



TUGAS AKHIR - DA184801

*AGAINST NARCISSISM: ARCHITECTURE AND ITS
EXISTENCE*

'AFIYA 'AFWA LAYLI
0811154000065

Dosen Pembimbing
Endy Yudho Prasetyo ST., MT.

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



TUGAS AKHIR - DA184801

***AGAINST NARCISSISM: ARCHITECTURE AND ITS
EXISTENCE***

'AFIYA 'AFWA LAYLI
0811154000065

Dosen Pembimbing
Endy Yudho Prasetyo ST., MT.

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

LEMBAR PENGESAHAN

***AGAINST NARCISSISM: ARCHITECTURE AND
ITS EXISTENCE***



Disusun oleh:

'AFIYA 'AFWA LAYLI

0811154000065

Telah dipertahankan dan diterima

oleh Tim penguji Tugas Akhir (DA184801)

Departemen Arsitektur FADP-ITS pada tanggal 1 Juli 2019

Dengan nilai : AB

Mengetahui

Pembimbing

Kaprodi Sarjana


Endy Yudho Prasetyo, ST., MT.
NIP. 198211302008121004


Defry Agatha Ardianta, ST., MT.
NIP. 198008252006041004



LEMBAR PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : 'Afiya 'Afw Layli

NRP : 0811154000065

Judul Tugas Akhir : *Against Narcissism: Architecture and Its Existence*

Periode : Semester Gasal/Genap Tahun 2018 / 2019

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 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 penuh kesadaran yang penuh dan akan digunakan sebagai persyaratan untuk menyelesaikan Tugas Akhir.

Surabaya, 1 Juli 2019

Yang membuat pernyataan



'Afiya 'Afw Layli

NRP. 0811154000065

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kehadirat Allah SWT atas selesainya penyusunan laporan Tugas Akhir yang berjudul “*Against Narcissism : Architecture and Its Existence*” pada mata kuliah tugas akhir di Jurusan Arsitektur FADP ITS tahun ajaran 2018/2019 ini.

Laporan tugas akhir ini disusun sebagai penjabaran pembahasan dari isu, konteks, alur berpikir hingga respon desain yang muncul. Laporan tugas akhir ini menjelaskan tentang fenomena narsisme arsitektur dimana sangat umum dijumpai pada era dengan penggunaan teknologi cukup tinggi seperti saat ini. Fenomena tersebut menyebabkan hilangnya eksistensi arsitektur secara fundamental. Objek desain merespon fenomena tersebut dengan mengembalikan fungsi dan visual pada posisi arsitektur yang seimbang.

Tulisan ini dapat diselesaikan atas bantuan dan dukungan dari banyak pihak, sehingga penulis ingin berterima kasih kepada:

1. Bapak Defry Agatha Ardianta, S.T., M.T. selaku dosen koordinator mata kuliah Tugas Akhir
2. Bapak Endy Yudho Prasetyo, S.T., M.T. selaku dosen pembimbing
3. Seluruh teman dan rekan yang membantu memberikan saran dan dukungan.

Semoga laporan tugas akhir ini dapat berguna dan bermanfaat. Penulis menyadari bahwa laporan tugas akhir ini masih belum sempurna, oleh karena itu penulis memohon maaf apabila terdapat kesalahan di dalam penulisan laporan ini.

Surabaya, 26 Juni 2019

Penulis

AGAINST NARCISSISM : ARCHITECTURE AND ITS EXISTENCE

Nama : ‘Afiya ‘Afwa Layli
NRP : 0811154000065
Dosen Pembimbing : Endy Yudho Prasetyo, S.T., M.T.

ABSTRAK

Perkembangan media beberapa tahun kebelakang menyebabkan tampilan atau visual menjadi lebih diperhatikan karena sifatnya yang mudah diakses dari berbagai sumber. Akibatnya, aspek visual menjadi diprioritaskan, bahkan memiliki peran penting. Hal yang sama juga terjadi pada arsitektur.

Arsitektur seolah hanya terlihat visualnya saja. Orang-orang cenderung mempersepsikan arsitektur sebagai objek untuk memperindah tampilan sosial media mereka. Elemen formal seperti pintu, tangga, kolom, dll saat ini dianggap menjadi suatu wujud baru, yaitu sebuah *background* untuk berfoto karena elemen-elemen tersebut sengaja diperindah secara visual. Aspek visual juga dimanfaatkan sang arsitek sendiri untuk menekankan beberapa elemen formal yang mampu menunjukkan *signature* bahwa ialah yang mendesain bangunan tersebut.

Karena terlalu dititikberatkan pada elemen visualnya, arsitektur saat ini digunakan sebagai medium orang mengeksiskan dirinya. Kondisi ini disebut dengan narsisme arsitektur. Agar mampu melewati fenomena narsisme, arsitektur menunjukkan eksistensinya dengan tampil menonjol secara visual agar dapat diketahui orang keberadaannya. Padahal, aspek visual yang berlebihan hanya akan menjadikan arsitektur sebagai sebuah figur yang *stand out* atau latar belakang yang atraktif sekaligus tematik. Arsitektur itu sendiri tidak eksis secara utuh sebagai entitas yang substansial.

Agar arsitektur dapat eksis secara utuh menjadi entitas yang substansial, elemen fundamental dibutuhkan. Arsitektur fundamental terdiri dari *building* dan *art*. Arsitektur harus hadir secara seimbang antara *building* dan *art*, dengan cara arsitektur harus merespon aspek visual dan fungsionalnya.

Agar arsitektur dapat hadir secara utuh dan fundamental, teori gestalt, konfigurasi spasial, dan konfigurasi visual digunakan untuk mewujudkan aspek visual dan fungsional yang seimbang

Kata kunci: fundamental, eksistensi, fungsi, narsisme, visual

AGAINST NARCISSISM : ARCHITECTURE AND ITS EXISTENCE

Name : 'Afiya 'Afwa Layli
Registration ID : 08111540000065
Supervisor : Endy Yudho Prasetyo, S.T., M.T.

ABSTRACT

The development of media in past recent years made visuals seen more often because it's accessible through many sources. The effect of media leads to prioritization of visual aspects, making it as main characters. These things too happened in architecture.

Architecture now seems to be all visual things. People tend to perceive architecture as an object to beautify their social media. Formal elements such as door, stairs, column, etc now perceived as a background to take picture at because the elements are made visually pleasing. Visual aspects also used by the architect themselves to emphasize some formal elements to show their signature which signing that they're the designer of the building.

Because of emphasized visual features, architecture now used as a medium for people showing their existence. This condition is called as architecture narcissism. In order to pass through the narcissism phenomenon, architecture show its existence by appear visually pleasing so that people would notice that they are exist. The truth, the excessiveness of visual aspect only made architecture either become a stands out figure or an attractive yet thematic background. Architecture itself didn't exist as whole substantial entity.

In order to make architecture exist as a substantial entity, fundamental elements needed. Fundamental architecture consists of art and building. Architecture should appear both art and building in equal state, which means architecture should response to its visual and functional aspects.

To make architectural objects which exist fundamentally, gestalt theories, spatial configuration, and visual configuration are used to perform balanced visual and functional aspects.

Keywords: existence, function, fundamental, narcissism, visual

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Isu dan Konteks	2
1.2.1. Isu	2
1.2.2. Konteks	3
1.3. Permasalahan dan Kriteria	4
1.3.1. Permasalahan desain	4
1.3.2. Kriteria	4
BAB 2 PROGRAM RANCANGAN	7
2.1 Definisi Bangunan Rancang	7
2.1.1. Fungsi Bangunan	7
2.1.2. Aktivitas dan Pengguna	10
2.1.3. Program	11
2.1.4. Kebutuhan Jumlah dan Besaran Ruang	11
2.2 Deskripsi Tapak	15
2.2.1. Deskripsi Tapak	15
2.2.2. Analisa Tapak	16
2.2.3. Kajian Peraturan Dan Data Terkait	19
BAB 3 PENDEKATAN DAN METODE	22
3.1. Pendekatan Desain	23
3.1.1 Kajian Teori Pendukung	23
3.2. Metode Perancangan	28
BAB 4 KONSEP DESAIN	31
4.1. Eksplorasi Formal	31
4.1.1. Konsep dan strategi	31
4.1.2. Bentuk dan tatanan massa	32
4.1.3. Penataan program dan zonasi	34
4.1.4. Sirkulasi	35
4.1.5. Interior galeri seni	35
4.2. Eksplorasi Teknis	38
4.2.1. Sistem Struktur	38
4.2.2. Sistem Konstruksi	38
4.2.3. Sistem Utilitas	39
BAB 5 DESAIN	43
5.1. Eksplorasi Formal	43
5.1.1. Denah	43
5.1.2. Tampak	47
5.1.3. Potongan	49

5.1.4. Siteplan	50
5.1.5. Layout	51
5.1.6. Perspektif	54
5.2. Eksplorasi Teknis	63
5.2.1. Sistem struktur dan konstruksi	63
5.2.2. Sistem utilitas	64
BAB 6 KESIMPULAN	67
DAFTAR PUSTAKA	69

DAFTAR TABEL

Tabel 2 1 Studi preseden museum seni	8
Tabel 2 2 Besaran ruangan objek rancang	12
Tabel 2 3 KDB, KLB, KDH.....	20
Tabel 3. 1Properti ruang dan kualitas ruang	27

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Karya Le Corbusier yang secara tidak langsung menunjukkan signature atau ciri khasnya (dezeen.com, greatbuildings.com, archdaily.com)	2
Gambar 2. 1 Karya seni sebagai media mengeksistensikan diri (travel.dream.co.id, asumsi.co)	7
Gambar 2. 2 Arsitektur sebagai media mengeksistensikan diri (saltypaige.wordpress.com)	8
Gambar 2. 3 Posisi penempatan objek baik digantung maupun sculpture yang disarankan (Neufert, 2000)	15
Gambar 2. 4 Ukuran ideal pandangan manusia (pada jarak 10 m, tinggi maksimal 4,5 m) (Neufert, 2000)	15
Gambar 2. 5 Lokasi tapak dan luasannya (Google Maps, 2018)	16
Gambar 2. 6 Fungsi bangunan sekitar site	17
Gambar 2. 7 Karakteristik wujud bangunan sekitar site dan void (Google Maps, 2018)	17
Gambar 2. 8 Aksesibilitas lahan terhadap beberapa lokasi di kota Bandung	18
Gambar 2. 9 Peta topografi area sekitar site	18
Gambar 2. 10 Peta Rencana Detail Tata Ruang Kota Bandung (Pemkot Bandung, 2012)	19
Gambar 2. 11 Peruntukan zona tapak (area merah/perdagangan jasa K1)(Pemkot Bandung, 2012).....	19
Gambar 3. 1 <i>Figure-ground</i> (Metzer,1975)	24
Gambar 3. 2 Arsitektur secara fundamental (Conway & Roenisch, 1994).....	25
Gambar 3. 3 Ilustrasi konfigurasi visual pada bidang.....	27
Gambar 3. 4 Proses desain dan metode di dalamnya (Cross, 2005)	28
Gambar 3. 5 Formulasi isu dan atribut di dalamnya	29
Gambar 3. 6 Proses desain dan metode di dalamnya	29
Gambar 3. 7 Metode tree matrix untuk menstruktur objektivitas dan menentukan atribut arsitektur dalam <i>problem structure</i>	29
Gambar 4. 1 Suasana site dengan objek yang ditenggelamkan dan dibuat menghilang.....	31
Gambar 4. 2 Penurunan elevasi objek rancang pada site	32
Gambar 4. 3 Pemilihan bentuk kubikal sebagai <i>form</i>	32
Gambar 4. 4 Jumlah massa dan perletakan massa pada site	33
Gambar 4. 5 Material reflektif untuk mengaburkan objek dengan ground.....	33
Gambar 4. 6 Vegetasi yang digunakan	34
Gambar 4. 7 Material beton sebagai perkerasan	34
Gambar 4. 8 Pembagian zonasi	35
Gambar 4. 9 Pembagian sirkulasi dari <i>entrance</i> site.....	35

Gambar 4. 10 Studi skala dan dimensi untuk galeri	36
Gambar 4. 11 Penggunaan dan arah perbedaan elevasi galeri	36
Gambar 4. 12 Layout galeri (dinding padagaleri dibuat miring)	37
Gambar 4. 13 Zonasi galeri	37
Gambar 4. 14 Material yang digunakan dan penerapannya di galeri.....	38
Gambar 4. 15 Detail sambungan balok baja dengan balok baja	38
Gambar 4. 16 Detail sambungan balok baja dengan kolom beton.....	39
Gambar 4. 17 Detail sambungan balok baja dengan plat lantai	39
Gambar 4. 18 Sistem utilitas air	40
Gambar 4. 19 Sistem drainase pada basement	41
Gambar 5. 1 Denah Lantai <i>Ground</i>	44
Gambar 5. 2 Denah Basement 1	45
Gambar 5. 3 Denah Basement 2.....	46
Gambar 5. 4 Tampak utara dan timur	47
Gambar 5. 5 Tampak selatan dan barat	48
Gambar 5. 6 Potongan.....	49
Gambar 5. 7 Siteplan.....	50
Gambar 5. 8 Layout 1.....	51
Gambar 5. 9 Layout 2a.....	52
Gambar 5. 10 Layout 2b.....	53
Gambar 5. 11 Suasana pada galeri	54
Gambar 5. 12 Area komersial	55
Gambar 5. 13 <i>Entrance lobby</i>	55
Gambar 5. 14 Suasana interior ruang kuratorial	56
Gambar 5. 15 Sekuens 1 site menuju objek rancang	57
Gambar 5. 16 Sekuens 2 site menuju objek rancang	58
Gambar 5. 17 Suasana pedestrian way pada ground sekitar rancangan.....	59
Gambar 5. 18 Plaza	60
Gambar 5. 19 Entrance.....	61
Gambar 5. 20 Aerial view	62
Gambar 5. 21 Sistem rangka pada struktur utama	63
Gambar 5. 22 Detail keterangan konstruksi	63
Gambar 5. 23Detail konstruksi fasade	64
Gambar 5. 24 Sistem drainase.....	64
Gambar 5. 25Sistem pembuangan sampah dan titik sampah.....	65
Gambar 5. 26 Instalasi air bersih	65
Gambar 5. 27 Instalasi air kotor	66

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Di era dimana penggunaan media sosial sangat cepat dan berkembang pandangan orang-orang mengenai arsitektur mulai bergeser. Orang awam sekarang mencari tempat dengan label “instagramable” dan memandang arsitektur hanya sebatas sebuah background yang mampu menghias *feeds* media sosial mereka. Arsitektur saat ini hanya dimanfaatkan sebagai medium oleh orang untuk mengekskiskan dirinya sendiri, mengesampingkan makna yang sesungguhnya disampaikan dari arsitektur. Tidak hanya orang awam yang bertindak sebagai pengguna yang memiliki peran dalam pergeseran makna arsitektur yang terjadi pada fenomena ini, sang arsitek juga ikut terlibat dalam fenomena ini karena kecenderungannya untuk menunjukkan eksistensi dirinya pada karya arsitekturnya sehingga muncul karya yang secara visual sangat indah dan menonjol, menunjukkan *signature* bahwa ia yang membuat karya tersebut. Hal ini disebutkan oleh Hazel Conway dan Rowan Roenisch sebagai fenomena *Heroic Architects and Heroic Architecture* dimana arsitek memiliki peran dalam penekanan terhadap *value* tertentu yang berkaitan dengan individu sang arsitek dalam merancang termasuk salah satunya penambahan *signature* atau ciri khas.

Arsitektur saat ini semakin mengikat aspek-aspek visual. Hal ini diperkuat oleh pengamatan Peter Eisenman terhadap kondisi arsitektur sekarang. Menurut Peter Eisenman, pada kuliah arsitekturnya di UIA :

- Saat ini adalah masa krisis diskursus arsitektur, beberapa dekade kebelakang tidak ada yang menawarkan nilai baru. Yang ada hanya *lateness* atau kebaruan-kebaruan demi geometri arsitektur.
- Banyak karya arsitektur kontemporer dengan geometri yang rumit tidak memiliki kualitas yang dapat menghadirkan makna mendalam. “*Just a piece of meaningless form*”

- Karya arsitektur tidak hanya cukup menjadi objek visual semata. Semestinya arsitektur dapat dirasakan. Arsitektur harusnya mampu mengalirkan makna di ruang tiga dimensional (Kamil, 2015).

Dengan diprioritaskannya visual dalam aspek mendesain, definisi arsitektur sendiri sebagai sebuah penggabungan dari seni dan bangunan (Conway dan Roenisch, 1994) semakin abu-abu.

Fenomena bergesernya peran arsitektur menjadi medium orang mengeksiskan dirinya inilah yang kemudian disebut dengan narsisme pada arsitektur.



