

## **GALERI SENI RUPA DWIMATRA (2D) DI KOTA MALANG TEMA: ARSITEKTUR KONTEMPORER**

**Mochammad Iqbal Harsono<sup>1</sup>, Lalu Mulyadi<sup>2</sup>, Adhi Widarthara<sup>3</sup>**

<sup>1</sup>Mahasiswa Prodi Arsitektur, Fak. Teknik Sipil dan Perencanaan, ITN Malang

<sup>2,3</sup>Dosen Prodi Arsitektur, Fak. Teknik Sipil dan Perencanaan, ITN Malang

e-mail: <sup>1</sup>iqbalharsono@gmail.com, <sup>2</sup>lalu.mulyadi@lecturer.itn.ac.id

<sup>3</sup>adhiwidarthara@gmail.com,

### **ABSTRAK**

Kota Malang dikenal dengan banyaknya seniman yang menciptakan karya seni yang terpisah dari pengelolaannya, dan lagi-lagi kurangnya perhatian terhadap masalah lukisan, dan pertemuan yang menggabungkan karya tersebut menjadi masalah baru. Ironisnya, ketersediaan fasilitas pendukung kebudayaan di Kota Malang seperti fasilitas kesenian yang layak sebagai pusat kegiatan maupun pusat pameran seni tradisional masih belum ada, menjadi persoalan tersendiri di kemudian hari apabila budaya dan kearifan lokal mulai ditinggalkan demi kepentingan generasi penerus. Event pameran dan kesenian di Kota Malang yang sering diselenggarakan oleh pemerintah setempat maupun dari masyarakat sendiri yang ada di Kota Malang yang bersifat sementara sehingga kurang memadai dalam hal pelestarian. Galeri seni rupa dwimatra sangat identik dengan beragam karakteristik seni di dalamnya. Tema arsitektur kontemporer sangat tepat untuk menciptakan suasana ruang dengan mengikuti karakteristik seni pada rancangan, metode yang digunakan yaitu menggunakan data primer dengan metode observasi dan dokumentasi, dan data sekunder dengan metode studi literatur dan studi preseden. Bangunan ini diharapkan juga bisa menjadi pusat kegiatan bagi para pelaku seni di Kota Malang dan menjadi ikon seni di Kota Malang.

***Kata kunci : Galeri Seni Rupa, Arsitektur Kontemporer, Seniman, Kota Malang***

### **ABSTRACT**

*In Malang City there are many artists who create works of art that are separated from their management, and again the lack of attention to the problem of painting, and meetings that combine these works is a new problem. Ironically, the availability of cultural supporting facilities in Malang City such as art buildings that are suitable to function as activity centers or traditional art exhibition centers still does not exist, this is a separate problem for the future when local culture and wisdom have begun to be abandoned for the next generation. Exhibitions and art events in the city of Malang are often held by the local government or by the people themselves in the city of Malang which are temporary in nature so that they are very*

*inadequate in terms of preservation. Two-dimensional art galleries are synonymous with the various characteristics of art within them. The theme of contemporary architecture is very appropriate for creating a spatial atmosphere by adhering to the artistic characteristics of the design. The method used is primary data using the observation and documentation method, and secondary data using the literature study and precedent study methods. This building is also expected to become a center of activity for artists in Malang City and become an art icon in Malang City.*

**Keywords : Fine Art Galleries, Contemporary Architecture, Artists, Malang City**

## PENDAHULUAN

### Latar Belakang

Keanekaragaman budaya Indonesia sangat membanggakan bagi masyarakat Indonesia karena memiliki budaya dan keragamannya sendiri dan seiring dengan perkembangan zaman membawa pada perubahan cara hidup masyarakat modern.

Di Kota Malang, banyak seniman yang menciptakan karya seni yang terpisah dari pengelolaannya, dan lagi-lagi kurangnya perhatian terhadap masalah lukisan, dan pertemuan yang menggabungkan karya-karya tersebut, menjadi masalah baru. Akses terhadap artefak atau peralatan yang dapat menyimpan karya grafis seniman merupakan aspek penting yang harus diperhatikan karena berdampak besar terhadap nilai budaya.

Galeri seni rupa dwimatra sangat identik dengan beragam karakteristik seni di dalamnya. Banyaknya karakteristik seni memberikan kesan ambigu, ambiguitas merupakan kondisi dimana suatu karakteristik bersifat samar. Untuk mengatasi permasalahan sebuah ruang yang memiliki karakteristik ambiguitas. Kontemporer merupakan suasana ruang yang bisa menciptakan kesan khusus terhadap karakteristik seni, menurut Hilberseimen, 1964 arsitektur kontemporer dimaknai sebagai aliran arsitektur yang mencerminkan kebebasan berekspresi, penerapan arsitektur ini bertujuan untuk menunjukkan suatu yang berbeda pada bentuk visualnya maupun material yang digunakan.

Ironisnya, ketersediaan fasilitas pendukung kebudayaan Di kota Malang belum ada gedung seni yang cocok dijadikan pusat komersial atau pusat pameran seni tradisional. Menurut Mbah Bambang selaku perwakilan pelukis Kota Malang kegiatan seni dilaksanakan di DKM yang memiliki fasilitas kurang layak dan parkir tidak memadai sehingga diperlukan adanya fasilitas sarana dan prasarana khusus seni lukis (Yohanes, 2013). Permasalahan tersebut menjadi isu daerah karena budaya dan kearifan lokal mulai diwariskan kepada generasi berikutnya.

