**PERANCANGAN GALERI DAN EDUKASI SONGKET DENGAN
PENDEKATAN DEKONSTRUKSI DI PALEMBANG**

TUGAS AKHIR

**DIAJUKAN KEPADA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) MAULANA
MALIK IBRAHIM MALANG
UNTUK MEMENUHI SALAH SATU PERSYARATAN
MEMPEROLEH GELAR SARJANA (S.Ars)**

**OLEH :
ANISAH RAFIDAH ULFAH
16660035**

JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR

FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG**

2020

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
Jl. Gajayana No. 50 Malang 65114 Telp./Faks. (0341) 558933

PERNYATAAN OROSINALITAS KARYA

Dengan Hormat,

Saya yang bertanda tangan di bawah:

NAMA : Anisah Rafidah Ulfah
NIM : 16660035
JURUSAN : Teknik Arsitektur
FAKULTAS : Sains dan Teknologi
JUDUL TUGAS AKHIR : Perancangan Galeri dan Edukasi Songket dengan Pendekatan Dekonstruksi di Palembang

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa saya bertanggung jawab dan sanggup atas orisinalitas karya ini. Saya bersedia bertanggung jawab dan sanggup menerima sanksi yang ditentukan apabila dikemudian hari ditemukan berbagai bentuk kecurangan, tindakan plagiatisme dan indikasi ketidakjujuran di dalam karya ini.

Malang, 02 Juni 2020

Pembuat Pernyataan,

Anisah Rafidah Ulfah

16660035

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
Jl. Gajayana No. 50 Malang 65114 Telp./Faks. (0341) 558933

LEMBAR KELAYAKAN CETAK TUGAS AKHIR 2020

Berdasarkan hasil evaluasi dan Sidang Tugas Akhir 2020, yang bertanda tangan di bawah ini selaku dosen Penguji Utama, Ketua Penguji, Sekretaris Penguji dan Anggota Penguji menyatakan mahasiswa berikut:

Nama Mahasiswa : Anisah Rafidah Ulfah
NIM : 16660035
Judul Tugas Akhir : PERANCANGAN GALERI DAN EDUKASI SONGKET DENGAN
PENDEKATAN DEKONSTRUKSI DI PALEMBANG

Telah melakukan revisi sesuai catatan revisi dan dinyatakan **LAYAK** cetak berkas/laporan Tugas Akhir Tahun 2020.

Demikian Kelayakan Cetak Tugas Akhir ini disusun dan untuk dijadikan bukti pengumpulan berkas Tugas Akhir.

Malang, 02 Juni 2020

Mengetahui,

Penguji Utama

Ketua Penguji

Tarranita Kusumadewi, M.T

NIP. 19790913 200604 2 001

Harida Samudro, M.Ars

NIP. 19861028 20180201 1 246

Sekretaris Penguji

Anggota Penguji

Andi Baso Mappaturi, M.T

NIP. 19780630 200604 1 001

Dr. Agung Sedayu, M.T

NIP. 19781024 200501 1 003

**PERANCANGAN GALERI DAN EDUKASI SONGKET DENGAN PENDEKATAN
DEKONSTRUKSI DI PALEMBANG
TUGAS AKHIR**

Oleh:
Anisah Rafidah Ulfah
NIM. 16660035

Telah disetujui oleh :

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Andi Baso Mappaturi, M.T
NIP. 19780630 200604 1 001

Dr. Agung Sedayu, M.T
NIP. 19781024 200501 1 003

Malang, 02 Juni 2020

Mengetahui
Ketua Jurusan Teknik Arsitektur

Tarranita Kusumadewi, M.T.
NIP. 19760416 200604 2 001

**PERANCANGAN GALERI DAN EDUKASI SONGKET DENGAN PENDEKATAN
DEKONSTRUKSI DI PALEMBANG**

TUGAS AKHIR

**Oleh:
Anisah Rafidah Ulfah
16660035**

Telah Dipertahankan di Depan Dewan Penguji TUGAS AKHIR dan Dinyatakan
Diterima Sebagai Salah Satu Persyaratan untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Arsitektur (S.Ars)

Tanggal, 02 Juni 2020

**Menyetujui :
Tim Penguji**

Penguji Utama	: Tarranita Kusumadewi, M.T	(	)
	NIP. 19760416 200604 2 001		
Ketua Penguji	: Harida Samudro, M.Ars	(	)
	NIP. 19861028 20180201 1 246		
Sekretaris	: Andi Baso Mappaturi, M.T	(	)
	NIP. 19780630 200604 1 001		
Anggota	: Dr. Agung Sedayu, M.T	(	)
	NIP. 19781024 200501 1 003		

**Mengetahui dan Mengesahkan,
Ketua Jurusan Teknik Arsitektur**

Tarranita Kusumadewi, M.T.
NIP. 19760416 200604 2 001

ABSTRAK

Ulfah, Anisah Rafidah, 2019, Perancangan Galeri Edukasi Songket dengan pendekatan Dekonstruksi

Kata kunci : Galeri edukasi, Dekonstruksi, Kain Songket, Palembang

Bangsa Indonesia merupakan bangsa yang memiliki budaya yang beraneka ragam, yang tersebar di berbagai pelosok daerah. Setiap budaya tersebut memiliki ciri khas yang menjadi karakteristik pokok suatu daerah dengan yang lainnya berbeda. Meskipun kadang kala ada sedikit kesamaan antara budaya pada masing-masing daerah namun tidak akan menghilangkan ciri utama yang dimiliki oleh budaya itu sendiri. Salah satu kebudayaan Indonesia yang dimiliki oleh setiap daerah adalah kain daerah. Salah satu kain khas Indonesia yaitu kain songket yang berasal dari kota Palembang, Sumatera Selatan. Namun untuk peminat kain songket sendiri semakin menurun dari tahun ke tahun baik di kota Palembang maupun di kota-kota lainnya. Kurangnya pengetahuan masyarakat akan kain songket juga memicu berkurangnya peminat kain songket, jika hal ini terus terjadi maka lama-kelamaan kain songket akan mengalami kepunahan.

Perancangan galeri edukasi songket merupakan salah satu upaya untuk menyelesaikan masalah tersebut. Galeri edukasi songket dirancang sebagai sebuah tempat pembelajaran dan juga wisata yang dapat memwadahi semua kegiatan pengembangan kain songket mulai dari proses perencanaan, pembuatan kain, pembuatan pakaian dan aksesoris, pemameran dan juga pemasaran. Lokasi yang diambil dalam perancangan Galeri Edukasi Songket yaitu di Seberang Ulu I, Kota Palembang. Lokasi tapak sangat strategis dikarenakan tapak berada di kawasan edukasi, akses sangat mudah dan berdekatan dengan bangunan-bangunan penting.

Untuk mendukung perancangan Galeri Edukasi Songket di kota Palembang diperlukan pendekatan arsitekturan yang dapat menarik perhatian dan memiliki kualitas bentuk seni yang tinggi. Pendekatan yang paling sesuai untuk hal tersebut adalah pendekatan Dekonstruksi. Dekonstruksi pada bangunan galeri edukasi songket akan memberikan suatu bentuk yang baru dengan didasari dari bentuk motif songket itu sendiri, sehingga bangunan akan mempunyai karakter yang berbeda dari bangunan disekitarnya.

ABSTRACT

Ulfah, Anisah Rafidah, 2019, Design of Songket Education Gallery with Deconstruction approach

Keywords: Educational Gallery, Deconstruction, Kain Songket, Palembang

The Indonesian nation is a nation that has a diverse culture, which is spread in various parts of the region. Each of these cultures has a characteristic that is the main characteristic of a region with others different. Although sometimes there is little similarity between cultures in each region but it will not eliminate the main characteristics possessed by the culture itself. One of the Indonesian cultures possessed by each region is regional cloth. One of Indonesia's unique fabrics is songket which originates from the city of Palembang, South Sumatra. But for those interested in songket itself, it has declined from year to year both in Palembang and in other cities. Lack of public knowledge of songket cloth also triggered a reduction in interest in songket cloth, if this keeps happening then over time songket will experience extinction.

The design of the songket education gallery is one of the efforts to solve the problem. Songket education gallery is designed as a place of learning and tourism that can accommodate all songket fabric development activities starting from the process of planning, fabric making, making clothes and accessories, exhibitions and also marketing. The location taken in the design of Songket Education Gallery is in Seberang Ulu I, Palembang City. The location of the site is very strategic because the site is in the education area, access is very easy and close to important buildings.

To support the design of the Songket Education Gallery in Palembang, an architectural approach that can attract attention and has a high quality art form is needed. The most suitable approach for this is the Deconstruction approach. Deconstruction of the songket education gallery building will provide a new form based on the shape of the songket motif itself, so that the building will have different characters from the surrounding buildings.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan kami kemudahan sehingga kami dapat menyelesaikan Proposal ini dengan tepat waktu. Tanpa pertolongan-Nya tentunya kami tidak akan sanggup untuk menyelesaikan Proposal Tugas Akhir ini dengan baik. Shalawat serta salam semoga terlimpah curahkan kepada baginda tercinta kita yaitu Nabi Muhammad SAW yang kita nanti-nantikan syafa'atnya di akhirat nanti.

Penulis mengucapkan syukur kepada Allah SWT atas limpahan nikmat sehat-Nya, baik itu berupa sehat fisik maupun akal pikiran, sehingga penulis mampu untuk menyelesaikan pembuatan Proposal sebagai tugas akhir dari mata kuliah Proposal Tugas Akhir dengan judul "Perancangan Galeri dan Edukasi Songket dengan Pendekatan Dekonstruksi di Palembang".

Penulis tentu menyadari bahwa makalah ini masih jauh dari kata sempurna dan masih banyak terdapat kesalahan serta kekurangan di dalamnya. Untuk itu, penulis mengharapkan kritik serta saran dari pembaca untuk makalah ini, supaya proposal ini nantinya dapat menjadi makalah yang lebih baik lagi. Demikian, dan apabila terdapat banyak kesalahan pada proposal ini penulis mohon maaf yang sebesar-besarnya.

Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberi dorongan kepada penulis untuk menyelesaikan tugas akhir ini. Adapun pihak - pihak yang dimaksud penulis antara lain :

1. Prof. Abdul Haris, M.Ag selaku Rektor Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang
2. Dr. Sri Harini, M.Si selaku Dekan Fakultas Sains dan Teknologi (Saintek) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
3. Tarranita Kusumadewi, M.T selaku Ketua Jurusan Teknik Arsitektur Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang
4. Andi Baso Mappaturi, M.T dan Dr. Agung Sedayu, M.T selaku pembimbing penulis yang telah memberikan banyak ilmu, motivasi, bimbingan dan arahan sehingga penulis mampu melangkah sejauh ini. Semoga ilmu yang beliau berikan bermanfaat hingga nanti dan menjadi ilmu yang barokah, Aamiin.
5. Seluruh dosen tercinta Jurusan Teknik Arsitektur Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang yang tidak pernah berhenti memberikan ilmunya. Semoga Allah memberikan balasan rahmat yang melimpah serta ilmu yang diberikan menjadi ilmu yang bermanfaat dan barokah, Aamiin.

6. Bapak Jamzuri dan ibu Mujiyem selaku orang tua penulis yang selama masa perkuliahan ini selalu memberikan dukungan, motivasi, serta doa yang tak pernah berhenti kepada penulis. Terimakasih atas semua kasih sayang dan cinta yang tiada henti kepada penulis, terimakasih juga atas semua sugu dan uang jajan yang telah diberikan kepada penulis sehingga laporan ini dapat terselesaikan.
7. Muhammad Jauhari dan Salma Rosidah selaku adik penulis yang selalu memberi semangat kepada penulis untuk menyelesaikan laporan ini. Tidak lupa terimakasih kepada seluruh keluarga besar penulis yang selalu memberi dukungan dan semangat kepada penulis.
8. Teman-teman jurusan Teknik Arsitektur, khususnya angkatan kodok 2016 yang selalu bersama-sama dan saling mendukung dalam semua kegiatan dan aktivitas. Semoga kita semua dapat menjadi seorang arsitek yang bertanggung jawab dan selalu berbuat baik, dan semoga kita semua selalu sehat dan segera bertemu kembali setelah pandemi covid19 ini berakhir.
9. Galuh, Fiqi, Rohme, Tia, Ika, Fany, Ajeng, Amal, Rachel, Muna dan juga teman-teman yang lain yang selalu memberi semangat dan motivasi untuk menyelesaikan laporan ini. Terimakasih sekali untuk kalian semua, yang selalu bersama dalam suka maupun duka dalam perkuliahan dan pertemanan ini. Semoga kita selalu berhubungan baik kedepannya.
10. Semua pihak yang tidak dapat di sebutkan satu-persatu yang telah membantu penulis menyelesaikan tugas akhir ini.

Demikian, semoga proposal ini dapat bermanfaat. Terima kasih.

Malang, 12 Desember 2019

Anisah Rafidah Ulfah

DAFTAR ISI

COVER HALAMAN	
LEMBAR PENGESAHAN	
LEMBAR KEASLIAN	i
ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	viii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 LATAR BELAKANG	1
1.2 RUMUSAN MASALAH	4
1.3 TUJUAN DAN MANFAAT RANCANGAN	4
1.3.1 TUJUAN	4
1.3.2 MANFAAT	4
1.4 BATASAN RANCANGAN	5
1.4.1 FOKUS RANCANGAN	5
1.4.2 OBJEK	5
1.4.3 PENDEKATAN	5
1.4.4 USER	5
1.5 KEUNIKAN RANCANGAN	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 TINJAUAN OBJEK RANCANGAN	7
2.1.1 DEFINISI DAN PENJELASAN OBJEK	7
2.1.2 TINJAUAN ARSITEKTUR OBJEK	12
2.1.2.1 GALERI SONGKET	12
1. FUNGSI GALERI	13
2. JENIS-JENIS GALERI	13
3. PRINSIP-PRINSIP PERANCANGAN GALERI	14
4. FASILITAS GALERI	18
5. TATA CARA DISPLAY KOLEKSI GALERI	18
6. ELEMEN INTERIOR	21
7. SIRKULASI RUANGAN	22
	x

2.1.2.2	RUANG EDUKASI SONGKET	24
2.1.3	TINJAUAN PENGGUNA	30
2.1.4	STUDI PRESEDEN	30
2.2	TINJAUAN PENDEKATAN DESAIN	37
2.2.1	DEFINISI DAN PENJELASAN PENDEKATAN	37
2.2.2	STUDI PRESEDEN	43
2.2.3	PRINSIP APLIKASI PENDEKATAN	49
2.3	TINJAUAN NILAI-NILAI ISLAM	50
BAB III METODE PARANCANGAN		
3.1	TAHAP PROGRAMMING	52
3.2	TAHAP PRA RANCANGAN	53
3.2.1	PENGUMPULAN DAN PENGOLAHAN DATA	53
3.2.2	TEKNIK ANALISIS PERANCANGAN	54
3.2.3	TEKNIK SINTESIS	55
3.2.4	PERUMUSAN KONSEP DASAR (TAGLINE)	56
3.2.5	SKEMA TAHAP RANCANGAN	57
BAB IV ANALISIS DAN SKEMATIK PERANCANGAN		
4.1	ANALISIS KAWASAN TAPAK RANCANGAN	58
4.1.1	GAMBARAN UMUM KAWASAN TAPAK PERANCANGAN	58
4.1.2	GAMBARAN SOSIAL BUDAYA DAN EKONOMI MASYARAKAT DI SEKITAR TAPAK	59
4.1.3	SYARAT DAN KETENTUAN LOKASI PADA RANCANGAN	60
4.1.4	KEBIJAKAN TATA RUANG KAWASAN TAPAK PERANCANGAN	60
4.1.5	ANALISIS KAWASAN PERANCANGAN	62
4.1.6	PETA LOKASI DAN DOKUMENTASI TAPAK	63
4.2	ANALISIS FUNGSI	65
4.3	ANALISIS BENTUK	88
4.4	ANALISIS RUANG	90
4.5	ANALISIS TAPAK	91
4.6	ANALISIS STRUKTUR	96
4.7	ANALISIS UTILITAS	97
BAB V KONSEP RANCANGAN		
5.1	KONSEP DASAR	99
5.2	KONSEP BENTUK	100
5.3	KONSEP TAPAK	101
5.4	KONSEP RUANG	102

5.5 KONSEP STRUKTUR.....	103
5.6 KONSEP UTILITAS.....	104
BAB VI HASIL RANCANGAN	
6.1 KONSEP RANCANGAN	105
6.2 HASIL RANCANGAN	106
6.2.1 DESAIN TAPAK	106
6.2.2 DESAIN RUANG DALAM.....	108
6.2.3 DESAIN RUANG LUAR.....	114
6.2.4 DESAIN BENTUK DAN TAMPILAN.....	117
6.2.5 GAMBAR KERJA	122
BAB VII PENUTUP	
7.1 KESIMPULAN.....	132
7.2 SARAN	133
DAFTAR PUSTAKA	134

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Jenis Motif Songket	9
Gambar 2.2. Jarak Pandang Manusia Pada Objek	13
Gambar 2.3. Lima Teknik Pendistribusian Cahaya	17
Gambar 2.4. Vintrine Dinding	20
Gambar 2.5. Vintrine Tengah	20
Gambar 2.6. Vintrine Sudut	21
Gambar 2.7. Pola Jalur Sequential Circulation	22
Gambar 2.8. Pola Jalur Random Circulation	2
3.....	
Gambar 2.9. Pola Jalur Ring Circulation	23
Gambar 2.10. Pola Jalur Linear bercabang	24
Gambar 2.11. Standar Craft Center Tampak Atas.....	24
Gambar 2.12. Standar Craft Center Tampak Samping	25
Gambar 2.13. Ruang Penyimpanan	25
Gambar 2.14. Ruang Tenun	26
Gambar 2.15. Pengrajin songket	26
Gambar 2.16. Ruang Cuci.....	27
Gambar 2.17. Area Jemur	28
Gambar 2.18. Area Jemu	28
Gambar 2.19. Ruang Jahit Dan Desain	29
Gambar 2.20. Denah Perpustakaan	29
Gambar 2.21. Tampak Samping Perpustakaan.....	30
Gambar 2.22. Tampak Atas louvre Abu Dhabi	31
Gambar 2.23. Tampak Samping Louvre Abu Dhabi.....	31
Gambar 2.24. Detai Kubah Louvre Abu Dhabi.....	32
Gambar 2.25. Tampak Atas Louvre Abu Dhabi.....	32
Gambar 2.26. Penampang Kubah Louvre Abu Dhabi	33
Gambar 2.27. Lapisan Kubah Louvre Abu Dhabi	33
Gambar 2.28. Interior Louvre Abu Dhabi	34
Gambar 2.29. Interior Louvre Abu Dhabi Pada Siang	34
Gambar 2.30. Stuktur Louvre Abu Dhabi.....	35
Gambar 2.31. Interior Louvre Abu Dhabi	36
Gambar 2.32. Eksterior Guangzhou Opera House	43
Gambar 2.33. Eksterior Guangzhou Opera House	44
Gambar 2.34. Eksterior Guangzhou Opera House	44
Gambar 2.35. Interior Guangzhou Opera House	45

Gambar 2.36. Eksterior Guangzhou Opera House	46
Gambar 2.37. Detail Guangzhou Opera House	47
Gambar 2.38. Interior Guangzhou Opera House	48
Gambar 2.39. Perubahan Bentuk Bunga Tanjung	49
Gambar 4.1. Kawasan Sekitar Tapak	58
Gambar 4.2. Peta Lokasi Tapak	62
Gamabr 4.3. Peta Lokasi Tapak	62
Gambar 4.4. Peta Lokasi Tapak	63
Gambar 4.5. Peta Lokasi Tapak	63
Gamabr 4.6. Lokasi Tapak.....	64
Gambar 4.7. Batas Timur Tapak	64
Gambar 4.8. Batas Utara Tapak	64
Gamabr 4.9. Batas Barat Tapak	64
Gambar 4.10. Batas Selatan Tapak	64
Gambar 6.1 : Lokasi Tapak.....	105
Gambar 6.2 : Site Plan	106
Gambar 6.3 : Layout	107
Gambar 6.4 : Sirkulasi Tapak	108
Gambar 6.5 : Denah Lantai 1	109
Gambar 6.6 : Denah Lantai 1	109
Gambar 6.7 : Denah Lantai 2	110
Gambar 6.8 : Denah Lantai 2	110
Gambar 6.9 : Interior Lobi	111
Gambar 6.10 : Interior Edukasi Benang	111
Gambar 6.11 : Interior Edukasi Tenun	112
Gambar 6.12 : Interior Edukasi Jahit.....	112
Gambar 6.13 : Interior Galeri Kain	113
Gambar 6.14 : Interior Galeri Kain	113
Gambar 6.15 : Interior Galeri.....	113
Gambar 6.16 : Eksterior Bangunan	114
Gambar 6.17: Eksterior Bangunan	114
Gambar 6.18: Eksterior Bangunan	115
Gambar 6.19 : Detail Lanskap	115
Gambar 6.20 : Detail Lanskap	116
Gambar 6.21 : Detail Lanskap	116
Gambar 6.22 : Tampak Bangunan.....	117
Gambar 6.23 : Tampak Bangunan.....	118
Gambar 6.24 : Potongan Bangunan	118

Gambar 6.25: Eksterior Bangunan	119
Gambar 6.26: Eksterior Bangunan	119
Gambar 6.27: Detail Bangunan	120
Gambar 6.28: Detail Bangunan	120
Gambar 6.29: Detail Bangunan	121

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Palembang adalah kota terbesar kedua di Sumatra setelah Medan. Kota Palembang memiliki luas wilayah 358,55 km² yang dihuni 1.573.898 jiwa (2018) dengan kepadatan penduduk 4.800 per km². selain itu Kota Palembang sebagai salah satu kota yang memiliki kebudayaan daerah yang cukup banyak, Salah satu kebudayaan Palembang yaitu kain khas daerah Palembang yang biasa disebut kain songket. Palembang juga sebagai Kota yang memproduksi kain songket terbesar di Indonesia. Songket adalah jenis kain tenunan tradisional Melayu dan Minangkabau di Indonesia.

Namaun seiring berjalannya waktu kain songket mulai kurang diminati oleh beberapa kalangan, hal tersebut disebabkan kurang dikembangkannya edukasi tentang kain Songket di kalangan masyarakat. Sehingga dibutuhkan sebuah wadah sebagai tempat pengembangan kain Songket dan budaya lainnya.

