

SKRIPSI

Laporan Landasan Konseptual Perancangan
Semester Ganjil 2025/2026

PERANCANGAN GALERI SENI LUKIS KONTEMPORER YANG INTERAKTIF DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR *MULTISENSORY* DI KOTA BANJARMASIN

Sebagai Salah Satu Syarat
untuk Mencapai Gelar Sarjana Arsitektur



Disusun oleh:

DIMAS ARYA BUDIKUSUMA
2110812210036

Dosen Pembimbing:

Nursyarif Agusniansyah, M.T.

Kepada:

PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
BANJARBARU
2025

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat, karunia, dan bimbingan-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi dengan judul “Perancangan Galeri Seni Lukis Kontemporer yang Interaktif dengan Pendekatan Arsitektur *Multisensory* di Kota Banjarmasin”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi pada Program Sarjana Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Lambung Mangkurat.

Dalam proses penyusunan dan perancangan ini, penulis telah mendapatkan banyak bantuan, dukungan, serta bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada,

1. Tuhan Yang Maha Esa.
2. Bapak Nursyarif Agusniansyah, M.T. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, masukan, serta bimbingan dengan penuh kesabaran dan meluangkan waktu serta pemikirannya kepada penulis selama proses penyusunan laporan skripsi ini sampai dengan selesai.
3. Bapak Dr. Eng. Akbar Rahman, S.T., M.T. selaku ketua Program Studi S1 Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat.
4. Seluruh dosen Program Studi Arsitektur Universitas Lambung Mangkurat yang telah memberikan ilmu dan wawasan berharga selama masa perkuliahan.
5. Orang tua dan seluruh keluarga tercinta yang senantiasa memberikan doa, dukungan moral dan materil, serta semangat yang tiada henti kepada penulis.
6. Teman-teman Studio Tugas Akhir Periode 90 dan teman-teman Arsitektur Arctech Angkatan 2021 yang telah berjuang bersama, saling mendukung, dan memberikan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Dan terakhir, teruntuk PERSIB Bandung sebagai klub kebanggaan yang penulis kenal sejak 2013. Terima kasih telah memberikan permainan terbaik pada Indonesia Super League musim 2023/2024 dan 2024/2025 sehingga menjadi *Back to Back Champions* dan menciptakan sejarah baru, dengan capaian ini memberikan semangat dan motivasi bagi penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
8. Serta semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, namun telah memberikan kontribusi dan dukungan dalam penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan karya ini. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dan menjadi referensi bagi pengembangan ilmu arsitektur, khususnya dalam perancangan galeri seni dengan pendekatan interaktif dan multisensori.

Banjarbaru, Januari 2026

Dimas Arya Budikusuma
2110812210036

LEMBAR PENGESAHAN
SKRIPSI PROGRAM STUDI S-1 ARSITEKTUR

**Perancangan Galeri Seni Lukis Kontemporer yang Interaktif
dengan Pendekatan Arsitektur *Multisensory* di Kota Banjarmasin**

oleh

Dimas Arya Budikusuma (2110812210036)

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji pada 7 Januari 2026 dan dinyatakan

LULUS

Komite Penguji :

Ketua : Irma Fawzia, S.T., M.Arch.
NIP 198511172019032016

Anggota : Indah Mutia, S.T., MUD., Ph.D
NIP 198006232005012001


**Pembimbing
Utama** : Nursyarif Agusniansyah, S.T., M.T.
NIP 197608232002121001

Banjarbaru,
diketahui dan disahkan oleh:


Wakil Dekan Bidang Akademik
Fakultas Teknik ULM,

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

Koordinator Program Studi
S-1 Arsitektur,


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

PERANCANGAN GALERI SENI LUKIS KONTEMPORER YANG INTERAKTIF DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR *MULTISENSORY* DI KOTA BANJARMASIN

DIMAS ARYA BUDIKUSUMA

Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat

2110812210036@mhs.ulm.ac.id

ABSTRAK

Perkembangan seni lukis kontemporer di Banjarmasin menunjukkan peningkatan minat dan partisipasi seniman lokal, namun belum didukung oleh fasilitas galeri yang memadai. Sebagian besar ruang pameran masih bersifat konvensional dan belum memberikan pengalaman interaktif bagi pengunjung. Melalui perancangan galeri seni lukis kontemporer dengan pendekatan arsitektur multisensori, rancangan ini bertujuan untuk menciptakan wadah apresiasi seni yang tidak hanya berfungsi sebagai tempat pameran, tetapi juga menghadirkan pengalaman ruang yang imersif dan komunikatif antara seniman, karya, dan pengunjung. Metode perancangan dilakukan melalui tiga tahap, yaitu *input* (pengumpulan data tapak, studi literatur, dan studi preseden), analisis (kajian aktivitas, kebutuhan ruang, dan konsep sensorik), serta *output* (perumusan konsep desain dan visualisasi). Konsep arsitektur interaktif dan multisensori diterapkan melalui integrasi teknologi digital, sensor cahaya, proyeksi visual, serta tata pencahayaan adaptif untuk merespons gerak dan kehadiran pengunjung. Hasil rancangan menghasilkan bangunan galeri yang edukatif, responsif, dan menjadi ruang apresiasi yang dinamis serta adaptif terhadap perilaku pengguna di era digital.

