

TUGAS AKHIR

PUSAT PAMERAN DAERAH

SEBAGAI LANDMARK KOTA PURWOKERTO YANG BERKARAKTER HIJAU

EXPO CENTER

AS LANDMARK IN PURWOKERTO CITY WITH GREEN CHARACTER



Disusun oleh :

Ludi Setiono

05512025

Dosen Pembimbing :

Ir. Fajriyanto, MTP

JURUSAN ARSITEKTUR

FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

2009

LEMBAR PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

PUSAT PAMERAN DAERAH

SEBAGAI LANDMARK KOTA PURWOKERTO YANG BERKARAKTER HIJAU



05512025

Tugas Akhir ini telah diseminarkan pada tanggal 30 Juli 2009

Disetujui Oleh :
Dosen Pembimbing

Ir. Fajriyanto, MTP

Mengetahui,
Ketua Jurusan Arsitektur
Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan
Universitas Islam Indonesia

Ir. Hastuti Saptorini, M.A

HALAMAN PERNYATAAN

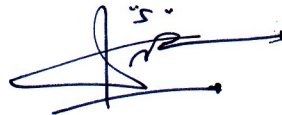
TUGAS AKHIR

Periode Semester Genap 2008-2009

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam laporan akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang sepengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 20 Agustus 2009

A handwritten signature in blue ink, consisting of stylized loops and a horizontal line extending to the right.

Ludi Setiono

DESAIN PREMIS

Merancang sebuah bangunan pusat pameran daerah agar dapat memiliki karakter dan khas sebagai jatidiri kota Purwokerto yang dapat membedakan dengan kota lainnya. Dan dapat menciptakan daya tarik baru kegiatan perdagangan bagi masyarakat Banyumas pada umumnya dan masyarakat Purwokerto pada khususnya.

Perancangan Pusat Pameran Daerah yang berada di kota Purwokerto di area lahan bekas terminal lama, yang saat ini masih belum difungsikan kembali. Dari penentuan lokasi ini, akan mengarah pada pembentukan kawasan ekonomi baru yang akan tumbuh seiring waktu berjalan. Bangunan Pusat Pameran Daerah dirancang untuk memwadahi kegiatan pameran / pameran yang memperkenalkan produk hasil industri kecil, kebudayaan dan pariwisata daerah Banyumas. Sebuah fasilitas konvensi juga disediakan dalam bangunan ini dengan tujuan agar bangunan bisa berfungsi setiap harinya.

Kebutuhan ruang berdasarkan kegiatan pameran antara lain dapat dikelompokkan menjadi : kegiatan pokok, Kegiatan pendukung, Kegiatan service, Kegiatan pengelola. Sedangkan untuk memwadahi kegiatan pertunjukan , kegiatan ini dapat dilakukan di luar ruangan (*out door*) maupun dalam ruangan (*indoor*).

Agar bangunan dapat memiliki karakter dan khas sebagai jatidiri kota Purwokerto maka transformasi bentuk bangunan diambil dari kebudayaan lokal yang ada saat ini yaitu kesenian “ebeg” atau kuda lumping. Dengan pendekatan perancangan menggunakan *metafora intangible*, bentuk jaran / kuda kepang akan dijadikan bentukan gubahan masa bangunan. Sedangkan kostum akan dipakai sebagai motif, pola dan warna bangunan. Penataan vegetasi pada ruang luar bertujuan menciptakan karakter “hijau” pada lingkungan kawasan.

MOTTO

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ ﴿١﴾

Artinya : “Dengan menyebut nama Allah yang Maha Pemurah lagi Maha Penyayang”.

لَا يُكَلِّفُ اللَّهُ نَفْسًا إِلَّا وُسْعَهَا لَهَا مَا كَسَبَتْ وَعَلَيْهَا مَا اكْتَسَبَتْ رَبَّنَا لَا تُؤَاخِذْنَا إِنْ نَسِينَا أَوْ أَخْطَأْنَا رَبَّنَا وَلَا تَحْمِلْ عَلَيْنَا إَصْرًا كَمَا حَمَلْتَهُ عَلَى الَّذِينَ مِنْ قَبْلِنَا رَبَّنَا وَلَا تُحَمِّلْنَا مَا لَا طَاقَةَ لَنَا بِهِ وَاعْفُ عَنَّا وَاعْفِرْ لَنَا وَارْحَمْنَا أَنْتَ مَوْلَانَا فَانصُرْنَا عَلَى الْقَوْمِ الْكَافِرِينَ ﴿٢٨٦﴾

Artinya: “Allah tidak membebani seseorang, melainkan sesuai dengan kesanggupannya.”

(QS Al-Baqarah(1) : 286)

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُزُوا فَانْشُزُوا يَرَفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ﴿١١﴾

Artinya: “... Allah akan meninggikan orang beriman diantaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat.....”

(Q.S.Al-Mujaadilah ayat 11)

Sikap kita kepada kehidupan, menentukan sikap kehidupan kepada kita...

(John Maxwell...)

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmaannirrahiim,

Assalamu''alaikum Wr. Wb.

Dengan nama Allah Yang Maha Pemurah lagi Maha Penyayang. Segala puji dan syukur selalu terucap kepada Nabi Muhammad SAW. Penulis memanjatkan syukur kehadiran Allah SWT atas karuniaNya pula tugas akhir yang berjudul "One Stop Service Rest Area di Pantura Kudus" dapat terselesaikan. Tugas Akhir ini merupakan salah satu syarat dalam memperoleh gelar sarjana strata satu Jurusan Arsitektur Universitas Islam Indonesia.

Dengan segala daya dan keterbatasan kemampuan, penulis menyampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih yang telah memberikan dorongan dan bimbingan kepada :

1. Allah SWT
2. Nabi Muhammad SAW
3. Kedua orang tuaku, Marto Yuwono dan Partinah yang telah memberikan dorongan dan dukungan sepenuhnya dalam berbagai bentuk.
4. Mbakku, Wahyuningsih yang selalu memberi semangat selama menghadapi Tugas Akhir ini. Mbak Yuli Rahayu yang selalu bertanya kapan aku pulang Purwokerto.
5. Keluarga Besar KH.Abdul Madjid
6. Prof. Dr. H. Edi Suandi Hamid, M. Ec selaku rektor Universitas Islam Indonesia
7. Dr. Ir. Ruzardi, MS selaku dekan Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Universitas Islam Indonesia.
8. Ir. Hastuti Saptorini, MA selaku Ketua Jurusan Arsitektur Universitas Islam Indonesia.
9. Ir. Fajriyanto, MTP selaku dosen pembimbing. Nasehat – nasehat bapak sangat bermanfaat untuk pengembangan keilmuan saya.
10. Ir. Suparwoko, MURP, P.hD selaku dosen penguji. Himbauan ketika seminar dan pendadaran sangat bermanfaat buat saya .
11. Ir. Widodo selaku dosen tamu. Alhamdulillah lebih kurang 30 menit pembahasan itu berhasil aku lewati dan terima kasih atas masukannya.

12. Staf pengajar jurusan Arsitektur Universitas Islam Indonesia. Terima kasih atas ilmu Arsitekturnya.
13. Staf Dinas Perhubungan, Pariwisata, Pekerjaan Umum. Terima kasih telah memeberikan informasi yang saya butuhkan.
14. Staff Perpus FTSP Universitas Islam Indonesia.
15. Teman spesialku Chanie yang telah banyak memberikan motivasi serta inspirasi buatku.
16. Teman – teman seperjuangan, Ira, Riri, Veria dan Dimas. Tetap semangat dan tetap narsis foto-foto sehabis bimbingan.
17. Teman – teman Arsitektur UII '05 terima kasih selama lebih kurang 4 tahun ini kita mengahadapi ilmu Arsitek bersama – sama.
18. Teman baikku Mas Yopie, Irfan dan fajar yang ikut sibuk membantuku.
19. Teman – teman KKN, Angga, Luki, Dhatik, Banu, Simon, Diah, Oke, dan Agung, Siska dan Kiki.
20. Teman – teman kos “Alfins” yang malam – malam selalu gaduh bermain PES.
21. Teman – teman YM, FB dan FS. Terima kasih menemaniku ketika lagi jenuh dengan Tugas Akhir.
22. Ploting Cendrawasih, Mas Barep terima kasih pelayanan plotingnya. Media Pro untuk paket X-Banner.
23. Komputer Intel Pentium dual core yang menemani selama Tugas Akhir ini. Terima kasih tidak rewel selama proses pengerjaan Tugas Akhir.
24. Motor Honda “Smash” black red yang menemaniku muter – muter Jogja dan teman touring Jogja – Purwokerto.
25. Alat Komunikasi Sony Ericsson K800i.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
DESAIN PREMIS	iv
HALAMAN MOTTO	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xv
ABSTRAK	xvi
LAMPIRAN	
DAFTAR PUSTAKA	
 BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Proyek	1
1.1.1 Latar Belakang Proyek	1
1.1.2 Kebutuhan fasilitas eksibisi / pameran	2
1.2 Latar Belakang Permasalahan Desain	2
1.2.1 Kota Purwokerto membutuhkan landmark baru	2
1.2.2 Kebutuhan Ruang Terbuka Hijau	3
1.3 Permasalahan	4
1.3.1 Permasalahan Umum	4
1.3.2 Permasalahan Khusus	4

1.4 Tujuan dan Sasaran	5
1.4.1 Tujuan	5
1.4.2 Sasaran	5
1.5 Lingkup Pembahasan	5
1.5.1 Lingkup Arsitektur	5
1.5.2 Lingkup Non Arsitektur	5
1.6 Sistematika Penulisan	5
1.7 Keaslian Penulisan	6
1.8 Kerangka Pola Pikir	8

BAB II KAJIAN LITERATUR

2.1 Tinjauan Tentang Pameran	9
2.1.1 Pengertian Pameran	9
2.1.2 Karakteristik Pameran	10
2.1.3 Standard Umum Kebutuhan Ruang pameran	11
2.1.4 Fungsi kegiatan Pameran	14
2.2 Tinjauan Pusat Pameran Daerah	14
2.2.1 Eksibisi	15
2.2.1 a. Pengertian	15
2.2.1 b. Kebutuhan Ruang	15
2.2.2 Konvensi / Pertemuan	16
2.2.2 a. Pengertian	16
2.2.2 b. Kebutuhan Ruang	16
2.2.3 Pertunjukan / Pentas	16
2.2.3 a. Pengertian	16
2.2.4 Produk	17
2.2.4 a. Pengertian	17
2.2.4 b. Jenis Produk	17
2.2.4 c. Karakteristik Produk	18
2.2.4 d. Dimensi Produk	18
2.3 Tinjauan kota Purwokerto	19
2.3.1 Budaya dan Kesenian Daerah	19
2.3.2 Pariwisata	20

2.3.3 Industri Kecil dan menengah	20
2.4 Tinjauan tentang Ebeg	21
2.4.1 Unsur Pendukung Pertunjukan	22
2.4.2 Makna Simbolis dan Estetis	26
2.5 Tinjauan tentang Landmark	27
2.5.1 Pengertian Landmark	27
2.5.2 Jenis dan fungsi Landmark secara umum	27
2.5.3 Elemen Landmark	28
2.5.4 Kriteria Landmark secara umum	29
2.5.5 Cara Menciptakan Vista pada Landmark	30
2.6 Tinjauan Ruang Terbuka (<i>open space</i>)	32
2.7 Tinjauan Vegetasi pada Ruang Terbuka Hijau	32
2.7.1 Fungsi tanaman / vegetasi	32
2.7.2 Karakteristik tanaman / vegetasi	33
2.7.3 Jenis-jenis tanaman / vegetasi	33
2.8 Tinjauan Green Landscape	37

BAB III METODE PERANCANGAN

3.1 Metode Pengumpulan Data	38
3.2 Metode Analisis/Pendekatan Perancangan	39
3.2 .1 Metode Pendekatan Metafora	39
3.2.2 Alasan pemilihan metode metafora	41
3.2.3 Tahapan Transformasi Bangunan	41
3.2.4 Studi Kasus pendekatan metafora	42
3.2.4.1 Museum of Fruit, Yamanashi, Jepang	42
3.3 Metode Pengujian	44

BAB IV ANALISIS

4.1 Data Lokasi	46
4.1.1 Dasar pemilihan lokasi	47
4.1.2 Batasan tapak	48
4.1.3 Kondisi eksisting tapak	49

4.2 Analisis Urban	50
4.2.1 Landmark	50
4.2.2 Nodes	50
4.2.2 Path	51
4.2.2 Gaya Arsitektur / <i>mass & form</i>	51
4.3 Analisa kebutuhan ruang	52
4.3.1 Macam kegiatan	52
4.3.2 Karakteristik pelaku kegiatan	52
4.3.3 Analisa Alur pelaku Kegiatan	53
4.3.4 Kebutuhan Ruang	54
4.3.5 Organisasi ruang	57
4.4 Analisa Besaran Ruang	58
4.5 Analisa Pameran	71
4.5.1 Layout	71
4.5.2 Sirkulasi	71
4.5.3 Pencahayaan	72
4.5.4 Penghawaan	71
4.5.5 Partisi	73
4.6 Analisa Konvensi	73
4.7 Analisa Pertunjukan	74
4.7.1 Jenis Stage	75
4.7.2 Kenyamanan Pandang	75
4.7.3 Sirkulasi	76
4.8 Analisa Ruang luar Hijau	76
4.8.1 Vegetasi	77
4.8.2 Muka Tanah	77
4.8.3 Air	80
4.9 Analisa Pemilihan Jati Diri kota Purwokerto	81
4.10 Analisa Landmark	82
4.10.1 Orientasi	81
4.10.2 Skala	85
4.10.3 Ruang Parkir	86
4.10.4 Warna	87
4.10.5 Bentuk	89

BAB V KONSEP

5.1	Zoning	91
5.2	Gubahan Masa	92
5.3	Penampilan Bangunan	92
5.4	Sirkulasi	93
5.5	Drainase	94
5.6	Vegetasi	95
5.7	Pencahayaan	96
5.8	Penghawaan	97
5.9	Sistem Utilitas	98
	a. Instalasi Listrik	98
	b. Sistem Air bersih	98
	c. Sistem Pembuangan Air Kotor	98
	d. Sistem telekomunikasi	99
5.10	Struktur Bangunan	99
5.11	Konsep Tata Ruang Vertikal	100
5.12	Konsep Tata Ruang Horisontal	101
5.13	Konsep Penampilan Bentuk Bangunan	102
5.14	Konsep Penampilan Fasad Bangunan	102
5.15	Konsep Penampilan Warna Bangunan	103

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Counter Selling	12
Gambar 1.2 Partially Enclosed	12
Gambar 1.3 Open Plan	13
Gambar 1.4 Display Sequence	13
Gambar 1.5 Sesajian	23
Gambar 1.6 Jongki saat intrance	24
Gambar 1.7 Gamelan atau Bendhe	26
Gambar 1.8 Kostum Ebeg	26
Gambar 1.9 Penthul dan Tembem	27
Gambar 1.10 Kuda Kepang	27
Gambar 1.11 Jalan raya	32
Gambar 1.12 Perbandingan skala	32
Gambar 1.13 Menonjolkan bentuk bangunan	33
Gambar 1.14 Tanaman sebagai pembatas	38
Gambar 1.15 Tanaman sebagai pengarah	38
Gambar 1.16 Tanaman sebagai pemecah angin	38
Gambar 1.17 Tanaman sebagai peneduh	39
Gambar 1.18 Tanaman sebagai barrier	40
Gambar 1.19 Denah bangunan menyerupai biji	47
Gambar 2.1 Penampilan bangunan	47
Gambar 2.2 Eksterior dan interior	48
Gambar 2.3 Peta kota Purwokerto	50
Gambar 2.4 lokasi site	50
Gambar 2.5 Penginapan	51
Gambar 2.6 Masjid	51
Gambar 2.7 Rumah makan	51
Gambar 2.8 Pertokoan	51
Gambar 2.9 Batas site	52
Gambar 2.10 Jl.KH.Wahid Hasyim	53
Gambar 2.11 Jl.Gerilya	53

Gambar 2.12 Persawahan	53
Gambar 2.13 Pemukiman	53
Gambar 2.14 Alun- alun	54
Gambar 2.15 Tugu atau monument	54
Gambar 2.16 nodes dan path	54
Gambar 2.17 Gaya arsitektur	55
Gambar 2.18 Lay out open plan	78
Gambar 2.19 stage	81
Gambar 2.20 Pola lay out	82
Gambar 2.21 Kenyamanan pandang	82
Gambar 2.22 Sirkulasi audience	83
Gambar 2.23 Tanaman sebagai pengarah	84
Gambar 2.23 Tanaman sebagai peneduh	84
Gambar 2.24 Tanaman sebagai filter	84
Gambar 2.24 Tanaman sebagai Estetika	84
Gambar 2.25 Air sebagai pengarah	85
Gambar 2.26 Air sebagai Estetika	86
Gambar 2.27 View kedalam	87
Gambar 2.28 View keluar	88
Gambar 2.29 Sudut pandang	88
Gambar 2.30 Jarak pandang	89
Gambar 2.31 Skala bangunan	90
Gambar 2.32 Kostum pawang, penthul & tembhem, dan warna kuda lumping	91

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Pengujian Perancangan

Tabel 1.2 Kebutuhan Ruang

Tabel 1.3 Kebutuhan Ruang

Tabel 1.4 Kebutuhan Ruang

Tabel 1.5 Kegiatan Utama

Tabel 1.6 Kegiatan Pendukung

Tabel 1.7 Kegiatan pengelola

LAMPIRAN

Gambar 1	Siteplan
Gambar 2	Situasi
Gambar 3	Denah Lantai 1
Gambar 4	Denah Lantai 2
Gambar 5	Denah Lantai 3
Gambar 6	Denah Lantai 4
Gambar 7	Potongan AA
Gambar 8	Potongan BB
Gambar 9	Potongan kawasan
Gambar 10	Tampak Depan
Gambar 11	Tampak samping Kiri
Gambar 12	Tampak samping Kanan
Gambar 13	Tampak Belakang
Gambar 14	Tampak Utara Kawasan
Gambar 15	Tampak Timur Kawasan
Gambar 16	Rencana Drainase
Gambar 17	Rencana Pondasi
Gambar 18	Rencana Kolom Balok
Gambar 19	Detail Landscape 1
Gambar 20	Detail Landscape 2

ABSTRAKSI

Banyaknya industri kecil di daerah Banyumas yang sangat membutuhkan ruang akan pengenalan produk industri kecil dan menengah dalam rangka pengembangan potensi sumber daya lokal agar dapat dikenal secara luas. Begitu pula promosi akan daerah-daerah tempat pariwisata dan kebudayaan yang belum terekspos sangat membutuhkan sebuah sarana yang tepat untuk menawarkan dan memperkenalkan potensi kebudayaan dan pariwisata yang ada di Banyumas.

Bangunan Pusat Pameran Daerah mempunyai dua fungsi utama, yaitu pusat informasi yang dimaksud adalah suatu wadah sentral dan terpadu (tersentralisasi) yang menggabungkan berbagai cara promotif (menawarkan) dan metode transfer pengetahuan melalui kemasan kegiatan-kegiatan atraktif maupun pasif serta bersifat rekreatif edukatif. Sedangkan Pameran Daerah adalah suatu tempat pameran yang menginformasikan dengan cara memaparkan dan memperkenalkan serta mempertunjukkan suatu produk produk lokal yang dihasilkan. Selain itu bangunan dirancang agar dapat memiliki karakter jatidiri citra kota Purwokerto yang berkarakter Hijau sehingga dapat menjadi landmark kota dan menciptakan daya tarik baru kegiatan perdagangan bagi masyarakat Banyumas pada umumnya dan masyarakat Purwokerto pada khususnya.

Dalam proses perancangannya, bangunan ini menggunakan pendekatan perancangan dengan metode transformasi metafora, yaitu pendekatan Arsitektur dengan mentransformasikan bangunan dengan kesenian dan kebudayaan daerah Banyumas. Agar bangunan dapat memiliki karakter khas daerah dan sekaligus bisa menjadikannya landmark baru di kota Purwokerto. Penataan vegetasi pada ruang luar bertujuan agar bisa menciptakan kawasan hijau yang mendukung Ruang Terbuka Hijau (RTH) wilayah kota Purwokerto.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

1.1.1 Latar Belakang Proyek

Kabupaten Banyumas bagian dari Propinsi Jawa Tengah. Dengan luas wilayah sekitar 1.327,60 km² atau setara dengan 132.759,56 ha. Di kabupaten Banyumas terdapat sebuah kota besar yang merupakan tempat yang menjadi pusat aktifitas yaitu kota Purwokerto. Kota ini merupakan jalur alternatif dari sebagian kota di pulau jawa bagian timur untuk melakukan perjalanan darat.

Sejalan dengan era otonomi daerah dan semakin berkembangnya sektor perdagangan sebagai sektor alternatif. Sehingga diharapkan ketergantungan pendanaan terhadap pemerintah pusat bisa lebih dikurangi dengan meningkatnya pendapatan daerah. Dengan adanya otonomi daerah, maka setiap daerah diharapkan mampu memberikan sesuatu yang terbaik bagi daerahnya.

Banyaknya industri kecil di daerah Banyumas yang sangat membutuhkan ruang akan pengenalan produk industri kecil dan menengah dalam rangka pengembangan potensi sumber daya lokal agar dapat dikenal secara luas. Begitu pula promosi akan daerah-daerah tempat pariwisata dan kebudayaan yang belum terekspos sangat membutuhkan sebuah sarana yang tepat untuk menawarkan dan memperkenalkan potensi kebudayaan dan pariwisata yang ada di Banyumas.

Perencanaan Pusat Pameran Daerah di kota Purwokerto diharapkan dapat menjadi ikon baru bagi kota dan menjadi kebanggaan bagi masyarakat Banyumas pada umumnya dan masyarakat kota Purwokerto pada khususnya. Suatu fasilitas konvensi dan pameran agar dapat menjadi faktor penarik bagi masyarakat kota maupun pengunjung dari luar daerah.

1.1.2 Kebutuhan fasilitas eksibisi / pameran

Pada akhir – akhir ini bidang bisnis dan perdagangan di daerah Banyumas pada umumnya dan kota Purwokerto pada khususnya sedang mengalami perkembangan yang sangat pesat. Hal ini dapat diamati dengan semakin maraknya promosi-promosi dagang melalui kegiatan ekshibisi / pameran diberbagai tempat. Berbagai eksibisi diselenggarakan antara lain pameran kerajinan, teknologi, pariwisata, perdagangan dan industri.

Kegiatan eksibisi lebih cenderung pada pameran yang bersifat bisnis. Penyelenggaraan pameran bertujuan untuk memperkenalkan / mempromosikan sebuah produk baru kepada masyarakat. Sehingga dengan adanya promosi ini diharapkan akan menciptakan transaksi bisnis baru. Suatu kegiatan eksibisi tentunya membutuhkan tempat khusus untuk menunjang keberhasilan pameran.

Untuk mewadahi kegiatan tersebut diperlukan sebuah bangunan / gedung yang memenuhi syarat dan standard. Di Purwokerto fasilitas bangunan untuk eksibisi biasanya hanya dilakukan di sebuah gedung serbaguna yaitu gedung Sutejo dan gedung soemarjito. Gedung tersebut merupakan bangunan yang sudah tua dan kurang memenuhi standard.

Dengan adanya gedung Pusat Pameran Daerah ini diharapkan bisa menjadi wadah baru untuk berbagai jenis kegiatan seperti konvensi dan eksibisi / pameran. Dengan penyediaan fasilitas bangunan yang memenuhi kriteria standandard sebuah bangunan pusat pameran.

1.2. Latar Belakang Permasalahan Desain

1.2.1. Kota Purwokerto membutuhkan landmark baru

Pada saat ini landmark besar kota purwokerto hanya berupa alun-alun. Alun-alun di kota kebanyakan berupa sebuah alun-alun besar yang memiliki sebuah pohon beringin kurung yang terletak di tengahnya. Berbeda dengan yang lain, alun-alun Purwokerto memiliki dua buah alun-alun kecil yang terpisah oleh jalan raya dan juga memiliki dua buah pohon beringin kurung dua buah di sebelah barat dan di sebelah timur. Keunikan itulah yang menjadi ciri khas alun-alun Purwokerto yang tidak dimiliki oleh alun-alun di kota lain. Tetapi kini keunikan tersebut telah hilang dikarenakan adanya program kerja 100 hari Bupati dan Wakil Bupati Banyumas yaitu penataan alun-alun purwokerto.

Penataan alun-alun tersebut berupa penyatuan alun-alun sebelah barat dan sebelah timur dengan cara membongkar jalan aspal yang berada di antara keduanya dan mengganti beringin kurung dengan yang baru. Tetapi keputusan bupati untuk merombak alun-alun tersebut mendapat protes keras dari masyarakat terutama dari kalangan seniman, budayawan, dan mahasiswa. Berbagai macam aksi dilakukan untuk mencegah pembongkaran alun-alun. Seperti melakukan demo, aksi teaterikal di atas eskavator, mendatangi DPRD, dan mengeluarkan tulisan berupa kritik di surat kabar.

Bagi warga yang kontra terhadap keputusan tersebut, mereka beranggapan bahwa alun-alun merupakan cagar budaya yang harus dilindungi dan dilestarikan. Untuk menetralsir perselisihan tersebut dengan adanya bangunan Pusat Pameran Daerah di Purwokerto diharapkan bisa mengatasi permasalahan dan menjadi ikon atau landmark baru kota Purwokerto.¹

Bangunan Pusat Pameran Daerah harus memiliki karakter/jati diri dari kota purwokerto, agar bisa menjadi landmark kota yang baru. Serta bisa menambah kegiatan atau aktifitas perdagangan dan rekreasi bagi masyarakat Banyumas dan sekitarnya.

1.2.2 Kebutuhan Ruang Terbuka Hijau

Ruang Terbuka Hijau (RTH) kota adalah bagian dari ruang-ruang terbuka (*open spaces*) suatu wilayah perkotaan yang diisi oleh tumbuhan, tanaman, dan vegetasi guna mendukung manfaat langsung dan/atau tidak langsung yang dihasilkan oleh RTH dalam kota tersebut yaitu keamanan, kenyamanan, kesejahteraan, dan keindahan wilayah perkotaan tersebut.

RTH berfungsi ekologis, yang menjamin keberlanjutan suatu wilayah kota secara fisik, harus merupakan satu bentuk RTH yang berlokasi, berukuran, dan berbentuk pasti dalam suatu wilayah kota, seperti RTH untuk perlindungan sumberdaya penyangga kehidupan manusia dan untuk membangun jejaring habitat hidupan liar. RTH untuk fungsi-fungsi lainnya (sosial, ekonomi, arsitektural) merupakan RTH pendukung dan penambah nilai kualitas lingkungan dan budaya kota tersebut, sehingga dapat berlokasi dan berbentuk sesuai dengan kebutuhan dan kepentingannya, seperti untuk keindahan, rekreasi, dan pendukung arsitektur kota.

¹ Rencana Tata Ruang Kota 2008

Kota Purwokerto saat ini hanya memiliki 1,169 hektar (ha) hutan kota. Luasan itu hanya 0,004 persen dari total lahan hutan yang terdapat di seluruh wilayah Kabupaten Banyumas yakni seluas 26.873,27 ha. Hutan itu terletak di Kecamatan Purwokerto Selatan seluas 0,132 ha, Kelurahan Pasir Kidul Kecamatan Purwokerto Barat 0,367 ha serta di Kelurahan Pasir Kulon dengan luas 0,67 ha. Purwokerto diharapkan memiliki sepuluh persen ruang terbuka hijau (RTH) yang terdiri terdiri hutan kota, halaman dan lahan resapan, lapangan terbuka serta daerah yang tidak tertutup bangunan. Idealnya perbandingan luasan bangunan dengan RTH 70 : 30, kini diperkirakan sudah sekitar 75 : 25.

Desain ruang luar dari Pusat Pameran Daerah ini diharapkan bisa optimal dan mampu menambah kebutuhan RTH di kota Purwokerto yang saat ini dirasa masih kurang. Dan semoga bisa memicu wilayah disekitarnya untuk mengoptimalkan penghijauan pada ruang terbuka.

1.3 Perumusan Masalah

1.3.1 Permasalahan umum

Bagaimana merancang sebuah bangunan pusat pameran daerah agar dapat memiliki karakter jatidiri citra kota Purwokerto yang berkarakter Hijau sehingga dapat menjadi landmark kota dan menciptakan daya tarik baru kegiatan perdagangan bagi masyarakat Banyumas pada umumnya dan masyarakat Purwokerto pada khususnya.

1.3.2 Permasalahan Khusus

Bagaimana merancang sebuah bangunan Pusat Pameran Daerah yang memiliki bentuk karakter / jatidiri kota Purwokerto serta memiliki ruang luar berkarakter hijau.

1.4 Tujuan

- 1) Merancang sebuah bangunan Pusat Pameran Daerah yang memiliki bentuk karakter jatidiri (Landmark) kota Purwokerto.
- 2) Merancang sebuah bangunan Pusat Pameran Daerah yang memiliki ruang luar berkarakter hijau.

1.5 Lingkup Pembahasan

1.5.1 Lingkup Arsitektur

Pembahasan dibatasi pada aspek kegiatan aktivitas pengguna kaitannya dengan fungsi ruang, kebutuhan ruang, besaran ruang, dan hubungan ruang yang disesuaikan dengan transformasi pendekatan perancangan.

1.5.2 Lingkup Non Arsitektur

Pembahasan tentang pengertian fasilitas pusat pameran daerah dan pengaturan Ruang Terbuka Hijau (RTH).

1.6 Sistematika penulisan

Sistematika penulisan adalah sebagai berikut :

- BAB I **Pendahuluan**
Menguraikan tentang latar belakang, permasalahan, tujuan, lingkup pembahasan, metode penulisan, sistematika penulisan, keaslian penulisan, dan kerangka pola pikir.
- BAB II **Kajian Literatur**
Menguraikan tentang pengertian judul, kajian teoritis meliputi : pengertian dan fungsi pameran, fasilitas pameran, aktifitas pameran, tinjauan site, pendekatan transformasi, standar perancangan dan kajian faktual.
- BAB III **Metode Perancangan**
Menguraikan tentang metode perancangan, metode analisis, dan metode pengujian rancangan.
- BAB IV **Analisis**
Menguraikan tentang analisa lokasi dan site serta data-data yang berhubungan dengan site.
- BAB V **Konsep**
Menguraikan konsep-konsep yang digunakan dalam desain perancangan.

1.7 Keaslian Penulisan

- Rochman Arief (00 512 095), "Purwokerto Expo Center penekanan fleksibilitas ruang sehingga membentuk massa bangunan yang preseden dengan arsitektur tradisional Purwokerto". Jurusan Arsitektur, Universitas Islam Indonesia, 2004.

Permasalahan yang diselesaikan adalah :

" Merancang Purwokerto Expo center dengan fasilitas alternatif konvensi dan arena pameran sebagai pendukung bisnis kepariwisataan daerah".

Metode pembahasan yang digunakan yaitu menganalisa variabel masalah yang terbagi dalam tiga tahap yaitu : pencarian data, pengolahan data serta menganalisa dan menarik kesimpulan. Sehingga akan didapatkan pemecahan masalah melalui konsep dengan unsur-unsur penampilan bangunan, tata ruang luar, tata ruang dalam, view, penzoningan dan gubahan massa yang ada mengacu pada karakteristik arsitektur tradisional Purwokerto.

- Edy Gunawan (01 512 210), "Balikpapan Expo Center penekanan pada fleksibilitas ruang bangunan dengan preseden arsitektur tradisional etnik dayak (Kalimantan Timur)", Jurusan Arsitektur, Universitas Islam Indonesia, 2006.

Adapun masalah khusus yang dihadapi adalah mengenai masalah penampilan bangunan dengan preseden arsitektur tradisional etnis dayak. Kalimantan Timur dan fleksibilitas ruang dalam yang mendukung kegiatan expo center. Penampilan bangunan yang diungkapkan pada gedung Balikpapan Expo Center melalui analisa dan pendekatan preseden terhadap arsitektur tradisional etnik dayak (Kalimantan Timur) dengan prinsip-prinsip yang melandasi preseden sebagai sebuah gagasan/ide melalui 3 aspek preseden yaitu : aspek konseptual, aspek programatis dan aspek formal dan formatif.

- Yusup Arifiyanto (03 512 066), "Klaten Expo Center penekanan pada kenyamanan sirkulasi", Jurusan Arsitektur, Universitas Islam Indonesia, 2008.

Pengembangan desain adalah hasil akhir dari konsep sirkulasi dan fleksibilitas pada ruang bangunan. Aplikasi tersebut berupa pemberian material yang berbeda pada pedestrian, kedekatan ruang-ruang serta lay out ruang. Pemberian elemen-elemen landscape juga ditata dan diarahkan sebagai repetisi untuk mengarahkan sirkulasi. Sedangkan konsep fleksibilitas lebih diarahkan pada bentukan dan pembagian ruang yang dapat dirubah bentuknya sesuai kebutuhan serta tata utilitas.

- Ludi Setiono (05 512 025), "Pusat Pameran Daerah sebagai Landmark kota Purwokerto yang berkarakter hijau", Jurusan Arsitektur, Universitas Islam Indonesia, 2009.

