



LAPORAN TUGAS AKHIR - RA.141581

## **GALERI KREATIF SENI LUKIS SURABAYA (Galeri dan Ruang Kreatif)**

YUNELA NADYA RULLIANANDA  
3211100116

DOSEN PEMBIMBING:  
Ir. Moch. Salatoen Pudjiono, M.T.

PROGRAM SARJANA  
JURUSAN ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER  
SURABAYA  
2015



FINAL PROJECT REPORT - RA.141581

## **ART CREATIVE GALLERY OF SURABAYA (Gallery and Creative Space)**

YUNELA NADYA RULLIANANDA  
3211100116

SUPERVISOR:  
Ir. Moch. Salatoen Pudjiono M.T.

UNDERGRADUATE PROGRAM  
DEPARTMENT OF ARCHITECTURE  
FACULTY OF CIVIL ENGINEERING AND PLANNING  
SEPULUH NOPEMBER INSTITUTE OF TECHNOLOGY  
SURABAYA  
2015

**LEMBAR PENGESAHAN**

**GALERI KREATIF SENI LUKIS SURABAYA  
(GALERI DAN RUANG KREATIF)**



Disusun oleh :

**YUNELA NADYA RULLIANANDA**

**NRP : 3211100116**

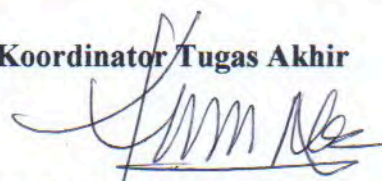
Telah dipertahankan dan diterima  
oleh Tim penguji Tugas Akhir RA.141581  
Jurusan Arsitektur FTSP-ITS pada tanggal 27 Juli 2015  
Nilai : B

Mengetahui

Pembimbing

  
**Ir. Moch. Salatoen P, MT.**  
**NIP. 195108071981031002**

Koordinator Tugas Akhir

  
**Ir. IGN. Antaryama, Ph.D.**  
**NIP. 196804251992101001**



**Ketua Jurusan Arsitektur FTSP ITS**

  
**Ir. Purwanti Setijanti, MSc PhD.**  
**NIP. 195904271985032001**

## **ABSTRAK**

### **GALERI KREATIF SENI LUKIS SURABAYA (GALERI DAN RUANG KREATIF)**

Oleh

**Yunela Nadya Rulliananda**

**NRP : 3211100116**

Perkembangan seni lukis di era modern menghasilkan bermacam karya sehingga menimbulkan daya tarik baru bagi masyarakat yang kurang pengetahuan dalam bidang ini, termasuk di kota Surabaya. Berdasarkan hal tersebut seni lukis tidak lagi dipandang dari segi nilai estetika saja, tetapi juga memberikan nilai ekonomis bagi senimannya. Namun perkembangan ini kurang didukung dengan adanya wadah yang representatif sebagai penunjang kegiatan seniman. Studi ini bertujuan untuk mewujudkan ruang bagi seniman lukis dalam menghasilkan, memamerkan, dan menjual karyanya serta bagi masyarakat sebagai sarana meningkatkan pengetahuan serta ketertarikan mereka. Metode yang digunakan pada studi ini dalam prosesnya akan dihasilkan bangunan memiliki keseimbangan antara citra dan fungsinya. Desain yang dihasilkan berupa galeri kreatif seni lukis yang tidak hanya berfungsi sebagai media untuk berkarya, memamerkan, serta menjual namun juga penambahan fungsi sebagai sarana yang rekreatif dan edukatif di kota Surabaya

Kata kunci : Galeri, Ruang Kreatif, Edukatif, Rekreatif

## **ABSTRACT**

### **ART CREATIVE GALLERY OF SURABAYA (GALLERY AND CREATIVE SPACE)**

By

**Yunela Nadya Rulliananda**

**NRP : 3211100116**

The development of painting in modern era produced various artworks that evoke a new attraction for society who are less knowledge in arts, including city of Surabaya. Therefore, art is no longer seen from the perspective of aesthetic only but also provide economic value for the artist. However this development is poorly supported by the representative space for the artist's activities. This study aims to create a space for painting artists to produce, exhibit and sell works as well as for society as a means of increasing their knowledge and self-interest. The method used in this study will result in the building that has a balance between imagery and function in the process. The designs are yielded in the form of creative art gallery which not only serves as a medium to create, exhibit, and sell art works but also adding a function as a recreational and educational facilities in the city of Surabaya.

Keywords : Gallery, Creative Space, Educative, Recreative

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT karena berkat rahmat dan hidayah-Nya penulis mampu menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul **Galeri Kreatif Seni Lukis Surabaya**. Tugas Akhir ini disusun untuk memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan studi di Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya.

Dalam proses penyusunan Tugas Akhir ini penulis banyak mendapatkan kritik, saran, bantuan dan bimbingan yang bermanfaat dari berbagai pihak yang telah ahli dibidangnya. Oleh sebab itu, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Ir. Purwanita Setijanti, M.Sc., Ph.D selaku Ketua Jurusan Biologi ITS.
2. Bapak Ir. Moch. Salatoen P, MT. selaku dosen pembimbing yang sabar dan selalu memberikan yang terbaik untuk mahasiswanya sehingga penulis bisa mencapai tahap ini.
3. Ibu Dr. Eng. Ir. Dipl Ing Sri Nastiti NE, Bapak Rabbani Kharismawan, ST, MT dan Bapak Ir. Marcellinus Dwi Hariadi, MT selaku dosen penguji , memberikan antusiasme, saran, dan kritik ketika sidang tugas akhir.
4. Bapak dan Ibu Dosen serta Karyawan Jurusan Arsitektur FTSP-ITS Surabaya yang terlibat
5. Keluarga besar Arsitektur Institut Sepuluh Nopember (ITS) yang tidak bisa saya sebutkan namanya satu persatu.
6. Ibu, ayah dan keluarga atas dukungan moril dan materil serta doanya.
7. Teman-teman saya Momo, Vida, Dera, Niken, Nidya, Rika, Putri, Revy, Risanda, Pulung, Bambang, Biofanda, Dimita, Mei, Vani, Afkar serta Pandu yang selalu memberikan dukungan dan doanya hingga saat ini.
8. Teman satu angkatan 2011 atas dukungan serta bantuannya.
9. Serta semua pihak lainnya yang telah membantu penulis hingga bisa mencapai tahap ini.

Penulis menyadari bahwa penyusunan proposal ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, saran dan kritik yang membangun dari para pembaca akan sangat

membantu kesempurnaan dalam penulisan selanjutnya. Penulis berharap semoga Tugas Akhir ini dapat memberikan informasi dan manfaat bagi semua pihak.

Surabaya, 29 Juli 2015

Penulis

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	
LEMBAR PERNYATAAN	
ABSTRAK .....	i
ABSTRACT .....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI .....	v
DAFTAR GAMBAR .....	vii
DAFTAR TABEL .....	ix
BAB I .....	1
Pendahuluan .....	1
I.1 LATAR BELAKANG .....	1
I.2 ISU DAN KONTEKS DESAIN .....	2
I.2.1 Isu Pengambilan Obyek .....	2
I.2.2 Penjelasan Isu Pengambilan Obyek .....	2
I.2.3 Isu Desain.....	3
I.2.4 Konteks Desain .....	3
I.3 PERMASALAHAN DAN KRITERIA DESAIN .....	4
I.3.1 Permasalahan Desain .....	4
I.3.2 Kriteria Desain .....	4
BAB II .....	5
II. Program Desain .....	5
II.1 TAPAK DAN LINGKUNGAN.....	5
II.2 PROGRAM RUANG .....	7
II.3 PROGRAM DAN STANDARD RUANG .....	8
BAB III.....	11
III. Pendekatan dan Metode Desain.....	11
III.1 PENDEKATAN DESAIN.....	11
III.2 METODE DESAIN.....	12
III.3 KONSEP DESAIN.....	19
GALERI .....	19
R.KREATIF .....	20
BAB IV.....	23
IV. Eksplorasi Desain.....	23



IV.1 ZONING DAN SIRKULASI.....	23
IV.2 BENTUK.....	25
IV. 3 WARNA.....	25
IV.4 STRUKTUR.....	26
IV.5 UTILITAS.....	27
IV.5.1 ELEKTRIKAL.....	27
IV.5.2 AIR BERSIH.....	27
IV.5.3 PENGHAWAAN.....	28
IV. 5.4 KEAMANAN.....	28
IV.6 HASIL DESAIN.....	29
V. KESIMPULAN DAN SARAN.....	43
DAFTAR PUSTAKA.....	45

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kebutuhan Dimensi Area Parkir .....	11
Tabel 2. Kebutuhan Dimensi Galeri dan Ruang Kreatif .....	11
Tabel 3. Kebutuhan Dimensi R. Pengelola .....	11
Tabel 4. Kebutuhan Dimensi R. Servis .....	12
Tabel 5. Kebutuhan Dimensi R. Penunjang .....	12
Tabel 6. Total Kebutuhan Dimensi Ruang .....	12

## DAFTAR GAMBAR

Gambar1 Suasana PSLI di Jatim Expo	2
Gambar 2 Macam-Macam Seni Lukis	2
Gambar 3 Isu Desain	3
Gambar 4 Site	5
Gambar 5 Batas – Batas Site	5
Gambar 6 Lingkungan Sekitar	7
Gambar 7 Program Ruang	7
Gambar 8 Metoda Desain	13
Gambar 9 Suasana PSLI	14
Gambar 10 Komunitas Mural	15
Gambar 11 East Building National Galley of Art	16
Gambar 12 Mapping East Building National Gallery	16
Gambar 13 Lokasi East Building Gallery of Art	17
Gambar 14 Konsep East Building National Gallery of Art	18
Gambar 15 Tampak Depan East Building National Gallery of Art	18
Gambar 16 Interior East Building National Gallery of Art	18
Gambar 17 Konsep Kegiatan	19
Gambar 18 Konsep Galeri Terowongan	20
Gambar 19 Konsep Galeri Split Level	20
Gambar 20 Konsep R. Kreatif Indoor	20
Gambar 21 Konsep R. Kreatif Outdoor	21
Gambar 22 Konsep Orientasi dan Letak Entrance	21
Gambar 23 Konsep Zoning	23
Gambar 24 Konsep Alternatf Zoning	23
Gambar 25 Konsep Zoning Dlm Bangunan	23
Gambar 26 Sirkulasi Loop	24
Gambar 27 Konsep Sirkulasi	24
Gambar 28 Transformasi Bentuk	25
Gambar 29 Warna Bangunan	25

Gambar 30 Konfigurasi Kolom Balok	26
Gambar 31 Struktur Space Frame	26
Gambar 32 Aluminium Composite Panel	26
Gambar 33 Enamel Steel Panel	26
Gambar 34 Detail Struktur	26
Gambar 35 Genset	27
Gambar 36 Penyaluran Listrik	27
Gambar 37 Sistem Penyaluran Air Bersih	27
Gambar 38 Sistem AC Central	28
Gambar 39 CCTV	28
Gambar 40 Pendeteksi Sistem X-Ray	28

## **I. Pendahuluan**

### ***1.1 LATAR BELAKANG***

Seni Lukis yang merupakan salah satu cabang seni rupa ini adalah karya berwujud dua dimensi yang dalam penciptaannya mengolah unsur titik, garis, bidang, tekstur, warna, gelap-terang, dan lain-lain melalui pertimbangan estetika. Pengertian dari melukis sendiri merupakan kegiatan mengolah medium dua dimensi atau permukaan dari objek 3 dimensi untuk mendapat kesan tertentu. Sampai saat ini, banyak masyarakat yang beranggapan bahwa seni lukis merupakan seni yang hanya berhubungan dengan kanvas dan cat. Padahal dilihat dari pengertiannya seni lukis ini sangat beragam bentuk dan media yang digunakan dalam berkarya seperti papan, kertas, dinding, bahkan film atau fotografi juga termasuk media seni lukis ini. Selain media yang beragam tersebut, seni lukis ini juga memiliki banyak aliran seperti Surrealisme, Romantisme, Abstraksi, Kontemporer dan lain-lain.

