

BAB III ANALISA

Pendekatan konsep perencanaan dan perancangan Pavilion Pengenalan Budaya Merapi

Pendekatan konsep perencanaan dan perancangan ini akan lebih membahas pada pembentuk *aktivitas/program ruang* yaitu jenis kegiatan, kebutuhan ruang, kapasitas ruang, persyaratan ruang dan organisasi ruang. Serta pendekatan konsep bentuk bangunan akan menganalisa faktor-faktor yang mempengaruhi bentuk untuk mengungkapkan citra bangunan melalui pengolahan elemen tapak, bentuk bangunan (tekstur, material, fasad, struktur) dan tatanan massa. Sedangkan pendekatan konsep utilitas bangunan akan dibahas dalam bab ini sebagai pendukung konsep perencanaan dan perancangan bangunan.

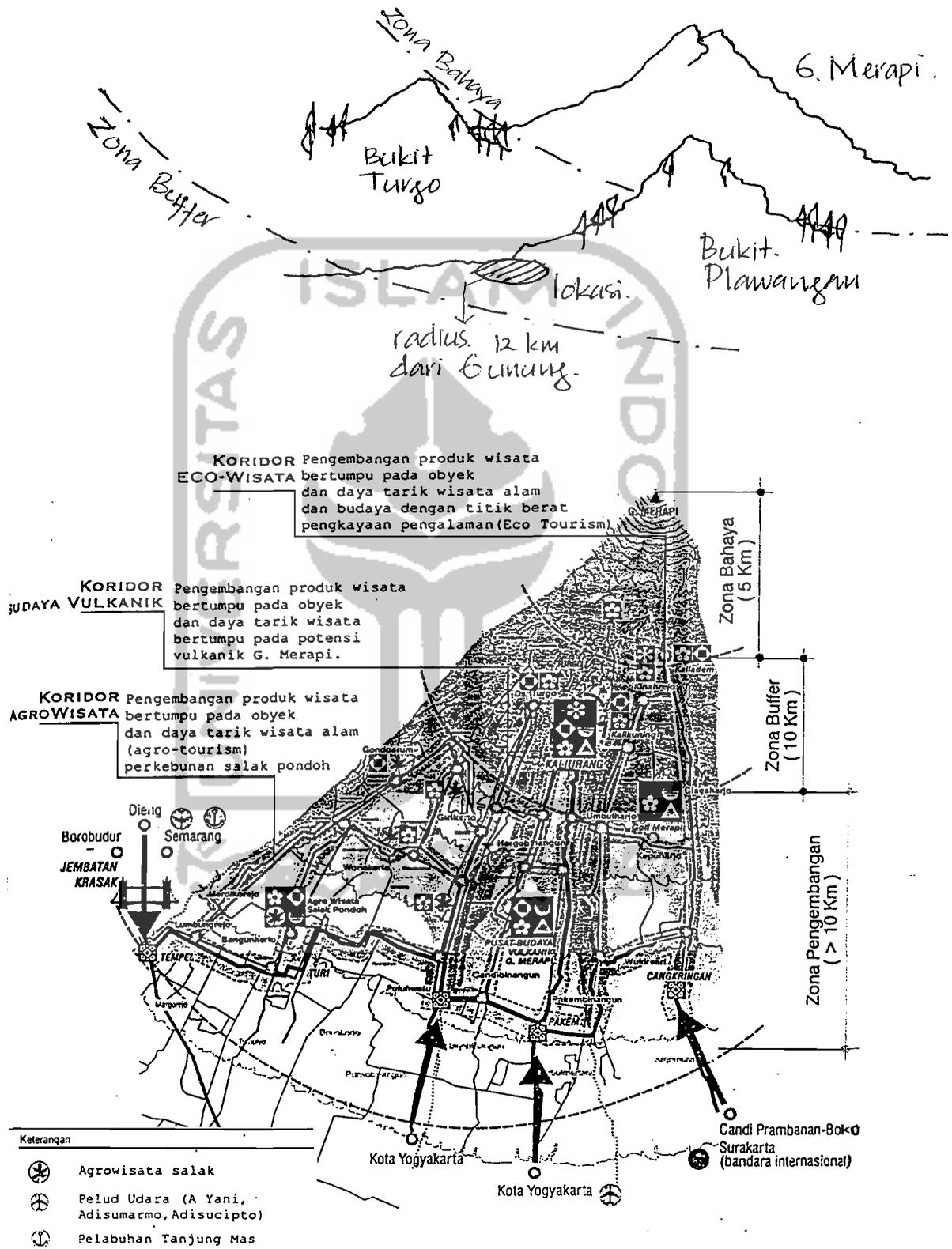
3.1. Pendekatan Tapak

Beberapa kriteria yang perlu diperhatikan dalam pemanfaatan tapak terpilih antara lain :

- Kualitas view kearah puncak hingga kaki gunung, tidak terhalang oleh bangunan atau bukit (Plawangan).
- Kedekatan dengan gunung Merapi, berada dalam radius maksimal ± 15 kilometer dari puncak gunung Merapi.
- Terletak dalam daerah bahaya I.
- Dekat dengan zona rekreatif vulkanik.
- Daya dukung lingkungan (aksesibilitas, infrastruktur).

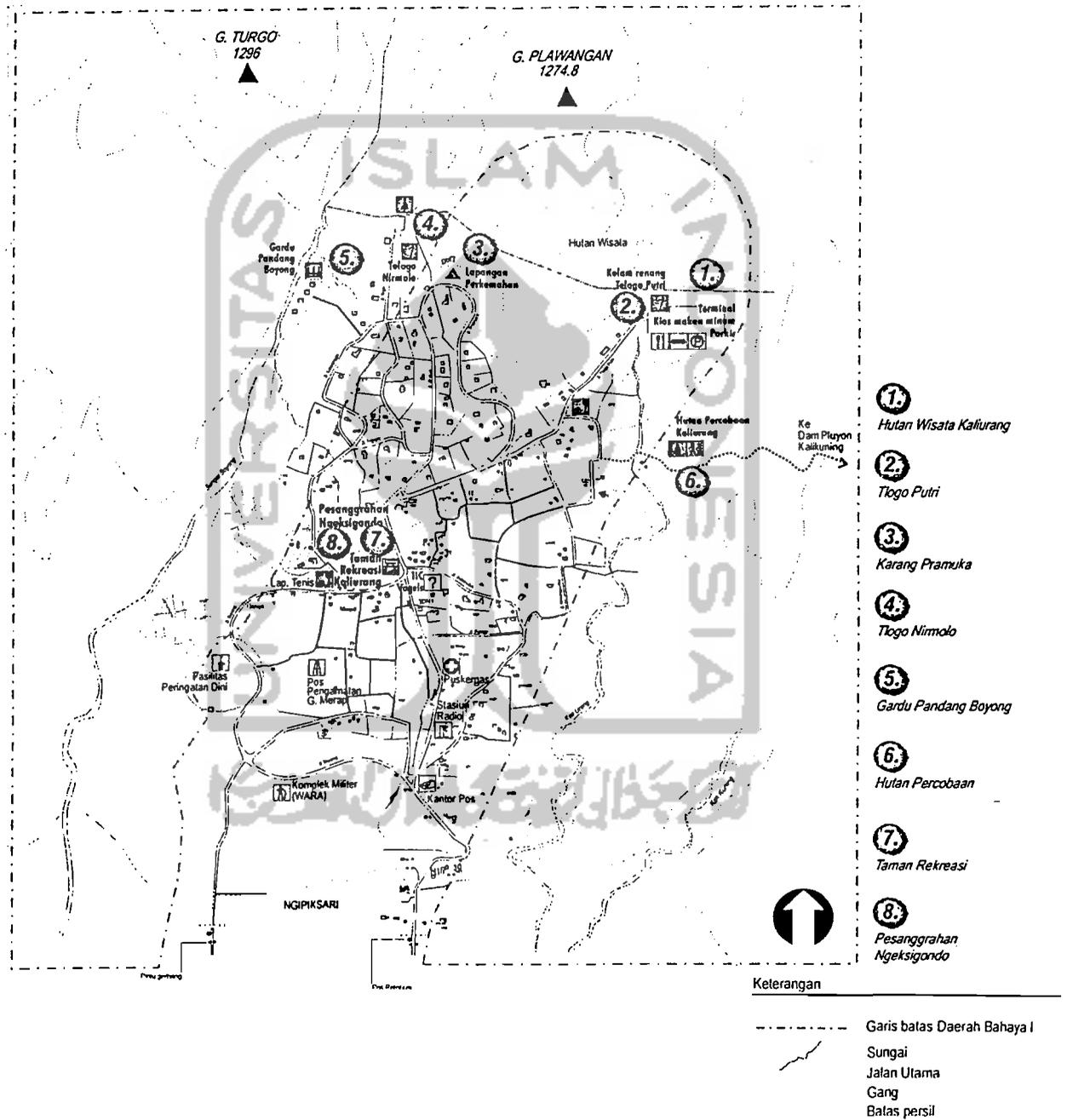
Dari kriteria diatas, dalam kawasan Kaliurang didapat dua alternatif site yang memenuhi kriteria yang antara lain;

Gambar 3.1: Radius kedekatan dengan gunung Merapi.



