

PERANCANGAN GALERI SENI RUPA DI BANDA ACEH

TUGAS AKHIR

Diajukan Oleh:

MOHD ISMI NOVARHAN

NIM. 160701112

**Mahasiswa Program Studi Arsitektur
Fakultas Sains dan Teknologi UIN Ar-Raniry**



**FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
BANDA ACEH
2022 M/1443 H**

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR
“PERANCANGAN GALERI SENI RUPA DI BANDA 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:

MOHD ISMI NOVARHAN

NIM. 160701112

Mahasiswa Fakultas Sains Dan Teknologi
Program Studi Arsitektur

Disetujui Oleh:

Pembimbing I,



Donny Arief Sumarto, S.T., M.T IAI
NIDN. 1310048201

Pembimbing II,



Mira Alfitri, S.T., M.Ars
NIDN. 2005058803

Mengetahui,
Ketua Program Studi Arsitektur



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

PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI/TUGAS AKHIR
“PERANCANGAN GALERI SENI RUPA DI BANDA ACEH”

TUGAS AKHIR

Telah Diuji Oleh Panitia Ujian Munaqasyah Tugas Akhir
Fakultas Sains dan Teknologi UIN Ar-Raniry Banda Aceh Dan Dinyatakan Lulus
Serta Diterima Sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1)
dalam Ilmu Arsitektur

Pada Hari/Tanggal: Rabu, 20 Juli 2022
20 Dzulhijjah 1443 H

Panitia Ujian Munaqasyah Tugas Akhir,

Ketua,



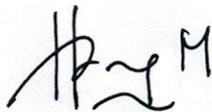
Donny Arief Sumarto, S.T., M.T. IAI
NIDN. 1310048201

Sekretaris,



Mira Alfitri, S.T., M.Ars
NIDN. 2005058803

Penguji I,



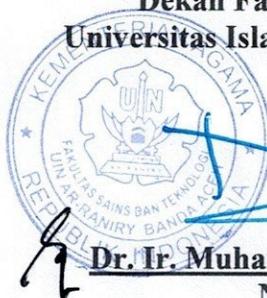
Henny Marlina, S.T., M.T
NIDN. 0111037303

Penguji II,



Meutia, S.T., MSc
NIDN. 2015058703

Mengetahui,
Dekan Fakultas Sains dan Teknologi
Universitas Islam Negeri A-Raniry Banda Aceh



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

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH/SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Mohd Ismi Novarhan
NIM : 160701112
Program Studi : Arsitektur
Fakultas : Sains dan Teknologi
Judul Skripsi : 'Perancangan Galeri Seni Rupa di Banda Aceh'

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

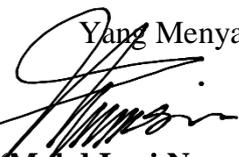
1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggungjawabkannya;
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya orang lain;
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya;
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data;
5. Mengerjakan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

Bila di kemudian 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 mana pun.

Banda Aceh, 29 July 2022



Yang Menyatakan

(Mohd Ismi Novarhan)

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum wr. wb.

Puji beserta syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan karunia-Nya dan juga rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini yang berjudul “Perancangan Galeri Seni Rupa di Banda Aceh”. Shalawat beserta salam tidak lupa pula senantiasa kita sanjungkan kepada Nabi Besar Muhammad SAW yang telah memberikan penerangan kepada umat manusia dengan ilmu pengetahuan dan akhlak serta budi pekerti yang baik.

Penulisan ini merupakan langkah untuk melewati syarat bagi mahasiswa untuk memperoleh Gelar Sarjana S-1 pada Program Studi Arsitektur Fakultas Sains dan Teknologi UIN Ar-Raniry. Berjalannya penulisan ini tidak terlepas dari pihak-pihak yang telah membantu untuk memberikan arahan dan juga semangat baik secara inspirasi maupun ilmu pengetahuan. Oleh karenanya dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT atas limpahan nikmat dan karunianya yang telah memberikan semangat dan pencerahan hati dalam menyelesaikan tulisan ini,
2. Ibu Maysarah Binti Bakri, S.T., M.Arch selaku Ketua Prodi Arsitektur,
3. Bapak Donny Arief Sumarto, S.T., M.T. IAI selaku Dosen Pembimbing I yang selama ini meluangkan waktunya untuk bisa memberikan pencerahan ilmu dalam penulisan ini,
4. Ibu Mira Alfitri, S.T., M.Ars selaku Dosen Pembimbing II yang juga telah meluangkan waktu dan pikiran untuk memberikan masukan terhadap tulisan ini,
5. Kepada Kedua Orang tua yang selalu mendukung dan mendoakan penulis agar dimudahkan segala urusan dalam penyelesaian penulisan ini.

6. Kepada teman dan sahabat yang telah menemani saat-saat penulisan.
7. Dan kepada semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang turut membantu penulis dalam melancarkan penyelesaian tulisan ini baik secara moril maupun materi.

Penulis menyadari penulisan ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis mempersilahkan jikalau adanya kritikan maupun saran untuk memperbaiki tulisan ini agar lebih baik lagi ke depannya dan agar tulisan ini dapat bermanfaat bagi ilmu pengetahuan dan pembaca nantinya.

Wassalamualaikum wr. wb.

Banda Aceh, 29 Juli 2022

Penulis

(Mohd Ismi Novarhan)

ABSTRAK

Aceh merupakan daerah yang memiliki kebudayaannya sendiri, salah satu seni yang menjadi terapan di Aceh adalah seni rupa. Seni rupa merupakan seni yang membutuhkan galeri seni sebagai wadah bagi para seniman untuk memamerkan karyanya dan juga wadah bagi karya-karya yang bernilai sejarah untuk dipamerkan kepada masyarakat umum. Di Banda Aceh sendiri eksistensi galeri seni rupa masih menjadi hal yang jarang terlihat oleh masyarakat umum sehingga para perupa seringkali melakukan kegiatan atau pameran seni rupa di tempat yang tidak tentu. Sedangkan galeri yang sudah ada seperti di taman budaya hanya memamerkan karya jikalau hanya terdapat event tertentu saja.

Oleh karena itu, diperlukan galeri seni rupa yang dapat mewadahi karya-karya para perupa Aceh secara berkelanjutan dan juga menjadi pusat seni rupa bagi para seniman yang ada di Aceh. Dengan adanya gedung galeri seni yang tetap maka pameran kesenian rupa akan tetap berlangsung tidak hanya ketika ada event besar saja. Melalui galeri seni, masyarakat dapat mengetahui karya-karya seperti apa yang sedang berkembang. Seniman lokal juga bisa menuangkan ide-ide kreatifnya melalui galeri seni yang nantinya akan melalui proses apresiasi masyarakat, sehingga seniman tersebut dapat dikenal baik melalui karya-karyanya.

Perancangan ini dilakukan dengan pendekatan tema arsitektur kontemporer. Arsitektur kontemporer yaitu metode perancangan yang mengikuti perkembangan zaman sesuai dengan penerapan prinsip-prinsip yang tidak terpaku oleh zaman tertentu. Penerapan tema ini didasari oleh pesatnya perkembangan seni, dengan tujuan agar menciptakan galeri yang mampu mengakomodasi seni kontemporer dan perkembangannya, untuk meningkatkan kualitas dan apresiasi seni di tengah masyarakat. Dengan adanya galeri seni rupa dengan tema kontemporer ini diharapkan seni rupa di Aceh akan terus berkembang dan menjadi pusat kesenian rupa di Banda Aceh baik bagi para seniman maupun bagi masyarakat luas.

Kata Kunci: seni rupa, galeri, kontemporer, seniman

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Maksud dan Tujuan.....	4
1.3 Identifikasi Masalah Perancangan	5
1.4 Lingkup Bahasan dan Batasan	5
1.4.1 Lingkup Bahasan.....	5
1.4.2 Batasan.....	5
1.5 Kerangka Berfikir	6
1.6 Sistematika Penulisan.....	7
BAB II DESKRIPSI OBJEK RANCANGAN	8
2.1 Tinjauan Umum Objek Rancangan.....	8
2.1.1 Pengertian Seni.....	8
2.1.2 Pengertian Seni Rupa.....	9
2.1.3 Pembagian Seni Rupa Dan Jenis-Jenisnya	10
2.1.4 Galeri Seni Rupa	11
2.1.5 Fungsi Galeri Seni Rupa.....	12
2.1.6 Jenis-Jenis Galeri Seni.....	13
2.1.7 Aktivitas Galeri	14
2.1.8 Fasilitas Galeri	15
2.2 Prinsip Perancangan Ruang Galeri	15
2.2.1 Persyaratan Umum	15
2.2.2 Kegiatan-Kegiatan Pada Galeri.....	15
2.2.3 Tata Cara Display Koleksi Galeri	17
2.2.4 Metode Pemajangan Karya	17
2.2.5 Jarak <i>Display</i>	18
2.2.6 Dimensi Materi Koleksi.....	19

2.2.7	Sistem Pemajangan Karya	20
2.3	Studi Banding Rancangan Sejenis	20
2.3.1	Galeri Nasional Indonesia.....	20
2.3.2	Solomon R. Guggenheim Museum	23
2.3.3	The Museum Of Islamic Art/I.M Pei	25
2.3.4	Kesimpulan Studi Banding Galeri Seni.....	26
2.4	Tinjauan Khusus Objek Rancangan	29
2.4.1	Peraturan Terkait Zonasi Lokasi	29
2.4.2	Lokasi Perancangan.....	33
BAB III	ELABORASI TEMA	36
3.1	Pengertian	36
3.1.1	Pengertian Arsitektur Kontemporer	36
3.1.2	Ciri-Ciri Arsitektur Kontemporer.....	37
3.1.3	Penerapan Arsitektur Kontemporer.....	39
3.2	Studi Banding Tema Sejenis.....	40
3.2.1	Museum Tsunami Aceh.....	40
3.2.2	Etihad Museum	42
3.2.3	Sydney Opera House	43
3.2.4	Kesimpulan Studi Banding Tema	45
BAB IV	ANALISIS	46
4.1	Analisis Lokasi Terpilih	46
4.1.1	Analisis Penilaian Lokasi.....	46
4.1.2	Deskripsi Tapak.....	48
4.1.3	Eksisting.....	49
4.1.4	Analisis Pencapaian.....	50
4.1.5	View Dari Dalam Dan Luar Site	52
4.2	Analisis Iklim.....	53
4.2.1	Suhu	53
4.2.2	Analisis Hujan	54
4.2.3	Analisis Matahari	55
4.2.4	Analisis Angin.....	56
4.2.5	Analisis Kebisingan.....	58
4.3	Analisis Fungsional.....	59
4.3.1	Pengguna.....	60

4.3.2	Fasilitas	60
4.3.3	Alur Kegiatan	61
4.3.4	Proses Pengadaan Objek Pameran	62
4.3.5	Hubungan Ruang	62
4.3.6	Organisasi Ruang	63
4.3.7	Kebutuhan Ruang	64
4.3.8	Besaran Ruang	64
BAB V	KONSEP	69
5.1	Konsep Dasar	69
5.2	Konsep Penataan Ruang Luar	69
5.3	Konsep Bangunan	70
5.3.1	Zoning	70
5.3.2	Konsep Gubahan Massa	71
5.3.3	Konsep Tata Masa	71
5.4	Konsep Ruang dalam	72
5.4.1	Konsep Ruang Pamer	72
5.4.2	Konsep Penerangan	72
5.4.3	Penghawaan Udara	74
5.4.4	Akustik Suara	75
5.5	Konsep Utilitas	75
5.5.1	Distribusi Air Bersih	75
5.5.2	Pembuangan Air Limbah	76
5.5.3	Jaringan Listrik	76
5.5.4	{Pembuangan Sampah	76
5.5.5	Sistem Keamanan	77
BAB VI	GAMBAR HASIL RANCANGAN	79
6.1	Gambar Arsitektural	79
6.1.1	Site Plan	79
6.1.2	Layout Plan	80
6.1.3	Denah	81
6.1.4	Potongan	82
6.1.5	Tampak	84
6.1.6	Denah Rencana Kusen	86
6.1.7	Detail Kusen	87

6.1.8	Denah Rencana Plafon.....	90
6.2	Struktur.....	92
6.2.1	Denah & Detail Pondasi	92
6.2.2	Denah Rencana Kolom.....	93
6.2.3	Denah Rencana <i>Sloof</i> Dan Balok	95
6.2.4	Detail Pembesian.....	97
6.3	Utilitas	99
6.3.1	Denah Rencana Air Bersih.....	99
6.3.2	Denah Rencana Air Kotor.....	100
6.3.3	Denah Rencana Air Bekas	101
6.3.4	Detail Saluran Buang.....	102
6.3.5	Denah Rencana Elektrikal	104
6.3.6	Denah Rencana <i>Air Conditioner (Ac)</i>	105
6.4	Hasil Render 3D.....	107
6.4.1	Eksterior.....	107
6.4.2	Interior	109
	DAFTAR PUSTAKA.....	112

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Data Kunjungan Wisatawan di Aceh Tahun 2015 s.d 2019	4
Gambar 2.1 Turunan Seni Rupa	9
Gambar 2.2 Display Untuk Karya yang Besar	19
Gambar 2.3 Display Karya Kecil.....	19
Gambar 2.4 Galaeri Nasional Indonesia	21
Gambar 2.5 Plan Galeri Nasional	22
Gambar 2.6 Gedung A (Utama)	22
Gambar 2.7 Gedung B dan C	23
Gambar 2.8 Tampak Solomon R. Guggenheim	23
Gambar 2.9 Interior Solomon R. Guggenheim	24
Gambar 2.10 Denah dan Potongan	24
Gambar 2.11 MIA lanskap dan Masjid Tulun.....	25
Gambar 2.12 MIA Atrium dan jendela	26
Gambar 2.13 Denah Alternatif 1	33
Gambar 2.14 Denah Alternatif 2	34
Gambar 2.15 Alternatif 3	35
Gambar 3.1 Museum Aceh.....	40
Gambar 3.2 Etihad Museum.....	42
Gambar 3.3 Iterior Lobby dan Ruang Pamer	42
Gambar 3.4 Permainan Lengkungan	43
Gambar 3.5 Gedung Sydney Opera House	44
Gambar 4.1 Peta Lokasi Terpilih.....	47
Gambar 4.2 Eksisting di Dalam dan Belakang.....	49
Gambar 4.3 Analisis Eksisting	50
Gambar 4.4 Pencapaian Dari pusat Kota	50
Gambar 4.5 Spot Rawan Kemacetan	51
Gambar 4.6 Akses Masuk dan Keluar	51

Gambar 4.7 Analisis View	52
Gambar 4.8 Sisi Estetika Bangunan	52
Gambar 4.9 Statistik Suhu di Banda Aceh.....	53
Gambar 4.10 Pemanfaatan Atrium	54
Gambar 4.11 Data Curah Hujan di Banda Aceh	54
Gambar 4.12 Pembuangan Air	55
Gambar 4.13 Data Sinar Matahari	55
Gambar 4.14 Pemanfaatan Atrium dan <i>Secondary skin</i>	56
Gambar 4.15 Data Kecepatan Angin	57
Gambar 4.16 Data Arah Angin.....	57
Gambar 4.17 Arah Angin	58
Gambar 4.18 Analisis Angin	58
Gambar 4.19 Sumber Kebisingan.....	58
Gambar 4.20 Analisis kebisingan.....	59
Gambar 4.21 Skema Hubungan Ruang.....	63
Gambar 4.22 Organisasi Ruang.....	63
Gambar 5.1 Zoning Site	70
Gambar 5.2 Gubahan Massa	71
Gambar 5.3 Ruang Galeri Bersifat Netral.....	72
Gambar 5.4 Cahaya Alami	73
Gambar 5.5 Cahaya Buatan.....	73
Gambar 6.1 Site Plan	79
Gambar 6.2 Layout Plan	80
Gambar 6.3 Denah Lantai 1	81
Gambar 6.4 Denah Lantai 2	81
Gambar 6.5 Denah Lantai 3	82
Gambar 6.6 Potongan A-A.....	82
Gambar 6.7 Potongan B-B	83
Gambar 6.8 Potongan Site Kawasan.....	83
Gambar 6.9 Tampak Depan.....	84
Gambar 6.10 Tampak Belakang	84

Gambar 6.11 Tampak Kanan.....	85
Gambar 6.12 Tampak Kiri	85
Gambar 6.13 Denah Rencana Kusen Lantai 1.....	86
Gambar 6.14 Denah Rencana Kusen Lantai 2.....	86
Gambar 6.15 Detail Pintu P1.....	87
Gambar 6.16 Detail Pintu P2.....	87
Gambar 6.17 Detail Pintu P3.....	88
Gambar 6.18 Detail Pintu P4.....	88
Gambar 6.19 Detail Pintu P5 & P6.....	89
Gambar 6.20 Detail Pintu P7.....	89
Gambar 6.21 Detail Pintu P8.....	90
Gambar 6.22 Denah Rencana Plafon Lantai 1	90
Gambar 6.23 Denah Rencana Plafon Lantai 2	91
Gambar 6.24 Denah Rencana Plafon lantai 3.....	91
Gambar 6.25 Denah Rencana Pondasi.....	92
Gambar 6.26 Detail Pondasi P1.....	92
Gambar 6.27 Detail Pondasi P2.....	93
Gambar 6.28 Denah Rencana Kolom Lantai 1.....	93
Gambar 6.29 Denah Rencana Kolom Lantai 2.....	94
Gambar 6.30 Denah Rencana Kolom Lantai 3.....	94
Gambar 6.31 Denah Rencana Sloof.....	95
Gambar 6.32 Denah Rencana Balok Lantai 2	95
Gambar 6.33 Denah Rencana Balok Lantai 3	96
Gambar 6.34 Denah Rencana Ring Balok	96
Gambar 6.35 Detail <i>Sloof</i>	97
Gambar 6.36 Detail Balok.....	97
Gambar 6.37 Detail Balok 2.....	98
Gambar 6.38 Detail Kolom	98
Gambar 6.39 Denah Rencana Air Bersih Lantai 1	99
Gambar 6.40 Denah Rencana Air Bersih Lantai 2	99
Gambar 6.41 Denah Rencana Air Kotor Lantai 1	100

Gambar 6.42 Denah Rencana Air Kotor Lantai 2	100
Gambar 6.43 Denah Rencana Air Bekas Lantai 1	101
Gambar 6.44 Denah Rencana Air Bekas Lantai 2.....	101
Gambar 6.45 Detail Bak Kontrol.....	102
Gambar 6.46 Detail <i>Septic Tank</i>	102
Gambar 6.47 Detail Sumur Resapan.....	103
Gambar 6.48 Denah Saluran Akhir.....	103
Gambar 6.49 Denah Rencana Elektrikal Lantai 1	104
Gambar 6.50 Denah Rencana Elektrikal Lantai 2	104
Gambar 6.51 Denah Rencana Elektrikal Lantai 3	105
Gambar 6.52 Denah Rencana AC Lantai 1	105
Gambar 6.53 Denah Rencana AC Lantai 2	106
Gambar 6.54 Denah Rencana AC Lantai 3	106
Gambar 6.55 Perspektif Mata Burung	107
Gambar 6.56 Teras <i>Entrance</i>	107
Gambar 6.57 Parkir Motor Pengunjung dan <i>Exit</i>	108
Gambar 6.58 Parkir Mobil & Motor Pengelola.....	108
Gambar 6.59 Parkir Bus.....	109
Gambar 6.60 Interior Lobi	109
Gambar 6.61 Interior Galeri	110
Gambar 6.62 Interior Ruang Kelas	110
Gambar 6.63 Interior Ruang Seminar/ <i>Workshop</i>	111

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Hasil Studi Banding Galeri Seni	26
Tabel 2.2 KDB dan KLB Kota Banda Aceh	31
Tabel 3.1 Hasil Studi Banding Tema	45
Tabel 4.1 Arahan Zonasi Kawasan Pariwisata	48
Tabel 4.2 Kebutuhan Ruang	64
Tabel 4.3 Tabel Besaran Ruang Penerimaan.....	66
Tabel 4.4 Tabel Besaran Ruang Galeri	66
Tabel 4.5 Tabel Besaran Ruang Edukasi	66
Tabel 4.6 Tabel Besaran Ruang Pengelola.....	67
Tabel 4.7 Tabel Besaran Ruang Penunjang	67

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan negara yang memiliki budaya yang beragam. Tidak terkecuali dalam hal kesenian, baik itu seni tradisional yang secara turun temurun sudah ada sejak dulu maupun seni modern yang dilakukan oleh para pelaku seni dewasa ini. Aceh yang merupakan daerah yang mempunyai seni adat dan budayanya tersendiri yang mana adat dan budaya di Aceh sendiri masih cukup kental mengalir di tengah masyarakat. Diantara seni yang ada di Aceh itu sendiri yaitu seni rupa. Pameran seni rupa yang diadakan di Banda Aceh selalu diadakan jika terdapat event tertentu saja, sedangkan seniman membutuhkan galeri yang dapat digunakan jika dibutuhkan. Terbatasnya fasilitas galeri yang ada saat ini masih belum memenuhi standar untuk sebuah tempat yang dapat memamerkan hasil karya seni rupa terbaru perupa dan menampung karya-karya lama yang bernilai tinggi di Aceh. Oleh karena itu, para perupa tersebut tentunya membutuhkan tempat untuk memamerkan karya mereka secara berkelanjutan kepada masyarakat luas maupun tempat yang menjadikan perkembangan kesenian rupa yang ada di Aceh.

Galeri yang ada di Banda Aceh belumlah memenuhi standar galeri yang ada. Menurut Yumita & Sahriyadi (2018) selama ini para komunitas seni rupa yang ada di Aceh sering melakukan pameran di tempat terbuka seperti Taman Budaya, Putroe Phang, Museum Tsunami, Lapangan Blang Padang dan tempat-tempat lainnya yang tidak menentu. Kegiatan pameran Seni Rupa yang selama ini pernah dilaksanakan di kota Banda Aceh juga masih menggunakan bangunan yang berbeda-beda, bukan di satu tempat khusus yang hanya berfokus pada aktivitas seni rupa saja (Nabila M. Y T, Irzaidi, & Muliadi, 2021). Tentu hal ini menyebabkan masyarakat awam tidak mengetahui eksistensi galeri di Banda Aceh dikarenakan galeri yang ada tidak terlihat menarik perhatian dikarenakan

bercampur dengan fungsi lainnya seperti Taman Budaya Aceh, Museum Aceh, dan Museum Tsunami Aceh. Hal ini terlihat dimana galeri yang ada di Banda Aceh hanya memiliki sebuah ruang pameran yang tidak disertai fasilitas pendukungnya. Diantaranya yaitu seperti galeri sewa, ruang komersial atau lelang, ruang studio seniman, ruang restorasi, dan lain sebagainya. Sehingga galeri yang ada pula hanya memamerkan karya lukis dari seniman menurut *event* tertentu, padahal karya seni rupa lebih luas lagi diantaranya adalah seni instalasi, seni digital, seni kriya dan lain sebagainya. Menurut data statistik kebudayaan 2020 oleh KEMENDIKBUD, jumlah pameran seni rupa (PBSR) 2019 yang diadakan di Taman Budaya Aceh hanya berjumlah satu kali. Hal ini dikarenakan galeri yang ada saat ini tidak membuat kegiatan jika tidak ada event tertentu, yang artinya seniman tidak dapat menyewa galeri yang ada untuk kebutuhan pameran secara berkala. Oleh karenanya pameran seni rupa di Aceh hanya diselenggarakan pada *event* besar saja. Diharapkan dengan adanya gedung galeri seni yang baru maka pameran kesenian rupa akan tetap berlangsung tidak hanya ketika ada event besar saja. Galeri seni memberikan ruang bagi masyarakat agar dapat mengetahui karya seperti apa yang sedang berkembang. Melalui galeri seni para seniman lokal dapat dengan lebih mudah menuangkan ide kreatifnya secara berkelanjutan, dan juga apresiasi dapat terjalin dari masyarakat terhadap karya-karya dari seniman sehingga baik karya maupun seniman dapat lebih dikenal.

Data oleh Disbudpar Aceh pada tahun 2015 menyatakan bahwa sejak tahun 2011 hingga tahun 2015 seniman di Aceh meningkat jumlahnya dari 314 seniman menjadi 612 seniman di seluruh Aceh. Hingga tahun 2020 seniman Aceh berjumlah total 930 seniman, yang mana diantaranya adalah seniman seni rupa yang berjumlah total sebanyak 73 seniman. Angka ini belum termasuk pelaku seni rupa yang bergerak secara *freelance* mandiri atau biasa disebut dengan seniman muda. Dengan adanya galeri khusus tentu akan banyak hasil karya mereka yang dapat diapresiasi oleh masyarakat luas. Sehingga diharapkan seniman akan lebih sejahtera dan barang-barang yang hasil karya seniman pun akan menjadi nilai yang tinggi di mata publik.

Hal mendasar yang menjadi poin utama perancangan ini yaitu menghadirkan fasilitas galeri seni yang memadai bagi seniman seni rupa. Kota Banda Aceh sendiri terdapat Pekan Kebudayaan Aceh (PKA) yang diselenggarakan setiap empat tahun sekali, yang mana hal tersebut menjadikan event empat tahunan yang ditunggu-tunggu oleh masyarakat Aceh. PKA sendiri terbentuk sejak tahun 1958 dengan tujuan untuk mempersatukan kebudayaan daerah Aceh (Fatianda, Manan, & Ahmad, 2020). Event tersebut menjadi bukti bahwa seni budaya sangatlah kental dan dinikmati oleh masyarakat, dilihat dari antusiasme masyarakat yang menghadiri event lima tahunan tersebut. Sadikun (2021) dalam tulisannya berpendapat bahwa apresiasi terhadap karya seni sangatlah penting dari semua kalangan dalam berbagai macam seni visual yang ada di era sekarang ini, karena dengan adanya ruang apresiasi akan menambah kepercayaan diri pada setiap seniman dalam berkarya lebih baik lagi sehingga dapat mengharumkan nama Aceh dalam industri kreatif. Dalam seminar pada tahun 2014 di museum Aceh bertema “Eksistensi dan Fenomena Seni Rupa Nusantara,” beberapa seniman Aceh mengungkapkan bahwa mereka berharap pada pemerintah pusat, khususnya GNI (Galeri Nasional Indonesia) agar memberikan perhatian khusus untuk perupa Aceh, agar dihadirkan galeri seni yang dapat memenuhi kebutuhan seniman rupa.

Menurut Keputusan Presiden Nomor 84 Tahun 1999, bahwa seni budaya merupakan modal yang besar bagi upaya pengembangan pariwisata yang mana pemanfaatannya sendiri dapat meningkatkan kesejahteraan rakyat. Tidak hanya itu, pemanfaatan seni dan budaya juga penting untuk mengangkat nama dan profesi seorang seniman. Oleh karena itu, untuk memenuhi kebutuhan pameran seni rupa yang berkelanjutan maka dibutuhkan suatu pusat galeri seni rupa bagi masyarakat umum untuk menunjukkan bahwa di Aceh juga terdapat perupa yang berbakat. Tidak hanya memamerkan karya-karyanya saja, para seniman juga dapat memperjualbelikan karya yang dihasilkan kepada para penikmat yang menginginkan karyanya tersebut. Galeri seni ini nantinya juga dapat dipergunakan sebagai museum seni rupa yang dapat menjaga, mengedukasi masyarakat, dan

melestarikan karya-karya maestro Aceh, dasar inilah yang dapat menyejahterakan para pelaku seni.

Ketertarikan masyarakat lokal maupun non lokal terhadap pariwisata sangatlah tinggi. Terlihat setiap tahunnya wisatawan terus meningkat terhadap tempat-tempat yang memiliki nilai historis di mata wisatawan. Maka dengan adanya galeri seni rupa wisatawan akan menjadi lokasi wisata baru bagi wisatawan baik mancanegara maupun lokal. Semakin banyak tempat variasi yang dapat dikunjungi dan tentunya akan menambah kearifan lokal maupun menambah pendapatan daerah Aceh itu sendiri.



Gambar 1.1 Data Kunjungan Wisatawan di Aceh Tahun 2015 s.d 2019
Sumber: Disbudpar, 2019

1.2 Maksud dan Tujuan

Adapun maksud dan tujuan dari galeri seni ini adalah:

1. Untuk memenuhi kebutuhan seniman rupa dan meningkatkan pariwisata di Aceh.
2. Membangun galeri seni yang sesuai dengan kebutuhan perupa.
3. Memberikan ruang baru bagi komunitas seniman rupa di Aceh.
4. Meningkatkan kualitas dan kuantitas kebudayaan dan pendidikan seni rupa melalui kegiatan dan event-event pameran di galeri seni rupa.

1.3 Identifikasi Masalah Perancangan

1. Bagaimana merancang bangunan yang dapat mewadahi pameran seni rupa bagi perupa Aceh dengan bangunan yang baru.
2. Bagaimana menghadirkan bangunan galeri yang memiliki daya tarik bagi wisatawan.

1.4 Lingkup Bahasan dan Batasan

Untuk mencapai sasaran penulisan yang dibutuhkan dan tidak keluar dari masalah yang dibutuhkan maka adapun lingkup bahasan dan batasan pembahasan yang diperlukan adalah sebagai berikut.

1.4.1 Lingkup Bahasan

Adapun lingkup bahasannya yaitu:

1. Lingkup rancangan ini adalah Galeri Seni dengan fungsi pameran seni rupa dan juga sebagai tempat konservasi benda seni rupa.
2. Menerapkan karakteristik arsitektur yang sesuai dengan galeri seni rupa.
3. Rancangan mengacu pada pengolahan bentuk dan massa bangunan yang ideal dengan lokasi dan lingkungan, dan perhitungan jumlah ruang yang mampu mewadahi penggunaan bangunan.

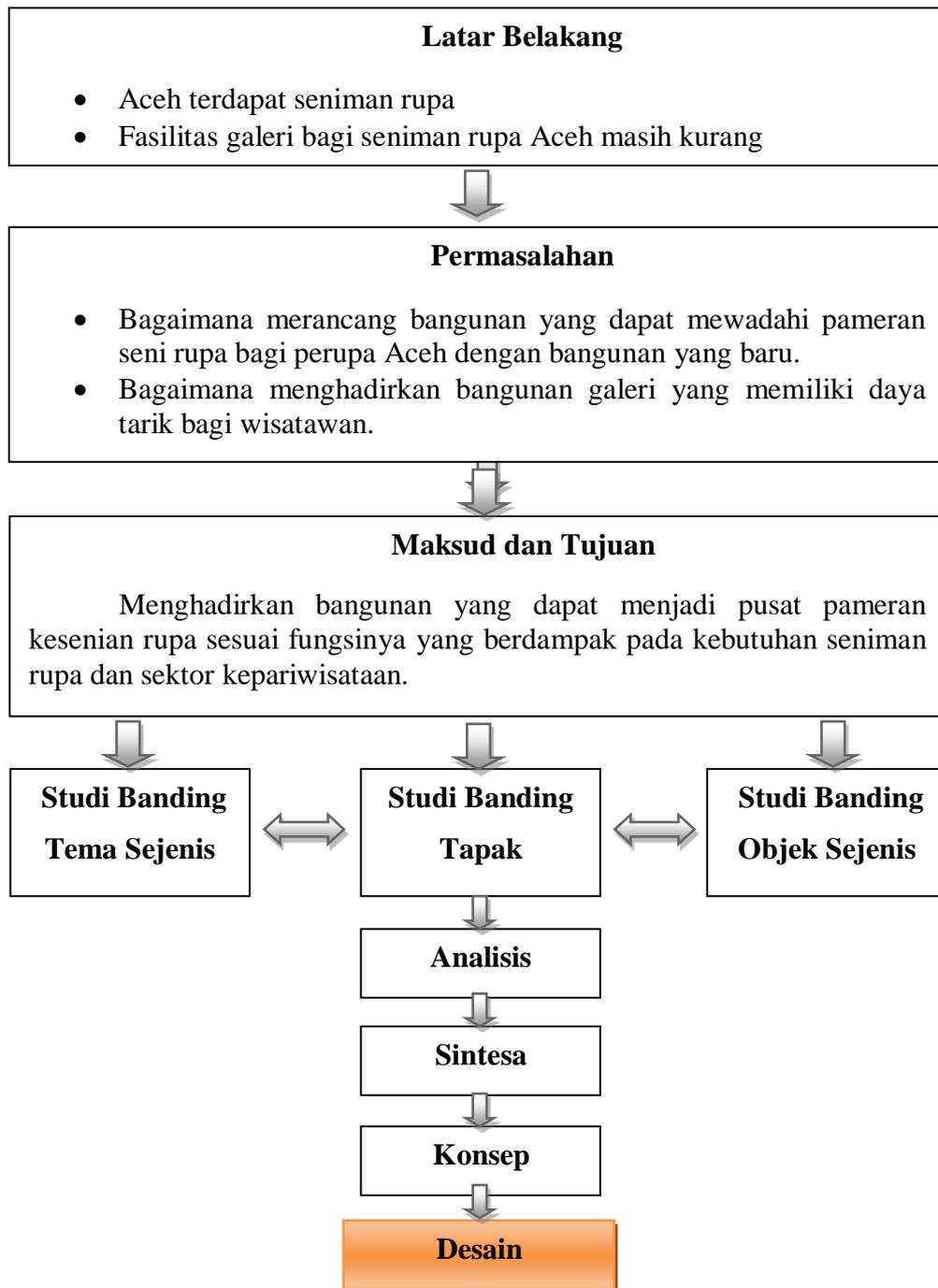
1.4.2 Batasan

Adapun batasan pembahasan dalam studi penelitian ini adalah:

1. Batasan dalam perumusan fungsi bangunan yang mengacu pada tema rancangan yang ditentukan.
2. Tidak menyimpang dari Terms of Reference (TOR) yaitu merencanakan dan merancang bangunan Galeri Seni dengan aspek bangunan multi-fungsi.