Dalam pembuatannya dalam beberapa karya, seni lukis ini tidak hanya dibuat karena ingin menyalurkan ekspresi seniman saja, akan tetapi ada juga beberapa seniman yang membuat seni lukis untuk tujuan

religius, magis, simbolis, dan komersial. Dari tujuan-tujuan tersebut dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi dari seni lukis yaitu dapat digunakan sebagai pengisi ruang publik ataupun ruang arsitektur.

Perkembangan seni lukis di Surabaya sudah mulai sedikit diperhatikan akan tetapi kurang *booming* di kalangan masyarakat, hal ini dikarenakan kurangnya pengetahuan tentang salah satu cabang seni rupa ini. Padahal pada zaman sekarang, lukisan tidak hanya sekedar indah tetapi juga memberikan nilai ekonomis bagi senimannya. Selain itu menurut Rudi Isbandi Rully, mantan direktur museum seni rupa, seni lukis ini terus dilirik sebagai salah satu instrument investasi yang menjanjikan keuntungan menarik. Dari hal tersebut dapat dikatakan bahwa seni lukis juga dapat mewarnai perkembangan industry kreatif saat ini. Perkembangan seni lukis di Surabaya ini ditunjukkan dengan diselenggarakannya Pasar Seni Lukis Indonesia (PSLI) yang diadakan oleh M. Anis dan pameran-pameran seni lukis yang diadakan oleh seniman-seniman ataupun mahasiswa-mahasiswa dari perguruan tinggi seni. Akan tetapi perkembangan ini tidak didukung dengan adanya sarana dan tempat yang

menunjang kegiatan tersebut. Sehingga para seniman lukis kurang dapat menyalurkan dan mengkomunikasikan hasil karya seninya. Seperti pameran-pameran seni lukis yang ada biasanya diadakan di tempat-tempat tertentu dengan sistem sewa. Contohnya PSLI yang merupakan salah satu event tahunan yang bergengsi bagi para seniman lukis yang diadakan di Jatim Expo ataupun Balai Pemuda.



Gambar 1. Suasana Pasar Seni Lukis Indonesia (PSLI) di Jatim Expo

Selain Pasar Seni Lukis, di Surabaya sedang banyak komunitas-komunitas urban sketcher yang suka menggambarkan ekspresinya terhadap kota di dinding-dinding seperti mural dan graffiti. Ekspresi mereka terhadap kotanya ini akan lebih baik jika

diapresiasi agar dapat menjadi suatu hal yang positif.



Gambar 2. Macam-macam Seni Lukis

Oleh karena itu para seniman lukis perlu sarana atau wadah yang dapat memfasilitasi kegiatan seni mereka sehingga mereka dapat menghidupkan dan terus melestarikan seni lukis ini.

## ***I.2 ISU DAN KONTEKS DESAIN***

### **I.2.1 Isu Pengambilan Obyek**

Kurangnya apresiasi dan sarana yang representative terhadap hasil karya dan kegiatan berkarya bagi seniman lukis Surabaya.

### **I.2.2 Penjelasan Isu Pengambilan Obyek**

Pengertian isu tersebut dapat dilihat pada latar belakang dan dari adanya fakta-fakta bahwa kurang adanya tempat yang representative bagi para seniman lukis Surabaya ini untuk berkarya sehingga menimbulkan kurang adanya apresiasi terhadap karya-karya mereka.

### I.2.3 Isu Desain

Isu desain yang diangkat adalah ‘REKREATIF DAN EDUKATIF’



sebagai solusi arsitektural. Penjelasannya adalah sebagai berikut

### I.2.4 Konteks Desain

Dari adanya issue tersebut maka solusi yang digunakan adalah dengan menyediakan wadah atau tempat bagi para seniman lukis untuk dapat berkarya, berkumpul, dan mengkomunikasikan hasil karyanya kepada masyarakat. Sehingga hasil karya seni mereka dapat terwadahi dan terapresiasi dengan baik. Wadah atau tempat ini dapat berupa galeri dan ruang kreatif yang bersifat umum dalam artian tidak hanya untuk yang maestro saja. Dengan adanya galeri ini diharapkan dapat memberikan fasilitas yang representative kepada seniman

lukis untuk memamerkan hasil karyanya dan karena perkembangan seni lukis yang

Gambar 3. Isu Desain

medianya tidak hanya menggunakan kanvas maka dengan adanya ruang kreatif diharapkan juga dapat menunjang kegiatan para seniman tersebut seperti berkumpul, berkarya, berkomunikasi dan menjual hasil karyanya agar nantinya hasil karya dan kegiatan seniman tersebut dapat terwadahi dengan baik.

Selain digunakan untuk para seniman lukis, masyarakat juga dapat menikmati galeri dan ruang kreatif ini sebagai fasilitas rekreasi yang dapat menambah pengetahuan mereka tentang seni lukis, sehingga mereka dapat lebih mengapresiasi hasil karya seni lukis. Dari hal tersebut diharapkan juga mampu menghidupkan, mengembangkan, dan melestarikan seni lukis di Surabaya.

## ***I.3 PERMASALAHAN DAN KRITERIA DESAIN***

### **I.3.1 Permasalahan Desain**

Permasalahan desain terletak pada bagaimana bangunan dapat semenarik mungkin agar pengunjung bisa tertarik datang ke bangunan ini dan juga dapat menghilangkan kesan membosankan pada masyarakat yang beranggapan bahwa galeri itu monoton. Selain itu karena letak site yang tidak menonjol dan dekat dengan balai pemuda yang

berfungsi sama, maka bangunan ini harus memiliki sesuatu berbeda untuk menjadi daya tarik.

### **I.3.2 Kriteria Desain**

- Bangunan bersifat rekreatif dan edukatif
- Bangunan dapat menghilangkan kesan monoton
- Bangunan dapat memberikan kesan yang menarik kepada pengunjung yang telah berkunjung
- Galeri bersifat representative



## II. Program Desain



Gambar 4. Site

yang berupa lapangan Basuki Rahmat dengan luas  $\pm 5000$  m

### II.1 TAPAK DAN LINGKUNGAN

Lokasi : Jl. Taman Apsari

Kelurahan : Embong Kaliasin

Kecamatan : Genteng

Kawasan Taman Apsari merupakan kawasan pusat kota Surabaya yang dilestarikan dan memiliki potensi wisata karena taman Apsari sendiri merupakan salah satu taman peninggalan Belanda, selain taman Apsari pada kawasan ini terdapat juga patung Joko Dolog sehingga banyak warga-warga dan komunitas-komunitas Surabaya yang berkumpul di kawasan ini.

Site yang dipilih adalah lahan yang berada di belakang taman Apsari

Dan dengan batas wilayah :

- Utara : Taman Apsari
- Timur : Patung Joko Dolog
- Selatan : Showroom Honda
- Barat : MCD dan KFC



Gambar 5. Batas-batas Site

## PERATURAN KAWASAN

Berdasarkan Rencana Tata Ruang Kota (RTRK) tahun 2003 unit distrik Embong Kaliasin, lahan pada kawasan ini merupakan lahan fasilitas umum yang dipergunakan untuk kegiatan perdagangan dan jasa – perniagaan, dengan :

KDB : 60%

KLB : 200%

GSB : 5% (1/2 lebar jalan)

Land Use : Fasilitas Umum

## IKLIM

Kelembapan : 70-96%

Tekanan udara : 1005,38 Mbs –  
1014,41 Mbs

Temperatur : 23,3° C - 28° C

Curah hujan : rata-rata 183,2  
mm

Kecepatan angin : 7-26,3 knot

## KETINGGIAN TANAH

Merupakan daerah dataran rendah dengan ketinggian tanah berkisar ± 4.5 meter dari titik I BPP Tanjung Perak yang memiliki ±3.6075 meter terhadap ARP (Air Rendah Purnama).

## HIDROLOGI

Memiliki kedalaman air tanah pada kawasan antara 2-3 meter, kedalaman tergantung dari permukaan

air Kalimas. Kalimas berfungsi sebagai urban drainase dari sistem drainase kawasan yang bermuara di Selat Madura.

