Ruang yang menggunakan *AC sentral* adalah ruangan dengan sifat semi-publik seperti retail dan fasilitas publik (*auditorium, area pameran, IMAX Cinema, dsb*). Sedangkan *AC split* digunakan pada ruangan dengan sifat yang lebih privat, seperti ruang

pengelola, ruang edukasi dan hubungan, ruang privat lainnya yang membutuhkan penghawaan buatan.



Skema 5.4 Skema system penghawaan

Sumber: Analisis Pribadi

e. Sistem Deteksi dan Penanggulangan Kebakaran

Sistem Deteksi dan Penanggulangan

1. Alat Deteksi Asap (*Smoke Detector*)

Alat ini diletakkan pada setiap titik bangunan dengan radius tertentu. Dengan tingkat sensitifitas pada asap yang tinggi, alat ini otomatis akan menghidupkan sprinkler saat kebakaran terjadi.

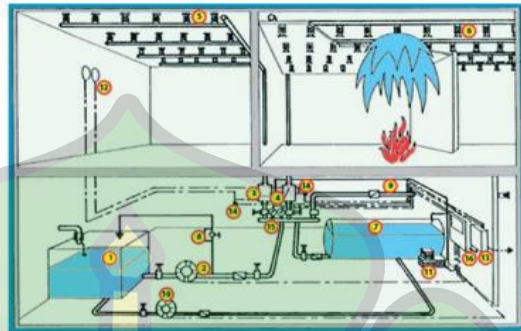


Gambar 5.41 Smoke detector

Sumber: www.panasonic-fire-security.com

2. Alarm Kebakaran

Alarm ini akan terhubung dengan unit informasi pada bangunan dan juga pada pemadam kebakaran.



Gambar 5.42 Sistem kerja sprinkler

Sumber: Digilib.its.ac.id

3. *Fire Hydrant* dan *Fire Extinguisher*

Hydrant adalah unit yang menyalurkan air pada bangunan saat kebakaran terjadi. *Hydrant* diletakkan dengan radius setiap 35 m. Sedangkan *fire extinguisher* adalah alat yang digunakan apabila hanya terjadi kebakaran ringan.

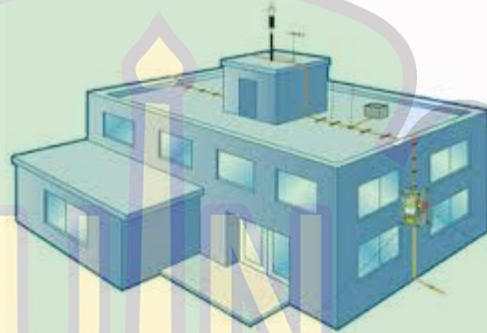


Gambar 5.43 Fire hydrant

Sumber: https://en.wikipedia.org/wiki/Fire_hydrant

f. Sistem Penangkal Petir

Sistem penangkal petir menyediakan jalur menerus dari logam yang menyalurkan petir ke dalam tanah pada saat terjadinya sambaran petir pada bangunan. Sistem penangkal petir yang digunakan pada perancangan ini adalah penangkal petir elektrostatik, merupakan penangkal petir modern dengan sistem E.S.E (*Early Streamer Emission*).



Gambar 5.44 Penangkal petir pada bangunan
Sumber: antipetir.com

g. Sistem Keamanan

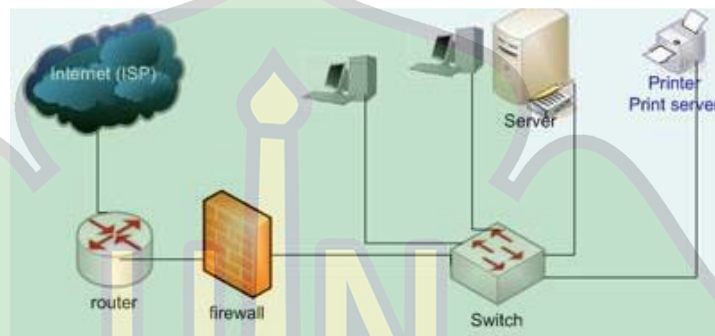
Sistem keamanan menggunakan sistem CCTV (*Closed Circuit Television*) pada unit bangunan dan juga *entrance-entrance* tiap kawasan hunian, sistem pengendali keamanan ini akan terhubung ke ruang *monitoring*.



Gambar 5.45 CCTV
Sumber: /www.jakartanotebook.com

h. Sistem Internet

Skema jaringan ini terdiri dari sebuah *router* (yang merupakan pelindung garis depan dari jaringan internal), sebuah *firewall* (yang juga merupakan pelidung jaringan dengan *filter security*) dan juga skema jaringan internal dengan beberapa computer desktop dan sebuah server.



Gambar 5.46 system internet
Sumber: www.pinterest.com

5.10 Konsep Lanskap

Konsep penataan lansekap bangunan gedung pameran seni rupa adalah sebagai berikut:

- Menghadirkan tanaman-tanaman yang berfungsi sebagai peneduh, pengarah serta penghias berdasarkan tanaman yang menjadi simbol di daerah Aceh. Seperti *bungong jeumpa*, *seulanga*, dan sebagainya,
- Merancang *public space* yang nyaman untuk pengunjung berkomunikasi diarea bangunan, dengan menghadirkan tempat duduk atau berkumpul yang listriknya dihasilkan oleh solar panel,

Penerapan konsep lansekep menggunakan 2 elemen material yaitu *soft material* dan *hard material* :

- *Soft material*

Jenis-jenis soft material yang digunakan untuk tata ruang luar adalah sebagai berikut:

- Tanaman peneduh yang mampu menyerap polusi yang dihasilkan saat kendaraan melintas serta tanaman yang dapat menyerap air hujan.



Gambar 5.47 Ketapang kencana

Sumber: <https://wahanataman.blogspot.com/>

- tanaman pengarah, yang biasa digunakan ialah tanaman yang bertajuk vertical, yang bisa memberi kesan memberi arah ke bangunan.



Gambar 5.48 Palem Raja

Sumber: <https://palembang.tribunnews.com/>



Gambar 5.49 Tanaman pagar
Sumber: <https://site.pictures/image/RCLsK>

- Tanaman hias yang dapat memperindah dan menyejukkan lingkungan, serta dapat menyerap air hujan.



Gambar 5.50 palem hias
Sumber: <https://fabelio.com/blog/jenis-palem-hias/>



Gambar 5.51 bunga kertas
Sumber: www.99.co



Gambar 5.52 kemboja
Sumber: www.pinterest.com

- *Hard material*

Jenis-jenis *hard material* yang digunakan untuk tata ruang luar adalah sebagai berikut:

- Batu alam

- Batu andhisitie, jenis batu ini mempunyai ciri-ciri tidak mudah terkena lumut, strukturnya padat dan tahan terhadap perubahan cuaca, jenis batu ini sangat cocok dijadikan pagar atau dinding rumah.

- Batu koral sikat jenis batu ini mempunyai cirikhas bulat dankecil yang biasanya digunakan untuk memperindah tampilan taman.
- Batu marmer, jenis batu ini dapat memberikan kesan dingin, sejuk dan segar, pada umumnya jenis batu ini jenis batu ini sering digunakan dilantai.
- Batu templek, jenis batu ini sangat cocok untuk kolam dan pagar rumah.

➤ Lampu Taman

Lampu taman adalah salah satu elemen penting didalam menciptakan suasana penerangan namun sudah berkembang menjadi penambah nilai estetika.



Gambar 5.53 Lampu Taman
Sumber: www.jakartanotebook.com

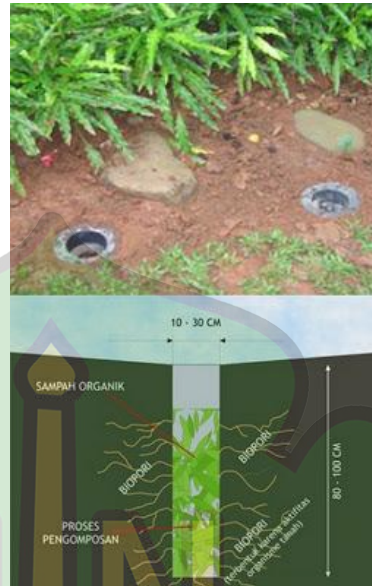
➤ Bangku Taman



Gambar 5.54 bangku taman
Sumber: www.pinterest.com

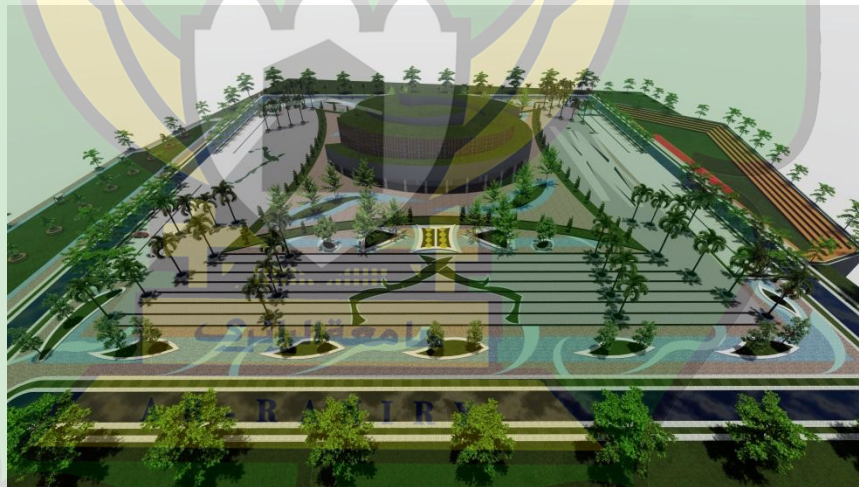
- Biopori
Biopori berguna sebagai penyerap air dengan cepat ketika terjadinya hujan, hingga dapat mencegah *site* tergenang air.

AR - RANIRY



Gambar 5.55 Biopori
Sumber: www.pinterest.com

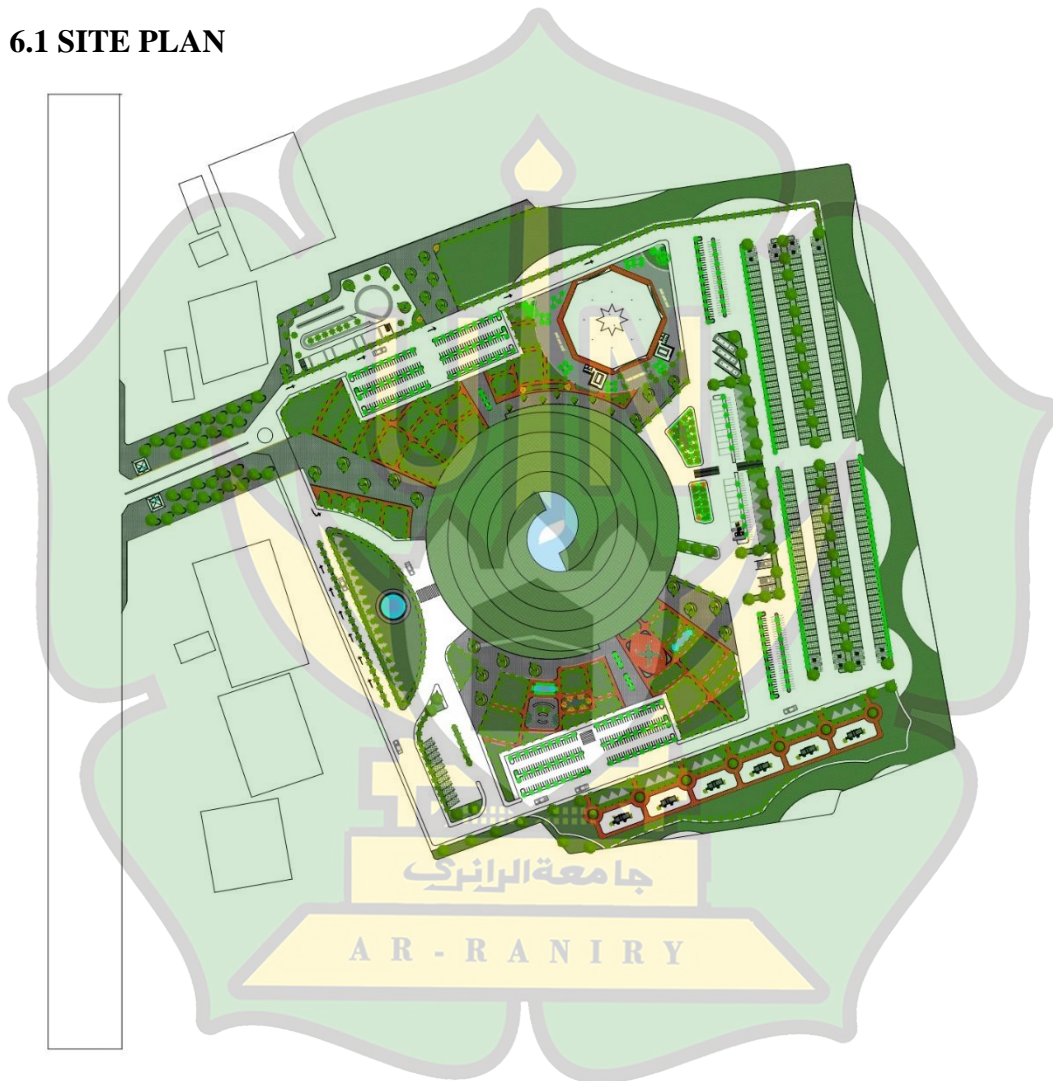
➤ Tiga Dimensi Keseluruhan Bangunan



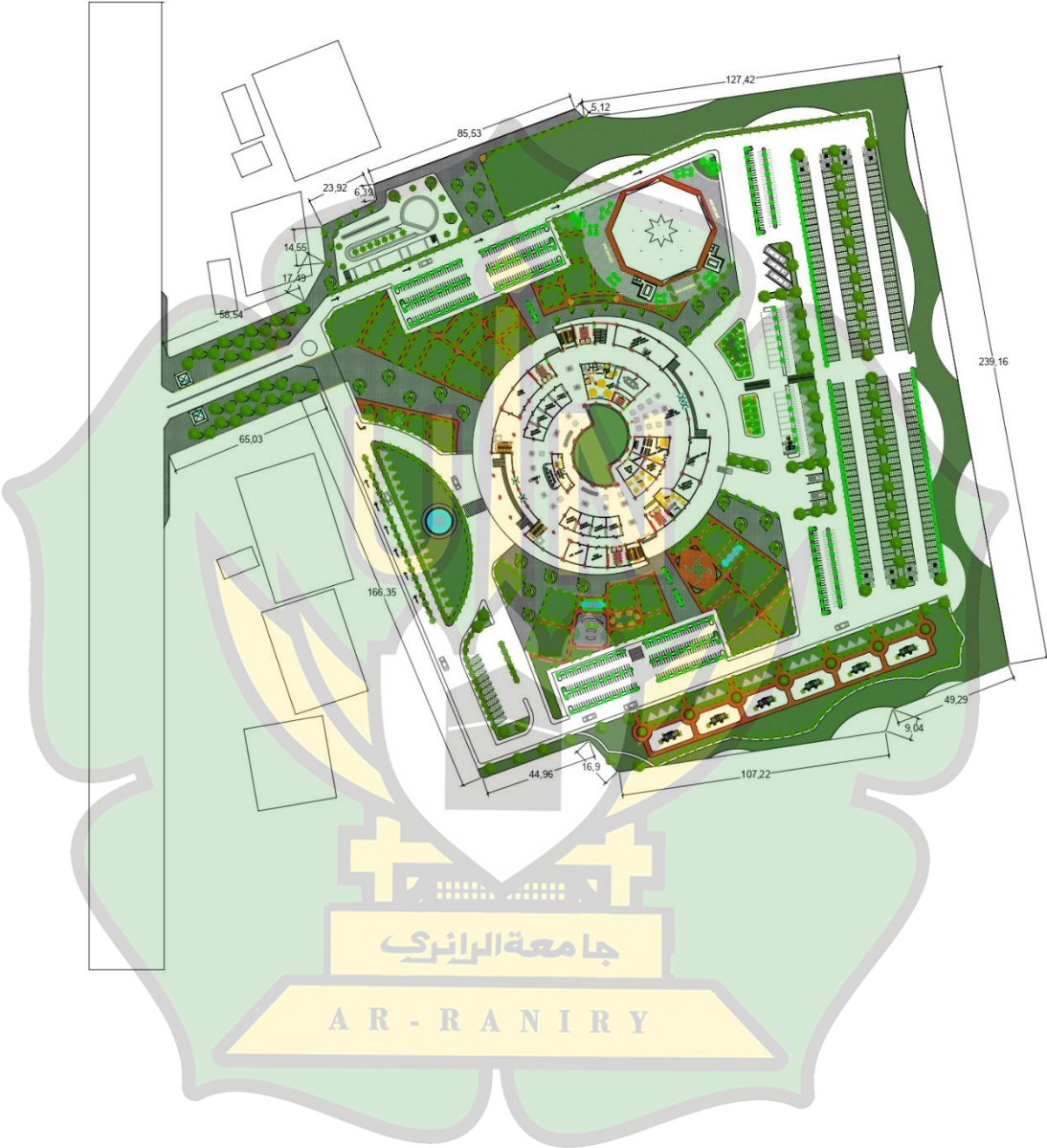
Gambar 5.56 Ilustrasi 3D Bangunan
Sumber: Analisa Pribadi

