

**PERANCANGAN GALERI SENI RUPA DENGAN
PENDEKATAN ARSITEKTUR *NEO-VERNACULAR*
LAMPUNG**

(Skripsi)

Oleh:

ADITHIYA DARMA DZAKWAN

1515012010



**FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG**

2022

ABSTRAK

PERANCANGAN GALERI SENI RUPA DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR *NEO-VERNACULAR* LAMPUNG

Oleh

ADITHIYA DARMA DZAKWAN

Lampung merupakan Provinsi dengan berbagai macam kesenian, mulai dari seni rupa, tari-tarian, hingga musik tradisional yang beragam. Seni rupa di Kota Bandar Lampung perlahan mulai mengalami perkembangan, ditandai dengan munculnya banyak seniman baru dari yang tua hingga yang muda. Perkembangan seni rupa di Kota Bandar Lampung tidak diimbangi oleh penyediaan fasilitas untuk para perupa dalam menggelar pameran kesenian. Untuk itu diperlukan bangunan untuk mewadahi kegiatan-kegiatan kesenian. Bangunan publik di Kota Bandar Lampung saat ini mulai menuju kearah konsep modern. Dapat dilihat dari banyaknya bangunan baru yang mulai meninggalkan karakteristik lokalnya. Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan perancangan galeri seni rupa dengan pendekatan Arsitektur Neo-vernacular Lampung. Galeri seni dengan pendekatan arsitektur Neo-vernacular di Kota Bandar Lampung dibuat agar dapat menaungi para seniman dan penikmat seni serta masyarakat yang ingin membuat, memamerkan, ataupun menikmati karya-karya yang dibuat sebagai upaya dalam melestarikan dan mengembangkan seni dan budaya di Daerah Lampung dan juga sebagai cara untuk memperkuat jati diri masyarakat Lampung melalui pendekatan Neo-vernacular Lampung. Metode yang digunakan yaitu melakukan Observasi, Dokumentasi dan Studi literatur mengenai galeri seni dan juga pendekatan Neo vernacular sehingga didapatkan Konsep perancangan. Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa perancangan galeri seni rupa dengan pendekatan Neo-Vernacular Lampung yang dapat diimplementasikan yaitu konsep zonasi, konsep site, gubahan massa, dan penerapan ornamentasi pada bangunan galeri seni.

Kata kunci : Seni rupa, Galeri, Seni, *Neo Vernacular*, Lampung

ABSTRACT**DESIGN OF A FINE ART GALLERY WITH LAMPUNG'S NEO-VERNACULAR ARCHITECTURAL APPROACH**

By

ADITHIYA DARMA DZAKWAN

Lampung is a province with various kinds of arts, ranging from visual arts, dances, to various traditional music. Fine arts in Bandar Lampung City are slowly starting to develop, marked by the emergence of many new artists from the old to the young. The development of fine arts in Bandar Lampung City is not matched by the provision of facilities for artists to hold art exhibitions. For this reason, a building is needed to accommodate artistic activities.

Public buildings in Bandar Lampung City are currently starting to move towards a modern concept. It can be seen from the number of new buildings that are starting to leave their local characteristics. The purpose of this study was to produce a design of an art gallery with the Neo-vernacular Architecture approach of Lampung. An art gallery with a Neo-vernacular architectural approach in Bandar Lampung City was created to be able to shelter artists and art connoisseurs as well as people who want to create, exhibit, or enjoy the works created as an effort to preserve and develop art and culture in the Lampung Region and also as a way to strengthen the identity of the Lampung people through the Neo-vernacular Lampung approach. The method used is observing, documenting and studying literature on art galleries and also the Neo vernacular approach so that the design concept is obtained. The results of the study can be concluded that the design of an art gallery with the Neo-Vernacular Lampung approach that can be implemented is the zoning concept, the site concept, mass composition, and the application of ornamentation to the art gallery building.

Keywords : *Fine arts, Gallery, Art, Neo Vernacular, Lampung*

**PERANCANGAN GALERI SENI RUPA DENGAN PENDEKATAN
ARSITEKTUR *NEO-VERNACULAR* LAMPUNG**

Oleh

ADITHIYA DARMA DZAKWAN

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA ARSITEKTUR**

Pada

**Jurusan Arsitektur
Fakultas Teknik Universitas Lampung**



**FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG**

2022

Judul Skripsi : PERANCANGAN GALERI SENI RUPA
DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR
NEO-VERNACULAR LAMPUNG

Nama : Adithiya Darma Dzakwan

Nomor Pokok Mahasiswa : 1515012010

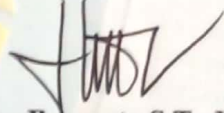
Program Studi : Arsitektur

Jurusan : S1 Teknik Arsitektur

Fakultas : Teknik

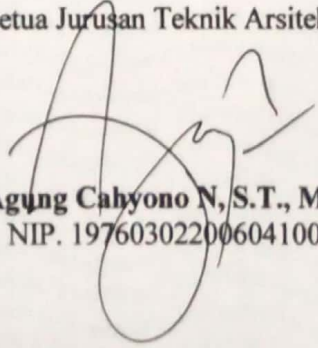
MENYETUJUI,
Komisi Pembimbing


MM. Hizbullah Sesunan, S.T., M.T.
NIP. 198108232008121001


Dona Jhonnata S.T., M.T.
NIP. 198609172019031011

MENGETAHUI,


Ketua Jurusan Teknik Arsitektur


Agung Cahyono N, S.T., M.T.
NIP. 197603022006041002

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : MM. Hizbullah Sesunan, S.T., M.T.
NIP. 198108232008121001



Sekretaris : Dona Jhonnata S.T., M.T.
NIP. 198609172019031011




Penguji : Panji Kurniawan, S.T., M.Sc.
(Bukan Pembimbing) NIP. 198302072008121002



2. Dekan Fakultas Teknik Universitas Lampung



Dr. Eng. Ir. Helmy Fitriawan, S.T., M.Sc. 
NIP. 1975092820011210002

Tanggal Lulus ujian : 28 Juni 2022

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Karya Tulis saya, Skripsi/Laporan Tugas Akhir ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapat gelar akademik (Sarjana/Ahli madya), baik di Universitas Lampung maupun di perguruan tinggi lainnya.
2. Karya Tulis ini murni gagasan, rumusan dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan Tim Pembimbing
3. Dalam kaarya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas atau dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di perguruan tinggi.

Bandar Lampung, 18 Agustus 2022

nembuat pernyataan



METERA
TEMPEL
3DF63AJX994200929

Adithiya Darma Dzakwan
NPM. 1515012010

MOTTO

“Apa yang Melewatkanku tidak akan pernah menjadi Takdirku, dan apa yang Ditakdirkan untukku tidak akan pernah melewatkanku.”

(Umar bin Khattab)

“Manusia tidak memiliki kuasa untuk memiliki apapun yang dia mau, tetapi dia memiliki kuasa untuk tidak mengingini apa yang dia belum miliki, dan dengan gembira memaksimalkan apa yang dia terima.

”

(Henry Manampiring, Filosofi Teras)

“If you are not a good shot for today, don't worry, there are other ways to be useful

(Sova, Valorant)

Always Be Kind

RIWAYAT HIDUP

Penulis Lahir di bandar Lampung pada tanggal 17 November 1997. Merupakan anak kedua dari 2 bersaudara, yang terlahir dari pasangan suami-istri Bapak Samsurizal dan Ibu Rima Susiana.

Pendidikan yang ditempuh penulis antara lain sebagai berikut:

1. Sekolah Dasar di SDN 1 Sukarame, Kecamatan Sukarame, Kota Bandar Lampung, Provinsi Lampung, selesai pada tahun 2009.
2. Sekolah Menengah Pertama di MTsN 2 Bandar Lampung, Provinsi Lampung, selesai pada tahun 2012.
3. Sekolah menengah Atas di MAN 1 Bandar Lampung, Provinsi Lampung, selesai pada tahun 2015.

Selanjutnya pada tahun 2015, Penulis terdaftar sebagai mahasiswa pada Program Studi Teknik Arsitektur, Fakultas Teknik Universitas Lampung. Selama menjadi mahasiswa penulis pernah aktif dan menjadi Anggota Departmen Minat dan Bakat Himpunan Mahasiswa Teknik Arsitektur (HIMATUR) F.T. UNILA pada tahun 2016-2017. Penulis menyusun Skripsi ini sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan perkuliahan pada Program Studi Teknik Arsitektur.

SANWACANA

Alhamdulillahirabbil a'laminn, Segala puja dan puji syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan taufik-Nya kepada kita semua. Sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi dengan judul

“Perancangan Galeri Seni Rupa dengan Pendekatan Arsitektur *Neo Vernacular Lampung*”

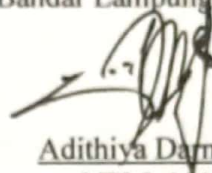
Skripsi ini disusun untuk melengkapi mata kuliah yang disyaratkan bagi mahasiswa/i Fakultas Teknik Program Studi Arsitektur Universitas Lampung. Pada penyusunan skripsi ini penulis mendapatkan banyak bantuan, dukungan, bimbingan dan pengarahan dari berbagai pihak. Untuk itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah SWT, Dzat Yang Maha Pengasih Dan Penyayang
2. Bapak Samsurizal dan Ibu Rima Susiana selaku orang tua yang selalu memberikan doa yang tulus, semangat, dan dukungan dari segi apapun.
3. Bapak Dr. Eng. Helmy Fitriawan, M.Sc. selaku Dekan Fakultas Teknik, Universitas Lampung.
4. Bapak Drs.Nandang, M. T. selaku Ketua Jurusan Teknik Arsitektur
5. Bapak MM. Hizbullah Sesunan, S.T., M.T. selaku Dosen Pembimbing skripsi saya yang telah bersedia meluangkan waktunya di sela-sela kesibukannya, tenaga, pikiran dan motivasi.
6. Bapak Dona Jhonnata, S.T., M.T. selaku Dosen Pembimbing 2 skripsi saya yang juga telah bersedia meluangkan waktunya, tenaga, pikiran di sela-sela kesibukannya.
7. Bapak Panji Kurniawan, S.T., M.Sc. selaku Dosen Penguji skripsi saya yang juga telah bersedia meluangkan waktunya, tenaga, pikiran di sela-sela kesibukannya

8. Teman-teman seperjuangan angkatan 15 yang telah banyak membantu dan memberikan dukungan serta saran.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih banyak terdapat kesalahan dan kekurangan. Untuk itu, penulis berharap saran dan kritik yang bersifat membangun demi kesempurnaan penulisan karya ilmiah di masa yang akan datang penulis harapkan. Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita.

Bandar Lampung, 18 Agustus 2022



Adithiya Darma Dzakwan
NPM. 1515012010

Daftar isi

ABSTRAK	ii
COVER DALAM.....	iv
LEMBAR PERSETUJUAN.....	v
LEMBAR PENGESAHAN	vi
PERNYATAAN	vii
MOTTO	viii
RIWAYAT HIDUP	ix
SANWACANA	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR TABEL	xxi
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	4
1.3. Tujuan Perancangan	4
1.4. Manfaat Penulisan	4
1.5. Batasan Perancangan.....	5
1.6. Sistematika Penulisan	5
1.6.1. BAB I Pendahuluan	5
1.6.2. BAB II Tinjauan Pustaka	5
1.6.3. BAB III Metode Penelitian	5
1.6.4. BAB IV Analisis Perancangan.....	5
1.6.5. BAB V Konsep Perancangan	6
1.6.6. BAB VI Penutup	6
1.7. Kerangka Pikir	7
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA.....	8
2.1. Tinjauan Objek Perancangan	8
2.1.1. Pengertian Galeri seni	8
2.1.2. Pengertian Seni Rupa	9
2.1.3. Macam-macam Galeri.....	9
2.1.4. Fungsi Galeri Seni.....	10
2.1.5. Fasilitas Kebutuhan Galeri.....	11

2.1.6. Lingkup Kegiatan Galeri.....	11
2.1.7. Syarat dan Prinsip Perancangan Galeri seni.....	12
2.1.8. Seni Rupa Di Bandar Lampung	23
2.2. Tinjauan Arsitektur Neo Vernakular.....	27
2.2.1. Definisi Arsitektur Neo Vernakular	27
2.2.2. Arsitektur Lampung	31
2.3. Studi Preseden.....	42
2.3.1. Studi Preseden Galeri Seni.....	42
2.3.2. Kesimpulan Studi Preseden Galeri seni	51
2.3.3. Studi Preseden Arsitektur Neo Vernakular	52
2.3.4. Kesimpulan Studi Preseden Neo Vernakular.....	60
BAB 3 METODE PERANCANGAN	62
3.1. Ide Perancangan	62
3.2. Pendekatan Perancangan	62
3.3. Titik berat Perancangan.....	63
3.4. Sumber Data.....	63
3.4.1. Data Primer	63
3.4.2. Data Sekunder	63
3.5. Metode Pengumpulan Data	63
3.5.1. Observasi.....	63
3.5.2. Dokumentasi	64
3.5.3. Studi Pustaka / Studi Literatur	64
3.6. Teknik Analisis Data.....	64
3.7. Metode Pengolahan Data	65
3.8. Kerangka Perancangan.....	68
BAB 4 ANALISIS PERANCANGAN	69
4.1. Analisis Spasial	69
4.1.1. Analisis Makro	69
4.1.2. Analisis Mezzo.....	70
4.1.3. Analisis Mikro.....	73
4.2. Analisis Fungsional	84
4.3. Analisis Pengguna	84
4.3.2. Analisis Jumlah Pengguna	86
4.3.3. Analisis Pola Kegiatan	87
4.3.4. Analisis Kegiatan Pelaku dan Kebutuhan Ruang.....	89
4.4. Program Ruang	93

4.4.1. Analisis Besaran Ruang	93
4.4.2. Kebutuhan Ruang Keseluruhan.....	98
4.4.3. Bubble Hubungan Ruang	99
BAB 5 KONSEP PERANCANGAN.....	101
5.1. Konsep dasar	101
5.2. Konsep perancangan tapak.....	101
5.2.1. Iklim	101
5.2.2. Sirkulasi dan aksesibilitas	102
5.2.3. Orientasi bangunan dan view	103
5.2.4. Polusi udara dan kebisingan.....	104
5.2.5. Utilitas dan drainase	105
5.2.6. Zoning	105
5.3. Konsep Perancangan Arsitektur	106
5.3.1. Konsep Gubahan masa.....	106
5.3.2. Konsep Fasad	107
5.4. Konsep Neo Vernakular	107
5.4.1. Zonasi	107
5.4.2. Bentuk dan tampilan Bangunan	108
5.4.3. Penerapan terhadap iklim tapak	109
5.4.4. Struktur dan Meterial bangunan.....	110
5.5. Konsep Universal Design.....	112
5.6. Konsep Sistem Struktur	112
5.7. Konsep Sistem Utilitas	113
5.7.1. Sistem Penyediaan Air Bersih.....	113
5.7.2. Sistem Pembuangan Air Kotor	113
5.7.3. Sistem Pembuangan Sampah	114
5.7.4. Sistem Elektrikal	115
5.7.5. Sistem Penghawaan.....	115
5.7.6. Sistem Keamanan.....	116
5.7.7. Sistem Proteksi Kebakaran	116
5.8. Hasil Perancangan	118
5.8.1. Site Plan	118
5.8.2. Denah	118
5.8.3. Potongan.....	120
5.8.4. Tampak.....	121
5.8.5. Penerapan Konsep	122

5.8.6. Interior.....	126
5.8.7. Eksterior	130
5.8.8. Perspektif	131
BAB 6 KESIMPULAN	132
6.1. Kesimpulan	132
6.2. Saran.....	132

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Ruang objek pameran kecil	13
Gambar 2. 2 Ruang objek pameran sedang.....	13
Gambar 2. 3 Ruang objek pameran sedang.....	14
Gambar 2. 4 Ruang objek pameran besar	14
Gambar 2. 5 Pencapaian Frontal	16
Gambar 2. 6 Konfigurasi jalur Linier.....	17
Gambar 2. 7 Teknik pencahayaan alami	21
Gambar 2. 8 Contoh pencahayaan buatan.....	21
Gambar 2. 9 Teknik pencahayaan buatan	22
Gambar 2. 10 Lokasi pagelaran seni rupa di Kota Bandar Lampung	24
Gambar 2. 11 Model rumah panggung empat persegi panjang	32
Gambar 2. 12 Model Rumah Pesagi	32
Gambar 2. 13 Atap pelana.....	33
Gambar 2. 14 Atap pelana biasa	33
Gambar 2. 15 Atap limas burung	33
Gambar 2. 16 Atap gicing	34
Gambar 2. 17 Ijan.....	34
Gambar 2. 18 Garang hadap.....	35
Gambar 2. 19 Pawon	36
Gambar 2. 20 Paguk.....	36
Gambar 2. 21 Andang-andang	37
Gambar 2. 22 Tighai	37
Gambar 2. 23 Culu langit.....	37
Gambar 2. 24 Bikkai	38
Gambar 2. 25 Kolom.....	38
Gambar 2. 26 Siger	38
Gambar 2. 27 Motif paku sugha.....	39
Gambar 2. 28 Motif tapis	39
Gambar 2. 29 Motif kain tampan	40

