



# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Yogyakarta merupakan kota budaya dan pariwisata, untuk pariwisata Yogyakarta merupakan tujuan kedua setelah Bali.

Tahun	X 1	PDRB Per kapita (X2)	X 3
	Jumlah Penduduk	Harga Konstan	Jumlah Wisatawan
1999	444,816	1,309,434	514,347
2000	490,433	1,356,541	619,410
2001	503,954	1,394,283	832,219
2002	508,427	1,452,080	979,137
2003	508,578	1,507,970	1,234,690

Tabel 1.1  
Tabel Jumlah wisatawan yang datang ke Yogyakarta  
Sumber : BPS Yogyakarta

Kedatangan wisatawan baik domestic maupun asing ke kota Yogyakarta selalu meningkat tiap tahunnya, sehingga secara langsung mampu menambah pendapatan warga kota Yogyakarta ini dapat dilihat dari pendapatan per kapita warga Yogyakarta yang tiap tahunnya selalu meningkat. Banyaknya Gallery maupun Artshop di Yogyakarta merupakan salah satu wujud perkembangan seni dan kerajinan yang mengarah ke sektor pariwisata. <sup>1</sup>Dari sekitar 20 Gallery yang ada di Yogyakarta 45% diantaranya merupakan gallery tunggal, sedangkan artshop di Yogyakarta berjumlah sekitar 70 dan semuanya memasarkan benda – benda seni tradisional, maupun barang antik 30% diantaranya memasarkan kerajinan perak, sehingga perak menjadi komoditi kerajinan yang paling banyak di kota Yogyakarta. <sup>2</sup>Banyaknya kunjungan wisata ke gallery maupun artshop di kawasan Malioboro, kerajinan perak di Kota Gede dan beberapa gallery seni lain di jogjakarta ( Purna budaya, Bentara budaya, Museum Affandi, Gallery Amri Yahya, Gallery Kartika Affandi, Supto Hudoyo, Gallery Cemeti, Gallery kerajinan Mirota batik, Darmo Gallery, Folk Art Gallery, Arjuna Art Shop ).





Menunjukkan bahwa sektor pariwisata di Yogyakarta didukung oleh keberadaan gallery maupun pasar kerajinan khususnya perak.

<sup>3</sup>Kerajinan perak di Yogyakarta terpusat di Kota Gede sebelah selatan kota Yogyakarta. Pusat – pusat produksi banyak terdapat di setiap rumah penduduk disana ( home industri ) akan tetapi seiring berkembangnya zaman, maka didirikan gallery – gallery perak yang tersebar di berbagai kawasan kota Yogyakarta.

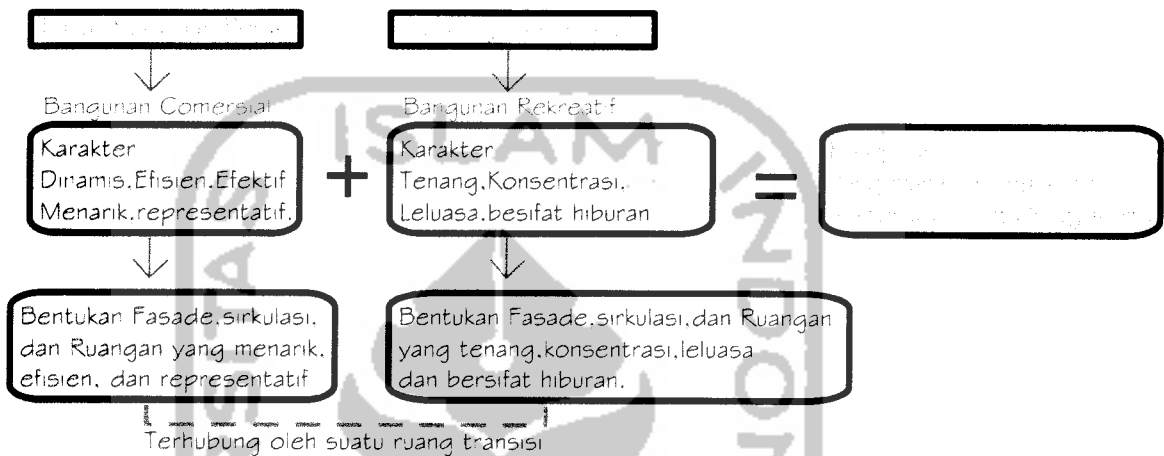
<sup>4</sup>Berdasarkan data Koperasi Produksi Pengusaha Perak Yogyakarta ( KP3Y ) tahun 2000, sedikitnya 2000 orang terlibat langsung dalam mata rantai industri perak di Yogyakarta, sebagian besar berada di Kota Gede. Di kota Gede saat ini terdapat sekitar kurang lebih 60 toko yang menawarkan berbagai produk dari kerajinan perak, ini membuktikan bahwa banyak warga Yogyakarta menggantungkan hidup sebagai pengrajin ataupun penjual kerajinan perak. Sehingga sangat dibutuhkan sebuah bangunan yang mampu mengakomodasi hal tersebut, salah satunya dengan mendirikan sebuah bangunan comersial yang mampu menampung para pengusaha kerajinan perak untuk memasarkan hasil kerajinan peraknya.

Banyaknya sekolah seni di Yogyakarta ( Sekolah Menengah Seni Rupa Indonesia, Institut Seni Indonesia, Sekolah Tinggi Seni Rupa Indonesia, Jurusan Seni Rupa UNY ), <sup>5</sup>Secara tidak langsung sekolah – sekolah seni yang ada akan selalu memproduksi seniman – seniman baru yang siap untuk berkarya. Sehingga kebutuhan akan sebuah gallery seni menjadi sangat di butuhkan untuk mendukung promosi para seniman yang jumlahnya semakin banyak. Menikmati karya seni dapat menjadi hiburan tersendiri bagi para wisatawan. Seringnya pameran karya seni rupa yang bersifat temporal ( biasanya di benteng Vredenburg Malioboro ) merupakan salah satu wujud tingginya minat masyarakat maupun wisatawan terhadap seni dan kerajinan tradisional.





Berdasarkan latar belakang tersebut maka design sebuah bangunan yang dapat mewadahi kedua hal tersebut ( gallery seni rupa dan pasar kerajinan perak ) diangkat menjadi tema untuk tugas akhir sebagai obyek perancangan.



- <sup>6</sup>**Gallery** adalah : sebuah ruang yang digunakan untuk menyajikan hasil karya seni, sebuah area memajang aktifitas public, area public kadangkala digunakan untuk keperluan khusus. <sup>7</sup>**Galery seni rupa** berarti balai atau gedung yang memajang hasil karya seni rupa.
- <sup>8</sup>**Seni rupa** adalah : cabang dari seni yang mengapresiasi pengalaman artistic manusia lewat obyek dua dimensi dan tiga dimensional yang memakan tempat dan tahan akan waktu.
- <sup>9</sup>**Commersial** adalah : sifat yang menjadikan sesuatu, barang, jasa, ataupun bangunan dll menjadi hal yang dapat diperdagangkan dan menghasilkan uang. **Bangunan commersial** : sebuah bangunan yang dapat menjadi wadah dan mampu menarik orang untuk menghasilkan uang.  
**Karakter commersial** : menarik, efisien, efektif, dinamis dan representative.





- <sup>10</sup>**Rekreatif** adalah : suatu kegiatan hiburan dengan melakukan aktifitas tertentu dimana memberikan efek rileks dan kesegaran tertentu.

**Bangunan rekreatif** : Sebuah bangunan yang mempunyai karakter ruang yang bisa mencerminkan kebebasan dan tidak monoton serta leluasa dalam ruang gerak, sehingga akan memberikan efek kesegaran dan hiburan.

**Karakter rekreatif** : bersifat hiburan, konsentrasi, tenang dan leluasa

Perencanaan lokasi site berada di kota Jogjakarta, dengan pertimbangan bahwa Jogjakarta merupakan kota pelajar, kota seni budaya dan pariwisata. Yogyakarta merupakan salah satu tujuan wisata di Indonesia setelah Bali ( lihat tabel 1.1 ) juga banyak terdapat perajin ataupun pengusaha kerajinan perak, sehingga sangat tepat apabila perencanaan site berada di kota Yogyakarta.

<sup>1</sup>) WWW. Jogja. info/gallery/kerajinan.html.

<sup>2</sup>) WWW. Jogja. info/handycraft/kerajinan.html.

<sup>3</sup>) WWW. Malaysia/ perak/wibesite. Html.

<sup>4</sup>) WWW. Kompas. Com.

<sup>5</sup>) Aris Budi Siswanto, Landasan Konseptual Perancangan, Gallery Seni Lukis di Yogyakarta, Laporan Perancangan, TA\_UII, 1996.

<sup>6</sup>) Dictionary of Architecture and Construction.

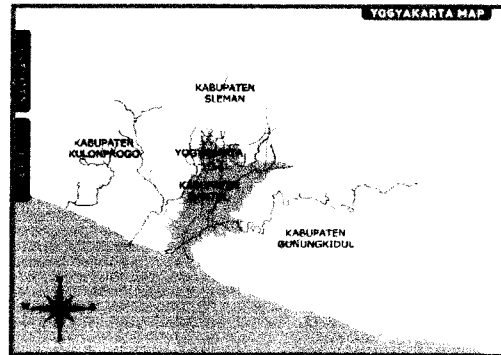
<sup>7</sup>) The Contemporary English-indonesian Dictionary.

<sup>8</sup>) Soedarso 1976.

<sup>9</sup>) English-indonesian Dictionary John M. echols.

<sup>10</sup>) English-indonesian Dictionary John M. echols.





Gambar 1.1

Peta Keseluruhan Yogyakarta

Sumber Yogyes.com, Yogyakarta Map

Kota Yogyakarta memiliki luas wilayah keseluruhan kurang lebih 3.186 KM<sup>2</sup> terbagi menjadi 4 Kabupaten yaitu Kabupaten Sleman, Kabupaten Bantul, Kabupaten Kulonprogo, Kabupaten Gunung Kidul, dan satu Kotamadya Yogyakarta ( Kodya Yogya ).

## 1.2 Permasalahan

### 1.2.1 Permasalahan Umum

Permasalahan umum adalah bagaimanakah menciptakan hubungan yang saling menguntungkan ( simbiosis mutualisme ) pada perancangan bangunan gallery seni rupa dan pasar kerajinan perak sehingga dapat digunakan untuk menginformasikan hasil karya seni ( rekreatif ), memberi wadah bagi bagi para perajin perak untuk menjual produk hasil kerajinannya ( comersial ) disamping untuk mendukung sektor pariwisata di Yogyakarta.





## 1.2.2 Permasalahan Khusus

Beberapa permasalahan yang timbul dari proses perancangan gallery seni rupa dan pasar kerajinan perak ini antara lain :

- Bagaimana merancang suatu ruangan yang dapat menyatukan kedua fungsi kegiatan commercial pada pasar kerajinan perak dan unsur kegiatan rekreatif pada gallery seni rupa. Dimana pada pada fungsi rekreatif ruangan mencerminkan kebebasan, konsentrasi, tenang dan tidak monoton dalam ruang gerak ( sirkulasi lebih luas dan lebih leluasa ), sedangkan pada fungsi comersial ruangan lebih efektif dan efisien.
- Bagaimana merancang ataupun menampilkan unsur fungsi comersial dan karakteristik kegiatan gallery dan perajin perak sebagai konsep dasar perwujudan facade. Bentuk facade bangunan lebih menarik agar hanya dengan melihat facade orang tertarik untuk datang mengunjungi bangunan ( konsep bangunan comersial ), dan orang merasa nyaman ketika berada dalam bangunan .

## 1.3 Tujuan dan Sasaran

### 1.3.1 Tujuan

Secara umum tujuan perancangan bangunan gallery seni rupa dan pasar kerajinan perak ini adalah :

- Untuk mendapatkan sebuah design bangunan yang dapat menampung ataupun mewadahi 2 fungsi aktivitas.





- Mampu menampilkan bentukan fasade yang menarik sehingga mampu menarik orang yang melihat bangunan ini, dan orang merasa nyaman ketika memasuki bangunan ini.

### 1.3.2 Sasaran

Sasaran yang ingin dicapai dari proses perancangan ini adalah untuk :

1. Dapat menggabungkan dua ruangan dengan fungsi yang berbeda yaitu rekreatif dan komersial ( kedua ruang dihubungkan oleh suatu ruang transisi ).
2. Memunculkan sebuah karakteristik suatu kegiatan sebagai konsep perwujudan facade maupun gubahan massa sehingga secara tidak langsung menggambarkan suatu kegiatan yang ada. Sehingga mampu menarik orang untuk mengunjungi bangunan gallery dan pasar kerajinan perak ini.

## 1.4 Identifikasi Proyek

### 1.4.1 Fungsi Bangunan

Secara umum fungsi yang diakomodasikan kedalam bangunan terbatas pada gallery seni rupa da pasar kerajinan perak. Gallery mempunyai fungsi awal sebagai tempat memamerkan hasil – hasil karya seni rupa agar lebih dikenal oleh masyarakat dan usahanya adalah :

- Mengumpulkan karya seni ( lukis dan patung ).
- Memamerkan karya seni ( lukis dan patung ).
- Memelihara karya seni ( lukis dan patung ).





Selain itu pada gallery juga dapat menjadi tempat rekreasi bagi wisatawan maupun penggemar seni. Sedangkan pasar kerajinan perak lebih cenderung bersifat comersial dan usahanya adalah:

- Sebagai tempat jual beli produk kerajinan perak.
- Tempat memamerkan berbagai produk kerajinan perak.

Pada pasar kerajinan perak terdapat retail ataupun stand – stand yang semuanya memamerkan dan memperjual belikan produk kerajinan perak, juga terdapat workshop kerajinan perak dimana pengunjung dapat memesan produk kerajinan sesuai keinginan.

### **1.4.2 Kegiatan Pada Bangunan**

Baik pada Gallery maupun pasar kerajinan Perak, pola kegiatan yang ada dalam bangunan akan di bagi berdasarkan pengguna, pengunjung dan pengelola. Karakteristik dari ketiganya akan sangat berpengaruh terhadap pola pembentukan ruang. Kegiatan pada gallery akan bersifat formal yaitu sebagai presentasi karya seni rupa ( seni lukis dan patung ) yang sekaligus dapat dinikmati oleh para pengunjung sebagai sarana rekreasi. Untuk pasar kerajinan perak yang lebih bersifat comersial akan mengakomodasi kegiatan jual beli dan promosi sehingga selain efisien, presentasi dari setiap counter menjadi sangat penting. Karena antara gallery dan pasar kerajinan perak dalam satu kesatuan bangunan maka sistem organisasi pengelola bangunan masih menjadi satu. Sistem pengelolaan dibawah instansi swasta dan pengguna menempati dengan sistem kontrak/sewa.