Gambar 1. 1 Karya Le Corbusier yang secara tidak langsung menunjukkan signature atau ciri khasnya (dezeen.com, greatbuildings.com, archdaily.com)

1.2. Isu dan Konteks

1.2.1. Isu

Arsitektur secara fundamental terdiri dari beauty dan function atau yang diistilahkan dengan building dan art menurut Hazel Conway dan Rowan Roenisch. Namun, seiring dengan berkembangnya media saat ini arsitektur dipandang mulai kehilangan eksistensinya sebagai sebuah arsitektur secara utuh karena seringnya media menyorot salah satu bagian saja dari arsitektur, yaitu beauty. Kondisi disematkannya intensi secara berlebihan pada salah satu aspek

dalam arsitektur merupakan kondisi yang kurang baik karena terdapat kecenderungan dikesampingkannya aspek lain. Hal ini terjadi karena akan ada elemen-elemen tertentu akan semakin dibuat menonjol untuk mempermudah memamerkan intensi tersebut.

1.2.2. Konteks

- Narsisme

Narsisme yang dimaksud pada bahasan ini adalah penggunaan arsitektur sebagai media untuk mengeksiskan subjek lain selain arsitektur itu sendiri. Penggunaan sosial media mempermudah orang untuk melakukan hal tersebut. Dari konteks pengguna, narsisme yang dimaksud adalah bagaimana pengguna mempersepsikan elemen-elemen arsitektur sebagai background dari foto atau *feeds* social media sehingga ketika berada di suatu arsitektur tertentu, pengguna cenderung lebih sering berfoto dan sibuk mengabadikan objek arsitektur dibandingkan dengan menikmati fungsi dari arsitektur tersebut.

Sementara itu yang dimaksud dengan narsisme dengan konteks pelaku sang arsitek adalah bagaimana arsitek tersebut menempatkan karyanya sebagai media branding dari dirinya dengan menambahkan *signature* tertentu agar orang mengenal bahwa arsitektur tersebut adalah karya arsitek tersebut

- Waktu

Konteks waktu yang akan dibahas dalam perancangan ini adalah beberapa dekade terakhir ketika teknologi semakin berkembang. Hal ini terkait bagaimana teknologi menjadi salah satu medium yang memicu sekaligus mempercepat terjadinya narsisme. Selain itu, teknologi saat ini juga menjadi media yang membantu pengguna menginterpretasikan arsitektur dan elemennya baik itu teknologi komunikasi maupun teknologi dalam konstruksi. Selain itu, pada beberapa dekade belakangan perubahan tren terjadi cukup cepat terutama pada masyarakat modern, mengakibatkan percepatan kondisi dalam pergeseran posisi arsitektur terhadap kaidah fundamentalnya.

1.3. Permasalahan dan Kriteria

1.3.1. Permasalahan desain

- *Mission statement* (tujuan) : Mengeksiskan kembali arsitektur yang seimbang dari aspek visual maupun fungsi.
- *Parameter* :
 - Keterkaitan dengan aspek manusia
 - Pengalaman
 - Fungsi
 - Karakter visual
 - *Form*
- *Issue* : Wujud arsitektur yang secara massadan permukaan aesthetically pleasing
- *Problem solving* : Merekayasa *formal elements* dalam arsitektur.

Dari konteks, data dan fakta yang ada, bagaimana arsitektur kemudian dapat mencapai tahap “arsitektur yang baik” atau arsitektur yang eksis dengan dikatakan tidak narsis adalah permasalahan yang akan dibahas. Tujuan dari perancangan ini adalah arsitektur yang eksis kembalisesuai kondisi fundamental. Definisi arsitektur secara fundamental dikaji untuk kemudian digunakan untuk membantu mencapai tujuan tersebut. Dalam hal ini untuk menyelesaikan masalah dominannya porsi visual, peran visual sebagai *art* dan media perantara ditekan atau diminimalisir untuk kemudian memberikan porsi yang lebih seimbang untuk fungsi atau *utility*. Untuk menyeimbangkan kedua aspek ini digunakan rekayasa spasial *formal elements* baik luar dan dalam serta properti dasar dari elemen perancangan.

1.3.2. Kriteria

Mission statement yang ingin dicapai dalam pembahasan isu ini adalah arsitektur dapat eksis kembali secara fundamental dan menjadi arsitektur yang sesungguhnya. Menggunakan parameter berupa *form*, *meaning*, dan fungsi dari elemen penyusun arsitektur itu sendiri. *Problem solving* dilakukan dengan memperkuat efek penataan elemen arsitektur agar kecenderungannya untuk

dikatakan narsis dapat diminimalisir atau dihilangkan. Dari mission statement dan problem solving yang ada, kriteria desainnya berupa :

- a. Memiliki bidang vertikal yang minim pada *fieldof vision*.
- b. Memiliki elemen spatial quality yang memberi sifat monoton.
- c. Bidang yang ada tidak memberikan *image* sebuah background
- d. Sirkulasi yang memunculkan *experience* fokus pad objek seni dalam galeri seni.
- e. Memiliki pengaturan layout dan servis sesuai persyaratan.

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

BAB 2

PROGRAM RANCANGAN

2.1 Definisi Bangunan Rancang

2.1.1. Fungsi Bangunan

Fungsi yang dihadirkan dalam objek rancangan berupa pameran atau galeri yang kemudian tipe bangunannya akan berupa galeri seni. Galeri seni dipilih sebagai fungsi objek rancangan karena galeri memiliki fungsi utama yang hampir sama seperti museum, yaitu pameran. Sementara itu, museum sendiri termasuk salah satu jenis bangunan publik dimana bangunan publik pada umumnya akan cenderung tampil *stand out* dan mencolok dibandingkan bangunan yang ada di sekitarnya (Conway dan Roenisch, 1994) sehingga ia dapat dikatakan memiliki sifat narsis. Melihat konteks waktu sekarang, di dalam museum yang koleksinya karya seni kebanyakan orang cenderung lebih memanfaatkan objek atau karya tersebut sebagai salah satu media untuk orang tersebut mengekskiskan dirinya dengan cara memfotonya dan mengunggah foto tersebut di media lain, dibanding untuk fokus menikmati esensi dan pesan dari karya seni itu sendiri. Hal ini diperkuat dengan fakta bahwa salah satu museum seni menjadi tempat dengan predikat 'paling instagrammable'.



Gambar 2. 1 Karya seni sebagai media mengekskiskan diri (travel.dream.co. id, asumsi.co)

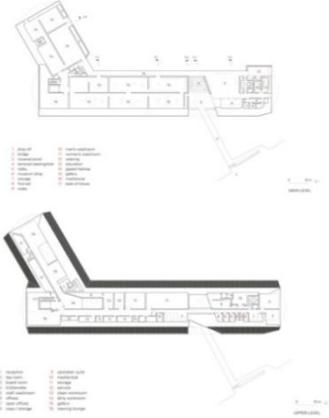
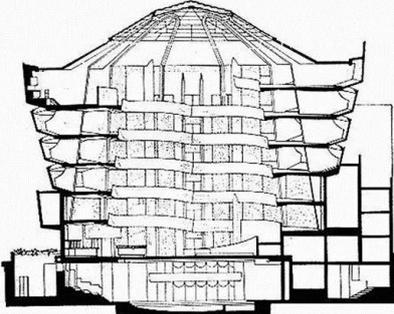


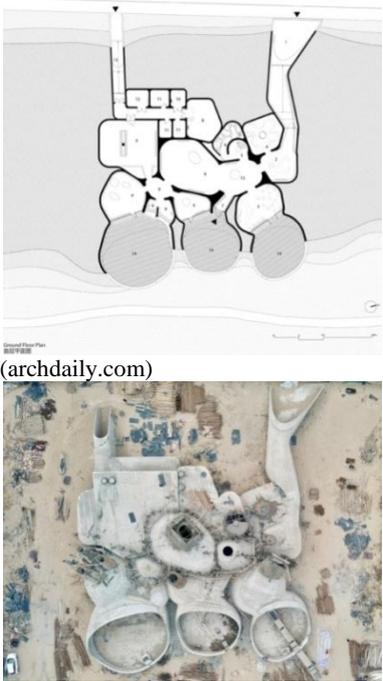
Gambar 2. 2Arsitektur sebagai media mengeksistensikan diri (saltypaige.wordpress.com)

Untuk melihat hubungan antara museum seni dengan isu narsisme dan eksistensi arsitektur dilakukan kajian analisa preseden dengan tipologi museum seni. Berikut analisa studi kasus dengan objek museum seni:

Tabel 2 1 Studi preseden museum seni

Objek Arsitektur	Luas Bangunan	Program Ruang	Visualisasi Arsitektur	Karakteristik
The Nelson-Atkins Museum of Art / Steven Holl Architects	15329 m ²		 <p>(archdaily.com)</p> <p>(archdaily.com)</p>	<i>Architecture x landscape</i> <i>Individual experience (time and movement)</i> White rectangular Opaque transparent glass <i>Plays light</i> Character <i>defining:</i> Vertical lines <i>Connect with</i> <i>Atkins Museum of Art's existing</i> Open directed circulation <i>(horizontal lines)</i>

<p>Audain Art Museum / Patkau Architects</p>	<p>59000 m²</p>	<p>Gallery Workroom Storage Loading bay Generator Mechanical Lobby Museum shop Toilet Education Tea room Board room Kitchenette Offices Open office Copy/storage Staff Washroom</p>	 <p>(archdaily.com)</p>  <p>(archdaily.com)</p>	<p>Irregular, line defined by building's silhouette Metal panel as surface Opening : glass Black façade (hiding under forest's shadow) Minimal decoration (minimal backdrop) Public space x visibility</p>
<p>Solomon R. Guggenheim Museum / Frank Lloyd Wright</p>	<p>± 2400 m²</p>		 <p>(archdaily.com)</p>  <p>(archdaily.com)</p>	<p>Contrasting Manhattan city grid Curvilinear White painted Spiraling exterior Concave wall : difficult to display art "This is the most spectacular museum interior architecturally in this country." - James Johnson Sweeney (Museum Director)</p>

<p>Dune Art Museum /OPEN Architecture</p>			 <p>(archdaily.com)</p> <p>(archdaily.com)</p>	<p><i>Complex Interconnected Irregular (curvy) Concrete shells as otherworldly monument Half buried in sand</i></p>
---	--	--	--	---

2.1.2. Aktivitas dan Pengguna

Dalam objek rancangan yang berfungsi sebagai galeri seni ini aktivitas yang ada di dalamnya berupa :

- Pameran objek seni
- Kuratorial pameran (perawatan, restorasi, dokumentasi, penyimpanan, persiapan pameran)
- Manajemen koleksi yang termasuk di dalamnya pendataan dan pengelolaan objek seni
- Aktivitas pendukung pameran dan pengelolaan galeri seperti resepsionis, komersial (café dan penjualan souvenir), bongkar muat barang, dan servis.

Yang menjadi aktivitas utama dalam objek rancang kemudian adalah pameran karya seni dan kuratorial pameran, sementara aktivitas yang lain menjadi aktivitas sekunder.

Dengan aktivitas seperti yang disebutkan diatas, yang akan menjadi pengguna dari objek rancang adalah pengunjung dengan rentang remaja sampai orang tua serta karyawan dari museum itu sendiri.

2.1.3. Program

Berdasarkan kajian mengenai tipologi galeri seni serta studi preseden yang telah dipaparkan diatas, program yang akan ada pada objek rancang museum seni ini diantaranya :

- Galeri
- *Lobby*
- Kuratorial (perawatan, restorasi, persiapan pameran)
- Gudang penyimpanan koleksi
- Kantor manajemen
- Ruang staf/karyawan
- *Toilet*
- Musala
- *Loading Bay*
- Penyimpanan servis (*storage*)
- Servis bangunan(*mechanical, electrical, plumbing*)
- Sirkulasi
- Parkir

2.1.4. Kebutuhan Jumlah dan Besaran Ruang

2.1.4.1. Kebutuhan Ruang

Dalam menghadirkan galeri seni, ruang-ruang yang dibutuhkan pada objek rancang antara lain:

- Galeri
- *Lobby*
- Ruang kuratorial (perawatan, restorasi, persiapan pameran)
- Ruang penyimpanan koleksi
- Ruang kantor manajemen
- Ruang staf/karyawan
- *Toilet*
- *Toilet staff/karyawan*
- Musala

- Ruang *Loading Bay*
- Ruang penyimpanan servis(*storage*)
- Ruang security
- Janitor
- Shaft listrik
- Shaft air
- Shaft sampah
- Shaft elevator
- Ruang penampungan sampah
- Ruang pompa air bersih
- Ruang pompa drainase dan air kotor
- Water tank
- Ruang generator
- Sirkulasi
- Parkir

2.1.4.2. Jumlah dan Besaran Ruang

Dari total luas lahan sebesar 10.000 m² area yang dapat digunakan untuk mendirikan bangunan setelah terkena koefisien dasar bangunan (KDB) sebesar 70% adalah sebesar 7.000 m². Dari area seluas 7.000 m² ini kemudian dibagi lagi menjadi ruangan-ruangan sesuai kebutuhan yang telah dicantumkan diatas. Pembagian ruangan pada tapak kemudian dibagi sebagai berikut:

Tabel 2 2 Besaran ruangan objek rancang

No	Ruang	Kapasitas	Luas
1.	Galeri	100 orang	2.000 m ² Dimensi dari galeri mendominasi keseluruhan bangunan (sekitar 30-40%).
2.	<i>Lobby</i>	15 orang	50 m ²
3.	Ruang	20 orang	400 m ²

	kuratorial	dan beberapa koleksi	
4.	Ruang penyimpanan koleksi	9 orang dan beberapa koleksi	300 m ²
5.	Ruang kantor manajemen	6 orang	42 m ²
6.	Ruang staf/karyawan	12 orang	70 m ²
7.	<i>Toilet</i>	24 orang	30 m ²
8.	<i>Toilet</i> staf/karyawan	8 orang	20 m ²
9.	Musala		m ²
11.	Ruang <i>Loading Bay</i>	4 mobil	100 m ²
12.	Ruang penyimpanan servis (<i>storage</i>)		15 m ²
13.	Ruang security	2 orang	30 m ²
14.	Janitor	-	8 m ²
15.	Shaft listrik	-	0,5 m ²
16.	Shaft air	-	2 m ²
17.	Shaft sampah	-	0.5 m ²
18.	Shaft elevator	22 orang	25 m ²
19.	Ruang penampungan sampah	1 orang	3,2 m ²
20.	Ruang pompa air bersih	1 orang, 1 pompa	30 m ²

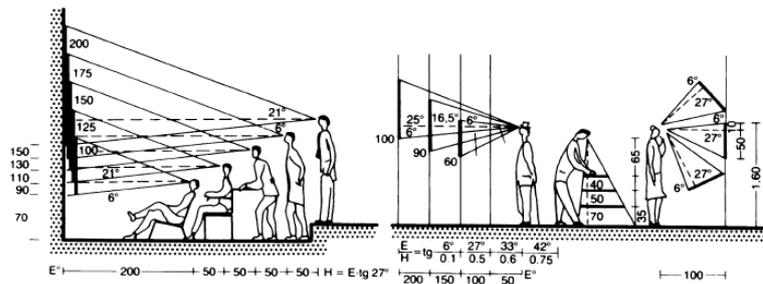
21.	Ruang pompa drainase dan air kotor	1 orang, 1 pompa	30 m ²
22.	Water tank	1 orang, 1 tandon	30 m ²
23.	Ruang generator	1 orang, 1 generator	35 m ²
24.	Sirkulasi		2000 m ²
25.	Parkir	Mobil 50 Motor 75	500 m ² 100 m ²

2.1.4.3. Persyaratan Terkait Ruang Dan Aktivitas

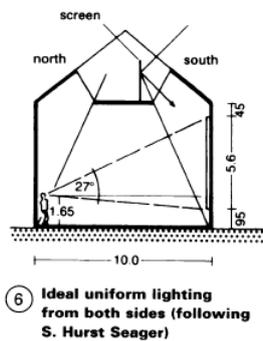
- Perletakan Objek Galeri Museum

Suatu eksibisi harus dapat membuat objek yang ada di dalamnya mudah dinikmati tanpa membuat orang-orang bersusah payah terlebih dahulu untuk menikmatinya. Pada galeri terdapat beberapa ketentuan yang perlu diperhatikan, diantaranya terkait dengan perletakan objek, penempatan atau pengolahan elemen arsitektur pada ruangan, layout ruangan dan sirkulasi, serta perlindungan terhadap hal-hal terkait suhu, kelembaban, cahaya matahari langsung, dan debu. Ketentuan-ketentuan ini sangat berpengaruh terhadap bagaimana objek yang dipamerkan dapat dinikmati efeknya oleh pengunjung.

Untuk perletakan objek, yang perlu diperhatikan adalah posisi objek terhadap pandangan mata (*field of vision*) dan jarak objek terhadap orang yang melihat. Manusia dapat melihat objek dengan nyaman maksimal pada sudut 27° dari level mata. Hal ini mempengaruhi bagaimana pengguna menikmati atau merasakan seni itu sendiri dengan mudah.