- Mengikuti arahan dan kesesuaian perancangan bangunan Galeri Seni yang baik dengan menerapkan metode dan gagasan dari berbagai macam referensi yang didapat.

1.5 Kerangka Berfikir



1.6 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Berisi latar belakang dari Perencanaan bangunan Galeri Seni Rupa 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 kasus perencanaan, data mengenai lokasi perancangan, termasuk rencana tata ruang wilayah yang didalamnya berisi KDB, KLB.

BAB III ELABORASI TEMA

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

BAB IV ANALISIS

Menganalisis permasalahan yang telah dirumuskan, 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 VI HASIL RANCANGAN

Berisi tentang hasil dan gambar kerja, Objek perancangan tugas akhir.

BAB II

DESKRIPSI OBJEK RANCANGAN

2.1 Tinjauan Umum Objek Rancangan

2.1.1 Pengertian Seni

Dalam bahasa Indonesia salah satu arti “seni” ialah halus, sedangkan arti lainnya ialah kecil atau indah (Nurhadiat, 2004). Menurut Nurhadiat (2004) pula seni memiliki sifat yang kreatif, individual, perasaan, abadi dan universal sehingga membuat seni menjadi suatu kebebasan yang mutlak tanpa ada aturan yang memikat agar didapatkan suatu kenikmatan dari seni. Berikut pengertian seni dari beberapa ahli diantaranya (Mansurdin, 2020):

a. Menurut Eugene Veron

Seni adalah ungkapan tingkah laku dari setiap personal individu.

b. Ki Hajar Dewantara

Seni ialah segala bentuk tingkah laku individu yang mampu memberikan dorongan kepada perasaan masing-masing individu.

c. Aristoteles

Seni adalah kemampuan untuk mendorong hati menciptakan suatu keindahan.

d. Plato

Seni adalah bentuk persuasi imitasi dari suatu karya.

e. Popo Iskandar

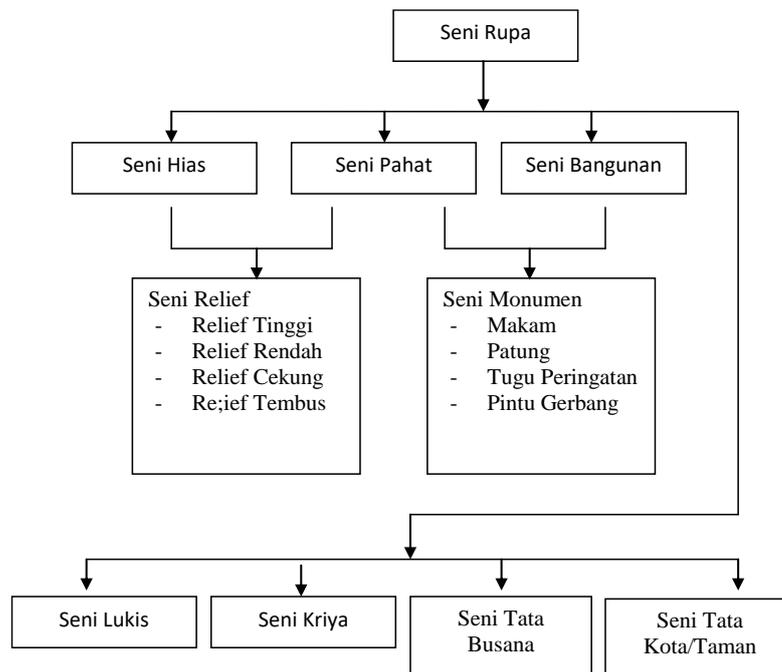
Seni adalah instrumen yang mampu memberikan sentuhan rasa dari dalam diri individu untuk hidup bermasyarakat.

Dari beberapa pendapat ahli tentang seni diatas dapat kita simpulkan bahwa seni merupakan suatu tingkah laku dan perilaku dari individu seseorang

yang dapat tercipta melalui proses imajinasi hati dan perasaan sehingga menghasilkan produk seni karya yang indah.

2.1.2 Pengertian Seni Rupa

Seni rupa adalah cabang seni yang membentuk karya seni dengan media yang bisa ditangkap oleh mata dan dirasakan dengan rabaan (Mansurdin, 2020). Seni rupa merupakan hasil dari imajinasi yang dituangkan kedalam bentuk media pembentuknya seperti kanvas, tanah liat, tali-temali, dan lain sebagainya yang mana hasilnya dapat kita lihat dan kita raba sehingga memberikan kesan menarik bagi yang melihatnya. Tidak hanya hasilnya saja yang dapat kita nikmati, namun proses dari pembentukannya pula dapat kita saksikan dan menikmatinya. Menurut Haukin dalam Mansurdin (2020) pula seni rupa adalah ekspresi ungkapan yang dituangkan ke dalam suatu benda.



Gambar 2.1 Turunan Seni Rupa
Sumber: Mansurdin, 2020

2.1.3 Pembagian Seni Rupa Dan Jenis-Jenisnya

Seni rupa juga terbagi menjadi beberapa model yaitu (Mansurdin, 2020):

1. Berdasarkan dimensinya, terbagi menjadi dua diantaranya dua dimensi dan tiga dimensi
2. Berdasarkan kegunaannya/fungsinya,
 - a. Seni murni, yang mana hanya dapat dinikmati keindahannya seperti lukisan dan lain sebagainya.
 - b. Seni pakai disebut juga dengan seni terapan yang berguna dalam kehidupan sehari-hari meliputi pakaian, alat rumah tangga, arsitektur bangunan, perhiasan, dan lain sebagainya.

Dalam Jenis-jenis karya seni rupa yang sering kita jumpai dalam kehidupan sehari-hari diantaranya sebagai berikut:

1. Seni lukis

Merupakan kegiatan pengolahan unsur-unsur seperti garis, bidang, warna dan tekstur pada bidang dua dimensi seperti halnya kanvas sehingga menghasilkan suatu gambar maupun pola tertentu.

2. Seni patung

Merupakan pengolahan bentuk tiga dimensi. Bahan yang digunakan dapat berupa bahan alami seperti kayu dan batu maupun tanah dengan teknik-teknik tertentu.

3. Seni grafis

Merupakan seni yang dihasilkan menggunakan teknik cetak dan biasanya prosesnya melalui media elektronik dalam bentuk digital. Seni ini dapat dikatakan seni yang bersifat modern.

4. Seni kriya

Merupakan karya yang dihasilkan melalui karya buatan tangan yang dapat memenuhi kebutuhan manusia seperti batik, anyaman, ukiran, dan lain sebagainya.

5. Seni bangunan

Seni yang tercipta menjadi sebuah bentuk bangunan atau biasa dikenal dengan arsitektur.

6. Desain

Merupakan proses untuk menghasilkan suatu bentuk karya seni rupa terapan. Contoh diantaranya yaitu; desain interior, desain produk, desain komunikasi visual dan lain sebagainya.

Pada perancangan galeri seni ini terdapat karya-karya yang dapat dipamerkan yaitu diantaranya seni lukis, seni grafis, seni kriya, dan juga seni instalasi. Untuk seni patung sendiri di Aceh tidak ada dikarenakan memang Aceh sendiri kental akan budaya Islamnya, yang mana patung adalah hal yang sebaiknya tidak di dimiliki oleh umat muslim.

2.1.4 Galeri Seni Rupa

Ada beberapa pengertian dari galeri menurut teori yang ada antara lain:

- a. Menurut Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, (2003): ‘Galeri merupakan selasar maupun tempat; yang memamerkan karya seni seseorang atau sekelompok seniman atau juga bisa didefinisikan sebagai ruangan maupun gedung tempat untuk memamerkan karya seni.’
- b. Menurut Cambridge Dictionary: ‘*A room or building that is used for showing works of art, sometimes so that they can be sold*’ (‘Ruangan yang dapat dipergunakan untuk memamerkan hasil dari seni, dan seni tersebut dapat diperjualbelikan.’)
- c. Menurut Amri Yahya: ‘Galeri merupakan suatu tempat pajangan benda-benda seni atau benda-benda kebudayaan lainnya (termasuk benda sejarah) yang diseleksi secara ketat oleh suatu team atau seorang ahli yang memang memiliki kualitas.’

Galeri seni pada awalnya digunakan sebagai pameran hasil karya seni, namun perkembangannya sekarang ia merupakan bangunan umum tempat

koleksi-koleksi penting dari hasil karya seni rupa, dengan penyajian sebagai tempat yang komersial. Galeri berbeda dengan museum, walaupun sama-sama memamerkan barang berharga tetapi nilai yang terkandung dari barang-barang pameran galeri dan museum tentunya berbeda. Dimana galeri merupakan wadah untuk memamerkan, merawat, dan memperjual-belikan karya seni, sedangkan museum tempat untuk menjaga dan memamerkan barang-barang yang memiliki nilai sejarah dan langka. Jadi galeri seni rupa merupakan tempat untuk memamerkan karya-karya dari seniman, maupun mengoleksi karya bersejarah seniman untuk dipamerkan pada khalayak umum dan sebagai tempat komersial jual-beli produk karya seni dari seniman itu sendiri.

2.1.5 Fungsi Galeri Seni Rupa

Galeri seni rupa merupakan galeri yang memamerkan hasil karya agar dikenal oleh khalayak umum dan dikenal pula sebagai dekorasi ruang. Dewasa ini galeri seni dipergunakan untuk hal-hal yang lebih luas, diantaranya sebagai berikut (Bariarcianur, 2018):

- a. Ruang pajang karya, artinya memiliki fungsi sebagai tempat memajang karya seni dari seniman atau komunitas seni sehingga bisa dinikmati oleh orang banyak. Setiap galeri memiliki standarnya masing-masing untuk memilih seniman atau karya yang akan dipamerkan.
- b. Ruang Ekonomi, sebuah galeri yang baik harusnya dapat berjalan dengan dirinya sendiri. Maka manajemen galeri berupaya menjual karya-karya seniman. Dengan kata lain galeri merupakan mesin ekonomi. Sebuah mesin ekonomi canggih yang mampu mencermati potensi seniman, kecenderungan dan kebutuhan pasar.
- c. Ruang Pendidikan. Sejumlah galeri seni di Indonesia memiliki berbagai program yang mendukung berjalannya sebuah galeri. Artinya tidak hanya digunakan sebagai ruang pameran dan jual beli, tetapi juga ruang pendidikan bagi masyarakat. Program ini biasanya diwujudkan dalam bentuk penelitian, workshop, seminar, diskusi atau tur galeri.

Galeri yang memiliki program edukasi bertujuan agar masyarakat luas dapat mengetahui, memahami, mencintai dan memelihara karya-karya seni.

- d. Ruang Sosial, maka sebuah galeri menjadi salah satu jembatan penghubung untuk mengumpulkan masyarakat dari berbagai kalangan. Seperti Indonesia sebagai negara demokrasi dan budaya yang beragam, maka galeri seni dapat mempertemukan dan membicarakan berbagai hal perbedaan budaya, gagasan, gaya hidup, ideologi, politik, dan sebagainya.
- e. Ruang Ekspresi, Selain mengekspresikan pemikiran dan kegelisahan seniman, galeri juga bisa mewadahi berbagai ekspresi masyarakat. Ini terbukti bila ada pameran seni, banyak orang yang antusias untuk berfoto bersama karya yang ada.

Pada perancangan galeri seni ini nantinya akan memiliki semua fungsi yang disebutkan tadi diatas agar galeri seni ini nantinya dapat memenuhi eksistensinya sebagai galeri seni yang dapat memenuhi kebutuhan seniman.

2.1.6 Jenis-Jenis Galeri Seni

Jenis-jenis galeri dapat dibedakan sebagai berikut:

1. Galeri kontemporer
Galeri yang memiliki fungsi komersial dan dimiliki oleh perorangan
2. Galeri di dalam museum
Galeri ini merupakan galeri khusus untuk memamerkan benda-benda yang dianggap memiliki nilai sejarah ataupun kelangkaan.
3. *Vanity Galery*
Galeri seni artistik yang dapat dirubah menjadi suatu kegiatan di dalamnya, seperti pendidikan dan pekerjaan.
4. Galeri komersial

Galeri untuk mencari keuntungan, bisnis secara pribadi untuk menjual hasil karya. Tidak berorientasi mencari keuntungan kolektif dari pemerintah nasional atau lokal.

5. Galeri arsitektur

Galeri untuk memamerkan hasil karya-karya di bidang arsitektur dengan perbedaan antara empat jenis galeri menurut karakter masing-masing.

Pada perancangan galeri seni yang ada di Aceh ini nantinya akan digunakan sebagai tempat yang memiliki fungsi sebagai museum galeri, galeri komersial, dan juga sebagai sarana pendidikan seni rupa maupun workshop.

2.1.7 Aktivitas Galeri

1. Aspek Pengunjung

- a. Pengunjung akan melakukan pendaftaran yang dilakukan receptionist dan mendapatkan pengarahan.
- b. Pengunjung datang dengan maksud untuk melakukan rekreasi.
- c. Pengunjung hanya datang untuk mendapatkan informasi dari karya-karya yang dipamerkan.

2. Aspek Kurator

Kurator adalah pengurus atau pengawas institusi warisan budaya atau seni, misalnya museum, pameran seni, galeri foto, dan perpustakaan. Kurator bertugas untuk memilih dan mengurus objek museum atau karya seni yang dipamerkan. Diantara hal-hal yang dikerjakan adalah:

- a. Mengumpulkan benda-benda yang akan dipamerkan.
- b. Menjaga dan memelihara semua koleksi.
- c. Membantu mempertimbangkan tata pameran tetap, sistem pendokumentasian dan kebijakan pengelolaan koleksi.
- d. Mempublikasikan dan memasarkan benda-benda yang dipamerkan di dalam galeri.

2.1.8 Fasilitas Galeri

Sebuah galeri memiliki fasilitas, antara lain:

1. *Stock room*/tempat untuk menampung atau meletakkan karya.
2. *Exhibition room*/tempat untuk memamerkan karya.
3. *Auction room*/tempat untuk mempromosikan karya dan sebagai tempat jual-beli sebuah karya dan lain sebagainya.
4. *Restoration room*/tempat untuk memelihara karya.
5. *Workshop*/tempat untuk membuat atau memperbaiki sebuah karya.

2.2 Prinsip Perancangan Ruang Galeri

2.2.1 Persyaratan Umum

Menurut Neufert (1996), ruang pameran pada galeri sebagai ruang pameran karya seni harus memenuhi beberapa hal, yaitu terlindungi dari kerusakan, pencurian, kelembapan, kekeringan, cahaya matahari langsung dan debu. Dan diantara persyaratan ruang agar memenuhi hal tersebut antara lain:

1. Tampilan display dibuat semenarik mungkin dan dapat dilihat dengan mudah.
2. Pencahayaan yang cukup.
3. Penghawaan yang baik dan kondisi ruang yang stabil.

2.2.2 Kegiatan-Kegiatan Pada Galeri

Jenis-jenis kegiatan pada galeri dapat dibedakan menjadi beberapa bagian tugas, yaitu:

1. Pengadaan

Hanya beberapa benda yang dapat dimuat ke dalam galeri, yaitu benda-benda yang memiliki nilai budaya, artistik dan estetis. Serta benda yang bisa diidentifikasi menurut wujud, asal tipe, gaya, dan hal-hal lainnya yang mendukung identifikasi.

2. Pemeliharaan

Terbagi menjadi dua aspek, yaitu:

a. Aspek teknis

Dijaga serta dirawat agar tetap awet dan tercegah dari adanya kerusakan.

b. Aspek administrasi

Benda-benda koleksi harus memiliki keterangan tertulis yang membuatnya bersifat memiliki nilai.

3. Konservasi

Merupakan pelestarian maupun perlindungan terhadap barang-barang bersejarah yang memiliki nilai.

4. Restorasi

Merupakan pengembalian atau pemulihan terhadap keadaan semula atau bisa disebut juga dengan pembaruan.

5. Penelitian

Bentuk dari penelitian terdiri dari dua macam, yaitu:

a. Penelitian *Intern*, merupakan penelitian yang dilakukan oleh kurator untuk kepentingan pengembangan ilmu pengetahuan.

b. Penelitian *Ekstern*, merupakan penelitian yang dilakukan oleh peneliti atau pihak luar seperti pengunjung, mahasiswa, pelajar dan lain-lain untuk kepentingan karya ilmiah, skripsi dan lain-lain.

6. Pendidikan

Kegiatan ini lebih difokuskan terhadap edukasi tentang pengenalan-pengenalan materi koleksi yang dipamerkan.

7. Rekreasi

Mengandung arti agar dapat dinikmati dan dihayati oleh pengunjung dan tidak diperlukan fokus konsentrasi yang menimbulkan kelelahan dan kebosanan.

8. Bisnis

Galeri merupakan wadah atau tempat yang memperjualbelikan karya-karya langka maupun karya-karya yang dipamerkan di dalam galeri tersebut.

2.2.3 Tata Cara Display Koleksi Galeri

Terdapat tiga macam penataan atau display benda koleksi , yaitu:

1. *In show case*

Karya yang mempunyai dimensi kecil diperlukan suatu tempat display berupa kotak transparan terbuat dari kaca. Selain untuk melindungi, kotak tersebut berfungsi untuk memperjelas atau memperkuat tema benda koleksi yang ada.

2. *Free standing on the floor or plinth or supports*

Karya dengan dimensi yang besar diletakkan pada suatu panggung atau pembuatan level lantai sebagai batas dari display yang ada. Contoh: patung, produk instalasi seni, dll.

3. *On wall or panels*

Merupakan karya seni dua dimensi yang ditempatkan di dinding ruangan maupun partisi yang dibuat untuk membatasi ruang sehingga menjadi tempat gantungan karya dua dimensi. Contoh: karya seni lukis, karya fotografi, dll.

2.2.4 Metode Pemajangan Karya

Ada beberapa metode tentang cara pemajangan benda koleksi seni yang ada antara lain adalah dengan cara berikut:

1. *Random Typical Large Gallery*

Penataan karya yang dipamerkan disajikan dengan acak, biasanya terdapat pada galeri yang berisi karya-karya non-klasik dan bentuk

ruang yang asimetris, ruang-ruang yang ada pada galeri dibentuk mempunyai jarak atau lorong pemisah oleh pintu. Jenis dan media seni yang ada dibuat untuk menguatkan kesan acak. Contoh: menggabungkan display benda dua dimensi dan tiga dimensi seperti seni lukis dan seni patung.

2. *Large Space With An Introductory Gallery*

Pengolahan ruang pameran dengan pembagian area pameran agar memperjelas benda apa yang dipamerkan di dalamnya, pembagian dimulai pada suatu ruang utama lalu dengan memperlihatkan terlebih dahulu benda apa yang dipajang di dalamnya.

Vitrine merupakan lemari untuk menata dan memamerkan karya-karya koleksi. Bentuk *vitrine* harus sesuai dengan ruangan yang akan ditempati oleh *vitrine* tersebut. Menurut penempatannya, *vitrine* dibagi menjadi:

1. *Vitrine Dinding*

Vitrine yang diletakkan berhimpit dengan dinding, Dapat dilihat dari sisi samping dan depan.

2. *Vitrine Sudut*

Berada di sudut ruangan dan dapat dilihat satu arah dari depan.

3. *Vitrine Tengah*

Vitrine ini berada di tengah ruangan dan dapat terlihat dari segala arah.

4. *Vitrine Lantai*

Terletak di bawah pandangan mata dan biasanya diletakkan untuk menata benda-benda kecil dan harus dilihat dari dekat.

5. *Vitrine Tiang*

Diletakkan di sekitar tiang, sama seperti *vitrine* tengah karena dapat dilihat dari berbagai sisi.

2.2.5 *Jarak Display*

Menurut Neufert (1996) edisi ke-3 sudut pandang manusia normal dimulai dari 27⁰ dari ketinggian mata, untuk pengunjung yang berdiri maka gambar yang

2. Seni Instalasi/3D

Dimensi terkecil yaitu 10 x 10 x 20 cm dan dimensi terbesar yaitu 150 x 150 x 330 dengan dimensi rata-rata yaitu 80 x 80 x 175.

2.2.7 Sistem Pemajangan Karya

Menurut Maharani (2015) ada beberapa sistem display yang diterapkan yaitu:

1. Display dua dimensi
 - a. Sistem display gantung berupa kawat gantungan yang dapat di atur ketinggian pada dinding sesuai kebutuhan. Kawat direkatkan pada rel yang menempel pada tembok sehingga posisi kawat untuk menggantung karya dapat dipindahkan sesuai kebutuhan.
 - b. Penggunaan panel-panel yang mudah dipindahkan. Panel-panel tersebut terbuat dari MDF dengan bentuk modular.
 - c. Penggunaan konsep sumbu karya, penyesuaian dimensi karya dengan bidang yang ditemelinya.
2. Display tiga dimensi
 - a. Gunakan alas untuk karya 3D yang terbuat dari kayu lapis atau bahan MDF untuk membentuk alas secara dinamis dan memungkinkannya bergerak sesuai kebutuhan.
 - b. Untuk karya besar, gunakan semacam batas psikologis seperti lem di lantai yang mengelilingi karya tiga dimensi.
 - c. Potongan yang ditanggihkan dapat menggunakan kait baja dengan sistem katrol yang dipasang di sudut langit-langit ruang pameran.

2.3 Studi Banding Rancangan Sejenis

2.3.1 Galeri Nasional Indonesia

Menurut situs website resminya Galeri Nasional Indonesia (GNI) merupakan sebuah lembaga yang dikelola oleh pemerintah Indonesia dimana

gedung ini berfungsi sebagai tempat untuk memamerkan karya dan ajang perhelatan acara seni rupa baik karya dari lokal maupun mancanegara. Galeri ini sendiri berdiri dibawah wewenang kementerian pendidikan dan kebudayaan Republik Indonesia. GNI sendiri menyimpan, menghimpun dan memamerkan karya-karya seni rupa seperti lukisan, grafis, patung, keramik, fotografi, seni kriya, dan seni instalasi. GNI sendiri saat ini memiliki lebih kurang 1.785 koleksi karya seniman lokal maupun mancanegara. Aktivitas pada galeri yaitu, mengadakan pameran (permanen, temporer, travel), pelestarian (preservation, restorasi), akuisisi dan dokumentasi, seminar, diskusi, workshop, performance art, pemutaran film/video (screening), festival, kompetisi, dll. Pemahaman, keterampilan, dan apresiasi seni, puas dengan peningkatannya. Museum Nasional Indonesia juga memberikan layanan penelitian dan konsultasi koleksi kepada mahasiswa, siswa, dan masyarakat umum.

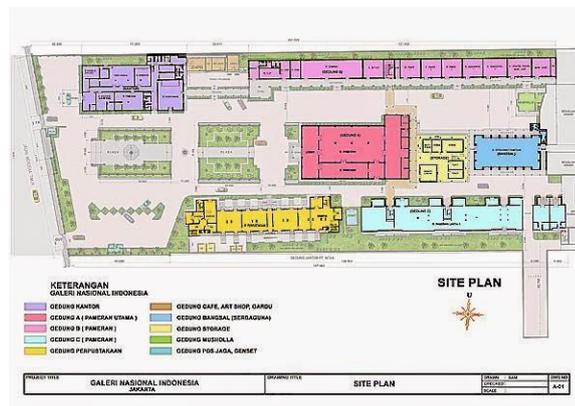


Gambar 2.4 Galeri Nasional Indonesia
Sumber: google.com

Bangunan gedung GNI itu sendiri pada awalnya bukanlah gedung galeri seperti sekarang ini. Pada tahun 1900, gedung tersebut merupakan bagian dari gedung pendidikan yang dibangun oleh Carpentier Alting Stichting Christian Foundation (CAS) di bawah perintah Van Vrijmetselaren di bawah pimpinan Pdt. Ds. Albertus Magnus Carpentier Alting (1837-1935). Dibangun pada masa penjajahan Belanda, gedung ini digunakan sebagai asrama khusus wanita sebagai kegiatan pendidikan pertama di Hindia Belanda. Pada tahun 1955, Pemerintah Republik Indonesia melarang kegiatan pemerintah dan masyarakat Belanda. Kemudian, pendirian dan pengelolaan perusahaan pendidikan tersebut dialihkan

kepada Yayasan Raden Saleh. Yayasan ini merupakan penerus CAS dan berada di bawah gerakan Vijmetselaren Besar. Gerakan Vijmetselaren Lorge dilarang dan Yayasan Radin Saleh dibubarkan dengan Keputusan Penguasa Tertinggi 1962 No. 5 yang ditandatangani oleh Presiden Sukarno. Sekolah-sekolah beserta segala peralatannya diambil alih oleh pemerintahan Republik Indonesia dan diserahkan kepada Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

Pameran di Museum Nasional Indonesia terdiri dari pameran tetap, pameran luar biasa, dan pameran keliling. Ada empat gedung pameran: Gedung A (1.350 m²), Gedung B (2.800 m²), Gedung C (750 m²), dan Gedung D (600 m²). Setiap gedung/ruangan didedikasikan untuk memamerkan karya seni modern dan kontemporer berikut ini: Lukisan, patung, kerajinan, grafik, fotografi, instalasi, seni media baru, dll.



Gambar 2.5 Plan Galeri Nasional
Sumber: google.com



Gambar 2.6 Gedung A (Utama)
Sumber: google.com



Gambar 2.7 Gedung B dan C
Sumber: google.com

2.3.2 Solomon R. Guggenheim Museum

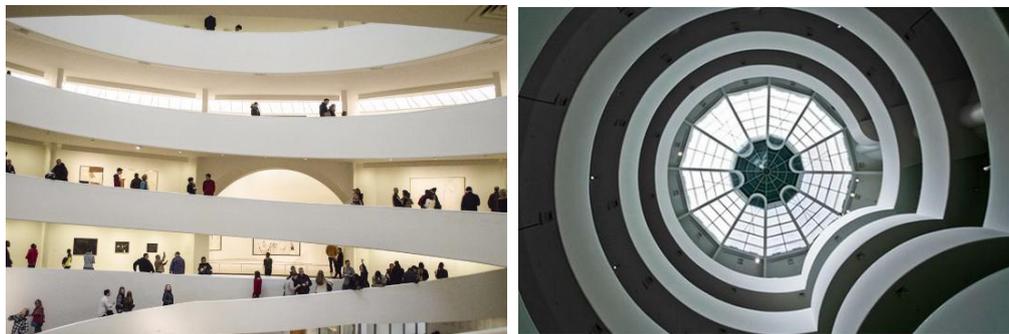


Gambar 2.8 Tampak Solomon R. Guggenheim
Sumber: www.archdaily.com

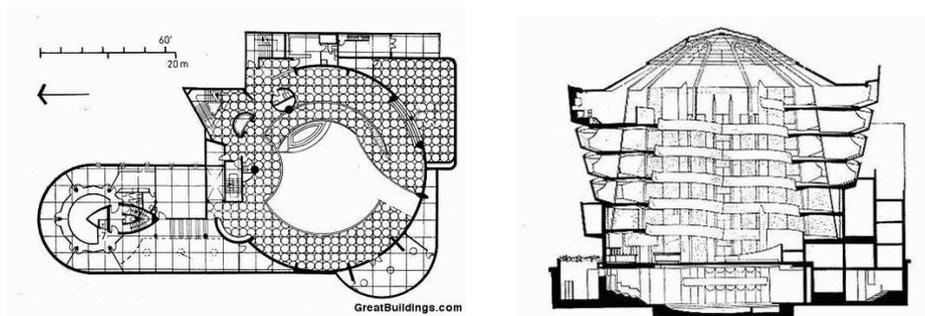
Bangunan ini merupakan bangunan yang terakhir dibangun oleh arsitek terkenal Frank Lloyd Wright sejak tahun 1943 dan diresmikan pada tahun 1959, enam bulan setelah kematiannya, menjadikan bangunan ini salah satu bangunan yang terkenal semasa berkarir di arsitektur. Gedung ini membuat tampilannya sangat kontras diantara gedung-gedung di sekelilingnya yaitu Kota Manhattan yang berpola grid, bentuknya yang lengkung organik menjadi ikonik di mata orang yang melihatnya.

Eksterior bangunan ini sendiri berbentuk silinder dengan beton yang berputar hingga mencapai puncaknya. Bentuknya yang sangat melengkung membuat bagian interiornya memberikan efek yang sangat dramatis. Konsep yang diusung oleh Wright pada bentuk ini yaitu “*One great space on a continuous floor,*” yang berarti ‘Sebuah ruangan yang besar yang bersambung lantainya antar satu dengan lainnya.’

Pertama kali memasuki bangunan pengunjung akan memasuki sebuah atrium besar dengan ketinggian 92 kaki atau setara 28 meter dengan sebuah atap dome yang besar. Sepanjang pinggiran atrium tersebut terdapat ram yang terus bersambung dari lantai satu hingga lantai enam gedung, yang memungkinkan pengunjung untuk naik ke atas secara memutar atrium tanpa menaiki tangga. Pada bagian ini tentunya para pengunjung yang melalui ram akan terus disugahi dengan pajangan karya-karya pada bagian dinding sepanjang ram tersebut hingga ke atas.



Gambar 2.9 Interior Solomon R. Guggenheim
Sumber: www.tripadvisor.co.id



Gambar 2.10 Denah dan Potongan
Sumber: www.archdaily.com

2.3.3 The Museum Of Islamic Art/I.M Pei

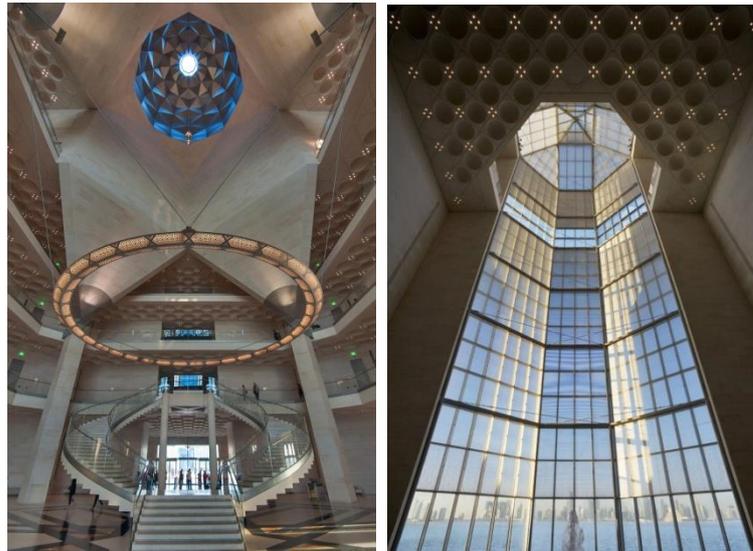
Museum galeri seni Islam ini merupakan sebuah bangunan yang sangat ikonik, berada di Kota Doha, Qatar. Menariknya bangunan ini dibangun menyatu dengan waterfront berjarak 59 meter dari Doha Corniche, yaitu pedestrian umum waterfront tepi laut sepanjang tujuh kilometer di teluk Doha, Ibu Kota negara Qatar. Bangunannya sendiri dibangun diatas tanah reklamasi yang mana menjadikan lanskap di Doha semakin menarik, dimana arsitekturnya sendiri terinspirasi dari arsitektur Islam kuno, salah satunya Ibn Tulun Mosque di Khairo, Mesir.



