

**PENERAPAN KONSEP SANGGAR SENI
KE DALAM PERANCANGAN INTERIOR
GALERI NASIONAL INDONESIA, JAKARTA PUSAT**

JURNAL TUGAS AKHIR



**Mahatta Risang Satriadi
NIM 101 1719 023**

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2017

PENERAPAN KONSEP SANGGAR SENI KE DALAM PERANCANGAN INTERIOR GALERI NASIONAL INDONESIA, JAKARTA PUSAT

Nama penulis
mahatta.risang.satriadi@gmail.com

Nama pembimbing
**Dr. Suastiwi M.Des.
Setya Budi Astanta M.Sn.**

Abstract

Galery Nasional Indonesia (National Gallery of Indonesia) is cultural institutions in the form of special museum and center of the fine art activity, part of technical implementation in the Ministry of Education and Culture environment. Strategically located in the center of the Indonesia that adjacent to other national cultures and all of them were in the Medan Merdeka area. GNI become main gate to see the cultures and the arts growth in Indonesia.

GNI planning to develop and expansion of its functions, so has cooperation with 'Ikatan Arsitek Indonesia' (Indonesian Institute of Architects) Jakarta in order to get the idea of Regional Masterplan Development of National Culture through competition in 2012 ago. To align with the achievement of gallery's vision and mission that in line with the latest conditions, then the concept being appointed is Studio Art. This concept was selected because the brief of client who want GNI capable to cultivate creative people, appreciative and love the nation culture. This concept will be pursued again into ArtPlay theme. In this design will use intangible methapor approach. From it will be expected that capable to facilitate user not only traveled but also there is a learning process, to know and understand about arts and culture through the creative and explorative art education by combining technology, art and design.

Keywords: Galeri Nasiona Indonesia, Function development, Art Education, Intangible Metaphor, Technology.

Abstrak

Galery Nasional Indonesia (GNI) merupakan lembaga kebudayaan berupa museum khusus dan pusat kegiatan seni rupa, bagian unit pelaksana teknis di lingkungan Kemendikbud. Letaknya strategis di pusat Indonesia yang berdekatan dengan pusat pengembangan kebudayaan nasional lainnya yang kesemuanya ada di kawasan Medan Merdeka. GNI menjadi gerbang utama dalam melihat perkembangan kebudayaan dan kesenian di Indonesia.

GNI merencanakan pengembangan dan perluasan fungsi-fungsinya, dengan mengadakan kerjasama dengan 'Ikatan Arsitek Indonesia' Jakarta guna

mendapatkan gagasan Masterplan Kawasan Pengembangan Kebudayaan Nasional lewat sayembara pada 2012 silam. Agar selaras dengan pencapaian visi misi GNI yang sejalan dengan kondisi terkini, maka konsep yang diusung adalah Sanggar Seni. Konsep ini dipilih karena adanya brief dari klien yang menginginkan GNI mampu menumbuhkan masyarakat yang kreatif, apresiatif dan mencintai budaya bangsa. Konsep ini akan dikerucutkan kembali kedalam tema ArtPlay. Pada perancangan ini menggunakan pendekatan intangible metaphor. Dari pendekatan tema ini diharapkan mampu memfasilitasi user tidak hanya berwisata namun juga ada proses belajar, mengenal dan memahami seni dan budaya lewat pengedukasian seni yang kreatif dan eksploratif dengan menggabungkan antara teknologi, seni dan desain.

Kata kunci: Galeri Nasional Indonesia, Pengembangan fungsi, Edukasi Seni, Metafora tak teraba, Teknologi.

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Galeri Nasional Indonesia (*Galnas*) berlokasi strategis di pusat ibukota Republik Indonesia yang berdekatan dengan pusat pengembangan kebudayaan nasional lainnya yang berada di kawasan Medan Merdeka, seperti Monumen Nasional (Monas), Perpustakaan Nasional, Istana Negara, Masjid Istiqlal, Gereja Emmanuel, dan Stasiun Kereta Api Gambir.

Galeri Nasional Indonesia berdiri setelah melalui proses yang cukup panjang. Gagasan awalnya berupa rencana pendirian Wisma Seni Nasional (WSN) yang terdiri dari ruang seni rupa dan gedung pertunjukkan teater berskala nasional.