#### **1.4.2.1 Pola Kegiatan Pasar Kerajinan Perak**

Pola Kegiatan Pada Pasar Kerajinan Perak menurut karakter pangguna bangunan di kelompokkan menjadi 3 bagian :







### 1.4.2.1.1 Pola Kegiatan Pengunjung ( Konsumen )

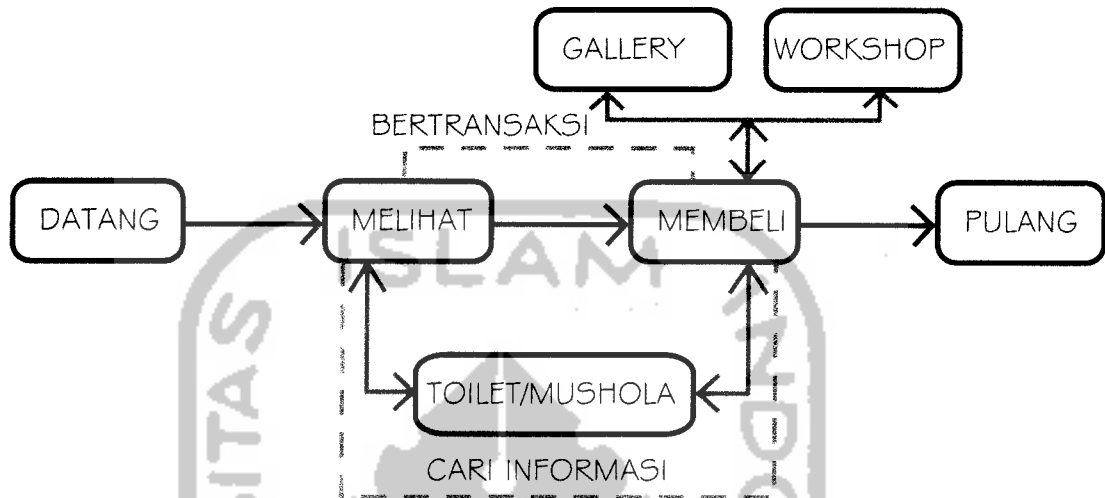


Diagram 1.4.2.1  
Pola Kegiatan Prngunjung/Konsumen Pasar Kerajinan Perak  
Sumber : Analisis

Karakter kegiatan pengunjung/konsumen pasar kerajinan perak :

1. Pengunjung datang → parkir kendaraan → cari informasi → Hall ( R. Servis ).
2. Melihat produk kerajinan → melihat workshop ( R. Kreatif ).
3. Membeli produk kerajinan perak ( Comersial ).
4. Beribadah sholat/ke toilet → tempat parkir → Pulang ( R. Servis).

Karakter → non formal dan public.





### 1.4.2.1.2 Pola Kegiatan Penjual Kerajinan Perak

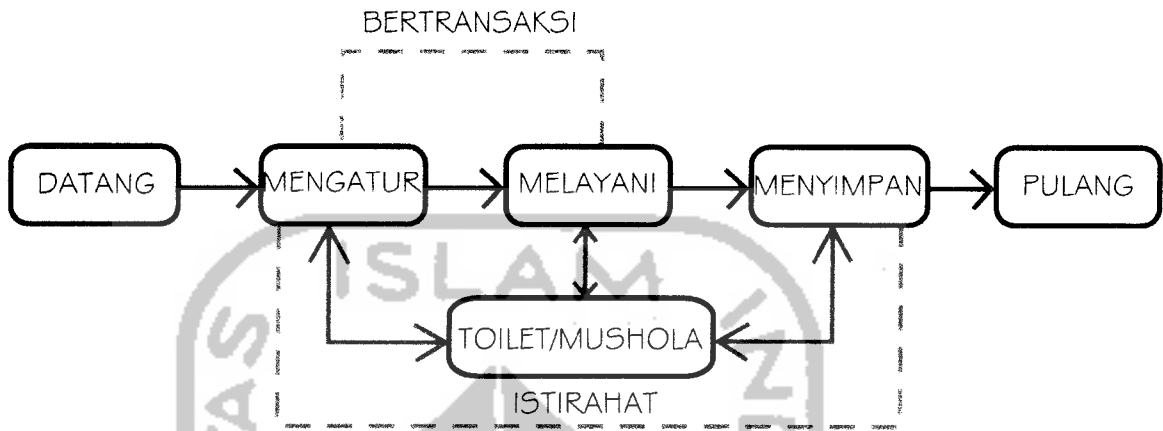


Diagram 1.4.2.2  
Pola Kegiatan Penjual Kerajinan Perak  
Sumber : Analisis

Karakter kegiatan penjual/penyewa stand kerajinan Perak :

1. Penjual datang → memarkirkan kendaraan → cari informasi → hall ( R. Service ).
2. Mengatur barang – barang kerajinan → melayani konsumen → bertransaksi → menyimpan kembali barang – barang kerajinan ( R. Comersial ).
3. Beribadah sholat → Mushola → toilet ( R. Servis ).
4. Kembali ketempat parkir → pulang ( R. Servis ).

Karakter → non formal dan public.





### 1.4.2.1.3 Pola Sirkulasi Barang



Diagram 1.4.2.3  
 Pola Sirkulasi Perputaran Barang/produk kerajinan perak  
 Sumber : Analisis

### 1.4.2.2 Pola Kegiatan Gallery Seni Rupa

Pola kegiatan Pada Gallery seni rupa menurut karakter pengguna bangunan di kelompokkan menjadi 3 bagian :

#### 1.4.2.2.1 Pola Kegiatan Pengunjung Gallery

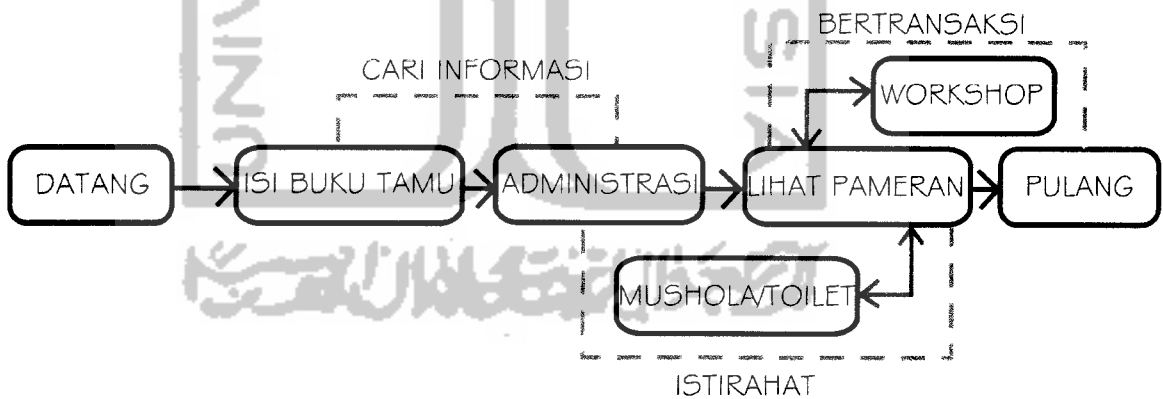


Diagram 1.4.2.4  
 Pola Kegiatan Pengunjung Galeri Seni Rupa  
 Sumber: Analisis

Karakter kegiatan pengunjung gallery seni rupa :

1. Pengunjung datang → memarkirkan kendaraan → mencari informasi → administrasi/lobby ( R. service ).





2. Lihat lukisan → lihat workshop (Rekreatif).
3. Melakukan transaksi (Comersial).
4. Beriadah Sholat/ke toilet → pulang (R.service).

Karakter → Formal, public, tenang, santai, dan konsentrasi.

### 1.4.2.3 Pola Sirkulasi barang/lukisan dan patung

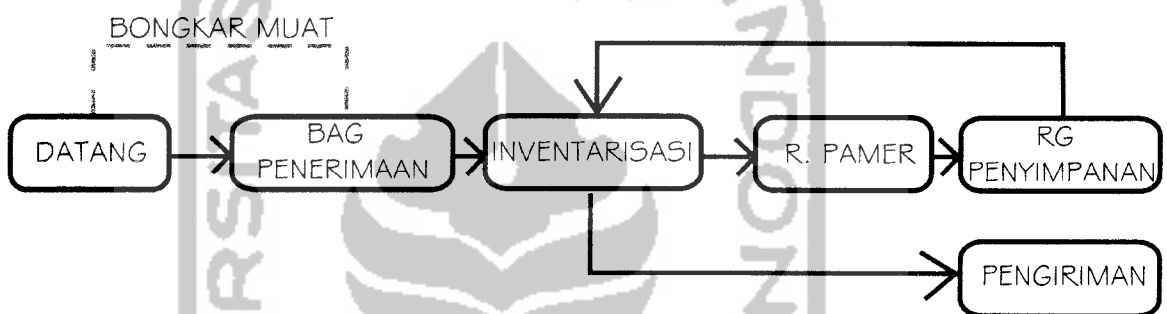


Diagram 1.4.2.5  
Pola Sirkulasi Barang/lukisan dan patung  
Sumber : Analsys

### 1.4.2.3 Pola Kegiatan Pengelola

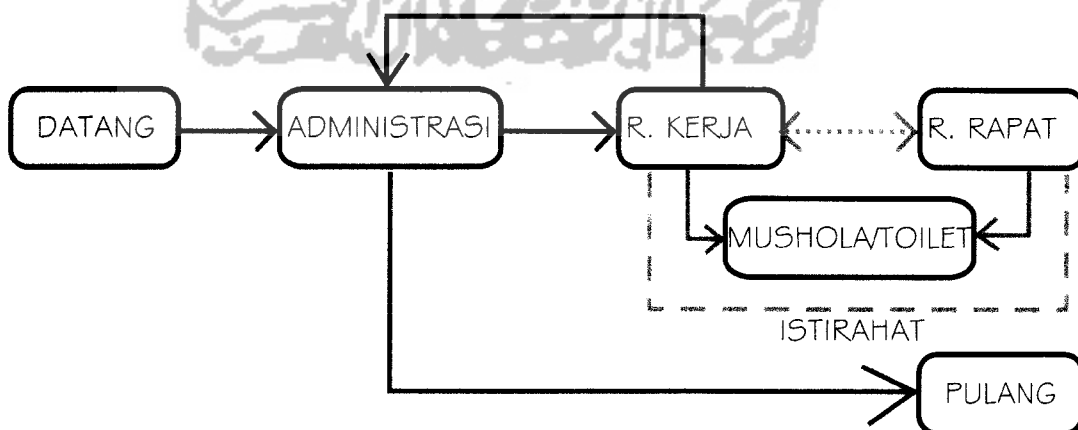


Diagram 1.4.2.6  
Pola Kegiatan Pengelola  
Sumber : Analsys





Karakter kegiatan pengelola gallery seni rupa dan pasar kerajinan perak :

1. Pengelola datang → memarkirkan kendaraan → administrasi/lobby ( R. service ).
2. Bekerja ( Comersial ).
3. Beribadah sholat/toilet ( R.service ).
4. Ke tempat parkir → pulang ( R.service )

Karakter : Formal, privat, serius.

### 1.4.2.4 Pola Kegiatan Zona Transisi ( Penghubung )

#### 1.4.2.4.1 Pola Kegiatan Seniman

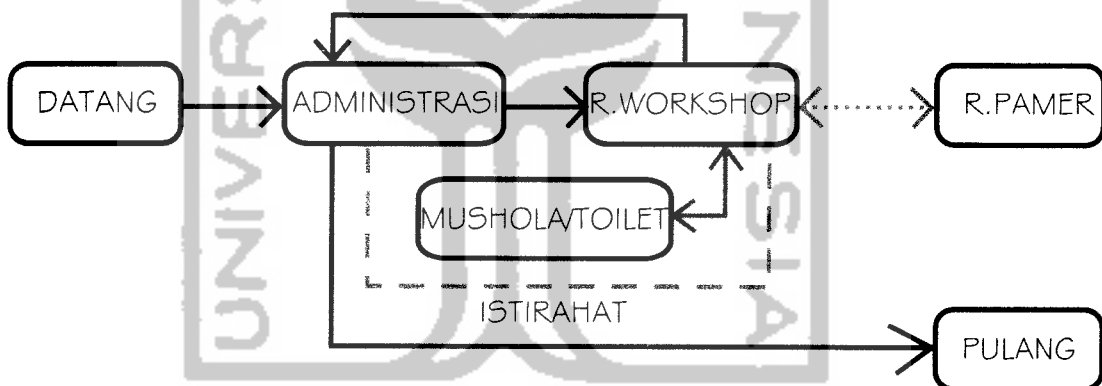


Diagram 1.4.2.7  
Pola Kegiatan Seniman/Pekerja Workshop  
Sumber : Analisis

Karakter kegiatan seniman/pekerja workshop :

1. Seniman datang → memarkirkan kendaraan → cari informasi → administrasi ( R. Service ).
2. Melakukan workshop ( Rekreatif dan komersial ).





3. Beribadah sholat/ke toilet → administrasi → ke tempat parkir → pulang  
( R. service ).

Karakter → Formal, semi public, tenang, menarik.

#### 1.4.2.4.2 Pola Kegiatan Perajin Perak

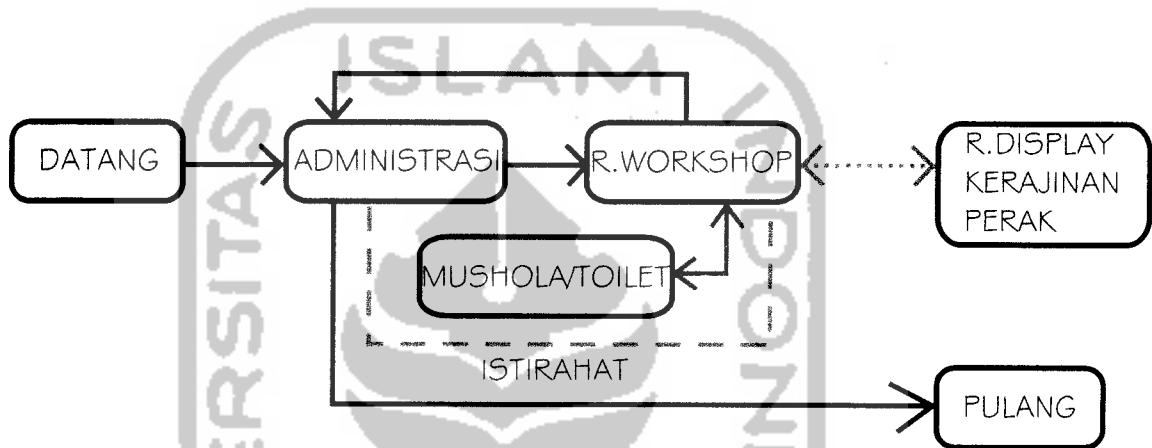


Diagram 1.4.2.7  
Pola Kegiatan Seniman/Pekerja Workshop  
Sumber : Analisis

Karakter kegiatan Perajin Perak/pekerja workshop :

4. Perajin datang → memarkirkan kendaraan → cari informasi → administrasi  
( R. Service ).
5. Melakukan workshop ( Rekreatif dan komersial ).
6. Beribadah sholat/ke toilet → administrasi → ke tempat parkir → pulang  
( R. service ).

