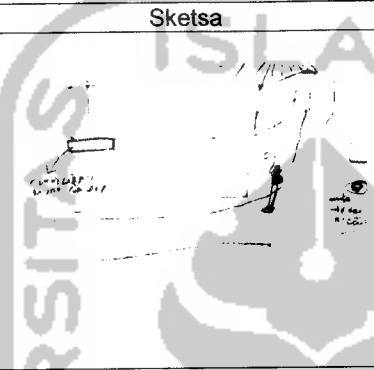

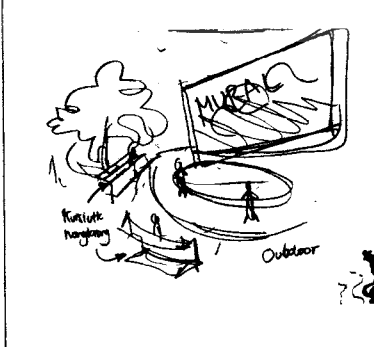


BAB IV
ANALISIS

4.1 Analisis Sketsa Partisipatif


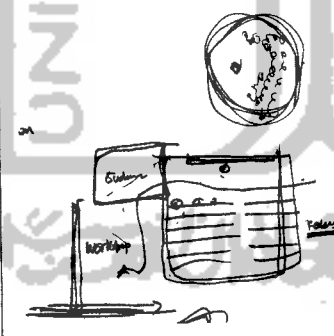
4.1.1 Sketsa Gallery/ Ruang Pamer

Tabel IV.1. Tabel Perbandingan Analisis Sketsa dan Input Verbal Ruang Pamer antar Seniman

No.	Seniman	Sketsa	Input verbal	Analisis
1.	Samuel Indratma		<ul style="list-style-type: none"> • Mural berfungsi juga untuk membentuk ruang public baru • Ketika mural dibuat pada suatu tempat, sekelilingnya otomatis menjadi ruang baru. 	<ul style="list-style-type: none"> • Tempat display mural harus mudah dilihat semua orang, baik pengunjung maupun orang luar. • Tempat display mural diletakkan pada sirkulasi utama agar bisa dilihat. • Ruang pameran indoor cukup seperti gallery biasa.
2.	Dian Kurniawan		<ul style="list-style-type: none"> • Dinding mural diletakkan di kanan-kiri jalan manusia. • Orang-orang diarahkan agar melewati galeri mural 	<ul style="list-style-type: none"> • Tempat display mural diletakkan di jalur sirkulasi utama, yaitu di selasar ruang terbuka yang menghubungkan bangunan. • Display mural diletakkan pada tempat yang terbuka terhadap aktivitas warga sekitar (mudah dilihat). • Memiliki tempat bagi pengunjung untuk duduk dan bersantai
3.	Karyadi		<ul style="list-style-type: none"> • Mural diletakkan di tengah-tengah tempat orang duduk dan bersantai. Semisal taman. 	<ul style="list-style-type: none"> • Tempat display bisa digabung dengan taman tempat orang-orang bersantai dan duduk-duduk agar bisa mudah dilihat oleh pengunjung maupun warga sekitar • Display Mural diletakkan pada ruang outdoor agar mudah terlihat

4.1.2 Sketsa Workshop Space

Tabel IV.2. Tabel Perbandingan Analisis Sketsa dan Input Verbal Workshop antar Seniman

No.	Seniman	Sketsa	Input verbal	Analisis
1.	Samuel Indratma	-	Workshop dilakukan seperti kelas biasa	-
2.	Dian Kurniawan		<ul style="list-style-type: none"> • Workshop dilakukan dalam bentuk dua aktivitas. Yaitu teori dan praktek. • Workshop menjadi pusat aktivitas yang menarik orang-orang untuk datang 	<ul style="list-style-type: none"> • Ada dinding khusus dimana orang-orang bias menggambar mural mereka sebagai sarana edukasi. • Area workshop juga harus bisa dilihat oleh orang yang lewat di sirkulasi utama. • Bentuk tempat workshop ada dua, yaitu kelas indoor (untuk 'kuliah') dan juga outdoor (untuk praktek menggambar)
3.	Karyadi		<ul style="list-style-type: none"> • Suasana workshop mungkin bias juga sebuah aktivitas informal seperti diskusi santai atau bahkan suasana formal (kelas). 	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang workshop berupa ruang kelas atau sekadar tempat untuk duduk bersama dalam forum informal. Untuk kemudian praktek di dinding yang letaknya didekatkan dengan ruang workshop dan gudang.

