



BAB V

KONSEP PERANCANGAN

BAB V

KONSEP PERANCANGAN

5.1. Tema Perancangan

Dalam perancangan arsitektur perlu menentukan tema sebagai dasar pengembangan yang akan diterapkan dalam rancangan bangunan. Tema digunakan untuk membantu proses perancangan desain agar dapat menghasilkan bentuk yang terarah dan sesuai dengan aspek yang diperhatikan. Tema juga membantu untuk dapat menentukan konsep secara spesifik dalam perancangan.

5.1.1. Pendekatan Tema

Penentuan tema perlu didasari adanya fakta dan isu yang terjadi di sekitar lokasi perancangan baik secara kondisi sosial ataupun arsitektural. Adanya fakta dan isu menjadi faktor permasalahan yang kemudian dapat menentukan *goal* atau tujuan sebagai bentuk acuan sehingga timbul tema dalam perancangan bangunan.

a. Fakta

- Seni kontemporer di Kota Surabaya mulai berkembang dengan adanya pameran-pameran seni kontemporer yang diselenggarakan di Surabaya yang dapat memicu seniman untuk berkarya seni kontemporer dan masyarakat umum untuk mulai mengenal tentang seni kontemporer.
- Perkembangan seni kontemporer di Surabaya masih terbilang kurang jika dibandingkan dengan Kota Yogyakarta, Bandung, dan Jakarta yang memiliki kegiatan pameran seperti ArtJog, Bandung Contemporary Art Award.
- Berkembangnya komunitas seni di kota Surabaya yang meningkat setiap tahunnya.

b. Isu

- Bagaimana merancang galeri yang dapat mewadahi kegiatan seni kontemporer dan mengedukasi serta menarik minat masyarakat umum tentang seni kontemporer di Surabaya.

- Bagaimana merancang galeri dengan tampilan bangunan yang memiliki kesan modern dan menarik di Surabaya.
 - Bagaimana merancang galeri yang mampu menjadi fasilitas pilihan terbaru yang dapat digunakan untuk kegiatan tahunan seni kontemporer di Surabaya.
- c. *Goal* atau tujuan
- Menghadirkan Galeri Seni Kontemporer di Surabaya yang mampu menjadi wadah baru kegiatan seni kontemporer yang menggerakkan seniman dan masyarakat umum Surabaya
 - Memvisualisasikan bangunan dengan penerapan Arsitektur Kontemporer menjadi bangunan seni yang menarik dan berkesan bagi masyarakat
 - Merancang bangunan dengan bentuk massa yang lebih besar dan memiliki fasilitas yang lebih memadai untuk dapat menampung pengunjung dalam jumlah yang banyak.

5.1.2. Penentuan Tema Rancangan

Berdasarkan analisis fakta, isu, dan tujuan maka diperoleh sebuah tema sebagai dasar perancangan bangunan galeri yaitu *Expression of Contemporary*. Pemilihan tema ini dilatar belakangi pada tujuan rancangan yang ingin mengembangkan seni kontemporer dengan merancang bangunan yang mengekspresikan tentang seni kontemporer melalui pendekatan arsitektur kontemporer. Kata "*Expression*" ditujukan mengekspresikan seni kontemporer melalui tampilan bangunan sesuai dengan seni yang akan dipamerkan.

5.2. Pendekatan Perancangan

Pendekatan yang digunakan dalam perancangan Galeri Seni Kontemporer adalah pendekatan Arsitektur Kontemporer. Arsitektur kontemporer digunakan untuk mengimplementasikan bentuk bangunan yang dapat menarik dalam segi visual bangunan dan juga memiliki prinsip yang sesuai dengan bangunan galeri.

Terdapat beberapa prinsip Arsitektur kontemporer yang dipilih dari penjelasan prinsip Egon Schrimbeck (Schrimbeck dan Cowan, 1987) dan akan diterapkan dalam rancangan, seperti :

a. Gubahan Bentuk yang Dinamis

Gubahan massa berbentuk oval dengan sedikit modifikasi sehingga akan membentuk kesan bangunan yang dinamis. Bentuk bangunan meliputi dinding dan fasad akan diterapkan secara dinamis dari segi visual untuk menunjukkan bangunan yang ditujukan sebagai galeri seni.

