PELAKU DAN POLA KEGIATAN

Pelaku

1. Konsumen/ Pengunjung

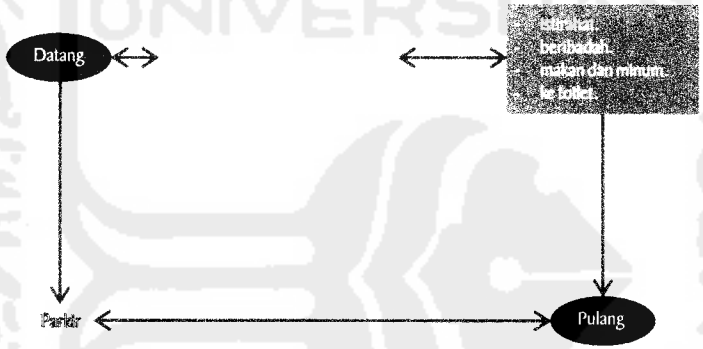
Konsumen/ Pengunjung yang datang mempunyai beberapa kegiatan yang umum dilakukan, seperti :

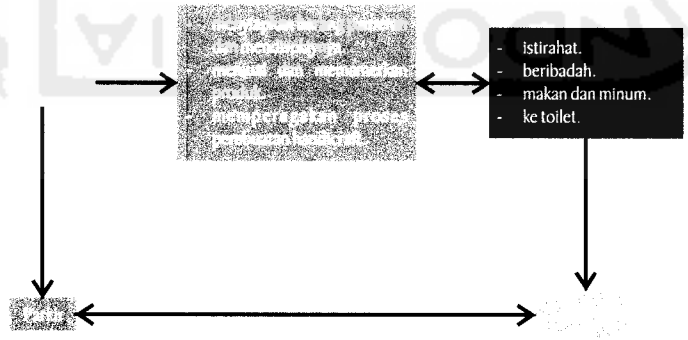
- melihat-lihat produk.
- membeli produk.
- mencari informasi tentang produk kerajinan tangan tertentu.
- memesan produk.

2. Pengrajin/ Penjual

Merupakan orang yang menghasilkan dan menjual barang kerajinan serta pemakai ruang pamer yang terdapat dalam area fasilitas pamer handicraft.

Pola Kegiatan



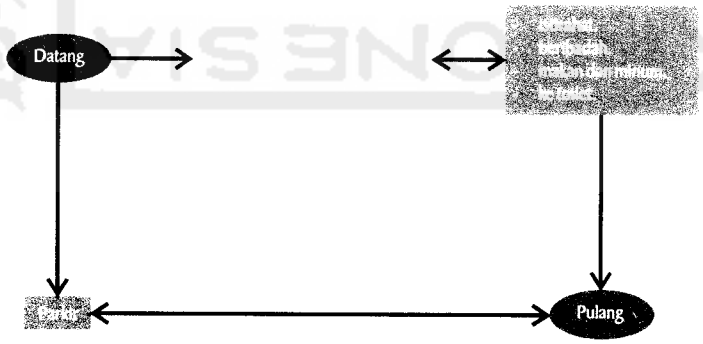


Kebutuhan Ruang

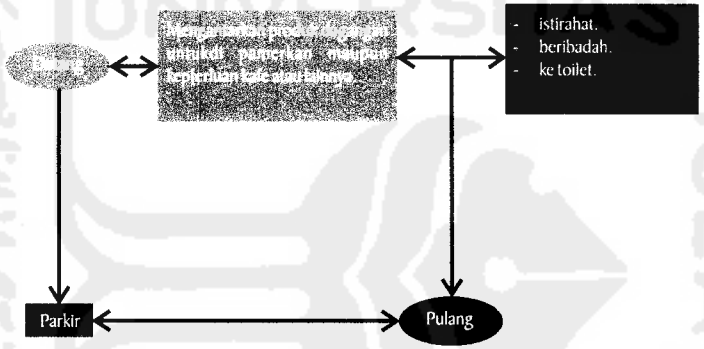
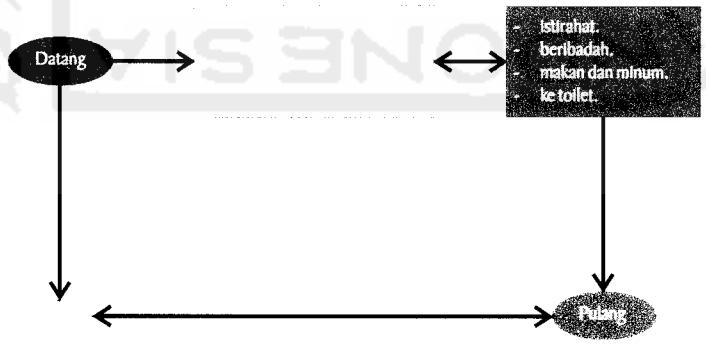
- Ruang Pamer
- Ruang Pertunjukan
- Cafe/ Restoran
- Musholla
- Lavatory

- Ruang Pamer
- Ruang Peraga
- Musholla
- Cafe/ Restoran
- Lavatory

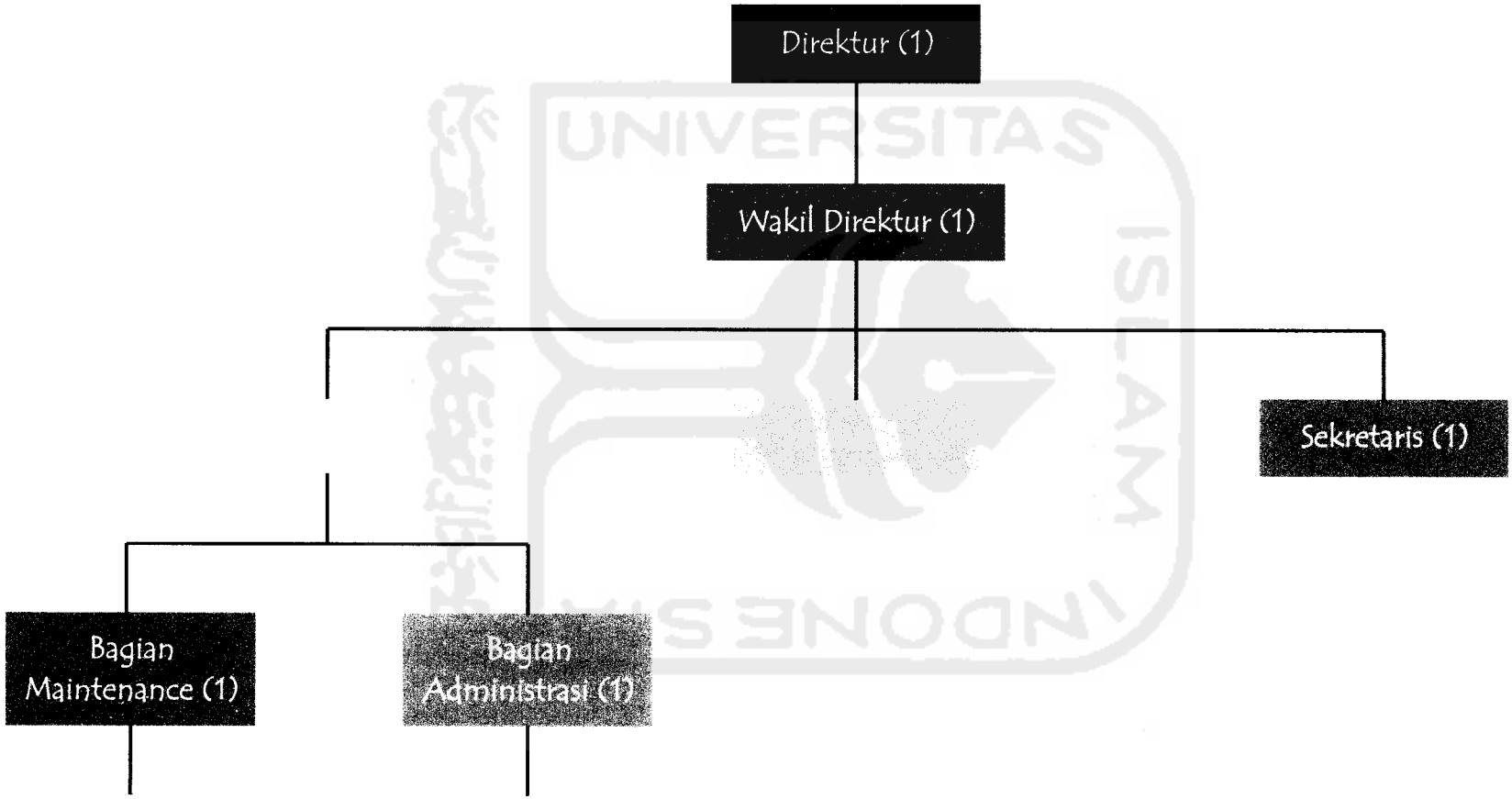
PELAKU DAN POLA KEGIATAN

Pelaku	Pola Kegiatan	Kebutuhan Ruang
3. Pelaku Pertunjukan Adalah para pemain dan panitia pertunjukan yang terdapat dalam fasilitas pamer ini sebagai hiburan dan merupakan sarana rekreatif bagi pengunjung.		- Ruang Rias/ Ruang Ganti - Ruang Pertunjukan - Cafe/ Restoran - Musholla - Lavatory
4. Pengelola Adalah orang yang mengatur manajemen dari fasilitas pamer handicraft tersebut dan memberikan pelayanan dan informasi kepada pengunjung yang ingin mengetahui informasi dari kerajinan tangan khas Yogyakarta.		- Ruang Pengelola/ Kantor. - Ruang Rapat - Ruang Informasi - Cafe/ Restoran - Musholla - Lavatory

PELAKU DAN POLA KEGIATAN

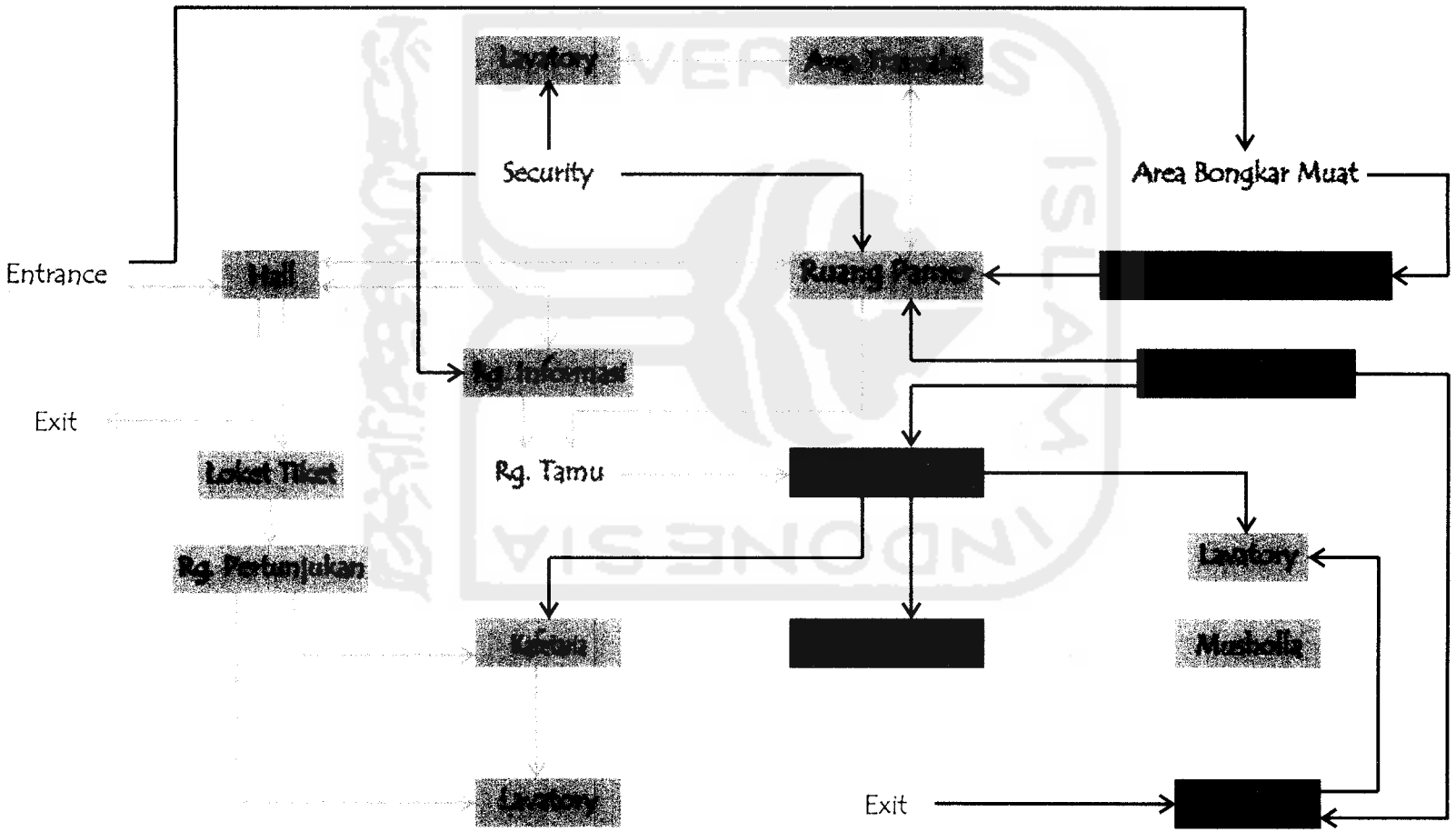
Pelaku	Pola Kegiatan	Kebutuhan Ruang
3. Suplier Adalah pihak yang mengantarkan barang yang dibutuhkan di area fasilitas pamer handicraft, baik kepada pengrajin, bagian cafe/ restoran maupun kepada pengelola.		- Area bongkar muat barang - Musholla - Lavatory
6. Cafe/ Restoran Adalah pihak yang menyediakan fasilitas makan dan minum untuk para pengunjung yang ingin beristirahat maupun kepada para pelaku kehiatan yang terdapat di dalam bangunan fasilitas pamer ini.		- Cafe/ Restoran - Dapur - Musholla - Lavatory

