

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Tinjauan Pustaka ini akan digunakan untuk memahami desain secara umum, baik sebagai landasan teori pada perancangan maupun penekanan desain pada Perancangan Art Center Kota Magelang.

2.1 TINJAUAN NON ARSITEKTURAL

2.1.1 Pengertian Seni

Kamus Besar Bahasa Indonesia menjelaskan bahwa seni mencakup karya dan keahlian dalam menciptakan karya, yang meliputi berbagai bentuk seperti seni rupa, seni tari, seni drama, seni musik, dan seni sastra. Seni merupakan ekspresi kreatif manusia yang dapat ditemukan dalam berbagai bentuk, termasuk visual, musik, tari, dan sastra. Fungsi seni adalah sebagai medium untuk menyampaikan gagasan, emosi, keindahan, atau kritik terhadap lingkungan sekitar. Bentuk seni dapat berupa lukisan, patung, tari, teater, film, musik, puisi, serta desain dan arsitektur.

Seni adalah sesuatu yang sulit untuk didefinisikan karena sifatnya yang sangat personal bagi setiap individu. Menurut Special Committee on the Study of Art, seni adalah sebuah disiplin ilmu yang lebih kompleks untuk dipahami dibandingkan dengan matematika (Bassett, 1974). Seni rupa adalah salah satu cabang seni yang dihasilkan dalam bentuk media visual, baik dalam format dua dimensi maupun tiga dimensi, yang dapat dinikmati secara visual dan dirasakan melalui sentuhan.

Seni tidak hanya terbatas pada aspek keindahan visual; ia juga menyampaikan makna dan pesan yang mendalam. Seni sering kali mencerminkan budaya dan peradaban serta menjadi sarana untuk memahami pengalaman manusia dalam berbagai konteks sosial, politik, dan emosional.

Menurut Jurnal Pendidikan Transformatif (Jupetra) e-ISSN: 2963-3176 Vol. 01 No. 02 (2022): November 2022, melalui seni kita belajar untuk mendengarkan dengan seksama, menghargai perspektif yang berbeda, dan memperluas pemahaman kita tentang dunia yang kompleks ini. Seni juga memiliki kemampuan untuk membangkitkan empati, merasakan pengalaman orang lain, dan memperkuat ikatan kemanusiaan di antara kita. Dalam karya seni, kita menemukan cerminan kehidupan dengan segala tantangan dan keindahan yang beragam. Seni sendiri terbagi menjadi beberapa jenis/cabang, berikut merupakan beberapa jenis-jenis seni atau cabang seni :

1. **Seni Rupa**, Seni rupa merupakan salah satu cabang seni yang mengandalkan mata sebagai alat untuk mengamatinya, Menurut Oswald

Kulpe dalam “Garis Besar Estetika”, seni rupa dibagi atas tiga wujud, yakni dua dimensi, tiga dimensi, dan perpaduan unsur permukaan dan bentuk seperti seni arsitektur

2. **Seni Musik**, Musik adalah salah satu sarana hiburan yang paling populer di kalangan masyarakat saat ini. Musik adalah bunyi yang diterima oleh manusia yang berbeda-beda berdasarkan sejarah, tempat, budaya, dan selera individu..
3. **Seni Tari**, Tari adalah salah satu jenis gerak selain senam, bela diri, akrobatik atau pantomime. Sehingga dapat disebut bahwa seni tari adalah gerakan yang dilakukan oleh manusia yang unik dan indah.
4. **Seni Sastra**, Seni sastra berfokus pada karya-karya tulisan atau kata-kata sebagai medium utama ekspresi. Bentuk-bentuk seni sastra meliputi puisi, novel, sajak, drama, film dan masih banyak lagi.
5. **Seni Drama**, Drama dapat dipahami dalam dua pengertian, yaitu secara luas dan sempit. Dalam pengertian yang lebih luas, drama merujuk pada bentuk pertunjukan yang memiliki alur cerita dan disajikan untuk khalayak umum. Sementara itu, dalam pengertian yang lebih sempit, drama diartikan sebagai representasi kehidupan manusia dalam konteks sosial yang ditampilkan di atas panggung. Dalam seni drama, terdapat elemen dialog dan gerakan yang berlandaskan pada naskah, serta didukung oleh elemen-elemen seperti tata panggung, pencahayaan, musik, rias wajah, dan kostum.

2.1.2 Aktivitas Seni di Kota Magelang

Aktivitas seni adalah berbagai kegiatan yang melibatkan penciptaan, ekspresi, dan apresiasi karya seni dalam berbagai bentuk. Sebagai kota yang memiliki kekayaan dan keberagaman budaya, seni, sejarah dan keindahan alam, adapun beberapa subsektor yang menonjol di Magelang. Contohnya beberapa subsektor seni yang mencerminkan warisan tradisional dan juga pengaruh modern di Magelang. Beberapa subsektor seni yang ada di Magelang antara lain,

1. Seni Pertunjukan

Wayang kulit dan wayang orang merupakan seni pertunjukan tradisional yang masih banyak dipentaskan di Magelang, baik dalam upacara adat maupun festival budaya.

Kesenian Kuda Lumping: Seni pertunjukan tradisional ini masih dilestarikan di Magelang. Pertunjukan kuda lumping sering kali disertai dengan tarian magis yang menggambarkan kepahlawanan dan kekuatan.

Ketoprak: Ketoprak adalah teater rakyat Jawa yang menggabungkan drama, tarian, dan musik gamelan. Pertunjukan ini masih diminati di Magelang.

2. Seni Tari

Tari Tradisional Jawa: Magelang memiliki berbagai jenis tari tradisional Jawa, seperti tari gambyong, tari bedhaya, dan tari srimpi, yang sering ditampilkan dalam acara-acara adat atau resmi.

Tari Soreng: Tari Soreng adalah tarian tradisional khas Magelang yang menggambarkan kisah-kisah kepahlawanan prajurit dalam peperangan.

3. Seni Musik

Gamelan: Musik gamelan Jawa masih sangat penting dalam kebudayaan Magelang. Gamelan dimainkan dalam berbagai upacara adat, pertunjukan wayang, dan acara resmi lainnya.

Campursari: Campursari adalah musik yang memadukan unsur-unsur tradisional Jawa dengan musik modern. Genre ini cukup populer di Magelang dan sering dimainkan di acara-acara sosial atau hiburan.

Karawitan: Musik karawitan, yang menggunakan alat musik tradisional seperti saron, kendang, dan gong, juga merupakan bagian dari kehidupan budaya Magelang.

4. Seni Rupa

Seni Lukis: Kota Magelang dikenal sebagai salah satu pusat seni lukis di Jawa Tengah. Beberapa seniman lokal menciptakan karya-karya yang terinspirasi dari alam, sejarah, dan budaya lokal. Galeri seni dan pameran seni di Magelang sering menampilkan karya-karya seniman lokal dan nasional.

Seni Patung: Mengingat kedekatannya dengan Candi Borobudur, seni patung, terutama yang berbasis tradisi Buddhisme, juga memiliki pengaruh kuat di Magelang. Beberapa seniman lokal terlibat dalam pembuatan patung-patung religi.

5. Seni Kerajinan Tangan

Kerajinan Batik: Batik Magelang adalah salah satu subsektor seni kerajinan yang penting. Motif batik khas Magelang sering kali mengambil inspirasi dari alam dan sejarah lokal, termasuk motif candi.

Kerajinan Tangan dari Bambu dan Kayu: Banyak masyarakat Magelang yang menghasilkan kerajinan tangan dari bambu dan kayu, seperti anyaman, ukiran, serta perabot rumah tangga yang memiliki nilai seni.

Keramik: Kerajinan keramik juga merupakan subsektor seni yang berkembang di Magelang, terutama untuk pembuatan barang-barang hias dan fungsional.

6. Seni Sastra

Sastra Lisan dan Tulisan: Sastra Jawa, seperti tembang dan geguritan, masih dilestarikan dan dipertunjukkan dalam acara adat atau lomba sastra di

Magelang. Selain itu, penulis lokal juga aktif dalam menciptakan karya sastra yang berhubungan dengan sejarah dan budaya Magelang.