Pemilihan tema arsitektur kontemporer ini bertujuan untuk memberikan dan menunjukkan kebebasan berkarya dalam hal perkembangan teknologi dan juga kebebasan mengungkapkan suatu gaya arsitektur sehingga menampilkan suatu bentuk visual yang berbeda. Bangunan ini diharapkan juga menjadi pusat kegiatan para pelaku seni di Kota Malang dan menjadi salah satu ikon seni di Kota Malang yang memiliki kualitas dan manfaat yang baik di bidang kesenian.

### Tujuan Perancangan

Adapun tujuan yang mendasari perancangan Gedung Galeri Seni Rupa Dwimatra ini adalah:

1. Menghասailkan pusat kesenian di Malang sebagai tempat untuk menjaga dan melestarikan seni rupa dua dimensi di Malang serta menjadikan *icon* Kota Malang
2. Menerapkan karakteristik dari tema kontemporer pada objek rancangan Galeri Seni Rupa Dwimatra (2D) khususnya pada bentuk bangunan.

### Rumusan Masalah

1. Bagaimana merancang pusat Galeri Seni Rupa Dwimatra sebagai wadah untuk menjaga dan melestarikan kesenian terutama lukisan untuk menjadi icon Kota Malang?
2. Bagaimana merancang pusat Galeri Seni Rupa Dwimatra di Kota Malang dengan menerapkan pendekatan arsitektur kontemporer?

## TINJAUAN PERANCANGAN

### Arsitektur Kontemporer

Berikut prinsip Arsitektur Kontemporer menurut Schrimbeck (1988) terdapat 6 point yang diterapkan pada rancangan ini yakni:

- a. Memiliki kenyamanan yang sejati
- b. Eksplorasi area *landscape*
- c. Bentuk dan struktur kokoh
- d. Fasad yang transparan
- e. Bentuk bangunan yang ekspresif serta dinamis
- f. Harmonisasi antara ruang dalam dan ruang luar

**Tabel 1.**  
**Tema Arsitektur Kontemporer Menurut Para Ahli**

| No | Definisi   | Prinsip   | Sumber         |
|----|--|---|----------------|
| 1  | Aliran gaya yang bebas dalam mengeksperikan suatu gaya dengan memperlihatkan kualitas seperti perkembangan teknologi yang sangat pesat | Bebas berekspresi, kualitas segi kemajuan teknologi | Konneman, 2000 |

---

|   |  |  |                    |
|---|--|--|--------------------|
| 2 | Aliran gaya arsitektur yang ingin menunjukkan keunikan atau sesuatu yang berbeda dengan cara bebas berekspresi seperti penggabungan beberapa aliran arsitektur | Mengikuti era masa kini, bebas berekspresi, antimainstream | Hilberseimer, 1964 |
| 3 | Kontemporer merupakan bentuk-bentuk aliran arsitektur yang tidak dapat dikelompokkan ke dalam aliran arsitektur atau sebaliknya                                | Tidak terikat dengan suatu aliran arsitektur               | Sumalyo,1996       |

---

*Sumber: Analisis Pribadi, 2023*

## **Galeri Seni Rupa Dwimatra (2D)**

Galeri sendiri menurut Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional (2003) merupakan wadah yang memamerkan karya seni baik perorangan maupun organisasi (Siregar, A. & Pane, I., 2022).

Seni Rupa merupakan sesuatu hal yang dapat dilihat, dirasakan, diapresiasi dan diraba dalam pengaplikasian dengan memanfaatkan berbagai media baik tradisional maupun modern (Gusliati, 2019).

Dwimatra merupakan suatu ruang yang dapat dilihat dengan dimensi sisi panjang dan lebar saja biasa diartikan dua dimensi (Mubarat, H & Ilhaq, 2021).

Sehingga perancangan Galeri Seni Rupa Dwimatra merupakan wadah bagi pelaku di bidang seni baik seniman dan masyarakat Kota Malang dalam hal jual beli, mempelajari dan mengapresiasi sebuah karya seni yang akan dihadirkan pada rancangan ini.

## **Fungsi Galeri Seni Rupa Dwimatra (2D)**

Dalam perencanaan Galeri Seni Rupa Dwimatra ini mencakup fasilitas-fasilitas sebagai berikut :

1. Sebagai wadah dalam mempromosikan kesenian
2. Sebagai wadah dalam mengembangkan pasar bagi para seniman
3. Bertindak sebagai jembatan dalam konteks pengembangan startup
4. Sebagai suatu obyek pengembangan pariwisata nasional.

## **Tinjauan Tapak**

Lokasi tapak berada pada Jalan. Soekarno Hatta A No.10, Jatimulyo, Kec. Lowokwaru, Kota Malang, Jawa Timur 65142. Jl. Soekarno Hatta merupakan jalan dimana pendatang atau masyarakat Malang sendiri sering melewatinya, karena jalan ini juga menjadi salah satu jalur menuju pusat Kota Malang, kawasan lokasi ini memiliki potensi yang menjadi pusat kesenian di Kota Malang.

