

BAB IV ANALISA

4.1. Analisa Pola Tata Ruang

Dasar Pemikiran :

Dasar pemikiran dari analisa tata ruang adalah untuk mengoptimalkan fungsi gedung pameran furnitue sehingga dapat meningkatkan aktifitas kegiatan yang diwadahnya.

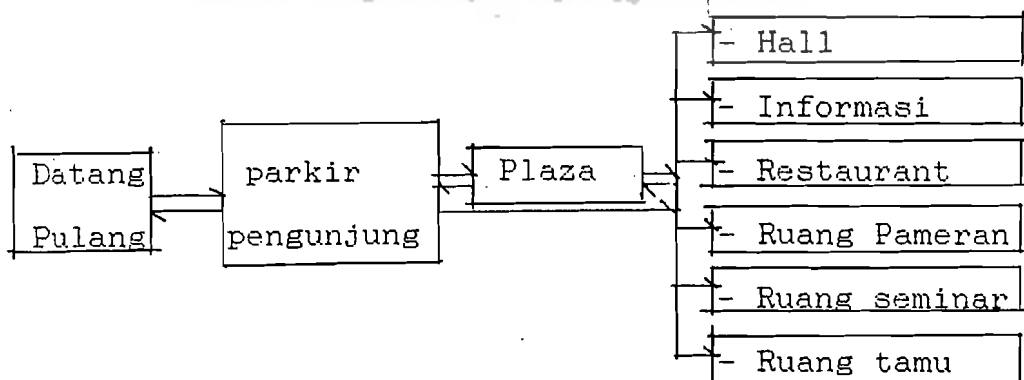
Dasar Pertimbangan :

- Ruang-ruang yang ada dapat berfungsi sebagaimana mestinya.
- Ruang-ruang yang ada dapat mendukung proses kegiatan di dalamnya.

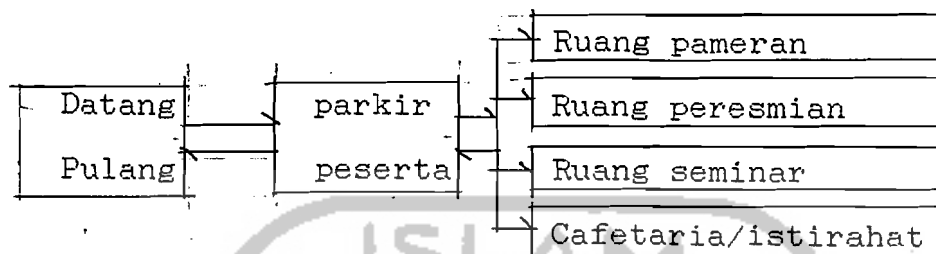
4.1.1. Analisa Pola Kegiatan

Analisa pola kegiatan yang terjadi pada Gedung Pameran Furniture, yaitu :

