

GALERI DONGENG DI MALANG

Inez Trifena, dan Ir. Danny S. Mintorogo, M. Arch, Ph. D.
 Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
 E-mail: watashiwa_nezz@yahoo.com; dannysm@petra.ac.id



Gambar. 1.1. Perspektif Bangunan Galeri Dongeng

ABSTRAK

Dongeng merupakan sebuah bentuk cerita yang disampaikan secara lisan dan bersifat edukatif serta menghibur. Dalam melestarikan budaya dongeng, dibutuhkan sebuah wadah dimana pengunjung dapat menikmati serta mempelajari dongeng. Penjiwaan pada galeri dongeng merupakan aspek penting dalam menciptakan unsur dongeng sehingga digunakan pendekatan simbolik serta pendalaman karakter ruang sebagai pendukung. Konsep yang digunakan pada desain perancangan diambil dari elemen dongeng sendiri yaitu kesederhanaan dari *story-telling*. *Story-telling* merupakan cara penyampaian cerita yang diikuti dengan mimik dan gerak. Terdapat pembagian zoning yang telah disesuaikan dengan fungsi dan kegiatan, yaitu zoning galeri dongeng, zoning pembelajaran dongeng, dan zoning pertunjukkan dongeng. Perancangan galeri dongeng melibatkan unsur eksterior maupun interior untuk menekankan kesan dari dongeng. Penataan landscape eksterior dengan pemberian konsep *water plaza* dan *forest plaza*, kanopi pohon, serta penambahan element air membantu terwujudnya kesan dongeng. Bentuk bangunan yang sederhana terinspirasi dari kesederhanaan cerita dari dongeng. Penggunaan material yang berbeda-beda digunakan untuk memunculkan kesan berbeda tiap ruang. Galeri dongeng di Malang ini adalah bangunan public yang memunculkan unsur dongeng dalam setiap element arsitekturnya

Kata Kunci: Galeri Dongeng, Story telling, Pembelajaran, Cerita.

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

DONGENG merupakan sebuah cerita fiksi yang memiliki unsur pendidikan moral dan etika di dalamnya. Membacakan dongeng pada anak merupakan salah satu hiburan edukatif yang dapat mempererat hubungan kedekatan orang tua dan anak. Seorang ahli tumbuh kembang anak, Andi Yudha Asfandiyar mengatakan bahwa berbagai penelitian menunjukkan bahwa dongeng memiliki banyak manfaat bagi bayi dan anak. Dongeng dapat meningkatkan kecerdasan intelektual, spiritual, membangun kecerdasan emosi, dan membentuk mental yang kuat apalagi bila kegiatan mendongeng dilakukan dengan sepenuh hati. Hal tersebut diikuti dengan pemilihan dongeng yang sederhana dan kerap ditemui anak sehari-hari, contohnya dongeng binatang. Sedangkan untuk anak usia sekolah dasar dapat dipilih cerita yang mengandung teladan, nilai moral, dan problem solving.

Namun seiring berkembangnya zaman, dongeng tidak lagi diterapkan pada kegiatan mendidik maupun mengasuh anak. Banyak orang tua yang melimpahkan kegiatan tersebut pada media elektronik yang sekarang sedang berkembang dengan sangat pesat. Orang tua akan susah untuk mengawasi hiburan anak. Hal tersebut akan berakibat buruk apabila terdapat unsur-unsur negatif yang kurang mendidik di dalamnya. Mengingat pada usia yang masih dini, anak masih belum bisa menentukan hal yang baik dan hal yang buruk sehingga anak membutuhkan bimbingan khusus dalam pembentukan karakternya.

Galeri Dongeng dirancang bertempat di kota yang memiliki minat pendidikan yang tinggi, dan salah satu kota tersebut adalah Malang. Malang adalah sebuah kota yang terletak di Provinsi Jawa Timur, Indonesia. Kota ini terletak 90 km sebelah selatan Surabaya dan merupakan kota terbesar kedua di Jawa Timur setelah Surabaya, serta merupakan salah satu kota terbesar di Indonesia menurut jumlah penduduk. Kota Malang berada di dataran tinggi yang cukup sejuk, dan seluruh wilayahnya berbatasan dengan Kabupaten Malang. Luas wilayah kota Malang adalah 252,10 km². Malang dikenal sebagai salah satu kota tujuan pendidikan terkemuka di Indonesia karena banyak universitas dan politeknik negeri maupun swasta yang terkenal hingga seluruh Indonesia dan menjadi salah satu tujuan pendidikan berada di kota ini, beberapa di antaranya yang paling terkenal adalah Universitas Brawijaya, Universitas Negeri Malang, dan Universitas Muhammadiyah Malang.

Oleh sebab itu berdasarkan ulasan-ulasan di atas, Penulis ingin membangun sebuah Galeri Dongeng yang di dalamnya membahas dan mengulas tentang seluruh unsur dongeng. Bukan hanya menampilkan isi cerita, namun juga mengulas makna dan pesan moral yang terkandung di dalamnya sehingga dapat memberikan ajaran-ajaran yang positif bagi tumbuh kembang anak.

B. Rumusan Masalah

Masalah utama dalam proses perancangan fasilitas ini adalah bagaimana merancang sebuah bangunan yang dapat memwadahi kebutuhan aktivitas pengunjung secara dimensi, fungsi, akustik, pencahayaan, keamanan, yang bersifat hiburan dan edukatif dengan menyesuaikan dengan konsep perancangan mampu menarik minat anak sebagai sasaran pengunjung utama galeri

C. Tujuan Perancangan

Menciptakan sarana rekreasi sekaligus edukasi bagi pengunjung untuk semakin mengenal dan mengapresiasi dongeng sehingga memperoleh makna yang positif. Dengan harapan pada ke depannya masyarakat dapat meneruskan budaya mendongeng ini ke generasi berikutnya.

