BAB II

BAB II
TINJAUAN UMUM

2.1. TINJAUAN FAKTUAL YOGYAKARTA

2.1.1. Tinjauan Kawasan Perdagangan di Kodya Yogyakarta

Kotamadya Yogyakarta dibagi atas lima bagian wilayah kota (BWK) yaitu[19] :

1. Bagian Wilayah Kota I (Pusat Kota).

   Kegiatan-kegiatan yang menonjol antara lain kegiatan perdagangan, jasa umum dan perkantoran. Untuk mendukung predikat sebagai kota budaya dan pariwisata maka pengembangan wilayah ini diarahkan pada lingkungan dengan nilai corak Yogyakarta.

2. Bagian Wilayah Kota II (Barat Laut).

   Kegiatan-kegiatan yang menonjol pada wilayah ini antara lain perumahan, perdagangan dan perkantoran. Wilayah ini sangat berdekatan dengan pusat-pusat pendidikan, maka kegiatan-kegiatan di wilayah ini diarahkan untuk dapat menunjang fasilitas pendidikan. Kawasan perdagangan yang berada di wilayah ini diorientasikan untuk perdagangan eceran, barang-barang kelontong dan barang-barang penunjang pendidikan.

3. Bagian Wilayah Kota III (Timur Laut).

   Kegiatan yang menonjol diwilayah ini antara lain perumahan, perdagangan, perkantoran dan jasa umum sosial.

4. Bagian Wilayah Kota IV (Tenggara).

   Kegiatan yang menonjol adalah perumahan, perdagangan, jasa umum sosial, jasa industri dan terminal.

5. Bagian Wilayah Kota V (Barat Daya).

   Kegiatan yang menonjol adalah perumahan, perdagangan, jasa umum sosial dan jasa lainnya.

---

[19] Ibid 15.

Kawasan perdagangan di Kodya Yogyakarta terhadap pembagian wilayah sudah ditentukan skala prioritasnya sebagai berikut :

Tabel 2.1.
Rencana Potensi Fungsional Per Bagian Wilayah Kota
(Sumber : RDTRK Kodya Yogyakarta, 1990-2010)

Batas Wilayah Kota	Sektor Kegiatan										
	Peru-mahan	Perda-gangan	Perkan -toran	Industri kerajinan	Pendi-dikan	Kebu-dayaan	Kesehatan	Peribadatan	Transportasi	Pariwisata	Ruang Terbuka
I		1	1	2	3	1	3	2	2	1	1
II	1	2	2		3	3	3	3	3	3	3
III	1	2	3		2		3		3	2	3
IV	1	1	3	2	2	2	3	3	2	1	3
V	1	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3

Keterangan : 1, 2, 3 = Urutan Prioritas

Lokasi kawasan perdagangan di Kodya Yogyakarta pada tiap-tiap Bagian Wilayah Kota sudah ditentukan sehingga diharapkan dapat mengantisipasi perkembangan ruang perkotaan (Lampiran).

2.1.2. Potensi Yogyakarta

Yogyakarta mempuyai daya dukung yang baik terhadap keberadaan pusat informasi, promosi dan perdagangan komputer seperti banyaknya jumlah wisatawan dan jumlah fasilitas pendidikan.

2.1.2.1. Potensi Pariwisata

Banyaknya wisatawan yang berkunjung di Yogyakarta pada akhirnya harus didukung dengan sarana yang mendukung kepariwisataan. Keberadaan pusat informasi, promosi dan perdagangan komputer di Yogyakarta diharapkan juga dapat mendukung sektor pariwisata, terutama dengan penyediaan *Cyber Cafe*. Cyber Cafe merupakan café yang dilengkapi sejumlah komputer berjaringan yang diakses ke internet.

Sebagai study banding adalah Cyber café "Net" yang berada di Seoul Korea Selatan, ditempat ini sering didatangi oleh orang asing yang berkunjung atau berada di kota Seoul dimana menurut laporan majalah bulanan *Seoul* setiap harinya paling tidak ada 100 orang asing yang mampir ke Net karena selain untuk santai, tempat berinteraksi, tempat mencari informasi juga dapat digunakan untuk berkomunikasi dengan keluarga maupun sahabat-sahabat dengan mengirimkan e-mail via komputer di Kafe Net[20].

2.1.2.2. Potensi Kota Pendidikan

Sebagai Kota Pendidikan dengan didukung perguruan tinggi yang cukup banyak yaitu 12 buah dikelola instansi negeri dan 71 buah dikelola instansi swasta.[21] Bayaknya perguruan tinggi ini tentunya memerlukan beberapa sarana penunjang salah satunya adalah perangkat komputer karena aplikasi komputer dapat diterapkan dalam setiap bidang ilmu pengetahuan.

Dengan predikat kota pendidikan maka di Yogyakarta sering diadakan kajian-kajian iptek salah satunya adalah tentang perkomputeran, hal ini menunjukkan bahwa warganya, termasuk didalamnya civitas akademikanya mempunyai minat yang besar terhadap kajian-kajian teknologi komputer.

2.1.3. Kondisi Usaha Perkomputeran di Yogyakarta

Pengusahaan di bidang perkomputeran di Yogyakarta meliputi usaha perdagangan perangkat komputer, internet, rental (persewaan), pendidikan dan pelatihan, kursus-kursus, perakitan, reparasi, servis komputer dan lain sebagainya.

Perusahaan yang mengelolanya cukup banyak, serta dapat dikatagorikan sebagai perusahaan menengah dan perusahaan besar. Diantara perusahaan-perusahaan tersebut kebanyakan tidak khusus mengusahakan komputer saja akan

---

[20] I. Yulianto, Cyber Café, Arena Berinternet dan Berinteraksi, Kedaulatan Rakyat, 1 November 1997.

[21] Ibid 16.

tetapi masih dicampur dengan usaha lainnya sehingga kurang spesifik sebagai tempat perdagangan komputer.[22]

2.1.4. Potensi Kegiatan Informasi, Promosi dan Perdagangan Komputer

Dengan melihat potensi Yogyakarta seperti potensi pariwisata dengan banyaknya wisatawan yang berkunjung dan potensi pendidikan dengan banyaknya jumlah perguruan tinggi, banyaknya minat dari masyarakat termasuk di dalamnya civitas akademikanya terhadap teknologi komputer dan kondisi usaha perkomputeran yang belum memadai maka keberadaan pusat informasi, promosi dan perdagangan komputer yang dapat menampung kebutuhan akan wadah semua aspek perkomputeran dan dapat menampung perkembangan teknologi komputer mempunyai potensi yang besar untuk dibangun.

2.2. TINJAUAN UMUM PUSAT INFORMASI, PROMOSI DAN PERDAGANGAN KOMPUTER

2.2.1. Fungsi dan Tujuan Pusat Informasi, Promosi dan Perdagangan Komputer

Fungsi dan tujuan didirikan pusat informasi, promosi dan perdagangan komputer adalah untuk mewadahi semua kegiatan perkomputeran dan unsur-unsur pendukungnya serta untuk memenuhi tuntutan kebutuhan penggunaan teknologi komputer di Yogyakarta.

2.2.2. Tinjauan Lokasi

2.2.2.1. Lokasi Gedung Pusat Informasi, Promosi dan Perdagangan Komputer

Lokasi gedung pusat informasi, promosi dan perdagangan komputer ditetapkan di Yogyakarta dengan pertimbangan Yogyakarta memiliki potensi-potensi yang diharapkan dapat mendukung keberadaan pusat informasi dan perdagangan komputer.

---

[22] Buku Daftar Perusahaan di Yogyakarta dan hasil wawancara dengan bagian Perdagangan Dalam Negeri, Kanwil Dep Perindag Prop. DIY.

2.2.2.2. Kriteria pemilihan Lokasi

Gedung ini pada dasarnya merupakan bangunan komersial. Maka diperlukan beberapa pertimbangan pemilihan lokasi yang sesuai dengan fungsi bangunan. Faktor-faktor yang mempengaruhi pemilihan lokasi bangunan komersial perdagangan antar lain[23] :

1. Sesuai dengan rencana kota

   Dalam hal ini lokasinya harus sesuai dengan kawasan komersial yang sudah ditentukan dalam rencana kota.

2. Nilai Ekonomis

   Lokasi bangunan komersial harus mempunyai nilai ekonomi yang tinggi yang dapat mendukung fungsi bangunan. Terletak di kawasan yang mempunyai daya dukung yang baik.

3. Tingkat *Aksesbilitas*

   Faktor-faktor yang mempengaruhi aksesbilitas antara lain :

   - Jenis jalan
   - Jarak pencapaian
   - Transportasi

4. Daya Saing

   Daya saing disini adalah daya saing terhadap bangunan yang mempunyai fungsi sama. Bangunan yang akan dibangun harus mempunyai nilai yang lebih bila dibandingkan dengan bangunan lain yang berfungsi sama.

5. Sarana Utilitas

   Semakin lengkap sarana utilitas lingkungan maka akan semakin baik nilainya bagi bangunan tersebut. Sarana utilitas lingkungan antara lain berupa jaringan sanitasi, jaringan drainasi, jaringan air bersih, jaringan listrik, jaringan telepon dan lain-lain.

---

[23] Louis G. Redstone, New Dimensions in Shopping Centres and Store.

2.3. TINJAUAN KEGIATAN DAN PELAKU KEGIATAN PUSAT INFORMASI, PROMOSI DAN PERDAGANGAN KOMPUTER

2.3.1. Sifat Kegiatan Pusat Informasi, Promosi dan Perdagangan Komputer

Sifat kegiatan pusat informasi, promosi dan perdagangan komputer dapat dikelompokkan sebagai berikut :

1. Sifat Kegitan Informasi
   - Komunikatif

     Terjadi hubungan komunikasi timbal balik yang berupa pertukaran informasi.
   - Terbuka

     Mempunyai sifat mau menerima, mempersilahkan kepada yang ingin memperoleh informasi.
2. Sifat Kegiatan Promosi
   - Daya tarik

     Kegiatan promosi dilakukan untuk meningkatkan daya tarik pada suatu obyek.
   - Daya saing

     Kegiatan promosi dilakukan untuk meningkatkan daya saing terhadap produk yang sama, persaingan ini meliputi persaingan harga, mutu barang maupun cara pelayanan.
3. Sifat Kegiatan Perdagangan
   - Konsumtif

     Merupakan pola kegiatan konsumsi terhadap barang karena didorong oleh adanya kebutuhan akan barang tersebut.
   - Dinamis

     Adanya pergerakan manusia yang didorong oleh tujuan untuk memenuhi kebutuhannya.

2.3.2. Pelaku Kegiatan

Kegiatan yang terwadahi di dalam bangunan pusat informasi, promosi dan perdagangan komputer melibatkan pelaku-pelaku yang dapat mendukung fungsi bangunan. Pelaku kegiatan tersebut antara lain :

1. Pengunjung / Konsumen Publik

   Pengunjung terdiri dari berbagai macam golongan dan mempunyai maksud yang berbeda-beda sesuai dengan kepentingannya terhadap penggunaan fasilitas yang ada di dalam bangunan pusat informasi, promosi dan perdagangan komputer.

   Pengunjung yang datang diharapkan dapat memenuhi kebutuhannya dengan suasana yang nyaman dan rileks. Pencerminan karakter informatif dan atraktif pada bangunan ini juga diperuntukkan dapat meningkatkan daya tarik pengunjung sehingga pengunjung merasa nyaman dalam memenuhi kebutuhannya.

2. Pengelola

   Pengelola disini kegiatannya adalah mengelola gedung agar dapat berfungsi dengan optimal.

3. Penyewa

   Penyewa disini menyewa tempat untuk menjalankan usahanya baik itu berujud sarana perdagangan maupun kantor sewa.

4. Pemasok (Suplier)

   Suplier disini adalah yang memasok barang-barang yang dibutuhkan sehingga dapat mendukung kelancaran aktifitas yang ada di dalam bangunan.