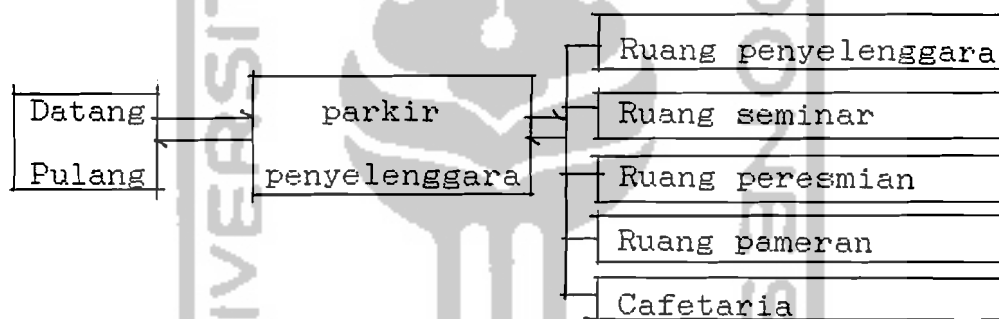
a. Pola Kegiatan Pengunjung



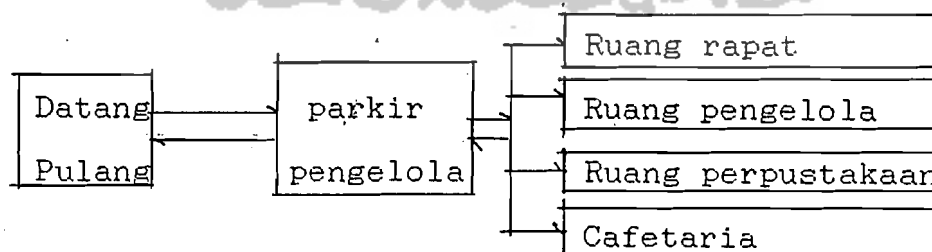
b. Pola Kegiatan Peserta Pameran



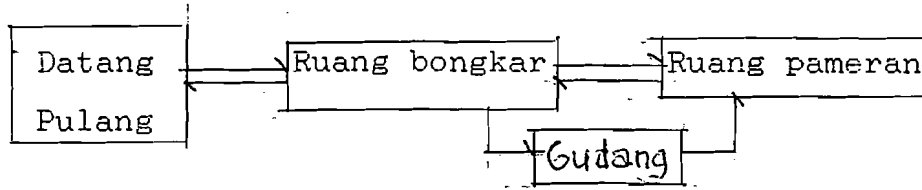
c. Pola Kegiatan Penyelenggara



d. Pola Kegiatan Pengelola



e. Pola Kegiatan Barang



4.1.2. Analisa Kebutuhan dan Hubungan Ruang

A. Kebutuhan Ruang

Dari pola kegiatan yang ada, maka kebutuhan ruang-ruang yang diperlukan meliputi beberapa kelompok. Yaitu :

1. Kelompok ruang kegiatan pameran dan kegiatan utama (pameran).
2. Kelompok ruang kegiatan penunjang pameran (kegiatan utama).
3. Kelompok ruang kegiatan pengelola.
4. Kelompok ruang kegiatan pelayanan.
5. Parkir.

B. Hubungan Ruang

Berdasarkan pola kegiatan dan kebutuhan ruang, pada GDF maka hubungan ruang-ruang yang ada mempertimbangkan :

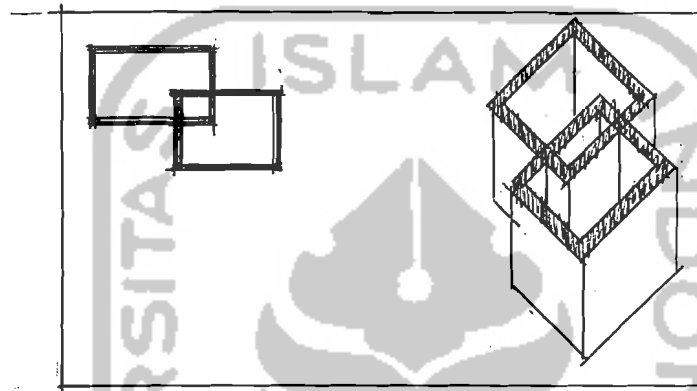
1. Kelancaran sirkulasi.
2. Kenyamanan.
3. Jelas dan terarah.

Selain pertimbangan diatas, ruang-ruang yang ada umumnya membentuk suatu keterkaitan satu sama lain oleh fungsi, letak atau sirkulasi, sehingga ruang-ruang itu terorganisir menjadi pola-pola hubungan ruang yang saling terkait.

Pola-pola hubungan ruang tersebut dapat dengan berbagai cara, antara lain :

1. Ruang-ruang yang saling berkaitan.

Hubungan ruang yang terdiri dari dua buah ruang yang bersatu membentuk suatu daerah ruang bersama. Masing-masing ruang mempertahankan identitas dan batasannya sebagai suatu ruang.

