

PERPUSTAKAAN FTSP UII
HADIAH/BELI

TGL. TERIMA : 27-11-2007
NO. JUDUL : 2581
NO. INV. : 5120002581001
NO. INDIK. : 002581

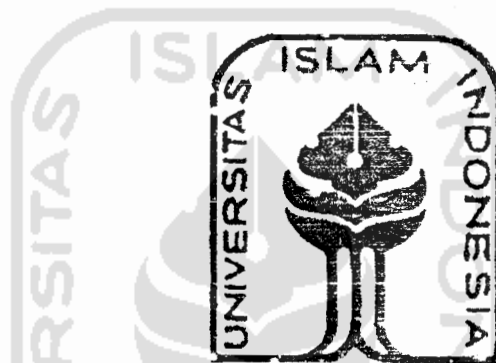
TUGAS AKHIR

GALERI FURNITUR DI YOGYAKARTA

Penciptaan Tata Ruang Dalam dan Penampilan Bangunan yang Informatif dan Ekspresif.

YOGYAKARTA FURNITURE GALLERY

Interior and Exterior Creation for informative and Expresive Design



Disusun oleh :

Nama : DIAN IRAWATI

No. MHS : 03512036

Dosen Pembimbing :

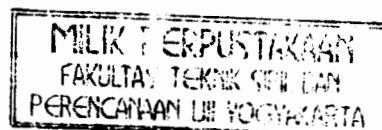
IR. H. FAJRIYANTO, MTP

JURUSAN ARSITEKTUR

FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

2007



LEMBAR PENGESAHAN

GALERI FURNITUR DI YOGYAKARTA

Penciptaan Tata Ruang Dalam dan Penampilan Bangunan yang Informatif dan Ekspresif.

YOGYAKARTA FURNITURE GALLERY

Interior and Exterior Creation for informative and Expressive Design

TUGAS AKHIR

Disusun Oleh :

Nama : Dian Irawati

No. Mahasiswa : 03512036

Yogyakarta, September 2007

Dosen Pembimbing



Ir. H. Fajriyanto, MTP

Mengetahui,

Ketua Jurusan Arsitektur

Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan

Universitas Islam Indonesia




Ir. Hastuti Saptorini, M.Arch

GALERI FURNITURE DI YOGYAKARTA

Penciptaan Tata Ruang Dalam dan Penampilan Bangunan yang Informatif dan Ekspresif.

Disusun Oleh :

Dian Irawati

03512036

Dosen Pembimbing :

IR. H. FAJRIYANTO, MTP

ABSTRAKSI

Yogyakarta adalah kota yang sarat akan kebudayaan dan seni. Pendapatan terbesar berasal dari sektor pariwisata dan perdagangan. Oleh karena itu, sektor pariwisata di kota Yogyakarta berkembang cukup pesat ditandai dengan banyak dibangunnya fasilitas pendukung kepariwisataan diantaranya gedung-gedung pameran dan galeri seni, pusat-pusat perbelanjaan yang tersebar di kota Yogyakarta. Dengan adanya hal tersebut kota Yogyakarta dijadikan salah satu tempat tujuan wisata dari daerah sekitarnya. Salah satunya adalah industri furnitur.

Namun dengan keadaan ekonomi seperti sekarang industri furnitur mengalami kemerosotan. Oleh karena itu perlu adanya upaya-upaya untuk memulihkan produksi furnitur di Yogyakarta agar tidak kian terpuruk. Salah satunya adalah melalui sarana pameran dan promosi. Sampai saat ini di Yogyakarta belum ada suatu ruang yang tetap untuk kegiatan pameran furnitur. Hampir setiap event pameran furnitur diadakan di mall-mall. Namun, pada kenyataannya kegiatan tersebut tidak dapat berjalan dengan maksimal akibat keterbatasan ruang dan waktu. Sehingga pameran kurang mendapatkan respon terhadap pengunjung.

Oleh karena itu perencanaan dan perancangan Galeri Furnitur di Yogyakarta menjadi pertimbangan utama sebagai pendukung kegiatan pameran furnitur. Konsep yang diangkat adalah penciptaan pada tata ruang dalam (interior) dan penampilan bangunan (eksterior) yang informatif dan ekspresif. Untuk mencapainya penulis melakukan beberapa analisis terhadap tata ruang dalam (interior) dan penampilan bangunan (eksterior) yang informatif dan ekspresif, elemen arsitektur dan sistem keruangan yang informatif dan ekspresif, serta karakteristik obyek yang akan diwadahi.

Site terpilih terletak di Jalan Magelang karena memiliki beberapa potensi yaitu merupakan kawasan perdagangan, dekat dengan pusat kota dan kemudahan pencapaian karena dilalui oleh jalur bus an angkutan perkotaan. Galeri ini diharapkan mampu meningkatkan animo masyarakat terhadap perkembangan produksi furnitur dan memberi kemudahan untuk mendapatkan informasi dan memberi peluang bagi para pengusaha untuk mengekspresikan desain produknya.

LEMBAR PERSEMBAHAN

*Ku Persembahkan Karya Ku
Teruntuk*

Ayah dan Ibu tercinta yang tanpa lelah mengucap do'a dan memberi dukungan untuk yang terbaik.

Sahabat-sahabatku yang selalu disisiku terimakasih saat aku jatuh, merangkak hingga berdiri, tarima kasih atas kasih sayangmu.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum wr.wb.

Alhamdulillahirabbil'alamin, puji dan syukur kami panjatkan kehadirat Allah SWT atas berkat rahmat dan hidayah-Nya sehingga laporan Tugas Akhir ini dapat diselesaikan. Shalawat dan salam senantiasa tercurah kepada junjungan Nabi Muhammad SAW beserta keluarga, sahabat dan seluruh pengikutnya semoga kita semua mendapatkan syafaatnya. Amin.

Laporan Tugas Akhir ini berjudul "GALERI FURNITURE DI YOGYAKARTA" dengan penekanan "Penciptaan Tata Ruang Dalam dan Penampilan Bangunan yang Informatif dan Ekspresif". Laporan ini disusun untuk memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan program studi untuk meraih gelar sarjana S1 di Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Universitas Islam Indonesia.

Dalam proses penyusunan Tugas Akhir ini penulis mendapat banyak bantuan, dorongan dan do'a dari berbagai pihak. Untuk itu penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Ayah dan Bunda tercinta atas segala fasilitas, dukungan dan do'a dan cinta yang tak pernah terhenti. Tanpa mu aku tak akan berdiri sampai saat ini. Satu-satunya kakak ku Ella dan si kecil Ariel dan semua keluarga besar. Terimakasih atas kasih sayangmu.
2. Ir. Hastuti Saptorini, M.Arch selaku Ketua Jurusan Arsitektur FTSP UII
3. Ir. H. Fajriyanto, MTP selaku Dosen Pembimbing yang penuh kesabaran dalam membimbing, mengarahkan dan memberi masukan tambahan ilmu.
4. Ir. Hastuti Saptorini, M.Arch selaku Dosen Penguji atas masukan dan kritik yang membangun
5. Asisten-asistenku, mas Nuriska, mas Yunan, mbak Fifit, mbak Dina atas referensi dan dukungan semangatmu
6. Best Pren di Jogja, Siska, Chica, Vita, Ayik, Monkysti, Windhut, Gani, dan temen jaiiku Q-cot, Ulan 'n tie (dokter cintaku n temen jombloku). Best Pren di Solo, Diar (nobody like you), iik (my sister). Thanks for all.

7. Temen seperjuangan sestudio, specially for BMB, Siska (lagi) tangyu buat pengganti sopirku (hehe..), bang Satko (aku sekarang udah Diana Dalam Bahagia ko bang..), bang Iwink (selalu tersenyum euy!), bang Tary Irama (Streesssss...!). anak-anak studio yang laen, nink (wis lego tho..), nana, yulधि, westri, mas wisnu (thanks a lot) dan semuanya aja.
8. Mas Tutut dan Mas Sarjiman (hehe..sury y mas aku pindah), Pak Agus (miss u'r omellet)
9. Alumni anak kos WPI, Ica, Rini, Mitha, Hani, Bu Hajah Nisa, Bunda Selmi, Ari 'n vie (yang masih bertahan) dan ade-ade kos ku yang nurut. Temen kos GPW semuanya.
10. Keluarga Capt. H Sasama Bambang Waluyo dan Ibu, Gani dan dek Putri manis ku. Terimakasih atas kasih sayang dan do'a yang telah diberikan selama di Yogya. Mbak Nem (ta anter pulang lagi yuu..)
11. Penghuni acadya, specially for Ade (bebek bandel vs bebek galak), mas wisnu, mas indra, derry, dan lain-lain
12. Dan semuanya yang telah memberiku dukungan dengan tulus.

Tiada kesempurnaan yang dimiliki oleh manusia. Oleh karena itu penulis mohon maaf atas kekurangan dan kekeliruan pada Tugas Akhir ini dan mengharapkan kritik dan saran yang membangun guna penyempurnaan laporan ini. Semoga laporan ini dapat bermanfaat baik bagi penulis maupun pembaca sebagai bahan referensi.

Wassalamu'alaikum wr.wb.

Yogyakarta, September 2007

(Dian Irawati)

DAFTAR ISI

Lembar Pengesahan	i
Abstraksi	ii
Lembar Persembahan	iii
Kata Pengantar	iv
Daftar Isi.....	vi

BAB I PENDAHULUAN

1.1. BATASAN PENGERTIAN JUDUL	1
1.2. LATAR BELAKANG PERMASALAHAN	2
1.2.1. Pertumbuhan Industri Furniture di Yogyakarta	2
1.2.2. Pameran, Bentuk Promosi yang Mendukung Pemasaran.....	3
1.2.3. Ruang Pamer Furniture di Yogyakarta	3
1.2.4. Kebutuhan Galeri Furniture yang Informatif dan Ekspresif sebagai Faktor Pendukung Kegiatan Pameran.....	4
1.3. PERMASALAHAN.....	5
1.3.1. Umum	5
1.3.2. Khusus.....	5
1.4. TUJUAN DAN SASARAN.....	5
1.4.1. Tujuan.....	5
1.4.2. Sasaran.....	5
1.5. LINGKUP PEMBAHASAN.....	6
1.5.1. Pembahasan Non Arsitektural.....	6
1.5.2. Pembahasan Arsitektural	6
1.6. METODOLOGI PEMBAHASAN	6
1.7. SISTEMATIKA PENULISAN	7
1.8. KEASLIAN PENULISAN.....	8
1.9. DIAGRAM POLA PIKIR.....	9

BAB II TINJAUAN UMUM

2.1. TINJAUAN GALERI FURNITURE DI YOGYAKARTA.....	10
2.1.1. Pengertian.....	10
2.1.2. Fungsi	10

2.1.3. Tujuan	10
2.1.4. Pelaku Kegiatan	11
2.2. KAJIAN TEORITIS KARAKTERISTIK FURNITURE	11
2.2.1. Bentuk, Bahan, Jenis dan Fungsi Furniture	11
2.2.2. Dimensi Furniture	19
2.2.3. Desain Furniture	19
2.3. TINJAUAN KEGIATAN PAMERAN FURNITURE	20
2.3.1. Kegiatan Pelaku	20
2.3.2. Jenis Pameran	21
2.3.3. Macam Kegiatan	21
2.4. KAJIAN TEORITIS TATA RUANG PAMERAN FURNITURE	22
2.4.1. Kebutuhan Ruang Pameran	22
2.4.2. Hubungan antara Ruang Pamer dengan Obyek Pameran.....	24
2.5. KAJIAN RUANG PAMER (INTERIOR) DAN PENAMPILAN BANGUNAN (EKSTERIOR) BERKARAKTER INFORMATIF DAN EKSPRESIF	24
2.5.1. Karakteristik Informatif pada Ruang Pamer (Interior)	24
2.5.2. Karakter Ekspresif pada Ruang Pamer (Interior)	28
2.5.3. Karakteristik Informatif pada Penampilan Bangunan (Eksterior)	32
2.5.4. Karakteristik Ekspresif pada Penampilan Bangunan (Eksterior)	33
 BAB III ANALISIS DAN PENDEKATAN KONSEP GALERI FURNITURE DI YOGYAKARTA	
3.1. LOKASI DAN SITE PROYEK	35
3.2. POTENSI SITE	36
3.3. ANALISA KONTEKS LINGKUNGAN	37
3.3.1. Analisa Sekitar Site	37
3.3.2. Analisa Sirkulasi Site	37
3.4. ANALISIS PENDEKATAN RUANG PAMER FURNITURE	39
3.4.1. Analisis Macam Ruang	39
3.4.2. Analisis Besaran Ruang dan Kebutuhan Ruang	40
3.4.3. Organisasi Ruang	43
3.4.4. Analisis Hubungan Ruang	44

3.5. ANALISA PENDEKATAN TATA RUANG DALAM (INTERIOR) DAN PENAMPILAN BANGUNAN (EKSTERIOR) YANG INFORMATIF DAN EKSPRESIF	47
3.5.1. Karakteristik Informatif pada Ruang Pamer (Interior)	47
3.5.2. Karakter Ekspresif pada Ruang Pamer (Interior)	49
3.5.3. Karakteristik Informatif pada Penampilan Bangunan (Eksterior)	53
3.5.4. Karakteristik Ekspresif pada Penampilan Bangunan (Eksterior)	54

SAB IV KONSEP DASAR PERENCANAAN DAN PERANCANGAN GALERI FURNITURE DI YOGYAKARTA

4.1.KONSEP DASAR PERENCANAAN	56
4.1.1.Lokasi.....	56
4.1.2.Site.....	56
4.1.3.Konsep Penzoningan dan Pendekatan Ruang Fungsional pada Site	56
4.1.4.Konsep Pencapaian dan Sirkulasi.....	57
4.2.KONSEP DASAR PERANCANGAN.....	58
4.2.1.Konsep Kebutuhan Ruang an Besaran Ruang.....	58
4.2.2.Konsep Organisasi Ruang.....	59
4.2.3.Konsep Tata Ruang Dalam (Interior)	61
4.2.4.Konsep Penampilan Bangunan (Eksterior)	63

BAB V SKEMATIK DESAIN

BAB VI LAPORAN PERANCANGAN

6.1. PERENCANAAN TAPAK.....	65
6.2. GAMBAR RANCANGAN	66
6.2.1. Situasi	66
6.2.2. Siteplan	67
6.2.3. Denah.....	68
6.3. Tampak	72
6.5. Potongan.....	75
6.6. Detil detil	77

6.7. Utilitas	78
Daftar Pustaka	79
Lampiran	80



JUDUL :

GALERI FURNITURE DI YOGYAKARTA

Penekanan pada penciptaan tata ruang dalam dan penampilan bangunan yang informatif dan ekspresif.

1.1. BATASAN PENGERTIAN JUDUL

Dari judul skripsi dapat dijabarkan sebagai berikut :

- Galeri : suatu wadah (bangunan tertutup maupun terbuka atau keduanya) yang dipergunakan sebagai ajang komunikasi visual antara seniman dan masyarakat melalui hasil karya seni rupa dimana seniman memamerkan sedangkan pengunjung menanggapi¹.
- Furniture : secara Etimologi berarti gedung/ balai seni, diartikan sebagai sebuah rangkaian ruang yang digunakan untuk pameran karya seni dengan fasilitas penunjang lainnya.
- Yogyakarta : ibukota propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta⁴.
- Furniture : perabot, pelengkap interior ruang yang terdiri dari mebel kursi, meja, lemari, tempat tidur, lampu hias, buffet, meja kursi²
- Furniture : pelengkap interior yang merupakan elemen yang sangat penting yang mempengaruhi keadaan ruang³.

Dari arti harfiah, diambil pengertian judul “ **Galeri Furniture di Yogyakarta** “, yaitu suatu wadah atau ruang pameran yang berada di Yogyakarta untuk memfasilitasi hasil karya para pengusaha furniture agar dapat dipamerkan. Dengan demikian, para pencipta seni furniture mempunyai ruang gerak yang luas untuk mengembangkan kreativitas produk sehingga pergerakan produktivitas furniture tidak terbatas.

Ruang : sesuatu yang dibatasi oleh bidang atap, bukan satu bentukan visual, tetapi ada satu value yang dapat dipahami⁵.

Tata ruang dalam : cara mengatur suatu ruang dalam bangunan.

¹ Amri Yahya, *Catatan Kunjungan Kerumah-rumah seni rupa di Negara lain*, Jogjakarta, 1990

² Mulhadiono A.E., *Majalah ASRI*, April 1999, Hal: 6

³ David Palterer dan Adolfo Natalini, *Majalah Laras*, Mei 2000, Hal: 137

⁴ BPS, *Daerah Istimewa Yogyakarta Dalam Angka*, 1998, Hal: 4

⁵ Cornelis Van Den, *Ruang Dalam Arsitektur Edisi 3*, PT Gramedia Utama (n.t), Hal: 8

Penampilan Bangunan : ekspresi atau tampilan bangunan luar yang dapat ditangkap oleh indera penglihatan⁶.

Informatif : bersifat memberi informasi atau pesan, bersifat menerangkan⁷.

Ekspresif : tepat (mampu) memberikan (mengungkapkan) gambaran, maksud, gagasan, perasaan⁸.

Resume :

Galeri Furniture di Yogyakarta dengan penekanan pada penciptaan tata ruang dalam dan penampilan bangunan yang informatif dan ekspresif adalah suatu wadah bagi kegiatan pameran furniture di Yogyakarta dengan penataan tata ruang dalam (interior) dan penampilan bangunan (eksterior) yang bersifat memberi informasi (pesan) dan mampu mengungkapkan maksud/ gagasan yang diinginkan.

1.2. LATAR BELAKANG PERMASALAHAN

1.2.1. Pertumbuhan Industri Furniture di Yogyakarta

Wilayah Kota Yogyakarta terbentang antara 24° 19' sampai 28° 53' Bujur Timur dan 7° 49' 26" sampai 070° 15' 24" Lintang Selatan dengan ketinggian rata-rata 114 m diatas permukaan laut yang mempunyai luas wilayah tersempit dibandingkan dengan daerah tingkat II lainnya, yaitu 32,5 Km² yang berarti 1,025% dari luas wilayah Propinsi DIY. Dengan luas 3.250 hektar tersebut terbagi menjadi 14 Kecamatan, 45 Kelurahan, 617 RW, dan 2.531 RT, serta dihuni oleh 489.000 jiwa (data per Desember 1999) dengan kepadatan rata-rata 15.000 jiwa/Km².

Kota Yogyakarta adalah kota yang sarat akan kebudayaan dan seni. Pendapatan terbesar berasal dari sektor pariwisata dan perdagangan, oleh karena itu sektor pariwisata di kota Yogyakarta berkembang cukup pesat ditandai dengan banyak dibangunnya fasilitas pendukung kepariwisataan diantaranya gedung-gedung pameran dan galeri seni, pusat –pusat perbelanjaan yang semuanya tersebar di daerah Yogyakarta. Selain kedua sektor tersebut Yogyakarta juga memiliki sektor pendidikan yang cukup mempunyai andil besar dalam perkembangan kota Yogyakarta. Dengan adanya hal tersebut kota Yogyakarta dijadikan salah satu tempat tujuan wisata dari daerah sekitarnya. Salah satunya adalah industri furniture.

⁶ Widodo/TA/Pusat Informasi Promosi dan Perdagangan Komputer di Yogyakarta/UII/1998

⁷ Depdikbud, *Ibid*

⁸ Depdikbud, *Ibid*

Namun, dengan keadaan ekonomi Indonesia yang seperti sekarang industri furniture tidak bisa lagi mengandalkan kekuatan daya saing pada *comparative advantage* sehingga harus lebih mengandalkan pada *comperative advantage* dengan inovasi design, alternatif bahan baku, diversifikasi produksi antara lain ; 1). Masalah bahan baku, 2). Efisiensi tenaga kerja, 3). Lemahnya hak cipta.

Untuk memulihkan produksi industri furniture khususnya di Yogyakarta perlu dipikirkannya strategi untuk memasarkan produk furniture agar tidak semakin terpuruk.

1.2.2. Pameran, Bentuk Promosi yang Mendukung Pemasaran

Salah satu cara untuk menginformasikan hasil karya furniture banyak dilakukan para pengusaha sebagai pihak produsen adalah melalui sarana pameran dan promosi. Pelaksanaan promosi dapat membuka jalan bagi para pengusaha untuk lebih terpacu memproduksi jenis furniture yang paling banyak diminati para konsumen. Dalam kegiatan ini pihak produsen dan konsumen dapat berkomunikasi secara langsung untuk melakukan transaksi jual beli atau memperoleh informasi lebih lanjut. Selain itu para pengusaha dapat saling berbagi informasi dengan pengusaha mebel lainnya dalam membina kerjasama yang dapat menguntungkan kedua belah pihak.

Promosi juga akan mempengaruhi elastisitas permintaan produk. Dengan adanya pameran dan promosi secara otomatis produktivitas para pengusaha akan meningkat.

1.2.3. Ruang Pamer Furniture di Yogyakarta

Sampai saat ini, di Yogyakarta belum ada suatu ruang yang tetap untuk kegiatan pameran furniture. Hampir setiap event pameran furniture yang diadakan di mall-mall seperti, Malioboro Mall, Galeria Mall, dan Ambarukmo Plaza diikuti oleh para pengusaha furniture dari dalam dan luar daerah dimana event itu diadakan setiap bulan. Namun, dalam pameran tersebut ternyata tidak dapat diikuti oleh seluruh pengusaha furniture dalam waktu yang bersamaan. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan ruang yang digunakan sebagai tempat pelaksanaan pameran. Karena faktor keterbatasan ruang tersebut, maka lay out furniture yang dipamerkan pun terlihat tidak teratur sehingga dapat mengurangi daya tarik pengunjung. Pameran tersebut bertujuan untuk menumbuhkan animo masyarakat akan perkembangan desain / produk baru furniture.

Biasanya masyarakat melihat pameran di mall-mall tersebut ada yang berminat akan membeli dan ada yang sekedar melihat saja. Masalahnya, apabila orang tersebut

menginginkan salah satu produk namun pada saat itu tidak mempunyai uang, mereka akan kehilangan kesempatan untuk memiliki barang tersebut pada saat pameran telah selesai.



Gambar 1.1. Jogja Furniture & Handicraft Centre di Mal Saphir Square (Februari 2007)

Promosi atau pameran juga sering dilakukan oleh para pengusaha furniture di showroom mereka sendiri dengan menawarkan berbagai produk dan memberi diskon harga tertentu untuk menarik minat konsumen. Banyak showroom furniture yang ada di Yogyakarta tidak mempunyai ruang *display* yang luas sehingga barang yang mereka pameran tidak maksimal. Sebagian besar konsumen merasa tidak puas dengan pilihan produk yang ditawarkan.



Gambar 1.2. Display Furniture di Contempo Furniture & Interior Design (Februari 2007)

1.2.4. Kebutuhan Galeri Furniture yang Informatif dan Ekspresif sebagai Faktor Pendukung Kegiatan Pameran

Berdasarkan pernyataan di atas, maka dibutuhkan suatu sarana atau ruang khusus untuk memfasilitasi para pengusaha furniture agar dapat mengembangkan kreativitas desain dan memamerkan produknya dalam waktu yang bersamaan agar dapat dinikmati oleh masyarakat baik secara temporer maupun tetap. Untuk tercapainya

keberhasilan kegiatan pameran, penataan pola ruang dalam (interior) dan penampilan bangunan (eksterior) harus saling mendukung. Suatu ruang pameran yang informatif dan ekspresif akan memberi kemudahan bagi pelaku kegiatan dalam memperoleh informasi tentang perkembangan desain furniture dan memberi peluang bagi para pengusaha untuk mengekspresikan desain produknya. Penampilan bangunan yang informatif dan ekspresif akan menjadi daya tarik pengunjung untuk menunjang kegiatan pameran. Dengan adanya galeri ini masyarakat dapat setiap saat mengunjungi bahkan membeli produk furniture yang diinginkan dengan mudah. Begitu juga para pengusaha furniture agar lebih meningkatkan kreativitas desain produknya,

1.3. PERMASALAHAN

1.3.1. Umum

Bagaimana mewujudkan pola dan tata ruang gedung pameran sebagai wadah para pengusaha untuk mengembangkan kreativitas dan produktivitas hasil karyanya.

1.3.2. Khusus

Bagaimana mewujudkan suasana ruang pameran dan penampilan bangunan yang dapat menciptakan suasana informatif dan ekspresif.

1.4. TUJUAN DAN SASARAN

1.4.1. Tujuan

Tujuan Umum :

Mendapatkan rumusan konsep perencanaan dan perancangan Galeri Furniture di Yogyakarta sebagai wadah kegiatan promosi dan perdagangan produk furniture.

Tujuan Khusus :

Mewujudkan suasana ruang pameran dan penampilan fisik bangunan yang informatif dan ekspresif sebagai wadah kegiatan promosi dan perdagangan furniture yang dapat mendukung peningkatan kegiatan yang terjadi.

1.4.2. Sasaran

Adapun sasaran yang ingin dicapai adalah :

- Pemilihan lokasi dan site yang tepat sebagai Galeri Furniture.
- Memahami karakteristik kegiatan pameran furniture.
- Identifikasi macam ruang yang mendukung kegiatan pameran furniture.

- Organisasi ruang antara ruang pameran dengan ruang lainnya yang mempunyai sifat berbeda (*publik, semi-publik, dan privat*).
- Hubungan ruang antara ruang pameran dengan ruang lainnya.
- Besaran ruang yang sesuai dengan jenis barang yang akan dipamerkan.
- Sirkulasi yang akan menunjang kegiatan pameran furniture.
- Lay out ruang, sistem *lighting* ruang pameran yang *informatif* dan *ekspresif*.
- Merumuskan konsep perencanaan dan perancangan gedung pameran furniture sesuai dengan karakter dan ekspresi bangunan yang *informatif* dan *ekspresif*.
- Penataan ruang luar yang terpadu dan dapat mendukung fungsi bangunan, seperti area parkir serta taman.

LINGKUP PEMBAHASAN

Ditekankan pada pembahasan yang menyangkut permasalahan :

1.5.1. Pembahasan Non Arsitektural.

- Pembahasan para pelaku kegiatan (produsen dan konsumen) yang nantinya akan berperan sebagai aktivitas utama dalam kegiatan pameran furniture.
- Pembahasan tentang ruang gerak produktivitas furniture secara umum.

1.5.2. Pembahasan Arsitektural

- Tata ruang dalam (interior) dan penampilan fisik bangunan (eksterior) yang informatif dan ekspresif.
- Elemen arsitektur dan sistem keruangan yang mengungkapkan suasana informatif dan ekspresif.
- Karakteristik obyek yang akan diwadahi berkaitan dengan penataan ruang.

1.6. METODOLOGI PEMBAHASAN

1. *Observasi*, yaitu melakukan pengamatan tentang jenis, suasana, besaran ruang serta sirkulasi (pengunjung, barang dan karyawan) pada toko-toko/ showroom furniture di Yogyakarta untuk mendapatkan data ideal untuk ruang pameran.
2. *Interview*, yaitu wawancara kepada pihak-pihak yang terkait pada bidang perencanaan, pengelolaan dan operasional, kepada anggota ASMINDO DIY (Asosiasi Pengusaha Permebelan dan Kerajinan Indonesia Daerah Istimewa Yogyakarta) tentang perkembangan desain dan produktivitas furniture di Yogyakarta.

3. Data jumlah pengusaha mebel dan kerajinan pendukung furniture di Yogyakarta dari Kanwil Departemen Perindustrian dan Perdagangan DIY sebagai orientasi jumlah kebutuhan ruang pameran.
4. *Studi literatur*, yaitu studi yang berkaitan dengan pengumpulan data melalui studi keperustakaan.

