

BAB II DESKRIPSI PROYEK

2.1 Deskripsi Umum

Gambaran umum mencakup data umum proyek yaitu Parahyangan Sastramerupa Art Gallery dengan data perancangan sebagai berikut :

Judul Proyek	: Parahyangan Sastramerupa Art Gallery
Jenis Proyek	: Fiktif
Luas Lahan	: $\pm 21.000 \text{ m}^2$
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
Batas Timur	: IKEA Kota Baru Parahyangan
Batas Barat	: RSIA Parahyangan
KDB	: 70%
KLB	: 1,2
GSB	: 10 meter
GSS	: 5 meter
Sumber Dana	: Diasumsikan Perusahaan Swasta



Gambar 2. 1 Lokasi Proyek, Jl. Parahyangan Raya, Kota Baru Parahyangan, Padalarang
Sumber: Google Earth

2.2 Definisi Galeri Seni

2.2.1 Definisi Seni

Seni merupakan ungkapan perasaan seniman, Agar orang lain merasakan apa yang dirasakan seniman, mereka harus diungkapkan melalui karya seni. (Tolstoi, L. 2018)

2.2.2 Pengertian Galeri

Galeri adalah ruangan atau lokasi tempat seniman atau kelompok seniman memajang karya mereka, dapat diartikan juga sebagai ruang atau tempat produk karya seni dipamerkan. (Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, 2003).



Gambar 2. 2 Contoh Galeri (Pifo Gallery)
Sumber: Archdaily.com

2.3 Jenis-jenis Galeri

Menurut Swastika Poppy Sari (2011), galeri seni dapat dibedakan berdasarkan:

1. Lokasi pameran:
 - a. Galeri seni tradisional, dimana pertunjukan disajikan dalam koridor panjang atau koridor
 - b. Galeri seni modern, pameran yang menampilkan estetika desain kontemporer..
2. Sifat kepemilikan:
 - a. Galeri seni pribadi, yang dimiliki oleh orang atau organisasi tertentu
 - b. Galeri seni umum, yaitu galeri yang dapat diakses oleh umum dan kepemilikannya dipegang oleh pemerintah.
 - c. Kombinasi dari kedua galeri di atas
3. Isi galeri:
 - a. Galeri seni primitif, yang mengadakan lokakarya seni primitif.
 - b. Galeri seni klasik, tempat yang mengadakan pameran yang berkaitan dengan seni klasik.

- c. Galeri seni modern, tempat yang mengadakan pameran yang berkaitan dengan seni modern.
4. Jenis pameran yang selenggarakan;
 - a. Pameran tetap, adalah kegiatan yang diadakan secara terus menerus
 - b. Pameran sementara, adalah kegiatan yang diadakan untuk jangka waktu tertentu
 - c. Pameran keliling, adalah kegiatan yang berpindah dari satu lokasi ke lokasi lain
5. Kategori koleksi:
 - a. Galeri pribadi
 - b. Galeri umum
 - c. Galeri kombinasi
6. Tingkat dan luas koleksi:
 - a. Galeri lokal
 - b. Galeri regional
 - c. Galeri internasional

2.4 Fungsi Galeri

Galeri awalnya merupakan bagian dari museum yang berfungsi sebagai ruang pameran. Namun, seiring berjalannya waktu, galeri menjadi independen dari museum. Peran galeri diperluas hingga mencakup ruang untuk penjualan seni. Pertumbuhan galeri didasarkan pada gagasan bahwa seni dapat digunakan untuk menggerakkan uang. (Darmawan T.1994).



Gambar 2. 3 Lelang Karya Seni
Sumber: Kementerian Keuangan Republik Indonesia

2.5 Klasifikasi Galeri

Menurut Ghirardo (1996) galeri seni dapat diklasifikasikan berdasarkan:

1. Jenis galeri berdasarkan sifat kepemilikan
 - a. Galeri Pribadi

- b. Galeri Publik
- c. Gabungan dari kedua galeri tersebut
2. Jenis galeri berdasarkan pameran yang digelar
 - a. Pameran tetap
 - b. Pameran sementara
 - c. Pameran keliling
3. jenis galeri berdasarkan macam koleksi
 - a. Galeri pribadi
 - b. Galeri umum
 - c. Gabungan dari galeri pribadi dan umum
4. Jenis galeri tingkat dan luas koleksi
 - a. Galeri lokal
 - b. Galeri regional
 - c. Galeri internasional