Seperti yang telah di jelaskan dalam Al-Qur'an surah Ar Ra'd ayat 11:

"Sesungguhnya Allah tidak merubah keadaan suatu kaum sehingga mereka merubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri." (QS. Ar Ra'd: 11).

Menurut As Samarqandi dalam bukunya (Bahrul Ulum), maksud firman Allah Ta'ala, *"Sesungguhnya Allah tidak merubah Keadaan suatu kaum sehingga mereka merubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri,"* adalah, bahwa Allah tidak akan merubah kenikmatan yang ada pada suatu kaum yang Allah berikan kepada mereka, sampai mereka merubah, yakni merubah diri mereka dengan meninggalkan sikap kufur.

Al-Qur'an surah Ali Imran ayat 190-191:

"Sesungguhnya dalam penciptaan langit dan bumi, dan silih bergantinya malam dan siang terdapat tanda-tanda bagi orang-orang yang berakal, (yaitu) orang-orang yang mengingat Allah sambil berdiri atau duduk atau dalam keadan berbaring dan mereka memikirkan tentang penciptaan langit dan bumi (seraya berkata): "Ya Tuhan kami, tiadalah Engkau menciptakan ini dengan sia-sia, Maha Suci Engkau, maka peliharalah kami dari siksa neraka."

Kemudian pada surah Ali Imran disebutkan pula bahwa semua yang diciptakan oleh Allah tidak ada yang sia-sia. Ibnu Katsir menyebut dalam tafsirnya bahwa kegiatan yang paling tinggi kualitasnya dari seorang manusia adalah berfikir. Sebab dengan berfikir maka menunjukkan fungsi aqliyah manusia, dengan kegiatan berfikir manusia akan

melahirkan temuan-temuannya yang merupakan bagian dari mengungkap rahasia keagungan ilmu Allah Swt, melalui fenomena alam dan yang lainnya.

Dari ayat tersebut dapat kita ambil kesimpulan bahwa budaya daerah adalah suatu nikmat yang harus kita kenali dan syukuri. Selain itu kita juga harus mengembangkannya agar nikmat itu tidak hilang begitu saja. Hal ini bersamaan dengan kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan manusia yang berkembang, maka dibutuhkan suatu alat dan tempat yang dapat mengembangkan budaya daerah tersebut agar manusia dapat mengenalinya dan mensyukurinya.

Palembang sebagai salah satu kota yang memproduksi kain songket terbesar di Indonesia yang membuat Indonesia kaya akan budaya. Songket adalah jenis kain tenunan tradisional Melayu dan Minangkabau di Indonesia.

Menurut Daldjoeni (1982:11) bentang alam budaya itu merupakan berbagai bentuk kongkrit dari adaptasi manusia terhadap lingkungan alamnya. Ragam budayanya seperti kesenian berupa tenunan, tarian, musik, dan sebagainya yang tersebar di seluruh penjuru Indonesia. Kebudayaan menenun songket merupakan salah satu aset budaya daerah Palembang yang sangat berharga. Menenun songket merupakan tradisi yang dilakukan oleh masyarakat Palembang sejak zaman kerajaan Sriwijaya yang berjaya pada tahun 683M, namun sekarang tradisi ini hanya dilakukan beberapa kelompok masyarakat saja.

Kain songket sendiri terdiri dari banyak motif antara lain: Bungo Intan, Lepus Pulis, Nampan Perak, dan Limar Beranti, Lepus Bintang Berakam, Nago Besaung, Limar Tigo Negeri Tabur Intan, Limar Tigo Negeri Cantik Manis, Lepus Bintang Penuh, Limar Penuh Mawar Berkandang, dan sejumlah motif lainnya. Di kota Palembang sendiri terdapat lebih dari 150 pengrajin kain songket yang tersebar di beberapa daerah di Kota Palembang.

Seiring dengan perkembangan zaman peminat akan kain songket mulai menurun, meskipun tercatat terjadi banyak kenaikan jumlah pengunjung setiap tahunnya, seperti pada tahun 2009 tercatat ada 675.698 pengunjung, tahun 2010 tercatat ada 1.226.571 pengunjung, pada tahun 2012 tercatat ada 1.386.743 pengunjung, pada tahun 2013 tercatat ada 1.667.117 pengunjung, pada tahun 2014 tercatat ada 1.828.207 pengunjung, pada tahun 2015 tercatat ada 1.732.303 pengunjung, pada tahun 2016 tercatat ada 1.909.148 pengunjung. Namun untuk peminat kain songket sendiri semakin menurun baik di kota Palembang maupun di kota-kota lainnya. Ini dikarenakan banyaknya trend fashion dan pakaian yang bermunculan dengan berbagai model dan tidak adanya tempat yang dapat mewadahi kegiatan pengembangan kain songket dalam skala yang cukup besar. Selain itu juga terdapat beberapa kendala dari sisi produsen (pengrajin):

- Produsen mengalami kesulitan dalam bahan baku terutama benang tenun yang menjadi bahan baku utama dalam tenun, sehingga membuat produk tenun menjadi mahal. Benang tenun diganti dengan benang jahit biasa, hal ini membuat tenunan menjadi putus-putus, kualitas tidak sebaik jika menggunakan benang tenun.
- Produsen juga mengalami kesulitan dalam pengembangan produk, menyesuaikan produk dengan permintaan pasar, walaupun pihak CTI bekerjasama dengan Balai Pengembangan Tekstil dan para desainer sudah memberikan kontribusi yang sangat besar dalam pengembangan produk kain tenun. Tenun yang ada sekarang cenderung berat, kasar sehingga kurang nyaman dipakai. Motif tenun yang ada sudah sangat beragam namun perlu penyesuaian sehingga lebih disukai dan diterima masyarakat.
- Terdapat kesulitan produksi karena pengrajin terbatas, kurangnya regenerasi pengrajin karena dianggap pekerjaan menenun kain bukanlah pekerjaan yang menguntungkan.

Kurangnya pengetahuan masyarakat akan kain songket juga memicu berkurangnya peminat kain songket, jika hal ini terus terjadi maka lama-kelamaan kain songket akan mengalami kepunahan. Untuk mencegah hal itu terjadi maka dibutuhkan tempat yang dapat mewadahi semua kegiatan pengembangan kain songket mulai dari proses perencanaan, pembuatan kain, pembuatan pakaian dan aksesoris, pemameran dan juga pemasaran. Hal tersebut bertujuan agar para pengunjung lokal maupun wisatawan dapat dengan mudah menemukan dan mengetahui tentang kain songket di Palembang.

Lokasi yang diambil dalam perancangan Galeri dan Edukasi Songket yaitu di Jl. Gubernur H. A Bastari, 15 Ulu, Kecamatan Seberang Ulu I, Kota Palembang, Sumatera Selatan. Lokasi tapak sangat strategis karena berada dikawasan edukasi dan berdekatan dengan lippo Mall Jakabaring, *Islamic center* Masjid Jakabaring dan juga Stadion Gelora Sriwijaya sehingga tapak memiliki akses yang ramai dan mudah di jangkau.

Untuk mendukung perancangan Galeri Edukasi Songket di kota Palembang diperlukan pendekatan arsitekturan yang dapat menarik perhatian dan memiliki kualitas bentukan seni yang tinggi. Pendekatan yang paling sesuai untuk hal tersebut adalah pendekatan Dekonstruksi. Pendekatan Dekonstruksi dapat mendukung perancangan Galeri Edukasi Songket yang diwujudkan dengan bentuk dan fasad bangunan yang terintegrasi dengan isi galeri sekaligus sebagai ikonik di kota Palembang.

1.2 RUMUSAN MASALAH

1. Bagaimana perancangan Galeri Edukasi Songket sebagai tempat edukasi seni di kota Palembang?
2. Bagaimana perancangan Galeri Edukasi Songket dengan pendekatan Dekonstruksi?

1.3 TUJUAN DAN MANFAAT RANCANGAN

1.3.1 TUJUAN

- Menghasilkan rancangan Galeri Edukasi Songket sebagai pusat pengembangan Songket di Kota Palembang
- Menerapkan pendekatan Dekonstruksi pada rancangan Galeri Edukasi Songket di Kota Palembang

1.3.2 MANFAAT

Manfaat yang diperoleh dari perancangan Galeri Edukasi Songket di Palembang diantaranya:

1. Bagi Perancangan
 - a. Dapat menganalisa dan menerapkan teori-teori tentang perancangan galeri edukasi songket dengan pendekatan dekonstruksi di Palembang
 - b. Dapat memenuhi dan mawadahi kebutuhan serta mengatasi permasalahan yang ada di Palembang
2. Bagi Pemerintah
 - a. Sebagai tempat untuk pengenalan kebudayaan dan kesenian lokal
 - b. Sebagai acuan untuk mengembangkan dan membangun bangunan sejenis
 - c. Sebagai partisipasi dan kepedulian pemerintah untuk melestarikan kain songket di Palembang
3. Bagi Masyarakat Umum
 - a. Mengetahui akan pentingnya dan fungsinya melestarikan kebudayaan yang ada di daerah.
 - b. Sebagai inspirasi untuk merancang dengan pendekatan dekonstruksi
4. Bagi Pendidikan dan Wisata
 - a. Menambah pengetahuan tentang rancangan galeri di Palembang
 - b. Mewadahi aktifitas pengunjung dan pelestarian kesenian di Palembang

1.4 BATASAN RANCANGAN

1.4.1 FOKUS RANCANGAN

1. Perancangan galeri ini akan di fokuskan pada pemberian fasilitas edukasi bagi pengunjung mengenai informasi kain songket dan bagaimana cara menenun kain songket.
2. Disertakan fasilitas untuk memamerkan karya songket dari para pengrajin (area show).
3. Bangunan yang fungsional dan bernilai seni

1.4.2 OBJEK

1. **Tempat edukasi kain songket**
 - Tempat edukasi kain songket dirancang dengan mengikuti prosese pembuatan kain songket itu sendiri. Mulai dari pewarnaan benang, pembuatan motif, penenunan, dan pembuatan pakaian,
2. **Ruang pameran**
 - Ruang pameran akan dirancang dengan penggunaan system Merchandise display dan runway models
3. **Ruang pemasaran**
 - Sama dengan ruang pameran, ruang pemasaran juga akan menggunakan system Merchandise display
4. **Sirkulasi**
 - Sirkulasi ke dan dari galeri didesain semudah mungkin agar pengunjung dapat dengan mudah mengakses seluruh ruangan didalam galesi.

1.4.3 PENDEKATAN

1. Pendekatan Dekonstruksi akan diterapkan pada fasad bangunan dan Kawasan
2. Pendekatan Dekonstruksi juga akan terapkan pada bentuk dan konsep bangunan

1.4.4 USER

Penggunanya yaitu mencakup manusia dengan segala umur, anak-anak, remaja, dan orang tua. Dengan pekerjaan atau profesi yang berbeda-beda, baik sebagai pengelola maupun pengunjung. Selain hal itu juga disediakan pelayanan untuk penyandang disabelitas, misalnya penyediaan fasilitas lift untuk sirkulasi vertikal dan lain sebagainya.

1.5 KEUNIKAN RANCANGAN

Galeri Edukasi Songket akan dirancang sesuai dengan keadaan budaya di sekitarnya. Prinsip-prinsip kebudayaan Palembang akan diterapkan pada bangunan baik dari bentuk maupun fasadnya. Kemungkinan besar bentuk bangunan akan berasal dari bentuk motif kain songket yang kemudian dikembangkan menjadi bentuk yang lebih dinamis, selain bentuk yang dinamis bangunan juga akan disatukan dengan alam sekitar. Hal tersebut diwujudkan dengan penataan beberapa massa yang berbentuk natural, dan penataan lanskap yang sesuai.

Bagian interior Galeri Edukasi Songket akan di desain dengan mengikuti alur pembuatan kain songket dari tahap awal sampai dengan tahap finishing dan pameran.

Galeri Edukasi Songket ini berlokasi di Pulau Kemaro yang berada di tengah Sungai Musi, sehingga bentuk bangunannya pun akan dipengaruhi oleh keadaan sungai, diwujudkan dalam bentuk bangunan yang sedikit melengkung seakan-akan mengikuti alisan sungai Musi dan adanya perbedaan level bangunan agar memberi kesan dramatis pada bangunan. Akan digunakan juga bukaan-bukaan yang arstistik mengikuti pola motif songket yang akan diterapkan pada bangunan, bukaan tersebut bertujuan agar cahaya dapat menerobos masuk kedalam Gedung dan akan menghasilkan sebuah pancaran sinar di dalam bangunan sehingga akan terkesan lebih arstistik.

Untuk membangun bangunan yang sedemikian rupa akan digunakan pendekatan dekonstruksi yang akan menampilkan bentuk-bentuk yang berbeda dari bangunan lainnya. Pendekatan Dekonstruksi juga akan menonjolkan bagian struktur bangunannya yang juga digunakan sebagai daya tarik pada bangunan. Galeri Songket juga akan dilengkapi dengan fasilitas-fasilitas yang modern, baik dibagian dalam maupun di bagian luar bangunan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 TINJAUAN OBJEK RANCANGAN

2.1.1 DEFINISI DAN PENJELASAN OBJEK

- **Galeri**

Menurut arti bahasanya, pengertian galeri dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Menurut Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, (2003) : Galeri adalah selasar atau tempat; dapat pula diartikan sebagai tempat yang memamerkan karya seni tiga dimensional karya seorang atau sekelompok seniman atau bisa juga didefinisikan sebagai ruangan atau gedung tempat untuk memamerkan benda atau karya seni.
2. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia : Galeri [ga-le-ri] *n* ruangan atau gedung tempat memamerkan benda atau karya seni dan sebagainya
3. Menurut Oxford Advanced Learner's Dictionary, A.S Hornby, edisi kelima, Great Britain: Oxford University Press, (1995) : "Gallery: A room or building for showing works of art".
4. Menurut Kamus Inggris - Indonesia, An English-Indonesian Dictionary, (1990) : "Galeri: Serambi, balkon, balai atau gedung kesenian".

Dari definisi-definisi diatas dapat disimpulkan bahwa Galeri adalah suatu ruang atau bangunan yang sengaja di desain sedemikian rupa dan digunakan sebagai tempat untuk memamerkan sebuah karya dari seseorang maupun sekelompok orang yang dapat menghasilkan sebuah karya yang dapat di pamerkan.

- **Edukasi**

Menurut arti bahasanya, pengertian galeri dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia edukasi berasal dari kata edukasi/*edu.ka.si* // *édukasi*/ *n* (perihal) pendidikan.
2. Edukasi atau disebut juga dengan pendidikan merupakan segala upaya yang direncanakan untuk mempengaruhi orang lain baik individu, kelompok, atau masyarakat sehingga mereka melakukan apa yang diharapkan oleh pelaku pendidikan (Notoadmojo, 2003).
3. Edukasi merupakan proses belajar dari tidak tahu tentang nilai kesehatan menjadi tahu (Suliha, 2002).

- **Songket**

- songket /*song-ke*//*songkét*/ memiliki artitenun yang bersulam benang emas (perak), biasanya dikenakan kaum wanita: *kain* --;
- menyongket /*me-nyong-ke*/ memiliki artimenyulam dengan benang emas (perak)
- songket adalah jenis kain tenunan tradisional Melayu dan Minangkabau. Songket digolongkan dalam keluarga tenunan brokat. Songket ditenun dengan tangan menggunakan benang emas dan perak, dan pada umumnya digunakan pada acara-acara resmi. Benang logam metalik yang tertunen berlatar kain menimbulkan efek kemilau.
- Songket berasal dari istilah sungkit dalam Bahasa Melayu dan Bahasa Indonesia, yang berarti “mengait” atau “mencungkil”. Hal ini berkaitan dengan metode pembuatannya, mengaitkan dan mengambil sejumlah kain tenun, dan kemudian menyelipkannya ke benang emas.

Kain tenun songket merupakan hasil dari kerajinan tangan tradisional berupa tenunan yang dihiasi oleh benang emas, dan sutera beraneka warna. Songket berasal dari kata tusuk dan cukit yang disingkat menjadi suk-kit, lazimnya menjadi sungkit dan akhirnya berubah menjadi songket. (Dalam Direktori Kesenian Sumsel, 2008:122).

Kain songket memiliki jenis dan motif yang berbeda-beda, namaun hanya ada 22 motif songket yang terdaftar sebagai hasil kebudayaan rakyat. Pendaftaran motif-motif tersebut mulanya diajukan kepada Klinik Konsultasi HAKI-IDKM, Direktorat Jenderal IDKM Departemen Perindustrian dan Perdagangan yang tertanggal 15 Oktober 2004 melalui surat kuasa dari Deskranas dan Kota Palembang dan Pemerintah kota Palembang. Kemudian tertanggal 20 Januari 2009 disampaikan bahwa dari 71 motif yang diusulkan, 22 motif songket telah diinventarisasi sebagai ekspresi folklor atau hasil kebudayaan rakyat yang berasal dari daerah atau wilayah kota Palembang.

kain songket sendiri terdiri dari beberapa jenis antara lain:

Songket Lepus

Songket Limar

Sumber : <http://jualsongketpalembang.com/tag/songket-pengantin/page/46/>

Songket Tretes

Songket Tawur

Sumber : <http://www.wacana.co/2015/01/kain-songket-asal-mula-jenis-dan-maknanya/>

Songket Bungo Pacik

Songket Kombinasi

Gambar 2.1 : jenis motif songket

Sumber : <https://rhiaoctora.wordpress.com/2014/09/10/songket-palembang/>

Sewet Songket merupakan kain yang kerap digunakan oleh pelapis pakaian wanita di bagian bawah yang dihiasi dengan selendang berteman dengan baju kurung. Dalam upacara adat atau selebrasi pernikahan, pengantin biasanya menggunakan Songket lengkap dengan Aesan Gede (kebesaran), Aesan Pengganggon (Paksangko), Selendang Mantri, Aesan Gandek dan yang lainnya. Secara kualitas, Songket Palembang merupakan songket terbaik di Indonesia. Bahkan, songket ini disematkan julukan sebagai “Ratu Segala Kain.”

Lepus adalah kain songket yang kainnya terdiri dari cukitan alias sulaman benang emas berkualitas tinggi yang biasanya didatangkan dari Cina. Bahkan, kadakala benang tersebut diambil dari kain songket berusia ratusan tahun yang akibat umur membuat kainnya menjadi rapuh. Kualitas jenis ini merupakan kualitas tertinggi dengan harga jual yang sangat mahal.

Limar lebih mengarah kepada teknik pembuatannya. Menurut budayawan Inggris yang hidup di Indonesia pada era colonial, songket jenis ini merupakan kain yang memadukan warna merah, kuning dan hijau dengan pola yang terinspirasi dari buah limau. Sementara pendapat lain menyatakan bahwa nama limar diambil dari bulatan-bulatan yang berasal dari percikan yang menyerupai tetesan jeruk peras.

Ada beberapa jenis alat tenun yang digunakan Indonesia pada saat ini, yaitu :

1. Alat tenun Gedogan adalah alat tenun tradisional, yang dimana pada bagian ujung dipasang pada pohon / tiang rumah atau pada suatu papan yang membentang dengan konstruksi tertentu dan bagian ujung lainnya diikatkan pada badan penenun yang duduk dilantai.
2. Alat tenun bukan mesin (ATBM) adalah alat tenun yang digerakan dengan injakan kaki untuk mengatur naik turunnya benang lungsi pada waktu masuk keluarnya benang pakan.
3. Alat tenun bukan mesin Dobby / ATBM Dobby adalah alat tambahan mekanis yang berada diatas ATBM, Dobby berfungsi untuk mengontrol penganyaman benang pada perkakas tenun lain, sehingga motif sesuai dengan pola yang direncanakan.

Tenun Sederhana, Tenun Ikat Lungsi, Tenun Ikat Pakan, Tenun Ikat Ganda, Tenun Songket, Tenun Songket kombinasi merupakan hasil Tenunan dengan menggunakan Alat Gedogan atau Alat Tenun Bukan Mesin (ATBM). (Dr. Maria Merry Marianti,2013)

terdapat beberapa step dalam pembuatan kain songket yaitu:

1. Mencelup benang

Benang perlu dibersihkan sebelum dicelup ke dalam pewarna. Setelah pewarnaan dibuat benang perlu di keringkan, sebelum kerja selanjutnya dilaksanakan.

2. Melerai benang

Pelenting yang diperbuat daripada buluh kecil digunakan untuk melilit benang. Proses ini dilakukan dengan bantuan alat darwin dan alat pemutar rahat.

3. Menganeng benang

Proses membuat benang loseng yang diregang di alat penenun bagi menentukan saiz panjang atau jumlah helai kain yang akan ditenun.

4. Menggulung

Benang-benang yang diregang di alat menganeng (ianian) digulung dengan sekeping papan loseng.

5. Menyapuk benang

Setelah benang loseng dimasukkan ke dalam gigi atau sikat jentera, kerja-kerja menyapuk dilakukan. Dua urat benang loseng dikaitkan melalui setiap celah gigi jentera.

6. Mengarak benang

Karak dibuat daripada benang asing yang digelung. Benang loseng berangka genap dan ganjil akan diangkat turun naik secara berselang seli sewaktu menenun.

7. Menyongket benang

Proses mereka corak di atas benang loseng dengan menggunakan alat yang di panggil lidi dengan menyongketkan benang loseng sebanyak tiga atau lima lembar dan kemudian diikat dan dikenali sebagai proses ikat butang.

8. Menenun

Alat torak yang diisi dengan benang pakan atau benang emas, dimasukkan ke kiri dan kanan di celah-celah benang loseng mengikut corak yang telah ditentukan hinggalah menjadi sekeping kain. Kain yang telah siap ini dipotong mengikut ukuran.

Ukuran kain songket satu pasang:

1. Bagian atas (selendang)

Panjang : 200 cm

Lebar : 60 cm

2. Bagian bawah (kain)

Panjang : 200 cm

Lebar : 90 cm

Ukuran alat tenun 180 cm x 150 cm

Prediksi ruang pada bangunan :

1. Ruang-ruang sesuai proses pembuatan kain songket
 - a. Ruang produksi benang
 - b. Ruang pewarnaan benang
 - c. Ruang disain motif
 - d. Ruang menyongket dan menenun
2. Ruang produksi
3. Ruang pameran
4. Ruang fashionshow
5. Ruang penjualan

Dari penjabaran diatas dapat diambil prinsip-prinsip bangunan, yaitu:

- Keselarasan
Keselarasan diambil dari paduan motif songket yang selaras dengan warna dan juga bentuk motifnya. Keselarasan akan di aplikasikan pada bentuk bangunan yang selaras dengan motif songket.
- Keindahan
Banyaknya jenis motif songket yang sangat beragam memberi keindahan tersendiri. Keindahan ini akan diaplikasikan pada bangunan baik pada interior maupun eksterior bangunan.
- Pembelajaran
Selain ditujukan sebagai galeri songket, Gedung galeri akan di fungsikan sebagai tempat pembelajaran mengenai songket dan cara pembuatannya.