Gambar 2.11 MIA lanskap dan Masjid Tulun
Sumber: www.mia.org.qa

Dirancang oleh arsitek I.M Pei bangunan ini terdiri dari bangunan utama yang terdapat area edukasi yang terkoneksi ke sebuah area central courtyard yang besar. Bangunan utamanya sendiri terdiri dari 5 lantai, dimana terdapat atrium dengan dome yang tinggi pada bagian sentral townernya. Bangunannya sendiri berwarna cream-limestone (krem kapur) yang mana dapat menangkap perubahan cahaya dan bayangan bangunan sepanjang harinya. Bagian interiornya sendiri tidak kalah spektakuler, pada bagian tengah atrium terdapat tangga kembar melengkung yang mengarah ke lantai dua. Pada bagian atas tangga tersebut dilapisi ornamen metal lilin sepanjang lengkungan tangga tersebut. Dome dari atriumnya sendiri membuat efek pola dari cahaya yang menembus dome, begitu pula dengan 45 m tinggi jendelanya yang berada di sisi utara memberikan efek panorama yang spektakuler dari sepanjang teluk waterfront nya.

Pola geometri islam menghiasi di setiap ruangnya termasuk pada bagian langit-langit dari liftnya itu sendiri. Variasi dari material dan tekstur dari kayu dan batu membuat suasana bangunan menjadi unik dengan barang-barang seni yang dipajang di setiap bangunan.



Gambar 2.12 MIA Atrium dan jendela
Sumber: www.pinterest.com

2.3.4 Kesimpulan Studi Banding Galeri Seni

Tabel 2.1 Hasil Studi Banding Galeri Seni

Keterangan	Galeri Nasional Indonesia	Solomon r. Gugenheim Museum	Museum of Islamic Art
Fungsi	Tempat untuk memamerkan karya dan ajang perhelatan acara seni rupa baik karya dari lokal maupun mancanegara.	Sebagai museum karya seni dan juga pameran karya seni.	Sebagai museum seni Islam dan pameran karya-karya Islami.
Style	Merupakan bangunan bekas	Eksterior bangunan ini sendiri berbentuk	Menggunakan

	<p>asrama dengan gaya kolonial Belanda.</p>	<p>silinder dengan beton yang berputar hingga mencapai puncaknya. berputar hingga mencapai puncaknya. Bentuknya yang sangat melengkung membuat bagian interiornya memberikan efek yang sangat dramatis. Konsep yang diusung oleh Wright pada bentuk ini yaitu “One great space on a continuous floor,” yang berarti ‘Sebuah ruangan yang besar yang bersambung lantainya antar satu dengan lainnya.’</p>	<p>arsitektur yang terinspirasi dari arsitektur Islam kuno, salah satunya Ibn Tulun Mosque di Khairo, Mesir. Bangunan ini terdiri dari bangunan utama yang terdapat area edukasi yang terkoneksi ke sebuah area central courtyard yang besar. Bangunan utamanya sendiri terdiri dari 5 lantai, dimana terdapat atrium dengan dome yang tinggi pada bagian sentral tovernya. Bangunannya sendiri berwarna cream-limestone (krem kapur) yang mana dapat menangkap</p>
--	---	--	---

			perubahan cahaya dan bayangan bangunan sepanjang harinya.
Interior	<p>Gedung pameran yang tersedia, terdapat empat gedung, yaitu: Gedung A (1.350 m²), Gedung B (2.800 m²), Gedung C (750 m²) dan Gedung D (600 m²). Masing-masing gedung/ruang dikhususkan untuk memajang karya seni rupa modern dan kontemporer, seperti; Lukisan, patung, kriya, grafis, fotografi, instalasi, seni media baru, dan lain-lain.</p>	<p>Pertama kali memasuki bangunan pengunjung akan memasuki sebuah atrium besar dengan ketinggian 92 kaki atau setara 28 meter dengan sebuah atap dome yang besar. Sepanjang pinggiran atrium tersebut terdapat ram yang terus bersambung dari lantai satu hingga lantai enam gedung, yang memungkinkan pengunjung untuk naik ke atas secara memutar atrium tanpa menaiki tangga.</p>	<p>Bagian interiornya sendiri tidak kalah spektakuler, pada bagian tengah atrium terdapat tangga kembar melengkung yang mengarah ke lantai dua. Pada bagian atas tangga tersebut dilapisi ornamen metal lilin sepanjang lengkungan tangga tersebut. Dome dari atriumnya sendiri membuat efek pola dari cahaya yang menembus dome, begitu pula dengan 45 m tinggi jendelanya yang berada di sisi utara memberikan</p>

			<p>efek panorama yang spektakuler dari sepanjang teluk waterfront nya.</p> <p>Pola geometri islam menghiasi di setiap ruangnya termasuk pada bagian langit-langit dari liftnya itu sendiri.</p> <p>Variasi dari material dan tekstur dari kayu dan batu membuat suasana bangunan menjadi unik dengan barang-barang seni yang dipajang di setiap bangunan.</p>
--	--	--	---

2.4 Tinjauan Khusus Objek Rancangan

2.4.1 Peraturan Terkait Zonasi Lokasi

Merujuk pada RTRW (Rencana Tata ruang Wilayah) Kota Banda Aceh pembangunan di Kota Banda Aceh perlu memanfaatkan ruang secara tepat guna, serasi, selaras, seimbang, terpadu dan berkelanjutan. Gempa dan tsunami pada

2004 silam mengakibatkan perubahan fungsi ruang dan perkembangan kota, sehingga perlu disusun RTRW Kota Banda Aceh sebagai suatu perencanaan yang bersifat umum. Dalam Sistem Perkotaan Nasional, Kota ditetapkan sebagai Pusat Kegiatan Wilayah (PKW) dalam dua puluh tahun ke depan. Dalam hal ini RTRW yang digunakan sebagai pedoman yaitu RTRW Kota Banda Aceh tahun 2009-2029.

Di RTRW, pengembangan kawasan fungsional kota dapat dibagi menjadi empat bidang:

Kawasan pengembangan PK Lama yang meliputi Kecamatan:

- a. Baiturrahman, Kuta Alam dan Kuta Raja, berfungsi sebagai pusat kegiatan komersial dan pemerintahan di kawasan tersebut.
- b. Kawasan Terapung PK Bal meliputi Kecamatan Banda Aceh dan Ruembata yang berfungsi sebagai pusat kegiatan olahraga, terminal, perdagangan dan jasa, serta pergudangan.
- c. Kawasan pengembangan Keutapang meliputi kecamatan Meuraxa, Jaya Baru, dan beberapa kecamatan Banda Raya yang menjadi hub pelabuhan dan kegiatan pariwisata. Kawasan Pengembangan
- d. Ulee Kareng meliputi Syiah Kuala dan sub divisi Ulee Kareng, yang berfungsi sebagai pusat pelayanan pendidikan, kesehatan dan kegiatan lain yang sejalan dengan kedua kegiatan tersebut.

Perancangan ini termasuk kedalam kategori wisata budaya yang dalam RTRW tersebut dijelaskan bahwa Pengembangan Kawasan Wisata Budaya bertujuan untuk mengembangkan ruang terbuka hijau untuk kegiatan miniatur Aceh, pameran pembangunan, pasar seni, kawasan wisata budaya dan cekungan, GSB, KDB dan KLB.

Pengaturan kekuatan ruang bertujuan untuk mengatur lingkungan agar tertib, aman dan sehat, serta memperhatikan kelestarian ekosistem. Tujuan dari perjanjian ini adalah untuk:

- a. Menjaga standar desain bangunan untuk menciptakan lingkungan yang nyaman dan memenuhi unsur estetika lingkungan.

- b. Perlindungan lingkungan, terutama pemeliharaan daerah tangkapan air pada tingkat yang sesuai untuk tujuan konstruksi untuk menghindari banjir.
- c. Memelihara dan memelihara lapangan atau ruang terbuka untuk menjaga tingkat sirkulasi udara dan kesejukan lingkungan yang optimal.
- d. Memenuhi unsur keselamatan dan kenyamanan baik berupa keselamatan penyebaran api, kemudahan penanganan kebakaran, keselamatan visibilitas pengangkutan, dan kemudahan pergerakan sirkulasi.

Ketentuan GSB (Garis Sempadan Bangunan) berdasarkan hirarki jalan diatur sebagai berikut:

- a. Jalan arteri primer, GSB minimum 12 m.
- b. Jalan arteri sekunder, GSB minimum 10 m.
- c. Jalan kolektor, GSB minimum 6 m.
- d. Jalan lokal/lingkungan, GSB minimum 4 m.
- e. Jalan setapak, GSB minimum 2 m.
- f. Pada kawasan tertentu apabila lebar jalan lebih dari 8 m, maka GSB depan minimum dapat juga ditetapkan sebesar setengah lebar jalan ditambah satu meter ($1/2 \text{ Rumija} + 1$).

Ketentuan KDB dan KLB terdapat pada tabel 2.2 berikut.

Tabel 2.2 KDB dan KLB Kota Banda Aceh
Sumber: Data RTRW 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		
<ul style="list-style-type: none"> KDB (maksimum) 		
Perumahan	60%	30%
Perdagangan dan jasa	70%	40%
Perkantoran dan pelayanan umum	70%	40%
<ul style="list-style-type: none"> KLB (maksimum) 		
Perumahan	1,2	0,6
Perdagangan dan jasa	3,0	1,2
Perkantoran dan pelayanan umum	3,3	1,2
<ul style="list-style-type: none"> Ketinggian Bangunan maksimum 	3	2 Lt

2.4.2 Lokasi Perancangan

1. Alternatif 1



Gambar 2.13 Denah Alternatif 1
Sumber: Google Map

- Lokasi : Jl. Teuku Umar, Sukaramai, Kec. Baiturrahman, Kota Banda Aceh
- Luas : 4.146 m²
- GSB : 12 m
- KDB : 80%
- KLB : 4,5
- KB maksimum: 6 Lt.

Kawasan ini termasuk kedalam kawasan yang berdekatan dengan tempat-tempat cagar budaya meliputi kawasan Masjid Raya Baiturrahman, Komplek Museum Aceh, Gunongan, Taman Putroe Phang, Pendopo, Kerkhoff, Pinto Khop, makam Syiah Kuala, makam Sultan Iskandar Muda, dan Makam Kandang XII.

2. Alternatif 2



Gambar 2.14 Denah Alternatif 2
Sumber: Google Map

- Lokasi : Jl. Moh. Jam, Kp. Baru, Kec. Baiturrahman, Kota Banda Aceh
- Luas : 7.646 m²
- GSB : 12 m
- KDB : 80%
- KLB : 4,5
- KB Maksimum : 6 Lt.

3. Alternatif 3



Gambar 2.15 Alternatif 3
Sumber: Google Map

- Lokasi : Jl. Taman Sri Ratu Safiatuddin, Bandar Baru, Kec. Kuta Alam, Kota Banda Aceh
- Luas : 13.722 m²
- GSB : 12 m
- KDB : 60%
- KLB : 3,5
- KB maksimum: 4 Lt.

BAB III

ELABORASI TEMA

Dalam rangka menghadirkan bangunan yang dapat menjadi daya tarik bagi yang melihatnya dan menjadi wajah baru di daerah tersebut yang sesuai dengan fungsinya yaitu galeri seni, maka tema yang akan diusung pada perancangan galeri seni di Banda Aceh ini yaitu ‘*Arsitektur Kontemporer*’ dengan pendekatan metafora. Dimana tema arsitektur kontemporer ini diharapkan dapat mengikuti aspek fungsi utama dari galeri seni rupa, yaitu fungsi apresiasi, edukasi, dan rekreasi (Misbahuddin, Haris, & Widyawati, 2018). Dengan tema ini pula diharapkan hasil rancangan akan memberikan efek suasana lingkungan baru bagi daerah sekitarnya, dikarenakan tema ini mengedepankan desain yang memang terbaru dan fleksibel dapat diterapkan atau digabungkan dengan gaya-gaya lainnya. Walaupun terdapat gaya lama yang diterapkan namun dengan tema kontemporer tersebut akan membuat gaya tersebut menjadi lebih segar atau tampak lebih baru dari gaya sebelumnya. Diharapkan tema ini menjadikan galeri yang dapat menyesuaikan dengan aspek fungsi maupun estetika eksterior dan interiornya.

3.1 Pengertian

3.1.1 Pengertian Arsitektur Kontemporer

Menurut KBBI arti kata kontemporer yaitu; pada waktu yang sama, semasa, sewaktu, pada masa kini, maupun dewasa ini. Kontemporer sendiri berasal dari bahasa Inggris yaitu ‘*contemporary*’ yang berarti mereka yang hidup bersamaan. Sedangkan ‘arsitektur kontemporer’ merupakan arsitektur yang mengadopsi perkembangan zaman, tren, dan gaya masa kini (Tandung, Jumawan, & Makkaraka, 2021). Perkembangan arsitektur kontemporer berawal sejak abad ke-21 atau yang dikembangkan oleh arsitek di *Bauhaus School of Design* di

Jerman. Perkembangan arsitektur kontemporer tak terlepas dari tujuan awal dari lahirnya arsitektur kontemporer, yaitu untuk membuat desain yang masa kini dan tak terpengaruh oleh aturan-aturan masa lalu. Artinya gaya arsitektur kontemporer akan selalu berevolusi mengikuti perkembangan zaman dan kemajuan teknologi. Sifat arsitektur kontemporer ini pun lebih dinamis yang dapat mengkombinasikan gaya, seperti modern kontemporer, klasik kontemporer, rustic kontemporer, dan lainnya.

Arsitektur kontemporer sering disalahartikan dengan menyamakan gaya kontemporer dengan gaya modern. Maka berikut merupakan perbedaan antara arsitektur kontemporer dengan arsitektur modern (Tandung, Jumawan, & Makkaraka, 2021):

1. Arsitektur Kontemporer
 - a. Mengacu pada perkembangan teknologi saat ini dan masa depan.
 - b. Tidak terikat suatu era atau zaman dan bersifat dinamis.
 - c. Tidak terikat aturan-aturan di masa lalu dan terus berevolusi dan berkembang.
 - d. Tidak terbatas pada suatu gaya, dan bisa mengadopsi beberapa gaya arsitektur.
2. Arsitektur Modern
 - a. Bertemakan modern pada awal sampai pertengahan abad ke-20.
 - b. Statis dan berkembang pada masa pre-industrial.
 - c. Terikat dengan aturan-aturan lama dan dibuat sesuai era nya saja.
 - d. Lekat dengan gaya tradisional.

3.1.2 Ciri-Ciri Arsitektur Kontemporer

Ciri-ciri arsitektur kontemporer menurut Tandung dkk (2021) sebagai berikut:

1. Bentuk penutup bangunan

Jika bangunan pada umumnya menggunakan bentuk atap perisai, plana, jurei dan lain-lain, maka pada desain kontemporer biasanya menggunakan bentuk atap datar atau bahkan melengkung.

2. Pencahayaan

Bangunan kontemporer memiliki bukaan jendela yang cukup besar sehingga dapat menangkap cahaya dari luar secara maksimal.

3. Ruang terbuka dan mengalir

Pada gaya kontemporer hubungan antar ruang akan terasa menjadi satu dengan minimalnya sekat atau dinding pemisah. Sehingga sirkulasi udara pun akan mengalir dengan baik.

4. Material anti mainstream

Tidak ada material khusus yang menjadi acuan gaya kontemporer. Eksplorasi material sering dilakukan oleh para perancang untuk menciptakan visual yang dinamis.

5. Sangat memperhatikan aspek lingkungan

Desain dan penggunaan material yang ramah akan lingkungan untuk menciptakan bangunan yang ergonomis ekologis sehingga antara bangunan dan alam sekitar bisa terintegrasi dengan baik.

Sedangkan Rasmi R., dkk (2015) menyimpulkan terdapat tiga sifat umum arsitektur kontemporer yaitu:

1. Ekspresi bangunan bersifat subjektif.
2. Kontras dengan bangunan sekitar.
3. Menonjolkan bentuk unik, diluar kebiasaan, dan atraktif.

Terdapat beberapa prinsip penerapan arsitektur kontemporer (Nuraini, 2019), diantaranya yaitu bangunan yang kokoh, gubahan yang ekspresif, konsep ruang terkesan terbuka, harmonisasi ruang dalam dengan ruang luar, memiliki fasad terbuka/transparan, eksplorasi elemen lanskap.

3.1.3 Penerapan Arsitektur Kontemporer

Arsitektur kontemporer merupakan gaya arsitektur yang memiliki makna luas sehingga perlu dikualifikasikan beberapa hal yang dapat menjadi terapan konsep pada bagian bangunan yang akan dirancang, diantaranya yaitu:

1. Gubahan Masa
Konsep gubahan masa dibuat secara dinamis agar tidak monoton yang terkesan formal.
2. Konsep Ruang
Penerapan dinding kaca dan pengoptimalan bukaan yang besar diharapkan dapat memberikan kesan luas dan lebih terbuka.
3. Harmonisasi Ruang
Penerapan courtyard sehingga memberikan suasana ruang terbuka di dalam bangunan dan juga pemisahan ruang luar dan dalam dengan menggunakan pola lantai.
4. Fasad
Fasad yang dimaksud dengan *second skin* dibuat dengan model yang tidak menutupi bangunan agar optimalisasi cahaya tetap masuk ke dalam ruangan.
5. Aksesibilitas
Aksesibilitas tidak terbatas bagi kaum difabel dengan penerapan ramp di tiap perbedaan level lantai.
6. Elemen Lanskap
Mempertahankan vegetasi yang dapat dipertahankan dan membuat pola vegetasi yang sesuai bagi lingkungan bangunan.
7. Struktur dan Konstruksi
Mengekspos sistem struktur yang kiranya dapat memberikan efek estetika pada bangunan.

3.2 Studi Banding Tema Sejenis

3.2.1 Museum Tsunami Aceh

Museum Tsunami Aceh terletak di pusat kota Banda Aceh tepatnya di Jl. Sultan Iskandar Muda. Museum ini merupakan rancangan dari arsitek terkenal yaitu Ridwan Kamil. Museum ini dirancang sebagai monument simbolis untuk bencana gempa bumi dan tsunami Aceh tahun 2004 silam. Selain sebagai monument, museum ini juga berperan sebagai pusat pendidikan dan tempat perlindungan darurat jika tsunami terjadi. Bangunan ini terdiri dari tiga lantai yang terdapat ruang pameran, ruang pertemuan, perpustakaan, kafetaria, teater, dan musala. Desain museum ini merupakan respon dari memori masyarakat Aceh terhadap tsunami 2004 silam, yang mana bangunannya ditanamkan ide kultural masyarakat Aceh dan juga penerapan estetika modern yang respon terhadap urban sekitar.



Gambar 3.1 Museum Aceh
Sumber: www.google.com

Museum Tsunami Aceh memiliki enam konsep perancangan, diantaranya adalah:

1. *Rumoh Aceh*

Ide dasar dalam rancangan Museum Tsunami Aceh berasal dari bentuk Rumah Aceh yang berbentuk panggung. Konsep ini diambil untuk menunjukkan contoh arsitektur masa lalu yang memiliki ketahanan tinggi dalam merespon tantangan dan bencana alam. Ide ini juga mengacu pada keadaan Aceh pada zaman dulu yang juga pernah dilanda bencana. Makna yang tersirat dari konsep ini adalah sebagai sebuah bentuk refleksi keyakinan terhadap agama dan adaptasi dengan alam.

2. Escape Building

Bentuk dari bangunan ini juga menganalogikan bukit penyelamatan yang diterapkan pada bagian atap bangunan sebagai bentuk antisipasi terhadap bahaya di masa yang akan datang.

3. Sea Waves

Bentuk dari denah merupakan hasil dari analogi episenter sebuah gelombang laut yang berfungsi sebagai pengingat akan tsunami.

4. Saman Dance

Bentuk fasad dari bangunan Museum Tsunami Aceh ini merupakan hasil dari analogi tarian khas aceh yang melambangkan kekompakan dan kerja sama masyarakat Aceh, juga mencerminkan kehidupan sosial yang kental akan gotong-royong dan tolong-menolong.

5. The Light of God

Pada Museum Tsunami Aceh terdapat sebuah ruang berbentuk silinder yang menjulang ke atas menyerupai cerobong kapal, di dalamnya terdapat kumpulan nama-nama korban Tsunami. Ruangan ini menerapkan konsep religius, terlihat pada penggunaan suasana yang gelap dan hanya terdapat satu cahaya yang mengarah ke atas untuk menyorot tulisan arab “Allah”. Tujuannya adalah sebagai pengingat bahwa kita sebagai manusia harus selalu berserah diri kepada Allah, Tuhan Semesta Alam.

3.2.2 Etihad Museum



Gambar 3.2 Etihad Museum
Sumber: www.archdaily.com

Terletak di sebelah Union House yang bersejarah di *waterfront* Dubai, Union Museum mengesahkan penandatanganan dokumen tahun 1971 yang terbentuknya Uni Emirat Arab dan merayakan akan kekayaan budaya dan sejarah rakyatnya. Sebagian besar museum berada di bawah tanah, termasuk galeri permanen dan sementara, teater, ruang acara, dan fasilitas arsip. Paviliun pintu masuk yang monumental bertumpu ringan di atas kolam dan plaza yang direfleksikan oleh kolam, lengkungan paraboliknya yang bergelombang yang merepresentasikan perkamen tempat perjanjian unifikasi ditulis dan kolom emas yang meruncing yang melambangkan pena dengan dokumen yang ditandatangani.

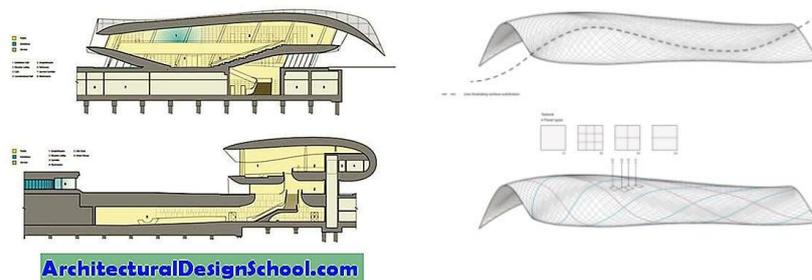


Gambar 3.3 Interior Lobby dan Ruang Pamer
Sumber: www.archdaily.com

Bagian interiornya sendiri dari bangunan ini sangatlah terlihat luas dan tidak terkesan tertutup dikarenakan desainnya yang terbuka oleh bukaan yang

besar dan penerapan jendela kaca. Pada bagian ruang-ruangnya pun banyak bagian yang dibuat open plan agar interiornya tidak berkesan terintimidasi oleh ruang yang gelap dan tertutup rapat, sehingga kesan kontempornya sangat terlihat jelas

The travertine plaza mulus bermigrasi ke paviliun, di mana ruang mengalir di platform tampilan bertingkat dan melalui kisi halus layar perunggu Jali. Lightwell dari berbagai bentuk dan ukuran menerangi ruang bawah tanah yang luas, yang pada gilirannya mengarah ke Union House melingkar, lokasi upacara penandatanganan, dan Guest House yang dibuat ulang di mana para pemimpin dari tujuh anggota emirat tinggal selama negosiasi. Perlakuan lanskap di sekitarnya termasuk pembentukan kembali garis pantai 1973 asli Pantai Jumeirah, yang diwakili oleh kolam pemantul dan pantai berpasir.



Gambar 3.4 Permainan Lengkungan
Sumber: www.archdaily.com

3.2.3 Sydney Opera House

Sydney Opera House adalah pusat seni pertunjukan multi-tempat di Sydney, New South Wales, Australia. Merupakan bangunan paling terkenal pada abad ke 20 dengan arsiteknya Denmark Jorn Utzon. Resmi didirikan pada tahun 20 Oktober 1973. Bangunan ini juga menjadi pemenang kompetisi desain internasional.

Terdapat sekitar 1000 ruangan di dalamnya, dimana ruangan terbesar yaitu 5 auditorium, 4 restaurant, dan ruang lainnya. Memiliki luas gedung 1.8 Ha dan luas lahan 2.2 Ha.



Gambar 3.5 Gedung Sydney Opera House
Sumber: www.google.com

Bentuk seperti cangkang pada atapnya merupakan bentuk dari penerapan konsep metafora. Bentuk dari cangkang tersebut memiliki multi tafsir dengan penyebutan yang berbeda-beda, misalnya ada yang menyebut seperti cangkang kura-kura bersusun tiga lapis. Ada pula yang menyebut bentuk ini mirip seperti layar perahu.

Ruang utama yang terdapat di dalam gedung ini diantaranya:

1. Concert Hall.
Yaitu ruang yang terdapat 2.679 kursi yang berfungsi sebagai tempat pentas seni konser simponi, opera, dansa, jazz, dan lain sebagainya.
2. Opera Theatre.
Terdapat 1.547 kursi yang dipergunakan sebagai ruang pementasan opera dan tarian. Seperti halnya Concert Hall ruangan ini menggunakan material kayu sebagai tujuan meningkatkan kualitas akustik ruangnya. Cat ruangan berwarna hitam gelap juga digunakan dengan fungsi agar penonton dapat memfokuskan pandangannya ke arah panggung.
3. Drama Theatre.
Terdapat 544 kursi di dalamnya yang dipergunakan sebagai ruang pementasan drama dan tari. Ruangan ini berwarna gelap hitam dan atapnya lebih rendah dari opera theatre.
4. Playhouse, Studio, Reception Hall & Halaman.

Merupakan ruang dengan pementasan yang lebih kecil, pengajaran dan juga seminar. Terdapat 398 kursi di dalamnya yang juga dapat berfungsi sebagai bioskop. Sedangkan studio merupakan ruangan yang dipergunakan untuk pertunjukan seni modern dan kontemporer. Sedangkan reception hall dapat digunakan untuk merayakan pesta pernikahan maupun sebagai ruang konferensi.

3.2.4 Kesimpulan Studi Banding Tema

Tabel 3.1 Hasil Studi Banding Tema

Keterangan	Museum Tsunami Aceh	Etihad Museum	Sydney Opera House
Fungsi	Sebagai museum sekaligus peringatan dan studi akan bencana alam tsunami.	Sebagai museum yang memperingati bagaimana Uni Emirat Arab berdiri dari semenjak merdekanya pada tahun 1971.	Merupakan pusat seni pertunjukan/theater multi-tempat di Sydney.
Konsep	Penerapan konsep rumah aceh, sea waves, saman dance, light of god dan escape building. Untuk memperingati akan bahayanya bencana tsunami.	Penerapan konsep bentuk dari perkamen dan kuas kaligrafi sebagai selubung bangunan dan bukaan yang besar. Sebagai bukti dari perjanjian kemerdekaan yang ditulis diatas perkamen.	Penerapan konsep bentuk kerang laut yang berlapis, namun ada yang mengatakan bentuk ini mirip perahu layar. Konsep metaforanya menimbulkan multi tafsir.

BAB IV ANALISIS

4.1 Analisis Lokasi Terpilih

4.1.1 Analisis Penilaian Lokasi

Lokasi tapak merupakan hal yang menentukan keberlangsungan aktivitas bangunan dalam memenuhi fungsinya, untuk itu terdapat beberapa faktor yang perlu dipertimbangkan, yaitu:

1. Sesuai dengan rencana pengembangan kawasan cagar budaya sebagai pelestarian pusat seni budaya.
2. Letaknya yang strategis tidak jauh dari pusat kota.
3. Tersedianya infrastruktur yang memadai.
4. Merupakan kawasan dengan tujuan wisata budaya.
5. Tersedianya luasan lahan yang memadai.
6. Adanya fasilitas lain di sekitar lokasi yang turut mendukung kegiatan.

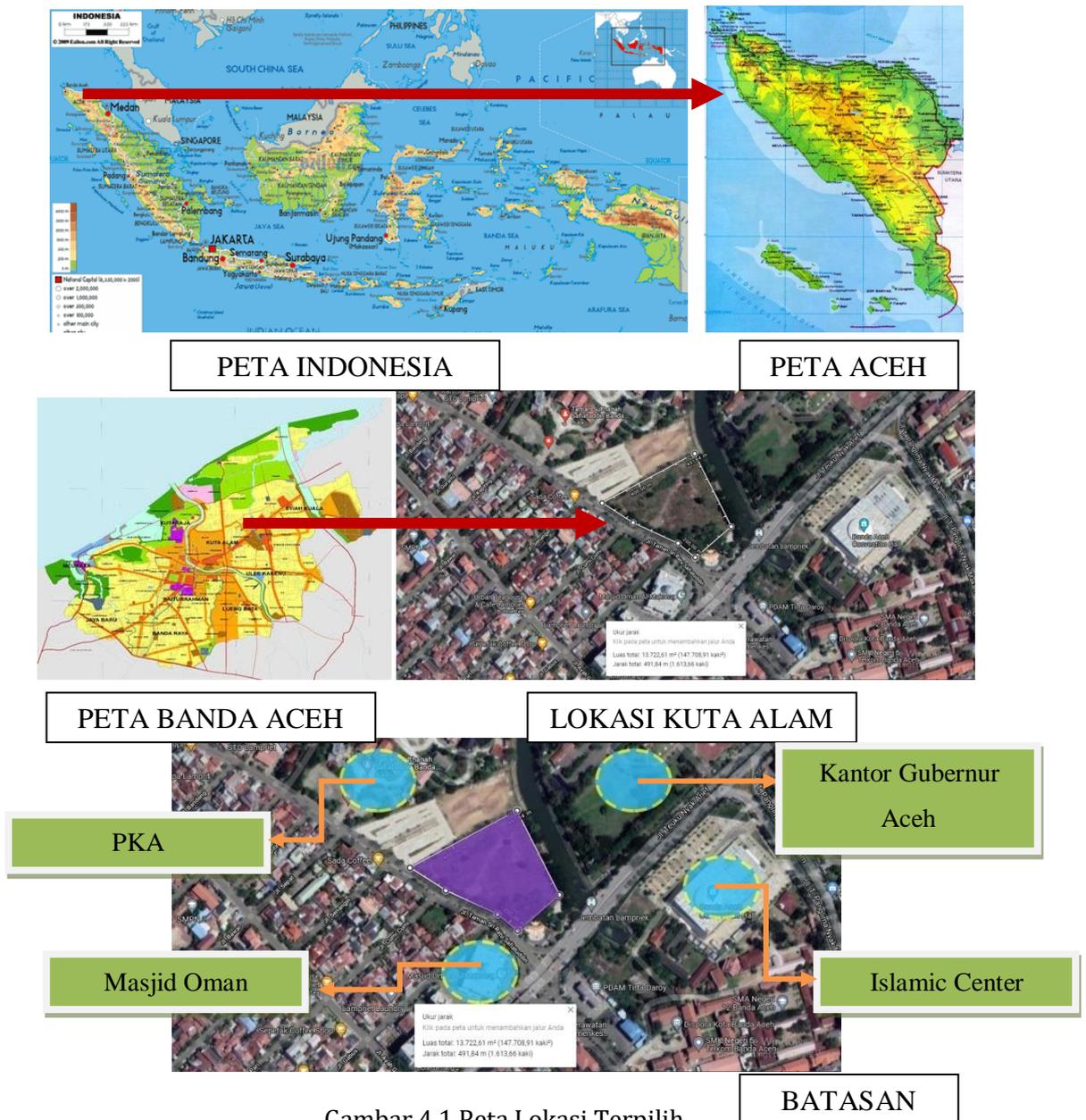
Tabel 4.1 Perbandingan Alternatif Site
Sumber: Analisis Pribadi

Aspek Penilaian Site	Penilaian Alternatif 1	Penilaian Alternatif 2	Penilaian Alternatif 3
Pencapaian	3	3	3
Peruntukan lahan	3	2	3
Luas lahan	1	2	3
View kedalam	3	3	3
Infrastruktur	3	2	3
Total	13	12	15

Keterangan bobot nilai:

- **Memadai: 3**
- **Kurang memadai: 2**
- **Tidak memadai: 1**

Berdasarkan faktor diatas, lokasi terpilih yaitu berada di *Jl. Taman Sri Ratu Safiatuddin, Bandar Baru, Kec. Kuta Alam, Kota Banda Aceh*. Lokasi ini mudah dijangkau dari pusat kota dan memang merupakan berdekatan dengan jalan arteri primer kota Banda Aceh. Area sekitarnya pula terdapat PKA (Pekan Kebudayaan Aceh) dan juga Monumen Ratu Safiatuddin yang mana tentunya dapat diuntungkan dengan adanya dua situs kebudayaan tersebut.



