



BAB III

ANALISA PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

RUMAH MODE DI JOGJAKARTA

3.1. ANALISA SITE

3.1.1. Analisa Site

A. Analisis Makro

Lokasi terpilih adalah di Jl. Urip Sumoharjo (bekas Bioskop Empire dan Regent yang terbakar) dengan pertimbangan antara lain :

- a. Kedekatan dengan area perdagangan.

Jl. Urip Sumoharjo sebelah timur merupakan daerah perdagangan yang cukup padat, sedangkan di area sebelah barat termasuk daerah perdagangan yang tidak terlalu padat, sehingga nilai eksklusivitas masih dapat dicapai oleh bangunan yang didirikan di area ini

- b. Kedekatan dengan area pariwisata

Di sebelah barat lokasi yaitu Jl. Solo (Adi Sucipto) merupakan jalur yang menghubungkan Jogjakarta dengan kota Solo dan juga merupakan area jasa dan perhotelan. Dampak dari letak yang strategis terhadap Jl. Solo tersebut adalah kemudahan mempromosikan bangunan dan isinya kepada wisatawan yang sedang berkunjung ke Jogjakarta

B. Analisis Mikro

Adanya syarat – syarat dan pertimbangan khusus dan lebih mendalam terhadap lokasi, yaitu :

- a. **Aspek Utilitas**

Jaringan infrastruktur seperti jaringan listrik, telepon, saluran – saluran drainase yang memadai



b. Kondisi lahan

Kondisi topografi yang memungkinkan lokasi dapat digunakan sebagai area perdagangan.

c. Aksesibilitas

i. Menuju bangunan

Tersedianya sarana transportasi dengan sistem yang baik dan memiliki tingkat kemudahan yang tinggi ketika memasuki lokasi

ii. Dari bangunan

Memiliki kemudahan ketika keluar dari lokasi dan mempunyai aksesibilitas yang baik terhadap pihak – pihak pelayanan kota seperti Dinas Pemadam kebakaran, pos polisi dll

d. Kondisi Fisik lokasi

Ukuran site memadai untuk mewedahi berbagai kebutuhan ruang yang dapat menampung aktivitas dalam bangunan

e. Peraturan Setempat

Sesuai dengan rencana tata guna lahan yang meungkinan dapat menampung kegiatan komersial

3.1.2. Keadaan Lokasi Perancangan



Gambar 3.1. View ke timur Site
(bangunan Yogya Plasa)
Sumber : Observasi 2005



Gambar 3.2. Bangunan di sebelah barat Site (Politeknik LPP)
Sumber : Observasi 2005



Gambar 3.3. Bangunan di utara Site (Kompleks pertokoan)

Sumber : Observasi 2005



Gambar 3.4. Kompleks pertokoan di depan (utara) site

Sumber : Observasi 2005

3.1.3. Potensi dan Kendala Lokasi Terpilih

Dari site yang terpilih terdapat potensi – potensi dan kendala yang ada di lokasi ;

1. Potensi

- a. Lokasi berada di Kodya Jogjakarta, tepatnya di jalan Urip Sumoharjo bekas bangunan Empire dan Regent yang telah terbakar, sehingga menjadi lahan kosong yang sangat potensial

Batas – Batas Site

- Sebelah Timur : Yogya Plasa dan Kantor Jamsostek
- Sebelah Selatan : Permukiman penduduk
- Sebelah Barat : Kampus Politeknik LPP
- Sebelah Utara : Komplek pertokoan

Batas – batas kawasan

- Sebelah utara : Dibatasi kelurahan Catur Tunggal
- Sebelah timur : Dibatasi Perempatan Jl. Adi sucipto
- Sebelah Selatan : Dibatasi Kelurahan Gondokusuman
- Sebelah barat : Dibatasi perempatan Jl. Jendral Sudirman

- b. Terletak di salah satu kawasan yang berkembang dengan dukungan kuat dari sektor jasa dan perdagangan yaitu kawasan Jl. Solo - Jl.



Gejayan – Jl. Urip Sumoharjo

- c. Profil dari pengguna adalah semua masyarakat Jogjakarta dan sekitarnya yang membutuhkan mode sebagai kebutuhan primer manusia
- d. Berdasarkan pengamatan dari lapangan, potensi site antara lain :
 - Kemiringan lahan yang relatif datar
 - Lokasi site berada di jalan Urip Sumoharjo dan dekat dengan jl. Solo yang merupakan gerbang masuknya wisatawan dari daerah timur Jogjakarta, sehingga lebih mudah mempromosikan Rumah Mode. Dekat dengan jalan besar yang terdiri dari satu jalur memudahkan akses pencapaian kedalam site.
 - Lokasi dekat dengan area perdagangan yang lebih mudah mengakomodasi pengunjung
 - Terdapatnya Galleria Mall sebagai landmark
 - Dampak dari kedekatan lokasi dengan jalur wisata di jl. Solo yaitu lebih mudah mempromosikan bangunan kepada para wisatawan dari luar kota

2. Kendala

- a. Banyaknya pedagang kaki lima di trotoar depan site akan sangat mengganggu pemandangan di sekitar site
- b. Lingkungan binaan di sekitar site kurang mendukung terciptanya geometri ruang yang selaras dengan bangunan mode yang menggunakan unsur modern



3.1.4. Tinjauan Persyaratan Bangunan di Jl. Urip Sumoharjo

Tabel 3.1. Persyaratan Bangunan Di jl. Urip Sumoharjo

Parameter	Ketentuan
Sempadan	Sempadan seperti pada bangunan asli 1. Samping minimal 3,5 m 2. Depan minimal 6 m
Fungsi	- Fungsi komersil lebih diutamakan - Peningkatan ruang publik
Intensitas Kegiatan	- BCR 40%-60% - FAR 1,6 - Guna lahan 60%
Ukuran Tapak	- Penggabungan dianjurkan - Perubahan mengikuti struktur awal
Parkir	- Untuk bangunan umum minimal 20% dari luasan lantai - Penggunaan halaman parkir untuk eksibisi, pedagang kaki lima dan sejenisnya tidak menambah beban jalan
Taman dan Pedestrian	- Pedestrian sebagai fasilitas pejalan kaki yang dilengkapi fasilitas untuk kaum difabel - Adanya kemenerusan antara pedestrian dan halaman tercermin secara visual maupun bentuk
Ketinggian Bangunan	- Depan setara dengan dua lantai - Belakang maksimal delapan lantai
Aksesibilitas	Penyediaan fasilitas penyanggah cacat fisik/mental sehingga bangunan dapat diakses oleh semua orang