Sumber: Studi Pengembangan Kawasan Wisata Kaliurang, 1996/1997.

Gambar 3.2: Peta kawasan dan alternatif site.



Sumber: Studi Pengembangan Kawasan Wisata Kaliurang, 1996/1997.

Tabel 3.1: Penilaian pemilihan site

Kriteria	Alternatif tapak 1	Alternatif tapak 2
Kualitas view ke arah gunung Merapi	Dapat dengan jelas terlihat puncak hingga kaki gunung.	Sedikit terhalang oleh badan bukit Plawangan & bangunan.
Jarak dari sempadan sungai Boyong \pm 250m	Lebih dari 250m (dalam zona aman)	Lebih dari 250m (dalam zona aman)
Kedekatan zona rekreasi	Zona ekstensif rekreatif vulkanik & dekat zona wisata budaya	Dekat zona ekstensif rekreatif vulkanik serta dalam zona rekreatif dan historik
Keamanan	Terletak di zona bahaya I	Terletak di zona bahaya I

Sumber: Pemikiran

Dan dari penilaian diatas aspek aksesibilitas, vegetasi serta fasilitas infrastruktur diperhitungkan dan diasumsikan memiliki nilai yang sama. Untuk mendapatkan site yang akan dipilih maka penyebaran objek wisata di kawasan menjadi pertimbangan dan tambahan dari kriteria pemilihan site.

Sehingga dari kriteria-kriteria diatas maka alternatif I ditetapkan sebagai alternatif site terpilih dengan pertimbangan dengan penambahan nilai positif lainnya yaitu kedekatan dengan pintu gerbang dari Jl. Boyong (barat) dan Jl. Kaliurang (timur).

3.1.1. Kondisi site terpilih

Secara umum kawasan Kaliurang beriklim tropis dan profil permukaan tanah berbukit-bukit dengan kemiringan rata-rata 4° . Site terpilih berada di zona wisata ekstensif rekreatif vulkanik disepanjang sempadan sungai boyong dengan pengembangan bangunan kegiatan tinggal inap agak lebih longgar dengan fasilitas pendukung seperti; parkir, jalan setapak, toilet, makan minum dan souvenir. Zona ini memiliki view yang paling baik untuk melihat Merapi maupun lembah sungai Boyong sehingga pengembangan informasi mengenai gunung Merapi sangat tepat. Kedekatan dengan zona wisata budaya (dusun Ngipiksari) yang pengembangannya berbasis pengembangan desa wisata (villege tourism) atau desa tradisional lereng gunung, akan memberi dukungan terhadap bangunan yang mengenalkan budaya Merapi atau justru sebaliknya bangunan ini yang akan mempromosikan potensi-potensi kawasan lereng.

a) Batasan wilayah

Luas tapak terpilih \pm 8500 m² berupa lahan kosong yang merupakan lahan perencanaan pembangunan gelora Kaliurang, dengan batasan ;

- Utara : Museum Ulen Sentanu (museum seni dan budaya Jawa).

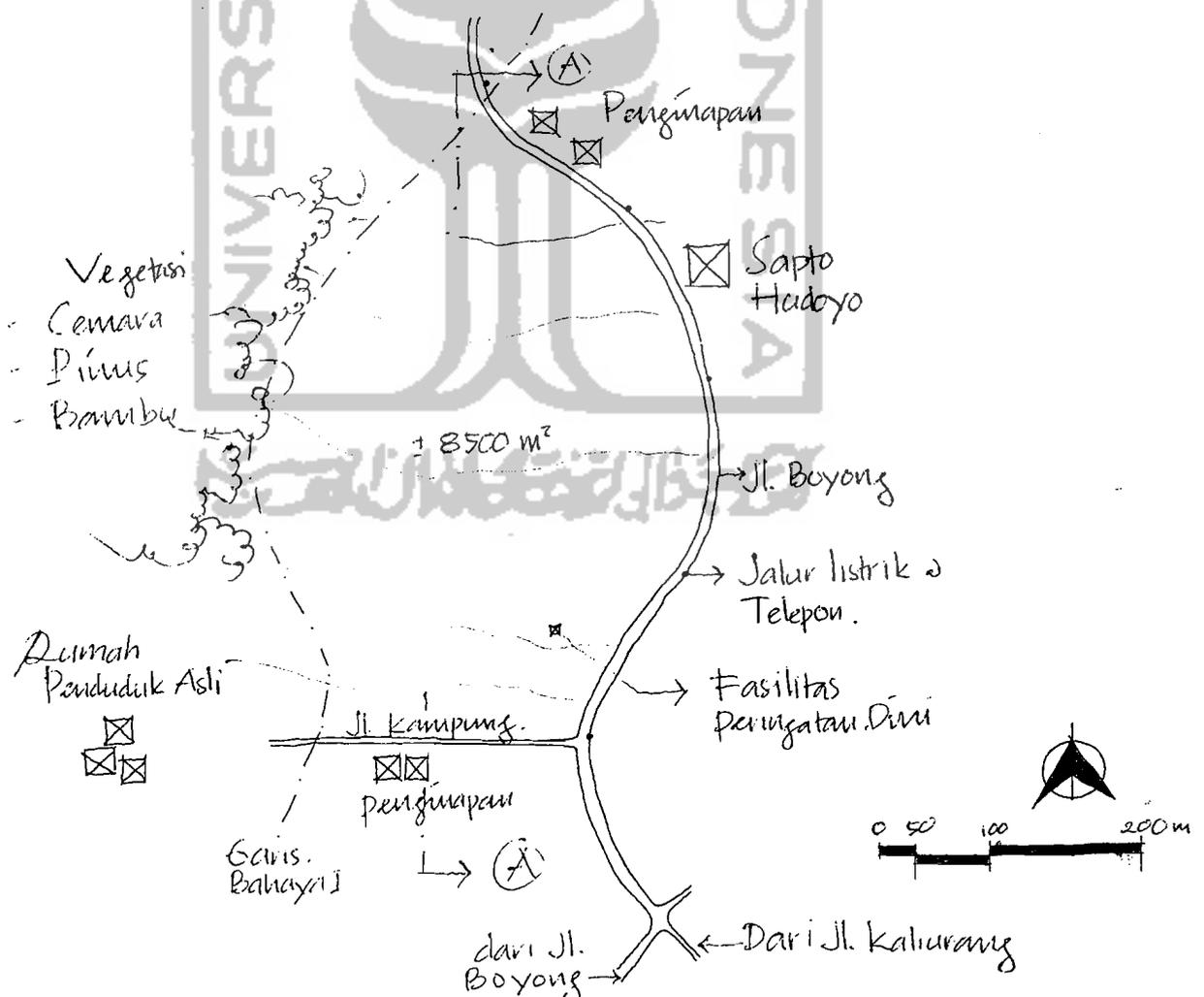
- Selatan : jalan kampung/perumahan (villa).
- Barat : sungai boyong, hutan cemara/pinus dan perumahan penduduk.
- Timur : jalan Boyong dan penginapan-penginapan sepanjang jalan.

b) Kondisi fisik tapak

Kondisi tapak merupakan lahan yang telah dibuka dengan semak-semak menutupi hampir seluruh lahan, beberapa vegetasi berada ditengah tapak dan pohon cemara/pinus berada di tepi lahan. Kemiringan permukaan tanah (slope) sekitar 4° - 5° , kontur terendah kearah jalan dan selatan.