Literature yang dipakai pada pembahasan antara lain :

- Data arsitek jilid 1 & 2, untuk mendapatkan standard-standard besaran ruang dan sirkulasi yang ideal.
 - Arsitektur Bentuk Ruang dan Susunannya - Francis DK Ching, studi tentang pola tata ruang.
 - Majalah ASRI dan LARAS
 - Kamus Besar Bahasa Indonesia, untuk mendapatkan rumusan tentang batasan judul.
5. *Metode deskriptif*, yaitu menganalisa kasus-kasus berdasarkan informasi dari pengolahan data yang akan diperoleh rumusan tentang : a. program kegiatan, b. bentuk kegiatan, c. pola kegiatan.
 6. *Proses sintesa*, berupa konsep perencanaan dan konsep perancangan dalam bentuk pendekatan bagi pemecahan permasalahan arsitektur.
 7. Menarik kesimpulan secara menyeluruh dari pemecahan permasalahan yang telah diperoleh.

1.7. SISTEMATIKA PENULISAN

- BAB I** : Pendahuluan yang berisi batasan pengertian judul, latar belakang, permasalahan, tujuan dan sasaran, lingkup pembahasan, metodologi pembahasan, sistematika penulisan, keaslian penulisan serta diagram pola pikir.
- BAB II** : Tinjauan tentang teori – teori dan fakta yang berhubungan dengan judul sebagai acuan pemecahan masalah, perencanaan dan perancangan bangunan.
- BAB III** : Analisis dari hasil pengolahan data yang bertujuan mendapat sintesa sebagai pedoman proses perencanaan dan penataan galeri yang merupakan wadah para pengusaha furniture untuk mengembangkan kreativitas produk pada kegiatan pameran furniture.

BAB IV : Konsep dasar perencanaan dan perancangan yang diambil dari hasil kesimpulan yang selanjutnya digunakan dalam proses transformasi desain.

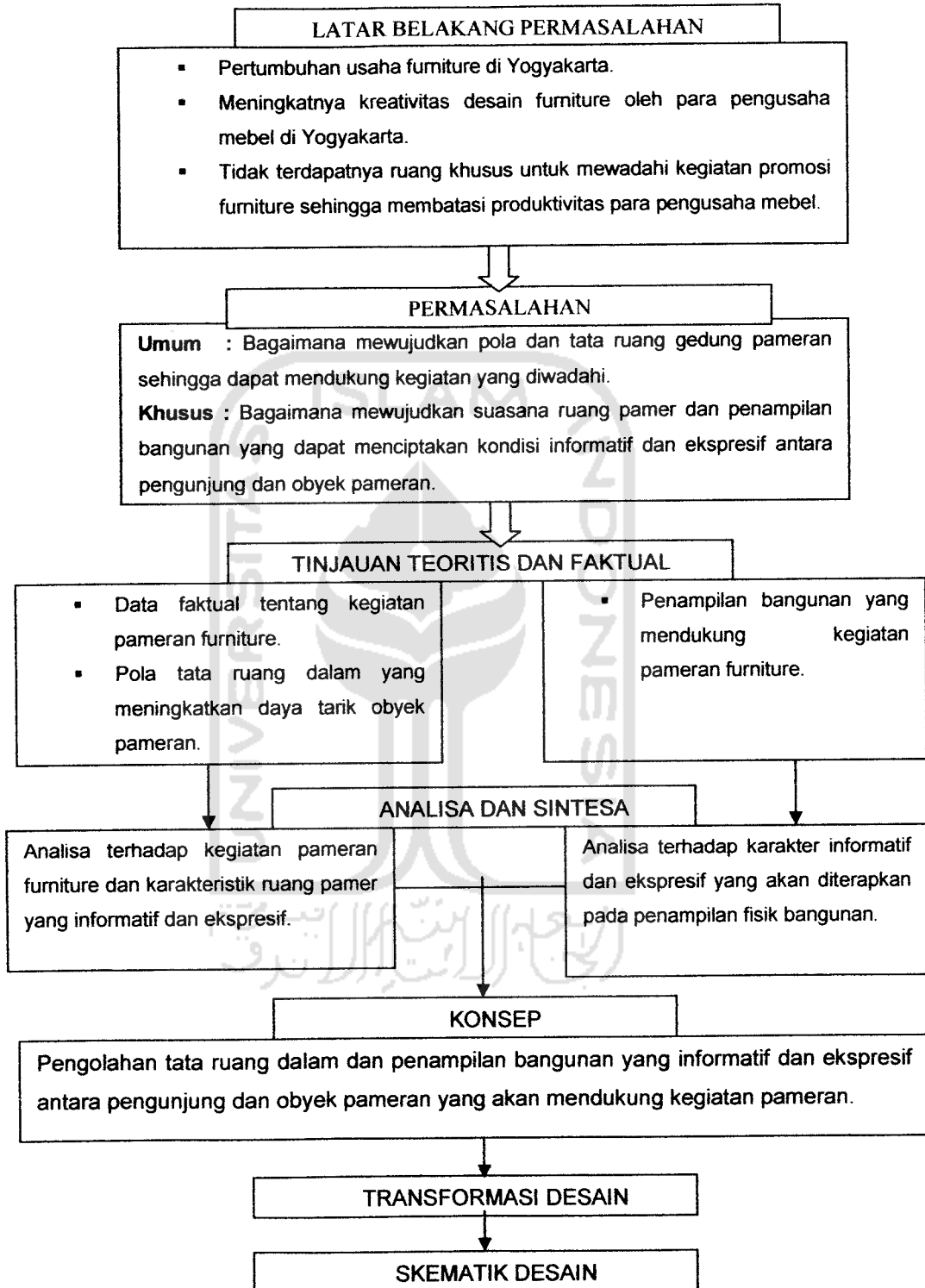
1.8. KEASLIAN PENULISAN

1. Judul : Pusat Promosi Furniture di Yogyakarta
Penekanan : Karakter Atraktif, Informatif, dan Rekreatif Sebagai Faktor Penentu Perancangan Ruang Promosi (Interior) dan Penampilan Bangunan (Eksterior).
Penulis : Dwi Yunanto - 96 340 104, TA UII
2. Judul : Gedung Pameran Furniture di Semarang
Penekanan : Landasan Konseptual Perancangan
Penulis : Rahmansyah – 89 340 051, TA UII
3. Judul : Galeri Seni Gerabah Di Desa Kasongan Yogyakarta
Penekanan : Konsep Pewadahan, Program ruang, Organisasi ruang, Sirkulasi, Ruang promosi dan Penampilan, serta Penampilan wajah bangunan.
Penulis : Hana Nur Aji – 95 340 044, TA UII

Resume :

Perbedaan antara penulisan di atas dengan penulisan yang akan dilakukan adalah pada penekanan pokok permasalahan yang diangkat, yaitu *penciptaan tata ruang dalam dan penampilan bangunan yang informatif dan ekspresif yang akan mendukung kegiatan pameran furniture.*

1.9. DIAGRAM POLA PIKIR



2.1. TINJAUAN GALERI FURNITURE DI YOGYAKARTA

2.1.1. Pengertian

Galeri Furniture ini merupakan fasilitas bangunan yang diperuntukkan bagi para pengusaha yang bergerak dibidang industri furniture agar dapat menunjang keberhasilan dalam upaya memulihkan perkembangan industri furniture yang saat ini tengah terpuruk.

2.1.2. Fungsi

Adapun fungsi dari Galeri Furniture adalah sebagai berikut :

- Sebagai sarana bagi pihak pemerintah / swasta untuk memperkenalkan dan memamerkan hasil karya / produk furniture.
- Sebagai wadah atau tempat bagi para pengusaha furniture untuk mempromosikan produknya kepada konsumen sehingga diharapkan adanya perkembangan usaha serta hubungan lebih lanjut yang saling menguntungkan dalam hal ini adalah suatu transaksi dan kontak dagang.
- Sebagai sarana penunjang perkembangan industri furniture dengan adanya persaingan yang sehat antar pengusaha untuk meningkatkan kreatifitas desain produknya.
- Sebagai sarana informasi, wawasan pengetahuan tentang perkembangan desain furniture dan hiburan konsumen / masyarakat.

2.1.3. Tujuan

Tujuan dari Galeri Furniture adalah :

- Untuk merangsang kreativitas para pengusaha furniture dalam mendesain agar dapat memulihkan produktivitas industri furniture.
- Untuk meningkatkan hubungan antara pemerintah, pengusaha dan masyarakat pada umumnya.
- Untuk meningkatkan apresiasi dan partisipasi masyarakat terhadap perkembangan produk-produk furniture.
- Untuk memberi kemudahan bagi produsen (pengusaha) untuk mempromosikan hasil karyanya dan bagi konsumen untuk mendapatkan informasi tentang dunia furniture.

2.1.4. Pelaku Kegiatan

Galeri furniture ini melibatkan beberapa pelaku kegiatan yang akan berperan dalam aktivitas pameran. Para pelaku tersebut antara lain :

1. Peserta pameran, adalah pihak-pihak yang bergerak dibidang industri furniture dan kerajinan yang akan memamerkan atau mempromosikan hasil karyanya. Peserta ini dapat dikelompokkan sebagai berikut :
 - a. Pengusaha furniture : sebagai pelaku utama kegiatan
 - b. Pengusaha kerajinan : sebagai pendukung kegiatan
 - c. Wiraswasta interior designer : sebagai pendukung kegiatan.
2. Pengunjung, adalah orang-orang yang mengunjungi kegiatan tersebut dengan tujuan yang berbeda-beda. Pengunjung ini dikelompokkan menjadi sebagai berikut :
 - a. Keluarga : sebagai pembeli (konsumen), sarana informasi dan hiburan (sekedar melihat-lihat).
 - b. Pengusaha furniture : sebagai sarana studi banding dengan produknya.
3. Pengelola, adalah pihak yang bertugas mengelola gedung agar berfungsi optimal sesuai dengan fungsi bangunan maupun manajemen pengelolaan.

2.2. KAJIAN TEORITIS KARAKTERISTIK FURNITURE

2.2.1. Bentuk, Bahan, Jenis dan Fungsi Furniture

Furniture mempunyai berbagai macam bentuk dan bahan yang beragam sesuai dengan jenis dan fungsinya. Bentuk furniture banyak dipengaruhi oleh desain yang sedang berkembang pada waktu tertentu. Namun, bentuk furniture tersebut harus sesuai dengan fungsi dan proporsinya sehingga tetap nyaman untuk digunakan.

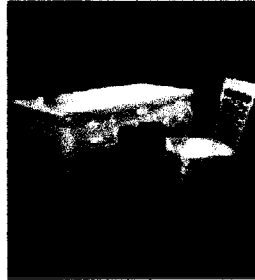
Furniture dapat dibuat dari berbagai material. Setiap orang pasti punya bahan favorit. Mayoritas masyarakat fanatik terhadap kayu sehingga seluruh furniture rumahnya terbuat dari kayu, sementara sebagian yang lain lebih fleksibel memilih material lainnya sehingga furniturnya merupakan kombinasi dari berbagai material. Berikut ini beberapa bahan yang lazim digunakan sebagai furniture⁹ :

1. Kayu Solid

Pada dasarnya kayu solid merupakan bagian kayu yang masih utuh, bukan hasil sambungan beberapa kayu. Karena kayu solid cenderung bersifat "dingin" dan "berat",

⁹ Imelda Akmal, *Majalah Furniture edisi 03*, Tahun 2006

maka ada baiknya bila kayu ini dikombinasikan dengan material lain. Jenis kayu solid yang dikenal masyarakat umum antara lain ; kayu jati, merbau, sungkai, sonokeling dan mahoni.



Gambar 2.1. Furniture Kayu Jati.

2. Bambu

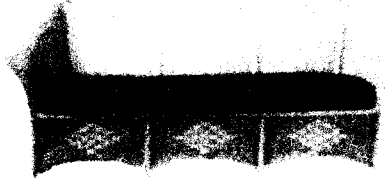
Karena kekuatannya cukup bisa diandalkan, bambu juga digunakan sebagai bahan bangunan rumah, misalnya sebagai konstruksi luar, rangka kuda-kuda, plafon, dan dinding. Selain itu, bambu juga diolah menjadi perabot rumah tangga seperti kursi, meja, lemari penyimpanan, tempat tidur, keranjang dan lain-lain. Jika diperhatikan, rangka bambu cenderung terkesan “keras”, meskipun tak sekeras kayu jati. Namun, bambu tampak lebih kasual karena teknik pembuatannya sangat sederhana tidak perlu dibuat oleh tukang yang ahli.



Gambar 2.2. Furniture Bambu.

3. Rotan

Beberapa tahun belakangan ini furniture rotan menjadi tren dalam dunia interior. Di dalam dunia furniture, rotan dapat dibentuk menjadi kursi, meja, hingga lemari penyimpanan. Rotan dengan dimensi agak besar umumnya dimanfaatkan sebagai rangka furniture, sedangkan rotan yang tipis atau kecil lebih banyak dianyam untuk dijadikan pelengkap kursi, misalnya sebagai dudukan dan sandaran. Furniture dari rotan menciptakan tampilan kesan ruang yang dinamis dan kasual.



Gambar 2.3. Furniture Rotan.

4. Kayu Lapis

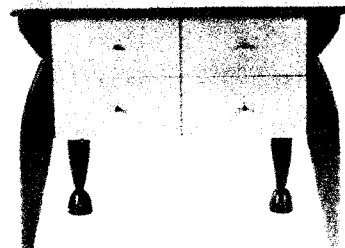
Di pasaran, kayu lapis lebih dikenal dengan sebutan tripleks dan multipleks. Tripleks adalah kayu lapis yang terdiri atas 3 lapisan, sementara multipleks adalah kayu lapis yang terdiri atas lebih dari 3 lapisan. Kayu lapis biasa digunakan untuk membuat lemari, tempat tidur, meja, serta kursi.



Gambar 2.4. Furniture Kayu Lapis.

5. Veneer

Veneer adalah potongan lembaran kayu yang dipotong tipis, biasa digunakan sebagai pelapis bagian luar furniture. Terbuat dari kayu berkualitas tinggi. Beberapa lembar veneer yang digabung bisa menjadi panel kayu *plywood*. Pengaplikasian veneer pada furniture biasanya dilakukan dengan mengelemnya ke permukaan kayu. Karena hanya direkatkan, biasanya veneer relatif lebih mudah mengelupas, terlebih jika sering terkena air dan udara lembap. Dengan veneer ini kita dapat memperoleh tampilan kayu yang eksklusif dengan harga lebih terjangkau.



Gambar 2.5. Furniture Veneer.

6. Logam

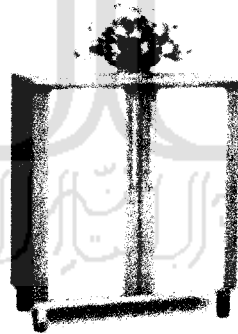
Logam juga merupakan bahan dasar furniture. Jenis logam yang sering dipakai, antara lain stainless steel, alumunium, dan besi. Furniture yang menggunakan bahan dari stainless steel dan alumunium akan lebih terkesan modern dan minimalis. Tetapi, bahan furniture dari besi paling banyak muncul dalam gaya klasik, *country*, dan *art nouveau*.



Gambar 2.6. Furniture Metal.

7. Plastik

Kebutuhan akan furniture yang tahan lama, murah, perawatannya mudah, serta menawarkan beraneka bentuk dan variasi warna membuat manusia melirik alternatif bahan baku furniture yang lain yaitu plastik. Kesan kasual dan *nge-pop* yang ditampilkan membuat furniture ini cocok diletakkan dibagian mana pun dalam bangunan. Selain harga yang terjangkau, produk furniture dari plastik juga mudah dibersihkan.



Gambar 2.7. Lemari dari Plastik.

8. MDF (Medium Density Fiberboard)

MDF termasuk jenis kayu olahan dari campuran bubur kayu dan bahan kimia tertentu. Kayu ini memiliki beberapa tingkat kepadatan. HDF (*High Density Fiberboard*) adalah kayu olahan yang tingkat kepadatannya cukup tinggi sementara yang sedang disebut MDF (*Medium Density Fiberboard*). Dari segi harga, MDF jauh lebih ekonomis

dibandingkan kayu solid dan kayu lapis. Kayu ini biasa digunakan untuk furniture *knockdown*.



Gambar 2.8. Furniture dari MDF (*Medium Density Fiberboard*).

Furniture dapat dibagi menjadi beberapa kelompok. Semuanya mempunyai fungsi, konstruksi dan proporsi yang berbeda-beda. Menurut fungsinya jenis furniture sebagai berikut¹⁰ :

1. Kursi

Kursi adalah salah satu jenis furniture yang sangat berperan dalam pengisian perabot ruang/ interior bangunan. Sesuai dengan fungsi kursi sebagai tempat duduk, maka kursi dirancang agar mampu menyangga berat dan bentuk tubuh pemakainya (ergonomik). Jenis kursi pun bermacam-macam, antara lain ; kursi lengan, sofa, kursi malas, kursi tunggu, kursi kantor, kursi satu kaki, dan kursi dua kaki.



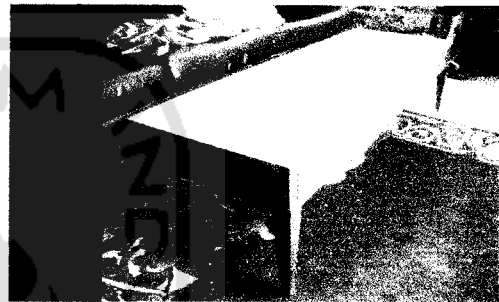
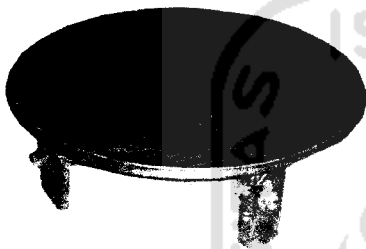
Gambar 2.9. Kursi.

¹⁰ Diklat Kuliah Furniture, Tahun 2006

2. Meja

Meja merupakan pelengkap kursi yang mempunyai bentuk dan dimensi yang bermacam-macam. Bahan nya pun juga bervariasi. Agar dapat digunakan dengan sempurna, maka meja mempunyai persyaratan khusus yaitu :

- Kuat/ stabil untuk menopang benda-benda di atasnya
- Konstruksi kuat/ sederhana
- Material/ bahan baku yang masif (tidak lentur)
- Desain yang sesuai fungsi.

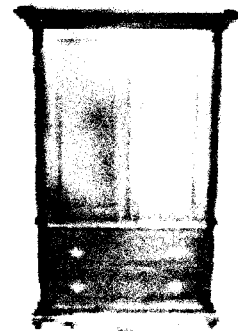
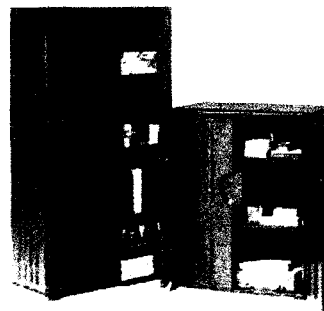


Gambar 2.10. Bentuk Meja.

3. Lemari

Lemari atau rak penyimpanan merupakan sarana pelengkap tatanan ruang. Bentuk lemari/ rak sesuai dengan fungsi dan kondisi sekitarnya. Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam membuat lemari/ rak :

- Aksesibilitas : pencapaian antar rak dalam lemari
- Kenyamanan : dimensi/ ukuran, bentuk yang nyaman untuk benda yang disimpan.
- Visibilitas : kemudahan mencari/ privacy/ transparan.



Gambar 2.11. Lemari.

4. Tempat tidur

Tempat tidur terdiri atas :

- 1 set rangka penunjang
- 1 set kasur dan pelengkap
- Papan kepala
- Meja samping/ nakas
- Material linen/ Bedcover

Bahan rangka tempat tidur dapat terbuat dari kayu balok dan papan, atau logam besi. Persyaratan tempat tidur adalah :

- Memiliki kekakuan untuk menopang beban bentang tertentu yaitu 27 m².
- Mudah difinish sesuai desain.
- Awet, tidak menimbulkan bau.



Gambar 2.12. Tempat Tidur.

Jenis tempat tidur sesuai dengan dimensi/ ukurannya, yaitu :

1. Twin : 99,0 x 190,5 (dalam cm)
2. Double : 73,71 x 190,5
3. Queen : 152,4 x 203,2
4. King : 193,0 x 213,4

5. Set Dapur

Kabinet dapur terdiri atas lemari penyimpanan dan meja kerja. Jumlah barang keperluan dapur memang tidak sedikit, begitu pula jenisnya, mulai dari bumbu dapur

hingga *microwave*, sendok kecil sampai *pressure cooker*. Cabinet dapur juga dapat digunakan untuk menyiapkan hidangan.

Selain daya tampung harus optimal, sebaiknya mempertimbangkan material yang digunakan yaitu tahan lama dan mudah perawatannya.



Gambar 2.13. Majalah Rumah Edisi Khusus "Kitchen".

Sedangkan menurut sifatnya jenis furniture dibagi menjadi 5¹¹ yaitu :

1. Furniture Free-Standing

Furniture *free-standing* adalah furniture yang banyak dan paling mudah kita temukan. Furniture ini bersifat tidak permanen. Hampir semua jenis furniture seperti sofa, kursi, meja, lemari, dan tempat tidur didesain *free-standing*.

2. Furniture Built-In

Furniture ini merupakan furniture yang "ditanam" dan dibuat khusus mengikuti kondisi suatu ruang. furniture built-in benar-benar fungsional karena setiap jengkal ruang bisa dimanfaatkan semaksimal mungkin sehingga furniture ini dapat membuat ruang tampak lebih rapi. Furniture ini bersifat permanen sehingga tidak bisa dipindah-pindahkan. Contoh furniture built-in adalah lemari pakaian dan *kitchen set*.

3. Furniture Modular

Furniture modular adalah furniture yang dibuat dengan patokan satu ukuran tertentu beserta kelipatannya. Furniture penyimpanan seperti rak buku, rak *file*, lemari pakaian dan kabinet dapur paling umum didesain dengan sistem ini. Furniture modular mudah dimodifikasi jika ada penambahan barang.

¹¹ Imelda Akmal, *Majalah Furniture edisi 03*, Tahun 2006

4. Furniture Knockdown

Furniture *knockdown* merupakan furniture yang sangat mudah dibongkar pasang. Sifatnya fleksibel dan ringkas. Contoh furniture *knockdown* : lemari, rak, dan *workstation*.

5. Furniture Mobile

Furniture mobile berarti furniture yang bergerak atau mudah dipindahkan. Furniture ini memang didesain dengan elemen yang mendukungnya berpindah tempat. Salah satu ciri yang paling jelas adalah di bagian bawah atau kakinya. Computer station adalah furniture mobile yang paling banyak dijumpai, begitu juga dengan kursi kerja.

2.2.2. Dimensi Furniture

Dimensi furniture dipengaruhi oleh fungsi dan desain furniture itu sendiri. Dimensi ini dapat dikelompokkan menjadi 3¹², yaitu :

1. Kecil, yaitu furniture yang hanya terdiri dari meja dan kursi.
2. Sedang, yaitu furniture yang terdiri dari sofa/ kursi panjang, meja panjang, dan buffet.
3. Besar, yaitu furniture yang terdiri dari tempat tidur, lemari (double/triple window).

Setiap furniture mempunyai dimensi yang berbeda-beda. Dimensi furniture akan mempengaruhi luas ruang yang dibutuhkan pada ruang pameran dimana furniture tersebut dapat diwadahi.

2.2.3. Desain Furniture

Perkembangan desain furniture dari masa ke masa mengalami perubahan dari desain lama ke desain yang baru. Perubahan tersebut melibatkan bentuk/ desain, bahan yang digunakan, trend warna yang sedang diminati, dan konstruksi furniture.

Desain furniture dikelompokkan menjadi beberapa bagian sesuai dengan perkembangan jaman :

1. Furniture antik/ kuno

Desain ini menampilkan gaya furniture jaman dulu dengan bentuk dan warna yang terkesan berat. Jenis furniture ini menjadi pilihan konsumen yang suka dengan

¹² Francis Geck. J.M.E.A., Interior Design and Decoration, The United States, Of America, 1977, Hal: 146

elemen perabot dengan gaya kuno/ antik atau masyarakat tertentu yang mempunyai hobi mengkoleksi furniture kuno karena harga yang ditawarkan pun juga tergolong mahal.

2. Furniture modern

Furniture ini muncul pada abad ke-19 dengan bentuk desain yang lebih simple, tidak terlalu banyak ukiran dan pewarnaannya lebih terang sehingga terlihat ringan, mewah dan eksklusif. Banyak konsumen memilih jenis furniture modern karena modelnya yang *timeless* (sepanjang masa).

3. Furniture kontemporer

Furniture yang mulai berkembang pada abad 20 ini menjadi pilihan tersendiri bagi masyarakat saat ini karena mempunyai bentuk yang lugas, multifungsi atau lebih ke gaya minimalis. Dalam pemilihan bahan dan warna pun bervariasi yang disesuaikan dengan desainnya.

2.3. TINJAUAN KEGIATAN PAMERAN FURNITURE

2.3.1. Kegiatan Pelaku

Adapun kegiatan pameran yang melibatkan para pelaku mempunyai aktivitas yang berbeda-beda antara pengunjung, peserta pameran, pengelola maupun obyek pameran. Kegiatan pameran tersebut dapat ditinjau dari macam-macam aktivitas para pelaku.

1. Pengunjung

- Melihat-lihat perkembangan produk furniture (mencari hiburan)
- Mencari informasi produk furniture
- Konsultasi untuk desain interior
- Membeli produk furniture (melakukan transaksi).

2. Peserta pameran (pengusaha furniture dan instansi lainnya)

- Menyewa gedung/ stand
- Membayar administrasi sewa
- Mengadakan pertemuan/ rapat peserta
- Memajang dan menata produk yang akan dipamerkan
- Memberi pelayanan informasi produk
- Memberi pelayanan konsultasi desain interior
- Mempromosikan produknya
- Melakukan kegiatan perdagangan (menjual produk)

- Mengirim barang (langsung/ sesuai perjanjian).
3. Pengelola
- Memasarkan ruang sewa pameran
 - Menyewakan gedung/ stand pameran
 - Memberi pelayanan informasi
 - Memberi pelayanan administrasi kepada penyewa
 - Melakukan pertemuan/ rapat pengelola
 - Menjaga keamanan dan kenyamanan gedung
 - Mengatur operasional gedung

2.3.2. Jenis Pameran

Berdasarkan waktu pelaksanaannya, ada beberapa jenis pameran yaitu :

1. Pameran Tetap (Permanent Exhibition) : pameran yang dilaksanakan dengan waktu pelaksanaan setiap hari (tetap)
2. Pameran Temporer (Temporary Exhibition) : pameran yang dilakukan hanya sementara waktu berlangsung selama 3-7 hari.
3. Pameran Berkala : pameran yang waktu pelaksanaannya mempunyai penjadwalan yang berkelanjutan untuk setiap bulan, semester atau tahun.

Sedangkan menurut peserta pameran dan jenis barang yang dipamerkan dibagi menjadi 3 yaitu :

1. Pameran Tunggal : pameran yang memamerkan satu atau segala produk dan hanya diikuti oleh satu perusahaan.
2. Pameran Kerjasama / Umum : pameran yang memamerkan segala macam jenis produk dan diikuti oleh beberapa perusahaan.
3. Pameran Khusus : pameran yang hanya memamerkan satu jenis produk saja diselenggarakan oleh satu atau beberapa perusahaan.