STRUKTUR ORGANISASI



SPESIFIKASI PROYEK

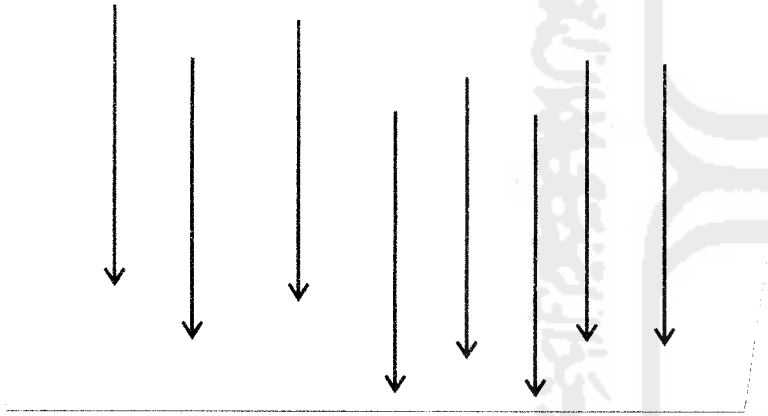
Organisasi Ruang



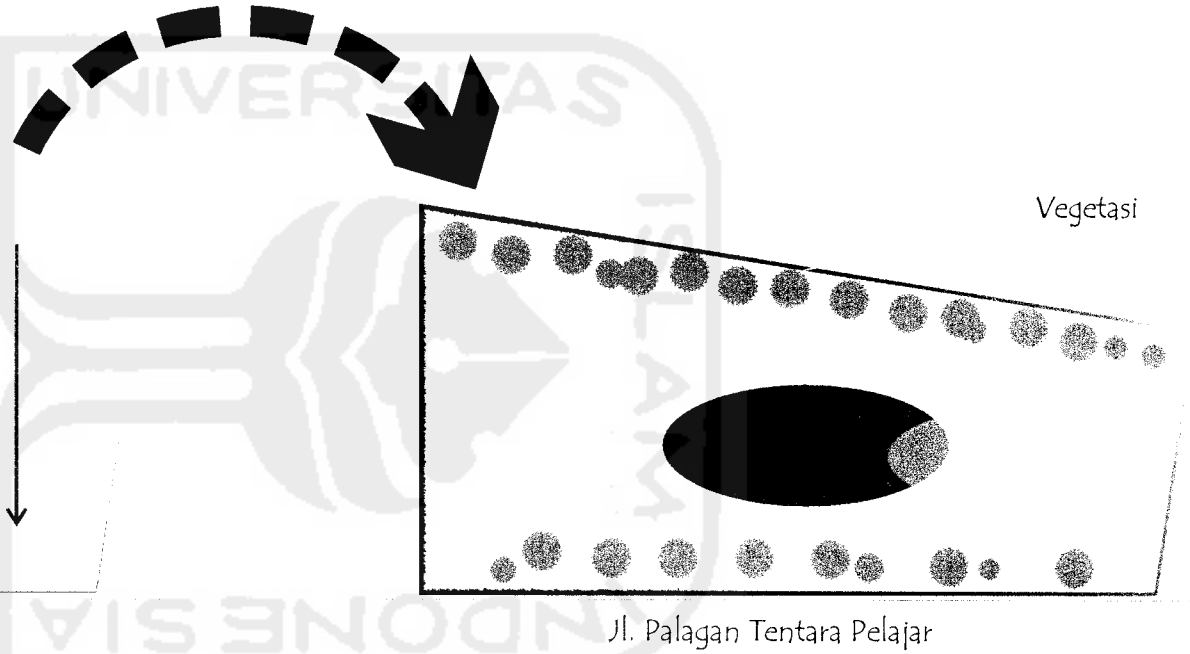
ANALISA SITE

Kondisi Eksisting

Matahari



Solusi

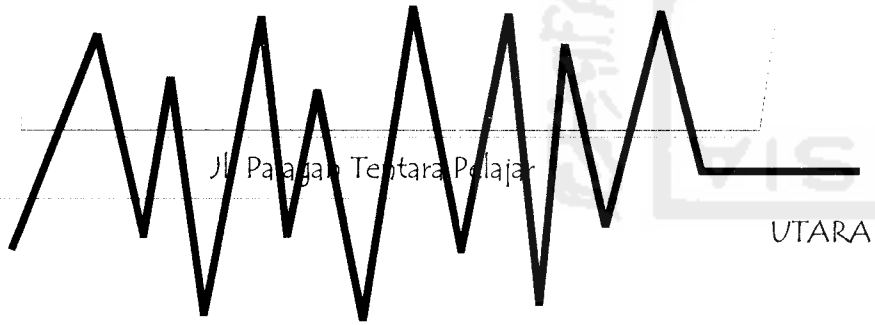


- Memberikan vegetasi pada sisi Utara dan Barat site yang berfungsi sebagai barrier dari sinar matahari langsung.
- Bentuk site yang memanjang memungkinkan seluruh bangunan dapat terkena sinar matahari secara langsung, karena itu peletakan zona-zona dapat diletakkan merata dan memanjang.

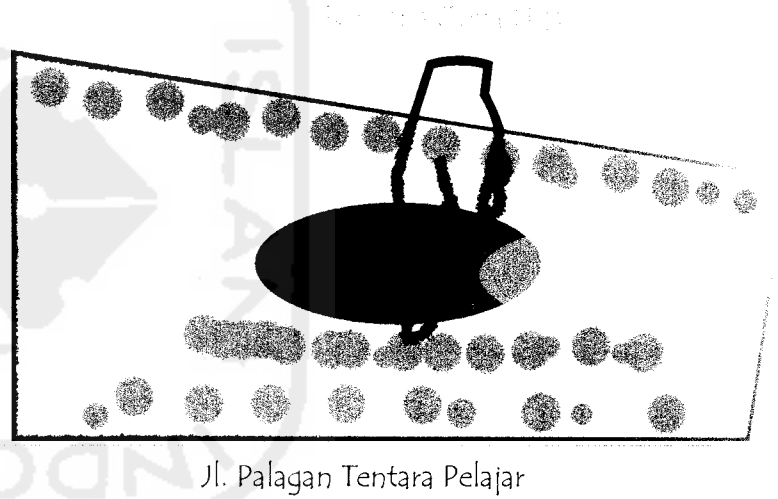
ANALISA SITE

Kondisi Eksisting

Kebisingan



Solusi

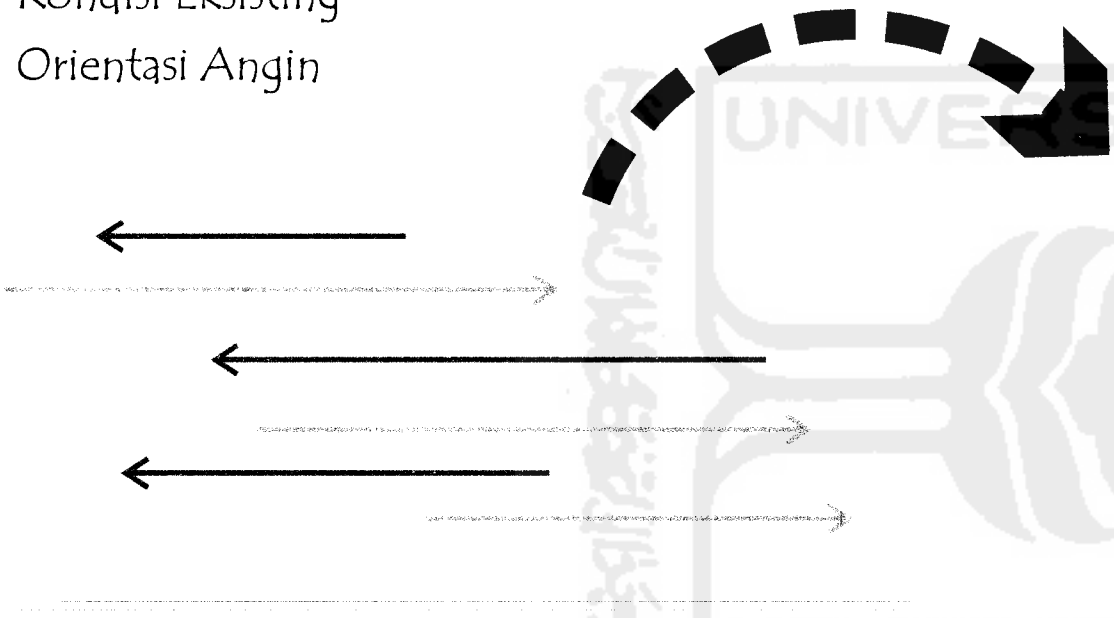


- Memberikan vegetasi yang cukup rindang pada sisi site yang berfungsi untukmeredam kebisingan.
- Memberikan jarak antara bangunan dan jalan (pusat kebisingan).
- Memberikan zona hijau pada landscape dan dapat memberikan kesan sejuk.

ANALISA SITE

Kondisi Eksisting

Orientasi Angin



Jl. Palagan Tentara Pelajar

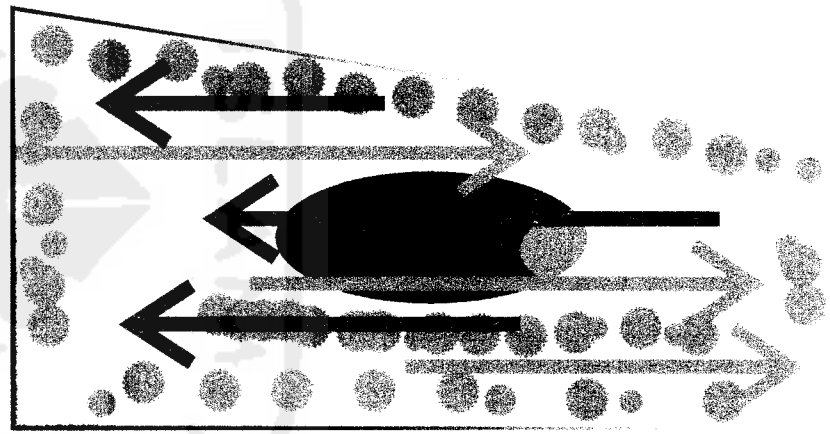
UTARA

Angin Laut (pada siang hari)

Angin Darat (pada malam hari)

Solusi

Rencana Zona Hijau



Jl. Palagan Tentara Pelajar

UTARA

- Memberikan vegetasi pada sisi site arah angin (Utara dan Selatan) agar dapat berfungsi sebagai barrier, akan tetapi tidak terlalu rimbun agar angin tetap dapat bersikulasi di sekitar bangunan.