7. Seni Film dan Media

Film Pendek dan Dokumenter: Ada beberapa komunitas film di Magelang yang mengembangkan film pendek dan dokumenter yang sering kali berfokus pada kekayaan budaya, sejarah, dan kehidupan sehari-hari di Magelang. Acara-acara pemutaran film lokal atau festival film sering diadakan untuk mendukung kreator film muda.

8. Seni Kontemporer

Street Art dan Mural: Seni mural dan street art mulai berkembang di Magelang, terutama di kalangan anak muda. Beberapa dinding di kota Magelang dihiasi dengan mural yang menarik perhatian, menggambarkan tema-tema sosial dan budaya.

Seni Instalasi: Beberapa seniman lokal juga mulai bereksperimen dengan seni instalasi, terutama untuk pameran seni modern yang sering diadakan di galeri-galeri seni di Magelang.

2.1.3 Ruang Seni

Wacana mengenai ruang seni pertama kali muncul pada saat terjadi ledakan seni lukis di era 1980-an, bersamaan dengan berkembangnya pasar seni di Asia, terutama seni rupa kontemporer Cina, yang memberikan dampak signifikan terhadap perkembangan seni di Indonesia. Dengan meningkatnya minat kolektor seni terhadap seniman-seniman Indonesia, semakin banyak ruang seni yang dibangun untuk memenuhi kebutuhan para seniman akan tempat untuk berkarya. Berbagai bentuk dan fasilitas yang tersedia di ruang seni tersebut mencakup berbagai aktivitas seni.:

1. **Teater**: Ruang yang dirancang untuk drama, musik, dan pertunjukan tari. Bisa berupa teater prosenium, teater arena, atau teater eksperimental.
2. **Gedung Konser**: Biasanya dirancang untuk akustik yang optimal dalam pertunjukan musik orkestra, simfoni, dan konser.
3. **Galeri Seni dengan Ruang Pertunjukan**: Beberapa galeri seni memiliki area khusus untuk pertunjukan seni visual dan performatif, seperti instalasi seni dan pertunjukan multimedia.
4. **Amfiteater**: Tempat pertunjukan terbuka yang biasanya digunakan untuk konser atau pertunjukan teater di alam terbuka.
5. **Studio Seni** : Ruang khusus yang digunakan seniman baik untuk berlatih ataupun bekerja untuk menghasilkan suatu karya
6. **Auditorium**: Ruang yang dapat digunakan untuk berbagai pertunjukan, seperti pementasan drama, konser, atau seminar.

7. **Panggung Seni Jalanan:** Tempat publik yang sering digunakan oleh seniman jalanan untuk pertunjukan musik, tari, atau seni visual.

2.2 TINJAUAN ARSITEKTURAL

2.2.1 Definisi *Art Center*

Pengertian "pusat" dan "seni" dapat dijelaskan sebagai berikut: Menurut KBBI, "pusat" merujuk pada tempat yang menjadi titik berkumpul atau tumpuan bagi sesuatu. Di sisi lain, "seni" diartikan sebagai keahlian dalam menciptakan karya berkualitas yang menonjol dalam hal keindahan dan kehalusan, termasuk karya-karya seperti tari, lukisan, dan ukiran. Dengan demikian, istilah "pusat seni" (*Art Centre*) dapat diartikan sebagai tempat di mana individu-individu berkumpul untuk mengekspresikan keahlian mereka dalam menciptakan karya seni yang mengandung unsur keindahan..

Art Centre dapat dipahami sebagai tempat yang menghargai seni, di mana interaksi antara seniman dan penikmat seni berlangsung (Fanienditha, 2018). Berbagai kegiatan seni, termasuk seni rupa, seni pertunjukan, dan bidang seni lainnya, difasilitasi di *Art Centre* dan diwujudkan dalam bentuk ruang seni yang mendukung berbagai aktivitas seperti pameran dan pertunjukan seni sebagai media komunikasi antara seniman dan penikmat atau pengamat seni (Iskandar, 2016).

Sarana dan prasarana yang dikembangkan untuk meningkatkan potensi seni dan budaya di suatu daerah juga dikenal sebagai *Art Centre*. Ini adalah wadah yang dapat memenuhi semua kebutuhan para pengguna seni, baik pelaku seni maupun penikmatnya. *Art Centre* berfungsi untuk melestarikan seni dengan baik, menjadi lokasi di mana seni dapat dinikmati sebagai objek, serta berfungsi sebagai sarana komunikasi untuk memperkenalkan budaya dan kesenian kepada masyarakat luas (Solang, 2019)

Baik 2.2.2 Fungsi dan Tujuan *Art Center*

Menurut (e-journal.uajy.co.id) *Art Center* sebagai ruang seni memiliki beberapa fungsi dan tujuan sesuai hekekatnya, fungsi *Art Center* sebagai ruang seni antara lain :

1. **Sebagai Wadah Presentasi Seni,**
yaitu berfungsi sebagai ruang untuk mempresentasikan seni seperti ruang pameran atau galeri, ruang pertunjukan seni, dan ruang ruang lainnya untuk mempresentasikan seni.
2. **Sebagai Wadah Edukasi Seni,**
yaitu berfungsi sebagai ruang untuk kuratorial, perpustakaan seni, ruang diskusi, ruang seminar, dan ruang workshop seni seperti studio.

3. Sebagai Wadah Apresiasi Seni,

yaitu sebagai ruang pendukung dari ruang seni yang menunjang aktivitas ataupun kegiatan seni yang sedang berlangsung seperti ruang penjualan aksesoris seni dan café.

Art Center sebagai ruang seni juga memiliki beberapa tujuan untuk menunjang aktivitas maupun kegiatan seni yang dilakukan baik oleh seniman maupun masyarakat penikmat seni ataupun penggiat seni, tujuan *Art Center* sebagai ruang seni antara lain :

1. Menjadi tempat bagi seniman untuk menampilkan karya seni mereka kepada masyarakat.
2. Menjadi ruang untuk menghargai seni.
3. Menjadi sarana pendidikan seni bagi seniman maupun masyarakat umum yang ingin mendalami seni lebih jauh.
4. Menyediakan ruang bagi para pecinta seni untuk menikmati karya dari berbagai disiplin seni.
5. Menjadi pilihan ruang rekreasi bagi masyarakat. Menjadi wadah bagi seniman untuk memamerkan karya seninya kepada publik.

2.2.3 Tipologi Bangunan *Art Center*

Tipologi utama bangunan ruang seni atau *Art Center* ini adalah commercial building dan cultural and entertainment building sebagai tipologi penunjang.

Bangunan Komersil :

Ruang seni adalah bangunan yang dirancang untuk menampung aktivitas yang bertujuan menghasilkan keuntungan, baik dalam jangka pendek maupun jangka panjang, melalui ruang pameran, pertunjukan, atau kegiatan perdagangan yang disewakan atau dijual. Untuk mencapai fungsi komersial yang optimal, penting untuk memperhatikan aksesibilitas, sirkulasi ruang, tata letak yang disediakan, serta peluang untuk pengembangan lebih lanjut.

Bangunan Budaya dan Hiburan

Ruang seni adalah bangunan budaya yang berfungsi sebagai sarana pendidikan budaya melalui presentasi karya seni, edukasi, diskusi, dan seminar yang menjadi metode pembelajaran nilai-nilai budaya. Selain itu, ruang seni juga berfungsi sebagai tempat rekreasi bagi masyarakat melalui pameran dan pertunjukan yang diselenggarakan. Agar fungsi-fungsi tersebut dapat berjalan dengan baik, penting untuk melakukan analisis terhadap pelaku, kegiatan, dan ruang yang ada, sehingga dapat tercapai organisasi ruang yang optimal untuk mendukung fungsi tersebut..