b. Konsep Ruang yang Terbuka

Prinsip ini diterapkan dalam ruangan galeri seperti ruang pameran yang memerlukan luas ruangan yang besar dan meminimalisir adanya sekat sehingga memberikan kesan ruangan yang luas dan terbuka. Hal ini juga akan mendukung kegiatan seperti pameran seni di dalamnya yang tentu memerlukan ruangan luas.

c. Eksplorasi Elemen Lanskap

Eksplorasi elemen lanskap diterapkan dengan membuat area taman menjadi ruang pameran outdoor. Area taman juga bisa menjadi tempat alternatif pameran dan juga terdapat amphiteater yang bisa digunakan untuk kegiatan seni. Tidak lupa dengan memberikan vegetasi di taman untuk tetap memberikan kesan hijau di sekitar bangunan.

5.3. Metode Perancangan

Dari tema dan pendekatan perancangan yang telah diuraikan di atas, ditetapkan metode untuk perancangan Galeri Seni Kontemporer yaitu Metode Metafora. Arsitektur metafora merupakan sebuah kiasan atau ungkapan bentuk yang diwujudkan dalam bangunan dengan harapan akan menimbulkan tanggapan dari orang yang menikmati atau memakai karyanya (Abarchitects, 2013). Menurut Abarchitects (2013) Arsitektur Metafora memiliki beberapa prinsip yaitu :

a. Mencoba atau berusaha memindahkan keterangan dari suatu subjek ke subjek lain.

- b. Mencoba atau berusaha untuk melihat suatu subjek seakan-akan sesuatu hal yang lain.
- c. Mengganti penyelidikan fokus area penelitian konsentrasi atau atau penyelidikan lainnya (dengan harapan jika dibandingkan atau melebihi perluasan kita dapat menjelaskan subjek yang sedang dipikirkan dengan cara baru).

Menurut Antony C. mengklasifikasikan bahwa terdapat tiga kategori dari metode metafora, yaitu :

- a. Metafora Intangible

Intangible (metafora abstrak) : merupakan konsep, ide, kondisi manusia serta kualitas tertentu yaitu, individualitas, kealamian, tradisi, komunitas dan budaya. Ide-ide tersebut dapat berasal dari pemberangkatan metaforik sebuah konsep yang abstrak.

- b. Metafora Tangible

Tangible (metafora konkrit) : merupakan dasar atau landasan dari metafora yang ditimbulkan langsung dari beberapa karakter visual atau material.

- c. Metafora Kombinasi

Combine (metafora kombinasi) : landasan inti dari metafora kombinasi yang berasal dari konseptual dan visual. Visual yang digunakan adalah sebagai dalih yang mendeteksi kebaikan, kualitas serta fundamental dari suatu wadah visual tertentu.

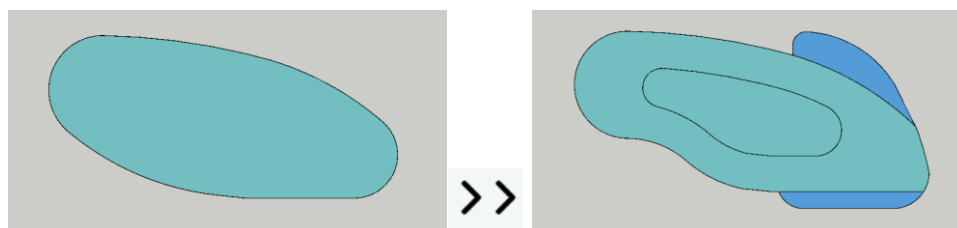
Dalam rancangan bangunan Galeri Seni Kontemporer akan menggunakan metode Metafora Intangible yang merupakan perwujudan desain dari sebuah makna yang kemudian menjadi suatu karya arsitektur.

5.4. Konsep Perancangan

Konsep perancangan merupakan bentuk implementasi dalam penerapan tema yang telah ditentukan berdasarkan fakta dan isu ke dalam rancangan Galeri Seni Kontemporer Surabaya. Dari tema yang ditentukan yaitu *Expression of Contemporary* atau bentuk ekspresi dari seni kontemporer.