## KEMAMPUAN DAN JENIS TANAH

- Lereng : mempunyai kemiringan 0-2%

- Kedalaman tanah: lebih dari 90 cm (kedalaman efektif)

- Tekstur tanah : halus

- Drainase : tidak pernah tergenang

- Erosi : tidak ada erosi

- Faktor pembatas : air tanah asin

- Jenis tanah : alluvial kelabu

## POTENSI dan KENDALA

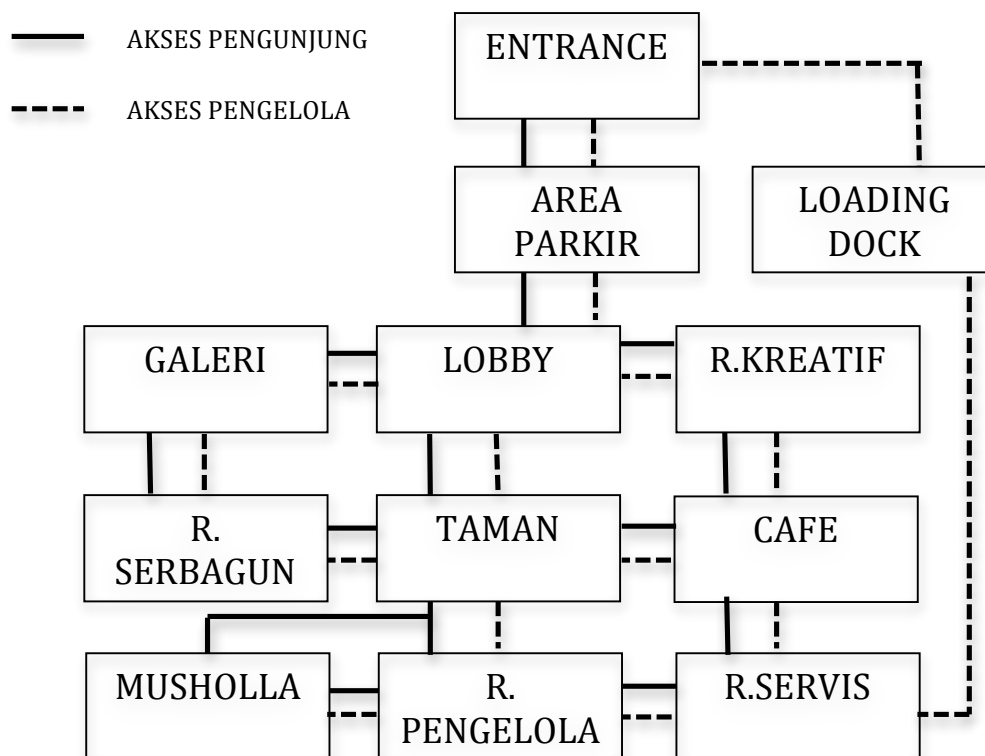
Alasan dipilihnya site ini dikarenakan memiliki potensi dan kriteria yang cocok untuk objek galeri dan ruang kreatif ini. Selain letaknya yang strategis di pusat kota, letak site yang dekat dengan taman Apsari yang merupakan tempat berkumpulnya warga-warga dan komunitas-komunitas Surabaya ini menguntungkan bagi objek karena dapat menarik pengunjung yang lebih banyak. Akan tetapi site ini juga memiliki kekurangan walaupun letaknya di daerah yang strategis, letaknya tidak menonjol atau berada di belakang Taman Apsari sehingga tidak kelihatan

langsung dari jalan besar. Kondisi lingkungan di sekitar lahan ini selain ada Taman Apsari dan patung Joko Dolog, di sekitarnya terdapat café dan pedagang kaki lima yang menjual makanan ataupun minuman.



Gambar 6 Lingkungan sekitar

## II.2 PROGRAM RUANG



Gambar. 7 Program Ruang

### II.3 PROGRAM DAN STANDARD RUANG

Tabel 1. Kebutuhan Dimensi Area parkir

Keterangan	Jumlah	Ukuran (m <sup>2</sup> )
AREA PARKIR		
Mobil	20 unit	20 x 12,5 = 250
Motor	50 unit	50 x 1,7 = 85
Bus	2 unit	2 x 60 = 120
Sirkulasi 30 %		136.5
Total		591.5

Tabel 2. Kebutuhan Dimensi Galeri dan Ruang Kreatif

Keterangan	Jumlah	Ukuran (m <sup>2</sup> )
GALERI dan RUANG KREATIF		
Lobi	1	250
Galeri temporer 1	1	500
Galeri temporer 2	1	140
Studio	2	50 x 2 = 100
R. Serbaguna	1	162
Taman	1	300
Cafe	1	265
Sirkulasi 30 %		515.1
Total		2232.1

Tabel 3. Kebutuhan Dimensi R. Pengelola

Keterangan	Jumlah	Ukuran (m <sup>2</sup> )
R. PENGELOLA		
R. Kepala	2	56,4
R. Wakil	2	32
R. Tamu	2	12
R. Staf	2	10 x 2 = 20

Sirkulasi 30 %	36.12
Total	156.5

Tabel 4. Kebutuhan Dimensi R. Servis

Keterangan	Jumlah	Ukuran (m <sup>2</sup> )
<b>R. SERVIS</b>		
R. Penyimpanan	3	60
Gudang	2	7 x 2 = 14
R. ME	3	15 x 3 = 45
R. Keamanan	1	10
Loading Dock	1	170
<b>TOILET</b>		
Pria	4	11 x 4 = 44
Wanita	4	11 x 4 = 44
Sirkulasi 30 %		
Total		503.1

Tabel 5. Kebutuhan Dimensi R. Penunjang

Keterangan	Jumlah	Ukuran (m <sup>2</sup> )
<b>R. PENUNJANG</b>		
Mushola	1	28
Sirkulasi 30 %		36.4
Total		64.4

Tabel 6. Total Kebutuhan Dimensi Ruang

Keterangan	Ukuran (m <sup>2</sup> )
Area Parkir	591.5
Galeri dan Ruang Kreatif	2232.1
R. Pengelola	156.5
R. Servis	503.1
R. Penunjang	64.4
Total	3547.6

Luas total keseluruhan mencapai 3547.6 m<sup>2</sup>, kurang lebih 75% dari site yang luasnya mencapai ±500m<sup>2</sup>.

*Halaman ini sengaja dikosongkan*

### III. Pendekatan dan Metode Desain

#### III.1 PENDEKATAN DESAIN

Pendekatan desain untuk tugas akhir ini menggunakan pendekatan intrinsic, dimana pendekatan yang dipilih adalah pendekatan human behavior. Pada pendekatan ini banyak sekali teori yang membahas tentang human behavior. Dan teori yang saya gunakan pada tugas kali ini yaitu teori tentang psikologi lingkungan khususnya yaitu hubungan arsitektur dengan perilaku. Menurut Fisher dkk (1984) pengaruh desain arsitektur terhadap perilaku masih dipandang kecil. Dalam perancangan secara umum, kebanyakan para arsitek jarang merancang dengan mempertimbangkan pengaruhnya terhadap perilaku manusia. Sehubungan dengan adanya hubungan mempengaruhi dan atau dipengaruhi antara manusia dengan lingkungan fisiknya, terdapat 4 pandangan yang berhubungan dengan seberapa besar desain arsitektur dapat mempengaruhi perilaku penggunanya, diantaranya yaitu :

1. Pendekatan kehendak bebas (Free-will Approach)
2. Determinisme Arsitektur

(Architectural Determinism)

3. Kemungkinan Lingkungan (Environmental Possibilism)
4. Probabilisme Lingkungan (Environmental Probabilism)

Dan pandangan yang saya gunakan pada pendekatan ini yaitu Probabilisme Lingkungan (Environmental Probabilism). Probabilisme Lingkungan ini merefleksikan faktor-faktor non-arsitektural, berdasarkan pengetahuan kita tentang manusia dan lingkungan tertentu dimana mereka berada, suatu perilaku tertentu lebih besar kemungkinannya muncul disbanding perilaku lainnya. Jadi Probabilisme Lingkungan ini berpendapat bahwa sifat manusia terhadap lingkungan sebagian besar ditentukan dari citra lingkungan itu sendiri, akan tetapi jika sudah mempelajari lingkungan itu dan manusia ini merasa tidak nyaman dan tidak memenuhi kebutuhannya maka dia akan merubah lingkungan ini untuk mencapai tujuan tertentu.

Selain teori Probabilisme Lingkungan ada lagi teori yang sependapat dengan teori tersebut. Yaitu teori 'genre de vie' dari Paul Vidal de la Blache (1845 – 1919) ahli geografi

Perancis yang mengatakan bahwa faktor yang menentukan bukanlah alam, melainkan proses produksi yang dipilih manusia yang berasal dari kemungkinan-kemungkinan yang diberikan oleh tanah, iklim, dan ruang suatu wilayah. Pada proses ini manusia tidak lagi dipandang pasif terhadap alam lingkungan, namun merupakan faktir yang aktif terhadap pemanfaatannya.

Pendekatan inilah yang saya gunakan dalam merancang untuk menyelesaikan permasalahan-permasalahan desain yang ada.

### ***III.2 METODE DESAIN***

Pengertian secara umum metode desain adalah suatu cara yang digunakan desainer untuk menghasilkan suatu karya desain. Beberapa metode umum yang digunakan antara lain :

1. Exploding yaitu mencari inspirasi dengan berpikir secara kritis untuk menghasilkan suatu desain yang belum pernah diciptakan.
2. Redefining yaitu mengolah kembali suatu desain agar menjadi bentuk yang berbeda dan lebih baik.

3. Managing yaitu menciptakan desain secara berkelanjutan dan terus-menerus.
4. Phototyping yaitu memperbaiki dan atau memodifikasi desain warisan nenek moyang.
5. Trendspotting yaitu membuat suatu desain berdasarkan tren yang sedang berkembang.

Banyak sekali macam-macam metode desain dalam merancang. Salah satunya yaitu metode desain yang saya dapat dari dosen pembimbing saya sendiri yaitu bapak Ir. Salatoen Pujiono, MT. Berikut adalah langkah-langkahnya ::

1. Sumber  
Langkah pertama yang dilakukan adalah mengetahui sumber darimana kita akan melakukan desain. Sumber ini bisa berasal dari keinginan pribadi, solusi dari masalah yang banyak ataupun yang sedang terjadi sekarang, dan juga bisa berasal dari memanfaatkan peluang-peluang dari tren yang sedang ada, contohnya seperti jika pada zaman sekarang ini sedang tren para masyarakat urban yang suka ‘nongkrong’ di café, maka dari

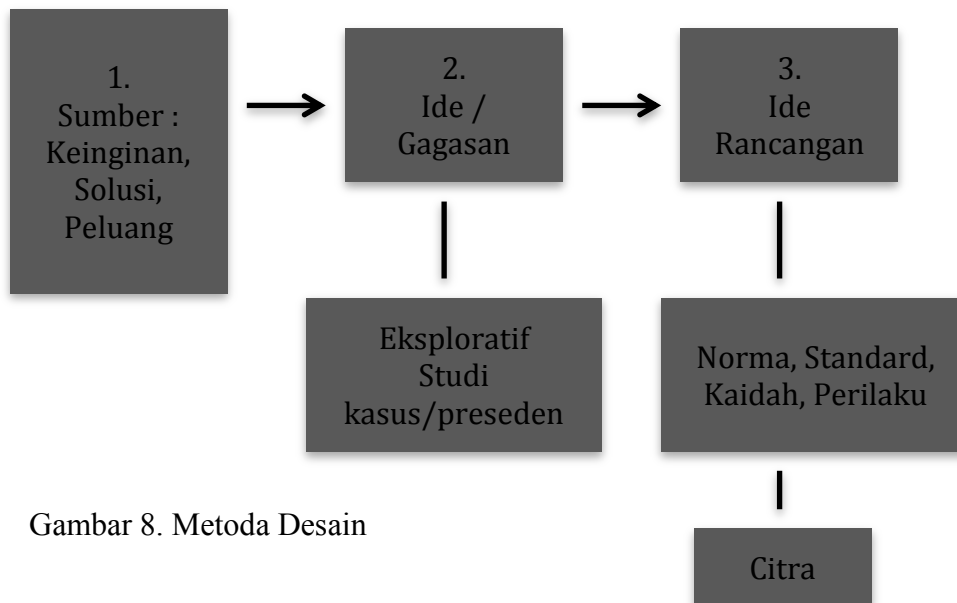


hal ini muncul adanya peluang bisnis dengan membangun café.