Sumber : RUTRK Kodya Jogjakarta



3.2. ANALISA PROGRAM FUNGSI BANGUNAN

3.2.1. Analisa Pola Pelaku Kegiatan

A.. Pola Kegiatan Pengelola

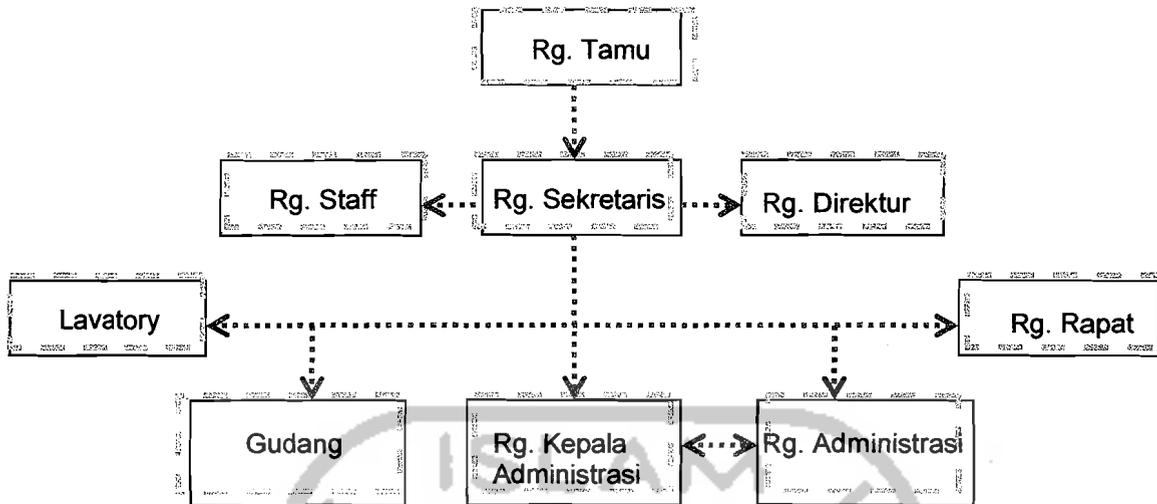
Tabel 3.2. Pola Kegiatan Pengelola

Pelaku	Pola Kegiatan	Nama Ruang
Direktur Utama	Memimpin pengelolaan Rumah Mode	Ruang Direktur Utama
Sekretaris	Mengurus hal - hal yang berkaitan dengan kerja direktur	Ruang Sekretaris
Staff	Membantu yang berkaitan dengan pengelolaan Rumah Mode	Ruang Staff
Kepala Administrasi Staff	Memimpin bagian tata usaha	Ruang Kepala Administrasi
Administrasi	Tata usaha	Ruang Administrasi
Tamu	Menunggu	Ruang Tamu
Semua Pengelola	Rapat	Ruang Rapat
Semua Pengelola	MCK	Lavatory
Semua Pengelola	Penyimpanan barang	Gudang
Karyawan	Menyimpan barang	Ruang Loker

Sumber : Analisa



Diagram 3.1. Pola Kegiatan Pengelola



Sumber : Analisa

B. Pola Kegiatan Komersial

Tabel 3.3. Pola kegiatan Komersial

Kelompok Kegiatan	Pelaku	Pola Kegiatan	Nama Ruang
I. Informasi a. Work Shop Butik	Desainer	Mendesain produk	Studio Desain
	Desainer, asisten desainer, Klien	Konsultasi desain	Ruang Konsultasi
	Desainer, asisten desainer, Klien	Mengukur dan mengepas pakaian	Ruang Ukur & Ruang Fitting
	Karyawan	Membuat pola	Ruang Pola
	Karyawan	Menjahit	Ruang Jahit
	Karyawan	Mewarnai dan mencetak bahan	Ruang Printing
	Karyawan	Dokumentasi produk	Ruang Fotografi
b. Gallery batik.	Karyawan	Finishing produk	Ruang Finishing & Setrika
	Karyawan	Menyimpan kain	Gudang Penyimpanan Kain
	Karyawan	Menyimpan alat dan bahan jahit	Gudang Alat & Bahan Jahit
	Karyawan	Makan	Cafetaria
	Karyawan	Menyimpan barang	Gudang Barang
	Semua pelaku produksi	MCK	Lavatory
	Pengunjung, Pengelola, karyawan	Mengenalkan Batik	Gallery Batik



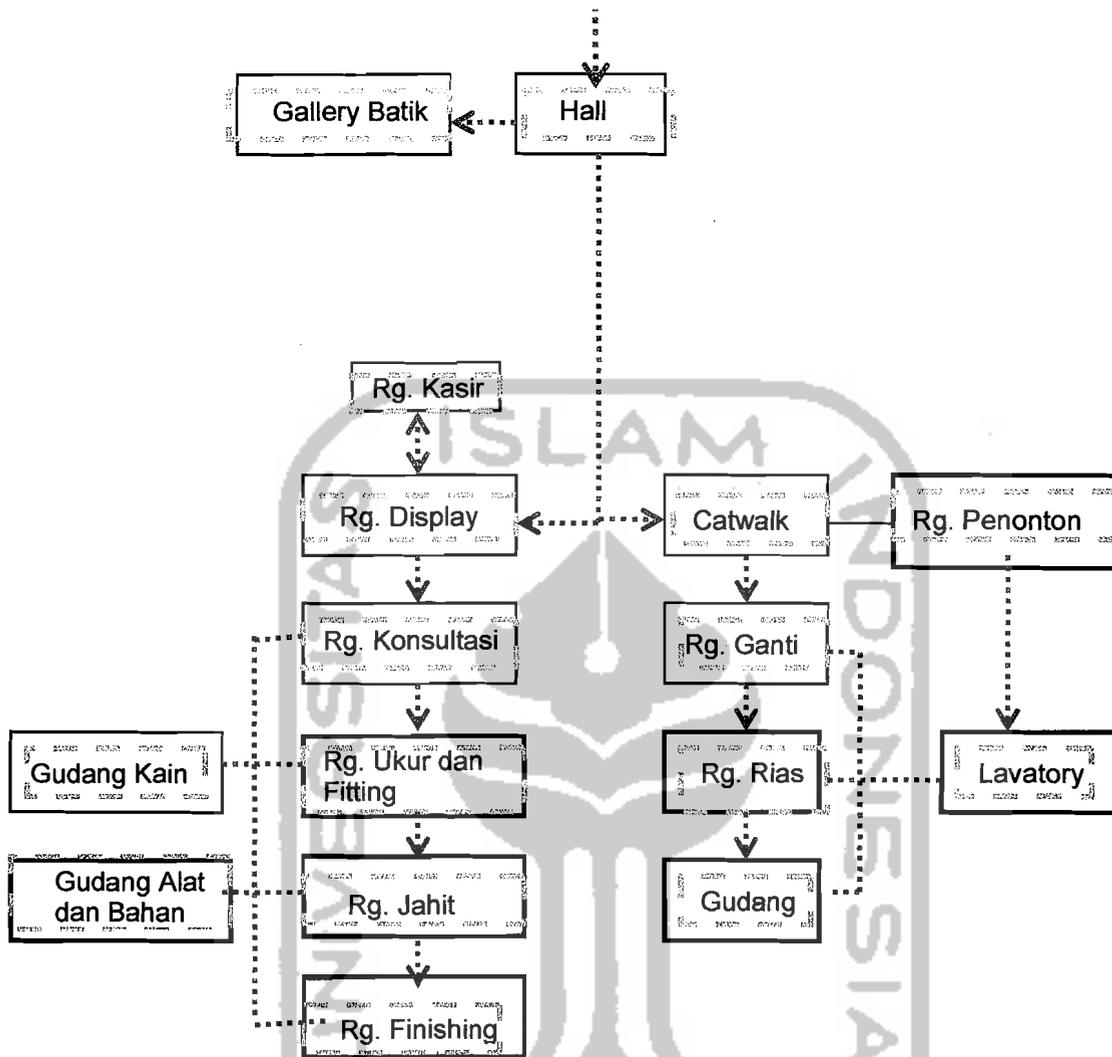
<p>III. Promosi Peragaan busana</p>	<p>Model peraga Desainer, asisten desainer, model, make up artist, hair stylist Pengunjung Karyawan Semua pelaku</p>	<p>Memperagakan produk Ganti baju, Rias wajah & Rambut Menonton Menyimpan produk MCK</p>	<p>Catwalk Ruang Ganti dan Rias Ruang Penonton Gudang Lavatory</p>
<p>IV. Pemasaran Butik</p>	<p>Karyawan, Pengunjung Karyawan, Pengunjung Pengunjung Karyawan Karyawan Semua pelaku</p>	<p>Memamerkan obyek Transaksi penjualan & pembelian Mengepas pakaian Menyimpan barang Menyimpan stok produk MCK</p>	<p>Ruang Display Ruang Kasir Ruang Pas Ruang Loker Gudang Lavatory</p>

