

**PERANCANGAN GALERI SENI DAN RUANG KREASI
DENGAN PENDEKATAN RAMAH ANAK DI BULUKUMBA**

*Designing Art Galleries and Creation Spaces
with a Child-Friendly Approach in Bulukumba*

SKRIPSI



AISYAH AYU ANDIRA

105831101619

**PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
2023**

**PERANCANGAN GALERI SENI DAN RUANG KREASI
DENGAN PENDEKATAN RAMAH ANAK DI BULUKUMBA**

Skripsi

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Program Studi Arsitektur
Fakultas Teknik

Disusun dan diajukan oleh

AISYAH AYU ANDIRA

105831101619

PADA

**PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
2023**



بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir ini diajukan untuk memenuhi syarat ujian guna memperoleh gelar Sarjana Arsitektur (S.Ars) Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Makassar.

Judul Skripsi : PERANCANGAN GALERI SENI DAN RUANG KREASI DENGAN PENDEKATAN RAMAH ANAK DI BULUKUMBA

Nama : 1. AISYAH AYU ANDIRA

Stambuk : 1. 105 83 11016 19

Makassar, 04 September 2023

Telah Diperiksa dan Disetujui
Oleh Dosen Pembimbing;

Pembimbing I

Pembimbing II

Citra Amalia Amal, ST.,MT.

Nurhikmah Paddiyatu, ST.,MT.

Mengetahui,

Ketua Program Studi Arsitektur



Citra Amalia Amal, ST.,MT.

NBM : 1244 028



بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

PENGESAHAN

Skripsi atas nama **Aisyah Ayu Andira** dengan nomor induk Mahasiswa **105 83 11016 19**, dinyatakan diterima dan disahkan oleh Panitia Ujian Tugas Akhir/Skripsi sesuai dengan Surat Keputusan Dekan Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor : 0008/SK-Y/23201/091004/2023, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Arsitektur pada Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Makassar pada hari Kamis tanggal 31 Agustus 2023.

Panitia Ujian :

Makassar, 18 Shafar 1445 H

04 September 2023 M

1. Pengawas Umum

a. Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar

Prof. Dr. H. AMBO ASSE, M.Ag

b. Dekan Fakultas Teknik Universitas Hasanuddin

Prof. Dr. Eng. MUHAMMAD ISRAN RAMLY, ST., MT

2. Penguji

a. Ketua : Dr. Ir. Irnawaty Idrus, ST., MT, IPM

b. Sekretaris : Andi Yusri, ST., MT

3. Anggota

1. Dr. Ir. Aris Sakkar Dollah, M. Si

2. Dr. Ir. Sahabuddin Latif, ST., MT., IPM., ASEA

3. Siti Fuadillah A. Amin, ST., MT

Mengetahui :

Pembimbing I

Pembimbing II

Citra Amalia Amal, ST., MT.

Nurhikmah Paddiyatu, ST., MT.

Dekan



Dr. Ir. H. Irnawaty, ST., MT., IPM

NBM : 795 108

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Puji syukur kepada Allah SWT. berkat Rahmat, Hidayah dan segala Karunia-Nya kepada kita semua sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir dengan judul “Perancangan Galeri Seni dan Ruang Kreasi Dengan Pendekatan Ramah Anak di Bulukumba”. Laporan tugas akhir ini disusun untuk memenuhi syarat dalam menyelesaikan studi strata satu (S1) di Program Studi Arsitektur Universitas Muhammadiyah Makassar.

Tugas akhir ini dibuat berdasarkan data dan informasi yang penulis dapatkan dari studi literatur, observasi lapangan dan asumsi-asumsi. Penulis menyadari dalam penulisan laporan tugas akhir ini masih banyak kekurangan, hal ini disebabkan karena penulis hanyalah manusia biasa yang tidak luput dari dosa dan kesalahan baik dari segi penulisan maupun pengolahan data yang dilampirkan. Maka dari itu, dengan segala kerendahan hati penulis menerima kritik dan saran untuk menyempurnakan laporan tugas akhir ini agar suatu saat nanti dapat bermanfaat.

Penulis menyadari dalam penyusunan laporan tugas akhir ini tidak akan selesai tanpa bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, melalui laporan ini penulis mengucapkan terima kasih atas segala bantuan, bimbingan dan saran sehingga tugas akhir ini dapat diselesaikan dengan baik. Ucapan terima kasih penulis berikan kepada:

1. Prof. Dr. H. Ambo Asse, M. Ag. Sebagai Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar.
2. Ibu Dr. Ir. Hj. Nurnawaty, ST., MT. Sebagai Dekan Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Makassar.
3. Ibu Citra Amalia Amal, ST., MT. Sebagai Ketua Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Makassar dan sebagai Dosen Pembimbing I yang telah ikhlas membimbing dan memberikan arahan selama penyusunan skripsi ini.

4. Ibu Nurhikmah Paddiyatu, ST., MT. Sebagai Dosen Pembimbing II yang telah ikhlas membimbing dan memberikan arahan selama penyusunan skripsi ini.
5. Bapak dan Ibu dosen serta staff pegawai Fakultas Teknik yang telah mendidik dan memberikan pelayanan yang baik.
6. Bapak saya Amirullah dan Ibu saya Ety Alkatiri atas segala kasih sayang yang diberikan, dukungan, didikan, doa dan pengorbanannya dalam menyelesaikan studi saya.
7. Relan-rekan mahasiswa Fakultas Teknik terkhusus teman seperjuangan di Angkatan 2019.

Semoga semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan laporan tugas akhir ini mendapat pahala yang berlipat ganda di sisi Allah SWT. Dan semoga laporan tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi penulis, rekan-rekan, masyarakat bangsa dan negara. Aamiin.

Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Makassar, 19 agustus 2023

AISYAH AYU ANDIRA

ABSTRAK

AISYAH AYU ANDIRA. *Perancangan Galeri Seni dan Ruang Kreasi dengan Pendekatan Ramah Anak di Bulukumba*. (dibimbing oleh Citra Amalia, ST.,MT dan Nurhikmah Paddiyatu, ST., MT).

Seni adalah wadah penting bagi perkembangan kreativitas dan apresiasi anak-anak. Proses interaktif dalam kegiatan berkesenian memberikan nilai-nilai estetik, keterampilan, dan kreativitas yang lebih bermakna. Penelitian ini bertujuan membuat konsep dan merancang galeri seni dan ruang kreasi dengan pendekatan ramah anak di Kota Bulukumba untuk mendorong pengembangan seni dan ekspresi anak. Seni memiliki peran sentral dalam perkembangan anak, memungkinkan mereka menggali kreativitas dan ekspresi diri. Tujuan perancangan ini adalah menciptakan lingkungan yang mendukung kegiatan seni anak-anak.

Metode penelitian melibatkan pengumpulan data melalui observasi dan studi literatur. Dalam hasil penelitian, konsep perancangan galeri seni dan ruang kreasi diuraikan secara detail. Di ruang kreasi, anak-anak dapat berpartisipasi dalam berbagai aktivitas seni seperti melukis, memahat, menari/drama, bermusik, digital art, dan menanam. Fokusnya adalah meningkatkan keterampilan dan kreativitas anak melalui pembelajaran interaktif yang menyenangkan.

Dengan demikian, perancangan galeri seni dan ruang kreasi ini memiliki harapan untuk menjadi pusat pembelajaran dan rekreasi seni yang memberikan dampak positif bagi perkembangan anak-anak. Dengan pendekatan ramah anak, tujuan utama adalah menciptakan lingkungan yang menginspirasi serta mendukung perkembangan seni dan ekspresi anak-anak secara berkelanjutan.

Kata kunci: Seni, ruang kreasi, ramah anak, kabupaten bulukumba.

ABSTRACT

AISYAH AYU ANDIRA. *Designing Art Galleries and Creation Spaces with a Child-Friendly Approach in Bulukumba*. (Supervised by Citra Amalia, ST.,MT dan Nurhikmah Paddiyatu, ST., MT).

Art is an important vehicle for the development of children's creativity and appreciation. The interactive process in art activities provides more meaningful aesthetic values, skills, and creativity. This study aims to conceptualize and design an art gallery and creative space with a child-friendly approach in Bulukumba City to encourage the development of children's art and expression. Art plays a central role in children's development, enabling them to explore creativity and self-expression. The aim of this design is to create an environment that supports children's artistic activities.

The research method involves collecting data through observation and literature study. In the results of the research, the design concept of an art gallery and creative space is described in detail. In the creation room, children can participate in various artistic activities such as painting, sculpting, dancing/drama, music, digital art, and planting. The focus is on improving children's skills and creativity through fun interactive learning.

Thus, the design of this art gallery and creative space has the hope of becoming a center for art learning and recreation that will have a positive impact on children's development. With a child-friendly approach, the main goal is to create an environment that inspires and supports the sustainable development of children's art and expression.

Keywords: Art, creation space, kid-friendly, bulukumba district.

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	ii
ABSTRAK.....	iv
ABSTRACT.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Pertanyaan Penelitian.....	5
C. Tujuan dan Sasaran	5
1. Tujuan.....	5
2. Sasaran.....	6
D. Metode Perancangan.....	7
1. Pengumpulan data	7
2. Analisis Data	7
4. Konsep.....	8
5. Desain.....	8
E. Sistematika Penulisan.....	8
F. Skema Pemikiran	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	10
A. Galeri Seni.....	10
B. Ruang Kreasi dan Kreativitas.....	19

C. Ramah Anak.....	23
D. Studi Banding.....	31
1. Studi Banding Galeri seni.....	31
2. Studi Banding Berdasarkan Pendekatan.....	41
E. Rangkuman Studi Banding	47
F. Tinjauan terhadap Lima Prinsip dalam Arsitektur berdasarkan Nilai-Nilai Islam.....	47
1. Fungsi	47
2. Bentuk.....	48
3. Teknik.....	48
4. Keselamatan	48
5. Kenyamanan.....	49
6. Konteks.....	49
7. Efisien.....	49
BAB III ANALISIS PERENCANAAN	50
A. Gambaran Umum Kabupaten Bulukumba	50
1. Kondisi Geografis.....	50
2. Letak Wilayah	51
3. Letak Geografis	51
4. Wilayah administrasi.....	52
5. Keadaan Iklim	53
B. Analisis Tapak.....	54
1. Keadaan Wilayah.....	54
2. Pertimbangan Pemilihan Tapak.....	56

3. Kondisi Eksisting Tapak.....	57
4. View Tapak	59
5. Orientasi Matahari	61
6. Orientasi Arah Angin	62
7. Kebisingan.....	63
8. Sirkulasi.....	66
C. Analisis Fungsi dan Program Ruang.....	68
1. Analisis Potensi Jumlah Pengguna.....	68
2. Analisis Pengguna	69
3. Analisis Kebutuhan Ruang.....	72
4. Pengelompokan Ruang.....	78
5. Analisis Zonasi dan Hubungan Ruang	80
6. Analisis Besaran Ruang.....	82
7. Analisis Persyaratan Ruang.....	87
D. Analisis Bentuk Dan Material Bangunan.....	90
1. Jenis Massa Bangunan.....	90
2. Bentuk dan Tampilan Bangunan	91
3. Analisis Material Bangunan	91
E. Analisis Pendekatan Perancangan.....	94
1. Penerapan Ramah Anak Pada Siteplan.....	94
2. Desain dan Fasilitas Bangunan.....	94
F. Analisis Sistem Bangunan.....	97
1. Sistem Struktur	97
2. Sistem Utilitas	103

BAB IV	HASIL PERANCANGAN	117
A.	Rancangan Tapak	117
1.	Rancangan Tapak	117
2.	Rancangan Sirkulasi Tapak	118
B.	Rancangan Ruang.....	119
1.	Rancangan Ruang dan Besaran Ruang.....	119
2.	Rancangan Fungsi dan Zona Ruang.....	119
3.	Rancangan Sirkulasi Ruang.....	121
C.	Rancangan Tampilan Bangunan	122
1.	Rancangan Bentuk.....	122
2.	Rancangan Material.....	123
D.	Penerapan Tema Perancangan.....	125
1.	Kebutuhan.....	125
2.	Keamanan.....	125
3.	Kenyaman.....	125
E.	Rancangan Sistem Struktur	126
1.	Rancangan Sistem Struktur	126
2.	Rancangan Utilitas.....	127
BAB V	KESIMPULAN.....	129
BAB VI	DAFTAR PUSTAKA	130

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Luas Wilayah Kabupaten Bulukumba Berdasarkan Jumlah Kecamatan	52
Tabel 2. Proyeksi Jumlah Penduduk Kabupaten Bulukumba	68
Tabel 3. Dimensi Tinggi Anak.....	70
Tabel 4. Dimensi Tinggi Dewasa.....	70
Tabel 5. Kebutuhan Ruang Pengunjung.....	73
Tabel 6. Kebutuhan Ruang Pengelola.....	74
Tabel 7. Pengelompokan Ruang	79
Tabel 8. Zona Ruang.....	81
Tabel 9. Besaran Ruang <i>Office</i>	82
Tabel 10. Besaran Ruang Pameran	83
Tabel 11. Besaran Ruang Auditorium.....	83
Tabel 12. Besaran Ruang Perpustakaan	84
Tabel 13. Bangunan Utama.....	84
Tabel 14. Besaran Ruang Kafe dan Restoran.....	85
Tabel 15. Besaran Ruang Kreasi.....	86
Tabel 16. Besaran Ruang Servis	86
Tabel 17. Pola Tata Massa Bangunan.....	90
Tabel 18. Zoning Ruang Perancangan	120

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Skema Alur Pemikiran	9
Gambar 2. <i>ArtScience</i> Museum, Singapura.	31
Gambar 3. Interior Ruang Pameran <i>ArtScience</i>	34
Gambar 4. Interior Auditorium <i>ArtScience</i>	34
Gambar 5. Interior Fasilitas Kafe dan Restoran <i>ArtScience</i>	34
Gambar 6. Interior <i>ArtScience</i> Museum Singapura	35
Gambar 7. <i>The National Gallery</i> , London, Inggris.....	36
Gambar 8. Interior Bangunan Utama <i>The National Gallery</i>	39
Gambar 9. Interior Ruang Pameran <i>The National Gallery</i>	39
Gambar 10. Restoran <i>The National Gallery</i>	40
Gambar 11. Interior Kafe <i>The National Gallery</i>	40
Gambar 12. <i>National Gallery of Victoria</i> Melbourne, Australia.	41
Gambar 13. <i>St. Kilda Road</i>	43
Gambar 14. <i>Interior National Gallery of Victoria</i>	44
Gambar 15. Interior <i>NGV Kids Space</i>	45
Gambar 16. Interior Restoran dan Kafe <i>NVG</i>	45
Gambar 17. Peta RT/RW Kabupaten Bulukumba Tahun 2010-1030.....	52
Gambar 18. Iklim Bulukumba Tahun 2023	53
Gambar 19. Rata-rata Suhu, Awan, dan Curah Hujan di Bulukumba	54
Gambar 20. Peta Geografis Kecamatan Gantarang.....	55
Gambar 21. Rata-Rata Curah Hujan Bulan Februari di Bulukumba Tahun 2023.	56
Gambar 22. Peta Lokasi	58

Gambar 23. View Tapak	60
Gambar 24. Orientasi Matahari	62
Gambar 25. Orientasi Arah Angin	63
Gambar 26. Analisis Kebisingan.....	66
Gambar 27. Analisis Sirkulasi.....	68
Gambar 28. Analisis Zonasi dan Hubungan Ruang Perancangan Ruang Galeri Seni dan Ruang Kreasi.....	81
Gambar 29. Skema Hubungan Ruang.....	82
Gambar 30. Standar Ruang Galeri Seni.....	87
Gambar 31. Standar Ruang Auditorium.....	87
Gambar 32. Standar Ruang Rapat Kecil/Diskusi.....	88
Gambar 33. Standar Ruang Rapat Besar.....	88
Gambar 34. Standar Ruang Makan Restoran dan Kafe	88
Gambar 35. Standar Ruang Kerja	89
Gambar 36. Standar Ruang Resepsionis dan administrasi.....	89
Gambar 37. Standar Ruang Duduk	89
Gambar 38. Transformasi Bentuk Bangunan.....	91
Gambar 39. Cedar Nero GT912204R	93
Gambar 40. dGeorgia Pine GT915531R dan dGeorgia Walnut GT915532R	93
Gambar 41. dLitura Perla G440102	93
Gambar 42. dTanimbar Beige GT912233R	93
Gambar 43. Struktur Pile Cap	99
Gambar 44. Struktur Pondasi Menerus	100
Gambar 45. Struktur Tengah Beton Bertulang.....	100

Gambar 46. Struktur Atas <i>Spce frame</i> dan Dak Beton.....	102
Gambar 47. AC <i>Central</i>	104
Gambar 48. AC <i>Split</i>	106
Gambar 49. Pencahayaan alami	107
Gambar 50. Pencahayaan Interior <i>Ambient Lighting</i>	108
Gambar 51. Armatur yang biasa digunakan untuk general lighting	109
Gambar 52. Pencahayaan <i>Decorative Lighting</i>	109
Gambar 53. Armatur yang biasa digunakan untuk <i>Accent lighting</i>	110
Gambar 54. Pencahayaan <i>Accent Lighting</i>	110
Gambar 55. Pencahayaan <i>Spotlight</i>	111
Gambar 56. Pencahayaan <i>Downlight</i>	112
Gambar 57. CCTV kamera analog dan digital.....	112
Gambar 58. Sistem Pencegahan Kebakaran.....	113
Gambar 59. Sistem Transportasi Vertikal Lift.....	113
Gambar 60. Sistem Jaringan Listrik Luar Bangunan	114
Gambar 61. Sistem Jaringan Listrik Dalam Bangunan.....	114
Gambar 62. Sistem Penangkal Petir.....	115
Gambar 63. Sistem Jaringan Air Bersih.....	115
Gambar 64. Sistem Jaringan Air Kotor.....	116
Gambar 65. Sistem Jaringan Air Bekas	116
Gambar 66. SitePlan Tapak Perancangan	118
Gambar 67. Zoning Ruang Perancangan.....	120
Gambar 68. Sirkulasi Ruang Perancangan.....	121
Gambar 69. Gubahan Bentuk Bangunan (<i>Space Shuttle</i>)	122

Gambar 70. Rancangan Interior	123
Gambar 71. Rancangan Material Galeri Seni.....	124
Gambar 72. Sistem Struktur Perancangan.....	127
Gambar 73. Sistem Plumbing Perancangan	128
Gambar 74. Sistem Utilitas Perancangan.....	128



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan galeri seni rupa di Indonesia dimulai pada abad ke-20 ketika seniman-seniman Indonesia mulai mengadopsi teknik dan gaya seni barat, serta memasukkan elemen-elemen budaya tradisional Indonesia ke dalam karya mereka. Pada periode awal ini, galeri seni rupa di Indonesia masih terbatas dan didominasi oleh seniman-seniman Belanda yang berkarya di Hindia Belanda (Susanto, 2018).

Setelah Indonesia merdeka pada tahun 1945, seni rupa mulai menjadi bagian yang penting dari pergerakan nasionalisme dan identitas Indonesia. Banyak seniman Indonesia yang mulai menciptakan karya-karya seni rupa yang mencerminkan nilai-nilai nasionalisme dan budaya lokal. Pada masa ini, galeri seni rupa mulai berkembang dan banyak didirikan oleh para seniman, seperti Balai Seni Lukis Yogyakarta dan Seniwati Gallery di Bali (Pratopo, 2019).

Galeri seni rupa di Indonesia tidak hanya menjadi tempat untuk memamerkan karya-karya seni, tetapi juga menjadi tempat untuk mengembangkan pendidikan seni dan memperkenalkan seni rupa kepada masyarakat. Galeri seni rupa juga menjadi tempat yang penting bagi para seniman untuk memperkenalkan karya mereka kepada kolektor seni dan calon pembeli (Sidharta, 2019).

Perkembangan galeri seni rupa di Indonesia telah mengalami banyak perubahan dan perkembangan sejak awal abad ke-20. Galeri seni rupa menjadi tempat penting bagi seniman untuk memamerkan karya mereka dan juga sebagai tempat untuk memperkenalkan seni rupa kepada masyarakat. Perkembangan galeri seni dalam 5-10 tahun terakhir telah memperlihatkan peningkatan yang signifikan dalam memberikan kesempatan bagi anak untuk terlibat dalam seni dan budaya. Galeri seni tidak lagi hanya menjadi tempat untuk menampilkan karya

seni, tetapi juga menjadi tempat untuk belajar, bermain, dan mengeksplorasi seni dan kreativitas (Thomas, 2017).

Permasalahan utama yang dihadapi oleh anak-anak dalam mengakses galeri seni adalah kurangnya fasilitas yang ramah anak. Beberapa galeri seni masih terlalu formal dan kaku, tidak ramah anak, dan kurang menarik bagi anak-anak. Hal ini dapat menghambat minat anak-anak dalam seni dan budaya (Burton & Druick, 2017).

Penyebab kurangnya fasilitas yang ramah anak adalah kurangnya pemahaman dan kesadaran tentang pentingnya fasilitas yang ramah anak. Banyak galeri seni yang belum menyadari bahwa anak-anak juga merupakan pengunjung yang penting dan perlu diberikan perhatian khusus dalam hal fasilitas dan program (Piaget, 2013).

Fasilitas pendukung yang tidak ada pada galeri seni seperti ruang bermain atau ruang kreasi, tidak adanya panduan atau tur khusus untuk anak-anak, tidak adanya program edukasi khusus untuk anak-anak, tidak adanya penghargaan atau pengakuan terhadap karya seni anak-anak (Yenawine, 2013).

Galeri seni dan ruang kreasi dapat menjadi solusi bagi anak dengan memberikan fasilitas dan program yang ramah anak. Galeri seni dan ruang kreasi dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif bagi anak-anak, serta membantu meningkatkan minat mereka dalam seni dan budaya. Selain itu, galeri seni dan ruang kreasi dapat membantu anak-anak untuk meningkatkan keterampilan kreativitas dan ekspresi diri.

Pendekatan desain ramah anak penting dalam merancang fasilitas dan program galeri seni dan ruang kreasi. Desain yang ramah anak dapat membuat anak merasa nyaman dan tertarik untuk belajar dan bermain di galeri seni, sehingga dapat meningkatkan partisipasi anak dalam program edukasi. Selain itu, pendekatan desain ramah anak juga dapat membantu menciptakan lingkungan yang aman dan menyenangkan bagi anak-anak.

Perkembangan seni di Kabupaten Bulukumba, Indonesia telah semakin pesat dalam beberapa tahun terakhir. Semakin banyak orang yang tertarik dengan seni dan kegiatan kreatif, termasuk anak-anak. Namun, masih terbatasnya fasilitas yang ramah anak yang menampung minat mereka, terutama dalam hal galeri seni dan ruang kreasi. Badan Pusat Statistik pada tahun 2020 melakukan survei terkait minat anak-anak di Indonesia terhadap seni dan budaya. Hasil survei menunjukkan bahwa sebanyak 78% anak usia 7-12 tahun di Indonesia memiliki minat tinggi terhadap seni dan budaya. Selain itu, hasil survei lain yang dilakukan oleh Kelompok Studi Anak dan Remaja (KESAR) pada tahun 2021 menunjukkan bahwa sebanyak 65% anak di Indonesia memiliki keinginan untuk mengembangkan kreativitasnya melalui seni dan kreasi. Hal ini menunjukkan bahwa anak-anak di Indonesia memiliki minat yang tinggi terhadap seni dan budaya serta memiliki keinginan untuk mengembangkan kreativitasnya melalui seni dan kreasi. Dengan adanya galeri seni dan ruang kreasi dengan pendekatan ramah anak di Bulukumba, anak-anak akan memiliki akses yang lebih mudah untuk mengeksplorasi bakat dan minat mereka dalam bidang seni dan kreasi. Selain itu, fasilitas yang ramah anak juga akan memudahkan anak-anak untuk belajar dan berpartisipasi dalam kegiatan seni dan kreasi secara aktif.

Berdasarkan kurikulum merdeka anak usia 7-12 tahun sudah dapat menguasai seni dan kreasi seperti, pertama anak-anak mampu mengeksplorasi alat, bahan dan prosedur dasar dalam menggambar, mewarnai, membentuk, memotong, dan merekat. Mampu menciptakan karya dengan mengeksplorasi dan menggunakan elemen seni rupa berupa garis, bentuk dan warna (Badan Standar Kurikulum dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, 2022).

Kedua, anak-anak mampu menyusun rencana pembuatan produk kerajinan kebutuhan sehari-hari dengan bimbingan dan mampu membuat produk kerajinan untuk kebutuhan sehari-hari secara mandiri maupun bekerjasama dengan bimbingan sesuai dengan perencanaan (Badan Standar Kurikulum dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, 2022).

Ketiga, anak-anak mampu menciptakan imajinasi dengan cara memainkan dan menirukan tokoh, anak-anak dilatih untuk merancang pertunjukan dengan cara terlibat dalam sebuah pertunjukan dengan bimbingan (Badan Standar Kurikulum dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, 2022).

Keempat, anak-anak mampu menjalani kebiasaan bermusik yang baik dan rutin dalam berpraktik musik dan aktif dalam kegiatan-kegiatan bermusik lewat bernyanyi dan memainkan media bunyi-musik sederhana serta mendapatkan pengalaman dan kesan baik bagi diri sendiri, sesama, dan lingkungan (Badan Standar Kurikulum dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, 2022).

Kelima, anak-anak mampu mengidentifikasi unsur utama tari (gerak, ruang, waktu, dan tenaga), gerak di tempat dan gerak berpindah untuk membuat gerak yang memiliki kesatuan gerak yang indah (Badan Standar Kurikulum dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, 2022).

Keenam, anak-anak mampu memahami prosedur dalam melakukan pola gerak dasar, aktivitas gerak berirama, dan aktivitas permainan dan olahraga (Badan Standar Kurikulum dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, 2022).

Perancangan galeri seni dan ruang kreasi dengan pendekatan ramah anak di Bulukumba dapat melibatkan berbagai elemen seperti desain interior, penggunaan warna, pengaturan pencahayaan, pemilihan material yang aman dan ramah anak, penggunaan furniture yang aman dan nyaman sesuai dengan kebutuhan anak-anak dan perancangan bangunan. Dalam perancangan ini, aspek kebutuhan, kenyamanan dan keamanan serta fungsi dan manfaat bagi anak-anak harus menjadi prioritas utama, termasuk mempertimbangan aksesibilitas bagi anak-anak yang berkebutuhan khusus.

Perancangan galeri seni dan ruang kreasi dengan pendekatan ramah anak di Bulukumba juga dapat mempertimbangkan kebutuhan pendidikan dan pengembangan anak-anak. Galeri seni dan ruang kreasi ini dapat menjadi tempat untuk mengadakan berbagai kegiatan edukatif seperti kelas seni atau kreasi dan

pengenalan budaya serta pameran karya seni untuk anak-anak. Dalam perancangan ini, juga dapat mempertimbangkan tampilan visual yang menarik dan menarik minat anak-anak, sehingga dapat menarik minat mereka untuk mengunjungi dan terlibat dalam kegiatan seni dan kreatif. Dengan perancangan yang tepat, galeri seni dan ruang kreasi dengan pendekatan ramah anak di Bulukumba dapat menjadi tempat yang menarik bagi anak-anak dan memberikan kontribusi positif terhadap perkembangan seni dan budaya di Kabupaten Bulukumba.

B. Pertanyaan Penelitian

Adapun pertanyaan penelitian yang terkait dengan perancangan galeri seni dan ruang kreasi yaitu:

- a. Bagaimana merancang desain dan konsep pendekatan ramah anak dalam perancangan galeri seni dan ruang kreasi yang dapat menarik minat anak-anak dan meningkatkan partisipasi mereka dalam kegiatan berkesenian?
- b. Apa saja elemen desain arsitektur yang dapat membuat galeri seni dan ruang kreasi menjadi lebih ramah anak?

C. Tujuan dan Sasaran

1. Tujuan

Tujuan perancangan galeri seni dan ruang kreasi dengan pendekatan ramah anak adalah untuk menciptakan sebuah lingkungan seni rupa yang ramah anak dan mampu meningkatkan minat dan partisipasi anak dalam kegiatan seni rupa. Beberapa tujuan khusus dapat dicapai dalam perancangan ini antara lain:

- a. Untuk membahas konsep dan desain perancangan galeri seni dan ruang kreasi dengan pendekatan ramah anak.

- b. Untuk merancang galeri seni dan ruang kreasi untuk anak dan masyarakat sebagai pusat pembelajaran dan rekreasi pariwisata.
- c. Meningkatkan keterampilan dan kreativitas anak dalam seni rupa melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif.
- d. Meningkatkan partisipasi anak dalam kegiatan seni rupa melalui perancangan galeri seni dan ruang kreasi yang ramah anak.
- e. Memperkenalkan anak pada seni, budaya dan mengembangkan minat mereka terhadap seni dan budaya.
- f. Meningkatkan pengalaman anak dalam seni rupa dan memberikan kontribusi positif terhadap perkembangan kognitif, kreativitas, dan imajinasi anak.

2. Sasaran

Sasaran dari perancangan galeri seni dan ruang kreasi dengan pendekatan ramah anak adalah anak-anak sebagai pengguna utama dari ruang kreasi tersebut. Sasaran khusus yang ingin dicapai melalui perancangan ini antara lain:

- a. Sebagai tempat pameran, pembelajaran, dan rekreasi pariwisata.
- b. Perancangan galeri seni dan ruang kreasi yang ingin menciptakan lingkungan seni rupa yang lebih ramah anak.
- c. Anak-anak yang ingin mengembangkan minat dan keterampilan dalam seni dan budaya.
- d. Masyarakat yang ingin memperoleh pemahaman tentang pentingnya seni rupa dalam pengembangan kognitif, kreativitas, dan imajinasi anak-anak.

D. Metode Perancangan

Metode perancangan merupakan suatu tahapan yang dilakukan dalam proses perancangan, berfungsi untuk mempermudah perancangan dalam mengumpulkan informasi, mengembangkan ide dan gagasan yang mampu menunjang proses perancangan bangunan. Ada beberapa metode perancangan yang akan digunakan dalam perancangan galeri seni dan ruang kreasi, yaitu:

1. Pengumpulan data

Pengumpulan data adalah pengamatan langsung pada lokasi tapak untuk mengumpulkan data, seperti aksesibilitas, kontur tanah, luas lahan dan kesediaan utilitas.

Adapun metode pengumpulan data yang dilakukan pada perancangan galeri seni dan ruang kreasi, yaitu:

- a. Metode observasi, yaitu metode yang dilakukan dengan cara pengamatan langsung terhadap lokasi tapak untuk mendapatkan informasi yang lebih akurat terhadap lokasi tapak yang akan digunakan dalam perancangan bangunan (kondisi eksisting).
- b. Studi literatur, yaitu metode yang digunakan dengan cara mengkaji literatur yang diperoleh dari berbagai sumber tentang galeri seni, ramah anak dan ruang kreasi sebagai dasar acuan untuk mempermudah serta menunjang dalam proses perancangan bangunan.

2. Analisis Data

Analisis data yaitu melakukan analisis terhadap hasil data dari metode pengumpulan data, sehingga dapat memperoleh potensi dari masalah yang menjadi dasar pertimbangan perancangan serta membahas analisis seperti analisis tapak, analisis fungsi dan program ruang, analisis bentuk dan material bangunan, analisis tema perancangan dan analisis sistem bangunan.

4. Konsep

Konsep dibuat berdasarkan data yang diperoleh dari analisis data dan hasil analisis data tersebut memperoleh output berupa rencana utilitas bentuk dan massa bangunan yang sudah sesuai dengan pendekatan ramah anak.

5. Desain

Desain merupakan hasil perancangan yang diperoleh dari konsep perencanaan dan perancangan bangunan. Penggambaran hasil perancangan dapat menggunakan beberapa software, seperti autocad, sketchup, lumion, corel draw, photoshop, affinity designer dan sebagainya.

E. Sistematika Penulisan

Sistematika dalam penulisan laporan tugas akhir dengan judul perancangan galeri seni dan ruang kreasi dengan pendekatan ramah anak di Bulukumba dijelaskan berdasarkan bab-bab sebagai berikut:

BAB I : **Pendahuluan**, menjelaskan tentang latar belakang, rumusan masalah perancangan, tujuan dan sasaran perancangan, metode perancangan, sistematika penulisan dan skema pemikiran atau kerangka pikir.

BAB II : **Studi Pustaka**, membahas tinjauan umum yang berkaitan dengan definisi galeri seni, ramah anak, ruang kreasi dan kreativitas, tinjauan perancangan dalam islam dan studi banding yang berkaitan dengan proyek sejenis.

BAB III : **Analisis Perancangan**, membahas tentang kondisi umum lokasi perancangan di Kabupaten Bulukumba, analisis kondisi tapak, analisis fungsi dan program ruang perancangan, analisis bentuk bangunan, analisis kelengkapan bangunan dan analisis pendekatan perancangan.

- BAB IV** : **Konsep Perancangan**, membahas tentang konsep tapak, program ruang, tampilan bentuk dan kelengkapan bangunan, penerapan tema perancangan dan rancangan sistem bangunan.
- BAB V** : **Penutup**, membahas tentang kesimpulan atau inti dari pokok pembahasan terhadap hasil rancangan.

F. Skema Pemikiran

Skema pemikiran adalah alur pembahasan yang dilakukan perancangan dalam menyelesaikan laporan serta desain dalam proses perancangan galeri seni dan ruang kreasi.



Gambar 1. Skema Alur Pemikiran
(Sumber : Analisis Penulis, 2022)

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Galeri Seni

Galeri seni adalah sebuah ruangan atau tempat yang khusus didesain untuk menampilkan karya seni secara eksklusif, baik itu seni rupa, instalasi, fotografi, atau seni pertunjukan lainnya. Galeri seni juga berfungsi sebagai wadah bagi seniman atau pelaku seni untuk memamerkan karya-karyanya kepada publik, sekaligus menjadi tempat untuk berdiskusi, berkumpul, dan berinteraksi antara seniman dan masyarakat penggemar seni. Galeri seni juga memiliki peran penting dalam memajukan dunia seni, terutama dalam hal mempromosikan dan memasarkan karya seni, serta memperluas jaringan dan koneksi antara seniman dan para kolektor atau penggemar seni (Putra, 2012).

Galeri seni adalah sebuah ruangan yang dirancang khusus untuk menampilkan berbagai jenis karya seni seperti lukisan, patung, fotografi, dan media seni lainnya. Galeri seni umumnya terbuka untuk publik dan seringkali memiliki fungsi sebagai tempat pameran dan penjualan karya seni oleh seniman atau pengusaha seni. Selain itu, galeri seni juga dapat berfungsi sebagai pusat informasi dan edukasi bagi pengunjung mengenai seni dan budaya. Pada tingkat yang lebih tinggi, galeri seni dapat dianggap sebagai tempat yang penting dalam mempromosikan dan mengapresiasi seni rupa dalam masyarakat. Galeri seni sering dijadikan sebagai tempat untuk memamerkan karya-karya seniman lokal atau internasional dan dapat menjadi tempat penting dalam memperkenalkan seni kepada masyarakat. Di samping itu, galeri seni juga sering kali menjadi tempat untuk mengadakan acara-acara seni, seperti diskusi, lokakarya, dan pertunjukan seni. Dalam hal ini, galeri seni dapat berfungsi sebagai pusat pendidikan seni dan budaya. Galeri seni juga dapat dianggap sebagai tempat yang dapat memperkuat hubungan antara seniman, kolektor, dan penggemar seni, serta menjadi pusat

keaktivitas dan inovasi di mana seniman dan penggemar seni berkumpul untuk berdiskusi, berbagai ide, dan menciptakan karya baru.