Karakter → Formal, semi public, tenang, menarik.





### 1.4.2.4.3 Pola Kegiatan Pengelola Cafeteria

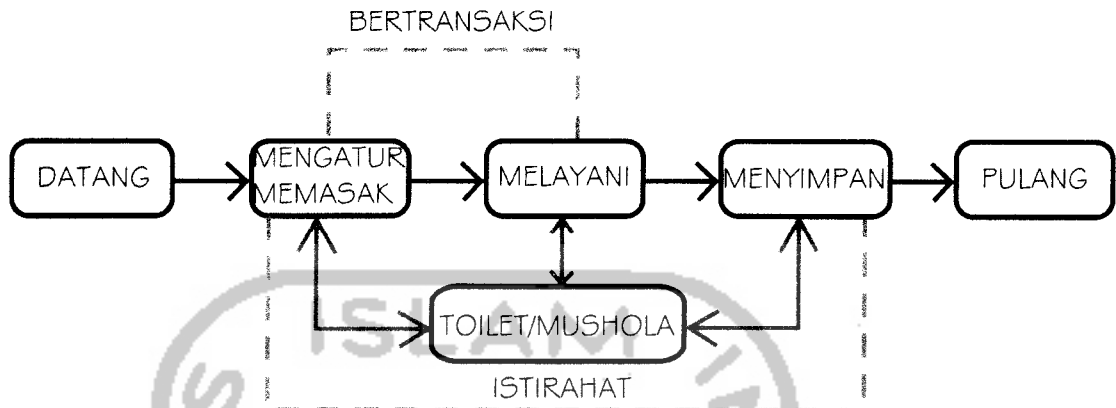


Diagram 1.4.2.7  
Pola Kegiatan Seniman/Pekerja Workshop  
Sumber : Analisis

Karakter kegiatan pengelola cafeteria :

5. Pengelola datang → memarkirkan kendaraan → cari informasi → hall ( R. Service ).
6. Mengatur dan memasak makanan → melayani konsumen → bertransaksi → menyimpan dan mengatur makanan ( R. Comersial ).
7. Beribadah sholat → Mushola → toilet ( R. Servis ).
8. Kembali ketempat parkir → pulang ( R. Servis ).

Karakter → non formal dan public.





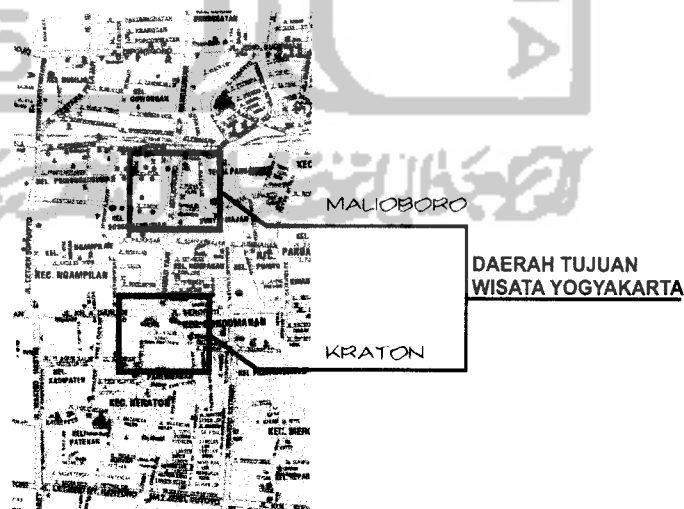
### 1.4.3 Spesifikasi Site

#### 1.4.3.1 Kriteria Pemilihan Site

Dalam pemilihan lokasi gallery ini harus terdapat beberapa faktor pendukung yang harus terdapat di lokasi tersebut, antara lain :

- Mempunyai kejelasan dalam pencapaian ke lokasi site.
- Terdapat bangunan pendukung lain (kedekatan dengan daerah wisata).
- Adanya sarana pendukung infrastruktur yang lengkap.
- Strategis untuk tujuan wisata.

Lokasi terpilih terletak di pusat kota jogjakarta dimana pusat keramaian/kepadatan terjadi, dengan pertimbangan bangunan ini lebih bersifat comersial dan rekreatif. Pemilihan lokasi juga berdasarkan pada keadaan sekitar kawasan, yaitu dimana lokasi ini sedapat mungkin masih berada di daerah kunjungan wisata.



Gambar 1.4.3.1

Tujuan Utama pariwisata Yogyakarta

Sumber : YUDP Triple A, Pemerintah Prop DIY









- Alternatif 1 : Lokasi Jl Mangkubumi, Kebon dalam, bekas gedung DEPNAKER, Jogoyudan Yogyakarta.
- Alternatif 2 : Lokasi Jl Mangkubumi, Kebon sari, Kleringan Yogyakarta.

### PARAMETER PEMILIHAN SITE

NO	PARAMETER	ALT 1	ALT 2
1	KEDEKATAN DENGAN DAERAH WISATA	1	2
2	KEJELASAN DALAM PENCAPAIAN SITE	2	2
3	STRATEGIS UNTUK TUJUAN WISATA	1	2
4	KEDEKATAN DENGAN DAERAH PEMUKIMAN	2	2
		6	8

Tabel 1.4.3.1

Tabel parameter pemilihan Site

Sumber : Analisis

Pilihan : **ALTERNATIF 2**

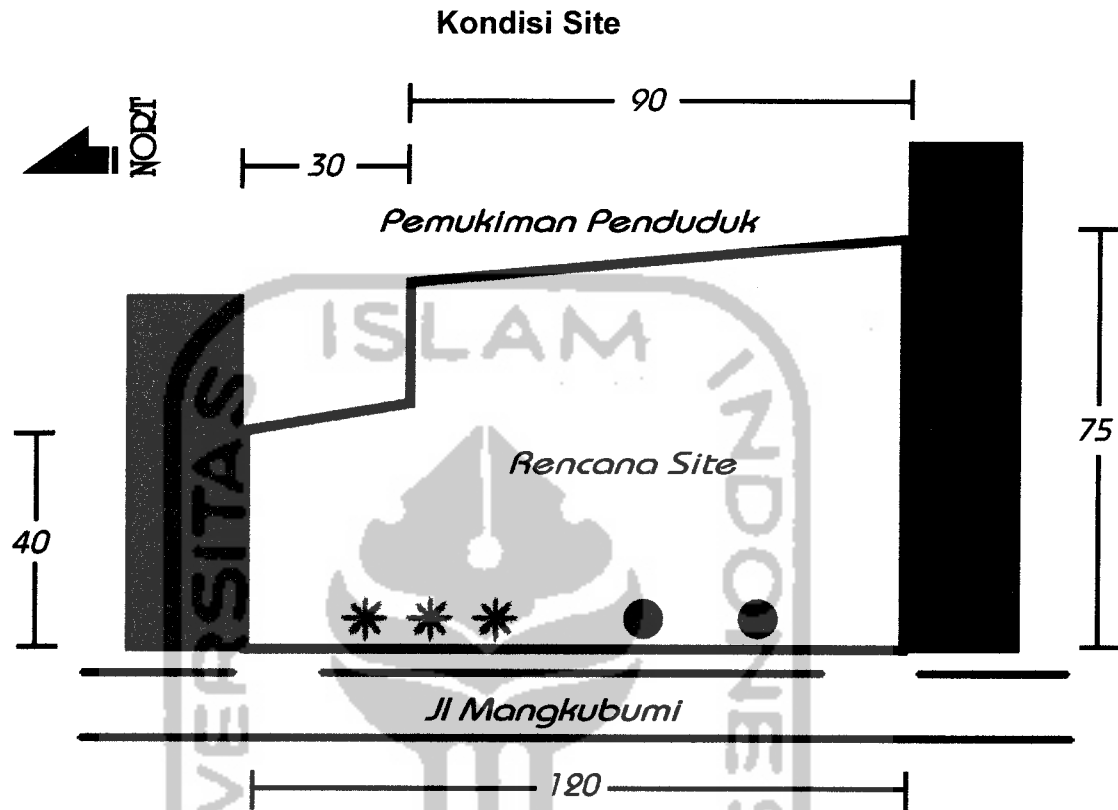
Pertimbangan : Point parameter lebih besar sehingga potensi lebih baik.

Gallery seni khususnya seni rupa lebih cenderung bersifat rekreatif dan pasar kerajinan perak lebih bersifat comersial merupakan dua hal yang memiliki karakteristik yang berbeda. Ruangan pada gallery cenderung bersifat privat, rileks, dan santai, sedangkan pada pasar kerajinan perak cenderung bersifat public, ramai, dan efisien. Penekanan pada presentasi ruang dan sirkulasi merupakan faktor utama pada sebuah gallery seni hal ini dimaksudkan untuk mendapatkan suasana ruang yang rekreatif dan santai. Lain halnya dengan pasar kerajinan perak dimana ruangan akan lebih efisien hal ini dimaksudkan untuk mendapatkan nilai komersial disamping itu juga sirkulasi bagi pengunjung juga harus diperhatikan karena hal ini berhubungan dengan rasa kenyamanan pengunjung.





### 1.4.3.3 Analisis Site



Gambar 1.4.3.3

Kondisi asli dan ukuran site

Sumber : Survey, Analisis

Lokasi site terletak di Jl Mangkubumi, Kebon sari, Kleringan Yogyakarta dengan luas kurang lebih 10.000 m<sup>2</sup> dengan status lahan kosong, dimana lokasi site sangat potensial ( lihat tabel parameter 1.4.1) untuk dibangun gallery dan pasar kerajinan perak dan diharapkan dapat menjadi daya tarik wisatawan baik domestic maupun mancanegara untuk datang mengunjungi Yogyakarta.





## Batasan – Batasan Site

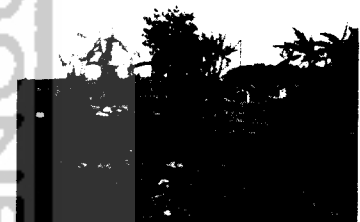
### BATAS SITE BAGIAN UTARA GEDUNG PT PLN (PERSERO) APJ YOGYAKARTA



### BATAS SITE BAGIAN BARAT JL MANGKUBUMI



### BATAS SITE BAGIAN TIMUR PEMUKIMAN PENDUDUK



### BATAS SITE BAGIAN SELATAN GEDUNG UNIVERSITAS WANGSAMANGGALA 2 DAN KEDAUNG



Gambar 1.4.3.4

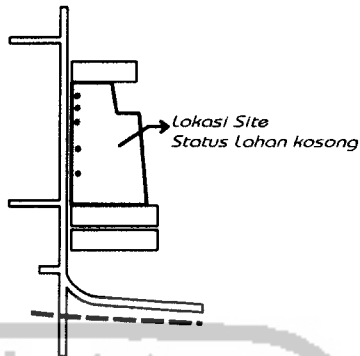
Batasan – batasan Site

Sumber : Survey, analisis



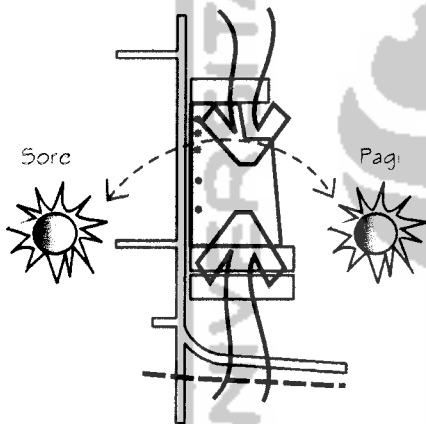


### Analisis Site



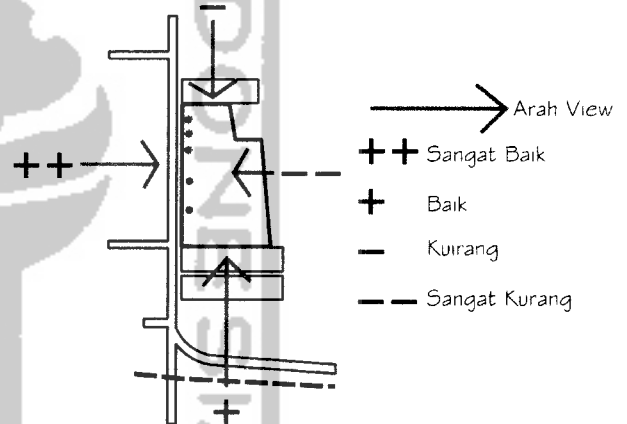
Gambar 1.4.3.5  
Lokasi Site, Status Lahan Kosong  
Sumber : Survey, Anaisys

#### Analisis Site Terhadap Angin dan Matahari



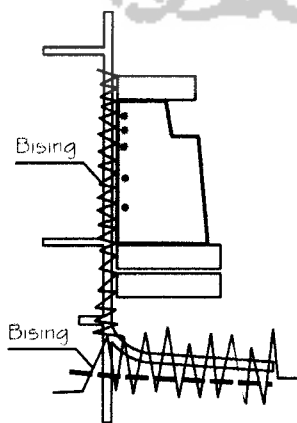
Gambar 1.4.3.6  
Analisis Site Terhadap Angin Dan Matahari  
Sumber : Survey, Anaisys

#### Analisis Site Terhadap View Kedalam



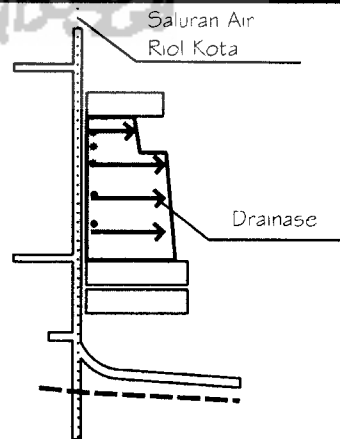
Gambar 1.4.3.7  
Analisis Site Terhadap View Kedalam  
Sumber : Survey, Anaisys

