

Fine Art Gallery in Bandung with Contemporary Architecture Approach

Galeri Seni Rupa di Bandung dengan Pendekatan Arsitektur Kontemporer

Wima Alkad Albadira¹,Andiyan²,Fajar Ikhwan Harnomo³

Program Studi Arsitektur, Universitas Faletahan

wima.albadira@gmail.com

Abstrak

Kota Bandung termasuk salah satu kota kreatif yang ada di Indonesia. Banyak komunitas kreatif yang ada di kota Bandung, Bandung memiliki banyak kreativitas dan terpilih sebagai proyek percobaan kota kreatif se Asia Pasifik. Keberhasilan pengembangan citra Bandung sebagai kota kreatif sangat bergantung pada orang-orang yang tersedia, komunitas kreatif. Berdasarkan Peraturan Presiden Nomor 72 Tahun 2015 Seni Rupa merupakan salah satu kebijakan pemerintah, dalam melancarkan rencana Strategis (Renstra) memerlukan wadah bagi para seniman maupun penikmat seni berupa fasilitas seperti galeri seni rupa. Dengan adanya galeri seni rupa sebagai tambahan sarana dan prasarana seni diharapkan bisa menjadi pendorong perkembangan perekonomian kreatif seni rupa dan sekaligus berkontribusi dalam memberikan wadah para seniman dan penikmat/pengamat seni yang ada di Kota Bandung. Penerapan ciri – ciri Arsitektur kontemporer dari sistem penerapan material ramping pada fasad, penerapan bentuk subtraktif dan adiktif, bentuk bangunan yang kokoh, elemen landscape dan bangunan yang saling berhubungan akan di implementasikan pada desain bangunan galeri seni rupa. Metode yang digunakan adalah metode kualitatif deskriptif dengan cara survey lapangan dan mencari literatur/ studi preseden yang akan dijadikan acuan pada perancangan serta pembuatan studi banding fungsi dan tema yang sejenis. Konsep pada perancangan yang akan dibahas adalah program ruang, konsep dasar, konsep tapak, konsep massa bangunan, konsep zoning bangunan, konsep sirkulasi bangunan, konsep struktur dan konsep utilitas. Perancangan ini diharapkan menjadi gambaran desain yang bermanfaat dan dapat dikembangkan kembali untuk kedepannya.

Kata kunci : galeri, seni rupa, arsitektur kontemporer.

Abstrak

Bandung is one of the most creative cities in Indonesia. Many creative communities exist in the city of Bandung, Bandung has a lot of creativity and was chosen as an Asia Pacific creative city pilot project. The success of developing Bandung's image as a creative city depends heavily on the people available, and the creative community. Based on Presidential Regulation Number 72 of 2015 Fine Arts is one of the government policies, in launching the Strategic plan (Renstra) requires a place for artists and art lovers in the form of facilities such as art galleries. With the existence of art galleries as additional art facilities and infrastructure, it is hoped that they can be a driver of the development of the creative economy of art and at the same time contribute to providing a forum for artists and art lovers/observers in the city of Bandung. The application of the characteristics of contemporary architecture from the application system of slender materials

on the facade, the application of subtractive and additive forms, solid building forms, landscape elements, and interconnected buildings will be implemented in the design of the art gallery building. The method used is a descriptive qualitative method using field surveys and searching for literature/precedent studies that will be used as a reference in the design and making comparative studies of similar functions and themes. The concepts in the design that will be discussed are the space program, the basic concept, the site concept, the building mass concept, the building zoning concept, the building circulation concept, the structural concept, and the utility concept. This design is expected to be a useful design picture and can be developed again in the future.

Keywords: gallery, fine art, contemporary architecture.

I. PENDAHULUAN

Kota merupakan wadah bagi warganya untuk aktif, inovatif dan kreatif. Kreativitas merupakan faktor penting dalam perkembangan ekonomi kota. Mempromosikan aksi kreatif dalam ekonomi perkotaan membutuhkan dukungan simultan dari semua elemen pemerintah, pelaku ekonomi dan masyarakat (Carta, 2007).

Kota Bandung termasuk salah satu kota kreatif yang ada di Indonesia. Banyak komunitas kreatif yang ada di kota Bandung, Bandung memiliki banyak kreativitas dan terpilih sebagai proyek percobaan kota kreatif se Asia Pasifik. Keberhasilan pengembangan citra Bandung sebagai kota kreatif sangat bergantung pada orang-orang yang tersedia, komunitas kreatif. Komunitas kreatif Bandung cenderung terfragmentasi dan mobile. Untuk menciptakan gerakan yang kohesif, Ridwan Kamil berinisiatif membentuk sebuah forum lintas sektor kreatif yaitu “Bandung Creative City Forum” sebagai wadah kreativitas dan kolaborasi antar komunitas (Fitriyana & Sofhani, 2012).