Sumber : Analisa





Diagram 3.2. Pola Kegiatan Komersial



Sumber : Analisa

C. Pola kegiatan Pendukung

Tabel 3.4. Pola kegiatan Pendukung

Pelaku	Pola Kegiatan	Nama Ruang
Pengelola, Karyawan, pengunjung Satpam	Memarkir kendaraan Menjaga keamanan	Parkir Ruang Keamanan
Pengelola, Karyawan, pengunjung	Ibadah	Musholla
Pengelola, Karyawan, pengunjung	Makan	Cafeteria
Karyawan	Membersihkan ruang kerja	Ruang Cleaning Service



D. Pola kegiatan Penunjang

Tabel 3.5. Pola kegiatan Penunjang

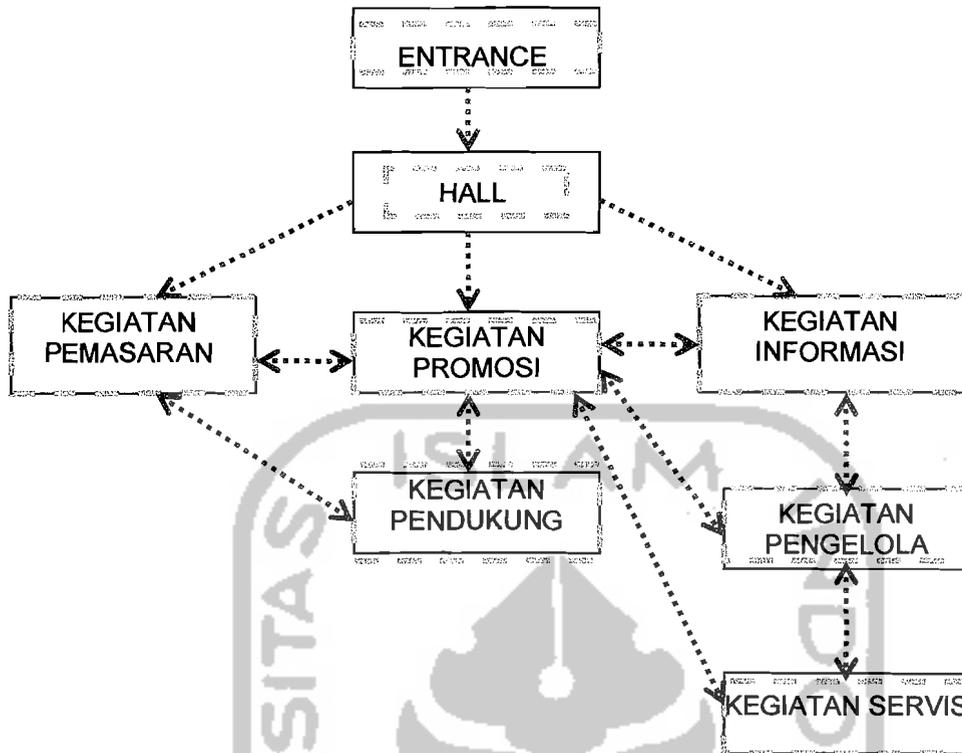
	Pelaku	Pola Kegiatan	Nama Ruang
a.Salon	Karyawan dan pengunjung	Merawat tubuh	Ruang Perawatan Tubuh
	Karyawan dan pengunjung	Menata rambut	Ruang tata rambut
	Karyawan dan pengunjung	Merias wajah	Ruang Rias Wajah
	Karyawan dan pengunjung	Merawat kulit wajah	Ruang Perawatan Kulit Wajah
	Karyawan dan pengunjung	Merawat kuku	Ruang Manicare Pedicure
	Karyawan dan pengunjung	Mencuci rambut	Ruang Cuci Rambut
	Tamu	Menunggu	Ruang Tunggu
	Karyawan	Menyimpan alat salon dan kosmetik	Gudang Alat salon
	Karyawan	Menyimpan barang	Ruang Loker
	Senua pelaku	Duduk, makan siang dsb	Cafetaria
	Semua pelaku	MCK	Lavatory
b.Café	Pengunjung	Menyantap hidangan	Ruang makan
	Karyawan	Menyiapkan perlengkapan	Ruang persiapan
	Karyawan	Memasak	Ruang dapur
	Karyawan	Menyiapkan makanan	Pantry
	Karyawan	Menyimpan barang	Loker
	Karyawan	Duduk, makan siang dsb	Cafetaria
	Karyawan	Menyimpan bahan makanan	Gudang bahan
	Karyawan	MCK	Lavatory
c.Bar	Pengunjung	Duduk	Ruang duduk
	Karyawan	Menyiapkan pesanan	Pantry
	Karyawan	Duduk, makan siang dsb	Cafetaria
	Karyawan	MCK	Lavatory