Gambar 2. 3 Posisi penempatan objek baik digantung maupun sculpture yang disarankan (Neufert, 2000)



Gambar 2. 4 Ukuran ideal pandangan manusia (pada jarak 10 m, tinggi maksimal 4,5 m) (Neufert, 2000)

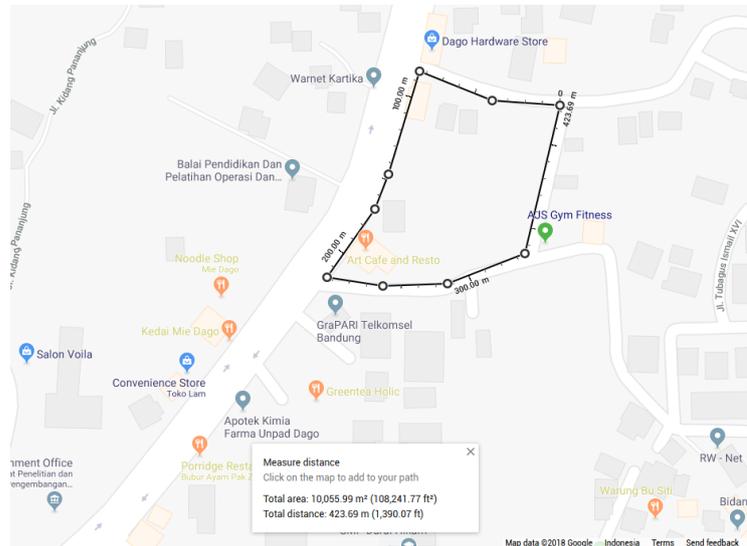
2.2 Deskripsi Tapak

2.2.1. Deskripsi Tapak

Tapak digunakan sebagai medium untuk meletakkan objek rancang pada konteks tertentu. Tapak terletak pada Jalan Ir. H. Djuanda, Dago, Bandung. Luas tapak sebesar $\pm 10.000 \text{ m}^2$, berbatasan dengan Jalan Ir. H. Djuanda, Jalan Bangbayang dan Jalan Bangbayang Selatan. Tapak berada pada ketinggian ± 720 m di atas permukaan laut. Lokasi tapak ini dipilih dengan pertimbangan :

- Berada di Kota Bandung yang tingkat apresiasi individu terhadap karya seni cukup tinggi.
- Banyak terdapat objek arsitektur yang didesain *visually pleasing* di daerah tersebut seperti *café*, distro dan butik, koridor jalan, bahkan museum. Terdapat museum swafoto yang cukup dekat dengan lokasitapak. Museum tersebut dapat dikatakan narsis karena menarik perhatian orang melalui visual-visual menarik untuk dijadikan penghias media sosial dengan berbagai wahana swafoto.

- c. Tapak terletak pada daerah yang memiliki keragaman aktivitas dan cukup banyak bangunan, namun tidak terlalu padat (masih terdapat lahan-lahan kosong/sisa). Memungkinkan objek agar tidak terlalu tampil menonjol dibanding sekitar.



Gambar 2. 5 Lokasi tapak dan luasannya (Google Maps, 2018)

2.2.2. Analisa Tapak

- Kondisi Bangunan Sekitar

Di sekitar site terdapat banyak bangunan dengan fungsi komersial dan jasa, terutama pada koridor Jalan Ir. H. Djuanda. Mayoritas berupa penyedia jasa makanan. Namun, pada bagian barat berbatasan langsung dengan kawasan hunian. Tinggi bangunan bervariasi sekitar satu sampai tiga lantai.



Gambar 2. 6 Fungsi bangunan sekitar site

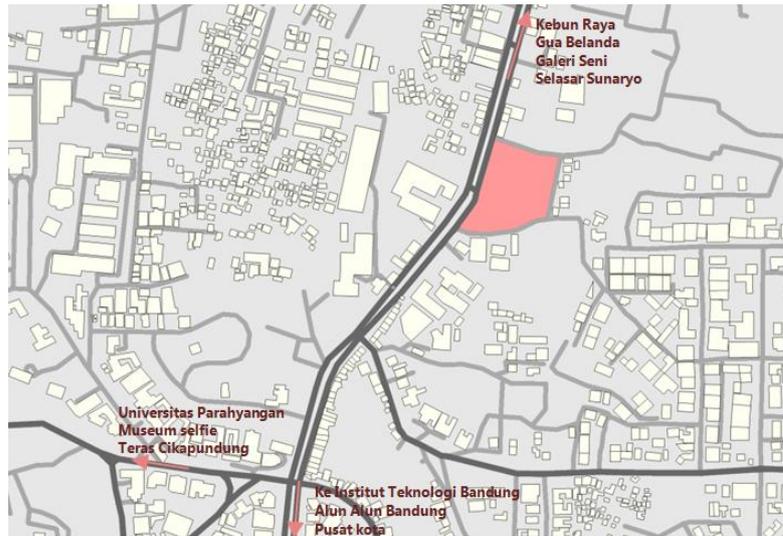


Gambar 2. 7 Karakteristik wujud bangunan sekitar site dan void (Google Maps, 2018)

Dari analisa kondisi sekitar lahan, dapat diketahui bahwa area yang merupakan *void* atau lahan kosong/sisa di sekitar site cukup banyak, mengakibatkan muncul probabilitas dimana desain akan muncul sebagai *figure* seperti pada teori *figure-ground*. Selain itu dari karakteristik fasade sekitar dapat diketahui bahwa dalam koridor Jalan Ir. H. Djuanda pola-pola yang terjadi sangat beragam.

- Aksesibilitas Lahan

Akses langsung dari jalan protokol, yaitu Jalan Ir. H. Djuanda. Jalan protokol menghubungkan site dengan beberapa lokasi seperti Alun-alun Kota Bandung, Gedung sate, Institut Teknologi Bandung (2,2 km), Lembang (9km), Museum selfie (4,5km).

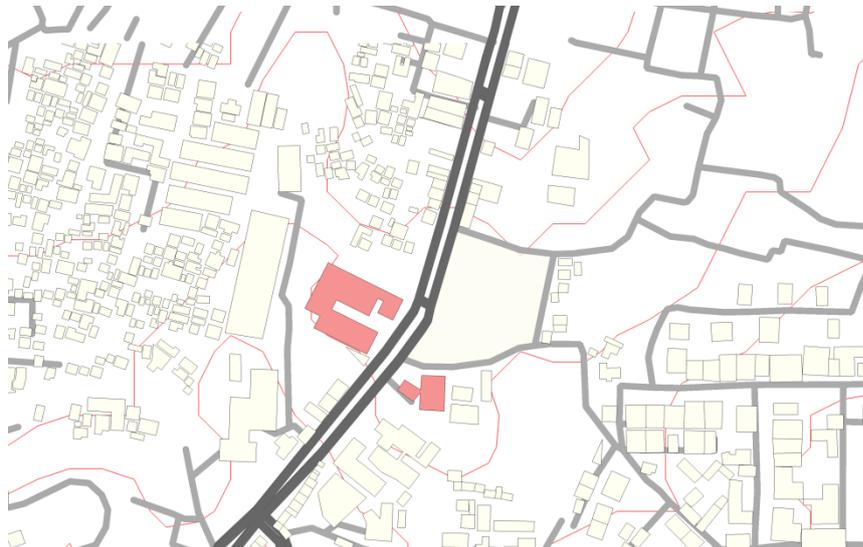


Gambar 2. 8 Aksesibilitas lahan terhadap beberapa lokasi di kota Bandung

Analisa aksesibilitas lahan memungkinkan untuk melihat letak atau posisi objek nantinya sebagai suatu arsitektur terhadap objek-objek lain yang terindikasi narsis. Selain itu, dapat diketahui pula pengunjung yang datang akan berasal dari mana saja.

- Topografi Lahan

Tapak terletak diketinggian ± 720 m dengan karakteristik tanah berkontur.



Gambar 2. 9 Peta topografi area sekitar site

Pada site sendiri semakin ke utara semakin tinggi kontur lahannya. Kontur ini dapat dimanfaatkan untuk menerapkan teori *figure-ground* dengan

- Peraturan Daerah Yang Berlaku

Dalam Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Bandung Tahun 2011-2031, tertulis bahwa untuk kawasan perdagangan dan jasa terdapat ketentuan sebagai berikut:

- Klasifikasi: Subzona perdagangan dan jasa I didasarkan pada skala pelayanannya (Regional, Kota dengan Pusat Pelayanan Kota (PPK); subwilayah Kota dengan Supusat Pelayanan Kota (SPK), kecamatan dan lingkungan dengan Pusat Lingkungan (PL) maupun luasannya.
- Pemanfaatan Ruang:
 - Menyediakan prasarana minimum (parkir, bongkar muat, penyimpanan/gudang yang memadai (sesuai standar minimal);
 - Tidak menimbulkan gangguan terhadap kepentingan umum
- Intensitas:
 - Intensitas Pemanfaatan Ruang pada dasarnya ditetapkan dengan mempertimbangkan tipe/karakteristik kegiatan komersial daya dukung baik lahan dan kapasitas jalan (ANDALALIN)
 - Ketentuan KDB, KLB dan KDH adalah :

Tabel 2 3 KDB, KLB, KDH

	Skala Wilayah dan Kota [K1]	Skala Subwilayah Kota [K2]	Skala Kecamatan [K3]	Skala Lingkungan [K4]
KDB	70%	70%	70%	70%
KLB	5,6 (luas lantai maks 100.000m ²)	2,8 (luas lantai maks 40.000m ²)	2,1 (luas lantai maks 10.000m ²)	2,1 (luas lantai maks 2.500m ²)
KDH	20%	20%	20%	20%

Sumber ; RTRW Kota Bandung 2011-2031

- Tata Bangunan: Garis Sempadan Bangunan (GSB) Berdasarkan pusat layanan dan bentuk komerial merujuk pada Tabel VIII.13 :
- Pusat Belanja, grosir, hotel dan perkantoran : GSB minimum = ½ x lebar rumija:
- Jalan Arteri: minimum 15 meter, yang dipergunakan sebagai RTNH (plaza)

- Jalan Kolektor: minimum 10 meter, yang dipergunakan sebagai RTNH (plaza) atau parkir.
- Shopping street yang menyediakan parkir basemen atau bangunan 21 arker: GSB minimum 0 meter.
 - a) GSB samping dan belakang diatur berdasarkan pertimbangan keselamatan, estetika atau karakter kawasan yang ingin dibentuk, minimum 4 meter.
 - b) KTB Maks = 100% - KDH dan tidak Boleh dibawah RTH
- Koefisien Tapak Basement (KTB)
 - Maksimum sama dengan KDB dan tidak dibawah RTH/KDH.
 - Tapak basement tidak berada di bawah ruang hijau (KDH)
- Koefisien Dasar Hijau (KDH): Minimum 10% kecuali untuk bentuk komersial shopping street minimum 0%
- Ketentuan lainnya:
 - *Transfer of evelopment Right (TDR)* diatur didalam perda peraturan zonasi
 - Design Review wajib dilakukan untuk bangunan yang memiliki KLB > 2 dan/atau luas lantai > 2000m².
 - Parkir harus dalam bentuk *grassblock*.
 - Jalan dalam persil menggunakan paving blok tanpa beton dibawahnya untuk resapan air. Aspal hanya digunakan untuk jalan umum.

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

BAB 3

PENDEKATAN DAN METODE

3.1. Pendekatan Desain

Dalam merancang terdapat dua elemen yang akan lebih diperhatikan dan menjadi fokus dalam mengolah desain, yaitu bagian interior dan eksterior objek rancang. Untuk bagian eksterior digunakan pendekatan secara visual. Salah satu properti dari aspek visual yang paling mudah dikenali terutama pada eksterior adalah *form* atau bentuk. *Form* sendiri dihasilkan dari titik, garis, bidang, dan volume yang membutuhkan beberapa properti-properti tertentu seperti panjang, lebar, orientasi, posisi, dll (Ching, 1995). Selain *form*, terdapat beberapa properti lain seperti ukuran, skala, masa, proporsi, ekspresi struktur dan dekorasi yang menjadi elemen membentuk wujud eksterior secara visual, memberikan karakter pada fasade (Conway dan Roenisch, 1994). Pendekatan secara visual digunakan karena dari *breakdown* permasalahan desain diketahui bahwa salah satu tendensi adanya narsisme pada arsitektur dapat sangat dirasakan secara visual karena dari tampilan visual yang menggugah atau dirasa indah mampu menjadikan dia sebagai pusat perhatian dan mengakibatkan arsitektur bersifat *showable*.

Sementara itu, pada bagian interior lebih digunakan pendekatan secara fungsional dengan merekayasa *spatial quality* dari ruang yang ada di dalam galeri seni serta memberikan *value* tertentu pada elemen arsitektur yang mengakibatkan ia memiliki *meaning* lain selain sekedar *background* atau *wallpaper* untuk pengunjung mengeksiskan diri saja. *Meaning* dan *value* yang akan dimasukkan pada objek rancang berhubungan dengan tipologi dan karakteristik bangunan nantinya sehingga penataan elemen-elemen yang ada didasarkan dari kajian terkait tipologi dan karakteristik.

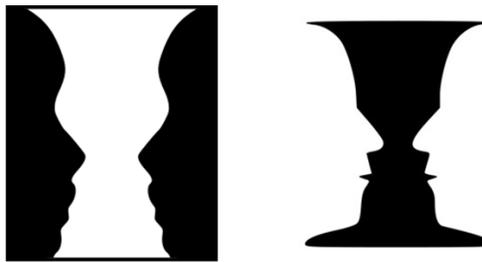
3.1.1 Kajian Teori Pendukung

- Teori Gestalt

Teori Gestalt merupakan teori yang menungkapkan fenomena visual terkait dengan persepsi manusia. Pokok bahasan dalam teori Gestalt adalah *form*,

isomorphism dan *field forces*. Pada *form*, bentuk dianggap sebagai suatu elemen yang akan tampak sebagai sesuatu yang berdiri sendiri (*solid figure*) yang memiliki latar belakang (*ground*). Jika objek-objek yang berada di sekitar elemen tersebut tidak memiliki daya tarik yang sama, dapat dikatakan bahwa *figure* memiliki struktur bentuk yang lebih jelas dibandingkan latar belakang (Laurens, 2004).

Sementara itu, *isomorphism* merupakan suatu kondisi atau keadaan dimana persepsi dan representasi psikologis memiliki kesamaan akibat kemiripan kualitas Gestalt terkait dan *field forces* dapat berupa faktor (*forces*) yang diantaranya dapat membantu untuk mencapai tujuan atau justru membatasi pergerakan dan menjadi hambatan. Kedua aspek ini secara bersamaan kemudian dapat membentuk ilusi atau persepsi.



Gambar 3. 1 *Figure-ground* (Metzer,1975)

Teori Gestalt sendiri memiliki beberapa hukum tersendiri yang mengatur pola hubungan untuk menghasilkan Gestalt atau *unity* dalam medan persepsi. Hukum-hukum tersebut diantaranya :

1. Hukum Kedekatan (*proximity*)
2. Hukum Kesamaan (*similarity*)
3. Hukum Bentuk Tertutup (*closure*)
4. Hukum Kesenambungan (*continuity*)
5. Hukum Gerak Bersama (*common fate*)
6. Persepsi Kedalaman (*depth perception*)

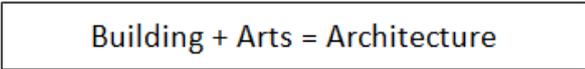
Dalam *Arsitektur dan Perilaku Manusia* (2004), Arnheim (1968) mengatakan bahwa kualitas ekspresi arsitektur sangat terikat sedemikian rupa

pada konfigurasi tertentu dalam pengamatan seseorang. Pada buku yang sama, oleh Joyce Marcella dikatakan bahwa dalam teori Gestalt mengenai interpretasi, proses persepsi visual dinyatakan bahwa garis dan bentuk bangunan mengomunikasikan makna secara langsung melalui garis dan bidangnya.

Teori *figure-ground* dalam teori Gestalt yang akan di diterapkan dalam objek rancang adalah teori *law of proximity*, *law of similarity* dan *law of contrast*. Ketiga prinsip ini digunakan untuk mengolah visual bangunan agar secara wujud ia tidak memunculkan persepsi *image* sebuah *background* serta tidak menunjukkan bahwa ia *stand out* sehingga tendensinya untuk dipergunakan sebagai medium untuk melampiaskan rasa narsis menurun. Teori ini kemudian digunakan untuk mengolah jarak antara manusia dengan objek rancang dan objek pada galeri seni. Selain itu, teori ini juga membantu dalam memilih material dan penataan *layout* pada objek rancang.