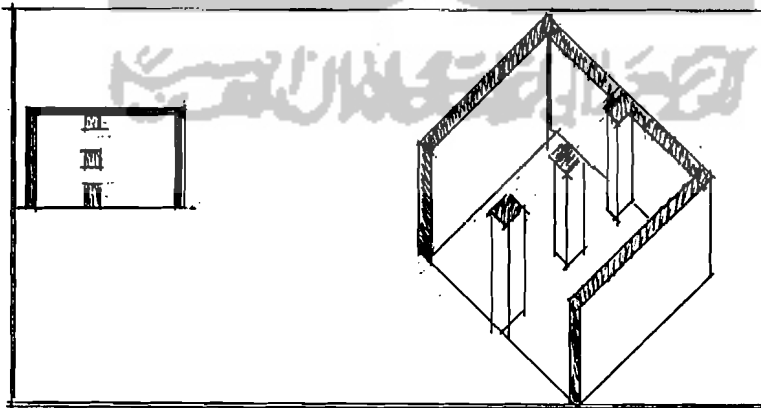


Gambar IV.1. Ruang saling berkait

Sumber : D.K.Ching, Arsitektur bentuk ...

2. Ruang-ruang yang bersebelahan

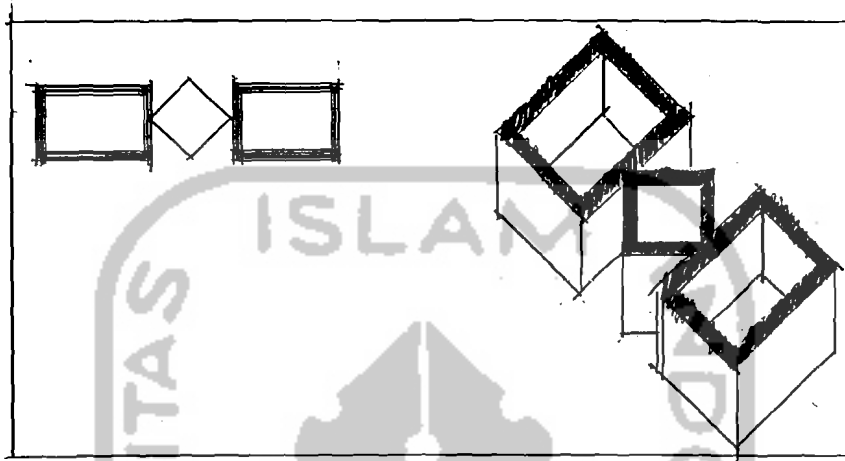
Hubungan ruang yang memungkinkan masing-masing ruang menjadi jelas batas-batasnya dan saling menanggapi menurut fungsi dan persyaratan-persyaratannya.



Gambar IV.2. Ruang yang bersebelahan

Sumber : D.K.Ching, Arsitektur bentuk ...

3. Ruang-ruang yang dihubungkan oleh ruang bersama
 Dua buah ruang yang terbagi oleh jarak dan dihubungkan oleh ruang ketiga yaitu ruang perantara.



Gambar IV .3. Ruang yang dihubungkan oleh ruang bersama

Sumber : D.K.Ching, Arsitektur bentuk ...

Matrik dan hubungan ruang gedung pameran furniture adalah :

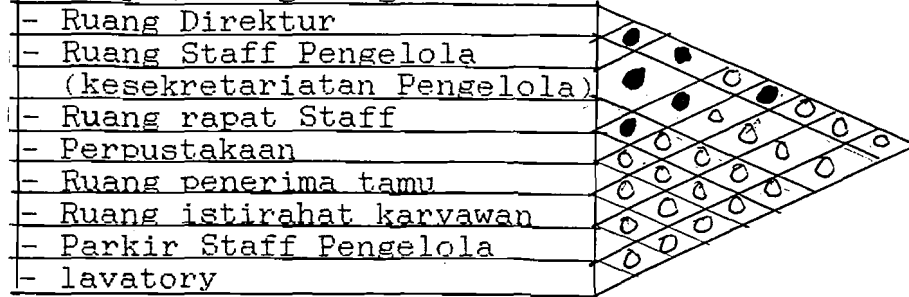
1. Kelompok Ruang Kegiatan Pameran

- Hall pengunjung	●
- Ruang informasi	●
- Stage	●
- Ruang pameran tetap	●
- Ruang pameran tidak tetap	○
- Ruang penyelenggara	○
- Ruang parkir	○
- Ruang bongkar	○
- Gudang	○
- Lavatory	○

