PROYEK AKHIR SARJANA

# PERANCANGAN ART CENTER & GATHERING SPACE

Dengan Pendekatan Kualitas Ruang Publik




**Ulinnuha Yusuf Muhammad / 17512053**

Dosen Pembimbing :
**Ir. Fajriyanto, M.T.**


UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

PROGRAM STUDI SARJANA ARSITEKTUR

DEPARTMENT of ARCHITECTURE

한국건축학교육인증원
Korea Architectural Accrediting Board

CANBERRA ACCORD



Studio Akhir Desain Arsitektur (SADA)
2021

# DESIGN OF ART CENTER & GATHERING SPACE

WITH QUALITY PUBLIC SPACE APPROACH IN PRAMBANAN

**Ulinnuha Yusuf Muhammad / 17512053**

Supervisor :
**Ir. Fajriyanto M.T**

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

PROGRAM STUDI SARJANA ARSITEKTUR

DEPARTMENT of ARCHITECTURE

# LEMBAR PENGESAHAN

**Studio Akhir Desain Arsitektur yang Berjudul :**
*Final Architectural Design Studio*

**Perancangan Art Center & Gathering Space dengan Pendekatan Kualitas Ruang Publik di Prambanan**
*Design of Art Center & Gathering Space with Public Space Quality Approach in Prambanan*

**Nama Mahasiswa : Ulinnuha Yusuf Muhammad**
*Student's Full Name*

**Nomor Induk Mahasiswa : 17512053**
*Student's Identification Number*

**Telah di Uji dan disetujui Pada :**
*Has been evaluated and agreed on*

| Pembimbing<br>Supervisor | Penguji 1<br>Jury | Penguji 2<br>Jury |
|---|---|---|
| Ir. Fajriyanto, M.T. | Ir. Suparwoko, MURP., Ph.D | Ir. Rini Darmawati, M.T. |

diketahui oleh / Acknowledge by
**Ketua Program Studi S1 Arsitektur**
Head of Undergraduate Program in Architecture

FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN YOGYAKARTA

**- Dr. Yulianto P. Priatmaji, IPM., IAI**

# CATATAN DOSEN PEMBIMBING

**Penilaian Buku Laporan Tugas Akhir :**
Bachelor Final project report book assessment

**Perancangan Art Center & Gathering Space dengan Pendekatan Kualitas Ruang Publik**
*Design of Art Center & Gathering Space with Public Space Quality Approach in Prambanan*

**Nama Mahasiswa : Ulinnuha Yusuf Muhammad**
*Student's Full Name*

**Nomor Induk Mahasiswa : 17512053**
*Student's Identification Number*

*Kualitas pada buku laporan akhir :*
**Sedang, Baik, Baik Sekali *) *mohon dilingkari***

*Sehingga,*
**Direkomendasikan / tidak direkomendasikan *)*mohon*** *dilingkari*
*Untuk menjadi acuan produk tugas akhir.*

**Yogyakarta, 22 Juli 2021**
*Yogyakarata, 22th July 2021*

*Ir. Fajriyanto M.T*

## PERNYATAAN KEASLIAAN

Saya menyatakan bahwa seluruh bagian karya ini adalah karya sendiri kecuali karya yang disebut referensinya dan tidak ada bantuan dari pihak lain baik seluruhnya atau sebagian dalam proses pembuatannya.

Saya juga menyatakan tidak ada kon ik hak kepemilikan intelektual atas karya ini, sehingga seluruh pikiran dan tulisan yang ada dalam karya ini merupakan penulis utama dan pembimbing. dan menyerahkan kepada jurusan Arsitektur Universitas Islam Indonesia untuk digunakan kepentingan pendidikan dan publikasi

**Yogyakarta, 22 Juli 2021**

*Yogyakarata, 22th July 2021*

*penulis,*




*Ulinnuha Yusuf Muhammad*

## PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb.

Puji dan syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan segala nikmat dan karuniaNya kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan Proyek Akhir Sarjana yang berjudul "Perancangan Art Center & Gathering Space dengan Pendekatan Kualitas Ruang Publik" dengan lancar. Perancangan proyek ini sebagai pemenuhan syarat memperoleh gelar Sarjana (S1) Arsitektur, Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Universitas Islam Indonesia. Pengerjaan laporan perancangan ini tidak akan berjalan baik tanpa dukungan beberapa pihak, dengan kerendahan hati penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya sehingga laporan Proyek Akhir Sarjana ini dapat selesai.

2. Orang tua dan ketiga saudara penulis yang selalu memberikan dukungan berupa moril dan materil.

3. Bapak Ir. Fajriyanto, M.T. selaku dosen pembimbing yang senantiasa memberikan ilmu pengetahuan serta arahan terkait seluruh proses perancangan Proyek Akhir Sarjana ini.

4. Bapak Ir. Suparwoko, MURP., Ph.D dan Ibu Ir. Rini Darmawati, M.T. selaku dosen penguji yang telah memberikan kritik dan saran terkait perancangan Proyek Akhir Sarjana ini.

5. Teman-teman terdekat penulis yang selalu memberikan dukungan dalam pengerjaan Proyek Akhir Sarjana ini.

6. Teman-teman yang dulu pernah sangat dekat dan sekarang sudah tidak tahu kabarnya, yang sudah menemani perjalanan awal kuliah saya di arsitektur Universitas Islam Indonesia.

7. Terakhir untuk penulis sendiri. Terima Kasih sudah menempuh segala kondisi hingga dapat berada di titik ini.

Semoga dukungan dan bimbingan yang telah diberikan kepada penulis mendapatkan balasan yang setimpal dari Allah SWT. Semoga laporan perancangan Proyek Akhir Sarjana ini dapat memberikan manfaat serta pembelajaran terkait ilmu arsitektur bagi orang lain.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

**HALAMAN JUDUL** ..... I
**LEMBAR PENGESAHAN** ..... iv
**CATATAN DOSEN PEMBIMBING** ..... v
**HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN** ..... vi
**KATA PENGANTAR** ..... vii
**ABSTRACT** ..... viii
**DAFTAR ISI** ..... ix
**DAFTAR GAMBAR DAN TABEL** ..... x
**BAB I PENDAHULUAN** ..... 1
1.1 Judul Perancangan ..... 2
1.2 Premis Perancangan ..... 2
1.3 Latar Belakang Perancangan ..... 3
1.4 Latar Belakang Permasalahan ..... 9
1.5 Perumusan Masalah ..... 15
1.6 Tujuan & Sasaran ..... 15
1.7 Batasan Perancangan ..... 16
1.8 Kerangka Berfikir ..... 17
1.9 Metode Pemecahan Persoalan Perancangan ..... 18
1.10 Originalitas Tema ..... 19

**BAB II Kajian Teori** ..... 20
2.1 Kajian site ..... 22
2.1.1 Peraturan Bangunan ..... 22
2.1.2 Lokasi Kawasan ..... 24
2.1.3 Ukuran Site ..... 25
2.2 Kajian Tema Perancangan ..... 26
2.2.1 Konsep Desain Ruang Publik ..... 26
2.3 Kajian Preseden ..... 27
2.3.1 RDHA *library* ..... 28
2.3.2 Bailly-Romainvilliers ..... 30
2.3.3 Seguro *Cultural Centre* ..... 32
2.4 Kajian Konsep dan Fungsi Bangunan ..... 27
2.4.1 Galeri ..... 34
2.4.2 Art Center ..... 45
2.4.3 Gathering Space ..... 46
**BAB III PEMECAHAN PERSOALAN PERANCANGAN** ..... 47
3.1 Analisis Berdasar Sub-Variabel ..... 47
3.1.1 Variabel Robbustnes dengan Sub-Variabel Fleksibilitas Ruang ..... 48
3.1.2 Variabel Richness dengan Sub-Variabel Visual Contrast ..... 54
3.1.3 Variabel Variety dengan Sub-Variabel Elemen Ruang ..... 62
3.1.4 Analisis Tata Massa ..... 77

3.2 Analisis Program Ruang ..... 78
3.2.1 Analisis Kebutuhan Ruang ..... 78
3.2.2 Analisis Aktivitas Pengguna ..... 81
3.2.3 Property Size ..... 82
3.2.4 Analisis Hubungan Ruang ..... 85
3.2.5 Analisis Sirkulasi Dalam Ruang ..... 86

**BAB IV DESKRIPSI HASIL RANCANGAN** ..... 87
4.1 Spesifikasi Rancangan ..... 90
4.2 Hasil Rancangan ..... 90
4.2.1 Situasi ..... 92
4.2.2 Rancangan Tapak ..... 93
4.2.3 Rancangan Sirkulasi ..... 94
4.2.4 Rancangan Tata Lansekap ..... 95
4.2.5 Rancangan *Art Center & Gathering Space* ..... 96
4.2.6 Rancangan Skema Utilitas ..... 111
4.2.7 Rancangan Detail Interior ..... 114
4.2.8 Rancangan Selubung Bangunan ..... 116
4.2.9 Rancangan Detail Arsitektur Khusus ..... 117

**BAB V UJI DESAIN** ..... 121
5.1 Uji Desain ..... 121
5.1.1 Uji Desain Variabel Richness ..... 123
5.1.2 Uji Desain Variabel Variety ..... 126
5.1.3 Uji Desain Variabel Robbustnes ..... 126

**BAB VI EVALUASI DESAIN** ..... 137
6.1 Perbaikan Pada Produk Tulisan ..... 138
6.2 Perbaikan Pada Gambar Teknis ..... 143

## DAFTAR GAMBAR


Gambar 1.1 Grafik Perkembangan Wisatawan ke DIY tahun 2015-2019 ..... 4
Gambar 1.2 Grafik Perkembangan Berdasarkan Umur ..... 6
Gambar 1.3 Candi Prambanan ..... 8
Gambar 1.4 Data Covid-19 Kabupaten Sleman ..... 9
Gambar 1.5 Decoding The Economic Of Covid ..... 10
Gambar 1.6 Lokasi Perancangan ..... 13
Gambar 1.7 Zonasi Prambanan ..... 14
Gambar 2.1 Lokasi Perancangan ..... 24
Gambar 2.2 Luas Site ..... 25
Gambar 2.2 Tampak RDHA *Library* ..... 25
Gambar 2.3 Interior RDHA *LIbrary* ..... 29
Gambar 2.4 Bailly-Roamanviliers ..... 30
Gambar 2.5 Dominasi Warna Bailly-Romainvilliers ..... 31
Gambar 2.6 Seguro *Cultural Center* ..... 32
Gambar 2.7 Perbedaan Material Seguro *Cultural Center* ..... 33
Gambar 2.8 Perbandingan Jarak Pandang antara pengunung Dewasa ..... 38
Gambar 2.9 Anatomi gerak leher manusia ..... 38
Gambar 2.10 Mounted Light ..... 42
Gambar 2.11 Pendant Light ..... 42
Gambar 2.12 Reccesed Light ..... 43
Gambar 2.13 Track Light ..... 43
Gambar 2.14 *Architectural Light* ..... 44
Gambar 3.1 Alternatif 1 Fleksibilitas Ruang ..... 49
Gambar 3.2 Alternatif 2 Flesibilitas Ruang ..... 49
Gambar 3.3 Alternatif 3 Flesibilitas Ruang ..... 49
Gambar 3.4 Alternatif 1 Elspansibilitas & Konveribilitas ..... 50
Gambar 3.5 Alternatif 2 Elspansibilitas & Konveribilitas ..... 50
Gambar 3.6 Alternatif 3 Elspansibilitas & Konveribilitas ..... 50
Gambar 3.7 Alternatif 4 Elspansibilitas & Konveribilitas ..... 50
Gambar 3.8 Alternaitf Ekspansibilitas ..... 51
Gambar 3.9 Rekomendasi 1 Konvertibilitas ..... 52
Gambar 3.10 Rekomendasi 2 Konvertibilitas ..... 52
Gambar 3.11 Rekomendasi 1 Ekspansibilitas ..... 50
Gambar 3.12 Rekomendasi 2 Ekspansibilitas ..... 52
Gambar 3.12 Konsep Robbustnes ..... 53

Gambar 3.13 ...Dominasi Warna sebagai Entrance ..... 54
Gambar 3.14 ...Dominasi Warna sebagai pembeda Massa ..... 54
Gambar 3.15 ...Alternatif 1 Desain Material ..... 55
Gambar 3.16 ...Alternatif 2 Desain Material ..... 55
Gambar 3.17 ...Bentuk Dasar ..... 56
Gambar 3.18 ...Alternatif 1 Transformasi Bentuk Gubahan ..... 57
Gambar 3.19 ...Alternatif 2 Transformasi Bentuk Gubahan ..... 58
Gambar 3.20 ...Alternatif 3 Transformasi Bentuk Gubahan ..... 59
Gambar 3.21 ...Rekomendasi Dominasi Wana ..... 60
Gambar 3.22 ...Rekomendasi Pebedaan Material ..... 60
Gambar 3.23 ...Rekomendasi Bnetuk Massa ..... 60
Gambar 3.24 ...Konsep Richness ..... 61
Gambar 3.25 ...Alternatif 1 Bentuk Plafond ..... 63
Gambar 3.26 ...Alternatif 2 Bentuk Plafond ..... 63
Gambar 3.27 ...Alternatid 1 Desain Dinding ..... 65
Gambar 3.28 ...Alternatif 2 Desain Dinding ..... 65
Gambar 3.29 ...Alternatif 3 Desain Dinding ..... 65
Gambar 3.30 ...Alternatif 4 Desain Dinding ..... 65
Gambar 3.31 ...Konsep Variety ..... 66
Gambar 3.32 ...Organisasi Tata Massa ..... 67
Gambar 3.33 ...Alternatif 1 Tata Massa ..... 68
Gambar 3.34 ...Alternatif 2 Tata Massa ..... 69
Gambar 3.35 ...Alternatif 3 Tata Massa ..... 70
Gambar 3.36 ...Alternatif 4 Tata Massa ..... 71
Gambar 3.36 ...Alternatif 5 Tata Massa ..... 72
Gambar 3.37 ...Alternatif 6 Tata Massa ..... 73
Gambar 3.38 ...Penyesuain Alternatif 6 tata masa pada tapak ..... 74
Gambar 3.39 ...Alternatif 7 Massa ..... 75
Gambar 3.40 ...Penyesuain Alternatif 6 tata masa pada tapak ..... 76
Gambar 3.41 ...Konsep Tata Massa ..... 77
Gambar 3.42 ...Sirkulasi Primer ..... 87
Gambar 3.43 ...Sirkulasi Selasar ke Ruang ..... 87
Gambar 3.44 ...Sirkulasi Sekunder ..... 88
Gambar 3.45 ...Sirkulasi Mempersempit Area Pengamatan ..... 88
Gambar 4.1 .....Situasi ..... 92
Gambar 4.2 .....Siteplan ..... 93
Gambar 4.3 .....Sirkulasi ..... 94
Gambar 4.4 .....Tata Landscape ..... 95
Gambar 4.5 .....Denah Galeri ..... 96
Gambar 4.6 .....Sirkulasi Galeri ..... 97
Gambar 4.7 .....Tampak Depan Galeri ..... 98

Gambar 4.8 Tampak Belakang Galeri ..... 98
Gambar 4.9 Exterior Galeri ..... 98
Gambar 4.10 Potongan Galeri ..... 99
Gambar 4.11 Denah Café & Art Market ..... 99
Gambar 4.12 Potongan Cafe ..... 100
Gambar 4.13 Tampak Cafe ..... 101
Gambar 4.14 Interior Cafe ..... 101
Gambar 4.15 Denah Workshop ..... 102
Gambar 4.16 Potongan Workshop ..... 103
Gambar 4.17 Gathering Space & Ruang Workshop ..... 103
Gambar 4.18 Tampak Workshop ..... 104
Gambar 4.19 Interior Workshop ..... 104
Gambar 4.20 Explode Massa Workshop ..... 105
Gambar 4.21 Gathering Space ..... 106
Gambar 4.22 Gathering Space 2 ..... 107
Gambar 4.23 Exterior Art Center & Gathering Space ..... 108
Gambar 4.24 Exteriror Art Center & Gathering Space 2 ..... 109
Gambar 4.25 Interior Bangunan ..... 110
Gambar 4.25 Skema Keselamatan Bangunan ..... 111
Gambar 4.26 Skema Air Bersih & Kotor ..... 112
Gambar 4.27 Barrierfree ..... 113
Gambar 4.28 Interior Galeri ..... 114
Gambar 4.29 Interior Workshop ..... 115
Gambar 4.30 Interior Cafe ..... 116
Gambar 4.31 Selubung Bangunan ..... 116
Gambar 4.32 Kuda-Kuda Baja ..... 117
Gambar 4.33 Gathering Soace ..... 118
Gambar 4.34 Detail Gathering Space ..... 118
Gambar 4.35 Detail Facade ..... 119
Gambar 4.36 Detail Kuda-Kuda ..... 120
Gambar 5.1 Konsep Pembuktian Variabel Richness ..... 124
Gambar 5.2 Tampak Pembuktian Variabel Richness ..... 124
Gambar 5.3 3D Pembuktian Variabel Richness ..... 125
Gambar 5.4 Analisis Pembuktian Variasi Plafond & Dinding ..... 126
Gambar 5.5 Potongan Pembutian Variasi Dinding & Plafond ..... 127
Gambar 5.6 3D Pembuktian Variasi Plafond & Dinding ..... 128
Gambar 5.7 Siteplan Pembuktian Variasi Vegetasi ..... 129
Gambar 5.8 Potongan Pembuktian Variasi Perkerasan ..... 130
Gambar 5.9 3D Pembuktian Variasi Vegetasi & Perkerasan ..... 131
Gambar 5.10 Siteplan Pembuktian Variasi Sirkulasi ..... 132

Tabel 2.2 Variabel dan Parameter Kualitas Ruang Publik ..... 27
Tabel 2.3 Lingkup Perilaku dan Ruang pada Galeri ..... 36
Tabel 2.4 Tinggi mata dan Badan rata rata ..... 37
Tabel 2.5 Pencahayaan Menurut Jenis Pameran ..... 39
Tabel 2.5 Kebutuhan Ruang Art Center ..... 45
Tabel 3.1 Makna Garis ..... 62
Tabel 3.2 Program Ruang ..... 78
Tabel 3.3 Property Size ..... 82
Tabel 4.1 Building Coce ..... 78
Tabel 4.2 Property Size Hasil Rancangan ..... 78

# 01.

# PENDAHULUAN

## 1.1Judul Perancangan

# ART CENTER & GATHERING SPACE

Dengan Pendekatan Kualitas Ruang Publik

## 1.2 Premis Perancangan

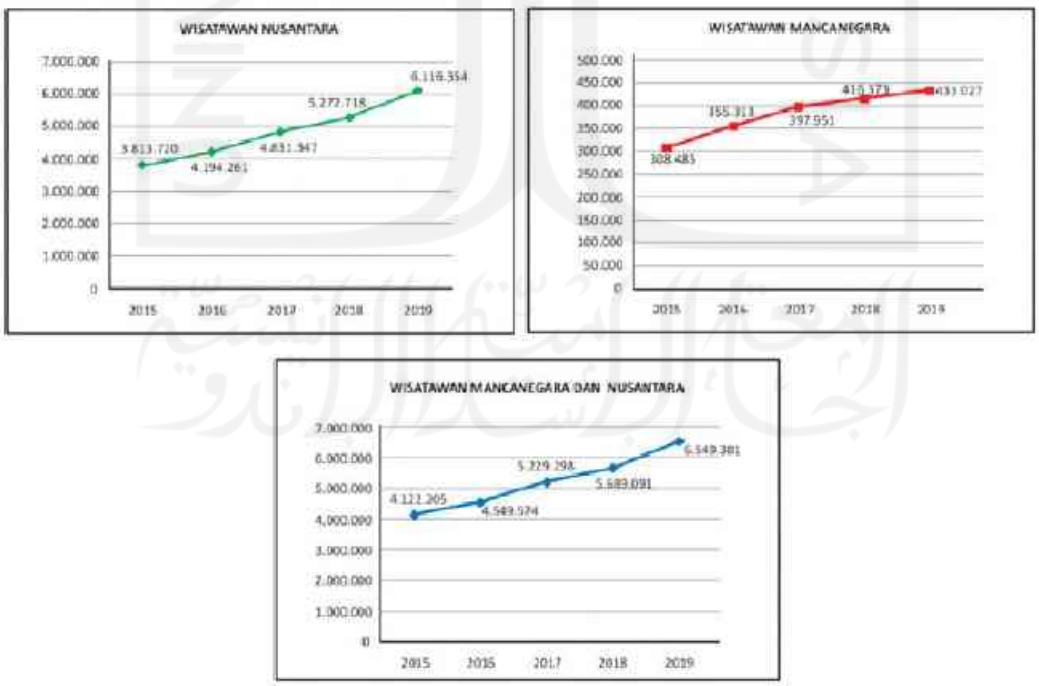
Yogyakarta saat ini masih menjadi tujuan wisatawan dari turis local hingga turis internasional. Walaupun banyak tujuan wisata yang ada di Indonesia, Yogyakarta merupakan salah satu favorit kunjungan wisatawan dikarenakan Yogyakarta memiliki beberapa keunggulan dibanding destinasi lain di Indonesia. Daerah Istimewa Yogyakarta memiliki sejumlah warisan budaya dan sejarah, selain dikenal dengan kota pelajar Yogyakarta juga merupakan kota budaya dan sejarah. Terdapat Candi Prambanan, Candi Sewu, Candi Ratu Boko, dan Kraton Ngayogyakarta Hadiningrat. Yogyakarta juga memiliki wisata alam yang beragam mulai dari pantai, gunung, dan gumuk pasir.Wisata Sejarah sendiri banyak terdapat di Prambanan, Prambanan merupakan Kecamatan di Kabupaten Sleman yang memiliki luas 4.135 Ha. daerah yang berdekatan dengan perbatasan Klaten ini memiliki ikon wisata sejarah yaitu Candi Prambanan, banyak wisata sejarah selain Candi Prambanan, dalam radius 3 kilometer dari Candi Prambanan terdapat 6 candi lain yaitu Candi Plaosan, Candi Kembar, Candi Sojiwan, Candi Sewu, Candi Lumbung,dan Candi Bubrah. Banyaknya wisata sejarah tentu juga harus diimbangi dengan fasilitas penunjang wisata di Prambanan. Art center and Gathering Space diharapkan dapat lebih menarik minat wisatawan untuk berkunjung ke wisata yang berada di Prambanan, selain untuk meningkatkan minat wisatawan adanya Art center and Gathering Space adalah untuk memberikan nuansa objek wisata pendukung, Pendekatan public Space yang digunakan bertujuan untuk menciptakan Art center and Gathering Space yang memiliki variasi sirkulasi, varisi elemen ruang dalam dan luar, visual kontrast pada area tampak bangunan atau facade, dan fleksibilitas ruang pada perancangan denah.

## 1.3 Latar Belakang Proyek

### 1.3.1 Yogyakarta Sebagai Tujuan Wisata

Yogyakarta saat ini masih menjadi tujuan wisatawan dari turis local hingga turis internasional. Walaupun banyak tujuan wisata yang ada di Indonesia, Yogyakarta merupakan salah satu favorit kunjungan wisatawan dikarenakan Yogyakarta memiliki beberapa keunggulan dibanding destinasi lain di Indonesia. Daerah Istimewa Yogyakarta memiliki sejumlah warisan budaya dan sejarah, selain dikenal dengan kota pelajar Yogyakarta juga merupakan kota budaya dan sejarah. Terdapat Candi Prambanan, Candi Sewu, Candi Ratu Boko, dan Kraton Ngayogyakarta Hadiningrat. Yogyakarta juga memiliki wisata alam yang beragam mulai dari pantai, gunung, dan gumuk pasir.

Budaya warga setempat juga berpengaruh terhadap banyaknya wisatawan yang berkunjung ke Yogyakarta. Kota berhati nyaman merupakan hal nyata yang dapat dinikmati setiap orang yang berkunjung ke Yogyakarta. Keramahtamahan warga Yogyakarta membuat wisatawan ingin kembali lagi berwisata ke Yogyakarta. Lingkungan yang cukup bersih, suhu yang tidak sepanas kota besar lainnya dan masih banyak aspek lain yang membuat Yogyakarta dirindukan oleh wisatawan. Yogyakarta juga merupakan kota yang memiliki lingkungan kondusif dan tingkat keamanan yang terjamin.




**Gambar 1.1** Grafik Perkembangan Wisatawan di Yogyakarta 2015-2019
**Sumber :** Dinas Pariwisata Yogyakarta 2019

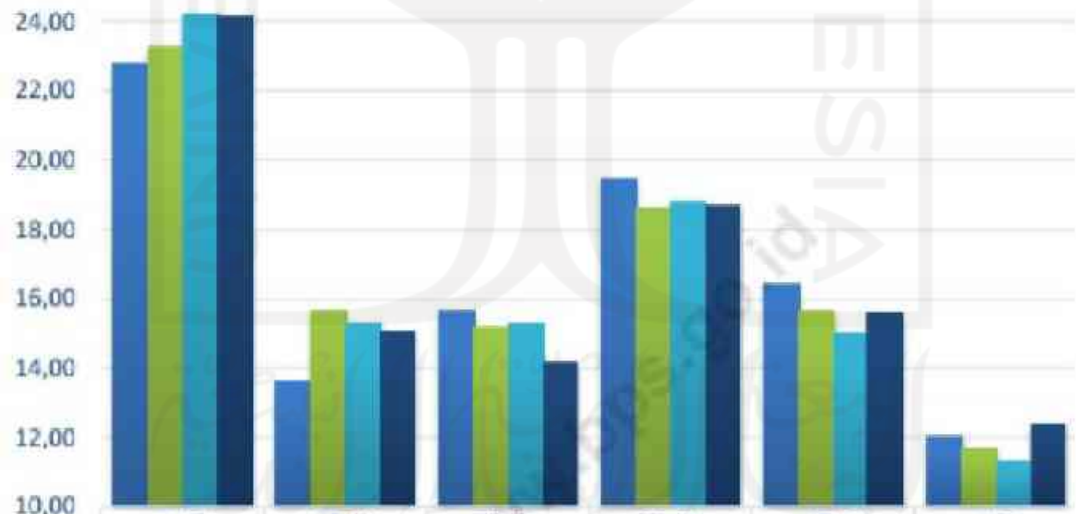
**Tabel 1.1** Jumlah Kunjungan Wisatawan di Yogyakarta 2015-2019
**Sumber :** Dinas Pariwisata Yogyakarta 2019

| No | ODTW | Tahun 2015 | | | Tahun 2016 | | | Tahun 2017 | | | Tahun 2018 | | | Tahun 2019 | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | wisman | wisnus | jumlah | wisman | wisnus | jumlah | wisman | wisnus | jumlah | wisman | wisnus | jumlah | wisman | wisnus | jumlah |
| 1 | Kota Yogyakarta | 232.913 | 5.388.352 | 5.621.265 | 249.481 | 5.271.471 | 5.520.952 | 297.695 | 5.049.608 | 5.347.303 | 219.332 | 4.583.019 | 4.752.351 | 252.682 | 3.963.919 | 4.216.601 |
| 2 | Kab. Sleman | 340.599 | 3.882.432 | 4.223.031 | 255.194 | 4.695.740 | 4.950.934 | 246.136 | 5.439.165 | 5.685.301 | 291.776 | 7.606.312 | 7.898.088 | 233.050 | 10.145.104 | 10.378.154 |
| 3 | Kab. Bantul | - | 4.763.614 | 4.763.614 | 5.540 | 5.400.260 | 5.405.800 | 10.493 | 9.130.657 | 9.141.150 | 21.288 | 8.819.154 | 8.840.442 | 4.871 | 8.007.795 | 8.012.666 |
| 4 | Kab. Kulon Progo | 23 | 1.289.672 | 1.289.695 | 6.506 | 1.346.894 | 1.353.400 | 10.455 | 1.390.331 | 1.400.786 | 44.947 | 1.924.676 | 1.969.623 | 41.753 | 1.994.417 | 2.036.170 |
| 5 | Kab. Gunung Kidul | 5.319 | 2.642.759 | 2.648.078 | 3.882 | 3.476.008 | 3.479.890 | 21.067 | 3.225.929 | 3.246.996 | 22.759 | 3.032.525 | 3.055.284 | 19.191 | 3.661.612 | 3.680.803 |
| **Jumlah Kunjungan Wisatawan Di Provinsi DIY** | | **578.854** | **17.966.829** | **18.545.683** | **520.603** | **20.190.373** | **20.710.976** | **585.846** | **24.235.690** | **24.821.536** | **600.102** | **25.915.686** | **26.515.788** | **551.547** | **27.772.847** | **28.324.394** |

Terlihat pada grafik 1 bahwa jumlah wisatawan mancanegara maupun wisatawan nusantara terus mengalami peningkatan dari tahun 2015 hingga 2019. Kabupaten Sleman sendiri merupakan kabupaten yang memiliki jumlah kunjungan wisatawan paling banyak diantara kabupaten lainnya yang berada di Yogyakarta. Banyaknya jumlah wisatawan di Kabupaten Sleman dikarenakan banyaknya objek wisata yang berada di kabupaten tersebut, banyaknya objek wisata tentunya harus didukung dengan fasilitas penunjang wisata seperti Gallery, Pasar Seni, Pusat oleh-oleh, dan sebagainya. Tujuan dari fasilitas penunjang wisata sendiri adalah untuk memperlama masa tinggal wisatawan dan memberikan variasi pada destinasi wisata.

### 1.3.2 Wisatawan yang didominasi Anak Muda

Kunjungan wisatawan domestik ke wilayah Indonesia pada tahun 2019 sebagian besar dilakukan oleh kelompok usia yang lebih muda. Oleh wisatawan di bawah usia 15 tahun. Wisatawan nusantara pada kelompok usia muda ini mencapai sekitar 24,12% pada tahun 2019, namun pangsanya cenderung menurun dibandingkan sekitar 24,20% pada tahun sebelumnya. Wisatawan domestik berusia 35-544 tahun mencapai 18,65%, turun dari sekitar 18,8% pada tahun 2018. Selain itu, wisatawan domestik mencapai sekitar 15,59% pada usia 45-54, naik dari sekitar 15% pada tahun 2018. Kelompok usia di atas 55 tahun mencapai sekitar 11,30% pada tahun 2018, dan persentase tersebut meningkat menjadi sekitar 12,40% dari seluruh perjalanan wisatawan domestik Indonesia pada tahun 2019. Artinya, persentase pariwisata domestik untuk lansia paling rendah dibandingkan kelompok usia lainnya. Di sisi lain, kelompok usia di bawah 15 tahun adalah kelompok usia yang paling banyak bepergian




| | < 15 | 15-24 | 25-34 | 35-44 | 45-54 | > 54 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 2016 | 22,77 | 13,62 | 15,64 | 19,48 | 16,43 | 12,05 |
| 2017 | 23,23 | 15,64 | 15,18 | 18,64 | 15,65 | 11,66 |
| 2018 | 24,20 | 15,30 | 15,30 | 18,80 | 15,00 | 11,30 |
| 2019 | 24,12 | 15,07 | 14,17 | 18,65 | 15,59 | 12,40 |

**Gambar 1.2** Grafik Perkembangan Wisatawan Berdasarkan Umur
**Sumber** : Data BPS Tahun 2019

### 1.3.3 Potensi Art Center di Yogyakarta

**Tabel** 1.2 Jumlah Kunjungan Wisatawan di Yogyakarta 2015-2019
**Sumber :** Dinas Pariwisata Yogyakarta 2019

| NO. | NAMA GALERI | LOKASI |
|---|---|---|
| 1. | Galeri Lorong | Tirtonirmolo, Kasihan, Bantul Regency, Special Region of Yogyakarta |
| 2. | Cemeti Art House | Mantrijeron, Kec. Mantrijeron, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta |
| 3. | Galeri Kahangan | Guwosari, Kec. Pajangan, Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta |
| 4. | Jogja Gallery | Prawirodirjan, Gondomanan, Yogyakarta City, Special Region of Yogyakarta |
| 5. | Jogja National Museum | Pakuncen, Wirobrajan, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta |
| 6. | Art Space by Helutrans | Pakuncen, Wirobrajan, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta |
| 7. | Pasar Seni Gabusan | Jl. Parangtritis, Balong, Timbulharjo, Kec. Sewon, Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta |

Tyogyakarta memiliki galeri-galeri seni rupa yang dapat mencerminkan hasil karya seni dari seniman di Yogyakarta. Berikut ini ada beberapa galeri seni dan pasar seni yang terdapat di Yogyakarta yang dapat menjadi sarana aktivitas seni bagi para seniman maupun masyarakat sebagai penikmat seni.

Dari penjelasan di atas, dapat dilihat beberapa macam galeri dan pasar seni yang berada di Yogyakarta. Untuk menciptakan hal yang baru dan sebagai wadah yang memberikan pengalaman baru bagi pengguana, maka dibuatlah perancangan art center & space yang dapat menanmpung kegiatan seperti aktifitas jual-beli, workshop, pameran, dan tempat berkumpul.

### 1.3.4 Prambanan Memiliki banyak Tempat Wisata



**Gambar 1.3** Candi Prambanan
**Sumber :** Pamitrantours.com

Prambanan merupakan Kecamatan di Kabupaten Sleman yang memiliki luas 4.135 Ha. daerah yang berdekatan dengan perbatasan Klaten ini memiliki ikon wisata sejarah yaitu Candi Prambanan, banyak wisata sejarah selain Candi Prambanan, dalam radius 3 kilometer dari Candi Prambanan terdapat 6 candi lain yaitu Candi Plaosan, Candi Kembar, Candi Sojiwan, Candi Sewu, Candi Lumbung,dan Candi Bubrah. Banyaknya wisata sejarah tentu juga harus diimbangi dengan fasilitas penunjang wisata sejarah di Prambanan. Adanya Art center & Space diharapkan dapat lebih menarik minat wisatawan untuk berkunjung ke wisata sejarah yang berada di Prambanan, selain untuk meningkatkan minat wisatawan adanya Art center & Space adalah untuk memberikan nuansa objek wisata pendukung.

## 1.4 Latar Belakang Permasalahan

### 1.4.1 *The Economic Of Covid -19*




**Gambar 1.4.** Data Covid-19 Kabupaten Sleman
**Sumber :** Dinas Kesehatan Kab. Sleman 2021

Dari gambar 4. didapatatkan data bahwa di Sleman sendiri angka kasus Covid-19 jumlahnya tergolong tinggi. jumlah total kasus yang terkonfirmasi menyentuh angka 14.967 dengan jumlah sembuh 13.512 dan jumlah meninggal dunia 412.

Berdasarkan peraturan MENKES Nomor HK.01.07 / MENKES / 382 / 2020 tentang protokol kesehatan, bahwa dalam menghadapi adaptasi kebiasaan baru menuju masyarakat yang produktif dan aman terhadap Corona Virus Disease 2019 (COVID-19), diperlukan penataan penyelenggaraan berbagai kegiatan dengan prioritas kesehatan masyarakat. hal tersebut dijadikan pertimbangan dalam perancangan restoran, tempat wisata, dan tempat penghinapan.




**Gambar 1.5**. Decoding The Economic Of Covid-19
**Sumber** :INFOGRAPHICS- DECODING THE ECONOMICS OF COVID-19

Strategi ini digunakan untuk mengetahui potensi dari sector-sector yang terdampak saat pandemic Covid-19, ada sector yang memiliki potential winner dan ada sector yang memiliki potential winner. Seperti diketahui pada gambar 2. Bahwa sector pariwisata merupakan sector yang memiliki potentials losers. Fungsi dari bangunan perancangan ini adalah untuk fungsi pariwisata yang mana memiliki potentials losers kedepanny. untuk menyeimbangkan antara losers dan winners maka dipilihlah sector yang memiliki potential winner yang fungsinya masih berelasi dengan pariwisata yaitu sector food processing and retail.

### 1.4.2 Penerapan Konsep Kualitas Ruang Publik

Ruang publik mengacu pada suatu area atau tempat yang terbuka dan dapat diakses oleh semua orang, tanpa memandang jenis kelamin, ras, etnis, usia, atau tingkat sosial ekonomi. Ini adalah ruang pertemuan umum seperti alun-alun, alun-alun, dan taman. Ruang penghubung, seperti trotoar dan jalan, juga merupakan ruang publik. Pada abad ke-21, beberapa bahkan menganggap ruang virtual yang tersedia melalui internet sebagai jenis ruang publik baru yang mengembangkan interaksi dan percampuran social (UNESCO, 2017). Berdasarkan , Ruang publik dapat dibagi menurut tipe, yaitu:

1. **External public space.**
   Ruang publik jenis ini biasanya berbentuk area outdoor yang bisa menampung banyak orang seperti taman kota, alun alun, dan pedestrian.

2. **Internal public space.**
   merupakan ruang publik yang bersifat fasilitas umum dan dikelola oleh pemerintahan seperti, kantor pos, kantor polisi, dan rumah sakit

3. **External and internal "quasi" public space.**
   fasilitas umum yang dikelola oleh pihak swasta dan terdapat aturan yang harus ditepati penggunanya, seperti mall,diskotik,restirant dan lainya.

Menurut Bentley (1985) , dalam menilai kualitas ruang publik yang tanggap dan bersahabat berdasarkan beberapa hal diantaranya adalah

**1.Permeability**

- Using Existing Links

**2. Variety**

- Fungsi Bangunan
- Elemen Ruang
- Multifungsional Ruang
- Sirkulasi tapak

**3.Legibility**

- Pola Massa
- *Building Style*
- Struktur Bangunan

**4.Robustness**

- Fleksibilitas Ruang
- Adaptasi Ruang

**5.Richness**

- Visual Contrast

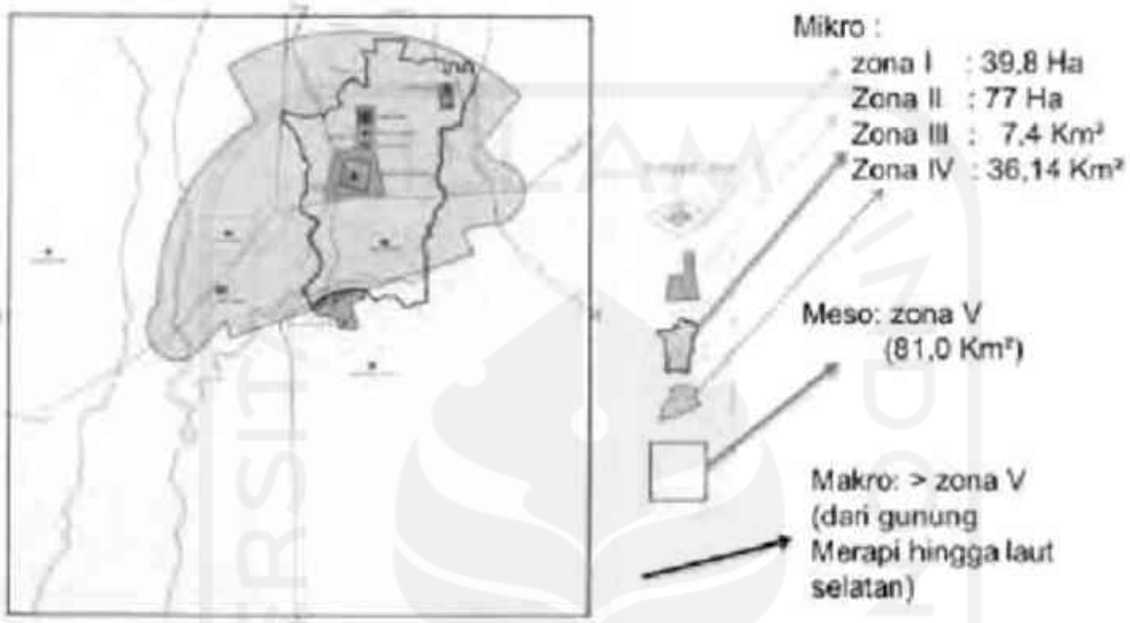
Berdasarkan uraian diatas, dapat dilihat bahwa untuk menciptakan public space yang tangagap dan bersahabat harus memperhatikan aspek - aspek dari public space. Dari beberapa aspek diatas penulis memilih aspek richness, robbustness, dan variety karena dirasa sesuai dengan tema perancangan penulis.

### 1.4.2 Lokasi Perancangan



**Gambar 1.6.** Lokasi Perancangan
**Sumber** : Cadmapper.com

Lokasi site dipilih berada di Jl. Jogja-Solo, Kranggan, Bokoharjo, Kec. Prambanan, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta. Prambanan sendiri merupakan KSN Sosial dan Budaya yaitu kawasan adat tertentu, kawasan konservasi warisan budaya, termasuk warisan budaya Prambanan menjadi salah satu daerah strategis pariwisata yang fungsinya sebagai fasilitas penunjang bagi Candi Prambanan. Area berwarna hijau merupakan Zona 1 Yaitu zona keburpakalaan Candi Prambanan.Pemilihan site dilakukan dengan mempertimbangkan bahwa akses dari site tidak jauh dengan obsek wisata yang berada di sekitar seperti Candi Prambanan, Ramayana Ballet, Candi Plaosan, Candi Kembar, Candi Sojiwan, Candi Sewu, Candi Lumbung,dan Candi Bubrah. Semua objek wisata yang di sebutkan berada diradius yang kurang dari lima kilometer dari site terpilih. Luas site sendiri adalah 6700 m2. Site berada pada Zona 3 yang merupakan Kawasan diluar zona 2 yang diperuntukan bagi pembangunan permukiman terbatas, daerah pertanian, jalur hijau,atau fasilitias tertentu yang disediakan uuntuk menjamin kelestarian candi dan fungsi wisata pada candi prambanan.




**Gambar 1.7.** Zonasi Prambanan
**Sumber :** JICA, 1979

**Zona 1** merupakan lingkungan kepurbakalaan yang diperuntukkan bagi perlindungan dan pemeliharaan kelestarian lingkungan fisik candi. Luas zona 1 untuk Candi Prambanan adalah kurang lebih 39,8 Ha, dan berbentuk segi empat terhadap kedudukan candi induk.

**Zona 2** merupakan kawasan di sekeliling zona 1 dan diperuntukkan bagi pembangunan taman wisata sebagai tempat kegiatan kepariwisataan, penelitian, kebudayaan, dan pelestarian lingkungan candi.

**Zona 3** merupakan kawasan di luar zona 2 dan diperuntukkan bagi permukiman terbatas, daerah pertanian, jalur hijau, atau fasilitas tertentu lainnya yang disediakan untuk menjaga kestabilan kawasan di zona 1. kawasan ini juga diperuntukan mendukung fungsi taman wisata dan kelestarian candi

## 1.5 Rumusan Masalah

### 1.5.1 Permasalahan Umum

Bagaimana merancang Art Center & Gathering Space sebagai penunjang pariwisata dengan konsep *Quality Public Space?*

### 1.5.2 Permasalahan Khusus

- Bagaimana mengidentifikasi kebutuhan ruang pada kawasan *Art Center* yang didukung dengan *Gathering Space* sebagai fungsi rekreasi?
- Bagaimana merancang *facade*, bentuk massa, pada Art Center & Gathering Space dengan mempertimbangkan aspek *Richness* ?
- Bagaimana merancang tata ruang pada *Art Center & Gathering Space* dengan mempertimbangkan aspek *Robustness*?
- Bagaimana merancang elemen ruang dalam , dan elemen ruang luar dengan mempertimbangkan aspek *variety*?
- Bagaimana merancang sirkulasi tapak dengan mempertimbangkan aspek *variety*?

## 1.6 Tujuan dan Sasaran

### 1.6.1 Tujuan

Merancang Pasar Seni dan Gathering Space sebagai penunjang pariwisata di Prambanan dengan konsep *Quality Public Space*.

### 1.6.2 Sasaran

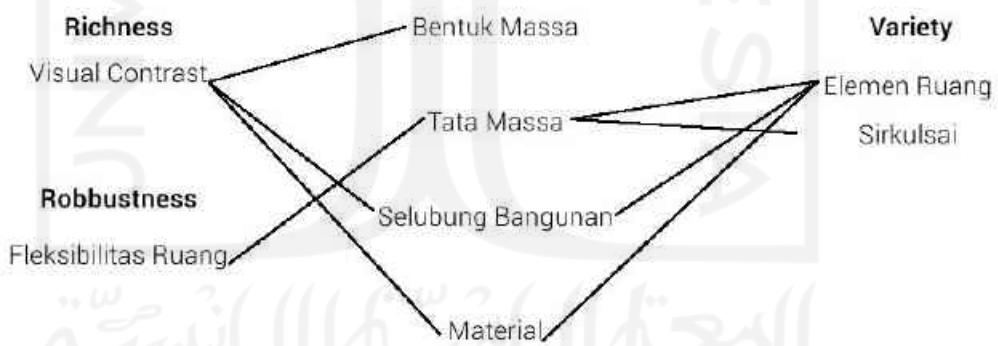
- Identifikasi kebutuhan ruang pada kawasan *Art Center* yang didukung dengan *Gathering Space* sebagai fungsi rekreasi
- Analisis *facade* dan bentuk massa pada *Art Center & Gathering Space* dengan mempertimbangkan aspek *Richness*
- Analisis tata ruang pada *Art Center & Gathering Space* dengan mempertimbangkan aspek *Robustness*
- Analisis elemen ruang dalam ,dan elemen ruang luar dengan mempertimbangkan aspek *variety*
- Analisis sirkulasi tapak dengan mempertimbangkan aspek *variety*

## 1.7 Batasan Perancangan

Batasan perancangan pada proyek ini adalah pada aspek fungsi bangunan ini memiliki 2 fungsi yaitu art center dan public space, dimana kedua fungsi tersebut saling terintegrasi. Pendekatan dari perancangan ini adalah attractive public space dimana yang digunakan adalah variabel Robustness, Richness, Variety, dan Legibility. dari empat variabel tersebut digunakan empat parameter. empat Parameter diatas digunakan untuk menentukan proses desain dari Tata masa, bentuk masa, Siteplan, Zoning ruang, Material, dan Bentuk massa., yaitu :

a. ***Robustness*** yang mencakup parameter Fleksibilitas Ruang
b. ***Richness*** yang mencakup parameter *Visual Contrast*
c. ***Variety*** yang mencakup parameter elemen ruang dalam, elemen ruang luar, dan sirkulasi

## 1.8 Kerangka Berfikir

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| JUDUL PERANCANGAN | **ART CENTER & GATHERING SPACE**<br>Dengan Pendekatan Kualitas Ruang Publik | | | |
| ISU ARSITEKTURAL | **Tata Massa Terintegrasi dengan Tapak** | **Fleksibilitas Ruang** | **Tapak Gathering Space** | **Visual Bangunan** |
| ISU NON-ARSITEKTURAL | Potensi Art Center | Prambanan sebagai tujuan Wisata | Fasilitas pendukung Wisata | Pandemi Covid-19 |
| PERMASALAHAN UMUM | Bagaimana merancang Art Center & Gathering Space sebagai penunjang pariwisata dengan konsep *Quality Public Space*? | | | |
| PERMASALAHAN KHUSUS | Bagaimana merancang Siteplan dan Tata Massa pada Art Center & Gathering Space dengan mempertimbangkan aspek variety dan Robustness? | | Bagaimana merancang Facade dan Bentuk Massa pada Art Center & Gathering Space dengan mempertimbangkan aspek Richness dan Legibility? | |
| PENDEKATAN | Kualitas Ruang Publik | | | |
| SINTESIS |  | | | |
| SINTESIS |  | | | |

## 1.9 Metode Perancangan

Untuk memecahkan permasalahan yang telah dijelaskan di halaman sebelumnya, terdapat beberapa tahap untuk menyelesaikan atau memenuhi permasalahan perancangan, yaitu :

**1. Penelususran Masalah**

Mengidentifikasi isu arsitetural maupun non-arsitektural yang ditemukan dalam proses perancangan sehingga menemukan permasalahan yang akan ditangani. Isu isu yang ditemukan berdasarkan data dan fakta. Data yang diperlukan adalah data tentang lapangan, teori tentang attractive public space, dan studi preseden. Permasalahan yang ditemukan pada perancangan ini adalah "bagaimana merancang art center & gathering space sebagai wadah ..... dengan pendekatan attractive public space?"

**2. Penentuan Variable dan Parameter**

Untuk menyelesaikan permasalahan perancangan, dilakukan kajian teori tentang pendekatan yang digunakan yaitu attractive public space untuk menemukan variabel sebagai Batasan perancangan. Ada 4 variable yang digunakan yaitu Variety, Robustness, Richness, dan Legibility. dari keempat variable tersebut kemudian dipilih Sembilan parameter yang digunakan untuk Batasan perancangan, yaitu :

**Tabel 1.3 Variabel dan Parameter Perancangan**
**Sumber : Analisis Penulis**

| NO. | VARIABEL | PARAMETER |
|---|---|---|
| 1. | Variety | Elemen Ruang<br>Sirkulasi pada tapak |
| 3. | Richness | Visual Contrast |
| 4. | Robbustness | Fleksibilitas Ruang |

**3. Analaisis Konsep Perancangan**

Konsep yang digunakan pada perancangan ini adalah pendekatan attractive public space yang akan diolah sesuai dengan prinsip prinsip Public Space seperti Legibility,Variety, Richness, Robbustness

### 4. Pengujian Desain

Untuk melihat apakah kinerja sudah mencapai target yang sudah ditentukan, maka akan dilakukan beberapa pengujian desain.