Peraturan Pemerintah Nomor 72 Tahun 2015 menyebutkan bahwa Badan Industri Kreatif adalah lembaga non kementerian yang berada di bawah dan bertanggung jawab kepada presiden melalui

menteri yang membidangi penyelenggaraan pemerintahan di bidang pariwisata, dan dipanggil oleh Pemimpin Tertinggi. akan pemimpin. Bertanggung jawab untuk mendukung Presiden dalam mengembangkan, menetapkan, mengoordinasikan, dan menyelaraskan kebijakan industri kreatif di bidang pengembang aplikasi dan game. Arsitektur, Desain Interior, Desain Komunikasi Visual, Desain Produk, Fashion, Film, Animasi, Video. Fotografi, Kerajinan Tangan, Memasak; Musik, Penerbitan, Periklanan, Seni Pertunjukan, Seni, dan Televisi dan Radio (BEKRAF, 2020)

Rencana Strategis (Renstra) Badan Industri Kreatif 2015-2019 telah disahkan oleh Peraturan Kepala Badan Industri Kreatif Indonesia Nomor 8 Tahun 2017 berdasarkan Renstra Badan Industri Kreatif 2015-2019. Peraturan Menteri Perencanaan Pembangunan Nasional/Bapenas Nomor 5 Tahun 2014 tentang Pedoman Penyusunan dan Pengkajian Rencana Strategis Kementerian Tahun 2015-2019. Renstra Organisasi Industri Kreatif memuat misi, misi dan fungsi. Kewenangan, peran, kondisi, kemungkinan dan isu, visi dan misi, tujuan, sasaran strategis, kebijakan dan arah strategis, sasaran program, sasaran kegiatan dan kegiatan, sasaran kinerja dan pendanaan.

Berdasarkan Peraturan Presiden Nomor 72 Tahun 2015 Seni Rupa merupakan salah satu kebijakan pemerintah, dalam melancarkan rencana Strategis (Renstra) memerlukan wadah bagi para seniman maupun penikmat seni berupa fasilitas seperti galeri seni rupa. Berikut adalah data pelaku seni dan juga fasilitasi yang ada di Jawa Barat.

Tabel 1.1 Jumlah Pelaku Seni Rupa Tiap Provinsi Tahun 2019
(Sumber: Statistik Kebudayaan 2020)

No.	Provinsi	Kota/Kabupaten/City/Municipalities	Seni Media	Seni Musik	Seni Rupa	Seni Tari	Seni Teater	Lainnya	Jumlah Total
			Media Art	Musik	Fine Art	Dance	Theater	Others	
1	Aceh	Kab. Aceh Tengah	37	163	58	349	349	1	1.363
2	Bali	Kab. Gianyar	9	331	379	232	71	-	796
3	Jawa Barat	Kota Bandung	19	582	142	372	50	-	1.163
4	Jawa Tengah	Kota Surakarta	4	290	64	107	85	-	550
5	Kalimantan Barat	Kota Pontianak	9	36	14	34	112	3	208
6	Kepulauan Riau	Kota Tanjungpinang	2	89	2	80	14	1	168
7	Maluku	Kota Ambon	5	339	45	50	6	1	396
8	Papua	Kab. Biak Numfor	9	67	88	111	22	44	335
9	Sulawesi Selatan	Kota Makassar	10	146	63	124	17	2	362
10	Sulawesi Utara	Kab. Bolaang Mongondow	1	339	23	219	8	4	454

Tabel 1.2 Jumlah Fasilitasi Seni Tiap Provinsi Tahun 2019
(Sumber: Statistik Kebudayaan 2020)

No.	Provinsi	Jumlah Total
	Province	
1	DKI Jakarta	6
2	Jawa Barat	9
3	Banten	1
4	Jawa Tengah	20
5	DI Yogyakarta	2
6	Jawa Timur	4

Dari data yang sudah ada jumlah pelaku seni rupa di Kota Bandung adalah 142 dan 19 orang pelaku, sedangkan fasilitasi kegiatan kesenian tiap provinsi terutama Jawa Barat berjumlah 9. Di Kota Bandung sendiri galeri seni yang ada sekarang adalah NuArt Sculpture Park berkapasitas 400 orang, Selasar Sunaryo art space berkapasitas kurang lebih 500 orang, Roemah Seni Saraswati berkapasitas kurang lebih 200 orang, Wot Batu berkapasitas 150 orang, Soemardja Gallery berkapasitas 100 orang, Studio Rosid berkapasitas 100 orang, Angklung Udjo berkapasitas 500 orang. Belum adanya fasilitas galeri seni rupa yang menampung lebih dari 1000 orang pada satu

tempat di Kota Bandung pemilihan perencanaan ini untuk mewadahi para pegiat seni dan juga para wisatawan pada saat event – event kesenian tahunan yang ada di Kota Bandung.

Dengan adanya Galeri seni rupa sebagai tambahan sarana dan prasarana seni ini diharapkan bisa menjadi pendorong perkembangan perekonomian kreatif seni rupa dan sekaligus berkontribusi dalam memberikan wadah para seniman dan penikmat/ pengamat seni yang ada di Kota Bandung.