Gambar 2. 30 Bunga melugh	40
Gambar 2. 31 Kayu ara	41
Gambar 2. 32 Simbol payung	41
Gambar 2. 33 Simbol gajah Lampung	41
Gambar 2. 34 Polygon Gallery, Kanada	42
Gambar 2. 35 Interior Polygon Gallery	43
Gambar 2. 36 Ruang Pamer Polygon Gallery	43
Gambar 2. 37 Kaca dengan view mengarah ke Laut	44
Gambar 2. 38 Guggenheim Bilbao Museum, Spanyol	44
Gambar 2. 39 Interior Guggenheim Museum	45
Gambar 2. 40 Ruang pameran Guggenheim Museum.....	46
Gambar 2. 41 Eksterior Guggenheim Museum	46
Gambar 2. 42 Lekukan eksterior ubin titanium	47
Gambar 2. 43 Atrium Guggenheim Museum.....	48
Gambar 2. 44 Selasar Sunaryo Art Space	48
Gambar 2. 45 Interior Selasar Sunaryo	49
Gambar 2. 46 Ruang pameran Selasar Sunaryo	50
Gambar 2. 47 Amphiteater Selasar Sunaryo	50
Gambar 2. 48 Mapungubwe interpretation center.....	52
Gambar 2. 49 Mengadopsi konstruksi lokal	53
Gambar 2. 50 Penggunaan material batu paras dan ubin	53
Gambar 2. 51 Asakusa Tourist information center	54
Gambar 2. 52 Fasad ACTIC dari samping kanan, depan, dan kiri	55
Gambar 2. 53 Interior ACTIC dengan atensi tinggi terhadap detail	55
Gambar 2. 54 Suasana lantai satu bangunan	56
Gambar 2. 55 Suasana lantai mezanin	56
Gambar 2. 56 Auditorium di lantai enam.....	56
Gambar 2. 57 Kafe dan observation deck di lantai 8	57
Gambar 2. 58 Potongan bangunan: arsir hitam adalah lokasi utilitas	57
Gambar 2. 59 Sesat Agung Tubaba.....	58
Gambar 2. 60 Atap Sesat Agung Tubaba.....	59
Gambar 2. 61 Sesat Agung dan Masjid As-Shobur	59

Gambar 4. 1 Peta Provinsi Lampung	69
Gambar 4. 2 Peta Kota Bandar Lampung	70
Gambar 4. 3 Tautan Lingkungan	75
Gambar 4. 4 Ukuran Tapak.....	76
Gambar 4. 5 Sirkulasi Kendaraan	78
Gambar 4. 6 Area Kebisingan.....	79
Gambar 4. 7 Jaringan Utilitas	79
Gambar 4. 8 View dari dalam ke luar tapak.....	80
Gambar 4. 9 View dari luar ke dalam tapak.....	80
Gambar 4. 10 Saluran Drainase	81
Gambar 4. 11 Lintasan Matahari.....	82
Gambar 4. 12 Arah Angin.....	83
Gambar 4. 13 Pola kegiatan Pengunjung Umum	87
Gambar 4. 14 Pola Kegiatan Pengunjung Khusus	88
Gambar 4. 15 Pola Kegiatan Pengelola	88
Gambar 4. 16 Pola Kegiatan Seniman	89
Gambar 4. 17 Bubble hubungan ruang Makro.....	99
Gambar 4. 18 Bubble hubungan ruang Area Galeri.....	99
Gambar 4. 19 Bubble hubungan ruang area pengelola	100
Gambar 4. 20 Bubble hubungan ruang area servis	100
Gambar 5. 1 Konsep iklim.....	102
Gambar 5. 2 Konsep sirkulasi dan aksesibilitas.....	103
Gambar 5. 3 Konsep Orientasi bangunan	103
Gambar 5. 4 Konsep mengatasi kebisingan dan polusi udara.....	104
Gambar 5. 5 Konsep Utilitas dan Drainase.....	105
Gambar 5. 6 Konsep Zoning	106
Gambar 5. 7 Konsep Gubahan Massa	106
Gambar 5. 8 Nuwou sesat	110
Gambar 5. 9 Sistem penyediaan air bersih.....	113
Gambar 5. 10 Sistem pembuangan air kotor.....	113
Gambar 5. 11 Sistem pembuangan sampah	114
Gambar 5. 12 Sistem elektrikal.....	115

Gambar 5. 13 Sistem Penghawaan.....	115
Gambar 5. 14 Sistem Keamanan.....	116
Gambar 5. 15 Siteplan.....	118
Gambar 5. 16 Denah Lt. 1.....	118
Gambar 5. 17 Denah Lt. 2.....	119
Gambar 5. 18 Denah Lt. 3.....	119
Gambar 5. 19 Potongan A-A.....	120
Gambar 5. 20 Potongan B-B.....	120
Gambar 5. 21 Potongan C-C.....	120
Gambar 5. 22 Tampak Depan.....	121
Gambar 5. 23 Tampak Belakang.....	121
Gambar 5. 24 Tampak Samping Kanan.....	121
Gambar 5. 25 Tampak Samping Kiri.....	121
Gambar 5. 26 Zonasi.....	122
Gambar 5. 27 Pengimplementasian motif kapal Lampung pada site.....	123
Gambar 5. 28 Motif kapal Lampung pada plaza.....	123
Gambar 5. 29 Transformasi bentuk fasad.....	124
Gambar 5. 30.Transformasi bentuk atap.....	124
Gambar 5. 31 Penerapan atap bubungan.....	125
Gambar 5. 32 Penerapan motif pucuk rebung.....	125
Gambar 5. 33 Penerapan motif kapal Lampung.....	125
Gambar 5. 34 Penerapan motif paguk.....	126
Gambar 5. 35 Penerapan Siger pada bangunan.....	126
Gambar 5. 36 Interior Lobby Galeri.....	126
Gambar 5. 37 Interior ruang pameran besar.....	127
Gambar 5. 38 Interior ruang pameran sedang.....	127
Gambar 5. 39 Interior ruang Kepala galeri.....	127
Gambar 5. 40 Interior ruang pameran besar.....	128
Gambar 5. 41 Interior coffee shop.....	128
Gambar 5. 42 Interior workshop.....	128
Gambar 5. 43 Interior area toilet.....	129
Gambar 5. 44 Interior resto.....	129

Gambar 5. 45 Interior Lounge.....	129
Gambar 5. 46 Taman bermain anak	130
Gambar 5. 47 Area entrance kendaraan	130
Gambar 5. 48 Area parkir pengunjung.....	130
Gambar 5. 49 Area parkir bus	131
Gambar 5. 50 Bird eye view	131
Gambar 5. 51 Bird eye view fasad depan bangunan.....	131

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1. Sanggar Seni Rupa di Bandar Lampung	24
Tabel 2. 2 Pagelaran seni rupa di Bandar Lampung dalam 6 Tahun terakhir	26
Tabel 2. 3 Perbedaan arsitektur tradisional, vernacular, dan neo vernacular.....	29
Tabel 4. 1 Karakteristik pemilihan tapak.....	71
Tabel 4. 2 Alternatif lokasi tapak.....	72
Tabel 4. 3 Pembobotan Lokasi Tapak.....	73
Tabel 4. 4 Analisis SWOT	73
Tabel 4. 5 Regulasi Tapak Bangunan	77
Tabel 4. 6 Pembayangan	82
Tabel 4. 7 Iklim Kota Bandar Lampung	83
Tabel 4. 8 Analisis Jumlah Pengguna bangunan.....	87
Tabel 4. 9 Analisis Kebutuhan ruang.....	89
Tabel 4. 10 Analisis Besaran Ruang	93
Tabel 4. 11 Kebutuhan Ruang keseluruhan	98
Tabel 5. 1 Fasilitas Universal Design	112
Tabel 5. 2 Proteksi Kebakaran	117

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Indonesia memiliki keanekaragaman seni dan budaya yang berbeda pada tiap masing masing daerah (Sutardi, 2007), mulai dari ragam bahasa, alat musik, tari-tarian, hingga adat istiadat serta makna yang terkandung di dalamnya. Menurut (Adi, 2013), Seiring dengan melesatnya perkembangan baik dari segi gaya hidup maupun teknologi, kebudayaan asli Indonesia terlihat semakin ketinggalan zaman. Banyak dari warga Indonesia yang kurang, bahkan ada yang tidak peduli tentang budaya yang ada di Indonesia. Hal ini sangat berpengaruh terhadap nilai-nilai seni dan budaya pada generasi sebelumnya yang diwariskan secara turun temurun hingga sekarang.

Lampung merupakan Provinsi dengan berbagai macam kesenian, mulai dari seni rupa, tari-tarian, hingga musik tradisional yang beragam. Menurut (Mustofa, 2003) kesenian merupakan salah satu aset yang dapat mendukung dalam bidang perekonomian di suatu daerah. Seni rupa di Kota Bandar Lampung perlahan mulai mengalami perkembangan, ditandai dengan munculnya banyak seniman baru dari yang tua hingga yang muda. Seniman rupa kini terlihat mulai menunjukkan eksistensinya dalam mempercantik sudut-sudut Kota, misalnya dengan karya-karya seni rupa yang mereka tuangkan di bawah *flyover*, *café*, taman kota, maupun bangunan lainnya yang ada di Kota Bandar Lampung.

Bandar Lampung memiliki potensi yang cukup baik kedepannya dalam cabang seni rupa, melalui ini pula kelak dapat mengangkat nama baik Ibu kota di Provinsi Lampung. Bandar Lampung sendiri memiliki cukup banyak komunitas seni diantaranya: Lampung art and craft, Sketsa Lampung, Pelukis Lampung, Krupuk, Komunitas kuas Lampung, dan masih banyak lagi.

Komunitas-komunitas ini selalu aktif dalam kegiatan-kegiatan kesenian, mulai dari pameran, *workshop*, edukasi seni, serta banyak menggelar event-event kesenian di Bandar Lampung. Sebagai contoh dalam 6 tahun terakhir terdapat beberapa pagelaran seni yang telah terlaksana di Kota Bandar Lampung, Mulai dari tahun 2016, Dewan Kesenian Bandar Lampung mengadakan pameran lukisan dengan tema Jajan Lukisan yang digelar di Mall Boemi Kedaton. Kemudian pada tahun 2017, Pameran bertema Spirit Khua Jughai yang dilaksanakan di Taman Budaya. Di tahun yang sama *Exhibition* dan Lelang karya *Visual Art x Fashion* diselenggarakan di Gudang Rupa. Selanjutnya di tahun 2018 kembali digelar kembali pameran lukisan dengan tema Celah yang diselenggarakan di Taman budaya Lampung. Di tahun berikutnya, terdapat tiga pagelaran yang dilakukan dengan tiga lokasi yang berbeda. Hingga di tahun 2021 beberapa pameran kembali digelar seperti pameran seni rupa Suka Suka Seru Silaturahmi Seniman yang dilaksanakan di Dewan Kesenian Lampung dan pameran dengan tema Restart yang diselenggarakan di Taman Budaya Lampung. Pameran kesenian biasanya dilangsungkan di Taman budaya, pondok seni, dan Gudang rupa yang pada saat ini sudah ditinggalkan. Pameran yang ada ini terkesan biasa saja dengan fasilitas dan standar yang kurang memadai sehingga masyarakat kurang tertarik pada kesenian ini.

Pentingnya seni dan budaya pada tiap daerah dapat memberikan ciri khas dan karakteristik daerah tersebut. Dalam hal ini sangat dibutuhkan suatu wadah untuk mengakomodasi suatu seni dan budaya di Kota Bandar Lampung. Namun saat ini belum ada tempat memadai yang dapat mewadahi para seniman rupa untuk melakukan kegiatan-kegiatan pameran kesenian. Tempat itu adalah galeri seni yang mewadahi berbagai kegiatan seni rupa, mulai dari pameran, *workshop*, pelatihan, lelang, dan kegiatan edukasi lainnya. Dengan kondisi seperti itu, sudah seharusnya Kota Bandar Lampung memiliki wadah yang dapat mengakomodir berbagai kegiatan seni rupa yaitu galeri seni sebagai tempat yang dapat menghubungkan pelaku seni dengan masyarakat sehingga dapat lebih mengenal lebih dalam tentang karya seniman rupa di Kota Bandar Lampung.

Bangunan adalah sebuah kebudayaan seni yang terdiri dalam pengulangan dari jumlah tipe-tipe yang terbatas dan dalam penyesuaiannya terhadap iklim lokal, material dan adat istiadat (Krier, 1971). Dengan banyaknya fenomena perkembangan zaman, masyarakat perlahan mulai meninggalkan nilai-nilai lokal pada daerahnya, begitupun juga pada bangunan (Piutanti, 2015).

Bangunan publik di Kota Bandar Lampung saat ini mulai menuju kearah konsep modern. Dapat dilihat dari banyaknya bangunan baru yang mulai meninggalkan karakteristik lokalnya. Padahal di zaman ini seharusnya dapat dipadukan antara konsep modern dan nilai lokal Daerah agar tetap dapat melestarikan nilai-nilai budaya pada generasi yang akan datang. Konsep arsitektur Neo Vernakular dapat menjadi pendekatan yang dapat menjawab pertanyaan tersebut.

Dalam upaya pelestarian budaya Lampung, Pemerintah Provinsi Lampung telah mengatur aturan tentang bangunan publik agar tetap dapat mempertahankan karakteristik Lokalnya. Hal itu diatur dalam Peraturan Daerah Provinsi Lampung tahun 2014 tentang Arsitektur bangunan Gedung berornamen Lampung. Pendekatan Arsitektur *Neo-Vernacular* akan digunakan dalam perancangan galeri seni ini. *Neo-Vernacular* merupakan konsep yang mengangkat unsur sosial budaya, sejarah dan kearifan lokal dari suatu daerah yang dipadukan dengan unsur modern. Tantangan yang harus dihadapi dalam perancangan ialah bagaimana bangunan ini dapat mengantarkan desain bangunan yang iconic sekaligus menjadi pencerminan budaya Lampung sesuai dengan Peraturan Daerah Provinsi Lampung.

Galeri seni dengan pendekatan arsitektur *Neo-vernacular* di Kota Bandar Lampung dibuat agar dapat menaungi para seniman dan penikmat seni serta masyarakat yang ingin membuat, memamerkan, ataupun menikmati karya-karya yang dibuat sebagai upaya dalam melestarikan dan mengembangkan seni dan budaya di Daerah Lampung dan juga sebagai cara untuk memperkokoh jati diri masyarakat Lampung. Selain itu juga sebagai cara untuk memperkenalkan budaya Lampung kepada orang asing melalui bagian bangunannya yang terdapat unsur Modern namun tidak melupakan aspek sosial dan budaya pada Daerah Lampung itu sendiri.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan kondisi pada latar belakang tersebut, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana merancang Galeri Seni yang sesuai dengan standar dan representatif di Kota Bandar Lampung
2. Apasaja prinsip Neo Vernakular yang diterapkan pada perancangan Galeri Seni?
3. Bagaimana penerapan design dengan pendekatan Neo Vernakular dapat mewujudkan fungsi dan tujuan dibangunnya galeri seni di Kota Bandar Lampung?

1.3. Tujuan Perancangan

Tujuan dilakukannya penelitian ini berdasarkan latar belakang tersebut adalah sebagai berikut:

1. Menyediakan fasilitas galeri seni untuk mewadahi kegiatan para perupa di Kota Bandar Lampung.
2. Mewujudkan bangunan galeri seni agar tetap mempertahankan karakteristik lokalnya dengan pendekatan Neo Vernakular.

1.4. Manfaat Penulisan

Adapun manfaat yang diperoleh melalui penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Bagi penulis, penelitian ini dapat memberikan wawasan mengenai penerapan pendekatan neo vernacular pada bangunan galeri seni.
2. Bagi pembaca, dapat memberikan gambaran mengenai bangunan galeri seni dengan pendekatan neo vernacular.
3. Bagi masyarakat, dapat memberikan edukasi dan informasi tentang manfaat serta perkembangan seni rupa.
4. Hasil penelitian ini dapat menjadi sumber referensi dalam pengembangan penelitian lebih lanjut mengenai bangunan galeri seni dengan menerapkan arsitektur neo vernacular.

1.5. Batasan Perancangan

Batasan yang diambil dalam perancangan arsitektur berupa bangunan Galeri seni yang berada di Kota Bandar Lampung yang memiliki fungsi utama sebagai fasilitas publik untuk workshop, pajang karya, dan aktivitas Bersama untuk masyarakat.

Pendekatan perancangan yang digunakan adalah Neo Vernakular yang berupa penerapan elemen-elemen arsitektur Lampung yang sudah ada, baik bentuk, konstruksi, konsep, filosofi, dan tata ruang yang kemudian mengalami pembaruan menjadi lebih modern, tanpa menghilangkan nilai nilai lokal yang ada.

1.6. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan dalam penyusunan ini antara lain sebagai berikut:

1.6.1. BAB I Pendahuluan

Menguraikan tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, batasan pembahasan, sistematika penulisan dan kerangka pikir.

1.6.2. BAB II Tinjauan Pustaka

Menguraikan pembahasan tentang galeri seni, pengertian, manfaat dan fungsi galeri seni, elemen-elemen arsitektur, pendekatan Arsitektur *Neo-vernacular* serta studi preseden.

1.6.3. BAB III Metode Penelitian

Menjelaskan tentang metode pengumpulan data dan metode perancangan yang digunakan dalam merancang galeri seni.