2.1.2 TINJAUAN ARSITEKTUR OBJEK

2.1.2.1 GALERI SONGKET

Menurut William D. Hunt Jr (1975), Galeri diterjemahkan sebagai suatu wadah untuk menggelar karya seni rupa. Galeri juga dapat diartikan sebagai tempat menampung kegiatan komunikasi visual di dalam suatu ruangan antara kolektor atau seniman dengan masyarakat luas melalui kegiatan pameran. Sebuah ruang yang digunakan untuk menyajikan hasil karya seni, sebuah area memajang aktifitas publik, area publik yang kadangkala digunakan untuk keperluan khusus (Dictionary of Architecture and Construction, 2005).

Menurut Djulianto Susilo seorang arkeolog, Galeri berbeda dengan museum. Galeri adalah tempat untuk menjual benda / karya seni, sedangkan Museum tidak boleh melakukan transaksi karena museum hanya merupakan tempat

Galeri yang memiliki fungsi komersial dan dimiliki oleh perorangan.

3. Vanity Gallery

Galeri seni artistik yang dapat diubah menjadi suatu kegiatan didalamnya, seperti pendidikan dan pekerjaan.

4. Galeri Arsitektur

Galeri untuk memamerkan hasil karya-karya di bidang arsitektur yang memiliki perbedaan antara 4 jenis galeri menurut karakter masing-masing.

5. Galeri Komersil

Galeri untuk mencari keuntungan, bisnis secara pribadi untuk menjual hasil karya. Tidak berorientasi mencari keuntungan kolektif dari pemerintah nasional atau lokal.

3. PRINSIP-PRINSIP PERANCANGAN GALERI SENI

Ruang pameran dalam museum/galeri seni mempunyai perbedaan tipologi arsitektural, kualitas cahaya, proporsi ruang, finishing, dan material dapat dibuat pada tiap bagian besar yang natural dan skala dari pekerjaan yang sedang dipresentasikan. Kunci dari mengatur program pameran yang aktif adalah memfasilitasi perubahan dan mempromosikan efisiensi dari instalasi yang ada. Ruang pameran pada museum/galeri seni dapat berupa ruang seperti kamar atau seperti grand hall.

Terkait dengan perancangan ruang pameran, penataan ruang berarti mengorganisir unsur-unsur, seperti pengamat, karya seni, benda pendukung karya seni dan aksesories ruang dengan tujuan agar ruang tersebut mudah diakses serta nyaman dalam proses interaksi. Ruang pameran memiliki beberapa syarat yang harus dipenuhi, antara lain benda yang dipajang atau dipamerkan harus benar-benar terlindung dari pengerusakan, pencurian, kebakaran, kekeringan, cahaya matahari langsung dan debu. Berikut adalah prinsip-prinsip perancangan pada ruang display:

1. Desain ruang-lantai dan sirkulasi pengunjung Ruang

Menurut konsep teknis dibagi menjadi dua, yakni ruang luar dan ruang dalam, masing-masing ruang memiliki penanganan yang khusus, terutama ruang dalam. Ruang pameran pada museum/galeri seni harus memiliki kondisi visual sekitar yang bersih dan tertata. Hal yang harus diperhatikan dalam penanganan ruang dalam adalah luas ruangan, dinding, plafon, lantai, kusen, langit-langit, pintu, dan jendela. Pada umumnya, tinggi minimum dinding display pada museum/galeri seni adalah 3,7 meter, untuk kefleksibelan bagi pameran seni,

tinggi yang dibutuhkan hingga plafon adalah mencapai 6 meter. Hal-hal yang harus diperhatikan dalam mendesain ruang pameran karya yang terkait dengan display, antara lain:

- Estetika peletakan
- Hubungan antar karya, menjaga jarak, mencari hubungan yang khas, seperti aliran, gaya, komposisi warna, dan konsep lainnya
- Penulisan teks dan peletakan label (labelisasi) keterangan karya, seperti ukuran, judul, perupa dll.
- Intensitas kesadaran tentang bahan yang dipakai dalam karya seni.
- mapping atau pemetaan. Metode pemetaan bergantung pada fungsi untuk mengolah sirkulasi dan perjalanan penonton. Dalam ruang juga diperlukan fasilitas lain seperti panel (skesel) atau dinding pembatas bongkar pasang (dinding temporary), agar tidak memunculkan ruang-ruang sisa.

2. Materi karya

Materi karya yang dimaksud adalah sejumlah benda (karya seni) yang dipamerkan. Pemahaman akan materi karya menjadi sangat penting terkait pengetahuan penata ruang, terutama pengetahuan mengenai karya seni yang dipamerkan, pasalnya karya seni dapat berupa pemikiran ilmu, dokumentasi dan konsep warna, kemudian ruangan seperti apa yang akan digunakan atau ditata, maka dari itu penata ruang harus memperhatikan prinsip karya seni, seperti:

- Bentuk (dimensi)
- Jasa (seni murni atau seni terapan)
- Fungsi (personal, sosial, fisik)
- Medium (alat, bahan, teknik)
- Desain (komposisi)
- Tema (pokok, isi)
- Style (gaya)
- Aliran

3. Labelisasi

Pembuatan atau pemberian label dalam pameran karya seni kontemporer dalam galeri seni atau museum adalah sebagai berikut:

- Penyeragaman label
- Penulisan harga pada karya seni kontemporer diletakkan di label yang terdapat dalam karya seni tersebut, namun tidak semua harga dicantumkan dalam label, hal ini disebabkan karena harga karya seni kontemporer tersebut sudah tertera dalam daftar harga (price list) yang dibuat oleh panitia penyelenggara pameran seni kontemporer tersebut.

4. Pencahayaan

Cahaya memegang peranan yang penting dalam suatu museum/galeri seni. Pencahayaan yang menarik terhadap karya seni yang dipamerkan menjadi point plus tersendiri sehingga dapat memberikan daya tarik yang lebih. Cahaya yang dapat ditangkap oleh indera penglihatan manusia adalah cahaya yang berada pada panjang gelombang antara 400-700 nanometer (nm), cahaya ini biasa disebut visible light, cahaya tampak, sedangkan cahaya yang berada pada panjang gelombang dibawah 400 nm disebut cahaya ultraviolet dan yang berada diatas 700 nm adalah cahaya infra merah.

Jenis cahaya yang umum ditemukan di mgaleri adalah sinar ultraviolet dan cahaya tampak yang berasal dari cahaya matahari (sunlight), cahaya siang (daylight) atau pun cahaya buatan (artificial light) seperti lampu tabung (fluoresens), lampu pijar atau lampu halogen. Cahaya buatan digunakan untuk menerangi pameran, sedangkan sinar matahari langsung tidak akan jatuh pada hasil karya seni yang dipamerkan setiap saat.

Hal-hal yang harus diperhatikan dalam penataan lampu pada tata ruangan, antara lain:

- Lampu harus difokuskan pada objek, kecuali pada kasus tertentu yang memfokuskan lampu pada dinding atau lantai
- Sudut sekitar 30-45° arah vertikal untuk menciptakan tekanan yang efektif dengan penonjolan dan pola bayangan yang alami
- Jika memungkinkan menggunakan pencahayaan silang dari arah kiri dan arah kanan atau pencahayaan dari arah depan, dengan tujuan menciptakan penonjolan dan bayangan serta meninggikan bentuk tiga dimensi dari objek
- Penanganan pencahayaan jangan sampai menyilaukan mata penonton
- Spotlight harus segera difokuskan kembali apabila lokasi display diubah.

Teknik pendistribusian cahaya, dibedakan menjadi (Industrial Hygiene Engineering, 1998) :

- *Direct Lighting*

Jenis pencahayaan langsung yang hampir seluruh pencahayaannya dipancarkan pada bidang kerja, dapat dirancang menyebar/terpusat. Pada sistem ini 90-100% cahaya diarahkan secara langsung ke benda yang perlu diterangi.

- *Semi Direct Lighting*

Pada sistem ini 60-90% cahaya diarahkan langsung pada benda yang perlu diterangi, sedangkan sisanya dipantulkan ke langit-langit dan dinding.

- *General Difus Lighting*

Pada sistem ini setengah cahaya 40-60% diarahkan pada benda yang perlu disinari, sedangkan sisanya dipantulkan ke langit-langit dan dinding. Dalam pencahayaan sistem ini termasuk sistem direct-indirect yakni memancarkan setengah cahaya ke bawah dan sisanya keatas. Pada sistem ini masalah bayangan dan kesilauan masih ditemui.

- *Semi Indirect Lighting*

Pada sistem ini 60-90% cahaya diarahkan ke langit-langit dan dinding bagian atas, sedangkan sisanya diarahkan ke bagian bawah. Pada sistem ini masalah bayangan praktis tidak ada serta kesilauan dapat dikurangi.

- *Indirect Lighting*

Indirect Lighting disebut juga sebagai pencahayaan tidak langsung. Pada sistem ini 90-100% cahaya diarahkan ke langit-langit dan dinding bagian atas kemudian dipantulkan untuk menerangi seluruh ruangan.

Gambar 2.3 : Lima Teknik Pendistribusian Cahaya

Sumber : Philips Methods of light disperement

Sistem Pencahayaan buatan menurut arah pencahayaan dapat dibedakan menjadi (Ruang Artistik Dengan Pencahayaan, 2006: 26) :

- Downlight (Arah cahaya ke bawah)

Arah pencahayaan ini berasal dari atas dengan tujuan untuk memberikan cahaya pada obyek di bawahnya.

- Uplight (Arah cahaya ke atas)

Pencahayaan datang dari bawah ke atas. Uplight umumnya berperan untuk dekoratif dengan kesan megah, dramatis, dan memunculkan dimensi. Contoh aplikasi pencahayaan ini misalnya pada kolom rumah yang biasanya memakai lampu halogen.

- Backlight (Arah cahaya dari belakang)

Arah pencahayaan berasal dari belakang obyek untuk memberi aksentuasi pada obyek seperti menimbulkan siluet. Jenis pencahayaan memberikan pinggiran cahaya yang menarik pada obyek dan bentuk obyek menjadi lebih terlihat.

- *Sidelight* (Arah cahaya dari samping)

Arah cahaya datang dari samping sehingga memberikan penekanan pada elemen interior tertentu, memberikan aksen pada obyek. Biasanya digunakan pada benda-benda seni untuk menonjolkan nilai seninya.

- *Frontlight* (Arah cahaya dari depan)

Arah cahaya datang dari depan obyek dan biasanya diaplikasikan pada obyek dua dimensi seperti lukisan atau foto.

5. Temperatur

Temperatur rendah lebih baik untuk hasil karya seni yang dipamerkan, yaitu sekitar 20°C-21°C.

6. Pelapis Eksterior

Konstruksi dan material dinding dan atap harus mampu menghindari dari panas termal. Dinding eksterior, atap dan lantai harus memberikan perlindungan berkelanjutan dari uap air. Jendela dan skylight harus dapat mengurangi sinar ultraviolet dan sinar infrared dari cahaya matahari, serta terdapat penghalang cahaya yang kurang baik, sehingga sinar matahari yang masuk ke setiap ruangan pada museum/galeri seni adalah pencahayaan alami yang baik

4. FASILITAS GALERI

Sebuah galeri memiliki fasilitas, antara lain :

1. Exhibition Room / Tempat untuk memamerkan karya
2. Workshop / Tempat untuk membuat/memperbaiki sebuah karya.
3. Stock Room / Tempat untuk menampung / meletakkan karya
4. Restoration Room / Tempat untuk memelihara karya
5. Auction Room / Tempat untuk mempromosikan karya dan sebagai tempat jual beli sebuah karya.
6. Sebagai wadah tempat berkumpulnya pecinta / penggemar karya seni tersebut.

5. TATA CARA DISPLAY KOLEKSI GALERI

A. Tata Cara Display

Terdapat tiga macam penataan atau display benda koleksi menurut Patricia Tutt dan David Adler (The Architectural Press,1979), yaitu :

- a. In show case

Benda koleksi mempunyai dimensi kecil maka diperlukan suatu tempat display berupa kotak tembus pandang yang biasanya terbuat dari kaca. Selain untuk melindungi, kotak tersebut terkadang berfungsi untuk memperjelas atau memperkuat tema benda koleksi yang ada.

b. Free standing on the floor or plinth or supports

Benda yang akan dipamerkan memiliki dimensi yang besar sehingga diperlukan suatu panggung atau pembuatanketinggian lantai sebagai batas dari display yang ada. Contoh: patung, produk instalasi seni, dll.

c. On wall or panels

Benda yang akan dipamerkan biasanya merupakan karya seni 2 dimensi dan ditempatkan di dinding ruangan maupun partisi yang dibentuk untuk membatasi ruang. Contoh: karya seni lukis, karya fotografi, dll.

B. Syarat Pemajangan Koleksi

Ada beberapa syarat tentang cara pemajangan benda koleksi seni yang ada antara lain adalah dengan cara berikut :

1. Random Typical Large Gallery

Penataan benda yang dipamerkan disajikan dengan acak, biasanya terdapat pada galeri yang berisi benda-benda non klasik dan bentuk galeri yang asimetris, ruang-ruang yang ada pada galeri dibentuk mempunyai jarak atau lorong pembatasan oleh pintu. Jenis dan media seni yang ada dicar dan menguatkan kesan acak. Contoh: menggabungkan display benda 2 dimensi dan 3 dimensi seperti seni lukis dan seni patung.

2. Large Space With An Introductory Gallery

Pengolahan ruang pameran dengan pembagian area pameran sehingga memperjelas tentang benda apa yang dipamerkan didalamnya, pembagian dimulai pada suatu ruang utama kemudian dengan memperkenalkan terlebih dahulu benda apa yang dipajang didalamnya.

Vitrine merupakan salah satu lemari untuk menata dan memamerkan benda-benda koleksi. Bentuk vitrine harus sesuai dengan ruangan yang akan ditempati oleh vitrine tersebut. Menurut penempatannya, vitrine dibagi menjadi :

a) Vitrine Dinding

Vitrine yang diletakkan berhimpit dengan dinding, Dapat dilihat dari sisi samping dan depan.

Gambar 2.4 Vitrine Dinding

Sumber ; DPK, 1994

b) Vitrine Tengah

Diletakkan di tengah dan tidak berhimpit dengan dinding. Isinya harus terlihat dari segala arah, sehingga keempat sisinya terbuat dari kaca.

Gambar 2.5 Vitrine Tengah

Sumber: DPK, 1994

c) Vitrine Sudut

Terletak di sudut ruangan yang hanya dapat dilihat dari satu arah saja, yaitu dari sisi depan saja, sisi lain melekat pada dinding.

Gambar 2.6 Vitrine Sudut
Sumber: DPK, 1994

d) Vitrine Lantai

Terletak di bawah pandangan mata dan biasanya diletakkan untuk menata benda-benda kecil dan harus dilihat dari dekat.

e) Vitrine Tiang

Diletakkan disekitar tiang, sama seperti vitrine tengah karena dapat dilihat dari berbagai sisi.

6. ELEMEN INTERIOR

A. Elemen Lantai

Lantai merupakan elemen horizontal pembentuk ruang. Menurut DK. Ching (1979), elemen horizontal suatu ruang dapat dipertegas dengan cara meninggikan maupun menurunkan bidang lantai dan lantai dasar. Dengan demikian akan terbentuk kesatuan ruang dan kesatuan visual pada ruang pameran akibat adanya penurunan dan peninggian elemen lantai.

B. Elemen Ceiling

Menurut Gardner (1960), langit-langit/ceiling yang sesuai untuk ruang pameran (exhibition hall) adalah langit-langit yang sebagian dibiarkan terbuka untuk keperluan ekonomis dan memberikan kemudahan untuk akses terhadap peralatan yang digantung pada langit-langit/ceiling. Ceiling merupakan faktor yang penting yang berfungsi sebagai tempat untuk meletakkan komponen yang terkait dengan pencahayaan.

C. Elemen Fleksibilitas

“Flexibilitas can defined as : easily changed to suit new condition” (Hombly, 1987) dan dalam Bahasa Indonesia artinya mudah disesuaikan dengan kondisi yang baru. Elemen fleksibilitas berarti elemen pembentuk ruang yang dapat diubah untuk menyesuaikan dengan kondisi berbeda dengan tujuan kegiatan baru yang diwadahi seoptimal mungkin pada ruang yang sama.

7. SIRKULASI RUANGAN

Sirkulasi dalam galeri adalah mengantarkan pengunjung untuk memberikan kelayakan dalam memamerkan hasil karya. Sirkulasi pergerakan jalur dalam suatu kegiatan ruang pameran perlu dilakukan agar memberikan kenyamanan antara objek dengan pengunjung. Menurut De Chiara dan Calladar (Time Saver Standards for Building Types, 1973), tipe sirkulasi dalam suatu ruang yang dapat digunakan adalah sebagai berikut:

1. *Sequential Circulation*

Sirkulasi yang terbentuk berdasarkan ruang yang telah dilalui dan benda seni yang dipamerkan satu persatu menurut ruang pameran yang berbentuk ulir maupun memutar sampai akhirnya kembali menuju pusat entrance area galeri.

Gambar 2.7 :Pola Jalur Sequential Circulation

Sumber: De Chiara and Calladar, 1973

2. *Random Circulation*

Sirkulasi yang memberikan kebebasan bagi para pengunjungnya untuk dapat memilih jalur jalannya sendiri dan tidak terikat pada suatu keadaan dan bentuk ruang tertentu tanpa adanya batasan ruang atau dinding pemisah ruang.

Gambar 2.8 :Pola Jalur Random Circulation

Sumber: De Chiara and Calladar, 1973

3. *Ring Circulation*

Sirkulasi yang memiliki dua alternatif, penggunaannya lebih aman karena memiliki dua rute yang berbeda untuk menuju keluar suatu ruangan.

Gambar 2.9 :Pola Jalur Ring Circulation

Sumber: De Chiara and Calladar, 1973

4. *Linear Bercabang*

Sirkulasi pengunjung jelas dan tidak terganggu, pembagian koleksi teratur dan jelas sehingga pengunjung bebas melihat koleksi yang dipamerkan.

Gambar 2.10 :Pola Jalur linear bercabang

Sumber: De Chiara and Calladar, 1973

2.1.2.2 RUANG EDUKASI SONGKET

Dalam kasus ini, Pusat Kerajinan Tenun yang diharapkan adalah yang mampu mewadahi aktifitas para pengrajin tenun dalam proses produksi maupun pemasaran. Selain itu memiliki fasilitas yang terdiri dari fungsi : Jemur benang, menenun pada showroom, galeri untuk mempamerkan hasil tenun, shopping center untuk fasilitas jual beli produk tenun.

Gambar 2.11 : Standar Craft Center Tampak Atas

Sumber : (Zelnik, 1979)

Gambar 2.12 : Standar Craft Center Tampak Samping
 Sumber : (Zelnik, 1979)

- Ruang penyimpanan
 - Ruang penyimpanan bahan adalah sebuah ruang yang digunakan untuk menyimpan bahan-bahan tenun, benang dan alat-alat tenun menenun lainnya persyaratan ruang penyimpanan bahan
 - Kelembaban rendah
 - mudah dijangkau pengguna privat workshop
 - Pencahayaan alami dan buatan
 - penghawaan buatan

Gambar 2.13 : ruang penyimpanan
 Sumber : <file:///C:/Users/ASUS/Downloads/285908449-BESARAN-RUANG-BANGUNAN-MUSEUM-pptx.pdf>

- Ruang Workshop Tenun
 - Ruang yang digunakan seniman tenun untuk membuat karya-karyanya, dan diruang ini pula para penenun berinteraksi secara langsung dengan penenun lainnya. Dan pada ruangan ini dikhususkan untuk ruang menenun saja. ♣ space lebar anantara seniman
 - penghawaan alami dan buatan
 - pencahayaan yang cukup
 - sirkulasi yang dinamis

Gambar 2.14 : ruang tenun

Sumber : <file:///C:/Users/ASUS/Downloads/285908449-BESARAN-RUANG-BANGUNAN-MUSEUM-pptx.pdf>

Gambar 2.15 : pengrajin songket

Sumber: <https://www.antarafoto.com/mudik/v1461830701/paten-motif-songket-palembang>

- Ruang Pencucian Kain

Pada ruangan ini difokuskan untuk tahapan pencucian kain yang telah selesai ditenun. persyaratan ruang kerja seniman

- space lebar anantara seniman
- penghawaan alami dan buatan
- pencahayaan yang cukup
- sirkulasi yang dinamis
- berhubungan langsung dengan ruang menenun dan ruang menjemur

Gambar 2.16: ruang cuci

Sumber : <file:///C:/Users/ASUS/Downloads/285908449-BESARAN-RUANG-BANGUNAN-MUSEUM-pptx.pdf>

- Ruang Penjemuran

Dan pada ruangan ini dikhususkan untuk proses penjemuran kain tenun yang telah direndam/dicuci. Persyaratan ruang kerja seniman

- space lebar anantara seniman
- penghawaan alami dan buatan
- pencahayaan yang cukup
- sirkulasi yang dinamis
- berhubungan langsung dng ruang cuci

Gambar 2.17 : area jemur

Sumber : <file:///C:/Users/ASUS/Downloads/285908449-BESARAN-RUANG-BANGUNAN-MUSEUM-pptx.pdf>

Gambar 2.18 : area jemur

Sumber: <http://songketazipua.blogspot.com/2011/05/pewarnaan-benang-tenun-songket.html>

- Ruang desain dan jahit
Ruang desain digunakan untuk mendisain motif maupu bentuk pakaian, da ruang jahit digunakan untuk menjahit kain songket menjadi baju siap pakai.

Gambar 2.19 : ruang jahit dan desain

Sumber : Joseph De Chiara dan John Callender, 1983

- Perpustakaan

Perpustakaan digunakan sebagai wadah untuk membaca dan menemukan buku-buku mengenai kain songket dan motif-motif songket.

