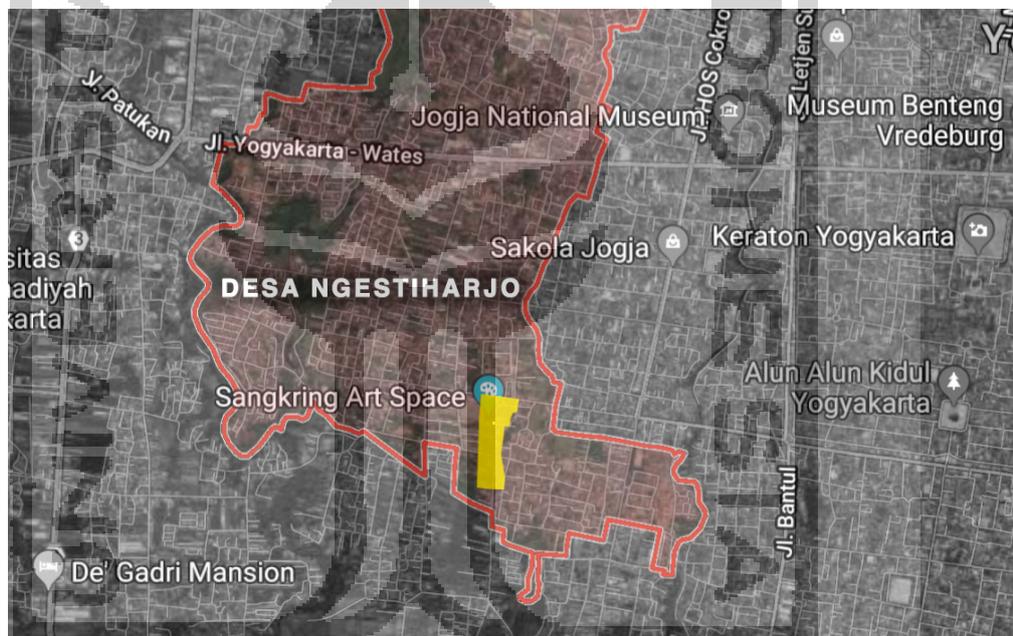


BAB III

ANALISIS

3.1. ANALISIS PEMILIHAN SITE

Dalam tugas akhir ini sehubungan dengan bagaimana memberikan solusi yang terbaik atas permasalahan Kampung Seni Nitiprayan, yaitu menjadikan kampung Nitiprayan memiliki *Art Center* sebagai sebuah wadah berkesenian yang menaungi kebutuhan pengguna kampung seni dalam melakukan kegiatan atau aktivitas melalui sebuah rancangan Arsitektural



 **KAMPUNG NITIPRAYAN**

Gambar 3. 1 Nitiprayan Sebagai Site Pilihan

Pada penelusuran site ini juga dipertimbangkan mengenai kepentingan, keuntungan, hingga kerugian yang akan didapatkan oleh masyarakat Nitiprayan. Penekanan utamanya adalah di nilai guna lahan, dimana pada kawasan Nitiprayan ini memiliki nilai guna lahan yang baik, yaitu lahan di jalan utama Nitiprayan yang memiliki akses yang mudah untuk dijangkau dan dikenali pengguna. Hingga nilai guna lahan yang cukup buruk dikarenakan

terletak ditengah-tengah permukiman warga dan cenderung untuk tidak boleh ada aktivitas yang mengganggu warga sekitar.



Gambar 3. 2 Kampung Nitiprayan

Kemudian dari analisis tersebut dipilih lokasi yang paling menguntungkan dan strategis bagi pembangunan Art Center, seperti yang tertera pada (Gambar) dan (Gambar) tentang daerah cakupan dimensi site yang terpilih.

3.1.1. Alasan Pemilihan Site

- a. Lokasi berada di jalan utama Kampung Nitiprayan, yaitu di jalan Nitiprayan
- b. Dengan letaknya di pusat Kampung Nitiprayan, site bisa diakses dengan mudah oleh semua pengguna Art Center.

- c. Terletak di tengah Kampung Nitiprayan, sehingga bisa membantu ekonomi kampung Nitiprayan.
- d. Harga tanah cenderung lebih murah, lebih menguntungkan pihak pembangunan Art Center.
- e. Lokasi berada di jalan utama Kampung Nitiprayan, yaitu di jalan Nitiprayan

3.1.2. Koordinat dan Batas Site

Site terletak pada koordinat 7.817616 LS, 110.343133 BT, dan memiliki batas berupa :

- Utara : Kebun Hijau Dekorasi Taman
- Timur : Pemukiman warga (Perum. Graha Nirmala)
- Selatan : Pemukiman warga (Perum. Graha Nirmala)
- Barat : Jl. Nitiprayan

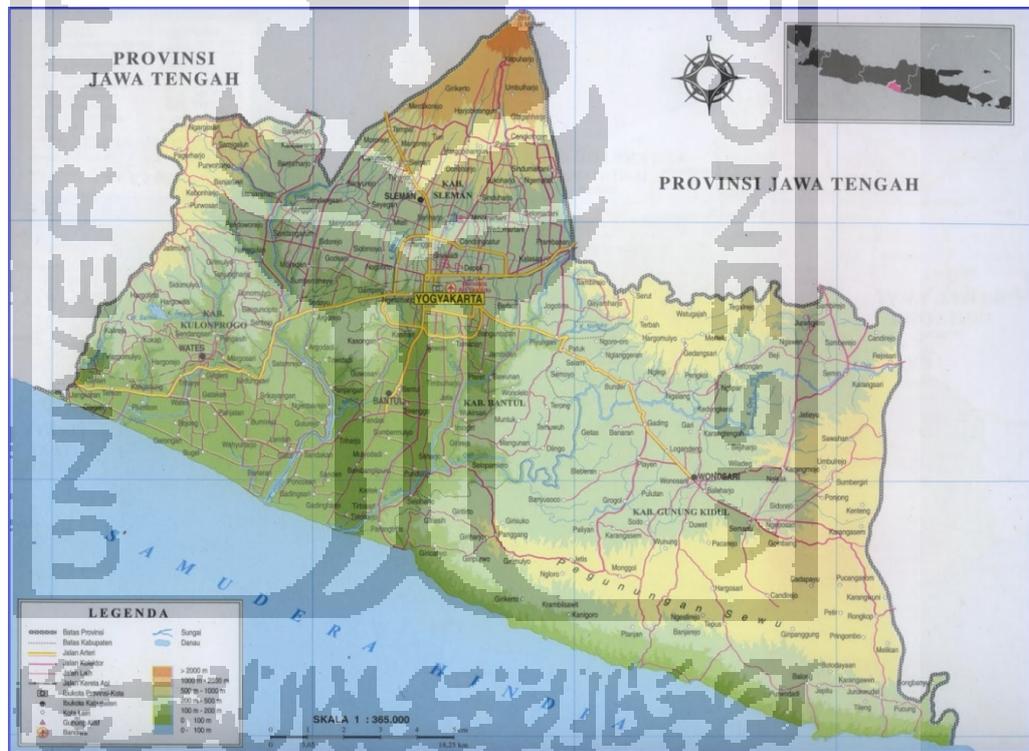


Gambar 3. 3 Luasan Site

3.2. ANALISIS GEOGRAFIS

3.2.1. Analisa Geografis Yogyakarta

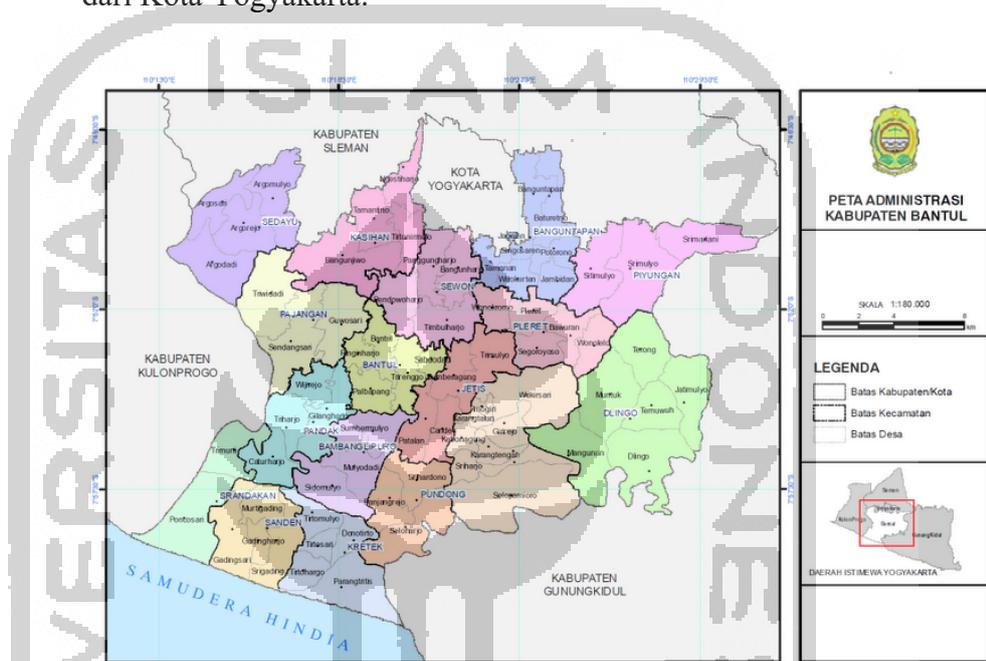
Daerah Istimewa Yogyakarta adalah satu dari 34 provinsi yang ada di Indonesia. Terletak di bagian tengah-selatan Pulau Jawa, secara geografis terletak pada 7°33' – 8°12' Lintang Selatan dan 110°00' – 110°50' Bujur Timur, dengan luas 3.185,80 km². Berbatasan langsung dengan Magelang di sebelah Utara, Klaten & Solo Raya di sebelah Barat, laut Indonesia di sebelah Selatan, dan Purworejo di sebelah Barat. Secara administratif terdiri dari 1 kota dan 4 kabupaten, 78 kecamatan dan 438 kelurahan/desa



Gambar 3. 4 Peta Yogyakarta

3.2.2. Analisa Geografis Bantul

Wilayah Kabupaten Bantul terletak di antara 110° 12'34" sampai 110° 31'08" Bujur Timur dan antara 7° 44'04" sampai 8° 00'27" Lintang Selatan. Kabupaten Bantul terletak di bagian selatan D.I. Yogyakarta dengan Bantul sebagai ibukota kabupaten yang terletak sekitar 11km dari Kota Yogyakarta.