1.6.4. BAB IV Analisis Perancangan

Menjelaskan tentang analisis yang dilakukan untuk merancang bangunan galeri seni berupa analisis mikro, kontekstual tapak, aspek fungsional & aktivitas, dan spasial.

1.6.5. BAB V Konsep Perancangan

Menguraikan tentang konsep perancangan tapak, perancangan arsitektur, dan utilitas.

1.6.6. BAB VI Penutup

Menguraikan tentang kesimpulan dan saran setelah melakukan perancangan bangunan galeri seni dengan pendekatan Arsitektur *Neo-vernacular*.

1.7. Kerangka Pikir

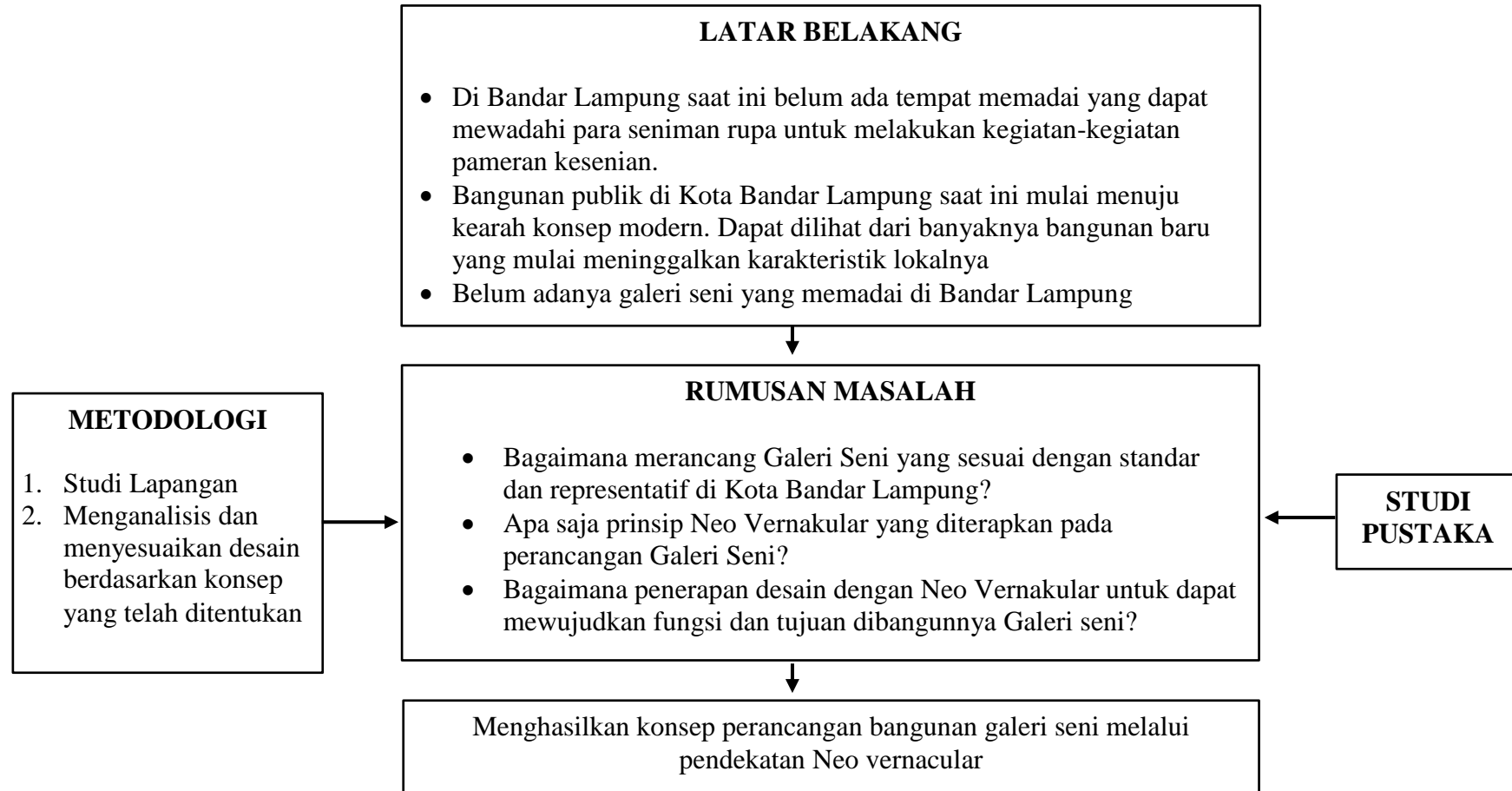


Diagram 1. 1 Kerangka pikir penulis

Sumber: Olah Pikir penulis

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Tinjauan Objek Perancangan

2.1.1. Pengertian Galeri seni

Definisi galeri seni menurut beberapa ahli diantaranya:

1. Menurut (Departemen Pendidikan Nasional, 2003). Galeri seni merupakan tempat atau selasar bagi seseorang ataupun kelompok seniman untuk memamerkan karya seni dua dimensi ataupun tiga dimensi. Dapat juga diartikan dengan ruang atau Gedung yang diperuntukkan sebagai tempat untuk memamerkan karya atau benda-benda seni.
2. Menurut (Yahya, 1989), Galeri seni adalah suatu tempat untuk memajang karya seni atau benda-benda seni dan kebudayaan lainnya yang diseleksi oleh team atau seorang ahli yang memiliki kualitas.
3. Menurut (Surosa, 1971). Galeri seni adalah suatu ruang atau bangunan sebagai tempat untuk seniman dan masyarakat melakukan kontak yang dipergunakan sebagai wadah kegiatan kerja visualisasi ungkapan daya cipta manusia.

Dari definisi galeri seni diatas dapat diambil kesimpulan bahwa galeri seni adalah sebuah tempat untuk para seniman untuk memajang karya-karya seni yang kemudian akan di seleksi oleh tim ahli dan juga sebagai wadah interaksi antara seniman, penikmat seni, maupun masyarakat untuk berinteraksi dalam kegiatan kesenian.

Galeri merupakan tempat para seniman untuk memamerkan karya-karyanya sehingga nantinya akan dijual ataupun dibeli oleh para penikmat seni. Berbeda dengan museum seni yang merupakan tempat atau wadah untuk memamerkan koleksi benda-benda yang memiliki nilai

sejarah yang langka sebagai warisan budaya, sehingga tidak dapat diperjual belikan.

2.1.2. Pengertian Seni Rupa

Seni rupa merupakan salah satu cabang seni yang membentuk karya seni dan bisa ditangkap dengan penglihatan serta dapat dirasakan dengan Indra rabaan. Konsep dari seni rupa yang dihasilkan merupakan olahan dari konsep garis, titik, bidang, bentuk, warna, tekstur, volume, dan pencahayaan. Dapat disimpulkan bahwa keindahan dalam karya seni rupa menekankan pada kekuatan visual.

Berdasarkan fungsinya, seni rupa dapat dibagi menjadi dua bagian yaitu, seni rupa murni dan seni rupa terapan. Seni rupa murni merupakan karya seni rupa dua dimensi, contohnya lukisan, mural, kaligrafi, dan lain-lain. Sedangkan seni rupa terapan merupakan seni rupa tiga dimensi, contohnya patung, dan seni tekstil.

2.1.3. Macam-macam Galeri

A. Galeri berdasarkan tempat penyelenggaraan

Menurut Swastika poppy sari (2011) Galeri berdasarkan tempat penyelenggaraan dibagi menjadi dua bagian yaitu:

- *Traditional Art Gallery*

Merupakan pameran yang diselenggarakan pada lorong-lorong atau selasar-selasar yang panjang. Walaupun dengan bentuk yang tradisional, karya-karya yang dipajang bukan hanya berasal dari karya-karya lama atau kuno.

- *Modern Art Gallery*

Merupakan galeri yang diselenggarakan pada kompleks bangunan, biasanya terdiri dari beberapa ruang pameran. Karya-karya perupa yang dipajang pada galeri ini biasanya merupakan karya seni modern dan kontemporer

B. Galeri berdasarkan Sifat Kepemilikan

Galeri berdasarkan sifat kepemilikannya dibagi menjadi 3, yaitu:

- *Private art Gallery*
Yaitu galeri yang dimiliki oleh perseorangan/pribadi ataupun kelompok
- *Public Art Gallery*
Yaitu galeri yang dimiliki oleh pemerintah dan terbuka untuk kalangan umum
- Kombinasi antara *Public Art Gallery* dan *Private Art Gallery*

C. Galeri berdasarkan Karya yang dipamerkan

Galeri berdasarkan karya yang dipamerkan dibagi menjadi empat bagian, yaitu:

- *Art Gallery of Primitive*
Merupakan galeri yang menyelenggarakan kegiatan dan aktivitas seni Primitif
- *Art Gallery of Classical Arts*
Merupakan galeri yang menyelenggarakan kegiatan dan aktivitas di bidang seni Klasik
- *Art Gallery of Modern Arts*
Merupakan galeri yang menyelenggarakan kegiatan dan aktivitas di bidang seni Modern
- Gabungan dari ketiganya
Merupakan galeri yang menyelenggarakan kegiatan dan aktivitas di bidang seni Primitif, Klasik, dan Modern.

2.1.4. Fungsi Galeri Seni.

Galeri seni memiliki fungsi utama sebagai tempat interaksi dan komunikasi antara para seniman yang membuat karya dengan para penikmat seni baik para kolektor maupun masyarakat untuk menilai serta mengapresiasi karya-karya yang akan dipamerkan. Galeri seni memiliki beberapa fungsi diantaranya:

1. Sarana pajang karya, artinya memiliki fungsi untuk memajang karya seni dari seorang seniman atau kelompok sehingga bisa dinikmati oleh para penikmat seni maupun masyarakat.
2. Ruang ekonomi, artinya sebagai sarana dalam mempromosikan jual beli karya seni pada masyarakat umum
3. Sarana edukasi, dapat diwujudkan dalam bentuk seminar, penelitian, dan diskusi untuk mengetahui, memahami serta memelihara karya-karya seni.
4. Sarana sosial, merupakan jembatan penghubung untuk mempertemukan masyarakat dari berbagai kalangan untuk saling berinteraksi memperbincangkan berbagai hal.
5. Sarana ekspresi, merupakan tempat untuk menampung berbagai ekspresi masyarakat selain pemikiran dan kegelisahan seniman itu sendiri.
6. Sarana Rekreasi, merupakan tempat masyarakat untuk penyegaran kembali baik rohani maupun jasmani.

2.1.5. Fasilitas Kebutuhan Galeri

Dalam menunjang kegiatan pada galeri seni, dibutuhkan fasilitas-fasilitas yang memadai dan memenuhi kebutuhan ruang pada galeri. Fasilitas yang dibutuhkan untuk Galeri seni yaitu:

1. Tempat pameran karya seni (*exhibition Room*)
2. Tempat membuat karya seni (*workshop*)
3. Tempat mengumpulkan karya seni (*stock Room*)
4. Tempat untuk memelihara karya seni (*restoration room*)
5. Tempat promosi karya seni sebagai pembelian karya (*auction room*)
6. Tempat berkumpul.

2.1.6. Lingkup Kegiatan Galeri

Kegiatan utama yang dilakukan pada galeri seni ialah pameran karya-karya yang telah dibuat oleh para seniman yang kemudian

diapresiasi oleh para penikmat seni serta masyarakat yang datang. Kegiatan pagelaran seni dapat dibagi ke dalam dua jenis pameran, yaitu:

1. Pameran Tunggal, berupa pameran yang menampilkan suatu karya yang sejenis oleh seorang seniman saja.
2. Pameran Bersama, berupa pameran yang menampilkan berbagai macam jenis karya dengan beragam seniman.

Dalam pagelaran kegiatan seni dalam sebuah galeri juga dapat dibedakan menjadi dua jenis, Yaitu:

1. Pameran jangka pendek, merupakan pameran yang berlangsung sementara dan kurang dari satu minggu.
2. Pameran jangka Panjang, merupakan pameran yang dapat berlangsung sampai dengan berbulan-bulan dan disebut juga pameran tetap.

Selama pelaksanaan kegiatan ini berlangsung, pengguna galeri seni ataupun pelaku aktivitas dapat digolongkan menjadi 3 bagian, yaitu:

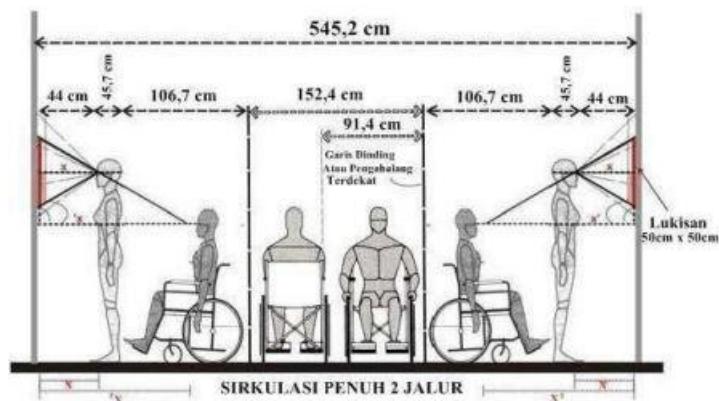
1. Seniman, merupakan orang yang membuat, memproduksi karya seni yang dipamerkan pada galeri seni.
2. Kurator, merupakan petugas yang memberikan arahan, penjelasan, serta mempraktekkan secara langsung berkaitan dengan kegiatan karya seni di dalam sebuah workshop.
3. Pengunjung, merupakan orang-orang dari berbagai kalangan yang datang ke galeri untuk sekedar melihat-lihat, berinteraksi, berkreasi, belajar, mencari informasi hingga mengapresiasi karya-karya seni yang dipertunjukkan tanpa ada batasan pada kelompok tertentu.

2.1.7. Syarat dan Prinsip Perancangan Galeri seni

Pada sebuah galeri, ruang pamer (*exhibition room*) merupakan jantung dari bangunan tersebut dan diperlukan perhatian khusus dalam merancang ruang tersebut. Ruang tersebut harus fleksibel dan efisien terhadap berbagai perubahan tata ruang menyesuaikan kegiatan pameran yang diadakan.

Dalam buku Data Arsitek jilid II, 2002 dijelaskan oleh Ernst Neufert mengenai standar luas objek pameran. Suatu pameran yang baik harus dapat dilihat oleh publik tanpa ada rasa lelah. Ada beberapa tipe ruang objek pameran, diantaranya:

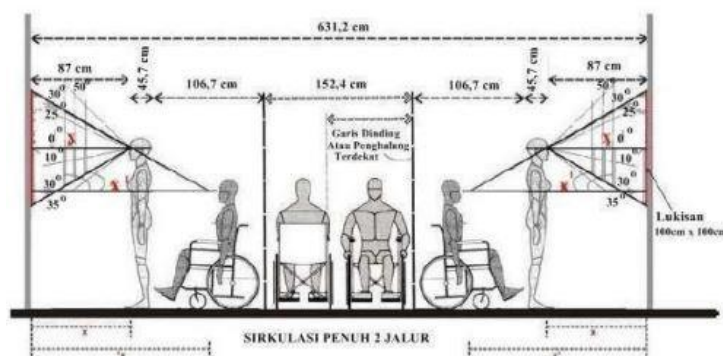
a. Ruang objek pameran ukuran kecil (50x50cm)



Gambar 2. 1 Ruang objek pameran kecil
Sumber: Data Arsitek jilid II, 1991

Untuk objek pameran ukuran kecil (50x50cm), jarak ukuran yang ideal saat pengunjung mengamati objek yaitu 44cm saat berdiri, sedangkan untuk orang yang mengamati dengan kursi roda jarak yang idealnya yaitu 196,4cm dengan sudut kemiringan 27°-54°, dengan sirkulasi penuh 2 jalur berukuran 545,2cm.

b. Ruang objek pameran ukuran sedang (100x100cm)

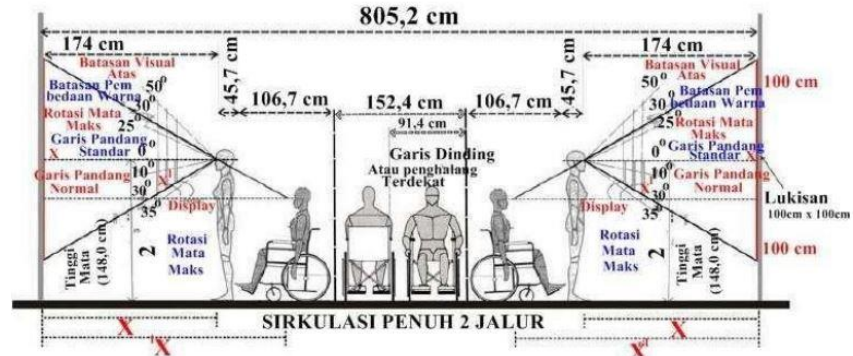


Gambar 2. 2 Ruang objek pameran sedang
Sumber: Data Arsitek jilid II, 1991

Untuk objek pameran ukuran sedang (100x100cm), jarak ukuran yang ideal saat pengunjung mengamati objek yaitu 87cm saat berdiri,

sedangkan untuk orang yang mengamati dengan kursi roda jarak yang idealnya yaitu 239,4cm dengan sudut kemiringan 27° - 54° , dengan sirkulasi penuh 2 jalur berukuran 631,2cm.

c. Ruang objek pameran ukuran sedang (200x200cm)

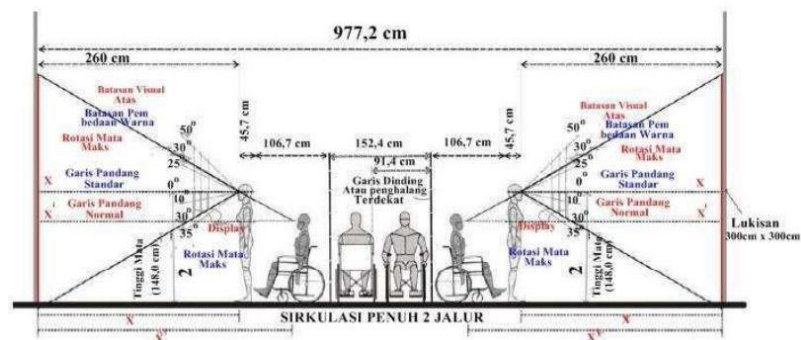


Gambar 2. 3 Ruang objek pameran ukuran sedang

Sumber: Data Arsitek Jilid II, 1991

Untuk objek pameran ukuran sedang (200x200cm), jarak ukuran yang ideal saat pengunjung mengamati objek yaitu 174cm saat berdiri, sedangkan untuk orang yang mengamati dengan kursi roda jarak yang idealnya yaitu 326,4cm dengan sudut kemiringan 27° - 54° , dengan sirkulasi penuh 2 jalur berukuran 805,2cm.

d. Ruang objek pameran ukuran besar (300x300cm)



Gambar 2. 4 Ruang objek pameran besar

Sumber: Data Arsitek Jilid II, 1991

Untuk objek pameran ukuran besar (300x300cm), jarak ukuran yang ideal saat pengunjung mengamati objek yaitu 260cm saat berdiri, sedangkan untuk orang yang mengamati dengan kursi roda jarak

yang idealnya yaitu 412,4cm dengan sudut kemiringan 27° - 54° , dengan sirkulasi penuh 2 jalur berukuran 977,2cm.