Peraturan Wali Kota Malang (Rencana Tata Bangunan dan Lingkungan SUB BWP Priotitas BWP Malang Utara 2014-2024)

- GSB : 7 – 10 Meter

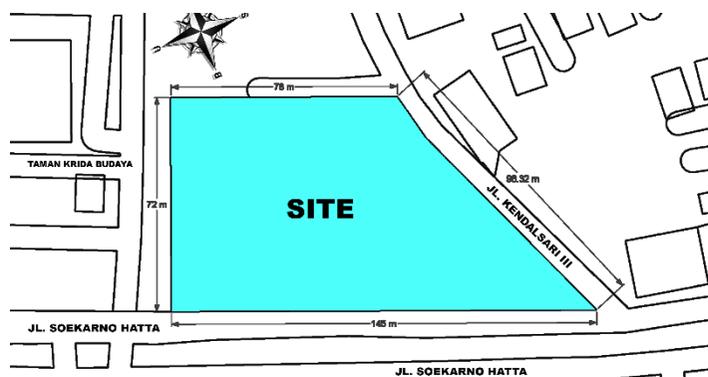
- KDB : 50% - 60% (minimal 50% atau 4.000 m<sup>2</sup>)
- KLB : Maksimal 4 lantai
- KDH : Minimal 20%

Adapun batas-batas lingkungan tapak rancangan ini pada sisi utara dan timur tapak berbatasan dengan area pertokoan, pada sisi selatan tapak berbatasan langsung dengan Jl. Kendalsari III dan pada sisi barat tapak langsung berbatasan dengan jalan utama yakni Jl. Soekarno-Hatta. Berikut merupakan visualisasi lokasi dan dimensi tapak pada rancangan Galeri Seni Rupa Dwimatra (2D) di Kota Malang:



**Gambar 1. Lokasi Tapak**  
*Sumber: Analisis Pribadi, 2023*

Dimensi Tapak :



**Gambar 2. Dimensi Tapak**  
*Sumber: Analisis Pribadi, 2023*

## Tinjauan Program Ruang

Program ruang pada rancangan ini disesuaikan dengan jenis pelaku, aktivitas serta dimensi sesuai dengan standart arsitektur yang diterapkan yaitu menurut Neufert, E (1996).

### a. Fasilitas Utama

**Tabel 2.**  
**Fasilitas Utama**

| No                   | Fasilitas             | Besaran m <sup>2</sup> |
|----------------------|-----------------------|------------------------|
| 1                    | Lobby                 | 183                    |
| 2                    | Galeri Tetap          | 1438                   |
| 3                    | Galeri Temporer       | 1347                   |
| 4                    | Ruang Pelatihan Lukis | 126                    |
| 5                    | Auditorium            | 649                    |
| <b>Total besaran</b> |                       | <b>3.743</b>           |

*Sumber: Analisis Pribadi, 2023*

### b. Fasilitas Penunjang

**Tabel 3.**  
**Fasilitas Penunjang**

| No                   | Fasilitas       | Besaran m <sup>2</sup> |
|----------------------|-----------------|------------------------|
| 1                    | ATM Center      | 28                     |
| 2                    | Cafeteria       | 252                    |
| 3                    | Musholla        | 42                     |
| 4                    | Ruang Seniman   | 88                     |
| 5                    | Retail          | 126                    |
| 6                    | Ruang Informasi | 28                     |
| 7                    | Lounge          | 28                     |
| <b>Total besaran</b> |                 | <b>592</b>             |

*Sumber: Analisis Pribadi, 2023*

### c. Fasilitas Pengelola

**Tabel 4.**  
**Fasilitas pengelola**

| No                   | Fasilitas                        | Besaran m <sup>2</sup> |
|----------------------|----------------------------------|------------------------|
| 1                    | R. Direktur                      | 42                     |
| 2                    | R. Wakil Direktur                | 42                     |
| 3                    | R. Arsip                         | 54                     |
| 4                    | R. Kepala Administrasi dan Staff | 42                     |
| 5                    | R. Konservasi                    | 42                     |
| 7                    | Ruang Rapat                      | 56                     |
| 8                    | Toilet                           | 42                     |
| <b>Total besaran</b> |                                  | <b>320</b>             |

*Sumber: Analisis Pribadi, 2023*

#### d. Fasilitas Service

**Tabel 5.**  
**Fasilitas Service**

| No                   | Fasilitas              | Besaran m <sup>2</sup> |
|----------------------|------------------------|------------------------|
| 1                    | R. Panel Listrik Utama | 14                     |
| 2                    | R. Pompa               | 36                     |
| 3                    | R. CCTV                | 20                     |
| 4                    | Loading Dock           | 100                    |
| <b>Total besaran</b> |                        | <b>170</b>             |

*Sumber: Analisis Pribadi, 2023*

#### e. Ruang Luar

**Tabel 6.**  
**Ruang luar**

| No                                   | Fasilitas                         | Besaran m <sup>2</sup> |
|--------------------------------------|-----------------------------------|------------------------|
| 1                                    | Parkir mobil pengunjung (43 unit) | 558                    |
| 2                                    | Parkir mobil pengelola (4 unit)   | 52                     |
| 3                                    | Parkir motor pengunjung (87 unit) | 146                    |
| 4                                    | Parkir motor pengelola (7 unit)   | 12                     |
| <b>Total besaran + Sirkulasi 40%</b> |                                   | <b>1.075</b>           |