**Tabel 1.4. Uji Desain**
**Sumber : Analisis Penulis**

| NO. | VARIABEL | SUBVARIABEL | TOLAK UKUR | UJI DESAIN (CEK LIST) |
|---|---|---|---|---|
| 1. | Variety | Elemen Ruang<br>• Dinding<br>• Plafon<br>• Vegetasi (luar)<br>• Perkerasan (luar)<br><br>Sirkulasi ruang luar | • Design dinding memiliki variasi Material atau bentuk (Dalam)<br>• Design plafond memiliki variasi bentuk (Dalam)<br>• memiliki variasi vegetasi<br>• desain perkerasan memiliki variasi materia<br>• Desain memiliki variasi sirkulasi | • Dinding menggunakan 2 atau 3 variasi material atau bentuk<br>• Plafond menggunakan 2 atau 3 variasi bentuK<br>• menggunakan lebih dari 3 jenis vegetasi<br>• material perkerasan lebih dari 2<br>• Terdapat 2 sirkulasi atau lebih pada ruang luar |
| 3. | Richness | • Visual Contrast | • Memprioritaskan dominasi warna pada area facad<br>• Design facade menggunakan material yang berbeda<br>• Design massa yang berbeda. | • penggunaan 2 atau 3 warna pada facade, dan terdapat 1 warna yang dominan<br>• penggunaan 2 material yang berbeda pada facade<br>• Massa memiliki perbedaan bentuk ataupun perbedaan ketinggian. |
| 4. | Robbustness | Fleksibilitas Ruang<br>• Ekspansibilitas<br>• Konvertibilitas<br>• Versatilibitas | • Memperluas atau memodifikasi sesuai kegiatan yang diwadahi<br>• Menciptakan sirkulasi baru dan tata letak interior yang sesuai dengan kegiatan. | • Ruang mampu memperluas atau memdofikasi sesuai dengan kegiatan.<br>• Ruang mampu menciptakan sirkulasi baru sesuai aktivitas |

## 1.10 Originalitas dan Kebaruan

Perancangan Art Center & Gathering space dengan pendekatan kualitas ruang publik ini belum pernah dilakukan oleh pihak manapun. dalam upaya menghindari plagiasi dalam proses penyusunan laporan dan perancangan, berikut ini beberapa perancangan yang digunakan sebagai acuan referensi :

1. Judul : Desain Arsitektur Gedung Seni Pertunjukan Yogyakarta Dengan Pendekatan Fleksibiltas Ruang Dan Arsitektur Etnik Kontemporer
   Penulis : Narastya Mahottama Ayudhawara
   Institusi : Universitas Islam Indonesia
   Tahun : 2017
   Permasalahan : Kurangnya Fasilitas bersama yang dapat mewadahi kegiatan pertunjukan di Yogyakarta baik teater, tari maupun musik.

Perbedaan perancangan antara tugas akhir tersebut dengan tugsa akhir penulis pada tipologi dan lokasi perancangan. sedangkan persamaan terlletak pada salah satu sub variabel yaitu Fleksibilitas Ruang.

2 . Judul : Redesain Taman Kuliner Condongcatur dengan Pendekatan Ruang Publik Kreatif
   Penulis : Denni Setiawan
   Institusi : Universitas Islam Indonesia
   Tahun : 2020
   Permasalahan : Kurangnya Ruang yang mewadahi aktivitas dalam berkreasi dan meningkatkan SDM bagi komunitas dan pedagang.

Perbedaan perancangan antara tugas akhir tersebut dengan tugsa akhir penulis pada tipologi dan lokasi perancangan. sedangkan persamaan terlletak pada salah satu tema yaitu Ruang Publik.

# 02.

# KAJIAN TEORI

## 2.1.Kajian Site

### 2.1.1 Peraturan Bangunan

Berdasarkan peraturan bangunan yamg ada di Daerah Kabupaten Sleman Tentang Bangunan Gedung. Maka dalam Perancangan Art Center & Gathering Space adalah Sebagai berikut.

**Tabel 2.1. Hasil Analisis Peraturan Bangunan**
**Sumber : Analisis Penulis**

| PERATURAN BANGUNAN | PERANCANGAN |
|---|---|
| LUAS SITE | 10800 m2 |
| KDB= 60% | KDB x Luas Site<br>= 60% x 10800<br>=6480m2 |
| KDH=20% | KDH x Luas Site<br>= 20% x 10800<br>=2160m2 |
| GARIS SEMPADAN BANGUNAN | Minimal 9 Meter dari as jalan |
| KETINGGIAN BANGUNAN | 24 meter |
| KLB | 1.5 |

## JICA 1979 :
ZONASI PRAMBANAN SEBAGAI NATIONAL ARCHAEOLOGICAL PARK

1. **Zona 1** (meliputi kompleks Candi Roro Jonggrang seluas 39,8 ha → perlindungan dan pencegahan kerusakan lingkungan fisik dan monumen-monumen arkeologi)
2. **Zona II** (meliputi kompleks Candi Rara Jonggrang, Lumbung, Asu, Bubrah seLuas 77 Ha → fasilitas taman dan kenyamanan pengunjung, dan perlindungan lingkungan bersejarah
3. **Zona III** (meliputi Desa Bugisan, Taji, Tlogo, Kebondalem Kidul, Pereng, Bokoharjo termasuk taman Candi Prambanan, Plaosan, dan Sojiwan, dengan luas 7,4 km2) → perlindungan terhadap lingkungan dengan menerapkan tata guna lahan di sekitar taman. Perkembangan di area ini harus selalu terkontrol.
4. **Zona IV** (meliputi wilayah radius 6 km dari taman Candi Prambanan) → mempertahankan pemandangan yang bernilai sejarah dan untuk mencegah kerusakan pemandangan tersebut
5. **Zona V** (meliputi wilayah seluas 81 km2 dengan pusat di Situs Ratu Boko (Radius 9 Km dari Boko). → untuk melaksanakan survey arkeologi dalam skala luas dan melindungi tinggalan-tinggalan arkeologi yang masih terpendam.



## KEPPRES NO 1 TAHUN 1992 :
PENGATURAN ZONASI

**Zona I (39,8 Ha) :** lingkungan kepurbakalaan yand iperuntukkan bagi perlindungan dan pemeliharaan kelestarian lingkungan fisik candi

**Zona II (37,2 Ha) :**
Merupakan kawasan keliling Zona I masing-masing candi dan diperuntukkan bagi pembangunan taman wisata sebagai tempat kegiatan kepariwisataan, penelitian, kebudayaan, dan pelestarian lingkungan candi

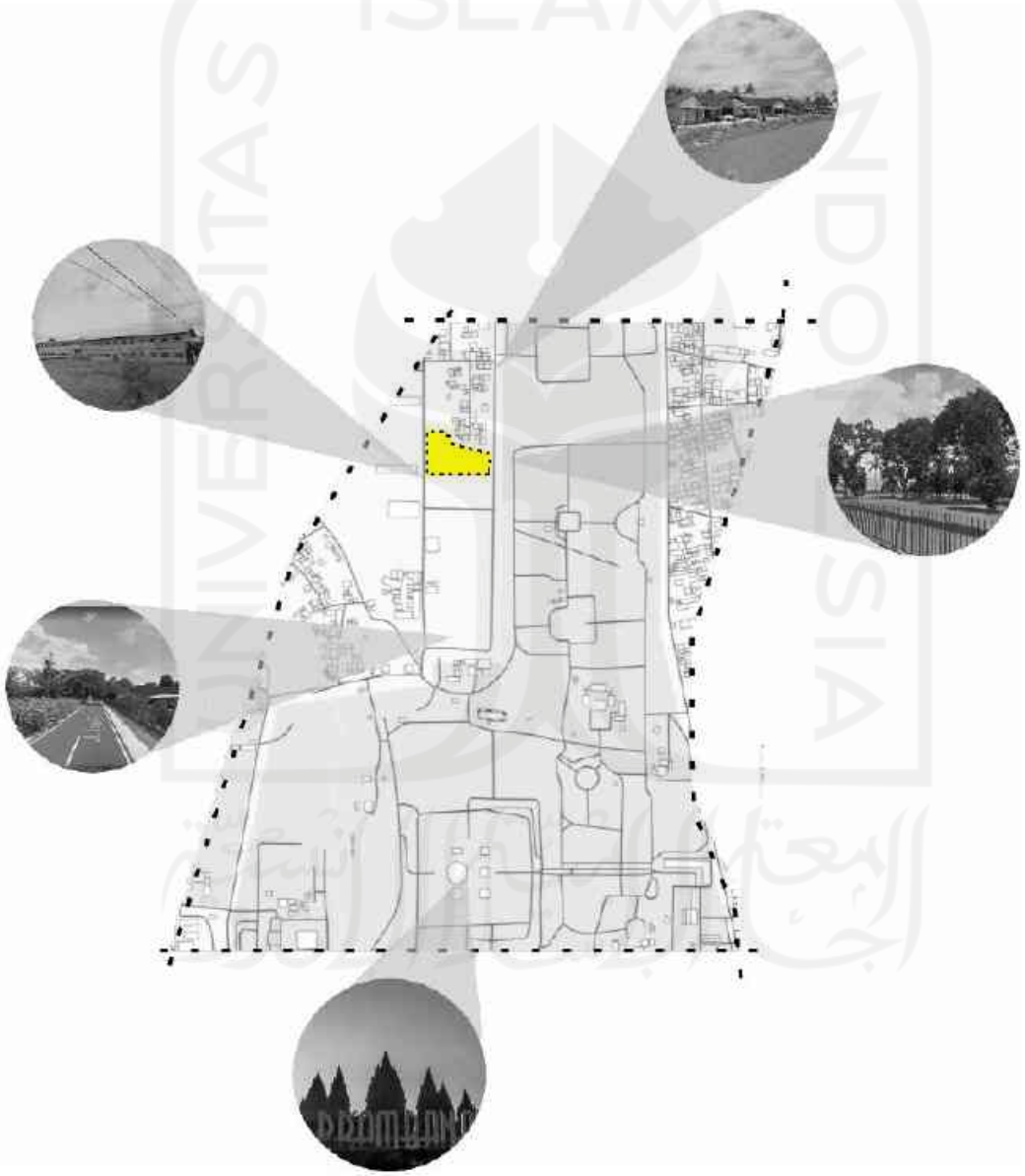
**Zona III (663 Ha) :** merupakan kawasan sekeliling zona II masing-masing candi dan diperuntukkan bagi permukiman terbatas, daerah pertanian, jalur hijau atau fasilitas tertentu lainnya yang disediakan untuk menjamin keserasian dan keseimbangan kawasan di Zona I pada umumnya dan mendukung kelestarian candi serta fungsi taman wisata pada khususnya



Berdasarkan peraturan diatas bahwa zona 3 dapat dimanfaatkan untuk fasilitas tertentu yang menjamin keserasian dan keseimbangan Kawasan zona1 pada umumnya dan mendukung kelestarian candi serta fungsi taman wisata pada candi.

### 2.1.2 Lokasi Kawasan

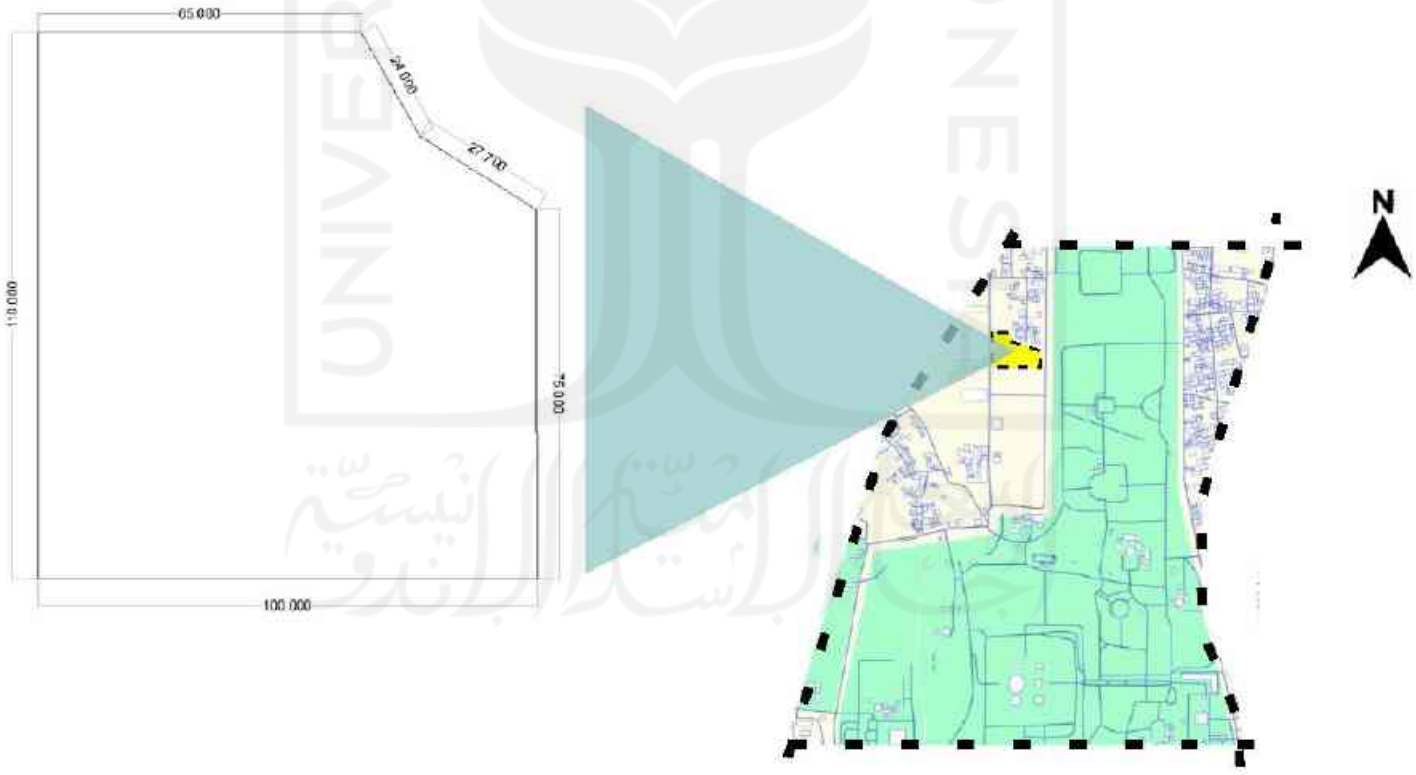
Lokasi yang ditunjuk berada pada kawasan Zona III Kawasan Candi Prambanan yaitu berada di Jl. Jogja-Solo, Kranggan, Bokoharjo, Kec. Prambanan, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta. Lokasi tersebut dipilih karena Penulis Menilai berdasarakan peraturan pemerintah setempat, site memenuhi criteria kelestarian Kawasan Prambanan yang khususnya berada di zona III.



**Gambar 2.1.** Kondisi Sekitar Site
**Sumber :** Analisis Penulis

### 2.1.3 Ukuran Site

Luas total site adalah 10800m2. Berada diantara jalan jogja-solo dan Jalan Pulerejo. Site sendiri masih pada Kawasan sekitar prambanan. Lebih tepatnya berada pada zona 3 kawasan prambanan. Terdapat 6 candi dalam radius satu kiometer dari site yaitu Candi Plaosan, Candi Kembar, Candi Sojiwan, Candi Sewu, Candi Lumbung,dan Candi Bubrah




**Gambar 2.2.** Luas Site
**Sumber :** Analisis Penulis

## 2.2 Kajian Tema Perancangan

### 2.2.1Ruang publik

mengacu pada suatu area atau tempat yang terbuka dan dapat diakses oleh semua orang, tanpa memandang jenis kelamin, ras, etnis, usia, atau tingkat sosial ekonomi. Ini adalah ruang pertemuan umum seperti alun-alun, alun-alun, dan taman. Ruang penghubung, seperti trotoar dan jalan, juga merupakan ruang publik. Pada abad ke-21, beberapa bahkan menganggap ruang virtual yang tersedia melalui internet sebagai jenis ruang publik baru yang mengembangkan interaksi dan percampuran social (UNESCO, 2017). Ruang Publik dalam sekala besar memiliki peran penting sebagai pusat dari kehidupan public, kegiatan public, dan bahkan acara yang diselenggarakan di ruang public. Dalam skala kecil ruang public hanya mempunyai peran sebagai tempat istirahat, berkumpul, dan bermain yang memberikan efek visual pause pada sirkulasi ruang public . Carmona (2019) berpendapat bahwa Ruang public memiliki peran sebagai struktur sebuah kota. Ada beberapa aspek dalam public space, yaitu :

a. Accessibility

Aksebilitas adalah akses bebas untuk semua orang, termasuk orang-orang yang memiliki disabilitas.

b. Multifucntionality

Ruang public harus menyediakan banyak fasilits, sehingg user dapat memilih fasilitas apa yang akan mereka gunakan.

c. Safety

Ruang public harus memastikan keamanan dari setiap orang yang berkunjung. Control sosial di ruang public dapat menjadi indicator keamanan terhadap individu disana.

d. Legibility

Legibility adalah kenyamanan orientasi pada ruang public. Jalan dan tanda pada ruang public harus jelas. Hirarki yang jelas sangat penting pada ruang publi

Sedangkan menurut bentley (1985) , dalam menilai kualitas ruang publik yang tanggap dan bersahabat berdasarkan beberapa hal diantaranya adalah

**Tabel 2.2 Variabel dan Parameter Kualitas Ruang Publik**
**Sumber : Analisis Penulis**

| VARIABEL | PERANCANGAN | PARAMETER |
|---|---|---|
| VARIETY | Aspek yang berkaitan dengan penciptaan suasana/pengalaman meruang Keragaman pengalaman dicapai lewat desain bentuk elemen ruang, elemen ruang dalam maupun elemen ruang luar | • Elemeng Ruang<br>• Multifungsional<br>• Sirkulasi |
| LEGIBILITY | Kualitas yang mengakibatkan identitas suatu lingkungan atau tempat mudah dikenali/diingat, Legibilitas lingkungan dicapai dari bentuk desain, struktur dan pola ruang suatu tempat. | • Pola Massa<br>• Bentuk Desain<br>• Struktur |
| ROBBUSTNEST | Ruang mampu memberikan peluang bagi berlangsungnya berbagai aktivitas dan tujuan yang berbeda.Ruang memiliki kemampuan untuk beradaptasi dengan berbagai fungsi baru. | • Fleksibilitas Ruang |
| RICHNESS | Berkaitan dengan kemampuan suatu lingkungan untuk meningkatkan pengalaman seseorang mengindera lingkungannya termasuk perasaan terhibur dan memperkaya pengalaman Visual. | • Visual Contrast |

## 2.3 Kajian Preseden

**RDHA Library, Canada**

**Arsitek :** Rdha
**Area :** 1800m2
**Year :** 2018

Bangunan ini pertama kali dibangun pada 1832 dengan arsitek Thomas fuller. Perpustakaan ini merupakan salah satu perpustakaan yang mengkombinasikan 3 gaya arsotektur dengan seiimbang, terdapat gaya arsitektur Romanesque pada fasad bangunanya, gaya arsitektur gotchic turret bangunan ini.



**Gambar 2.2 Tampak Rdha Library**
**Sumber :** Archdaily.com



**Gambar 2.3 Interior Rdha Library**
**Sumber** : Archdaily.com

.Bangunan ini kemudian beralih fungsi menjadi perpustakaan pada tahun 2018. Arsiteknya membuat kekontrasan pada gubahan baru post office ini tampak dari digunakannya material kaca yang sangat massif. Penambahan gubahan dimaksudkan untuk menambah kapasitas dikarenakan fungsi bangunan berubah menjadi perpustakaan.

***LESSON LEARNED***

Pada preseden ini dapat diambil pelajaran yang sesuai dengan variabel perancangan yaitu variabel Richness dimana bangunan ini menggunakan 2 material yang berbeda dan menciptakan sebuah kontras yang sangat terlihat pada area facadenya.

**BAILLY-ROMAINVILLIERS, FRANCE**

**Arsitek :** Agathe Marimbert Architect, NAED Bureau Dárchitecture
**Area :** 1800m2
**Year :** 2021

Proyek ini berada di jantung zona aktivitas ekonomi monofungsional yang berkembang pesat, setelah berdirinya Disneyland Paris. Konteks arsitektur pada bangunan ini adalah mengedepankan identitas arsitektural yang kuat pada konteks sitenya. Site merupakan Kawasan industrial sehingga arsitek ingin menerapkan gaya industrial ini pada bangunannya.



**Gambar 2.4 Bailly- Romainvilliers**
**Sumber :** Archdaily.com



**Gambar 2.5 Dominasi Warna Bailly- Romainvilliers**
**Sumber :** Archdaily.com

Arsitek dari bangunan ini memutuskan untuk menafsirkan gaya industrial pada lingkungan sitenya ke dalam bahsa arsitek dalam bangunannya. Ha tersebut dilalkukan agar terbentuk keserasian dengan lingkungan industry yang berada didekat site. Dengan menggunakan material industrial, arsitek bangunan ini berharap tercipta sebuah aksen sederhana dari bangunanya.

Untuk memberi sebuah ciri pada pintu masuk pada bangunan ini fasad didesign dengan material yang kontra dan juga perbandingan volume dari penggunaan material yang berbeda ini juga dapat menciptakan sebuah viewing time bagi orang yang memperhatikan bangunan ini bagian melengkung yang berada diatas pintu masuk juga menciptakan tanda area masuk untuk bangunan ini.

***LESSON LEARNED***

Pada preseden ini dapat diambil pelajaran yang sesuai dengan variabel perancangan yaitu variabel Richness dimana bangunan ini menggunakan 2 material yang berbeda dan menciptakan sebuah kontras yang sangat terlihat pada area facadenya

**SEGURO CULTURAL CENTER, BRAZIL**

**Arsitek :** Miguel Muralha, Sau Paulo Arquitetura, Yuri Vital
**Area :** 3800m2
**Year :** 2016

Cara bangunan ini menarik untuk orang yang meliharnya dalah akses masuk dari bangunan ini dibuat sangat besar dan tanpa objek penghalang didepannya. Lipatan pada entrancenya juga membuat orang penasaran dan mendorong rasa ingin tau orang untuk masuk ke dalam bangunan ini. Penggunaan beton monolith pada bangunan ini betujuan untuk membuat bangunan sebagai ikon baru pusat budaya di sau paulo.



**Gambar 2.6 Seguro Cultural Center**
**Sumber :** Archdaily.com



**Gambar 2.7 Perbedaan Material Seguro Cultural Center**
**Sumber** : Archdaily.com

Permbangunan dari cultural center ini ditujukan untuk mengikuri revitalisasi pekrotaan sau paulo, sehingga gaya arsitektur pada bangunan ini disesuaikan dengan arah revitaliasai kota sau paulo. Dirancang untuk menjadi tempat pengembangan dan pertunjukan seni kontempore. Ruang ini juga menampilkan pameran, lokakarya, pesta dan, festival.

selain arsitektur beton asimetris, kompleks ini juga dilengkapi dengan lapangan umum yang mengartikulasikan ruang budaya dengan fasilitas lokal lainnya (restoran dan toko suvenir). Oleh karena itu, seni dapat melampaui batas fisik bangunan dan menciptakan ruang pameran alternatif di luar ruangan

## LESSON LEARNED

Pada preseden ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan form / bentuk yang kontras dapat mempengaruhi orang untuk lebih ingin tahu apa yang ada didalam bangunan tersebut. Penggunaan 2 material yang sangat kontral pada bangunan ini juga sangat berpengaruh terhadapt rasa penasaran individu. Terdapat beton dan material kayu yang sangat kontras pada bangunan ini.

## 2.4 Kajian Tipologi

### 2.4.1Galeri

Kata galeri atau galeri berasal dari bahasa latin. Galleria berarti ruang tertutup dengan sisi terbuka. Di Indonesia, galeri diartikan sebagai ruangan atau bangunan terpisah tempat karya seni dipamerkan. Galeri adalah tempat untuk memajang benda atau karya seni. Benda yang dipamerkan dapat berupa hasil dokumentasi, preservasi, interpretasi, atau investigasi. Galeri biasanya dikaitkan dengan pencarian budaya, warisan, atau sesuatu. Galeri berbeda dengan museum. Galeri memungkinkan transaksi yang berkaitan dengan pameran dan tidak memerlukan manajemen yang rumit seperti pengaturan manajemen, ruangan khusus, fasilitas pendukung, dll

Macam Galeri Seni

Jenis Galeri Seni Bangunan terbagi dalam beberapa kategori, termasuk lokasi penyelenggara, jenis properti, konten galeri, jenis pameran, jenis koleksi, tingkat koleksi, dan area

1. Tempat Penyelenggara

- Traditional art Gallery, merupakan galeri yang aktivitasnya diselenggarakan di selasar atau lorong panjang
- Modern Art Gallery, merupakan galeri dengan perencanaan ruang secara modern

2. Sifat Kepemilikan

- Private Art Gallery, merupakan galeri yang dimiliki oleh perseorangan / pribadi atau kelompok
- Public Art Gallery, merupakan galeri milik pemerintah dan terbuka untuk umum Kombinasi dari kedua galeri

3. Isi Galeri

- Art Gallery of Primitif Art, merupakan galeri yang menyelenggarakan aktivitas dibidang seni primitif
- Art Gallery of Classical Art, merupakan galeri yang menyelenggarakan aktivitas di bidang seni klasik
- Art Gallery of Modern Art, merupakn galeri yang menyelenggarakan aktivitas di bidang seni modern

4. Jenis Pameran yang diadakan

- Pameran tetap. Dalam pameran yang tidak terputus, Anda dapat meninggalkan atau menambah
- karya seni yang dipamerkan.
- Pameran Temporer, diadakan dengan batas waktu yang telah disepakati, tidak permanen atau berkelanjutan.
- Pameran Keliling, pameran yang tidak menetap

5. Macam Koleksi, dibedakan menjadi

- Galeri pribadi adalah tempat karya seniman sendiri dipamerkan tanpa memamerkan karya orang lain, dan karya seniman terbuka untuk umum.
- Galeri Umum adalah galeri yang menampilkan karya-karya dari berbagai seniman, dan karya-karya seniman ini terbuka untuk umum.
- Galeri kombinasi adalah kombinasi dari galeri pribadi dan galeri publik. Beberapa karya seni yang dipamerkan di galeri ini dijual untuk umum, sementara yang lain adalah koleksi pribadi. Karya seni yang dipamerkan merupakan karya seni dari beberapa seniman.

6. Tingkat dan luas koleksi

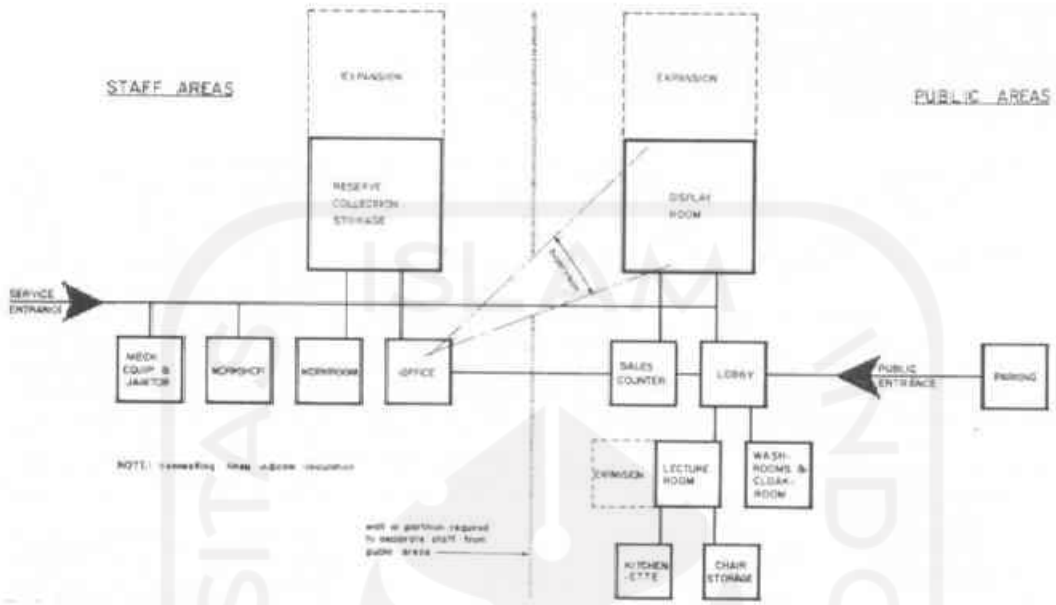
- Galeri lokal adalah galeri dengan koleksi benda-benda dari daerah setempat
- Galeri Regional, adalah galeri seni yg memiliki koleksi menggunakan obyek yg diambil berdasarkan taraf wilayah / propinsi / wilayah regional I
- Galeri Internasional, adalah galeri yg memiliki koleksi menggunakan obyek yg diambil menurut berbgai negara pada dunia.

## Tata Ruang Galeri

Berdasarkan Time Saver Standards for Building Types, terdapat beberapa kegiatan yang terdapat di galeri, seperti berikut :

**Tabel 2.3** Lingkup perilaku dan ruang pada Galeri
**Sumber :** *Timer Saver Standard*

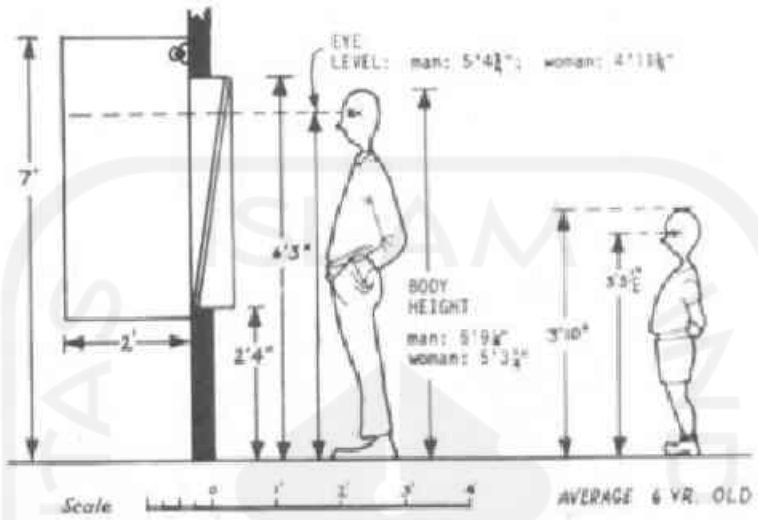
| Functions | Space required |
|---|---|
| 1. Curatorial Functions | |
| a. Collection, preservation, identification, documentation, study, restoration. | a. Office-workroom, Workshop |
| b. Storage of collections. | b. Reserve Collection Room |
| 2. Display Function<br>Thematic and changing displays of selected objects and documents from the collections arranged to tell a story. | Display Gallery |
| 3. Display Preparation Function<br>The preparation of exhibits. | Workshop,<br>Office-workroom |
| 4. Educational and Public Functions<br>This term has been expanded to include all public functions. | |
| a. Lectures, school tours, society meetings, films, and social functions. | a. Lecture room,<br>Chair storage closet,<br>Kitchenette |
| b. Reception, information, sales, supervision of display gallery. | b. Lobby<br>Sales and Information Counter |
| c. Public requirements. | c. Cloak room,<br>Washrooms |
| 5. Other Services | |
| a. Mechanical. | a. Heating-ventilation plant |
| b. Janitorial. | b. Janitor's closet |




Berdasarkan data Arsitek, galeri untuk memamerkan seni harus terlindungi dari gangguan pencahayaan, kelembapan, pencurian, debu dan juga mendapatkan pencahyaan yang baik. Menurut (De Chiara dan Callender) , rata-rata tinggi pengunjung beserta ketinggian mata adalah sebagai berikut :

**Tabel 2.4** Tinggi mata dan badan rata rata
**Sumber** : *Timer Saver Standard*

| Jenis Pengunjung | Tinggi badan Rata-rata | Tinggi mata Rata-rata |
|---|---|---|
| Laki-laki | 178.6 cm | 164.5 cm |
| Perempuan | 162 cm | 151.7 cm |
| Anak-anak | 116 cm | 105.4 cm |




**Gambar 2.8 Perbandingan Jarak Pandang antara pengunjung dewasa dan anak-anak**
**Sumber** : Timer Saver Standard



**Gambar 2.9 anatomi gerak leher manusia**
**Sumber** : Timer Saver Standard

Gerak antomi leher manusia sekitar 30° ke atas dan 40° kebawah atau ke samping, sehingga pengunjung merasa nyaman dalam bergerak untuk melihat karya-karya pada galeri. hal tersebut dapat dibunakan sebagai pertimbangan peletakan karya seni yang akan dipertunjukan.

**Pencahayaan Dalam Ruang Pamer**

Pencahayaan Buatan

Cahaya buatan adalah cahaya yang bersumber dari peralatan yang diciptakan sepeti lampu, obor, dan lilin. Masing masing karya seni memiliki kebutuhan akan cahaya yang berbeda-beda, hal ini ditujukan agar cahay tidak merusak keindahan karya yang dipamerkan. Terdapat 3 kriteria pameran menurut pencahayaan, yaitu :

**Tabel 2.5.** Pencahayaan Menurut jenis pameran
**Sumber** : *Timer Saver Standard*

| Ruang | Pameran | Light level (fc) |
|---|---|---|
| Pameran sangat sensitive | Karya pada kertas, tekstil, dan kulit | 5-10 |
| Pameran sensitive | Lukisan dan m aterial kayu | 15-20 |
| Pameran tidak sensitive | Kaca, batu, besi, dan keramik | 30-50 |

Pencahayaan buatan dari system pencahyaan sendiri terbagi dalam tujuh system pencahayaan, yaitu :

- **Pencahayaan local / localized lighting**

System pencahayaan yang berfokus pada satu area saja. System pencahayaan ini lebih cocok untuk menyorot aktivitas.

- **Pencahayaan Ambien / ambient lighting**

System pencahayaan yang memantulkan cahaya pada plafon atau ke dinding sehingga cahaya yang diapatkan lebih rendah. Namun pencahayaan pada system ini akan lebih merata karena hasil pantulan.

- **·Pencahayaan Umum / General lighting**

System pencahayaan yang paling umum digunakan dengan penyebaran cahaya yang merata ke seluruh ruangan.

- **Pencahayaan Bidang Kerja / Task Lighting**

System pencahayaan yang cocok untuk sebuah objek, dikarenakan system pencahayaan yang berfoks pada satu tempat dan sekitanya.

- **Pencahayaan Aksen / Accent Lighting**

Pencahayaan yang paling cocok untuk ruang pameran, dikarenakan system pencahayaan yang menonjolkan bagian suatu ruang atau bidang. Kuat cahaya biasanya 10 kali lebih terang dibanding dengan pencahayaan sekitar. Metode yang biasa digunakan adalah downlight dan track light.

- **Pencahayaan Efek / Effect Lighting**

System pencahayaan yang hamper sama dengan system aksen, namun pada pencahyaan ini cahaya lah yang dijadikan pusat perhatian.

- **Pencahayaan Dekoratif / Decorative Lighting**

System pencahayaan yang memanfaatkan cahaya untuk fungsi keindahan ruang.

Pencahayaan buatan membutuhkan rumah lampu untuk control penyebaran cahaya dari lampu yang digunakan. Fungsi armature juga sebagai pelindung lampu itu sendiri. Berdasarkan tempat instalasinya rumah lampu diklasifikasikan menjadi tiga kategori , yaitu :

- **Plafond**

**Gambar 16. anatomi gerak leher manusia**
**Sumber** : Timer Saver Standard

Armature bertumpun dan ditempatkan pada bidang horizontal yaitu ceiling.

- **Dinding**

Armature bertumpu dan ditempatkan pada bidang vertical pada dinding.

- **Lantai**

Segalam macam lampu atau armature yang berdiri atau diletakan diatas lantai ata diatas permukaan meja.

Berdasarkan jenis pemasangannya, armature terdiri dari 5 bagian, yaitu :

- **Surface Mounted**

Menempelkan armature pada permukaan sehingga armature terlihat lebih menonjol.



**Gambar 2.10 Mounted Light**
**Sumber :** Indiamart.com

- **Pendant**

Khusus armatur yang diletakkan di plafon dengan menggantung armatur beberapa centimeter dari plafon, sebagai elemen dekoratif atau ingin menciptakan task lighting



**Gambar 2.11 Pendant Light**
**Sumber :** Amazon.com

Berdasarkan jenis pemasangannya, armature terdiri dari 5 bagian, yaitu :

- ***Recessed***

Jenis pemasangan dengan memasukkan armatur ke dalam, hasilnya armatur lampu tidak mencolok karena rata dengan permukaan tempat armatur ditempatkan



**Gambar 2.12 Reccesed**
**Sumber :** Indiamart.com

- ***Track***

Jenis pemasangan lampu yang ditanam pada sebuah rel / track. Jenis ini sangat cocok untuk area pameran karena fleksibel untuk menyesuaikan kebutuhan dari layout pameran



**Gambar 2.13 Track Light**
**Sumber** : Amazon.com

Berdasarkan jenis pemasangannya, armature terdiri dari 5 bagian, yaitu :

- ***Architectural Light***

Jenis pemasangan lampu dengan lokasi pemasangan yang dibuat seperti disembunyikan dalam celah pada dinding atau plafon untuk memunculkan unsur estetika dan nuansa tersendiri yang ingin dibentuk



**Gambar 2.14 Reccesed**
**Sumber :** Architonic.com

### 2.4.2 Gathering Space

Gathering Space memiliki peranan sebagai pusat interaksi dan komunikasi masyarakat baik formal maupun informal. Elemen perkotaan yang memiliki fungsi interaksi bagi masyarakat dan apresiasi seni (Darmawan,2007). Gathering Space di mana orang dapat berkumpul. Tempat berkumpul mungkin bersifat publik; misalnya, jalan-jalan kota, alun-alun kota, dan taman; atau Private; misalnya, gereja, kedai kopi, stadion, dan teater.

### 2.4.3 Art Center

Pusat Kesenian adalah tempat mewadahi aktivitas kesenian, mencakup aktivitas workshop, pameran dan sarana komersil seperti jual beli karya. kata pusat seni memiliki sedikit persamaan dengan galeri atau dalam kamus besar bahsa indonesia artinya ruangan atau gedung tempat memamerkan benda atau karya seni . Art center sendiri memiliki beberapa fungsi sendiri yaitu adalah :

1. Fungsi Administratif
2. Fungsi Edukatif
3. Fungsi Rekreatif
4. Fungsi Informatif

Dari fungsi-fungsi tersebut, Art Center ini mempunya beberapa fasilitas sebagai berikut :(Ramdini., Sarihati., Salayanti. 2015)

1. Kantor. Sebagai penunjang fungsi administratif, mendata berbagai kegiatan yang berlangsung, properti didalamnya dan jumlah pengunjung.

2. Perpustakaan/Museum. Sebagai penunjang fungsi edukatif dan informatif, Perpustakaan pada cultural center berisi buku-buku mengenai kebudayaan, sejarah dan informasi mengenai daerah tersebut. Museum memajang benda-benda adat dan benda-benda bersejarah.

3. Galeri seni Sebagai penunjang fungsi edukatif dan informatif. Galeri seni pada cultural center akan memamerkan karya 2D dan 3D yang dibuat oleh seniman lokal. Karya yang dipamerkan berupa lukisan, kerajinan tradisional, batik dan karya lainnya.

4. Ruang workshop. Workshop merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mempelajari suatu kesenian berupa tari, musik ataupun kerajian.Pada kegiatan workshop pengunjung dapat berinteraksi langsung dengan seniman dan dapat saling bertukar informasi antar seniman juga.

**Prinsip prinsip dalam perancangan pusat seni**

Dalam perancangan sebuah Pusat Seni terdapat prinsip prinsip yang berbeda sebagai wadah untuk menampung berbagai kegiatan yang ada didalam pusat seni.

1. Pelaku Pusat Seni

a. Pengelola

pengelola merupakan orang yang mengeporasikan seluruh kegitan yang berlangsung pada pusat seni. pengelola bisa bekerja dengan baik didalam ruangan maupun luar ruangan. pengelola pusat seni terdiri dari :

- Pimpinan
- Bagian kerjasama
- Bagian bongkarmuat pameran
- Bagian Penunjang
- Bagian staff

b. Pelaku Seni

pelaku seni adalah orang orang yang bekerja baik dalam pagelaran seni rupa maupun senian dan pengamat seni rupa yang melakukan aktivitas pameran, pendidikan, dan pelatihan.

c. Pengunjung

pengunjung yang datang ke pusat seni rupa terdiri dari, masyarakat ( peminat seni rupa) pelajar / mahasiswa, wisatwan baik domestik maupun luar.

2. Standar Kebutuhan Ruang

Berdasarkan pengelompokkan pelaku dan kegiatan yang ada, dapat dikeumukakan makan kebutuhan akan ruang tiap unit kegiatan yang ada yaitu :

**Tabel 2.5** Kebutuhan Ruang Art Center
**Sumber :** Data Arsitek diolah oleh penulis

| NO. | KEBUTUHAN RUANG | JENIS RUANG |
|---|---|---|
| 1. | Ruang Utama | • Ruang Pameran<br>• Auditorium<br>• Ruang Workshop<br>• Ruang Rapat<br>• Ruang Komersial<br>• Plaza |
| | Ruang Penunjang | • Ruang Pemimpin<br>• Ruang tunggu<br>• Ruang Staff<br>• Ruang Tunggu<br>• Lavatory<br>• Gudang<br>• Pos Jaga<br>• Parkir<br>• Restaurant<br>• Gudang<br>• Ruang Infrastuktur |
| | Ruang Penunjang Teknis | • Ruang Jaga<br>• Ruang Arsip<br>• Gudang Alat |

# 03.

# ANALISIS

## 3.1 Analisis Berdasar Parameter

### 3.1.1 Variabel Robbustnes dengan Parameter Fleksibilitas Ruang

Menururt Toekio ( 2000 ), dalam tulisannya pada Dimensi Ruang dan Waktu terdapat tiga konsep mengenai fleksibilitas, yaitu

**A. Ekspansibilitas (Expansibility)**
Kemampuan untuk berubah dari keadaan awal ke keadaan baru dalam jangka waktu tertentu. Perubahan ini dapat mempengaruhi interior atau eksterior bangunan dan memberikan kemampuan untuk mengubah ruangnya dengan memperluas atau memodifikasinya sesuai kebutuhan untuk memenuhi objek bangunan

**B. Konvertibilitas (Convertibility)**
menciptakan perubahan suasana pada ruang, menciptakan sirkulsai baru yang sesuai dengan tata ruang yang dibutuhkan. kekurangannya tidak ada penambahan fungsi pada ruang.

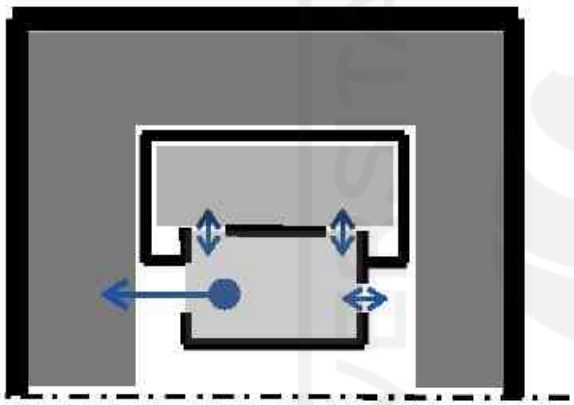
**C. Versatilitas**
Ruang multifungsi yang menampung aktivitas, melakukan berbagai aktivitas didalam satu ruangan.

## Analisis Fleksibilitas Ruang

### Versatilibilitas dan Konvertibilitas

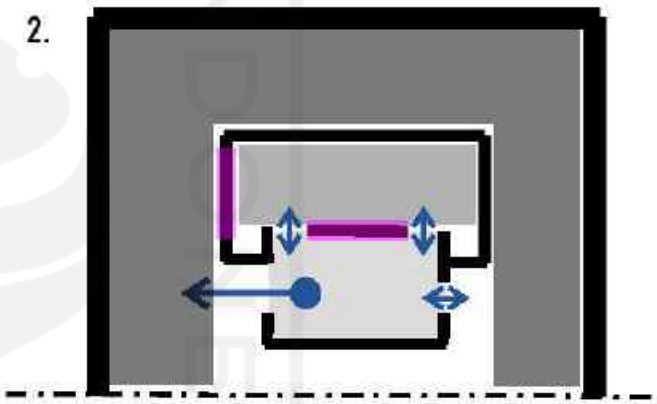
Untuk kegiatan tertentu, seperti pameran seni rupa, setiap karya yang dipamerkan masuk ke ruang tamu dan kemudian ke ruang koleksi untuk mengklasifikasikan dan mengkurasi karya tersebut. Dalam kondisi ini, pencatat dapat selalu memiliki akses ke ruang koleksi, pendaftaran, dan arsip untuk pendataan semua karya seni yang masuk dan keluar. Untuk memprediksi akumulasi karya seni yang terdaftar, desain alternatif dibuat sebagai berikut:

1.



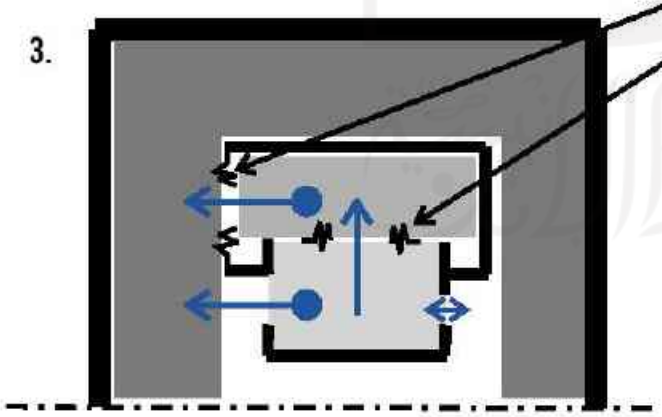
**Gambar 3.1 alternatif fleksibilitas**
**Sumber :** Architonic.com

2.



**Gambar 3.2 alternatif 2 fleksibilitas**
**Sumber :** Architonic.com

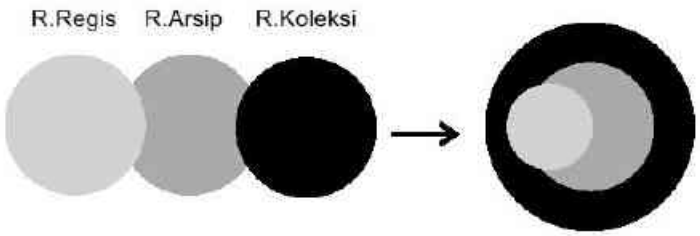
3.



**Gambar 3.3 alternatif 3 fleksibilitas**
**Sumber :** Architonic.com

Operable wall

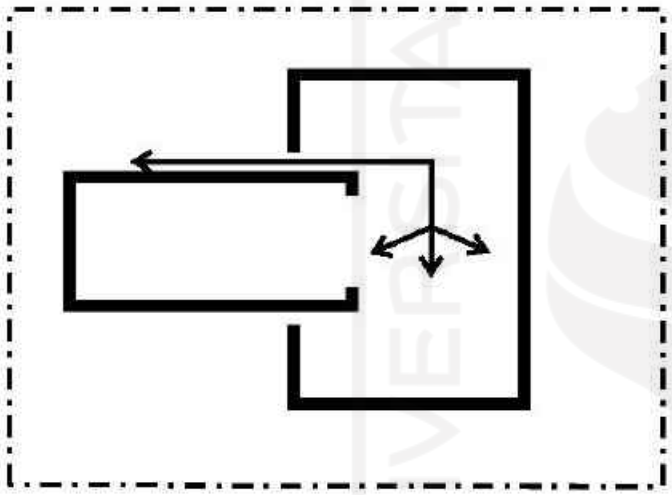
sekat yang digunakan untuk memisah 3 kegiatan adalah tipe operable wall. selain digunakan untuk memisah operable wall juga digunakan untuk menyatukan ruangan ruang koleksi, ruang registrasi dan ruang koleksi.