2.3.3. Macam Kegiatan

Pusat informasi, promosi dan perdagangan komputer kegiatannya bermacam-macam maka diperlukan pengelompokan agar dapat dikategorikan sesuai dengan prioritas kegiatan[24]:

[24] Paulus Budi Wibowo, TA UGM.

2.3.3.1. Kegiatan Utama

1. Kegiatan Perdagangan

   Meliputi jual beli komputer dan perangkat penunjangnya baik hardware maupun softwarenya.

2. Kegiatan Promosi

   Meliputi kegiatan pameran, demo, perlombaan atau festival untuk menarik pengunjung dll.

3. Kegiatan Perakitan dan Service Komputer

   Meliputi kegiatan merakit komputer serta perbaikan komputer dan perangkat pendukungnya. Kegiatan merakit disini bukan kegiatan produksi tetapi lebih kepada pelayanan terhadap pembeli, jadi merakitnya kalau ada pesanan.

4. Kegiatan Persewaan

   Meliputi kegiatan persewaan komputer (rental)

5. Kegiatan Pelayanan.

   Meliputi kegiatan pelayanan jasa perkomputeran seperti pelayanan design grafis, Scanner dll.

6. Kegiatan Kursus dan Pelatihan

7. Kegiatan Hiburan

   Meliputi kegiatan Computer Games dan Multimedia Audio Visual

8. Kegiatan Perkantoran

   Kegiatan perkantoran ini diperuntukkan sebagai kantor bagi perusahaan perdagangan komputer yang akan menyewa.

2.3.3.2. Kegiatan Pendukung

Kelompok kegiatan ini meliputi kegiatan-kegiatan pendukung terhadap kegiatan utama yaitu sebagai pusat informasi, promosi dan perdagangan komputer. Kegiatan pendukung ini meliputi :

1. Kegiatan pelayanan komunikasi
2. Kegiatan perbankan
3. Kegiatan ibadah (Musholla)

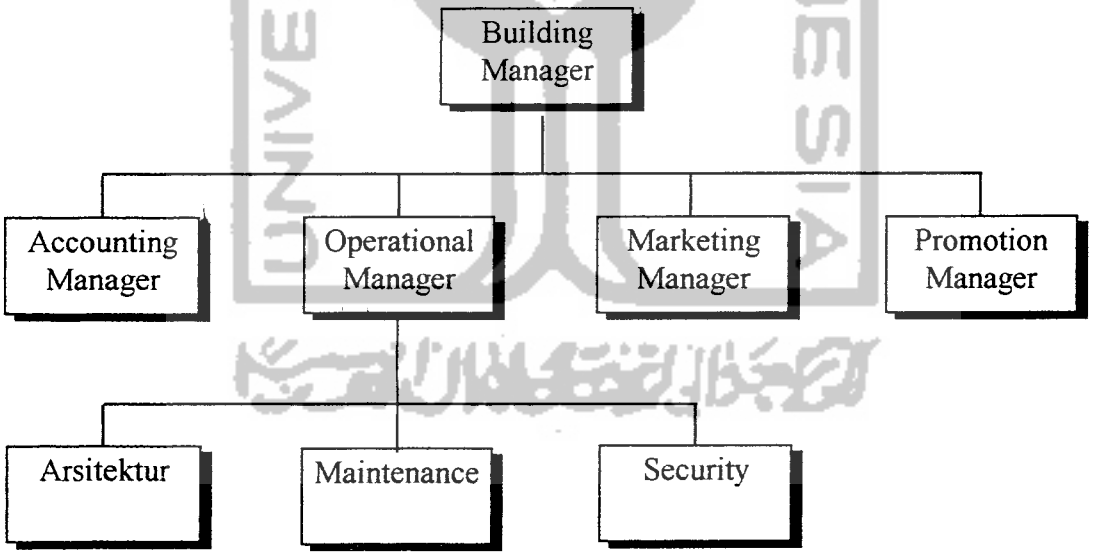
4. Kegiatan restoran dan café
5. Kegiatan pergudangan

2.3.3.3. Kegiatan Pengelolaan

Kelompok kegiatan ini meliputi kegiatan-kegiatan operasional yang meliputi :

1. Kegiatan administrasi
2. Kegiatan akuntansi
3. Kegiatan kepegawaian
4. Kegiatan pemasaran
5. Kegiatan teknisi
6. Kegiatan Keamanan

Diagram 2.1.
Organisasi Pengelola
Pusat Informasi, Promosi dan Perdagangan Komputer
(Sumber : Paulus Budi Wibowo, TA UGM)



2.4. TINJAUAN PERSYARATAN RUANG INFORMASI, PROMOSI DAN PERDAGANGAN KOMPUTER

2.4.1. Pengkondisian Udara

Pengkondisian udara pada bangunan pusat informasi, promosi dan perdagangan komputer dibedakan berdasarkan tuntutan persyaratan ruangnya menjadi dua, yaitu[25] :

1. Pengkondisian udara untuk ruang umum

Pengkondisian udara untuk ruang umum adalah untuk memenuhi tuntutan kenyamanan dan kesehatan bagi penghuninya. Persyaratan ideal untuk ruang ini adalah sekitar 25° C dan RH tidak melebihi 85 %.

2. Pengkondisian udara untuk ruang komputer

Komputer dan periferalnya merupakan peralatan yang peka terhadap kondisi suhu, maka diperlukan kontrol suhu, kelembaban dan kebersihan yang teliti. Salah satu alat yang dipakai untuk mengontrol ruang komputer adalah AC. Penggunaan AC ini selain untuk mengatur suhu ruangan, juga untuk mengatur kelembaban dan kebersihan udara, termasuk dari kontaminasi (pencemaran) asap.

- Suhu ruang

  Suhu ruang komputer yang terlalu tnggi atau rendah menyebabkan buruknya kerja mesin. Kisaran suhu yang optimal ketika mesin bekerja adalah 65-90° F. Dan suhu optimal ketika mesin mati adalah 50-110° F.

- Kelembaban

  Kelembaban juga sangat mempengaruhi unjuk kerja mesin. Kelembaban yang terlalu tinggi menyebabkan komponen logam cepat berkarat, dan tentu saja air sangat membahayakan peralatan komputer, karena dapat menimbulkan kerusakan yang fatal bila sampai kontak dengan peralatan. Kelembaban (RH) optimal ketika mesin bekerja adalah 20-80 persen dan ketika mesin mati, antara 0-80 persen.

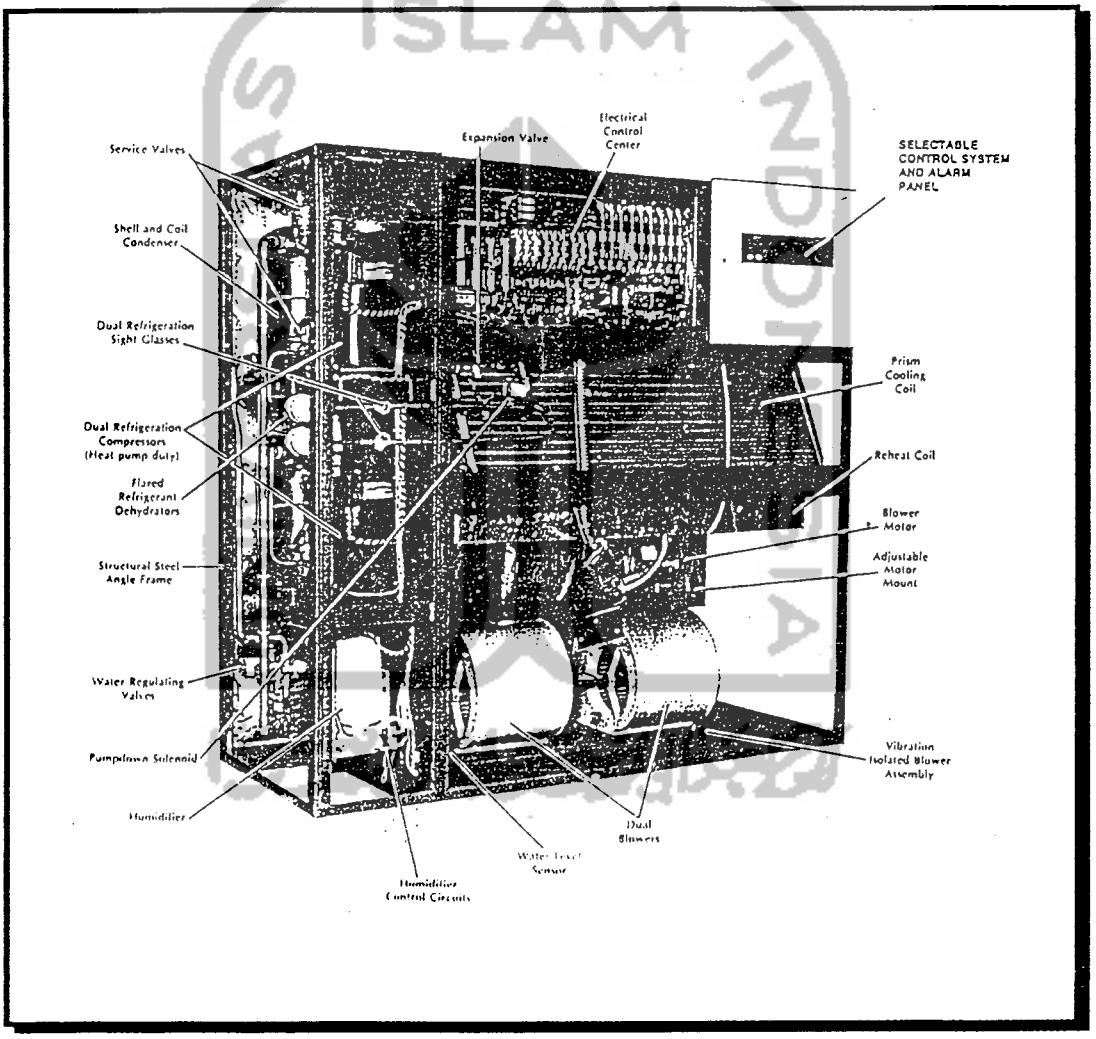
---

[25] Disain Ruang Komputer, Bonus Infokomputer, Nopember 1988.

- Gas/Debu

  Gas umumnya mempengaruhi media penyimpanan data, terutama apabila bereaksi dengan media itu. Misalnya gas HCL yang terjadi akibat pembakaran plastik. HCL ini dapat membuat media menjadi aus. Tetapi gas bisa juga bereaksi dengan komponen listrik lainya, sehingga menimbulkan kerusakan yang lebih fatal. Sedangkan debu dapat merusak media penyimpanan data.