- Vegetasi yang diberikan selain berfungsi untuk memberikan efek positif pada angin juga dapat berfungsi sebagai filter dari debu yang ikut terbawa angin.

Kondisi Eksisting

View dari dalam ke luar site



Lokasi : Jalan Palagan Tentara Pelajar

Site terletak di depan Hotel Hyatt dan disamping bangunan PT. Gudang Garam.



Jl. Palagan Tentara Pelajar

UTARA

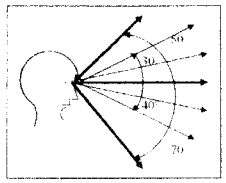


STUDI LITERATUR

Kenyamanan terhadap sudut pandang pengamat terhadap benda obyek

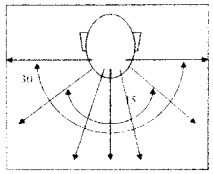
Dalam melihat suatu obyek diperlukan kenyamanan, dan kenyamanan pengamat dapat ditinjau dari sudut pandang pengamat pada saat elihat obyek. Sudut pandang pengamat dpt ditentukan sebagai berikut :

1. Sudut pandang mata secara vertikal



Sudut pandang normal manusia terhadap obyek, ke bawah 40° dan maksimal 70°, ke atas 30° maksimal 50°.

2. Sudut pandang mata secara horizontal

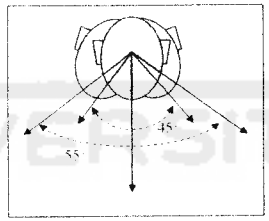


Kenyamanan sudut pandang mata pengamat terhadap obyek ke samping kanan maupun ke kiri minimal 15° dan maksimal 30°.

3. Kenyamanan grak kepala

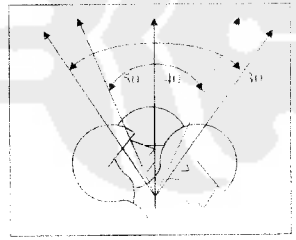
Kenyaanan gerak kepala pengamat terhadap obyek dapat di tentukan sebagai batas-batas kenyamanan dalam mengamati obyek, antara lain :

- Gerakan kepala secara horizontal



Batas dari kenyamanan gerakan kepala pengamat ke samping kiri dan kanan minimal 45° dan maksimal 55°.

- Gerakan kepala secara vertikal



Kenyamanan gerak kepala secara vertikal ke bawah dan ke atas adalah 30°, maksimal ke bawah adalah 40° dan ke atas adalah 50°.

Tinjauan tentang Fasilitas Pamer Handicraft

Fasilitas pamer dalam dunia seni sangatlah penting karen adi tempat itulah terjadi interaksi atau silaturrahmi antara pengrajin (seniman) melalui karyanya dengan masyarakat luas sehingga masyarakat semakin mengena barang kerajinan yang ada di daerah tersebut. Ditempat itulah para pengrajin((seniman) mendisplay karyanya, baik yang 2dimensi maupun 3 dimensi.

Jenis-jenis ruang pamer

A. Ruang pamer berupa kamar-kamar

Susunan ruang pamer yang terdiri dari rangkaian kamar yang terbuka yang saling bersebelahan.

B. Koridor sebagai ruang pamer

Merupakan bentuk lain dari ruang pamer, fungsinya seperti ruang namun tidak dapa dikatakan sebagai ruang.

C. Hall dengan balkon sebagai ruang pamer

Merupakan susunan ruang yang cukup ramah, salah satu bentuk tertua dari banyak museum yang dapat dijumpai yang bercorak lama. Pencahayaan diperoleh melalui bukaan jendela yang terletak di atas hall maupun di bawah balkon. (M. Bernandhi R, TA, FTA UII, hal 14)

Dalam konsep fasilitas pamer handicraft ini, jenis ruang pamer yang digunakan adalah jenis koridor dan jenis ruang pamer berupa kamar-kamar. Hal ini dikarenakan produk ang akan diwadahi mempunyai ragam dan karakter yang berbeda sehingga membutuhkan ruang pamer yang berbeda.

Metode penyajian objek

1. Penyajian terbuka dapat untuk karya 2 dimensi dan 3 dimensi.
2. Agar produk yang dipamerkan dapat dimengerti oleh pengunjung maka perlu adanya label, foto, dan penjelasan dari produk tersebut.

.... metode penyajian objek

3. Pemberian jarak antara karya seni dan pengunjung, maka diperlukan kotak kaca untuk produk yang kecil dan mempunyai fungsi khusus, sehingga dapat mengekspose nilai seni dari produk tersebut, seperti cincin dan lainnya.

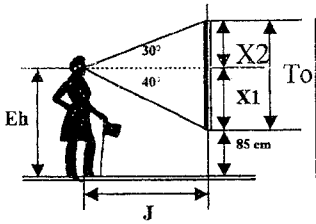




Untuk standar di Indonesia perlu diadakan penyesuaian terhadap tinggi manusia.

A. Tinggi badan manusia Indonesia rata-rata dasumsikan 160 cm, sehingga dengan lebar dahi 10 cm, tinggi titik mata manusia Indonesia rata-rata 150 cm.

B. Tinggi minimal karya seni dari lantai dengan standar internasional 95 cm, diadakan penyesuaian dengan tinggi badan rata-rata tersebut. Dengan demikian dapat direduksi sebesar 10 cm menjadi 85 cm. (M. Bernandhi R, TA, FTA UII).



Tg 30° = 0,58 ; Tg 40° = 0,84
Tg 30° = X2 : J → J= X2 : Tg 30°
Tg 40° = X1 : J → J = X1 : Tg 40°
X2 : Tg 30° = X1 : Tg 40°

Keterangan :
A. Area engamatan vertkal
B. Area pengamatan vertikal diatas garis normal
C. Area pengamatan vertikal dibawah garis normal
D. Jarak tepi bawah lukisan ke lantai
E. Jarak obyek dengan mata pengamat
F. Area pengamatan horizontal

Teori tentang penampilan bangunan

Penampilan adalah sosok luar dari suatu bangunan yang mana penampilan bangunan dapat menimbulkan kesan bagi orang yang melihatnya. Setiap sosok bangunan harus memiliki citra tersendiri. Citra yang sebetulnya hanya menunjukkan suatu gambaran (image) suatu kesan penghayatan yang menangkap arti bagi seseorang. (Y. B Mangunwijaya, Wastu citra, PT Gramedia, 1992).

Penampilan sangat dipengaruhi oleh persepsi manusia. Persepsi manusia tersebut didasarkan pada suatu asimilasi total melalui panca indra, baik secara tunggal maupun bersama (pendekatan kepada Perancangan Arsitektur, hal 13).

Maka dari itu penampilan dari suatu bangunan perlu mencerminkan apa yang ada didalamnya. Hal tersebut secara tidak langsung memberikan identitas pada penampilan bangunan tersebut. Dengan melihat data diatas tentang teori penampilan maka untuk dapat mencerminkan bahwa bangunan berfungsi sebagai fasilitas pamer handicraft maka dapat diletakkan beberapa kerajinan yang berdimensi besar pada area luar bangunan dan beberapa bentuk kerajinan pada fasade bangunannya.

Teori tentang ruang

Pengertian ruang

Ada beberapa pengertian mengenai ruang, antara lain :

- Ruang adalah suatu kerangka atau wadah dimana objek dan kejadian tertentu berada. Dan jika dikaitkan dengan psikologis, ruang-ruang Yang terbentuk merupakan hubungan antara ukuran-ukuran kebutuhan ruang pengguna bangunan dalam melakukan kegiatan. (Lelia Desrita, TA, FTA UII, hal 23, 2003)
- Secara harfiah ruang dapat diartikan sebagai alam semesta yang dibatasi atmosfir dan tanah dimana kita berpijak.
- Secara sempit, ruang berarti suatu kondisi yang dibatasi sesuatu oleh empat lembar dinding yang bisa dirasa dan diraba keberadaannya (J. Pamuji Suptandar, Desain Interior (Djambatan : Jakarta, 1999))

Elemen-elemen Pembentuk Ruang (Lelia Desrita, TA, FTA UII, hal 23, 2003)

- Lantai, bahan kertas (batu, kerikil, semen) dan bahan lunak (tanah, rumput).
- Dinding massif (pasangan batu bata, beton dan sebagainya sifat dinding sangat kuat dalam pembentukan ruang) dan transparan (kaca, bambu dan sebagainya).

Ruang-ruang juga terbentuk oleh
A. Unsur vertikal
B. Unsur linier vertikal

Kenyamanan ruang

Kenyamanan tata ruang pada fasilitas pamer handicraft menekankan pada aspek kenyamanan visual ruang pamer. Faktor-faktor yang digunakan dalam menentukan tingkat pelayanan terhadap kenyamanan tata ruang meliputi :

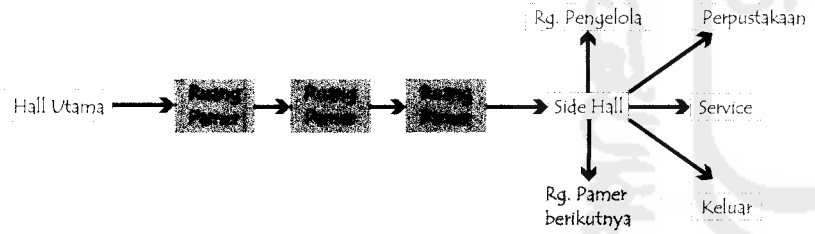
A. Aspek kebutuhan ruang atas perilaku pengguna.
Penataan ruang yang berdasarkan pada perilaku pengguna yang sesuai dengan kebutuhannya.

B. Aspek kemudahan pencapaian terhadap pedagang.
Pengunjung dapat langsung mengetahui keberadaan barang yang hendak dituju atau dibeli.

SIRKULASI

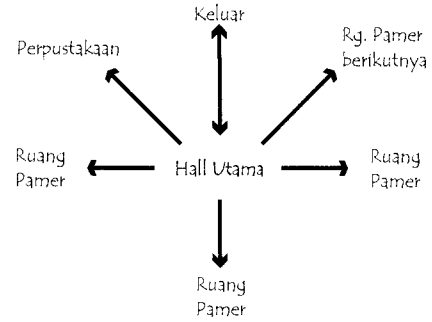
Sirkulasi Primer

Dari ruang ke ruang



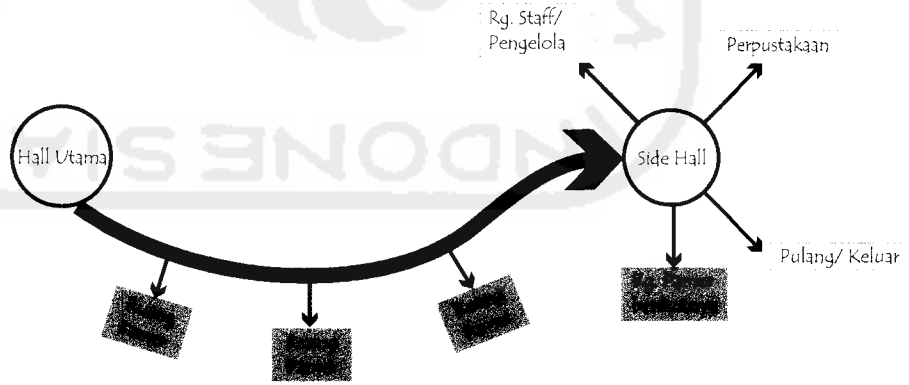
Pada sistem ini memungkinkan pengunjung melihat obyek pameran secara optimum dan tidak ada alternatif ruang lain. Koridor dimanfaatkan sebagai sumbu utama arus pengunjung.