Galeri seni dapat menjadi tempat penting dalam memperkuat dan mempromosikan industri kreatif dalam suatu negara atau kota. Kegiatan di galeri seni, seperti pameran seni, diskusi, dan pertunjukan seni dapat menarik banyak pengunjung dari luar kota atau bahkan luar negeri, sehingga dapat memperkuat ekonomi lokal. Galeri seni juga dapat menjadi tempat yang penting bagi seniman muda atau baru untuk memperkenalkan karya mereka dan membangun jaringan dalam industri seni. Selain itu, galeri seni juga dapat menjadi tempat yang penting bagi pengumpul seni atau kolektor untuk menemukan karya seni baru yang menarik untuk dijadikan koleksi mereka. Dengan demikian, galeri seni dapat menjadi pusat kegiatan yang penting bagi seni dan industri kreatif dalam suatu negara atau kota.

Galeri seni merupakan tempat yang penting dalam mengapresiasi dan melestarikan warisan budaya suatu bangsa. Galeri seni seringkali memamerkan karya seni yang memiliki nilai sejarah dan budaya yang tinggi, seperti karya seni tradisional atau karya seni modern yang terinspirasi dari warisan budaya. Dengan memamerkan karya-karya seni tersebut, galeri seni dapat membantu masyarakat untuk lebih memahami sejarah dan budaya suatu bangsa, serta memperkaya pengalaman budaya masyarakat. Selain itu, galeri seni juga dapat menjadi tempat yang penting dalam melestarikan dan mengembangkan seni dan budaya lokal atau daerah. Dengan memamerkan karya-karya seni lokal, galeri seni dapat membantu masyarakat untuk lebih menghargai dan memperkenalkan seni dan budaya daerah mereka kepada masyarakat yang lebih luas. Dalam hal ini, galeri seni dapat menjadi wadah untuk melestarikan dan mengembangkan seni dan budaya lokal dan daerah, serta membantu memperkuat identitas budaya suatu daerah atau bangsa.

Galeri seni penting menginspirasi dan memotivasi masyarakat untuk lebih kreatif dan inovatif dalam berbagai aspek kehidupan. Galeri seni seringkali memamerkan karya seni yang memiliki nilai estetika yang tinggi, serta inovatif

dan kreatif dalam penggunaan media dan teknik. Melihat karya-karya seni tersebut dapat membantu masyarakat untuk lebih terbuka terhadap ide-ide baru dan kreatif, serta memperluas pandangan mereka terhadap berbagai aspek kehidupan. Selain itu, galeri seni juga dapat menjadi tempat yang penting dalam mengembangkan kreativitas dan bakat anak-anak. Dengan menyediakan ruang kreasi dan program edukasi yang ramah anak, galeri seni dapat membantu anak-anak untuk mengembangkan kreativitas mereka, serta menginspirasi mereka untuk lebih mencintai seni dan budaya. Dalam hal ini, galeri seni dapat berperan sebagai tempat yang penting dalam mengembangkan potensi kreatif dan inovatif masyarakat, serta membantu membangun generasi yang lebih kreatif dan inovatif.

Galeri seni berperan sebagai pusat pengembangan dan promosi seni lokal dan nasional. Galeri seni dapat menjadi tempat yang penting bagi seniman-seniman lokal dan nasional untuk memamerkan karya-karya seni mereka kepada masyarakat luas. Dalam hal ini, galeri seni dapat membantu meningkatkan apresiasi masyarakat terhadap seni lokal dan nasional, serta membantu mengembangkan industri seni di Indonesia. Selain itu, galeri seni juga dapat menjadi tempat untuk mempromosikan keberagaman budaya Indonesia. Indonesia memiliki keberagaman budaya yang sangat kaya dan galeri seni dapat memamerkan karya-karya seni yang merefleksikan keberagaman budaya ini kepada masyarakat luas. Melalui karya-karya seni tersebut, galeri seni dapat membantu masyarakat untuk lebih menghargai dan memahami keberagaman budaya Indonesia, serta membantu memperkuat identitas budaya Indonesia di mata dunia. Dalam hal ini, galeri seni dapat berperan sebagai tempat yang penting dalam mengembangkan dan mempromosikan seni dan budaya Indonesia.

Galeri seni dapat menjadi tempat yang memfasilitasi pengembangan kreativitas dan imajinasi anak-anak. Dalam hal ini, galeri seni dapat dirancang dan difasilitasi dengan pendekatan ramah anak, sehingga anak-anak dapat merasa nyaman dan terlibat dalam proses kreatif yang dapat mengembangkan kreativitas dan imajinasi mereka. Galeri seni dengan pendekatan ramah anak dapat menawarkan berbagai kegiatan kreatif, seperti menggambar, melukis, dan

membuat kerajinan tangan yang dapat membantu anak-anak untuk mengembangkan keterampilan kreatif mereka. Selain itu, galeri seni dengan pendekatan ramah anak juga dapat menampilkan karya seni yang dibuat oleh anak-anak, sehingga anak-anak dapat merasa dihargai dan termotivasi untuk terus berkarya. Melalui galeri seni dengan pendekatan ramah anak, anak-anak dapat merasakan pengalaman seni yang positif dan dapat membantu mereka untuk berkembang secara kreatif dan intelektual. Dalam hal ini, galeri seni dapat menjadi tempat yang penting dalam pengembangan kreativitas anak-anak, serta membantu anak-anak untuk mengembangkan apresiasi dan pemahaman terhadap seni.

Galeri seni dapat berperan sebagai tempat untuk pendidikan dan pengembangan seni. Galeri seni dapat memberikan program-program pendidikan dan pelatihan tentang seni kepada masyarakat, baik yang bertujuan untuk mengembangkan keterampilan seni maupun untuk meningkatkan pemahaman dan apresiasi terhadap seni. Program-program tersebut dapat diadakan dalam bentuk workshop dan kelas seni. Dengan adanya program-program pendidikan dan pelatihan seni, galeri seni dapat membantu masyarakat untuk mengembangkan keterampilan dan bakat seni mereka, serta membuka peluang untuk mengembangkan karir di bidang seni. Selain itu, program-program pendidikan dan pelatihan seni di galeri seni juga dapat membantu meningkatkan pemahaman dan apresiasi masyarakat terhadap seni, serta membuka kesempatan untuk mengeksplorasi dan mengembangkan kreativitas mereka. Dalam hal ini, galeri seni dapat berperan sebagai pusat pendidikan dan pengembangan seni, serta membantu masyarakat untuk meningkatkan keterampilan seni dan mengembangkan potensi kreativitas mereka.

Adapun beberapa pengertian galeri seni, yaitu:

- a. Seni merupakan suatu karya atau aktivitas yang melibatkan kreativitas, keindahan, dan ekspresi dari seorang seniman. Seni tidak hanya sekedar tentang hasil akhir dari sebuah karya, tetapi juga proses penciptaannya yang melibatkan imajinasi, ide, dan teknik yang dipilih oleh seniman. Seni

juga dapat mempengaruhi dan memperkaya kehidupan manusia, serta menjadi wadah untuk menyampaikan pesan dan nilai-nilai yang ingin disampaikan oleh seniman kepada masyarakat (Putra, 2012).

- b. Galeri seni diartikan sebagai sebuah ruang yang dirancang khusus untuk memamerkan karya seni kepada publik. Galeri seni berfungsi sebagai tempat penyimpanan dan pameran karya seni baik itu seni lukis, seni patung, seni instalasi dan seni rupa. Galeri seni juga dapat berperan sebagai wadah bagi para seniman untuk memperkenalkan karya-karya terbarunya dan mempromosikan karya-karya mereka kepada masyarakat. Dalam perancangan galeri seni, aspek-aspek seperti pencahayaan, sirkulasi udara, keamanan, dan tata letak karya seni menjadi hal yang sangat penting untuk dipertimbangkan agar karya seni dapat dipamerkan secara efektif dan aman (Santoso, 2014).
- c. Galeri seni lukis adalah sebuah ruang atau tempat yang didesain khusus untuk memamerkan karya seni lukis, baik itu lukisan tradisional maupun modern. Galeri seni lukis bertujuan untuk memberikan pengalaman estetika dan pemahaman yang lebih mendalam mengenai seni lukis kepada para pengunjung. Galeri seni lukis adalah sebuah tempat yang mempresentasikan seni lukis yang berfungsi sebagai wadah bagi seniman dan penggemar seni lukis untuk berkumpul, berinteraksi, serta mengapresiasi dan memperluas pengetahuan mereka mengenai seni lukis (Pramono, 2010).

Berikut adalah beberapa pengertian seni dari beberapa ahli, yaitu:

- a. Menurut I Made Bandem, seni adalah bentuk komunikasi nonverbal antara seniman dan penonton yang mengandung pesan-pesan kultural yang diproduksi melalui kepekaan dan pemahaman estetis (Bandem, 2015).

- b. Menurut Octavianus Roy Hariono, seni adalah sebuah manifestasi dari kreativitas manusia dalam bentuk karya yang dihasilkan untuk tujuan estetis, emosional, dan sosial (Hariono, 2018).
- c. Menurut Marsono, seni adalah karya ekspresif yang mengandung keindahan estetika dan filosofis serta dihasilkan dari proses kreatif seniman (Marsono, 2017).
- d. Menurut Sudarsono, seni sebagai segala sesuatu yang mengandung nilai estetis dan mempunyai kekuatan ekspresif dalam dirinya, yang dihasilkan oleh kecerdasan dan kemampuan manusia untuk menyatukan gagasan dan perasaannya melalui berbagai media atau teknik (Sudarsono, 2014).
- e. Menurut Supangkat, seni adalah sebuah aktivitas kreatif yang dihasilkan melalui berbagai bentuk dan teknik untuk memenuhi kebutuhan estetikan, ekspresi, atau komunikasi yang ada dalam masyarakat (Supangkat, 2010).
- f. Menurut Ratna Murni, seni sebagai kegiatan yang melibatkan imajinasi, emosi, perasaan manusia, dan dapat dipresentasikan melalui berbagai bentuk atau media, seperti lukisan, patung, musik, tari, dan teater (Murni, 2016).
- g. Menurut Pudjiwaati S. Harsono, seni adalah manifestasi kebudayaan manusia yang ditandai oleh nilai estetika, simbolis, dan ekspresif yang dihasilkan melalui proses kreatif dan komunikatif dengan menggunakan teknik dan media yang beragam (Harsono, 2012).

Ada beberapa pengertian galeri seni (*art gallery*) antara lain:

- a. Menurut I.G.N. Anom Rai Putra, galeri seni merupakan ruang ekshibisi yang dirancang secara khusus untuk menampilkan karya seni rupa (Putra, 2012).

- b. Menurut Dwi Marianto, galeri seni merupakan tempat untuk memamerkan karya seni rupa dan menjadi wadah bagi pengembangan seni di masyarakat (Marianto & Hariwibowo, 2017).
- c. Menurut Dian Syahfitri, galeri seni merupakan ruang yang didesain khusus untuk menampilkan karya seni lukis dan menjadi tempat bertemunya seniman dan pengunjung (Syahfitri, 2016).

Seni adalah pembelajaran untuk mengembangkan apresiasi dan kreasi peserta didik. Proses penanaman nilai estetik, terampil, dan kreatif, tekun akan lebih bermakna jika anak mengalami proses langsung berinteraksi dengan berbagai kegiatan berkesenian.

Seni visual adalah bentuk seni yang melibatkan penggunaan elemen visual seperti garis, warna, bentuk, tekstur, dan ruang untuk menciptakan karya seni yang dapat dilihat dan dirasakan secara visual. Melalui melukis, menggambar, dan kerajinan tangan, seni visual memberikan kesempatan bagi seniman untuk mengekspresikan kreativitas, emosi, dan pemikiran mereka melalui visualisasi yang menghasilkan karya-karya yang unik dan bermakna.

Seni pertunjukan adalah bentuk seni yang melibatkan ekspresi dan interpretasi langsung oleh para seniman melalui aksi, gerakan, suara, atau kombinasi dari semuanya itu. Seni pertunjukan mencakup berbagai disiplin seni, seperti teater, tari, musik, drama. Dalam seni pertunjukan, seniman menggunakan tubuh, suara, alat musik, atau objek lainnya untuk menyampaikan narasi, emosi, dan pesan kepada penonton. Pertunjukan ini dapat dilakukan di panggung, auditorium, atau tempat lainnya, dan melibatkan interaksi langsung antara para seniman dan penonton, menciptakan pengalaman yang unik setiap kali pertunjukan dilakukan.

Seni rupa terapan adalah bentuk seni yang menggabungkan unsur seni visual dengan fungsi praktis. Seni ini melibatkan pembuatan atau pengolahan benda-benda sehari-hari menjadi karya seni yang memiliki nilai estetika dan

kegunaan. Contoh seni rupa terapan termasuk kerajinan tangan, desain produk, patung, perhiasan, dan karya seni terapan lainnya.

Seni digital adalah bentuk seni yang menggunakan teknologi digital sebagai medium utama untuk menciptakan, memanipulasi, dan mengekspresikan karya seni. Seni digital melibatkan penggunaan perangkat keras dan perangkat lunak komputer, seperti program desain grafis, animasi, dan pemrosesan gambar, untuk menghasilkan karya seni yang dapat berupa gambar, ilustrasi, animasi, video, instalasi interaktif, dan karya seni multimedia lainnya.

Galeri seni memiliki beberapa fungsi yang penting bagi perkembangan seni dan budaya di masyarakat. Pertama, galeri seni berfungsi sebagai tempat untuk memamerkan karya seni, baik karya seniman lokal maupun internasional. Sebagai tempat pameran karya seni, galeri seni menjadi tempat yang penting bagi para seniman untuk memperkenalkan dan memamerkan karya-karya ke masyarakat luas.

Selain sebagai tempat pameran karya seni, galeri seni juga berfungsi sebagai tempat promosi seni dan budaya lokal. Dengan mempromosikan seni dan budaya lokal, galeri seni dapat membantu masyarakat untuk lebih mengenal dan mengapresiasi seni dan budaya mereka sendiri. Selain itu, galeri seni juga dapat berperan sebagai tempat untuk memberikan program-program pendidikan dan pelatihan tentang seni kepada masyarakat, baik yang bertujuan untuk mengembangkan keterampilan seni maupun untuk meningkatkan pemahaman dan apresiasi terhadap seni.

Fungsi galeri seni lainnya adalah sebagai pusat riset dan kajian seni. Para peneliti dan akademisi dapat melakukan penelitian dan mengembangkan pengetahuan tentang seni melalui galeri seni. Selain itu, galeri seni juga dapat menjadi tempat untuk transaksi jual beli karya seni antara para kolektor, penjual, dan pembeli karya seni.

Galeri seni juga dapat menjadi pusat kegiatan seni dan budaya, di mana masyarakat dapat menjelajahi budaya lokal seperti kunjungan ke galeri seni dan

menghadiri festival atau perayaan budaya lokal yang mencakup pertunjukan seni, musik, tarian, dan makanan tradisional. Memperkenalkan budaya seperti membaca buku cerita dan menggunakan teknologi seperti video atau presentasi online untuk memperkenalkan anak-anak pada budaya. Mengenalkan bahasa dan tradisi seperti mengajarkan anak-anak beberapa kata dan frasa dalam bahasa lain serta menjelaskan asal-usul dan makna tradisi dan perayaan tertentu dan melakukan kegiatan praktis seperti membuat makanan tradisional, membuat kerajinan tangan, atau menghias baju sesuai dengan tradisi budaya tertentu. Selain itu, menikmati berbagai acara seperti konser musik, pementasan teater, dan diskusi seni. Galeri seni juga berfungsi sebagai tempat untuk melestarikan dan mendokumentasikan karya seni. Dengan melestarikan dan mendokumentasikan karya seni, galeri seni dapat membantu dalam menjaga keberlanjutan dan kelangsungan warisan seni.

Kesimpulannya perancangan galeri seni ini memiliki beberapa fungsi penting. Pertama, galeri ini berfungsi sebagai tempat untuk memamerkan karya seni yang beragam, memperkenalkan pengunjung pada berbagai bentuk ekspresi artistik. Melalui pameran yang disusun dengan cermat, galeri ini memberikan kesempatan bagi seniman lokal dan internasional untuk berbagi karya mereka dengan publik.

Selain itu, galeri seni ini berfungsi sebagai pusat pendidikan dan pembelajaran. Dalam hal ini, galeri menyelenggarakan program pendidikan yang melibatkan pengunjung atau masyarakat umum dan anak-anak, galeri ini berperan dalam mengembangkan kreativitas dan imajinasi mereka melalui aktivitas seni yang interaktif. Workshop seni, ruang kreasi seperti seni visual, pertunjukan, seni rupa terapan, digital dan kegiatan lainnya memberikan kesempatan bagi pengunjung untuk belajar tentang seni.

Galeri ini juga berfungsi sebagai pusat kegiatan budaya dan sosial. Acara-acara seperti pembukaan pameran, pertunjukan seni dan diskusi diadakan di galeri ini untuk melibatkan masyarakat dan memperkaya kehidupan budaya setempat.

Galeri seni menjadi tempat pertemuan dan dialog antara seniman, kritikus, penggemar seni, dan masyarakat umum.

Secara keseluruhan, perancangan galeri seni ini bertujuan untuk menyediakan pengalaman yang holistik dan memenuhi kebutuhan pengunjung. Melalui pameran seni, program pendidikan dan kegiatan budaya, galeri seni ini berperan dalam meningkatkan pemahaman dan apresiasi terhadap seni, mendorong pengembangan kreativitas dan imajinasi, serta memperkaya kehidupan budaya.

B. Ruang Kreasi dan Kreativitas

Ruang kreasi anak merupakan lingkungan yang didesain untuk memfasilitasi kreativitas dan eksplorasi anak-anak dalam menciptakan dan mengekspresikan ide-ide. Ruang kreasi ini dapat berupa ruangan yang terpisah, atau juga bisa menjadi bagian dari ruang belajar dan bermain anak-anak. Ruang kreasi anak harus didesain agar dapat mendorong dan memfasilitasi anak-anak untuk bereksplorasi dan berkreasi dengan ide-ide.

Kreativitas pada anak merupakan kemampuan untuk memikirkan dan menciptakan sesuatu dengan cara yang baru dan berbeda, serta mampu mengaplikasikan imajinasi dan ide-ide dalam kegiatan sehari-hari. Kreativitas pada anak dapat ditingkatkan melalui berbagai kegiatan seperti bermain, menyanyi, menari, melukis dan membuat kerajinan tangan. Kreativitas pada anak juga dapat ditingkatkan melalui lingkungan yang mendorong dan memfasilitasi anak untuk berkreasi dan bereksplorasi.

Ruang kreasi dan kreativitas anak memiliki peran yang sangat penting dalam pengembangan anak secara keseluruhan. Dengan memfasilitasi kreativitas dan eksplorasi, ruang kreasi anak dapat membantu anak-anak dalam mengekspresikan diri mereka dengan lebih baik, meningkatkan keterampilan sosial mereka, dan meningkatkan kemampuan kognitif dan motorik anak. Kreativitas pada anak juga dapat membantu mereka dalam mengatasi masalah,

meningkatkan rasa percaya diri, serta memperkaya pengalaman dan pengetahuan anak tentang dunia di sekitar mereka.

Ruang kreasi dan kreativitas pada anak merupakan hal yang sangat penting dalam pengembangan anak. Dengan memberikan lingkungan yang mendorong dan memfasilitasi kreativitas dan eksplorasi anak, kita dapat membantu anak-anak untuk berkembang secara keseluruhan dan menjadi individu yang lebih kreatif, mandiri dan percaya diri.

Ruang kreasi juga diartikan sebagai tempat di mana anak-anak dapat mengembangkan kemampuan kreativitas. Anak-anak dapat bereksplorasi dan bereksperimen dengan berbagai media, seperti kertas, cat, pensil, dan warna. Selain itu, ruang kreasi juga bisa digunakan sebagai tempat untuk membangun kepercayaan diri anak, karena mereka dapat menghasilkan karya yang mereka banggakan dan merasa senang dengan pencapaian mereka. Anak-anak juga dapat belajar untuk bekerja sama dengan orang lain dan menghargai perbedaan pendapat ketika mereka berkolaborasi dalam proyek kreatif bersama-sama. Ruang kreasi juga dapat memfasilitasi belajar anak tentang seni dan kreativitas, dengan menyediakan sumber daya dan bahan-bahan untuk pengajaran dan pembelajaran yang lebih efektif.

Kreativitas pada anak didefinisikan sebagai kemampuan mereka untuk berfikir dan bertindak secara imajinatif dan inovatif dalam menghasilkan sesuatu yang baru dan orisinal. Kreativitas adalah keterampilan yang sangat penting dalam mempersiapkan anak-anak untuk masa depan, karena kreativitas dapat membantu anak mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kemampuan beradaptasi, dan kemampuan memecahkan masalah dengan cara yang tidak terduga. Kreativitas pada anak juga dapat membantu mereka mengatasi stres dan mengembangkan keterampilan sosial, karena mereka dapat mengekspresikan diri mereka dengan cara yang unik dan kreatif. Oleh karena itu, memberikan ruang dan fasilitas yang memungkinkan anak-anak untuk berkreasi dan mengembangkan kreatifitas mereka dapat memberikan dampak positif yang besar pada pertumbuhan dan perkembangan mereka.

Ruang kreasi dan kreativitas pada anak dapat juga diartikan sebagai tempat untuk belajar dan mengeksplorasi minat dan bakat anak dalam berbagai bidang. Seperti seni, musik, tari dan drama. Dalam ruang kreasi, anak-anak dapat menemukan kegembiraan dan kepuasan dalam melakukan aktivitas yang mereka sukai dan mengeksplorasi potensi kreatif mereka. Hal ini juga dapat membantu anak-anak dalam menentukan minat mereka di bidang-bidang tertentu dan membantu dalam mempersiapkan mereka untuk masa depan mereka. Selain itu, ruang kreasi juga dapat menjadi tempat untuk memperluas wawasan anak-anak, memperkenalkan mereka pada berbagai budaya dan tradisi, serta memberikan pengalaman berharga tentang kerja keras, ketekunan, dan disiplin. Dengan memberikan ruang dan fasilitas yang tepat, anak-anak dapat belajar dan tumbuh dalam kreativitas dan kemampuan mereka untuk menghasilkan karya yang indah dan bermakna.

Ruang kreasi dan kreativitas pada anak juga dapat diartikan sebagai lingkungan yang mempromosikan eksplorasi, imajinasi, dan proses. Dalam ruang ini, anak-anak dapat mengembangkan kemampuan kreatif mereka, memperkuat pandangan mereka tentang dunia, dan menciptakan karya-karya yang unik dan bermakna. Ruang kreasi juga dapat menjadi tempat yang aman dan nyaman bagi anak-anak untuk mengekspresikan diri mereka tanpa rasa takut atau tekanan dari orang lain. Dalam lingkungan yang ramah anak, anak-anak dapat merasa terbuka untuk mengemukakan ide-ide mereka dan mengekspresikan diri mereka secara bebas. Hal ini dapat membantu meningkatkan rasa percaya diri mereka dan memberikan pengalaman positif yang dapat membantu membentuk kepribadian mereka. Selain itu, ruang kreasi juga dapat menjadi tempat untuk berkolaborasi dan berbagi ide dengan anak-anak lain, membangun keterampilan sosial dan kerja tim, serta mengembangkan kreativitas mereka melalui proses kolaboratif.

Ruang kreasi dan kreativitas dapat diartikan sebagai tempat yang mendukung pengembangan kemampuan sensori dan motorik anak. Dalam ruang kreasi yang ramah anak, terdapat berbagai jenis bahan dan peralatan kreatif seperti kertas, cat, pensil, warna dan banyak lagi yang dapat memfasilitasi aktivitas fisik

dan sensorik pada anak-anak. Hal ini dapat membantu meningkatkan koordinasi antara mata dan tangan, meningkatkan kepekaan sensorik, dan membantu anak-anak memahami bentuk, warna, dan tekstur dengan lebih baik. Dengan mempromosikan kegiatan kreatif dan sensorik dalam lingkungan yang ramah anak, anak-anak dapat belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan interaktif, membantu mereka mengembangkan keterampilan motorik dan sensorik dengan lebih optimal. Selain itu, ruang kreasi dan kreativitas juga dapat menjadi sarana untuk mengembangkan kemampuan intelektual dan akademis anak. Dalam lingkungan yang menyenangkan dan menarik, anak-anak dapat mempelajari konsep matematika, sains, bahasa dan seni dengan cara yang lebih kreatif dan menyenangkan. Hal ini dapat membantu meningkatkan motivasi belajar dan keterampilan akademik pada anak-anak.

Fungsi ruang kreasi dan kreativitas anak juga dapat berfungsi sebagai sarana untuk mengembangkan kreativitas dan imajinasi anak. Dalam lingkungan yang mendukung kreativitas, anak-anak dapat mengeksplorasi ide-ide baru, mengembangkan keterampilan memecahkan masalah, dan mengasah kemampuan berpikir kritis. Ini sangat penting dalam membantu anak-anak mengembangkan kemampuan kreatif dan inovatif yang dapat mereka gunakan dalam kehidupan sehari-hari dan di masa depan. Selain itu, ruang kreasi dan kreativitas juga dapat membantu anak-anak dapat merasa aman untuk mencoba hal baru, membuat kesalahan, dan belajar dari pengalaman mereka. Ini dapat membantu mereka mengembangkan kemandirian dan rasa tanggung jawab. Dengan demikian, ruang kreasi dan kreativitas dapat memiliki banyak manfaat bagi perkembangan anak-anak, baik dalam aspek fisik, intelektual, emosional, maupun sosial mereka,

Utami Munandar (1999), menguraikan definisi tentang kreativitas berdasarkan empat aspek, yaitu:

1. Pribadi (*person*), setiap anak adalah pribadi yang unik dan kreativitas adalah ungkapan atau ekspresi dari keunikan pribadi individu setiap anak.
2. Proses (*process*), kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru yang sebelumnya tidak ada atau menemukan sesuatu

yang baru antara unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya dalam mencari jawaban baru terhadap suatu masalah, merupakan manifestasi dari kelancaran, fleksibilitas dan orisinalitas pemikiran anak.

3. Pendorong (*press*), kreativitas dapat berkembang jika ada “*press*” atau pendorong, baik dari dalam (dorongan internal, keinginan, motivasi atau hasrat yang kuat dari diri sendiri) untuk berkreasi, maupun dari luar yaitu lingkungan dan mendorong pemikiran, perasaan, sikap dan perilaku anak yang kreatif dengan memberikan peluang kepada anak untuk bersibuk diri secara kreatif.
4. Produk (*product*), produk-produk kreativitas yang konstruktif pasti akan muncul, karena produk kreativitas muncul dari proses interaksi dari keunikan individu di satu pihak dan bahan, kejadian, orang-orang atau keadaan hidupnya (faktor lingkungan dilain pihak).

C. Ramah Anak

Ramah anak adalah sebuah pendekatan yang menempatkan kebutuhan dan kepentingan anak sebagai prioritas utama. Artinya menciptakan lingkungan, produk, dan layanan yang memperhatikan keamanan, kenyamanan, kesehatan dan kesejahteraan anak. Dalam konteks pembangunan fisik, ramah anak berarti menciptakan lingkungan yang aman dan nyaman bagi anak untuk hidup, bermain, belajar dan tumbuh kembang. Ini meliputi desain bangunan dan lingkungan yang mempertimbangkan aspek keamanan, aksesibilitas, ketersediaan area bermain dan olahraga, dan fasilitas kesehatan yang diperlukan bagi anak.

Dalam pelayanan publik dan pelayanan sosial, ramah anak berarti menyediakan pelayanan yang memperhatikan kebutuhan dan hak anak, serta memastikan partisipasi mereka dalam pengambilan keputusan. Ini dapat diwujudkan dengan memberikan informasi yang mudah dimengerti, berkomunikasi secara efektif dengan anak, serta mempertimbangkan kebutuhan anak dalam perencanaan dan pengambilan keputusan.

Ramah anak juga melibatkan pengakuan terhadap hak-hak anak dan perlindungan kekerasan, diskriminasi dan eksploitasi terhadap anak. Ini berarti memastikan anak memiliki akses ke pendidikan, kesehatan, dan kesempatan yang sama dengan orang dewasa, serta melindungi mereka dari berbagai bentuk kekerasan dan eksploitasi.

Ramah anak merupakan sebuah konsep yang menempatkan kebutuhan dan kepentingan anak sebagai prioritas utama dalam setiap aspek kehidupan dan pengembangan manusia. Dapat membantu menciptakan lingkungan yang aman, sehat, dan memberikan kesempatan yang sama bagi anak untuk tumbuh dan berkembang dengan optimal.

Ramah anak dapat diartikan sebagai sesuatu kondisi atau lingkungan yang memperhatikan kebutuhan dan hak-hak anak. Lingkungan yang ramah anak harus memperhatikan berbagai aspek, seperti keamanan, kesehatan, dan kebutuhan fisik dan psikologis anak. Di samping itu, lingkungan yang ramah anak juga harus memberikan kesempatan bagi anak untuk berkembang dan mengeksplorasi kemampuan dan kreativitasnya. Hal ini dapat dicapai melalui penyediaan ruang-ruang bermain dan kegiatan yang dapat merangsang kreativitas anak, serta fasilitas pendukung seperti toilet dan tempat istirahat yang ramah anak. Dengan adanya lingkungan yang ramah anak, anak dapat tumbuh dan berkembang dengan baik, serta merasa dihargai dan diakui hak-haknya sebagai individu yang memiliki keunikan dan potensi yang berbeda-beda.

Pendekatan ramah anak memperhatikan perspektif anak dalam berbagai aspek kehidupan, seperti pendidikan, kesehatan, sosial dan lingkungan. Dalam pendekatan ini, anak dianggap sebagai subjek yang aktif dalam mengembangkan kemampuan dan potensinya, bukan sebagai objek yang pasif yang hanya menerima informasi dan arahan dari orang dewasa. Pendekatan ramah anak bertujuan untuk menciptakan lingkungan yang menghargai kebutuhan, hak, dan kepentingan anak, serta memberikan kesempatan bagi anak untuk berpartisipasi dan terlibat aktif dalam kegiatan yang melibatkan mereka. Hal ini dapat menciptakan lingkungan yang aman, nyaman, dan menyenangkan bagi anak, serta

memperkuat hubungan antara anak dan orang dewasa yang ada di sekitarnya. Dengan pendekatan ramah anak, diharapkan anak dapat tumbuh dan berkembang dengan baik, serta merasa dihargai dan diakui hak-haknya sebagai individu yang memiliki potensi dan kemampuan yang berbeda-beda.

Ramah anak juga dapat diartikan sebagai suatu konsep yang mengacu pada kebijakan atau tindakan yang dilakukan oleh pemerintah atau lembaga lainnya untuk menjaga dan melindungi kepentingan anak. Konsep ini menekankan bahwa anak memiliki hak yang sama orang dewasa dan perlu dilindungi dan berbagai bentuk kekerasan, diskriminasi, dan penindasan. Pendekatan dan lembaga lainnya bertujuan untuk memberikan perlindungan dan keamanan bagi anak, serta memastikan bahwa anak memiliki akses yang sama terhadap berbagai layanan dan fasilitas yang tersedia. Dalam hal ini, pendekatan ramah anak dapat diimplementasikan dalam berbagai bidang, seperti kesehatan, pendidikan, sosial, lingkungan, dan keamanan. Dengan adanya pendekatan ramah anak, diharapkan anak dapat tumbuh dan berkembang dengan baik, serta mendapatkan hak-haknya sebagai individu yang memiliki kepentingan dan potensi yang perlu dihargai dan dilindungi.

1. Dasar Program Lingkungan Ramah

Untuk mencapai lingkungan yang ramah anak terdapat empat kriteria yang perlu diperhatikan, yaitu:

- a. Keamanan, yaitu berhubungan dengan lokasi yang tidak bersifat membahayakan anak, baik dari luar dan dalam bangunan tidak bersifat ancaman. Serta tidak ada sesuatu yang membatasi akses visual orang tua ke tempat bermain dan berkreaitivitas dalam konteks mengamati keadaan anak.
- b. Keselamatan, yaitu segala sesuatu tidak bersifat membahayakan keselamatan anak, baik dari jarak terhadap lalu lintas dan peralatan bermain yang tidak bersifat membahayakan.

- c. Kenyamanan, yaitu tersedianya sarana dan fasilitas untuk memenuhi kebutuhan anak, serta mencegah adanya gangguan dalam aktivitasnya.
- d. Jangkauan pelayanan, yaitu akses menuju sarana dan fasilitas dengan jarak yang terjangkau.

Kriteria ramah anak meliputi keselamatan, kesehatan, kenyamanan, kemudahan, keamanan dan keindahan dengan indicator lokasi, tata letak, peralatan bermain, konstruksi dan material (Baskara, 2011).

2. Ciri Arsitektur Ramah Anak

Arsitektur ramah anak adalah suatu konsep arsitektur yang didesain khusus untuk memenuhi kebutuhan dan kenyamanan anak-anak. Konsep ini melibatkan berbagai aspek, seperti keamanan, aksesibilitas, fungsionalitas, estetika, dan interaksi sosial. Beberapa ciri-ciri arsitektur ramah anak antara lain:

- a. Aksesibilitas yang mudah, desain bangunan harus memperhatikan aksesibilitas bagi anak-anak, terutama anak-anak yang memiliki keterbatasan fisik. Hal ini dapat dilakukan dengan menyediakan rampa dan tangga yang tidak terlalu curam, lift yang mudah diakses, serta area parkir yang cukup.
- b. Keamanan, bangunan harus dirancang dengan memperhatikan faktor keamanan dan keselamatan bagi anak-anak. Misalnya, penggunaan bahan material yang tidak mudah terbakar, adanya penghalang pada area yang berbahaya seperti tangga yang curam dan pengaturan aliran lalu lintas yang jelas.
- c. Fungsionalitas, ruang dan fasilitas dalam bangunan harus dirancang untuk memenuhi kebutuhan dan aktivitas anak-anak. Misalnya, memperhatikan ukuran dan ketinggian meja dan kursi yang disesuaikan dengan tinggi badan anak-anak, serta menyediakan area bermain dan ruang belajar yang nyaman.

- d. Estetika, desain bangunan harus menarik dan menarik perhatian anak-anak, serta dapat memicu kreativitas dan minat mereka. Penggunaan warna-warna cerah, bentuk yang unik, serta gambar atau mural yang menarik.
- e. Interaksi sosial, bangunan dapat didesain untuk memfasilitasi interaksi sosial antara anak-anak. Misalnya, dengan menyediakan area bermain atau ruang santai yang cukup besar dan terbuka, sehingga anak-anak dapat berinteraksi dan bermain bersama.

Dengan adanya arsitektur ramah anak, diharapkan anak-anak dapat merasa nyaman, aman, dan terstimulasi kreativitasnya dalam lingkungan bangunan yang didesain khusus untuk anak.

Arsitektur ramah anak juga mencakup penggunaan bahan-bahan yang aman bagi anak-anak. Misalnya, bahan-bahan yang tidak beracun dan tahan lama sehingga tidak mudah rusak atau terlepas dan berpotensi membahayakan anak-anak. Selain itu, arsitektur ramah anak juga mempertimbangkan aspek keamanan dan kenyamanan seperti adanya pengaman jendela, tangga yang tidak terlalu curam, dan toilet yang sesuai dengan ukuran anak-anak. Hal ini penting untuk memastikan bahwa anak-anak dapat bermain dan belajar dengan aman dan nyaman di dalam gedung atau ruang yang dirancang khusus untuk mereka.