BAB VI APLIKASI DESAIN

6.1 SITE PLAN

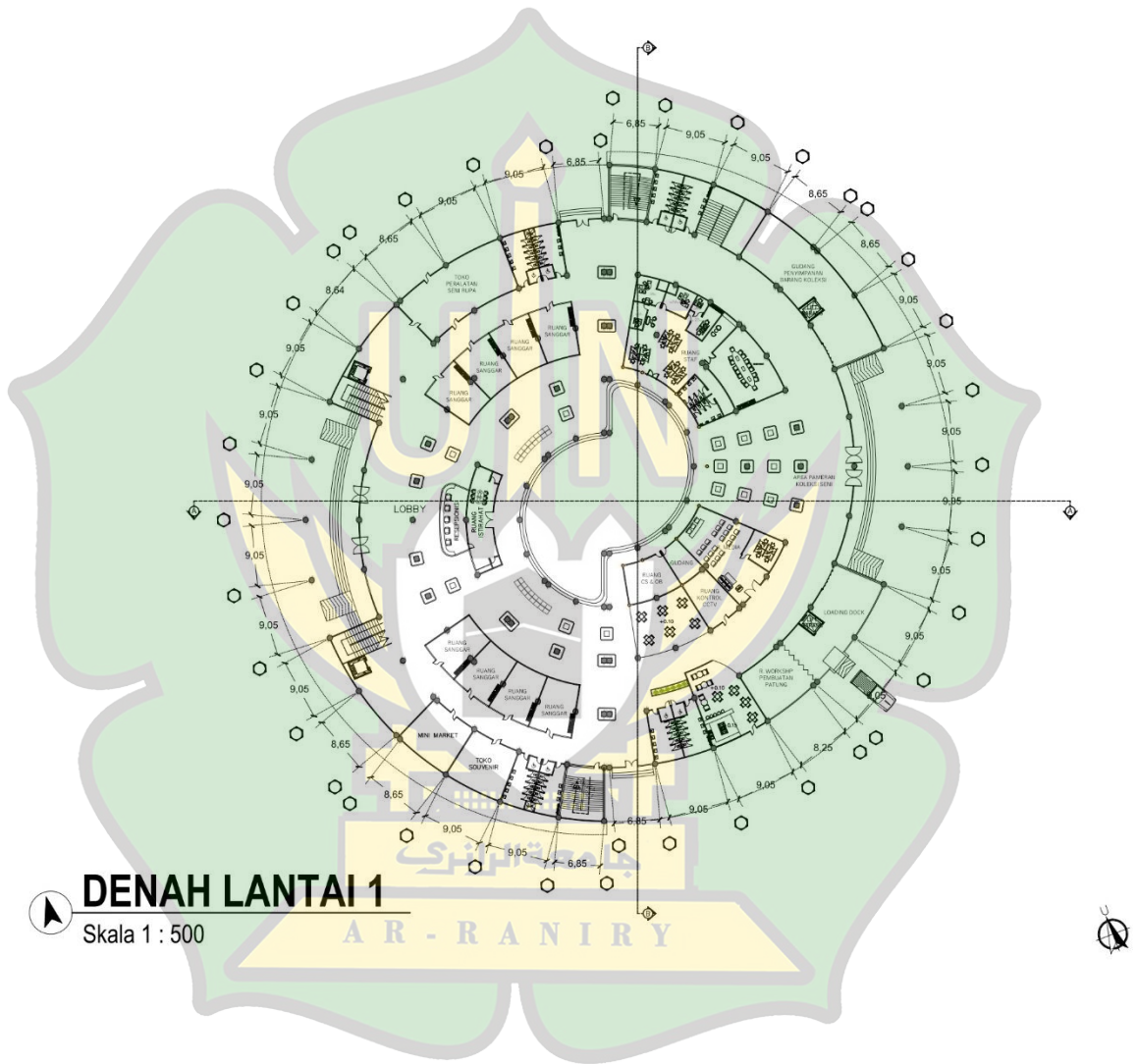


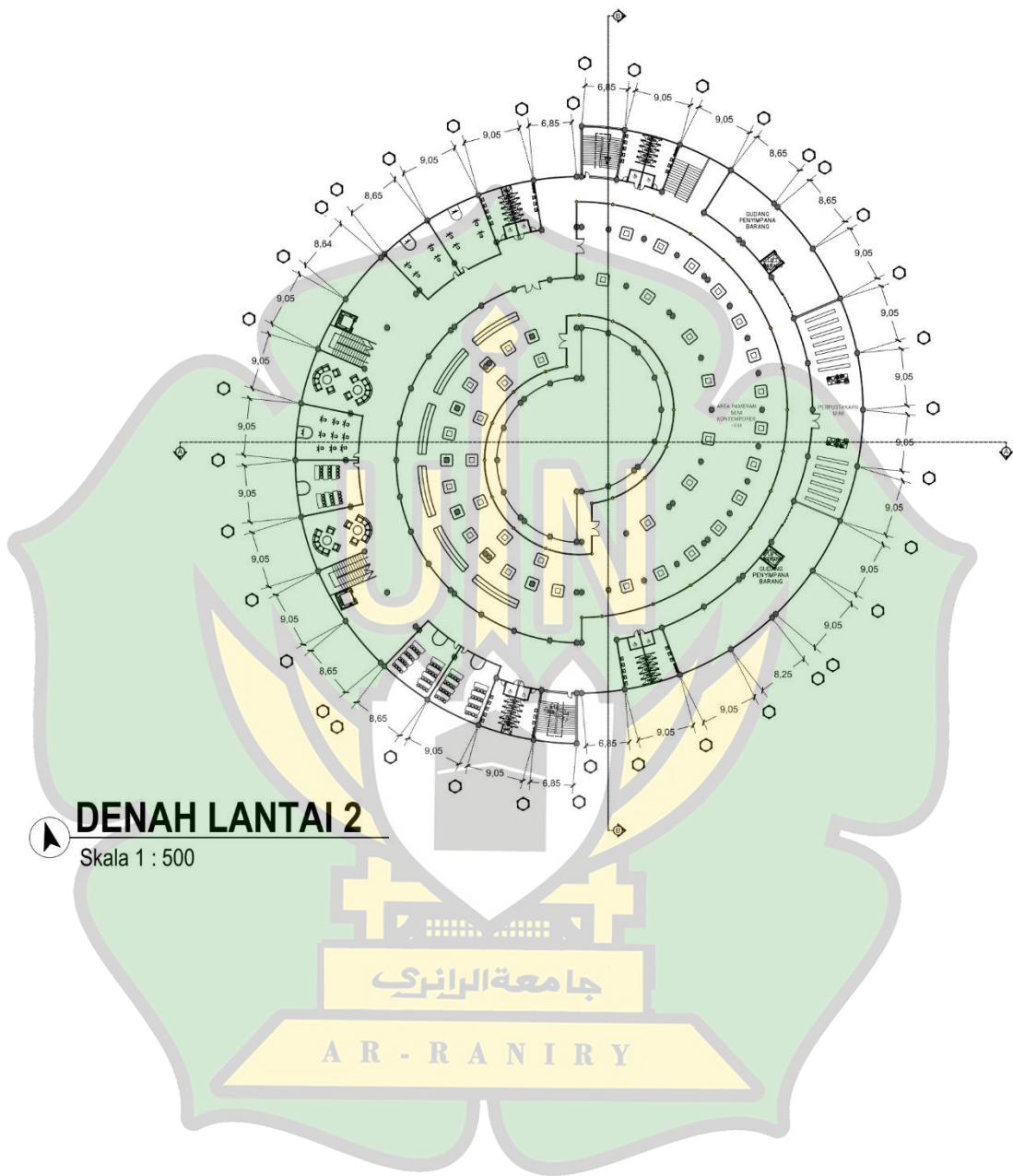
6.2 LAYOUT PLAN



6.3 Gambar Arsitektural

6.3.1 Gambar Denah

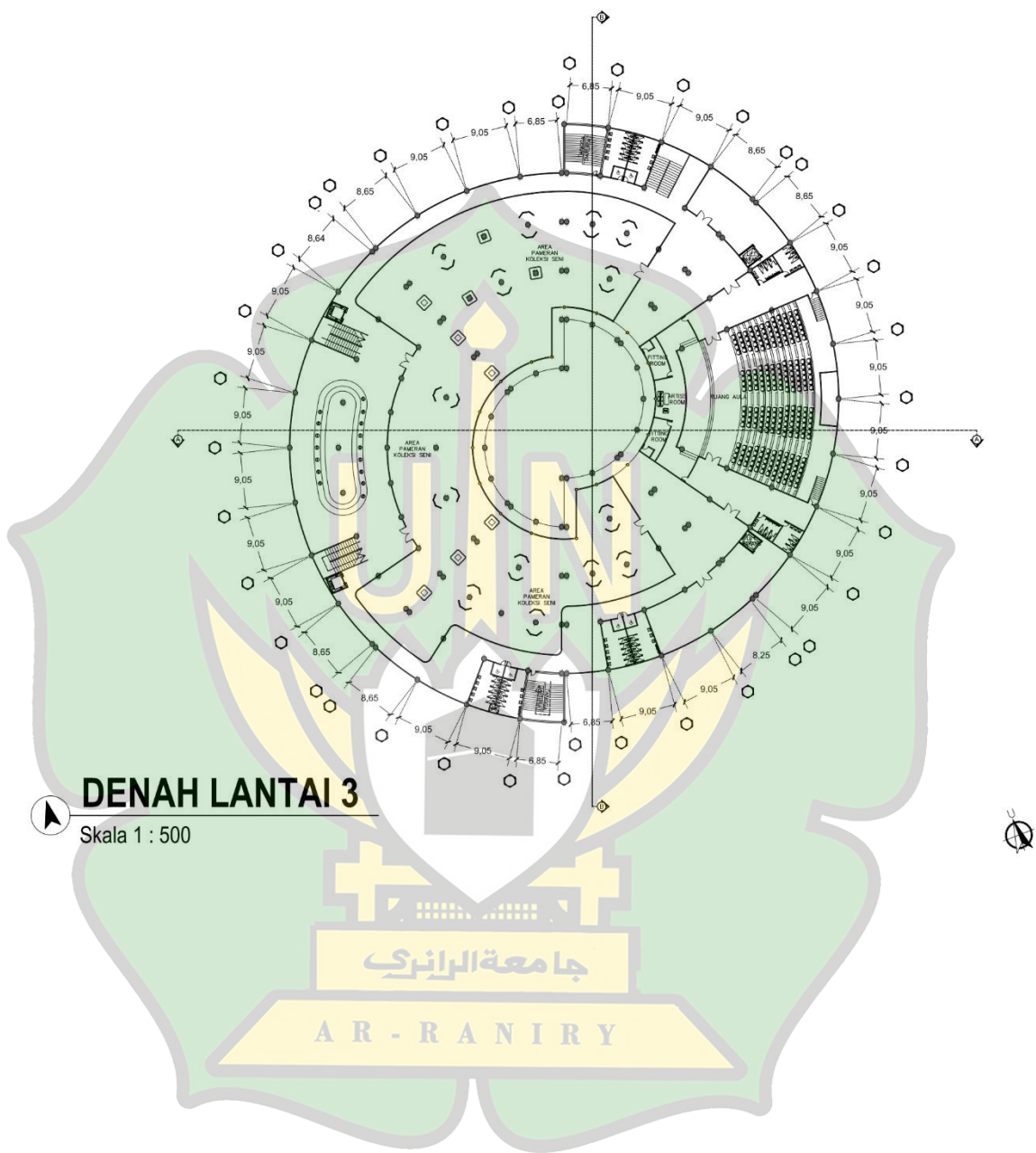




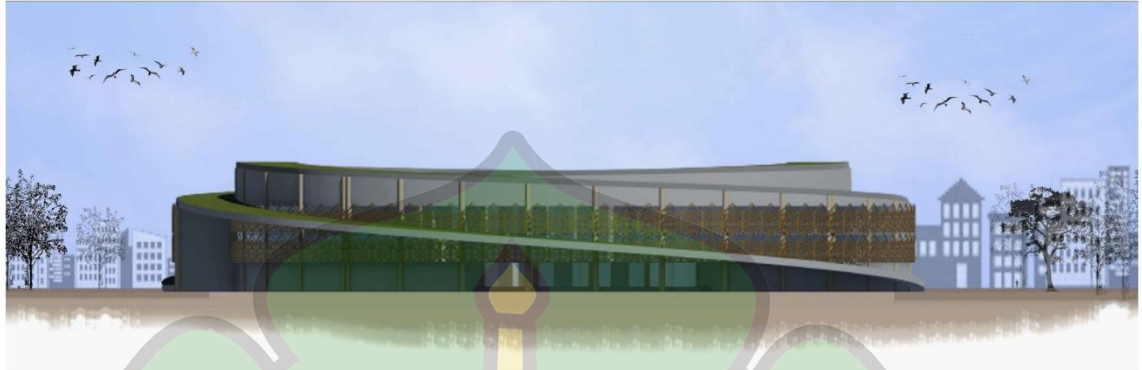
DENAH LANTAI 2

Skala 1 : 500

جامعة الرانيري
AR - RANIRY



6.3.2 Tampak Bangunan



TAMPAK DEPAN

Skala 1 : 500



TAMPAK KANAN

Skala 1 : 500



TAMPAK KIRI

Skala 1 : 500

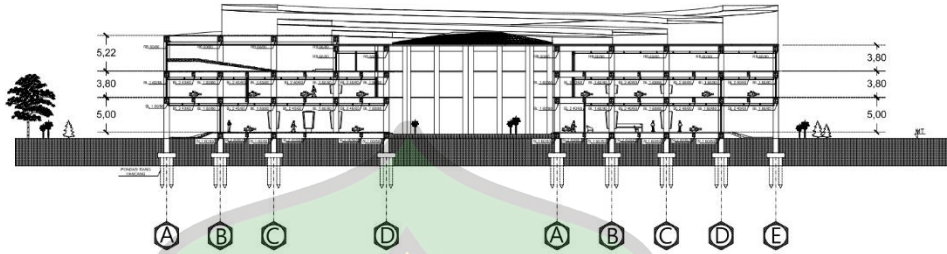


TAMPAK BELAKANG

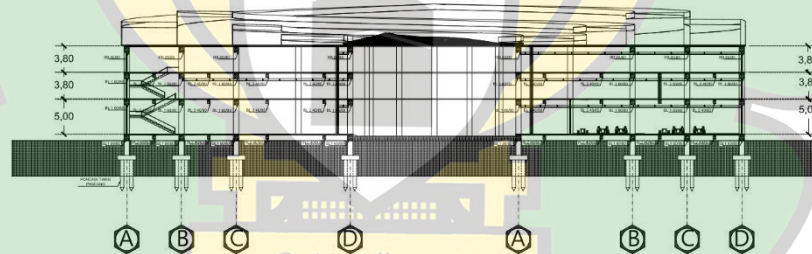
Skala 1 : 500

جامعة الرانيري
AR - RANIRY

6.3.3 Potongan Bangunan

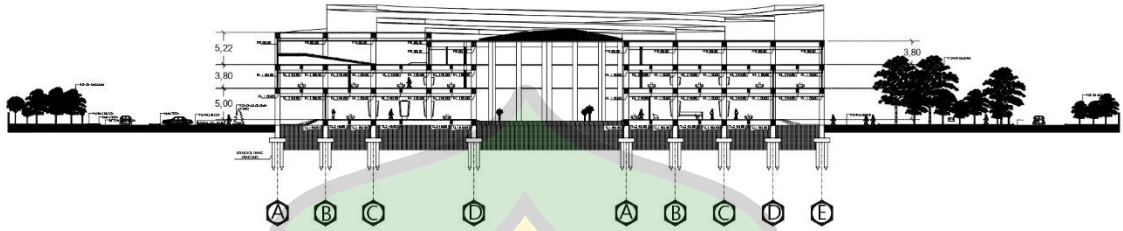


POTONGAN A-A
Skala 1 : 500



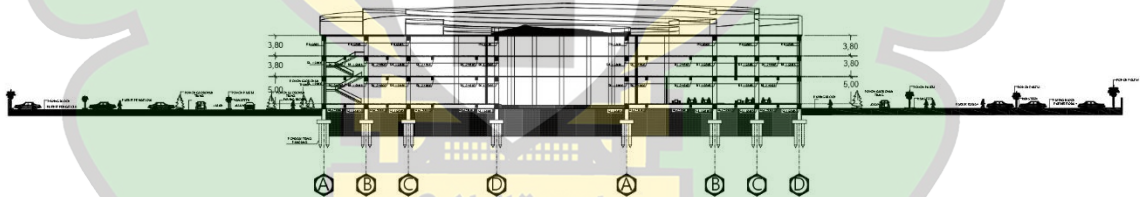
POTONGAN B-B
Skala 1 : 500

6.3.4 Potongan Kawasan



POTONGAN KAWASAN A-A

Skala 1 : 500

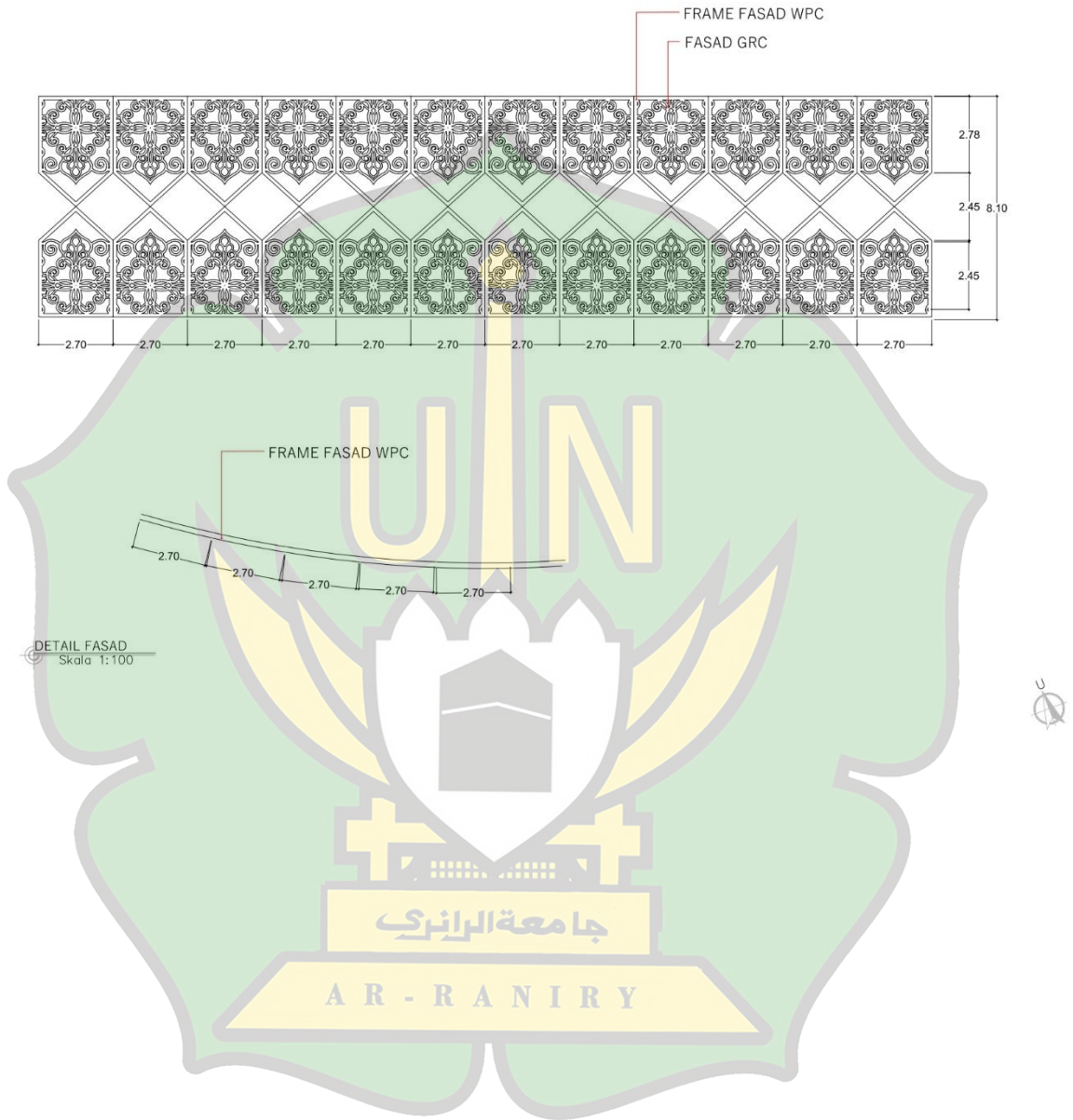