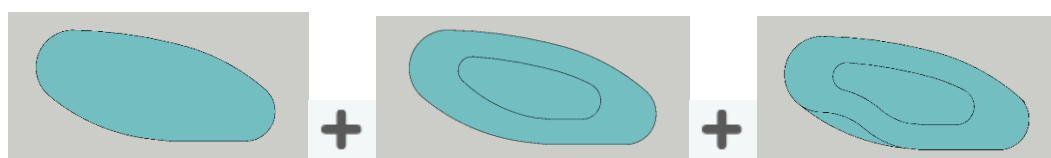
5.4.1. Konsep Bentuk

Bentuk massa bangunan berdasar dari seni kontemporer dan salah satu prinsip arsitektur kontemporer. Seni kontemporer merupakan seni yang akan terus bertahan dan mengikuti perkembangan zaman. Seni ini akan selalu berkesinambungan dengan apa yang terjadi di masa itu dan yang akan datang. Hal ini menjadi acuan dari konsep bentuk bangunan dengan dasar kata berkesinambungan. Berkesinambungan dimaknai sebagai bentuk sifat seni kontemporer yang akan selalu dinamis dengan kondisi pada saat itu. Konsep ini kemudian diterapkan secara arsitektur ke dalam bangunan seperti bangunan yang dinamis dan mengalir. Bentuk seperti lingkaran atau oval memungkinkan untuk merepresentasikan sebagai bentuk yang dinamis dan mengalir. Bentuk ini juga disesuaikan dengan salah satu prinsip arsitektur kontemporer yaitu gubahan bentuk yang dinamis. Bentuk oval menjadi konsep yang akan diterapkan ke dalam bangunan yang kemudian akan sedikit dimodifikasi untuk menghilangkan rasa monoton dari bentuk oval.



Gambar 5. 1. Ide Bentuk Bangunan dan Bentuk Bangunan yang Diterapkan

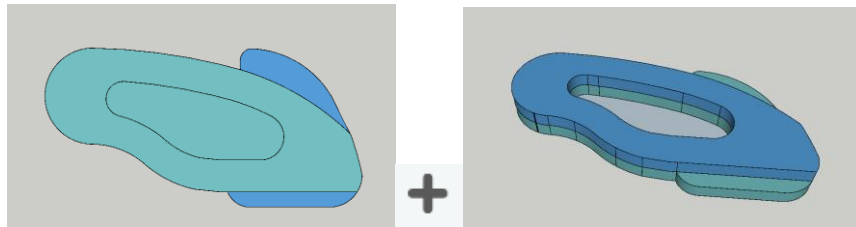
Sumber : Dokumen Pribadi



Gambar 5. 2. Proses Modifikasi Oval

Sumber : Dokumen Pribadi

Modifikasi bentuk dilakukan dengan memberikan lengkungan kedalam di sisi bagian depan oval.



Gambar 5. 3. Bentuk Dasar Bangunan

Sumber : Dokumen Pribadi

Pada gambar 5.3 diatas menunjukkan hasil dari bentuk oval yang telah dimodifikasi dan penambahan level dari bangunan.

5.4.2. Konsep Tampilan

Konsep tampilan bangunan berdasar dari seni kontemporer melalui metode metafora intangible. Konsep berawal dari tema yang ingin mengekspresikan seni kontemporer yang kemudian diterapkan ke fasad bangunan. Konsep tampilan adalah Rasa dari Seni dengan tujuan untuk menunjukan makna seni yang kemudian diterapkan ke fasad sehingga pengunjung akan dapat merasakan rasa seni dari tampilan bangunan. Makna seni diambil dari karakteristik setiap seni yang akan dipamerkan di dalam galeri. Karakteristik seni diambil dari bentuk dan penyajian yang biasa dilakukan seniman ke karya yang dibuat. Terdapat 5 seni yang akan ditampilkan yaitu seni lukis, seni instalasi, performance art, video mapping, dan seni patung. Setiap seni tersebut diklasifikasikan untuk mendapatkan karakteristik yang dapat digunakan sebagai acuan fasad nantinya. Berikut klasifikasi dari setiap seni :

1. Seni Lukis

- **Kebebasan Penggunaan Warna dan Kanvas sebagai Material Utama**

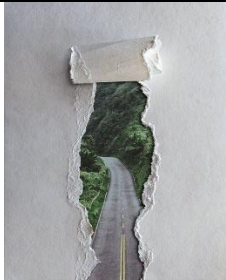
Tabel 5.1. Klasifikasi Seni Lukis

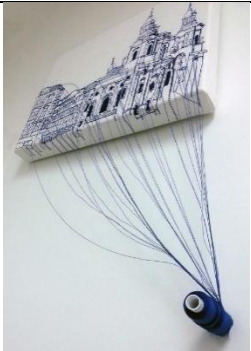
Bentuk	Material	Klasifikasi
	Cat akrilik, cat semprot di atas kanvas	Kebebasan Penggunaan Warna dan Kanvas sebagai Material Utama
	Akrilik, cat semprot, spidol di atas kanvas	
	Akrilik, cat semprot, spidol di atas kanvas	
	Akrilik, cat semprot, spidol di atas kanvas	