Sumber : Analisa





Diagram 3.3. Kegiatan Secara Makro



Sumber : Analisa

3.2.2. Besaran Ruang

A. Besaran Ruang Pengelola

Tabel 3.6. Besaran Ruang Pengelola

Nama Ruang	Jumlah Ruang	Kapasitas	Standart	Luas m2	Total m2 (+ sirkulasi 20 %)
Ruang Direktur Utama	1 buah	1 orang	15 m2/org #	15	18
Ruang Sekretaris	1 buah	1 orang	8 m2/org #	8	9,6
Ruang Staff	1 buah	15 orang	8 m2/org #	120	144
Ruang Kepala Administrasi	1 buah	1 orang	15 m2/org #	15	18
Ruang Administrasi	1 buah	15 orang	8 m2/org #	120	144
Ruang Tamu	1 buah	4 orang	2,5 m2/org*	10	12
Ruang Rapat	1 buah	10 orang	15 m2 #	15	18
Lavatory	2 buah	6 orang	4 m2/org*	24	28,8
Gudang	1 buah		asumsi	18	21,6
					415,2

Sumber : Analisa



B. Besaran Ruang Komersial

Tabel 3.7. Besaran Ruang komersial

Kelompok Kegiatan	Nama Ruang	Jumlah Ruang	Kapasitas	Standart	Luas	Total m2 (+ sirkulasi 20 %)
I. Informasi a. Butik	Studio Desain Ruang Konsultasi	10 buah	3 orang	3,89 m2/org*	116,95	140,35
	Ruang Ukur & Ruang Fitting	10 buah	4 orang	1,5 m2/0rg*	60	72
	Ruang Pola	10 buah	2 orang	2 m2/org#	40	48
	Ruang Jahit	10 buah	2 orang	2,7 m2/org#	54	64,8
	Ruang Jahit	10 buah	3 orang	2,7 m2/org#	81	97,2
	Ruang Printing	10 buah	1 orang	2,7 m2/org#	27	32,4
	Ruang Finishing & Setrika	10 buah	2 orang	2 m2/org#	40	48
	Gudang Penyimpanan Kain	10 buah	asumsi	asumsi	120	144
	Gudang Alat & Bahan Jahit	10 buah	asumsi	asumsi	80	96
	b. Gallery Batik	Gallery Batik	1 buah	asumsi	asumsi	300
						1102,75
II. Pemasaran						
a. Butik	Ruang Display	10 buah	asumsi	asumsi	1828	2193,6
	Ruang Kasir	10 buah	1 orang	6,195 m2 *	61,95	74,34
	Ruang Pas	20 buah	1 orang	1,5 m2	30	36
	Gudang	10 buah	asumsi	asumsi	80	96
						2399,95
III. Promosi						
Peragaan Busana	Catwalk	1 buah	30 orang	0,90 m2/org*	27	32,4
	Ruang Rias & Ganti	1 buah	50 orang	2,25 m2/org*	112,5	135
	Ruang Penonton	1 buah	150 orang	1,2 m2/org#	180	216
	Gudang	1 buah	asumsi	16 m2	16	19,2
						402,6



	Ruang Rias Wajah	1 buah	4 orang	3,15 m2/orang #	12,6	15,1
	Ruang Perawatan Kulit Wajah	1 buah	6 orang	3,15 m2/orang #	18,9	22,68
	Ruang Manicure Pedicure	1 buah	6 orang	3,15 m2/orang #	18,9	22,68
	Ruang Cuci Rambut	1 buah	6 orang	3,15 m2/orang #	18,9	22,68
	Ruang Tunggu	1 buah	10 orang	15,247 m2 *	12	14,4
	Gudang Alat salon	1 buah	1 orang	asumsi	32	38,4
	Ruang Loker	1 buah	10 orang	asumsi	6	7,2
	Lavatory	2 buah	2 orang	4 m2 *	16	19,2
						185,04
b. Café						
			150 orang=40 meja			
	Ruang makan	1 buah		asumsi	300	360
	Ruang persiapan	1 buah	4 orang	asumsi	6	7,2
	Ruang dapur	1 buah	2 orang	asumsi	16	19,2
	Pantry	1 buah	2 orang	asumsi	16	19,2
	Gudang bahan	1 buah	2 orang	asumi	40	48
						453.6
c. Bar						
	Ruang duduk	2 buah	16 orang	asumsi	64	76,8
	Pantry	2 buah	2 orang	asumsi	16	19,2

Sumber : Analisa

E. Besaran Ruang Operasional

Tabel 3.10. Besaran Ruang Operasional

Nama Ruang	Jumlah Ruang	Kapasitas	Standart	Luas m2	Total m2 (+ sirkulasi 20 %)
Ruang Genset	1 buah		asumsi	20	24
Ruang MEE	1 buah		asumsi	20	24
Ground water tank	1 buah		asumsi	20	24
Ruang AHU	2 buah		asumsi	24	28,8
Ruang mesin AC	1 buah		asumsi	20	24
					124,8

keterangan :

* data diambil dari *Dimensi Manusia dan Ruang Interior*

data diambil dari *Data Arsitek*

data diambil dari *Office Planning*



3.3. ANALISA ZONING

Pendekatan zoning di lakukan untuk menciptakan organisasi ruang yang tertata dengan baik sehingga dapat mengoptimalkan kualitas kegiatan dalam bangunan. Zoning dapat di kembangkan berdasarkan pendekatan :

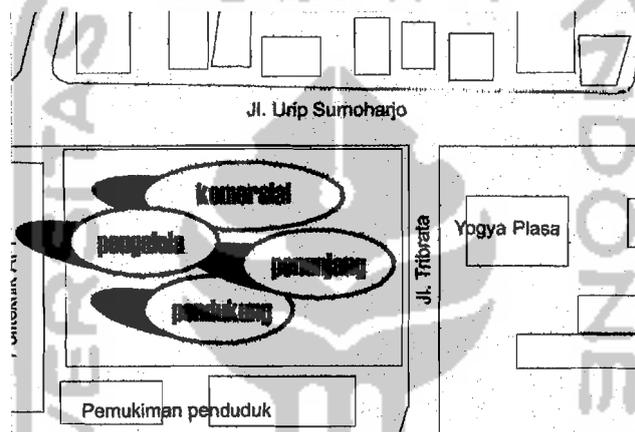
1. Hirarkhi privasi kegiatan

Zoning berdasarkan pada jenjang privasi yang di butuhkan oleh ruang, terdiri dari:

zone privat, untuk kegiatan pengelola

Semi publik, untuk kegiatan komersial

Publik, untuk kegiatan pendukung seperti parkir



Gambar 3.5. Zoning Fungsi

Sumber : Analisa

2. Intensitas penggunaan

Intensitas penggunaan terbagi menjadi :