POTONGAN KAWASAN B-B

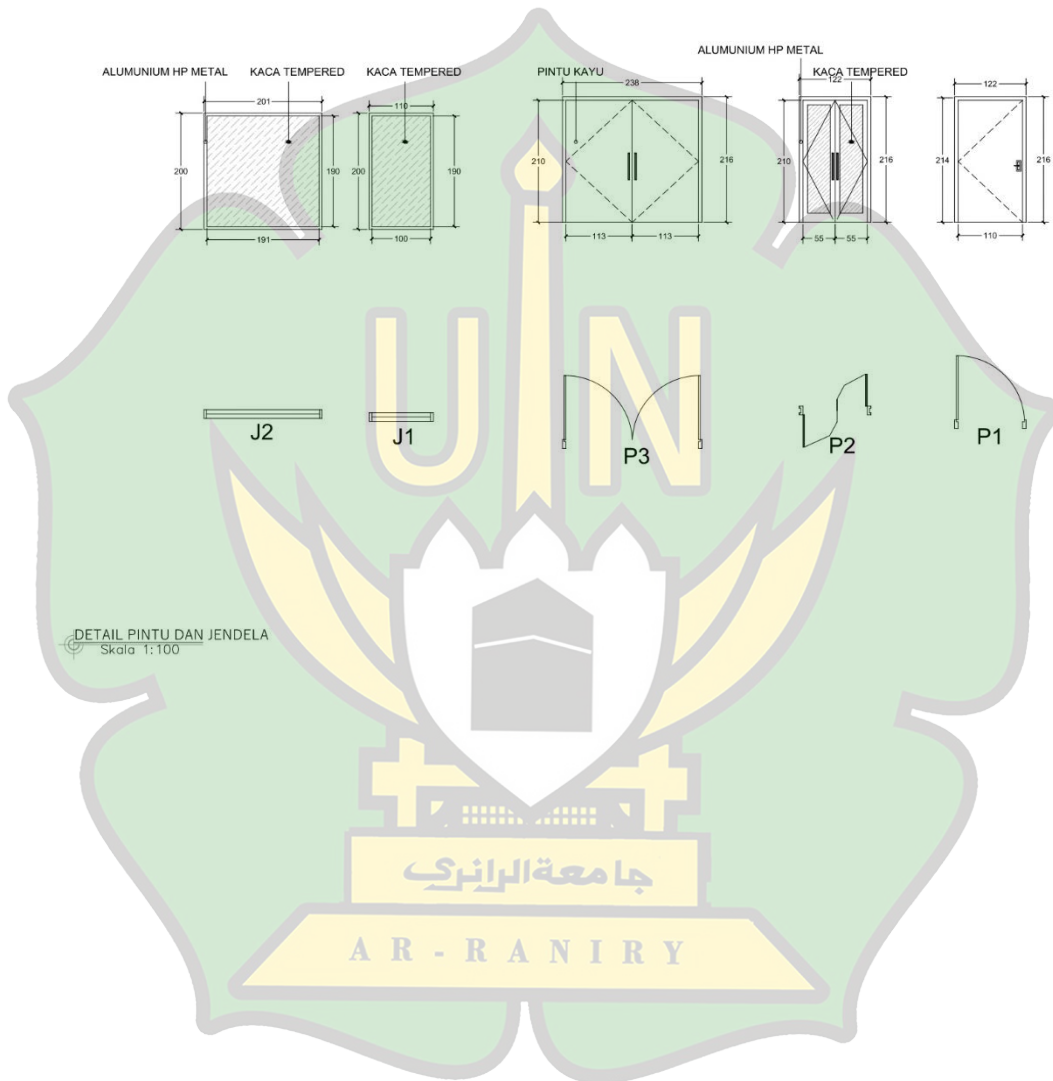
Skala 1 : 500

جامعة الرانيري
A R - R A N I R Y

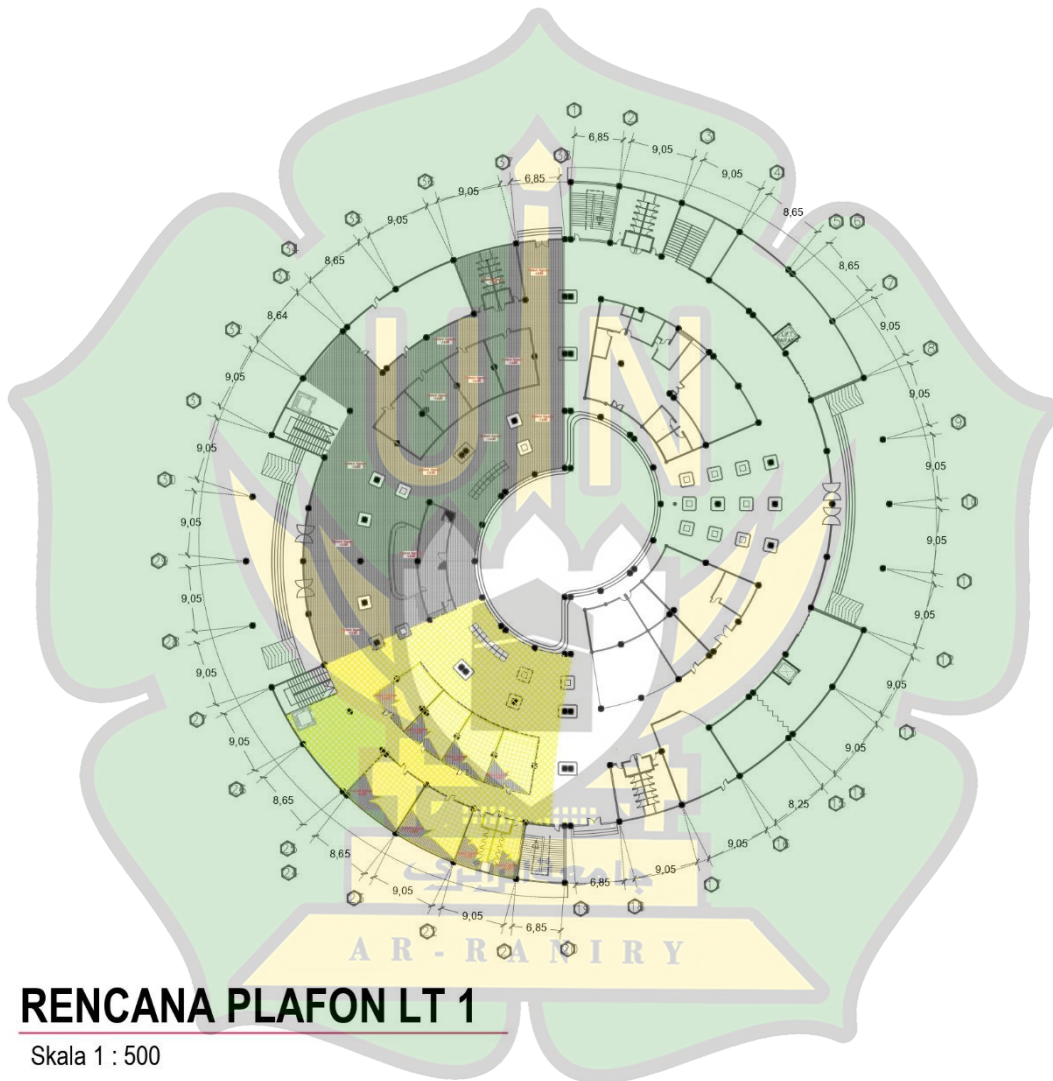
6.3.5 Detail Ornamen



6.3.6 Rencana Kusen



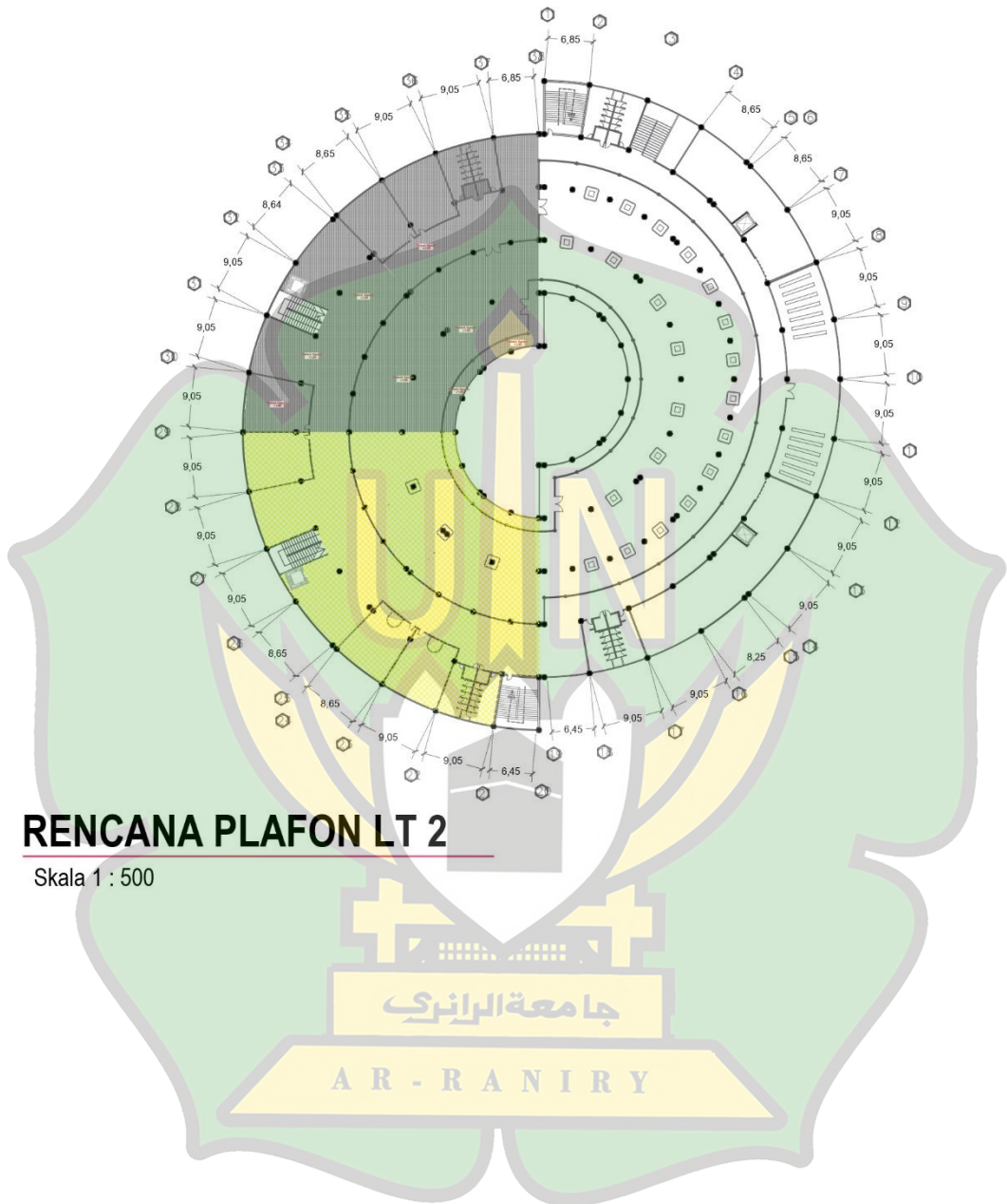
6.3.7 Rencana Plafon



RENCANA PLAFON LT 1

Skala 1 : 500

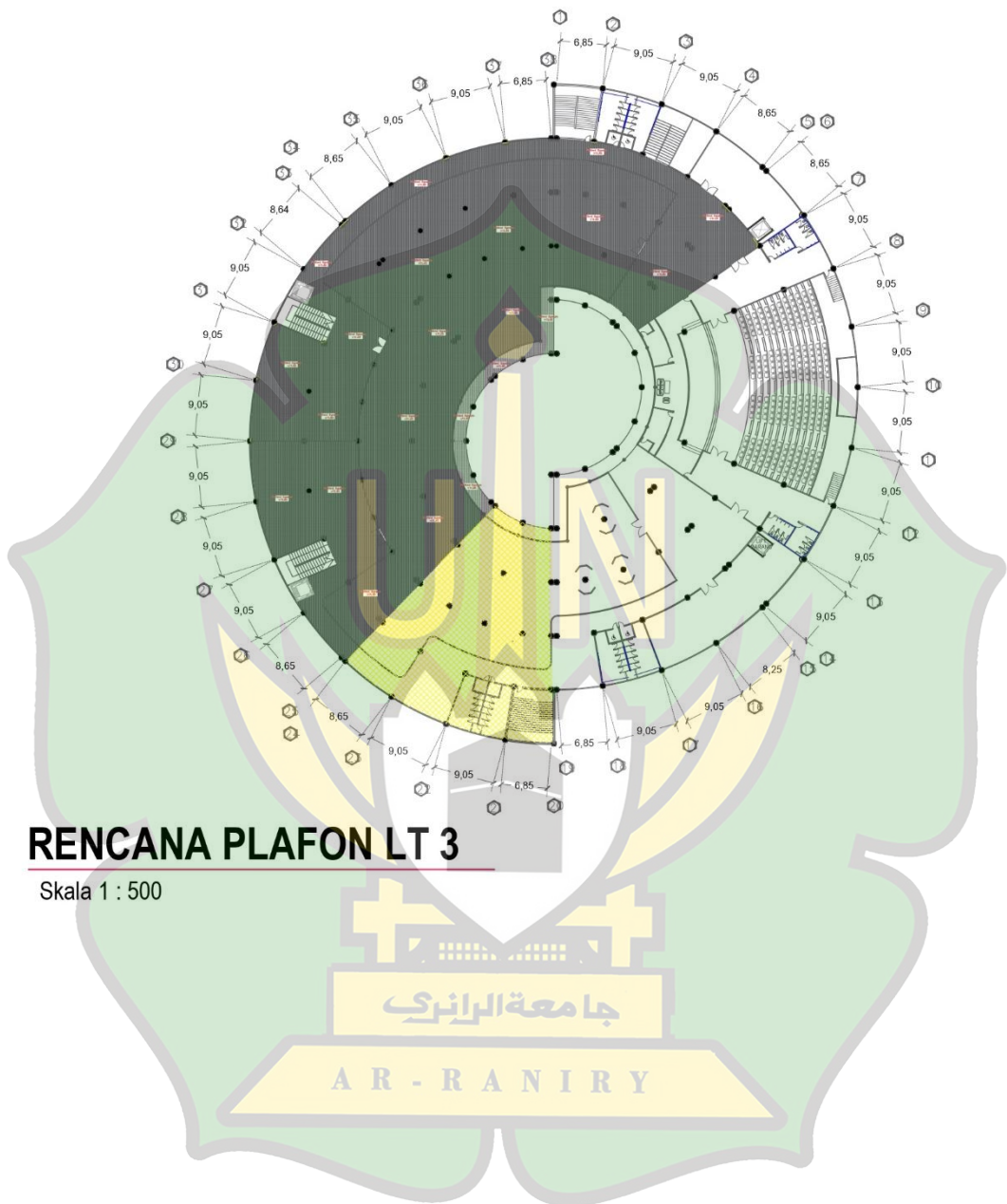




RENCANA PLAFON LT 2

Skala 1 : 500



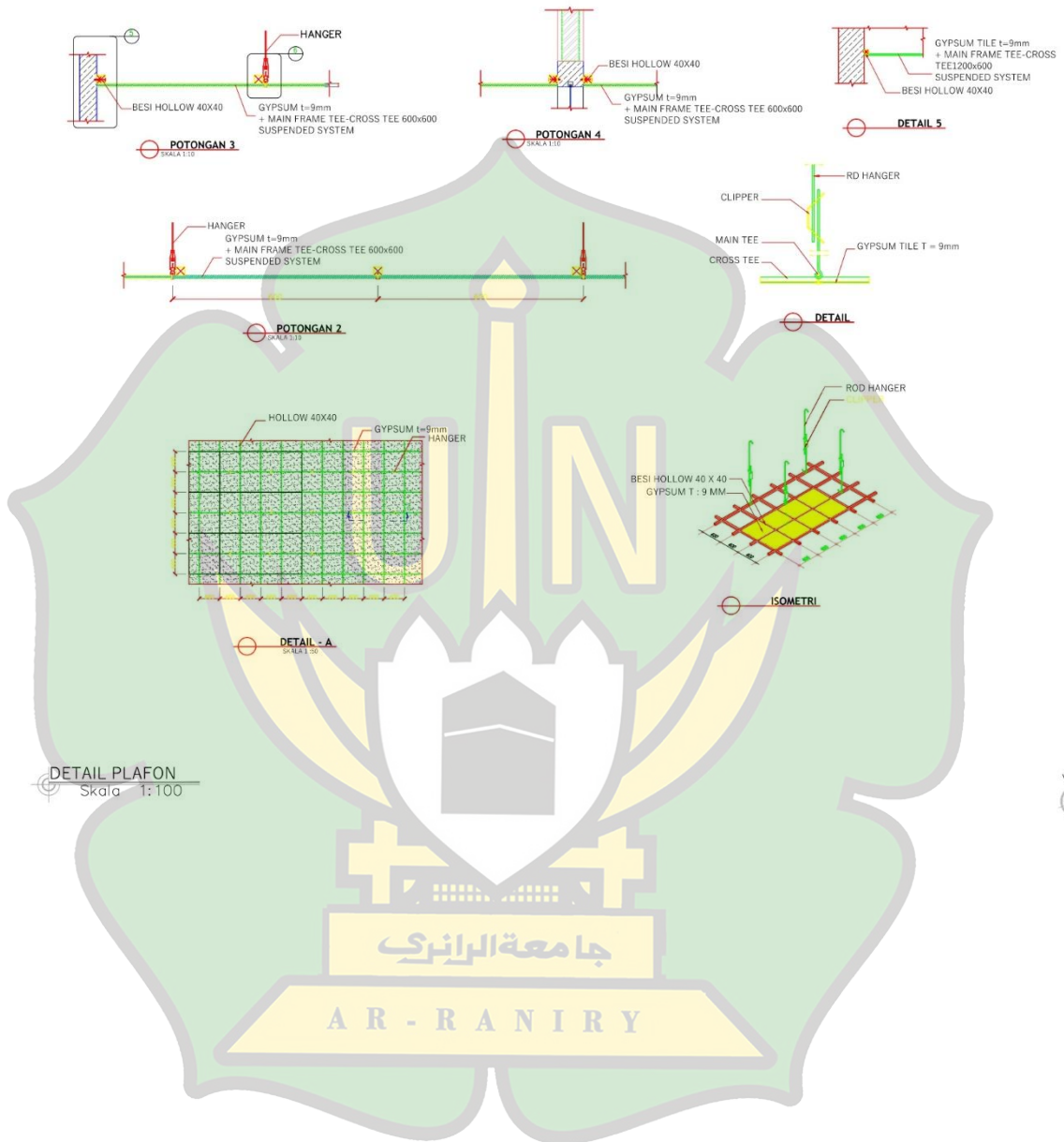


RENCANA PLAFON LT 3

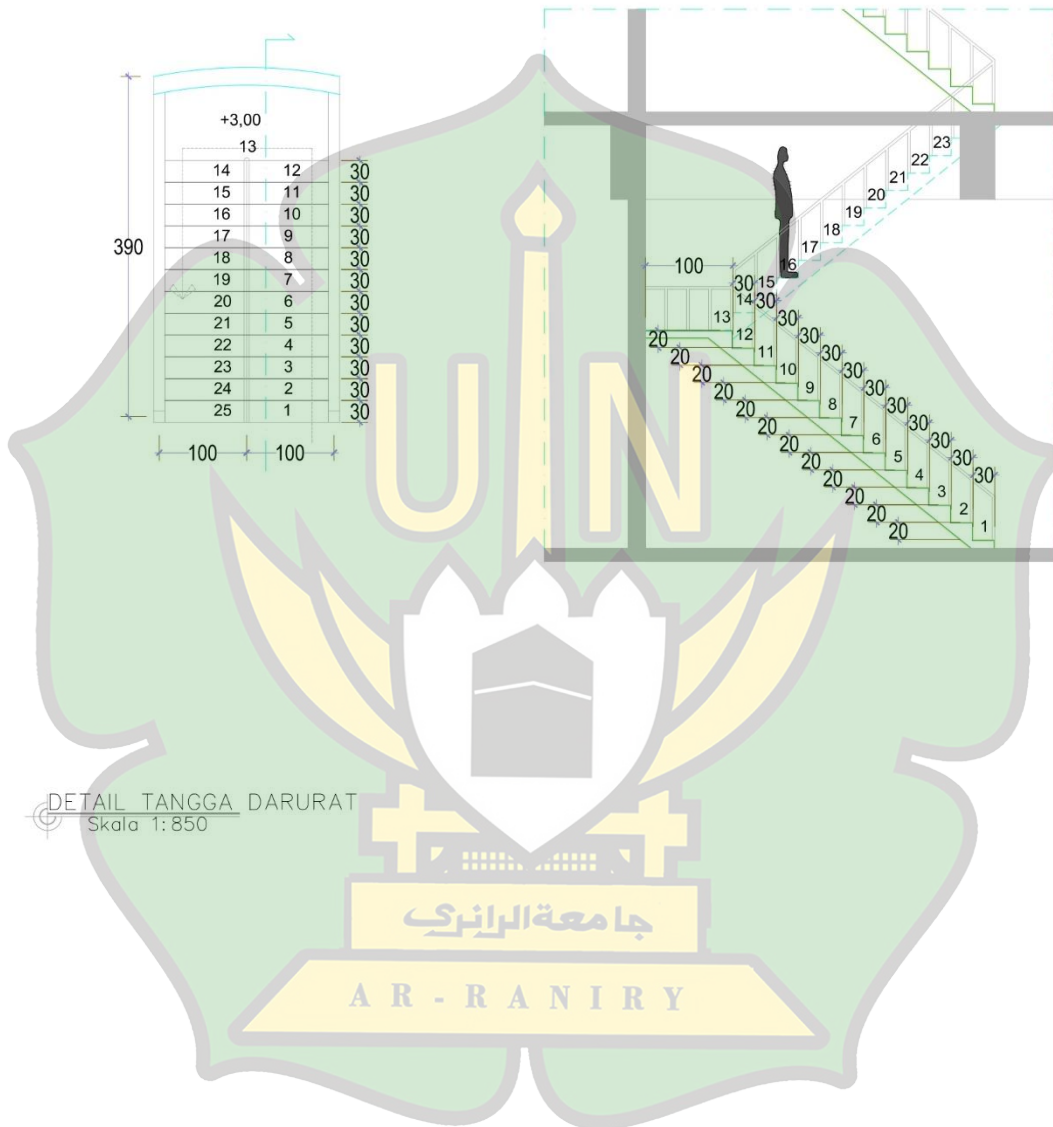
Skala 1 : 500



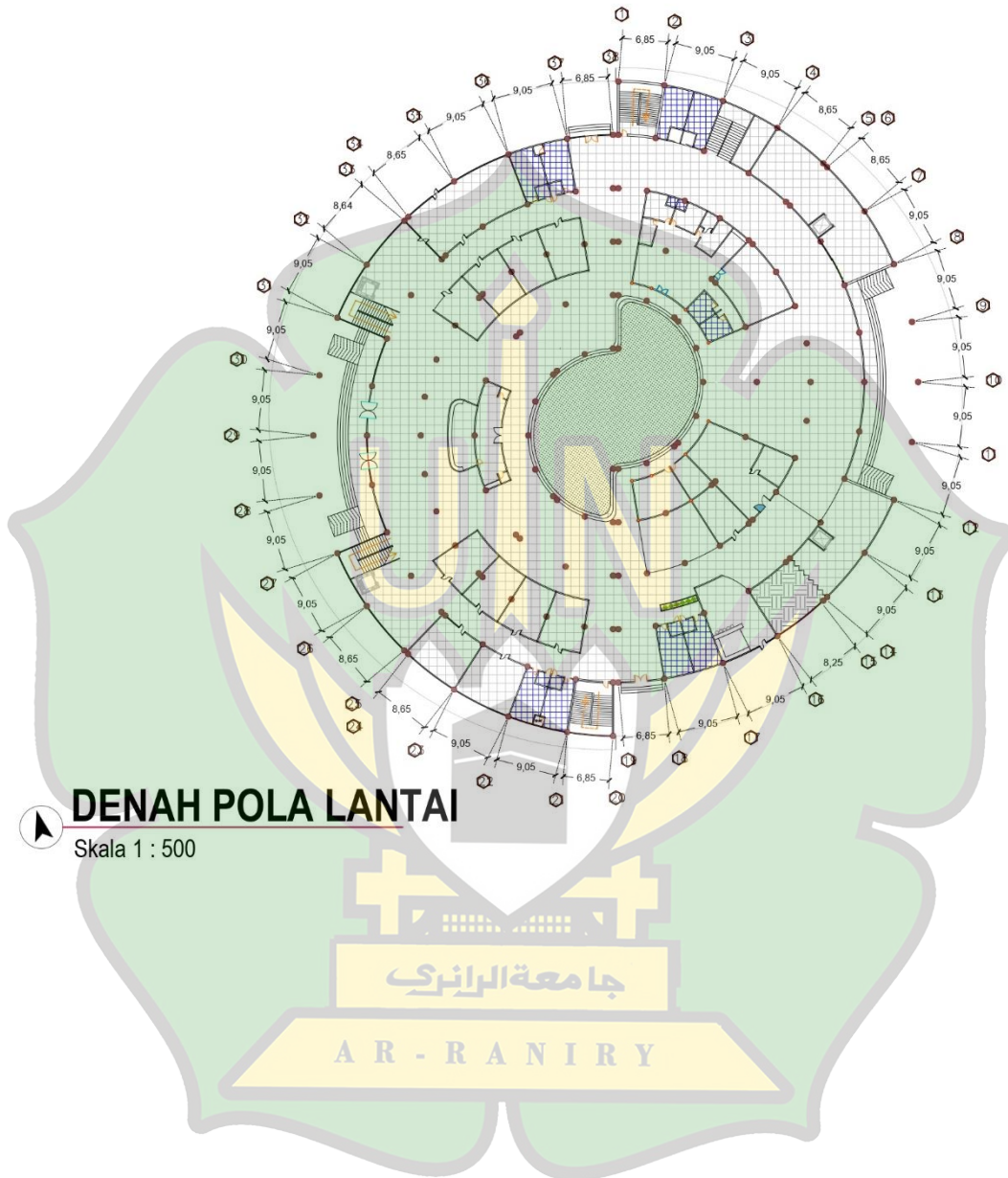
6.3.8 Detail Plafon



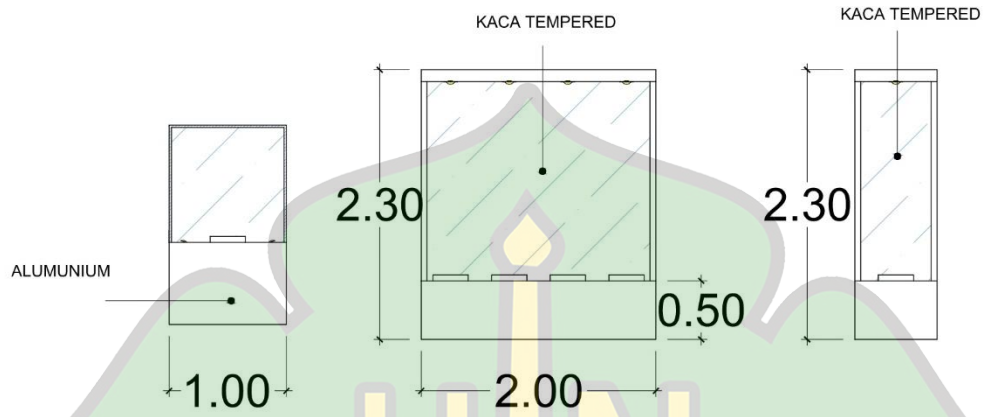
6.3.9 Rencana Tangga



6.3.10 Rencana Pola Lantai



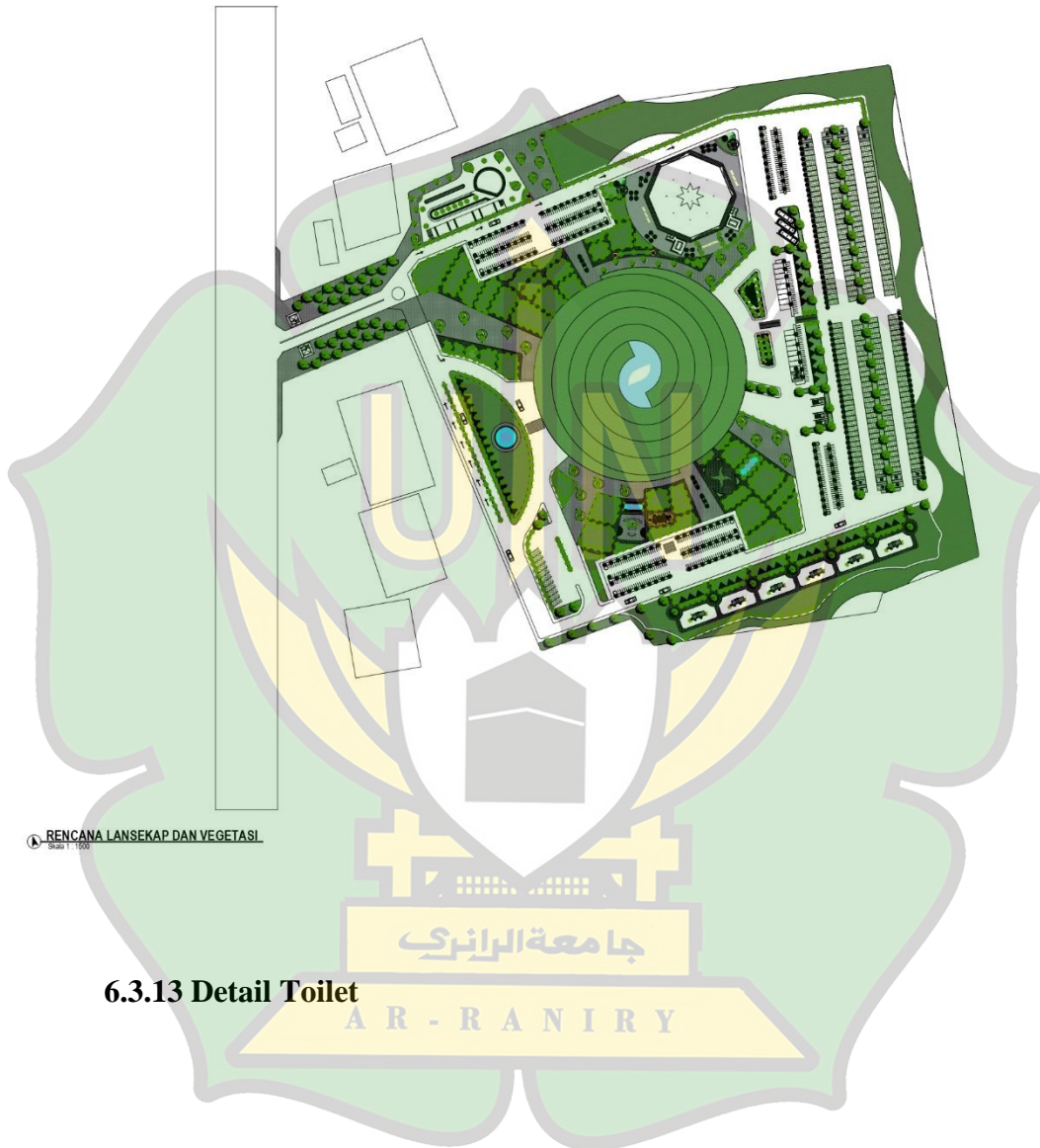
6.3.11 Detail Vitrin



DETAIL VITRIN



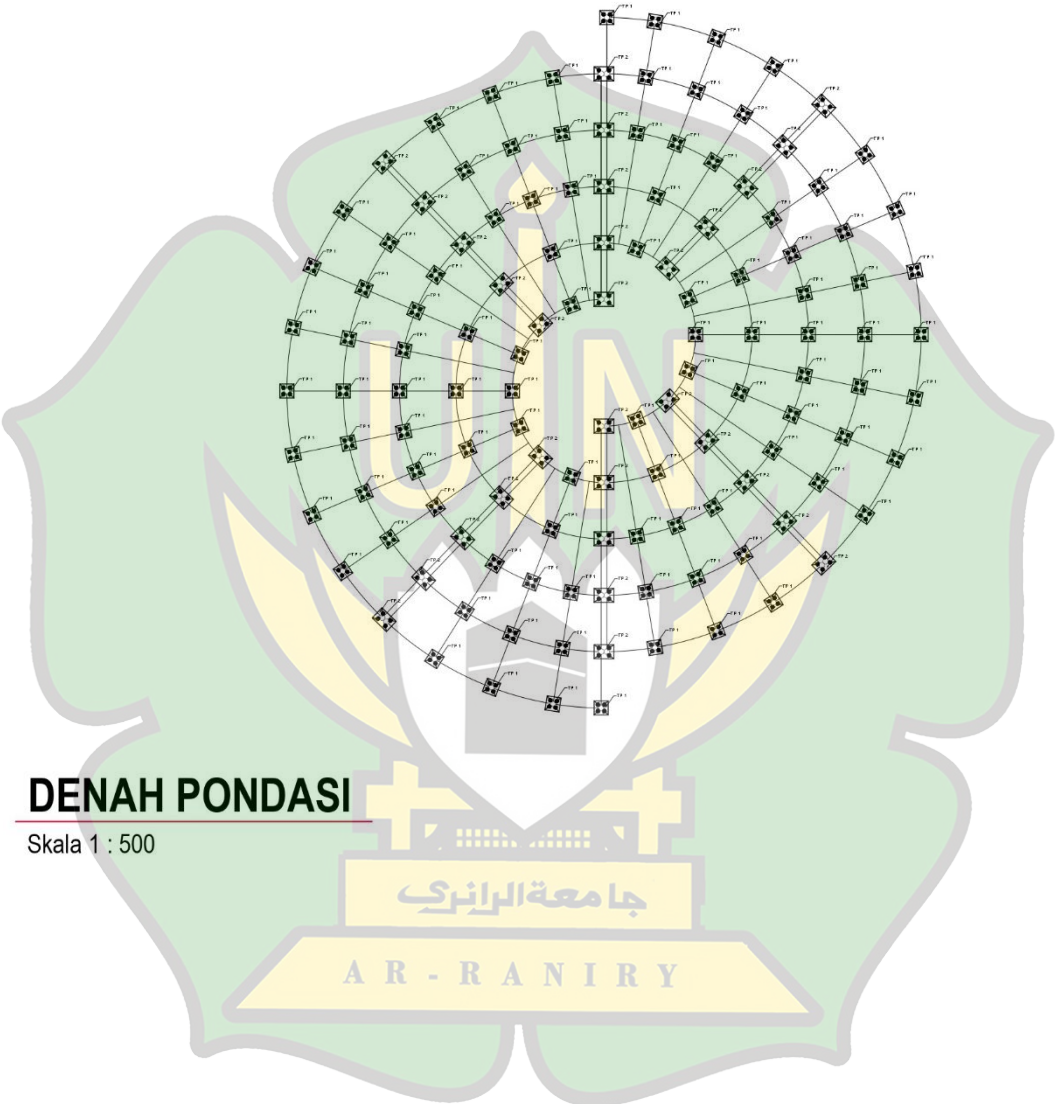
6.3.12 Rencana Lansekap



6.3.13 Detail Toilet

6.4 Gambar Struktural