D. Data dan Lokasi Tapak

Tapak terletak di Jalan Raya Tlogowaru, Malang. Letak lahan dekat dengan Jalan Mayjend Sungkono yang merupakan jalan utama, sedangkan pintu masuk utama menuju lokasi tapak melalui percabangan Jalan Mayjend Sungkono, yaitu Jalan Raya Tlogowaru. Disebelah timur tapak terdapat TK-SD Tlogowaru yang merupakan salah satu sasaran pengunjung utama, sedangkan bagian utara dan selatan dikelilingi oleh lahan kosong dan sawah yang memiliki peruntukan lahan fasum. Maka dari itu perancang, tidak dapat bergantung pada lahan sekitar sebagai *view* karena masih tidak diketahui rencana pembangunan ke depannya.



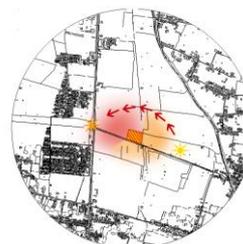
Gambar. 1.2. Peta Lokasi Tapak
Sumber: google earth, perumahan malang.wordpress.com

Data Tapak

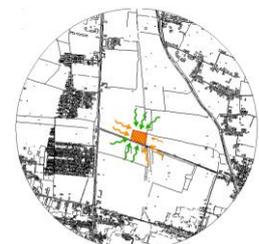
- Luas Lahan : ± 25.000m²
- KDB : 60%
- KLB : maksimum 200%
- GSB depan : 7 meter
- GSB samping : 3 meter
- GSB samping : 3 meter
- Tata Guna Lahan : Fasilitas Umum



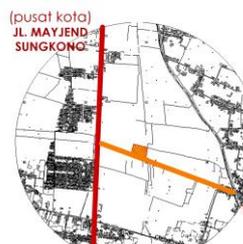
Gambar. 1.3. Tapak dengan Sekitar



Timur : sinar matahari pagi yang tidak panas
Barat : sinar matahari siang-sore yang panas



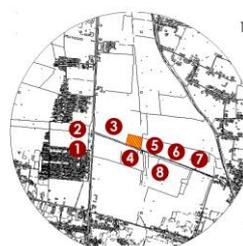
angin dingin dari sawah & lahan kosong
angin panas berupa asap & debu



Jl. Mayjend Sungkono : Lalu lintas padat
Jl. Raya Tlogowaru : Lalu lintas tidak padat



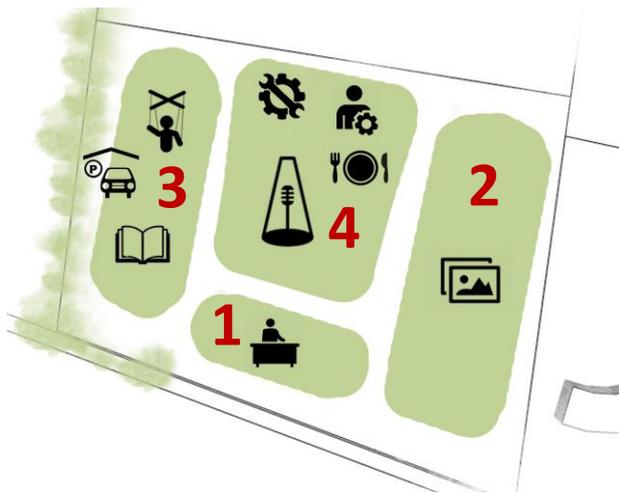
Polusi & kebisingan dari Jl. Mayjend Sungkono



1. Gerbang Pelayanan Terpadu
2. Kantor Block Office
3. Sirkuit Motor Off-Road
4. Sawah
5. TK-SD Tlogowaru
6. SMPN 10 Malang
7. SMKN 10 Malang
8. Pusat Pelayanan Autisme

Gambar. 1.4. Analisa Tapak

Akses yang dilalui tapak berada di Jl. Raya Tlogowaru sehingga main entrance dan area penerima(1) berada di bagian depan tapak, sedangkan area galeri(2) berada di sebelah TK-SD Tlogowaru karena sesuai dengan fungsi serta tidak menimbulkan kebisingan sehingga tidak mengganggu konsentrasi belajar Siswa Tlogowaru. Area pembelajaran(3) berada di sebelah kiri tapak karena dapat menimbulkan kebisingan, sedangkan area pertunjukkan(4) berada di bagian tengah site agar menjadi atraksi dan area penangkap pengunjung dari berbagai arah.