Pencapaian ke lokasi relatif dekat dengan pintu gerbang barat jl. Boyong (via Monumen Jogja Kembali, Turi) maupun pintu gerbang utama jl. Kaliurang.

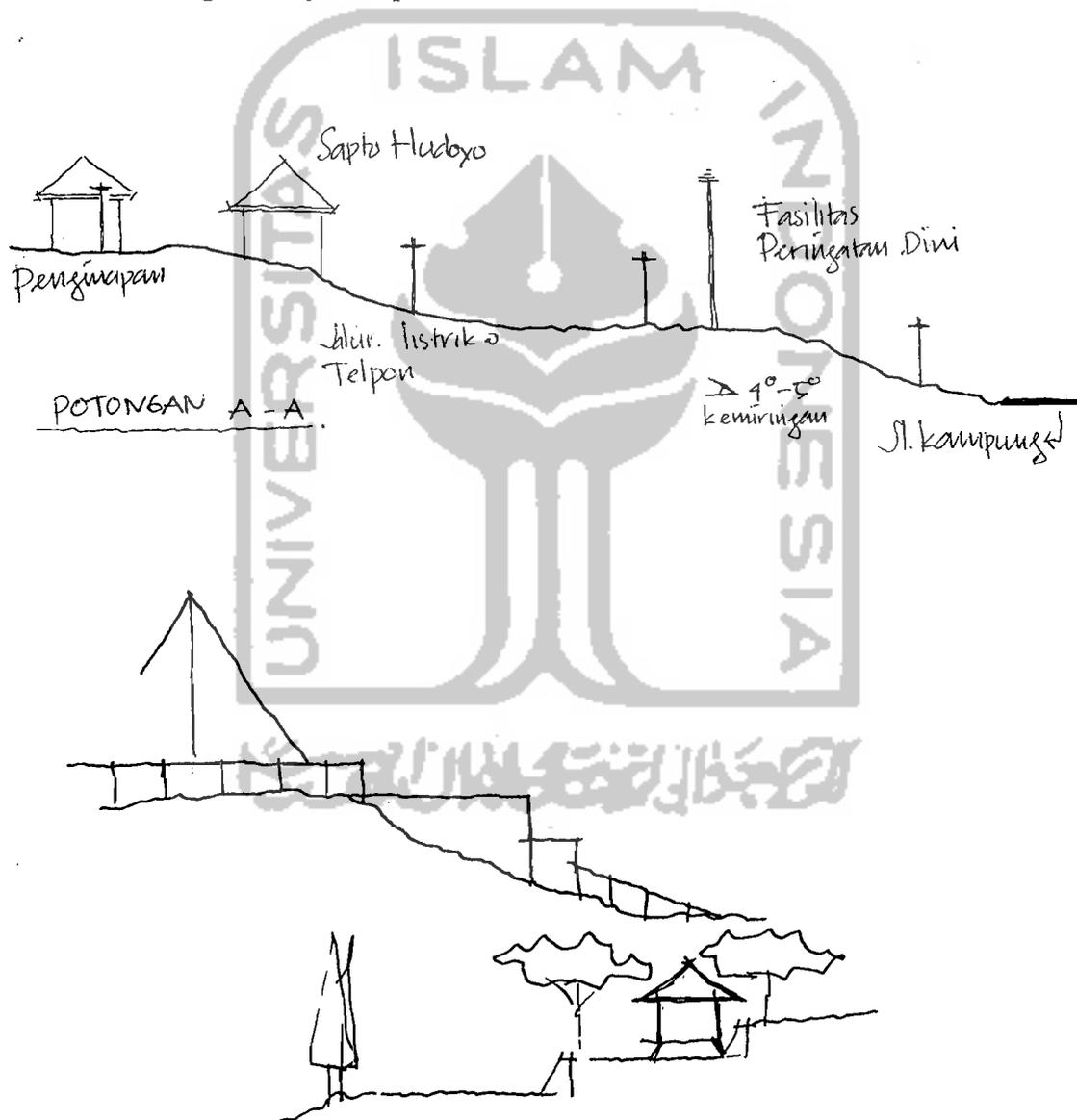
Gambar 3.3: Batas wilayah dan kondisi fisik tapak.



Sumber: Studi Pengembangan Kawasan Wisata Kaliurang dan Survey Lapangan.

Beberapa kondisi fisik site yang mendukung akan dilestarikan maupun diolah untuk mendapatkan kondisi yang sesuai dengan perencanaan. Hal-hal yang perlu diperhatikan untuk diolah adalah perencanaan pola perletakan massa untuk mendapatkan view ke gunung yang tidak terhalang oleh tatanan massa yang lain karena perbedaan level ketinggian kontur muka tanah, penggalian maupun pengurangan dilakukan untuk mendapatkan perbedaan level ketinggian lantai yang diinginkan.

Gambar 3.4: Pengolahan fisik tapak.



3.2. Pendekatan Program Ruang

3.2.1. Kebutuhan ruang

Pendekatan ini dilakukan untuk mengetahui kebutuhan jenis ruang dan pelaku didalamnya dengan asumsi logis, studi banding dengan perencanaan ruang yang sejenis dan literatur dari jenis-jenis kegiatan yang telah direncanakan (tugas akhir; Museum Vulkanologi dan Volcano World).

Tabel 3.2: Jenis kegiatan dan kebutuhan ruang yang direncanakan.

Kelompok kegiatan	Jenis ruang
<i>Kegiatan rekreasi</i>	
R. Pamer Audiovisual Animasi (menampilkan foto dan gambar-gambar dengan sistem komputerisasi)	<ul style="list-style-type: none"> - r. pameran (foto & gambar) - r. pameran (replika material vulkanik) - r. operator - r. staff
R. Video Interaktif (pemutaran film)	<ul style="list-style-type: none"> - bioskop - r. proyektor - r. staff - kafetaria
R. Informasi Interaktif (menampilkan informasi yang langsung diakses melalui sistem komputerisasi)	<ul style="list-style-type: none"> - r. informasi multimedia - r. operator - r. staff
Panggung Terbuka (atraksi pentas seni)	<ul style="list-style-type: none"> - panggung - r. duduk (penonton) - r. rias - r. ganti
<i>Kegiatan pengelolaan/administrasi</i>	<ul style="list-style-type: none"> - r. pimpinan - r. sekretariat - r. administrasi - r. rapat - r. tamu
<i>Kegiatan pendukung</i>	<ul style="list-style-type: none"> - r. perpustakaan - r. diskusi/ceramah - r. informasi
<i>Kegiatan pemnjang</i>	<ul style="list-style-type: none"> - restoran - plasa - mushola - r. monitoring bahaya gunung - souvenir shop - lavatori - pos keamanan

Sumber: Pemikiran

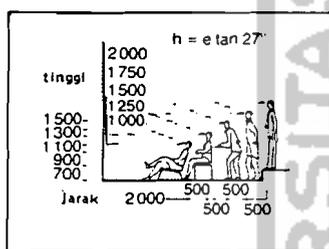
3.2.2. Persyaratan ruang

Yaitu untuk mengetahui standar ruang-ruang yang dipandang mempunyai kompleksitas permasalahan perencanaan ruang, yang selanjutnya sebagai bahan

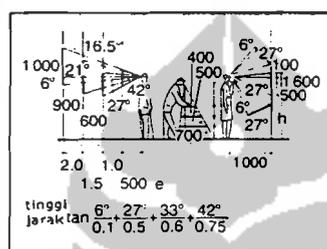
pertimbangan dalam merencanakan besaran, karakter ruang yang ingin ditampilkan maupun pengaturan elemen-elemen didalamnya.