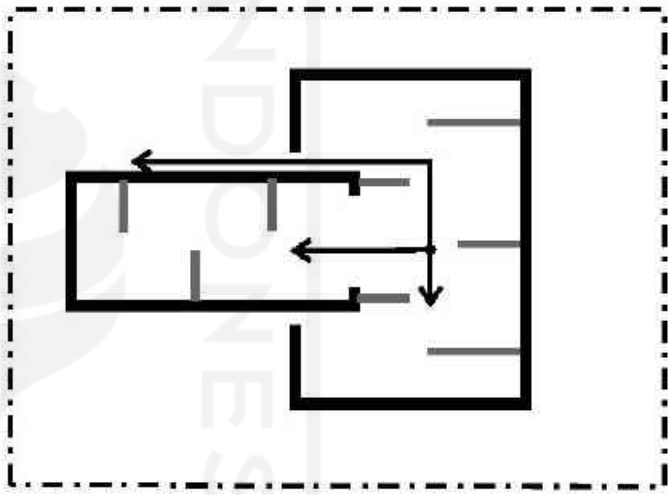
**Ekspansibilitas dan Konvertibilitas**

Konsep fleksibilitas ruang galeri memiliki penataan ruang yang berbeda-beda. Konsep yang digunakan adalah mutability dan extensibility yang ditujukan pada ruang yang luas yang dibutuhkan seorang seniman untuk melakukan sebuah pameran seni rupa. Kualitas ruang sesuai dengan kuantitas atau jumlah karya seni yang dipamerkan. Dalam hal ini, tidak semua ruang

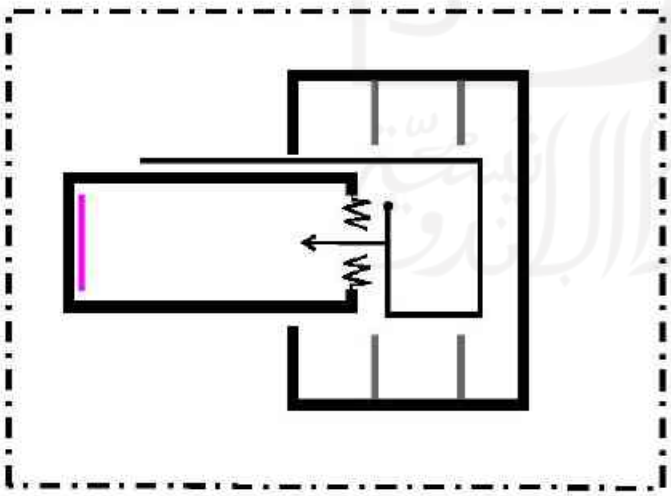
dapat digunakan untuk memajang karya seni. Konsep konvertibilitas digunakan untuk mendesain tata ruang, seperti media presentasi karya, untuk memberikan fokus dinamis pada objek seni kepada pengunjung. Konsep ini dipengaruhi oleh kategori seni yang dipamerkan antara seni 2D dan 3D



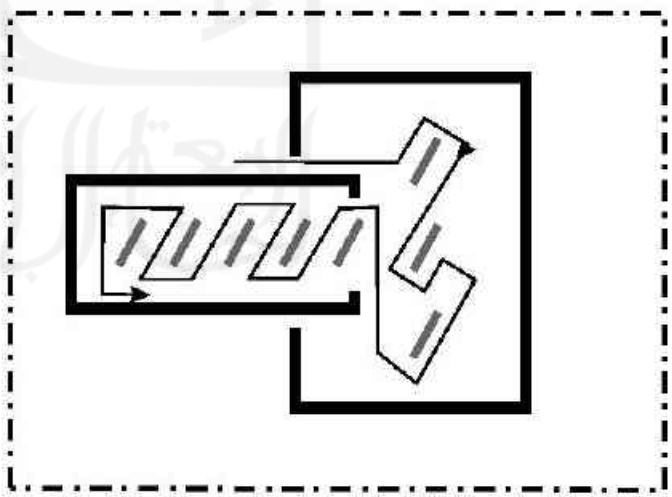
**Gambar 3.4 alternatif 1 ekspansibilitas & konvertibilitas**
**Sumber :** Penulis



**Gambar 3.5 alternatif 2 ekspansibilitas & konvertibilitas**
**Sumber :** Penulis



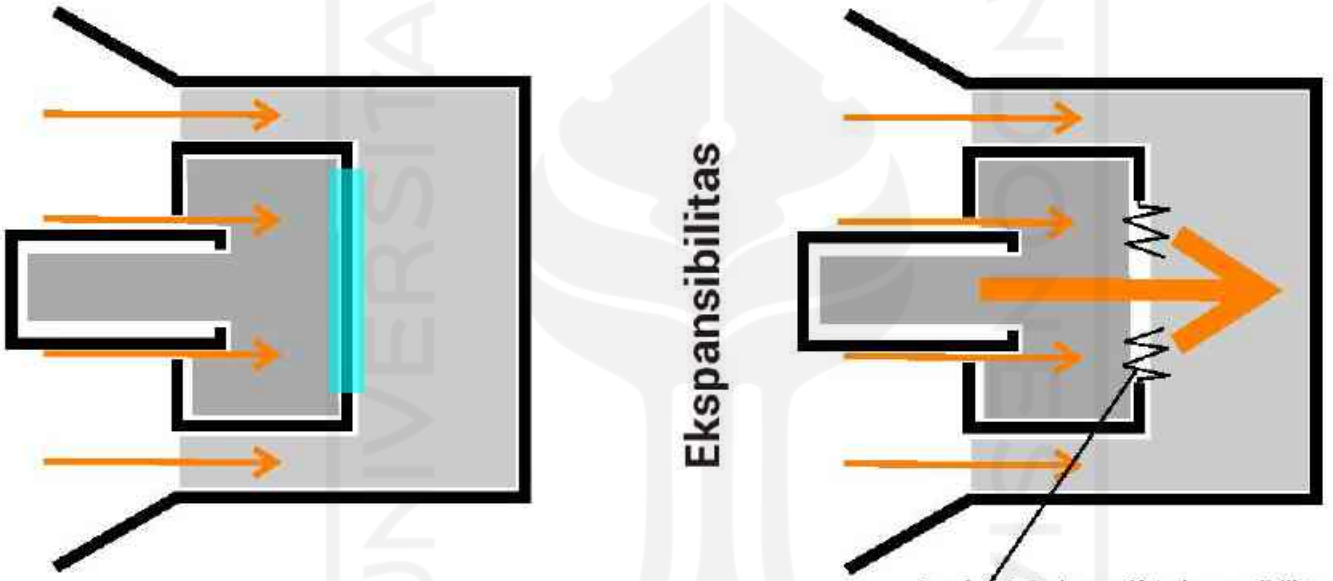
**Gambar 3.6 alternatif 3 ekspansibilitas & konvertibilitas**
**Sumber :** Penulis



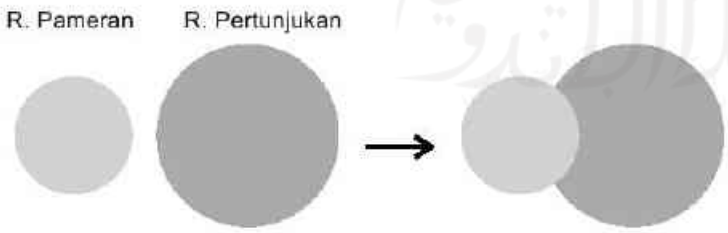
**Gambar 3.7 alternatif 4 ekspansibilitas & konvertibilitas**
**Sumber :** Penulis

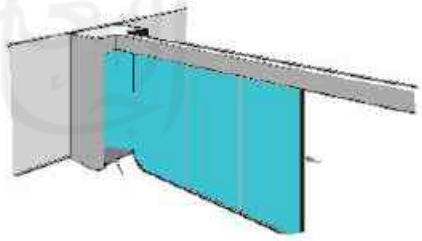
**Ekspansibilitas**

Ekspansibilitas dicapai dengan memberikan kemungkinan kedua area eksibisi dan area pertunjukan tergabung dalam satu spasial. hal ini ditempuh dengan cara memberikan sirkulasi langsung yang menghubungkan kedua ruang tersebut. supaya memiliki sirkulasi baru maka digunakan dindind partisi jenis operable wall. konsep ekspansibilitas juga ditujukan untuk memperluas area eksibisis. sehingga area seni 3d juga bisa digelar diarea pertunjukan.




**Gambar 3.8 alternatif 4 ekspansibilitas**
**Sumber :** Penulis



operable wall difungsikan untuk mewadahi fungsi yang membutuhkan ruangan yang lebih luas. dan juga dapat menciptakan ruangan baru.

**Rekomendasi Desain**

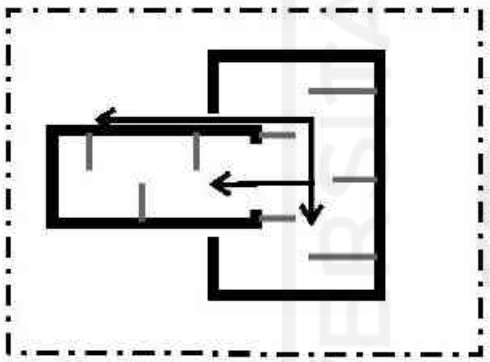
Setelah melakukan analisa tentang konsep ekspansibilitas, konvertibilitas, dan versatilibilitas. maka ditemukan bahwa konsep tersebut dapat diaplikasikan sesuai dengan fungsi ruang pada art center & gathering space.

Area Pameran dan Pertunjukan

konsep yang cocok pada fungsi ini adalah Ekspansibilitas dan Konvertilibitas

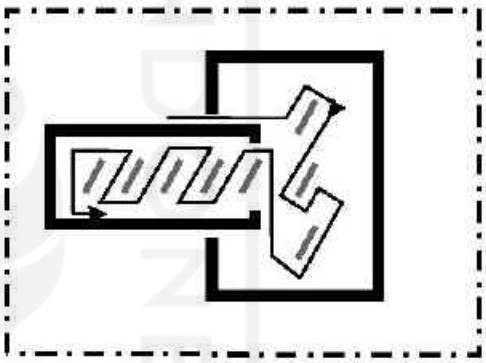
a. Konvertilitibitas

digunakan untuk menciptakan sirkulasi baru pada ruang dengan cara penataan layout interior didalam ruang



**Gambar 3.9 alternatif 1 konvertibilitas**
**Sumber :** Penulis

Seni 2 dimensi
menggunakan portable wall

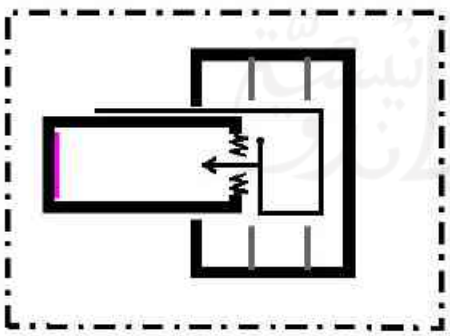


**Gambar 3.10 alternatif 2 konvertibilitas**
**Sumber :** Penulis

Seni 2 dimensi
menggunakan portable wall

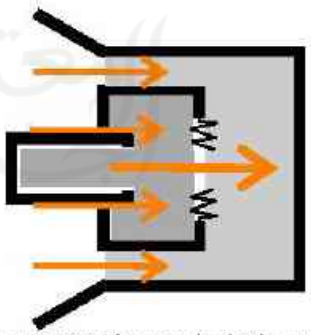
b. Ekspasibilitas

digunakan agar ruang dapat memperlebar atau menyesuaikan luasann dengan kegiatan yang sedang diwadahi.



**Gambar 3.11 Rekomendasi 1 konvertibilitas**
**Sumber :** Penulis

Seni 2 atau 3 dimensi & Seni audio visual
menggunakan portable wall & Operable wall



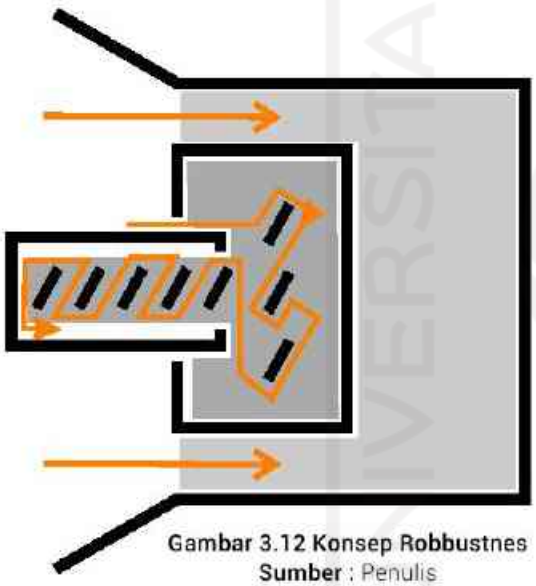
**Gambar 3.12 Rekomendasi 2 konvertibilitas**
**Sumber :** Penulis

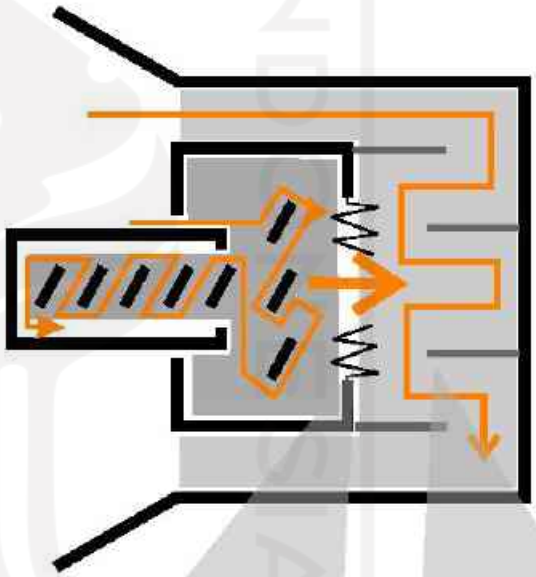
Area seni pameran dan pertunjukan bisa dijadikan satu dengan adanya operable wall

## Konsep Fleksibilitas Ruang

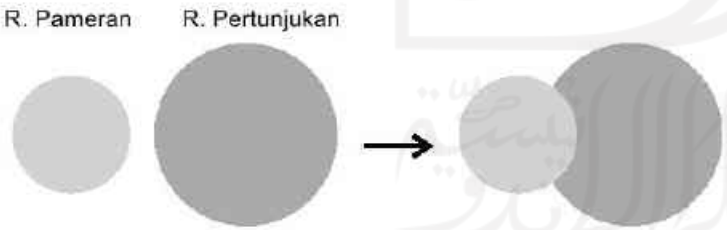
Area Pameran dan Pertunjukan

Ekspansibilitas dan Konvertibilitas
Konsep Ekspansibilitas sendiri digunakan agar ruangan dapat mewadahi kegiatan didalam ruangan sesuai dengan apa yang dibutuhkan mau itu memperbesar ataupun memperkeci, konsep ini dapat menciptakan fungsi ruang baru. sedangkan konsep konvertilitibitas digunakan akan ruang pameran dapat menyesuaikan dengan seni apa yang dipamerkan, konsep ini juga dapat menciptakan sirkulasi baru pada ruangan.





**Gambar 3.12 Konsep Robbustnes**
**Sumber** : Penulis








awalnya terdapat 2 ruangan yaitu ruangan pameran dan ruang pertunjukan, ketika kebutuhan ruang untuk pameran begitu tinggi, maka ruangan pertunjukan bisa dijadikan menjadi ruang pameran. terdapat operable wall yang berfungsi menggabungkan kedua ruang.

### 3.1.2 Variabel Richness dengan Sub-Variabel Visual Contrast

Ini mengacu pada kemampuan lingkungan untuk meningkatkan persepsi lingkungan, seperti rasa nyaman dan kekayaan pengalaman visual. Ini dapat dicapai dengan mengontraskan bangunan atau perimeter bangunan

## Analisis Dominasi Warna

**Dominasi Warna**

penggunaan dominasi warna bertujuan untuk memunculkan citra contrast pada bangunan. secara bahasa kontras memiliki arti perbedaan mencolok. menurut brewster (1998) warna kontras adala warna yang posisi berhadapan atau berlawanan pada lingkaran dasar warna, namun bukan hanya karna belawanan saja melainkan pigmen yang membentuk warna tersebut berbeda jauh.

Dominan sendiri menurut KBBI, hal yang menentukan kekuasan atau hal yang berpengaruh kuat, dengan kata lain terdapat satu hal yang lebih menonjol dari yang lain. dalam hal ini warna, berarti terdapat warna yang lebih menonjol atau lebih tampak dari warna lainnya.



## Analisis Dominasi Warna

Dominasi warna pada *facade* sebagai entrance



**Gambar 3.13. Analisa Dominasi Warna sebagai Entrance**
**Sumber :** Analisis Penulis

pada gambar kiri facade sudah menggunakan 2 warna, namun warna pada facade belum menciptakan kekontrasan dikarenakan masih memiliki pigmen warna yang tidak terlalu beda. sedangkan pada gambar kanan menggunakan 2 warna yaitu abu- abu dan kuning, disini pigmen warna sudah sangat kontras dan abu abu sebagai warna yang lebih dominan pada facade. dominasi warna abu-abu terhadap kuning meciptakan kekontrasan dan memberikan aksen bahwa facade yang berwarna kuning merupakan area entrance bangunan.

Dominasi warna pada *facade* sebagai entrance



**Gambar 3.14. Analisa Dominasi Warna sebagai pembeda massa**
**Sumber :** Analisis Penulis

pada gambar kiri belum menggunakan perbedaan warna sedangkan pada gambar kanan menggunakan 2 warna yang berbeda, disini hitam merupakan warna yang lebih dominan daripada warna abu abu. digunakaan dominasi warna hitam bukan hanya untuk menciptakan contrast pada bangunan, namun juga untuk menciptakan aksen bahwa bangunan yang berwarna hitam merupakan bangunan utama.

## Analisis Perbedaan Material pada *Facade*

Fasade merupakan elemen bangunan yang memiliki peran yang sangat penting dalam menentukan kesan yang diberikan suatu bangunan (Riany & Affandy .2019 ) sedangkan menurut Wicaksono (2017) Desain bangunan atau desain façade merupakan salah satu faktor agar bangunan terlihat menarik sehingga dapat menjadi pendorong bagi orang - orang untuk mengunjungi bangunan tersebut.

## Alternatif Desain Material



**Gambar 3.15. Alternatif 1 Desain Material**
**Sumber :** Analisis Penulis

Menurut bentley (1985), penggunaan 2 material atau lebih pada facade bangunan dapat menciptakan contrast pada bangunan. pada analisis desain ini digunakan 2 material berbeda saja, yaitu material alam dan material fabrikasi. selain 2 material yang berbeda warna dan pola material pun berbeda, sehingga dapat menciptakan visual Contrast.

## Alternatif Desain Material

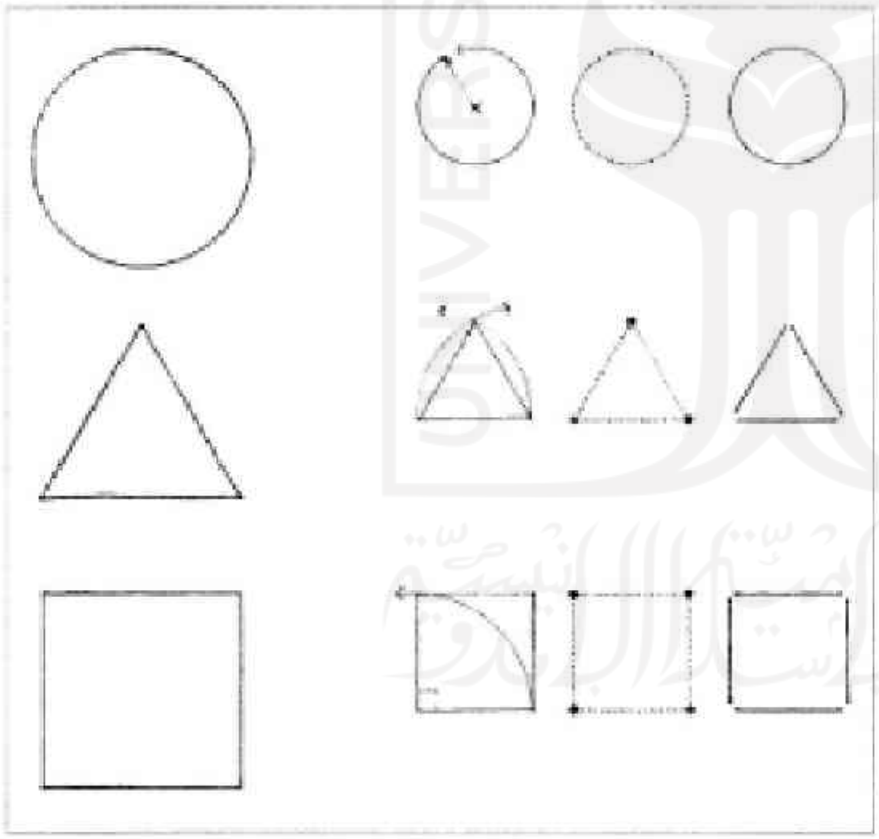


**Gambar 3.16 Alternatif 2 Desain Material**
**Sumber :** Analisis Penulis

pada alternatif desain 2 ini material facade menggunakan material fabrikasi semua, yaitu kaca dan concrete. walaupun sama dari fabrikasi tapi kedual material tersebut sangat berbeda sehingga dapat menciptakan kontras pada facade bangunan.

## Analisis Perbedaan Massa

Bentuk merupakan sebuah istilah inklusif yang memiliki beberapa pengertian. Dalam seni dan perancangan, istilah bentuk seringkali dipergunakan untuk menggambarkan struktur formal sebuah pekerjaan yaitu cara dalam menyusun dan mengkoordinasi unsur-unsur dan bagian-bagian dari suat komposisi untuk menghasilkan suatu gambaran nyata. Bentuk dapat dihubungkan baik dengan struktur internal maupun garis eksternal serta prinsip yang memberikan kesatuan secara menyeluruh. ketika menghadapi berbagai komposisi bentuk, kita cenderung mengurangkan hal hal tersebut didalam visual kita gingga menjadi bentuk yang paling sederhana dan biasa. semakin sederhana dan teratur suatu bentuk dasar, maka akan semakin udah dikenali dan dipahami. dari geometri kita mengenal bentuk-bentuk dasar teratur yaotu lingkaran dan rangkaian tak terhingga poligon teratur yang dapat dimasukkan kedalamnnya. terdapat bentuk dasar utama yaitu : lingkaran, segitiga, dan bujur sangkar ( D.K Ching, 2009)



**Gambar 3.17 Bentuk Dasar**
**Sumber :** D.K Ching, 2009

### Lingkaran

Sebuah bidang yang melengkung di setiap titik yang memuliki jarak yang sama dari sebuah titik pusat dalam kurva.

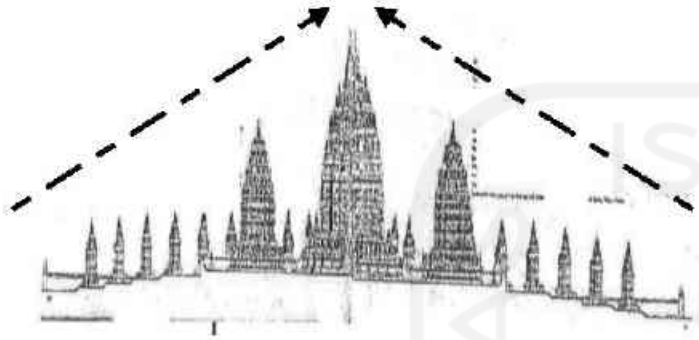
### Segitiga

Sebuah figur bidang yang ditutup oleh tiga sisi dan memiliki tiga buah sudut.

### Bujur Sangkar

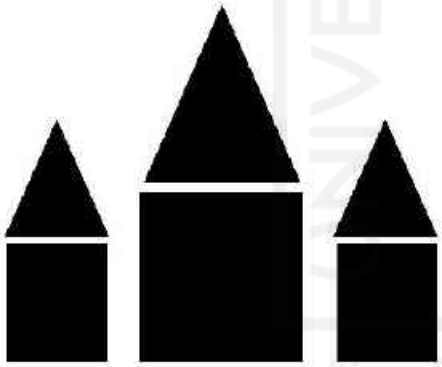
Sebuah figur yag memiliki empat sisi yang sama panjangnya dan empat bua susudt tegak lurus.

## Alternatif Desain Bentuk Massa





Pada candi prambanan terdapat 6 candi besar dan 3 diantaranya yang paling besar memiliki nama yaitu candi Siwa, WIsnu, dan Brahma. Dari tiga candi tersebut kemudian di tranfromasikan kedalam 3 bentuk gubahan pada art center. jika dilihat dari teori sebelumnya bahwa manusia akan mem-visualkan bentuk yang rumit menjadi bentuk yang lebih sederhana sehingga ditemukan bahwa bentuk dasar dari ketigacandi tersebut adalah 3 segitiga dimana terdapat 1 segitiga besar dan 2 segitiga kecil.





**Gambar 3.18 Alternatif 1 Transformasi Bentuk Gubahan**
**Sumber :** Penulis

dari bentuk dasar seigitga tadi untuk mencapai adanya visual contas pada bangunan, bentuk massa harus menggunakan bentuk yang berbeda antara masa satu dan lainnya, maka dilakukan transformasi Geometri yaitu bentuk geometri yang berubah dengan komponen pembentuknya (Laseau, 1980 dalam Sembiring, 2006). dari segitiga menjadi bentuk seperti pada gambar diatas yang bertujuan untuk menciptakan kontras. dengan 3 gubahan menunjukan terdapat satu gubahan utama dan 2 gubahan pendukung.

## Alternatif Desain Bentuk Massa

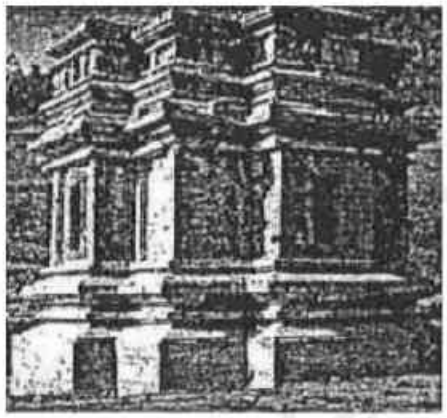


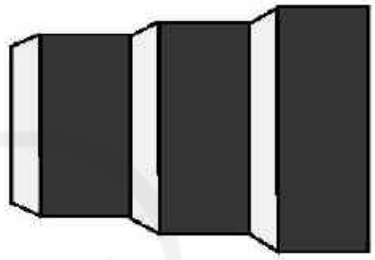
alternatif desain yang kedua ini menggunakan bentuk dari stupa candi borobudur, bentuk dasar dari stupa candi borobudur sendiri jika di sederhanakan adalah lingkarang, persegi panjang, dan segitiga.



**Gambar 3.19 Alternatif 2 Transformasi Bentuk Gubahan**
**Sumber** : Penulis

dari tiga bentuk dasar tadi untuk mencapai adanya visual contas pada bangunan, bentuk massa harus menggunakan bentuk yang berbeda antara masa satu dan lainnya, maka dilakukan transformasi dari 3 bentuk dasar tadi menjadi bentuk seperti pada gambar paling kanan. dari 3 bentuk dasar disederhanakan menjadi tercipta 2 bentuk dasar.





pada candi prambanan sendiri memiliki unsur garis gelap terang pada gubahan candinya yang terjadi karena adanya repetisi

jika disederhanakan maka repetisi yang terbentuk ada seperti gambar diats, dan garis gelap terangnya terlihat jelas pada setiap sisi.



**Gambar 3.20 Alternatif 3 Transformasi Bentuk Gubahan**
**Sumber :** Penulis

setelah didapt dasar bentuk seperti pada analisis diatas, kemudian ditrasnformasikan lagi untuk tetap mendapat sisi gelap pada bangunan. bentuk gubahandari kecil ke besar digunakan untuk menganalogikan unsur garis gelap terang pada candi prambanan, dikarenakan bentuk tersebut menciptakan unsur gelap terang.

## Rekomendasi Desain

Setelah melakukan analisa tentang konsep Richness. maka ditemukan bahwa konsep tersebut dapat diaplikasikan pada facade bangunan seperti berikut.



**Gambar 3.21 Rekomendasi Dominasi Warna**
**Sumber :** Penulis

### Dominasi Warna

konsep Dominasi warna analisis yang dipilih adalah untuk menujukan area entrance, selain adanya dominasi warna efek yang ditimbukan oleh dominasi warna menciptakan visual entrance pada bangunan.



**Gambar 3.22 Rekomendasi Perbedaan Material**
**Sumber :** Penulis

### Perbedaan Material

Menurut bentley (1985), penggunaan 2 material atau lebih pada facade bangunan dapat menciptakan contrast pada bangunan. pada analisis desain ini digunakan 2 material berbeda saja, yaitu material alam dan material fabrikasi. selain 2 material yang berbeda warna dan pola material pun berbeda, sehingga dapat menciptakan visual Contrast.



**Gambar 3.23 Rekomendasi Bentuk Massa**
**Sumber :** Penulis

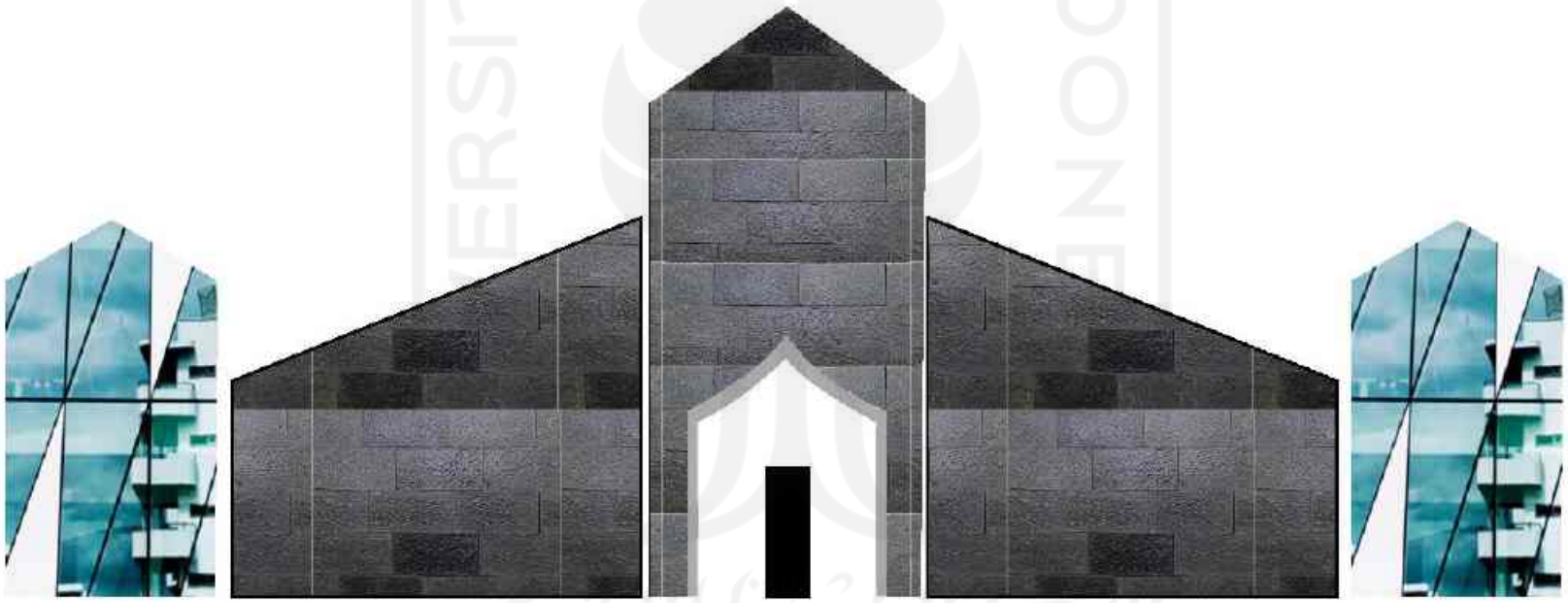
### Bentuk Massa

Rekomendasi bentuk massa adalah penggabungan antara alternatif 1 dan alternatif 2, dimana bangunan utama diambil dari alternatif desain 2 dan bangunan lainnya diambil dari alternatif desain 1. menggunakan 2 bentuk massa yang berbeda agar menciptakan visual contrast.

## Konsep Richness

Dominasi warna, Perbedaan material dan Bentuk massa

dari rekomendasi desain sebelumnya kemudian dijadikan satu dan diaplikasikan pada facade maka terciptalah facade seperti gambar di bawah ini, terdapat dominasi warna, perbedaan material, dan perbedaan bentuk. dominasi warna pada bangunan utama ditujukan untuk menciptakan aksen bahwa warna yang didominasi merupakan daerah entry bangunan.



**Gambar 3.24 Konsep Richness**
**Sumber :** Penulis

### 3.1.3 Variabel Variety dengan Sub-Variabel Elemen Ruang

Aspek yang berkaitan dengan penciptaan suasana/pengalaman meruang Keragaman pengalaman dicapai lewat desain bentuk elemen ruang, yang mempunyai makna beragam.

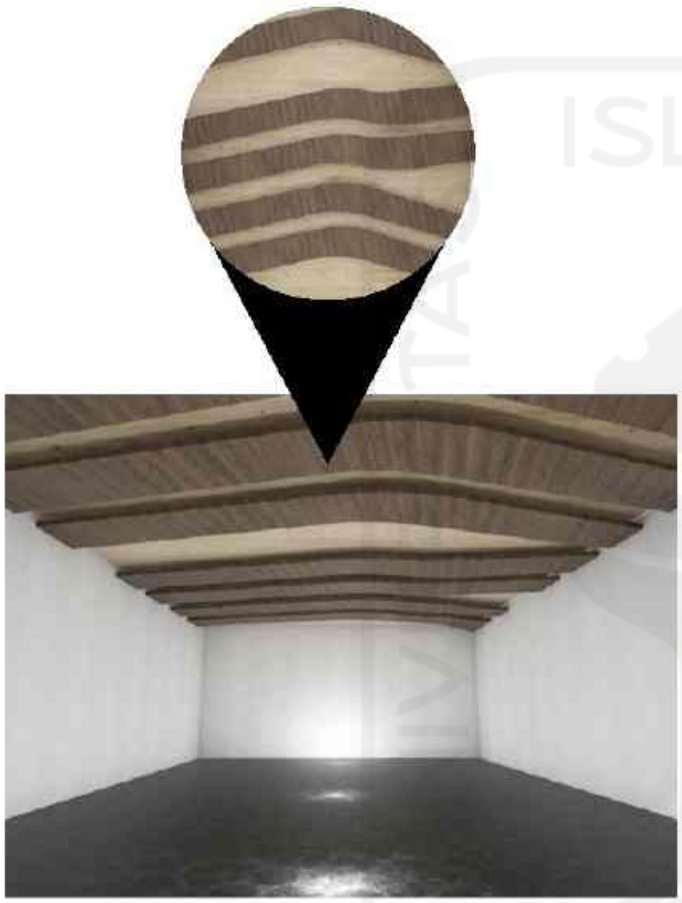
**Analisis Elemen Ruang**

Elemen pembentuk ruang meliputi lantai, dinding, dan plafond, setiap elemen dapat dirinci lebih dalam dengan jenis garisnya :

**Tabel 3.1** Kebutuhan Ruang Art Center
**Sumber :** Ayhwien Chressetianto, 2013

| JENIS GARIS ELEMEN | MAKNA |
|---|---|
| Straight Lines | |
| Vertikal | Mengekspresikan kekuatan dan pemaksaan, dapat menciptakan atmosfer yang agung/bermartabat dan memberikan ilusi dari tinggi ruang. |
| Horizontal | Memberikan kesan keluasan atau kelapangan, relaksasi dan menunjukan rampak yang lebar. |
| Diagonal | menunjuk ruang dan menjaga mata untuk terus bergerak, terlalu banyak garis diagoal dapat merusak kesatuan desain. |
| Curved / Garis Lengkung | |
| Lingkaran ( Full Curveds) | menstimulus kecerian, |
| full and complex Curves | Garis dan bentuk yang berliku-liku memberikan kesan keindahan, kemewahan, dan sandiwara |
| delicated curves lines | memberikan efek keanggunan dan kemurnian, cocok dengan gaya klasik |

## Alternatif Desain Bentuk Plafond



**Gambar 3.25 Alternatif 1 Bentuk Plafond**
**Sumber :** Penulis



**Gambar 3.26 Alternatif 2 Bentuk Plafond**
**Sumber :** Penulis

bentuk plafond yang tidak beraturan pada alternatif desain ini mempunyai makna kebebasan, terdapat 2 finishing kayu pada alternatif ini yaitu walnut dan pine grained. bentuk plafond ini cocok dengan area pameran.

bentuk plafond pada alternatif desain ini adalah linear, kemudian direpetisikan sehingga menciptakan bentuk sedemikian rupa. menggunakan finishing walnut.

## Analisis Variasi material Pada Dinding

Dinding merupakan salah satu elemen struktural yang memisahkan satu ruangan dengan ruangan lainnya. Dinding berfungsi sebagai pembatas antara luar dan dalam, sebagai penahan cahaya, angin, hujan, debu dan unsur alam lainnya, sebagai pembatas ruangan dalam suatu bangunan, sebagai pembatas ruangan, dan sebagai fungsi bangunan tertentu. Ada tiga jenis dinding:

- **Dinding Struktural**

Dinding sebagai struktur bangunan (bearing wall). Dinding ini berfungsi untuk menopang atap dan tidak menggunakan beton cor (besi beton) untuk kolomnya. Bata adalah bahan dinding struktural yang umum digunakan pada bangunan.

- **Dinding non-struktural**

Dinding ini merupakan dinding bebas muatan dan hanya digunakan sebagai pembatas. Ketika tembok ini dihancurkan, bangunan itu akan diam. Bahan untuk dinding bantalan antara lain bata merah, bata merah, bata warna terang, kayu, dan kaca

- **Dinding partisi atau penyekat**

Dinding partisi adalah batas vertikal yang ada pada suatu ruangan (di dalam). Bahan yang digunakan untuk partisi ini antara lain gypsum Paris, papan kalsium, kayu lapis, dan kayu.

## Alternatif Desain Dinding



**Gambar 3.27 Alternatif 1 Desain Dinding**
**Sumber :** Penulis

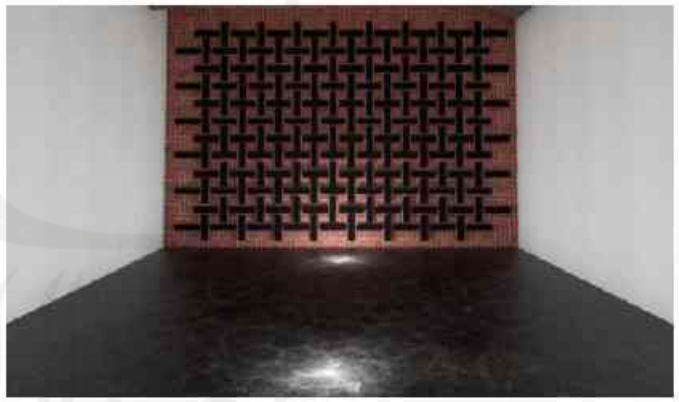


**Gambar 3.28 Alternatif 2 Desain Dinding**
**Sumber** : Penulis

pada alternatif desain ini pada gambar kiri warna dinding masih sama semua dan dengan aksen kayu sebagai variety, sedangkan pada gambar kedua digunakan warna vermilion, pemilihan warna memperhatikan palet warna yang cocok digunakan untuk kombinasi warna dinding (putih) dan kayu( coklat)



**Gambar 3.29 Alternatif 3 Desain Dinding**
**Sumber :** Penulis



**Gambar 3.30 Alternatif 4 Desain Dinding**
**Sumber** : Penulis

pada desain alternatif 2 ini digunakan material bata expose sebagai variasi dari material dinding yang lain, sedangkan pada gambar kanan diberikan aksen kayu yang disusun secara simetris sehingga menambag material yang digunakan pada alternarif desain ini.

**Rekomendasi Desain**

Pada rekomendasi desain, penulis merekomendasikan seluruh alternatif dari bentuk plafond. dikarenakan plafond bidang garis lurus maupun garis lengkung mempunyai makna masing masing yang dapat di sesuikan dengan fungsi ruang. dari alternatif bentuk plafond kemudian dikombinasikan dengan analisa elemen ruang yang lain yaitu dinding.





**Konsep**

kedua alternatif bentuk plafond akan digunakan sesuai dengan fungsi ruang yang akan dirancang, elemen garis horizontal akan digunakan untuk ruang yang membutuhkan aksen luas, sedangkan elemen plafond lengkung digunakan pada ruang yang terdapat mobilitas tinggi.

**Gambar 3.31 Konsep Variety**
**Sumber** : Penulis

### 3.1.3 Variabel Variety dengan Sub-Variabel Elemen Ruang Luar

Aspek yang berkaitan dengan penciptaan suasana/pengalaman meruang Keragaman pengalaman dicapai lewat desain bentuk elemen ruang, pada ruang luar bidang vertical merupakan vegetasi sedangkan bidang horizontal merupakan perkerasan

**Analisis Elemen Ruang Luar Vertikal**

Tanaman merupakan sumber kenyamanan, keindahan, dan memberi kehidupan, sehingga dalam penataan tanaman di dalam lansekap perlu optimal agar mendapatkan manfaat (Heisler,1986). Tanaman sendiri memiliki fungsinya masing masing, ada tanaman pembatas jalan, tanaman penunjuk jalan, dan tanaman perindang. berikut jenis jenis tanaman menurut fungisnya :

| GAMBAR | JENIS TANAMAN | FUNGSI TANAMAN |
|---|---|---|
|  | Pohon Tanjung | Peneduh |
|  | Pohon Angsana | Peneduh |
|  | Pohong Kiara Payung | Peneduh |
|  | Pohon Bungur | Peneduh |
|  | African Tulip | Peneduh |

| GAMBAR | JENIS TANAMAN | FUNGSI TANAMAN |
|---|---|---|
|  | Cemara Norfolk | Penunjuk Arah |
|  | Cemara Lilin | Penunjuk Arah |
|  | Holly Amerika | Penunjuk Arah |
|  | Palem Raja | Penunjuk Arah |

1. Gathering Space

2. Pedestrian

3. Taman Belakang




4. Area Bangunan

5. Area Parkir

6. Sirkulasi Parkir ke Bangunan

## 1. Gathering Space

Pada area gathering menggunakan jenis pohon peneduh yaitu Tanjung dan bungur. pohon bungur dipilih karena memiliki bunga berwarna sehingga menambah kesan variety.





## 2. Pedestrian

Pada Area pedestrian menggunakan pohon american holy, sebagai fungsi penunjuk arah.



## 3. Taman Belakang

Pada area taman belakang menggunakan pohon angsana sebagai fungsi peneduh karena dekat dengan Gathering Space.



## 4. Area Bangunan

Pada area Bangunan menggunakan vegetasi kiara payung, sebagai pohon fungsi peneduh



## 5. Area Parkir

Pada area parkir menggunakan pohon cemara difungsikan sebagai pembatas dan penunjuk arah.



## 6. Sirkulasi Parkir ke bangunan

Pada area ini menggunakan pohon cemara lilin



**Analisis Elemen Ruang Luar Horizontal**

Menurut Hakim (2012). Elemen ruang horizontal adalah unsur-unsur material buatan atau elemen selain vegetasi yang dimaksudkan adalah benda-benda pembentuk taman, terdiri dari kursi taman, kolam ikan, dan Perkerasan. Elemen ruang luar horizontal berfungsi sebagai :

1. Penambah suasana untuk meningkatkan nilai-nilai estetika atau keindahan
2. Dapat membangkitkan jiwa seni seseorang
3. Sebagai tempat untuk meningkatkan rasa nyaman, aman, dan nikmat
4. Menambah pengetahuan
5. Tempat rekreasi

Material keras dapat dibagi dalam 5 (lima) kelompok besar, yaitu :

1. Material keras alami (organic materials) yaitu kayu

2. Material keras alami dari potensi geologi (inorganic materials used in theirnatural state) yaitu pasir, dan batu alam.

3. Material keras buatan bahan metal (inorganic materials used in highly modified state) yaitu aluminium, besi, perunggu, tembaga dan baja

4. Material keras buatan sintetis atau tiruan (synthetic materials) yaitu bahan plastik atau fiberglas

5. Material keras buatan kombinasi (composite materials) seperti beton dan plywood



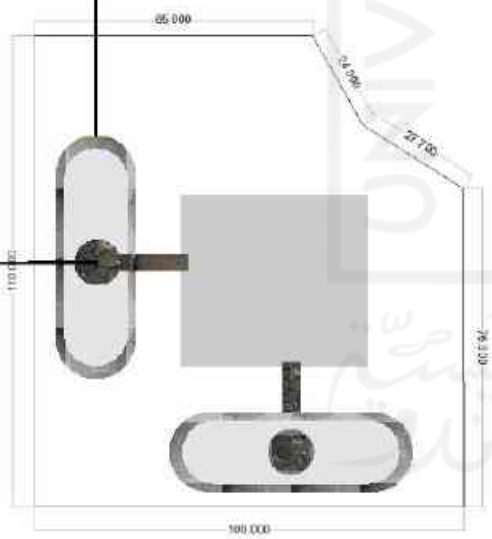
material pada gathering space pada pedestrian menggunakan meterial keras alami dari potensi geologi yaitu mozaic batu alam



material pada gathering space pada tempat duduk menggunakan material alami dari potensi geologi yaitu Batu palimanan



penambahan tempat duduk untuk menambah variasi elemen ruang luar. menggunakan batu palimanan

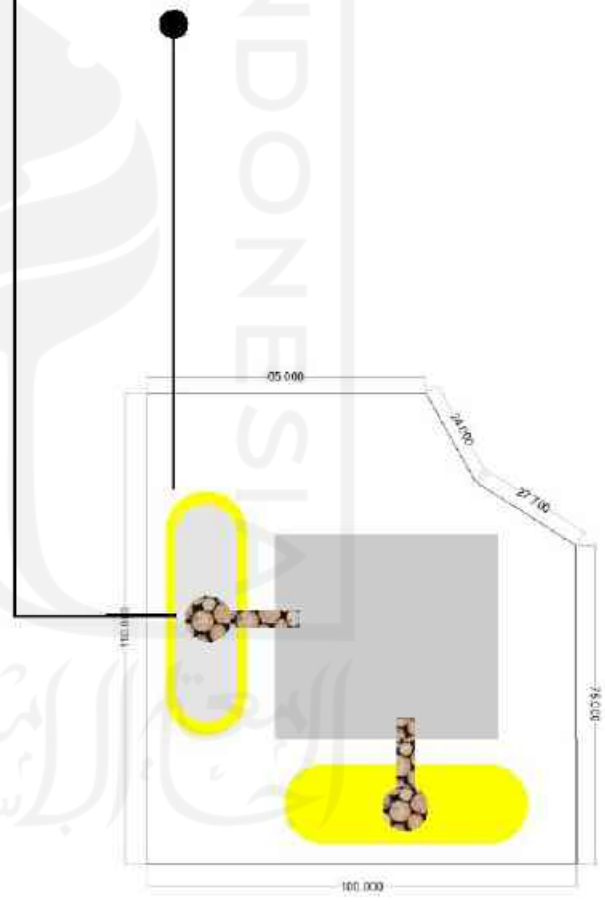





material pada gathering space pada pedestrian menggunakan meterial keras alami yaitu kayu



material pada gathering space pada pedestrian menggunakan meterial keras buatan yaitu grassblock



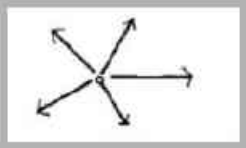
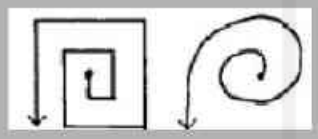
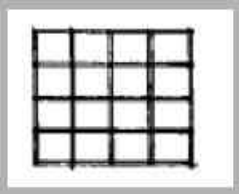
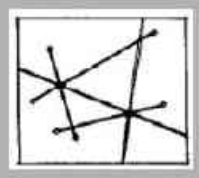

Alternatif 3 menggunakan kombinasi sirkulasi linear dan campur, sehingga ketika berada pada plaza pengguna bebas mau menuju ke gubahan yang ada.

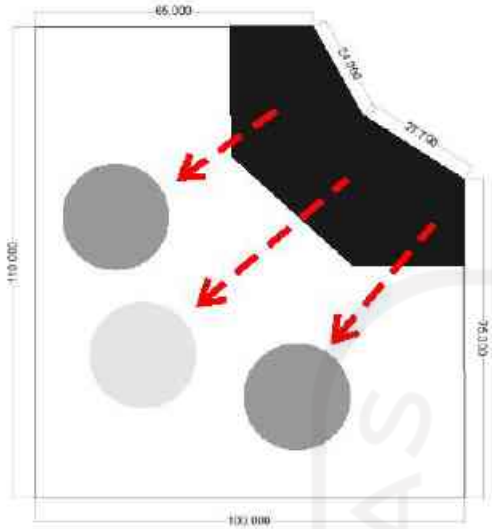
### 3.1.3 Variabel Variety dengan Sub-Variabel Sirkulasi pada Tapak

Aspek yang berkaitan dengan penciptaan suasana/pengalaman meruang Keragaman pengalaman dicapai lewat desain bentuk elemen ruang, pada ruang luar bidang vertical merupakan vegetasi sedangkan bidang horizontal merupakan perkerasan

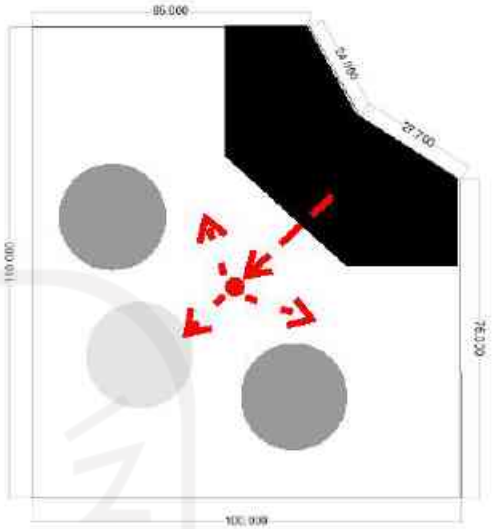
**Analisis Elemen Ruang Luar**

Tanaman merupakan sumber kenyamanan, keindahan, dan memberi kehidupan, sehingga dalam penataan tanaman di dalam lansekap perlu optimal agar mendapatkan manfaat (Heisler,1986). Tanaman sendiri memiliki fungsinya masing masing, ada tanaman pembatas jalan, tanaman penunjuk jalan, dan tanaman perindang. berikut jenis jenis tanaman menurut fungisnya :

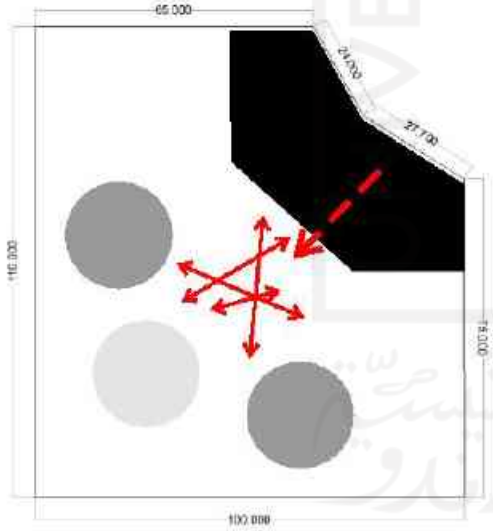
| GAMBAR | JENIS POLA | PENGERTIAN |
|---|---|---|
|  | Linear | Semua Jalan Pada Dasarnya adalah Linear, akan tetapi yang dimaksud dalam adalah jalan yang lurus yang dapat menjadi unsur pembentuk utama deretan penataan tapak. |
|  | Radial | Pola sirkulasi radial memiliki pola jalan yang berkembang dari, atau menuju suatu pusat. |
|  | Spiral | Pola spiral adalah suatu jalan menerus yang bersasal dari titik pusat, yang berputar mengelilinginya dan bertambah jauh darinya. |
|  | Network | Pola sirkulasi Network (jaringan) terdiri dari beberapa jalan yang menghubungkan titik-titik terpadu dalam suatu ruang. |
|  | Campuran | Suatu bangunan biasanya memiliki suatu kombinasi dari pola-pola yang sudah disebutkan diatas. Akan tetapi, untuk menghindari terbentuknya orientasi yang membingungkan, di bentuklah aturan urutan utama dalam sirkulasi tersebut. |



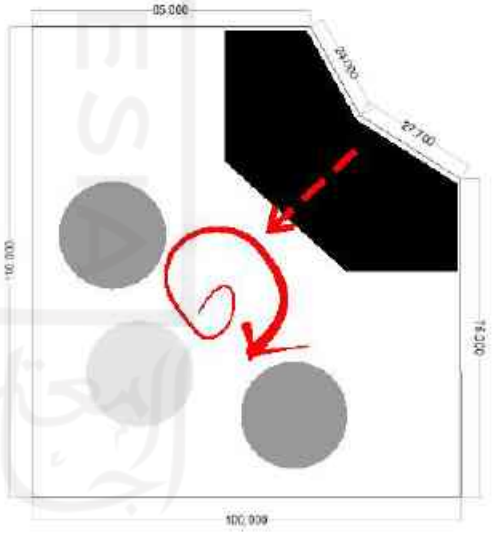
Alternatif 1 menggunakan sirkulasi linear. dari area parkir langsung menuju ke 3 gubahan yang ada ada art center & gathering space.