## 2. Ide/ gagasan

Langkah kedua yaitu munculnya ide atau gagasan yang merupakan respon atau solusi dari sumber darimana kita mendesain tadi.

proses eksploratif ide juga bisa muncul dari preseden-preseden yang sudah ada. Dari preseden ini kita juga dapat menggali informasi-informasi bagaimana bangunan tersebut dibentuk, bagaimana program ruangnya,



Gambar 8. Metoda Desain

Dalam langkah ini ide bisa muncul dengan cara eksploratif ataupun dari preseden-preseden yang sudah ada. Eksploratif ini merupakan proses mengumpulkan segala informasi-informasi yang dibutuhkan baik dari sumber darimana kita mendesain ataupun segala informasi yang dibutuhkan dalam mendesain., termasuk jua pemilihan site Selain dengan

bagaimana cara arsitek menangani masalah yang ada, dan lain-lain, dimana hal tersebut sangat berguna dan membantu dalam proses desain kedepannya.

## 3. Ide Rancangan

Langkah yang ketiga yaitu sudah masuk dalam tahap ide rancangan. Pada tahap ini merupakan tahap sudah dimulainya proses merancang

dimana ide – ide yang dirancang ini merupakan ide yang sesuai dengan norma, standard, kaidah, dan perilaku apa saja yang ada didalamnya sehingga dari hal-hal ini dapat muncul ide yang menimbulkan citra terhadap bangunannya.

### 3.2 PENERAPAN METODE DESAIN

#### 1. Sumber

Langkah pertama yaitu sumber darimana kita akan melakukan desain. Pada tahap ini sumbernya berasal dari masalah yaitu kurangnya apresiasi dan sarana yang representative terhadap hasil karya dan kegiatan berkarya bagi seniman lukis Surabaya. Padahal perkembangan seni lukis di Surabaya sudah mulai diperhatikan akan tetapi kurang *booming* di kalangan masyarakat, hal ini dikarenakan kurangnya pengetahuan masyarakat tentang salah satu cabang seni rupa ini. Padahal pada zaman sekarang, lukisan itu tidak hanya sekedar indah tetapi juga memberikan nilai ekonomis bagi senimannya, selain itu

menurut Rudi Isbandi Rully, mantan direktur museum seni rupa, seni lukis ini terus dilirik sebagai salah satu instrument investasi yang menjanjikan keuntungan menarik. Dari hal tersebut dapat dikatakan bahwa seni lukis juga dapat mewarnai perkembangan industri kreatif saat ini. Perkembangan seni lukis ini ditunjukkan dengan diselenggarakannya Pasar Seni Lukis Indonesia (PSLI) yang merupakan even tahunan yang bergengsi bagi para seniman lukis dan juga mulai banyaknya komunitas-komunitas urban sketcher yang suka menuangkan eksperisnya terhadap kota pada dinding-dinding seperti mural dan graffiti. Akan tetapi hal ini tidak didukung dengan adanya sarana dan fasilitas yang memadai, sehingga pameran diadakan di Balai Pemuda ataupun Jatim Expo dengan instalasi seadanya.



Gambar 9. Suasana PSLI



Gambar 10. Komunitas Mural

## 2. Ide/gagasan

Dari masalah tersebut muncul ide untuk menyediakan wadah atau tempat bagi para seniman lukis untuk dapat berkarya, berkumpul, dan mengkomunikasikan hasil karyanya kepada masyarakat. Sehingga hasil karya seni mereka dapat terwadahi dan terapresiasi dengan baik. Wadah atau tempat ini dapat berupa ruang kreatif dan gallery. Untuk mendukung ide saya tersebut saya melakukan proses eksploratif dimulai dengan mencari definisi dari ruang kreatif dan gallery itu sendiri.

### **Definisi Gallery**

Banyak sekali opini yang menjelaskan definisi dari gallery, salah satunya yaitu sebuah ruang yang digunakan untuk menyajikan hasil karya seni, sebuah area memajang aktifitas publik yang kadangkala digunakan

untuk keperluan khusus. (*Dictionary of Architecture and Construction*). Selain kegiatan memamerkan, gallery juga digunakan untuk kegiatan komersial atau berjualan seni lukis tersebut. Ditinjau dari kegiatan dan barang koleksi, galeri dibagi menjadi :

- Gallery tetap : kegiatan yang ada di dalamnya bersifat terjadwal dengan baik secara regular dan koleksi lukisan didalamnya bersifat tetap.
- Gallery temporer : kegiatan terjadwal dalam waktu tertentu dan koleksinya berubah-ubah.

### **Definisi Ruang Kreatif**

Ruang kreatif yang dimaksud disini yaitu suatu tempat yang dapat digunakan untuk proses kreatif bagi para seniman tersebut.

Selanjutnya setelah mencari definisi-definisi dari objek yang akan dirancang, untuk mendukung kegiatan mendesain

saya mencari preseden yang dapat dijadikan contoh.

## PRESEDEN



Gambar 11. East Building, National Gallery of Art

AD Classics: East Building, National Gallery of Art / I. M. Pei  
Architect: **I.M. Pei**

Location: Washington DC  
Project Year: 1974-1978

## SEJARAH



Gambar 12. Mapping East Building, National Gallery of Art

Gedung Timur National Gallery of Art ini dibangun setelah bangunan sebelah baratnya yang dibangun oleh arsitek John Russell Paus yang dibiayai oleh kolektor seni Andrew Mellon. Arsitek sengaja

meninggalkan ruang yang nantinya digunakan untuk ditambahkan di masa depan. Sehingga anak dari Mellon Paulus memiliki tanggung jawab memilih arsitek yang akan membangun bangunan di sebelah timurnya dan dia memilih IM Pei sebagai arsiteknya.

## DESIGN

Dua aspek menonjol yang menjadi tantangan dalam mendesain bangunan ini adalah bentuk dan fungsinya, dengan site trapesium kecil yang disediakan. Dan bagian yang paling menuntut adalah memikirkan bagaimana desain bangunan yang cocok dengan skala monumental dari National Mall yang ada di bagian selatannya, selain itu juga harmonisasi dengan desain neoklasik pada



Gambar 13. Lokasi East Building, National Gallery of Art

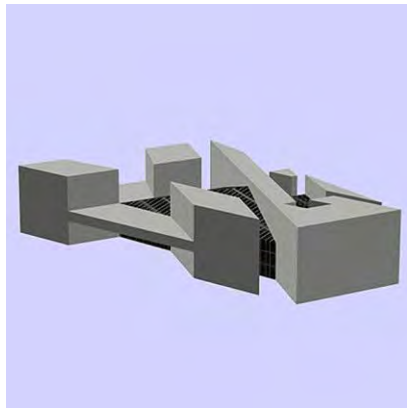
gedung barat juga harus dipikirkan. Langkah awal setelah arsitek diberikan site trapesium ini adalah ia membuat sketsa garis diagonal pada trapesium dan menghasilkan dua segitiga. Segitiga pertama yaitu segitiga sama kaki yang akan berisi ruang pameran dan yang kedua segitiga siku-siku yang berisi kantor administrasi, perpustakaan, dan pusat studi untuk penelitian seni. Segitiga sama kaki ini yang menjadi motif pemersatu dengan bangunan di sebelah baratnya yang dihubungkan juga dengan



- Segitiga sama kaki
- Segitiga siku-siku
- Plasa penghubung

plasa lantai marmer dengan sculpture rangka baja, dan skylight kaca. Bentuk pada sculpture ini juga diulang pada elevator di dalamnya. Untuk mengharmonisasikan gedung timur ini dengan gedung barat yang bergaya neoklasik yang identik dengan seimbang

dan simetri IM Pei menggunakan material tenesse marmer merah muda pada dinding eksteriornya yang sama yang digunakan pada gedung lainnya.



Gambar 14. Konsep East Building, National Gallery of Art

Keseimbangan dan kesimetrian dapat terlihat pada bagian depan pada bagian segitiga sama kaki.



Gambar 15. Tampak Depan East Building, National Gallery of Art

## INTERIOR

Interior yang berkesan terbuka dengan material kaca di atapnya pada atrium yang besar dimaksudkan untuk mengajak pengunjung untuk menatap ke atas dan membiarkan mata mereka melakukan perjalanan di seluruh bangunan tanpa merasa kewalahan.



Gambar 16. Interior East Building, National Gallery of Art

### 3. Ide Rancangan

Tahap yang terakhir yaitu ide rancangan dimana pada proses



ini sudah dimulai menyalurkan ide untuk mulai merancang berdasarkan informasi-informasi yang sudah dapat pada proses sebelumnya. Sehingga dari tahap terakhir ini diharapkan desain yang muncul nantinya akan sesuai dengan norma, standard, kaidah, dan perilaku yang ada di dalamnya sehingga dapat menimbulkan citra untuk bangunan tersebut.

### III.3 KONSEP DESAIN

Bangunan ini digunakan sebagai wadah kegiatan seniman lukis mulai dari :



Gambar 17. Konsep Kegiatan

Dengan kegiatan-kegiatan tersebut maka bangunan ini berisi **GALERI dan RUANG KREATIF**

### GALERI

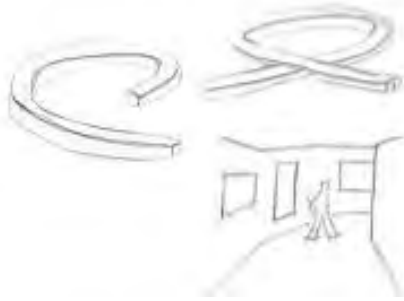
Dalam pengertiannya galeri merupakan sebuah ruang yang digunakan untuk menyajikan hasil karya seni, sebuah area memajang aktifitas publik yang kadangkala digunakan untuk keperluan khusus. (*Dictionary of Architecture and Construction*).

Berdasarkan kriteria desainnya galeri harus benar-benar merupakan tempat pameran yang representative. Hal ini dapat didukung dengan adanya instalasi dan sarana yang memadai seperti alat-alat untuk pameran maupun lightingnya. Berdasarkan waktu pameran maka galeri ini termasuk dalam galeri temporer. Galeri temporer Galeri yang kegiatan pamerannya terjadwal dalam waktu tertentu dan koleksinya bisa berubah-ubah.

Terdapat 2 konsep galeri temporer pada bangunan ini tujuannya agar dapat menghilangkan kesan monoton, berikut konsep galerinya :

1. Galeri dengan konsep terowongan  
Galeri dengan konsep ini berisi karya-karya para seniman lukis yang maestro selain itu terowongan ini bisa menjadi

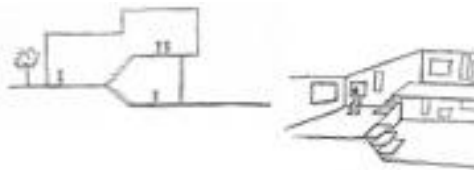
penghubung.