Pusat seni rupa menerapkan konsep Arsitektur Kontemporer pada perancangan ini akan menerapkan multi fungsi yang terdiri bangunan utama dan bangunan pendukung. Penerapan ciri – ciri Arsitektur Kontemporer dari sistem penerapan material ramping pada fasad, penerapan bentuk subtraktif dan adiktif, bentuk bangunan yang kokoh, elemen landscape dan bangunan yang saling berhubungan akan di implementasikan pada desain bangunan galeri seni rupa. Dan fasilitas yang akan di tempatkan pada bangunan seni rupa meliputi ruang pameran seni, ruang diskusi, ruang *workshop*, kafe dan ruang pertunjukan.

II. LANDASAN TEORI

2.1. Pengertian Galeri Seni

Istilah galeri berasal dari bahasa Inggris, galeri dalam *Oxford Learner Pocket Dictionary* adalah tempat untuk menyimpan / memamerkan karya seni. Di sisi lain, menurut *American English Dictionary*, galeri adalah "aula atau bangunan luar angkasa tempat seni dipamerkan dan terkadang dijual." Ini juga merupakan ruang yang dibangun di luar dinding bagian dalam aula (Eddy & Dwiyanto, 2012).

Seni berasal dari bahasa sansekerta yg adalah curahan hati insan, seni merupakan

aktivitas rohani insan yg merefleksikan realita (kenyataan) pada suatu karya yg berupa bentuk & isinya memiliki daya buat membangkitkan pengalaman eksklusif pada rohani si penerima (Mihardja, 1961). Seni juga manifestasi estetika insan yg diungkapkan melalui penciptaan suatu karya seni. Seni lahir beserta menggunakan kelahiran insan. Keduanya erat berafiliasi & tidak mampu dipisahkan. Dimana terdapat insan disitu terdapat kesenian (Purwanto, 2005).

Berdasarkan pemahaman beberapa istilah di atas, dapat ditarik kesimpulan tentang makna “galeri seni” dalam mengapresiasi karya seniman dan masyarakat umum. Wadah tersebut juga berisi kegiatan penunjang yang dapat menarik perhatian pengunjung, seperti kafetaria, bengkel kerja (*workshop*), dan pergudangan, dan fasilitas lain (Putra Y. H., 2012).

2.2. Fungsi Galeri Seni

Fungsi awal galeri seni rupa adalah untuk memajang karya seni yang sudah umum dikenal (sebelumnya koleksi hanya digunakan untuk hiasan) (Harjendro, 2004).

Dengan demikian terlihat adanya :

- Mengumpulkan hasil-hasil karya seni (koleksi).
- Memamerkan karya seni seperti pada umumnya.
- Menjaga agar karya seni tidak rusak (pemeliharaan/pelestarian).

Galeri seni sebagai tempat kegiatan seni dan perkembangannya memiliki ciri-ciri baru saat ini. Fitur baru Kunsthalle ini akan dikembangkan sebagai layanan baru bagi masyarakat umum di bidang seni.

Terjemahan dari fungsi yang baru dibuat adalah sebagai berikut :

- Sebagai tempat mengoleksi karya seni.
- Sebagai tempat memajang karya seni yang sudah umum dikenal.
- Untuk melindungi karya seni dari kerusakan.
- Sebagai tempat mengajak/mempromosikan/meningkatkan reputasi masyarakat umum.
- Sebagai tempat perdagangan untuk mempromosikan kelangsungan seni.

Perkembangan galeri menunjukkan bahwa fungsi galeri adalah untuk menyesuaikan dengan kebutuhan seni dan tuntutan masyarakat yang semakin didominasi oleh kegiatan pelayanan. Fungsi galeri modern ini direncanakan (dalam arti yang seluas-luasnya) seiring dengan fungsi pelayanan masyarakat umum di bidang seni rupa agar selalu dapat memenuhi perkembangan kebutuhan seni dan tuntutan sosial (Putra Y. H., 2012).

2.3. Pengertian Arsitektur Kontemporer

Beberapa pengertian arsitektur kontemporer menurut para ahli :

1. (Schirmbeck, 1988), menyebutkan bahwa Arsitektur kontemporer menunjukkan bahwa itu adalah ide yang dapat mencapai tujuan dan solusi arsitektur hari ini dan masa depan.
2. (Akmal, 2005), menyatakan bahwa arsitektur kontemporer Indonesia terkait erat dengan sejarah, tradisi dan iklim.
3. (Sumalyo, 1997), menyatakan bahwa aliran arsitektur kontemporer tidak dapat dikelompokkan ke dalam aliran

arsitektur, atau sebaliknya, dan mencakup berbagai arsitektur.

4. (Hilberseimer, 1964), menyebutkan arsitektur kontemporer merupakan aliran arsitektur yang mengintegrasikan beberapa aliran arsitektur.