- Fundamental Architecture

Arsitektur dapat didefinisikan sebagai gabungan dari *building* dan *art* menurut Hazel Conway dan Rowan Roenisch. *Building* yang dimaksud disini peran arsitektur terkait fungsi, sementara yang dimaksud dengan *art* adalah perannya terkait dengan estetika. Agar suatu entitas arsitektur dapat menjadi “arsitektur yang sebenarnya” perlu hubungan yang seimbang antara kedua aspek tersebut. Jika kedua aspek tersebut tidak dapat bekerja berkesinambungan dengan baik satu sama lain, maka pengalaman dan makna yang seharusnya terasa pada suatu arsitektur tidak akan terasa dan tersampai sebagaimana mestinya.



Building + Arts = Architecture

Gambar 3. 2 Arsitektur secara fundamental (Conway & Roenisch, 1994)

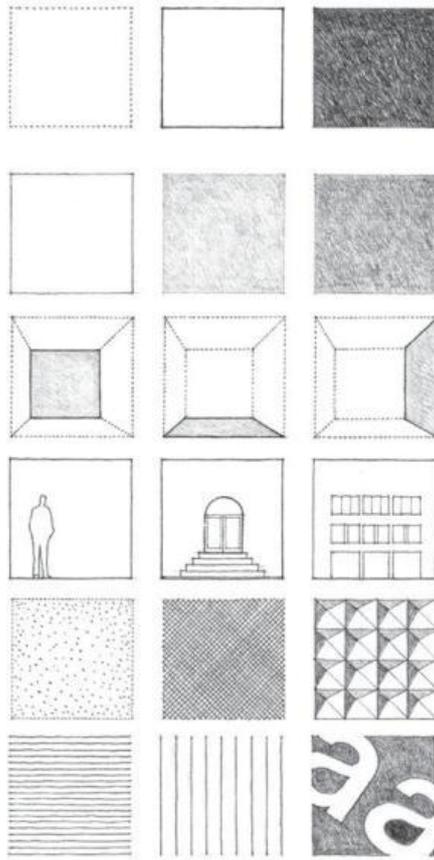
- Konfigurasi Spasial dan Visual

Properti dari ruang terdiri dari bentuk; bidang; garis; dimensi; konfigurasi/*layout*; serta bukaan. Untuk mengkonfigurasi properti-properti tersebut dibutuhkan properti yang menentukan kualitas ruang, yaitu *form*; warna; tekstur; corak; suara; proporsi; skala; definisi; derajat bukaan; *view/vista*; cahaya.

Sementara itu, untuk membentuk komposisi visual diperlukan adanya *form* baik itu 2 dimensi maupun 3 dimensi. *Form* terbentuk dari elemen dasar, yaitu titik, garis, bidang serta volume dengan atribut dimensi, posisi serta orientasi. Sementara itu, elemen-elemen yang membentuk komposisi visual memiliki properti yang hampir sama seperti properti pada konfigurasi spasial antara lain garis; bentuk; dimensi; skala; proporsi; warna; corak; tekstur; pengulangan.

Persepsi orang terhadap bentuk, dimensi, skala, proporsi, dan bobot visual dipengaruhi oleh kualitas dari properti bidangnya. Perbedaan kontras warna antara bidang dan sekitarnya dapat memperjelas bentuk. Modifikasi nilai *tone* dapat menaikkan atau menurunkan bobot visual. Tekstur dan warna memberi pengaruh terhadap bobot visual dan skala suatu bidang. Objek yang dikenali pada konteks visual dapat membantu mempersepsikan dimensi dan skala. Pola yang terlalu besar dan terarah akan melebih-lebihkan proporsi dari suatu bidang.

Pada objek rancang yang merupakan galeri seni, konfigurasi spasial dari galeri akan lebih memanfaatkan properti dimensi, skala, proporsi untuk menata agar *layout* mampu menghadirkan fungsi pameran yang nyaman secara visual maupun spasial serta untuk menentukan penataan dan dimensi objek seni yang akan di pameran. Elemen dinding dioptimalkan untuk mengurangi elemen-elemen lain pada bidang vertikal.



Gambar 3. 3 Ilustrasi konfigurasi visual pada bidang

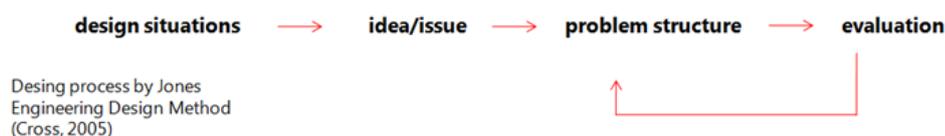
Tabel 3. 1Properti ruang dan kualitas ruang

<i>Properties of Enclosure</i>	<i>Qualities of Surface</i>
<i>Shape</i>	<i>Form</i>
<i>Surface Edges</i>	<i>Color Textures Pattern Sound</i>
<i>Dimensions</i>	<i>Proportion Scale</i>
<i>Configuration</i>	<i>Definition</i>
<i>Openings</i>	<i>Degree of enclosure View or outlook Light</i>

Sumber: Ching, 1995

3.2. Metode Perancangan

Dalam perancangan arsitektur akan diterapkan metode dengan kerangka tahapan desain yang terdapat pada Engineering Design Method oleh penulis Nigel Cross.

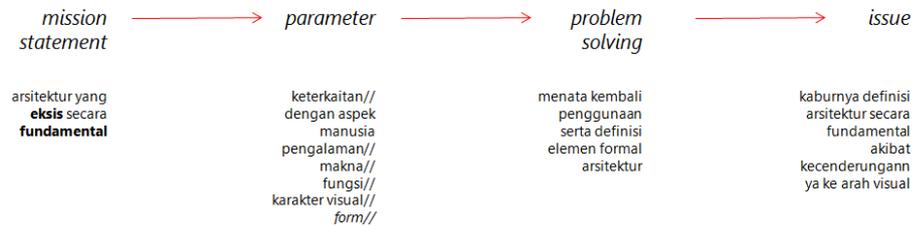


Gambar 3. 4 Proses desain dan metode di dalamnya (Cross, 2005)

Tahapan dimulai dengan *exploring design situation* untuk melihat sejauh mana fenomena atau masalah terjadi. Hal ini dilakukan untuk menentukan titik awal mula pencarian masalah. Metode yang dapat dilakukan dalam tahapan ini salah satunya observasi, membaca *pattern*, membaca literatur, mewawancarai user. Dalam merancang objek dengan isu narsisme arsitektur pada tahap ini dipergunakan metode membaca *pattern* dan observasi fenomena sehingga dapat diketahui adanya fenomena narsisme pada arsitektur dan karakteristik narsis seperti apa yang dimaksud. Setelah itu kemudian dilakukan *literature review* untuk mengkaji teori-teori yang mendukung gagasan atau membahas fenomena narsisme.

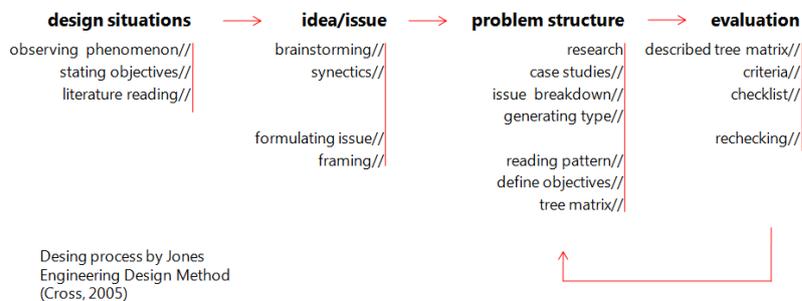
Tahapan kemudian dilanjutkan dengan merumuskan isu atau mencari ide gagasan terkait permasalahan tersebut. Di tahapan ini dibutuhkan *keyword-keyword* yang yang terkait dari isu dan ide agar pada tahapan selanjutnya *keyword* dapat ditindaklanjuti. Dalam menentukan keyword dibutuhkan metode-metode seperti *brainstorming*, berpikir spontan, dan metode lain yang memunculkan kemungkinan pemikiran atau gagasan yang bisa jadi memunculkan masalah baru. Dari pembacaan *pattern* serta fenomena dan teori pendukung terkait narsisme arsitektur ditemukan keyword-keyword seperti arsitektur fundamental, fungsi, visual, meaning. Keyword tersebut didapatkan dari perumusan isu seperti yang

telah disebutkan pada bab sebelumnya. Keyword kemudian digunakan untuk mengolah *problem solving* yang dituju.

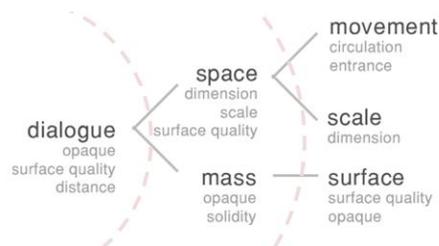


Gambar 3. 5 Formulasi isu dan atribut di dalamnya

Kemudian masuk pada tahapan *exploring problem structure*. Di tahapan ini isu dibedah dan diidentifikasi keterkaitannya dengan aspek lain yang kemudian dapat dinilai objektif. *Constraint* seperti konteks mulai dimasukkan di tahap ini sebagai objektif agar analisa lebih mendalam dan masalah tidak melebar ke aspek yang kurang signifikan. Konteks juga membantu dalam membuat analisa yang lebih komperhensif. Setelah poin-poin objektif didapatkan kemudian poin tersebut dideskripsikan untuk mendapatkan kriteria. Kriteria nantinya digunakan pada tahap *evaluation* untuk melihat kembali sudah sesuaikah rancangan tersebut.



Gambar 3. 6 Proses desain dan metode di dalamnya



Gambar 3. 7 Metode tree matrix untuk menstruktur objektivitas dan menentukan atribut arsitektur dalam *problem structure*

Dalam proses merancang perlu di cek kembali tahapan yang telah dilewati sebelumnya. Hal ini masuk ke dalam tahap evaluasi. Salah satu contohnya adalah mempertanyakan kembali pernyataan-pernyataan diawal dan melakukan *crosscheck* terhadap pernyataan tersebut. Fenomena yang terjadi, yaitu arsitektur yang saat ini cenderung berusaha untuk menunjukkan eksistensinya dengan sengaja mempertontonkan dirinya diberbagai media agar dapat eksis dinyatakan bahwa arsitektur tersebut narsis. Pernyataan diatas kemudian dipertanyakan kembali seperti apa itu narsisme, apa benar ada arsitektur yang narsis, mengapa bisa muncul arsitektur yang narsis, apa dampak dari kenarsisan arsitektur itu sendiri, dll. Denganmengecek ulang tahapan sebelumnya kebutuhan-kebutuhan lain yang mungkin belum tergambar pada pernyataan-pernyataan sebelumnya dapat terlacak. *Brainstorming* pencarian solusi dari permasalahan desain dan pembentukan konsep dapat dipermudah dengan tahapan-tahapan pada proses tersebut.

Untuk kerangka berpikir dipergunakan *Concept Based Framework* berangkat dari isu bagaimana agar arsitektur kembali eksis sebagaimana seharusnya. Yang menjadi *goals* atau *judgement criteria* dari perancangan ini adalah arsitektur yang mampu dirasakan secara esensial dan tidak hanya visualnya saja.

BAB 4

KONSEP DESAIN

4.1. Eksplorasi Formal

4.1.1. Konsep dan strategi

Konsep bangunan menggunakan pendekatan *figure and ground* yang digunakan pada teori persepsi visual. Konsep besar yang dimunculkan adalah :

- Meminimalisir komposisi visual agar objek rancangan tidak berkecenderungan tampil mencolok dan indah.
- Meminimalisir form atau surface yang memberikan *image* sebuah *background*.

Strategi desain yang digunakan adalah :

- Meminimalkan *volumetric* objek pada *field of vision* yaitu dengan “menenggelamkan” objek ke dalam *ground* dan membuatnya seolah menyatu dengan ground tersebut.
- Membuat objek rancang tampak “menghilang” sehingga objek tidak dapat menjadi *figure* maupun menjadi *ground*.
- Merekayasa konfigurasi spasial dari galeri seni agar orang-orang merasakan *experience* lebih fokus terhadap objek seni yang ada di dalamnya dan tidak terlalu memperhatikan suasana disekitarnya.

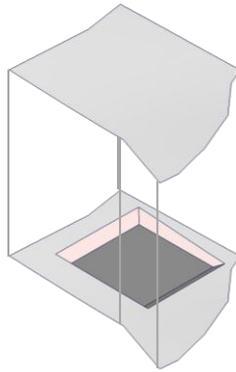


Gambar 4.1 Suasana site dengan objek yang ditenggelamkan dan dibuat menghilang

4.1.2. Bentuk dan tatanan massa

- Penurunan elevasi objek rancang dari *field of vision*

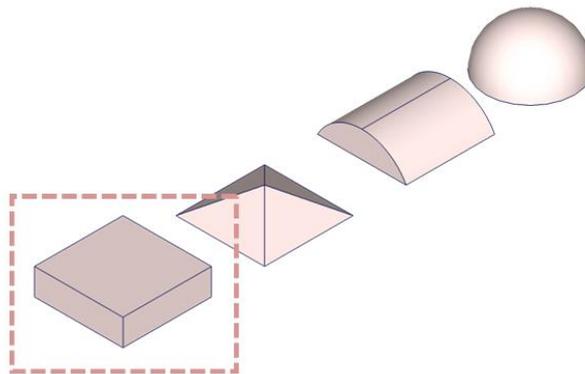
Titik 0.00 massa bangunan akan diturunkan elevasinya sebesar ketinggian objek rancang sehingga objek rancang tidak akan tampak pada *field of vision*. Yang menjadi titik acuan *field of vision* adalah jalan utama (Jl. Ir H. Djuanda) dan area pada site sejauh 10 m yang sejajar dengan jalan utama.



Gambar 4.2 Penurunan elevasi objek rancang pada site

- Pemilihan bentuk

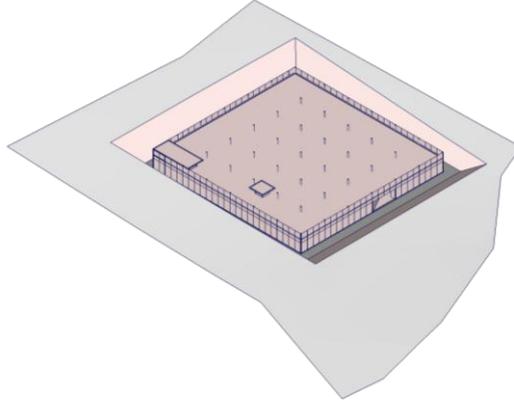
Geometri dasar digunakan sebagai *form* objek rancang. Penggunaan komposisi pada wujud objek rancang diminimalisir untuk mengurangi kecenderungan objek rancang menjadi sebuah *figure*.



Gambar 4.3 Pemilihan bentuk kubikal sebagai *form*

- Jumlah dan tatanan massa

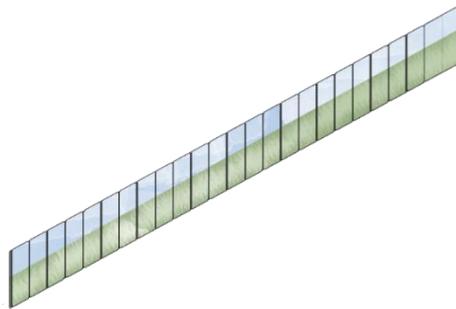
Menggunakan satu massa yang cukup masif di tengah site untuk mengurangi permainan komposisi bentuk dan agar mudah dijangkau dari jalan utama.



Gambar 4.4 Jumlah massa dan perletakan massa pada site

- Perlakuan fasade

Fasade bangunan menggunakan material reflektif untuk membuatnya “menghilang” dari pandangan. Mengaburkannya dengan ground yang ada di sekitarnya.



Gambar 4.5 Material reflektif untuk mengaburkan objek dengan ground

- Lansekap

Lansekap dimanfaatkan sebagai *ground* agar objek rancang tidak menjadi *figure*. Pengolahan lansekap dioptimalkan dengan menciptakan suasana alam menggunakan vegetasi rumput, semak, dan pepohonan, memudahkan objek

rancang berkamuflase dengan *ground*. Vegetasi yang dipilih rumput ..., semak ... dan pohon pinus yang banyak ditemukan pada konteks site (Kota Bandung).

Penggunaan perkerasan diminimalisir agar penggunaan lansekap sebagai *ground* pada kondisi optimal. Perkerasan pada *plaza* dan *pedestrian way* menggunakan



Gambar 4.6 Vegetasi yang digunakan



Gambar 4. 7 Material beton sebagai perkerasan

4.1.3. Penataan program dan zonasi

Untuk penataan program pada objek rancang, objek dibagi menjadi tiga zona, yaitu zona untuk pengunjung, zona untuk manajemen dan staf, dan zona untuk servis. Zona-zona tersebut dipisahkan dengan perbedaan posisi pada sumbu x,y, dan z. Pada sumbu z menggunakan pembagian lantai sebagai pemisah zonasi. Pada sumbu x dan y program-program dengan sifat yang sama di kelompokkan menjadi satu cluster yang cukup berdekatan untuk memberi batas zonasinya .