#### Analisis Site Terhadap Kebisingan



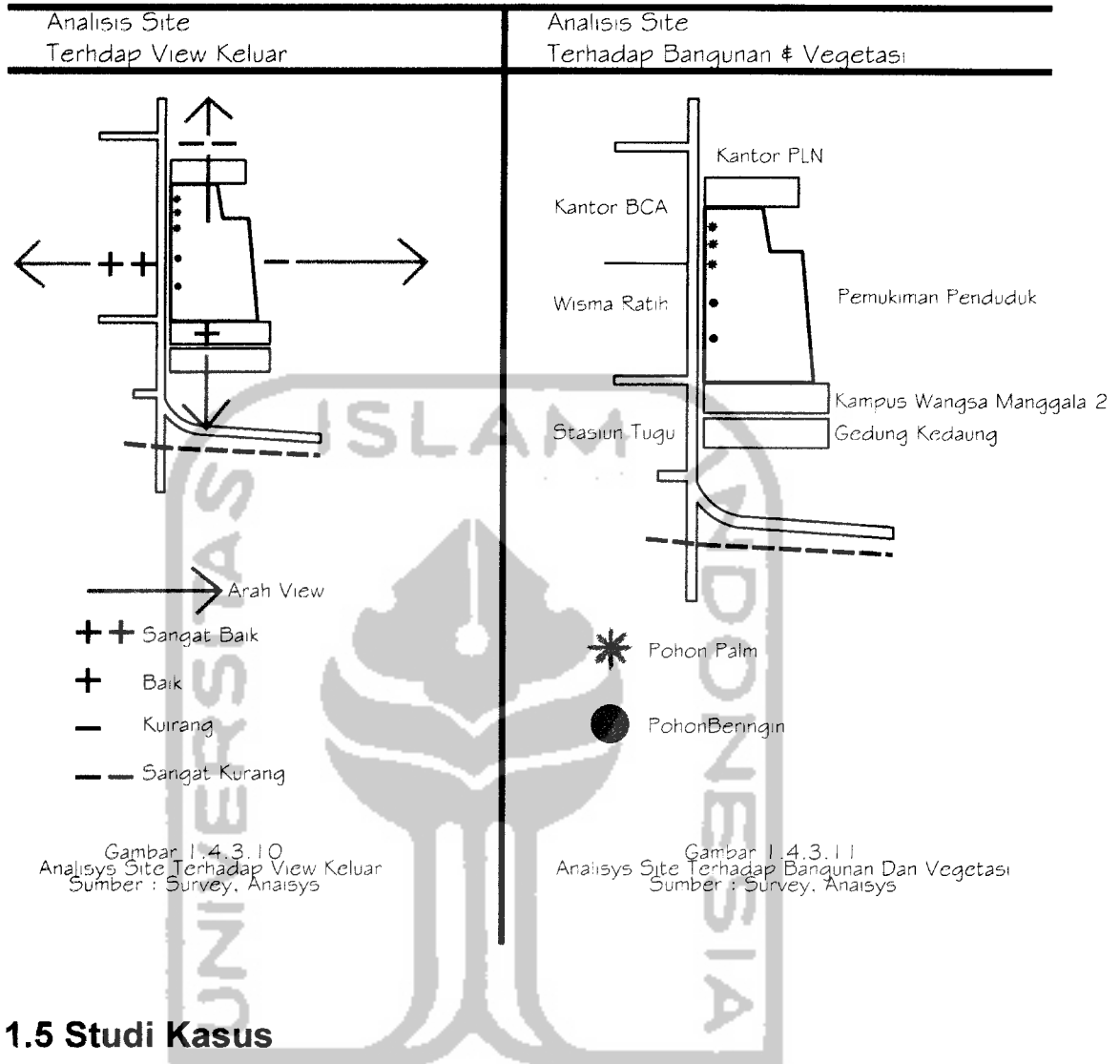
Gambar 1.4.3.8  
Analisis Site Terhadap Kebisingan  
Sumber : Survey, Anaisys

#### Analisis Site Terhadap Sanitasi dan Drainase



Gambar 1.4.3.9  
Analisis Site Terhadap Sanitasi Dan Drainase  
Sumber : Survey, Anaisys





## 1.5 Studi Kasus

### 1.5.1 Studi Object

#### 1.5.1.1 Gallery Seni Rupa

#### 1.5.1.1.2 Dullah Gallery

#### Analisis :

- Gallery Dullah merupakan salah satu gallery yang memamerkan karya-karya seni lukis dan patung yang mana menggunakan bentuk-bentuk yang lebih ke kesan monumental.





- Gallery ini jadi satu dengan rumah keluarga ( rumah induk ) yang hanya di bedakan dengan dua bangunan yang terpisahkan oleh air mancur di tengah sebagai pusatnya.



Gambar 1.5.1.1.1  
Tampak depan dari Dulah Gallery  
Sumber : Survey, Anaisys



Gambar 1.5.1.1.2  
Foto masuk Dulah gallery  
Sumber : Survey, Anaisys



Gambar 1.5.1.1.3  
Foto Souvenir shop  
Sumber : Survey, Anaisys



Gambar 1.5.1.1.4  
Ruangan Display patung  
Sumber : Survey, Anaisys

#### Kelebihan :

- Walaupun bangunan gallery mengarah ke arsitektur modern namun bentuk gallery ini juga sangat konteks dengan bentukan bangunan di sekitarnya.





Kekurangan :

- sirkulasi yang agak terganggu dengan penempatan sebagian patung yang salah penempatannya ( sirkulasi kurang terkonsep ).

### 1.5.1.1.3 Affandi Gallery

Analisis :

- Pencahayaan buatan dengan menggunakan lampu neon 20 watt untuk penerangan ruangan. Sedangkan untuk lukisan dipakai neon 10 watt dan disorot dengan lampu spotlight warna sinar orange.
- Bangunan sangat monumental dan ekspresif



Gambar 1.5.1.1.5  
Tampak depan dari Affandi Gallery  
Sumber : Survey, Anaisys



Gambar 1.5.1.1.6  
Ruang Pamer Affandi Gallery  
Sumber : Survey, Anaisys



Gambar 1.5.1.1.7  
Ruang Pamer Affandi Gallery  
Sumber : Survey, Anaisys



Gambar 1.5.1.1.8  
Ruang pamer Affandi Gallery  
Sumber : Survey, Anaisys







Kelebihan :

- Konsep transformasi pada bangunan yang ekspresif, cermin dari kreativitas seorang seniman.
- Pencahayaan dan penghawaan alami cukup, tidak menggunakan pencahayaan buatan ketika siang hari.

Kekurangan :

- Alur sirkulasi kurang terarah, sirkulasi 2 arah, memutar/balik, masuk/keluar jadi satu ini berpengaruh pada kenyamanan pengunjung ( terutama pengamat/penikmat karya lukisan ) terutama saat terjadi pickhour.
- Proporsi ruang yang terlalu tinggi, serta penataan lukisan yang terlalu tinggi mengurangi kenyamanan pengunjung dalam menikmati sebuah karya seni.
- Security kurang memadai, tidak ada security khusus.

**1.5.1.1.4 Ercole Palazzetti Gallery**



Gambar 1.5.1.1.7  
Ruang pameran berkonsep abstrak dan modern  
Sumber : Survey, Anaisys



Gambar 1.5.1.1.8  
Tampak depan Ercole Palazzetti Gallery  
Sumber : Survey, Anaisys

Analisis :

- bangunan gallery di bawah terlihat bentuk yang lebih ke kesan monumental, dengan perpaduan antara bentuk lingkaran dan kotak,





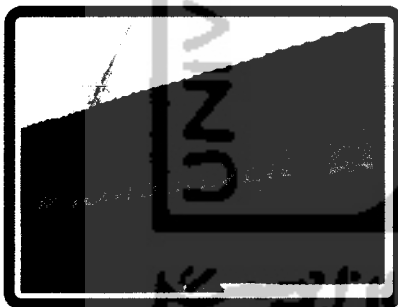
yang menggabungkan keduanya dengan bukaan dengan tujuan memaksimalkan cahaya alami masuk ke dalam gallery.

- Konsep ruang pameran abstrak dan ekspresif dimana terdapat banyak tonjolan bidang yang tidak teratur namun memberi kesan menarik/ tidak membosankan.

### 1.5.1.2 Pasar Kerajinan Perak

#### Analisis :

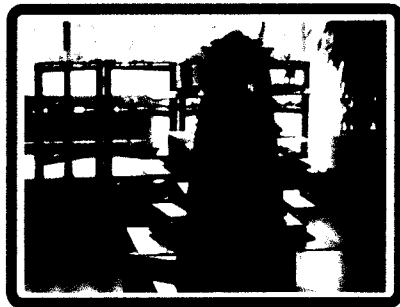
- Pencahayaan alami dengan memasukkan sinar matahari dari bukaan – bukaan lebar di hampir semua ruang.
- Bangunan terbagi menjadi dua bagian, bagian pertama berfungsi sebagai ruang display produk kerajinan perak, dan bagian kedua berfungsi sebagai ruangan kerja pembuatan produk kerajinan perak.



Gambar 1.5.1.2.1  
Pintu Gerbang Toms Silver  
Sumber : Survey, Analisis



Gambar 1.5.1.2.2  
Fasade gedung Toms Silver  
Sumber : Survey, Analisis

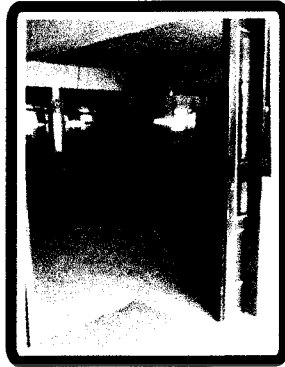


Gambar 1.5.1.2.3  
Ruangan Display Produk Kerajinan Perak  
Sumber : Survey, Analisis



Gambar 1.5.1.2.4  
Ruangan Display Produk Kerajinan Perak  
Sumber : Survey, Analisis





Gambar 1.5.1.2.1  
Ruangan Pembuatan Kerajinan Perak Toms Silver  
Sumber : Survey, Anaisys



Gambar 1.5.1.2.2  
Entrance gedung Toms Silver  
Sumber : Survey, Anaisys

#### Kelebihan :

- Pencahayaan alami cukup dengan aanya bukaan – bukaan yang cukup lebar dengan penutup bermaterialkan kaca.
- Ruangan display menarik dengan adanya permainan level ketinggian lantai dan memaksimalkan pencahayaan, sehingga perak lebih berkilau.
- Alur sirkulasi teratur.

#### Kekurangan :

- Penghawaan alami kurang diperhatikan sehingga harus didukung oleh penghawaan buatan.
- Bentuk facade kurang menarik tidak mencerminkan karakter dari perak.





## **GALLERY SENI RUPA DAN PASAR KERAJINAN PERAK DI YOGYAKARTA**

"Penggabungan Fungsi Rekreasi Dan Comersial  
Sebagai Pendukung Sektor Pariwisata  
Di Yogyakarta"

### **LATAR BELAKANG**

1. Yogyakarta merupakan daerah tujuan wisata dimana pendapatan warga Yogyakarta salah satunya dari sektor pariwisata.
2. Banyaknya sekolah seni di Yogyakarta secara langsung mencetak seniman yang potensial dan memerlukan wadah untuk berkreasi.
3. Banyaknya perajin perak yang ada di Yogyakarta, kerajinan perak merupakan salah satu kerajinan unggulan di Yogyakarta

### **MASALAH**

Bagaimana menciptakan hubungan yang saling menguntungkan pada perancangan gallery seni rupa dan pasar kerajinan perak sehingga dapat digunakan untuk menginformasikan hasil karya seni(rekreatif) dan memberi wadah para perajin perak untuk menjual produk kerajinannya(comersial) disamping untuk mendukung pariwisata di Yogyakarta

### **MAKSUD DAN TUJUAN**

Untuk mendapatkan sebuah design bangunan yang dapat menampung 2 fungsi aktifitas, mampu menampilkan bentukan fasade yang menarik sehingga mampu menarik orang yang melihat bangunan ini untuk datang mengunjungi

### **ANALISIS**

1. Karakteristik Pengguna
2. Karakteristik Fungsi Bangunan
3. Kebutuhan Ruang
4. Jenis Kegiatan
5. Eksplorasi
6. Penggabungan dua fungsi (dengan zona transisi)
7. Bangunan gallery seni rupa dan pasar kerajinan perak

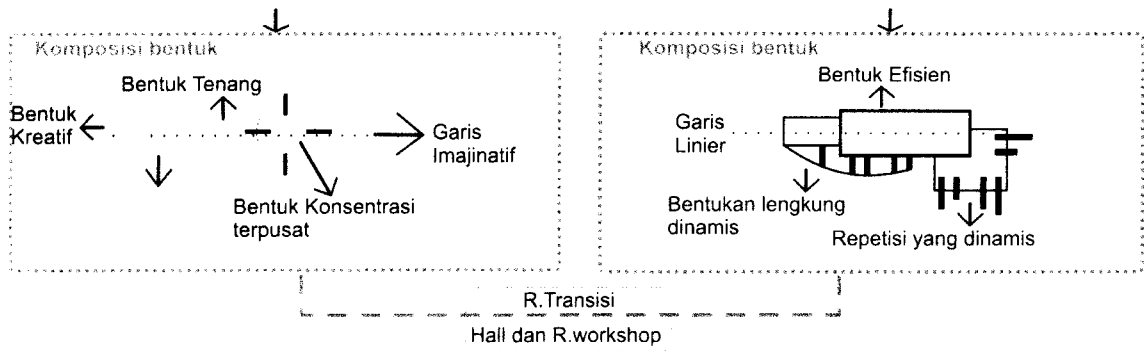
### **KONSEP DASAR RANCANGAN**

Perancangan fasad ,struktur dan tata ruang interior bangunan dengan konsep pengeksploasian bentukan-bentukan dari karakter rekreatif dan comersial.