Yang membedakan konsep desain saya dengan konsep desain Tugas akhir yang sudah ada adalah disini saya sebagai penulis memadukan karakter budaya daerah Banyumas ke dalam sebuah bangunan agar bisa berfungsi sebagai landmark kota dan sebuah karakter atau nuansa hijau untuk perancangan lingkungan luarnya. Dengan metode pendekatan perancangan yang digunakan adalah metafora.

Pemilihan metafora sebagai metode perancangan karena dengan menggunakan konsep tema metafora akan menghasilkan karya yang berbeda, berciri khas, unik, dan berjati diri, serta memberikan identitas tersendiri pada suatu karya arsitektur. Dan karakter bangunan akan lebih abstrak dan banyak eksplorasi bentuk yang dihasilkan. Karakter hijau diperoleh dari pengaturan dan pemilihan vegetasi untuk lingkungan luarnya sendiri. Dengan tetap mengacu pada Green Development Standard.

BAB II

KAJIAN LITERATUR

2.1. Tinjauan Tentang Pameran

2.1.1 Pengertian Pameran

Dalam bahasa Inggris ada tiga kata yang mewakili pengertian pameran, yaitu : *fair, exhibition, dan exposition*.

➤ Fair

Pekan raya budaya yang memamerkan berbagai macam hasil produksi keunggulan tiap daerah yang diadakan setiap satu tahun sekali.¹

➤ Exhibition

Bisa juga disebut *Trade Show* yang artinya bagian dari promosi bisnis perdagangan yang menuntut standar tinggi untuk memamerkan produk spesial, seperti promosi penjualan dan produk *launching*.²

➤ Pameran

Suatu kegiatan produksi barang dan jasa yang menunjang kemajuan dan perkembangan perekonomian. Sebagai media promosi yang paling efektif untuk menyampaikan informasi tentang produk baru untuk menciptakan trend baru pada masyarakat melalui riset dan persiapan yang matang membuat pameran dapat diterima sebagai pusat informasi produk terbaru.³

¹ The Webster Reference Dictionary Of The English hlm.353

² Lawson, Fred, *converence, convention and Exhibition Facilities* hlm. 57

³ Asosiasi Perusahaan Pameran Indonesia, ASPERAPI

2.1.2 Karakteristik Pameran

1. Berdasarkan waktu penyelenggaraannya :

- Pameran tetap
Yaitu pameran yang dapat dijumpai setiap saat, biasanya berupa show room.
- Pameran tidak tetap
Yaitu pameran yang waktu pelaksanaannya tidak menentu dan disesuaikan dengan event yang akan dilaksanakan.
- pameran kontemporer
Yaitu pameran yang penyelenggaraannya tidak tetap dan hanya sewaktu-waktu. 3-7 hari.

2. Berdasarkan sifatnya :

- Pameran penjualan
Yaitu pameran yang dalam pelaksanaannya disertai dengan penjualan produk.
- Pameran Murni
Yaitu pameran yang hanya menekankan pada pemberian informasi dan tidak disertai penjualan suatu produk.
- Pameran Pembangunan
Yaitu pameran yang hanya menyampaikan informasi mengenai Program-program pemerintah baik yang sudah maupun belum dilaksanakan.

3. Berdasarkan barang yang dipamerkan :

- Pameran Umum
Yaitu pameran yang penyelenggaraannya bermacam-macam dalam suatu waktu yang bersamaan.
- Pameran Tunggal
Yaitu pameran yang hanya memamerkan satu atau beberapa jenis barang dari perusahaan.
- Pameran Khusus
Yaitu pameran yang dalam penyelenggaraannya hanya memamerkan satu jenis produk tertentu.

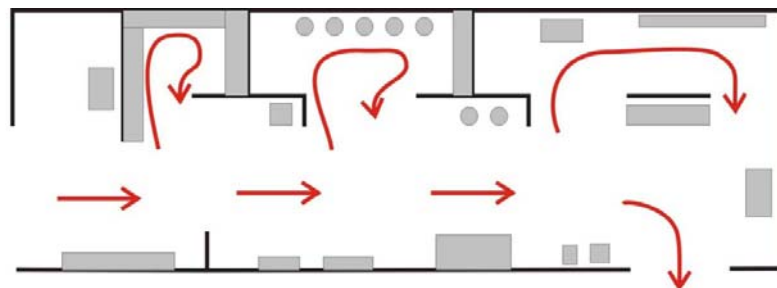
4. **Pelaku kegiatan yang ada dalam pameran** antara lain :

- Peserta
Yaitu sebagai pihak yang mempromosikan produknya kepada pengunjung.
- Pengunjung
Yaitu publik sebagai target pameran, baik dari instansi maupun perorangan.
- Penyelenggara
pihak yang mempunyai ide untuk melaksanakan pameran baik dari peserta pameran maupun instansi tertentu.
- Pengelola
pihak yang mengelola tempat pameran.

2.1.3 Standard Umum Kebutuhan Ruang Pamer

Berdasarkan kasus di atas mengenai berbagai setting lay out area pamer, maka diperlukan beberapa cara agar ruang pamer dapat fleksibel memfasilitasi berbagai kegiatan pameran.

- **Pola A (Counter Selling)**
Ruang yang dapat menampung stand – stand pamer dengan model stand counter , antar stand dibatasi dengan sekat pembatas.



Gambar 1.1 Counter selling

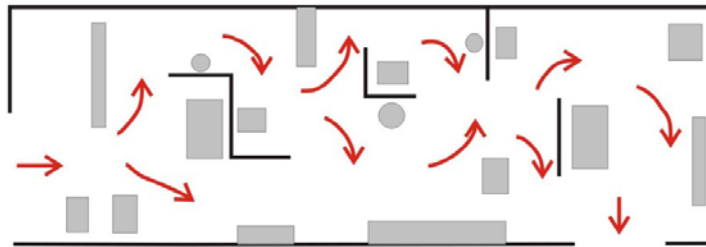
Memfasilitasi jenis event pameran :

- Pameran kerajinan dan industry
- Pameran buku
- Pameran textile dan garmen

- Pameran Filateli
- Pameran Komputer
- Pameran perumahan
- Pameran furniture

➤ **Pola B (*Partially Enclosed*)**

Ruangan yang dapat menampung stand pameran dengan setting lay out sebagian menggunakan penyekat partisi, dengan model stand perpaduan counter dan stand bebas tanpa counter



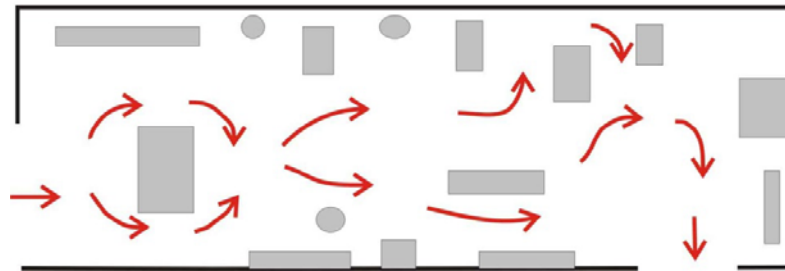
Gambar 1.2 *Partially Enclosed*

Memfasilitasi jenis even pameran :

- Pameran Komputer
- Pameran textile dan garmen
- Pameran perumahan
- Pameran Trend beauty
- Pameran Agrobisnis
- Pameran IPTEK
- Pameran karya arsitektur

➤ **Pola C (*Open Plan*)**

Ruangan yang dapat memfasilitasi pameran yang bersifat open plan dimana menghadirkan sirkulasi pengunjung bebas. Stand tidak berupa counter dan juga tidak terdapat penyekat partisi yang membatasi antar stand.



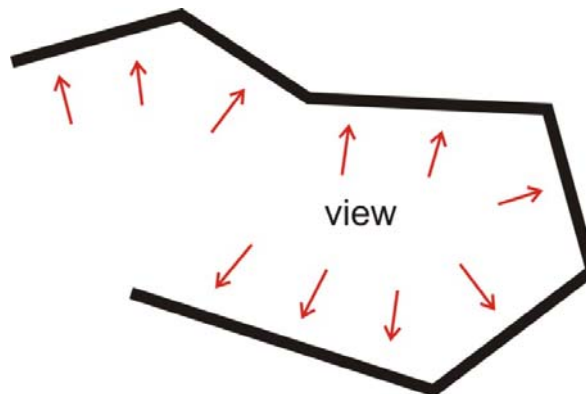
Gambar 1.3 *Open Plan*

Memfasilitasi jenis even pameran :

- Pameran otomotif
- Pameran furniture
- Pameran elektronik
- Pameran IPTEK

➤ **Pola D (*Display Sequence*)**

Area pameran untuk memfasilitasi obyek 2 dimensi, dimana setting tanpa dibatasi sekat – sekat ruang pembatas.



Gambar 1.4 *Display Sequence*

Memfasilitasi jenis even pameran 2 dimensi, seperti :

- Pameran lukisan
- Pameran fotografi

2.1.3. Fungsi kegiatan Pameran⁴

Expo adalah bangunan yang dapat digunakan untuk mengadakan event-event yang berbeda-beda. Diantaranya pameran, pertemuan, pertunjukan dan lain-lain. Untuk itu Expo mempunyai beberapa fungsi dari manfaat diadakannya event-event baik yang bersifat umum maupun privat. Manfaat dengan adanya Expo untuk kegiatan event-event antara lain :

a. Fungsi edukatif

Dengan adanya expo yang mewadahi berbagai macam kegiatan pameran, pertunjukan seni maka secara tidak langsung akan memberi informasi yang baru dan tentunya menarik bagi masyarakat sehingga menjadikan masyarakat tidak ketinggalan informasi.

b. Fungsi Rekreatif

Dengan adanya pentas-pentas maka otomatis penonton akan mendapat hiburan yang dapat mengurangi kepenatan, stres, suntuk, bosan, dll. Hal inilah yang dijadikan sebagai tujuan diadakannya pertunjukan maupun pentas-pentas. Fungsi Komersial.

2.2 Tinjauan Pusat Pameran Daerah

Pada hakekatnya Pusat Pameran adalah sebuah bangunan yang mempunyai bentuk dan struktur yang besar dan digunakan untuk menampung aktifitas maupun kegiatan yang berbeda atau lebih dari satu kegiatan. Sedangkan penambahan kata "Pusat" dapat diartikan bahwa gedung tersebut merupakan pusat dari segala kegiatan yang berada dalam satu wilayah. Jadi bangunan tersebut dapat menjadi simbol untuk gedung serbaguna lainnya, dengan kata lain karena fasilitasnya, kapasitasnya, dan lain-lain.

Gedung Pusat Pameran Daerah dapat mewadahi kegiatan antara lain:

1. Eksibisi
2. Konvensi / Pertemuan
3. Pentas / pertunjukan

⁴ Arifiyanto Yusup "Klaten Expo Center penekanan pada kenyamanan sirkulasi",

2.2.1. Eksibisi

2.2.1 a. Pengertian⁵

Mempresentasikan, mempertontonkan suatu produk baik dari teknologi, industri, akademis, dan sebagainya dengan maksud promosi maupun dalam rangka pameran ilmiah.

2.2.1 .b. Kebutuhan Ruang

Kebutuhan ruang berdasarkan kegiatan eksibisi antara lain dapat dikelompokkan menjadi :

- kegiatan pokok : entrance hall,lounge, lobby,main exhibition
- Kegiatan pendukung : bank,office,restaurant,shop,money changer,commercial office,retail office,display room,meeting room.
- Kegiatan service : parkir area,toilet,MEE,security,controlarea, Gudang.
- Kegiatan pengelola : manager,administration,meeting room,public room,division unit room

2.2.2 Konvensi / Pertemuan

2.2.2 a. Pengertian

Konvensi yaitu pertemuan beberapa orang yang membahas suatu masalah untuk bertukar pikiran, ide , informasi hal- hal umum dan menarik kepada pihak lain dari suatu tema dan diakhiri dengan pameran terkait.(Lawson FR,1981).

2.2.2 b. Kebutuhan Ruang

Kebutuhan ruang konvensi :⁶

- Ballroom : digunakan untuk kelompok besar , rapat umum
- R.konvensi besar : berukuran lebih dari 140 m2.Biasanya digunakan untuk diskusi,presentasi.
- R.konvensi sedang : Berukuran 94-140m2.biasanya jumlah peserta

⁵ Sugeng Riyadi dkk, Exhibition Hall, TA/UNDIP/1991

⁶ Richard H. Penner, Hal .82

terbatas.

- R.konvensi kecil : Mempunyai kapasitas 20-30 orang.
- Board room : berukuran antara 46-75 m2
- Auditorium : Untuk kegiatan presentasi dengan skala besar.
Dapat menampung 200-300 orang.
- Breakout room : Berukuran 14-40 m2.biasanya untuk pertemuan kecil yang membutuhkan akomodasi sangat baik.

2.2.3 Pertunjukan / Pentas

2.2.3 a. Pengertian

Pertunjukan merupakan kegiatan yang mempertontonkan aksi yang harus memiliki persyaratan ruang seperti akustik dan lay out yang baik. Pertunjukan ini dapat berupa konser musik, pentas kesenian, dan lain-lain. Kegiatan ini dapat dilakukan di luar ruangan (*out door*) maupun dalam ruangan (*indoor*).

Pertunjukan yang akan ditampilkan dalam Pusat Pameran Daerah nantinya adalah berupa pentas kesenian dan kebudayaan daerah Banyumas, sebagai ajang pelestarian dan pengenalan budaya lokal yang ada kepada masyarakat umum.

2.2.4 Produk

2.2.4 a. Pengertian

Pengertian produk adalah segala sesuatu yang dapat ditawarkan kepasar untuk mendapatkan perhatian, dibeli, dipergunakan, atau dikonsumsi dan yang dapat memuaskan keinginan kebutuhan.Secara tidak langsung lingkungan ikut berkembang mengikuti perkembangan bisnis penjualan yang bergerak dengan cepat. Fungsi, strategi, penjualan, pameran, dan elemen visual ikut bekerja sama untuk kesuksesan produk dagangan.

2.2.4 b. Jenis Produk

Produk mencakup secara fisik, jasa, orang, tempat, organisasi dan ide. Produk mencakup lebih dari sekedar barang berwujud (dapat dideteksi panca indera). Produk dibagi menjadi dua bagian, yaitu :⁷

➤ **Produk Konsumen**

Yaitu produk yang dibeli oleh konsumen akhir untuk dikonsumsi pribadi. Produk konsumen dibagi menjadi tiga bagian, yaitu : produk sehari-hari, produk *shopping*, dan produk yang tidak dicari.

➤ **Produk Industri**

Yaitu barang yang dibeli untuk diproses lebih lanjut atau untuk dipergunakan dalam menjalankan bisnis. Produk ini dibagi menjadi tiga kelompok, yaitu : produk industri bahan dan suku cadang, produk industri barang modal, dan produk industri perlengkapan dan jasa.

2.2.4 c. Karakteristik Produk

Sifat produk secara garis besar dapat dibedakan menjadi 2 jenis, yaitu 2 dimensi dan 3 dimensi. Materi 3 dimensi memberi kesan meruang dan bersifat masif, berongga serta mengandung unsur panjang, lebar, dan tinggi. Sedangkan materi 2 dimensi hanya memberi kesan bidang dan hanya mengandung unsur panjang dan lebar. Karakteristik produk dapat diklasifikasikan menjadi :

a. **Produk yang tidak bisa dipegang**

Karena akan mengakibatkan kerusakan barang atau turunnya kualitas serta untuk menghindari bahaya keamanan dan keselamatan barang dan konsumen, sehingga pewartannya harus dalam ruang tertutup atau dijauhkan dari jangkauan pengunjung, tetapi masih bisa dilihat dan diamati secara jelas.

b. **Produk yang bisa dilihat dan dipegang**

Cenderung dipilah – pilah sehingga tuntutananya harus diletakan harus diletakan diruang terbuka yang mudah dijangkau oleh konsumen.

⁷ Kotler, Philip, & Armstrong, Gary, Ibid. Hlm 276-277

c. Produk yang harus diuji dan dicoba

Untuk meyakinkan konsumen, baik oleh petugas atau konsumen. Sehingga tuntutan harus diletakan di ruang terbuka dan luas yang akan menarik perhatian konsumen, ataupun dalam ruangan tertutup untuk demontrasi terbatas / maksud tertentu.

Dari macam produk, dimensi produk, sifat dan karakter produk, materi yang akan dipamerkan memiliki perbedaan dengan tuntutan karakteristik display . Yang masing- masing dapat diklasifikasi ke dalam :

- a. Diletakan di ruang terbuka
- b. Diletakan di tempat khusus terbuka
- c. Diletakan di tempat khusus ttransparan
- d. Digantungkan pada tempat terbuka
- e. Digantungkan pada tempat tertutup transparan
- f. Dilakukan di ruangan tertutup

2.2.4 d Dimensi Produk

Untuk mendukung kegiatan bisnis dan ekonomis yang tinggi maka akan disediakan fasilitas penunjang yaitu :

- a. Kegiatan jual beli : Art shop, Boutique, souvenir, dan kerajinan dll.
- b. Kegiatan promosi : paket wisata
- c. Kegiatan rekreasi : Taman, kantin, pusat jajanan, dan plaza.
- d. Kegiatan hiburan : Tempat pertunjukan atau pentas seni.

Sedangkan kegiatan utama yaitu pameran industri kerajinan, kegiatan yang diselenggarakan dapat dibedakan atas dua jenis kegiatan :

1. Kegiatan tetap , yaitu mengambil lokasi di dalam bangunan dan menampilkan produk-produk andalan.
2. Kegiatan temporer, yaitu dilaksanakan secara periodic dan berkala dengan tempat di sekitar bangunan.

2.3 Tinjauan kota Purwokerto

2.3.1 Budaya dan Kesenian Daerah

Daerah Banyumas memiliki beberapa potensi kebudayaan dan kesenian daerah yang harus dilestarikan, diantaranya adalah :⁸

1. Aksimudha
2. Angguk
3. Aplang atau Daeng
4. Begalan
5. Bongkel
6. Buncis
7. Calung
8. Ebeg
9. Lengger

Dari beberapa kesenian daerah diatas yang paling populer dan sangat digemari adalah Kesenian Ebeg atau kuda lumping. Kesenian ebeg ini nantinya akan ditransformasikan ke dalam perancangan agar bangunan Pusat Pameran Daerah memiliki karakter khas kota Purwokerto.

2.3.2 Pariwisata

Promosi akan daerah-daerah tempat pariwisata dan kebudayaan yang belum terekspos sangat membutuhkan sebuah sarana yang tepat untuk menawarkan dan memperkenalkan potensi kebudayaan dan pariwisata yang ada di Purwokerto. Daya tarik wisata yang dapat dinikmati di kawasan Banyumas antara lain :⁹

1. Lokawisata Baturaden
2. Wana Wisata
3. Pancuran 3 (Telu)
4. Pancuran 7 (Pitu)
5. Goa Sarabadak
6. Telaga Sunyi

⁸ Wikipedia.org

⁹ www.banyumascity.com

7. Curug Cipendok
8. Curug Ceheng
9. Pemandian Kalibacin

2.3.3 Industri Kecil dan menengah

Banyaknya industri kecil di daerah Purwokerto yang sangat membutuhkan ruang akan pengenalan produk industri kecil dan menengah dalam rangka pengembangan potensi sumber daya lokal agar dapat dikenal secara luas. Beberapa contoh industri kecil yang ada di daerah Banyumas :¹⁰

- a. Kerajinan Tatah Sungging, merupakan kerajinan warisan leluhur secara turun temurun. Jenis produksinya antara lain : berbagai jenis wayang kulit, aneka seni ukir dari kulit, bahkan lukisan dari kulit binatang.
- b. Kerajinan bambu, kerajinan ini masih sangat tradisional dengan peralatan sederhana merupakan industri rumah tangga. Hasil dari kerajinan ini antara lain : kap lampu, Kipas, Hiasan dekoratif, furniture dsb.
- c. Kerajinan gerabah, Kerajinan ini pada mulanya adalah untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari seperti kuali, kendi, gentong, peralatan dapur dsb. Namun saat ini sudah berkembang ke arah kebutuhan dekoratif seperti pot bunga, gentong ukir dsb.
- d. Kerajinan batik,
- e. Kerajinan bandol, kerajinan ini merupakan kreatifitas daur ulang dari ban bekas yang dijadikan sebuah perlengkapan dan dekorasi serta mainan seperti pot bunga, sandal, ayunan, dll.
- f. Kerajinan ukir kayu, kerajinan ini berkembang mengikuti zaman, artinya bentuk-bentuk yang dihasilkan bervariasi. Kerajinan yang dihasilkan antara lain : ukiran perabot rumah tangga, meja, kursi, pintu dll.

¹⁰ Data Bappeda

lagu-lagu irama Banyumasan seperti ricik-ricik, gudril, blendrong, lung gadung, (crebonan), dan lain-lain.

Yang unik, disaat pagelaran, saat trans (kerasukan/mendem) para pemainnya biasa memakan pecahan kaca (beling) atau barang tajam lainnya, mengupas kelapa dengan gigi, makan padi dari tangkainya, dhedek (katul), bara api, dll. sehingga menunjukkan kekuatannya Satria, demikian pula pemain yang manaiki kuda kepeng menggambarkan kegagahan prajurit berkuda dengan segala atraksinya. Biasanya dalam pertunjukan ebeg dilengkapi dengan atraksi barongan, penthul dan cepet.

Ebeg merupakan seni pertunjukan yang menggunakan tarian sebagai media ekspresinya. Penari dalam pertunjukannya membawakan gerak tari gagah dengan menunggang kuda-kudaan terbuat dari anyaman bambu yang lazim disebut dengan Ebeg. Iringan Ebeg adalah alat musik bendhe yang merupakan perangkat musik tradisional khas Banyumas yang khusus digunakan untuk mengiringi pertunjukan Ebeg. Para pemain atau penari menggambarkan prajurit berkuda di bawah pimpinan Prabu Klana dalam cerita Panji. Sebagai bentuk kesenian tradisional, Ebeg telah berkembang secara turun-temurun sebagai warisan nenek moyang yang masih lestari hingga saat sekarang.

2.4.1 Unsur Pendukung Pertunjukan

a. Pelaku

➤ Penari / jongki

Penari dari pertunjukan kesenian ebeg disebut dengan *Jogki*. *Jongki* yang dibutuhkan pada tiap babak pada pertunjukan kesenian adalah 6 orang.

➤ Pencipta Tari (Koreografer)

Pencipta tari atau koreografer adalah orang yang bertugas membentuk gerak tari pada kesenian Ebeg. Kesenian Ebeg merupakan kesenian tradisional kerakyatan yang tidak diketahui siapa pencipta sebenarnya atau istilahnya adalah anonim.

➤ Pawang

2.4 Tinjauan Tentang Ebeg

Ebeg adalah jenis tarian rakyat yang berkembang di wilayah Banyumasan. Varian lain dari jenis kesenian ini di daerah lain dikenal dengan nama kuda lumping atau jaran kepang, ada juga yang menamakannya jathilan (Yogyakarta) juga reog (Jawa Timur). Dari bermacam-macam sebutan kesenian Kuda lumping semuanya mempunyai wujud yang cirinya sama yaitu kesenian yang berwujud tari ditandai dengan sekelompok penari prajurit berkuda. (Sedyawati, 1981: 32).

Tarian ini menggunakan "ebeg" yaitu anyaman bambu yang dibentuk menyerupai kuda berwarna hitam atau putih dan diberi kerincingan. Penarinya mengenakan celana panjang dilapisi kain batik sebatas lutut dan berkacamata hitam, mengenakan mahkota dan sumping ditelinganya. Pada kedua pergelangan tangan dan kaki dipasang gelang-gelang kerincingan sehingga gerakan tangan dan kaki penari ebeg selalu dibarengi dengan bunyi kerincingan.

Jumlah penari ebeg 8 orang atau lebih, dua orang berperan sebagai penthul-tembem, seorang berperan sebagai pemimpin atau dalang, 7 orang lagi sebagai penabuh gamelan, jadi satu grup ebeg bisa beranggotakan 16 orang atau lebih. Semua penari menggunakan alat bantu ebeg sedangkan penthul-tembem memakai topeng. Tarian ebeg termasuk jenis tari massal, pertunjukannya memerlukan tempat pagelaran yang cukup luas seperti lapangan atau pelataran/halaman rumah yang cukup luas.

Waktu pertunjukan umumnya siang hari dengan durasi antara 1 – 4 jam. Peralatan untuk Gendhing pengiring yang dipergunakan antara lain kendang, saron, kenong, gong dan terompet. Selain peralatan Gendhing dan tari, ada juga ubarampe (sesaji) yang mesti disediakan berupa : bunga-bunga, pisang raja dan pisang mas, kelapa muda (dewegan), jajanan pasar, dll. Untuk mengiringi tarian ini selalu digunakan

Pawang pada kesenian Ebeg adalah orang yang paling berperan agar pertunjukan kesenian Ebeg berjalan dengan lancar. Pawang bertugas sebagai pembaca doa untuk meminta ijin pada roh yang berkuasa di tempat pertunjukan, memberikan aba-aba pada pertunjukan kesenian Ebeg serta menentukan *jongki* yang *in trance* dan menyembuhkan *jongki* dari *in trance*.



Gambar 1.5 Sesajian



Gambar 1.6

Jongki Saat *In trance* Dengan Tubuh Kejang dan Bergulingan

➤ Pemusik

Pemusik juga merupakan bagian penting dalam pertunjukan kesenian Ebeg. Tanpa iringan musik, pertunjukan kesenian Ebeg tidak akan mencapai hasil yang maksimal.

➤ Penyanyi

Penyanyi adalah bagian dari pemusik. Dengan lagu yang menjadi pilihan pemusik untuk mengiringi pertunjukan kesenian Ebeg.

b. Gerak

Gerak-gerak pada pertunjukan kesenian Ebeg tidak mempunyai aturan yang baku. Gerak-gerak tersebut merupakan kreativitas seniman dari tiap grup kesenian Ebeg. Ragam gerak tiap babak pada pertunjukan kesenian Ebeg berbeda. Ragam gerak yang selalu dilakukan *jongki* diawal pertunjukan pada tiap babak pertunjukan kesenian Ebeg adalah sembah, sembah menggambarkan para *jongki* menyembah pada Tuhan pencipta alam, dan bagi sebagian grup kesenian Ebeg menganggap sembah mempunyai makna permohonan ijin *jongki* pada Tuhan pencipta sebelum menari.

Pada babak 1 (Nggampingan)

Ragam gerak yang dilakukan oleh para *jongki* adalah gerakan yang menggambarkan persiapan prajurit sebelum melakukan latihan perang. Persiapan yang dilakukan adalah merias wajah dan berpakaian, misalnya ragam gerak yang menggambarkan para prajurit menggambar alis, memakai ikat kepala, memakai klat bahu dan lain-lain.

Setelah persiapan telah selesai maka para prajurit berlatih berperang. Ragam gerak untuk menggambarkan para prajurit berlatih berperang adalah dengan berpasangan dan mempergunakan properti yang dibawa oleh *jongki*. Properti yang dipakai pada pertunjukan adalah Kuda Kepang, cambuk atau pedang yang terbuat dari bambu.

Pada babak 2 (Temanggung)

Ragam gerak pada babak 2 ini terlihat lebih keras, karena para seniman ingin menggambarkan sekelompok prajurit yang ingin menunjukkan kejantanannya.

Pada babak 3

Ragam gerak hampir sama dengan babak 1 namun banyak disertai dengan gerakan dasar sebuah tarian, seperti besut, sabetan dan lain-lain, selain itu pada babak ini seniman menciptakan gerakan sendi yang dipergunakan sebagai penghubung setiap kali para *jongki* akan berpindah dari ragam gerak satu ke ragam gerak yang lain.

c. Iringan atau musik

Dalam pertunjukannya, ebeg diiringi oleh gamelan yang lazim disebut bendhe.



Gambar 1.7 Gamelan atau bendhe

d. Tata busana

Busana atau kostum yang dipakai para *jongki* pada saat pertunjukan kesenian Ebeg adalah kostum kejawan, yang terdiri dari kain untuk ikat kepala, sumping, kalung, kelat bahu, gelang, stagen, sabuk, celana, sampur, jarit dan gelang kaki.

e. Tata rias wajah

Riasan para *jongki* untuk memberikan karakter *sangar* pada para *jongki*. Sedangkan untuk para pemusik tidak memakai riasan sama sekali. Tata rias para penyanyi adalah tata rias cantik. Untuk *penthul* dan *tembem* tidak memakai riasan sama sekali.



Gambar 1.9
penthul dan *tembem*.

f. Tempat pentas

Tempat pentas pertunjukan kesenian Ebeg adalah ditempat yang luas, misalnya di lapangan atau di halaman rumah. Karena kesenian Ebeg ditarikan oleh 6-8 orang *jongki* yang membawa properti kuda kepang dengan ragam gerak dengan volume lebar.

g. Properti

Properti yang dikenakan oleh para *jongki* adalah kuda kepang dan cambuk atau pedang yang terbuat dari bambu. Properti tersebut mendukung pertunjukan kesenian Ebeg yang menceritakan sekelompok prajurit berlatih berperang.



Gambar 1.10 Kuda kepang

2.4.2 Makna Simbolis dan Estetis

Makna simbolis terdapat dalam penyajian gerak antara lain: gerak sadar yang menyimbolkan kehidupan manusia yang selalu berpandangan ke depan tanpa mengulangi kesalahan yang pernah dilakukannya, gerak tak sadar dalam adegan kesurupan menyimbolkan kehidupan manusia yang selalu menyekutukan dan menghianati Tuhan artinya manusia yang tidak mempercayai adanya Tuhan,

Nilai estetis terdapat dalam gerak yang meliputi keseimbangan dan simetris gerak dalam tari kuda lumping dan dalam gerak tak sadar terdapat dalam setiap adegan yang selalu menyisipkan gerak tari kuda lumping.

Nilai estetis tata rias terdapat dalam kemeriahan, ketebalan, dan warna yang mencolok dalam pemakaian riasan sehingga memunculkan karakter penari kuda lumping.

2.5 Tinjauan tentang Landmark

2.5.1 Pengertian Landmark

Dalam hal ini Landmark adalah suatu unsur karakter penunjang setiap lingkungan atau kota yang dapat menimbulkan kesan tersendiri dari lingkungan atau kota tersebut bila dilihat dan dipandang oleh seseorang. Karena Arsitektur sebagai titik pandang, berarti penilaian didasarkan pada bentuk, ruang dan jalinan hubungan yang saling kait mengkait. Berdasarkan study Prof. Kevin Lynch dimana Landmark adalah salah satu unsur yang tercakup diatas, dimana dia mengungkapkan bahwa landmark adalah bentuk visuil yang mencolok dari sebuah kota.

Landmark merupakan elemen terpenting dari bentuk kota, karena berfungsi untuk membantu orang dalam mengarahkan diri dari titik orientasi untuk mengenal kota itu sendiri secara keseluruhannya dan kota-kota lain. Sebuah Landmark yang baik adalah elemen yang berada tetapi harmonis dalam latar belakangnya.

2.5.2 Jenis dan fungsi Landmark secara umum

Bangunan dapat menjadi titik pusat dan Landmark apabila terletak pada lokasi yang penting dan mempunyai bentuk yang berarti pula. Secara tidak langsung dapat dikatakan bahwa harus ada bangunan-bangunan lain yang kurang penting, supaya sebuah bangunan dapat menonjol dalam pemandangan kota.

Nodes merupakan Landmark pada titik-titik simpul jalan (*Pathways*) dan juga dapat ditengah-tengah districts dan merupakan pusat aktivitas. Peranannya sebagai titik pusat berasal dari peranannya sebagai penampung aktivitas. Sering kali aktivitas berintensitas tinggi yang ditampung atau ditimbulkan suatu bangunan menyebar

kekawasan sekitarnya *Nodes* dapat berfungsi baik sebagai titik pusat aktivitas simbolis dan monumental.

Adapun jenis Landmark dapat dibedakan

1. Landmark besar yaitu yang dapat dilihat dari jauh. seperti gedung, monument, jembatan, jalan layang.
2. Landmark kecil yaitu yang dapat dilihat dari dekat saja seperti kolam, air mancur, patung- patung taman dan lain-lain.

Fungsi Landmark secara umum adalah :

1. Sebagai orientasi (titik referensi) kota.
2. Sebagai struktur aktivitas kota.
3. Sebagai pengarah rute pergerakan.
4. Sebagai tanda atau ciri suatu kota

2.5.3 Elemen Landmark

Ada beberapa bentuk dan kategori sebuah landmark, antara lain yaitu :

- a. Tugu / monument dan taman

Benda atau tugu (monument) dengan skala agak lebih kecil dapat juga dijadikan landmark apabila mempunyai profil unik dan jika terletak di lokasi yang penting, seperti di persimpangan atau perempatan jalan.. Hal ini dapat efektif bila dilihat dari jarak jauh.

- b. Bangunan / node

Secara individu bangunan dapat berperan besar dalam totalitas pemandangan kota (*city scape*) sebuah menara atau *dome* dapat merupakan pengakhiran vista yang baik, apakah pada akhir jalan atau *skyline*.

- c. Ruang terbuka dan unsur alamiah

Ruang terbuka/*Open space* berhasil sebagai landmark apabila memperhatikan posisinya, lantai dan aktifitas yang menghidupkannya.

Sebuah ruang terbuka atau plaza yang memanjang dapat mempunyai bangunan fokus yang menonjol pada pusatnya. Sebuah plaza yang besar dapat berlaku sebagai latar depan untuk bangunan penting. Rupa dan unsur alamiah dapat berfungsi sebagai landmark seperti ; sungai, pantai dan edge district.

