

## BAB II

### DESKRIPSI PROYEK

#### 2.1 Deskripsi Umum

Gambaran umum mencakup data umum proyek yaitu Galeri Seni Arsitektur The House Of Architecture Icon dengan data perancangan sebagai berikut :

- Judul Proyek : Perancangan Galeri Seni Arsitektur The House Of Architecture Icon Di Kabupaten Bandung Barat
- Jenis Proyek : Fiktif
- Luas Lahan :  $\pm 38.000 \text{ m}^2$
- Peruntukan : Sarana Kegiatan Wisata
- Lokasi Proyek : Jl. Bujanggamanik Kav, KBP, Padalarang, Bandung Barat, Jawa Barat
- Batas Utara : Padang Rumput dan Rumah Warga
- Batas Selatan : Proyek Pasar Modern & Rumah Warga
- Batas Timur : IKEA Kota Baru Parahyangan
- Batas Barat : Padang Rumput dan Sawah
- KDB : 70%
- KLB : 1,2
- GSB : 10 meter
- GSS : 5 meter
- Sumber Dana : Diasumsikan perusahaan swasta



Gambar 1 Peta Kabupaten Bandung Barat

Sumber: Google Earth



Gambar 2 Peta Lokasi Proyek, Jl. Bujanggamanik Kav, Kota Baru Parahyangan, Padalarang

Sumber: Google Earth

## **2.2 Definisi Galeri Seni Arsitektur**

### **2.2.1 Definsi Galeri**

Merupakan sebuah ruang kosong yang difungsikan untuk memajang lukisan, patung, dan karya lainnya. (Pusat Bahasa Depdiknas, 2003).

### **2.2.2 Pengertian Seni**

Seni ialah topik yang sulit dan sangat luas untuk menemukan definisinya. Beberapa bahkan berpendapat bahwa seni adalah subjek yang lebih sulit untuk dipahami. (Richard Bassett, editor, *The Open Eye in Learning: The Role of Learning*) Art in General Education, 1974).

### **2.2.3 Pengertian Arsitektur**

Bidang yang memiliki disiplin perencanaan dan perancangan lingkungan terkait dari skala yang luas hingga kecil. Franz D.K. Ching (2008) menegaskan bahwa arsitektur membentuk benang yang menghubungkan ruang, bentuk, teknologi dan fungsi. Memfasilitasi segala bentuk aktivitas manusia (pengguna) di dalam dan di luar ruang merupakan fungsi utama arsitektur. Oleh karena itu, dalam proses perencanaan dan perancangan, lingkungan binaan harus memiliki sistem sirkulasi yang baik dan tepat agar aktivitas pengguna dapat dilakukan dengan lancar, nyaman dan efisien.

## **2.3 Jenis Galeri Seni**

Dibedakan berdasarkan:

1. Tempat terbagi:
  - a. Sanggar seni tradisional, beroperasi di koridor dan koridor panjang.
  - b. Galeri dengan komposisi ruang modern, galeri seni modern.
2. Jenis properti diklasifikasikan sebagai berikut:
  - a. Galeri seni pribadi, galeri milik perorangan/perorangan atau kelompok.

- b. Galeri seni publik, galeri instansi/pemerintah yang bebas untuk khalayak.
- c. Gabungan dari dua galeri terkait.
- 3. Konten galeri dikategorikan berdasarkan:
  - a. Galeri Seni Rupa Primitif.
  - b. Galeri Seni Rupa Klasik.
  - c. Galeri Seni Modern.
- 4. Jenis pameran:
  - a. Pamer tetap.
  - b. Pamer khusus.
  - c. Pamer keliling.
- 5. Jenis koleksi:
  - a. Galeri Pribadi.
  - b. Galeri public.
  - c. Galeri Gabungan.
- 6. Level dan area koleksi:
  - a. Galeri lokal.
  - b. Galeri Regional.
  - c. Galeri Internasional.

#### **2.4 Fungsi Galeri**

Digunakan sebagai tempat pameran. Tapi selanjutnya Galeri di sebelah museum berdiri sendiri dalam perkembangannya. Fungsi galeri sebagai tempat jual beli karya seni juga semakin meningkat. Memiliki fungsi utama untuk memajang suatu karya kepada penikmat seni dan untuk memelihara karya-karya terkait yang dipamerkan.