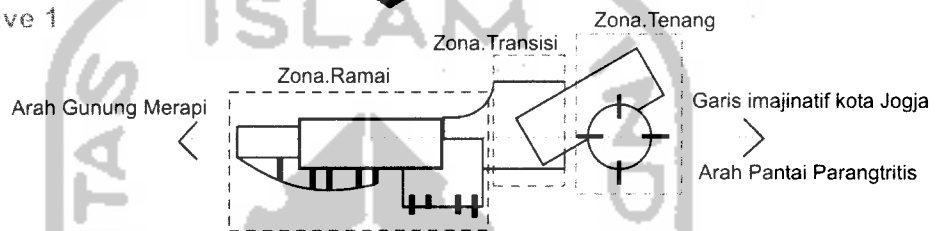
### **RANCANGAN**



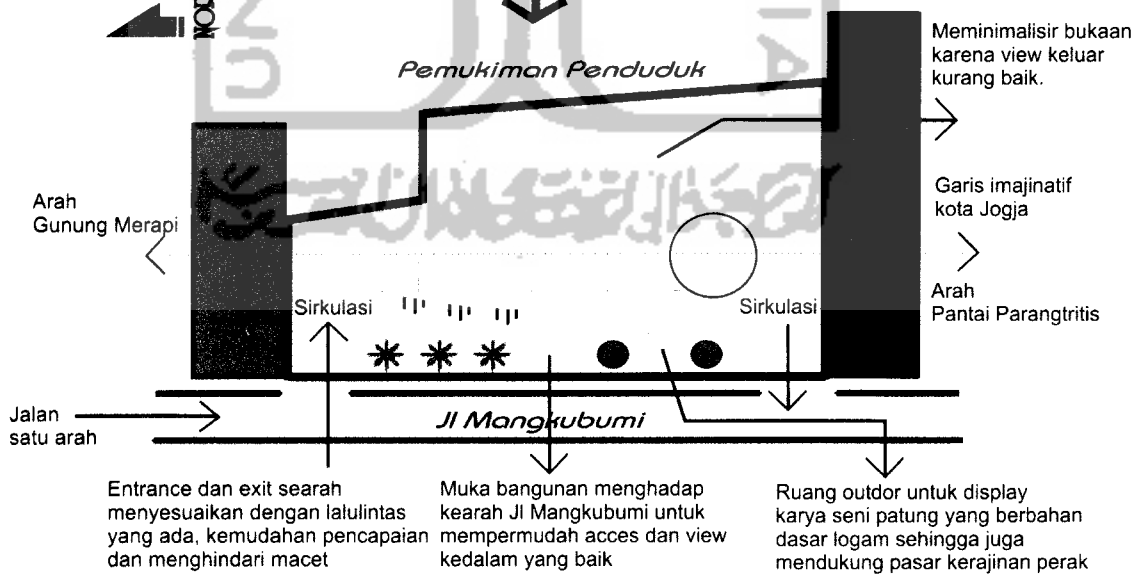
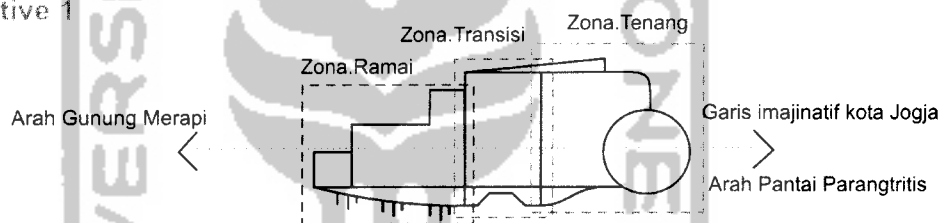




Alternative 1



Alternative 1

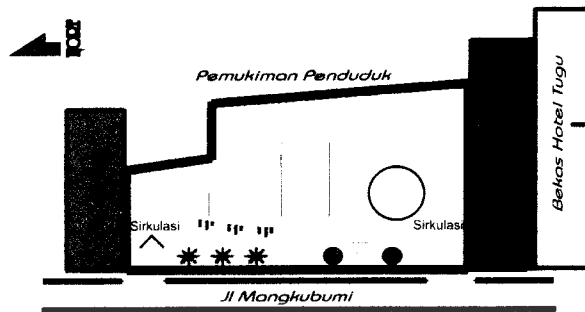


Tanggapan Terhadap Site





### Konteks dengan bangunan sekitar site



Bangunan preservasi dan konservasi merupakan bangunan bersejarah yang dilindungi keasiannya



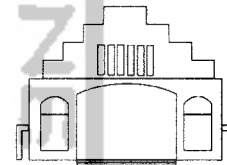
Stasiun Tugu



Hotel Tugu sekarang

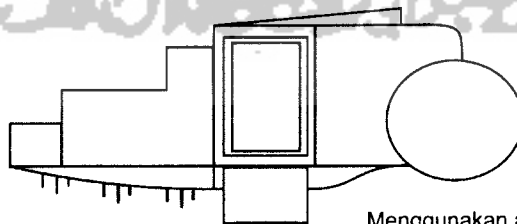


Bentukan bukaan/jendela yang ada pada bangunan hotel Tugu dan Stasiun Tugu  
Konsep bukaan hampir sama yaitu bukaan yang lebar dan terbagi menjadi dua dimana bagian atas sedikit lebih kecil

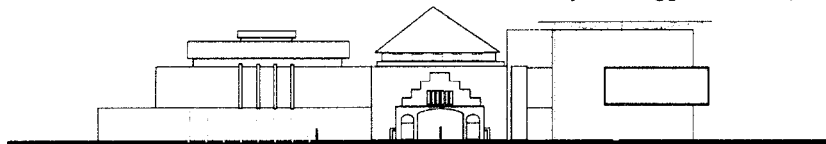


Bentukan Fasade bangunan Hotel Tugu setelah disederhanakan namun secara konsep tetap mencerminkan bentuk awal

### Aplikasi bentuk dalam design



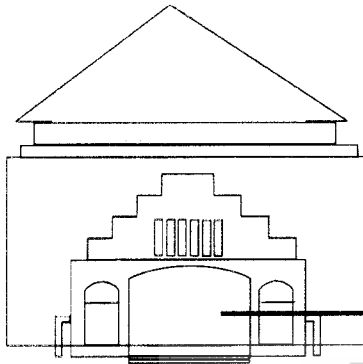
Menggunakan atap limasan karena bangunan disekitar site banyak menggunakan atap limasan



Pengaplikasian bentuk bukaan kedalam design fasade bangunan Gallery Seni Rupa dan Pasar Kerajinan Perak

Pengaplikasian bentuk hotel Tugu kedalam fasade bangunan Gallery Seni Rupa dan Pasar Kerajinan Perak



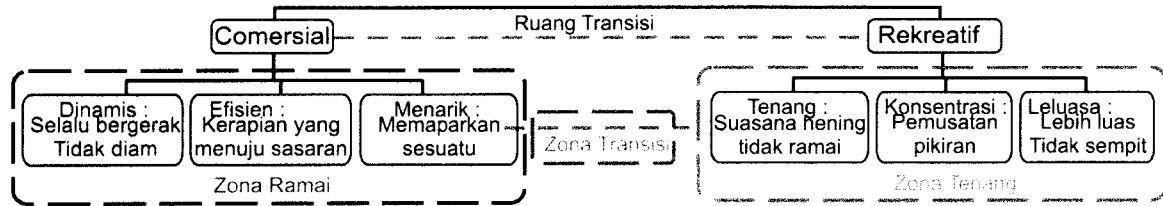


Untuk menambah kesan seni dan bangunan ini berada di kota Yogyakarta maka pada pintu utama bangunan Gallery seni rupa dan pasar kerajinan perak menggunakan kayu jati ukiran dimana ukiran memberi sentuhan seni yang menarik

Bangunan modern namun tetap ada unsur budaya







### Bentuk Struktur

Bentukan grid yang ber level menggambarkan fungsi komersial yang selalu dinamis (selalu bergerak)

Bentukan grid rapi dan tidak banyak terdapat sudut sempit sehingga diharapkan tidak banyak ruang yang terbuang (efisien)

Terdapat dilatasi pada setiap zona menggambarkan perbedaan fungsi yang berbeda pada setiap zona

Bentukan grid yang di miringkan (berbeda dengan yg lain) agar lebih menarik

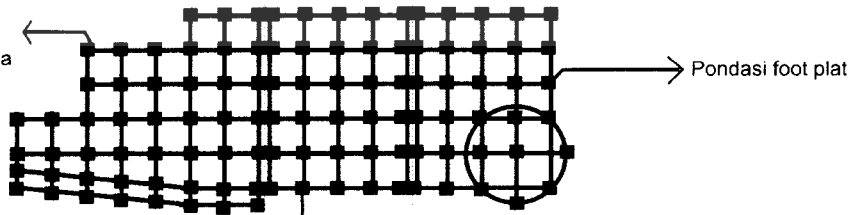
Bentukan grid yang sama sebagai penetral dan penghubung antara 2 zona yang berbeda

Titik pusat melambangkan suatu konsentrasi pada satu titik

Bentukan kreatif mencerminkan seni rupa yang bebas berkreasi dalam membuat suatu karya

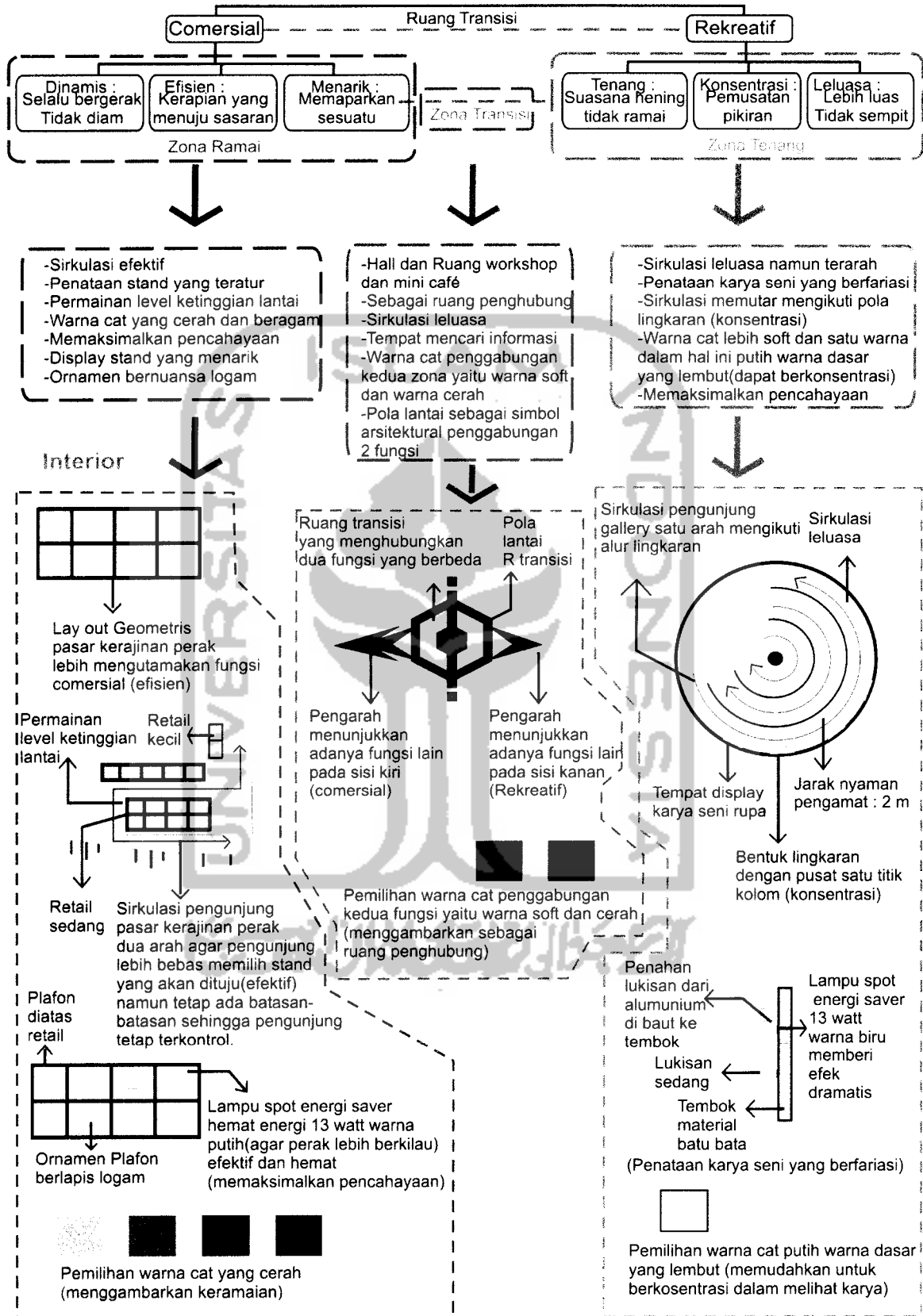
Struktur utama menggunakan struktur rangka dengan material beton bertulang, struktur rangka dapat menggambarkan 2 karakter fungsi yang berbeda. Yaitu dengan merubah komposisi pada setiap fungsi tersebut. Fungsi komersial yaitu dengan komposisi grid yang dinamis dan menarik yaitu dengan menggunakan grid yang berlevel dan memiringkan arah grid dengan tujuan mendapatkan bentukan yang berbeda (lebih menarik), juga dengan mengurangi sudut-sudut sempit agar tidak banyak ruang yang terbuang. Sedangkan pada fungsi rekreatif dengan komposisi grid memusat pada suatu titik menggambarkan suatu konsentrasi pada satu pusat tertentu, bentukan grid juga lebih kreatif ini menggambarkan seni rupa yang bebas berkreasi dalam membuat suatu karya seni.

Menggunakan pondasi foot plat supaya lebih efisien dan tepat karena menyokong struktur rangka dimana beban di teruskan oleh kolom ke bawah pada satu titik tertentu.



Untuk menyokong struktur rangka maka pondasi bangunan menggunakan pondasi foot plat.