4.1.3 Sketsa Fungsi-fungsi Penunjang

Tabel IV.3. Tabel Perbandingan Analisis Sketsa dan Input Verbal Fungsi-Fungsi Penunjang antar Seniman

No.	Seniman	Sketsa	Input verbal	Analisis
1.	Samuel Indratma		<p>Perlu adanya fasilitas system informasi mural untuk mendukung program Mural Center ini. Display audio visual bias menggunakan LCD.</p>	<p>Fungsi yang mampu menunjang Mural Center ini adalah Kantor Pengelola Program, Ruang informasi Mural, Ruang Penayangan Dokumentasi Audio Visual, Ruang Dokumentasi Gambar mural.</p>
2.	Dian Kurniawan		<ul style="list-style-type: none"> • Art Shop dan workshop menjadi inti dari Mural Center ini. • Workshop, artshop, dan workshop outdoor bisa diakses melalui satu jalur. 	<ul style="list-style-type: none"> • Art Shop di dekat jalan raya/akses masuk, agar mudah diakses oleh orang luar. • Art shop memiliki akses langsung ke tempat workshop agar lebih menarik pengunjung.
3.	Karyadi		<ul style="list-style-type: none"> • Lebih 'enak' menggunakan satu akses untuk ke ruang-ruang di mural center. 	<ul style="list-style-type: none"> • Taman yang diintegrasikan dengan tempat workshop. • Artshop dekat dengan lingkungan luar agar lebih mudah diakses • Ada fasilitas Ruang Informasi Mural di Jogjakarta untuk display info tentang mural di Jogjakarta.

4.2. Analisis Program Ruang

4.2.1 Analisis Kebutuhan Ruang¹

Analisis Kebutuhan Ruang pada Mural Center ini dilakukan berdasar aktivitas pengguna yang ada didalamnya. Pengguna bangunan ini sendiri adalah Pengunjung, Pengelola Mural Center, dan Seniman. Berdasar analisis aktivitas yang ada di dalam bangunan ini, maka bisa diketahui secara spesifik ruang ruang apa saja yang digunakan di dalamnya.

Tabel IV.4. Tabel Analisis Kebutuhan Ruang

KEGIATAN	PELAKU KEGIATAN			KEBUTUHAN RUANG
	Pengunjung	Seniman	Pengelola	
1. Kegiatan Umum	Parkir	Parkir	Parkir	Tempat Parkir
	Mencari Informasi		Menyediakan Informasi	Ruang Informasi
	Duduk-duduk	Duduk-duduk	Duduk-duduk	Lobby
	Melihat dokumentasi	Mempersiapkan dokumentasi	Mempersiapkan Dokumentasi	Ruang Dokumentasi
		Diskusi	Diskusi	Ruang diskusi/rapat
2. Kegiatan Pameran & edukasi	Menyaksikan Pameran	Memamerkan hasil karya	Memantau Pameran	Ruang Pameran
	Mengikuti Workshop	Mendampingi workshop	Mengawasi workshop	Ruang Workshop
3. Kegiatan Administrasi		Menangani program Mural Center	Menangani Program Mural Center	Kantor Pengelola
	Bertamu	Menerima Tamu	Menerima Tamu	Ruang Tamu
		Rapat koordinasi	Rapat direksi	Ruang Rapat
		Mengumpulkan Arsip	Menyimpan Arsip & dokumentasi	Ruang Dokumentasi
		Menerima Pembayaran	Mengurus keuangan	Ruang Tata Usaha

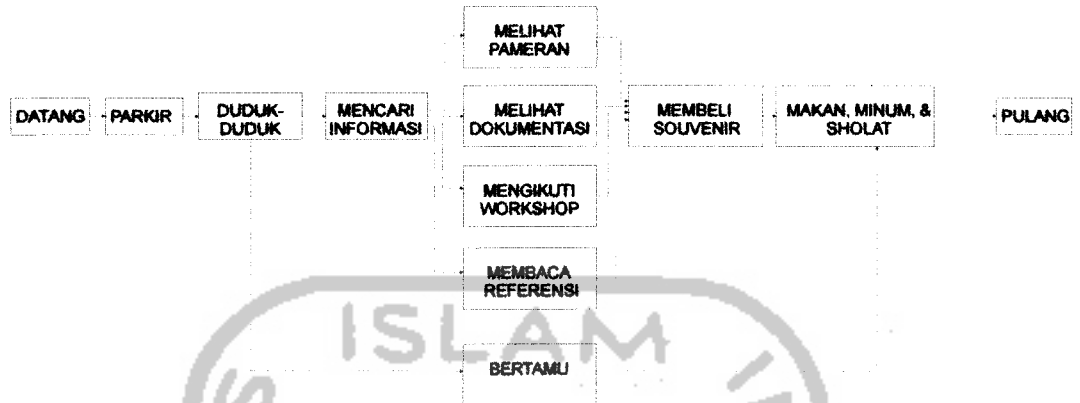
¹ Input berdasarkan observasi dan *In depth interview* dengan Dian Kurniawan tanggal 10 November 2009 dan Bpk. Samuel Indratma tanggal 1 Oktober 2009.