Alternatif 2 menggunakan sirkulasi radial. dari area parkir menuju area plaza sebagai pusat kemudian sirkulasi berkembang menuju gubahan yang ada.



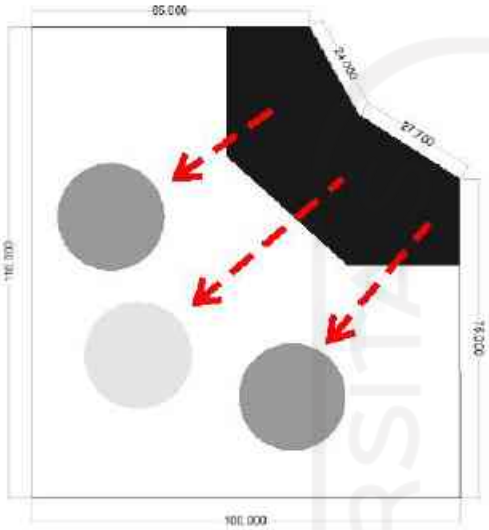
Alternatif 3 menggunakan kombinasi sirkulasi linear dan campur, sehingga ketika berada pada plaza pengguna bebas mau menuju ke gubahan yang ada.



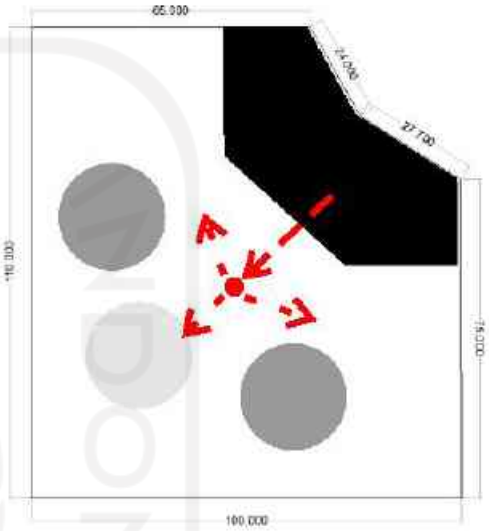
Alternatif 3 menggunakan sirkulasi spiral dan linear, sehingga ketika di plaza pengunjung berurutan dari gubahan satu, dua dan tiga.

**Rekomendasi Desain**

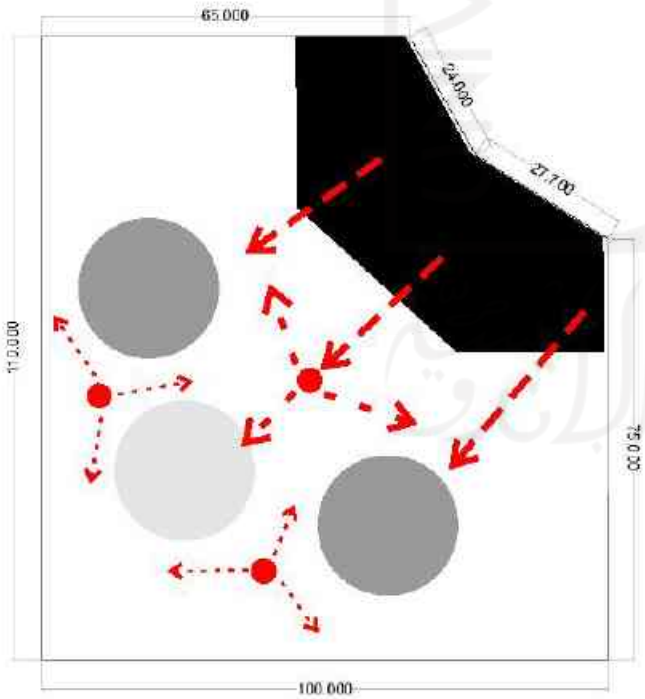
Pada rekomendasi desain, penulis merekomendasikan seluruh alternatif 1 dan 2 untuk digunakan merancang pada site, yaitu mengkombinasikan sirkulsai linear dan sirkulsi radial pada site.




**Alternatif 1**




**Alternatif 2**

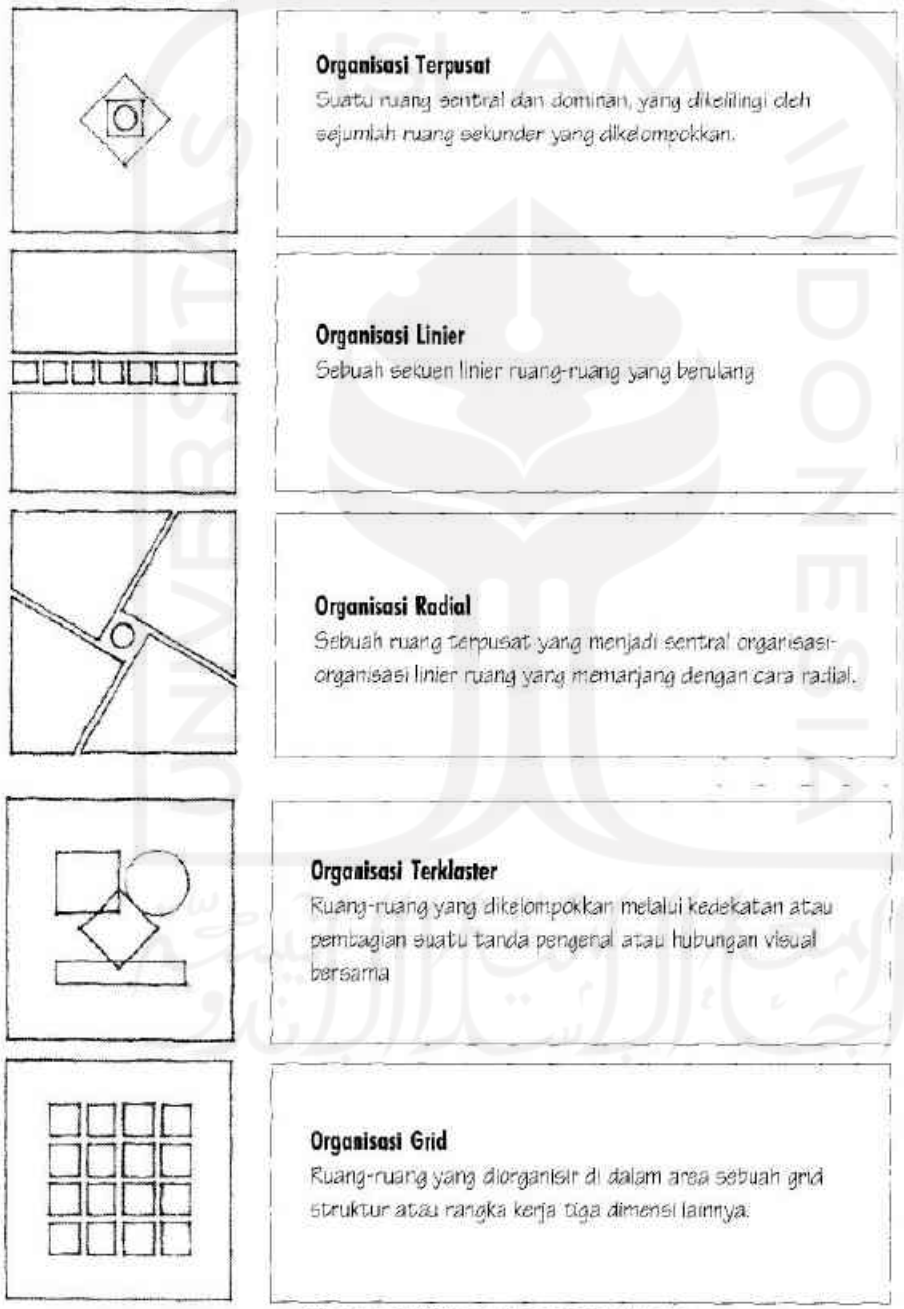



**Konsep**

sirkulasi linear digunakan dari area parkir menuju plaza. sedangkan dari plaza menuju bangunan menggunakan sirkulasi radial. untuk menghubungan antar bangunan juga menggunakan sirkulasi radia sehingga dapat menghubungkan ke gathering space.

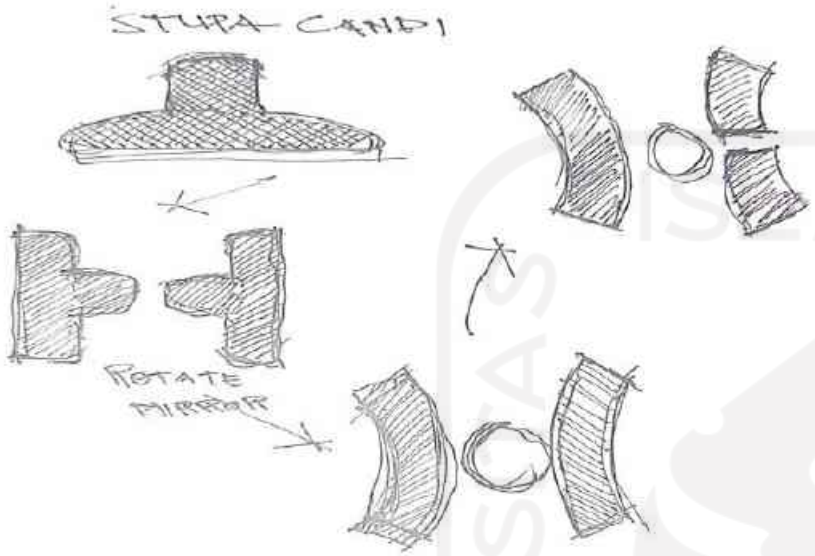
### 3.1.4 Analisis Tata Massa

penataan tata massa adalah perancangan yang terpengaruh oleh zonasi, sirkulasi didalam tapak, dan beberapa faktor lain yang mempengaruhi perencanaan tata massa. menurut D.K Ching (1996), organisasi tata massa terdapat 5 yaitu :

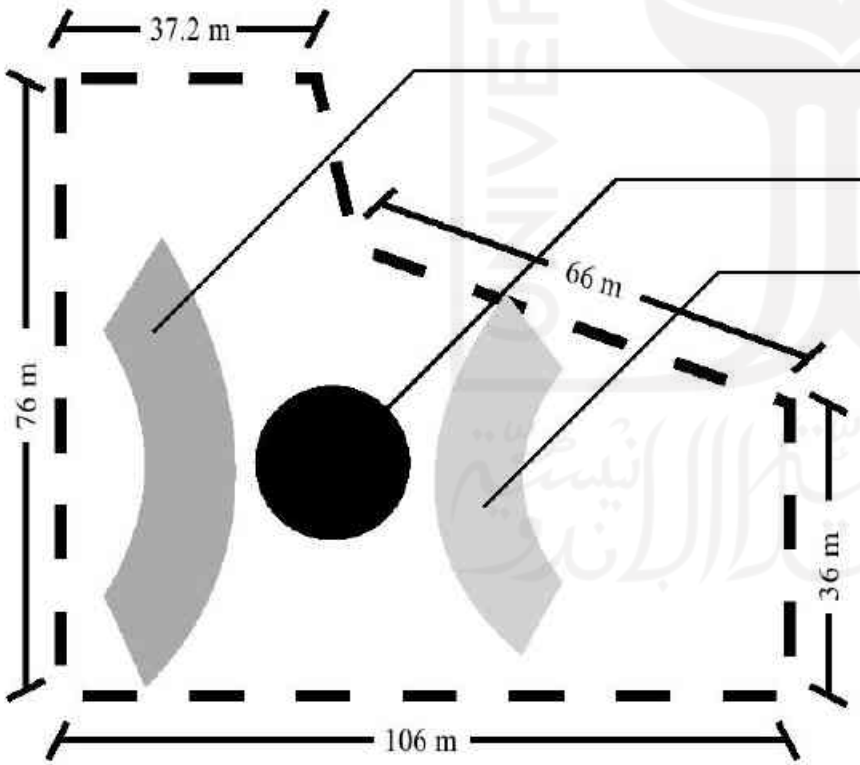



**Gambar 3.32Organisasi Tata Massa**
**Sumber :** D.K Ching, 1996

**Alternatif Desain Tata Massa 1**



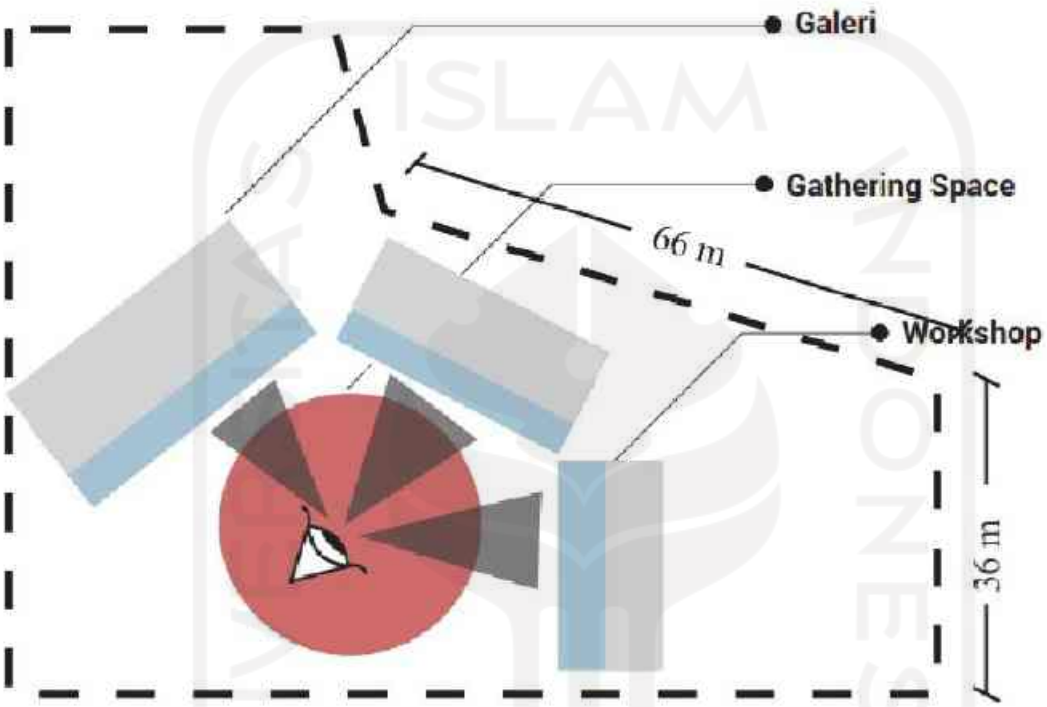

Konteks site yang berada di Prambanan. Maka transfromasi yang digunakan diambil dari kontek lokasi sekitar yaitu terdapat candi prambanan. Untuk konsep bentuk massa pada site ini mengambil dari stupa candi kemudian di transformasikan sedemikian rupa sehingga tercipta bentuk akhir seperti gambar diatas.




**Gambar 3.33 Alternatif 1 Tata Massa**
**Sumber** : Penulis

Setelah dilakukan transformasi, tata massa yang didapat kemudian diploting pada site, tata massa yang tercipta adalah organisasi tata massa terpusat dengan gathering space sebagai sumbu utama peletakan massa bangunan lainnya. penggunaan organisasi massa terpusat juga mempertimbangkan bentuk site.

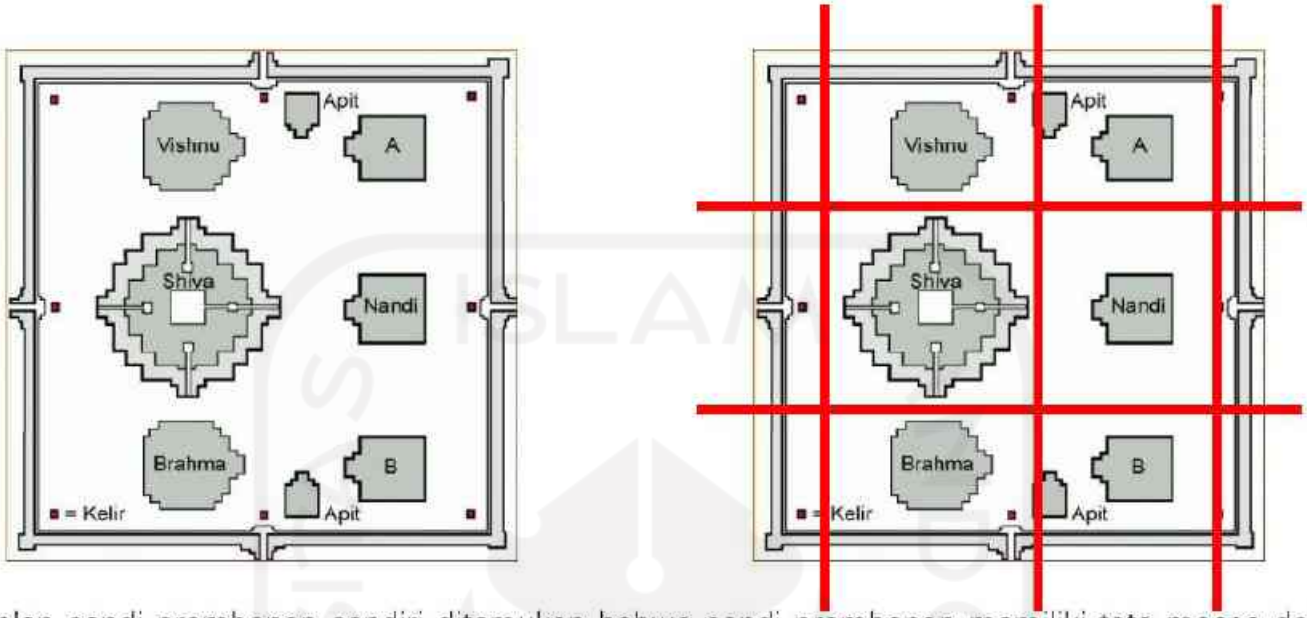
**Alternatif Desain Tata Massa 2**



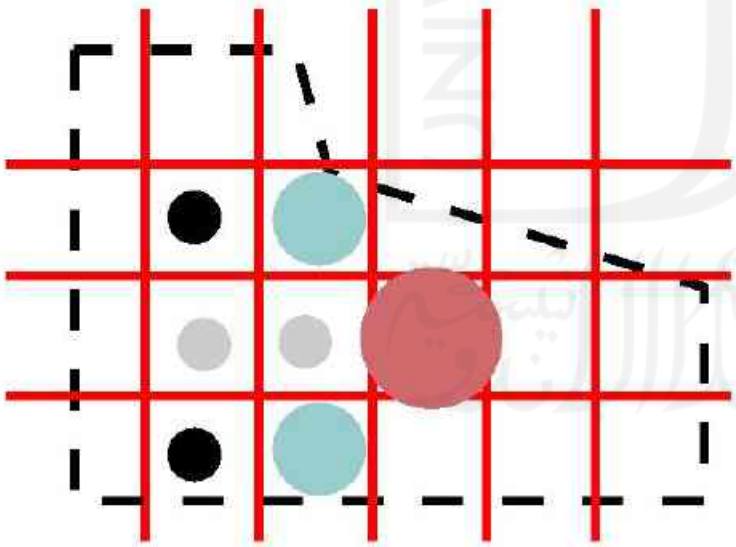

**Gambar** 3.34 **Alternatif 2 Tata Massa**
**Sumber :** Penulis

pada alternatif ini organisasi tata massa yang digunakan adalah radial, dimana gubahan massa mengililingi gathering space yang sebagai sumbu utama, tujuan dari gathering sebagai titik tengah dari penataan adalah agar segala kegiatan dapat terlihat dari area gathering Space.

**Alternatif Desain Tata Massa 3**




dari siteplan candi prambanan sendiri ditemukan bahwa candi prambanan memiliki tata massa dengan organisasi grid, seperti yang terlihat pada gambar. jadi untuk alternatif desain yang ini menggunakan organisasi tata massa grid yang ditemukan pada siteplan candi prambanan.

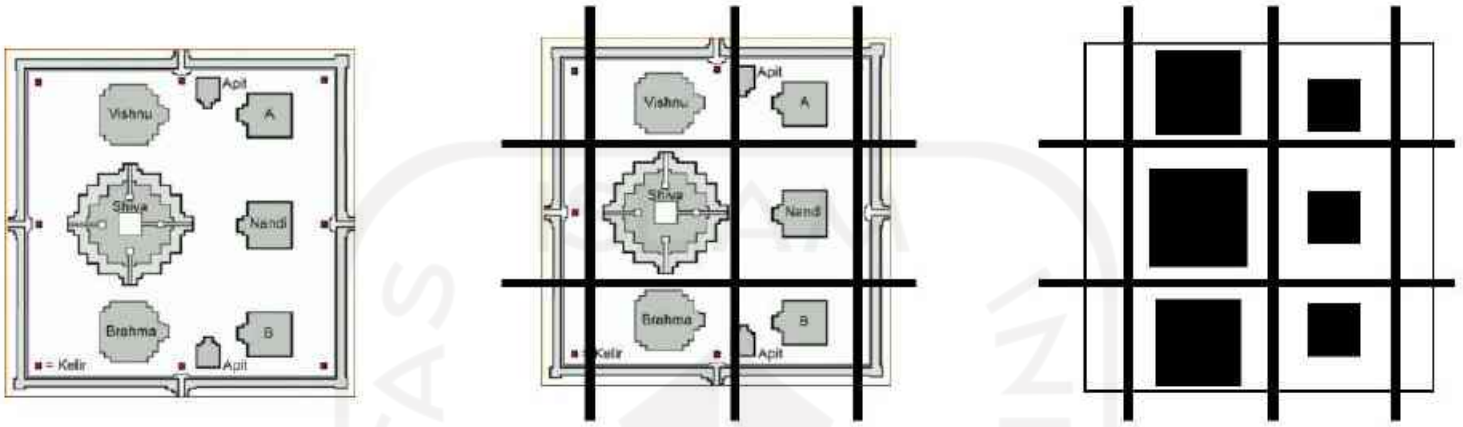


**Gambar 3.35 Alternatif 3 Tata Massa**
**Sumber** : Penulis

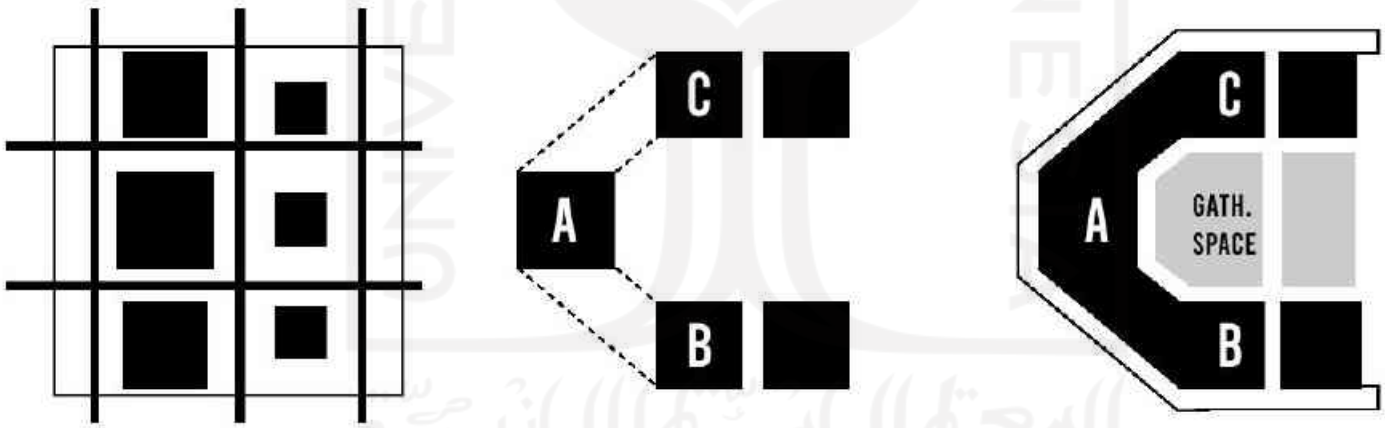
peletakan gathering space diantara artshop dan café workshop bertujuan untuk menjadi penghubung diantara tiga fungsi tersebut. sedangkan bangunan utama galeri menjadi gubahan paling besar diantara gubahan yang lain mereprentasikan candi prambanan, sedangkan art shop adalah vishu dan brahma.

: Galeri
: Art Shop
: Café & workshop
: Gathering Space

**Alternatif Desain Tata Massa 4**




dari siteplan candi prambanan sendiri ditemukan bahwa candi prambanan memiliki tata massa dengan organisasi grid, seperti yang terlihat pada gambar. jadi untuk alternatif desain yang ini menggunakan organisasi tata massa grid yang ditemukan pada siteplan candi prambanan.



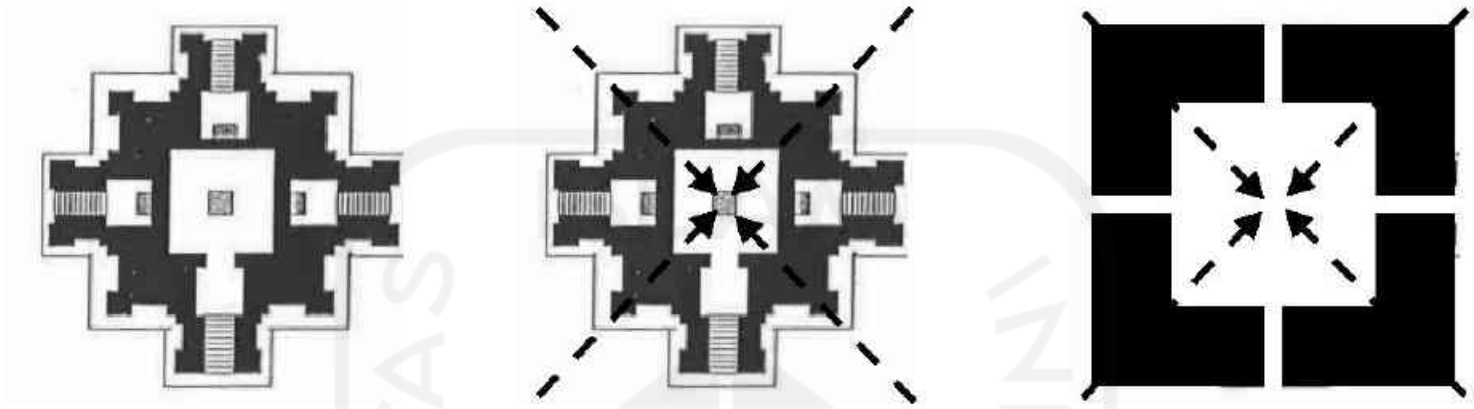

**Gambar 3.36 Alternatif 4 Tata Massa**
**Sumber** : Penulis

siteplan prambanan sendiri memiliki makna bahwa terdapat kesimetrisan pada setiap peletakan candinya, hal tersebut merupakan penerapan dari keseimbangan.

gubahan A lebih dimajukan dari gubahan B & C untuk mempertegas bahwa itu merupakan gubahan utama, sedangkan peletakan gubahan B dan C untuk menyeimbangkan gubahan A. sedangkan gubahan lain disusu sesuai dengan pola grid.

karena gubahan disusun dengan penerapan keseimbangan maka gathering space dapat dilihat dari semua gubahan.

**Alternatif Desain Tata Massa 5**



pola pada tata ruang atau denah candi prambanan adalah menggunakan *cruciform*, dimana dimana menggunakan bentuk x sebagai pusat penataan massanya. *cruciform* dengan penerapan mandala digunakan dalam pengolahaan tata ruang pada denah candi prambnan sendiri.



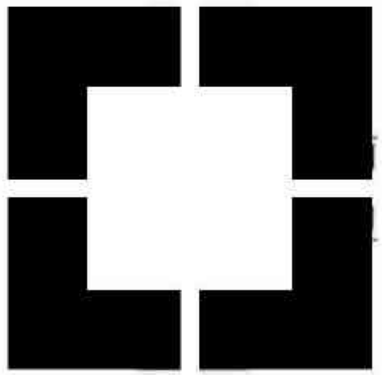

**Gambar 3.36 Alternatif 5 Tata Massa**
**Sumber** : Penulis

penggunan bentuk mandala adalah untuk menciptakan keseimbangan atau kesimetrisan antar gubahan massa yang akan didesain.

menghilangkan salah satu gubahan dalam bentuk mandala bertujua untuk menyesuaikan dengan fungsi yang akan digunakan, yaitu gathering space dimana dibutuhkan kebebasan.

rotasi dilakukan untuk menyesuaikan bentuk didalam site, dan perubahan bentuk pada gubahan a disesuaikan dengan fungsinya. walaupun sudah bertransformasi, kesan simetris dan seimbang masih ada.

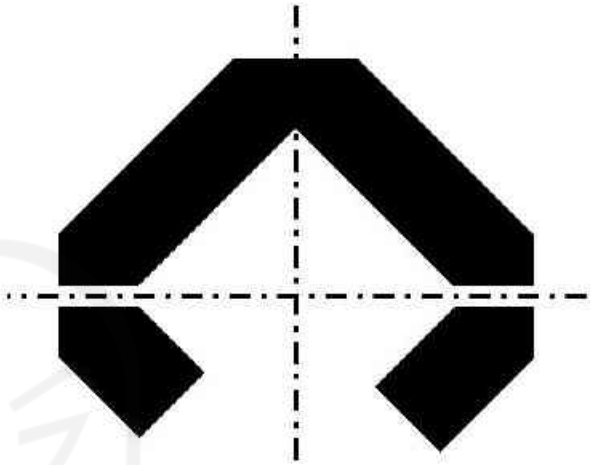
**Alternatif Desain Tata Massa 6 (transformasi analogi tidak langsung)**



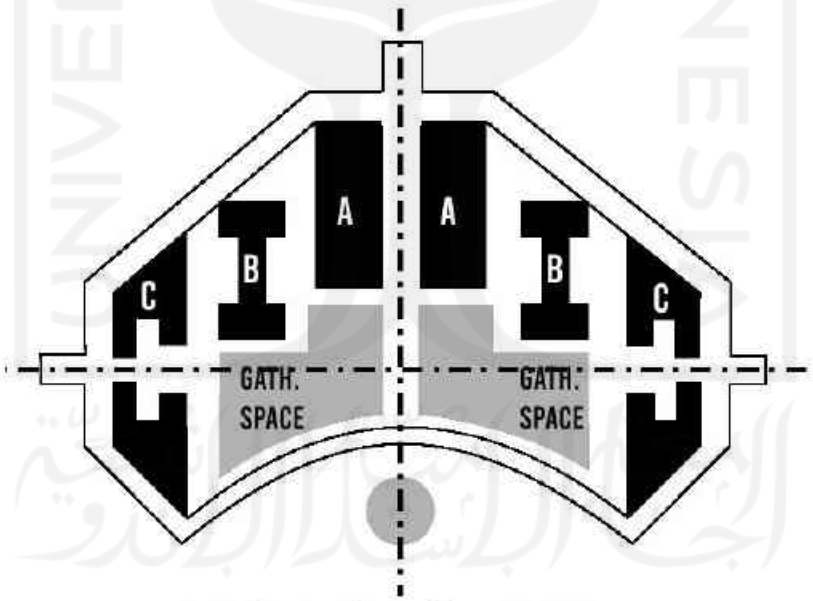
penggunan bentuk mandala adalah untuk menyimbulkan (menganalogikan) kesimetrisan atau keseimbangan yang ada pada denah candi prambnan.



menghilangkan salah satu gubahan dalam bentuk mandala bertujua untuk menyesuaikan dengan fungsi yang akan digunakan, yaitu gathering space dimana dibutuhkan kebebasan.



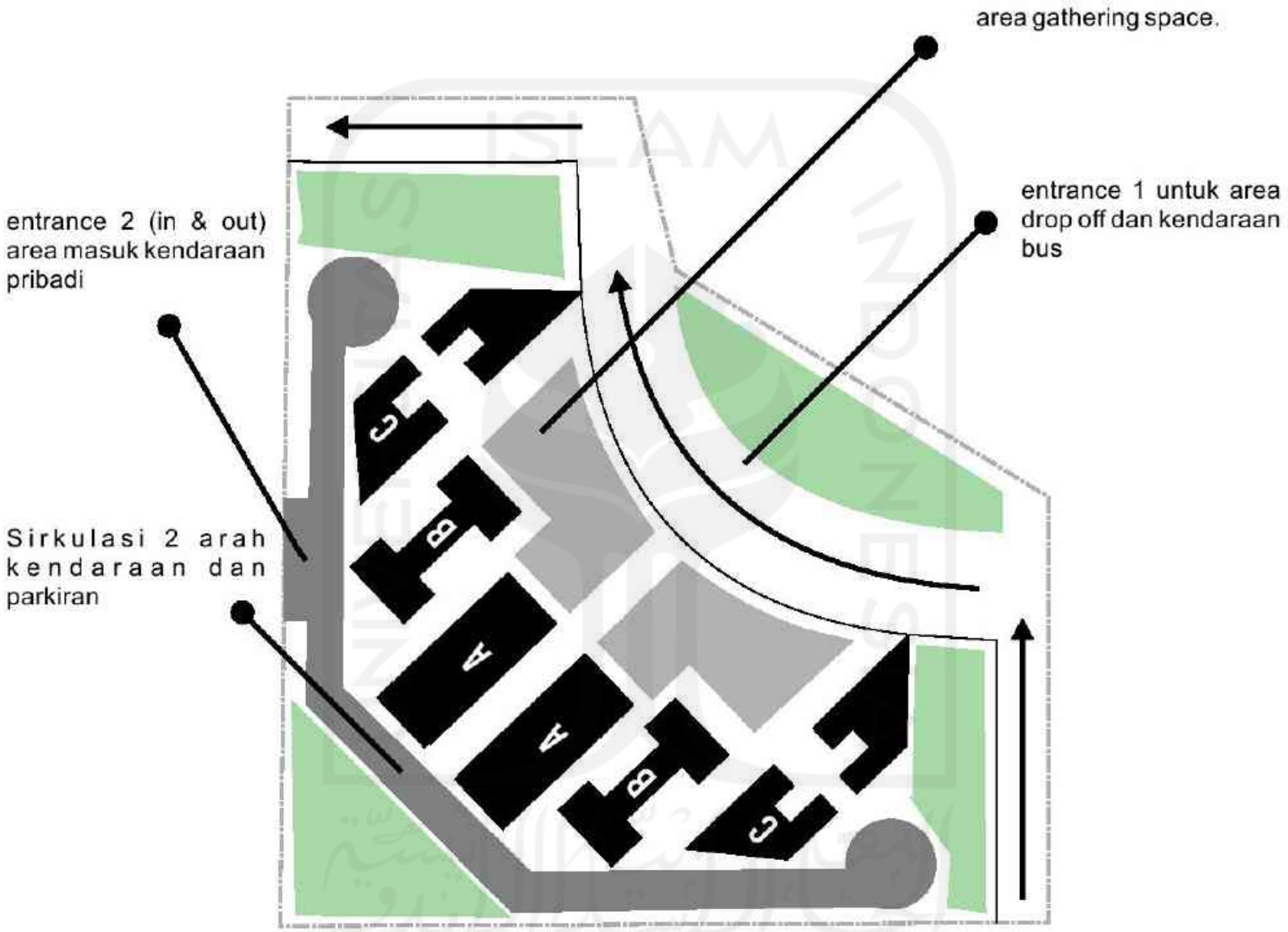
dilakukan rotasi untuk memudahkan penataan massa didalam. garis digunakan untuk membagi penataan massa agar simetris




**Gambar 3.37 Alternatif 5 Tata Massa**
**Sumber** : Penulis

penataan massa disesuaikan dengan analogi dari denah candi prambanan yaitu simetris, bagian kanan dan kiri ditata secara simetris agar menciptakan kesan seimbang pada tata massa yang dirancang. gubahan A merupakan gubahan utama, gubahan B merupakan penunjang gubahan A, sedangkan gubahan C merupakan penunjang dari gathering space.

**Penyesuaian Pada Tapak**

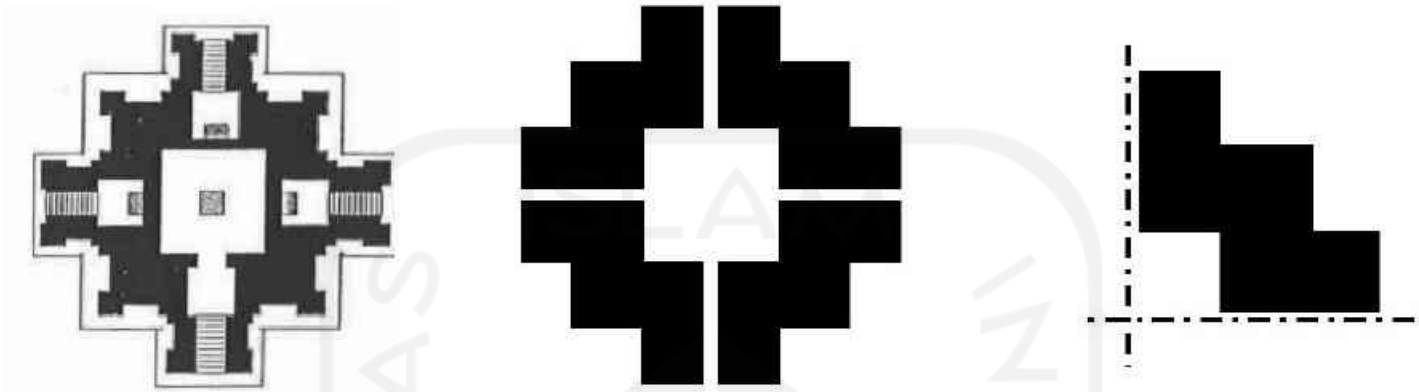



**Gambar 3.38 Penyesuaian Alternatif 5 Tata Massa pada Tapak**
**Sumber :** Penulis

Keterangan :

**A** : Gallery
**B** : Workshop & Art Shop
**C** : Gath. Space Indoor & cafe

**Alternatif Desain Tata Massa dan Gubahan Massa 7**



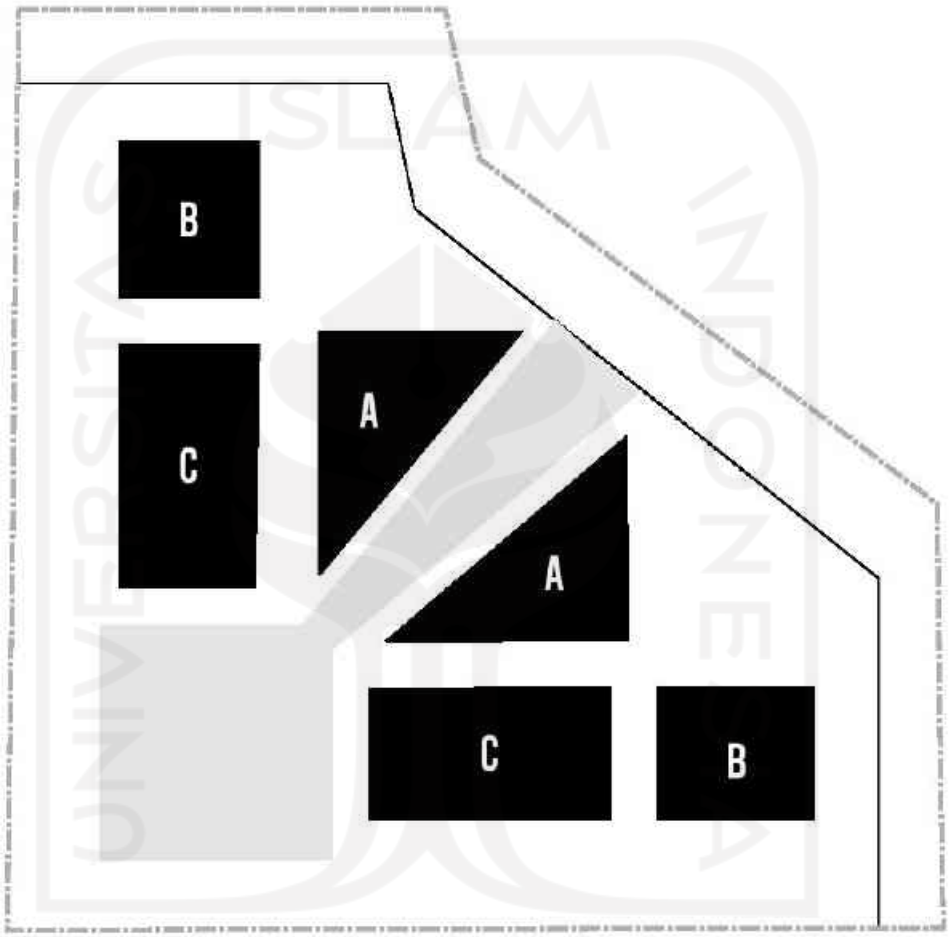
pola pada tata ruang atau denah candi prambanan adalah menggunakan *cruciform*, dimana dimana menggunakan bentuk x sebagai pusat penataan massanya. *cruciform* dengan penerapan analogi mandala untuk merepresntasikan bentuk denah candi yang digunakan dalam pengolahaan tata massa.



**Gambar 3.39 Alternatif 6 Tata Massa**
**Sumber :** Penulis

dari bentuk sebelumnya kemudian dibagi dua dengan volume yang sama, dilakukan untuk memudahkan penataan massa agar sesuai dengan analogi denag candi yaitu simetris.

kemudan ditambahkan sirkulasi untuk memisahkan gubahan gubahan yang akan dirancang, peletakan sirkulasi tentu menggunakan aspek keseimbangan atau simetris.



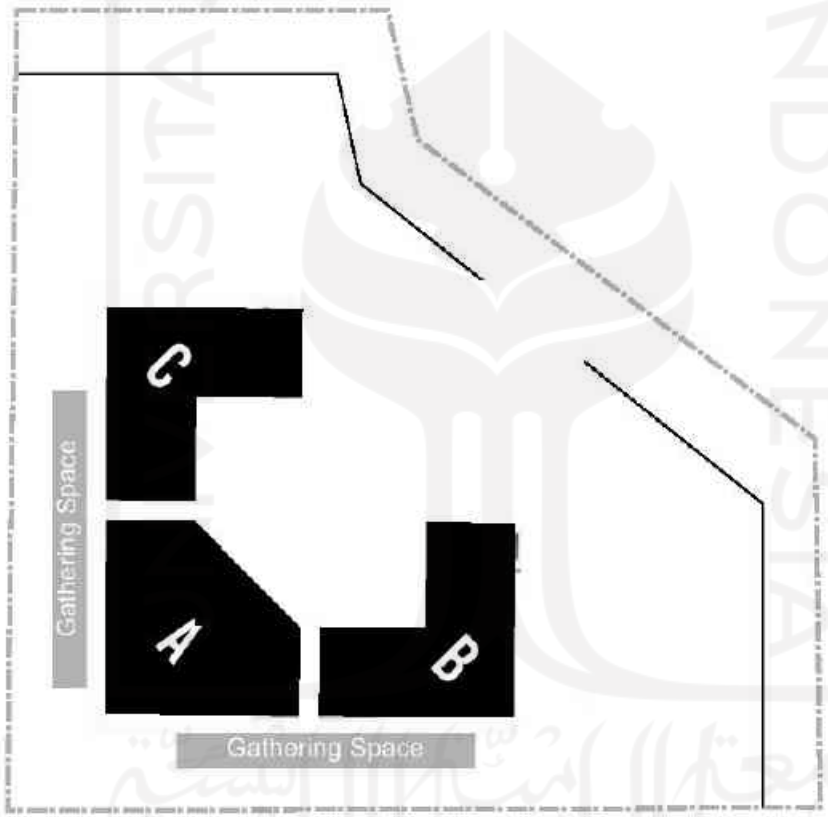

**Gambar 3.39 Penyesuaian Alternatif 6 Tata Massa pada Tapak**
**Sumber :** Penulis

penataan massa disesuaikan dengan analogi dari denah candi prambanan yaitu simetris, bagian kanan dan kiri ditata secara simetris agar menciptakan kesan seimbang pada tata massa yang dirancang. gubahan A merupakan gubahan utama, gubahan B merupakan penunjang gubahan A, sedangkan gubahan C merupakan penunjang dari gathering space.

**Rekomendasi Desain**

Alternatif 5 desain tata massa menjadi alternatif yang direkomendasikan dikarenakan sirkulasi yang tercipta lebih jelas daripada sirkulasi pada alternatif lainnya, selain itu alternatif 5 lebih terlihat memusatkan tata massa pada gubahan utama yaitu galeri

**Konsep Tata Massa**




**Gambar 3.41 Konsep Tata Massa**
**Sumber :** Penulis

pada konsep tata masssa ini merupakan pemngembeangan dari alternatif desain yang sudah terpilih, pengembangan desain pada konsep ini adalah memindahkan pusat penataan massa dari gathering space ke gubahan A yaitu Galeri, sedangkan gathering space dipindahkan dengan menganut aspek dari mandala yaitu simetris dan seimbang sehingga plotting gathering space ditata secara simetris dibelakang keseluruhan gubahan.

### 3.1.5 Analisis Kebutuhan Ruang

Analisis Kebutuhan Ruang pada Art Center & Gathering Space ini dilakukan sesuai dengan aktivitas penggunanya. Pengguna gedung ini sendiri adalah pengunjung, pengelola ruang kolektor dan seniman. Berdasarkan analisis aktivitas di gedung ini, dimungkinkan untuk melihat secara tepat ruang mana yang digunakan di sana.