*Sumber: Analisis Pribadi, 2023*

#### f. Total Luasan Ruang

**Tabel 7.**  
**Total luasan ruang**

| No                   | Fasilitas           | Besaran m <sup>2</sup> |
|----------------------|---------------------|------------------------|
| 1                    | Fasilitas Utama     | 5156                   |
| 2                    | Fasilitas penunjang | 1185                   |
| 3                    | Fasilitas pengelola | 320                    |
| 4                    | Fasilitas service   | 340                    |
| <b>Total besaran</b> |                     | <b>7.001</b>           |
| <b>Lahan parkir</b>  |                     | <b>1.075</b>           |

*Sumber: Analisis Pribadi, 2023*

### METODE PERANCANGAN

Berikut metode perancangan yang dilakukan selama proses perancangan Galeri Seni Rupa Dwimatra (2D) di Kota Malang :

#### 1. Tahap Pencarian Isu Terkini

Banyaknya seniman kreatif yang kurangnya fasilitas dan wadah dalam mendukung kegiatan sehingga sering dijumpai seniman yang memajang hasil karyanya di tepi jalan trotoar

#### 2. Tahap Penentuan Lokasi dan Tema

Pertimbangan dasar lokasi yaitu memiliki akses dekat dari berbagai arah juga mudah di akses oleh masyarakat maupun mancanegara dan juga mempertimbangkan dekat dengan taman krida budaya Malang yaitu pusat kesenian yang berada di Kota Malang.

Penentuan pendekatan tema yang di diterapkan pada perancangan Galeri Seni Rupa Dwimatra (2D) di Kota Malang yaitu Arsitektur Kontemporer karena menggambarkan perkembangan seni di Indonesia yang mengikuti perkembangan zaman seperti saat ini adanya seni dalam bentuk digital maupun manual.

3. Tahap Identifikasi Masalah

Tahapan dalam pemecahan masalah terhadap fungsi dengan tema, tema dengan fungsi, dan tapak dengan fungsi.

4. Tahap Pemahaman Objek Rancangan

Tahapan ini merupakan tahapan dalam mencari dan memahami fungsi, tema dan tapak perancangan yang di dapatkan dengan mengumpulkan data secara langsung dan tidak langsung.

5. Tahap Analisis

Analisis perancangan ini mencakup 5 aspek yaitu analisis tapak, analisis bentuk, analisis spasial, analisis struktur, dan analisis utilitas.

6. Tahap Konsep

Tahap konsep ini hasil dari memilih beberapa alternatif yang sudah dilakukan pada tahap analisis sebelumnya.

Berikut diagram alur metode perancangan sebagai berikut:



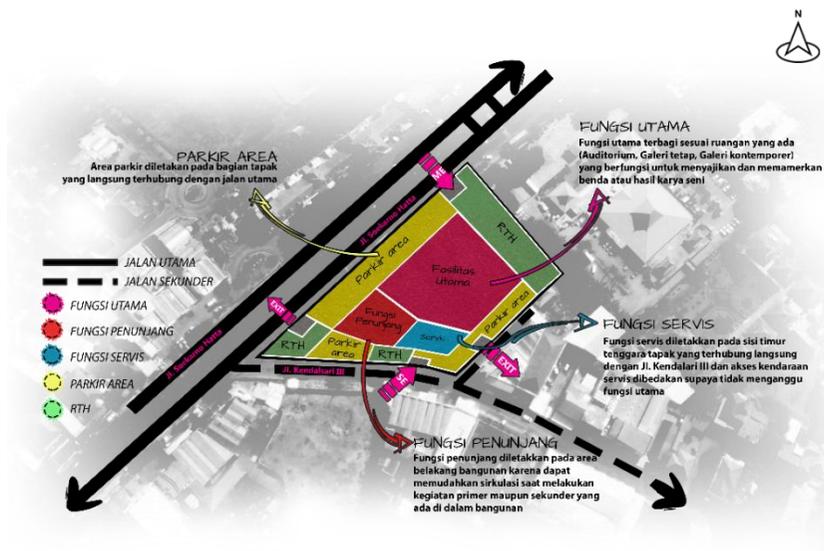
Diagram 1. Metode Perancangan

Sumber : Analisa Pribadi, 2023

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Konsep Tapak

Pada perancangan Galeri Seni Rupa Dwimatra(2D) di Kota Malang penggunaan konsep pada tapak berkaitan langsung dengan hasil analisa dari analisa zoning makro,mezzo,mikro. Konsep sirkulasi maupun konsep luar di buat juga berdasarkan zoning yang telah ditentukan. Akses pada pintu masuk dan keluar terdapat pada bagian barat tapak yang bersebelahan langsung dengan Jl Soekarno Hatta, pintu masuk utama hanya di fokuskan pada pengunjung dan untuk pintu masuk servis dan pengelola ada pada selatan tapak yang bersebelahan dengan Jl Kendalsari III.