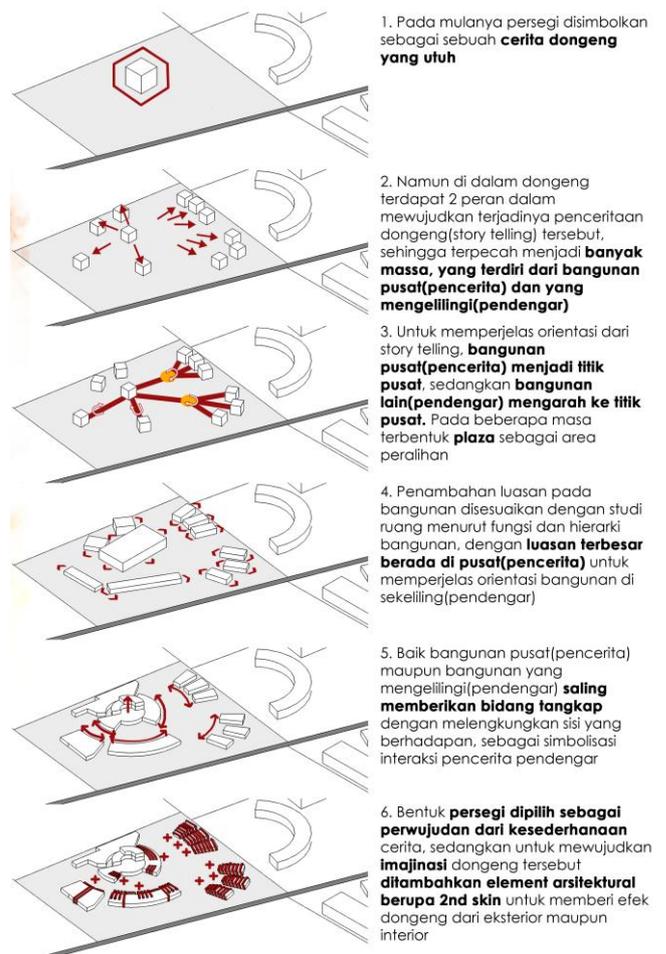
Gambar. 1.5. Pembagian Area Bangunan Berdasarkan Analisa

DESAIN BANGUNAN

A. Proses Perancangan

Dalam menyelesaikan masalah perancangan serta untuk mencapai tujuan perancangan maka dibutuhkan konsep. Konsep yang digunakan dalam perancangan ini adalah kesederhanaan interaksi dari *story-telling*. Penggunaan *story-telling* berasal dari cara penyampaian dongeng secara lisan dengan menggunakan mimik dan gerak. Hal ini yang membedakan penyampaian dongeng dengan cerita lain. Sedangkan interaksi yang terdapat pada *story-telling* adalah interaksi antara pencerita dan pendengar. Cerita dalam dongeng pun memiliki unsur kesederhanaan karena cerita tersebut dinikmati rata-rata oleh anak-anak yang jalan pikirannya masih sederhana. Pernyataan ini didukung dengan pernyataan oleh Agus Triyanto(2007:46), yang menjelaskan bahwa dongeng adalah cerita fantasi sederhana yang tidak benar-benar terjadi, berfungsi untuk menyampaikan ajaran moral dan juga menghibur.

Dari penjelasan konsep yang ada, perancang memulai bentuk-bentukan yang terjadi dalam desain dengan menyesuaikan dengan konsep dongeng tersebut, sehingga dapat diperoleh sebuah bentuk arsitektur yang mampu menyimbolkan dongeng, dengan proses desain sebagai berikut

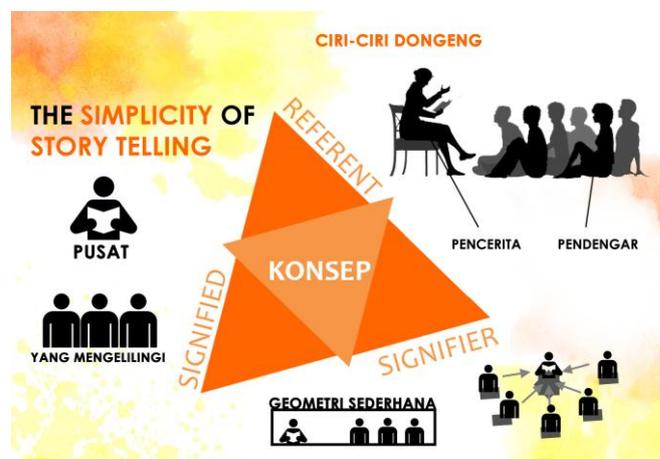


1. Pada mulanya persegi disimbolkan sebagai sebuah **cerita dongeng yang utuh**
2. Namun di dalam dongeng terdapat 2 peran dalam mewujudkan terjadinya penceritaan dongeng(story telling) tersebut, sehingga terpecah menjadi **banyak massa, yang terdiri dari bangunan pusat(pencerita) dan yang mengelilingi(pendengar)**
3. Untuk memperjelas orientasi dari story telling, **bangunan pusat(pencerita) menjadi titik pusat**, sedangkan **bangunan lain(pendengar) mengarah ke titik pusat**. Pada beberapa masa terbentuk **plaza** sebagai area peralihan
4. Penambahan luasan pada bangunan disesuaikan dengan studi ruang menurut fungsi dan hierarki bangunan, dengan **luasan terbesar berada di pusat(pencerita)** untuk memperjelas orientasi bangunan di sekeliling(pendengar)
5. Baik bangunan pusat(pencerita) maupun bangunan yang mengelilingi(pendengar) **saling memberikan bidang tangkap** dengan melengkungkan sisi yang berhadapan, sebagai simbolisasi interaksi pencerita pendengar
6. Bentuk **persegi dipilih sebagai perwujudan dari kesederhanaan cerita**, sedangkan untuk mewujudkan **imajinasi dongeng tersebut ditambahkan element arsitektural berupa 2nd skin** untuk memberi efek dongeng dari eksterior maupun interior

Gambar. 2.1. Proses Desain Perancangan

B. Pendekatan Perancangan

Imajinasi anak tentang dongeng sangatlah beragam dan berfantasi. Namun dalam perancangan arsitektur sebuah bangunan haruslah berintegrasi dengan sekitar baik secara fungsi maupun bentuk. Untuk mempermudah proses perancangan maka perancang menggunakan pendekatan simbolik dan diwujudkan dengan sebuah segitiga semiotik yang terdiri dari *referent*, *signifier*, dan *signified*.