Berdasarkan pengertian arsitektur kontemporer diatas, kita dapat menyimpulkan bahwa arsitektur modern adalah pendekatan arsitektur yang tidak dibatasi oleh gaya arsitektur tertentu yang sesuai dengan konteks yang ada di mana ia berada.

2.4. Prinsip Arsitektur Kontemporer

Beberapa prinsip - prinsip arsitektur kontemporer menurut para ahli :

1. Menurut (Schirmbeck, 1988) mengungkapkan 4 prinsip arsitektur kontemporer sebagai berikut:
 - Bangunan yang kokoh.
 - Gubahan yang ekspresif dan dinamis.
 - Penggunaan material ramping sebagai pelapis atau fasad.
 - Eksplorasi pada elemen lanskap.
2. Menurut (Gunawan & Rachmat, 2011) mengungkapkan 3 indikasi arsitektur kontemporer sebagai berikut:
 - Ekspresi bangunan bersifat subjektif.
 - Memiliki image, kesan, dan penghayatan yang kuat.
 - Kontras dengan lingkungan sekitar.
3. Menurut (Kahn, 1962) dalam bukunya yang berjudul “*makers of Contemporary Architecture*” mengungkapkan 4 prinsip arsitektur kontemporer sebagai berikut:
 - Bentuk bangunan mengundang untuk dipakai.

- Keragaman dalam penggunaan bahan.
- Penekanan bentuk sesuai dengan karakter bangunan.
- Komposisi bangunan pada lansekap.

Ketiga prinsip arsitektur kontemporer di atas memiliki beberapa kesamaan yang dapat disimpulkan menjadi 3 poin (Putra, Budiarti, & Puspatarini, 2019). 3 prinsip arsitektur kontemporer tersebut antara lain ialah:

1. Ekspresi Bentuk: Bentuk bangunan ekspresif, dinamis, serta dapat mencerminkan karakter fungsi bangunan dan mengundang untuk dipakai.
2. Keragaman struktur dan material: Menggunakan perpaduan material dan juga struktur yang ramah lingkungan.
3. Eksplorasi Lansekap: Eksplorasi elemen lansekap dengan adanya keterkaitan antara ruang luar dan dalam serta dapat merespon lingkungan dalam skala luas (urban). Dapat menjadi sebuah “tempat” yang menciptakan makna pada pengunjung.

2.5. Interpretasi Tema

Penerapan konsep Arsitektur Kontemporer pada perancangan ini akan menerapkan fungsi bangunan yang terdiri bangunan utama dan bangunan pendukung. Penerapan ciri – ciri Arsitektur Kontemporer dari penerapan material ramping pada fasad, penerapan bentuk *subtraktif* dan *adiktif*, bentuk bangunan yang kokoh, elemen landscape dan bangunan yang saling berhubungan akan di implementasikan pada desain bangunan galeri seni rupa.

III. METODOLOGI

Metode yang digunakan pada perancangan galeri seni rupa bandung ini adalah metode deskriptif kualitatif. Metode

deskriptif dapat dipahami sebagai prosedur pemecahan masalah yang dipelajari dengan cara menggambarkan keadaan objek atau objek penelitian, yang dapat berupa orang, organisasi, komunitas, dan lain-lain, saat ini berdasarkan peristiwa yang tampak atau apa adanya.

3.1. Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dapat diperoleh untuk perancangan ini diambil dari beberapa sumber, diantaranya adalah:

1. Teknik Observasi

Dengan menggunakan teknik observasi, memperoleh data yang kaya untuk digunakan sebagai dasar yang akurat dan akuntabel. Teknik observasi yang digunakan dalam perancangan ini adalah dengan mengamati secara langsung bentuk site dan area sekitar di lapangan untuk mengumpulkan data dan fakta yang aktual di lapangan.

2. Studi literatur / studi preseden

Mencari buku-buku, jurnal-jurnal, dan internet yang berkaitan dengan tema, menggunakannya sebagai dasar perbandingan atau pembahasan lebih lanjut, dan sekaligus memperoleh landasan teori untuk konstruksi sistem agar penulisan laporan tidak menyesatkan teori yang sudah ada dan diterima.

3.2. Data Lokasi

Gambar 3.1 Peta Lokasi & Tata guna Lahan
(Sumber: Google earth & RDTR Bandung 2015 – 2035)

Lokasi Berada pada Jl. PH.H. Mustofa, Sukapada, Kec. Cibeunying Kidul, Bandung, Jawa Barat 40125

Luas lahan : 11.282 m²



Gsb : 1/2 lebar rumija = 8 meter

Kdb : 70% x 11.282 = 7.897,4 m²

Klb : 5.6S(IT7E.897,4 x 5.6 = 44.225,44 m²)

J. Lantai : 44.225,44 : 7.897,4 = 5.6/6 lantai

Kdh : 20% x 11.282 = 2.256,4 m²

Ktb : 11.282 - 2.256,4 = 9.025,6 m²

Tgl : K2 (zona usaha perdagangan, rekreasi, restoran, dan sebagainya)

3.3. Pertimbangan Pemilihan Lokasi

1. Kelebihan

- Berada pada jalan akses utama kendaraan Kota Bandung
- Berdekatan dengan fasilitas transportasi seperti Terminal Cicaheum dan Stasiun Kereta Api Kiara Condong.
- Berdekatan dengan Area Kampus atau area Pendidikan.