	Cat neon di atas kanvas	
---	-------------------------------	--

- **Penggabungan seni dari 2 dimensi dengan 3 dimensi**

Tabel 5.2. Klasifikasi Seni Lukis

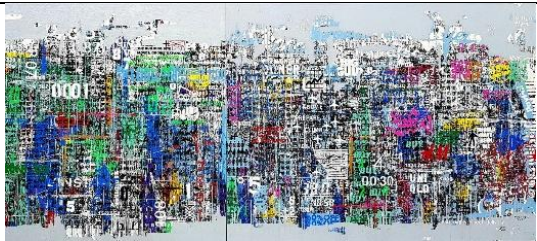
Bentuk	Material	Klasifikasi
	Cat akrilik, batu, kanvas	Penggabungan seni dari 2 dimensi dengan 3 dimensi
	Akrilik, kanvas	
	Akrilik, benang, kanvas	

	Benang di atas kanvas	
	Cat, benang, kanvas	

- Unsur Seni seperti Penggunaan Garis dan Tidak Beraturan

Tabel 5.3. Klasifikasi Seni Lukis

Bentuk	Material	Klasifikasi
	Cat , kanvas	Penggunaan garis dan tidak beraturan
	Cat, kanvas	

	Akrilik, kanvas	
	Cat, kanvas	
	Alkyd enamel di atas kanvas	

2. Seni Instalasi

- **Interaksi dengan Manusia Langsung**

Tabel 5.4. Klasifikasi Seni Instalasi

Bentuk	Material	Klasifikasi
	Cermin, silikon, kompresor udara	Interaksi dengan Manusia Langsung

	Lukisan akrilik pada papan, besi	
	Manekin dan kain	
	Manekin dan kain	
	Cermin, patung tanah, serbuk batu bata, resin fiber	

- **Ruang sebagai Konsep**

Tabel 5.5. Klasifikasi Seni Instalasi

Bentuk	Material	Klasifikasi
--------	----------	-------------

	Cermin, silikon, kompresor udara	Ruang sebagai konsep
	Lukisan akrilik pada papan, besi	
	Kain, lampus, batu bata, air	
	Besi laser cut	
	Keramik, benang nilon	

- **Skala yang besar**

Tabel 5.6. Klasifikasi Seni Instalasi

Bentuk	Material	Klasifikasi
	Cermin, silikon, kompresor udara	Skala yang besar
	Lukisan akrilik pada papan, besi	
	Kain	
	-	
	Resin, benang, cat otomotif and coating	

3. Performance Art

- Ekspresif

Tabel 5.7. Klasifikasi Performance Art

Bentuk	Keterangan	Klasifikasi
	Mengecat menggunakan rambut	Pertunjukan yang ekspresif dari seniman
	Teamlab Borderless	
	Membungkus badan dengan kain	
	Mengecat diri dengan cat di atas kanvas	

	Mengikat diri dengan ratusan tali	
---	---	--

4. Seni Video Mapping

- Pemanfaatan dan penggunaan cahaya

Tabel 5.8. Klasifikasi Seni Video Mapping

Bentuk	Keterangan	Klasifikasi
	Yayoi Kusuma, Infinite Mirror Rooms	Pemanfaatan dan Penggunaan cahaya
	Teamlab Borderless	
	Teamlab Borderless	

	Teamlab Borderless	
	-	

5. Seni Patung

- Eksperimen Material

Tabel 5.9. Klasifikasi Seni Patung

Bentuk	Keterangan	Klasifikasi
	Bagian dari mesin	Eksperimen Material
	Lembar Akrilik	

	Kardus dibentuk wajah manusia	
	Lapisan koran	
	Resin dan pisau besi	

Dari beberapa tabel di atas ditemukan beberapa pernyataan sebagai karakteristik dari setiap seni yang akan menjadi acuan fasad bangunan, sebagai berikut :

Tabel 5.10. Hasil Klasifikasi Karakteristik Setiap Seni

No	Seni	Karakteristik	Desain
1	Seni Lukis	Kebebasan Penggunaan Warna dan Kanvas sebagai Material Utama	- Penggunaan banyak warna - Membuat fasad terlihat seperti kanvas