2.2.4 Pelaku Aktivitas Art Center

Pelaku aktivitas adalah individu-individu yang terlibat dalam suatu rangkaian kegiatan. Di Art Centre, pelaku aktivitas meliputi (Susanto, 2004)

1. **Konsultan Seni**, Seorang profesional yang memiliki latar belakang seni. Konsultan seni berfungsi sebagai perantara antara pebisnis atau individu yang ingin mengoleksi karya seni. Mereka sangat diperlukan oleh orang atau lembaga yang mengumpulkan karya seni.
2. **Kurator, dan Pengamat**, Individu-individu yang memiliki keahlian dalam meningkatkan eksistensi seniman. Peran kurator, pengamat, dan kritikus sangat penting dalam pameran atau pertunjukan seni..
3. **Art Broker**, Seorang individu yang menawarkan jasa sebagai penghubung antara pembeli dan penjual karya seni, khususnya dalam pameran yang bersifat komersial, disebut art broker. Art broker memiliki jaringan relasi dengan orang-orang atau lembaga yang dapat membantu dalam proses pembelian karya seni yang tersedia di lelang.
4. **Art Dealer**, Seorang perantara yang bersifat institusional atau pemilik galeri. Art dealer dapat diartikan sebagai individu yang memiliki hubungan dengan media seni dan kolektor pribadi.
5. **Manager Seni**, Manajer seni bertanggung jawab atas pengelolaan kontrak, proposal, pembuatan buku, serta hubungan dengan masyarakat.
6. **Penerbit/Wartawan**, Berfungsi sebagai media promosi atau pemasaran yang meliput acara pameran atau pertunjukan seni. Keterlibatan penerbit juga penting bagi seniman sebagai agensi untuk penerbitan produk mereka.
7. **Seniman** Memiliki peran krusial dalam pameran dan pertunjukan seni. Seniman menciptakan karya seni dan menjadi elemen utama dalam acara tersebut.
8. **Publik**, Terdiri dari masyarakat umum yang mengapresiasi dan tertarik pada perkembangan seni. Jumlah pengunjung yang datang dapat menjadi indikator keberhasilan pameran dan pertunjukan seni. Tingginya antusiasme publik terhadap acara tersebut menunjukkan eksistensi dan apresiasi terhadap karya seniman..

2.2.5 Standar Perancangan Art Center

Terdapat dua area penting pada ruang seni yang menjadi area utama dari kegiatan yang berlangsung di ruang seni yaitu area pameran atau *exhibition area* dan area pertunjukan atau *performance area*. (Chiara, Joseph De. 2001)

1. *Exhibition Area*

Area Pameran adalah ruang yang digunakan untuk menyelenggarakan pameran. Beberapa aspek yang perlu diperhatikan dalam perancangan area pameran di ruang seni untuk menciptakan kualitas yang optimal antara lain::

- a. Area pameran harus memiliki tingkat fleksibilitas yang tinggi agar dapat menampung berbagai layout dan konsep pameran.
- b. Pencahayaan alami perlu dikontrol sesuai kebutuhan dan difilter untuk mengurangi intensitas sinar matahari yang masuk.

- c. Area pameran sebaiknya saling berdekatan untuk memudahkan pengamanan dan pengaturan lingkungan.
- d. Pengunjung harus memiliki banyak kesempatan untuk menikmati area pameran, karena pengalaman mereka selama pameran merupakan elemen penting yang dapat mendorong keinginan untuk kembali.
- e. Tinggi minimum dinding display harus 3,7 meter, sedangkan tinggi plafon untuk area pameran seni kontemporer sebaiknya mencapai 12 meter.
- f. Terdapat dua pintu keluar di area pameran, tidak hanya untuk alasan keamanan tetapi juga untuk memberikan lebih banyak opsi layout dan sirkulasi dalam pameran..

2. Performance Area

Area pertunjukan, atau Performance Area, adalah ruang yang dirancang khusus untuk menampilkan karya seniman pertunjukan, serta mungkin beberapa karya seni rupa dan media rekam. Oleh karena itu, area ini harus dirancang untuk mengakomodasi setidaknya dua atau lebih kegiatan dalam satu ruangan pertunjukan. Adapun beberapa aspek yang harus diperhatikan dalam perancangan ruang/area pertunjukan :

- a. Jalur sirkulasi utama harus direncanakan agar mudah diakses dan menghubungkan ke lobby. Penataan ruang sirkulasi di daerah kamar mandi, lift, dan ruang masuk ruang pertunjukan haruslah tidak menimbulkan antrian yang mengganggu jalur sirkulasi utama. Pastikan menyediakan jalur dan tempat khusus bagi pengguna kursi roda untuk menonton pertunjukan.
- b. Desain akustika harus dipertimbangkan dalam proses perencanaan dan perancangan area pertunjukan. Akustika ruangan mempengaruhi berbagai ukuran dan bentuk dalam area pertunjukan, seperti posisi ruang kontrol, seleksi speaker, pemilihan material pelapis, hingga pemilihan pintu dan jendela..

2.2.6 Kenyamanan Termal

Standard Amerika (Anonymous, 1989) mendefinisikan kenyamanan termal sebagai perasaan dalam pikiran manusia yang mengekspresikan kepuasan terhadap lingkungan termalnya. Berbicara tentang kenyamanan termal tak lepas juga dari aspek material. Kaitan material dengan kenyamanan termal terjadi melalui beberapa mekanisme utama yang memengaruhi transfer panas antara tubuh manusia dan lingkungan sekitarnya.

Kelembaban relatif, suhu, dan kualitas udara di area koleksi galeri atau ruang pameran memerlukan perhatian khusus dalam pengendaliannya. Iklim dan kelembaban bangunan dapat dikelola dengan pendekatan desain pasif. Untuk mengatasi iklim ekstrem, penggunaan pendingin udara dapat diterapkan untuk

mengontrol perubahan kelembaban di ruang pameran yang dapat mempengaruhi karya seni (Adler, 1999).

Menurut ASHRAE (1989), ada 6 komponen yang memengaruhi kenyamanan termal.

- a) Temperature Udara, Menurut SNI 03-6572-2001, standar kenyamanan termal untuk kategori hangat nyaman berkisar antara 25,8 °C sampai dengan 27,1 °C, untuk ruang-ruang galeri seni seperti area pameran umum suhu baik berada di kisaran 22°C – 24°C, dan untuk ruang penyimpanan suhu dapat lebih rendah antara 15°C – 20°C
- b) Kelembaban Udara, Menurut SNI 03-6572-2001, kelembaban udara relatif yang direkomendasikan untuk daerah tropis adalah sekitar 40% hingga 50%. Untuk ruangan yang memiliki kapasitas padat, seperti ruang pertemuan, kelembaban udara relative yang direkomendasikan adalah antara 55% hingga 60%, dan untuk ruang pameran harus memiliki kelembaban di angka 50%.
- c) Kecepatan udara, Menurut SNI 03-6572-2001 menetapkan kecepatan udara yang baik adalah 0,25 m/s, tetapi kondisi udara kering dalam ruang dapat membuat kecepatan lebih besar dari 0,25 m/s
- d) Temperature Radiant, termal pada suatu ruang dipengaruhi oleh radiasi matahari
- e) Insulasi Pakaian, nilai insulasi pakaian pada bahan pakaian yang digunakan oleh seseorang dapat mempengaruhi kenyamanan termal orang tersebut.
- f) Aktivitas, semua Tindakan yang dilakukan oleh manusia akan mempengaruhi metabolisme seseorang

2.2.7 Pencahayaan

Standar pencahayaan yang tepat sangat penting dalam ruang seni untuk meningkatkan pengalaman pengunjung dan melindungi karya seni. Memastikan bahwa pencahayaan memenuhi standar SNI serta mempertimbangkan faktor-faktor seperti kualitas cahaya dan pengelolaan UV akan membantu menciptakan lingkungan yang optimal bagi seni dan penikmatnya.