## 2.4 Klasifikasi Galeri

Mengklasifikasikan menjadi tiga tipe utama menurut Ghirardo (1996).

1. Kuil: Tempat suci/dijaga
2. Penyimpanan
3. Mal budaya

Ada beberapa klasifikasi galeri:

1. Klasifikasi galeri menurut pemilik:
  - a. Galeri Seni Pribadi
  - b. Galeri Seni Publik
  - c. Gabungan dari dua galeri
2. Klasifikasi galeri menurut jenis pameran:
  - a. Pameran Tetap
  - b. Pameran khusus (provisional exhibition)
  - c. Travelling Exhibition
3. Klasifikasi galeri menurut jenis koleksi:
  - a. Galeri Pribadi: berfungsi memamerkan karya pribadi dari salah satu seniman dan karyanya tidak diperjualbelikan.
  - b. Galeri Publik: berfungsi ruang pamer dari banyak seniman dan karyanya dipasarkan.
4. Klasifikasi tingkat galeri dan area koleksi:
  - a. Galeri lokal
  - b. Galeri daerah
  - c. Galeri Internasional

## 2.5 Lingkup Kegiatan Galeri

1. Karakteristik kegiatan

Di dalam galeri, kegiatan yang dilakukan memiliki ciri dan sifat sebagai berikut:

- a. Apresiasi
- b. Kreatif
- c. Edukasi

- d. Rekreasi
- 2. Bidang Aktivitas
  - a. Pameran
    - 1. Jenis pameran untuk membedakan:
      - a) Pameran tunggal.
      - b) Pameran kelompok.
    - 2. Sifat-sifat materi:
      - a) Kreasi langsung
      - b) Karya Reproduksi
    - 3. Waktu tampilan, bisa diidentifikasi;
      - a. Berlangsung kurang dari satu minggu atau untuk jangka waktu terbatas, (Pameran jangka pendek)
      - b. Berlangsung lebih dari seminggu hingga sebulan (Pameran Tetap)
  - b. Aktivitas pengembangan wawasan  
Aktivitas seperti workshop, literatur, area diskusi.
  - c. Aktivitas manajemen  
Aktivitas administrasi, administrasi, pengadaan karya, dan pemeliharaan semua kebutuhan dan lingkungan galeri.
- 3. Pelaku Aktivitas
  - a. Perupa
  - b. Pengunjung dan pecinta seni
  - c. Pengelola

## 2.6 Prinsip Perancangan Galeri

Bagian terpenting dari galeri ialah ruang pamer. Karena ruang pameran merupakan jantungnya galeri, maka proses desain membutuhkan perhatian khusus pada ruang pamer. Ruang pamer galeri idealnya terletak berdekatan. Hal ini membuat lebih mudah untuk menjaga ketertiban dan kondisi sekitar. Pameran memerlukan kekokohan galeri. Seni/ruang pameran dicirikan oleh tipologi arsitektur yang berbeda, kualitas cahaya,

proporsi spasial, penyelesaian akhir dan material yang dapat dibuat dalam porsi besar dan berskala alami dari setiap karya yang dipamerkan. Kunci untuk menjalankan program pameran yang aktif ialah mendorong perubahan dan mempromosikan efektivitas fasilitas. Pameran bisa di ruang seperti aula dan bisa juga aula besar. Swastika Poppy Sari (2011).



Gambar 3 Contoh Ruang Pamer  
Sumber: lebur.or.id

Prinsip-prinsip desain untuk ruang pameran adalah:

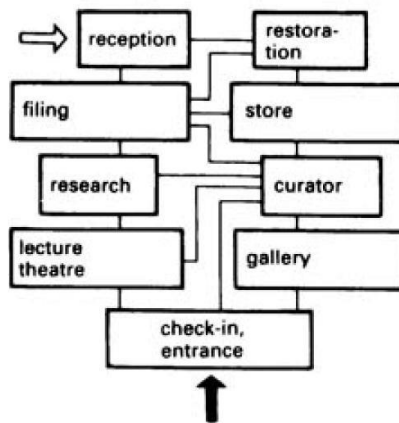
1. Area desain dan loyalitas pelanggan.

Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan saat mendesain showroom praktis dari segi tampilan:

- a. Keindahan instalasi
- b. Hubungan antar karya, jarak, aliran, gaya, skema warna.
- c. Deskripsi karya seperti ukuran, judul, artis, dan lampirkan label.  
Yaitu Kesadaran yang kuat dari bahan yang digunakan.