Kata Kunci : Galeri Seni, Seni Lukis Kontemporer, Arsitektur Interaktif, Arsitektur *Multisensory*, Banjarmasin.

ABSTRACT

The development of contemporary painting in Banjarmasin shows an increase in interest and participation from local artists, but is not yet supported by adequate gallery facilities. Most exhibition spaces are still conventional and do not provide interactive experiences for visitors. By designing a contemporary painting gallery with a multisensory architectural approach, this design aims to create a forum for art appreciation that not only functions as an exhibition space, but also provides an immersive and communicative spatial experience between artists, works, and visitors. The design method is carried out through three stages, namely input (site data collection, literature study, and precedent study), analysis (activity study, space requirements, and sensory concepts), and output (formulation of design concepts and visualization). The interactive and multisensory architectural concept is implemented through the integration of digital technology, light sensors, visual projections, and adaptive lighting to respond to visitor movement and presence. The resulting design produces a gallery building that is educational, responsive, and becomes a dynamic and adaptive appreciation space to user behavior in the digital era.

Keywords : Art Gallery, Painting Art Contemporary, Interactive Architecture, Multisensory Architecture, Banjarmasin.

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
ABSTRAK.....	ii
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
BAB 1. PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
Gambar 1. Pameran Seni Lukis Bias Borneo 3.....	2
1.2 Permasalahan.....	2
1.3 Metode Penyelesaian Masalah.....	2
1.4 Kerangka Berpikir.....	5
Gambar 2. Kerangka Berpikir.....	5
1.5 Keaslian Penulisan.....	6
Tabel 1. Keaslian Penulisan.....	6
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA.....	8
2.1 Tinjauan Umum.....	8
2.1.1 Pengertian Seni.....	8
2.1.2 Pengertian Seni Lukis.....	8
2.1.3 Aliran Seni Lukis.....	8
Tabel 2. Jenis - jenis aliran seni lukis.....	8
2.1.4 Pengertian Seni Lukis Kontemporer.....	10
2.1.5 Pengertian Seni Interaktif.....	11
2.2 Tinjauan Arsitektural.....	11
2.2.1 Pengertian Galeri Seni.....	11
2.2.2 Tujuan Galeri Seni.....	11
2.2.3 Kegiatan Galeri Seni.....	12
2.2.4 Syarat dan Prinsip Perancangan Galeri Seni.....	13
Gambar 3. Standar Perancangan Ruang Display.....	13
2.2.5 Tata Cara Display.....	14
2.2.6 Cara Penyajian Karya.....	14
2.2.7 Bentuk Penyajian Karya.....	15
Tabel 3. Jenis - jenis interaktif display karya.....	15
2.3 Tinjauan Konsep.....	16
2.3.1 Arsitektur Interaktif.....	16
2.3.2 Arsitektur Multisensory.....	16
2.4 Studi Kasus.....	18
2.4.1 SELASAR SUNARYO art Space.....	18
Gambar 4. Ruang Display SELASAR SUNARYO art Space.....	18
Gambar 5. SELASAR SUNARYO art Space.....	19
2.4.2 Amos Rex Art Museum.....	20
Gambar 6. Ruang Display Amos Rex Art Museum.....	20
Gambar 7. Gambar Denah Amos Rex Art Museum.....	21