Gambar 4.1 Peta Lokasi Terpilih
 Sumber: www.google.com

Perancangan pada lokasi tersebut sesuai dengan peraturan RTRW Zonasi Kota Banda Aceh dalam tabel 4.1 berikut.

Tabel 4.1 Arahan Zonasi Kawasan Pariwisata
Sumber: RTRW Banda Aceh

KAWASAN	ARAHAN ZONASI		ARAHAN KEGIATAN		
	ARAHAN PENGEMBANGAN ZONA	TUJUAN PENGEMBANGAN ZONA	DIARAHKAN/ DIIZINKAN	DIKENDALIKAN / DIBATASI	DILARANG
KAWASAN PARIWISATA	Perumahan tipe tunggal dan deret	Menyediakan perumahan untuk penduduk disekitar kawasan pariwisata beserta fasilitas pendukungnya (sarana peribadatan, sarana kesehatan, sarana pendidikan dasar dan menengah)	<ul style="list-style-type: none"> Kegiatan hunian yang mendukung dan selaras dengan pengembangan kegiatan pariwisata Home stay 	Kegiatan hunian yang tidak sejalan dengan pengembangan kegiatan pariwisata	Kegiatan kegiatan yang menimbulkan dampak negatif dan menimbulkan polusi lingkungan (polusi suara, udara, air dsb) yang dapat mengganggu berlangsungnya kegiatan hunian
	Perdagangan dan jasa tipe tunggal dan deret	Menyediakan ruang untuk pengembangan perdagangan dan jasa yang berkaitan langsung dengan pengembangan sektor pariwisata	Penggunaan untuk perdagangan eceran penyewaan, dan jasa komersial (jasa perjalanan, jasa telekomunikasi dan informasi, jasa keuangan, jasa penginapan, jasa pelayanan bisnis,	<ul style="list-style-type: none"> Penggunaan untuk, jasa hiburan/entertainmen Penggunaan perdagangan, Pasokan Bahan Bangunan, penggunaan yang menyediakan barang untuk menanam, memperbaiki, merawat, atau menambah nilai visual bangunan 	Perdagangan yang menghasilkan limbah dan dapat mencemari lingkungan
	Sentra Industri	Menyediakan ruang untuk pengembangan sentra industri yang memproduksi cidera mata dalam rangka pendukung kegiatan pariwisata	Industri kecil makanan ringan, industri cinderamata yang memiliki karakter khas Aceh	Industri kecil yang menghasilkan limbah dan memerlukan intalasi pengolahan limbah	Industri sedang dan atau industri besar yang berpotensi mencemari lingkungan (air, udara, suara.)
	Ruang terbuka hijau	<ul style="list-style-type: none"> Melestarikan lahan/ lingkungan yang digunakan rekreasi di luar bangunan, sebagai 	<ul style="list-style-type: none"> Rekreasi Aktif, Fasilitas rekreasi untuk umum yang membutuhkan Pengembangan fasilitas, 		Penggunaan yang mengurangi besarnya ruang terbuka hijau
		sarana pendidikan, dan untuk dinikmati nilai-nilai keindahan visualnya; <ul style="list-style-type: none"> Menyediakan ruang terbuka hijau sebagai fasilitas wisata yang juga berfungsi sebagai ruang sempadan pantai/ sungai 	<ul style="list-style-type: none"> membutuhkan tingkat pengelolaan, dan mengakomodasi orang dalam jumlah besar Rekreasi Pasif, Fasilitas-fasilitas rekreasi yang ada kaitannya dengan sejarah dan hubungannya dengan ruang terbuka alami. 		

4.1.2 Deskripsi Tapak

Untuk ketentuan KDB dan KLB sebagai berikut:

- KDB: 70%
- KLB: 3.5

Maka diketahui:

- Luas lahan: 13000 m²
- Luas lantai dasar maksimum:
= Luas lahan x KDB
= 13000 m² x 70%

$$= \underline{\underline{9100 \text{ m}^2}}$$

- Luas keseluruhan lantai maksimum:
= Luas lahan x KLB
= $13000 \text{ m}^2 \times 3,5$
= $\underline{\underline{45.500 \text{ m}^2}}$
- Ruang tanpa bangun minimum:
= Luas lahan – Luas lantai dasar maksimum
= $13000 \text{ m}^2 - 9100 \text{ m}^2$
= $\underline{\underline{3900 \text{ m}^2}}$

4.1.3 Eksisting



Gambar 4.2 Eksisting di Dalam dan Belakang
Sumber: Dokumen Pribadi

Kondisi site sedikit ditumbuhi oleh tumbuhan semak belukar dan rerumputan, sedangkan konturnya sendiri rata. Sekeliling site juga terdapat pepohonan yang rindang. Sebelah timur terdapat kanal air yang lebar bersebelahan dengan halaman Kantor Gubernur Aceh. Eksisting pohon sebaiknya dipertahankan karena pohon yang ada memang sengaja ditanam di lokasi site. Dan kanal air dapat dimanfaatkan sebagai pembuangan aliran dari site yang akan menyebabkan genangan.



Gambar 4.5 Spot Rawan Kemacetan
 Sumber: Analisis Pribadi

Tanggapan untuk masalah ini agar mudahnya akses masuk dan keluar ke dalam site:

3. Membuat arah masuk kendaraan menuju site yaitu dari sisi selatan dan keluar dari sisi utara. Pada sisi utara dan timur juga diberikan akses khusus untuk akses servis pengelola (warna kuning).
4. Akses pejalan kaki dari arah monumen Ratu Safiatuddin.



Gambar 4.6 Akses Masuk dan Keluar
 Sumber: Analisis Pribadi

4.1.5 View Dari Dalam Dan Luar Site



Gambar 4.7 Analisis View
Sumber: Analisis Pribadi

View utama dari site ke luar yaitu menghadap ke arah taman Ratu Safiatuddin, Masjid Oman, dan area PKA. Sedangkan view dari luar ke dalam yaitu bisa dilihat dari sisi selatan, barat dan timur site. Pemanfaatan sungai yang terdapat di sisi utara juga akan menjadi view menarik jika dikelola dengan baik sehingga menjadi waterfront yang bagus pada sisi utara site.

Tanggapan untuk view tersebut yaitu:

1. Menonjolkan estetika bangunan di sebelah selatan dan barat bangunan.
2. Pemanfaatan kanal air di bagian utara sebagai waterfront.
3. Pemanfaatan monumen Ratu Safiatuddin sebagai icon yang menyatu dengan hadirnya galeri ini.



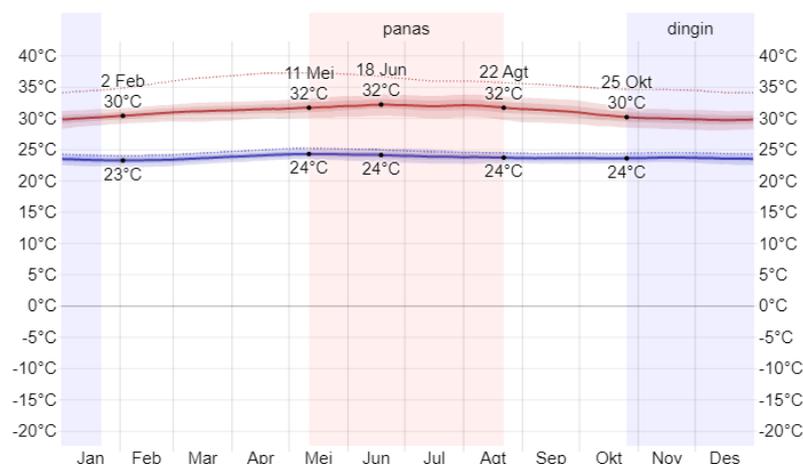
Gambar 4.8 Sisi Estetika Bangunan
Sumber: Analisis Pribadi

4.2 Analisis Iklim

Menurut weatherspark.com Banda Aceh merupakan daerah yang pada musim panasnya panas dan berangin; sedangkan musim dingin pendek, hangat, dan hujan; dan umumnya menyengat dan mendung sepanjang tahun. Suhu di Banda Aceh bervariasi dari 23⁰C hingga 32⁰C dan jarang dibawah 22⁰C atau diatas suhu 34⁰C.

4.2.1 Suhu

Musim panas berlangsung selama 3,3 bulan dari bulan Mei hingga Agustus dengan suhu tertinggi rata-rata mencapai 32⁰C., dan suhu terpanas terjadi pada bulan Juni dengan suhu terpanas bisa melebihi 32⁰C. Sedangkan musim dingin berlangsung 2,9 bulan dari Oktober hingga Januari dengan suhu terdingin terdapat pada bulan Desember.

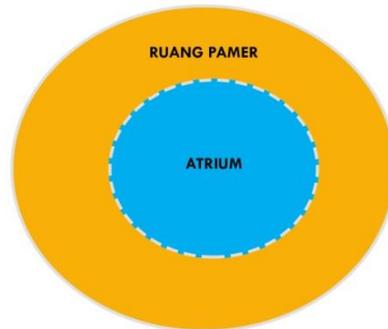


Gambar 4.9 Statistik Suhu di Banda Aceh

Sumber: www.weatherspark.com

Tanggapan dari suhu tersebut ialah:

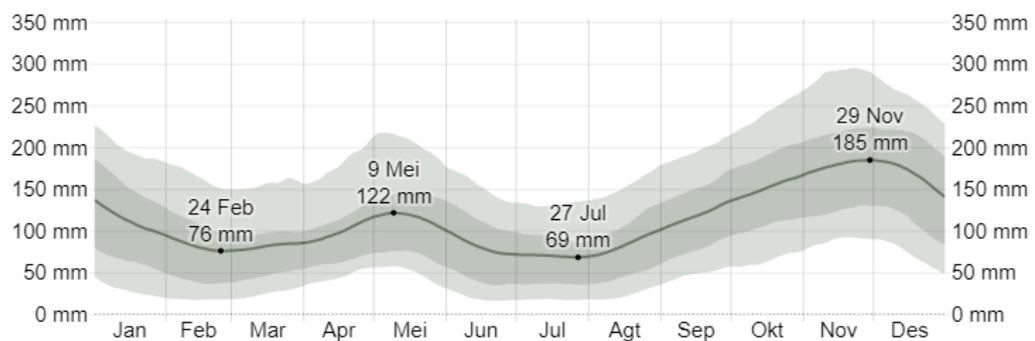
1. Dengan menempatkan sebuah atrium besar di tengah zona ruang pameran dimana atrium ini diharapkan dapat memuai panas ke atas.
2. Pemanfaatan ruang yang open space menjadikan sirkulasi udara panas lebih cepat memuai.



Gambar 4.10 Pemanfaatan Atrium
Sumber: Analisis pribadi

4.2.2 Analisis Hujan

Curah hujan di Banda Aceh sendiri terjadi yang paling banyak pada bulan November, dengan rata-rata 180 milimeter, dan yang paling sedikit pada bulan Juli dengan rata-rata 70 milimeter



Gambar 4.11 Data Curah Hujan di Banda Aceh
Sumber: www.weatherspark.com

Tanggapan untuk hujan yaitu:

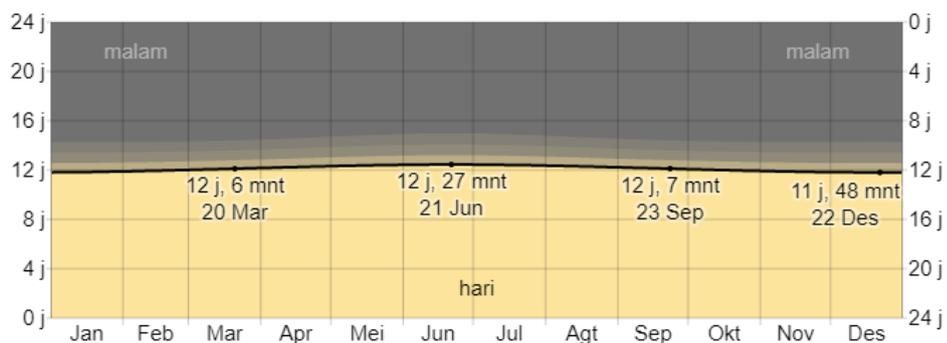
1. Pemanfaatan kanal air sungai yang terdapat pada sisi utara site sebagai buangan air utama dari site.
2. Memanfaatkan ground water tank yang dapat menampung air hujan sebagai air cadangan.



Gambar 4.12 Pembuangan Air
Sumber: Analisis Pribadi

4.2.3 Analisis Matahari

Durasi hari di Banda Aceh tidak berbeda setiap tahunnya, yaitu sekitar 12 jam 26 menit sepanjang harinya. Hari terpendek adalah pada tanggal 22 Desember dengan durasi 11 jam 48 menit, sedangkan hari terpanjang yaitu pada 21 Juni dengan 12 jam 27 menit. Matahari terbit paling awal berada pada tanggal 23 Mei pukul 06.23 WIB, dan matahari terbit paling lambat pada 2 Februari pukul 06.55 WIB. Sedangkan matahari terbenam paling telat adalah pada tanggal 17 Juli pukul 18.57.



Gambar 4.13 Data Sinar Matahari
Sumber: www.weatherspark.com

Tanggapan terhadap sinar matahari yaitu:

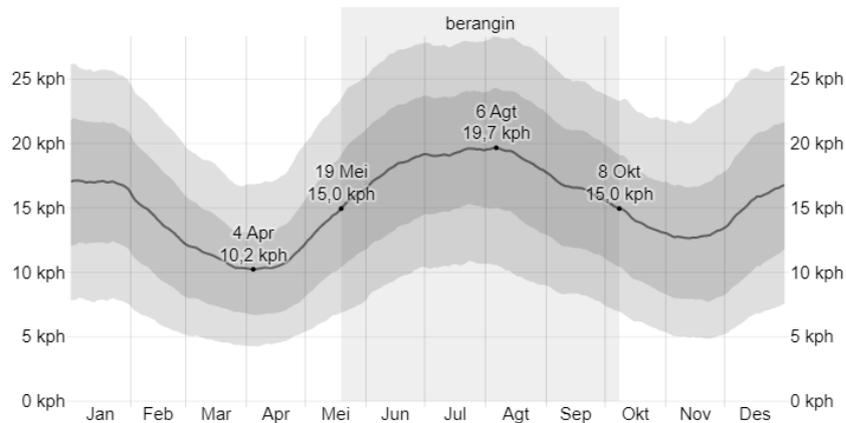
1. Dengan memanfaatkan sinar matahari semaksimal mungkin agar dapat masuk kedalam bangunan yaitu dengan penempatan ruang-ruang yang bersifat umum berada dekat dengan atrium.
2. Penggunaan bukaan yang besar agar cahaya dapat masuk semaksimal mungkin.
5. Pemanfaatan *secondary skin* dan shading yang tidak menutupi kaca-kaca jendela bangunan sehingga cahaya matahari tidak masuk secara langsung.



Gambar 4.14 Pemanfaatan Atrium dan *Secondary skin*
Sumber: Analisis

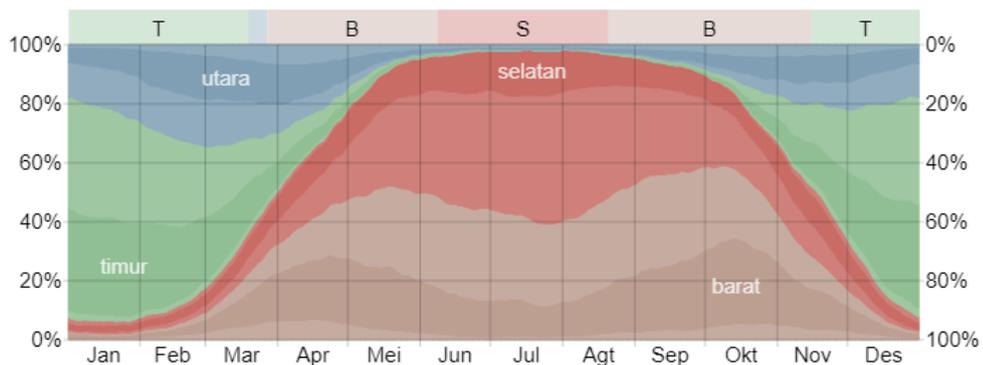
4.2.4 Analisis Angin

Dalam setahun angin yang lebih banyak berhembus berlangsung selama 4,6 bulan, yaitu dari 19 Mei sampai 8 Oktober, dengan kecepatan angin rata-rata lebih dari 15,0 kilometer per jam, dan Bulan paling berangin dalam setahun di Banda Aceh adalah Juli, dengan kecepatan angin rata-rata per jam yaitu 19,3 kilometer per jam. Masa angin lebih tenang dalam setahun berlangsung selama 7,4 bulan, dari 8 Oktober sampai 19 Mai. Bulan paling tidak berangin dalam setahun di Banda Aceh adalah April, dengan kecepatan angin rata-rata per jam 10,8 kilometer per jam.



Gambar 4.15 Data Kecepatan Angin
Sumber: www.wheaterspark.com

Arah angin yang dilalui juga bervariasi yaitu dari arah barat selama 2,4 bulan pada Maret hingga Juni, dan 2,8 bulan dari Agustus hingga November dengan persentase paling tinggi yaitu 59% pada bulan Oktober. Angin yang bertiup dari arah selatan selama 2,4 bulan yaitu Juni hingga Agustus dengan persentase tertinggi yaitu 59% pada bulan Juli. Dan yang bertiup dari timur yaitu selama 4,1 bulan dari November hingga Maret dengan persentase 75% pada Januari.



Gambar 4.16 Data Arah Angin
Sumber: www.weatherspark.com

Dari data di atas didapat bahwa angin yang paling kencang dan rata-rata berhembus paling sering itu berhembus dari arah selatan pada bulan Juli dengan kecepatan hingga 19,3 km/Jam.



Gambar 4.17 Arah Angin
Sumber: Analisis Pribadi

Tanggapan untuk hembusan angin yaitu:

1. Penerapan bentuk gubahan masa bulat pada sisi selatan bangunan yang akan memudahkan pengoptimalan hembusan angin yang berhembus agar dapat memecah hembusan angin.
2. Pemanfaatan vegetasi juga akan mengontrol angin yang berhembus kedalam site.



Gambar 4.18 Analisis Angin
Sumber: Analisis pribadi

4.2.5 Analisis Kebisingan



Gambar 4.19 Sumber Kebisingan
Sumber: Analisis Pribadi

Menurut Kepmeneg LH No.48 Tahun 1996 untuk fasilitas pemerintahan dan rekreasi bangunan umum tingkat kebisingan maksimalnya yaitu 60 dB yang termasuk kedalam zona C. Untuk sumber kebisingan yang pada site tersebut sumber kebisingan utamanya adalah kendaraan yang lalu lalang pada jalan dengan tingkat kepadatan sedang. Maka arah sumber kebisingannya yaitu berasal dari sisi selatan dan barat site, dengan intensitas kebisingan rata-rata di ruas jalan arteri di Banda Aceh mencapai 71-75 dB (Abdi & Rahma, 2018).



Gambar 4.20 Analisis kebisingan
Sumber: Analisis Pribadi

Tanggapan terhadap suara bising dari luar yaitu:

1. Dengan pemanfaatan pohon rindang yang ada sebagai pereduksi kebisingan.
2. Pemanfaatan secondary skin yang dapat mereduksi suara
3. Penerapan zona yang membutuhkan ketenangan pada area yang jauh dari sumber kebisingan utama yaitu sebelah timur site.

4.3 Analisis Fungsional

Analisis fungsional merupakan analisis yang berkaitan dengan segala fungsi ruang bangunan, diantaranya yaitu; pengguna, besaran ruang, organisasi ruang, dan persyaratan teknis.

4.3.1 Pengguna

Pengguna yang terdapat di Galeri Seni Rupa Aceh ini diantaranya yaitu:

1. Pengunjung

Pengunjung dapat berasal dari mana saja dan tidak ada batasan usia, namun untuk anak-anak diperlukan pengawasan khusus agar tidak membahayakan karya yang ada.

2. Seniman

Kelompok orang yang memiliki hubungan khusus terhadap galeri tersebut.

3. Pengelola

Orang-orang yang bertugas mengatur jalannya galeri seni rupa ini dapat berlangsung secara semestinya dengan mengelola bagaimana karya-karya tersebut dapat dipamerkan.

4.3.2 Fasilitas

Berikut fasilitas ruang yang terdapat di dalam galeri seni rupa:

1. Pengunjung:

- a. Galeri/Pameran
- b. Ruang Seminar/workshop
- c. Café
- d. *Lavatory*
- e. Ruang Kelas
- f. Perpustakaan

2. Pelaku Seni

- a. Galeri/Pameran
- b. Ruang Studio
- c. Ruang Seminar/workshop
- d. Ruang Kelas
- e. Perpustakaan
- f. Café

g. *Lavatory*

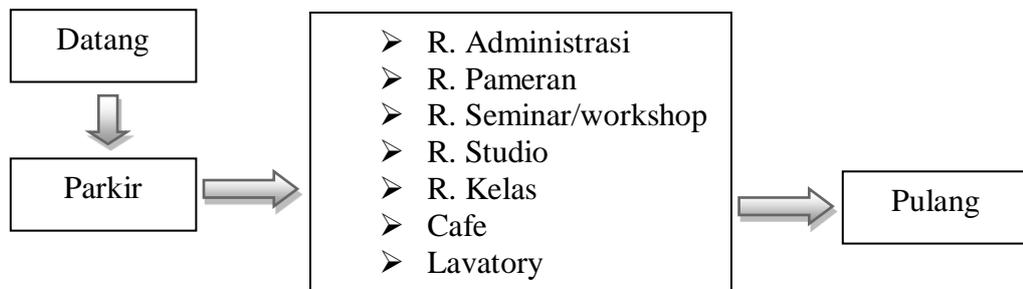
3. Pengelola

- a. R. Informasi
- b. R. Administrasi
- c. R. Marketing
- d. R. Kurator
- e. R. Staff
- f. R. Rapat
- g. R. Tamu
- h. R. Supervisor
- i. *Cafe*
- j. R. Manajer

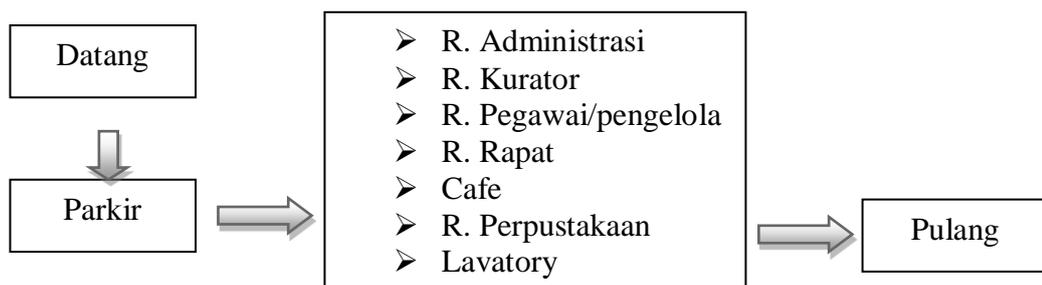
4.3.3 Alur Kegiatan

Kegiatan yang terdapat di dalam galeri ini dijabarkan sebagai berikut:

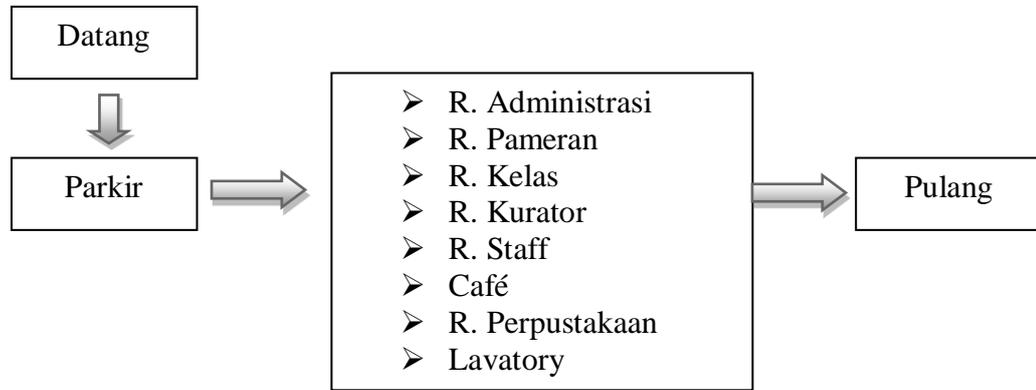
1. Seniman, terdiri dari seniman senior maupun junior. Kegiatannya yaitu:



2. Pengelola, pengelola berupa kurator dan staff pengurus bangunan. Kegiatannya yaitu:

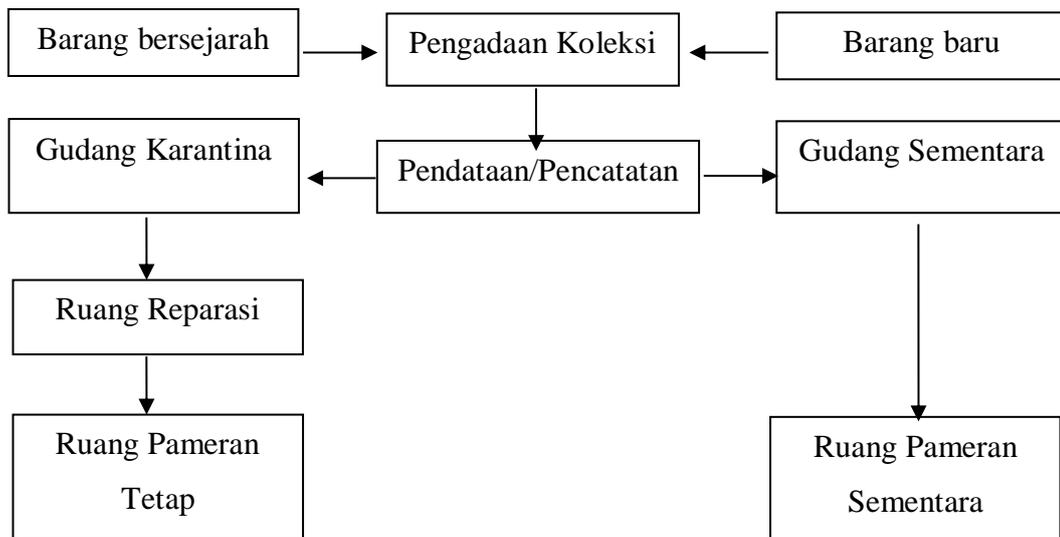


- Pengunjung, yaitu terdiri dari kalangan umum yang bertujuan untuk melihat-lihat pameran, rekreasi, meneliti, hingga belajar.



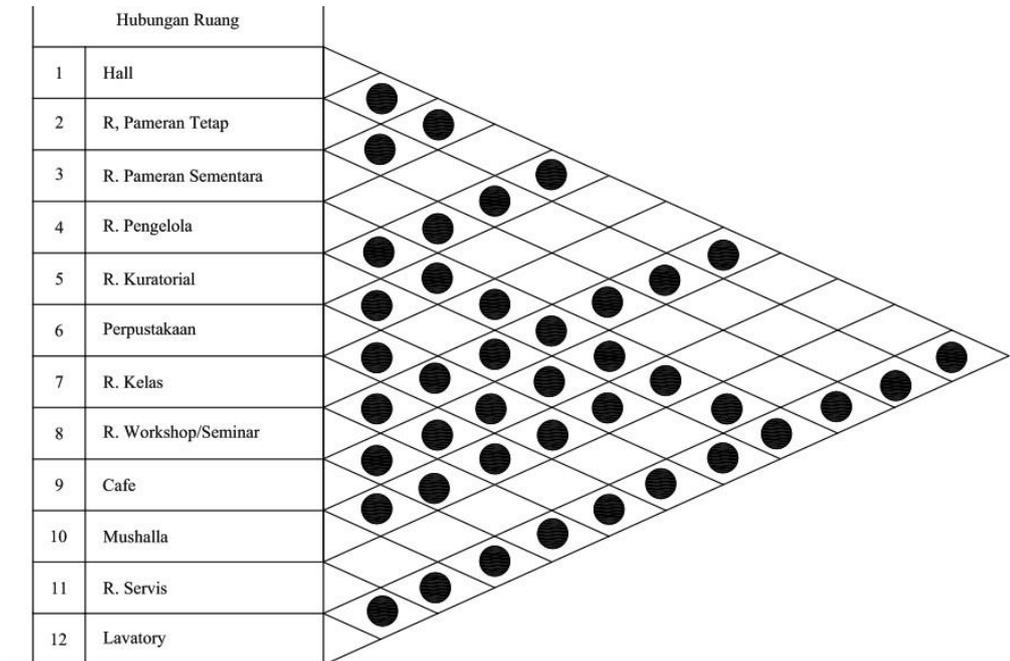
4.3.4 Proses Pengadaan Objek Pameran

Proses pengadaan barang di galeri seni yaitu:



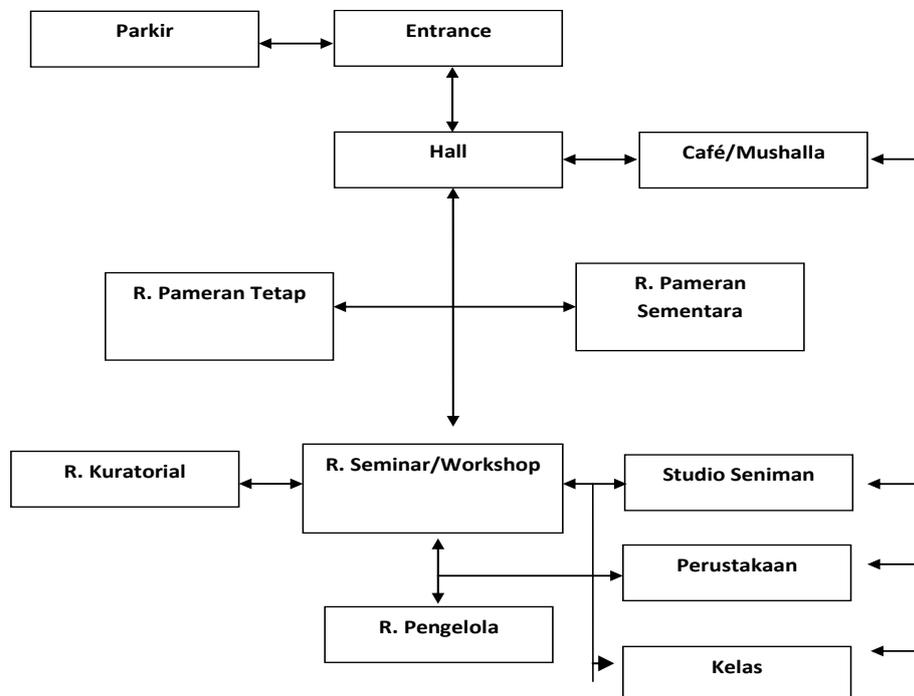
4.3.5 Hubungan Ruang

Merupakan sirkulasi dari ruang-ruang yang ada di dalam bangunan dimana menentukan layout antara satu ruang dengan yang lainnya.



Gambar 4.21 Skema Hubungan Ruang
Sumber: Analisis Pribadi

4.3.6 Organisasi Ruang



Gambar 4.22 Organisasi Ruang
Sumber: Analisis Pribadi

4.3.7 Kebutuhan Ruang

Untuk kebutuhan ruang dideskripsikan dalam tabel 4.2 berikut.