Gambar 18. Konsep Galeri Terowongan

## 2. Galeri dengan konsep split level

Galeri split level ini merupakan galeri seni lukis yang disewakan untuk umum



Gambar 19. Konsep galeri split level

## R.KREATIF

Ruang kreatif disini dimaksudkan sebagai wadah bagi para seniman untuk berkarya,berkumpul,berdiskusi, ataupun untuk unjuk kemahiran mereka dalam melukis. Dan ruang kreatif ini bertujuan agar :

- Pengunjung dapat mengetahui proses berkarya para seniman dan juga bisa mencobanya
- Pengunjung yang sedang mencari ide mendapatkan

pencerahan dengan berdiskusi dengan para seniman

- Para seniman dapat menunjukkan kemampuannya dalam melukis
- Para seniman dapat menjual hasil karyanya

Karena media dalam seni lukis yang tidak hanya pada kanvas maka konsep yang digunakan pada ruang kreatif ini terdapat di area outdoor dan indoor.

- Indoor : pada area indoor ruang kreatif berupa studio. Dalam studio ini para seniman bebas menggunakan media apa saja seperti papan, kertas, ataupun laptop (kecuali dinding).



Gambar 20. Konsep R. Kreatif Indoor





Gambar 21. Konsep R. Kreatif Outdoor

- Outdoor :

- Galeri pengunjung : merupakan suatu spot dimana pengunjung dapat menyalurkan kreatifitasnya ataupun menulis testimoni, tujuannya agar pengunjung merasa dilibatkan dalam galeri ini
- Plasa dan area menggambar : untuk area menggambar ini dikhususkan pada lukisan yang menggunakan media dinding seperti contohnya graffiti dan mural
- Area lantai 3d : area ini bertujuan agar pengunjung dapat mengetahui bahwa seni lukis tidak hanya bisa diterapkan pada bidang dinding atau atap tapi bisa juga di lantai, selain itu dapat juga digunakan untuk spot berfoto.

*Halaman ini sengaja dikosongkan*

## IV. Eksplorasi Desain

### IV.1 ZONING DAN SIRKULASI

Dari sitenya yang terletak dekat dengan Balai Pemuda yang biasanya juga digunakan untuk pameran, maka konsep pada bangunan ini lebih modern sehingga menimbulkan citra yang berbeda dengan Balai Pemuda yang berkesan Heritadge.

#### *Sirkulasi sekitar site*

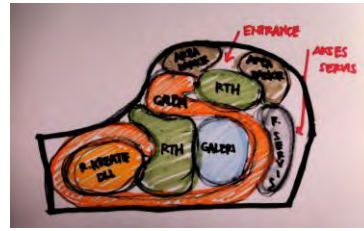
Sesuai dengan entrancenya maka bangunan dibuat menghadap ke arah timur agar berkesan menerima pengunjung dan dengan menghadap ke taman apsari akan membuat pengunjung tertarik datang ke lokasi ini.



Gambar 22. Konsep Orientasi dan letak entrance bangunan

Dari sirkulasi jalan disekitar site, maka entrance yang tepat adalah pada timur site.

#### Zoning



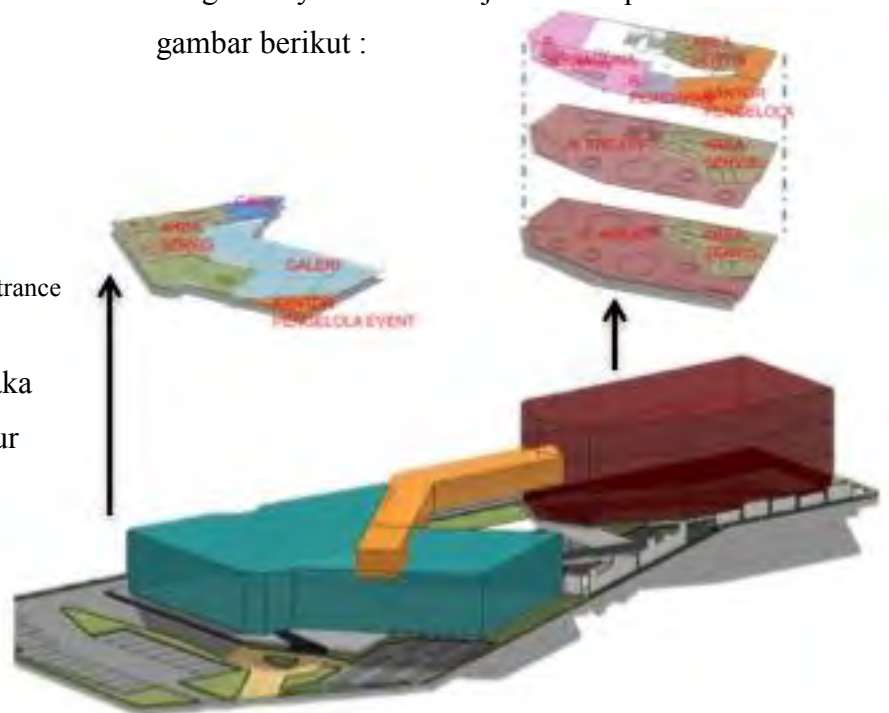
Gambar 23. Konsep zoning

#### *Alternatif Zoning*



Gambar 24. Konsep alternative zoning

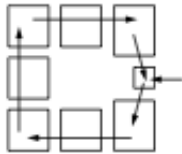
Dari zoning tersebut dapat dilihat terdapat 2 bangunan yang dihubungkan dengan menggunakan konsep galeri terowongan. Untuk zoning di dalam bangunannya akan dijelaskan pada gambar berikut :



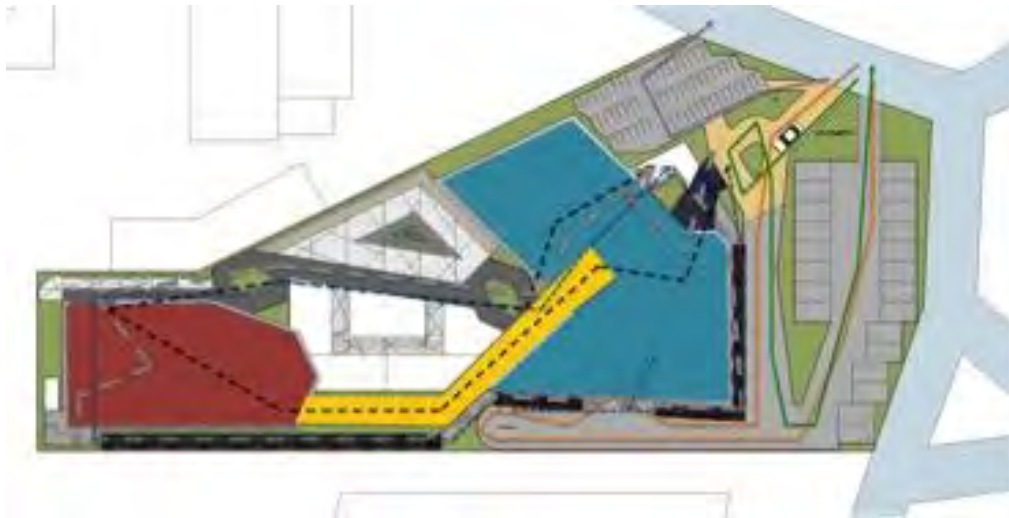
Gambar 25. Konsep Zoning dalam bangunan

Dari ekplorasi diatas maka sirkulasi yang digunakan adalah sirkulasi loop dimana pada sirkulasi ini pengunjung diarahkan dari pintu masuk hingga pintu keluar yang pintu keluaranya masih berada satu area dengan pintu masuk.

Dengan sirkulasi ini pengunjung dapat diarahkan untuk melewati semua area yang disediakan untuk pengunjung tanpa melewati satu areapun. Berikut alur sirkulasinya :



Gambar 26. Sirkulasi Loop



Gambar 27. Konsep Sirkulasi

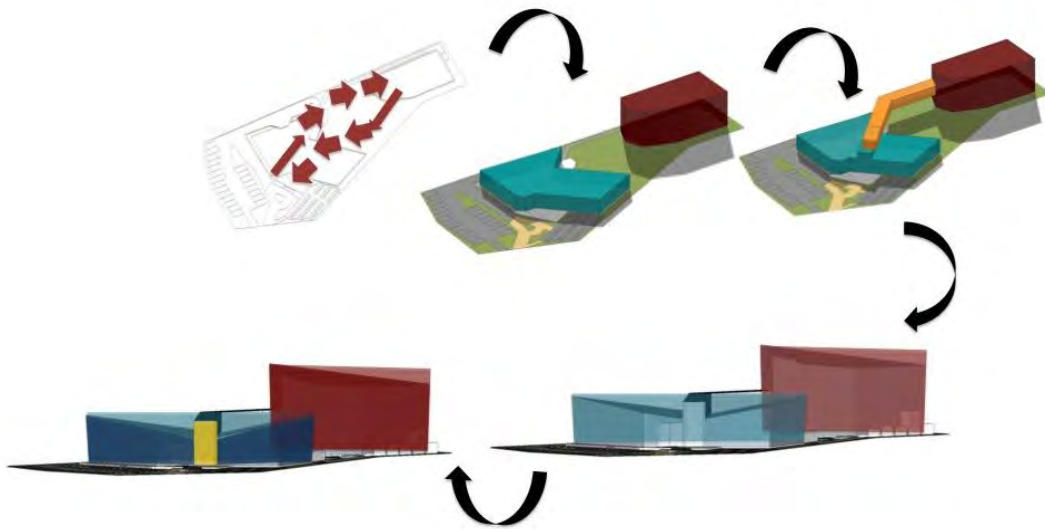
- PENGUNJUNG 1
- PENGUNJUNG 2
- PEGAWAI
- AKSES MOBIL
- AKSES MOTOR
- AKSES LOADING DOCK

Pengunjung 1 disini merupakan pengunjung yang bertujuan untuk berwisata, melihat proses berkarya, menambah wawasan, mencari ide, melihat hasil karya dan juga mereka dapat membeli karya-karya seni lukis tersebut. Sedangkan untuk pengunjung 2 merupakan pengunjung yang bertujuan untuk berkarya dan menjual hasil karyanya disini.

## IV.2 BENTUK

Dari sitenya yang terletak dekat dengan Balai Pemuda yang biasanya juga digunakan untuk pameran, maka konsep pada bangunan ini lebih modern sehingga menimbulkan citra yang berbeda dengan Balai Pemuda yang berkesan Heritage.

Bentuk dasarnya sendiri terinspirasi dari bentuk kotak kanvas yang ditransformasi sedemikian rupa, sedangkan untuk pembagian tatanan massanya didapat dari zoning dan sirkulasinya. Berikut gambar dari transformasi bentuknya :



Gambar 28. Transformasi Bentuk

## IV.3 WARNA

Karena daerah sekitar site didominasi dengan bangunan-bangunan heritage yang berwarna cerah, maka untuk menarik pengunjung digunakan warna hitam agar berbeda dengan bangunan disekitarnya. Selain itu warna hitam dapat menimbulkan rasa penasaran.