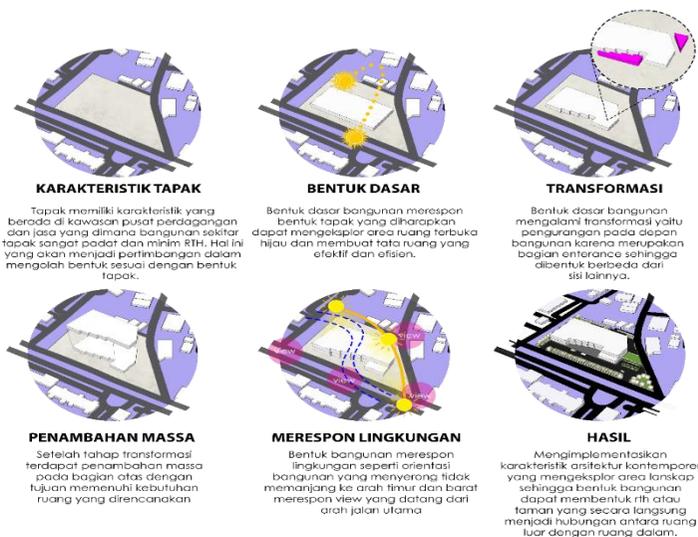
Gambar 3. Konsep Aksesibilitas dan Sirkulasi Pejalan Kaki

Sumber: Analisis Pribadi, 2023

Konsep sirkulasi dibuat one way tujuannya untuk memudahkan masuk dan keluarnya kendaraan pada area tapak, dan juga untuk drop off terletak tepat pada depan bangunan agar memudahkan driver online menurunkan penumpang dan mengurangi kemacetan pada dalam tapak

### Konsep Bentuk

Pada perancangan Galeri Seni Rupa Dwimatra(2D) di Kota Malang menggunakan konsep bentuk awal bangunan persegi panjang dengan tujuan seperti prinsip arsitektur kontemporer yang bentuk bangunan dinamis. Selain itu konsep bentuk merespon kondisi sirkulasi yang akan di buat di dalamnya serta menerapkan prinsip Arsitektur Kontemporer yaitu bentuk bangunan yang ekspresif.



Gambar 4. Konsep Bentuk  
Sumber: Analisa Pribadi, 2023

## Konsep Ruang

Pada konsep ruang perancangan di bagi 2 yaitu ruang dalam dan ruang luar. Adapapun penjelasannya sebagai berikut :

### a. Ruang Luar



Gambar 5. Konsep Ruang Luar Bangunan  
Sumber: Analisis Pribadi, 2023

Untuk ruang luar memiliki area *softscape* dan *hardscape*. RTH mendominasi pada area luar sehingga mampu mengeksplor area *landscape* dan menciptakan area yang nyaman dan teduh bagi pengunjung

Tapak di dominasi area parkir dan RTH, pada area ini penggunaan material alam yang mudah dalam penyerapan air ke dalam tanah seperti grasblok

#### b. Ruang Dalam

Konsep ruang dalam pada Galeri Seni Rupa Dwimatra(2D) di Kota Malang ini terbentuk dari penataan modul sesuai zoning dengan menyesuaikan kebutuhan fasilitas dan menyesuaikan sirkulasi.



**Gambar 6. Konsep Ruang Galeri**

*Sumber: Analisa Pribadi, 2023*

Penggunaan warna *monochrome* nantinya akan diaplikasikan pada ruang dalam bangunan yang menciptakan kesan lebih luas.

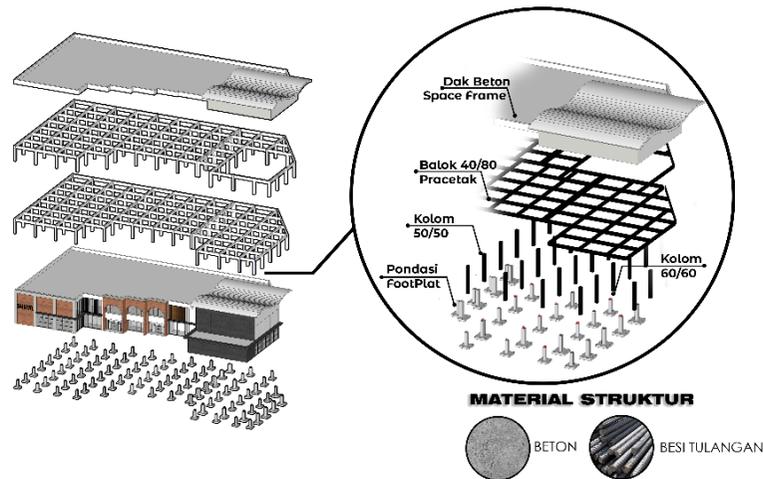


**Gambar 7. Konsep Ruang Auditorium**

*Sumber: Analisa Pribadi, 2023*

Pada ruang Auditorium difokuskan pada sistem pencahayaan dan penghawaan buatan serta akustika yang nantinya akan diterapkan pada bagian atap, dinding, lantai.

## Konsep Struktur

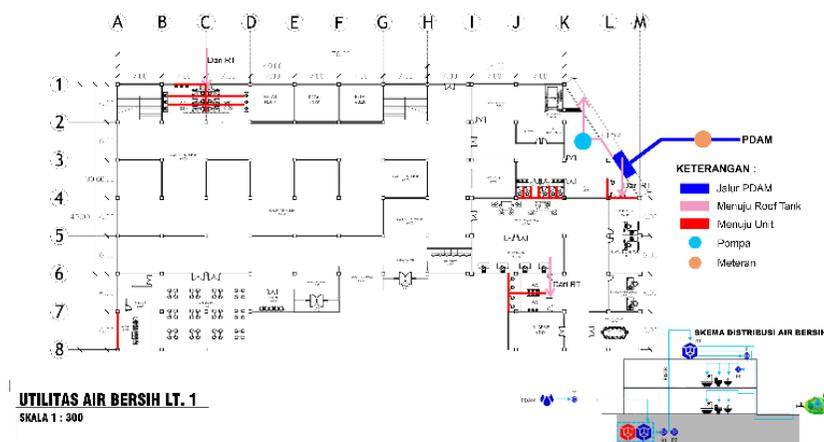


**Gambar 8. Konsep Struktur**  
*Sumber: Analisis Pribadi, 2023*

Pada perancangan Galeri Seni Rupa Dwimatra(2D) di Kota Malang, terdapat 3 jenis struktur yang dipilih yaitu struktur bawah menggunakan pondasi borepile, jenis struktur ini dipilih dan diterapkan karena bangunan merupakan bangunan bentang lebar dan didominasi ruang bebas kolom. Struktur utama menggunakan sistem struktur rigid frame atau rangka kaku Struktur atas yang diterapkan menggunakan space frame karena struktur ini cocok dengan konsep ruang yang bebas kolom.