2.4.3 ROCA London Art Gallery.....	22
Gambar 8. Ruang Display ROCA London Art Gallery.....	22
Gambar 9. Denah Ruang ROCA London Art Gallery.....	23
2.4.4 Kesimpulan Studi Kasus.....	24
Tabel 4. Kesimpulan Studi Kasus.....	24
BAB 3. DATA DAN ANALISIS.....	26
3.1 Fungsi.....	26
3.1.1 Analisis Objek.....	26
Tabel 5. Lingkup Kegiatan.....	26
3.1.2 Kegiatan.....	26
3.1.2.1 Kegiatan Pameran.....	26
Gambar 10. Display Karya Umum/Konvensional.....	27
Gambar 11. Display Karya Interaktif dengan Integrasi Teknologi.....	28
3.1.2.2 Kegiatan Pelatihan/Edukasi.....	28
3.1.2.3 Kegiatan Pengelola.....	28
3.1.2.4 Kegiatan Penunjang.....	28
3.1.3 Pelaku Kegiatan.....	29
Tabel 6. Analisis Pelaku dan Karakteristik.....	29
3.1.3.1 Seniman.....	29
Tabel 7. Data Pelukis.....	29
3.1.3.2 Kurator Karya.....	30
3.1.3.3 Staff Administrasi/Pengelola.....	30
3.1.3.4 Teknisi.....	30
3.1.3.5 Pengunjung.....	30
Tabel 8. Data Pengunjung Pameran Seni Lukis.....	30
3.1.4 Struktur Organisasi.....	31
Gambar 12. Struktur Organisasi Pengelola Galeri Seni.....	31
3.1.5 Koleksi.....	32
3.1.5.1 Koleksi Umum Temporary.....	32
3.1.5.2 Koleksi Masterpiece/Permanen.....	32
3.1.5.3 Koleksi Karya Lelang (Art Market).....	32
3.1.6 Cara Memperoleh Koleksi.....	32
3.1.7 Pola Persiapan Koleksi.....	33
Gambar 13. Pola Persiapan Koleksi.....	33
3.1.8 Pendekatan Jumlah Koleksi.....	33
Tabel 9. Data Seniman dan Karya Pameran.....	34
3.2 Kebutuhan Ruang.....	34
Tabel 10. Kebutuhan Ruang Berdasarkan Kegiatan.....	34
3.2.1 Analisis Besaran Ruang.....	35
Tabel 11. Analisis Besaran Ruang.....	35
3.3 Program Ruang.....	42
3.3.1 Hubungan Ruang Makro.....	42
Gambar 14. Hubungan Ruang Makro Galeri Seni.....	42

3.3.2 Organisasi Ruang.....	42
Gambar 15. Organisasi Ruang.....	42
3.4 Sirkulasi.....	43
3.4.1 Sirkulasi Seniman.....	43
Gambar 16. Sirkulasi Kegiatan Seniman.....	43
3.4.2 Sirkulasi Pengelola.....	43
Gambar 17. Sirkulasi Kegiatan Pengelola.....	43
3.4.3 Sirkulasi Pengunjung.....	44
Gambar 18. Sirkulasi Kegiatan Pengunjung.....	44
3.5 Tapak.....	45
3.5.1 Tinjauan Umum Lokasi.....	45
Gambar 19. Peta Regional Kalimantan Selatan.....	45
Gambar 20. Peta Kota Banjarmasin.....	45
Gambar 21. Lokasi Site/Tapak.....	46
3.5.2 Data Eksisting Tapak.....	46
Gambar 22. Luasan Site/Tapak.....	46
3.5.3 Batasan Tapak.....	48
Gambar 23. Batasan Site/Tapak.....	48
3.5.4 Analisis Aksesibilitas/Pencapaian Tapak.....	49
Gambar 24. Analisis Pencapaian Tapak.....	49
3.5.5 Analisis Iklim, View, dan Kebisingan.....	50
Gambar 25. Analisis Iklim, View, dan Kebisingan.....	50
3.5.5.1 Analisa Matahari.....	50
Gambar 26. Data Suhu Kota Banjarmasin.....	50
Gambar 27. Implementasi Fasad.....	51
3.5.5.2 Analisa Angin.....	51
Gambar 28. Data Pergerakan Angin Kota Banjarmasin.....	51
3.5.5.3 Analisa Kebisingan.....	52
Gambar 29. Sumber Kebisingan.....	52
3.5.5.4 Analisa View In.....	53
Gambar 30. View In.....	53
3.6 Bentuk dan Struktur.....	54
3.6.1 Tampak dan Fasade Bangunan.....	54
Gambar 31. Desain Tampak dan Fasad.....	54
Gambar 32. Desain Pola Fasad.....	54
3.6.2 Struktur Pondasi.....	55
Gambar 33. Struktur Pondasi Tiang Pancang.....	55
3.6.3 Struktur Kolom dan Balok.....	56
Gambar 34. Struktur Kolom, Balok, dan Plat Lantai.....	56
Gambar 35. Struktur Kolom dan Balok.....	56
3.6.4 Struktur Atap.....	57
Gambar 36. Struktur Rangka Atap.....	57
3.6.5 Struktur Utilitas.....	57