2.3.3. Macam Kegiatan

Dalam kegiatan pameran furniture terdapat dua aktivitas yang terjadi yaitu kegiatan utama dan kegiatan pendukung. Kegiatan utama adalah aktivitas yang prioritas utama fungsi bangunan yang dilakukan oleh para pelaku utama. Sedangkan kegiatan pendukung adalah aktivitas-aktivitas yang dilakukan untuk mendukung keberhasilan kegiatan, dapat dilakukan oleh pelaku utama maupun pihak luar yang mengikuti kegiatan pameran.

Kegiatan utama tersebut meliputi :

1. Kegiatan pameran/ promosi

Kegiatan yang dilakukan oleh para pengusaha furniture untuk memamerkan hasil produksinya dengan mengambil beberapa tema atau tema tertentu.

2. Kegiatan perdagangan

Kegiatan transaksi yang dilakukan oleh produsen dan konsumen setelah terjadi kesepakatan harga yang ditawarkan untuk dibeli atau dipesan sesuai barang yang dipamerkan.

3. Kegiatan pelayanan informasi dan konsultasi

Kegiatan yang bertujuan memberikan pelayanan informasi bagi kepentingan pengelola, penyelenggara pameran, dan pengunjung.

Kegiatan pendukung antara lain :

1. Kegiatan perkantoran

Kegiatan perkantoran dilakukan untuk pengelolaan gedung dan pengaturan pelaksanaan pameran. Kegiatan perkantoran ini mempunyai hubungan yang erat dengan pihak penyelenggara pameran (pengusaha).

2. Kegiatan conference

Kegiatan ini dapat dilakukan oleh para pengusaha yang sedang melakukan pameran maupun instansi luar yang sedang melakukan pertemuan di gedung tersebut.

3. Kegiatan perbankan

Kerjasama dengan salah satu bank yang bertujuan untuk memberikan kemudahan dalam pelayanan administrasi maupun transaksi penjualan suatu barang yang dipamerkan.

4. Kegiatan ibadah

Kegiatan bagi para pengguna gedung untuk melakukan pelaksanaan ibadah.

5. Kegiatan restoran

Kegiatan pendukung yang memberi kemudahan penyediaan makanan dan minuman bagi para pengguna sehingga tidak perlu keluar dari lokasi gedung.

2.4. KAJIAN TEORITIS TATA RUANG PAMERAN FURNITURE

2.4.1. Kebutuhan Ruang Pameran

Untuk mewadahi aktivitas yang terjadi di dalam kegiatan pameran, maka diperlukan suatu ruangan yang dapat mendukung kegiatan.

1. Kegiatan Pameran
 - a. Hall
 - b. Ruang pameran
 - Furniture (besar & kecil)
 - Aksesoris
 - Temporer
 - c. Ruang pelayanan (transaksi) tiap *stand*
 - d. Ruang konsultasi
 - e. Lavatory

2. Kegiatan Pengelolaan / Perkantoran
 - a. Ruang pimpinan
 - b. Ruang sekretaris
 - c. Ruang ruang tamu
 - d. Ruang rapat
 - e. Ruang pemasaran
 - f. Ruang administrasi
 - g. Ruang operasional
 - h. Gudang
 - i. Lavatory
 - j. Pantry

3. Kegiatan Pendukung
 - a. Kegiatan Conference
 - Ruang pertemuan
 - Lavatory
 - b. Kegiatan Perbankan
 - Ruang ATM
 - c. Kegiatan Ibadah
 - Mushola
 - Tempat wudhu
 - Toilet
 - d. Restorasi
 - Dapur

- Ruang makan
 - Ruang karyawan
 - Toilet
- e. Operasional
- Ruang genset
 - Ruang AC
 - Ruang MEE
 - Ruang pompa dan bak

2.4.2. Hubungan antara Ruang Pamer dengan Obyek Pameran

Ruang pamer dengan obyek yang akan dipamerkan (furniture) mempunyai hubungan yang erat dalam menentukan besaran dan layout ruang serta artistik ruang pamer tersebut. Keserasian antara proporsi (skala), warna, texture, dan pola dengan obyek pameran dapat meningkatkan daya tarik dan minat pengunjung. Proporsi memberikan kesan suasana ruang yang ramah dan nyaman. Gelap terang warna dan pemilihan texture akan memberi kesan luas atau sempitnya ruang. Pola akan mempengaruhi kualitas kesan ruang yang formal atau dinamis.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan, untuk memperoleh hubungan ruang pamer dengan obyek pameran yang baik maka harus diperhatikan kualitas proporsi, warna, texture, dan pola yang dapat menciptakan suasana ruang yang informatif dan ekspresif.

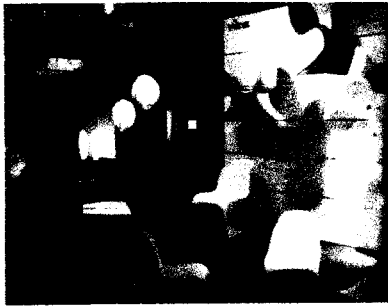
2.5. KAJIAN RUANG PAMER (INTERIOR) DAN PENAMPILAN BANGUNAN (EKSTERIOR) BERKARAKTER INFORMATIF DAN EKSPRESIF

2.5.1. Karakteristik Informatif pada Ruang Pamer (Interior)

Tata ruang dalam (interior) dan penampilan bangunan (eksterior) dengan karakter informatif yaitu suasana ruang yang mampu menyampaikan pesan atau informasi bagi pengguna bangunan.

Karakter informatif pada tata ruang dalam dapat diungkapkan dengan beberapa wujud fisik, yaitu :

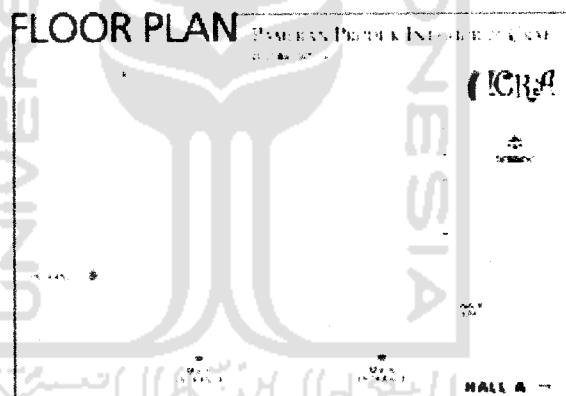
1. Layout ruang pameran



Gambar 2.14. Salondumeuble Paris (2007)

Gambar di atas menunjukkan lay out ruang pameran yang berkarakter informatif dimana para pengunjung dapat langsung berhubungan dengan obyek pameran, terbuka yaitu tidak dibatasi dinding yang masif sehingga pengunjung dapat melihat obyek pameran secara meluas.

Lay out ruang pameran yang informatif juga dapat diwujudkan pada pembagian ruang, yaitu ruang pameran besar dan kecil sebagai berikut :



Gambar 2.14. Interior & Craft Products Exhibition 2007-Hall B Jakarta Convention Center.

Skala

Penggunaan skala besar dan kecil sehingga menghadirkan sesuatu yang tidak monoton dengan memperhatikan skala pada ruang pameran untuk memperkuat ruang satu dengan ruang lainnya.

Jarak

Jarak suatu ruang harus sesuai untuk memenuhi dua fungsi dasar dari ruang personal, yaitu proteksi dan komunikasi. aktivitas dan hubungan tertentu menuntut lebih banyak jarak untuk mendapatkan komunikasi yang sesuai. Terdapat empat zona pribadi dalam interaksinya dengan orang lain tergantung dari kondisi dan situasi yang dihadapinya.

Keempat zona tersebut direpresentasikan dalam jarak-jarak fisik yang disebut jarak proksimik (kedekatan), yaitu jarak intim, jarak pribadi, jarak sosial dan jarak publik¹³.

	Hubungan dan Aktivitas yang sesuai	Kualitas Sensorik
Jarak Intim (0-0,45 m)	Kontak Intim (hubungan seksual, kenyamanan kontak badan) dan olahraga fisik	Peningkatan kewaspadaan input sensor; sentuhan mengambil alih vokalisasi verbal sebagai bentuk komunikasi.
Jarak Pribadi (0,45-1,2 m)	Kontak antara teman dekat, juga interaksi setiap hari dengan kenalan	Input sensor sedikit lebih waspada dari jarak intim, pandangan normal & menyediakan feedback spesifik; komunikasi verbal ketimbang sentuhan.
Jarak sosial (1,2-3,6m)	Kontak yang tidak pribadi dan kontak bisnis	Input sensor minimal; pandangan kurang spesifik ketimbang jarak pribadi; suara normal (audible 6 m) dipertahankan; tidak memungkinkan sentuhan.
Jarak publik (>3,6 m)	Kontak formal antar individu (aktor, politikus) dengan publik	Tidak ada input sensor; tidak ada visual spesifik.

Table 1. Jenis Hubungan Interpersonal, Aktivitas, dan Kualitas Sensor.

2. Sirkulasi

Sirkulasi merupakan faktor penting dalam kegiatan pameran terutama bagi kenyamanan pengunjung. Sirkulasi yang informatif adalah jalur-jalur bagi pengguna bangunan (khususnya pengunjung) yang mampu memberi petunjuk dan kemudahan pencapaian dari satu ruang ke ruang lainnya. Sirkulasi yang informatif dapat diwujudkan dengan pola sirkulasi yang terarah, seperti terpusat atau linier.

¹³ Deddy Halim, Ph.D, *Psikologi Arsitektur*, Grasindo, Hal: 199-200

Pola sirkulasi Terpusat

Pola sirkulasi Linier

Adanya perbedaan dimensi sirkulasi pada ruang-ruang utama dengan ruang lainnya juga dapat menunjukkan karakter informatif dimana sirkulasi utama (entrance) serta area yang akan menjadi tujuan utama pengunjung mempunyai ukuran lebih luas, misalnya hall dan ruang pameran besar. Ukuran sirkulasi harus disesuaikan dengan proporsi manusia pada kapasitas tertentu dan dimensi barang yang akan dipamerkan.



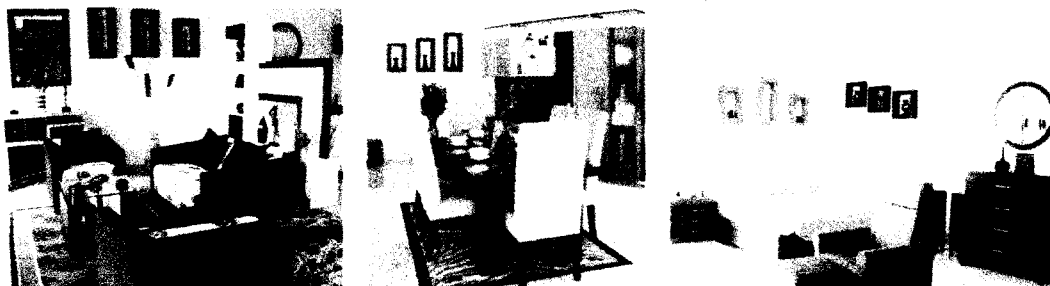
Sirkulasi entrance lebih luas.



Sirkulasi pada ruang pameran

3. Display obyek pameran

Pengunjung akan lebih tertarik melihat furniture yang *display* rapi dengan aksesoris / pelengkap interior lain. Dengan *display* yang sempurna (satu set furniture), pengunjung lebih tahu bagaimana penataan furniture itu bila diletakkan di ruang dalam rumahnya.



Gambar 2.16. Display Furniture di Expositif Interior Furniture (Februari 2007)

Pengelompokan obyek pameran juga akan menjadikan pola ruang pameran yang rapi dan lebih teratur, misalnya ; kelompok furniture kursi tamu, *dinning set*, *kitchen set*, *bedroom* dll sehingga akan memberi kemudahan kepada pengunjung untuk mencari apa yang diinginkan.



Gambar 2.15. Gateway Furniture Brooksville, Florida.

2.5.2. Karakter Ekspresif pada Ruang Pamer (Interior)

1. Pencahayaan (lighting)

Kenyamanan yang dimiliki setiap ruang tidak terlepas dari sistem pencahayaan yang memanfaatkan cahaya alami yang ditunjang penerangan lampu diseluruh ruang-ruangnya. Pencahayaan juga akan memperkuat suasana ruang pameran yang ekspresif. Sistem pencahayaan *indirect lighting* memegang peran yang penting untuk ruang pameran berkarakter ekspresif.

Sistem pencahayaan dalam bangunan dibagi menjadi 3 kelompok¹⁴ yaitu :

1. Pencahayaan alami :

Pencahayaan yang berasal dari sinar matahari yang masuk ke dalam bangunan melalui bukaan atau bidang transparan yang digunakan untuk penerangan dalam bangunan.



Gambar 2.16. Contoh Penerangan Alami Melalui Bukaan.

¹⁴ Edward.T.White, *Buku Sumber Konsep*, Hal :80

2. Pencahayaan buatan :

Pencahayaan yang berasal dari lampu dengan menggunakan energi listrik. Pencahayaan ini berfungsi sebagai penerangan terhadap obyek furniture yang tidak dapat menerima sinar matahari langsung karena dapat merusak kualitas furniture tersebut serta untuk memberi kesan artistik tersendiri bagi furniture.

Arah pencahayaan dibagi menjadi 5 kategori¹⁵ :

1. Pencahayaan ke bawah (*Downlight*)

Jenis pencahayaan ini banyak aplikasinya. Arah pencahayaan datang dari atas dan menyinari obyek di bawahnya dan mempunyai fungsi pencahayaan secara merata. Cahaya berasal dari lampu yang ditanam pada langit-langit dengan rumah lampu yang menjorok ke luar, masuk ke dalam, menempel pada tembok, atau berupa lampu gantung.



Gambar 2.17. Pencahayaan *Downlight System*.

Melalui pengaturan sudut jatuh cahaya, lampu dengan arah downlight dapat menumbuhkan suasana berbeda apabila difungsikan sebagai pencahayaan setempat dan dekoratif. Salah satu contoh yang banyak dipakai adalah *wall washer*, yakni mengarahkan cahaya ke dinding sehingga tekstur dan warna dinding muncul dan lebih berdimensi.

2. Pencahayaan ke Atas (*Uplight*)

Arah cahaya datang dari bawah ke atas, di mana posisi lampu dihadapkan ke atas. Efek cahaya yang ditimbulkan yaitu kesan megah dan memunculkan dimensi. Pencahayaan *uplight* dipakai bila ingin menonjolkan obyek-obyek tertentu untuk memperjelas warna obyek.

¹⁵ Imelda Akmal, *Majalah Rumah seri "Lighting"*, Tahun 2007



Gambar 2.18. Pencahayaan *Uplight System*.

Mendapatkan cahaya *uplight* dengan distribusi sinar yang merata seperti pada *general lighting*, yakni sumber cahaya dipantulkan ke langit-langit sehingga cahaya yang dihasilkan akan mengekspresikan suasana lembut dan merata. Aplikasi cahaya ini dapat dilakukan pada ruang pameran yang membutuhkan suasana teduh seperti kamar tidur.

3. Pencahayaan dari Belakang (*Backlight*)

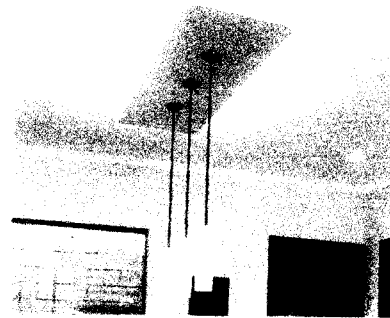
Backlight berarti cahayanya berasal dari belakang obyek. Hal ini dilakukan untuk memberi aksentuasi pada obyek, misalnya untuk memunculkan siluet. Pada obyek tertentu, pencahayaan *backlight* ini memberikan cahaya pinggir yang mempesona, membuat bentuk-bentuk obyek lebih jelas terlihat.



Gambar 2.19. Pencahayaan *Backlight System*.

4. Pencahayaan Samping (*Sidelight*)

Sama halnya dengan cahaya *backlight*, arah cahaya dari samping (*sidelight*) memberikan penekanan pada elemen-elemen interior tertentu yang menjadi aksen.



Gambar 2.20. Pencahayaan *Sidelight System*.

5. Pencahayaan dari Depan (*Frontlight*)

Cahaya yang datang dari depan akan memunculkan cahaya yang tersebar merata dan akan membuat obyek terlihat apa adanya. Kecuali jika kita menginginkan bagian tertentu terlihat lebih terang atau lebih gelap.

3. Pencahayaan kombinasi :

Pencahayaan gabungan antara pencahayaan alami dan pencahayaan buatan. Digunakan untuk melengkapi kebutuhan penerangan suatu ruang dalam bangunan.

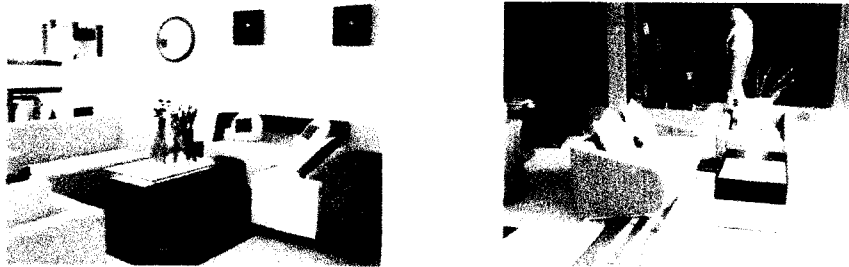


Gambar 2.21. Pencahayaan *Sidelight System*.

2. Warna dan texture

Pemilihan warna dinding dan texture pada elemen-elemen ruang seperti dinding, lantai dan langit-langit dapat meminformasikan dan mengekspresikan karakter obyek pameran. Misalnya, warna biru, ungu, dan hijau dengan texture yang halus dapat digunakan untuk pameran furniture ruang keluarga karena mengekspresikan suasana ruang yang sejuk. Warna kuning dan merah yang memberi kesan semangat dapat

digunakan untuk ruang pameran ruang kerja. Pemilihan warna-warna yang monokrom dengan texture alam dapat memberi kesan ruang yang minimalis.



Gambar 2.22. Display Furniture di Expositif Interior Furniture (Februari 2007)

Penempatan furniture pada warna dan texture ruang yang serasi akan mempengaruhi kualitas produk ketika dipamerkan sehingga dapat menambah kecantikan furniture itu sendiri sehingga pengunjung akan lebih berminat untuk membeli.

2.5.3. Karakteristik Informatif pada Penampilan Bangunan (Eksterior)

Penampilan bangunan merupakan bentuk bangunan yang dapat dikenali dengan ciri-ciri visual berupa wujud, dimensi, warna, texture, posisi, orientasi dan inersia visual¹⁶. Eksterior bangunan sebaiknya dapat mengekspresikan fungsi dari bangunan dan image tersendiri sehingga mudah dimengerti atau dikenali serta memberikan daya tarik bagi orang yang melihat sehingga akan menimbulkan keingintahuan yang lebih untuk masuk. Pada penampilan fisik bangunan karakter informatif dapat diwujudkan :

1. Bukaan

Karakter informatif mengandung pengertian terbuka. Bukaan yang lebar pada pintu utama (*entrance*) akan memberi kesan menerima sehingga dapat menjadi petunjuk untuk masuk. Bukaan yang lebar pada fasade bangunan akan mengurangi kesan tertutup. Bukaan pada pintu dan jendela yang diletakkan pada sirkulasi juga dapat memberi kesan petunjuk arah bagi pengunjung.

¹⁶ Francis DK Ching, *Arsitektur, Bentuk, Ruang, Susunannya*, Erlangga, 1996, Hal: 50



Gambar 2.23. LA-Z-BOY Furniture Galleries.

2. Transparan

Penggunaan material transparan dapat memperkuat karakter informatif dimana terdapat beberapa obyek pameran yang dapat dilihat dari luar gedung sehingga orang dengan mudah mengetahui fungsi bangunan tersebut. Secara visual, pengunjung akan merasa mendapatkan kebebasan visual dalam mengarahkan pandangan pada suatu obyek.

2.5.3. Karakteristik Ekspresif pada Penampilan Bangunan (Eksterior)

1. Facade bangunan

Elemen luar bangunan merupakan cara untuk menyampaikan kesan dan pesan kepada orang yang melihatnya sehingga diharapkan dapat memberi persepsi yang sesuai dengan fungsi bangunan. Bentuk *facade* yang diterapkan harus selaras dengan fungsi yang diwadahi bangunan tersebut.



Gambar 2.24. LA-Z-BOY Furniture Galleries.

2. Warna



Gambar 2.25. Façade Expositif Interior



Gambar 2.26. Façade DecorousPlus-Plus Furniture (Februari 2007)

Warna fasade bangunan yang kontras dan menonjol akan menunjukkan karakter ekspresif yang dapat mengundang orang untuk menimbulkan rasa ingin tahu lebih jauh tentang galeri furniture ini serta dapat menciptakan ekspresi bangunan itu sendiri.

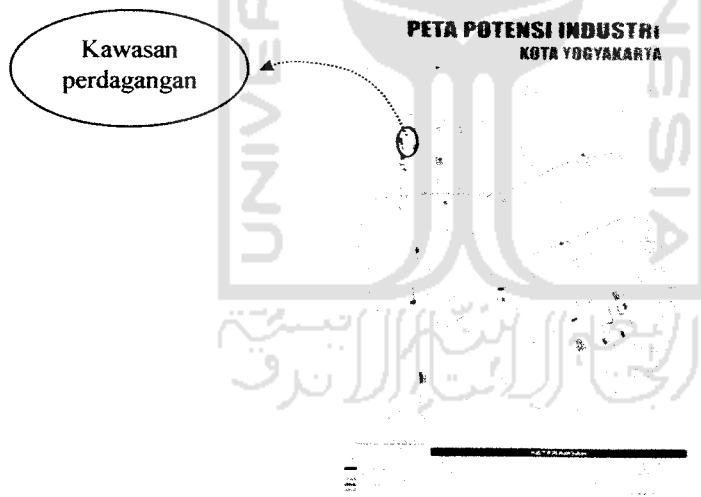
3.1. LOKASI DAN SITE PROYEK

Kota Yogyakarta berkedudukan sebagai ibukota Propinsi DIY dan merupakan satu-satunya daerah tingkat II yang berstatus Kota di samping 4 daerah tingkat II lainnya yang berstatus Kabupaten. Kota Yogyakarta terletak ditengah-tengah Propinsi DIY, dengan batas-batas wilayah sebagai berikut :
Sebelah utara : Kabupaten Sleman
Sebelah timur : Kabupaten Bantul & Sleman
Sebelah selatan : Kabupaten Bantul
Sebelah barat : Kabupaten Bantul & Sleman

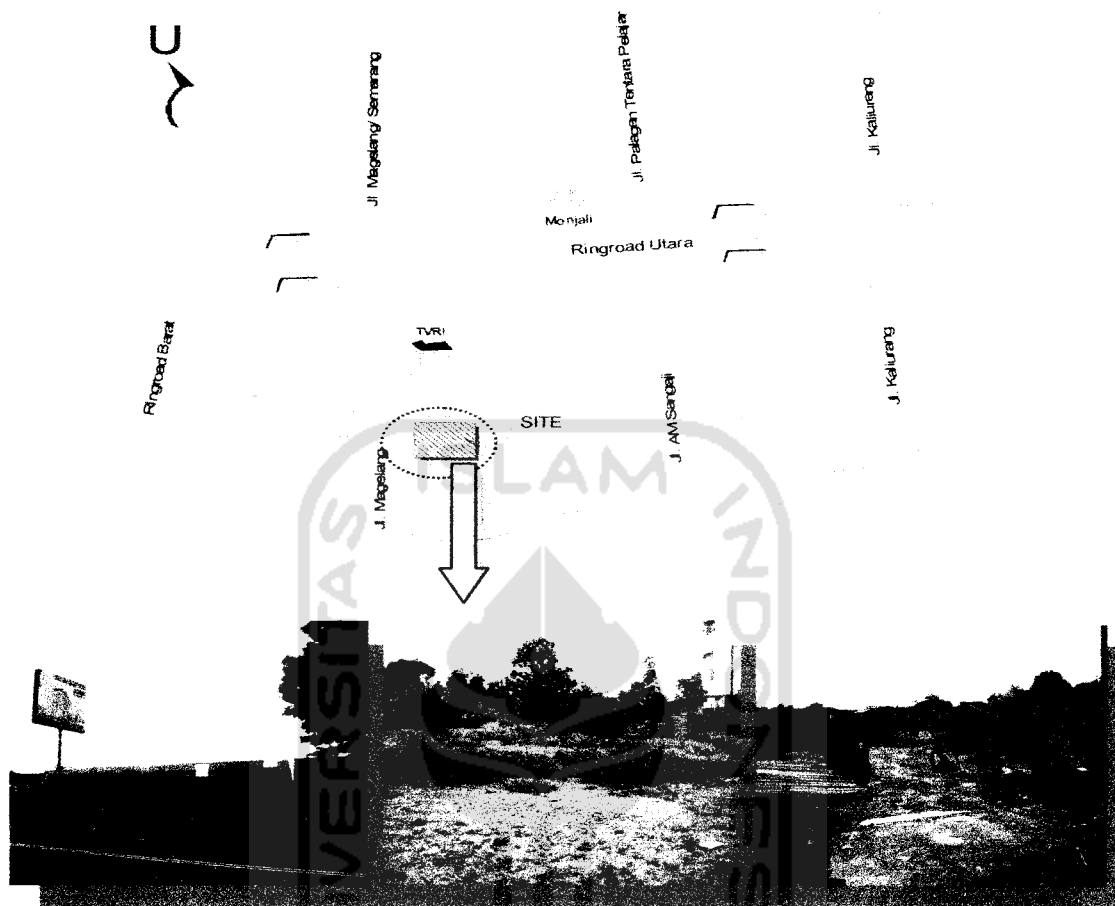
Kota Yogyakarta terbagi menjadi beberapa kawasan yang masing-masing mempunyai potensi, yaitu :

- a. Kawasan industri dan perdagangan
- b. Kawasan pariwisata
- c. Kawasan pendidikan

Galeri Furniture terletak pada site yang berada di salah satu kawasan industri Kota Yogyakarta tepatnya di Jalan Magelang, Sleman.



Gambar 3.1. Peta Potensi Industri Yogyakarta.



Gambar 3.2. Site Galeri Furniture.

Sumber : dokumen penulis (Januari 2007)

Kondisi site :

- Luas site $\pm 9500 \text{ m}^2$, dengan kondisi lahan sedikit berkontur.
- Site berada di jalur perdagangan Kota Yogyakarta tepatnya di pinggir Jalan Magelang.
- Mempunyai akses jalan pada batas belakang site.

3.2. POTENSI SITE

Alasan memilih site ini karena letaknya di kawasan industri dan berada di jalur perdagangan Kota Yogyakarta. Kawasan ini selain memenuhi syarat sebagai kawasan perdagangan juga didukung oleh keadaan yang merupakan daerah pengembangan kawasan perdagangan primer maupun sekunder utama. Selain dekat dengan pusat

kota, site ini strategis karena pencapaian ke lokasi sangat mudah dan dilalui oleh jalur bis atau angkutan perkotaan.