Tabel 4.2 Kebutuhan Ruang
Sumber: Analisis Pribadi

No.	Kelompok Ruang	Kebutuhan Ruang	Sifat Ruang
1.	Penerimaan	Parkir	Publik
		Hall/Lobby	Publik
		R. Informasi	Publik
		R. Penitipan Barang	Publik
		R. Administrasi	Publik
2.	Galeri	R. Pameran Tetap	Publik
		R. Pameran Sementara	Publik
		R. Lelang	Publik
3.	Kegiatan Edukasi	R. Seminar/workshop	Publik
		R. Kelas	Publik
		R. Studio	Semi Publik
		Perpustakaan	Publik
4.	Pengelola	R. Staff	Semi Publik
		R. Kuratorial	Semi Publik
		R. Reparasi	Private
		R. Rapat	Private
		R. Arsip	Private
		R. Keamanan	Private
5.	Penunjang	Pos Keamanan	Servis
		R. Operasional	Servis
		R. Cleaning Servis	Servis
		R. MEE	Servis
		Gudang	Servis
		Lavatory	Semi Publik
		Cafe	Publik
		Mushalla	Publik
		ATM Center	Publik

4.3.8 Besaran Ruang

Besaran ruang diperoleh atas dasar kebutuhan ruang untuk memperoleh kapasitas daya tampung, kegiatan yang diwadahi dan standar ukuran luas ruangan. Standar besaran ruang yang digunakan adalah Data Arsitek Ernest Neufert, Time Saver Standart for Building, Matric Handbook for Architecture maupun data standar lainnya beserta asumsi.

Untuk asumsi pengunjung maka digunakan pengunjung untuk museum Aceh dan museum Tsunami Aceh. Menurut Astuti (2015) jumlah pengunjung pada Museum Aceh menunjukkan tren yang meningkat setiap tahunnya, dimana peningkatan pada tahun 2014-2015 yaitu sebesar 29%. Sedangkan menurut Data BPS (Badan Pusat Statistik) Aceh sendiri menunjukkan setiap tahun Museum Tsunami Aceh memiliki pengunjung yang meningkat dari tahun 2019 hingga 2020 yaitu sebesar 24%. Oleh karenanya pengunjung baik pada Museum Aceh dan Museum Tsunami Aceh memiliki peningkatan jumlah pengunjung yang relatif hampir sama. Pengunjung untuk Museum Tsunami sendiri pada tahun 2020 yaitu sebanyak 54.288 orang, maka diasumsikan per hari orang yang berkunjung yaitu $53.762/365 \text{ hari} = 147 \text{ orang}$, maka dibulatkan menjadi 150 orang per hari. Untuk 10 tahun mendatang maka didapat dengan rumus $P_t = P_o(1+a)^n$ dimana:

P_t : Prediksi jumlah kunjungan di masa mendatang

P_o : Jumlah kunjungan saat ini

a : rata-rata perkembangan per tahun

n : jangka prediksi (tahun)

Maka didapat:

$$P_t = 150 (1+24\%)^{10}$$

$$= \underline{375 \text{ orang per hari pada tahun 2030 dibulatkan menjadi 400.}}$$

Besaran ruang dijabarkan sebagai berikut:

EN: Ernest Neufert

MH: Matric Handbook For Architect

AS: Asumsi

DJPD: Direktorat Jenderal Perhubungan Darat

Besaran ruang diuraikan dalam tabel berikut.

Tabel 4.3 Tabel Besaran Ruang Penerimaan

No.	Kebutuhan Ruang	Sumber	Unit	Kapasitas	Luas ruang gerak (m ²)	Perhitungan	Luas (m ²)
1.	Loket	AS	1	2 org+20% sirkulasi	1.2	(2x1.2)+20%	2.88
2.	Hall/Lobi	EN	1	400 org+20% sirkulasi	0.77	(400x0.77)+20%	369.6
3.	Administrasi Penerimaan/Informasi	AS	1	4 org+20% sirkulasi	5.50	(4x5.50)+20%	26.4
4.	Tempat Penitipan Barang	EN	1	±20 barang+20% sirkulasi+5% lain-lain	1	(1x20)+25%	25
Total							423.88

Tabel 4.4 Tabel Besaran Ruang Galeri

5.	R. Pamer Tetap	AS	1	200 Barang+20% sirkulasi	2.25	(200x2)+20%	540
6.	R. Pamer Sementara	AS	1	30% luas ruang pameran tetap		540x30%	162
7.	R. Lelang/auction	AS	1	100 org+20% sirkulasi+5% lain-lain	0.84	(100x0.84)+25%	105
Total							822

Tabel 4.5 Tabel Besaran Ruang Edukasi

8.	R. Seminar/workshop	EN	1	500 org+20% sirkulasi	0.84	(500x0.84)+20%	504
9.	R. Kelas	AS	10	10 org+20% sirkulasi	1.5	(10x1.5)x10+20%	180
10.	R. Studio	AS	10	4 org+20% sirkulasi	2	(4x2)x10+20%	96
11.	Perpustakaan	EN	1	2000 buku+30% sirkulasi	15/1000 buku	(2000x15/1000)+30%	39

Total	819
--------------	------------

Tabel 4.6 Tabel Besaran Ruang Pengelola

12.	R. Kepala	EN	1	1 org+20% sirkulasi	35	$(1 \times 35) + 20\%$	42
13.	R. Staff	AS	6	5 org+20% sirkulasi	3	$(5 \times 3) \times 6 + 20\%$	108
14.	R. Kuratorial	AS	1	5 org+20% sirkulasi	7	$(5 \times 7) + 20\%$	42
15.	R. Reparasi/Restorasi	AS	1	3 org+20% sirkulasi	8	$(3 \times 8) + 20\%$	28.8
16.	R. penyimpanan /Stock room	AS	1	2 org+	8	$(2 \times 8) + 20\%$	19.2
17.	R. Rapat	EN	1	20 org+20% sirkulasi	1.5	$(20 \times 1.5) + 20\%$	36
18.	R. Arsip	AS	1	½ ruang rapat	36	½ x 36	18
19.	R. Keamanan	AS	1	3 org+20% sirkulasi	4	$(3 \times 4) + 20\%$	14.4
Total							308.4

Tabel 4.7 Tabel Besaran Ruang Penunjang

20.	Pos Keamanan	AS	1	2 org+20% sirkulasi	4	$(2 \times 4) + 20\%$	9.6
21.	R. Cleaning Servis	AS	1	10 +20% sirkulasi	2	$(10 \times 2) + 20\%$	24
22.	R. MEE	AS	1		20		20
23.	Gudang				20		20
24.	Lavatory	MH	8	6 pria/wanita +20% sirkulasi	2	$(6 \times 2) \times 8 + 20\%$	115.2

25.	Cafe	AS	1	100 org	2.25	(100x2.25)+20%	270
26.	Musala	AS	1	100 org+20% sirkulasi	1.05	(100x1.05)+20%	126
27.	ATM Center	AS	1	4 org +20% sirkulasi	1	(4x1)+20%	9.6
Total							594,4
Total Keseluruhan Bangunan							3.512,8
*Parkir							2.470
+30% workflow							7.777,64

*Standar Satuan Ruang Parkir (SRP) menurut Direktorat Jenderal Perhubungan Darat dengan peruntukan rekreasi/wisata dengan luas total bangunan/area ±3200 m² adalah sebesar **494 SRP**.

Menurut Anggeraeni, Fadhly, & Ashfa Achmad, (2021) bahwa pengguna kendaraan di Banda Aceh pada 2019 adalah 275.639 unit dengan pengguna motor sebesar 77% dan pengguna mobil 23%. Maka didapat:

- Motor: 494 SRP x 77% = **380 SRP**
= **380 SRP x 2 m²**
= **760 m²**
- Mobil: 494 SRP x 23% = **114 SRP**
= **114 SRP x 15 m²**
= **1710 m²**

Total kebutuhan luasan parkir yaitu: 760 m² x 1710 m² = **2.470 m²**

BAB V

KONSEP

5.1 Konsep Dasar

Konsep dasar perancangan Galeri Seni ini yaitu menjadikan kawasan ini sebagai pusat budaya seni rupa dengan tema Arsitektur Kontemporer. Yaitu sebuah tema yang fleksibel mengikuti perkembangan zaman dan juga ekspresif sebagaimana sebuah seni diciptakan. Dikarenakan juga lokasi ini masih belum memiliki bangunan yang menonjol perancangan ini diharapkan mampu menghadirkan galeri seni dengan wajah baru di area setempat yang juga akan menjadikan bangunan tersebut menjadi ikonik. Pendekatan yang dilakukan melalui konsep metafora. Berikut merupakan konsep-konsep dasar yang dapat diterapkan pada Galeri Seni ini:

1. Konsep utama dari perancangan ini yaitu konsep metafora.
2. Bangunan dirancang dengan bentuk yang tidak monoton agar ekspresi dari bangunan didapat sehingga bangunan menjadi lebih menonjol.
3. Penerapan bukaan yang besar, sehingga diharapkan secara optimal cahaya dapat masuk dengan baik tanpa harus bergantung penuh pada pencahayaan buatan.
4. Mengatur sirkulasi ruang dengan sedemikian rupa yang dapat mengarahkan pengunjung sehingga tidak ada ruang maupun benda-benda pameran yang tidak dijangkau oleh pengunjung.
5. Desain interior yang dapat memberikan ruang yang baik bagi pameran galeri seni rupa.

5.2 Konsep Penataan Ruang Luar

1. Gerbang entrance

Menjadi kesan pertama saat memasuki area/kawasan bangunan galeri seni rupa yang juga penerapan bentuk yang kreatif diperlukan agar dapat menarik perhatian umum.

2. Sirkulasi

Sirkulasi terdiri dari area parkir, maupun akses yang terdapat di dalam site, dimana pengolahan lahan yang bersifat santai, kreatif maupun tidak kaku agar meningkatkan kenyamanan pengunjung saat mengakses galeri. Khusus untuk parkir sendiri memang pada bagian sebelah utara site telah terdapat parkir umum yang memang khusus digunakan untuk pegelaran PKA. Maka untuk Galeri Seni ini nantinya parkir juga akan diarahkan ke parkir umum tersebut bila diperlukan.

3. Taman

Area kegiatan yang dapat digunakan pengunjung sebagai elemen penyejuk area sekitar. Terletak pada area dengan kegiatan pasif.

5.3 Konsep Bangunan

5.3.1 Zoning

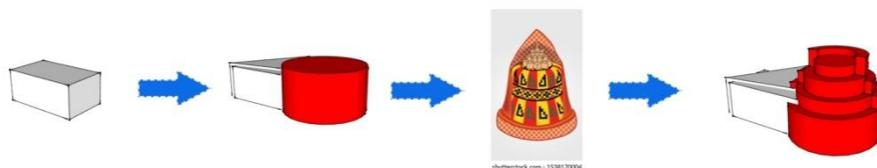


Gambar 5.1 Zoning Site
Sumber: Analisis Pribadi

1. Zona utama yang terdiri dari ruang-ruang pameran dan penyimpanan karya sebagai pusat kegiatan ditempatkan pada bagian tengah tapak.
2. Zona penunjang yang bersifat semi publik ditempatkan pada sisi timur tapak yang berhubungan erat dengan zona utama.
3. Zona komersial berada dekat dengan entrance sehingga mudah diakses pengunjung tanpa melalui area lainnya pada galeri.
4. Zona pengelolaan yang membutuhkan tingkat keprivasian lebih ditempatkan pada bagian utara tapak atau lantai atas.
5. Zona servis yang berupa area gudang, cafe dan sebagainya berada pada sisi timur yang berdekatan dengan zona pengelola.
6. Sedangkan ruang-ruang servis lain yang berupa ruang utilitas dan sejenisnya ditempatkan pada area basement.

5.3.2 Konsep Gubahan Massa

Menurut Sulistyohadi & Purnama (2019) Arsitektur dapat menjadi tempat dengan potensi pariwisata dengan menjadikannya tempat yang iconic dan menonjol, sehingga orang akan tertarik untuk berkunjung. Gubahan massa menggunakan bentuk dasar persegi yang digabungkan dengan bentuk silinder yang juga penerapan metafora dari *Kupiah Meukeutop* Aceh.



Gambar 5.2 Gubahan Massa
Sumber: Analisis Pribadi

5.3.3 Konsep Tata Masa

Pertimbangan penentuan bentuk/pola tata masa bangunan galeri seni ini yaitu:

- a. Kondisi tapak dan karakter sekitar yang mendukung.
- b. Zonasi ruang.

- c. Sirkulasi yang memudahkan pengunjung.
- d. Arah bangunan

5.4 Konsep Ruang dalam

5.4.1 Konsep Ruang Pamer

1. Karya-karya yang ada pastinya memiliki ragam bentuk dan ukuran maka diperlukannya ruang yang juga disesuaikan atau bervariasi dengan ketinggian antara 3 sampai 7 meter dengan perhitungan kenyamanan batas pandang terhadap karya.
2. Ruang-ruang pameran didesain secara netral dengan tujuan agar dapat lebih menonjolkan karya yang ada.
3. Bentuk dasar persegi merupakan ruang yang sangat fleksibel untuk penyajian materi karya seni rupa.



Gambar 5.3 Ruang Galeri Bersifat Netral
Sumber: www.nytimes.com

4. Desain ruang pameran dibuat secara bervariasi melalui penerapan void dan tangga yang diharapkan dapat mendapatkan pengamatan karya yang juga bervariasi.

5.4.2 Konsep Penerangan

1. Pencahayaan alami

Cahaya rata-rata yang dibutuhkan manusia dalam sebuah ruangan yaitu sebesar 300 hingga 500 lux. Untuk cahaya alami luar dari matahari sendiri maupun pada saat berawan memiliki intensitas antara 20.000 hingga 100.000 lux. Ruang Galeri ini dibuat agar dapat memasukkan cahaya alami secara optimal, sedangkan cahaya untuk studio sendiri menggunakan bukaan hanya sebagai pengaturan akustik. Bukaan bangunan dipastikan dapat memberikan cahaya yang cukup bagi ruang-ruang pada bangunan dengan penyesuaian dimensi dan peletakan ruangnya.



Gambar 5.4 Cahaya Alami
Sumber: www.archdaily.com

2. Sistem pencahayaan buatan

Standar pencahayaan ruang menurut Neufert dan Tutt dengan tujuan kenyamanan penglihatan yaitu sebagai berikut.

- Ruang pameran 300-750 lux
- Lobby, entrance dan ruang tunggu 150 lux
- Ruang seminar 750 lux
- Tempat kerja dengan intensitas 200-750 lux
- Lampu jalan/koridor maupun sirkulasi dengan intensitas 100 lux



Gambar 5.5 Cahaya Buatan
Sumber: Analisis Pribadi

3. *Point of view*

Objek-objek tertentu memerlukan pencahayaan khusus dengan tujuan untuk menerangi dengan cara yang berbeda-beda sesuai objek yang berada dalam jangkauannya dan kebutuhan ruangnya.

- a. *House light*, merupakan sumber penerangan ideal tiap ruangan.
- b. *Work light*, merupakan pencahayaan yang besar sebagai lampu untuk kerja.
- c. *Spot light*, merupakan lampu dengan fungsi menyoroti objek secara langsung agar lebih kontras.
- d. Sinar laser, digunakan sebagai lampu estetika yang memiliki efek-efek yang dapat diterapkan.
- e. Lampu darurat, merupakan lampu yang menyorot secara langsung yang dapat menerangi objek vital sehingga mudah terlihat. Contohnya *exit plang, fire extinguisher, fire hidrant*, pintu tangga darurat, dll.

5.4.3 Penghawaan Udara

Penghawaan merupakan hal yang sangat penting mengingat ianya merupakan hal dasar yang menjadi kenyamanan bagi pengguna bangunan. Tentu setiap ruang memiliki aktivitas yang berbeda-beda dan tipe ruang yang berbeda pula. Maka dapat ditentukan beberapa jenis penghawaan yang dapat diterapkan pada galeri ini, yaitu:

1. Penghawaan alami

Selain ruang studio dan ruang pameran maka dikondisikan untuk menerapkan sirkulasi udara secara alami, dengan memperhatikan kebutuhan ruangnya dan besar ruang serta bukaan yang ada.

2. Penghawaan buatan

Penghawaan buatan juga sangat diperlukan oleh ruang-ruang yang tertutup, seperti ruang rapat, ruang-ruang pengelola dan lain sebagainya.

Galeri Seni Rupa di Banda Aceh menggunakan dua jenis sistem penghawaan buatan, diantaranya:

a. *AC VRV/VRF*

AC VRV atau VRF merupakan sistem AC berteknologi inverter dengan sistem kombinasi outdoor yang mencakup beberapa indoor. Cocok untuk bangunan-bangunan bertingkat dan berkapasitas besar, menggantikan sistem AC konvensional seperti *chiller* dan *split*. AC VRV atau VRF telah mengaplikasikan teknologi *ozone free*. Artinya, tidak seperti jenis pendingin udara konvensional yang mampu merusak lapisan ozon. Pendingin udara jenis VRV sangat ramah lingkungan dan tidak menyebabkan kerusakan ozon yang dapat memicu pemanasan global.

b. *AC Unitary Sistem/Package Sistem*

Pendistribusian penghawaan udara tidak menggunakan *ducting* yang besar, sehingga dapat meningkatkan kualitas akustik ruangan, bukaan *ducting* juga bisa melemahkan jangkauan frekuensi audio dalam ruang.

5.4.4 Akustik Suara

Kebisingan secara alami dapat diminimalisir dengan diterapkannya tata guna lanskap untuk eksterior bangunan dan penerapan material akustik untuk bagian interior bangunan terutama ruang seminar.

5.5 Konsep Utilitas

5.5.1 Distribusi Air Bersih

Air bersih ditujukan sebagai penunjang utama yang juga dapat mengatasi terjadinya kebakaran. Sumber utama air bersih berasal dari PDAM. Prinsip distribusi air bersih dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Sumber utama air yaitu berasal dari PAM dan sumur *deep well*
2. Air PDAM juga perlu ditampung dalam *reservoir*.

3. Air yang ada di dalam reservoir dialirkan ke *top reservoir* untuk selanjutnya dialirkan ke tiap lantai bangunan.

5.5.2 Pembuangan Air Limbah

Air kotor dalam bangunan ini dibagi menjadi tiga kategori yaitu:

1. Pembuangan air hujan.

Air hujan bersifat alami, maka langsung dapat dialirkan menuju riol-riol kecil untuk selanjutnya diarahkan ke kanal yang ada di belakang galeri.

2. Air bekas pakai

Air bekas pakai dialirkan ke IPAL terlebih dahulu baru selanjutnya masuk ke riol kota.

3. Air kotor

Air kotor dari WC diarahkan menuju septic tank sedangkan air kotor yang mengandung bahan tertentu diarahkan ke bak kontrol dan masuk ke *Sewage Treatment Plan* dan berakhir ke riol kota.

5.5.3 Jaringan Listrik

Sumber utama tenaga listrik berasal dari PLN, *generator set* juga dipersiapkan untuk persiapan jikalau sewaktu-waktu terjadinya pemadaman listrik. Listrik tidak hanya digunakan sebagai pencahayaan saja, namun juga digunakan untuk kebutuhan-kebutuhan lainnya yang digunakan untuk kebutuhan galeri maupun utilitas bangunan.

5.5.4 {Pembuangan Sampah

Galeri Seni Rupa di Banda Aceh tidak diperlukan adanya shaft sampah dimana galeri ini tidaklah berlantai banyak, sehingga sistem pembuangan sampah dilakukan sebagai berikut:

1. Menyediakan tempat sampah pada titik yang mudah dijangkau dan dibersihkan. Lalu sampah dibawa menuju bak penampungan induk.

2. kemudian dari bak sampah induk dibawa ke luar bangunan menuju ke Tempat Pembuangan Akhir.

5.5.5 Sistem Keamanan

Pencegahan dan penanggulangan ancaman bahaya merupakan upaya untuk mencegah dan menanggulangi saat terjadinya suatu bahaya yang terjadi, maka diperlukan beberapa penerapan untuk mencegah bahaya yang mungkin akan terjadi serta penanggulangannya, seperti berikut:

1. Sistem keamanan kejahatan

Keamanan kejahatan terdiri dari petugas security sebagai operator dan alat pendukung perangkat-perangkat pengamanan. Sistem tersebut diantaranya:

- a. Perangkat CCTV (Close Circuit Television)
- b. Satpam (Satuan Pengamanan)
- c. Alarm keamanan
- d. Perangkat detektor logam/metal dan bahan peledak

2. Alarm kebakaran

Yaitu mendeteksi api ataupun asap dan memberikan sinyal lebih awal sehingga tindakan preventif segera dapat dilakukan. Alat yang dapat digunakan adalah detector asap yang ditempatkan pada ruang-ruang dalam serta detector panas yang ditempatkan pada ruang parkir indoor/basement dan pantry.

3. Penggunaan material bangunan tahan api

Material bangunan baik interior maupun eksterior yang dapat tahan api sangat penting untuk mengurangi efek dari risiko kebakaran. Contohnya saja seperti gypsum dan beton.

4. *Sprinkler*

Terdapat pada plafon dan bekerja otomatis jikalau terjadinya kebakaran dengan menyemburkan air ketika terdeteksi adanya panas api atau asap yang berlebih.

5. *Fire extinguisher*

Merupakan alat pemadam api yang digunakan secara manual, alat ini merupakan tabung yang menghasilkan bahan kimia saat disemprotkan dan dapat memadamkan api.

6. *Fire hydrant*

Merupakan jaringan air yang memiliki tekanan tinggi sebagai pemadam api dari luar.

7. *Smoke vestibule sistem*

Alat ini bekerja bersamaan dengan blower AC saat terjadinya kebakaran dimana berguna untuk menyerap asap dari dalam ruangan agar dapat menghindari asap berlebih jikalau masih adanya orang terjebak di dalam bangunan.

8. *Dry Chemycal Powder*

Merupakan pemadaman kebakaran dengan sistem semprot berupa bubuk, hal ini berguna agar dapat melindungi barang-barang hasil karya yang tidak tahan api. Sedangkan hal-hal yang dapat membantu evakuasi dari kebakaran, terdiri dari:

- a. Sumber daya listrik darurat.
- b. Pintu kebakaran.
- c. Tangga darurat.

9. Material kabel elektrikal menggunakan isolator listrik yang juga tahan api, memungkinkanantisipasi terjadinya hubungan pendek arus listrik.

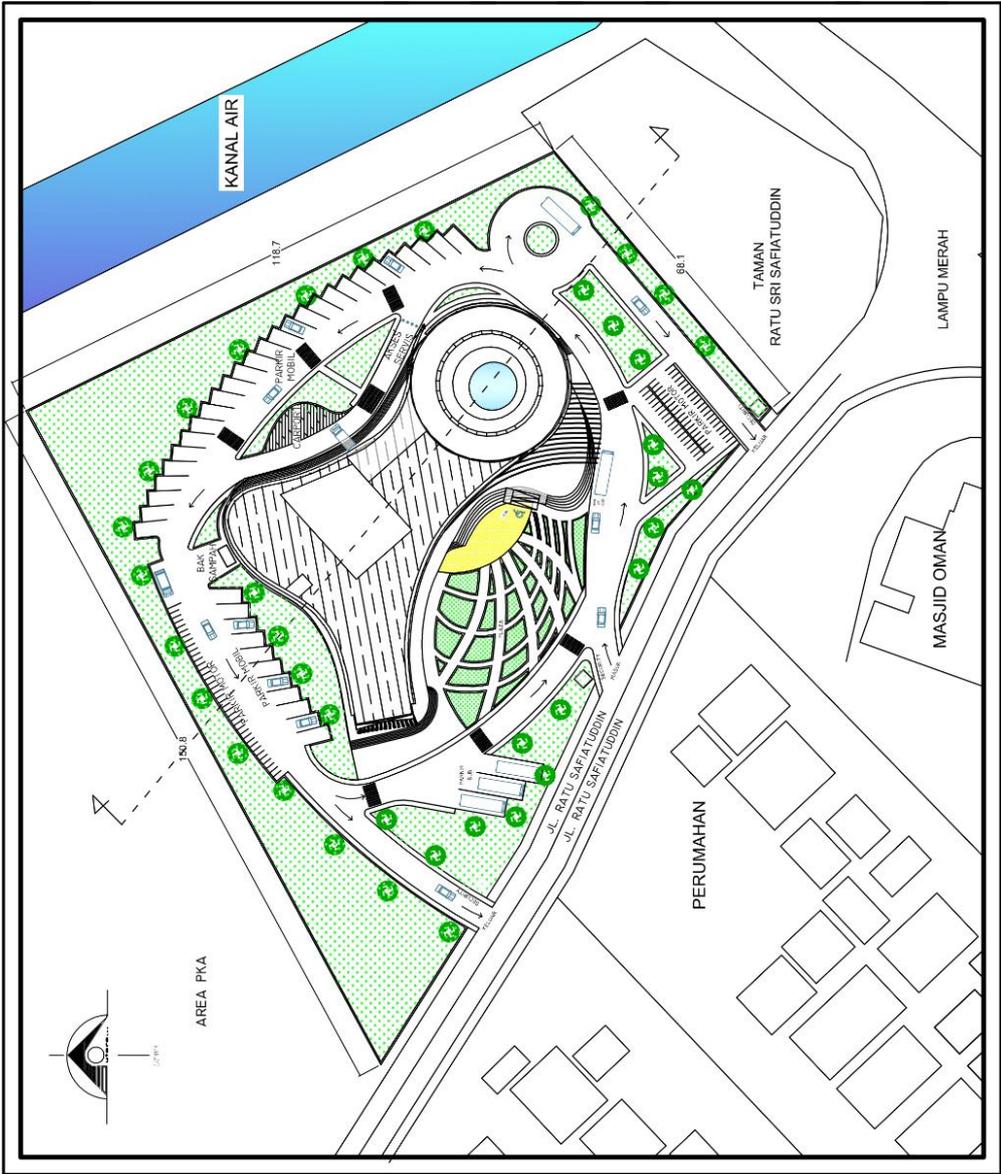
10. Sistem penangkal petir

Sistem penahan petir juga perlu diterapkan walaupun sistem kerjanya lebih konvensional dibandingkan sistem radioaktif. Lebar jangkauan yang terbatas bisa diatasi dengan penyesuaian oleh Tongkat Franklin yakni dengan panjang tinggi 25-90 cm dengan jarak antar tiang yaitu 6 m.