Gagasan terakhir berfokus pada pemugaran gedung aula menjadi Gedung Pameran Seni Rupa (GPSR) kemudian diresmikan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Prof. Dr. Fuad Hassan pada tanggal 23 Februari

1987. Diresmikan operasionalnya pada tanggal 8 Mei 1999.

Galeri Nasional Indonesia (GNI) merupakan salah satu lembaga kebudayaan berupa museum khusus dan pusat kegiatan seni rupa, sebagai salah satu Unit Pelaksana Teknis di lingkungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan yang bertugas melaksanakan pengkajian, pengumpulan, registrasi, perawatan, pengamanan, penyajian dan pameran karya seni rupa Indonesia dan mancanegara, kemitraan, layanan edukasi, pendokumentasian, publikasi, dan pelaksanaan urusan ketatausahaan Galeri Nasional Indonesia.

Dalam perjalanan 17 tahun ini Galeri Nasional Indonesia mendapatkan momentum yang baik di beberapa tahun terakhir untuk merencanakan pengoptimalan dari sisi fungsi-fungsi ruangnya dengan fasilitas yang tersedia. Galeri Nasional Indonesia di bawah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan bekerjasama dengan badan Penghargaan Sayembara Arsitektur, Ikatan Arsitek Indonesia

(IAI) Jakarta pada Desember tahun 2012 sampai dengan September 2013 silam menyelenggarakan Sayembara Proyek Desain Arsitektur Pengembangan Bangunan Galeri Nasional Indonesia, bermaksud untuk mendapatkan konsep Desain Arsitektur pengembangan bangunan Galeri Nasional Indonesia dan Gagasan Masterplan Kawasan Pengembangan Kebudayaan Nasional.

Kerjasama ini menghasilkan brief pengembangan bangunan Galeri Nasional Indonesia yakni, pengoptimalan fungsi ruang dan menjadikan Galeri Nasional Indonesia sebagai gerbang utama dalam melihat perkembangan seni, desain dan budaya.

Cakupan perancangan tugas akhir karya desain ini seluas 1302 m² yang terdiri dari *Heritage Building* dan *Bridge Building*. Untuk pencapaian visi misi Galeri Nasional Indonesia yang sejalan dengan kondisi terkini, maka perancangan galeri nasional ini akan mengusung konsep “*Sanggar Seni*” ke dalam perancangan desain yang akan mampu mengedukasi *user* mengenai hal-hal yang ada di dalam ruang galeri sesuai dengan cakupan desainnya.

Konsep ini akan dikerucutkan ke dalam tema “*Artplay*” yang berangkat dari permasalahan di dalam kehidupan masyarakat sehari-hari yang tidak lepas dari kebutuhan akan teknologi komunikasi dan informasi. Tema *artplay* akan mampu mewedahi potensi-potensi setiap individu dalam hal seni dan budaya lewat

pengedukasian seni yang ada di dalam ruang galeri dengan menggabungkan antara teknologi, seni dan desain. Sehingga masyarakat yang berkunjung ke galeri tidak hanya berwisata namun juga mendapatkan pengalaman *visual estetika* yang kreatif dan eksploratif.

B. Tujuan dan Sasaran Perancangan

Tujuan perancangan interior pada Galeri Nasional Indonesia, Jakarta Pusat adalah mengoptimalisasikan fungsi interior Galeri Nasional Indonesia, Jakarta Pusat dan mampu mempresentasikan galeri berskala internasional sebagai gerbang utama Indonesia dalam melihat perkembangan seni, desain dan budaya di Indonesia.

Sasaran Perancangan interior pada Galeri Nasional Indonesia, Jakarta Pusat mencakup dua hal, yakni: Menciptakan interior Galnas dengan menghadirkan konsep *Sanggar Seni*, yaitu sebuah ruang untuk belajar, mengenal dan menggali potensi seni guna mewujudkan visi misi Galnas dalam menumbuhkan masyarakat yang kreatif, apresiatif dan mencintai budaya bangsa. Sasaran yang kedua adalah Menciptakan sebuah ruang *Artplay* (bermain kreatif dan eksploratif) berkarakteristik *colorful*, ekspresif (tanpa batas) serta modern dengan menggabungkan unsur teknologi, seni dan desain yang diaplikasikan pada pemilihan material, elemen pembentuk ruang, perabot, dan pengaturan tata letak (*layout*) serta tata kondisional ruang yang fungsional dan optimal untuk memfasilitasi pengunjung usia diatas balita sampai

orang dewasa tidak hanya berwisata namun juga ada proses belajar, mengenal dan memahami seni dan budaya.