Gambar. 2.2. Segitiga Semiotik

Kerangka berpikir awal muncul dari *referent* yang berisikan tentang penyampaian dongeng secara lisan menggunakan gerak dan mimik yang disebut *story-telling*. Pemeran dari *story-telling* tersebut terdiri dari pencerita dan pendengar, ditemukan interaksi antara pusat dan pendengar dalam sebuah cerita yang sederhana. "Kesederhanaan cerita dari *story-telling*" menjadi sebuah acuan perancangan yang termasuk dalam *signified* yang kemudian divisualisasikan menjadi bentuk geometri sederhana yang memiliki bagian pusat yang terlihat di *signifier*.

C. Pembagian Zoning

Galeri Dongeng terbagi menjadi 4 zoning yang telah disesuaikan dengan kegiatan, fungsi, dan kebutuhan ruang. Zoning pertama merupakan zoning penerima yang terdiri dari lobby, ticket, ruang serbaguna, dan café. Zoning penerima berfungsi untuk menerima pengunjung yang akan masuk ke dalam bangunan dengan terlebih dahulu membeli tiket. Zoning kedua merupakan zoning galeri, zoning galeri memiliki 6 galeri yang kemudian dibagi menjadi 2 tema plaza. *Water plaza* terinspirasi dari setting danau dan laut pada dongeng yang berfungsi sebagai area peralihan dari sirkulasi utama menuju galeri temporer, galeri mitos, dan galeri legenda. Sedangkan *Forest plaza* terinspirasi dari setting hutan pada dongeng yang berfungsi sebagai area peralihan dari sirkulasi utama menuju galeri fabel, galeri parabel, dan galeri sage. Zoning yang ketiga adalah zoning pembelajaran, dimana pengunjung dapat mempelajari cara mendongeng yang baik, tidak terkecuali orang tua dan anak-anak. Zoning pembelajaran terdiri dari kelas mendongeng dan taman baca. Sedangkan Zoning yang keempat merupakan zoning pertunjukan dongeng, berbeda dengan zoning galeri, pada zoning pertunjukan meliputi kegiatan mendongeng yang lebih *live*, terdiri dari Amphitheater, 3D Cinema, Panggung Pertunjukan, dan Foodcourt. Sebagai penunjang jalannya seluruh sistem maka dibutuhkan zoning service yang terdiri dari ruang maintenance koleksi, ruang pengelola, dan ruang servis

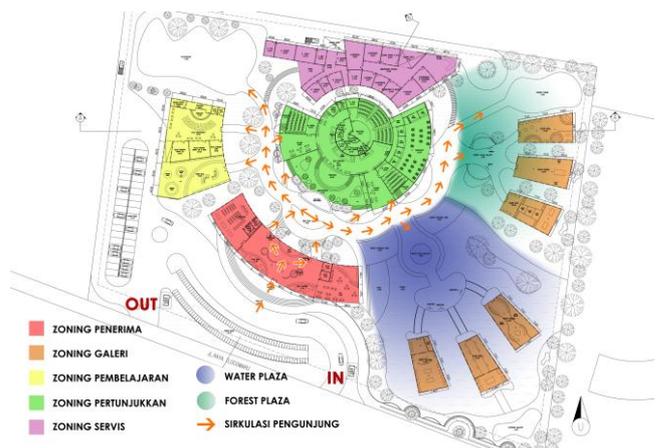


Gambar. 2.3. Pembagian Zoning Pada Bangunan

D. Ruang Dalam Bangunan

Pada umumnya pada bagian galeri dongeng, tidak terlalu banyak sekat pembatas ruangan, karena ingin menyimbolkan kesan bebas berfantasi. Sekat-sekat yang *imajiner* dimunculkan dalam bentuk element arsitektur yang lain, yaitu dengan cara perbedaan penggunaan material, ataupun perbedaan ketinggian lantai. Ketinggian dari lantai ke plafond pada bangunan juga dibuat cukup tinggi ±3.5-4 meter untuk memberikan kesan luas dan besar pada ruangan.

Letak *drop-off* diletakkan pada sisi yang berhadapan langsung dengan Jl. Raya Tlogowaru agar mudah terlihat dan dicapai. Pada bagian *drop-off* terdapat *entrance-gate* yang menarik pengunjung untuk masuk. Dari drop off, pengunjung dibawa masuk ke lobby untuk membeli tiket masuk. Pada lobby terdapat fasilitas-fasilitas umum seperti toko buku, toko souvenir, café, dan ruang serba guna. Tiket yang telah dibeli pengunjung kemudian diperiksa, sehingga pengunjung dapat diterima di area plaza utama. Dari plaza utama pengunjung bebas memilih kegiatan yang diinginkan. Kegiatan tersebut kemudian digolongkan, dan didapatkan zoning yang berbeda pada tiap bangunan.