Tabel IV.4. Tabel Analisis Kebutuhan Ruang (lanjutan)

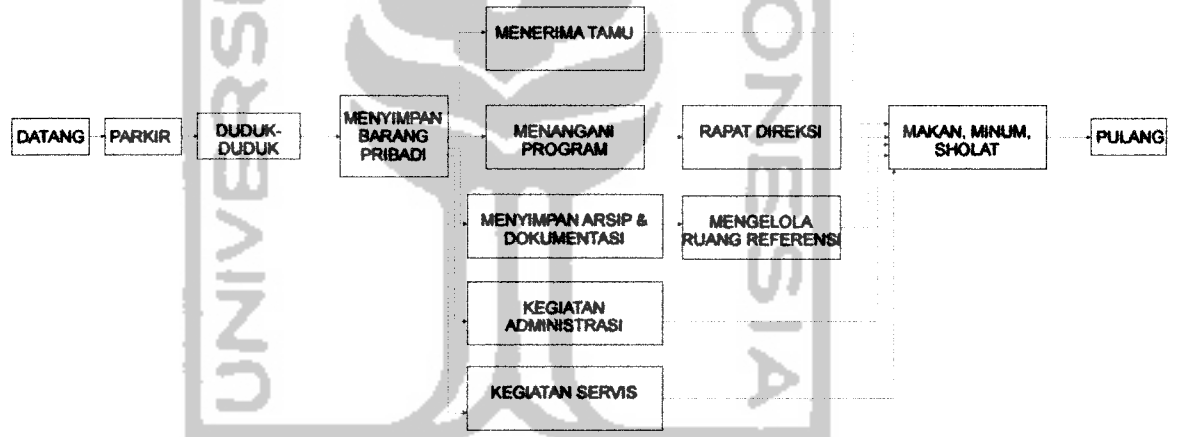
KEGIATAN	PELAKU KEGIATAN			KEBUTUHAN RUANG
	Pengunjung	Seniman	Pengelola	
4. Kegiatan Persiapan & Penyimpanan		Membuat Karya		Ruang Workshop & gallery
		Koordinasi Karya	Koordinasi Pameran	Ruang Rapat
		Menyimpan Peralatan		Gudang
5. Kegiatan edukasi penunjang	Membaca buku	Membaca, meminjam, dan mencari buku referensi	Menyimpan buku referensi	Ruang Referensi
			Mengelola ruang referensi	Ruang Pengelola
6. Kegiatan Servis	Ke Toilet	Ke Toilet	Ke Toilet	Lavatory
	Shalat	Shalat	Shalat	Musholla
			Kegiatan MEE	Ruang MEE
			Memasak	Dapur kafetaria
			Menyiapkan minuman tamu	Pantry
			Mendatangkan bahan makanan	Loading Dock
			Menyimpan bahan makanan kafetaria	Food Storage room
			Mendatangkan barang keperluan Mural Center	Loading Dock
			Membersihkan ruangan	Cleaning Service
		Menyimpan barang pribadi	Menyimpan barang pribadi	Locker room
7. Kegiatan Komersial	Membeli souvenir		Menjual Souvenir	Art Shop
	Makan & minum	Makan & Minum	Makan & minum	Kafetaria

4.2.2. Analisis Aktivitas Pengguna

1. Aktivitas Pengunjung



2. Aktivitas Pengelola



3. Aktivitas Seniman



4.2.3 Analisis Besaran Ruang²

Tabel IV.5. Tabel Analisis Besaran Ruang

KEGIATAN	KEBUTUHAN RUANG	KAPASITAS		STANDARD (m2)	SIRKULASI	JUMLAH UNIT	LUASAN (m2)
1. Kegiatan Umum	Tempat Parkir Pengunjung	15	mobil	15	40%	1	315
		8	bus	33	40%	1	369,6
	Tempat Parkir Pengelola	5	mobil	15	40%	1	105
		15	motor	2,25	40%	1	47,25
	Ruang Informasi	4	orang	0,72	20%	1	3,456
	Lobby	100	orang	1,5	30%	1	195
	Ruang Dokumentasi	100	orang	1,5	30%	1	195
	Ruang diskusi/rapat	20	orang	0,72	30%	1	18,72
2. Kegiatan Pameran & edukasi	Ruang Pamer dokumentasi foto	20	mural space	56	40%	1	1568
	Ruang pameran dokumentasi audio visual	10	LCD	1,2	20%	1	132
	amphitheatre	30	orang	0,72	30%	1	28,08
	Ruang Workshop	5	mural space	56	30%	1	364
		20	orang/kelas	0,72	20%	5	86,4
3. Kegiatan Administrasi	Kantor Pengelola	15	orang	0,72	20%	1	12,96
	Ruang Tamu	10	orang	1	20%	1	12
	Ruang Tata Usaha	5	orang	0,72	20%	1	4,32
4. Kegiatan Persiapan & Penyimpanan	Ruang Persiapan	10	orang	1	20%	1	12
	Ruang Penyimpanan dokumentasi	3	rak	4	20%	1	14,4
	Gudang			asumsi			50