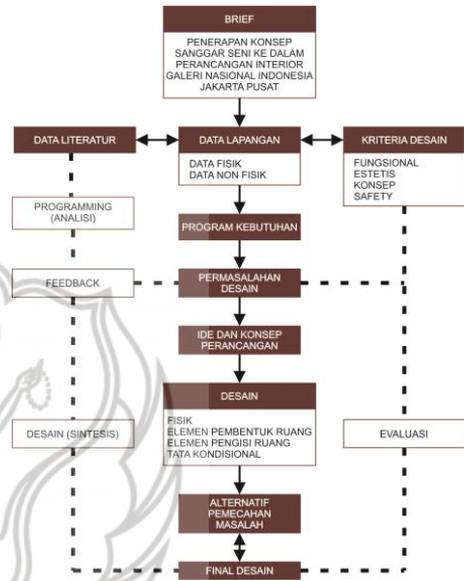
C. Permasalahan Perancangan

Berdasarkan data-data yang sudah didapatkan, baik data lapangan, data literatur maupun informasi yang didapatkan dari pihak pengelola Galeri Nasional Indonesia. Pada perancangan interior Galeri Nasional Indonesia ini meliputi: *Heritage Building serta Bridge Building*. Selain mempertimbangkan latar belakang masalah, keinginan pengelola galeri (klien) dan pengembang, serta visi misi Galeri Nasional Indonesia, permasalahan utama yang muncul adalah bagaimana merancang fungsi ruang secara optimal dan menjadikan Galeri Nasional Indonesia representasi dari gerbang utama Indonesia dalam hal perkembangan seni, desain dan budaya di Indonesia.

Secara spesifik dapat dirumuskan permasalahan desain sebagai berikut: Pertama bagaimana merancang interior berkonsep Sanggar Seni pada Galeri Nasional Indonesia yang secara fungsi sebagai tempat wisata pameran dan penyimpanan koleksi galeri namun juga menjadi tempat untuk belajar, mengenal dan memahami seni dan budaya sebagai representasi dari sanggar seni. Kedua bagaimana merancang interior galeri yang bernuansa *artplay* yang mampu mengajak *user* mendapatkan pengalaman *visual estetika* yang menarik dan interaktif. Ketiga bagaimana membagi zona dan

mengatur sirkulasi antar ruang dan antar area dalam suatu ruang lewat pengaturan *sign system* dan tata pameran agar terintegrasi dengan baik sehingga memudahkan user dalam mengakses dan berinteraksi dengan karya yang dipamerkan.

METODE



Gambar 1. Pola pikir perancangan

Proses desain dapat dibagi menjadi dua tahap. Tahap pertama adalah *analisis*, masalah diidentifikasi, diteliti, dibedah, dan dianalisis. Dari tahap ini, desainer datang dengan proposal ide tentang bagaimana langkah dalam memecahkan masalah. Analisis bertujuan untuk mengumpulkan informasi dalam memahami sifat dasar permasalahan dan jawabannya. Tahap kedua adalah *sintesis*, di mana bagian-bagian ditarik bersama-sama untuk

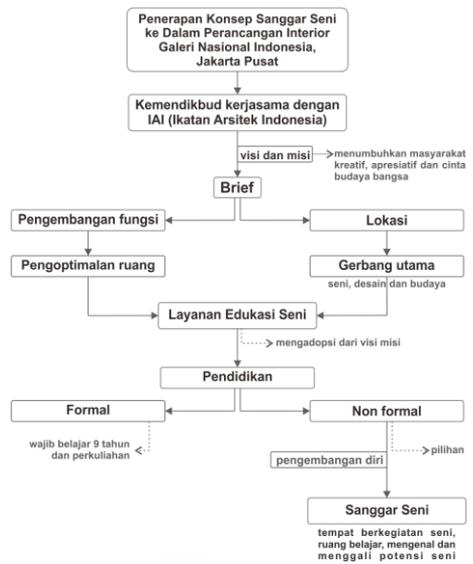
membentuk solusi yang kemudian diterapkan. (Kilmer, 1992) Sintesis berguna untuk menyatukan jawaban persoalan melalui pengetahuan dan pemahaman baik dari ilmu pengetahuan, pengalaman, dan imajinasi.

