

## BAB IV

### PERENCANAAN DAN PERANCANGAN ARENA PAMERAN INDUSTRI DI YOGYAKARTA

Perencanaan dan perancangan dilakukan untuk mendefinisikan berbagai macam kebutuhan desain seperti analisis pelaku, analisis kegiatan, analisis hubungan ruang, analisis tapak, dan juga beberapa analisis yang nantinya akan muncul dalam bentuk fisik bangunan seperti analisis penekanan studi yang berhubungan dengan bentuk, skala, tekstur, warna, dan material yang kemudian konsep perencanaan dan perancangan Bangunan *Arena Pameran Industri*.

#### 4.1 Analisis Pelaku

Para pelaku kegiatan yang akan ditampung dalam fasilitas Arena Pameran Industri di Yogyakarta ini terdiri dari beberapa kelompok yang dibagi berdasarkan jenis kegiatannya antara lain adalah sebagai berikut:

##### 1. Pengelola

Sebagai upaya pengelolaan “Arena Pameran Industri, agar dapat berjalan sesuai dengan fungsi dan tujuannya, maka Arena Pameran ini harus dikelola dengan baik dan struktur yang jelas. Pengelolaan Arena Pameran Industri tersebut dikoordinir oleh seorang direktur sebagai pimpinan yang dalam teknis pelaksanaannya dibantu oleh tenaga ahli sebagai staf ahli dan ditata dalam suatu struktur organisasi yang jelas. Susunan/urutan staf pengelolaan suatu “Arena Pameran Industri” adalah sebagai berikut:

- Direktur
- Bagian Pemasaran
- Bagian Pelayanan dan Operasional
- Bagian Informasi dan pengembangan

- Bagian Teknis dan Pemeliharaan
- Bagian Adminitrasi dan keuangan

## 2. Peserta Pameran

Yang dimaksud dengan peserta pameran disini adalah pihak yang akan memamerkan dan mempromosikan suatu produk/barang dan jasa yang sekaligus sebagai pihak yang akan menyewa ruang/lantai pameran.

## 3. Pengunjung Pameran

Menurut karakteristiknya, maka pengunjung pameran hasil-hasil industri dan perdagangan dibedakan menjadi dua:

### a. Publik/Masyarakat Umum, pelajar, serta wisatawan

Yang bertujuan untuk mencari informasi dan hiburan atau lebih bersifat rekreatif.

### b. Kalangan tertentu seperti : pengusaha, utusan dari instansi pemerintah, para pakar/pengamat, atau lainnya yang datang berkunjung dengan maksud dan tujuan kedatangan antara lain:

- Untuk mengadakan transaksi dan kontrak dagang dengan peserta pameran
- Untuk menambah wawasan dan ilmu pengetahuan
- Untuk bertukar /memperoleh informasi yang dibutuhkan yang berkaitan dengan dunia usaha dan industri
- Mengikuti diskusi/ceramah yang menyangkut dunia dalam industri

## 4.2 Analisis Besaran dan Kebutuhan Ruang

Fasilitas Arena Pameran Industri haruslah meadahi seluruh kegiatan yang ada baik kegiatan pameran, penjualan, seminar, dll. untuk memenuhi semua kegiatan

tersebut dibutuhkan ruang-ruang yang nantinya digunakan oleh para pelaku kegiatan tersebut. Kebutuhan beserta besaran ruang yang diperlukan adalah sebagai berikut:

a. Menentukan besaran ruang pameran

Luasan ruang pada arena pameran industri di Yogyakarta ditentukan oleh besaran aktivitas yang terjadi baik didalam maupun di luar bangunan. Luasan tersebut dihitung berdasar dimensi manusia dan perabot yang digunakan dalam aktivitas, serta sirkulasi pergerakan. Besaran yang dipakai mengambil data-data dimensi dari buku Dimensi Manusia dan Ruang Interior (Panero, 1979) dan buku Data Arsitek 1 dan 2 (Ernst Neufert, 1996).

Analisis Hasil Karya yang dipamerkan Pendekatan teori:

- Time Server Standard (J.D Chiara dan J. Calleender, 1983).
- Architects' Data (Ertns Neufert, 1980).
- Perhitungan didasarkan pada standar ruang gerak individu dan perabot, prosentase dari kapasitas (asumsi dan besaran materi).

b. Menentukan ukuran/modul stand/ruang pamer

Untuk menentukan ukuran/modul stand diambil pendekatan berdasarkan jenis ukuran dan karakter obyek yang dipamerkan:

1. Modul stand mebel

untuk pameran mebel, jenis barang yang dipamerkan biasanya terdiri dari beberapa stel perabotan, yaitu merupakan kombinasi dari perabotan untuk r. makan, r. tidur, r. keluarga/tamu, dan perabotan kantor. Berdasarkan hasil survey dan standard ruang yang ada, maka diperoleh luasan ruang yang normal untuk masing-masing jenis perabotan, sbb:

- a. Perabot ruang makan
- 1 set meja makan untuk 4 orang ,ruang yang dibutuhkan=3.35x3.35m
  - 1 set meja makan untuk 6 orang, ruang yang dibutuhkan= 3,8 x3,6m
- b. Perabot ruang tidur
- 1 set tempat tidur single, ruang yang dibutuhkan = 2,5x4m
  - 1 set tempat tidur double, ruang yang dibutuhkan = 4,75x5m
- c. Perabot ruang tamu/ruang keluarga
- Terdiri dari 1 meja kursi sofa,meja kursi tamu,ruang yang dibutuhkan=3,5x4,75m
- d. Perabotan kantor
- Terdiri dari 1 set meja kerja dan lemari arsip, ruang yang dibutuhkan adalah antara 300x400m hingga 4x4m.

Tabel 4.1 Besaran Ruang Pelayanan Umum

Kelompok ruang	Ruang	Kapasitas Orang/alat	Standard m <sup>2</sup>	Luas(m <sup>2</sup> )	Sirkulasi (%)	Jumlah ruang	Luas total	Pembulatan $\pm$
Hall/lobby		1000 org	0,6m <sup>2</sup> /org(berdiri)	600	60	1	960	1000
Informasi		2 orang+ perabotan		3,6 1,6	30	1	7	10
parkir	mobil	500	13,2	6600	40		9240	10000
	motor	1000	0.75	750	40		1050	1000
	Bus	10	30	300	60		480	500
Luas Keseluruhan Ruang Pelayanan umum= $\pm$ 12510m <sup>2</sup>								

Tabel 4.2 Besaran Ruang Pameran

Kelompok ruang	Ruang	Kapasitas (org/alat)	Standard (m2)	Luas (m2)	Sirkulasi (%)	Jumlah ruang	Luas total	Pembulatan $\pm$
Pameran	Pameran A	3 set perabotan	5x5	25	60	30	1200	1200
	Pameran B	3 set perabotan	5x5	25	60	30	1200	1200
	Pameran C	3 set perabotan	5x5	25	60	30	1200	1200
	Lift Barang	1 set Perabotan	3,1x4,2	13,02		2	26,04	30
Luas Keseluruhan Ruang Pameran= $\pm$ 3900m <sup>2</sup>								

Tabel 4.3 Besaran Ruang Penunjang

Kelompok Ruang	Ruang	Kapasitas (org/alat)	Standart (m2)	Luas (m2)	Sirkulasi (%)	Jumlah ruang	Luas total (m2)	Pembulatan $\pm$
R. Pengelola	R.Direktur	4org+ Perabotan	0,9 m2/org(duduk) 1,8m2/org(berdiri)	17,5	30	1	23	30
	W.Direktur	3org+ perabotan	Idem 3.30x213m	12,4	30	1	17	20
	Sekretaris	2 org+ perabotan	Idem 4,27x1.83	11,4	30	1	15	20
	Personalia	4 org+ perabotan	2.85x7.32	27,2	30	1	36	40
	Humas	2 org+perabotan	2.85x3.66	14	30	1	18	20
	Rapat	14 org+ perabotan	4.80x5.70	27,4	60	1	44	50
	Tamu	6 org+ perabotan	2.50x3.44	19,4	30	1	25	30
	Gudang	alat	4x4	16	30	1	21	30
	Lavatori					1	12	20
	Sekretariat			18	60	1	29	30
R.Penjualan			4x5	20	60	15	480	500
R. seminar	Lobby	50 org		90	60	1	144	200
	Seminar	150 org+ perabotan		110	60	1	176	200
	Persiapan	6org		10,8	30	1	14	20
	lavatory	1org		3	30	6	9	10
R.Referensi	R.Baca	50org+ perabotan		90	40	1	150	200
	R.Buku	50org+100		90	40	1	200	200

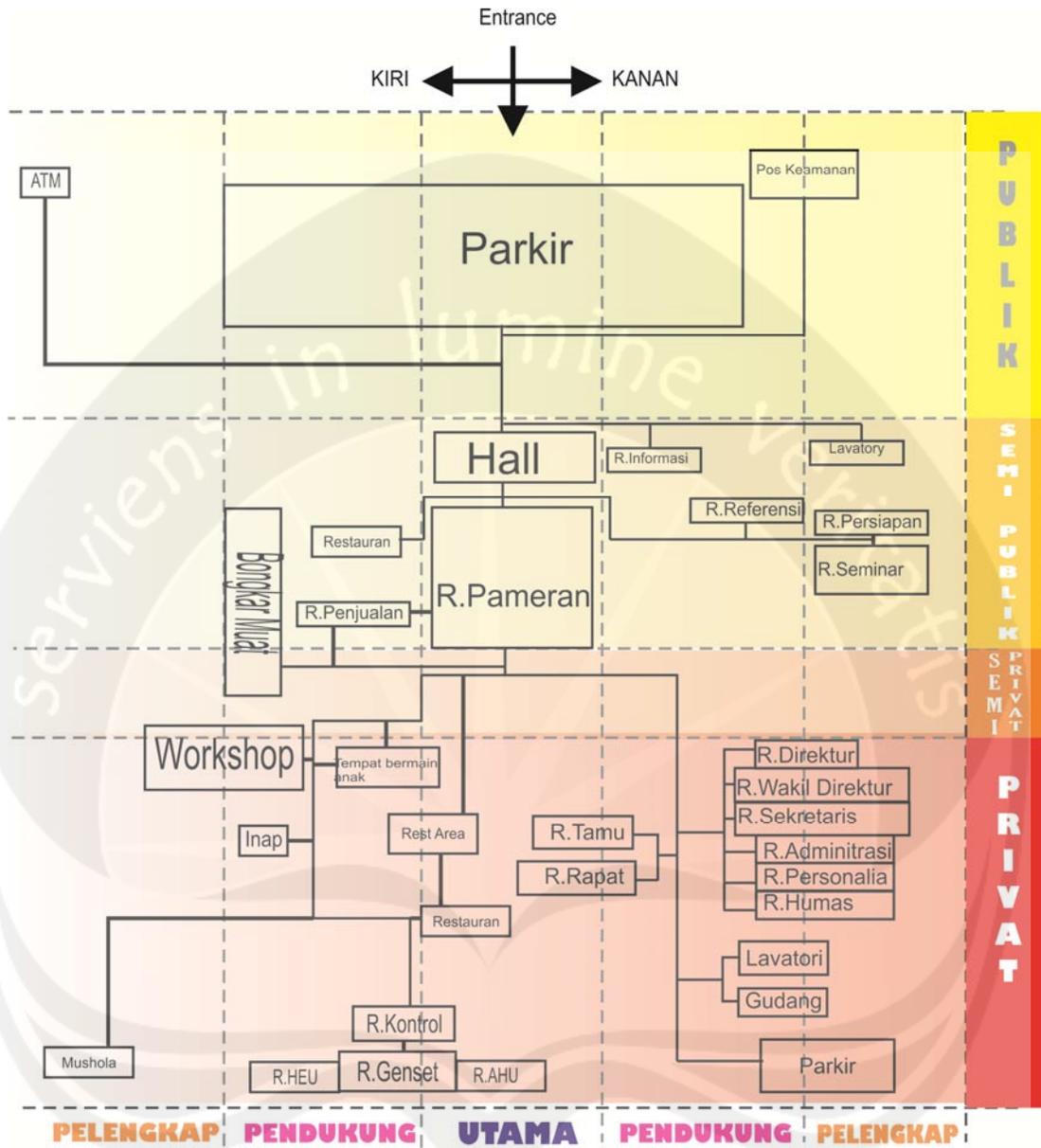
		Obuku						
	Lavatory	1org		3	30	6	9	10
R. Bongkar muat			230x130	303	60	1	304	300
R. Keamanan		2org+ perabotan		8	20	3	29	30
Workshop/ bengkel		2org+ peralatan		12	20	5	72	80
Luas Keseluruhan Ruang Penunjang=±1,930m <sup>2</sup>								