Penyusunan setiap kelompok lukisan dalam satu dinding menyebabkan dinding terasa sempit. Bagian dinding dalam perbandingan bidang dasar (luas dinding lebih besar dibanding luas lantai) yang merupakan hal utama untuk lukisan-lukisan karena besarnya luasan ruang tergantung dari besarnya lukisan yang dipamerkan. Sudut pandang normal adalah 27° - 54° , menyesuaikan terhadap lukisan yang diberi cahaya pada jarak 10m.

Persyaratan umum lainnya yang harus dipenuhi dalam galeri seni yaitu:

- a. Pencahayaan ruang yang memadai.
- b. Penghawaan yang baik dan kondisi ruang yang stabil.
- c. Karya yang dipajang dapat dilihat dengan mudah dan dibuat semenarik mungkin.

Terdapat beberapa prinsip perancangan pada galeri seni yang perlu diperhatikan dengan baik. Prinsip-prinsip tersebut yaitu:

1. Elemen Interior

Ruang dalam atau interior pada sebuah galeri memegang peran signifikan terhadap keberlangsungan kegiatan yang membutuhkan penanganan khusus dalam perancangannya. Dimensi luas ruang pameran harus diperhitungkan sesuai kebutuhan dengan kondisi visual ruang yang juga harus bersih dan tertata. Aspek elemen interior lain yang perlu diperhatikan yaitu lantai, langit-langit, dinding, pintu, dan jendela. Lantai yang merupakan bidang horizontal pembentuk ruang dapat menciptakan kesan yang menarik melalui permainan level elevasi lantai. Lantai juga dapat menciptakan kesatuan antara ruang dan visual pada galeri. Sedangkan langit-langit berfungsi untuk meletakkan komponen pencahayaan pada ruang dan display. Bentuk langit-langit juga mempengaruhi ketika menginstal peralatan yang

digantung. Tinggi langit-langit yang dibutuhkan untuk fleksibilitas kegiatan pameran yaitu 6 meter dari lantai. Dinding pada galeri berfungsi sebagai pembatas ruang sekaligus tempat untuk meletakkan display pameran. Tinggi minimum dinding galeri untuk display pada umumnya adalah 3,7 meter dari lantai. Pada ruang pamer juga terdapat dinding temporer atau skesel dengan pembagian luas minimal 12-15 meter. Dinding temporer ini digunakan untuk memaksimalkan penggunaan ruang dan efisiensi.

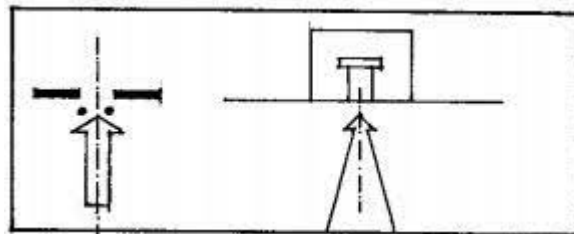
2. Sirkulasi

Pengaturan alur dan sirkulasi pergerakan pada ruang pameran memberikan jarak yang sesuai antara objek yang dipajang dengan pengunjung yang menikmatinya. Terdapat beberapa tipe pengaturan sirkulasi yang dapat digunakan pada suatu ruangan yaitu ring circulation, linear bercabang, sequential circulation, dan random circulation.

Untuk menciptakan alur sirkulasi ruang yang baik, terdapat beberapa aspek yang diperhatikan, yaitu pencapaian, konfigurasi jalur, hubungan jalur dan ruang, dan bentuk ruang sirkulasi.

- Pencapaian

Pencapaian adalah jalur yang ditempuh untuk menuju bangunan. Pencapaian dapat diartikan pandangan dari jauh. Menurut (D.K.Ching, 2008) jenis-jenis pencapaian ada tiga yaitu : pencapaian langsung (frontal), pencapaian tidak langsung, dan pencapaian memutar (spiral).

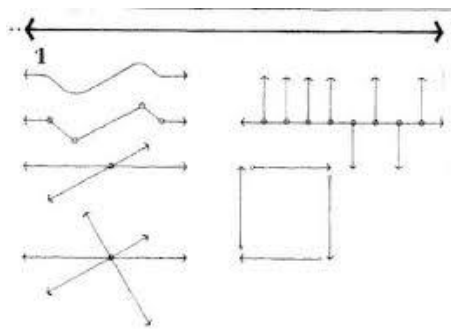


Gambar 2. 5 Pencapaian Frontal
Sumber: D.K. Ching

Dari macam-macam pencapaian tersebut, galeri yang akan dirancang nantinya akan menggunakan Pencapaian Langsung (frontal) merupakan pencapaian secara langsung mengarah ke pintu masuk sebuah bangunan melalui sebuah jalur lurus dan aksial yang bertujuan untuk memudahkan pengunjung dalam mencapai bangunan serta memudahkan untuk aksesibilitas.

- Konfigurasi jalur

Konfigurasi jalur adalah urutan pergerakan sampai pada titik pencapaian akhir. Sifat konfigurasi sebuah jalur mempengaruhi dan juga dipengaruhi oleh pola-pola organisasi ruang yang dihubungkannya. Menurut (D.K.Ching, 2008) jenis-jenis konfigurasi jalur ada enam, yaitu : Linier, Radial, Spiral, Grid, Jaringan dan Komposit.



Gambar 2. 6 Konfigurasi jalur Linier

Sumber: D. K. Ching

Dari macam-macam konfigurasi jalur tersebut yang cocok dan akan diterapkan pada rancangan galeri adalah Konfigurasi Jalur Linier, merupakan jalan lurus yang dapat menjadi elemen pengatur utama bagi serangkaian ruang yang bertujuan untuk memudahkan pengunjung galeri dalam menikmati karya-karya yang akan dipamerkan tahap demi tahap sesuai alur dan semua pameran karya diharapkan dapat dinikmati oleh pengunjung galeri.

- Hubungan jalur ruang

Jalur dapat dikaitkan dengan ruang-ruang yang dihubungkannya. Menurut (D.K.Ching, 2008) jenis-jenis hubungan jalur ruang

dibedakan menjadi tiga, yaitu: melewati ruang, menembus ruang, dan menghilang dalam ruang. Dari macam-macam hubungan jalur ruang tersebut yang cocok dan akan diterapkan pada rancangan galeri adalah: (a) melewati ruang dan (b) menembus ruang, yang nantinya akan disesuaikan lagi dengan jenis karya yang di pameran agar ruang-ruang yang di lewati menimbulkan kesan atraktif dan terkesan tidak monoton.

- Bentuk ruang sirkulasi

Bentuk dan skala ruang sirkulasi sebaiknya mengakomodir pergerakan manusia tengah berjalan-jalan santai, berhenti sejenak, beristirahat, atau menikmati pemandangan di sepanjang jalur. Menurut D. K. Ching terdapat tiga macam bentuk ruang sirkulasi yaitu: tertutup, terbuka pada satu sisi, dan terbuka pada kedua sisinya. Dari macam-macam hubungan jalur ruang tersebut yang cocok dan akan diterapkan pada rancangan galeri adalah: (a) terbuka pada satu sisi, dan (b) terbuka pada kedua sisi. Pemilihan kedua bentuk ruang sirkulasi tersebut disesuaikan dengan konsep galeri yang akan dirancang dengan memaksimalkan pencahayaan alami sebagai penerangan pada ruang galeri. Sehingga bentuk ruang sirkulasi yang cocok diterapkan yaitu terbuka pada satu sisi dan kedua sisinya agar cahaya matahari secara maksimal dapat menerangi ruang-ruang galeri serta agar menimbulkan kesan lapang dan lega pada ruang-ruang dalam galeri.

Ruang harus dapat mewadahi pola pergerakan pengunjung di dalam galeri seperti berkeliling, berhenti sejenak menikmati hal yang menariknya, dan beristirahat.

3. Penataan Display

Penataan display pada galeri berkaitan dengan pengaturan jarak antara display dengan pengunjung, jumlah display yang akan dipamerkan, dan pengelompokan display berdasarkan konsep yang

ditentukan ketika pameran. Hal tersebut akan berpengaruh pada kenyamanan pengunjung untuk menikmati karya yang disajikan dan penciptaan suasana pameran. Dalam hal penataan karya seni pada galeri, terdapat tiga cara untuk mempresentasikan karya tersebut, yaitu:

- *In Show Case*

Karya koleksi ditempatkan di dalam wadah atau kotak yang transparan untuk melindungi karya terutama yang berdimensi kecil sekaligus menekankan atau memperjelas karya tersebut.

- *Free standing on the floor or plinth or supports*

Menggunakan panggung atau meninggikan lantai sebagai pembatas. Biasa digunakan pada karya berdimensi besar seperti patung, karya instalasi, dan lain sebagainya.

- *On wall or panels*

Karya diletakkan pada dinding galeri atau pada partisi. Biasanya digunakan pada karya dua dimensi seperti karya lukis.

Pada penataan ruang pameran galeri seni, terdapat dua tipikal ruang yang biasa digunakan, yaitu:

- *Random Typical Large Gallery*

Biasa ditemukan pada galeri non klasik dan kontemporer dengan ruang galeri yang asimetris. Ruang dibuat berjarak atau dipisahkan menggunakan lorong dan pintu dengan karya seni yang diletakkan secara acak.

- *Large Space with an Introduction Gallery*

Ruang pameran dibagi-bagi untuk memperjelas karya apa saja yang dipamerkan pada ruangan tersebut dan dimulai dengan ruang pameran utama yang memperkenalkan karya apa saja yang dipamerkan di dalamnya.

Untuk karya-karya seni yang dipajang biasanya menggunakan *Vitrine*, *Vitrine* merupakan salah satu almari untuk menata dan memamerkan benda-benda seni. Bentuk *Vitrine* harus sesuai dengan

bentuk ruangan yang akan ditempati. Menurut penempatannya *Vitrine* dibagi menjadi:

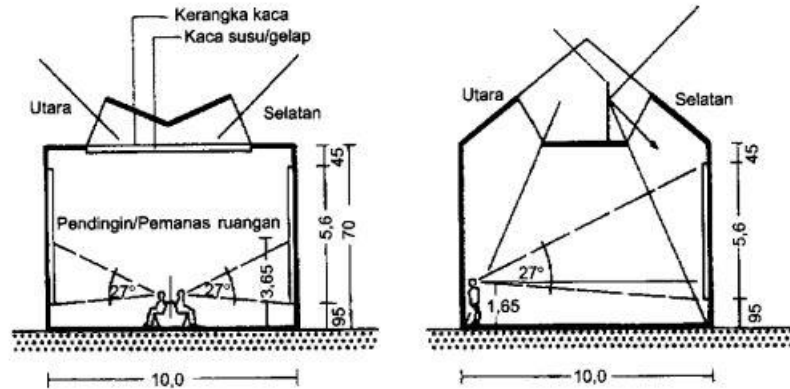
- *Vitrine Dinding*
Diletakkan berhimpit dengan dinding. Benda koleksi dapat dilihat dari samping dan depan
- *Vitrine Tengah*
Diletakkan ditengah dan tidak berhimpit dengan dinding. Benda koleksi harus terlihat dari berbagai arah sehingga keempat sisinya terbuat dari kaca.
- *Vitrine Sudut*
Diletakkan di sudut ruangan yang hanya dapat dilihat dari satu arah saja, yaitu dari sisi depan.
- *Vitrine Lantai*
Diletakkan menempel pada lantai dan terletak dibawah pandangan mata
- *Vitrine Tiang*
Diletakkan disekitar tiang, sama seperti vitrine tengah karena dapat dilihat dari segala arah.

4. Pencahayaan

Pencahayaan pada galeri memegang peran yang sangat penting. Sistem pencahayaan ruang pameran harus memenuhi fungsi untuk menerangi interior ruang pameran dengan pencahayaan yang dapat melihat jelas objek yang akan dipamerkan. (Neufert, 1991) Secara visual, pencahayaan dapat menonjolkan dan memperkuat daya Tarik serta mendukung efek yang lebih dramatis pada karya seni yang dipamerkan. Selain itu pencahayaan juga berfungsi untuk meningkatkan kesan dari tema dan konsep yang diusung pada ruang pameran. Jenis pencahayaan berdasarkan sumber dan kegunaannya dibagi menjadi dua, yaitu:

- Pencahayaan alami

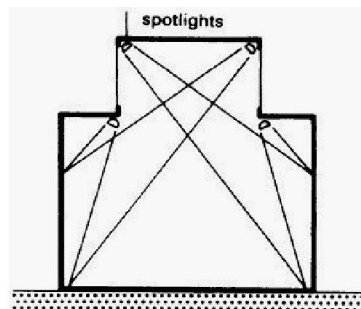
Penggunaan cahaya dari sumber alami yaitu matahari yang dimanfaatkan untuk menerangi ruangan melalui bukaan bangunan, seperti jendela, skylight, atau ventilasi.



Gambar 2. 7 Teknik pencahayaan alami
Sumber: *Time Saver Standard*

- Pencahayaan buatan

Menggunakan cahaya buatan (non alami) yang biasa dihasilkan dari sumber listrik. Cahaya ini digunakan ketika cahaya alami tidak dapat mencukupi kebutuhan cahaya, untuk menerangi karya seni, dan untuk menghadirkan suasana atau konsep tertentu.

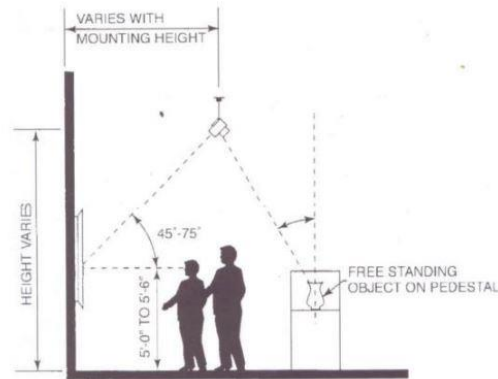


Gambar 2. 8 Contoh pencahayaan buatan
Sumber: *Data Arsitek jilid II, 1991*

Dalam penggunaan cahaya buatan, terdapat beberapa syarat yang sebisa mungkin dipenuhi, yaitu:

- Intensitas cahaya mencukupi kebutuhan sesuai jenis kegiatannya.
- Meminimalisir pertambahan suhu udara pada ruangan.

- c. Intensitas pencahayaan yang digunakan tetap stabil dan menyebar secara merata, tidak berkedip, menyilaukan, dan berbayang.



Gambar 2. 9 Teknik pencahayaan buatan
 Sumber: *Time Saver Standard*

Hal-hal yang harus diperhatikan dalam penataan lampu pada galeri seni, antara lain:

- Pencahayaan fokus pada objek yang dipamerkan, kecuali pada kondisi tertentu dimana cahaya difokuskan ke lantai atau dinding.
- Untuk menonjolkan karya seni secara efektif disertai bayangan yang alami, sudut kemiringan cahaya diatur pada 30-45°.
- Penggunaan cahaya menyilang dari dua sisi yang berlawanan, untuk menonjolkan objek dan bayangan tiga dimensi dari objek.
- Pencahayaan tidak menyilaukan mata pengunjung galeri. Paparan cahaya juga memiliki dampak negatif terhadap karya seni yang dipamerkan. Kerusakan pada karya seni diakibatkan oleh cahaya matahari dan cahaya buatan. Cahaya yang mengandung sinar ultraviolet, infrared, dan cahaya tampak dapat menyebabkan kerusakan pada karya seni melalui reaksi kimia dan efek panas yang membakar. Proses kerusakan tersebut berjalan lambat, dan dipengaruhi beberapa faktor, yaitu:

- Intensitas cahaya yang menerangi karya seni/lukisan.
- Durasi penyinaran cahaya pada karya seni.
- Sensitivitas material karya seni terhadap cahaya/radiasi panas.