Gambar 2.1.
Contoh Air Conditioning Untuk Ruang Komputer Kecil
(Sumber : Info komputer)

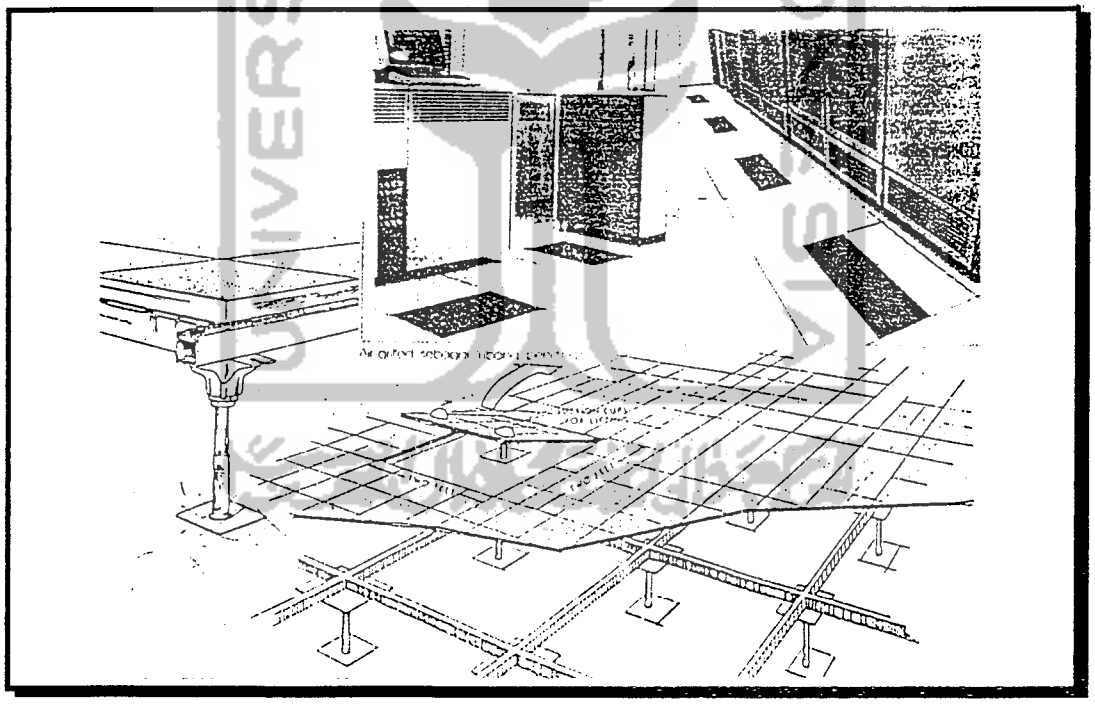


Untuk ruang komputer diperlukan AC dengan syarat khusus, misalnya dapat menghasilkan 100 liter per detik udara dingin untuk setiap 1 kw tenaga pendinginan dan memiliki kontrol terhadap kelembaban ruangan, jadi AC tersebut harus mempunyai fasilitas *humidifier* (menambah kelembaban) dan *dehumidifier* (mengurangi kelembaban).

Aliran Udara pendingin untuk ruang komputer adalah dari bawah ke atas (down flow) sehingga pada ruang komputer perlu dipasang *Raised-Floor* (Lantai yang ditinggikan) untuk penempatan jaringan AC-nya ; dimana pada raised-floor ini diberi Air-Grilled (lantai berlubang) sebagai tempat keluarnya udara.

Pemasangan *raised-floor* ini penting, karena berfungsi untuk mendukung sistem tata udara, perkabelan serta catu daya.

Gambar 2.2.
***Raised-Floor* (Lantai yang ditinggikan)**
(Sumber : Info Komputer)



Untuk menjangkau semua persyaratan seperti tersebut di atas diperlukan peralatan berupa *Water cooled system, Air cooled system* dan *Chilled water system.*

2.4.2. Pencahayaan

Pencahayaan pada gedung pusat informasi, promosi dan perdagangan komputer persyaratan ruangnya juga dibedakan menjadi dua, yaitu :

1. Pencahayaan untuk ruang umum

Sistem pencahayaannya dapat menggunakan pencahayaan alami, pencahayaan buatan atau pencahayaan kombinasi. Pada penggunaan pencahayaan buatan jumlah watt yang dibutuhkan per m^2 untuk unit kantor sewa, pengelola dan toko adalah 20-40 watt/ m^2. [26]

2. Pencahayaan untuk ruang komputer[27]

Pada ruang komputer harus dihindarkan dari masuknya sinar matahari langsung karena intensitasnya tidak tetap dan bersifat meningkatkan kalor, dimana pada ruang komputer memerlukan persyaratan suhu dan kelembaban tertentu. Sinar matahari juga dapat mengganggu peralatan yang peka terhadap cahaya matahari.

Sumber cahaya pada ruang komputer idealnya harus mencapai tingkat 300-500 lumen/m^2 atau 30-50 cahaya lilin (*footcandles*)

2.4.3. Proteksi Kebakaran

Prinsip umum pemadaman kebakaran adalah mengetahui adanya bahaya secepatnya (alarm, smoke detector, flame detector atau heat detector), memadamkan api secepatnya dan yang terpenting adalah penyelamatan pengguna bangunan (Evakuasi).

Sistem proteksi kebakaran pada ruang umum dapat menggunakan bahan pemadaman air dengan peralatan seperti hydrant, sprinkler dan dapat juga menggunakan Extinguisher.

Pada ruang komputer tidak cocok apabila menggunakan bahan pemadam dari air karena dapat berbahaya. Untuk memadamkan api pada ruang ini dapat menggunakan bahan pemadaman gas CO_2 atau manggunakan gas Halon 1301. Untuk itu harus disediakan timer ; yaitu tenggang waktu (*time delay*) untuk mengevaluasi tingkat bahaya dan memberi kesempatan evakuasi (pengosongan

---

[26] Ir. Hartono Poerbo. M. Arch, Utilitas Bangunan, Penerbit Djambatan, Jakarta, 1992.
[27] Ibid 25

ruangan) sebelum sistem diaktifkan, disarankan tenggang waktu minimum adalah 45 detik.[28]

2.4.4. Elektrikal.[29]

Bila listrik PLN mengalami gangguan atau mati, maka diperlukan instalasi tenaga listrik siaga/standby generator. Kecuali diesel generator set, diperlukan juga adanya UPS (*Uninterrupted Power Supply*) untuk ruang komputer, hal ini dikarenakan perangkat komputer memerlukan voltase yang stabil. Stabil di sini meliputi bebas dari gangguan mati listrik (*black out*), turun naik voltase (brown-out) dan perubahan tegangan yang mendadak (*transient*).

UPS mampu menangkal berbagai bahaya arus listrik, seperti spike, surge, turun naik tegangan bahkan listrik mati. Dengan menyesuaikan kapasitas UPS terhadap kebutuhan sistem komputer, umumnya dapat dicapai waktu back-up sekitar 5-20 menit. Waktu back-up ini dapat digunakan untuk mematikan sistem komputer sesuai dengan prosedur.

2.5. TINJAUAN SISTEM STRUKTUR

Dalam mendirikan sebuah bangunan diperlukan pemilihan sistem struktur yang tepat, karena selain berpengaruh terhadap kekuatan sistem struktur juga berperan dalam perwujudan penampilan bangunan. Berikut ini terdapat beberapa sistem struktur pada bangunan :

1. Sistem Konstruksi Massa (*Mass Construction*)

   Merupakan teknik struktur yang paling sederhana dan sangat konvensional. Sistem ini dibuat dengan menumpuk material sehingga menjadi suatu massa yang homogen. Terdapat dua sistem konstruksi massa yaitu :

   a. Rubble

   Berupa batu alam yang belum diolah.

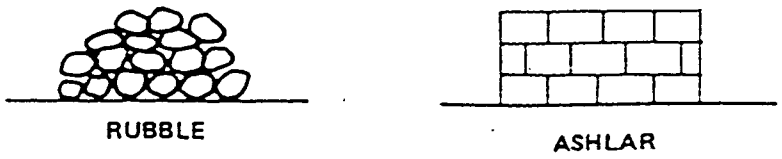
---

[28] Ibid 25
[29] Ibid 25

b. Ashlar

Berupa batu alam yang sudah diolah, dapat berbentuk pipih dan rata.

Gambar 2.3.
Sistem Konstruksi Massa
(Sumber : Peran, Kesan dan Pesan Bentuk-Bentuk Arsitektur)

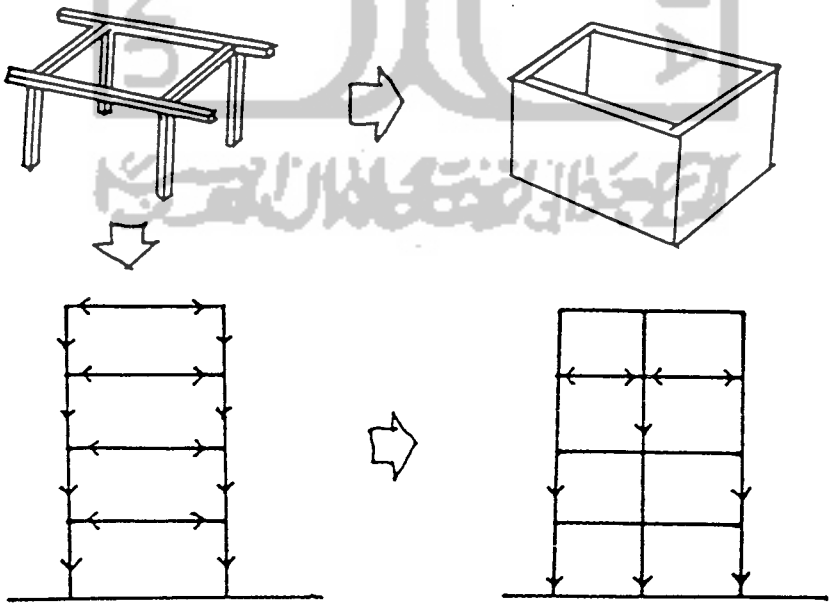


2. Sistem Konstruksi Rangka (*Frame Structure*)

Merupakan penggabungan beberapa tiang dan balok yang dirangkai menjadi satu kesatuan bentuk dan saling mendukung kekuatan. Sistem strukturnya dapat ditonjolkan atau disembunyikan sesuai karakter yang akan diungkapkan.

- Bila struktur ditonjolkan, berarti bangunan menampilkan garis-garis struktur tegak dan datar sehingga kesan bangunan menjadi kokoh.
- Bila struktur disembunyikan, bahan penutuplah yang memberikan kesan.

Gambar 2.4.
Sistem Konstruksi Rangka
(Sumber : Peran, Kesan dan Pesan Bentuk-Bentuk Arsitektur)