BAB VI
GAMBAR HASIL RANCANGAN

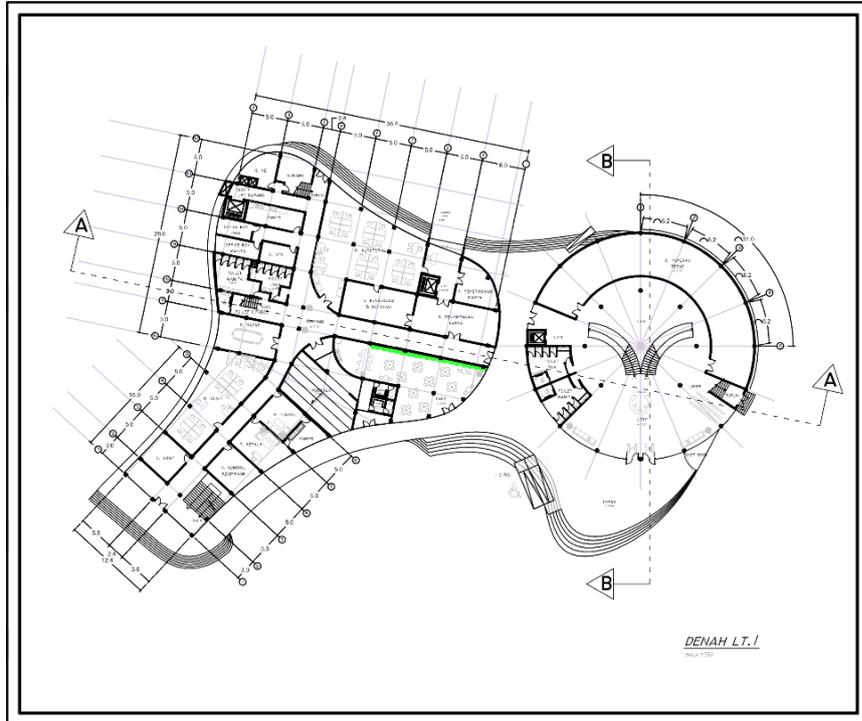
6.1 Gambar Arsitektural

6.1.1 Site Plan

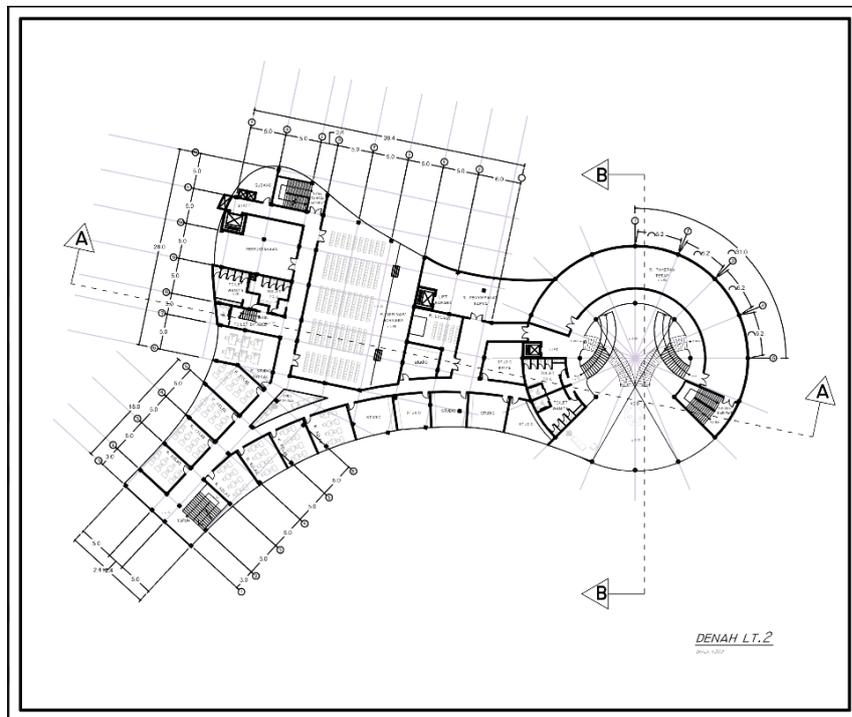


Gambar 6.1 Site Plan

6.1.3 Denah

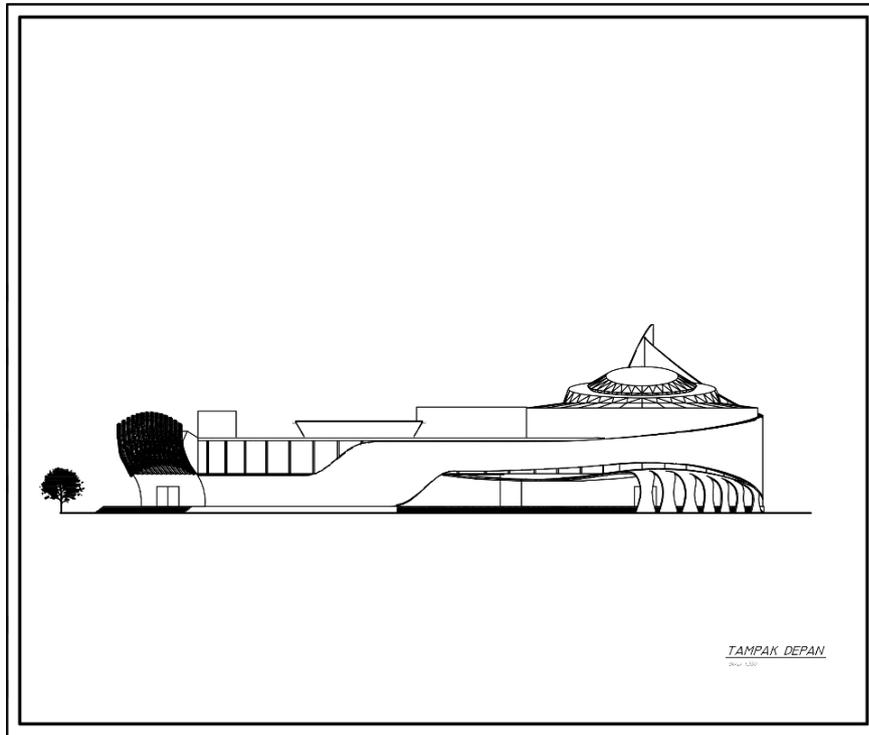


Gambar 6.3 Denah Lantai 1

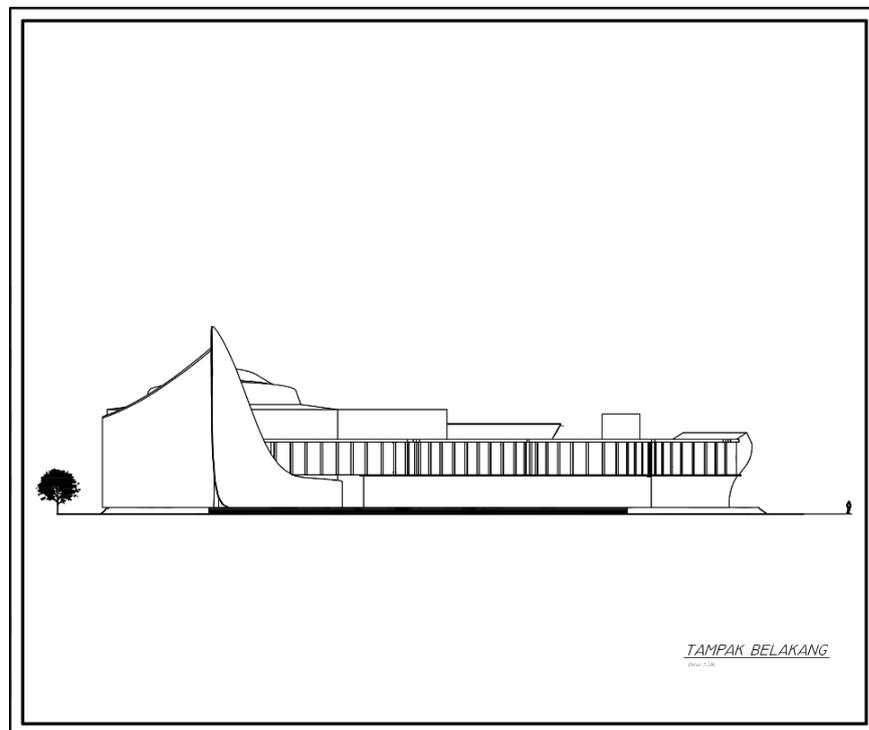


Gambar 6.4 Denah Lantai 2

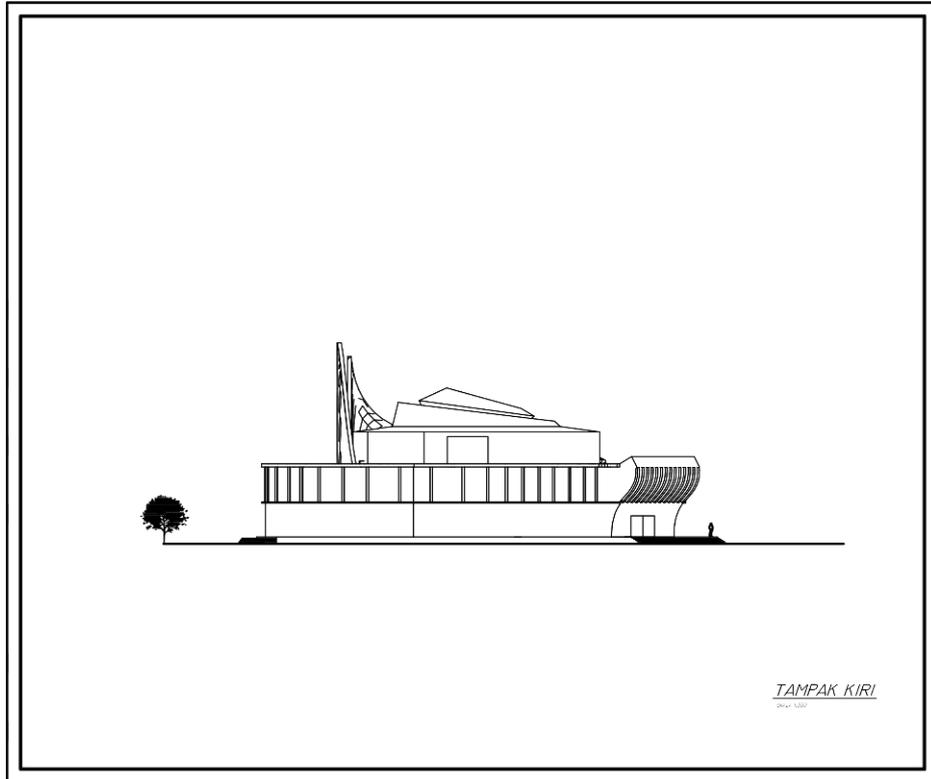
6.1.5 Tampak



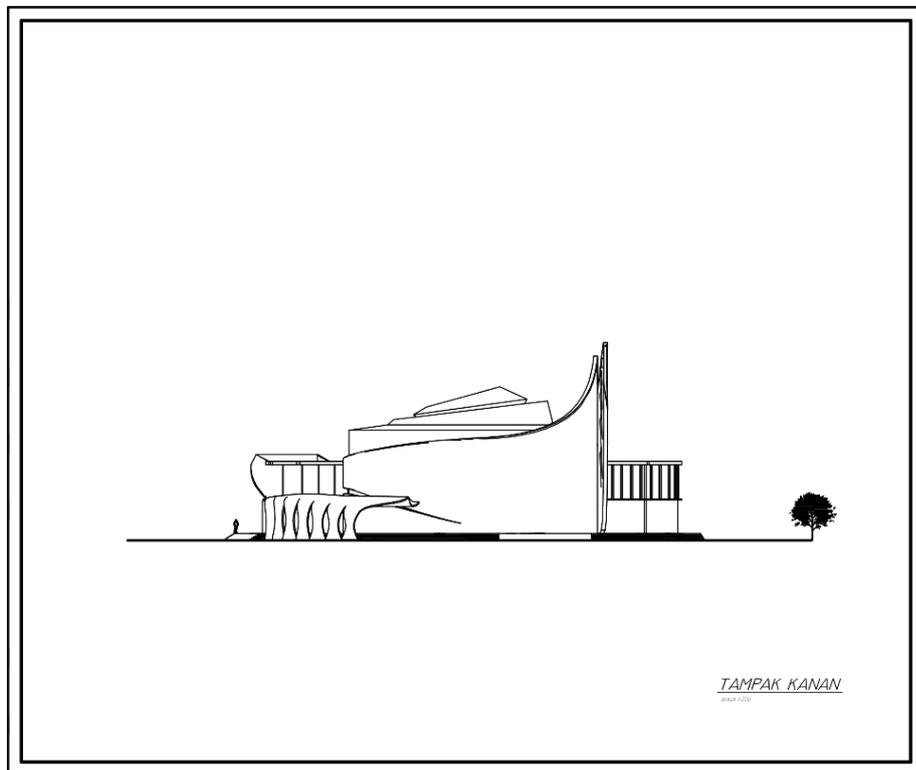
Gambar 6.9 Tampak Depan



Gambar 6.10 Tampak Belakang

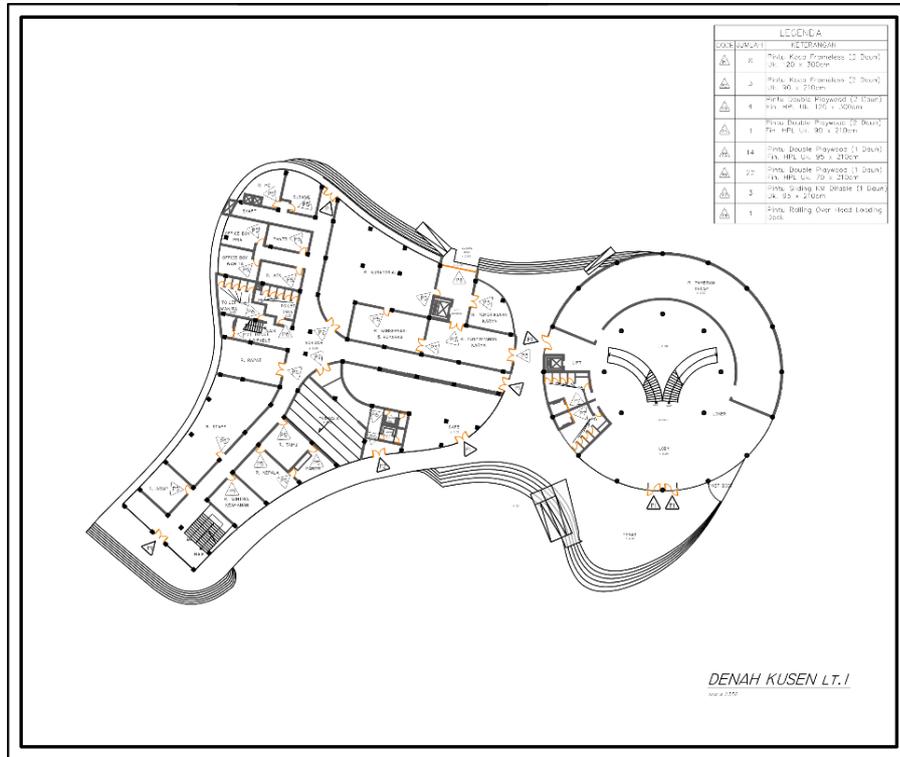


Gambar 6.11 Tampak Kanan

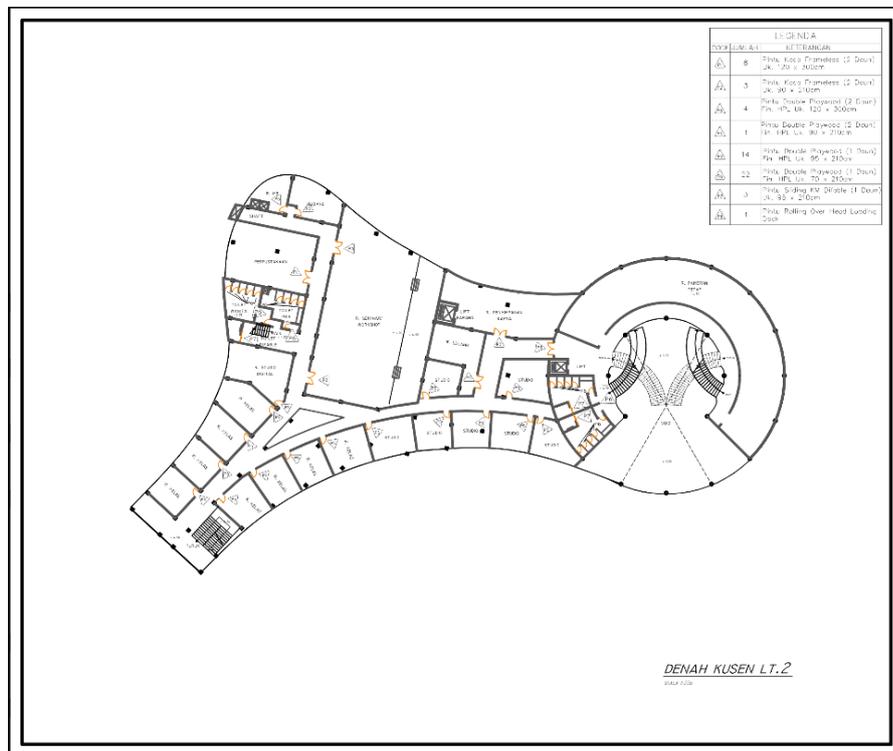


Gambar 6.12 Tampak Kiri

6.1.6 Denah Rencana Kusen

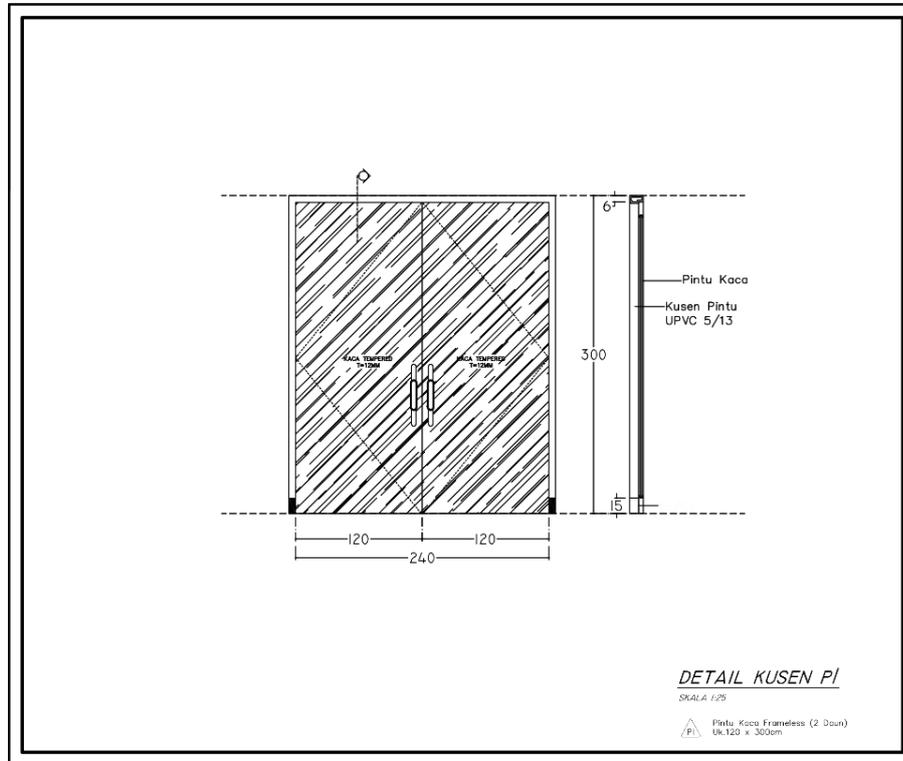


Gambar 6.13 Denah Rencana Kusen Lantai 1

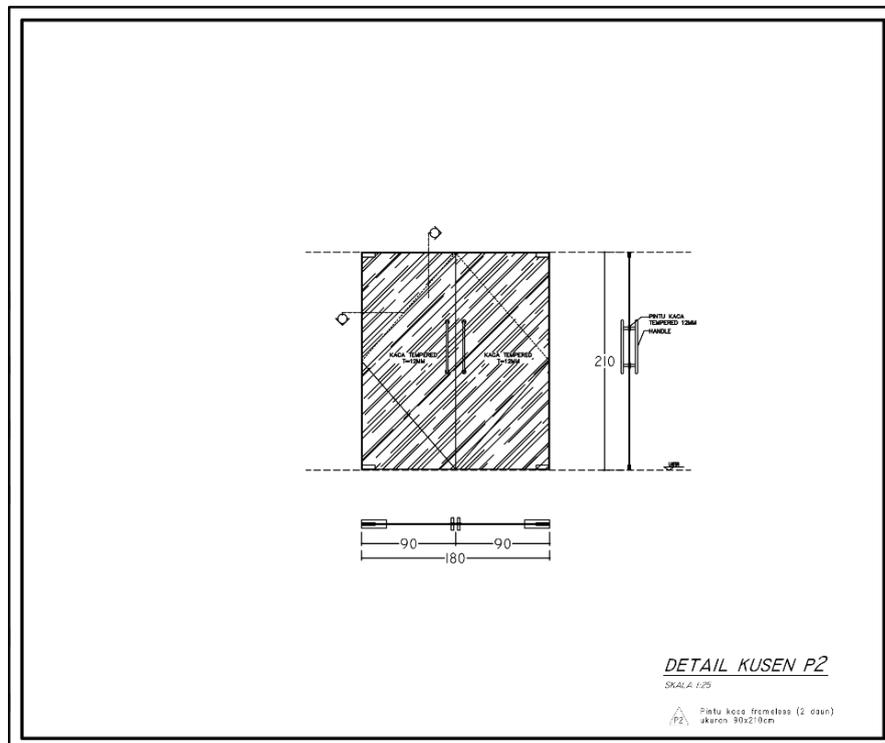


Gambar 6.14 Denah Rencana Kusen Lantai 2

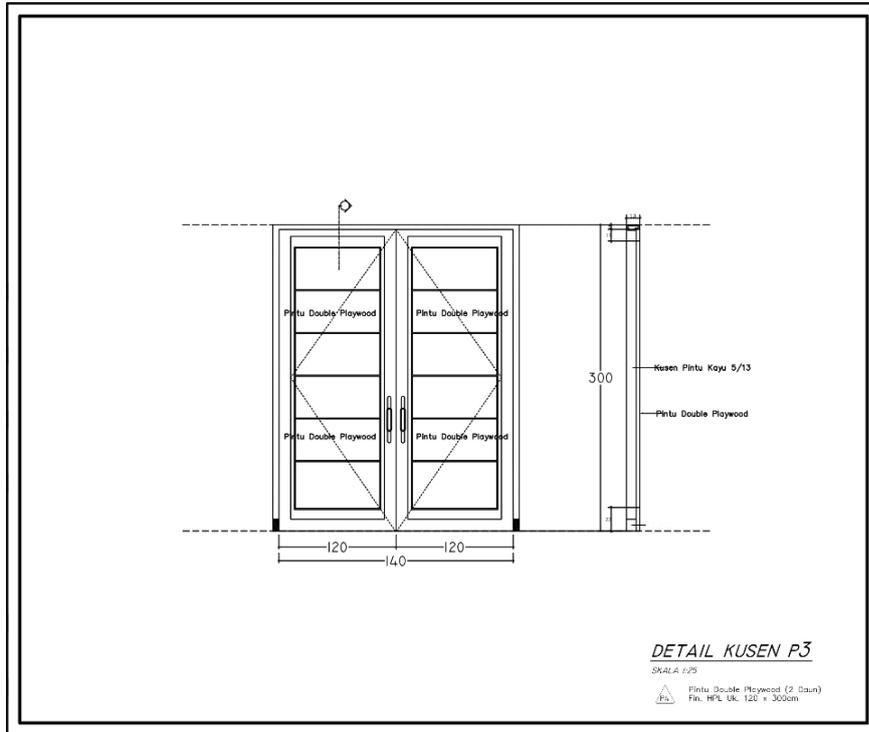
6.1.7 Detail Kusen



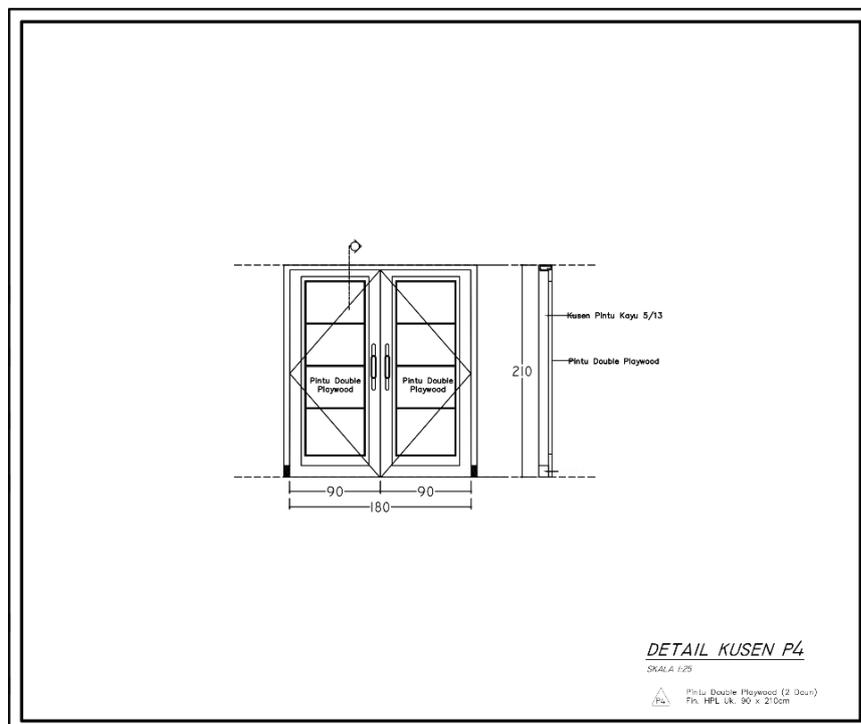
Gambar 6.15 Detail Pintu P1



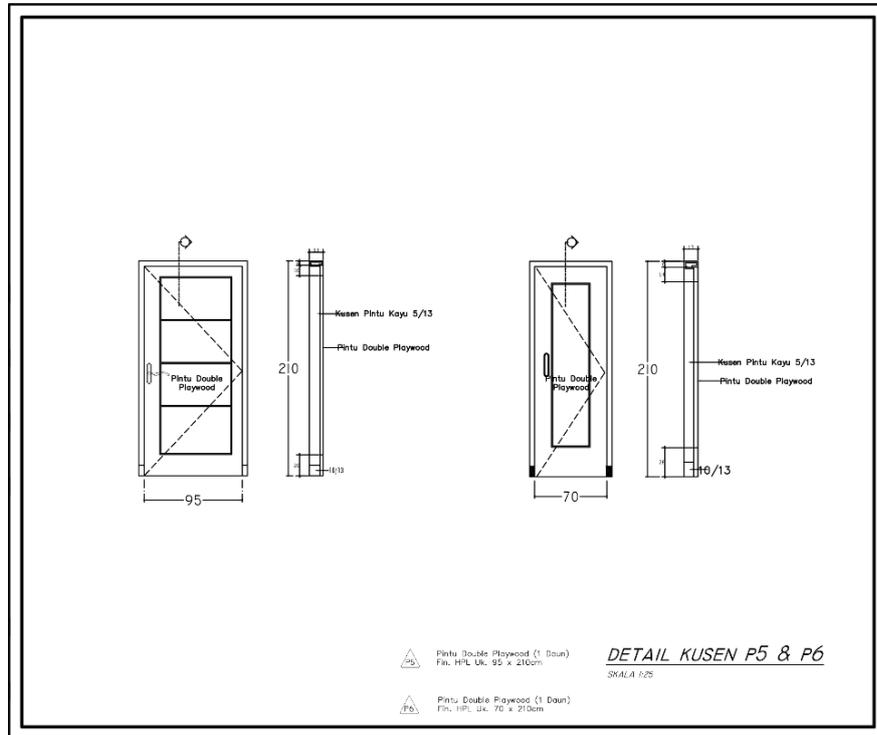
Gambar 6.16 Detail Pintu P2



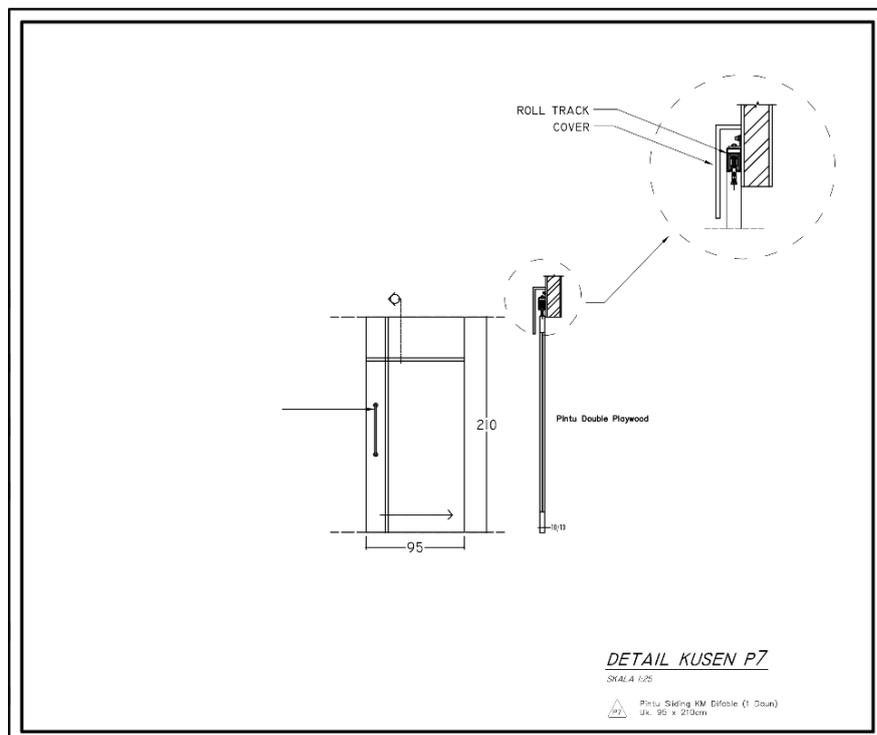
Gambar 6.17 Detail Pintu P3



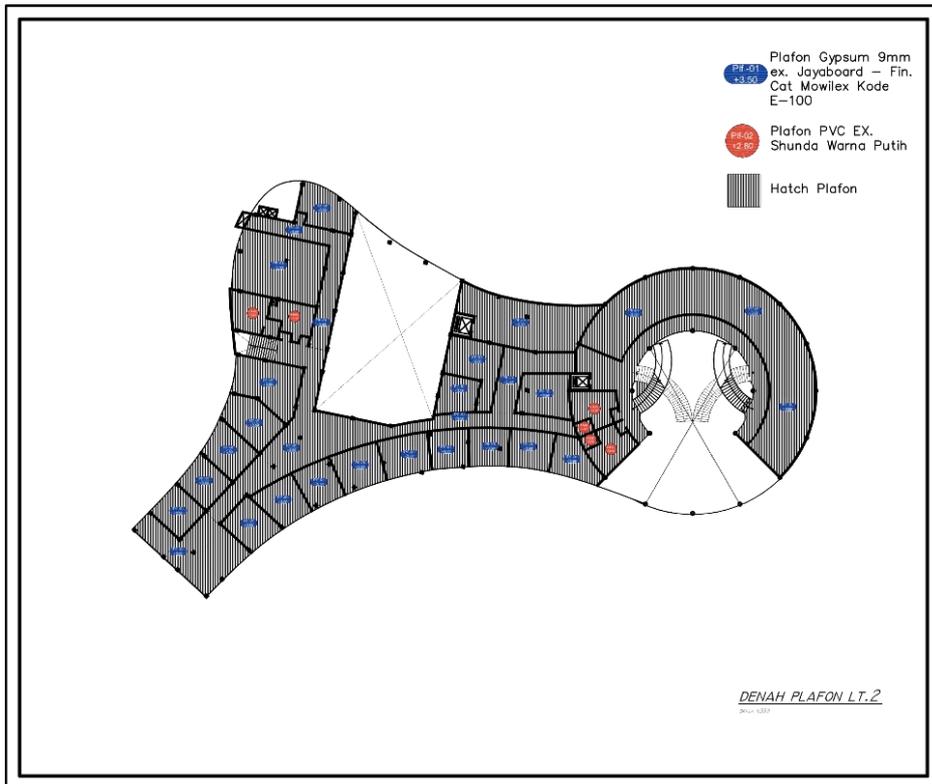
Gambar 6.18 Detail Pintu P4



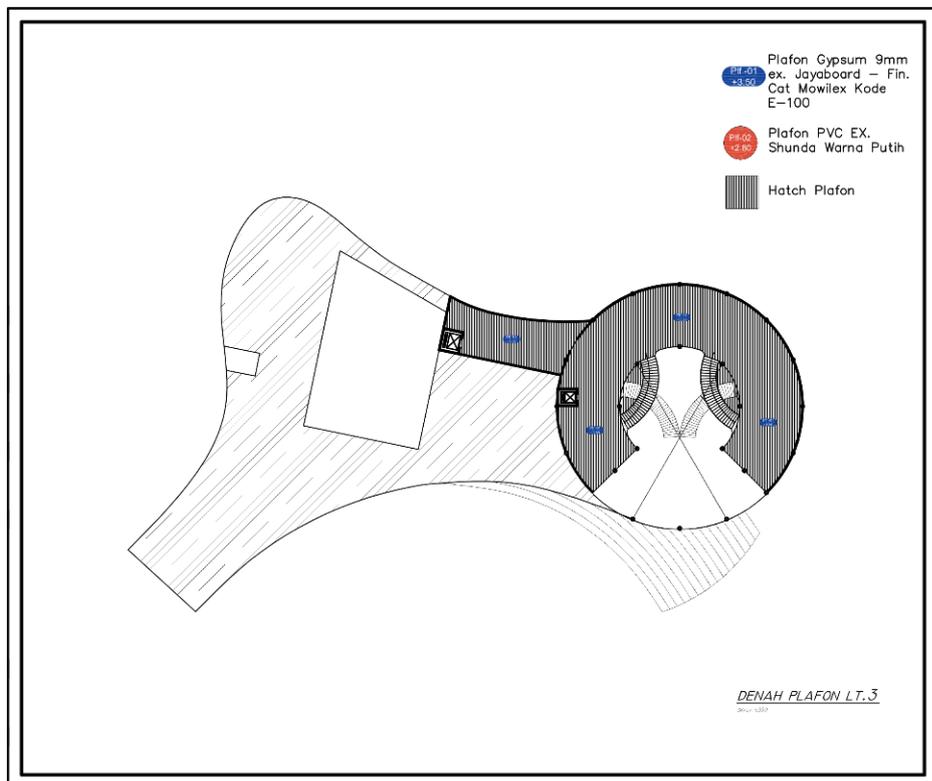
Gambar 6.19 Detail Pintu P5 & P6



Gambar 6.20 Detail Pintu P7



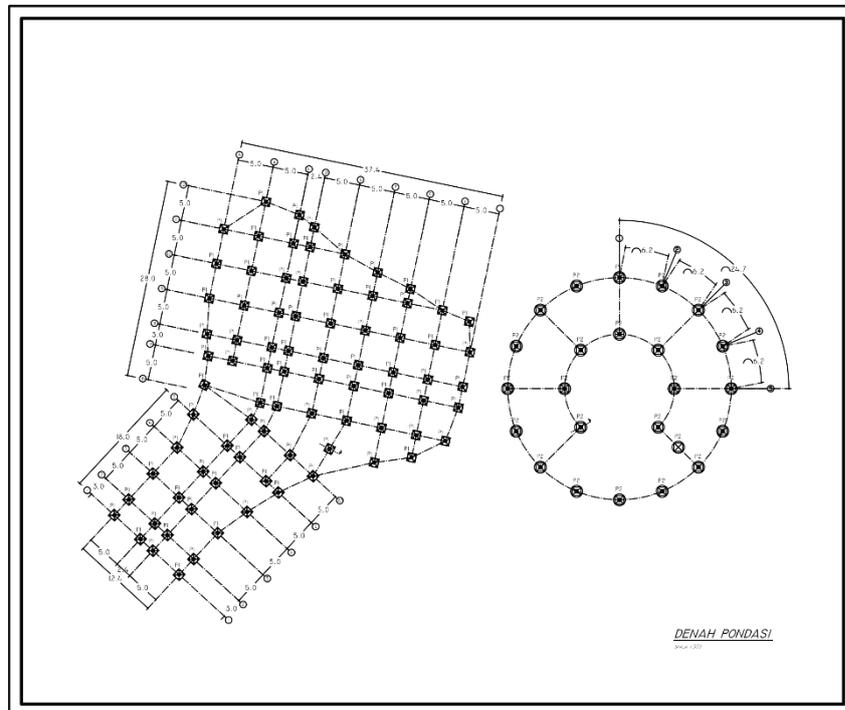
Gambar 6.23 Denah Rencana Plafon Lantai 2



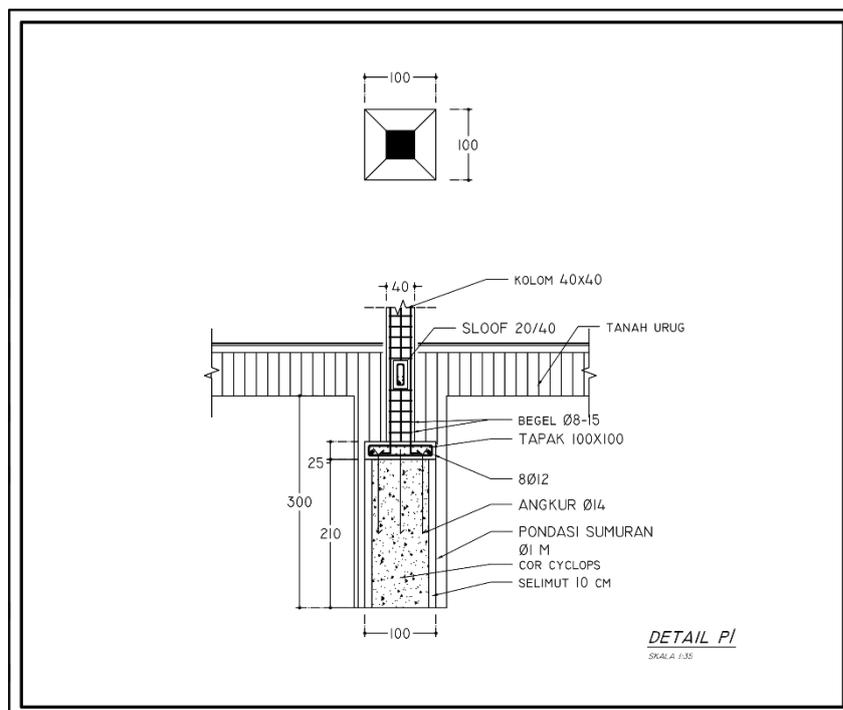
Gambar 6.24 Denah Rencana Plafon lantai 3

