



TUGAS AKHIR - RA.141581

URBAN ART GALLERY : GALERI KONTEMPORER DENGAN PENDEKATAN URBAN KATALIS

**PUTRI NAJEMA
0811144000027**

**Dosen Pembimbing
Ir. Andy Mappajaya, MT.**

**Departemen Arsitektur
Fakultas Arsitektur, Desain dan Perencanaan
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
2018**



TUGAS AKHIR - RA.141581

**URBAN ART GALLERY : GALERI SENI
KONTEMPORER DENGAN PENDEKATAN URBAN
KATALIS**

**PUTRI NAJEMA
0811144000027**

**Dosen Pembimbing
Ir. Andy Mappajaya, MT.**

**Departemen Arsitektur
Fakultas Arsitektur, Desain dan Perencanaan
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
2018**

URBAN ART GALLERY
GALERI SENI KONTEMPORER DENGAN
PENDEKATAN URBAN KATALIS



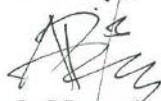
Disusun oleh :

PUTRI NAJEMA QORI'AINA
NRP : 0811144000027

Telah dipertahankan dan diterima
oleh Tim penguji Tugas Akhir RA.141581
Departemen Arsitektur FADP-ITS pada tanggal 3 Juli 2018
Nilai : B

Mengetahui

Pembimbing



Ir. Andy Mappajaya, M.T
NIP. (196704301994021001)

Kaprodi Sarjana



Defry Agatha Ardianta, ST, MT.
NIP. 198008252006041004



Kepala Departemen Arsitektur FADP ITS


Ir. Gusti Agung Antaryama, Ph.D
NIP. 196804251992101001

LEMBAR PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini,

N a m a : Putri Najema Qori'aina

N R P : 0811144000027

Judul Tugas Akhir : *Urban Art Gallery* : Galeri Seni Kontemporer dengan Pendekatan Urban Katalis

Periode : Semester Gasal/Genap Tahun 2017 / 2018

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir yang saya buat adalah hasil karya saya sendiri dan benar-benar dikerjakan sendiri (asli/orisinal), bukan merupakan hasil jiplakan dari karya orang lain. Apabila saya melakukan penjiplakan terhadap karya mahasiswa/orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi akademik yang akan dijatuhkan oleh pihak Departemen Arsitektur FADP - ITS.

Demikian Surat Pernyataan ini saya buat dengan kesadaran yang penuh dan akan digunakan sebagai persyaratan untuk menyelesaikan Tugas Akhir RA.141581

Surabaya, 3 Juli 2018

Yang membuat pernyataan



(Putri Najema Qori'aina)

NRP. 0811144000027

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmannirrahim. Alhamdulillahirobbil'alamin, Puji syukur kehadiran Allah SWT karena berkat karunia dan rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik. Shalawat serta salam tercurahkan kepada junjungan Nabi Muhammad SAW atas teladannya yang luar biasa. Laporan Tugas Akhir ini disusun sebagai syarat untuk menyelesaikan mata kuliah Tugas Akhir di jurusan Arsitektur Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya tahun ajaran 2016-2017. Tugas Akhir ini dapat diselesaikan karena bantuan dan dukungan dari banyak pihak yang terlibat langsung maupun tidak langsung, untuk itu penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Ir. Andy Mappa jaya, MT., selaku dosen pembimbing yang memberikan bimbingan dan pengarahan dalam proses penyelesaian Tugas Akhir ini.
 2. Bapak Defry Agatha Ardianta, ST, MT., dan Bapak Angger Sukma, S.T,M.T., selaku dosen koordinator mata kuliah Tugas Akhir.
 3. Keluarga serta semua pihak yang telah membantu penyusunan Tugas Akhir ini.
- Dalam penyusunan Tugas Akhir ini penulis menyadari masih terdapat banyak kekurangan sehingga kritik dan saran yang bersifat membangun sangat diharapkan untuk perbaikan. Akhir kata, semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

Surabaya, 3 Juli 2018

Penulis

ABSTRAK
URBAN ART GALLERY
GALERI SENI KONTEMPORER DENGAN PENDEKATAN URBAN
KATALIS

Oleh

Putri Najema Qori'aina

NRP : 0811144000027

Ruang publik merupakan sebuah tempat pada sebuah kota yang menampung beragam aktivitas sosial manusia baik secara individu maupun kelompok. Dalam sebuah kota, ruang public menjadi ruang tempat bertemu warga kota yang dapat menjadi cermin maupun penentu kualitas dari sebuah kota itu sendiri.

Kota Malang saat ini sedang mengalami perkembangan kota dengan banyaknya membangun ruang publik yang bisa diakses dengan mudah oleh masyarakat malang. Tetapi dengan adanya perkembangan pembangunan ruang publik yang ada di Kota Malang justru terdapat isu beberapa penyimpangan fungsi ruang publik di kota Malang.

Taman Rekreasi Kota (Tarekot) Malang merupakan salah satu ruang publik di kota malang yang telah di bangun beberapa tahun lalu, perkembangannya saat ini sebagai ruang publik mulai terlupakan. Sarana prasarana yang menjadi penarik pengunjung mulai hilang dan tak terawat. Karena sepi pengunjung saat ini di dalam Taman Rekreasi Kota terjadi penyimpangan ruang publik yang dilakukan oleh beberapa oknum yang memanfaatkan sepi Tarekot.

Roger Trancik dalam bukunya *Finding The Lost Space 1943* mendefinisikan *Urban Catalyst* adalah memasukkan fungsi atau kualitas ruang di lokasi-lokasi tertentu yang secara signifikan diharapkan dapat mempertinggi kualitas ruang dan sosialnya serta mempunyai implikasi yang lebih meluas ke daerah sekitarnya. Tujuan dari *urban catalyst* ini adalah merevitalisasi elemen-elemen kota dimana setiap areanya memiliki keunikan tersendiri yang dapat digunakan sebagai bahan dasar untuk menjadi katalis atau pendorong perkembangan kota. Pembangunannya dapat dipastikan memiliki kemampuan sebagai generator untuk membawa beragam bentuk perkembangan yang positif pada area dimana hal tersebut ditempatkan. *Urban Catalyst* dapat diimplementasikan dalam urban desain sebagai pemacu pertumbuhan kota. Dalam konteks desain ruang publik, katalis dapat berupa elemen bentuk ataupun gubahan fungsi yang mampu merangsang kehidupan baru dan mempengaruhi perilaku, kegiatan hingga karakter dan kualitas dari ruang publik

Kata Kunci : (Galeri,Ruang Publik,Tarekot,Urban Katalis)

ABSTRACT

URBAN ART GALLERY

CONTEMPORER ART GALLERY WITH URBAN CATALYST AS DESIGN APPROACH

By

Putri Najema Qori'aina

NRP : 0811144000027

Publik space is a space in the city that accomodate social activity for individual or groups. In a city public space can be a place where citizens met and socialize. Also public space can be a determinant of that city.

At Malang city, Jawa Timur is experiencing the development of the city it can be seen with the number of public spaces that had been revitalitation. The purpose of revitalitation so that the public spaces more accessible and functional for citizen. Come along with the development theres an issue about misuse of public space in a Malang city.

Taman Rekreasi Kota (Tarekot) Malang is one of the Public space that built in decade ago, but for now tarekot already forgotten by public. Some of infrastructure inside are lose and some are broken because not mantained well. The infrastructure itself is one of element for attract visitors. Now they lost and not mantained well, the number of visitor also decreasing as well. because of tarekot already deserted theres some people amke use of tarekot for another activity that lead to an issue of misuse public space.

Roger trancik in his book Finding The Lost Space 1943 define that Urban Catalyst is to include the function or quality of space in certain locations that are significantly expected to enhance the quality of space and social and to have wider implications to the surrounding area. The purpose of urban catalyst to revitalitation element of the city where every area have their own uniqueness that can be used as catalyst for booster of city development. An urban catalyst confirmend have an ability as generator to bring various positive forms in a their area.

Urban catalyst can be implemented in urban design as urban growth spur. In context of public space urban catalyst can be a form element or change of function that stimulate new life and influence behaviour, activity to the quality of public space.

Keywords : (Gallery,Public space, Tarekot, Urban Catalyst)

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	
LEMBAR PERNYATAAN	
KATA PENGANTAR _____	i
ABSTRAK _____	ii
DAFTAR ISI _____	iv
DAFTAR GAMBAR _____	v
DAFTAR TABEL _____	vii
DAFTAR LAMPIRAN _____	viii
BAB 1 PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang _____	1
1.2 Isu dan Konteks Desain _____	3
1.3 Permasalahan dan Kriteria Desain _____	6
BAB 2 PROGRAM DESAIN	
2.1 Kajian Obyek Arsitektural _____	7
2.2 Rekapitulasi Program Ruang _____	8
2.3 Deskripsi Tapak _____	13
BAB 3 PENDEKATAN DAN METODA DESAIN	
3.1 Proses Desain _____	21
3.2 Metoda Desain _____	22
BAB 4 KONSEP DESAIN	
4.1 Eksplorasi Formal _____	25
4.2 Eksplorasi Teknis _____	28
BAB 5 DESAIN	
5.1 Eksplorasi Formal _____	31
5.2 Eksplorasi Teknis _____	38
BAB 6 KESIMPULAN _____	41
DAFTAR PUSTAKA _____	42
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Kondisi Tarekot _____	4
Gambar 1.2	Aktivitas di Tarekot _____	4
Gambar 1.3	Penyimpangan Ruang Publik _____	5
Gambar 2.1	Lokasi Tapak _____	13
Gambar 2.2	Vegetasi _____	14
Gambar 2.3	Punden di tarekot _____	14
Gambar 2.4	<i>Man made feature</i> _____	15
Gambar 2.5	<i>Neighbourhood context</i> _____	15
Gambar 2.6	Sirkulasi _____	16
Gambar 2.7	Perilaku masyarakat Malang _____	17
Gambar 2.8	Bangunan Sekitar _____	18
Gambar 2.9	Aktivitas di dalam Tarekot _____	18
Gambar 2.10	Peta Wisata Kota Malang _____	19
Gambar 2.11	View dari Tapak _____	20
Gambar 3.1	Proses Desain _____	21
Gambar 4.1	Neighbourhood Context _____	25
Gambar 4.2	Perubahan bentuk lahan _____	26
Gambar 4.3	Zona Ruang Luar _____	26
Gambar 4.4	Konsep Bentuk _____	27
Gambar 4.5	Material Kaca dan Steel Melted _____	28
Gambar 4.6	Material Kayu dan Lantai Granit _____	29
Gambar 4.7	Struktur Single space frame _____	29
Gambar 4.8	Struktur Atap Spaceframe _____	29
Gambar 4.9	Detail Space Frame _____	29
Gambar 5.1	Siteplan _____	31
Gambar 5.2	Layoutplan _____	31
Gambar 5.3	Denah Galeri _____	32
Gambar 5.4	Denah Cafe _____	32
Gambar 1.2	Denah Auditorium _____	33