Gambar 3. 5 Peta Bantul

Kabupaten Bantul berbatasan langsung dengan :

- **Batas Utara** : Kota Yogyakarta dan Kab. Sleman
- **Batas Timur** : Kabupaten Gunungkidul
- **Batas Selatan** : Garis Pantai Samudra Hindia
- **Batas Barat** : Kabupaten Kulon Progo

3.2.3. Analisa Geografis Ngestiharjo

Desa Ngestiharjo merupakan salah satu desa dari total 4 desa di Kecamatan Kasihan, Kabupaten Bantul, D.I. Yogyakarta. Desa Ngestiharjo secara fisiografis terletak pada pinggiran Kota Yogyakarta (Kawasan Perkotaan Yogyakarta) yang memiliki karakteristik daerah rural-urban.

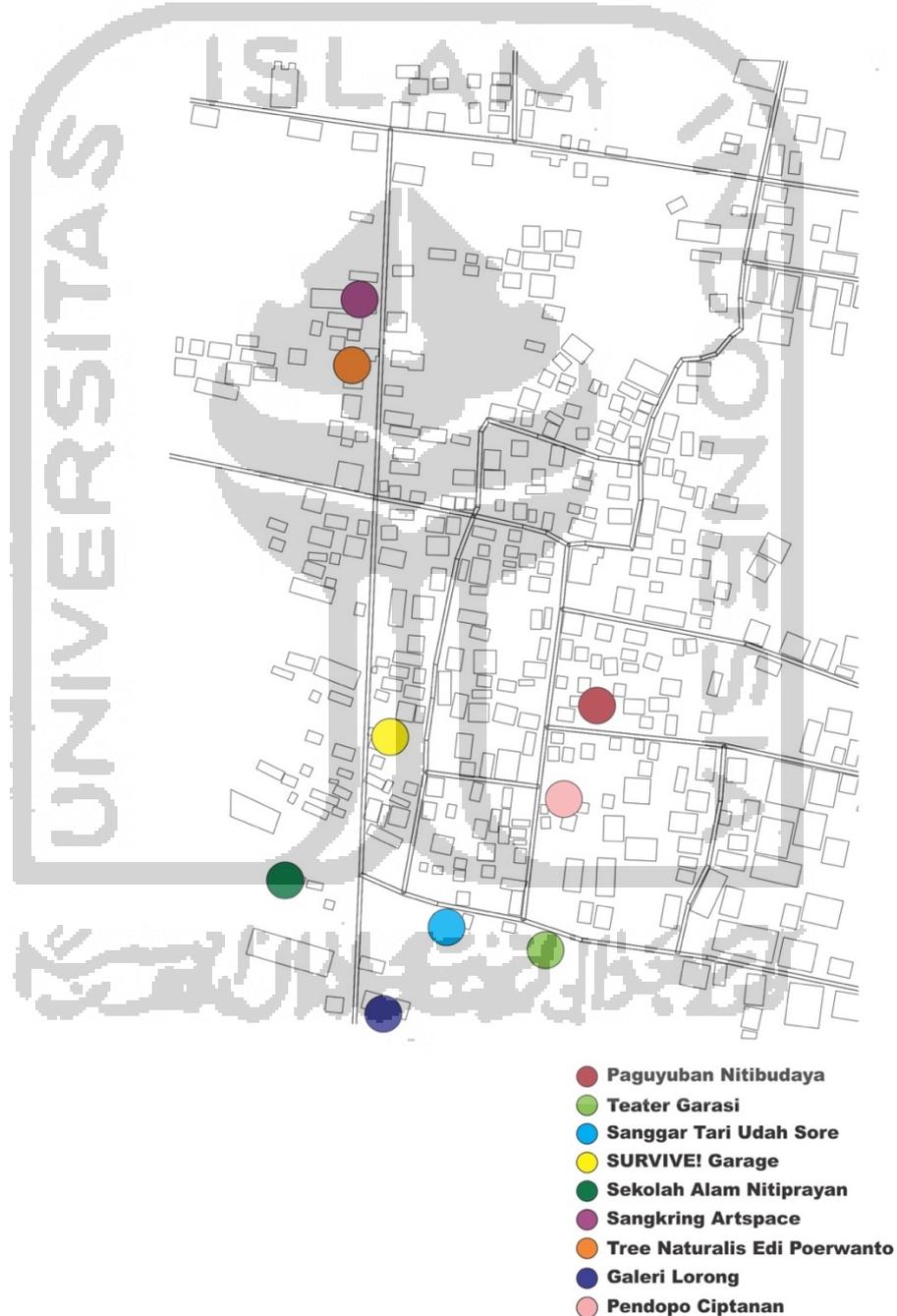


Gambar 3. 6 Peta Desa Ngestiharjo

Desa Ngestiharjo memiliki luasan 510 Ha dengan total 10.222 KK yang terbagi kedalam 12 pedukuhan yaitu Pedukuhan Tambak, Pedukuhan Sumberan, Pedukuhan Soragan, Pedukuhan Cungkuk, Pedukuhan Kadipiro, Pedukuhan Sonosewu, Pedukuhan Jomegatan, Pedukuhan Janten, Pedukuhan Sonopakis Lor, Pedukuhan Sonopakis Kidul, Pedukuhan Onggobayan, dan Pedukuhan Sidorejo dengan peruntukan tata guna lahan yang beragam

3.2.4. Kondisi Site Nitiprayan

Kondisi dari kegiatan berkesenian di Kampung Seni Nitiprayan sudah berjalan dari dahulu. Dimana kondisi tersebut memberikan *plotting* ruang eksisting yang tersebar di berbagai titik. Persebaran tersebut bisa terlihat dari bagaimana bentukan titik pemetaan kegiatan kesenian yang tidak memperhatikan pola tertentu.



Gambar 3. 7 Letak Sanggar Seni

3.2.5. Karakteristik Site Nitiprayan

a. Tipologi Penghuni

Kampung Nitiprayan terletak di padukuhan Jomegatan yang terdiri dari 3 kampung yaitu Kampung Gumukindah, Kampung Jomegatan, dan Kampung Nitiprayan dengan jumlah total penduduk 4111 jiwa dengan total 1015 KK. Umumnya hunian di kampung Nitiprayan berupa rumah dengan satu lantai dan hampir tidak menyisakan ruang terbuka sebagai halaman depan di rumah mereka. Untuk kendaraan yang memiliki roda lebih dari dua umumnya parkir di tepi jalan perkampungan yang tidak banyak kendaraan yang berlalu lalang.

b. Ruang Terbuka

Pada kampung Nitiprayan terdapat lumayan banyak ruang terbuka. Umumnya hanya berupa lading pertanian dan tanah kosong yang sering difungsikan sebagai lapangan sepak bola oleh anak-anak sekitar.



Gambar 3. 8 Ruang Terbuka Kampung Nitiprayan

3.3. ANALISIS DEMOGRAFI

Kondisi demografi pada kampung Ngestiharjo bisa dilihat pada table di bawah yang diambil dari Pemdes, yaitu buku *Monografi Desa Ngestiharjo Tahun 2015*.

3.3.1. Jumlah Penduduk Berdasarkan Gender

Variabel	Jumlah
Laki – Laki	16.558 jiwa
Perempuan	16.868 jiwa
Total	33.462 jiwa

Tabel 3. 1 Data Gender Jumlah Penduduk

3.3.2. Jumlah Penduduk Berdasarkan Usia

Variabel	Jumlah
Usia 0-15	7.672 jiwa
Usia 15-65	23.001 jiwa
Usia >65	2.703 jiwa
Total	33.462 jiwa

Tabel 3. 2 Data Usia Jumlah Penduduk

3.3.3. Tingkat Pendidik Masyarak

Variabel	Jumlah
Taman Kanak-kanak	1.107 jiwa
Sekolah Dasar	5.632 jiwa
SMP	4.286 jiwa
SMU / SMA	8.551 jiwa
Akademi / D1-D3	1.048 jiwa
Sarjana	2.943 jiwa
Pascasarjana S2	309 jiwa
Pascasarjana S3	523 jiwa
Total	33.462 jiwa

Tabel 3. 3 Data Tingkat Pendidikan Jumlah Penduduk

3.3.4. Mata Pencaharian Penduduk

Variabel	Jumlah
Pegawai Negeri Sipil	871 jiwa
TNI / Polri	130 jiwa
Pegawai Swasta	3.290 jiwa
Wiraswasta / Pedagang	4.465 jiwa
Petani	146 jiwa
Tukang	448 jiwa
Buruh Tani	964 jiwa
Pensiunan	642 jiwa
Nelayan	-
Peternak	94 jiwa
Jasa	351 jiwa
Pengrajin	349 jiwa
Pekerja Seni	30 jiwa
Lainnya	8.495 jiwa
Tidak Bekerja	123 jiwa
Total	33.462 jiwa