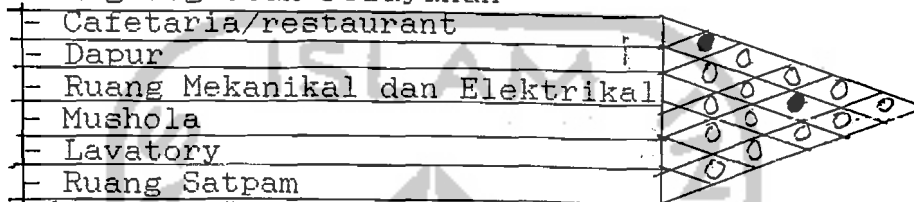
2. Kelompok Ruang Penunjang Kegiatan utama

- Ruang peresmian	●
- Ruang seminar	○
- Plaza	○
- Bank	○
- lavatory	○

3. Kelompok Ruang Pengelola



4. Ruang Kegiatan Pelayanan



Ket : Hubungan erat → ●
Hubungan kurang erat → ○

Gambar IV.4. Matrik Hub. Ruang

4.1.3. Analisa Bentuk Organisasi dan Sirkulasi

A. Organisasi Ruang

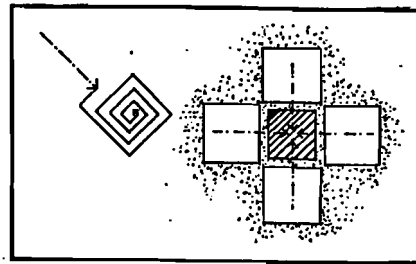
Dilihat dari hubungan ruang-ruang yang ada, semua membentuk ruang-ruang yang saling berkaitan. Sehingga, syarat-syarat yang harus diperhatikan adalah :

- Fungsi-fungsi khusus dan fungsi-fungsi serupa dari ruang sehingga dapat dikelompokkan.
- Penggunaan ruang-ruang yang fleksibel.
- Mudah dicapai atau dilihat.

Adapun organisasi ruang tersebut, (DK Ching, Arsitektur, Bentuk Ruang,...) yaitu :

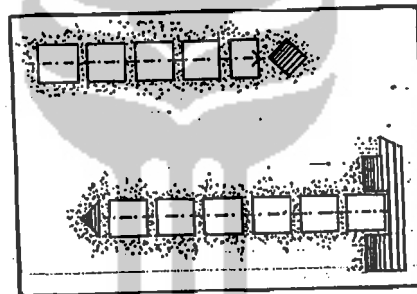
1. Organisasi ruang terpusat

Organisasi terpusat, bersifat stabil, merupakan komposisi terpusat yang terdiri dari sejumlah ruang-ruang sekunder yang dikelompokkan mengelilingi sebuah ruang pusat yang besar dan dominan.



Gambar IV.5. Organisasi Ruang Terpusat

2. Organisasi linier, pada dasarnya terdiri dari sederetan ruang, berkarakter panjang, menunjukkan suatu arah, dan menggambarkan gerak, pemekaran dan pertumbuhan. Bentuk organisasi linier ini fleksibel dan cepat tanggap terhadap bermacam-macam kondisi tapak.