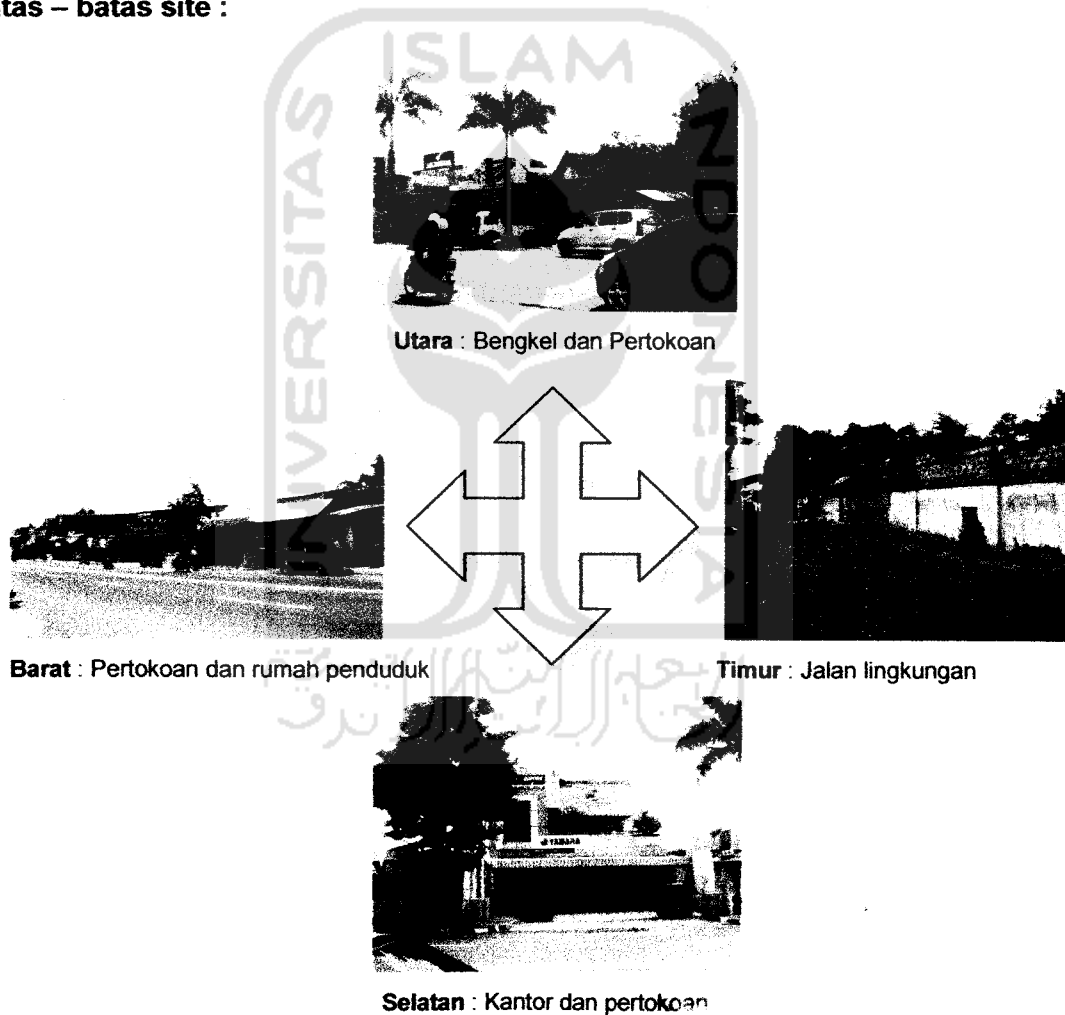
Untuk distribusi barang, lokasi ini terletak di pinggir jalan raya yang mempunyai dimensi besar dan mempunyai akses ke belakang site (batas sebelah Timur).

3.3. ANALISA KONTEKS LINGKUNGAN

3.3.1. Analisa Sekitar Site

Site ini terletak di jalur utama kawasan perdagangan yaitu Jalan Magelang. Lingkungan sekitar site merupakan bangunan komersial (pertokoan) dan industri.

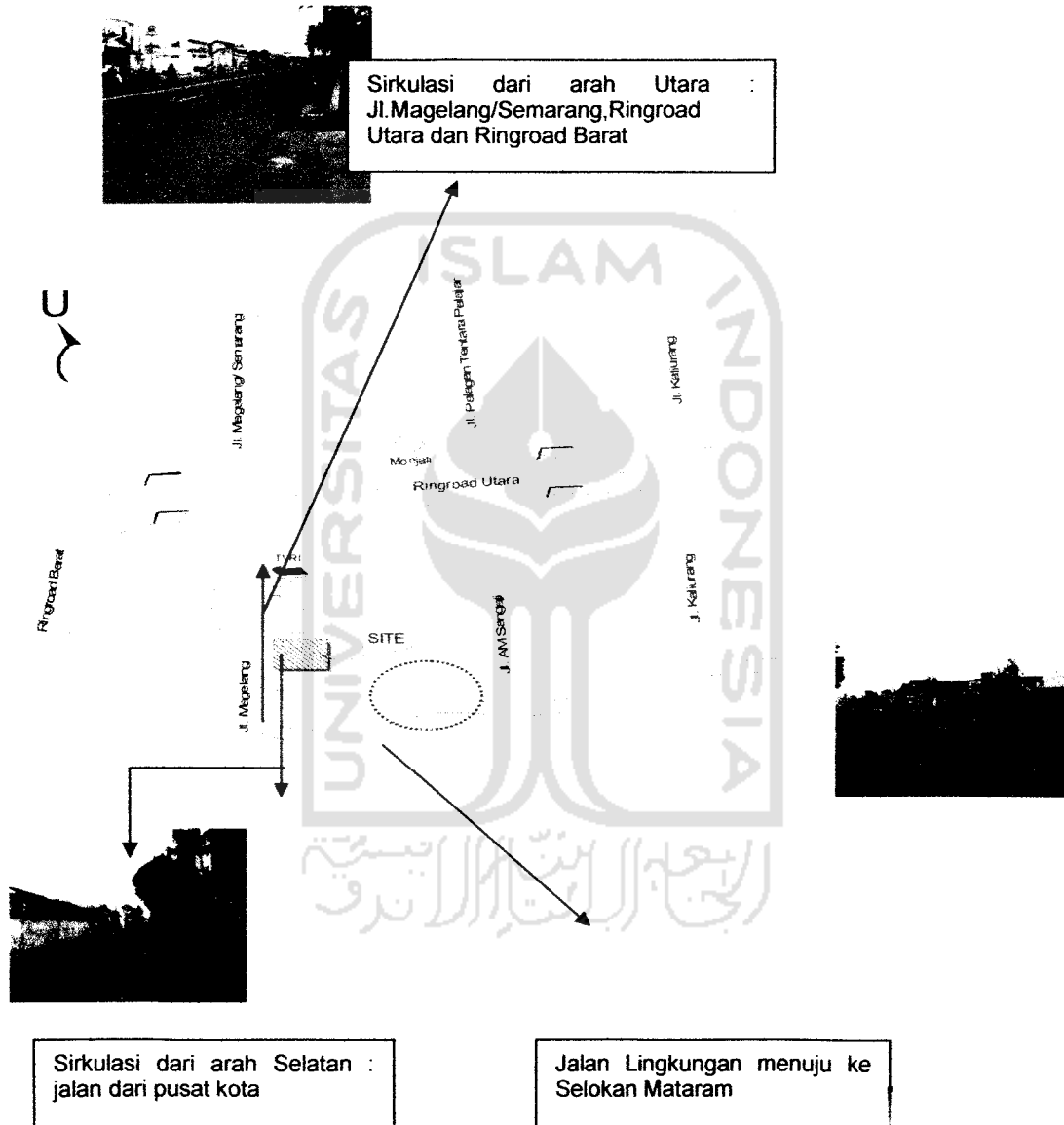
Batas – batas site :



3.3.2. Analisa Sirkulasi Site

Sirkulasi sekitar site sangat lancar, sarana dan prasarana transportasi yang ada di lingkungan site sudah memadai. Jalan yang berbatasan langsung dengan site adalah jalan raya.

tingkat kepadatannya cukup tinggi. Kendaraan yang melalui area sekitar site adalah kendaraan pribadi seperti mobil, motor, dan sepeda, serta angkutan umum (bus kota dan angkutan kota) . Di belakang site juga terdapat jalan alternatif menuju Selokan Mataram.



3.4. ANALISA PENDEKATAN PAMERAN FURNITURE

3.4.1. Analisis Macam Ruang

Macam-macam ruang dalam Galeri Furniture dapat diidentifikasi dalam kegiatan pameran yaitu :

1. Ruang Pameran

- a. Hall
- b. Ruang pameran
 - Furniture (besar & kecil)
 - Aksesoris
 - Temporer
- c. Ruang pelayanan (transaksi) tiap *stand*
- d. Ruang konsultasi
- e. Lavatory

2. Ruang Pengelola

- a. Ruang pimpinan
- b. Ruang sekretaris
- c. Ruang ruang tamu
- d. Ruang rapat
- e. Ruang pemasaran
- f. Ruang administrasi
- g. Ruang operasional
- h. Gudang
- i. Lavatory
- j. Pantry

3. Ruang Pendukung

- a. Ruang Conference
 - Ruang pertemuan
 - Lavatory
- b. Ruang Perbankan
 - Ruang ATM
- c. Ruang Ibadah

- Mushola
- Tempat wudhu
- Toilet

d. Restorasi

- Dapur
- Ruang makan
- Ruang karyawan
- Toilet

e. Operasional

- Ruang genset
- Ruang AC
- Ruang MEE
- Ruang pompa dan bak

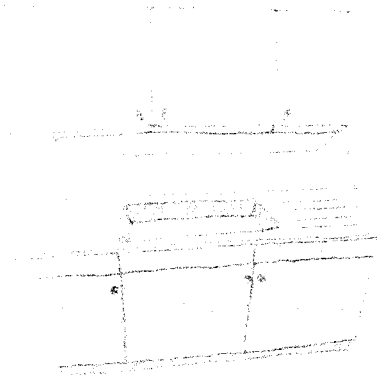
3.4.2. Analisis Besaran Ruang dan Kebutuhan Ruang

Besaran ruang dapat ditentukan menurut dimensi barang yang akan dipamerkan. Berikut ini adalah proporsi untuk jenis – jenis furniture¹⁷ :

Dimensi lemari

Dimensi Kursi

¹⁷ Imelda Akmal, *Majalah Furniture edisi 03, Tahun 2006*



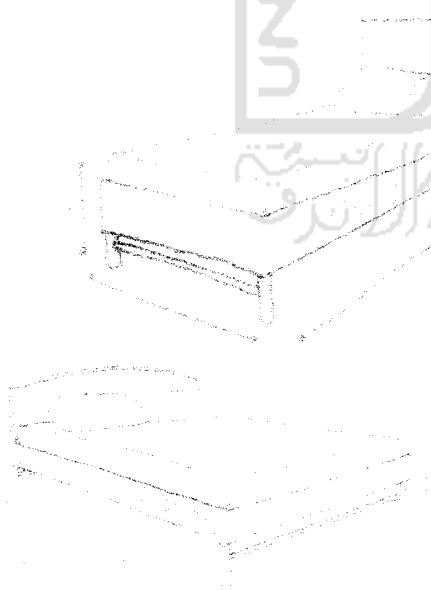
Dimensi Kabinet Dapur

Dimensi Standar Furnitur

Tipe Meja Makan	Ukuran
Meja persegi untuk 2 orang	75 x 75 cm
Meja persegi untuk 4 orang	65 x 90 cm
Meja persegi untuk 6 orang	90 x 150 cm
Meja bundar untuk 4 orang	diameter 110 cm
Meja bundar untuk 6-7 orang	diameter 120 cm

Gambar 3.3. Tabel Dimensi Standar Meja.

Dimensi Meja



Dimensi Tempat Tidur

Dimensi Standar Tempat Tidur

Tipe	Ukuran
Single Bed	90 x 200 cm
Double Bed	100 x 200 cm
Queen	120 x 200 cm
King	150 x 200 cm

Gambar 3.4. Tabel Dimensi Standar Tempat Tidur

Untuk mempertimbangkan luas ruang yang dibutuhkan baik ruang pameran besar maupun kecil maka digunakan luasan modul yaitu 4 x 6 m (24 m²) dimana modul ini dapat menampung bagi perletakan furniture dengan dimensi kecil (1 x 2 m), furniture sedang (2 x 3 m) atau furniture dimensi besar (3 x 4 m).

Pendekatan standar ruang yang digunakan dalam menentukan besaran ruang dan kebutuhan ruang yaitu :

- Ernst Neufert, Data Arsitek Jilid 1 & 2
- Joseph D. Chiara and John Callendar, Time Saver Standart for Building Type
- Mcguiness J William, Mechanical and Electrical Equipment for Buildings.
- Asumsi

Kebutuhan Ruang

Kelompok kegiatan	Kebutuhan ruang	Unit	Kapasitas (orang)	Luas ruang (m ²)	Luas total (m ²)
Kegiatan pameran	Hall / R.Pamer Besar	1	100	12x12	144
	Ruang pameran :				
	a. Furniture Besar	2		@12x8=96	192
	Kecil	30		@8x6=48	1440
	6			@7x6=42	252
	b. Aksesoris	1		12x9	108
	c. Temporer	6	18	@3x3=9	54
	Ruang pelayanan/transaksi	8	48	@6x3.5=21	168
Lavatory	12		@8x6=48	576	
Gudang					
Kegiatan perkantoran/ pengelola	Ruang pimpinan	1	4	4x4	16
	Ruang sekretaris	1	3	3x4	12
	Ruang ruang tamu	1	4	4x4	16
	Ruang rapat	1	20	10x10	100
	Ruang pemasaran	1	4	4x4	16
	Ruang administrasi	1	4	4x4	16
	Gudang	1			



	Lavatory	2	4	@3x3=9	18
	Pantry	2		3x3	9
Kegiatan conference	Ruang pertemuan	1	40	15x20	300
Kegiatan perbankan	Ruang ATM	3		@1.2x1.5=1.8	5.4
Kegiatan ibadah	Mushola	1	20	10x10	100
	Tempat wudhu	1	5	2x3	6
Kegiatan restoran	Dapur	1	5	5x5	25
	Ruang makan	1	30	5x9	45
	Ruang ganti karyawan	1	5	4x4	16
Operasional	Toilet	2	2	@2x2=4	8
	Ruang genset	1		6x6=36	36
	Ruang AC	1		8x6	48
	Ruang MEE	1		8x6	48
	Ruang pompa & bak	1		3x4	12
	Parkir		70 mobil	@ 15	1050
			300 motor	@ 1,5	450
			3 truk	@ 30	90
	Jumlah Luas Sirkulasi				5394,4
	Jumlah Luas Total				1078,9
					6473,3

3.4.3. Organisasi Ruang

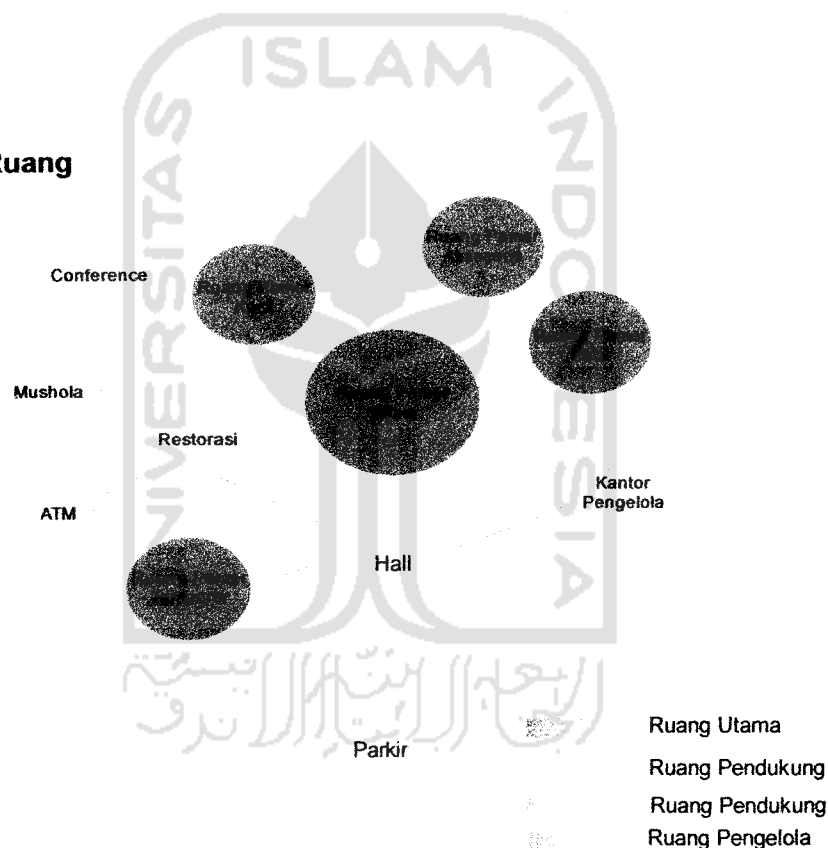
Dalam suatu program bangunan ruang, umumnya terdapat syarat-syarat untuk berbagai macam ruang. Untuk memperkuat organisasi ruang yang mendukung nilai informatif, maka dari sekian syarat ruang yang harus dipenuhi, berikut ini syarat-syarat yang dipilih adalah¹⁸ :

¹⁸ Francis. D.K. Ching, *Arsitektur, Bentuk, Ruang dan Lingkungan*.

- Harus mudah dicapai.
- Menghendaki adanya bukaan ke ruang luar untuk mendapatkan cahaya, ventilasi, view dan pencahayaan ke luar bangunan.

Bukaan yang ada juga dapat membantu lingkungan sekitar untuk dapat mengenali bangunan ini dari luar. Sehingga bukaan tersebut mampu menonjolkan nilai informatif.

Organisasi Ruang



Gambar 3.5. Diagram Organisasi Ruang.

3.4.4. Analisis Hubungan Ruang

Analisis hubungan ruang digunakan untuk mendapatkan pedefinisi ruang yang baik.

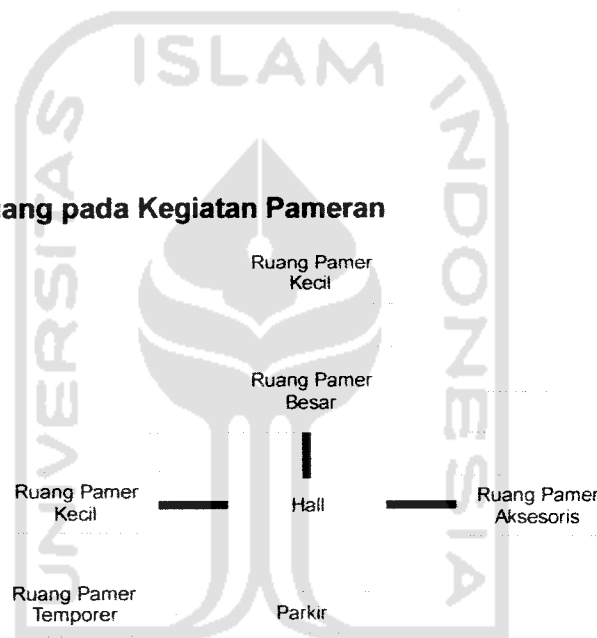
Hubungan ruang yang terjadi dalam galeri furniture ini



1. Hubungan langsung : hubungan antar ruang yang saling berkaitan dan mendukung satu sama lain.
2. Hubungan tidak langsung : hubungan antar ruang yang berkaitan secara tidak langsung atau mempunyai hubungan kedekatan ruang yang cukup mendukung.
3. Tidak ada hubungan : hubungan antar ruang yang tidak mempunyai kedekatan atau bertolak belakang.

Dari kegiatan yang terjadi dalam kegiatan pameran furniture, maka hubungan ruang dapat dikelompokkan menjadi 3 yaitu kelompok kegiatan pameran, kelompok kegiatan pengelola / perkantoran, dan kelompok kegiatan pendukung.

1. Hubungan Ruang pada Kegiatan Pameran

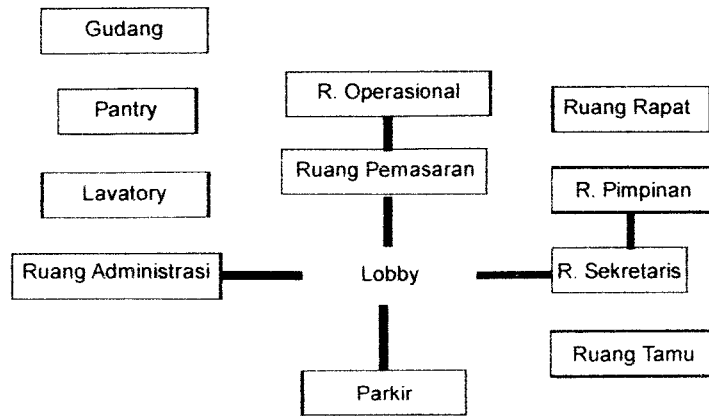


Keterangan :

- Hubungan Langsung
- - - - - Hubungan Tidak Langsung

Gambar 3.6.A Hubungan Ruang pada Kegiatan Pameran.

2. Hubungan Ruang pada Kegiatan Pengelola

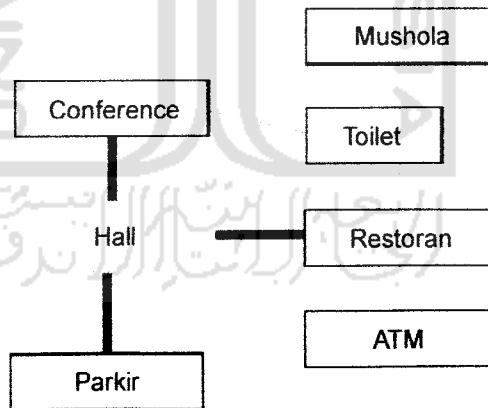


Keterangan :

- Hubungan Langsung
- Hubungan Tidak Langsung

Gambar 3.6.B Hubungan Ruang pada Kegiatan Pengelola.

3. Hubungan Ruang pada Kegiatan Pendukung



Keterangan :

- Hubungan Langsung
- Hubungan Tidak Langsung

Gambar 3.6.C Hubungan Ruang pada Kegiatan Pendukung

3.5. ANALISA PENDEKATAN TATA RUANG DALAM (INTERIOR) DAN PENAMPILAN BANGUNAN (EKSTERIOR) YANG INFORMATIF DAN EKSPRESIF

3.5.1. Karakteristik Informatif pada Ruang Pamer (Interior)

Pengertian dari informatif sendiri adalah sesuatu yang dapat menyampaikan pesan/informasi atau dapat berkomunikasi sehingga dapat menggambarkan fungsi dan isi¹⁹.

Nilai penting yang didapat diangkat dari pengertian diatas adalah :

- Dapat berkomunikasi.
- Menggambarkan fungsi dan isi.

Karakter informatif pada interior ruang pameran dapat menggunakan beberapa kriteria sebagai penentu suasana ruang yang informatif antara lain :

1. Lay out Ruang Pamer yaitu pola tata ruang pameran yang akan mencerminkan karakter informatif yang akan memberikan kenyamanan kepada pengunjung dalam melihat obyek pameran.

Tata ruang yang mengandung arti menerima dapat diperoleh dengan cara meminimalkan dinding dari bahan solid yang terkesan tertutup.

Gambar 3.7. Tata ruang yang meminimalkan dinding tertutup.

Penataan elemen ruang seperti dinding, langit-langit (*plafond*) dan lantai dengan memberikan suatu pola dan penataan yang berbeda antara ruang satu dengan ruang yang lainnya juga akan memperkuat kesan informatif dalam menyampaikan *display* obyek pameran.

¹⁹ Dipl. Ing. Suwondo B. Sutedjo, *Peran, Kesan dan Penampilkannya*, Volume II, Jakarta, 1985

Skala

Perbedaan skala antar ruang pameran akan memberikan suasana yang berbeda. Elemen ruang dapat menyesuaikan obyek pameran. Pada obyek berskala tinggi, langit-langit dapat ditinggikan atau dengan permainan ketinggian lantai pada obyek yang berskala rendah.

Gambar 3.8. Perbedaan Skala pada Elemen Ruang .

Jarak

Pengaturan jarak pada layout ruang dapat meperkuat karakter informatif pada pengelompokan ruang pamer. Apabila layout antar ruang pamer terlalu dekat akan menimbulkan kesan berbeda terhadap pandangan pengunjung terhadap obyek. Oleh karena itu penempatan layout ruang disesuaikan dengan jarak pandang pengunjung.

Gambar 3.9. Pengaturan Jarak pada Elemen Ruang.

Berdasarkan aktivitasnya jarak yang dapat digunakan sebagai hubungan bisnis adalah 1,2 – 3,6 m, maka jarak selasar yang dipakai adalah 3,6 m.

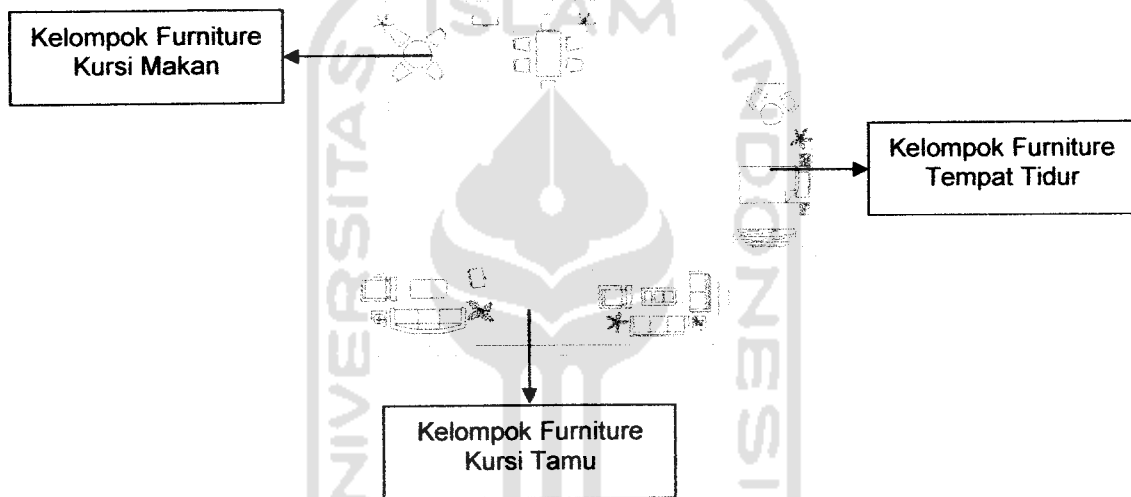
2. **Sirkulasi** yaitu jalur bagi para pengguna bangunan agar memperoleh kenyamanan dalam menjalankan aktivitasnya.

Gambar 3.10. Sirkulasi

Pengaturan sirkulasi memberikan arahan yang mengalir dan dipadukan dengan perletakan ruang akan memperkuat karakter informatif dimana pengunjung dengan mudah mencari arah dan ruang yang ingin dicapai.

3. Display Obyek Pameran yaitu cara menampilkan obyek pameran yang ditata per set dengan tambahan pelengkap eksterior lainnya sehingga dapat meningkatkan kualitas obyek dan memberikan kesan informatif kepada orang yang melihatnya.

Pembagian kelompok obyek yang akan di pameran menurut jenis barang atau gaya tertentu akan memberi kesan informatif dalam memberi kemudahan bagi pengunjung untuk mencari barang yang diinginkan.



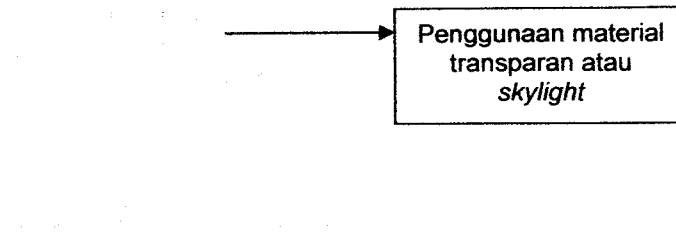
Gambar 3.11. Pengelompokan obyek pameran.