Gambar 1.3	Denah Kantor Pengelola _____	33
Gambar 5.7	Tampak Utara dan Selatan _____	34
Gambar 5.8	Tampak Barat _____	35
Gambar 5.9	Tampaj Timur _____	35
Gambar 5.10	Potongan A-A' _____	35
Gambar 5.11	Potongan B-B' _____	35
Gambar 5.12	Perspektif entrance _____	36
Gambar 5.13	Perspektif Plaza _____	36
Gambar 5.14	Perspektif Mata burung _____	37
Gambar 5.15	Perspektif Amphiteater _____	37
Gambar 5.16	Perspektif interior _____	38
Gambar 5.17	Perspektif interior _____	38
Gambar 5.18	Utilitas Listrik _____	39
Gambar 5.19	Skema Air Bersih dan kotor _____	39
Gambar 5.20	Kebakaran _____	40
Gambar 5.21	Aksonometri struktur _____	40
Gambar 5.22	Material pada galeri _____	41

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Kebutuhan Ruang berdasar Kegiatan _____	8
Tabel 2.2	Analisa Kebutuhan Luas _____	9

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Siteplan

Lampiran B Layoutplan

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pemerintah Kota Malang kian getol membangun taman dan kampung tematik secara berkelanjutan. Karena keberadaan dua unsur itu mampu menarik kunjungan wisatawan ke Kota Malang. Selain itu revitalisasi sedang gencar dilakukan untuk mengubah area kosong menjadi ruang publik sesuai dengan kebutuhan masyarakat. Salah satu alasannya agar ruang kosong tersebut tidak menjadi tempat yang kumuh. Tetapi dengan semakin banyak munculnya taman atau ruang publik baru terdapat efek sendiri terhadap ruang publik lainnya. Hal ini juga di karenakan saat menciptakan ruang baru tidak diikuti dengan pengembangan dan perawatan ruang publik yang telah ada. (Malangtimes.com,2017)

Ruang publik yang dimaksud secara umum pada sebuah kota, menurut *Project for Public Spaces in New York* tahun 1984, adalah bentuk ruang yang digunakan manusia secara bersama-sama berupa jalan, pedestrian, taman-taman, plaza, fasilitas transportasi umum (halte) dan museum.

Sedangkan Stephen Carr (1992) berpendapat bahwa definisi ruang terbuka adalah sebuah wadah untuk aktivitas sosial yang melayani dan mempengaruhi kehidupan masyarakat kota.

Sedangkan ruang publik menurut Rustam Hakim (1987) adalah suatu ruang dimana seluruh masyarakat mempunyai akses untuk menggunakannya. Pada dasarnya merupakan suatu wadah yang dapat menampung aktivitas/kegiatan tertentu dari masyarakatnya, baik secara individu maupun kelompok dimana bentuk ruang publik ini sangat tergantung pada pola dan susunan massa bangunan. Menurut sifatnya, ruang publik terbagi menjadi 2 jenis, yaitu :

1. Ruang publik tertutup : adalah ruang publik yang terdapat di dalam suatu bangunan.

2. Ruang publik terbuka : yaitu ruang publik yang berada di luar bangunan yang sering juga disebut ruang terbuka (open space).

Sehingga dapat disimpulkan bahwa ruang publik adalah suatu bentuk ruang yang digunakan masyarakat secara bersama sama yang dapat menampung aktivitas/kegiatan tertentu.

Stephen Carr (1992) mengidentifikasi adanya lima kebutuhan dasar yang dapat memenuhi kepuasan pengguna ruang publik :

1. Kenyamanan; merupakan syarat mutlak untuk keberhasilan sebuah ruang publik. Seberapa lamanya pengguna berada di ruang publik merupakan salah satu indikator dari kenyamanan.
2. Relaksasi; relaksasi termasuk dalam kenyamanan secara psikologi, yang lebih berkaitan dengan tubuh dan pikiran. Dalam pengaturan perkotaan, elemen elemen alam seperti pepohonan, tanaman, dan air yang kontras dengan keadaan sekitar seperti kemacetan lalu lintas dapat membuat tubuh dan pikiran menjadi lebih santai.
3. Keterikatan pasif; keterikatan secara pasif dengan lingkungan dapat menimbulkan perasaan santai namun berbeda dengan pemenuhan kebutuhan yang dikaitkan dengan lokasi atau keadaan ruang publik tersebut. Unsur pengamatan, pemandangan, public art, pertunjukkan serta keterkaitan dengan alam merupakan unsur-unsur yang mempengaruhi keterikatan pasif.
4. Keterikatan aktif; meliputi pengalaman langsung dengan tempat dan orang orang yang berada di tempat tersebut. Dengan berada dalam waktu dan tempat yang sama dengan orang lain (yang belum dikenal) dapat memungkinkan terciptanya kesempatan untuk berinteraksi sosial. Sedangkan pengaturan elemen-elemen ruang publik seperti tempat duduk, telepon umum, air mancur, patung, hingga penjual kopi akan turut mempengaruhi interaksi sosial yang terjadi.
5. Penemuan; mempresentasikan keinginan untuk mendapatkan pemandangan dan pengalaman baru yang menyenangkan ketika mereka

berada di suatu ruang publik. Penemuan tersebut dapat meliputi kegiatan-kegiatan seperti konser pada waktu makan siang, pameran seni, teater jalanan, festival, parade, acara sosial, dan lain-lain.

1.2. Isu

Penyimpangan Fungsi Ruang Publik di Taman Rekreasi Kota Malang

Dalam kehidupan sehari-hari kita sering menemukan suatu fenomena dimana arsitektur tidak sesuai dengan peruntukannya. Seperti yang dinyatakan oleh Jonathan Hill (1996) bahwa pada Abad 20 dominan fungsi yang tidak digunakan sesuai fungsi awalnya. Disini penyimpangan fungsi dapat dikatakan terjadi jika frekuensi terjadinya telah berulang kali tidak hanya sekali. Karena penyimpangan diinterpretasikan dengan melihat fungsi awal ruang. Penyebab penyimpangan fungsi ruang ini sendiri bisa terjadi karena fungsi bangunan yang tidak lagi memadai kebutuhan penggunaannya. Penyimpangan dilihat berdasarkan si penentu fungsi ruang. Pada ruang publik penyimpangan dilihat dari sudut pandang pemerintah sebagai otoritas penentu kebijakan.

1.2.1. Taman Rekreasi Kota

Pengembangan Tarekot Malang berdasarkan UU Nomor 10 tahun 2009 tentang kepariwisataan bahwa Tarekot Malang bisa dianggap sebagai kawasan strategis pariwisata. Penetapan Tarekot Malang sebagai kawasan strategis pariwisata dilakukan dengan memperhatikan aspek : sumber daya pariwisata alam dan budaya yang potensial menjadi daya tarik pariwisata ; potensi pasar ; lokasi strategis yang berperan menjaga persatuan bangsa dan keutuhan wilayah;perlindungan terhadap lokasi tertentu yang mempunyai peran strategis dalam menjaga fungsi dan daya dukung lingkungan hidup; suatu lokasi strategis yang mempunyai peran dalam usaha pelestarian dan pemanfaatan aset budaya; memiliki kesiapan dan dukungan masyarakat; dan kekhususan dari wilayah. Berdasarkan visi desain pengembangan Tarekot Malang adalah sebuah fasilitas ruang terbuka hijau yang berkualitas dan bernilai tambah tinggi bagi warga Kota Malang, dan mampu berfungsi sebagai sentra aktifitas partisipasi masyarakat dalam proses pembelajaran yang menyenangkan dalam usaha pelestarian

lingkungan alam dan budaya. Melalui strategi yaitu menghadirkan tatanan kawasan dan program aktifitas yang mampu mengundang warga kota untuk hadir dan beraktifitaas kreatif pada Tarekot Malang, menghadirkan fasilitas auditorium yang representatif dan mampu menjadi wahana interaksi masyarakat serta menyuguhkan beragam aktifitas yang menarik sekaligus mendidik dalam kerangka pelestarian lingkungan alam dan budaya.



Gambar 1.1. Kondisi Tarekot

(Sumber Gambar : www.tribunnews.com)

Tarekot yang mempunyai visi untuk pelestarian alam dan budaya justru menelantarkan hewan hewan di penangkarnya dan menyebabkan ditariknya izin konservasi penangkaran hewan pada . Saat ini ruang yang seharusnya digunakan untuk penangkaran hewan pundi biarkan kosong tak terisi. Hal ini lah yang mengawali merosotnya pengunjung Tarekot karena harapan masyarakat yang datang untuk menemukan hal baru di dalam ruang publik sudah tidak terpenuhi di dalam Tarekot.



Gambar 1.2. Aktivitas di Tarekot

(Sumber Gambar : www.cendaneews.com)

Pada area bermain terdapat area perkerasan yang tidak aman untuk digunakan sebagai perkerasan untuk area bermain karena material yang digunakan tidak

sesuai. Selain material yang digunakan tidak sesuai perkerasan tersebut tidak terawat sehingga kurang nyaman untuk digunakan.



Gambar 1.3. Penyimpangan Ruang publik

(Sumber : www.timesindonesia.co.id)

Pada gambar diatas dapat dilihat jika Tarekot tidak mempunyai batas yang jelas dengan kantor satpol PP yang berada berdekatan ditambah dengan pengunjung Tarekot yang sepi maka terjadi penyimpangan ruang publik. Ruang Tarekot yang sepi justru digunakan sebagai lahan parkir oleh institusi pemerintahan yang areanya berdekatan dengan Tarekot.