		• Penggabungan seni dari 2 dimensi dan 3 dimensi • Unsur seni seperti penggunaan garis dan tidak beraturan	• Membuat fasad timbul dan tidak • Membuat fasad dengan unsur garis dan terdapat bagian yang terlihat seperti garis tidak beraturan
2	Seni Instalasi	• Interaksi dengan manusia langsung • Ruang sebagai konsep • Skala yang besar	• Fasad dibuat dengan bentuk yang dapat berinteraksi dengan pengunjung • Membuat area terlihat seperti seni instalasi
3	Performance Art	• Ekspresif	• Membuat fasad yang bisa berinteraksi langsung dengan pengunjung dan pengunjung dapat mengekspresikan tersebut
4	Seni Video Mapping	• Penggunaan dan pemanfaatan cahaya	• Memanfaatkan cahaya sebagai interaksi fasad
5	Seni Patung	• Eksperimen material	• Eksperimen material di fasad

Tampilan fasad tidak sepenuhnya menggunakan konsep seperti di atas, terdapat bagian bangunan yang menerapkan konsep menyesuaikan dengan bentuk bangunan. Tampilan bangunan dibuat mengikuti bentuk bangunan yang oval dengan fasad mengelilingi bangunan. Fasad juga dibuat tersambung dengan atap untuk memberikan kesan mengalir pada bangunan. Fasad nantinya akan

menggunakan material *Aluminium Composite Panel Matte* dan untuk bagian atap akan menggunakan sistem sandwich panel. Sandwich panel merupakan sistem material yang terdiri dari lapisan kulit penutup atas, inti insulasi, dan kulit penutup bawah. Sistem ini menggunakan material inti *Polyurethane* (PU) dan dilapisi material baja galvalum sehingga material akan dikombinasikan dibagian yang tersambung dengan fasad. Material *Polyurethane* (PU) adalah material isolasi termal yang dapat mengurangi panas suhu antar ruang luar dan dalam. Material ini digunakan untuk mengurangi suhu panas di dalam bangunan. Untuk lapisan kulit menggunakan baja galvalume karena material yang lebih tahan panas terhadap kondisi cuaca. Fasad ACP ini juga berfungsi sebagai *sun shading* pada bangunan bagian depan yang menghadap matahari.



Gambar 5. 4. Referensi Fasad *Aluminium Composite Panel Matte* dan Panel Sandwich

Sumber : Pinterest dan Balex Metal

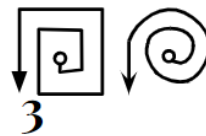
5.4.3. Konsep Ruang Dalam

Konsep ruang dalam menerapkan ruangan terbuka lebar Dengan luasnya ruangan akan membantu penataan peletakan koleksi pada ruang pameran menjadi lebih baik dan memiliki sirkulasi yang tertata. Penataan koleksi karya seni dibedakan menjadi tiap bagian ruang sesuai jenis seninya.

a. Ruang Pameran Tetap

Pembagian zona penataan koleksi pada Ruang Pameran Tetap dibuat secara berurutan dengan membagi menjadi 4 bagian yaitu ruang seni instalasi, ruang video mapping, seni patung dan seni lukis. Sirkulasi yang diterapkan merupakan pola sirkulasi sirkular yang membentuk pola

melingkar mengelilingi setiap sudut bangunan. Pola yang diterapkan juga sesuai dengan bentuk bangunan yang oval sehingga penataan ruang dibuat tertata berurutan. Bagian awal ruang pameran tetap akan disuguhkan dengan ruang seni instalasi dan terdapat juga ruang video mapping. Setelah itu pengunjung diarahkan ke ruang seni patung yang kemudian tersambung juga dengan ruang seni lukis. Pola ini diterapkan untuk memberikan kesan tertata dan sirkulasi yang jelas pada ruang pameran.



Gambar 5. 5. Pola Sirkulasi Sirkular

Sumber : De Chiara and Calladar (1973)

Peletakan koleksi dalam setiap ruangan disesuaikan dengan dimensi ukuran seni seperti seni dengan ukuran besar dan sedang akan diletakkan di bagian tengah. Seni dengan ukuran kecil yang dapat dimasukkan dalam vitrine dan seni seperti lukisan akan diletakkan di pinggir ruangan menempel dinding. Pola penataan ini digunakan untuk memudahkan perputaran sirkulasi dalam setiap ruang seni.