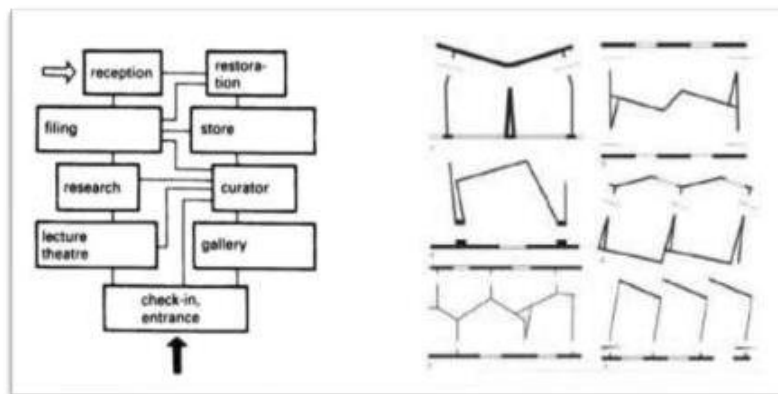
Terdapat cara lain yang dapat digunakan untuk menata ruangan besar: pemetaan atau mapping. Prosedur pemetaan bergantung pada sirkulasi penonton dan fungsi pemrosesan gerakan. Hindari menciptakan ruang sisa dengan menggunakan panel atau dinding pembongkaran

(dinding sementara). Luas minimum dinding sementara adalah sekitar 12-15 meter. Semua ruang pameran harus memiliki dua pintu keluar untuk memungkinkan dan menekankan desain sirkulasi.



Gambar 4 Contoh sirkulasi Pengunjung Galeri  
Sumber: Data Arsitek, 2006

Bagan di bawah ini menunjukkan beberapa prinsip yang dapat digunakan saat mengatur distribusi di ruang pameran.



Gambar 5 Alur sirkulasi pengunjung galeri  
Sumber: Data Arsitek, 2006

## 2.7 Pengguna Galeri

Pengguna dikategorikan sebagai:

1. Seorang seniman
2. Pengunjung dan pecinta seni
3. Pengelola

## 2.8 Jenis Pameran, Sifat Materi, Dan Waktu Pameran

1. Jenis pameran:
  - a. Pameran tunggal
  - b. Pameran kelompok
2. Sifat-sifat materi dibedakan menjadi:
  - a. Kreasi langsung
  - b. Reproduksi
3. Waktu pameran, dapat dibedakan, dari:
  - a. Pameran jangka pendek
  - b. Pameran tetap

## 2.9 Program Kegiatan

### 2.9.1 Program Kegiatan Galeri Seni Arsitektur

Ruang yang dibutuhkan tergantung dari jenis kegiatan yang terjadi di kelompok kegiatan. Kebutuhan ruang bisa dikelompokkan sebagai berikut:

Tabel 1 Aktivitas dan kebutuhan ruang Galeri Seni Arsitektur KBP  
Sumber: Analisa Pribadi

No.	AKTIVITAS	KEB. RUANG
	PENGUNJUNG	
1.	Ticketing	Loket Karcis
2.	Masuk ke dalam Galeri	Entrance
3.	Menunggu rekan	Lobby/titik kumpul/ruang tunggu
4.	Makan dan Minum	Restoran/coffee cafe



5.	Membeli Souvenir	Toko Souvenir
6.	Melihat karya	Ruang Pamer Temporer Arsitektur
		Ruang Pamer Permanen Arsitektur
7.	Membaca	Perpustakaan
<b>PENGELOLA</b>		
8.	Mengkoordinasikan seluruh kebutuhan dan membuat regulasi	Ruang Direktur
9.	Mengkoordinasi semua Akitivitas	Ruang Wakil Direktur
10.	Mengkoordinasi seluruh Akitivitas dalam tata usaha	Ruang TU + Staff
11.	Mengkoordinasikan karyawan dan memberikan perhatian yang adil dan merata	Ruang Personalia + Staff
12.	Melaksanakan kegiatan terkait administrasi	Ruang Administrasi
13.	Mengkoordinasi koleksi karya	Ruang Kurator
14.	Mengkoordinasi aktivitas maintenance koleksi	Ruang Konservasi
15.	Membersihkan ruang	Ruang Cleaning Servis
<b>SERVIS</b>		
16.	Menyimpan Genset	Ruang Genset
17.	Menyimpan Pompa Air	Ruang Pompa Air
18.	Mengendalikan ME	Ruang Panel
19.	Mengamati Kondisi	Ruang Monitoring CCTV
20.	Menyimpan Alat Sound, dll.	Ruang Sound, Lighting