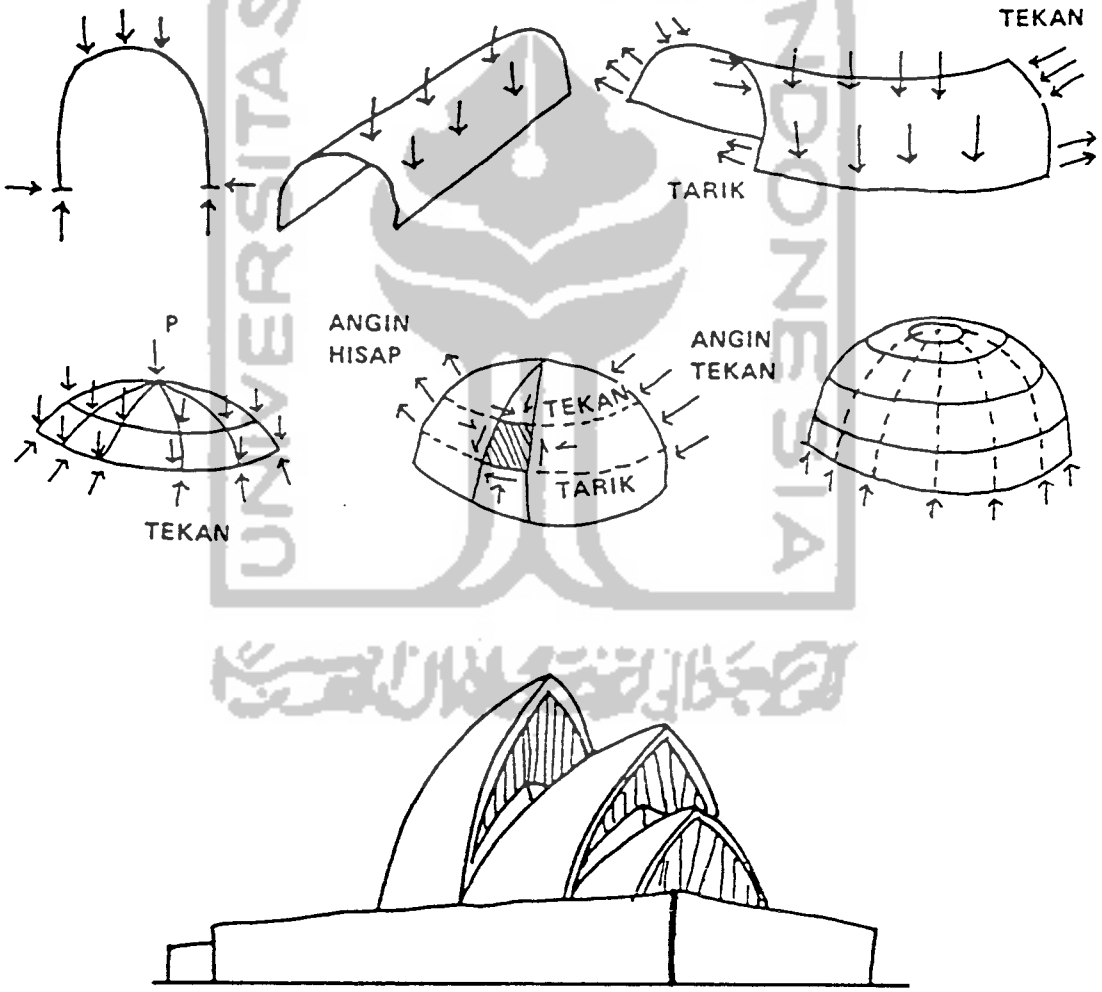


3. Sistem Konstruksi Lengkung

Terdapat 3 macam konstruksi lengkung yaitu *Vault, Dome dan Shell.*

Vault merupakan lengkung setengah silinder, Dome merupakan lengkung yang mempunyai bentuk dasar lingkaran dan Shell merupakan konstruksi cangkang dengan bahan yang relatif tipis. Perkembangan teknologi struktur dapat menghasilkan bentuk-bentuk shell yang tipis dari bahan beton atau bahan lain seperti plastik, fibre, metal dan lain sebagainya. Bentuk-bentuk lengkung mempunyai kesan dinamis dan luwes serta memiliki banyak variasi bentuk

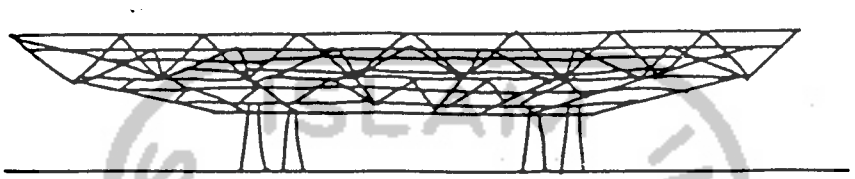
Gambar 2.5.
Sistem Konstruksi Lengkung
(Sumber : Peran, Kesan dan Pesan Bentuk-Bentuk Arsitektur)



4. Sistem Konstruksi Rangka Ruang (*space frame*)

Sistem rangka ruang merupakan rangkaian dari batang-batang. Banyak dipakai pada ruang dengan bentang lebar. Penampilannya mempunyai kesan terlihat lebih ringan (jika rangka ditonjolkan).

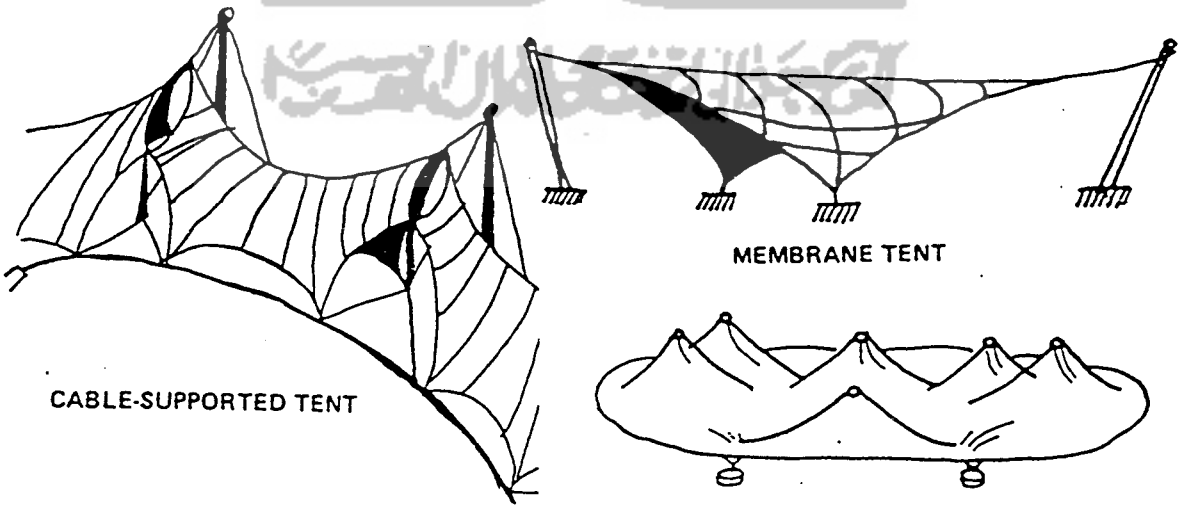
Gambar 2.6.
Sistem Konstruksi Rangka Ruang
(Sumber : Peran, Kesan dan Pesan Bentuk-Bentuk Arsitektur)



5. Sistem Konstruksi Gantung

Merupakan konstruksi dengan perkuatan kabel, dengan bahan penutup atap dapat dari kaca, plastic PVC dan dapat juga dari beton ringan. Dalam perkembangannya sistem gantung ini kemudian dapat juga dikombinasikan dengan selaput pneumatic (*Pneumatic membrance*). Penampilan dari konstruksi gantung ini memberikan kesan santai, ringan dan lembut.

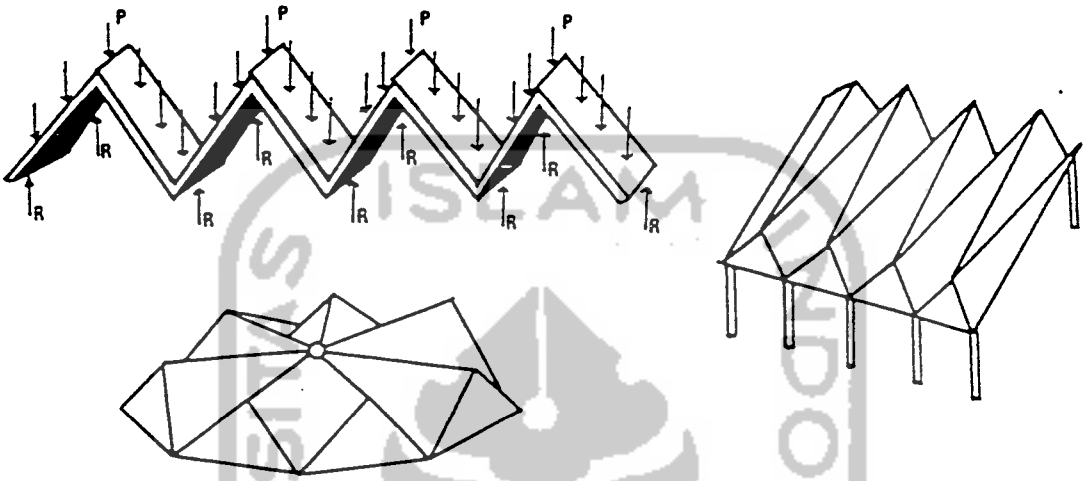
Gambar 2.7.
Sistem Konstruksi Gantung
(Sumber : Peran, Kesan dan Pesan Bentuk-Bentuk Arsitektur)



6. Sistem Konstruksi Bidang Lipatan (*Folded Plate*)

Bentuk-bentuk lipatan dapat menggunakan bahan dari metal, tetapi kebanyakan struktur ini dibuat dari beton yang dicor.

Gambar 2.8.
Sistem Konstruksi Bidang Lipatan
(Sumber : Peran, Kesan dan Pesan Bentuk-Bentuk Arsitektur)



2.6. TINJAUAN TATA RUANG DALAM DAN PENAMPILAN BANGUNAN

2.6.1. Tinjauan Tata Ruang Dalam.

2.6.1.1. Pengertian Ruang.

Ruang pada dasarnya adalah merupakan wadah dari kegiatan. Sedangkan pengertian ruang dapatlah diperoleh dari beberapa pendapat sebagai berikut[30] :

1. Menurut Plato

   Ruang adalah elemen terbatas dalam suatu dunia yang terbatas pula.

2. Menurut Aristoteles

   Aristoteles merangkum karakteristik hakiki dari ruang sebagai berikut :

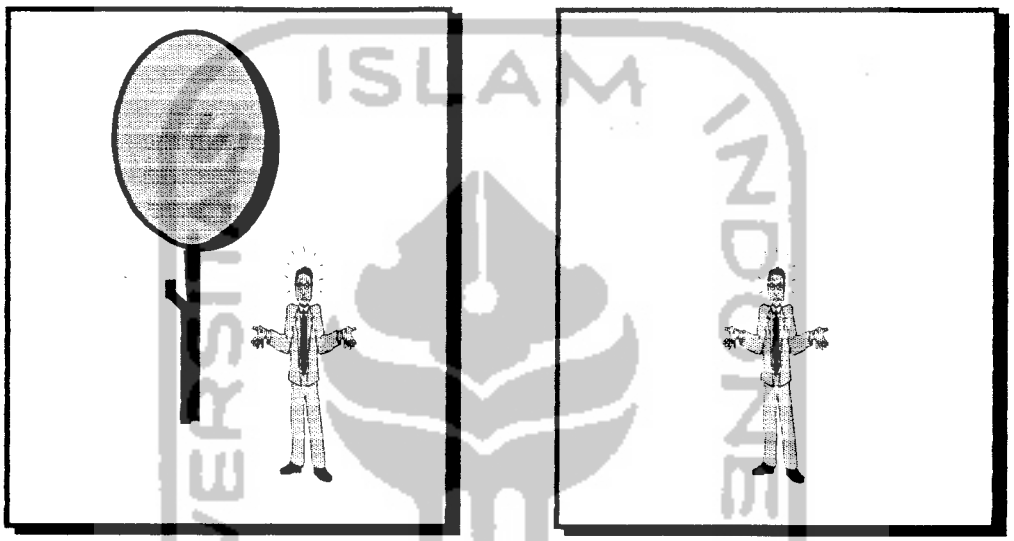
   - Merupakan tempat melingkungi obyek yang ada padanya
   - Tempat bukan bagian dari yang dilingkungi
   - Tempat dari suatu obyek tidak lebih besar dan tidak lebih kecil dari obyek tersebut

[30] Cornelis van de Ven, Ruang Dalam Arsitektur-Space in Architecture, PT. Gramedia, Jakarta, 1991.

- Tempat dapat ditinggalkan oleh obyek serta dapat dipisahkan pula dari obyek itu.
- Tempat selalu mengikuti obyek, meskipun obyek terus berpindah sampai berhenti pada posisinya.

Jadi pengertian ruang lebih kepada suasana atau rasa meruang

Gambar 2.9.
Arti Ruang
(Sumber : Materi Kuliah Perancangan Arsitektur 2)



2.6.1.2. Pengertian Ruang Dalam

Ruang dalam disini dapat diartikan sebagai wadah kegiatan yang berada di bawah atap.[31]

2.6.1.3. Dimensi Ruang

Dimensi atau ukuran ruang yang dibutuhkan manusia pada dasarnya meliputi kebutuhan ragawi dan kebutuhan jiwani[32]

1. Kebutuhan Ragawi

   Ruang ragawi dimensinya antara lain dipengaruhi oleh ukuran tubuh manusia, pergerakan dan perabotan.

---

[31] Diktat Kuliah Perancangan Arsitektur 2, UII
[32] Ibid 31

2. Kebutuhan Jiwani

Dimensi ruang jiwani lebih dipengaruhi oleh cita rasa, dorongan jiwa atau suasana yang diinginkan.