Tabel 4.4 Besaran Ruang Servis

Kelompok Ruang	Ruang	Kapasitas (org/alat)	Standard (m <sup>2</sup> )	Luas (m <sup>2</sup> )	Sirkulasi (%)	Jumlah ruang	Luas total (m <sup>2</sup> )	Pembulatan ±
Restaurant	R. Makan	60 org+15 meja		108 38	60	1	211	300
	Dapur	15-25% R. makan		36	40	1	51	60
	Lavatory	1org	1.5mx2m	3	30	2	6	10
R .ATM		1org	2x2m	4	20	10	48	50
Mushola		40org		72	40	1	101	100
R.Utilitas	R.Genset			18	40	1	25	30
	R.AHU			18	40	1	25	30
	R.Kontrol			12	40	1	17	20
	Gudang			12	30	1	16	20
Penginapan		30org	3x4	12	30	10	156	200
Tempat bermain anak		30org	6x5	30	60	2	96	100
Luas keseluruhan Ruang servis: ±930 m <sup>2</sup>								

Jumlah Total Luas Kebutuhan Ruang pada Rena Pameran Industri= ±19270m<sup>2</sup>





Bagan 4.2 Organisasi ruang  
Sumber Analisis Penulis

#### 4.4 Pengertian Atraktif (Menarik dan Unik)

Atraktif dalam sebuah bangunan merupakan pengertian yang menarik dan membuat desain bangunan tersebut berbeda dengan bangunan yang sudah ada dan harus sesuai dengan jenis kegiatan dan fungsi dari bangunan tersebut. Jadi disini seorang arsitek dapat berekspresi sesuai dengan talenta yang dimiliki dan dapat menciptakan bangunan sesuai dengan pikiran yang ada. (sumber : [www.bangunan\\_atraktif.co.id](http://www.bangunan_atraktif.co.id))



Gambar 4.1 Skema Pemikiran Sumber Analisis Penulis

#### 4.5 Pendekatan Tata Ruang yang Atraktif (Menarik dan Unik)

Bangunan atraktif merupakan suatu rancangan yang dibuat supaya menarik dan dapat menjadi point of view/ landmark dari suatu bangunan maupun daerahnya sehingga mempunyai potensi yang besar dalam mengembangkan suatu potensi yang terdapat pada daerah maupun wilayah tertentu.

Pola tatanan ruang atraktif merupakan pola dimana seseorang yang masuk dalam bangunan tersebut dapat menikmati situasi dalam ruangan dan dapat memberikan kemudahan dalam sirkulasi, pandangan visual, dan kenyamanan dalam berjalan.

#### 4.6 Ciri-ciri Bangunan Atraktif (Menarik dan Unik)

Bangunan atraktif mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Bangunan tersebut menarik.

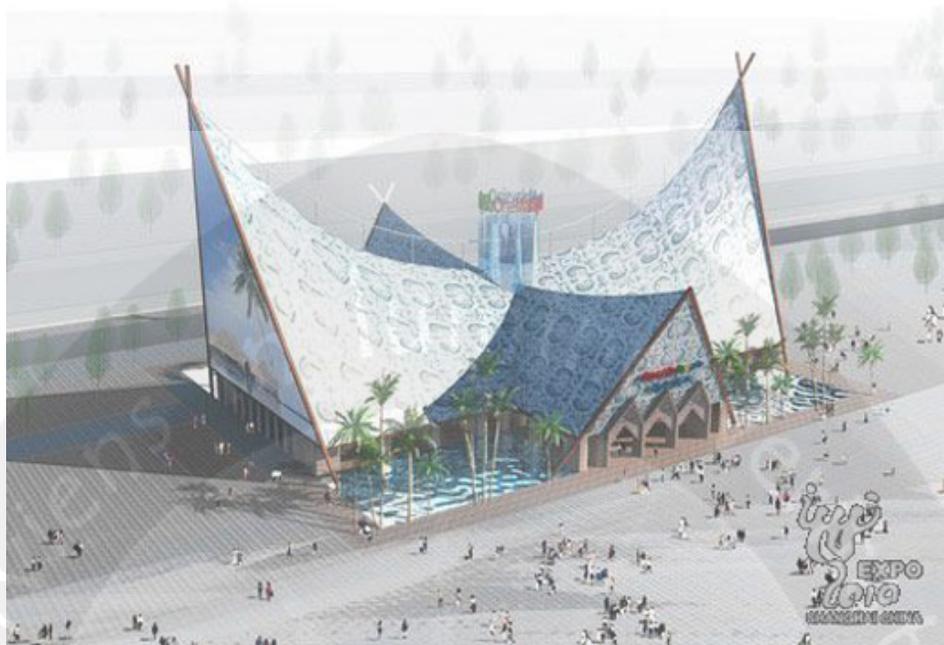
- b. Bangunan tersebut banyak didatangi oleh pengunjung.
- c. Mempunyai daya tarik tersendiri.
- d. Mempunyai kekhasan dalam bangunan.
- e. Pengunjung datang setiap saat, tidak hanya musiman.
- f. Mempunyai sesuatu yang diunggulkan



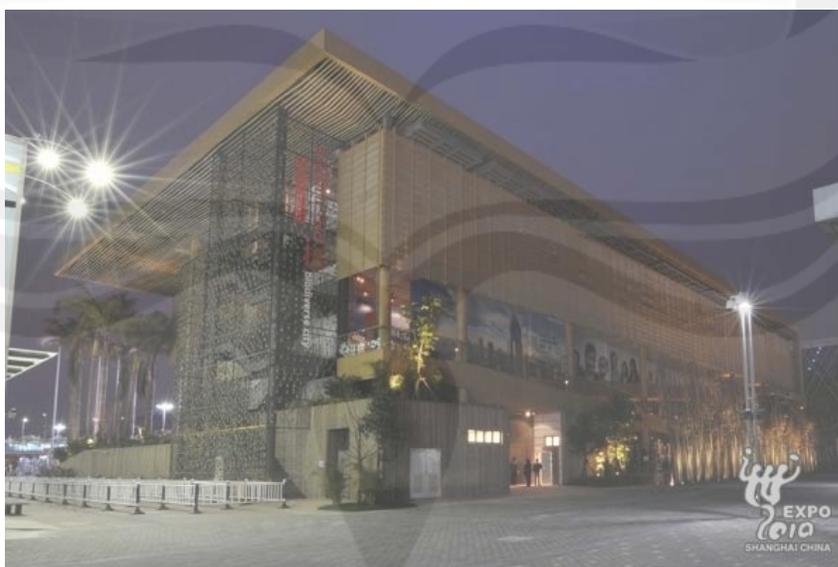
Gambar 4.2 czech pavillion expo 2005  
Sumber : commons.wikimedia.org



Gambar 4.3 Exhibition Pavillions B2 for Shanghai World EXPO 2010  
Sumber winerberger.com



Gambar 4.4 malaysia pavillion  
Sumber : [www.architecturelist.com](http://www.architecturelist.com)



Gambar 4.5 indonesia pavillion  
Sumber: [groups.yahoo.com](http://groups.yahoo.com)

## 4.7 Unsur pembentuk ruang

### 4.7.1 Proporsi

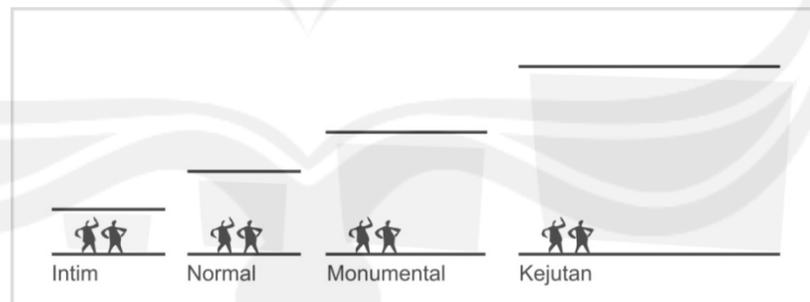
Elemen pembentuk karakter arsitektural dapat berupa, proporsi, bukaan, warna, tekstur dan bahan, pembatas ruang, maupun bentuk dan wujud.

#### a. Proporsi

Proporsi sangat erat kaitannya dengan skala, sehingga untuk membentuk suatu ruang skala atau proporsi sangat dibutuhkan. Menurut White pembagian skala ruang dibagi menjadi skala intim, normal, monumental, dan mengejutkan.

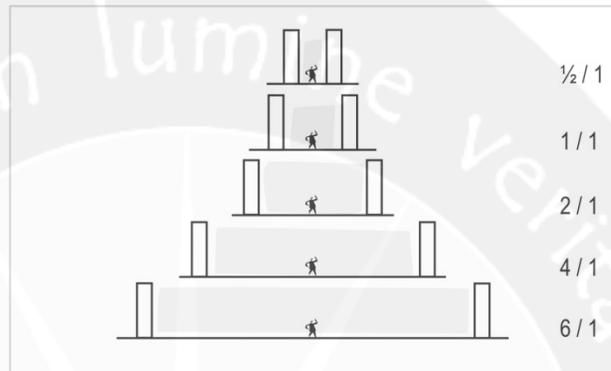
Faktor yang sangat mempengaruhi proporsi suatu ruang adalah skala. Menurut White pembagian skala ruang dibagi menjadi skala intim, normal, monumental, dan mengejutkan.

Selain itu skala suatu ruang juga dapat dipengaruhi oleh wujud, warna, dan pola permukaan bidang pembatasnya, wujud dan penempatan lubang-lubang bukaan, serta sifat dan skala unsur-unsur yang diletakan didalamnya. (Ching, 1996)



Gambar 4.6  
Pembagian Skala Menurut Tinggi Ruang  
Sumber : White, 1985 : 87

Selain skala, proporsi suatu ruang juga dapat diciptakan oleh rasio keterlingkupan ( *enclosure* ) Berikut adalah proporsi ruang berdasarkan rasio jarak ketinggian.