3.6.5.1 Utilitas Jaringan Air Bersih.....	57
Gambar 37. Skema Jaringan Air Bersih.....	57
3.6.5.2 Utilitas Jaringan Air Kotor.....	58
Gambar 38. Skema Jaringan Air Kotor.....	58
3.6.5.3 Utilitas Jaringan Listrik.....	58
Gambar 39. Skema Jaringan Listrik.....	58
BAB 4. KONSEP PERANCANGAN.....	59
4.1 Konsep Program.....	59
Gambar 40. Konsep Program.....	59
4.2 Konsep Desain.....	60
4.2.1 Konsep Fasad.....	60
Gambar 41. Desain Pola Fasad.....	60
Gambar 42. Desain Fasad.....	60
4.2.2 Konsep Ruang Dalam.....	61
Gambar 43. Konsep Display Sensor Pendengaran.....	61
Gambar 44. Konsep Display Sensor Gerakan.....	62
Gambar 45. Konsep Display Sensor Gerakan.....	62
4.3 Desain Rancangan Awal.....	63
Gambar 46. Konsep Awal Landscape.....	63
Gambar 47. Konsep Desain Bangunan.....	63
BAB 5. KESIMPULAN.....	64
DAFTAR PUSTAKA.....	65
BIODATA.....	66

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Pameran Seni Lukis Bias Borneo 3.....	2
Gambar 2. Kerangka Berpikir.....	5
Gambar 3. Standar Perancangan Ruang Display.....	13
Gambar 4. Ruang Display SELASAR SUNARYO art Space.....	18
Gambar 5. SELASAR SUNARYO art Space.....	19
Gambar 6. Ruang Display Amos Rex Art Museum.....	20
Gambar 7. Gambar Denah Amos Rex Art Museum.....	21
Gambar 8. Ruang Display ROCA London Art Gallery.....	22
Gambar 9. Denah Ruang ROCA London Art Gallery.....	23
Gambar 10. Display Karya Umum/Konvensional.....	27
Gambar 11. Display Karya Interaktif dengan Integrasi Teknologi.....	28
Gambar 12. Struktur Organisasi Pengelola Galeri Seni.....	31
Gambar 13. Pola Persiapan Koleksi.....	33
Gambar 14. Hubungan Ruang Makro Galeri Seni.....	42
Gambar 15. Organisasi Ruang.....	42
Gambar 16. Sirkulasi Kegiatan Seniman.....	43
Gambar 17. Sirkulasi Kegiatan Pengelola.....	43
Gambar 18. Sirkulasi Kegiatan Pengunjung.....	44
Gambar 19. Peta Regional Kalimantan Selatan.....	45
Gambar 20. Peta Kota Banjarmasin.....	45
Gambar 21. Lokasi Site/Tapak.....	46
Gambar 22. Luasan Site/Tapak.....	46
Gambar 23. Batasan Site/Tapak.....	48
Gambar 24. Analisis Pencapaian Tapak.....	49
Gambar 25. Analisis Iklim, View, dan Kebisingan.....	50
Gambar 26. Data Suhu Kota Banjarmasin.....	50
Gambar 27. Implementasi Fasad.....	51
Gambar 28. Data Pergerakan Angin Kota Banjarmasin.....	51
Gambar 29. Sumber Kebisingan.....	52
Gambar 30. View In.....	53
Gambar 31. Desain Tampak dan Fasad.....	54
Gambar 32. Desain Pola Fasad.....	54
Gambar 33. Struktur Pondasi Tiang Pancang.....	55
Gambar 34. Struktur Kolom, Balok, dan Plat Lantai.....	56
Gambar 35. Struktur Kolom dan Balok.....	56
Gambar 36. Struktur Rangka Atap.....	57
Gambar 37. Skema Jaringan Air Bersih.....	57
Gambar 38. Skema Jaringan Air Kotor.....	58
Gambar 39. Skema Jaringan Listrik.....	58
Gambar 40. Konsep Program.....	59
Gambar 41. Desain Pola Fasad.....	60
Gambar 42. Desain Fasad.....	60

Gambar 43. Konsep Display Sensor Pendengaran.....	61
Gambar 44. Konsep Display Sensor Gerakan.....	62
Gambar 45. Konsep Display Sensor Gerakan.....	62
Gambar 46. Konsep Awal Landscape.....	63
Gambar 47. Konsep Desain Bangunan.....	63

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Keaslian Penulisan.....	6
Tabel 2. Jenis - jenis aliran seni lukis.....	8
Tabel 3. Jenis - jenis interaktif display karya.....	15
Tabel 4. Kesimpulan Studi Kasus.....	24
Tabel 5. Lingkup Kegiatan.....	26
Tabel 6. Analisis Pelaku dan Karakteristik.....	28
Tabel 7. Data Pelukis.....	28
Tabel 8. Data Pengunjung Pameran Seni Lukis.....	29
Tabel 9. Data Seniman dan Karya Pameran.....	33
Tabel 10. Kebutuhan Ruang Berdasarkan Kegiatan.....	33
Tabel 11. Analisis Besaran Ruang.....	35