Gambar 2.20 : denah perpustakaan

Sumber : Neufert, 2003:250

Gambar 2.21 : tampak samping perpustakaan

Sumber : Joseph De Chiara dan John Callender, 1983

2.1.3 TINJAUAN PENGGUNA (USER)

Perancangan galeri ini nantinya ditujukan kepada pelajar, mahasiswa, seniman, wisatawan lokal maupun mancanegara. Untuk pengunjung penyandang disabilitas akan disediakan fasilitas-fasilitas untuk memudahkan dalam mengakses.

2.1.4 STUDI PRESEDEN

Louvre Abu Dhabi adalah sebuah museum seni dan peradaban, terletak di Abu Dhabi, UEA. Museum ini diresmikan pada 8 November 2017. Museum ini merupakan bagian dari sebuah perjanjian tiga puluh tahun antara kota Abu Dhabi dan pemerintah Prancis. Museum ini terletak di Distrik Budaya Pulau Saadiyat. Luasnya sekitar 24000 meter persegi (260000 sq ft), dengan 8000 meter persegi (86000 sq ft) galeri, menjadikannya museum seni terbesar di Jazirah Arab. Biaya akhir pembangunan museum ini diperkirakan sekitar €600 juta. Sebagai tambahan, USD.525 juta telah dibayar oleh Abu Dhabi untuk dihubungkan dengan nama Louvre, dan tambahan \$747 juta akan dibayarkan sebagai imbalan pinjaman seni, pameran khusus, dan konseling manajemen.

Karya seni dari seluruh dunia ditampilkan di museum, dengan fokus khusus terletak pada menjembatani kesenjangan antara Seni Timur dan Barat. Ini adalah proyek yang didirikan pada simbol utama arsitektur Arab: kubah. Tapi di sini, dengan pergeseran nyata dari tradisi, kubah adalah proposal modern.

Gambar 2.22 : tampak atas Louvre Abu Dhabi

Sumber : www.archdaily.com

Kubah ganda berdiameter 180 meter, menawarkan geometri horizontal, memancar sempurna, bahan tenunan berlubang secara acak, memberikan keteduhan diselingi oleh semburan matahari. Kubah bersinar di bawah sinar matahari Abu Dhabi. Pada malam hari, lanskap yang dilindungi ini adalah oasis cahaya di bawah kubah berbintang. Louvre Abu Dhabi menjadi tujuan akhir dari kawasan pejalan kaki perkotaan, taman di pantai, surga yang sejuk, tempat berteduh pada siang dan malam hari, estetika yang konsisten dengan perannya sebagai tempat perlindungan bagi karya seni paling berharga.

Gambar 2.23 : tampak samping Louvre Abu Dhabi pada malam hari

Sumber : www.archdaily.com

Arsitek pemenang hadiah Pritzker Jean Nouvel mencari inspirasi untuk konsep Louvre Abu Dhabi dalam budaya arsitektur tradisional Arab. Mengambil pendekatan kontekstual ke situs, Nouvel merancang Louvre Abu Dhabi sebagai

'kota museum' di laut. Serangkaian bangunan putihnya yang kontras mengambil inspirasi dari madinah dan pemukiman Arab yang rendah. Secara total, 55 bangunan individu, termasuk 23 galeri, membentuk kota museum ini. Fasad bangunan terdiri dari 3.900 panel beton serat ultra-kinerja tinggi (UHPC).

Gambar 2.24 : detail kubah Louvre Abu Dhabi

Sumber : www.archdaily.com

Gambar 2.25 : Tampak atas Louvre Abu Dhabi

Sumber : www.archdaily.com

Kubah besar, berdiameter 180 meter, meliputi sebagian besar kota museum dan terlihat dari laut, daerah sekitarnya, dan kota Abu Dhabi. Kubah ini dibangun oleh perusahaan Austria Waagner Biro yang berspesialisasi dalam

struktur baja. Kubah terdiri dari delapan lapisan yang berbeda: empat lapisan luar yang dilapisi stainless steel dan empat lapisan dalam yang dilapisi aluminium yang dipisahkan oleh kerangka baja setinggi lima meter. Rangka terbuat dari 10.000 komponen struktural yang dirangkai menjadi 85 elemen berukuran super, masing-masing beratnya mencapai 50 ton.

Gambar 2.26 : penampang kubah Louvre Abu Dhabi

Sumber : www.archdaily.com

Pola kompleks kubah adalah hasil dari desain geometris yang sangat dipelajari. Ini melibatkan kolaborasi erat antara tim desain arsitektur di Ateliers Jean Nouvel dan insinyur struktural di BuroHappold Engineering. Pola ini diulang pada berbagai ukuran dan sudut dalam delapan lapisan yang dilapiskan. Setiap sinar cahaya harus menembus delapan lapisan sebelum muncul kemudian menghilang. Hasilnya adalah efek sinematik saat jalur matahari berlangsung sepanjang hari. Pada malam hari, itu membentuk 7.850 bintang yang terlihat dari dalam dan luar. Dinamai 'hujan cahaya', efek ini telah menjadi subjek dari banyak model dan mock-up selama bertahun-tahun dan merupakan salah satu fitur penentu konsep.

Gambar 2.27 : lapisan kubah Louvre Abu Dhabi

Sumber : www.archdaily.com

Ketika cahaya matahari menembusnya, desain menciptakan "hujan cahaya" yang bergerak di bawah kubah, anggukan pada unsur-unsur alami yang ditemukan di Uni Emirat Arab (UEA), terutama mengayunkan pohon-pohon palem di oasis. Karya seni dan artefak yang ditemukan di Louvre ini mencakup keseluruhan keberadaan manusia, dan museum akan memiliki galeri yang didedikasikan untuk agama-agama universal.

(<https://www.architecturaldigest.com/story/jean-nouvel-louvre-abu-dhabi>)

Gambar 2.28 : interior Louvre Abu Dhabi pada siang hari

Sumber : www.archdaily.com

Gambar 2.29 : interior Louvre Abu Dhabi pada siang hari

Sumber : www.archdaily.com

Kubah didukung oleh hanya empat dermaga permanen, masing-masing berjarak 110 meter. Ini tersembunyi di dalam bangunan museum untuk memberi kesan bahwa kubahnya mengambang. Ketinggian kubah interior adalah 29 meter dari lantai dasar ke bagian bawah kelongsong. Titik tertinggi kubah adalah 40 meter di atas permukaan laut dan 36 meter di atas permukaan tanah.

Desain museum adalah kolaborasi antara desain tradisional dan teknik konstruksi modern. Lingkungan yang tenang mendorong pengunjung untuk menikmati hubungan yang selalu berubah antara matahari dan kubah dan antara laut, bangunan, dan tanah. Konsep teknik yang rumit menjadikan Louvre Abu Dhabi salah satu proyek museum paling inovatif dan menantang yang akan dibangun belakangan ini.

Gambar 2.30 : struktur Louvre Abu Dhabi

Sumber :www.archdaily.com

Jean Nouvel mengatakan karena arsitektur adalah seni, itu akan menjadi sangat misterius, cukup memikat untuk menggoda publik agar tersesat dan mencari jawaban sendiri saat berada di dalam Louvre Abu Dhabi. Ia ingin

memadukan langit, air, pasir, dan sesuatu yang berada di antara keabadian dan saat ini. Perpaduan ini menawarkan spiritualitas tersendiri. (<https://www.architecturaldigest.com/story/jean-nouvel-louvre-abu-dhabi>)

Ruang pameran interior, yang terdiri dari galeri museum, ruang pameran sementara dan Museum Anak, berukuran 8.600 meter persegi. Galeri museum menggabungkan sekitar 6.400 meter persegi dan memamerkan sekitar 600 karya seni. Museum Anak berlantai dua ini melengkapi ansambel dengan sekitar 200 meter persegi yang dirancang khusus untuk pengunjung termuda Louvre Abu Dhabi.

Gambar 2.31 : interior Louvre Abu Dhabi

Sumber : www.archdaily.com

Fase Desain Konsep untuk proyek Louvre Abu Dhabi berlangsung antara 2006 dan 2007. Fase Pengembangan Desain diikuti pada 2007 hingga 2012 dan pembangunan museum dari 2013 hingga 2017. Sebelum penyelesaian museum, Louvre Abu Dhabi memiliki sudah menjadi penerima tiga penghargaan internasional: pemenang kategori 'Proyek Masa Depan' dari Penghargaan Desain Identitas pada tahun 2015; European Steel Design Award pada 2017, diterima dengan Waagner Biro, spesialis kubah Louvre Abu Dhabi, dan pemenang kategori 'Paling menonjol Proyek UEA' dari Penghargaan Desain Identitas pada 2017.

2.2 TINJAUAN PENDEKATAN DESAIN

2.2.1 DEFINISI DAN PENJELASAN PENDEKATAN

Kata 'dekonstruksi' semula dipergunakan dalam buku De la Grammatologie, yang merupakan terjemahan dari istilah Heidegger, yaitu destruction dan abbau. Kata tersebut memiliki arti sebagai sebuah operasi yang dilakukan atas struktur atau arsitektur 'tradisional' dari konsep ontologi atau metafisika Barat (occidental). Sikap dekonstruksi yang dimaksudkan bukanlah semata-mata merusak tatanan, tetapi merupakan bentuk afirmasi dan tidak negatif, di mana arsitektur diposisikan sebagai kegiatan berfikir, bukan hanya sebatas pernyataan ide-ide. Derrida menginginkan transformasi, sehingga membangun adalah sebanding dengan menulis. Seperti arsitek memberi bentuk pada tempat yang menciptakan ruang dalam kota, penulis memberi bentuk pada bahasa untuk membuat ruang bagi diskusi (Alamsyah, 2004).

Menurut Bagoes P. Wiryomartono, dalam tulisannya mengenai "Deconstruction dan Seni Bangunan" (dalam Barliana, 2014), arsitektur dekonstruksi bukan untuk membangun sesuatu yang nyeleneh, sia-sia, tanpa bisa dihuni, tetapi untuk membebaskan seni bangunan dari segala keterselesaian yang membelenggu. Dekonstruksi tidak sesederhana untuk melupakan masa lalu, tetapi membuat inkripsi kembali yang melibatkan rasa hormat pada tradisi, senantiasa memberi perhatian pada kelipatgandaan, keanekaragaman, dan mempertajam keunikan-keunikan yang tidak dapat direduksi. Dekonstruksi (Sudrajat dalam Alamsyah, 2004) telah menggariskan prinsip-prinsip penting sebagai berikut:

- Tidak ada yang absolut dalam arsitektur. Tidak ada satu cara atau gaya yang terbaik, atau landasan hakiki dimana seluruh arsitektur harus berkembang. Gaya klasik, tradisional, modern dan lainnya mempunyai posisi dan kesempatan yang sama untuk berkembang.
- Tidak ada ontologi dan teologi dalam arsitektur. Tidak ada tokoh atau figure yang perlu didewakan atau disanjung.

- Dominasi pandangan dan nilai absolut dalam arsitektur harus segera diakhiri. Perkembangan arsitektur selanjutnya harus mengarah pada keragaman pandangan dan tata nilai.
- Visiocentrism atau pengutamaan indera penglihatan dalam arsitektur harus diakhiri. Potensi indera lain harus dimanfaatkan pula secara seimbang.
- Arsitektur tidak lagi identik dengan produk bangunan. Arsitektur terkandung dalam ide gambar, model dan fisik bangunan, dengan jangkauan dan aksentuasi yang berbeda. Prioritas yang diberikan pada ide, gambar, model dan bangunan harus setara, karena ide, gambar dan model tidak hanya berfungsi sebagai simulasi atau representasi gedung, tetapi juga bisa menjadi produk atau tujuan akhir arsitektur.

Arsitektur dekonstruksi bisa lahir dari pengaruh filsafat Derrida, sehingga disebut sebagai “dekonstruksi derridean”. Selain daripada itu, arsitektur dekonstruksi juga bisa hadir sebagai produk pragmatis dan formal yang disebut sebagai “dekonstruksi non-derridean”.

Dekonstruksi Non-Derridean dikelompokkan kedalam lima kelompok utama oleh Aaron Betsky, yaitu sebagai berikut:

1. Revelatory Modernist

Diantara semua kelompok yang termasuk dalam Dekonstruksi NonDerridean, kelompok ini merupakan kelompok yang paling konservatif. Kelompok ini masih mengutamakan prinsip abstraksi dan mengutamakan fungsi, mengoptimalkan kemungkinan hasil industri bahan dan prefabrikasi dengan menciptakan fragmentasi potongan-potongan, konteks dan program prefabrikasi tersebut dan hasilnya adalah kumpulan ruang dan objek yang terfragmentasi. (Hyginus J. Mantiri , I. Makainas, 2013)

2. Shard & Sharks

Kelompok ini menampilkan bentuk-bentuk yang menyerupai serpihan batang dan lempeng yang dikomposisikan sedemikian rupa sehingga menampilkan kesan yang semrawut dan penuh teka-teki. Diantara semua kelompok yang termasuk dalam Dekonstruksi Non-Derridean, kelompok ini adalah yang paling radikal. Programnya adalah membedah, mengolokolok dan merombak falsafah arsitektur modern sehingga mencerminkan suatu tatanan yang tidak beraturan (chaos). Arsitek-arsitek yang termasuk dalam kelompok ini adalah Frank Gehry, Gunther Domenig, Coop Himme(l)blau, Kazuo Shinohara, dan Zaha Hadid.

3. Textualist

Kelompok ini melihat bahwa arsitektur yang ada sebagai “built language”, yang tidak mampu lagi mencerminkan struktur dan kebenaran yang ada. Denah dan tampak bangunan yang ada hanyalah menampilkan bias yang pucat (topeng) dari struktur-struktur kenyataan yang ada dengan terlalu banyak diredam (repressed). Untuk itu struktur-struktur yang diredam (absence) perlu ditampilkan dengan mengangkat konflik-konflik internal yang ada. (Hyginus J. Mantiri, I. Makainas, 2011)

4. New Mythologist

Kelompok ini ingin menciptakan suatu utopia sebagai suatu mitologi baru, suatu dunia lain yang lokasi dan kaitannya dengan masa lalu, masa kini dan masa mendatang tidak dikenali. Diilhami cerita dan film-film fiksi seperti Star Wars, Blade Runner dan Star Trek, kelompok ini menggagas proyek-proyek imajiner yang menerobos kungkungan gravitasi, iklim, langgam dan semua tatanan yang ada.

5. Technoprisme

Sebagai penerus proyek arsitektur modern yang belum selesai, kelompok ini mengakomodasi teknologi dan membuatnya menjadi artefak yang tidak hanya menjadikan teknologi sebagai usaha untuk menciptakan ekstensi, manipulasi, mediasi, representasi serta memetakan kembali dirinya.

Selain metode tersebut Dekonstruksi juga memiliki beberapa bentuk arsitektural yang dapat dilakukan melalui beberapa cara:

- Secara intelektual melalui permainan sistem-sistem geometri yang kompleks dan melibatkan teknologi canggih, seperti yang banyak dilakukan oleh Peter Eisenman.
- Secara pragmatik atau mekanik melalui model trial and error, sketsa dan eksperimen lapangan, seperti dilakukan oleh Frank Gehry, Zaha Hadid dan Coop Himmelblau.
- Secara intuitif melalui pengembangan respons dan impuls kreatif dalam diri arsitek, seperti terjadi pada Rem Koolhaas dan OMA.

Selain itu, dalam buku “Deconstructing The Kimbell”, untuk mengupas lebih dalam mengenai pemikiran Derrida mengenai arsitektur, Michael Benedikt (dalam Alamsyah 2004) menjelaskan empat prinsip dekonstruksi yang dapat ditransformasikan dalam arsitektur, di antaranya:

a. *Differance*

Hal ini diterjemahkan dalam tiga pengertian, yakni difference, deferral, dan differing. Difference yang mengatur perbedaan-perbedaan universal yaitu pengaturan ruang/jarak/spasi dan perbedaan-perbedaan antara sesuatu/dua hal (distinctions between things). Deferral diartikan sebagai proses dari meneruskan (passing along), menyerahkan (giving over), menunda atau menangguhkan (postponing), pen-skors-an (suspension), mengulur (protaction) dan mengatur jarak dalam waktu (a 'spacing' with time). Differing merupakan pengertian berbeda yang ditunjukkan dengan tidak sependapat (disagreeing), tidak sepakat (dissenting) atau bahkan penyembunyian (dissembling).

b. *Hierarchical reversal*

Hal ini mengarah pada pembalikan hirarki dari hubungan hirarki yang telah ada. Atau penghapusan keberlakuan sebuah hirarki yang ditetapkan. Dekonstruksi dapat digunakan sebagai cara untuk mengidentifikasi apa yang menindas beberapa hirarki atau mengidentifikasi percabangan dari ide-ide.

c. *Marginality dan centrality*

Marginalitas dan sentralitas biasanya digunakan untuk menjelaskan tingkat kepentingan sebuah objek, mengatur kedekatan, kedalaman pusat, dan tempat makna/arti dari sebuah karya. Dengan dekonstruksi, posisi marginal dan sentral itu dapat ditukar atau dipertentangkan atau ditindas atau ditahan sehingga menjadikannya semakin menarik dan dapat dilihat dengan jelas.

d. *Iterability dan meaning*

Hal ini berkaitan dengan perulangan unsur dan makna yang dititipkan di dalam sebuah karya arsitektur. Dalam dekonstruksi, unsur-unsur yang diulang dan makna tersebut dapat diputar balikkan, ditukar sesuai dengan pesan yang ingin disampaikan.

Pada perancangan galeri edukasi songket dengan pendekatan dekonstruksi ini akan mengacu pada prinsip dan teknik yang digunakan oleh Zaha Hadid. Zaha Hadid sendiri lebih dominan menggunakan metode sumprematis. Sumprematis adalah gerakan seni Rusia yang didirikan oleh Kazimir Malevich pada tahun 1915, seni yang berdiri diatas lukisan secara abstrak dengan bentuk geometri dan bersatu dengan pemikiran spiritual kemurnian dan kemandirian. Tujuannya adalah untuk menghasilkan seni yang akan membuat penonton menjadi bagian dari karya artistik saat penonton mencoba memahami dan menafsirkan lukisan.

Selain itu Zaha Hadid juga memiliki teknik-teknik yang digunakan untuk memunculkan suatu bentuk bangunan yaitu:

1. *Abstraction and Fragmentation*

Abstraksi dan fragmentasi adalah teknik paling menarik yang digunakan oleh Zaha Hadid untuk menghasilkan proyek-proyek dekonstruktivis dan ruang kreatif. Melalui penyelidikan kerasnya dalam mendesain ruang, ia menemukan abstraksi sebagai prinsip penelitian yang membantu untuk menciptakan dan menemukan ruang inovatif, selain menjadi teknik untuk penemuan tanpa batas. Abstraksi adalah memecah ilustrasi normal tentang mempersepsikan sesuatu dan cara mengatasinya. Melukis secara abstrak berarti menggambarkannya dalam volume dan bentuk geometris dan mencoba memanipulasi organisasi mereka dengan tumpang tindih atau agregasi. Begitu juga dengan fragmentasi, Hadid mendefinisikan fragmentasi sebagai aplikasi yang mengikuti proses ini "mematahkan blok, membuatnya berpori" kemudian menciptakan "pola organisasi yang menyiratkan geometri baru" (Meades J, 2008)

2. *Idea of the Ground and Gravity*

Hadid adalah arsitek paling terkenal menggunakan teknik ini; teknik membebaskan diri dari tanah yang dianggap sebagai masalah kritis bagi sebagian besar proyeknya. Hadid biasanya menggunakan kolom miring, perairan dan permukaan miring alih-alih berurusan dengan sudut kanan. Dia membenarkan bahwa dengan mengatakan "Ada 360 derajat, jadi mengapa berpegang teguh pada satu derajat?" (McCready L, 2011)

3. *Landscaping Project and the Surrounding Context*

Landscape bangunan bukan berarti tidak berurusan dengan proyek saat mendesain sebagai hal yang terisolasi tetapi mencoba menjadikannya sebagai bagian pelengkap dari citra zona perkotaan. Zaha Hadid berusaha semaksimal mungkin untuk menanamkan dan melebur proyek dalam konteks dengan mempertimbangkan semua hubungan yang diartikulasikan mungkin seperti topografi dan lanskap. Melalui proses desain, Hadid mencoba untuk mendapatkan beberapa fitur dari konteks ke proyek dan sebaliknya untuk menjamin kombinasi harmonis satu sama lain. Penggunaan metode ini memengaruhi bentuk umum dan orientasi bangunan.

arsitektur landscape adalah tentang mengurangi gangguan manusia pada tanah untuk menjaga agar gambar alam tidak dikesampingkan, Hadid biasanya hanya menggunakan satu warna untuk bentuk luar proyeknya

dan ia menggunakan trotoar yang memiliki warna permukaan yang sama sehingga menghasilkan semacam "ketidakpastian" tentang keberadaan garis pertemuan antara bangunan dan situs. Zaha Hadid juga menciptakan hubungan yang kuat antara bangunan dan lanskap seolah-olah mereka bergabung untuk membentuk sebuah desain. (Abdullah A,dkk,2013:5)

4. *Layering*

Teknik ini memungkinkan untuk menciptakan ruang yang menakjubkan yang memenuhi aspirasi ruang arsitekturnya. Layering dalam hal ini berarti menangani lantai bangunan sebagai lapisan atau level yang terpisah; untuk dengan ringan mengabaikan grid lantai bawah dan memanipulasi batas lantai. (Hadid Z,2011)

5. *Play of Light*

Bermain massa di bawah faktor cahaya siang adalah salah satu teknik yang digunakan secara intensif oleh Hadid di mana elemen bayangan menambah gerak dan kehidupan pada ketinggian. Bermain massa dapat dicapai dengan menggunakan lengkung, ekstrusi, fragmentasi, abstraksi, dan membuat bangunan menjadi keropos. Zaha Hadid belajar dari seni Cina bahwa faktor cahaya dan bayangan adalah elemen penting untuk setiap karya artistik dan dia berasumsi bahwa teknik tersebut dapat dicapai dalam arsitektur. Dia menerapkan teknik ini melalui memanipulasi organisasi massa yang disajikan dalam kumpulan seperti fragmentasi, tumpang tindih, akumulasi, dan penjajaran bangunan. (Abdullah A,dkk,2013:5)

6. *Seamlessness and Fluidity*

Teknik terakhir adalah menerapkan fitur seamlessness untuk melewati setiap bagian proyek. Mulus dan Ketidakstabilan merupakan karakteristik yang lazim di hampir semua proyek Hadid. Dia mendapatkan inspirasi untuk teknik ini dari kompleksitas bentuk di alam, kaligrafi Arab, dan aliran lanskap alami yang mulus di desa Sumeria, Irak yang terjadi antara alang-alang, air, dan pasir yang menciptakan pemandangan yang menakjubkan. Dia biasanya mencoba untuk menghindari menggunakan bentuk L atau sudut 90 derajat dengan melengkung permukaan untuk memberikan rasa ruang cairan kontinu dan kadang-kadang dengan memiringkan permukaan ke arah dalam atau luar seperti Eli dan Museum Seni Edythe di Michigan, AS. Sebenarnya, fitur Ketidakstabilan dalam proyek-proyek Hadid membuat pengunjung secara tidak sadar ingin berjalan, bergerak, dan melihat apa yang

berikutnya, diarahkan sendiri, sehingga tidak perlu lagi untuk panduan pengantar dan bahkan untuk signage. (Abdullah A,dkk,2013:5)

2.2.2 STUDI PRESEDEN

Guangzhou Opera House, menurut arsiteknya didirikan pada jantung situs budaya kota Guangzhou, Haixinsha Square, sebuah monumen state-of-the-art yang menghadap ke Zhujiang (Sungai Mutiara) yang membelah kota tersebut, dengan rancangan kontur unik seolah dua batu besar yang dialiri air dan pendekatan terhadap fungsi urban dan menciptakan dialog baru dengan kota yang sedang berkembang. Bentuknya yang unik, dengan konsep dua buah lempeng batu kembar yang dihaluskan oleh arus air, yang seolah-olah terdampar di tepi Sungai Mutiara, adalah realisasi dari konsep Tiongkok yang paling mendasar yaitu *tian ren he*, yang berarti alam dengan manusia memiliki keselarasan dan merupakan satu bagian. Konsep ini berlawanan dengan konsep Barat yang selalu mencoba menaklukkan alam dengan teknologi advance terkini. Konsep *tian ren he* ini melahirkan harmoni dengan lingkungan sekitar dan alam. Hal tersebut diwujudkan dengan penataan dua buah massa yang berbentuk natural, memperkuat penataan kota tersebut, dengan promenade jalur pejalan kaki yang membuka ke tepi sungai, menyatukan bangunan budaya tersebut yang berdekatan dengan menara keuangan internasional di Guangsszhou kota baru Zhujiang.