**Tabel 3.2Program Ruang**
**Sumber :** Penulis

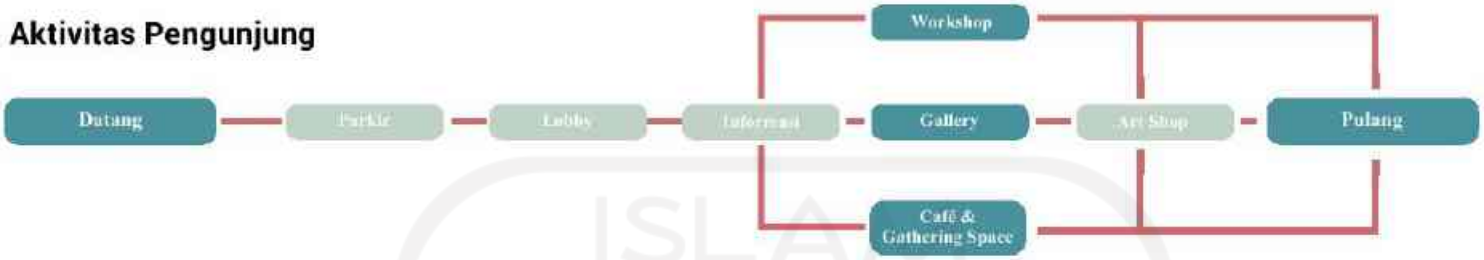
| No. | Kegiatan | Pelaku Kegiatan | | | Kebutuhan Ruang |
|---|---|---|---|---|---|
| | | Pengunjung | Pengelola | Seniman | |
| 1. | Kegiatan Umum | Parkir | Parkir | Parkir | Tempat Parkir |
| | | Mencari Informasi | Menyediakan Informasi | | Ruang Informasi |
| | | Duduk | Duduk | Duduk | Lobby |
| | | | Diskusi | Diskusi | Ruang Rapat |
| | | Melihat Dokumentasi | Mempersiapkan Dokumentasi | Mempersiapkan Dokumentasi | Ruang Dokumentasi |
| 2. | Kegiatan Adminitrasi | | Menangani Program Art Center | Menangani Program Art Center | Kantor Pengelola |
| | | | Rapat | Rapat Koordinasi | Ruang Rapat |
| | | | Menerma Pembayaran | Mengurus Keuangan | Ruang Tata Usaha |
| 3. | Kegiatan Pameran | Workshop | | Mendampingi Workshop | Ruang Workshop |
| | | Melihat Pameran | Mengatur Jalannya pameran | Display Pameran | Galeri |

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 4. | Kegiatan Persiapan | | Koordinasi Pameran | Koordinasi pameran | Ruang Rapat |
| | | | Melakukan Pemeliharaan | Menyiapkan Karya seni | Gudang |
| | | | Pemindahan Karya Seni | | Loading Dock |
| 5. | Kegiatan Penunj ang | Berkumpul & Bersosialiasai | | Berinteraksi dengan Pengunjung | Gathering Space |
| 6. | Kegiatan Servis | | Keamanan | | Ruang security & CCTV |
| | | | MEE | | Ruang MEE |
| | | | Memasak | | Dapur |
| | | | Produksi Makanan | | Dapur Besar |
| | | | Menyimpan Bahan Makanan | | Food Storage Room |

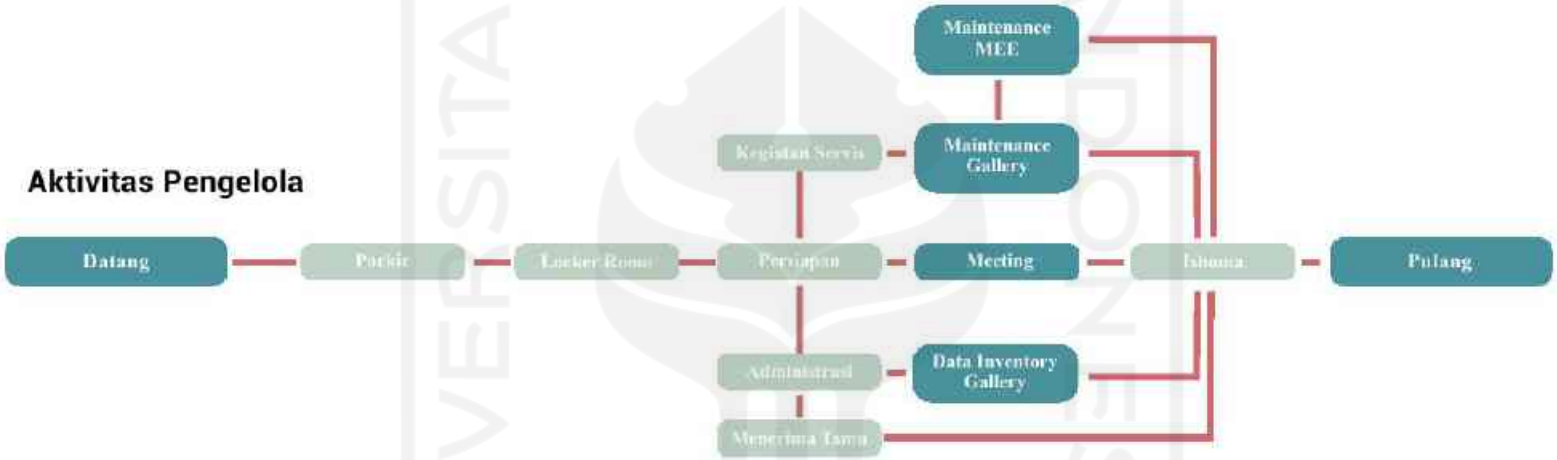
| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 6. | Kegiatan Servis | | Keamanan | | Ruang security & CCTV |
| | | | MEE | | Ruang MEE |
| | | | Memasak | | Dapur |
| | | | Produksi Makanan | | Dapur Besar |
| | | | Menyimpan Bahan Makanan | | Food Storage Room |
| | | | Distribusi Bahan Makanan | | Loading Dock |
| | | | Membersihkan Ruangan | | Ruang Janitor |
| | | | Menyimpan Barang | Menyimpan Barang | Locker Room |
| | | Ke Wc | Ke Wc | Ke Wc | Lavatory |
| | | Beribadah | Beribadah | Beribadah | Mushola |
| 7. | Kegiatan Komersil | Membeli Karya Seni | | Menjual Karya Seni | Art Shop |
| | | Makanan & Minum | Makanan & Minum | Makanan & Minum | Cafe |

### 3.1.6 Analisis Aktivitas Pengguna

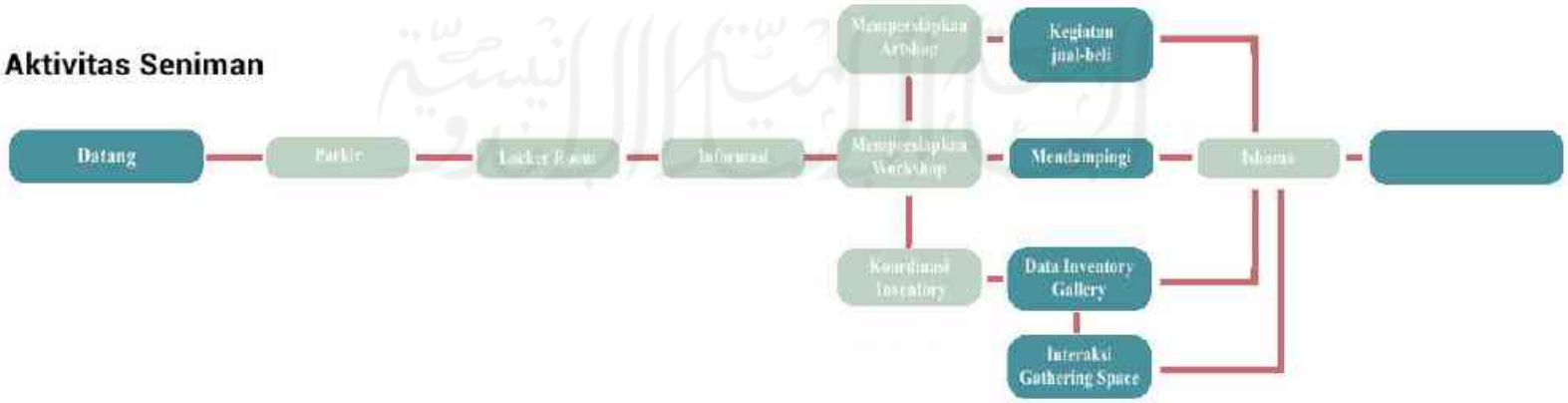
**Aktivitas Pengunjung**




**Aktivitas Pengelola**




**Aktivitas Seniman**



### 3.1.6 *Property Size*

Pendekatan kebutuhan dan Standar besaran ruang didapat dari hasil studi pada standar-standar yang ada pada literature. Antara lain :

Standar Sirkulasi

- 5%-10% = Standar Minimum
- 20% = Standar kebutuhan keleluasaan
- 30% = Tuntutan Kenyaman Fisik
- 40% = Tuntutan Kenyaman Psikologis
- 50% = Tuntutan Spesifik Kegiatan
- 70% = Terkait dengan banyak Kegiatan

(Sumber : Time-Saver Standart for Building Tyoe, 2nd Edition)

**Tabel 3.3 Property Size**
**Sumber** : Penulis

| Kegiatan | Kebutuhan Ruang | Kapasitas | | Standard (m2) | Sumber | Jumlah | Luasan (m2) |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Gallery | R. Pameran Tetap | 100 | Orang | 5 | SK | 1 | 850 |
| | R. Temporer | | | 20% R. Tetap | SK | | 170 |
| | R. Receptionist | 20 | Orang | 2 | NAD | 1 | 52 |
| | Ruang Tunggu | 12 | Orang | 2 | NAD | 1 | 33.6 |
| | R. Kepala Galeri | 2 | Orang | 6 | NAD | 1 | 12 |
| | R. Staff | 4 | Orang | 4.2 | NAD | | 18 |
| | R.Informasi | 6 | Orang | 2 | NAD | 1 | 15.6 |
| | R. Kurator | 2 | Orang | 4.5 | NAD | | 9 |
| | Lavatory Gallery | 1 | Unit | 1.6 | NAD | 6 | 11.52 |
| | Gudang Karya Seni | | | | SK | | 90 |
| | T. CuciTangan | 1 | Unit | 1 | NAD | 3 | 3.9 |
| | Loading Dock | 2 | Truck | 33 | NAD | 1 | 85.8 |
| | | | | | | | 1351.42 |
| Workshop | R. Workshop | 15 | Orang | 2 | PDN | 6 | 270 |
| | R.Tunggu | 15 | Orang | 1.5 | NAD | 1 | 29.25 |
| | R. Pendamping | 6 | Orang | | NAD | 1 | 20 |

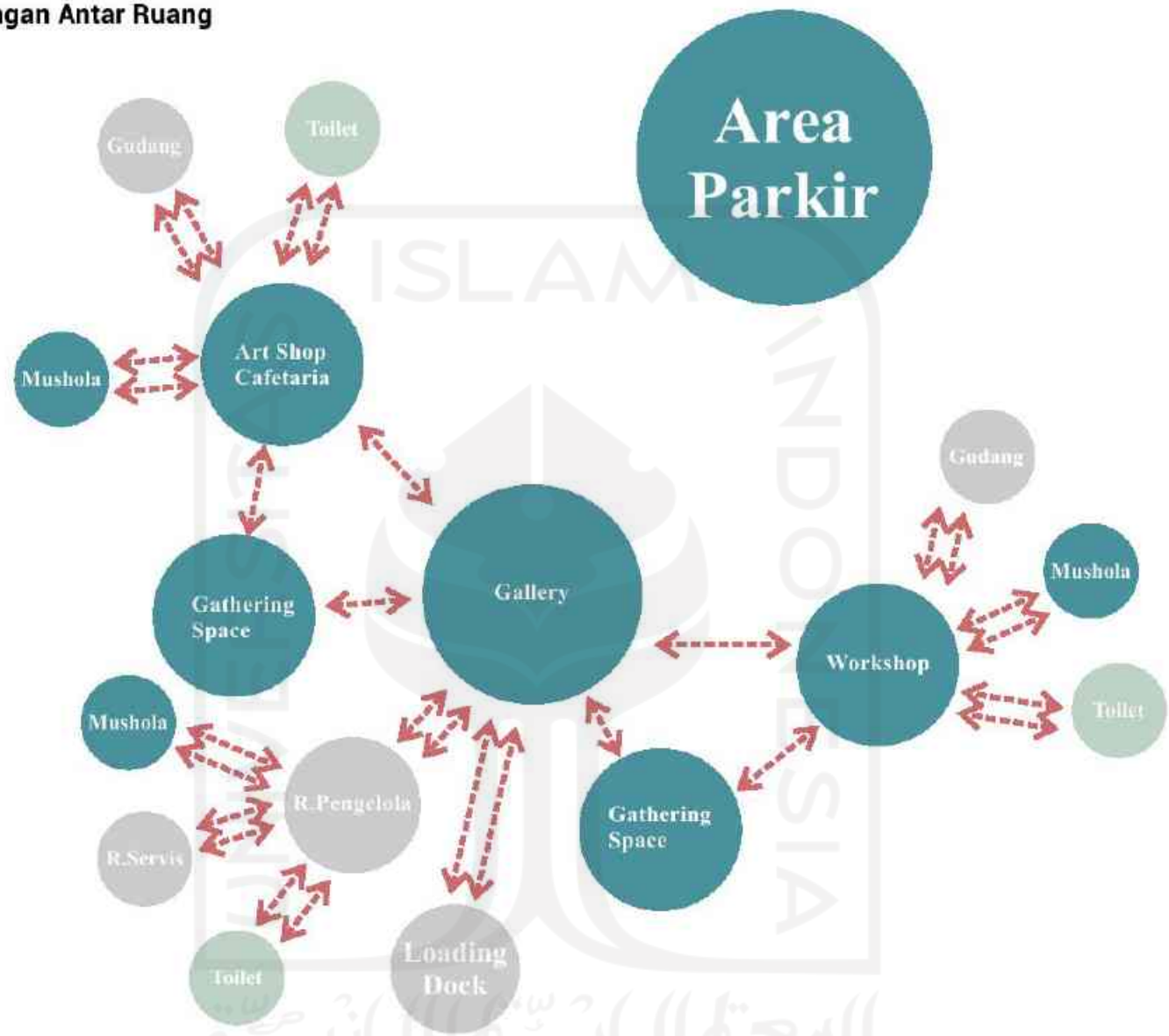
| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | Gudang Workshop | | | | PDN | | 30 |
| | Lavatory | 1 | Unit | 1.6 | NAD | 6 | 11.52 |
| | | | | | | | 360.77 |
| Cafetaria | R.Makan | 25 | Orang | 2 | AP | 1 | 70 |
| | Kasir | 4 | Orang | 1.5 | NAD | 1 | 7.8 |
| | Dapur | | | | BPDS | 1 | 18 |
| | Gudang | | | | NAD | 1 | 4 |
| | Lavatory | 1 | Unit | 1.6 | NAD | 4 | 7.68 |
| | T. Cuci Tangan | 1 | Unit | 1 | NAD | 3 | 3.9 |
| | Loading Dock | 1 | Mobil | 15 | NAD | 1 | 21 |
| | | | | | | | 132.38 |
| Art Shop | Toko Souvenir | 7 | Stand | 9 | PDN | 1 | 94.5 |
| | Sitting Area | 15 | Orang | 1.2 | NAD | 1 | 25.2 |
| | Gudang | | Orang | | | | 24 |
| | Loading Dock | 2 | Mobil | 15 | NAD | 1 | 42 |
| | | | | | | | 185.7 |
| | Sitting Group Outdoor | | | | PDN | | 650 |
| | Area Vegetasi | | | | PDN | | 68 |
| | Sirkulasi | | | | NAD | | 318 |
| | T. Cuci Tangan | 1 | Unit | 1 | NAD | 4 | 6 |
| | | | | | | | 1042 |
| Servis | R.Security | | | 4 | NAD | | 15 |
| | R.MEE | | | | AP | | 45 |
| | R.Janitor | 4 | Orang | 1.2 | AP | 2 | 11.52 |
| | Locker Room | 20 | Orang | 1.2 | NAD | 1 | 31.2 |
| | Lavatory | 1 | Unit | 1.6 | NAD | 4 | 7.68 |
| | Mushola | 42 | Orang | 1.5 | NAD | 1 | 81.9 |
| | ATM | 1 | Unit | 1.5 | AP | 4 | 7.8 |
| | Pantry | 4 | Orang | | NAD | 1 | 9 |
| | | | | | | | 209.1 |
| Parkir | Parkir Pengunjung | 20 | Mobil | 15 | NAD | | 420 |
| | | 4 | Bus | 33 | NAD | | 184.8 |

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Parkir | Parkir Pengunjung | 20 | Mobil | 15 | NAD | 1 | 420 |
| | | 2 | Bus | 33 | NAD | 1 | 184.8 |
| | | 60 | Motor | 2 | NAD | 1 | 168 |
| | Parkir Pengelola | 5 | Mobil | 15 | NAD | 1 | 105 |
| | | 20 | Motor | 2 | NAD | 1 | 56 |
| | | | | | | | **933.8** |
| R. Pengelola | R. Rapat | 16 | Orang | 2.5 | NAD | 1 | 52 |
| | R.Administrasi | 4 | Orang | 4.5 | NAD | 1 | 23.4 |
| | R. Publikasi | 4 | Orang | 4.5 | NAD | 1 | 23.4 |
| | R. Dokumentasi | 4 | Orang | 4.5 | NAD | 1 | 23.4 |
| | R. Umum | 6 | Orang | 4.5 | NAD | 1 | 35.1 |
| | | | | | | | **157.3** |
| **Luasan Total** | | | | | | | **4012.99** |

Keterangan sumber data:

NAD = Neufert Architect Data
PDN = Permen Pendidikan Nasional RI No. 40 Tahun 2008
LF = Layout Furniture
SK = Studi Kasus
AP = Analisis Penulis
BPDS = Building Planning Design Standart

### 3.1.6 Hubungan Antar Ruang




**KETERANGAN:**

:PRIVATE
:SEMI PRIVAT
:PUBLIK
:SANGAT DEKAT
:DEKAT
:LANGSUNG
: TIDAK LANGSUNG

### 3.1.7 Analisis Sirkulasi Dalam Ruang

a. Analisis Kenyamanan Jarak Sirkulasi

Jarak tempuh memperhitungkan kenyamanan pengguna. Jarak ideal yang diperlukan seseorang untuk menyeberang adalah 80 cm. Sementara itu, jalur lalu lintas diharapkan cukup lebar. Misalkan jalan lalu lintas digunakan oleh 3 orang. Maka lebar jalan yang dibutuhkan adalah 240 cm.

b. Analisis jenis Sirkulasi dalam Ruang

Art center ini memiliki beberapa jenis siklus yang digunakan tergantung kebutuhan dan karakteristik kegiatan. Berikut ini diuraikan jenis-jenis sistem sirkulasi yang digunakan pada fungsi utama bangunan tersebut

1) Ruang Pamer
2) Ruang Workshop
3) Artshop

Pada Dasarnya jenis sirkulassi ada 2, yaitu sirkulasi primer dan sirkulasi sekunder. Sirkulasi primer merupakan sirkulasi utama saat menikmati objek yang ada pada galeri., ada tiga jenis sirkulasi primer yaitu :

1) Sirkulasi dari ruang ke ruang
2) Sirkulasi selasar ke ruang
3) Sirkulasi pusat ke ruang lain

Sedangkan sirkulasi sekunder adalah gerak pengamat dalam mengamati objek pameran. Jenis sirkulasi sekunder ada dua yaitu:

1) Sirkulasi Satu Arah
2) Sirkulasi Menyebar

**Sirkulasi Galeri**

**1) Sirkulasi Primer**

Sirkulasi ruang ke ruang

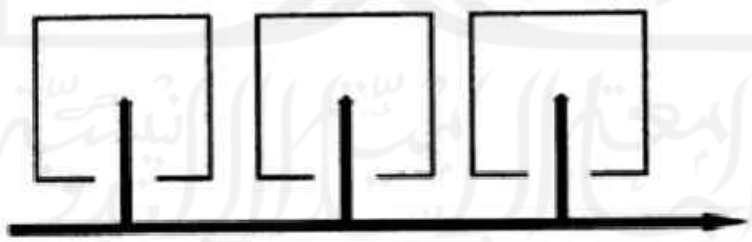
Pengunjung akan dipandu ke setiap ruang pameran secara bergantian, tanpa opsi sirkulasi lebih lanjut. Lalu lintas ini menggunakan koridor sebagai poros lalu lintas utama. Dalam sistem ini, semua showroom dilewati oleh pengunjung..



**Gambar 3.42 Sirkulasi Primer**
**Sumber :** Penulis

Sirkulasi Selasar ke Ruang

Pengunjung akan dipandu melalui lobi, yang memiliki akses ke berbagai ruang pamer. Sistem ini memberi pengunjung lebih banyak kebebasan untuk memilih peserta pameran mana yang akan dikunjungi



**Gambar 3.43 Sirkulasi Primer**
**Sumber :** Penulis

**1) Sirkulasi Sekunder**

Sirkulasi Satu Arah

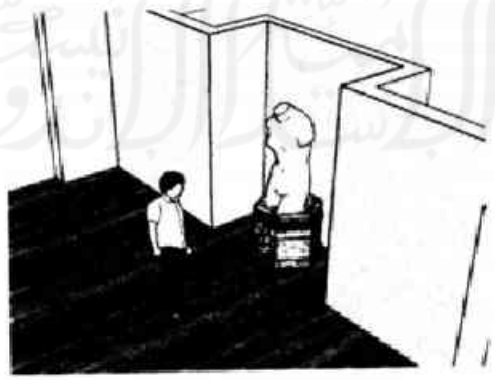
Sistem Sirkulasi mengarahkan pengunjung untuk mengamati objek display secara urut satu satu. System ini memastikan objek dilewati semua oleh pengunjung.



**1) Teknik Sirkulasi**

Mempersempit Area Pengamatan

Dengan menonjolkan pameran, cardesac akan diedarkan dan pameran akan lebih terkonsentrasi dan menarik



**Gambar 3.45 Sirkulasi Primer**
**Sumber :** Penulis

# 04.

# HASIL RANCANGAN

## 4.1 Spesifikasi Rancangan

Perancangan Art Center & Gathering Space ini berlokasi di wilayah kawasan Zona III Kawasan Candi Prambanan yaitu berada di Jl. Jogja-Solo, Kranggan, Bokoharjo, Kec. Prambanan, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta. Lokasi tersebut dipilih karena Penulis Menilai berdasarakan peraturan pemerintah setempat, site memenuhi criteria kawasan Pendukung wisata Kawasan Prambanan yang khususnya berada di zona III.

**Tabel 4.1 Building Code**
**Sumber :** Penulis

| PERATURAN BANGUNAN | PERANCANGAN |
|---|---|
| LUAS SITE | 10800 m2 |
| KDB= 60% | KDB x Luas Site<br>= 60% x 10800<br>=6480m2 |
| KDH=20% | KDH x Luas Site<br>= 20% x 10800<br>=2160m2 |
| GARIS SEMPADAN BANGUNAN | Minimal 9 Meter dari as jalan |
| KETINGGIAN BANGUNAN | 24 meter |
| KLB | 1.5 |

Berikut adalah pemaparan fungsi dan total luasan dari perancangan Art Center & Gathering Space :

**Tabel 4.2 Property Size**
**Sumber** : Penulis

| PERATURAN BANGUNAN | PERANCANGAN | |
|---|---|---|
| GALERI | 1.220 sqm | 34.% |
| CAFE & ART MARKET | 572 sqm | 16% |
| WOKRSHOP | 572 sqm | 16% |
| GATHERING SPACE | 1.190 sqm | 34% |
| TOTAL | 3.554 sqm | |

## 4.2 Hasil Rancangan

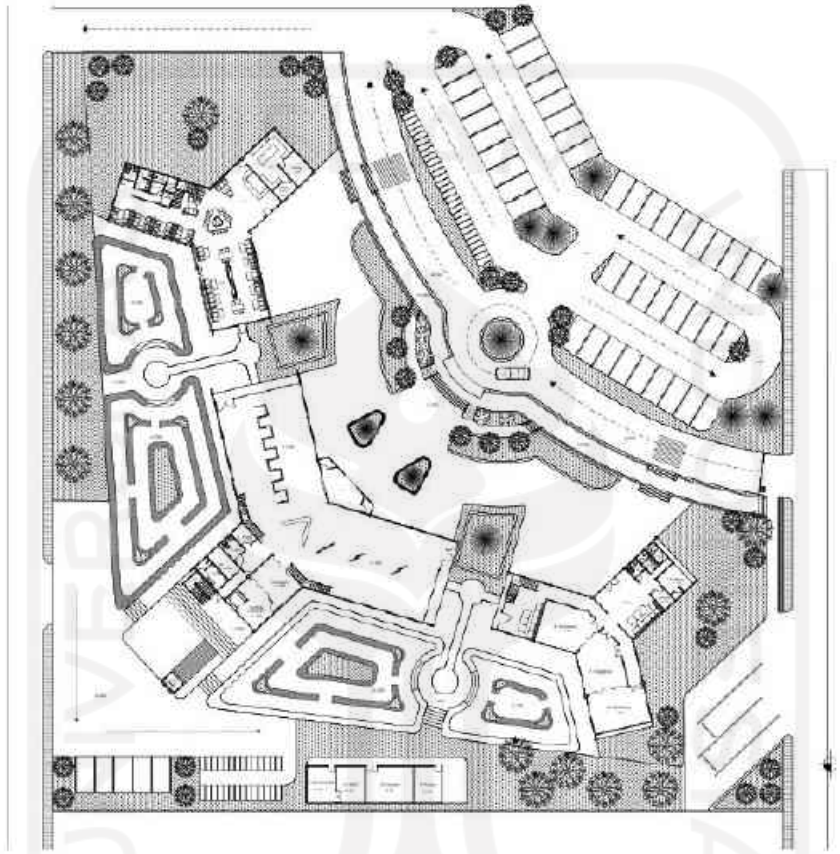
### 4.2.3 Situasi



**Gambar 4.1 Situasi**
**Sumber :** Penulis

Perancangan Art Center & Gathering space ini terletak di kawasan zona 3 Prambanan yang dapat dimanfaatkan untuk fasilitas tertentu yang menjamin keserasian dan keseimbangan Kawasan zona 1 pada umumnya dan mendukung kelestarian candi serta fungsi taman wisata pada candi.letak site sendiri berada 200 meter dari candi sewu, sedangkan jarak dari candi prambnan adalah 660. hubungan antara tapak dengan kawasan diwujudkan dengan penataan gubahan massa yang terisnpirasi dari mandala candi prambanan. tapak yang dirancang juga memiliki area keluar masuk yang dapat terhubung ke arah jalan raya solo-Yogyakarta.

### 4.2.4 Siteplan




**Gambar 4.2 Siteplan**
**Sumber :** Penulis

Penataan tata massa pada perancangan ini menggunakan tata massa terpusat dimana bangunan utama yaitu galeri menjadi pusat penataan massa. bangunan massa juga menghadap ke area candi sewu. penataan gathering space di letakaan dii belakang massa bertujuan agar pengguna gathering space dapat melihat kegiatan yang yang sedang berlangsung di galeri, café,dan workshop. galeri merupakan banguanan utama dan dari galeri pengguna dapat mengakses bangunan workshop dan café. sedangkan pengguna galeri, café , dan worskhop juga dapat mengakses gathering space dari tiap gubahan. penataan massa juga dibuat secara simetris mengikuti prinsip mandala.

### 4.2.5 Sirkulasi




**Gambar 4.3 Sirkulasi**
**Sumber :** Penulis

akses utama menuju tapak perancangan dapat melalui jalan Jogja-Solo yang terdapat pada timur dan barat tapak perancangan. akses parkir untuk pengunjung dan pengelola juga dibedakan agar lebih mudah untuk membedakan srikulasi. terdapat 2 parkir bus untuk pengunjung yang datang rombongan. letak parkir pengunjung diletakan pada area timur laut supaya setelah turun dari kendaraan dapat melihat langsung gubahan art center, sedangkan parkir pengelolal diletakan pada sisi barat daya atau belakang gubahan. terdapat pedestrian untuk area parkir bus yang mengakomodasi para pengunjung yang menggunakan buss. plaza yang berada di depan gubahan merupakan sirkulasi depan, sedangkan gathering space yang ada dibelakang merupakan sirkulasi belakag tapak.

### 4.2.6 Tata Lansekap Pada Tapak









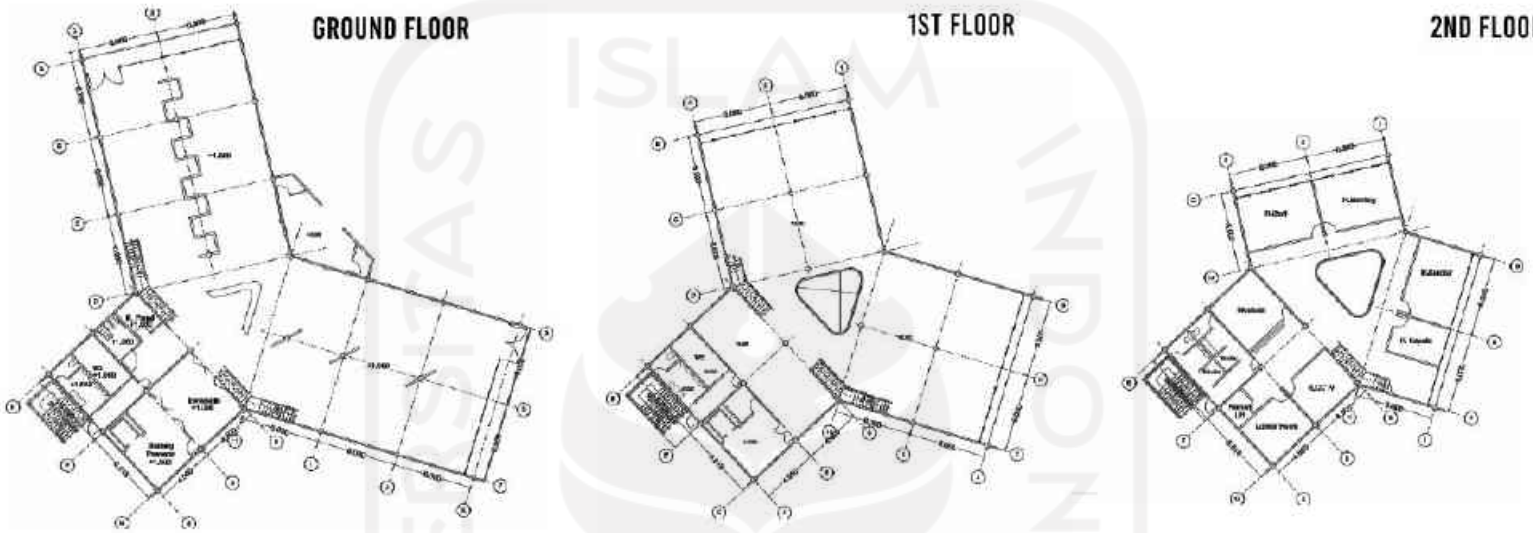


**Gambar 4.4 Tata Landscape**
**Sumber :** Penulis

pada area parkir peletakan vegetasi menggunakan pohon cemara untuk aksen pembatas antara parkiran dan jalan. untuk daerah plaza menggunakan pohon pucuk merah. pada area gathering space dan didesekitar area workshop menggunakan pohon angsana yang difungsikan sebagai peneduh.

### 4.2.6 Rancangan Bangunan Art Center & Gathering Space

#### A. Gubahan Galeri

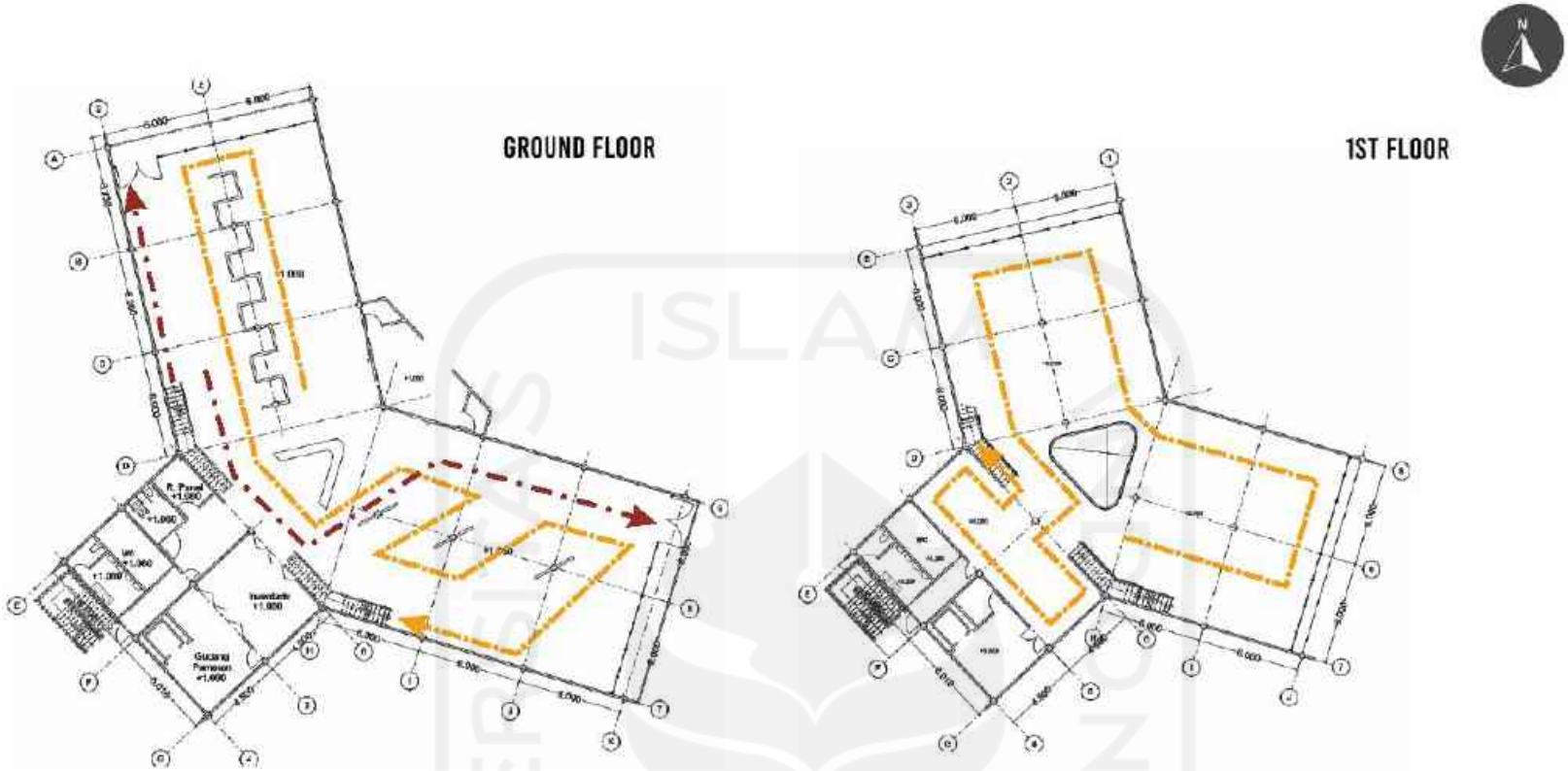



**Gambar 4.5 Denah Galeri**
**Sumber :** Penulis

Galeri merupakan gubahan utama pada perancangan art center & gathering Space ini. Bangunan ini mempunyai 3 lantai yang berfungsi :

1. lantai satu berfungsi sebagai galeri
2. lantai dua berfungsi untuk area servis dan galeri
3. lantai ketiga berfungsi sebagai area pengelola.

bangunan galeri ini mempunyai sirkulasi yang dapat menyambungkan ke bangunan workshop dan bangunan restaurant. pada ground floor merupakan ruang pameran tetap sedangkan pada 1st floor merupakan area pameran temporer. area gudang terhubung secara tidak langsung dengan area loading dock, dan terdapat lift barang pada gudang untuk akses ke area pameran temporer yang berada pada 2nd floor.



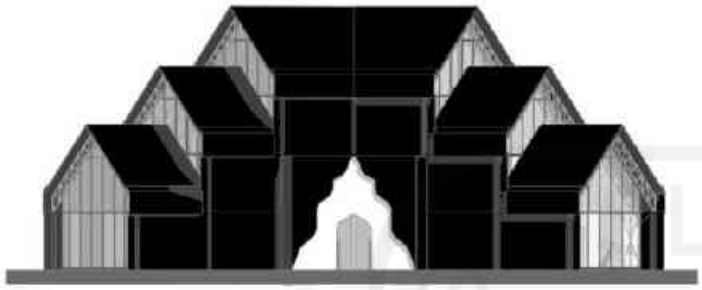

**Gambar 4.6 Sirkulasi Galeri**
**Sumber** : Penulis

**Keterangan :**

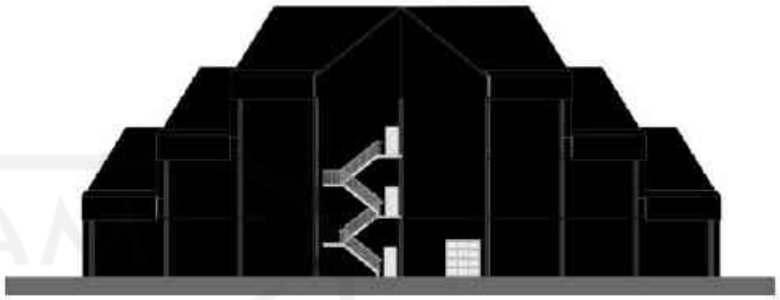
: Sirkulasi Galeri

: Sirkulasi Keluar Galeri

galeri menggunakan sistem sirkulasi satu arah, Sistem Sirkulasi mengarahkan pengunjung untuk mengamati objek display secara urut satu satu. System ini memastikan objek dilewati semua oleh pengunjung. galeri juga memiliki sirkulasi keluar galeri yang langsung mengarah ke bangunan workshop ataupub resto. plotting area service yang dijadikan satu juda berpengaruh pada sirkulasi galeri, hal tersebut membuat sirkulasi galeir tidak terganggu. ketika pengunjung sudah selesai melihat keseluruhan pameran, pengunjung dapat memutuskan untuk lanjut ke bangunan café atau workshop.



**Gambar 4.7. Tampak Depan Galeri**
**Sumber :** Penulis

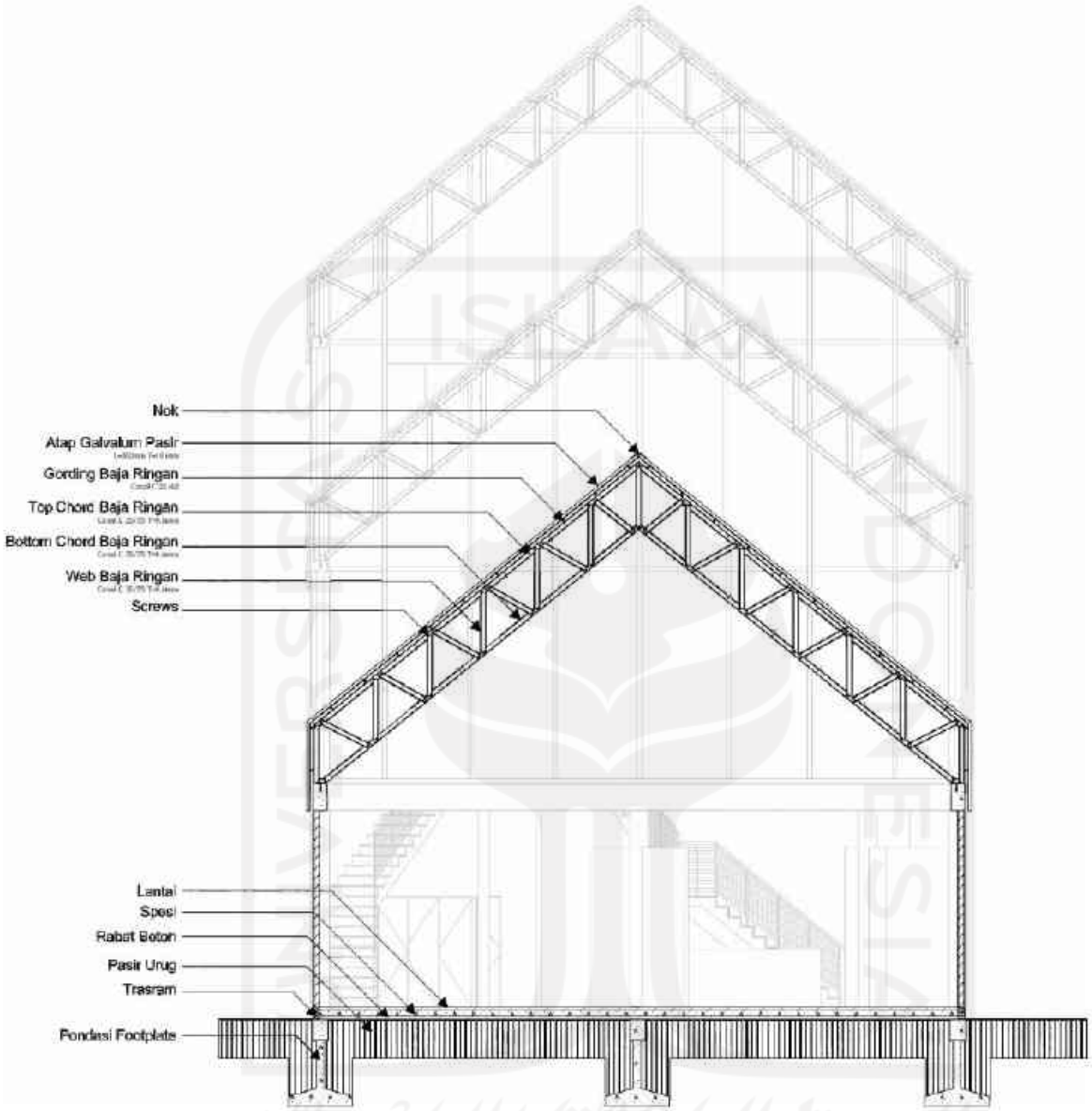


**Gambar 4.8. Tampak Belakang Galeri**
**Sumber :** Penulis



**Gambar 4.9. Exterior Galeri**
**Sumber :** Penulis

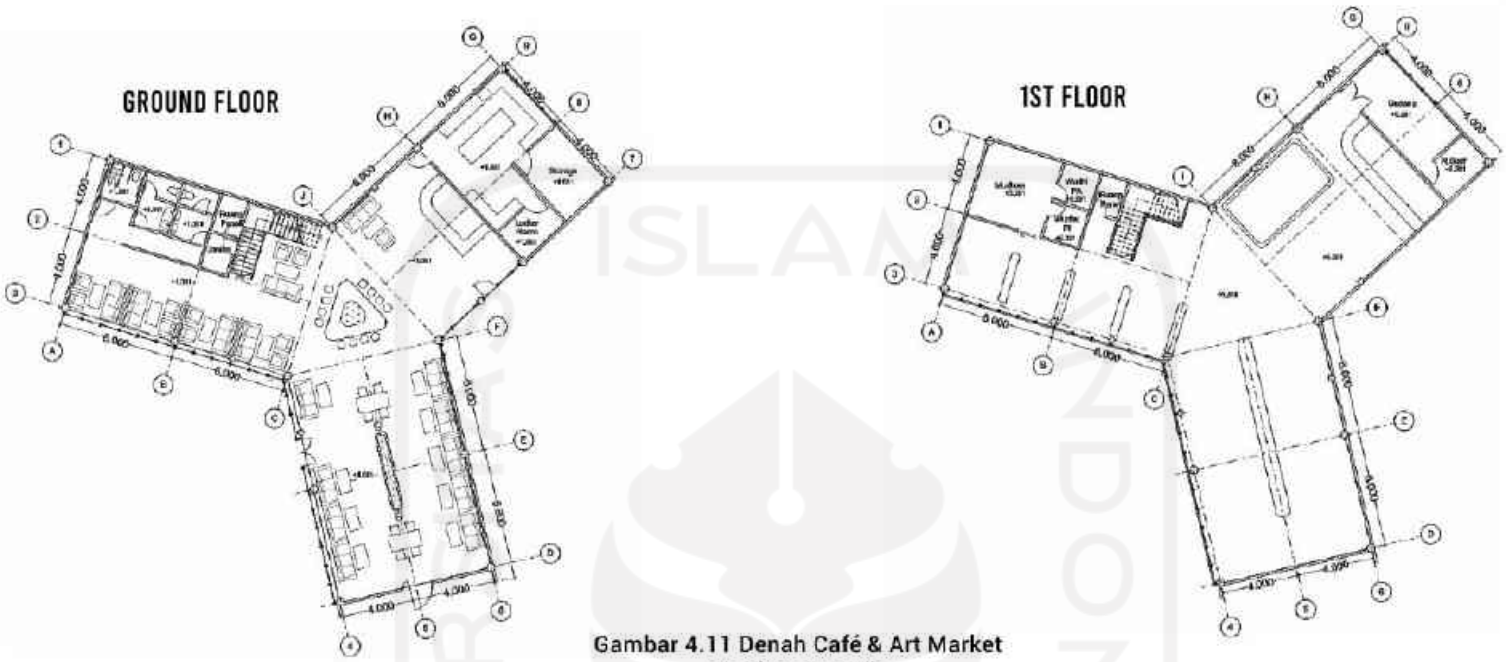
pada tampak depan bangunan terdapat visual contrast pada area entrance bangunan galeri, terdapat dominasi warna pada tampak depan, hal tersebut memperkuat area entrance pada bangunan galeri, bentuk area entrance juga merupakan trasnformasi dari puncak atap candu. bentuk galeri didapatkan dari transformasi candi prambanan, repetisi dari kecil merupakan analogi dari candi prambanan, sedangkan terdapat 3 kenaikan dari kecil ke besar untuk merepresentasikan candi siwa, wisnu, dan brahma. pada tampak belakang terdapat tangga darurat outdoor yang mengakomodasi dari 2nd floor hingga ground floor. menggunakan tanga darurat besi.




**Gambar 4.10. Potongan Galeri**
**Sumber** : Penulis

bangunan ini meggunakan struktur rangkan dengan pondasi footplat dan rangka atap menggunakan baja ringan. pada atap menggunakan material galvalum pasir warna hitam dan pada tembok menggunakan finishing batu andesit bakar, agar antara atap dan dinding terlihat menyatu dan kokoh. dapat terlihat juga dipotongan adanya perbedaan ketinggian dari atap bangunan galeri ini.

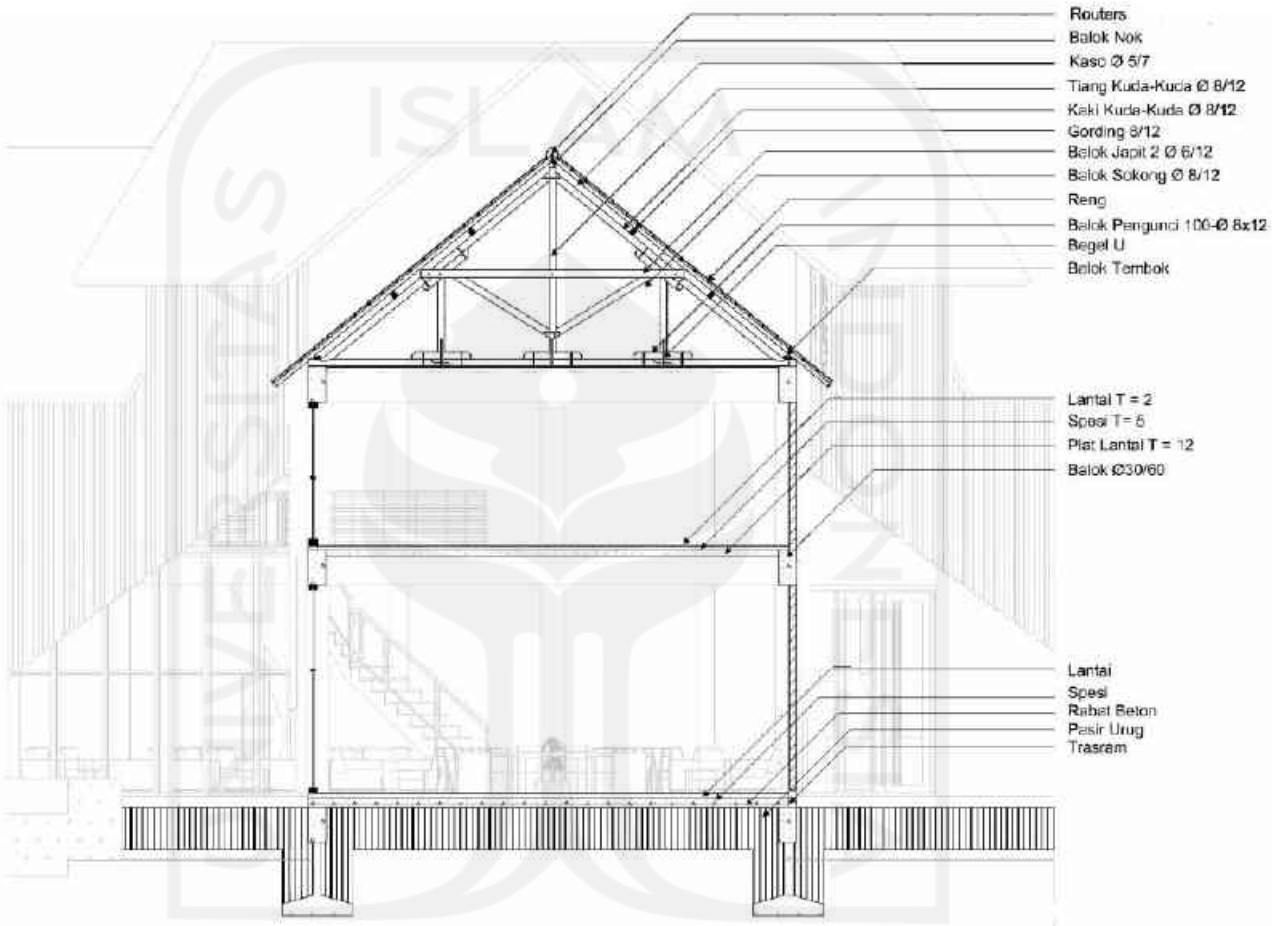
**B. Gubahan Café & Art Market**




**Gambar 4.11 Denah Café & Art Market**
**Sumber :** Penulis

pada bangunan ini difokuskan pada segi komersil dimana terdapat café & restaurant pada ground floor sedangkan pada 1st floor terdapat art market, area servis terdapat pada setiap lantai, untuk fungsi servis kamar mandi, janitor dan ruang panel berada pada ground floor sedangkan pada 1st floor terdapat area servis mushola. café dan restaurant sendiri mempunyai kapasitas 69 tempat duduk. terdapat 3 akses pintu pada gubahan ini, yaitu :

1. pintu masuk utama untuk pengunjung dari parkiran
2. pintu masuk kedua yaitu pintu masuk dari arah galeri
3. pintu masuk tiga yaitu pintu masuk untuk gathering space




**Gambar 4.12. Potongan Cafe**
**Sumber :** Penulis

bangunan ini meggunakan struktur rangkan dengan pondasi footplat dan rangka atap menggunakan kuda kuda kayu dengan bentang 8 meter. bangunan ini menggunakan curtain wall untuk memasukkan pencahayaan alami dan untuk kebutuhan view dari gathering space ke café maupun sebaliknya.