2.5.4 Kriteria Landmark secara umum

Sebuah landmark harus memiliki kemencolokan / kontras terhadap lingkungan sekitarnya. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi karakter dan kemencolokan, yaitu :

a. Bentuk

Bentuk / tampak yang menarik menekankan pada kualitas estetis lingkungan, antara lain karakter arsitektur dan lingkungan bangunan yang menyenangkan.

b. Lokasi / Tata letak

Pemilihan lokasi penempatan bangunan menjadi faktor penting untuk menentukan orientasi dan sudut pandang mata manusia atau view ke dalam kawasan bangunan.

c. Skala dan proporsi

Prinsip integrasi skala dan proporsi bertujuan untuk mencapai skala manusia di lingkungan kota, yang menekankan pada ukuran, besar bangunan dan massa bangunan, demikian pula dimensi estetika yang berhubungan dengan kepekaan dan efek bangunan dengan skala bangunan dari arah tertentu.

d. Warna

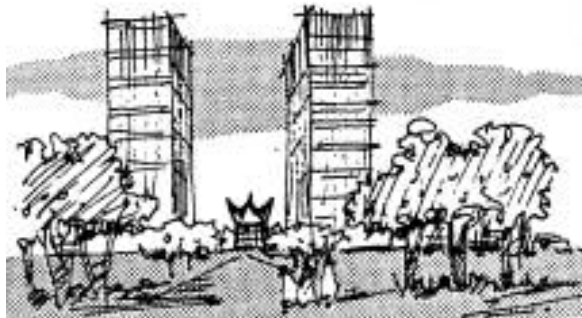
Permainan warna dapat menimbulkan berbagai suasana yang berbeda, permainan warna biasa digunakan dalam pewarnaan elemen-elemen bangunan, baik elemen di dalam mau pun di luar bangunan. Seperti dinding, kolom, kanopi, pola lantai, dll.

2.5.5 Cara Menciptakan Vista pada Landmark



Gambar 1.11 Jalan raya

- a. Menggunakan jalan raya sebagai suatu sarana untuk mengorganisir elemen-elemen pokok kota yang berfungsi sebagai landmark.



Gambar 1.12 Perbandingan skala bangunan

- b. Menghubungkan elemen-elemen penting kota (*view from the road*). Bangunan-bangunan yang berfungsi sebagai landmark kota mungkin sekali di kalahkan oleh bangunan-bangunan lain disekitarnya, meskipun mereka lebih besar. Sepasang bangunan pada kedua sisi landmark, meskipun lebih tinggi dari landmark, memusatkan perhatian pada bangunan yang lebih kecil tersebut.



Gambar 1.13 Menonjolkan bentuk bangunan

Menekankan peran istimewa atau kemenonjolan bentuk bangunan di dekat/disekitar landmark. Sebuah bangunan dapat menjadi titik referensi berperan secara fungsional, simbolis, sculptural, apabila arsitektur di sekitarnya/di dekatnya dapat menekan peran istimewanya.

2.6 Tinjauan Ruang Terbuka (*open space*)

2.6.1 Pengertian

Ruang terbuka pada dasarnya merupakan suatu wadah yang dapat menampung kegiatan aktivitas tertentu dari masyarakat baik secara individu atau secara berkelompok.

2.6.2 Jenis – jenis ruang terbuka

Ditinjau dari jenis kegiatannya, ruang terbuka dibagi menjadi 2 jenis, yaitu :

1. Ruang terbuka aktif

Yaitu ruang terbuka yang mengandung unsur-unsur kegiatan di dalamnya, antara lain : bermain, olah raga, upacara, berkomunikasi dan jalan – jalan. Ruang ini dapat berupa : plaza, lapangan olah raga, tempat bermain, tempat rekreasi dan lain – lain.

2. Ruang terbuka pasif

Yaitu ruang terbuka yang di dalamnya tidak mengandung kegiatan manusia, antara lain berupa penghijauan / taman sebagai sumber pengudaraan lingkungan, penghijauan sebagai jarak terhadap jalan dan lain - lain.

Ditinjau dari sifatnya, ada 2 jenis ruang terbuka yaitu :

1. Ruang terbuka lingkungan

Yaitu ruang terbuka yang terdapat pada suatu lingkungan dan sifatnya umum. Adapun tata penyusunan ruang – ruang terbuka dan ruang tertutupnya akan mempengaruhi keserasian lingkungan.

2. Ruang terbuka bangunan

Yaitu ruang terbuka oleh dinding bangunan dan lantai halaman bangunan. Ruang terbuka ini bersifat umum atau pribadi sesuai dengan fungsi bangunannya.

2.6.3 Fungsi Ruang Terbuka

Pada dasarnya fungsi dari ruang terbuka dapat kita lihat dari 2 sisi, yaitu baik dari segi kegunaannya sendiri maupun fungsinya secara ekologis (berkaitan dengan lingkungannya).

- Fungsi Ruang Terbuka dari kegunaannya :
 1. Tempat bermain dan berolah raga
 2. Tempat rekreasi dan bersantai
 3. Tempat komunikasi social
 4. Tempat peralihan dan menunggu
 5. Sarana penghubung antara satu tempat ke tempat lain
 6. Sebagai pembatas / jarak di antara massa bangunan
- Fungsi Ruang Terbuka secara ekologis :
 1. Penyegaran udara
 2. Menyerap air hujan dan pengendalian banjir
 3. Memelihara ekosistem tertentu
 4. Melindungi kualitas air tanah

2.7 Tinjauan Vegetasi pada Ruang Terbuka Hijau

Vegetasi dapat ditata sedemikian rupa sehingga mampu berfungsi sebagai pembentuk ruang, pengendalian suhu udara, memperbaiki kondisi tanah dan sebagainya. Vegetasi dapat menghadirkan estetika tertentu yang terkesan alamiah dari garis, bentuk, warna, dan tekstur yang ada dari tajuk,

daun, batang, cabang, kulit batang, akar, bunga, buah maupun aroma yang ditimbulkan dari daun, bunga maupun buahnya.

2.7.1 Fungsi tanaman / vegetasi

Berdasarkan fungsinya dalam lansekap secara umum, Hakim (1991) mengemukakan bahwa tanaman dapat berfungsi sebagai:

- a. Pengontrol pemandangan (*Visual control*)
- b. Penghalang secara fisik (*Physical Barriers*)
- c. Pengontrol iklim (*Climate Control*)
- d. Pelindung dari erosi (*Erosion Control*)
- e. Memberikan nilai estetika (*Aesthetics Values*)

2.7.2 Karakteristik tanaman / vegetasi

Unsur estetika / artistik visual sangat penting dalam membentuk ruang dan karakter arsitektural kota melalui penataan RTH yang baik. Masing-masing tanaman memiliki karakter yang khas.

Beberapa unsur yang sering dipertimbangkan dalam memilih type estetika tanaman di perkotaan antara lain:

- a. Bertajuk indah
- b. Tajuk mudah dibentuk
- c. Berdaun indah
- d. Berbunga indah, dan
- e. Beraroma wangi / harum yang khas.

Sebagai unsur yang dominan dalam RTH, berdasarkan tampilan artistik visual dan estetika, pohon dapat dikelompokkan menjadi:

2.7.3 Jenis-jenis tanaman / vegetasi

Penanaman tumbuhan yang mempertimbangkan aspek arsitektural akan lebih meningkatkan fungsi RTH. Penggolongan tanaman berdasarkan aspek arsitektural berarti tanaman itu fungsinya lebih ditingkatkan dalam konsep pembentukan ruang luar / *space*.

fungsi tanaman dalam pembentuk dan pengisi ruang meliputi :

a. Tanaman Pelantai (Ground Cover)

Tanaman pelantai adalah tanaman yang membentuk kesan lantai. Tanaman kelompok ini termasuk tanaman penutup tanah seperti rerumputan dan lumut. Tanaman ini setinggi tinggi sekitar mata kaki. Selain rumput, beberapa jenis tanaman herba berbunga juga sering dimanfaatkan

sebagai penutup tanah. Selain untuk menutupi tanah dari curahan air hujan langsung,

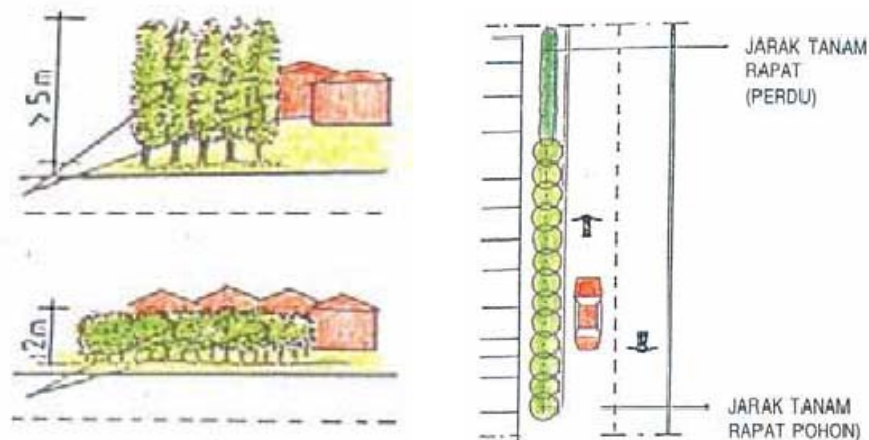
b. Tanaman Pendinding

Tanaman pendinding adalah tanaman yang membentuk kesan dinding :

- 1) Tanaman yang membentuk dinding rendah, yaitu tanaman setinggi mata kaki sampai setinggi lutut seperti semak yang masih pendek dan tanaman border (pembatas)
- 2) Tanaman yang membentuk dinding sedang, yaitu tanaman yang setinggi lutut sampai setinggi badan seperti semak yang sudah besar dan perdu
- 3) Tanaman yang membentuk dinding tinggi, yaitu tanaman yang setinggi badan sampai beberapa meter seperti tanaman perdu dan beberapa jenis cemara dan bambu.

c. Tanaman Pembatas

Tanaman pembatas adalah jenis tanaman berbentuk pohon atau perdu yang berfungsi sebagai pembatas pemandangan yang kurang baik.

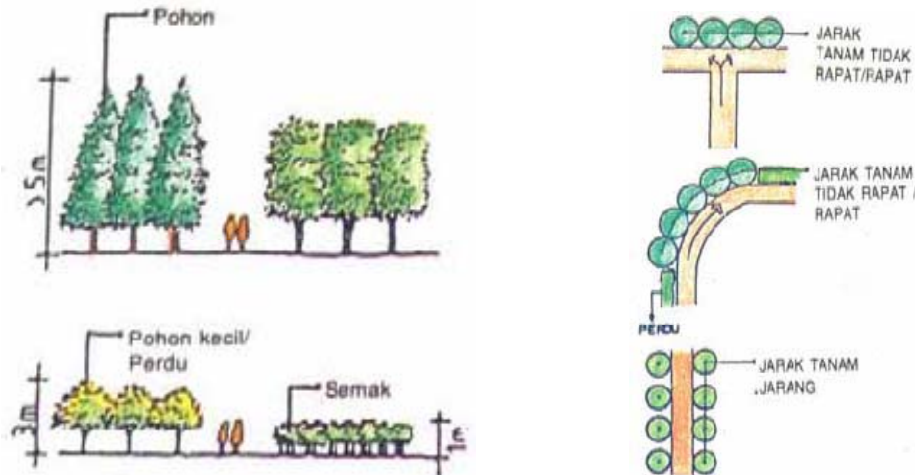


Gambar 1.14 Tanaman sebagai pembatas

d . Tanaman Pengarah

Tanaman pengarah adalah jenis tanaman berbentuk pohon atau perdu yang berfungsi sebagai pengarah gerakan bagi pemakai jalan pada jalan yang berbelok atau menuju ke suatu tujuan tertentu, juga karena letak

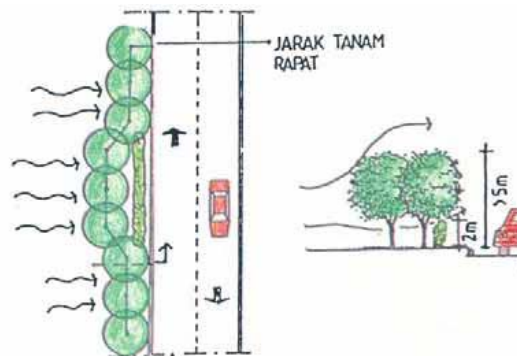
dapat memberikan kesan yang berbeda sehingga dapat menghilangkan kejenuhan bagi pemakai jalan.



Gambar 1.15 Tanaman sebagai pengarah

e . Tanaman Pemecah angin

Tanaman pengarah, penahan dan pemecah angin adalah jenis tanaman yang berfungsi sebagai pengarah, penahan dan pemecah angin, dapat berbentuk pohon atau perdu yang diletakkan dengan suatu komposisi membentuk kelompok.

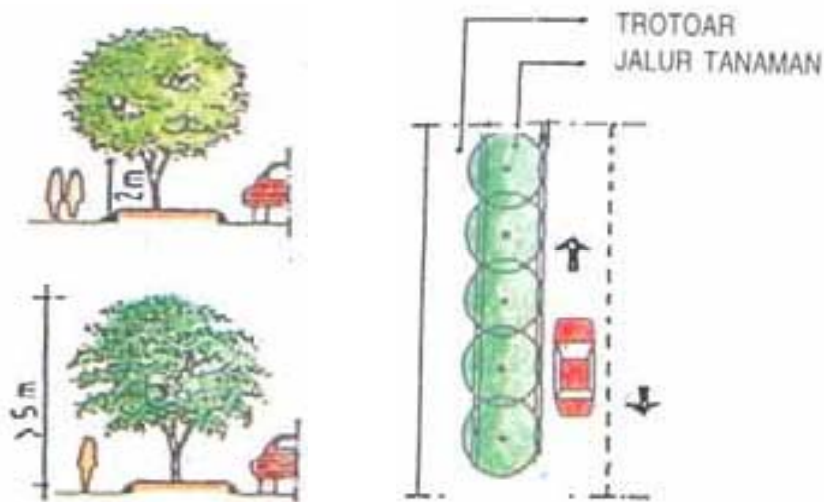


Gambar 1.16 Tanaman sebagai pemecah angin

f. Tanaman Peneduh

Tanaman peneduh atau pengatap adalah jenis tanaman berbentuk pohon dengan percabangan yang tingginya lebih dari 2 meter, mempunyai percabangan melebar ke samping seperti pohon yang rindang dan dapat

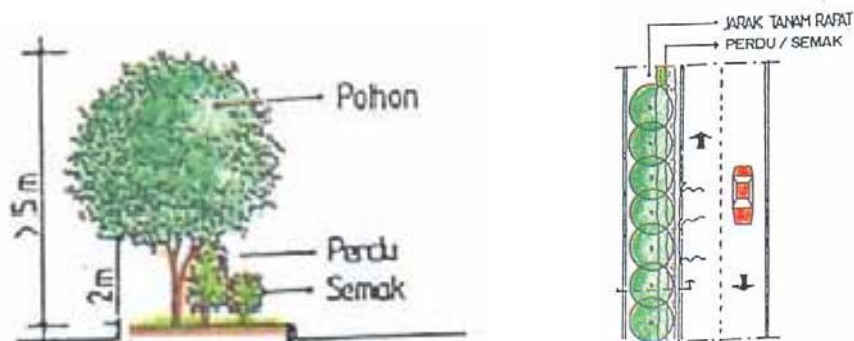
memberikan keteduhan dan menahan silau cahaya matahari, terutama bagi pejalan kaki.



Gambar 1.17 Tanaman sebagai peneduh

f. Tanaman *barrier* dan penyerap kebisingan

Jenis tanaman berbentuk pohon atau perdu yang mempunyai massa daun yang padat dan dapat menyerap polusi udara akibat asap kendaraan bermotor dan dapat mengurangi kebisingan.



Gambar 1.18 Tanaman sebagai barrier

d. Tanaman sebagai Ornamen dan Pengisi Ruang

Tanaman sebagai ornamen atau penghias adalah tanaman yang mempunyai warna menarik pada bunga, daun, kulit batang atau dahan, serta yang bertajuk indah. Sebagai tanaman penghias, bisa dimanfaatkan untuk menghias dinding, pengisi ruang atau yang lainnya.

Kehadiran tanaman pengisi ruang cenderung menjadi *point of interest* melalui penataan yang *sculptural*. Tanaman untuk fungsi ini bias ditanam secara sendirian atau berkelompok (komunal).

2.8 Tinjauan Green Landscape

Green Landscape dapat diperoleh dari kombinasi Standar Green Development dan Elemen – elemen lansekap yang antara lain :

1. Muka Tanah
 - a. Lahan asli yang masih tetap dipertahankan (tidak terbangun) yaitu 50% dari keseluruhan site.
2. Tumbuhan / Vegetasi
 - a. Memilih jenis vegetasi yang cepat tumbuh dengan fungsi sebagai peneduh
 - b. Untuk taman dan sirkulasi jalan harus ternaungi vegetasi sebesar 40%.
 - c. Jenis vegetasi yang dianjurkan yaitu pohon, semak dan groundcover.
 - d. Tidak ditanami vegetasi jenis perusak di sebuah jalan yang saling berdekatan dengan jurang dan kawasan taman.
3. Air

Site harus dapat menyerap 80% keseluruhan air hujan yang jatuh ke dalam site dengan cara : memperbanyak vegetasi sebagai penyerap air hujan, bio – swales, sumur resapan, pemisah pasir atau minyak, green roof, perkerasan yang mudah menyerap air, penghijauan di pinggir – pinggir jalan dan selokan.
4. Perkerasan
 - a. Minumum 30% dari semua perkerasan (jalan, parkir, pedestrian) harus ternaungi dengan vegetasi.

BAB III

METODA PERANCANGAN

3.1 Metode Pengumpulan Data

a. Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan melalui tahapan :

a. Studi literatur

Yaitu dengan membaca literatur-literatur dan buku-buku bahan kuliah, searching di internet serta bahan-bahan lain yang berkaitan dengan pokok bahasan pada proposal ini. Bertujuan untuk mendapatkan kajian umum pusat pameran, kajian fasilitas, kebijakan – kebijakan yang terkandung didalamnya serta kajian tentang *Open Space* yang akan diterapkan dalam perencanaan ini.

b. Studi lapangan

Memperoleh data primer berdasarkan hasil observasi. Data sekunder diperoleh dari instansi-instansi terkait yang erat hubungannya dengan permasalahan yang sedang dibahas. Kesemuanya bertujuan untuk mengetahui kondisi site dan lingkungannya, kondisi eksisting Jalan dan beberapa studi kasus Pusat pameran terbangun sebagai pembandingnya.

b. Analisa Permasalahan dan Sintesa

Merupakan tahap penguraian dan pengkajian data dengan studi kasus pembanding yang ada, dengan tujuan untuk mendapatkan gambaran tentang prediksi akan kebutuhan dalam desain guna menyelesaikan masalah yang ada. Analisa dilakukan dengan pengkajian data yang berkaitan dengan penyediaan fasilitas pameran, green building, green landscape, pariwisata serta studi kasus pembanding.

Hasil dari analisa tersebut disusun dalam suatu kerangka terarah berupa pendekatan dan deskripsi konsep perencanaan, meliputi : pemetaan site, kebutuhan dan besaran ruang, pola ruang dan hubungan ruang.

3.2 Metode Analisis/Pendekatan Perancangan

Dalam arsitektur, suatu metode Perancangan mengemukakan suatu cara khusus bahwa syarat-syarat suatu rencana, konteks dan keyakinan dapat digabungkan bersama, yang dalam konteks ini dapat berupa paduan dari beberapa unsur yang mungkin berupa gagasan, pendapat dan pengamatan ke dalam suatu kesatuan.

Beberapa jenis metode perancangan antara lain :

a. Analogy (kiasan)

Kiasan adalah sebuah proses penalaran tentang penyebab-penyebab atau dari penyebab-penyebab atau dari dan tentang alasan-alasan yang sejajar atau berkemiripan.

Analogi dibagi menjadi 4 macam :

1. Symbolic Analogy
2. Dyrect Analogy
3. Personal Analogy
4. Fantasy Analogy

b. Preseden

Preseden adalah mengikuti aturan atau bentuk bangunan yang sudah ada sebelumnya.

c. Metafora

Metafora mengidentifikasi hubungan diantara benda-benda dimana hubungan-hubungan yang terjadi lebih bersifat abstrak. Dalam hal ini metafora menggunakan kata-kata "seperti" atau "bagaikan" untuk melukiskan hubungan tersebut.

3.2 .1 Metode Pendekatan Metafora

Metafora adalah perumpamaan suatu hal dengan sesuatu yang lain. Dalam bidang arsitektur, metafora berarti mengumpamakan bangunan sebagai sesuatu yang lain. Cara menampilkan perumpamaan tersebut adalah dengan memindahkan sifat-sifat dari sesuatu yang lain itu ke dalam bangunan, sehingga akhirnya para pengamat dan pengguna arsitekturnya bisa mengandaikan arsitektur itu sebagai sesuatu yang lain.

Ada tiga kategori metafora, yaitu :

a. Intangible metaphor

Dalam penerapannya pada desain arsitektur, adalah lebih menggunakan sifat-sifat non fisik daripada sifat fisik yang tampak pada suatu hal untuk diterapkan pada bangunan. Sebagai contoh: bila seorang perancang ingin merancang bangunan Music Center dengan menggunakan kategori *intangible metaphor*, maka dia bisa menampilkan konsep dari unsur-unsur musik yang non fisik ke dalam bangunannya, seperti nada, tempo, ketukan, dan konsep-konsep musik lainnya

b. Tangible metaphor

Yaitu metafora berangkat dari visual atau karakter material (rumah sebagai istana, atap kuil sebagai langit)

Lebih mudah untuk diraba, karena lebih bersifat fisik, yaitu sebuah arsitektur menampilkan sifat fisik dari sesuatu yang lain. Sebagai contoh: bila seorang arsitek ingin merancang sebuah music center seperti contoh di atas, tetapi ingin menggunakan tema tangible metaphor. Yang bisa dilakukan dalam menerapkan tema tersebut adalah dengan cara merancang bentuk bangunan menyerupai bentuk kunci G, atau menyerupai bentuk alat musik.

c. Combine metaphor

Merupakan gabungan antara kedua hal di atas. Jadi dalam merancang bukan hanya menampilkan sifat-sifat fisik dari subyek yang lain, tapi juga sifat non fisiknya. Kategori ini merupakan kategori yang paling sulit untuk diterapkan. Contoh yang tepat untuk kategori ini adalah pada obyek kasus, yaitu Museum of Fruit. Bangunan ini menggunakan tema metafora dengan kategori *combine metaphor*. Bangunan Museum of Fruit menggunakan konsep penyebaran bibit dalam menerapkan idenya sekaligus juga menerapkan bentuk fisik dari tumbuhan dan buah-buahan.

3.2.2 Alasan pemilihan metode metafora

Dengan menggunakan konsep metafora dalam arsitektur, maka karya arsitektur akan memiliki ciri khas yang tidak dimiliki oleh karya arsitektur lain yang tidak menggunakan tema ini. Bukan berarti bahwa tema yang lain lebih buruk dari metafora, tetapi tema metafora akan menghasilkan karya yang berbeda, berciri khas, unik, dan berjati diri, serta memberikan identitas tersendiri pada suatu karya arsitektur.

Beberapa kelebihan dalam menggunakan arsitektur metafora, antara lain :

1. Penggalan bentuk – bentuk arsitektur yang lebih baik, yang tidak hanya terbatas pada plantonis, fungsialis, dan sebagainya.
2. Memberi peluang untuk melihat suatu karya dalam sudut pandang lain.
3. Membawa pikiran seseorang ke suatu hal yang belum diketahui.
4. Memberi nilai tambah untuk bangunan yang dimetaforakan

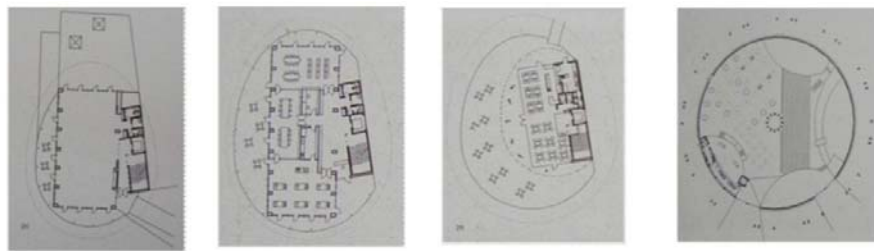
3.2.3 Tahapan transformasi bangunan



3.2.4 Studi Kasus pendekatan metafora

3.2.4.1 Museum of Fruit, Yamanashi, Jepang

Pada Museum of Fruit, perancang mentransfer sifat-sifat dan bentuk dari bibit dan buah-buahan serta tumbuh-tumbuhan yang lain. Itsuko Hasegawa berusaha menampilkan metafora dari kekuatan serta perbedaan buah-buahan, sebuah landscape purba yang tersembunyi dalam jiwa manusia. Dia menggunakan bentuk bibit-bibit yang berbeda yang disebar ke tanah dalam penampilan keseluruhan kompleks bangunannya, termasuk dalam menemukan bentuk denah dari tiga massa utama. Sisi inilah yang merupakan kategori *tangible metaphor*.



Gambar 1.19 Denah bangunan menyerupai biji

Sedangkan kategori *intangible metaphor* tampak pada gambaran sebuah bibit yang kemudian tumbuh menjadi pohon yang besar yang ditampilkannya ke dalam salah satu massa yaitu *fruit plaza*. Kemudian dia menampilkan kenangan akan matahari tropis di mana bibit berkecambah pada *green house*. Dia juga menggambarkan dunia gen buah-buahan ke dalam rancangan *exhibition hall*. Kekuatan bibit digambarkan dalam *workshop*, cerita buah-buahan tampak pada museum, sementara kekayaan hubungan budaya dan sejarah antara manusia dan buah bisa disimbolkan dengan cara menyebarkan lahan bibit dan menjadi makmur dalam lingkungan tertentu serta pencampurannya bisa dilihat sebagai metafora hidup berdampingan dengan damai pada daerah yang bermacam2 di dunia, simbiosis manusia dan binatang, dan pemeliharaan alam. Tampilan keseluruhan bangunan merupakan "*new age village*".



Tampilan keseluruhan bangunan yang merupakan 'new age village'



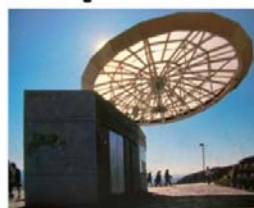
Fruit Plaza

Gambar 2.1 Penampilan bangunan

Pada obyek kasus Museum of Fruit, ada beberapa hal berbeda yang ditangkap oleh para penggunanya. Di antaranya adalah, tatanan massa dari bangunan ini tidak terlihat seperti bibit yang disebar, tetapi lebih terlihat seperti buah-buahan yang tumbuh dari dalam tanah, sebagian juga mengatakan seperti buah-buahan yang ditanam ke dalam tanah. Jarang ada yang mengatakan itu adalah bibit.



Interior fruit plaza, bangunan ini sebagai pohon besar, kolom berfungsi sebagai



tempat informasi dan kanopi seperti bibit yang melayang



contoh display pada Museum of Fruit

Gambar 2.2 Eksterior dan interior

Sementara *fruit plaza* tidak seperti bibit yang tumbuh menjadi pohon besar bila dilihat dari eksterior. Tapi bila dilihat dari interior, memang dapat dilihat seperti pohon besar yang menaungi pohon-pohon kecil, dan kolomnya tampak seperti batang pohonnya.

3.3 Metode Pengujian Rancangan

Bagian ini merupakan hasil kesimpulan dari kajian pustaka yang berisi variabel yang berkaitan dengan penekanan atau tujuan, indikator yang digunakan untuk menguji variabel dan tolak ukur untuk menguji suatu permasalahan.

Tabel pengujian perancangan

Ruang Luar Hijau (Green Landscape)

Variabel		Indikator
Landscape	Green Development	
Muka Tanah	Ecology (Natural Heritage/Site)	a. Lahan asli yang masih tetap dipertahankan (tidak terbangun) yaitu 50% dari keseluruhan site. b. Site harus dapat menyerap 80% keseluruhan air hujan yang jatuh ke dalam site dengan cara : memperbanyak vegetasi sebagai penyerap air hujan, bio – swales, sumur resapan, pemisah pasir atau minyak, green roof, perkerasan yang mudah menyerap air, penghijauan di pinggir – pinggir jalan dan selokan.
Tumbuhan/Vegetasi	Ecology (Urban Forest)	a. Memilih jenis vegetasi yang cepat tumbuh dengan fungsi sebagai peneduh b. Untuk taman dan sirkulasi jalan harus ternaungi vegetasi sebesar 40%. c. Tidak ditanami vegetasi jenis perusak di sebuah jalan yang saling berdekatan dengan jurang dan kawasan taman. d. Jenis vegetasi yang dianjurkan yaitu pohon, semak dan groundcover.
Perkerasan	Air Quality (Urban Heat Island at Grade)	a. Minumum 30% dari semua perkerasan (jalan, parkir, pedestrian) harus ternaungi dengan vegetasi.

Tabel 1.1

Bangunan

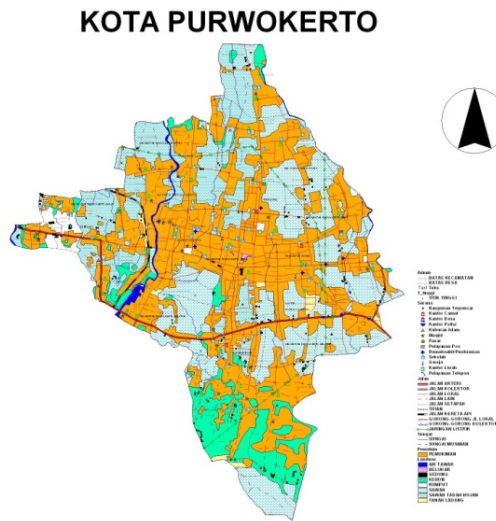
Variabel	Indikator	Tolak ukur
Landmark	Bentuk	Bentuk / tampak yang menarik menekankan pada kualitas estetis lingkungan dan memiliki karakter khas kota purwokerto
	Skala	skala manusia di lingkungan kota, yang menekankan pada ukuran, besar bangunan dan massa bangunan,
	Warna	Memiliki warna mencolok agar dapat menarik perhatian orang yang sedang melewati kawasan sekitar
	Orientasi / posisi	Pemilihan lokasi penempatan bangunan menjadi faktor penting untuk menentukan orientasi dan sudut pandang mata manusia atau view ke dalam kawasan.

Tabel 1.2

BAB IV

ANALISIS

4.1. Data Lokasi



Gambar 2.3 Peta kota Purwokerto

Gambar 2.4 lokasi site

Perancangan Pusat Pameran Daerah yang berada di kota Purwokerto di area lahan bekas terminal lama, yang saat ini masih belum difungsikan kembali. Letak lahan bekas terminal ini berada pada lokasi yang strategis dengan total luas site 15 000 m² yang terletak pada persimpangan jalan utama. Dimana jalan ini menjadi akses utama menuju keluar kota ataupun kedalam kota Purwokerto, sehingga membuat area ini menjadi ramai bagi para pemakai jalan. Di sekitar kawasan area bekas terminal ini juga terdapat area pemukiman penduduk yang padat. Keadaan seperti diatas menyebabkan jalan disekitar area ini sangat ramai. Di samping itu juga transportasi umum dalam kota yang melewati jalan ini menjadikan kawasan perdagangan dimana masyarakat dengan mudah mejangkau daerah ini.

4.1. 1 Dasar Pemilihan Lokasi

Faktor- faktor yang menjadi pertimbangan dalam pemilihan lokasi :

a. Faktor pencapaian

Akses untuk menuju lokasi site sangat mudah. Karena bangunan ini terletak di daerah bekas terminal sehingga pencapaian ke kawasan lokasi mudah ditempuh. Lokasi site terletak di pinggir jalan besar dan tepat di sebelah barat perempatan jalan.

b. Faktor kondisi lingkungan

- Masyarakat pada lingkungan site sangat mengharapkan adanya bangunan komersil yang di bangun di kawasan tersebut. Karena setelah diresmikannya terminal baru, aktifitas perdagangan sekitar eks terminal lama yang dulunya ramai sekarang menjadi sepi.
- Kondisi tanah yang cukup baik sangat mendukung didirikannya sebuah bangunan di kawasan ini. Lahan tidak berkontur mudah diolah.
- Adanya fasilitas sarana penunjang yang sudah ada disekitar lokasi site, seperti : tempat penginapan, bengkel, pertokoan, masjid, rumah makan, dan wartel. Fasilitas ini sudah ada semenjak masih aktifnya terminal lama.



Gambar 2.5 Penginapan



Gambar 2.6 Masjid



Gambar 2.7 Rumah makan



Gambar 2.8 Pertokoan

c. Faktor sarana penunjang

Kemudahan sarana penunjang yang lengkap bagi kelangsungan aktifitas sudah tersedia disini, seperti layanan PDAM, listrik, dan telepon.