Gambar IV.6. Organisasi Ruang Linier

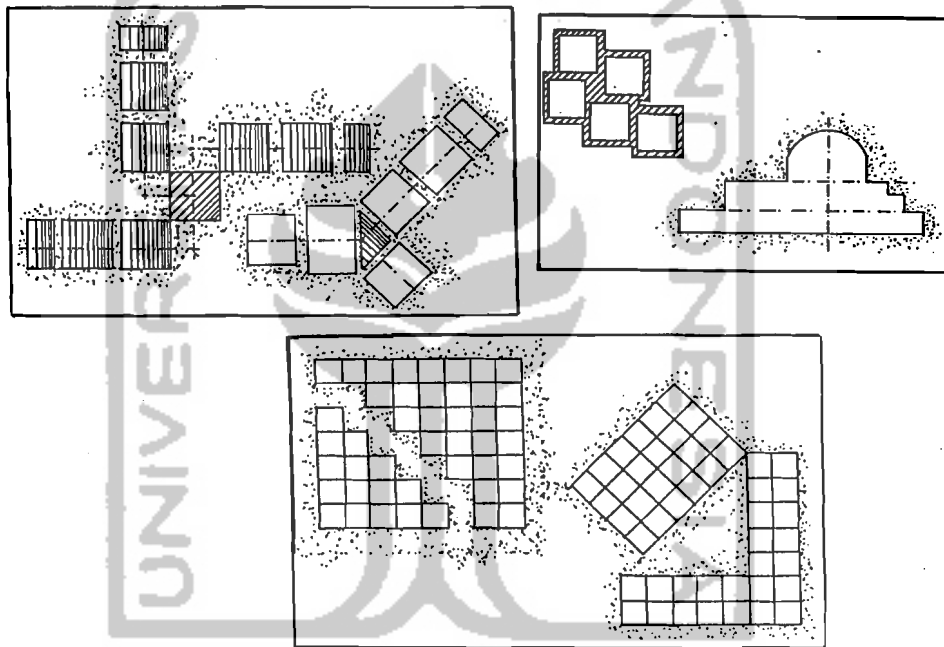
3. Organisasi radial
Organisasi radial merupakan gabungan dari organisasi terpusat dan organisasi linier. Organisasi ini terdiri dari ruang pusat yang dominan dan bentuk ruangnya dapat mengembang keluar untuk menyesuaikan dengan lingkungannya.
4. Organisasi cluster,
Pola ini mirip dengan organisasi terpusat tetapi kekompakan maupun keteraturan geometrisnya kurang. Ruang-ruang suatu organisasi cluster dapat juga dimasukkan dalam suatu kawasan atau ruang tertentu. Kondisi simetris atau aksial dapat digunakan untuk



memperkuat dan menyatukan bagian-bagian organisasi cluster dan membantu menegaskan keutamaan suatu ruang atau sekelompok ruang di dalam organisasi ini.

5. Organisasi Grid

Merupakan organisasi yang terdiri dari bentuk-bentuk dan ruang-ruang dimana posisi-posisinya dalam ruang dan hubungannya satu sama lain diatur oleh grid tiga dimensi atau bidang.



Gambar IV.7 Organisasi Ruang Radial, Cluster, dan Grid

Dari bentuk organisasi yang telah diterangkan di atas, maka bentuk organisasi gedung pameran furniture memilih bentuk organisasi cluster. Dengan dasar pertimbangan :

- Tuntutan akan aktivitas ruang
- Kemudahan penataan dalam site
- Kemudahan akan pengembangan

B. Sirkulasi

Daftar pertimbangan :

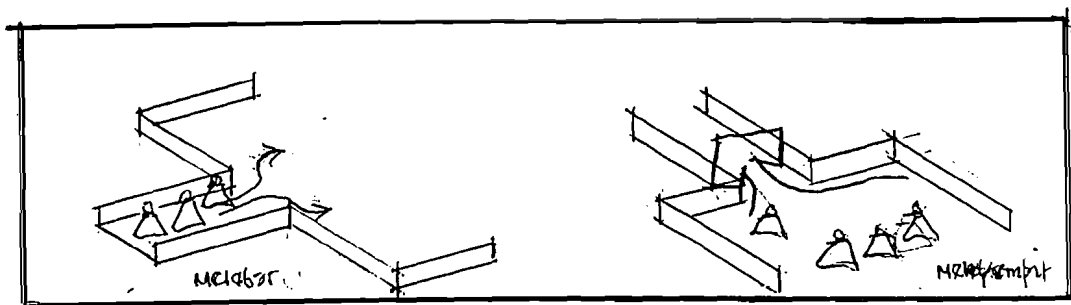
- Memberikan kenyamanan pada jalan sirkulasi yang diharapkan dapat menimbulkan kegairahan dan daya tarik bagi pengunjung.
- Elemen pembentuk ruang yang dapat mempengaruhi gerak sirkulasi.