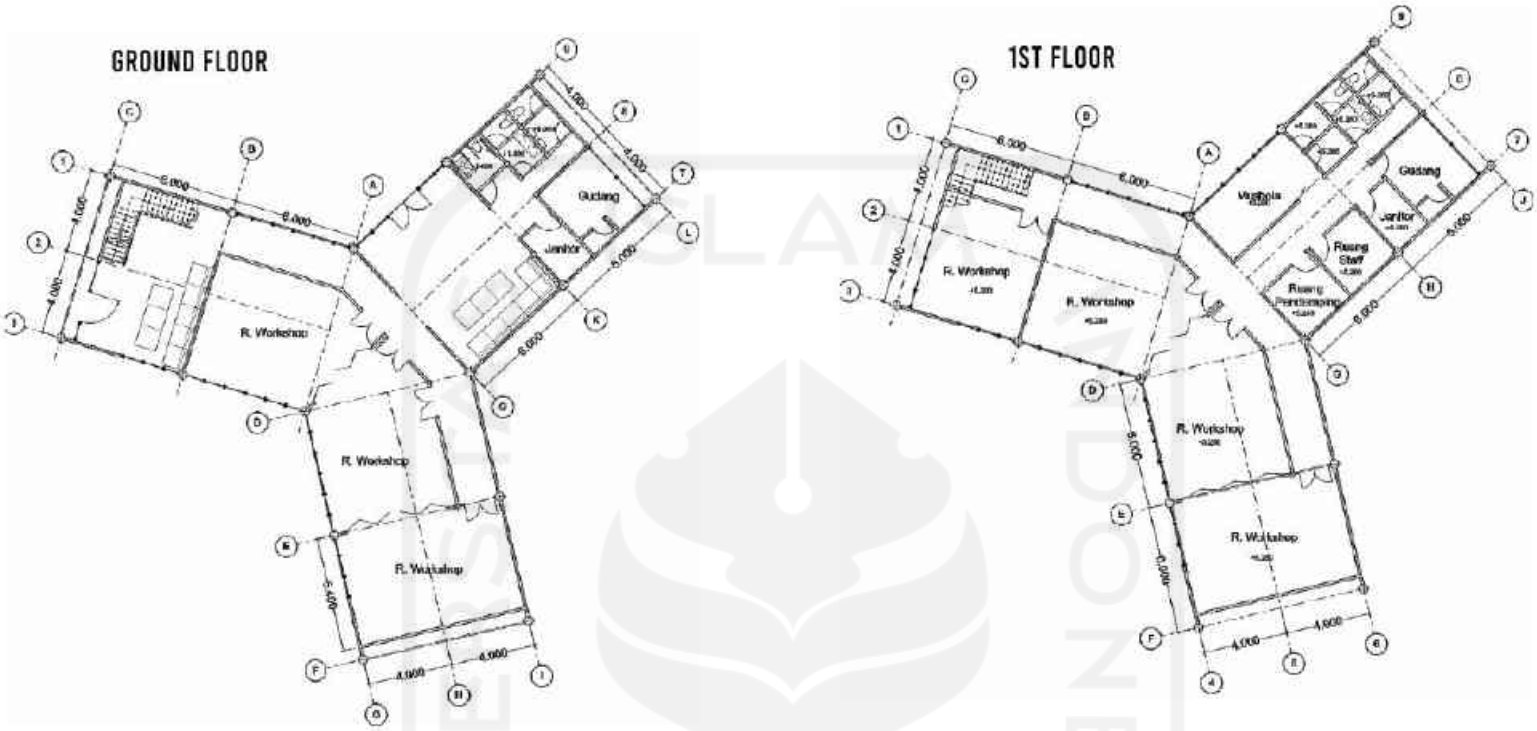
**Gambar 4.13. Tampak Cafe**
**Sumber** : Penulis



**Gambar 4.14 Interior Cafe**
**Sumber** : Penulis

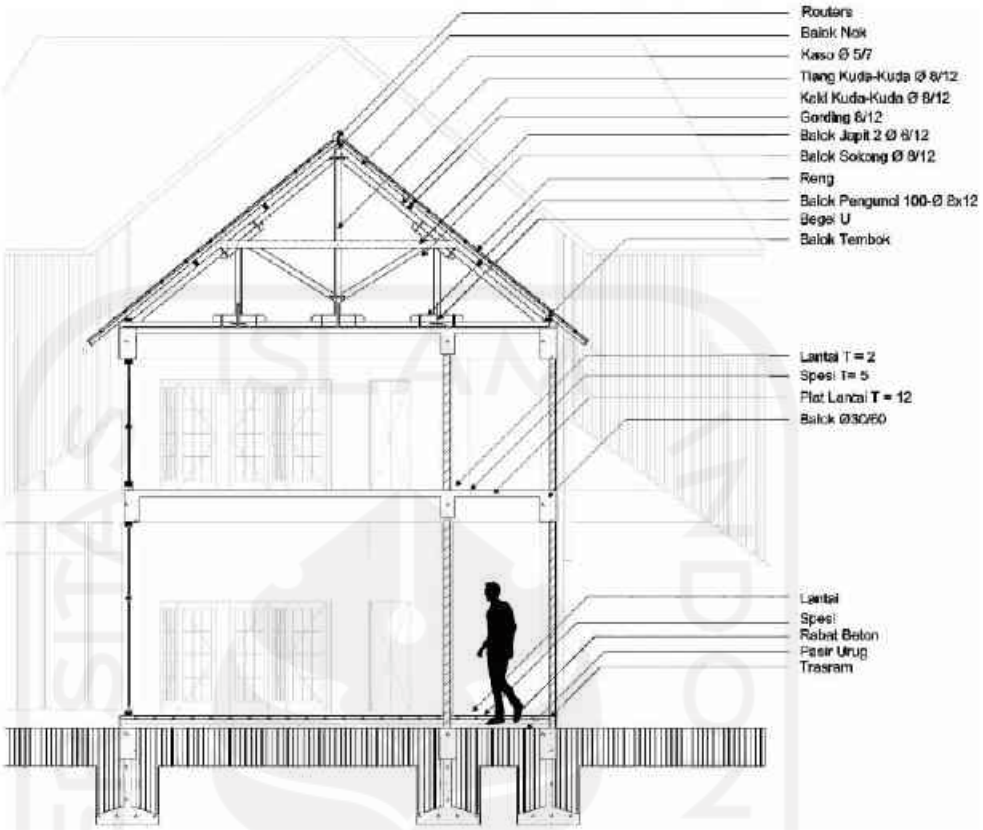
pada selubung art market menggunakan grc untuk membentuk pola dan untuk mengurangi intensitas cahaya yang masuk dikarenakan café menggunakan curtain wall, pada bagian interior pada elemen ruang terdapat dekorasi pada area dinding. sedangkan pada plafond terdapat perbedaam bentuk plafond untuk menjawa tema perancangan.

## C. Gubahan Workshop




**Gambar 4.15. Denah Workshop**
**Sumber :** Penulis

bangunan workshop memiliki dua lantai, pada bangunan ini plotting area workshop disesuaikan dengan letak gathering space, dimana letak area workshop dapat melihat langsung area gathering space begitu juga sebaliknya, hal tersebut agar memicu rasa penasaran pengguna gathering space terhadap kegiatan yang dilakukan didalem workshop. pada ruang workshop terdapat ruang yang dibatasi sliding folding door bertujuan untuk mencapai fleksibilitas ruang, dimana ruang dapat bertambah luas atau ruang dapat berhubungan langsung. area workshop dijadikan satu ploting di sisi barat daya, sedangkan area servis dijadikan satu pada sisi timur laut. area servis sendiri terdiri dari wc, ruang tunggu, gudang, ruang panel, ruang pendamping, ruang staff dan mushola.




**Gambar 4.16. Potongan Workshop**
**Sumber :** Penulis



**Gambar 4.17. Gathering Space & Ruang Workshop**
**Sumber :** Penulis

bangunan ini meggunakan struktur rangkan dengan pondasi footplat dan rangka atap menggunakan kuda kuda kayu dengan bentang 8 meter. bangunan ini menggunakan curtain wall untuk memasukkan pencahayaan alami untuk kebutuhan view dari gathering space menuju workshop maupun sebaliknya.

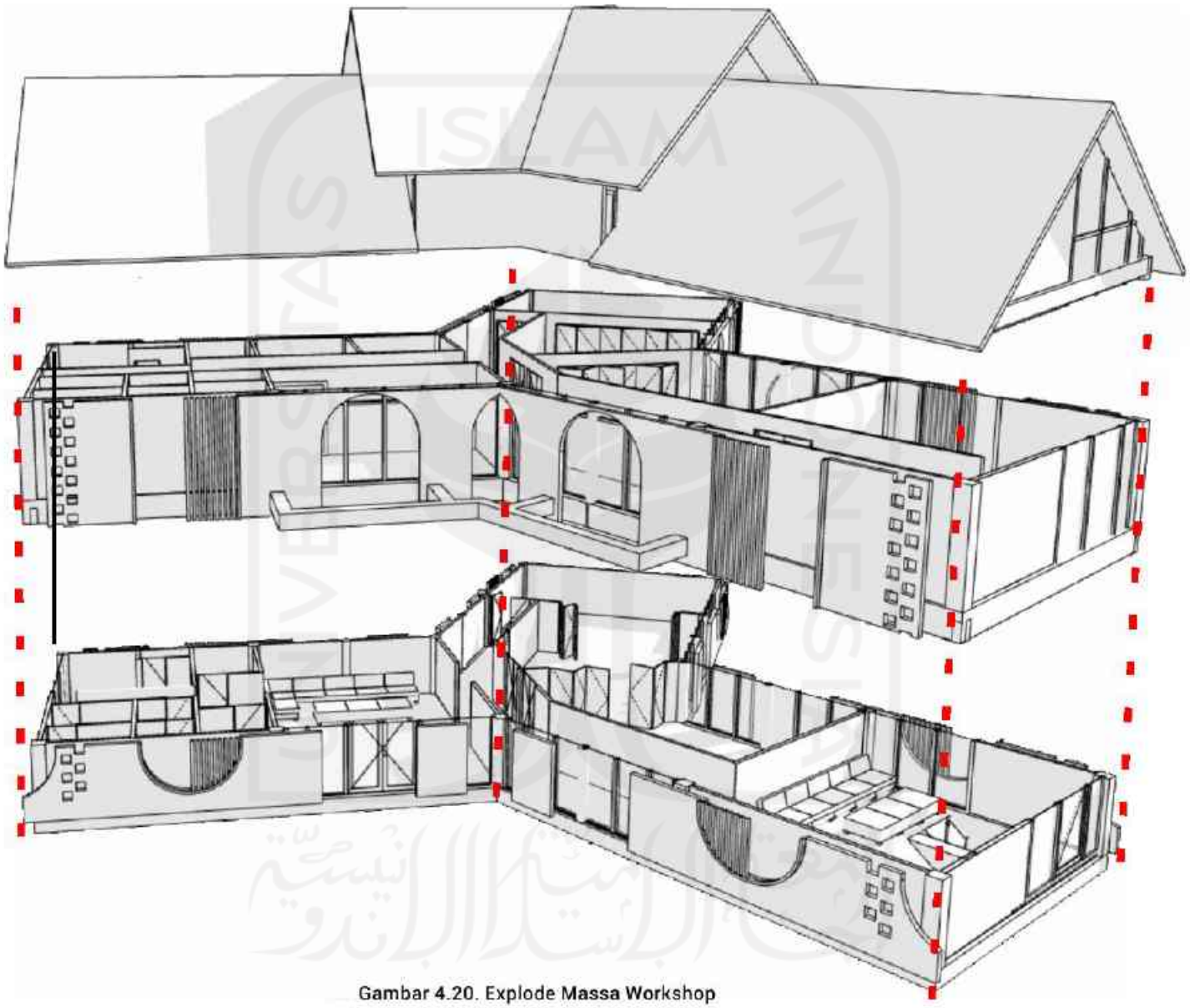


**Gambar 4.18. Tampak Workshop**
**Sumber :** Penulis



**Gambar 4.19. Interior Workshop**
**Sumber :** Penulis

penampilan workshop sama dengan penampilan resto dan café yaitu menggunakan grc untuk membentuk pola dan untuk mengurangi intensitas cahaya yang masuk dikarenakan wokrshop menggunakan curtain wall, pada bagian interior workshop pada elemen ruang terdapat dekorasi pada area dinding. sedangkan pada plafond terdapat perbedaam bentuk plafond untuk menjawa tema perancangan.



**Gambar 4.20. Explode Massa Workshop**
**Sumber :** Penulis

## D. Gathering Space



**Gambar 4.21. Gathering Space**
**Sumber :** Penulis

Menggunakan tempat duduk beton, gathering space difungsikan untuk kegiatan orang berkumpul dan saling berinteraksi antara pengunjung peggunaan vegetasi yaitu pohon tanjung ditujukan untuk fungsi peneduh pada area gathering space. selain interaksi antar pengunjung, pada area gathering space juga dapat melihat langsung kegiatan apa yang dilakukan pada area workshop dan café,sehingga dapat menimbulkan rasa penasaran terhadap kegiatan dalam bangunan.

# G

# GATHERING SPACE



**Gambar 4.22. Gathering Space**
**Sumber :** Penulis

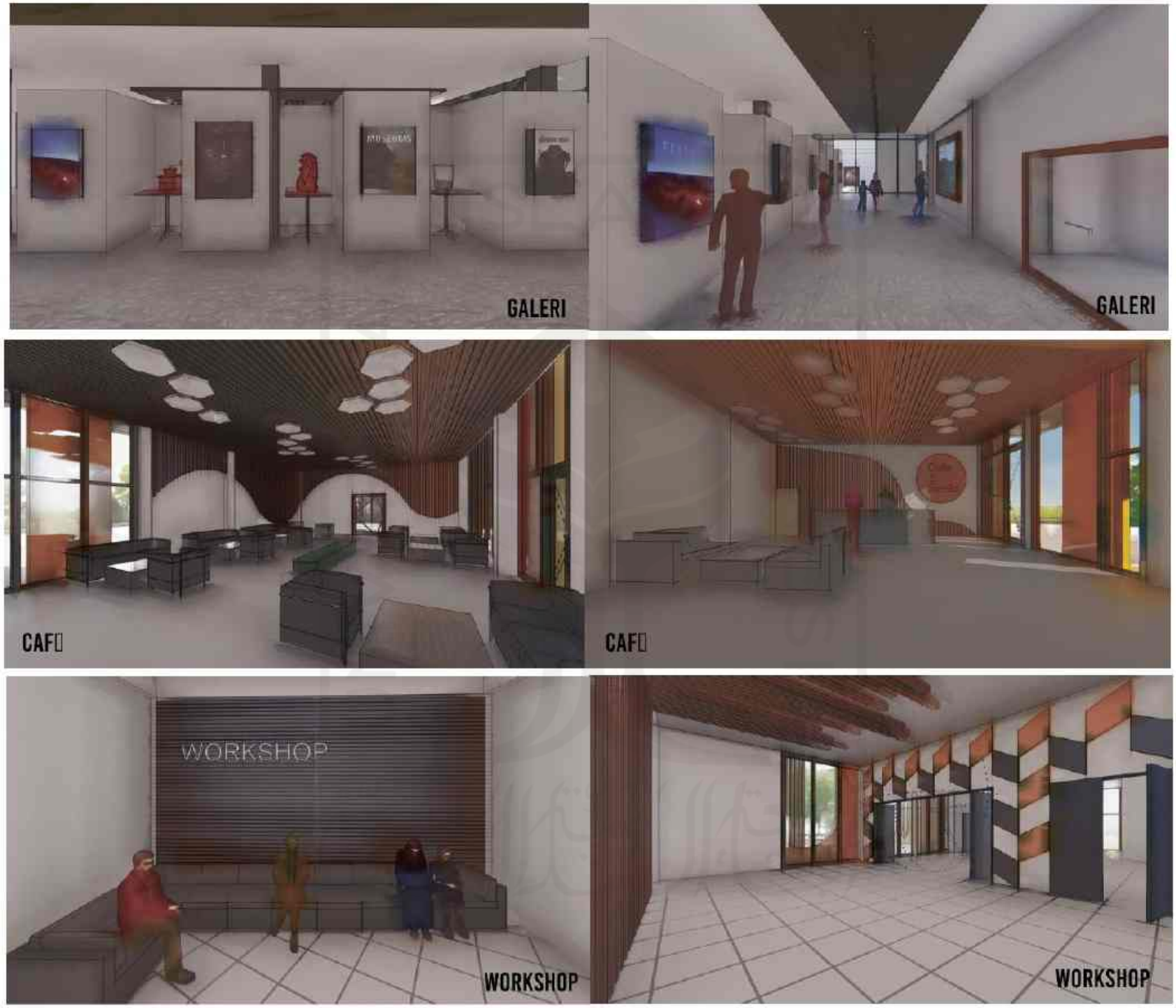
## E. Exterior Bangunan



**Gambar 4.23. Exterior Art Center & Gathering Space**
**Sumber** : Penulis

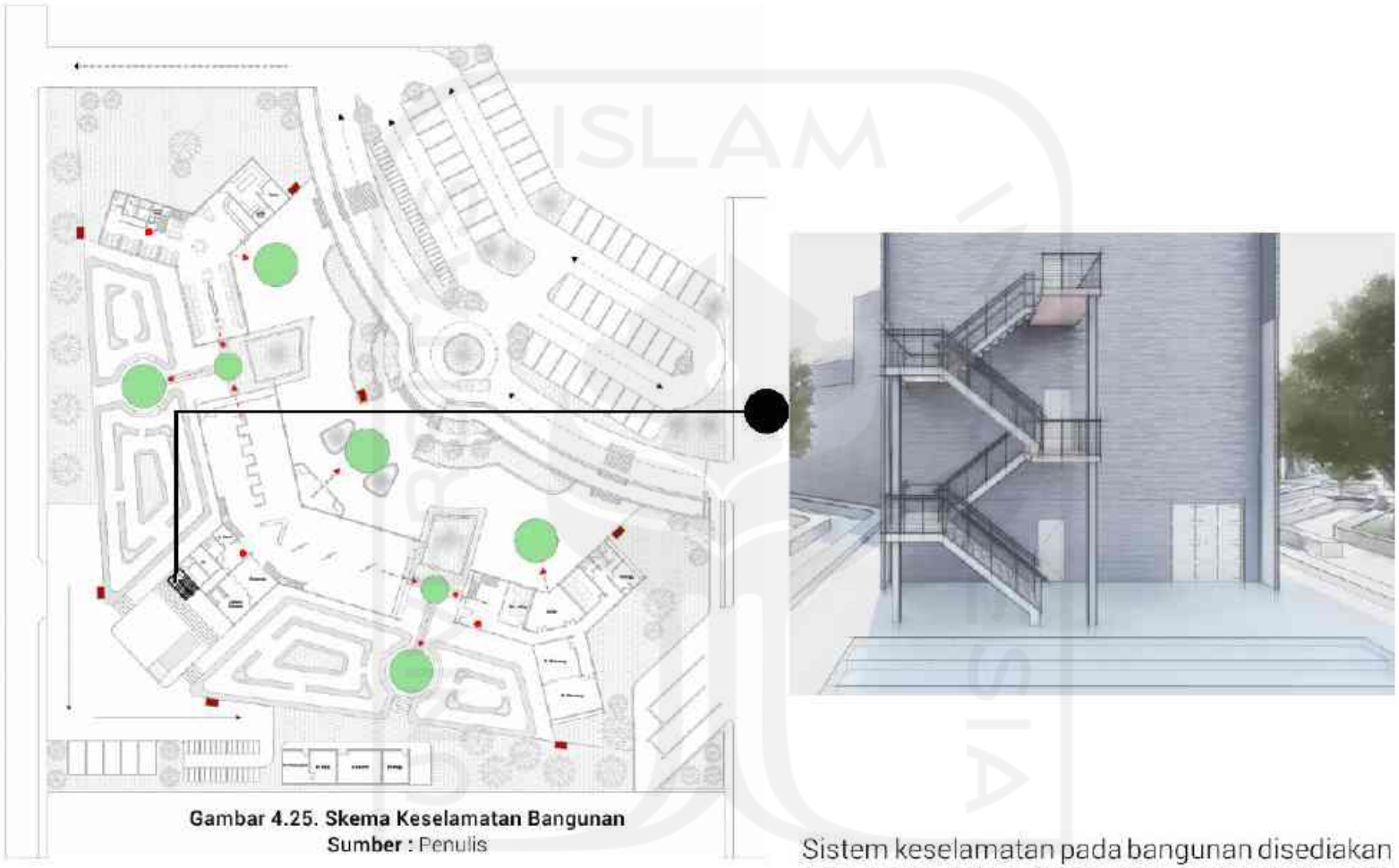


**Gambar 4.24. Exterior Bangunan**
**Sumber :** Penulis




**Gambar 4.25. Interior Bangunan**
**Sumber** : Penulis

## B. Skeman Keamanan dan Keselamatan Bangunan



Gambar 4.25. Skema Keselamatan Bangunan
Sumber : Penulis

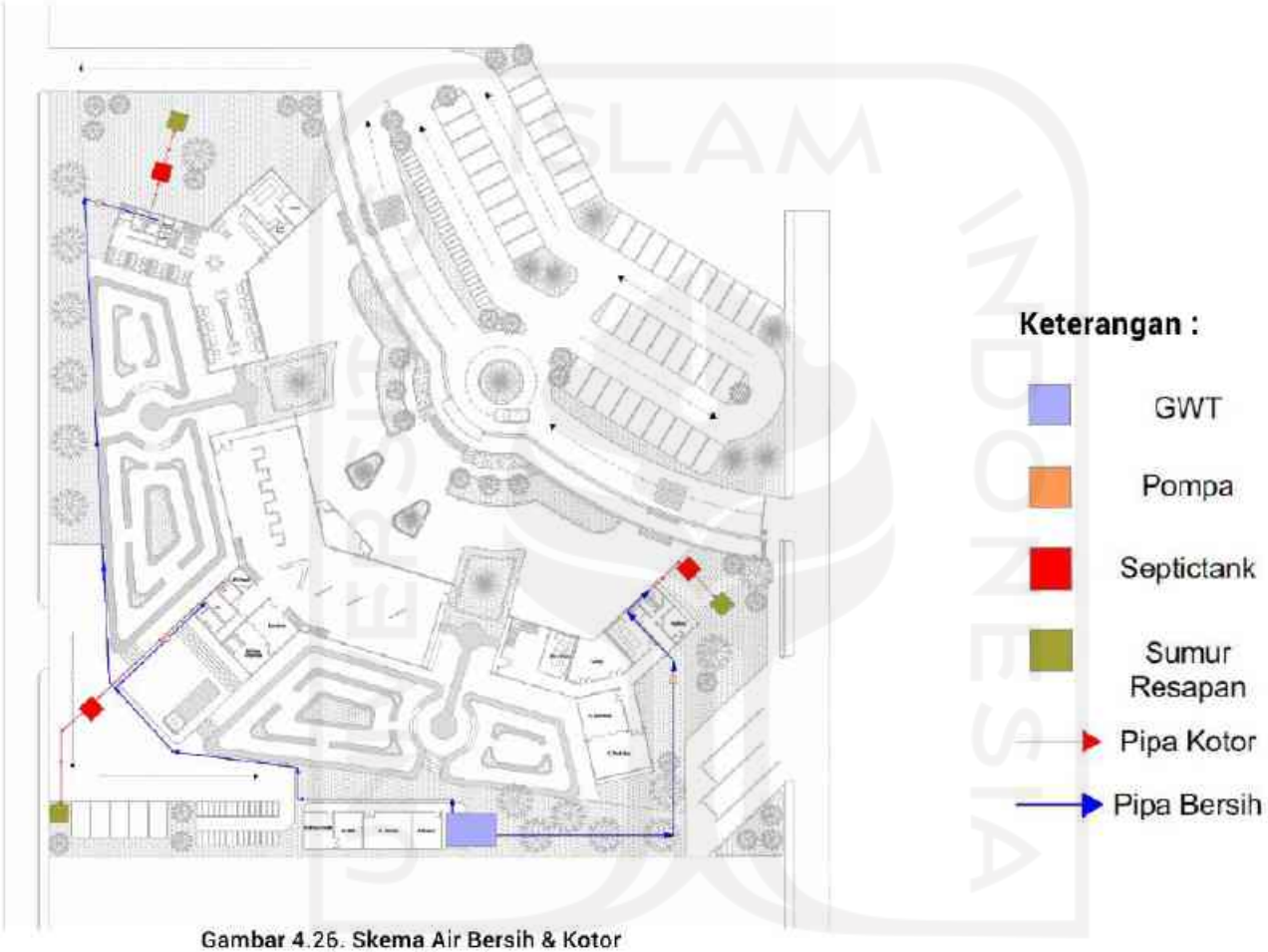
Sistem keselamatan pada bangunan disediakan apar pada dalam bangunan, sedangkan pada luar bangunan disediakan hydrant yang jaraknua tidak boleh lebih dari 35-38 meter. pada tapak juga disediakan titik kumpul jika terjadi kebakaran. tedapat tangga darurat outdoor pada bagian belakang bangunan galeri, dikarenakan bangunan galeri memiliki 3 lantai.

**Keterangan :**

- Hydrant
- Titik Kumpul
- Jalur Evakuasi
- APAR

### 4.2.7 Rencana Skema Utilitas

#### A. Skema Rancangan Air Bersih & Air Kotor

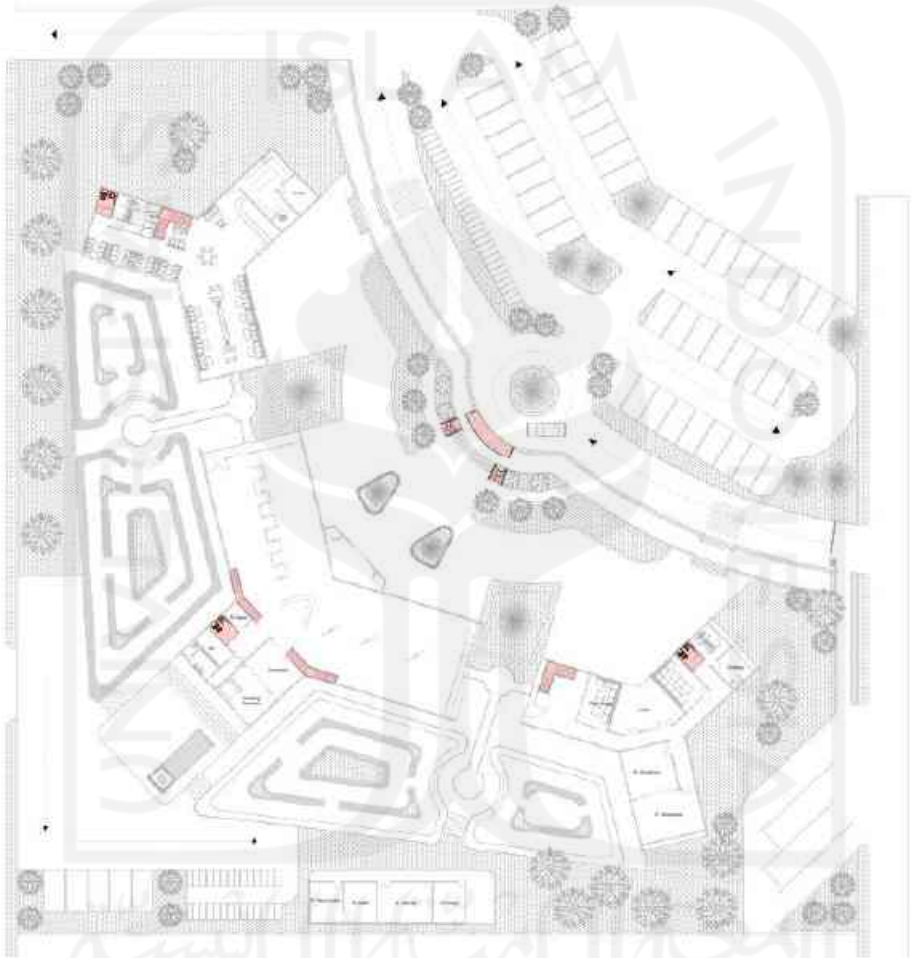



**Gambar 4.26. Skema Air Bersih & Kotor**
**Sumber :** Penulis

sistem air bersih pada bangunan ini menggunakan sistem up feed, sumber air dari pdam dipompa menuju GWT kemudian didistribusikan menggunakan pompa ke masing masing gubahan. tiap gubahan menggunakan pompa sendiri-sendiri.

Sistem air kotor , tiap tiap gubahan memiliki septictank masing masing. air kotor disalurkan ke sumur resapan kemudian digunakan lembali untuk keperluan tamana.

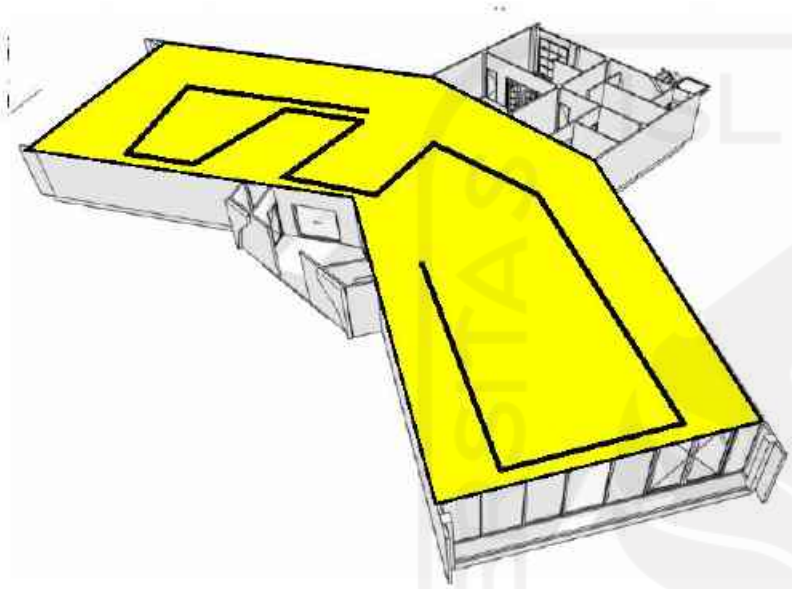
## C. Skema Barrierfree



**Gambar 4.27. Barrierfree**
**Sumber** : Penulis

Pada masing masing bangunan terdapat toilet difabel, akses pada site memiliki tiga ram, akses vertikal bangunan hanya ada tangga, akses difabel terbatas pada lantai ground floor pada bangunan. terdapat satu lift barang untuk keperluan pameran temporer.

### 4.2.8 Rencana Detail Interior

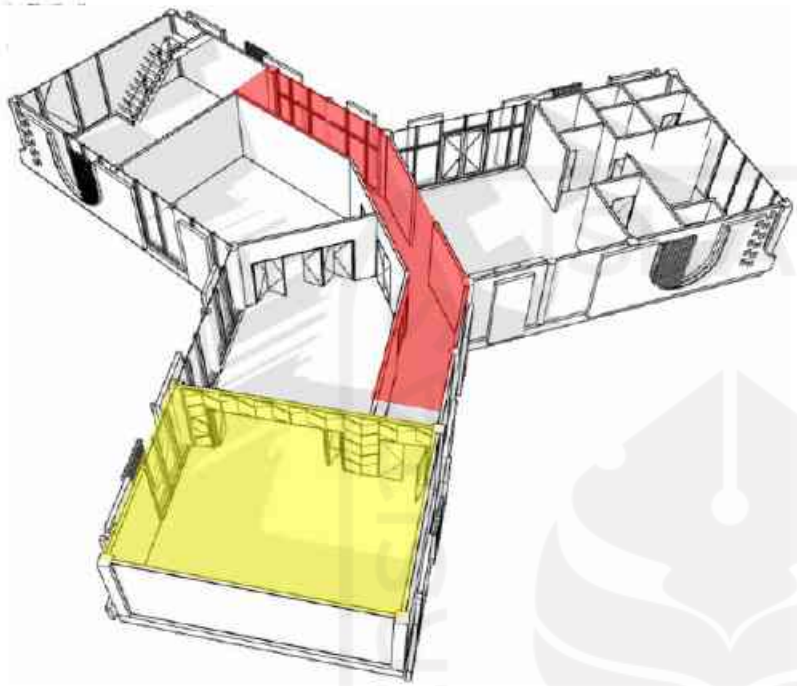


ruang pameran pada lantai satu sirkulsai galeri menggunakan sirkulasi sekali jalan, jadi pengguna dapat melihat keseluruhan pameran yang berada pada lantai satu. terdapat pameran seni lukis dan seni patung pada lantai satu. alur sirkulasi dapat dilihat pada gambar. pengunjung setelah selesai pada lantai satu dapat langsung melanjutkan ke lantai 2 pameran temporer.



**Gambar 4.28. Interior Galeri**
**Sumber :** Penulis

mempersempit daerah display seni patung difungsikan agar seni patung lebih terlihat, adanya sirkulasi yang searah juga membut tidak adanya cross sircuation yang dapat mengganggu pengunjung menikmati karya seni.

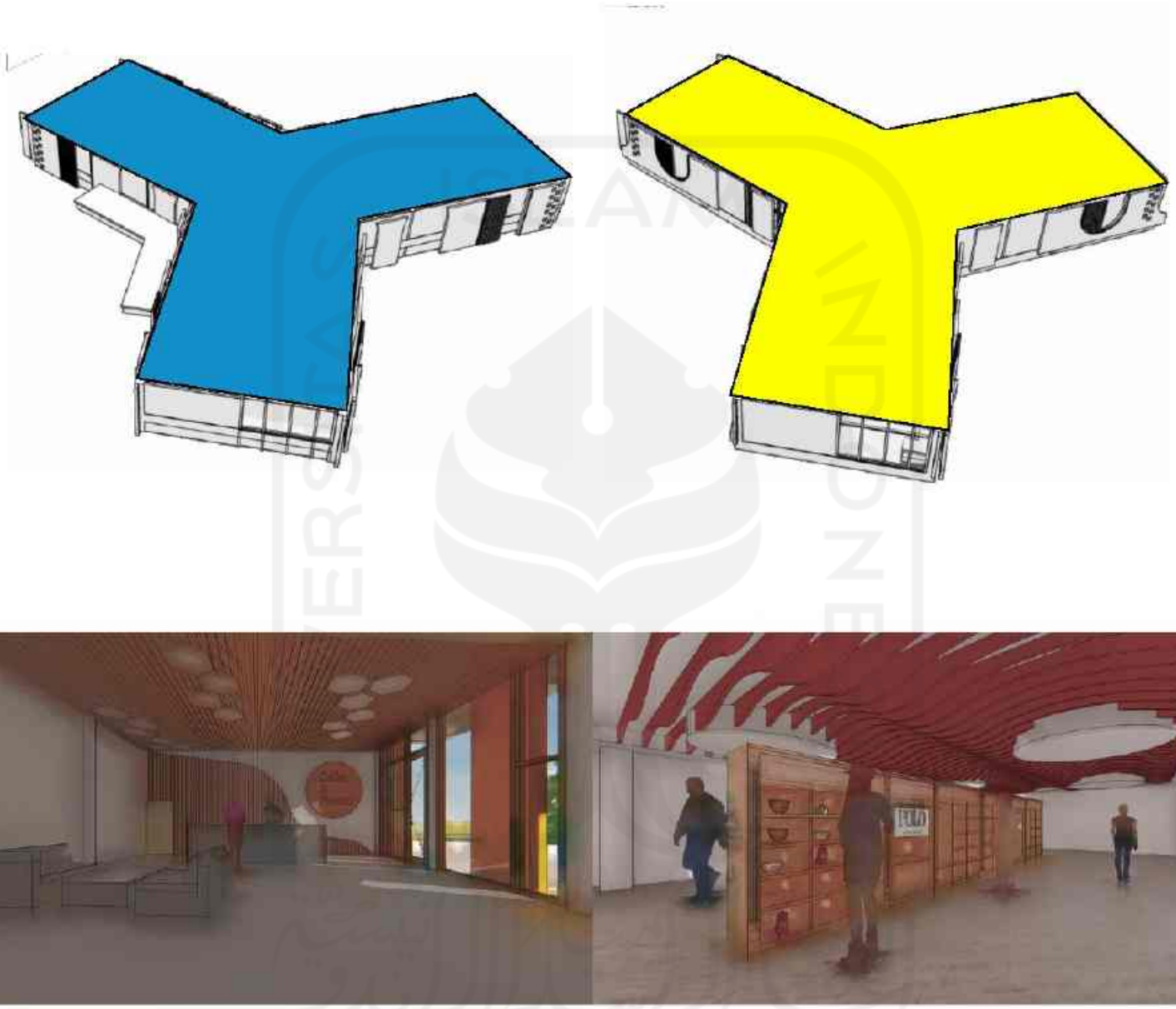


pada interior workshop, dikarenakan workshop memiliki selasar makan penampilan selasar dibuat semenarik mungkin selain untuk menjawab tema juga karena selasar merupakan tempat yang akan paling sering dilewati oleh pengguna. menggunakan material plywood pada plafond dan kemundian dikombinasi dengan dinding finishing kayu walnut dan terdapat curtain wall.



**Gambar 4.29. Interior Workshop**
**Sumber :** Penulis

pada area workshop yang berwarna kuning, desain dari dinding dan plafond juga di desain menggunakan plywood dan kayu walnut. menciptakan akses pada elemen vertical dan horizontal agar pengguna workshop bisa merasakan visual ruang.

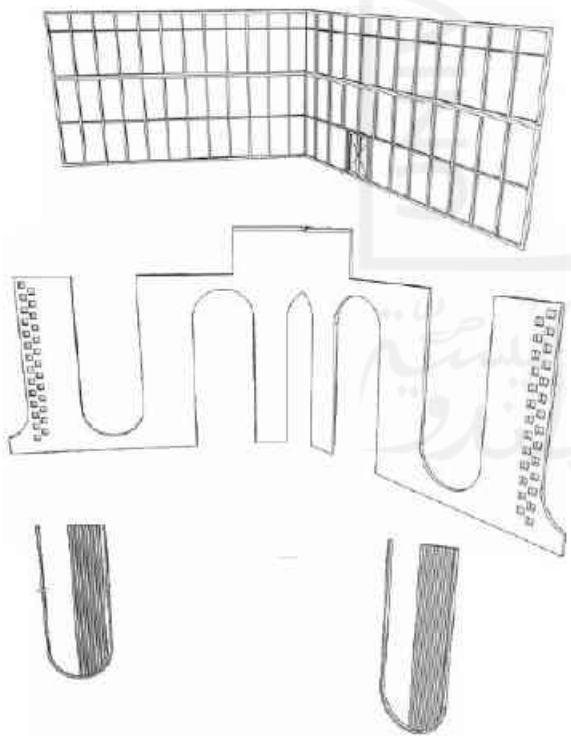


**Gambar 4.30. Interior Cafe**
**Sumber :** Penulis

pada bangunan café terdapat pola plafond dengan pola garis horizontal sedangkan di art market terdapat pola plafong dengan garis lengkung. penggunaan garis lurus dan lengkung disesuaikan dengan kegiatan yang ada pada ruang.



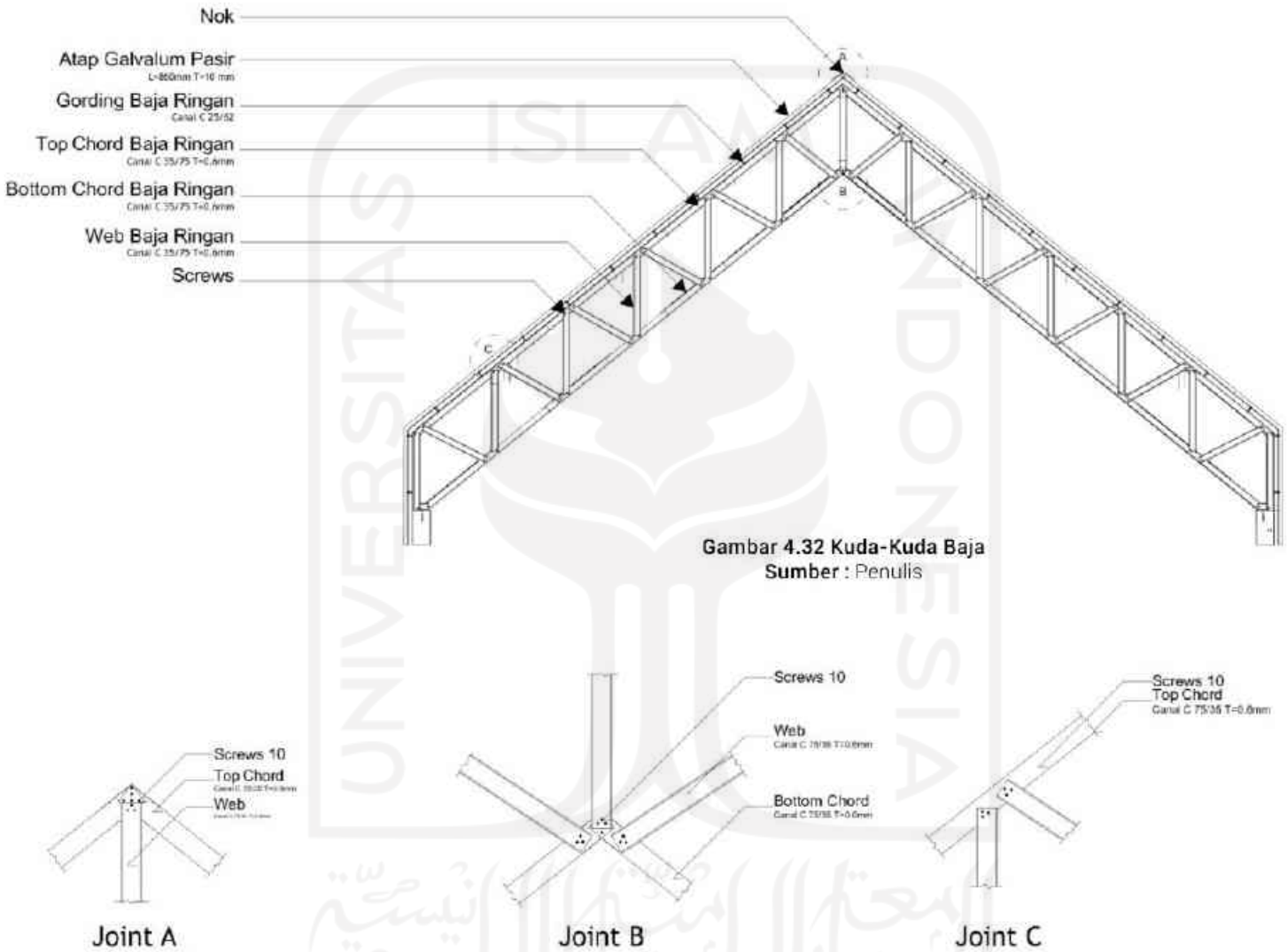
**Gambar 4.31 Selubung Bangunan**
**Sumber** : Penulis



Selubung pada bangunan Workshop Identik dengan selubung yang digunakan pada bangunan café & art shop. menggunakan material dinding biasa, kemudian dikombinasikan dengan curtain wall. sedangkan pada area secondary facadenya menggunakan panel GRC dengan finishing batu dikombinasikan dengan lis kayu walnut.

### 4.3.0 Rencana Detail Arsitektural Khusus

#### A. Rangka Baja Ringan




**Gambar 4.32 Kuda-Kuda Baja**
**Sumber :** Penulis

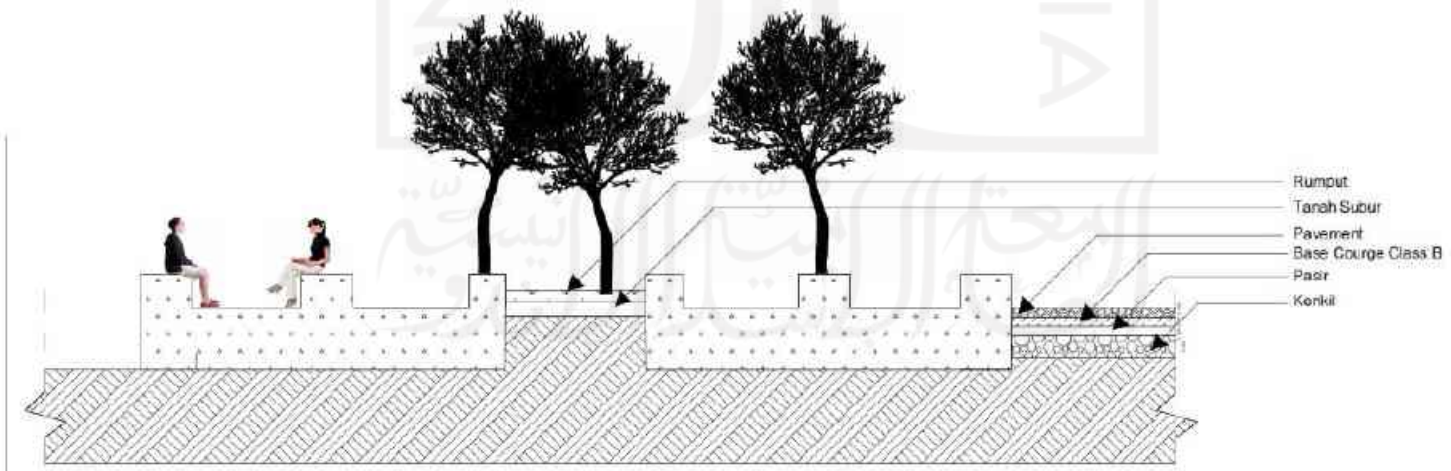
pada gubahan galeri, rangka atap menggunakan baja ringan, bentang dari galeri sendiri adalah 12 meter. dengan rangka baja rigan dan menggunakan atap galvalum pasir.

## B. Detail Taman Gathering Space



pada gubahan galeri, rangka atap menggunakan baja ringan, bentang dari galeri sendiri adalah 12 meter. dengan rangka baja rigan dan menggunakan atap galvalum pasir.

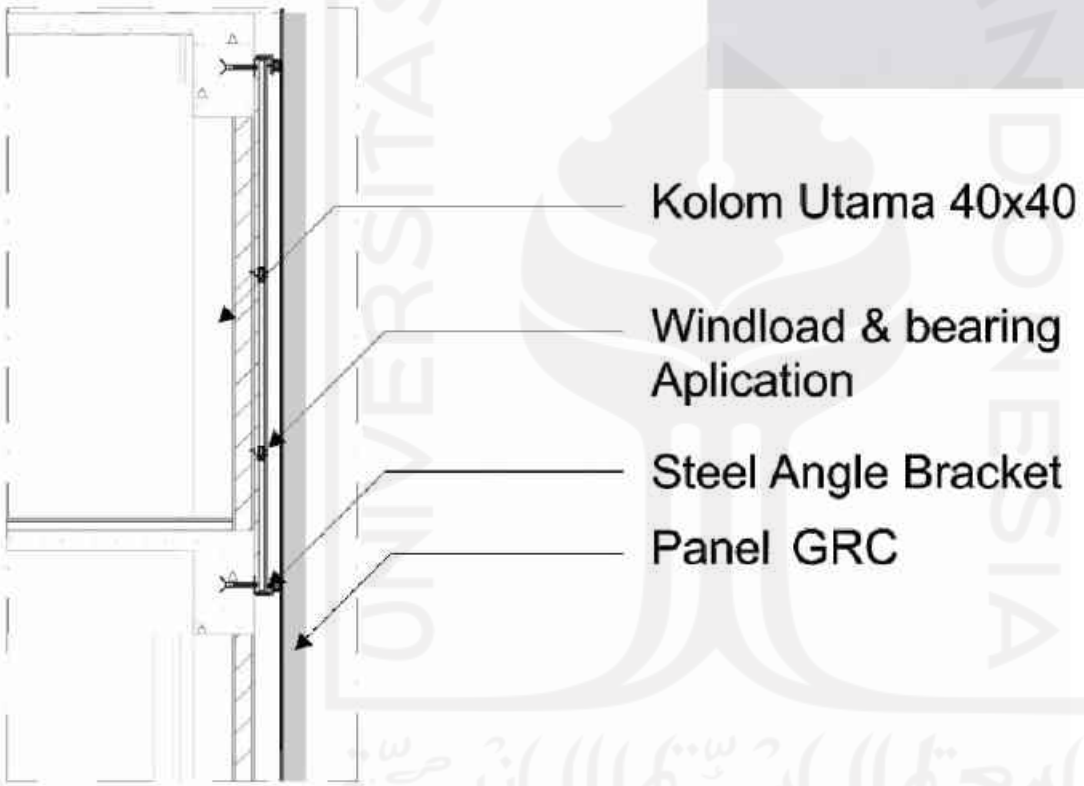
**Gambar 4.33. Gathering Space**
**Sumber** : Penulis




**Gambar 4.34. Detail Gathering Space**
**Sumber** : Penulis



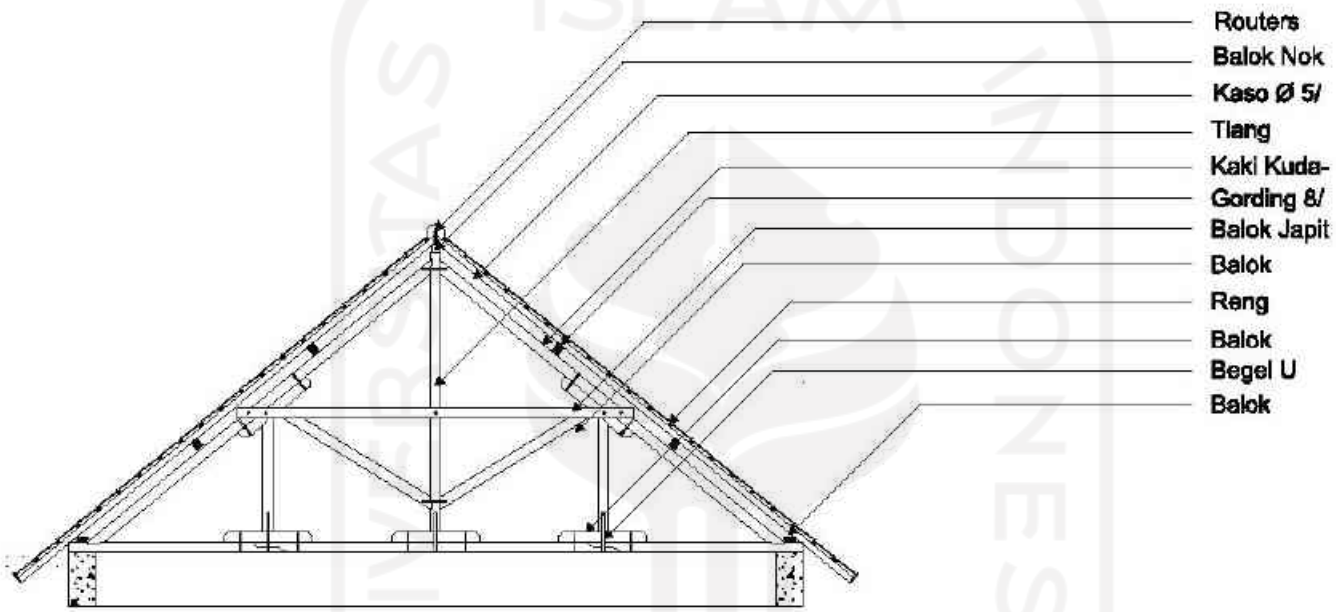





**Gambar 4.35. Detail Facade**
**Sumber :** Penulis

pada bangunan workshop dan restauran café menggunakan facade yang sama yaitu menggunakan acp sebagai secondary skinnya. pemasangan menggunakan bracket besi yang dipasang pada tiap balok dan menggunakan windload pada tiap kolomnya.