2.6.1.4. Persyaratan Ruang

Salah satu persyaratan ruang yang sangat penting yang sesuai dengan tuntutan kebutuhan penggunanya adalah dipenuhinya persyaratan kenyamanan. Persyaratan kenyamanan ini antara lain meliputi [33]:

1. Kenyamanan Thermal

   Untuk menciptakan kenyamanan thermal faktor-faktor yang harus diperhatikan antara lain :

   - Temperatur udara
   - Kelembaban udara
   - Kecepatan aliran udara
   - Radiasi panas

2. Kenyamanan Visual

   Faktor-faktor yang perlu diperhatikan antara lain :

   - Pencahayaan
   - Jarak pandang
   - Proporsi dan komposisi dalam ruang
   - Orientasi ruang / view

3. Kenyamanan Suara (pendengaran)

   Kenyamanan suara dapat terwujud apabila tingkat kebisingan yang diperkenankan tidak terlampaui. Faktor-faktor yang harus diperhatikan untuk terwujudnya kenyamanan suara antara lain :

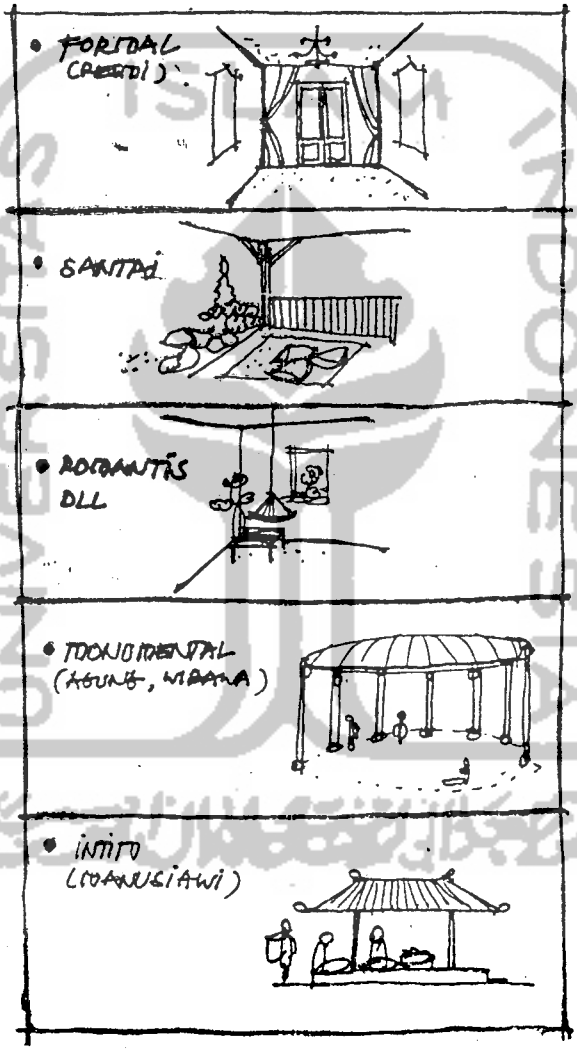
   - Gema dalam ruang atau akustik
   - Kenyamanan / tidak bising

[33] Ibid 31

2.6.1.5. Suasana Ruang

Merupakan respone penghayatan terhadap ruang tiga dimensional melalui indra penglihatan. Macam suasana ruang yang sering dijumpai antara lain sebagai berikut[34] :

Gambar 2.10.
Suasana Ruang
(Sumber : Diktat Kuliah Perancangan Arsitektur 2)

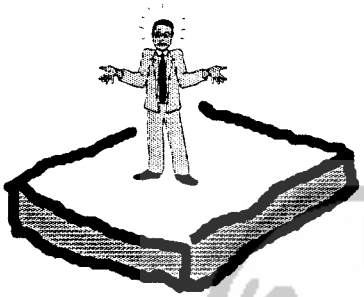


[34] Ibid 31

2.6.1.6. Pembatas-Pembatas Ruang

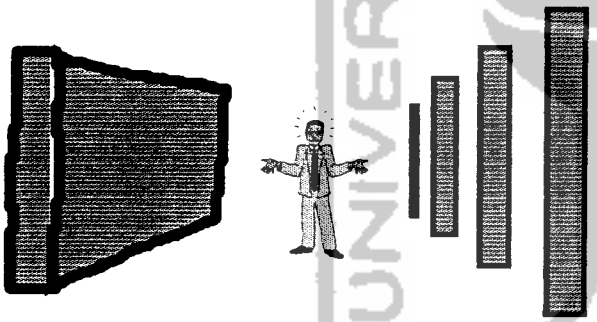
Terdapat elemen-elemen pembatas ruang seperti[35] :

1. Elemen Horisontal Bawah



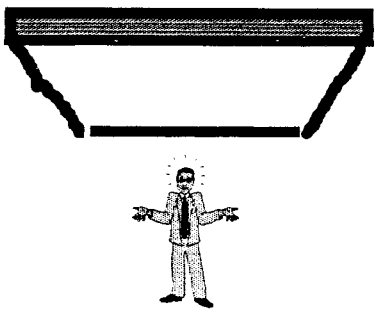
- Sebagai penyangga ruang
- Sebagai penyangga kegiatan

2. Elemen Vertikal



- Paling kuat sebagai pembentuk ruang

3. Elemen Horisontal Atas



- Sebagai pelindung terhadap cuaca

[35] Francis D.K. Ching, Arsitektur : Bentuk, Ruang dan Susunannya, Erlangga, Jakarta, 1991.

2.6.1.7. Sistem Sirkulasi Dalam Bangunan

Sirkulasi di dalam bangunan pada dasarnya untuk mempermudah pencapaian oleh pengguna bangunan sehingga diperoleh kenyamanan gerak. Sirkulasi di sini merupakan jalur pergerakan yang ikut mendukung terbentuknya gubahan-gubahan ruang.

Sistem sirkulasi pada bangunan dapat dibedakan berdasarkan pola konfigurasi jalannya, adapun macam konfigurasinya adalah sebagai berikut[36] :

1. Konfigurasi Linier

   Sirkulasi linier dapat menjadi unsur pengorganisir yang utama untuk satu deretan ruang-ruang.

   Dapat berbentuk lurus, lengkung atau berpotongan dengan yang lain.

2. Konfigurasi Radial

   Memiliki jalan berkembang, dari atau berhenti pada sebuah pusat (titik bersama)

3. Konfigurasi Spiral

   Merupakan jalan yang berkembang atau bergerak terus yang berasal dari titik pusat , berputar mengelilinginya dengan jarak yang berubah.

4. Konfigurasi Grid

   Bentuk grid terdiri dari dua set jalan-jalan sejajar yang saling berpotongan pada jarak yang sama dan menciptakan bujur sangkar atau kawasan-kawasan ruang segi empat.

5. Konfigurasi Network

   Membentuk jaringan jalan yang saling berpotongan pada titik tertentu (bersifat lebih acak)

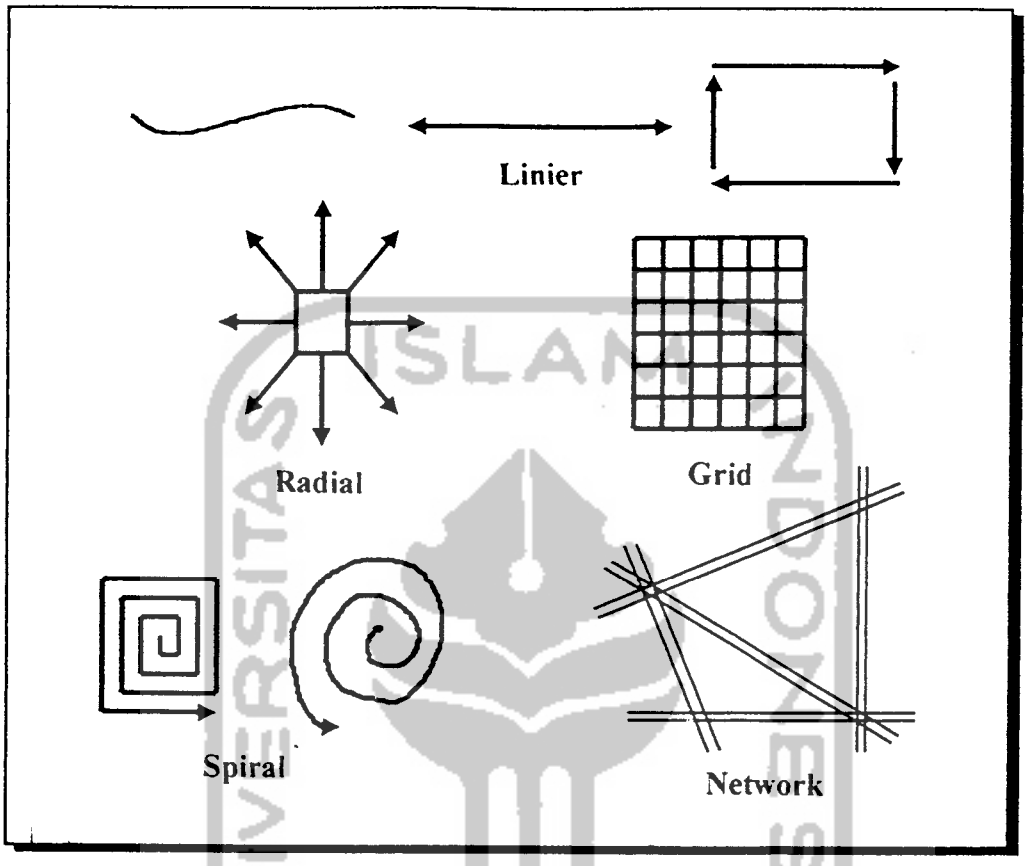
6. Konfigurasi Komposit

   Merupakan kombinasi dari konfigurasi-konfigurasi tersebut diatas. Pada kenyataanya sebuah bangunan umumnya mempunyai suatu konfigurasi sirkulasi yang merupakan kombinasi dari beberapa konfigurasi diatas.

---

[36] Ibid 35

Gambar 2.11.
Konfigurasi Alur Gerak
(Sumber : Francis D.K. Ching, Arsitektur : Bentuk, Ruang dan Susunannya)



2.6.2. Tinjauan Penampilan Bangunan.

2.6.2.1. Ciri-Ciri Visual dari Bentuk

Bentuk dapat dikenali lewat ciri visualnya, ciri-ciri visual tersebut antara lain[37] :

1. Wujud

   Adalah ciri-ciri pokok yang menunjukkan bentuk, Wujud adalah hasil konfigurasi tertentu dari permukaan-permukaan, dan sisi-sisi suatu bentuk

2. Dimensi

   Dimensi suatu bentuk adalah panjang, lebar dan tinggi. Dimensi-dimensi ini menentukan proporsinya, adapun skalanya ditentukan oleh perbandingan ukuran relatifnya terhadap bentuk-bentuk lain di sekelilingnya.

[37] Ibid 35.

3. Warna

   Warna adalah corak, intensitas dan nada pada permukaan suatu bentuk; warna adalah atribut yang paling mencolok yang membedakan suatu bentuk terhadap lingkungannya. Warna juga mempengaruhi bobot visual suatu bentuk.

4. Tekstur

   Adalah karakter permukaan suatu bentuk; tekstur mempengaruhi baik perasaan kita pada waktu menyentuh maupun kualitas pemantulan cahaya menimpa permukaan bentuk tersebut.

5. Posisi

   Adalah letak relatif suatu bentuk terhadap suatu lingkungan atau medan visual.

6. Orientasi

   Adalah posisi relatif suatu bentuk terhadap bidang dasar, arah mata angin, atau terhadap pandangan seseorang yang melihatnya.

7. Inersia Visual

   Adalah derajat konsentrasi dan stabilitas suatu bentuk; inersia suatu bentuk tergantung pada geometri dan orientasi relatifnya terhadap bidang dasar dan garis pandangan kita.