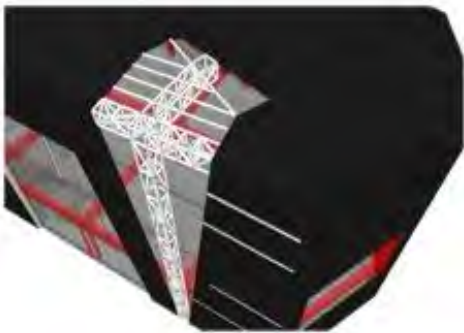
Gambar 29. Warna Bangunan



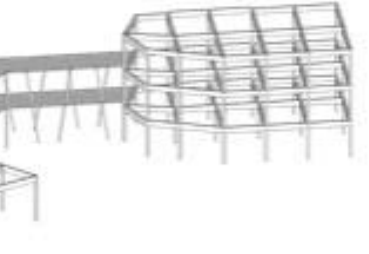
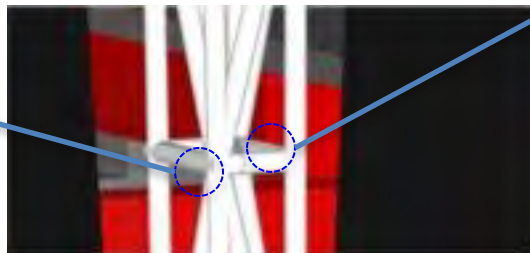
#### IV.4 STRUKTUR

Menggunakan struktur kolom balok dengan kulit luar. Tujuannya agar dapat mengurangi panas dari bangunan yang berwarna hitam. Selain itu pada dinding yang datar dapat juga digunakan untuk menempelkan karya.

Untuk pemasangan kulit luar menggunakan struktur baja space frame karena struktur ini fleksibel untuk membentuk bentuk bangunan apapun, selain itu juga dapat digunakan untuk bentang lebar.



Gambar 31. Struktur Space frame

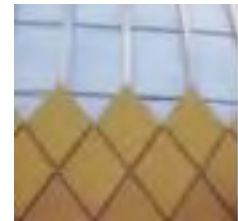


Gambar 30. Konfigurasi Kolom Balok

Material kulit luar menggunakan Aluminium Composite Panel dan untuk atapnya menggunakan enamel steel panel.

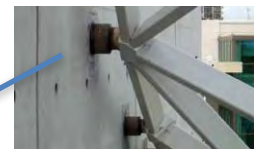


Gambar 32. Aluminium Composite panel



Gambar 33. Enamel Steel Panel

Struktur space frame diikat dengan kolom pada bangunan dan untuk sambungan spaceframennya menggunakan ball joint yang ditunjukkan pada gambar berikut :



Gambar 34. Detail Struktur

## IV.5 UTILITAS

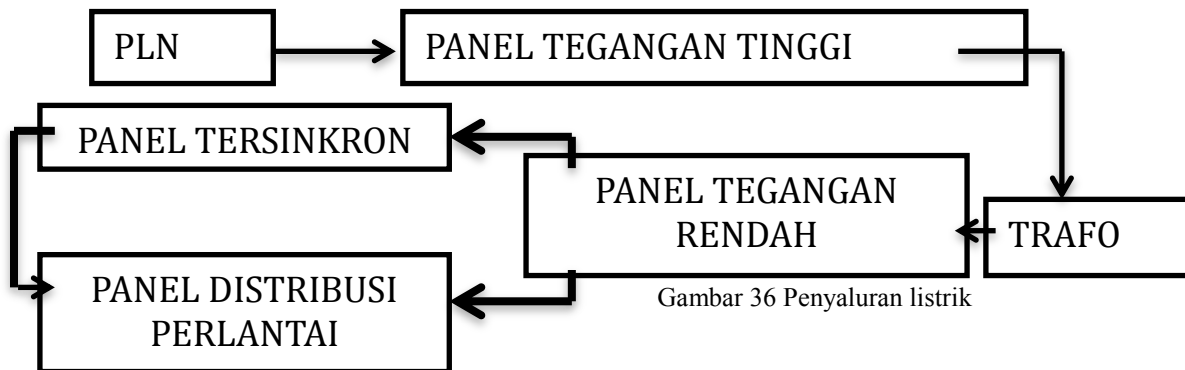
### IV.5.1 ELEKTRIKAL

Listrik dari PLN diturunkan tekanannya oleh trafo, kemudian disinkronkan frekuensinya sebelum didistribusikan ke seluruh bagian bangunan. Dan untuk mengantisipasi terjadinya listrik padam

digunakan genset yang diletakkan di belakang bangunan dengan bangunan yang berbeda dari bangunan utama.



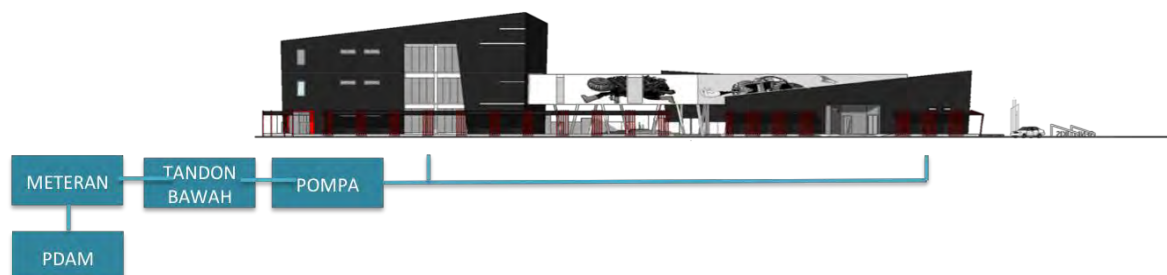
Gambar 35. Genset



Gambar 36 Penyaluran listrik

### IV.5.2 AIR BERSIH

Menggunakan sistem tendon bawah dengan penyaluran sebagai berikut :



Gambar 37. Sistem penyaluran air bersih

### IV.5.3 PENGHAWAAN

Menggunakan sistem penghawaan buatan dengan sistem AC Sentral dimana proses pendinginan udara terpusat pada satu lokasi yang kemudian didistribusikan ke seluruh bagian dalam bangunan.



Gambar 38. Sistem Ac Sentral

### IV.5.4 KEAMANAN

Keamanan merupakan hal penting dalam bangunan ini karena hasil karya para seniman merupakan karya yang sangat berharga sehingga keamanan merupakan hal yang penting dan perlu diperhatikan.

- Menggunakan CCTV terutama pada ruangan yang terdapat ruang display



Gambar 39. CCTV

- Menggunakan alat deteksi x ray pada pintu keluar untuk memeriksa setiap pengguna bangunan yang akan meninggalkan area



Gambar 40. Pendeteksi Sistem xray



#### IV. 6 HASIL DESAIN

##### LEGENDA :

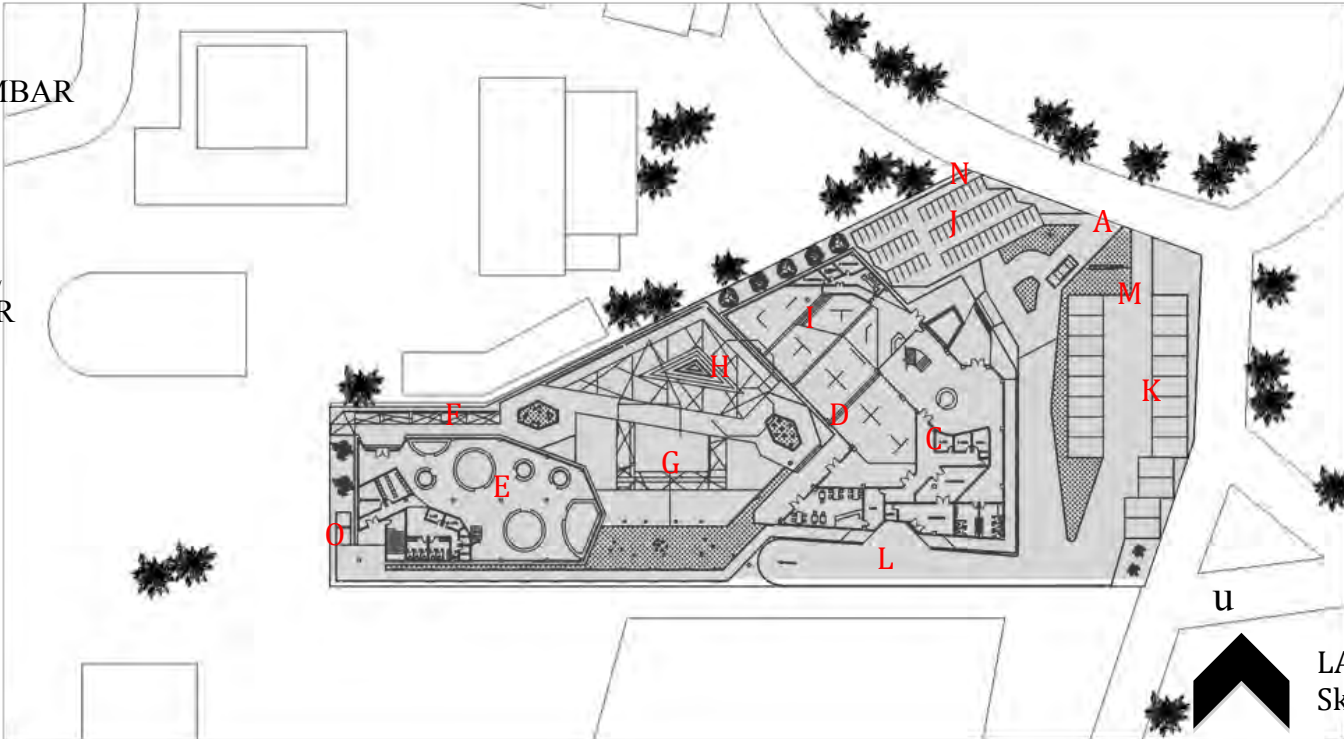
- A. AKSES MASUK KEDARAAN
- B. ENTRANCE
- C. LOBBY DAN PUSAT INFORMASI
- D. GALERI TEROWONGAN
- E. R. KREATIF
- F. GALERI PENGUNJUNG
- G. AREA 3D FLOOR
- H. PLASA DAN AREA GAMBAR
- I. GALERI
- J. PARKIR MOTOR
- K. PARKIR MOBIL
- L. LOADINGDOCK
- M. AKSES KELUAR MOBIL
- N. AKSES KELUAR MOTOR
- O. BANGUNAN ME



