

SKRIPSI

Laporan Landasan Konseptual Perancangan

Semester Genap 2025/2026

GALERI SENI RUPA DI BANJARBARU DENGAN PENDEKATAN SUPERIMPOSISI

Sebagai Salah Satu Syarat
untuk Mencapai Gelar Sarjana Arsitektur



Diajukan oleh:

MUHAMMAD RIZKY IRVIANOOR

2210812310018

Kepada:

PROGRAM STUDI ARSITEKTUR

FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT

BANJARBARU

2026

LEMBAR PENGESAHAN
SKRIPSI PROGRAM STUDI S-1 ARSITEKTUR

Galeri Seni Rupa di Banjarbaru dengan Pendekatan Superimposisi
oleh
Muhammad Rizky Irvianoor (2210812310018)

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji pada 2 Juli 2026 dan dinyatakan

L U L U S

Komite Penguji :

Ketua : J.C. Heldiansyah, S.T., M.Sc.
NIP 198107162010121001

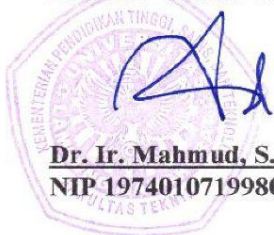
Anggota : Ir. Muhammad Deddy Huzairin, M.Sc.
NIP 196701281995021001

Pembimbing : Gusti Novi Sarbini, S.T., M.U.P.
Utama NIP 196911061995121002



Banjarbaru, 3 Juli 2026
diketahui dan disahkan oleh:

Wakil Dekan Bidang Akademik
Fakultas Teknik ULM,



Dr. Ir. Mahmud, S.T., M.T.
NIP 197401071998021001

Koordinator Program Studi
S-1 Arsitektur,



Dr.-Eng. Akbar Rahman, S.T., M.T.
NIP 198102102005011012

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan laporan skripsi dengan judul “Galeri Seni Rupa di Banjarbaru dengan Pendekatan Superimposisi” dengan baik. Laporan skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Arsitektur pada Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Lambung Mangkurat. Dalam proses penyusunannya, penulis menyadari bahwa tugas akhir ini tidak terlepas dari berbagai kendala, namun berkat doa, usaha, serta dukungan dari berbagai pihak, skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik, oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Mama, Abah, Dede, juga seluruh keluarga penulis yang telah memberi dukungan material, spiritual, dan emosional kepada penulis.
2. Bapak Dr. Eng Akbar Rahman S.T., M.T., selaku ketua Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat.
3. Bapak Gusti Novi Sarbini, S.T, M.U.P. selaku Dosen Pembimbing serta mentor penulis dalam tahap penulisan laporan skripsi sampai selesai.
4. Ibu Dr. Dahliani selaku Dosen Pembimbing Akademik Penulis.
5. Bapak Mohammad Ibnu Saud, M.Sc.; dan Ibu Dila Nadya Andini, M.Sc. selaku Dosen Koordinator mata kuliah tugas akhir yang telah memberikan banyak arahan dalam penulisan dan penyusunan laporan.
6. Seluruh dosen dan staf Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat.
7. Paman Djumran selaku pihak yang memberikan dukungan utama melalui fasilitas *Basecamp Garage Studio* serta dukungan emosional kepada penulis.
8. Bang Gilang dan Bang Masse selaku rekan sejawat sekaligus mentor penulis dalam tahap penulisan laporan skripsi.
9. Muhammad Bisyr Hafi selaku sahabat penulis yang senantiasa memberikan dukungan emosional serta menemani penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
10. Teman-teman seperjuangan *Circle Dahlina*, yaitu Angga Dipdyo Widodo, M.Ghaza Al Ghifari, Muhammad Ridha Norrahman, Muhammad Renaldy Mujaddid Gazali, dan Ahmad Halim Musyaffa yang telah bersama belajar dalam masa perkuliahan ini
11. Teman-teman Arphilos Arsitektur 2022 yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu yang telah memberikan dukungan, doa, serta bantuan secara langsung maupun tidak langsung.

Penulis menyadari laporan penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak dapat diterima. Penulis berharap laporan skripsi ini dapat menambah bekal ilmu dan dapat menjadi wawasan yang bermanfaat bagi semua pihak.