4.1.2 Batasan tapak



Gambar 2.9 Batas site

Luas lahan : $\pm 15.000 \text{ m}^2$

Batas site :

- Sebelah Utara : Jl.Gerilya
- Sebelah Selatan : Persawahan
- Sebelah Timur : Jl.KH.Wahid Hasyim
- Sebelah Barat : Pemukiman



Gambar 2.10 Jl.KH.Wahid Hasyim



Gambar 2.11 Jl.Gerilya



Gambar 2.12 Persawahan



Gambar 2.13 Pemukiman

4.1.3 Kondisi eksisting tapak

a. Vegetasi

Tidak adanya vegetasi berupa pohon-pohon besar di area site, karena kondisi existing site berupa lahan kosong. Sangat dibutuhkan penambahan vegetasi pada area ini.

b. Angin

Kondisi angin di site ini cukup besar karena terletak di antara persawahan. Kondisi angin terbesar berasal dari sebelah utara menuju selatan. Untuk meminimalkan tekanan angin, maka dapat dihalangi dengan perletakan vegetasi.

c. Kebisingan

Lokasi site memiliki tingkat kebisingan yang cukup tinggi karena berada di wilayah urban dan dilewati sebuah jalan raya utama. Untuk mengurangi kebisingan bias disiasati dengan peletakan tanaman vegetasi sebagai *buffer* dan sebuah *open space*.

4.2 Analisis Urban

4.2.1 Landmark

Elemen pembentuk kota yang dapat berupa bangunan fisik, gubahan masa, open space atau detail arsitektur yang sangat spesifik terkadang sangat kontekstual terhadap kawasan.

Yang menjadi Landmark di kawasan ini adalah :

Landmark mayor : Alun- alun

Landmark minor : Tugu atau monument



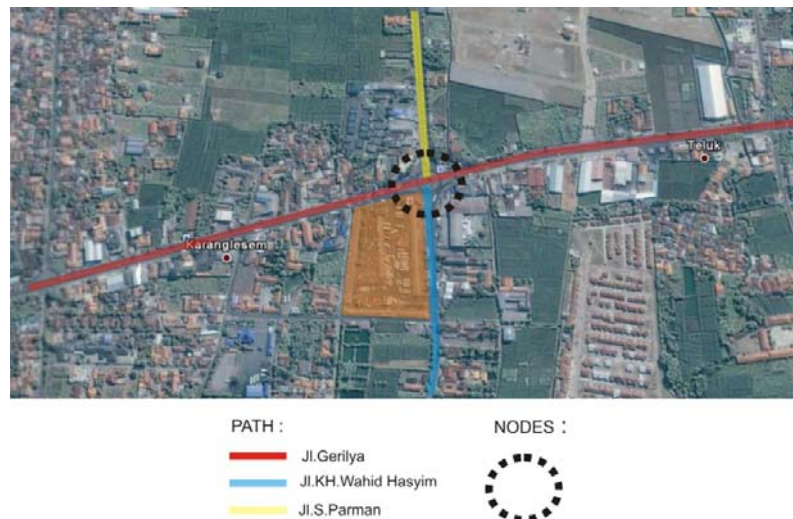
Gambar 2.14 Alun- alun



Gambar 2.15 Tugu atau monument

4.2.2 Nodes

Daerah simpul atau lingkaran dimana arah atau aktifitasnya saling bertemu dan dapat diubah ke aktifitas lain. Nodes utama yang ada di kawasan ini yaitu sebuah perempatan yang berada di sebelah site.



Gambar 2.16 nodes dan path

4.2.2 Path

Jalur sirkulasi yang biasanya digunakan orang untuk melakukan pergerakan umum. Path akan memiliki identitas lebih baik apabila memiliki tujuan yang besar.

Path di kawasan ini adalah :

- Jl.Gerilya : Jalan Raya utama
- Jl. S.Parman : Jalan menuju alun-alun

Memiliki identitas yang kuat karena memiliki tujuan yang jelas dan mengarah ke sebuah landmark kawasan.

4.2.2 Gaya Arsitektur / *mass & form*

Secara keseluruhan bentukan kawasan sekitar masih konvensional dan bebas tanpa ada gaya arsitektur tertentu. Begitu pula pada area perdagangan yang masih berupa pertokoan tradisional atau kios. Hal ini dikarenakan area perdagangan disini tumbuh secara alami oleh masyarakat setempat tanpa campur tangan ahli perancangan.



Gambar 2.17 Gaya arsitektur

4.3 Analisa kebutuhan ruang pada fasilitas pusat pameran daerah

4.3.1 Macam kegiatan

a) Eksibisi

Mempresentasikan, mempertontonkan suatu produk baik dari teknologi, industri, akademis, dan sebagainya dengan maksud promosi maupun dalam rangka pameran ilmiah. Pameran dalam ruangan (*in door exhibition*) biasanya membutuhkan ruang – ruang lebar meningkat dimungkinkan adanya penataan / lay out ruang per stand yang disesuaikan kebutuhan dari masing – masing peserta pameran sehingga butuh adanya partisi stand nonpermanent.

b) Konvensi / Pertemuan

Konvensi yaitu pertemuan beberapa orang yang membahas suatu masalah untuk bertukar pikiran, ide , informasi hal- hal umum dan menarik kepada pihak lain dari suatu tema dan diakhiri dengan pameran terkait.(Lawson FR,1981).

c) Pentas / pertunjukan

Pertunjukan merupakan kegiatan yang mempertontonkan aksi yang harus memiliki persyaratan ruang seperti akustik dan lay out yang baik. Pertunjukan ini dapat berupa konser musik, pentas kesenian, dan lain- lain. Kegiatan ini dapat dilakukan di luar ruangan (*out door*) maupun dalam ruangan (*indoor*). Pertunjukan yang akan ditampilkan dalam Pusat Pameran Daerah nantinya adalah berupa pentas kesenian dan kebudayaan daerah Banyumas, sebagai ajang pelestarian dan pengenalan budaya lokal yang ada kepada masyarakat umum.

4.3.2 Karakteristik pelaku kegiatan

a) Peserta pameran

Sebagai pihak yang memperkenalkan dan mempromosikan suatu produk sekaligus penyewa exhibition hall.

b) Pengunjung

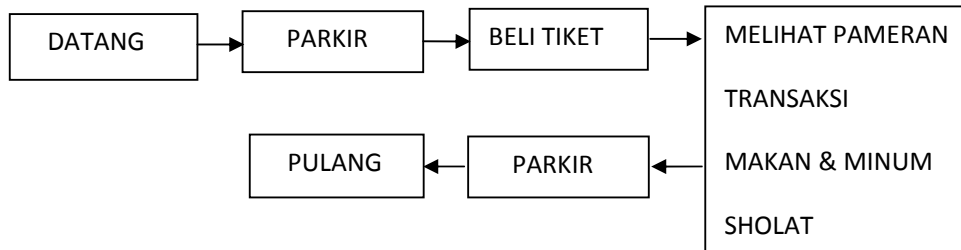
Merupakan publik atau masyarakat umum yang datang dengan maksud dan tujuan berbeda-beda , baik berupa kontak dagang, menambah informasi, pengetahuan dunia usaha, industri, ataupun rekreasi.

c) Pengelola

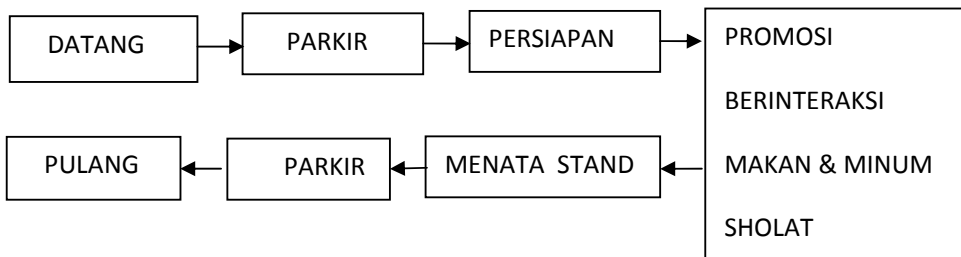
Pihak yang mengelola dan menyelenggarakan keberadaan fasilitas pusat pameran daerah secara keseluruhan dengan menghubungkan kegiatan di dalam dan keluar.

4.3.3 Analisa alur pelaku kegiatan

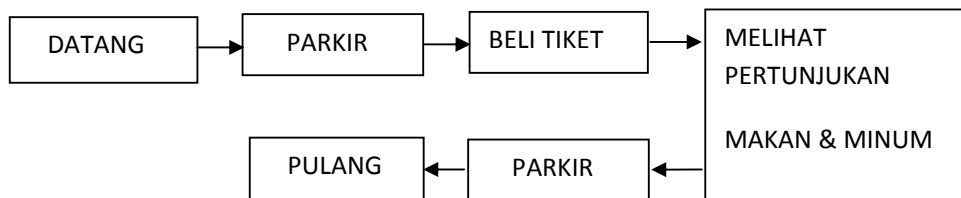
a. Pengunjung pameran



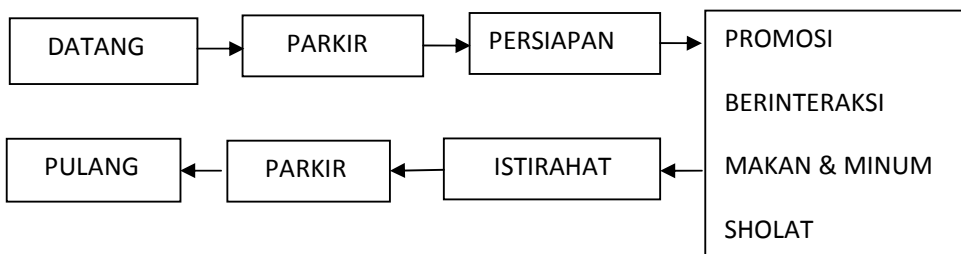
b. Peserta pameran



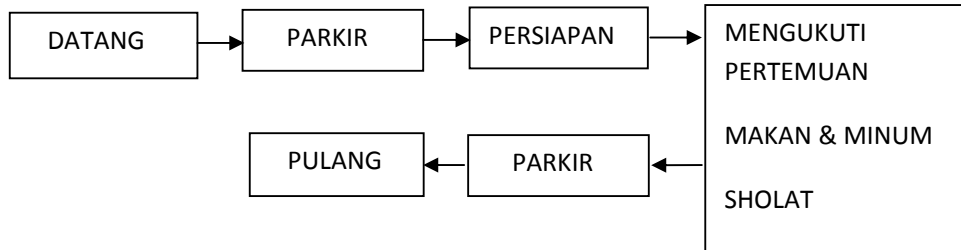
c. Pengunjung pertunjukan



d. Peserta pertunjukan



e. Peserta konvensi



4.3.4 Kebutuhan ruang

Kebutuhan ruang adalah syarat ruangan yang akan dipakai untuk mewadahi fasilitas atau kegiatan. Dalam kebutuhan ruang ini juga ditentukan sifat dari area ruangan seperti area publik, semi privat dan privat . Kebutuhan ruang antara lain:

No.	Program kegiatan pelaku	Program Kegiatan	program ruang	Sifat
1	Kelompok Kegiatan konvensi	Kegiatan Dalam Bangunan		
		1.Kegiatan Utama		
		> Kongres	> R. Kongres	Privat
		> Seminar	> R. Seminar	Privat
		> Rapat	> R. Rapat	Privat
		> Simposium	> R. Simposium	Privat
		a. Bagian kegiatan pertemuan		
		> Kegiatan koord. Ketua divisi kegiatan pertemuan	> R. Koord ketua divisi pertemuan	Privat
		> Kegiatan sekretaris	> R. Sekretaris	Privat
		> Kegiatan staff pembantu	> R. Staff	Privat
		> Kegiatan Pertemuan	> R. Pertemuan	Privat
		b. Bagian Servis pengelola		
		> Menerima tamu	> R. Tamu	Publik
		> Pembahasan intern	> R. Rapat	Privat
		> Penyimpanan & perlengkapan	> Gudang	Service
		> Informasi	> R. Informasi	Service
		> Urusan tiket masuk	> Ticket box	Service
		> Urusan masuk ke ruang Pameran	> Main Entrance	Publik
		> Konferensi pers / media	> R. Pers	Privat
		> Urusan MEE & AHU	> R. MEE & AHU	Privat
		c. Servis Umum (penunjang)		

	> Peribadatan	> Mushola	Publik
	> Buang air dsb	> Lavatory / WC / KM	Publik
	> Keamanan	> R. Security / satpam	Publik
	> Makan dan minum	> Kantin & Restaurant	Publik
	> Entrance	> Parkir	Publik

Tabel 1.3

2	Kelompok kegiatan Eksibisi / pameran	Kegiatan Dalam Bangunan		
		1. Kegiatan Utama		
		a. Pameran		
		> Kegiatan pameran	> R. Exhibition Hall Indoor	Publik
		b. Pertunjukan		
		> Kegiatan pertunjukan	> R. Exhibition Hall Indoor	Publik
		c. Kegiatan pameran dan pertunjukan		
		> Kegiatan koord. Ketua Divisi Keg. Pameran dan pertunjukan	> R. Koord ketua divisi	Privat
		> Sekretaris	> R.sekretaris	Privat
		> Bendahara	> R. bendahara	Privat
		> Staff pembantu	> R. Staff	Privat
		d. Bagian service pengelola		
		> Koord promosi & Publikasi	> R. promosi & publikasi	Privat
		> Koord dekorasi lay out pameran	> R.Desain lay out pameran	Privat
		> Koord MEE & AHU	> R.MEE & AHU	Privat
		> Koord Operator	> R. Operator	Privat
		> Koord Exhibiton ware house	> R. Exhibition ware house	Privat
		> Koord Shipping Receiving	> R. Shipping Receiving	Privat
		> Koord Preparation	> R. Preparation	Privat
		e. Service umum (fas. Penunjang)		
		> Buang air dsb	> Lavatory / WC / KM	Publik
		> Keamanan	> R. Security / satpam	Service
		> Makan dan minum	> Kantin & Restaurant	Publik
		> Entrance	> Parkir	Publik
		> Informasi	> R. informasi	Service
		> Urusan tiket masuk	> Ticket box	Service
		> Peribadatan	> Mushola	Publik

Tabel 1.4

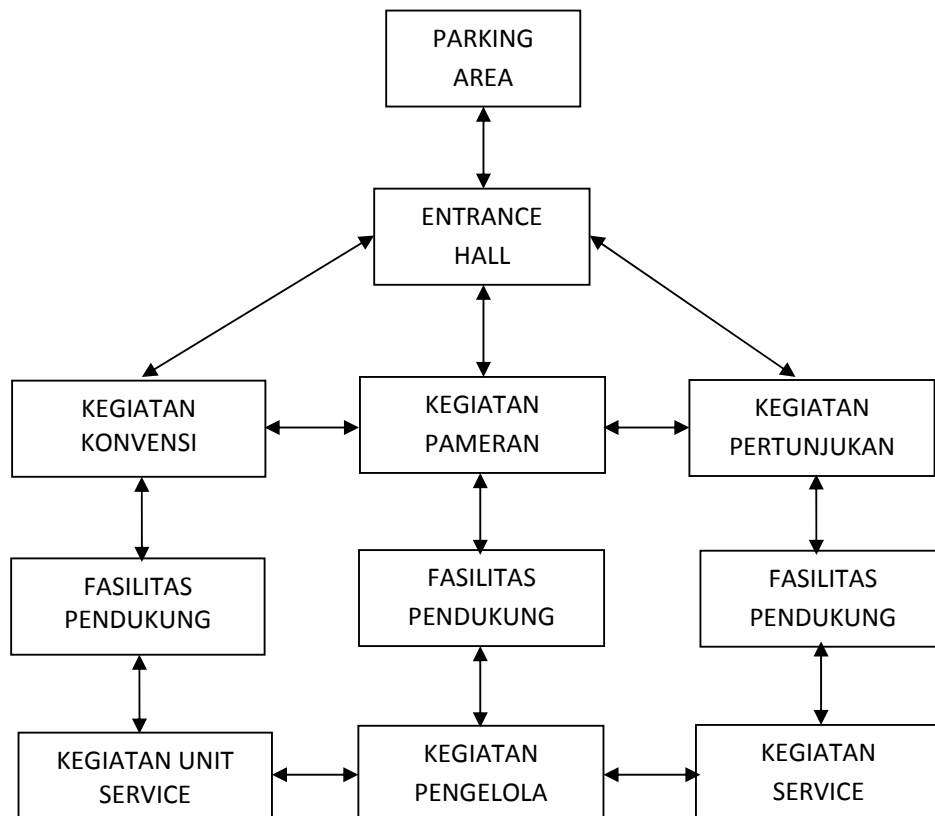
3	Kelompok kegiatan Pengelola	Kegiatan Dalam Bangunan		
		> Direktur Utama	> R. Direktur utama	Privat
		> Wakil Direktur	> R. Wakil direktur	Privat
		> Sekretaris	> R. Sekretaris	Privat
		> Staff	> R. Staff	Privat
		Bagian Administrasi & TU		
		1. Sub Bagian Umum		
		> Kabag Umum	> R. Kabag umum	Privat
		> Sekretaris	> R. Sekretaris	Privat
		> Staff	> R. Staff	Privat
		2. Sub Bagian Keuangan		
		> Kabag Keuangan	> R. Kabag Keuangan	Privat
		> Sekretaris	> R. Sekretaris	Privat
		> Staff	> R. Staff	Privat
		3. Sub Bagian Humas		
		> Kegiatan Humas	> R. Kabag Humas	Privat
		> Kegiatan sekretaris	> R. Sekretaris	Privat
		> Kegiatan Staff	> R. Staff	Privat
		Bagian Servis Pengelola		
		> Menerima tamu	> R. Tamu	Publik
		> Pembahasan intern	> R. Rapat	Privat
		> Penyimpanan & perlengkapan	> Gudang	Service
		> Informasi	> R. Informasi	Service
		> Peribadatan	> Mushola	Publik
		> Buang air dsb	> Lavatory / WC / KM	Publik
		> Keamanan	> R. Security / satpam	Publik
		> Makan dan minum	> Kantin & Restaurant	Publik
	B. Aktifitas Pengunjung	Datang dan pulang		
		> Berjalan kaki	> Pedestrian	Publik
		> Kendaraan pribadi	> Parkir	Publik
		> Memasuki bangunan	> Entrance	Publik
		Kegiatan dalam bangunan		
		> Melihat pameran	> R. Exhibition Hall Indoor	Publik
		a. Fasilitas Perdagangan/retail		
		> Mencari penjualan & pembelian	> Retail / R. Pameran	Publik
		> Melihat display produk	> Retail / R. Pameran	Publik
		> Melakukan negosiasi	> Retail / R. Pameran	Publik
		> Melakukan Transaksi	> Retail / R. Pameran	Publik
		b. Fasilitas Penunjang		

		> Peribadatan	> Mushola	Service
		> Makan dan minum	> Kantin & Restaurant	Service
		> Buang air dsb	> Lavatory / WC / KM	Service
		> Keamanan	> R. Security / satpam	Service
		> Informasi	> R.Informasi	Publik
		> Entrance	> Parkir	Publik
		> Membeli tiket	> Ticket box	Service
	Aktifitas pengelola	Datang dan pulang		
		> berjalan kaki	> Pedestrian	Publik
		> Kendaraan pribadi	> Parkir	Publik
		> Memasuki bangunan	> Entrance	Publik

Tabel 1.5

4.3.5 Organisasi Ruang

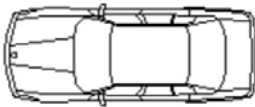
Setelah mengetahui kebutuhan ruang berdasarkan tingkatan ruang (Publik, semi public dan privat) serta berdasarkan pengelompokan jenis kegiatan , maka langkah selanjutnya adalah menentukan komposisi perletakan ruang - ruang dalam bangunan.



4.4 Analisa Besaran Ruang

Modul ruang ditentukan berdasarkan modul stand pameran dan aktifitas dalam ruang stand pameran diperoleh dari data modul yang biasa digunakan pada setiap pameran, juga berdasarkan analisa aktifitas di dalamnya.

Berikut ini tabel elemen stand pameran dan elemen pembentuk ruang pameran sebagai elemen penentu modul ruang pameran.

Stand Pameran	Penjelasan	Dimensi
Counter Selling	Analisa perhitungan : - Lebar counter = 0.6 m - Kapasitas stand = 7 orang - Area gerak $7 \times 0,65 \text{ m}^2/\text{org} = 4,5 \text{ m}^2$ - Counter 3 buah = $3,36 \text{ m}^2$ - Meja 1 buah = $0,72 \text{ m}^2$ - Kursi 4 buah = 1 m^2 - Total = $9,63 \text{ m}^2$ - Sirkulasi 30% = $2,83 \text{ m}^2$ - Luas stand = 12 m^2	3m x 4m
Uncounter Selling	Analisa perhitungan : - Meja $0,8 \times 0,6 \times 1 = 0,48 \text{ m}^2$ - Meja $1,2 \times 0,8 \times 1 = 0,96 \text{ m}^2$ - Kursi 6 buah = $1,5 \text{ m}^2$ - Sekat $0,03 \times 2 \times 1 = 0,06 \text{ m}^2$ - Area gerak $0,65 \times 7 = 4,5 \text{ m}^2$ - Total = $7,5 \text{ m}^2$ - Sirkulasi 30% = $2,2 \text{ m}^2$ - Luas stand $9,7 \text{ m}^2$ atau 9 m^2	3m x 3m
Open Plan	Diambil dari modul pameran otomotif Sirkulasi pengunjung + 80-100% (keleluasaan menikmati objek pameran) 5m  3m	6m x 9m

	Perhitungan : Luas parkir $3 \times 5 = 15 \text{ m}^2$ Pengunjung 20 orang Area gerak $0,75 \times 20 = 15 \text{ m}^2$ Total $= 30 \text{ m}^2$ Sirkulasi 80% $= 24 \text{ m}^2$ Luas stand $= 54 \text{ m}^2$	
--	--	--

Berdasarkan analisa hasil perhitungan yang didapat, diperoleh modul 3m x 3m dan kelipatannya yang paling sesuai untuk mewadahi aktifitas secara keseluruhan berikut struktur elemen pembentuk ruang.

Pada ruang utama, fleksibilitas ruang ditunjukkan oleh exhibition room yang dapat berubah fungsi menjadi ruang pameran atau pertemuan. Disekat dengan dinding partisi dan membaginya menjadi 3 buah ruangan.

Exhibition

- Ruang dapat menampung stand sebanyak 80 stand dengan pola grid teratur
 - Tiap stand menampung stand sebanyak 80 stand dengan pola grid teratur.modul kelipatan 3m x 3m.
 - Tiap stand menampung 6 – 8 orang (diambil rata-rata = 7 orang)
 - Asumsi kapasitas ruang 7 orang x 80 stand = 560 orang
 - Standard area gerak $0,75 \text{ m}^2/\text{orang}$: $0,75 \times 560 \text{ orang} = 420 \text{ m}^2$
 - Luas area stand $80 \text{ stand} \times 3\text{m} \times 3\text{m} = 480 \text{ m}^2$
- | | |
|----------------------|---------------------|
| | 900 m ² |
| Sirkulasi 100 % | 900 m ² |
| Luas area exhibition | 1800 m ² |

Meeting

- Kebutuhan meeting meliputi :
Kursi : $N \times 0,5 \text{ m} \times 0,5 \text{ m} = 0,25 \text{ m}^2$
Meja : $2 \times 0,6 \text{ m} \times 0,6 \text{ m} = 0,72 \text{ m}^2$
 $1 \times 0,6 \text{ m} \times 4\text{m} = 2,4 \text{ m}^2$
3,12 m²

- Standard area gerak $0,75 \text{ m}^2/\text{orang}$: $0,75 \times N \text{ orang} = 0,75 N \text{ m}^2$
- Jumlah seat
 Sirkulasi 40 % dari luas exhibition : $40 \% \times 1800 \text{ m}^2 = 1080 \text{ m}^2$
- Luas area meeting = 1080 m^2
- Kapasitas seat :
 $1080 \text{ m}^2 = 3,12 \text{ m}^2 + 0,25 \text{ m}^2 + 0,75 \text{ m}^2$
 $1080 \text{ m}^2 = 3,12 \text{ m}^2 + N$
 $N = 1077 \text{ orang}$
 Satu set ruangan meeting untuk 1077 seat.

2 ruang dengan kapasitas exhibition untuk 280 orang – 40 stand

Exhibition

- Ruang dapat menampung stand sebanyak 40 stand dengan pola grid teratur
- Tiap stand menampung stand sebanyak 40 stand dengan pola grid teratur.modul kelipatan $3\text{m} \times 3\text{m}$.
- Tiap stand menampung 6 – 8 orang (diambil rata-rata = 7 orang)
- Asumsi kapasitas ruang 7 orang $\times$ 40 stand = 280 orang
- Standard area gerak $0,75 \text{ m}^2/\text{orang}$: $0,75 \times 280 \text{ orang} = 210 \text{ m}^2$
- Luas area stand $40 \text{ stand} \times 3\text{m} \times 3\text{m} = 360 \text{ m}^2$
- 570 m^2
- Sirkulasi 100 % 570 m^2
- Luas area exhibition 1140 m^2

Meeting

- Kebutuhan meeting meliputi :
 Kursi : $N \times 0,5 \text{ m} \times 0,5 \text{ m} = 0,25 \text{ m}^2$
 Meja : $2 \times 0,6 \text{ m} \times 0,6 \text{ m} = 0,72 \text{ m}^2$
 $1 \times 0,6 \text{ m} \times 4\text{m} = 2,4 \text{ m}^2$
 $3,12 \text{ m}^2$
- Standard area gerak $0,75 \text{ m}^2/\text{orang}$: $0,75 \times N \text{ orang} = 0,75 N \text{ m}^2$
- Jumlah seat
 Sirkulasi 40 % dari luas exhibition : $40 \% \times 1140 \text{ m}^2 = 684 \text{ m}^2$
- Luas area meeting = 684 m^2

- Kapasitas seat :

$$684 \text{ m}^2 = 3,12 \text{ m}^2 + 0,25 \text{ m}^2 + 0,75 \text{ m}^2 \text{ N}$$

$$684 \text{ m}^2 = 3,12 \text{ m}^2 + \text{N}$$

$$\text{N} = 680 \text{ orang}$$

Satu set ruangan meeting untuk 680 seat.

1 unit lavatory pria dan wanita terpisah, dengan kapasitas per unit untuk 10 orang .

- Lavatory pria

$$2 \text{ urinoir} : 2 \times 0,4 \text{ m} \times 0,5 \text{ m} = 0,4 \text{ m}^2$$

$$3 \text{ toilet} : 3 \times 1 \text{ m} \times 1,2 \text{ m} = 3,6 \text{ m}^2$$

$$2 \text{ wastafel} : 2 \times 0,4 \text{ m} \times 0,6 \text{ m} = 0,48 \text{ m}^2$$

$$\underline{4,48 \text{ m}^2}$$

Asumsi kapasitas lavatory 10 orang

$$10 \times 1, 150 \text{ m}^2 = 11,5 \text{ m}^2$$

$$\underline{15,58 \text{ m}^2}$$

- Lavatory wanita

$$3 \text{ toilet} : 3 \times 1 \text{ m} \times 1,2 \text{ m} = 3,6 \text{ m}^2$$

$$2 \text{ wastafel} : 2 \times 0,4 \text{ m} \times 0,6 \text{ m} = 0,48 \text{ m}^2$$

$$4,08 \text{ m}^2$$

Asumsi kapasitas lavatory 10 orang

$$10 \times 1, 150 \text{ m}^2 = 11,5 \text{ m}^2$$

$$\underline{15,58 \text{ m}^2}$$

$$\text{Total lavatory} \quad 31,56 \text{ m}^2$$

Utk 125 orang diperlukan 5 lavatory (Data Arsitek)

$$\text{Luas total Lavatory} \quad 157,8 \text{ m}^2$$

Pertunjukan

a) Audience

Kapasitas ruang pertunjukan yaitu 600 orang dengan standart besaran $0,6 \text{ m}^2 / \text{orang}$.

orang dengan standart besaran $0,6 \text{ m}^2 / \text{orang}$.

- Standart gerak $0,6 \text{ m}^2/\text{orang}$ $0,6 \times 600 = 360 \text{ m}^2$
- Sirkulasi (asumsi 20%) $20\% \times 240 = 72 \text{ m}^2$

Total luasan, yaitu $360 \text{ m}^2 + 48 \text{ m}^2 = 408 \text{ m}^2$

b) Stage

Kapasitas stage yang digunakan untuk pagelaran kesenian ebeg yaitu 20 orang.

- Ruang stage (asumsi) $28 \text{ m} \times 15 \text{ m} = 420 \text{ m}^2$

c) Ruangan musik gamelan

Terdapat 1 ruangan yang diletakkan pada samping kiri stage. Dengan asumsi luasan 1 ruangan, yaitu $4 \text{ m} \times 5 \text{ m} = 20 \text{ m}^2$

d) Ruang rias

Terdapat 2 ruang rias dengan kapasitas 10 orang per ruangan.

- Asumsi gerak per orang : $0,86 \times 10 \text{ orang} = 8,6 \text{ m}^2$
- Furniture : $0,75 \text{ m}^2 \times 10 \text{ set} = \underline{7,5 \text{ m}^2}$
 $16,1 \text{ m}^2$
- Sirkulasi (asumsi 20%) $20\% \times 16,1 \text{ m}^2 = 3,22 \text{ m}^2$

Dimensi 1 ruangan yaitu $16,1 \text{ m}^2 + 3,22 \text{ m}^2 = 19,32 \text{ m}^2 \approx 20 \text{ m}^2$

Jika 2 ruangan yaitu, $2 \times 20 \text{ m}^2 = 40 \text{ m}^2$

e) Ruang ganti

Terdapat 10 kamar / bilik dengan kapasitas per bilik adalah 1 orang.

Dimensi ruang yaitu, $1 \text{ m} \times 2 \text{ m} = 2 \text{ m}^2$

Total jika 10 bilik, yaitu $10 \times 2 \text{ m}^2 = 20 \text{ m}^2$

f) Ruang istirahat

Kapasitas 10 orang. Dengan dimensi ruangan yaitu $3 \text{ m} \times 6 \text{ m} = 18 \text{ m}^2$

g) Ruang peralatan

Asumsi dimensi ruangan yaitu, $6 \text{ m} \times 5 \text{ m} = 30 \text{ m}^2$

h) Hall

Hall digabung dengan penjualan tiket. Terdapat 2 loket penjualan tiket.

Asumsi kapasitas pengguna yaitu, 50 orang.

- Standart gerak $0,6 \text{ m}^2/\text{orang}$ $0,6 \times 50 = 30 \text{ m}^2$
- Sirkulasi (asumsi 50%) $50\% \times 30 = 15 \text{ m}^2$

Total dimensi ruangan yaitu $30 \text{ m}^2 + 15 \text{ m}^2 = 45 \text{ m}^2$

i) Gudang

Asumsi dimensi gudang yaitu, $4 \text{ m} \times 5 \text{ m} = 20 \text{ m}^2$

Kegiatan pendukung

a) Kantin

Asumsi pengguna : seluruh pengguna dan pengunjung fasilitas Pusat pameran daerah.

Kapasitas : 50 orang

Besaran ruang :

- Asumsi gerak per orang : $0,6 \text{ m}^2 \times 50 \text{ orang} = 30 \text{ m}^2$
- Furniture :
 Meja + kursi untuk 4 orang : $2,64 \text{ m}^2 \times 13 \text{ set} = \underline{34,32 \text{ m}^2}$
 $64,32 \text{ m}^2$
- Sirkulasi (asumsi 20%) $20\% \times 64,32 \text{ m}^2 = 12,86 \text{ m}^2$
- Kios penjual : $9 \text{ m}^2 \times 3 \text{ kios} = 27 \text{ m}^2$

Total dimensi ruangan yaitu,

$$64,32 \text{ m}^2 + 12,86 \text{ m}^2 + 27 \text{ m}^2 = 104,18 \text{ m}^2 \approx 100 \text{ m}^2$$

b) Ruang informasi

Asumsi pengguna : bagian informasi dan pengunjung

Kapasitas : 3-4 orang

Besaran ruang :

- Asumsi gerak per orang : $0,6 \text{ m}^2 \times 4 \text{ orang} = 2,4 \text{ m}^2$
- Furniture : Meja + kursi $= 1,5 \text{ m}^2$
 : Sofa $= 1,08 \text{ m}^2$
 : Rak buku $= \underline{0,4 \text{ m}^2}$
 $5,38 \text{ m}^2$

- Sirkulasi (asumsi 30%) $30\% \times 5,38 \text{ m}^2 = 1,61 \text{ m}^2$

Total dimensi ruangan yaitu, $5,38 \text{ m}^2 + 1,61 \text{ m}^2 = 6,99 \text{ m}^2 \approx 8 \text{ m}^2$

c) Hall

Asumsi pengguna : para pengunjung.

Kapasitas : 100 orang.