Gambar 2.32 : eksterior Guangzhou Opera House

Sumber :www.archdaily.com

Gambar 2.33 : eksterior Guangzhou Opera House

Sumber :www.archdaily.com

Mengacu pada hilangnya banyak budaya tradisional di kota-kota seperti Beijing dan Shanghai, katanya, "Ini terjadi di mana-mana, ketika kota bersejarah sedang menjelma sebagai metropolis dunia, tetapi anda perlu untuk menemukan keseimbangan." "Keseimbangan ini dapat dicapai dengan menggunakan ide-ide tradisional atau bahan-bahan konstruksi di gedung-gedung baru", kata arsitek dengan tubuh yang tangguh ini. Desain lalu berkembang dari konsep pemandangan alam dan interaksi menarik antara arsitektur dan alam, terlibat dengan prinsip erosi, geologi dan topografi. Desain Guangzhou Opera House desain sangat dipengaruhi oleh sungai lembah - dan di mana mereka berubah oleh erosi.

Gambar 2.34 : eksterior Guangzhou Opera House

Sumber :www.archdaily.com

Garis lipatan di lansekap ini mendefinisikan wilayah dan zona dalam Opera House, memotong interior dramatis dan ngarai eksterior untuk sirkulasi, lobi dan kafe, dan memungkinkan cahaya alami untuk menembus jauh ke dalam gedung.

Gambar 2.35 : Interior Guangzhou Opera House

Sumber :www.archdaily.com

Transisi halus antara unsur-unsur yang berbeda, dan level bangunan yang berbeda melanjutkan analogi lansekap sungai lembah. Unit *glass-fibre reinforced gypsum* (GFRG) yang dicetak khusus telah digunakan untuk interior ceiling auditorium untuk melanjutkan bahasa arsitektur dalam bentuknya yang mengalir seperti kluster bebatuan ditengah aliran sungai dan permukaannya tereduksi oleh arus sungai memberikan kesan energik disekitarnya .

Gambar 2.36 : Eksterior Guangzhou Opera House

Sumber : www.archdaily.com

Bangunan utama terdiri dari auditorium beton bebas kolom dilapis **granit** dan kaca berbingkai rangka baja. Rangka ekspos adalah hal yang menakjubkan, seperti jaring laba-laba raksasa menonjol ke beberapa arah seolah-olah menentang hukum - tak hanya hukum geometri konvensional, tetapi gravitasi itu sendiri. Di antara rangka baja ekspos ini, terletak foyer, di sini anda akan sulit menemukan garis lurus - garis seakan berdansa, memutar, dan berbalik.

Gambar 2.37 : Detail Guangzhou Opera House

Sumber : <https://www.archisearch.gr/architecture/opera-stin-guangzhou-kina-zaha-hadid-architects/>

Tangga utama melingkar dari lantai foyer granit hitam sampai ke balkon dan tingkat atas auditorium. Interior auditorium lebih menakjubkan lagi, bagaikan sebuah gua besar seperti mulut ikan hiu di bawah konstelasi cahaya. Ruang auditorium yang asimetris ini meskipun tidak lazim, menghasilkan akustik yang sempurna. Menariknya, Harold Marshall, veteran acoustician New Zealand mengatakan bahwa sudut yang aneh dari auditorium Hadid ini menghasilkan akustik yang cocok untuk opera Barat dan opera Tiongkok.

Gambar 2.38 : Interior Guangzhou Opera House

Sumber : www.archdaily.com

Table 2.1 Penerapan teknik Zaha Hadid pada bangunan Guangzhou Opera House

Teknik Zaha Hadid	Pengaplikasian	Proses	Gambar
<i>Abstraction and fragmentation</i>	Tabrakan geometri sekitarnya dihasilkan ke dalam menghasilkan suatu bentuk ruang
<i>Idea of the ground and gravity</i>	Multi-Ground dengan dinding dan permukaan yang miring
<i>Landscaping project and the surrounding context</i>	Hubungan yang kuat antara bentuk bangunan dan lanskap seolah-olah Bersatu dalam satu disain.
<i>Layering</i>	Pembuatan ruang melalui sistem layering pada area pertunjukan

<i>Play of light</i>	Permainan cahaya dengan banyak lampu pada setiap sisi bangunan yang terbuka
<i>Seamlessness and fluidity</i>	Pelengkungan terjadi pada interior ruang latihan

2.2.3 PRINSIP APLIKASI PENDEKATAN

Dekonstruksi yang digunakan akan diambil dari salah satu motif songket yaitu motif bunga tanjung. Bunga Tanjung adalah salah satu motif pada kain songket Palembang, bunga Tanjung sendiri melambangkan keramah tamahan sebagai nyonya rumah juga sebagai lambang ucapan selamat datang kepada siapa saja. Kain songket yang mempunyai motif bunga tanjung biasa digunakan oleh nyonya rumah untuk menyambut tamu.

Pada motif kain songket terjadi perubahan bentuk bunga Tanjung, selain bentuk juga terjadi perubahan warna dari warna putih menjadi warna kuning emas. Warna emas ini dipengaruhi oleh kebudayaan China yang sangat kental, dalam kebudayaan China warna ini menandakan kemakmuran dan keagungan.

Bentuk bunga inilah yang nantinya akan didekonstruksikan dalam sebuah bangunan.

Gambar 2.39 : perubahan bentuk bunga tanjung

prinsip-prinsip penting dalam dekonstruksi sebagai berikut:

- Berbeda

Bangunan yang dibangun dengan pendekatan dekonstruksi berbeda dengan bangunan pada umumnya baik secara bentuk, fasad maupun Teknik pembuatannya
- Metode pembentukan

pada perancang kali ini akan menggunakan Teknik pembentukan bangunan dari Zaha Hadid yaitu:

 - *Abstraction and Fragmentation*
 - *Idea of the Ground and Gravity*
 - *Landscaping Project and the Surrounding Context*
 - *Layering*
 - *Play of Light*
- Berulang

Perulangan bentuk akan diterapkan pada fasad maupun bentuk bangunan untuk menggambarkan motif songket yang berulang.

2.3 TINJAUAN NILAI-NILAI ISLAM

"Sesungguhnya Allah tidak merubah keadaan suatu kaum sehingga mereka merubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri." (QS. Ar Ra'd: 11).

Menurut As Samarqandi dalam bukunya (Bahrul Ulum), maksud firman Allah Ta'ala, *"Sesungguhnya Allah tidak merubah Keadaan suatu kaum sehingga mereka merubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri,"* adalah, bahwa Allah tidak akan merubah kenikmatan yang ada pada suatu kaum yang Allah berikan kepada mereka, sampai mereka merubah, yakni merubah diri mereka dengan meninggalkan sikap kufur.

Al Faqih Abul Laits rahimahullah berkata, "Dalam ayat tersebut terdapat peringatan kepada semua manusia agar mengenali nikmat yang Allah berikan kepada mereka dan mensyukurinya agar kenikmatan itu tidak hilang dari mereka."

"Sesungguhnya dalam penciptaan langit dan bumi, dan silih bergantinya malam dan siang terdapat tanda-tanda bagi orang-orang yang berakal, (yaitu) orang-orang yang mengingat Allah sambil berdiri atau duduk atau dalam keadan berbaring dan mereka memikirkan tentang penciptaan langit dan bumi (seraya berkata): "Ya Tuhan kami, tiadalah Engkau menciptakan ini dengan sia-sia, Maha Suci Engkau,

maka peliharalah kami dari siksa neraka.”(QS. Ali Imran : 190-191)

Kemudian pada surah Ali Imran disebutkan pula bahwa semua yang diciptakan oleh Allah tidak ada yang sia-sia. Ibnu Katsir menyebut dalam tafsirnya bahwa kegiatan yang paling tinggi kualitasnya dari seorang manusia adalah berfikir. Sebab dengan berfikir maka menunjukkan fungsi aqliyah manusia, dengan kegiatan berfikir manusia akan melahirkan temuan-temuannya yang merupakan bagian dari mengungkap rahasia keagungan ilmu Allah Swt, melalui fenomena alam dan yang lainnya.

Prinsip-prinsip nilai islam

- Perubahan
Menciptakan bangunan yang dapat memberi perubahan pada kesenian kain songket, yang mulanya kurang berkembang menjadi lebih berkembang dan lebih diketahui oleh masyarakat luar
- Bermanfaat
Bangunan yang bermanfaat bagi masyarakat sekitar maupun masyarakat luar
- Pembaruan
Pengaplikasian teknologi maupun bentuk-bentuk yang baru dan fungsional

BAB III

METODE PERANCANGAN

3.1 TAHAP PROGRAMMING

Tahap programming diawali dengan mengidentifikasi permasalahan yang ada di Palembang yaitu Kurangnya pengetahuan masyarakat akan kain songket yang memicu berkurangnya peminat kain songket, semakin berkurangnya minat generasi muda untuk mengetahui keterampilan pembuatan kain songket (menenun) yang diwariskan turun-temurun. Di Palembang sendiri terdapat banyak pengrajin songket namun tersebar di tempat-tempat yang berbeda sehingga dibutuhkan tempat yang dapat menyatukan para pengrajin songket di dalam sebuah kegiatan yang di dalamnya juga terdapat pengetahuan tentang kain-kain songket tersebut. Hal tersebut yang mendasari munculnya sebuah rancangan Galeri Edukasi Songket di Palembang dengan pendekatan Dekonstruksi. Perancangan Galeri Edukasi songket berlokasi di Pulau Kemaro kota Palembang, dengan adanya Galeri Edukasi Songket ini diharapkan dapat menjadi tempat pengembangan kain songket, baik pada pengetahuan maupun pengembangannya.

Batasan rancangan pada Galeri Edukasi Songket ini akan di fokuskan pada pemberian fasilitas edukasi bagi pengunjung mengenai informasi kain songket dan bagaimana cara menenun kain songket. Tempat edukasi kain songket dirancang dengan mengikuti proses pembuatan kain songket itu sendiri. Mulai dari pewarnaan benang, pembuatan motif, penenunan, dan pembuatan pakaian maupun aksesoris.

Metode yang digunakan dalam Perancangan Galeri Edukasi Songket di Palembang adalah metode analisis sintesis (linier), dan untuk metode analisis bentuk akan menggunakan Teknik analisis dari Zaha Hadid, dimana metode ini lebih menekankan pada pengolahan bentuk bangunan. Didalam metode ini juga akan terdapat metode suprematis dalam pengolahan bangunan.

Metode linier adalah sebuah metode yang digunakan dalam mendisain, metode linier digunakan secara bertahap, dari proses pengumpulan data, analisis hingga pada hasil desain.

3.2 TAHAP PRA RANCANGAN

3.2.1 Pengumpulan dan Pengolahan Data

Pengumpulan data merupakan tahapan metode perancangan yang sangat penting, karena perancangan akan berjalan lancar apabila data-data yang diperlukan sudah ada dan lengkap. Pengumpulan data dapat dilakukan dengan observasi, observasi permasalahan di lingkungan tapak merupakan metode pertama dalam rancangan Galeri Edukasi Songket. Observasi Pengumpulan data ini dilakukan untuk mendapatkan data-data primer dan sekunder:

1. Data Primer

Data Primer dapat dilakukan dengan cara studi lapangan. Studi ini lebih ditekankan pada pengamatan objek melalui berbagai cara, antara lain observasi langsung, interview, pengukuran, dan dokumentasi. Data primer akan memperoleh data-data seperti:

- a. Data lokasi rancangan yaitu di Kota Palembang
- b. Data iklim, cuaca, suhu, dan vegetasi yang ada di area sekitar lokasi,
- c. Data beruapan tatanan sosial masyarakat setempat, dan interaksi yang bersangkutan pada tapak,
- d. Serta potensi-potensi yang ada pada tapak dan sekitarnya.

2. Data Sekunder

a. Studi Literatur

Studi literatur merupakan cara yang digunakan untuk menghimpun data-data atau sumber yang berhubungan dengan topik yang diangkat dalam satu penelitian atau rancangan. Adapun studi literatur yang digunakan adalah semua jenis referensi dari semua jenis referensi seperti buku, jurnal, artikel, thesis dan karya ilmiah lainnya.

b. Studi Preseden

Studi preseden merupakan Teknik yang digunakan untuk mendapatkan data dengan cara menghimpun data-data dari objek yang terkait dengan objek rancangan baik berupa fungsi maupun pendekatan arsitektur yang digunakan. Studi preseden kali ini memilih objek Louvre Abu Dhabi yang merupakan sebuah museum seni dan peradaban, terletak di Abu Dhabi, UEA, dan Guangzhou Opera House di China, yang merupakan sebuah Gedung kesenian terbesar yang menggunakan pendekatan dekonstruksi.

3.2.2 Teknik Analisis Perancangan

Data yang telah diperoleh kemudian dianalisa melalui pendekatan yang sesuai. Pada perancangan ini akan menggunakan Teknik analisis dari Zaha Hadid, Adapun Analisa yang dilakukan yaitu:

a. Analisis Fungsi

Analisis fungsi dilakukan untuk mengetahui ruang-ruang, zona, dan fasilitas yang dibutuhkan dan sebagai penentu besaran ruang yang terpakai sesuai dengan standar yang berlaku.

b. Analisis Bentuk

Analisis bentuk dilakukan untuk memunculkan karakter bangunan yang sesuai dengan objek rancangan. Analisis bentuk akan dilakukan dengan menggunakan Teknik dari Zaha Hadid agar menghasilkan bentuk bangunan yang sesuai. Adapun prinsip Teknik Zaha Hadid yaitu:

- a. *Abstraction and Fragmentation*
- b. *Idea of the Ground and Gravity*
- c. *Landscaping Project and the Surrounding Context*
- d. *Layering*
- e. *Play of Light*

c. Analisis Sirkulasi dan Zoning

Analisis sirkulasi dilakukan untuk mendapatkan data perkiraan sirkulasi menuju tapak maupun sirkulasi di dalam tapak.

d. Analisis Tapak

Analisis tapak diperlakukan untuk mendapatkan data-data tentang lokasi tapak. Selain itu analisis tapak juga berfungsi untuk mengetahui kekurangan dan potensi disekitar tapak, sehingga akan mempermudah dalam proses perancangan kedepannya.

e. Analisis Ruang

Analisis ruang digunakan untuk memperoleh persyaratan-persyaratan, kebutuhan, dan besaran ruang yang akan digunakan dalam perancangan Galeri Edukasi Songket.

f. Analisis Struktur

Analisis struktur berhubungan langsung pada bangunan, tapak, dan lingkungan sekitar. Analisis ini dilakukan untuk menghasilkan desain bangunan yang kuat baik dari sistem struktur bangunan yang kokoh dan bahan material yang digunakan pada Galeri Edukasi songket.

g. Analisis Utilitas

Analisis utilitas meliputi sistem penyediaan air bersih, sistem drainase, sistem jaringan listrik, sistem pembuangan sampah, sistem komunikasi dan sistem keamanan.

3.2.3 Teknik Sintesis

Sintesis merupakan tahap menyimpulkan dari berbagai pemecahan masalah yang telah dianalisis sebelumnya. Pemecahan masalah ini dijabarkan dalam bentuk konsep-konsep. Dalam perancangan galeri edukasi songket terdapat beberapa konsep, yaitu

a. Konsep Tapak

Konsep tapak merupakan kesimpulan dari hasil analisis yang berkaitan dengan kondisi tapak dan juga lingkungan sekitar. *Output* dari konsep tapak adalah *layouting* kawasan dan juga lanskap pada tapak.

b. Konsep Ruang

Konsep ruang merupakan kesimpulan dari hasil analisis fungsi, pengguna, aktivitas dan kebutuhan ruang. *Output* dari konsep ruang adalah gambaran denah secara kasar sesuai kebutuhan pengguna.

c. Konsep Bentuk

Konsep bentuk merupakan kesimpulan dari hasil analisis yang berhubungan dengan bentuk baik tapak, ruang, maupun hasil dari Teknik pembuatan bentuk dari Zaha Hadid.

d. Konsep Struktur

Konsep struktur merupakan kesimpulan hasil analisis bentuk dan analisis struktur yang diolah sesuai dengan pendekatan dekonstruksi yang digunakan. *Output* dari konsep struktur adalah rencana struktur yang akan digunakan pada bangunan.

e. Konsep Utilitas

Konsep utilitas merupakan hasil kesimpulan dari analisis utilitas yang diolah dan diterapkan sesuai dengan pendekatan yang digunakan yaitu pendekatan dekonstruksi.

3.2.4 Perumusan Konsep Dasar (tagline)

Pada perancangan galeri edukasi songket di Palembang akan menggunakan tagline *light as architecture*. *Light as architecture* akan menggambarkan sebuah bangunan yang memiliki nilai seni yang tinggi, penggunaan cahaya akan lebih dominan pada bagian dalam bangunan dan juga penerapan dari kesenian budaya lokal yang berupa kain songket. Konsep dasar (tagline) *Light as architecture* tidak hanya mencakup bentuk bangunan saja, melainkan juga bagian dalam bangunan, slasar, dan juga *landscaping* pada tapak.

3.3 SKEMA TAHAPAN RANCANGAN

BAB IV

ANALISIS DAN SKEMATIK PERANCANGAN

4.1 ANALISIS KAWASAN TAPAK RANCANGAN

4.1.1 Gambaran Umum Kawasan Tapak Perancangan

Lokasi perancangan Galeri Edukasi Songket terletak di Palembang. secara geografis kota Palembang terletak antara 2° 52' sampai 3° 5' Lintang Selatan dan 104° 37' sampai 104° 52' Bujur Timur dengan ketinggian rata-rata 8 meter dari permukaan air laut. Keadaan alam kota Palembang merupakan daerah tropis lembah nisbi, dengan suhu rata-rata sebagian besar wilayah Kota Palembang 21°-32° Celsius, curah hujan 22 - 428 mml per tahun. Berdasarkan data dari Stasiun Meteorologi. (<http://www.palembang.go.id/35/geografis-kota-palembang>)

Dasar pertimbangan dalam penentuan site menyangkut fisik tata lingkungan dan kebutuhannya terhadap Perancangan galri edukasi songket:

- Berada di kawasan edukasi
- Letaknya mudah di jangkau dan berada di pinggir jalan utama
- Terdapat banayk lahan kosong
- Berdekapan dengan tempat-tempat penting seperti Stadion Gelora Sriwijaya, Jakabaring athletic stadium, dan pusat olah raga lainnya

Gambar 4.1 : Kawasan sekitar tapak

Sumber : google eart

Pada tahun 2003 suhu udara rata-rata berkisar antara 23,9°-32° Celsius, 24,04°-32,60° Celsius (2004), 22,44°-33,65° Celsius (2005), 26,4°-28,9° Celsius (2006) dan 21,2°-35,5° Celsius (2007). Pada tahun 2007, curah hujan terbesar jatuh pada bulan April dengan jumlah curah hujan 540 mm³. Sedangkan kelembaban udara rata-rata 80%, kecepatan angin rata-rata 20 km/jam dengan arah terbesar dari arah barat laut, serta tekanan udara rata-rata di permukaan

laut sebesar 1009 mbar dan di daratan sebesar 1007,5 mbar. Berdasarkan kondisi geologi, Kota Palembang memiliki relief yang beraneka ragam terdiri dari tanah berupa lapisan aluvial dan lempung berpasir. Di bagian selatan kota, batuan berupa pasir lempung yang tembus air, sebelah utara berupa batuan lempung pasir yang kedap air, sedangkan sebelah barat berupa batuan lempung kerikil, pasir lempung yang tembus air hingga kedap air.

Dari segi kondisi hidrologi, Kota Palembang terbelah oleh Sungai Musi menjadi dua bagian besar disebut Seberang Ulu dan Seberang Ilir. Kota Palembang mempunyai 108 anak sungai. Terdapat 4 sungai besar yang melintasi Kota Palembang. Sungai Musi adalah sungai terbesar dengan lebar rata-rata 504 meter (lebar terpanjang 1.350 meter berada disekitar Pulau Kemaro, dan lebar terpendek 250 meter berlokasi di sekitar Jembatan Musi II). Ketiga sungai besar lainnya adalah Sungai Komering dengan lebar rata-rata 236 meter; Sungai Ogan dengan lebar rata-rata 211 meter, dan Sungai Keramasan dengan lebar rata-rata 103 meter.