6.4.1 Rencana Pondasi dan Detail

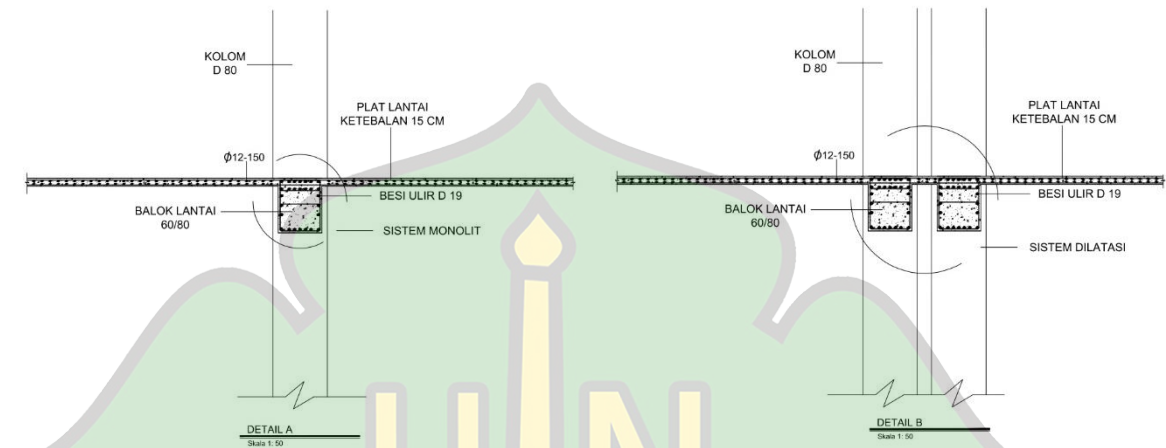


DENAH PONDASI

Skala 1 : 500

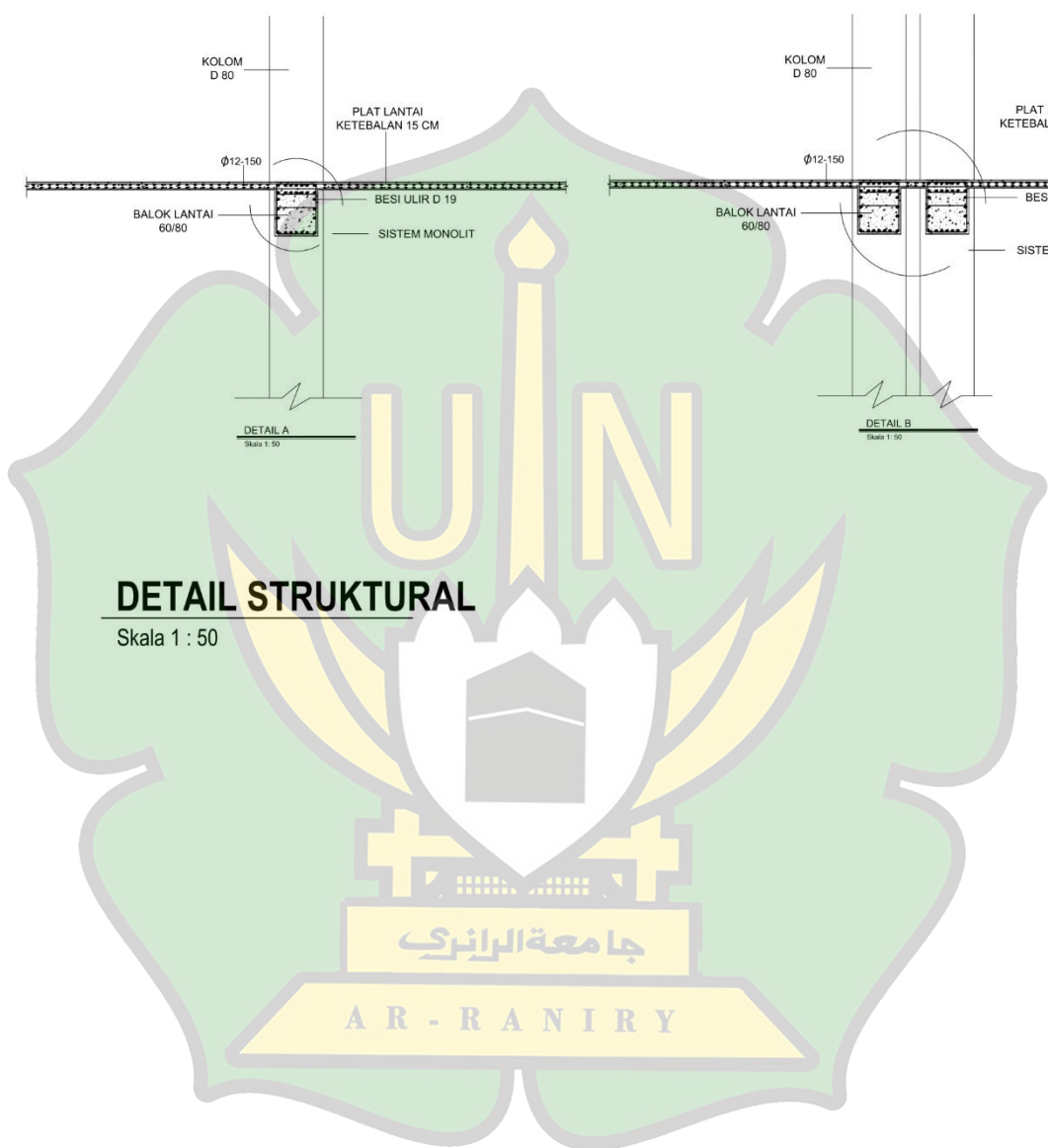


6.4.2 Detail Sloof, Balok dan Kolom

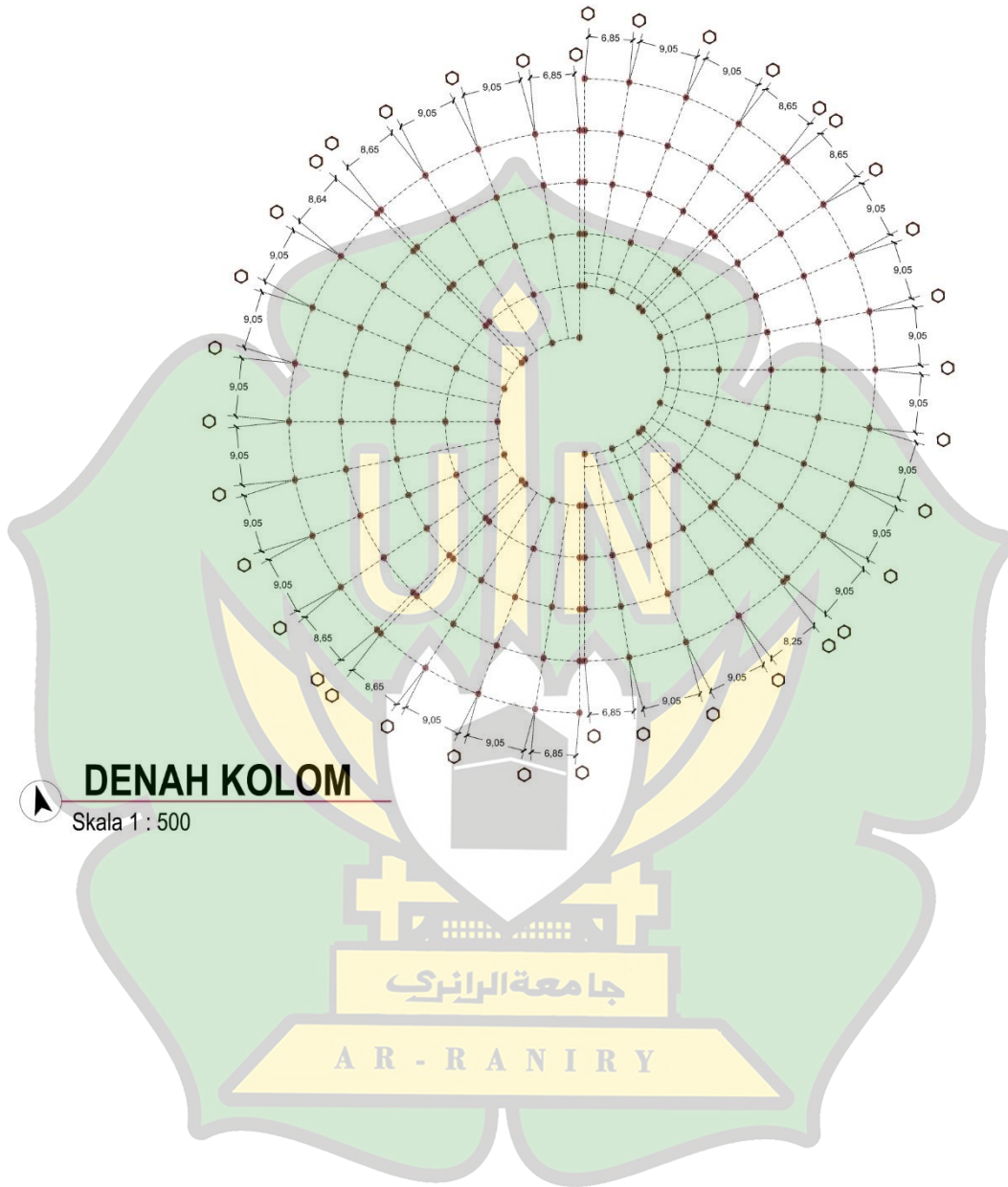


DETAIL STRUKTURAL

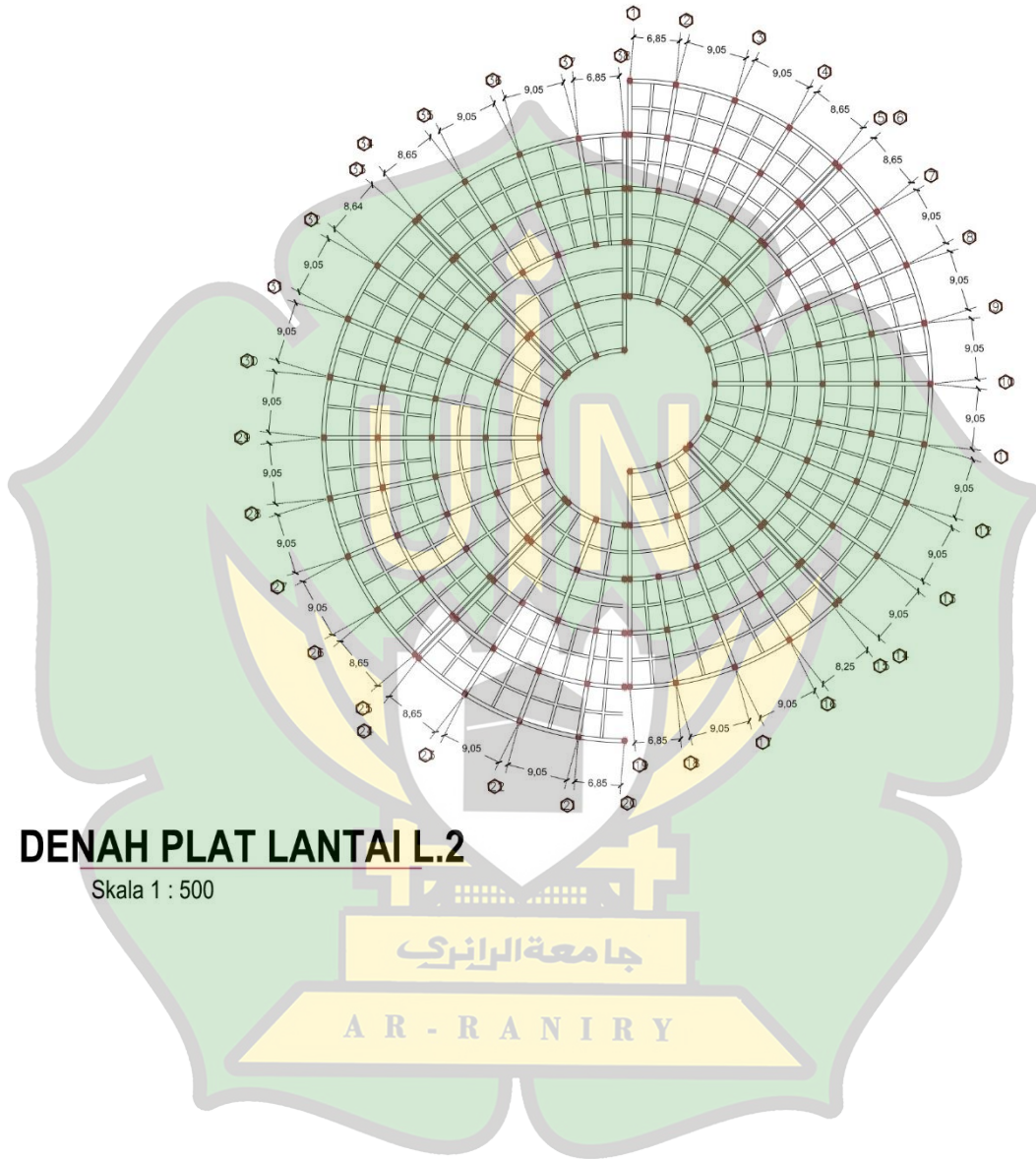
Skala 1 : 50

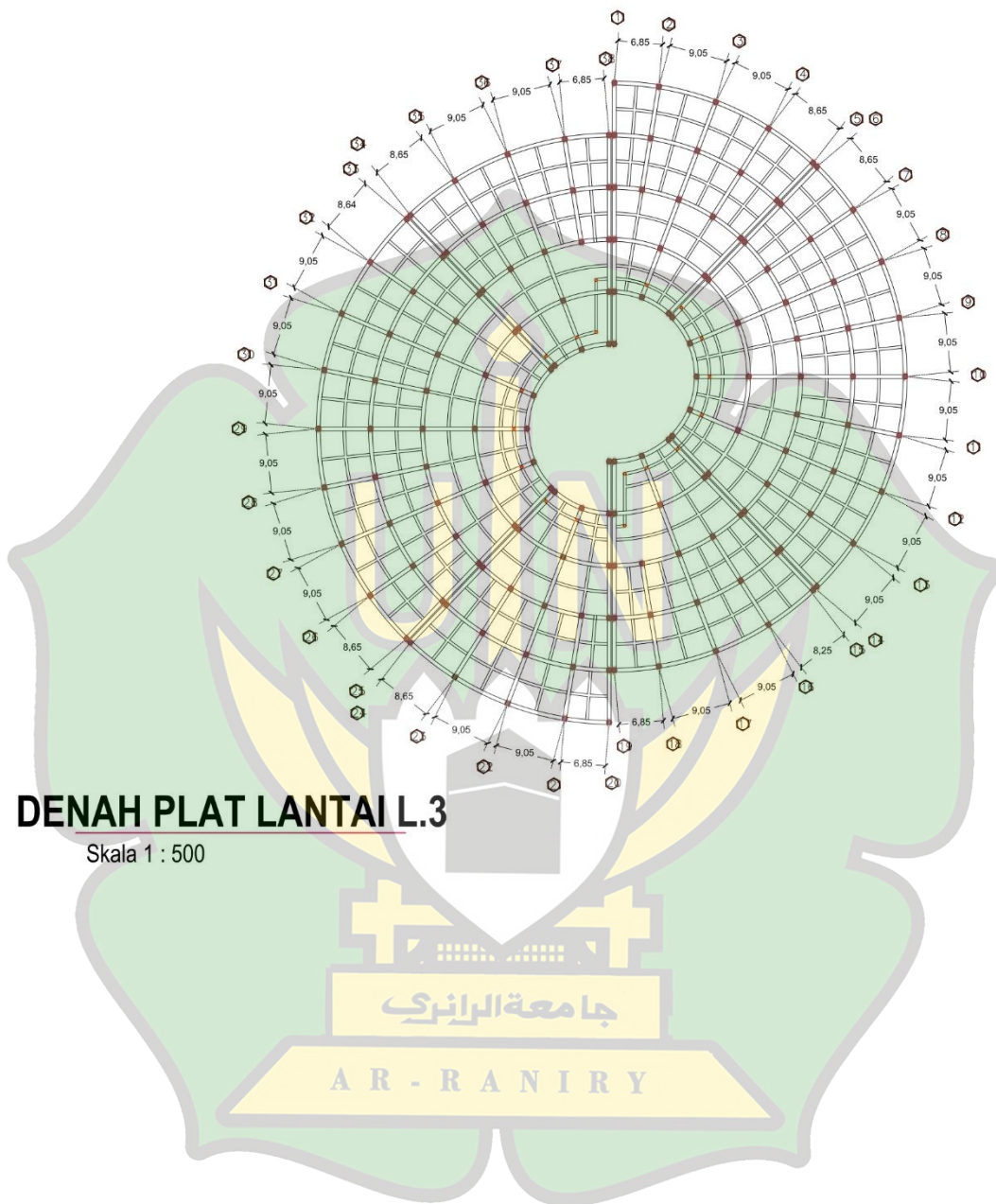


6.4.3 Denah Kolom



6.4.4 Denah Plat Lantai





DENAH PLAT LANTAI L.3

Skala 1 : 500

جامعة الرانيري
AR - RANIRY



6.4.5 Detail Struktural dan Tabel Penulangan

KETERANGAN		KETERANGAN		KETERANGAN			
K1 40/40 (KOLOM)		KP 13/13 (KOLOM)		S1 80/60 (SLOOF)			
				Tumpuan		Lapangan	
Selimut Beton 3-4 cm		Selimut Beton 3-4 cm		Selimut Beton 3-4 cm		Selimut Beton 3-4 cm	
Besi	18 D 19	Besi	4 ϕ 10	Besi Atas	4 D 19	Besi Atas	6 D 19
Besi Tromol	—	Besi Tromol	—	Besi Tromol	—	Besi Tromol	—
Besi Tengah	—	Besi Tengah	—	Besi Tengah	4 D 16	Besi Tengah	4 D 16