2. Kekurangan

- Kemacetan terjadi di jam kerja dan jam pulang kerja.
- Letak lahan yang berdekatan dengan pabrik.

3. Peluang

- Pada beberapa tahun belakangan ini Kota Bandung menjadi tujuan wisata para wisatawan local maupun internasional.

- Bandung merupakan Pilot Project Kota Kreatif di Indonesia.
- 4. Ancaman**
- Jauhnya akses keluar masuk jalan Tol menuju kearah lahan.
- Menimbulkan kemacetan parah pada jalan utama apabila menggelar event besar.

Kesimpulan Analisa SWOT adalah Lokasi lahan cukup strategis, berhadapan langsung dengan jalan arteri primer yang dilalui transportasi umum, dan lokasi lahan berada pada area kampus atau pendidikan yang mendukung fungsi bangunan Galeri seni modern sebagai bangunan rekreasi bagi mahasiswa maupun bagi para wisatawan dan seniman.

IV. HASIL PEMBAHASAN

4.1. Konsep Dasar

Menggunakan prinsip - prinsip arsitektur kontemporer sebagai pendekatan arsitektur, membantu menciptakan ruang dengan suasana yang inovatif, kreatif dan menyenangkan. Arsitektur kontemporer memungkinkan ruang yang dinamis, fleksibel dan ekspresif, namun mencerminkan kesederhanaan yang dapat mendukung aktivitas pelaku ruang kreatif.

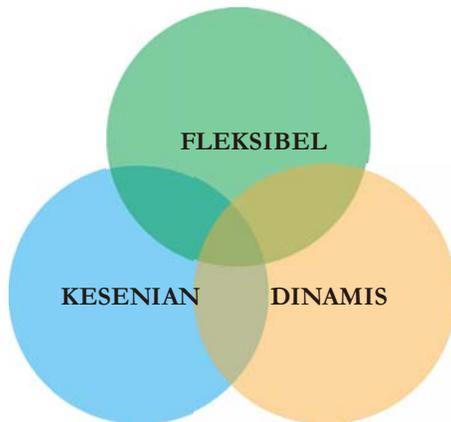


Diagram 4.1 Konsep Dasar
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

KESENIAN merupakan fungsi utama pada perancangan Galeri Seni Modern dengan bentuk **DINAMIS** pada bentuk bangunan serta penggunaan ruang dalam dan luar bangunan yang **FLEKSIBEL** seperti tempat berkumpul pada luar bangunan yang bisa di gunakan sebagai lahan serbaguna yang bisa mendorong fungsi utama pada bangunan.

4.2. Program Ruang

Keterangan:

DATEK	= Data Arsitek
ASUMSI	= Asumsi Pribadi
STUDI BANDING	= Studi Banding dari program ruangan yang sudah ada
Total Luas Bangunan	= 8016,402 m ² atau di bulatkan menjadi 8016 meter persegi.
Total Luas Parkir	= 3695 meter persegi