² DATA ARSITEK Jilid 1, 2, dan 3-Ernst Neufert, 1990 dan *indepth interview* dengan Bpk. Samuel Indratma tanggal 1 Oktober 2009.

Tabel IV.5. Tabel Analisis Besaran Ruang (lanjutan)

KEGIATAN	KEBUTUHAN RUANG	KAPASITAS		STANDARD (m ²)	SIRKULASI	JUMLAH UNIT	LUASAN (m ²)
5. Kegiatan edukasi penunjang	Ruang Referensi	1000	buku	15	20%	2	36
		20	orang	0,72	20%	1	17,28
	Ruang Pengelola	2	orang	1	20%	1	2,4
6. Kegiatan Servis	Lavatory	6	orang	1,5	30%	4	46,8
	Musholla	20	orang	0,72	20%	1	17,28
	Ruang MEE			asumsi		1	100
	Dapur kafetaria			asumsi			40
	Pantry			asumsi		2	20
	Cleaning Service			asumsi		4	12
	Locker room	20	loker	0,7	20%	1	16,8
	Ruang Security			asumsi			20
7. Kegiatan Komersial	Artshop	8	stand	9	20%	1	86,4
	Kafetaria	25	meja	0,72		1	18
TOTAL							4069 m ²

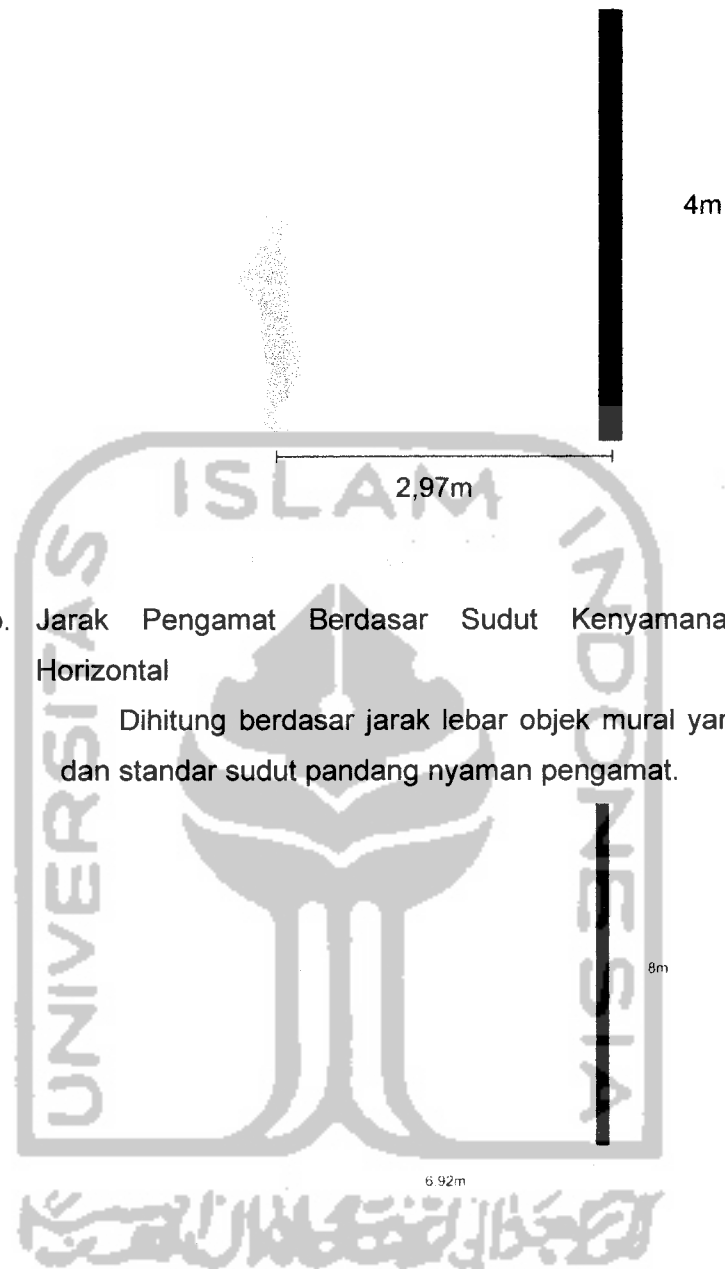
4.3 Analisis Spesifikasi Ruang Pamer

4.3.1 Analisis Kenyamanan Jarak Pandang Mural

Untuk display mural yang ada pada bangunan ini, dimensi mural yang digunakan adalah 4mx8m. Dimensi tersebut kemudian digunakan sebagai dimensi untuk menemukan jarak kenyamanan visual yang dibutuhkan untuk bias mengamati mural secara nyaman.

a. Jarak Pengamat Berdasar Sudut Kenyamanan Visual Vertikal.

Dihitung berdasar jarak ketinggian objek mural yang diamati dan standar sudut pandang nyaman pengamat.



b. Jarak Pengamat Berdasar Sudut Kenyamanan Visual Horizontal

Dihitung berdasar jarak lebar objek mural yang diamati dan standar sudut pandang nyaman pengamat.

c. Penggabungan SKV Vertikal dan Horizontal

Penggabungan ini digunakan untuk mengambil kesimpulan berapa jarak yang paling nyaman berdasar perhitungan SKV vertical dan Horizontal diatas. Jarak yang diambil adalah jarak yang paling besar. Maka dari itu jarak yang dibutuhkan untuk mengamati sebuah mural 4mx8m adalah 6,92m dan dibulatkan menjadi 7m.

4.3.2 Analisis Sirkulasi

a. Analisis Kenyamanan Jarak Sirkulasi