Besi Bawah	—	Besi Bawah	—	Besi Bawah	6 D 19	Besi Bawah	4 D 19
Beugel	ϕ 10-100	Beugel	ϕ 6-150	Beugel	ϕ 10-100	Beugel	ϕ 10-150
BL1 80/60 (BALOK)				KETERANGAN		KETERANGAN	
Tumpuan		Lapangan		BL2 60/40 (BALOK)		RB 80/60 (RING BALOK)	
Selimut Beton 3-4 cm		Selimut Beton 3-4 cm		Selimut Beton 3-4 cm		Selimut Beton 3-4 cm	
Besi Atas	6 D 19	Besi Atas	4 D 19	Besi Atas	6 D 19	Besi Atas	4 D 19
Besi Tromol	—	Besi Tromol	—	Besi Tromol	—	Besi Tromol	—
Besi Tengah	2 D 16	Besi Tengah	2 D 16	Besi Tengah	2 D 16	Besi Tengah	2 D 16
Besi Bawah	4 D 19	Besi Bawah	6 D 19	Besi Bawah	4 D 19	Besi Bawah	4 D 19
Beugel	ϕ 10-100	Beugel	ϕ 10-100	Beugel	ϕ 10-100	Beugel	ϕ 10-100
KETERANGAN							
BL 15/20 (BALOK LATAI)							
Selimut Beton 3-4 cm							
Besi Atas	2 ϕ 10						
Besi Tromol	—						
Besi Tengah	—						
Besi Bawah	2 ϕ 10						
Beugel	ϕ 6-150						