## Konsep Utilitas

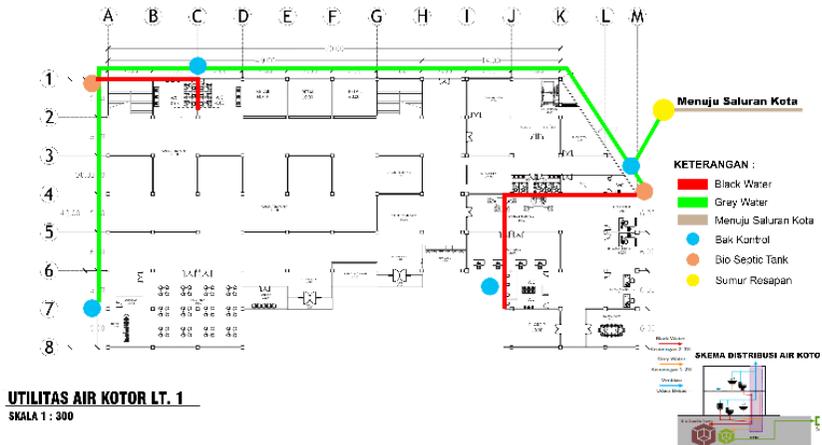
### a. Air Bersih



**Gambar 9. Konsep Utilitas Air Bersih**  
*Sumber: Analisis Pribadi, 2023*

Sumber utama air bersih pada tapak berasal dari PDAM. Pada konsep utilitas tapak nantinya menggunakan sistem *Up-Feed System* atau sistem tangki atas berupa tower tank menuju bangunan

### b. Air Kotor

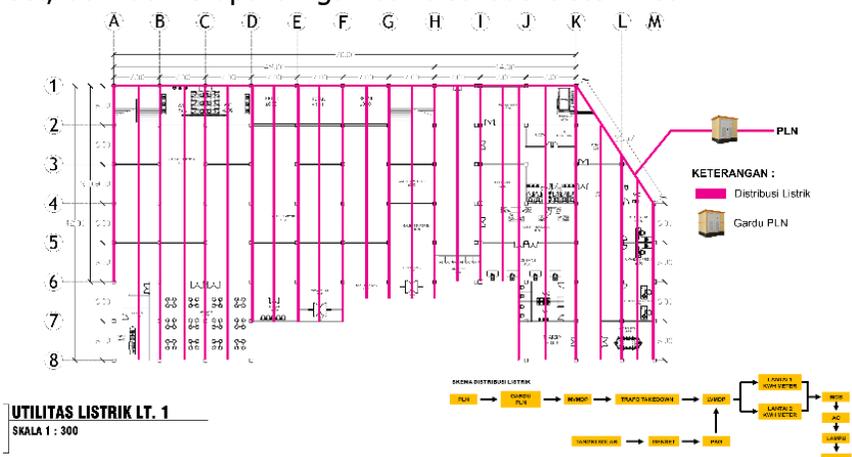


**Gambar 10. Konsep Utilitas Air Kotor**  
Sumber: Analisis Pribadi, 2023

Terdapat sistem air kotor yaitu *grey water* dan *black water*. Sistem *grey water* pada rancangan ini dimanfaatkan sebagai air untuk taman dengan melewati proses filtrasi sebelumnya sedangkan *black water* langsung menuju *septic tank*.

### c. Sistem Listrik

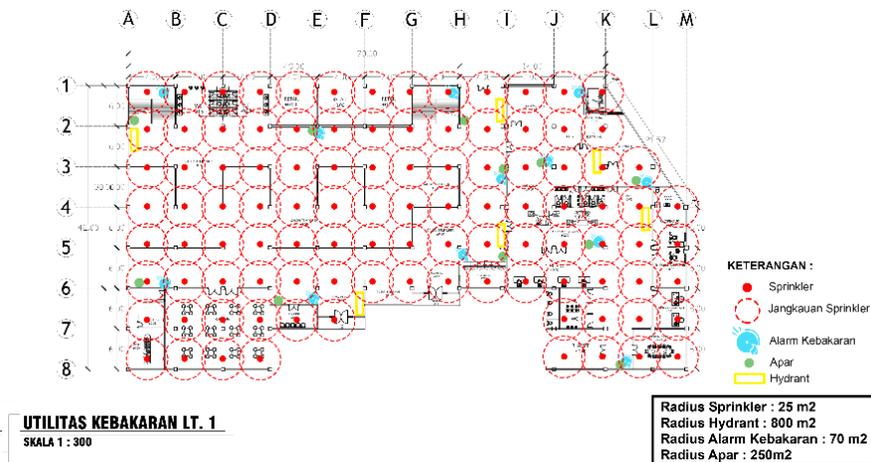
Sumber listrik pada rancangan terdapat 2 sumber yaitu PLN dan genset, berikut merupakan gambar distribusi sistem listrik:



**Gambar 11. Utilitas Listrik**  
Sumber: Analisis Pribadi, 2023

d. Instalasi Kebakaran

Instalasi proteksi kebakaran untuk dalam bangunan berupa hydrant, ,  
 apar, detektor asap, alarm kebakaran, sprinkler.