1.3.Usulan Obyek Rancang

Berangkat dari berbagai permasalahan diatas, munculah sebuah ide respon me-redesain Taman rekreasi kota Malang. Redesain adalah merencanakan kembali atau membentuk ulang sesuatu yang sudah ada. Redesain juga bermakna perencanaan untuk melakukan perubahan pada struktur dan fungsi suatu benda, atau system dengan tujuan untuk menghasilkan manfaat yang lebih baik dari desain semula, atau guna menghasilkan fungsi yang berbeda dari desain semula. Meredesain Tarekot menjadi ruang publik dapat mempunyai nilai fungsi yang jelas dan mempunyai kualitas yang layak. Dan juga memunculkan karakteristik dari kepariwisataan kota Malang. Redesain Tarekot dengan mengubah fungsinya menjadi sebuah Galeri Kontemporer dan menjadikannya sebagai sebuah ruang publik yang dapat diakses oleh siapa saja ketika sedang tidak ada acara atau pameran di dalam Galeri dengan dengan pengolahan ruang luar dan dilengkapi fasilitas pendukung lainnya sehingga masyarakat akan tertarik untuk datang kesana sehingga suasana kawasan akan terus hidup.

1.4. Permasalahan Rancang

Dari latar belakang yang telah dijabarkan diatas permasalahan dari rancangan adalah bagaimana usulan objek rancang :

1. Dapat mengurangi terjadinya penyimpangan dengan memberikan nilai fungsi baru yang juga dapat mengangkat nilai fungsi dan kualitas kawasan sekitarnya
2. Bagaimana nantinya ruang luar pada obyek rancang dapat menjadi penunjang fungsi utama dan menarik pengunjung untuk beraktifitas saling berinteraksi disana bahkan saat sedang tidak ada acara di dalam.

1.5. Kriteria Desain

Dengan mendefinisikan permasalahan desain diatas maka untuk menjawabnya, kriteria rancang objek arsitektural adalah sebagai berikut:

1. Objek rancang yang mudah diakses oleh masyarakat dari berbagai kalangan sehingga dapat memicu terjadinya aktifitas sehingga terhindar dari penyimpangan ruang publik.
2. Objek rancang dapat menambahkan unsur kehidupan yang dapat menghidupkan suasana kawasan.
3. Obyek rancang memiliki kualitas secara arsitektural dan fungsi yang dapat memenuhi kebutuhan dan menampung aktifitas pengguna.

BAB 2

PROGRAM DESAIN

2.1. Kajian Objek Arsitektural

2.1.1. Galeri Seni Kontemporer

Galeri seni rupa kontemporer merupakan suatu wadah untuk menggelar hasil karya seni rupa 2 dimensional dan 3 deminesional yang berkembang pada masa kini (kontemporer). Selain sebagai wadah untuk memamerkan karya seni rupa kontemporer, galeri seni rupa kontemporer merawat, menjaga dan mengapresiasi serta mengembangkan seni kontemporer. Fungsi Galeri Seni Kontemporer:

1. Fungsi Primer

- a. Ruang pameran : fungsi utama dari galeri ini adalah untuk memamerkan karya karya dari seniman lokal dan juga benda benda bersejarah. Dan juga sebagai wadah tempat berkumpulnya pecinta seni dan dialog antar seniman maupun seniman ke masyarakat.
- b. Auditorium dan Workshop : Auditorium dan Workshop memfasilitasi untuk kegiatan edukasi tentang pengenalan-pengenalan materi koleksi yang dipamerkan dan edukasi yang bersifat rekreatif melalui workshop atau kursus. Selain itu juga pendidikan yang bersifat semi formal seperti diskusi ataupun kuliah umum.

2. Fungsi Sekunder

- a. Rekreasi : Rekreatif mengandung arti untuk dinikmati dan dihayati oleh pengunjung dan tidak diperlukan konsentrasi yang menimbulkan kelelahan dan kebosanan.
 - Cafe: Keberadaan cafe disini untuk menggantikan fungsi foodcourt yang sebelumnya berupa gazebo gazebo yang sudah tidak terisi dan tidak terawat lagi. Dengan adanya cafe di dalam area ini diharapkan dapat

- Amphiteater: untuk memberikan fasilitas seni pertunjukan kepada seniman yang juga fasilitas rekreasi kepada pengunjung dari segala usia.
 - Kolam: Keberadaan kolam yang merupakan eksisting dari Tarekot menjadi penarik pengunjung paling besar saat hari libur. Sehingga kolam di dalam tarekot sendiri masih dipertahankan.
- b. Bisnis :
- Artshop : Didalam area galeri terdapat fasilitas untuk mewadahi aktivitas bisnis yaitu jual beli karya dari seniman, alat dan bahan kesenian, serta souvenir.

3. Fungsi Penunjang

Adanya fasilitas-fasilitas yang terbagi menjadi unsur penunjang dalam rancangan bertujuan untuk memenuhi beberapa kebutuhan pengguna di dalam bangunan, antara lain :

- a. Ruang Parkir
- b. Mushola
- c. Ruang pengelola
- d. Ruang Preparasi dan Konservasi

2.2. Analisa Kebutuhan Ruang

Tabel 2.1. Kebutuhan ruang berdasar kegiatan

No	Jenis Kegiatan	Kebutuhan Ruang	Sifat	Pengguna
1	Memamerkan karya seni atau objek koleksi.	Ruang pameran	Publik	Seniman Pengunjung Pengelola
2	Berdialog mengenai karya seni.	Ruang pameran	Publik	Seniman Pengunjung
3	Penyimpanan alat alat pameran	Gudang pameran	Servis	Pengelola Seniman
4	Memberi dan mencari informasi awal mengenai pameran.	Lobby	Publik	Pengunjung Pengelola Seniman

5	Menjaga dan memelihara karya seni.	Ruang konservasi dan preparasi karya seni.	Privat	Pengelola
6	Mempertimbangkan tata pameran dan kebijakan pengelolaan koleksi yang ada pada galeri	Kantor Pengelola	Privat	Pengelola
7	Mengadakan kelas kursus/workshop bagi masyarakat.	Ruang workshop	Publik	Seniman Pengunjung Pengelola
8	Mengadakan diskusi formal atau seminar.	Auditorium.	Semi Private	Seniman Pengunjung Pengelola
9	Pelelangan karya seni.	Auditorium	Semi private	Seniman Pengunjung Pengelola
10	Menjual souvenir dari galeri dan menjual alat bahan workshop.	Ruang penjualan souvenir.	Publik	Seniman Pengunjung Pengelola
11	Melakukan kegiatan santai seperti duduk duduk , berjalan jalan, kontemplasi maupun kegiatan fisik seperti bermain.	Ruang luar/taman	Publik	Seniman Pengunjung Pengelola
12	Melakukan kegiatan makan dan minum dan diskusi non formal/bercengkrama.	Cafe	Publik	Seniman Pengunjung Pengelola
13.	Ruang untuk acara komunal dan seni penampilan seperti seni tari dan teater.	Amphiteater	Publik	Seniman Pengunjung Pengelola

Tabel 2.2. Analisa Kebutuhan Luas

No	Kebutuhan ruang	Persyaratan	Kapasitas ruang	Perhitungan besaran ruang	Total luas
1	Ruang Pamer	3-5 m ² /Karya 2 Dimensi 6-10 m ² / Karya 3 Dimensi (Neufert Architects) Sirkulasi 30 % Data	15 Karya 2 Dimensi 10 Karya 3 Dimensi	15 x 4 m ² = 60 m ² 10 x 10 m ² = 100 m ² Sirkulasi 30% x 160 m ² = 48 m ²	208 m ²
2	Workshop/Ruang kursus a. Ruang kelas b. Gudang	1,8-2 m ² / Orang (Neufert Architects) Data	20 orang	2 m ² x 20 = 40 m ² Sirkulasi 40 m ² x 20% = 8 m ²	60 m ²

	penyimpanan Alat	Asumsi Sirkulasi 20 %	Peralatan Workshop (10 m ²)	1 x 10 m ² = 10 m ² Sirkulasi 10 m ² x 20 % = 2 m ²	
3	Auditorium a. Ruang duduk b. Ruang Proyektor c. Ruang Persiapan d. Ruang kontrol	0,84 m ² /kursi (Neufert Architects) Data 40 m ² /Unit (Neufert Architects) Data Asumsi 7,2 m ² /orang (Neufert Architects) Data Sirkulasi 20%	50 orang 1 Unit Asumsi 2 Orang	50 x 0,84 m ² = 42 m ² Sirkulasi 20% x 42 m ² = 8,4 m ² 1 x 40 m ² = 40 m ² Sirkulasi 20 % x 40 m ² = 8 m ² 8 m ² 2 x 7,2 m ² = 14,4 m ² Sirkulasi 20 % x 14,4 m ² = 2,88 m ²	123,68 m ²
4	Gudang Pameran	3-5 m ² /Karya 2 Dimensi 6-10 m ² / Karya 3 Dimensi Sirkulasi 40 % (Neufert Architects) Data	10 Karya 50 % 2D 50% 3D	5 x 5 m ² = 25 m ² 5 x 10 m ² = 50 m ² Sirkulasi 40% x 75 m ² = 30 m ²	105 m ²
5	Cafe a. R. Makan b. Dapur c. Gudang makanan d. Kasir e. Counter f. Area Wastafel g. Toilet Pria h. Toilet Wanita i. R. Karyawan	1,3-1,9 m ² /orang 40% ruang makan 15% Dapur 2,34 m ² / Unit 8 m ² / Unit 1,6 m ² /orang 2,52 m ² / Unit 2,52 m ² / Unit 5,5 m ² / orang Sirkulasi 20% (Neufert Data Architects)	50 orang 1 Unit 1 Unit 2 Orang 1 Unit 1 Unit 5 karyawan	1,5 m ² x 50 = 75 m ² 40% x 75 m ² = 30 m ² 15% x 30 m ² = 4,5 m ² 2,5 m ² 8 m ² 2 x 1,6 m ² = 3,2 m ² 3 m ² 3 m ² 5,5 m ² x 5 = 27,5 m ²	188,4 m ²
6	Playground	Bidang permainan : 5 m ² / Unit Bidang bermain : 0,5 m ² /orang (Neufert Architects) Data	10 Unit 20 Orang	10 x 5 m ² = 50 m ² 0,5 m ² x 20 = 10 m ²	60 m ²
7	Lavatory Umum			2 x 2,52 m ² = 5,04	