4.1.2 Gambaran Sosial Budaya dan Ekonomi Masyarakat di Sekitar Tapak

Palembang adalah kota terbesar kedua di Sumatra setelah Medan. Kota Palembang memiliki luas wilayah 358,55 km²^[4] yang dihuni 1.573.898 jiwa (2018) dengan kepadatan penduduk 4.800 per km².

Penduduk Palembang merupakan etnis Melayu dan menggunakan Bahasa Melayu yang telah disesuaikan dengan dialek setempat yang kini dikenal sebagai Bahasa Palembang. Namun para pendatang seringkali menggunakan bahasa daerahnya sebagai bahasa sehari-hari, seperti bahasa Komering, Rawas, Musi, Pasemah, dan Semendo. Selain penduduk asli, di Palembang terdapat pula warga pendatang dan warga keturunan, seperti dari Jawa, Minangkabau, Madura, Bugis, dan Banjar.

Palembang merupakan kota yang memiliki banyak budaya. Baik dari segi Bahasa, suku adat, kesenian maupun pakaian adat. Kebudayaan adat Palembang sudah ada sejak zaman dahulu, lebih tepatnya sejak kerajaan Sriwijaya. Hingga kini kebudayaan Palembang tetap ada meskipun tidak sebanyak dahulu.

Keadaan ekonomi di Palembang saat ini mengalami peningkatan, dikarenakan banyaknya pembangunan bangunan komersil dan infrastruktur seperti MRT, jalan Tol, bandar udara dan perbaikan jalan raya. Pertumbuhan Ekonomi di Kota Palembang selama tiga tahun terakhir terus mengalami peningkatan. Data di Badan Perencanaan dan Pembangunan Daerah (Bappeda) setempat, tercatat pada tahun 2016 Palembang mengalami pertumbuhan ekonomi sebesar 5,3%, pada tahun 2017 mengalami pertumbuhan sebesar 5,51% dan pada tahun 2018 mengalami pertumbuhan ekonomi sebesar 6,14%.

Keterkaitan prinsip integrasi dengan pemilihan tapak:

1. *Educative*

Tapak berada di kawasan edukasi yang berdekatan dengan beberapa instansi pendidikan, dan berdekatan juga dengan Gelora Jakabaring Palembang

2. *Harmony*

Palembang merupakan kota dengan banyak kesenian, sehingga dibutuhkan sebuah tempat untuk melambangkan kesenian tersebut

3. *Different*

Bangunan di sekitar tapak dominan dengan permukiman dan area pendidikan, sehingga tapak dipilih karena berpotensi untuk membangun objek yang berbeda dari bangunan-bangunan disekitarnya.

4. *Accessible*

Tapak merupakan daerah di pusat kota sehingga tapak berdekatan dengan jalan utama dan berdekatan dengan stasiun MRT

4.1.3 Syarat dan Ketentuan Lokasi Pada Rancangan

- a. Berada di Kawasan yang strategis dan mudah di jangkau
- b. Berada di Kawasan edukasi
- c. Berdekatan dengan jalan utama
- d. Kawasan Strategis Pariwisata Nasional yang disingkat KSPN adalah kawasan yang memiliki fungsi utama pariwisata atau memiliki potensi untuk pengembangan pariwisata nasional yang mempunyai pengaruh penting dalam satu atau lebih aspek, seperti pertumbuhan ekonomi, sosial dan budaya, pemberdayaan sumber daya alam, daya dukung lingkungan hidup, serta pertahanan dan keamanan
- e. Berada di Kawasan yang sehat

4.1.4 Kebijakan Tata Ruang Kawasan Tapak Perancangan

- Tata guna lahan (Landuse)
Berdasarkan Rencana Tata Ruang Wilayah (RTRW) Kota Palembang, daerah jalan Jalan Veteran mempunyai potensi objek bangunan budaya . Skala pelayanan dalam kawasan tersebut berada pada tingkat regional dan nasional.
- Koefisien Dasar Bangunan (KDB)
Menurut Perda Kota Palembang No.1 tahun 2017 tentang Bangunan dan Gedung , KDB paling tinggi sebesar 60%.
- Koefisien Lantai Bangunan (KLB)
Menurut perda Kota Palembang No.8 tahun 2013 tentang Bangunan dan

Gedung pasal 73 , KLB paling tinggi sebesar 1,20 meter.

- Garis Sempadan Jalan (GSJ)
Menurut perda Kota Palembang no. tahun pasar 58, ditetapkan GSJ minimal setengah dari lebar jalan.
- Pasal 5 ayat 1 : Fungsi Bangunan Gedung merupakan ketentuan mengenai pemenuhan persyaratan teknis Bangunan Gedung ditinjau dari segi tata bangunan dan lingkungan maupun keandalannya serta sesuai dengan peruntukan lokasi yang diatur dalam RTRW, RDTR dan/atau RTBL.
- Pasal 5 ayat 2 D : bangunan Gedung fungsi sosial dan budaya dengan fungsi utama sebagai tempat manusia melakukan kegiatan sosial dan budaya;
- Pasal 7 ayat 2 : Fungsi Bangunan Gedung sebagaimana dimaksud dalam Pasal 5 diklasifikasikan berdasarkan tingkat kompleksitas, tingkat permanensi, tingkat risiko kebakaran, zonasi gempa, lokasi, ketinggian, dan/atau kepemilikan.
- Pasal 7 ayat 8 : Bangunan Gedung bertingkat sedang, yaitu Bangunan Gedung yang memiliki jumlah lantai mulai dari 5 lantai sampai dengan 8 lantai;
- Pasal 17 ayat 1 : Bangunan Gedung yang akan dibangun harus memenuhi persyaratan intensitas Bangunan Gedung yang meliputi persyaratan kepadatan, ketinggian dan jarak bebas Bangunan Gedung, berdasarkan ketentuan yang diatur dalam RTRW, RDTR, dan/atau RTBL.
- Pasal 17 ayat 4 :Ketinggian Bangunan Gedung sebagaimana dimaksud pada ayat (3) tidak boleh mengganggu lalu lintas penerbangan.
- Pasal 30 ayat 1 : Setiap bangunan bukan rumah tinggal wajib menyediakan fasilitas parkir yang proporsional untuk kendaraan sesuai jumlah luas lantai bangunan berdasarkan Standar Teknis yang telah ditetapkan.

4.1.5 Analisis Kawasan Perancangan

Gambar 4.2 : peta lokasi tapak

Sumber : google map

Lokasi tapak berada di Jalan Gubernur H. A Bastari, 15 Ulu, Kecamatan Seberang Ulu I, Kota Palembang, Sumatera Selatan. Tapak merupakan lahan kosong dengan luas area $\pm 32.000 \text{ m}^2$. batas lahan disebelah utara dan timur berupa jalan raya, dan batas disebelahselatan dan barat berupa area perkebunan.

Gambar 4.3 : peta lokasi tapak

Sumber : google map

akses menuju tapak mudah dikarenakan tapak berada di pinggir jalan utama, selain itu tapak juga berdekatan dengan halte Bank Sumsel Babel A dan halte Bank Sumsel Babel B sehingga tapak di lewati oleh kendaraan umum. Tapak juga berdekatan dengan lippo Mall Jakabaring, *Islamic center* Masjid Jakabaring

dan juga Stadion Gelora Sriwijaya sehingga tapak memiliki akses yang ramai dan mudah di jangkau.

Gambar 4.4 : peta lokasi tapak
 Sumber : google map

Di sekitar tapak tidak terdapat bangunan tinggi yang menghasilkan pembayangan pada tapak, hal ini berpotensi untuk memaksimalkan cahaya matahari masuk dengan mudah pada bangunan. Tapak juga berpotensi untuk meletakkan bangunan menghadap matahari pagi.

4.1.6 Peta Lokasi dan Dokumentasi Tapak

Gambar 4.5 : peta lokasi tapak
 Sumber : google map

Gambar 4.6 : lokasi tapak
Sumber : google map

Batasan Tapak

Batas Timur

Gambar 4.7 : batas timur tapak
Sumber : google map

Batas Utara

Gambar 4.8 : batas utara tapak
Sumber : google map

Batas Barat

Gambar 4.9 : batas barat tapak
Sumber : google map

Batas Selatan

Gambar 4.10 : batas selatan tapak
Sumber : google map

4.2 ANALISIS FUNGSI

Perancangan galeri dan edukasi songket merupakan tempat yang dapat mewadahi semua kegiatan pengembangan kain songket mulai dari proses perencanaan, pembuatan kain, pembuatan pakaian dan aksesoris, pemameran dan juga pemasaran. Fungsi dari galeri songket ini dibagi menjadi tiga bagian, yaitu fungsi primer, fungsi sekunder dan fungsi penunjang.

Fungsi primer adalah fungsi utama dari bangunan yaitu sebagai galeri dan tempat pembelajaran pembuatan kain songket di Palembang. Fungsi sekunder merupakan fungsi yang mendukung fungsi primer, fungsi sekunder dari galeri diantaranya tempat pameran, tempat jual beli, fashion show dan tempat wisata. Fungsi penunjang merupakan fungsi yang mendukung fungsi primer dan fungsi sekunder seperti, fungsi service, pengelola, parkir, dan area komunal.

➤ Analisis Aktivitas

analisis aktivitas pada objek ini merupakan analisis untuk mengidentifikasi kemungkinan aktivitas yang ada pada bangunan.

Table Analisis Aktivitas

Klasifikasi	Jenis Aktivitas	Pengguna	Sifat aktivitas	Perilaku beraktivitas
Primer	Memamerkan karya	Pengrajin kain songket	publik	Memasang karya pada instalasi
	pewarnaan benang	Pengrajin dan pengujung	privat	Mewarnai benang,
	Meleraai benang	Pengrajin dan pengujung	Privat	Meleraai benang

	desain kain songket	Pengrajin dan pengunjung	privat	Mendesain kain
	menyongket	Pengrajin dan pengunjung	privat	Menyongket benang
	menenun	Pengrajin dan pengunjung	privat	Menenun kain songket
	Menjahit	Pengrajin	Privat	Menjahit kain menjadi pakaian
	Melihat pameran	pengunjung	publik	Berkeliling, melihat pameran
Sekunder	Fashion show	Desainer, model, penonton, panitia	publik	Berjalan diatas runway, menonton, memotret,
	Persiapan show	Desainer, model, hairstylist, MUA, stylish	Semi privat	Make up, memakai aksesoris, menata rambut,
	workshop	Pesreta workshop, pengisi, panitia	Semi public	Melaksanakan workshop,
	Transaksi jual beli	Penjual dan pembeli	publik	Pembeli memilih barang, membayar di kasir
	Membaca	Pengunjung, pengelola	Publik	Membaca buku tentang songket
Penunjang	Refreshing	Pengunjung	Publik	Berkumpul, berinteraksi sosial
	Makan	Pelanggan, pramusaji, kasir	publik	Memesan makanan, menyajikan makanan, memakan, membayar
	memasak	Koki, barista	privat	Memasak makanan, membuat minuman
	Menjaga	Satpam	Privat	Menjaga Kawasan, menjaga bangunan, mengawasi pengunjung

	Beribadah	Pengunjung, pengelola, pengrajin	Publik	Mengambil wudhu, shalat
Servis	Buang air besar/kecil	Pengunjung, pengelola, pengrajin	Privat	Buang air besar/kecil
	Mengelola	Pengelola	Privat	Mengelola semua kegiatan di galeri
	Menyimpan barang- barang	Pengelola, pengrajin	Privat	Menyimpan barang- barang
	utilitas	pengelola	privat	Mengelola semua utilitas pada bangunan

➤ Analisis Pengguna

Analisis pengguna pada objek ini digunakan untuk mengidentifikasi pengguna pada bangunan.

Table Analisis Pengguna

No.	Jenis Aktivitas	Pengguna	Jumlah pengguna	Ruang
1.	Memamerkan karya	Pengrajin kain songket	80-100 orang	Galeri songket
2.	pewarnaan benang	Pengrajin dan pengunjung	2 pengrajin 8 pengunjung	Ruang pewarnaan
	Penjemuran benang	pengrajin	4 orang	Area jemur
3.	Melerai benang	Pengrajin dan pengunjung	4 pengrajin 8 pengunjung	Ruang melerai benang

4.	desain kain songket	Pengrajin dan pengunjung	6 pengrajin 8 pengunjung	Ruang desain
5.	menyongket	Pengrajin dan pengunjung	6 pengrajin 8 pengunjung	Ruang menyongket
6.	menenun	Pengrajin dan pengunjung	6 pengrajin 8 pengunjung	Ruang menenun
7.	Menjahit	Pengrajin	6 pengrajin	
	Melihat pameran	pengunjung	80-100 orang	Galeri songket
	Fashion show	Desainer, model, penonton, panitia	800-1000 orang	Performers area
9.	Persiapan show	Desainer, model, hairstylist, MUA, stylish	150-200 orang	Backstage
10.	workshop	Pesreta workshop, pengisi, panitia	800-1000 orang	Auditorium, hall
11.	Transaksi jual beli	Penjual dan pembeli	50-100 orang	plaza
12.	Membaca	Pengunjung, pengelola	25 orang	Perpustakaan
13.	Refreshing	Pengunjung	80 orang	Taman, area komunal
14.	Makan	Pelanggan, pramusaji, kasir	60 orang	Restaurants, cafetaria
15.	memasak	Koki, barista	6 orang	dapur
16.	Menjaga	Satpam	4 orang	Pos satpam
17.	Beribadah	Pengunjung, pengelola, pengrajin	200 orang	Masjid/mushola
18.	Buang air besar/kecil	Pengunjung, pengelola, pengrajin	1 orang	Toilet
19.	Mengelola	Pengelola	15 orang	Offices
20.	Menyimpan barang-barang	Pengelola, pengrajin	6 orang	Gudang
21.	utilitas	pengelola	4 orang	Power house

22.	Administrasi	Pengelola	4 orang	Ruang administrasi
23.	Parkir	Pengelola, pengunjung	500 orang	Area parkir
24.	berkumpul	Pengunjung, pengelola	400 orang	lobby

➤ Sirkulasi pengguna

1. Pengunjung Galeri

2. Pengunjung Fashionshow

3. Pengunjung Event

4. Pengrajin

5. Peraga Busana

6. Staff Pengelola

7. Peamanan

➤ Analisi Ruang

Kelompok Ruang	Nama Ruang	Jenis Perabot	Sirkulasi	Luas (m ²)	Sumber	Jumlah + Sirkulasi (m ²)	Jumlah ruang
LOBBY	Lobby	300 orang 3 meja 2 kursi 4 sofa Panjang	20%	300x1,2 = 480 3x1,2x0,6 = 2,16 2x0,5x2 = 2 4x0,7x1,8 = 5,04 2x2x0,6 = 2,4	ASUMSI	448,272	1

		2 meja panjang 4 sofa		$4 \times 0,7 \times 0,7 = 1,96$ Total 373,56			
Total 448,272							
Ruang Edukasi	Ruang sejarah songket	30 orang Lukisan-lukisan	100%	$30 \times 1,2 = 36$	A	72	2
	Ruang benang	30 orang 10 alat pewarna benang 4 Meja 10 Alat cuci	50%	$30 \times 1,2 = 36$ $10 \times 1,5 \times 0,8 = 12$ $4 \times 1,2 \times 0,6 = 2,88$ $10 \times 0,6 \times 1,2 = 7,6$ Total 58,5	A	88	2
	Area jemur	30 orang 20 Tiang jemuran	50%	$30 \times 1,2 = 36$ $10 \times 3 \times 0,2 = 6$ Total 42	A	63	2
	Ruang disain	30 orang 15 meja 15 kursi	50%	$30 \times 1,2 = 36$ $15 \times 1,2 \times 0,6 = 10,8$ $15 \times 0,5 \times 0,5 = 3,75$ Total 50,55	A	75,9	2
	Ruang tenun tradisional	45 Orang 25 alat tenun songket 4 meja	50%	$45 \times 1,2 = 56$ $25 \times 2 \times 1,5 = 75$ $4 \times 1,2 \times 0,6 = 2,88$ Total 134	A	201	4

	Ruang tenun mesin	45 orang 25 Alat tenun bukan mesin 4 meja	50%	45 x1,2 = 56 25x1,5x1,5 = 56,25 4x1,2x0,6 = 2,88 Total 115,2	A	172,7	4
	Ruang jahit	45 orang 25 meja jahit 25 kursi 6 lemari	50%	45 x1,2 = 56 25x1,2x0,6 = 18 25x0,5x0,5 = 6,25 6x1,2x0,6 = 4,32 Total 84,5	A	126,8	4
	Gudang kain	4 orang 8 rak	20%	4x1,2x0,6= 2,88 8x1x2,5= 20 Total 22,88	A	27,5	2
Total 2.648							
Ruang Pameran	Galeri kain	30 orang 6 etalase	80%	30 x1,2 = 36 6x2x0,4 = 4,8 Total 40,8	NAD	73,5	6
	Galeri benang	30 orang 6 etalase	80%	30 x1,2 = 36 6x2x0,4 = 4,8 Total 27,4	NAD	73,5	3
	Galeri pakaian	30 orang 6 etalase	80%	30 x1,2 = 36 6x2x0,4 = 4,8 Total 27,4	NAD	73,5	8
	Galeri aksesoris	30 orang	80%	30 x1,2 = 36	NAD	79,2	3

		10 etalase		$10 \times 2 \times 0,4 = 8$ Total 44			
	Area fashionshow	1000 orang 1 stage Panjang dengan ukuran Panjang 26m, lebar 11m, 3m dan 13m	50%	$1000 \times 0,5 \times 0,5 = 250$ $11 \times 3 = 33$ $3 \times 20 = 60$ $13 \times 3 = 39$ Total 382	A	573	1
	Backstage	150 orang 30 meja rias 45 kursi	30%	$100 \times 0,8 = 80$ $30 \times 1,2 \times 0,6 = 21,6$ $45 \times 0,5 \times 0,5 = 11,25$ Total 112,85	NAD	146,70	1
	Ruang kontrol	5 orang 6 meja 4 kursi	30%	$5 \times 1,2 = 6$ $6 \times 1,2 \times 0,6 = 4,32$ $4 \times 0,5 \times 0,5 = 1$ Total 10,32	NAD	13,5	1
	Ruang penyimpanan	4 orang 5 lemari	40%	$4 \times 1,2 = 4,8$ $5 \times 2 \times 0,4 = 4$ Total 8,8	NAD	12,32	1
	Toilet pengunjung	8 toilet 4 wastafel	30%	$2,5 \times 8 = 20$ $4 \times 2,5 \times 0,6 = 6$ Total 26	NAD	40	2

		4 kotak sampah					
	Total 2.272,6						
Ruang serbaguna	Auditorium	1 stage 2000 kursi	40%	100 2000x0,5x0,5 = 500 Total 500	NAD	700	1
	Ruang tunggu	10 orang 2 meja 3 sofa 2 meja rias 10 orang	30%	10x1,2 = 12 2x1,2x0,6 = 1,44 3x0,7x1,8 = 3,78 2x1,2x0,6 = 1,44 10x0,8 = 8 Total 26,66	Time sever	34,6	2
	Ruang kontrol	5 orang 6 meja 4 kursi	30%	5x1,2 = 6 6x1,2x0,6 = 4,32 4x0,5x0,5 = 1 Total 10,32	NAD	13,5	1
	Hall multifungsi	1 stage 500 kursi	50%	100 500x0,5x0,5 = 125 Total 225	NAD	337,5	1
	Toilet pengunjung	8 toilet 4 wastafel 4 kotak sampah	30%	2,5x8 = 20 4x2,5x0,6 = 6 Total 26	NAD	40	2
	Total 1.200						
Plaza	Area jualan	100 Orang 50 etalase	50%	100x1,2 = 120 50x2,5x0,6 = 75	A	301,8	2

		25 manekin		$25 \times 0,25 = 6,25$ Total 201			
	Kasir	3 meja kasir 3 kursi	20%	$3 \times 4 = 12$	NAD	14,5	2
	Gudang	10 orang 10 lemari	20%	$10 \times 1,2 = 12$ $6 \times 1 \times 3 = 18$ Total 30	A	36	2
Total 704,6							
Restoran	Area makan	100 orang 35 meja kecil 6 meja Panjang 140 kursi 12 sofa	30%	$100 \times 1,2 = 120$ $35 \times 0,85 \times 0,85 = 25,3$ $6 \times 1,85 \times 0,8 = 8,9$ $140 \times 0,5 \times 0,5 = 35$ $12 \times 2 \times 0,8 = 19,2$ Total 208,4	NAD	270	2
	Dapur	2 kitchen set 3 wastafel dapur	20%	60 untuk dapur restoran	NAD	60	1
	Mini bar	1 meja bar Panjang 6 kursi	30%	$1 \times 0,5 \times 4 = 2$ $1 \times 0,8 \times 3 = 2,4$ $6 \times 0,5 \times 0,5 = 1,5$	A	8	1
	Gudang	6 lemari	20%	$6 \times 1 \times 3 = 18$	A	21,6	1
	Toilet pengunjung	8 toilet	30%	$2,5 \times 8 = 20$ $4 \times 2,5 \times 0,6 = 6$	NAD	40	2

		4 wastafel 4 kotak sampah		Total 26			
Total 387,6							
Spot foto	Sculpture, Hiasan dinding	40x	80%	20x4x3= 240 Total 240	A	432	1
Area komunal	Taman	8 kursi taman	100%		A		1
	Trotoar						
	Area bermain		100%			100	2
Masjid	Ruang shalat	250 sajadah	30%	1,5x250 = 375	NAD	487,5	1
	Tempat imam	1 sajadah 1 mimbar	20%	1,5x1 = 1,5 1x1x0,6 = 0,6 Total 2,1	A	3	1
	Area wudhu	16 kran wudhu	30%	1x4 = 4 Total 8	A	10,5	2
	Toilet	8 toilet 4 wastafel	30%	2,5x8 = 20 1x0,4x1,5 = 6 Total 26	NAD	33,8	2
Total 579,1							
Office	Ruang manager	2 orang 2 meja 2 kursi 1 set sofa 1 lemari	30%	2x1,5x0,8 = 2,4 2x1,2 = 2,4 2x0,5 = 1 1x3x2,5 = 7,5 1x3x0,6 = 1,8 Total 15,1	NAD	20	1