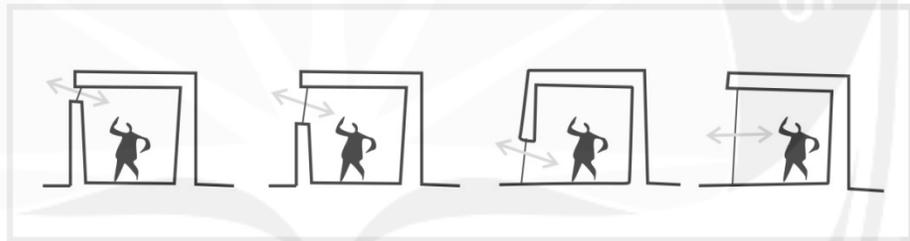
Gambar 4.7  
Proporsi Berdasarkan Keterlingkupan (enclosure)  
Sumber : Tood, 1987

Semakin jauh jarak pandang (keterlingkupan) maka akan membuat suatu kesan lega, kebebasan, dan tidak tertekan. Sebaliknya jika jarak antar pelingkup sangat dekat (rasio  $\frac{1}{2}$  sampai 1) akan membuat kesan tertekan, menderita, kurang bebas, dan kesan terhimpit.

Skala Intim dimaksudkan untuk menciptakan suasana yang nyaman dan akrab. *Skala Normal* terjadi karena penyesuaian yang wajar, antara ukuran ruang dan kegiatan di dalamnya, berdasarkan kenyamanan jasmani dan rohani. *Skala Monumental* ditimbulkan oleh ukuran ruang yang berlebih bagi kegiatan di dalamnya, untuk menyatakan "keagungan" atau kemegahan. Sedangkan Skala Kejutan atau Mencekam, manusia sulit merasakan pertalian dirinya dengan ruang.

### b. Bukaan

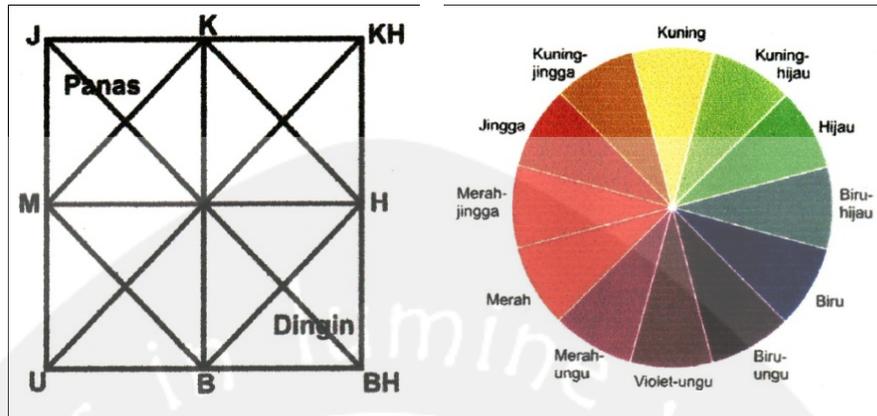
Bukaan juga mempengaruhi karakter ruang, semakin kecil bukaan dalam suatu ruang maka, kesan dalam ruang tersebut semakin tertutup, terisolasi, sepi, dan terkesan dikucilkan. Sedangkan semakin besar bukaan dalam suatu ruang maka, kesan di dalam ruang tersebut terasa terbuka, gembira, menyatu dengan alam sekitar, dan tidak ada tekanan. Disamping mempengaruhi karakter ruang, bukaan juga sangat berpengaruh dengan pencahayaan, maupun penghawaan. Bukaan dalam ruang kecil dan sedikit membuat suasana ruang gelam, takut, intim, terasa pengap udara tidak bebas keluar masuk. Sedangkan bukaan ruang lebar suasana ruang terang, aman, dan udara bebas keluar masuk sehingga kondisi didalam ruang terasa sejuk.



Gambar 4.8  
Kualitas Bukaan  
Sumber : White , 1985

### c. Warna

Warna sangat penting dalam arsitektur, karakter warna bisa mempengaruhi suasana hati manusia. Sifat warna digolongkan menjadi dua macam yaitu warna panas dan warna dingin. Warna-warna yang dekat dengan jingga atau merah digolongkan kepada warna panas atau hangat. Sedangkan warna yang berdekatan dengan warna biru kehijauan termasuk golongan warna dingin atau sejuk.



Gambar : 4.9  
 Skema Warna Panas dan Dingin  
 Sistem Ogden Rood serta Lingkaran Warna  
 Sumber : Sulastri Darmaprawira W.A.2002:40

Dibawah ini dijelaskan melalui tabel, dimana warna memiliki sifat-sifat yang berbeda menurut pengamatnya.

Tabel : 4.5  
 Warna dan Sifat-sifatnya

Warna	Sifat	
Merah	Agresif, cinta, nafsu, kekuatan, berani, Primitif, menarik, bahaya, dosa, pengorbanan, vitalitas. Panas	Penggunaan disesuaikan thermalruang interior yang memakai AC, atau suhu yang dingin.
Merah keunguan	Mulia, agung, kaya, bangga (sombong), dan mengesankan.	Lambangny serta asosiasinya merupakan kombinasi warna merah dan biru.
Ungu	Sejuk, negatif, mundur, murung, dan menyerah.	Warna ini melambangkan dukacita, kontemplatif.
Biru	Sejuk, pasif, tenang, dan damai. Goethe menyebutkan sebagai warna yang mempesona, spiritual, monoteis, kesepian.	Biru merupakan warna perspektif, menarik kita kepada kesendirian, dingin, membuat jarak, dan terpisah. Biru juga melambangkan kesucian harapan dan kedamaian.

Warna	Sifat	
Hijau	Warna hijau mengungkapkan kesegaran, mentah, muda, belum dewasa, pertumbuhan, kehidupan dan harapan, lahir kembali dan kesuburan.	Warna yang tidak disukai anak-anak, diasosiasikan warna penyakit, rasa benci, racun, dan cemburu.
Kuning	Cerah, bijaksana, bahagia, hangat, pengecut, penghinaan.	Di Cina warna kuning dianggap suci. Karena sebagai penerang.
Putih	Positif, merangsang, cemerlang, ringan, dan sederhana, bersih, anggun, terang	Bersahaja, Luas, membantu berkonsentrasi.
Abu-abu	Ketenangan, sopan dan sederhana.	Melambangkan orang yang telah berumur dengan kepasifannya, sabar, dan rendah hati. Abu-abu juga melambangkan intelegensia. Keragu-raguan.
Hitam	Kegelapan, ketidak hadiran cahaya, misteri, depresi, abstrak.	Berat Kesan Sempit Kontras terhadap ruang berwarna Putih
Coklat	Hening Tenang Mewakili warna Alam (seperti kayu, tanah)	Menentramkan Aman, stabil Bila terlalu dominan akan menimbulkan perasaan sesak

Sumber : *Sulastri Darmaprawira W.A.2002*

### c. Tekstur

Tekstur adalah kualitas yang dapat diraba dan dilihat, yang diberikan ke permukaan oleh ukuran, bentuk, pengaturan, dan proporsi bagian benda. Tekstur menentukan sampai dimana permukaan suatu bentuk memantulkan atau menyerap cahaya datang. Menurut Wucius Wong dalam buku *Beberapa Asas Merancang Trimatra* (1989, hal.11), tekstur

adalah permukaan bahan yang digunakan untuk membuat sebuah rancang. Tekstur dapat dibiarkan sebagaimana adanya atau diolah secara khusus.

Tekstur paling sering digunakan untuk menjelaskan tingkat kehalusan atau kekerasan relatif suatu permukaan. Tekstur juga dapat digunakan untuk menjelaskan karakteristik kualitas permukaan pada material-material yang mirip satu sama lain, seperti kekasaran batu, garis-garis urat kayu, dan tenunan kain. Terdapat dua jenis dasar tekstur, yaitu :

- a. Tekstur riil, adalah tekstur yang memang nyata dan dapat dirasakan dengan sentuhan.
- b. Tekstur visual, adalah tekstur yang hanya dapat dilihat dengan mata.

Faktor-faktor yang mempengaruhi persepsi tekstur dan permukaan antara lain :

1. Skala

Semua material mempunyai tingkat tekstur tertentu, tetapi semakin halus skala pola teksturnya, akan semakin halus pula penampilannya.

2. Jarak Pandang

Jarak pandang dapat mempengaruhi penampilan dan posisi aktual suatu bidang dalam ruang. Misalnya, tekstur yang kasar jika dilihat dari jarak jauh dapat tampak relatif halus, namun setelah dilihat dari dekat barulah jelas kekerasan teksturnya.

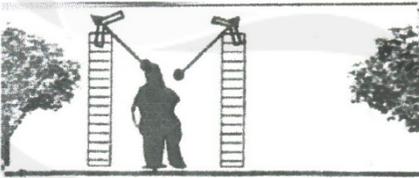
3. Cahaya

Cahaya mempengaruhi persepsi terhadap tekstur dan sebaliknya cahaya juga dipengaruhi oleh tekstur yang disinarnya. Kesan yang ditimbulkan tekstur akan sedikit banyak mempengaruhi karakter sebuah objek.

#### d. Pembatas Ruang dan Pencapaian

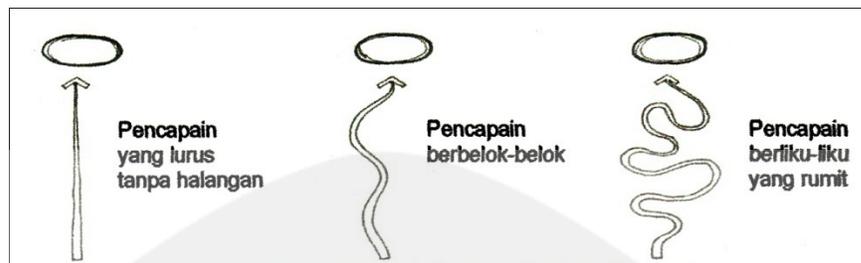
Menurut *Ir. Rustam Hakim dalam bukunya Arsitektur Lansekap*, salah satu dari pembatas ruang adalah dinding. Ketinggian dinding dapat mempengaruhi kesan manusia yang melewatinya.

Tabel 4.6  
Macam ketinggian dinding.

Ketinggian dinding	kesan
<p>Tinggi dinding yang rendah sekali</p> 	<p>Batas dinding dengan tinggi di bawah mata manusia memberikan kesan ruang yang kuat sebagai fungsi "pengarah".</p>
<p>Tinggi dinding sebatas mata manusia</p> 	<p>Batas dinding setinggi mata manusia memberikan kesan ruang yang jelas.</p>
<p>Tinggi dinding diatas kepala manusia</p> 	<p>Batas dinding dengan tinggi di atas kepala manusia memberikan kesan ruang tertutup serta menghasilkan ruang "pengarah yang tegas"</p>

Sumber : *Ir.Rustam Hakim, 2003 : 40*

Pencapaian atau sirkulasi pejalan kaki menurut Kim.W. Todd, dalam bukunya *Tapak, Ruang, dan Struktur* bahwa pencapaian atau sirkulasi dibedakan menjadi tiga yaitu lurus tanpa halangan, berbelokbelok, dan berliku-liku yang rumit.