Pada Perancangan Interior Galeri Nasional Indonesia, Jakarta Pusat metode perancangan yang digunakan adalah Proses desain yang terdiri dari 2 bagian, yakni analisa merupakan langkah *programming* dan sintesa merupakan langkah *designing*.

PEMBAHASAN DAN HASIL PERANCANGAN

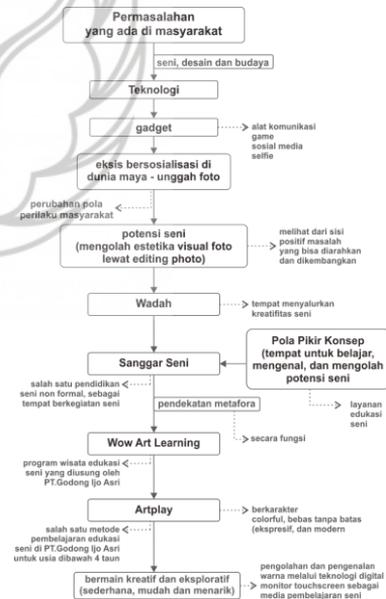
A. Konsep Perancangan

Pada perancangan Galeri Nasional Indonesia, Jakarta Pusat, konsep yang diusung adalah *Sanggar Seni*. Konsep ini dipilih karena adanya brief dari klien yang menginginkan pengoptimalan fungsi interior Galeri Nasional Indonesia yang mampu mempresentasikan galeri berskala internasional menjadi gerbang utama Indonesia dalam melihat perkembangan seni, desain dan budaya di Indonesia. Konsep *sanggar seni* sendiri diadopsi dari visi misi Galeri Nasional Indonesia dalam menumbuhkan masyarakat yang kreatif, apresiatif dan mencintai budaya bangsa, sehingga perlunya ruang bagi masyarakat untuk belajar, mengenal dan menggali potensi seni. Konsep ini nantinya akan dikerucutkan kembali kedalam tema yang lebih spesifik untuk mendapatkan *output* desain yang lebih optimal.



Gambar 2. Pola pikir konsep perancangan

B. Tema Perancangan



Gambar 3. Pola pikir tema perancangan

Tema *Artplay* dalam perancangan Galeri Nasional Indonesia ini bertujuan mewadahi potensi-potensi seni yang

ada disetiap individu lewat pengedukasian seni yang kreatif dan eksploratif dengan menggabungkan antara teknologi, seni dan desain lewat kegiatan seni yang ada di dalam galeri. *Artplay* sendiri menjadi tema hasil pengerucutan dari konsep *sanggar seni*.

C. Pendekatan Tema Metafora

Pendekatan metafora di dalam desain menurut *Anthony C. Antoniadis (1990)* dalam *Poethic of Architecture* dibagi menjadi 3 kategori, yaitu metafora tak teraba (*intangible metaphor*) yaitu memetaforakan sesuatu yang tidak dimunculkan dalam bentuk desainnya melainkan diwujudkan dalam konsep, ide, sebagian kondisi atau sebagian karakter; metafora teraba (*tangible metaphor*) yaitu memetaforakan sesuatu yang dimunculkan secara langsung dalam bentuk desainnya (karakter visual) atau materialnya; dan metafora kombinasi (*Combined metaphor*): metafora yang merupakan gabungan antara metafora langsung dan tidak langsung, baik melalui konsep, ide, persepsi, bentuk. *Combined metaphor* dapat dicapai secara konseptual dan visual, sehingga proses kreatif didapatkan dari pemaparan konsep dan pengolahan ide bentuk pada bangunan.