2.6 Lingkup Kegiatan Galeri

Menurut Rohmat Hidayat (2014), lingkup kegiatan galeri dapat dibedakan menjadi beberapa hal berdasarkan:

1. Karakteristik kegiatan
 - a. Apresiatif
 - b. Kreatif
 - c. Edukatif
 - d. Rekreatif
2. Lingkup kegiatan
 - a. Pameran
 1. Klasifikasi pameran,
 - Pameran tunggal
 - Pameran bersamal/kelompok
 2. Sifat materi
 - Hasil kreasi langsung
 - Hasil kreasi reproduksi
 3. Waktu pameran
 - Pameran jangka pendek
 - Pameran jangka panjang

- b. Kegiatan pengembangan wawasan
Aktivitas seperti workshop, literatur, area diskusi
 - c. Kegiatan pengelolaan
Aktivitas administrasi, administrasi, pengadaan karya, dan pemeliharaan semua kebutuhan dan lingkungan galeri
3. Pengguna kegiatan
 - a. Seniman
 - b. Pengunjung atau penikmat karya seni
 - c. Pengelola

2.7 Prinsip Perancangan Galeri

Ruang pameran adalah komponen galeri yang paling penting. Karena berfungsi sebagai focal point galeri seni, area pameran memerlukan pertimbangan khusus selama fase desain. Lokasi terbaik untuk ruang pameran di galeri seni adalah di sebelah atau di samping galeri lain (berdekatan), ini akan membuat lebih mudah untuk mempertahankan standar lingkungan dan keselamatan. (Swastika Poppy Sari. 2011).



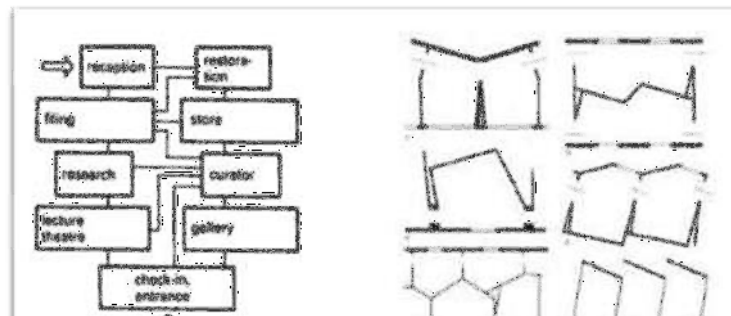
Gambar 2. 4 Contoh Ruang Pamer (Saleh Barakat Gallery)
Sumber: Archdaily.com

Pameran membutuhkan kekuatan dari type galeri, misalnya galeri seni sangat mengkhawatirkan permukaan dinding tempat pertunjukan dipasang, gaya arsitektur, pencahayaan, proporsi spasial, finishing, dan bahan yang digunakan di ruang pameran pada galeri dan galeri seni bervariasi sesuai dengan ukuran dan skala karya yang ditampilkan. Berikut beberapa prinsip-prinsip perancangan pada ruang pameran:

1. Desain ruang, lantai dan sirkulasi pengunjung
2. Materi karya
3. Labelisasi
4. Pencahayaan

5. Temperatur
6. Standar Ukuran Kelembaban
7. Tatanan Sistem HVAC
8. Pelapis Eksterior

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



Gambar 2. 5 Alur sirkulasi pengunjung galeri
Sumber: Data Arsitek, 2006

2.8 Pengguna Galeri

Menurut Swastika Poppy Sari (2011), pengguna galeri dapat dibedakan menjadi:

1. Seniman
2. Pengunjung atau penikmat karya seni
3. Pengelola

2.9 Program Kegiatan

2.9.1 Program kegiatan Galeri Sastramerupa

Ruang yang dibutuhkan pada galeri tergantung dari jenis kegiatan yang akan digelar pada suatu pameran. Kebutuhan ruang dapat dikelompokkan berdasarkan tabel berikut:

Tabel 2. 1 Program Kegiatan Galeri Sastramerupa
Sumber: Analisis Pribadi

NO	AKTIFITAS	KEB. RUANG
	PENGUNJUNG	
1	Masuk ke galeri	Area Lobby
2	Ticketing	Loket Karcis
3	Menunggu teman	R.tunggu/titik kumpul
4	Makan & minum	Restoran/café
5	Melihat Karya-karya	Area pameran seni/sastra
6	Membaca	Perpustakaan
7	Memberli Souvenir	Merchandise
PENGELOLA		
8	Mengatur semua kebutuhan dan membuat regulasi	Ruang direktur
9	Mengkoordinasi semua kegiatan	Ruang wakil direktur
10	Mengkoordinasi semua kegiatan Tata Usaha	Ruang tata usaha & staff
11	Mengkoordinasikan karyawan	R. personalia & staff
12	Mengkoordinasikan koleksi karya seni	Ruang Kurator
13	Melaksanakan kegiatan administrasi	Ruang administrasi
14	Mengkoordinasikan aktivitas maintance karya seni	Ruang konversasi
15	Membersihkan ruangan	R. cleanig service
AREA SERVICE		
16	Mengendalikan ME	Ruang ME
17	Mengamati kondisi galeri	Ruang CCTV/keamanan
18	Menyimpan genset	Ruang genset
19	Menyimpan pompa air	Ruang pompa
20	Menyimpan peralatan	Gudang
21	Buang air	Toilet
22	Beribadah	Mushola
23	Memarkirkan kendaraan	Parkiran

2.9.2 Program kebutuhan ruang Galeri Sastramerupa

Setiap ruangan pada galeri memiliki kabutuhan yang berbeda, ukuran ruangan pada galeri Sastramerupa terbentuk berdasarkan kebutuhan furniture pada ruangan tersebut. Kebutuhan ruang pada area galeri dapat dilihat berdasar tabel berikut:

- Kebutuhan pada area pengelola

Tabel 2. 2 Kebutuhan Ruang Kantor Pengelola
Sumber: Analisis Pribadi

STUDIO TUGAS AKHIR						
PROGRAM KEBUTUHAN RUANG PARAHYANGAN ART GALLERY						
KANTOR/PENGELOLA						
ITEMS	STANDAR			KAPASITAS	LUAS RUANGAN	SUMBER
	P (m)	L (m)	PxL (m)			
RUANG DIREKTUR/WAKIL DIREKTUR						
MEJA KERJA	1,5	0,5	0,75	2	1,5	DATA ARSITEK
KURSI	0,45	0,45	0,2025	4	0,81	DATA ARSITEK
PRINTER	0,37	0,34	0,1258	2	0,2516	INTERNET
LEMARI ARSIP	1,5	0,4	0,6	2	1,2	INTERNET
MANUSIA	1	0,8	0,8	4	3,2	DATA ARSITEK
TOTAL					6,9616	
SIRKULASI				60%	4,17696	
TOTAL KESELURUHAN					11,13856	
RUANG RAPAT						
MEJA RAPAT/PANJANG	3,75	0,8	3	3	9	DATA ARSITEK
KURSI	0,45	0,45	0,2025	10	2,025	DATA ARSITEK
PROYEKTOR	0,11	0,11	0,0121	3	0,0363	INTERNET
LEMARI ARSIP	1,5	0,4	0,6	2	1,2	INTERNET
MANUSIA	1	0,8	0,8	15	12	DATA ARSITEK
TOTAL					24,2613	
SIRKULASI				60%	14,55678	
TOTAL KESELURUHAN					38,81808	
RUANG SEKRETARIS						
MEJA KERJA	1,5	0,5	0,75	2	1,5	DATA ARSITEK
KURSI	0,45	0,45	0,2025	4	0,81	DATA ARSITEK
LEMARI ARSIP	1,5	0,4	0,6	1	0,6	INTERNET
MANUSIA	1	0,8	0,8	4	3,2	DATA ARSITEK
TOTAL					6,11	
SIRKULASI				60%	3,666	
TOTAL KESELURUHAN					9,776	