3.5.2. Karakter Ekspresif pada Ruang Pamer (Interior)

1. Pencahayaan yaitu suatu usaha dengan menghadirkan penataan cahaya sehingga menimbulkan ekspresif pada interior ruang pamer. Tata cahaya dapat mempengaruhi kualitas obyek pameran.

Pencahayaan Alami

Penerangan alami digunakan pada ruang-ruang umum untuk memberikan pencahayaan yang merata dengan memberikan bukaan atau material transparan



Gambar 3.12. Pencahayaan Alami.

Pencahayaan Buatan

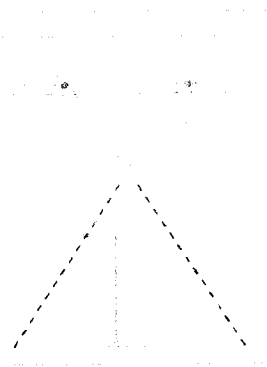
Downlight System

Penerangan simetris, langsung : diutamakan untuk penerangan umum, seperti ruang kerja, ruang tamu dan ruang rapat. Untuk mencapai suatu tingkat penerangan yang telah ditentukan diperlukan daya kerja listrik yang relatif tidak begitu besar. Jenis lampunya dapat berupa lampu pijar, neon, *compact fluorescent* dengan distribusi cahaya yang besar.



Gambar 3.13. Penerangan simetris, langsung.

Lampu sorot terarah cahaya mengarah ke bawah : pada susunan lampu yang teratur di langit-langit dimungkinkan suatu penerangan yang dibeda-bedakan sesuai dengan ruangnya. Pemantul yang disatukan erat-erat secara relatif dapat diayunkan sampai 40° dan diputar 360° . Pemasangan lampu pijar halogen, terutama lampu halogen voltase rendah.



Gambar 3.14. Lampu sorot terarah cahaya mengarah ke bawah.

Uplight System

Digunakan untuk penerangan pada obyek dengan skala tinggi dan bertekstur. Jenis lampu yang dapat dipilih untuk sistem ini adalah lampu halogen dan neon yang dapat digunakan juga untuk mempertegas suatu bidang, warna dan *background* obyek pameran.



Gambar 3.15. Arah Uplight System.

Backlight System

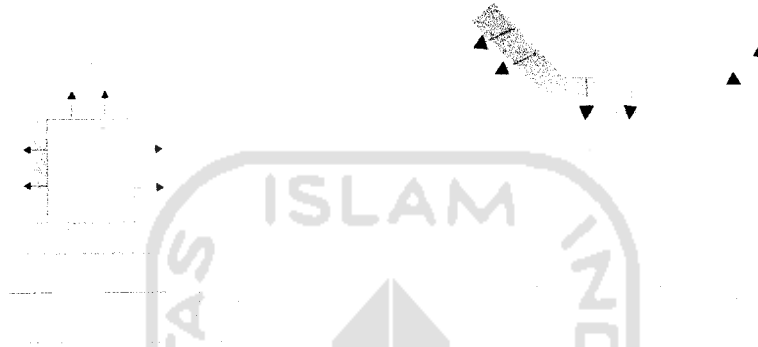
Arah cahaya digunakan untuk menonjolkan siluet pada obyek yang berlekuk-lekuk sehingga bentuk obyek akan terlihat jelas. Jenis lampu yang dapat digunakan adalah halogen atau lampu pijar.



Gambar 3.16. Arah Backlight System.

Sidelight System

Penerangan ini digunakan untuk mengeluarkan warna dan detail obyek seperti pada tempat tidur dan sofa. Jenis lampu yang dapat digunakan adalah jenis tungsten atau halogen yang memiliki *color rendering* tinggi atau jenis *click strip* (*tipe continuous lamp*).



Gambar 3.17. Arah Sidelight System.

Frontlight System

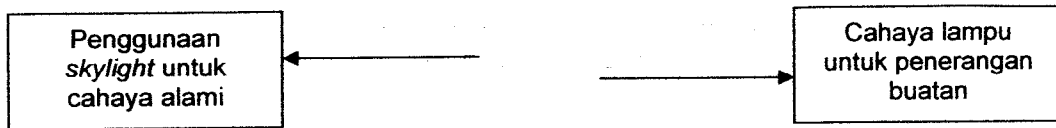
Arah cahaya dari depan akan mempertegas bentuk, warna dan tekstur pada obyek. Dapat digunakan untuk memberi cahaya pada furniture yang difokuskan. Jenis lampu yang digunakan adalah jenis *spotlight*.



Gambar 3.18. Arah Frontlight System.

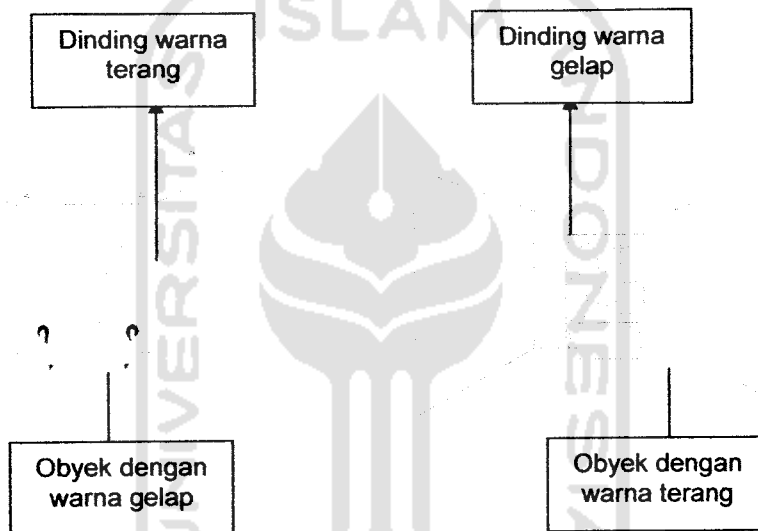
Pencahayaan Kombinasi

Digunakan pada ruang-ruang publik seperti hall dan selasar. Menggunakan material transparan dan cahaya lampu untuk memperkuat karakter aksesoris pada ruang



Gambar 3.19. Pencahayaan Kombinasi.

2. **Warna dan texture** yaitu pemilihan warna dan texture ruang dalam yang dapat mengekspresikan keadaan suatu obyek terhadap ruang.

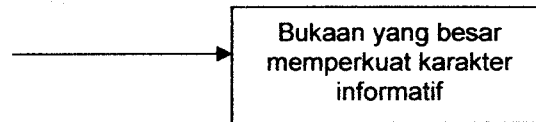


Gambar 3.20. Tata ruang yang meminimalkan dinding tertutup.

Pemilihan warna dan texture dapat digunakan untuk memfokuskan obyek pada suatu ruang. Misalnya warna terang pada dinding, lantai, dan *plafond* dengan texture dinding yang halus memiliki obyek dengan warna gelap, dengan kata lain warna ruang kontras dengan obyek pameran.

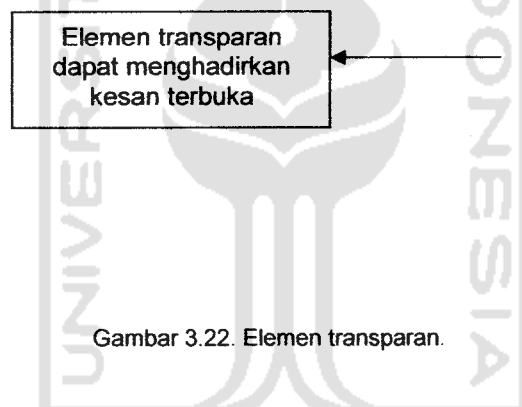
3.5.3. Karakteristik Informatif pada Penampilan Bangunan (Eksterior)

1. **Bukaan** yaitu suatu usaha menghadirkan keterbukaan pada bangunan sehingga akan mengurangi kesan tertutup.



Gambar 3.21. Bukaan pada *Facade* Bangunan.

2. **Transparan** yaitu sesuatu yang menghadirkan kesan terbuka (tidak tertutup / solid) sehingga memberikan kebebasan yang memperkuat kesan informatif orang yang melihatnya.



Gambar 3.22. Elemen transparan.

Penggunaan bahan material yang tidak monoton seperti penggunaan beton, baja, dan kaca pada kulit bangunan akan menghilangkan kesan monoton dan *facade* bangunan yang kaku dan membosankan. Dengan adanya penggunaan bahan yang transparan maka obyek pameran yang ada di dalam bangunan dapat dikenali dari luar bangunan. Bahan yang dapat dipakai adalah jenis kaca, *glassblock*, dll.

3.5.4. Karakteristik Ekspresif pada Penampilan Bangunan (Eksterior)

1. **Facade** Bangunan yaitu bentukan elemen luar bangunan yang dapat mengekspresikan fungsi bangunan sehingga orang yang melihatnya dapat mengenali fungsi bangunan.



Gambar 3.23. Facade bangunan dengan transformasi bentuk Furniture.

Pemilihan bahan juga sangat berpengaruh terhadap kesan yang ditimbulkan. Untuk menunjukkan kesan modern dapat diekspresikan dengan menggunakan bahan modern seperti baja, *sunblock*, *glassblock* sehingga dapat memberikan daya tarik tersendiri.

2. **Warna** yaitu penggunaan warna untuk memberikan suatu kesan yang dapat dengan mudah dikenal orang yang melihatnya.

Untuk mencerminkan karakter ekspresif pada penampilan bangunan (eksterior) dapat diperoleh dengan cara :

1. Pengolahan bentuk atau *facade* bangunan

Bentuk atau *facade* bangunan akan sangat berpengaruh terhadap ekspresi bangunan yang ditimbulkan. *Facade* yang menonjol akan memberi daya tarik tersendiri bagi bangunan. Pengolahan bentuk yang tidak monoton dengan menggunakan pengulangan dan penambahan elemen massa sehingga memberi bentuk yang menarik dan memperkuat kesan ekspresif pada penampilan bangunan.

Untuk mempertegas fungsi bangunan pada elemen luar, maka dapat ditambahkan suatu simbol agar dapat mewakili fungsi bangunan, antara lain :

- Penggunaan simbol metafor : mengambil bentuk benda yang dapat mewakili fungsi bangunan, seperti penggunaan kursi yang dituangkan menjadi bentuk bangunan.
- Penggunaan simbol sculpture : perletakan simbol pada halaman depan bangunan, missal pada plaza.

2. Pemilihan Warna

Pemilihan warna elemen luar dapat memperkuat karakter ekspresi setiap warna mempunyai karakter dan sifatnya.

4.1. KONSEP DASAR PERENCANAAN

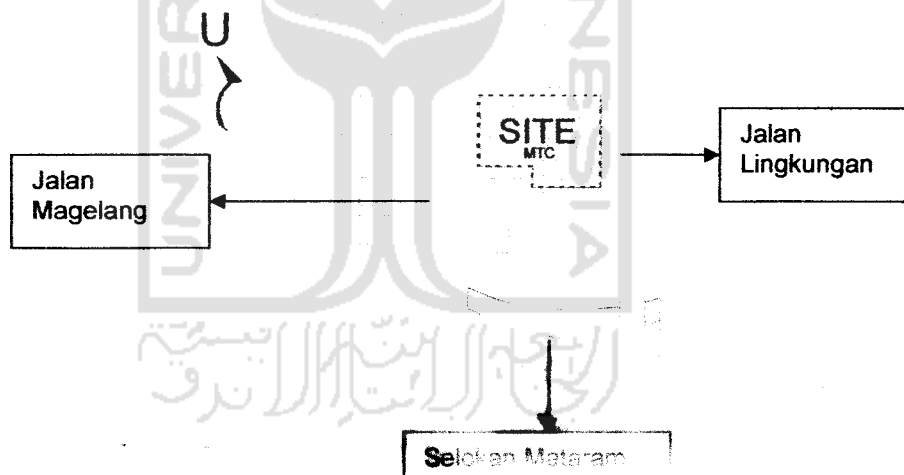
4.1.1. Lokasi

Berdasarkan kriteria pemilihan lokasi bagi penempatan Galeri Furniture di Yogyakarta maka lokasi yang dipilih terletak di Jalan Magelang dimana lokasi tersebut merupakan kawasan perdagangan yang memiliki beberapa kriteria yang dapat menunjang pencapaian karakter informatif dan ekspresif.

4.1.2. Site

Karena letak yang strategis dan beberapa pertimbangan, maka site yang dipilih untuk Galeri Furniture di Yogyakarta adalah site MTC (Marvin Reeves Trade Center) yang terletak di Jalan Magelang dengan batasan site sebagai berikut :

- Sebelah Utara : Bengkel dan Pertokoan
- Sebelah Selatan : Kantor dan Pertokoan
- Sebelah Barat : Jalan Magelang dan Pertokoan
- Sebelah Timur : Jalan Lingkungan dan Pemukiman Penduduk

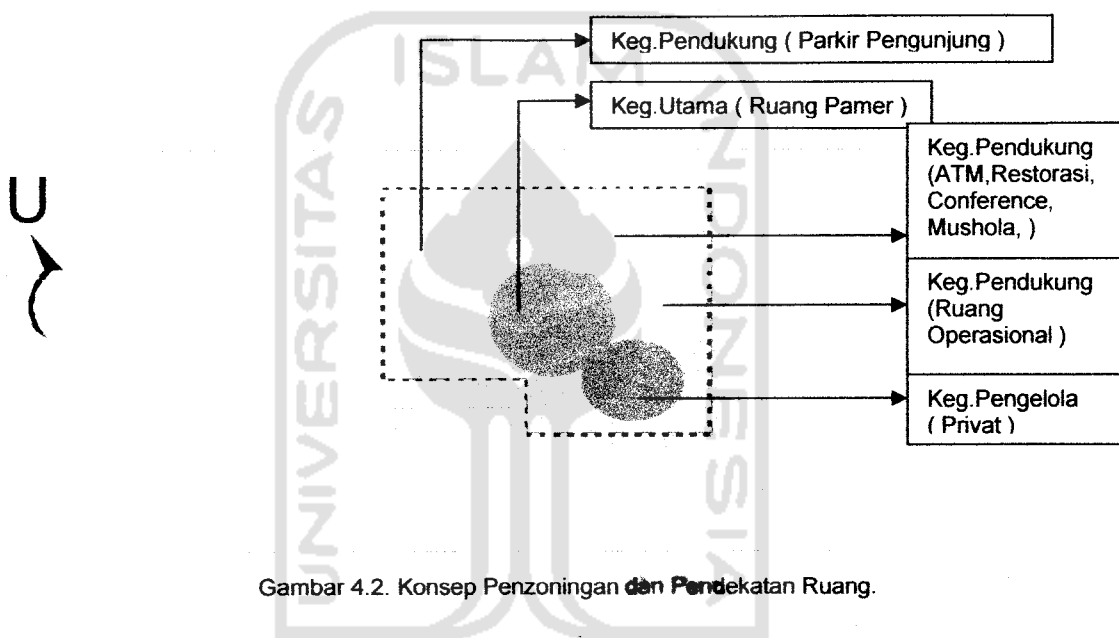


Gambar 4.1 Site

4.1.3. Konsep Penzoningan dan Pendeckatan Rencana Zonasi

Penzoningan untuk Galeri Furniture di Yogyakarta akan menggunakan rencana zonasi **zona semi public** dan **zona mixed**. Rencana zonasi **zona semi public** untuk kegiatan utama **kegiatan perdagangan** dan **kegiatan pendukung**.

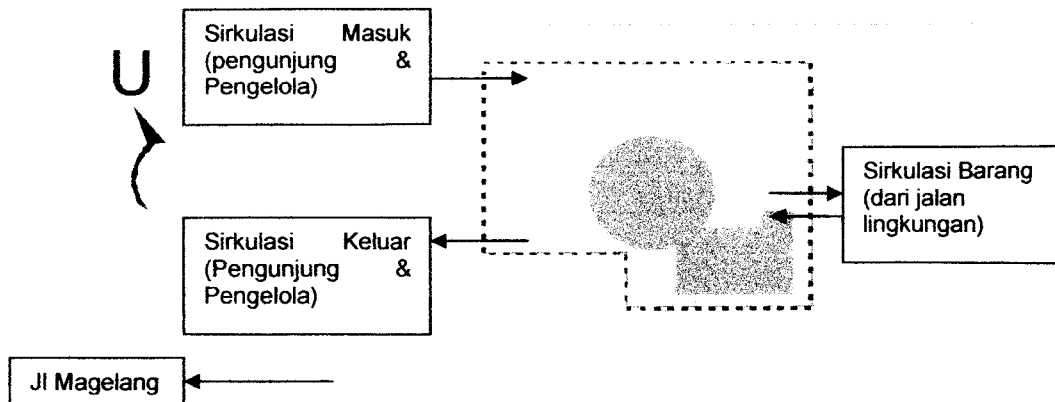
Penzoningan dilakukan untuk memberikan kemudahan pembagian ruang secara fungsional agar kegiatan dapat saling mendukung dan berjalan dengan baik serta akan memperkuat karakter informatif dan eksresif.



Gambar 4.2. Konsep Penzoningan dan Pendekatan Ruang.

4.1.4. Konsep Pencapaian dan Sirkulasi

Pencapaian dari luar ke dalam bangunan dapat dilakukan langsung dengan memberikan akses sirkulasi masuk dari luar ke dalam site untuk memberi karakter informatif. Sirkulasi pada ruang luar terdapat pada galeri, area parkir, sirkulasi pengelola, dan sirkulasi barang. Sirkulasi ini dibedakan dengan sirkulasi barang dan perantara.



Gambar 4.3. Konsep Pencapaian dan Sirkulasi .

4.2. KONSEP DASAR PERANCANGAN

4.2.1. Konsep Kebutuhan Ruang an Besaran Ruang

1. Pelaku dan kegiatan dalam Galeri Furniture

- Pengunjung
- Pengelola
- Penyelenggara pameran (penyewa)

2. Pola kegiatan dalam Galeri Furniture

- Kegiatan pameran
- Kegiatan pengelola
- Kegiatan pendukung

Berdasarkan pola kegiatan dan analisis kebutuhan ruang dan besaran ruang pada Galeri Furniture maka diperoleh konsep kebutuhan dan besaran ruang sebagai berikut :

1. Kegiatan pameran

- Ruang pameran tetap = 200,00 m²
- Ruang pameran temporer = 100,00 m²
- Ruang konsultasi/transaksi = 50,00 m²
- Gudang = 50,00 m²

2. Kegiatan penunjang

- Ruang parkir = 100,00 m²
- Ruang resepsionis = 50,00 m²
- Ruang toilet = 50,00 m²

- Ruang pemasaran = 16 m²
- Ruang administrasi = 16 m²
- Ruang operasional = 288 m²
- Gudang = 18 m²
- Pantry = 9 m²

3. Kegiatan pendukung

- Ruang *conference* = 300 m²
- Ruang ATM = 5,4 m²
- Ruang restorasi = 86 m²
- Ruang ibadah = 100 m²
- Lavatory = 168 m²
- Parkir
 - mobil = 1050 m²
 - motor = 450 m²
 - truk = 90 m² +
 - = 1590 m²

3. Total kebutuhan besaran ruang

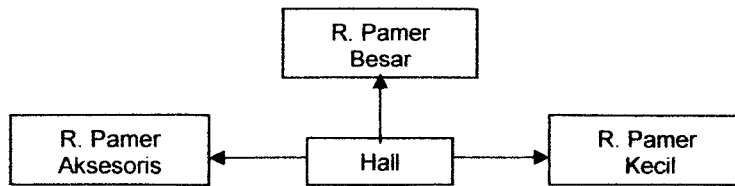
- Kegiatan pameran = 2874 m²
- Kegiatan pengelola = 491 m²
- Kegiatan pendukung = 2249,4 m²
- Total = 5614,4 m²**

4.2.2. Konsep Organisasi Ruang

Berdasarkan analisa organisasi ruang dan hubungan ruang maka organisasi ruang pada Galeri Furniture bertujuan untuk memberikan kemudahan pencapaian ke satu ruang ke ruang lainnya.

1. Organisasi Ruang Memusat

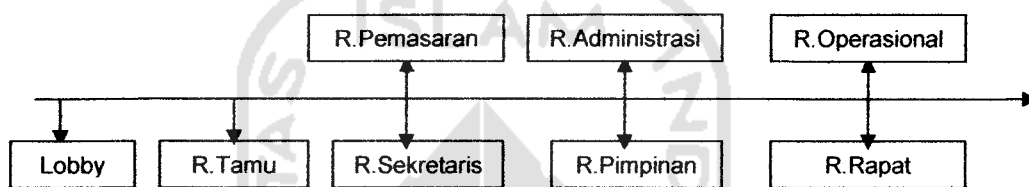
Organisasi ruang memusat adalah organisasi ruang pameran dimana hal yang sama terdapat di satu lokasi dan kemudahan dalam akses ke lokasi tersebut.



Gambar 4.4. Organisasi Ruang Memusat .

2. Organisasi Ruang Linier

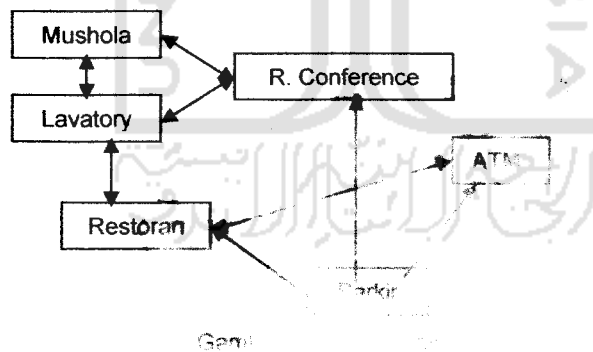
Organisasi linier digunakan pada ruang-ruang pengelola sehingga masing-masing ruang mempunyai derajat kualitas ruang yang sama dan



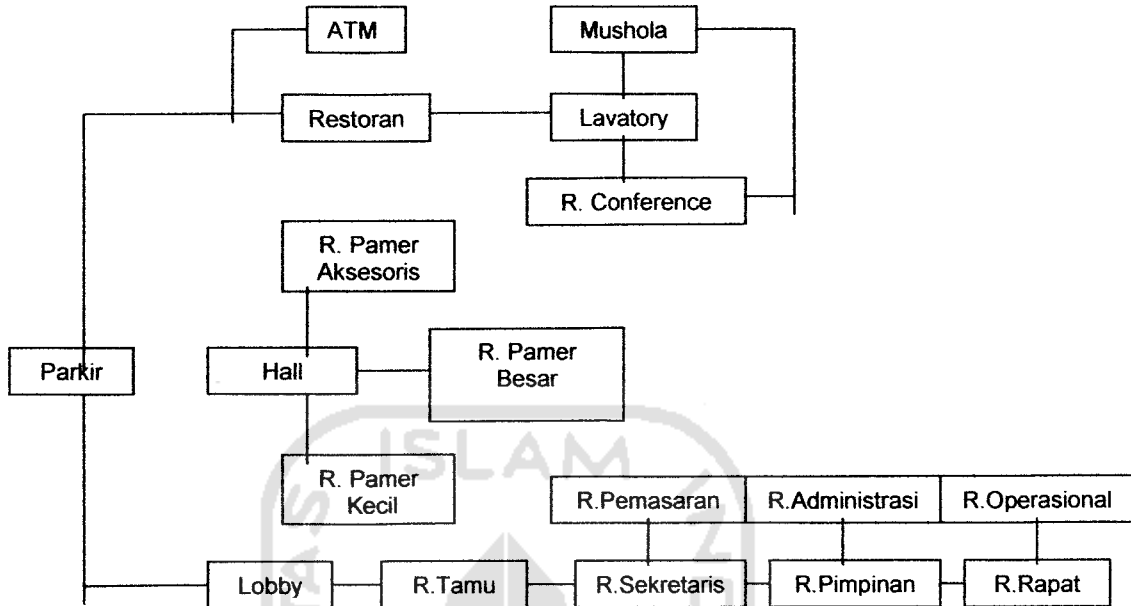
Gambar 4.5. Organisasi Ruang Linier .

3. Organisasi Ruang Cluster

Pola ruang pada kegiatan pendukung agar mempunyai fleksibilitas sebagai ruang pendukung pada Galeri Furniture.



4. Organisasi Ruang Keseluruhan



Gambar 4.7. Organisasi Ruang Keseluruhan .

4.2.3. Konsep Tata Ruang Dalam (Interior)

Pencerminan karakter informatif pada tata ruang dalam (interior) adalah :

1. Lay out Ruang

Pembagian lay out ruang pada ruang pameran yang dikelompokkan menjadi ruang pameran besar dan kecil. Pada ruang pameran, meminimalkan penggunaan dinding masif sebagai penyekat ruang untuk mengurangi kesan tertutup sehingga pengunjung dapat melihat objek pameran secara meluas.

2. Sirkulasi

Pola sirkulasi yang mempunyai karakter informatif adalah pola sirkulasi yang dapat mengkomunikasikan. Artinya membutuhkan sirkulasi yang dapat menunjukkan arah. Maka untuk mewakili karakter informatif pada tata ruang pameran dapat radial dimana hall menjadi pusat dan ruang pameran lainnya mengelilinginya.

3. Display Objek Pameran

Pengelompokan objek pameran yang dapat menunjukkan arah.

tamu datang

modern Dengan

kenapa

Pencerminan karakter ekspresif pada tata ruang dalam (interior) adalah :

1. Pencahayaan

Pencahayaan sebagai upaya memperkuat karakter ekspresif dapat diwujudkan dengan penggunaan sistem cahaya tak langsung (*indirect lighting*) pada ruang pameran, seperti pantulan cahaya dari plafond ke lantai akan memberi efek lembut terhadap obyek.

Pada Ruang Umum

Pencahayaan pada ruang umum seperti hall dan selasar menggunakan pencahayaan kombinasi untuk meminimalkan cahaya lampu namun tetap memberi kesan ekspresif.

Ruang Pamer Kelompok Kursi Tamu

Ruang tamu sebagai cerminan karakter dan selera si penghuni rumah. Pencahayaan yang tepat untuk ruang tamu adalah yang dapat menghadirkan suasana penuh keakraban, hangat sekaligus dramatis. Kombinasi *general lighting* dari lampu *downlight* dan *indirect lighting* yang menggunakan lampu jenis *klik strip*, keduanya berada di plafon. *Standing lamp* sebagai pelengkap interior juga berfungsi untuk melengkapi komposisi pencahayaan ruang tamu.

Cahaya kuning yang muncul dari balik plafon akan memberikan efek dramatis sekaligus romantis. Pencahayaan tidak langsung (*indirect*) ini dihasilkan oleh deretan lampu yang dipasang dibalik plafon

Ruang Pamer Kamar Tidur

Untuk menciptakan kehangatan kamar tidur, pencahayaan yang digunakan adalah yang dipasang di plafond dan lantai yang menggunakan lampu jenis *klik strip*.

Bias cahayanya berpeda dari *indirect lighting*. Lampu hias pada kamar tidur yang digunakan sebagai pencahayaan untuk pengunjung juga berfungsi sebagai hiasan interior.

Ruang Pamer Kamar Mandi

Salah satu faktor yang perlu diperhatikan dalam pencahayaan di ruang makan adalah dapat menciptakan suasana yang membangkitkan selera makan. Cahaya lampu kekuning merupakan pilihan yang tepat untuk menghasilkan suasana tersebut. Lampu gantung di atas meja akan memberi kesan “dekat”.