	a. Toilet Pria	2,52 m ² / Unit Urinoir : 0,6 m ² / Unit	2 Unit 2 Unit	m ² 2 x 0,6 m ² =1,2 m ²	7,24 m ² 9,84 m ²
	b. Toilet Wanita	2,52 m ² / Unit Wastafel : 1,6 m ² /orang	2 Unit 2 Unit	2 x 2,52 m ² = 5,04 m ² 1,6 m ² x 2 = 3,2 m ²	5 m ²
	c. Janitor	Asumsi Sirkulasi 20% (Neufert Architects) Data	Asumsi		
8	Lobby	0,9 m ² / orang	50 orang	50 x 0,9 m ² = 45 m ²	60 m ²
	a. Resepsionis	2,25 m ² /orang Sirkulasi 20% (Neufert Architects) Data	2 Orang	2 x 2,25 m ² = 4,5 m ²	
9	Artshop				
	a. R. Display	Asumsi	Asumsi 36 m ²	36 m ²	56,8 m ²
	b. Kasir	2,34 m ² / Unit (Neufert Architects) Data	1 Unit	1 x 2,34 m ² = 2,34 m ²	
	c. Gudang	Asumsi Sirkulasi 20%	Asumsi 9 m ²	9 m ²	
10	Mushola	0,85 m ² /orang	20 Orang	0,85 x 20 = 17	71,8 m ²
	a. R.Wudhu	Asumsi 0,9 m ² / orang	3 Orang laki laki 3 Orang perempuan 50 orang	3x 0,9m ² =2,7 m ² 3x0,9 m ² = 2,7 m ² 50x 0,9 m ² =45 m ²	
	b. Ruang Sholat				
11	Ruang Preparasi dan konservasi Obyek	Asumsi Meja 60cmx80cm Peralatan	3 Meja 1 Gudang peralatan	0,48 m ² x 3 = 1,44 m ² 5 m ²	10,4 m ²
12	Ruang pengelola				208 m ²
	a. R.Direktur	15-36 m ² / Orang	1 Orang	1 x 20 m ² =20 m ²	
	b. R. Wakil Direktur	15-36 m ² / Orang	1 Orang	1 x 20 m ² =20 m ²	
	c. R. Staff	5,5 m ² / Orang	10 Orang	10x5,5= 55 m ²	
	d. R. Kurator	Asumsi	1 Orang	10 m ²	
	e. R.Rapat	1,5 - 2 m ² / Orang	15 Orang	15 x 1,8 m ² = 27 m ²	
	f. Frontdesk	2,25 m ² /orang	1 Orang	1 x 2,25 = 2,25	
	g. Lavatory Toilet Pria	2,52 m ² / Unit	1 Unit	1x2,52 m ² = 2,52 m ²	
	Urinoir	Urinoir : 0,6 m ² / Unit	1 Unit	1x 0,6 m ² = 0,6 m ²	
	Toilet Wanita	2,52 m ² / Unit	1 Unit	1x2,52 m ² = 2,52 m ²	
	Wastafel	Wastafel : 1,6 m ² /orang	2 unit	2x1,6= 3,2 m ²	
	Janitor	Asumsi	1 Unit	5 m ²	
	h. Pantry	10 m ² / Unit	1 Unit	1x 10 =30 m ²	

		Sirkulasi 30% (Neufert Architects)	Data		
12	Servis				
	a. R. Genset	80 m ² / Unit	1 Unit	1x80 m ² =80 m ²	358 m ²
	b. R. Trafo	40 m ² / Unit	1 Unit	1x40 m ² =40 m ²	
	c. R. Panel	9 m ² / Unit	1 Unit	1x9 m ² =9 m ²	
	d. R. Tandon	50 m ² / Unit	1 Unit	1x50 m ² =50 m ²	
	e. R.Pompa	50 m ² / Unit	1 Unit	1x50 m ² =50 m ²	
	f. Loading Dock	10 m ² / Truk	1 Unit	1x10 m ² =10 m ²	
	g. R.Keamanan	4,64 m ² / Orang	3 Orang	3x4,64m ² =13,92 m ²	
	h. R. karyawan	5,5 m ² / Orang Sirkulasi 30%	4 Orang	4x5,5 m ² =22 m ²	
13	Parkir				
	a. Parkir Mobil Pengunjung	16,5 m ² / Unit	10 Unit	10x16,5=165m ²	197 m ²
	b. Parkir Sepeda Motor Pengunjung	2 m ² / Unit	50 Unit	50x2=100 m ²	150 m ²
	c. Parkir Mobil Karyawan	16,5 m ² / Unit	5 Unit	5x16,5=82,5 m ²	123,75 m ²
	d. Parkir Sepeda Motor Karyawan	2 m ² / Unit	40 Unit	40x2=80 m ²	120 m ²
		Sirkulasi : 50 %			
14	Amphiteater				
	a. Tempat duduk penonton		50 orang	80 m ² Sirkulasi 20 %= 16 m ²	
	b. Panggung		5x10m	50 m ²	
	c. Ruang Persiapan		1 Unit	20 m ²	
Total					2233,08 m ²

2.3.Deskripsi Tapak

2.3.1. Analisa Tapak

1. Informasi Umum



Gambar 2.1 Lokasi Tapak

(Sumber gambar: Ilustrasi penulis)

- a. Lokasi : Jl.Simpang Majapahit , Malang, Indonesia
- b. Batas Lahan
 - a) Utara : Kantor balai kota
 - b) Selatan : Sungai Brantas
 - c) Timur : Permukiman
 - d) Barat :Jl. Simpang Majapahit
- c. Luas : $\pm 8000 \text{ m}^2$
- d. KLB maks : Maks. 400%
- e. GSB : 4-13m
- f. Garis Sempadan Sungai : 15 meter (horizontal)
- g. Ketinggian : Maks. 90m
- A. Nature Physical Features
 - a. Topografi : Site merupakan lahan berkontur yang dekat dengan area aliran sungai.
 - 2. Vegetasi : Terdapat pohon pohon eksisting sebagai peneduh dan juga vegetasi liar



Gambar 2.2 Vegetasi

(Sumber Gambar : Dokumentasi Pribadi)

3. Man Made Features

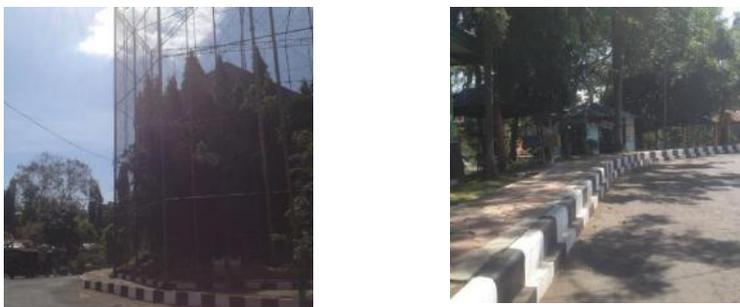
Didalam site telah dilengkapi beberapa fasilitas antara lain kolam renang, gazebo gazebo pujasera (gambar 3.4) dan juga penangkaran hewan (gambar3.4). Selain itu terdapat bangunan bangunan pemerintahan di dalamnya. Terdapat makam yang diyakini sebagi punden (gambar 3.3) dan sudah ada sejak balai kota di bangun.



Gambar 2.3 Punden di Tarekot

(Sumber Gambar: Dokumentasi Pribadi)

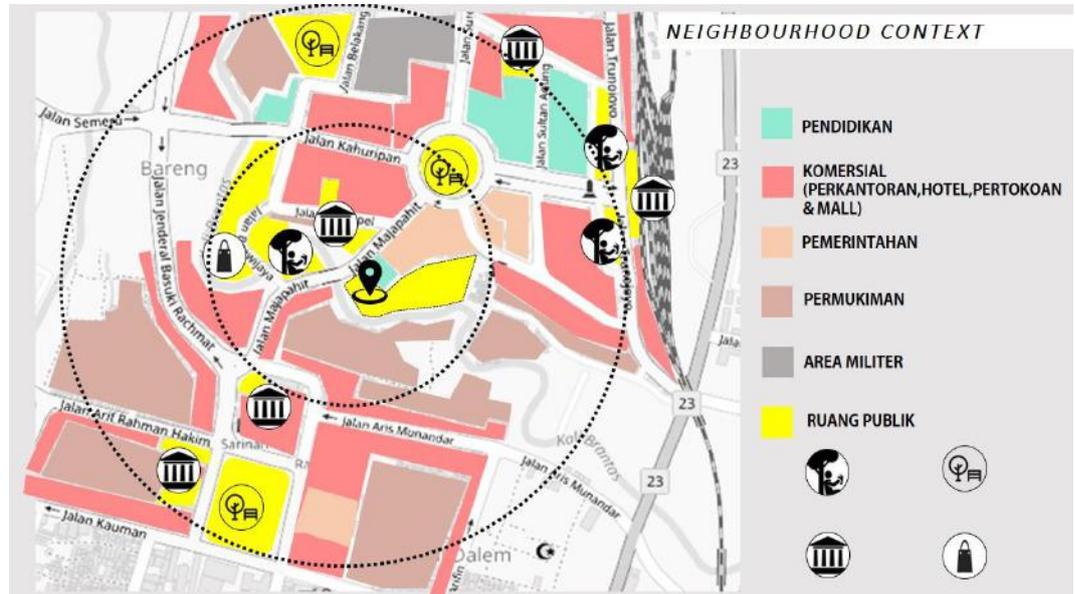
Selain itu fasilitas sirkulasi seperti tangga dan pedestrian way sudah terbangun didalam site.



Gambar 2.4 *Man Made Feature*

(Sumber Gambar : Dokumentasi Pribadi)

4. Neighbourhood Context

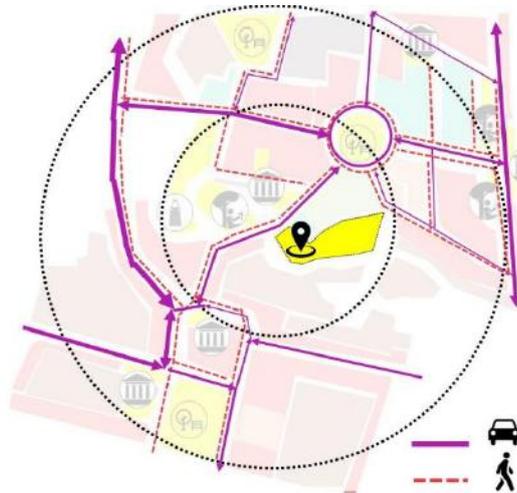


Gambar 2.5 Neighbourhood Context

(Sumber gambar: Ilustrasi penulis)

Dari titik lahan diambil jari jari 200m diambil dari referensi *Time Saver Standards, 1998* bahwa rata rata manusia nyaman berjalan pada jarak 220m. Pada analisa ini di temukan titik titik ruang publik yang masih bisa dijangkau dengan jalan kaki dari lokasi site dan menemukan keterhubungan antar tempat sehingga membantu dalam proses memunculkan fasilitas yang belum disediakan di ruang publik yang ada di sekitar jangkauan. Dari gambar diatas dalam satu radius 200m ruang publik yang tersedia adalah ruang publik berupa pasar, ruang publik yang bersifat historikal, ruang publik berupa taman, dan ruang publik bersifat edukatif.