Jenis metafora yang digunakan dalam perancangan ini adalah *intangible metaphor*. Dalam segi *intangible*, akan diangkat karakteristik *ArtPlay* berupa *colorful*, ekspresif (bebas) tanpa batas dan modern. Unsur teknologi yang akan diangkat berdasarkan fitur-fitur yang sudah dikenal masyarakat secara

umum agar pengoperasiannya mudah, sederhana dan menarik seperti *monitor touchscreen*, *camera*, dan perangkat sensor (sensor cahaya, sensor sentuh, sensor panas, dll). Dari pendekatan tema ini diharapkan akan bisa mengarahkan masyarakat kepada hal yang bernilai kreatif, imajinatif dan bernilai positif serta pengunjung galeri akan dapat melihat apa yang dipikirkan desainer dalam konsep.

Karakteristik *artplay* yang akan dimunculkan dalam perancangan yaitu *colorful*, bebas tanpa batas (ekspresif) dan modern.

Bebas tanpa batas (ekspresif) dihadirkan lewat 'menu aplikasi komputer' pada media display (*display board*) berupa *monitor touchscreen* (sebuah perangkat input komputer yang bekerja dengan adanya sentuhan menggunakan jari atau pena digital pada layar monitor itu sendiri) sebagai media pembelajaran seni. Menu aplikasi ini akan menampilkan pengolahan warna dan bentuk yang sederhana, mudah dan menarik (abstrak) sesuai dengan imajinasi dan kreatifitas setiap individu.

Colorful dihadirkan lewat media display (*display board*) yang berisi hasil karya setiap pengunjung setelah bermain pada media display tersebut, untuk kemudian menjadi elemen dekoratif karena hasil kreasi pada media display akan langsung menjadi karya pameran di ruang galeri.

Modern dihadirkan lewat pemilihan material yang dominan warna netral (putih dan hitam) mengingat ruang

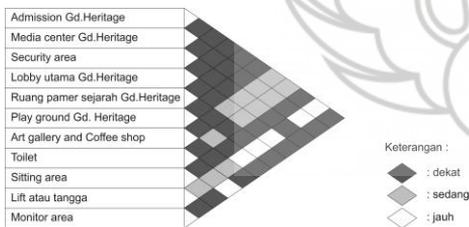
galeri harus bersifat mendukung karya pameran Serta dari pemilihan teknologi digital terkini yang akan dimasukkan dalam desain perancangan pada media display. Pada perancangan ini akan mengambil teknologi inovasi dari perusahaan LG dan Panasonic yakni *Roll up monitor (wallpaper monitor)* dan *Transparant monitor*.

D. Kriteria Desain

Untuk mencapai tujuan dan sasaran pada konsep perancangan interior Galeri Nasional Indonesia, Jakarta Pusat maka diperoleh kriteria desain berdasarkan *Fungsi, Estetis, Ergonomis* dan *Safety*.

E. Hubungan antar ruang

Hubungan ruang pada perancangan Galeri Nasional Indonesia, Jakarta Pusat sebagai berikut:



Gambar 4. Hubungan antar ruang

E. Warna dan Material

Warna yang akan diterapkan dalam perancangan Galeri Nasional Indonesia, Jakarta Pusat adalah warna-warna netral seperti putih, hitam, abu-abu dan coklat. Warna-warna ini akan diaplikasikan pada elemen pembentuk ruang karena mempertimbangkan

fungsi galeri sebagai tempat pameran karya-karya yang butuh untuk ditonjolkan, sehingga warna netral akan menyeimbangkan antara karya yang dipamerkan dengan suasana *Artplay* di dalam galeri

Selain itu warna yang akan diterapkan sebagai pendukung tema *Artplay* agar tidak membatasi imajinasi *user* dalam bermain kreatif dan eksploratif adalah memadukan jenis-jenis warna, seperti *warna primer* (biru, merah, kuning), *warna sekunder* (orange, ungu, hijau) dan *warna tersier* (perpaduan warna primer dan sekunder) yang akan diterapkan pada media display (display board) berupa *monitor touchscreen*.