Tabel 3. 4 Data Mata Pencaharian Jumlah Penduduk

3.4. ANALISIS REGULASI LAHAN

Perda Kota Yogyakarta Nomor 2 Tahun 2010 tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Yogyakarta menyebutkan bahwa ada aturan yang berlaku pada site rancangan, yaitu:

a. Ketentuan Intensitas Bangunan dan amplop ruang KDB maksimal 80%

- TB maksimal 20 meter
- KLB maksimal 4 lantai
- KDH minimal 10%
- Lebar jalan (ROW) minimal 3 meter.
- GSB minimal 4,5 meter dihitung dari ruas jalan.

b. Pembuatan Basement

- Lantai basement pertama (B-1) tidak dibenarkan keluar dari tapak bangunan (diatas tanah).
- Atap basement kedua (B-2) yang diluar tapak bangunan harus berkedalaman paling rendah 2 (dua) meter dari permukaan tanah.

c. Aturan IPAL

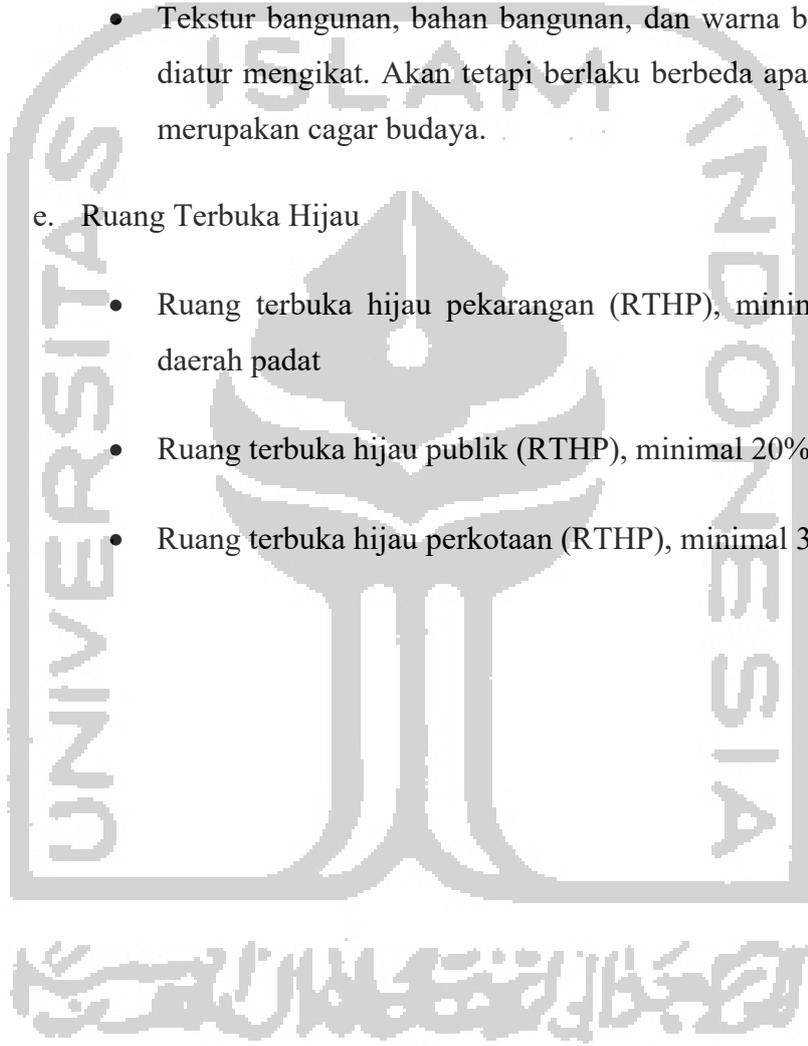
Peresapan yang letaknya minimal 10 (sepuluh) meter dari sumber air bersih terdekat dan atau tidak berada di bagian atas kemiringan tanah terhadap letak sumber air bersih.

d. Tampilan Bangunan

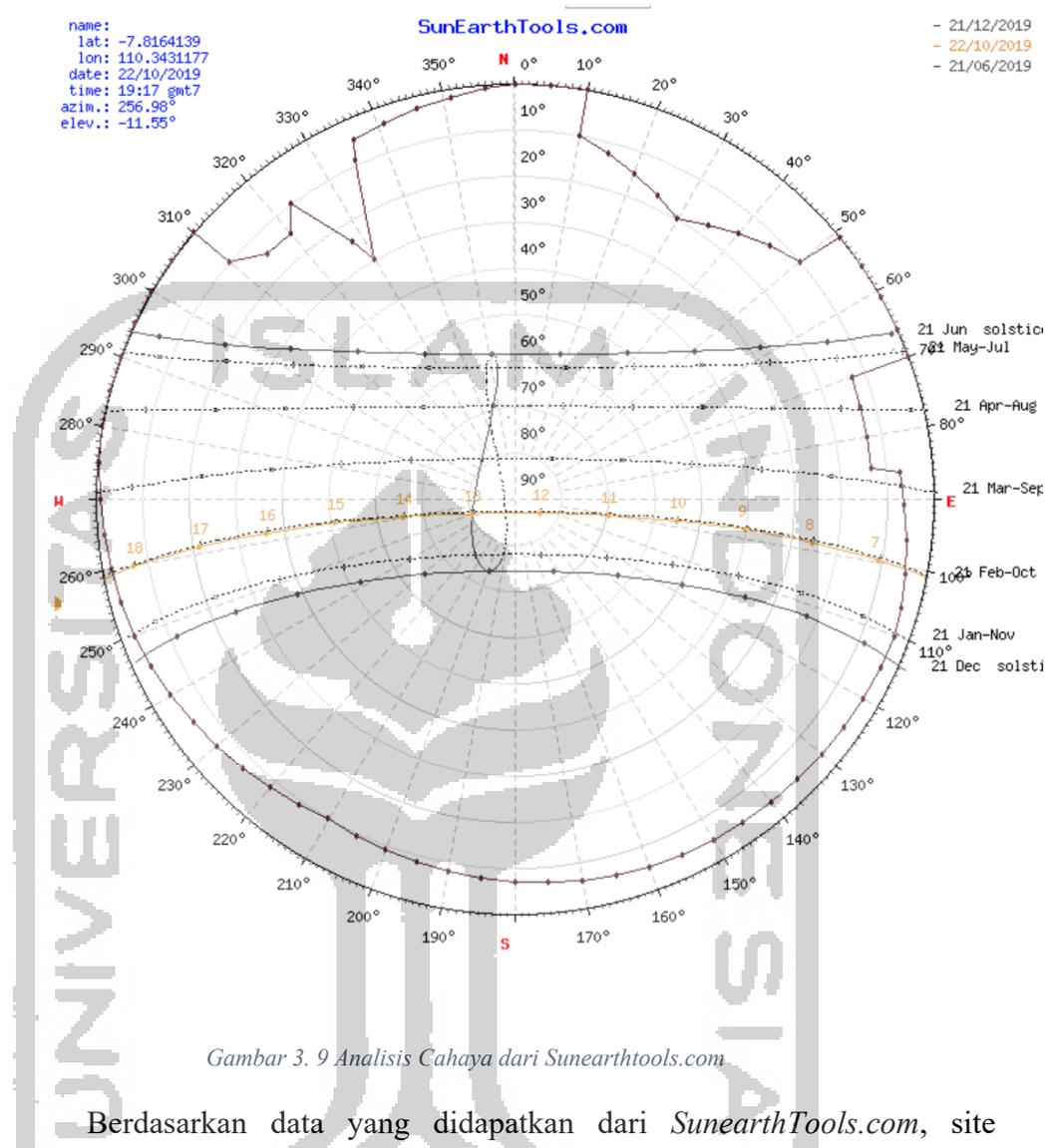
- Terkait bentuk arsitektural berlaku bebas, dengan catatan tidak diperkenankan untuk bertabrakan dengan rancangan arsitektur tradisional atau lokal serta tetap memperhatikan keindahan dan keserasian lingkungan sekitar.
- Tekstur bangunan, bahan bangunan, dan warna bangunan tidak diatur mengikat. Akan tetapi berlaku berbeda apabila bangunan merupakan cagar budaya.

e. Ruang Terbuka Hijau

- Ruang terbuka hijau pekarangan (RTHP), minimal 10% pada daerah padat
- Ruang terbuka hijau publik (RTHP), minimal 20%
- Ruang terbuka hijau perkotaan (RTHP), minimal 30%



3.5. ANALISIS CAHAYA MATAHARI



Gambar 3. 9 Analisis Cahaya dari Sunearthtools.com

Berdasarkan data yang didapatkan dari *SunearthTools.com*, site perancangan akan terkena matahari dengan sudut ekstrim pada

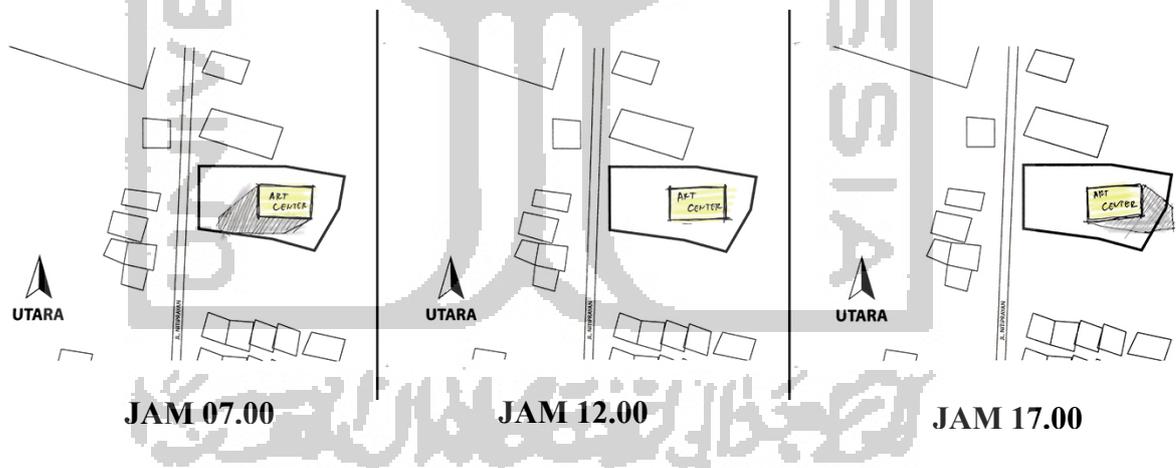
- Tertanggal 21 Juni, dengan:
 - Latitude : 63° Utara
 - Longtitude : 66° - 294°

- Tertanggal 21 Desember, dengan:
 - Latitude : 74° Selatan

- Longitude : 14° - 246°

Bisa kita lihat dari data tersebut, disimpulkan bahwa sisi timur dan barat akan terkena oleh paparan cahaya matahari dengan intensitas yang sangat tinggi sepanjang tahunnya. Sehingga diperlukannya *shading* agar mencegah panas yang masuk dari paparan sinar matahari secara langsung, terkait orientasi bangunan, orientasi bangunan yang ideal sebaiknya tidak dibuat memanjang utara selatan untuk menghindari bangunan terpapar sinar matahari secara berlebihan dan dapat menyebabkan kenaikan suhu pada bangunan.