5. Sirkulasi



Gambar 2.6 Sirkulasi

(Sumber gambar: Ilustrasi pribadi)

Keterangan :

- Garis menerus (warna ungu) : jalur kendaraan bermotor (semakin tebal intensitas semakin tinggi)
- Garis putus putus (warna merah) : Jalur Pedestrian
- Radius dari tapak : 200m dan 400m

Standar jarak nyaman yang dapat ditempuh manusia adalah 220m (Time Saver Standard,1998) sehingga berdasarkan analisa sirkulasi tapak masih bisa diakses dari ruang publik lainnya melalui pedestrian way dengan nyaman karena dilihat dari intensitas kendaraan bermotor yang tidak terlalu tinggi di jalur jalur menuju tapak dari titik ruang publik lainnya. Selain itu dari radius 400m, tapak masih bisa di akses dengan berjalan kaki karena terdapat titik ruang publik lainnya yang bisa di jadikan titik pemberhentian sementara.

6. Human And Culture



Gambar 2.7 Perilaku masyarakat Malang di Ruang publik

Sumber Gambar : Idntimes.com

Analisa untuk aspek perilaku sosial di sekitar lahan ini dikhususkan lebih dilihat dari perilaku sosial di ruang publik yang berdekatan dengan site. Dari pengamatan perilaku manusia di ruang ruang publik sekitar site banyak melakukan aktivitas yang bersifat rekreatif dan juga manusia lebih banyak beraktivitas secara kelompok.

7. Karakteristik Kawasan

1. Karakteristik Bangunan Sekitar

Kawasan Tarekot berada di daerah pusat kota. Dari titik pusat kota malang yaitu Tugu Malang yang merupakan kawasan kantor pemerintahan. Di sisi lain dari Tugu terdapat area pendidikan dan komersial. Sedangkan di sepanjang jalan simpang Mojopahit sendiri merupakan kawasan peninggalan sejarah dengan fungsi lahan merupakan area pendidikan yaitu SMA Taman Harapan, area komersil yaitu pertokoan, kantor pemerintahan serta area publik yaitu pasar burung dan bunga. Kawasan ini merupakan kawasan peninggalan sejarah dan banyak bangunan konservasi sehingga karakteristik bangunan sekitar adalah arsitektur kolonial belanda.



Gambar 2.8. Bangunan Sekitar

(Sumber: www.google.co.id/maps)

2. Karakteristik Pengguna



Gambar 2.9. Aktivitas di dalam Tarekot

(Sumber Gambar: google.com)

Pengguna dan pengunjung pada kawasan ini sangat beragam dan dari berbagai lapisan masyarakat. Keberagaman ini terjadi akibat dari berbagai macam fasilitas dan aktivitas yang disediakan di dalamnya, dan menjadi semacam tujuan berkegiatan masyarakat sekitar pada waktu-waktu tertentu. Pengguna paling banyak merupakan anak-anak karena fasilitas yang ada lebih ditonjolkan kepada anak-anak.

2.3.2. Potensi Site

1. Lokasi yang strategis



Keterangan :

- Lokasi Taman Rekreasi Kota
- Titik Lokasi Ruang publik dan Wisata

Gambar 2.10. Peta Wisata Kota Malang

(Sumber gambar: Google.com)

Dari tinjauan secara makro dapat dilihat bahwa Tarekot berada di kawasan yang mudah dijangkau dari ruang publik disekitarnya sehingga sebenarnya ada potensi untuk lebih ramai tetapi justru tarekot menjadi salah satu ruang publik yang mulai ditinggalkan. Karena masih berada di area pusat kota Malang yang terdapat beberapa tujuan wisata Tarekot juga berpotensi menjadi area wisata bagi wisatawan dalam negeri maupun mancanegara.

2. View

Karena terletak di pusat kota terdapat beberapa titik untuk melihat pemandangan di area pusat kota Malang. Serta lahan yang merupakan di daerah bantaran sungai bisa memanfaatkan sungai sebagai view dari tapak. Selain itu karena posisi site berada di bantaran sungai sangat menguntungkan karena objek arsitektural yang ada didalamnya akan mudah terlihat dari luar.



Gambar 2.11. View dari tapak

(Sumber Gambar : detik.com)

2.2.3. Permasalahan Site

1. Lahan berkontur

Dengan lahan yang berkontur membuat sirkulasi antar fasilitas didalamnya membingungkan pengunjung. Karena tangga untuk menuju fasilitas satu sama lainnya tidak saling terhubung dan tidak terdapat pedestrian way yang jelas untuk pengunjung didalamnya.

c. Gazebo PKL

Gazebo PKL yang ada sudah tidak terawat karena sudah tidak ada stan yang berjualan lagi didalamnya. Serta letaknya yang berada di depan area Tarekot membuat citra Tarekot terlihat kumuh.

3. Area Parkir

Area parkir untuk mobil pengunjung tidak teratur karena tidak disediakan tempat dengan batas yang jelas dan area parkirnya karena sedikitnya pengunjung sehingga dimanfaatkan untuk parkir kendaraan instansi pemerintah. Sedangkan di Tarekot sendiri sudah dikembangkan bus pariwisata keliling kota tetapi tidak didukung dengan adanya pengembangan area untuk parkir bus, sehingga bus tersebut di parkir di area yang tidak tetap dan terkadang mengganggu sirkulasi keluar masuk kendaraan.

BAB 3

METODE DAN PENDEKATAN DESAIN

3.1 Proses Desain

Suatu perancangan harus diawali dengan pernyataan misi, yaitu mengapa pekerjaan tersebut perlu dijalankan. Permasalahan kemudian dipilah-pilah menurut isu-isu tertentu, untuk selanjutnya diturunkan ke dalam beberapa tujuan, kriteria perancangan dan konsep perancangan (Duerk, 2003).



Gambar 3.1. Proses Desain

(Sumber Gambar: Ilustrasi Pribadi)

Isu didefinisikan sebagai suatu topik atau hal-hal yang menjadi perhatian yang membutuhkan respons desain dalam sebuah proyek untuk mencapai keberhasilan bagi klien dan pengguna. Sedangkan misi adalah alasan utama mengapa klien menyelenggarakan proyek, dan dapat didefinisikan sebagai pernyataan bagaimana suatu pekerjaan bisa dijalankan untuk mencapai keberhasilan (Duerk, 2003). Tujuan diartikan sebagai pernyataan terhadap maksud dan hasil akhir yang mengarahkan setiap langkah dalam pekerjaan. Ada beberapa ketentuan dalam menuliskan tujuan:

1. Harus menjawab bagaimana misi bisa tercapai.
2. Harus menggambarkan kualitas dan solusi ideal dari tiap isu perancangan.
3. Dapat mengandung kata “harus” sebagai pernyataan kondisi akhir yang diinginkan.
4. Dinyatakan dengan sederhana dan dapat mengarahkan pada kriteria perancangan.
5. Harus melingkupi isu-isu yang menjadi prioritas.
6. Harus berupa kalimat positif dan proaktif.

3.2. Pendekatan Desain

3.2.1 Urban Katalis

Roger Trancik dalam bukunya *Finding The Lost Space 1943* mendefinisikan *Urban Catalyst* adalah memasukkan fungsi atau kualitas ruang di lokasi-lokasi tertentu yang secara signifikan diharapkan dapat mempertinggi kualitas ruang dan sosialnya serta mempunyai implikasi yang lebih meluas ke daerah sekitarnya. Tujuan dari *urban catalyst* ini adalah merevitalisasi elemen-elemen kota dimana setiap areanya memiliki keunikan tersendiri yang dapat digunakan sebagai bahan dasar untuk menjadi katalis atau pendorong perkembangan kota. Pembangunannya dapat dipastikan memiliki kemampuan sebagai generator untuk membawa beragam bentuk perkembangan yang positif pada area dimana hal tersebut ditempatkan. *Urban Catalyst* dapat diimplementasikan dalam urban desain sebagai pemacu pertumbuhan kota. Dalam konteks desain ruang publik, katalis dapat berupa elemen bentuk ataupun gubahan fungsi yang mampu merangsang kehidupan baru dan mempengaruhi perilaku, kegiatan hingga karakter dan kualitas dari ruang publik. Dalam prosesnya, desain katalis bersifat :

1. Mengenalkan suatu elemen baru (bentuk/fungsi) yang menyebabkan reaksi yang memodifikasi elemen eksisting dalam suatu tempat.
2. Nilai dari elemen eksisting dipertahankan atau bertransformasi menjadi lebih baik, dimana kebutuhan baru tidak mengurangi dan menghilangkan nilai lama, bahkan dapat mengembalikannya.
3. Reaksi katalis dibatasi, agar tidak merusak konteksnya. Tidak hanya melepaskan kekuatan dari reaksi perubahan yang terjadi namun menyalurkan pengaruh reaksinya.
4. Desain katalis bersifat strategis, dimana perubahan yang terjadi tidak berasal dari intervensi sederhana, tetapi melalui pertimbangan untuk mempengaruhi perkembangan kedepan secara bertahap.
5. Identitas desain katalis tidak akan hilang pada saat ia menjadi bagian yang lebih besar.

3.2.2. Arsitektur Metafora

Metafora dalam Arsitektur adalah kiasan atau ungkapan bentuk, diwujudkan dalam bangunan dengan harapan akan menimbulkan tanggapan dari orang yang menikmati atau memakai karyanya. Prinsip-prinsip Metafora dalam Arsitektur:

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

Macam macam metode Metafora:

1. ***Intangible methaphors***, (metafora yang tidak dapat diraba) metafora yang berangkat dari suatu konsep, ide, hakikat manusia dan nilai-nilai seperti : individualisme, naturalisme, komunikasi, tradisi dan budaya
2. ***Tangible methaphors*** (metafora yang nyata), Metafora yang berangkat dari hal-hal visual serta spesifikasi / karakter tertentu dari sebuah benda seperti sebuah rumah adalah puri atau istana, maka wujud rumah menyerupai istana
3. ***Combined methaphors*** (metafora kombinasi), merupakan penggabungan kategori 1 dan kategori 2 dengan membandingkan suatu objek visual dengan yang lain dimana mempunyai persamaan nilai konsep dengan objek visualnya. Dapat dipakai sebagai acuan kreativitas perancangan

Halaman ini sengaja di kosongi.