Banjarbaru, April 2026

Muhammad Rizky Irvianoor

GALERI SENI RUPA DI BANJARBARU DENGAN PENDEKATAN SUPERIMPOSISI

Muhammad Rizky Irvianoor
Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat
rizkyirvianoor@gmail.com

ABSTRAK

Kota Banjarbaru sebagai Ibu Kota Provinsi Kalimantan Selatan memiliki potensi ekosistem seni rupa yang berkembang pesat, namun belum didukung infrastruktur yang memadai. Tantangan utama galeri seni rupa konvensional adalah kevakuman aktivitas (*downtime*) saat tidak ada pameran, menyebabkan bangunan menjadi pasif dan tidak berkontribusi optimal terhadap dinamika kota. Perancangan ini bertujuan menciptakan Galeri Seni Rupa di kawasan Taman Gembira Selatan, Banjarbaru, yang beroperasi aktif sepanjang waktu melalui konsep *Mix-Used Building* dengan metode Superimposisi. Pendekatan ini menumpangkan fungsi apresiasi seni, yakni produksi (penciptaan karya), observasi (melihat proses kreatif), dan partisipasi (keterlibatan pengunjung) dengan sirkulasi pengguna pada tapak sebagai pengikat kawasan. Hasil rancangan menunjukkan integrasi fungsi sirkulasi dengan fungsi apresiasi mampu menghidupkan bangunan dalam *exhibition mode* maupun *non-exhibition mode*, mengubah galeri menjadi simpul kreatif yang dinamis, inklusif, dan produktif. Dengan demikian, Galeri Seni Rupa ini mendukung ekosistem ekonomi kreatif Kota Banjarbaru secara berkelanjutan.

Kata Kunci: Galeri Seni Rupa, Superimposisi, *Mix-Used Building*, Apresiasi Seni (Produksi, Observasi, Partisipasi), Pengikat Kawasan.

ABSTRACT

Banjarbaru City, as the capital of South Kalimantan Province, has significant potential for a rapidly developing visual art ecosystem; however, it is not yet supported by adequate infrastructure. The main challenge of conventional art galleries lies in periods of inactivity (downtime) when no exhibitions are held, causing the building to become passive and unable to contribute optimally to urban dynamics. This design aims to create a Visual Art Gallery in the Taman Gembira Selatan area, Banjarbaru, that remains active at all times through a mixed-use building concept with a superimposition method. This approach integrates art appreciation functions, namely production (art creation), observation (viewing the creative process), and participation (visitor involvement), with user circulation across the site as a unifying element of the area. The design outcome demonstrates that integrating circulation functions with art appreciation functions can activate the building in both exhibition mode and non-exhibition mode, transforming the gallery into a dynamic, inclusive, and productive creative hub. Thus, this Visual Art Gallery supports the sustainable development of Banjarbaru City's creative economy ecosystem.

Keywords: Visual Art Gallery, Superimposition, Mixed-Use Building, Art Appreciation (Production, Observation, Participation), Area Connector.

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	1
ABSTRAK.....	2
DAFTAR ISI.....	3
DAFTAR GAMBAR.....	5
DAFTAR TABEL.....	7
BAB I.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Permasalahan Arsitektur.....	6
1.3 Metode Penyelesaian Masalah.....	6
1.4 Kerangka Alur Berpikir.....	8
1.5 Keaslian Penulisan.....	9
BAB II.....	10
2.1 Tinjauan Umum.....	10
2.1.1 Definisi Seni.....	10
2.1.2 Definisi Seni Rupa.....	10
2.1.3 Definisi Galeri.....	10
2.1.4 Definisi Galeri Seni Rupa.....	11
2.2 Tinjauan Arsitektural.....	11
2.2.1 Klasifikasi Galeri.....	11
2.2.2 Fungsi dan Persyaratan Spasial Galeri.....	11
2.2.3 Sistem Display Karya Seni.....	12
2.2.4 Pola Sirkulasi.....	13
2.2.5 Sistem Pencahayaan.....	15
2.3 Tinjauan Konseptual.....	17
2.3.1 Konsep Mix-Used Building.....	17
2.3.2 Metode Superimposisi.....	17
2.4 Studi Kasus.....	18
2.4.1 New Acropolis Museum.....	18
2.4.2 Carpenter Center for the Visual Arts.....	23
2.4.3 Parc de La Villette.....	26
2.4.4 Kesimpulan.....	29
BAB III.....	30
3.1 Analisis Tapak.....	30
3.1.1 Tinjauan Umum Lokasi Tapak.....	30
3.1.2 Deliniasi Tapak.....	31
3.1.3 Kondisi Eksisting Tapak.....	32
3.1.4 Analisis Aksesibilitas Sekitar Tapak.....	32
3.1.5 Analisis Matahari.....	33
3.1.6 Analisis Sirkulasi.....	34
3.2 Analisis Fungsi.....	35