Elemen-elemen itu antara lain :

1. Dinding

Dinding mampu memberi perubahan kesan secara dinamis dengan cara perubahan ruang. Bentuk dan pengaruh jalur akibat perubahan ruang adalah :

- Jalan menyempit, pengaruhnya :
 - * Memusatkan arah tertentu
 - * Merangsang untuk bergerak lebih cepat
 - * Memberi nilai lebih pada obyek yang dituju
- Jalur melebar, pengaruhnya :
 - * Merangsang untuk bergerak lebih lambat
 - * Memberi nilai lebih pada obyek yang dituju
 - * Memberi keleluasaan bergerak
 - * Memberi suasana terbuka, langsung dan santai
 - * Melambatkan arus perpindahan pengunjung



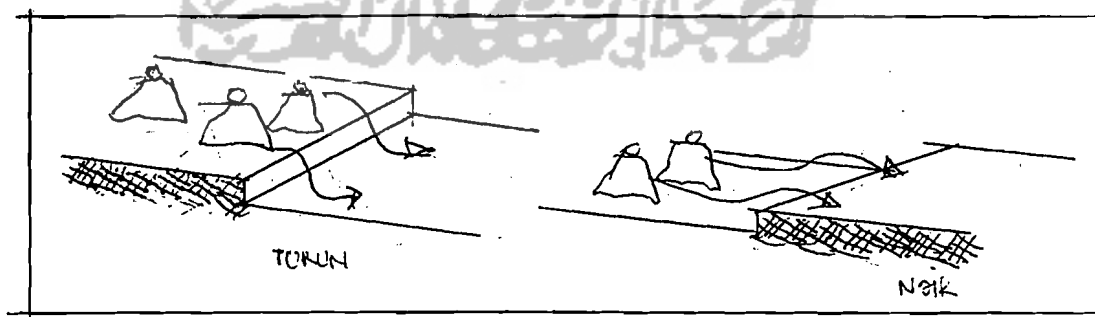
Gambar IV.8. Jalur menyempit dan melebar

Sumber : John Orsbon Simmon, Landscape Arsitektur

2. Lantai

Lantai berpengaruh dengan memberi perubahan ketinggian, yaitu :

- Naik, lantai lebih tinggi memberi pengaruh :
 - * Memperlambat arus pengunjung dalam gerak, memungkinkan lebih lama mengamati obyek
 - * Memberi kesan menguasai/dapat mengontrol di bawahnya.
- Turun, lantai lebih rendah memberi pengaruh :
 - * Mendorong gerak ke bawah, mempercepat arus gerak pengunjung.
 - * Memberi waktu pengamatan yang sekilas sehingga memungkinkan obyek terlewati.
- Mendatar, lantai mendatar akan memberikan pengaruh :
 - * Kelambatan gerak, kejenuhan.
 - * Kebebasan dalam gerak, pergerakan lebih stabil.



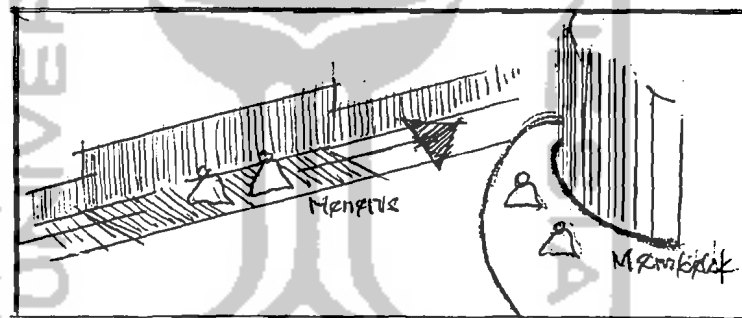
Gambar IV.9. Perubahan ketinggian pada lantai.

Sumber : John Orsbe Simon.