Tabel 4.1 Program Ruang

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

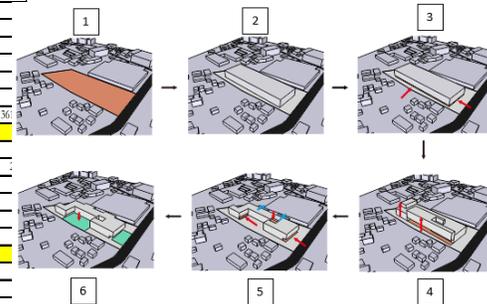
ZONA	NAMA RUANG	STUDI KUANTITATIF			
		KAPASITAS	SATUAN	RASIO(M2)	SUMBER
PAMERAN	Receptionist	2	Orang	18	DATEK
	Hall	200	Orang	13	DATEK
	Seni rupa Lahir	250	Orang	13	DATEK
	Seni rupa grafis	250	Orang	13	DATEK
	Seni rupa fotografi	250	Orang	13	DATEK
	Seni rupa patung	250	Orang	13	DATEK
	Outdoor	300	Orang	13	DATEK
	Kontemporer	400	Orang	13	DATEK
	Sub Total = $2.853,6 + 50\% = 4.280,4 \text{ m}^2$				
	KOMERSIAL	T.Suvenir	50	Orang	24
Cafe & Resto		400	Orang	28	DATEK
Perpustakaan		45	Orang	13	DATEK
Toilet		40	Orang	2	DATEK
ATM Center		15	Orang	13	ASUMSI
Dapur		1	Unit	3	DATEK
Sub Total = $1440 + 40\% = 2016 \text{ m}^2$					
OFFICE	R.Manage r	2	Orang	6,57	ASUMSI
	R.Adminstrasi	0	Orang	2,17	DATEK
	R.Marketing	0	Orang	2,17	DATEK
	R.Pusat informasi	0	Orang	2	DATEK
	R.Rapat	20	Orang	2	DATEK
	R.Asip	1	Unit	18	DATEK
	Toilet	40	Orang	2	DATEK
	R.Workshop	80	Orang	23	DATEK
	R.Alat	1	Unit	25	DATEK
	Gudang	1	Unit	25	DATEK
	Dapur	4	Orang	23	ASUMSI
	Janitor	0	Orang	0	DATEK
	R.Diskus	30	Orang	23	DATEK
	Co-Working	55	Orang	6,57	ASUMSI
	Sub Total = $904,15 + 40\% = 1265,782 \text{ m}^2$				
SERVIS	Mushola	75	Orang	0,96	DATEK
	T.Widhu	30	Orang	0,77	DATEK
	Toilet	20	Orang	2	DATEK
	R.Istirahat	20	Orang	2	DATEK
	Janitor	0	Orang	0	DATEK
Gudang	1	Unit	4	DATEK	
Sub Total = $184,7 + 30\% = 240,11 \text{ m}^2$					
UTILITAS	R.Trafo	1	Unit	23	STUDI BANDING
	R.Pompa	1	Unit	29	STUDI BANDING
	R.Genset	1	Unit	4	STUDI BANDING
	R.Panel	1	Unit	4	STUDI BANDING
	R.Kcamanan	1	Unit	24	STUDI BANDING
	R.Groundtank	1	Unit	24	STUDI BANDING
	R.CCTV	3	Orang	2,23	STUDI BANDING
	R.Tiket	2	Orang	23	ASUMSI
	Bongkar Muat	1	Unit	23	STUDI BANDING
Sub Total = $153 + 40\% = 214,2 \text{ m}^2$					
PARKIR	Dwi Jaga	2	Orang	2,23	DATEK
	Penghila	10	Mobil	12,5	DATEK
		45	Motor	17	DATEK
	Pengunjung	3	Bus	3	DATEK
		100	Mobil	12,5	DATEK
		180	Motor	17	DATEK
Sub Total = $1847,5 + 100\% = 3695 \text{ m}^2$					
Total Luasan Bangunan = $8016,492 \text{ m}^2$					
Total Luasan Parkiran = 3695 m^2					

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Zonning pada site terbagi menjadi 4 bagian yaitu publik terletak didepan, area semi publik berdempetan dengan area service dan area privat diletakkan pada bagian belakang site.

4.4. Konsep Massa Bangunan

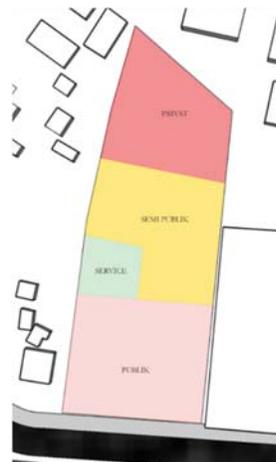
Gambar 4.4 Konsep Sirkulasi Bangunan (Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 4.2 Konsep Massa Bangunan (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

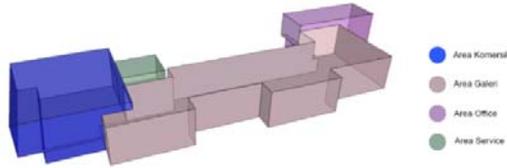
1. Lahan Site yang memanjang kebelakang.
2. Gubahan massa yang memakai bentuk dasar dari persegi panjang dan mengikuti bentuk site.
3. Menaikan Lantai dasar untuk mempermudah sirkulasi udara langsung menuju basement.
4. Pemotongan pada bentuk persegi panjang.
5. Penerapan subtraktif dan adiktif, serta penambahan lantai dasar yang transparan.
6. Penerapan ruang terbuka sebagai titik poin pada bangunan yang berfungsi sebagai lahan serbaguna.

4.3. Konsep Tapak



Gambar 4.1 Konsep Tapak

4.5. Konsep Zonning Bangunan



Gambar 4.3 Konsep Zonning Bangunan
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Konsep Zonning bangunan dibagi menjadi empat bagian yaitu: area galeri, area komersil, dan area service yang diletakkan pada bangunan utama sedangkan area office diletakkan pada bangunan pendukung.

4.6. Konsep Sirkulasi Bangunan



Sirkulasi pada bangunan galeri terbagi menjadi dua sirkulasi yaitu sirkulasi kendaraan dan sirkulasi pejalan kaki.