- Penggunaan rutin, dilakukan oleh kelompok kegiatan pengelola, servis
- Penggunaan temporal, berkaitan dengan kegiatan promosi dan komersial

3.4. ANALISA BENTUK BANGUNAN

Sebagai bangunan komersial yang mewadahi kegiatan mode maka penampilan bangunan harus atraktif agar dapat menarik perhatian orang untuk mengunjungi sekaligus tetap menunjukkan jati dirinya sebagai Rumah Mode. Pencarian bentuk yang unik dan atraktif tetapi tetap berada pada khasanah mode dapat di lakukan dengan menggali dari elemen – elemen pembentuk



sebuah mode, antara lain :

1. Gaya
2. Warna
3. Siluet
4. Ragam Hias

Dunia mode tidak pernah terlepas dari sosok seorang model baik wanita maupun pria karena keduanya merupakan perantara antara desainer dan karyanya dengan konsumen. Peran sebagai media promosi menjadikan sosok seorang model melekat dalam pikiran masyarakat sebagai pembawa citra mode. Elemen yang di gunakan dan di transformasikan ke dalam bentuk Rumah Mode ini adalah Elemen Siluet. Dengan paparan tersebut maka siluet seorang model wanita dan seorang model pria di pilih sebagai konsep dasar dari perancangan Rumah Mode ini. Penampilan bangunan merupakan bagian dari pembentuk citra mode yang merupakan media untuk memperkenalkan bangunan dan media untuk menarik minat masyarakat. Faktor - faktor pendukung penampilan bangunan yaitu :

3.4.1. Bentuk Bangunan

Bentuk terkait dengan bentuk massa dan bentuk dasar. Organisasi bentuk keseluruhan akan mengekspresikan isi bangunan, sehingga komunikasi antara bangunan dan pengamat dapat terjalin. Persepsi yang di timbulkan bangunan akan berbeda – beda sehingga karakter yang akan dimunculkan harus mengekspresikan fungsi yang di wadahi. Penerapan siluet model wanita dan pria akan memberi bentuk yang berbeda pada bangunan yang di diharapkan dapat menjadikan bangunan terlihat menonjol

3.4.2. Fasade Bangunan

Fasade merupakan permukaan dari bentuk atau wajah dari bangunan. Oleh karena itu fasade bangunan mempunyai kekuatan menarik orang untuk mengunjungi bangunan. Elemen – elemen yang berasal dari transformasi siluet model wanita dan pria pada fasade bangunan akan memperkuat citra bangunan mode



3.4.3. Bahan / Material

Bahan yang di gunakan pada penampilan bangunan berfungsi untuk mewujudkan ekspresi dan tekstur yang ingin di ciptakan yang menyesuaikan fungsi yang ada pada bangunan. Bahan / material yang fungsinya sebagai finishing touch dari permukaan bangunan berperan dalam penciptaan kesan bangunan, misalnya batu alam yang bertekstur kasar memberi kesan kuat dan kokoh.

3.4.4. Warna

Peranan warna sangat berpengaruh pada persepsi yang di timbulkan bangunan. Warna sebagai eye catcher dapat mempengaruhi psikologis seseorang sehingga dalam penggunaan warna harus di sesuaikan dengan efek psikologis yang ingin di timbulkan, misalnya efek yang dapat menarik perhatian dan keinginan orang untuk mengunjungi bangunan.

3.5. ANALISA TATA RUANG LUAR

Keberadaan bangunan senantiasa berhubungan dengan elemen ruang luar seperti :

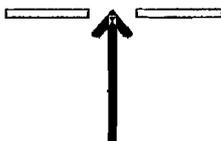
a. *Ruang terbuka*, yang berfungsi sebagai :

- Ruang transisi antara bangunan dan lingkungan, antara kelompok kegiatan, dan elemen pengikat antara bangunan dan lingkungan.
- Wadah kegiatan di luar bangunan seperti parkir dan lain – lain
- Dapat menjadi elemen orientasi bangunan dan menciptakan view dari bangunan

b. *Sirkulasi*, berfungsi sebagai jalur pencapaian ke bangunan.

Ada 3 cara penataan sirkulasi¹, yaitu :

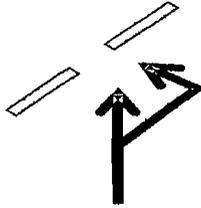
1. *Pencapaian langsung*



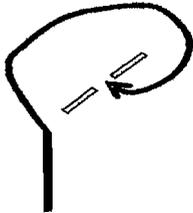
1. *Bentuk, Ruang dan Susunannya, Francis D.K.Ching*



2. Pencapaian tersamar



3. Pencapaian Melingkar



b. *Tata hijau*, berfungsi sebagai :

- Pemberi warna pada tata ruang luar
- Elemen pelindung kawasan / bangunan
- Pengarah sirkulasi
- Soft elemen pada kawasan

c. *Sculpture*, memiliki fungsi :

- Elemen pendukung citra bangunan
- Point of Interest dari kawasan

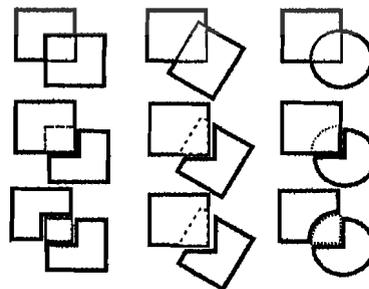
3.6. ANALISA TATA RUANG DALAM

3.6.1. Hubungan Ruang

Hubungan ruang menunjukkan pola hubungan antar ruang dengan menilai keterkaitan antara dua atau lebih kegiatan.

Pola hubungan ruang dapat dibagi menjadi¹:

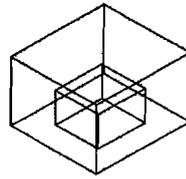
1. Ruang yang saling terkait



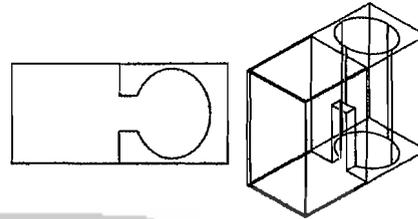
1. *Bentuk, Ruang dan Susunannya*, Francis D.K.Ching



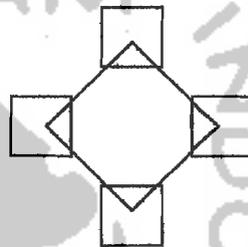
2. Ruang dalam ruang



3. Ruang yang bersebelahan



4. Ruang – ruang yang terkait dengan ruang – ruang umum

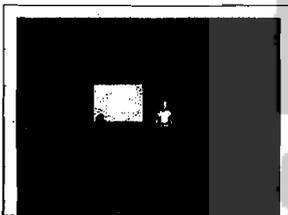


3.6.2. Sirkulasi

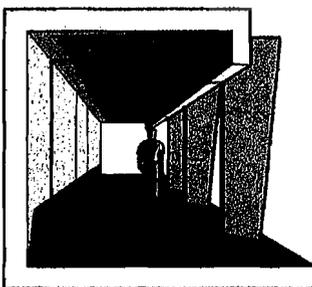
Sirkulasi ruang dalam bangunan mempunyai fungsi sebagai pengikat antar ruang.