BAB 4

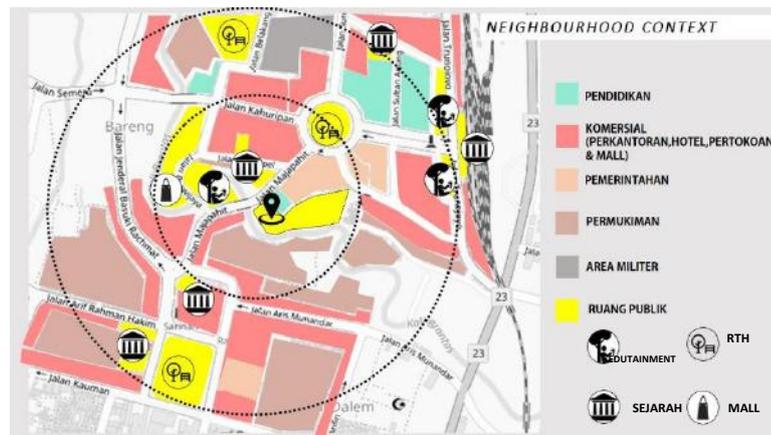
KONSEP DESAIN

4.1. Eksplorasi Formal

4.1.1. Konsep Urban Katalis

1. Elemen Baru. (Bentuk / Fungsi)

a. Fungsi



Gambar 4.1 Neighbourhood Context

(Sumber Gambar: ilustrasi pribadi)

Berdasarkan analisa neighbourhood context, tapak dikelilingi oleh ruang publik yang masih bisa dijangkau dengan berjalan kaki sehingga sangat penting untuk menentukan fungsi baru yang berbeda dari ruang publik di sekelilingnya dan tidak menimbulkan efek negatif pada ruang publik lainnya. Sehingga munculah fungsi galeri sebagai ruang pameran seni kontemporer.

b. Lokalitas

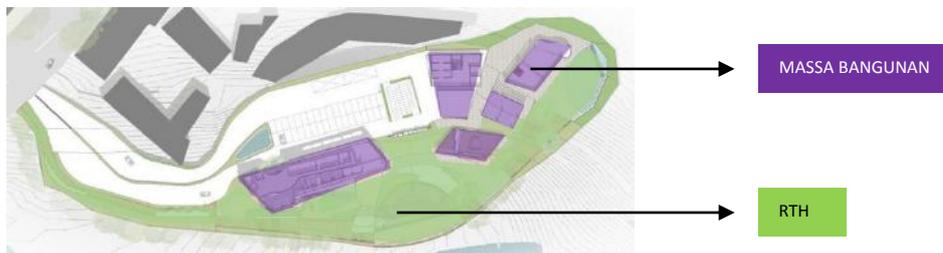
Dengan menggunakan pendekatan urban katalis unsur eksisting lahan yang merupakan lahan daerah aliran sungai yang mempunyai potensi dikembangkan agar dapat merepresentasikan kembali image kota Malang sebagai kota wisata yang khas dengan wisata alamnya. Konsep natural diaplikasikan dengan memanfaatkan kondisi lahan yang berkontur.



Gambar 4.2 Perubahan Bentuk lahan

(Sumber Gambar: Ilustrasi Pribadi)

Penggunaan proporsi dari ruang luar dan massa massive yang didesain dengan perbandingan yang seimbang untuk tetap menonjolkan konsep natural tetapi tetap memenuhi kebutuhan ruang untuk aktivitas.



Gambar 4.3. Zona ruang Luar dan Massa massive

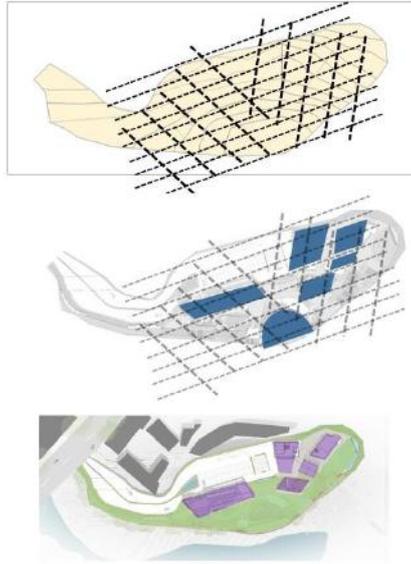
(Sumber gambar: Ilustrasi Pribadi)

c. Dinamis

Dinamis kemudian penerapan konsep diwujudkan dalam desain yang memiliki karakter dinamis dalam ruang lingkup atau bentukan pada bangunan.

i. Bentuk

Massa massa bangunan dibentuk dari grid grid yang memusat pada kontur bangunan paling rendah untuk tetap mempertahankan kontur. Sehingga terbentuklah massa dengan bentuk jajar genjang.



Gambar 4.4. Konsep Bentuk

(Sumber gambar : Ilustrasi Pribadi)

Mengambil nilai dari budaya khas malang yaitu Tari Topeng., nilai yang diambil dari Tarian Topeng adalah dimana sejarah awal penggunaan Topeng karena pada masa lalu belum mengenal adanya make up maka digunakanlah Topeng agar menambah estetika tari tersebut. Maka dari massa massa jajar genjang tersebut dibentuklah atap sebagai “topeng” dari massa bangunan sehingga memberi kesan dinamis.

ii. Sirkulasi

Sirkulasi dibentuk untuk mengarahkan pengunjung menuju fasilitas dengan mudah dan dinamis dimana pengunjung dapat bereksplorasi di dalam tapak.

4.1.2. Zoning

1. Fleksibilitas Ruang

Flexibility/fleksibilitas yaitu kelenturan; penyesuaian diri secara mudah dan cepat; keluwesan. Menurut toekio (2000), terdapat tiga konsep fleksibilitas yaitu ekspansibilitas, konvertibilitas, dan versatilitas.

a. Versatilitas : ruang dapat digunakan oleh multi pengguna.

- b. Konvertibilitas : ruang dapat ditata ulang kembali secara cepat dan praktis.
- c. Ekspansibilitas : luas ruang fleksibel mengikuti kebutuhan pengguna.

Dengan menggunakan konsep versatilitas dimana ruang dapat digunakan multi pengguna diharapkan dapat menarik pengunjung yang tidak terbatas usia. Dengan selalu adanya pengunjung sehingga penyimpangan ruang publik dapat dihindari. Konsep ekspansibilitas diterapkan pada fungsi utama yaitu ruang pameran dimana dapat memanfaatkan ruang ruang luar untuk digunakan sebagai area pameran.

4.2.Eksplorasi Teknis

4.2.1. Konsep Material

Melalui pendekatan urban katalis, sebuah katalisator harus menunjukkan elemen baru yang belum digunakan disekitarnya. Berdasarkan analisa tapak bangunan yang berada di sekitar tapak menggunakan material dinding bata karena bangunan sekitar yang didominasi bangunan lama. Sehingga pada untuk objek arsitektural material yang digunakan secara keseluruhan dari massa bangunan utama dan penunjang menggunakan material beton, kaca, dan besi.



Gambar 4.5. Material Kaca dan *Steel Melted*

(Sumber Gambar: Google.com)

Material dari ruang luar menggunakan material material alami seperti WPC (wood plastic composite) dan batuan alam seperti Granite dan Andesit. Material ini dipilih agar bangunan ini dapat mendukung konsep natural dan

menyeimbangkan unsur modern dari massa bangunan yang menggunakan material yang memiliki unsur modern.



Gambar 4.6. Material Kayu dan Lantai Granit

(Sumber Gambar: Google.com)

4.2.2. Konsep Struktur

Untuk menonjolkan unsur modern yang mendukung konsep dinamis dan elemen baru maka ada naungan naungan menggunakan struktur spaceframe single layer dimana biada digunakan untuk kanopi yang di topang oleh kolom kolom besi. Sedangkan untuk massa bangunan untuk mendukung bentuk yang dinamis maka di perlukan struktur yang dinamis untuk menunjang.



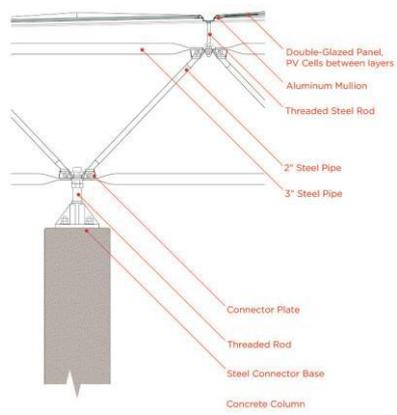
Gambar 4.7. Struktur Single Space Frame

(Sumber gambar: google.com)



Gambar 4.8. Struktur Atap Space Frame

(Sumber gambar: Google.com)



Gambar 4.9. Detail Spaceframe
(Sumber Gambar: Google.com)