Material yang akan digunakan pada perancangan galeri adalah material yang mudah dalam pengolahan bentuknya dan berkesan modern seperti *snow white marmmer, metal, plywood, aluminium, kayu meranti* serta menggunakan teknologi *transparant monitor* dari Panasonic dan *Roll up atau wallpaper monitor* dari LG. Material yang diaplikasikan ini diharap dapat menunjukkan karakteristik dari *Artplay* dengan menggabungkan antara teknologi dengan seni dan desain.

E. Technology

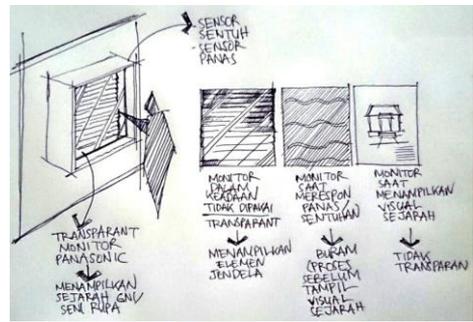
Pada dasarnya fungsi alat komunikasi membantu mempermudah kehidupan masyarakat sehari-hari. Efeknya pun bisa dirasakan dengan kemudahan melakukan pekerjaan, kemudahan berkomunikasi jarak jauh antar sesama, ataupun mencari informasi dari seluruh belahan dunia. Namun dibalik

fungsinya yang memanjakan masyarakat justru ada dampak negatif yang merubah perilaku sosial dan budaya masyarakat terutama dalam hal bersosialisasi serta dalam hal etika bersosialisasi

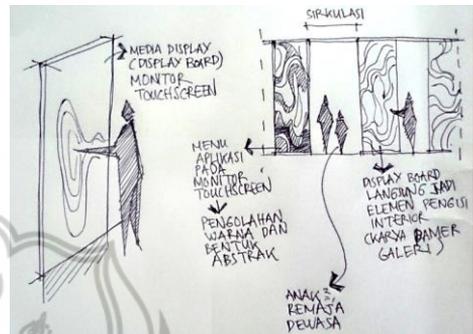
Banyak masyarakat lebih memilih berinteraksi lewat gadget dibandingkan berinteraksi secara langsung. Sehingga kebutuhan masyarakat untuk selalu *eksis* (diartikan populer, secara makna dimana seseorang ingin selalu ditemukan dalam berbagai kesempatan termasuk di dalam dunia maya) membuat individu saling berlomba mengunggah foto-foto kegiatan ataupun foto diri ke dalam dunia maya.

Terlebih lagi perilaku masyarakat ini didukung dengan hadirnya aplikasi *editing photo*, sehingga sebelum mengunggah foto-foto ke dunia maya setiap individu bisa memproses foto agar hasil foto yang akan diunggah lebih berkualitas. Perilaku masyarakat ini bisa dikatakan positif dikarenakan secara tidak langsung mengasah kreatifitas atau jiwa seni dalam hal mengolah estetika visual foto yang melibatkan olah rasa, cipta dan karsa.

Pada perancangan Galnas yang berkeinginan mengusung konsep Sanggar Seni yaitu sebagai tempat belajar, mengenal dan menggali potensi seni, dibutuhkan media pembelajaran seni untuk mencapai sasaran perancangan. Oleh sebab itu agar sejalan dengan tema *artplay* yang berkarakteristik modern, akan menghadirkan teknologi digital dalam desain perancangan sebagai media pembelajaran seni tersebut.



Gambar 5. Sketsa ide pertama



Gambar 6. Sketsa ide kedua

F. Implementasi Gagasan Fisik pada Masing-Masing Ruang

1) Heritage Building

Gedung ini merupakan gedung cagar budaya milik pemerintah yang secara fisik tidak boleh berubah. Gedung ini berfungsi sebagai tempat pameran berkenaan dengan sejarah berdirinya gedung dan berdirinya Galeri Nasional Indonesia. Pada gedung ini terdapat dua kelompok area besar, diantaranya adalah *Lobby Gedung Heritage* dan *Ruang Pamer Sejarah*.

Area *Lobby* dibagi menjadi beberapa area sesuai kebutuhannya, diantaranya: *admission (receptionist)*, *security*

area, media center, monitor area, sitting area



Gambar 7. Lobby Gedung Heritage



Gambar 8. Receptionist pada Lobby Gedung Heritage



Gambar 9. Media Center pada Lobby Gedung Heritage

Lantai pada *Lobby* menggunakan batu alam seperti batu marmer berwarna putih. Hal ini dilakukan untuk memberikan kesan netral dan modern.