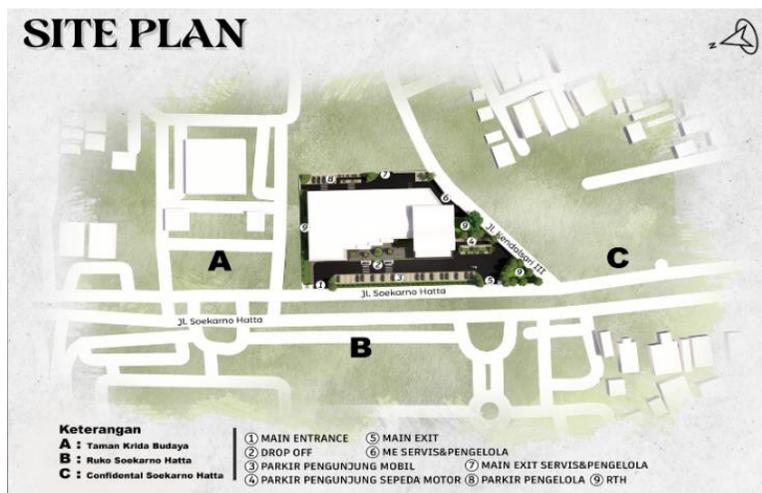
Gambar 12. Utilitas Kebakaran

Sumber: Analisis Pribadi, 2023

Visual Perancangan

a) Site Plan

*Site Plan* rancangan Galeri Seni Rupa Dwimatra (2D) di Kota Malang ini menjelaskan hubungan antara bangunan dan bangunan sekitar maupun ruang terbuka hijau yang berapa pada tapak dan sekitar tapak.

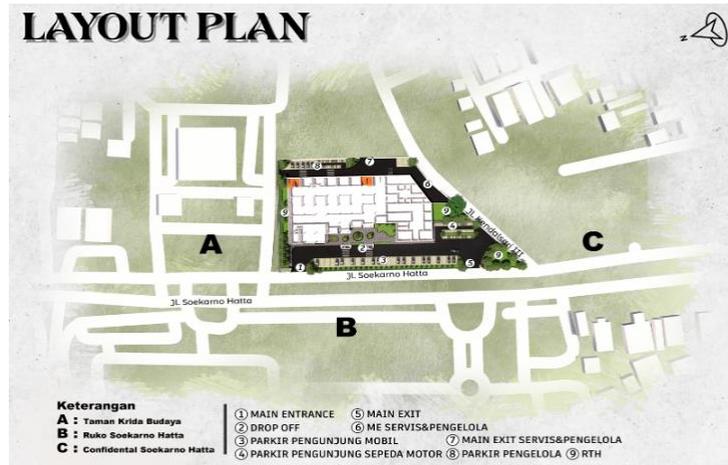


Gambar 13. Site Plan

Sumber: Analisis Pribadi, 2023

## b) Layout Plan

*Layout plan* memperlihatkan hubungan antara ruang dalam bangunan dan ruang luar bangunan dengan mempertimbangkan sirkulasi yang terjadi di dalam tapak dan kenyamanan pada dalam bangunan.



**Gambar 14. Layout Plan**

Sumber: Analisis Pribadi, 2023

## c) Tampak Kawasan dan Bangunan

Tampak bangunan dan kawasan memperlihatkan fasad serta material pada bangunan dan suasana yang terdapat pada luar bangunan juga memperlihatkan point of view dari luar.