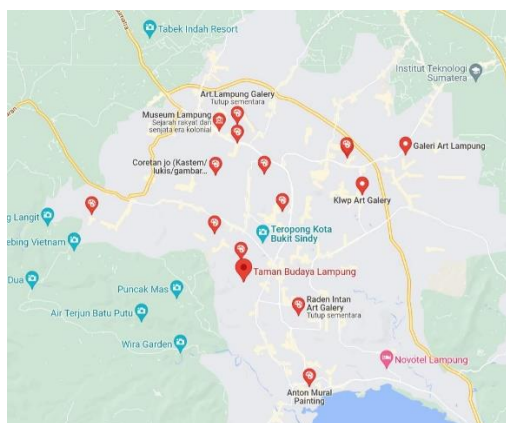
5. Temperatur, Penghawaan, dan Kelembaman

Salah satu elemen yang dapat menciptakan kenyamanan pada ruang adalah sistem penghawaannya. Penghawaan ruang bertujuan untuk menciptakan kenyamanan thermal pengunjung dan pengguna galeri. Rata-rata temperatur yang nyaman bagi manusia yaitu 23°C. Temperatur ruang juga berpengaruh terhadap karya seni. Temperatur yang ideal bagi karya seni yaitu sekitar 20°C-21°C. Hal-hal yang mempengaruhi kenyamanan thermal pada ruangan yaitu bukaan pada bangunan, letak geografis, lingkungan sekitar, luas ruangan, dan jumlah manusia yang memenuhi ruang tersebut. Kenyamanan thermal secara alami dapat dicapai melalui pemilihan material dan bukaan pada bangunan. Selain itu, penggunaan air conditioner dan kipas angin dapat membantu mencapai kenyamanan thermal melalui rekayasa lingkungan. Kelembaban udara juga perlu diperhatikan dengan baik. Perubahan kecil pada RH akan berdampak terhadap karya seni yang sangat sensitif. Pada ruang pameran, kelembaban udara dijaga agar tetap konstan sesuai RH level pertahun yang direkomendasikan, yaitu 50%. Kelembaban yang cukup tinggi akan berdampak negatif pada karya seni, dimana jamur dapat tumbuh, memudarkan warna, karat, dll. Penggunaan dehumidifier dan humidifier membantu mengurangi dan menambah kelembapan agar sesuai dengan kebutuhan.

2.1.8. Seni Rupa Di Bandar Lampung

Menurut kepala bidang kebudayaan, Kota Bandar Lampung, Mastita, SE., MM., Perkembangan seni rupa di Bandar Lampung mengalami peningkatan di tiap tahunnya. Dapat dilihat dari banyaknya

karya karya seni rupa di ruang ruang publik, seperti keterlibatan seniman dalam menghias Taman Kota, dekorasi ruang café-café, dan juga flyover maupun underpass di kota Bandar Lampung. Seni rupa yang ada di Kota Bandar Lampung mencakup mulai dari seni Lukis, grafis, doodle art, mural, street art, patung dan lain sebagainya. Mulai dari seniman lokal, hingga seniman yang sudah memamerkan karyanya hingga ke mancanegara pun ada. Ari Susiwa Manangisi, Andrian Sangadji, Atuk, Bambang, Abidin, Bambang SBY, Thamrin Effendi, Djunaidie KA, Bachtiar Basri, Salvator Yen Djoenaidi, Kuatno, Wiradi, Sutanto, Nadia ajeng ayu setiawan, Angga wahyu, merupakan contoh dari beberapa seniman rupa yang eksis di Bandar Lampung.



Gambar 2. 10 Lokasi pagelaran seni rupa di Kota Bandar Lampung
Sumber: Google Maps

Beragam komunitas, sanggar, studio, dan juga kumpulan mahasiswa seni rupa juga turut menghidupkan kegiatan seni rupa di Kota Bandar Lampung.

Tabel 2. 1. Sanggar Seni Rupa di Bandar Lampung

No	Nama Sanggar	Jenis Sanggar	Pimpinan	Alamat
1	Sakai Sembayan	Kerajinan Tangan, seni rupa	Hj. Sulasmini	Tanjung Karang Barat
2	Beringin Skill	Menganyam, mozaic, kolase, kaligrafi dan gerabah	Ratna Aini, M.Pd	Labuan Ratu
3	Anyaman Prodaksen	Anyaman	Nanang	Panjang

4	SDN. 4 WayLaga	Anyaman		Sartika	Panjang
5	PKN Craft	Mote mote Pits		Tuti agestin	Sukarame
6	Lampung Ornamen	Kerajinan seni rupa	Tangan,	Damsi	Bakung
7	Lyan junaidi	Kerajinan seni rupa	Tangan,	Lyan junaidi	Ratu langi
8	Lukis Pakde santo	Kerajinan seni rupa	Tangan,	Susanto	Tanjung Karya Timur
9	Lukis Papa JO	Kerajinan seni rupa	Tangan,	Papa jo	Kedaton
10	Lukis Andre Black Line	Kerajinan seni rupa	Tangan,	Andre	Way Halim
11	Lukis sketsa Lampung	Kerajinan seni rupa	Tangan,	Komunitas	
12	Kerajinan Rusli	Kerajinan seni rupa	Tangan,	Rusli	Way halim
13	Kerajinan wawan	Kerajinan seni rupa	Tangan,	Wawan	Teluk
14	Lukis Toni/ bunga	Kerajinan seni rupa	Tangan,	Toni	Way Halim
15	Lukis Lampung art Street	Kerajinan seni rupa	Tangan,	Wicat	Way Halim
16	Lukis icon Art	Kerajinan seni rupa	Tangan,	Icon	Way Halim
17	Lukis lila	Kerajinan seni rupa	Tangan,	Lila	Kedamaian
18	Lukis Ayu S	Kerajinan seni rupa	Tangan,	Ayu S	
19	Lukis Pulung Suandaru	Kerajinan seni rupa	Tangan,	Pakde Pulung	Ratu langi
20	Lukis Ari susiwa	Kerajinan seni rupa	Tangan,	Ari S.	Panjang gintung
21	Lukis C.H. Sapto	Kerajinan seni rupa	Tangan,	Sapto	Sukabumi
22	Eko Lukis	Kerajinan seni rupa	Tangan,	Eko	Sukabumi
23	Lukis Lyan Danuarso	Kerajinan seni rupa	Tangan,	Lyan	Tanjung Karang Timur
24	Lukis Bambang Suroboyo	Kerajinan seni rupa	Tangan,	Bambang	Kota Karang
25	Sangsaka	Kerajinan seni rupa	Tangan,	Kemas A. Helmi	Way halim

Baik kelompok maupun komunitas-komunitas seni rupa ini aktif dalam berbagai kegiatan kesenian, mulai dari workshop bersama, edukasi seni, pameran seni, dan turut mengadakan acara serta event kesenian di Bandar Lampung. KOMPI Lampung, Lampung Art and Craft, Kuas Lampung, Sketsa Lampung, Analog Lampung, Lampung Art Comunity merupakan beberapa contoh komunitas yang kerap mengadakan kegiatan kesenian di Bandar Lampung.

Pagelaran seni rupa juga sering diadakan di Kota Bandar Lampung. Beberapa contoh pagelaran seni rupa yang telah terlaksana dalam 6 tahun terakhir sebagaimana dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 2. 2 Pagelaran seni rupa di Bandar Lampung dalam 6 Tahun terakhir

Tahun	Kegiatan	Lokasi
2016	Pameran Lukisan "Jajan Lukisan", Dewan Kesenian Bandar Lampung, DKBL	Mall boemi kedaton
2017	Pameran bertema Spirit Khua Jukhai	Taman Budaya Lampung
	Pameran street visual art “ Stay Gold”	Gudang rupa food & beverages
	Pameran keliling lukisan galeri nasional Indonesia dan pelukis lampung spirit khua jughai	Taman budaya lampung
	Exhibitions dan Lelang Karya “visual art x fashion”	Gudang Rupa Food & Beverages
2018	Pameran Visual Art, “BE.KOLABORASI 'BEBAS”	Teropong Kota Bandar Lampung
	Pameran lukisan “celah”, Perupa Lampung	Taman Budaya Lampung
	Pameran Lukisan dan Mural “Akulturasi”, Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Provinsi Lampung	Taman Budaya Lampung
2019	Pameran seni melalui tema ‘Karya Sumatera untuk Indonesia.	Taman budaya lampung
	Pameran perupa perempuan lampung	Pondok seni lampung

	Pameran dan lelang lukisan “ragam bias warna peduli pejuang Indonesia	Hotel Novotel Lampung
2020	Pameran seni rupa bertajuk "Sai Tua Tilu"	Waroenk kubu selem
2021	Pameran seni rupa 'Suka Suka Seru Silaturahmi Seniman (5S)' dan Sumatera Art Show (SAS)	Dewan Kesenian Lampung
	Pameran“RESTART: Berhenti sejenak untuk melompat lebih jauh lagi”.	Taman Budaya Lampung

Sumber: Olah data Penulis dari berbagai sumber di internet, 2022

Tabel diatas menunjukkan bahwa Kota Bandar Lampung memiliki potensi yang cukup baik dalam cabang seni rupa. Kegiatan pagelaran tersebut biasanya digelar di pondok seni, Taman budaya, Gudang rupa (kini sudah tutup). Karena tidak terdapatnya tempat yang layak untuk pajang karya-karya seni, pameran juga biasanya dilaksanakan di mall, hotel, dan café-café. Ruang tempat pagelaran yang ada masih terkesan seadanya serta standar ruang galeri belum terpenuhi. Tidak adanya tempat pagelaran seni yang representatif dan layak membuat masyarakat kurang tertarik pada kesenian rupa yang terdapat di Kota Bandar Lampung.

2.2. Tinjauan Arsitektur Neo Vernakular

2.2.1. Definisi Arsitektur Neo Vernakular

A. Pengertian Arsitektur Neo Vernakular

Arsitektur Neo-Vernakular adalah salah satu aliran yang berkembang pada era Post-Modern, yang muncul pada pertengahan tahun 1960-an. (Jenck & Revivalism, 1988) Neo-Vernakular berasal dari bahasa Yunani, Neo berarti baru, dan vernakulus yang berarti asli. Pada dasarnya arsitektur Neo Vernakular merupakan konsep yang mengangkat unsur sosial budaya, sejarah dan kearifan lokal dari suatu daerah yang dipadukan dengan unsur modern. Sehingga Arsitektur Neo-Vernakular adalah suatu penerapan elemen arsitektur yang sudah ada, baik bentuk, konstruksi, konsep, filosofi,

dan tata ruang yang kemudian mengalami pembaruan menjadi lebih modern, tanpa mengesampingkan nilai-nilai tradisi setempat. Dalam prinsipnya arsitektur neo-vernakular mempertimbangkan kaidah-kaidah normative, kosmologis, peran serta budaya lokal dalam kehidupan masyarakat serta keselarasan antara bangunan, alam, dan lingkungan.

B. Ciri-ciri arsitektur Neo Vernakular

Menurut (Budi, 1988) dari semua aliran yang berkembang di era post modern memiliki ciri sebagai berikut:

- Mengandung unsur komunikatif yang bersifat lokal atau populer
- Membangkitkan kembali kenangan *historic*
- Berkonteks urban
- Menerapkan kembali teknik ornamentasi
- Bersifat representasional (mewakili seluruhnya)
- Berwujud metaforik
- Dihasilkan dari partisipasi
- Mencerminkan aspirasi umum
- Bersifat plural
- Bersifat ekletik

Sebuah karya arsitektur yang memiliki enam dari ciri-ciri diatas sudah dapat dikategorikan dalam arsitektur post modern.

Menurut (Jencks, 1990) ciri-ciri arsitektur neo-vernakular adalah sebagai berikut:

- Konstruksi bangunan didominasi menggunakan batu bata (konstruksi lokal)
- Selalu menggunakan atap bumbungan
- Mengembalikan bentuk tradisional yang ramah lingkungan dengan proporsi yang lebih vertikal
- Kesatuan antara interior yang terbuka melalui elemen yang modern dengan ruang terbuka di luar bangunan,
- Warna-warna yang kuat dan kontras,

Dari ciri-ciri tersebut dapat dilihat bahwa arsitektur neo vernakular adalah perpaduan antara arsitektur modern dan arsitektur tradisional yang ditunjukkan dengan rehabilitas dan pemakaian kembali,

- Pemakaian atap miring
- Batu bata sebagai elemen lokal
- Susunan masa yang indah
- Selalu menyatu dengan alam dan lingkungannya
- Material lokal dan ekologi

C. Prinsip Arsitektur Neo Vernakular

Menurut (Jencks, 1990), Prinsip Neo Vernakular dibagi menjadi 5 bagian, Terdiri dari:

1. Hubungan Langsung, merupakan pembangunan yang kreatif terhadap kearifan arsitektur setempat sesuai dengan fungsi bangunan
2. Hubungan abstrak, meliputi interpretasi ke dalam bentuk bangunan yang dapat dipakai melalui analisa tradisi budaya dan peninggalan arsitektur,
3. Hubungan lansekap, interpretasi lingkungan seperti kondisi fisik, topografi dan iklim
4. Hubungan kontemporer, pemilihan teknologi, bentuk ide yang relevan dengan program konsep arsitektur,
5. Mempertimbangkan kaidah normative, kosmologis, peran, budaya lokal dalam kehidupan masyarakat, serta keselarasan antara bangunan, alam dan lingkungan.

D. Tinjauan Arsitektur Neo Vernakular

Perbandingan arsitektur tradisional, Vernakular, dan Neo Vernakular:

Tabel 2. 3 Perbedaan arsitektur tradisional, vernacular, dan neo vernacular

Perbandingan	Tradisional	Vernakular	Neo Vernakular
Ideologi	Terbentuk oleh tradisi yang diwariskan secara turun temurun, berdasarkan kondisi lokal	Terbentuk oleh tradisi turun-temurun tetapi terdapat pengaruh dari luar baik fisik maupun nonfisik, bentuk perkembangan arsitektur tradisional	Penerapan elemen arsitektur yang sudah ada dan kemudian mengalami perubahan menuju suatu karya yang lebih modern
Prinsip	Tertutup dari perubahan zaman, terpaut pada satu kultur kedaerahan, dan mempunyai peraturan dan norma-norma keagamaan yang kental	Berkembang setiap waktu untuk mereflesikan lingkungan, budaya dan sejarah dari daerah dimana arsitektur tersebut berada	Arsitektur yang bertujuan melestarikan unsur-unsur lokal yang telah terbentuk secara empiris oleh tradisi dan mengembangkan yang menjadi suatu langgam yang modern. Kelanjutan dari arsitektur vernakular
Ide Desain	Lebih mementingkan fasad/bentuk, ornamen sebagai suatu keharusan	Ornamen sebagai pelengkap, tidak meninggalkan nilai-nilai setempat tetapi dapat melayani aktifitas masyarakat didalam	Bentuk desain lebih modern

Sumber: Sonny Susanto, Joko Triyono, Yulianto Sumalyo

2.2.2. Arsitektur Lampung

Bentuk rumah Lampung adalah rumah panggung bertiang kayu. Bentuk rumah tersebut dapat dijumpai di perkampungan asli Lampung, seperti di Kecamatan Kenali, Mulangmaya, Labuhan Maringgai, dan sebagainya. Menurut Peraturan Pemerintah Daerah Lampung no.27 tahun 2014, Berdasarkan kondisi tapak dan lingkungannya, pembagian wilayah adat Lampung dibagi menjadi 2, yaitu: Wilayah adat Sai Batin dan Wilayah adat Pepadun.

Tata ruang tapak dan lingkungan wilayah Adat Sai Batin terdiri atas:

- a. Rumah tinggal biasa yang dikenal dengan sebutan *lamban*
- b. Rumah tinggal ketua adat yang dikenal dengan sebutan *lamban balak* (rumah besar)
- c. Masjid yang dikenal dengan sebutan *pok ngaji* atau *ruang ngaji*
- d. Lumbung atau tempat penyimpanan bahan makanan yang dikenal dengan sebutan *sopou*.

Sedangkan tata ruang tapak dan lingkungan wilayah adat *Pepadun* terdiri atas:

- a. Rumah tinggal biasa yang dikenal dengan sebutan *nuwou*
- b. Rumah tinggal penyimbang yang dikenal dengan sebutan *nuwou balak*
- c. Masjid yang dikenal dengan sebutan *mesigit*
- d. Lumbung atau tempat penyimpanan padi atau gabah dikenal dengan sebutan *waley*
- e. Rumah kecil yang berada di tengah-tengah kebun yang dikenal dengan sebutan *sopew*

A. Bentuk bangunan Rumah Lampung

Bentuk bangunan yang dapat digunakan untuk bangunan Gedung berornamen Lampung antara lain berupa:

1. Model arsitektur rumah

- Model rumah panggung empat persegi Panjang, merupakan model rumah panggung yang dapat memanjang ke belakang ataupun memanjang kesamping.



Gambar 2. 11 Model rumah panggung empat persegi panjang
 Sumber: www.popbela.com

- Model rumah panggung pesagi, merupakan model rumah panggung yang sisi Panjang dan sisi lebarnya sama (bujur sangkar).