Bentuk sirkulasi dalam ruang terbagi menjadi¹ :

1. Tertutup



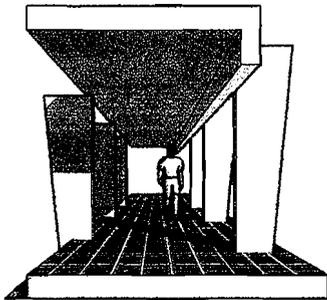
2. Terbuka di satu sisi



1. Bentuk, Ruang dan Susunannya, Francis D.K.Ching

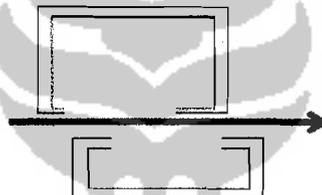


3. Terbuka kedua sisi

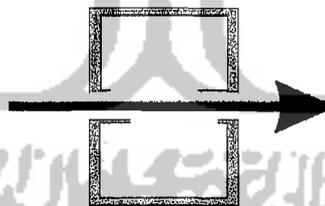


Kesatuan antara ruang – ruang dengan jalur pergerakan di peroleh dengan cara menciptakan jalur pergerakan¹ :

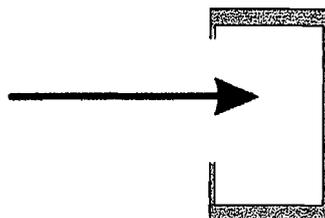
1. Pergerakan melewati ruang – ruang, agar integritas masing – masing ruang yang dilewati tetap terjaga. Ruang – ruang tersebut memiliki kepentingan yang sama dan di antara ruang – ruang tersebut dapat di tambahkan ruang perantara



2. Pergerakan yang dapat menembus ruang , pergerakan ini dapat menimbulkan pola – pola untuk istirahat dan gerak di dalamnya



3. Pergerakan yang berakhir di dalam ruang, dapat melambangkan ruang – ruang yang penting dan memiliki hirarkhi tertinggi



1. Bentuk, Ruang dan Susunannya, Francis D.K.Ching

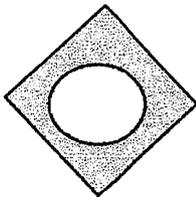


3.6.3. Organisasi Ruang

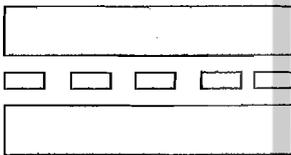
Pendekatan ini dilakukan agar mendapatkan pola tata ruang yang optimal, berdasarkan keterkaitan antar ruang, kegiatan yang di wadah, dan hirarkhi ruang.

Jenis – jenis penerapan organisasi dalam ruang¹ :

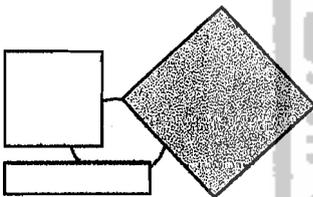
1. Terpusat



2. Linier



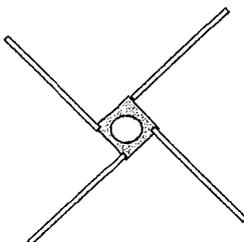
3. Cluster



4. Grid



5. Radial



1. Bentuk, Ruang dan Susunannya, Francis D.K.Ching

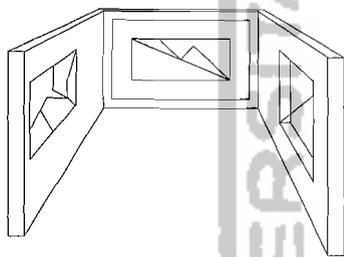


3.6.4. Pencahayaan

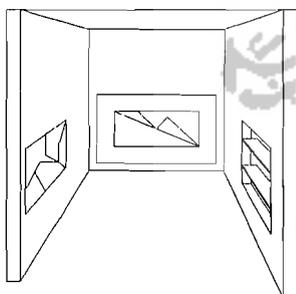
3.6.4.1. Pencahayaan alami

Pencahayaan alami digunakan untuk menimbulkan suasana alami pada ruang, di olah dengan membuat bukaan – bukaan pada bidang horizontal maupun vertical. Karakter bahan tekstil pada produk terhadap cahaya matahari langsung sangat rentan, untuk itu pada ruang – ruang yang menuntut perlindungan terhadap cahaya matahari langsung seperti ruang display, dapat di gunakan cara - cara pengendalian daylight sebagai berikut¹ :

1. Hindari daylight langsung untuk daerah untuk daerah *critical task* karena akan menyebabkan perbedaan *brightness* yang berlebihan



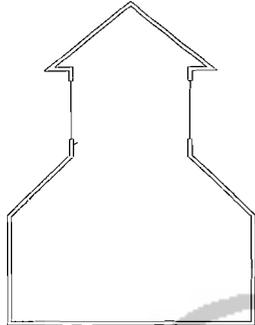
2. Pantulkan daylight pada permukaan sekitar seperti ceiling, lantai, dinding dan elemen lain yang terdapat di dalam maupun di luar ruang untuk melembutkan dan menyebarkan agar tidak langsung mengenai objek



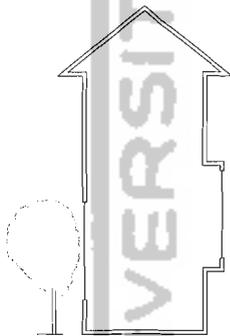
1. Hand Out *Rekayasa Pencahayaan*, Ir.Sugini



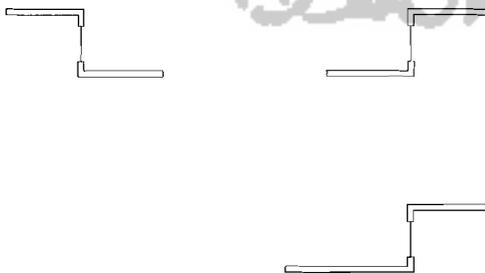
3. Berikan daylight pada ketinggian dan biarkan turun dengan lembut ke dalam ruang display, sehingga daylight yang sampai di dalam ruang merupakan sinar pantul yang sudah berkurang intensitas dan radiasi cahayanya



4. Saring daylight dengan gordyn screens atau vegetasi sebagai filter agar dapat memperlambat daylight yang masuk ke dalam ruang