RUANG STAFF PERSIAPAN KEGIATAN						
MEJA KERJA	1,5	0,5	0,75	2	1,5	DATA ARSITEK
KURSI	0,45	0,45	0,2025	4	0,81	DATA ARSITEK
LEMARI ARSIP	1,5	0,4	0,6	1	0,6	INTERNET
MANUSIA	1	0,8	0,8	4	3,2	DATA ARSITEK
TOTAL					6,11	
SIRKULASI				60%	3,666	
TOTAL KESELURUHAN					9,776	
RUANG STAFF INVENTARISASI						
MEJA KERJA	1,5	0,5	0,75	2	1,5	DATA ARSITEK
KURSI	0,45	0,45	0,2025	4	0,81	DATA ARSITEK
LEMARI ARSIP	1,5	0,4	0,6	1	0,6	INTERNET
MANUSIA	1	0,8	0,8	4	3,2	DATA ARSITEK
TOTAL					6,11	DATA ARSITEK
SIRKULASI				60%	3,666	
TOTAL KESELURUHAN					9,776	
RUANG OPERASI HARIAN						
MEJA KERJA	1,5	0,5	0,75	2	1,5	DATA ARSITEK
KURSI	0,45	0,45	0,2025	4	0,81	DATA ARSITEK
LEMARI ARSIP	1,5	0,4	0,6	1	0,6	INTERNET
MANUSIA	1	0,8	0,8	4	3,2	DATA ARSITEK
TOTAL					6,11	
SIRKULASI				60%	3,666	
TOTAL KESELURUHAN					9,776	
RUANG STAFF ADMINISTRASI						
MEJA KERJA	1,5	0,5	0,75	2	1,5	DATA ARSITEK
KURSI	0,45	0,45	0,2025	4	0,81	DATA ARSITEK
LEMARI ARSIP	1,5	0,4	0,6	1	0,6	INTERNET
MANUSIA	1	0,8	0,8	4	3,2	DATA ARSITEK
TOTAL					6,11	
SIRKULASI				60%	3,666	
TOTAL KESELURUHAN					9,776	

RUANG KURATOR						
MEJA KERJA	1,5	0,5	0,75	2	1,5	DATA ARSITEK
KURSI	0,45	0,45	0,2025	4	0,81	DATA ARSITEK
LEMARI ARSIP	1,5	0,4	0,6	1	0,6	INTERNET
MANUSIA	1	0,8	0,8	4	3,2	DATA ARSITEK
TOTAL					6,11	
SIRKULASI					60%	3,666
TOTAL KESELURUHAN						9,776
RUANG BIMBINGAN & EDUKASI						
MEJA KERJA	1,5	0,5	0,75	2	1,5	DATA ARSITEK
KURSI	0,45	0,45	0,2025	4	0,81	DATA ARSITEK
LEMARI ARSIP	1,5	0,4	0,6	1	0,6	INTERNET
MANUSIA	1	0,8	0,8	4	3,2	DATA ARSITEK
TOTAL					6,11	
SIRKULASI					60%	3,666
TOTAL KESELURUHAN						9,776
RUANG TAMU						
MEJA	1,5	0,5	0,75	1	0,75	DATA ARSITEK
KURSI	0,45	0,45	0,2025	4	0,81	DATA ARSITEK
MANUSIA	1	0,8	0,8	4	3,2	DATA ARSITEK
TOTAL					4,76	
SIRKULASI					60%	2,856
TOTAL KESELURUHAN						7,616
RUANG FOTOCOPY						
ETALASE	1,2	0,4	0,48	2	0,96	INTERNET
KURSI	0,45	0,45	0,2025	8	1,62	DATA ARSITEK
MANUSIA	1	0,8	0,8	8	6,4	DATA ARSITEK
MESIN FOTOCOPY	0,64	0,75	0,48	2	0,96	SNI
MEJA KOMPUTER	1,2	0,9	1,08	4	4,32	INTERNET
TOTAL					14,26	
SIRKULASI					60%	8,556
TOTAL KESELURUHAN						22,816