Gambar 2. 12 Model Rumah Pesagi
 Sumber: kebudayaan.kemendikbud.go.id

2. Bentukan Atap

- Atap pelana, merupakan bentuk atap yang menyerupai pelana, tersusun dari balok-balok kayu sebagai tempat mendudukkan genting atau ijuk.



Gambar 2. 13 Atap pelana
 Sumber: www.gramedia.com

- Atap limas biasa, merupakan rumah dengan bentukan atap menyerupai bentuk limas



Gambar 2. 14 Atap pelana biasa
 Sumber: [Id.wikipedia.com](http://id.wikipedia.com)

- Atap rumah limas burung, merupakan rumah dengan bentukan atap berbentuk limas, namun bumbungan atapnya ditinggikan, sehingga berbentuk seperti kepakan sayap burung



Gambar 2. 15 Atap limas burung
 Sumber: www.budayalokal.id

- Atap rumah limas gicing, merupakan rumah dengan bentukan atap berbentuk piramida, dengan atap rumbia atau ijuk.



Gambar 2. 16 Atap gicing
 Sumber: www.rumah.com

3. Masa Bangunan

- Masa bangunan tunggal, merupakan masa bangunan yang hanya terdiri dari satu masa.
- Masa bangunan jamak, merupakan masa bangunan memisahkan bangunan induk dengan fungsi-fungsi pendukungnya, seperti ruang servis untuk aktivitas memasak dan mencuci, serta ruang penyimpanan makanan yang disebut dengan *walai*.

4. Pembagian Ruang dalam

- *Ijan*, merupakan salah satu akses tangga naik bagi penghuni maupun tamu untuk naik ke rumah



Gambar 2. 17 Ijan
 Sumber: www.infolpg.com

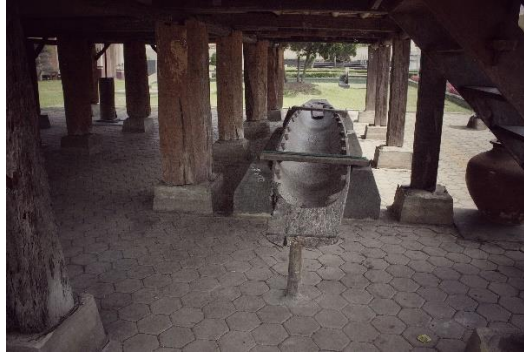
- *Garang hadap*, merupakan ruang yang terletak pada bagian depan rumah setelah ijan (tangga), sebagai tempat untuk

meletakkan alas kaki, dan membersihkan kaki sebelum masuk ke beranda.



Gambar 2. 18 Garang hadap
Sumber: *dekoruma.com*

- *Tepas* disebut juga *lepau*, *pengadapan*, merupakan serambi atau beranda depan, ruang yang memungkinkan untuk berinteraksi dengan tetangga.
- *Lapang luar*, disebut juga *pengindangan luwah*, *ragah*, *ruang agung*, merupakan ruang luas di dalam rumah yang berfungsi sebagai tempat musyawarah keluarga.
- *Kebik*, merupakan kamar untuk pemilik rumah
- *Lapang lom*, disebut juga *tengah resi* merupakan ruang lebih kecil dari lapang luar, berfungsi sebagai tempat musyawarah para wanita.
- *Sedung*, disebut juga *serudu* merupakan ruang untuk menyimpan bahan pangan keseharian seperti beras dan makanan lainnya.
- *Geragal*, atau disebut juga *jerambah* merupakan selasar atau jembatan penghubung antara rumah induk dan dapur
- *Pawon*, merupakan ruang untuk memasak atau biasa disebut dapur, tempatnya terpisah dari bangunan inti



Gambar 2. 19 Pawon
 Sumber: www.etnis.com

- *Simpeng*, disebut juga *Haluan*, *lebu*, merupakan ruang yang terdapat di sisi kiri atau kanan rumah sebagai tempat melepas lelah bagi tamu remaja.
- *Panggar*, merupakan plafon digunakan sebagai tempat menyimpan barang-barang yang berharga.

B. Elemen Bangunan

Elemen bangunan merupakan bagian pada bangunan yang bentuk dan penggunaannya perlu memperhatikan ketentuan dan nilai-nilai adat setempat yang berlaku pada masyarakat Lampung.

Elemen bangunan yang dapat diaplikasikan dalam penerapan unsur arsitektur bangunan Gedung berornamen Lampung pada bangunan Gedung adalah:

1. *Paguk*, merupakan elemen bangunan yang merupakan terusan dari pertemuan antara balok dan kolom, yang diterapkan sejajar dengan lantai rumah panggung.



Gambar 2. 20 Paguk
 Sumber: researchgate.net

2. *Andang-andang*, merupakan elemen bangunan yang menjadi *reiling* teras rumah Lampung.



Gambar 2. 21 Andang-andang
Sumber: wordpress.com

3. *Tighai*, merupakan elemen bangunan berupa hiasan yang ditempatkan diatas andang-andang atau di bagian atas akses utama serambi. Berfungsi sebagai penahan sinar matahari.



Gambar 2. 22 Tighai
Sumber: wordpress.com

4. *Culu langit*, merupakan elemen bangunan yang terletak diatas bumbungan atap berupa tiang tunggal, umumnya terdapat pada rumah kenali.



Gambar 2. 23 Culu langit
Sumber: jurnal.ubl.ac.id

5. *Bikkai*, merupakan elemen bangunan yang diletakkan pada ujung tritisan atap.



Gambar 2. 24 Bikkai
Sumber: infolpg.com

6. *Kolom*, merupakan elemen bangunan yang merupakan tiang konstruksi rumah, cenderung menerus dan tidak terputus dari tanah hingga ke atap. Memiliki makna bahwa tidak terputusnya hubungan antara manusia dengan Tuhannya.



Gambar 2. 25 Kolom
Sumber: malahayati.ac.id

7. *Siger*, terletak di bagian atas sebagai mahkota sesuai dengan nilai dan hakikatnya.



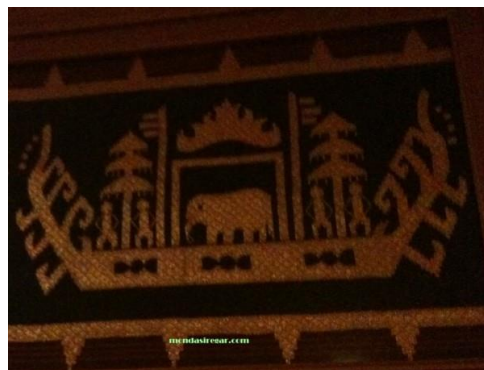
Gambar 2. 26 Siger
Sumber: traverse.id

C. Unsur Dekoratif dan Simbol khas Lampung

Penerapan unsur dekoratif pada bangunan dapat berupa ukiran, maupun ornament pada tiang kolom, dinding, maupun tempat yang lin dengan tetap memperhatikan keserasian dan kepantasannya.

Berbagai motif yang dapat digunakan sebagai unsur dekoratif dalam penerapan arsitektur bangunan Gedung berornamen lampung adalah:

- Motif *paku sugha*, bersumber dari bentuk paku sura (pakis) yang banyak digunakan pada kain tapis.



Gambar 2. 27 Motif paku sugha
Sumber: mondasiregar.com

- Motif *tapis*, bersumber dari kain tapis



Gambar 2. 28 Motif tapis
Sumber: indriyanto.com

- Motif *kain tampan*, terinspirasi dari bentuk kapal/perahu zaman dahulu



Gambar 2. 29 Motif kain tampan
 Sumber: mondasiregar.com

- Motif *sulur malai pinang*, berasal dari rangkaian bunga pohon pinang yang bercabang
- Motif *bunga melugh*, berasal dari bunga melur atau melati.



Gambar 2. 30 Bunga melugh
 Sumber: Tokopedia.com

Sedangkan simbol-simbol lain yang dapat diterapkan dalam arsitektur bangunan Gedung berornamen Lampung antara lain:

- Simbol burung garuda, terinspirasi dari jenis burung besar pemakan daging yang menyerupai elang dan mempunyai kekuatan terbang yang luar biasa, pada zaman dahulu digunakan sebagai penangkal sihir bagi yang menggunakannya
- Simbol *kayu ara*, merupakan pohon raksasa yang terdapat di hutan dengan ciri-ciri kulit kayu berwarna kemerahan, memiliki banyak cabang dan ranting yang menjulang ke atas



Gambar 2. 31 Kayu ara
 Sumber: uun-halimah.blogspot.com

- Simbol *payung*, Bersumber dari payung adat Lampung yang berwarna merah, kuning, dan putih, sebagai lambing kebuaian Lampung.



Gambar 2. 32 Simbol payung
 Sumber: Shopee.co.id

- Simbol gajah, bersumber dari hewan yang ada di hutan sebagai hewan tunggangan masyarakat Lampung pada zaman dahulu



Gambar 2. 33 Simbol gajah Lampung
 Sumber: dotalampung.com

- Simbol lainnya yang dapat mewakili sosial budaya masyarakat Lampung secara keseluruhan.

2.3. Studi Preseden

2.3.1. Studi Preseden Galeri Seni

A. Polygon Gallery



Gambar 2. 34 Polygon Gallery, Kanada
 Sumber: Archdaily.com

Arsitek	: Patkau
Luas	: 2100m ²
Tahun	: 2017
Lokasi	: Vancouver utara, Kanada

Polygon Galeri merupakan wujud atas kembali lahirnya Galeri Rumah Presentasi, yang telah menjadi lembaga fotografi dan media yang sangat independen di Vancouver Utara selama lebih dari empat puluh tahun. Bangunan ini berdiri di pinggir tepi laut perkotaan di mana infrastruktur ditata ulang dan budaya tumbuh melampaui masa lalu industri.

Masa utama bangunan diangkat dari bidang tanah yang menyediakan akses terbuka ke plaza publik dan pemandangan luas cakrawala Vancouver melintasi Burrard Inlet. Profil bergigi gergajinya yang ikonik dilapisi lapisan baja tahan karat serta cermin di bawah dek aluminium yang diperluas. Interaksi antara dua bahan memberikan bangunan pergantian antara suasana malam dan siang hari.



Gambar 2. 35 Interior Polygon Gallery
Sumber: Archdaily.com

Ruang galeri ini bebas dari halangan, dengan lantai dan dinding yang dapat dipotong, langit-langit yang dapat digantung dalam posisi apa pun, akses ke listrik dan media di mana saja, pencahayaan yang dapat alami ataupun buatan. Galeri utama sebagai instrumen yang siap untuk kreativitas, menjadikan lebih banyak studio daripada museum. Bagian struktural bangunan memiliki peran ganda selain menopang galeri juga sebagai penyedia atmosfer ruang, cahaya pada siang hari maupun malam hari dari luar sangat mempengaruhi gelap terang bagian dalam bangunannya. Lantai kayu ek yang kokoh dan mudah ditambah memiliki saluran didalamnya yang berkesinambungan untuk ventilasi, listrik.



Gambar 2. 36 Ruang Pamer Polygon Gallery
Sumber: Archdaily.com

Tingkat atas juga berisi galeri acara besar yang fleksibel untuk pendidikan, penjangkauan, dan fungsi pribadi. Seluruh dinding pada area selatannya adalah kaca yang dapat dioperasikan yang menghadap

ke Burrard Inlet dan Vancouver. Selain pintu masuk dan lobi berlapis kaca, lantai bawah mendukung ruang ritel kecil, untuk membantu pengembangan tepi laut. Penggunaan permukaan jalan berbutir halus ini untuk menjadikan bangunan sebagai daya tarik bagi kehidupan sosial yang berkembang di tepi laut kota dan berbagi energi Galeri dengan ruang publik.



Gambar 2. 37 Kaca dengan view mengarah ke Laut
Sumber: Archdaily.com

Plaza, yang terdapat di Galeri, menyediakan tempat untuk para masyarakat Vancouver Utara berkumpul, memperkuat rasa identitas lokal untuk kota kecil yang bertetangga dengan kota yang lebih besar.

B. Guggenheim Bilbao Museum



Gambar 2. 38 Guggenheim Bilbao Museum, Spanyol
Sumber: Archdaily.com

Arsitek	: Gehry Partners
Luas	: 32.500m ²
Tahun	: 1997
Lokasi	: Spanyol

Terletak di tepi Sungai Nervión di Bilbao, Spanyol, Museum Guggenheim adalah perpaduan dari bentuk-bentuk kompleks yang berputar-putar dan materialitas menawan yang merespons program rumit dan konteks perkotaan industri. Dengan lebih dari seratus pameran dan lebih dari sepuluh juta pengunjung yang mengakuinya, Museum Guggenheim Bilbao karya Frank Gehry tidak hanya mengubah cara berpikir para arsitek dan orang-orang tentang museum, tetapi juga mendorong perekonomian Bilbao dengan keberhasilannya yang mencengangkan.



Gambar 2. 39 Interior Guggenheim Museum
Sumber: Archdaily.com

Pada tahun 1991, pemerintah Basque mengusulkan kepada Solomon R. Yayasan Guggenheim yang mendanai museum Guggenheim yang akan dibangun di daerah pelabuhan Bilbao yang bobrok, yang pernah menjadi sumber pendapatan utama kota. Dengan tepat, museum menjadi bagian dari rencana pembangunan kembali yang lebih besar yang dimaksudkan untuk memperbarui dan memodernisasi kota industri. Hampir segera setelah dibuka pada tahun 1997, Guggenheim Bilbao menjadi objek wisata yang populer, menarik pengunjung dari seluruh dunia.



Gambar 2. 40 Ruang pameran Guggenheim Museum
Sumber: Archdaily.com

Situs tepi sungai berada di tepi utara pusat kota. Sebuah jalan raya dan jalur kereta api berada di selatan, sungai di utara, dan struktur beton Jembatan Salve di timur. Membuat hubungan fisik yang nyata dengan kota, bangunan tersebut bersirkulasi dan menonjol di sekitar Salve Bridge, menciptakan jalur pejalan kaki tepi sungai yang melengkung, dan membentuk alun-alun publik baru yang luas di sisi selatan situs di mana jaringan kota berakhir. Bangunan ini mengacu pada lanskap, seperti lorong sempit ke aula masuk utama yang mengingatkan pada ngarai, atau jalan setapak melengkung dan fitur air sebagai respons terhadap Sungai Nervión.



Gambar 2. 41 Eksterior Guggenheim Museum
Sumber: Archdaily.com

Meskipun bentuk eksterior metalik terlihat hampir seperti bunga dari atas, dari bawah bangunan ini lebih mirip perahu, membangkitkan kehidupan industri masa lalu dari pelabuhan Bilbao. Dibangun dari titanium, batu kapur, dan kaca, lekukan eksterior yang tampaknya

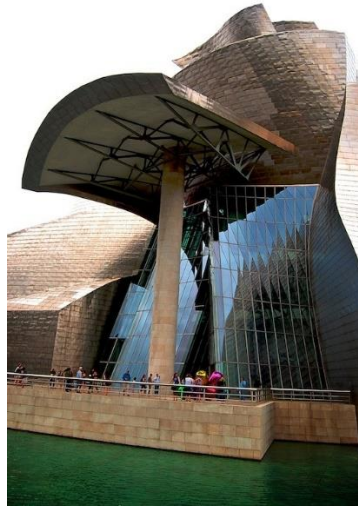
acak dirancang untuk menangkap cahaya dan bereaksi terhadap matahari dan cuaca. Klip pengikat membuat lekukan tengah yang dangkal di masing-masing ubin titanium .38mm, membuat permukaan tampak beriak dalam cahaya yang berubah dan memberikan warna yang luar biasa pada komposisi keseluruhan.



Gambar 2. 42 Lekukan eksterior ubin titanium
Sumber: Archdaily.com

Karena kerumitan matematisnya, kurva puntiran dirancang menggunakan perangkat lunak desain 3-D yang disebut CATIA, yang memungkinkan desain dan perhitungan rumit yang tidak mungkin dilakukan beberapa tahun lalu. Pada dasarnya, perangkat lunak mendigitalkan titik di tepi, permukaan, dan persimpangan model buatan tangan Gehry untuk membangun model di layar yang kemudian dapat dimanipulasi dengan cara kartun animasi.

Dinding dan langit-langit bangunan menahan beban, berisi struktur internal batang logam yang membentuk kisi-kisi dengan segitiga. CATIA menghitung jumlah batang yang diperlukan di setiap lokasi, serta posisi dan orientasi batang. Selain struktur ini, dinding dan langit-langit memiliki beberapa lapisan isolasi dan lapisan luar titanium. Setiap bagian eksklusif untuk lokasinya, ditentukan oleh perangkat lunak CATIA.



Gambar 2. 43 Atrium Guggenheim Museum
Sumber: Archdaily.com

Atrium besar yang dipenuhi cahaya berfungsi sebagai pusat pengorganisasian museum, mendistribusikan ruang pameran seluas 11.000 meter persegi di lebih dari sembilan belas galeri. Sepuluh dari galeri ini mengikuti denah ortogonal klasik yang dapat diidentifikasi dari luar dengan lapisan batu kapur. Sembilan galeri yang tersisa diidentifikasi dari luar dengan bentuk-bentuk organik yang berputar-putar yang dilapisi titanium. Galeri terbesar memiliki lebar 30 meter dan panjang 130 meter dan menampung instalasi permanen yang disebut "The Matter of Time" oleh Richard Serra.