Gambar : 4.10  
Pencapain atau Sirkulasi  
Sumber : Kim.W.Todd, 1987 :87

#### e. Bentuk dan Wujud

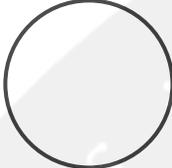
Secara psikologis manusia secara naluriah akan menyederhanakan lingkungan visualnya untuk memudahkan pemahaman. Dalam setiap komposisi bentuk, kita cenderung mengurangi subjek utama dalam daerah pandangan kita ke bentuk yang paling sederhana dan teratur. Semakin sederhana dan teraturnya suatu wujud, semakin mudah untuk diterima dan dimengerti.



Gambar 4.11  
Bentuk Dasar  
Sumber : Francis D.K. Ching, 1996 : 38

Secara geometri kita ketahui wujud-wujud beraturan seperti lingkaran dan sederetan segi banyak beraturan (yang memiliki sisi-sisi dan sudut-sudut yang sama) yang tak terhingga banyaknya dapat dilukiskan di dalam lingkaran tersebut. Dari hal di atas, yang paling penting adalah wujud-wujud dasar : Lingkaran, segitiga, dan bujur sangkar. (Francis D.K. Ching, 1996 : 38)

Tabel : 4.7  
Wujud Dasar dan Karakter

Wujud dasar	Karakter
Lingkaran 	Lingkaran adalah sesuatu yang terpusat, memiliki sifat yang stabil, memperkuat sifat dasarnya sebagai poros. Dapat menimbulkan perasaan gerak putar yang kuat.
Segitiga 	Segitiga menunjukkan stabilitas, merupakan bentuk yang sangat stabil.
Bujur sangkar 	Bujursangkar menunjukkan sesuatu yang murni dan rasional. Bentuk yang ini merupakan bentuk yang statis dan netral serta tidak memiliki arah tertentu.

Sumber : Francis D.K. Ching, 1996 : 39-41

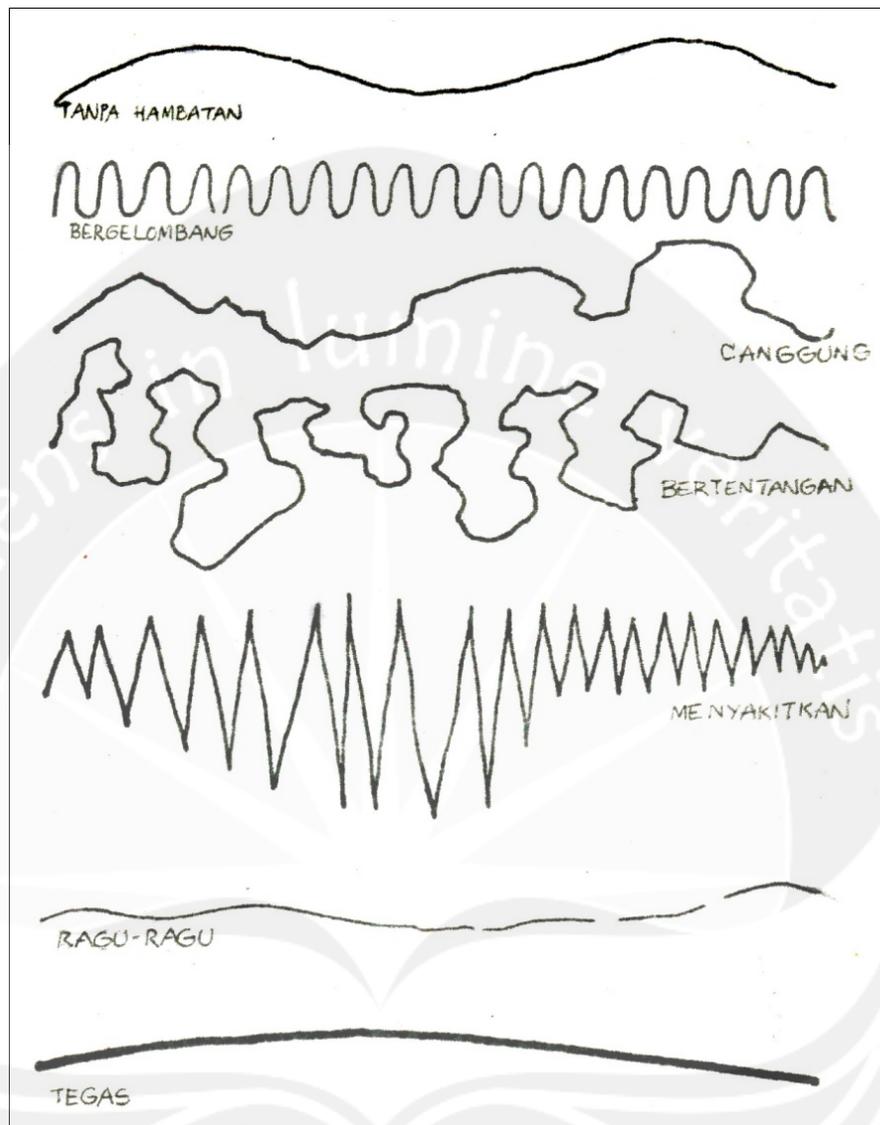
Selain Wujud, garis juga sangat penting. Menurut Rustam, garis memiliki beberapa tipe yaitu : garis vertikal, garis horizontal, garis diagonal, dan garis lengkung.

Tabel 4.8  
Tipe Garis dan Karakter

Tipe garis	Karakter
Garis vertikal 	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Memberikan aksentuasi pada ketinggian</li> <li>- Tegak dan kokoh</li> <li>- Kaku, formal, tegas, dan serius</li> </ul>
Garis horizontal 	Garis horizontal memberikan aksentuasi terhadap dimensi lebarnya, meluas, santai rileks dan tenang.
Garis diagonal 	Memberikan aksentuasi yang dinamis (berada dalam posisi bergerak), bergegas (tidak tenang), mendekatkan jarak dan sensasional.
Garis lengkung 	Garis lengkung memiliki watak dinamis, riang, lembut, dan memberi pengaruh gembira.

Sumber : Rustam Hakim, Hardi Utomo, 2003 : 22

Menurut Kim W. Todd dalam bukunya *Site, Space, and Structure* mengatakan bahwa kualitas suatu garis sangat menentukan kualitas dari bentuk, karena bentuk tercipta dari garis. Berikut adalah garis-garis yang menggambarkan suasana :



Gambar : 4.12  
Garis-Garis Menggambarkan Suasana  
Sumber : Kim. W. Todd, 1987 : 29

#### 4.8 Aktivitas Kegiatan

Aktivitas kegiatan-kegiatan pada arena pameran industri dapat dikelompokkan sebagai berikut:

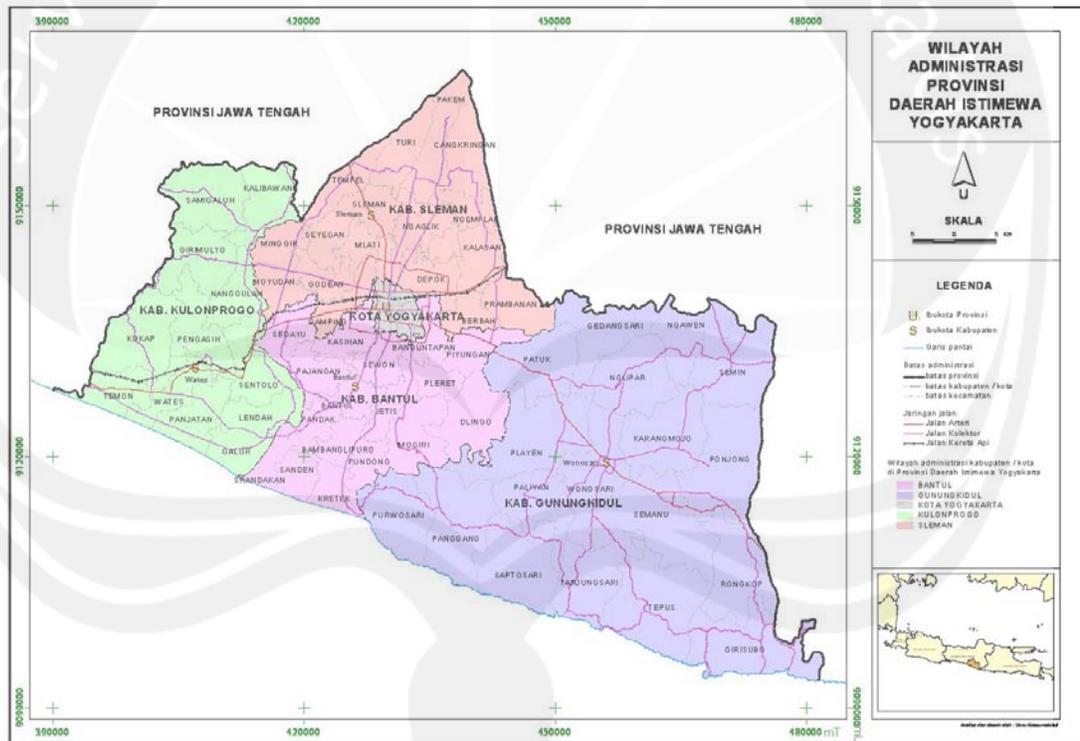
Tabel 4.9 Sifat Kegiatan Ruangan

Jenis kegiatan	Gambar	Keterangan
Pameran		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Memamerkan/Mempromosikan produk/barang hasil industri dan perdagangan dari industri rumah tangga yang berada di kabupaten gunungkidul.</li> <li>- Mendemonstrasikan produk/barang yang dipamerkan.</li> </ul>
Penjualan		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Meliputi penjualan produk/barang yang dipamerkan baik secara langsung maupun tidak langsung (pesanan)</li> </ul>
Jasa/Workshop		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mempersiapkan dan memperbaiki produk/barang yang akan dipamerkan.</li> </ul>
Penunjang		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kegiatan yang tujuannya untuk menunjang kegiatan utama yang antara lain, layanan fasilitas pameran, dan ruang seminar.</li> </ul>

<p>Rekreasi</p>		<p>- Meliputi kegiatan santai, makan dan minum, bincang-bincang yang didukung oleh suasana yang rekreatif.</p>

#### 4.9 Analisis Pemilihan Lokasi dan Tapak

##### 4.9.1 Analisis Pemilihan Lokasi



Gambar 4.13 Peta Adminitrasi Yogyakarta

Sumber : [www.google.com](http://www.google.com)

Pemilihan Lokasi untuk arena pameran industri secara umum di propinsi yogyakarta, namun secara khusus berada di kabupaten gunungkidul, dikarenakan

Keanekaragaman sumber daya alam yang ada di Kabupaten Gunungkidul, menjadikan pertimbangan Pemerintah Daerah menawarkan kepada para investor untuk menanamkan modalnya di Gunungkidul. Potensi unggulan yang bisa ditawarkan kepada investor diantaranya sektor Pariwisata, Pertanian dalam arti luas serta Industri Kecil dibidang perkayuan. Upaya untuk menarik minat investor menanamkan modal di Kabupaten Gunungkidul diantaranya diwujudkan dalam bentuk dukungan sarana dan prasarana transportasi yang memadai berikut listrik serta kemudahan dalam mengurus perijinan dengan terdapatnya Kantor Pelayanan Terpadu Satu Atap. Selain dukungan sarana dan prasarana dukungan sumber daya manusia masih cukup besar, sehingga kebutuhan akan tenaga kerja terpenuhi. Adapun potensi unggulan yang dapat ditawarkan kepada investor seperti hasil hutan, yang dapat diunggulkan yaitu kayu. Kabupaten gunungkidul adalah penghasil kayu terbesar di propinsi yogyakarta dari pada kabupaten-kabupaten lain. Maka dari itu dari hasil industri kayu investor dapat menanamkan modal di gunungkidul.