Gambar 5. 6. Referensi Penataan Karya Seni

Sumber: Pinterest

Warna yang diterapkan dalam ruangan merupakan warna netral guna memberikan kesan sederhana dan dapat menyesuaikan tiap seni yang dipamerkan. Warna netral juga tidak memberikan kesan ramai dalam ruangan yang nantinya akan banyak dipamerkan karya seni.



Gambar 5. 7. Penggunaan Warna Netral Dalam Ruangan

Sumber : Pinterest

b. Ruang Pameran Tetap (Seni 3D *Video Mapping*)

Seni *Video Mapping* diletakkan dalam ruangan tersendiri dari ruang pameran seni yang lain. Seni ini memerlukan ruangan kosong tanpa adanya sekat apapun dengan seni yang ditampilkan pada setiap dinding ruangan. Untuk menampilkan seni ini dibutuhkan beberapa proyektor yang diletakkan di langit-langit ruangan.



Gambar 5. 8. Referensi Ruang Seni *Video Mapping*

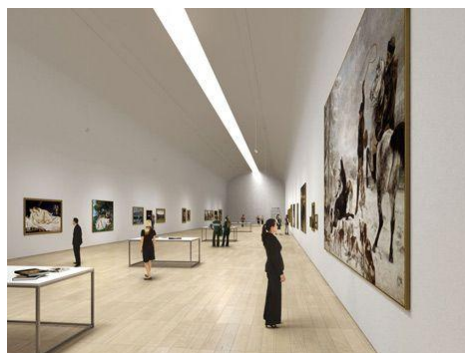
Sumber : Pinterest

c. Ruang Performance Art

Ruang seni pertunjukan berada di luar ruang pameran tetap maupun temporer karena tidak setiap waktu akan ada seniman yang tampil. Ruang seni ini dibuat semi terbuka dan dapat diakses langsung.

d. Ruang Pameran Temporer

Ruang pameran temporer dibuat menjadi ruang terbuka lebar tanpa adanya partisi karena ruangan ini dapat berubah sesuai dengan kegiatan yang akan dilakukan di dalamnya. Bentuk sirkulasi dan penataan koleksi juga berubah-ubah sesuai event yang ingin diterapkan pada saat itu. Warna yang diterapkan dalam ruangan merupakan warna netral dominan putih untuk dapat menyesuaikan setiap event seni yang akan dilakukan dalam ruang pameran.

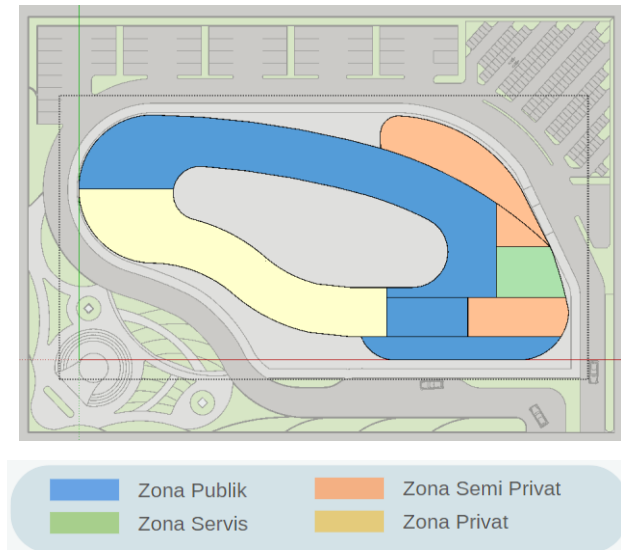


Gambar 5. 9. Referensi Ruang Pameran Temporer

Sumber : Pinterest

5.4.4. Konsep Ruang Luar

a. Pola Tataan Tapak



Gambar 5. 10. Pola Tataan Massa Bangunan

Sumber : Dokumen Pribadi

Tataan massa terbentuk dari 1 massa bangunan yang berada di tengah lahan dengan sirkulasi yang diterapkan mengelilingi di sisi bangunan. Penataan ini menyesuaikan bentuk lahan yang persegi panjang sehingga bentuk bangunan berbentuk oval. Penerapan bangunan dan *hardscape* terbentuk 60% dari keseluruhan lahan sedangkan untuk *softscape* terbentuk 40%. Penataan massa bangunan galeri menekankan bentuk massa yang terpusat ditengah.

b. Sirkulasi

Sirkulasi dibuat dengan mengelilingi bangunan yang terpusat di tengah. Sirkulasi berawal dari bagian selatan lahan sebagai pintu masuk kendaraan yang kemudian jalur kendaran dibuat memutar bangunan yang berada di tengah. Untuk memasuki site, kendaraan dapat masuk melalui sisi selatan lahan lalu diarahkan ke utara memasuki area parkir

pada sisi utara dan timur lahan. Selain itu, terdapat juga pedestrian street yang mengelilingi setiap sisi bangunan.