TABEL PEMBESIAN
Skala 1: 50

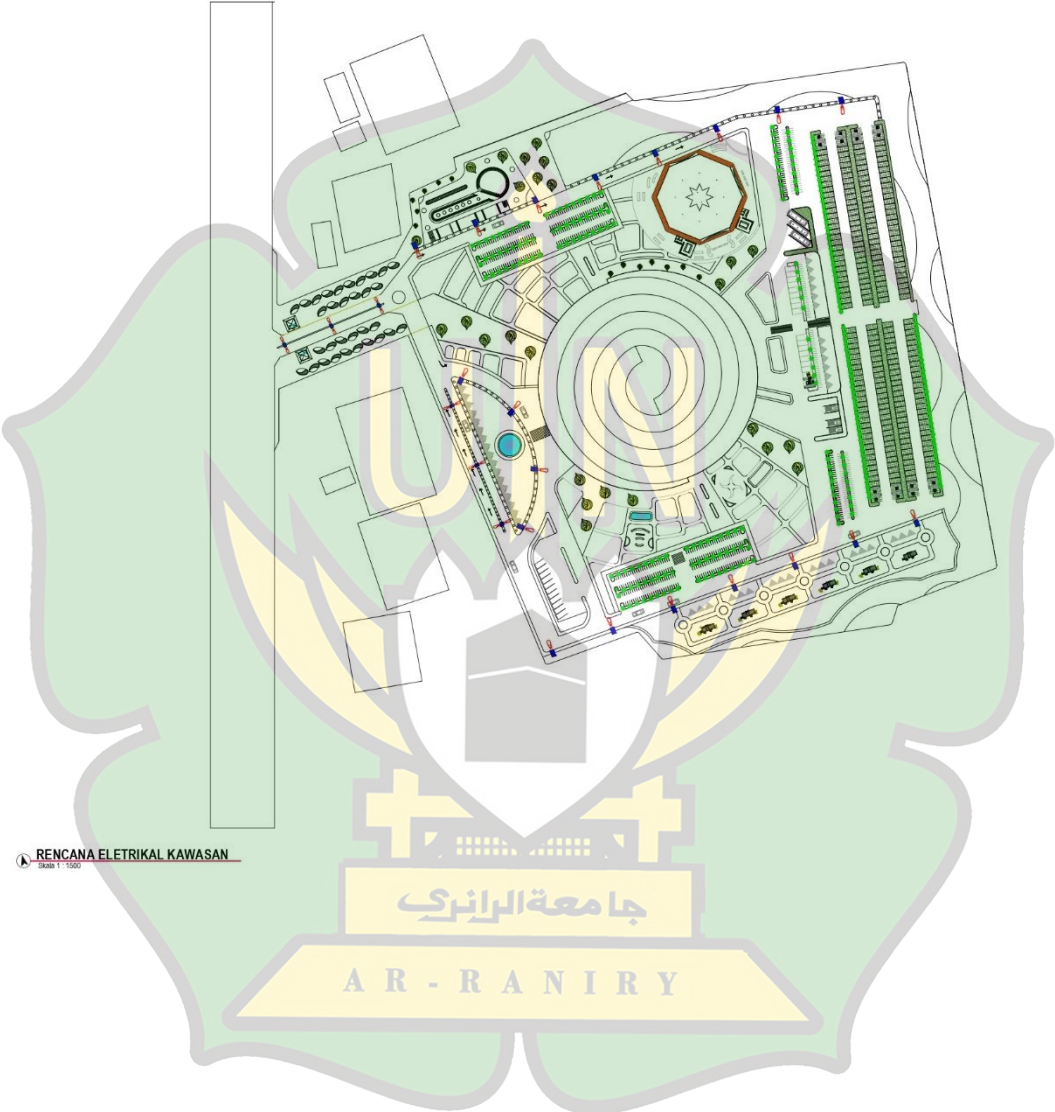
جامعة الرانيري

AR-RANIRY

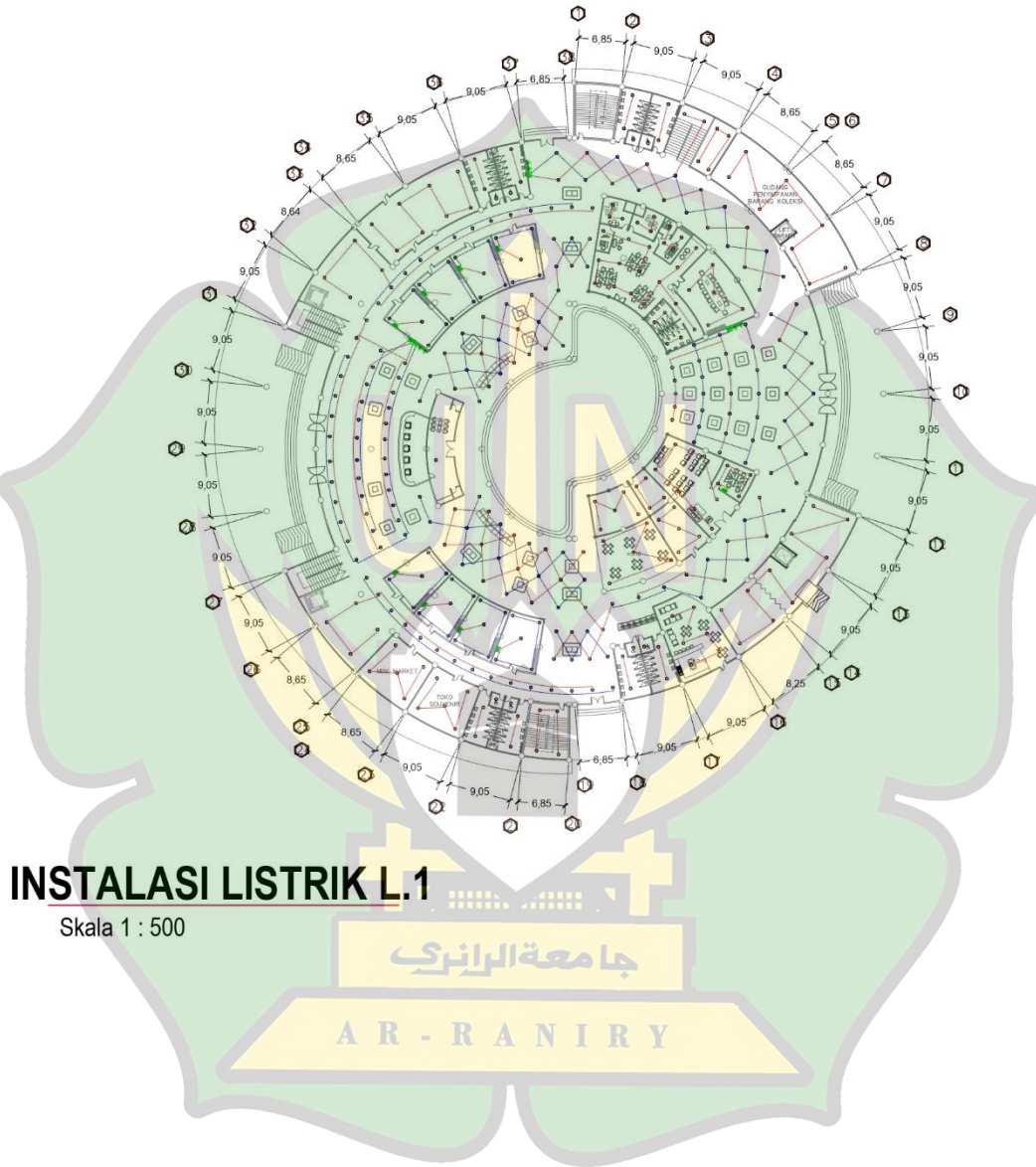


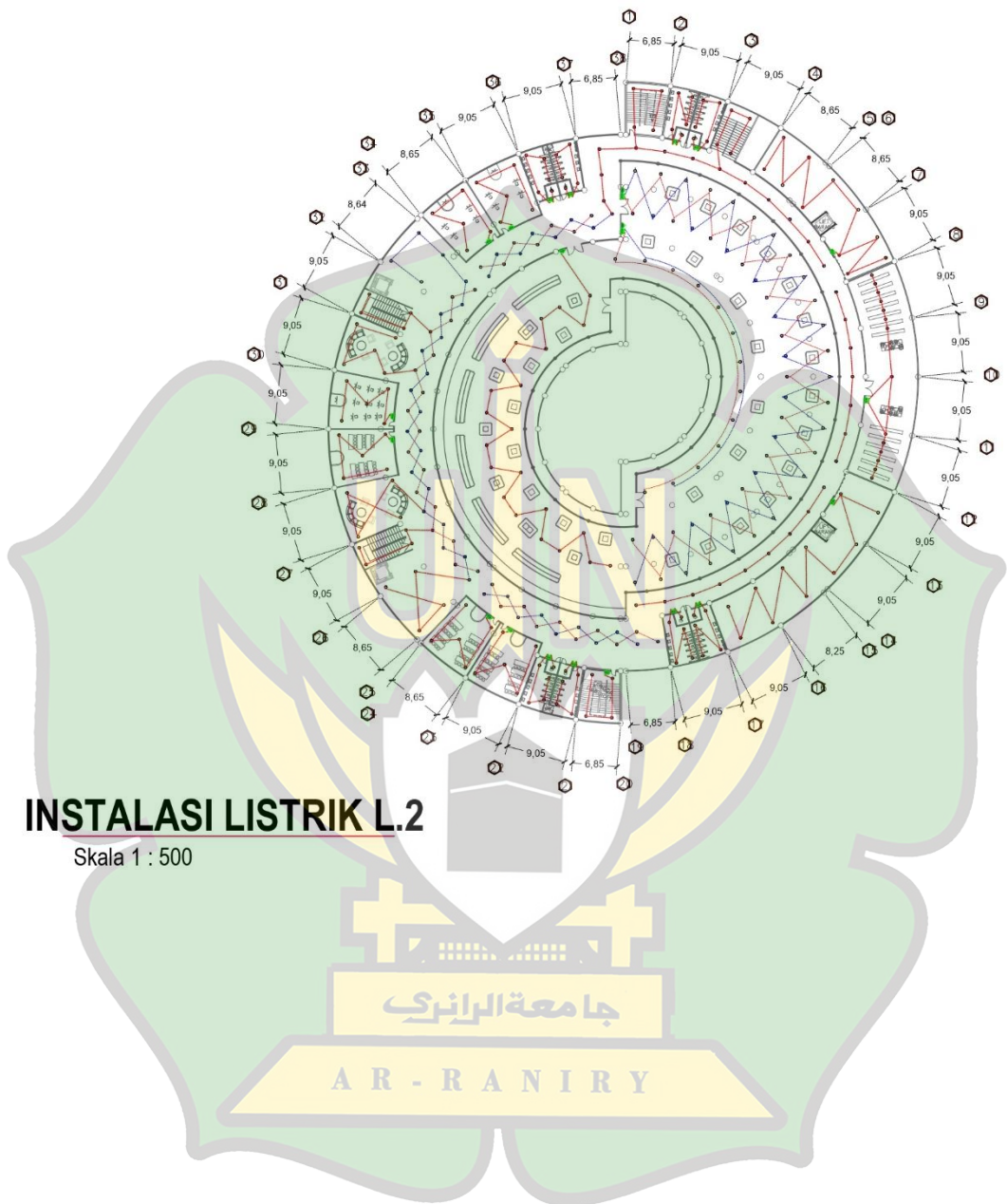
6.5 Rencana Utilitas

6.5.1 Rencana Utilitas Kawasan



6.5.2 Rencana Instalasi Titik Lampu



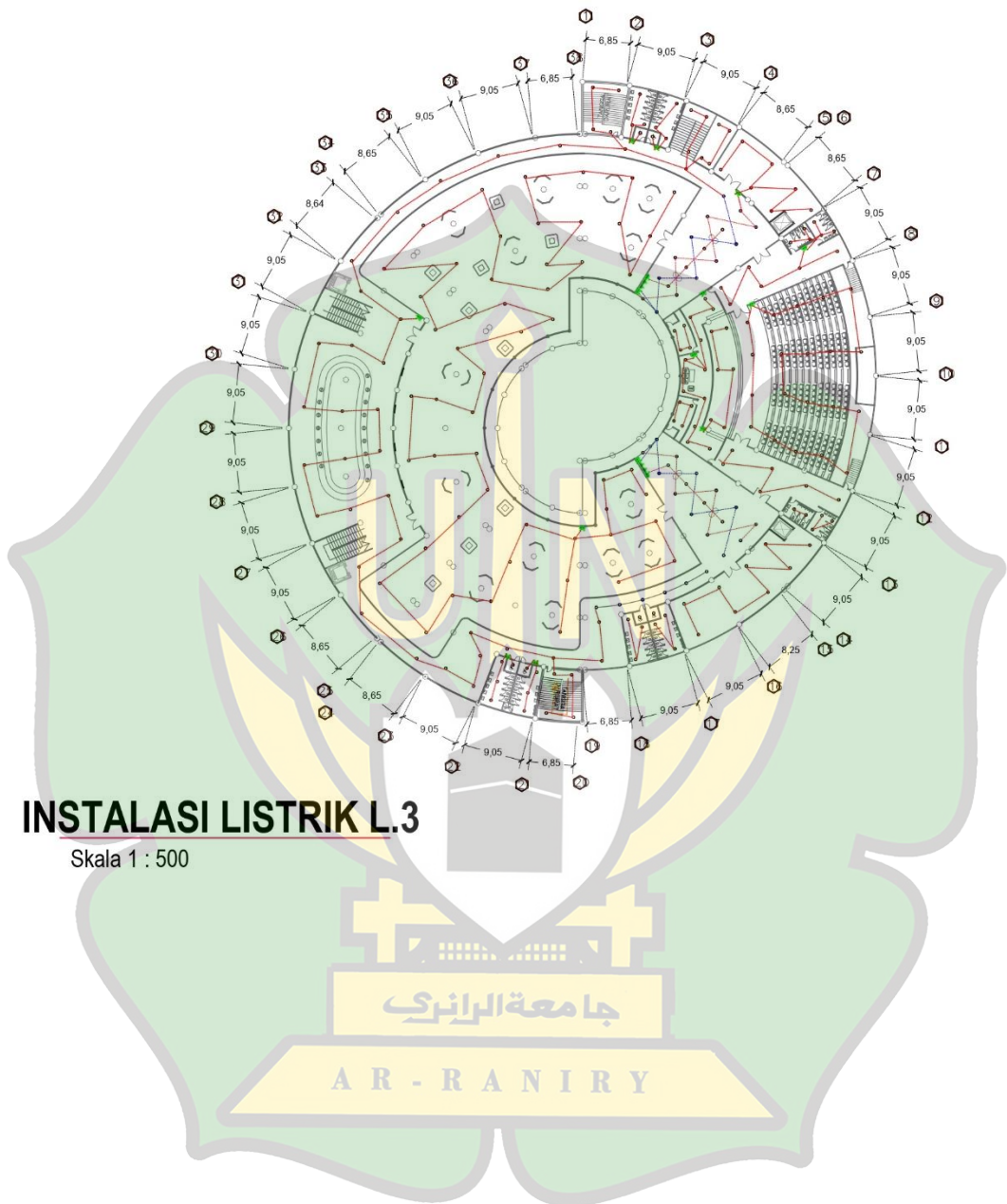


INSTALASI LISTRIK L.2

Skala 1 : 500



جامعة الرانيري
AR - RANIRY

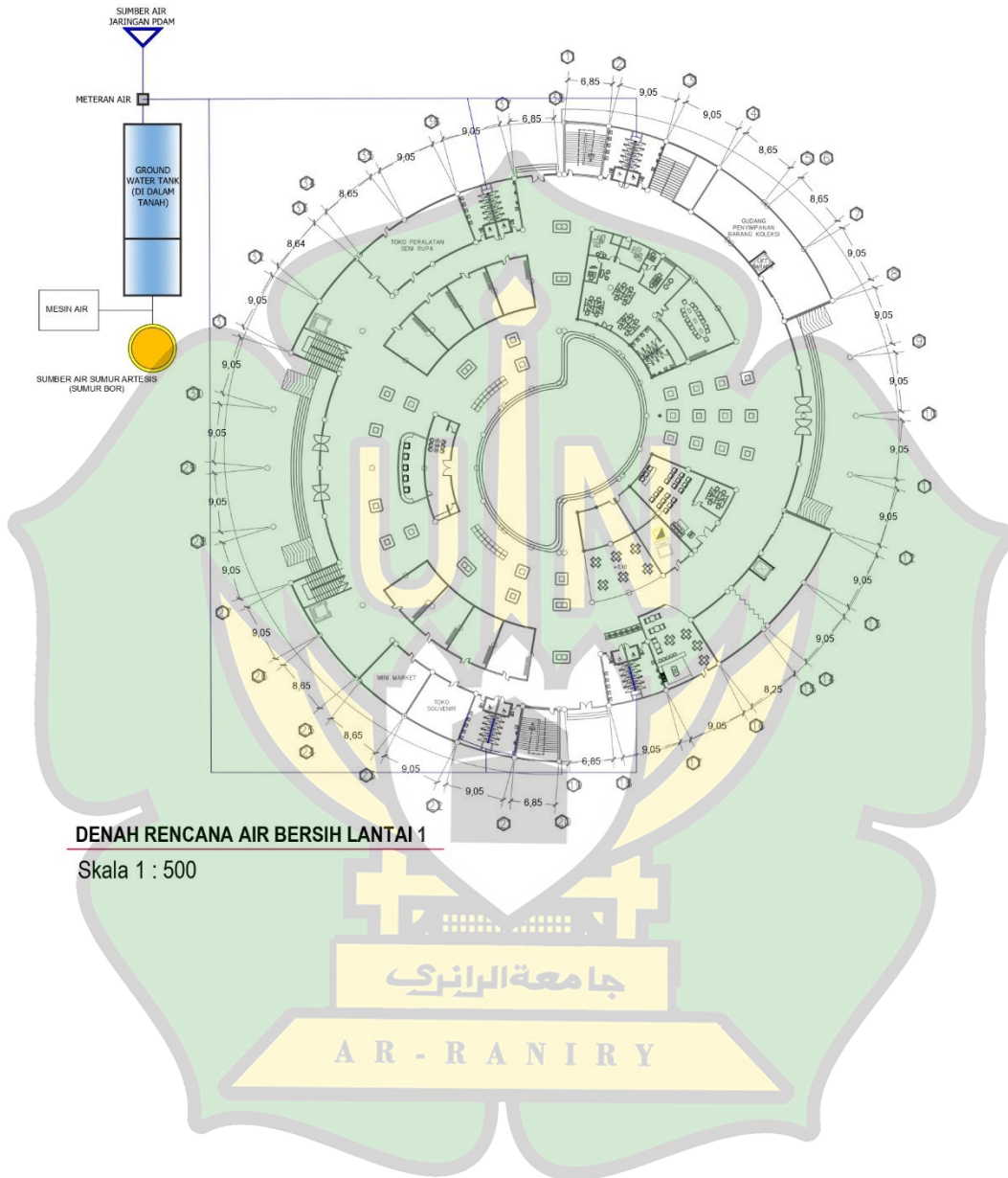


INSTALASI LISTRIK L.3

Skala 1 : 500

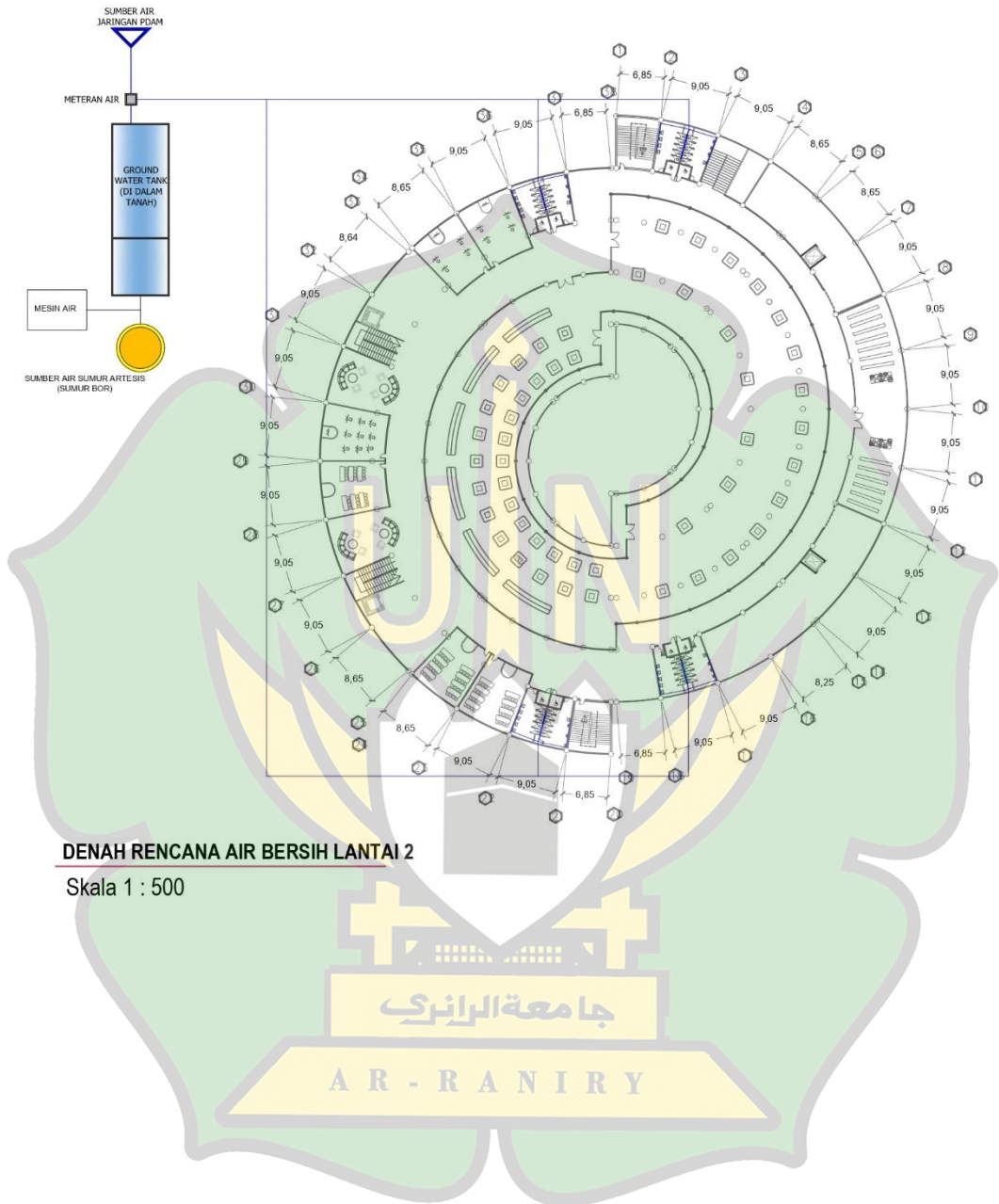


6.5.3 Rencana Instalasi Air Bersih dan Air Kotor



DENAH RENCANA AIR BERSIH LANTAI 1

Skala 1 : 500

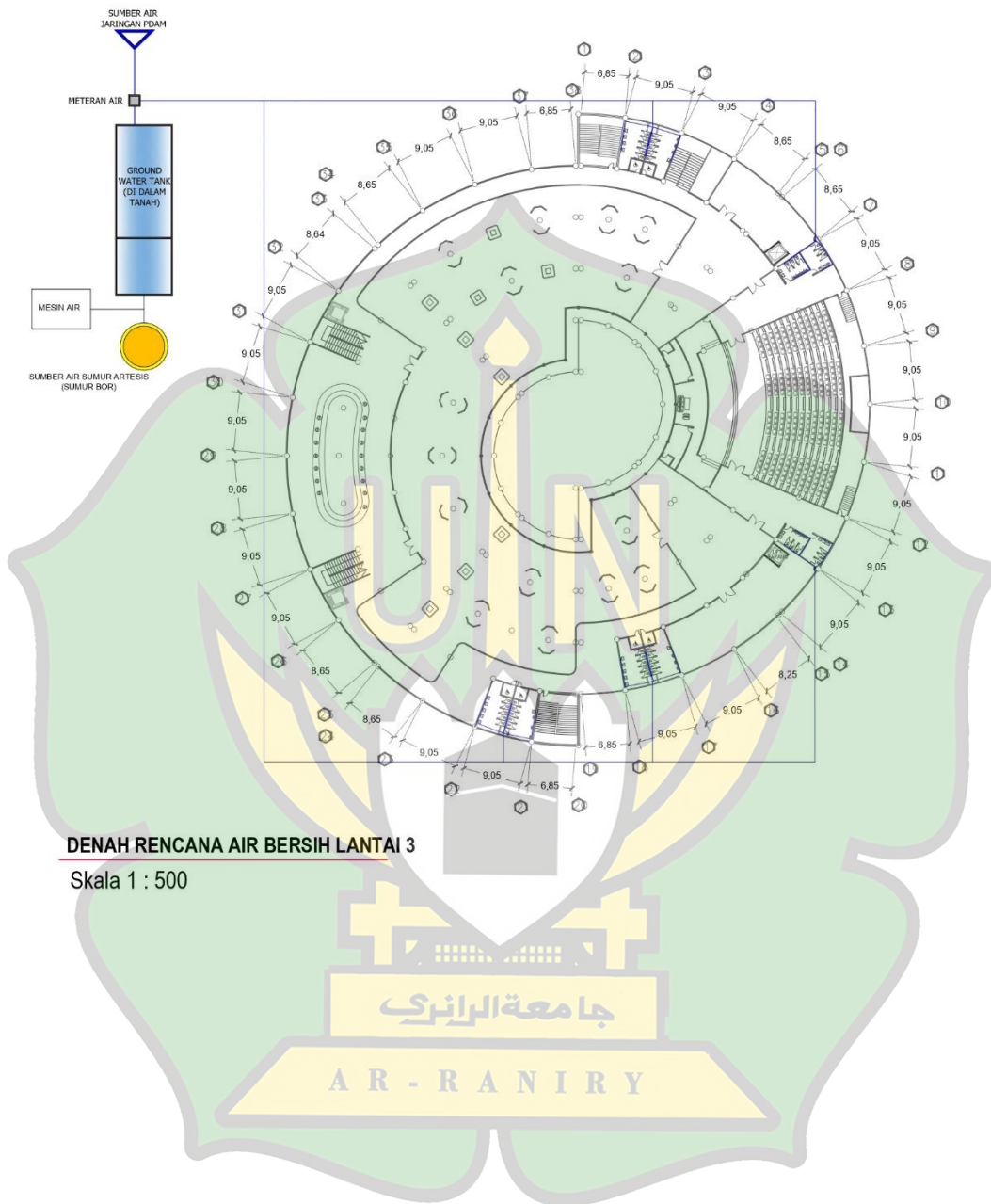


DENAH RENCANA AIR BERSIH LANTAI 2

Skala 1 : 500



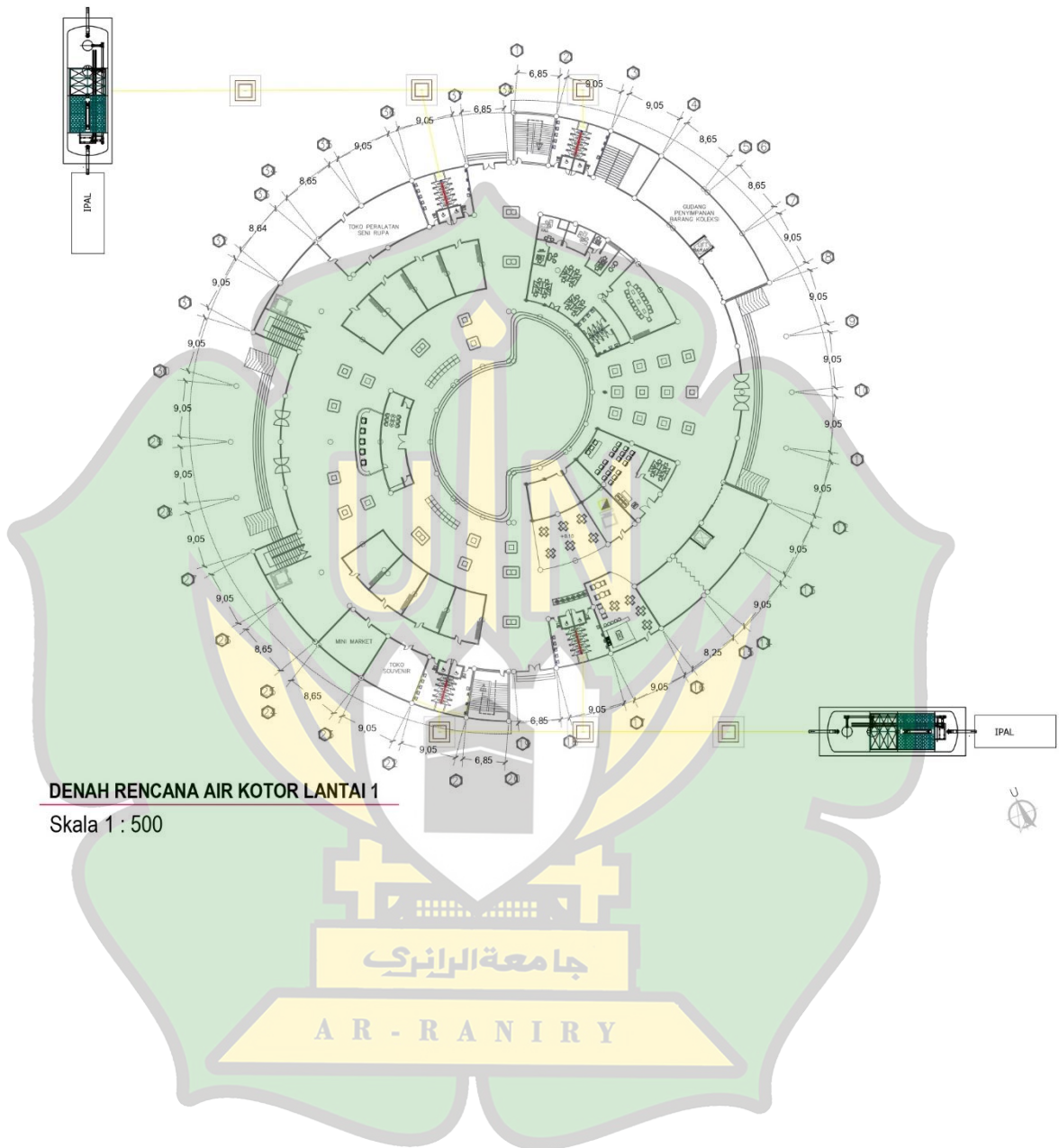
جامعة الرانيري
AR - RANIRY



DENAH RENCANA AIR BERSIH LANTAI 3

Skala 1 : 500

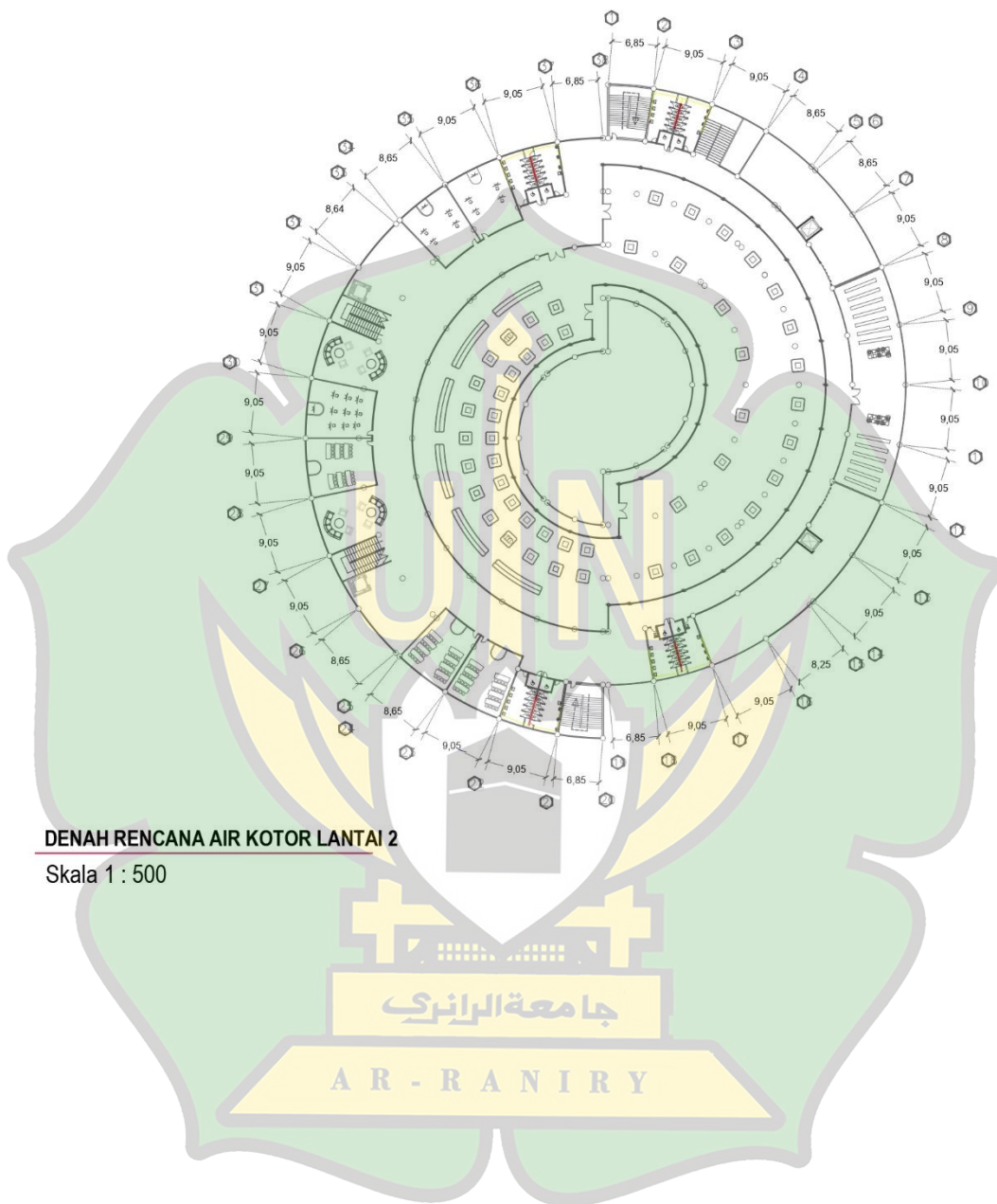




DENAH RENCANA AIR KOTOR LANTAI 1

Skala 1 : 500

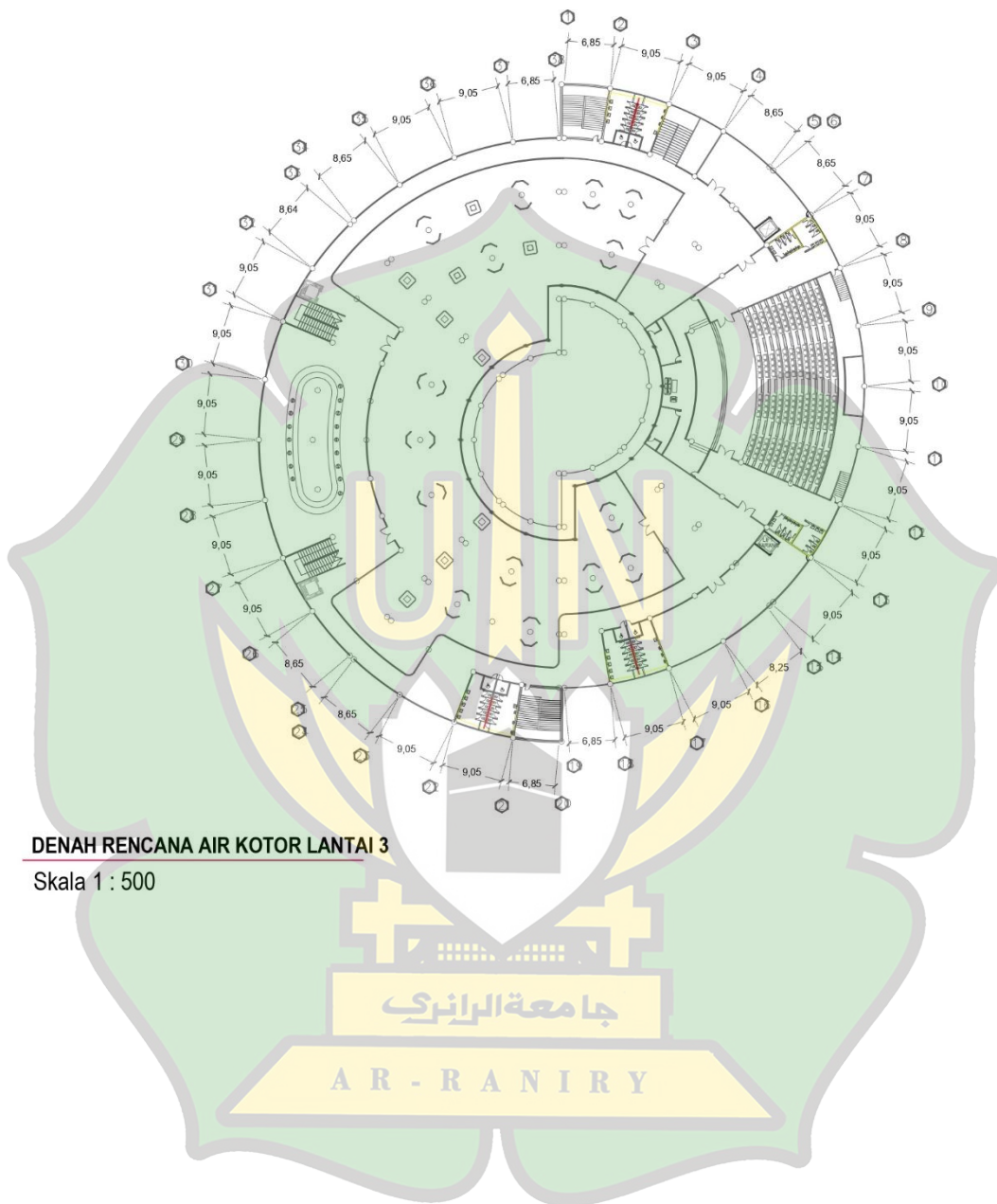
جامعة الرانيري
AR - RANIRY



DENAH RENCANA AIR KOTOR LANTAI 2

Skala 1 : 500





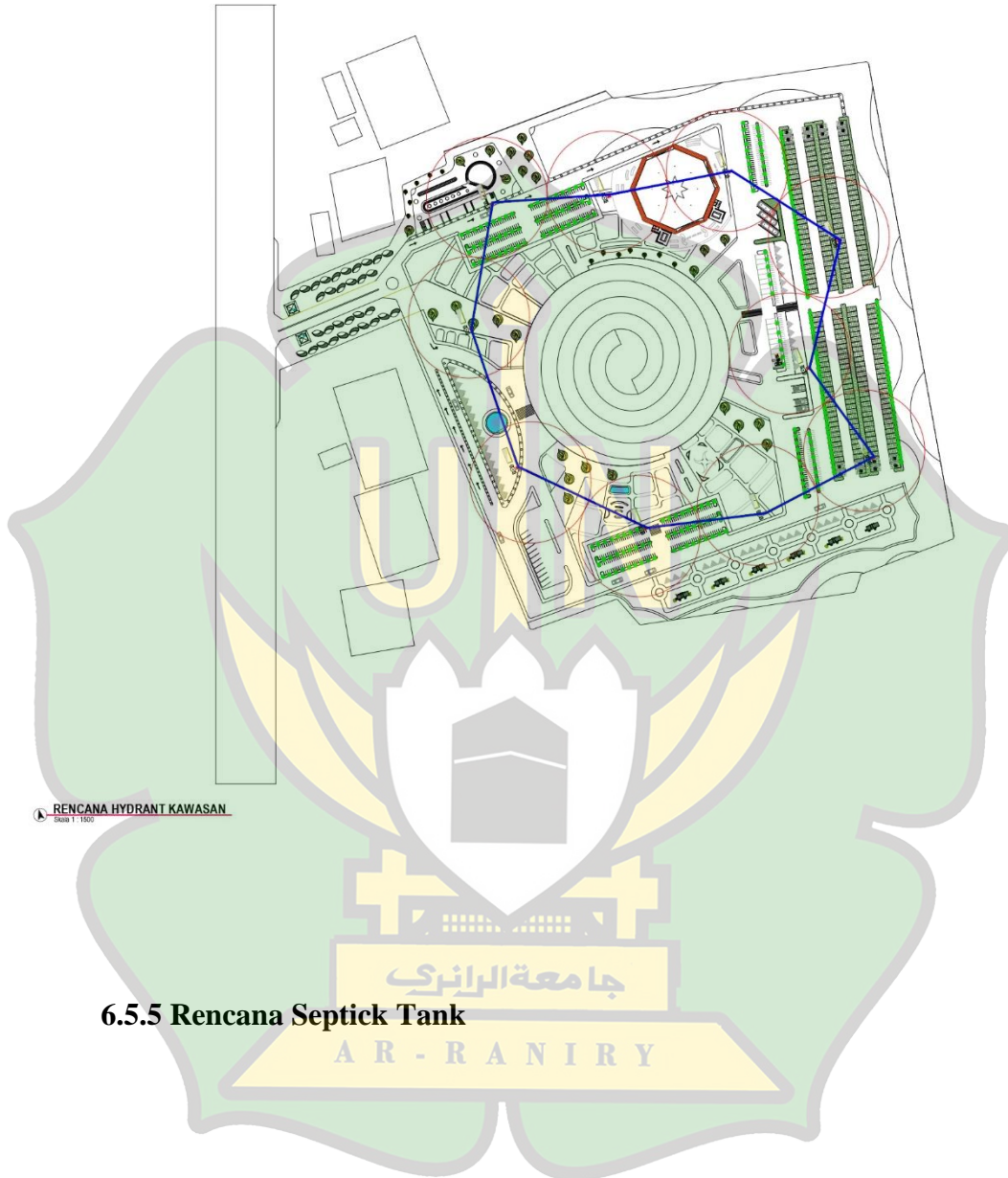
DENAH RENCANA AIR KOTOR LANTAI 3

Skala 1 : 500



جامعة الرانيري
AR - RANIRY

6.5.4 Rencana Instalasi Srinkler dan Hydrant



6.5.5 Rencana Septick Tank

6.6 3D Perspektif Eksterior