- Standart gerak $0,6 \text{ m}^2 \times 100 \text{ orang} = 60 \text{ m}^2$
- Sirkulasi (asumsi 50%) $50\% \times 60 = 30 \text{ m}^2$

Total dimensi ruangan yaitu $60 \text{ m} + 30 \text{ m}^2 = 90 \text{ m}^2$

d) Musholla

Asumsi pengguna : para pengguna dan pengunjung

Kapasitas : 30 orang

- Standart gerak $0,72 \text{ m}^2 \times 30 \text{ orang} = 21,6 \text{ m}^2$
- Sirkulasi (asumsi 20%) $20\% \times 21,6 \text{ m}^2 = 4,32 \text{ m}^2$

Total dimensi ruangan yaitu, $21,6 \text{ m}^2 + 4,32 \text{ m}^2 = 25,92 \text{ m}^2 \approx 26 \text{ m}^2$

e) Tempat wudhu

Asumsi pengguna : para pengguna dan pengunjung

Kapasitas : 10 orang

- Standart gerak $0,6 \text{ m}^2 \times 10 \text{ orang} = 6 \text{ m}^2$
- Sirkulasi (asumsi 20%) $20\% \times 6 \text{ m}^2 = 1,2 \text{ m}^2$

Total dimensi ruangan yaitu, $6 \text{ m}^2 + 1,2 \text{ m}^2 = 7,2 \text{ m}^2 \approx 8 \text{ m}^2$

f) Area parkir

Asumsi pengguna : pengguna dan pengunjung

Kapasitas : 100 mobil dan 100 motor

Besaran ruang :

- Dimensi mobil : $12 \text{ m}^2 \times 100 \text{ mobil} = 1200 \text{ m}^2$
- Dimensi motor : $2 \text{ m}^2 \times 100 \text{ motor} = \underline{200 \text{ m}^2}$
 1400 m^2
- Sirkulasi (asumsi 50%) $50\% \times 2000 \text{ m}^2 = 700 \text{ m}^2$

Total area parkir yaitu, $1400 \text{ m}^2 + 700 \text{ m}^2 = 2100 \text{ m}^2$

g) Security

Asumsi pengguna : Satpam

Jumlah security ada 4. Dengan kapasitas masing-masing 1 orang.

Asumsi dimensi per ruangan yaitu, 3 m^2 .

Jika total keduanya yaitu $3 \text{ m}^2 \times 4 = 12 \text{ m}^2$

h) Perpustakaan

Asumsi pengguna yaitu pencari informasi dan staff.

Ukuran ruang :

- Standart orang berdiri : $0,6 \text{ m}^2 \times 80 \text{ orang} = 48 \text{ m}^2$
- Lemari buku : $1,5 \times 0,4 \times 10 \text{ buah} = \underline{6 \text{ m}^2}$
 108 m^2
- Sirkulasi (asumsi 30%) $30\% \times 108 \text{ m}^2 = 32,4 \text{ m}^2$

Total besaran ruang yaitu, $108 \text{ m}^2 + 32,4 \text{ m}^2 = 140,4 \text{ m}^2 \approx 140 \text{ m}^2$

i) Medical Room

Asumsi kapasitas ruang = 15 orang

Standart gerak $0,75 \text{ m}^2 / \text{orang} \times 15 \text{ orang} = 11,25 \text{ m}^2$

Furniture :

4 tempat tidur :	$4 \times 2 \text{ m} = 8 \text{ m}^2$
4 meja :	$4 \times 0,6 \times 1,2 \text{ m} = 2,88 \text{ m}^2$
3 rak :	$3 \times 0,6 \times 0,6 \text{ m} = \underline{1,08 \text{ m}^2}$
	$23,21 \text{ m}^2$
Sirkulasi 20 %	$\underline{4,64 \text{ m}^2}$
Luas Medical room	$27,85 \text{ m}^2$

j) Money Changer

Transaksi : $2 \text{ m}^2 \times 8 \text{ orang} = 16 \text{ m}^2$

Mengantri : $1,75 \text{ m}^2 \times 8 \text{ orang} = \underline{14 \text{ m}^2}$
 30 m^2

Sirkulasi 20 % = 36 m^2

k) Ruang Genset, asumsi 24 m^2

l) Service room, asumsi 36 m^2

Pengelola

a) Ruang direktur

Asumsi pengguna : direktur pengelola dan tamu.

Kapasitas : 1-3 orang

Besaran ruang :

- Asumsi gerak per orang $0,6 \text{ m}^2 \times 3 \text{ orang} = 1,8 \text{ m}^2$
 - Furniture : meja + kursi : $1,5 \text{ m}^2 \times 3 \text{ buah} = 4,5 \text{ m}^2$
 - : sofa $= 1,08 \text{ m}^2$
 - : rak buku $= \underline{0,4 \text{ m}^2}$
 - $7,78 \text{ m}^2$
 - Sirkulasi (asumsi 30%) $30\% \times 7,78 \text{ m}^2 = 2,33 \text{ m}^2$
- Total dimensi ruang yaitu : $7,78 \text{ m}^2 + 2,33 \text{ m}^2 = 10,11 \text{ m}^2 \approx 12 \text{ m}^2$

b) Ruang wakil direktur

Asumsi pengguna : direktur pengelola dan tamu.

Kapasitas : 1-3 orang

Besaran ruang :

- Asumsi gerak per orang $0,6 \text{ m}^2 \times 3 \text{ orang} = 1,8 \text{ m}^2$
 - Furniture : meja + kursi : $1,5 \text{ m}^2 \times 3 \text{ buah} = 4,5 \text{ m}^2$
 - : sofa $= 1,08 \text{ m}^2$
 - : rak buku $= \underline{0,4 \text{ m}^2}$
 - $7,78 \text{ m}^2$
 - Sirkulasi (asumsi 30%) $30\% \times 7,78 \text{ m}^2 = 2,33 \text{ m}^2$
- Total dimensi ruang yaitu : $7,78 \text{ m}^2 + 2,33 \text{ m}^2 = 10,11 \text{ m}^2 \approx 12 \text{ m}^2$

c) Ruang kepala bagian pameran

Asumsi pengguna : kepala bagian pembinaan dan tamu.

Kapasitas : 1-3 orang

- Asumsi gerak per orang $0,6 \text{ m}^2 \times 3 \text{ orang} = 1,8 \text{ m}^2$
- Furniture : meja + kursi : $1,5 \text{ m}^2 \times 3 \text{ buah} = 4,5 \text{ m}^2$
 - : sofa $= 1,08 \text{ m}^2$
 - : rak buku $= \underline{0,4 \text{ m}^2}$
- $7,78 \text{ m}^2$
- Sirkulasi (asumsi 30%) $30\% \times 7,78 \text{ m}^2 = 2,33 \text{ m}^2$

Total dimensi ruang yaitu : $7,78\text{m}^2 + 2,33\text{ m}^2 = 10,11\text{ m}^2 \approx 12\text{ m}^2$

d) Ruang kepala bagian pertunjukan

Asumsi pengguna : kepala bagian pagelaran dan tamu.

Kapasitas : 1-3 orang

- Asumsi gerak per orang $0,6\text{ m}^2 \times 3\text{ orang} = 1,8\text{ m}^2$
- Furniture : meja + kursi : $1,5\text{ m}^2 \times 3\text{ buah} = 4,5\text{ m}^2$
 - : sofa $= 1,08\text{ m}^2$
 - : rak buku $= \underline{0,4\text{ m}^2}$
 - $7,78\text{ m}^2$
- Sirkulasi (asumsi 30%) $30\% \times 7,78\text{ m}^2 = 2,33\text{ m}^2$

Total dimensi ruang yaitu : $7,78\text{m}^2 + 2,33\text{ m}^2 = 10,11\text{ m}^2 \approx 12\text{ m}^2$

e) Ruang kepala bagian konvensi

Asumsi pengguna : kepala bagian pagelaran dan tamu.

Kapasitas : 1-3 orang

- Asumsi gerak per orang $0,6\text{ m}^2 \times 3\text{ orang} = 1,8\text{ m}^2$
- Furniture : meja + kursi : $1,5\text{ m}^2 \times 3\text{ buah} = 4,5\text{ m}^2$
 - : sofa $= 1,08\text{ m}^2$
 - : rak buku $= \underline{0,4\text{ m}^2}$
 - $7,78\text{ m}^2$
- Sirkulasi (asumsi 30%) $30\% \times 7,78\text{ m}^2 = 2,33\text{ m}^2$

Total dimensi ruang yaitu : $7,78\text{m}^2 + 2,33\text{ m}^2 = 10,11\text{ m}^2 \approx 12\text{ m}^2$

f) Ruang sekretaris

Asumsi pengguna : sekretaris.

Kapasitas : 1 orang

- Asumsi gerak per orang $0,6\text{ m}^2 \times 1\text{ orang} = 0,6\text{ m}^2$
- Furniture : meja + kursi : $1,5\text{ m}^2 \times 1\text{ buah} = \underline{1,5\text{ m}^2}$
 - $2,1\text{ m}^2$
- Sirkulasi (asumsi 30%) $30\% \times 2,1\text{ m}^2 = 0,63\text{ m}^2$

Total dimensi ruang yaitu : $2,1\text{ m}^2 + 0,63\text{ m}^2 = 2,73\text{ m}^2 \approx 3\text{ m}^2$

g) Ruang bendahara

Asumsi pengguna : bendahara.

Kapasitas : 1 orang

- Asumsi gerak per orang $0,6 \text{ m}^2 \times 1 \text{ orang} = 0,6 \text{ m}^2$
- Furniture : meja + kursi : $1,5 \text{ m}^2 \times 1 \text{ buah} = \underline{1,5 \text{ m}^2}$
: $2,1 \text{ m}^2$
- Sirkulasi (asumsi 30%) $30\% \times 2,1 \text{ m}^2 = 0,63 \text{ m}^2$

Total dimensi ruang yaitu : $2,1 \text{ m}^2 + 0,63 \text{ m}^2 = 2,73 \text{ m}^2 \approx 3 \text{ m}^2$

h) Ruang staff

Asumsi pengguna : para staff.

Kapasitas : 10 orang

- Asumsi gerak per orang $0,6 \text{ m}^2 \times 10 \text{ orang} = 60 \text{ m}^2$
- Furniture : meja + kursi : $1,5 \text{ m}^2 \times 10 \text{ buah} = \underline{15 \text{ m}^2}$
: 75 m^2
- Sirkulasi (asumsi 20%) $20\% \times 75 \text{ m}^2 = 15 \text{ m}^2$

Total dimensi ruang yaitu : $75 \text{ m}^2 + 15 \text{ m}^2 = 90 \text{ m}^2$

i) Ruang pegawai

Asumsi pengguna : para pegawai.

Kapasitas : 10 orang

- Asumsi gerak per orang $0,6 \text{ m}^2 \times 10 \text{ orang} = 60 \text{ m}^2$
- Furniture : meja + kursi : $1,5 \text{ m}^2 \times 10 \text{ buah} = \underline{15 \text{ m}^2}$
: 75 m^2
- Sirkulasi (asumsi 20%) $20\% \times 75 \text{ m}^2 = 15 \text{ m}^2$

Total dimensi ruang yaitu : $75 \text{ m}^2 + 15 \text{ m}^2 = 90 \text{ m}^2$

j) Ruang tamu

Asumsi pengguna : kepala bagian pembinaan dan tamu.

Kapasitas : 6 orang

- Asumsi gerak per orang $0,6 \text{ m}^2 \times 6 \text{ orang} = 3,6 \text{ m}^2$
- Sirkulasi (asumsi 50%) $50\% \times 3,6 \text{ m}^2 = 1,8 \text{ m}^2$

Total dimensi ruang yaitu : $3,6 \text{ m}^2 + 1,8 \text{ m}^2 = 5,4 \text{ m}^2 \approx 6 \text{ m}^2$

k) Ruang rapat

Asumsi pengguna : semua peserta rapat.

Kapasitas : 50 orang

- Asumsi gerak per orang $0,6 \text{ m}^2 \times 50 \text{ orang} = 30 \text{ m}^2$
- Dimensi kursi $0,32 \text{ m}^2 \times 50 = 16 \text{ m}^2$
- Dimensi meja $0,75 \text{ m}^2 \times 4 = \underline{3 \text{ m}^2}$
 49 m^2
- Sirkulasi (asumsi 20%) $20\% \times 49 \text{ m}^2 = 9,8 \text{ m}^2$

Total dimensi ruangan yaitu $49 \text{ m}^2 + 9,8 \text{ m}^2 = 58,8 \text{ m}^2 \approx 60 \text{ m}^2$

l) Lavatory

Jumlah toilet yang tersedia adalah 4 toilet dengan pembagian 2 toilet pria dan 2 toilet wanita.

- Asumsi dimensi 1 toilet yaitu $1,5\text{m} \times 1,5\text{m} = 2,25\text{m}^2$
- Jumlah toilet yang ada $4 \times 2,25 \text{ m}^2 = 9 \text{ m}^2$
- Sirkulasi (asumsi 20%) $20\% \times 9 \text{ m}^2 = 1,8 \text{ m}^2$

Total dimensi lavatory yaitu, $9 \text{ m}^2 + 1,8 \text{ m}^2 = 10,8 \text{ m}^2 \approx 12\text{m}$

Kegiatan Utama

No	Jenis ruangan	Kapasitas (orang)	Jumlah (unit)	Dimensi (m2)
	Kegiatan Utama			
1	Exhibition A	80 stand	1	1800
	Konvensi A	1077	1	
2	Exhibition B	40	2	2280
	Konvensi B	680	2	
4	Pertunjukan			
	Audience	600	1	408
	Ruang rias	10	2	40
	Ruang ganti	1	10	20
	Stage	20	1	420
	Ruang istirahat	10	1	18
	Ruang peralatan		1	30
	Ruang musik gamelan		1	20
	Hall	50	1	45
	Lavatory	10	1	158
				5229

Tabel 1.5

Kegiatan Pendukung

No	Jenis ruangan	Kapasitas (orang)	Jumlah (unit)	Dimensi (m2)
	Kegiatan pendukung			
1	Kantin	50	1	100
2	Ruang informasi	3	1	8
3	Hall	100	1	90
4	Mushola	30	1	26
5	Tempat wudhu	10	1	8
6	Security	4	1	12
7	Medic room	15	1	28
8	Perpustakaan	80	1	140
9	Money changer	1	8	36
10	Service room	2	1	36
11	Ruang genset	1	1	24
12	Parkir	22	1	2100
				2608

Tabel 1.6

Kegiatan Pengelola

No	Jenis ruangan	Kapasitas (orang)	Jumlah (unit)	Dimensi (m2)
	Kegiatan pengelola			
1	Ruang direktur	1	1	12
2	Ruang wakil direktur	1	1	12
3	Ruang kabag pertunjukan	1	1	12
4	Ruang kabag pameran	1	1	12
5	Ruang kabag konvensi	1	1	12
6	Ruang Kabag teknis	1	1	12
7	Ruang sekretaris	1	1	3
8	Ruang bendahara	1	1	3
9	Ruang staff	10	1	90
10	Ruang pegawai	10	1	90
11	Ruang Tamu	6	1	6
12	Ruang rapat	50	1	60
13	Lavatory	1	4	12
				336

Tabel 1.7

Jumlah kebutuhan ruang keseluruhan pada bangunan fasilitas pembinaan dan pagelaran seni reog, yaitu :

1. Kegiatan utama : 5229 m²
2. Kegiatan pendukung : 2608 m²
3. Kegiatan pengelola : 336 m²

Jumlah bangunan keseluruhan : 8.173 / 8.200 m²

Jumlah luas keseruhan site : ±15.000 m²

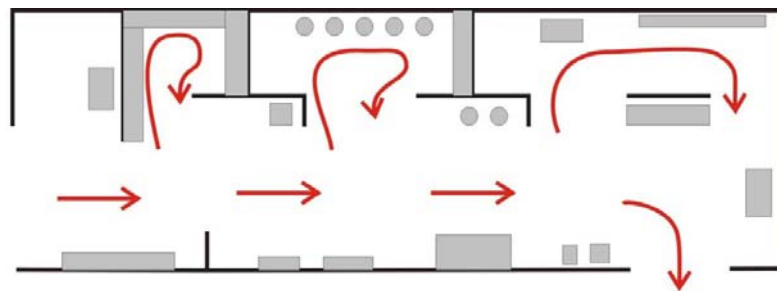
Jumlah BCR : 50 %

4.5 Analisa Pameran

4.5.1 Lay Out

Pola A (Counter Selling)

Ruangan yang dapat menampung stand – stand pamer dengan model stand counter , antar stand dibatasi dengan sekat pembatas.



Gambar 2.18 Lay out open plan

Pola ini yang nantinya akan digunakan sebagai lay out ruang pameran.

4.5.2 Sirkulasi

Pada umumnya kegiatan arus sirkulasi dan materi pameran merupakan dasar pertimbangan utama untuk menentukan dasar suatu ruangan pameran/stand. Ruang pamer harus memiliki fleksibilitas yang tinggi karena kegiatan pameran selalu berubah dan berhenti secara periodik atau setiap saat dan ruang pamer yang lebih besar akan memberikan lebih banyak kebebasan, fleksibilitas yang tinggi dalam penyusunan tata letak ruang pamer, sirkulasi maupun terhadap ruang pamer itu sendiri.

Ada empat tipe bentuk dasar dari ruang pameran/stand berdasarkan jumlah bukaan untuk pencapaian pengunjung.

- a. Ruang pameran dengan terbuka satu sisi
- b. Ruang pameran dengan terbuka dua sisi
- c. Ruang pameran dengan terbuka tiga sisi
- d. Ruang pameran dengan terbuka empat sisi

4.5.3 Pencahayaan

a. Alami

Sistem pencahayaan alami bisa digunakan dengan memanfaatkan cahaya matahari yang masuk ke dalam ruangan. Elemen bangunan yang biasanya digunakan untuk menciptakan pencahayaan alami antara lain: Ventilasi, jendela, bukaan dan skylight.

b. Buatan

Untuk merancang penerangan buatan pada umumnya digunakan cara menentukan tata letak lampu yang dapat memberikan kuat cahaya pada bidang datar yang letaknya berada di sebelah bawah dari letak sumber cahaya.

4.5.4 Penghawaan

a. Alami

Pada prinsipnya sistem penghawaan alami memanfaatkan kondisi udara di luar bangunan agar dapat masuk ke dalam sehingga terjadi pergerakan dan pergantian udara di dalam ruangan dan mempercepat penguapan keringat serta panas tubuh penghuni.

Dalam penghawaan alami biasanya membutuhkan ventilasi udara. Macam-macam contoh ventilasi :

- Jendela
- Lubang angin / loster
- Jalousi/ krepyak

b. Buatan

Sistem penghawaan buatan dapat dilakukan dengan bantuan Air Conditioning (AC).

4.5.5 Partisi

Untuk memenuhi kebutuhan terhadap ruang yang dapat berubah setting, luasan dan fungsi ruang, ruang dilengkapi dengan sekat partisi yang dapat membagi ruangan ke dalam ruangan yang lebih kecil untuk memfasilitasi event pameran kegiatan pendukung pameran sesuai kebutuhan ruang.

Untuk system kerja partisi dibagi dua yaitu :

1. Sistem lipat

Adalah system kerja partisi dengan cara dilipat bila sedang tidak digunakan. Kelebihan dari system ini adalah cepat diaplikasikan bila suatu saat digunakan, sedangkan kekurangan dari system ini adalah membutuhkan ruangan yang cukup bila partisi ini dilipat.

2. Sistem geser

Adalah system partisi dengan cara menggeser partisi yang akan digunakan sesuai dengan kebutuhan. Sistem gerak dari partisi ini membutuhkan rel sebagai penggerak partisi. Kelebihan dari system ini cepat diaplikasikan pada ruangan, sedang kekurangannya kerapatan jarak antar partisi masih terdapat celah.

Struktur dinding partisi sebagai penyekat ruangan membagi ruang-ruang mejadi kecil harus memiliki kemudahan dalam pengaturan. Sehingga model partisi yang dipilih adalah menggunakan rel dengan perkuatan magnet pada sambungan antar sekatnya. Struktur demikian sangat memudahkan dalam pengaturan sekat-sekat partisi. Partisi lebih mudah digerakan dengan bantuan rel menuju ruang penyimpanan.

4.6 Analisa Konvensi

Efisiensi ruang, waktu dan pelayanan secara operasional dipertimbangkan berdasarkan frekuensi dan kontinuitas kegiatan. Jika ruang konvensi disediakan ruang tersendiri maka diperlukan macam ruangan dan luasan yang besar, padahal ruang-ruang tersebut tidak selalu digunakan tergantung kapasitas ruang yang diperlukan. Dengan fleksibilitas ruang maka ditekankan pada penataan elemen-elemen ruang yang memungkinkan diadakan perubahan secara cepat dari satu bentuk ke bentuk lain.

4.7 Analisa Pertunjukan

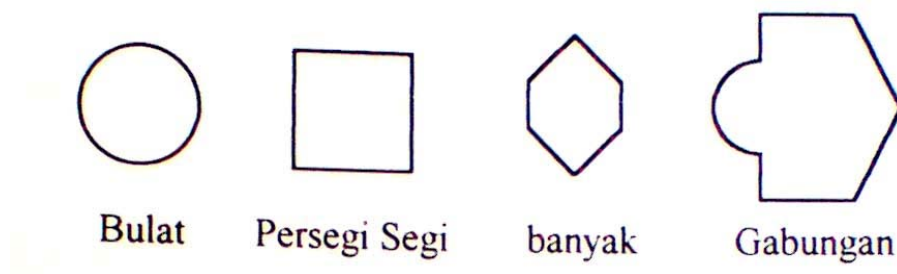
4.7.1 Jenis Stage

Pembahasan lay out stage dan ruang audience ini bertujuan untuk mendapatkan kemungkinan pengaturan tata letak stage dan audience. Berdasarkan kegiatan yang ada maka dapat dipastikan dua zone yang berbeda yaitu zone pentas dan zone penonton, dimana kedua zone tersebut dipertemukan oleh pembukaan stage. Adapun hal yang menentukan bukaan stage yaitu :

- Spesifikasi penyajian dapat dibedakan menjadi 2 sistem pengamatan, yakni pagelaran 2 dimensi dan 3 dimensi.
- Spesifikasi perlengkapan dan peralatan tata panggung seperti layar (backdrop)
- Suasana yang diciptakan seperti akrab dan khidmat.

Sedangkan bentuk hubungannya ditentukan oleh bentuk stage dan bentuk audience.

Bentuk stage : Bulat, persegi, segi banyak atau gabungan



2.19 Gambar stage

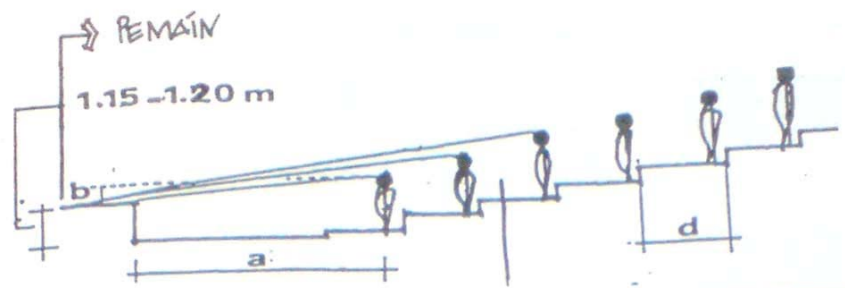
Pola layout stage audience terhadap stage ada 4 macam, yaitu :

Hubungan Stage dan Audience	Pola Pementasan
• Stage ditepi • Kaku • Dua dimensional • Didukung Back drop	1 ARAH
• Stage Ditengah • Hubungan kaku • Dua dimensional • Didukung geser	2 ARAH
• Stage ditepi • Hubungan akrab • Tiga dimensional • Didukung back drop	3 ARAH
• Stage ditengah • Hubungan akrab • Tiga dimensional • Tanpa layar	SEBALA ARAH

2.20 Gambar pola lay out

4.7.2 Kenyamanan Pandang

Penonton menuntut adanya kejelasan memandang pertunjukan. Hal ini menyangkut hubungan antara penonton dan pemain. Pada pertunjukan tunggal, gerakan penari / pemain berupa gerakan-gerakan kecil ataupun ekspresi muka dari pemain dapat dilihat oleh penonton. Sedangkan pada pertunjukan kelompok atau pertunjukan masal dimana pemainnya dalam jumlah yang banyak maka yang lebih dilihat adalah gerakan isyarat dan gerakan komposisi dari pergerakan pemain. Maka jarak pandang penonton terhadap pertunjukan menjadi pertimbangan pula. Persyaratan jarak pandang penonton terhadap obyek pertunjukan :



Gambar 2.21 Kenyamanan pandang

- Jarak pandang minimum terhadap panggung = 5 meter
- Persyaratan jarak pandang estetis penonton untuk dapat melihat ekspresi muka dan pergerakan kecil adalah < 25 m.
- Persyaratan jarak pandang estetis penonton untuk dapat melihat gerakan isyarat dan komposisi pergerakan pemain adalah 32-36 m.
- Jarak pandang terjauh adalah 30 m

4.7.3 Sirkulasi

Sirkulasi penonton pada ruang audience dituntut untuk memberikan kejelasan, langsung dan mengarahkan.

Dengan pertimbangan :

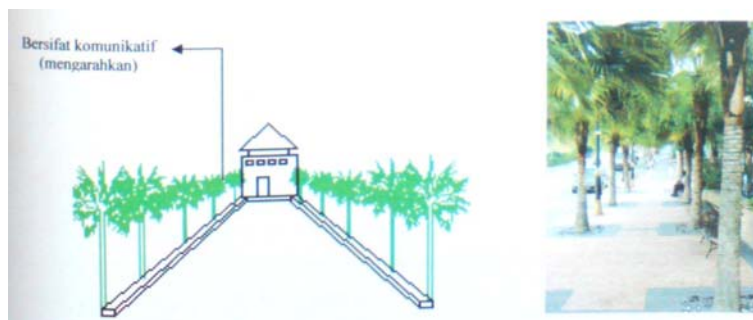
- 250 penonton minimal satu pintu keluar
- Pintu keluar harus terbuka ke arah luar dan disesuaikan dengan kebutuhan berdasarkan jumlah pengunjung dan jarak capainya.
- Jalur sirkulasi disesuaikan dengan zone tempat duduk, dalam hubungannya kualitas arah pandang ke penonton atau stage.

4.8 Analisa Ruang luar Hijau

4.8.1 Vegetasi

Tanaman sebagai pengarah

Tanaman ini dapat ditata pada area sirkulasi menuju ke entrance bangunan, tanaman harus bersifat komunikatif sehingga dapat mengarahkan pengunjung walaupun tanpa papan penunjuk.



Gambar 2.23 Tanaman sebagai pengarah

- Tanaman sebagai pembentuk ruang atau peneduh
Tanaman ini dapat diletakkan untuk bersantai, di area parkir atau taman.



Gambar 2.23 Tanaman sebagai peneduh

- Tanaman sebagai filter
Tanaman ini dapat diletakkan di area publik dan privat dapat dimanfaatkan untuk mengurangi kebisingan.



Gambar 2.24 Tanaman sebagai filter

- Tanaman sebagai estetika
Vegetasi yang digunakan untuk menunjang tampilan bangunan yaitu jenis vegetasi yang menarik dan indah.



Gambar 2.24 Tanaman sebagai Estetika

4.8.2 Muka Tanah

Lahan asli yang masih tetap dipertahankan (tidak terbangun) yaitu 50% dari keseluruhan site. Sistem drainasi 80 % air hujan harus meresap ke tanah.

Untuk menghitung intensitas curah hujan bisa kita gunakan rumus :

$$I = r/t$$

I = Intensitas curah hujan

r = Banyaknya hujan dalam waktu tertentu

t = Lama hujan

Sebagai contoh :

Hujan berlangsung selama 20 menit dan banyaknya air masuk dalam takaran curah hujan selama 20 menit adalah 30 mm.

Maka intensitas hujannya adalah $30/20 = 1,5$ mm/menit

Di Indonesia lazim di gunakan mm untuk satuan takaran curah hujan dimana 1 mm curah hujan berarti permukaan bumi dalam 1 m^2 kejatuhan air hujan sebanyak 1 liter.

Jika kita menghitung selama ± 24 jam untuk 30 mm maka :

$$I = r/t$$

$$30/24 = 1,25 \text{ mm/jam}$$

$$\text{dimana } 1,25 \text{ mm/jam} = 1,25 \text{ ltr/m}^2 \text{ selama 1 jam}$$

Dapat kita ketahui jika permukaan site yang kejatuhan air hujan seluas 1,5 ha

$$\text{maka : } 1,5 \times 10.000 \text{ m}^2 = 15.000 \text{ m}^2 \times 1,25 \text{ ltr}$$

$$= 18.750 \text{ liter/jam.}$$

$$1 \text{ liter} = 0,001 \text{ m}^3$$

$$= 18.750 \text{ liter}$$

$$= 18,75 \text{ m}^3/\text{jam}$$

- Luasan Grass block pada site = 50 % = 7500 m²
Air yang dapat meresap = 50 % = 4687,5 liter
- Luasan rumput pada site = 25 % = 3750 m²
Air yang dapat meresap = 100 % = 4687,5 liter
- Luasan paving block pada site = 25 % = 3750 m²
Air yang dapat diserap = 20 % = 937,5 liter

Sumur peresapan akan menampung 8437,5 liter dan 80 % sisanya agar seluruh air dalam site dapat meresap ke dalam tanah.
Jadi sebanyak 6750 liter yang harus ditampung sumur peresapan.

Volume sumur peresapan

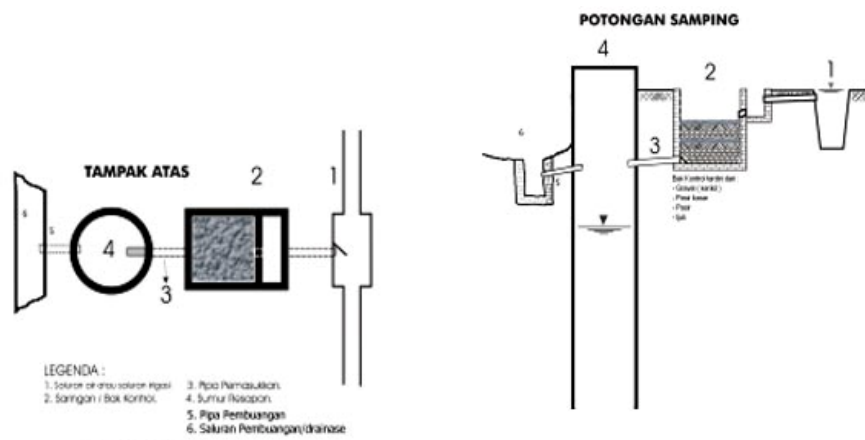
$$= 3,14 \times r^2 \times t$$

$$= 3,14 \times 0,5^2 \times 3$$

$$= 2,35 \text{ m}^3 = 235 \text{ liter}$$

$$\text{Jadi } 6750 \text{ liter} : 235 \text{ liter} = 28,72 \text{ liter}$$

Banyaknya sumur peresapan yang dibutuhkan = 28 buah



Skema teknis Sumur Peresapan

4.8.3 Air

Mengolah atau menata bentuk tampilan air ataupun memanfaatkan air secara fungsional dapat menunjang proses perancangan. Beberapa pemanfaatan fungsi air antara lain ;

- Air sebagai pengarah

Air secara fungsional dapat dimanfaatkan untuk mengarahkan pengunjung ke suatu tempat dapat ditata maupun diatur di area taman sebagai estetika.



Gambar 2.25 Air sebagai pengarah

- Air sebagai pengkondisian ruang

Air dapat dimanfaatkan untuk mengatur kondisi lingkungan yang dapat dilakukan dengan memperluas daerah permukaan air yang berhubungan dengan udara agar terjadi penguapan air.

- Fungsi sound air

Suara air dapat dimanfaatkan untuk menciptakan kesan ruang yang diinginkan.



Gambar 2.26 Air sebagai sound

- Fungsi estetika air

Air dimanfaatkan secara estetika agar dapat menunjang tampilan bangunan.



Gambar 2.27 Air sebagai Estetika

4.9 Analisis pemilihan karakter jati diri kota Purwokerto.

No	KRITERIA	Ebeg	Tokoh Bawor	Cerita Rakyat KAMANDAKA	KETERANGAN
1	Dikenal Masyarakat				
2	Nilai Sejarah				
3	Nilai Budaya				
4	Tidak ada				
5	Digemari Masyarakat				

: scoring

Pada dasarnya begitu banyak kesenian dan kebudayaan yang ada di daerah Banyumas pada umumnya dan kota Purwokerto pada khususnya. Akan tetapi kesenian atau budaya yang paling digemari dan masih berkembang dengan baik yaitu kesenian Ebeg.

Ebeg adalah bentuk tari tradisional khas Banyumasan dengan Properti utama berupa ebeg atau kuda kepang. Kesenian ini menggambarkan kegagahan prajurit berkuda dengan segala atraksinya. Biasanya dalam pertunjukkan ebeg dilengkapi dengan atraksi barongan, penthul & cépét. Dalam pertunjukannya ebeg diiringi oleh gamelan yang

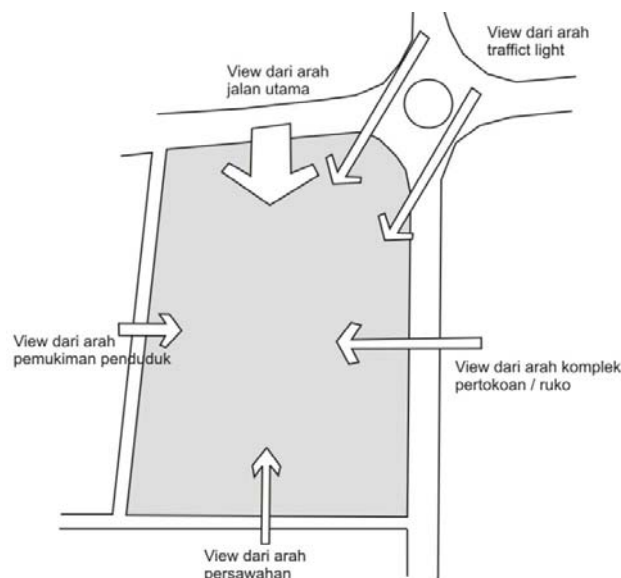
lazim disebut bendhe. Kesenian ini mirip dengan jathilan, kuda kepeng dan kuda lumping di daerah lain.