Dari pusat ke ruang lain



Sistem ini memungkinkan pengunjung elihat obyek pameran secara menyeluruh dan terdapat juga ruang alternatif bagi pengunjung

Dari selasar ke ruang



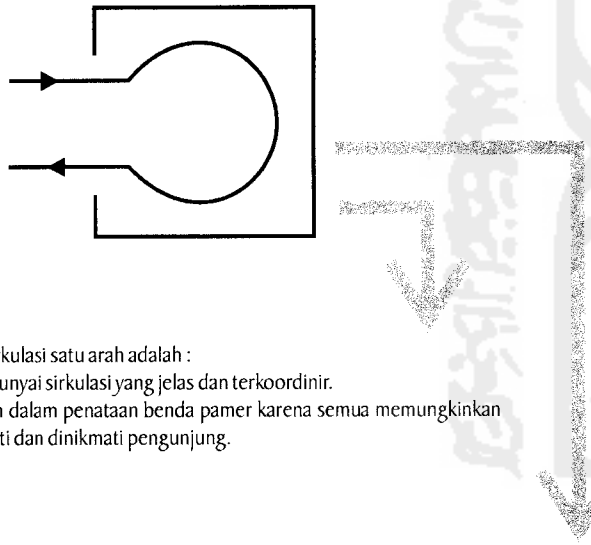
Sistem ini memungkinkan pengunjung melihat banyak obyek pameran secara kontinu, dan ada ruang pameran yang menjadi alternatif bagi pengunjung.

....sirkulasi

Sirkulasi Skunder

Sirkulasi satu arah

Sirkulasi satu arah adalah dimana jalur masuk dan keluar dibedakan dan tidak digabungkan dan bersifat menerus.



Keuntungan sirkulasi satu arah adalah :

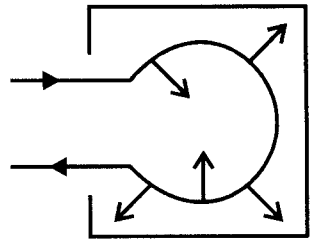
- mempunyai sirkulasi yang jelas dan terkoordinir.
- mudah dalam penataan benda pamer karena semua memungkinkan dilewati dan dinikmati pengunjung.

Kelemahan sirkulasi satu arah adalah :

- dapat menimbulkan kejenuhan bagi pengunjung dikarenakan sirkulasi yang menerus dan monoton.
- kurang adanya variasi dalam sirkulasi.

Sirkulasi menyebar

Sirkulasi menyebar atau dua arah adalah dimana jalur sirkulasi untuk keluar masuk bangunan serta sirkulasi di dalam bangunan mempunyai beberapa akses.



Keuntungan sirkulasi menyebar adalah :

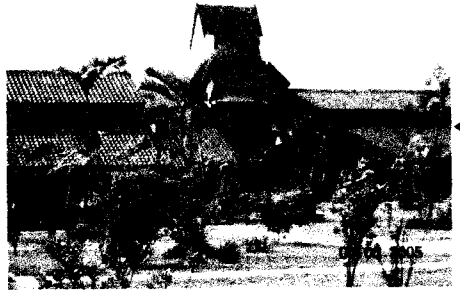
- adanya variasi alam sirkulasi sehingga kejenuhan pengunjung dapat diatasi dengan adanya beberapa pilihan akses.

Kelemahan sirkulasi menyebar adalah :

- kurang terkoordinirnya sirkulasi dalam bangunan sehingga dapat terjadinya keruwetan sirkulasi.
- dalam mengatur dan menata layout benda pamer memerlukan suatu strategi yang cukup kompleks.

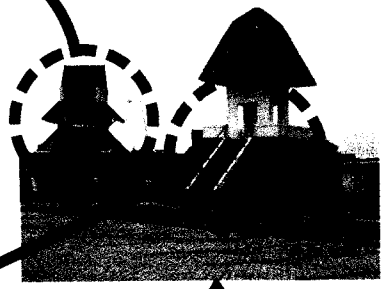
STUDI KASUS

PASAR SENI GABUSAN « sewon-bantul-YOGYAKARTA »



Pasar seni gabusan ini merupakan bangunan bagi kegiatan promosi dan pemasaran barang kerajinan tangan dan mempunyai konsep bangunan yang mengadakan pameran tetap maupun temporer.

Bentuk atap tropis yang dimodifikasi/ dimainkan.



Bentuk bangunan yang terkesan mengambil konsep dari rumah panggung.

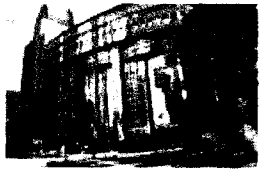
Bangunan ini banyak memainkan/ memodifikasi bentuk atap tropisnya, memiliki bukaan dan memiliki tampilan yang biasa dan serupa antara satu dengan yang lainnya bahkan terkesan bangunan ini mengambil konsep dari bentuk rumah panggung.

Sirkulasi pada bangunan menggunakan konsep sirkulasi menyebar, sehingga pengunjung untuk melihat atau meyaksikan barang kerajinan yang ada dari los satu ke los yang lainnya terlihat acak dan banyak crossing terjadi pada pusat sirkulasi pada bangunan ini.



Pusat sirkulasi yang menjadi area terjadinya crossing antar pengunjung yang ingin berpindah dari ruang/ los satu ke ruang/ los yang lain.

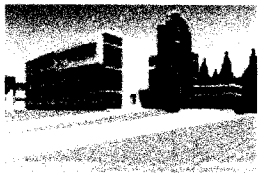
... Studi kasus



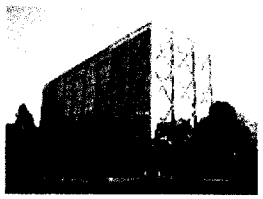
Menonjolkan kolom-kolom struktural sebagai bagian dari fasade menciptakan kesan tegas pada bangunan.



Memberikan bidang (dinding) lebar dan dikombinasikan dengan bukaan yang lebar memberikan dua kesan yang berbeda pada bangunan.



Bangunan terlihat tegas melalui pemberian elemen-elemen vertikal dan horizontal, memberikan arah antara simetri dan asimetri.

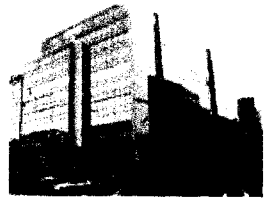


Bangunan yang menggunakan struktur sebagai fasade bangunan memberikan kesan kokoh.

Penggabungan elemen-elemen menjadi bentuk yang seolah tidak beraturan, dinamis dan variatif (decomposition).



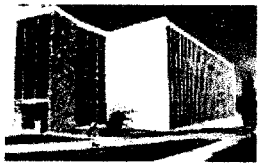
Elemen yang terdiri dari unsur-unsur yang sama dengan mengubah orientasi beberapa massa kemudian digabungkan hingga menjadi satu kesatuan (unity).



Elemen-elemen yang berupa kotak-kotak yang setelah mengalami penambahan dan pengurangan hingga membentuk sebuah bangunan yang minimalis.



... Studi kasus



Memberikan dinding transparan pada bangunan memberikan kesan penerimaan kepada pengunjung yang datang.

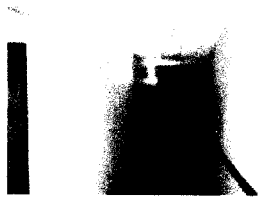




Elemen-elemen yang berbentuk bulat yang ditanam pada dinding memberikan kesan futuristik pada bangunan.

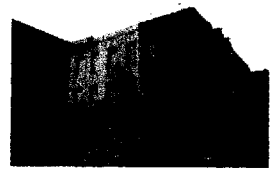
Ukiran-ukiran diatas bangunan menciptakan kesan monumental dan klasik (tradisional) pada bangunan.





Sirkulasi yang melengkung memberikan kesan tersembunyi sehingga membuat pengunjung yang datang menjadi penasaran untuk mengetahui apa yang ada selanjutnya di ruang berikutnya.

Elemen-elemen yang ada pada fasade bangunan menciptakan kesan bangunan mempunyai topeng pada bangunan.



ANALISIS KEBUTUHAN RUANG

No	Kelompok Ruang	Standar/Asumsi (m2)	Kapasitas (org/ruang)	Jumlah Ruang (unit)	Luas Ruang (m2)	Sirkulasi 30%	Kapasitas Ruang (m2)	Total (m2)
I	UTAMA							
A	Pameran dan Peragaan							
1.	Rg. Informasi	12,60	2	1		-	25,2	
2.	Hall	1,50	60	1	90	27	117	
3.	Rg. Security	2,70	4	1	10,8	3,24	14,04	
4.	Rg. Pamer	40	8	3	320	96	416	
5.	Rg. Pamer Terbuka	12,70	30	20	381	114,3	495,3	
6.	Rg. Transaksi	34	6	3	204	61,2	265,2	
7.	Rg. Workshop	21	4	4	84	25,2	109,2	
8.	Rg. Penyimpanan Barang Peraga	4,20	8	1	33,6	10,08	43,68	
9.	Lavatory	6,50	6	2	39	11,7	50,7	
	SUB TOTAL							**1336,32**
B	Rekreasi							
1.	Rg. Tunggu	4,60	10	1	46	13,8	59,8	
	Rg. Loket	4	2	2	8	2,4	10,4	
	Rg. Pertunjukan	11	10	1	110	33	143	
	Rg. Persiapan Pertunjukan							
	a. Rg. Ganti dan Rias	5	2	1	10	3	13	
	b. Loker	1,20	12	1	14,4	4,32	18,72	
	c. Lemari Pakaian	0,60	3	1	1,8	0,54	2,34	
	d. Meja Rias	1,70	2	1	3,4	1,02	4,42	
	e. Lavatory	3,80	2	2	7,6	2,28	9,88	
	SUB TOTAL							**261,56**
II	PENUNJANG							
A	Pendukung							
1.	Musholla							
	a. Tempat Wudhu'	1,45	16	1	23,2	6,96	30,16	
	b. Rg. Sholat	1,45	16	1	23,2	6,96	30,16	
	c. Lavatory	3,80	2	2	7,6	2,28	9,88	
2.	Kafetaria							
	a. Rg. Makan	3,40	50	1	170	51	221	
	b. Dapur	2,90	2	1	5,8	1,74	7,54	
	c. Rg. Cuci	2,60	2	1	5,2	1,56	6,76	
	d. Kasir	1,35	1	1	1,35	0,405	1,76	
3.	Lavatory	3,80	2	2	7,6	2,28	9,88	

... analisis kebutuhan ruang

No								
B	Service							
1.	Parkir Bis	40	3	1	120	36	156	
2.	Parkir Mobil	12	20	1	240	72	312	
3.	Parkir Motor	2	15	1	30	9	39	
4.	Rg. ME							
	a. Rg. Pompa	11,40	1	1	11,4	3,42	14,82	
	b. Rg. Genset	23,50	1	1	23,5	7,05	30,55	
	c. Rg. Operator	12,30	1	1	12,3	3,69	15,99	
5.	Gudang	12,30	1	1	12,3	3,69	15,99	
6.	Rg. Bongkar Muat	37,3	1	1	37,3	11,19	48,49	
	SUB TOTAL							**949,975**
III	PELENGKAP							
A	Pengelola							
1.	Foyer	4	15	1	60	18	78	
2.	Rg. Direktur	27	1	1	27	8,1	35,1	
3.	Rg. Wakil Dirtektur	19	1	1	19	5,7	24,7	
4.	Rg. Sekretaris	3,85	2	1	7,7	2,31	10,01	
5.	Rg. Humas	8	2	1	16	4,8	20,8	
6.	Rg. Kepala Bagian	15,40	1	1	15,4	4,62	20,02	
7.	Rg. Staff	3,50	9	1	31,5	9,45	40,95	
8.	Rg. Rapat Pengelola	3,10	10	1	31	9,3	40,3	
9.	Rg. Tamu	3,50	6	1	21	6,3	27,3	
10.	Rg. Bag. Pemeliharaan Bangunan	1,60	7	1	11,2	3,36	14,56	
11.	Lavatory	6,10	4	2	24,4	7,32	31,72	
	SUB TOTAL							**343,46**
	TOTAL KESELURUHAN							**[illegible]**

TATA LETAK BENDA PAMER

- Sistem ruang terbuka

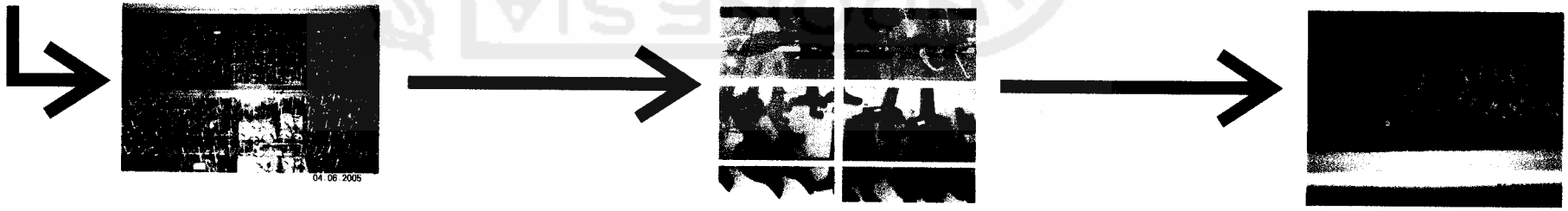




Obyek diletakkan di tengah ruang terbuka atau tertutup. Biasanya digunakan untuk obyek 3 dimensi dan berukuran besar (patung, guci, dan lain-lain).