6.2 Struktur

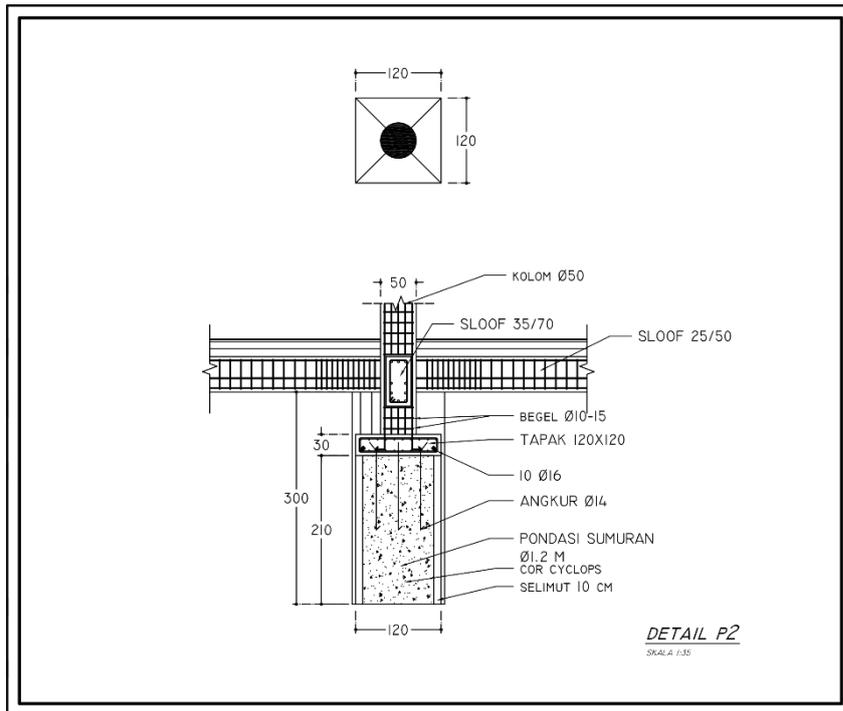
6.2.1 Denah & Detail Pondasi



Gambar 6.25 Denah Rencana Pondasi

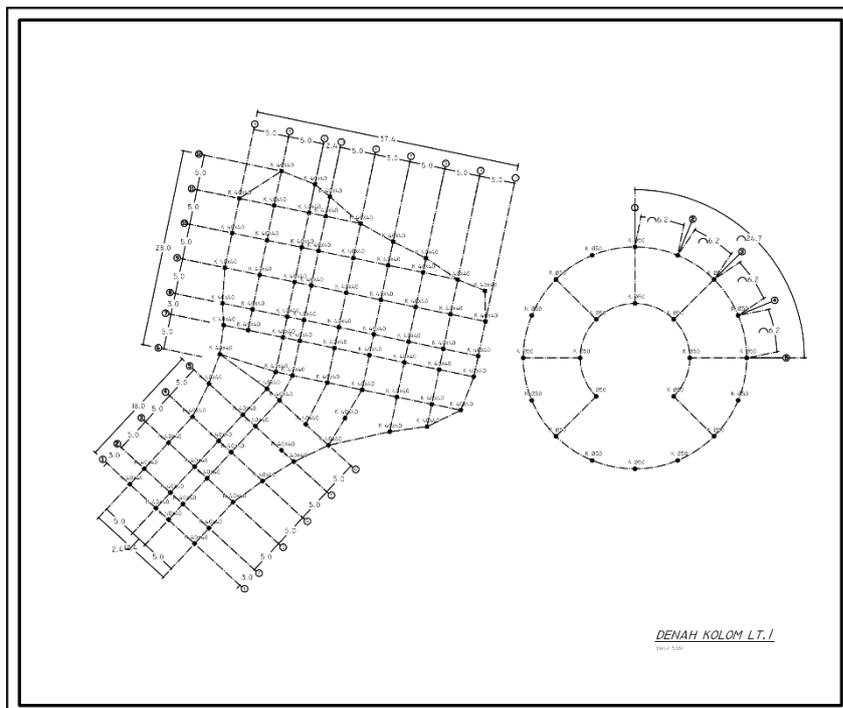


Gambar 6.26 Detail Pondasi P1

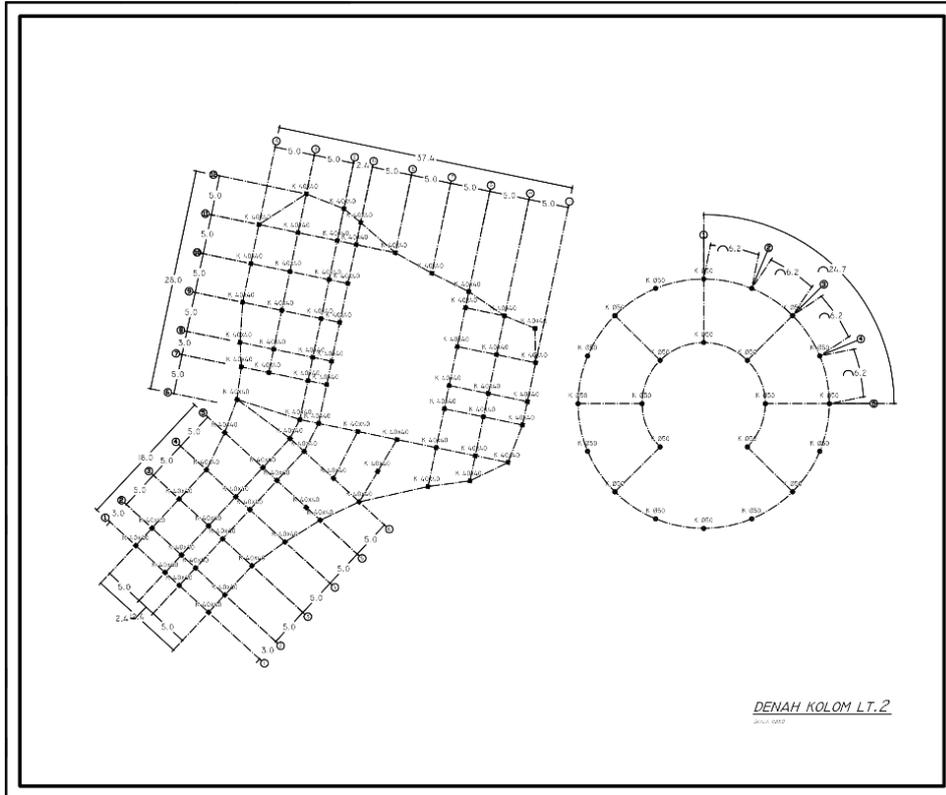


Gambar 6.27 Detail Pondasi P2

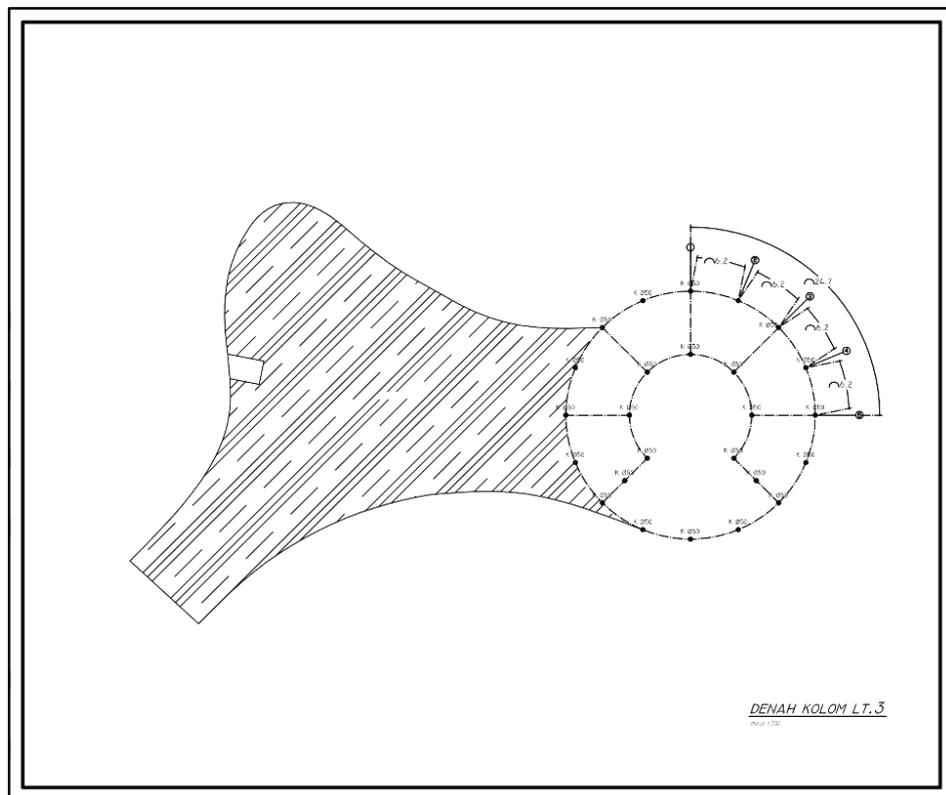
6.2.2 Denah Rencana Kolom



Gambar 6.28 Denah Rencana Kolom Lantai 1

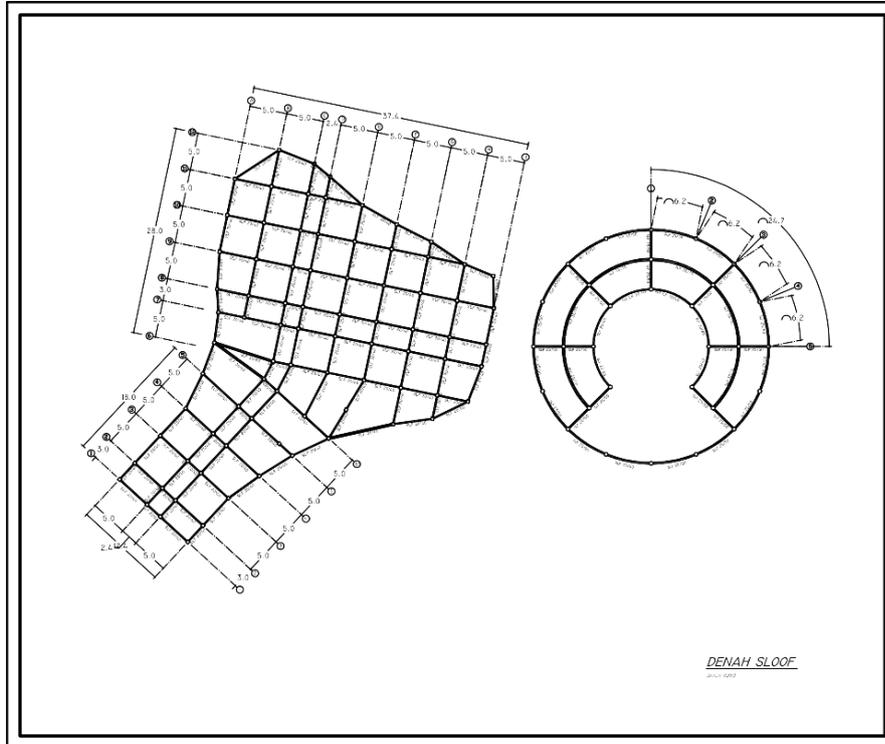


Gambar 6.29 Denah Rencana Kolom Lantai 2

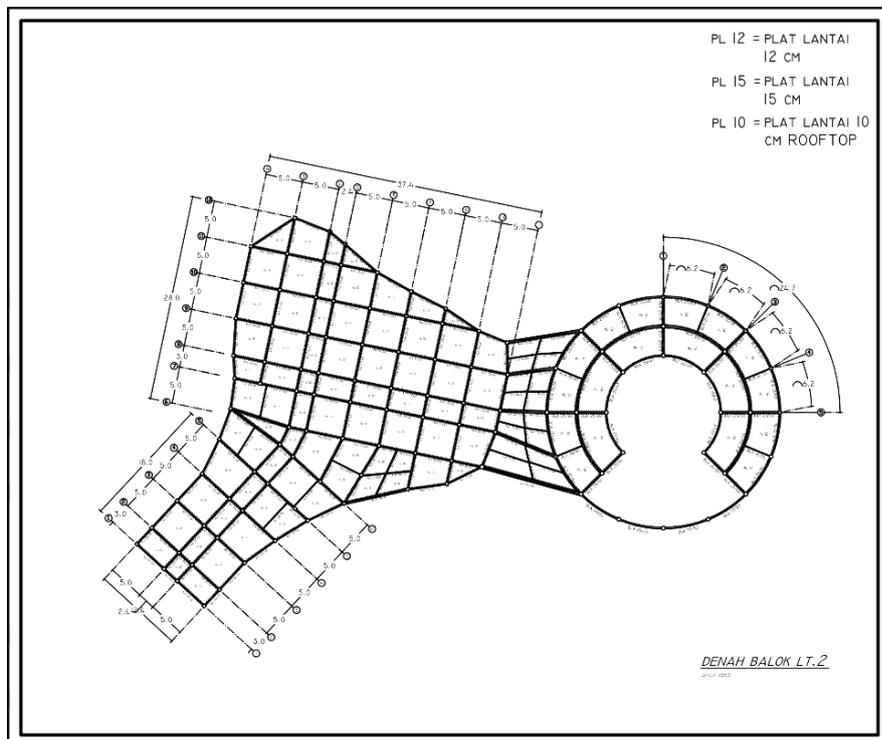


Gambar 6.30 Denah Rencana Kolom Lantai 3

6.2.3 Denah Rencana Sloof Dan Balok

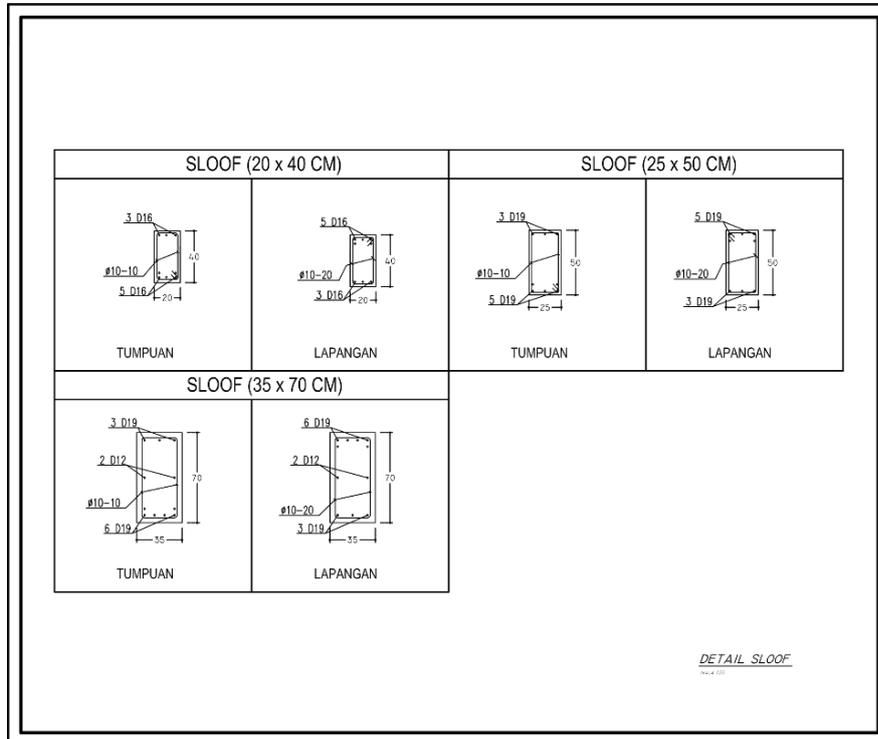


Gambar 6.31 Denah Rencana Sloof

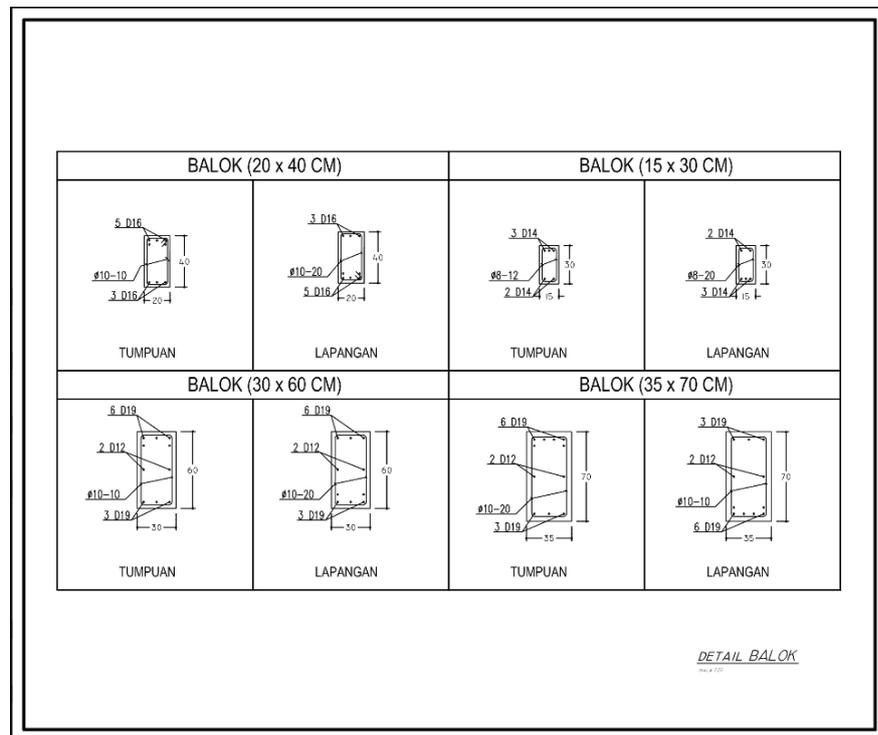


Gambar 6.32 Denah Rencana Balok Lantai 2

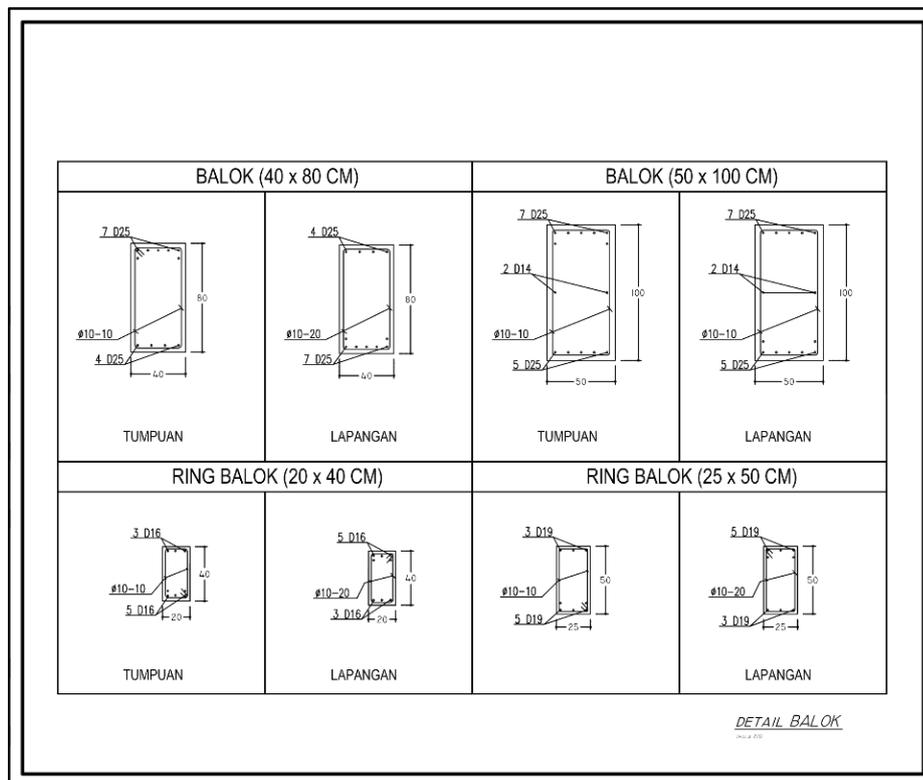
6.2.4 Detail Pembesian



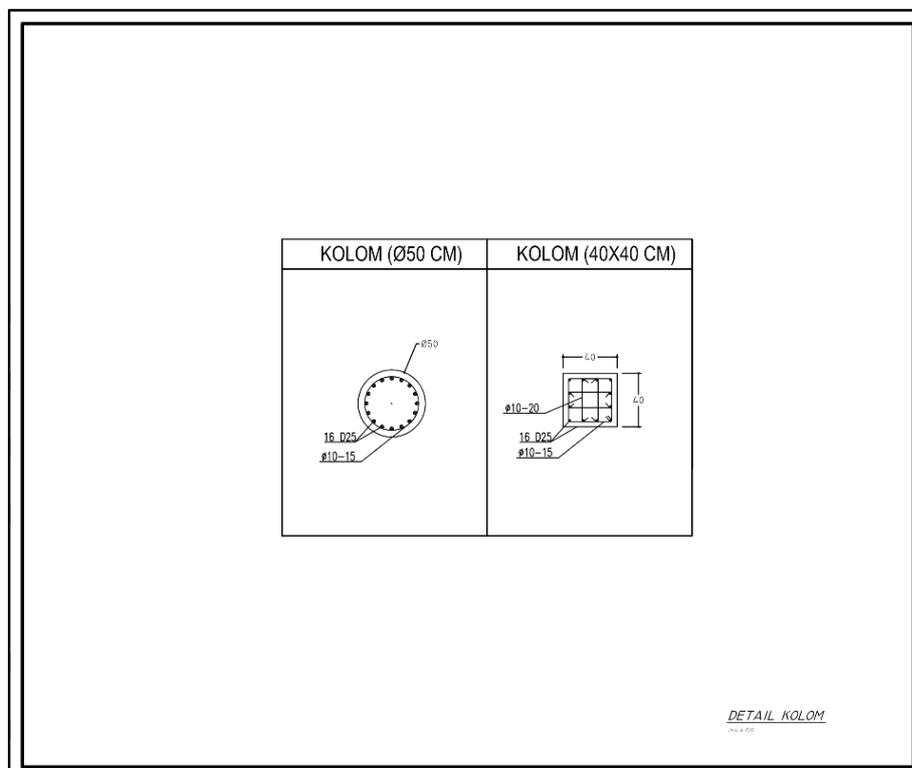
Gambar 6.35 Detail Sloof



Gambar 6.36 Detail Balok



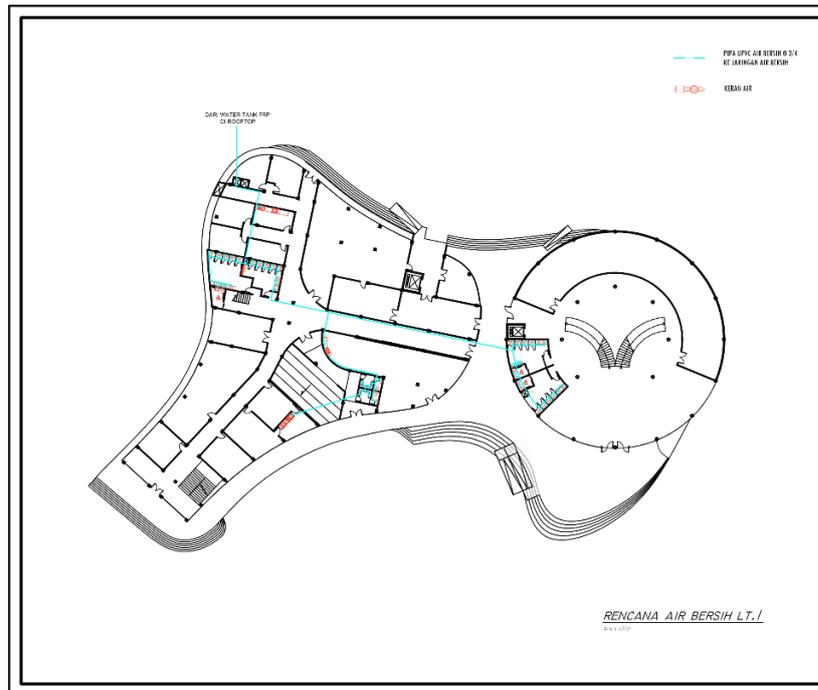
Gambar 6.37 Detail Balok 2



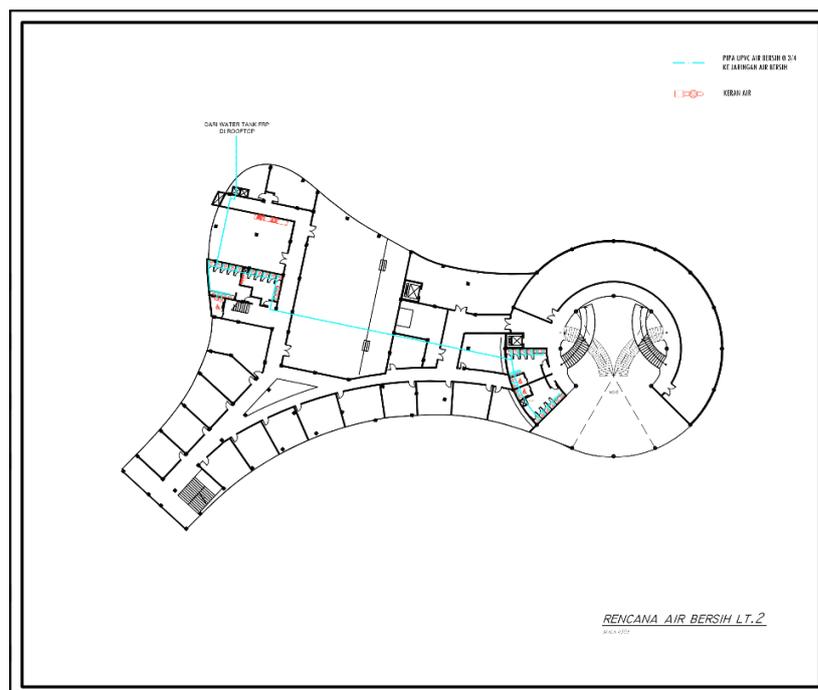
Gambar 6.38 Detail Kolom

6.3 Utilitas

6.3.1 Denah Rencana Air Bersih

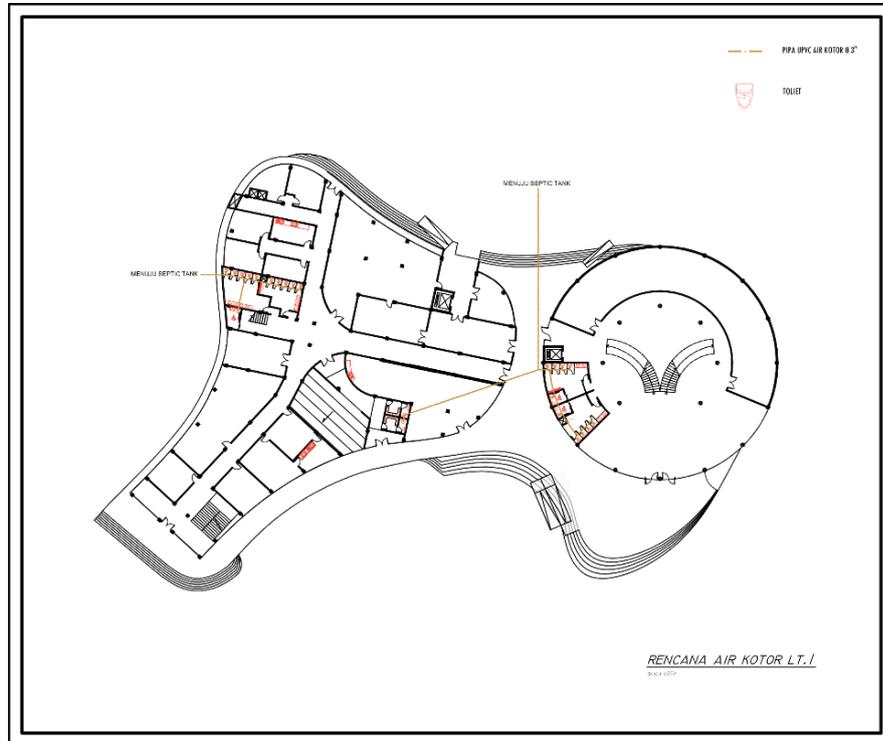


Gambar 6.39 Denah Rencana Air Bersih Lantai 1

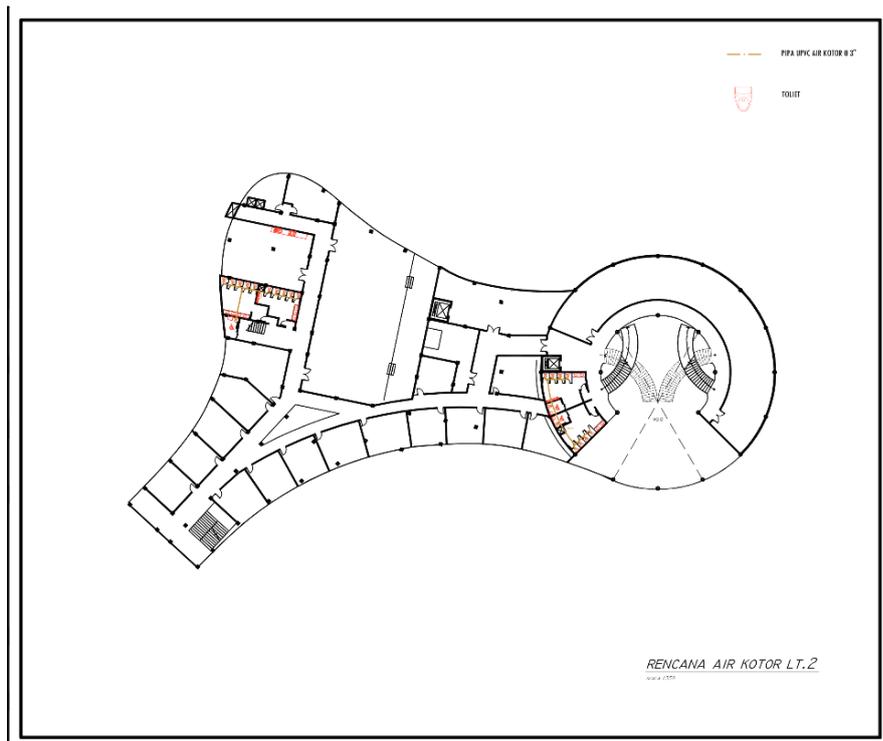


Gambar 6.40 Denah Rencana Air Bersih Lantai 2

6.3.2 Denah Rencana Air Kotor

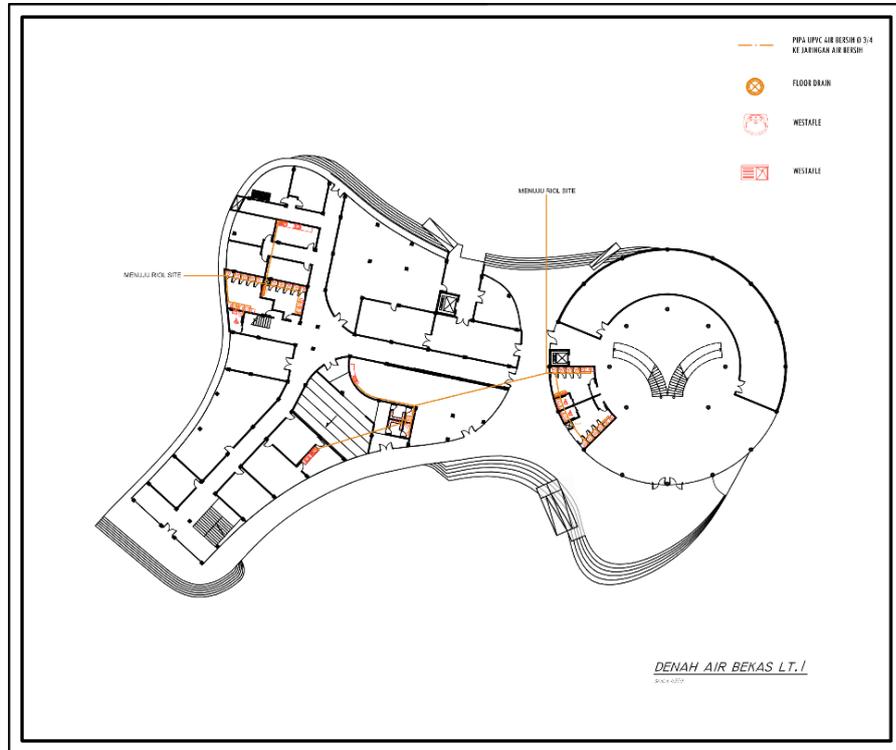


Gambar 6.41 Denah Rencana Air Kotor Lantai 1

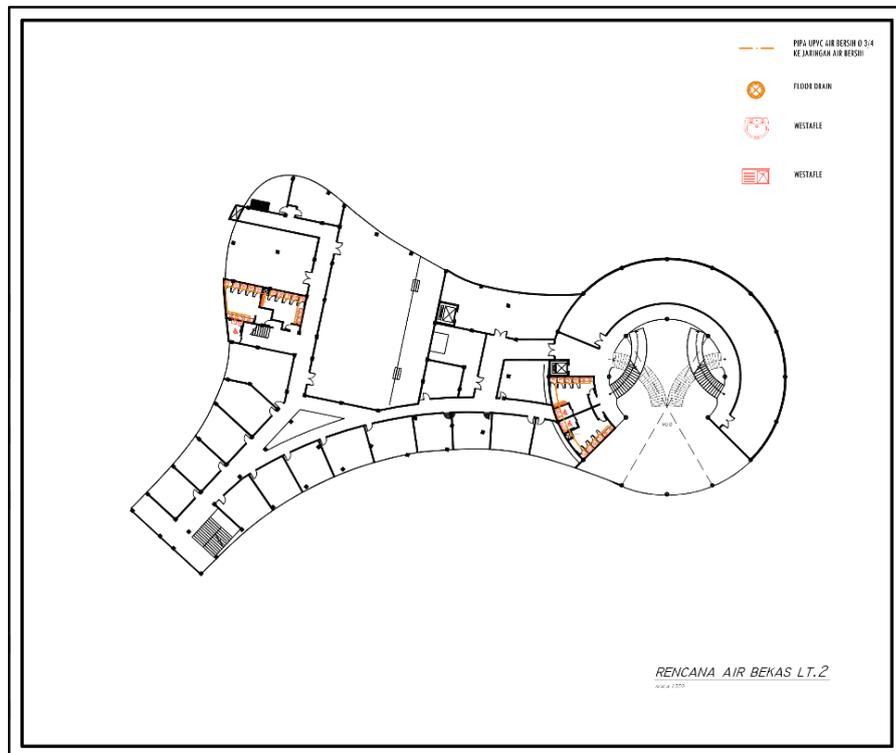


Gambar 6.42 Denah Rencana Air Kotor Lantai 2

6.3.3 Denah Rencana Air Bekas

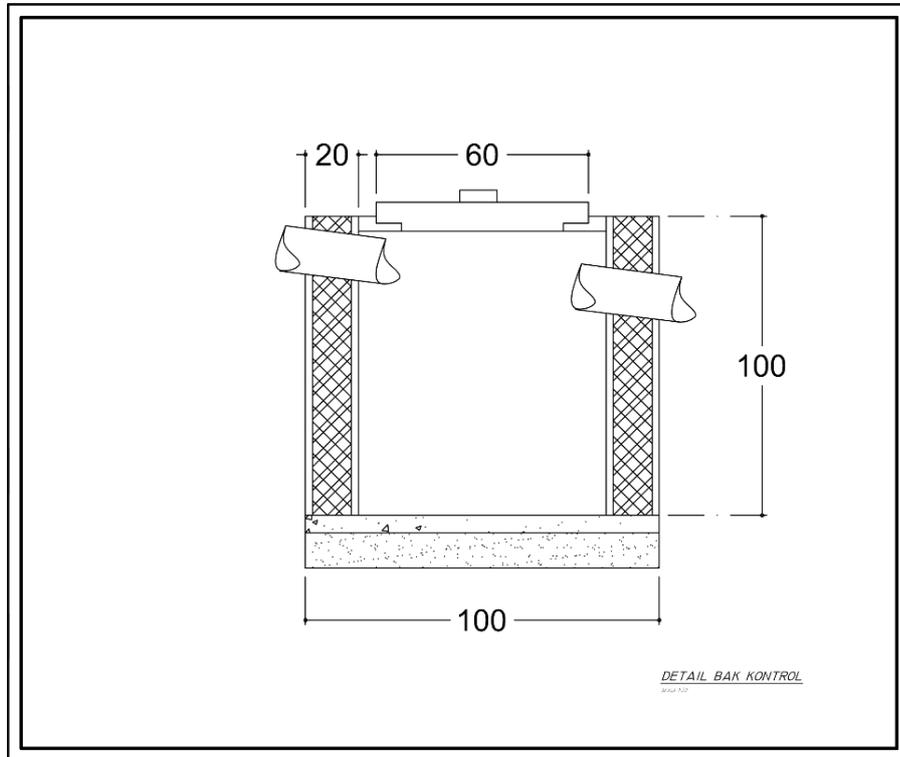


Gambar 6.43 Denah Rencana Air Bekas Lantai 1

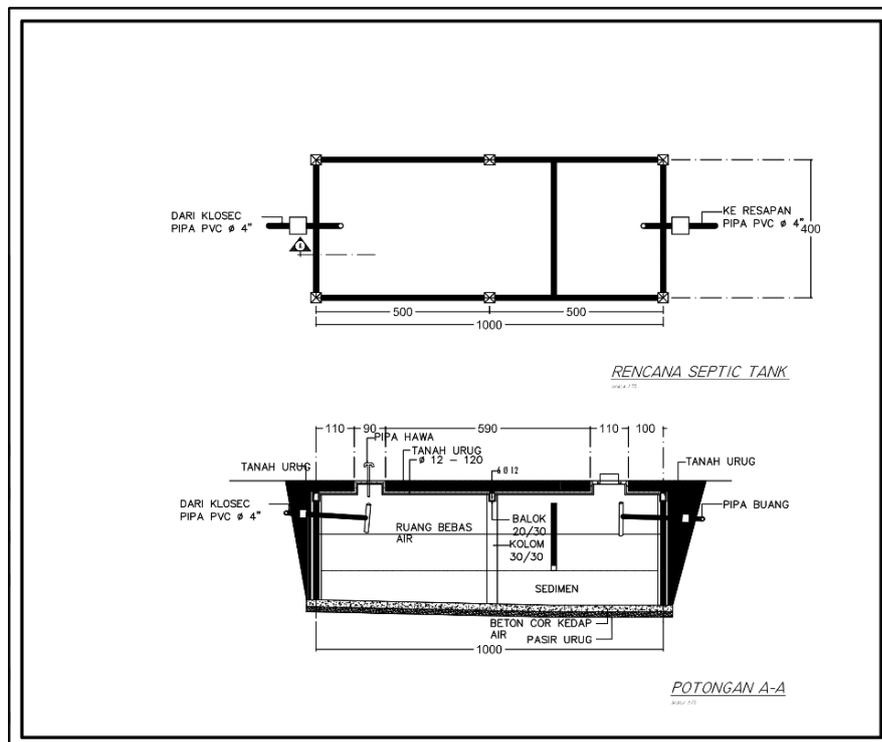


Gambar 6.44 Denah Rencana Air Bekas Lantai 2

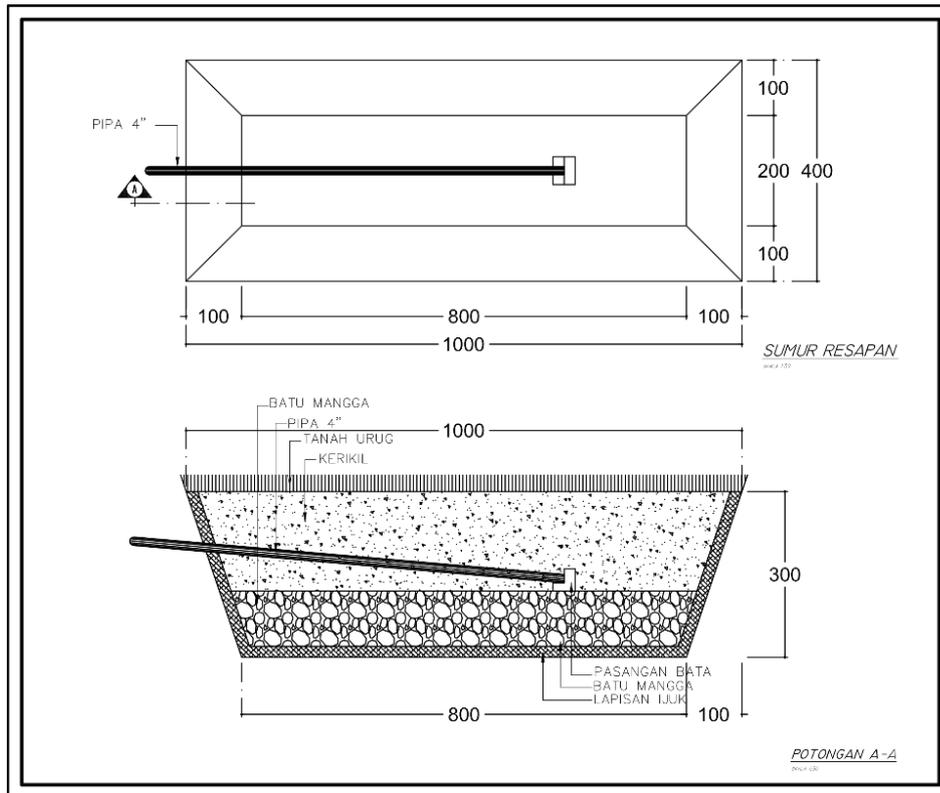
6.3.4 Detail Saluran Buang



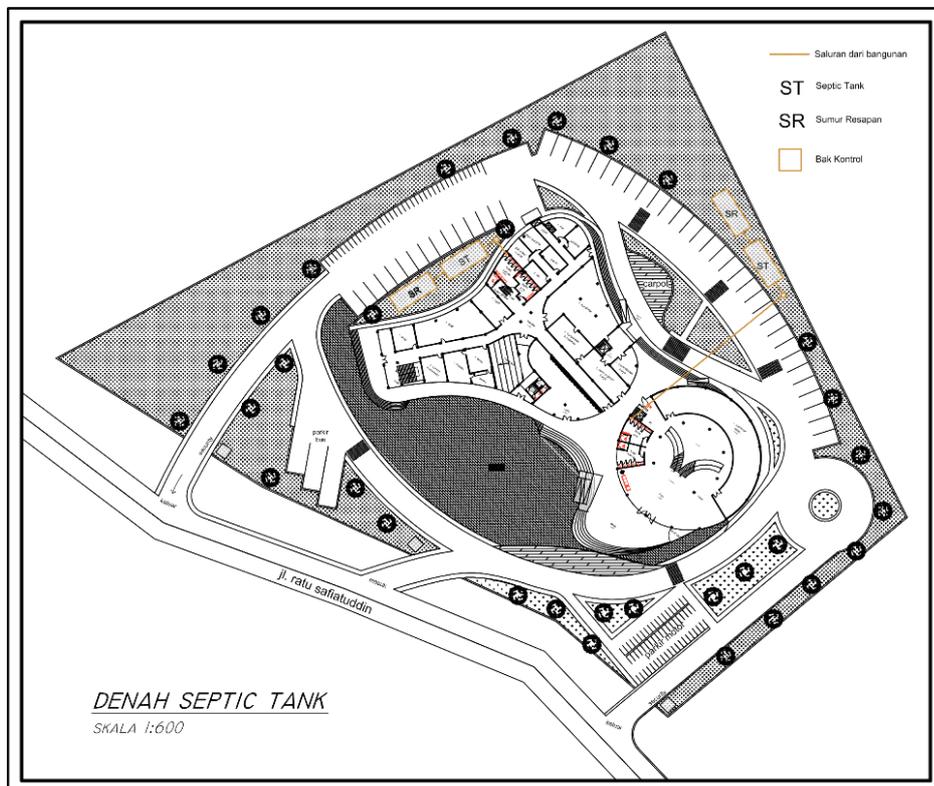
Gambar 6.45 Detail Bak Kontrol



Gambar 6.46 Detail Septic Tank

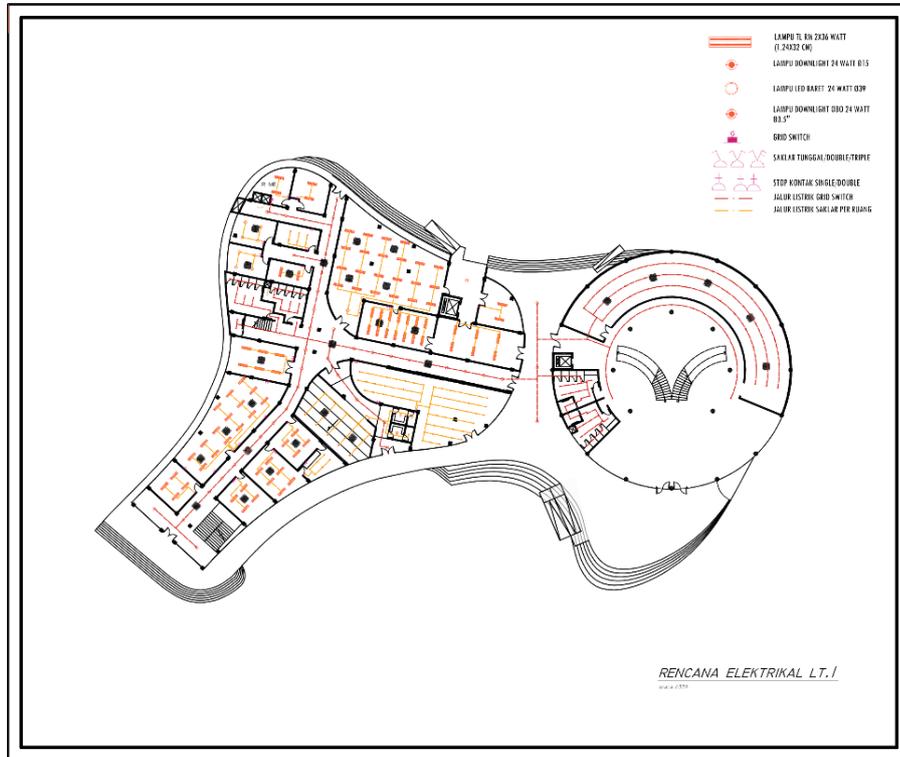


Gambar 6.47 Detail Sumur Resapan

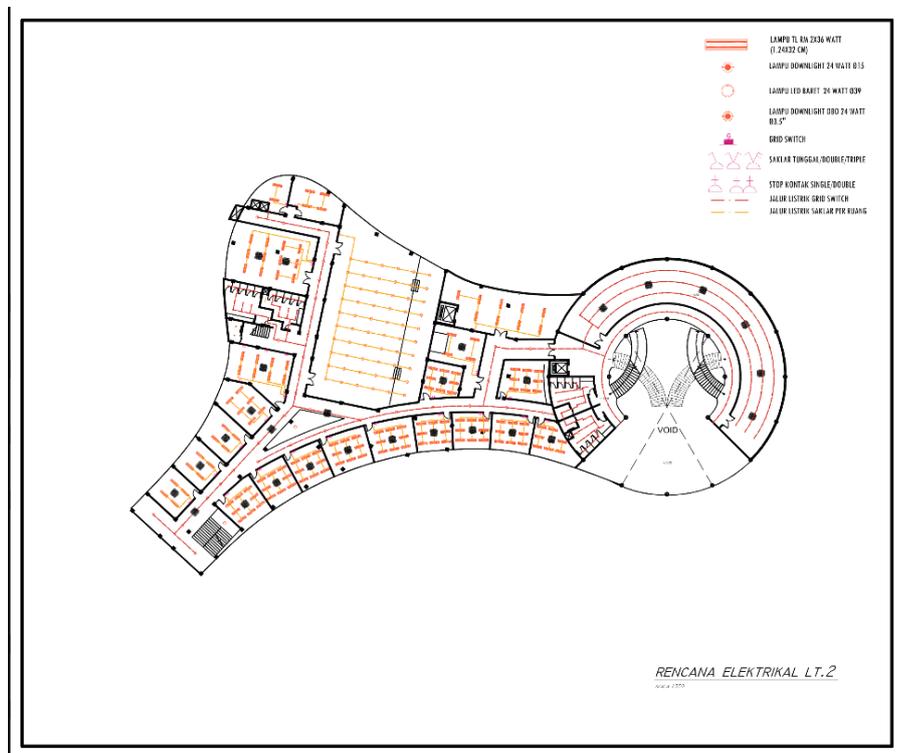


Gambar 6.48 Denah Saluran Akhir

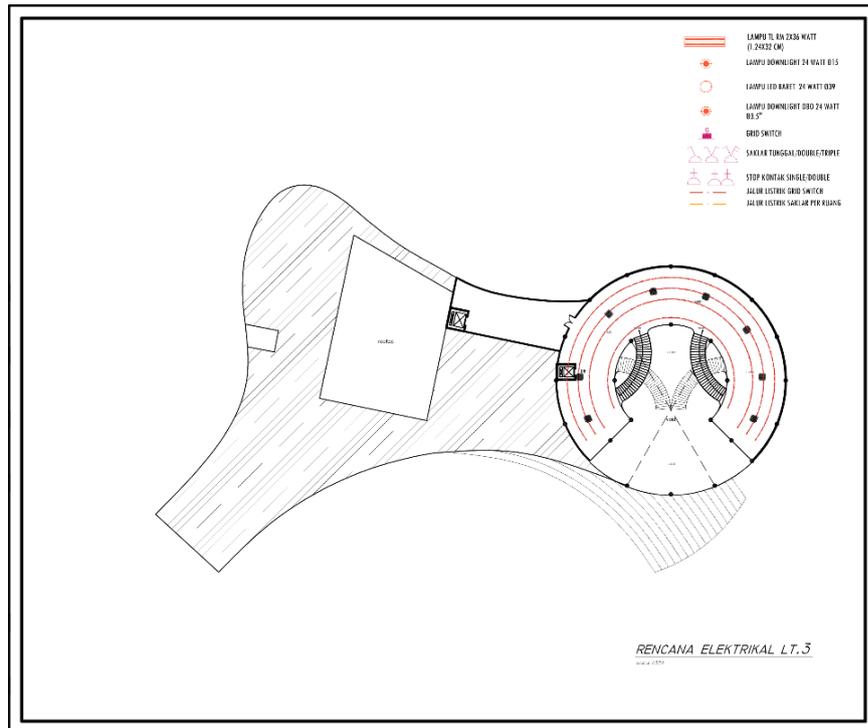
6.3.5 Denah Rencana Elektrikal



Gambar 6.49 Denah Rencana Elektrikal Lantai 1

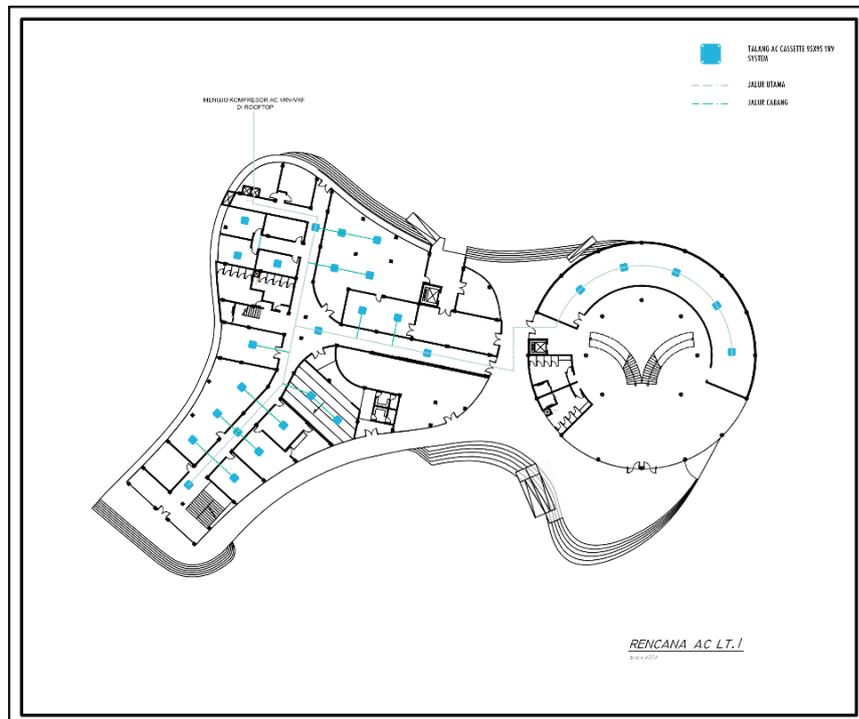


Gambar 6.50 Denah Rencana Elektrikal Lantai 2

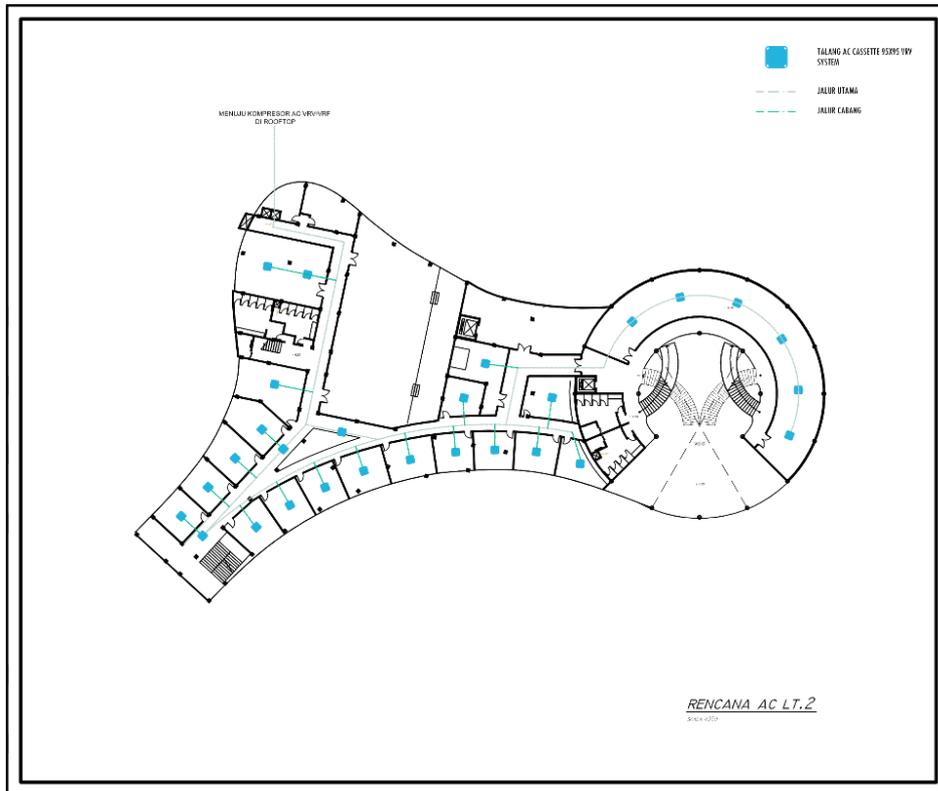


Gambar 6.51 Denah Rencana Elektrikal Lantai 3

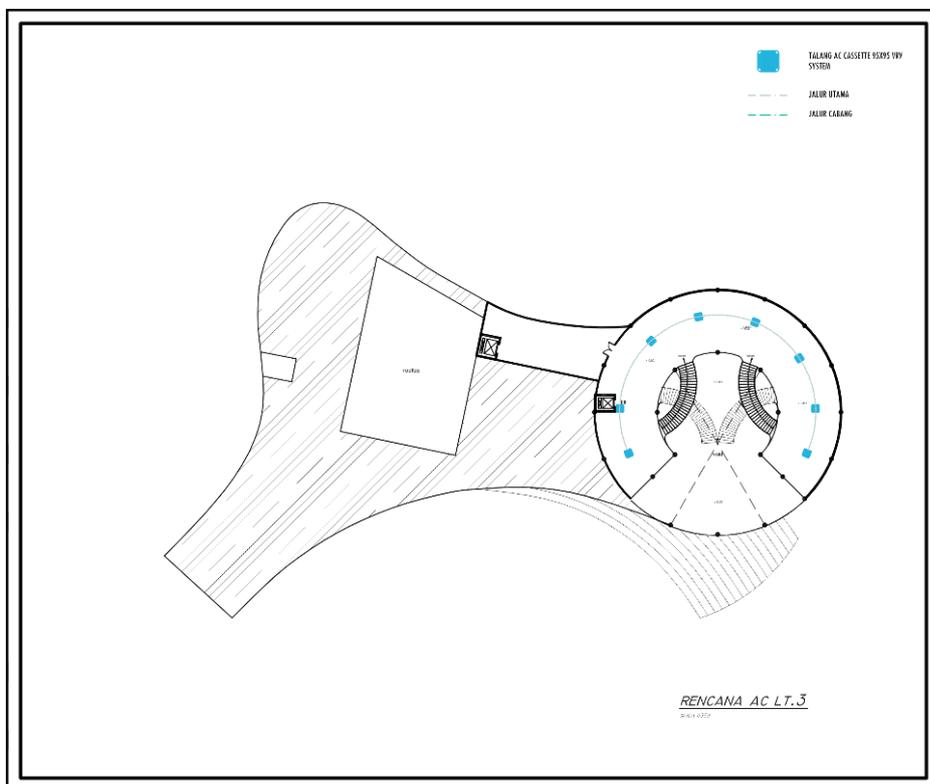
6.3.6 Denah Rencana Air Conditioner (Ac)



Gambar 6.52 Denah Rencana AC Lantai 1



Gambar 6.53 Denah Rencana AC Lantai 2



Gambar 6.54 Denah Rencana AC Lantai 3

6.4 Hasil Render 3D

6.4.1 Eksterior



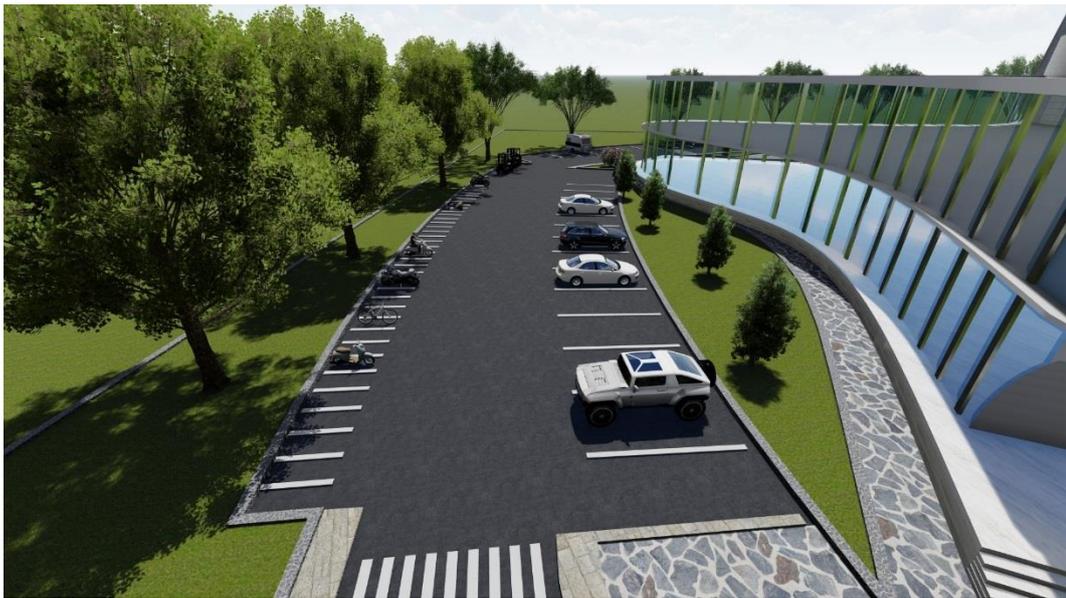
Gambar 6.55 Perspektif Mata Burung



Gambar 6.56 Teras *Entrance*



Gambar 6.57 Parkir Motor Pengunjung dan Exit



Gambar 6.58 Parkir Mobil & Motor Pengelola



Gambar 6.59 Parkir Bus

6.4.2 Interior



Gambar 6.60 Interior Lobi



Gambar 6.61 Interior Galeri