Objek rancangan dibagi menjadi tiga lantai yang terdiri dari :

- Lantai satu : Galeri seni, area komersial, dan ruang kuratorial
- Lantai dua : Gudang penyimpanan objek seni, ruang manajemen dan staf, area servis, area parkir

- Lantai tiga : Area parkir dan servis

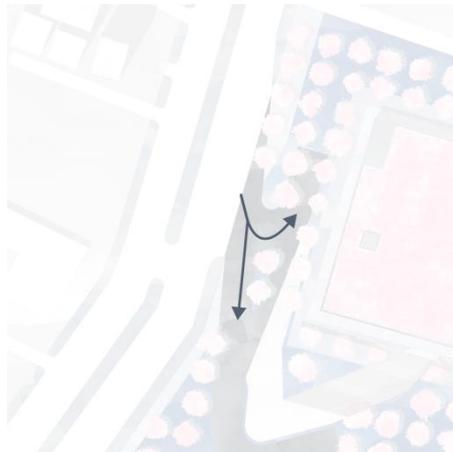


Gambar 4.8 Pembagian zonasi

4.1.4. Sirkulasi

Sirkulasi dipisahkan menjadi dua berdasarkan pengguna, yaitu :

- Sirkulasi pengunjung
- Sirkulasi manajemen, staf dan kendaraan servis



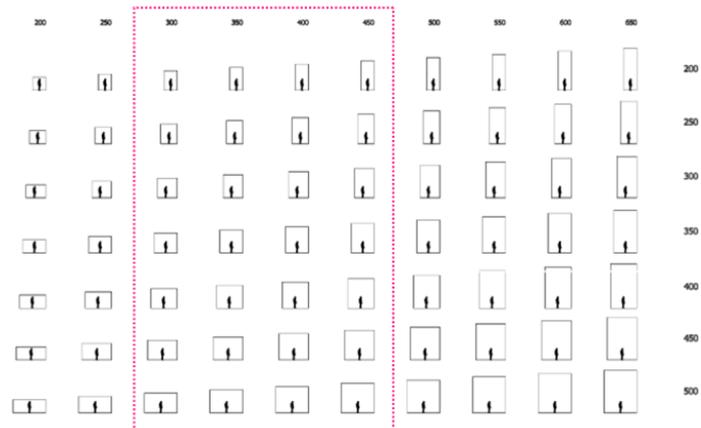
Gambar 4.9 Pembagian sirkulasi dari *entrance* site

4.1.5. Interior galeri seni

4.1.5.1. Konfigurasi spasial

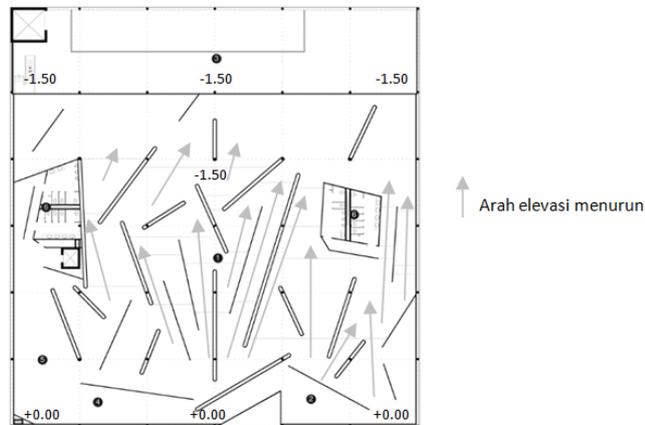
- Dimensi

Berbentuk koridor dengan lebar 2-5 m. Tinggi koridor 3-4,5 m. Koridor dengan tinggi 3 m terletak di bagian depan atau awal galeri seni, semakin ke dalam koridor akan semakin tinggi



Gambar 4.10 Studi skala dan dimensi untuk galeri

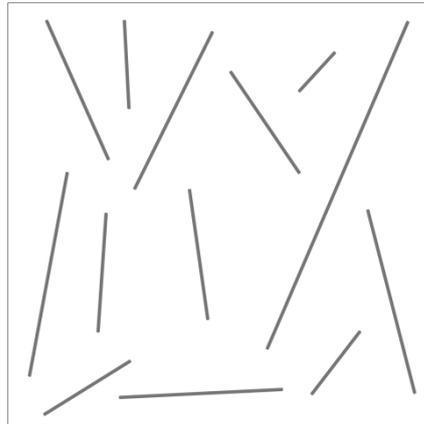
Dimensi koridor dipilih antara 2 sampai 5 meter untuk memberi posibilitas ruang objek seni yang lebih besar. Jarak antara objek seni dengan pengguna diperkecil agar kecenderungan objek dinikmati dengan berfoto diperkecil akibat jarak yang kurang leluasa. Selain itu, jarak yang diperkecil juga mengakibatkan pengguna akan lebih fokus dengan objek seni.



Gambar 4.11 Penggunaan dan arah perbedaan elevasi galeri

- Penataan/layout

Dinding galeri seni ditata berdasarkan parameter dimensi yang tadi telah ditentukan serta titik kolom yang ada pada lantai tersebut sehingga kolom dapat disembunyikan dan pengguna dapat lebih fokus karena elemen arsitektur pada bidang vertical dapat diminimalisir.



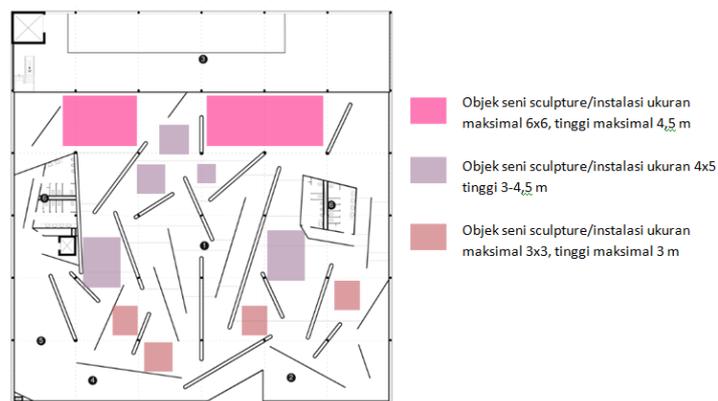
Gambar 4.12 Layout galeri (dinding padagaleri dibuat miring)

- Sirkulasi

Sirkulasi acak tidak linier karena dalam menikmati objek seni sendiri pada umumnya.

4.1.5.2. Zonasi galeri seni

Galeri terbagi menjadi beberapa zona menurut dimensi objek seni yang diletakkan pada area tersebut. Hal ini juga menjadi salah satu parameter dalam menata galeri



Gambar 4.13 Zonasi galeri

4.1.5.3. Material

Pada galeri digunakan material monolitik yang terdiri dari satu warna yang sama, yaitu putih. Warna putih dipilih karena membantu

memunculkan *experience* fokus terhadap benda seni, selain itu warna putih yang ada disekitar pengguna mengakibatkan cahaya yang diterima ketika sedang mengambil gambar menjadi *overexposure* sehingga orang lebih memilih menikmati objek yang ada di depan mata mereka.



Gambar 4.14 Material yang digunakan dan penerapannya di galeri

4.2. Eksplorasi Teknis

4.2.1. Sistem Struktur

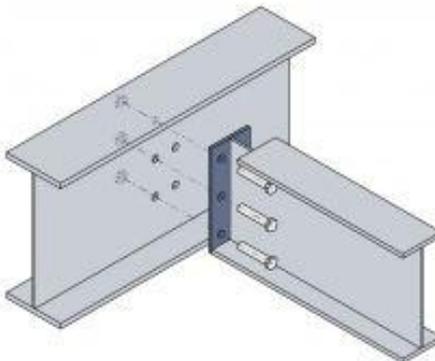
Struktur utama menggunakan sistem struktur rangka dengan grid bentang utama 8 meter dan bentang 10 meter untuk area penyimpanan dan kuratorial.

4.2.2. Sistem Konstruksi

Balok menggunakan balok baja I dengan dimensi 30x60cm dan 30x80 dengan perhitungan:

$$1/12 \times 8 \text{ m} = 60 \text{ cm}$$

$$1/12 \times 10 \text{ m} = 80 \text{ cm}$$



Gambar 4.15 Detail sambungan balok baja dengan balok baja

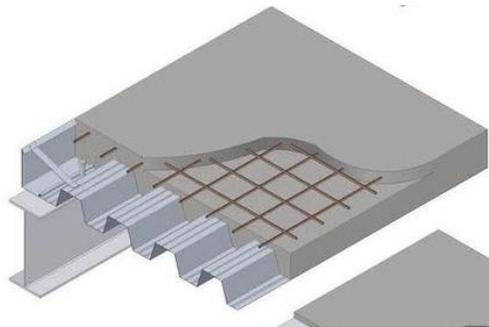
Baja digunakan sebagai balok untuk agar dimensi antar lantai dapat diperpendek dan mempermudah sirkulasi karena 2/3 bagian objek rancang terletak di dalam tanah

Kolom menggunakan beton lingkaran dengan diameter 30 cm yang kemudian diteruskan dengan kolom persegi 30x30 cm sebagai sambungan dengan balok baja



Gambar 4.16 Detail sambungan balok baja dengan kolom beton

Pelat lantai tebal 12 cm dengan menggunakan sambungan mur dan baut ke balok baja.



Gambar 4.17 Detail sambungan balok baja dengan plat lantai

4.2.3. Sistem Utilitas

- Listrik

Listrik dari gardu pln disalurkan terlebih dahulu ke trafo kemudian masuk ke meteran pln, kemudian dibagi ke mdp (distribution panel).

- Air Bersih

Berasal dari air pdam yang kemudian disimpan di tandon bawah dan dipompa tandon atas untuk kemudian dipompa menuju *water tap* yang tersedia.

- Air kotor

Karena ada bagian dari objek rancang yang berdada di dalam tanah, system drainase dari objek dimodifikasi. Setelah air turun ke bawah dari toilet air disalurkan dulu ke bak control kemudian dibawa ke sumur resapan untuk ditampung terlebih dahulu. Setelah dari sumur resapan limbah cair kemudian dipompa ke saluran kota kecuali limbah padan yang hanya berhenti sampai septic tank.

Diagram Pembuangan Limbah Cair

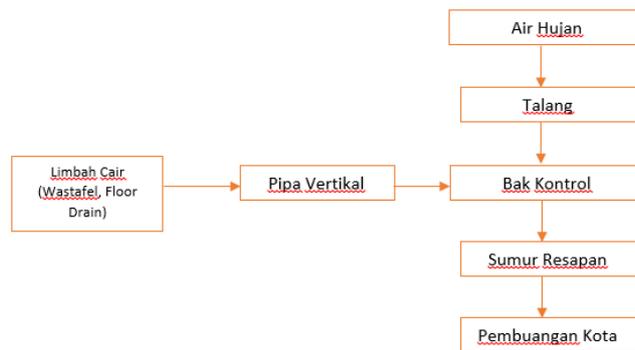


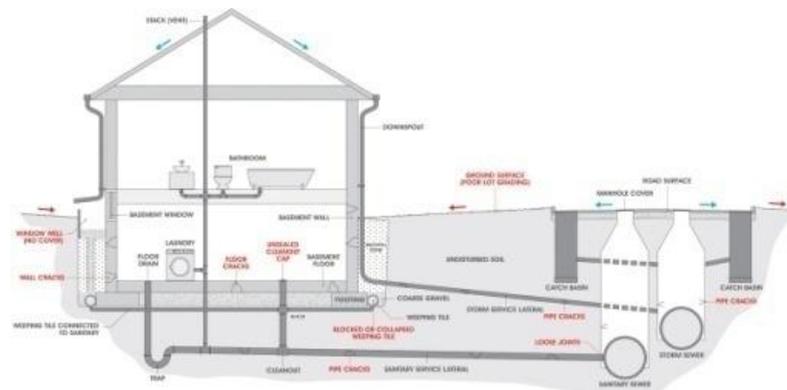
Diagram Pembuangan Limbah Padat



Gambar 4.18 Sistem utilitas air

- Drainase

Karena ada bagian dari objek rancang yang berdada di dalam tanah, sistem drainase dari objek dimodifikasi, tidak langsung menuju saluran kota. Setelah air dari talangan *ground* dengan elevasi lebih tinggi turun ke tanah, air ditampung dulu kemudian baru dipompa ke saluran kota.



ARID BASEMENT WATERPROOFING

201-934-3488 or 888-662-ARID (2743) | aridbasementwaterproofing.com



COMPLETE PRESSURE RELIEF SYSTEM

- Gravelled Trench - (min 6" - 18" in depth)
- Rigid Perforated PVC Pipe
- 1/2" Crushed Stone
- 3" Floating Floor (gpl)
- Submersible Pump
- Discharge 1 1/2" PVC Pipe
- Sump Liner & Cover
- Lifetime Guarantee transferable to new owners

Gambar 4.19 Sistem drainase pada basement

•Sampah

Disediakan ruang sampah dan shaft sampah untuk menyalurkan sampah secara vertikal.