Untuk ruang pameran audio visual mempunyai prinsip yang sama dalam penyajian objeknya dengan standar perencanaan museum/gallery (architects data). Yang mana dimaksudkan untuk menciptakan kenyamanan visual dan sebagai pertimbangan jarak pandang, pengaturan ruang dan pola sirkulasi pada bangunan yang direncanakan.

Gambar 3.5: Prinsip penyajian objek.



7 Ukuran tinggi & jarak utk daerah pandangan



8 Ukuran dan jarak

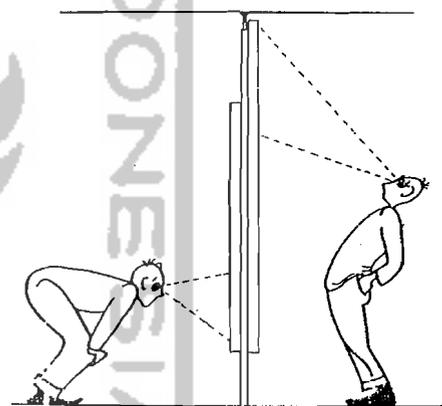
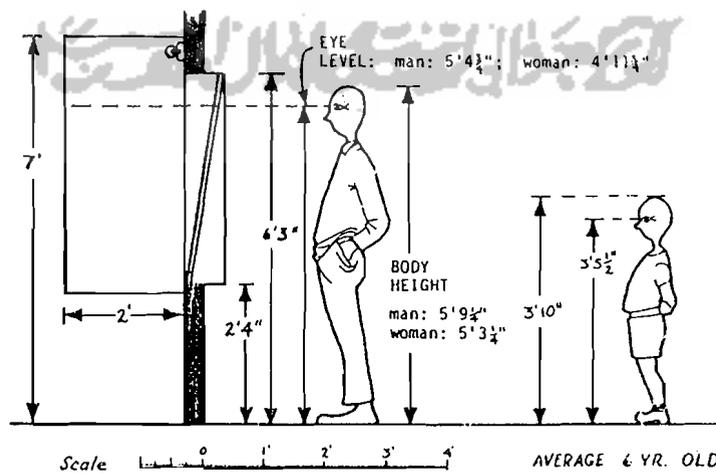


Fig. 5 Difficulties encountered in viewing details more than 3 ft below or 1 ft above one's eye level.



Measurements of adult and six-year-old visitors in relation to cases.

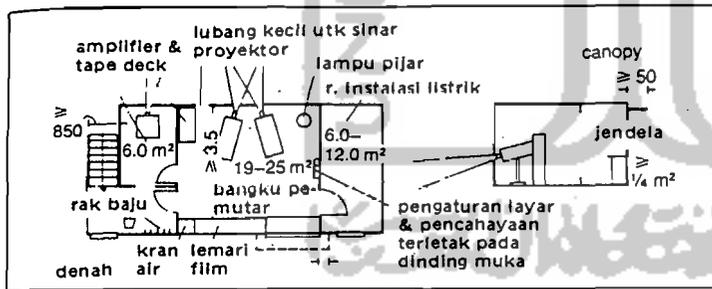
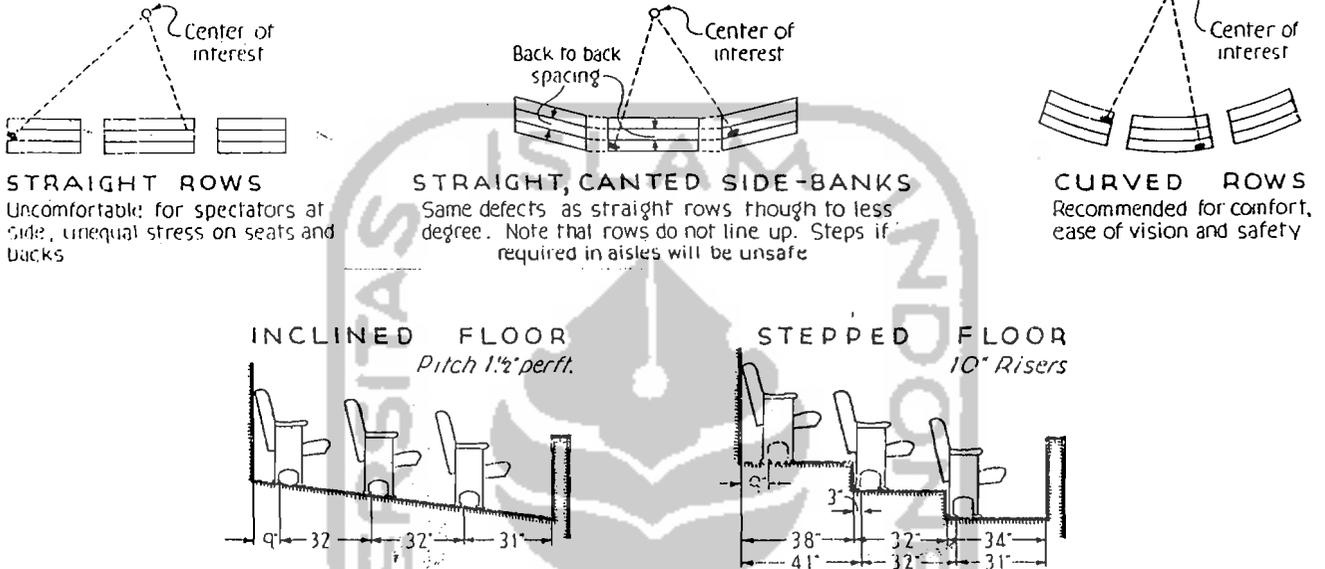


Pada ruang video interaktif dan ruang pertunjukan, lebar bangku, sirkulasi, pengaturan tempat duduk dan diagram ruang proyektor pada prinsipnya seperti di bawah ini;

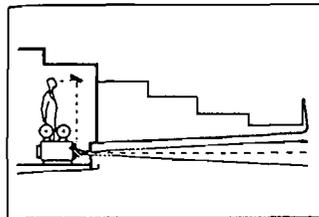
Gambar 3.6: Standar luasan ruang dan aktivitas pertunjukan.

MINIMUM SPACINGS FOR VARYING FLOOR CONDITIONS

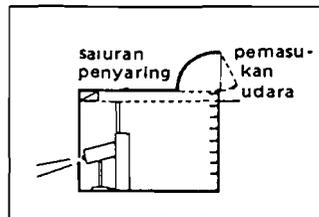
Based on stock sizes with 5/4" pitch back



2 Diagram r. proyektor; Jika jendela diatur letaknya sehingga cahaya dari luar tdk dpt mengenai layar (a) denah (b) penampang



3 Ruang proyektor terletak pada struktur galeri, pengamatannya dilakukan melalui pantulan cermin; dan utk film 35 mm diproyeksikan juga melalui cermin



4 Ruang proyektor dlm dgn ventilasi mekanis

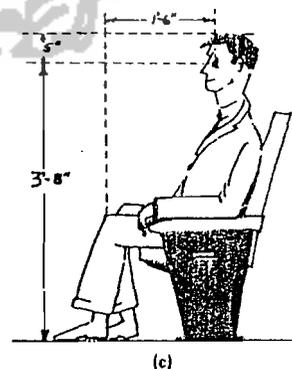


Fig. 20 (a) Maximum tolerable upward sight line angle for motion pictures. (b) Maximum angle determines location of closest seats. (c) Basic dimensions for plotting floor slope.

3.2.3. Besaran ruang

Dari faktor-faktor tersebut diatas akan menjadi acuan kisaran besaran ruang yang direncanakan, dan tidak akan mengikat atau dapat disesuaikan seperlunya dengan keadaan. Selain itu pertimbangan asumsi standar luasan/orang yang telah dipakai pada perencanaan ruang dengan kegiatan sejenis (studi banding), referensi buku, faktor sirkulasi dan pengamatan terhadap besaran dan jumlah objek atau benda yang akan mengisi ruangan juga akan menentukan dalam perencanaan besaran ruang ini.