Arsitektur ramah anak juga mempertimbangkan aspek aksesibilitas dan inklusivitas. Gedung atau ruang yang dirancang untuk anak-anak harus dapat diakses oleh semua anak, termasuk anak-anak dengan kebutuhan khusus. Hal ini bisa diwujudkan dengan memperhatikan lebar pintu, jarak antar benda di dalam ruangan, serta aksesibilitas fasilitas toilet dan area bermain. Selain itu, ruang kreasi dirancang untuk anak-anak juga harus dapat mengakomodasi berbagai macam kegiatan kreativitas anak, sehingga mereka dapat merasakan kebebasan berekspresi dan memperluas imajinasi anak dengan leluasa. Arsitektur ramah anak juga dapat dilengkapi dengan fasilitas pendukung seperti fasilitas olahraga dan taman bermain yang aman dan sesuai dengan usia anak-anak.

3. Indikator Pendekatan Desain Ramah Anak

- a. Kesesuaian dengan kebutuhan fisik, dirancang dengan memperhatikan kebutuhan fisik anak-anak. Pintu dan jendela memiliki ukuran yang sesuai agar anak-anak dapat dengan mudah membukanya dan keluar masuk ruangan. Rak dan meja disesuaikan dengan ketinggian yang tepat agar anak-anak dapat mengambil dan meletakkan bahan seni dengan nyaman. Selain itu, jarak antara benda-benda di dalam ruangan disesuaikan agar anak-anak dapat bergerak dengan leluasa dan tidak merasa terbatas.
- b. Keselamatan, fasilitas bermain dirancang dengan memperhatikan keselamatan anak-anak. Sudut-sudut tajam di furniture atau peralatan dibulatkan atau dilapisi untuk mencegah luka saat anak-anak menggunakannya. Benda-benda berbahaya seperti pisau atau bahan kimia beracun ditempatkan dengan aman dan tidak dapat dijangkau oleh anak-anak. Selain itu, lantai dan permukaan ruangan dirancang agar tidak licin dan tidak ada tumpukan yang dapat menyebabkan anak tergelincir atau terjatuh.
- c. Kesehatan, yaitu memperhatikan kesehatan anak-anak dalam jangka pendek maupun jangka panjang. Bebas dari zat berbahaya atau bahan kimia yang dapat menyebabkan gangguan kesehatan, seperti zat beracun atau bahan penyebab alergi.
- d. Kenyamanan fisik, ruangan dirancang agar memberikan kenyamanan fisik kepada anak-anak. Meja, kursi, dan tempat duduk disesuaikan dengan ukuran dan tinggi anak-anak sehingga mereka dapat duduk dengan nyaman dan memperoleh posisi yang baik saat berkreasi. Pencahayaan yang baik juga diperhatikan dengan menggunakan pencahayaan alami dan pencahayaan buatan yang tepat agar anak-anak dapat melihat dengan jelas saat beraktivitas. Suhu ruangan dijaga agar nyaman dan terkontrol dengan baik, tidak terlalu panas atau terlalu

dingin, sehingga anak-anak dapat berkonsentrasi dan berpartisipasi dengan nyaman.

- e. Kenyamanan psikologis, yaitu menciptakan lingkungan yang aman, menenangkan, dan mendukung kenyamanan psikologis anak-anak. Desain ruangan menghindari unsur-unsur yang menakutkan atau mengganggu emosi anak-anak. Warna-warna yang cerah, dekorasi yang menarik, dan suasana yang ramah ciptakan rasa aman dan nyaman bagi anak-anak. Selain itu, privasi dan kebebasan berekspresi juga diperhatikan, memungkinkan anak-anak untuk berinteraksi dan berkreasi tanpa rasa terjaga atau terganggu.
- f. Kemudahan, ruangan dirancang agar mudah diakses dan digunakan oleh anak-anak. Pintu masuk, tangga, dan koridor dirancang agar dapat diakses oleh anak-anak dengan mudah. Fasilitas permainan dan bahan seni ditempatkan pada tingkat yang mudah dijangkau dan dipahami oleh anak-anak. Instruksi dan tanda-tanda yang jelas dan mudah dimengerti juga disediakan untuk membantu anak-anak dalam menggunakannya.
- g. Keamanan, bangunan memperhatikan aspek keamanan anak-anak. Misalnya, jendela dilengkapi dengan penghalang atau pagar keamanan untuk mencegah anak-anak jatuh. Tangga dilengkapi dengan pegangan yang sesuai dan tidak memiliki celah yang dapat mengakibatkan kecelakaan.
- h. Keindahan, yaitu diperhatikan dari segi keindahan visual. Desain interior dan dekorasi ruangan menciptakan suasana yang menarik dan memikat, dengan penggunaan warna-warna cerah, gambar-gambar atau lukisan yang menginspirasi, dan elemen-elemen artistik yang menarik. Hal ini mendorong anak-anak untuk datang dan merasa tertarik untuk berpartisipasi dalam aktivitas seni.

- i. Keberlanjutan, Bangunan dirancang dengan memperhatikan keberlanjutan dan ramah lingkungan. Misalnya, penggunaan sumber energi terbarukan seperti tenaga surya atau penggunaan lampu hemat energi. Pemilihan material yang ramah lingkungan dan pengelolaan limbah yang baik juga diperhatikan untuk menjaga keberlanjutan lingkungan.
- j. Fasilitas yang sesuai, yaitu dilengkapi dengan fasilitas pendukung yang sesuai dengan kebutuhan anak-anak. Misalnya, toilet yang sesuai dengan tinggi anak-anak dan mudah dijangkau. Tempat istirahat yang nyaman untuk anak-anak bersantai atau makan. Fasilitas taman bermain yang aman dan sesuai dengan usia anak-anak. Fasilitas olahraga yang mendukung aktivitas fisik anak-anak, seperti area bermain atau lapangan untuk bermain bola.
- k. Stimulasi kreativitas, ruangan atau bangunan dirancang dengan memperhatikan stimulasi kreativitas anak-anak. Misalnya, disediakan tempat bermain yang kreatif dan inspiratif yang mendorong anak-anak untuk menggunakan imajinasi mereka. Terdapat fasilitas untuk membuat karya seni seperti alat gambar, cat, atau bahan-bahan seni lainnya.

D. Studi Banding

1. Studi Banding Galeri seni

a. *ArtScience* Museum, Singapura.



Gambar 2. *ArtScience* Museum, Singapura.

(Sumber : <https://www.visitsingapore.com/>, diakses 2023)

1) Sejarah

ArtScience museum adalah sebuah museum seni dan ilmu pengetahuan yang terletak di *Maria Bay Sands*, Singapura. Museum ini didirikan pada tahun 2011 dan dirancang oleh arsitek asal Amerika Serikat, Moshe Safdie.

Sejarah didirikan, *ArtScience* museum telah menjadi pusat budaya yang penting di Singapura, menarik pengunjung dari seluruh dunia dengan pameran yang inovatif dan menarik. Salah satu pameran terkenal yang pernah diadakan di museum ini adalah “*Future World: Where Art Meets Science*”, yang menggabungkan seni digital dengan teknologi interaktif.

ArtScience museum juga dikenal karena arsitekturnya yang unik dan futuristik, yang terdiri dari 10 jari-jari beton yang mencuat keluar dari atap museum dan membentuk struktur seperti bunga teratai. Bangunan ini menjadi

landmark yang terkenal di Singapura dan menjadi satu tujuan wisata populer bagi pengunjung yang ingin mengalami seni dan ilmu pengetahuan secara bersama.

ArtScience museum terletak di *Marina Bay Sands*, 10 *Bayfront Avenue*, Singapura. Lokasinya sangat strategis, berada di pusat kota Singapura dan terletak di sebelah *Marina Bay Sands Hotel* dan *Garden by the Bay*. Museum *ArtScience* memiliki 21 ruang galeri dan luas hampir 5.000 m².

Kelembagaan *ArtScience* museum seni merupakan sebuah lembaga seni yang menampilkan karya seni kontemporer dan inovatif yang menggabungkan seni, ilmu pengetahuan, teknologi, dan budaya. Museum ini menawarkan pameran interaktif yang menampilkan seni digital, seni interaktif dan seni yang digabungkan dengan teknologi canggih, sehingga memberikan pengalaman yang unik dan berbeda dari museum konvensional.

2) Aktivitas

ArtScience museum di Singapura menawarkan berbagai macam aktivitas dan acara sepanjang tahun, dirancang untuk menginspirasi, menghibur, dan mendukung pengunjung dari segala usia. Beberapa aktivitas yang tersedia di *ArtScience* yaitu:

- a) Pameran, *ArtScience* museum memiliki pameran tetap dan berkala yang menampilkan seni, sains, teknologi, dan budaya dari seluruh dunia.
- b) Tur, ada tur yang tersedia di *ArtScience* museum untuk pengunjung yang ingin belajar lebih dalam tentang koleksi museum dan pameran tertentu.
- c) Program pendidikan, *ArtScience* museum menawarkan program pendidikan untuk pengunjung dari semua usia, termasuk acara untuk sekolah dan kelompok.

- d) Acara Khusus, *ArtScience* museum menyelenggarakan acara khusus seperti konser, film, dan pertunjukan seni yang ditampilkan di ruang pameran museum.
- e) Kegiatan keluarga, museum ini memiliki beberapa kegiatan keluarga yang menyenangkan dan edukatif seperti permainan dan kuis interaktif untuk anak-anak.
- f) Tempat makan, terdapat restoran dan kafe di *ArtScience* museum yang menawarkan berbagai macam makanan dan minuman.

3) Fasilitas

ArtScience museum di Singapura memiliki fasilitas yang lengkap untuk memenuhi kebutuhan pengunjung, antara lain:

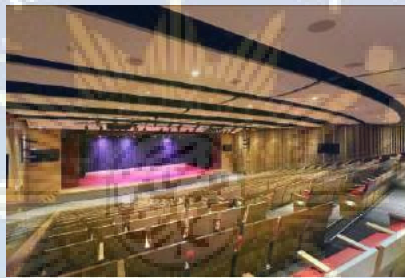
- a) Ruang Pameran, *ArtScience* museum memiliki beberapa galeri pameran untuk menampilkan berbagai karya seni dan artefak unik, serta menampilkan inovasi dalam bidang seni, ilmu pengetahuan, dan teknologi.
- b) Teater, *ArtScience* museum memiliki teater dengan kapasitas sekitar 250 orang, yang menampilkan film, konser, dan pertunjukan seni lainnya.
- c) Ruang pertemuan, *ArtScience* museum menyediakan ruang pertemuan yang dilengkapi dengan fasilitas audiovisual dan WiFi.
- d) Restoran dan Kafe, *ArtScience* museum memiliki restoran dan kafe yang menawarkan makanan dan minuman berkualitas dengan pemandangan yang menakjubkan.
- e) Pusat Informasi, pusat informasi *ArtScience* berada di pintu masuk dan memberikan informasi tentang pameran dan kegiatan museum.

4) Desain Bangunan dan Material



Gambar 3. Interior Ruang Pameran *ArtScience*
(Sumber : <https://lontar.id/>, diakses 2023)

Ruang pameran satu berbentuk persegi panjang dengan dinding dan langit-langit berwarna abu-abu. Lantai ruangan terbuat dari kayu, memberikan kesan hangat dan alami. Ruangan ini digunakan untuk pameran seni yang lebih kecil dan intim, dan diatur oleh kurator *ArtScience* Museum.



Gambar 4. Interior Auditorium *ArtScience*
(Sumber : <https://singaporeccc.org.sg/>, diakses 2023)

Auditorium *ArtScience* museum menggunakan bahan kayu untuk dinding dan lainnya, memberikan kesan hangat dan natural. Desain interiornya yang minimalis dan elegan menciptakan suasana yang tenang dan nyaman bagi pengunjung yang ingin menikmati acara di sana.



Gambar 5. Interior Fasilitas Kafe dan Restoran *ArtScience*
(Sumber : <https://id.marinabaysands.com/>, diakses 2023)

Fasilitas kafe dan restoran di *ArtScience* museum memiliki desain yang modern dan elegan, dengan penggunaan material kayu dan kaca yang memberikan

kesan hangat dan terbuka. Terdapat juga ruang outdoor dengan pemandangan Marina Bay Sands yang indah.



Gambar 6. Interior *ArtScience* Museum Singapura
(Sumber : <https://fyaelisa.files.wordpress.com/>, diakses 2023)

ArtScience Museum di Singapura menggunakan berbagai jenis material untuk memastikan keamanan dan kenyamanan anak-anak yang berkunjung. Beberapa contoh material yang digunakan antara lain:

- 1) Kayu-kayu digunakan pada beberapa area di museum untuk memberikan nuansa alami dan hangat, seperti pada area penerimaan tamu dan beberapa area interaktif.
- 2) Kain, beberapa area di museum menggunakan kain sebagai elemen desain seperti dinding proyeksi pada beberapa pameran atau sebagai elemen dekoratif pada kursi dan sofa.
- 3) Plastik, beberapa area di museum menggunakan material plastik yang aman untuk anak-anak, seperti pada mainan interaktif dan alat musik.
- 4) Logam, digunakan pada beberapa area di museum untuk memberikan nuansa modern, seperti pada dinding dan dekorasi lampu.

ArtScience Museum di Singapura didesain dengan memperhatikan keamanan anak-anak, terutama dalam hal desain ruangan dan arsitektur yang memperhatikan aksesibilitas dan kenyamanan bagi anak-anak. Beberapa fitur yang terdapat pada bangunan tersebut antara lain:

- 1) Ruang gerbang yang luas dan ramah anak dengan lantai yang anti salip dan ada jalur akses bagi kursi roda.
 - 2) Pencahayaan yang cukup dan aman untuk anak-anak terutama di dalam ruang pameran.
 - 3) Pintu-pintu yang mudah diakses, tidak terlalu berat, dan ada pengaman yang memadai untuk mencegah terjadinya cedera pada anak.
 - 4) Tidak terdapat tangga yang terlalu tinggi atau terjal sehingga anak-anak dapat dengan mudah dan aman berjalan-jalan di dalam museum.
 - 5) Terdapat banyak kursi dan tempat istirahat yang nyaman di sekitar museum, sehingga orang tua dan anak-anak dapat beristirahat sambil menikmati pameran.
 - 6) Bangunan *ArtScience* Museum juga menggunakan material yang aman dan ramah lingkungan sehingga tidak membahayakan kesehatan anak-anak.
- b. *The National Gallery*, London, Inggris.



Gambar 7. *The National Gallery*, London, Inggris.
 (Sumber : <https://guidelinstobritain.com/>, diakses 2023)

1) Sejarah

The National Gallery di London, Inggris adalah sebuah museum seni yang terletak di *Trafalgar Square*, London, Inggris. Museum ini didirikan pada tahun

1824 dan merupakan salah satu museum seni terbesar di dunia, dengan koleksi lebih dari 2.300 lukisan dari periode abad ke-13 hingga abad ke-19.

Museum ini didirikan oleh pemerintah Inggris sebagai tempat untuk menampung koleksi seni nasional yang sebelumnya disimpan di *Somerset House*. Pada awalnya, koleksi ini terdiri dari lukisan-lukisan yang dibeli dari kolektor-kolektor swasta dan lelang-lelang seni. Salah satu yang terkenal adalah koleksi lukisan dari banker Inggris, John Julius Angerstein, yang diakuisisi oleh pemerintah pada tahun 1824 dan menjadi dasar koleksi museum.

Museum ini terus berkembang dan mengakuisisi karya-karya seni penting dari seluruh dunia termasuk lukisan-lukisan dari penulis terkenal seperti Leonardo da Vinci, Michelangelo, Raphael, Rembrandt, Vermeer, dan Van Gogh. Museum ini juga memiliki koleksi seni Britania yang sangat lengkap, termasuk karya-karya dari penulis terkenal seperti William Turner dan John Constable.

Luas bangunan *The National Gallery*, London, Inggris adalah sekitar 46.396 m² dan tidak memiliki lahan yang luas karena bangunannya berada di pusat kota London, tepatnya di *Trafalgar Square*. Sebagai gantinya, *The National Gallery* London memiliki beberapa taman dan ruang terbuka di sekitarnya yang dapat digunakan untuk acara dan kegiatan luar ruangan.

Kelembagaan *The National Gallery*, London, Inggris merupakan Lembaga publik yang didanai oleh pemerintah Inggris. Lembaga ini memiliki dewan direksi yang terdiri dari sejumlah profesional dan pejabat pemerintah yang bertanggung jawab atas pengelolaan dan pengembangan museum. Selain itu, museum ini juga memiliki berbagai kemitraan dengan Lembaga lain, baik di Inggris maupun di luar negeri, untuk melakukan kerja sama dalam berbagai kegiatan, termasuk pameran seni rupa dan penelitian.

2) Aktivitas

The National Gallery di London, Inggris menawarkan beragam aktivitas bagi pengunjungnya, meliputi:

- a) Pameran Seni, *The National Gallery* menyelenggarakan pameran seni yang berbeda setiap tahunnya. Pameran ini dapat berfokus pada satu seniman atau kumpulan seniman tertentu, periode waktu tertentu atau topik tertentu. Pameran ini terbuka untuk umum dan biasanya menarik banyak pengunjung dari seluruh dunia.
- b) Kunjungan Wisata, *The National Gallery* menerima kunjungan wisata dari seluruh dunia. Kunjungan ini dapat diselenggarakan oleh sekolah atau universitas atau oleh kelompok-kelompok tertentu yang tertarik pada seni dan sejarah.
- c) Kegiatan Edukatif, *The National Gallery* menawarkan berbagai kegiatan edukatif, seperti tur, museum, lokakarya seni, dan diskusi tentang seni. Program ini dirancang untuk memperkenalkan seni kepada anak-anak dan dewasa dan membantu mereka mengembangkan pemahaman yang lebih baik tentang seni.

3) Fasilitas

The National Gallery London menawarkan berbagai fasilitas yang dapat digunakan oleh para pengunjung, antara lain:

- a) Ruang Pameran, *The National Gallery* memiliki lebih dari 2.300 lukisan yang dipajang di 75 ruang pameran yang terdiri dari 4 lantai bangunan utama.
- b) kafe dan restoran, *The National Gallery* memiliki beberapa kafe dan restoran yang menyajikan berbagai hidangan, mulai dari makanan ringan hingga makanan berat.
- c) Ruang Studi dan Perpustakaan, *The National Gallery* juga memiliki ruang studi dan perpustakaan yang dapat digunakan oleh para penelitian dan mahasiswa yang ingin mempelajari koleksi lukisan di sana.

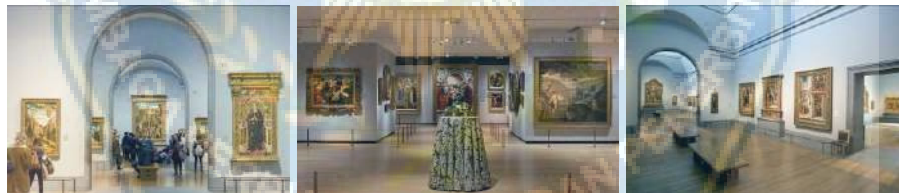
- d) Fasilitas Aksesibilitas, *The National Gallery* telah dilengkapi dengan fasilitas aksesibilitas yang memudahkan pengunjung yang memiliki kebutuhan khusus seperti kursi roda, toilet aksesibel, dan lift.
- e) Acara dan Kegiatan, *The National Gallery* juga menyelenggarakan berbagai acara dan kegiatan, seperti konser musik, diskusi, dan tur khusus untuk kelompok tertentu.

4) Desain Bangunan dan Material



Gambar 8. Interior Bangunan Utama *The National Gallery*
(Sumber : <https://img.artrabbit.com/>, diakses 2023)

Bangunan utama *The National Gallery* London, terdiri dari dua sayap dengan tiga lantai yang terhubung oleh jembatan dan memadukan desain klasik dengan sentuhan modern. Fasad bangunan terbuat dari batu Portland dan memiliki ornamen-ornamen klasik seperti kolom-kolom dan patung-patung kecil.



Gambar 9. Interior Ruang Pameran *The National Gallery*
(Sumber : <https://i.pining.com/>, diakses 2023)

Ruang pameran *The National Gallery* London memiliki desain minimalis dan elegan, dengan dinding putih dan bersih dan pencahayaan yang baik untuk memaksimalkan pengalaman pengunjung dalam menikmati karya seni. Lantai terbuat dari bahan batu alami yang memberikan kesan yang alami dan tahan lama.



Gambar 10. Restoran *The National Gallery*
(Sumber : <https://www.bgmachining.co.uk/>, diakses 2023)

Restoran *The National Gallery* memiliki desain klasik yang elegan dan nyaman dengan ornamen-ornamen klasik seperti lampu gantung kristal dan lantai kayu polos, dindingnya ditutupi dengan kain merah yang memberikan kesan mewah dan hangat.



Gambar 11. Interior Kafe *The National Gallery*
(Sumber : <https://www.divento.com/>, diakses 2023)

Kafe *The National Gallery* memiliki desain yang modern dan minimalis dengan nuansa monokromatik. Dindingnya terbuat dari beton polos dan lantainya terbuat dari kayu, memberikan kesan yang hangat dan alami.

2. Studi Banding Berdasarkan Pendekatan

a. National Gallery of Victoria, Melbourne, Australia.



Gambar 12. *National Gallery of Victoria* Melbourne, Australia.
(Sumber : <https://www.quickmuseum.it/>, diakses 2023)

1) Sejarah

National Gallery of Victoria (NGV), adalah sebuah museum seni rupa yang terletak di *St. Kilda Road*, Melbourne, Australia. Museum ini didirikan pada tahun 1861 dan merupakan museum seni tertua di Australia. *NGV* terdiri dari dua lokasi di Melbourne, yaitu *NGV International* di *St. Kilda Road* dan *NGV Australia* di *Federation Square*.

NGV International terletak di *St Kilda Road* terletak di jantung Kawasan seni dan budaya Melbourne dan terletak di seberang *Royal Botanic Gardens*. Bangunan *NGV International* dirancang oleh arsitek asal Amerika Serikat, Roy Grounds dan diresmikan pada tahun 1968.

Luas lahan *National Gallery of Victoria* di *St. Kilda Road* adalah sekitar 46.700 m² dengan luas total bangunan 51.448 m². Galeri ini memiliki berbagai fasilitas, seperti ruang pameran, auditorium, toko buku, restoran, dan kafe. *NGV* juga memiliki berbagai program pendidikan, seperti tur dan lokakarya, yang ditunjukkan untuk memperkenalkan seni kepada masyarakat secara luas.

Kelembagaan *National Gallery of Victoria (NGV)*, adalah sebuah institusi seni publik terkemuka di Australia dan berfungsi sebagai institusi pemerintah yang bertanggung jawab atas pengelolaan koleksi seni nasional Victoria. *NGV* beroperasi sebagai badan pengawas sukarelawan yang dibiayai oleh pemerintah Victoria dan didukung oleh dewan pengawas sukarelawan yang dipilih oleh Gubernur Victoria atas saran menteri budaya.

2) Aktivitas

National Gallery of Victoria, St. Kilda Road menawarkan beragam aktivitas bagi pengunjungnya, terutama bagi anak-anak. Beberapa diantaranya adalah:

- a) Kelas dan Workshop, galeri ini menyelenggarakan kelas dan workshop untuk anak-anak dari segala usia, di mana mereka dapat belajar tentang seni dan kreativitas. Kelas dan workshop ini diselenggarakan oleh pendidik dan seniman terampil, dan menawarkan belajar yang menarik dan interaktif.
- b) Tur, *St. Kilda Road National Gallery of Victoria* menawarkan tur khusus untuk anak-anak yang menampilkan karya seni yang menarik dan edukatif. Tur ini dirancang agar mudah dimengerti oleh anak-anak dan diarahkan oleh pendidik dan seniman yang terlatih.
- c) Area bermain, galeri ini memiliki area bermain yang didesain khusus untuk anak-anak, area bermain ini menawarkan berbagai aktivitas seperti membuat seni dan kerajinan tangan, bermain game, dan menjelajahi seni dengan cara yang menyenangkan dan interaktif.
- d) Program keluarga, *National Gallery of Victoria* juga menawarkan program khusus untuk keluarga, di mana orang tua dan anak-anak dapat bersama-sama mengeksplorasi karya seni dan melakukan aktivitas kreatif. Program ini mencakup tur, workshop, dan acara khusus lainnya.

3) Fasilitas

National Gallery of Victoria, St. Kilda Road menyediakan berbagai fasilitas yang luas dan beragam bagi pengunjung, termasuk pengunjung anak-anak. Beberapa fasilitas disediakan antara lain:

- a) Ruang Pameran, *NGV* memiliki lebih dari 70.000 karya seni dari berbagai periode dan budaya yang dipamerkan di beberapa ruang pameran yang luas dan terbuka untuk umum.
- b) *NGV Kids Space*, ruang ini khusus disediakan untuk anak-anak agar mereka dapat mengalami seni melalui kegiatan interaktif dan eksplorasi kreatif. Anak-anak dapat bermain, belajar, dan menciptakan karya seni mereka sendiri di sini.
- c) *NGV Garden*, taman indah yang menawarkan ruang terbuka untuk keluarga dan anak-anak. Terdapat instalasi seni di taman yang menarik minat anak-anak.
- d) Restoran dan kafe, *NGV* memiliki beberapa restoran dan kafe yang menyajikan makanan dan minuman berkualitas tinggi.
- e) Program dan acara, *NGV* menawarkan berbagai program dan acara yang disesuaikan untuk semua usia, termasuk keluarga dan anak-anak. Beberapa program termasuk tur keluarga, lokakarya seni untuk anak-anak, dan pertunjukan seni.

4) Desain bangunan dan Material



Gambar 13. *St. Kilda Road*

(Sumber : <https://www.makemytrip.com/>, diakses 2023)

National Gallery of Victoria, St. Kilda Road menggunakan material seperti beton, kaca, dan logam. Beton digunakan untuk struktur bangunan, kaca digunakan untuk jendela dan pintu geser besar, dan logam digunakan untuk pintu masuk, kisi-kisi ventilasi, dan elemen dekoratif lainnya. Material-material tersebut memberikan tampilan yang modern dan kokoh, serta memberikan kesan elegan dan professional yang sesuai dengan fungsi bangunan sebagai museum dan galeri seni.



Gambar 14. *Interior National Gallery of Victoria*
(Sumber : <https://static.toiimg.com/>, diakses 2023)

Desain ruang pameran sangat menarik dan beragam. Sebagian besar ruang pameran menggunakan desain yang modern dan minimalis untuk memberikan penekanan pada karya seni yang dipamerkan. Beberapa ruang pameran dilengkapi dengan pencahayaan yang disesuaikan untuk memberikan penekanan pada aspek-aspek tertentu dari karya seni. Beberapa ruang pameran juga dirancang untuk mengakomodasi instalasi seni yang lebih besar dan kompleks. Material yang digunakan umumnya didominasi oleh material yang netral seperti dinding berwarna putih atau abu-abu untuk memberikan latar belakang yang kontras untuk karya seni yang dipamerkan. Terdapat juga beberapa ruang pameran yang menggunakan material kayu atau beton polos untuk memberikan kesan yang klasik atau industrial.



Gambar 15. Interior *NGV Kids Space*
(Sumber : <https://christineknight.me/>, diakses 2023)

NGV Kids Space adalah area khusus untuk anak-anak yang didesain untuk memberikan pengalaman yang interaktif dan mendidik dalam dunia seni. Desain ruangan ini sangat memperhatikan kebutuhan anak-anak dengan memperhatikan aspek keamanan dan kenyamanan. Interior ruang ini didesain dengan warna-warna yang cerah dan aksesoris grafis yang menarik perhatian anak-anak. Ruangan juga dilengkapi dengan fasilitas seperti kursi, meja, dan rak untuk keperluan penyimpanan. Salah satu fitur yang menarik adalah mural yang terdapat pada dinding ruangan yang diilustrasikan dengan warna-warna cerah dan karakter yang mengundang minat anak-anak. Material yang digunakan adalah kombinasi antara kayu, kaca, dan logam. Kayu digunakan untuk lantai dan dinding untuk memberikan nuansa hangat dan ramah anak. Kaca digunakan untuk memperkuat konsep dan memberikan aksesibilitas visual yang baik. Logam digunakan untuk elemen dekoratif dan furnitur. Material-material tersebut dipilih dengan pertimbangan untuk memenuhi kebutuhan fungsi, estetika, dan ramah anak.



Gambar 16. Interior Restoran dan Kafe *MVG*
(Sumber : <https://1.bp.blogspot.com/>, diakses 2023)

Restoran dan kafe didesain dengan konsep modern dan elegan yang sesuai dengan gaya arsitektur bangunan galeri seni. Desain interior restoran dan kafe menonjolkan penggunaan material alami seperti kayu dan batu alam yang memberikan nuansa hangat dan ramah. Pemilihan furniture dan dekorasi juga diarahkan untuk memberikan kenyamanan dan suasana yang santai bagi pengunjung. Dinding dan lantai restoran menggunakan batu alam sedangkan furniture yang dipilih terdiri dari kursi dan meja kayu dengan menampilkan yang minimalis namun elegan.

5) Ciri-ciri bangunan berdasarkan ramah anak

Beberapa ciri bangunan ramah anak yang dapat ditemukan di *National Gallery of Victoria, St. Kilda Road* antara lain:

- a) Adanya ruang khusus untuk anak-anak, yaitu *NGV Kids Space* yang dirancang dengan berbagai elemen pendidikan dan interaktif untuk menginspirasi dan mempromosikan kreativitas dan pemikiran anak-anak.
- b) Didesain dengan warna cerah dan menarik yang menarik perhatian anak-anak.
- c) Terdapat fasilitas ramah anak seperti toilet keluarga dan ruang santai.
- d) Penggunaan bahan bangunan yang aman dan ramah anak, seperti lantai anti-salip dan penutup listrik aman.
- e) Penempatan benda seni dan artefak yang aman dan dapat diakses oleh anak-anak.
- f) Adanya program khusus yang diselenggarakan oleh *National Gallery of Victoria*, seperti tur, workshop, dan kegiatan lain yang mengedukasi dan mempromosikan minat seni pada anak-anak.

E. Rangkuman Studi Banding

Studi banding galeri seni dan pendekatan arsitektur ramah anak pada bangunan *ArtScience Museum* di Singapura, *The National Gallery* di London, dan *National Gallery of Victoria* di *St. Kilda Road*, Melbourne, yaitu menawarkan pengalaman seni dan edukasi yang unik bagi pengunjung. Ketiga museum ini memiliki pameran seni yang menampilkan karya seni dari seluruh dunia, serta menyelenggarakan tur, program pendidikan, acara khusus, dan kegiatan keluarga. Fasilitas yang disediakan mencakup ruang pameran yang luas, teater, restoran dan kafe, serta ruang studi dan perpustakaan. Masing-masing museum juga memperhatikan aksesibilitas dan kenyamanan anak-anak dengan menyediakan area bermain, program khusus untuk keluarga, dan fasilitas ramah anak. Dengan demikian, pengunjung dari segala usia dapat menikmati dan belajar tentang seni, sains, teknologi, dan budaya di lingkungan yang inspiratif dan ramah anak.

F. Tinjauan terhadap Lima Prinsip dalam Arsitektur berdasarkan Nilai-Nilai Islam

Dalam beraktivitas apapun termasuk dalam merancang, seorang arsitek muslim harus selalu berpegang kepada Al-Qu'an dan As-Sunnah agar hasil rancangannya memberikan manfaat. Oleh karena itu, dalam merancang mestinya seorang arsitek mengacu kepada prinsip-prinsip di atas dalam merancang arsitektur.

Prinsip-prinsip tersebut dapat dilihat kesesuaiannya dengan nilai-nilai islam, sebagai berikut:

1. Fungsi

Karya arsitektur harus fungsional, artinya harus bias dimanfaatkan secara maksimal, menghindari “kemubadziran”. Seperti telah dijelaskan di atas,

kemubadziran atau tindakan berlebih-lebihan merupakan salah satu tindakan yang dibenci Allah Rasulullah, serta mengakibatkan banyak kerusakan di muka bumi. Hal ini dinyatakan di dalam Al-Quran Surah Al-A'raaf Ayat 31.

“Hai anak Adam, pakailah pakaianmu yang indah di setiap (memasuki) masjid, makan dan minumlah, dan janganlah berlebih-lebihan. Sesungguhnya Allah tidak menyukai orang-orang yang berlebih-lebihan” (Dahlan, 1997).

2. Bentuk

Bangunan dapat mempunyai tampilan bentuk yang bagus namun tetap fungsional dan tidak berlebih-lebihan, seperti yang dicontohkan oleh setiap ciptaan Allah di muka bumi yang mengandung keindahan sekaligus kemanfaatan, seperti dinyatakan di dalam Surat Shaad Ayat 27.

“Dan kami tidak menciptakan langit dan bumi dan apa yang ada antara keduanya tanpa hikmah....” (Dahlan, 1997).

3. Teknik

Bangunan harus mempunyai struktur dan konstruksi yang kokoh dan kuat sehingga tidak membahayakan manusia yang menggunakannya. Allah telah menjadikan benda-benda ciptaan-Nya sebagai potensi yang dapat dimanfaatkan oleh manusia dalam mendirikan bangunan yang kokoh, misalnya bahan baja yang terdapat di dalam Al-Qur'an Surat Al-Hadiid Ayat 25.

“Kami turunkan besi yang di dalamnya mempunyai tenaga yang sangat dahsyat dan berbagai manfaat bagi manusia” (Dahlan, 1997).

4. Keselamatan

Karya arsitektur harus mampu menjamin keselamatan penghuninya seandainya terjadi bencana/musibah apapun sebagai salah satu wujud ikhtiar, seperti pesan Nabi dalam Hadits Riwayat Abu Dawud.

“Mintalah selalu keselamatan kepada Allah SWT” (Albani, 2006).

5. Kenyamanan

Karya arsitektur harus mampu memberikan kenyamanan bagi penghuninya, sehingga penghuni selalu bersyukur atas kenikmatan yang diberikan Allah, seperti nikmat diberi udara dan pencahayaan alami, seperti dinyatakan di dalam Al-Qur'an Surat Ibrahim Ayat 7.

“Sesungguhnya jika kamu bersyukur, pasti kami akan menambah (nikmat) kepadamu, dan jika kamu mengingkari (nikmat-Ku), maka sesungguhnya azab-Ku sangat pedih” (Dahlan, 1997).

6. Konteks

Karya arsitektur harus mampu menyatu dengan lingkungan dimana arsitektur itu didirikan, artinya tidak merusak lingkungan alam maupun lingkungan buatan. Hal ini dinyatakan di dalam Al-Qur'an Surat Al-Qashash Ayat 77.

“... dan janganlah kamu berbuat kerusakan di (muka) bumi. Sesungguhnya Allah tidak menyukai orang-orang yang berbuat kerusakan” (Dahlan, 1997).

7. Efisien

Karya arsitektur harus efisien, misalnya dengan prinsip *“luxurious in simplicity”*, artinya mewah dalam desain tapi murah dalam pendanaannya, sehingga menghindari kemubadziran.

“Sesungguhnya pemboros-pemboros itu adalah saudara-saudara syaitan dan syaitan itu adalah sangat ingkar kepada Tuhannya” (Dahlan, 1997).

BAB III

ANALISIS PERENCANAAN

A. Gambaran Umum Kabupaten Bulukumba

1. Kondisi Geografis

Secara Geografis Kabupaten Bulukumba adalah salah satu Kawasan Tingkat II di Provinsi Sulawesi Selatan, Indonesia. Ibu kota Kabupaten Bulukumba terletak di Kecamatan Ujung Bulu. Kabupaten Bulukumba memiliki luas wilayah 1.154,58 km² (445,79 sq mi) dengan kecamatan terluas adalah Kecamatan Gantarang yang menjadi pusat perancangan galeri seni dan ruang kreasi. Jumlah penduduk pada Kabupaten Bulukumba sebanyak 394.757 jiwa (berdasarkan sensus penduduk 2010).