3.2.1 Analisis Pelaku dan Aktivitas.....	35
3.2.2 Analisis Kebutuhan Ruang.....	40
3.2.3 Analisis Besaran Ruang.....	44
3.3 Analisis Fisik.....	48
3.3.1 Analisis Bentuk.....	48
3.3.2 Analisis Ruang.....	49
3.3.3 Analisis Struktur dan Material.....	50
3.3.4 Analisis Utilitas.....	55
BAB IV.....	60
4.1 Konsep Programatik.....	60
4.2 Konsep Skematik.....	61
4.2.1 Konsep Arsitektur.....	61
4.2.2 Konsep Lansekap pada Tapak.....	66
4.3 Gagasan Rancangan Awal.....	68
4.3.1 Situasi.....	68
4.3.2 Blockplan.....	69
4.3.3 Perspektif Isometrik.....	69
BAB V.....	70
DAFTAR PUSTAKA.....	73

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 PDB Ekonomi Kreatif Indonesia (2010-2022).....	1
Gambar 1.2 Subsektor Ekonomi Kreatif.....	2
Gambar 1.3 Pameran Seni Rupa Bertajuk “Musim Seni” di Banjarbaru.....	6
Gambar 1.4 Kerangka Alur Berpikir.....	8
Gambar 2.1 Pola Sequential Circulation.....	14
Gambar 2.2 Pola Random Circulation.....	14
Gambar 2.3 Pola Ring Circulation.....	14
Gambar 2.4 Pola Linear Bercabang.....	15
Gambar 2.5 Pencahayaan Alami.....	15
Gambar 2.6 Teknik Pendistribusian Cahaya.....	16
Gambar 2.7 New Acropolis Museum.....	18
Gambar 2.8 View Deck ke Arah Ekskavasi.....	19
Gambar 2.9 Skematik Desain New Acropolis Museum.....	20
Gambar 2.10 Rotated Massing.....	21
Gambar 2.11 Mempertahankan Keterbacaan Situs Arkeologi.....	22
Gambar 2.12 Denah dan Potongan New Acropolis Museum.....	22
Gambar 2.13 Carpenter Center for the Visual Arts.....	23
Gambar 2.14 Ramp Carpenter Center for the Visual Arts.....	24
Gambar 2.15 Dualitas Ruang di Carpenter Center for the Visual Arts.....	25
Gambar 2.16 Denah Carpenter Center for the Visual Arts.....	25
Gambar 2.17 Parc de La Villette.....	26
Gambar 2.18 Skematik Desain Parc de La Villette.....	27
Gambar 2.19 Parc de La Villette.....	28
Gambar 3.1 Gambaran Makro Letak Kawasan Perancangan.....	30
Gambar 3.2 Deliniasi Tapak.....	31
Gambar 3.3 Keadaan Sekitar Tapak.....	31
Gambar 3.4 Kondisi Eksisting Tapak.....	32
Gambar 3.5 Analisis Aksesibilitas.....	32
Gambar 3.6 Zoning Tapak.....	33
Gambar 3.7 Analisis Matahari dan Output.....	34
Gambar 3.8 Analisis Sirkulasi Tapak.....	34
Gambar 3.9 Output Analisis Sirkulasi Tapak.....	35
Gambar 3.10 Analisis Bentuk.....	48
Gambar 3.11 Bubble Diagram Hubungan Ruang.....	49
Gambar 3.12 Konsep Koridor Sebagai Konektor dan Pengikat Ruang.....	50
Gambar 3.13 Pondasi Footplate.....	51
Gambar 3.14 Pondasi Waffle.....	51
Gambar 3.15 Penerapan Struktur Kolom dan Balok Beton.....	52
Gambar 3.16 Struktur Atap Dak Beton.....	53
Gambar 3.17 Penggunaan Solid Polycarbonate Sheet Pada Skylight.....	53