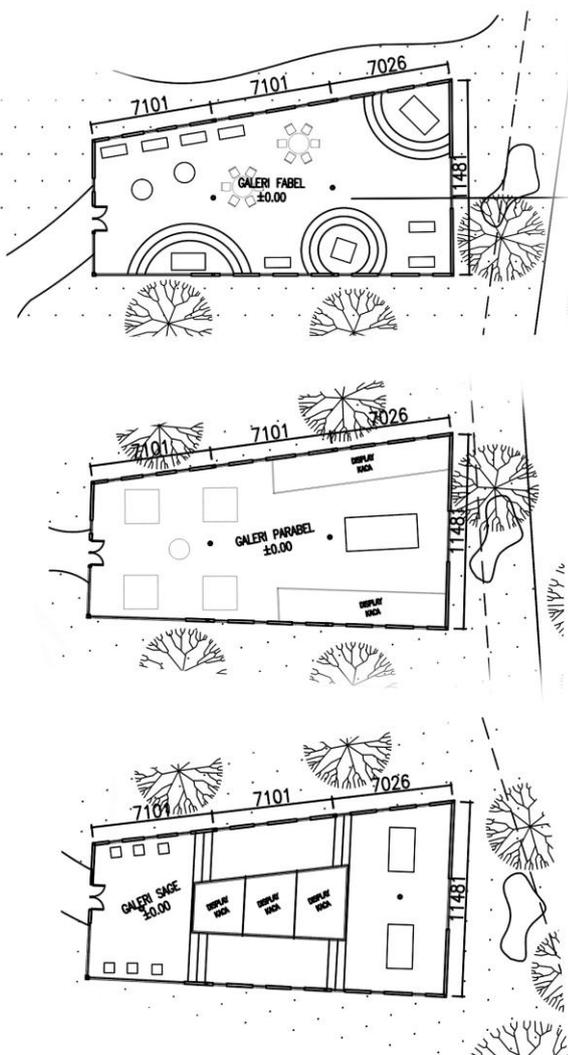
Gambar. 2.4. Sirkulasi Pengunjung Pada Galeri

View pertama dari main plaza yang dilihat pengunjung adalah kolam display galeri dongeng di depan *amphitheater*. Pertunjukan pada *amphitheater* berlangsung setiap 3 jam sekali, sehingga diletakkan ditengah tapak agar mudah diakses. Akses menuju *amphitheater* berada di samping kanan dan kiri, untuk menghindari akses menuju bangunan yang terlalu terekspos. Level *amphitheater* dinaikkan 1 meter dari tanah dimaksudkan agar panggung *amphitheater* tidak berada di bawah permukaan tanah sehingga terhindar dari genangan air.



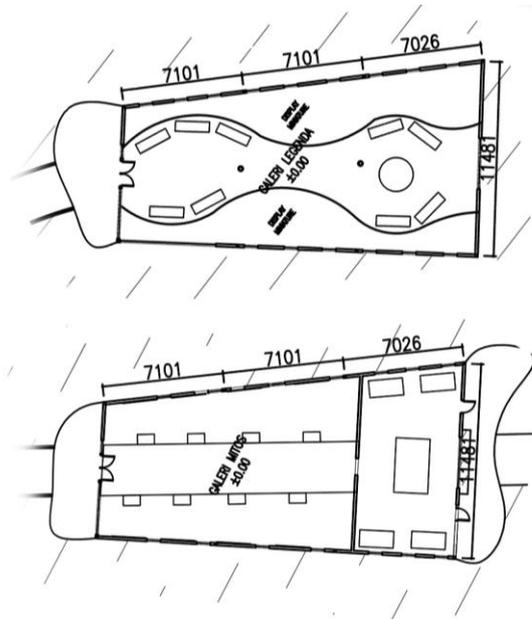
Gambar. 2.5. Potongan Amphitheater

Apabila pengunjung ingin melihat galeri, maka pengunjung hanya perlu mengikuti sirkulasi utama yang mengarah ke sederetan galeri. Namun sebelum memasuki galeri, pengunjung diterima di plaza-plaza yang memiliki tema tersendiri agar tidak terjadi perbedaan suasana yang kontras dari sirkulasi utama menuju ke sirkulasi galeri. Tidak terdapat banyak sekat pada galeri karena perancang ingin menampilkan sebuah galeri yang terkesan luas dan bebas.

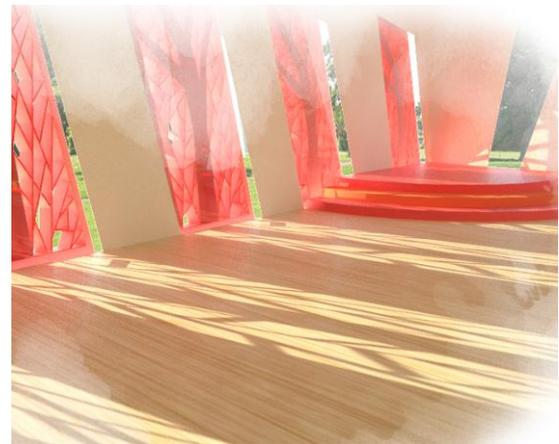


Gambar. 2.6. Penataan Display Galeri Fabel, Parabel, dan Sage (dari atas ke bawah)

Penataan dan bentuk display pada tiap galeri dibuat berbeda-beda disesuaikan dengan kemampuan display dalam merepresentasikan jenis dongeng. Beberapa display yang digunakan pada galeri antara lain adalah lukisan, patung display, miniature, buku-buku bacaan, dll. Terdapat kombinasi antara pencahayaan alami dengan pencahayaan buatan pada galeri. Pencahayaan buatan berupa lampu sorot digunakan untuk memperkuat tampilan display yang ada pada galeri, sedangkan pencahayaan alami yang sebagian terbayangi kisi dibuat untuk menerangi galeri.