21.	Menyimpan Peralatan	Gudang
22.	Buang Air	Toilet
23.	Beribadah	Mushola
24.	Memarkirkan Sepeda	Parkir Sepeda
25.	Memarkirkan Sepeda Motor	Parkir Sepeda Motor
26.	Memarkirkan Kend. Pribadi	Parkir Kend. Pribadi
27.	Memarkirkan Bus	Parkir Bus

## 2.9.2 Besaran Ruang

Tabel 2 Bagian Galeri Seni Arsitektur  
Sumber: Analisa Pribadi

No.	Nama Ruang	Sumber	Standar	Kapasitas	Total Luasan (m <sup>2</sup> )
1.	Informasi (2)	Studi	-	2 Org	8
2.	Loket Karcis	Studi	-	2 Org	9
3.	Lobby	NDA	1 m <sup>2</sup> /org	30 Org	30
4.	Toilet (2)	NDA	3 m <sup>2</sup>	8 Org	48
5.	R. Pamer Tetap	Studi	5 m <sup>2</sup> /org	100 Org	500
6.	R. Pamer Temporer	Studi	20 % Ruang P.Tetap	-	100
7.	Gudang (2)	NDA	-	-	18
8.	R. Kontrol (2)	NDA	-	-	18
9.	Perpustakaan	Studi			
	R. Baca	TSS	1,5 m <sup>2</sup> /org	20 Org	30
	R. Buku	Studi			12
	R. Administrasi	TSS	4 m <sup>2</sup> /org	3 Org	12
	R. Fotokopi	Studi	3 m <sup>2</sup> /unit	2 unit	6
10.	Kafe	Studi			
	R. Makan	NDA	1,5 m <sup>2</sup> /org	50 Org	75
	Kasir	NDA	2 m <sup>2</sup> /org	2 org	4
	Dapur	NDA			9

	Toilet	NDA	3 m <sup>2</sup>	3 org	9
	Gudang Kering + Basah	NDA			12
11.	Toko Souvernir (2)	NDA	1 m <sup>2</sup> /unit	2 unit	10
	Gudang (2)	NDA			18
	Kasir	NDA	2 m <sup>2</sup> /org	2 Org	4
12.	Studio/Workshop (2)	Studi	2 m <sup>2</sup> /org	20 Org	40
13.	Landmark Arsitektur	Studi	5 m <sup>2</sup> /org	100 Org	500
14.	R. Seminar	Studi	2 m <sup>2</sup> /org	80 Org	160
<b>Jumlah</b>					<b>1472 m<sup>2</sup></b>
<b>Sirkulasi 40%</b>					<b>588,8 m<sup>2</sup></b>
<b>Jumlah Total</b>					<b>2060,8 m<sup>2</sup></b>

Tabel 3 Bagian Teknis dan Pelayanan Galeri  
Sumber: Analisis Pribadi

No.	Nama Ruang	Sumber	Standar	Kapasitas	Total Luasan (m <sup>2</sup> )
1.	R. Penerimaan dan Pengiriman	NDA	12 m <sup>2</sup>		12
2.	R. Kurator	NDA	12 m <sup>2</sup>		12
3.	R. Registrasi dan Koleksi	NDA			12
4.	R. Karantina	NDA			16
5.	R. Preparasi	NDA	4 m <sup>2</sup> /org	4 Org	12
6.	Gudang bahan dan Alat	NDA			12
7.	Toilet	NDA	3 m <sup>2</sup>	3 Org	9
<b>Jumlah</b>					<b>85 m<sup>2</sup></b>
<b>Sirkulasi 20%</b>					<b>17 m<sup>2</sup></b>
<b>Jumlah Total</b>					<b>102 m<sup>2</sup></b>