Jarak sirkulasi memepertimbangkan kenyamanan pengguna. Jarak ideal yang diperlukan untuk lewat satu orang adalah 80cm. Sedangkan diharapkan jalur sirkulasi akan cukup luas. Dengan asumsi jalur sirkulasi digunakan oleh 3 orang. Maka lebar jalur sirkulasi yang dibutuhkan adalah 240cm


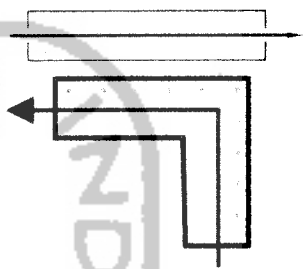

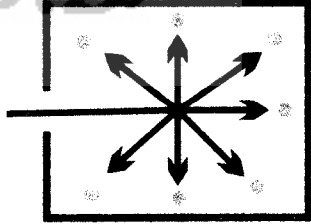


b. Analisis jenis Sirkulasi

Pada mural center ini ada beberapa jenis sirkulasi yang digunakan berdasar kebutuhan dan karakteristik aktivitasnya. Berikut ini adalah penjelasan tentang jenis-jenis system sirkulasi yang digunakan pada fungsi-fungsi utama bangunan yaitu:

- 1) Ruang Pamer
- 2) Ruang Workshop
- 3) Artshop

Tabel IV.6. Tabel Analisis Sirkulasi

No.	Ruang	Karakteristik	Sirkulasi
1.	Ruang Pamer	Mural biasa disajikan secara sekuensial. Menuntut Pergerakan yang kontinyu antar ruangnya.	<p>a. Sirkulasi Primer Selasar ke Ruang</p>  <p>b. Teknik Sirkulasi Lurus / berbelok</p> 
2.	Ruang Workshop	Ruang ini diletakkan pada ruang outdoor dan diharapkan akan menjadi daya tarik bagi orang yang ada di sekitarnya untuk melihat atau bahkan ikut terlibat	<p>a. Teknik Sirkulasi Mengangkat/menurunkan area pengamatan.</p> 
3.	Art Shop	Membutuhkan pergerakan bebas agar pengunjung mudah untuk memilih objek apa yang akan dibeli.	<p>a. Teknik Sirkulasi Menyebar</p> 

4.4 Analisis Site

4.4.1 Kriteria Pemilihan Site

Pemilihan Site menjadi bagian penting untuk ditelaah, dikarenakan fungsinya sebagai bangunan publik dan juga berkaitan dengan fungsinya yang berkaitan dengan Mural Art yang memiliki karakteristik khusus, yaitu berkembang pesat di tengah kota. Berikut ini adalah pertimbangan utama dalam memilih site dari berbagai alternatif yang ada di sekitar Malioboro.

1. Kemudahan Akses dan Infrastruktur

Kemudahan Akses dan Infrastruktur penunjang yang ada di sekitar site menjadi penting mengingat fungsinya sebagai bangunan publik yang akan banyak diakses oleh warga kota. Selain itu kemudahan akses perlu dipertimbangkan guna menentukan seberapa publik fungsi sebuah bangunan.