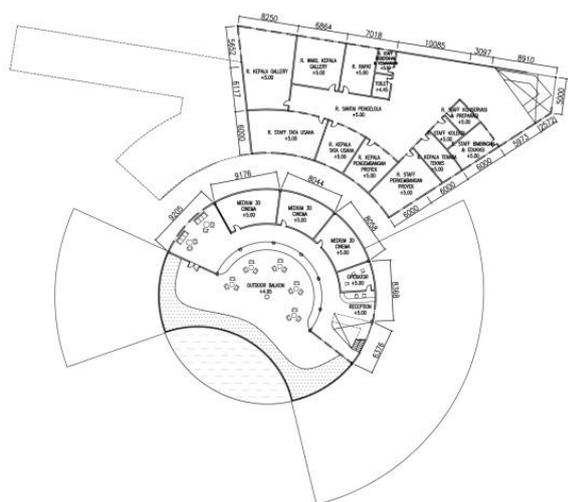
Gambar. 2.7. Penataan Display Galeri Legenda dan Mitos (dari atas ke bawah)



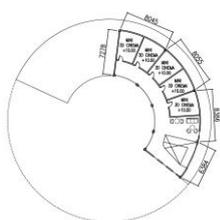
Gambar. 2.8. Kisi Untuk Pembayaran pada Galeri

Sedangkan apabila pengunjung ingin mempelajari cara mendongeng, pengunjung dapat mengikuti sirkulasi utama dengan arah yang berlawanan dengan galeri. Pada bangunan tersebut dapat ditemukan kelas mendongeng, yang terbagi menjadi beberapa kelas kecil. Pertama adalah kelas mendongeng untuk orang tua, anak, dan kelas gabungan orang tua dan anak. Pada bagian tengah terdapat panggung kecil untuk menampilkan pertunjukkan dongeng. Sedangkan pada ruang baca anak diberi yang menyambungkan dengan kelas mendongeng. Pada taman baca dibuat konsep yang lebih santai dengan membuat panggung duduk untuk membaca buku.

Pertunjukkan dongeng diadakan setiap 4 jam, maka dari itu letak bangunan pertunjukkan perlu berada di tengah tapak serta mudah pencapaiannya. Terdapat dua pintu pada bangunan pertunjukkan, yang pertama adalah pintu yang mengarah ke galeri dongeng, dan yang kedua adalah pintu yang mengarah ke kelas mendongeng. Bangunan pertunjukkan terdiri dari 3 lantai. Lantai pertama merupakan panggung pertunjukkan, sedangkan lantai ke 2 dan ke 3 merupakan lantai *mini-studio cinema*.



Gambar. 2.9. Pola Ruang pada Lantai 2



Gambar. 2.10. Pola Ruang pada Lantai 3

Terdapat ruang luar penunjang galeri dongeng, mengingat mayoritas dari pengunjung adalah anak-anak. Perancangan landscape yang dinamis diperlukan untuk merangsang imajinasi anak. Ruang-ruang luar yang tersedia berupa *water fountain park*, dek perahu, *garden theme*, dan *playground* yang disesuaikan dengan tema dari galeri dongeng.

E. Eksterior Bangunan

Tampak yang ditampilkan pada Galeri Dongeng menyesuaikan dengan konsep awal, yang menekankan sederhana. Konsep sederhana yang diperoleh dari bentuk cerita sederhana memberikan tampilan *simple and clean* pada bangunan. Penggunaan material ACP berwarna dengan kisi memberikan kesan sederhana namun tetap berimajinasi. Tekstur yang dikehendaki pada bangunan adalah tekstur yang halus dan mengkilap, untuk menampilkan kesan yang penuh imajinasi yang didapatkan dari material ACP



Gambar. 2.11. Tampak Bangunan

Penggunaan atap pelana pada bangunan dimaksudkan untuk memberikan kesan yang sederhana. Agar tetap dapat menjaga bentuk geometris persegi yang sederhana maka material atap

dan dinding disamakan sehingga terkesan menjadi sebuah selubung yang menyatu. Atap pada bangunan menggunakan material alucubound 4 mm. Namun pada bangunan pertunjukkan, berbentuk atap pelana yang melengkung



Gambar. 2.12. Atap Bangunan Pertunjukkan



Gambar. 2.13. Skyline Bangunan dengan Sekitar

F. Pendalaman Perancangan

Untuk mendukung semakin terbentuknya suatu desain yang menciptakan suasana dongeng, maka tidak berhenti pada konsep eksterior saja, namun digunakan pendalaman perancangan karakter ruang untuk semakin memperdalam konsep dongeng tersebut. Dalam pendalaman karakter ruang ini, akan dibahas suasana ruang yang tercipta pada tiap-tiap galeri dongeng yang dibedakan menurut kategori cerita pada dongeng.

- Galeri Fabel, Galeri Parabel, dan Galeri Sage

Cerita di dalam fabel, parabel, maupun sage merupakan cerita yang bersifat mendidik anak karena di dalamnya mengandung unsur etika dan moral. Khususnya pada galeri fabel, imajinasi anak tentang hewan yang hidup dimunculkan dengan kesan ruang yang hangat dengan setting latar hutan. Sedangkan pada galeri parable pengunjung diajarkan untuk semakin mengenal cerita yang mengajarkan tentang budi pekerti sehingga kesan ruang yang hangat akan membantu pengunjung untuk semakin mendalami. Pada galeri sage mengisahkan tentang cerita kepahlawanan yang identik dengan warna cerah dan bersemangat. Dari ketiga galeri tersebut didapatkan kesamaan suasana yaitu memiliki suasana cerah. Aktivitas yang terjadi pada ruangan ini adalah kegiatan melihat display, maka dari itu pencahayaan baik secara alami maupun buatan dibutuhkan untuk memberikan kesan tertentu pada galeri. Untuk memunculkan kesan *warm* pada bangunan maka digunakan tekstur material yang lebih halus dan memiliki warna yang cerah. Penggunaan material pada dinding galeri menggunakan *finishing* batu bata, sedangkan untuk plafond menggunakan plafond *gypsum board* berwarna terang, bukaan menggunakan *tempered glass 10 mm* yang diberi *double skin* untuk pembayangannya, serta lantai dengan material *wooden floor*(galeri fabel), *cream tile ceramic*(galeri parabel), *pale yellow hexagon tile*(galeri sage).