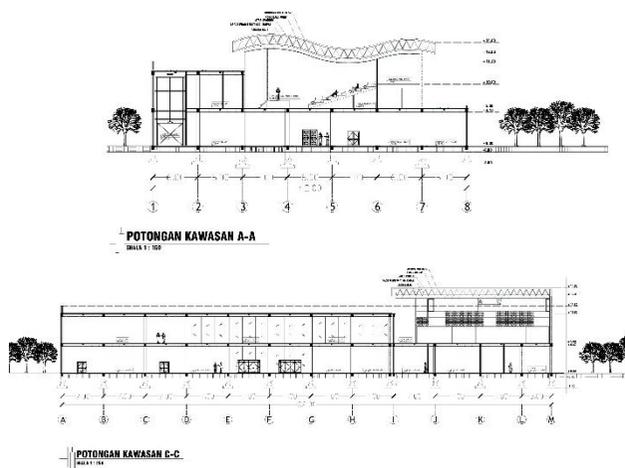


**Gambar 15. Tampak Bangunan dan Kawasan**

Sumber: Analisis Pribadi, 2023

d) Potongan Kawasan

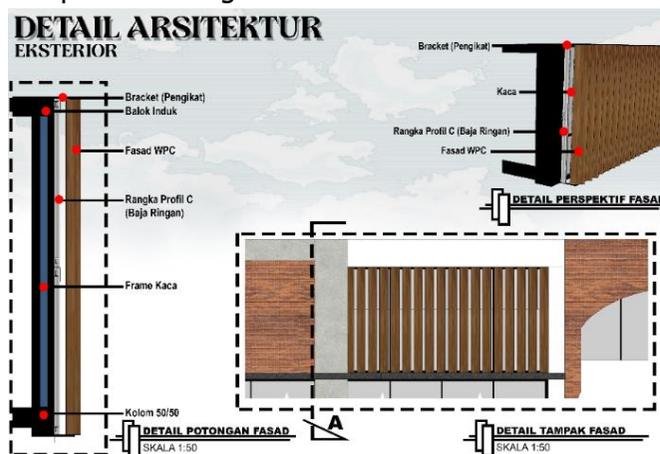
Potongan kawasan memperlihatkan elevasi tiap lantai bangunan serta elevasi pada luar bangunan dan juga struktur yang digunakan pada rancangan.



**Gambar 16. Potongan Kawasan**  
*Sumber: Analisis Pribadi, 2023*

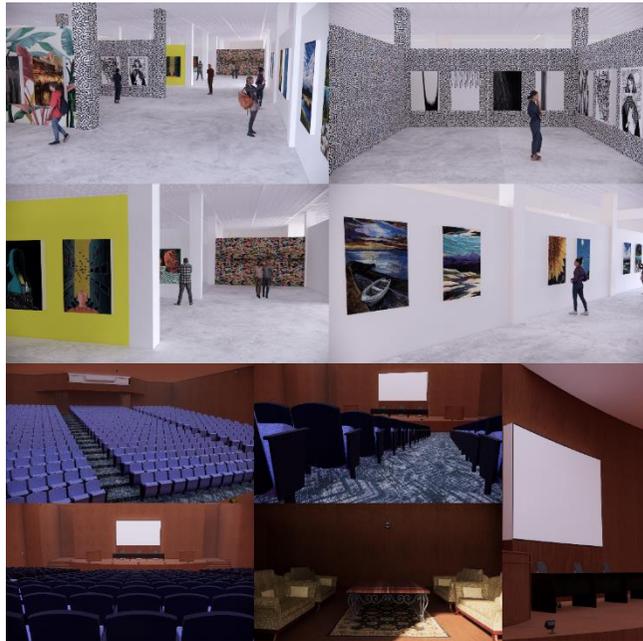
e) Detail Arsitektur

Fasad bangunan menggunakan material kayu, beton eskpore dan juga tatanan batu batu. Penggunaan material ini juga mengambil dari konsep yang digunakan yaitu arsitektur kontemporer dan juga penggunaan kaca transparan yang menambah kesan arsitektur kontemporer pada rancangan ini.



**Gambar 17. Detail Arsitektur**  
*Sumber: Analisis Pribadi, 2023*

## f) Eksterior dan Interior



**Gambar 18. Interior dan Eksterior**

*Sumber: Analisis Pribadi, 2023*

## KESIMPULAN

Perancangan Galeri Seni Rupa Dwimatra di Kota Malang ini bertujuan sebagai wadah seluruh kegiatan di bidang seni khususnya seni rupa 2D yang dimana kegiatan tersebut nantinya akan di dukung dengan sarana yang lengkap. Galeri Seni Rupa Dwimatra ini menerapkan tema arsitektur kontemporer yang secara tidak langsung melambangkan perkembangan dunia seni terutama seni 2D yang saat ini mengikuti perkembangan zaman dengan berbasis teknologi sehingga sangat cocok diterapkan pada rancangan, selain itu juga rancangan ini diharapkan menjadi bangunan seni yang ikonik di Kota Malang.

## DAFTAR PUSTAKA

- Gusliati, P. (2019). Bentuk kegiatan pembelajaran seni rupa di taman kanak-kanak mutiara ananda padang. *Jurnal pelita PAUD*, 4(1), 81-88.
- Hilberseimer, Ludwig. (1964), *Contemporary architecture: its roots and trends*. Chicago: Chicago, P. Theobald.
- Konemann, V. (2000). *The World Of Contemporary Architecture XX* (P. Asensio (ed.)).
- Malang, P. K. (2011). Peraturan Daerah Kota Malang Nomor 4 Tahun 2011 Tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Malang Tahun 2010-2030. *Malang: Sekretaris Daerah Kota Malang*.
- Mubarat, H., & Ilhaq, M. (2021). Telaah Nirmana sebagai Proses Kreatif Dalam Dinamika Estetika Visual. *Ekpresi Seni*, 23(1), 125-139.
- Neufert, E. (1996). *Data Arsitek Jl. 33*. Erlangga.
- Schirmbeck, E., & Onggodipuro, A. K. (1988). Gagasan, bentuk dan arsitektur: prinsip-prinsip perancangan dalam arsitektur kontemporer. *Bandung: Intermatra*.
- Siregar, A. M., & Pane, I. F. (2022, August). Pengaruh Galeri Seni di kota Medan. In *Talenta Conference Series: Energy and Engineering (EE)* (Vol. 5, No. 1, pp. 187-190).
- Y.Sumalyo. (1996) *Arsitektur Akhir Abad XIX dan Abad XX*. Universitas Gajah Mada : Yogyakarta.
- Yohanes, D. (2013). *Senimas Lukis Kota Malang Butuh Wadah Permanen*. Diakses pada 10 September 2023, dari <https://surabaya.tribunnews.com/2013/04/04/seniman-lukis-kota-malang-butuh-wadah-permanen?page=all>.