### 1.6 Kebutuhan Ruang

#### 1.6.1 Pola Kegiatan Gallery Seni Rupa



Diagram 1.6.1  
Pola Kegiatan Gallery Seni Rupa  
Sumber : Analisis

#### 1.6.1.1 Komponen Fungsi dan Kebutuhan Ruang

Gallery Seni Rupa

	FUNGSI	ESENSI	KEBUTUHAN RUANG
1. UTAMA	PAMERAN	Pameran tetap Pameran temporer	GALLERY Gallery tetap Gallery temporer <input type="checkbox"/> Public
2. PENDUKUNG	PENGE - LOLAAN	<b>PENDUKUNG UTAMA</b> Perbaikan lukisan/patung Seleksi lukisan/patung Penyimpanan lukisan  <b>PENDUKUNG UMUM</b> Pembelian tiket Penitipan barang Pelayanan informasi Pelayanan keamanan Transaksi lukisan Pengepakan Workshop  <b>ADMINISTRASI</b> Menyewa tempat Pembayaran sewa Koordinator panitia Koordinator Kegiatan	R. Restorasi <input type="checkbox"/> R. Kurator <input type="checkbox"/> Gudang lukisan <input type="checkbox"/> Privat  Ticket box <input type="checkbox"/> Penitipan barang <input type="checkbox"/> Lobby dan informasi <input type="checkbox"/> Security (satpam) <input type="checkbox"/> Marketing <input type="checkbox"/> R. Pengepakan <input type="checkbox"/> Workshop stand <input type="checkbox"/> Public  R. Administrasi <input type="checkbox"/> R. Bendahara <input type="checkbox"/> R. Personalia <input type="checkbox"/> R. Personalia <input type="checkbox"/> Semi public
3. PELENGKAP	FASILITAS LAINNYA	<b>SERVICE</b> Ke toilet Sholat Makan dan minum	Toilet <input type="checkbox"/> Mushola <input type="checkbox"/> Kafe/restoran <input type="checkbox"/> Public

Tabel 1.6.1.1  
Komponen Fungsi dan Kebutuhan Ruang Gallery  
Sumber : Analisis





### 1.6.2 Pola Kegiatan Pasar Kerajinan Perak

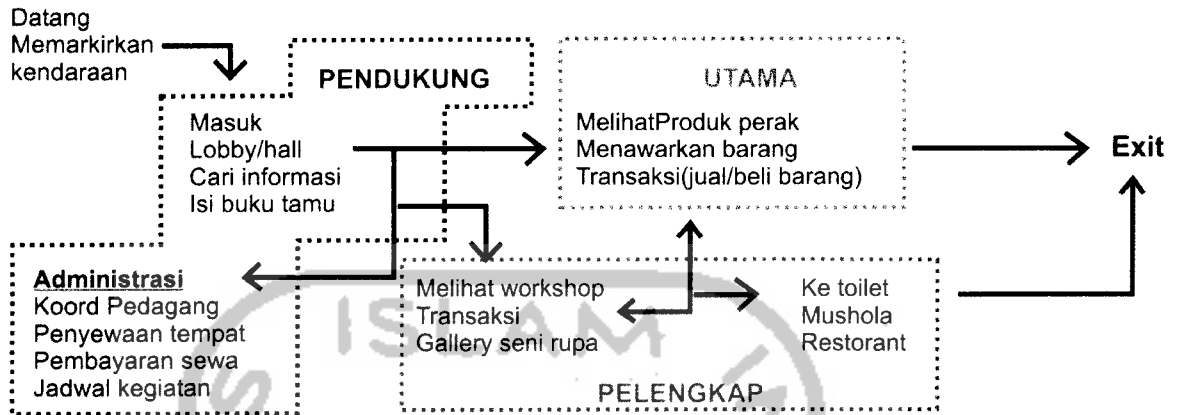


Diagram 1.6.2  
Pola Kegiatan Gallery Seni Rupa  
Sumber : Analisis

#### 1.6.2.1 Komponen Fungsi dan Kebutuhan Ruang

##### Pasar Kerajinan Perak

	FUNGSI	ESENSI	KEBUTUHAN RUANG
1. UTAMA	AREA DAGANG	Transaksi jual/beli Lihat barang Menawarkan barang	RETAIL PENJUALAN — Public
2. PENDUKUNG	PENGE - LOLAN	<b>PENDUKUNG UTAMA</b> Menerima barang Penyimpanan barang	R. Penerimaan barang Gudang penyimpanan □ Privat
		<b>PENDUKUNG UMUM</b> Penitipan barang Pelayanan informasi Pelayanan keamanan Workshop	Penitipan barang Lobby dan informasi Security (satpam) ≡ Public Workshop stand ≡
		<b>ADMINISTRASI</b> Menyewa tempat Pembayaran sewa Koordinator penjual Koordinator Kegiatan	R. Administrasi ≡ Semi R. Bendahara ≡ public R. Personalia ≡ R. Personalia ≡
3. PELENGKAP	FASILITAS LAINNYA	<b>SERVICE</b> Ke toilet Sholat Makan dan minum	Toilet ≡ Public Mushola ≡ Kafe/restoran ≡

Tabel 1.6.2.1  
Komponen Fungsi dan Kebutuhan Ruang Gallery  
Sumber : Analisis





### 1.6.3 Pola Kegiatan Pengelola

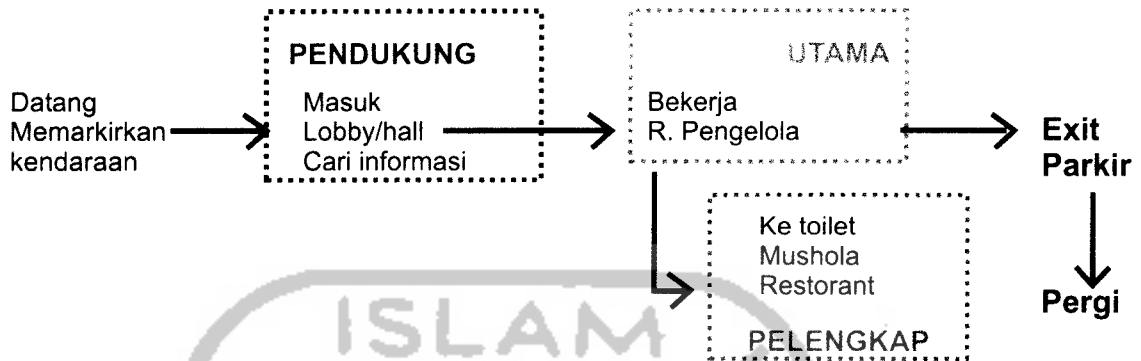


Diagram 1.6.3  
 Pola Kegiatan Gallery Seni Rupa  
 Sumber : Analisis

#### 1.6.3.1 Komponen Fungsi dan Kebutuhan Ruang Pengelola

	Fungsi	Kapasitas (Org)	Kebutuhan Ruang	
1. UTAMA	Direktur	1	R. Direktur	Privat
	Wakil Direktur	1	R. Wakil Direktur	
	Sekretaris	2	R. Sekretaris	Semi Privat
	Bendahara	2	R. Bendahara	
	Administrasi	2	R. Administrasi	
	Personalia	2	R. Personalia	
	Koord Operasional gallery	1	R. Koord Operasional	
Koord Operasional pasar kerajinan perak	1			
2. PENDUKUNG	Staff Operasional Harian	7	R. Staff Operasional	Semi Public
	Keuangan	1	R. Administrasi 2	
	Humas	1		
	Maintenance	7	R. Maintenance	
	Rapat	50	R. Rapat	
	Informasi	2	R. Informasi	
Security	6	R. Security		
3. PELENGKAP	Ke Toilet	-	Toilet	Public
	Sholat	-	Mushola	
	Makan	-	Restorant	

Tabel 1.6.3.1  
 Komponen Fungsi dan Kebutuhan Ruang Gallery  
 Sumber : Analisis





## 1.7 Study Modul Dan Besaran Ruang

### 1.7.1 Kebutuhan Ruang Gallery Seni Rupa

Pengelompokan karya seni rupa didasarkan pada dimensi/ukuran dari karya seni rupa baik lukisan maupun patung, rencana awal perhitungan sementara kebutuhan ruang Gallery seni rupa :

- Jumlah pengunjung : 300 Orang per hari
- Jumlah Lukisan : 140 Lukisan
- Jumlah Patung : 160 Patung

Jumlah & Ukuran Lukisan

	Jumlah	Ukuran
Lukisan Besar	20 Lukisan	$\leq 300 \times 300, >200 \times 200$
Lukisan Medium 1	30 Lukisan	$\leq 200 \times 200, >100 \times 100$
Lukisan Medium 2	30 Lukisan	$\leq 100 \times 100, >50 \times 50$
Lukisan Kecil	40 Lukisan	$\leq 50 \times 50$

Total Jumlah Lukisan : 120 Lukisan

Kebutuhan Ruang	Jumlah	Luasan	Ukuran	Total
R. Pamer Patung	1	1200	—	1200
R. Pamer Lukisan	1	1200	—	1200

Jumlah dan ukuran R. Pendukung Gallery

Kebutuhan Ruang	Jumlah	Luasan	Ukuran	Total
R. Kurator	1	9	3 x 3	9
R. Transaksi	1	9	3 x 3	9
R. Ticketing	1	4	2 x 2	4
Toilet	8	4	2 x 2	32
Security 2 Org	2	6	2 x 3	12
Gudang Lukisan	2	16	4 x 4	32
R. Administrasi	1	9	3 x 3	9
R. Restorasi	1	20	4 x 5	20

Jumlah Total : 2.527

20% Sirkulasi : 505,4

---

3.032,4 m<sup>2</sup>



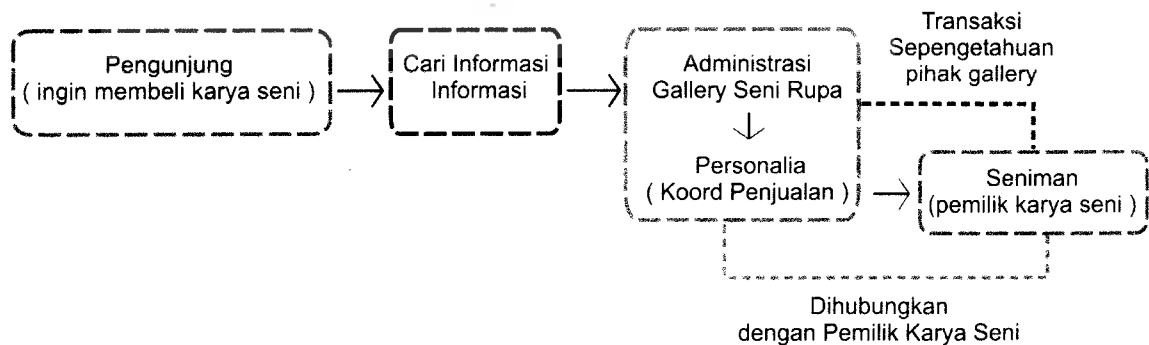


<sup>11</sup> Jumlah seniman muda lulusan sekolah seni di Jogjakarta, tiap tahunnya kurang lebih 120 orang dengan asumsi tiap periodenya ( 4 bulan ) meluluskan 40 mahasiswa.

Jadwal pengguna R. Pamer reguler dalam 1 tahun

Periode & Jumlah seniman	Pelaksanaan	Tempat untuk memajang karya seni yang disediakan tiap 1 seniman
<b>PERIODE 1</b> 40 Seniman	4 Bulan pertama Januari, Februari, Maret, April.	- <b>5 Karya seni lukis</b> Dengan perincian : 2 lukisan ukuran kecil 1 Lukisan ukuran medium 1 1 Lukisan ukuran medium 2 1 Lukisan ukuran besar - <b>3 Karya patung</b> Dengan perincian : 1 Patung ukuran kecil 1 Patung ukuran medium 1 Patung ukuran besar
<b>PERIODE 2</b> 40 Seniman	4 Bulan ke dua Mei, Juni, Juli, Agustus.	- <b>5 Karya seni lukis</b> Dengan perincian : 2 lukisan ukuran kecil 1 Lukisan ukuran medium 1 1 Lukisan ukuran medium 2 1 Lukisan ukuran besar - <b>3 Karya patung</b> Dengan perincian : 1 Patung ukuran kecil 1 Patung ukuran medium 1 Patung ukuran besar
<b>PERIODE 3</b> 40 Seniman	4 Bulan ke tiga September, Oktober, November, Desember.	- <b>5 Karya seni lukis</b> Dengan perincian : 2 lukisan ukuran kecil 1 Lukisan ukuran medium 1 1 Lukisan ukuran medium 2 1 Lukisan ukuran besar - <b>3 Karya patung</b> Dengan perincian : 1 Patung ukuran kecil 1 Patung ukuran medium 1 Patung ukuran besar

Mekanisme pembeli/peminat karya seni dari seniman muda ( untuk mendapatkan karya seni yang diminati )

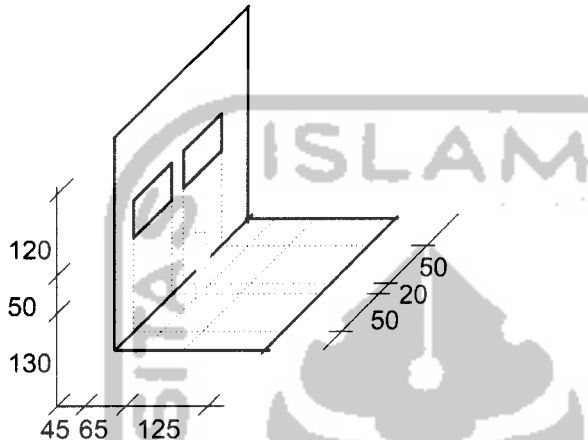




### 1.7.1.1 Study Modul Ruang Pamer Lukis

Pengelompokan lukisan didasarkan pada dimensi/ukuran lukisan dibedakan menjadi 4 jenis lukisan, yaitu :

1. Lukisan Kecil ( ukuran  $0.5 \times 0.5 \text{ m}^2$  )

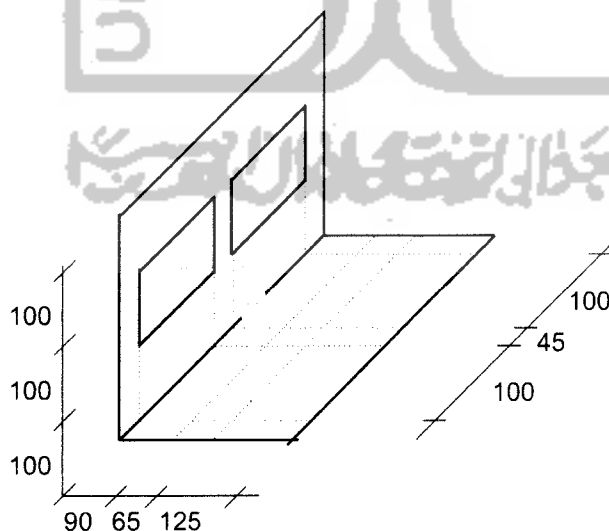


Besar Modul ditambah Dengan jarak antar lukisan dan sirkulasi pada modul lukisan kecil adalah :  $235 \text{ cm} \times 70 \text{ cm}$

JARAK PENGAMAT :  $\frac{1}{2} (50) / \text{Tg } 30 = 45$   
 JARAK LUKISAN :  $45 \times \text{Tg } 45 - \frac{1}{2} (50) = 20$

Gambar 1.7.1.1.1  
Besaran Modul Lukisan Kecil  
Sumber : Study Data Arsitek, Panero 179