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

BAB 5

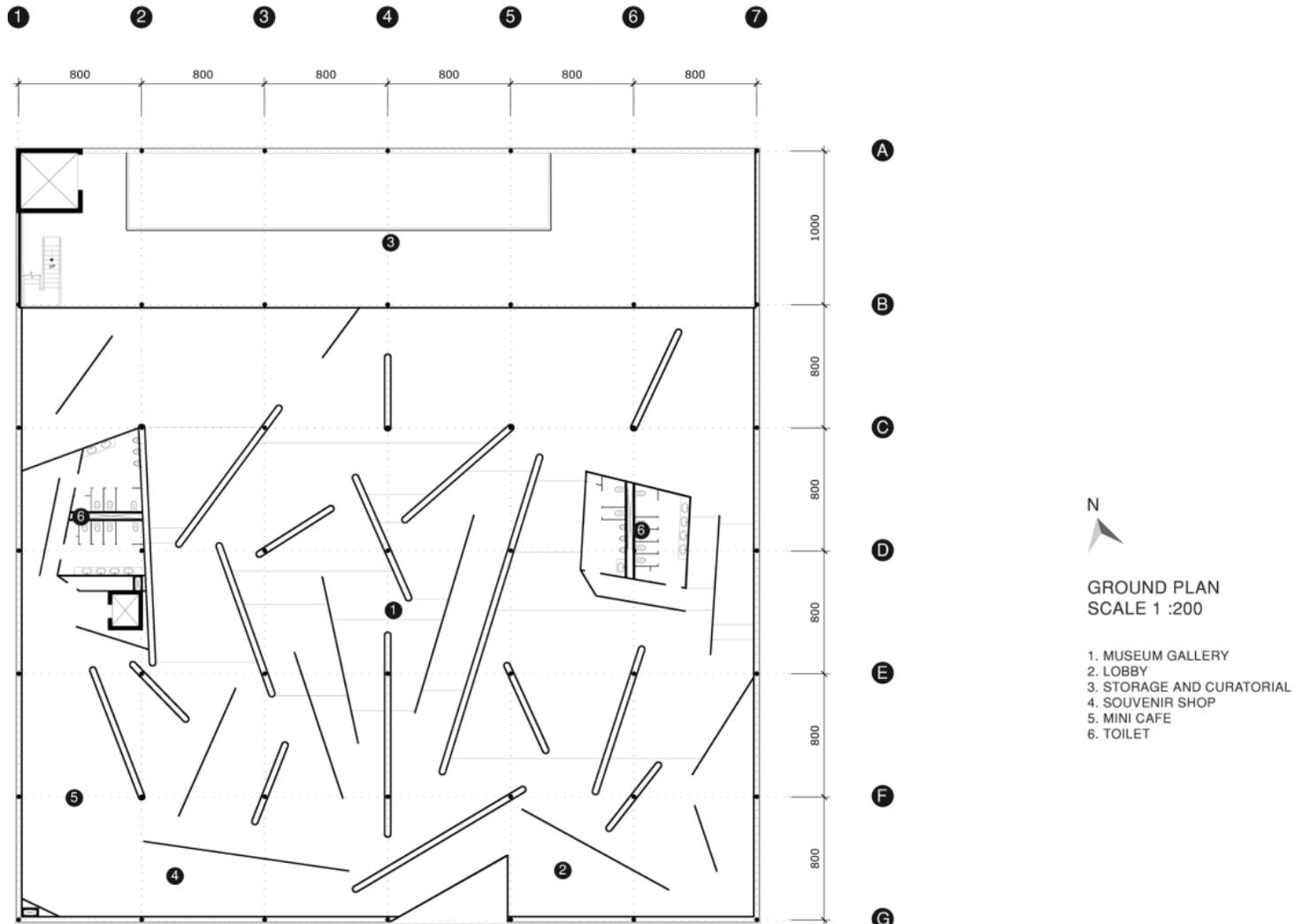
DESAIN

5.1. Eksplorasi Formal

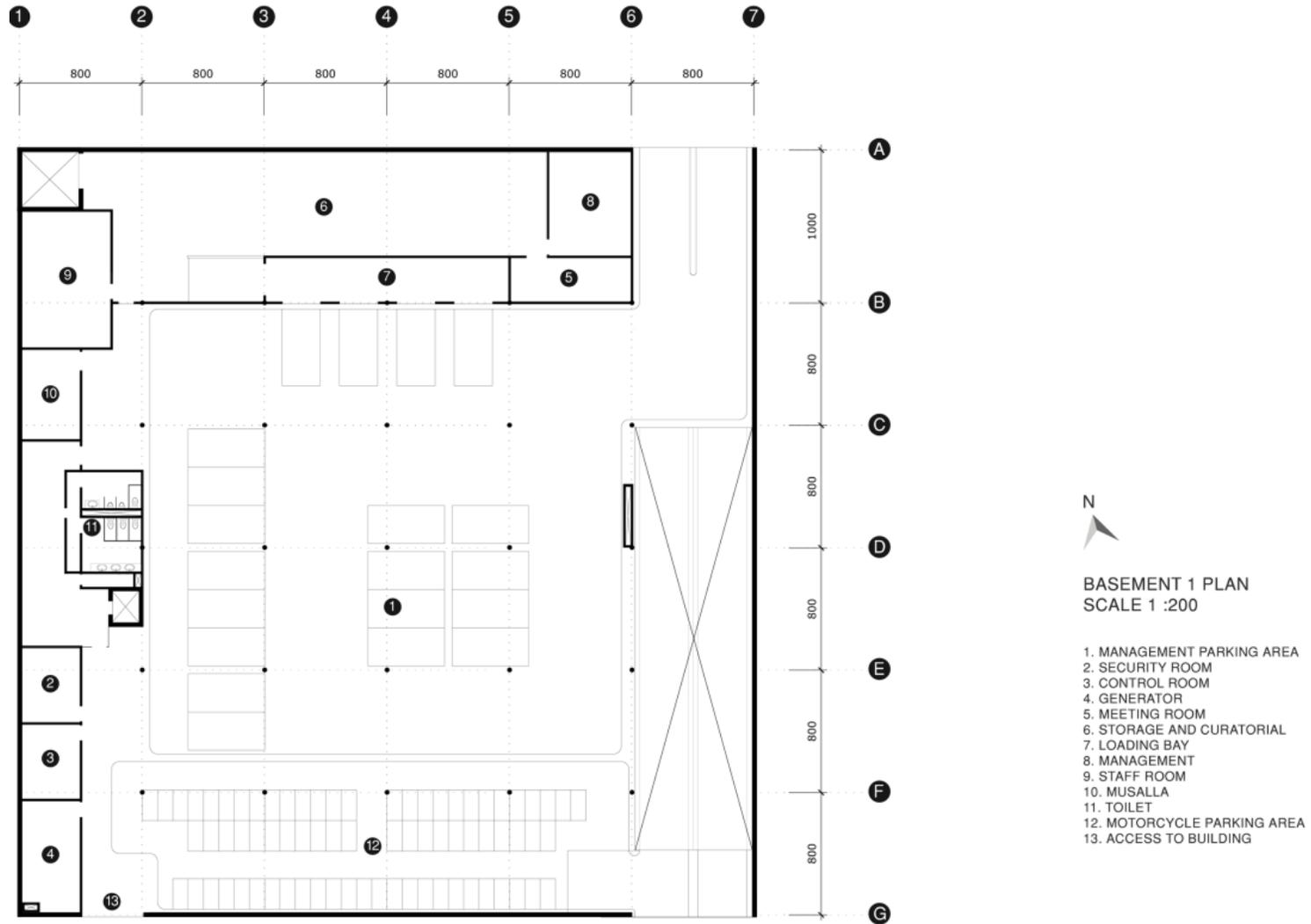
Dengan konsep menenggelamkan dan menghilangkan objek rancang dari *field of vision*, objek rancang menjadi tidak tampak hampir sama sekali dari titik *field of visio*. Rancangan terletak -5.00 dari permukaan jalan. Penggunaan cermin sebagai fasade mengakibatkan objek berkamuflase dengan ground yang ada di sekitarnya.

5.1.1. Denah

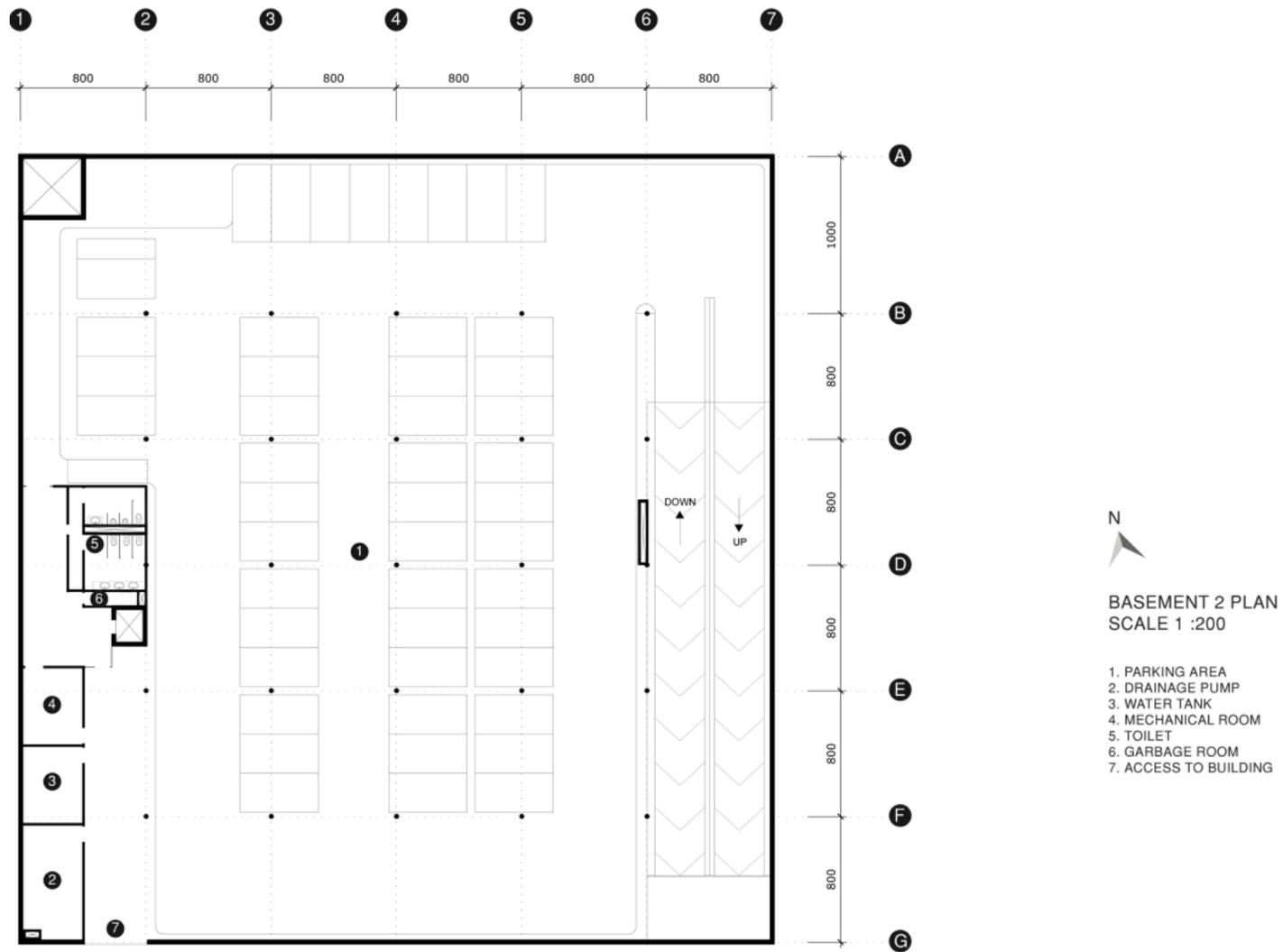
Objek arsitektur terbagi menjadi tiga lantai, yaitu lantai teratas berada satu level dengan ground dan lantai kedua dan ketiga berada di bawah tanah. Lantai ground digunakan sebagai galeri seni dan ruang kuratorial atau perawatan obje seni. Lantai kedua merupakan lantai basement 1. Lantai dua digunakan sebagai gudang koleksi, loading dock, ruang manajemen, ruang staff dan beberapa servis, yaitu sekuriti, ruang control, dan generator. Pada lantai basement satu juga terdapat area parkir untuk manajemen dan servsi serta pengunjung yang menggunakan kendaraan sepeda motor. Lantai ketiga adalah lantai basement dua yang diunakan sebagai area parkir pengunjung dengan kendaran mobil serta beberapa servis bangunan, seperti ruang pompa, ruang sampah dan *ground watertank*.