- Sistem ruang terbuka

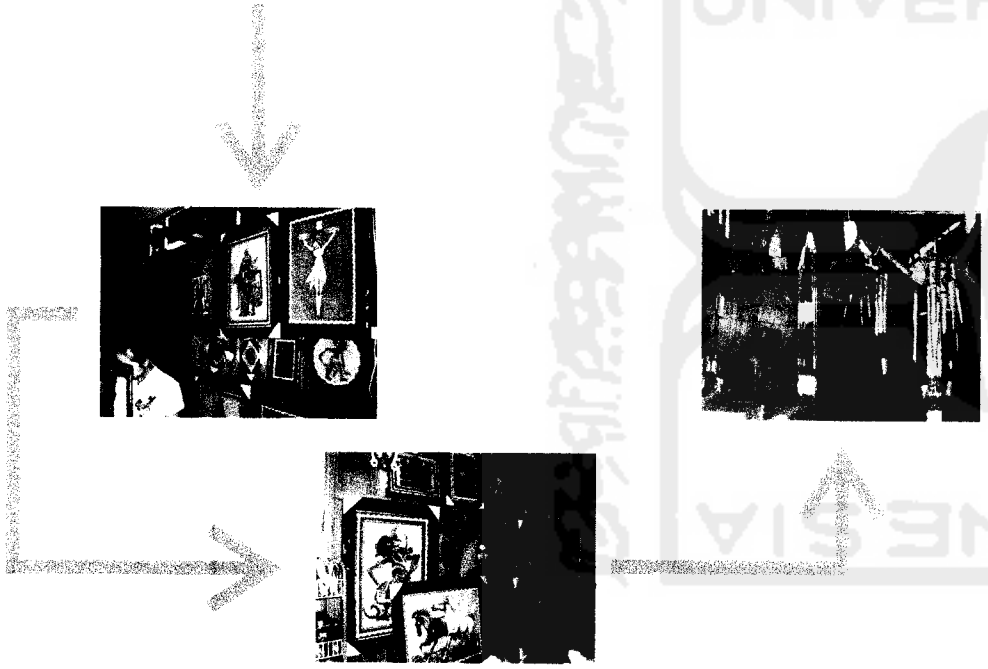
Disajikan dalam bentuk 3 dimensi yang ditutup dengan kotak (rak kaca).sistem ini cocok untuk penyajian benda pamer yang berdimensi kecil sehingga dapat langsung terekspose dan menunjang nilai dari benda tersebut (perak, golongan dimensi kecil dan souvenir).



... tata letak benda pamer

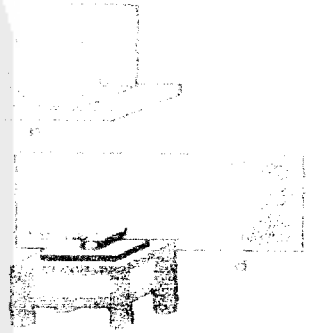
■ Sistem panel

Obyek ditempel di dinding atau digantungkan. Sistem ini cocok untuk produk batik, lukisan, lampu gantung atau pajangan dinding



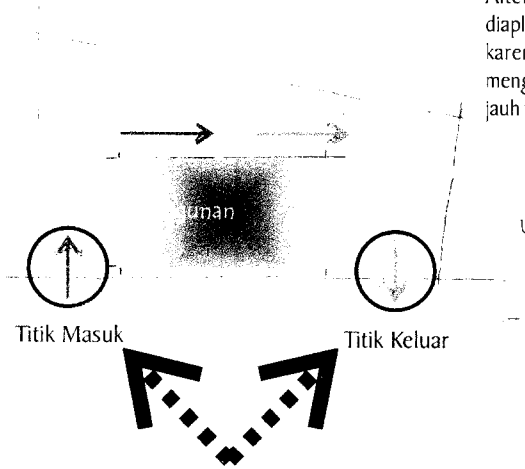
■ Sistem slide atau film

Biasanya digunakan untuk presentasi produk.



TITIK MASUK dari LUAR ke DALAM TAPAK

Alternatif satu

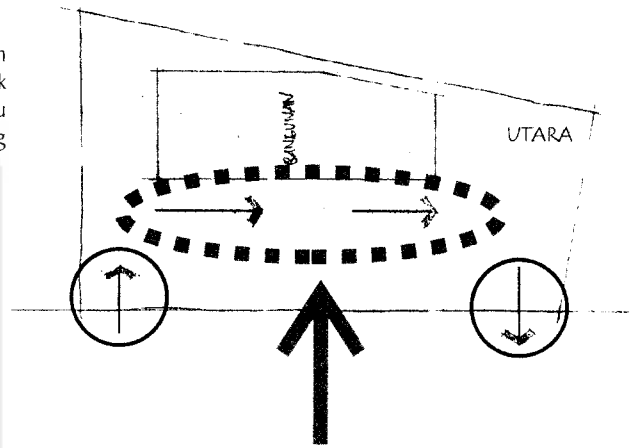


Alternatif satu kurang efektif untuk diaplikasikan ke dalam bentuk perancangan karena bentuk site yang memanjang mengakibatkan sirkulasi kendaraan terlalu jauh untuk mencapai tempat parkir.

Untuk menghindari terjadinya crossing, titik masuk dan keluar dibedakan atau dibuat terpisah.

Alternatif dua

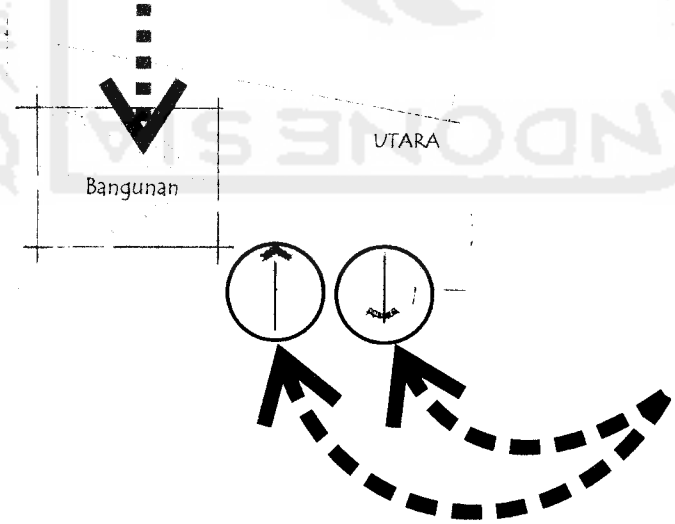
Titik keluar masuk kendaraan masih tetap dibedakan untuk alasan yang sama yaitu menghindari terjadinya crossing antar kendaraan.



Alternatif dua sangat efektif untuk diterapkan ke dalam bentuk perancangan karena bangunan akan dilewati oleh pengunjung sehingga pengunjung dapat terlebih dahulu memperhatikan situasi dan point yang akan ditujunya.

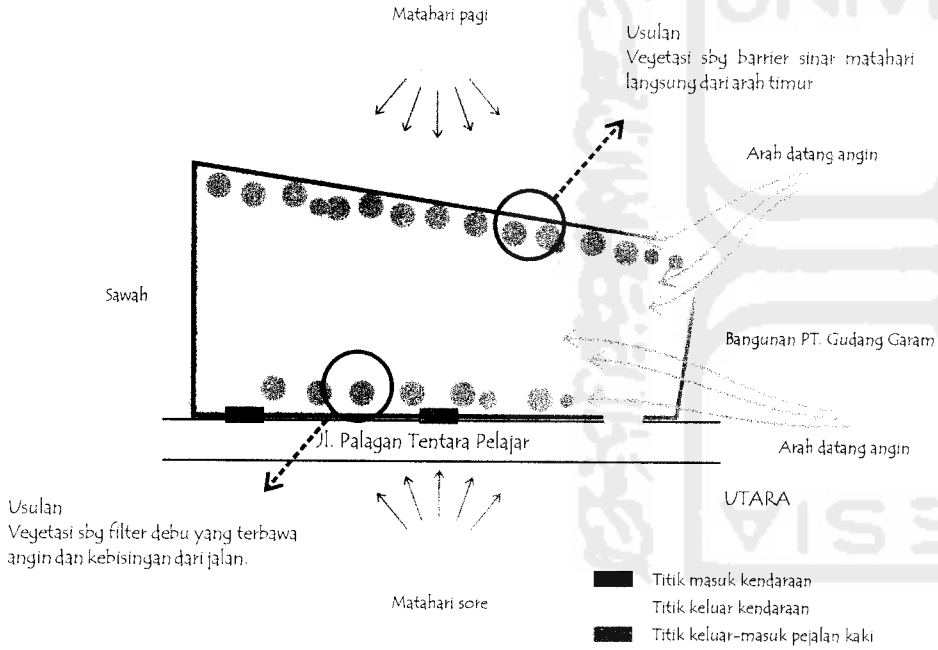
Alternatif tiga

Alternatif tiga efektif untuk diterapkan ke dalam bentuk perancangan karena bangunan terletak di area yang luas (utara site).



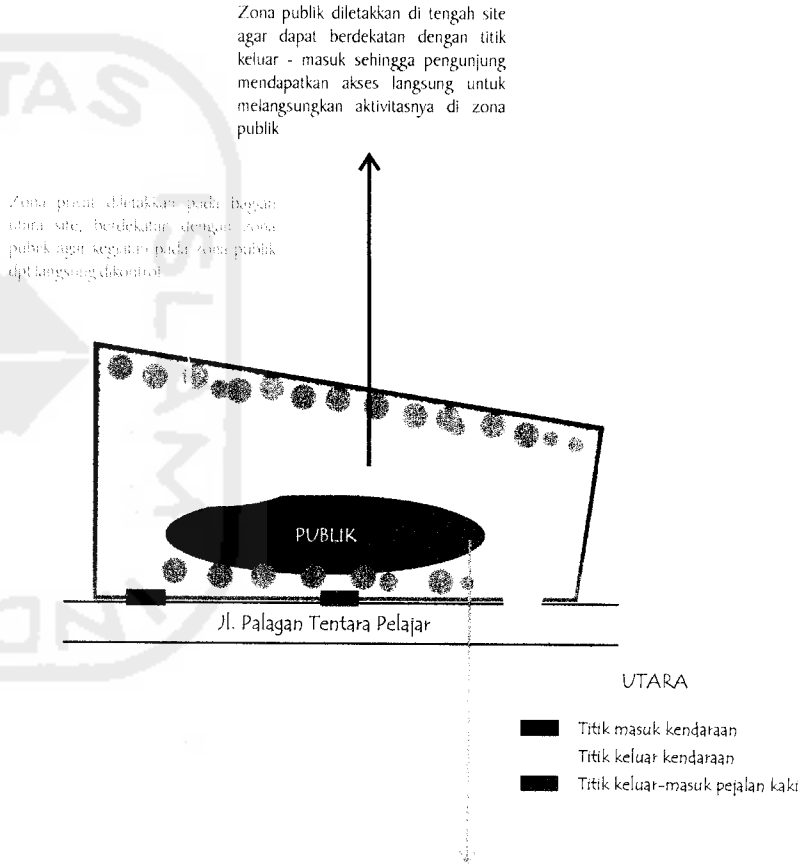
Titik keluar masuk kendaraan dibuat terpisah dan diletakkan di bagian selatan site sehingga pengunjung dapat langsung menuju entrance utama setelah memarkir kendaraannya.