Juga pada bagian utara dan selatan bangunan akan terkena cahaya sinar matahari secara bergantian dalam periode enam bulan. Maka dari itu juga perlu diperhatikan *shading* yang *overhang* terhadap bukaan yang dapat mencegah panas dari sinar matahari langsung masuk ke dalam bangunan rancangan.



Gambar 3. 10 Arah Posisi Matahari Terhadap Massa Bangunan

3.6. ANALISIS KEGIATAN NITIPRAYAN

3.6.1. Analisis Kegiatan Pelaku Nitiprayan

Kegiatan berkesenian di Nitiprayan dikelompokkan menjadi beberapa wadah berkesenian. Banyak dari wadah tersebut mewadahi salah satu jenis kesenian. Bisa dilihat di (TABEL) bahwa persebaran tiap wadah tersebut memiliki spesifikasi tersendiri terhadap kegiatannya.

NAMA PUSAT KEGIATAN SENI	RUTINITAS KEGIATAN	JENIS KESENIAN
Paguyuban Nitibudaya	Seni Krawitan	Seni Musik
Teater Garasi	Latihan Teater	Seni Teater
Sanggar Tari Udan Sore	Latihan Tari Tradisional	Seni Tari
Sekolah Alam Nitiprayan	Sekolah Berkesenian	Mewadahi banyak Kesenian
Sangkring Artspace	Proses melukis dan berbagai seni rupa	Seni Rupa
Tree Naturalis Edi Poerwanto	Belajar mengenal alam	Kolektif
Galeri Lorong	Bikin lukisan dan patung	Seni Rupa
Pendopo Ciptanan	Pagelaran pentas tari	Seni Tari
SURVIVE! Garage	Kolaborasi seni rupa	Seni Rupa

Tabel 3. 5 Data Rutinitas Kesenian Kampung Nitiprayan

3.6.2. Analisis Bentuk Kegiatan Pelaku

3.6.2.1. Pengunjung

a. Seniman

- Melakukan kegiatan seni yang berhubungan dengan sesama seniman lain seperti diskusi, latihan, kolaborasi/kerjasama, atau sarasehan

- Mengadakan pertunjukan Kesenian yang menjadi tontonan pengunjung yang datang

- Melakukan workshop atau seminar mengenai kesenian yang dikuasai

b. Masyarakat Umum

- Menyaksikan Pertunjukan seni yang dilaksanakan di Gedung Art Center

- Mengikuti kegiatan workshop atau seminar oleh para seniman

- Mengikuti pelatihan kesenian

c. Penyelenggara Kegiatan

- Menyelenggarakan Kegiatan pertunjukan seni di area Gedung Art Center

- Melakukan persiapan dan publikasi terhadap kegiatan pertunjukan seni yang akan dilakukan di gedung Art Center

3.6.2.2. Pengelola

a. Kepala Gedung Pertunjukan

- Mengatur keseluruhan Gedung Pertunjukan Kesenian dan bertanggung jawab penuh terhadap jalannya dan kelangsungan Art Center

- Membawahi seluruh staff yang bekerja di Gedung Art Center

b. Staff Pengelola Umum

- Mengatur administrasi umum yang ada dalam Gedung Art Center
- Mengatur dan mengawasi manajemen operasional kegiatan di Gedung Art Center keseluruhan

c. Staff Pementasan

- Mempersiapkan keperluan pertunjukan pementasan kesenian
- Menjalankan kegiatan operasional Gedung Art Center

d. Staff Pelatihan

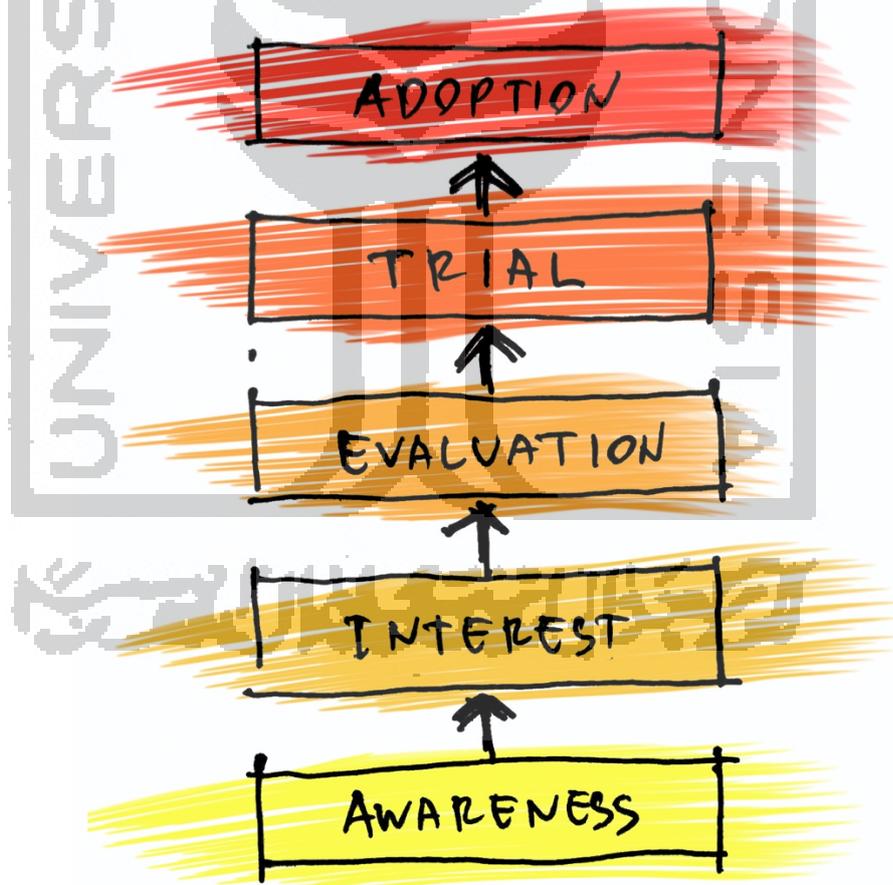
- Melatih masyarakat yang mempunyai keinginan untuk mempelajari karya seni pertunjukan baik tradisional maupun kontemporer dari segala jenis kesenian
- Melatih seni pertunjukan tradisional seperti karawitan, Tari tradisional (tari bedhaya), Jathilan dll.

e. Staff Keamanan dan Servis

- Menjaga Kemanan di seluruh area gedung Art Center
- Memberikan perawatan terhadap gedung Art Center

3.7. ORGANISASI RUANG

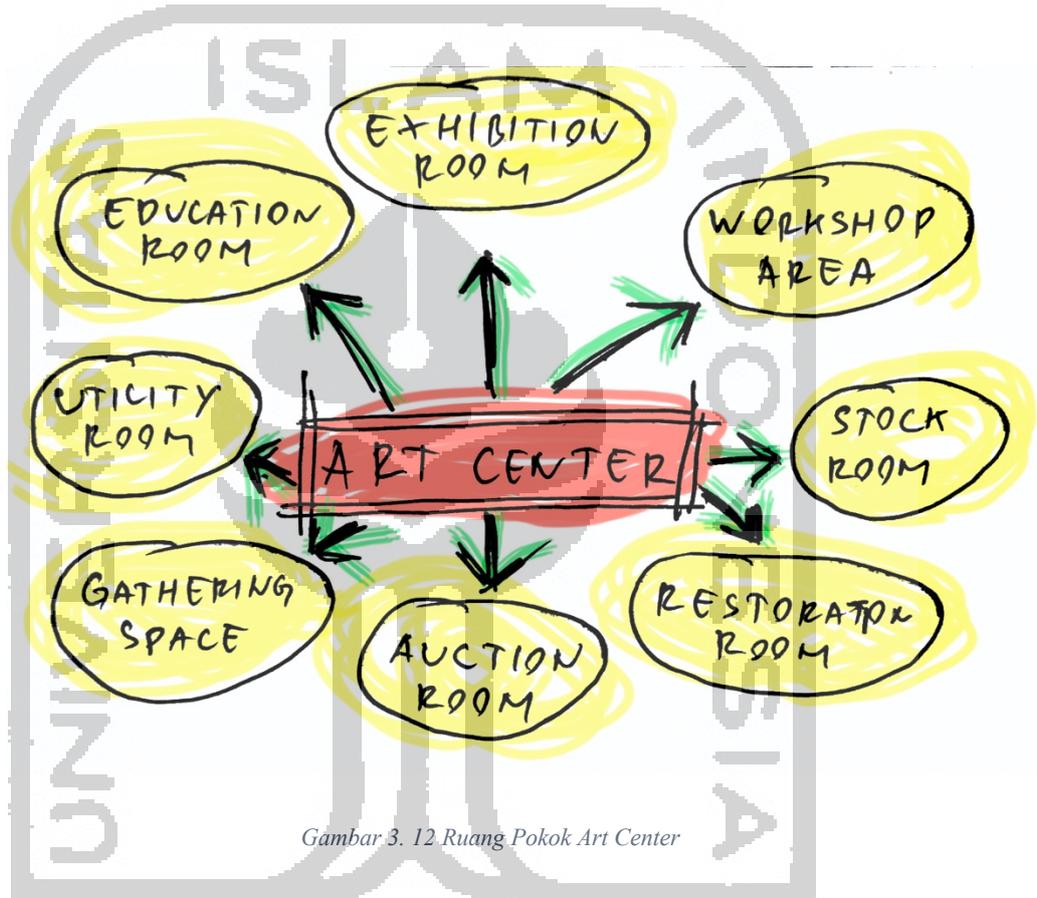
Untuk mengatasi permasalahan, dibutuhkan ragam jenis ruang yang mendukung penyelesaian masalah tersebut. Untuk mencapai pembentukan perilaku terhadap arsitektur, dibutuhkan tahapan yang harus diterapkan didalam rancangan. Dalam hal ini merupakan hirarki dalam pembentukan perilaku pengguna.