Terbukanya investasi di bidang kerajinan berbahan baku kayu jati untuk meubelair dengan kapasitas produksi kayu jati di Kabupaten Gunungkidul tahun 2009 sebesar 83.608 m<sup>3</sup>, didukung tingkat pelestarian yang relatif baik dan hasil produksi yang berkesinambungan sehingga sangat mendukung untuk usaha dibidang kerajinan kayu. Untuk sisa limbah kayu masih diperlukan suatu terobosan untuk pemanfaatannya sebagai bahan baku pembuatan souvenir (miniatur) atau usaha kreatif berbahan baku kayu lainnya.

#### **4.9.2 Analisis site Terpilih**

Terdapat beberapa aspek yang dijadikan sebagai dasar pemilihan lokasi bagi perencanaan Arena pameran hasil industri di yogyakarta khususnya di gunungkidul, yaitu:

a. Apek Kesesuaian dengan tata guna lahan (Master plan) Kabupaten gunungkidul, Dalam hal ini ada beberapa kriteria, yaitu:

1. Lokasi merupakan daerah peruntukan/rencana sebagai daerah kepentingan pelayanan umum
2. Lokasi disesuaikan dengan perkembangan fisik kota sesuai peruntukannya.
3. Lokasi terletak di dalam atau berdekatan dengan kawasan bisnis/perdagangan.
4. Memiliki akses jaringan arteri primer dan sekunder.

b. Aspek Interelasi Kegiatan

Lokasi harus mempunyai keterkaitan dengan fungsi kegiatan untuk pelayanan masyarakat umum lainnya yang saling mendukung,yaitu relatif dekat atau mudah dicapai dari pusat-pusat kegiatan masyarakat kota terutama pusat perdagangan , permukiman , perkantoran, akomodasi/perhotelan, pendidikan, dan sebagainya.

c. Aspek aksesibilitas

Lokasi harus mudah dicapai oleh pemakai/pengunjung,seperti dilalui atau relatif dekat dengan jalur transportai dan ditungjang oleh kondisi prasaranan jalan yang memadai.

d. Aspek Fasilitas

Dalam hal ini adalah tersedianya fasilitas infrastruktur kota yang lengkap,seperti jaringan air bersih dan kotoran,jaringan listrik dan telekomunikasi. Berdasarkan pertimbangan dari beberapa aspek di atas maka terdapat kesimpulan letak lokasi site yang terletak dikabupaten gunungkidul. lebih tepatnya sebagai berikut:

Letak lokasi site di daerah kabupaten gunungkidul tepatnya jalan baron, masuk di desa balearjo kecamatan wonosari yaitu bekas terminal lama wonosari yang sudah tidak difungsikan. Site berbentuk trapesium dengan luas.±20000 m<sup>2</sup>



Gambar 4.14 Peta Lokasi Site

Sumber : [Google earth](#)

- Site merupakan area bekas terminal wonosari, dengan keadaan kontur tanah yang relatif datar
- Garis sempadan jalan  
 Jl. kolektor primer: 10 m  
 Jl. Lokal primer : 5m

-KDB: 40%-60%

-KLB: 3 lantai

-RTH : 10%-30%

Luat site :±20000 m<sup>2</sup>

Gambar 4.14 Peta Lokasi Site

Sumber : Analisis Penulis

#### 4.10 Analisis Site

##### Kriteria Site

Terdapat beberapa aspek yang dijadikan sebagai dasar pemilihan lokasi bagi perencanaan Arena pameran hasil industri di Yogyakarta khususnya di Gunungkidul, yaitu:

a. Aspek Kesesuaian dengan tata guna lahan (Master plan) Kabupaten Gunungkidul, Dalam hal ini ada beberapa kriteria, yaitu:

1. Lokasi merupakan daerah peruntukan/rencana sebagai daerah kepentingan pelayanan umum
2. Lokasi disesuaikan dengan perkembangan fisik kota sesuai peruntukannya.
3. Lokasi terletak di dalam atau berdekatan dengan kawasan bisnis/perdagangan.
4. Memiliki akses jaringan arteri primer dan sekunder.

b. Aspek Interelasi Kegiatan

Lokasi harus mempunyai keterkaitan dengan fungsi kegiatan untuk pelayanan masyarakat umum lainnya yang saling mendukung, yaitu relatif dekat atau mudah dicapai dari pusat-pusat kegiatan masyarakat kota terutama pusat perdagangan, permukiman, perkantoran, akomodasi/perhotelan, pendidikan, dan sebagainya.

### c. Aspek aksesibilitas

Lokasi harus mudah dicapai oleh pemakai/pengunjung, seperti dilalui atau relatif dekat dengan jalur transportasi dan ditunjang oleh kondisi prasarana jalan yang memadai.

### d. Aspek Fasilitas

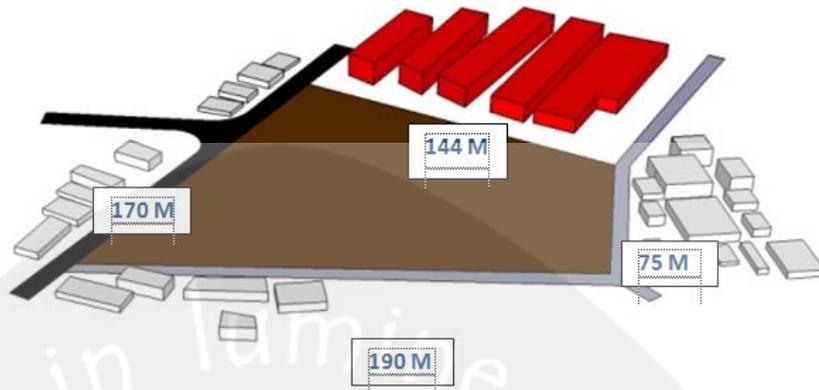
Dalam hal ini adalah tersedianya fasilitas infrastruktur kota yang lengkap, seperti jaringan air bersih dan kotoran, jaringan listrik dan telekomunikasi.

Berdasarkan pertimbangan dari beberapa aspek di atas maka terdapat kesimpulan letak lokasi site yang terletak di kabupaten Gunungkidul. Lebih tepatnya sebagai berikut:

Letak lokasi site di daerah kabupaten Gunungkidul tepatnya jalan Baron, masuk di desa Baleharjo kecamatan Wonosari yaitu bekas terminal lama Wonosari yang sudah tidak difungsikan. Site berbentuk trapesium dengan luas  $\pm 20000 \text{ m}^2$



Gambar 4.15 Keadaan eksisting site  
Sumber : data primer ( Google Earth )

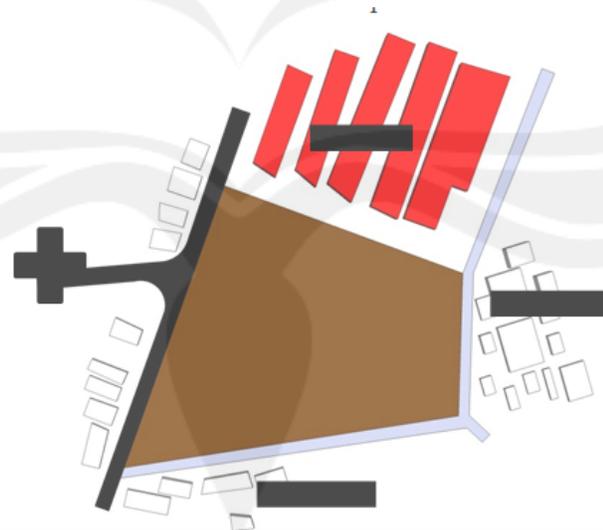


Gambar 4.16. Ukuran site  
Sumber : data primer ( Google Earth )

- Analisis terhadap view

#### Analisis View Dari Luar Site

Akses view dari luar site lebih banyak dari arah barat (Jl.Baron). Pengaruh dari potensi view terhadap bangunan yang akan direncanakan adalah bentuk fasad bangunan dan detail bangunan. Fasad bangunan pada sisi selatan dan timur akan lebih diolah dengan permainan warna dan bentuk-bentuk daripada sisi sebelah utara dan timur.



Gambar 4.17. Analisis view  
Sumber : Analisis penulis

### Analisis View Dari Dalam Site

Potensi view yang ditawarkan dari dalam site :

- Utara : view mengarah pada fasad area pertokoan.
- Timur : view mengarah pada fasad area penduduk.
- Selatan : view mengarah pada fasad area penduduk.
- Barat : view mengarah pada jl. Baron dan area pertokoan dan Bank.

Pengaruh dari potensi view terhadap bangunan yang akan direncanakan :

View yang berpotensi untuk dimanfaatkan sebagai rekreasi visual adalah view ke arah barat dan timur, sehingga akan berpengaruh pada bukaan bangunan yang lebih banyak pada sisi bangunan sebelah barat dan timur.



Gambar 4.17. Analisis view  
Sumber : Analisis penulis

#### Keterangan :

- ++ Sangat baik
- + Baik
- Kurang
- Sangat kurang

- **Analisis terhadap lintasan matahari**

Potensi arah matahari

pada site sejajar dengan sisi muka site (barat).

Potensi arah matahari

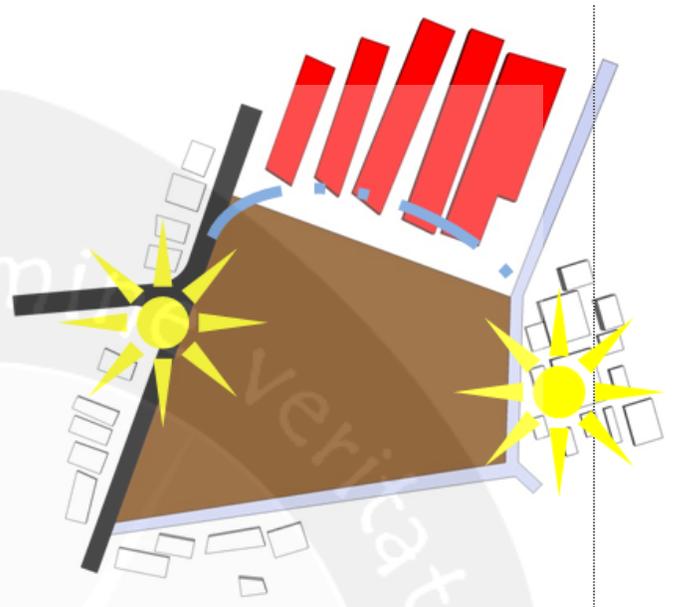
dapat digunakan sebagai pemecahan masalah akan

pencahayaan alami

bangunan, dalam

menentukan posisi bukaan

dan orientasi bangunan.