Penataan cahaya yang cukup baik di ruang makan dapat dihasilkan dari kombinasi yang harmonis antara *general lighting*, *task lighting*, *decoratif lighting*, dan *lighting* khusus. Penggunaan *indirect lighting* dengan warna cahaya kuning memberi kesan romantis dan anggun sebab cahaya lampu tidak langsung menyinari seluruh ruang makan, melainkan dipantulkan ke plafon.

Ruang Pamer *Kitchen Set*

Permainan lampu yang tepat untuk ruang pameran dapur adalah *general lighting* untuk menerangi seluruh ruangan dan *task lighting* pada *kitchen set* membuat dapur terlihat mewah dan dramatis. Unsur pencahayaan dekoratif pada dapur dapat memberikan dimensi pada ruang tersebut.

2. Warna dan texture

Penggunaan warna-warna kontras pada elemen ruang dalam (dinding, lantai dan langit-langit) terhadap obyek pameran. Artinya, apabila memberi warna gelap pada elemen ruang terhadap obyek yang berwarna terang atau sebaliknya memberikan warna terang pada elemen ruang terhadap obyek pameran yang memiliki warna gelap.

Penggunaan tekstur elemen ruang yang fleksibel disesuaikan dengan obyek pameran..

4.2.4. Konsep Penampilan Bangunan (Eksterior)

Pencerminan karakter informasi yang disampaikan oleh arsitek, adalah :

1. Bukaan

Penggunaan Bukaan sebagai penanda identitas dapat memberikan

2. Transisi

Penggunaan elemen transparan seperti kaca sebagai elemen kulit bangunan yang akan mengimbangi kesan solid dari elemen kulit bangunan lain dan perletakan yang dinamis akan memperkuat karakter informatif.

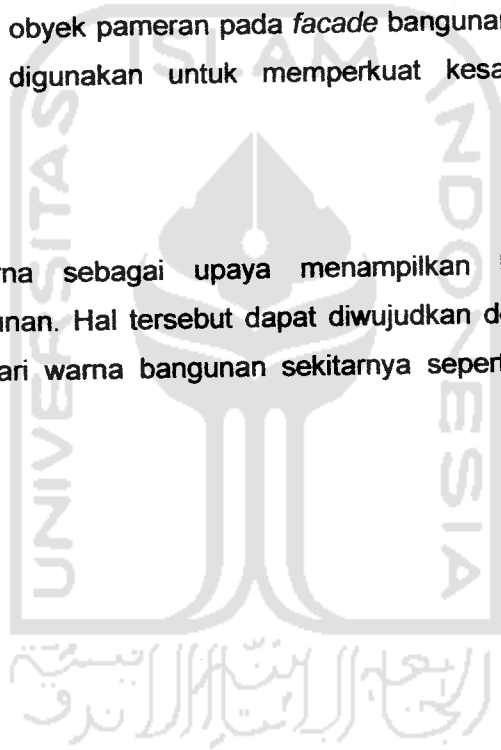
Pencerminan karakter ekspresif pada penampilan bangunan (eksterior) adalah

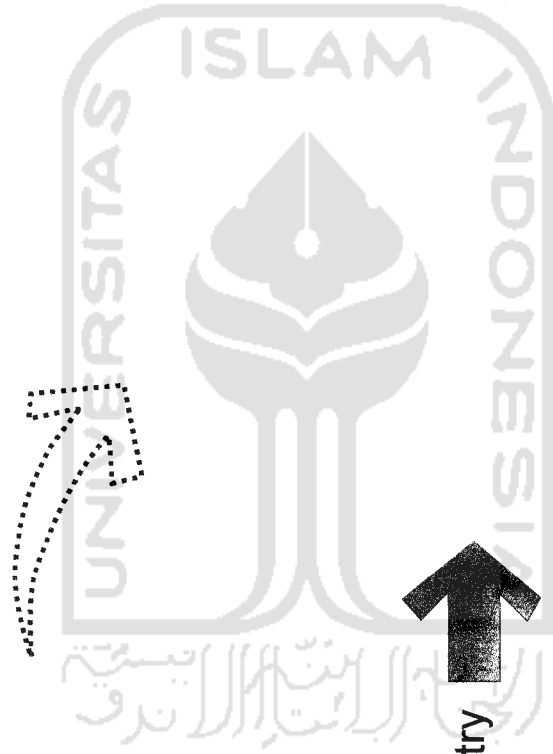
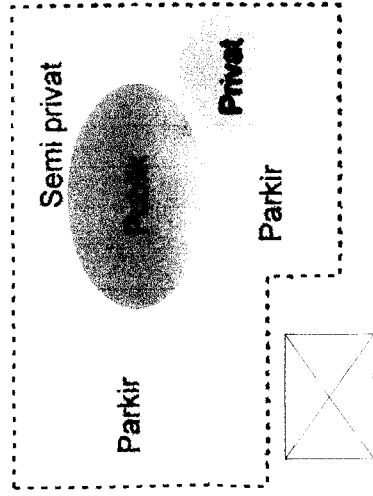
1. *Facade* bangunan

Transformasi bentuk obyek menjadi bentuk bangunan untuk memberi kemudahan mengenalkan fungsi bangunan kepada orang yang melihatnya. Simbol metaphor atau sculpture dari obyek pameran pada *facade* bangunan maupun halaman depan bangunan dapat digunakan untuk memperkuat kesan informatif penampilan bangunan.

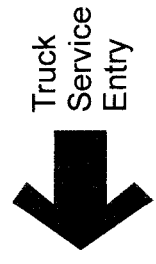
2. Warna

Penggunaan warna sebagai upaya menampilkan karakter ekspresif pada penampilan bangunan. Hal tersebut dapat diwujudkan dengan penggunaan warna yang mencolok dari warna bangunan sekitarnya seperti warna biru atau hijau (warna terang).

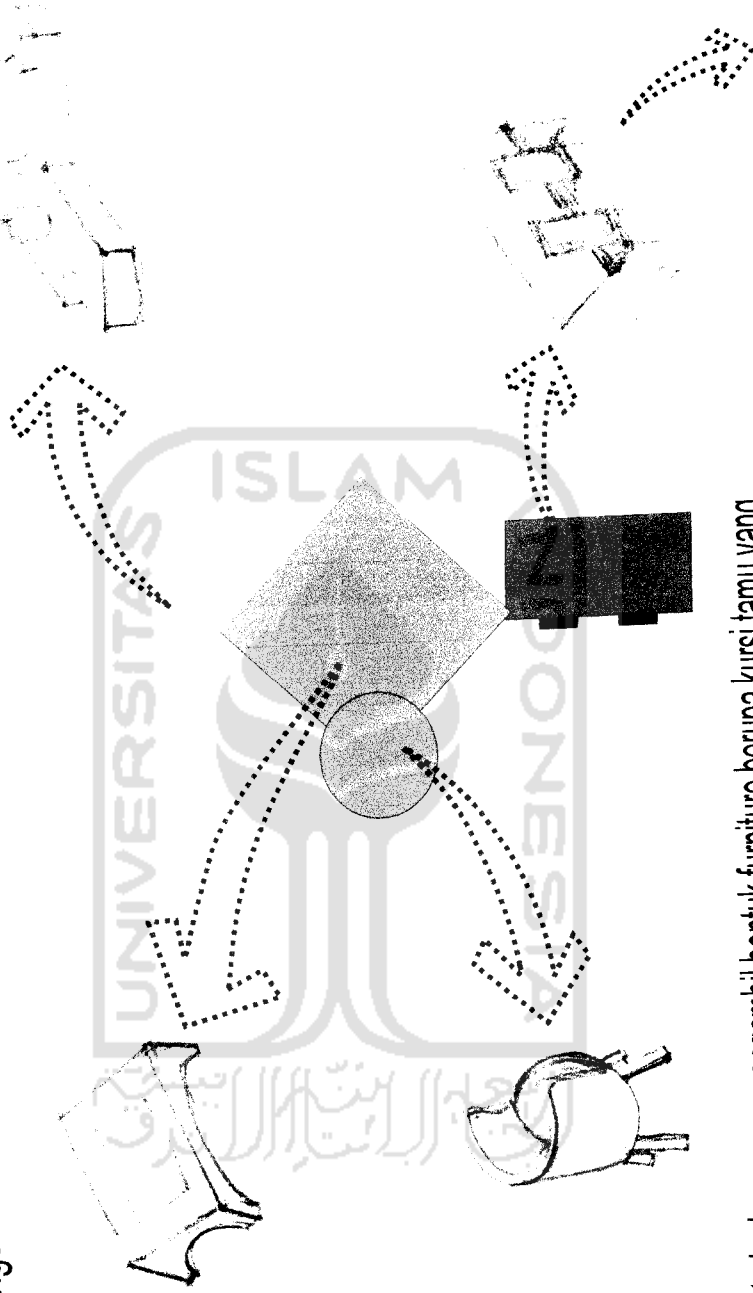
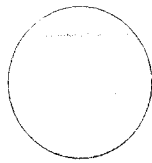




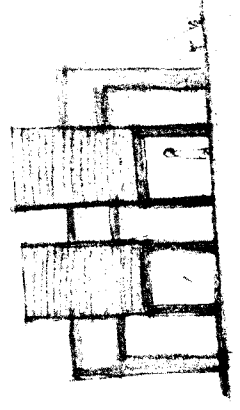
Public Entry



Transformasi bentuk-bentuk furniture yang dilihat dari atas adalah pilihan untuk bentuk gubahan massa dengan mengambil bentuk dasar berupa persegi dan lingkaran.

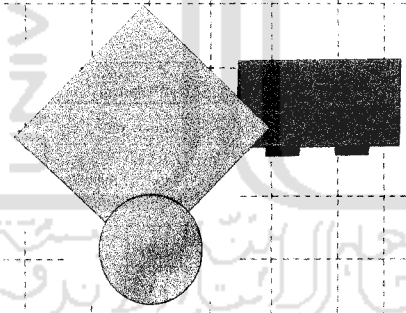
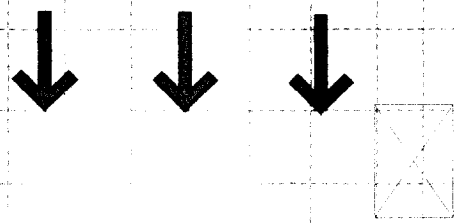


Untuk eksterior bangunan mengambil bentuk furniture berupa kursi tamu yang menyudut, kursi, meja dan mini bar sebagai perwujudan karakter ekspresif. Perletakan simbol (sculpture) dapat digunakan pada facade bangunan

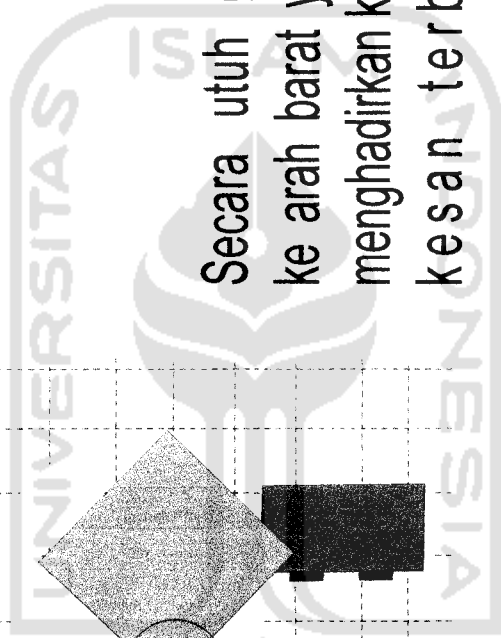


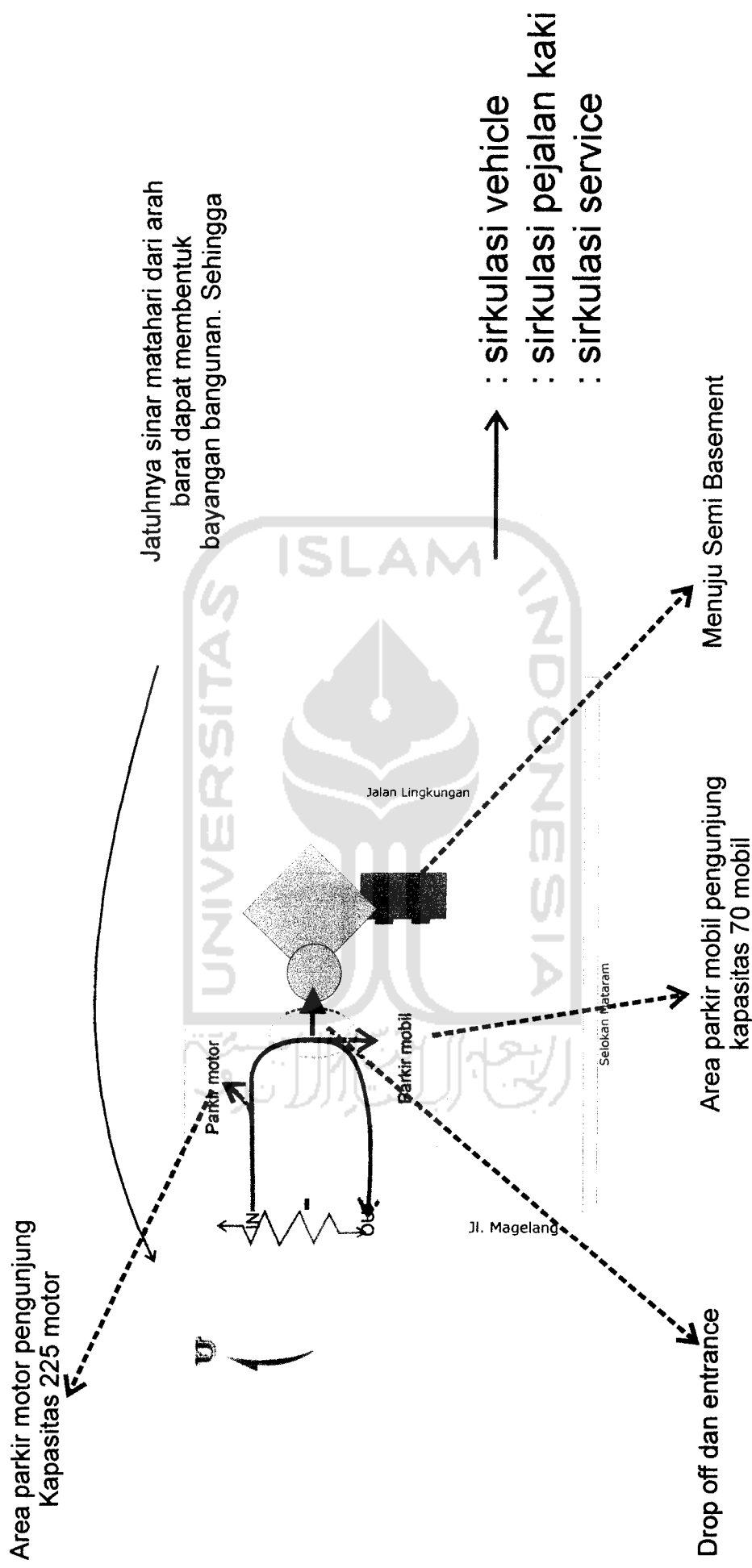
dentuk

U



Secara utuh gubahan massa menghadap ke arah barat yaitu ke arah Jalan raya untuk menghadirkan karakter informatif serta memberi kesan terbuka atau menerima.





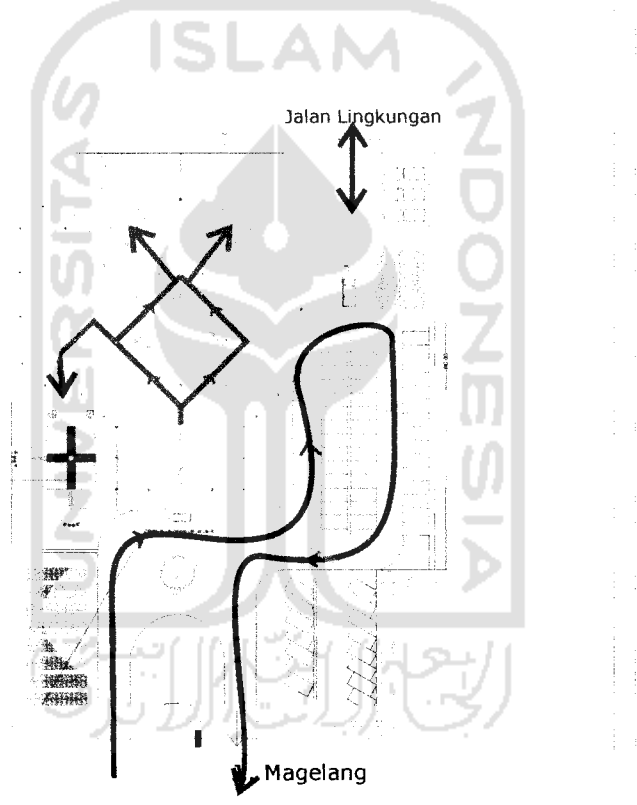
Galeri
outdoor

Pendukung

Hall

Galeri

v

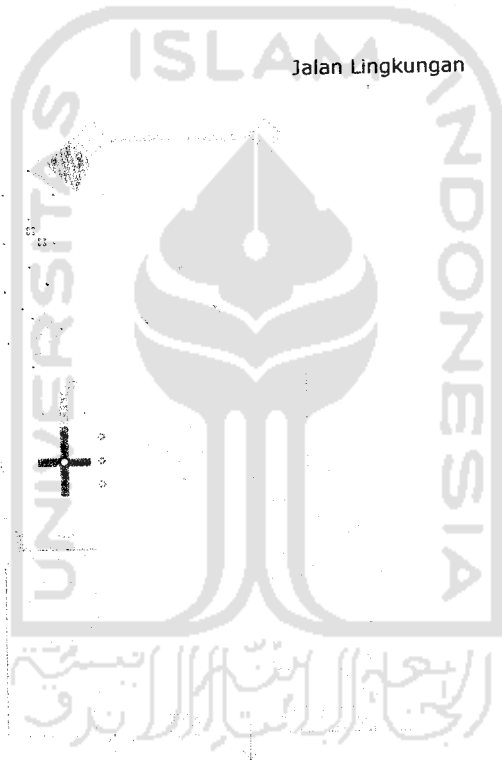


Galeri
outdoor

Parkir

Pengelola

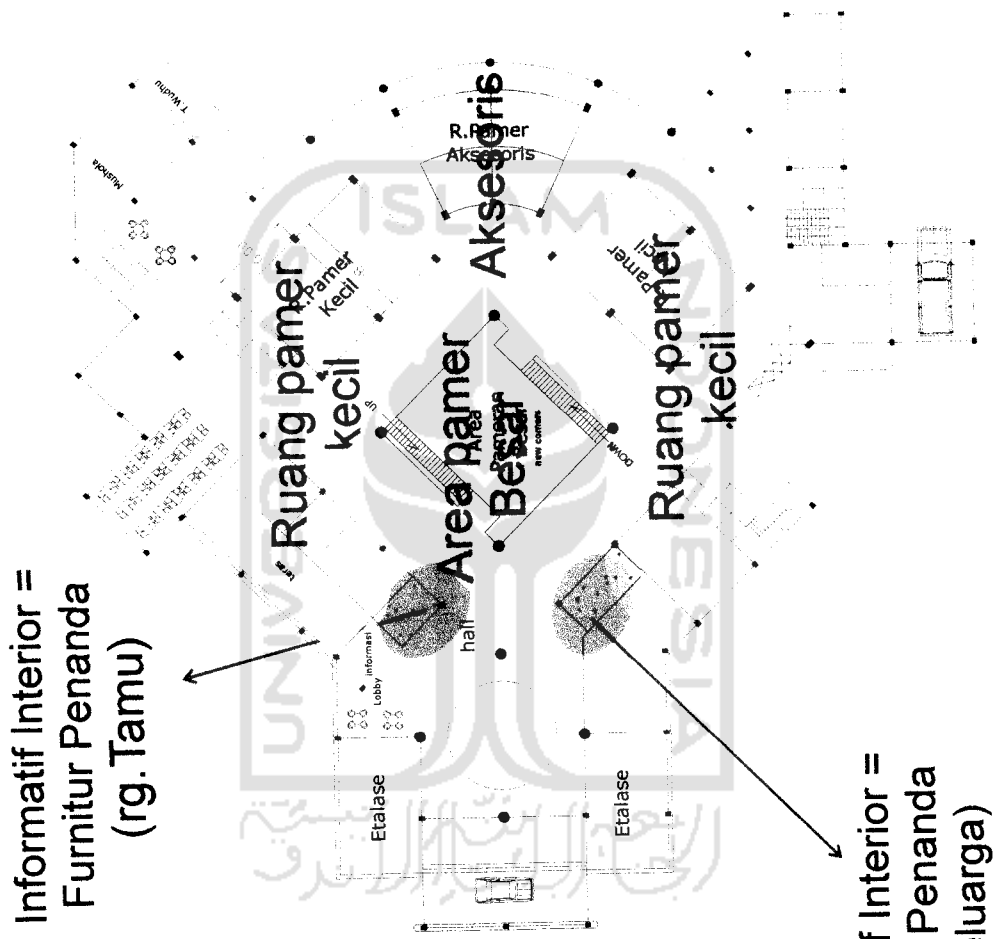
Ruang



Jl. Magelang

Selokan Mataram



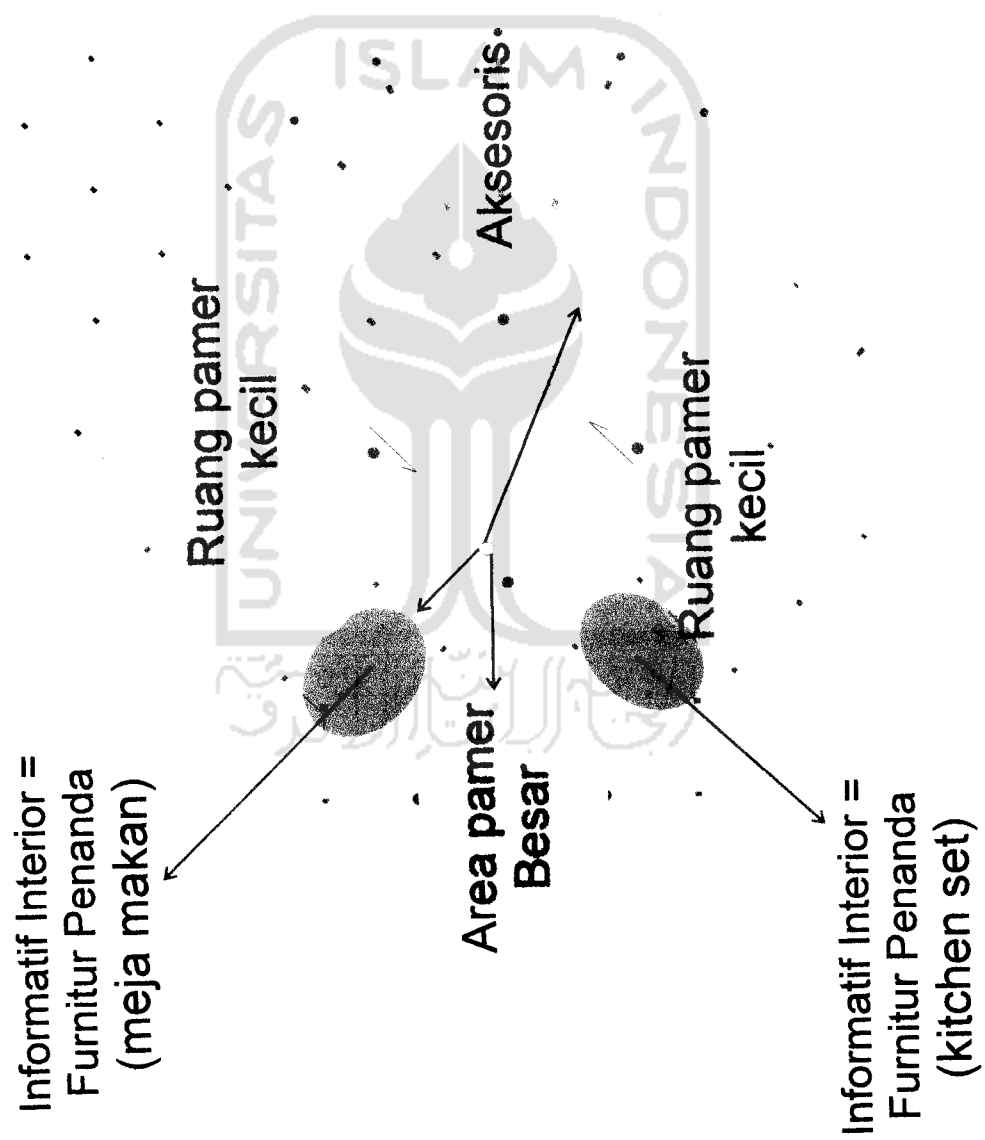


Informatif Interior =
Furnitur Penanda
(rg. Tamu)

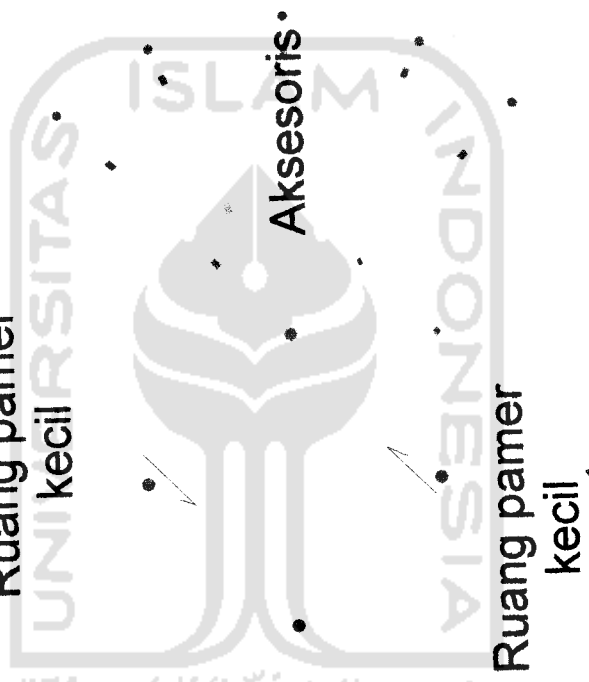
Informatif Eksterior =
bukaan & dinding kaca
(curtainwall)

Informatif Interior =
Furnitur Penanda
(rg. Keluarga)

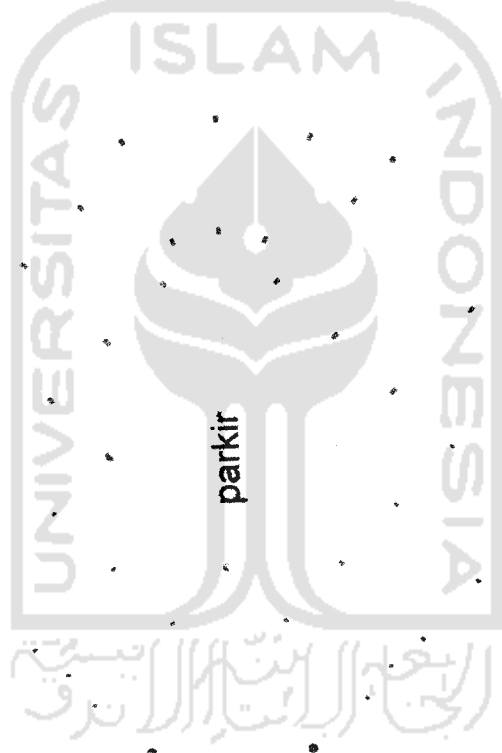
Denah Lantai 1



Denah Lantai 2

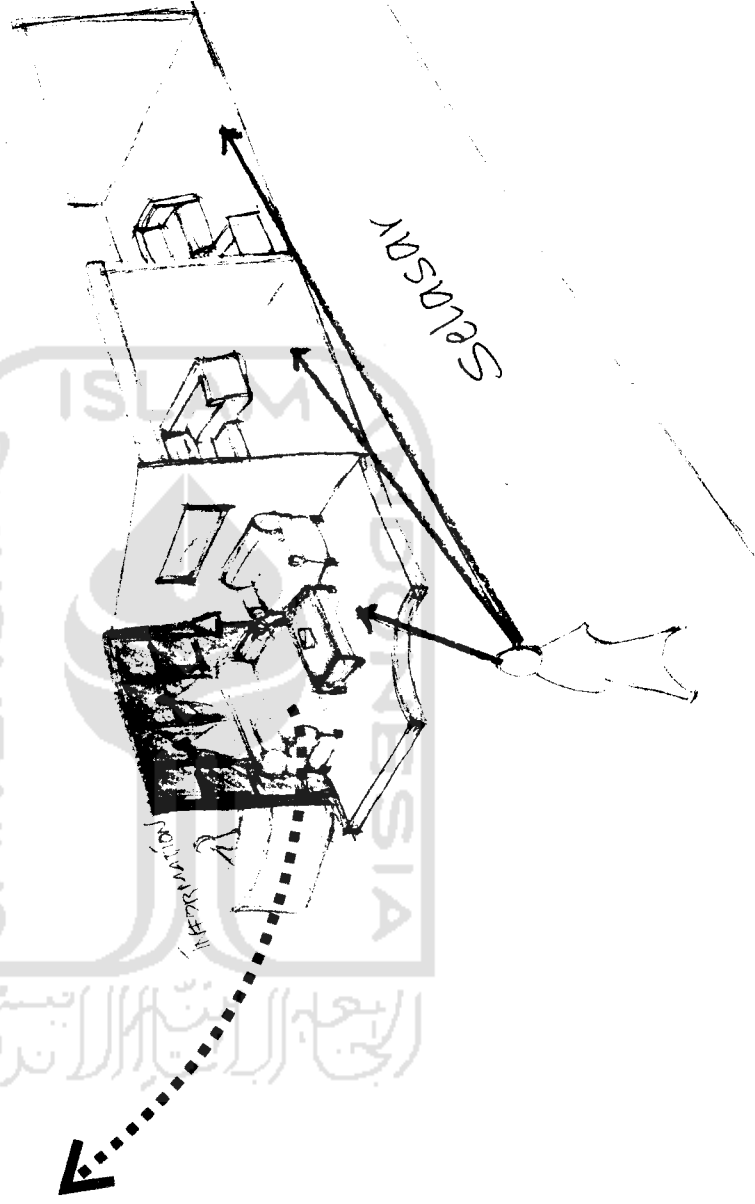


Denah Lantai 3



Denah Semi Basement

Karakter informatif pada interior diwujudkan dengan adanya satu ruang terbuka sebagai tempatfurnitur penanda sehingga memudahkan pengunjung mengetahui kelompok furnitur.