ORIENTASI TAPAK

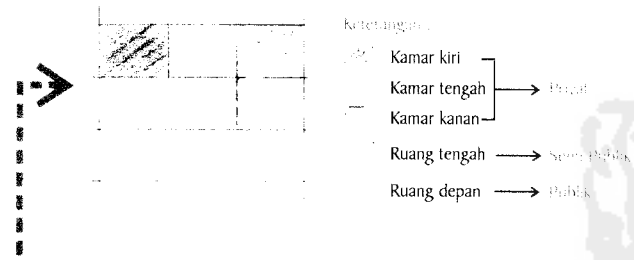


ZONING

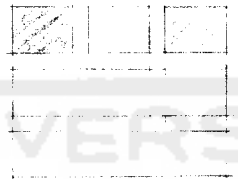
Terhadap titik keluar-masuk kendaraan dan pejalan kaki



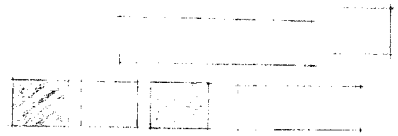
KONSEP BENTUK



Denah asli rumah kampung terdiri dari susunan persegi panjang yang menjadi satu kesatuan dan bersifat balance atau seimbang.



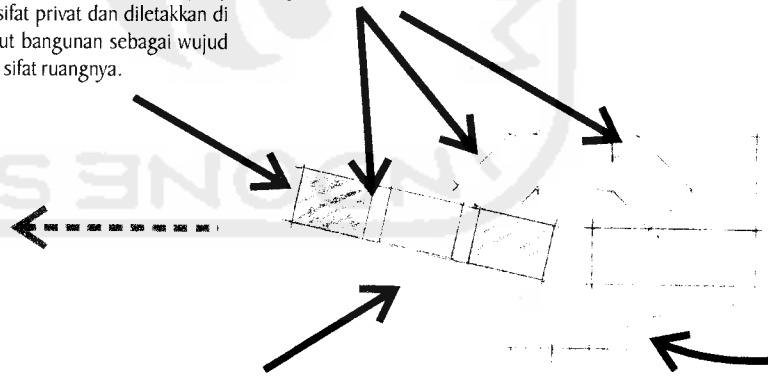
Persegi panjang-persegi panjang yang membentuk ruang pada rumah kampung dipisah-pisah menjadi unit-unit kecil yang membentuk sebuah unity.



Persegi panjang pembentuk ruang pada rumah kampung disusun ulang untuk mendapatkan bentuk baru tanpa menghilangkan konsep keseimbangan yang sudah ada pada rumah kampung.

Kamar-kamar pada konsep rumah tradisional Yogyakarta diaplikasikan sbg ruang yang bersifat privat dan diletakkan di sudut bangunan sebagai wujud dari sifat ruangnya.

Memiringkan beberapa unit persegi panjang pembentuk ruang juga untuk menghilangkan kesan kaku atau monoton pada bentuk bangunan.



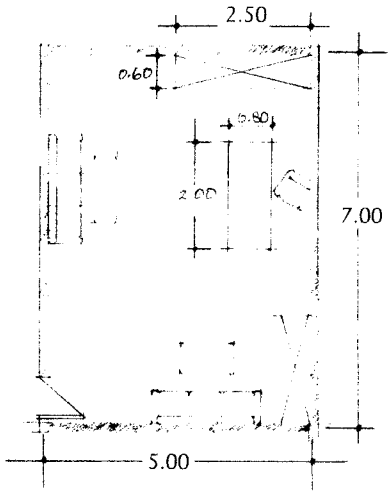
Penambahan unsur-unsur atau bentuk lengkung untuk memberikan kesan dinamis dan modern serta untuk menghilangkan kesan monoton atau kaku.

Penambahan atau pengurangan bentuk pada persegi panjang dimungkinkan untuk mendapatkan bentuk yang modern dan dinamis pada bangunan.

Konsep Bentuk
Bangunan Fasilitas Pamer 'Handicraft'

BESARAN, JENIS dan KEGIATAN RUANG

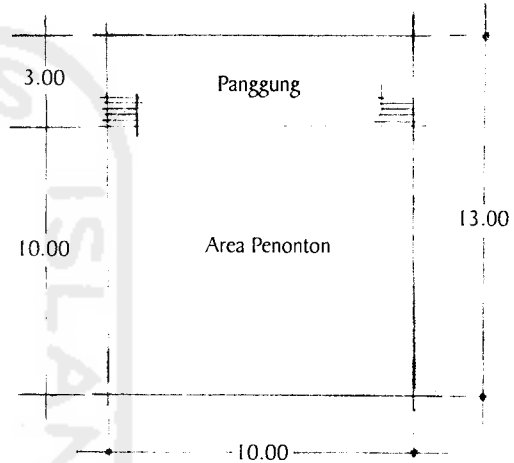
■ Ruang Direktur

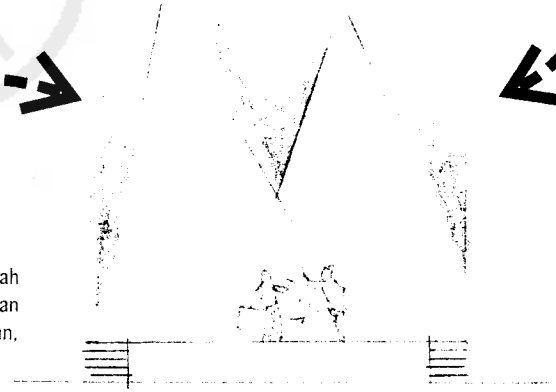




Salah satu kegiatan yang ada di ruang direktur adalah menerima tamu atau membicarakan hal-hal yang berkaitan dengan sistem dan cara kerja serta fungsi bangunan.

■ Ruang Pertunjukan

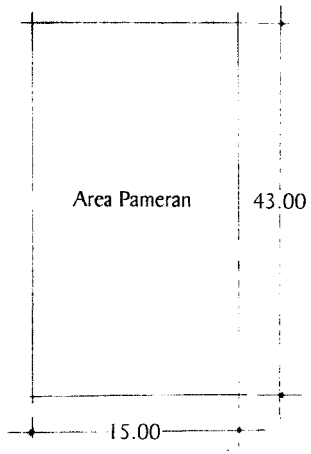


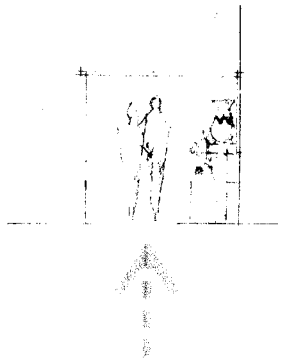


Kegiatan di Ruang Pertunjukan adalah memperlihatkan macam-macam kesenian dari daerah Yogyakarta seperti tari-tarian, pertunjukan gamelan dan lain-lain.

... besaran, jenis dan kegiatan ruang

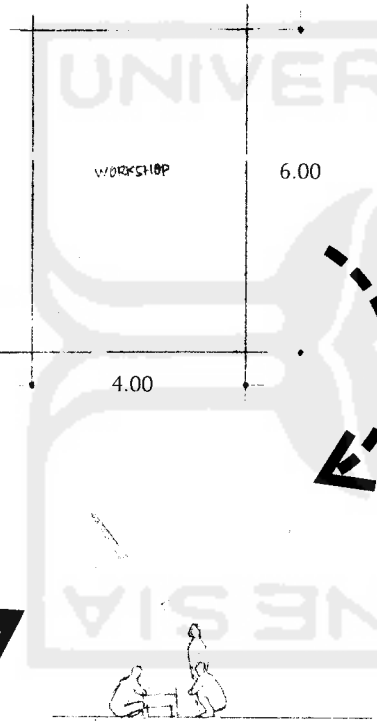
Ruang Pamer





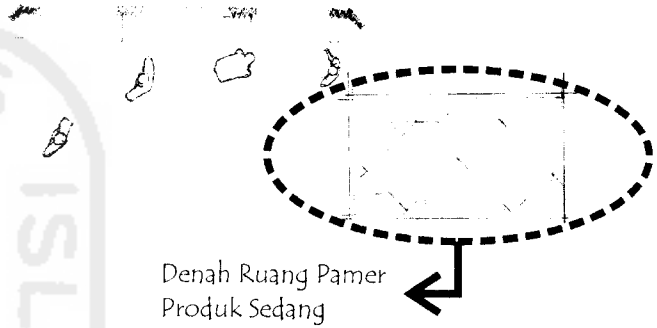
Kegiatan pada Ruang Pamer adalah melihat-lihat benda-benda yang dipamerkan atau dipajang pada meja display atau dinding.

Ruang Workshop

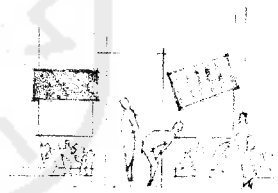


Pada Ruang Workshop ini, pengunjung dapat berinteraksi langsung dengan para pengrajin, baik melihat cara pembuatan maupun bertanya tentang proses pembuatan produk-produk yang ada pada workshop yan didatangi.

Ruang Pamer Produk Sedang



Denah Ruang Pamer Produk Sedang



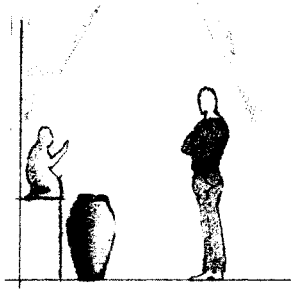
Aktifitas pada Rg. Pamer Produk Sedang sama dengan yang ada pada Ruang Pamer Produk Besar maupun Kecil. Pengunjung dapat melihat barang yang dipajang di meja display atau yang digantung.

Antara ruang pamer dan ruang transaksi di batasi oleh kolom dan dinding setinggi 80 cm - 1 m agar pengunjung bisa mengetahui dimana dia bisa mendapatkan barang yang ingin dibelinya.

Pada Ruang Pamer Produk Sedang dan Besar, ruang transaksi berada di belakang masing-masing ruang pamer agar tidak terjadi crossing antara pengunjung yag sekedar ingin melihat dengan pengunjung yang ingin membeli.

LAYOUT RUANG PAMER

Layout Kerajinan Gerabah

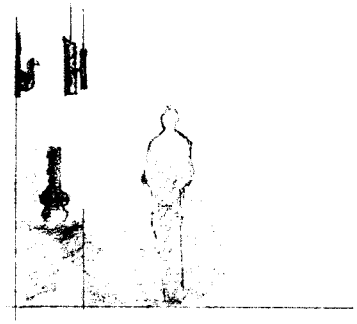


Kerajinan gerabah yang berdimensi besar dikategorikan ke dalam golongan produk yang memiliki ukuran besar dan diletakkan pada Ruang Pamer Produk Besar.

Layout Kerajinan Kulit

Kerajinan kulit dikategorikan dalam ukuran yang berbeda yaitu ukuran besar dan ukuran sedang dan diletakkan pada Ruang Pamer Produk Besar dan Produk Sedang.

Layout Kerajinan dari Serat



Kerajinan dari serat tanaman berasal dari tanaman enceng, kelapa, pisang dan bambu. Kerajinan ini mempunyai ukuran sedang dan kecil dan diletakkan atau digantung pada ruang pamer yang sesuai dengan ukuran yang dimilikinya yaitu Rg. Pamer Produk Sedang dan Kecil.