Gambar 3. 11 Tingkatan Hirarki Pembentukan Prilaku Psikologi

3.7.1. Analisis Ruang Pokok

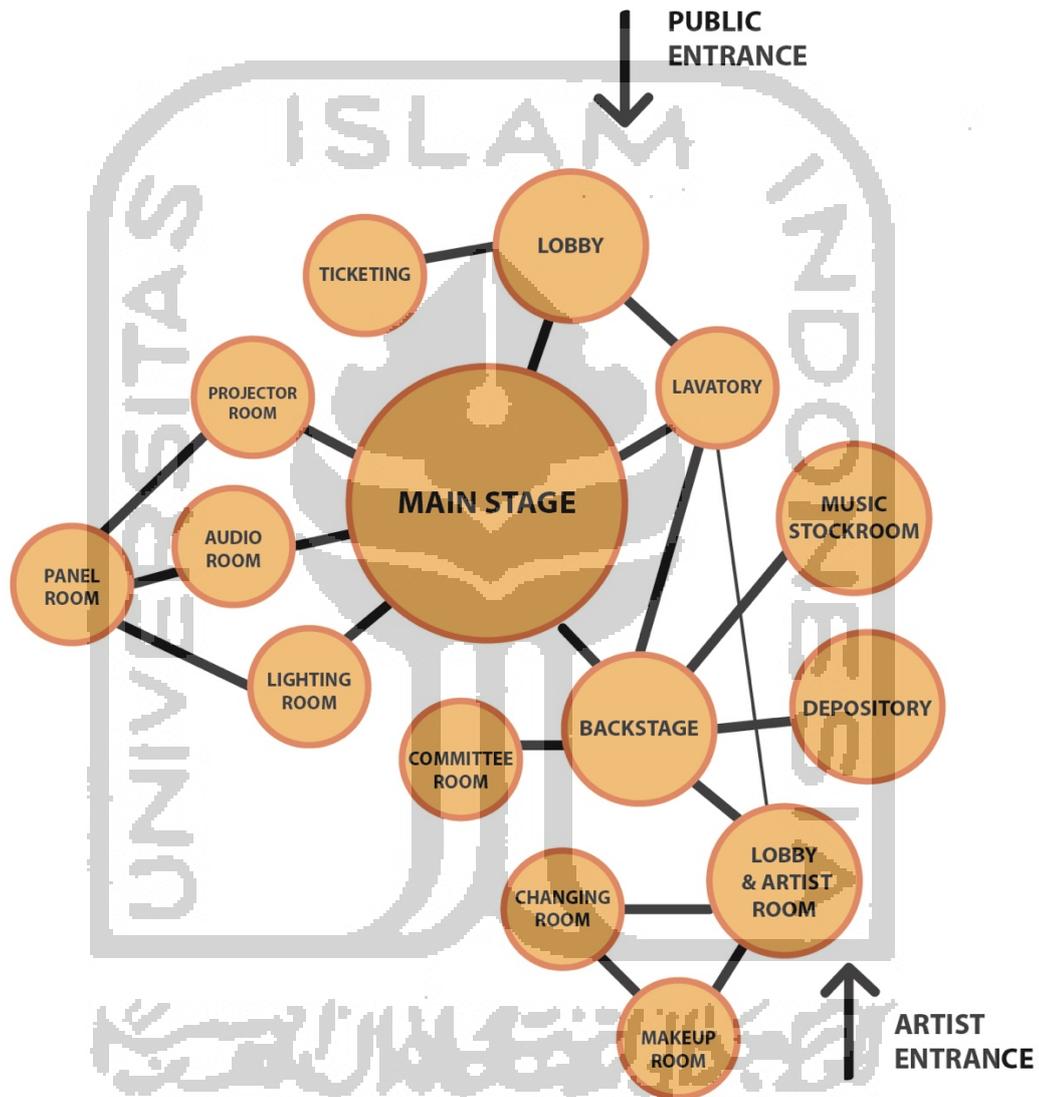
Kebutuhan ruang terkait Art Center dapat dipetakan menjadi beberapa bagian berdasarkan fungsi dan target penggunaannya. Bisa dilihat dari (Gambar 3.12) bahwa ruang penting yang ingin dicapai memiliki fungsi yang berkaitan.



Gambar 3. 12 Ruang Pokok Art Center

3.7.2. Organisasi Ruang Pertunjukan

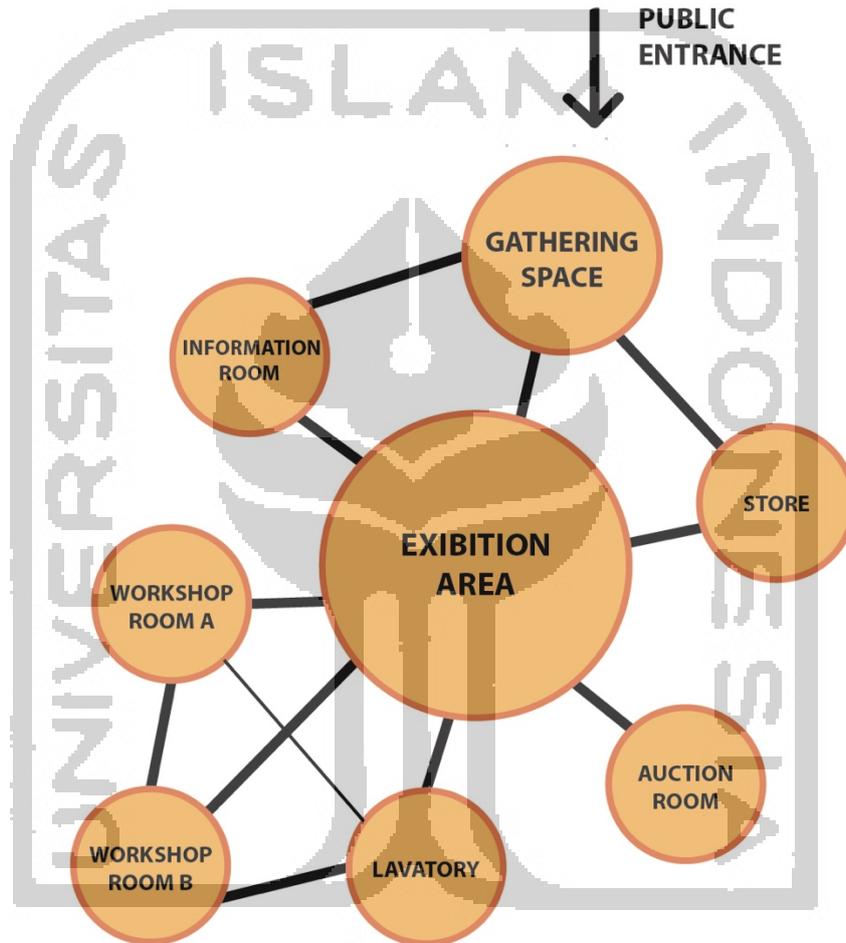
Ruang pertunjukan merupakan ruang yang paling besar dan menjadi pusat dari kegiatan Art Center. Dengan alur yang tertata dari lobby menuju ruang pertunjukan hingga ruang penunjang lainnya.