Ruang pameran sejarah dibagi menjadi beberapa area, diantaranya: *history display area, playground zone, sitting area*, dan toilet.

Point interest pada *Heritage building* yaitu pada area *Play ground* yang akan ditempatkan pada pusat gedung. Area ini mengandung makna dan tujuan dari konsep *Sanggar Seni*, dimana pengunjung akan diajak berkegiatan seni disini. Pengunjung akan diajak bermain kreatif dan eksploratif lewat perangkat teknologi yang telah didisplay sedemikian rupa yang terhubung dengan desain perancangan ruangnya sehingga akan membangun suasana *Artplay*.



Gambar 10. Playground zone

Display pameran sejarah akan memanfaatkan jendela gedung agar dapat membawa kesan kolonial kedalam interior gedung, hal ini memiliki maksud dengan melihat jendela mampu membawa pengetahuan akan sejarah gedung maupun sejarah perkembangan seni rupa Indonesia yang dikemas dengan menggabungkan teknologi.



Gambar 11. History Display area



Gambar 12. Pantry Art Gallery and Coffee shop

2) Bridge Building

Bridge Building akan dimanfaatkan sebagai area Art Gallery and Coffee shop. Posisi *Art gallery and Coffee shop* berada di tengah kawasan Galeri Nasional Indonesia, penghubung antara *gedung pameran utara* dengan *selatan* serta penghubung *heritage building* dengan *bangsal* dan tepatnya berada di lantai satu gedung *Bridge*. Area ini dibagi menjadi beberapa area sesuai dengan kebutuhannya, diantaranya ada *area pantry*, *area cashier*, *area pameran monitor* yang akan diatur secara berskala, *sitting area*, dan *area merchandise*.

Art gallery and Coffee shop dalam perancangannya akan menggunakan banyak bukaan kaca. Hal ini mempertimbangkan, area ini yang menjadi pusat sirkulasi (*transit*) pengunjung galeri sehingga membutuhkan penerangan yang maksimal, serta pengunjung yang sedang berada di area ini dapat mengawasi lingkungan galeri sekitar. Serta terdapat penambahan *wall non construction (secondary skin)* sebagai elemen dekoratif.



Gambar 13. Sitting area pada Art Gallery and Coffee shop



Gambar 14. Sirkulasi pada Art Gallery and Coffee shop

Adanya area pameran monitor pada area ini bermaksud mengandung konsep *sanggar seni*, karena berangkat dari masalah bahwa karya yang ada di galeri mencapai ribuan sedang yang dipamerkan didalamnya tidak bisa semuanya dipamerkan (banyak yang

dari koleksi-koleksi galeri tersimpan di gudang) sedang galeri menginginkan pengunjung bisa mendapatkan pengetahuan tambahan mengenai koleksi-koleksi galeri atau perjalanan sejarah seni rupa ataupun tokoh-tokoh seni rupa. Namun dengan teknologi hal itu bisa diatasi dengan area pameran monitor ini, yang dalam perancangan akan didisplay sederhana seperti pada area play ground heritage building dengan jumlah terbatas, dan pengaturan koleksi yang ditampilkan didalam layar akan diatur secara berskala oleh pihak pengelola, ataupun pengunjung mampu mengakses secara mandiri.

KESIMPULAN

Sebagai galeri berskala internasional dan menjadi pusat perjalanan kebudayaan dan kesenian yang ada di Indonesia, Galeri Nasional Indonesia memiliki peranan penting dalam melestarikan karya seni rupa untuk menumbuhkan masyarakat yang kreatif, apresiatif dan mencintai budaya bangsa sebagai perwujudan dari visi misi galeri, serta mampu menjadi pilihan utama bagi wisatawan untuk mengenal warisan Indonesia.

Perancangan sebuah galeri memerlukan banyak pertimbangan dari segala aspek perancangannya, bukan sekedar memperhatikan fungsi utama sebuah galeri sebagai sarana memamerkan dan menyimpan karya namun juga memperhatikan nilai estetis didalamnya yang dapat memberikan pengalaman *visual estetika* kepada pengunjung serta

memberikan suasana yang baru, nyaman dan aman sehingga dapat menarik pengunjung untuk datang lagi.