Gambar 5. 1 Denah Lantai *Ground*

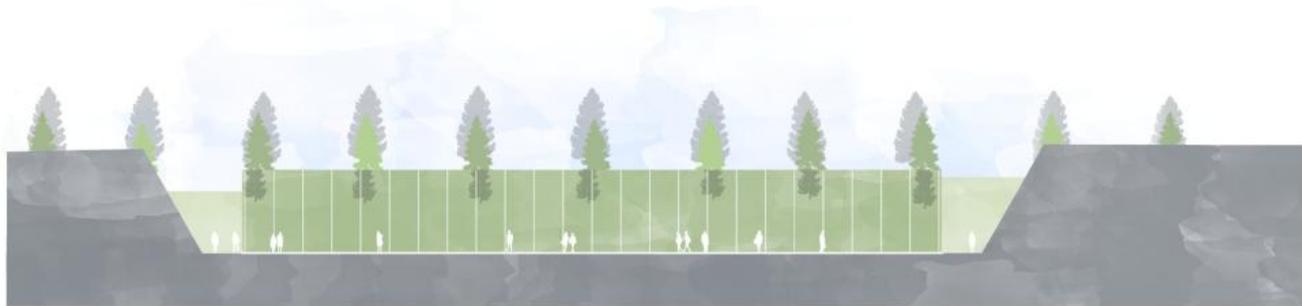


Gambar 5. 2 Denah Basement 1

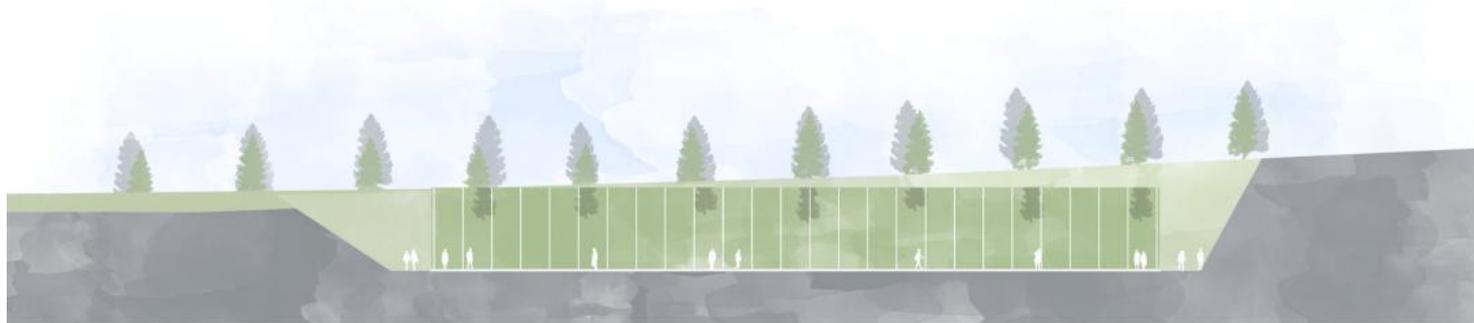


Gambar 5. 3 Denah Basement 2

5.1.2. Tampak



NORTH ELEVATION
SCALE 1 :200

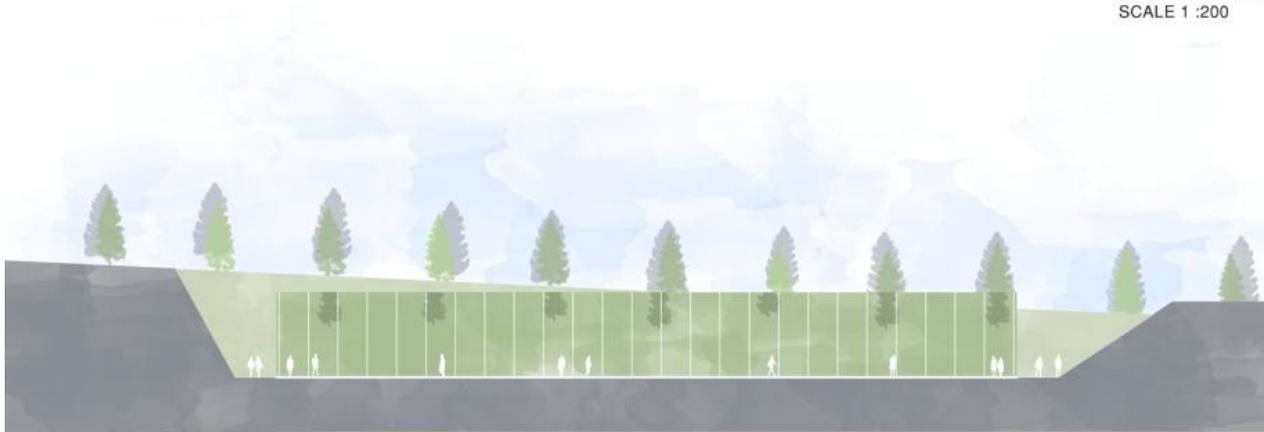


EAST ELEVATION
SCALE 1 :200

Gambar 5. 4 Tampak utara dan timur



SOUTH ELEVATION
SCALE 1 :200



WEST ELEVATION
SCALE 1 :200

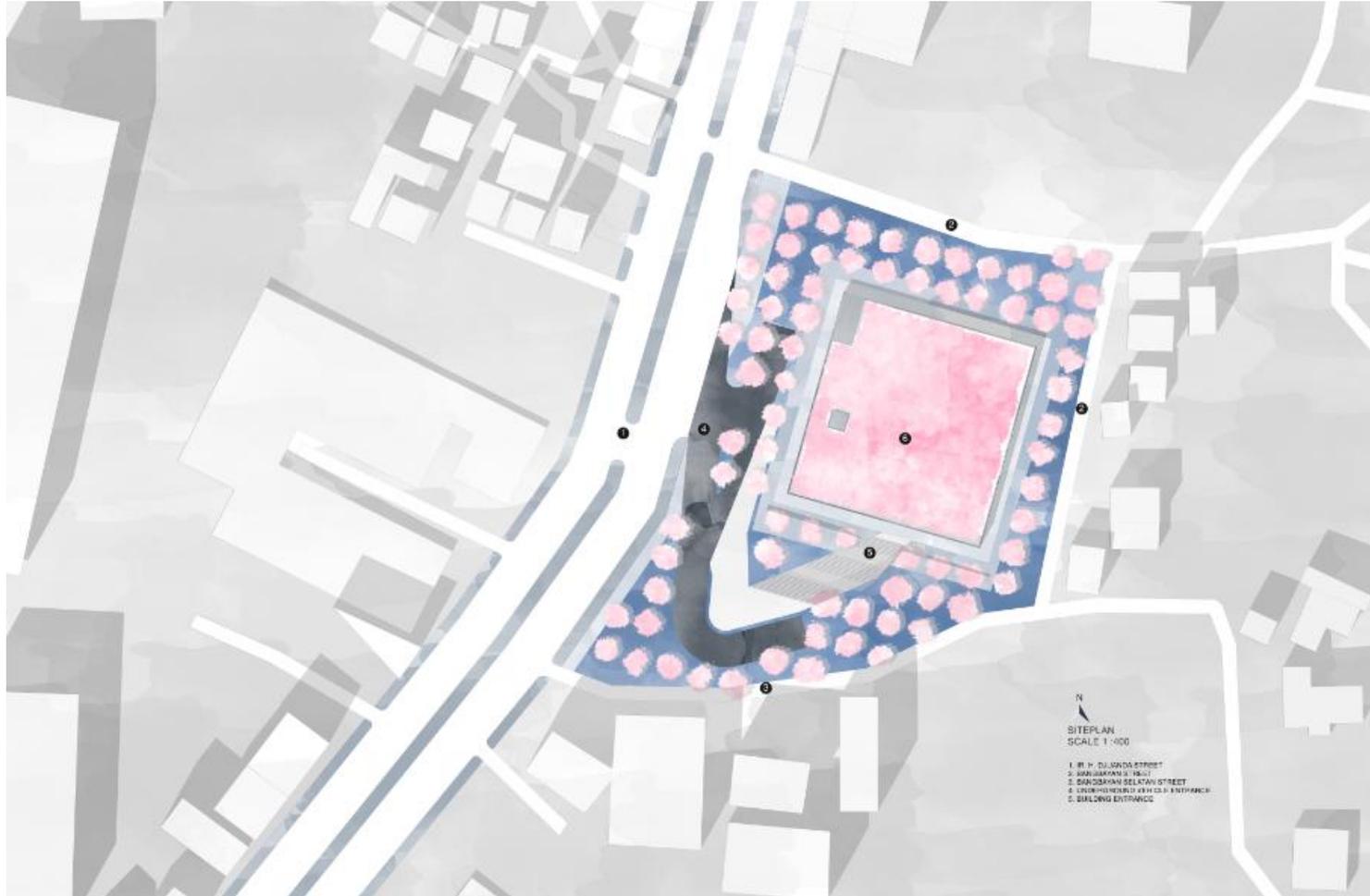
Gambar 5. 5 Tampak selatan dan barat

5.1.3. Potongan



Gambar 5. 6 Potongan

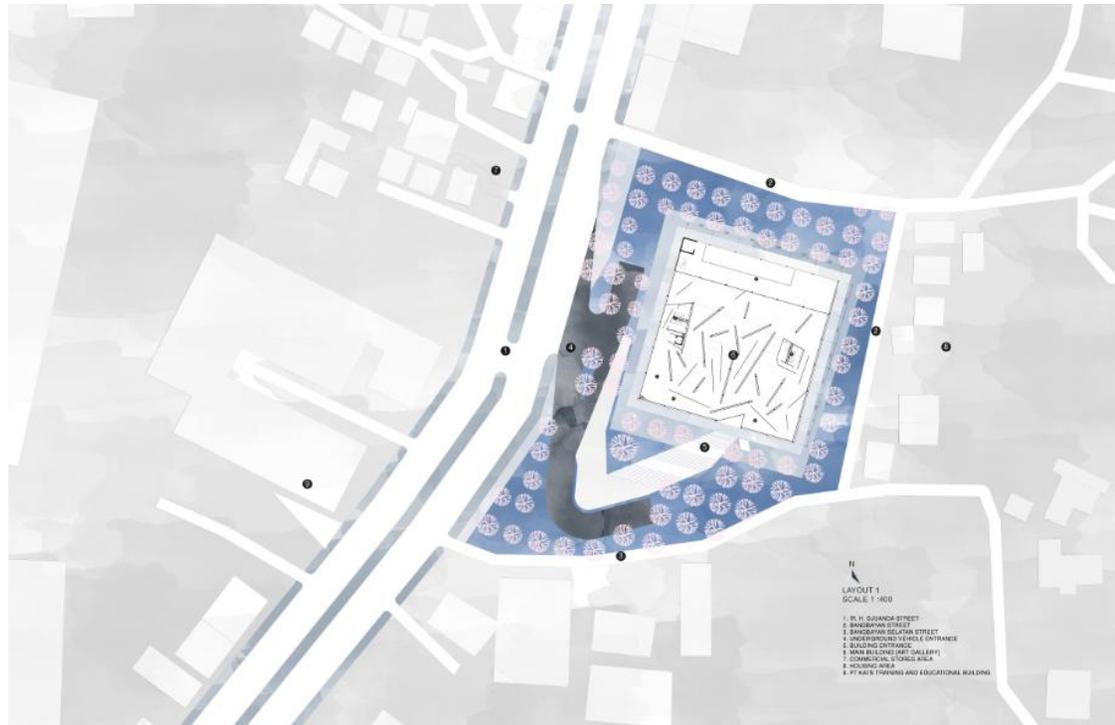
5.1.4. Siteplan



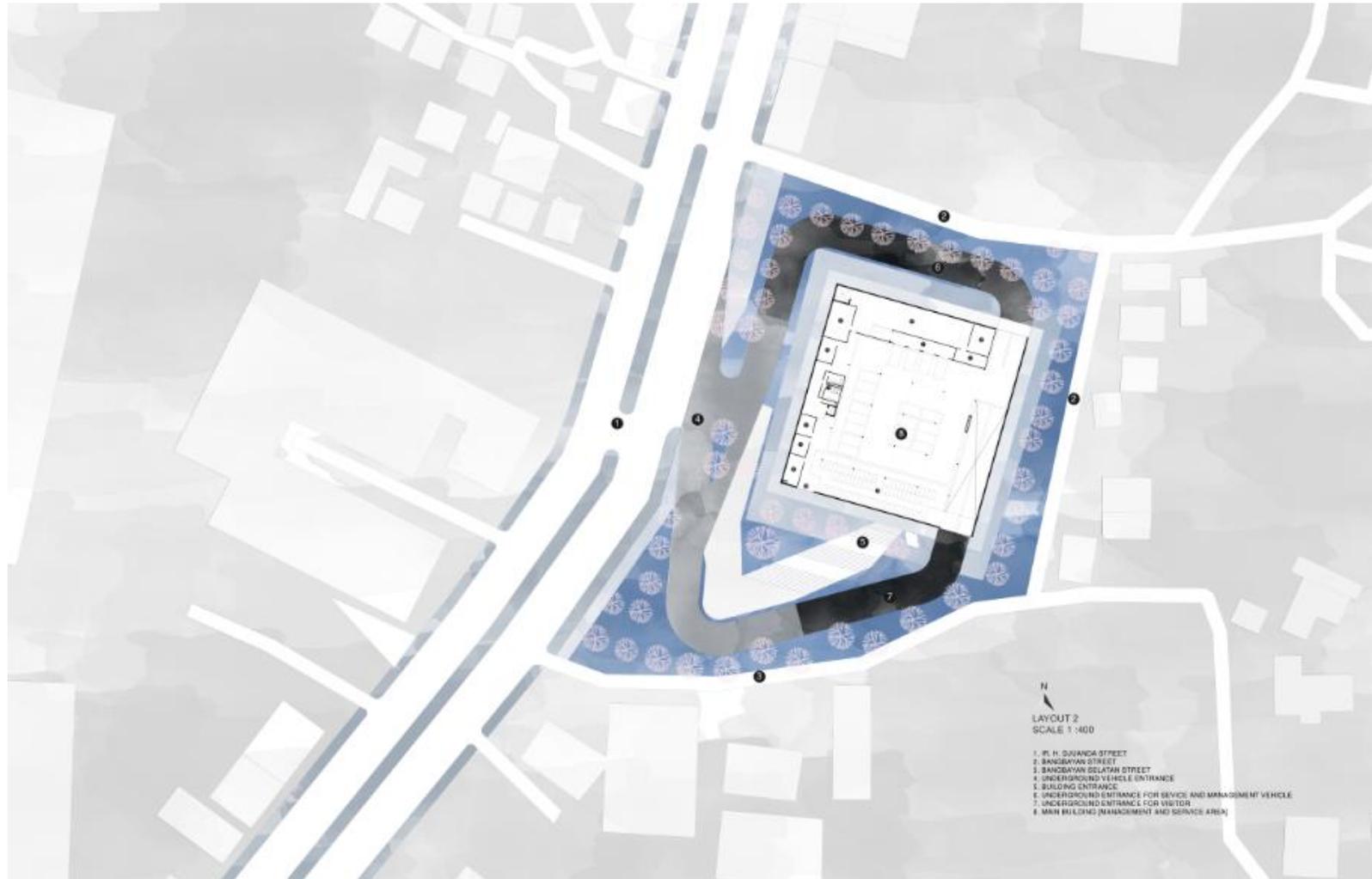
Gambar 5. 7 Siteplan

5.1.5. Layout

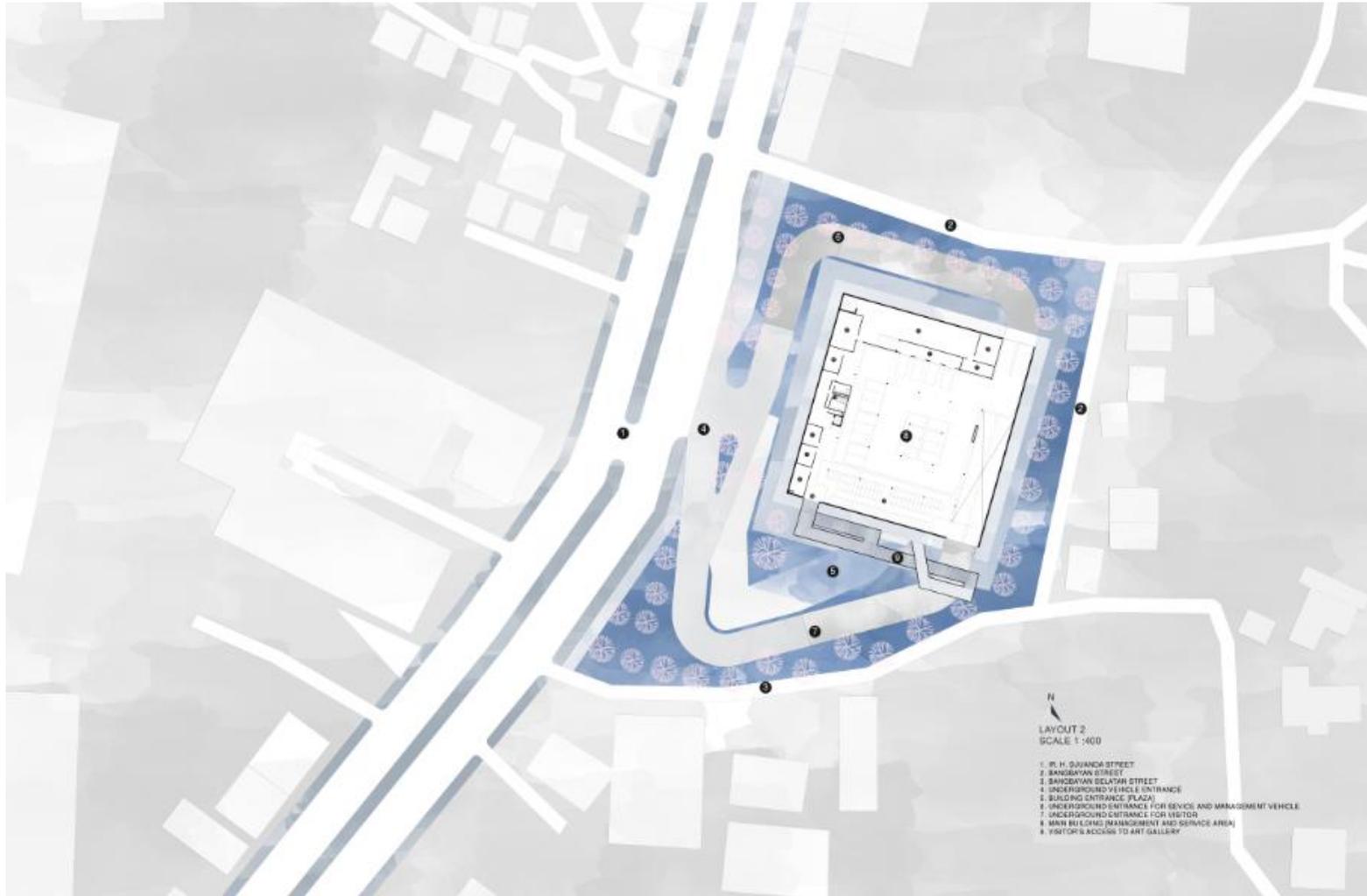
Terdapat tiga akses dari jalan utama menuju ke bangunan rancang. Yang pertama akses untuk pejalan kaki langsung menuju lantai *ground* melalui plaza (Gambar 5.28). Yang kedua akses untuk pengunjung yang menggunakan kendaraan bermotor kearah selatan melalui *underground tunnel* menuju ke lantai basement 1 dan menerus ke basement 2(Gambar 5.29). Yang ketiga akses kendaraan bermotor untuk manajemen, *loading* barang dan servis kearah utara menuju basement 1 (Gambar 5.29). Pada lantai basement 1 dan basement 2 terdapat akses pengunjung menuju galeri, yaitu melalui *underground tunnel* untuk pejalan kaki.



Gambar 5. 8 Layout 1



Gambar 5. 9 Layout 2a



Gambar 5. 10 Layout 2b

5.1.6. Perspektif

- Interior



Gambar 5. 11 Suasana pada galeri



Gambar 5. 12 Area komersial



Gambar 5. 13 *Entrance lobby*



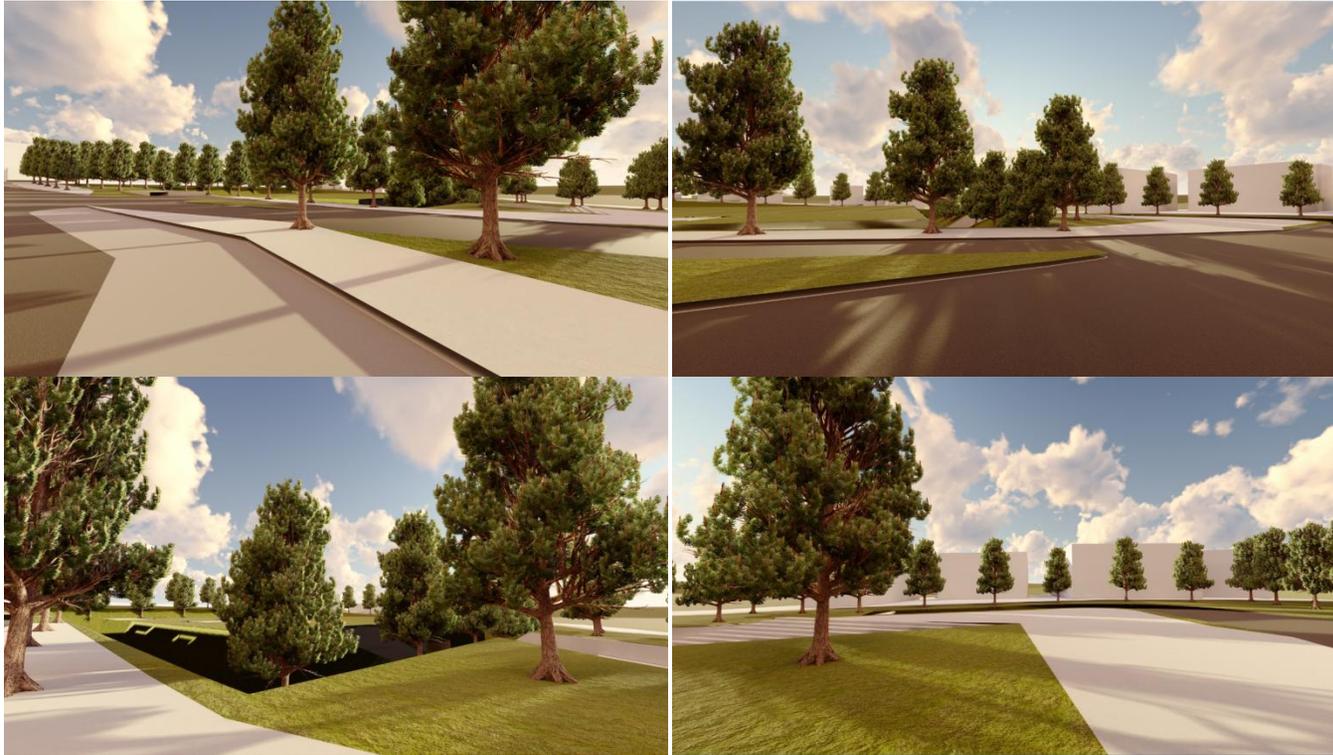
Gambar 5. 14 Suasana interior ruang kuratorial

- Eksterior

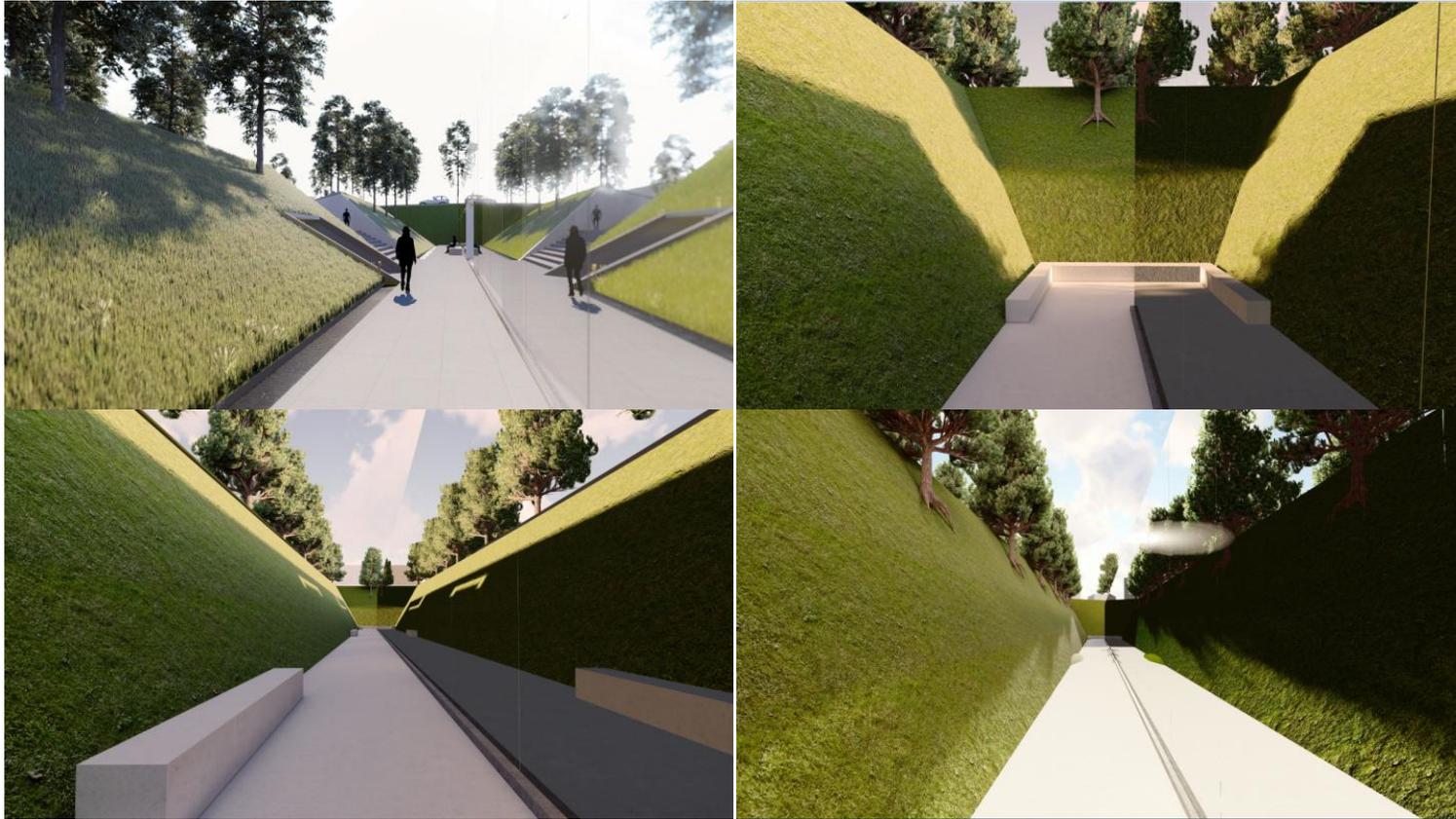
Untuk menjadikan objek rancang tidak terlihat pada site, elevasinya diturunkan dan objek rancang dikamuflekan dengan *ground* sekitar. Massa objek yang massif dan hanya satu mempermudah menghilangkan objek dari *field of view*. Area pada *ground* yang dapat diakses oleh pengunjung hanya dari *entrance* site hingga *pedestrian way* disekeliling objek rancang.