C. Selasar Sunaryo Art Space



Gambar 2. 44 Selasar Sunaryo Art Space
Sumber: selasarsunaryo.com

Arsitek : Baskoro Tedjo

Luas : 5000m²

Lokasi : Dago, Bandung, Jawa Barat

Selasar sunaryo art space merupakan sebuah ruang yang mewadahi berbagai kegiatan kesenian yang bertujuan untuk mengembangkan dan mengkaji seni dan kebudayaan visual di Indonesia.



Gambar 2. 45 Interior Selasar Sunaryo
 Sumber: *selasarsunaryo.com*

Berbagai kegiatan telah dilakukan di tempat ini, baik dari skala Nasional maupun Internasional. Galeri ini juga berfungsi sebagai studio kerja milik pribadi untuk memproduksi karya seni seperti workshop, seminar, dan seni pertunjukan.

Selasar sunaryo art space merupakan bangunan museum seni rupa modern dengan konsep ruang terbuka yang dapat memberikan kesan menyambut para peminat seni. Bangunan ini memiliki komposisi masa yang terpisah sesuai dengan kegunaan dan fungsinya, terbagi menjadi area outdoor dan area indoor.

Bangunan utama dengan 3 lantai berbeda yang memanfaatkan pola kontur dengan split level dan dimensi bangunan 8,4x22m². Bangunan penunjang terdiri dari 2 lantai berbeda dengan konfigurasi split level. Selain itu juga terdapat amphiteater yang dikelilingi bangunan tersebut.



Gambar 2. 46 Ruang pameran Selasar Sunaryo
 Sumber: *selasarsunaryo.com*

Selasar sunaryo memiliki empat buah galeri yang terpisah. Galeri utama seluas 177 m² berada di bagian depan bangunan dengan dengan pintu masuk. Galeri ini digunakan untuk memamerkan karya Sunaryo dan kegiatan pameran berskala besar. Galeri kedua seluas 210 m² digunakan sebagai ruang pameran tetap berisi karya seniman dari dalam dan luar Negeri. Berikutnya adalah wing gallery, yaitu ruang pameran tetap yang lebih kecil dengan luas 48 m² . Galeri terakhir disebut dengan nama Bale Tonggoh, ruang semi permanen yang digunakan sebagai ruang pameran temporer dengan luas 190 m² .



Gambar 2. 47 Amphiteater Selasar Sunaryo
 Sumber: *selasarsunaryo.com*

Bangunan Selasar Sunaryo memiliki taman yang disebut Stone Garden untuk memarkan karya seni Sunaryo yang terbuat dari batu. Di di bagian tengah yang dikelilingi bangunan-bangunan terdapat ampitheater berbentuk $\frac{3}{4}$ lingkaran seluas 198 m². Amphitheater ini digunakan untuk menampilkan seni pertunjukan dengan kapasitas hingga 300 penonton. Selasar Sunaryo juga memiliki ruang serbaguna yang dapat digunakan untuk workshop, diskusi, pertunjukan, dan kegiatan lainnya, yang letaknya terpisah dari bangunan lain.

Terdapat beberapa fasilitas penunjang di bangunan ini seperti kafe, guest house, parkir yang terbatas, perpustakaan, dan toko cinderamata. Sirkulasi pada bangunan cenderung menggunakan pola linier yang mengusung pola ruang yang menerus. Tampilan interior cenderung netral agar karya-karya seni yang dipamerkan di dalamnya dapat ditonjolkan.

2.3.2. Kesimpulan Studi Preseden Galeri seni

Dari hasil studi preseden yang dilakukan dapat ditarik kesimpulan yang akan dijadikan referensi dalam perancangan galeri seni di Kota Bandar Lampung. Kesimpulan-kesimpulannya adalah sebagai berikut:

a. Lokasi

Terdapat tiga alternatif pemilihan lokasi galeri seni yang dapat dipilih berdasarkan tujuan dari perancangan galeri tersebut:

- Pusat Kota

Lokasi ini dipilih ketika galeri seni ditunjukkan sebagai fasilitas kota dan untuk menunjukkan eksistensi dan pengembangan sosial pada masyarakat.

- Kawasan Pendidikan/Kampus

Pemilihan lokasi ini ditujukan untuk galeri seni dengan Pendidikan seni yang bersifat formal

- Area Bebas

Lokasi ini untuk kepentingan pribadi dalam pengembangan karyanya

b. Luas Lahan

Berdasarkan studi preseden yang dilakukan pada 3 galeri dengan luas jangkauan sama, galeri seni membutuhkan lahan dengan luas yang bervariasi antara 5.000m² hingga 26.000m².

c. Massa Bangunan

Massa bangunan dapat berupa massa bangunan tunggal atau komposisi dari beberapa massa menyesuaikan kondisi lahan dan kebutuhan ruang

d. Kegiatan

Hasil studi banding dari objek-objek bangunan memiliki kesamaan terhadap kegiatan utama yang mewadahnya yaitu pameran karya seni dan kegiatan tambahan berupa pertunjukkan seni.

e. Fasilitas

Fasilitas yang dapat diterapkan pada galeri seni berdasarkan hasil studi banding yang telah dilakukan adalah sebagai berikut:

- Fasilitas pameran tetap dan temporer
- Fasilitas fungsi diskusi, seminar, workshop, dan pertunjukan
- Fasilitas eksperimen, produksi, perawatan, dan penyimpanan karya seni
- Fasilitas bagi pengelola bangunan berupa kantor untuk para staff pengelola
- Fasilitas kegiatan penunjang berupa café, toko seni, souvenir, perpustakaan
- Fasilitas servis berupa ruang mekanik, elektrik, Gudang, lavatory, dan lain-lain.

2.3.3. Studi Preseden Arsitektur Neo Vernakular

A. Mapungubwe Interpretation Centre



Gambar 2. 48 Mapungubwe interpretation center
Sumber: Archdaily

Mapungubwe Interpretation Centre merupakan bangunan yang dirancang oleh arsitek Peter Rich yang terletak di bagian Utara Afrika

Selatan berbatasan langsung dengan Zimbabwe dan Botswana, serta termasuk kedalam salah satu kawasan Unesco World Heritage site.

Lokasi bangunan ini selain merupakan daerah yang kaya dengan cultural heritage, juga merupakan bekas daerah tambang emas pertama di afrika serta kawasan dengan keaneka-ragaman flora dan fauna.



Gambar 2. 49 Mengadopsi konstruksi lokal
Sumber: Archdaily

Bangunan ini didesain dengan mengadaptasi konstruksi bangunan lokal setempat yang berusia 600 tahun berupa kubah-kubah lengkung untuk menciptakan bangunan low-cost serta ramah lingkungan.



Gambar 2. 50 Penggunaan material batu paras dan ubin
Sumber: Archdaily

Penggunaan material batu paras dan ubin sebagai pelapis dinding serta kayu jenis mopane yang merupakan material lokal setempat.

B. Asakusa Culture Tourist Information Center (Jepang)



Gambar 2. 51 Asakusa Tourist information center
Sumber: Archdaily

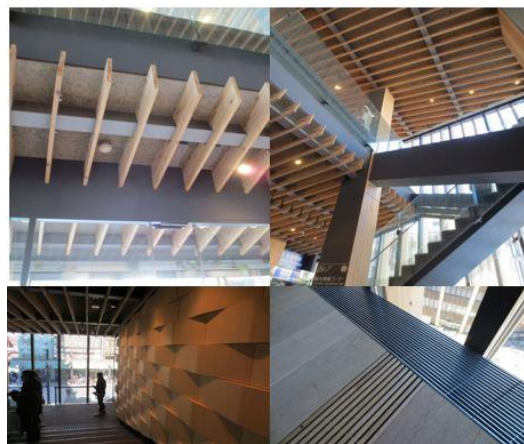
Terletak pada lahan seluas 326 meter persegi di seberang Gerbang Kaminari-mon, ACTIC adalah bangunan multifungsi yang menaungi pusat informasi turis, ruang konferensi, ruang sebagnu, dan ruang pameran. Desain yang diajukan oleh Kengo Kuma & Associates adalah sebuah pusat informasi turis yang terlihat seperti rumah-rumah tradisional dengan atap miring yang menumpuk ke atas, masing-masing ‘rumah’ merepresentasikan 1 lantai.

Bentukan yang membaurkan struktur dan fasad digarisbawahi dengan penggunaan material yang khas untuk memperbesar dampak visual bangunan terhadap lingkungan urban di sekitarnya. Fasad bangunan didominasi oleh material kayu, merujuk pada bangunan tradisional Jepang yang digubah secara kontemporer. Interiornya merepresentasikan esensi estetika ala Jepang, namun keseluruhan ‘tumpukan’ bangunan, dikosongkan isinya, dan diisi lagi dengan program ruang yang dibutuhkan, adalah wujud gubahan secara kontemporer lainnya oleh sang arsitek.



Gambar 2. 52 Fasad ACTIC dari samping kanan, depan, dan kiri
Sumber: Archdaily

Perspektif yang dihasilkan dari setiap sudut pandang selalu berbeda, dengan orientasi ‘rumah’ di tiap lantai yang berbeda pula. Susunan fasad yang terkesan dinamis membantu proses pengamatan terhadap bangunan, seakan mengajak pengamatnya untuk melihat karakteristik bangunan yang berbeda tiap lantainya dari bawah hingga ke puncak. Sudut atap dan kemiringan plafon berbeda di tiap lantainya, sehingga setiap lantai pun memberikan pengalaman yang unik terhadap lingkungan luarnya.



Gambar 2. 53 Interior ACTIC dengan atensi tinggi terhadap detail
Sumber: Archdaily

Di bagian interior, nampak estetika tradisional Jepang yang mengutamakan simplisitas dan minimalisme, disusun dengan perhatian yang tinggi terhadap detail. Panel kaca yang disinari dari belakang dihias dengan motif-motif tradisional yang dicetak di atas berbagai jenis kayu, terkenal dengan nama Edo Chiyogami, yang muncul pada periode Edo di Jepang.



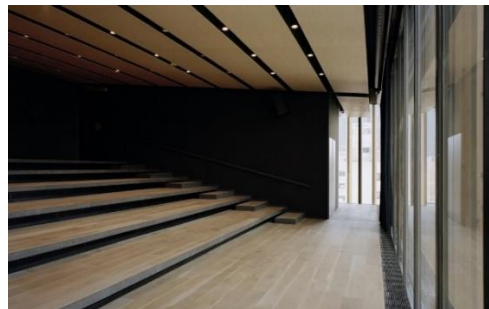
Gambar 2. 54 Suasana lantai satu bangunan
Sumber: Archdaily

Di dalam bangunan yang kompak, namun kompleks ini, pengunjung diarahkan ke berbagai suasana ruang dengan alur yang sama seperti yang terbentuk pada eksteriornya. Pada lantai pertama dan kedua bangunan, terdapat atrium dan tangga, membentuk sebuah urutan dimana pengunjung dapat mengamati perubahan kemiringan dari kedua jenis atap.



Gambar 2. 55 Suasana lantai mezanin
Sumber: Archdaily

Di antara bordes menuju ke lantai dua, disediakan platform kayu dimana pengunjung dapat beristirahat, mengakses Wifi, sambil menikmati pemandangan ke arah Kaminari-mon.



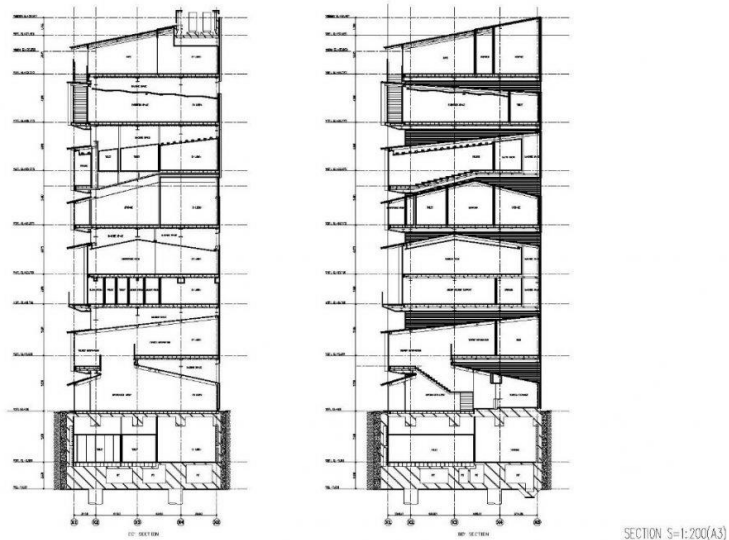
Gambar 2. 56 Auditorium di lantai enam
Sumber: Archdaily

Di lantai enam, mengambil keuntungan dari atap yang miring, didapat pula lantai yang miring, yang dapat berfungsi sebagai ruang auditorium.



Gambar 2. 57 Kafe dan observation deck di lantai 8
Sumber: Archdaily

Di lantai delapan, terdapat sebuah kafe dan *observation deck*, yang memberikan pemandangan panoramik sepanjang Sungai Sumida hingga ke Tokyo Skytree.



Gambar 2. 58 Potongan bangunan: arsir hitam adalah lokasi utilitas
Sumber: Archdaily

Utilitas bangunan diletakkan pada ruang-ruang diagonal yang terbentuk diantara plafon lantai sebelumnya dan pelat lantai di atasnya, menghemat ruang dan mengurangi kesan masif pada bangunan.

Di bangunan setinggi 8 lantai ini, dapat jelas terlihat fasad yang bervariasi di setiap sisinya, yang mewakili beberapa jenis bangunan vernakular Jepang: *machiya* (rumah toko), *ageya* (rumah hiburan), dan *nagaya* (rumah deret). Sebagai komposisi yang bertumpukan, rumah-rumah disusun sebagai bagian-bagian fragmen yang disatukan dengan *shading* vertikal dari kayu yang serupa di setiap lantainya.

Konstruksi ACTIC disusun dari bahan baja, kayu, dan kaca. *Shading* vertikal dari kayu mahoni turut membentuk fasad keempat sisi bangunan, dengan jarak antar *shading* yang berbeda-beda, tergantung kebutuhan bayang-bayang dan kebutuhan privasi interiornya. Bagian interior bangunan diselesaikan dengan berbagai jenis kayu, baik pada lantai, ornamen, maupun furniturnya. Atap miring yang menjadi fitur eksterior bangunan dan membedakan tiap lantai bangunan dibuat dari pelat baja.

C. Sesat Agung Tulang Bawang Barat



Gambar 2. 59 Sesat Agung Tubaba
Sumber: Dokumentasi Penulis 2022

Sesat Agung Tubaba di Kawasan *Islamic Center* Tubaba adalah pusat komunitas budaya di Tulang Bawang Barat, Lampung. Seperti layaknya balai adat untuk warga bertemu dan bermusyawarah yang merupakan titik awal kehidupan bermasyarakat.

Arsitektur di bagian atas terdapat 9 tingkatan bentuk atap klasik yang terbuat dari kayu. Bentuk bangunannya seperti rumah panggung sederhana, dengan twist gaya kontemporer modern. Di langit-langitnya terdapat nama 11 desa kuno di Tulang Bawang Barat yang ditulis dalam bentuk aksara Lampung.



Gambar 2. 60 Atap Sesat Agung Tubaba
Sumber: Dokumentasi Penulis 2022

Sebelumnya di tempat ini hanyalah rawa-rawa dipenuhi oleh tanaman karet. Rawa-rawa tersebut kini diganti dengan danau yang besar mengelilingi Masjid 99 Cahaya dan Sesat Agung. Di samping nilai estetika, danau tersebut menjaga udara bersih yang ada kawasan ini.

Sesat Agung atau balai adat yang diberi Nama Sesat agung Bumi gayo Ragemsai Mangi Wawai, merupakan gabungan 4 rumah besar diartikan sebagai 4 marga besar yang ada di Tulang Bawang. Empat rumah besar menaungi 5 rumah, yang mewakili transmigran dari 5 pulau besar Indonesia, bersatu dan berbaur menjadi satu atap bersama di Tubaba.



Gambar 2. 61 Sesat Agung dan Masjid As-Shobur
Sumber: Dokumentasi Penulis 2022

Semua kegiatan adat dan budaya warga Tubaba dapat dilaksanakan di bangunan Sesat Agung ini. Sementara untuk Masjid Agung Islamic center, diberi Nama Masjid Agung As-Shobur

nantinya akan menjadi pusat kegiatan agama Islam yang menjadi agama mayoritas warga Tubaba.

2.3.4. Kesimpulan Studi Preseden Neo Vernakular

Penerapan Neo Vernacular yang dapat diimplementasikan pada bangunan ialah

a. Pengolahan tata massa

Pengolahan tata massa menggunakan kriteria arsitektur neo vernakular dengan menerapkan elemen fisik arsitektural. Elemen fisik yang digunakan berupa penggunaan orientasi rumah tradisional Lampung yang kemudian diadopsi sebagai dasar tata letak bangunan.

b. Pengolahan bentuk

Kriteria arsitektur neo vernakular yang diterapkan pada bentuk bangunan galeri seni adalah kriteria penggunaan elemen fisik. Bentuk bangunan galeri seni mengambil elemen dari bentuk dasar bangunan Rumah tradisional Lampung yang berupa persegi. Penerapan bentuk fisik juga diterapkan pada pemilihan bentuk atap. Atap yang digunakan merupakan atap bumbungan, dapat berupa limasan, pelana, atap gicing,

c. Pengolahan tampilan bangunan

- Material

Kriteria penggunaan elemen fisik dan penambahan unsur modern diterapkan pada proses pemilihan material. Untuk memperlihatkan karakteristik lokal dari Rumah tradisional Lampung, kayu dipilih sebagai salah satu material dominan pada bangunan namun fungsi bangunan yang menuntut besaran ruang yang besar membuat tidak memungkinkannya bangunan untuk hanya menerapkan material lokal secara seluruhnya sehingga kayu digunakan sebagai material bukaan dan finishing pada fasad serta sebagai material untuk ornamentasi. Material modern seperti baja dibutuhkan sebagai

struktur konstruksi bangunan dengan bentang lebar. Material kaca juga digunakan pada bukaan untuk mendukung pencahayaan alami.