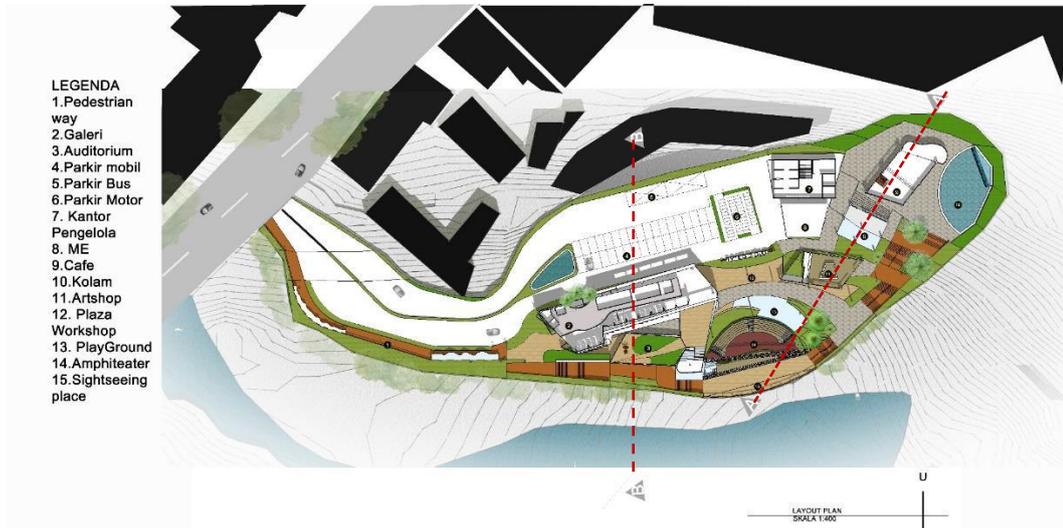
BAB 5

DESAIN

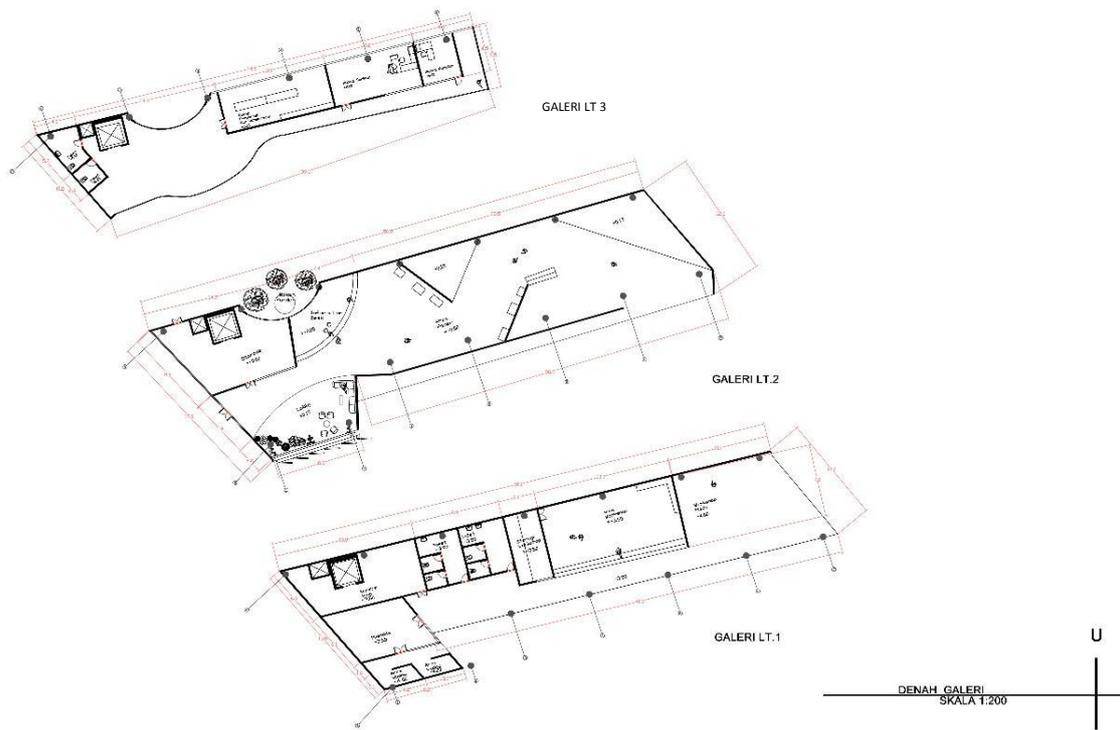
5.1. Eksplorasi Formal



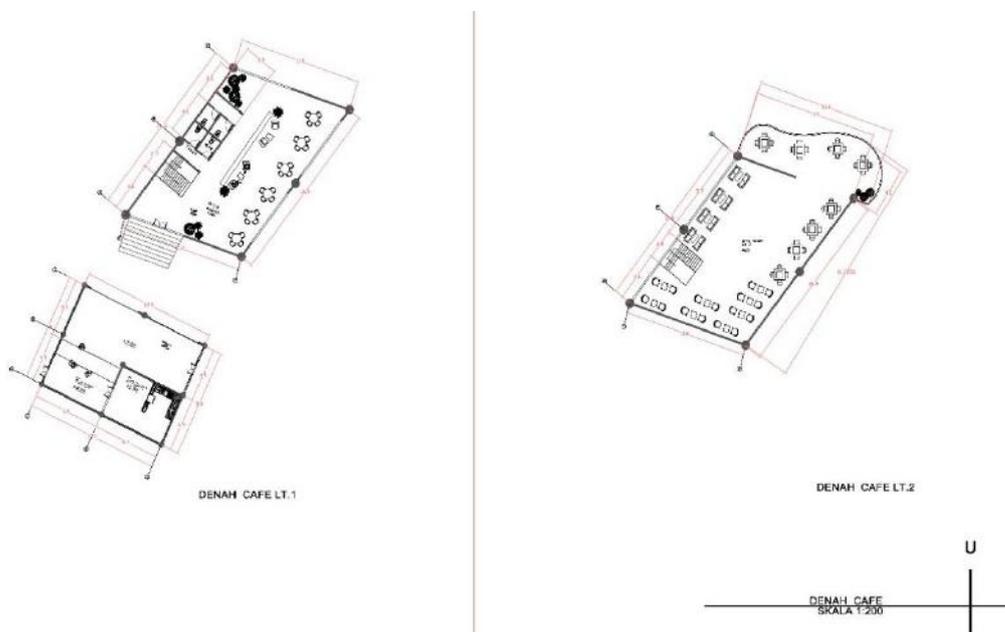
Gambar 5.1. Siteplan



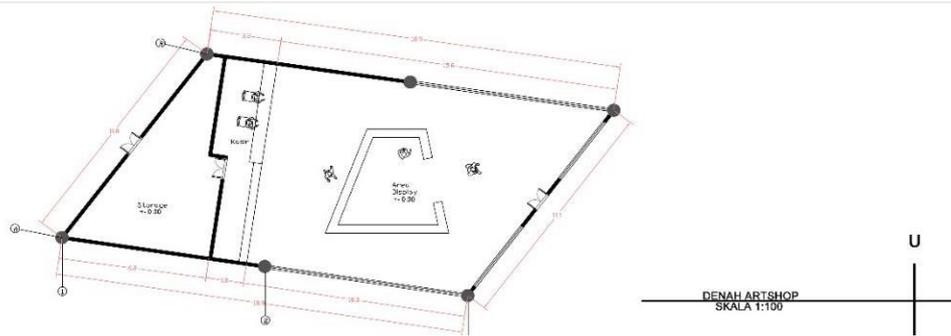
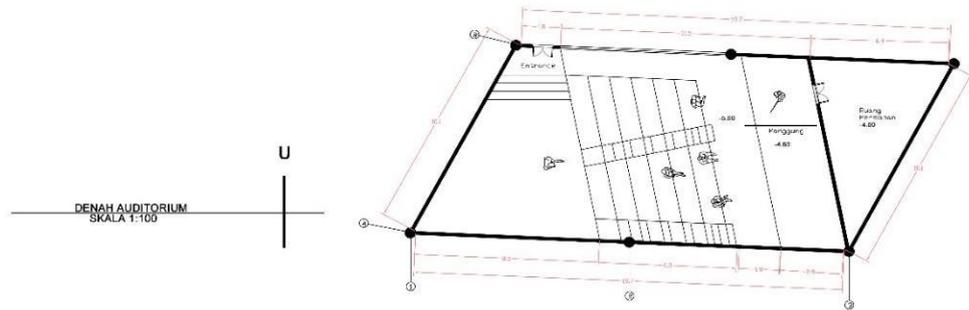
Gambar 5.2 Layoutplan



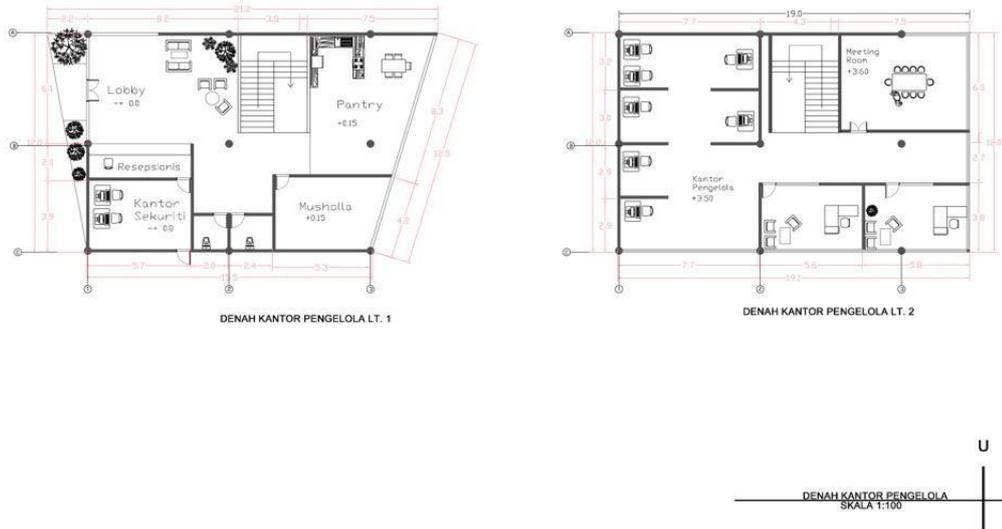
Gambar 5.3. Denah Galeri



Gambar 5.4. Denah Cafe



Gambar 5.5. denah Auditorium dan Artshop



Gambar 5.6 Denah Kantor Pengelola



Gambar 5.7. Tampak Utara dan Selatan



Gambar 5.8. Tampak Barat



Gambar 5.9. Tampak Timur



Gambar 5.10 Potongan A-A'

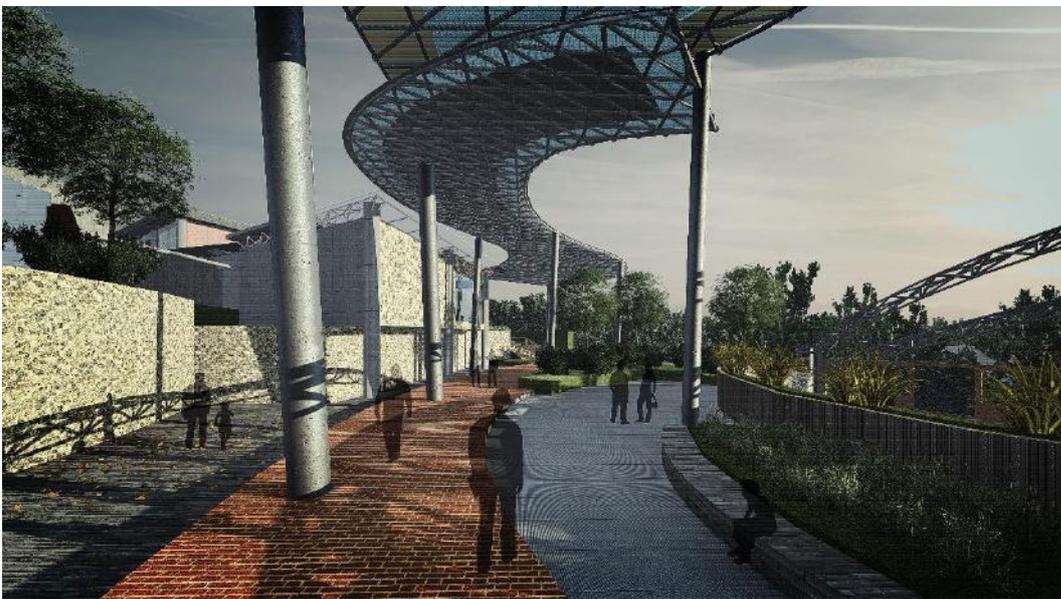


Gambar 5.11. Potongan B-B'