2. Potensi Ekonomi

Mengingat produk-produk turunan Mural Art (seperti kaos, sneakers, mainan, dsb.) banyak diminati, maka site harus mampu mengangkat potensi yang ada pada bangunan. Tingginya minat terhadap produk turunan Mural Art bisa dilihat dari adanya fasilitas penjualan merchandise dari seniman-seniman Mural Art pada pameran-pameran dan galeri.

3. Kepadatan Aktivitas sekitar

Kepadatan Aktivitas ini menjadi pertimbangan penting, karena ada kemungkinan bahwa aktivitas-aktivitas sekitar mungkin mengganggu aktivitas pada bangunan, atau bahkan sebaliknya bisa sangat mendukung aktivitas di dalam bangunan.

4. Kesesuaian antara fungsi dengan lokasi

Hal ini menjadi penting karena aktivitas pada bangunan ini sangat khas. Sehingga perlu ditelaah apakah fungsi yang diterapkan cocok atau tidak dengan lokasi. Kesesuaian ini bisa diketahui melalui Peta Rencana Pengembangan Kota dari Kimpraswil.

Tabel IV.7. Tabel Rencana Pengembangan Kota

Luas Tanah	Tinggi	KDB	KLB
40-100	16	90	1,8
101-200	16	90	2,7
201-400	16	90	2,4
401-1000	18	80	2,4
>1000	20	80	3,0

5. Keunikan Karakter Site

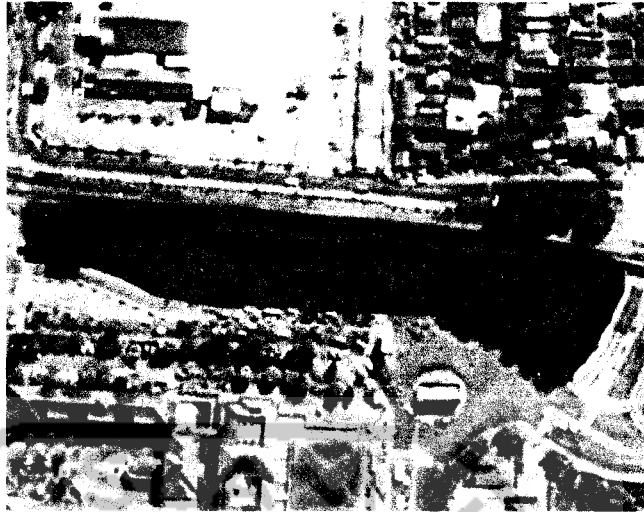
Site yang dipilih diharapkan memiliki keunikan tersendiri, mencerminkan semangat baru yang diusung Mural Art itu sendiri. Sehingga galeri ini juga akan tampak 'unik' dari segi lokasi.

6. Keterbukaan terhadap Aktivitas Masyarakat

Hal ini perlu untuk dipertimbangkan karena Mural Art adalah seni yang hadir di tengah masyarakat, maka pemilihan site harus mempertimbangkan keterbukaan terhadap aktivitas masyarakat.