- Kebutuhan ruang pada area Lobby

Tabel 2. 3 Kebutuhan Ruang Area Lobby

Sumber: Analisis Pribadi

STUDIO TUGAS AKHIR						
PROGRAM KEBUTUHAN RUANG PARAHYANGAN ART GALLERY						
LOBBY						
ITEMS	STANDAR			KAPASITAS	LUAS RUANGAN	SUMBER
	P (m)	L (m)	PxL (m)			
AREA LOBBY						
MEJA RECEPCIONIS	2	0,5	1	1	1	INTERNET
MEJA	1	0,5	0,5	5	2,5	DATA ARSITEK
KURSI	0,45	0,45	0,2025	20	4,05	DATA ARSITEK
MANUSIA	1	0,8	0,8	100	80	DATA ARSITEK
TOTAL					87,55	
SIRKULASI					60%	52,53
TOTAL KESELURUHAN						140,08
MERCHANDISE						
MEJA RECEPCIONIS	2	0,5	1	1	1	INTERNET
MEJA	1	0,5	0,5	5	2,5	DATA ARSITEK
KURSI	0,45	0,45	0,2025	30	6,075	DATA ARSITEK
RAK BUKU	1,82	0,4	0,728	20	14,56	INTERNET
ETALASE	1,2	0,4	0,48	15	7,2	INTERNET
MANUSIA	1	0,8	0,8	50	40	DATA ARSITEK
TOTAL					71,335	
SIRKULASI					60%	42,801
TOTAL KESELURUHAN						114,136
AREA RESTO						
MEJA MAKAN	1,4	0,8	1,12	50	56	INTERNET
KURSI	0,45	0,45	0,2025	100	20,25	DATA ARSITEK
MANUSIA	1	0,8	0,8	100	80	DATA ARSITEK
TOTAL					156,25	
SIRKULASI					60%	93,75
TOTAL KESELURUHAN						250

DAPUR						
MEJA KERJA	2	0,6	1,2	2	2,4	INTERNET
SINK	1,5	0,6	0,9	2	1,8	DATA ARSITEK
KOMPOR 4 TUNGKU	0,5	0,5	0,25	1	0,25	INTERNET
PENGGORENG OTOMATIS	0,8	0,9	0,72	2	1,44	INTERNET
PEMANGGANG	0,8	0,9	0,72	2	1,44	INTERNET
LEMARI ES	0,7	0,75	0,525	1	0,525	DATA ARSITEK
MANUSIA	1	0,8	0,8	10	8	DATA ARSITEK
TOTAL					15,855	
SIRKULASI				60%	9,513	
TOTAL KESELURUHAN					25,368	
AREA SEVICE						
KARYAWAN						
CLOSET	0,65	0,55	0,3575	5	1,7875	DATA ARSITEK
WASTAFEL	0,3	0,4	0,12	5	0,6	DATA ARSITEK
MANUSIA	1	0,8	0,8	10	8	DATA ARSITEK
TOTAL					10,3875	
SIRKULASI				60%	6,2325	
TOTAL KESELURUHAN					16,62	
PENGUNJUNG						
CLOSET	0,65	0,55	0,3575	5	1,7875	DATA ARSITEK
WASTAFEL	0,3	0,4	0,12	5	0,6	DATA ARSITEK
MANUSIA	1	0,8	0,8	10	8	DATA ARSITEK
TOTAL					10,3875	
SIRKULASI				60%	6,2325	
TOTAL KESELURUHAN					16,62	

- Kebutuhan ruang pada area pameran seni rupa

Tabel 2. 4 Kebutuhan Ruang Area Pameran Seni Rupa
Sumber: Analisis Pribadi

STUDIO TUGAS AKHIR						
PROGRAM KEBUTUHAN RUANG PARAHYANGAN ART GALLERY						
GALLERY SENI RUPA						
ITEMS	STANDAR			KAPASITAS	LUAS RUANGAN	SUMBER
	P (m)	L (m)	PxL (m)			
AREA WORSKOP SENI RUPA						
MEJA	1	0,8	0,8	25	20	INTERNET
KURSI	0,45	0,45	0,2025	50	10,125	DATA ARSITEK
DUDUKAN KANVAS	0,3	0,3	0,09	50	4,5	INTERNET
RAK BUKU	1	0,3	0,3	10	3	INTERNET
MANUSIA	1	0,8	0,8	50	40	DATA ARSITEK
TOTAL					77,625	
SIRKULASI				60%	46,575	
TOTAL KESELURUHAN					124,2	
AREA PAMERAN SENI RUPA						
PAMERAN TETAP						
PATUNG KECIL	1,5	1,5	2,25	40	90	STUDI
PATUNG BESAR	2	2	4	30	120	STUDI
MEJA	1	0,8	0,8	20	16	STUDI
LUKISAN	2	1,2	2,4	100	240	STUDI
MANUSIA	1	0,8	0,8	100	80	DATA ARSITEK
TOTAL					546	
SIRKULASI				60%	327,6	
TOTAL KESELURUHAN					873,6	
RUANG STAFF						
MEJA	1,5	0,5	0,75	2	1,5	DATA ARSITEK
KURSI	0,45	0,45	0,2025	4	0,81	DATA ARSITEK
LEMARI ARSIP	1,5	0,4	0,6	1	0,6	INTERNET
MANUSIA	1	0,8	0,8	4	3,2	DATA ARSITEK
TOTAL					6,11	
SIRKULASI				60%	3,666	
TOTAL KESELURUHAN					9,776	