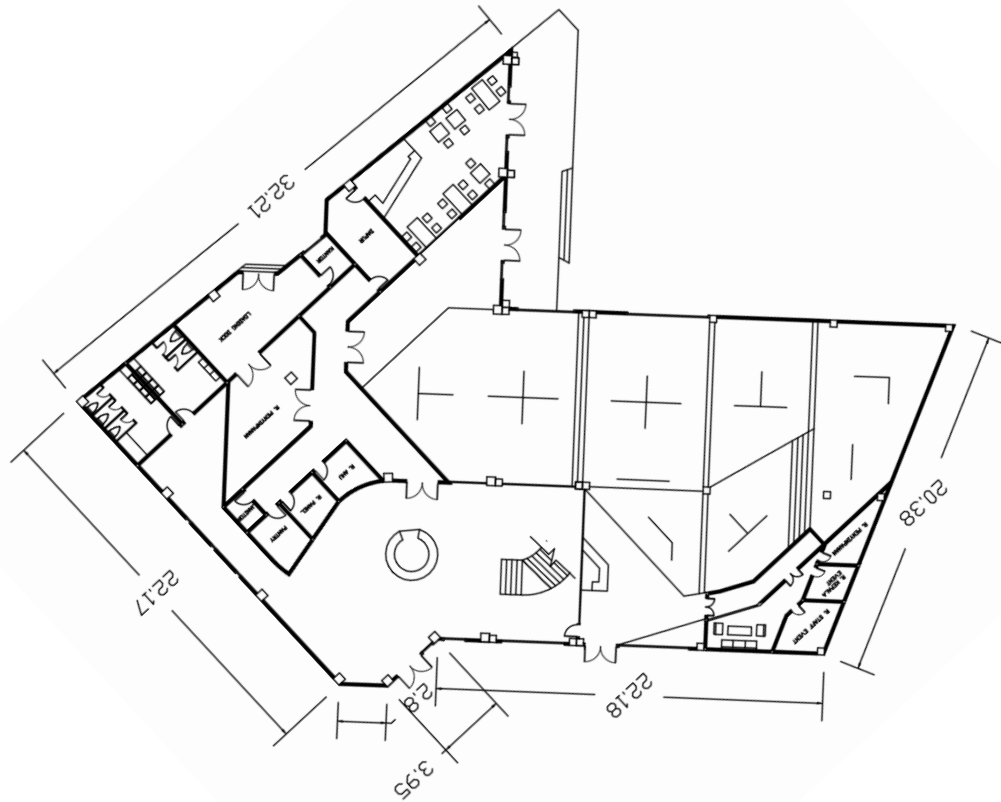
SITEPLAN  
Skala 1:750

LEGENDA :

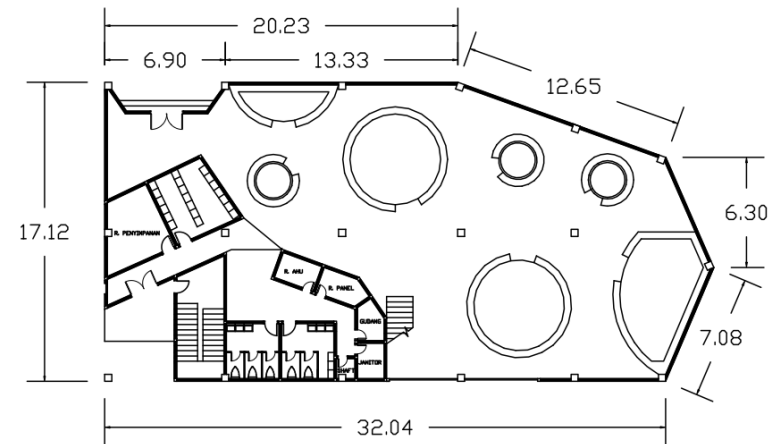
- A. AKSES MASUK KEDARAAN
- B. ENTRANCE
- C. LOBBY DAN PUSAT INFORMASI
- D. GALERI TEROWONGAN
- E. R. KREATIF
- F. GALERI PENGUNJUNG
- G. AREA 3D FLOOR
- H. PLASA DAN AREA GAMBAR
- I. GALERI
- J. PARKIR MOTOR
- K. PARKIR MOBIL
- L. LOADINGDOCK
- M. AKSES KELUAR MOBIL
- N. AKSES KELUAR MOTOR
- O. BANGUNAN ME



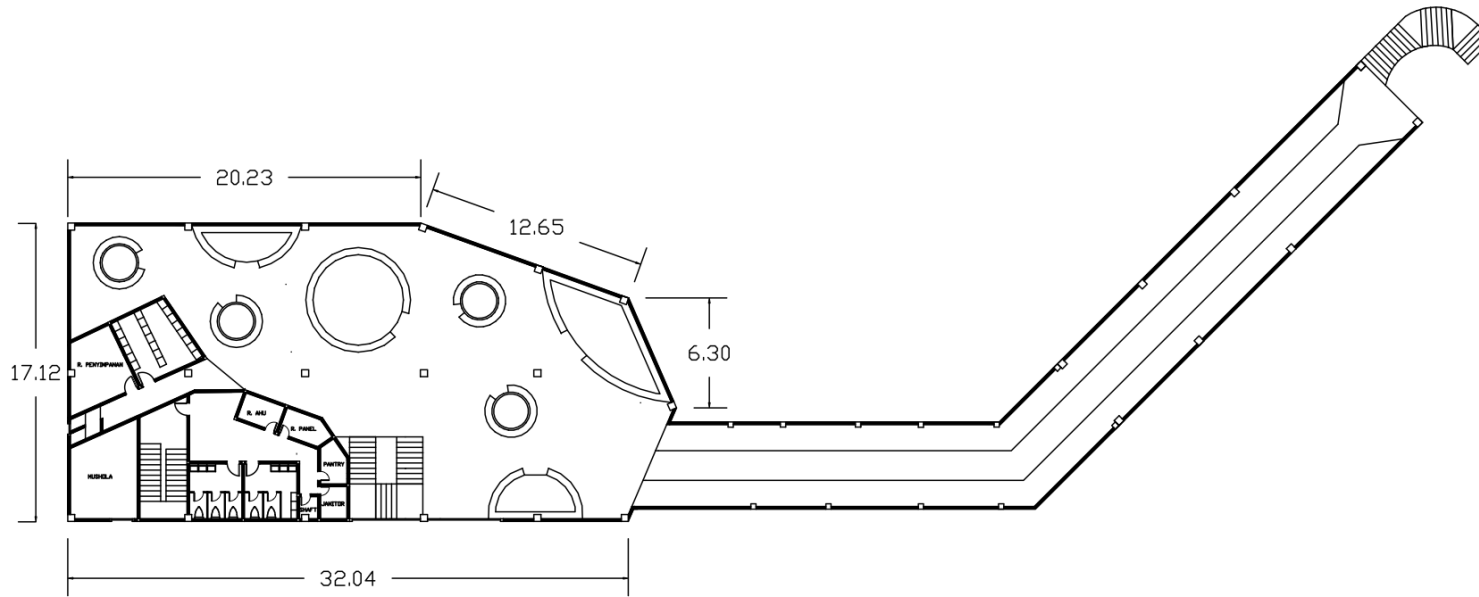
LAY OUT PLAN  
Skala 1:750



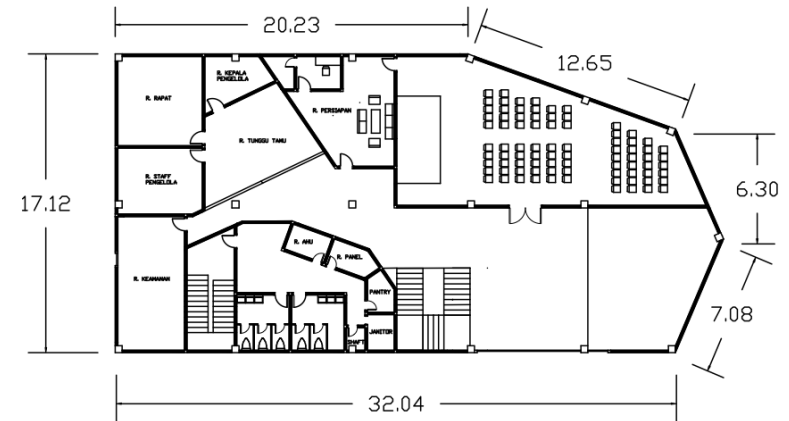
DENAH LT. 1A  
Skala 1:300



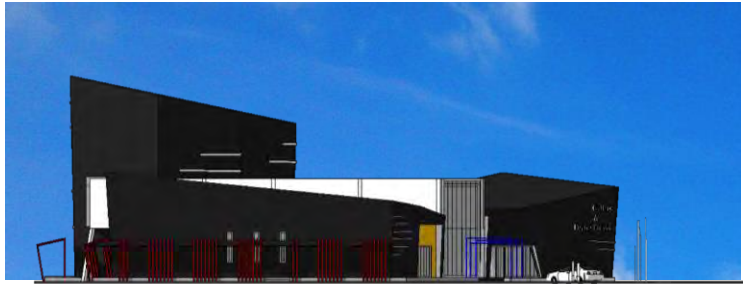
DENAH LT. 1B  
Skala 1:300



DENAH LT. 2  
Skala 1:300



DENAH LT. 3  
Skala 1:300



TAMPAK 01  
Skala 1:400



TAMPAK 02  
Skala 1:400



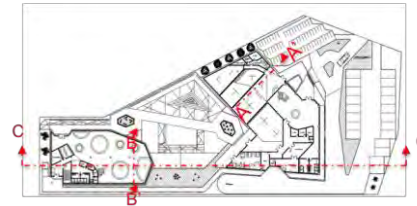
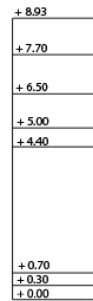
TAMPAK 03  
Skala 1:400