Topografi Kabupaten Bulukumba memiliki topografi yang beragam, terdiri dari daerah datar di sepanjang pantai dan daerah pengunungan yang terletak di bagian tengah dan selatan wilayah. Bagian utara kabupaten terdiri dari perbukitan dengan ketinggian antara 100-300 meter di atas permukaan laut.

Kabupaten Bulukumba juga memiliki wilayah pesisir yang panjang dengan garis pantai sepanjang kurang lebih 118 km yang membentang dari timur ke barat. Wilayah pesisir di Kabupaten Bulukumba memiliki potensi sumber daya kelautan yang melimpah, seperti perikanan, tambak, dan wisata bahari.

Letak geografis Kabupaten Bulukumba yang berada di wilayah Sulawesi Selatan juga menjadikan kabupaten ini memiliki iklim tropis dengan dua musim yang berbeda, yaitu musim hujan dan musim kemarau. Iklim wilayah Kabupaten Bulukumba memiliki iklim tropis dengan suhu rata-rata sekitar 26-28 derajat Celsius. Musim kemarau biasanya terjadi antara Juni hingga September, semester musim hujan terjadi pada periode Oktober hingga Maret.

Vegetasi hutan hujan tropis menjadi tumbuhan dominan di daerah pegunungan sedangkan vegetasi di daerah dataran pantai didominasi oleh tanaman kelapa dan padi.

Hidrologi Kabupaten Bulukumba memiliki sejumlah sungai dan danau, dengan sungai jeneta sebagai sungai terpanjang di wilayah ini. Wilayah pantai Bulukumba juga merupakan salah satu wilayah pesisir di Indonesia yang kaya akan keanekaragaman hayati laut.

2. Letak Wilayah

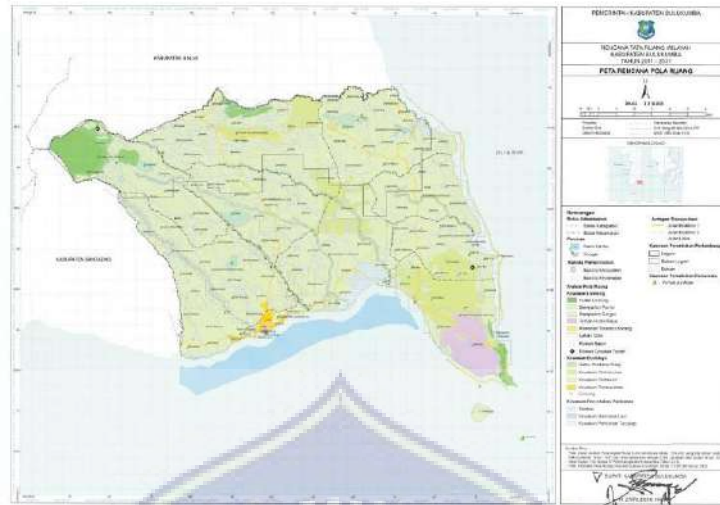
Secara kewilayahan, letak wilayah Kabupaten Bulukumba berada pada kondisi empat dimensi, yakni dataran tinggi pada kaki Gunung Bawakaraeng Lompobattang, dataran rendah, pantai, dan laut lepas. Kabupaten Bulukumba sendiri terletak pada ujung bagian selatan ibu kota Provinsi Sulawesi Selatan, terkenal dengan industri perahu phinisi yang banyak memberikan nilai tambah ekonomi bagi masyarakat dan Pemerintah Daerah. Luas wilayah Kabupaten Bulukumba 1.154,58 km² (445,79 sq mi) dengan jarak tempuh dari Kota Makassar sekitar 153 km.

3. Letak Geografis

Secara geografis Kabupaten Bulukumba terletak pada koordinat 5°20' LS – 5°40' LS (Lintang Selatan) dan 119°58'BT-120°28' BT (Bujur Timur).

Pada posisi geografis, Kabupaten Bulukumba memiliki batas-batas, yaitu:

- 1) Sebelah Utara : Kabupaten Sinjai
- 2) Sebelah Selatan : Kabupaten Kepulauan Selayar
- 3) Sebelah Timur : Teluk Bone
- 4) Sebelah Barat : Kabupaten Bantaeng



Gambar 17. Peta RT/RW Kabupaten Bulukumba Tahun 2010-1030
(Sumber : Pemerintah Daerah Kabupaten Takalar)

4. Wilayah administrasi

Luas wilayah Kabupaten Bulukumba seluas 1.154,58 km² atau sekitar 2,5 persen dari luas wilayah Sulawesi Selatan yang meliputi 10 (sepuluh) kecamatan dan terbagi ke dalam 27 kelurahan dan 109 desa. Dari segi luas Kecamatan Gantarang dan Bulukumba merupakan dua wilayah kecamatan terluas masing-masing seluas 173,51 km² dan 171,33 km² sekitar 30 persen dari luas kabupaten. Kemudian disusul kecamatan lainnya dan yang terkecil adalah kecamatan Ujung Bulu yang merupakan pusat kota Kabupaten dengan luas 14,44 km² atau hanya sekitar 1%.

Wilayah Kabupaten Bulukumba hamper 95,4 persen berada pada ketinggian 0 sampai dengan 500 meter di atas permukaan laut (dpl) dengan tingkat kemiringan tanah umumnya 0-400. Terdapat sekitar 32 aliran sungai.

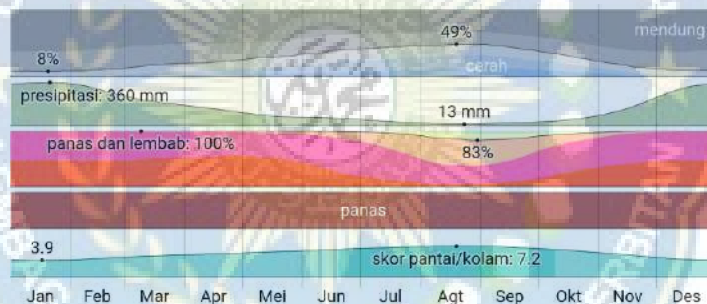
Tabel 1. Luas Wilayah Kabupaten Bulukumba Berdasarkan Jumlah Kecamatan

No	Wilayah Kecamatan	Luas (km2)
1	Gantarang	173,51 (15%)
2	Bonto Bahari	108,60 (9%)
3	Ujung Loe	144,31 (13%)

No	Wilayah Kecamatan	Luas (km ²)
4	Bonto Tiro	78,34 (7%)
5	Herlang	68,79 (6%)
6	Kajang	129,11 (11%)
7	Ujung Bulu	14,44 (1%)
8	Kindang	148,67 (13%)
9	Bulukumba	171,33 (15%)
10	Rilau Ale	117,53 (10%)
Jumlah		1154,58

(Sumber : Badan Pertanahan Kabupaten Bulukumba, 2021)

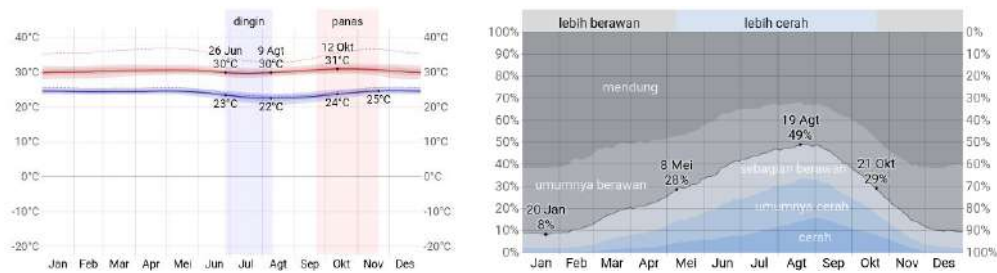
5. Keadaan Iklim



Gambar 18. Iklim Bulukumba Tahun 2023

(Sumber : <https://id.weatherspark.com/>, diakses 2023)

Musim panas berlangsung dari September hingga November dengan suhu tertinggi harian rata-rata di atas 31C, sedangkan musim dingin berlangsung dari Juni hingga Agustus dengan suhu tertinggi harian rata-rata di bawah 30C. Bulan terpanas di Bulukumba adalah Oktober dan bulan tertinggi adalah Juli. Presentase rata-rata langit yang tertutup awan mengalami variasi musiman sepanjang tahun, dengan masa cuaca lebih cerah dimulai pada bulan Mei dan berakhir pada Oktober. Bulan paling cerah adalah Agustus dan bulan paling berawan adalah Januari. Bulukumba juga mengalami variasi musiman ekstrim dalam curah hujan bulanan, dengan Januari menjadi bulan dengan curah hujan terbanyak dan Agustus menjadi bulan dengan curah hujan paling sedikit.



Gambar 19. Rata-rata Suhu, Awan, dan Curah Hujan di Bulukumba
(Sumber : <https://id.weatherspark.com/>, diakses 2023)

B. Analisis Tapak

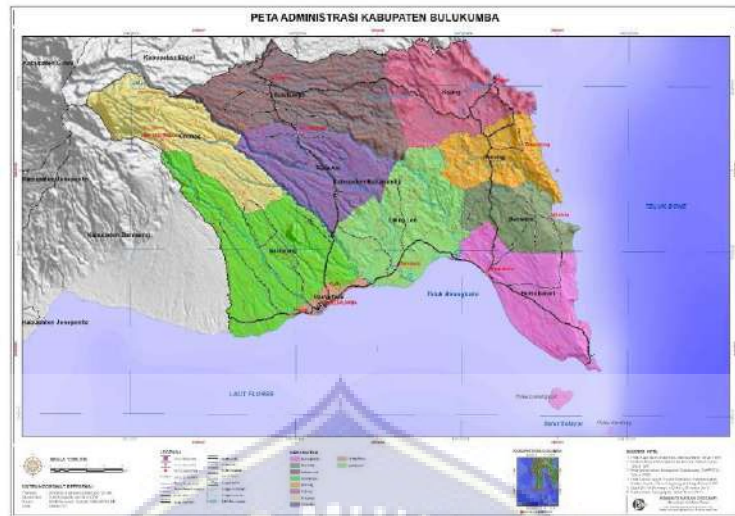
Analisis tapak pada perancangan galeri seni dan ruang kreasi berada pada Jalan Poros Borong Tellu, Kelurahan Dampang, Kecamatan Gantarang, Kabupaten Bulukumba, Provinsi Sulawesi Selatan.

1. Keadaan Wilayah

a. Kondisi Geografis

Pada perancangan galeri seni dan ruang kreasi lokasi tapak terdapat pada salah satu wilayah permukiman di Kabupaten Bulukumba yaitu Kecamatan Gantarang. Kecamatan Gantarang salah satu kecamatan terbesar di Kabupaten Bulukumba, Sulawesi Selatan. Ibukota Kecamatan Gantarang adalah Ponre.

Secara kewilayahan, Kecamatan Gantarang berada pada kondisi empat dimensi, yakni dataran tinggi pada Gunung Bawakaraeng Lompobattang, dataran rendah, pantai, serta laut lepas. Pada **Gambar 20** dapat dilihat bahwa secara Geografis Kecamatan Gantarang terletak pada koordinat antara 05°24—05°36 lintang selatan dan 120°00-120°15 bujur timur dengan batas-batas sebagai berikut:



Gambar 20. Peta Geografis Kecamatan Gantarang.
(Sumber : <https://3.bp.blogspot.com/>, diakses 2023)

Pada posisi geografis, Kecamatan Gantarang memiliki batas-batas, yaitu:

- 1) Sebelah Utara : Kecamatan Kindang.
- 2) Sebelah Selatan : laut Flores.
- 3) Sebelah Timur : Kecamatan Kindang dan Rilau Ale.
- 4) Sebelah Barat : Kabupaten Bantaeng.

b. Wilayah Administrasi

Wilayah administrasi adalah wilayah pemerintahan yang terdiri dari provinsi, kabupaten atau kota, kecamatan, desa dan kelurahan. Pada perancangan galeri seni dan ruang kreasi pada tapak terletak pada Kecamatan Gantarang terbagi menjadi 20 (dua puluh) desa/kelurahan. Desa/kelurahan yang termasuk dalam wilayah Kecamatan Gantarang yang merupakan wilayah perkotaan adalah sebanyak 4 (empat) desa/kelurahan yaitu Desa Polewali, Kelurahan Matekko, Kelurahan Jalanjang dan Kelurahan Mariorennu. Luas wilayah Kecamatan Gantarang yang masuk dalam wilayah Kota Bulukumba adalah 1022,04 Ha, sehingga luas wilayah kota Bulukumba keseluruhan termasuk Kecamatan Ujung Bulu adalah 2015,16 Ha atau 20,14 km².

c. Keadaan Iklim

Curah hujan di suatu wilayah secara geografis dipengaruhi oleh banyak faktor antara lain elevasi atau ketinggian tempat/wilayah, jarak dari sumber air, barisan pengunungan serta luasan daratan dan perairan (secara lokal). Pada lokasi tapak Kecamatan Gantarang, Bulukumba. Bulan dengan curah hujan terbanyak adalah Januari, dengan rata-rata curah hujan 358 milimeter. Bulan dengan curah hujan paling sedikit adalah Agustus dengan curah hujan rata-rata 13 milimeter.

Untuk menunjukkan variasi dalam satu bulan dan bukan hanya total bulanan, ditunjukkan curah hujan yang terakumulasi selama periode 31 hari bergeser yang berpusat disekitar setiap hari. Rata-rata curah hujan geser 31 hari selama Februari di Bulukumba adalah menurun dengan cepat, pada permulaan bulan 350 milimeter.



Gambar 21. Rata-Rata Curah Hujan Bulan Februari di Bulukumba Tahun 2023.
(Sumber : <https://id.weatherspark.com/>, diakses 2023)

Curah hujan rata-rata (garis padat) terakumulasi selama periode geser 31 hari yang berpusat pada hari tersebut, dengan pita persenti ke-25 hingga ke-75 dan ke-10 hingga ke-90.

2. Pertimbangan Pemilihan Tapak

Dalam pemilihan tapak pada perancangan galeri seni dan ruang kreasi dengan pendekatan ramah anak di Kabupaten Bulukumba, terdapat beberapa pertimbangan dalam pemilihan tapak. Berikut ini adalah beberapa pertimbangan dalam pemilihan tapak perancang:

- a. Lokasi tapak perancangan mudah dicapai oleh anak-anak, orang tua, dan penyandang disabilitas.
- b. Fasilitas transportasi umum yang dapat mencapai lokasi baik kendaraan pribadi maupun transportasi umum.
- c. Lokasi merupakan daerah perdesaan, bermaksud agar dapat memperoleh lingkungan sekitar galeri seni yang alami.
- d. Peruntukan tapak adalah sebagai fasilitas Pendidikan dan juga pusat rekreasi.
- e. Lingkungan sekitar tapak perancangan terdapat fasilitas umum kesehatan, fasilitas pendidikan, dan lingkungan yang ramah anak. Lingkungan sekitar yang ramah anak akan memudahkan kegiatan belajar dan bermain anak.
- f. Lokasi tapak berdekatan dengan sekolah yaitu TK, SD, SMP, PAUD dan TPA. Sehingga, anak-anak dapat menjangkau galeri seni dengan mudah, dan masyarakat yang ada di Kecamatan Gantarang,
- g. Didukung dengan sumber daya yang tersedia di tapak perancangan, seperti air, listrik, jaringan utilitas dan aksesibilitas yang memadai untuk mendukung kegiatan galeri seni dan ruang kreasi.
- h. Memiliki ruang terbuka yang cukup untuk anak-anak dapat bermain dan bereksplorasi dengan aman. Ruang terbuka juga dapat menjadi tempat anak-anak berkreasi, bermain dan belajar.

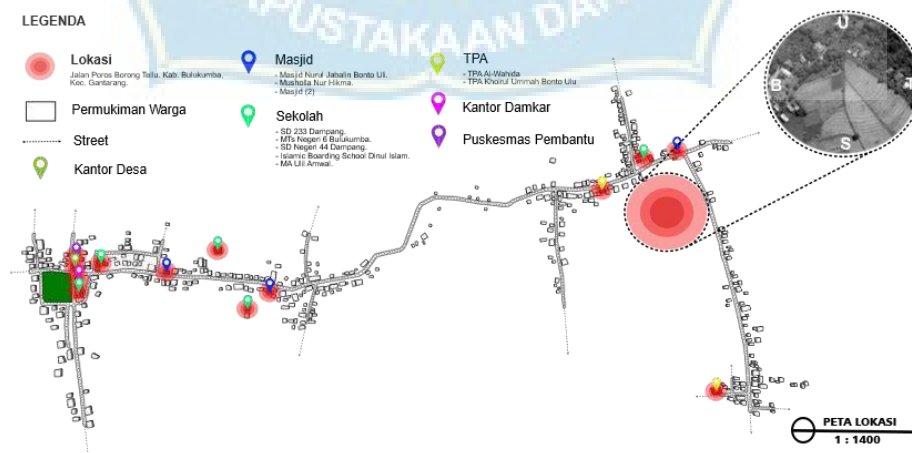
3. Kondisi Eksisting Tapak

Kondisi eksisting tapak adalah kondisi atau situasi nyata suatu tapak pada saat studi dilakukan, termasuk berbagai unsur seperti topografi, vegetasi dan tata letak. Analisis kondisi eksisting tapak merupakan langkah awal yang penting dalam proses perancangan bangunan, karena dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang tapak yang akan dibangun dan membantu dalam mengidentifikasi tentang peluang yang ada. Dalam analisis ini, dapat dilakukan

pengukuran dan mengamatan langsung terhadap tapak, serta pengumpulan data-data sekunder yang relevan (Yudhi & Prabowo, 2018).

Kondisi eksisting tapak pada perancangan galeri seni dan ruang kreasi dengan pendekatan ramah anak di Kabupaten Bulukumba, terdapat beberapa pertimbangan dalam kondisi eksisting tapak. Berikut ini adalah beberapa pertimbangan dalam pemilihan kondisi eksisting tapak:

- a. Tapak terdapat pada Kelurahan Dampang, Kecamatan Gantarang, Kabupaten Bulukumba, Sulawesi Selatan.
- b. Bentuk tapak adalah persegi panjang dengan luas 3.78 hektar.
- c. Kondisi topografi tanah tapak aman dan tidak rentan terhadap bencana alam seperti banjir maupun longsor. Tetapi untuk mencegah terjadinya bencana dilakukan upaya untuk memperkuat pondasi dan struktur bangunan agar aman dan tahan lama.
- d. Merupakan lahan kosong.
- e. Aksebilitas mudah diakses oleh masyarakat dan dapat dijangkau dengan berbagai sarana transportasi agar memudahkan pengunjung untuk datang dan meningkatkan jumlah kunjungan ke galeri seni dan ruang kreasi dan tapak didukung oleh prasarana jalan yang baik.
- f. Ketersediaan infrastruktur seperti sumber air bersih dan listrik.



Gambar 22. Peta Lokasi
(Sumber : Analisis Penulis, 2023)

4. View Tapak

Analisis view tapak digunakan untuk mengetahui cara dalam mengamati suatu sisi dari tapak menuju situasi di luar tapak dan situasi ke dalam tapak pada perancangan galeri seni dan ruang kreasi.

View tapak adalah pandangan atau tampilan visual dari suatu lokasi atau tapak bangunan terhadap lingkungan sekitarnya, khususnya dalam kaitannya dengan lansekap. View tapak merupakan salah satu faktor penting dalam perancangan lansekap karena dapat mempengaruhi kualitas visual dari suatu kawasan, memberikan nilai tambah pada desain, serta dapat meningkatkan daya tarik dari kawasan tersebut (Lestari & Santoso, 2019).

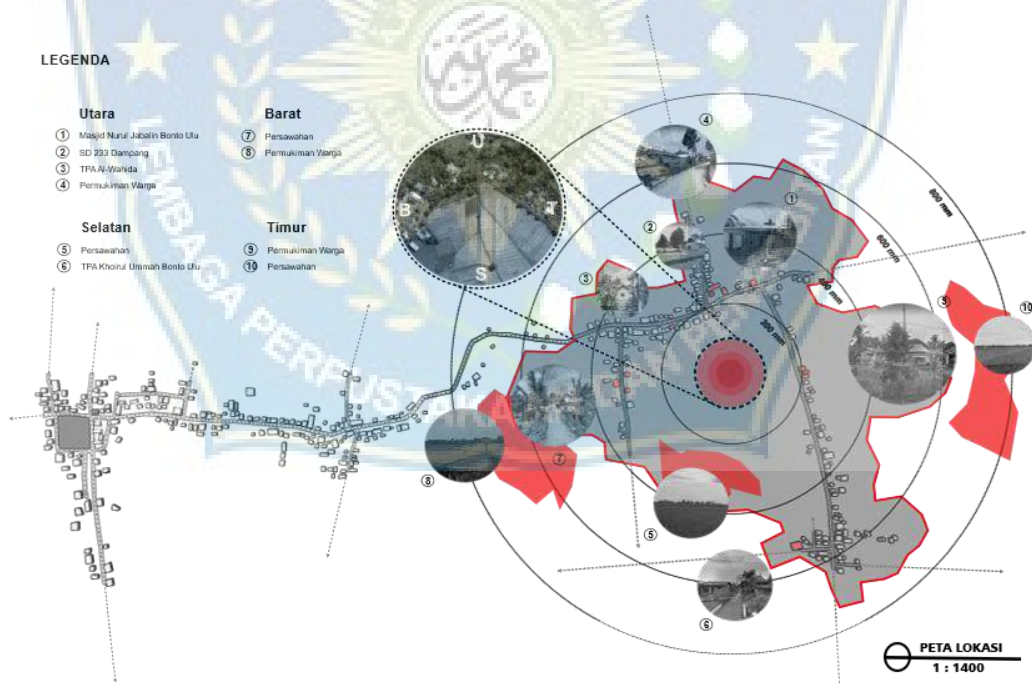
a. Dari tapak menuju situasi di luar tapak

View tapak menuju situasi di luar tapak merupakan salah satu pertimbangan penting dalam perancangan galeri seni dan ruang kreasi. Hal ini karena view tapak menuju situasi di luar tapak akan mempengaruhi suasana dan atmosfer dari bangunan tersebut.

- 1) Arah Utara (*North*), situasinya baik karena terdapat akses jalan yang menuju ke tapak dan jalan tersebut hanya mempunyai satu jalur saja, sehingga dapat mengakibatkan rentang dengan kemacetan.
- 2) Arah Selatan (*South*), situasinya cukup baik karena pandangan keluar tapak masih merupakan lahan kosong yang dipergunakan oleh para petani untuk lahan pertanian.
- 3) Arah Barat (*West*), situasinya cukup baik karena pandangan keluar tapak masih merupakan lahan kosong yang dipergunakan oleh para petani untuk lahan pertanian dan juga terdapat permukiman warga.
- 4) Arah Timur (*East*), situasinya baik karena terdapat akses jalan yang menuju ke tapak dan jalan tersebut hanya mempunyai satu jalur saja, sehingga dapat mengakibatkan rentang dengan kemacetan.

b. Dari situasi sekitar menuju ke dalam tapak

- 1) Arah Utara (*North*), situasinya cukup baik karena dari arah ini terdapat Jalan Poros Borong Tellu yang merupakan akses utama ke dalam tapak.
- 2) Arah Selatan (*South*), situasinya baik karena dari arah ini terdapat lahan kosong (persawahan) yang cukup luas, tetapi terhalangi beberapa pohon di tengah-tengah persawahan.
- 3) Arah Barat (*West*), situasinya baik karena dari arah ini masih terdapat lahan kosong (persawahan), tetapi terdapat beberapa permukiman warga. Sehingga, pandangan ke dalam tapak sedikit terhalangi.
- 4) Arah Timur (*East*), situasinya cukup baik karena dari arah ini terdapat Jalan Poros Borong Tellu dan juga pandangan ke dalam tapak tidak terhalangi oleh pepohonan yang tinggi maupun bangunan lainnya.



Gambar 23. View Tapak
(Sumber : Analisis Penulis, 2023)

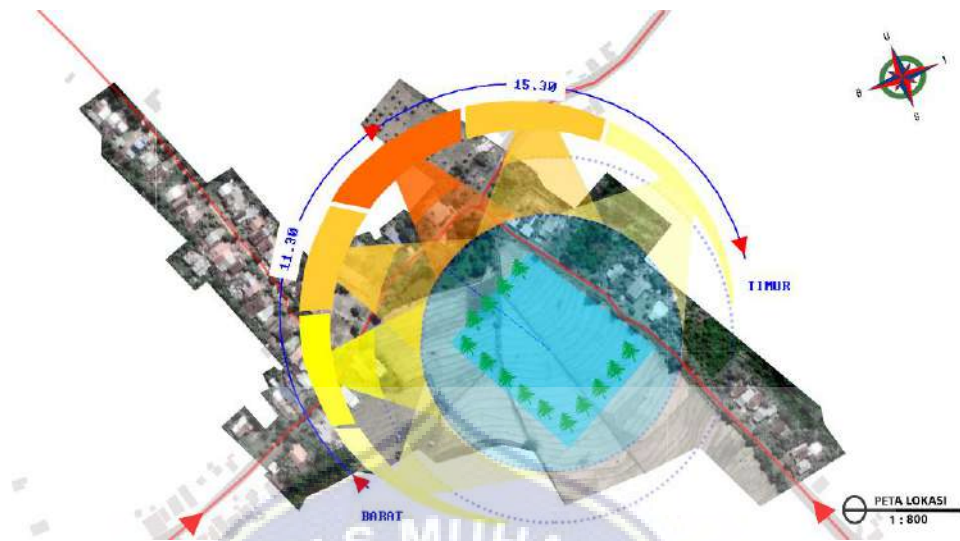
5. Orientasi Matahari

Orientasi matahari merupakan cara atau arah penempatan bangunan, baik itu rumah maupun bangunan umum yang disesuaikan dengan posisi matahari pada setiap waktu tertentu. Pemilihan orientasi matahari yang tepat dapat memberikan manfaat seperti peningkatan kualitas sirkulasi udara, pengaturan intensitas cahaya alami, dan pengurangan kebutuhan pemanasan dan pendinginan buatan. Oleh karena itu, orientasi matahari merupakan salah satu faktor penting dalam perancangan bangunan yang ramah lingkungan dan berkelanjutan (Aisah & Subiyantoro, 2020).

Pada tapak perancangan galeri seni dan ruang kreasi terhadap orientasi sinar matahari terbilang cukup panas antara jam 11.30 WIB sampai dengan 15.30 WIB. Dikarenakan kondisi tapak yang kurang terdapat vegetasi pohon. Kurangnya vegetasi pohon pada tapak dikarenakan faktor fungsi yaitu lahan kosong yang begitu luas.

Adapun beberapa alternatif untuk mengurangi dan memanfaatkan sinar matahari pada tapak agar mendapat kenyamanan pengguna yang ada dalam bangunan dan lebih menghemat energi, antara lain:

- a. Mengatur letak bukaan bangunan untuk memasukkan cahaya matahari dengan kelebihan agar dapat menghemat energi bangunan.
- b. Menambahkan secondary skin dengan kelebihan cahaya matahari dapat masuk ke dalam bangunan dan menghemat energi listrik terhadap bangunan.
- c. Menambahkan vegetasi pohon dengan kelebihan mengurangi sinar matahari yang masuk pada bangunan dan menjadi estetika pada tapak dengan pembuatan taman.



Gambar 24. Orientasi Matahari
(Sumber : Analisis Penulis, 2023)

6. Orientasi Arah Angin

Arah mata angin adalah cara atau panduan yang digunakan untuk menemukan sisi tertentu. Arah mata angin umumnya dipakai dalam kompas, sistem navigasi serta peta yang bertujuan untuk mengetahui arah angin.

Orientasi arah angin dipilih untuk memadukan desain bangunan yang mampu memaksimalkan sirkulasi udara dan meminimalkan penggunaan sistem pendingin dan pemanas buatan. Orientasi yang tepat memaksimalkan penggunaan energi terbarukan seperti energi surya dan angin, serta meningkatkan kualitas udara dalam bangunan (Rofiq & Setyawati, 2021).

Arah angin yang terdapat pada tapak perancangan galeri seni dan ruang kreasi, sebagai berikut:

- 1) Arah Utara (*North*), hembusan angin dari arah utara bisa dikatakan sedang karena berbatasan dengan permukiman dan Jalan Poros Borong Tellu yang merupakan akses utama ke dalam tapak.

- 2) Arah Selatan (*South*), hembusan angin dari arah selatan cukup kencang karena terdapat lahan kosong (persawahan) yang sangat luas. Hembusan angin pada Kecamatan Gantarang dominan berasal dari arah selatan.
- 3) Arah Barat (*West*), hembusan angin dari arah barat bisa dikatakan sedang karena berbatasan dengan permukiman dari area persawahan.
- 4) Arah Timur (*East*), hembusan angin dari arah barat bisa dikatakan sedang karena berbatasan dengan permukiman, area persawahan dan terdapat Jalan Poros Borong Tellu yang merupakan akses jalan ke tapak.



Gambar 25. Orientasi Arah Angin
(Sumber : Analisis Penulis, 2023)

7. Kebisingan

Kebisingan dalam perancangan galeri seni dan ruang kreasi dengan pendekatan ramah anak merupakan suara-suara yang tidak diinginkan atau gangguan suara yang dapat mengganggu aktivitas anak-anak dalam belajar dan berkarya di galeri seni dan ruang kreasi tersebut. Kebisingan dapat berasal dari berbagai sumber seperti lalu lintas kendaraan, alat-alat musik, atau mesin-mesin yang digunakan dalam aktivitas industri atau konstruksi. Tingkat kebisingan yang tinggi dapat menyebabkan gangguan pendengaran, penurunan konsentrasi, stres dan masalah kesehatan lainnya. Oleh karena itu, dalam perancangan galeri seni

dan ruang kreasi dengan pendekatan ramah anak, perlu mempertimbangkan faktor kebisingan agar anak-anak dapat belajar dan berkarya dengan nyaman dan optimal.

Selain itu, kebisingan juga dapat mempengaruhi kenyamanan dan konsentrasi pengguna ruang, terutama anak-anak yang lebih sensitif terhadap lingkungan bising. Ruang yang bising dapat mengganggu kegiatan kreasi dan belajar anak-anak. Oleh karena itu, dalam perancangan galeri seni dan ruang kreasi dengan pendekatan ramah anak, perlu dipertimbangkan pengurangan kebisingan untuk menciptakan ruang yang nyaman, aman, dan kondusif bagi kreativitas dan pembelajaran anak-anak.

Kebisingan (*noise pollution*) diartikan sebagai suara atau bunyi yang tidak diinginkan yang dihasilkan oleh aktivitas manusia atau alam yang dapat mengganggu kenyamanan dan kesehatan manusia. Kebisingan dapat berasal dari berbagai sumber, seperti kendaraan bermotor, mesin, suara alam dan aktivitas manusia lainnya. Kebisingan yang terus menerus dapat menyebabkan gangguan pendengaran, masalah kesehatan mental, dan mengganggu aktivitas sehari-hari. Oleh karena itu, pengendalian kebisingan di lingkungan sekitar sangat penting untuk menjaga kesehatan dan kenyamanan manusia (Siswati & Adriyani, 2017).

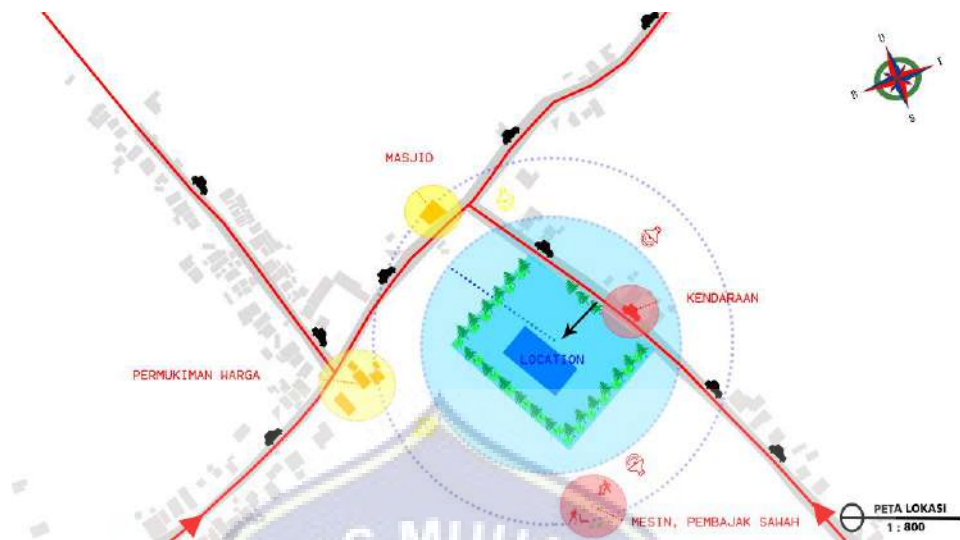
Dampak kebisingan dapat berdampak pada kesehatan fisik dan mental seseorang. Kebisingan yang terus-menerus dapat memicu gangguan pendengaran, sakit kepala, insomnia, dan stres. Selain itu, kebisingan juga dapat mempengaruhi produktivitas kerja, konsentrasi, dan kemampuan belajar. Di sisi psikologis, kebisingan dapat menimbulkan perasaan tidak nyaman, tidak aman dan gangguan emosi lainnya. Terlebih bagi anak-anak yang sedang dalam tahap perkembangan, kebisingan dapat mempengaruhi kualitas perkembangan otak mereka. Oleh karena itu, perlu adanya perencanaan dan pengaturan lingkungan yang baik untuk mengurangi dampak kebisingan terhadap kesehatan dan kenyamanan manusia (Yulianto, 2013).

Kebisingan yang terdapat pada tapak perancangan galeri seni dan ruang kreasi, sebagai berikut:

- 1) Sebelah Utara (*North*), tapak berbatasan dengan Jalan Poros Borong Tellu yang merupakan akses jalan ke dalam tapak. Penyebab kebisingan tersebut antara lain adalah dari suara klakson, suara knalpot dari kendaraan dan juga suara Masjid.
- 2) Sebelah Selatan (*South*), kebisingan yang terjadi disebabkan oleh suara dan mesin pembajak sawah, karena arah selatan terdapat persawahan yang begitu luas.
- 3) Sebelah Timur (*East*), kebisingan disebabkan oleh suara kendaraan, klakson dan knalpot dari kendaraan bermotor karena arah timur terdapat Jalan Borong Tellu yang merupakan akses jalan ke tapak.
- 4) Sebelah Barat (*West*), kebisingan terdapat pada jalan kecil $\pm 4\text{m}$ yang menuju ke Jalan Poros Borong Tellu, namun tingkat kebisingan tidak terlalu tinggi karena jalan hanya setengah atau kecil menuju ke permukiman warga dan terhalangi oleh pohon sehingga tingkat kebisingan tidak terlalu tinggi.

Berikut adalah beberapa alternatif lain yang dapat dilakukan untuk mengurangi kebisingan pada tapak perancangan galeri seni dan ruang kreasi dengan pendekatan ramah anak:

- 1) Pembuatan taman atau area hijau disekitar tapak untuk menyerap kebisingan dan menciptakan suasana yang lebih sejuk dan alami.
- 2) Mengatur pola lalu lintas kendaraan dan parkir kendaraan agar meredam sedikit kebisingan dari area galeri seni dan ruang kreasi.