- Kebutuhan ruang pada area pameran seni sastra

Tabel 2. 5 Kebutuhan Ruang Area Pameran Sastra

Sumber: Analisis Pribadi

STUDIO TUGAS AKHIR						
PROGRAM KEBUTUHAN RUANG PARAHYANGAN ART GALLERY						
GALLERY SASTRA						
ITEMS	STANDAR			KAPASITAS	LUAS RUANGAN	SUMBER
	P (m)	L (m)	PxL (m)			
PERPUSTAKAAN						
RUANG PELAYANAN PEMINJAMAN BUKU						
MEJA	1	0,8	0,8	2	1,6	INTERNET
KURSI	0,45	0,45	0,2025	10	2,025	DATA ARSITEK
LEMARI ARSIP	1,5	0,4	0,6	5	3	INTERNET
MANUSIA	1	0,8	0,8	20	16	DATA ARSITEK
TOTAL					22,625	
SIRKULASI				60%	13,575	
TOTAL KESELURUHAN					36,2	
RUANG PELAYANAN PENGEMBALIAN BUKU						
MEJA	1	0,8	0,8	2	1,6	INTERNET
KURSI	0,45	0,45	0,2025	10	2,025	DATA ARSITEK
LEMARI ARSIP	1,5	0,4	0,6	5	3	INTERNET
MANUSIA	1	0,8	0,8	20	16	DATA ARSITEK
TOTAL					22,625	
SIRKULASI				60%	13,575	
TOTAL KESELURUHAN					36,2	
RUANG PENITIPAN BARANG						
KURSI	0,45	0,45	0,2025	5	1,0125	DATA ARSITEK
MEJA	1	0,8	0,8	1	0,8	INTERNET
RAK PENITIPAN (LOKER)	1,82	0,4	0,728	5	3,64	INTERNET
MANUSIA	1	0,8	0,8	30	24	DATA ARSITEK
TOTAL					29,4525	
SIRKULASI				60%	17,6715	
TOTAL KESELURUHAN					47,124	

AREA PERPUSTAKAAN						
KURSI	0,45	0,45	0,2025	200	40,5	DATA ARSITEK
MEJA	1	0,8	0,8	100	80	INTERNET
RAK BUKU	1,82	0,4	0,728	50	36,4	INTERNET
MANUSIA	1	0,8	0,8	200	160	DATA ARSITEK
TOTAL					316,9	
SIRKULASI				60%	190,14	
TOTAL KESELURUHAN					507,04	
SERVICE (PENGUNJUNG LAKI-LAKI)						
CLOSET DUDUK	0,65	0,55	0,3575	5	1,7875	DATA ARSITEK
WASTAFEL	0,3	0,4	0,12	5	0,6	DATA ARSITEK
MANUSIA	1	0,8	0,8	10	8	DATA ARSITEK
TOTAL					10,3875	
SIRKULASI				30%	3,11625	
TOTAL KESELURUHAN					13,50375	
SERVICE (PENGUNJUNG PEREMPUAN)						
CLOSET DUDUK	0,65	0,55	0,3575	5	1,7875	DATA ARSITEK
WASTAFEL	0,3	0,4	0,12	5	0,6	DATA ARSITEK
MANUSIA	1	0,8	0,8	10	8	DATA ARSITEK
TOTAL					10,3875	
SIRKULASI				30%	3,11625	
TOTAL KESELURUHAN					13,50375	
AREA PAMERAN SASTRA						
PAMERAN TETAP						
MEJA	1,5	0,5	0,75	30	22,5	DATA ARSITEK
KURSI	0,45	0,45	0,2025	50	10,125	DATA ARSITEK
RAK BUKU	1,82	0,4	0,728	40	29,12	INTERNET
MANUSIA	1	0,8	0,8	100	80	DATA ARSITEK
TOTAL					141,745	
SIRKULASI				60%	85,047	
TOTAL KESELURUHAN					226,792	