Layout Kerajinan Logam dan Perak

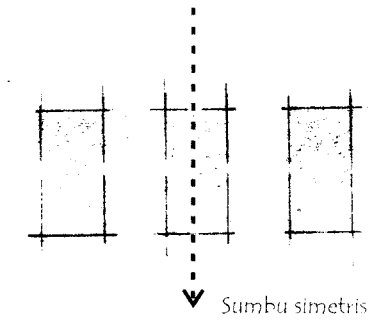
Kerajinan logam dan perak digolongkan pada produk kerajinan berdimensi kecil sehingga utk memamerkannya diperlukan meja display atau kotak kaca sebagai medianya.

Layout Kerajinan Batik



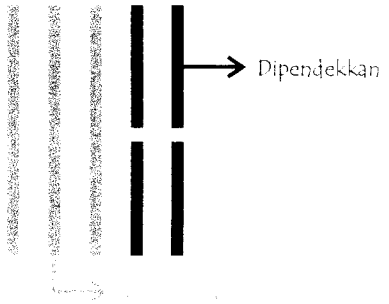
Kerajinan Batik digolongkan pada produk kerajinan berdimensi sedang. Untuk memamerkannya dapat ditempel pada dinding atau digantung.

KONSEP FASADE



Elemen-elemen pembentuk fasade masih berupa bentuk persegi panjang dan masih menggunakan sumbu simetris antara sisi kiri dan sisi kanan bangunan.

Elemen-elemen pembentuk fasade yang berupa persegi panjang ini dapat diputar, dipotong, dipanjangkan maupun dipendekkan tanpa menghilangkan sumbu simetris untuk menciptakan irama atau hirarki tertentu pada fasade bangunan.

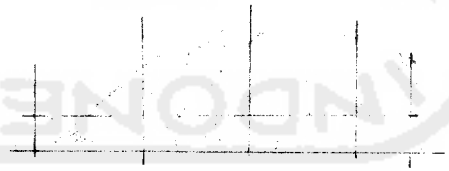




Seperti pada umumnya rumah tradisional Yogyakarta, kolom atau saka digunakan sebagai elemen pembentuk fasade. Begitu juga pada bangunan fasilitas pamer handicraft ini. Kolom atau saka terluar dari bagunan ini digunakan sebagai elemen pembentuk fasade.

Kolom atau saka terluar yang digunakan sebagai elemen pembentuk fasade.

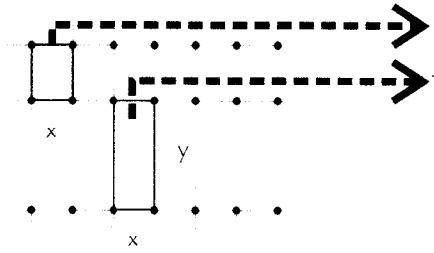
Bentuk-bentuk lengkung pada fasade merupaka bentuk dinamis yang ditonjolkan sebagai bentuk modern pada bangunan agar tidak terkesan kuno.



Bentuk lengkung diaplikasikan pada bukaan-bukaan di dinding bangunan dan juga diaplikasikan sebagai dinding, baik di dalam maupun di luar bangunan.

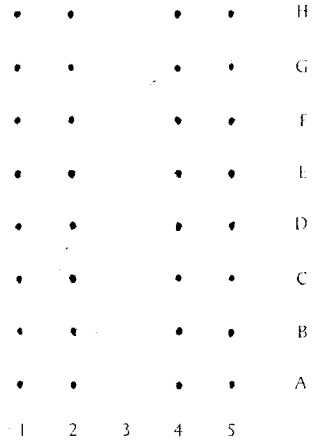
KONSEP STRUKTUR

Pola grid



Jarak (bentang) antar kolom dibuat 10 m dan 8 m. Sebagai bentuk pengaplikasian dari jarak antar kolom yang ada pada rumah tradisional Yogyakarta yang berbentuk persegi panjang.

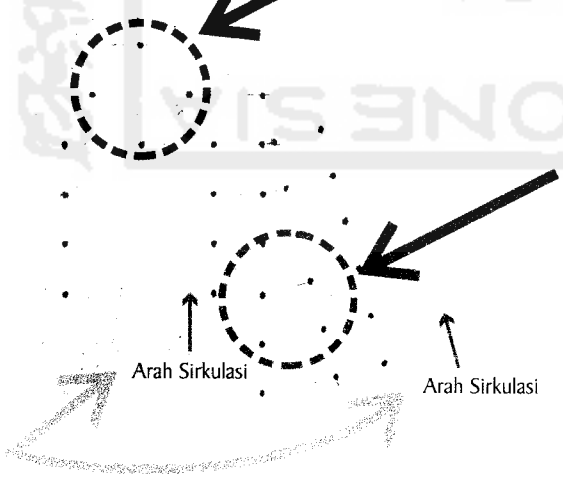
Pola grid pada rumah tradisional Yogyakarta (termasu rumah kampung) menggunakan pola grid sejajar. Po ini diaplikasikan ke dalam bentuk perencanaan fasilita pamer handicraft ini agar pengguna (khususny pengunjung) tetap dapat merasakan kesan/ nuans rumah tradisional Yogya.



Bentuk pola grid sejajar ini dapat dilihat pada notasi sumbu grid A - H dan notasi sumbu grid 1 - 5 di atas.

Grid pada rumah kampung mengalami perubahan dengan menggeser jarak grid pada fasilitas pamer handicraft ini. Grid pun dibuat berubah melalui pergeseran terputus atau diputar.

Grid yang diputar ini dapat diaplikasikan pada ruang pamer sebagai point of interest di dalam bangunan.

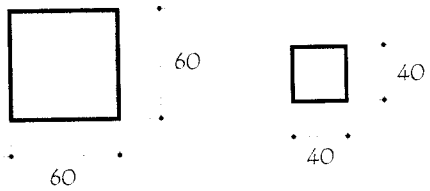


Grid yang mengalami pergeseran terputus menjadikan bentuk bangunan dan sirkulasi di dalam bangunan monoton.

Grid yang diputar secara tidak langsung membentuk ruang sendiri di dalam bangunan dan menciptakan sirkulasi yang berbeda di dalam bangunan.

.... konsep struktur

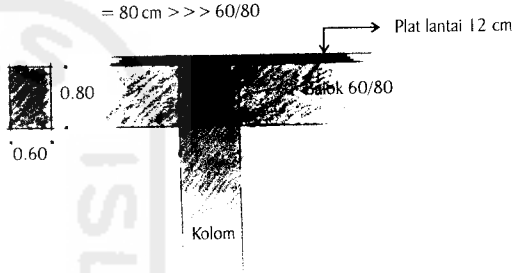
Kolom



Kolom menggunakan bahan dari beton bertulang (cor-coran) yang mempunyai dimensi berbeda karena beban yang ditopang masing-masing kolom juga berbeda-beda.

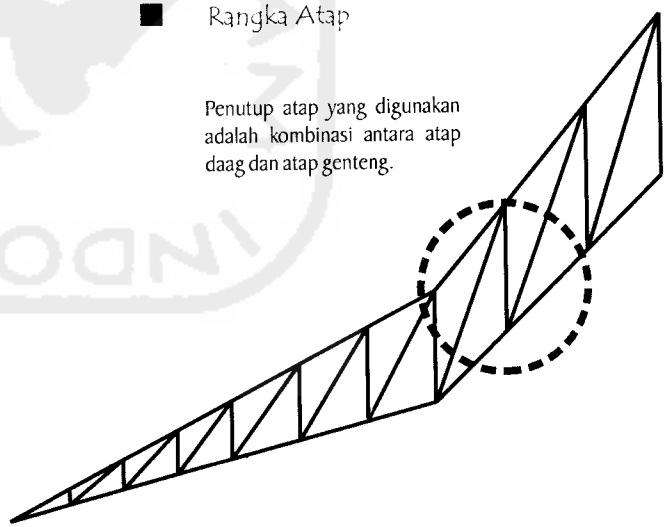
Balok

1/12 x bentang
1/12 x 10 m = 0.83 m
= 80 cm > > > 60/80



Rangka Atap

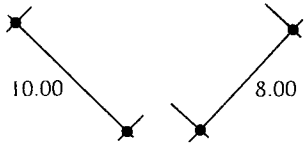
Penutup atap yang digunakan adalah kombinasi antara atap daag dan atap genteng.



Struktur yang digunakan pada atap adalah struktur rangka baja karena bentang antar kolom yang besar dan juga pertimbangan efisiensi dan keekonomisan bahan.

Jenis struktur yang digunakan adalah sistem struktur rangka kaku (rigid frame) yang terbuat dari material beton bertulang.

Pemilihan material ini sesuai dengan tuntutan kebutuhan ruang, yaitu fleksibel, efisien, aman dan ekonomis.



Bentang antar kolom yang digunakan adalah 10 m dan 8 m.

KONSEP DENAH

Bentuk persegi panjang yang mengalami perubahan setelah ditambah dan dikurangi bentuknya.

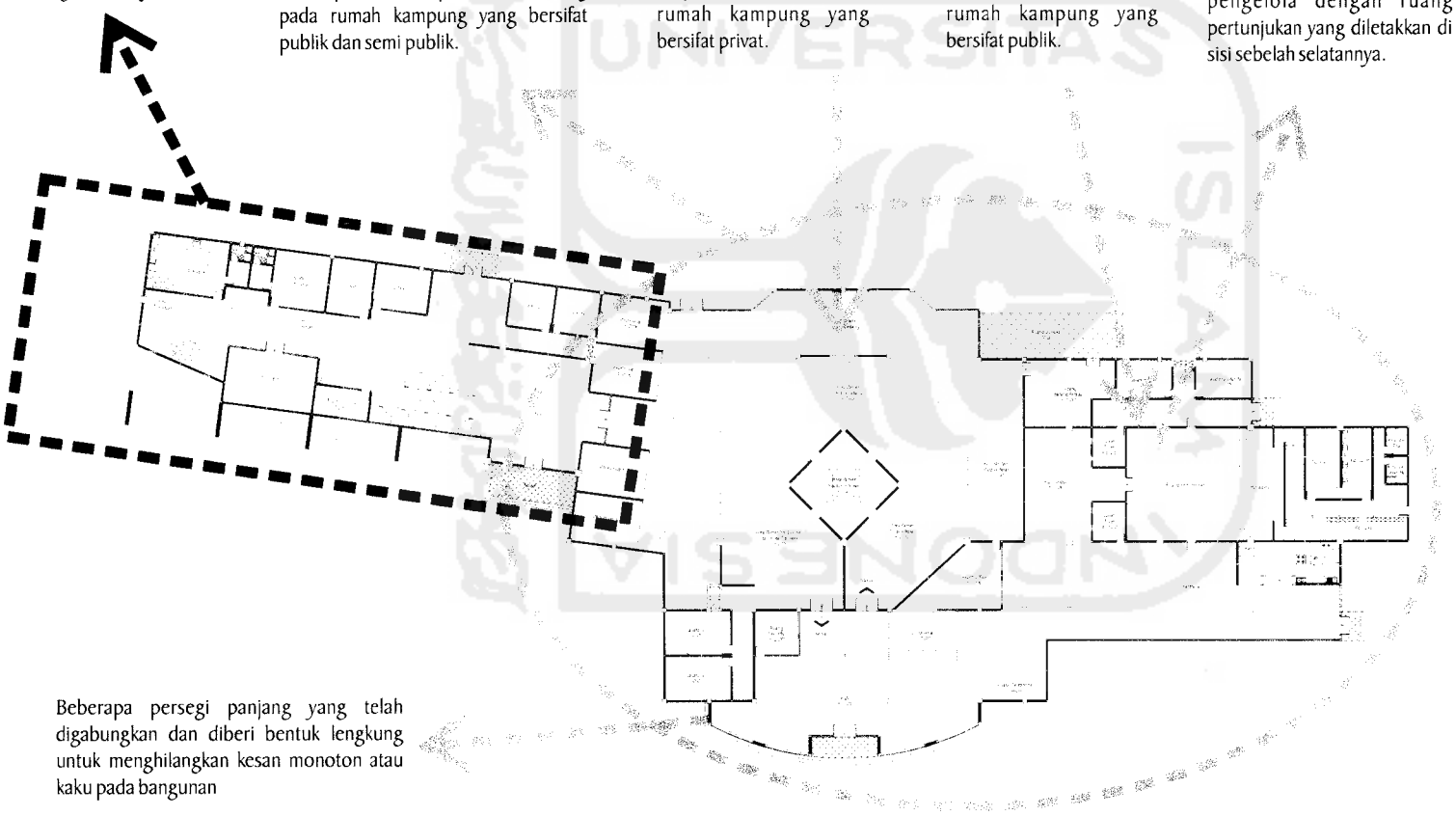
Ruang Pamer dan Ruang Pertunjukan merupakan pengaplikasian dari beberapa elemen pembentuk ruang pada rumah kampung yang bersifat publik dan semi publik.