Gambar 26. Analisis Kebisingan
(Sumber : Analisis Penulis, 2023)

8. Sirkulasi

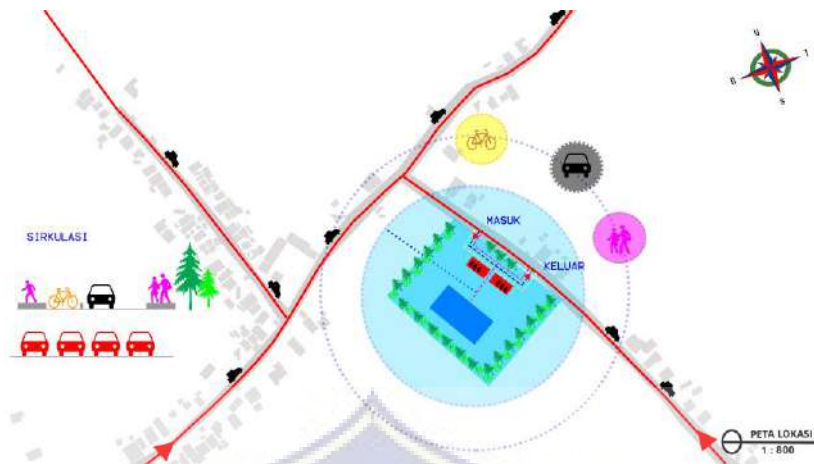
Sirkulasi diartikan sebagai pergerakan manusia atau barang di dalam sebuah kawasan atau bangunan. Sirkulasi dibedakan menjadi dua jenis, yaitu sirkulasi primer dan sirkulasi sekunder. Sirkulasi primer merupakan sirkulasi utama yang menghubungkan antara ruang-ruang utama dan akses utama, dengan sekunder merupakan sirkulasi yang menghubungkan ruang-ruang lain di dalam bangunan. Sirkulasi sekunder yaitu sirkulasi yang meliputi pergerakan kendaraan, baik itu transportasi umum maupun kendaraan pribadi. Oleh karena itu, sirkulasi juga mempertimbangkan faktor-faktor seperti jalan, trotoar, parkir, dan aksesibilitas terhadap fasilitas umum seperti taman dan ruang terbuka hijau. Sirkulasi yang baik dan lancar akan berdampak positif terhadap kenyamanan dan keamanan pengguna kawasan, serta mendukung aktivitas sosial dan ekonomi di dalamnya (Fauziah, 2018).

Sirkulasi pada perancangan galeri seni dan ruang kreasi harus diperhatikan dengan baik agar tidak mengganggu aktivitas di dalam tapak. Kendaraan yang masuk dan keluar tapak harus dilakukan dengan efisien dan tidak mengganggu aktivitas di dalam tapak. Oleh karena itu, perlu dirancang akses dan ruang parkir kendaraan yang terpisah dari area galeri seni dan ruang kreasi. Akses dan ruang

parkir kendaraan juga harus dirancang dengan cukup luas dan mudah diakses agar pengunjung dapat memasuki dan keluar dari tapak dengan nyaman. Selain itu, perlu juga dipertimbangkan rute masuk dan keluar kendaraan agar tidak mengganggu jalur pejalan kaki atau pengunjung lainnya yang sedang berada di tapak. Dalam hal ini, sirkulasi kendaraan harus didesain sedemikian rupa sehingga tidak mengganggu kenyamanan pengunjung dan aktivitas di dalam galeri dan ruang kreasi.

Untuk menghindari kemacetan pada tapak, muncul beberapa alternatif untuk mengurangi tingkat kemacetan yang ada pada tapak, sebagai berikut:

- 1) Desain akses yang jelas, yaitu penting untuk merancang akses yang jelas dan mudah dipahami oleh pengguna kendaraan. Hal ini dapat dilakukan dengan menandai jalur masuk dan keluar dengan baik serta memberikan petunjuk arah yang jelas.
- 2) Penempatan area parkir, yaitu penempatan area parkir dengan matang agar tidak mengganggu sirkulasi kendaraan. Area parkir yang strategis dan mudah diakses akan membantu mengurangi kemacetan di sekitar tapak.
- 3) Pembatas kendaraan, yaitu membuat pembatas kendaraan dapat membantu mengurangi kemacetan di sekitar tapak.
- 4) Penerapan sistem satu arah, penerapan sistem satu arah pada jalan di dalam tapak dapat membantu mengurangi kemacetan dan meningkatkan efisiensi sirkulasi kendaraan.
- 5) Penataan ruang pejalan kaki, yaitu penataan ruang bagi pejalan kaki perlu, seperti penggunaan material yang tepat untuk jalan setapak, pemasangan lampu penerangan yang cukup, dan penggunaan tanda-tanda yang jelas untuk membantu pengunjung bergerak dengan mudah.
- 6) Penambahan area hijau, penempatan area hijau pada tapak dapat membantu meningkatkan sirkulasi udara, mengurangi panas, dan menciptakan suasana yang lebih nyaman bagi pejalan kaki.



Gambar 27. Analisis Sirkulasi
(Sumber : Analisis Pribadi, 2023)

C. Analisis Fungsi dan Program Ruang

1. Analisis Potensi Jumlah Pengguna

Menurut data Kabupaten Bulukumba dalam tahun 2018-2022 menunjukkan bahwa jumlah penduduk Kabupaten Bulukumba meningkat dari sekitar 418.326 jiwa pada tahun 2018 menjadi 443.292 jiwa pada tahun 2022, dapat dilihat pada **Tabel 2**.

Tabel 2. Proyeksi Jumlah Penduduk Kabupaten Bulukumba

Proyeksi 5 Tahun 2018-2022				
2018	2019	2020	2021	2022
418.326	420.603	437.607	440.090	443.292

(Sumber : Badan Pusat Statistik Kabupaten Bulukumba, 2021)

Berdasarkan data tersebut maka di prediksi jumlah potensi pertumbuhan dalam 10 tahun ke depan, dapat menggunakan rumus berikut:

$$P_x = P_o + t(x)$$

Keterangan:

P_x : Kapasitas tahun proyeksi

Po : Jumlah pengunjung tahun dasar

t : Kenaikan rata-rata pertahun

x : Jumlah proyeksi dari tahun dasar

Maka peningkatan jumlah penduduk sebanyak:

$$t = \frac{2.277+17.004+2.483+3.202}{4} \times 100\%$$

$$t = 6.2415 \text{ jumlah penduduk/tahun}$$

Maka, prediksi jumlah penduduk pada tahun 2032 mendatang:

$$\begin{aligned} P_x &= P_o + t(x) \\ &= 418.326 + 6.2415(10) \\ &= 480.741 \text{ jiwa} \end{aligned}$$

Berdasarkan prediksi di atas, jumlah potensi pertumbuhan jumlah penduduk di Kabupaten Bulukumba dalam 10 tahun ke depan atau tahun 2032 adalah 480.741 jiwa.

2. Analisis Pengguna

Pengguna bangunan perancangan galeri seni dan ruang kreasi yaitu sebagai berikut:

a. Pengunjung

Pengunjung terbagi menjadi 3 bagian, yaitu:

- 1) Pengunjung Umum, merupakan orang-orang yang datang ke galeri dan ruang kreasi untuk melihat pameran seni, mengikuti kegiatan, atau sekedar menikmati fasilitas yang tersedia. Pengunjung umum berasal dari berbagai kalangan dan usia, seperti anak-anak dan dewasa.

Berikut adalah definisi kategori anak-anak beserta rentang usianya:

- a) Anak-anak, merupakan pengunjung yang berusia antara 7 hingga 12 tahun. Pada usia ini, anak-anak umumnya mengalami perkembangan fisik, kognitif, sosial, dan emosional yang terus berlanjut.

Tabel 3. Dimensi Tinggi Anak

Keterangan	7 thn (cm)	8 thn (cm)	9 thn (cm)	10 thn (cm)	11 thn (cm)	12 thn (cm)
Laki - laki	110.7	115.6	120.3	124.6	129.3	134.6
Perempuan	108.3	113.7	119.1	124.4	129.5	135.4

(Sumber : Dimensi Manusia, 2023)

- b) Dewasa, merupakan pengunjung yang berusia di atas 18 tahun. Rentang usia ini dapat meliputi usia dewasa awal, dewasa paruh baya, dan dewasa lanjut. Dewasa umumnya memiliki kematangan fisik dan emosional yang lebih lanjut, serta berbagai pengalaman dan tanggung jawab yang lebih kompleks dalam kehidupan sehari-hari.

Tabel 4. Dimensi Tinggi Dewasa

Keterangan	18-24 thn (cm)	25-34 thn (cm)	35-44 thn (cm)	45-54 thn (cm)
Laki – laki	172.5	173.7	173.0	172.0
Perempuan	160.0	159.8	159.5	158.2

(Sumber : Dimensi Manusia, 2023)

- 2) Pelaku seni, merupakan orang-orang yang aktif dalam menciptakan karya seni dan memiliki keterampilan serta pengetahuan tentang seni. Pelaku seni dapat berupa seniman, fotografer, penulis, atau pelaku seni lainnya yang berperan aktif dalam pengembangan seni dan budaya di lingkungan sekitar galeri.
- 3) Kolektor, merupakan orang yang melakukan pembelian karya seni untuk dikoleksi atau dipertimbangkan. Kolektor dapat berupa individu

atau institusi yang memiliki minat dan kemampuan untuk mengumpulkan karya seni.

b. Pengelola

Pengelola galeri seni dan ruang kreasi di Kabupaten Bulukumba terdiri dari:

- 1) Direktur, merupakan orang yang bertanggung jawab atas pengelolaan galeri dan ruang kreasi. Direktur bertugas untuk membuat keputusan strategis dalam menjalankan operasi sehari-hari galeri seni dan ruang kreasi, seperti mengatur acara, mengawasi staff, dan menjalin hubungan dengan masyarakat dan sponsor.
- 2) Bagian Pengelola dan Administrasi, merupakan individu atau tim yang bertanggung jawab dalam mengatur dan mengelola operasional galeri seni dan ruang kreasi, termasuk kegiatan pemasaran, pemeliharaan bangunan, koordinasi acara, manajemen keuangan, dan administrasi.
- 3) Bagian Resepsionis, merupakan orang yang bertanggung jawab untuk menyambut pengunjung dan memberikan informasi tentang pameran, program, dan layanan yang tersedia di galeri seni. Resepsionis harus dapat memberikan informasi yang akurat dan membantu pengunjung dalam menavigasi ruang pameran. Selain itu, bagian ini juga bertugas untuk menjawab telepon, menjadwalkan kunjungan kelompok.
- 4) Bagian Pelayanan dan Tata Pameran, merupakan hal yang penting yang berfungsi untuk meningkatkan pengalaman pengunjung dalam mengapresiasi karya seni dan berinteraksi dengan galeri seni dan ruang kreasi. Pelayanan mencakup berbagai aspek, seperti penyediaan informasi tentang karya seni yang dipamerkan, bantuan pengunjung dalam menavigasi galeri seni dan ruang kreasi, dan mengatur jadwal kunjungan atau acara. Sementara itu, tata pameran melibatkan cara

presentasi karya seni yang ditampilkan, termasuk penataan karya seni, pencahayaan, dan penggunaan ruang yang optimal.

- 5) Bagian Konservasi dan Preparasi, merupakan pemeliharaan dan perawatan karya seni yang dipamerkan di dalam galeri. Konservasi melibatkan pemeliharaan dan pemulihan karya seni, seperti membersihkan, mengamankan dari kerusakan lingkungan, dan merawat karya seni dengan teknik konservasi yang tepat agar tetap terlihat baik dan terawat. Preparasi melibatkan persiapan karya seni sebelum dipamerkan, seperti pengaturan cahaya dan penataan ruang pameran untuk memastikan bahwa karya seni terlihat sebaik mungkin bagi pengunjung.
- 6) Bagian Kelompok Edukatif, merupakan suatu bagian dari pengelola galeri seni yang bertanggung jawab memberikan pendidikan dan pembelajaran kepada pengunjung, terutama anak-anak dan pelajar, tentang seni dan kreativitas. Kelompok edukatif dapat mengembangkan program-program pelatihan dan kegiatan belajar yang sesuai dengan berbagai tingkatan usia dan jenis kelompok, baik itu tur individual maupun kelompok. Program yang ditawarkan seperti pengenalan seni, workshop seni, diskusi panel, serta tur panduan galeri yang disesuaikan dengan kebutuhan dan minat pengunjung.
- 7) Karyawan, merupakan seseorang yang bekerja pada bangunan galeri seni dan ruang kreasi seperti karyawan keamanan, kebersihan, kafetaria, restoran, teknisi dan karyawan bagian penyiapan sarana ruang kreasi dan pameran.

3. Analisis Kebutuhan Ruang

Adapun kebutuhan ruang yang akan dibuat berdasarkan analisis pengguna pada perancangan galeri seni dan ruang kreasi, dapat dilihat pada tabel-tabel berikut:

Tabel 5. Kebutuhan Ruang Pengunjung

No	Pengguna	Aktivitas	Kebutuhan Ruang
1	Pengunjung umum	<ul style="list-style-type: none"> - Datang - Parkir - Berkeliling - Kantor pengelola - Mengunjungi - Pameran - Menghadiri workshop - Membaca buku - Berdiskusi dengan seniman lukis - Menemani anak - Duduk-duduk/menunggu - Minum kopi - Makan - <i>Lavatory</i> - Sholat - Pulang 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Entrance</i> - Area parkir - Tapak dan galeri seni - Administrasi - Ruang pameran - Auditorium - Perpustakaan - Ruang pameran/rapat - Ruang kreasi/area Bermain - Ruang santai/tunggu - <i>Cafeteria</i> - Restoran - <i>Lavatory</i> - Mushollah - <i>Exit</i>
2	Pelaku seni	<ul style="list-style-type: none"> - Datang - Parkir - Berkeliling - Kantor pengelola - Mengunjungi pameran lukis - Mengikuti pameran - Melakukan pertunjukan/presentasi - Saling berdiskusi - Minum kopi - Makan - Istirahat - <i>Lavatory</i> - Sholat - Pulang 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Entrance</i> - Area parkir - Tapak dan galeri seni - Administrasi - Ruang pameran - Auditorium - Ruang rapat - <i>Cafeteria</i> - Restoran - Ruang santai - <i>Lavatory</i> - Mushollah - <i>Exit</i>
3	Peserta	<ul style="list-style-type: none"> - Datang - Parkir - Berkeliling - Kantor pengelola - Mengunjungi pameran lukis - Berkreasi - Minum kopi - Makan - <i>Lavatory</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Entrance</i> - Area parkir - Tapak dan galeri seni - Administrasi - Ruang pameran - Ruang kreasi - <i>Cafeteria</i> - Restoran - <i>Lavatory</i> - Mushollah

No	Pengguna	Aktivitas	Kebutuhan Ruang
		<ul style="list-style-type: none"> - Sholat - Membaca buku - Istirahat - Bermain - Pulang 	<ul style="list-style-type: none"> - Perpustakaan - Ruang santai - Area bermain - <i>Exit</i>
4	Kolektor	<ul style="list-style-type: none"> - Datang - Parkir - Berkeliling - Kantor pengelola - Mengunjungi pameran lukis - Membeli karya lukis - Saling berdiskusi - Minum kopi - Makan - <i>Lavatory</i> - Istirahat - Sholat - Pulang 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Entrance</i> - Area parkir - Tapak dan galeri seni - Administrasi - Ruang pameran - Administrasi - Ruang rapat - <i>Cafetaria</i> - Restoran - <i>Lavatory</i> - Ruang santai - Mushollah - <i>Exit</i>

(Sumber : Analisis Penulis, 2022)

Tabel 6. Kebutuhan Ruang Pengelola

No	Pengguna	Aktivitas	Kebutuhan Ruang
1	Direktur galeri seni	<ul style="list-style-type: none"> - Datang - Parkir - Mengawasi, memimpin, mengontrol dan mengelola bangunan - Istirahat - Bekerja - Minum kopi - Makan - <i>Lavatory</i> - Sholat - Saling berdiskusi - Pulang 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Entrance</i> - Area parkir - Galeri seni/office - Ruang santai/kantor direktur - Kantor direktur - <i>Cafetaria</i> - Restoran - <i>Lavatory</i> - Mushollah - Ruang rapat - <i>Exit</i>
2	Resepsionis	<ul style="list-style-type: none"> - Datang - Parkir - Absen - Sumber informasi, menerima tamu, mendengarkan keluhan tamu, mengelola arsip 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Entrance</i> - Area parkir - Resepsionis - Resepsionis - Area santai - <i>Cafetaria</i> - Restoran - Resepsionis/office

No	Pengguna	Aktivitas	Kebutuhan Ruang
		administrasi, menerima dan meneruskan surat masuk - Istirahat - Minum kopi - Makan - Bekerja - <i>Lavatory</i> - Saling berdiskusi - Sholat - Pulang	- <i>Lavatory</i> - Ruang rapat/office - Mushollah - <i>Exit</i>
3	Bendahara dan Sekretaris	- Datang - Parkir - Absen - Menerima laporan, pendaftaran masuk tamu, mengatur jadwal dan membuat laporan - Istirahat - Minum kopi - Makan - Bekerja - <i>Lavatory</i> - Saling berdiskusi - Sholat - Pulang	- <i>Entrance</i> - Area parkir - Resepsionis - Administrasi - Ruang santai - <i>Cafeteria</i> - Restoran - Administrasi/ <i>office</i> - <i>Lavatory</i> - Ruang rapat - Mushollah - <i>Exit</i>
4	Pelayanan dan Tata pameran	- Datang - Parkir - Absen - Mendata, menerima, dan merawat karya seni lukis - Istirahat - Makan - Minum kopi - Bekerja - Sholat - <i>Lavatory</i> - Saling berdiskusi - Pulang	- <i>Entrance</i> - Area parkir - Resepsionis - <i>Office</i> dan ruang pameran - Ruang santai - Restoran - <i>Cafeteria</i> - <i>Office</i> - Mushollah - <i>Lavatory</i> - Ruang rapat - <i>Exit</i>
5	Bagian pameran beserta staff	- Datang - Parkir - Absen - Menata karya yang	- <i>Entrance</i> - Area parkir - Resepsionis - Ruang pameran

No	Pengguna	Aktivitas	Kebutuhan Ruang
		<p>dipamerkan dan mendekorasi ruang pameran</p> <ul style="list-style-type: none"> - Istirahat - Minum kopi - Makan - Sholat - Bekerja - Saling berdiskusi - <i>Lavatory</i> - Pulang 	<ul style="list-style-type: none"> - Ruang santai - <i>Cafeteria</i> - Restoran - Mushollah - Ruang pameran/<i>office</i> - Ruang rapat - <i>Lavatory</i> - <i>Exit</i>
6	Koordinator gudang	<ul style="list-style-type: none"> - Datang - Parkir - Absen - Mendata kelengkapan alat dan juga perawatan alat - Istirahat - Minum kopi - Makan - Sholat - <i>Lavatory</i> - Pulang 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Entrance</i> - Area parkir - Resepsionis - Ruang penyimpanan/gudang - Ruang santai - <i>Cafeteria</i> - Restoran - Mushollah - <i>Lavatory</i> - <i>Exit</i>
7	Bagian administrasi beserta staff	<ul style="list-style-type: none"> - Datang - Parkir - Absen - Membuat laporan dan kegiatan administrasi - Istirahat - Makan - Minum kopi - Sholat - Bekerja - <i>Lavatory</i> - Pulang 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Entrance</i> - Area parkir - Resepsionis - Ruang administrasi - Ruang santai - Restoran - <i>Cafeteria</i> - Mushollah - Ruang administrasi/<i>office</i> - <i>Lavatory</i> - <i>Exit</i>
8	Bagian teknis dan pemeliharaan bangunan	<ul style="list-style-type: none"> - Datang - Parkir - Absen - Membuat laporan, mengecek teknis dan kondisi bangunan - Istirahat - Makan - Minum kopi - Sholat 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Entrance</i> - Area parkir - Resepsionis - <i>Office</i> - Ruang santai - Restoran - <i>Cafeteria</i> - Mushollah - <i>Lavatory</i> - <i>Exit</i>

No	Pengguna	Aktivitas	Kebutuhan Ruang
		<ul style="list-style-type: none"> - <i>Lavatory</i> - <i>Pulang</i> 	
9	Bagian keamanan beserta staff	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Datang</i> - <i>Parkir</i> - <i>Absen</i> - <i>Berjaga di pos dan sekitar bangunan, mengecek keamanan diseluruh area, membuat laporan, memantau/menjaga CCTV</i> - <i>Istirahat</i> - <i>Makan</i> - <i>Minum kopi</i> - <i>Sholat</i> - <i>Lavatory</i> - <i>Pulang</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Entrance</i> - <i>Area parkir</i> - <i>Pos dan ruang CCTV</i> - <i>Pos dan ruang CCTV</i> - <i>Ruang santai</i> - <i>Restoran</i> - <i>Cafeteria</i> - <i>Mushollah</i> - <i>Lavatory</i> - <i>Exit</i>
10	Pengelola perpustakaan	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Datang</i> - <i>Parkir</i> - <i>Absen</i> - <i>Membuat laporan, menata buku, pengecekan fasilitas perpustakaan</i> - <i>Istirahat</i> - <i>Makan</i> - <i>Minum kopi</i> - <i>Sholat</i> - <i>Lavatory</i> - <i>Pulang</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Entrance</i> - <i>Area parkir</i> - <i>Perpustakaan</i> - <i>Perpustakaan</i> - <i>Ruang santai</i> - <i>Restoran</i> - <i>Cafeteria</i> - <i>Mushollah</i> - <i>Lavatory</i> - <i>Exit</i>
11	Pengelola kafe dan restoran	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Datang</i> - <i>Parkir</i> - <i>Absen</i> - <i>Membuat laporan, mengecek stok bahan, merawat fasilitas</i> - <i>Minum kopi</i> - <i>Istirahat</i> - <i>Makan</i> - <i>Sholat</i> - <i>Lavatory</i> - <i>Pulang</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Entrance</i> - <i>Area parkir</i> - <i>Cafeteria dan restoran</i> - <i>Cafeteria dan restoran</i> - <i>Ruang santai/istirahat</i> - <i>Restoran</i> - <i>Mushollah</i> - <i>Lavatory</i> - <i>Exit</i>
12	Bagian publikasi beserta staff	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Datang</i> - <i>Parkir</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Entrance</i> - <i>Area parkir</i>

No	Pengguna	Aktivitas	Kebutuhan Ruang
		<ul style="list-style-type: none"> - Absen - Membuat laporan, mempublikasikan jadwal pameran - Istirahat - Makan - Minum kopi - Sholat - <i>Lavatory</i> - Pulang 	<ul style="list-style-type: none"> - Resepsionis - <i>Office</i> - Ruang santai - Restoran - <i>Cafeteria</i> - Mushollah - <i>Lavatory</i> - <i>Exit</i>
13	Bagian kebersihan beserta staff	<ul style="list-style-type: none"> - Datang - Parkir - Absen - Membersihkan area galeri dan ruang kreasi, melaporkan kekurangan dan kerudakan - Istirahat - Makan - Minum kopi - Sholat - <i>Lavatory</i> - Pulang 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Entrance</i> - Area parkir - Resepsionis - Galeri seni - Ruang santai - Restoran - <i>Cafeteria</i> - Mushollah - <i>Lavatory</i> - <i>Exit</i>
14	Pusat panggilan atau audio	<ul style="list-style-type: none"> - Datang - Parkir - Absen - Pusat panggilan atau audio, pengumpulan informasi - Istirahat - Minum kopi - Makan - Sholat - <i>Lavatory</i> - Pulang 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Entrance</i> - Area parkir - Resepsionis - Ruang audio - Ruang santai - <i>Cafeteria</i> - Restoran - Mushollah - <i>Lavatory</i> - <i>Exit</i>

(Sumber : Analisis Penulis, 2022)

4. Pengelompokan Ruang

Pengelompokan ruang pada perancangan galeri seni dan ruang kreasi dikelompokkan berdasarkan peranan aktivitas atau kegiatan masing-masing, dapat dilihat pada **Tabel 7**.

Tabel 7. Pengelompokan Ruang

Massa Bangunan	No	Ruang	Keterangan
<i>Office</i>	1	Ruang direktur	Private
	2	Ruang sekretaris	Private
	3	<i>Office area</i>	Private
	4	Ruang rapat	Private
	5	Resepsionis dan administrasi	Publik
	6	Ruang CCTV	Private
	7	Ruang panggilan atau audio	Private
	8	Toilet laki-laki	Semi Publik
	9	Toilet perempuan	Semi publik
	10	Gudang	Servis
	11	Ruang listrik	Private
	12	Ruang santai	Publik
Pameran	13	Ruang pameran	Semi Publik
	14	Toilet laki-laki	Semi Publik
	15	Toilet perempuan	Semi Publik
	16	Ruang penyimpanan lukisan	Semi Publik
	17	Gudang	Servis
	18	Ruang listrik	Private
	19	Ruang cleaning cervis	Servis
	20	Area Diskusi	Semi Publik
Auditorium	21	Workshop area	Semi Publik
	22	Toilet laki-laki	Semi Publik
	23	Toilet perempuan	Semi Publik
	24	Ruang santai	Publik
	25	Gudang	Servis
	26	Ruang pengelola	private
	27	Ruang Kontrol/Audio	Private
	28	Ruang Ganti	Semi Private
	29	Ruang Artis	Semi Private
Perpustakaan	30	Ruang baca	Semi Publik
	31	Toilet laki-laki	Semi Publik
	32	Toilet perempuan	Semi Publik
	33	Buku area	Semi Publik
	34	Ruang Pengelola	Private
	35	Pusat informasi	Semi Publik
Ruang kreasi	36	Area kreasi	Semi Publik
	37	Gudang	Servis
	38	Toilet laki-laki	Semi Publik
	39	Toilet perempuan	Semi Publik
	40	Area bermain	Publik
	41	Area tunggu	Publik

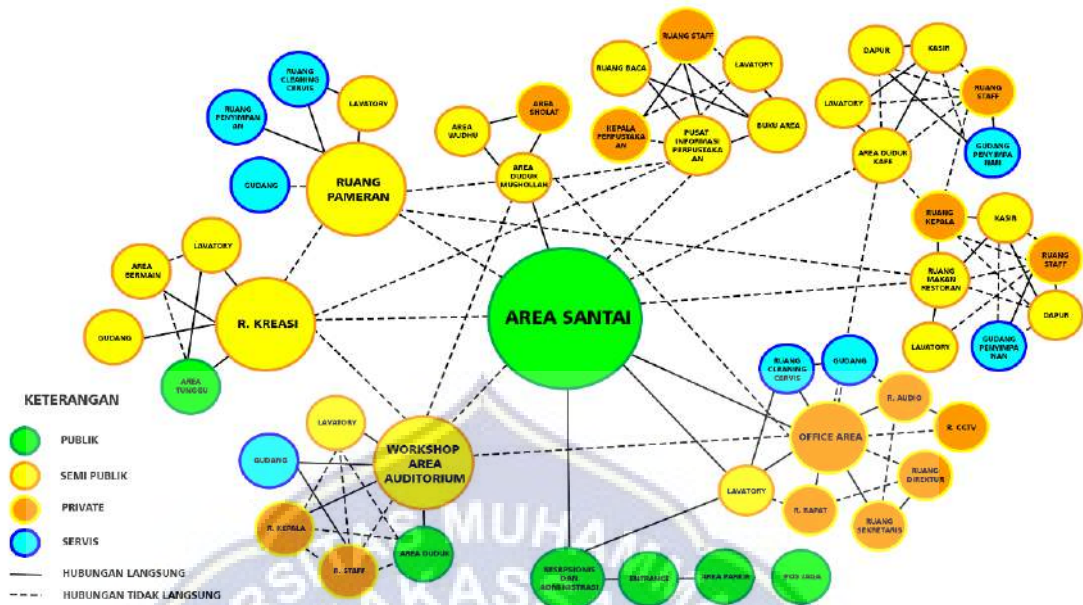
Massa Bangunan	No	Ruang	Keterangan
	42	Area pameran anak	Semi Publik
	43	Toilet Keluarga	Semi Publik
	44	Ruang Guru	Private
	45	Ruang Ganti	Semi Publik
	46	Ruang Rapat	Private
Kafe dan Restoran	47	Area duduk	Publik
	48	Dapur	Semi Publik
	49	Gudang penyimpanan	Semi Publik
	50	Ruang Pengelola	Private
	51	Toilet perempuan	Semi Publik
	52	Toilet laki-laki	Semi Publik
	53	Kasir area	Semi Publik
Mushollah	54	Mushollah	Semi Publik
	55	Area wudhu dan toilet laki-laki	Semi Publik
	56	Area wudhu dan toilet perempuan	Semi Publik
Servis	57	Tempat parkir	Publik
	58	Pos jaga (<i>security</i>)	Publik

(Sumber : Analisis Penulis, 2022)

5. Analisis Zonasi dan Hubungan Ruang

Analisis zonasi dan hubungan ruang merupakan proses merancang tata letak ruang secara efektif dengan memperhatikan fungsi dan interaksi antar ruang. Proses ini melibatkan pengelompokkan ruang-ruang berdasarkan fungsinya, seperti ruang publik, ruang semi publik, ruang privat, dan ruang servis. Selain itu, hubungan antar ruang juga diperhatikan agar dapat menciptakan interaksi yang efektif antar pengguna ruang. Proses zonasi dan hubungan ruang yang baik akan menciptakan tata ruang yang fungsional, efisien, dan nyaman bagi pengguna.

Berikut merupakan analisis zonasi dan hubungan ruang pada perancangan galeri seni dan ruang kreasi yang dilakukan untuk memastikan pengaturan ruang yang tepat dan efisien dalam memenuhi kebutuhan fungsi ruang, serta menjaga keterkaitan dan keterhubungan antara ruang-ruang dalam menciptakan pengalaman yang optimal bagi pengunjung, dapat dilihat pada **Gambar 28**.



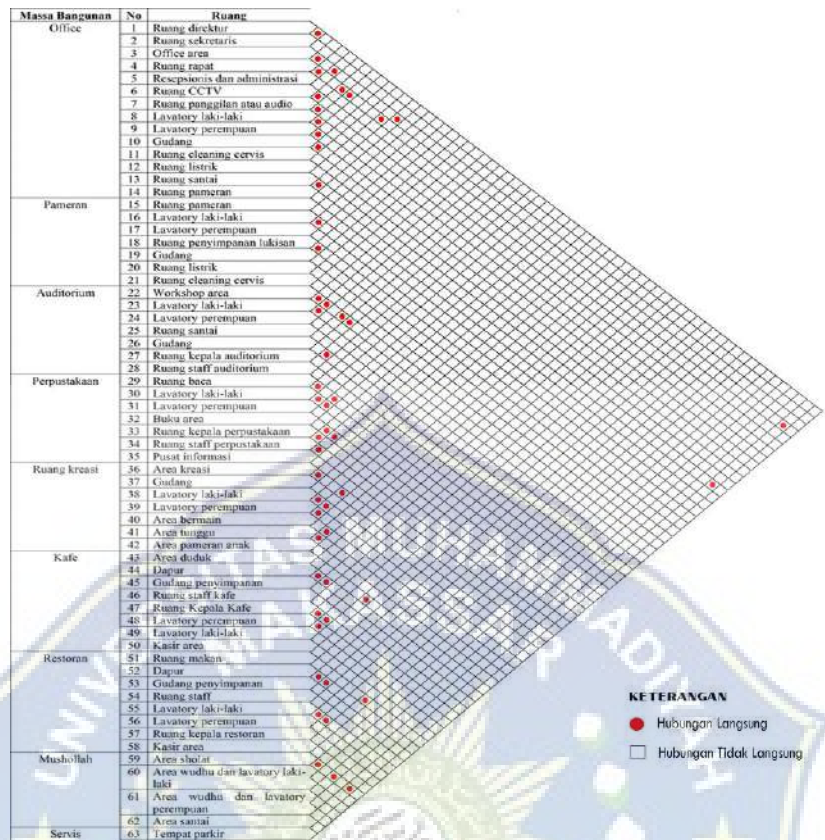
Gambar 28. Analisis Zonasi dan Hubungan Ruang Perancangan Ruang Galeri Seni dan Ruang Kreasi
(Sumber : Analisis Penulis, 2023)

Tabel 8. Zona Ruang

No	Zona	Warna	Ruang
1	Publik	Hijau	Pos jaga, area parkir, entrance, resepsionis dan administrasi, area santai, area tunggu.
2	Semi Publik	Kuning	Auditorium, ruang kreasi, ruang pameran, Toilet, ruang duduk restoran dan kafe, kasir, dapur, pusat informasi perpustakaan, buku area, ruang baca, area wudhu, area bermain, ruang ganti, ruang artis.
3	Private	Orange	Office area, ruang rapat, ruang audio, ruang CCTV, ruang sekretaris, ruang direktur, ruang pengelola, mushollah, ruang guru.
4	Servis	Biru	Ruang cleaning cervis, gudang.

(Sumber : Analisis Penulis, 2023)

Berikut merupakan skema hubungan ruang pada perancangan galeri seni dan ruang kreasi, dapat dilihat pada **Gambar 29**.



Gambar 29. Skema Hubungan Ruang
(Sumber : Analisis Penulis, 2023)

6. Analisis Besaran Ruang

Besaran ruang yang didapatkan adalah hasil analisa berdasarkan standar literatur dan asumsi-asumsi, dapat dilihat pada tabel-tabel berikut.