Pencahayaan dibagi menjadi 2 tipe yaitu pencahayaan alami dan pencahayaan buatan, adapun beberapa penjelasan mengenai pencahayaan alami dan buatan:

Pencahayaan Alami

Pencahayaan alami adalah pemanfaatan cahaya yang berasal dari sumber penerang alam, terutama sinar matahari, untuk menerangi ruang. Berdasarkan buku "Time Saver Standards For Building Types 2nd Edition" yang ditulis Joseph De Chiara dan John Callender ada beberapa bentuk pemanfaatan pencahayaan alami yang sering digunakan untuk suatu bangunan



Gambar 2.2.7.1

(Metode Pemanfaatan Pencahayaan Alami, Time Saver Standards For Building Types 2nd Edition")

Selain beberapa metode tersebut Adapun beberapa aspek yang harus diperhatikan dalam perancangan dengan memanfaatkan pencahayaan alami antara lain:

- a. Pembayangan sinar matahari harus diperhatikan agar cahaya atau sinar yang masuk tidak langsung mengenai karya seni namun memantul terlebih dahulu.
- b. Letak bukaan dan dimensi bukaan harus diperhatikan karena berpengaruh pada seberapa besar cahaya yang akan masuk
- c. Tekstur dan warna ruangan berpengaruh pada ambient yang didapatkan pada ruangan tersebut dan juga mempengaruhi seberapa baik cahaya yang masuk dan dipantulkan agar seluruh sudut ruangan mendapat cahaya.

Pencahayaan Buatan

Pencahayaan buatan adalah pencahayaan yang dihasilkan oleh sumber cahaya selain cahaya alami. Berdasarkan standar SNI 03-6575-2001 yang mengatur tentang tata cara perancangan sistem pencahayaan buatan pada bangunan gedung, ada beberapa standar yang harus diperhatikan antara lain

1. Tingkat Pencahayaan Minimum yang Direkomendasikan

Tingkat pencahayaan minimum dan renderasi warna yang direkomendasikan untuk berbagai fungsi ruangan meliputi :

Fungsi ruangan	Tingkat Pencahayaan (lux)	Kelompok renderasi warna	Keterangan
Kamar mandi	250	1 atau 2	
Lobby, koridor	100	1	Pencahayaan pada bidang vertikal sangat penting untuk menciptakan suasana/kesan ruang yang baik.
Cafetaria.	250	1	
Ruang kerja	350	1 atau 2	
Ruang komputer	350	1 atau 2	Gunakan armatur berkisi untuk mencegah silau akibat pantulan layar monitor.
Ruang rapat	300	1 atau 2	
Ruang gambar	750	1 atau 2	Gunakan pencahayaan setempat pada meja gambar.
Gudang arsip	150	3 atau 4	
Ruang pameran dengan obyek berukuran besar (misalnya mobil).	500	1	Tingkat pencahayaan ini harus dipenuhi pada lantai. Untuk beberapa produk tingkat pencahayaan pada bidang vertikal juga penting.
Toko buku dan alat tulis/gambar.	300	1	
Toko perhiasan, arloji.	500	1	
Toko Barang kulit dan sepatu.	500	1	

Tabel 2.2.7.2
(Standar pencahayaan Minimum SNI 03-6575-2001)

2. Tampak Warna

Pemilihan warna lampu bergantung kepada Tingkat pencahayaan yang diperlukan agar diperoleh pencahayaan yang nyaman. Dari pengalaman secara umum, makin tinggi tingkat pencahayaan yang diperlukan, makin sejuk tampak warna yang dipilih sehingga tercipta pencahayaan yang nyaman. Adapun beberapa klasifikasi Tampak Warna Lampu antara lain :

Lampu	Temperatur warna (K)	Ra
Fluoresen standar		
White	4200	60
Cool daylight	6200	70
Fluoresen super.		
Warm white	3500	85
Cool white.	4000	85
Cool daylight.	6500	85
Merkuri tekanan tinggi.	4100	50
Natrium tekanan tinggi	1950	25
Halida Metal	4300	65

Tabel 2.2.7.3
(Tampak Warna SNI 03-6575-2001)

3. Renderasi Warna

Nilai maksimum secara teoritis dari indeks renderasi warna adalah 100. Untuk pengaplikasiannya, terbagi menjadi 4 kelompok renderasi warna yang dapat digunakan antara lain :

Kelompok Renderasi Warna	Rentang Indeks Renderasi Warna (Ra).	Tampak Warna
1	Ra > 85	dingin
		sedang
		hangat
2	70 < Ra < 85	dingin
		sedang
		hangat
3	40 < Ra < 70	
4	Ra < 40	

Tabel 2.2.7.3
(Renderasi Warna SNI 03-6575-2001)

Lampu	Temperatur warna (K)	Ra
Fluoresen standar		
White	4200	60
Cool daylight	6200	70
Fluoresen super.		
Warm white	3500	85
Cool white.	4000	85
Cool daylight.	6500	85
Merkuri tekanan tinggi.	4100	50
Natrium tekanan tinggi	1950	25
Halida Metal	4300	65

Tabel 2.2.7.4
(contoh Temperature Warna SNI 03-6575-2001)

2.2.8 Akustika

Akustika ruangan sangat penting dan mempengaruhi segala ukuran dan bentuk dalam area pertunjukan seperti letak ruang control, pemeliharaan speaker dan pemilihan material lainnya. Diperlukan pengendalian terhadap suara yang merambat melalui berbagai elemen bangunan. Material peredam suara harus menjadi bagian penting dalam setiap zona fungsional. Pemilihan material untuk lantai, dinding, dan langit-langit bangunan dapat membantu mengurangi tingkat kebisingan di galeri atau ruang pameran (Adler, 1999).

Berdasarkan buku "Akustika Bangunan ,2005" adapun beberapa rekomendasi nilai Noise Criteria (NC) dan tingkat kebisingan dB untuk suatu fungsi ruangan tertentu, antara lain:

Fungsi Bangunan/Ruang	Nilai NC yang disarankan	Identik dengan tingkat kebisingan (dBA)
Ruang konser, opera, studio rekam, dan ruang lain dengan tingkat akustik yang sangat detail	NC 15 – NC 20	25 s.d. 30
Rumah sakit, dan ruang tidur/istirahat pada rumah tinggal, apartemen, motel, hotel, dan ruang lain untuk istirahat/tidur	NC 20 – NC 30	30 s.d. 40
Auditorium multi fungsi, studio radio/televisi, ruang konferensi, dan ruang lain dengan tingkat akustik yang sangat baik	NC 20 – NC 30	30 s.d. 40
Kantor, kelas, ruang baca, perpustakaan, dan ruang lain dengan tingkat akustik yang baik	NC 30 – NC 35	40 s.d. 45
Kantor dengan penggunaan ruang bersama, cafetaria, tempat olah raga, dan ruang lain dengan tingkat akustik yang cukup	NC 35 – NC 40	45 s.d. 50
Lobi, koridor, ruang bengkel kerja, dan ruang lain yang tidak memerlukan tingkat akustik yang cermat	NC 40 – NC 45	50 s.d. 55
Dapur, ruang cuci, garasi, pabrik, pertokoan	NC 45 – NC 55	55 s.d. 65

Gambar 2.2.8.1
(Rekomendasi Nilai Noise Criteria dan Tingkat Kebisingan, Akustika Bangunan, 2005)

Adapun beberapa cara untuk mengatasi kebisingan yang berasal dari luar bangunan ataupun dalam area bangunan seperti alat mekanikal yang mengeluarkan bunyi dan getaran,

- Menggunakan objek penghalang seperti tembok maupun vegetasi, di saat bunyi merambat melalui medium udara, perambatan nya dapat dibatasi
- Memasang material ataupun objek yang mampu menyerap gelombang bunyi yang merambat.
- Peletakan ruang mekanikal yang jauh dari ruang ruang penting seperti ruang pertunjukan, galeri, dan studio.

2.2.9 Keamanan

Keamanan menjadi aspek yang sangat penting pada suatu bangunan terlebih seperti pada bangunan yang memiliki fungsi sebagai galeri ataupun museum, karena beberapa alasan yang berkaitan dengan perlindungan karya seni, keselamatan pengunjung, dan kelangsungan operasional galeri.

Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam perancangan suatu bangunan dengan tetap mengutamakan tingkat keamanan suatu ruang ataupun bangunan. Berikut merupakan beberapa poin yang harus diperhatikan:

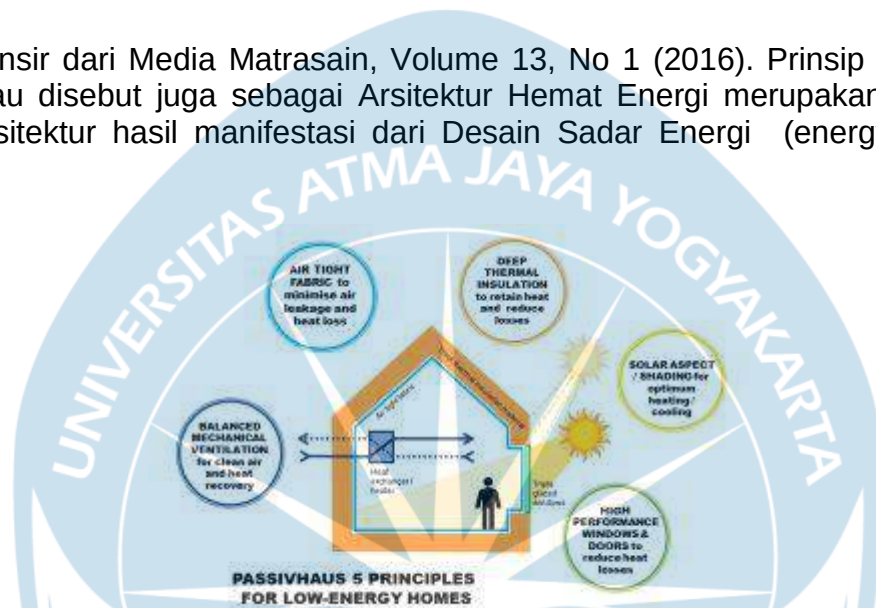
- Akses, merupakan hal yang harus diperhatikan dalam perancangan suatu ruang dan bangunan, dengan adanya akses yang jelas, (baik akses masuk maupun keluar), akan menimbulkan kontrol yang jelas dan mudah bagi staff keamanan yang berada pada bangunan tersebut.
- Sirkulasi, pengaturan sirkulasi pada ruang ruang penting seperti galeri sangat harus diperhatikan karena dengan sirkulasi yang baik dan teratur aktivitas yang terjadi di suatu ruang ataupun bangunan dapat di kontrol secara baik dan meminimalisir kejahatan yang terjadi.
- Zonasi Ruang, dengan zonasi ruang yang baik dan tertata dapat meminimalisir tingkat kejahatan yang terjadi pada suatu kawasan ataupun bangunan contohnya peletakan zona/titik staff keamanan yang dapat

menjangkau banyak ruang dan area sehingga dapat mengontrol aktivitas yang terjadi di bangunan ataupun kawasan.

- d. Struktur Bangunan, menjadi hal yang sangat harus diperhatikan terkait dengan keamanan dan keselamatan pengunjung yang berada di suatu bangunan, dengan struktur yang kuat dan rigid keamanan dan keselamatan pengunjung akan terjamin.

2.2.10 Prinsip Low Energy Design

Dilansir dari Media Matrasain, Volume 13, No 1 (2016). Prinsip Low Energy Design atau disebut juga sebagai Arsitektur Hemat Energi merupakan salah satu tipologi arsitektur hasil manifestasi dari Desain Sadar Energi (energy conscious design).



Gambar 2.2.10.1 (Low Energy Design <https://ecoholmes.org.uk/>)

Desain sadar energi atau penghematan energi pada dasarnya adalah bukan tentang mengurangi konsumsi energi, melainkan lebih efisien dalam mengkonsumsi energi. Prinsip *low energy design* ini menekankan pada konservasi lingkungan global alami, khususnya pada pelestarian energi yang bersumber dari bahan-bahan tidak terbarukan (*non renewable energy*). Arsitektur Hemat Energi berlandaskan pada pemikiran meminimalisasi penggunaan energi tanpa membatasi/mengubah fungsi bangunan, kenyamanan dan produktifitas penghuninya dengan memanfaatkan sains dan teknologi modern.

Dalam prinsip Low Energy Design Adapun beberapa hal yang harus diperhatikan dalam penerapan Low Energy Design pada bangunan, yaitu :

1. Efficient Insulation

insulasi yang efisien adalah prinsip pertama desain bangunan berenergi rendah. Bangunan yang memiliki insulasi yang baik akan memiliki kebutuhan pemanasan yang jauh lebih rendah, sehingga menghemat uang bagi penghuninya serta mengurangi biaya pemasangan instalasi pemanas.

2. Air Tightness

Prinsip kedap udara merupakan pertimbangan penting dalam bangunan berenergi rendah. Kebocoran udara dapat menyebabkan hilangnya energi secara signifikan dan berdampak negatif terhadap kualitas udara dalam ruangan. Sebuah bangunan dengan kedap udara yang buruk dapat mengakibatkan konsumsi energi yang lebih tinggi, ketidaknyamanan dan penggunaan energi yang lebih tinggi.

3. Passive Solar Design

Passive solar design merupakan pendekatan yang memanfaatkan energi matahari untuk kebutuhan penghawaan dan pencahayaan. Untuk menghindari panas berlebih di musim panas, kita harus berhati-hati untuk membatasi perolehan sinar matahari selama waktu tersebut. Hal ini melibatkan penempatan jendela yang strategis dan penggunaan bahan yang menyerap dan menyimpan panas.

4. Balanced Mechanical Ventilation

merupakan system ventilasi yang dirancang untuk mengalirkan udara segar ke dalam ruangan dan mengeluarkan udara stale (berpolusi) dari ruangan dengan laju yang seimbang. Penggunaan sistem BMV dapat mengurangi kebutuhan akan alat pendingin ruangan yang membutuhkan listrik, sehingga lebih ramah lingkungan dan hemat energi.

5. High Performance Material

Dengan memanfaatkan sifat-sifat unggul dari HPM, arsitek dan insinyur dapat merancang bangunan yang tidak hanya hemat energi tetapi juga ramah lingkungan. Adapun beberapa contoh HPM seperti Stainless Steel, dan Plastik high performance seperti PEKK dan PPSU

Ada pula beberapa aspek penting yang harus diperhatikan dalam penerapan *Low Energy Design* antaralain :

1. Isolasi Termal yang Baik: Menggunakan bahan bangunan dengan sistem isolasi termal yang efisien untuk mengurangi kebocoran udara dan mempertahankan suhu bangunan yang nyaman tanpa banyak memerlukan pemanasan atau pendinginan mekanis seperti AC/Kipas Angin dan sebagainya.
2. Penggunaan Material Ramah Lingkungan: Material ramah lingkungan sangat penting dalam prinsip low energy design karena material ramah lingkungan membantu mengurangi jejak karbon, meningkatkan efisiensi energi, memperbaiki kualitas udara dalam ruangan, serta mendukung konservasi sumber daya alam. Menggunakan material bangunan yang ramah lingkungan dan berkelanjutan, seperti bahan daur ulang, material daur ulang, atau material yang memiliki jejak karbon rendah selama siklus hidupnya seperti material material batu alam.

2.2.11 Hubungan Antara Termal dan Material

Standard Amerika (Anonymous, 1989) mendefinisikan kenyamanan termal sebagai perasaan dalam pikiran manusia yang mengekspresikan kepuasan terhadap lingkungan termalnya. Berbicara tentang kenyamanan termal tak lepas juga dari aspek material. Kaitan material dengan kenyamanan termal terjadi melalui beberapa mekanisme utama yang memengaruhi transfer panas antara tubuh manusia dan lingkungan sekitarnya. Adapun beberapa hubungan antara material dan kenyamanan termal :

1. Konduktivitas Termal: Material bangunan memiliki konduktivitas termal yang berbeda-beda, yang menggambarkan kemampuannya untuk menghantarkan panas.
2. Isolasi Termal: Material isolasi termal, seperti serat kaca, wol batu, atau busa poliuretan, digunakan untuk mengurangi transfer panas melalui dinding, lantai, dan atap bangunan. Isolasi termal yang baik membantu mencegah kebocoran panas dari dalam bangunan ke lingkungan luar atau sebaliknya
3. Penyerapan dan Pantulan Radiasi: Material bangunan memiliki kemampuan untuk menyerap atau memantulkan radiasi matahari yang diterimanya.