Ruang Pamer adalah pengaplikasian dari kamar tengah dan kamar kiri pada rumah kampung yang bersifat privat.

Ruang Pertunjukan merupakan pengaplikasian dari ruang depan pada rumah kampung yang bersifat publik.

Ruang pamer diletakkan di tengah bangunan sebagai pembatas antara ruang pengelola dengan ruang pertunjukan yang diletakkan di sisi sebelah selatannya.

Ruang genset dan musholla adalah aplikasi dari elemen persegi panjang pada rumah tradisional Yogyakarta yang bersifat privat.



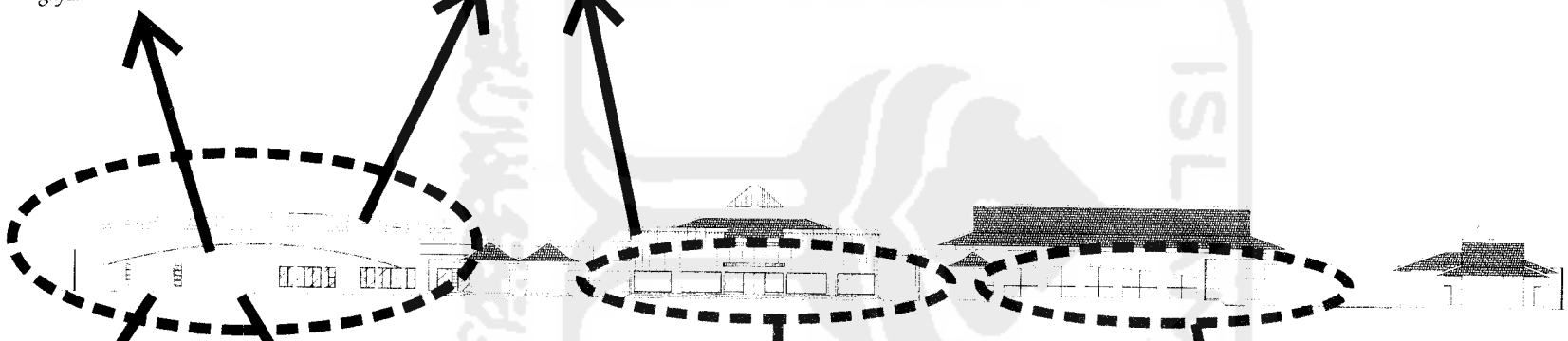
Beberapa persegi panjang yang telah digabungkan dan diberi bentuk lengkung untuk menghilangkan kesan monoton atau kaku pada bangunan

KONSEP TAMPAK

Hirarki sirip-sirip beton selain berfungsi sebagai pembentuk shading pada fasade juga sebagai penutup untuk memberikan kesan privat pada ruang yang ada di belakangnya.

Dinding dan atap daag yang berbentuk lengkung ini merupakan bentuk modern yang menghilangkan kesan kaku atau monoton pada bangunan.

Bentuk atap tetap mempertahankan bentuk atap asli rumah kampung agar tidak menghilangkan kesan rumah tradisional Yogyakarta.



Persegi panjang-persegi panjang sebagai elemen pembentuk fasade yang dibuat memanjang yang berfungsi sebagai shading pada ruang pengelola

Selain sebagai pembentuk fasade yang berfungsi sebagai shading, beberapa persegi panjang ini pun merupakan kolom struktural pada bangunan.

Bukaan-bukaan yang berupa jendela pada bangunan dibuat berbentuk persegi panjang seperti pada konsep awal.

Bukaan-bukaan berupa jendela pada ruang kafetaria berbentuk persegi panjang dan dikombinasikan dengan bentuk lengkung untuk menghilangkan kesan monoton baik pada interior dan eksterior bangunan.

KONSEP UTILITAS

Penghawaan dan Tata Udara

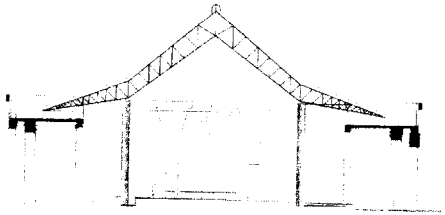
Penghawaan pada bangunan dibuat dengan menggunakan penghawaan buatan yang berupa AC (Air Conditioner). AC yang digunakan ada dua macam, yaitu AC split dan AC center.

Dengan pertimbangan besaran ruang yang sangat luas maka Ruang Pamer, Ruang Pertunjukan dan Kantin menggunakan AC center.

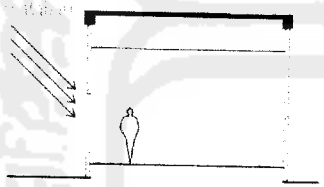
Untuk besaran ruang yang lebih kecil seperti ruang-ruang yang ada pada zona privat (ruang pengelola) dibuat menggunakan AC split.

Pencahayaan

Pencahayaan menggunakan konsep pencahayaan campuran yaitu pencahayaan alami yang maksimal melalui bukaan-bukaan, baik dari jendela maupun bidang-bidang yang dibuat transparan dan juga menggunakan pencahayaan buatan berupa lampu.



Pencahayaan buatan yang terdapat di ruang pamer Fasilitas Pamer Handicraf.



Pencahayaan alami yang terdapat diruang kantin Fasilitas Pamer Handicraft.

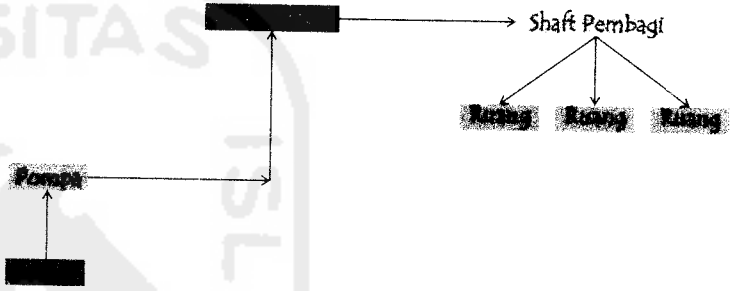
Listrik dan Energi

Sumber listrik dan energi berasal dari PLN untuk kondisi normal, sementara untuk kondisi darurat digunakan genset sebagai cadangan sumber energi.



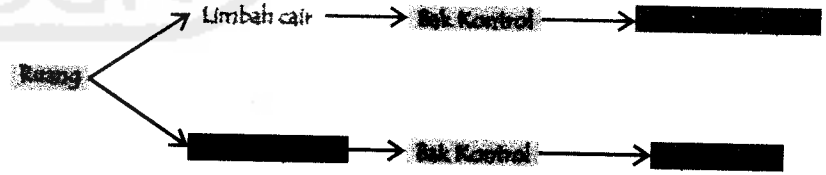
Suplai Air Bersih

Pengadaan air bersih pada bangunan bersumber dari Deep well. Sistem yang digunakan yaitu Down Feed System.



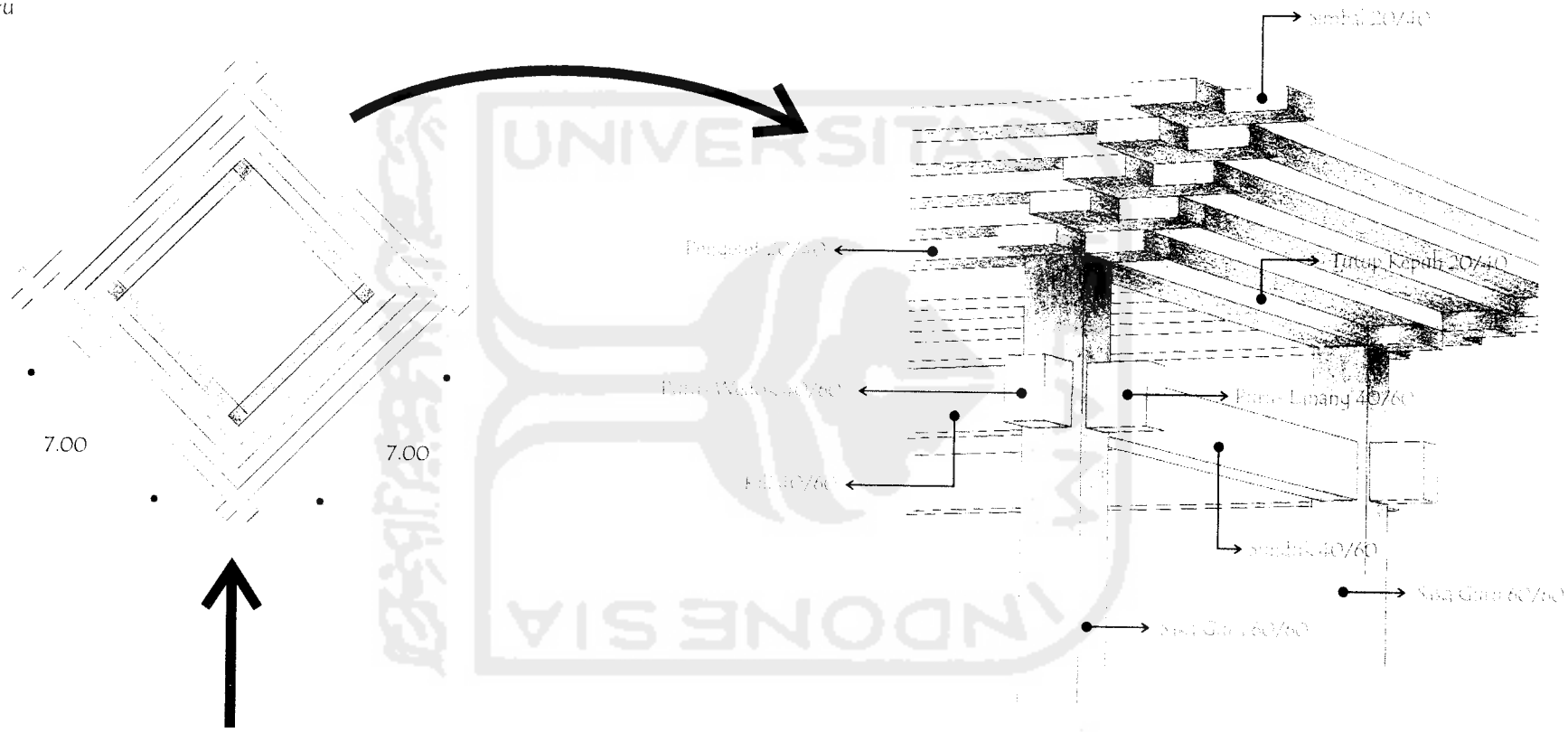
Sistem Pembuangan Air Kotor dan Limbah

Pembuangan air bekas (limbah cair) melalui pipa-pipa pembuangan yang ditampung pada bak-bak kontrol dan dialirkan menuju ke sumur peresapan. Sementara limbah padat dialirkan ke bak kontrol dan kemudian disalurkan ke bak penampungan (septic tank).



DETAIL ARSITEKTURAL

■ Soko Guru



Soko guru diletakkan di tengah ruang pamer yang berfungsi sebagai Point of Interest bagi pengunjung yang sedang melihat objek-objek yang ada pada ruang pamer.