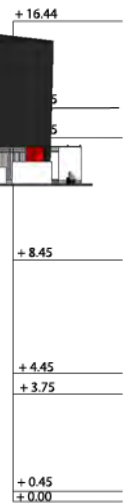
TAMPAK 04  
Skala 1:400



POTONGAN A-A'  
Skala 1:200



POTONGAN B-B'  
Skala 1:200





POTONGAN C-C'  
Skala 1:400



PERSPEKTIF

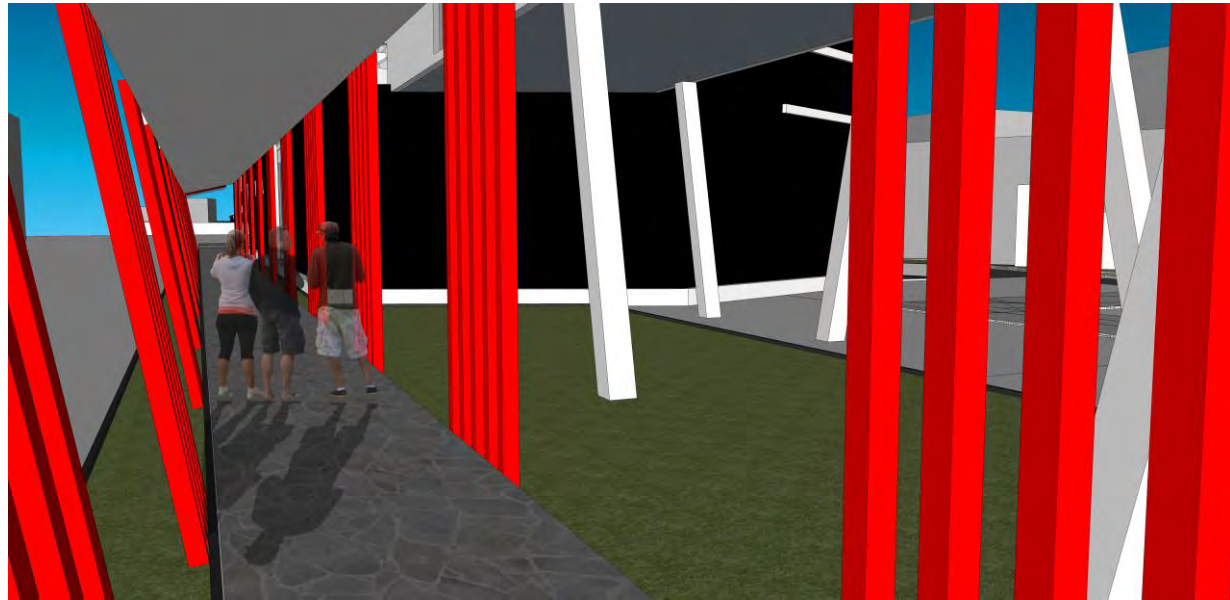


PERSPEKTIF

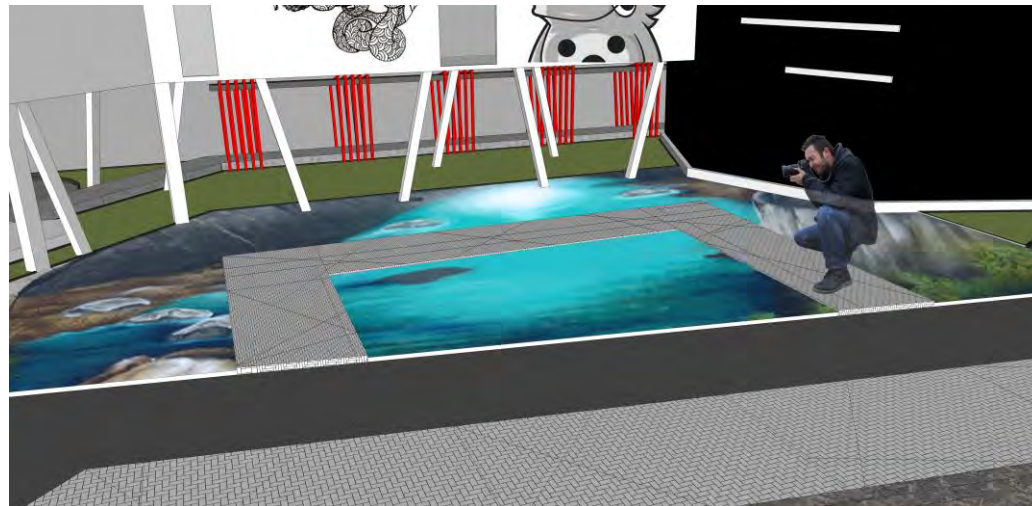




PERSPEKTIF



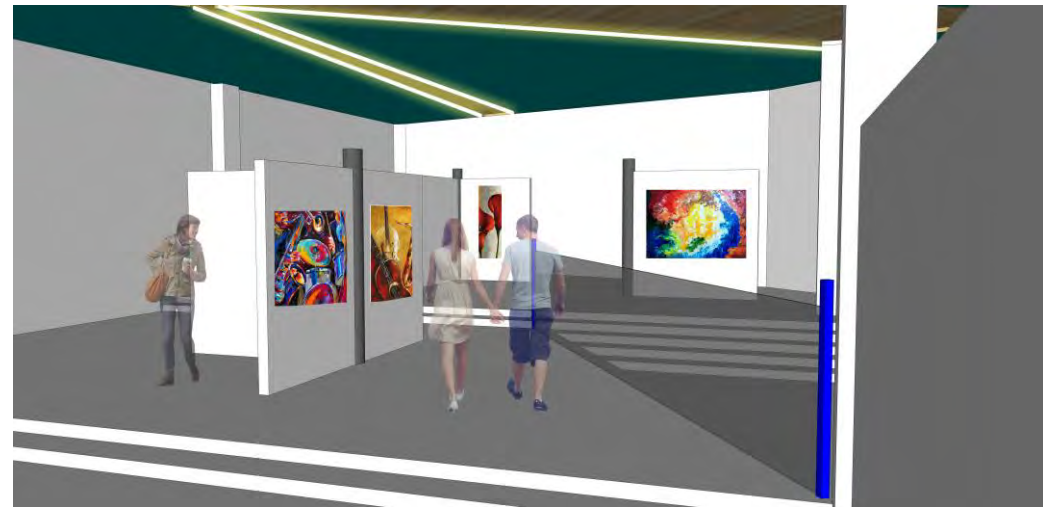
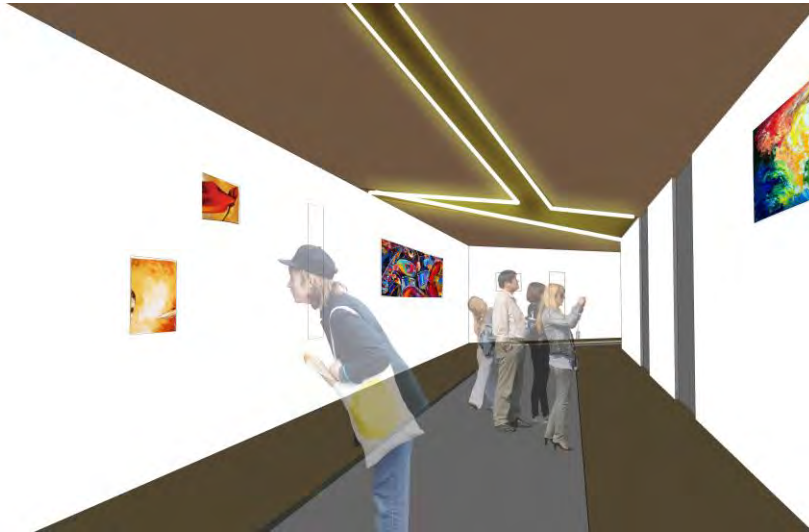
PERSPEKTIF







PERSPEKTIF



PERSPEKTIF

*Halaman ini sengaja dikosongkan*

## **KESIMPULAN**

Pada zaman sekarang seni lukis mulai berkembang dengan baik yang dapat dilihat dari mulai bervariasinya hasil karya seni lukis dan hasil karyanya ini sendiri sudah dianggap dapat mewarnai industri kreatif saat ini, termasuk di Surabaya. Sehingga dari hal tersebut seni lukis tidak hanya dapat dilihat dari nilai estetikanya saja tetapi juga bisa memberi nilai ekonomis bagi senimannya. Oleh karena itu seni lukis ini membutuhkan wadah yang representatif agar hasil karya tersebut dapat terwadahi dengan baik dan juga agar seni lukis ini dapat terus terjaga kelestariannya.

Untuk mencapai keputusan desain diperlukan metode desain, Metode desain yang digunakan adalah metode dari dosen pembimbing saya sendiri yaitu Ir. Moch. Salatoen P, MT dimana dalam prosesnya akan dihasilkan bangunan yang memiliki keseimbangan antara citra dan fungsinya.

Objek arsitektural yang didesain adalah Galeri Kreatif Seni Lukis Surabaya. Objek ini berisi galeri dan ruang kreatif dimana para seniman lukis dapat melakukan berbagai kegiatan seperti berkarya, memamerkan hasil

karya, unjuk bakat, berkumpul dan berdiskusi dengan seniman lain dan juga dapat menjual hasil karyanya.

## **SARAN**

Beberapa saran dari dosen penguji yang diberikan saat sidang tugas akhir :

- Penonjolan RTH yang diletakkan di depan bangunan akan lebih menimbulkan ketertarikan pengunjung.
- Unsur-unsur pencahayaan lebih dicermati sehingga pameran lebih representatif.
- Permainan interior lebih disesuaikan dengan fungsi bangunan.
- Pada ruang kreatif diberikan penyelesaian arsitektur agar para seniman dapat menemukan inspirasi/ide dalam berkarya.

*Halaman ini sengaja dikosongkan*



## DAFTAR PUSTAKA

- Archdaily. AD Classics East Building National Gallery of Art. 5 Maret 2015. <http://www.archdaily.com/97193/ad-classics-east-building-national-gallery-of-art-i-m-pei/>
- Callender, John Hancock. 1954. Time Saver Standards For Architectural Design Data (5th Ed) . New York: McGraw –Hill, Inc
- Chiara, Joseph De. 1973. Time Saver Standards for Building Types. New York: McGraw-Hill Book Company
- Ching, Francis D. K dan Cassandra Adams. (2009). *Ilustrasi Konstruksi Bangunan*. Penerbit Erlangga. Jakarta.
- Ching, Francis D. K. (2012). *Arsitektur: Bentuk, Ruang, dan Tatahan*. Penerbit Erlangga. Jakarta.
- Jawapos. Seni Rupa Surabaya yang Kian Menggeliat. 16 Maret 2015. <http://www.jawapos.com/baca/artikel/1159/Seni-Rupa-Surabaya-yang-Kian-Menggeliat>
- Neufert, Ernst. 1991. Data Arsitek Edisi 3 Jilid 2. Jakarta: Erlangga.
- PasarSeniLukis. PSLI Mendorong Seni Rupa Surabaya Berprospek Cerah. 16 Maret 2015. <http://www.pasarsenilukis.com/psli-mendorong-seni-rupa-surabaya--berprospek-cerah/>
- PasarSeniLukis. Kenapa Sanggar Merah Putih Membuat PSLI. 16 Maret 2015. <http://www.pasarsenilukis.com/kenapa-sanggar-merah-putih-membuat-psli/>
- PasarSeniLukis. Surabaya Butuh Infrastruktur Seni Rupa. 16 Maret 2015. <http://www.pasarsenilukis.com/surabaya-butuh-infrastruktur-seni-rupa/>
- Wikipedia. *Seni Lukis*. 16 Maret 2015. [http://id.wikipedia.org/wiki/Seni\\_lukis](http://id.wikipedia.org/wiki/Seni_lukis)
- Wordpress. Taman Apsari. 27 April 2015. <https://wisata.taman.wordpress.com/tag/taman-apsari-2/>