	Ruang pengelola	10 orang 10 meja 10kursi	30%	$10 \times 1,2 = 12$ $10 \times 1,5 \times 0,6 = 9$ $10 \times 0,5 \times 0,5 = 2,5$ Total 23,5	A	30,55	4
	Ruang istirahat pengelola	4 meja 8 sofa 16 loker	30%	$4 \times 1,5 \times 0,6 = 3,6$ $8 \times 2 \times 0,8 = 12,8$ $8 \times 0,6 \times 0,6 = 2,88$ Total 19,30	A	26	4
Total 246,2							
Administra si	Ruang administ ras i	2 orang 2 meja 2 kursi 1 lemari 2 sofa	30%	$4 \times 5 = 20$	A	26	1
Total 26							
Tiket office	Ruang tiket	2 orang 2 meja 2 kursi	30%	$2 \times 1,2 = 2,4$ $2 \times 2 \times 0,6 = 2,4$ $2 \times 0,5 \times 0,5 = 0,5$ Total 5,3	A	7	1
Total 7							
Utilitas	Power house	Alat-alat	20%	$4 \times 5 = 20$	A	24	1
	Tempat pembuangan (TPS)			$5 \times 5 = 25$	A	25	1
Total 49							
Keamanan	Kantor keamanan pusat	15 orang 3 meja	30%	$15 \times 1,2 = 18$ $3 \times 1,5 \times 0,6 = 2,7$	A	32	1

		6 kursi 2 lemari		$6 \times 0,5 \times 0,5 = 1,5$ $2 \times 2 \times 0,6 = 2,4$ Total 24,6			
	Pos satpam	1 meja 1 kursi	30%	$2 \times 2 = 4$	NAD	4,12	5
	Ruang CCTV	8 orang 8 meja 6 kursi	30%	$8 \times 1,2 = 9,6$ $8 \times 1,5 \times 0,6 = 7,2$ $6 \times 0,5 \times 0,5 = 1,5$ Total 18,5	A	24,1	1
Total 76,7							
Parkir	Area parkir mobil pengunjung	200 mobil	30 %	$60 \times 5 \times 2,5 = 2500$ Total 2500	NAD	3250	1
	Area parkir motor pengunjung	300 motor	30%	$150 \times 1 \times 2 = 300$ Total 600	NAD	780	1
	Area parkir bis pengunjung	15 bis	30%	$15 \times 4 \times 12 = 720$ Total 720	NAD	936	1
Total 4.966							

➤ Analisis Persyaratan Ruang

No.	Jenis Ruang	Aksesibilitas	Kebisingan	Pencahayaannya		Penghawaannya	
				alami	buatan	alami	buatan
AREA EDUKASI							
1.	Lobby	++	++	++	++	++	+
2.	Ruang sejarah	++	++	+	++	++	++
3.	Ruang benang	++	++	++	++	++	++
4.	Area jemur	++	+	++	+	++	-
5.	Ruang desain	++	+	++	++	++	++

6.	Ruang tenun	++	++	++	++	++	++
7.	Ruang jahit	++	++	++	++	+	++
8.	Ruang detail	++	+	++	++	++	++
9.	Ruang aksesoris	++	+	++	++	++	++
10.	Gudang	+	+	+	++	+	+
AREA GALERI/PAMERAN							
11.	Galeri alat tenun	++	++	+	++	+	++
12.	Galeri benang	++	++	+	++	+	++
13.	Galeri kain	++	++	+	++	+	++
14.	Galeri pakaian	++	++	+	++	+	++
15.	Galeri aksesoris	++	++	+	++	+	++
16.	Area fashionshow	++	++	+	++	+	++
17.	Backstage	+	++	+	++	+	++
18.	Ruang kontrol	+	+	+	+	+	+
19.	Toilet	+	+	+	++	+	+
20.	Gudang	+	+	+	++	+	+
RUANG SERBAGUNA							
21.	Auditorium	++	++	+	++	+	++
22.	Ruang tunggu	+	+	+	+	+	+
23.	Hall	++	++	+	++	+	++
24.	Ruang kontrol	+	+	+	+	+	+
25.	Toilet	+	+	+	++	+	+
PLAZA/RETAIL							
26.	Area jual beli	++	+	+	++	+	++
27.	Gudang	+	+	+	+	+	+
28.	Restorant	++	+	++	++	+	++
29.	Café	++	+	++	++	+	++
30.	Toilet	+	+	+	++	+	+
31.	Gudang	+	+	+	++	+	+
AREA KOMUNAL							
32.	Masjid	++	++	++	++	++	++
33.	Taman	++	++	++	+	++	-
34.	Area bermain	++	++	++	+	++	-
OFFICE							
35.	Ruang manager	+	+	++	++	+	++

36.	Ruang administrasi	++	+	++	++	+	++
37.	Ruang pengelola	+	+	++	++	+	++
38.	Ruang istirahat	+	+	++	++	+	++
39.	Ruang tiket	++	+	++	++	++	++
40.	Gudang	+	+	+	++	+	+
41.	Toilet	+	+	+	++	+	+
42.	Ruang VIP	++	+	++	++	++	++
BAGIAN KEAMANAN							
43.	R. keamanan pusat	+	+	+	++	+	++
44.	Pos satpam	+	+	+	++	+	++
45.	Ruang CCTV	+	+	+	++	+	++
UTILITAS							
46.	Power house	+	+	+	+	+	+
47.	TPS	+	+	++	+	++	+
48.	Ruang pompa	+	+	+	+	+	+
49.	HV AC	+	+	+	+	+	+
50.	Parkir	++	+	++	+	++	+

➤ Diagram Keterkaitan
MAKRO

MIKRO (Ruang Edukasi)

MIKRO (Ruang Galeri)

MIKRO (fashionshow)

MIKRO (Plazza)

MIKRO (Restoran)

MIKRO (cafeteria)

MIKRO (Masjid)

MIKRO (Pusat informasi)

MIKRO (Ruang Serbaguna)

MIKRO (Ruang Pengelola)

MIKRO (Ruang Komunal)

ANALISIS BENTUK

Dekonstruksi yang digunakan akan diambil dari salah satu motif songket yaitu motif bunga tanjung.

1 Abstraction and Fragmentation

Bentuk awal di naikan sehingga memiliki dimensi ruang.

terjadi penambahan dan pengurangan tinggi, sehingga terlihat seperti berundak.

adanya pengurangan pada bagian kelopak bunga tanjung. dan terjadi pembesaran sebuah kelopak sehingga terlihat lebih menonjol.

2 Idea of the Ground and Gravity

teknik ini diaplikasikan dengan kolom miring dan juga permukaan miring. setiap bangunan terdapat bagian yang di buat miring

terjadi penarikan kebagian atas dan kebagian bawah bangunan, sehingga terdapat kemiringan yang cukup drastis.

3 Layering

layering terjadi pada beberapa bagian. layering diaplikasikan dengan penumpukan bangunan.

ANALISIS BENTUK

4 Play of Light

permainan cahaya akan diaplikasikan di bagian dalam bangunan dengan menggunakan cahaya matahari dan cahaya lampu. bentuk bangunan mempengaruhi bentuk cahaya dan bayangan yang akan dihasilkan

permainan cahaya diletakkan di beberapa bagian bangunan. digunakan juga shading

5 Seamlessness and Fluidity

teknik ketidakstabilan diaplikasikan dengan kemiringan dan juga perairan disekitar bangunan. ketidak stabilan biasanya diaplikasikan Zaha Hadid dengan lengkungan pada bagian dalam bangunan

6 Landscaping Project

lanskap didesain sama dengan bangunan, dengan menggunakan garis dan geometri yang sama, garis-garis dibuat sedikit abstrak agar terlihat lebih menyatu.

trotoar pada lanskap dibuat lebih luas agar bangunan dan area sekitar terlihat menyatu. dan pemberian area-area hijau pada lanskap memberi kesan lebih hidup dan segar.

hasil akhir bentuk dan lanskap

4.4 ANALISI RUANG

ANALISIS RUANG

Analisis ruang ini merupakan hasil analisis gabungan dari diargea keterkaitan dan analisis bentuk.
bentuk yang telah dihasilkan dari analisis bentuk kemudian diletakkan ruang-ruang yang harus ada pada bangunan sesuai dengan bentuk bangunan yang telah di hasilkan.

4.5 ANALISIS TAPAK
4.5.1 Analisis Sirkulasi

ANALISIS TAPAK SIRKULASI DAN ZONING

SIRKULASI PEJALAN KAKI

sirkulasi pejalan kaki pada tapak berbentuk tidak beraturan, pengunjung dapat memasuki gedung melalui beberapa pintu

terdapat sirkulasi khusus untuk pengguna difabel, sehingga pengguna difabel tidak kesulitan dalam menjangkau bangunan

area pejalan kaki di dominasi dengan perkerasan berupa trotoar
- memudahkan sirkulasi pejalan kaki
- memberi kesan lanskap lebih menyatu dengan desain bangunan

sirkulasi pejalan kaki pada tapak menggunakan selasar sebagai penutup dan pengarah pejalan

bentukan selasar dapat mengurangi panas matahari pada siang hari di area tapak dan sebagai penunjuk arah untuk menuju sebuah bangunan

SIRKULASI KENDARAAN

sirkulasi kendaraan berada pada bagian barat tapak, hal ini bertujuan agar kendaraan tidak berlalu-lalang di sekitar bangunan

— sirkulasi drop off
— sirkulasi parkir kendaraan

digunakan peneduh berupa vegetasi pada area tapak seperti pohon ketapang, beringin dan tabibuya

untuk area parkir, disediakan parkir untuk mobil, motor, dan bus

terdapat area drop off bagi pengunjung yang menggunakan

educative

- pada sirkulasi yang memudahkan pengunjung difabel

harmony

- bentuk selasar yang selaras dengan bentuk bangunan

play of light

permainan cahaya dan shadow pada selasar

4.5.2 Analisis Matahari

ANALISIS TAPAK MATAHARI

ALTERNATIF 1

secondary skin

penggunaan secondary skin pada bagian bangunan yang terpapar sinar matahari langsung.

terletak pada bagian bangunan yang paling tinggi

cooling effect

meletakkan kolom buatan di dekat bangunan untuk mereduksi radiasi panas dari paparan sinar matahari.

vegetasi

vegetasi peneduh seperti pohon cemara, tabibuya, dan pohon lainnya di utara dan selatan

sun shading

penggunaan sun shading pada bagian bangunan sisi selatan yang terkena langsung oleh sinar matahari sehingga tidak silau.

PLAY OF LIGHT

+ bayangan yang dihasilkan memiliki pola dan sebagai peneduh
HARMONY
+ selaras dengan objek

DIFFERENT

+ sun shading yang menutupi bagian atas bangunan
EDUCATIVE
+ motif-motif songket
- kurang aplikatif

ALTERNATIF 2

secondary skin

secondary skin pada bagian bangunan disebalah barat

cooling effect

air terjun dan kolam buatan untuk mereduksi panas matahari. air terjun sebagai penambah

sun shading

penggunaan sun shading pada bagian bangunan sisi barat yang terkena langsung oleh sinar matahari.

PLAY OF LIGHT

+ pembayangan lebih menyeluruh

HARMONY

+ selaras dengan objek
+ menyatu dengan lanskap

DIFFERENT

+ sun shading yang menutupi bagian samping bangunan

EDUCATIVE

+ motif-motif songket
- kurang aplikatif

vegetasi

vegetasi peneduh seperti pohon cemara, tabibuya, dan pohon lainnya di batar dan timu

suhu udara pada tapak mencapai 43 derajat saat musim panas, sehingga membutuhkan penanganan pada beberapa bagian bangunan yang terkena sinar matahari langsung
solusi :

1. secondary skin
2. sun shading
3. cooling effect
4. vegetasi

4.5.3 Analisis Angin

ANALISIS

TAPAK ANGIN

saat dianalisis menggunakan autodesk flow angin pada tapak menabrak bagian bangunan yang tertinggi, sehingga terjadi turbulensi pada area tersebut

sirkulasi angin pada bagian samping lancar namun untuk area tengah bangunan kurang lancar, terdapat beberapa garis merah

setelah digunakan bukaan pada bangunan dan melayangkan beberapa bagian bangunan pergerakan angin menjadi lebih stabil dan teratur

ALTERNATIF 1

menggunakan banyak ventilasi berupa secondary skin berupa roster pada bagian tersebut

pada bangunan bagian timur dibuat melayang dengan kantilever yang cukup panjang, memudahkan angin masuk

DIFFERENT
+ bentuk yang di abstraksi dari motif songket

PLAY OF LIGHT
+ bayangan yang dihasilkan secondary skin berbentuk kotak-kotak

EDUCATIVE
- tidak aplikatif

ALTERNATIF 2

secondary skin berbentuk motif songket yang disusun menjadi roster

pembuatan beda ketinggian bangunan dan memiringkan bangunan disebelah barat.

DIFFERENT
+ bentuk yang di abstraksi dari motif songket

PLAY OF LIGHT
+ bayangan yang dihasilkan secondary skin berbentuk kotak-kotak

EDUCATIVE
+ motif songket yang diterapkan

pada area tapak angin bergerak dari arah selatan menuju utara dengan kekuatan sedang

- solusi
1. roster
 2. kantilever

4.5.4 Analisis Kebisingan

ANALISIS TAPAK KEBISINGAN

ALTERNATIF 1

perletakan bangunan

sumber kebisingan berada pada jalan raya dikarenakan kendaraan yang berlalu lalang, bangunan diletakan di tengah tapak berjauhan dari jalan raya.

bangunan bersudut

sudut-sudut bangunan dibuat tajam agar dapat memecah suara, sehingga suara tidak dapat masuk kedalam bangunan

penggunaan material

penggunaan lantai akustik pada seluruh bagian ruangan untuk meredam kebisingan

DIFFERENT
+ bentuk yang di abtraksi dari motif songket

PLAY OF LIGHT
- tidak aplikatif

EDUCATIVE
+ penggunaan material yang sesuai

ALTERNATIF 2

perletakan bangunan

perletakan bangunan diletakkan jauh dari jalan raya agar kebisingan tidak masuk ke dalam bangunan

penggunaan material

penggunaan dinding akustik pada beberapa ruangan tertentu seperti auditorium dan hall, untuk meredam kebisingan

vegetasi

vegetasi berdaun lebar dapat mengurangi kebisingan pada tapak, selain itu juga dapat mengurangi polusi ke area tapak

analisis kebisingan meliputi kebisingan pada area tapak dan kebutuhan akustik pada bangunan.

sumber kebisingan
1. lalu lalang kendaraan
2. area permukiman dan perumahan

PLAY OF LIGHT
+ penataan pohon yang sesuai akan menghasilkan tembusan cahaya dan bayangan yang sempurna

DIFFERENT
+ bentuk yang diantraksi dari motif songket

HARMONY
- tidak aplikatif

4.5.5 Analisis View

ANALISIS TAPAK VIEW

4.6 ANALISIS STRUKTUR

ANALISIS STRUKTUR

bangunan di dominasi dengan dinding miring dan tidak beraturan sehingga dibutuhkan struktur yang dapat mengikuti bentuk bangunan dan memiliki kekuatan yang tinggi.

selain membutuhkan struktur yang dinamis dibutuhkan juga struktur bentang lebar, dimana struktur bentang lebar digunakan pada ruang bebas kolom, maka digunakan struktur space frame karena mudah diaplikasikan pada bentuk bangunan yang dinamis.

pada bagian pondasi digunakan struktur bored pile.

bored pile atau pondasi sumur bor sesuai dengan beban bangunan dan mudah diaplikasikan dan juga harganya terjangkau.

SISTEM MERO

Sistem sambungan ini terdiri dari sebuah benda yang berfungsi sebagai titik sambung dari baja press,

sistem sambungan ini dapat menyambungkan hingga 18 sambungan.

4.7 ANALISIS UTILITAS

ANALISIS UTILITAS

Utilitas Air Bersih

ALTERNATIF 1

ALTERNATIF 2

Utilitas Air Kotor

ALTERNATIF 1

hal yang perlu dipertimbangkan mengenai utilitas air bersih dan air kotor yaitu sistem water harvesting, sumur resapan, danau buatan, dan hal umum lainnya sistem water harvesting sebagai penyedia air untuk kebutuhan tapak

ALTERNATIF 1

ALTERNATIF 2

ANALISIS UTILITAS

Utilitas listrik

Aliran listrik yang dipakai dalam rancangan ini berasal dari beberapa sumber listrik :

ALTERNATIF 1

ALTERNATIF 2

Utilitas pemadam kebakaran

solusi untuk mencegah bahaya kebakaran terhadap bangunan dibagi menjadi dua yaitu didalam dan diluar ruangan.

sistem peringatan dan pemadam kebakaran:

1. smoke detector
2. heat detector
3. sprinkler
4. hydrant

Utilitas sampah

BAB V

KONSEP PERANCANGAN

5.1 KONSEP DASAR

Perancangan Galeri dan Edukasi Songket ini menggunakan konsep yang dihasilkan dari prinsip-prinsip dekonstruksi, objek itu sendiri dan integrasi dari nilai-nilai keislaman terhadap objek rancangan, yaitu menciptakan suatu bangunan yang memiliki fungsi sebagai wadah untuk belajar mengenai kain songket dan juga cara pembuatannya yang ada di Kota Palembang.

Pada perancangan galeri edukasi songket di Palembang akan menggunakan tagline *light as architecture*. *Light as architecture* akan menggambarkan sebuah bangunan yang memiliki nilai seni yang tinggi, penggunaan cahaya akan lebih dominan pada bagian dalam bangunan dan juga penerapan dari kesenian budaya lokal yang berupa kain songket. Konsep dasar (tagline) *Light as architecture* tidak hanya mencakup bentuk bangunan saja, melainkan juga bagian dalam bangunan, slasar, dan juga *landscaping* pada tapak.

5.2 KONSEP BENTUK

KONSEP BENTUK

Dekonstruksi yang digunakan akan diambil dari salah satu motif songket yaitu motif bunga tanjung. Motif bunga tanjung akan di dekonstruksikan dengan menggunakan prinsip bentuk dari Zaha Hadid

Abstraction and Fragmentation

bentuk dasar bangunan berasal dari bentuk bunga tanjung yang di ubah kedalam bentuk baru

Idea of the Ground and Gravity

teknik ini diaplikasikan dengan kolom miring dan juga permukaan miring.

Seamlessness and Fluidity

teknik ketidakstabilan diaplikasikan dengan kemiringan dan juga perairan disekitar bangunan.

Layering

penumpukan bangunan

Landscaping Project

hubungan yang kuat antara bangunan dan lanskap seolah-olah bergabung dalam satu desain.

Play of Light

permainan cahaya akan diaplikasikan di bagian dalam bangunan dengan menggunakan cahaya matahari dan cahaya lampu.

5.3 KONSEP TAPAK

KONSEP TAPAK

konsep dekonstruksi juga di aplikasikan pada area tapak, dimana prinsip-prinsip yang di gunakan yaitu harmony dan different. Berikut adalah hasil desain pada tapak yang mengacu pada konsep dekomstruksi

5.4 KONSEP RUANG

KONSEP RUANG

konsep ruang pada bangunan sesuai dengan tagline yang digunakan yaitu "Light as Architecture"

cahaya matahari akan masuk kedalam bangunan melalui roster-roster dan secondary skin dan akan menghasilkan bayangan-bayangan yang unik.

LOBBY

RUANG EDUKASI JAHIT

ruang edukasi jahit ditata sejajar dengan dihiasi instalasi benang gantung yang melengkung-lengkung

ruang-ruang pada bangunan di beri beberapa permainan cahaya, dan juga permainan warna agar lebih terkesan menyatu dan tetap edukatif

RUANG EDUKASI SONGKET

selain dilengkapi dengan alat tenun songket tradisional ruang edukasi songket juga dihiasi dengan hiasan plafon atap melengkung seperti kain

5.5 KONSEP STRUKTUR

KONSEP STRUKTUR

5.6 KONSEP UTILITAS

KONSEP UTILITAS

BAB VI

HASIL RANCANGAN

6.1 KONSEP RANCANGAN

Perancangan Galeri dan Edukasi Songket ini berlokasi di Jalan Gubernur H. A Bastari, 15 Ulu, Kecamatan Seberang Ulu I, Kota Palembang, Sumatera Selatan. Tapak merupakan lahan kosong dengan luas area $\pm 32.000 \text{ m}^2$. Tapak juga berdekatan dengan tempat-tempat penting seperti *Islamic center* Masjid Jakabaring, Stadion Gelora Sriwijaya dan juga lippo Mall Jakabaring.

Perancangan Galeri dan Edukasi Songket ini menggunakan konsep yang dihasilkan dari prinsip-prinsip dekonstruksi, objek itu sendiri dan integrasi dari nilai-nilai keislaman terhadap objek rancangan, yaitu menciptakan suatu bangunan yang memiliki fungsi sebagai wadah untuk belajar mengenai kain songket dan juga cara pembuatannya yang ada di Kota Palembang.

Pada perancangan galeri edukasi songket di Palembang akan menggunakan tagline *light as architecture*. *Light as architecture* akan menggambarkan sebuah bangunan yang memiliki nilai seni yang tinggi, penggunaan cahaya akan lebih dominan pada bagian dalam bangunan dan juga penerapan dari kesenian budaya lokal yang berupa kain songket. Pendekatan yang digunakan pada perancangan ini adalah Dekonstruksi. Pendekatan dekonstruksi ini mengacu pada prinsip dan teknik yang digunakan oleh Zaha Hadid. Berikut merupakan gambar Kawasan pada tapak rancangan.

Gambar 6.1 : Lokasi Tapak
Sumber : Google Map

6.2 HASIL RANCANGAN

6.2.1 DESAIN TAPAK

Tapak memiliki banyak area public baik berupa area komunal maupun area terbuka hijau. area terbuka hijau meliputi taman-taman dan juga kolam buatan yang digunakan sebagai cooling effect dan juga sebagai bentuk pengaplikasian prinsip *Seamlessness and Fluidity* pada tapak. Berikut adalah hasil desain pada tapak yang mengacu pada konsep dekonstruksi :

Gambar 6.2 : Site Plan

Sumber : Hasil racangan, 2020

Gambar 6.3 : Layout

Sumber : Hasil rancangan,2020

SIRKULASI PADA TAPAK

Sirkulasi pada area tapak meliputi sirkulasi pengunjung, sirkulasi pengelola, sirkulasi pemadam kebakaran, dan juga sirkulasi drop off. Area parkir dibagi menjadi dua area yaitu area parkir pengunjung dan area parkir pengelola. Untuk area parkir pengunjung berada pada bagian Utara dan bagian Timur bangunan, dan untuk area parkir pengelola berada pada bagian Tenggara bangunan. Pada alur sirkulasi pemadam kebakaran semua titik aksesibilitas pada tapak akan dibuka, hal itu untuk mempermudah pemadam kebakaran memasuki area tapak. Selain itu juga terdapat dua titik kumpul pada tapak.