Gambar 4.18. Analisis Matahari

Sumber : analisis penulis

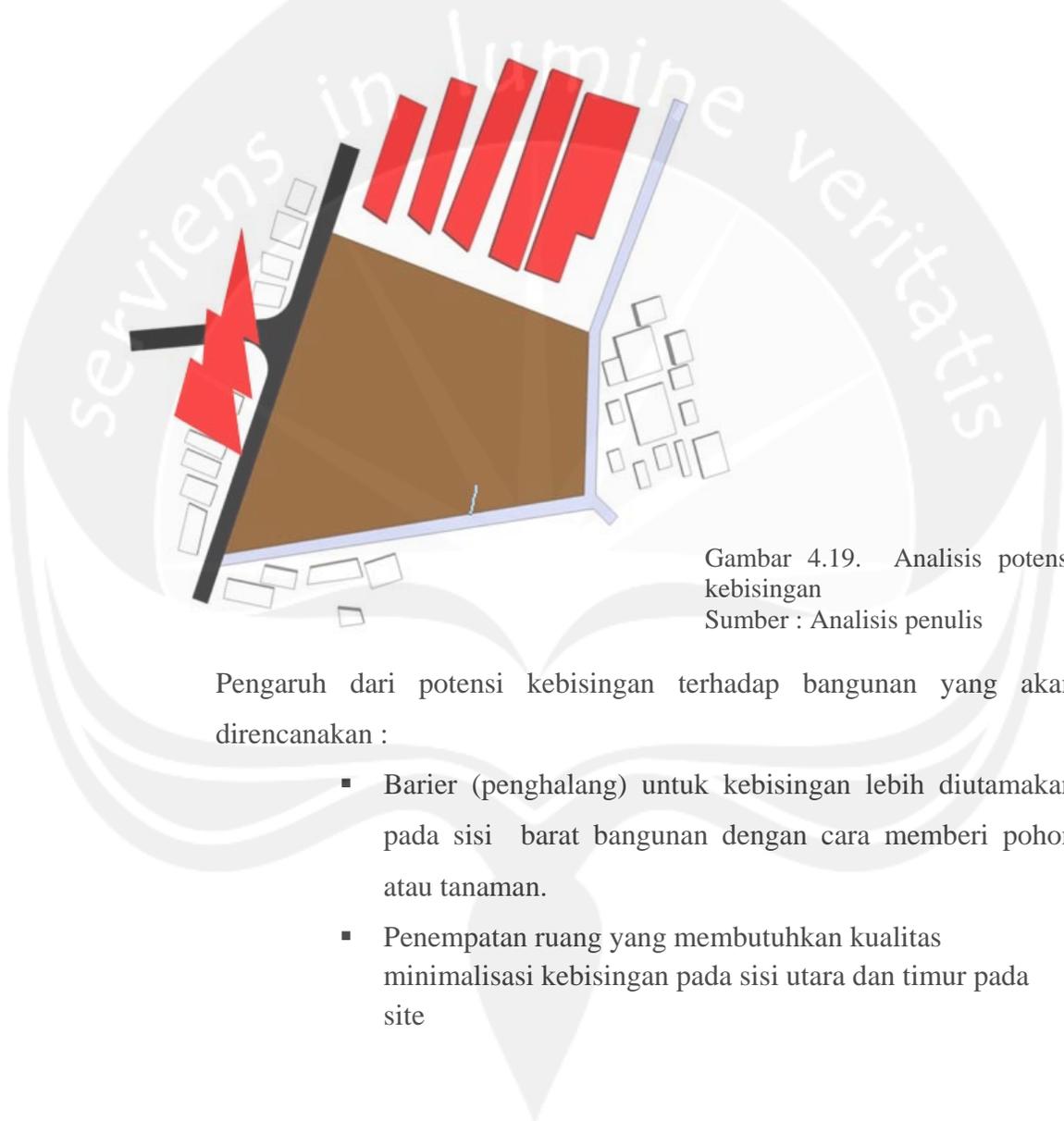
- **Analisis terhadap kebisingan**

Potensi kebisingan berasal dari Jl. Baron yang merupakan jalur menuju obyek wisata pantai yang terletak di daerah kabupaten Gunungkidul. Penyebab kebisingan yang lain:

- Jl. Baron merupakan salah satu jalur menuju obyek wisata pantai yang selalu ramai dilewati oleh berbagai jenis kendaraan umum dan pribadi.
- Sumber kebisingan yang utama berasal dari suara mesin kendaraan.
- Jarak sumber kebisingan dari sumber cukup dekat dengan site.
- Tingkat kebisingan sumber cukup besar.

- Durasi munculnya kebisingan dan waktu munculnya kebisingan cukup sering.

Selain itu permukiman penduduk yang berada disebelah timur dan selatan site juga memiliki potensi kebisingan, namun tidak terlalu besar.

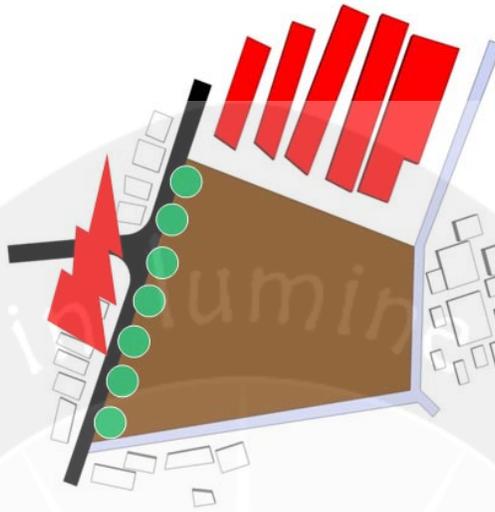


Gambar 4.19. Analisis potensi kebisingan

Sumber : Analisis penulis

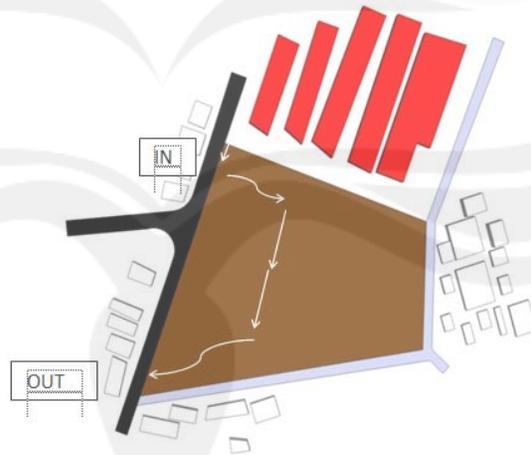
Pengaruh dari potensi kebisingan terhadap bangunan yang akan direncanakan :

- Barrier (penghalang) untuk kebisingan lebih diutamakan pada sisi barat bangunan dengan cara memberi pohon atau tanaman.
- Penempatan ruang yang membutuhkan kualitas minimalisasi kebisingan pada sisi utara dan timur pada site



Gambar 4.20. Tanggapan analisis kebisingan  
Sumber : analisis penulis

- Analisis sirkulasi menuju site  
Tujuan analisis sirkulasi site untuk menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan sirkulasi kendaraan yang masuk ke area site, analisis sirkulasi berkaitan dengan perletakan parkir dan sirkulasi dalam site

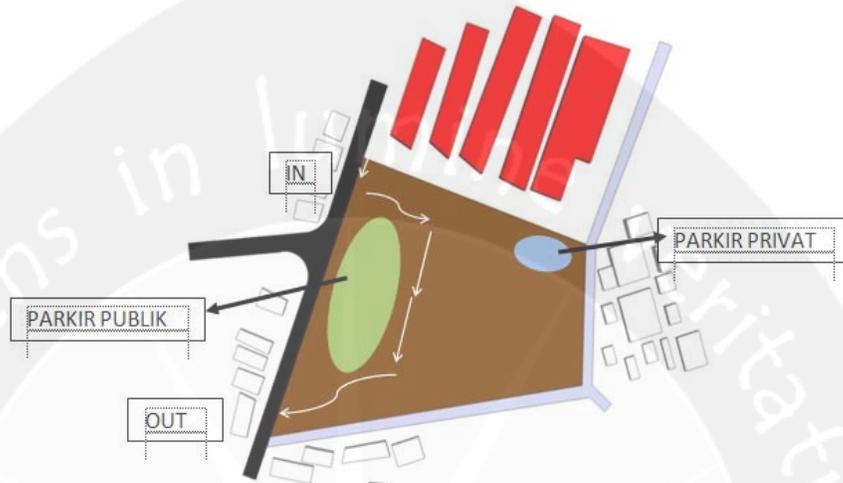


Gambar 4.21. Analisis Sirkulasi Menuju Site  
Sumber : analisis penulis

**Tanggapan :**

Menuju Site

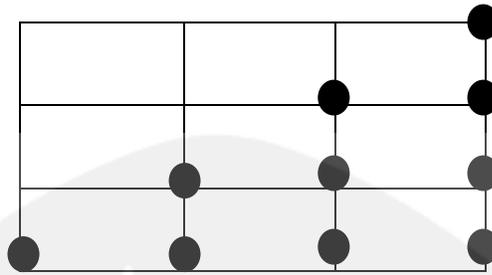
**Sumber :** analisis penulis



Gambar 4.22. Analisis Sirkulasi Menuju Site  
Sumber : analisis penulis

#### 4.11 Analisis Struktur Bangunan

Sistem struktur yang digunakan sebagai dasar bentuk denah menggunakan sistem grid. Dalam sistem ini, penentuan kolom dan balok sebagai sistem struktur utama dapat ditentukan.



Gambar 4.23. Analisis struktur bangunan  
Sumber : analisis penulis

#### a. Pondasi

Pondasi merupakan struktur bawah suatu bangunan yang mempunyai fungsi menyalurkan seluruh beban bangunan ke tanah di bawahnya. Dalam bangunan Arena Pameran Industri di Yogyakarta pondasi yang akan digunakan pada bangunan ada 2 jenis, yakni Pondasi *Foot Plat* untuk massa bangunan utama dan Pondasi Menerus dari batu kali untuk massa bangunan penunjang dan massa-massa sederhana lainnya.

Adapun karakter pondasi yang sesuai dengan kedua jenis massa ini adalah :

- **Pondasi Batu Kali**
  - Bahan relatif murah.
  - Ekonomis dan mudah dikerjakan.
  - Tidak cocok untuk bangunan berlantai banyak.
- **Foot Plate**
  - Ekonomis untuk tanah keras yang dangkal.

- Bisa dikerjakan per kolom *foot plate*.
- Cocok untuk bangunan  $\pm 4$  lantai.
- Bisa terjadi gaya tekuk.
- Memerlukan balok pengikat

b. Rangka Bangunan

Struktur rangka bangunan yang digunakan adalah struktur rangka kaku, struktur ini terdiri atas balok dan kolom yang ujungnya dihubungkan oleh *joint* (titik hubung).