GALERI FABEL



LAPISAN DOUBLE SKIN BATA PLASTER CAT PUTIH KOLOM POHON WINDOW FRAMING OUTDOOR GALLERY TANGGA KECIL UNTUK DISPLAY PATUNG LANTAI KAYU

GALERI PARABEL



BATA PLASTER CAT PUTIH LAPISAN DOUBLE SKIN KERAMIK KREM KOLOM POHON WINDOW FRAMING OUTDOOR GALLERY DISPLAY PATUNG

GALERI SAGE



LAPISAN DOUBLE SKIN KOLOM POHON BATA PLASTER CAT PUTIH HEXAGON TILE KUNING PUCAT DISPLAY PATUNG

Gambar. 2.14. Karakter Ruang pada Galeri Fabel, Parabel, dan Sage (dari atas ke bawah)

Suasana ruang yang hendak dimunculkan pada galeri tidak berhenti dalam ruang saja namun lingkungan sekitar dimasukkan dalam bangunan untuk ikut menciptakan suasana ruang. Suasana sebelum memasuki galeri sudah diciptakan pada saat memasuki plaza perantara. Plaza perantara galeri fabel, parabel, dan sage menggunakan setting latar alam karena ketiga cerita tersebut didominasi oleh hutan. Suasana ruang luar disekitar galeri juga dibuat menyesuaikan dengan konsep plaza yaitu hutan dengan penambahan element-element pohon. Terdapat *outdoor gallery* yang diletakkan pada akhir *gallery* untuk menciptakan hierarki ruang yang lebih tinggi. *Outdoor gallery* tidak dapat diakses secara langsung namun tedapat *window frame* yang menangkap display *outdoor* di luar bangunan.



Gambar. 2.15. Suasana Ruang Luar dan Dalam Galeri

- Galeri Legenda dan Galeri Mitos

Berbeda dengan galeri fabel, parabel, dan sage, galeri legenda dan galeri mitos memiliki alur cerita yang lebih mistis dan bersifat takhayul. Galeri legenda lebih mengisahkan tentang asal muasal suatu tempat sedangkan galeri mitos mengisahkan tentang cerita-cerita yang memiliki unsur gaib di dalamnya. Dari kedua cerita tersebut ditemukan kesamaan suasana

yang mengekam dan dingin. Pada kedua galeri kesan yang ingin ditimbulkan diwujudkan dengan pemilihan material dengan tekstur kasar dan warna yang gelap. Sama dengan galeri fabel, parabel, dan sage, aktivitas yang ada di dalam galeri yaitu melihat display, namun yang membedakan adalah tidak terlalu banyak bukaan pada galeri legenda dan galeri mitos. Hal ini dikarenakan ingin ditimbulkan kesan yang mengekam, sehingga pencahayaan untuk menerangi display yang ada menggunakan pencahayaan buatan saja. Penggunaan material pada dinding galeri menggunakan *concrete scored jointless* berwarna gelap, plafond *gypsum board* dengan tekstur kayu, serta lantai dengan material *stone coursed rough* (galeri legenda), *concrete floor* (galeri mitos).

GALERI LEGENDA



CONCRETE SCORED JOINTLESS WALL KETERANGAN DISPLAY RAILING PEMBATAIS DISPLAY WINDOW FRAMING OUTDOOR GALLERY TABUNG DISPLAY

GALERI MITOS



CONCRETE SCORED JOINTLESS WALL KETERANGAN DISPLAY DISPLAY LUKISAN WINDOW FRAMING OUTDOOR GALLERY CONCRETE FLOOR

Gambar. 2.16. Karakter Ruang pada Galeri Legenda dan Galeri Mitos (dari atas ke bawah)

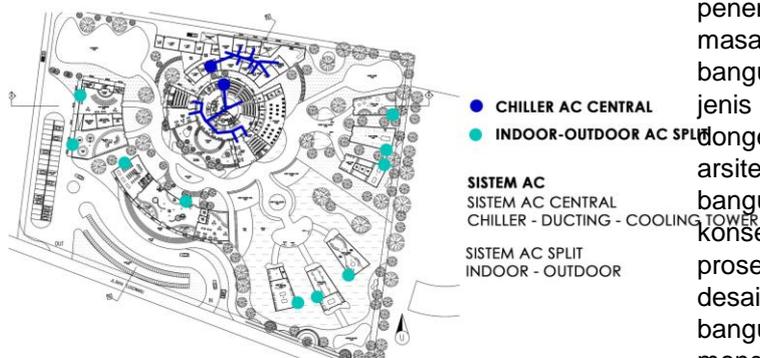
Sebelum memasuki galeri legenda dan galeri mitos, pengunjung diterima terlebih dahulu pada plaza. Pada plaza perantara diciptakan penataan *landscape* yang mendukung kesan ruang dalam kedua galeri tersebut. Plaza perantara antara galeri legenda dan galeri mitos menggunakan setting latar air. Konsep plaza berasal dari setting cerita legenda dan mitos yang didominasi oleh laut, danau, rawa, dll. Maka dari itu penambahan element air disekitar bangunan dibutuhkan untuk memperkuat kesan dongeng legenda dan mitos. Sama seperti galeri yang lain, galeri legenda dan galeri mitos juga memiliki *outdoor gallery* yang diletakkan pada akhir *gallery* yang tidak dapat diakses secara langsung, melainkan pandangan ditangkap menggunakan *window frame*.