Sehingga pendekatan terhadap besaran ruang, melalui:

- Kegiatan meliputi fungsi, bentuk, pola dan cara melakukan kegiatan.
- Objek pengisinya.
- Jumlah pelaku.
- Studi luasan kegiatan.
- Standar yang sering digunakan.
- Pesan/citra yang ingin disampaikan (karakter ruang).

Mengingat pertimbangan penentuan besaran ruang untuk tiap ragam kegiatan seperti diatas maka luasan total (kolom paling kanan) tidak langsung menunjukkan akumulasi perhitungan angka-angka kolom didepannya.

Tabel 3.3: Besaran ruang.

Kelompok kegiatan	Jenis ruang	Daya tampung (orang)	M2 /orang	unit	+ total m2
Kegiatan rekreasi	- r. pameran (foto & gambar)	100	-	1	100
	- r. pameran (replika material vulkanik)	50	-	1	100
	- r. operator	2	2	1	12
	- r. staff	4	1	1	4
R. Video Interaktif	- bioskop	200	1	1	200
	- r. proyektor	2	-	1	40
	- r. staff	4	1	1	4
	- kafetaria	3	-	1	20
R. Informasi Interaktif	- r. informasi multimedia	100	-	1	200
	- r. operator	4	-	1	25
	- r. staff	4	1	1	6
R. pentas seni	- panggung	-	-	1	64
	- r. duduk (penonton)	200	1	1	200
	- r. rias	20	1,5	1	30
	- r. ganti	20	3	1	30

Kegiatan pengelolaan /administrasi	- r. pimpinan	1	-	1	12
	- r. sekretariat	1	2.5	1	2.5
	- r. administrasi	10	2.5	1	25
	- r. rapat	10	2.5	1	25
	- r. tamu	4	-	1	20
Kegiatan pendukung	- r. perpustakaan	50	-	1	80
	- r. diskusi/ceramah	50	-	1	60
	- r. informasi	4	-	1	16
Kegiatan penunjang	- Restaurant	50	-	1	80
	- Plasa	-	-	1	100
	- Mushola	30	-	1	36
	- R. Monitoring bahaya gunung	2	-	1	25
	- Souvenir shop	2	-	10	90
	- Lavatori	5	-	3	30
	- Pos keamanan	3	-	4	20
				total	1656.5

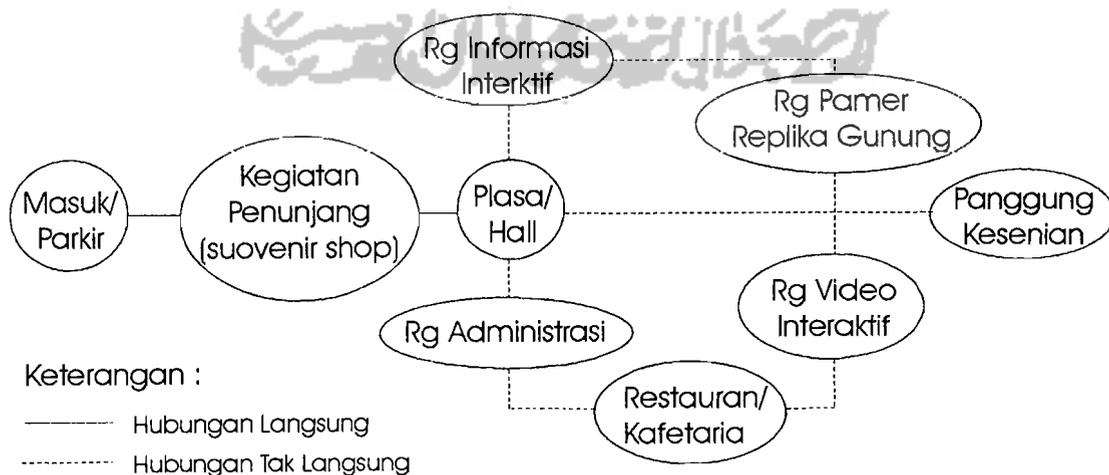
Sumber: Pemikiran

Dari besaran ruang yang didapat direncanakan akan dibagi menjadi kelompok massa kegiatan penunjang (souvenir shop), kelompok massa ruang pameran material vulkanik, kegiatan pengelola, ruang pameran informasi gunung, restoran/kafetaria, ruang video interaktif dan panggung kesenian.

3.2.4. Organisasi ruang

Pertimbangan penyusunan pola organisasi ruang akan melihat keterkaitan hubungan antar kegiatan, memberikan kejelasan alur sirkulasi.

Gambar 3.7: Bagan organisasi ruang.



Sumber: Pemikiran

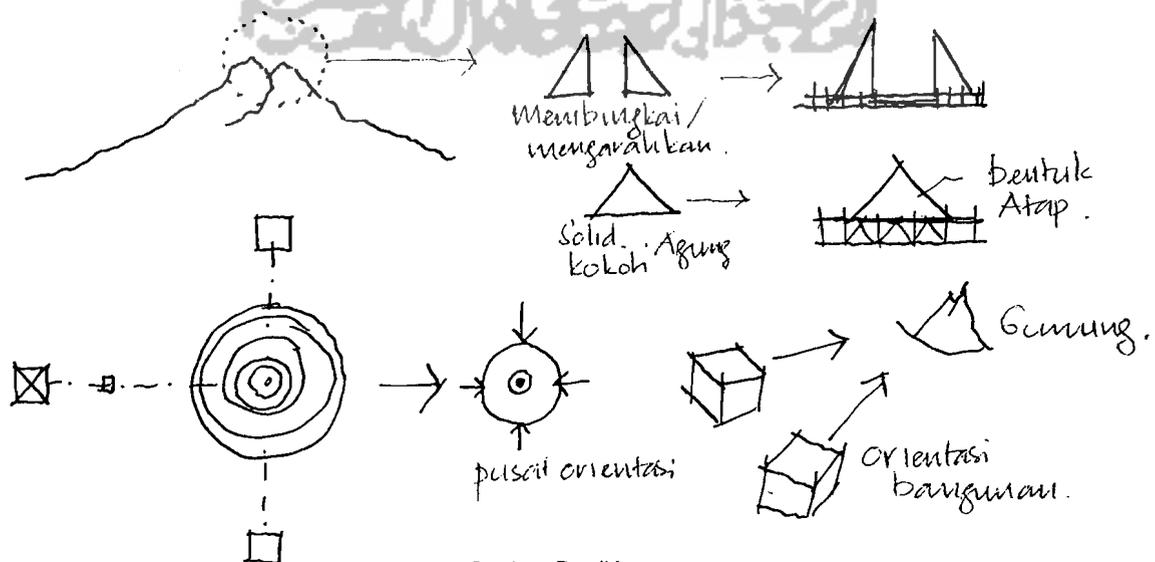
3.3. Pendekatan pengungkapan citra bangunan

3.3.1. Pendekatan bentuk bangunan

Pendekatan bentuk bangunan secara keseluruhan akan lebih membahas pada wujud dari bentuk itu sendiri dan tekstur yang merupakan karakter permukaan suatu bentuk yang mempengaruhi perasaan kita pada waktu menyentuh maupun kualitas pemantulan cahaya yang menimpa permukaan bentuk tersebut, yang dalam hal ini akan membahas material sebagai tekstur dan fasade (bukaan-bukaan) sebagai nilai permukaan.

Pendekatan perencanaan bentuk bangunan akan melihat ungkapan sosok dari sebuah gunung untuk menciptakan simbolisme karakter gunung. Ungkapan bentuk gunung beserta elemen-elemen yang melingkupinya tersebut, digambarkan sebagai suatu sosok yang kokoh, agung, masif (secara vertikal) dalam aplikasinya ke bangunan akan sebagai bentukan atap, sedangkan secara horisontal digambarkan sebagai pusat orientasi yang dalam aplikasinya dapat diungkapkan sebagai pengolahan pengurangan atau penambahan bentuk untuk memunculkan kesan solid (berat, masif, kokoh) atau justru memberikan bukaan-bukaan kearah gunung yang merupakan respon gunung sebagai pusat orientasi. Karena pusat orientasinya adalah sebuah gunung maka perencanaan bentuk ini akan lebih sebagai bentuk yang menghantarkan atau membingkai dari objek utamanya sehingga pendekatan ungkapan karakter gunung akan sebagai pertimbangan dalam perencanaan dan perancangan bentuk.