Gambar 5. 15 Sekuens 1 site menuju objek rancang



Gambar 5. 16 Sekuens 2 site menuju objek rancang



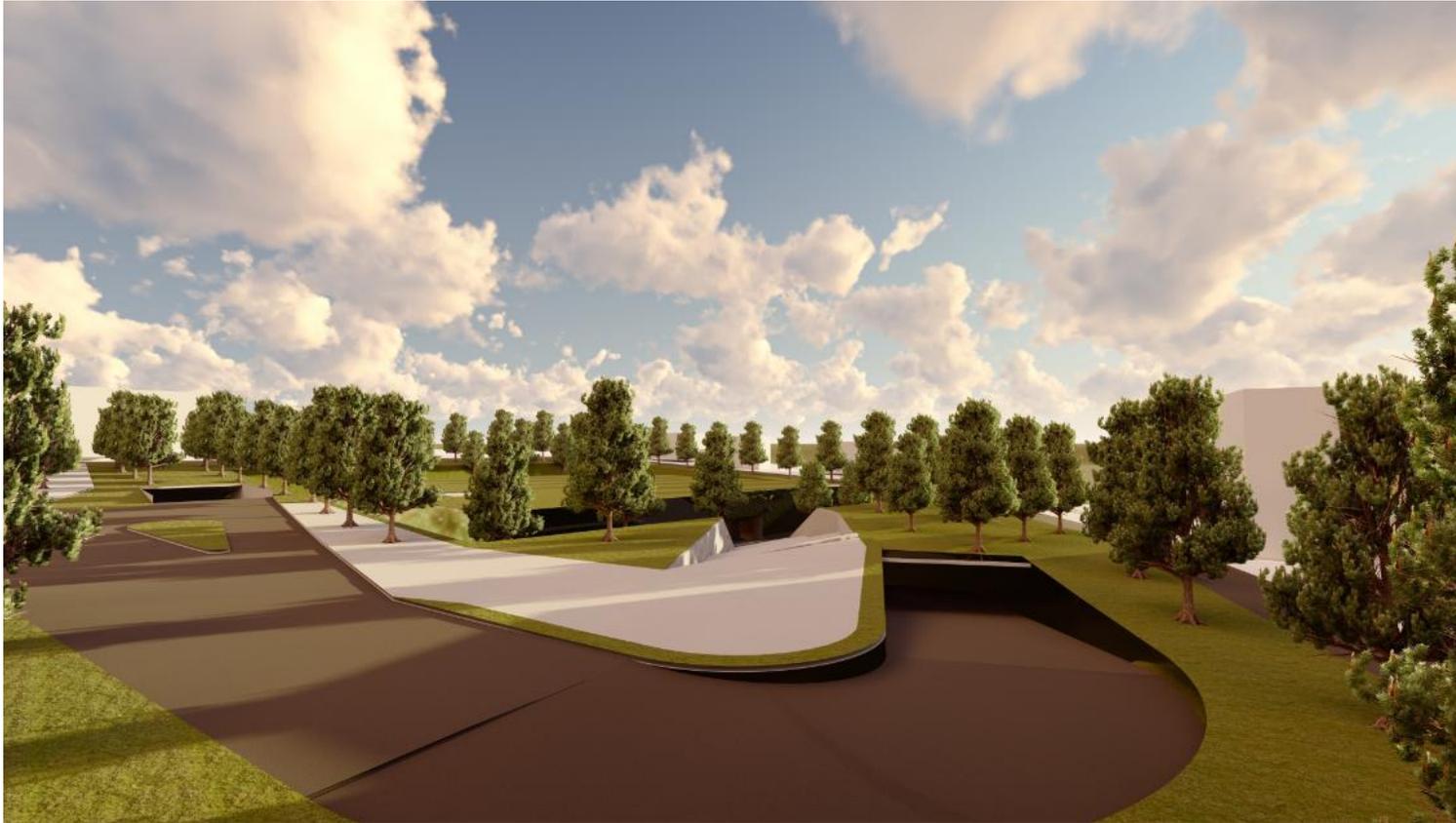
Gambar 5. 17 Suasana pedestrian way pada ground sekitar rancangan



Gambar 5. 18 Plaza



Gambar 5. 19 Entrance



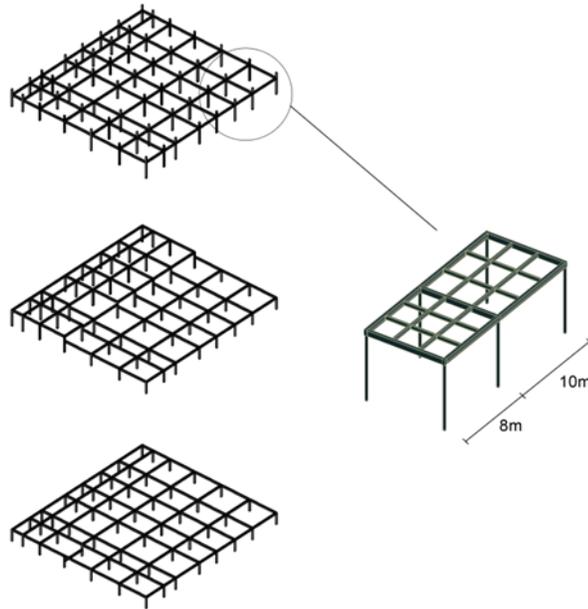
Gambar 5. 20 Aerial view

5.2. Eksplorasi Teknis

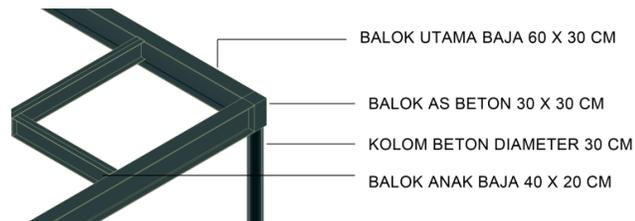
5.2.1. Sistem struktur dan konstruksi

- Struktur dan konstruksi utama

Menggunakan sistem stuktur rangka dengan grid 8x8 dan 8x10. Balok menggunakan baja dengan kolom beton berbentuk lingkaran berdiameter 30 cm.



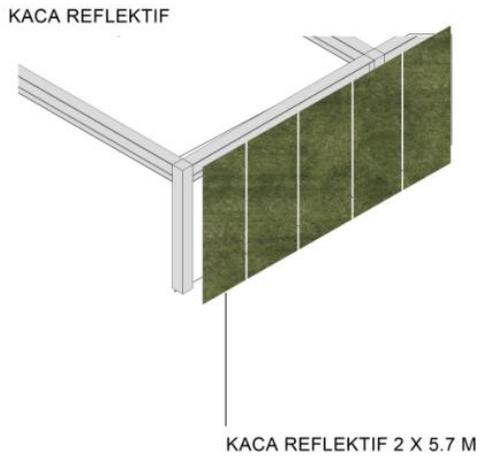
Gambar 5. 21 Sistem rangka pada struktur utama



Gambar 5. 22 Detail keterangan konstruksi

- Konstruksi fasade

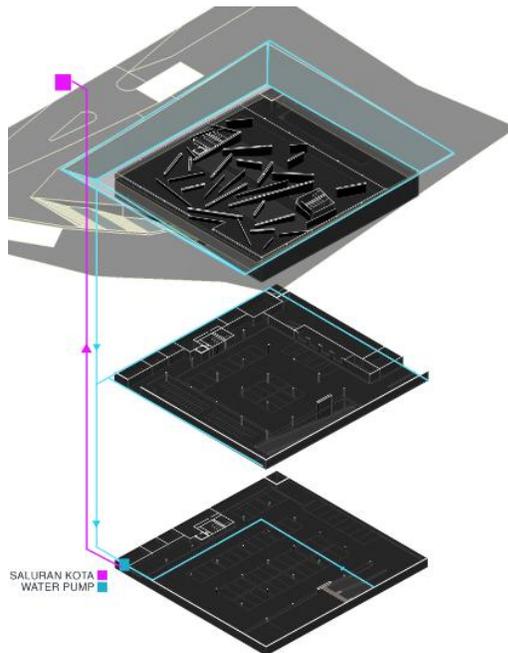
Pada fasade digunakan material cermin dimensi 2x5,7 m yang disambung pada balok dan plat lantai.



Gambar 5. 23Detail konstruksi fasade

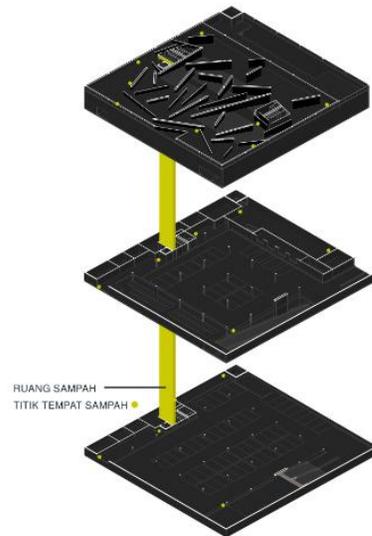
5.2.2. Sistem utilitas

- Drainase



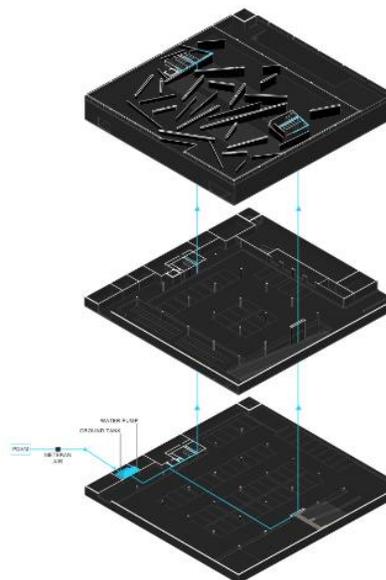
Gambar 5. 24 Sistem drainase

- Sampah



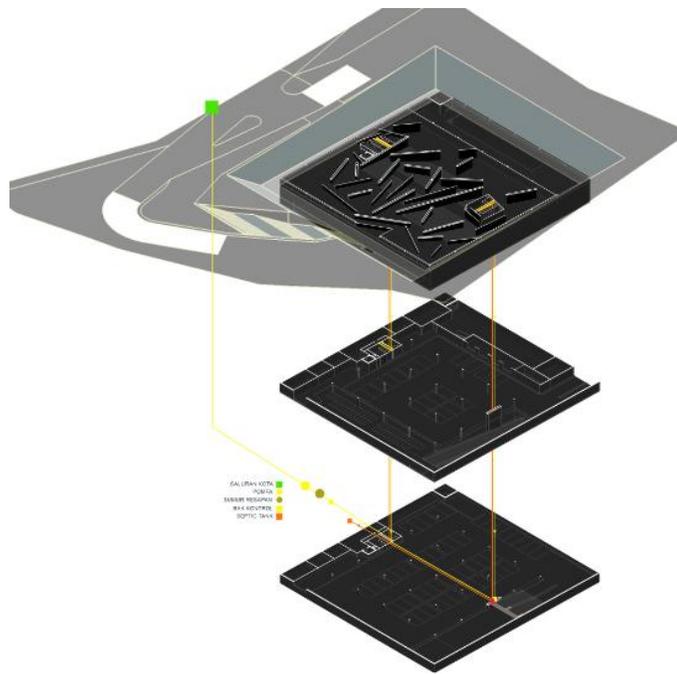
Gambar 5. 25 Sistem pembuangan sampah dan titik sampah

- Air Bersih



Gambar 5. 26 Instalasi air bersih

- Air Kotor



Gambar 5. 27 Instalasi air kotor

BAB 6

KESIMPULAN

Dari kajian mengenai arsitektur dan fenomena narsisme salah satu cara untuk merespon kondisi arsitektur yang kehilangan eksistensinya akibat narsisme adalah dengan mengembalikannya ke kondisi fundamentalnya yang menurut Hazel Conway dan Rowan Roenisch merupakan kondisi dimana arsitektur seharusnya terdiri dari *building* atau fungsi dan *art* atau visual. Untuk mengembalikannya ke kondisi fundamental diperlukan pengolahan elemen visual yang tidak terlalu banyak dan mencolok agar aspek lain yang lebih esensial dapat mengimbangi visual tersebut melalui adanya fungsi yang dihadirkan.

Dengan adanya desain ini diharapkan apresiasi dan kesadaran orang-orang terhadap eksistensi arsitektur yang sesungguhnya dan lebih fundamental dapat meningkat.

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

DAFTAR PUSTAKA

- Adler, David. 1968. *Metric Handbook Planning and Design Data*. Oxford: Architectural Press.
- Ching, F. D. K. 1995. *Architecture : Form, Space, and Order*. New York: John Wiley & Sons, Inc.
- Conway, Hazel dan Roenisch, Rowan. 1994. *Understanding Architecture*. London: Routledge.
- Cross, Nigel. 2006. *Designerly Ways of Knowing*. London: Springer
- Cross, Nigel. 2005. *Engineering Design Method*. New York : John Wiley & Sons, Inc.
- De Chiara, Joseph dan Callender, John Hancock. 1983. *Time Saver Standards for Building Types*. Singapore: Singapore National Printers
- Kamil, Ridwan. (2015) *Mengubah Dunia Bareng-Bareng*. Bandung : Mizan Media Utama
- Metzer, Wolfgang. (1975) *Law of Seeing*. Cambridge : MIT Press
- Laurens, Joyce Marcella. 2004. *Arsitektur dan Perilaku Manusia*. Jakarta : Grasindo.
- Norberg -Schulz, Christian. 2000. *Architecture: Presence, Language, Place*. Milano: Skira Editore.
- Neufert, Ernst, Peter Neufert, Bousmaha Baiche, and Nicholas Walliman. 2000. *Architects Data*. Oxford : Blackwell Science.
- Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Bandung Tahun 2011-2031
- Vinegar, Aron. 2008. *I Am A Monument*. Massachusetts: MIT Press
- [www.en.wikipedia.org/wiki/Field_theory_\(psychology\)](http://www.en.wikipedia.org/wiki/Field_theory_(psychology)), diakses pada 31 Oktober 2018
- [www.en.wikipedia.org/wiki/Isomorphism_\(Gestalt_psychology\)](http://www.en.wikipedia.org/wiki/Isomorphism_(Gestalt_psychology)), diakses pada 31 Oktober 2018
- www.en.wikipedia.org/wiki/Kurt_Lewin, diakses pada 31 Oktober 2018
- www.theartstory.org/artist-kusama-yayoi-artworks.htm, diakses pada 28 November 2018