Tabel 4 Bagian Administrasi  
Sumber: Analisis Pribadi

No.	Nama Ruang	Sumber	Standar	Kapasitas	Total Luasan (m <sup>2</sup> )
1.	R. Tamu	Studi			6
2.	R. Direktur dan Wakil	HD	3 m <sup>2</sup> /org	2 Org	6
3.	R. Rapat	Studi	2 m <sup>2</sup> /org	6 Org	12
4.	R. Sekretaris	HD	3 m <sup>2</sup> /org	1 Org	3
5.	R. Staf Per. Kegiatan	HD	3 m <sup>2</sup> /org	2 Org	6
6.	R. Staf Inventarisasi	HD	3 m <sup>2</sup> /org	2 Org	6
7.	R. Staf Op. Harian	HD	3 m <sup>2</sup> /org	2 Org	6
8.	R. Staf Administrasi	HD	3 m <sup>2</sup> /org	2 Org	6
9.	R. Cleaning Servis	HD	3 m <sup>2</sup> /org	2 Org	6
10.	R. Kurator	NDA	4 m <sup>2</sup> /org	2 Org	8
11.	R. Bimbingan dan Edukasi	NDA	3 m <sup>2</sup> /org	2 Org	6
12.	R. Istirahat Staf	NDA	1 m <sup>2</sup> /org	10 Org	10
13.	Pantri	NDA			6
14.	Toilet	NDA	3 m <sup>2</sup> /org	8 Org	24
15.	R. Fotokopi	Studi	4 m <sup>2</sup> /unit	2 Unit	8
16.	Gudang	NDA	9 m <sup>2</sup>		9
17.	R. Transit	NDA	2 m <sup>2</sup> /org	4 Org	8
<b>Jumlah</b>					<b>136 m<sup>2</sup></b>
<b>Sirkulasi 20 %</b>					<b>27,2 m<sup>2</sup></b>
<b>Jumlah Total</b>					<b>163,2 m<sup>2</sup></b>

Tabel 5 Bagian Servis Galeri  
Sumber: Analisis Pribadi

No.	Nama Ruang	Sumber	Standar	Kapasitas	Total Luasan (m <sup>2</sup> )
1.	Loading Dock	AS	18 m <sup>2</sup> /Truk	3 Truk	54
2.	Toilet	NDA	3 m <sup>2</sup>	10 Org	30
3.	Mushola (2)	Studi	1 m <sup>2</sup> /org	15 Org	30

4.	Gudang	NDA	50 m <sup>2</sup>		50
5.	R. Keamanan (2)	AS	9 m <sup>2</sup>		18
6.	R. Genset	MEE	18 m <sup>2</sup> /unit		9
7.	R. Panel	MEE	6 m <sup>2</sup>		6
8.	R. Trafo	MEE	9 m <sup>2</sup>		9
9.	R. Pompa	MEE	9 m <sup>2</sup>		9
10.	R. AHU	MEE	9 m <sup>2</sup>		9
<b>Jumlah</b>					<b>224 m<sup>2</sup></b>
<b>Sirkulasi 40 %</b>					<b>89,6 m<sup>2</sup></b>
<b>Jumlah Total</b>					<b>313,6 m<sup>2</sup></b>

Tabel 6 Bagian Lapangan Parkir  
Sumber: Analisis Pribadi

No.	Nama Ruang	Sumber	Standar	Kapasitas	Total Luasan (m <sup>2</sup> )
1.	Parkir Bus	NDA	60 m <sup>2</sup> /Bus	8 Bus	480
2.	Parkir Mobil	NDA	12,5 m <sup>2</sup> /Mbl	100 Mobil	1250
3.	Parkir Motor	NDA	2 m <sup>2</sup> /mtr	150 Motor	300
<b>Jumlah</b>					<b>2030 m<sup>2</sup></b>
<b>Sirkulasi 100%</b>					<b>2030 m<sup>2</sup></b>
<b>Jumlah Total</b>					<b>4030 m<sup>2</sup></b>

Tabel 7 Jumlah Total Luas Lahan Terbangun  
Sumber: Analisis Pribadi

No.	Nama Bagian	Jumlah Luasan (m <sup>2</sup> )
1.	Bagian Galeri Seni	2060,8 m <sup>2</sup>
2.	Bagian Teknis dan Pelayanan Galeri	102 m <sup>2</sup>
3.	Bagian Administrasi	163,2 m <sup>2</sup>
4.	Bagian Servis Galeri	313,6 m <sup>2</sup>
5.	Bagian Lapangan Parkir Galeri	4030 m <sup>2</sup>
<b>Jumlah</b>		<b>6668,8 m<sup>2</sup></b>
<b>Total Lahan Terbangun</b>		<b>6669 m<sup>2</sup></b>

Luas Lahan = Luas Bangunan + Ruang Terbuka Hijau (10 % Luas Lahan)  
 $38.000 \text{ m}^2 = 6.668,8 + 3.800$

#Jadi total luas bangunan adalah  $10.468,8 \text{ m}^2$  dari luas lahan  $38.000 \text{ m}^2$ .