5. Gunakan *klcrestori* agar dapat memantulkan banyak daylight dan mengontrol matahari langsung serta pandangan ke eksterior





3.6.4.2. Pencahayaan Buatan

Pencahayaan buatan berfungsi sebagai penerang yang membantu penglihatan manusia dan juga sebagai elemen dekoratif yang atraktif. Efek dari pendaran cahaya buatan dapat di tujukan untuk¹ :

1. Menampilkan detil obyek baik tekstur maupun warnanya
2. Menampilkan karakter obyek seperti yang diharapkan
3. Memberikan penekanan yang merata pada obyek
4. Memberikan kesan tertentu yang berpengaruh pada jiwa penghuninya, misal cahaya hijau untuk menyeimbangkan emosi (rekreatif), cahaya merah untuk kesan eksotik (atraktif) dan lain – lain

Secara fungsional, pencahayaan di bedakan menjadi 3 yaitu¹ :

1. General lighting
Yaitu penerangan merata yang harus ada dan menerangi secara merata seluruh ruang
2. Task lighting
Pencahayaan setempat untuk mendukung kegiatan tertentu yang membutuhkan cahaya lebih terang
3. Decorative lighting
Pencahayaan tambahan yang lebih berperan dalam segi estetika

Berdasarkan arah pencahayaan buatan dapat dibagi menjadi 5 kategori¹ :

1. Down light (Pencahayaan ke bawah)
Dapat di gunakan untuk pencahayaan merata, setempat, dan dekoratif. Misal mengarahkan cahaya ke dinding dan menghasilkan tekstur dan warna yang lebih berdimensi
2. Up light (Pencahayaan ke atas)
Jenis ini lebih dominant ke pencahayaan dekoratif. Efek yang di hasilkan adalah kesan megah dan memunculkan dimensi

1. Serial Rumah, Lighting, 2005



3. Back light (Pencahayaan dari belakang)

Untuk memberi aksentuasi pada obyek, misal untuk memunculkan siluet dan membuat bentuk obyek terlihat lebih jelas

4. Side light (Pencahayaan samping)

Umumnya jenis ini dipakai untuk benda seni yang membutuhkan penekanan pada elemen tertentu yang menjadi aksen

5. Front light (Pencahayaan dari depan)

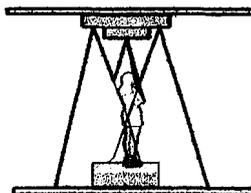
Pencahayaan dari depan untuk digunakan di elemen dua dimensi

Pada ruang display perlu ada tambahan pencahayaan buatan yang mendukung karakter atraktif dan pencahayaan yang dapat membimbing pergerakan pengunjung serta menunjukkan pengunjung kepada sesuatu yang istimewa, dengan cara dapat menambahkan pencahayaan pada bidang kiri kanan dan atap yang seakan – akan membimbing orang untuk terus mengikuti alur yang diciptakan. Pemberian lampu dekoratif pada obyek akan menonjolkan obyek dan langsung terlihat oleh pengunjung.

3.6.4.3. Analisa Skema Pencahayaan Pada Ruangan

Pencahayaan alami pada obyek tidak terlalu di mungkinkan karena sifatnya yang terus menerus dan dalam jumlah yang cukup besar. Sifat bahan tidak memungkinkan untuk menahan cahaya matahari tersebut.

Pencahayaan buatan yaitu lampu, sangat mungkin di gunakan karena jumlah kuat cahaya yang di miliki dapat di sesuaikan sesuai fungsinya. Pilihan besar daya yang di ingnkan pun sudah sangat beragam di pasaran. Fungsi pencahayaan buatan pada obyek display adalah untuk memunculkan efek tiga dimensi, menonjolkan warna asli dari obyek serta menjadikan obyek terlihat lebih menarik.

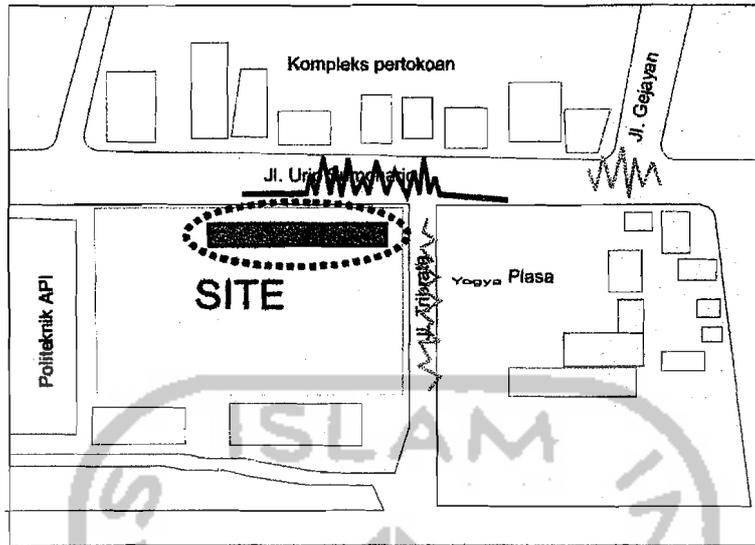


Terang Gelap pencahayaan buatan pada obyek display (mannequin)



3.7. ANALISA TAPAK

3.7.1. Analisa Kebisingan



Intensitas kebisingan tertinggi berada di jalan Urip Sumoharjo, sehingga pada area depan site akan di rancang barrier berupa vegetasi, efek suara latar, maupun gundukan yang mampu menyaring bising.



Kebisingan dari perempatan jalan yang sedikit memberi polusi suara pada site tetapi tidak begitu mengganggu



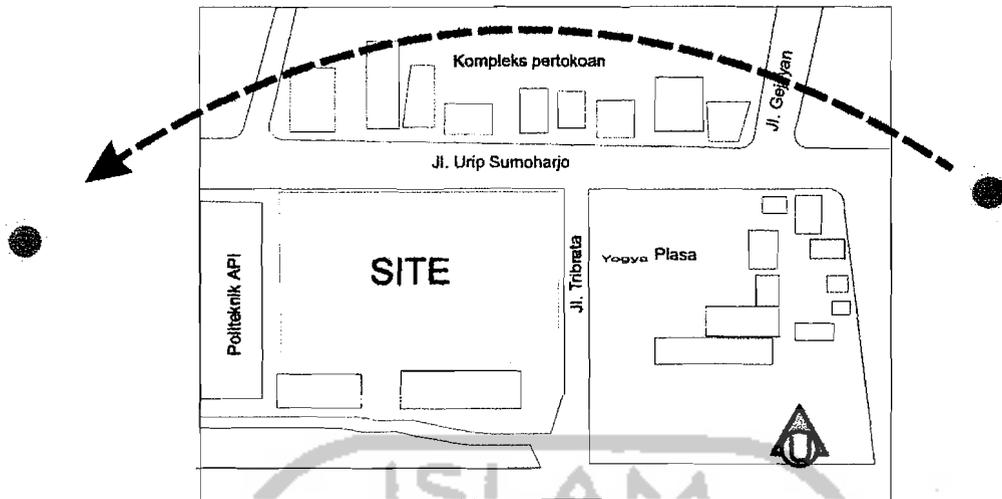
Intensitas kebisingan ada tetapi masih dalam batas normal