## A. Kuda-kuda Kayu




**Gambar 4.36. Detail Kuda-Kuda**
**Sumber** : Penulis

pada gubahan café dan wokrshop menggunakan struktur atap kuda kuda kayu. bentang dari kuda kuda sendiri adalah 8 meter. terdapat beberapa sambungan yang dikucni dengan begel U. =

# 05.

# UJI DESAIN

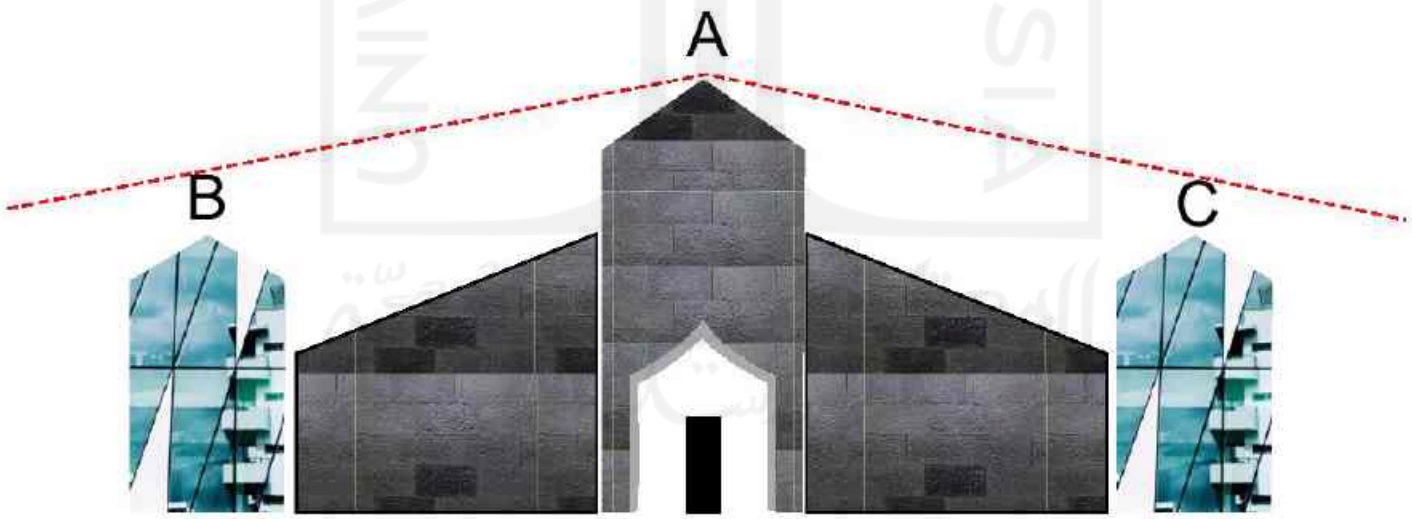
| NO. | VARIABEL | SUBVARIABEL | TOLAK UKUR | UJI DESAIN (CEK LIST) |
|---|---|---|---|---|
| 1. | Variety | Elemen Ruang<br>• Dinding<br>• Plafon<br>• Vegetasi (luar)<br>• Perkerasan (luar)<br><br>Sirkulasi ruang luar | • Design dinding memiliki variasi Material atau bentuk (Dalam)<br>• Design plafond memiliki variasi bentuk (Dalam)<br>• memiliki variasi vegetasi<br>• desain perkerasan memiliki variasi materia<br>• Desain memiliki variasi sirkulasi | • Dinding menggunakan 2 atau 3 variasi material atau bentuk<br>• Plafond menggunakan 2 atau 3 variasi bentuK<br>• menggunakan lebih dari 3 jenis vegetasi<br>• material perkerasan lebih dari 2<br>• Terdapat 2 sirkulasi atau lebih pada ruang luar |
| 3. | Richness | • Visual Contrast | • Memprioritaskan dominasi warna pada area facad<br>• Design facade menggunakan material yang berbeda<br>• Design massa yang berbeda. | • penggunaan 2 atau 3 warna pada facade, dan terdapat 1 warna yang dominan<br>• penggunaan 2 material yang berbeda pada facade<br>• Massa memiliki perbedaan bentuk ataupun perbedaan ketinggian. |
| 4. | Robbustness | Fleksibilitas Ruang<br><br>• Ekspansibilitas<br>• Konvertibilitas<br>• Versatilibitas | • Memperluas atau memodifikasi sesuai kegiatan yang diwadahi<br>• Menciptakan sirkulasi baru dan tata letak interior yang sesuai dengan kegiatan. | • Ruang mampu memperluas atau memdofikasi sesuai dengan kegiatan.<br>• Ruang mampu menciptakan sirkulasi baru sesuai aktivitas |

### 5.3.1 Uji desain dengan variabel *richness*

| NO. | VARIABEL | SUBVARIABEL | TOLAK UKUR | UJI DESAIN (CEK LIST) |
|---|---|---|---|---|
| | Richness | • Visual Contrast | • Memprioritaskan dominasi warna pada area facad<br>• Design facade menggunakan material yang berbeda<br>• Design massa yang berbeda. | • penggunaan 2 atau 3 warna pada facade, dan terdapat 1 warna yang dominan<br>• penggunaan 2 material yang berbeda pada facade<br>• Massa memiliki perbedaan bentuk ataupun perbedaan ketinggian. |

**Pembuktian pada Analisis**

Sebelum proses perancangan bangunan, sebelumnya penulis sudah melakukan pembuktian pada analisis yang kemudian memunculkan konsep dari variabel richness.

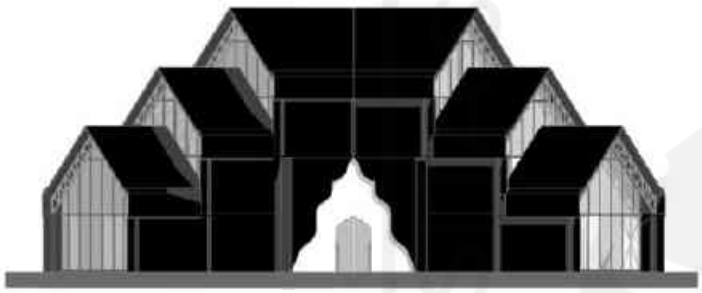



**Gambar 5.1. Konsep Pembuktian Variabel Richness**
**Sumber :** Penulis

Pada konsep *richness* terdapat 3 gubahan dimana gubahan paling utama merupakan gubahan paling tinggi untuk menjawab tema perancangan desain massa yang berbeda. terdapat dominasi warna hitam terhadap warna putih yang menandakan area entrance, dan perbedaan material antara massa a dan massa b dan c.

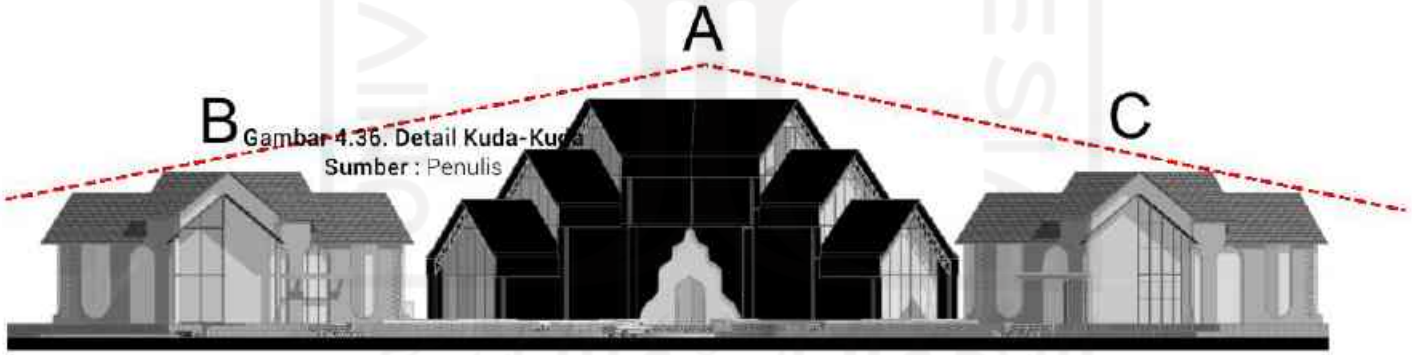
**Pembuktian pada Gambar Teknis**

Setelah melalui proses analisa, konsep richness diterapkan pada perancangan gambar teknis dari art center dan gathering space. konsep disini sebagai acuan.



Pada gambar tampak bangunan galeri dapat dilihat terdapat perbedaan ketinggian sesuai dengan salah satu tolak ukur dari variabel *richness*.dapat dilihat juga terdapat dominasi warna, dimana warna gelap lebih dominan terhadap warna putih hal tersebut juga memperkuat aksen bahwa pada area yang didominasi merupakan area entrance.

**Gambar 4.36. Detail Kuda-Kuda**
**Sumber** : Penulis




**Gambar 5.2. Tampak Pembuktian Variabel Richness**
**Sumber** : Penulis

pada tampak kawasan, terdapat tiga gubahan seperti yang ada pada konsep richness. dan gubahan A merupakan gubahan yang paling tinggi dan masif, disitu terciptak perbedaan ketinggian untuk menjawab uji desain *richness*.

**Pembuktian 3D Exterior Bangunan Cafe**

Pada pembuktian 3D untuk menunjukan perbedaan material yang digunakan pada masa café & restaurant. terdapat empat material yaitu grc finishing batu, dinding finishing cat *platinum white, curtain wall,* dan kayu walnut.




**Gambar 5.3. 3D Pembuktian Variabel Richness**
**Sumber** : Penulis

| NO. | VARIABEL | SUBVARIABEL | TOLAK UKUR | UJI DESAIN (CEK LIST) |
|---|---|---|---|---|
| 2. | Variety | Elemen Ruang<br>• Dinding(dalam)<br>• Plafond(dalam)<br>• Vegetasi(luar)<br>• Perkerasan(luar)<br><br>Sirkulasi Ruang luar | • Design dinding memiliki variasi Material atau bentuk<br>• Design plafond memiliki variasi bentuk<br>• Memiliki Variasi Vegetasi<br>• Design tapak memiliki variasi sirkulasi | • Dinding menggunakan 2 atau 3 variasi material<br>• Plafond menggunakan 2 atau 3 variasi bentuk dalam satu gubahan.<br>• menggunakan lebih dari 3 jenis vegetasi<br>• Material perkerasan lebih dari 2 variasi materi<br>• terdapat 2 sirkulasi atau lebih pada ruang luar |

**Pembuktian pada Analisis**

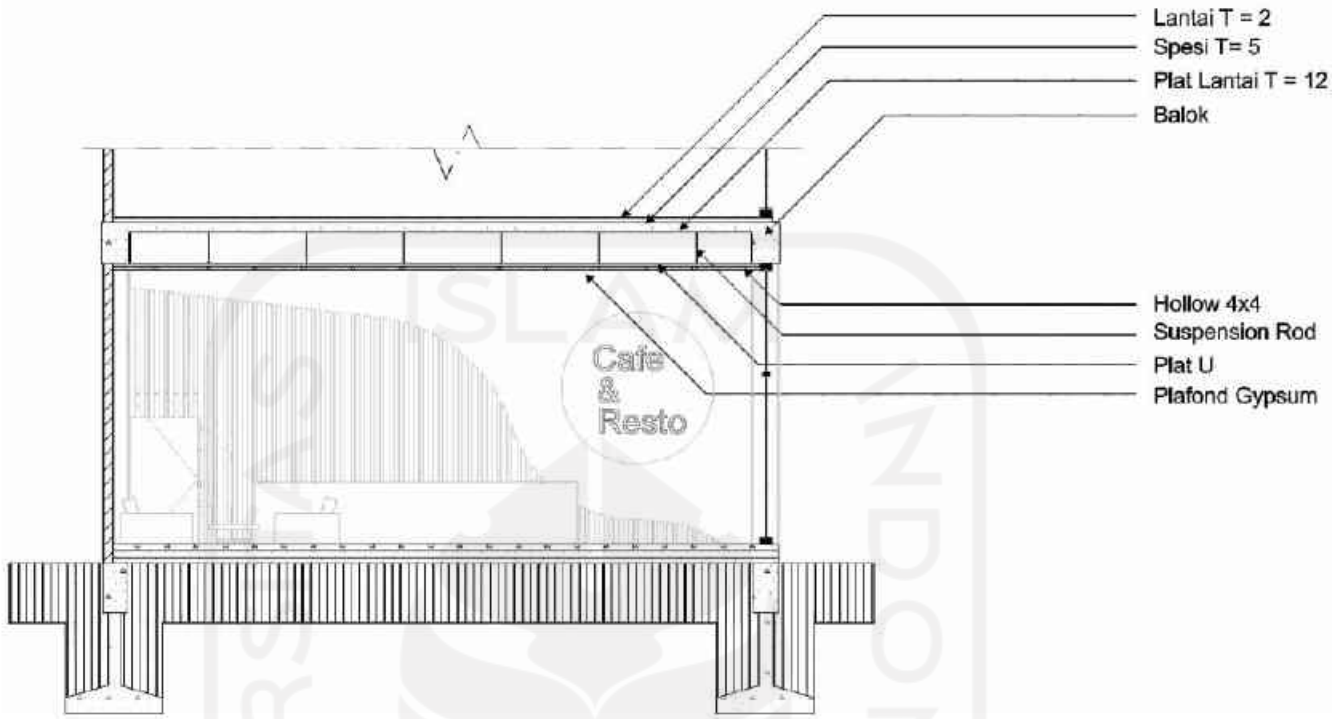
Sebelum proses perancangan bangunan, sebelumnya penulis sudah melakukan pembuktian pada analisis yang kemudian memunculkan konsep dari variabel variety

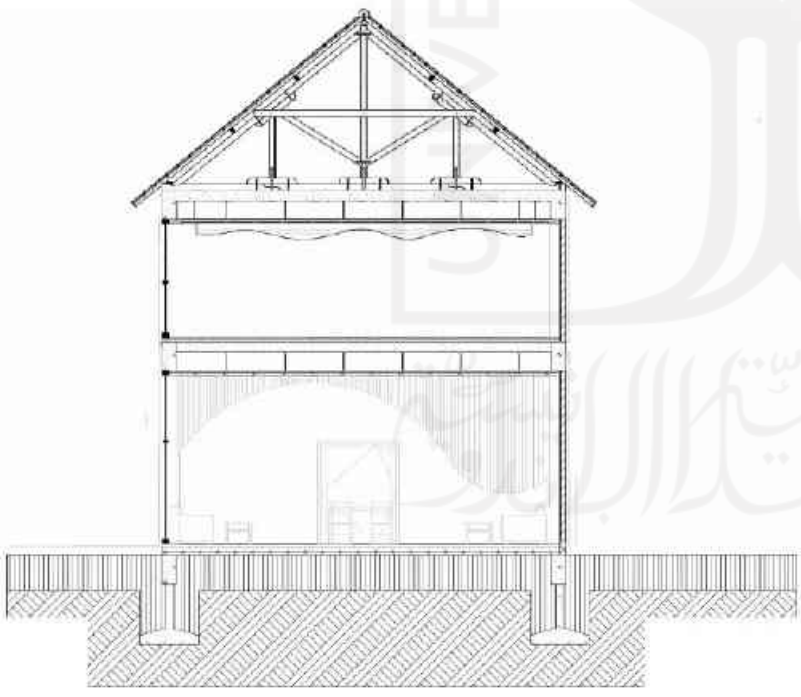


**Gambar** 5.4.**Analisis Pembuktian Variasi Plafond & Dinding**
**Sumber** : Penulis

**Konsep Variety**

kedua alternatif bentuk plafond akan digunakan sesuai dengan fungsi ruang yang akan dirancang, elemen garis horizontal akan digunakan untuk ruang yang membutuhkan aksen luas, sedangkan elemen plafond lengkung digunakan pada ruang yang terdapat mobilitas tinggi. sedangkan pada dinding, penulis lebih memilih menambah material untuk dekorasi dinding dibanding membedakan material antar dinding, hal tersebut dikarenakan menambahkan material dekorasi pada dinding dapat lebih memvariasi penampilan dinding.



**Gambar** 5.5.**Potongan Pembuktian Variasi Dinding & Plafond**
**Sumber** : Penulis

### Pembuktian pada Gambar Teknis

gambar teknis ini merupakan potongan dari gubahan café dan restaurant, dapat terlihat pata potongan plafond di lantai satu dan lantai dua berbeda. dan pada lantai satu juga terdapat dekorasi pada dinding berupa elemen lengkung dari penambahan material kayu. hal tersebut memenuhi uji desain dari variety dengan tolak ukur variety pada plafond dan variety pada dinding.











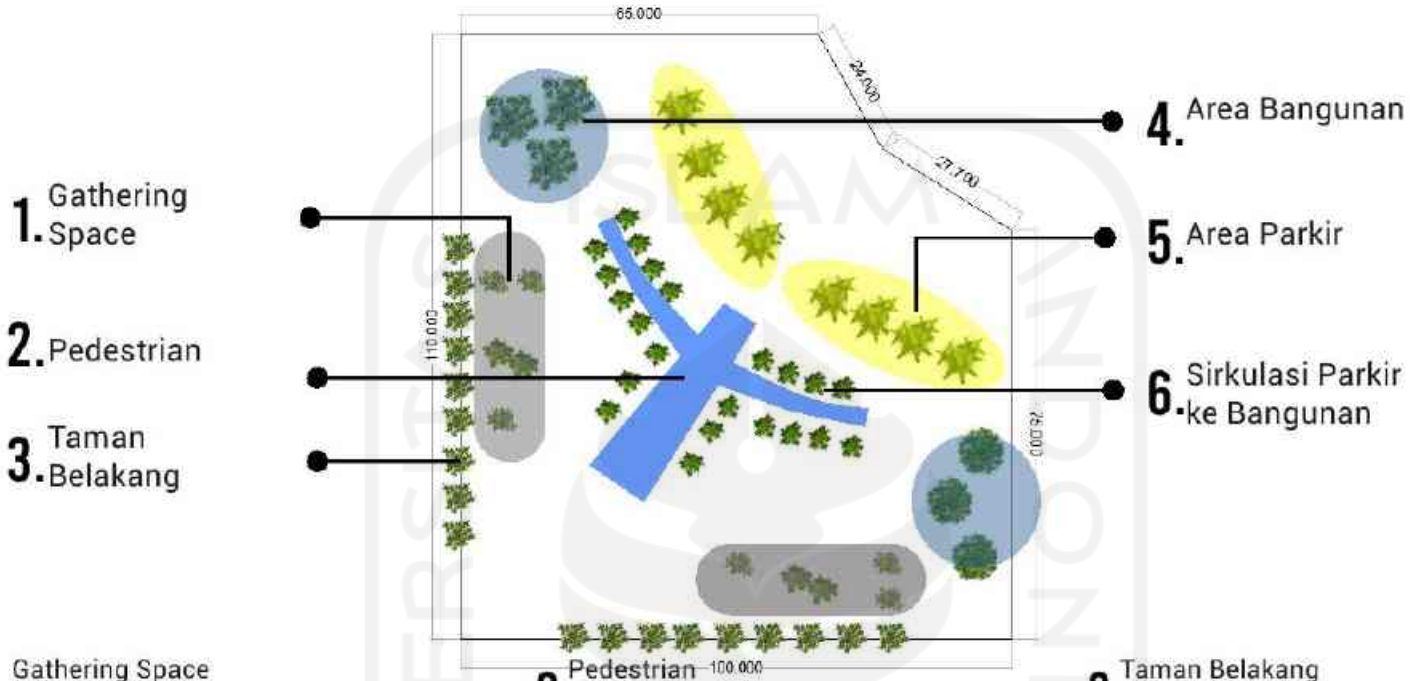

**Gambar 5.6. 3D Pembuktian Variasi Plafond & Dinding**
**Sumber** : Penulis

## Pembuktian 3D Exterior Bangunan Cafe

Pada pembuktian 3D untuk menunjukan adanya perbedaan bentuk plafond pada lantai satu dan dua. lantai dua merupakan bangunan art market sedngkan lantai satu merupakan bangunan café & restaurant. pada variety dinding terdapat lebih dari satu material pada dinding di lantai café & restaurant, terdapat material dekorasi kayu dan material dinding finishing cat platinum white.

**Pembuktian Variety pada Ruang Luar**

Jika pada ruang dalam bidang vertikal merupakan dinding, pada ruang luar bidang vertikal dapat merupakan vegetasi. dan bidang horizontal pada ruang luar dapat berupa perkerasan yang digunakan pada ruang luar.




**1. Gathering Space**

Pada area gathering menggunakan jenis pohon peneduh yaitu Tanjung dan bungur. pohon bungur dipilih karena memiliki bunga berwarna sehingga menambah kesan variety.





**2. Pedestrian**

Pada Area pedestrian menggunakan pohon american holy, sebagai fungsi penunjuk arah.



**3. Taman Belakang**

Pada area taman belakang menggunakan pohon angsana sebagai fungsi peneduh karena dekat dengan Gathering Space.



**4. Area Bangunan**

Pada area Bangunan menggunakan vegetasi kiara payung, sebagai pohon fungsi peneduh



**5. Area Parkir**

Pada area parkir menggunakan pohon cemara difungsikan sebagai pembatas dan penunjuk arah.



**6. Sirkulasi Parkir ke bangunan**

Pada area ini menggunakan pohon cemara lilin



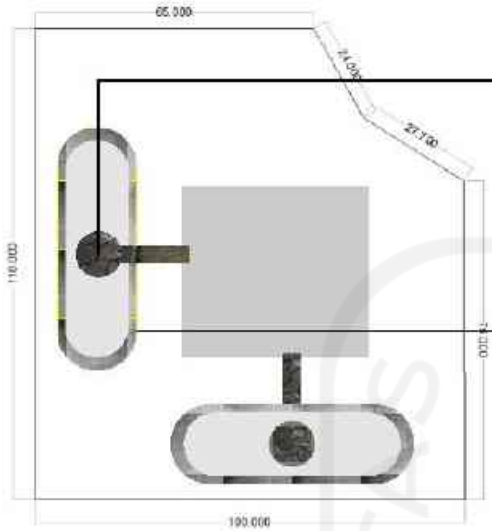



**Gambar 5.7 Siteplan Pembuktian Variasi Vegetasi**
**Sumber** : Penulis



**Gambar** 5.9 **Siteplan Pembuktian Variasi Vegetasi**
**Sumber :** Penulis








material pada gathering space pada pedestrian menggunakan meterial keras alami dari potensi geologi yaitu mozaic batu alam

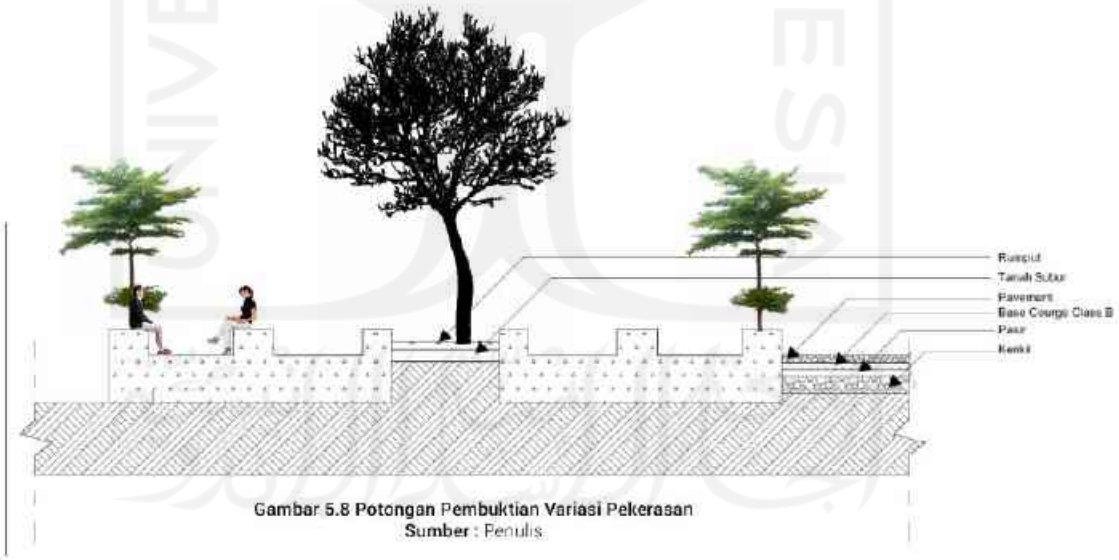


material pada gathering space pada tempat duduk menggunakan material alami dari potensi geologi yaitu Batu palimanan

Alternatif 3 menggunakan kombinasi sirkulasi linear dan campur, sehingga ketika berada pada plaza pengguna bebas mau menuju ke gubahan yang ada.



penambahan tempat duduk untuk menambah variasi elemen ruang luar. menggunakan batu palimanan




**Gambar 5.8 Potongan Pembuktian Variasi Pekerasan**
**Sumber** : Penulis

Pembuktian pada gambar teknik pada detail gathering space. selain bidang vertical pada ruang luar menjadi vegetasi bidang horizontal pada ruang luar juga menjadi perkerasan. terdapat jenis perkerasan pavement, beton pada area duduk, dan ada rumput pada area gathering space

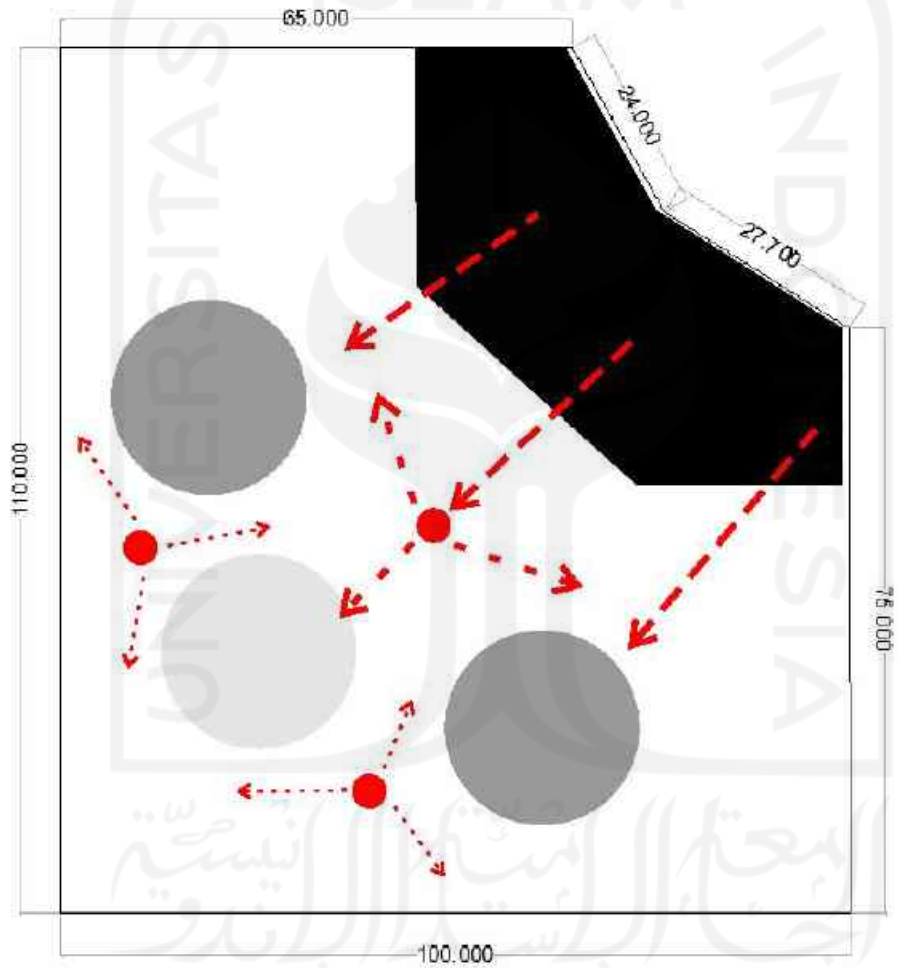




**Gambar 5.9 3D Pembuktian Variasi Pekerasan**
**Sumber :** Penulis

**Pembuktian Variety pada sub variabel Sirkulasi ruang luar**

Pada rekomendasi desain, penulis merekomendasikan seluruh alternatif 1 dan 2 untuk digunakan merancang pada site, yaitu mengkombinasikan sirkulsai linear dan sirkulsi radial pada site.

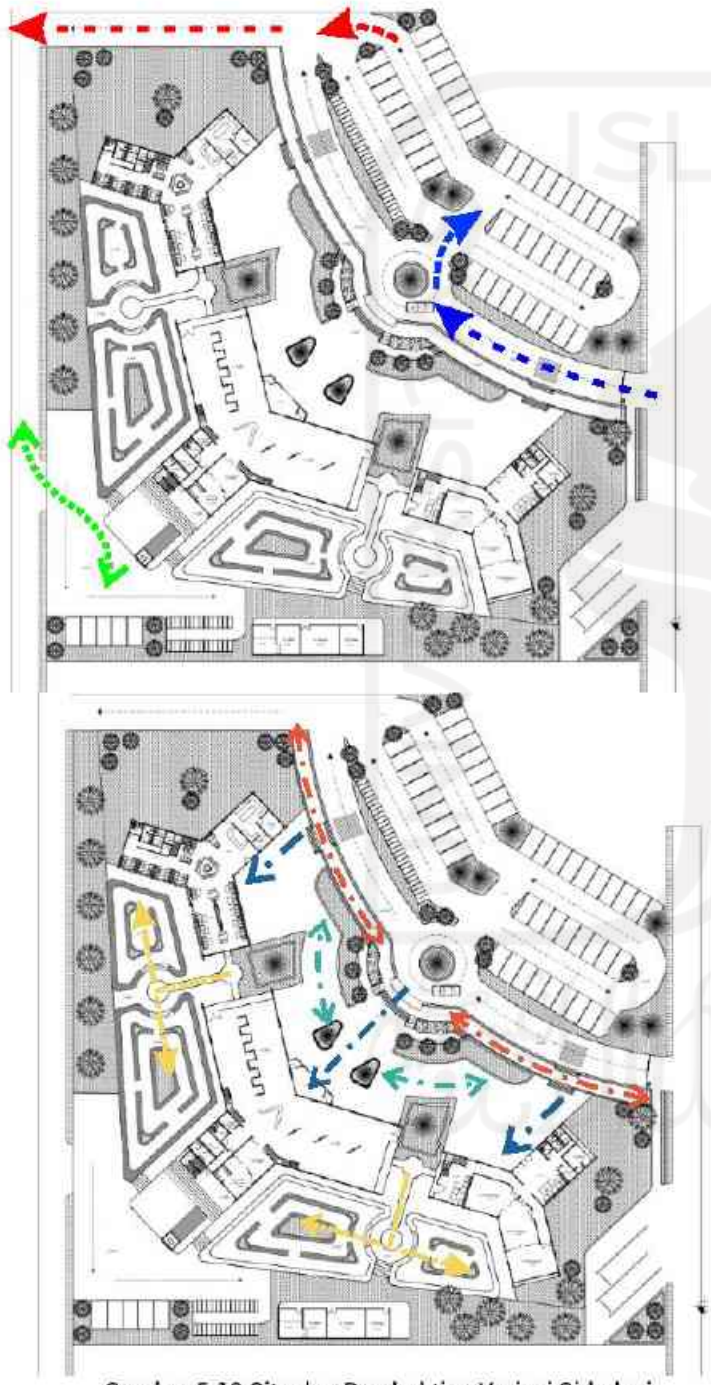



**Konsep**

sirkulasi linear digunakan dari area parkir menuju plaza. sedangkan dari plaza menuju bangunan menggunakan sirkulasi radial. untuk menghubungan antar bangunan juga menggunakan sirkulasi radia sehingga dapat menghubungkan ke gathering space.

**Pembuktian Variety pada Ruang Luar**

Jika pada ruang dalam bidang horizontal merupakan lantai, pada ruang luar bidang horizontal dapat merupakan perkerasan.



**Keterangan :**

: Sirkulasi masuk pengunjung

: Sirkulasi keluar pengunjung

: Sirkulasi pengelola

Terdapat 2 sirkulasi kendaraan pada peranncangan ini. sirkulasi antara pengelola dan pengguna dibedakan. sirkulasi kendaraan pengguna berada didepan bangunan agar ketika turun dari kendaraan pengguna dapat melihat langsung bangunan art center. sedangkan sirkulasi kendaraan pengelolal berada di belakang bangunan gathering space.

**Keterangan :**

: Sirkulasi Pedestrian

: Sirkulasi Masuk Bangunan

: Sirkulasi Plaza

: Sirkulasi Gathering Space

terdapar 4 sirkulasi berbeda pada tapak bangunan. garis hijau merupakan garus untuk sirkulasi plaza, sedangkan garis kuning merupakan sirkulasi untuk gathering space.

**Gambar 5.10 Siteplan Pembuktian Variasi Sirkulasi**
**Sumber :** Penulis



Sirkulasi pengelola, dipisahkan dengan sirkulasi pengguna agar ketika ada loading barang pameran tidak mengganggu sirkulasi pengguna.



Sirkulasi pengguna diletakkan pada depan bangunan agar pengguna dapat melihat langsung bangunan art center.



Sirkulasi Plaza, Pada sirkulasi ini pengunjung dapat langsung menuju gubahan galeri, workshop atau café & artshop. kombinasi sirkulasi radial dan linear



Sirkulasi Pedestrian untuk mengakomodasi pengunjung yang menggunakan bus.Sirkulasi Linear





**Gambar 5.11 3D Pembuktian Variasi Sirkulasi**
**Sumber** : Penulis

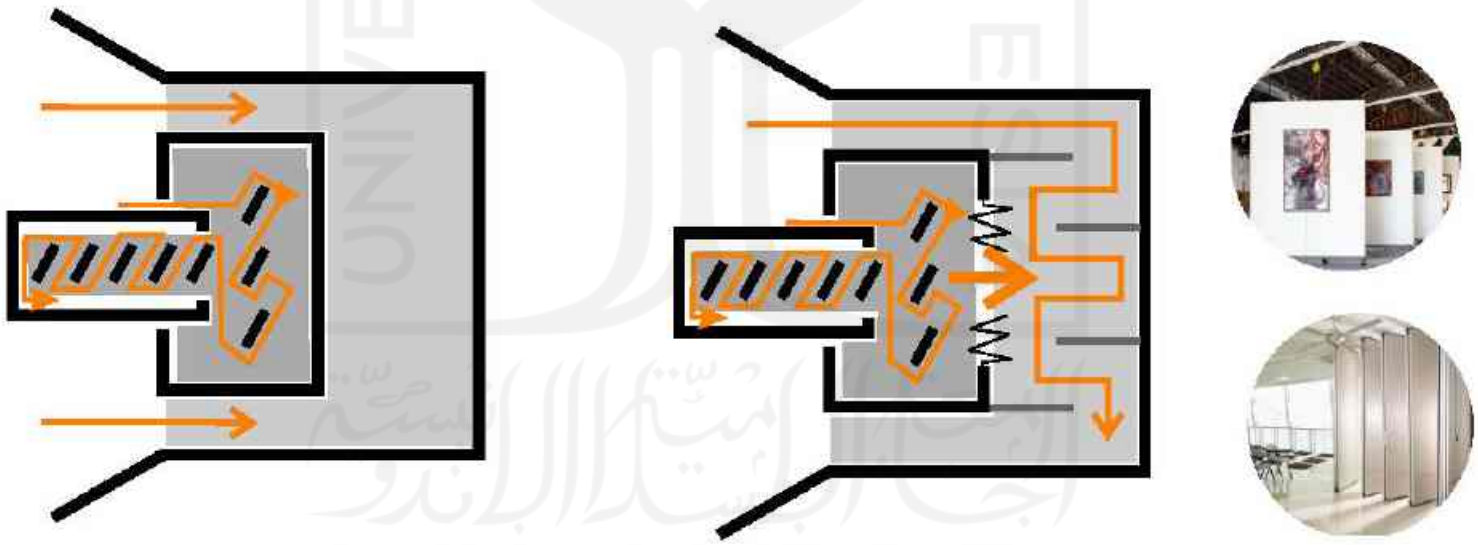
Sirkulasi penghubung antar gubahan, sirkulasi ini digunakan agar tidak ada tabrakan sirkulasi di plaza jika ingin menuju gubahan lain.menggunakan Radial

Sirkulasi Gathering Space, sirkulasi gathering space dapat diakses melalui sirkulasi penghubung antar gubahan.

| NO. | VARIABEL | SUBVARIABEL | TOLAK UKUR | UJI DESAIN (CEK LIST) |
|---|---|---|---|---|
| 3. | Robbustness | Fleksibilitas Ruang<br>• Ekspansibilitas<br>• Konvertibilitas<br>• Versatilibitas | • Memperluas atau memodifikasi sesuai kegiatan yang diwadahi<br>• Menciptakan sirkulasi baru dan tata letak interior yang sesuai dengan kegiatan. | • Ruang mampu memperluas atau memdofikasi sesuai dengan kegiatan.<br>• Ruang mampu menciptakan sirkulasi baru sesuai aktivitas |

**Pembuktian pada Analisis**

Sebelum proses perancangan bangunan, sebelumnya penulis sudah melakukan pembuktian pada analisis yang kemudian memunculkan konsep dari variabel variety

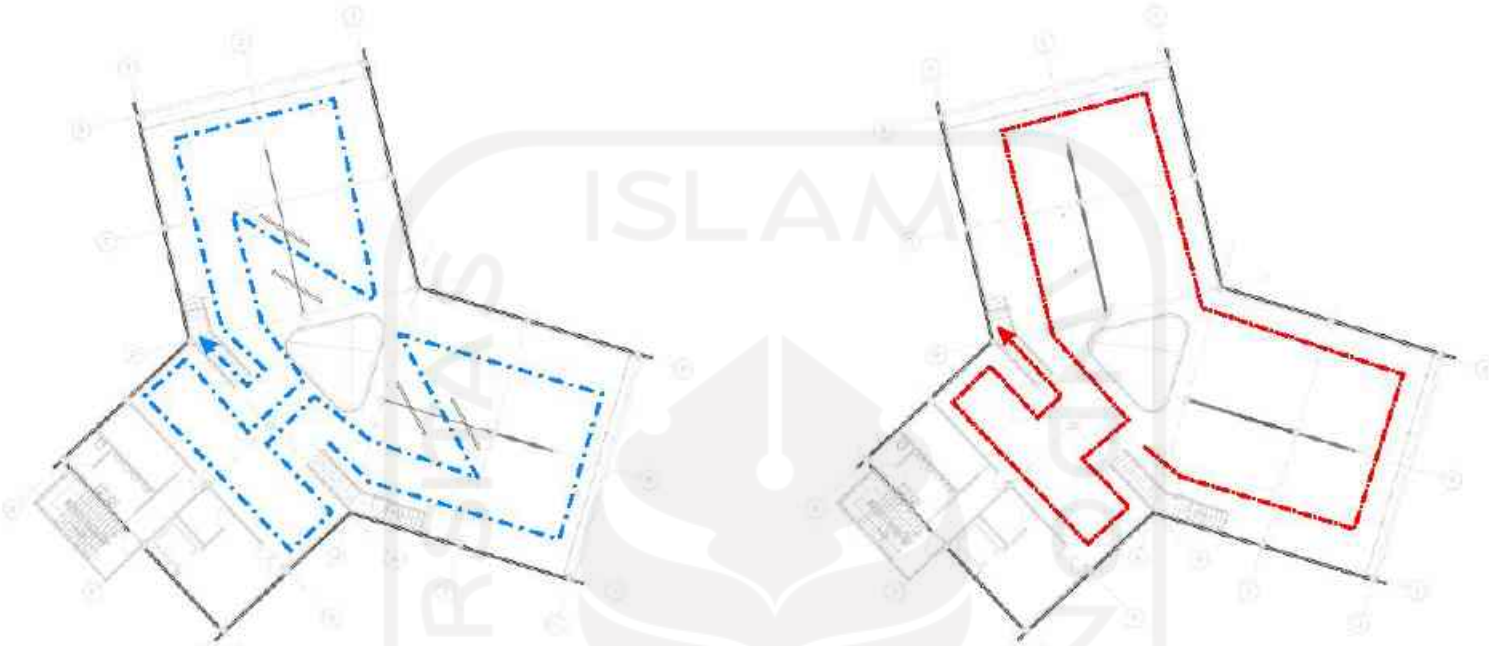


**Gambar 5.12 Analis pembuktian Konvertabilitas & Ekspansibilitas**
**Sumber :** Penulis

Ekspansibilitas dan Konvertibilitas
Konsep Ekspansibilitas sendiri digunakan agar ruangan dapat mewadahi kegiatan didalam ruangan sesuai dengan apa yang dibutuhkan mau itu memperbesar ataupun memperkeci, konsep ini dapat menciptakan fungsi ruang baru. sedangkan konsep konvertilitibitas digunakan akan ruang pameran dapat menyesuaikan dengan seni apa yang dipamerkan, konsep ini juga dapat menciptakan sirkulasi baru pada ruangan.

Sirkulasi Baru

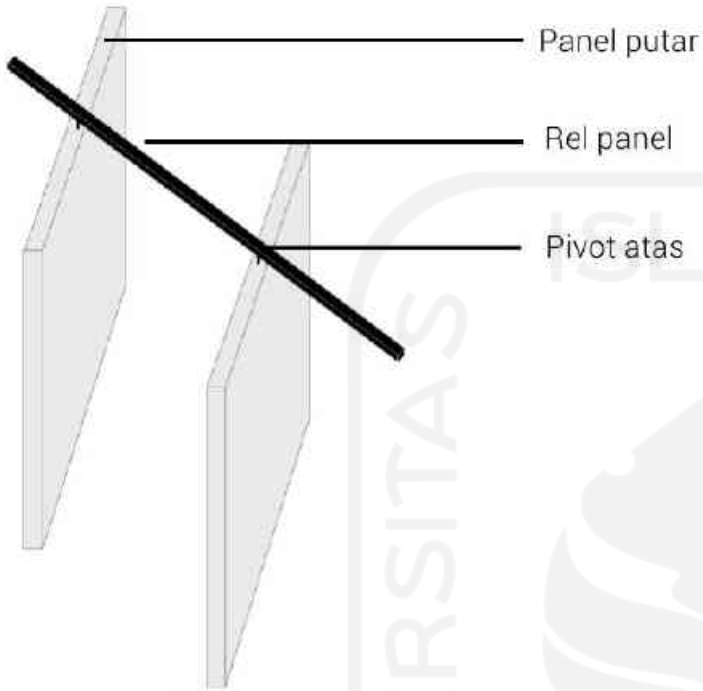
Sirkulasi awal



**Gambar 5.13 Denah pembuktian Konvertabilitas**
**Sumber :** Penulis

**Pembuktian pada Gambar Teknis**

gambar teknis ini merupakan gambar denah lantai dua pada galeri, diamana lantai dua berfungsi sebagai galeri temporer. untuk mencapai fleksebilitas ruang yaitu konvertbilitas, dimana tata ruang mampu menciptakan sirkulasi baru sesuai dengan aktivitasnya. maka digunakan panel geser pada area pameran. sehingga dengan adanya panel geser dapat menciptakan sirkulasi baru seperti pada denah.

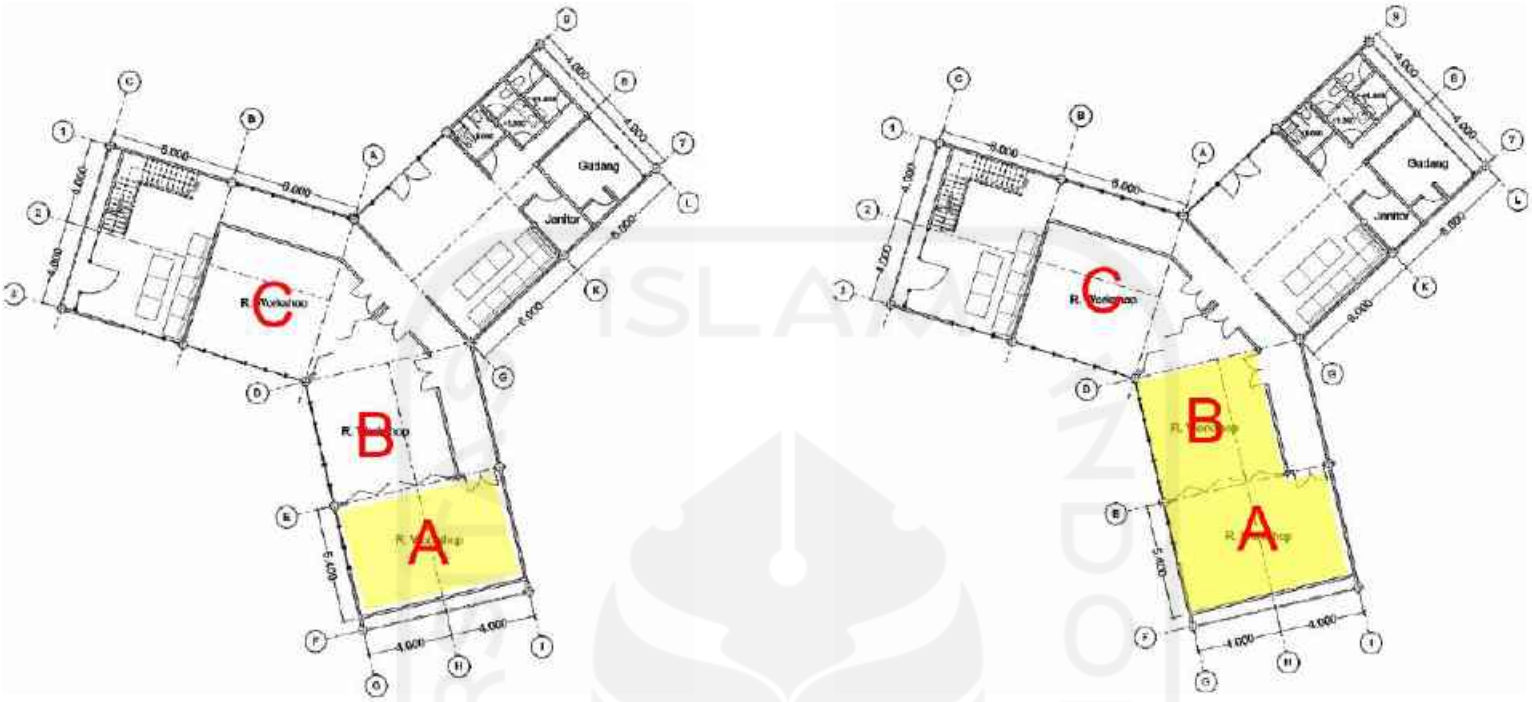



**Pembuktian pada Gambar 3D**

gambar teknis ini merupakan gambar denah lantai dua pada galeri, diamana lantai dua berfungsi sebagai galeri temporer. untuk mencapai fleksebilitas ruang yaitu konvertbilitas, dimana tata ruang mampu menciptakan sirkulasi baru sesuai dengan aktivitasnya. maka digunakan panel geser pada area pameran. sehingga dengan adanya panel geser dapat menciptakan sirkulasi baru seperti pada denah.



**Gambar 5.14 3D Pembuktian Konvertabilitas**
**Sumber :** Penulis




**Gambar 5.15 Denah pembuktian Ekspansibilitas**
**Sumber** : Penulis

**Pembuktian pada Gambar Teknis**

gambar teknis ini merupakan gambar denah lantai satu pada gubahan workshop, ketika pada kondisi normal massa A.B, dan C merupakan ruangan sendiri-sendiri. ketika terdapat kegiatan yang membutuhkan luasan ruang yang lebih lebar maka, ruang A dan Ruang B dapat dijadikan satu menjadi satu ruangan, juga ruangan C dan B dapat dijadikan satu menjadi fungsi yang sama.



**Pembuktian pada 3d**

Pada gambar 3d ini menunjukan hasil dari denah yang menggunakan folding door dalam menjawab tolak ukur dari ekspansibilitas. ekspansibilitas sendiri digunakan jika kebutuhan akan workshop a melebihi kapasitas sehinnga workshop a dan b dapat disatukan menggunakan folding door.