Gambar. 2.17. Suasana Ruang Luar dan Dalam Galeri

G. Sistem Utilitas

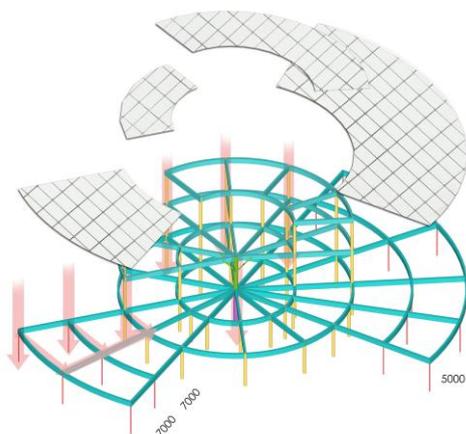
Pasokan air bersih pada bangunan Galeri Dongeng yang berawal dari PDAM dialirkan menuju tondong bawah kemudian didorong dengan pompa dan disebarkan ke seluruh unit bangunan. Distribusi air bersih dialirkan melalui pipa pvc yang berada di atas plafond. Sedangkan untuk pipa air kotor disalurkan menuju bak control kemudian ke septic tank, sumur resapan dan dibuang ke saluran kota. Penyaluran air kotor menggunakan pipa pvc berukuran 4". Sistem penghawaan pada Galeri Dongeng menggunakan sistem penghawaan buatan berupa AC. Penggunaan sistem AC disesuaikan dengan fungsi dan kebutuhan ruang tiap bangunan, sehingai diperoleh 2 sistem AC. Sistem AC Central digunakan pada bangunan pertunjukkan yang terdiri dari 3 lantai serta bangunan pengelola. Sedangkan untuk galeri, kelas mendongeng, dan area penerima digunakan sistem AC split dengan *outdoor* dan *indoor unit*. Distribusi listrik disalurkan ke seluruh unit bangunan melalui kabel listrik yang diletakkan di atas plafond.



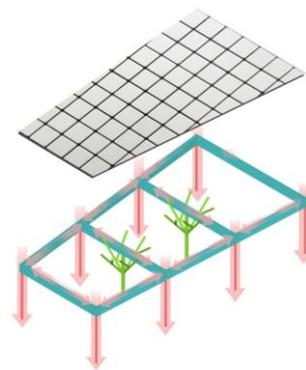
Gambar. 2.18. Sistem Distribusi AC

H. Struktur Bangunan

Struktur pada bangunan pertunjukkan menggunakan pola *circular grid* dengan struktur utama beton. Jarak antar kolom kurang lebih tujuh sampai tujuh setengah meter. Ketinggian *floor to floor* pada seluruh bangunan lima sampai empat setengah meter. Sedangkan untuk struktur bangunan lain menggunakan sistem grid rangka kolom balok.



Gambar. 2.19. Aksonometri Struktur Ruang Pertunjukkan



Gambar. 2.20. Aksonometri Struktur Galeri

KESIMPULAN

Perancangan Galeri Dongeng diharapkan dapat meningkatkan minat pengunjung terlebih anak-anak terhadap budaya dongeng yang memiliki unsur moral dan etika di dalamnya. Perwujudan bentukan yang telah dirancang menggunakan konsep kesederhaan dari cerita dongeng, pembagian zoning, dan penempatan ruang diharapkan dapat menyelesaikan masalah perancangan. Karakter ruang pada bangunan galeri yang telah disesuaikan dengan jenis-jenis dongeng dirancang berdasarkan konsep dari dongeng tersebut sendiri. Baik dari segi detail arsitektural, pemilihan material, dan tampak bangunan, telah dirancang berdasarkan dengan konsep dan analisa site yang telah diperoleh saat proses desain. Pada akhirnya dapat diperoleh bahwa, desain perancangan Galeri Dongeng ini merupakan bangunan yang mewadahi tradisi budaya mendongeng serta menghidupkan kembali minat masyarakat terhadap dongeng

DAFTAR PUSTAKA

Adler, David. *New Metric Handbook*. London : The Architectural Press Ltd., 1979.

De Chiara, Joseph. *Time Saver Standard for Building Types*. Singapore: McGraw-Hill Inc., 1983.

Neufert, Ernest. *Architects' data*. 3rd ed. Oxford: Blackwell Science Ltd., 2000.

Pamungkas, D. "Ber cerita dalam Kaitannya dengan Pendidikan Karakter Anak". *Atikan Jurnal*. Januari 2012. Januari 2016. <<http://atikan.jurnal.com/2012/06/bercerita-dalam-kaitannya-dengan-pendidikan-karakter-anak/>>

Panero, Julius, and Zelnik, Martin. *Human Dimension and Interior Space*. London: Reinhold Publishing Co., 1979.

Sukarelati, Endang. "Malang Targetkan 7.000 Wisatawan Asing". *Antara News*. September 2015. Januari 2016 <<http://bogor.antaranews.com/berita/15372/malang-targetkan-7000-wisatawan-asing>>

Sleeper, Harold. R. *Building Planning and Design Standards*. USA: John Wiley&Son, Inc., 1955.

Wirawan, Johannes. "7 Pendekatan Untuk Perancangan Arsitektur". Maret 2010. Januari 2016. <<http://johannes-wirawan.blogspot.co.id/2010/03/7-pendekatan-untuk-perancangan.html>>