4. Penyerapan dan Pelepasan Kelembaban: Material bangunan juga dapat memengaruhi kenyamanan termal melalui kemampuannya untuk menyerap dan melepaskan kelembaban.
5. Emitansi Termal: Material juga memiliki kemampuan untuk memancarkan panas dalam bentuk radiasi inframerah

2.2.12 Macam Energi pada Bangunan

1. Energi Listrik

Energi listrik pada bangunan merujuk pada penggunaan energi yang dihasilkan dari sumber listrik untuk memenuhi berbagai kebutuhan operasional dalam gedung. Ini mencakup penerangan, pengoperasian peralatan, dan sistem pendingin udara. Energi listrik digunakan untuk berbagai keperluan, termasuk penerangan, sistem pendingin (AC), pemanas, dan peralatan elektronik seperti komputer dan printer. Di banyak bangunan, terutama yang ber-AC, konsumsi energi listrik dapat mencapai angka yang signifikan. Dengan memahami dan mengelola konsumsi energi listrik secara efektif, bangunan dapat beroperasi lebih efisien dan ramah lingkungan.

2. Energi Air

Energi air pada bangunan merujuk pada pemanfaatan sumber daya air untuk memenuhi kebutuhan energi, baik dalam bentuk pemanas air, pembangkit listrik, maupun sistem pengelolaan air. Bangunan dapat dilengkapi dengan sistem penampungan dan pengolahan air hujan untuk digunakan sebagai sumber air bersih. Ini membantu mengurangi ketergantungan pada pasokan air dari sumber lain dan berkontribusi pada efisiensi penggunaan sumber daya. Energi air juga terkait dengan pengelolaan limbah. Dengan menggunakan teknologi seperti taman pengolahan limbah (wastewater garden), bangunan dapat mengolah air limbah menjadi lebih bersih sebelum dibuang atau digunakan kembali. Penggunaan energi dan air secara efisien sangat penting dalam desain bangunan berkelanjutan. Ini mencakup penerapan teknologi dan praktik yang mengurangi pemborosan dan memaksimalkan penggunaan sumber daya yang ada.

3. Energi Gas

Energi gas pada bangunan merujuk pada penggunaan gas, terutama gas bumi, sebagai sumber energi untuk memenuhi berbagai kebutuhan operasional dalam gedung. Gas bumi adalah bahan bakar fosil yang sering digunakan dalam bangunan untuk keperluan memasak, pemanas air, dan sistem pemanas ruangan. Gas ini dikenal sebagai sumber energi yang bersih dan efisien dibandingkan dengan bahan bakar fosil lainnya. Dengan memahami peran dan manfaat energi gas dalam bangunan, pengelola dapat memanfaatkan sumber daya ini secara optimal untuk mencapai efisiensi energi dan keberlanjutan lingkungan.

2.2.13 Intensitas Konsumsi Energi

Intensitas Konsumsi Energi (IKE) adalah indikator yang digunakan untuk mengukur tingkat efisiensi penggunaan energi pada suatu bangunan. IKE dihitung dengan membagi total energi yang dikonsumsi oleh bangunan dalam periode tertentu (biasanya satu bulan atau satu tahun) dengan luas lantai bangunan dalam meter persegi (m^2).

Satuan IKE dinyatakan dalam kWh/m^2 per tahun atau kWh/m^2 per bulan, dan nilai ini dapat digunakan untuk mengevaluasi seberapa hemat energi sebuah bangunan. Standar IKE berbeda-beda tergantung pada jenis dan fungsi bangunan, seperti gedung ber-AC atau tidak ber-AC, dan diklasifikasikan mulai dari sangat efisien hingga sangat boros.

Nilai IKE juga membantu menentukan apakah sebuah gedung memerlukan perbaikan atau optimalisasi untuk mengurangi konsumsi energi, seperti melalui penggantian perangkat hemat energi atau penerapan sistem manajemen energi yang lebih baik.

Standar IKE: Berdasarkan Peraturan Menteri Energi dan Sumber Daya Mineral Republik Indonesia No. 13 Tahun 2012, nilai IKE untuk bangunan ber-AC dikategorikan sebagai berikut:

- Sangat Efisien: $< 8,5 kWh/m^2/bulan$
- Efisien: $8,5 - 14 kWh/m^2/bulan$
- Cukup Efisien: $14 - 18,5 kWh/m^2/bulan$
- Boros: $> 18,5 kWh/m^2/bulan$

Potensi Penghematan Energi: Sektor bangunan memiliki potensi penghematan energi antara 10-30% melalui peningkatan efisiensi, seperti penggantian peralatan dan penerapan program konservasi energi. Konsumsi Energi di Indonesia rata-rata bangunan menyerap sekitar 50% dari total konsumsi energi dan 70% dari konsumsi listrik di Indonesia, hal ini menjadikan konsumsi energi bangunan di Indonesia sebagai salah satu pengguna energi terbesar,

2.2.14 EDGE BUILDINGS

EDGEbuildings.com adalah situs web yang berfokus pada EDGE, yang merupakan singkatan dari "Excellence in Design for Greater Efficiencies". EDGE adalah sistem sertifikasi bangunan hijau yang dikembangkan oleh International Finance Corporation (IFC). Sistem ini dirancang untuk membantu pengembang dan pemilik bangunan dalam merancang dan membangun bangunan yang lebih efisien dalam penggunaan energi, air, dan material.

EDGE (edgebuildings.com) menyediakan perangkat lunak EDGE yang dapat digunakan untuk menghitung Intensitas Konsumsi Energi (IKE) dalam bangunan. Perangkat lunak ini dirancang untuk membantu arsitek dan pengembang dalam

merancang bangunan yang lebih efisien dengan mempertimbangkan penghematan energi, air, dan penggunaan material.

Kegunaan EDGE pada arsitektur :

- Simulasi Energi: EDGE memungkinkan pengguna untuk melakukan simulasi dan analisis kinerja energi bangunan berdasarkan desain yang diusulkan. Ini membantu dalam memperkirakan konsumsi energi dan potensi penghematan energi.
- Data Spesifik: Dengan memasukkan data spesifik tentang bangunan, seperti ukuran, orientasi, dan jenis material, EDGE dapat memberikan estimasi yang akurat mengenai IKE dan bagaimana desain tertentu dapat mempengaruhi efisiensi energi.
- Sertifikasi Bangunan Hijau: EDGE menyediakan sistem sertifikasi yang membantu pengembang dan arsitek untuk mendapatkan pengakuan atas upaya mereka dalam menciptakan bangunan berkelanjutan. Sertifikasi ini mencakup penghematan energi, air, dan penggunaan material yang lebih efisien dibandingkan dengan bangunan konvensional.
- Perangkat Lunak Desain: EDGE menawarkan perangkat lunak gratis yang memungkinkan arsitek untuk menghitung dan merancang bangunan dengan efisiensi sumber daya yang lebih baik. Perangkat ini membantu dalam menganalisis berbagai opsi desain dan memberikan rekomendasi untuk mengurangi konsumsi energi dan air.
- Pendekatan Kuantitatif: Dengan menggunakan EDGE, tim perancang dapat mengadopsi pendekatan kuantitatif dalam merancang bangunan. Ini berarti bahwa mereka dapat menggunakan data spesifik untuk memodelkan kinerja bangunan di masa depan tanpa mengorbankan integritas desain.
- Penghematan Biaya: Dengan menerapkan prinsip-prinsip desain yang hemat energi, EDGE membantu pengembang untuk mengurangi biaya operasional jangka panjang. Misalnya, dengan hanya menambah sedikit biaya modal, penghematan yang diperoleh dapat mencapai sepuluh kali lipat dari biaya awal untuk bangunan hijau.