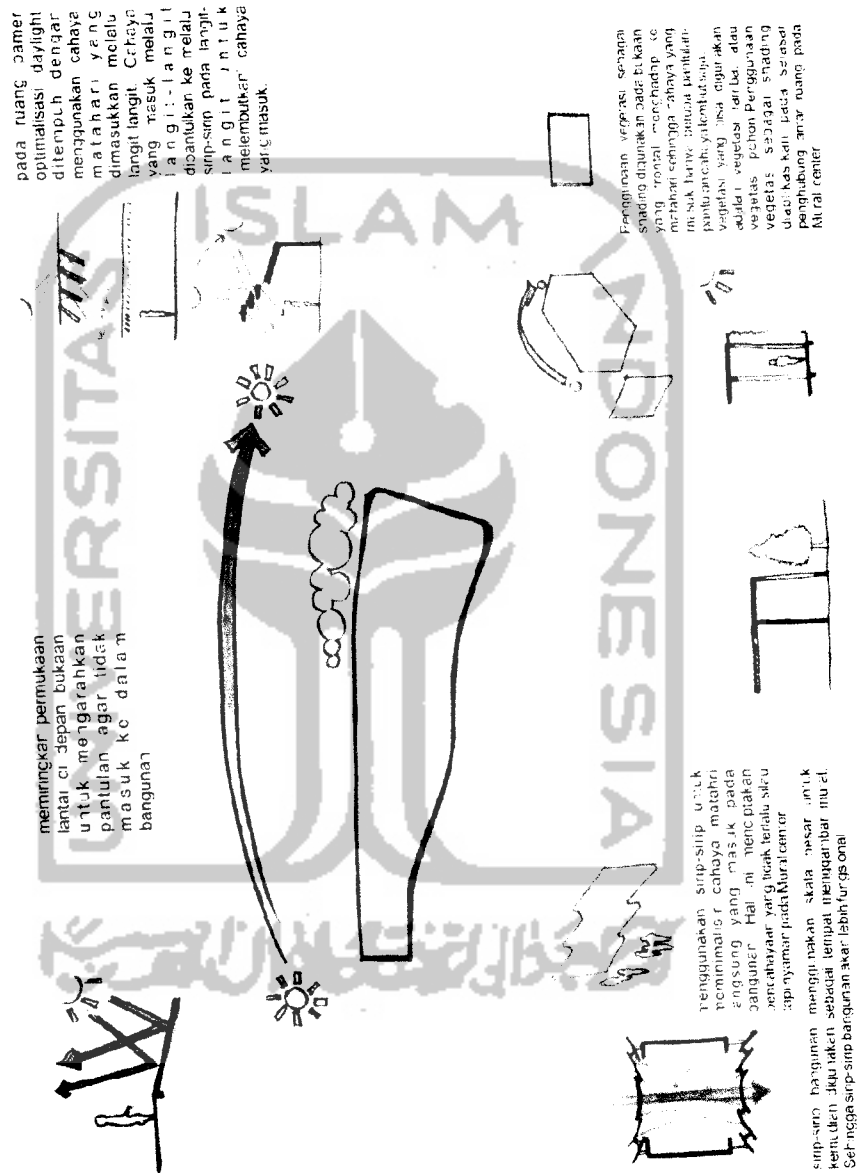
Tabel IV.8. Tabel Analisis Perbandingan Alternatif Site

KRITERIA	TAMAN PARKIR ABUBAKARALI	TAMAN PARKIR NGABEAN	LEMPUYANGAN
Kemudahan Akses dan Infrastruktur	50	50	50
Kepadatan aktivitas sekitar	50	40	40
Potensi Ekonomi	50	40	30
Kesesuaian Fungsi dan Lokasi	50	50	50
Keunikan Karakter Site	40	40	50
Keterbukaan terhadap aktivitas Masyarakat	50	30	50
TOTAL	290	250	270