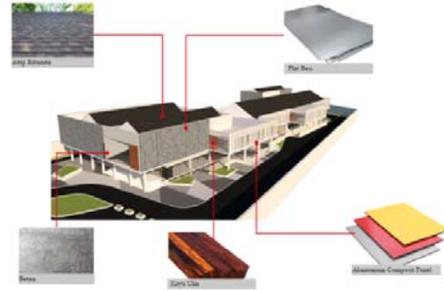
4.7. Konsep Material & Fasad

Untuk konsep material pada bangunan menggunakan bahan sebagai berikut:

1. Plat Besi yang di *cutting* laser.
2. Alumunium composit panel.
3. Kayu ulin.
4. Kaca.
5. Beton.

Konsep fasad menerapkan bentuk garis – garis vertikal Panjang keatas dengan memakai satu modul fasad yang diulang berfungsi agar merubah pandangan orang terhadap bentuk massa bangunan yang memanjang serta memakai penekanan

subtraktif dan *adiktif* pada bentuk massa bangunan agar tidak terlihat kaku.

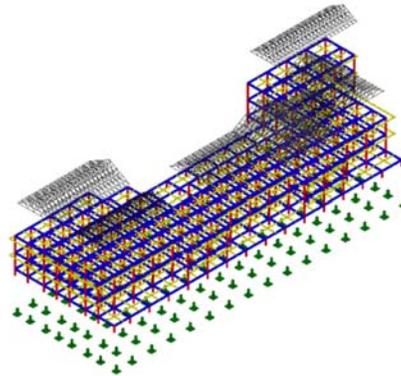


Gambar 4.5 Material Fasad
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

4.8. Konsep Struktur

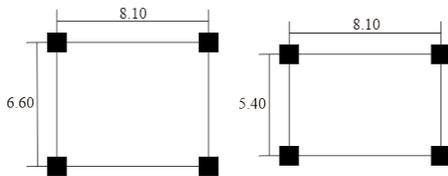
Konsep struktur pondasi menggunakan pondasi beton tipe *footplate* yang digunakan untuk kondisi tanah dengan daya dukung tanah (σ) 1,5-200 kg/cm². Pondasi *footplate* terutama digunakan pada bangunan 2-4 lantai selama tanah dalam kondisi baik dan stabil.

Ukuran kolom beton dibuat dengan dimensi 45 x 45 cm dan untuk balok induk memakai ukuran dimensi 60 x 40 cm sedangkan balok anak memakai ukuran dimensi 40 x 30 cm.



Gambar 4.6 Aksonometri Struktur
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Sistem kolom menggunakan modul 8.1 meter x 6.6 meter & 8.1 meter x 5.4 meter. Modul ini dimaksudkan supaya bangunan yang dirancang dapat berfungsi secara efektif dan efisien, artinya tidak akan terdapat ruang yang tidak efektif.



Gambar 4.7 Dimensi Kolom
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Untuk struktur atap yang di terapkan pada perancangan adalah pemakaian atap baja

Gambar 4.8 Aksonometri Air Bersih
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

ringan.

4.9. Konsep Utilitas

1. Air Bersih

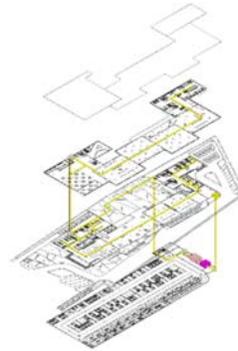
Sistem Air Bersih berasal dari sumber PAM/PDAM. Untuk alur sistemnya air dari PAM/PDAM dialirkan menuju ke *Ground Water Tank* (GWT) lalu di pompa menuju *Rofttank* setelah itu dialirkan dengan pompa ke bagian yang membutuhkan pasokan air bersih seperti *wastafel*, *jet washer*, *urinoir*, dan lain – lain.



2. Air Kotor

Sistem alur Air Kotor yang di gunakan air bersih yang dihasilkan dari *wastafel*, *floordrain*, *urinoir* yang dialirkan dengan pipa menuju *shaft* dan diarahkan menuju *septic tank*. Untuk air kotor yang dihasilkan kloset dialirkan yang dialirkan dengan pipa menuju *shaft* dan diarahkan

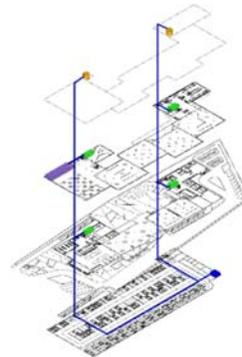
menuju *septic tank*. Untuk air bekas *zink* sebelum diarahkan menuju *septic tank*, harus melalui perangkat lemak (*greare trap*) agar lemak tidak ikut mengalir *septic tank*. Untuk air bekas yang ada di *semi basement* dialirkan menuju *sump – it* yang ada di area *basement* lalu di pompa menuju *septic tank*.