AS : Architecture Standart

HD : Human Dimention

MEE : Mechanical and Electrical Engineering

NDA : Neufert Data Arsitek

TSS : Time Saver Standart

## 2.10 Studi Banding Proyek Sejenis

Bertujuan untuk mencari gambaran dalam melakukan perancangan proyek yang sedang dikerjakan, hal ini dilakukan agar mencapai desain yang sesuai dengan perancangan Galeri Seni Arsitektur The House Of Acrchitecture Icon. Studi banding ini dilakukan dengan cara membandingkan beberapa bangunanyang memiliki fungsi serupa.

### 2.10.1 Galeri Kota URA, Singapura

Singapore City Gallery adalah satu-satunya galeri di Singapura yang menceritakan kisah upaya perencanaan negara, menunjukkan transformasi fisiknya yang luar biasa – dulu, sekarang, dan masa depan. Galeri Kota Singapura di URA Center adalah pusat pengalaman yang bertujuan untuk melakukan hal itu. Hal ini sering dikunjungi oleh kelompok belajar asing, pejabat, dan masyarakat umum.

The City Gallery telah memenangkan Singapore Design Award dalam kategori Acara/Pameran, dan kategori Desain Multidisiplin pada tahun 2012. Galeri ini terletak diantara Chinatown di jalan maxwell no 45, Singapura, tepat di seberang Maxwell Food Center. Terdapat beberapa fasilitas yaitu :

- Ruang Tematik
- Kamera terpasang
- Arena Permainan



Gambar 6 Galeri Kota URA, Singapura 1  
Sumber: <http://mmpeople.com.sg/>

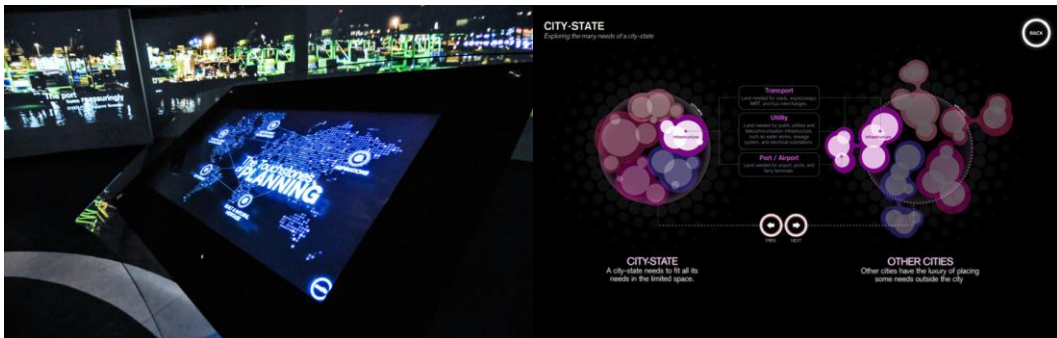


Gambar 7 Galeri Kota URA, Singapura 2  
Sumber: <http://mmpeople.com.sg/>



Gambar 8 Galeri Satu: Singapura, Vibrant City  
Sumber: <http://mmpeople.com.sg/>

"Singapore, Vibrant City" adalah pertunjukan proyeksi 270 derajat yang membentang lebih dari 12m. Difilmkan dengan 5 EOS5D pada rig yang dipesan lebih dahulu, film dokumenter ini melewati 24/7 Singapura dengan lensa yang penuh kasih sayang dan jujur. Video tersebut memperkenalkan penontonnya pada gaya hidup Singapura yang semarak dan mengeksplorasi arti "rumah".