5.1.1. Perspektif dan Interior



Gambar 5.12. Perspektif *Entrance*



Gambar 5.13. Perspektif *Plaza*



Gambar 5.14. Perspektif Mata burung



Gambar 5.15. Perspektif *Amphiteater*



Gambar 5.16. Perspektif *Interior*



Gambar 5.17. Perspektif *Interior*

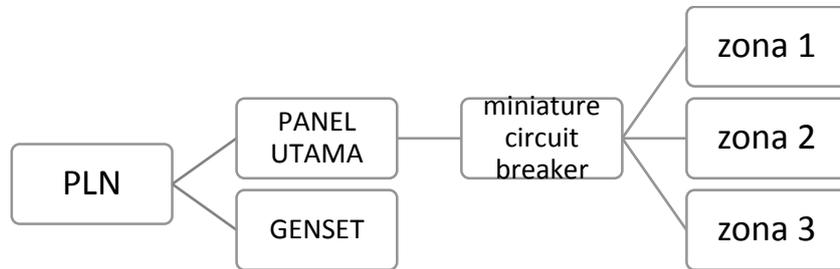
5.2. Eksplorasi Teknis

5.2.2. Utilitas

1. Jaringan Listrik

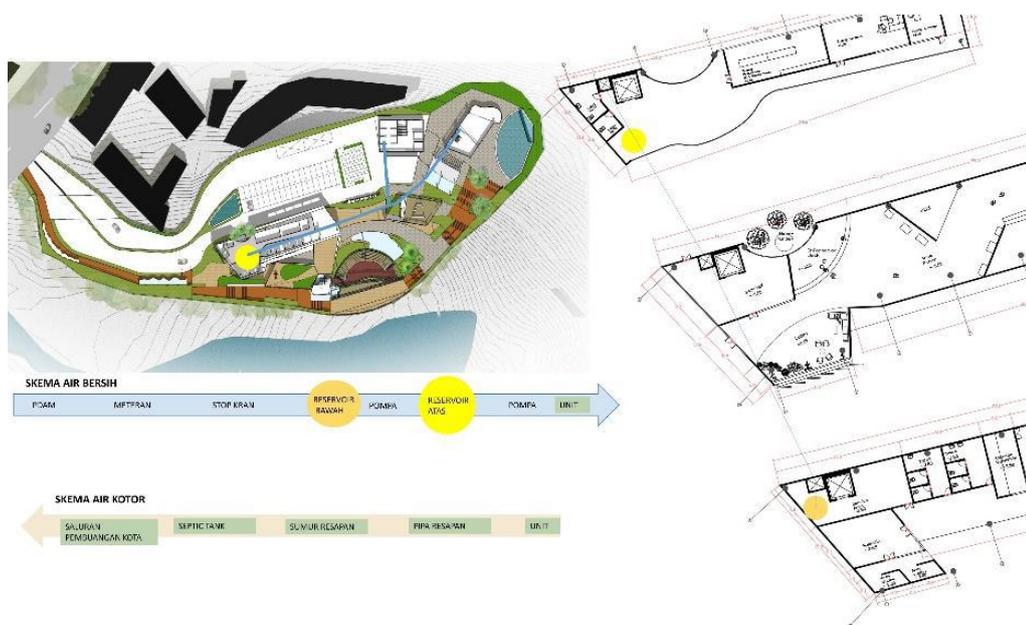
Sumber listrik berasal dari PLN yang kemudian didistribusikan ke panel utama untuk didistribusikan ke Miniature circuit breaker pada 3 zona. Zona

yang terbagi adalah Zona 1 yaitu massa Utama Galeri dan auditorium, zona 2 Amphiteater dan Zona 3 yaitu artshop ,cafe dan kantor pengelola.



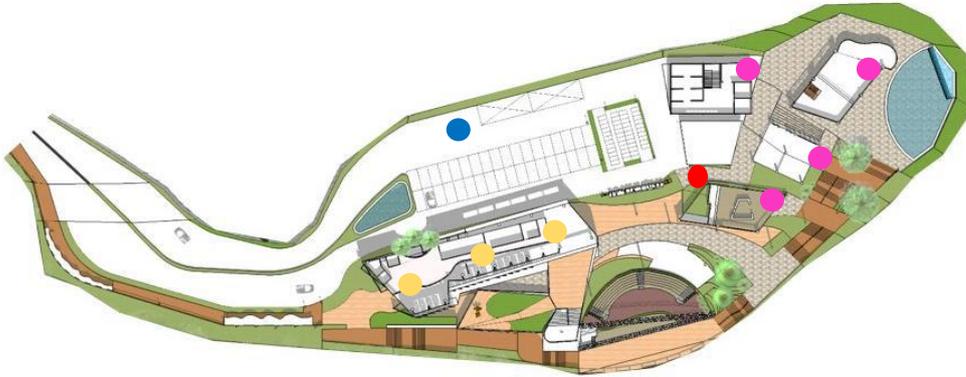
Gambar 5.18. Utilitas Listrik

2. Jaringan Air Bersih dan Kotor



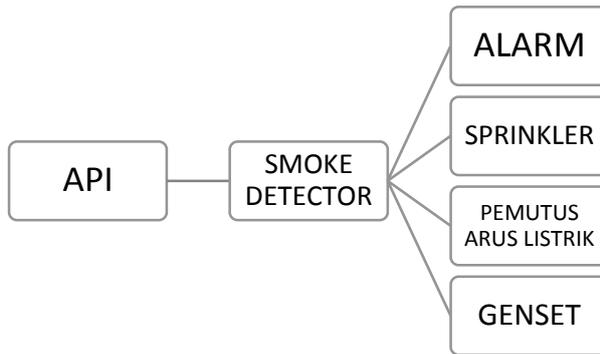
Gambar 5.19. Skema Air Bersih dan kotor

3. Kebakaran



Gambar 5.20. Kebakaran

- Titik Evakuasi
- Sprinkler
- Pemadam Api Ringan
- Hydrant

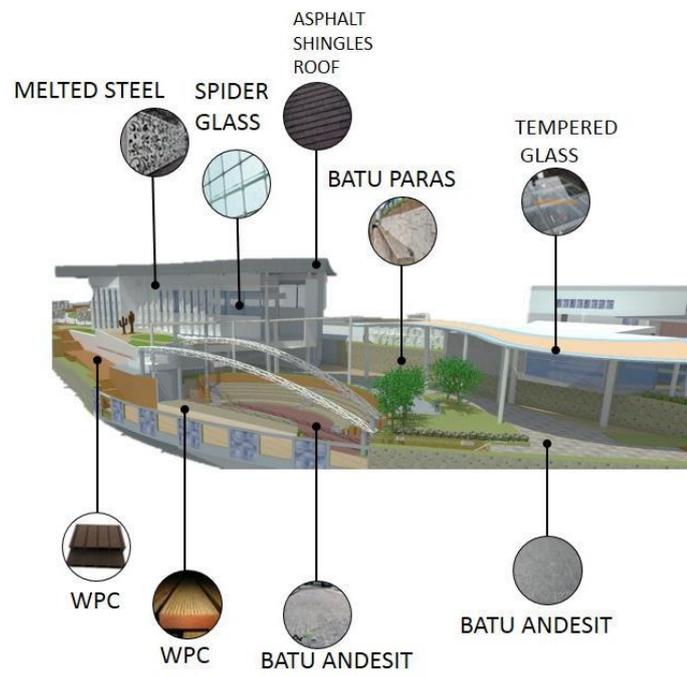


5.2.3. Struktur



Gambar 5.21. Aksonometri Struktur

5.2.4. Material



Gambar5.22. Material pada Galeri

Halaman ini sengaja dikosongkan.

BAB VI

KESIMPULAN

Konteks yang di ambil dalam perancangan ini adalah fenomena ruang publik di kota malang yang mengalami peningkatan dalam hal kuantitas dengan adanya pembangunan pembangunan ruang publik untuk menghindari ruang ruang kosong yang nantinya akan menjadi kumuh. Dengan adanya peningkatan kuantitas tidak diiringi dengan peningkatan ataupun maintenance dari ruang publik yang telah terbangun, salah satunya adalah Taman Rekreasi Kota Malang. Taman Rekreasi Kota Malang atau Tarekot awalnya merupakan ruang publika yang bersifat edukatif yang mengusung tema alam dengan fasilitas edukasi flora dan fauna Indonesia. Tarekot mengalami penurunan kualitas karena tidak dirawat dengan benar. Akibat dari penurunan kualitas dari Tarekot sendiri terjadi penurunan pengunjung yang memicu terjadinya penyimpangan ruang publik di dalam Tarekot sendiri.

Dengan menggunakan pendekatan Urban Katalis diharapkan redesain Tarekot dengan fungsi dan bentuk baru sebagai Galeri yang memunculkan aktifitas yang lebih beragam dapat menarik pengunjung untuk datang dan mehidupkan area tersebut sehingga terhindar dari penyimpangan ruang publik. Dengan adanya Obyek arsitektur yang didesain dengan elemen yang berbeda dari kawasan sekitarnya ini juga diharapkan dapat mengangkat nilai fungsi dan kualitas kawasan. Ruang luar dari obyek yang didesain menggunakan konsep alami dimana tetap mempertahankan kontur dari tapak dan ruang terbuka hijau diharapkan dapat mengangkat kembali citra kota Malang yaitu wisata alam.

DAFTAR PUSTAKA

White, Edward T. (2004). *Site Analysis Diagramming Information For Architectural Design*. Architectural Media : Florida

Duerk, Donna P. (1993). *Architectural Programming*. New York: Van Nostrand Reinhold.

Ernst Neufert, (2002) *Architecture Data jilid I & II Edisi 33*, terjemahan, Erlangga, Jakarta

De Chiara, Joseph dan Michael J. Crosbie. (2001). *Time-Saver Standards for Building Types*. New York: Mc Graw-Hill.

Tabrani, Primadi. 2000. *Proses Kreasi, Apresiasi, Belajar*. Penerbit ITB

Trancik, Roger. 1986. *Finding Lost Space: Theories of Urban Design*. New York: Van Nostrand Reinhold Company.



Lampiran A



Lampiran B