Gambar 3.8: Simbolisme dan karakter gunung Merapi.



Sumber: Pemikiran

3.3.2. Pendekatan tampak bangunan

Ungkapan tekstur gunung yang berkesan masif, solid dan dengan permukaan tidak rata (tekstur kasar) akan didekati melalui pendekatan tampak bangunan dengan mengolah unsur-unsur pembentuk fasade yaitu pada pola bukaan-bukaan dan tekstur permukaan suatu bidang melalui material-material gunung.

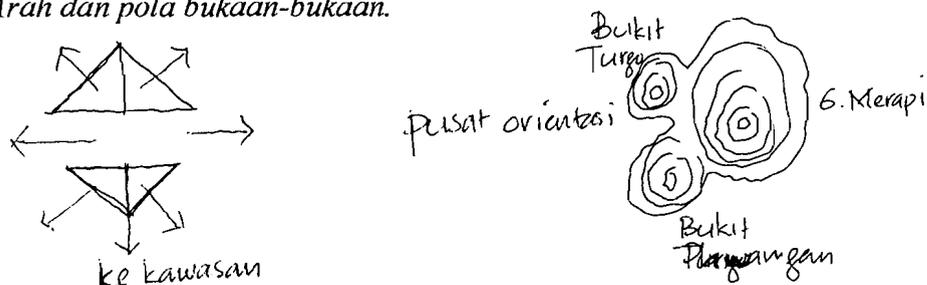
a) Pola bukaan-bukaan

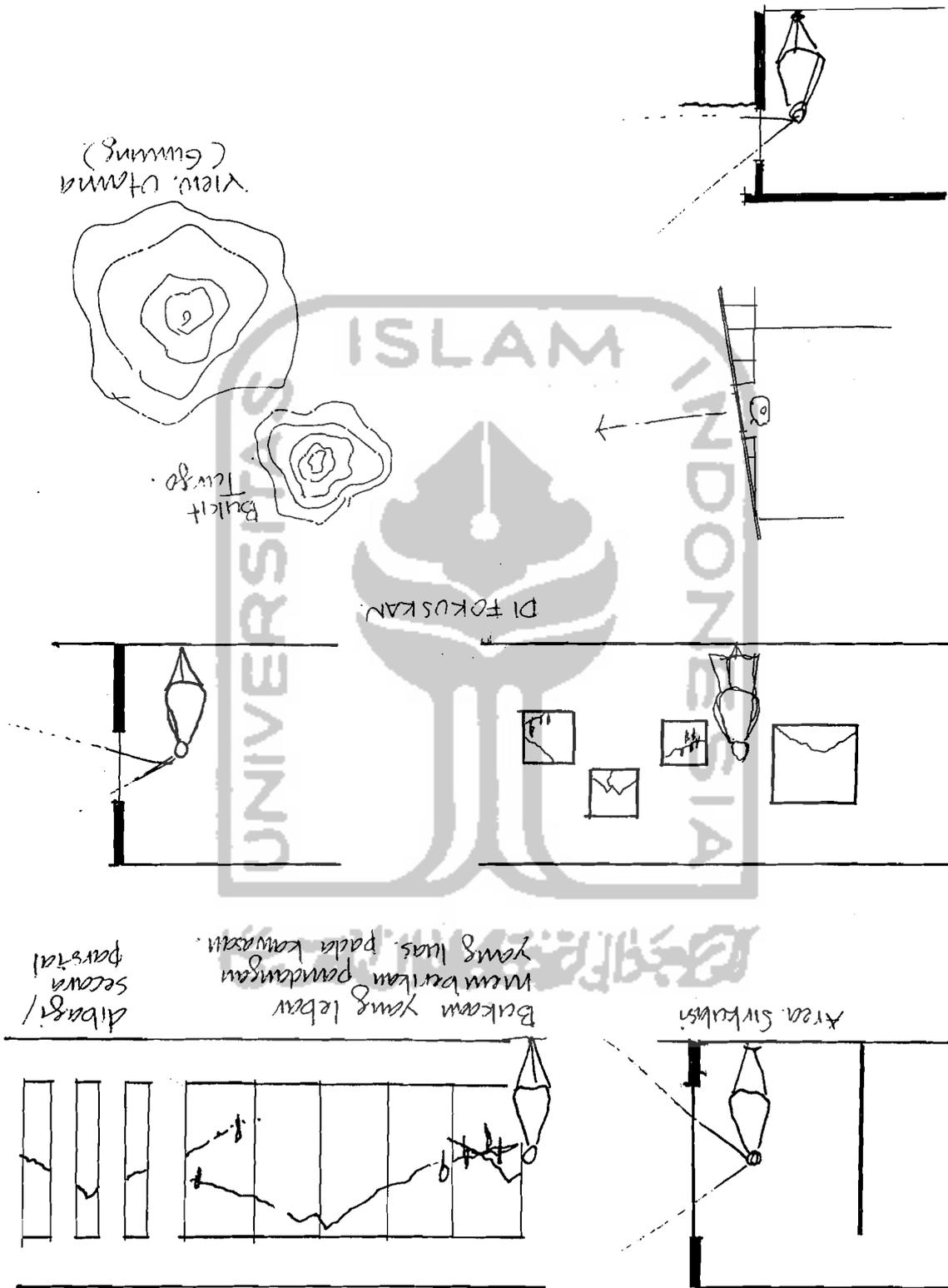
Pengolahan pola bukaan-bukaan (pintu dan jendela) akan lebih bertujuan untuk mendapatkan arah bukaan yang mengarah ke view terbaik gunung dan kawasan sekitar atau pengalaman berbeda/secara parsial terhadap panorama gunung dan diakhir perjalanan akan menyuguhkan bukaan yang dapat menikmati keindahan panorama secara keseluruhan. Sehingga penempatan bukaan-bukaan pada setiap ruangnya akan berbeda hal ini dipengaruhi oleh karakter ruang yang akan dimunculkan. Seperti pada ruang pameran bukaan akan diolah untuk mendukung obyek pameran yang akan ditampilkan (misal pencahayaan atau spot sebuah panorama untuk mendukung kejelasan objek pameran). Serta tujuan lain dari pengolahan bukaan-bukaan ini secara tidak langsung akan memberikan kesan tingkat kemasyifan dan bobot visual bangunan sebagai ungkapan karakter gunung.

Pendekatan pola bukaan-bukaan tersebut akan didekati melalui;

- Arah; yaitu view utama gunung atau ke kawasan sekitar maupun mengarahkan salah satu bagian-bagian gunung yang menarik, sehingga sebaran bukaan-bukaan itu akan memberikan arah pandang.
- Dimensi; akan lebih pada ukuran bukaan yang akan membingkai pemandangan tersebut ke dalam satu ukuran bukaan yang optimal untuk memandang dan sesuai dengan kesan yang akan disampaikan.
- Bentuk bukaan; akan menyesuaikan dengan bentuk bangunan keseluruhan dengan arah dan dimensi yang telah direncanakan.

Gambar 3.9: Arah dan pola bukaan-bukaan.





Sumber: Pemikiran

b) Tekstur

Material-material hasil aktivitas gunung digunakan sebagai pendekatan tekstur gunung sebagai pendukung penampilan bangunan yang berkesan menyatu dengan gunung. Ditampilkan melalui material-material yang berasal dari lingkungan gunung yaitu antara lain batu-batuan yang mempunyai nilai sejarah (*endapan vulkanik tua*) yang bersifat kompak dan keras (*solid*) atau jenis *batuan andesit* dan *basalt* sehingga dapat digunakan sebagai material bangunan, yang akan digabungkan bersama-sama dengan material bangunan lain untuk mendukung kesan yang ingin disampaikan. Aplikasinya pada bangunan akan digunakan pada bidang vertikal (*finishing dinding*) yaitu untuk menciptakan ruang yang mendekati suasana sesungguhnya atau sebagai pengenalan struktur lapisan gunung (pada ruang pameran material vulkanik) sedangkan. Pemanfaatan material vulkanik sebagai *finishing lantai* selain bersama-sama dengan bidang vertikal menciptakan ruang, diolah juga sebagai furniture penunjang ruang.