Semua ciri-ciri visual bentuk ini pada kenyataanya dipengaruhi oleh keadaan bagaimana kita memandangnya :

- Perspektif atau sudut pandang kita
- Jarak kita terhadap bentuk tersebut
- Keadaan pencahayaan
- Lingkungan visual yang mengelilingi benda tersebut

2.6.2.2. Bentuk Sebagai Dasar Penampilan Bangunan

Untuk mengetahui peranan bentuk sebagai dasar dari penampilan bangunan, terlebih dahulu harus melihat pengertian bentuk yang antara lain sebagai berikut[38] :

1. Dalam bahasa bentuk, bagian-bagian bentuk dikombinasikan untuk menghasilkan ekspresi.
2. Bentuk bangunan terdiri dari unsur-unsur bangunan
3. Bentuk bangunan atau bentuk-bentuk bagian-bagiannya harus dilihat sebagai satu kesatuan
4. Organisasi bentuk dijelaskan oleh bagian-bagiannya
5. Bagian menunjukkan bagian karakteristik yang merupakan bagian dari bentuk arsitektur
6. Bentuk harus berasal dari tuntutan pemakaiannya
7. Bentuk harus berhubungan dengan kondisi gunanya

Dari pengertian-pengertian seperti tersebut diatas jelaslah bahwa penampilan bangunan pada dasarnya bukan hanya bentuk yang berdiri kaku tanpa makna, melainkan merupakan satu kesatuan yang tetap memiliki ekspresi. Bentukan yang ada harus sesuai dengan guna bangunan, hal ini mengandung pengertian bahwa penampilan bangunan dapat menggambarkan fungsi ataupun sifat dari penggunaan bangunan.

2.6.2.3. Ekspresi Arsitektural[39]

Ekspresi arsitektural dapat diperoleh melalui pengungkapan citra visual. Citra visual bangunan dapat diperoleh dengan melalui pengungkapan :

- Program Bangunan
- Tipe Bangunan
- Analisa Tapak
- Style / Gaya Arsitektur

---

[38] Peran, Kesan dan Pesan Bentuk-Bentuk Arsitektur, Laporan Seminar Tata Lingkungan, Mahasiswa Arsitektur fakultas Teknik, Universitas Indonesia, Djambatan, 1985.

[39] Diktat Kuliah Teori Arsitektur 2

- Studi Perilaku Lingkungan
- Teknologi Bangunan

Sedangkan untuk mengatur visual (*visual ordering*) dapat diperoleh dengan melalui pembuatan :

- Organisasi ruang
- Sign dan simbol
- Pola
- Komponen bangunan
- Pusat perhatian
- Keserupaan
- Keberdekatan
- Simetris / asimetris
- Citra ruang
- Closure

2.7. TINJAUAN TATA RUANG DALAM DAN PENAMPILAN BANGUNAN YANG ATRAKTIF.

2.7.1. Pengertian Tata Ruang Dalam dan Penampilan Bangunan yang Atraktif.

Atraktif berasal dari kata *attractive* yang berarti menarik perhatian[40].

Tata ruang dalam yang atraktif adalah merupakan pengaturan atau penataan ruang yang dapat menarik sehingga diharapkan dapat memberikan nilai tambah terhadap isi dari ruang tersebut.

Penampilan bangunan yang atraktif adalah bangunan yang dapat menjadi perhatian (menarik perhatian) orang, sehingga ada keinginan untuk mengetahui lebih jauh tentang bangunan tersebut dan untuk selanjutnya ingin mengetahui isinya.

[40] Ibid 6.

2.7.2. Kriteria-Kriteria Penentu Karakter Atraktif

2.7.2.1. Kriteria Penentu Non Fisik

Arsitektur merupakan gejolak jiwa karena arsitektur mempunyai daya pengolah bentuk dan ruang untuk memuaskan kebutuhan psikologis manusia. Suatu kenyataan bahwa karya arsitektur tidak hanya berbicara fungsi, tetapi juga ekspresi dalam artian yang lebih luas (Paul Rudolph)[41].

Karena kesan menarik juga merupakan salah satu kebutuhan psikologis manusia maka untuk memperolehnya diperlukan penataan ruang dalam dan penampilan bangunan yang atraktif sebagai ekspresi dari bangunan tersebut.

Pencerminan kesan atraktif berhubungan langsung dengan mata untuk kemudian diolah oleh perasaan, maka kesan atraktif ini lebih terkait dengan rasa yang ditangkap dari ekspresi bangunan baik itu ekspresi pada tata ruang dalam maupun penampilan bangunan. Dengan pencerminan karakter atraktif ini diharapkan akan membuat orang yang melihatnya menjadi tertarik untuk mengetahui lebih banyak tentang sesuatu yang dilihatnya.

2.7.2.2. Kriteria Penentu Fisik

Pencerminan karakter atraktif pada tata ruang dalam dan penampilan bangunan pada dasarnya merupakan gagasan psikis yang diungkapkan dalam suatu ujud fisik.

Untuk memperoleh suatu karakter atraktif secara fisik, dapat dilakukan dengan mempertimbangkan beberapa contoh pencapaian kesan atraktif sebagai berikut[42] :

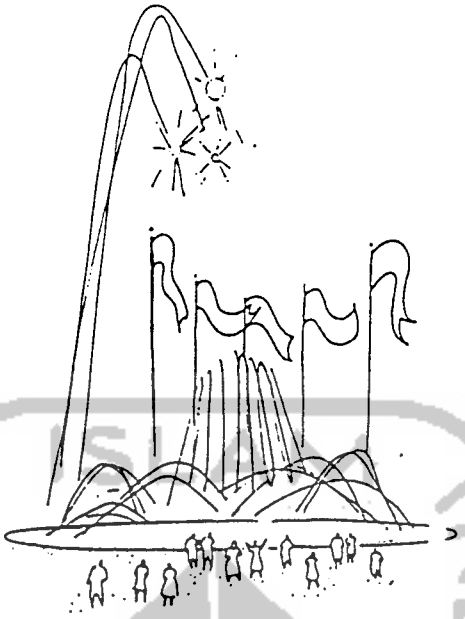
1. Impressive

   Impressive disini mengandung pengertian mengesankan bagi orang yang melihatnya. Penampilan bangunan dan tata ruang dalam yang mengesankan akan terasa menarik (atraktif).

---

[41] Drs. Eddy Supriyatna Marizar, Upaya Membangun Citra, Penerbit Jambatan, Jakarta, 1996.

[42] John Ormsbee Simonds, We Are Attracted To, Landscape Architecture, Mc. Graw - Hill Book Company, USA, 1983.



That which is impressive

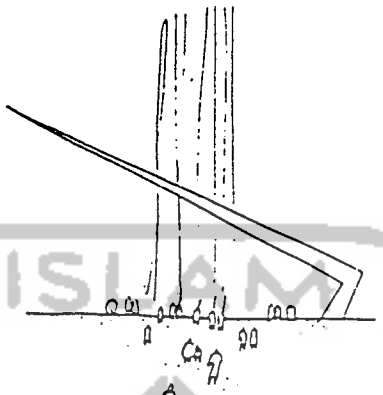
2. Spectacular

   Dalam arti bahasa spectacular berarti pertunjukan besar-besaran (kata benda) hebat atau menakjubkan (kata sifat).

The spectacular

3. Bold

Bold berarti berani. Karakter ini dapat diolah misalnya dengan menggunakan sistem struktur yang berani atau mungkin yang tidak lazim.



That which is bold

4. Admirable

Admirable berarti mengagumkan. Penataan tata ruang dalam dan penampilan bangunan yang mengagumkan orang yang melihatnya, akan terasa atraktif.

The admirable

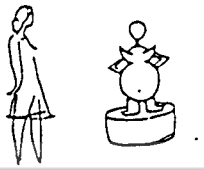
5. Movement

Adanya Gerak-gerik akan menarik perhatian orang yang melihatnya.

Movement

6. Exotic

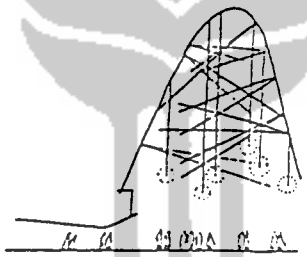
Sesuatu yang aneh, luar biasa atau asing akan menarik orang yang melihatnya untuk kemudian mengamatinya.



The exotic

7. Dramatic

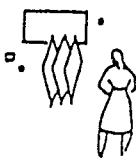
Sesuatu yang dramatis baik itu tata ruang dalam maupun penampilan bangunan akan menarik bagi pengunjung.



That which is dramatic

8. Pattern

Pattern adalah merupakan suatu susunan pola-pola. Dengan penyusunan pola-pola ini akan dapat meningkatkan daya tarik bagi pengunjung.



Pattern

2.7.3. Studi Komparasi Bangunan yang Atraktif

1. Pompidou Center di Paris.

Gambar 2.12.
Pompidou Center di Paris
(Sumber : Mangunwijaya, Wastu Citra)

Pompidou Center ini diperuntukkan bagi penyelenggaraan pameran ekspresi-ekspresi budaya yang paling mutakhir, maka tata ruang dalam dan penampilan bangunannya diekspresikan dalam citra mesin dalam ujud yang radikal. Tampilan bangunan ini contras mencolok terhadap bangunan disekitarnya.

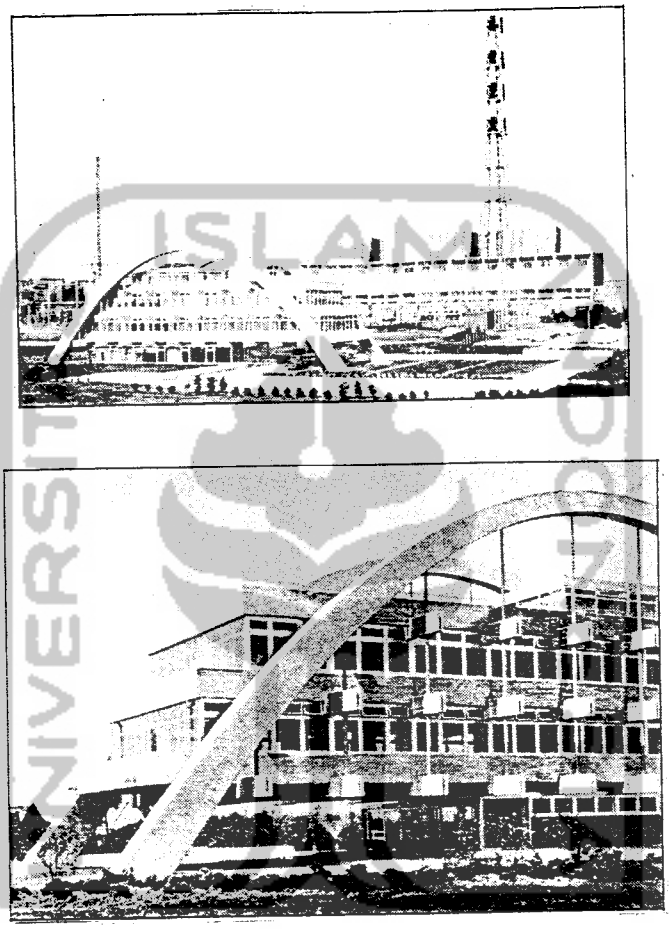
Ujudnya yang radikal ini justru menjadi daya tarik wisatawan yang ingin selalu tahu tentang hal-hal yang paling mutakhir[43].

---

[43] Mangunwijaya, Wastu Citra, Gramedia, Jakarta, 1992.