Tabel 9. Besaran Ruang *Office*

No	Ruangan	Kapasitas (orang)	Jumlah Ruang	Dimensi Ruang	Sumber	Luas (m ²)
1	Ruang direktur	6	1	36m ² /ruang	DM	36
2	Ruang sekretaris	2	1	9m ² /ruang	DM	9
3	<i>Office</i>	24	1	269m ² /ruang	DM	269
4	Ruang Rapat	5	3	12m ² /ruang	DM	36
5	Ruang CCTV	2	1	9m ² /ruang	AP	9
6	Ruang panggilan atau audio	2	1	9m ² /ruang	AP	9
7	Toilet laki-laki	1	4	1.275m ² /ruang	DA	5.1

No	Ruangan	Kapasitas (orang)	Jumlah Ruang	Dimensi Ruang	Sumber	Luas (m ²)
8	Toilet perempuan	1	4	1.275m ² /ruang	DA	5.1
9	Gudang	3	1	9m ² /ruang	AP	9
10	Ruang listrik	1	1	3m ² /ruang	AP	3
11	Ruang santai	18	1	84m ² /ruang	AP	84
12	Ruang Publikasi	3	1	9m ² /ruang	DM	9
13	Lift	-	2	6.25m ² /ruang	AP	12.5
14	Lobby Lift	-	1	42.9m ² /ruang	AP	42.9
Sub Total						538.6
Sirkulasi 40%						356.6
Total						1.115.9

(Sumber : Analisis Penulis, 2022)

Tabel 10. Besaran Ruang Pameran

No	Ruangan	Kapasitas (orang)	Jumlah Ruang	Dimensi Ruang	Sumber	Luas (m ²)
1	Ruang pameran	339	1	853.7m ² /ruang	DA	853.7
2	Toilet laki-laki	1	4	1.275m ² /ruang	DA	5.1
3	Toilet perempuan	1	4	1.275m ² /ruang	DA	5.1
4	Ruang penyimpanan	2	1	12m ² /ruang	DM	12
5	Gudang	2	1	4.5m ² /ruang	AP	4.5
6	Ruang listrik	1	1	3m ² /ruang	AP	3
7	Cleaning cervis	2	1	4m ² /ruang	DA	4
8	Outdoor	289	1	776.3m ² /ruang	AP	776.6
9	Lift	-	2	6.25m ² /ruang	AP	12.5
10	Lobby Lift	-	1	42.9m ² /ruang	AP	42.9
Sub Total						1.719.4
Sirkulasi 50%						964.9
Total						2.684.3

(Sumber : Analisis Penulis, 2022)

Tabel 11. Besaran Ruang Auditorium

No	Ruangan	Kapasitas (orang)	Jumlah Ruang	Dimensi Ruang	Sumber	Luas (m ²)
1	Area duduk	152	1	0.45m ² /orang	DM	179.5
2	panggung	6	1	15.5m ² /ruang	AP	15.5
3	Toilet laki-laki	1	4	1.275m ² /ruang	DA	5.1
4	Toilet perempuan	1	4	1.275m ² /ruang	DA	5.1

No	Ruangan	Kapasitas (orang)	Jumlah Ruang	Dimensi Ruang	Sumber	Luas (m ²)
5	Ruang santai	37	1	69.3m ² /ruang	AP	69.3
6	Gudang	1	1	2.9m ² /ruang	AP	2.9
7	Ruang artis	5	1	10m ² /ruang	DM	10
8	Ruang pengelola	4	1	8.75m ² /ruang	DM	8.75
9	Ruang Audio	2	1	7.5m ² /ruang	AP	7.5
10	Ruang Listrik	1	1	3m ² /ruang	AP	3
11	Ruang Ganti	1	2	1.5m ² /ruang	DM	3
Sub Total						354.15
Sirkulasi 40%						320.35
Total						674.5

(Sumber : Analisis Penulis, 2022)

Tabel 12. Besaran Ruang Perpustakaan

No	Ruangan	Kapasitas (orang)	Jumlah Ruang	Dimensi Ruang	Sumber	Luas (m ²)
1	Ruang baca	37	1	283m ² /ruang	AP	283
2	Toilet laki-laki	1	4	1.275m ² /ruang	DA	5.1
3	Toilet perempuan	1	4	1.275m ² /ruang	DA	5.1
4	Buku area	26	1	138m ² /ruang	DA	138
5	Ruang Pengelola	3	1	16.7m ² /ruang	DM	16.7
6	Area pusat informasi	2	1	8.3m ² /ruang	AP	8.3
7	Ruang Listrik	1	1	3m ² /ruang	AP	3
Sub Total						465.2
Sirkulasi 40%						209.3
Total						674.5

(Sumber : Analisis Penulis, 2022)

Tabel 13. Bangunan Utama

No	Ruangan	Kapasitas (orang)	Jumlah Ruang	Dimensi Ruang	Sumber	Luas (m ²)
1	Area kreasi					
	- Studio Tari/Drama	15	1	141m ² /ruang	DM	141
	- StudioPatung	23	1	103.5m ² /ruang	DM	105.5
	- Ruang Guru	1	2	6m ² /ruang	DM	18
	-Penyimpanan alat	2	1	10.5m ² /ruang	AP	10.5
	- Ruang Ganti	1	2	1.5m ² /ruang	DA	3
2	Gudang	3	1	10.5m ² /ruang	AP	10.5

No	Ruangan	Kapasitas (orang)	Jumlah Ruang	Dimensi Ruang	Sumber	Luas (m ²)
3	Toilet laki-laki	1	3	1.275m ² /ruang	DA	3.825
4	Toilet perempuan	1	3	1,275m ² /ruang	DA	3.825
5	Toilet disabilitas	1	2	2.55m ² /ruang	AP	5.1
6	Area bermain	24	1	147.5m ² /ruang	AP	147.5
7	Toilet Keluarga	2	3	2.55m ² /ruang	AP	7.65
8	Ruang Laktasi	2	2	12m ² /ruang	AP	24
9	Ruang Pameran	149	1	652m ² /ruang	AP	652
10	Area santai	23	1	107m ² /ruang	DM	107
11	Resepsionis	2	1	10m ² /ruang	DM	10
12	Ruang Diskusi	3	3	9m ² /ruang	DM	27
13	Ruang Rapat	5	2	36m	DM	36
14	Ruang Penyimpanan	2	1	18m ² /ruang	AP	18
15	Cleaning Cervis	2	1	5.8m ² /ruang	AP	5.8
16	Ruang Listrik	1	1	3m ² /ruang	AP	3
17	Lift	-	2	6.25m ² /ruang	AP	12.5
18	Lobby Lift	-	1	42.9m ² /ruang	AP	42.9
19	Mushollah	43	1	37.5m ² /ruang	DA	37.5
20	Toilet Laki-laki	1	2	1.275m ² /ruang	DA	2.55
21	Toilet Perempuan	1	2	1.275m ² /ruang	DA	2.55
22	Wudhu Laki-laki	13	1	22.1m ² /ruang	DA	22.1
23	Wudhu Perempuan	13	1	22.1m ² /ruang	DA	22.1
Lobby Sub Total						1.481.4
Sirkulasi 50%						1.202.9
Total						2.684.3

(Sumber : Analisis Penulis, 2022)

Tabel 14. Besaran Ruang Kafe dan Restoran

No	Ruangan	Kapasitas (orang)	Jumlah Ruang	Dimensi Ruang	Sumber	Luas (m ²)
1	Area makan	250	1	387m ² /ruang	DM	387
2	Dapur	6	1	33.1m ² /ruang	AP	33.1
3	Gudang penyimpanan	2	1	9m ² /ruang	AP	9

No	Ruangan	Kapasitas (orang)	Jumlah Ruang	Dimensi Ruang	Sumber	Luas (m ²)
4	Ruang Pengelola	4	1	6m ² /ruang	DA	6
6	Toilet laki-laki	1	4	1.275m ² /ruang	DA	5.1
7	Toilet perempuan	1	4	1.275m ² /ruang	DA	5.1
8	Kasir area	2	1	4.15m ² /ruang	AP	4.15
Sub Total						455.45
Sirkulasi 50%						219.05
Total						674.5

(Sumber : Analisis Penulis, 2022)

Tabel 15. Besaran Ruang Kreasi

No	Ruangan	Kapasitas (orang)	Jumlah Ruang	Dimensi Ruang	Sumber	Luas (m ²)
1	Seni Lukis	21	1	102m ² /ruang	DM	102
2	Seni Musik	20	1	102m ² /ruang	DM	102
3	Seni Digital	18	1	86.2m ² /ruang	DM	86.2
4	PenyimpananAlat	2	1	5.7m ² /ruang	AP	5.7
5	Toilet Laki-laki	1	4	1.275m ² /ruang	DA	5.1
6	Toilet Perempuan	1	4	1.275m ² /ruang	DA	5.1
7	Ruang Guru	1	3	6m ² /ruang	DM	18
8	Ruang Tunggu	36	1	103m ² /ruang	DM	103
Sub Total						430.1
Sirkulasi 50%						244.4
Total						674.5

(Sumber : Analisis Penulis, 2022)

Tabel 16. Besaran Ruang Servis

No	Ruangan	Kapasitas (orang)	Jumlah Unit	Dimensi Ruang	Sumber	Luas (m ²)
1	Tempat parkir mobil	125 unit	1	12.5m ² /unit	DA	1.562.5
2	Tempat parkir motor	200 unit	1	2m ² /unit	DA	400
3	Tempat parkir sepeda	40 unit	1	1.2m ² /unit	D A	48
4	Pos jaga	2	2	4m ² /ruang	AP	8
Sub Total						2.018.5
Sirkulasi 20%						331.5
Total						2.350.0

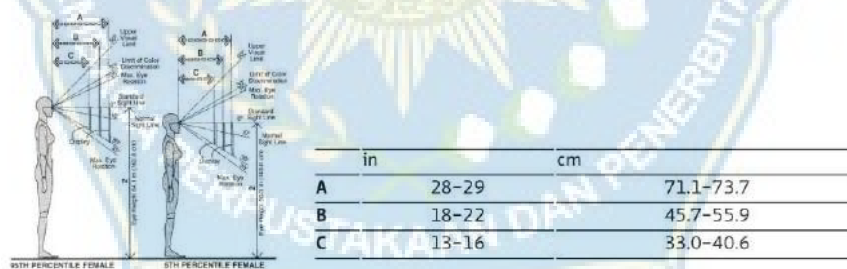
(Sumber : Analisis Penulis, 2022)

7. Analisis Persyaratan Ruang

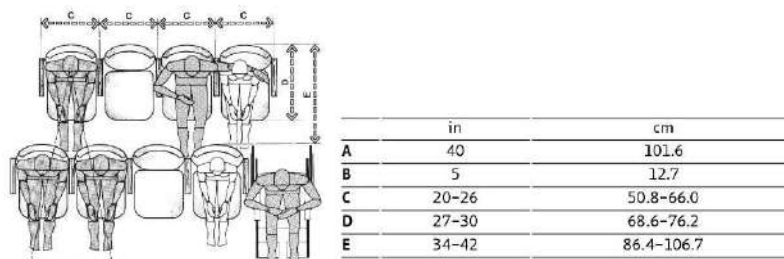
Analisis pernyataan ruang adalah proses untuk memahami dan menganalisis kebutuhan dan persyaratan yang harus dipenuhi dalam merancang sebuah ruang dan bangunan. Proses ini melibatkan identitas dan penilaian berbagai aspek, seperti fungsi ruang, ukuran, estetika, kenyamanan, dan keselamatan, serta kebutuhan pengguna.

Perancangan galeri seni dan ruang kreasi diambil berdasarkan data arsitek dan dimensi manusia mengacu pada pendekatan yang mempertimbangkan kebutuhan manusia sebagai pengguna ruang. Dalam hal ini, pengguna meliputi pengunjung galeri, seniman, dan staf galeri.

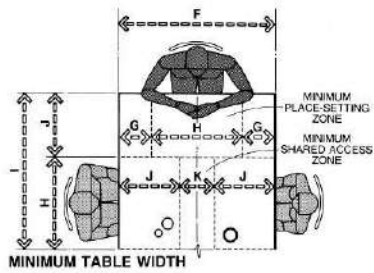
Standar data arsitek dan dimensi manusia digunakan sebagai panduan dalam merancang ruang yang ergonomis, efisien, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Standar ini mencakup informasi tentang ukuran dan dimensi manusia yang optimal untuk kenyamanan dan keselamatan pengunjung galeri. Berikut standar data arsitek dan dimensi manusia pada perancangan galeri seni dan ruang kreasi, dapat dilihat pada gambar-gambar berikut.



Gambar 30. Standar Ruang Galeri Seni
(Sumber : Dimensi Manusia, 2023)

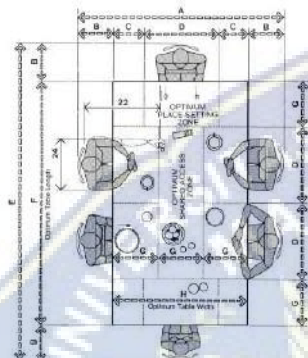


Gambar 31. Standar Ruang Auditorium
(Sumber : Dimensi Manusia, 2023)



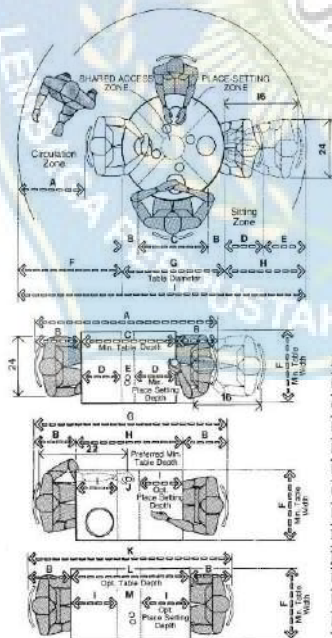
F	42	106.7
G	9	22.9
H	24	61.0
I	40	101.6
J	16	40.6
K	10	25.4

Gambar 32. Standar Ruang Rapat Kecil/Diskusi
(Sumber : Dimensi Manusia, 2023)



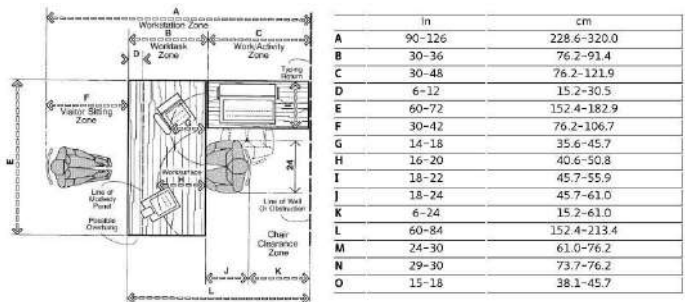
A	96-102	243.8-259.1
B	18-24	45.7-61.0
C	12	30.5
D	30	76.2
E	132-144	335.3-365.8
F	96	243.8
G	18	45.7
H	54	137.2
I	36-42	91.4-106.7
J	48 min.	121.9 min.
K	18 min.	45.7 min.

Gambar 33. Standar Ruang Rapat Besar
(Sumber : Dimensi Manusia, 2023)

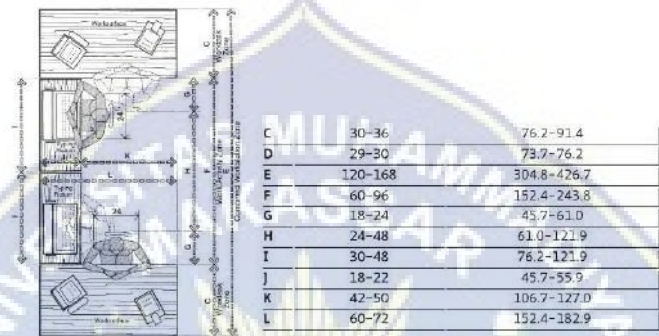


	in	cm
A	30 min.	76.2 min.
B	6	15.2
C	24	61.0
D	18-24	45.7-61.0
E	12	30.5
F	48-54	121.9-137.2
G	36	91.4
H	30-36	76.2-91.4
I	114-126	289.6-320.0
J	84-96	213.4-243.8
K	48	121.9
A	66-78	167.6-198.1
B	18-24	45.7-61.0
C	30	76.2
D	14	35.6
E	2	5.1
F	24	61.0
G	72-84	182.9-213.4
H	36	91.4
I	16	40.6
J	4	10.2
K	76-88	193.0-223.5
L	40	101.6
M	8	20.3

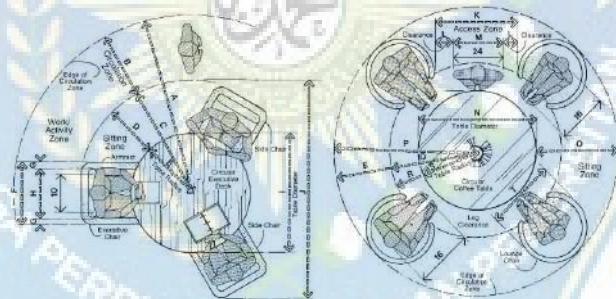
Gambar 34. Standar Ruang Makan Restoran dan Kafe
(Sumber : Dimensi Manusia, 2023)



Gambar 35. Standar Ruang Kerja
(Sumber : Dimensi Manusia, 2023)



Gambar 36. Standar Ruang Resepsionis dan administrasi
(Sumber : Dimensi Manusia, 2023)



Gambar 37. Standar Ruang Duduk
(Sumber : Dimensi Manusia, 2023)

D. Analisis Bentuk Dan Material Bangunan

1. Jenis Massa Bangunan

Penetapan massa bangunan yang ada pada tapak perancangan galeri seni dan ruang kreasi ditentukan berdasarkan pertimbangan secara kualitas dan kuantitas. Secara kuantitas, bangunan galeri seni harus mampu menampung dan mewadahi pengunjung dengan jumlah yang banyak. Secara kualitas, galeri seni harus mampu mewadahi kegiatan di dalamnya secara efektif dan efisien.

Tata massa bangunan terbagi menjadi dua, yaitu massa banyak dan massa tunggal seperti pada **Tabel 17**.

Tabel 17. Pola Tata Massa Bangunan

Massa Banyak	Massa Tunggal
	
<ul style="list-style-type: none">➤ Terkesan kurang menyatu dan terkesan bebas.➤ Interaksi terlihat tidak maksimal.➤ Bangunan terlihat lebih dinamis dan tidak monoton.➤ Orientasi menyebar.➤ Aliran udara lebih lancar sehingga kenyamanan dapat tercapai.	<ul style="list-style-type: none">➤ Menimbulkan kesan formal, monoton, dan terkesan angkuh.➤ Interaksi terlihat maksimal.➤ Bangunan terlihat lebih intim.

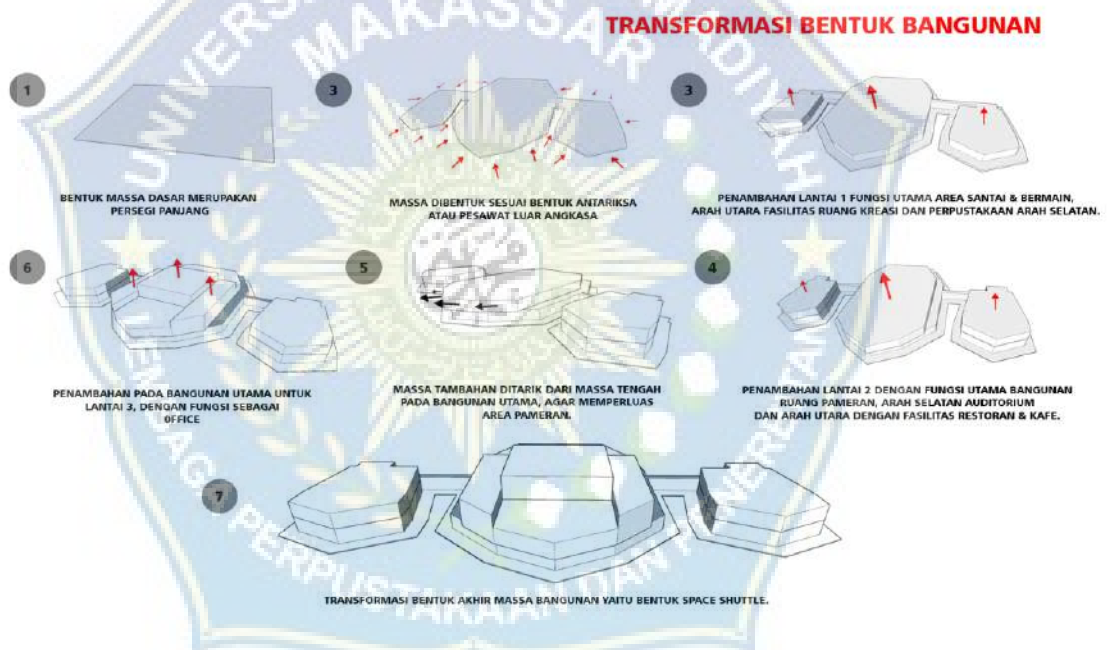
(Sumber : Francis D.K Ching, 2008, Arsitektur Bentuk, Ruang dan Tatanan)

Perancangan bangunan galeri seni dan ruang kreasi menggunakan massa tunggal, pertimbangan pemilihan massa tunggal disebabkan massa tersebut dapat mengakomodasi jumlah pengunjung dalam jumlah yang besar dalam satu tempat sehingga kegiatan yang ada di dalamnya dapat berlangsung dengan efisien dikarenakan interaksi kegiatan dapat dilakukan dengan mudah. Perancangan

bangunan galeri seni dan ruang kreasi disesuaikan dengan keadaan yang ada pada eksisting site, dengan itu perancangan galeri seni menggunakan massa tunggal.

2. Bentuk dan Tampilan Bangunan

Transformasi bentuk dan tampilan bangunan pada perancangan galeri seni dan ruang kreasi dapat dilakukan untuk menciptakan suasana yang lebih kreatif dan menarik bagi pengunjung, terutama anak-anak. Transformasi ini juga dapat membantu menciptakan lingkungan yang lebih ramah anak dan mendukung perkembangan kreativitas serta rasa ingin tahu anak-anak. Dapat dilihat pada **Gambar 38**.



Gambar 38. Transformasi Bentuk Bangunan
(Sumber : Analisis Penulis, 2023)

3. Analisis Material Bangunan

a. Selubung Penutup

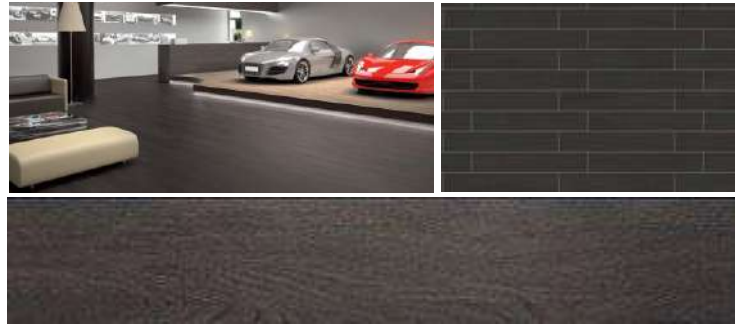
- 1) *Cladding wood panel*, adalah lapisan pelindung yang dipasang pada dinding luar bangunan untuk melindungi struktur dan juga memberikan visual yang menarik. Material yang digunakan untuk

cladding bervariasi, termasuk kayu, batu, aluminium, baja, dan bahan komposit.

- 2) *Aluminium Composite Panel (ACP)*, Bahan ini sering digunakan untuk menghias fasad bangunan, dinding interior, partisi, dan berbagai aplikasi arsitektural lainnya. Struktur dasar ACP terdiri dari dua lapisan aluminium yang dilapisi pada inti bahan polietilena (PE) atau bahan inti mineral seperti bahan non-logam. Lapisan aluminium memberikan ketahanan terhadap korosi dan kerusakan, sementara inti bahan memberikan kekuatan struktural dan isolasi termal. Permukaan luar aluminium dapat diwarnai, dipoles, atau dicetak dengan berbagai pola atau tekstur untuk memberikan tampilan visual yang menarik.
- 3) Kaca tempered, kaca penguatan atau *safety glass* adalah jenis kaca yang telah diproses secara termal untuk meningkatkan kekuatan dan ketahanannya terhadap benturan dan suhu ekstrem.
- 4) *Secondary Skin*, *Secondary skin* pada bangunan yaitu pada lapisan tambahan yang diterapkan di atas atau di sekitar struktur utama bangunan. Fungsinya meliputi aspek estetika, perlindungan cuaca, efisiensi energi, serta pengaturan pencahayaan dan ventilasi.
- 5) *Glass Fiber Reinforced Polymer (GFRP)*, adalah jenis material komposit yang terbuat dari serat kaca dan bahan pengikat polimer. Material ini biasanya digunakan untuk aplikasi konstruksi yang membutuhkan kekuatan tinggi dan ketahanan terhadap korosi, seperti kolom struktural, balok, dan dinding. *GFRP* memiliki keuntungan dibandingkan dengan material konvensional seperti baja, seperti berat yang lebih ringan, lebih mudah dipasang, dan tidak terpengaruh oleh korosi.

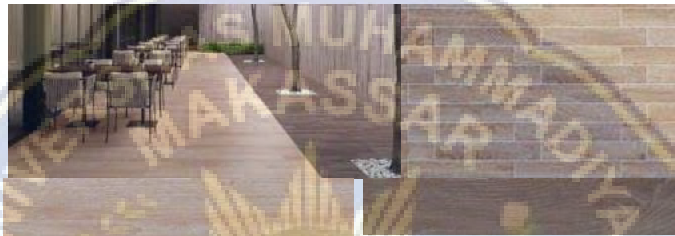
b. Sistem lantai

- 1) Brand : Roman Granit, size : 90×15.



Gambar 39. Cedar Nero GT912204R
(Sumber : Open Talk E-Series Anabata, 2022)

2) Brand : Roman Granit, size : 90×15.



Gambar 40. dGeorgia Pine GT915531R dan dGeorgia Walnut GT915532R
(Sumber : Open Talk E-Series Anabata, 2022)

3) Brand : Roman, size 40×40.



Gambar 41. dLitura Perla G440102
(Sumber : Open Talk E-Series Anabata, 2022)

4) Brand : Roman Granit, size : 90×15



Gambar 42. dTanimbar Beige GT912233R
(Sumber : Open Talk E-Series Anabata, 2022)

E. Analisis Pendekatan Perancangan

Seni pada hakekatnya adalah permainan. Dimana hal ini merupakan proses kreatif yang menyenangkan bagi anak-anak. Guna menciptakan lingkungan perkotaan yang ramah anak melalui karya seni, dibutuhkan partisipasi berkelanjutan dalam pembuatan seni oleh anak-anak agar mereka berpotensi meningkatkan keterampilan, menumbuhkan ikatan komunitas dan menanamkan rasa keterikatan serta bersifat mendidik. Hal ini sangat penting karena tentunya akan dapat membantu perkembangan dan kreasi anak (Affandi, Said, Rasidi, & Za'bar, 2019).

Pendekatan ramah anak pada perancangan galeri seni dan ruang kreasi merupakan suatu pendekatan yang mengedepankan kebutuhan, kenyamanan, dan keamanan anak-anak dalam menggunakan bangunan. Beberapa hal yang dapat di analisis terkait pendekatan ramah anak pada perancangan galeri seni dan ruang kreasi antara lain:

1. Penerapan Ramah Anak Pada Siteplan
 - a. Ruang terbuka hijau, dalam siteplan perancangan galeri seni dan ruang kreasi, menyediakan ruang terbuka hijau yang luas. Ruang terbuka hijau ini dapat dimanfaatkan sebagai tempat bermain dan berekspresi anak-anak.
 - b. Area parkir, area parkir dipisahkan dari area bermain dan aktivitas anak-anak. Selain itu, area parkir juga dilengkapi dengan fasilitas yang ramah anak, seperti jalan yang jelas dan lampu penerangan.
 - c. Aksesibilitas, pada siteplan perancangan memperhatikan keamanan dan kenyamanan anak-anak. Jalan setapak harus cukup lebar dan dilengkapi dengan rambu-rambu jalan yang mudah dipahami anak-anak.
2. Desain dan Fasilitas Bangunan

- a. Kesesuaian dengan kebutuhan fisik, Rak dan meja disesuaikan dengan ketinggian yang tepat agar anak-anak dapat mengambil dan meletakkan bahan seni dengan nyaman. Selain itu, jarak antara benda-benda di dalam ruangan disesuaikan agar anak-anak dapat bergerak dengan leluasa dan tidak merasa terbatas.
- b. Keselamatan, fasilitas bermain dirancang dengan memperhatikan keselamatan anak-anak. Sudut-sudut tajam di furniture atau peralatan dibulatkan atau dilapisi untuk mencegah luka saat anak-anak menggunakannya. Benda-benda berbahaya seperti pisau ditempatkan dengan aman dan tidak dapat dijangkau oleh anak-anak. Selain itu, lantai dan permukaan ruangan dirancang agar tidak licin dan tidak ada tumpukan yang dapat menyebabkan anak tergelincir atau terjatuh.
- c. Kesehatan, yaitu memperhatikan kesehatan anak-anak dalam jangka pendek maupun jangka panjang. Bebas dari zat berbahaya atau bahan kimia yang dapat menyebabkan gangguan kesehatan, seperti zat beracun atau bahan penyebab alergi, contohnya cat berbasis timbal mengandung timbal yang beracun. Solusinya adalah menggunakan cat berbasis air atau cat dengan kandungan timbal yang rendah, yang lebih aman bagi anak-anak.
- d. Kenyamanan fisik, ruangan dirancang agar memberikan kenyamanan fisik kepada anak-anak. Meja, kursi, dan tempat duduk disesuaikan dengan ukuran dan tinggi anak-anak sehingga mereka dapat duduk dengan nyaman dan memperoleh posisi yang baik saat berkreasi. Pencahayaan yang baik juga diperhatikan dengan menggunakan pencahayaan alami dan pencahayaan buatan yang tepat agar anak-anak dapat melihat dengan jelas saat beraktivitas. Suhu ruangan dijaga agar nyaman dan terkontrol dengan baik, tidak terlalu panas atau terlalu dingin, sehingga anak-anak dapat berkonsentrasi dan berpartisipasi dengan nyaman.
- e. Kenyamanan psikologis, yaitu menciptakan lingkungan yang aman, menenangkan, dan mendukung kenyamanan psikologis anak-anak. Desain

ruangan menghindari unsur-unsur yang menakutkan atau mengganggu emosi anak-anak. Warna-warna yang cerah, dekorasi yang menarik, dan suasana yang ramah ciptakan rasa aman dan nyaman bagi anak-anak. Selain itu, privasi dan kebebasan berekspresi juga diperhatikan, memungkinkan anak-anak untuk berinteraksi dan berkreasi tanpa rasa terjaga atau terganggu.

- f. Kemudahan, ruangan dirancang agar mudah diakses dan digunakan oleh anak-anak. Pintu masuk, tangga, dan koridor dirancang agar dapat diakses oleh anak-anak dengan mudah. Fasilitas permainan dan bahan seni ditempatkan pada tingkat yang mudah dijangkau dan dipahami oleh anak-anak. Instruksi dan tanda-tanda yang jelas dan mudah dimengerti juga disediakan untuk membantu anak-anak dalam menggunakannya.
- g. Keamanan, bangunan memperhatikan aspek keamanan anak-anak. Misalnya, jendela dilengkapi dengan penghalang atau pagar keamanan untuk mencegah anak-anak jatuh. Tangga dilengkapi dengan pegangan yang sesuai dan tidak memiliki celah yang dapat mengakibatkan kecelakaan dan lantai yang tidak licin.
- h. Keindahan, yaitu diperhatikan dari segi keindahan visual. Desain interior dan dekorasi ruangan menciptakan suasana yang menarik dan memikat, dengan penggunaan warna-warna cerah, gambar-gambar atau lukisan yang menginspirasi, dan elemen-elemen artistik yang menarik. Hal ini mendorong anak-anak untuk datang dan merasa tertarik untuk berpartisipasi dalam aktivitas seni.
- i. Keberlanjutan, Bangunan dirancang dengan memperhatikan keberlanjutan dan ramah lingkungan. Misalnya, penggunaan sumber energi terbarukan seperti tenaga surya atau penggunaan lampu hemat energi. Pemilihan material yang ramah lingkungan dan pengelolaan limbah yang baik juga diperhatikan untuk menjaga keberlanjutan lingkungan.

- j. Fasilitas yang sesuai, yaitu dilengkapi dengan fasilitas pendukung yang sesuai dengan kebutuhan anak-anak. Misalnya, toilet yang sesuai dengan tinggi anak-anak dan mudah dijangkau. Tempat istirahat yang nyaman untuk anak-anak bersantai atau makan. Fasilitas taman bermain yang aman dan sesuai dengan usia anak-anak. Fasilitas olahraga yang mendukung aktivitas fisik anak-anak, seperti area bermain atau lapangan untuk bermain bola.
- k. Stimulasi kreativitas, ruangan atau bangunan dirancang dengan memperhatikan stimulasi kreativitas anak-anak. Misalnya, disediakan tempat bermain yang kreatif dan inspiratif yang mendorong anak-anak untuk menggunakan imajinasi mereka. Terdapat fasilitas untuk membuat karya seni seperti alat gambar, cat, atau bahan-bahan seni lainnya.

F. Analisis Sistem Bangunan

1. Sistem Struktur

Pada perancangan galeri seni dan ruang kreasi terdapat tiga bagian struktur yaitu struktur bawah (*sub structure*), struktur tengah (*middle structure*), serta struktur atas (*up structure*).

a. Struktur bawa (*sub structure*)

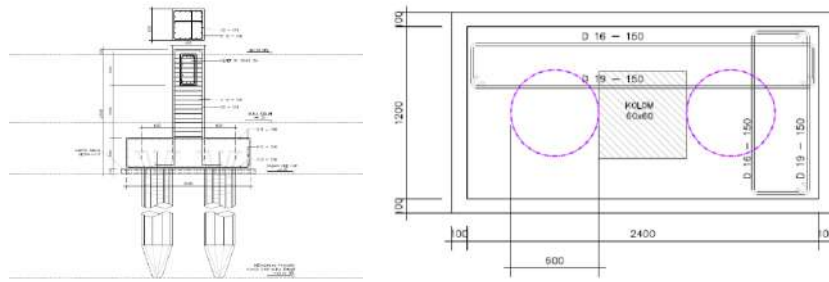
Sistem sub struktur pada perancangan galeri seni dan ruang kreasi adalah bagian dari sistem struktur yang terletak di bawah permukaan tanah dan berfungsi untuk menahan beban bangunan serta mendistribusikan beban tersebut ke tanah di bawahnya. Struktur pondasi yang digunakan pada perancangan galeri seni dan ruang kreasi harus sesuai dengan kriteria perancangan pada tapak yaitu pondasi pile cap atau tiang pancang dan pondasi menerus seperti pada **Gambar 43 dan Gambar 44**.

1) Pondasi Pile Cap atau Tiang Pancang

Pondasi tiang pancang merupakan salah satu jenis pondasi dalam yang digunakan pada bangunan dengan beban yang berat atau pada tanah yang kurang kokoh. Pada perancangan galeri seni dan ruang kreasi, penggunaan pondasi tiang pancang mungkin diperlukan terutama jika kondisi tanah yang dianggap kurang stabil atau jika bangunan memiliki beban yang sangat berat. Pondasi tiang pancang terdiri dari tiang-tiang yang ditanamkan ke dalam tanah hingga mencapai lapisan tanah yang kuat dan stabil, seperti batuan atau lapisan tanah keras lainnya. Tiang-tiang ini kemudian dihubungkan dengan balok-balok penumpu yang membentuk struktu pondasi yang kuat. Penggunaan pondasi tiang pancang dapat membantu mencegah terjadinya retak atau kerusakan pada bangunan akibat pergeseran atau penurunan tanah yang tidak rata.

Pondasi tiang pancang dipilih pada perancangan bangunan karena memiliki beberapa kelebihan, antara lain:

- a) Tahan gempa, pondasi tiang pancang memiliki daya dukung yang lebih kuat dan stabil, sehingga lebih tahan terhadap guncangan dan guncangan akibat gempa bumi.
- b) Tahan lunak, jika tapak bangunan berada di atas tanah yang lunak dan tidak stabil, pondasi tiang pancang bisa menjadi solusi untuk mengatasi masalah tersebut karena bisa menjangkau lapisan tanah yang lebih keras dan stabil.
- c) Meningkatkan daya dukung tanah, dengan menancapkan tiang pancang ke dalam tanah, maka akan meningkatkan daya dukung tanah dan meminimalisir risiko terjadinya penurunan atau kerusakan pada bangunan akibat pergeseran tanah.
- d) Tahan terhadap beban berat, bangunan galeri seni dan ruang kreasi biasanya memiliki beban yang cukup berat akibat peralatan dan bahan bangunan yang digunakan, pondasi tiang pancang mampu menopang beban tersebut dengan baik dan memberikan keamanan yang lebih.



Gambar 43. Struktur Pile Cap
(Sumber : Analisis Penulis, 2022)

2. Pondasi Menerus

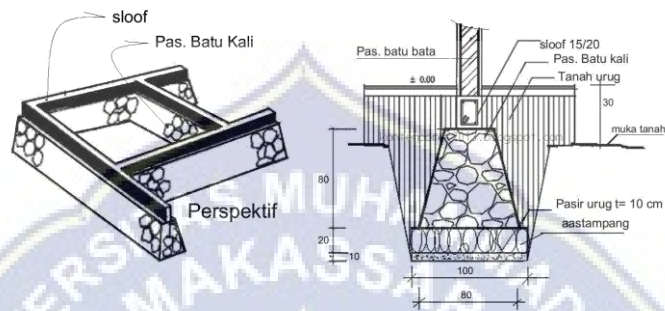
Pondasi menerus adalah jenis pondasi yang membentang di bawah keseluruhan dinding atau struktur bangunan. Pondasi ini umumnya berbentuk panjang dan datar, mengikuti garis dasar dinding atau struktur yang didukung. Pondasi menerus biasanya digunakan pada bangunan bertingkat, seperti rumah tinggal, gedung, atau struktur komersial.