3. Selasar/koridor

Selasar/koridor akan memberi pengaruh perubahan arah gerak pengunjung.

- Gerakan menerus, memberi pengaruh :
 - * Mengakibatkan kebosanan, sehingga mempercepat perpindahan.
 - * Memberi arah yang jelas.
- Gerakan membelok, memberi pengaruh :
 - * Menghindari kebosanan.
 - * Merangsang untuk mengetahui obyek yang tersembunyi.



Gambar IV.10. Gerakan menerus dan membelok.

Sumber : John Orsbe Simon.

4.2. Analisa Suasana Ruang Pameran

Sebagaimana tujuan pembahasan yang dikemukakan, yaitu mewujudkan suasana ruang pameran yang dapat menciptakan kondisi komunikatif antara pengunjung dan objek.

Dasar pertimbangan yaitu :

4.2.1. Tata pameran

a. sistem penyajian

Dasar pendekatan dari sistim penyajian adalah pertimbangan untuk memberikan kenikmatan bagi pengunjung serta memenuhi persyaratan bagi berhasilnya suatu pameran. Sistem penyajian ini dapat ditinjau dari beberapa segi, yaitu:

1. Segi peserta

Dalam pelaksanaan kegiatan pameran para peserta dapat memilih bentuk pameran yang diinginkan.

2. Segi pengunjung

Kenikmatan pengunjung dalam menikmati materi pameran dipengaruhi oleh sistim penyajian. Hal ini dapat dicapai dengan cara :

- Memberikan space yang cukup luas bagi pengunjung sehingga mempunyai kebebasan bergerak.
- Memenuhi persyaratan jarak pandang dan sudut pandang pengunjung.
- Memberikan kebebasan dalam cara mengamati obyek pameran.

3. Segi Materi Pameran

Dalam menyajikan materi pameran perlu diperhatikan beberapa hal :

- Memperhatikan karakter pameran

- Menyesuaikan proporsi obyek dengan ruangan pameran dan tetap memenuhi persyaratan proporsi.

Untuk dapat menciptakan suasana ruang yang diinginkan terlebih dahulu perlu diketahui tuntutan obyek dan pengamat. Tuntutan tersebut antara lain:

- harus mampu menonjolkan/menaikkan nilai obyek
- harus menarik massa/perhatian akan obyek
- mampu memberi rasa ketenangan sehingga mendukung pengunjung dalam melihat dan menghayati objek pameran
- harus mampu memberikan arahan pada pergerakan pengamat
- mendukung kelancaran proses pergerakan.

Selain beberapa tuntutan yang telah dikemukakan di atas ada aspek-aspek pembentuk kondisi ruang pameran yang dapat menciptakan kondisi komunikatif, aspek-aspek tersebut antara lain: pencahayaan dan tata warna.

4.2.2. Tata Cahaya

Cahaya dapat digunakan untuk memberikan penerangan pada materi dan ruang. Pada prinsipnya cahaya untuk ruang tidak menenggelamkan cahaya untuk materi. Cahaya dapat juga untuk mengarahkan gerak pengunjung.

Masalah pencahayaan suatu area pameran memegang peranan yang sangat penting. Berhasil tidaknya peserta mengungkapkan materi banyak dipengaruhi oleh sistem tata cahayanya. Sumber pencahayaan yang dapat digunakan yaitu:

A. Pencahayaan Alami.¹⁾

Penggunaan cahaya alam dilakukan pada siang hari, baik di dalam ruangan maupun di luar ruangan. Penggunaan pencahayaan alam mempunyai keuntungan dan kerugian:

- Keuntungan:

- * sumber penerangan murah
- * retina mata berubah menurut intensitas cahaya, sehingga mata tidak cepat lelah.
- * cahaya memberikan penyajian obyek secara wajar (alami).

- Kerugian

- * tergantung cuaca
- * fleksibilitas pencahayaan terbatas.
- * tidak bisa memberi aksentuasi pada bagian yang diinginkan.