Gambar 3.10: Contoh pendekatan tekstur gunung.



Sumber: Volcano World karya Hans Hollien.

3.3.3. Pendekatan Tatanan Massa

Penataan massa bangunan akan lebih mempertimbangkan faktor-faktor yang bertujuan untuk mendapatkan;

- Orientasi bangunan yang akan mengarahkan ke arah gunung.
- Bukaan-bukaan yang mengarah ke view terbaik Merapi.
- Kejelasan sirkulasi.
- Pengungkapan simbol-simbol tertentu sebagai upaya pengenalan nilai kosmos.

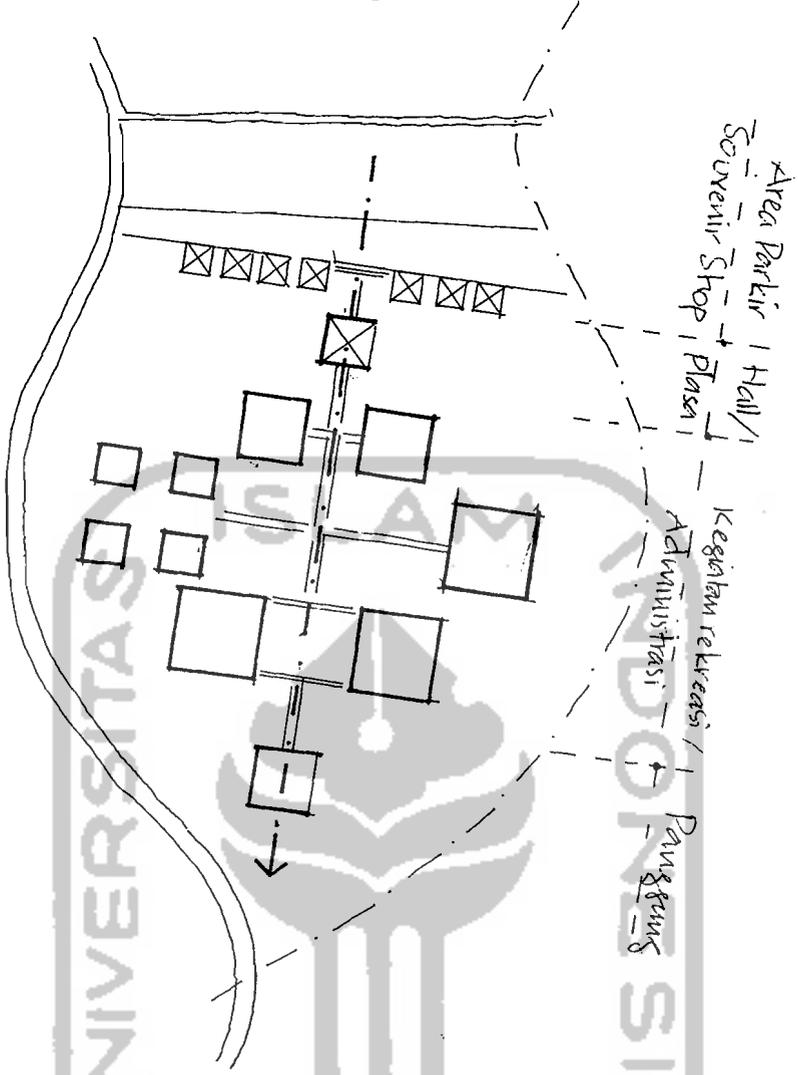
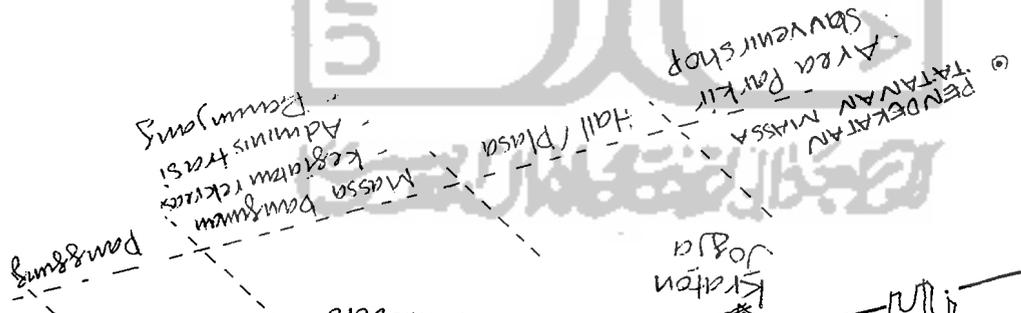
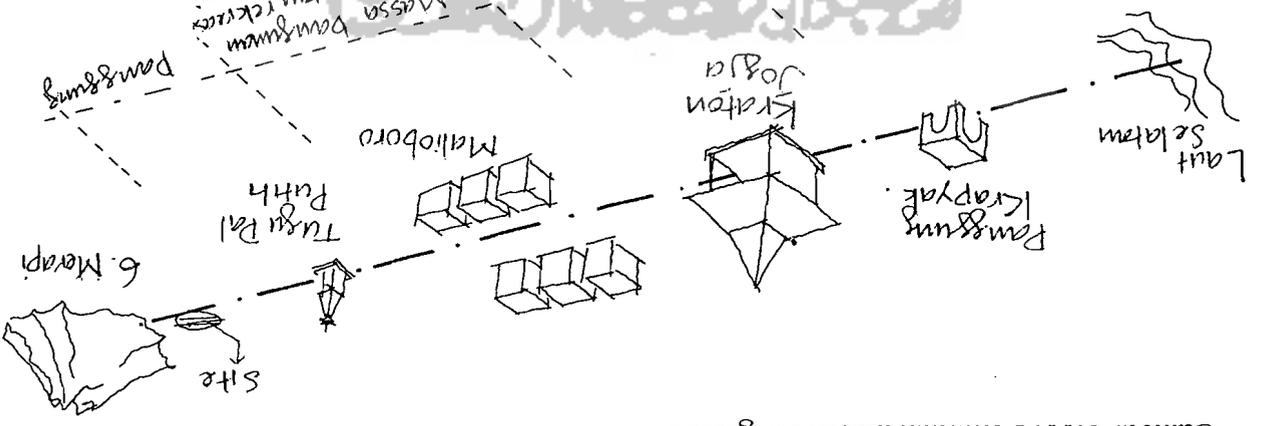
Yang dalam kaitannya dengan falsafah dan kepercayaan poros misteri setempat atau sumbu *imajinasi* yang sering disebut *makro kosmos* di Jogja, yaitu sumbu laut selatan dan gunung Merapi melewati panggung Krapyak – kraton Yogya – Tugu Pal Putih berada dalam satu garis lurus. Sedangkan pandangan lurus kedepan hanya dapat terlihat jika berada di Siti Hinggil Kraton akan membentang menatap Tugu Pal dan gunung Merapi melewati Malioboro³⁰.

Sumbu imajinasi laut selatan – gunung Merapi digambarkan sebagai dua titik dengan satu garis maya menghubungkannya, yang didalamnya terdapat ruang-ruang atau massa bangunan yang terorganisir oleh sumbu tersebut. Dan penegasan sumbu tersebut terlihat dari Siti Hinggil Kraton – Tugu Pal Putih yang ditegaskan oleh jalur sirkulasi (jl. Malioboro dan Mangkubumi), massa bangunan di sepanjang jalur sirkulasi dan arah pandangan lurus tanpa terhalang bangunan.

Pendekatan simbolisme tersebut dituangkan dalam penatan massa bangunan dengan menggunakan sumbu dengan pusat orienasinya adalah gunung sehingga arah perhatian visual utama yaitu gunung dengan pemandangannya yang tidak terhalang. Tahapannya dimulai dari kelompok massa penunjang (plasa/hall pada entrance) dengan jalur setapak (jalur sirkulasi) sebagai sumbunya yang diakhiri oleh massa bangunan utama (panggung terbuka) yang membingkai gunung. Tatanan massa bangunan kelompok kegiatan rekreasi, kegiatan administrasi, kegiatan pendukung dan kegiatan penunjang lainnya keberadaannya akan memperkuat keberadaan sumbu utama yang ditata dengan tetap memperhatikan view yang diperoleh bangunan (orientasi utama bangunan).