2. Bangunan Biro di Hamburg

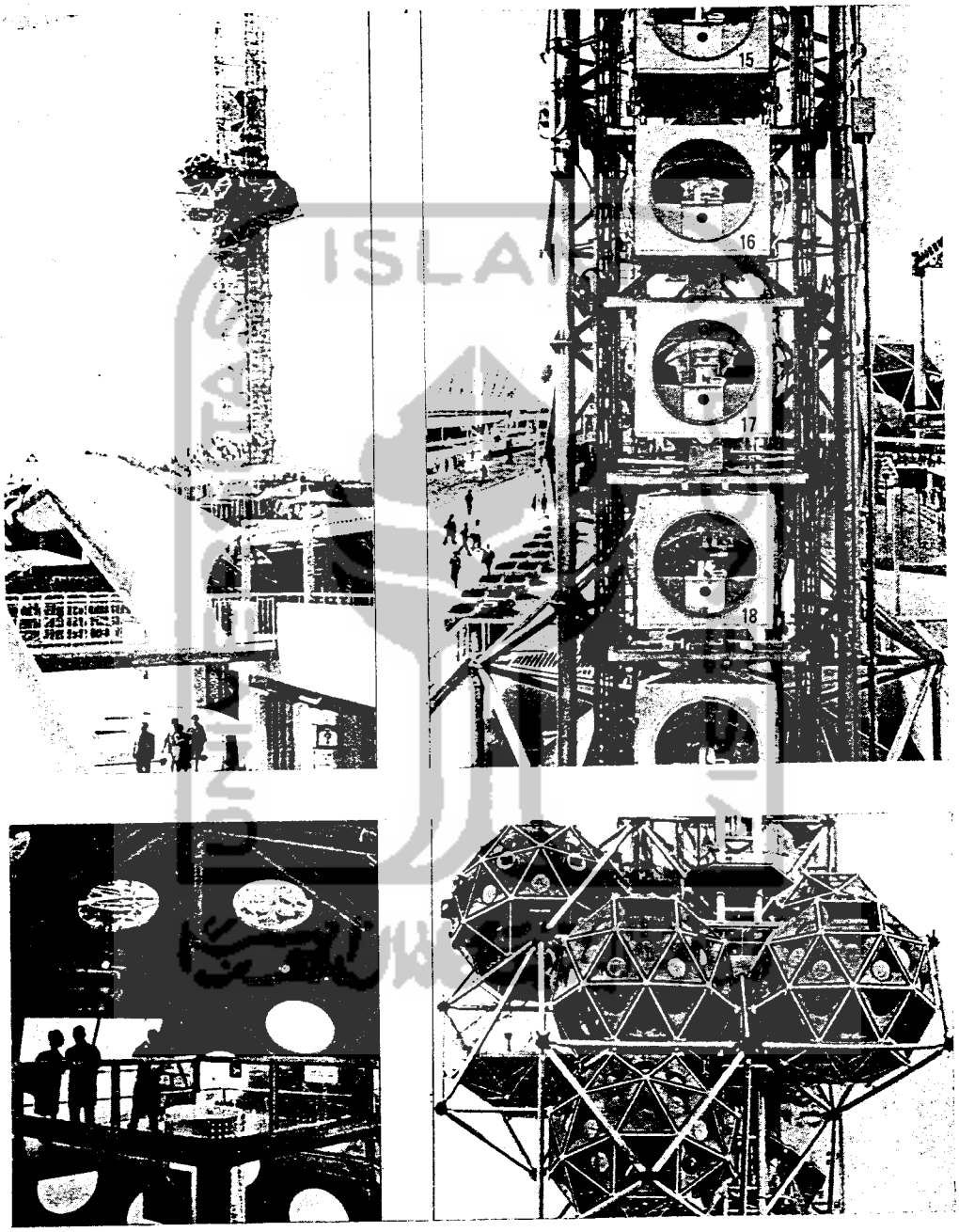
Gambar 2.13.
Bangunan Biro di Hamburg
(Sumber : Mangunwijaya, Wastu Citra)



Bangunan biro ini di hamburg dirancang oleh Gustav Burmesser dan konstruksinya diperhitungkan Dr. Ing. K. Peters dan R. Windels. Teknologi konstruksinya termasuk berani (*bold*) dengan pemikul utama memanfaatkan efisiensi bentuk parabola. Penggunaan konstruksi mencolok ini selain dari segi kekuatan juga dimaksudkan untuk iklan komersial untuk mendukung fungsi bangunan, karena dengan sendirinya menjadi semacam titik orientasi lokal.

3. Tugu Orientasi Hidup di Bulan, Osaka, Jepang

Gambar 2.14.
Tugu Orientasi Hidup di Bulan
(Sumber : Mangunwijaya, Wastu Citra)



Menara tugu orientasi hidup di bulan ini dirancang oleh K. Kikutake, mengekspresikan teknologi antariksa. Mempunyai tata ruang dan penampilan yang atraktif melalui kesan Exotic (aneh, luar biasa atau asing).

2.8. TINJAUAN TATA RUANG DALAM DAN PENAMPILAN BANGUNAN YANG INFORMATIF.

2.8.1. Pengertian Tata Ruang Dalam dan Penampilan Bangunan yang Informatif.

Karakter Informatif mengandung pengertian mempunyai sifat dapat memberikan pesan atau informasi, mempunyai sifat dapat berkomunikasi.

Tata ruang dalam yang informatif adalah merupakan pengaturan atau penataan ruang yang dapat memberikan pesan atau informasi sehingga orang yang melihatnya akan dapat mengerti apa fungsi dan isi dari tata ruang ini (dapat berkomunikasi) dan pada akhirnya diharapkan dapat memberikan nilai tambah terhadap isi dari ruang tersebut.

Penampilan bangunan yang informatif adalah penampilan bangunan yang dapat memberikan pesan atau informasi sehingga orang yang melihatnya diharapkan akan dapat mengerti apa fungsi dari bangunan ini (dapat berkomunikasi) sehingga ada keinginan untuk mengetahui lebih jauh tentang bangunan tersebut dan untuk selanjutnya ingin mengetahui isinya.

2.8.2. Kriteria-Kriteria Penentu Karakter Informatif

2.8.2.1. Kriteria Penentu Non Fisik

Tata ruang dalam dan penampilan bangunan yang informatif pada hakekatnya adalah mampu menyampaikan pesan atau berkomunikasi. Untuk lebih memahami karakter informatif dapatlah dipertimbangkan beberapa pengertian komunikasi dalam arsitektur, yang antara lain sebagai berikut[44] :

1. Henry Russel Hitchcock mempunyai pemikiran bahwa bahasa Arsitektur yang dipergunakan untuk berkomunikasi adalah *Bentuk Keseluruhan Bangunan.* Bentuk bangunan menjadi media *komunikasi* karena langsung terlihat oleh mata, yang kemudian dianalisa oleh otak untuk dimengerti.
2. Louis I. Khan berpendapat bahwa keinginan untuk berekspresi adalah motivasi yang sesungguhnya untuk hidup.

[44] Komunikasi Dalam Arsitektur, Diktat Kuliah Teori Arsitektur 2, UII.

3. Saleh Amirudin berpendapat bahwa bentuk dalam arsitektur adalah suatu unsur yang tertuju langsung pada mata, kemudian tertuju pada jiwa dan akal budi manusia. Benda dan Ukuran bekerja sama menghasilkan nilai-nilai dan emosi.

Jadi dapatlah dinyatakan bahwa ekspresi itu merupakan suatu kebutuhan, demikian juga dengan ekspresi bangunan juga merupakan suatu kebutuhan untuk mengaktualisasikan diri. Sehingga ekspresi masing-masing suatu bangunan dapat berbeda sesuai dengan fungsi dari bangunan tersebut. Ekspresi ini kemudian dapat diketahui dengan melihatnya sehingga diharapkan dapat berkomunikasi dengan yang melihatnya. Dan pada akhirnya manusia yang melihatnya dapat mengetahui bangunan tersebut sebagai bangunan apa.

2.8.2.2. Kriteria Penentu Fisik

Pencerminan karakter informatif pada tata ruang dalam dan penampilan bangunan antar lain dapat diungkapkan dalam suatu ujud fisik sebagai berikut :

1. Bukaan

   Karakter informatif juga mengandung pengertian terbuka atau membuka diri. Bukaan-bukaan yang besar akan mengurangi perasaan tertutup.[45] Bukaan ini dapat berupa pintu ataupun jendela-jendela.

   Lebih jauh lagi, para arsitek banyak mengunakan pintu untuk mengarahkan mata dan menarik perhatian pengamat pada titik yang diharapkan. Karena pintu memberikan kesan pergerakan dan ungkapan "*lewatlah disini*". Sedangkan penggunaan jendela akan memberikan dorongan atau usulan "*kegiatan melihat*"[46] sehingga keduanya dapat memberikan kesan informatif.

2. Warna

   Pemilihan warna terang (warna muda) pada elemen-elemen ruang seperti dinding, lantai dan langit-langit dapat memberikan kesan menerima atau membuka diri.[47]

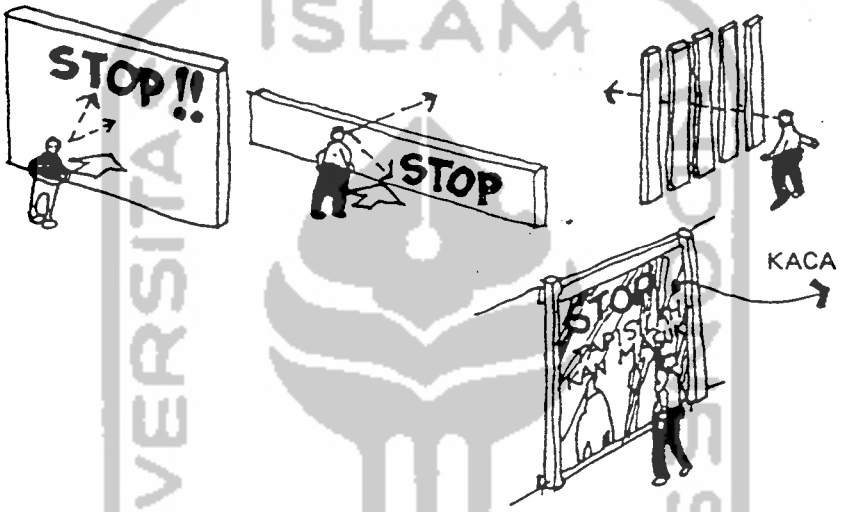
---

[45] Arsitektur, Manusia dan Pengamatannya, Laporan Seminar Tata Lingkungan, Mahasiswa Arsitektur fakultas Teknik, Universitas Indonesia, Djambatan, 1983.
[46] Ibid 38
[47] Ibid 44

3. Penggunaan elemen-elemen transparan

Elemen transparan dapat mencerminkan karakter informatif karena mempunyai karakter terbuka. Penggunaan elemen ini dapat diterapkan pada tata ruang dalam maupun penampilan bangunan.