Karakter rangka kaku :

- Dapat mencegah rotasi relatif di antara elemen struktur yang dihubungkannya.
- Beban (vertikal dan horizontal) yang diterima akan dipikul bersama-sama oleh balok dan kolom yang kemudian akan disalurkan ke tanah.

c. Atap

Atap selain berfungsi sebagai pelindung dari panas matahari dan hujan juga berfungsi untuk menambah keindahan bangunan (estetika). Ditinjau dari fungsinya, kompleks pusat pameran ini terdapat beberapa masa bangunan yang harus diberi atap khusus.

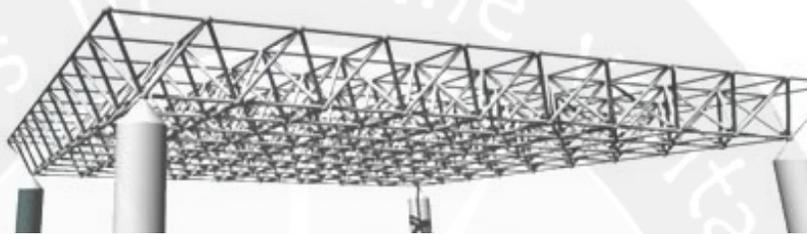
Pada bangunan ini khususnya bagian tengah/void dan ruang pemer dalam membutuhkan ruangan tanpa kolom ditengah sehingga harus menggunakan struktur bentang lebar. Struktur bentang lebar yang dapat diterapkan adalah struktur Space frame (rangka ruang). Tidak menutup kemungkinan adanya penggabungan antara struktur-struktur tersebut dengan struktur yang lain (penggunaan konstruksi beton bertulang).

Adapun ciri-ciri dan karakter dari struktur atap yang digunakan:

➤ Struktur Space frame

Merupakan struktur yang tersusun atas batang-batang linier yang digabungkan membentuk pola-pola segitiga ruang.

- Sistem sambungan dengan ball joint.
- Dapat digunakan sebagai struktur bentang lebar.



Gambar 4.24 Struktur Space Frame

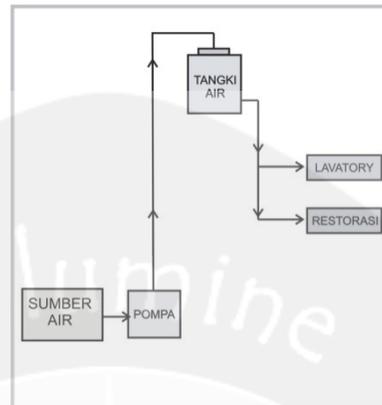
Sumber : [www.google.com](http://www.google.com)

#### 4.12 Analisis Sistem Utilitas

##### a. Sistem Plambing

Sistem plambing adalah suatu sistem penyediaan atau pengeluaran air (baik air bersih maupun air kotor) yang dikehendaki tanpa ada gangguan atau pencemaran terhadap daerah-daerah yang dilaluinya. Jenis peralatan plambing pada Arena Pameran Industri di Yogyakarta ini meliputi peralatan untuk penyediaan air bersih dan pembuangan air kotor.

Sistem distribusi air bersih pada Arena Pameran Industri di Yogyakarta ini menggunakan *Down Feed System*.



Gambar 4.25 Skematik Distribusi Air Bersih  
Sumber : Utilitas bangunan

Air kotor pada Arena Pameran Industri di Yogyakarta ini terdiri dari buangan dari area restorasi dan lavatory. Berikut adalah skema pembuangan air kotor pada Arena Pameran Industri di Yogyakarta.



Gambar 4.26 Skematik Distribusi Air Kotor  
Sumber : Utilitas bangunan

#### b. Pengkondisian Udara

Sistem pengkondisian udara pada Arena Pameran Industri di Yogyakarta ini meliputi sistem alami dan buatan. Sistem pengkondisian udara secara alami diciptakan melalui bukaan-bukaan secara maksimal. Sedang pengkondisian udara secara

buatan diciptakan melalui penggunaan AC. Sistem pendistribusian penghawaan buatan dengan AC yang digunakan adalah sistem *central* dan AC *Split* dan AC *duduk*



Gambar 4.27 Air Conditioner  
Sumber:google.ac.id

c. Sistem Pemadam Kebakaran

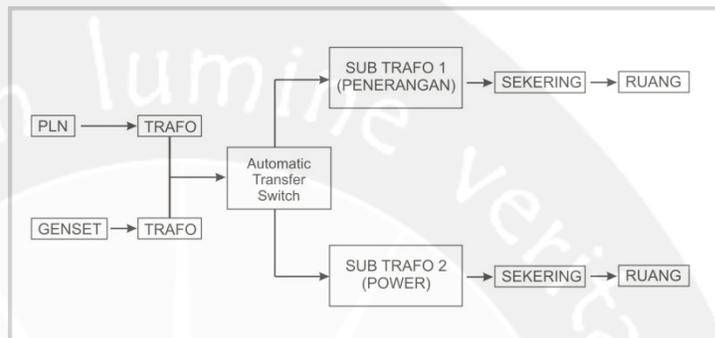
Untuk menghindari terjadinya kebakaran pada suatu bangunan, diperlukan suatu cara/sistem pencegahan kebakaran karena kebakaran dapat menimbulkan kerugian berupa korban manusia, harta benda, dan lain-lain. Sistem pemadam kebakaran pada Arena Pameran Industri di Yogyakarta yang paling efektif digunakan adalah berupa tabung.



Gambar 4.28 Peralatan Hidrant  
Sumber:google.ac.id

#### d. Sistem Jaringan Listrik

Tenaga listrik yang dipakai pada Arena Pameran Industri di Yogyakarta bersumber pada PLN dan Generator. Berikut adalah skematik distribusi listrik pada Arena Pameran Industri di Yogyakarta.



Gambar 4.29 bagan skematik distribusi aliran listrik  
Sumber:google.ac.id



Gambar 4.30 Genzet  
Sumber : [www.bashan.en.alibaba.com](http://www.bashan.en.alibaba.com)

e. Pencahayaan

Pencahayaan pada ruang pameran Arena Pameran Industri di Yogyakarta menggunakan sistem *ceiling light (track light)*, atau sistem *wall light*.



Gambar 4.31 Sistem lampu track light dan spot lamp  
Sumber:<http://www.google.co.id/images/lampu+track>

d. Sistem Penangkal petir

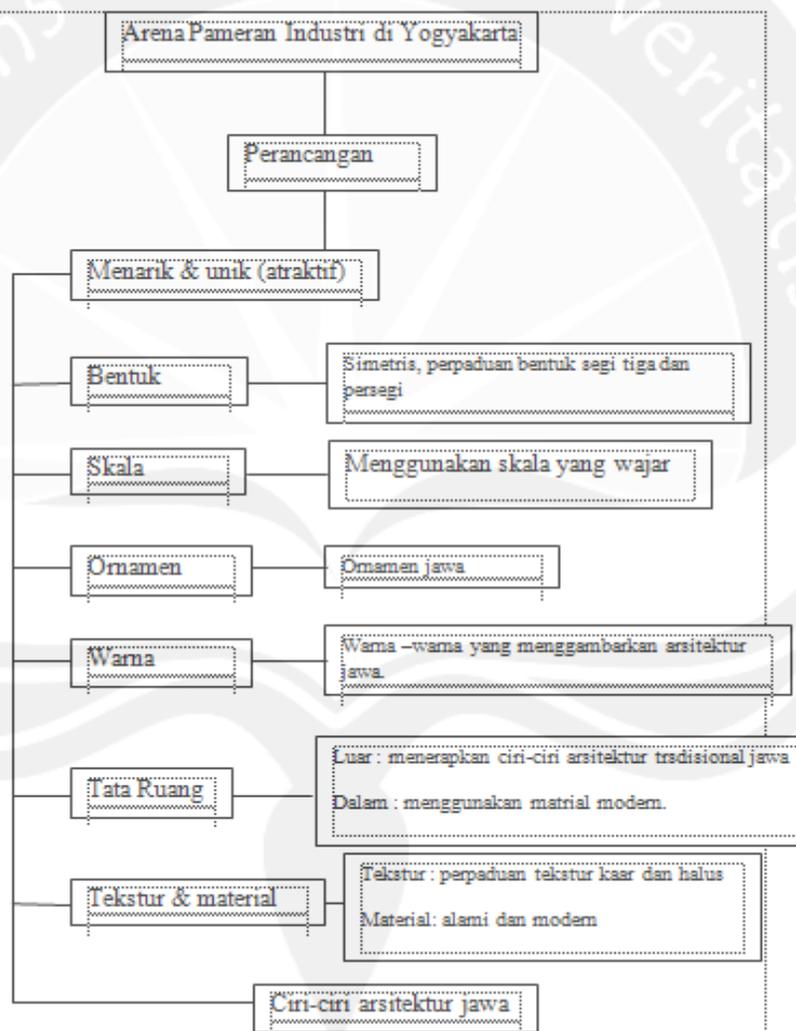
Penangkal petir pada Arena Pameran Industri disini digunakan untuk menghindari dari sembaran petir, sehingga perlu pemasangan penangkal petir lingkungan yang menjangkau semua area Arena Pameran Industri.



Gambar 4.32 Sistem Penangkal petir  
Sumber:<http://www.google.co.id>

#### 4.13. Analisis Penekanan Studi

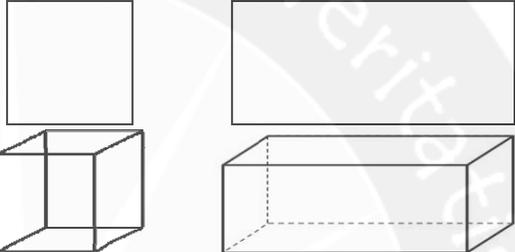
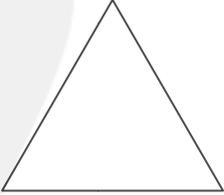
Berdasarkan rumusan permasalahan yang ada yaitu Mewujudkan bangunan *Arena Pameran Industri di Yogyakarta* yang menarik sekaligus memiliki keunikan melalui pendekatan ruang luar yang menerapkan ciri-ciri arsitektur tradisional Jawa dan pengolahan ruang dalam yang menggunakan material modern. Bangunan unik adalah bangunan yang lain daripada yang lain atau bangunan yang mempunyai perbedaan sehingga mempunyai daya tarik atau menumbuhkan hasrat untuk melihat (sumber: kamusbahasaIndonesia.org)



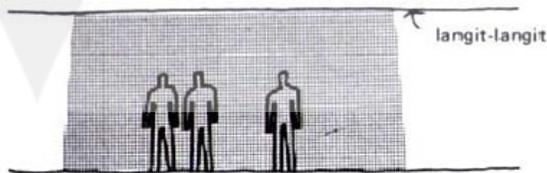
Bagan 4.3 Penekanan Desain  
Sumber: <http://www.google.co.id>