Yang membedakan kesenian Ebeg Banyumasan dengan jathilan, kuda kepeng dan kuda lumping adalah

1. Adanya SINTREN pada bagian tengah pertunjukkan Ebeg. Ditengah pertunjukkan ebeg para pemain melakukan trance/mendem, kemudian salah seorang pemain mendem badan, kemudian ditindih dengan lesung. Dan dimasukan ke dalam kurungan. Di dalam kurungan itu ia berdandan secara wanita dan menari bersama - sama dengan pemain yang lain. Pada beberapa kasus, pemain itu melakukan thole-thole, yaitu penari membawa tampah dan berkeliling arena untuk meminta sumbangan penonton.
2. Perbedaan lainnya yaitu pada klimaks pertunjukannya juga diadakan perang dengan permainan kaca cermin yang memantulkan sinar matahari yang ditujukan kepada lawannya.

4.10 Analisa Landmark

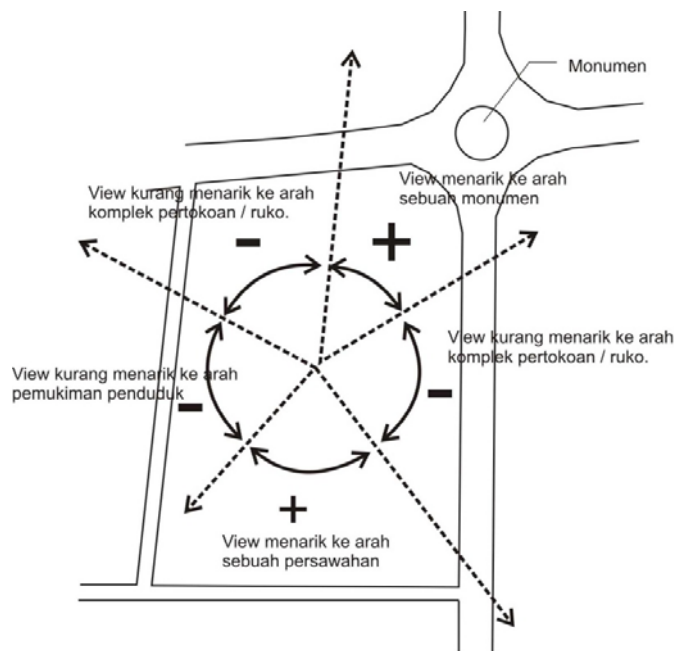
4.10.1 Orientasi



Gambar 2.27 View kedalam

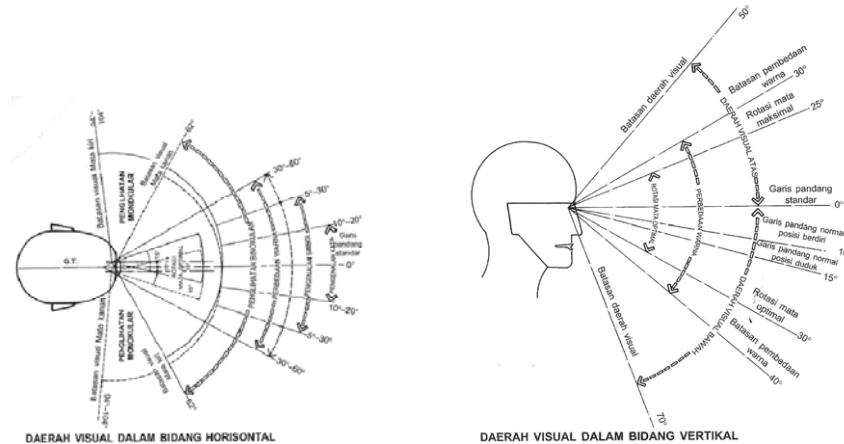
Orientasi view bangunan sangat dipengaruhi oleh kepadatan orang dan suasana lingkungan. Begitu pula halnya pada Pusat Pameran Daerah kota Purwokerto, dimana orientasi pandangan terhadap bangunan dapat dilihat dari arah bundaran (terutama pada saat berhenti di traffic light dimana memungkinkan orang untuk menikmati keindahan bangunan). Sehingga daerah-daerah yang menjadi sasaran penglihatan utama harus diberi perlakuan khusus, dengan memberikan visual art agar menjadi daya tarik tersendiri bangunan.

Lingkungan sekitar tapak memberi pengaruh penting dalam hal penentuan orientasi bangunan, sehingga bangunan dapat menjadi daya tarik bagi orang yang melihatnya dari arah yang memungkinkan bangunan dapat dilihat secara utuh. Oleh karena itu, posisi bangunan diletakan lebih dekat dengan jalan utama agar lebih mudah terlihat. Vegetasi pada area depan bangunan akan diatur agar tidak menutupi fasad bangunan.



Gambar 2.28 View keluar

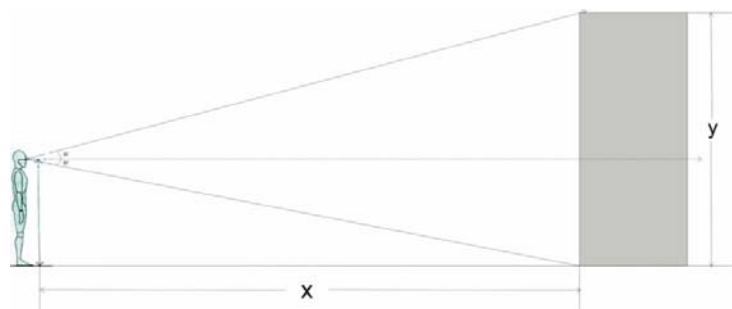
Selain itu sudut pandang mata manusia agar dapat mengenali bangunan secara utuh juga menjadi sangat penting dan berpengaruh terhadap penentuan posisi / landmark terhadap orientasi.



Gambar 2.29 Sudut pandang

Dari gambar di atas, disimpulkan bahwa pandangan yang nyaman ke arah objek adalah pandangan di dalam daerah visual 30° ke arah atas, 30° ke arah bawah, 30° ke arah kanan, dan 30° ke arah kiri. Hal tersebut dikarenakan pada daerah tersebut merupakan daerah dimana mata kita dapat mengenali warna atau membedakan warna dengan baik.

Bangunan landmark harus dapat terlihat secara utuh dari arah yang paling berpotensi orang untuk melihat bangunan. Berdasarkan analisis, daerah traffic light merupakan potensi yang terbesar melihat ke arah bangunan, karena merupakan aktifitas paling ramai.



Gambar 2.30 Jarak pandang

Bangunan landmark harus dapat dilihat secara utuh dari arah traffic light yang memiliki potensi terbesar melihat ke arah bangunan. Jarak dari traffic light ke bangunan adalah 30 m. Agar dapat mengetahui ketinggian bangunan agar dapat terlihat utuh, maka harus melalui perhitungan :

X = Jarak pandangan

Y = ketinggian bangunan

$$\operatorname{Tg} 30^{\circ} = \frac{Y}{30}$$

$$0,5 = \frac{Y}{30}$$

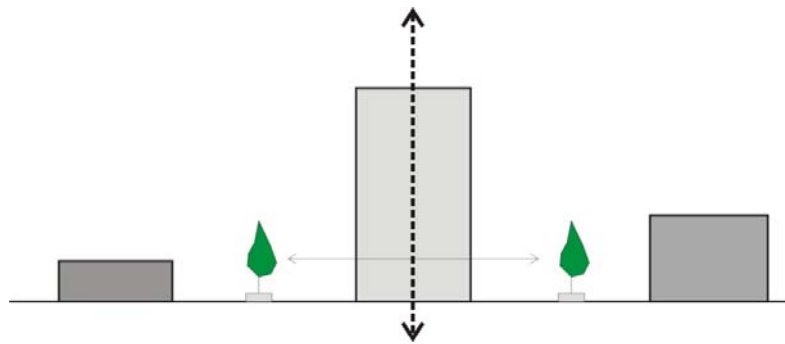
$$Y = 0,5 \times 30$$

$$Y = 15 \text{ m}$$

Jadi, Ketinggian bangunan = $15 \times 2 = 30 \text{ m}$

4.10.2 Skala

Prinsip desain mengenai skala berkaitan dengan proporsi ukuran relative dari benda – benda. Skala visual merujuk pada besarnya sesuatu yang tampak ketika diukur terhadap benda – benda lain disekitarnya. Jadi skala suatu objek sering kali merupakan pembandingan yang kita buat berdasarkan ukuran relatif atau yang telah kita ketahui dari elemen – elemen lain yang berdekatan atau benda sekitarnya. Sebuah bangunan dapat dikatakan berskala besar, jika membandingkan lingkungan sekitarnya dengan skala bangunan lebih kecil.

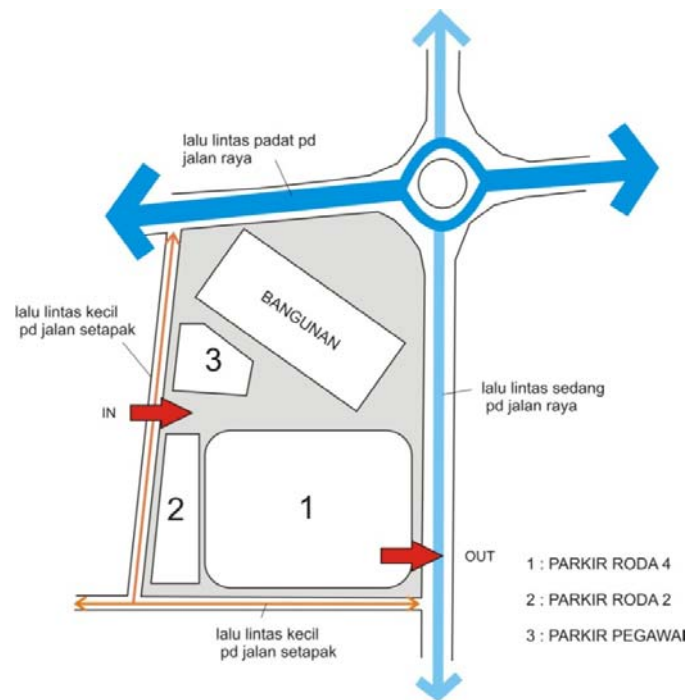


Gambar 2.31 Skala bangunan

Tinggi bangunan pada lingkungan sekitar merupakan bangunan 1 lantai dan 2 lantai. Ketinggian maksimal hanya sekitar 10 m. Agar bangunan terlihat menonjol, bangunan pusat pameran daerah akan menerapkan skala 3 : 1 dengan ketinggian sekitar 30 m.

Dengan memberikan skala bangunan yang lebih tinggi dan lebih besar dari bangunan sekitar. Serta pemberian warna dan ornament yang indah dan mencolok merupakan alternatif atau cara agar bangunan Pusat Pameran Daerah kota Purwokerto bisa menjadi Landmark baru. Selain itu penataan ruang luar yang berkarakter hijau jg bertujuan untuk memperkuat dan mendukung keberadaan bangunan tersebut.

4.10.3 Analisa Ruang Parkir



- Parkir mobil dan parkir motor menggunakan system 2 pintu. Satu buah pintu masuk dan satu lagi pintu keluar guna kenyamanan sirkulasi dan factor keamanan.
- Area parkir tidak diletakan di depan bangunan karena vegetasi parkir dimungkinkan dapat menutupi fasad bangunan yang difungsikan sebagai landmark.
- Parkir pengunjung dan pegawai dibuat terpisah

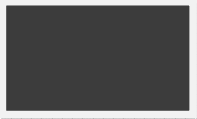
4.10.3 Warna

Warna kostum yang sering muncul dalam kesenian ebeg adalah warna merah, hitam serta putih. Warna topeng hitam dan putih merupakan pembeda peran penthul dan tembem dalam kesenian ebeg. Warna hitam dan putih merupakan warna pada property kuda kepang. Sedangkan warna merah dan hitam merupakan warna kostum yang biasa digunakan oleh para pawang.



Gambar 2.32 Kostum pawang, penthul & temnhem, dan warna kuda lumping

Karakter warna

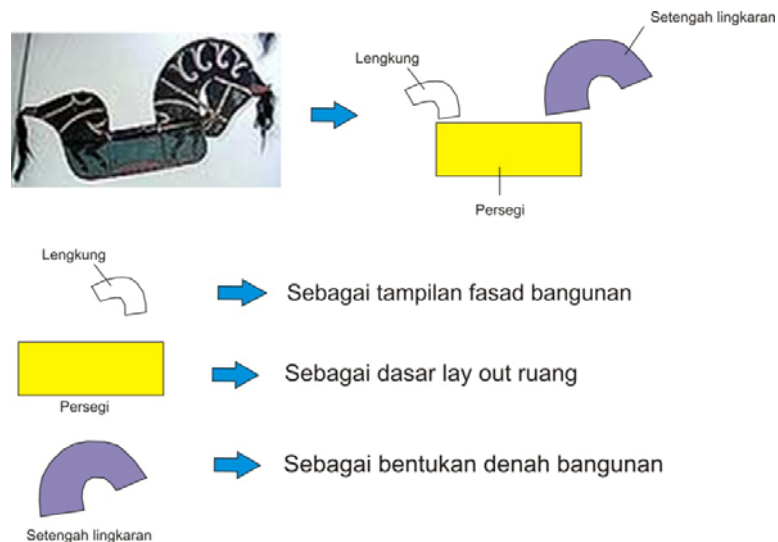
WARNA	ANALISIS KARAKTER	KARAKTER DALAM DESAIN
Merah 	Membangkitkan energy, hangat, megah, agung, membangkitkan semangat, memberikan pengaruh yang kuat, aktif, optimis, komunikatif	Warna digunakan untuk menciptakan suasana intim dan nyaman, serta membawa kesan etnik kontemporer pada ruang interior dan eksterior
Putih 	Kemurnian, kepolosan, tentram, nyaman, steril, kaku, jika berlebihan akan memberikan kesan dingin	Warna ini digunakan sebagai aksen untuk member jeda visual agar ruang tidak terlalu penuh dengan warna
Hitam 	Kuat, maskulin, penuh percaya diri, elegan, dramatis, misterius	Warna ini mungkin akan lebih dominan dengan tujuan memberikan kesan maskulin pada bangunan.

Tabel 1.8

Warna – warna lain yang mungkin akan muncul dalam tampilan bangunan hanya sebagai kombinasi saja, agar interior dan eksterior tidak terkesan monoton. Akan tetapi ketiga warna di atas yang paling dominan muncul dalam penampilan bangunan.

4.10.4 Bentuk

Bentuk bangunan merupakan transformasi dari kesenian / budaya lokal, yaitu kesenian tari ebeg atau kuda lumping. Dengan metode Metafora sebagai pendekatan perancangannya. Tujuannya adalah agar bangunan Pusat Pameran Daerah memiliki ciri khas atau jati diri kota Purwokerto.



Ketiga bentukan dasar tersebut nantinya akan ditransformasikan ke dalam bangunan baik sebagai estetika maupun fungsi.

Karakter Kesenian Ebeg

- Ebeg merupakan gerak tari gagah menggambarkan seorang prajurit
- Properti yang digunakan adalah kuda kepang, cambuk atau pedang yang terbuat dari bambu.
- Gerak pada pertunjukan tidak memiliki aturan yang baku
- Ragam gerak tari pokok yang selalu ada :
Sembahan (sebelum pertunjukan)
Babak 1 (Nggampingan)
Gerakan yang menggambarkan prajurit sebelum melakukan latihan perang.

Babak 2 (Temanggung)

Gerakan yang menggambarkan sekelompok prajurit ingin menunjukkan kejantanannya.

Babak 3

Gerakan dasar sebuah tarian, seperti besut, sabetan dan lain- lain.

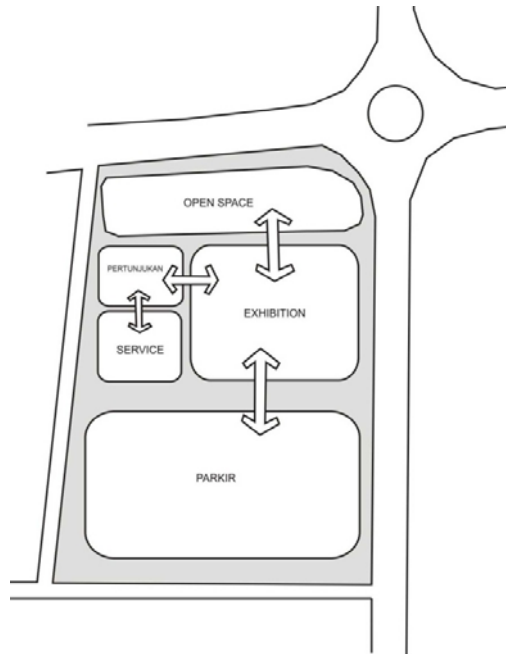
- Makna simbolis dalam penyajian gerak :
 - a) Gerak sadar menyimbolkan kehidupan manusia yang selalu berpandangan ke depan tanpa mengulangi kesalahan yang dilakukannya.
 - b) Gerak tak sadar dalam adegan kesurupan menggambarkan kehidupan manusia yang selalu menyekutukan Tuhan.
- Nilai Estetis terdapat dalam gerak yang meliputi keseimbangan dan simetris gerak dalam tari kuda lumping.

Dari beberapa karakter kesenian Ebeg di atas dapat disimpulkan bahwa karakter yang sebenarnya adalah tarian yang menyimbolkan tentang Kegagahan / kejantanan seorang prajurit. Karakter inilah nantinya yang akan ditransformasikan dalam bentuk bangunan. Dengan metode pendekatan perancangan metafora.

BAB V

KONSEP PENGEMBANGAN PERANCANGAN

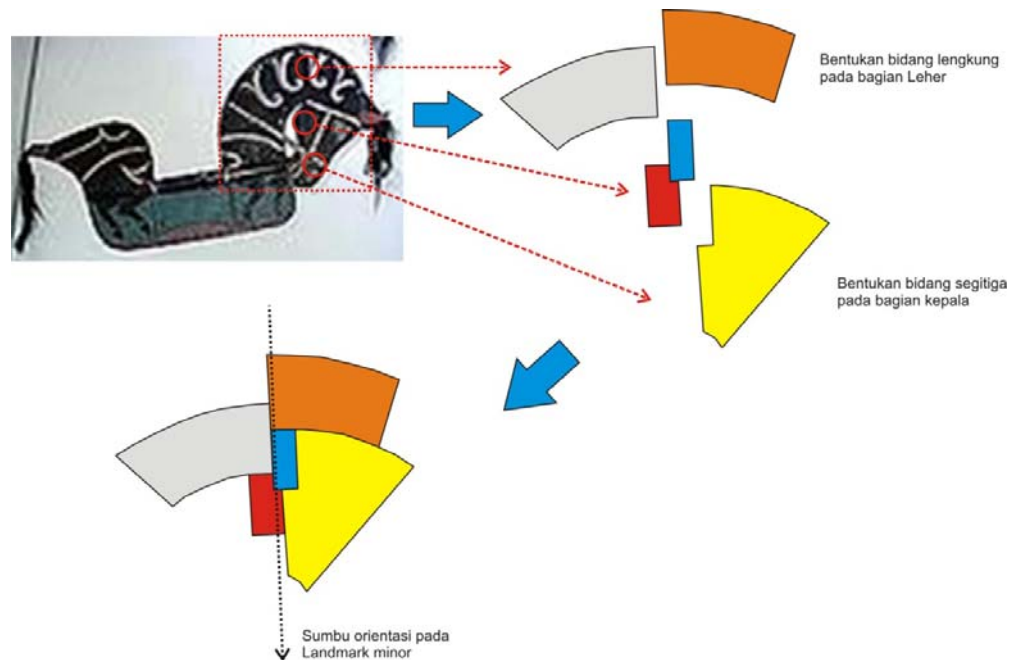
5.1 Zoning



- Open space bertujuan untuk memberi jarak antara bangunan dengan jalan untuk mengurangi polusi dan kebisingan.
- Area retail : restoran dan kantin , dll ditempatkan pada posisi selatan are pertunjukan bertujuan agar disamping sedang makan juga bisa ikut menikmati pertunjukan.
- Area Expo utama/ exhibition berada ditengah-tengah sebagai pusat kegiatan utama dan dikelilingi fasilitas penunjang.
- Hall : sebagai entrance pengunjung expo.
- Area parkir terletak di belakang bangunan dengan tujuan agar mudah mengatur sirkulasi kendaraan serta agar vegetasi pada ruang parkir tidak menutupi fasad bangunan.
- Area Pertunjukan terletak di depan bangunan bertujuan untuk menarik pengunjung untuk mendekati / mengunjungi bangunan.

5.2 Gubahan Masa

Bentukan masa bangunan merupakan metafora dari Ebeg atau kuda lumping, dengan mengambil bagian kepala yang menunduk dan merupakan sebuah bidang lengkung. Bidang lengkung diambil dan diorientasikan ke sebuah monumen sebuah landmark minor kota Purwokerto sebagai titik sumbu.

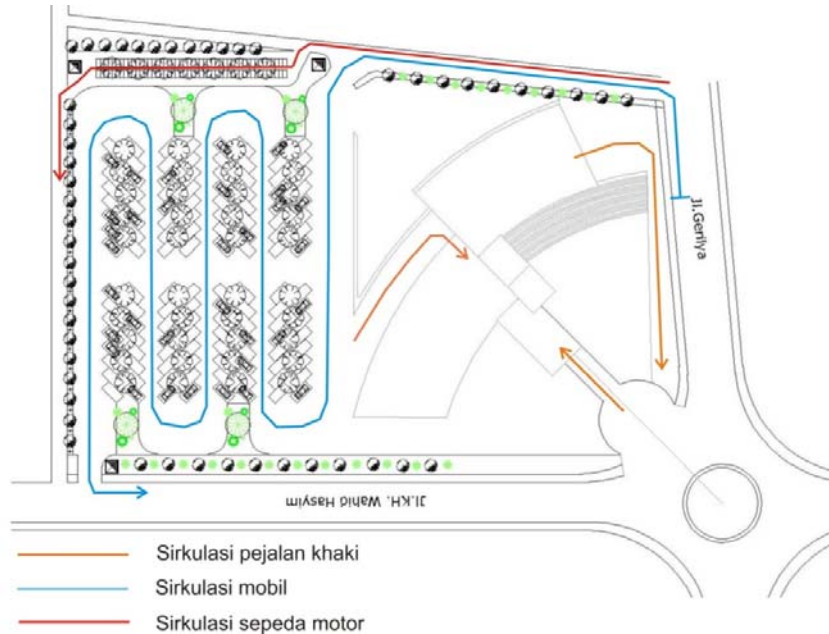


Dari hasil pengkomposisian bentuk ini sehingga menghasilkan gubahan massa yang dinamis dan tidak monoton.

5.3 Penampilan Bangunan

Jaran kepag merupakan property utama yang digunakan dalam kesenian Ebeg. Bentuk itu ditransformasikan ke dalam bentuk atap bangunan dengan tujuan bangunan mempunyai karakter tersendiri. Bentuk tersebut diperoleh dengan memainkan geometris lengkung.

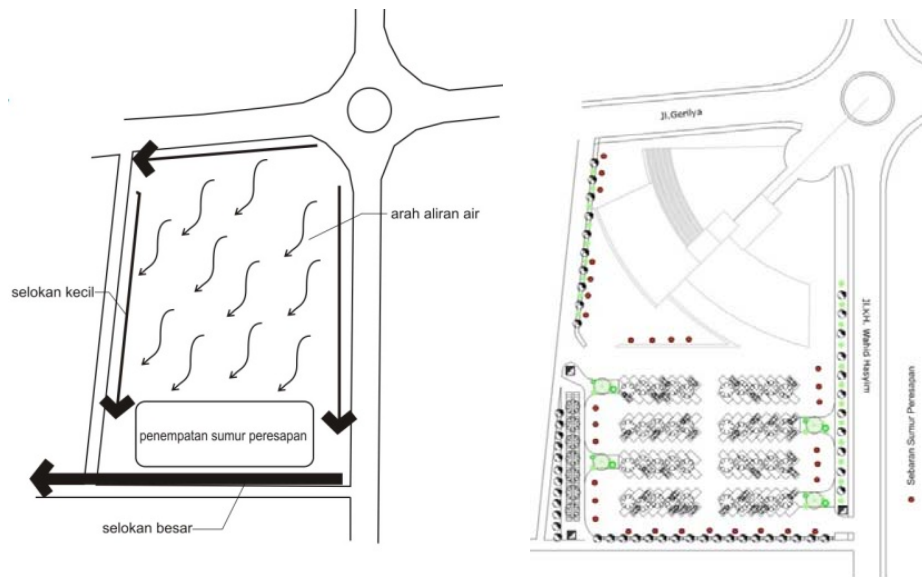
5.4 Sirkulasi



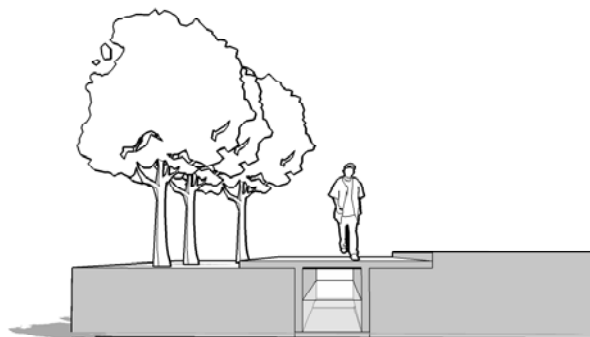
- Sirkulasi antara pintu masuk dan keluar pameran dibedakan sehingga tidak terjadi crossing yang mengakibatkan kesesakan.
- Pintu masuk ke dalam bangunan / entrance terdapat pada depan bangunan dan belakang bangunan.
- Parkir mobil dan parkir motor menggunakan system 2 pintu (two Gate). Satu buah pintu masuk dan satu lagi pintu keluar guna kenyamanan sirkulasi dan factor keamanan.
- Sirkulasi ruang luar diberi pengarah dan penarik seperti penggunaan vegetasi, kolam.
- Sirkulasi ruang dalam dibuat searah sehingga terdapat kejelasan sirkulasi dan tidak terjadi crossing.
- Dibuat elemen interior yang menarik baik penggunaan ornament, tata lighting sehingga memberi aksen yang menarik.

5.5 Drainase

Arah aliran air pada site adalah dari arah utara menuju ke selatan. Sumur- sumur peresapan akan disebar pada bagian selatan site karena drainase air hujan akan dialirkan ke arah itu. Selokan juga akan disediakan di setiap sisi jalan.

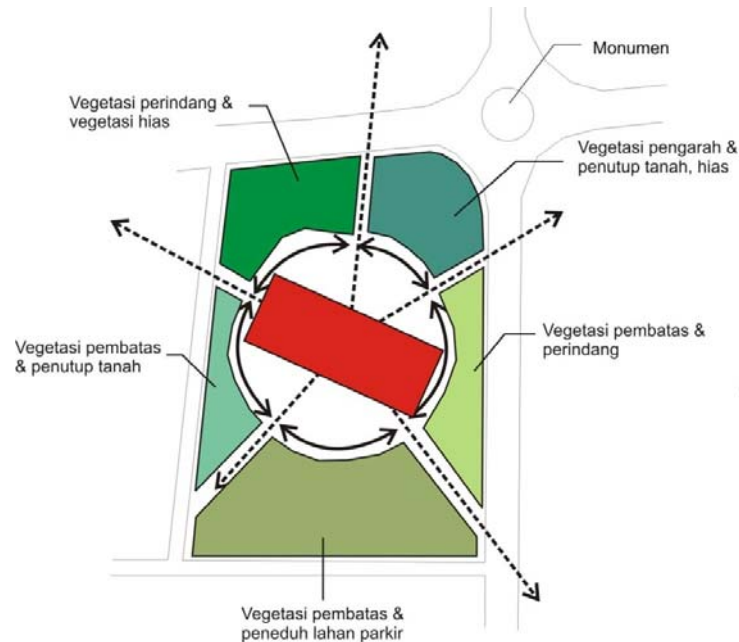


Drainase terletak berdampingan atau dibawah dari ruang pejalan kaki. Drainase berfungsi sebagai penampung dan jalur aliran air pada ruang pejalan kaki. Keberadaan drainase akan dapat mencegah terjadinya banjir dan genangan air pada saat hujan. Dimensi minimal adalah lebar 50 centimeter dan tinggi 50 centimeter.



5.6 Vegetasi

Pemilihan vegetasi yang tepat adalah mendukung konsep monumental, disamping sekedar memenuhi fungsi sebagai perintang, pengarah atau penutup tanah. Sehingga pemilihannya adalah vegetasi yang memiliki karakter khusus.



- Perletakan tanaman pengarah, penutup tanah dan penghias pada sisi selatan dan utara site.
- Kombinasi tanaman pembatas, perintang dan penghias pada sisi timur site.
- Penggunaan tanaman pembatas pada sisi timur, selatan, dan barat site.
- Penggunaan rumput dan perkerasan pada lahan tak terbangun.

Dalam penataan lebih lanjut, vegetasi digolongkan menurut fungsi dan jenisnya, yaitu :

- Tanaman penutup tanah, untuk lahan yang terbuka. Tanaman yang digunakan berjenis rumput, antara lain:

Jenis rumput : rumput swiss atau rumput gajah

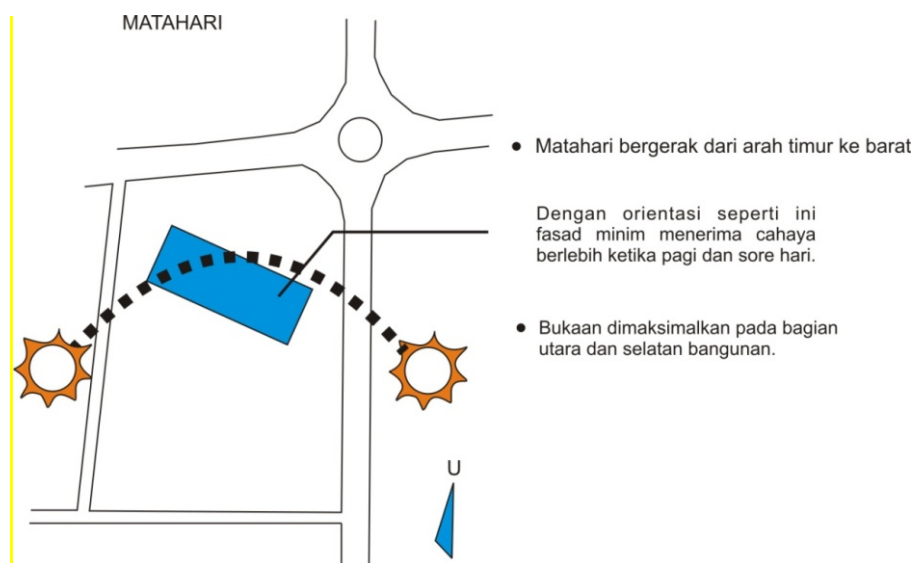
Jenis berumpun berbunga : Seruni Jalar (*Wedelia triobata*), Bawang Brojol (*Zephyrantes sp*), aster (*Callisthepus*).

Jenis berumpun dan berdaun unik : Kucai Jepang (*Carex morrowii*), Lili Paris (*Chlorophytum comosum*), Nanas kerang (*Rhoeo spatachea*).

- Tanaman sebagai pembatas atau filter. Tanaman yang dipilih bercirikan rimbun dan indah untuk perdu, ataupun berjenis tinggi / vertikal.
Jenis vertical berdaun unik : Pinus (pine tree), Glodokan (*Polyalthia longifolia*)
Jenis perdu berbunga : Kamboja Jepang (*Adenium Obesum*), Kenikir Hias (*Cocmos bipinnatus*), Tapak dara (*Vinca Rosea*).
- Tanaman Perindang untuk memberikan naungan dan bisa dijadikan sebagai shelter bagi aktifitas dibawahnya. Tanaman yang digunakan adalah bertajuk rindang dan melebar, antara lain :
Jenis perindang berbunga : Kamboja (*Plumeria rubra*), Kasia emas (*Cassia surattensis*), Flamboyan (*Delonix regia*).
- Tanaman hias sebagai pelengkap unsure estatika. tanaman yg digunakan bercirikan berbunga dan berdaun indah , antara lain ; Bugenvil (*bougenvila sp*), Alamanda (*Allamanda cathartica*), Melati (*Jasminum sp*).

5.7 Pencahayaan

Lintasan matahari dimulai terbit dari arah timur dan diakhiri dengan tenggelam di arah barat. Sehingga keadaan ini memungkinkan bangunan mendapat sinar matahari yang berlebihan ketika menghadap ke arah timur dan barat. Sinar matahari yang berlebihan menimbulkan ketidaknyamanan bagi pengguna bangunan maupun pengunjung.