Gambar 3. 13 Organisasi Ruang Pertunjukan

3.7.3. Organisasi Ruang Pameran

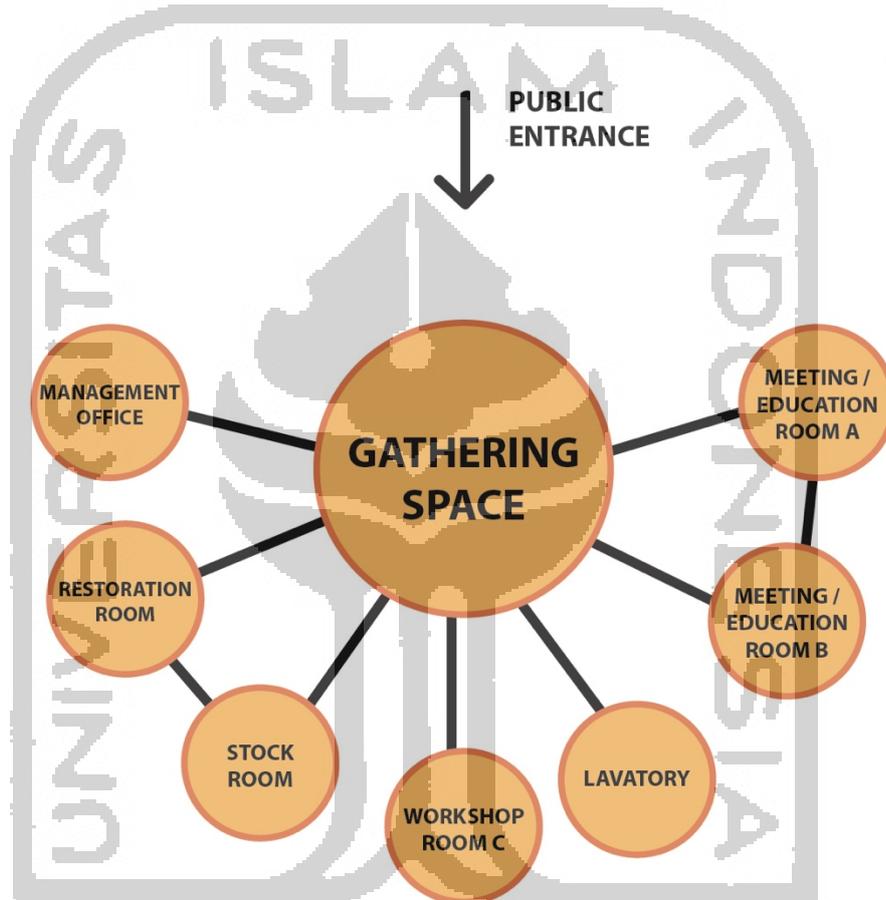
Ruang pameran menjadi pusat kegiatan dari organisasi ruang ini. Terdapat juga took kesenian dan tempat lelang hasil kesenian, yang merupakan cara untuk memberikan dampak ekonomi terhadap pengelola dan pelaku seni khususnya.



Gambar 3. 14 Organisasi Ruang Pameran

3.7.4. Organisasi Ruang Edukasi

Dikarenakan ruang edukasi membutuhkan karakter yang lebih semi-privat, maka diberikan perbedaan dalam zonasi ruangnya. Juga ada plotting workshop room C yang diperuntukkan untuk jenis seni yang membutuhkan ketenangan dan tidak mengganggu ruang lainnya.



Gambar 3. 15 Organisasi Ruang Edukasi

3.8. ANALISIS KEBUTUHAN DAN BESARAN RUANG

Bagaimana kebutuhan dan besaran ruang mempengaruhi beberapa factor seperti jumlah pelaku dan aktivitas yang diwadahi, serta perabotan dan peralatan yang digunakan. Dasar dari studi besaran ruang ini didasari dalam pendekatan besaran ruang yang menggunakan acuan dari :

- Yoseph de chiara and crosbie, *time saver standard for building type*
- Appleton, *buildings for the performing arts*
- Neufert, *Architect Data*

Adapun kapasitas dari pengunjung yang datang ke Art Center ini disesuaikan dengan animo masyarakat yang datang di pusat seni lainnya seperti Taman Budaya Yogyakarta dengan kapasitas 800-1200 pengunjung.

Akan tetapi dikarenakan kondisi site perancangan yang berada di Nitiprayan, hal ini menjadikan pertimbangan dalam menentukan seberapa banyak kapasitas Gedung dan pengunjung. Sehingga kapasitas Gedung diperkirakan akan lebih sedikit menjadi 300-400 pengunjung.

3.8.1. Kebutuhan Parkir

Diasumsikan jumlah pengunjung yang terbesar adalah ± 400 orang (kapasitas maksimal pengunjung Art Center dalam ditambah dengan jumlah pengunjung Art Center luar). Maka presentase perhitungannya (akumulasi dari jumlah pengunjung maksimal) adalah :

<i>Pengguna Mobil</i>	20%
<i>Pengguna Motor</i>	70%
<i>Pengguna Sepeda</i>	5%
<i>Pejalan Kaki</i>	5%
<i>Pengguna Bus</i>	2

Tabel 3. 6 Presentase Kebutuhan Parkir

a. Jumlah Pengunjung

Perhitungan parkir pengunjung dengan akumulasi maksimal pengunjung adalah sebagai berikut :

- **Pakir Mobil**
 $400 \times 20\% = 80 / 4$ (1 mobil 4 orang) = 20 unit
- **Pakir Motor**
 $400 \times 60\% = 240 / 2$ (1 motor 2 orang) = 120 unit
- **Pakir Sepeda**
 $400 \times 5\% = 20$ unit
- **Pakir Bus**
Diasumsikan ada 2 Bus

b. Jumlah Pengelola

Perhitungan parkir pengelola dengan akumulasi maksimal pengelola sekitar ± 20 orang adalah sebagai berikut :

- **Pakir Mobil**

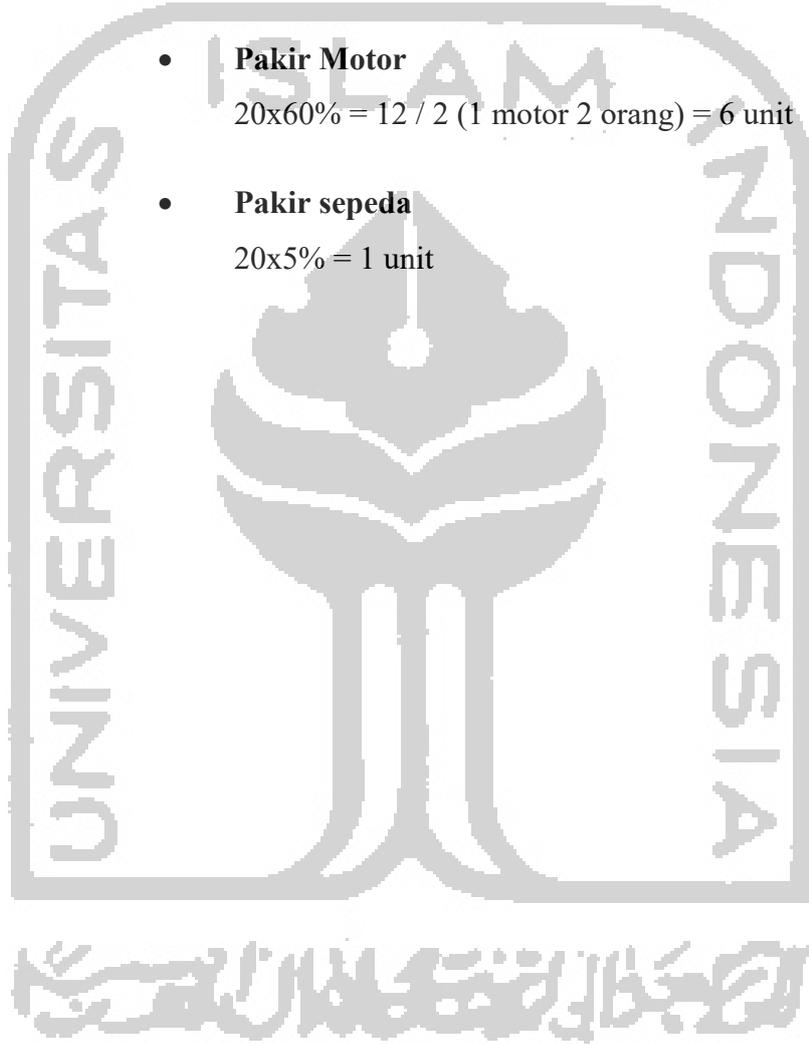
$$20 \times 20\% = 4 / 4 \text{ (1 mobil 4 orang)} = 1 \text{ unit}$$

- **Pakir Motor**

$$20 \times 60\% = 12 / 2 \text{ (1 motor 2 orang)} = 6 \text{ unit}$$

- **Pakir sepeda**

$$20 \times 5\% = 1 \text{ unit}$$



3.8.2. Kebutuhan Lavatory

Perhitungan lavatory adalah berdasarkan standar neufert yaitu :

- Pria per 1000 orang = 5 wc, 5 urinoir, 3 wastafel
- Wanita per 1000 orang = 6 wc, 3 wastafel

Dengan asumsi jumlah pria dan wanita sebanding yaitu 50%, maka

- Lavatory Pria/200 orang = 2 wc, 2 urinoir, 1 wastafel
- Lavatory Wanita/ 200 orang = 3 wc, 1 wastafel

No	Fungsi	Deskripsi	Kapasitas (org)	Standard (m ²)	Jml Ruang (Unit)	Luas (m ²)	Sirkulasi (m ²)	Total Luas (m ²)	
1	Lavatory Pengunjung	Pria	200	Wc	2,0	2	4	0,8	4,8
				Urinoir	1,1	2	2,2	0,44	2,64
				Wastafel	1,0	1	1	0,2	1,2
	Wanita	200	Wc	2,0	3	6	1,2	7,2	
			Urinoir	1,1	0	0	0	0	
			Wastafel	1,0	1	1	0,2	1,2	
2	Lavatory Pengelola	20	Wc	2,0	2	4	0,8	4,8	
			Urinoir	1,1	2	2,2	0,44	2,64	
			Wastafel	1,0	1	1	0,2	1,2	
3	Lavatory Artist	Pria	30	Wc	2,0	2	4	0,8	4,8
				Urinoir	1,1	2	2,2	0,44	2,64
				Wastafel	1,0	1	1	0,2	1,2
	Wanita	30	Wc	2,0	2	4	0,8	4,8	
			Urinoir	1,1	0	0	0	0	
			Wastafel	1,0	1	1	0,2	1,2	
Total Keseluruhan Sirkulasi								6,72	
Total Keseluruhan Luas								40,32	