Gambar 3.18 Baja Hollow Sebagai Struktur Atap.....	54
Gambar 3.19 Bearing Wall.....	55
Gambar 3.20 Ruang Genset.....	56
Gambar 3.21 Surface Mount Ceiling Speaker.....	56
Gambar 3.22 Track Lighting LED.....	57
Gambar 3.23 Lift Penumpang & Barang (Service Lift).....	57
Gambar 3.24 Unit Sistem Pendingin Udara Tipe VRV.....	58
Gambar 3.25 Perangkat Keamanan CCTV.....	58
Gambar 3.26 Perangkat Water Sprinkler.....	59
Gambar 3.27 Tangki Air Ground Tank.....	59
Gambar 4.1 Konsep Program Ruang.....	60
Gambar 4.2 Grid sebagai Surface pada Tapak.....	61
Gambar 4.3 Simpul Kegiatan sebagai Point pada Tapak.....	62
Gambar 4.4 Movement yang Diinterpretasikan sebagai Line.....	62
Gambar 4.5 Layer Pembentuk Massa Bangunan.....	63
Gambar 4.6 Sistem Penghawaan dan Pencahayaan Alami.....	64
Gambar 4.7 Layout Observasi Pengunjung.....	65
Gambar 4.8 Konsep Fasade.....	66
Gambar 4.9 Konsep Sun Shading.....	66
Gambar 4.10 Konsep Lansekap pada Tapak.....	67
Gambar 4.11 Konsep Sirkulasi Basement Utilitas.....	68
Gambar 4.12 Konsep Basement Utilitas.....	68
Gambar 4.13 Gagasan Rancangan Awal Situasi.....	69
Gambar 4.14 Gagasan Rancangan Awal Blockplan.....	69
Gambar 4.15 Gagasan Rancangan Awal Isometrik.....	70
Gambar 5.1 Bangunan sebagai Pengikat dan Konektor Kawasan.....	71
Gambar 5.2 Layer Pembentuk Massa Bangunan.....	72
Gambar 5.3 Gagasan Rancangan Awal Blockplan.....	73

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Daftar Nama Seniman Seni Rupa di Banjarbaru.....	3
Tabel 1.2 Perbandingan Keaslian Penulisan.....	9
Tabel 2.1 Klasifikasi Galeri Berdasarkan Sifat Kepemilikan.....	11
Tabel 2.2 Klasifikasi Galeri Berdasarkan Tempat Penyelenggaraan.....	11
Tabel 2.3 Fungsi Galeri.....	12
Tabel 2.4 Kesimpulan dan Point Menarik dari Setiap Studi Kasus.....	29
Tabel 3.1 Analisa Pelaku Pengelola.....	36
Tabel 3.2 Analisa Pelaku Seniman/Kreator.....	37
Tabel 3.3 Analisis Pengunjung Pameran.....	38
Tabel 3.4 Analisis Pengguna Co-Working Space.....	38
Tabel 3.5 Analisis Peserta Event & Workshop.....	39
Tabel 3.6 Analisis Pengelola Unit Kafe/Specialty Coffee.....	39
Tabel 3.7 Analisis Pengelola Unit Food Stall/Warung Makan.....	39
Tabel 3.8 Analisis Pengelola Unit Bakery/Pastry Shop.....	40
Tabel 3.9 Analisis Kebutuhan Ruang.....	40
Tabel 3.10 Analisis Besaran Ruang Pengelola.....	44
Tabel 3.11 Analisis Besaran Area Galeri (Apresiasi).....	45
Tabel 3.12 Analisis Besaran Ruang Studio dan Co-Working Space (Produksi).....	46
Tabel 3.13 Analisis Besaran Ruang Workshop & Area Event.....	46
Tabel 3.14 Analisis Besaran Area Food Court & Cafe.....	46
Tabel 3.15 Analisis Besaran Area Servis Umum.....	47