2. Lukisan Medium 1 ( ukuran  $1 \times 1 \text{ m}^2$  )



Besar Modul ditambah Dengan jarak antar lukisan dan sirkulasi pada modul lukisan medium 1 adalah :  $280 \text{ cm} \times 145 \text{ cm}$

JARAK PENGAMAT :  $\frac{1}{2} (100) / \text{Tg } 30 = 90$   
 JARAK LUKISAN :  $90 \times \text{Tg } 45 - \frac{1}{2} (100) = 45$

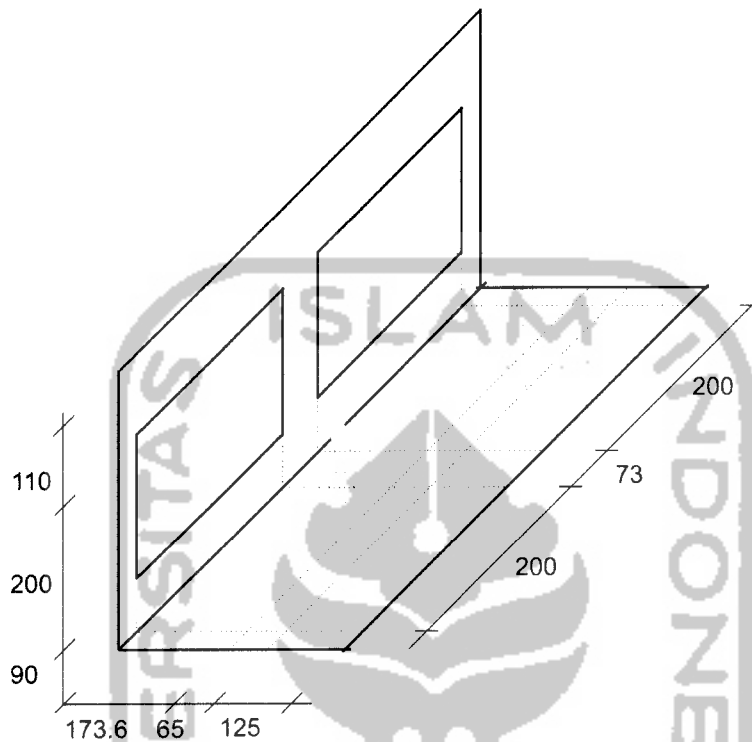
Gambar 1.7.1.1.2  
Besaran Modul Lukisan Medium 1  
Sumber : Study Data Arsitek, Panero 179







### 3. Lukisan Medium 2 ( ukuran 2 x 2 m<sup>2</sup> )



Besar Modul ditambah Dengan jarak antar lukisan dan sirkulasi pada modul lukisan medium 2 adalah :  
363 cm x 273 cm

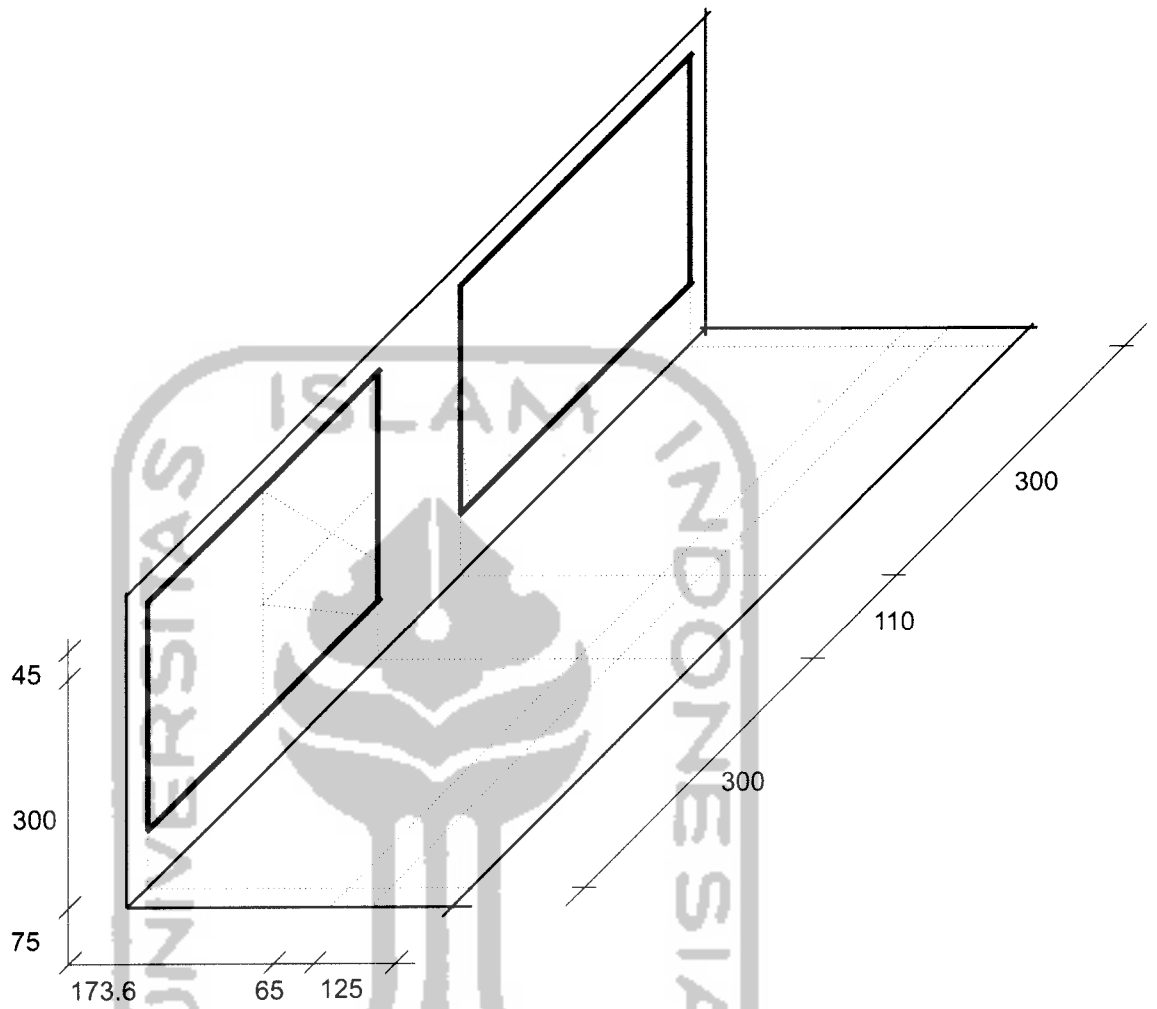
JARAK PENGAMAT :  $\frac{1}{2} (200) / \text{Tg } 30 = 173.6$   
JARAK LUKISAN :  $173.6 \times \text{Tg } 45 - \frac{1}{2} (200) = 73$

Gambar 1.7.1.1.3  
Besaran Modul Lukisan Medium 2  
Sumber : Study Data Arsitek, Panero 179





#### 4. Lukisan Besar ( ukuran 3 x 3 m<sup>2</sup> )



JARAK PENGAMAT :  $\frac{1}{2} (300) / \text{Tg } 30 = 259.9 = 260$   
JARAK LUKISAN :  $260 \times \text{Tg } 45 - \frac{1}{2} (300) = 110$

Gambar 1.7.1.1.3  
Besaran Modul Lukisan Besar  
Sumber : Study Data Arsitek, Panero, 179

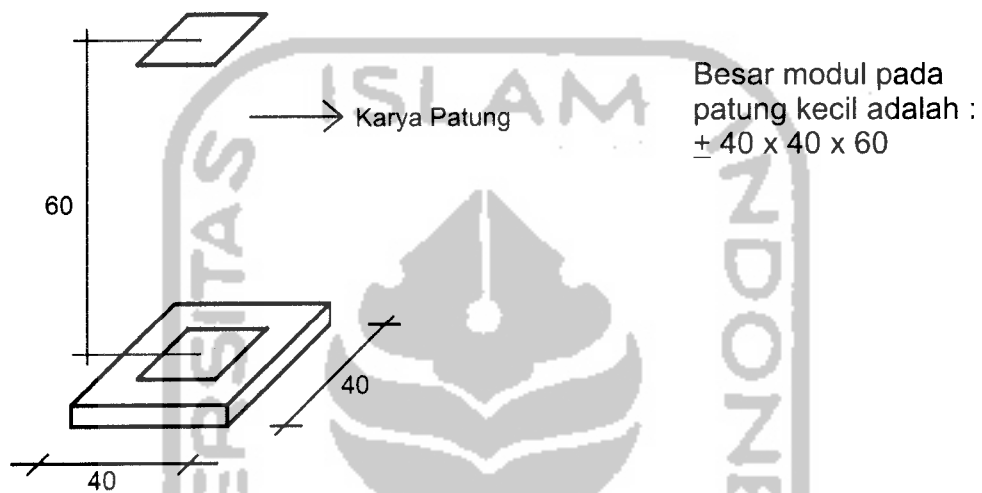




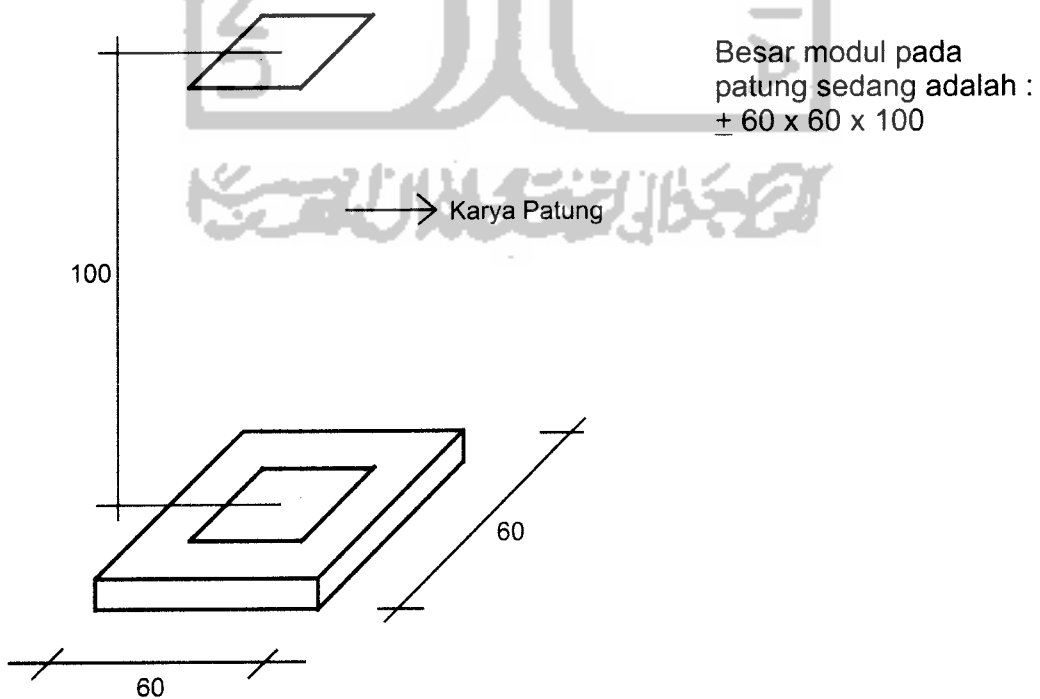
### 1.7.1.2 Study Modul Ruang Pamer Patung

Pengelompokan patung didasarkan pada dimensi/ukuran lukisan dibedakan menjadi 3 jenis lukisan, yaitu :

1. Lukisan Kecil ( ukuran 40 x 40 x 60 )

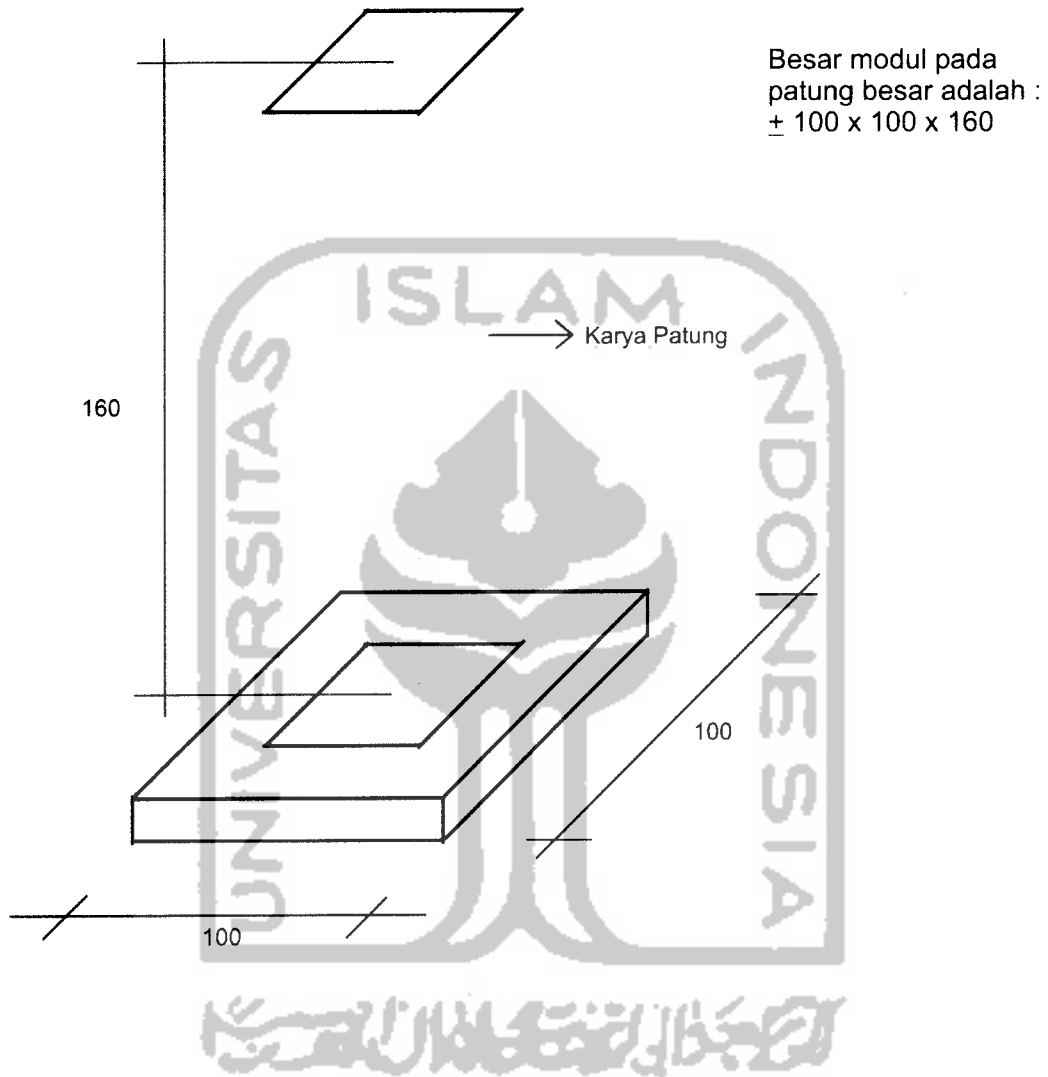


2. Lukisan Sedang ( ukuran 60 x 60 x 100 )





### 3. Lukisan Sedang ( ukuran 100 x 100 x 160 )





## 1.7.2 Kebutuhan Ruang Pasar Kerajinan Perak

Pembagian retail didasarkan atas dimensi/besaran dari retail kerajinan perak . Berikut perhitungan sementara jumlah dan pembagian retail secara garis besar :