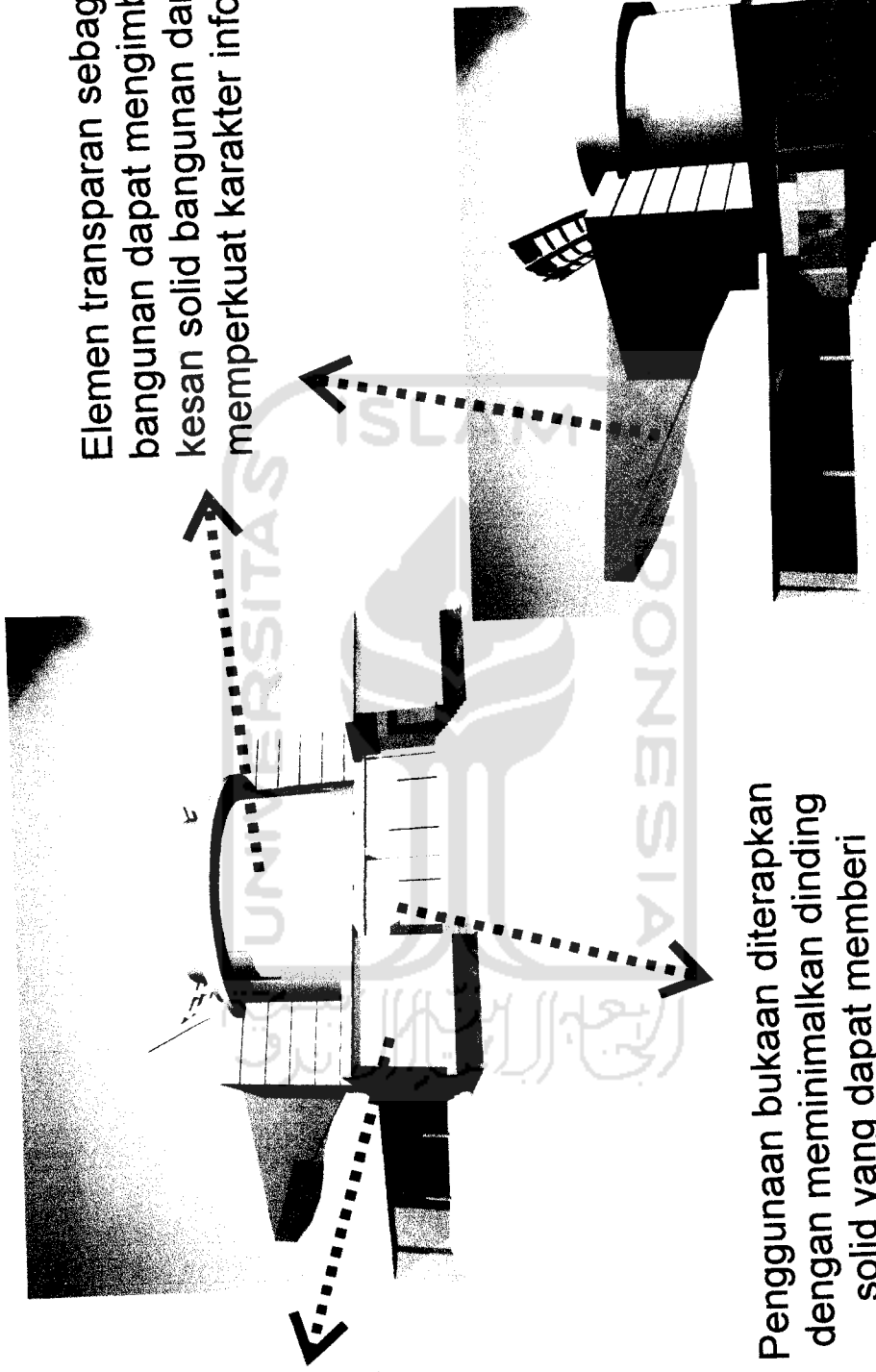


Meminimalkan dinding masif
sebagai penyekat ruang

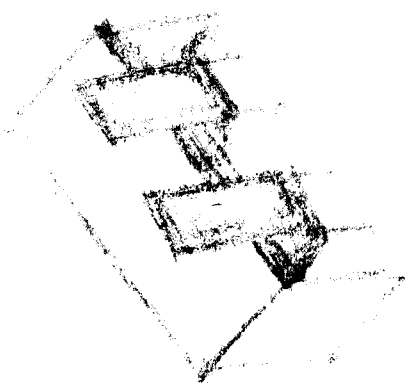
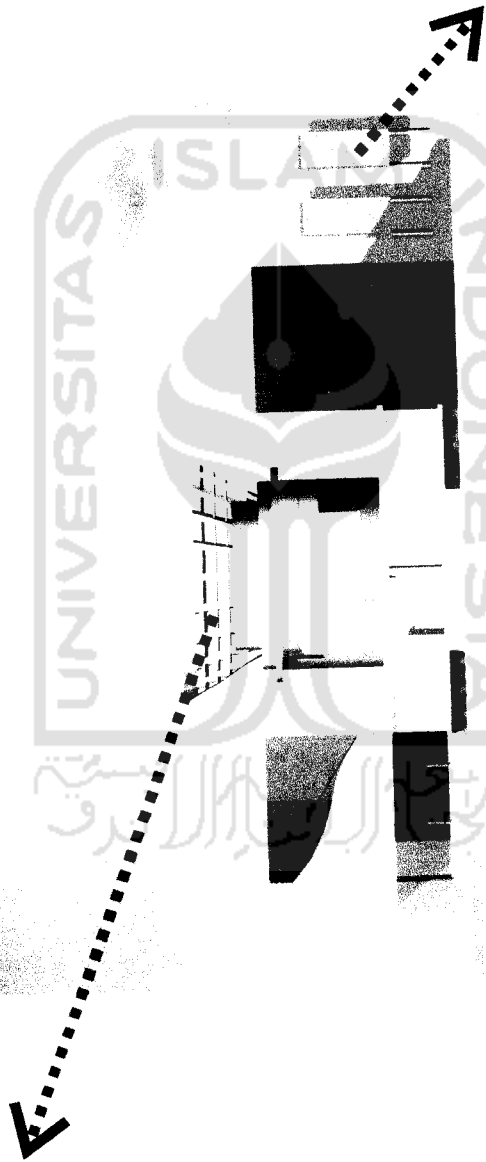
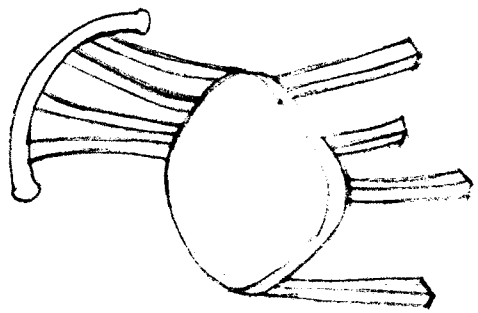
Pemilihan warna-warna yang berbeda antar ruang
yang dapat menunjukkan kesan ekspresif
pada obyek pameran

Pada sisi bangunan terdapat etalase furnitur untuk memperkuat informatif bangunan kepada pengunjung terhadap fungsi bangunan.

Elemen transparan sebagai kulit bangunan dapat mengimbangi kesan solid bangunan dan memperkuat karakter informatif

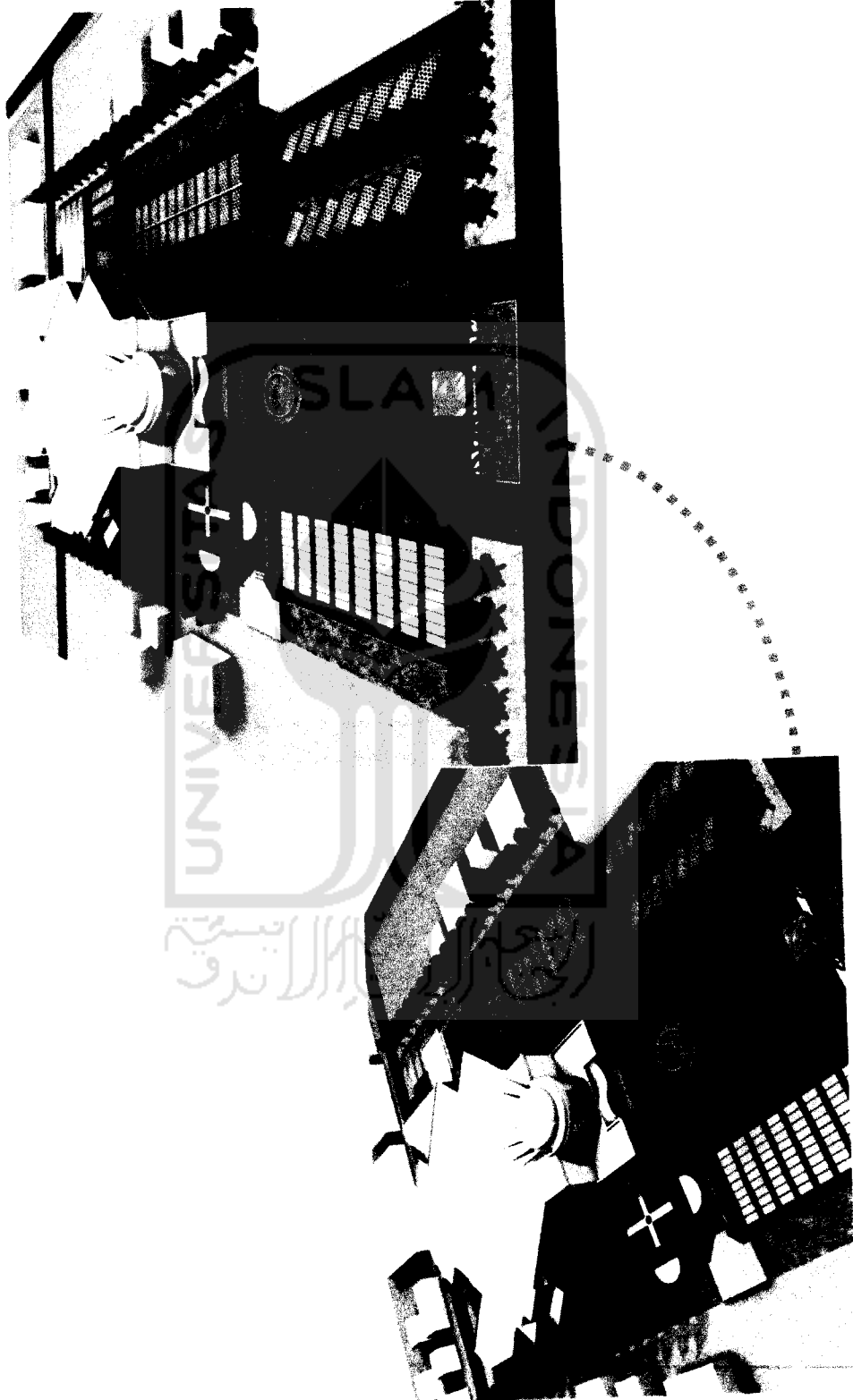


Penggunaan bukaan diterapkan dengan meminimalkan dinding solid yang dapat memberi kesan tertutup pada bangunan.



Transformasi bentuk furnitur menjadi facade bangunan memberi kemudahan mengenalkan fungsi bangunan kepada orang yang melihatnya sehingga dapat mewujudkan karakter informatif dan ekspresif.



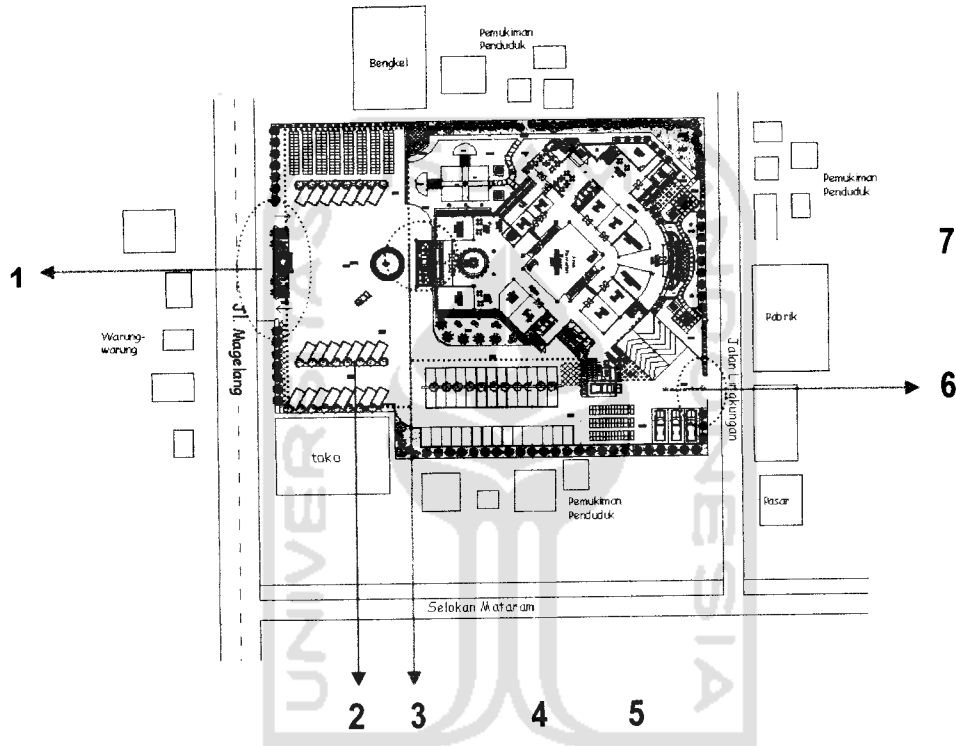


6.1. PERENCANAAN TAPAK

Dalam perencanaan tapak terdapat beberapa penjelasan mengenai perlakuan terhadap kondisi tapak yang dipilih, yaitu :

BLOK PLAN (Rencana Plan)

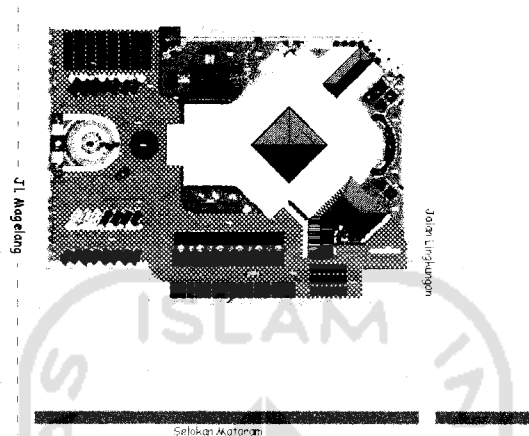
Garis besar dari perencanaan galeri furniture ini akan ditunjukkan melalui blok plan berikut :



1. Main Entrance dan Exit
2. Area Parkir Pengunjung
3. Drop off dan entrance
4. Bangunan Utama
5. Area Parkir Karyawan
6. Akses Service
7. R.Pamer Outdoor

6.2. GAMBAR RANCANGAN

6.2.1. Situasi



Site ini terletak di Jalan Magelang, sebagai jalan utama dan jalan lingkungan berada di sebelah timur site. Untuk batas-batas site, yaitu :

Sebelah utara : Bengkel dan Pertokoan

Sebelah timur : Jalan Lingkungan dan Pemukiman penduduk

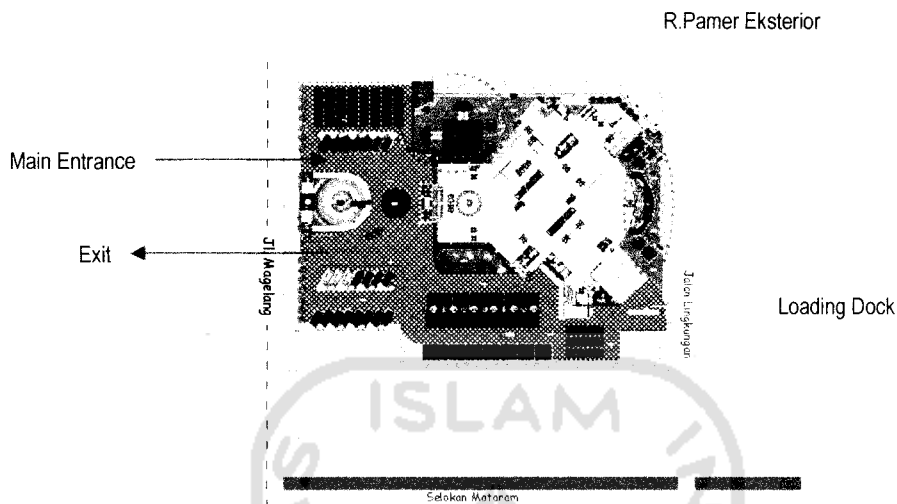
Sebelah selatan : Kantor dan Pertokoan

Sebelah barat : Jalan Magelang dan Pertokoan

Atap pada bangunan didominasi oleh atap dak menggunakan bahan beton. Pada void digunakan atap limas an dengan rangka baja dan bahan penutup atap fiberglass dimaksudkan untuk pencahayaan dalam bangunan. Pada blok area pendukung dan pengelola juga menggunakan atap limas an dengan penutup atap genting.

Pembentukan massa bangunan yang ekspresif dimulai dengan melihat bentuk-bentuk furnitur seperti ; sofa, meja dan kursi. Pada gubahan massa dapat dilihat adanya perbedaan bentuk massa yang memberikan perbedaan fungsi antara bangunan utama (galeri), pendukung dan pengelola dalam satu bangunan.

6.2.2. Siteplan



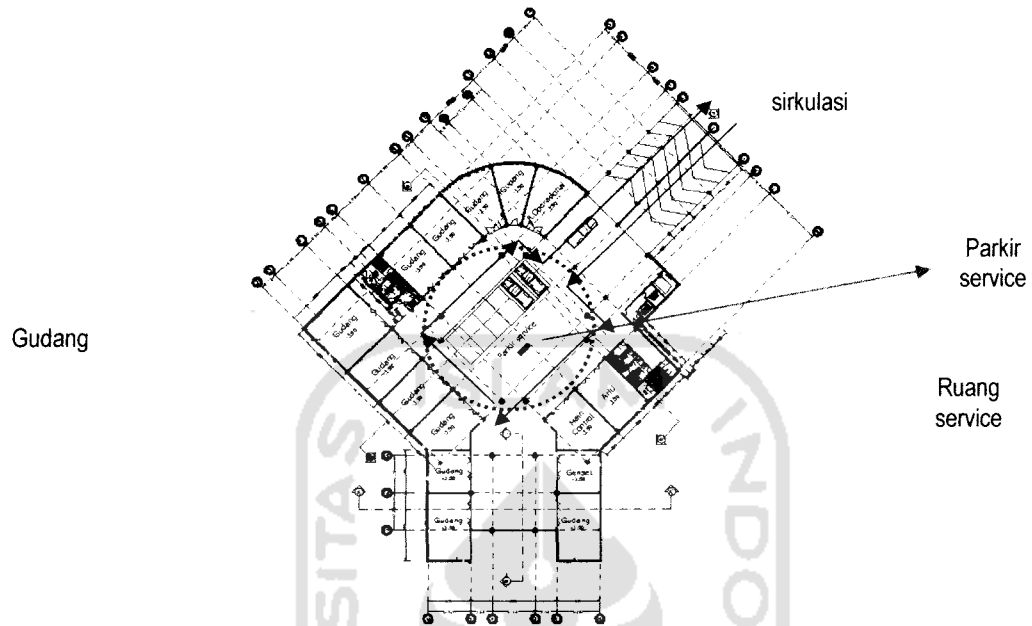
Luas site : 9500 m²
 Luas Bangunan : 7110 m²

Pada gambar Site Plan memperlihatkan layout ruang luar dan pencapaian ke dalam bangunan. Pintu masuk dan keluar terletak di sisi barat site yang berbatasan dengan Jalan Magelang yang merupakan jalan utama sebagai perwujudan karakter informatif luar bangunan. *Entrance* disini mempunyai lebar dimensi 6 m. Akses barang (*service*) dibedakan dengan akses pengunjung yaitu pada sisi timur yang berbatasan dengan jalan lingkungan agar tidak mengganggu jalur pengunjung dan mempermudah akses ke dalam basement yang berfungsi sebagai ruang service dan gudang-gudang.

Pada area parkir menampung 63 mobil dan 224 motor. Di bagian timur terdapat parkir khusus karyawan dan tempat bongkar muat (*loading dock*) mobil barang. Pada area luar juga terdapat area pameran outdoor pada sisi utara dan timur bangunan.

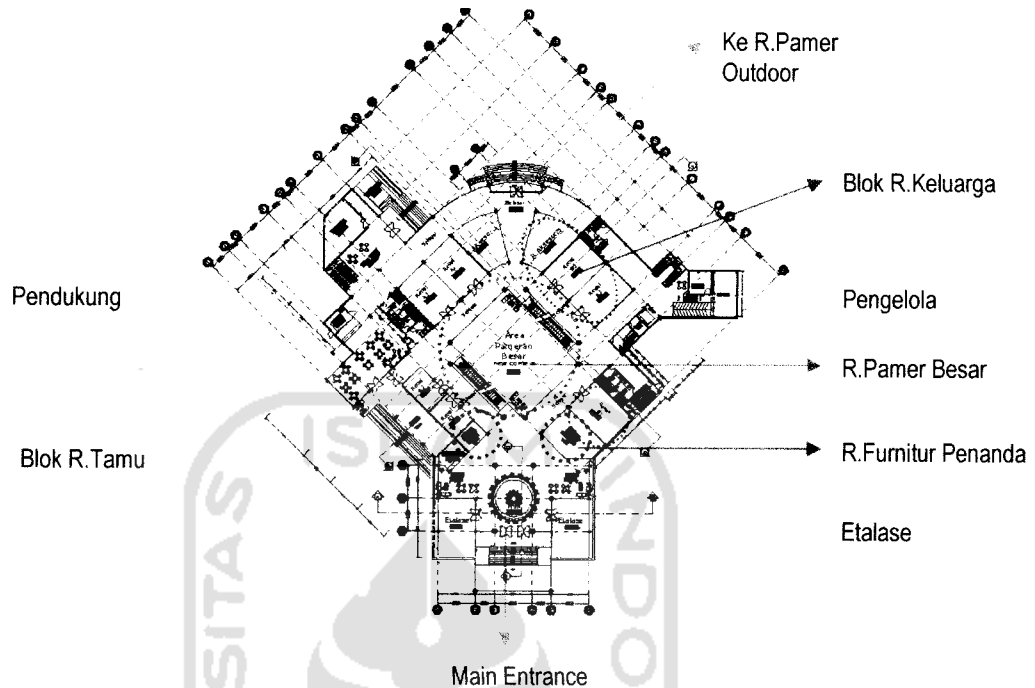
6.2.3. Denah

Denah Semi Basement



Lantai semi basement dibuat dengan penurunan 2 m untk mengurangi kelembaban pada fungsi ruang sebagai gudang-gudang untuk menyimpan furnitur dan ruang service serta parkir service.

Denah Lantai 1



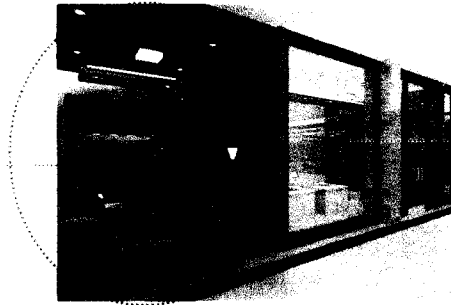
Gambar denah lantai 1 menunjukkan letak pencapaian ke dalam bangunan dari main entrance dan side entrance. Main entrance diletakkan menghadap ke jalan utama (Jalan Magelang). Berfungsi sebagai area publik, area ruang pameran, area pendukung dan pengelola.

Layout Ruang

Sesuai dengan konsep informatif tata ruang dalam, pada bagian depan lantai 1 difungsikan sebagai ruang etalase furnitur agar barang-barang (furnitur) yang akan dipamerkan dapat dilihat dari luar oleh orang atau pengunjung sehingga akan menarik animo pengunjung untuk masuk ke dalam bangunan. Layout untuk ruang pameran lantai 1 dibagi menjadi 2 blok yaitu blok retail furnitur ruang tamu (A1 - A4) disisi kanan dan blok retail furnitur ruang keluarga (B1 – B3) disisi kiri yang masing-masing ditandai dengan adanya ruang furnitur penanda sebagai petunjuk dengan dimensi 3 m x 4,2 m. Peletakan furnitur ruang tamu dan furnitur ruang keluarga pada lantai 1 karena furnitur ini paling banyak diminati pengunjung. Pada retail meminimalkan penggunaan dinding masif sebagai penyekat ruang sehingga pengunjung dapat melihat obyek pameran secara meluas.