- Kebutuhan ruang pada area pameran sastramerupa

Tabel 2. 6 Kebutuhan Ruang Area Pameran Sastramerupa
Sumber: Analisis Pribadi

STUDIO TUGAS AKHIR						
PROGRAM KEBUTUHAN RUANG PARAHYANGAN ART GALLERY						
GALLERY SASTRAMERUPA						
ITEMS	STANDAR			KAPASITAS	LUAS RUANGAN	SUMBER
	P (m)	L (m)	PxL (m)			
AREA PAMERAN SASTRAMERUPA						
PATUNG KECIL	1,5	1,5	2,25	30	67,5	STUDI
PATUNG BESAR	2	2	4	20	80	STUDI
LUKISAN	2	1,2	2,4	50	120	STUDI
RAK BUKU	1,82	0,4	0,728	20	14,56	INTERNET
MANUSIA	1	0,8	0,8	100	80	DATA ARSITEK
TOTAL					362,06	
SIRKULASI				60%	217,236	
TOTAL KESELURUHAN					579,296	
RUANG STAFF						
MEJA	1,5	0,5	0,75	1	0,75	INTERNET
KURSI	0,45	0,45	0,2025	2	0,405	DATA ARSITEK
LEMARI ARSIP	1,5	0,4	0,6	1	0,6	INTERNET
MANUSIA	1	0,8	0,8	2	1,6	DATA ARSITEK
TOTAL					3,355	
SIRKULASI				60%	2,013	
TOTAL KESELURUHAN					5,368	
SERVICE (PENGUNJUNG LAKI-LAKI)						
CLOSET DUDUK	0,65	0,55	0,3575	5	1,7875	DATA ARSITEK
WASTAFEL	0,3	0,4	0,12	5	0,6	DATA ARSITEK
MANUSIA	1	0,8	0,8	10	8	DATA ARSITEK
TOTAL					10,3875	
SIRKULASI				30%	3,11625	
TOTAL KESELURUHAN					13,50375	
SERVICE (PENGUNJUNG PEREMPUAN)						
CLOSET DUDUK	0,65	0,55	0,3575	5	1,7875	DATA ARSITEK
WASTAFEL	0,3	0,4	0,12	5	0,6	DATA ARSITEK
MANUSIA	1	0,8	0,8	10	8	DATA ARSITEK
TOTAL					10,3875	
SIRKULASI				30%	3,11625	
TOTAL KESELURUHAN					13,50375	

- Kebutuhan ruang pada area MEP

Tabel 2. 7 Kebutuhan Ruang Area MEP
Sumber: Analisis Pribadi

STUDIO TUGAS AKHIR						
PROGRAM KEBUTUHAN RUANG PARAHYANGAN ART GALLERY						
(MEP)						
ITEMS	STANDAR			KAPASITAS	LUAS RUANGAN	SUMBER
	P (m)	L (m)	PxL (m)			
RUANG GENSET						
MESIN (250-550 KVA)	7	5	35	1	35	INTERNET
MANUSIA	1	0,8	0,8	3	2,4	DATA ARSITEK
TOTAL					37,4	
SIRKULASI				60%	22,44	
TOTAL KESELURUHAN					59,84	
RUANG PANEL						
MESIN	0,8	0,5	0,4	1	0,4	INTERNET
MANUSIA	1	0,8	0,8	3	2,4	DATA ARSITEK
TOTAL					2,8	
SIRKULASI				60%	1,68	
TOTAL KESELURUHAN					4,48	
RUANG TRAVO						
TRAFO	1,2	0,6	0,72	1	0,72	INTERNET
PHB TR	0,6	0,5	0,3	1	0,3	INTERNET
PHB TM	3,5	0,5	1,75	1	1,75	INTERNET
MANUSIA	1	0,8	0,8	3	2,4	DATA ARSITEK
TOTAL					5,17	
SIRKULASI				60%	3,102	
TOTAL KESELURUHAN					8,272	
RUANG POMPA						
MESIN	0,5	0,4	0,2	1	0,2	INTERNET
MANUSIA	1	0,8	0,8	2	1,6	DATA ARSITEK
TOTAL					1,8	
SIRKULASI				60%	1,08	
TOTAL KESELURUHAN					2,88	