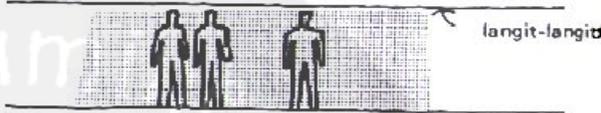
4.14 Konsep Perancangan

Tabel 4.10 Konsep Perancangan

Konsep	Keterangan
Bentuk	<p>- Penggabungan bentuk bentuk dasar yang banyak terdapat pada arsitektur jawa antara lain bentuk segitiga dan bentuk persegi</p> <p><b>Bentuk dasar</b> Berbagai bentuk-bentuk dasar yang memiliki karakter dan mengkomunikasikan pesan tersendiri :</p> <p><b>Persegi</b></p>  <p><b>Bentuk dasar persegi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Bentuk persegi meberikan kesan Sederhana, statik, gerak dan arah tak terlihat, stabil. Keseluruhan dari kualitas-kualitas abstrak dapat diubah dan bentuk dapat memperlihatkan kadar ruang dalamnya.</li> </ul> <p><b>Segitiga</b> Bentuk segitiga</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Segitiga menunjukkan stabilitas, merupakan bentuk yang sangat stabil.</li> <li>- Bentuk segitiga dalam arsitektur tradisional jawa diterapkan dalam bentuk atap.</li> </ul> 

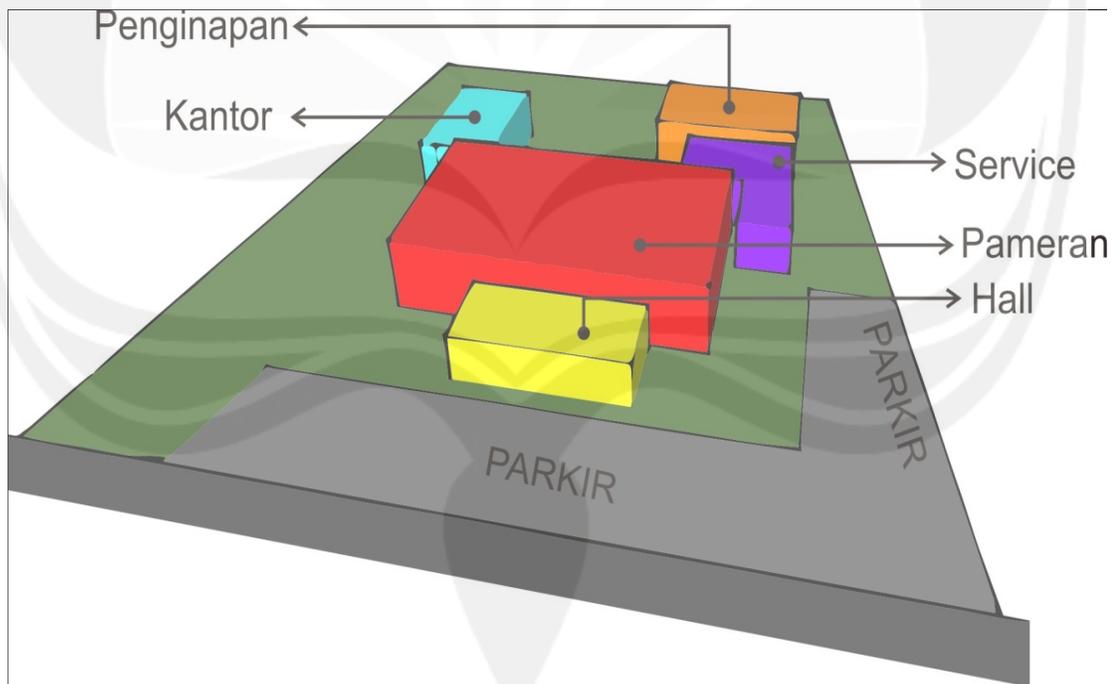
<p>Ornamen (ukiran)</p>	<p>- Ornamen pada arsitektur jawa merupakan implikasi simbolik untuk alasan keindahan, pada bangunan arsitektur jawa ornamen sangat kental untuk ditepkan di tiang,dinding. Ornamen ukiran dapat diaplikasikan pada dinding-dinding bangunan. Untuk menunjukkan keunikan bangunan sehingga dapat menarik perhatian pengunjung.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div>															
<p>Warna</p>	<p>Warna-warna yang digunakan pada konsep ruang dan bangunan merupakan warna-warna yang bersifat sederhana. Yaitu warna asli yang terdapat dari material alami.</p> <table border="1" data-bbox="776 1230 1354 1556"> <thead> <tr> <th>Warna</th> <th>Kesan</th> <th>Simbol</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Kuning </td> <td>Cerah, bebas, bijaksana, hangat, suci.</td> <td>Selaras dengan Sang Pencipta</td> </tr> <tr> <td>Hijau </td> <td>Sejuk, pertumbuhan, kesehatan, lingkungan, kerukunan.</td> <td>Selaras antar sesama manusia dan alam</td> </tr> <tr> <td>Merah </td> <td>Cinta, gairah, panas, sukacita, daya, agresif, kekuatan, keberanian, pengorbanan.</td> <td>Selaras antar sesama manusia</td> </tr> <tr> <td>Cokelat </td> <td>Membumi, keutuhan, kesederhanaan, keramahatamahan, menentramkan, stabil.</td> <td>Selaras manusia dengan alam</td> </tr> </tbody> </table>	Warna	Kesan	Simbol	Kuning 	Cerah, bebas, bijaksana, hangat, suci.	Selaras dengan Sang Pencipta	Hijau 	Sejuk, pertumbuhan, kesehatan, lingkungan, kerukunan.	Selaras antar sesama manusia dan alam	Merah 	Cinta, gairah, panas, sukacita, daya, agresif, kekuatan, keberanian, pengorbanan.	Selaras antar sesama manusia	Cokelat 	Membumi, keutuhan, kesederhanaan, keramahatamahan, menentramkan, stabil.	Selaras manusia dengan alam
Warna	Kesan	Simbol														
Kuning 	Cerah, bebas, bijaksana, hangat, suci.	Selaras dengan Sang Pencipta														
Hijau 	Sejuk, pertumbuhan, kesehatan, lingkungan, kerukunan.	Selaras antar sesama manusia dan alam														
Merah 	Cinta, gairah, panas, sukacita, daya, agresif, kekuatan, keberanian, pengorbanan.	Selaras antar sesama manusia														
Cokelat 	Membumi, keutuhan, kesederhanaan, keramahatamahan, menentramkan, stabil.	Selaras manusia dengan alam														

<p>Tekstur &amp;Material</p>	<p>Material yang akan digunakan adalah material dari alam dan buatan/modern. Hal ini digunakan untuk mencapai konsep keselarasan. Material alam digunakan agar hubungan dengan alam tercapai, sedangkan buatan untuk mencapai hubungan manusia sebagai pusat, sehingga humanis. Konsep kesatuan dicapai melalui penggunaan material yang mengalir atau disesuaikan dengan zona dan ruang yang ada. Berikut material yang akan dipakai dalam bangunan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Kayu, dapat digunakan untuk membuat ornamen, juga dapat dipakai untuk bahan bangunan yang bersifat vertikal</li> <li>- Batu alam, dapat digunakan untuk penghias dinding</li> <li>- Semen, digunakan untuk ruangan dengan efisiensi tinggi dan membutuhkan ruang yang bersih, rapi ataupun formal. Semen juga dapat digunakan untuk pembentukan elemen dekoratif pada bangunan.</li> <li>- Beton, dapat dipakai sebagai pilar, sehingga kesan megah dapat ditangkap</li> <li>- Kaca, dipakai untuk menghandirkan kesan akrab, luas dan transparan.</li> <li>- Baja dipakai untuk struktur pada atap maupun tiang pada bangunan.</li> <li>- Tekstur dalam bangunan, akan digunakan perpaduan tekstur kasar dan halus. Hal ini tergantung pada kebutuhan setiap ruang.</li> </ul>
<p>Skala</p>	<p><b>Skala Wajar</b></p> <p>Skala wajar menggambarkan suasana yg lebih Humanis dan harmonis namun tetap terasa akrab dan terkesan lebih seimbang antara dimensi manusia dengan kegiatan yg diwadahi</p> 

	<p>Skala wajar di terapkan pada ruang pameran agar tidak terlalu terlihat megah.</p> <p><b>Akrab</b></p> <p>Skala Akrab mengesankan kesan lebih akrab dan biasa, skala yang cocok untuk berkegiatan dan berinteraksi yang dilakukan oleh satu manusia dengan manusia lain.</p>  <p>Skala akrab dapat diterapkan pada Pengelolaan dan ruang penunjang lainnya.</p>
Tata ruang	<p><b>Tata ruang luar dengan ciri-ciri arsitektur tradisional jawa</b></p> <p>Pada ciri-ciri arsitektur Jawa, keterbukaan menjadi unsur utama dalam bangunannya. Hal ini terlihat dari peletakan pendhopo dan cara pembangunannya. Keterbukaan diperlihatkan dengan dihilangkannya dinding pada pendopo dan penempatannya yang lebih tinggi dari tanah agar memudahkan seseorang untuk duduk dan bercakap-cakap. Hal ini secara filosofis memperlihatkan keakraban dan kerukunan yang ingin dibangun penghuni dengan lingkungan sekitar. Keharmonisan dengan dunia luar dibangun dengan tujuan keterbukaan yang ingin dicapai dengan adanya pendhopo ini.</p>



4.15 Pentaaan Masa Bangunan



Gambar 4.33 Penataan masa bangunan  
 Sumber : Analisis Penulis

Bangunan pameran merupakan kegiatan utama dari proyek yang akan dirancang. Untuk itu, bangunan pameran diletakkan di tengah-tengah massa bangunan yang lain. sedangkan bangunan yang lebih privat seperti bangunan kantor dan penginapan diletakkan pada area belakang site.



## DAFTAR PUSTAKA

Ching D.K, Francis. (2007). *Architecture: Form, Space and Order* Third Edition.

[www.bapeda.pemda-diy.go.id](http://www.bapeda.pemda-diy.go.id)

Maryatmo dan Y.Sri Susilo, Tulisan dari Masalah usaha Kecil sampai masalah ekonomi makro(Yogyakarta: Universitas Atma Jaya,1996)

Faisal Basri,*Perekonomian Indonesia* (Jakarta: Penerbit Erlangga,2002)

Arsyad,Lincolin,*Ekonomi Peembangunan* (Yogyakarta; seolah tinggi ilmu ekonomi,2004)

Martin Perry, Pengembangan Usaha Kecil (Jakarta: Murai Kencana PT Raja Grafindo persada,2000)

[www.KRjogja.com](http://www.KRjogja.com)

[www.mebelminimalis.com](http://www.mebelminimalis.com)

[www.tentangkayu.com:/tentang-prosespengerjaanfurniture](http://www.tentangkayu.com:/tentang-prosespengerjaanfurniture)

<http://id.wikipedia.org/wiki/pameran>

[http://id.wikipedia.org/wiki/Kabupaten\\_Gunungkidul](http://id.wikipedia.org/wiki/Kabupaten_Gunungkidul)

Bappeda Kab. Gunungkidul

[www.commonswikimedia.org](http://www.commonswikimedia.org)

[www.winerberger.com](http://www.winerberger.com)

[www.architecturelist.com](http://www.architecturelist.com)