B. Pencahayaan Buatan²⁾

Dipergunakan terutama pada malam hari atau siang hari dimana cahaya alam dianggap kurang. Penggunaan cahaya buatan mempunyai keuntungan dan kerugian, yaitu:

1). James Dardner and Huller, Exhibition and Display, F.W. Dodge Corporation, New York, London. 1960. Hal. 88.

2)Ibid. hal. 59

- Keuntungan
 - * Fleksibilitas tinggi, dapat diatur efek cahayanya.
 - * Tidak tergantung pada cuaca dan waktu.
 - * Bisa diatur tata letaknya penyinarannya.
- Kerugian
 - * sumber cahaya mahal
 - * efek yang ditimbulkan kurang alami.

Pencahayaan buatan mempunyai beberapa cara dan sistim, yaitu:

- Cara pencahayaan
 - * Pencahayaan merata, yaitu cahaya yang tersebar merata dari sumbernya. Tidak memberi aksentuasi pada tempat tertentu. Biasanya digunakan untuk penerangan umum.
 - * Pencahayaan setempat, yaitu cahaya yang berfokus pada suatu obyek. Digunakan untuk memberi aksentuasi pada obyek tersebut.
 - * Kombinasi keduanya, selain memberi penerangan merata keseluruhan ruangan juga memberi penekanan pada obyek yang ada.

4.2.3. Tata Warna

Warna berperan penting dalam pameran, disamping mempengaruhi perasaan akan situasi ruang, juga dapat memberikan sesuatu yang lain yang akan dapat menunjang kehadiran materi koleksi yang dipamerkan. Dengan warna kita juga dapat membuat suasana/kondisi ruangan berubah, dapat melatarbelakangi materi. Pemakaian warna harus

dapat melatarbelakangi materi. Pemakaian warna harus disesuaikan bentuk dan fungsi materi pameran.

Tata warna haruslah ditukar dari satu ruang ke ruang lainnya sesuai dengan tuntutannya masing-masing. Sehingga dapat mengurangi kesan monoton dan kelelahan visual pengunjung. Tata warna ini dapat dilakukan dengan proses degradasi warna.

Materi yang dipamerkan berkaitan dengan furniture interior, sehingga warna ruang yang dipergunakan memiliki karakter; bersih, akrab, tenang, ceria.

4.3. Kesimpulan

Dari pembahasan diatas, maka dapat diambil beberapa kesimpulan :

1. Dari pola-pola kegiatan yang ada dapat dibedakan kelompok ruang kegiatan yang ada, yaitu :
 - Kelompok kegiatan pameran dan kegiatan utama (pameran).
 - Kelompok kegiatan pengelola
 - Kelompok kegiatan penunjang kegiatan utama
 - Kelompok kegiatan pelayanan
 - parkir.

2. Dari kebutuhan ruang dan hubungan ruang, tidak terlepas dari pola-pola kegiatan pelaku dalam gedung pameran furniture. Dengan pertimbangan :

- Kelancaran sirkulasi
- Kenyamanan
- Jelas dan terarah.

Selain pertimbangan yang ada, berbagai bentuk hubungan ruang yang ada , yaitu :

- Ruang-ruang yang saling berkaitan
- Ruang-ruang yang bersebelahan
- Ruang yang dihubungkan oleh ruang bersama.

3. Pemilihan organisasi ruang cluster pada Gedung Pameran Furniture, didasarkan atas pertimbangan :

- Tuntutan akan efektivitas ruang
- Kemudahan penataan dalam site
- Kemudahan dalam pengembangan.

4. Bentuk sirkulasi dipengaruhi oleh bentuk organisasi ruang yang ada. Sehingga pemilihan organisasi ruang yang tetap akan mempengaruhi keleluasaan dan kenyamanan gerak dari sirkulasi tanpa mengganggu kegiatan yang lain.

5. Suasana ruang pameran dapat menciptakan kondisi komunikatif antara pengunjung dan obyek dengan pertimbangan :

- Bentuk tata pameran, dalam hal ini meliputi :
 - * Segi peserta, pengunjung dan materi pameran.
- Pencahayaan
- Warna.