Furnitur
Penanda
R.Tamu



Penggunaan
kaca untuk
mengurangi
kesan tertutup

Furnitur Penanda R.Tamu

Untuk menimbulkan kesan ekspresif pada ruang tamu digunakan sistem pencahayaan downlight atau indirect lighting dengan lampu dipasang dibalik plafon (seperti terlihat pada gambar) yang dapat memberikan suasana keakraban, hangat sekaligus dramatis. Pemilihan warna kontras antara elemen dinding, lantai dan plafon akan memberikan ekspresif pada interior ruang.

Sirkulasi

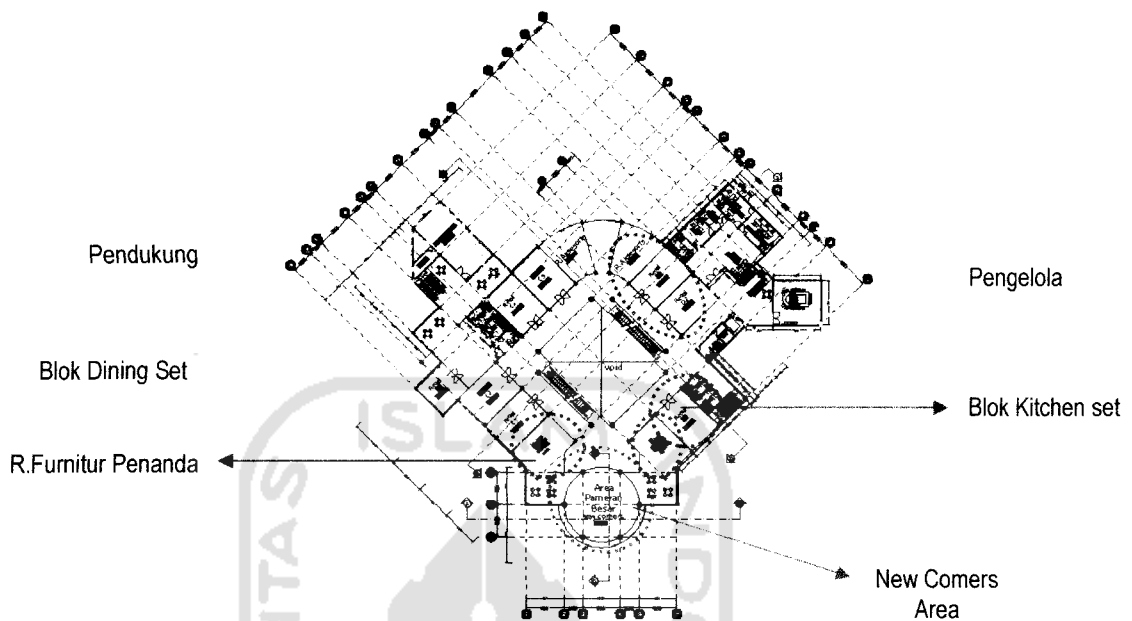
Sirkulasi dalam bangunan berpola radial dengan pusat penyebaran ruang di hall yang mengarahkan ke blok retail furnitur ruang tamu dan blok retail ruang keluarga, dipisahkan oleh ruang pameran besar pada ruang tengah dan mengarahkan ke bagian belakang yaitu area ruang pameran outdoor.



Interior Ruang Pamer Besar

Pada bagian belakang kanan terdapat area pendukung yaitu restoran dan mushola. Sedangkan bagian kiri belakang adalah area pengelola.

Denah Lantai 2



Pada lantai 2 berfungsi sebagai blok retail ruang makan / *dinning set* (C1 – C5) dan retail dapur/ *kitchen set* (D1 – D3) dan ruang pameran aksesoris. Kedua furnitur ini dijadikan satu karena biasanya furnitur ini menjadi pasangan ketika orang mencari furnitur ini. Karakter informatif terlihat pada bagian depan bangunan dengan bentuk setengah lingkaran yang berfungsi sebagai ruang pameran besar. Bagian belakang terdapat retail aksesoris perlengkapan dapur. Area pendukung pada lantai 2 adalah ruang pertemuan/ seminar untuk penyewa. Sedangkan pada bagian kanan belakang adalah area pengelola (kantor).

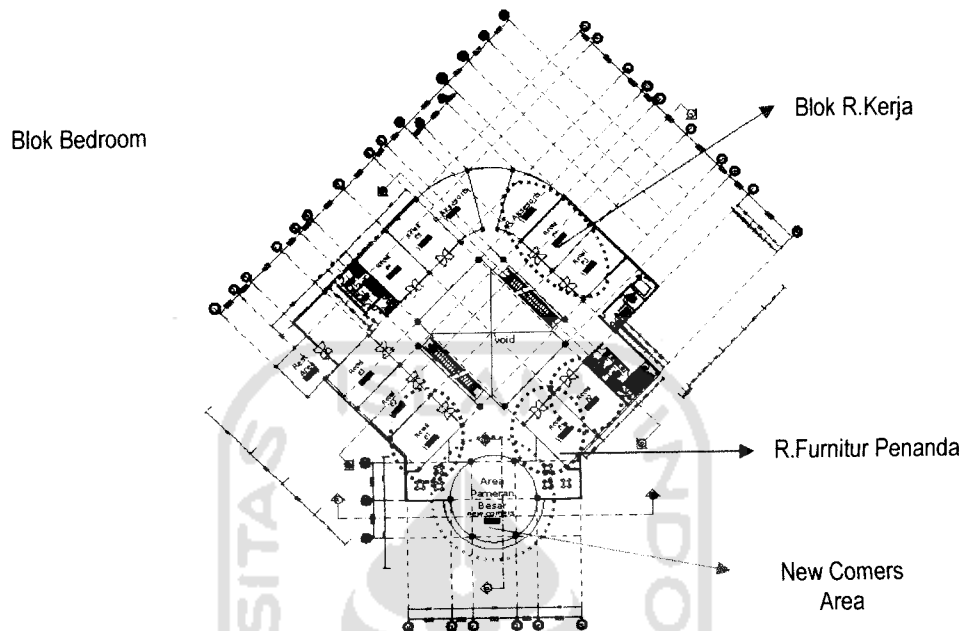


Furnitur Penanda Dinning Set



Retail Aksesoris

Denah Lantai 3



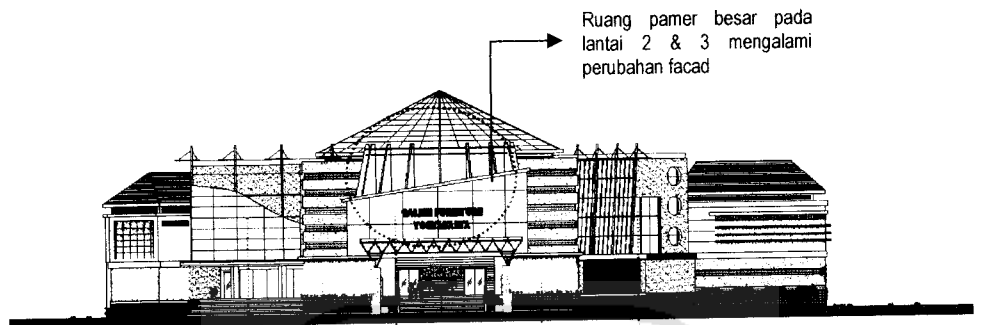
Denah lantai 3 adalah blok ruang pameran kamar tidur/ *bedroom* (E1 – E5) dan blok ruang pameran ruang kerja/ *office* (F1 – F4). Terdapat ruang pameran besar untuk *new comers product* pada bagian depan dan ruang pameran aksesoris di bagian belakang.

6.3. Tampak

Pada tampak hal utama yang dipertimbangkan adalah sebisa mungkin *facad* bangunan dapat dilihat oleh orang yang melintasinya. Hal ini dikarenakan bangunan ini berada pinggir jalan yang mobilitasnya tinggi.

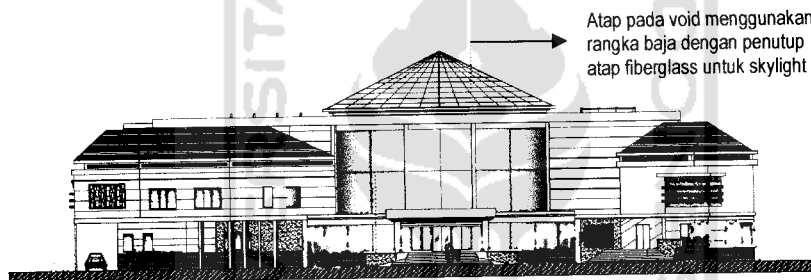
Pada proses perancangan terjadi perubahan pada produk rancangan *facad* bangunan yaitu pada bagian *etalase* (ruang pameran besar) lantai 2 dan 3 yang berbentuk lingkaran. Pada skematik desain, desain *facad* bagian ini sama-sama menggunakan material kaca namun diselubungi oleh elemen aluminium dengan bentuk atap lingkaran yang mengecil ke atas ditambah dengan repetisi setengah lingkaran. Namun, *facad* tersebut kurang mencerminkan karakter ekspresif. Kemudian pada pengembangan desain, *facad* ini diubah pada bagian selubung aluminium menjadi repetisi melingkar sesuai bentuk ruang tapi tetap menggunakan elemen transparan sesuai konsep informatif. Bentuk atap juga mengalami perubahan dari yang lingkaran mengecil ke atap lingkaran lapis 2 namun sejajar. Dengan perubahan ini *facad*

bangunan terlihat lebih ekspresif dan menarik perhatian dengan cara menunjukkan satu *point of interest* bangunan tersebut.



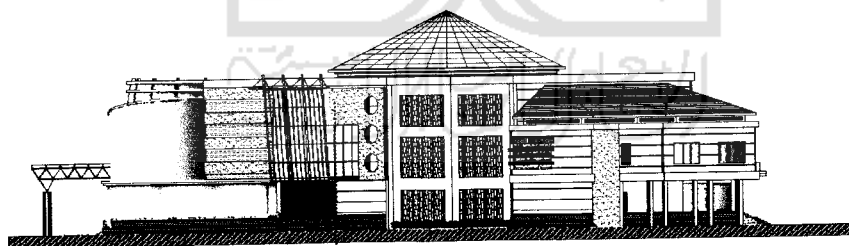
TAMPAK DEPAN

Karakter informatif eksterior bangunan diterapkan dengan bukaan-bukaan lebar dan transparan (kaca)

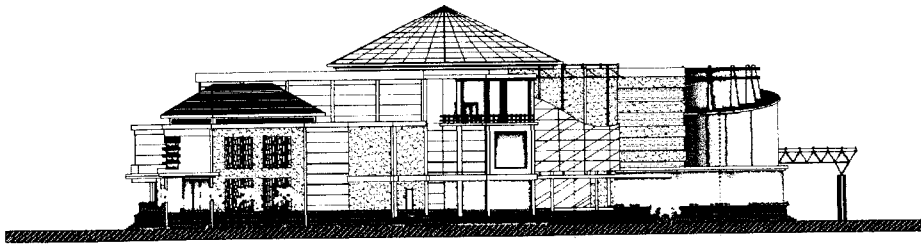


TAMPAK BELAKANG

Bukaan pada bagian belakang untuk menginformasikan fungsi bangunan dari sisi belakang



TAMPAK SAMPING KIRI



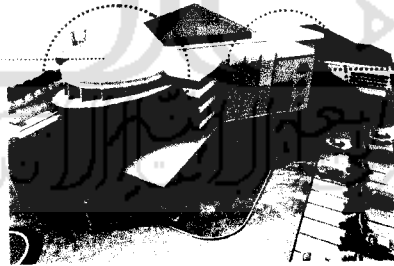
TAMPAK SAMPING KANAN

Bentuk lengkung merupakan transformasi bentuk kursi furniture modern

Sesuai dengan konsep informatif, penampilan bangunan di dominasi oleh bahan material transparan (kaca) dan bukaan yang lebar pada bagian ruang-ruang pameran (retail).

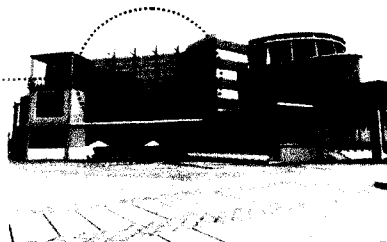
Karakter ekspresif pada eksterior bangunan diterapkan sesuai dengan karakter furniture modern yaitu berani bermain bentuk, pemilihan warna terang dan penggunaan material ringan. Warna hijau dipilih pada bagian depan untuk memberikan kesan kontras pada bangunan. Bentuk elemen pada sisi bangunan mempunyai perbedaan namun tetap memberikan keseimbangan dengan menggunakan bahan dan warna yang sama. Repetisi pada *clading* menggunakan bahan material ringan yaitu baja *hollow*.

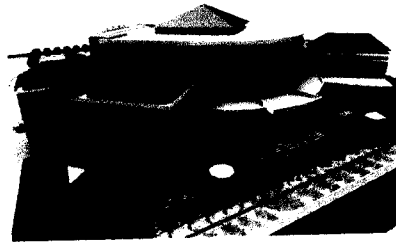
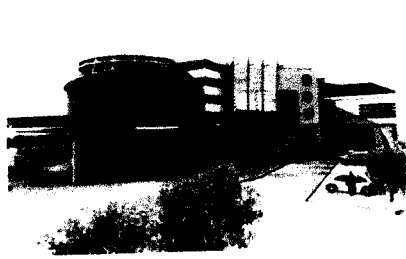
Warna hijau untuk mempertegas point of interest pada bangunan



Clading berbentuk persegi dengan repetisi baja ringan warna orange ditambah dengan elemen dinding masif yang unik untuk memberi keseimbangan elemen transparan

Clading berbentuk melengkung dengan warna orange dan repetisi baja ringan warna orange

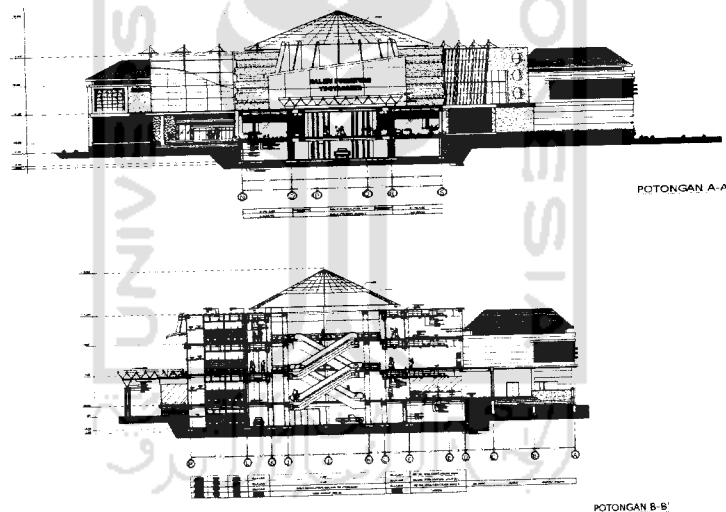




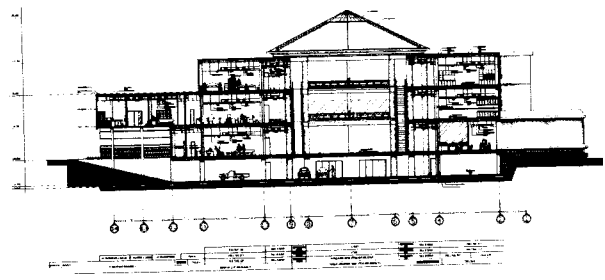
Eksterior Galeri Furniture

Untuk keseluruhan bangunan didominasi oleh warna abu-abu yang cenderung digunakan pada furnitur modern.

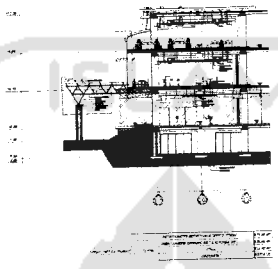
6.5. Potongan



Dalam gambar potongan memperlihatkan bagaimana struktur utama dan struktur pendukung pada bangunan. Struktur utama yang digunakan adalah kolom dan balok. Untuk struktur atap didominasi oleh atap dak (beton). Pada void menggunakan struktur atap rangka baja bahan penutup atap *fiberglass* sebagai pencahayaan ruang dalam bangunan. Entrance menggunakan atap spaceframe datar dengan penutup atap zincalum (Potongan A-A'). Sirkulasi vertikal diletakkan menyilang dimaksudkan untuk pencapaian semua area komersil (Potongan B-B'). Pada potongan B-B' memotong selasar, area ruang pameran besar dan retail aksesoris.

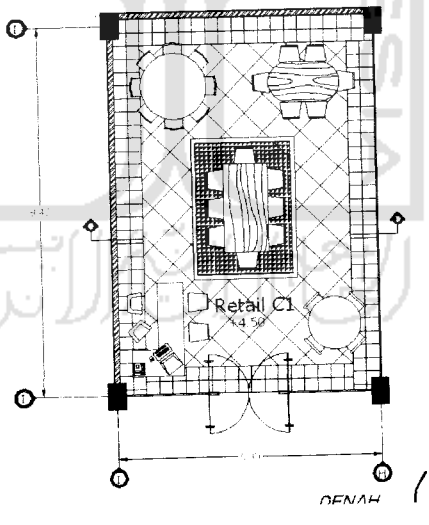


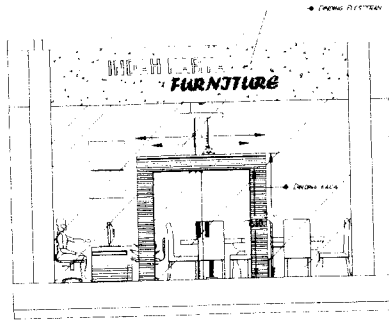
POTONGAN C-C'



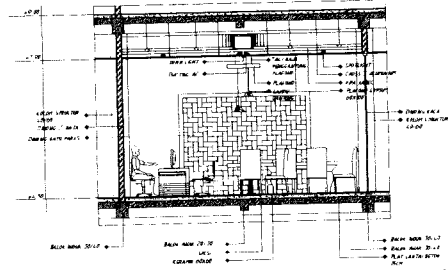
POTONGAN D-D'

6.6. Detil
Detil Retail Dinning Set





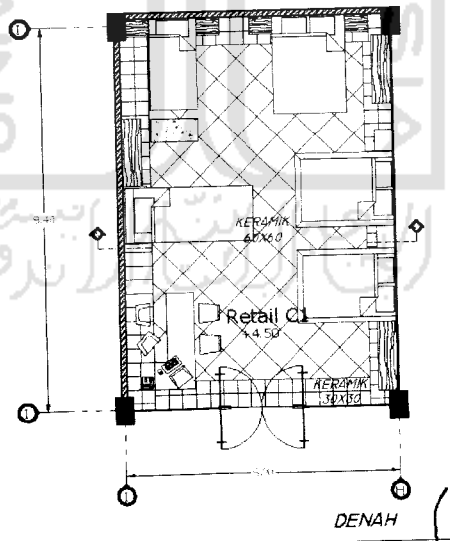
TAMPAK



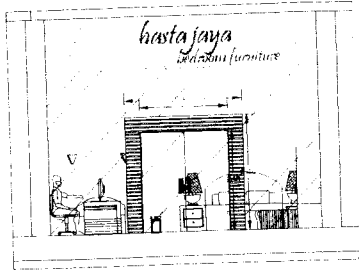
POTONGAN

Pada detil 1 menunjukkan layout furniture yang didisplay ditata sedemikian rupa ditambah dengan aksesoris furniture sehingga pengunjung dapat mengetahui bagaimana furniture tersebut jika berada di dalam rumahnya. Untuk menciptakan ekspresif, tiap retail mempunyai tema yang berbeda-beda. Lampu gantung di atas meja akan memberi kesan "dekat". Warna-warna lembut seperti merah muda atau krem akan menciptakan ekspresi hangat pada retail ini.

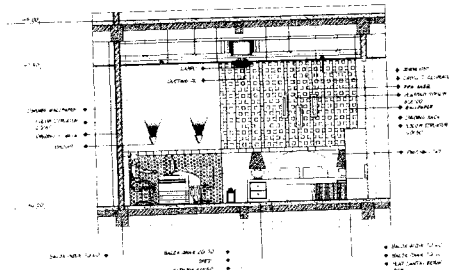
Detil Retail BedRoom Unit



DENAH



TAMPAK



POTONGAN

Pada retail bedroom unit digunakan warna-warna modern yang berani atau kontras seperti merah dengan menggunakan downlight system yang akan mengekspresikan kesan hangat pada ruang.

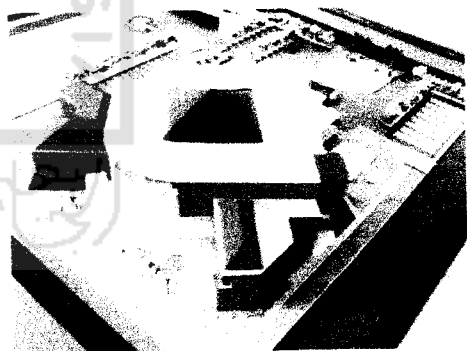
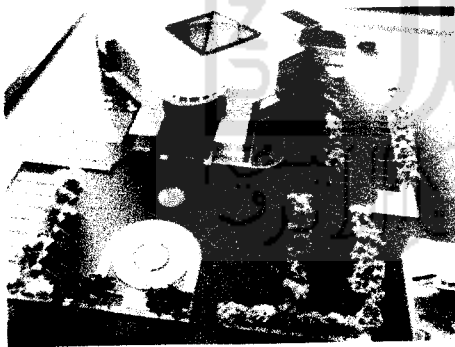
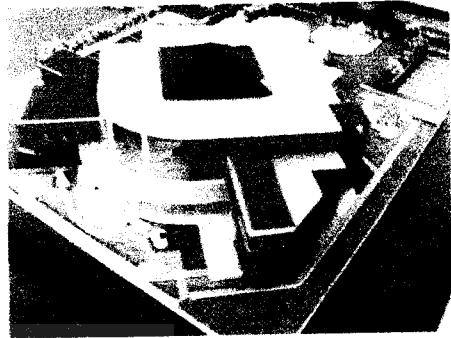
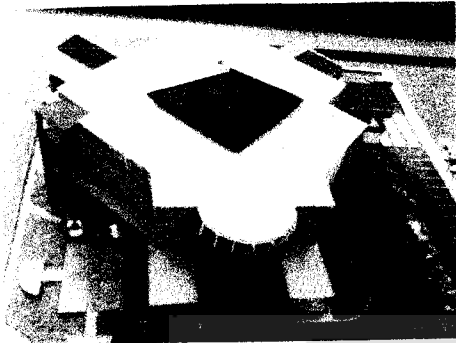
6.7. Utilitas

Bangunan galeri ini menggunakan sistem utilitas ME dan Plumbing. Pendistribusian penghawaan buatan menggunakan system AC central. Distribusi air bersih menggunakan system down feed dengan PAM sebagai sumber distribusi. Kebutuhan listrik bersumber dari PLN dengan genset sebagai pengganti pasokan PLN.

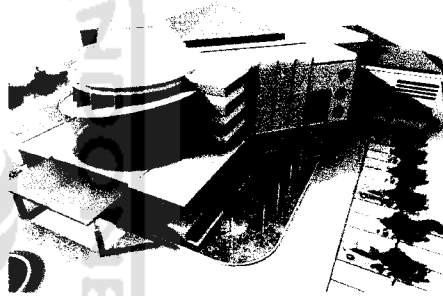
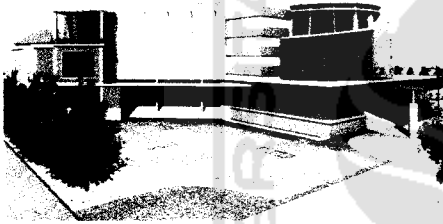
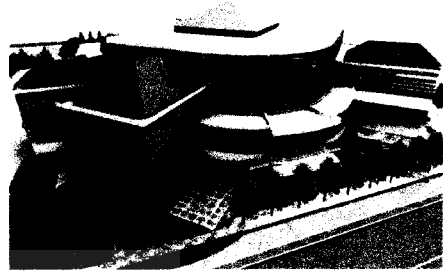
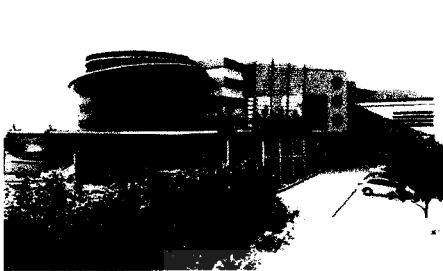
DAFTAR PUSTAKA

- Ching, Francis D. K., 1996, ***Arsitektur, Bentuk, Ruang dan Susunannya***, Jakarta, Erlangga
- Yahya, Amri, 1990, ***Catatan Kunjungan Ke rumah-rumah Seni Rupa di Negara Lain***, Yogyakarta
- Van Den, Cornelis, ***Ruang Dalam Arsitektur Edisi 3***, Gramedia Utama
- Akmal, Imelda, 2006, ***Majalah Furniture Edisi 3***
- Akmal, Imelda, 2007, ***Majalah Furniture seri "Lighting"***
- Geck J.M.E.A., Francis, 1977, ***Interior Design and Decoration***, The United States Of America
- Dwi Yunanto, ***Pusat Promosi Furniture di Yogyakarta***, 2001/TA/UII
- Halim, Deddy, ***Psikologi Arsitektur***, Grasindo
- Diklat Kuliah Furniture, 2006
- White, Edward T., ***Buku Sumber Konsep***
- Sutedjo, Suwondo B., 1985, ***Peran, Kesan, dan Bentuk – bentuk Arsitektur, Djambatan cetakan II***, Jakarta
- Rahmansyah, ***Gedung Pameran Furniture di Semarang***, 1996/TA/UII
- Hana Nur Aji, ***Galeri Seni Gerabah Di Desa Kasongan Yogyakarta***, 2000/TA/UII

GAMBAR MAKET

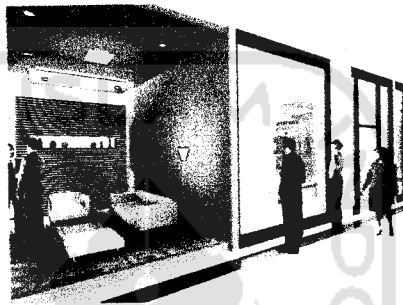
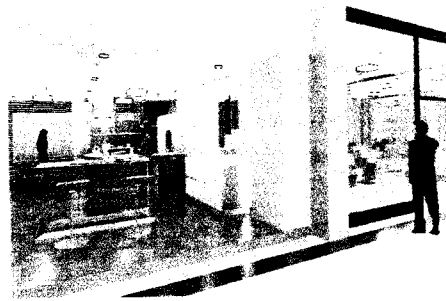
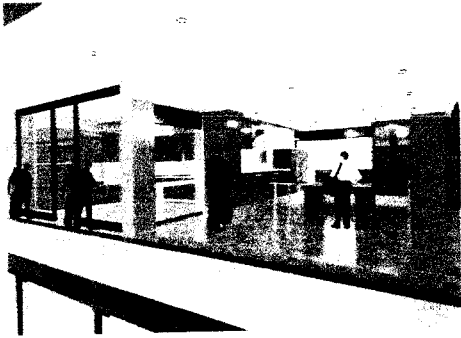


GAMBAR EKSTERIOR



GAMBAR INTERIOR





UNIVERSITAS
YOGYAKARTA
الجامعة الإسلامية
الابن تومالاندق