Gambar 6.62 Interior Ruang Kelas



Gambar 6.63 Interior Ruang Seminar/*Workshop*

DAFTAR PUSTAKA

- Abdi, A. W., & Rahma, F. (2018). TINGKAT KEBISINGAN SUARA TRANSPORTASI DI KOTA BANDA ACEH. *Jurnal Pendidikan Geografi*, 18(1), 10-21.
- Anggeraeni, R., Fadhly, N., & Ashfa Achmad. (2021). Analisis Jalur Trans Kutaraja di Kota Banda Aceh. *Jurnal Penelitian Transportasi Darat*, 23, 88-105.
- Astuti, S. (2015). *Peramalan Jumlah Pengunjung Museum Negeri Aceh Menggunakan Metode Dekomposisi*. Banda Aceh: Universitas Syiah Kuala.
- Bariarcianur, F. (2018, Januari 12). *Lima Fungsi Galeri Seni dalam Kehidupan Sosial*. Retrieved November 18, 2021, from artspace.id: <https://artspace.id/2018/01/12/lima-fungsi-galeri-seni-dalam-kehidupan-sosial/>
- Fatianda, S., Manan, N. A., & Ahmad, M. Y. (2020). Pekan Kebudayaan Aceh Dalam Perspektif Historis. *Indonesian Journal of Islamic Historic and Culture*, 63-79.
- Hasmunir, & Sajidah, C. F. (2016). Kajian Pemanfaatan Tsunami Escape Building Terhadap Mitigasi Bencana Masyarakat Yang Tinggal di Zona Merah Tsunami Kecamatan Meuraxa Kota Banda Aceh. *Jurnal Pendidikan Geosfer*, 1(2), 1-15.
- Kusumawijayanti, E. (2002). *Galeri Seni Rupa Modern di Yogyakarta*. Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia.
- Maharani, N. Y. (2015). PENGEMBANGAN ALUR SIRKULASI, SISTEM DISPLAY DAN PENCAHAYAAN PADA BANDUNG CONTEMPORARY ART SPACE. *Jurnal Tingkat Sarjana bidang Senirupa dan Desain*(1), 1-9.
- Mansurdin. (2020). *Pembudayaan Literasi Seni di SD*. Yogyakarta: Deepublish.
- Misbahuddin, Haris, S., & Widyawati, K. (2018). Perancangan Workshop dan Galeri Seni Rupa dengan Pendekatan Arsitektur Kontemporer di Jakarta Selatan. *Jurnal Arsitektur*, 01(01), 57-64.

- Nabila M. Y T, A. H., Irzaidi, & Muliadi. (2021). Perancangan Galeri Seni Rupa Aceh dengan Pendekatan Arsitektur Neo-Vernakular. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Arsitektur dan Perencanaan*, 5, 9-13.
- Neufert, E. (1996). *Data Arsitek*. Jakarta: Erlangga.
- Nuraini, S. D. (2019). Penerapan Arsitektur Kontemporer pada Perancangan The Orion Hotel and Resort. *Jurnal Tugas Akhir Arsitektur*, IV(2), 1-9.
- Nurhadiat, D. (2004). *Pendidikan Seni Rupa*. Jakarta: PT Grasindo.
- Rasmi R., R., Ayuningdiah, A., Tsania, E., Zefanya, T., Rachmi, R., Ardani, D. F., et al. (2015). *Arsitektur Kontemporer*. Bandung: Institute Teknologi Bandung.
- Sadikun, M. (2021, Agustus 4). *Memaknai Seni Visual Aceh*. Retrieved Desember 23, 2021, from Institut Seni Budaya Indonesia Aceh: <http://isbiaceh.ac.id/memaknai-seni-visual-di-aceh/>
- Sulistiyohadi, S. C., & Purnama, L. (2019). Galeri Seni Rupa Kontemporer. *Jurnal STUPA*, I(1), 390-399.
- Tandung, A. S., Jumawan, F., & Makkaraka, M. L. (2021). *Wajah Baru Bandara Buntu Kunik*. Makassar: Fakultas Teknik UNIFA.
- Yumita, E., & Sahriyadi. (2018). Galeri Seni Rupa di Banda Aceh. *Rumoh*, 8(15), 1-7.