VIEW 3D PERSPEKTIF EKTERIOR

Skala -





VIEW 3D TAMPAK DEPAN

Skala -





VIEW 3D TAMPAK KANAN

Skala -





VIEW 3D TAMPAK BELAKANG



Skala -





VIEW 3D TAMPAK KIRI

Skala -





VIEW 3D PERSPEKTIF



Skala -



6.7 3D Perspektif Interior





RUANG PAMERAN 1

Skala -





RUANG PAMERAN

Skala -





RUANG PAMERAN

Skala -





RUANG PRESS CONFERENCE

Skala -





RUANG WORKSHOP 1

Skala -





RUANG AUDITORIUM 1

Skala -





RUANG AUDITORIUM 2

Skala -





INTERIOR RUANG PAMERAN LT 3

Skala -





INTERIOR RUANG PAMERAN LT 3

Skala -



DAFTAR PUSTAKA

- Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Banda Aceh.(2016), *Jumlah Seniman, Sastrawan, dan Budayawan di Kota Banda Aceh pada tahun 2011-2015*. Banda Aceh: Dinas Kebudayaan dan Pariwisata.
- Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Banda Aceh.(2018), *Jumlah Wisatawan Nusantara dan Mancanegara di Kota Banda Aceh pada tahun 2017*. Banda Aceh: Dinas Kebudayaan dan Pariwisata.
- Acehkini, (2019), Seni rupa kotak hitam pameran 35 karya milenial Aceh, *yakni kumparan.com/acehkini/foto-Seni-rupa-kotak-hitam-pamerkan-35-karya-milenial-aceh-1rbz1oxowVt/full*.
- Shafira, n. (2020). *Perancangan Museum Seni Rupa Aceh Di Banda Aceh. Etd unsyiah*.