Gambar 5. 11. Pola Sirkulasi Manusia dan Kendaraan

Sumber : Dokumen Pribadi

5.4.5. Konsep Parkir

Area parkir kendaraan diletakkan di bagian timur atau belakang lahan untuk mengoptimalkan bagian depan bangunan agar lebih terlihat dari sisi luar lahan. Alur jalan untuk parkir tidak mengganggu area parkir. Parkir motor berada di Selatan lahan. Untuk parkir pengelola dan pengunjung berada di satu area yang sama namun dibedakan dengan adanya tanda antara pengelola dan pengunjung.



Gambar 5. 12. Konsep Parkir Mobil dan Parkir Motor

Sumber : Pinterest

5.4.6. Konsep Vegetasi

Vegetasi dominan diletakkan pada bagian depan dan belakang lahan dengan tujuan menjadi pemecah angin yang dari arah timur dan meminimalisir bangunan

terpapar langsung dengan sinar matahari. Selain itu, vegetasi juga ditanam di area taman sebagai aspek peneduh untuk mengurangi sinar matahari langsung dan sebagai penghias di dalam ruang terbuka rancangan.



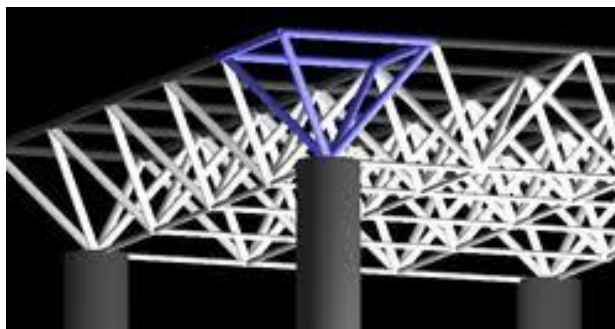
Gambar 5. 13. Referensi Peletakan Vegetasi

Sumber : Pinterest

5.4.7. Konsep Struktur

Struktur yang diterapkan dalam rancangan bangunan adalah sistem *post dan space frame*. Sistem ini digunakan untuk menghindari penggunaan balok atas di lantai 2. Hal ini ditujukan untuk memberikan ruang lebih ruang pameran temporer di lantai 2. .

Untuk sistem struktur atap akan menggunakan sistem space frame. Bagian void yang berada di tengah bangunan menggunakan atap dengan struktur space frame.



Gambar 5. 14. Sistem *Post and Space Frame*

Sumber : ResearchGate

5.4.8. Konsep Material

Secara keseluruhan material yang akan dipakai dalam rancangan meliputi beton, baja, kaca, baja ringan, *aluminium composite panel matte*, *glass block*, *Polyurethane*, dan baja galvanis. Dengan rancangan yang dominan akan menerapkan fasad mengelilingi bangunan maka penggunaan material *aluminium composite panel*, dan sistem sandwich panel diperlukan. Material ACP akan digunakan hanya pada fasad bangunan yang kemudian dikombinasikan dengan material sandwich panel sebagai atap bangunan. Baja dan baja ringan ditujukan sebagai rangka struktur dari penerapan fasad dan juga atap.