Gambar 6.4 : Sirkulasi Tapak

Sumber : Hasil rancangan, 2020

6.2.2 DESAIN RUANG DALAM

Hasil rancangan interior pada bangunan merupakan hasil dari penerapan dekonstruksi dan unsur-unsur dari karakteristik kain songket. Ruang-ruang pada bangunan memiliki keterkaitan antar ruang khususnya pada ruang-ruang edukasi dan ruang galeri. Ruang edukasi didesain satu alur sesuai dengan proses pembuatan kain songket itu sendiri. Dimulai dari sejarah mengenai kain songket, ruang edukasi benang, ruang edukasi tenun, ruang edukasi kain, ruang edukasi jahit dan ruang galeri hasil tenun.

Ruang didalam bangunan memiliki beberapa fungsi seperti lobby, ruang edukasi, ruang galeri, mushola dan auditorium. Berikut merupakan denah ruangan sesuai lantai:

Gambar 6.5 : Denah Lantai 1
Sumber : Hasil rancangan,2020

Gambar 6.6 : Denah Lantai 1
Sumber : Hasil rancangan,2020

Gambar 6.7 : Denah Lantai 2
Sumber : Hasil rancangan,2020

Gambar 6.8 : Denah Lantai 2
Sumber : Hasil rancangan,2020

INTERIOR LOBBY

Pada interior lobi terdapat meja resepsionis yang didesain sesuai dengan konsep dekonstruksi agar terkesan menyatu dengan bangunan. Selain itu di bagian belakang reseptionis juga terdapat sebuah sculpture yang menggunakan permainan cahaya dan juga kaca.

Gambar 6.9 : Interior Lobi
Sumber : Hasil rancangan,2020

INTERIOR RUANG EDUKASI

Ruang ini berisi benang-benang yang biasa digunakan untuk membuat kain songket. Pengunjung dapat mempelajari secara langsung mengenai benang-benang yang digunakan untuk kain songket dan dapat mempraktekan secara langsung cara penggulungan benang sebelum dikaitkan pada mesin tenun.

Gambar 6.10 : Interior Edukasi Benang
Sumber : Hasil rancangan,2020

Gambar 6.11 : Interior Edukasi Tenun

Sumber : Hasil rancangan,2020

Gambar 6.12 : Interior Edukasi Jahit

Sumber : Hasil rancangan,2020

INTERIOR GALERI

Ruang galeri didesain sesuai dengan pengelompokan ruang didalam bangunan. Dibagian dalam bangunan terdapat beberapa permainan cahaya baik dari cahaya matahari maupun cahaya lampu. Masuknya cahya kedalam bangunan melalui kaca membuat adanya pembiasan cahaya didalm bangunan yang terbentuk dengan unik. Penerapan prinsip play of light terlihat di bagian dalam bangunan dengan adanya pembayangan dan pembiasan cahaya pada benda.

Gambar 6.13 : Interior Galeri Kain
Sumber : Hasil rancangan,2020

Gambar 6.14 : Interior Galeri Kain
Sumber : Hasil rancangan,2020

Gambar 6.15 : Interior Galeri
Sumber : Hasil rancangan,2020

6.2.3 DESAIN RUANG LUAR

Ruang luar bangunan meliputi area parkir dan area publik yang merupakan area terbuka hijau dan area komunal. Area luar bangunan didesain sesuai dengan prinsip *landscaping project* dari prinsip Zaha Hadid, prinsip tersebut diaplikasikan dengan perletakan trotoar yang lebih banyak di sekitar bangunan. Didalam tapak terdapat beberapa kolam buatan sebagai *cooling effect* dan pengaplikasian prinsip *Seamlessness and Fluidity* pada tapak.

Gambar 6.16 : Eksterior Bangunan
Sumber : Hasil rancangan,2020

Gambar 6.17 : Eksterior Bangunan
Sumber : Hasil rancangan,2020

Gambar 6.18 : Eksterior Bangunan
Sumber : Hasil rancangan,2020

Detail-detail lanskap pada tapak meliputi slasar, kolam, taman dan juga area komunal.

Gambar 6.19 : Detail Lanskap
Sumber : Hasil rancangan,2020

Gambar 6.20 : Detail Lanskap
Sumber : Hasil rancangan,2020

Kolam dengan ukuran yang cukup besar berada di bagian belakang bangunan sebagai penerapan prinsip Different, dimana kolam biasanya diletakkan dibagian depan bangunan sebagai salah satu ikon untuk menarik perhatian pengunjung, namun pada bangunan ini kolam diletakkan di bagian belakan bangunan agar berbeda dan tersendiri bagi pengunjung.

Gambar 6.21 : Detail Lanskap
Sumber : Hasil rancangan,2020

6.2.4 DESAIN BENTUK DAN TAMPILAN

Bentuk bangunan diambil dari bentuk motif kain songket yang kemudian didekonstruksikan menggunakan prinsip dekonstruksi dari Zaha Hadid yaitu *Abstraction and Fragmentation, Idea of the Ground and Gravity, Landscaping Project and the Surrounding Context, Layering, Play of Light* dan *Seamlessness and Fluidity* .

Bangunan memiliki dua lantai dengan menggunakan permainan kaca dan ekspos struktur sebagai pengaplikasian prinsip *different* sesuai dengan prinsip intergasi perancangan. Permainan penumpukan beberapa bangunan membuat bentuk bangunan terlihat berbeda dan unik.

Gambar 6.22 : Tampak Bangunan

Sumber : Hasil rancangan,2020

Penggunaan sun shading diaplikasikan pada beberapa bagian bangunan untuk mengurangi panas matahari dan sebagai permainan bagangan pada bangunan.

Gambar 6.23 : Tampak Bangunan
 Sumber : Hasil rancangan,2020

Gambar 6.24 : Potongan Bangunan
 Sumber : Hasil rancangan,2020

Bentuk bangunan dengan permukaan kemiringan yang cukup ekstrim merupakan salah satu pengaplikasian dari prinsip bentuk Zaha Hadid yaitu *Idea of the Ground and Gravity*. Prinsip *Abstraction* juga dapat dilihat secara langsung yaitu pada bentuk bagian depan bangunan yang abstrak dan tidak beraturan.

Gambar 6.25: Eksterior Bangunan

Sumber : Hasil rancangan,2020

Gambar 6.26: Eksterior Bangunan

Sumber : Hasil rancangan,2020

Gambar 6.27: Detail Bangunan

Sumber : Hasil rancangan,2020

Detail bangunan dengan ornamentasi ini terletak pada ruang mushola di lantai dua bangunan. Ornamen digunakan selain sebagai pelengkap fasad juga sebagai tanda bahwa ruang didalamnya merupakan mushola.

Gambar 6.28: Detail Bangunan

Sumber : Hasil rancangan,2020

Penghawaan alami pada bangunan di aplikasikan pada ventilasi kaca hidup yang di susun acak sehingga udara alami tetap dapat masuk

Gambar 6.29: Detail Bangunan

Sumber : Hasil rancangan,2020

Detail roster pada beberapa bagian bangunan, bentuk roster diambil dari bentuk salam satu motif songket yaitu Bunga tanjung yang kemudian digunakan sebagai salah satu bentuk fasad.

6.2.5 GAMBAR KERJA

TEKNIK ARSITEKTUR FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
TUGAS AKHIR
PERANCANGAN GALERI DAN EDUKASI SONGKRET DENGAN PENERAPAN DEKONSTRUKSI DI PALEMBANG
OBJEK RANCANGAN
GALERI DAN EDUKASI SONGKRET
PENERBITAN
DEKONSTRUKSI
JUDUL GAMBAR
SITE PLAN
LOKASI
JALAN GUBERNUR H. A. BASTARI, 15 MALLU, SEBERANG KAMPUNG, KOTA BANGKALAN, SUMATERA SELATAN
PEMIMBING 1
ANDI BASO MAPPATURU, M.T NIP. 19760903 200604 1 001
PEMIMBING 2
Dr. AGUNG SEDYUJI, M.T NIP. 19781024 200601 1 003
MAHASISWA
ANSAH RAFIDAH ULFAH 16660038

TEKNIK ARSITEKTUR
 FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN GALERI DAN EDUKASI SONGKET
 DENGAN PENYEBARAN PERKONSTRUKSI DI
 PALEMBANG

OBJEK RANCANGAN

GALERI DAN EDUKASI SONGKET

PENDAKATAN

DEKONSTRUKSI

JUDUL GAMBAR

LAYOUT

LOKASI

JALAN GUBERNUR H. BASTARI, 15 JULI,
 SEBERANG JULI, KOTA PALEMBANG,
 SUMATERA SELATAN

PEMBIMBING 1

ANDI BASO MAPPATURU, M.T
 NIP. 19790503 200604 1 001

PEMBIMBING 2

Dr. AGUNG SEDAYU, M.T
 NIP. 19751024 200501 1 003

MAHASISWA

ANISAH FATMAH ULFAH
 16660035

LAYOUT
 1 : 1500

TEKNIK ARSITEKTUR
 FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN GALERI DAN EDUKASI
 SONGKET DENGAN PENERBITAN
 DEKONSTRUKSI DI PALERANG

OBJEK RANCANGAN

GALERI DAN EDUKASI SONGKET

PENERBITAN

DEKONSTRUKSI

JUDUL GAMBAR

DENAH LANTAI 1

LOKASI

JALAN GUBERNUR H. A. BASTARI, 16 JULU,
 SEBERANG ULU, KOTA PALERANG,
 SUMATERA SELATAN

PEMBIMBING 1

ANDI BASO MAPPATURI, M.T
 NIP. 19760830 200604 1 001

PEMBIMBING 2

Dr. AGUNG BEDAYU, M.T
 NIP. 1979 0224 200501 1 003

MAHASISWA

ANSAN RAFIQAH ULFAH
 1660035

 DENAH LANTAI 1
 1 : 500

DENAH LANTAI 1
 1 : 600

TEKNIK ARSITEKTUR
 FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN GALERI DAN
 EDUKASI SONGKET DENGAN
 PENDEKATAN DEKONSTRUKSI DI
 PALEMBANG

OBJEK RANCANGAN

GALERI DAN EDUKASI SONGKET

PENDEKATAN

DEKONSTRUKSI

JUDUL GAMBAR

DENAH LANTAI 1

LOKASI

JAJAN GOBERNUR H. A. BASTARI, 16 JULI,
 SEBERAPA KAMPUS, MALANG,
 SUMATERA SELATAN

PEMBIMBING 1

ANDI BASO MAPPATTURI, M.T
 NIP: 19760830 200604 1 001

PEMBIMBING 2

Dr. AGUNG SEDAYU, M.T
 NIP: 1978 024 200901 1 003

MAHASISWA

ANISAH RAFIDAH ULFAH
 16660035

DENAH LANTAI 2
 1 : 600

TEKNIK ARSITEKTUR FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
TUGAS AKHIR
PERANCANGAN GALERI DAN EDUKASI SONGKET DENGAN PENDEKATAN DEKONSTRUKSI DI PALEMBANG
OBJEK RANCANGAN
GALERI DAN EDUKASI SONGKET
PERDEKATAN
DEKONSTRUKSI
JUDUL GAMBAR
DENAH LANTAI 2
LOKASI
JALAN GUBERNUR H. A. BASTARI, 16 ULU, SEBERANG ULU, KOTA PALEMBANG, SUMATERA SELATAN
PEMBIMBING 1
ANI BASO MAPPATTURI, M.T NIP: 19760630 200604 1 001
PEMBIMBING 2
Dr. AGUNG SEDAYU, M.T NIP: 19751024 200501 1 003
MAHASISWA
ANSARI RAFIDAH ULFAH 18060035

TAMPAK BANGUNAN

TEKNIK ARSITEKTUR
 FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN GALERI DAN EDUKASI
 SONGKET DENGAN PENERAPAN
 DEKONSTRUKSI DI PALEMBANG

OBJEK RANCANGAN

GALERI DAN EDUKASI SONGKET

PENERBITAN

DEKONSTRUKSI

JUDUL GAMBAR

TAMPAK

LOKASI

JALAN GUBERNUR H. RASTARI, 15 LULU,
 SEBERANG LULU, KOTA PALEMBANG,
 SUMATERA SELATAN

PEMBIMBING 1

ANDI BASO MAPPATTURI, M.T
 NIP. 19760503 200504 1 001

PEMBIMBING 2

Dr. AGUNG SEDAYU, M.T
 NIP. 19731024 200501 1 003

MAHASISWA

ANSAN RAFIQAH ULFAH
 18060035

<p>TEKNIK ARSITEKTUR FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG</p>
<p>TUGAS AKHIR</p>
<p>PERANCANGAN GALERI DAN EDUKASI SONGKRET DENGAN PENDEKATAN DEKONSTRUKSI DI PALEMBANG</p>
<p>OBJEK RANCANGAN</p>
<p>GALERI DAN EDUKASI SONGKRET</p>
<p>PENDEKATAN</p>
<p>DEKONSTRUKSI</p>
<p>JUDUL GAMBAR</p>
<p>TAMPAK</p>
<p>LOKASI</p>
<p>JALAN GABENK 1 A, BAYU, KULU, KABUPATEN MUKTIKUSUMBERG, SUMATERA SELATAN</p>
<p>PEMBIMBING 1</p>
<p>ANDI BASO MAPPATURI, M.T NIP: 19780630 200804 1 001</p>
<p>PEMBIMBING 2</p>
<p>Dr. AGUNG SEDAYU, M.T NIP: 1978 024 200501 1 003</p>
<p>MAHASISWA</p>
<p>ANISAH RAFIDAH ULFAH 16680035</p>

TAMPAK BANGUNAN

TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN GALERI DAN EDUKASI
SONGKET DENGAN PENDEKATAN
DEKONSTRUKSI DI PALEMBANG

OBJEK RANCANGAN

GALERI DAN EDUKASI SONGKET

PENDEKATAN

DEKONSTRUKSI

JUDUL GAMBAR

DEMAH LANTAI 1

LOKASI

JALAN GUBERNUR H. A. BASTARI, 15 LULU,
SEREBANG LULU, KOTA PALEMBANG,
SUMATERA SELATAN

PEMBIMBING 1

ANDI BASO HAFIDHULLAH, M.T
NIP. 19760830.200604.1.001

PEMBIMBING 2

Dr. AGUNG SEDAYU, M.T
NIP. 19751024.202001.1.003

MAHASISWA

ANSANI RAFFIDAH ULFAH
19660035

TEKNIK ARSITEKTUR FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
TUGAS AKHIR
PERANCANGAN GALERI DAN EDUKASI SONGKET DENGAN PENDEKATAN DEKONSTRUKSI DI PALEMBANG
OBJEK RANCANGAN
GALERI DAN EDUKASI SONGKET
PENDEKATAN
DEKONSTRUKSI
JUDUL GAMBAR
POTONGAN
LOKASI
JALAN GUBERNUR H. A. BASTARI, 15 ULU, SEBERANG ULU I, KOTA PALEMBANG, SUMATERA SELATAN
PEMBIMBING 1
ANDI BASO MAPPATTURI, M.T NP: 19760630 200604 1 001
PEMBIMBING 2
Dr. AGUNG SEDAYU, M.T NP: 19751024 200501 1 003
MAHASISWA
ANSARI RAFIDAH ULFAH 16800035

BAB VII

PENUTUP

7.1 KESIMPULAN

Palembang adalah kota terbesar kedua di Sumatra setelah Medan, dengan luas wilayah 358,55 km² yang dihuni 1.573.898 jiwa. itu Kota Palembang sebagai salah satu kota yang memiliki kebudayaan daerah yang cukup banyak, Salah satu kebudayaan Palembang yaitu kain khas daerah Palembang yang biasa disebut kain songket. Palembang juga sebagai Kota yang memproduksi kain songket terbesar di Indonesia. Namaun seiring berjalannya waktu kain songket mulai kurang diminati oleh beberapa kalangan, hal tersebut disebabkan kurang dikembangkannya edukasi tentang kain Songket di kalangan masyarakat. Sehingga dibutuhkan sebuah wadah sebagai tempat pengembangan kain Songket dan budaya lainnya.

Seperti yang telah di jelaskan dalam Al-Qur'an surah Ar Ra'd ayat 11 dijelaskan bahwa , bahwa Allah tidak akan merubah kenikmatan yang ada pada suatu kaum yang Allah berikan kepada mereka, sampai mereka merubah, yakni merubah diri mereka dengan meninggalkan sikap kufur. Dari ayat tersebut dapat kita ambil kesimpulan bahwa budaya daerah adalah suatu nikmat yang harus kita kenali dan syukuri. Selain itu kita juga harus mengembangkannya agar nikmat itu tidak hilang begitu saja.

Seiring dengan perkembangan zaman peminat akan kain songket mulai menurun, meskipun tercatat terjadi banyak kenaikan jumlah pengunjung setiap tahunnya. Namun untuk peminat kain songket sendiri semakin menurun baik di kota Palembang maupun di kota-kota lainnya. Kurangnya pengetahuan masyarakat akan kain songket juga memicu berkurangnya peminat kain songket, jika hal ini terus terjadi maka lama-kelamaan kain songket akan mengalami kepunahan. maka dibutuhkan tempat yang dapat mewedahi semua kegiatan pengembangan kain songket.

Untuk mendukung perancangan Galeri Edukasi Songket di kota Palembang diperlukan pendekatan arsitekturan yang dapat menarik perhatian dan memiliki kualitas bentukan seni yang tinggi. Pendekatan yang paling sesuai untuk hal tersebut adalah pendekatan Dekonstruksi. Menurut Bagoes P. Wiryomartono, dalam tulisannya mengenai "Deconstruction dan Seni Bangunan" (dalam Barliana, 2014), arsitektur dekonstruksi bukan untuk membangun sesuatu yang nyeleneh, sia-sia, tanpa bisa dihuni, tetapi untuk membebaskan seni bangunan dari segala keterselesaian yang membelenggu. Dekonstruksi tidak sesederhana untuk melupakan masa lalu, tetapi membuat inkripsi kembali yang melibatkan rasa hormat pada tradisi, senantiasa memberi perhatian pada

kelipatgandaan, keanekaragaman, dan mempertajam keunikan-keunikan yang tidak dapat direduksi.

Pada perancangan galeri edukasi songket dengan pendekatan dekonstruksi ini akan mengacu pada prinsip dan teknik yang digunakan oleh Zaha Hadid. Zaha Hadid sendiri lebih dominan menggunakan metode sumprematism. Sumprematism adalah gerakan seni Rusia yang didirikan oleh Kazimir Malevich pada tahun 1915, seni yang berdiri di atas lukisan secara abstrak dengan bentuk geometri dan bersatu dengan pemikiran spiritual kemurnian dan kemandirian. Tujuannya adalah untuk menghasilkan seni yang akan membuat penonton menjadi bagian dari karya artistik saat penonton mencoba memahami dan menafsirkan lukisan.

7.2 SARAN

Dalam pengerjaan perancangan Galeri dan Edukasi songket di Palembang ini masih banyak kekurangan. Kurangnya literatur mengenai materi objek maupun pendekatan yang digunakan membuat penulis kurang efisien dalam mengerjakan. Oleh karena itu literatur sangatlah penting dalam proses perancangan, semakin dalam literatur yang digunakan maka semakin jelas pula kajian dalam perancangannya.

Selain literatur, materi mengenai pendekatan dan kajian keislaman juga sangatlah penting dan harus sesuai dengan prinsip-prinsip yang digunakan agar memiliki ciri khas dan keunikan desain, selain itu juga harus dapat menjawab permasalahan yang ada dalam perancangan.

Harapannya dengan adanya perancangan Galeri dan Edukasi Songket ini dapat menjadi acuan untuk bangunan sejenis dan dapat membuka wawasan bahwa kain songket harus di lestarikan dan dikembangkan.

DAFTAR PUSTAKA

Badan Pusat Statistik Provinsi Sumatera Selatan, 2018, “*perkembangan peristiwa*” <https://sumsel.bps.go.id/news/2015/05/26/9/perkembangan-pariwisata.html> (diakses 03 Februari 2019)

Oxford Advanced Learner’s Dictionary, A.S Hornby, edisi kelima

Kamus Besar Bahasa Indonesia

William D. Hunt Jr, *Encyclopedia of American Architecture*, 1980.

Library Binus, 2014, “*Landasan Teori*” <http://library.binus.ac.id/eColls/eThesisdoc/Bab2/2014-2-00398-DI%20Bab2001.pdf> (diakses 19 Maret 2019)

Chiara, Joseph De dan Callender, John. 1980. “*Times-Saver Standards for Building Types 2nd Edition*”. Singapore: McGraw-Hill

Neufert, Peter. 1996. “*Data Arsitek Jilid 1*”. Jakarta: Erlangga

Neufert, Peter. 1996. “*Data Arsitek Jilid 1*”. Jakarta: Erlangga

Abdullah A, dkk. 2013. “*Zaha Hadid’s Techniques of Architectural Form-Making*” *Open Journal of Architectural Design*. 1(1):1-9

Hyginus J. Mantiri, 2011 “*Eksplorasi terhadap Arsitektur dekonstruksi*” *Media Matrasain* Vol 8 No 2

Peraturan Daerah Kota Palembang tahun 2017

Ita Roihanah, 2015, “*Derrida Dan Proses Kreatif Bernard Tschumi*” <https://itaroihanah.files.wordpress.com/2015/10/derrida-dan-proses-kreatif-bernard-tschumi.pdf> (diakses 21 Maret 2019)

ArchDaily, 2011, “*Guangzhou Opera House / Zaha Hadid Architects*” <https://www.archdaily.com/115949/guangzhou-opera-house-zaha-hadid-architects> (diakses 21 Maret 2019)

ArchDaily, 2018, *Sydney Opera House: The Latest Architecture and News*, <https://www.archdaily.com/tag/sydney-opera-house>, (diakses 21 Maret 2019)

Portal Resmi Pemerintah Kota Palembang, 2019 “*Sekilas Palembang*” <http://www.palembang.go.id/35/geografis-kota-palembang> (diakses 02 Mei 2019)

<https://maps.google.com/>

<https://maps.google.com/>