Pondasi menerus dipilih pada perancangan bangunan karena memiliki beberapa kelebihan, antara lain:

- a) Distribusi beban, pondasi menerus meratakan beban bangunan ke tanah di sepanjang panjangnya. Ini membantu mengurangi tekanan yang terkonsentrasi pada titik-titik tertentu dan mencegah terjadinya penurunan atau retakan pada tanah di bawah pondasi.
- b) Stabilitas struktur, pondasi menerus memberikan stabilitas yang baik pada struktur bangunan karena meratakan beban dan mengurangi risiko kemiringan atau pergeseran yang tidak seimbang.
- c) Distribusi getaran, pondasi menerus membantu meredam getaran dan guncangan yang dihasilkan oleh gempa bumi atau aktivitas manusia, sehingga memberikan perlindungan lebih baik terhadap kerusakan struktural.
- d) Penyerapan perubahan tanah, pondasi menerus memiliki kemampuan yang lebih baik dalam menyerap perubahan volume tanah akibat

perubahan suhu atau kelembaban. Hal ini membantu mengurangi risiko retakan atau kerusakan pada struktur bangunan.

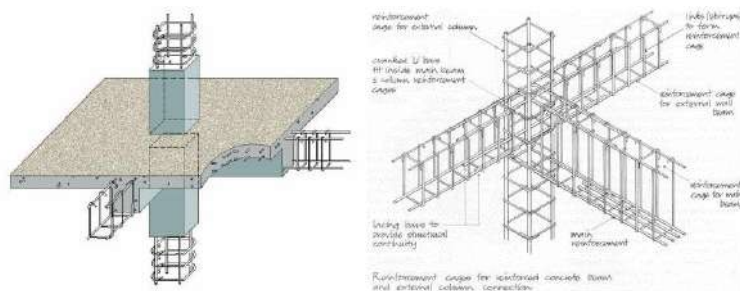
- e) Efisiensi konstruksi, pondasi menerus dapat dengan mudah dibangun menggunakan bekisting yang panjang dan lurus, memungkinkan proses konstruksi menjadi lebih efisien dan cepat.



Gambar 44. Struktur Pondasi Menerus
(Sumber : <https://2.bp.blogspot.com>, diakses 2023)

b. Struktur tengah (*middle structure*)

Struktur tengah atau *middle structure* pada perancangan galeri seni dan ruang kreasi di buat menggunakan beton bertulang. Beton bertulang adalah material bangunan yang terdiri dari beton yang dicetak bersamaan dengan tulangan besi. Struktur beton bertulang memiliki kekuatan yang cukup tinggi sehingga dapat menopang beban yang cukup berat, seperti beban atap dan beban lantai. Selain itu, beton bertulang juga memiliki keunggulan dalam hal ketahanan terhadap gempa dan api yang membuatnya cocok digunakan sebagai struktur tengah pada bangunan galeri seni dan ruang kreasi yang berada pada daerah rawan gempa dan kebakaran.



Gambar 45. Struktur Tengah Beton Bertulang
(Sumber : <https://2.bp.blogspot.com/>, diakses 2023)

c. Struktur atas (*top Structure*)

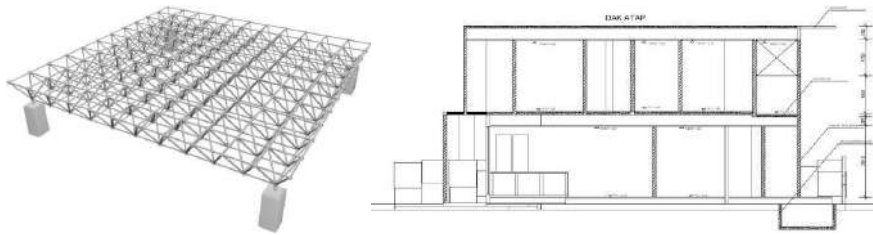
Top Structure pada perancangan galeri seni dan ruang kreasi yaitu *Space frame* dan baja wf.

Penggunaan struktur rangka ruang (*space frame*) pada perancangan galeri seni dan ruang kreasi karena mudah dipasang, dibentuk, dibongkar kembali apabila pemasangannya dirasa kurang pas sehingga pemasangan struktur rangka ruang bisa lebih cepat. Struktur ini biasa digunakan pada bangunan yang besar dan tanpa kolom di tengah-tengah bangunannya. Struktur ini mampu berdiri dengan kokoh karena didukung oleh beberapa elemen dasar pembentuknya seperti sambungan, pipa besi, bola baja, konektor, baut dan plat support.

Kelebihan menggunakan struktur rangka ruang (*space frame*), yaitu:

- 1) Mempunyai sistem konstruksi yang ringan karena struktur *space frame* dibangun menggunakan bahan baja atau aluminium yang mempunyai berat beban ringan.
- 2) Mempunyai nilai estetika yang tinggi sehingga menarik untuk dilihat.
- 3) Batang-batang sebagai bahan untuk pembuatan struktur rangka *space frame* umumnya diproduksi secara massal dipabrik sehingga mudah untuk didapatkan.
- 4) Struktur *space frame* mempunyai tingkat kekakuan yang besar, meskipun mempunyai struktur yang ringan. Hal tersebut dikarenakan terdapat elemen tiga dimensi pada unsur penyusunannya yang bekerja secara penuh menahan beban yang terpusat simetris.
- 5) Tidak ada batasan bentuk.
- 6) Dapat digunakan untuk bentang yang besar.
- 7) Mudah dipasang, dibentuk dan dibongkar.

8) Umur relatif Panjang (50-100 tahun).



Gambar 46. Struktur Atas *Spce frame* dan Dak Beton
(Sumber : <https://i.pinimg.com/>, diakses 2023)

Baja profil WF (*Wide Flange*) merupakan salah satu jenis baja struktural yang digunakan secara luas dalam konstruksi bangunan. Kelebihan utamanya meliputi:

- a) Keandalan Struktural, baja WF memiliki daya tahan yang tinggi terhadap beban-beban yang bekerja pada bangunan, baik beban vertikal maupun horizontal.
- b) Fleksibilitas Desain, baja WF bisa dibentuk dalam berbagai ukuran dan bentuk sesuai dengan kebutuhan desain. Hal ini memungkinkan untuk menciptakan bentuk bangunan yang kompleks dan unik.
- c) Efisiensi Berat, baja WF memiliki rasio kekuatan terhadap berat yang baik.
- d) Instalasi Cepat, baja WF memiliki kemampuan untuk di-pra fabrikasi atau dibuat di pabrik sebelum dipasang di lokasi konstruksi. Ini mengurangi waktu pengerjaan di lapangan.
- e) Tahan Terhadap Gempa, baja WF memiliki sifat fleksibilitas yang baik, yang membantu dalam menyerap dan meredam energi gempa.
- f) Daya Tahan terhadap Korosi, baja WF sering dilapisi dengan bahan pelindung atau dilapisi galvanis untuk melindungi dari korosi dan cuaca ekstrem.

- g) Pemanfaatan Ruang, profil yang efisien secara struktural memungkinkan ruang yang lebih luas dan lebih bebas tanpa mengorbankan stabilitas.
- h) Perbaikan dan Modifikasi, baja WF mudah untuk diperbaiki atau dimodifikasi. Struktur dapat diubah atau ditingkatkan tanpa perlu mengganti seluruh komponen.
- i) Ramah Lingkungan, baja adalah bahan yang dapat didaur ulang, mengurangi dampak lingkungan dalam jangka panjang.

2. Sistem Utilitas

a. Sistem Penghawaan

Sistem penghawaan merupakan suatu sistem yang dirancang dan dibangun untuk memberikan sirkulasi udara yang baik di dalam ruangan, sehingga ruangan dapat tetap nyaman dan sehat untuk dihuni atau digunakan. Sistem penghawaan ini dapat dilakukan secara alami maupun buatan dengan menggunakan berbagai macam teknologi seperti penggunaan ventilasi, *ducting*, dan AC. Sistem penghawaan juga dapat berperan dalam menjaga kelembapan, mencegah bau tidak sedap, serta membuang gas-gas berbahaya yang mungkin muncul di dalam ruangan.

Penghawaan terbagi menjadi 2 yaitu penghawaan alami dan penghawaan buatan. Pada bangunan galeri seni menggunakan sistem penghawaan buatan yang merupakan masuknya udara ke dalam ruangan dengan bantuan alat, sebagai berikut :

1) AC Central

AC central atau central air conditioning adalah sistem AC yang mengatur suhu udara secara terpusat untuk seluruh ruangan atau bangunan. Sistem ini terdiri dari komponen seperti kompresor, evaporator, dan kondensor yang terhubung melalui saluran pipa dan *ducting*.

Dalam perancangan galeri seni dan ruang kreasi, penggunaan *AC central* bisa menjadi pilihan yang baik karena sistem ini dapat menghasilkan suhu udara yang konstan dan merata di seluruh ruangan. Hal ini penting untuk menjaga kondisi optimal bagi karya seni yang dipajang di dalam galeri, terutama jika karya seni tersebut memiliki sensitivitas terhadap perubahan suhu dan kelembaban.

Selain itu, penggunaan *AC central* juga bisa membantu mengontrol kelembaban udara di dalam galeri, yang merupakan faktor penting dalam menjaga kondisi optimal bagi karya seni. Kelembaban yang berlebihan bisa menyebabkan kerusakan pada karya seni, seperti timbulnya jamur dan karat pada bingkai.



Gambar 47. *AC Central*

(Sumber : <https://1.bp.blogspot.com/>, diakses 2022)

Berikut adalah beberapa kelebihan dari sistem *AC central* yang digunakan pada perancangan galeri seni dan ruang kreasi:

- a) Menghemat energi, dengan menggunakan satu unit pendingin pusat, penggunaan energi lebih efisien dari pada menggunakan banyak unit *AC* terpisah. Hal ini dapat menghemat biaya listrik serta membantu mengurangi dampak lingkungan.
- b) Kontrol suhu yang presisi, sistem *AC central* memiliki *thermostat* yang memungkinkan pengaturan suhu yang presisi dengan kebutuhan. Hal ini sangat penting untuk menjaga kondisi lingkungan yang stabil pada galeri seni dan ruang kreasi.
- c) Suara yang lebih rendah, dibandingkan dengan *AC* terpisah, *AC central* memiliki kebisingan yang lebih rendah. Hal ini sangat penting dalam galeri seni dan ruang kreasi yang memerlukan lingkungan yang tenang untuk mengeksplorasi dan menikmati karya seni.

- d) Pemeliharaan yang mudah, sistem AC *central* memiliki satu titik pemeliharaan dan perbaikan yang memudahkan pengelola untuk memantau dan memperbaiki masalah pada sistem secara keseluruhan.
- e) Ruang yang lebih bersih, sistem AC *central* juga membantu menjaga kebersihan udara dalam ruangan dengan menyaring debu dan kotoran. Hal ini sangat penting untuk menjaga kondisi karya seni dan lingkungan yang sehat bagi pengunjung dan pelaku seni.

2) AC Split

AC *split* adalah sistem pendinginan ruangan yang terdiri dari dua unit terpisah, yaitu unit indoor yang dipasang di dalam ruangan dan unit outdoor yang dipasang di luar ruangan. Unit indoor terdiri dari evaporator, kipas angin, dan filter udara, sedangkan unit outdoor terdiri dari kompresor dan kondesor. Udara dalam ruangan dihisap oleh evaporator dan didinginkan oleh pendingin ruangan, kemudian udara yang telah didinginkan akan ditiup keluar oleh kipas angin ke dalam ruangan.

AC *split* menjadi pertimbangan paling utama pada perancang galeri seni dan ruang kreasi, karena:

- a) Bentuk yang lebih simpel.
- b) Lebih hemat dibandingkan jenis yang lain.
- c) Lebih fleksibel dalam pengaturan suhu dan dapat menyesuaikan suhu dengan kondisi lingkungan.
- d) Bisa dikendalikan jarak jauh.
- e) Lebih mudah dipasang dan dirawat, karena tidak memerlukan ducking dan pipa yang rumit.



Gambar 48. AC Split

(Sumber : <https://th.bing.com/>, diakses 2022)

b. Sistem Pencahayaan

Sistem pencahayaan adalah suatu sistem yang terdiri dari perangkat pencahayaan atau lampu, sumber daya listrik, dan pengaturan untuk mengatur intensitas, warna, dan sudut pencahayaan di dalam sebuah ruangan atau bangunan. Tujuan utama dari sistem pencahayaan adalah untuk memberikan pencahayaan yang cukup dan sesuai dengan kebutuhan aktivitas di dalam ruangan atau bangunan, serta meningkatkan estetika dan suasana ruangan. Sistem pencahayaan yang baik dapat memberikan manfaat seperti peningkatan produktivitas, kenyamanan, kesehatan, dan keamanan bagi pengguna ruangan dan bangunan.

Pada perancangan galeri seni menggunakan dua jenis sistem pencahayaan, yaitu sistem pencahayaan alami dan sistem pencahayaan buatan.

1) Pencahayaan alami

Pencahayaan alami adalah cahaya yang berasal dari sumber alami seperti sinar matahari, langit biru, awan, atau permukaan pantulan. Pencahayaan alami sangat penting dalam perancangan bangunan, karena dapat menghemat energi dan memberikan kenyamanan visual dan psikologis bagi penghuni bangunan. Sinar matahari yang masuk ke dalam bangunan dapat meningkatkan kualitas udara dalam ruangan dan membantu mempertahankan kelembaban dan suhu yang sehat.

Pencahayaan alami didefinisikan sebagai sumber cahaya yang berasal dari luar ruangan, seperti sinar matahari atau cahaya langit. Pencahayaan alami dapat dimanfaatkan untuk memenuhi kebutuhan pencahayaan di dalam ruangan sehingga dapat menghemat energi listrik dan memperbaiki kualitas udara di dalam ruangan. Pencahayaan alami juga dapat memberikan kenyamanan visual dan

mempengaruhi kesehatan dan kesejahteraan penghuni ruangan (Dora & Nilasari, 2011).



Gambar 49. Pencahayaan alami
(Sumber : <https://image.archify.com/>, diakses 2022)

2) Pencahayaan Buatan

Pencahayaan buatan adalah jenis pencahayaan yang menggunakan sumber cahaya buatan, seperti lampu listrik, neon, atau LED, untuk memberikan cahaya pada ruangan atau area tertentu. Pencahayaan buatan umumnya digunakan di dalam ruangan atau area yang tidak memiliki akses langsung terhadap cahaya alami, atau ketika cahaya alami tidak mencukupi untuk kebutuhan pencahayaan yang diperlukan.

Pencahayaan buatan adalah penggunaan sumber cahaya buatan seperti lampu listrik atau LED untuk memberikan pencahayaan dalam ruangan. Pencahayaan buatan umumnya digunakan ketika sumber cahaya alami seperti sinar matahari tidak memadai atau tidak tersedia, seperti di malam hari atau di ruangan tertutup (Prabowo & Indrajaya, 2020).

Fungsi dalam penggunaan pencahayaan buatan dalam perancangan galeri seni dan ruang kreasi, yaitu:

- a) Memberikan pencahayaan tambahan yang diperlukan ketika pencahayaan alami tidak mencukupi.
- b) Membantu menciptakan suasana yang sesuai dengan fungsi ruangan dan karya seni yang dipajang.

- c) Memperjelas detail dan keindahan karya seni yang dipajang agar dapat dilihat dengan lebih jelas oleh pengunjung.
- d) Memberikan kesan visual yang menarik dan dapat menambah estetika ruangan galeri seni dan ruang kreasi.
- e) Membantu mengatur fokus pengunjung pada karya seni yang dipajang dengan cara mengarahkan cahaya pada titik-titik tertentu.
- f) Dapat diatur sedemikian rupa sehingga memberikan efek dramatis pada karya seni yang dipajang.
- g) Dapat digunakan untuk memberikan pengaruh emosi atau mood tertentu pada pengunjung dengan cara mengubah kecerahan dan warna cahaya.
- h) Dapat memberikan kenyamanan visual dan psikologis pada pengunjung ketika berada dalam ruangan galeri seni dan ruang kreasi.

Pada perancangan bangunan galeri seni dan ruang kreasi menggunakan lampu yang terdiri dari 5 tipe yaitu:

1) *General Lighting*

General lighting atau *ambient lighting* merupakan jenis pencahayaan yang dirancang untuk memberikan cahaya umum atau latar belakang pada suatu ruangan atau area. Fungsi utama dari *general lighting* adalah untuk memberikan pencahayaan yang cukup di seluruh ruangan dan memungkinkan orang untuk melihat dan bergerak di dalamnya tanpa kesulitan.



Gambar 50. Pencahayaan Interior *Ambient Lighting*
(Sumber : <https://www.loxone.com/>, diakses 2022)

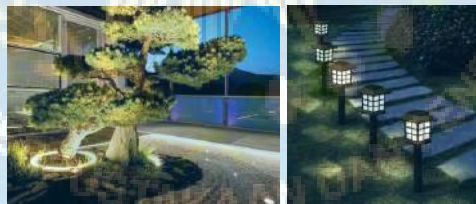


Gambar 51. Armatur yang biasa digunakan untuk general lighting
General lighting adalah pencahayaan utama pada sebuah ruangan. Selain itu, ada beberapa karakteristik pencahayaan umum, yaitu:

- a) Menerangi keseluruhan ruangan
- b) Dapat dikontrol
- c) Menggunakan sumber cahaya yang efisien
- d) Memberikan kenyamanan visual

2) *Decorative Lighting*

Decorative lighting merupakan jenis pencahayaan yang digunakan untuk tujuan estetika atau dekoratif, untuk menonjolkan elemen tertentu dalam ruangan atau untuk memberikan suasana yang khusus. Contohnya adalah lampu gantung yang ditempatkan di atas meja makan untuk memberikan pencahayaan yang menarik secara visual dan meningkatkan suasana ruangan.



Gambar 52. Pencahayaan *Decorative Lighting*
 (Sumber : <https://th.bing.com/>, diakses 2022)

3) *Accent Lighting*

Accent lighting merupakan jenis pencahayaan yang digunakan untuk menyoroti atau memperjelas objek tertentu dalam ruangan, seperti patung, lukisan, atau dekorasi dinding. *Accent lighting* dapat digunakan untuk menciptakan fokus pada area atau objek tertentu, sehingga memberikan pengaruh pada estetika dan suasana dalam ruangan.



Gambar 53. Armatur yang biasa digunakan untuk *Accent lighting*



Gambar 54. Pencahayaan *Accent Lighting*

(Sumber : <https://i2.wp.com/www.ariyonainterior.com/>, diakses 2022)

Accent lighting dalam perancangan galeri seni dan ruang kreasi berfungsi untuk memberikan penekanan pada objek tertentu, seperti karya seni atau produk kreatif, dengan cara menyorot atau menonjolkan objek tersebut dari latar belakang. Fungsi ini bertujuan untuk menarik perhatian pengunjung pada objek yang lain.

Berikut adalah beberapa fungsi *accent lighting* dalam perancangan galeri seni dan ruang kreasi, yaitu:

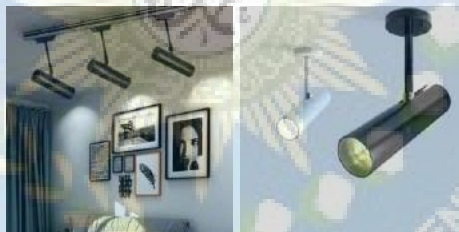
- a) Menonjolkan objek seni, *accent lighting* dapat digunakan untuk menyoroti objek seni tertentu dalam galeri, seperti lukisan, patung, atau instalasi seni.
- b) Meningkatkan tampilan ruangan,
- c) Memperkuat desain interior, *accent lighting* dapat digunakan untuk memperkuat elemen desain interior, seperti arsitektur, warna, dan tekstur, dan membantu mengarahkan perhatian pengunjung ke area tertentu dalam ruangan.
- d) Meningkatkan fungsi, dalam ruang kreasi, pencahayaan aksen dapat digunakan untuk memberikan pencahayaan tambahan pada area kerja.
- e) Menciptakan pengalaman yang unik,

4) *Spotlight*

Spotlight adalah jenis pencahayaan yang menggunakan sumber cahaya yang terfokus pada area atau objek tertentu. Cahaya *spotlight* biasanya memiliki yang sempit dan terfokus pada area yang spesifik, sehingga sangat efektif untuk menyoroti objek atau area tertentu dalam sebuah ruangan. Pencahayaan *spotlight* sering digunakan dalam perancangan galeri seni dan ruang kreasi untuk menyoroti karya seni atau produk kreatif lainnya agar lebih menonjol dan terlihat menarik.

Berikut adalah beberapa fungsi pencahayaan *spotlight* dalam perancangan galeri seni dan ruang kreasi, yaitu:

- a) Menyoroti karya seni, pencahayaan *spotlight* dapat digunakan untuk menyoroti karya seni tertentu, seperti lukisan, patung, atau instalasi seni lainnya.
- b) Menciptakan fokus, pencahayaan *spotlight* juga dapat membantu menciptakan fokus atau pusat perhatian dalam ruangan.



Gambar 55. Pencahayaan *Spotlight*
(Sumber : <https://ae01.alicdn.com/kf/>, diakses 2022)

5) *Downlight*

Downlight adalah jenis pencahayaan buatan yang dipasang pada langit-langit atau plafon ruangan dan menyoroti cahaya ke bawah, memberikan efek pencahayaan yang lebih halus dan merata di seluruh ruangan. Cahaya yang dihasilkan dari *downlight* lebih fokus dan terpusat pada area tertentu, sehingga sering digunakan untuk memberikan penekanan pada objek atau area yang ditonjolkan, seperti lukisan atau pameran di galeri seni.



Gambar 56. Pencahayaan *Downlight*

(Sumber : <https://bliexperience.files.wordpress.com/>, diakses 2022)

Keunggulan dalam penggunaan lampu *downlight* dalam perancangan galeri seni dan ruang kreasi, yaitu:

- a) Memberikan cahaya yang lebih halus dan merata di seluruh ruangan.
- b) Lebih fokus dan terpusat pada area tertentu.
- c) Memiliki sudut pencahayaan yang lebih sempit dan terarah ke bawah.
- d) Sering digunakan untuk memberikan penekanan pada objek atau area tertentu.
- e) Cocok digunakan di ruangan dengan langit-langit yang tinggi atau ruangan dengan desain interior yang minimalis dan modern.

c. Sistem Keamanan

Pada perencanaan galeri seni menggunakan sistem keamanan yang bermanfaat untuk meningkatkan keamanan yaitu mencegah terjadinya tindak kejahatan, memantau aktivitas pegawai, menjaga asset pada bangunan galeri seni dan memberikan keamanan bagi penghuni bangunan atau pengunjung. Sistem keamanan ini menggunakan kamera pengawasan atau CCTV yang dipasang di atas ruangan menggunakan CCTV kamera analog dan digital.



Gambar 57. CCTV kamera analog dan digital

(Sumber : <https://hdhtech.com/wp-content/>, diakses 2022)

d. Sistem Pencegahan Kebakaan

Sistem pencegahan kebakaran pada perancangan galeri seni dan ruang kreasi adalah sekumpulan sistem yang dirancang untuk mencegah terjadinya kebakaran, serta untuk meminimalkan kerusakan akibat kebakaran jika terjadi. Sistem pencegahan kebakaran ini terjadi dari beberapa komponen, seperti pemasangan alat pemadam api ringan, pemasangan sprinkler, pemasangan fire alarm, pemasangan sistem evaluasi, pemasangan jalan keluar darurat, pemasangan peralatan pemadam kebakaran seperti hydrant, serta penempatan pintu darurat dan tangga darurat.



Gambar 58. Sistem Pencegahan Kebakaran
(Sumber : <https://tse2.mm.bing.net/>, diakses 2023)

e. Sistem Transportasi Vertikal

Sistem transportasi vertikal pada perancangan galeri seni dan ruang kreasi menggunakan transportasi vertikal lift yaitu sistem perangkat yang digunakan untuk mengangkat orang atau barang dari satu lantai ke lantai lainnya. Lift ini dapat berupa lift penumpang atau lift barang, dan harus dirancang dengan memperhatikan aspek keamanan dan kenyamanan pengguna. Dalam perancangan galeri seni dan ruang kreasi, lift dapat digunakan untuk menghubungkan lantai ke ruang pameran atau ruang kreasi yang berbeda, sehingga memudahkan pengunjung dan pengelola dalam akses ke area yang diinginkan.

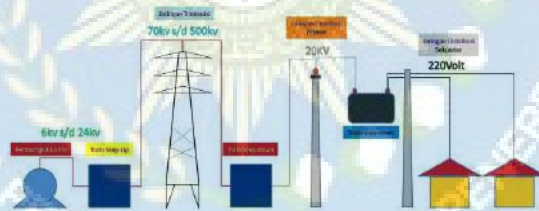


Gambar 59. Sistem Transportasi Vertikal Lift
(Sumber : <https://4.bp.blogspot.com/>, diakses 2023)

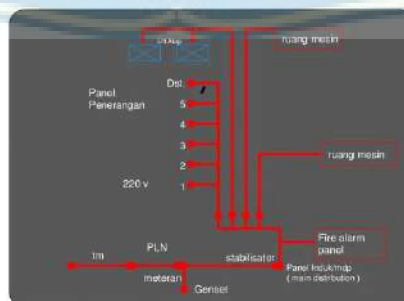
f. Sistem Jaringan Listrik dan Penangkal Petir

Jaringan listrik dan penangkal petir adalah dua komponen penting dalam perancangan bangunan, termasuk galeri seni dan ruang kreasi. Jaringan listrik merujuk pada sistem distribusi listrik yang membawa daya listrik ke berbagai peralatan dan lampu di dalam bangunan. Sedangkan penangkal petir adalah sistem yang dirancang untuk melindungi bangunan dari kerusakan yang disebabkan oleh petir dengan menyalurkan arus petir ke tanah.

Dalam perancangan galeri seni dan ruang kreasi, jaringan listrik harus dirancang untuk memastikan daya listrik yang mencukupi dan aman digunakan. Selain itu, penempatan dan jenis peralatan listrik harus dipertimbangkan dengan baik agar tidak mengganggu estetika dan fungsi ruangan. Sedangkan penangkal petir dirancang untuk melindungi bangunan dan semua orang yang berada di dalamnya dari bahaya petir. Penangkal petir terdiri dari sistem penghantar, grounding, dan penyaluran yang dirancang sedemikian rupa agar petir dapat dialirkan dengan aman ke tanah tanpa merusak bangunan dan peralatan di dalamnya.



Gambar 60. Sistem Jaringan Listrik Luar Bangunan
(Sumber : <https://1.bp.blogspot.com/>, diakses 2023)



Gambar 61. Sistem Jaringan Listrik Dalam Bangunan
(Sumber : <https://image.slidesharecdn.com/>, diakses 2023)

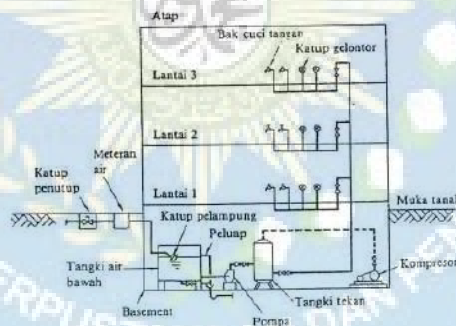


Gambar 62. Sistem Penangkal Petir
(Sumber : <https://1.bp.blogspot.com/>, diakses 2023)

g. Sistem Plumbing

1) Sistem Jaringan Air Bersih

Sistem jaringan air bersih pada perancangan galeri seni dan ruang kreasi merupakan sistem pengadaan air bersih yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan air bersih di dalam bangunan. Sumber air bersih biasanya berasal dari jaringan distribusi air PDAM. Pada sistem ini, air bersih akan dialirkan melalui pipa-pipa yang terhubung ke berbagai titik air di dalam bangunan seperti wastafel, toilet dan lain sebagainya.

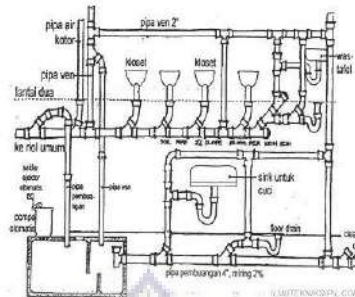


Gambar 63. Sistem Jaringan Air Bersih
(Sumber : <https://www.ilmutekniksipil.com/>, diakses 2023)

2) Sistem Jaringan Air Kotor

Sistem jaringan air kotor pada perancangan galeri seni dan ruang kreasi adalah sistem yang digunakan untuk mengumpulkan dan membuang air yang telah digunakan atau terkontaminasi di dalam bangunan. Air kotor berasal dari wastafel, toilet, dan saluran lainnya yang terhubung ke sistem ini. Pembuangan air kotor dilakukan melalui pipa pembuangan menuju ke saluran pembuangan yang terhubung ke sistem drainase umum atau sistem pengelolaan limbah. Pada

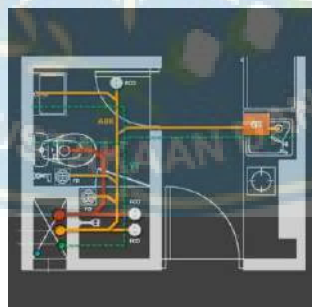
umumnya, air kotor yang dibuang akan melalui proses pengolahan di tempat pengolahan limbah sebelum dibuang ke lingkungan.



Gambar 64. Sistem Jaringan Air Kotor
(Sumber : <https://www.ilmutekniksipil.com/>, diakses 2023)

3) Sistem Jaringan Air Bekas

Sistem jaringan air bekas pada perancangan galeri seni dan ruang kreasi adalah sistem yang mengalirkan air bekas ke tempat pembuangan akhir. Air bekas ini berasal dari wastafel, toilet, atau peralatan lain yang menghasilkan air bekas. Pembuangan air bekas harus dilakukan dengan benar agar tidak menimbulkan masalah kesehatan dan lingkungan. Biasanya, air bekas ini akan dialirkan ke pipa pembuangan yang terhubung ke sistem septik atau instalasi pengolahan air limbah (IPAL) sebelum akhirnya dibuang ke lingkungan yang aman atau dialirkan ke sumber air yang sudah tercemar.



Gambar 65. Sistem Jaringan Air Bekas
(Sumber : <https://i.ytimg.com/>, diakses 2023)

BAB IV

HASIL PERANCANGAN

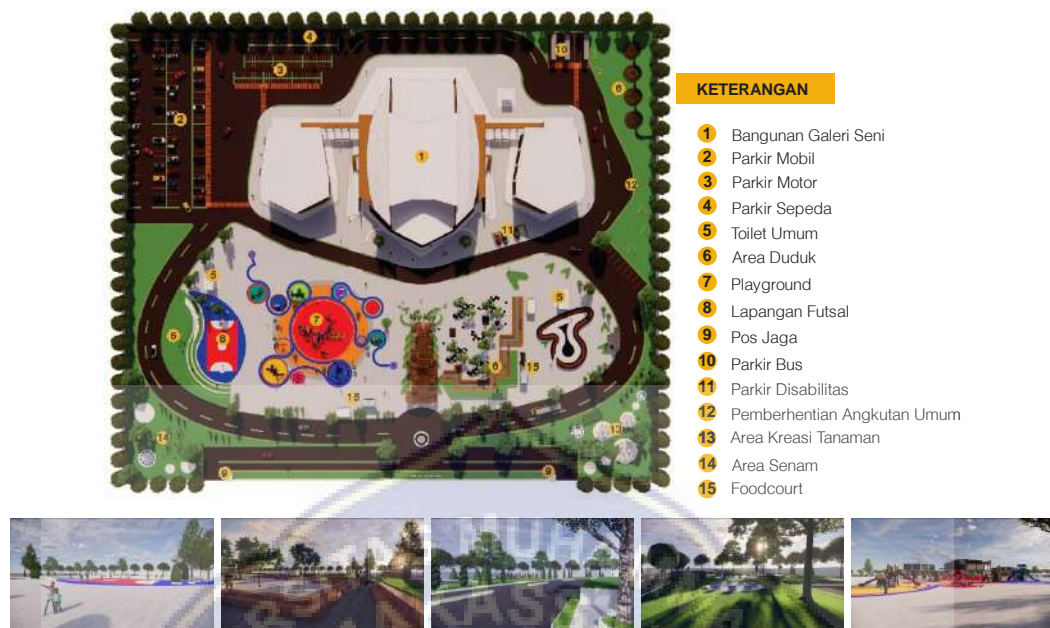
A. Rancangan Tapak

1. Rancangan Tapak

Pada lokasi tapak, terdapat bangunan utama yang menjadi pusat aktivitas kreatif dan pameran, yakni galeri seni dan ruang kreasi. Fungsi galeri seni ini tak hanya sebagai tempat pameran seni, tetapi juga sebagai wadah untuk menginspirasi dan mendukung kreativitas anak-anak. Di sini, mereka dapat melukis, menari, menciptakan karya digital, membuat patung, serta belajar bernyanyi. Area galeri seni ini juga dirancang untuk menampilkan berbagai pameran yang memukau juga menampilkan hasil karya anak-anak.

Selain itu, perhatian khusus diberikan pada kenyamanan dan aksesibilitas pengunjung. Area parkir diletakkan dengan strategis, mencakup ruang untuk mobil dengan jumlah 114 unit, motor 200 unit, sepeda 40 unit, bus 6 unit, dan difabel 5 unit. Penempatan parkir difabel di dekatkan dengan bangunan utama agar memudahkan untuk mengakses galeri seni.

Tidak hanya itu, tapak ini juga menawarkan fasilitas pendukung yang beragam. Di sebelah kiri tapak, terdapat area khusus bagi anak-anak untuk belajar membuat tanaman menjadi suatu yang lebih unik dan estetik serta memberikan kesempatan bagi mereka untuk belajar tentang alam secara langsung. Sementara di sebelah kanan tapak, disediakan area olahraga yang mendorong gaya hidup sehat dan aktif. Terdapat pula playground yang menarik dan nyaman, serta area santai yang nyaman untuk beristirahat atau berbincang-bincang. Toilet umum yang bersih dan terawat juga disediakan untuk kenyamanan pengunjung. Dengan fasilitas ini, tapak ini diharapkan menjadi tempat yang inspiratif dan ramah untuk berkreasi, belajar, dan berinteraksi bagi anak-anak dan masyarakat umum.



Gambar 66. SitePlan Tapak Perancangan
(Sumber : Hasil Rancangan, 2023)

2. Rancangan Sirkulasi Tapak

Untuk memastikan akses yang mudah dan lancar, pintu masuk tapak dapat diakses melalui Jalan Poros Borong Tellu, dengan pintu masuk di sebelah kanan dan pintu keluar di sebelah kiri. Penggunaan jalur satu arah pada tapak ini dirancang untuk meningkatkan kemudahan pengunjung saat berada dalam kawasan. Akses tersebut dapat dilalui oleh berbagai jenis kendaraan, termasuk mobil, motor, sepeda, dan bahkan bus. Selain itu, untuk mendukung mobilitas publik, terdapat fasilitas angkutan umum yang dapat memasuki tapak dan berhenti di dekat bangunan untuk memudahkan akses para penumpang. Sirkulasi pejalan kaki juga diperhatikan dengan baik, terutama pada rute menuju parkiran dan bangunan utama. Sirkulasi dirancang dengan tujuan utama untuk memberikan pengalaman akses yang nyaman dan efisien bagi pengunjung, baik yang datang dengan kendaraan pribadi maupun menggunakan angkutan umum.