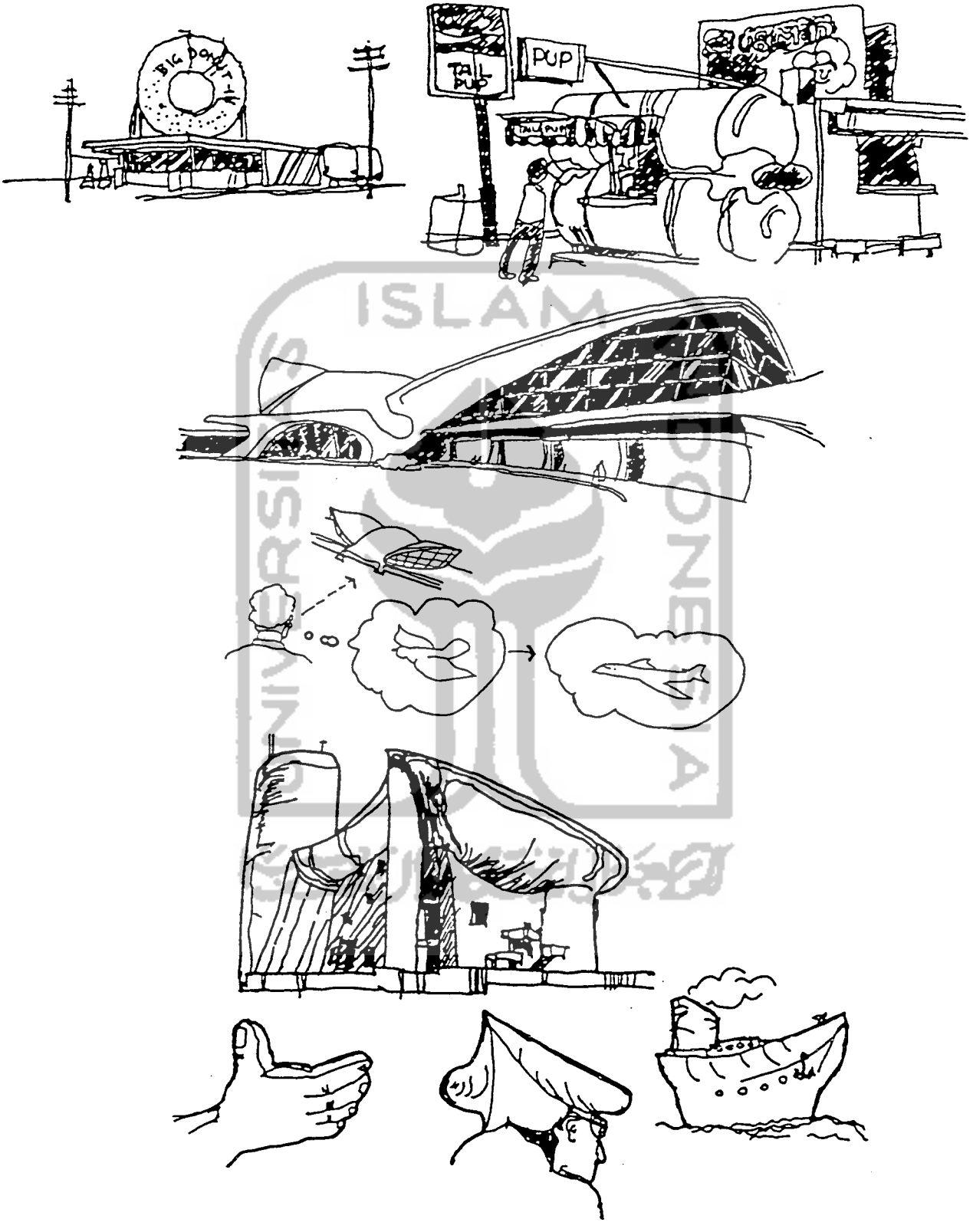
Gambar 2.15.
Pengaruh Pembatas Terhadap Pandangan
(Sumber : Peran, Kesan dan Pesan Bentuk-Bentuk Arsitektur)



4. Penggunaan Simbol

Pengunaan simbol merupakan cara yang relatif mudah untuk menyampaikan kesan atau pesan kepada orang yang melihatnya atau masyarakat luas, sehingga diharapkan dapat membentuk persepsi yang sesuai dengan fungsi bangunan. Berikut ini beberapa contoh penggunaan simbol ***metaphor*** pada penampilan beberapa bangunan dari yang lugu dan sederhana sampai bentuk yang memerlukan pemikiran untuk mengetahui ekspresinya

Gambar 2.16.
Contoh Penggunaan Simbol Metaphor
(Sumber : Peran, Kesan dan Pesan Bentuk-Bentuk Arsitektur)



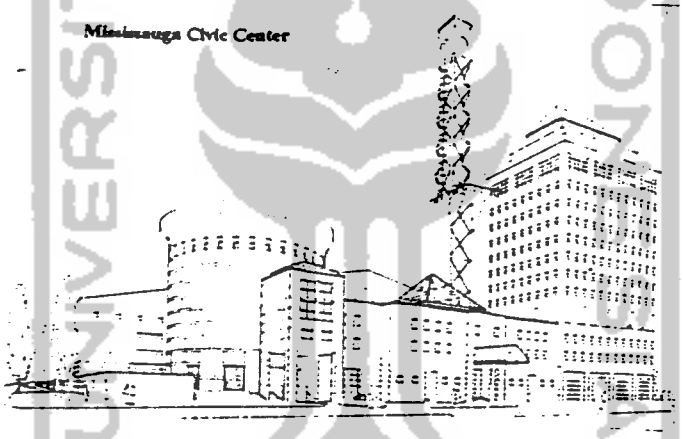
5. Penggunaan elemen-elemen dari fungsi bangunan

Dengan menggunakan elemen-elemen yang terkandung atau isi bangunan ini diharapkan orang yang melihatnya akan dapat mengetahui fungsi dari bangunan (untuk penampilan bangunan) dan fungsi dari bentukan yang berada didalam ruangan (untuk tata ruang dalam).

2.8.3. Studi Komparasi Bangunan yang Informatif

1. Mississauga Civic Center

Gambar 2.17.
Mississauga Civic Center
(Sumber : Modes Of Architectural Communication, The Language Of Post-Modern Architecture)

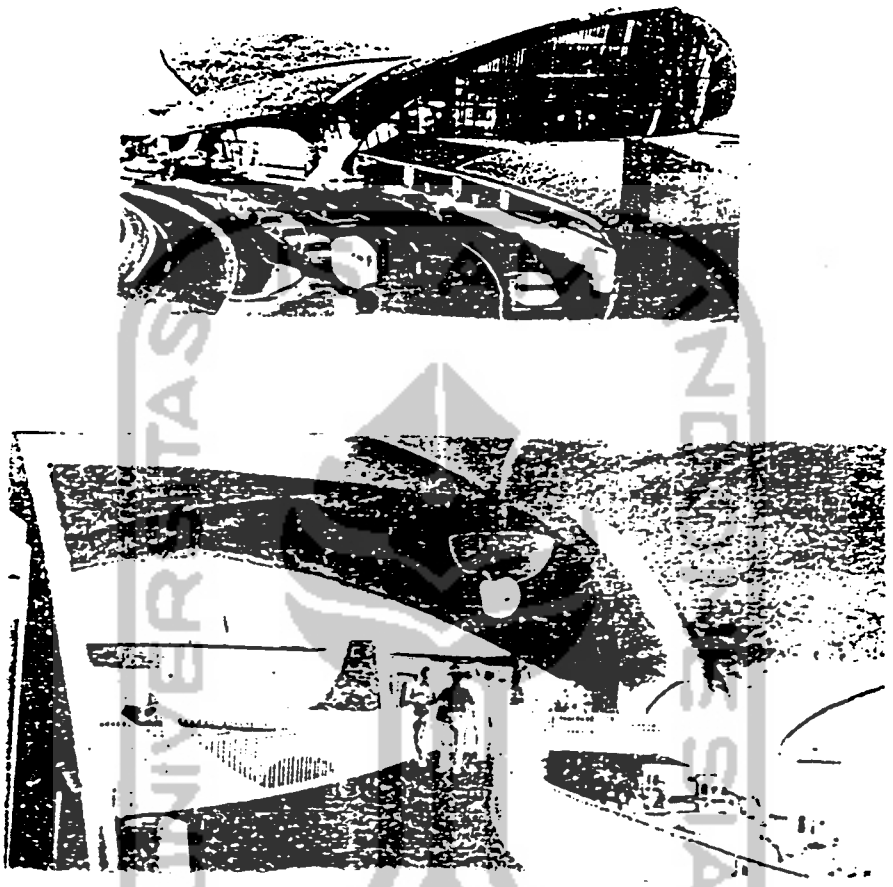


Karakter informatif pada bangunan Mississauga Civic Center ini diperoleh dengan pembuatan menara jam. Menara ini selain berfungsi sebagai penunjuk waktu juga difungsikan untuk menunjukkan keberadaan bangunan, seperti tangan yang menunjuk keatas yang memberikan informasi[48] bahwa disinilah letak bangunan Mississauga Civic Center berada.

[48] ibid 38

2. Trans World Airlines Building, Kennedy Airport

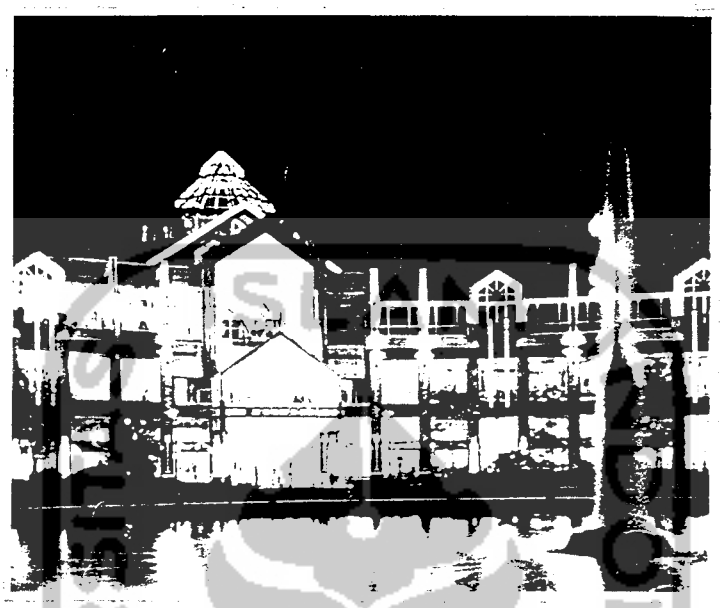
Gambar 2.18.
Trans World Airlines Building, Kennedy Airport
(Sumber : Modes Of Architectural Communication, The Language Of Post-Modern Architecture)



Karakter informatif sebagai bangunan airport diperoleh dari bentuk bangunan yang menampilkan simbol penerbangan yang dapat mewakili kegiatan dan pengertian airport. Arsiteknya sengaja menggunakan simbol metaphor bentuk burung untuk mewujudkan bentuk bangunan, talang bangunan digambarkan sebagai paruh burung, sedangkan bagian kiri dan kanan bangunan yang simetris digambarkan serupa dengan sayap burung. Jalur sirkulasi di dalam bangunan digambarkan sebagai urat nadi burung dengan jalur-jalur jalan karpet merah yang berkelok-kelok dengan bebas.

3. Cambridge Side Galeria

Gambar 2.19.
Cambridge Side Galeria
(Sumber : Robert Davis Rathbun, Shopping Centers and Malls)



Kesan informatif pada Cambridge Side Galeria diperoleh dengan bidang transparan yang banyak mendominasi penampilan bangunan. Dengan banyaknya bidang transparan ini diharapkan orang yang melihatnya akan segera tahu aktifitas yang ada di dalam bangunan, dengan demikian bangunan tersebut dapat berkomunikasi dengan orang yang melihatnya.

2.9. STUDI KOMPARASI PADA BANGUNAN YANG MEMPUNYAI FUNGSI SEBAGAI TEMPAT PERDAGANGAN KOMPUTER

Studi komparasi ini bertujuan untuk menelaah wadah kegiatan dari beberapa bangunan dengan fungsi komputer sehingga nantinya dapat dijadikan pembanding yang diharapkan dapat membantu dalam proses perencanaan dan perancangan. Bangunan tersebut antara lain sebagai berikut

1. Kaledia

Gambar 2.20.
Kaledia
(Sumber : Pengamatan Lapangan)

Bangunan ini terletak di Jalan Lingkar Utara Yogyakarta, dengan fungsi perdagangan komputer dan komponen pendukungnya. Penampilan bangunan dibuat kontras dengan bangunan yang ada di sekitarnya hal ini dimaksudkan sebagai iklan bagi bangunan tersebut sehingga diharapkan dapat menarik pengunjung. Bangunan ini juga banyak menggunakan elemen transparan yang sehingga memberikan kesan terbuka atau membuka diri terhadap orang yang melihatnya.

2. Chika Komputer

Gambar 2.21.
Chika Komputer
(Sumber : Pengamatan Lapangan)

Chika Komputer merupakan bangunan dengan fungsi perdagangan komputer dan komponen pendukungnya. Bangunan ini mempunyai bentuk dan penampilan yang sederhana, penampilannya tidak mencolok terhadap bangunan disekitarnya sehingga terasa kurang memiliki daya tarik dan kurang mencerminkan sebagai bangunan perdagangan komputer.