Gambar 9 Galeri Satu: Touchstones 1  
Sumber: <http://mmpeople.com.sg/>

Empat pameran interaktif menyajikan tantangan dan dilema yang dihadapi oleh perencana Singapura: ukuran lahan yang kecil, aspirasi yang berubah dan terkadang bertentangan, kebutuhan untuk mengembangkan dan melestarikan, kebutuhan negara kota, dan dukungan ekonomi. Ini disandingkan dengan latar belakang 270 derajat "Singapore, Vibrant City". Dibuat menggunakan bahasa pemrograman "Pemrosesan", antarmuka "Touchstones" lancar, dan organik.



Gambar 10 Galeri Dua: Lukisan Dinding  
Sumber: <http://mmpeople.com.sg/>



Berjajar secara kekaisaran di sepanjang koridor mezzanine Galeri Dua adalah "Mural" yang menyoroti tonggak perencanaan utama pembangunan. Presentasi AV disematkan dengan mulus ke dalam mural.



Gambar 11 Galeri Tiga: Potret Perencanaan  
Sumber: <http://mmpeople.com.sg/>

Proses perencanaan disajikan, bukan melalui aliran metodologi, tetapi melalui wajah orang-orang yang berkontribusi pada rencana tersebut.



Gambar 12 Galeri Empat: Sing City  
Sumber: <http://mmpeople.com.sg/>

"SingCity" adalah game role-play 8 pemain. Pemain diminta untuk memenuhi tujuan nasional dan diberikan berbagai hal untuk dibangun. Dari infrastruktur, fasilitas, hingga bangunan tempat tinggal dan komersial, pemain dinilai berdasarkan seberapa baik mereka memenuhi tujuan. Mereka segera kehabisan lahan, seperti halnya perencana kota mana pun, tetapi dengan perencanaan yang baik, mereka mungkin masih

mencapai skor yang sangat tinggi. Di akhir ronde, pemain mendapatkan salinan kota mereka melalui pos.



Gambar 13 Galeri Lima: Peta Interaktif  
Sumber: <http://mmpeople.com.sg/>

Proyeksi multi-layer interaktif memungkinkan pengunjung untuk "mencampur dan mencocokkan" area perencanaan yang berbeda. Misalnya, seseorang dapat melapisi transportasi dengan perumahan dengan ruang hijau, atau membandingkan perumahan dengan pusat industri dan komersial.



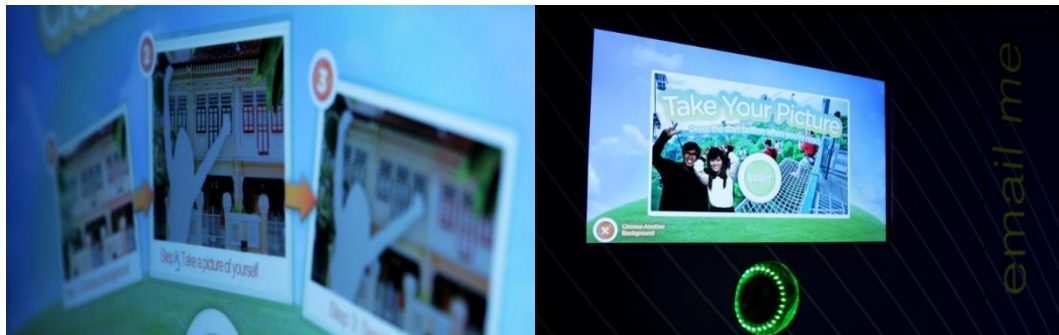
Gambar 14 Galeri Enam: UD fly-trough  
Sumber: <http://mmpeople.com.sg/>

Layar interaktif yang besar memungkinkan pengunjung untuk terbang melintasi area Marina-Bay dan menghargai berbagai elemen desain perkotaan di tempat kerja.



Gambar 15 Pertunjukan CAM (Central Area Model)  
Sumber: <http://mmpeople.com.sg/>

Pertunjukan yang dipetakan proyeksi pada Central Area Model (CAM) muncul secara berkala. Selama 3 menit, pertunjukan proyeksi skala besar menjadi sorotan galeri. Total 4 proyektor diperlukan untuk menutupi seluruh area proyeksi.



Gambar 16 Booth Foto  
Sumber: <http://mmpeople.com.sg/>

Sebuah studio layar biru virtual duduk di sudut rumah kaca. Pengunjung dibawa ke tempat-tempat menarik di sekitar Singapura, dan dengan itu, mereka dapat mengirim pulang kartu pos elektronik.