B. Rancangan Ruang

1. Rancangan Ruang dan Besaran Ruang

Ringkasan kumulatif besaran ruang pada perancangan galeri seni dan ruang kreasi dengan pendekatan ramah anak di Bulukumba yaitu lantai 1 bangunan utama dengan total luas 2.684.3 m², sayap kanan dan kiri yaitu area kreasi dan auditorium dengan total luas yang sama 674.5 m². Lantai 2 dengan fungsi ruang pameran dengan total luas 2.684.3 m², sayap kanan dan kiri dengan fungsi café/restoran dan perpustakaan dengan total luas yang sama 674.5 m². Lantai 3 dengan fungsi office dengan luas 1.115.9 m².

2. Rancangan Fungsi dan Zona Ruang

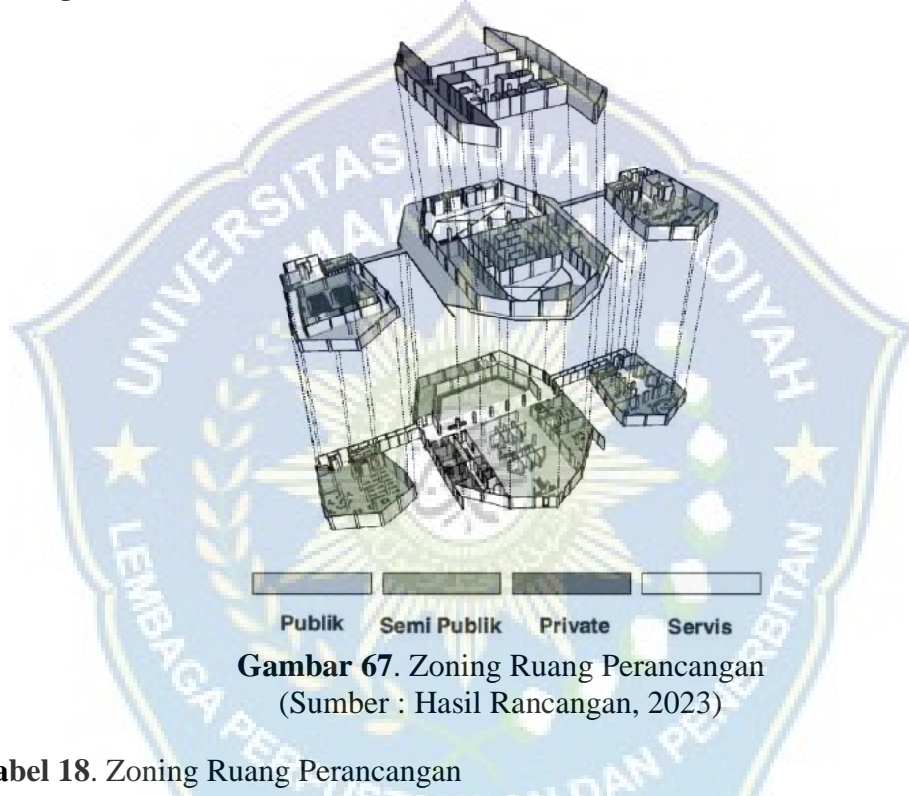
Zona publik dalam perancangan galeri seni dan ruang kreasi mencakup pada area-area yang dapat diakses oleh semua pengunjung dan masyarakat umum. Ini adalah ruang terbuka atau fasilitas yang dirancang untuk menyambut pengunjung serta masyarakat luas yang ingin menikmati dan berpartisipasi dalam aktivitas seni dan kreatif. Contohnya adalah area duduk, taman publik, dan fasilitas umum lainnya yang terbuka bagi siapa saja yang datang ke galeri.

Zona semi publik mencakup area yang secara terbatas dapat diakses oleh pengunjung atau kelompok tertentu yang memiliki tujuan khusus. Meskipun tidak sepenuhnya terbuka untuk publik umum, zona ini masih menyediakan akses bagi mereka yang tertarik dan terlibat dalam aktivitas seni dan kreasi. Contoh zona semi publik dalam perancangan ini adalah ruang kreasi spesifik untuk anak-anak.

Zona private merujuk pada area yang secara eksklusif diperuntukkan bagi staf, pengelola, atau pemilik galeri seni dan ruang kreasi. Ini adalah area yang tidak dapat diakses oleh masyarakat umum atau pengunjung biasa. Contoh zona private meliputi kantor administrasi, ruang penyimpanan koleksi seni, dan ruang kerja staff. Zona ini bertujuan untuk mendukung fungsi internal dan pengelolaan galeri serta menjaga privasi kegiatan yang tidak terkait dengan pengunjung.

Zona servis adalah area yang digunakan untuk keperluan teknis dan layanan pendukung yang mendukung operasional galeri seni dan ruang kreasi. Zona ini mungkin tidak terlihat oleh pengunjung dan berfungsi sebagai infrastruktur yang penting. Contoh zona servis adalah Gudang, cleaning cervis dan fasilitas pemeliharaan.

Rencana zoning pada perancangan galeri seni dan ruang kreasi dapat dilihat pada **Gambar 67** dan **Tabel 18**.



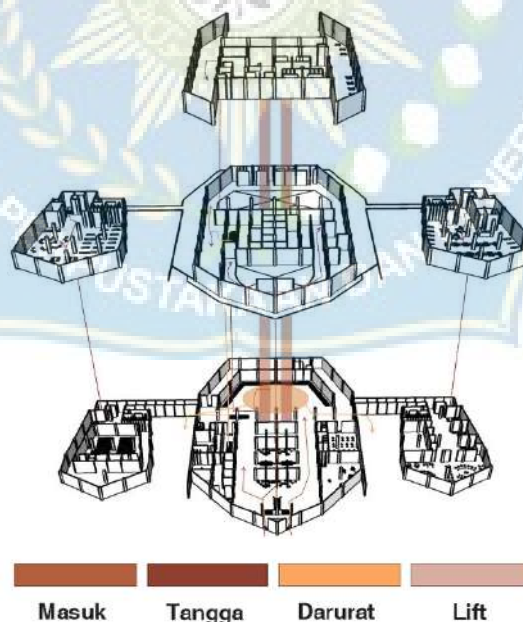
Gambar 67. Zoning Ruang Perancangan
(Sumber : Hasil Rancangan, 2023)

Tabel 18. Zoning Ruang Perancangan

Zona	Ruang
Publik	Pos jaga, area parkir, entrance, resepsionis dan administrasi, area santai, area tunggu.
Semi Publik	Workshop, ruang kreasi, ruang pameran, toilet, ruang makan restoran & cafe, kasir, dapur, pusat informasi perpustakaan, buku area, ruang baca, mushollah, area wudhu, area bermain, ruang ganti.
Private	Office area, ruang rapat, ruang audio, ruang CCTV, ruang sekretaris, ruang direktur, ruang pengelola, ruang guru.
Servis	Ruang cleaning cervis, gudang, ruang penyimpanan.

3. Rancangan Sirkulasi Ruang

Dalam perancangan galeri seni dan ruang kreasi, sirkulasi masuk dirancang dengan memperhatikan efisiensi dan kenyamanan pengunjung. Terdapat dua pintu masuk utama yang memungkinkan akses masuk dan keluar. Di depan kedua pintu masuk ini, terdapat tangga yang menghubungkan lantai 2 dan 3 dan di setiap bangunan yaitu sayap kanan dan kiri juga terdapat tangga yang menghubungkan lantai 2. Selain itu, tangga darurat juga disediakan pada luar bangunan utama dan terdapat titik kumpul pada tengah bangunan, dalam situasi darurat pengunjung memiliki opsi keluar melalui pintu samping kiri dan kanan, yang juga berfungsi sebagai pintu masuk. Pintu-pintu ini juga dapat digunakan untuk keluar masuk pada bangunan dengan mudah. Tak hanya itu, untuk memastikan aksesibilitas vertikal, disediakan dua lift yang dapat membawa pengunjung ke lantai atas. Dengan adanya fasilitas sirkulasi yang baik, diharapkan pengunjung dapat dengan nyaman menjelajahi berbagai area di galeri seni dan ruang kreasi ini.



Gambar 68. Sirkulasi Ruang Perancangan
(Sumber : Hasil Rancangan, 2023)

C. Rancangan Tampilan Bangunan

1. Rancangan Bentuk

a. Eksterior

Rancangan bentuk pada bangunan galeri seni dan ruang kreasi yaitu, pertama bentuk massa dasar merupakan persegi panjang, kedua massa dibentuk sesuai bentuk antariksa atau pesawat luar angkasa, ketiga penambahan lantai 1 dengan fungsi bangunan utama sebagai area bermain dan area santai, arah utara fasilitas ruang kreasi dan selatan fasilitas perpustakaan, keempat penambahan lantai 2 fungsi bangunan utama ruang pameran, arah utara fasilitas restoran & cafe dan arah selatan fasilitas auditorium, kelima massa tambahan ditarik dari massa bangunan utama agar memperluas area pameran, keenam penambahan lantai 3, fungsi bangunan office dan transformasi bentuk akhir massa bangunan yaitu bentuk *space shuttle* atau pesawat luar angkasa.

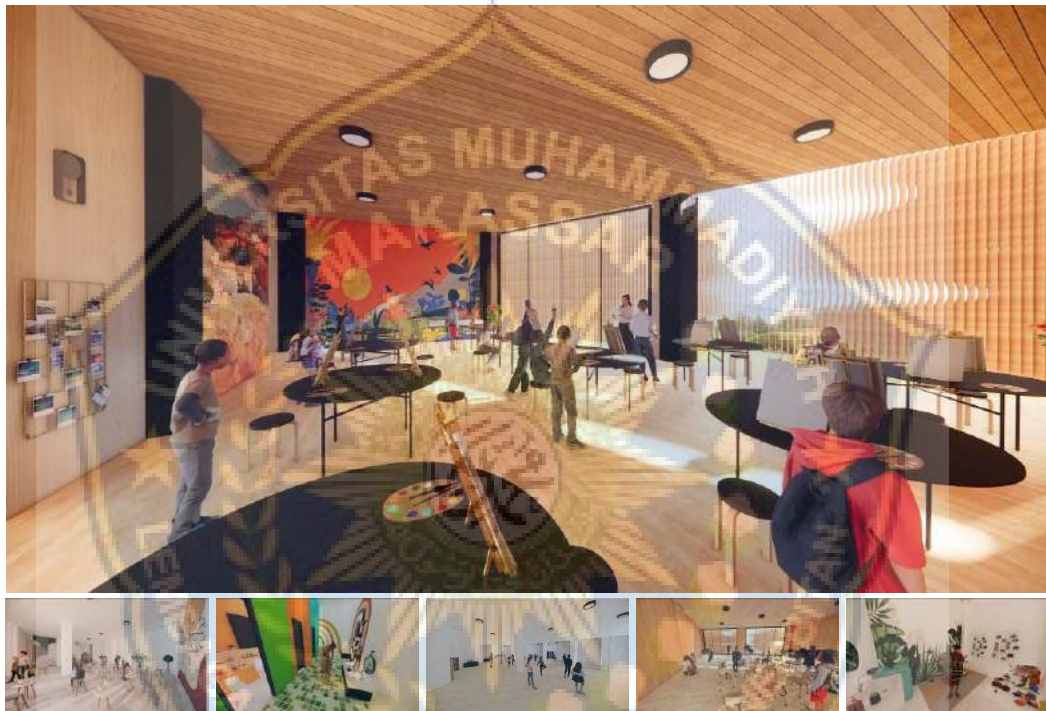


Gambar 69. Gubahan Bentuk Bangunan (*Space Shuttle*)
(Sumber : Hasil Rancangan, 2023)

b. Interior

Rancangan interior dalam galeri seni dan ruang kreasi yaitu menciptakan lingkungan yang inspiratif dan mendukung kreativitas. Salah satu ruang utama adalah ruang kreasi khusus bagi anak-anak, dirancang sesuai dengan kebutuhan dan minat mereka. Ruang ini menyediakan fasilitas dan peralatan yang

memungkinkan anak-anak untuk berkreasi dengan berbagai aktivitas seperti melukis, menari, digital art, dan membuat patung. Desain interior ruang kreasi mengutamakan tata letak yang ergonomis, penggunaan warna cerah yang merangsang kreativitas, serta penyediaan tempat duduk dan meja yang sesuai dengan ukuran anak-anak. Selain itu, area ini juga memperhatikan aspek keamanan dan mudah dibersihkan untuk menjaga kenyamanan dan keselamatan pengunjung.

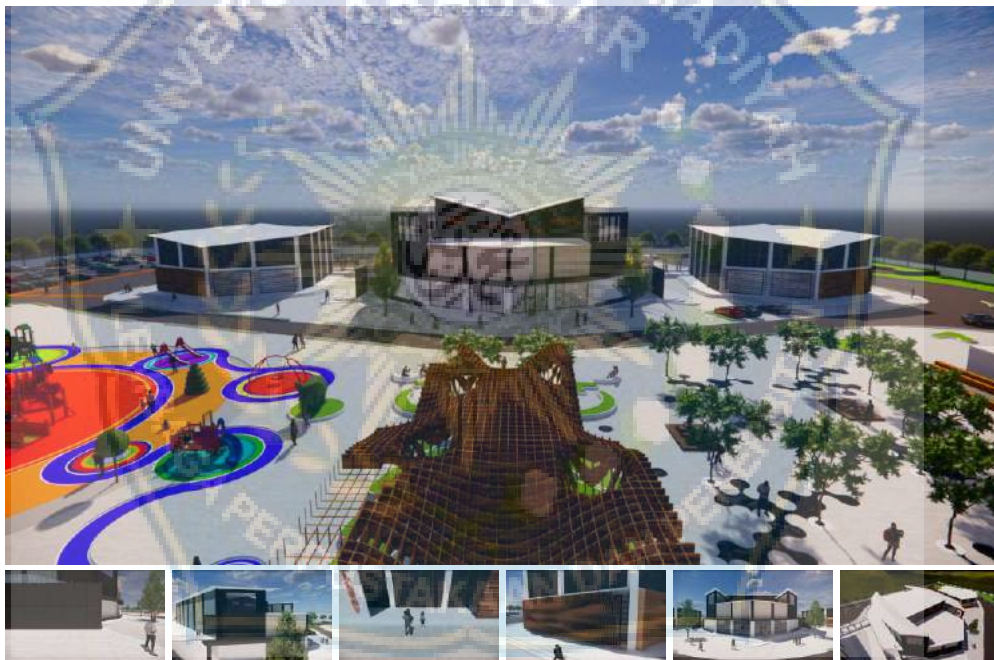


Gambar 70. Rancangan Interior
(Sumber : Hasil Rancangan, 2023)

2. Rancangan Material

Dalam perancangan galeri seni dan ruang kreasi menggunakan material fasad yaitu Dinding-dinding bangunan dilapisi dengan cladding wood panel, sebuah material yang memberikan lapisan pelindung pada dinding luar. *ACP (Aluminum Composite Panel)* digunakan sebagai lapisan lain yang memberikan ketahanan terhadap korosi dan kerusakan, menjaga integritas bangunan dalam jangka waktu yang panjang. Penggunaan Roman Granit sebagai material fasad dipilih karena keunggulan daya tahannya yang tinggi, serta kemampuan untuk

mempertahankan kekuatan dan keindahan. Kaca tempered digunakan untuk fasad guna meningkatkan kekuatan serta ketahanan terhadap benturan dan perubahan suhu ekstrem, sehingga memberikan keamanan dan perlindungan bagi pengunjung di dalam galeri. *Secondary skin* pada bangunan merujuk pada lapisan tambahan yang diterapkan di atas atau di sekitar struktur utama bangunan. Fungsinya meliputi aspek estetika, perlindungan cuaca, efisiensi energi, serta pengaturan pencahayaan dan ventilasi dan GFRP Material aplikasi konstruksi yang membutuhkan kekuatan tinggi dan ketahanan terhadap korosi, seperti kolom struktural, balok, dan dinding. *GFRP* memiliki keuntungan dibandingkan dengan material konvensional seperti baja, seperti berat yang lebih ringan, lebih mudah dipasang, dan tidak terpengaruh oleh korosi.



Gambar 71. Rancangan Material Galeri Seni
(Sumber : Hasil Perancangan, 2023)

D. Penerapan Tema Perancangan

1. Kebutuhan

- a. Terdapat tempat istirahat yang nyaman untuk anak-anak bersantai.
- b. Terdapat fasilitas bermain dalam bangunan dan taman bermain yang aman.
- c. Terdapat fasilitas olahraga yang mendukung aktivitas fisik anak-anak, seperti area bermain atau lapangan untuk bermain bola.
- d. Terdapat fasilitas membuat karya seni seperti alat gambar, cat, atau bahan seni lainnya.
- e. Toilet keluarga

2. Keamanan

- a. Sudut-sudut tajam di furniture dibulatkan atau dilapisi untuk mencegah luka saat anak-anak menggunakannya.
- b. Benda berbahaya seperti pisau ditempatkan dengan aman.
- c. Lantai dan permukaan ruangan dirancang agar tidak licin.
- d. Tangga dilengkapi dengan pegangan.

3. Kenyaman

- a. Meja, kursi, dan tempat duduk disesuaikan dengan ukuran dan tinggi anak-anak agar memberikan kenyamanan dan memperoleh posisi yang baik saat berkreasi.
- b. Pencahayaan alami dan buatan yang tepat agar anak-anak dapat melihat dengan jelas saat beraktivitas.
- c. Suhu ruangan dijaga agar nyaman dan terkontrol dengan baik, tidak terlalu panas atau terlalu dingin.

- d. Desain ruangan menghindari unsur yang menakutkan atau mengganggu emosi anak-anak. Warna-warna yang cerah, dekorasi yang menarik, gambar-gambar atau lukisan yang menginspirasi, dan elemen-elemen artistik yang menarik.
- e. Bahan seni ditempatkan pada tingkat yang mudah dijangkau dan dipahami oleh anak-anak.

E. Rancangan Sistem Struktur

1. Rancangan Sistem Struktur

Perancangan galeri seni dan ruang kreasi menggunakan struktur bawah yang kuat dan efisien. Pile cap atau tiang pancang dengan dimensi 120x240x60cm digunakan untuk mendistribusikan beban secara merata. Sloef dengan dimensi 300x600cm dan 150x200cm memberikan dukungan horizontal pada struktur. Bangunan ini memiliki tiga lantai, yakni lantai 1, 2, dan 3, dengan dinding-dinding yang mengikuti bentuk ruangan. Kolom utama memiliki dimensi 600x600cm untuk memberikan kestabilan, sementara kolom ruang memiliki dimensi 150x150cm dengan jarak modul struktur 600cm, memastikan keseragaman desain. Balok pada lantai 2 dan 3 memiliki dimensi 350x700cm, sedangkan balok anak memiliki dimensi 250x600cm. Atap menggunakan atap dak beton dengan ketebalan 120cm, memberikan perlindungan dan tampilan estetika yang solid pada bangunan ini. Struktur yang terperinci dan kokoh ini membentuk dasar yang kuat untuk galeri seni dan ruang kreasi yang inovatif. Atap *space frame* dengan penutup *rigid insulation* dengan tambahan material atap GFRP aplikasi konstruksi yang membutuhkan kekuatan tinggi dan ketahanan terhadap korosi dengan menggunakan pengikat yaitu *panel bracket*.



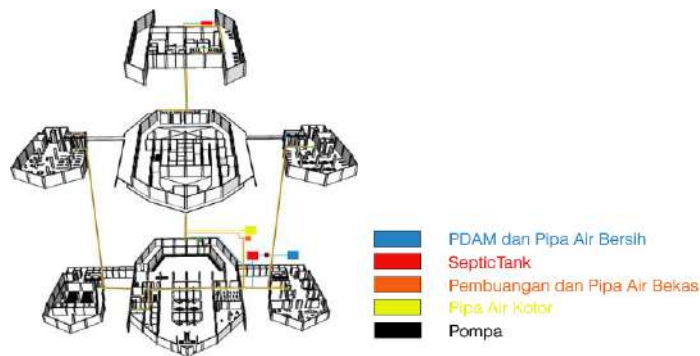
Gambar 72. Sistem Struktur Perancangan
(Sumber : Hasil Rancangan, 2023)

2. Rancangan Utilitas

a. Sistem Plumbing

Dalam perancangan galeri seni dan ruang kreasi ini, sistem plumbing yang tertanam menggunakan pipa air bersih dan PDAM untuk memastikan pasokan air yang cukup bagi pengunjung dan fasilitas di dalam galeri. Fungsi septictank yang terintegrasi dengan baik menjamin pengolahan limbah yang aman dan sesuai standar. Sistem pembuangan dan pipa air bekas dirancang efisien, menghindari genangan atau bau tak diinginkan. Pipa air kotor terpasang untuk memenuhi regulasi dan menjaga lingkungan. Pompa juga diterapkan untuk mengatur aliran air dalam beragam kegiatan di galeri ini.

Alat dan fasilitas plumbing yang digunakan mencakup kran air bersih dengan pengatur aliran, kloset duduk sistem pembilasan, wastafel, dan sistem pengairan untuk area ruang kreasi menanam. Lantai 1, 2, dan 3 dilengkapi dengan kamar mandi umum, beberapa kloset, wastafel yang mudah diakses, serta fasilitas khusus seperti wastafel tambahan di area kreatif anak-anak dan kamar mandi keluarga. Dengan demikian, fasilitas plumbing di setiap lantai dirancang untuk memenuhi kebutuhan sanitasi dan kenyamanan pengunjung.

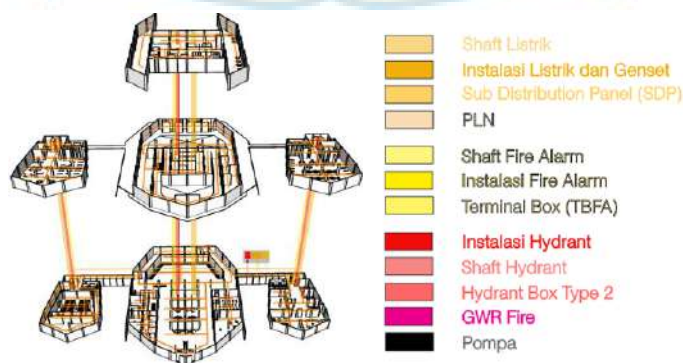


Gambar 73. Sistem Plumbing Perancangan
(Sumber : Hasil Rancangan, 2023)

b. Sistem Utilitas

Dalam perancangan galeri seni dan ruang kreasi, sistem utilitas memastikan operasional yang efisien dan keamanan yang optimal. Shaft listrik sebagai jalur distribusi utama, instalasi listrik dan genset, Sub Distribution Panel (SDP), serta koneksi PLN menjaga pasokan daya stabil. Sistem fire alarm, terminal box (TBFA), dan instalasi hydrant terintegrasi secara strategis untuk mendukung keamanan dan penanggulangan kebakaran.

Lantai 1 dirancang sebagai ruang santai dan kreativitas, dengan instalasi listrik, shaft fire alarm, dan sistem hydrant yang siap digunakan. Lantai 2 berfungsi sebagai ruang pameran seni dan area restoran atau cafe, dengan pasokan daya dari shaft listrik, instalasi listrik, SDP, dan fire alarm. Lantai 3 ditujukan sebagai area kantor dengan penerangan optimal, perlindungan dari sistem fire alarm, dan kesiapan instalasi hydrant. Setiap lantai dilengkapi dengan fasilitas yang tanggap terhadap situasi darurat.



Gambar 74. Sistem Utilitas Perancangan
(Sumber : Hasil Rancangan, 2023)

BAB V

KESIMPULAN

Perancangan galeri seni dan ruang kreasi dengan pendekatan ramah anak di Bulukumba terletak di Jalan Poros Borong Tellu, Kel. Dampang, Kec. Gantarang, Kab. Bulukumba, Sulsel. Dengan luas lahan 378m². Pada siteplan terdiri dari bangunan utama, ruang parkir, bangunan servis, jalan, area santai atau taman, area berolahraga dan berkreasi. Bangunan utama terdiri dari tengah bangunan serta sayap kiri dan kanan bangunan yang terdiri dari 2 dan 3 lantai. Lantai 1 berfungsi sebagai area santai, bermain, mushollah, berdiskusi area kreasi, dan auditorium. Lantai 2 berfungsi sebagai area pameran yaitu patung, lukisan dan digital, area perpustakaan, restoran atau café serta area outdoor. Lantai 3 berfungsi sebagai office. Bentuk bangunan merupakan bentuk dari pesawat antariksa atau *space shuttle* yang diatur dengan permainan bentuk bangunan. Material fasad umumnya menggunakan *cladding wood panel*, *ACP*, kaca *tempered*, granit dan *secondary skin*. Untuk struktur menggunakan pondasi pile cap dan pancang, struktur menggunakan *space frame*.

BAB VI

DAFTAR PUSTAKA

- Affandi, T., Said, I., Rasidi, H., & Za'bar, Z. (2019). Place-Making a Child-Friendly Urban Environment Through Artwork. 385(1).
- Aisah, N. S., & Subiyantoro, H. (2020). Analisis Bangunan Tingkat Menengah Terhadap Arah Orientasi Matahari di Gresik.
- Albani, N. a. (2006). Hadits Shahih Abu Dawud.
- Badan Standar Kurikulum dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan. (2022). Buku Capaian Pembelajaran Mata Pelajara Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) Fase A - Fase F. Kebudayaan Riset dan Teknologi Republik Indonesia.
- Badan Standar Kurikulum dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan. (2022). Buku Capaian Pembelajaran Mata Pelajara Prakarya-Kerajinan Fase A - Fase F. Kebudayaan Riset dan Teknologi Republik Indonesia.
- Badan Standar Kurikulum dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan. (2022). Buku Capaian Pembelajaran Mata Pelajara Seni Musik Fase A - Fase F. Kebudayaan Riset dan Teknologi Republik Indonesia.
- Badan Standar Kurikulum dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan. (2022). Buku Capaian Pembelajaran Mata Pelajara Seni Tari Fase A - Fase F. Kebudayaan Riset dan Teknologi Republik Indonesia.
- Badan Standar Kurikulum dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan. (2022). Buku Capaian Pembelajaran Mata Pelajara Seni Teater Fase A - Fase F. Kebudayaan Riset dan Teknologi Republik Indonesia.
- Badan Standar Kurikulum dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan. (2022). Buku Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Seni Rupa Fase A - Fase F. Kebudayaan Riset dan Teknologi Republik Indonesia.
- Bandem, I. M. (2015). Seni dan Kebudayaan. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 21(1), 1-10.

- Baskara, M. (2011). Prinsip Pengendalian Perancangan Taman Bermain Anak di Ruang Publik. *Jurnal Lanskap Indonesia*, 3, 1.
- Burton, J., & Druick, Z. W. (2017). Art Spaces for Kids: Engaging Children in Art Galleries. *Art Education Journal*, Vol. 40(2), 123-137.
- Ching, F. D. (2008). *Arsitektur Bentuk, Ruang, dan Tataan*.
- Dahlan, Z. (1997). Qur'an Karim dan Terjemahan Artinya. Surat 14: 7.
- Dahlan, Z. (1997). Qur'an Karim dan Terjemahan Artinya. Surat 17: 27.
- Dahlan, Z. (1997). Qur'an Karim dan Terjemahan Artinya. Surat 28: 77.
- Dahlan, Z. (1997). Qur'an Karim dan Terjemahan Artinya. Surat 38: 27.
- Dahlan, Z. (1997). Qur'an Karim dan Terjemahan Artinya. Surat 57: 25.
- Dahlan, Z. (1997). Qur'an Karim dan Terjemahan Artinya. Surat 7: 31.
- Dora, P. E., & Nilasari, P. F. (2011). Pemanfaatan Pencahayaan Alami Pada Rumah Tinggal Tipe Townhouse di Surabaya.
- Fauziah, M. (2018). Sirkulasi dan Ruang Terbuka Hijau pada Kawasan Pusat Kota. *Jurnal Teknik Arsitektur*, Vol. 7(2).
- Hariono, O. R. (2018). Seni, Masyarakat, dan Budaya. *Jurnal Budaya dan Kesenian Indonesia*, 6(2), 97-107.
- Harsono, P. S. (2012). Pengertian Seni Budaya. *Jurnal Seni Budaya*, 1(1), 1-8.
- Kalangi, F., & Hastuti, P. (2019). Analisis Entrance dan Exit pada Arsitektur Bangunan Hotel dan Apartemen di Surabaya. *Jurnal Reka Rupa Interior*, Vol. 7(1).
- Lestari, & Santoso. (2019). Perancangan Pusat Informasi Pariwisata Bali dengan Pendekatan Desain Lansekap Berbasis View Tapak. *Jurnal Arsitektur Lansekap*, 51, 67-80.
- Marianto, D., & Hariwibowo, B. N. (2017). Perancangan Galeri Seni di Surakarta. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Nirmana*, 1(1), 1-8.

- Marsono. (2017). Seni dan Kearifan Lokal. *Jurnal Penelitian Seni Budaya*, 19(1), 1-9.
- Murni, R. (2016). Menggali Makna Seni. *Kajian Seni*, 4(2), 1-10.
- Neufert, E. (1996). *Data Arsitek (Jilid 1)*. Jakarta: Erlangga.
- Neufert, E. (2002). *Data Arsitek (Jilid 2)*. Jakarta: Erlangga.
- Panero, J., & Zelnik, M. (1979). *Human Dimension and Interior Space*. Jakarta: Erlangga.
- Piaget, J. (2013). "The Child's Conception of the World". Routledge.
- Prabowo, D., & Indrajaya, D. M. (2020). Pengaruh pencahayaan buatan terhadap produktivitas kerja di lingkungan kantor. *Konferensi Nasional Informasi (KNSI)*.
- Pramono, B. A. (2010). Galeri Seni Lukis di Yogyakarta Representasi Seni Lukis Ekspresionisme.
- Pratopo, N. (2019). Galeri Nasional Indonesia: Makna dan Perjalanannya.
- Putra, I. R. (2012). Galeri Seni Rupa di Yogyakarta. *Kajian Seni*, 40(1), 45-55.
- Putra, Y. H. (2012). Galeri Seni Rupa di Yogyakarta. (*Doctoral dissertation, UAJY*).
- Rofiq, & Setyawati. (2021). Analisis Arah Orientasi Bangunan Terhadap Kualitas Udara di Kawasan Kota Lama Semarang. *Jurnal Desain Interior*, 2(2), 49-60.
- Santoso, V. (2014). Perancangan Galeri Seni Lukis Ivan Hariyanto di Surabaya. *JURNAL INTRA*, Vol 2(2), 14-19.
- Sidharta, A. (2019). Tiga Galeri: Galeri Nasional Indonesia, Museum Seni.
- Siswati, & Adriyani, R. (2017). Hubungan Paparan Kebisingan dengan Tekanan Darah dan Denyut Nadi pada Pekerja Industri Kemasan Semen. *Jurnal Kesehatan Lingkungan Indonesia*, Vol 16 (1), 29-36. doi:10.14710/jkli
- Sudarsono. (2014). Pengertian Seni Budaya. *Jurnal Seni Budaya*, 2(1), 1-10.

- Supangkat, J. (2010). Perspektif Seni Rupa. *Jurnal Seni Rupa*, 10(1), 1-12.
- Susanto, M. (2018). Seni Rupa Indonesia: Dari Zaman Prasejarah Hingga Kontemporer.
- Syahfitri, D. (2016). Perancangan Galeri Seni Lukis di Bandung. *Jurnal Desain Interior*, 4(2), 59-66.
- Thomas, I. (2017). Engaging Children With Art: How to encourage young minds through art.
- Yenawine, P. (2013). "Museum Visits and How to Make Them More Meaningful" Museum Ed.
- Yudhi, & Prabowo. (2018). Analisis Kondisi Eksisting Tapak Arsitektur di Kawasan Monumen Nasional (Monas) Jakarta. *Jurnal Arsitektur Lansekap*, 4(2), 123-132.
- Yulianto, R. (2013). Faktor-Faktor yang berhubungan dengan Gangguan Non-Auditory Akibat Kebisingan pada Musisi Rock. *Jurnal Kesehatan Masyarakat*, Vol 2(1).





**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN**

Alamat kantor: Jl.Sultan Alauddin NO.259 Makassar 90221 Tlp.(0411) 866972,881593, Fax.(0411) 865588

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIAT

**UPT Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar,
Menerangkan bahwa mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini:**

Nama : Aisyah Ayu Andira

Nim : 105831101619

Program Studi : Arsitektur

Dengan nilai:

No	Bab	Nilai	Ambang Batas
1	Bab 1	10 %	10 %
2	Bab 2	3 %	25 %
3	Bab 3	3 %	10 %
4	Bab 4	2 %	10 %
5	Bab 5	0 %	5 %

Dinyatakan telah lulus cek plagiat yang diadakan oleh UPT- Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar Menggunakan Aplikasi Turnitin.

Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan seperlunya.

Makassar, 23 Agustus 2023

Mengetahui

Kepala UPT- Perpustakaan dan Penerbitan,



Nurhidayah, S.I., M.I.P.
NBM. 964 591

BAB I AISYAH AYU ANDIRA

105831101619

by Tahap Tutup



Submission date: 23-Aug-2023 02:45PM (UTC+0700)

Submission ID: 2149852557

File name: BAB_1_1.doc (242K)

Word count: 1852

Character count: 11884

BAB I AISYAH AYU ANDIRA 105831101619

ORIGINALITY REPORT

10%
SIMILARITY INDEX

10%
INTERNET SOURCES

3%
PUBLICATIONS

0%
STUDENT PAPERS

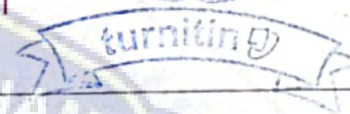
PRIMARY SOURCES

1 kurikulum.kemdikbud.go.id
Internet Source

8%

2 mannaberbagi.blogspot.com
Internet Source

2%



Exclude quotes On
Exclude bibliography On

Exclude matches < 2%



BAB II AISYAH AYU ANDIRA

105831101619

by Tahap Tutup



Submission date: 23-Aug-2023 02:46PM (UTC+0700)

Submission ID: 2149852851

File name: BAB_2.doc (1.04M)

Word count: 8511

Character count: 55230

BAB II AISYAH AYU ANDIRA 105831101619

ORIGINALITY REPORT

3%

SIMILARITY INDEX

3%

INTERNET SOURCES

0%

PUBLICATIONS

2%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

123dok.com

Internet Source

3%



Exclude quotes On

Exclude matches < 2%

Exclude bibliography On



BAB III AISYAH AYU ANDIRA

105831101619

by Tahap Tutup



Submission date: 23-Aug-2023 02:47PM (UTC+0700)

Submission ID: 2149853217

File name: BAB_3.doc (8.31M)

Word count: 12073

Character count: 72191

BAB III AISYAH AYU ANDIRA 105831101619

ORIGINALITY REPORT

3%

SIMILARITY INDEX

3%

INTERNET SOURCES

0%

PUBLICATIONS

0%

STUDENT PAPERS

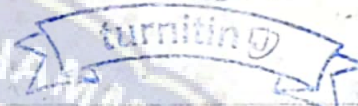
PRIMARY SOURCES

1

digilibadmin.unismuh.ac.id

Internet Source

3%



Exclude quotes On

Exclude matches < 2%

Exclude bibliography On



BAB IV AISYAH AYU ANDIRA

105831101619

by Tahap Tutup



Submission date: 23-Aug-2023 02:50PM (UTC+0700)

Submission ID: 2149853920

File name: BAB_4.doc (1.76M)

Word count: 2043

Character count: 12621

BAB IV AISYAH AYU ANDIRA 105831101619

ORIGINALITY REPORT

2%

SIMILARITY INDEX

2%

INTERNET SOURCES

0%

PUBLICATIONS

0%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

digilibadmin.unismuh.ac.id

Internet Source

2%



Exclude quotes On

Exclude bibliography On

Exclude matches < 2%