Tabel 3. 7 Kebutuhan Ruang Lavatory

3.8.3. Kebutuhan Ruang Pertunjukan

No	Fungsi	Deskripsi	Kapasitas (org)	Standard (m ²)	Jml Ruang (Unit)	Luas (m ²)	Sirkulasi (m ²)	Total Luas (m ²)
1	Panggung Utama	Kapasitas max jumlah pemain + sirkulasi 10%	40	2,2	1	88	8,8	96,8
2	Tempat duduk penonton	Kapasitas 60% + sirkulasi 30%	400	0,7	1	156	46,8	202,8
3	Ruang Ganti	diasumsikan 25% dari jumlah pemain + sirkulasi 30%	30	2,2	2	33	9,9	42,9
4	Ruang Makeup	diasumsikan 25% dari jumlah pemain + sirkulasi 30%	30	2,2	2	33	9,9	42,9
5	Ruang Tunggu Pemain	diasumsikan 25% dari jumlah pemain + sirkulasi 30%	30	2,0	1	15	4,5	19,5
6	Lobby/Hall	diasumsikan 50% dari total kapasitas penonton	400	2,0	1	400	0	400
7	Ticketing		4	1,4	1	5,6	0,84	6,44
8	Ruang Persiapan/backstage	diasumsikan 25% dari jumlah pemain + sirkulasi 30%	20	1,0	1	19,8	5,94	25,74
9	Ruang Penyelenggara		10	2,0	1	20	2	22
10	Gudang Alat Musik		1	30,0	1	30	3	33
11	Gudang Property		1	30,0	1	30	3	33
12	Ruang Kontrol Audio	Sirkulasi 10%	2	7,5	1	15	1,5	16,5
13	Ruang Kontrol Lighting	Sirkulasi 10%	2	7,5	1	15	1,5	16,5
14	Ruang Proyektor	Fasilitas Lengkap	2	7,5	1	15	1,5	16,5
Total Keseluruhan Sirkulasi								99,18
Total Keseluruhan Luas								974,58

Tabel 3. 8 Kebutuhan Ruang Pertunjukan

3.8.4. Kebutuhan Pengelola

No	Fungsi	Deskripsi	Kapasitas (org)	Standard (m ²)	Jml Ruang (Unit)	Luas (m ²)	Sirkulasi (m ²)	Total Luas (m ²)
1	Ruang Pengelola Umum		4	4,5	1	17,84	3,568	21,408
2	Tempat duduk Lobby		5	1,5	1	7,5	1,5	9
3	Ruang Humas dan Publikasi		4	4,5	1	17,84	3,568	21,408
4	Ruang Meeting		50	2,5	1	125	25	150
5	Ruang Staff Operasional		10	4,5	1	44,6	8,92	53,52
6	Ruang Arsip		2	10,0	1	20	4	24
7	Classroom/Workshop		50	2,0	3	300	60	360
<i>Total Keseluruhan Sirkulasi</i>								106,556
<i>Total Keseluruhan Luas</i>								639,336

Tabel 3. 9 Kebutuhan Ruang Pengelola

3.8.5. Kebutuhan Mekanikal Elektrikal Plumbing

No	Fungsi	Deskripsi	Kapasitas (org)	Standard (m ²)	Jml Ruang (Unit)	Luas (m ²)	Sirkulasi (m ²)	Total Luas (m ²)
1	Ruang Tandon Air		1	200,0	1	200	10	210
2	Ruang Pompa		1	9,0	1	9	0,45	9,45
3	Ruang Panel list UT		1	12,0	1	12	0,6	12,6
4	Ruang Panel		1	2,0	5	10	0,5	10,5
5	Ruang HVAC		1	50,0	1	50	2,5	52,5
6	Ruang AHU		1	6,0	6	36	1,8	37,8
7	Ruang Genset		1	40,0	1	40	2	42
8	Ruang Trafo		1	12,0	1	12	0,6	12,6
<i>Total Keseluruhan Sirkulasi</i>								17,85
<i>Total Keseluruhan Luas</i>								374,85

Tabel 3. 10 Kebutuhan Ruang MEP

3.9. ANALISIS PSIKOLOGI TERHADAP RUANG

Analisis pendekatan perancangan merupakan dasar kajian untuk mendapatkan garis besar perancangan sebagai solusi untuk permasalahan desain. Penekanan permasalahan pada perancangan Art Center Nitiprayan adalah “*Bagaimana merancang gedung Art Center di Nitiprayan dengan pendekatan Architectural Psychology?*”.

Dalam perancangan Art Center Nitiprayan, dibutuhkan analisis penyajian ruang berdasarkan pada hirarki tahap pembentukan perilaku dalam psikologi. Tabel berikut (Tabel 3.11) merupakan hubungan antara tahapan pembentukan perilaku dalam psikologi dengan jenis ruang, hingga karakter pengguna yang ingin terbentuk.

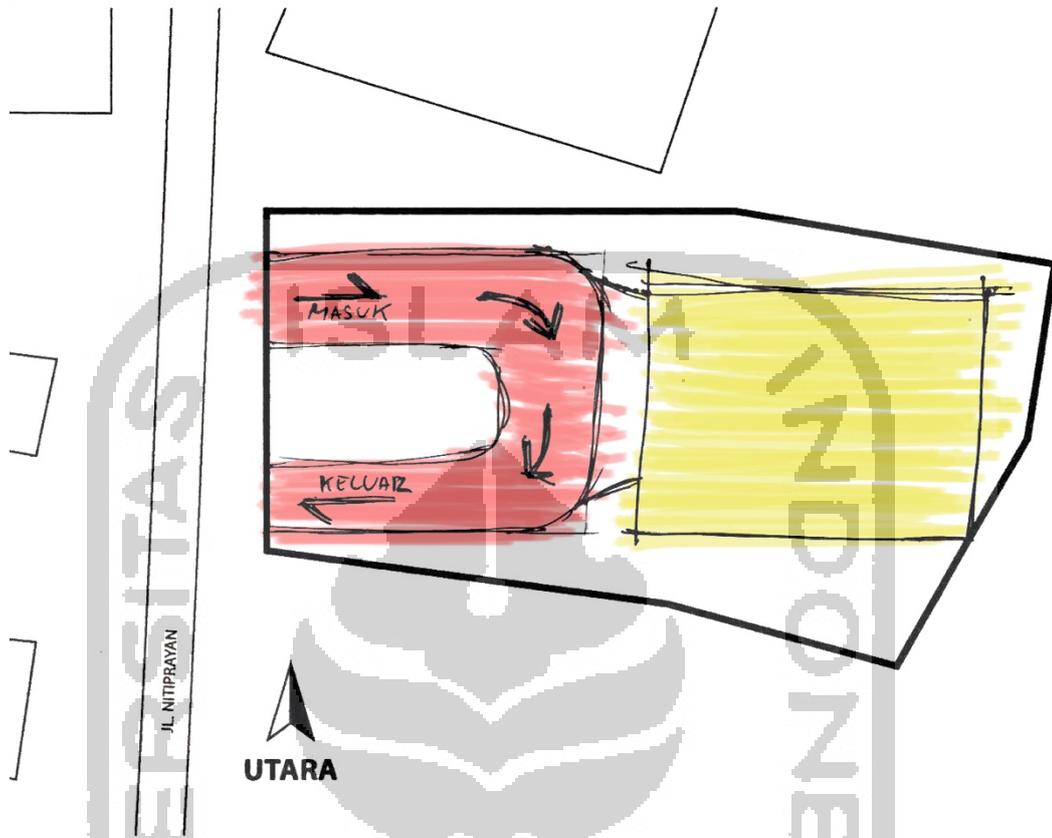
ASPEK PSIKOLOGI	JENIS RUANG	NAMA RUANG	PENERAPAN BENTUKAN RUANG	PERASAAN YANG TERBENTUK
AWARENEST	Exhibition Area	Eksterior Bangunan	<ul style="list-style-type: none"> - Bentuk konsep transformasi ruang - Mukaan bangunan yang selaras dengan keadaan sekitar namun lebih unik 	Perasaan megah dan unik
	Exhibition Area	Outdoor Stage (sbg penonton)	<ul style="list-style-type: none"> - Panggung yang tak ada jarak dengan ruang sekitar. - Kondisi bangku penonton berundak-undak 	Perasaan egaliter, setara. Tercipta juga perasaan penasaran terhadap bangunan Art Center jika pengguna melihat dari arah muka jalan utama.
	Exhibition Area	Main Stage (sbg penonton)	<ul style="list-style-type: none"> - Cahaya spotlight. - Ruang yang tinggi. - Bentuk ruang melingkar (Arena Stage) 	Kondisi fokus menghadap ke panggung. Membentuk perasaan megah, tak berjarak, dan bebas.