Perancangan galeri dengan mengusung konsep Sanggar Seni bertujuan mengedukasi pengunjung terutama masyarakat Indonesia agar tidak buta dan asing akan seni rupa, disamping sebagai warisan budaya bangsa, seni rupa merupakan bagian dari kehidupan masyarakat yang tidak bisa dipisahkan sehingga dibutuhkan edukasi seni yang mampu mengarahkannya kepada hal positif. Dengan menggabungkan teknologi, seni dan desain sebagai bentuk terapan dari tema *artplay* yang merupakan pengerucutan dari konsep sanggar seni diharapkan mampu memenuhi kebutuhan galeri nasional untuk masa kini dan masa yang akan datang.

Untuk warna yang akan diaplikasikan akan banyak didominasi warna putih untuk dinding serta warna gelap pada lantai. Warna putih bertujuan agar berkesan lapang, bersih dan sebagai pendukung karya yang dipamerkan. Sedang warna gelap pada lantai bertujuan untuk menghindari kesan kotor mengingat area ini sirkulasinya padat.

DAFTAR PUSTAKA

Baud-Bovy, Manuel & Fred Lawson (1997). *Tourism and Recreation Development, A Handbook of Physical Planning*. Great Britain : The Architectural Press Ltd.

- Ching, F.D.K. 1980. *Arsitektur Bentuk dan Susunannya*. Terjemahan Ir. P. Hanolo A. Bandung.
- De Chiara, Joseph and Callender, John. H. 1987. *Time-Saver Standards for Building Types*. New York: Mc. Graw Hill.
- , 1983. *Time-Saver Standard for Building Types*, Singapore: Mc. Graw Hill.
- Friedman, A., Pile, John F. and Wilson, Forrest. 1982. *Interior Design: An Introduction to Architecture Interior. (Third Edition)* New York: Elsevier.
- Kirby, John. T. 1997. *Aristotle on Metaphor*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press.
- Mangunwijaya, Y.B. 1981. *Pasal-pasal Pengantar Fisika Bangunan*. Jakarta: Gramedia.
- Miarso, Yusufhadi. 2007. *Menyemai benih teknologi pendidikan*. Jakarta: Pustekom Diknas.
- Neufert, Ernst. 1992. *Data Arsitek, First Edition*. Terj. Dr. Ing Sunarto Tjahjadi. Jakarta: Erlangga.
- , 1992. *Data Arsitek, Second Edition*. Terj. Dr. Sunarto Tjahjadi. Jakarta: Erlangga.
- Panero, Julius, Martin Zelnik. 1979. *Human Dimension & Interior Space*. United States: Whitney Library of Design, an Imprint of Watson-Guption Publication.
- Suptandar, Pamudji. 1982. *Interior Design, Merancang Ruang Dalam*. Jakarta: Universitas Trisakti.
- Swastika, Poppy S. 2012. *Galeri Seni Rupa Kontemporer di Yogyakarta*. Yogyakarta: Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- Tedjo, Susilo. 1988. *Pedoman Pendirian Museum*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
2014. *Take a Closer Look*. Jakarta: Galeri Nasional Indonesia.
- Website:
<http://arifrohman-socialworker.blogspot.co.id/2010/11/peran-sanggar-seni-dalam-menunjang.html>, diakses pada tanggal 3 Oktober 2016, pukul 20.30 WIB.
<http://godongijo.com/wisata-edukasi/wow-art-learning/>, diakses tanggal 20 September 2016, pukul 19.30 WIB.
<http://library.binus.ac.id/eColls/eThesisdoc/Bab2HTML/2011200956DIBab2001/page.html>, diakses pada tanggal 6 Oktober 2016, pukul 21.25 WIB.
<http://www.kajianpustaka.com/2013/12/sistem-pencahayaan-alami.html>, diakses pada tanggal 6 Oktober 2016, pukul 23.02 WIB.
<http://www.skywaysecurity.com>, diakses pada tanggal 28 September 2016, pukul 13.25 WIB.