Barrier yang meredam sebagian dari bising, dapat berupa vegetasi, gundukan tanah, atau kolam air yang menciptakan suara latar yang meredam bising

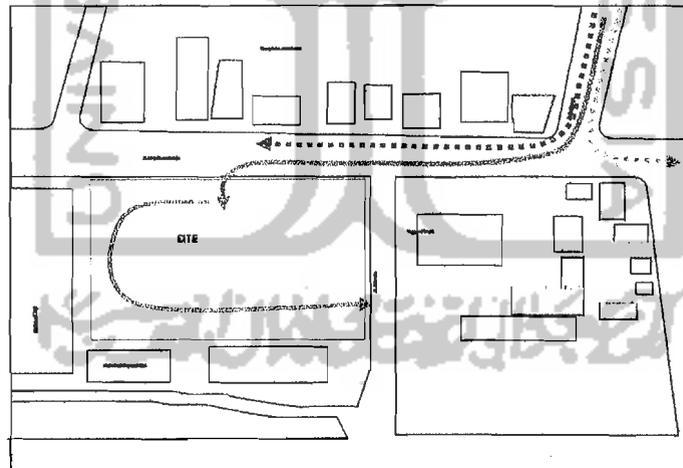


3.7.2. Analisa Arah Datang Matahari



Sebagai antisipasi terhadap pergerakan matahari dari timur ke barat maka pada kedua sisi ini akan dikurangi jumlah bukaan atau merancang system bukaan yang mampu mengurangi cahaya matahari masuk ke dalam ruangan, karena sifat bahan pada busana yang harus menghindari cahaya langsung dari matahari

3.7.3. Analisa Sirkulasi



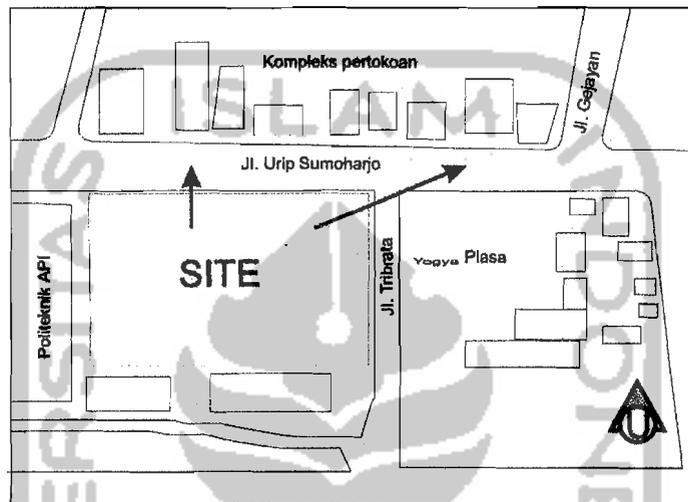
■ Sirkulasi kendaraan dari Jalan Gejayan menuju Jalan Urip Sumoharjo. Jalur di Jalan Urip sumoharjo memiliki potensi yaitu system satu arah dan dimensi jalan yang cukup lebar ± 21 m. Potensi letak di hoek menjadikan site memiliki 2 alternatif jalur untuk aksesibilitas kendaraan ke dan dari bangunan

■ Sirkulasi kendaraan ke jalan Solo



Jalan Urip Sumoharjo memiliki sistem satu arah dan ukuran jalan yang cukup lebar, untuk itu entrance ke site di letakkan di arah utara site (depan jalan Urip Sumoharjo) dan keluar di Jalan Tribrata. Sehingga sirkulasi kendaraan dalam site menjadi sirkulasi dengan system satu arah yang memudahkan pengunjung, sirkulasi dengan pola memutar juga memberi kesempatan pada seluruh sisi bangunan untuk di nikmati pengunjung

3.7.4. Analisa View Dari Bangunan

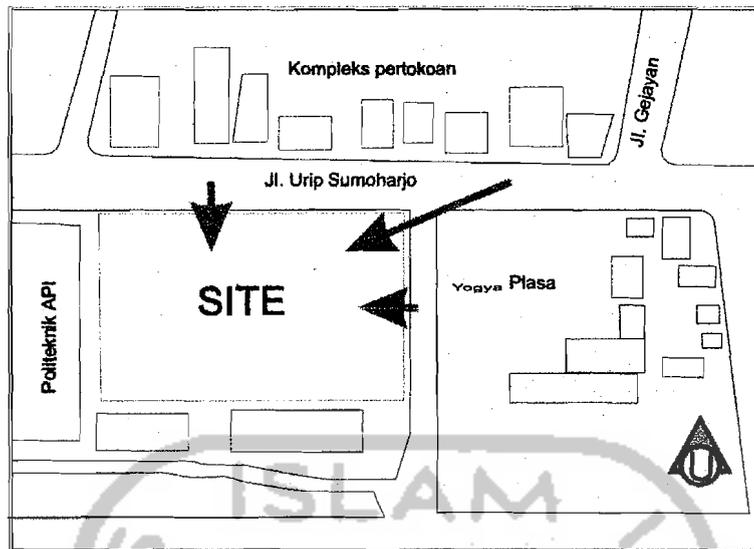


View yang menjadi potensi dari lokasi site adalah view ke arah jalan raya, sehingga bangunan akan dominant berorientasi ke utara dan timur laut site.

View ke arah jl. Urip sumoharjo tidak di gunakan sebagai elemen visual yang mampu mendukung daya tarik dari bangunan, oleh karena kondisi jalan yang cukup padat hanya akan menjadi nilai minus jika dijadikan visual point, selain itu akan mengurangi nilai privat ruang yang berhubungan langsung dengan sisi tersebut untuk itu bukaan pada sisi tersebut tidak terlalu banyak dan ukuran yang tidak besar



3.7.5. Analisa View Ke Bangunan



Potensi view sangat menjanjikan dari 2 arah karena letaknya yang di hoek, sebagai respon atas potensi tersebut dan tuntutan fungsi komersial pada bangunan yang harus bisa menjual produk, salah satunya dengan cara menonjolkan bangunan dan memperlihatkan citra yang di sandangnya yaitu citra seorang model maka fasade bangunan yang menjadi point of interest di optimalkan ke sudut jalan sebagai respon atas site