³⁰ Stuppa Data

Gambar 3.11: Penataan massa bangunan.



Sumber: Pemikiran

3.3.4. Tapak

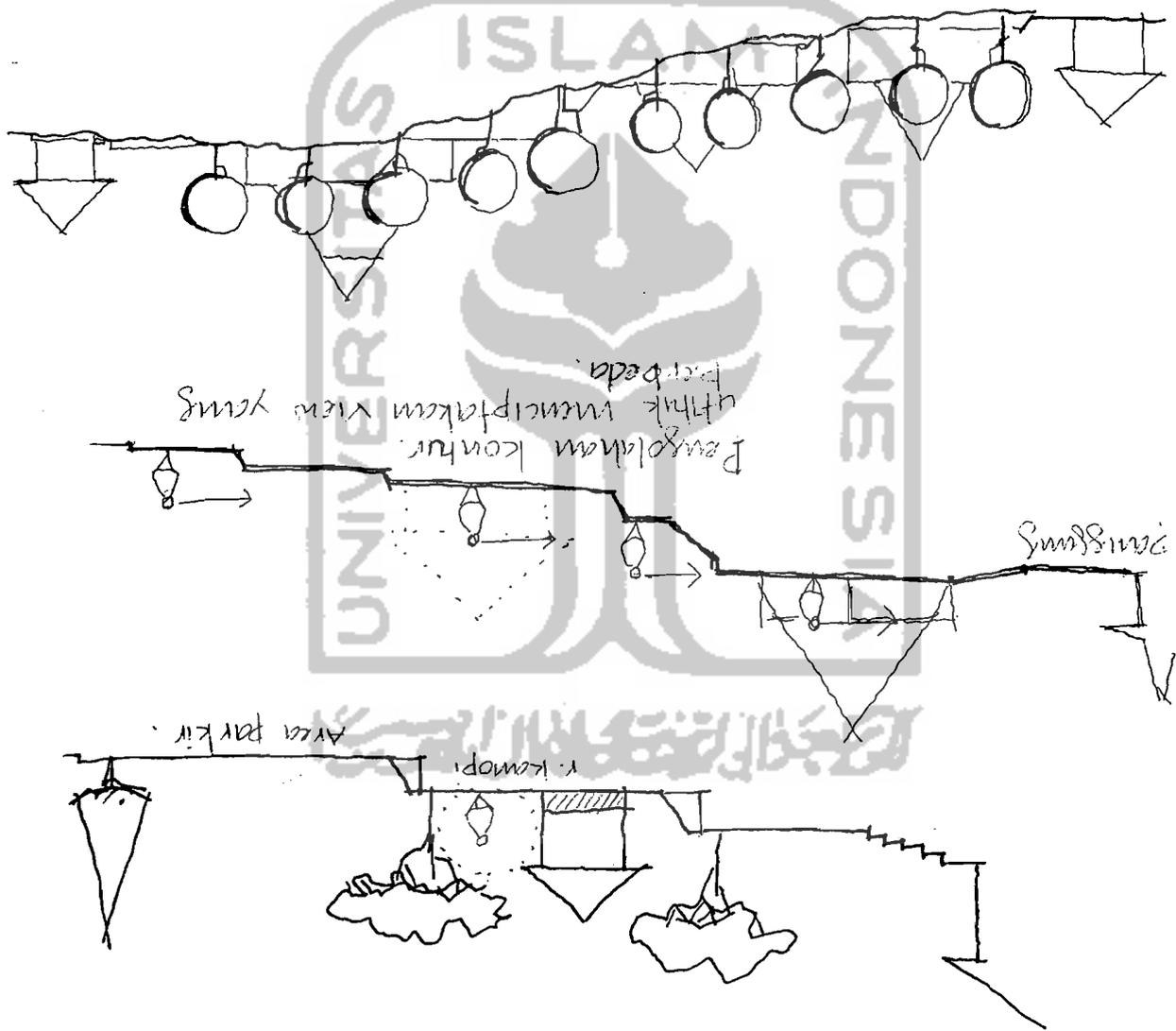
Penampilan tapak (lansekap bangunan) akan lebih membahas pada faktor pelestarian elemen-elemen tapak guna mendukung pengungkapan citra bangunan yang meliputi;

- Pelestarian kontur tapak.
- Pelestarian dan pengembangan unsur vegetasi.

Pemanfaatan dan pelestarian kontur tapak berbukit didekati melalui pola perletakkan bangunan dan permainan ketinggian level lantai sebagai keselarasan bangunan keseluruhan dengan karakter permukaan tanah pegunungan yang berbukit. Pemanfaatan dan pengolahan kontur ini bersama-sama dengan penataan massa bangunan akan menciptakan tahapan view pada sirkulasi utama (sumbu utama) kearah gunung dan panggung terbuka melalui perbedaan ketinggian level lantai, yang dimulai dari area parkir ke arah panggung yang secara bertahap memunculkan view gunung. Perbedaan ketinggian level lantai tersebut juga akan menciptakan perbedaan ruang yang dipertegas dengan turap dan tangga penghubung.

Vegetasi merupakan komponen tapak dalam perencanaannya digunakan untuk menciptakan ruang, keindahan/estetika maupun memberikan kontrol lingkungan (seperti erosi, angin, suara dan panas) selain itu akan digunakan sebagai pendukung yang memperkuat tatanan massa. Pendekatan pemilihan dan penataan vegetasi tidak saja akan melihat fungsinya secara fisik (menciptakan ruang dan sebagainya) namun juga mempertimbangkan faktor tanaman yang mempunyai makna/symbol historis sebagai pendukung tatanan massa dan pengungkapan citra bangunan. Pola penataan lansekap tradisional (lansekap Pesanggrahan Ngeksigondo) yang dianggap mempunyai filosofis/historis oleh masyarakat Jawa yang telah dibahas dan tanaman yang ada di kawasan gunung/tapak (pohon pinus, cemara), pendekatan pada pola penataan lansekap Ngeksigondo lebih bertujuan pada ujud partisipasi bangunan (konservasi bangunan bersejarah) dan penataan vegetasi pada setting pegunungan yang akan bersama-sama dengan penatan lansekap masa kini untuk menciptakan fungsi arsitektur (seperti menciptakan/penghubung ruang), teknik (kontrol lingkungan) maupun keindahan/estetika.

Gambar 3.12: Fungsi fisik tanaman lanskap pada tapak.



Sumber: Pemikiran

3.3.5. Pendekatan Utilitas Bangunan

Pada prinsipnya perencanaan dan perancangan utilitas bangunan akan menggunakan sistem terpusat untuk sebagai kontrol dan didistribusikan ke massa-massa bangunan dan perletakannya akan menyesuaikan dengan penataan massa bangunan maupun pertimbangan kedekatan dengan kebutuhan akan utilitas tersebut.

a) Distribusi air bersih dan air kotor

Kebutuhan akan air bersih akan memanfaatkan sumber air alam yang telah dikelola oleh dinas setempat (PAM). Dan sistem pembuangan air kotornya akan diresapkan kembali ke tanah dengan perencanaan sistem resapan air yang baik.

b) Jaringan listrik dan Telekomunikasi

Generator (pembangkit listrik) akan menjadi alternatif penyuplai daya/tenaga listrik jika sumber utama dari PLN terputus. Telekomunikasi di dalam ruangan akan lebih banyak digunakan untuk hubungan antar ruang sehingga sistem operator untuk menerima dari luar kompleks dan sistem PABX untuk antar ruang.

c) Penghawaan buatan

Ac atau penghawaan buatan adalah untuk ruang-ruang tidak memungkinkan memberikan ventilasi udara alami seperti ruang pemutaran film (video interaktif), basement dan sebagainya. Pertimbangan akan menggunakan ac unit atau pusat melihat dari pentingnya ruang tersebut dan besaran ruang tersebut.