- Jumlah pengunjung diperkirakan : 500 orang/hari
- Jumlah stand / retail : 50 stand

Jumlah dan ukuran retail penjualan kerajinan perak

Kebutuhan Ruang	Jumlah	Luasan	Ukuran	Total
Retail Besar	25	16	4 x 4	400
Retail Kecil	25	9	3 x 3	225

Jumlah dan ukuran ruang pendukung

Kebutuhan Ruang	Jumlah	Luasan	Ukuran	Total
R. Administrasi	1	9	3 x 3	9
Toilet	10	4	2 x 2	40
Security 2 orang	1	6	2 x 3	6
R. Penitipan barang	1	9	3 x 3	9
Gudang Penyimpanan	2	16	4 x 4	32

Jumlah Total : 724

20% Sirkulasi : 144,8

---

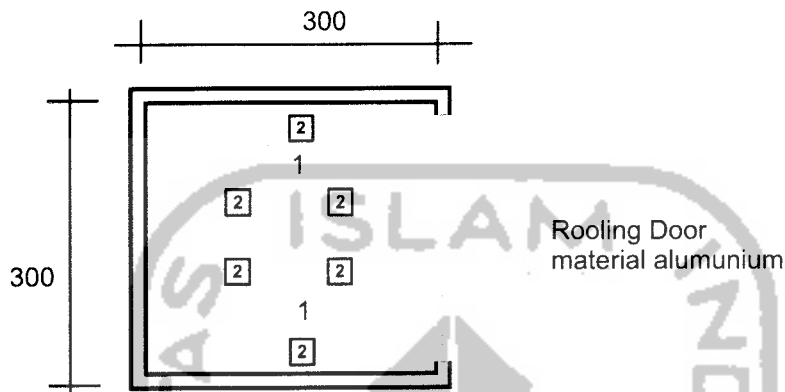
868,8 m<sup>2</sup>





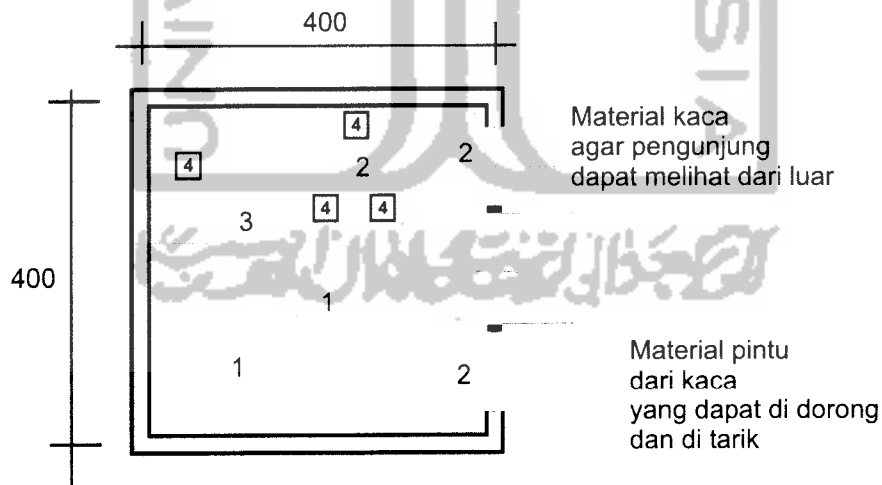
### 1.7.2.1 Study Modul Retail Kerajinan Perak

#### 1. Retail Kecil



Keterangan :  
1. Etalase kaca berbentuk huruf L  
2. Kursi

#### 2. Retail Besar



Keterangan :  
1. Etalase kaca persegi enam  
2. Etalase kaca persegi panjang  
3. Etalase kaca berbentuk huruf L  
4. Kursi





### 1.7.3 Kebutuhan Ruang Pengelola

Jumlah dan ukuran ruangan pengelola

Kebutuhan Ruang	Jumlah	Luasan	Ukuran	Total
R. Direktur	1	9	3.5 x 3.25	11.4
R. Wakil Direktur	1	9	3.5 x 2.8	9.8
R. Sekretaris	1	4	2.9 x 2.7	7.9
R. Bendahara	1	4	3.3 x 2.8	9.3
R. Administrasi	1	6	2.8 x 2.7	7.6
R. Personalia	1	16	2.6 x 2.8	7.3
R. Koord Operasional	1	9	2.9 x 3	8.7
R. Staff	1	20	5 x 4.6	23
Toilet	8	4	2 x 2	32
R. Rapat	1	60.6		60.6
R. Cleaning Service	1	9	3 x 3	9
R. Peralatan	1	4	2 x 2	4
R. Teknisi	1	9	3 x 3	9

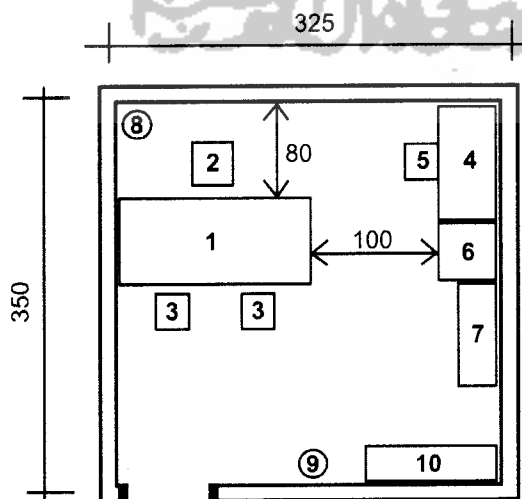
Jumlah Total : 237

20% Sirkulasi : 48

285 m<sup>2</sup>

#### 1.7.3.1 Study Modul Ruang Pengelola

##### 1. Ruang Direktur



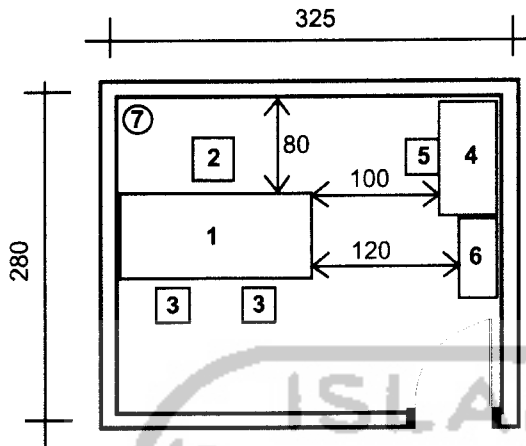
R. Direktur  
KETERANGAN

1. Meja Direktur ( 150 x 80 x 80 )
2. Kursi Direktur ( 50 x 50 x 50 )
3. Kursi Tamu ( 45 x 45 x 45 )
4. Meja Komputer ( 100 x 60 x 70 )
5. Kursi Komputer ( 45 x 45 x 45 )
6. Brankas Document ( 60 x 60 x 100 )
7. File Cabinet ( 80 x 40 x 150 )
8. Tempat Sampah
9. Vegetasi ( Dalam Pot )
10. Rak Buku ( 40 x 120 x 200 )





## 2. Ruang wakil direktur

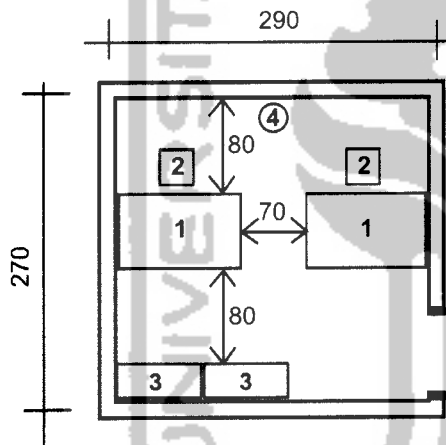


### R. Wakil Direktur

#### KETERANGAN

1. Meja Wkl. Direktur ( 150 x 80 x 80 )
2. Kursi Wkl. Direktur ( 50 x 50 x 50 )
3. Kursi Tamu ( 45 x 45 x 45 )
4. Meja Komputer ( 100 x 60 x 70 )
5. Kursi Komputer ( 45 x 45 x 45 )
6. File Cabinet ( 80 x 40 x 150 )
7. Tempat Sampah

## 3. Ruang sekretaris

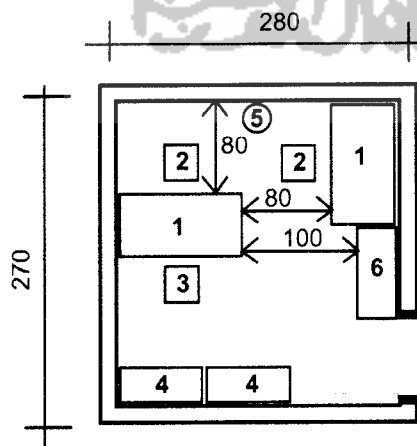


### R. Sekretaris

#### KETERANGAN

1. Meja ( 100 x 60 x 70 )
2. Kursi ( 45 x 45 x 45 )
3. File Cabinet ( 80 x 40 x 150 )
4. Tempat Sampah

## 4. Ruang Administrasi



### R. Administrasi

#### KETERANGAN

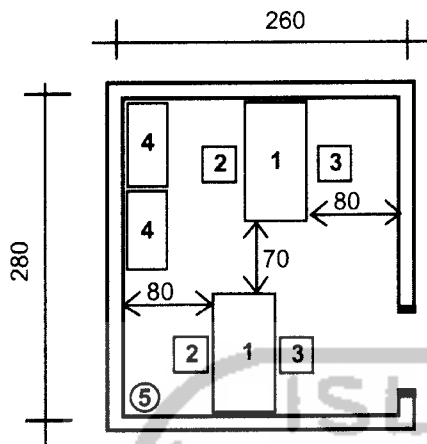
1. Meja ( 100 x 60 x 70 )
2. Kursi ( 45 x 45 x 45 )
3. Kursi Tamu ( 45 x 45 x 45 )
4. File Cabinet Unit ( 60 x 40 x 120 )
5. Tempat Sampah
6. Pedestal File Cabinet ( 80 x 40 x 150 )







### 5. Ruang Personalia

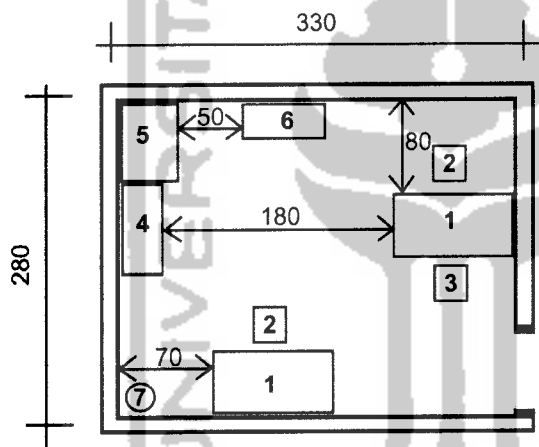


R. Personalia

KETERANGAN

- 1. Meja ( 100 x 60 x 70 )
- 2. Kursi ( 45 x 45 x 45 )
- 3. Kursi Tamu ( 45 x 45 x 45 )
- 4. File Cabinet Unit ( 80 x 40 x 150 )
- 5. Tempat Sampah

### 6. Ruang bendahara

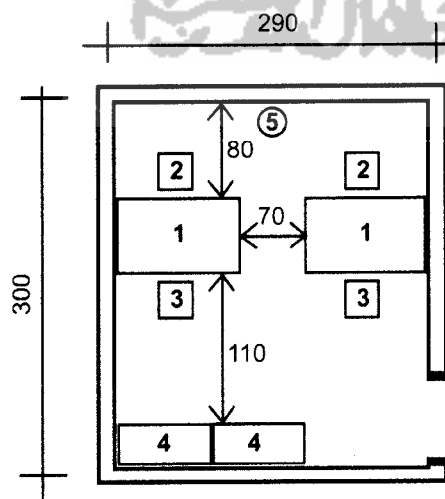


R. Bendahara

KETERANGAN

- 1. Meja ( 100 x 60 x 70 )
- 2. Kursi ( 45 x 45 x 45 )
- 3. Kursi Tamu ( 45 x 45 x 45 )
- 4. File Cabinet ( 80 x 40 x 150 )
- 5. Brankas ( 80 x 60 x 100 )
- 6. File Cabinet Unit ( 60 x 40 x 120 )
- 7. Tempat Sampah

### 7. Ruang Koordinator Operasional



R. Koord Operasional

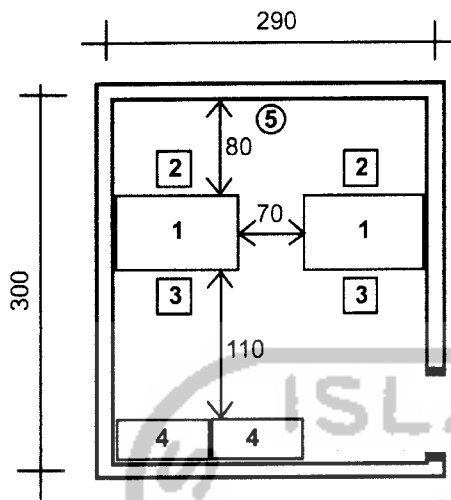
KETERANGAN

- 1. Meja ( 100 x 60 x 70 )
- 2. Kursi ( 45 x 45 x 45 )
- 3. Kursi Tamu ( 45 x 45 x 45 )
- 4. File Cabinet ( 80 x 40 x 150 )
- 5. Tempat Sampah





### 8. Ruang Staff



R. Staff

KETERANGAN

- 1. Meja ( 100 x 60 x 70 )
- 2. Kursi ( 45 x 45 x 45 )
- 3. Kursi Tamu ( 45 x 45 x 45 )
- 4. File Cabinet ( 80 x 40 x 150 )
- 5. Tempat Sampah