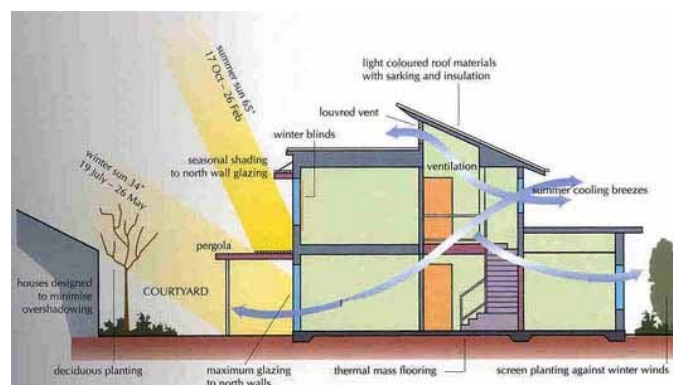
Keadaan seperti ini, orientasi bangunan harus dominan menghadap ke selatan ataupun utara untuk menghindari sinar matahari berlebih ketika pagi maupun sore menjelang petang. Dengan memperbanyak bukaan pada bagian utara dan selatan bangunan, pencahayaan matahari dapat dimanfaatkan semaksimal mungkin untuk tujuan penghematan energy bangunan. Pencahayaan alami dipakai untuk keragaman iluminasi pada objek, sedangkan ruangan yang memiliki kuantitas pencahayaan alami yang kurang atau bahkan tidak ada akan dibantu dengan system pencahayaan buatan.

5.8 Penghawaan

Sistem penghawaan yang dimaksimalkan yaitu system penghawaan alami, yaitu memanfaatkan kondisi udara di luar bangunan agar dapat masuk kedalam sehingga terjadi pergerakan dan pergantian udara di dalam ruangan dan mempercepat penguapan keringat serta panas tubuh penghuni.

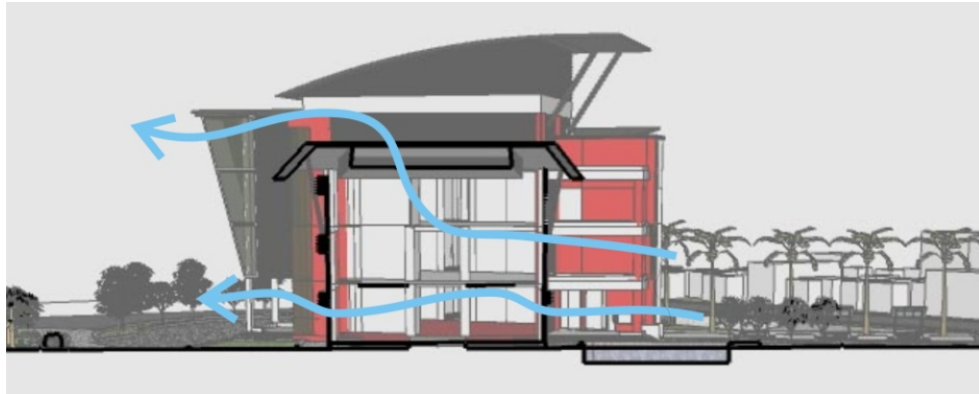
Dalam penghawaan alami biasanya membutuhkan ventilasi udara. Macam-macam contoh ventilasi :

- Jendela
- Lubang angin / loster
- Jalousi/ krepyak



Selain itu juga memanfaatkan elemen air dengan tujuan memberi kesejukan alami ke dalam bangunan tanpa harus menggunakan AC.

Penghawaan alami untuk kenyamanan bangunan yaitu dengan pemanfaatan kolam pada ruang luar depan bangunan dengan memanfaatkan arah gerakan angin pula sehingga sejuknya air dapat masuk kedalam bangunan juga.



5.9 Sistem Utilitas

a. Instalasi Listrik

Sumber listrik utama berasal dari PLN dan menggunakan cadangan / back up sebuah genset , yang bekerja secara otomatis bila aliran listrik dari PLN terputus. Sumberdaya cadangan ini berfungsi melayani beban penting seperti penerangan,pompa,dll.

b. Sistem Air bersih

Sumber air bersih berasal dari PDAM dan sumur melalui pompa.Air bersih ini ditampung terlebih dahulu di bak penampungan sebelum didistribusikan ke setiap bangunan sesuai dengan kapasitasnya.

c. Sistem Pembuangan Air Kotor

Sistem pembuangan kotoran padat yang berasal dari bangunan dilakukan dengan menyalurkan melalui pipa pembuangan tertutup kemudian disalurkan ke septic tank, kemudian diresapkan ke dalam sumur peresapan.Sistem pembuangan air kotor yang berasal dari pemakaian dalam bangunan (kamar mandi,toilet,wastafel) dan air hujan dilakukan dengan mengalirkan melalui pipa pembuangan tertutup ke bak control kemudian ke sumur peresapan atau dibuang ke roil kota.

d. Sistem telekomunikasi

Jaringan komunikasi merupakan hal yang penting dalam bangunan komersial. Untuk memenuhi kebutuhan komunikasi digunakan jaringan komunikasi dari Telkom dengan system penggunaan yang ada seperti telepon hunting dan telepon waiting. Sedangkan macam penggunaannya yaitu :

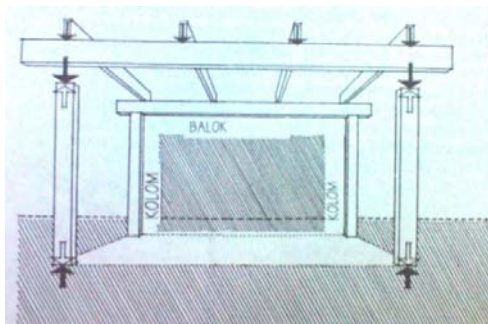
- Jaringan telepon / fax untuk komunikasi keluar dan masuk bangunan.
- Jaringan interkom untuk komunikasi dalam bangunan.

5.10 Struktur Bangunan

System struktur yang akan digunakan bervariasi sesuai dengan jenis kegiatan yang akan diwadahi dan luasan ruang. Secara umum penggunaan struktur ini dipengaruhi beberapa hal antara lain tuntutan bentuk dan visual bangunan, potensi dan daya tarik dengan penonjolan struktur (ekspose).

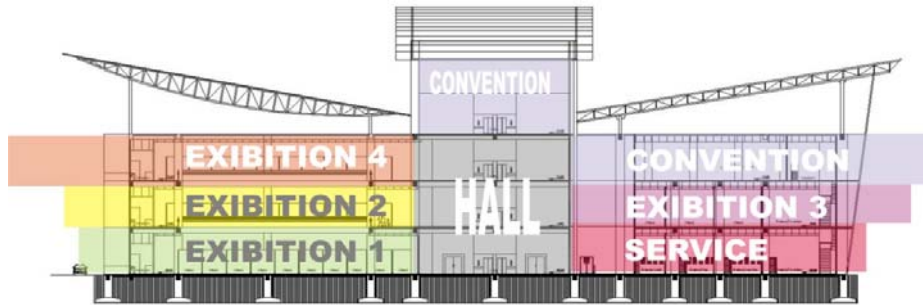
Adapun system struktur yang akan digunakan yaitu :

- Struktur pondasi menggunakan tiang pancang (foot plate) untuk bangunan dengan jumlah lantai lebih dari satu dan juga untuk ruang dengan beban yang cukup besar.
- Struktur atap menggunakan struktur jenis rangka baja .
- Struktur rangka memiliki pengertian sebagai kerangka bangunan yang biasanya terdiri dari kolom dan balok serta elemen rangka yang lain yang berupa rangkaian.



- balok sebagai unsur mendatar berfungsi untuk membagi beban dan gaya kepada tiang / kolom.
- tiang unsur vertikal berfungsi penyalur beban dan gaya menuju tanah.

5.11 Konsep Tata Ruang Vertikal



Bangunan Pusat Pameran Daerah terdiri dari 4 lantai yang memiliki beberapa fungsi antara lain Hall, exhibition, Convention, dan service. Hall terletak di bagian tengah bangunan bertujuan untuk menampung pengunjung yang datang dari dua arah entrance.

Kegiatan ekshibition hampir terdapat di setiap lantai, karena inilah yang merupakan fasilitas utama bangunan. Sedangkan fasilitas konvensi terletak di lantai atas disesuaikan dengan kebutuhan adanya akustik pada atap dan dindingnya. Fasilitas service berfungsi untuk menunjang kebutuhan dan kelengkapan sarana prasarana bangunan. Fasilitas ini terletak di belakang bangunan

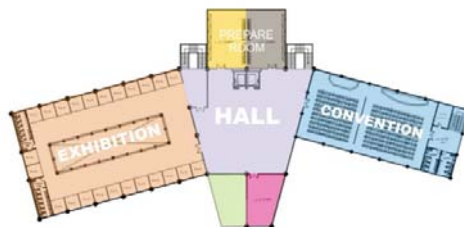
5.11 Konsep Tata Ruang Horisontal



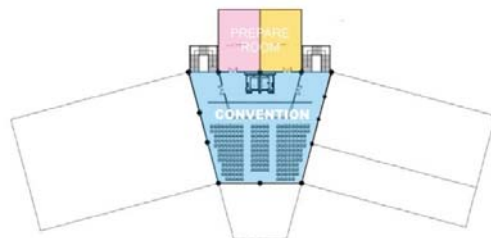
Denah Lantai 1



Denah Lantai 2

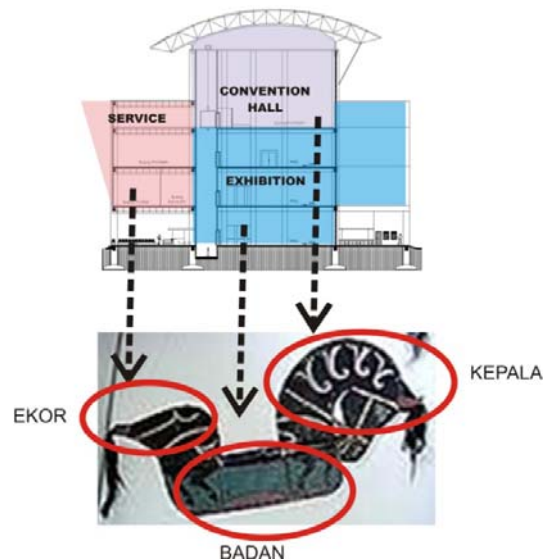


Denah Lantai 3



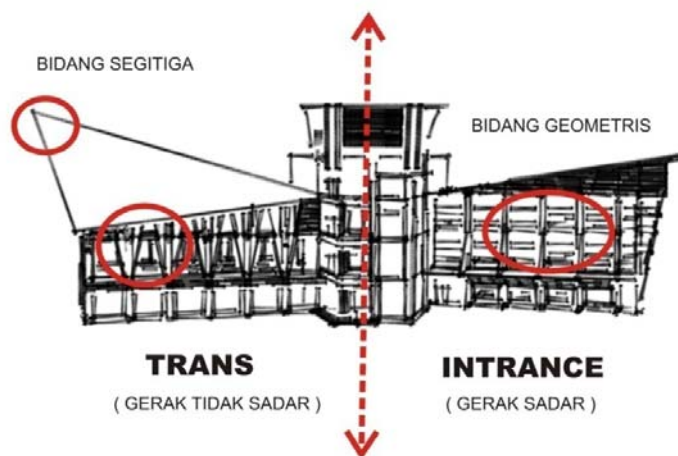
Denah Lantai 4

5.12 Konsep Penampilan Bentuk Bangunan



Bentuk bangunan merupakan filosofi dari bentuk kuda lumping yaitu memiliki bagian kepala, badan ,dan ekor. Hall merupakan tempat berkumpul datangnya pengunjung dan konvensi merupakan fasilitas yang membutuhkan ketinggian lantai lebih tinggi disbanding fasilitas lain. Hal ini diibaratkan kepala yang terletak di bagian atas. Pameran merupakan pusat aktifitas dari bangunan, hal ini diibaratkan dengan badan / perut yang merupakan pusat aktifitas pencernaan.Ekor merupakan bagian paling belakang pada Ebeg diibaratkan sebagai fasilitas service.

5.13 Konsep Penampilan Fasad Bangunan



Pada kesenian Ebeg terdapat babak saat tarian dilakukan secara sadar dan kemudian secara mendadak penari menjadi kesurupan. Oleh karena itu fasad bangunan terbagi menjadi dua bentuk. Bentuk saat trans (kesurupan) digambarkan dengan permainan bidang segitiga, karena pada saat ini babak ini penari cenderung memakan benda-benda tajam. Bentuk segitiga memberikan kesan tajam pada bangunan.

Pada saat penari sadar (intrance) aplikasi ke fasad bangunan adalah dengan permainan bentuk geometris vertical dan horizontal dengan tujuan memberikan kesan dinamis pada bangunan seperti halnya ketika seorang penari melakukan tarian secara sadar. Bentuk simetris merupakan Nilai estetis terdapat dalam gerak yang meliputi keseimbangan dan simetris gerak dalam tari kuda lumping.

5.14 Konsep Penampilan Warna Bangunan



Pemilihan warna untuk interior dan eksterior bangunan diambil dari warna yang dominan muncul pada kesenian tari Ebeg. Warna yang di dapat adalah warna merah, hitam, dan putih. Ketiga warna dipadukan agar memberikan karakter Jantan dan berani pada bangunan. Agar ada kesesuaian dengan karakter Ebeg itu sendiri.

PERSPEKTIF 3D



ARAH TIMUR LAUT



ARAH TIMUR



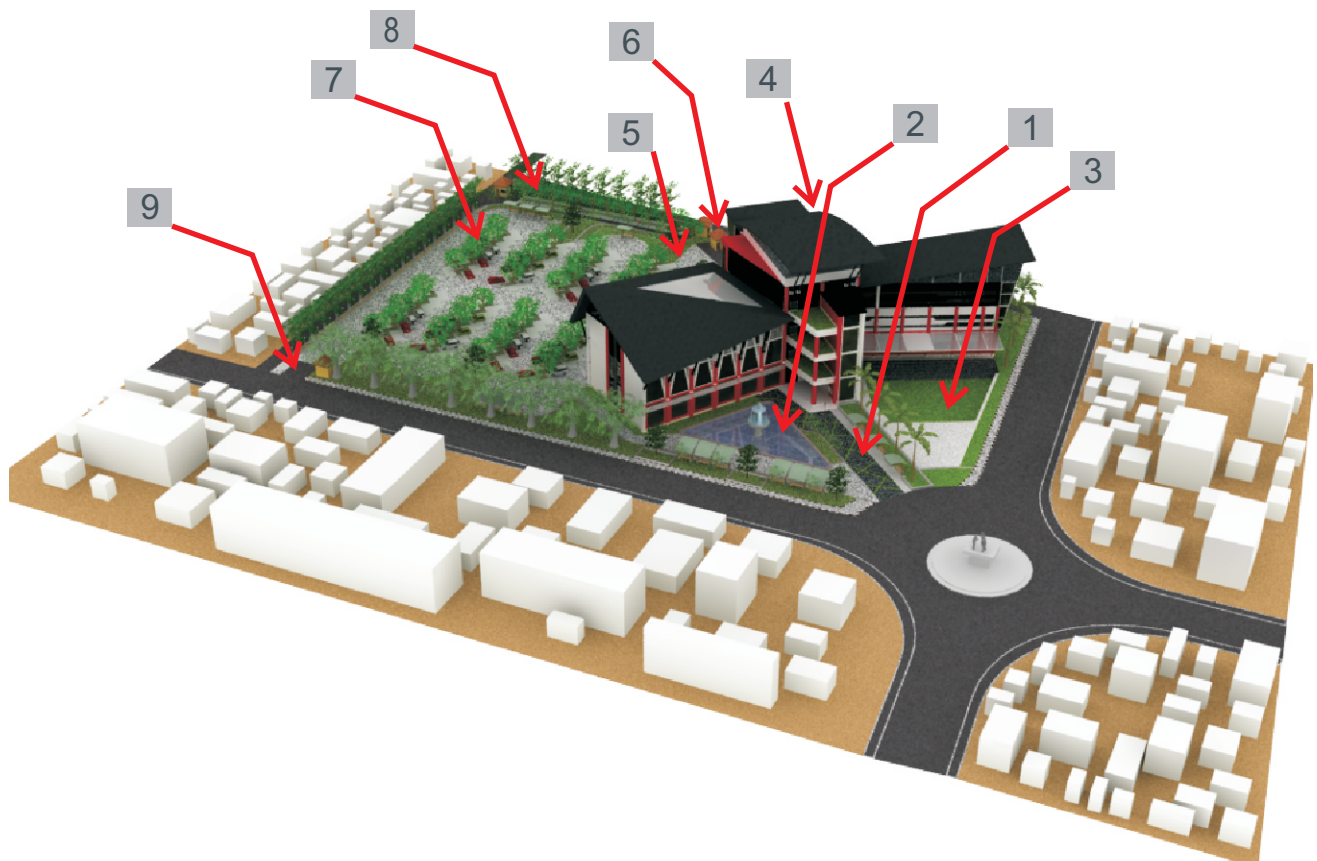
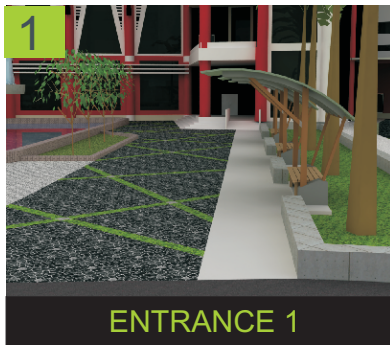
ARAH UTARA



ARAH SELATAN

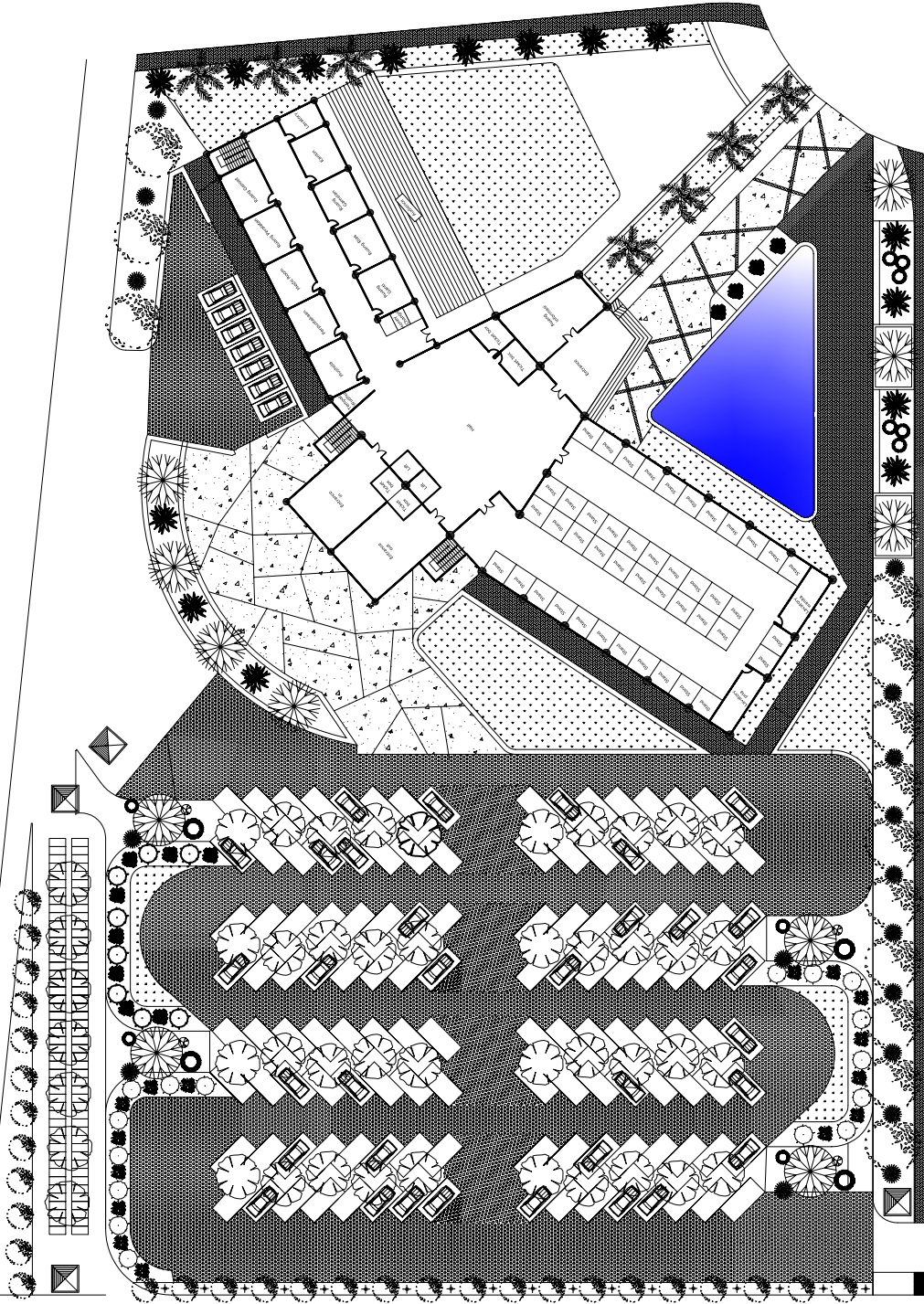


TAMPAK KAWASAN



	Grass Block
	Rumput
	Godokan
	Bugenvil
	Ketapang
	Nenas kerang
	Tapak Dara
	Palem

Jl. Gerilya



Jl. KH. Wahid Hasyim

	TUGAS AKHIR		TAHUN AKADEMIK 2008/2009		Pusat Pameran Daerah "Sebagai Landmark kota Purwokerto yang Berkarakter Hijau"		DOSEN PEMBIMBING		IDENTITAS MAHASISWA			NAMA GAMBAR	SKALA	NO. LBR	JML LBR	PENGESAHAN
	JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA						Ir. Fajriyanto MTP		NAMA LUDI SETIONO	NO. MHS 05512025	TANDA TANGAN					

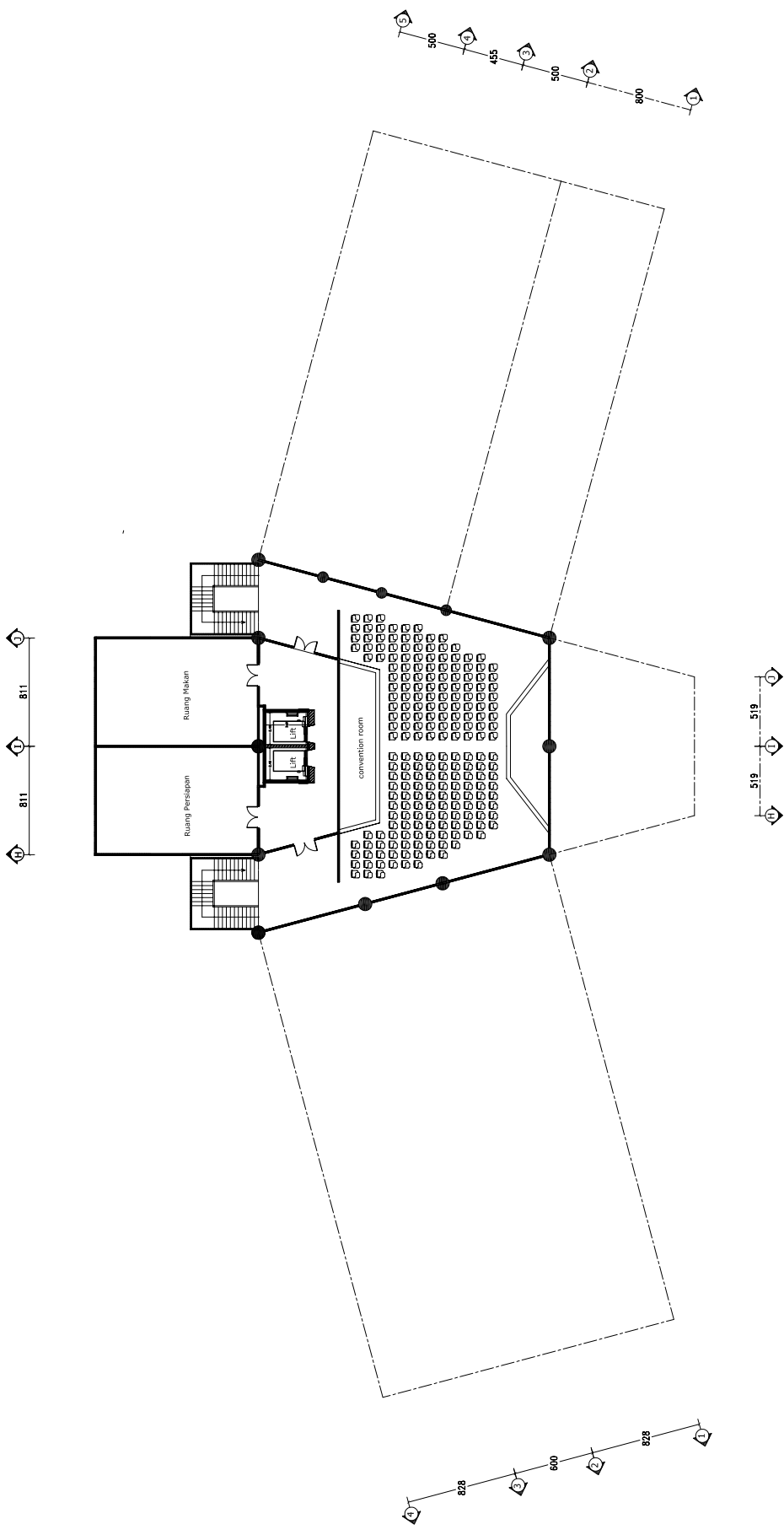
Site Plan

	Grass Block
	Rumput
	Godokan
	Bugenvil
	Ketapang
	Nenas kerang
	Tapak Dara
	Palem

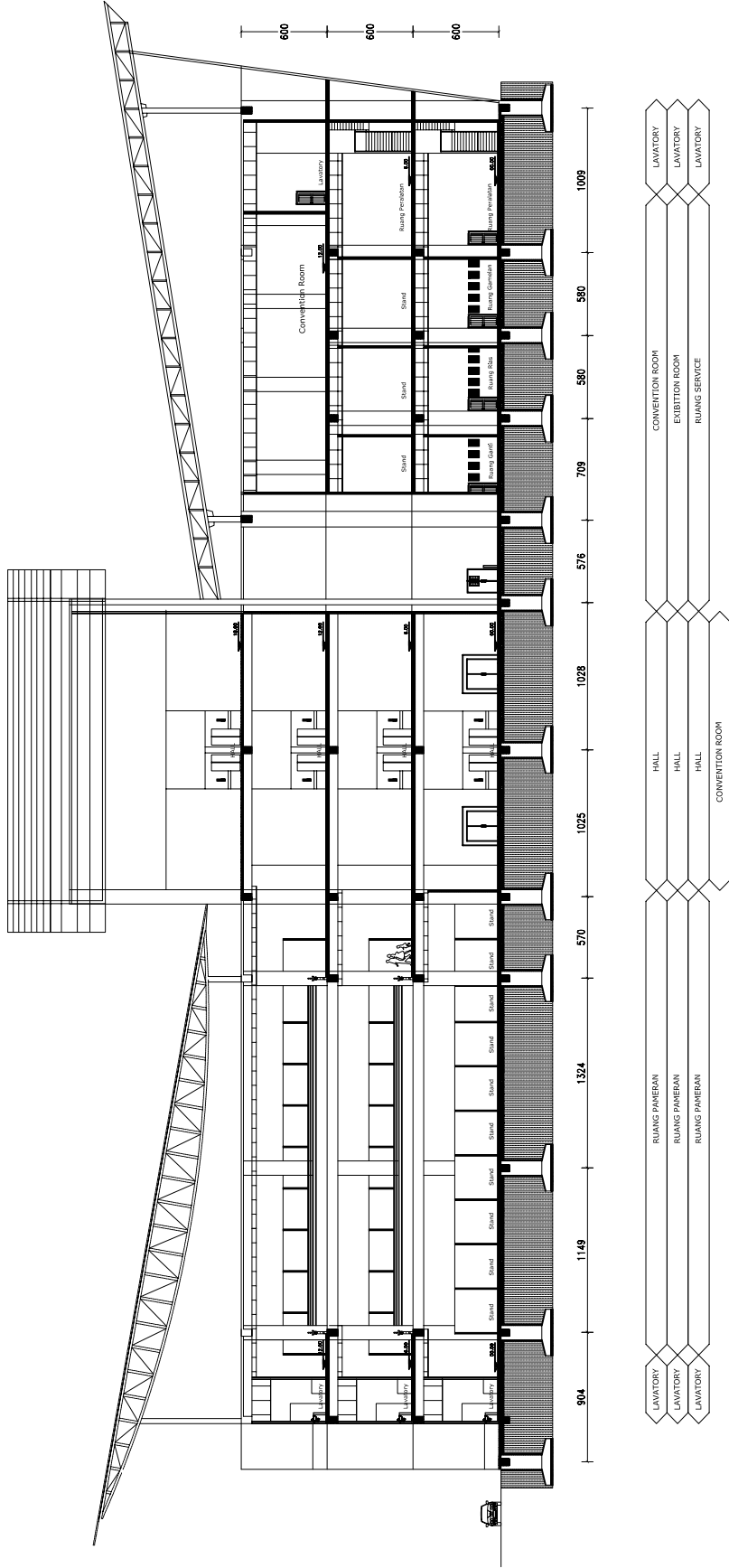
Jl. Gerilya

Jl. KH. Wahid Hasyim

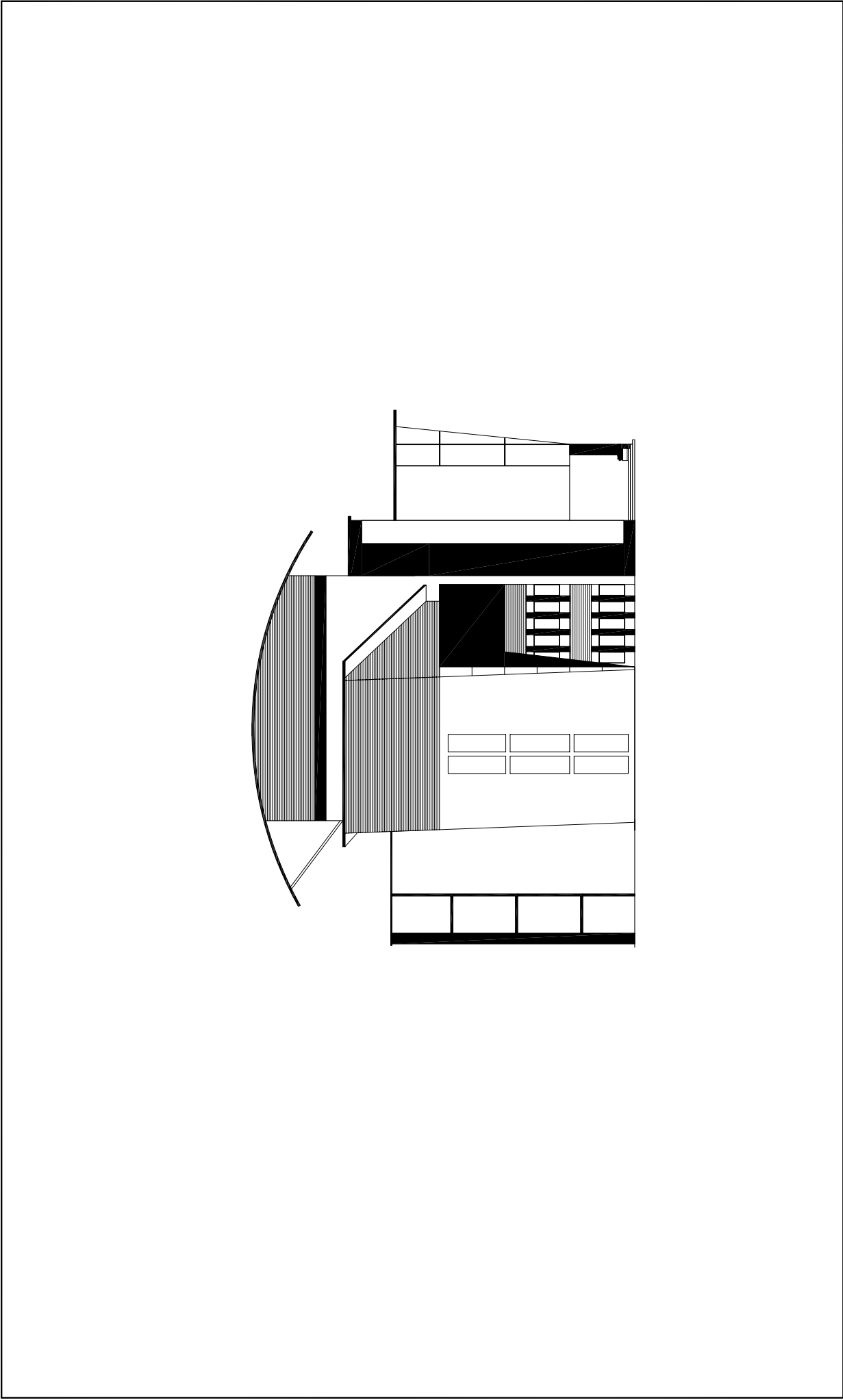
	TUGAS AKHIR JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA	TAHUN AKADEMIK 2008/2009	Pusat Pameran Daerah "Sebagai Landmark kota Purwokerto yang Berkarakter Hijau"	DOSEN PEMBIMBING Ir. Fajriyanto MTP	IDENTITAS MAHASISWA	NAMA GAMBAR Situasi	SKALA	NO. LBR	JML LBR	PENGESAHAN
					NAMA LUDI SETIONO					
					NO. MHS 05512025					
					TANDA TANGAN					