Gambar 4.9 Aksonometri Air Kotor
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

3. Listrik

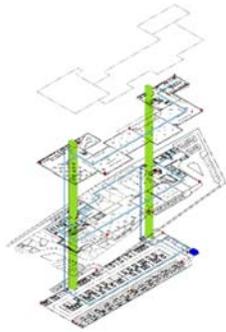
Sumber listrik berasal dari listrik PLN yang dialirkan menuju ruang kontrol utama langsung disalurkan menuju *shaft*



Gambar 4.10 Aksonometri Listrik
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

bangunan menuju ruang kontrol tiap lantai dan di alirkan kesetiap ruangan.

4. Pencegahan Kebakaran

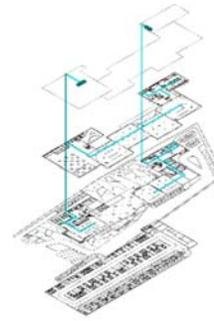


Gambar 4.11 Aksonometri Pencegah Kebakaran
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Sistem pemadam kebakaran menggunakan sistem *sprinkler*, *indoor hydrant box* dan *hydrant pillar* untuk bagian luar. Untuk sumber airnya berasal dari *ground water tank* yang disalurkan melalui *fire pump* lalu didistribusikan ke semua sistem yang sudah ditentukan. Dan untuk pendeteksi kebakaran menggunakan *smoke detector* yang di tempatkan pada setiap ruang. Untuk jalur evakuasi menggunakan dua tangga darurat dari lantai *basement* sampai lantai tiga bangunan. Penggunaan *hydrant pillar* ditempatkan di area – area yang sulit di jangkau mobil pemadam kebakaran.

5. Tata Udara

Sistem tata udara pada perancangan ini memakai sistem VRV yang digunakan pada seluruh bangunan galeri *outdoor unit* ditempatkan pada dua bangunan yaitu bangunan komersil dan bangunan pengelola yang langsung terhubung dengan *indoor unit*.



Gambar 4.12 Tata Udara
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

V. KESIMPULAN

Perancangan tugas akhir ini adalah merancang sebuah gedung yang akan berfungsi sebagai galeri seni bagi kota Bandung dan memajukan industri kreatif.

Penerapan Arsitektur Kontemporer di dalam bangunan diwujudkan dengan penggunaan bukaan kaca, penggunaan material fasad yang ramping, penyesuaian lanskap dengan bentuk fasad bangunan, dan hubungan antara ruang eksterior dan interior yang saling berhubungan.

DAFTAR PUSTAKA

- Akmal, I. (2005). *Sejarah Arsitektur Kontemporer Indonesia*. Yogyakarta: Universitas Gadjah Mada.
- BEKRAF. (2020). *Laporan Kinerja Badan Ekonomi Kreatif Tahun 2019*. Jakarta: Media.
- Carta, M. (2007). *Creative City: Dynamics, Innovation, Action*. Palermo: List.
- Eddy, P., & Dwiyanto, A. (2012). GALERI SENI RUPA KONTEMPORER DI SEMARANG. *IMAJI*, 1(2), 229-234.
- Fitriyana, F., & Sofhani, T. F. (2012). Pengembangan Bandung kota

- kreatif melalui kekuatan kolaboratif komunitas. *Jurnal Perencanaan Wilayah Dan Kota B SAPPK*, 1(1), 1-8.
- Gunawan, D. E., & Rachmat, P. (2011). Reaktualisasi Ragam Art Deco Dalam Arsitektur Kontemporer. *Media matrasain*, 8(1), 80.
- Harjendro, N. (2004). Galeri Seni Rupa Kontemporer di Yogyakarta. *TGA, UGM*, 37.
- Hilberseimer, L. (1964). *Contemporary architecture: its roots and trends*. Chicago: P. Theobald.
- Kahn, L. I. (1962). *Makers of Contemporary*. New York: George Braziller.
- Mihardja, A. K. (1961). Seni Dalam Pembinaan Kepribadian Nasional. *Majalah Budaya X/1-2 Januari-Februari*, 17.
- Purwantoro, A. (2005, september 6). *Peranan Seni Dalam Kehidupan Manusia*. Retrieved September 23, 2021, from smk4-padang: <https://www.smk4-padang.sch.id/mod.php?mod=publisher&op=viewarticle&cid=6&artid=46>
- Putra, I. A., Budiarti, R., & Puspatarini, A. R. (2019). PENERAPAN ARSITEKTUR KONTEMPORER PADA PERANCANGAN PUSAT SENI DAN BUDAYA DI JAWA BARAT. *Prosiding Seminar Intelektual Muda*, 1(2), 194.
- Putra, Y. H. (2012). Galeri Seni Rupa di Yogyakarta. *Doctoral dissertation*, 12.
- Schirmbeck, E. (1988). *Idea, Form, and Architecture : Design Principles in Contemporary, Architecture*. New York: Van Nostrand Reinhold Company.
- Sumalyo, Y. (1997). *Arsitektur Modern Akhir Abad XIX Dan XX*. Yogyakarta: Universitas Gajah Mada.