- Negeri, S. M. A. Meningkatkan Pengetahuan Siswa Dalam *Penyelenggaraan Pameran Seni Rupa Melalui Metode Demonstrasi Di Kelas XI MIPA 5 SMAN 1 Muaro Jambi. Vol 6. No1 (2020)*
- Coleman, L. V. (1950). Buku “*Museum Buildings*”, America: Washington. D, C.
- Rafliyun Rayzal, 160701085 (2021) *Perancangan Museum Seni dan Budaya Aceh*. Skripsi thesis, UIN AR-RANIRY.
- Fikri, M. W. R. (2017). *Persepsi Arsitektur: Rumah Susun Tambak Sebagai Respon Hak Bermukim bagi Masyarakat Kumuh Medokan Semampir Sukolilo Surabaya* (Doctoral dissertation, Institut Teknologi Sepuluh Nopember).
- Mahmud Tammat, H. Muhammad ZZ, M. saleh kasim, Umar Alibasyah, (1996), Buku “*Seni Rupa Aceh*”, Banda Aceh.
- Nugraha, S. (2011). *GEDUNG PAMERAN SENI RUPA DI YOGYAKARTA* (Doctoral dissertation, UAJY).
- Udansyah, D. (1978/1979).*Pedoman Tata Pameran Di Museum*. Jakarta: <http://pustaka.kebudayaan.kemdikbud.go.id>.
- Keren E. Manaroinson. Idradjaja makainas. Alvin J. tinangon, (2017), *ManadoPChristianPCcommunityPCentre,PArsitekturPsimbolisme,Phttps://www*.

neliti.com/publications/177970/manado-christian-community-center-arsitektur-simbolisme,.

Neufert, E. (2002). Buku Data Arsitek. Jakarta: Erlangga.

De Chiara, Joseph dan John Callender. (1987). Time server standart for building Types 2 Edition. Singapura: National Printers Ltd.