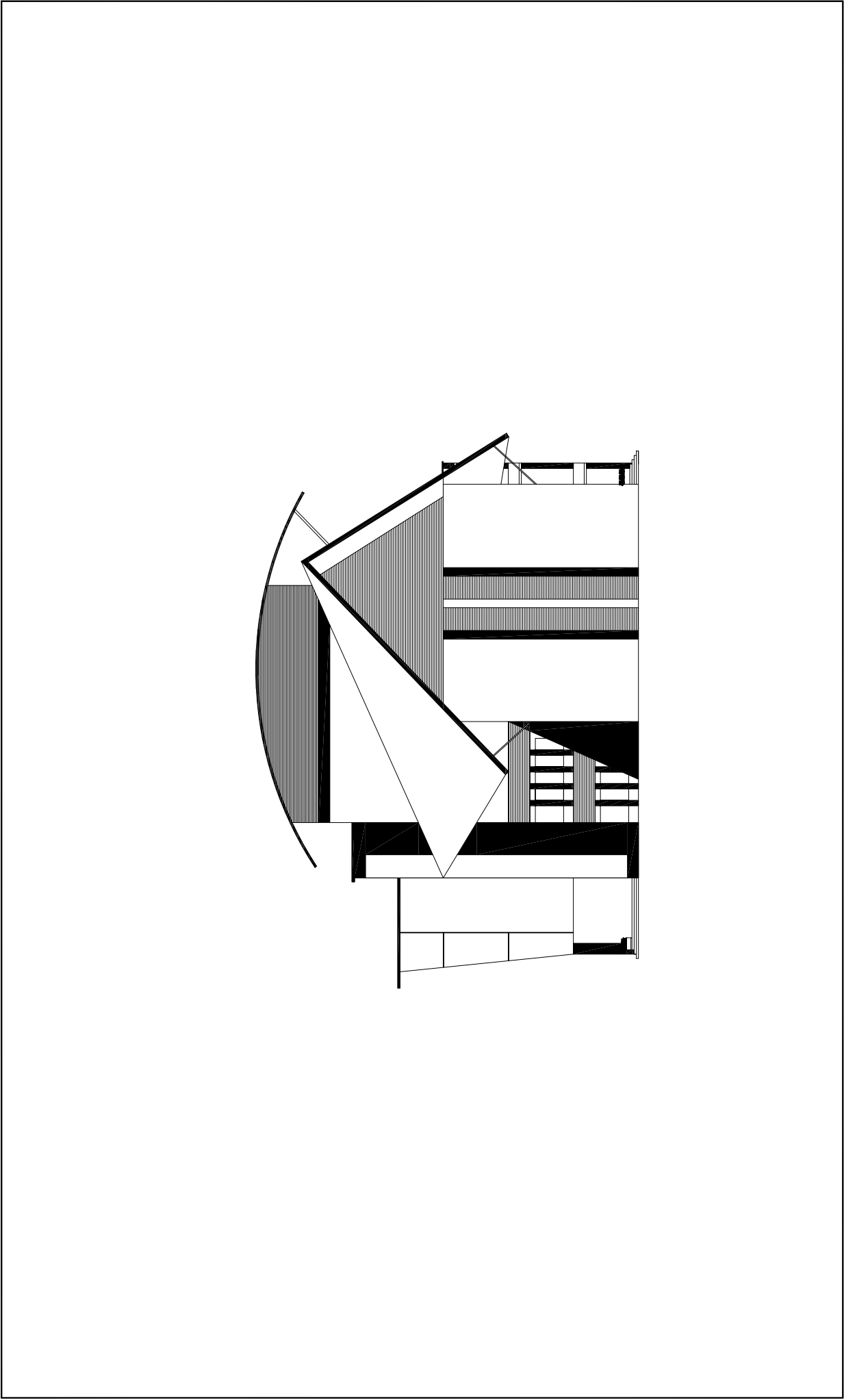
 TUGAS AKHIR JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA	TAHUN AKADEMIK 2008/2009	Pusat Pameran Daerah "Sebagai Landmark kota Purwokerto yang Berkarakter Hijau"	DOSEN PEMBIMBING		IDENTITAS MAHASISWA			NAMA GAMBAR Denah Lantai 4	SKALA	NO. LBR	JML LBR	PENGESAHAN	
			Ir. Fajriyanto MTP		NAMA	LUDI SETIONO							
					NO. MHS	05512025							
								TANDA TANGAN					



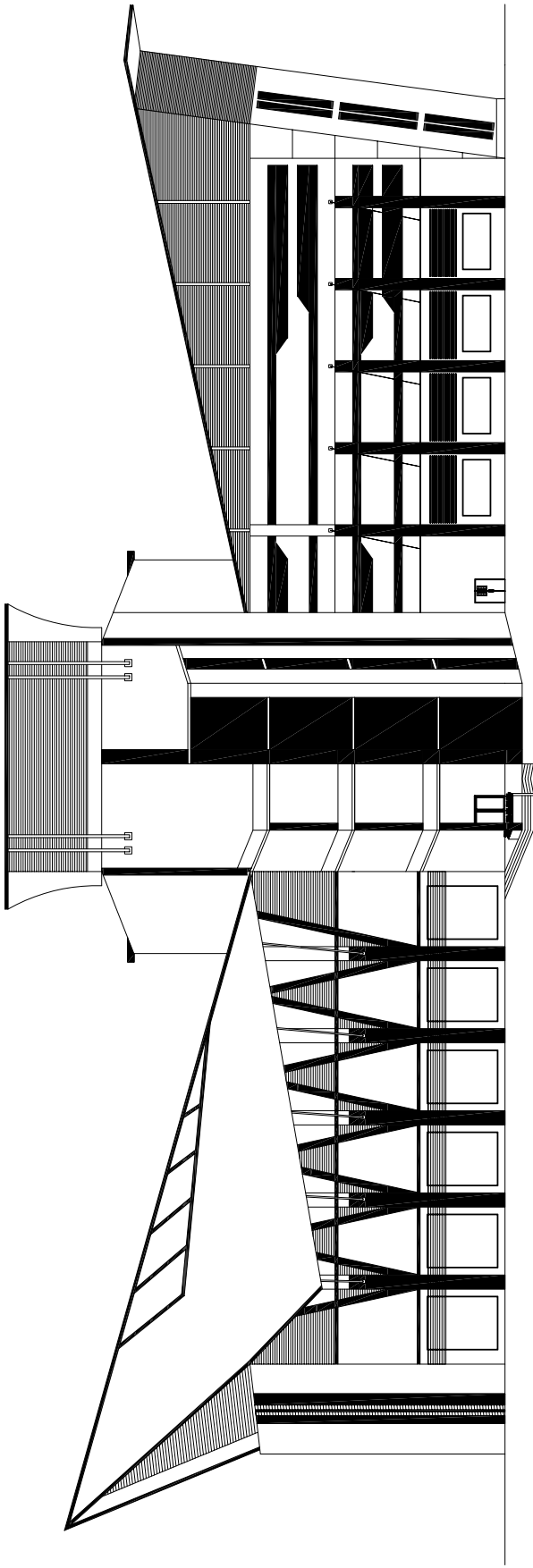
ISLAM INDONESIA UNIVERSITAS STAF JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA	TUGAS AKHIR	TAHUN AKADEMIK 2008/2009	Pusat Pameran Daerah "Sebagai Landmark kota Purwokerto yang Berkarakter Hijau"	DOSEN PEMBIMBING		IDENTITAS MAHASISWA			NAMA GAMBAR	SKALA	NO. LBR	JML LBR	PENGESAHAN
				Ir. Fajriyanto MTP		NAMA	LUDI SETIONO						
						NO. MHS	05512025						
						TANDA TANGAN							



 TUGAS AKHIR JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA		TAHUN AKADEMIK 2008/2009	Pusat Pameran Daerah "Sebagai Landmark kota Purwokerto yang Berkarakter Hijau"		DOSEN PEMBIMBING Ir. Fajriyanto MTP		IDENTITAS MAHASISWA <table><tr><td>NAMA</td><td>LUDI SETIONO</td></tr><tr><td>NO. MHS</td><td>05512025</td></tr><tr><td>TANDA TANGAN</td><td></td></tr></table>		NAMA	LUDI SETIONO	NO. MHS	05512025	TANDA TANGAN		NAMA GAMBAR Tampak samping Kiri	SKALA	NO. LBR	JML LBR	PENGESAHAN
NAMA	LUDI SETIONO																		
NO. MHS	05512025																		
TANDA TANGAN																			



 TUGAS AKHIR JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA	TAHUN AKADEMIK 2008/2009	Pusat Pameran Daerah "Sebagai Landmark kota Purwokerto yang Berkarakter Hijau"	DOSEN PEMBIMBING		IDENTITAS MAHASISWA			NAMA GAMBAR Tampak samping Kanan	SKALA	NO. LBR	JML LBR	PENGESAHAN
			Ir. Fajriyanto MTP		NAMA	LUDI SETIONO						
					NO. MHS	05512025						
								TANDA TANGAN				



TUGAS AKHIR
JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

TAHUN AKADEMIK
2008/2009

Pusat Pameran Daerah
"Sebagai Landmark kota Purwokerto yang
Berkeadilan Hijau"

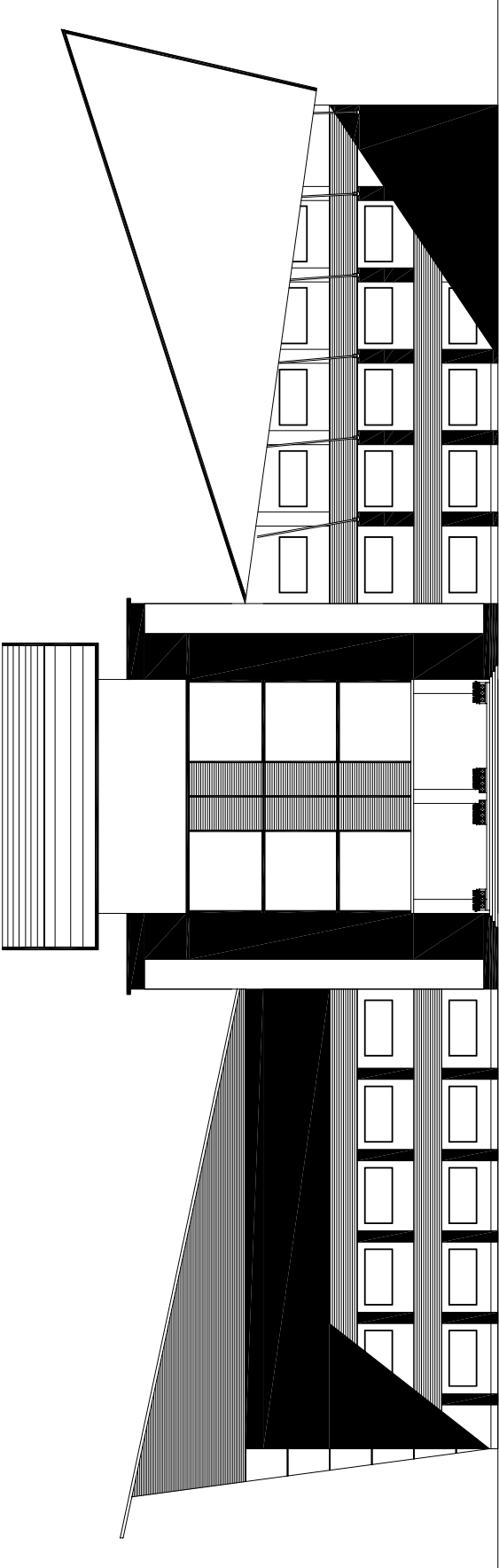
DOSEN PEMBIMBING
Ir. Fajriyanto MTP

NAMA	LUDI SETIONO
NO. MHS	05512025
TANDA TANGAN	

NAMA GAMBAR
Tampak Depan

SKALA	
NO. LBR	
JML LBR	

PENGESAHAN	
-------------------	--



TUGAS AKHIR
JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

TAHUN AKADEMIK
2008/2009

Pusat Pameran Daerah
"Sebagai Landmark kota Purwokerto yang
Berkarakter Hijau"

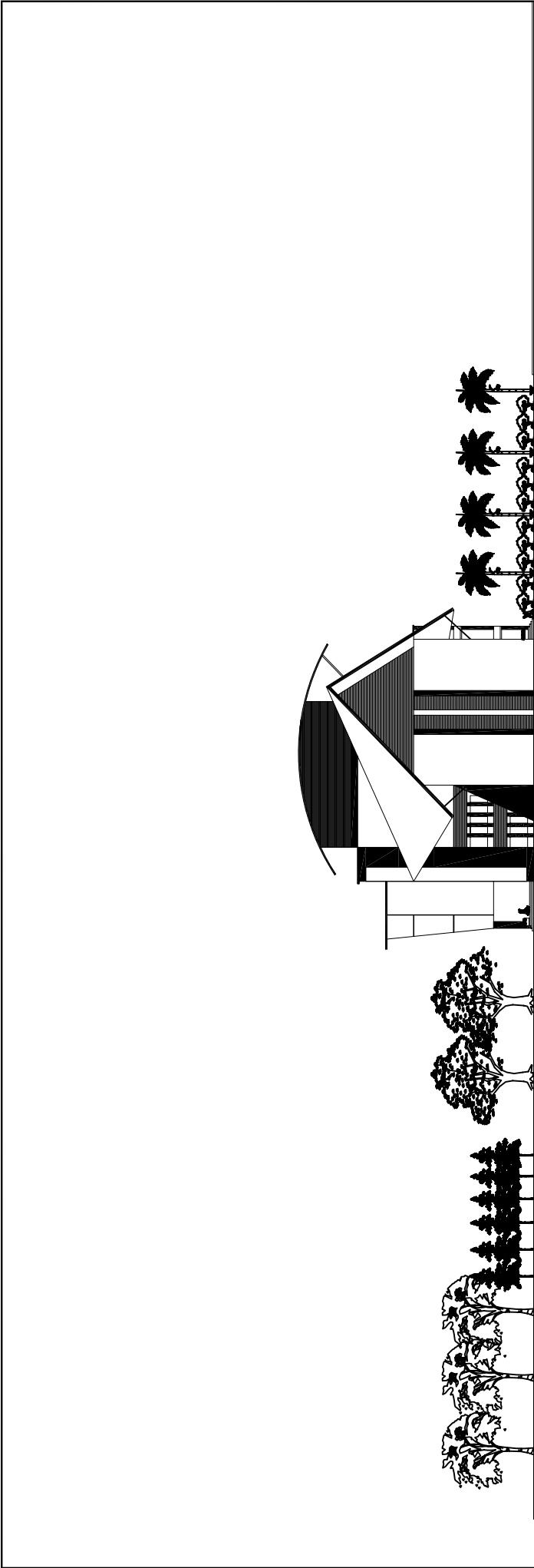
DOSEN PEMBIMBING
Ir. Fajriyanto MTP

IDENTITAS MAHASISWA
NAMA LUDI SETIONO
NO. MHS 05512025
TANDA TANGAN

NAMA GAMBAR
Tampak Belakang

SKALA
NO. LBR
JML LBR

PENGESAHAN



AREA PARKIR

BANGUNAN

OPEN SPACE

PERUMAHAN



TUGAS AKHIR
JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

TAHUN AKADEMIK
2008/2009

Pusat Pameran Daerah
"Sebagai Landmark kota Purwokerto yang
Berkarakter Hijau"

DOSEN PEMBIMBING
Ir. Fajriyanto MTP

IDENTITAS MAHASISWA
NAMA LUDI SETIONO
NO. MHS 05512025
TANDA TANGAN

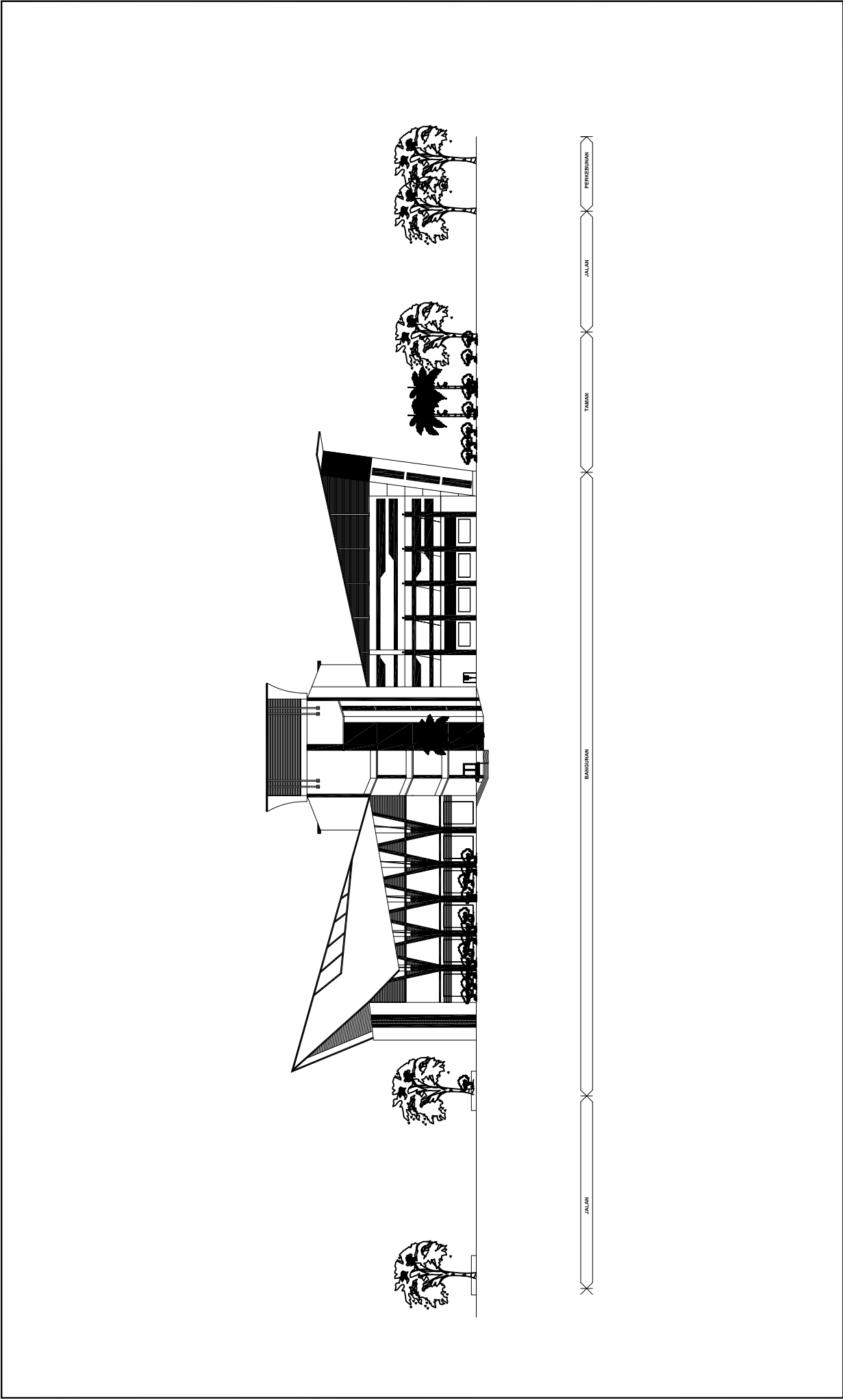
NAMA GAMBAR
Tampak Kawasan Arah Timur

SKALA

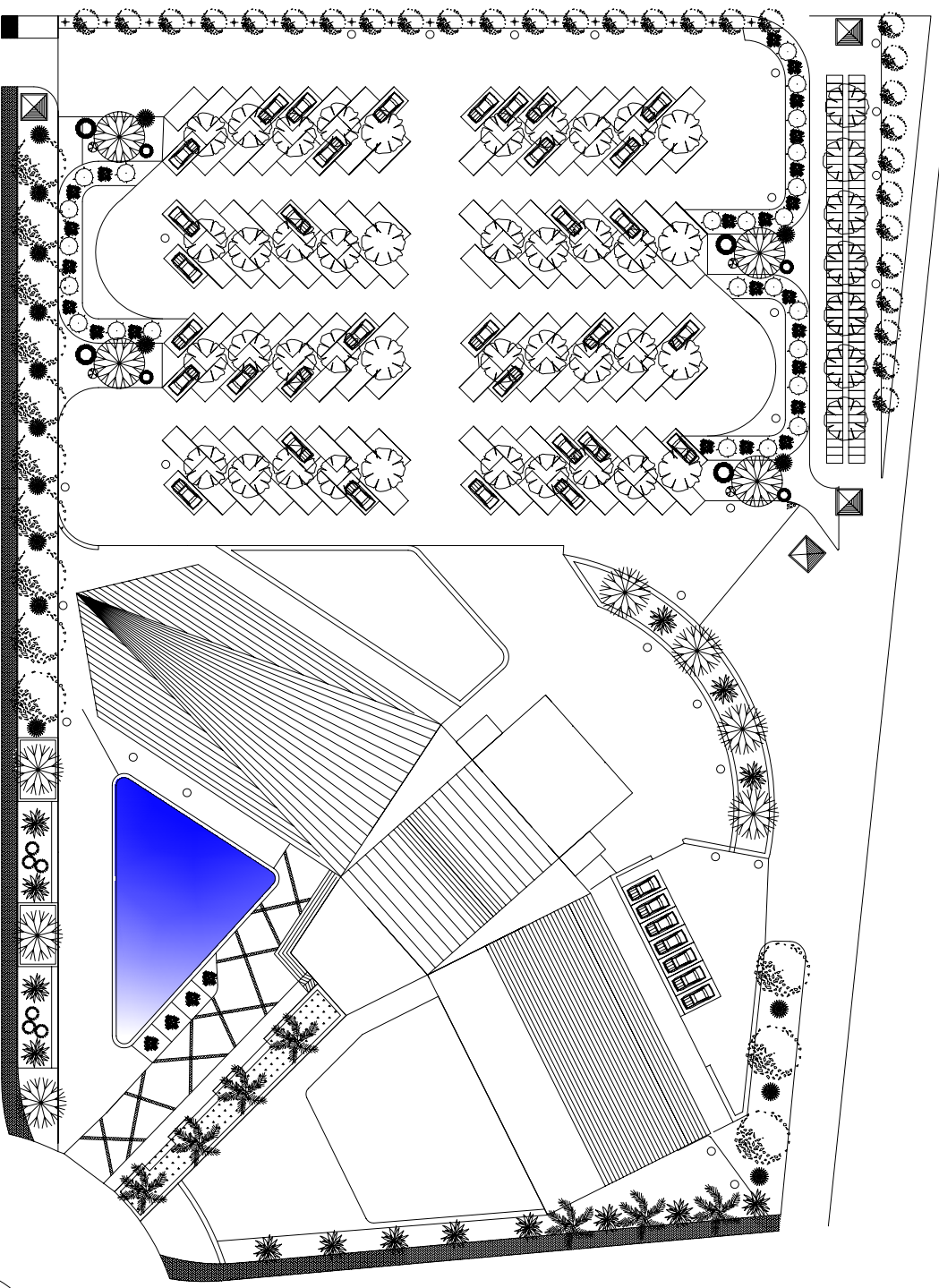
NO. LBR

JML LBR

PENGESAHAN



 TUGAS AKHIR JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA		TAHUN AKADEMIK 2008/2009		Pusat Pameran Daerah "Sebagai Landmark kota Purwokerto yang Berkarakter Hijau"		DOSEN PEMBIMBING Ir. Fajriyanto ,MTP		IDENTITAS MAHASISWA NAMA NO. MHS TANDA TANGAN LUDI SETIONO 05512025		NAMA GAMBAR Tampak Kawasan Arah Utara		SKALA	NO. LBR	JML LBR	PENGESAHAN
--	--	-----------------------------	--	---	--	--	--	--	--	--	--	-------	---------	---------	------------

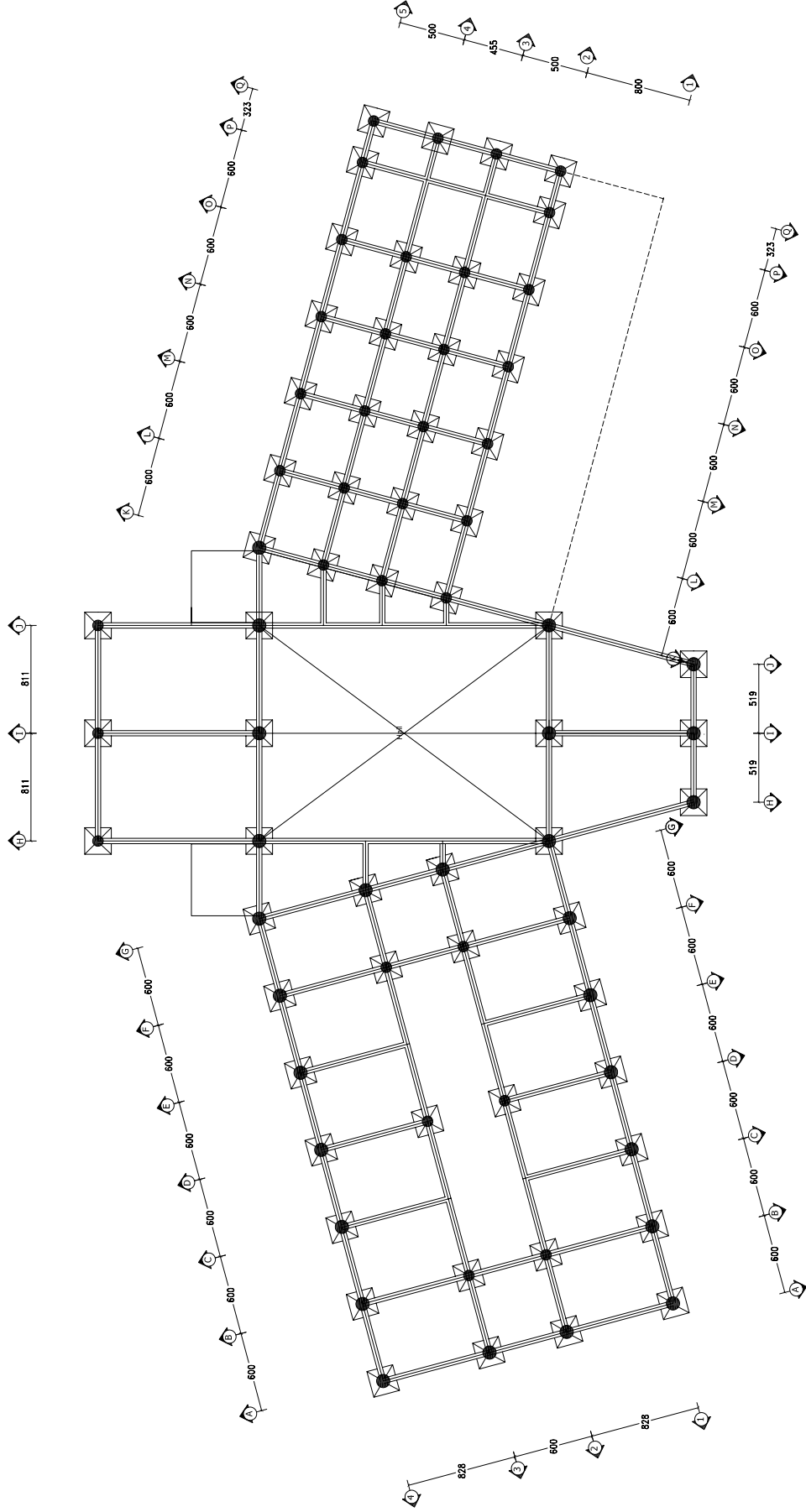


Jl. Gerilya

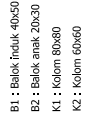
Jl.KH. Wahid Hasyim

○ Sasaran sumbu persapihan

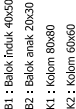
		TUGAS AKHIR		TAHUN AKADEMIK 2008/2009		Pusat Pameran Daerah "Sebagai Landmark kota Purwokerto yang Berkarakter Hijau"		DOSEN PEMBIMBING		IDENTITAS MAHASISWA		NAMA GAMBAR		SKALA	NO. LBR	JML. LBR	PENGESAHAN
JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA								Ir. Faizyano MTP		NAMA		Rencana Drainase					
										LUDI SETONO							
										NO. MHS 05512025							
								TANDA TANGAN									



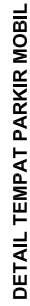
 TUGAS AKHIR JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA	TAHUN AKADEMIK 2008/2009 Pusat Pameran Daerah "Sebagai Landmark kota Purwokerto yang Berkarakter Hijau"	DOSEN PEMBIMBING Ir. Fajriyanto MTP	IDENTITAS MAHASISWA		NAMA GAMBAR Rencana Pondasi	SKALA	NO. LBR	JML LBR	PENGESAHAN
			NAMA LUDI SETIONO						
			NO. MHS 05512025	TANDA TANGAN					



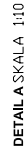
 TUGAS AKHIR JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA	TAHUN AKADEMIK 2008/2009	Pusat Pameran Daerah "Sebagai Landmark kota Purwokerto yang Berkarakter Hijau"	DOSEN PEMBIMBING Ir. Fajriyanto ,MTP	IDENTITAS MAHASISWA			NAMA GAMBAR Rencana Kolom Balok Lantai 1,2,3	SKALA	NO. LBR	JML LBR	PENGESAHAN
				NAMA	LUDI SETONO						
				NO. MHS	0551/2025						
				TANDA TANGAN							



 TUGAS AKHIR JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA	TAHUN AKADEMIK 2008/2009	Pusat Pameran Daerah <i>"Sebagai Landmark kota Purwokerto yang Berkarakter Hijau"</i>	DOSEN PEMBIMBING Ir. Fajriyanto .MTP	IDENTITAS MAHASISWA			NAMA GAMBAR Rancangan Kolom Balok Lantai 4	SKALA	NO. LBR	JML LBR	PENGESAHAN
				NAMA	LUDI SETONO						
				NO. MHS	05512025						
				TANDA TANGAN							



TUGAS AKHIR JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA	TAHUN AKADEMIK 2008/2009	Pusat Pameran Daerah <i>"Sebagai Landmark kota Purwokerto yang Berkarakter Hijau"</i>	DOSEN PEMBIMBING		IDENTITAS MAHASISWA			NAMA GAMBAR Detail landscape	SKALA	NO. LBR	JML LBR	PENGESAHAN
			Ir. Fajriyanto ,MTP		NAMA	LUDI SETONO						
					NO. MHS	05512025						
					TANDA TANGAN							



 TUGAS AKHIR JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA	TAHUN AKADEMIK 2008/2009	Pusat Pameran Daerah <i>"Sebagai Landmark kota Purwokerto yang Berkarakter Hijau"</i>	DOSEN PEMBIMBING Ir. Fajriyanto MTP	IDENTITAS MAHASISWA			NAMA GAMBAR Detail landscape	SKALA	NO. LBR	JML LBR	PENGESAHAN
				NAMA	LUDI SETONO						
				NO. MHS	05512025						
				TANDA TANGAN							

DAFTAR PUSTAKA

Arief Rochman. *"Purwokerto Expo Center penekanan fleksibilitas ruang sehingga membentuk massa bangunan yang preseden dengan arsitektur tradisional Purwokerto"*. Skripsi, tidak dipublikasikan, : Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Universitas Islam Indonesia. Yogyakarta, 2004.

Arifiyanto Yusup. *"Klaten Expo Center penekanan pada kenyamanan sirkulasi"*, Skripsi, tidak dipublikasikan, Yogyakarta : Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Universitas Islam Indonesia.

Budiardjo, Eko, *Arsitektur dan Kota di Indonesia*, Alumni, Bandung, 1991.

Departemen Pekerjaan Umum , *Menata Ruang Terbuka Hijau di Kawasan Perkotaan*, 2005.

Gunawan Edy. *"Balikpapan Expo Center penekanan pada fleksibilitas ruang bangunan dengan preseden arsitektur tradisional etnik dayak (Kalimantan Timur)"*, Skripsi, tidak dipublikasikan, : Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Universitas Islam Indonesia. Yogyakarta, 2006.

Lynch, Kevin, *The Image of The City*, MIT Press, Cambridge, 1960.

Sudrajat, Iwan, *Struktur Pemahaman Lingkungan Perkotaan*, Tesis S-2 Teknik Arsitektur ITB, Bandung, 1984.

Trancik, R, *Finding Lost Space*, Van Nostrand Reinhold Company, New York, 1986.

Pemerintah Kabupaten Banyumas, 2009, diakses pada 2 April 2009

www.jawatengah.go.id/loader2.php?SUB=potensi...

Kompas, 2009, diakses pada 2 April 2009, dari

<http://kamarpoeisi.blogspot.com/2008/08/alun-alun-yang-unik-itu-kini-telah.html>

Retorika, 2009, diakses pada 5 April 2009, dari

www.p2kp.org/web/forumdetil.asp?mid=29826&catid=23&-43k

Wikipedia bahasa indonesia, 2009.Seni Tradisional Banyumasan. diakses pada 15 Maret 2009,dari http://id.wikipedia.org/wiki/Seni_tradisional_Banyumasan

Static, 2009, diakses pada 15 April 2009, dari

<http://d3lanskap.blogspot.com/2008/03/elemen-pembentuk-lanskap.html>

Wikipedia bahasa indonesia, 2009.Wisata Banyumas. diakses pada 20 Maret 2009,dari <http://www.wisatamelayu.com/id/dest.php?a=REJKL3c%3D>

Wikipedia bahasa indonesia, 2009.Wisata Banyumas. diakses pada 20 Maret 2009,dari <http://www.banyumascity.com/tempat-wisata-di-banyumas/>