Gambar 5. 15. *Aluminium composite panel matte* dan Sandwich Panel

Sumber : Metroglass

5.4.9. Konsep Mekanikal Elektrikal

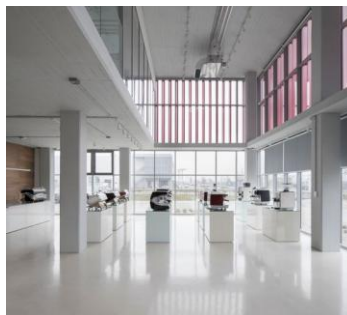
a. Konsep Penghawaan

Penghawaan yang diterapkan menggunakan penghawaan buatan HVAC karena ruangan yang memerlukan kondisi khusus untuk menjaga keawetan dari karya seni di dalamnya. Penghawaan buatan diterapkan ke setiap dalam galeri, terutama untuk ruang yang berhubungan dengan karya seni. Penghawaan buatan diterapkan dengan menggunakan AHU sebagai saluran udara masuk. Pengaturan tingkat suhu dalam ruang perlu dilakukan dengan baik untuk menjaga suhu ruangan dapat menjaga koleksi karya seni.

b. Konsep Pencahayaan

Sistem pencahayaan memiliki peran penting dalam bangunan galeri seni sebagai aspek pendukung dalam memamerkan setiap karya seni. Dengan adanya cahaya yang cukup dalam ruangan memberikan hasil visual yang baik dari setiap karya seni. Pencahayaan buatan diterapkan ke setiap ruangan terutama pada ruang pameran. Untuk pencahayaan alami diterapkan ke ruang seperti ruang pengelola, toilet dan cafeteria.

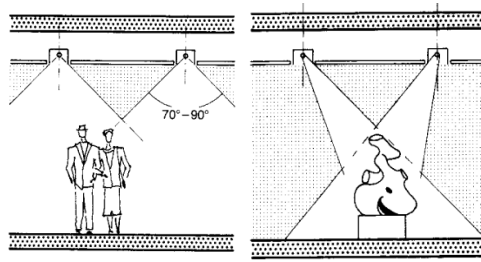
Penerapan cahaya alami ke dalam ruang dilakukan dengan sistem *side lighting*. Sistem *side lighting* diterapkan pada cafeteria dan ruang pengelola dengan dinding yang menggunakan material kaca. Untuk mengurangi sinar secara langsung perlu diterapkan *sun shading* di bagian fasad.



Gambar 5. 16. Referensi *Side Lighting*

Sumber : Pinterest

Untuk pencahayaan buatan diterapkan ke setiap ruangan karena tidak semua ruangan akan menerapkan pencahayaan alami. Cahaya buatan juga penting dalam ruang pameran sebagai penerangan sorot langsung ke karya seni. Jenis pencahayaan buatan yang digunakan meliputi lampu sorot terarah untuk menyorot langsung ke karya seni dan lampu penerangan simetris untuk penerangan secara luas di dalam ruangan.



Gambar 5. 17. Sistem Lampu Penerangan Simetris dan Lampu Sorot Terarah

Sumber : Neufferst, Ernst (1996)

c. Konsep Transportasi Vertikal

Transportasi vertikal yang diterapkan dalam bangunan yaitu tangga, ramp, dan lift. Ramp hanya digunakan untuk menuju ke ruang pameran temporer yang berada di lantai dua. Tangga dan lift digunakan untuk akses ke lantai dua ketika menuju ke area pengelola dan ruang semi privat seperti studio seni dan ruang workshop. Selain itu terdapat lift barang yang diletakkan di ruang penyimpanan untuk memudahkan pemindahan dan penempatan karya seni di lantai dua.



Gambar 5. 18. Referensi Ramp, Tangga, dan Lift.

Sumber : Pinterest

d. Konsep Jaringan Listrik

Sumber listrik yang digunakan pada rancangan bangunan berasal dari distribusi PLN sekitar tapak. Selain itu, terdapat cadangan sumber listrik dari Generator Set yang diletakkan di bangunan bagian belakang guna mengantisipasi ketika terjadi pemadaman listrik.

5.4.10. Konsep Utilitas

a. Konsep Jaringan Air Bersih

Sistem jaringan air bersih bersumber dari PDAM kota dengan menggunakan sistem penampungan di tandon bawah terlebih dahulu yang kemudian disalurkan ke seluruh bangunan menggunakan pompa dorong. Setelah itu air didistribusikan ke seluruh bangunan melalui pipa-pipa dalam bangunan. Sistem air bersih menerapkan pompa inverter untuk menghemat daya listrik yang digunakan.

b. Konsep Jaringan Air Kotor

Terdapat limbah cair dan limbah padat yang perlu disalurkan ke pusat pembuangan. Limbah cair dapat didaur ulang sebagai air untuk menyiram tanaman dan flush toilet. Limbah padat dan limbah cair yang digunakan flush toilet kemudian ditampung di septic tank dan kemudian disalurkan ke sistem drainase kota.