2.2.15 Building Automation System (BAS)

Building Automation System (BAS) adalah sistem yang dirancang untuk mengontrol dan memantau berbagai sistem elektronik dan mekanik dalam sebuah bangunan. BAS, juga dikenal sebagai Building Management System (BMS), adalah jaringan komputer yang mengintegrasikan kontrol sistem HVAC (Heating, Ventilation, and Air Conditioning), pencahayaan, keamanan, dan sistem lainnya ke dalam satu lokasi terpusat. Sistem ini memungkinkan pemantauan dan pengendalian otomatis dari berbagai fungsi bangunan, seperti suhu, kelembapan,

pencahayaan, dan keamanan. Ini bertujuan untuk meningkatkan kenyamanan penghuni, efisiensi operasional, dan mengurangi konsumsi energi.

Dilansir dari (Schneider Electric) terdapat beberapa komponen utama dalam teknologi BAS yang digunakan seperti Input Devices: Sensor yang mengumpulkan data seperti suhu dan kelembapan. Controller: "Otak" dari sistem yang memproses data dan menentukan respon yang sesuai. Output Devices: Aktuator yang melaksanakan perintah dari controller. Communication Protocol: Bahasa yang digunakan oleh komponen untuk berkomunikasi satu sama lain. User Interfaces: Antarmuka pengguna untuk memantau dan mengontrol data bangunan.

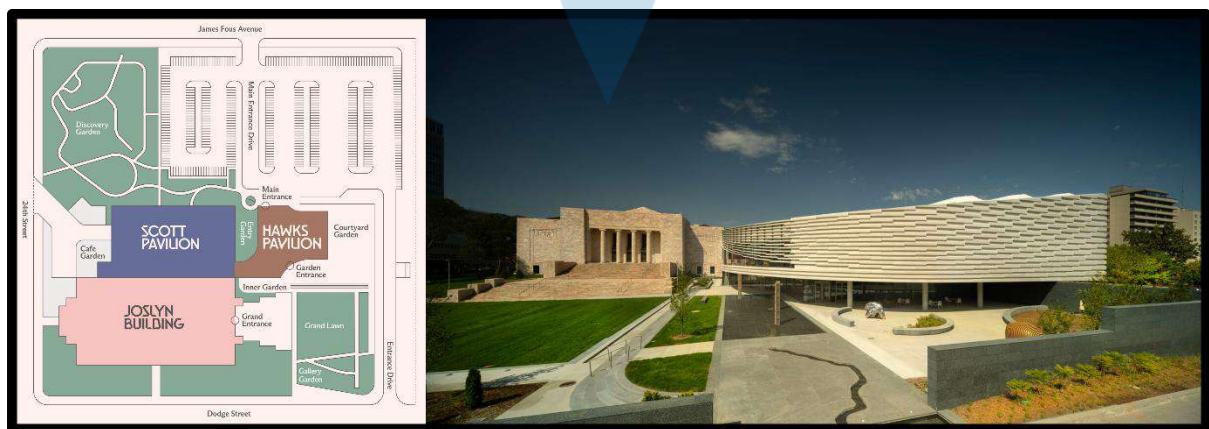
Dalam penggunaan BAS terdapat beberapa manfaat yang bisa didapat dalam bangunan seperti :

- Efisiensi Energi: BAS dapat membantu mengurangi konsumsi energi dengan mengoptimalkan penggunaan sistem HVAC dan pencahayaan berdasarkan kebutuhan aktual⁴⁵.
- Pengurangan Biaya Operasional: Dengan otomatisasi kontrol, BAS dapat mengurangi biaya pemeliharaan dan operasional bangunan²⁶.
- Peningkatan Keamanan: Sistem keamanan terintegrasi dapat dipantau dan dikendalikan melalui BAS, meningkatkan keselamatan penghuni³⁵.
- Kenyamanan Penghuni: Dengan kontrol yang lebih baik atas lingkungan bangunan, penghuni dapat menikmati kenyamanan yang lebih tinggi.

Building Automation System (BAS) memainkan peran penting dalam manajemen modern bangunan dengan meningkatkan efisiensi energi, mengurangi biaya operasional, dan meningkatkan kenyamanan serta keamanan bagi penghuninya. Sistem ini memungkinkan pengelolaan yang lebih baik terhadap sumber daya bangunan dengan cara yang terintegrasi dan otomatis.

2.3 STUDI PRESEDEN

2.3.1 Joslyn Art Museum, Omaha, United States



Gambar 2.3.1.1 (Joslyn Art Museum, Archdaily.com)

Museum Seni Joslyn terletak di jantung kota Omaha di tepi barat pusat ibu kota Amerika Serikat. Museum ini dibuka pada tahun 1931 atas inisiatif Sarah H. Joslyn sebagai penghormatan kepada suaminya, George A. Joslyn, seorang pengusaha sukses. Bangunan museum dirancang dalam gaya Art Deco oleh arsitek John McDonald. Bangunan ini terbuat dari marmer Georgia pink dan dihiasi dengan berbagai jenis marmer dari seluruh dunia.

Joslyn Art Museum berfungsi sebagai pusat edukasi seni, menyediakan program-program untuk anak-anak dan orang dewasa untuk meningkatkan pemahaman mereka tentang seni dan budaya. Museum ini menjadi tempat berkumpul bagi komunitas lokal untuk menikmati seni dan budaya, serta berpartisipasi dalam berbagai acara dan kegiatan.



Gambar 2.3.1.2 (Joslyn Art Museum, Archdaily.com)



Gambar 2.3.1.3 (Joslyn Art Museum, Archdaily.com)

Pada bangunan Joselyn Art Museum juga menerapkan beberapa prinsip Low Energy Design terlebih pada aspek Pencahayaan bangunan. Seperti contoh nya pada area Lobby dan Koridor yang menggunakan bukaan kaca lebar untuk cahaya matahari masuk dan menerangi ruangan pada siang hari (Gambar 2.3.1.2). Selain pada Lobby dan Koridor, adapun Ruang Pameran (Gambar 2.3.1.3) yang menerapkan prinsip Low Energy Design dengan menyediakan jalur cahaya masuk dan dipantulkan agar tidak mengenai karya seni secara langsung serta menjadi penerangan pada ruangan pameran sehingga dapat membantu pencahayaan ruangan dan dapat menampilkan karya seni dengan baik.



Gambar 2.3.1.4 (Joslyn Art Museum, Archdaily.com)

Pada bangunan Joslyn Art Museum tidak hanya menyediakan *Exhibition Hall* namun juga terdapat *Performance Hall* atau Ruang Pertunjukan (Gambar 2.3.1.4) yang dapat digunakan untuk pertunjukan seni music, tari, teather, maupun kegiatan yang berhubungan dengan seni seperti Seminar seni.



Gambar 2.3.1.5 (Joslyn Art Museum, Archdaily.com)

Selain Ruang ruang untuk Presentasi dan edukasi seni pada bangunan Joslyn Art Museum juga terdapat ruang untuk penjualan aksesoris seni dan juga buku (Gambar 2.3.1.5).