Tabel 3. 11-A Aspek Psikologi yang Terbentuk Terhadap Ruang

ASPEK PSIKOLOGI	JENIS RUANG	NAMA RUANG	PENERAPAN BENTUKAN RUANG	PERASAAN YANG TERBENTUK
INTEREST	Gathering Space	Ruang Publik	- Ruang berkumpul yang tidak dikelompokkan untuk pengguna tertentu - Bentukkan tempat duduk yang melingkar, agar pengguna berkomunikasi	Perasaan egaliter, setara.
	Exhibition Area	Ruang Pameran	- Warna cat ruangan putih - Penataan cahaya lampu spot fokus kepada karya - Plottingan sirkulasi labirin karya yang fleksibel	Rasa damai dan tenang.
	Auction Area	Ruang Pelelangan	- Temperatur udara yang sejuk - Tata pencahayaan thd karya - Tata letak karya berdasarkan sirkulasi	Perasaan megah dan kagum. Dan peletakan karya mempengaruhi rasa ingin membeli dan mendapatkan hasil karya tersebut
	Auction Area	Toko (Penjualan karya)	- Temperatur udara yang sejuk - Tata pencahayaan thd karya - Tata letak karya berdasarkan sirkulasi	Perasaan megah dan kagum. Dibantu dengan temperatur buatan yang sejuk, tata pencahayaan thd barang yang dijual (memanjakan customer)
	Education Area	Ruang Informasi	- Plotting ruang yang berada dekat dengan pintu utama - Bentukkan mukaan ruang yang berbeda	Membuat rasa penasaran dari bentuk ruangan
EVALUATION	Education Area	Ruang Meeting	- Warna cat ruangan abu-abu - Plotting bangku lurus menghadap kedepan	Bentuk interior ruangan yang memusat menciptakan rasa tenang dan fokus
	Education Area	Ruang Belajar Kesenian	- Bentuk interior ruangan (pola meja dan kursi) yang memanjang - Cahaya ruangan hangat	Menciptakan rasa keingintahuan yang tertuju kepada pemateri
TRIAL	Workshop Area	Ruang Workshop (Seni Tari & Teater)	- Bentuk ruang yang lebar dan lapang. - Warna ruangan putih - Terdapat cermin disekeliling ruangan	Menciptakan rasa percaya diri dan damai. Juga terbentuk rasa bebas dan luas
	Workshop Area	Ruang Workshop (Seni Musik)	- Cahaya ruangan yang hangat - Dinding ruangan kedap suara.	Perasaan untuk memancing inspirasi dan ketenangan dalam bermusik
	Workshop Area	Ruang Workshop (Seni Rupa)	- Kondisi yang lapang dan bisa menatap keadaan sekitar (ada bagian berupa kaca menghadap keluar).	Bentukkan perasaan untuk relaksasi mata sehingga lebih inclusive
ADOPTION	Exhibition Area	Outdoor Stage (sbg Artist)	- Panggung yang tak ada jarak dengan ruang sekitar. - Kondisi bangku penonton berundak-undak	Membuat perasaan terapresiasi dengan artist sebagai fokus utama penikmat seni. Juga rasa diterima oleh penikmat dengan panggung yang membaur.
	Exhibition Area	Main Stage (sbg artist)	- Cahaya spotlight. - Ruangan yang tinggi. - Bentuk ruang melingkar (Arena Stage)	Membuat perasaan terapresiasi dan tenang dengan artist sebagai fokus utama penikmat seni. Dibantu dengan cahaya spot buatan yang mengarah ke performer.
	Exhibition Area	Ruang Pameran (sbg artist)	- Warna cat ruangan putih - Penataan cahaya lampu spot fokus kepada karya - Plottingan sirkulasi labirin karya yang fleksibel	Rasa inclusive yang tercipta antara artist dan penikmat, dilihat dari penataan karya di interior bangunan yang "tidak berjarak" dengan penikmatnya.

Tabel 3. 12-B Aspek Psikologi yang Terbentuk Terhadap Ruang

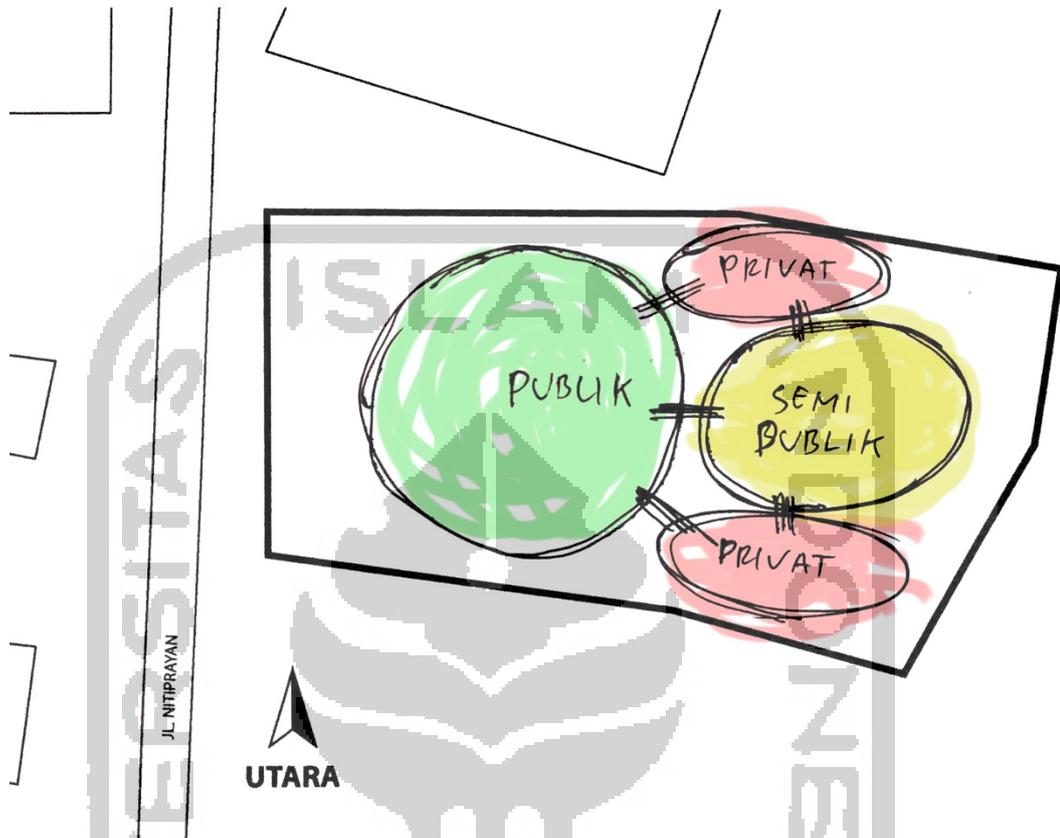
3.10. ANALISIS SIRKULASI



Gambar 3. 16 Analisis Sirkulasi

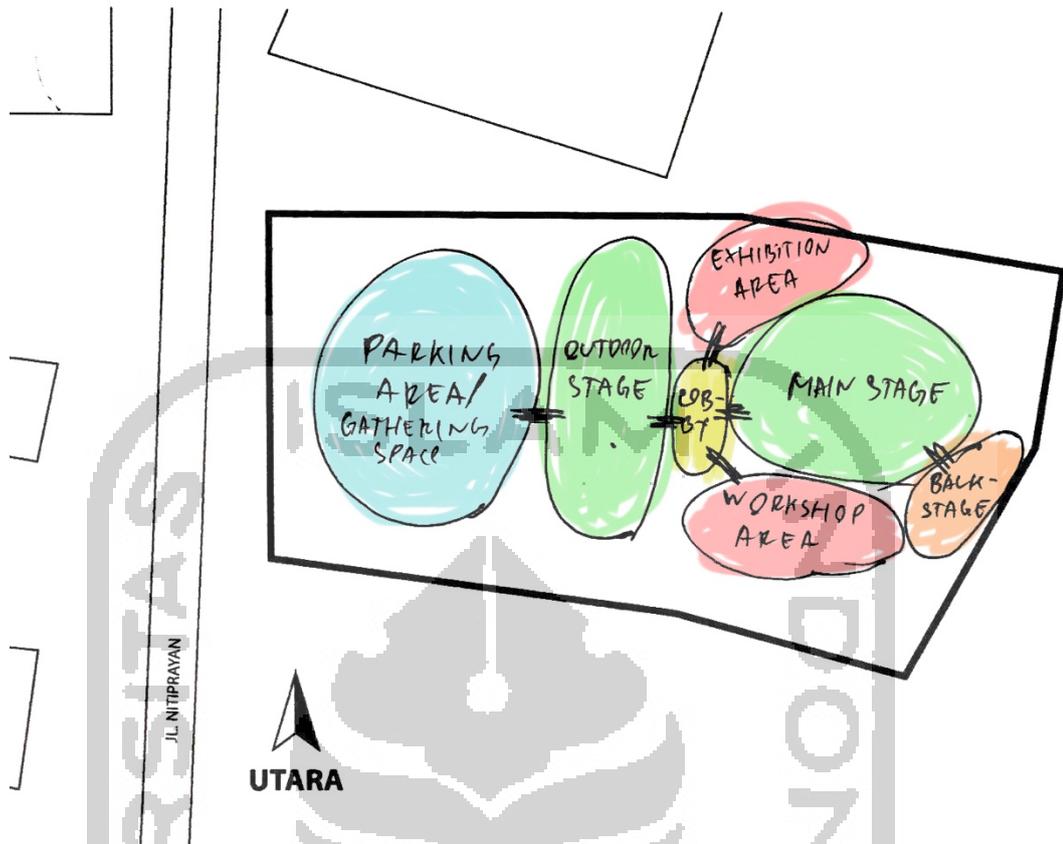
Jalur yang berada pada site bangunan Art Center mendapatkan akses langsung menuju jalan utama jl. Nitiprayan. Sehingga untuk jalur masuk-keluar hanya melewati jl. Nitiprayan. Hal tersebut juga dikarenakan akses menuju site hanyalah ada dari jl. Nitiprayan.

3.11. ANALISIS ZONING



Gambar 3. 17 Analisis Zoning

Klasifikasi pemetaan zona ruangan berdasarkan sifat ruangan dibedakan menjadi Public Area, Semi-public Area, dan Private Area. Penempatan Gathering Space sebagai Public Area adalah sebagai perantara tanpa ada keterbatasan untuk mewadahi aktivitas antar pengguna bangunan.



Gambar 3. 18 Analisis Zoning Ruang

Sesuai peruntukan ruang bangunan, pemetaan ruang berdasarkan tingkatan hirarki zona ruang. Penempatan Outdoor Stage sebagai bagian depan ditujukan untuk menyambut pengguna yang datang dan sebagai Gathering Area. Ketika mulai memasuki bangunan, pengguna dipertemukan dengan Lobby yang langsung terhubung ke Exhibition Area dan Workshop Area hingga menuju ke Panggung Utama.