- Warna

Pengaplikasian warna pada bangunan menerapkan warna-warna alami atau yang selaras dengan alam sebagaimana warna yang digunakan pada rumah tradisional Lampung. Warna yang dimunculkan pada desain berasal dari material itu sendiri sehingga menghasilkan sentuhan warna natural. Pemilihan warna sesuai dengan kriteria penerapan elemen fisik.

- Ornamantasi

Pada Rumah tradisional Lampung, ornamantasi menjadi salah satu unsur dominan setelah bentuk atapnya. Selain berfungsi simbolik, kepercayaan serta harapan, ornamantasi juga menjadi sarana untuk menampilkan strata sosial dan terutama kemampuan ekonomi pemilik rumah (Triyanto, 1992).

BAB 3

METODE PERANCANGAN

3.1. Ide Perancangan

Berikut merupakan ide/gagasan perancangan yang ingin penulis wujudkan melalui penulisan dan perancangan bangunan Galeri seni di Kota Bandar Lampung sebagai judul tugas akhir:

- a. Menciptakan bangunan Galeri seni sebagai wadah bagi para pengunjung dengan tetap memperhatikan fasilitas yang dibutuhkan oleh para pengguna bangunan.
- b. Menciptakan ruang maupun fasad bangunan dengan konsep Neo Vernakular

3.2. Pendekatan Perancangan

Galeri seni yang baik harus diikuti oleh penataan kawasan, sarana dan prasarana yang memadai pula. Untuk memberikan citra sebagai bangunan ikonik yang baik dimata masyarakat diperlukan perencanaan yang memunculkan kesan-kesan simbolis budaya Lampung dan memadukannya dengan desain yang lebih modern. Penerapan pendekatan Neo vernakular dinilai tepat untuk galeri seni yang menggabungkan era modern dengan kearifan lokal.

Neo-vernakular merupakan suatu paham dari aliran Arsitektur Post-Modern yang lahir sebagai respon dan kritik atas modernisme yang mengutamakan nilai rasionalisme dan fungsionalisme yang dipengaruhi perkembangan teknologi industri. Arsitektur Neo-Vernakular merupakan arsitektur yang konsepnya pada prinsipnya mempertimbangkan kaidah-kaidah normative, kosmologis, peran serta budaya lokal dalam kehidupan masyarakat serta keselarasan antara bangunan, alam, dan lingkungan.

3.3. Titik berat Perancangan

Titik Berat perancangan ini ialah bagaimana cara memadukan antara konsep modern dengan konsep lokalitas Lampung ke dalam ruang maupun fasad pada perancangan sebuah Galeri seni. Serta mampu menciptakan bangunan yang dapat bertahan di masa yang akan datang.

3.4. Sumber Data

Sumber data dalam penyusunan skripsi ini dibagi menjadi dua jenis data, yaitu sebagai berikut:

3.4.1. Data Primer

Data primer merupakan data yang dikumpulkan secara langsung oleh peneliti, tanpa perantara siapapun. Data yang diperoleh baik melalui wawancara, observasi lapangan dan yang lainnya dengan dilakukuan sendiri oleh sang penulis.

3.4.2. Data Sekunder

Data sekunder diperoleh peneliti secara tidak langsung atau diperoleh dari pihak lain. Data ini didapat dari buku, majalah, artikel, dan sebagainya, yang berguna untuk melengkapi dan sebagai pendukung data primer.

3.5. Metode Pengumpulan Data

Pada penelitian ini, data diperoleh dari berbagai sumber, dengan menggunakan teknik pengumpulan data yang bermacam- macam dan dilakukan secara terus menerus sampai data yang terkumpul dapat mencukupi. Sesuai dengan karakteristik data yang diperlukan dalam penelitian ini. Maka teknik pengumpulan data yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah:

3.5.1. Observasi

Observasi merupakan Teknik pengumpulan data, dimana peneliti melakukan pengamatan secara langsung ke objek penelitian untuk melihat dari dekat kegiatan yang dilakukan. Objek pengamatan dalam observasi ini yaitu bangunan-bangunan terkait judul dan tema penulis.

Hasil dari observasi ini berupa data yang digunakan sebagai studi preseden dan studi banding.

Observasi sendiri menghasilkan beberapa informasi seperti ruang (tempat), pelaku, kegiatan, objek, perbuatan, kejadian atau peristiwa, waktu, dan perasaan. Observasi dilakukan untuk menyajikan gambaran realistik perilaku atau kejadian terkait bangunan. Objek pengamatan dalam observasi ini yaitu bangunan yang terkait dengan judul dan tema yakni bangunan Galeri seni dan bangunan dengan pendekatan Neo vernakular. Hasil dari observasi ini berupa data yang digunakan sebagai studi preseden terkait judul tugas akhir.

3.5.2. Dokumentasi

Dokumentasi dapat diartikan sebagai suatu yang tertulis, tercetak atau terekam serta mampu digunakan sebagai keterangan atau bukti. Teknik-teknik dokumentasi diterapkan melalui pengambilan gambar tapak kondisi eksisting untuk membantu proses analisis.

3.5.3. Studi Pustaka / Studi Literatur

Studi pustaka merupakan metode pengumpulan data yang berasal dari kegiatan kepastakaan seperti membaca buku, jurnal, majalah, hasil dari penelitian yang terdahulu, dan sebagainya dimana berkaitan dengan penelitian yang sedang dilakukan.

Dengan mencari data-data di dalam buku maupun jurnal penelitian dan artikel dalam majalah. Buku, artikel, dan jurnal dapat berupa fisik maupun non fisik. Data-data yang diperoleh dari studi pustaka dapat berupa teori, pendapat ahli, dan juga peraturan sehingga akan memperdalam analisis penelitian.

3.6. Teknik Analisis Data

Menurut (Sugiyono, 2005), analisis data merupakan proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam

kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan di pelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri dan orang lain.

3.7. Metode Pengolahan Data

Teknik pengolahan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah:

1. Analisis

Analisis data menurut (Sugiyono, 2005) merupakan proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data kedalam kategori, menjabarkan kedalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun kedalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, serta membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri dan orang lain.

Sedangkan data kualitatif menurut (Miles dan Huberman, 1992) mengemukakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai jenuh. Maka dari itu terdapat langkah-langkah yang ditempuh oleh peneliti menggunakan analisis kualitatif model fonomenal dan studi kasus antara lain:

- a) Melakukan observasi pada bangunan Galeri seni guna mengetahui aktivitas dan perilaku pengguna bangunannya.
- b) Melakukan observasi pada bangunan Neo vernacular Lampung untuk mengetahui bagaimana bentuk implementasi elemen-elemen Neo vernacular pada bangunannya.
- c) Melakukan reduksi data dari studi literatur. Reduksi data merupakan suatu bentuk analisis yang menajamkan, menggolongkan, mengarahkan, membuang yang tidak perlu dan mengorganisasi data dengan cara sedemikian rupa sehingga dari hasil tersebut dapat ditarik kesimpulan dan diverifikasi. Cara yang dipakai dalam reduksi data dapat melalui seleksi yang panjang, melalui ringkasan atau singkatan menggolongkan kedalam suatu pola yang lebih luas.

- d) Penyajian data dilakukan guna penarikan kesimpulan dan menganalisis dari seluruh informasi yang ada. Penyajian data lebih baik merupakan suatu cara yang utama bagi analisis kualitatif yang valid.

Berikut merupakan analisis dari perancangan bangunan Galeri Seni di Kota Bandar Lampung:

1) Analisis Spasial

- Analisis makro,
- Analisis mezzo (kriteria pemilihan site, alternatif site, penentuan site),
- Analisis mikro (data umum site, regulasi pada site, fasilitas penunjang sekitar site, analisis swot, topografi, aksesibilitas, sirkulasi, angin, orientasi matahari, view, kebisingan, vegetasi, drainase).

2) Analisis Fungsional

- Analisis fungsi (fungsi primer, fungsi sekunder, fungsi penunjang),
- Analisis pengguna (pengunjung, pengelola),
- Analisis pola kegiatan pengguna.

3) Analisis Ruang

- Program ruang,
- Perhitungan kebutuhan parkir,
- Kebutuhan ruang keseluruhan
- Persyaratan ruang,
- Hubungan ruang.

2. Konsep Perancangan

Konsep perancangan merupakan sebuah rumusan gagasan penyelesaian isu permasalahan dari hasil proses komperasi hasil analisis dan pendekatan perancangan. Berikut adalah konsep-konsep yang akan dirumuskan dalam perancangan bangunan Galeri seni dengan pendekatan Arsitektur *Neo Vernakular* di Lampung:

a) Konsep Dasar

Konsep yang berupa penerapan pada bangunan dengan pendekatan Arsitektur *Neo vernacular*.

b) Konsep Perancangan Arsitektur

Konsep yang berupa dalam bentuk 3 dimensi meliputi konsep gubahan masa, tampilan bangunan, dll.

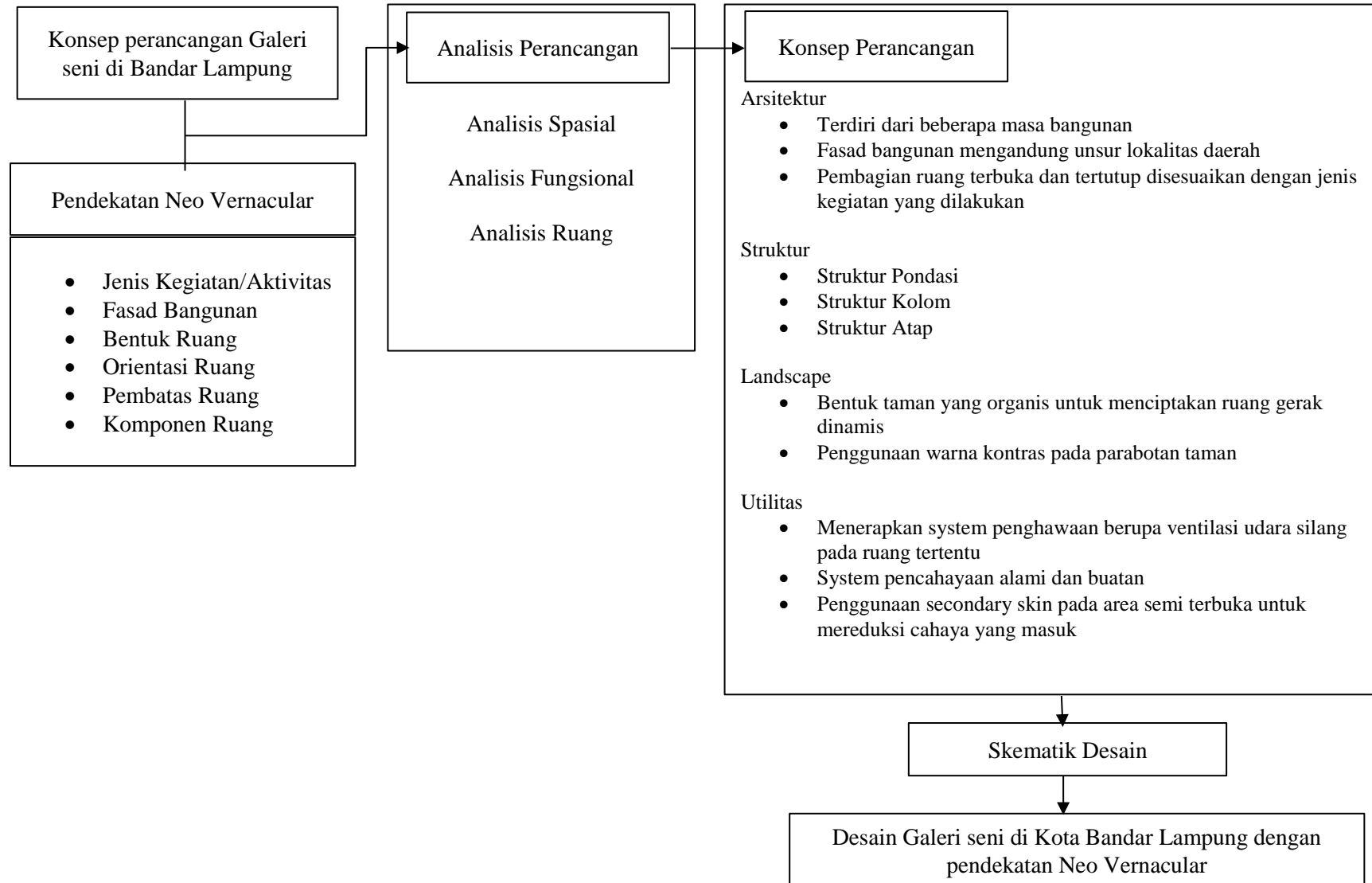
c) Konsep Perancangan Struktur

Konsep yang berupa rencana struktur bawah, struktur tengah, dan struktur atas yang akan dipergunakan pada bangunan.

d) Konsep Perancangan Utilitas

Berupa rencana Sistem Penghawaan, Sistem Pencahayaan, Sistem ME, Sistem Air, Sistem Pembuangan, Sistem Keamanan Bangunan, dan Sistem Pemadaman Kebakaran.

3.8. Kerangka Perancangan



BAB 6

KESIMPULAN

6.1. Kesimpulan

Berikut ini adalah kesimpulan yang dihasilkan pada penulisan laporan tugas akhir dengan judul “Perancangan Galeri Seni Rupa dengan Pendekatan arsitektur Neo- vernacular Lampung”, yaitu:

1. Perancangan Galeri Seni di Kota Bandar Lampung berfungsi untuk mewadahi kegiatan seni rupa dan menjadi ruang interaksi antara seniman, masyarakat, dan penikmat seni, sehingga kesenian rupa lampung dapat terus meningkat.
2. Tidak semua elemen vernacular diterapkan pada bangunan
3. Penerapan Neo vernacular yang diimplementasikan ke dalam konsep perancangan Galeri Seni adalah konsep zonasi, konsep site, gubahan massa, konsep fasad bangunan, dan ornamentasi pada bangunan.
4. Penerapan elemen-elemen Neo-vernacular dapat diimplementasikan pada eksterior maupun interior bangunan.

6.2. Saran

Berikut ini adalah dapat diberikan oleh penulisan berdasarkan penulisan laporan tugas akhir ini:

1. Karena keterbatasan waktu dalam penelitian ini, penulis merasa bahwa hasilnya akan lebih maksimal jika dilakukan pengamatan dengan jangka waktu yang lebih banyak sehingga dapat memahami secara spesifik tentang pendekatan Neo Vernacular Lampung.
2. Diperlukan pengembangan lebih lanjut terkait perancangan untuk mendapatkan kajian yang lebih dalam dan dapat beradaptasi seiring berjalannya waktu

DAFTAR PUSTAKA

- Adi. (2013). *Kebudayaan Indonesia yang hampir punah*.
- Budi, S. (1988). *Analisis Komposisi Formal Arsitektur Post-Modern*. Seminar FTUI-Depok. Jakarta.
- D.K.Ching. (2008). *Arsitektur : Bentuk Ruang dan Tatanannya*. Erlangga.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Departemen Pendidikan Nasional Republik Indonesia.
- Jenck, A., & Revivalism, S. (1988). Latar Belakang Munculnya Arsitektur Neo-Vernacular. *Arsitektur*, 5–29.
- Jencks, C. (1990). *Language of Post-Modern Architecture*. Mete, Turan.
- Krier, L. (1971). *Cities Within The City*. Architecture and Urbanisme.
- Mustofa, A. (2003). *Pusat Kesenian Tradisional Lampung “Perwujudan bangunan yang memiliki karakter arsitektur Tradisional Lampung.”*
- Neufert, E. (1991). *Data Arsitek* (I. P. W. Indarto (ed.)). Erlangga.
- Piutanti, R. (2015). Pemaknaan Kembali Kearifan Lokal Dalam Arsitektur (Keterkaitan Manusia, Budaya dan Alam Nusantara). *SEMINAR NASIONAL :2015 “Finding The Fifth Element... After Water, Earth, Wind, and Fire” Local Wisdom and Cultural Sustainability PEMAKNAAN, 1(1)*, 13–21.
- Sugiyono. (2005). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: CV Alfabeta.
- Surosa. (1971). *Art Gallery of Modern Art*. Tugas Akhir, Yogyakarta: Universitas Gajah Mada.
- Sutardi, T. (2007). *Antropologi: Mengungkap Keragaman Budaya*. Bandung: PT Setia Purna Inves.
- Triyanto. (1992). *Makna Ruang dan Penataannya Dalam Arsitektur Rumah Kudus*. Jakarta: Universitas Indonesia.
- Yahya, A. (1989). *Catatan Pengertian Umum tentang art Gallery, Museum, Souvenir, Gift Shop, and Boutique*. Tugas Akhir. Yogyakarta: Universitas Gajah Mada.