**Gambar 5.16 3D pembuktian Ekspansibilitas**
**Sumber :** Penulis

# 06.

# EVALUASI DESAIN

## 6.1 Perbaikan Pada Produk Tulisan

| NO. | KOMENTAR | RESPON |
|---|---|---|
| 1. | • Belum dimasukan permasalahan khusus tentang kebutuhan ruang.<br>• Sasaran disesuaikan dengan permasalahan khusus. | • Menambah permasalahan khusus tentang kebutuhan ruang<br>• Memperbaiki sasaran |

**Permasalahan Khusus**

- Bagaimana mengidentifikasi kebutuhan ruang pada kawasan *Art Center* & *Gathering Space*?
- Bagaimana merancang *facade*, bentuk massa, pada Art Center & Gathering Space dengan mempertimbangkan aspek *Richness* ?
- Bagaimana merancang tata ruang pada *Art Center & Gathering Space* dengan mempertimbangkan aspek *Robustness*?
- Bagaimana merancang elemen ruang dalam , dan elemen ruang luar dengan mempertimbangkan aspek *variety*?
- Bagaimana merancang sirkulasi tapak dengan mempertimbangkan aspek *variety*?

**Tujuan**

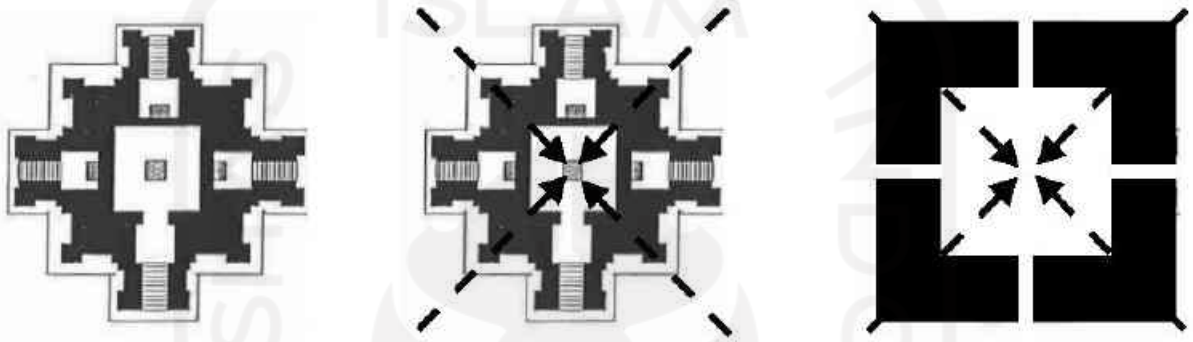
Merancang *Art Center & Gathering Space* sebagai penunjang pariwisata di Prambanan dengan konsep *Quality Public Space.*

**Sasaran**

- Identifikasi kebutuhan ruang pada kawasan *Art Center & Gathering Space*
- Analisis *facade* dan bentuk massa pada *Art Center & Gathering Space* dengan mempertimbangkan aspek *Richness*
- Analisis tata ruang pada *Art Center & Gathering Space* dengan mempertimbangkan aspek *Robustness*
- Analisis elemen ruang dalam dan elemen ruang luar dengan mempertimbangkan aspek *variety*
- Analisis sirkulasi tapak dengan mempertimbangkan aspek *variety*

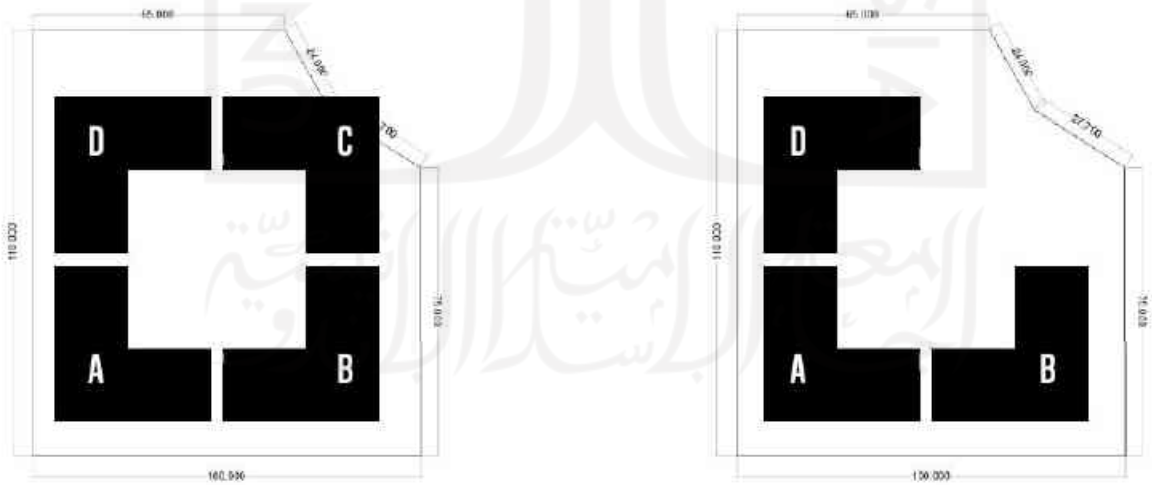
| NO. | KOMENTAR | RESPON |
|---|---|---|
| 2. | • Transformasi pada tata massa terlalu panjang, 3 tahap transformasi sudah cukup. | • mengurangi jumlah transformasi dari bentuk denah prambanan yang awalnya 6 tahap menjadi 3 tahap saja. |

**Analisis Tata Massa Terpilih**



**Gambar 6.1 Transformasi Tata Massa**
**Sumber :** Analisis Penulis

pola pada tata ruang atau denah candi prambanan adalah menggunakan *cruciform*, dimana menggunakan bentuk x sebagai pusat penataan massanya. *cruciform* dengan penerapan mandala digunakan dalam pengolahaan tata ruang pada denah candi prambnan sendiri.




**Gambar 6.2 Penyesuian pada Tapak**
**Sumber :** Analisis Penulis

Karena menyesuaikan dengan tapak, gubahan c dihilangkan untuk kebutuhan sirkulasi didalam tapak.hanya menyisakan massa A,B, dan C. dimana 3 massa tersebut dapat juga merepresentasikan 3 candi trimurti.

| NO. | KOMENTAR | RESPON |
|---|---|---|
| 3. | • Keselarasan denah dengan candi prambanan | • Menunjukan hasil konsep analisis bentuk denah yang baru dan penerapan pada design |

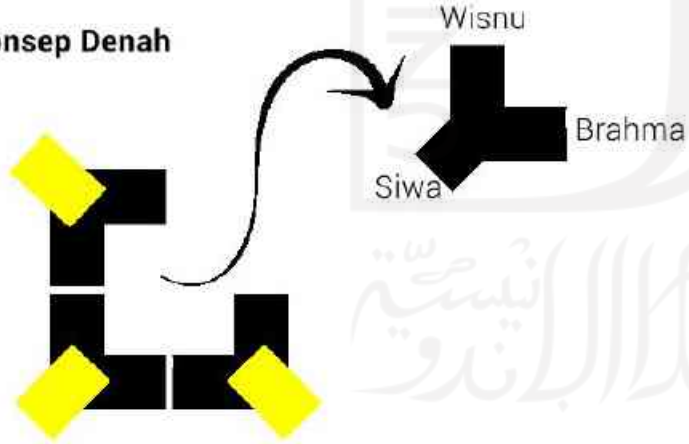
**Keselarasan Denah**




**Gambar 6.3 Konsep Tata Massa**
**Sumber :** Analisis Penulis

Setelah ditemukan tata massa yang sudah disesuaikan dengan tapak, kemudian tata massa A,B, dan C dijadikan acuan untuk bentuk denah dari *Art Center & Gathering Space*.

**Konsep Denah**




**Pengaplikasian pada Denah**



**Gambar 6.4 Konsep & Pengaplikasian Denah**
**Sumber :** Analisis Penulis

Untuk menegaskan adanya keselarasan prambanan dengan denah maka ditambahkan massa baru yang berwarna kuning seperti pada gambar, yang mana membuat bentuk denah memiliki 3 sisi yang merepresentasikan 3 candi trimurti yaitu Candi Siwa, Candi Brahma, Candi Wisnu. dan pengaplikasian pada denah dapat dilihat pada gambar kanan.

| NO. | KOMENTAR | RESPON |
|---|---|---|
| 3. | • Keselarasan tampak bangunan dengan bentuk Candi Prambanan. | • Menunjukan hasil konsep analisis bentuk massa dan penerapan pada design |



**Gambar 6.5 Transformasi Bentuk Massa**
**Sumber :** Penulis

Pada candi prambanan terdapat 6 candi besar dan 3 diantaranya yang paling besar memiliki nama yaitu candi Siwa, WIsnu, dan Brahma. Dari tiga candi tersebut kemudian di tranfromasikan kedalam 3 bentuk sederhana geometri yang dijadikan sebagai bentuk gubahan pada art center. jika dilihat dari teori sebelumnya bahwa manusia akan mem-visualkan bentuk yang rumit menjadi bentuk yang lebih sederhana sehingga ditemukan bahwa bentuk dasar dari ketiga candi tersebut adalah 3 segitiga dan 3 persegi.

**Konsep Bentuk**

**Pengaplikasian pada Bentuk Bangunan**



**Gambar 6.6 Konsep & Pengaplikasian Bentuk Massa**
**Sumber :** Penulis

dari bentuk dasar seigitga dan persegi tadi untuk mencapai adanya visual contas pada bangunan, maka ada massa yang berbeda bentuknya atau terdapat massa yang memiliki ketinggian yang lebih dibanding massa lainnya, maka dilakukan transformasi Geometri yaitu bentuk geometri yang berubah dengan komponen pembentuknya (Laseau, 1980 dalam Sembiring, 2006). dari segitiga dan persegi menjadi bentuk seperti pada gambar diatas yang bertujuan untuk menciptakan kontras. dengan 3 gubahan menunjukan terdapat satu gubahan utama dan 2 gubahan pendukung.

| NO. | KOMENTAR | RESPON |
|---|---|---|
| 3. | • Kesan pada elemen ruang dalam ditunjukan pada analisis tidak hanya pada teori | • Menunjukan hasil konsep analisis elemen ruang dalam yang sudah diberi keterangan kesan ruang. |

**Rekomendasi Desain**

Pada rekomendasi desain, penulis merekomendasikan seluruh alternatif dari bentuk plafond. dikarenakan plafond bidang garis lurus maupun garis lengkung mempunyai makna masing masing yang dapat di sesuikan dengan fungsi ruang. dari alternatif bentuk plafond kemudian dikombinasikan dengan analisa elemen ruang yang lain yaitu dinding.



**Gambar 6.7 Plafond Garis Lengkung**
**Sumber :** Penulis



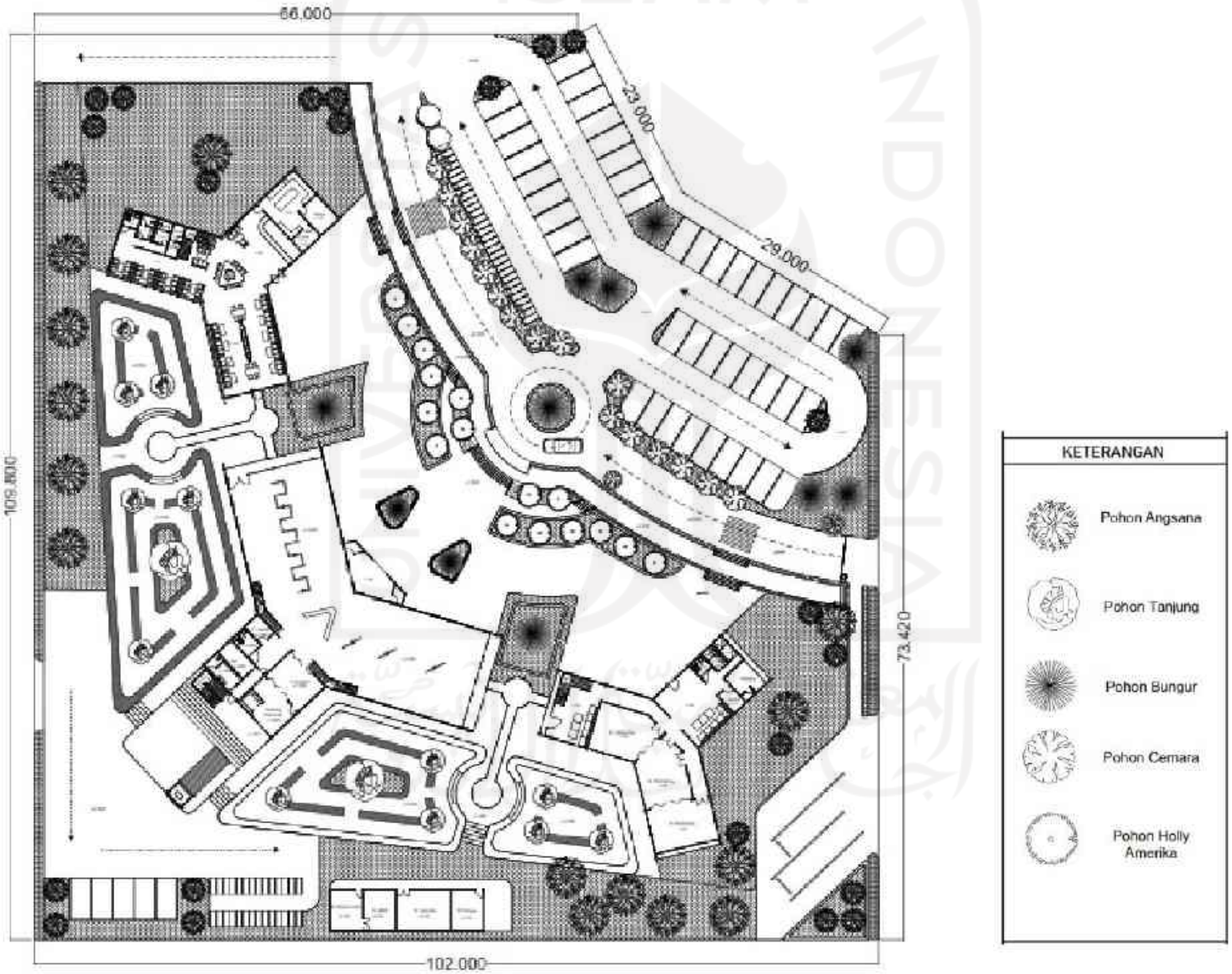
**Gambar 6.8 Plafond Garis Lurus**
**Sumber :** Penulis

**Konsep**

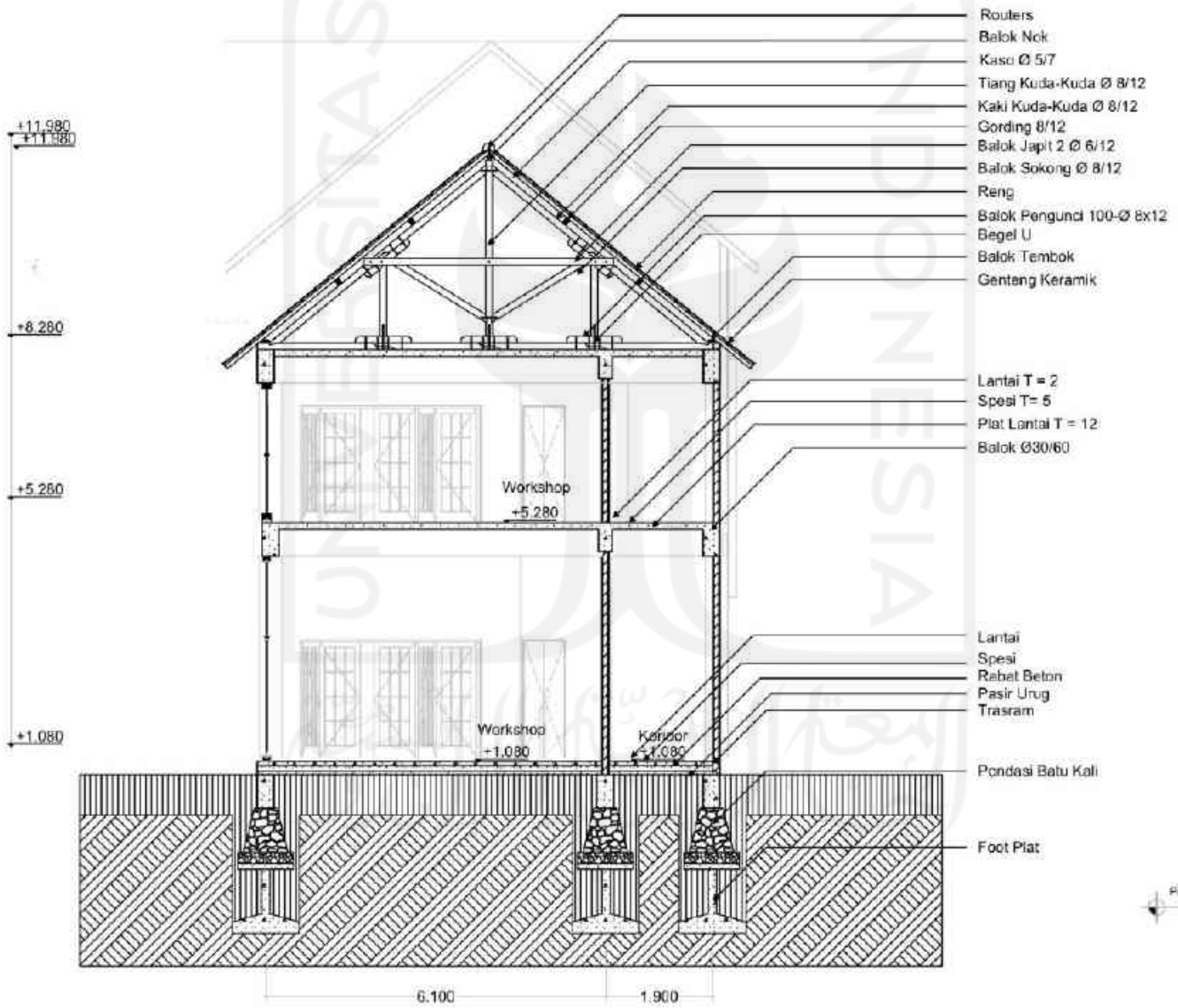
kedua alternatif bentuk plafond akan digunakan sesuai dengan fungsi ruang yang akan dirancang, elemen garis horizontal akan digunakan untuk ruang yang membutuhkan aksen luas, sedangkan elemen plafond lengkung digunakan pada ruang yang terdapat mobilitas tinggi.

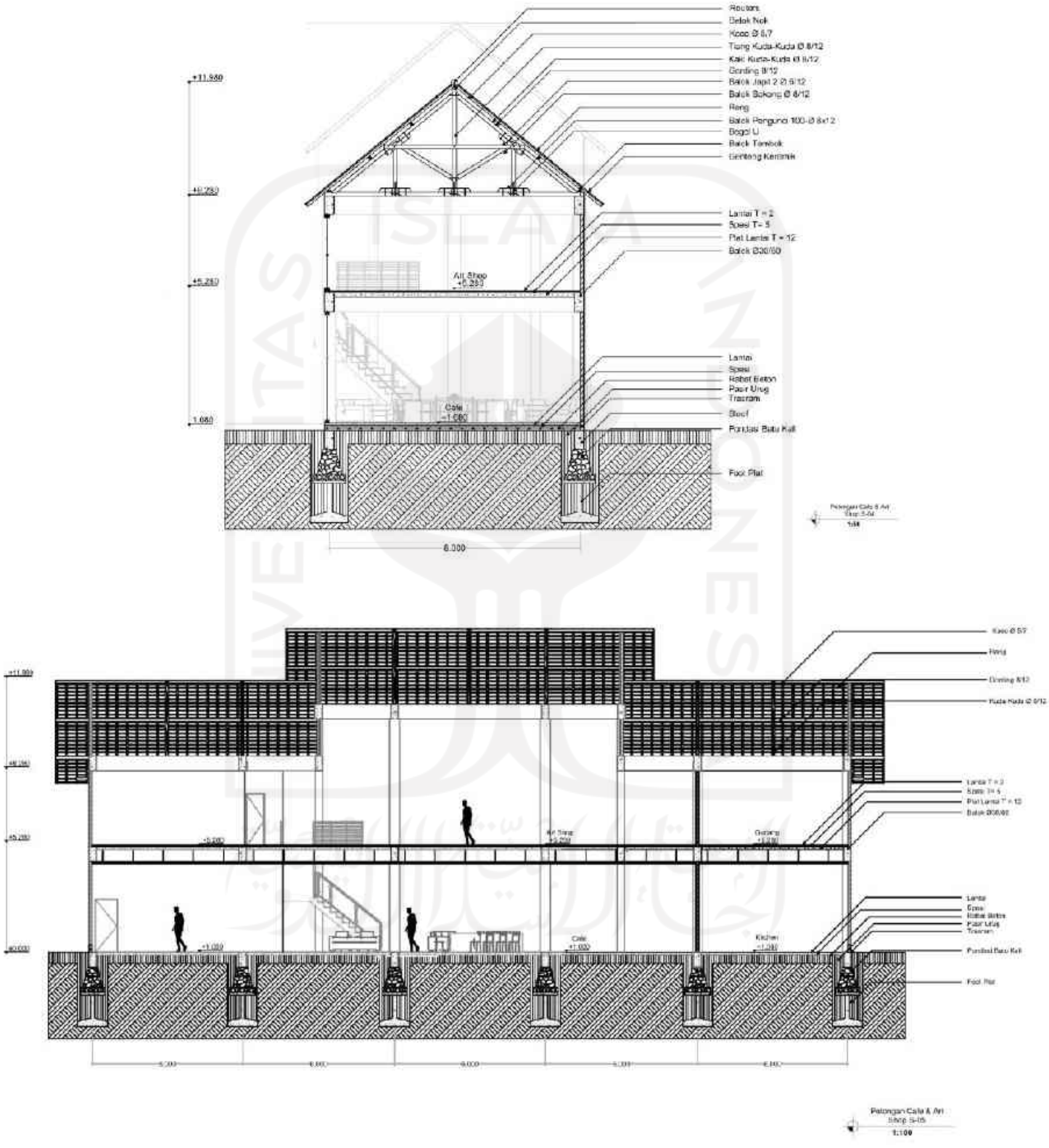
## 6.2 Perbaikan Pada Produk Gambar Teknis

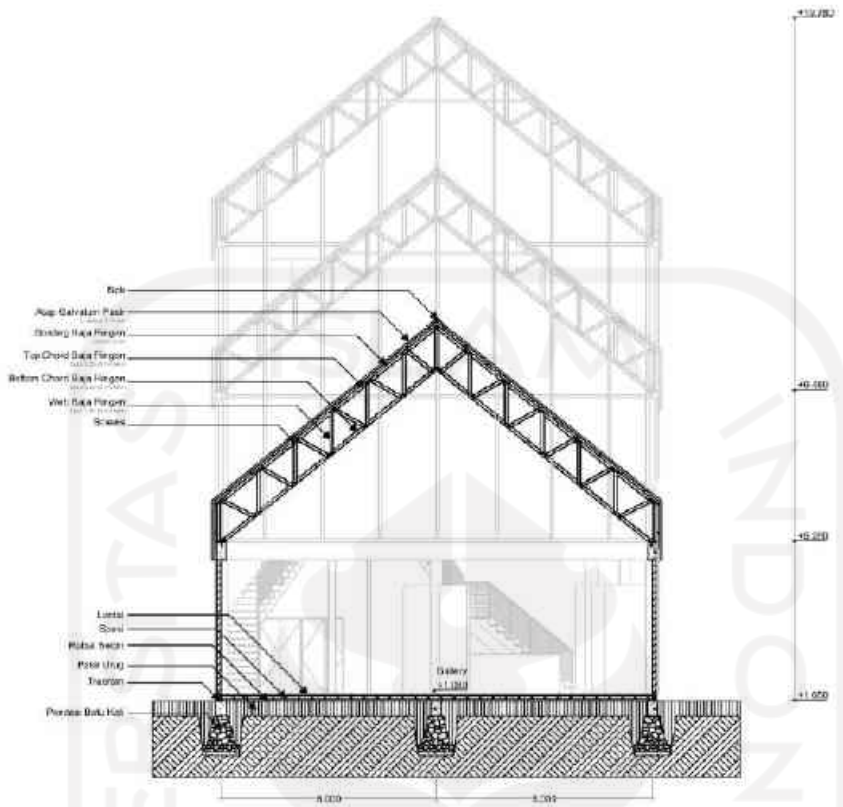
| NO. | KOMENTAR | RESPON |
|---|---|---|
| 1. | • Batas-batas site dan ukuran site ditambahkan | • Menambahkan batas site dan ukuran site pada siteplan, terdapat pada lampiran gambar teknis halaman 1 |



| NO. | KOMENTAR | RESPON |
|---|---|---|
| 2. | • Potongan diberi keterangan elevasi dan ukuran<br>• Potongan bangunan ditambah dengan pondasi batu kali | • Menambahkan keterangan elevasi dan ukuran pada potongan.<br>• Menambahkan pondasi batu kali pada potongan. Terdapat pada gambar teknik halaman 23-26 |

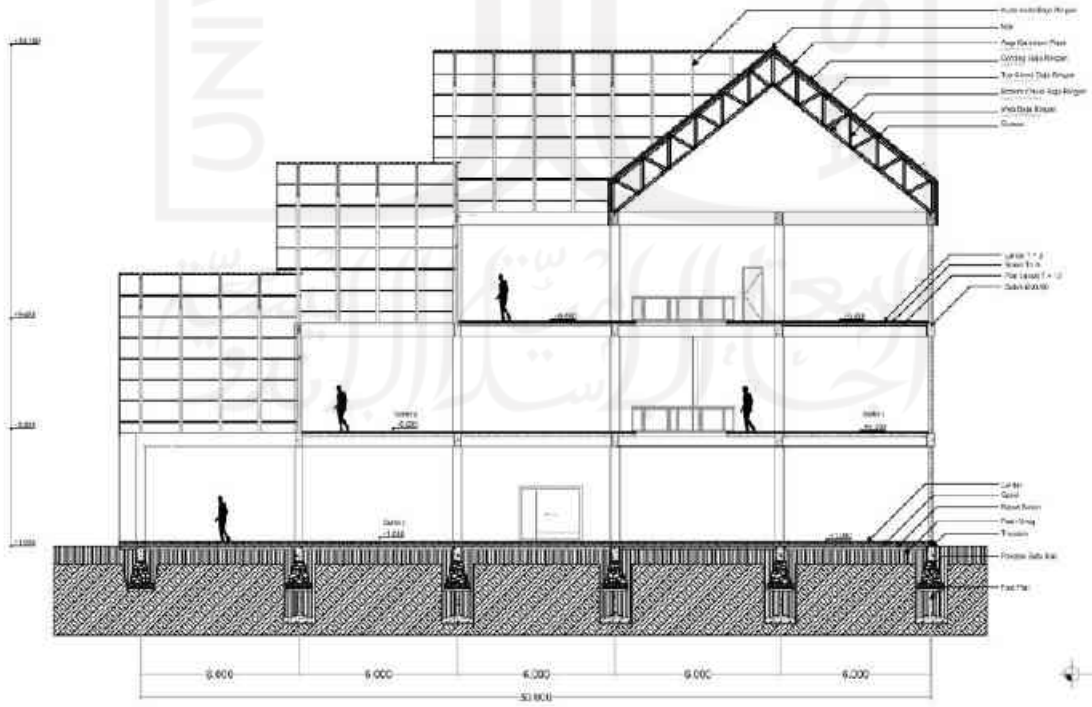



Reuters
Balok Nok
Kaso Ø 5/7
Tiang Kuda-Kuda Ø 8/12
Kaki Kuda-Kuda Ø 8/12
Gording 8/12
Balok Jepit 2 Ø 8/12
Balok Sokong Ø 8/12
Reng
Balok Penguncl 100-Ø 8x12
Bogol U
Balok Tumbuk
Genteng Keramik
+11.950
+8.250
+5.250
1.050
Lantai T = 2
Spesi T= 5
Plat Lantai T = 12
Balok 300/60
Lantai
Spesi
Rabat Beton
Pasir Urug
Tresram
Sloof
Pondasi Batu Kali
Foot Plat
6.000
Potongan Cafe & Art
Skala 1:50
1:100




Potongan Gelari S-06

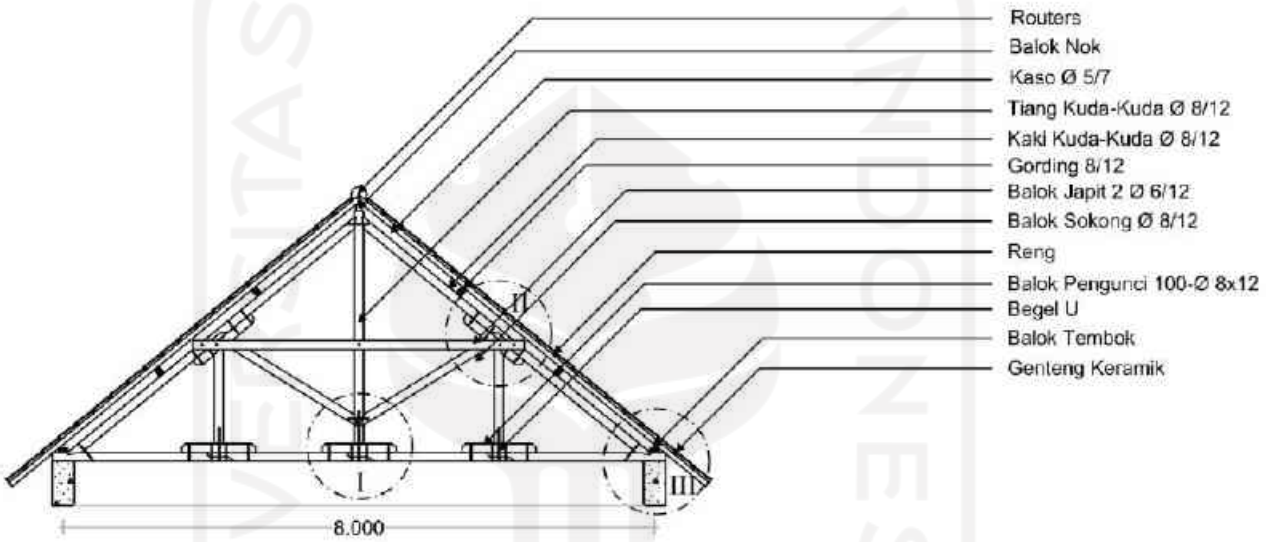
1:75

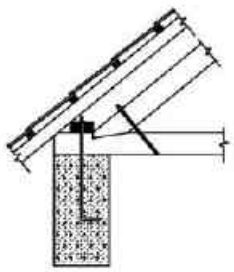



Potongan Gelari S-07

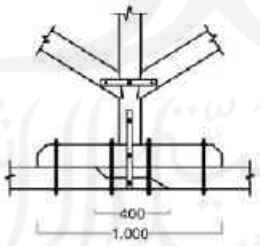
1:100

| NO. | KOMENTAR | RESPON |
|---|---|---|
| 3. | • Menambahkan detail pada potongan kuda-kuda kayu<br>• Menambahkan detail pada potongan pondasi | • Mebmbuat detail kuda-kuda.<br>• Membuat detail potongan pondasi. Terdapat pada gambar teknis halaman 27&28 |

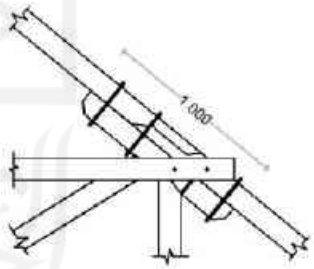


Detail I

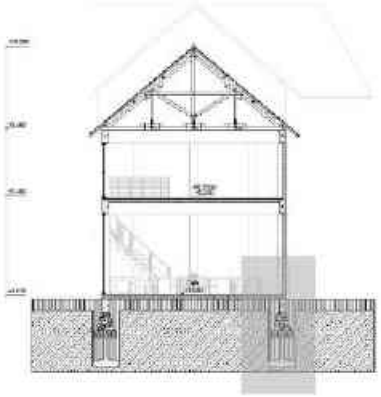


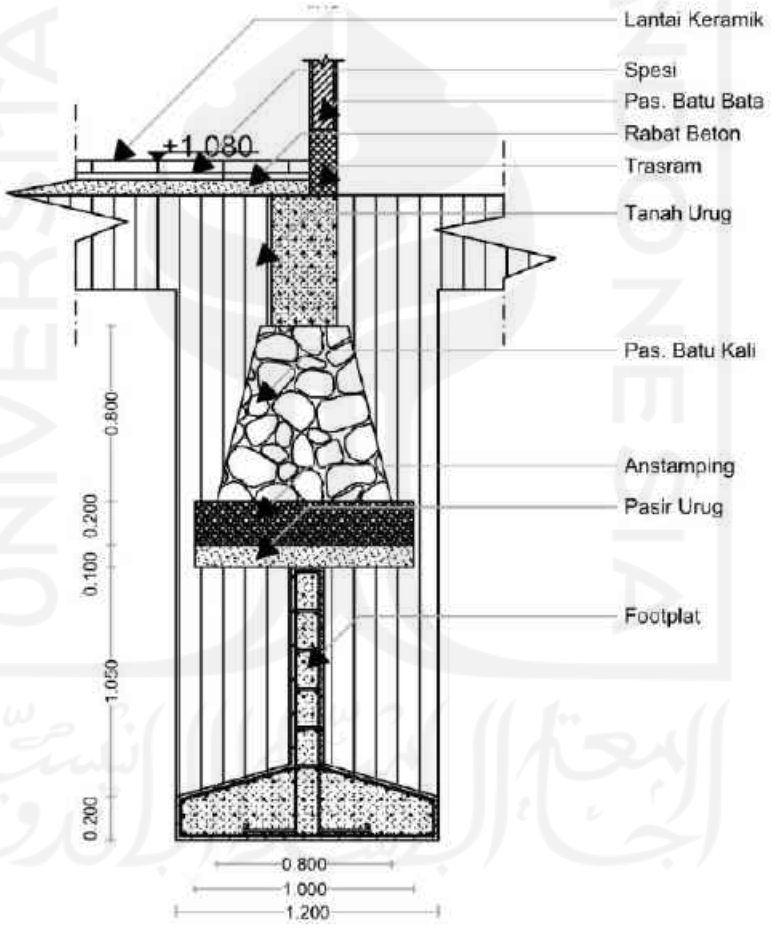

Detail II




Detail III

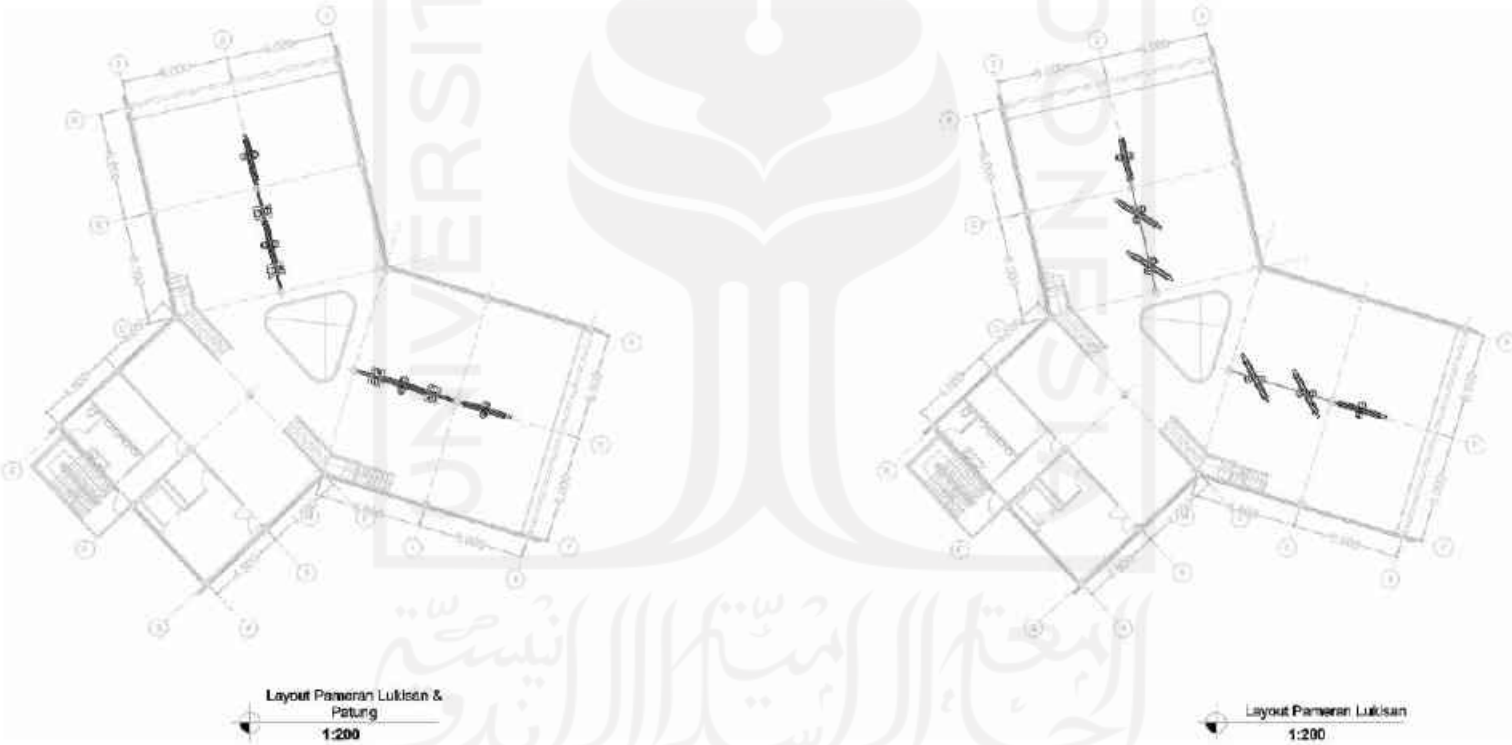
Detail Kuda-Kuda Kayu
1:20, 1:50

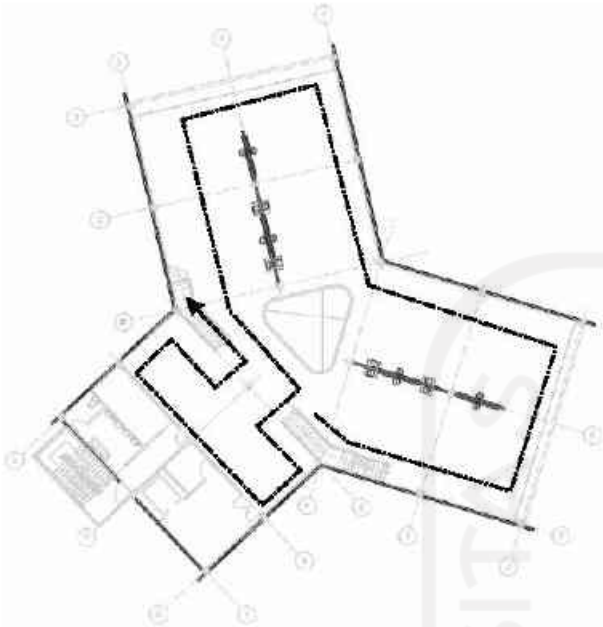



Lantai Keramik
Spesi
Pas. Batu Bata
Rabat Beton
Trasram
Tanah Urug
Pas. Batu Kali
Anstamping
Pasir Urug
Footplat
+1.080
0.800
0.200
0.100
1.050
0.200
0.800
1.000
1.200

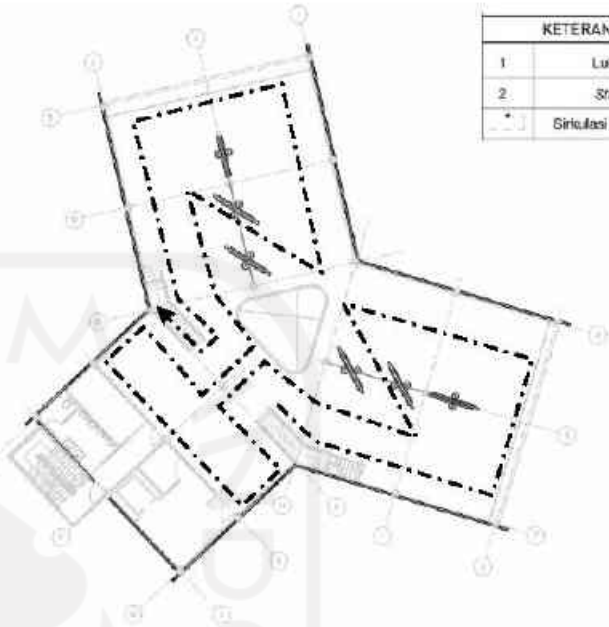
| NO. | KOMENTAR | RESPON |
|---|---|---|
| | • Pembuktian Fleksibilitas ruang ditambahkan di gambar teknik | • Menambahkan fleksibilitas ruang pada gambar teknik. Terdapat pada gambar teknik halaman 36-39 |

| KETERANGAN | |
|---|---|
| 1 | Lukisan |
| 2 | *Statue* |



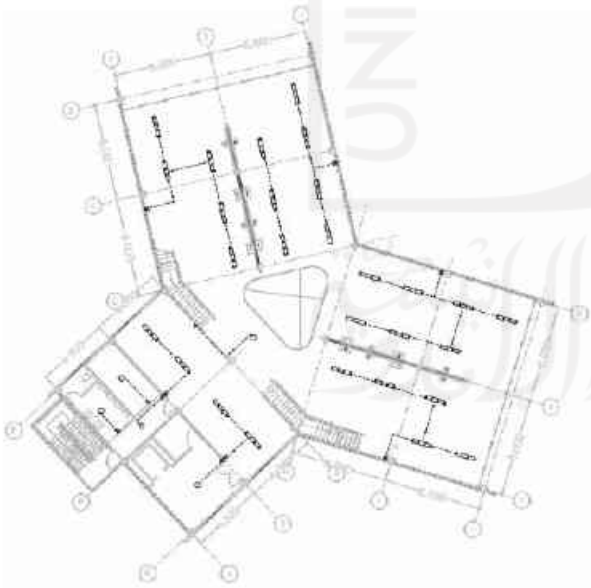


Sirkulasi Pameran Lukisan & Patung
1:200

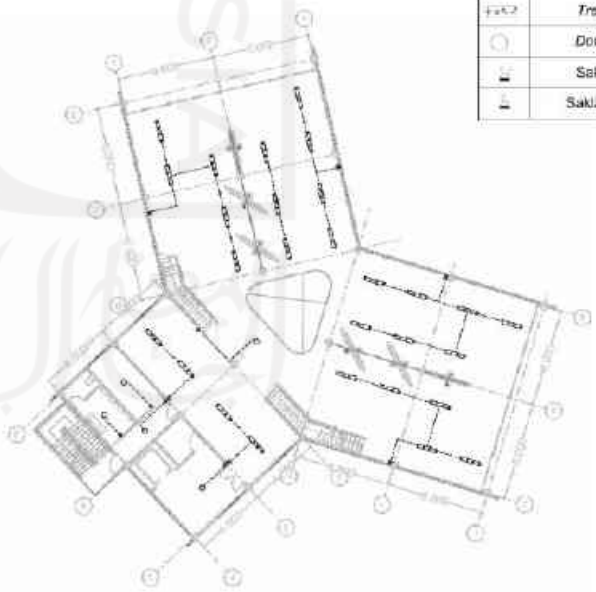


| KETERANGAN | |
|---|---|
| 1 | Lukisan |
| 2 | *Statue* |
| | Sirkulasi Pameran |

Sirkulasi Pameran Lukisan
1:200



Rencana Titik Lampu
Pameran Lukisan & Patung
1:200



| KETERANGAN | |
|---|---|
| 1 | Lukisan |
| 2 | *Statue* |
| | *Track Light* |
| | *Downlight* |
| | Saklar Seri |
| | Saklar Tunggal |

Rencana Titik Lampu
Pameran Lukisan
1:200

## Daftar Pustaka


Bentley, I. (1985) *Responsive environments: a manual for designers* . Amsterdam: Elsevier.

Carmona, M. (2019) 'Principles for public space design, planning to do better', *URBAN DESIGN International* , 24(1), pp. 47 –59. doi: 10.1057/s41289 -018-0070-3.

De Chiara, J. and Callender, J. H. (1983) *Time-saver standards for building types* . Singapore: McGraw -Hill International Book.

Ghufron, A., Sasmito, A. and Sudarwani, M. M. (no date) 'PERANCANGAN JOGJA ART CENTRE', p. 24.

Indrajaya, B. (2002) 'Pencapaian Fleksibilitas Ruang Pamer dan Citra Arsitektur Kontemporer', p. 189.

Kartiansmara, L. (2010) 'Designing Mural Art Center with Participatory Design Method Approach', p. 106.

Kozlova, L. V. and Kozlov, V. V. (2017) 'Principl es of Improvement of Large City Public Space (by Example of Irkutsk City)', *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering* , 262, p. 012228. doi: 10.1088/1757 -899X/262/1/012228.

Muhammad, R. (2016) 'GALERI SENI DAN BUDAYA DI KOTA SURAKARTA', p. 88 .

Sutiono, A. K. (2016) 'PERBANDINGAN BIAYA DAN WAKTU PEKERJAAN DINDING BANGUNAN GEDUNG DENGAN BATA RINGAN DAN KALSIBOARD', p. 1.

Travel Kompas.2012. Yogyakarta Masih Menjadi Tujuan Wisata. Diakses pada 17 Februari 2021, pada https://travel.kompas.com/read/2012/07/16/1848499/yogyakarta.masih.menjadi.tujuan.wisatawan

Visiting Jogja.20 19. Statistik Pariwisata DIY 2019. Diakse s pada 17 Februari 2021, pada https://visitingjogja.com/28988/statistik -pariwisata-diy-2019/

Badan Pusat Statistika.2019. Statistik Wisatawan Nusantara 2019. Diakses pada 18 Maret 2021, pada https://www.bps.go.id/publication/2020/06/26/ea3ab2675715d36cecb374e6/statistik -wisatawan-nusantara-2019.html

Dcode financial & Economic Consultant .2020. Decoding the Economic of Covid -19. Diakses pada 29 Maret 2021, pada https://dcode.efc.com/infographics

Direktorat Perpustakaan Universitas Islam Indonesia
Gedung Moh. Hatta
Jl. Kaliurang Km 14,5 Yogyakarta 55584
T. (0274) 88444 e xt.2301
F. (0274) 88444 p sw.209
E. perpustakaan@uii.ac.id
W. library.uii.ac.id

**SURAT KETERANGAN HASIL CEK PLAGIASI**

Nomor: 1706134828/Perpus./10/Dir.Perpus/X/2021

*Bismillaahirrahmaanirrahiim*

*Assalamualaikum Wr. Wb.*

Dengan ini, menerangkan Bahwa:

| | |
|---|---|
| Nama | : Ulinnuha Yusuf Muhammad |
| Nomor Mahasiswa | : 17512053 |
| Pembimbing | : Ir. Fajriyanto M.T |
| Fakultas / Prodi | : Teknik Sipil dan Perencanaan/ Arsitektur |
| Judul Karya Ilmiah | : PERANCANGAN ART CENTER & GATHERING SPACE Dengan Pendekatan Kualitas Ruang Publik |

Karya ilmiah yang bersangkutan di atas telah melalui proses cek plagiasi menggunakan **Turnitin** dengan hasil kemiripan (*similarity*) sebesar **10 (Sepuluh) %.**

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

*Wassalamualaikum Wr. Wb.*

Yogyakarta, 11/18/2021
Direktur

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
DIREKTORAT PERPUSTAKAAN
YOGYAKARTA

Joko S. Prianto, SIP., M.Hum

# G

## Art Center & Gathering Space

Isu Non-Arsitektural

Isu Arsitektural

Perilaku Pengguna

Pameran

Komersial

Workshop

Berkumpul





FINAL DESIGN STUDIO
DEPARTMENT OF ARCHITECTURE
ISLAMIC UNIVERSITY OF INDONESIA

## Site



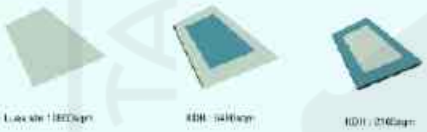
## Analisa Tata Massa

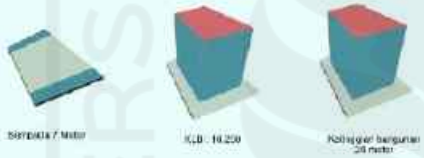
### Analisis Tata Massa





## Peraturan Bangunan



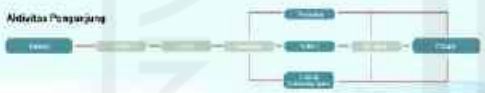


## Analisi Bentuk Massa

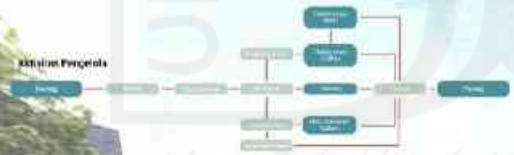


## Aktivitas Pengguna

### Aktivitas Pengunjung



### Aktivitas Pengelola



### Aktivitas Bangunan





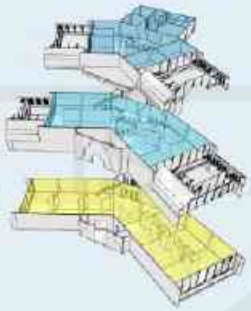
FINAL DESIGN STUDIO
DEPARTMENT OF ARCHITECTURE
ISLAMIC UNIVERSITY OF INDONESIA

## Tampak Bangunan

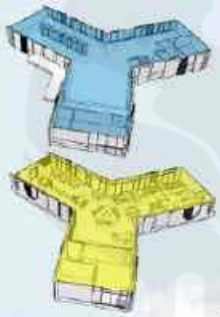




## Explode Massa Galeri



## Explode Massa Cafe & Resto



## Explode Massa Workshop



## Uji Desain

### Uji Desain Terhadap Variabel Variety





### Uji Desain Terhadap Variabel Richness





### Uji Desain Terhadap Variabel Robustness





# EXTERIOR





WORKSHOP



GATHERNG SPACE











# INTERIOR

Render Cafe & Art Market





Render Workshop





Render Galeri