- Kebutuhan ruang pada area parkir

Tabel 2. 8 Kebutuhan Ruang Area Parkir

Sumber: Analisis Pribadi

STUDIO TUGAS AKHIR						
PROGRAM KEBUTUHAN RUANG PARAHYANGAN ART GALLERY						
PARKIRAN						
ITEMS	STANDAR			KAPASITAS	LUAS RUANGAN	SUMBER
	P (m)	L (m)	PxL (m)			
PARKIR BUS						
BUS	12	4	48	10	480	INTERNET
MANUSIA	1	0,8	0,8	400	320	DATA ARSITEK
TOTAL					800	
SIRKULASI				60%	480	
TOTAL KESELURUHAN					1280	
PARKIR MOBIL						
MOBIL	5	2,5	12,5	50	625	DATA ARSITEK
MANUSIA	1	0,8	0,8	200	160	DATA ARSITEK
TOTAL					785	
SIRKULASI				60%	471	
TOTAL KESELURUHAN					1256	
PARKIR MOTOR						
MOTOR	1	2	2	150	300	INTERNET
MANUSIA	1	0,8	0,8	300	240	DATA ARSITEK
TOTAL					540	
SIRKULASI				60%	324	
TOTAL KESELURUHAN					864	
PARKIR SEPEDA						
SEPEDA	1	2	2	50	100	INTERNET
MANUSIA	1	0,8	0,8	50	40	DATA ARSITEK
TOTAL					140	
SIRKULASI				60%	84	
TOTAL KESELURUHAN					224	

- Tota luas keseluruhan

Tabel 2. 9 Luas Keseluruhan

Sumber: Analisa Pribadi

TOTAL KESELURUHAN AREA	
AREA KANTOR/PENGELOLA	305
AREA PAMERAN SENIRUPA	1007
AREA PAMERAN SASTRA	889
AREA PAMERAN SASTRAMERUPA	611
AREA PENERIMA	562
AREA MEP	75
AREA PARKIR	3624
LUAS KESELURUHAN	7073

Luas Lahan = Luas Bangunan + Ruang Terbuka Hijau (10 % Luas Lahan) 21.000 m² = 7073 + 2.100

Jadi total luas bangunan adalah 9.173 m² dari luas lahan 21.000 m²

2.10 Studi Banding Tema Sejenis

Tujuan dari studi banding ini dilakukan agar mencapai desain yang sesuai dengan Perancangan Parahyangan Sastramerupa Art Gallery. Cara kerja Studi banding ini adalah dengan cara membandingkan beberapa bangunan yang memiliki tipologi serupa.

2.10.1 Salihara Arts Center

Di pusat keramaian Jakarta bagian selatan, Salihara Arts Center menampilkan pilihan pertunjukan dan pendidikan seni paling kreatif dari Indonesia dan seluruh dunia. Salihara tersedia bagi yang tertarik untuk mengembangkan kreativitas dan kemampuan melalui seni dan gagasan dengan tetap menghormati keragaman untuk meningkatkan standar kebebasan intelektual Indonesia.



Gambar 2. 6 Gedung Komunitas Salihara Arts Center
Sumber: Komunitas Salihara Arts Center

Lokasi Salihara Arts Center berada di Jl. Salihara No.16, Ps. Minggu, Kec. Ps. Minggu, Kota Jakarta Selatan. Galeri Salihara terdiri dari 4 bangunan, yaitu:

a. Teater Salihara

Batu bata membentuk Gedung Teater Salihara. arsitekurnya berfokus pada penyerapan suara untuk memastikan kualitas suara yang tinggi. Perancang dari Gedung teater ini adalah Adi Purnomo

b. Galeri Salihara

Galeri Salihara berbentuk oval, menjadikannya bentuk yang sempurna untuk menampilkan karya seni. Perancang dari gedung galeri ini adalah Marco Kusumawijaya

c. Gedung Perkantoran

Empat tingkat bangunan ini memberi kesan mengambang. Untuk meredam kebisingan dari jalan raya, bagian depan didesain tertutup. Sisi utara dan selatan dibuka untuk mengurangi kebutuhan penerangan siang hari dan AC. Perancang dari gedung galeri ini adalah Isandra Matin Ahmad

d. Anjung Salihara

Anjung Salihara adalah bangunan serbaguna tiga lantai yang menampung wisma, studio tari, studio musik, dan ruang serbaguna. Agar sesuai dengan latar Salihara, bangunan ini juga dibangun dengan sudut tumpul (non-kubus) di sekeliling ruang. Perancang dari gedung ini adalah Danny Wicaksono



Gambar 2. 7 Isometri Bangunan Salihara
Sumber: Google