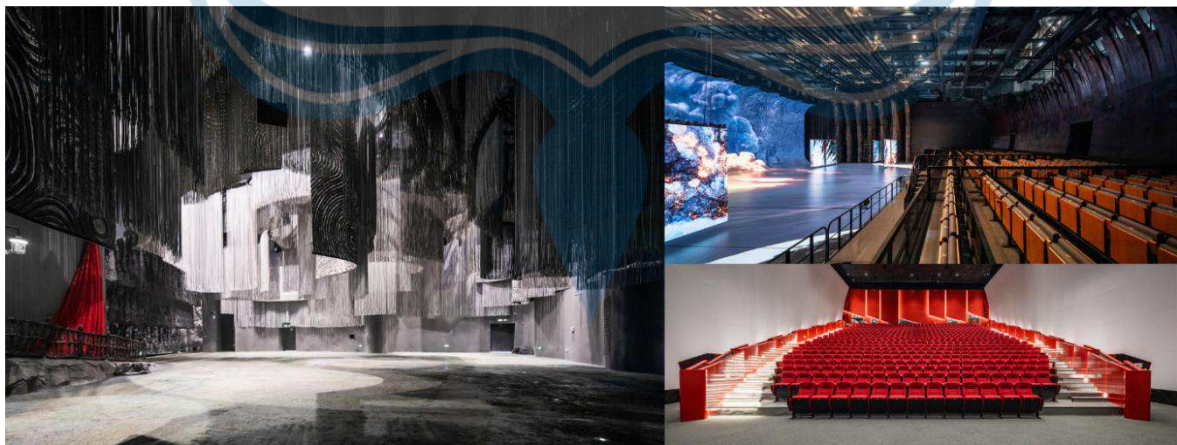
Dengan demikian arsitektur bangunan Joslyn Art Museum juga memenuhi 3 Fungsi utama Art Center yaitu sebagai Wadah Presentasi, Edukasi, dan Apresiasi Seni.

2.3.2 Long March Cultural Digital Art Museum, Guiyang, China



Gambar 2.3.2.1 (Long March Cultural Digital Art Museum, Archdaily.com)

Long March Cultural Digital Art Museum adalah museum seni digital yang terletak di Guiyang, China. Museum ini dirancang oleh China IPPR International Engineering Co., Ltd. dan dibuka untuk umum pada bulan Oktober 2023. Mengusung tema "Red Ribbon on the Earth," desainnya memanfaatkan perbedaan ketinggian lokasi untuk menyatu dengan lingkungan sekitar. Bangunan ini memiliki bentuk yang melengkung, dengan dua atap merah yang mencolok, simbol dari tema Long March.



Gambar 2.3.2.2 (Long March Cultural Digital Art Museum)

Museum ini terdiri dari enam ruang pertunjukan tematik yang menawarkan pengalaman seni digital yang imersif. Fasilitas ini mencakup teater interaktif, seperti ruang pertunjukan, ruang bioskop layar melingkar dan ruang pameran (Gambar 2.3.2.2) Selain sebagai tempat pameran, pada museum ini juga terdapat cukup banyak beberapa ruang-ruang studio atau pertemuan (Denah Gambar 2.3.2.1) yang

berfungsi sebagai pusat kreativitas di mana seniman dapat berkolaborasi dan berinovasi dalam bidang seni digital.

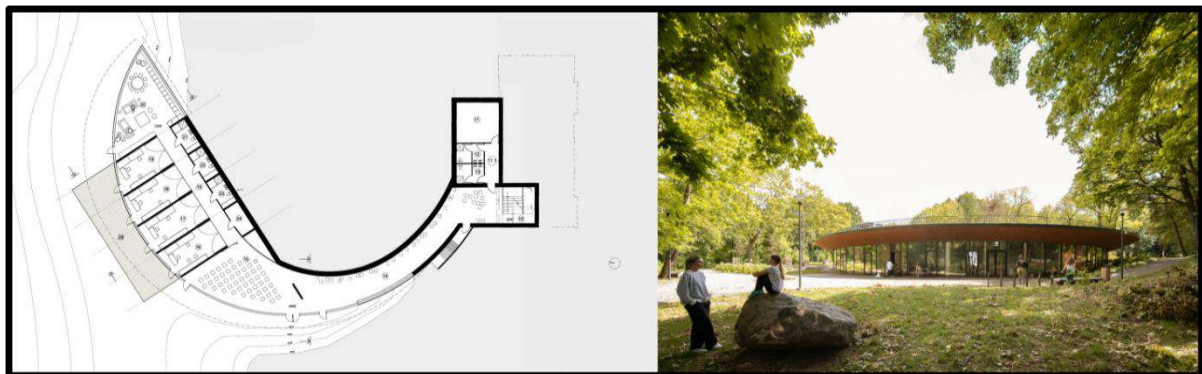


Gambar 2.3.2.3 (Long March Cultural Digital Art Museum)

Pada bangunan Long March Cultural Digital Art Museum juga menerapkan beberapa prinsip Low Energy Design yang diterapkan pada aspek pencahayaan bangunan. Seperti pada penerapan banyak bukaan kaca untuk cahaya masuk, serta pada bagian dinding sirip-sirip bangunan yang terdapat kaca untuk jalur cahaya masuk ke bangunan pada siang hari dan jalur cahaya keluar pada malam hari yang juga berfungsi menambah estetika bangunan, selain pada selubung bangunan, terdapat juga penerapan pada koridor bangunan dengan menyediakan jalur udara masuk diatas untuk penerangan pada siang hari (Gambar 2.3.2.3).

Long March Cultural Digital Art Museum menjadi salah satu Landmark yang penting di Guiyang, China. Long March Cultural Digital Art Museum merupakan contoh inovatif dari integrasi arsitektur modern dengan konteks budaya dan sejarah. Bangunan Long March Cultural Digital Art Museum menjadi tempat yang dapat mewadahi aktivitas dan kegiatan seni yang terjadi di wilayah Guiyang

2.3.3 Art Center Historic Homestead Transformation, anevėžys, Lithuania



Gambar 2.3.3.1 (Art Center Historic Homestead Transformation, anevėžys, Lithuania, Archdaily.com)

Arsitektur *Art Center Historic Homestead Transformation* di Panevėžys, Lithuania, yang digarap oleh PUPA Life Over Space merupakan contoh revitalisasi bangunan bersejarah yang berhasil menggabungkan elemen tradisional dengan desain modern. Proyek ini bertujuan untuk mengembalikan fungsi bangunan bersejarah yang dibangun pada tahun 1930-an, yang sebelumnya merupakan rumah seorang penyair lokal. Revitalisasi ini mencakup restorasi detail-detail sejarah dan penambahan ruang modern untuk mendukung kegiatan seni di wilayah bangunan berada.



Gambar 2.3.3.2 (*Art Center Historic Homestead Transformation, Panevėžys, Lithuania, Archdaily.com*)

Bangunan *Art Center* di Panevėžys, Lithuania ini menyediakan berbagai fasilitas untuk kebutuhan aktivitas dan kegiatan para penggiat seni termasuk sebagai wadah presentasi seni seperti pada area pertunjukan terbuka dan ruang galeri (Gambar 2.3.3.2).



Gambar 2.3.3.3 (*Art Center Historic Homestead Transformation, Panevėžys, Lithuania, Archdaily.com*)

Selain fasilitas area pertunjukan seni dan ruang galeri, terdapat fasilitas lain seperti studio dan area komunal (Gambar 2.3.3.3) untuk mewadahi kegiatan dan

aktivitas seni yang terjadi disana. Hal ini menjadikan bangunan *Art Center* di Panevėžys, Lithuania sebagai pusat kreativitas yang mendukung dan menunjang aspek Seni di wilayah bangunan berada.



Gambar 2.3.3.4 (Art Center Historic Homestead Transformation, anevėžys, Lithuania, Archdaily.com)

Pada bangunan *Art Center* di Panevėžys, Lithuania yang dirancang oleh PUPA Life Over Space, juga menerapkan prinsip Low Energy Design. Seperti pada desain bangunan yang memungkinkan aliran udara dari taman masuk ke dalam ruang interior dengan desain bukaan yang ada, dan menciptakan hubungan yang harmonis antara manusia dan alam. Selain itu penggunaan material lokal juga menjadi poin utama pada perancangan bangunan ini, seperti yang terlihat pada Interior bangunan menggunakan material alami seperti kayu lokal, dan beberapa penggunaan batu alam lokal pada luar bangunan (Gambar 2.3.3.4 kanan) yang mencerminkan keterhubungan dengan lingkungan luar. Terdapat juga penerapan penggunaan cahaya alami melalui jendela besar yang menghubungkan interior dengan pemandangan luar. Hal ini tidak hanya memperindah ruang tetapi juga menciptakan suasana yang lebih menyegarkan bagi pengunjung.