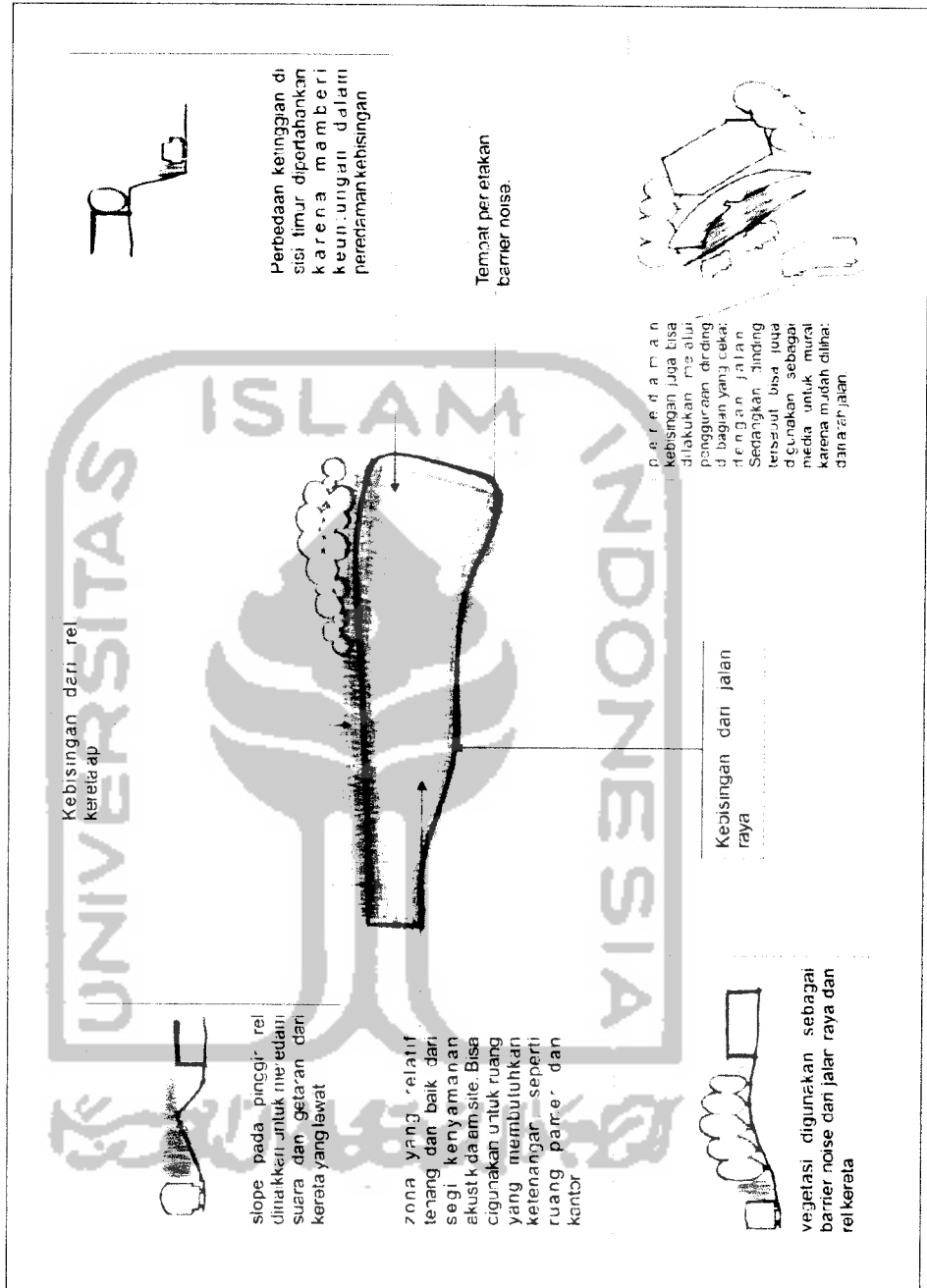


4.4.2 Analisis Existing Tapak dan Respon

a. Matahari



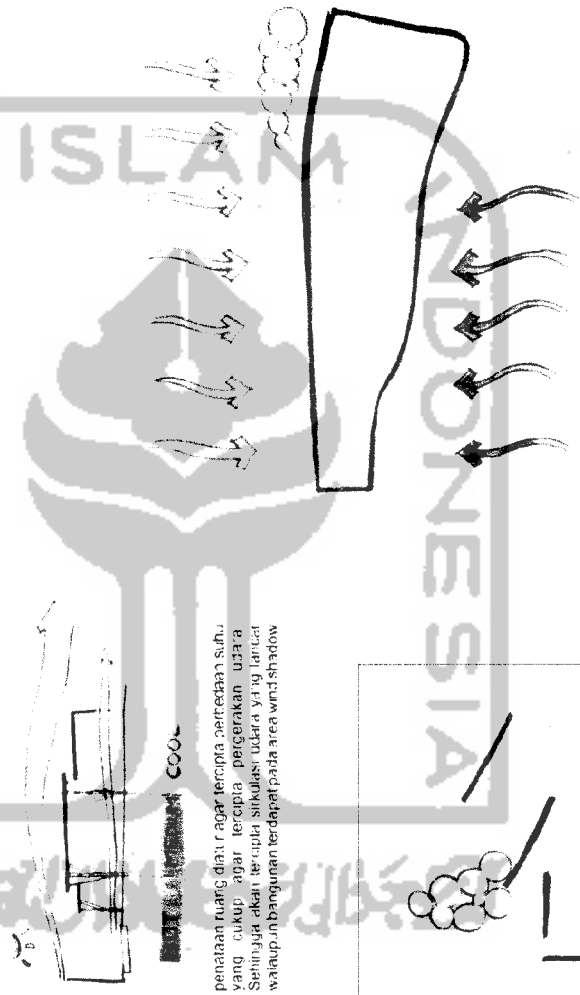
b. Kebisingan



c. Angin

sirip yang di gunakan untuk mem nyalisir cahaya langsung matahari juga bisa digunakan untuk menciptakan ventilasi silang. Sehingga pergunakan sirip bisa lebih fungsional dalam bangunan ini

Menggunakan reflecting pond untuk menciptakan pergerakan udara mikro pada bangunan. Reflecting pond digunakan pada bagian yang merupakan area wind shadow yang akan sangat "tinggi" terjadi pada bangunan ini. Hal ini dikarenakan bangunan ini banyak menggunakan bidang vertikal yang di curukkan sebagai ventilasi natural



penataan ruang diantar agar tercipta perbedaan suhu yang cukup agar tercipta pergerakan udara. Sehingga akan tercipta sirkulasi udara yang lancar walaupun bangunan terdapat pada area wind shadow

veglas dan dinding bisa digunakan untuk mengaktifkan angin ke area-area yang membutuhkan sirkulasi udara yang lancar seperti kafe/ruang kantor dan ruang pameran komunitas