

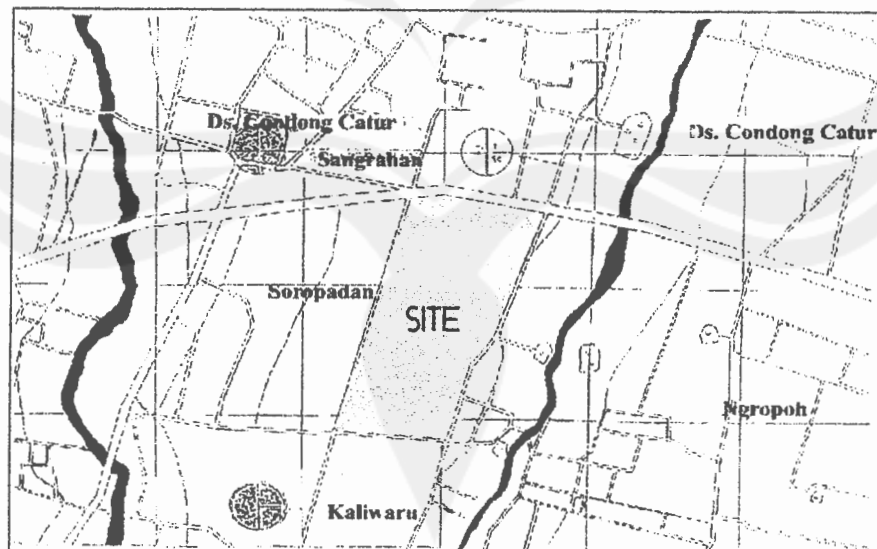
BAB VI
PENDEKATAN DAN KONSEP PERANCANGAN
NON-PERMASALAHAN I-GALLERY

VI.1. Analisis Site

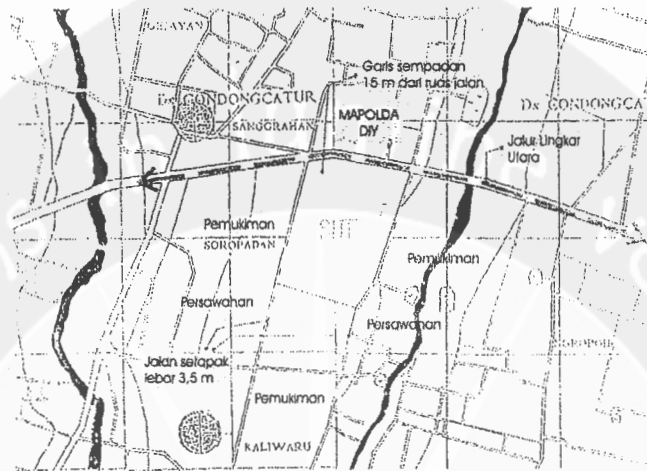
VI.1.1. Site terpilih untuk I-gallery

Telah disebutkan dalam bab sebelumnya bahwa *site* terpilih adalah wilayah Condong Catur, Depok, Sleman, sekitar jalur lingkaran utara. Letak *site* tepatnya di sebelah utara perumahan Puri Gejayan Indah dan berada sisi selatan jalur lingkaran utara, dengan KDB 20%.

Gambar 6.1
Site Terpilih



Gambar 6.2
Kondisi dan situasi *site*



VI.1.2. Pola sirkulasi kendaraan

Sirkulasi kendaraan di sekitar *site* terdiri dari kendaraan pribadi dan kendaraan umum. Jalan Lingkar Utara merupakan jalur 2 arah dengan intensitas tinggi atau padat. Pada jalan setapak di sebelah barat *site* merupakan jalan menuju pemukiman dengan intensitas rendah, sedangkan di sebelah timur dengan intensitas sedang.

Bab VI. Pendekatan dan Konsep Perancangan Non-Permasalahan I-gallery

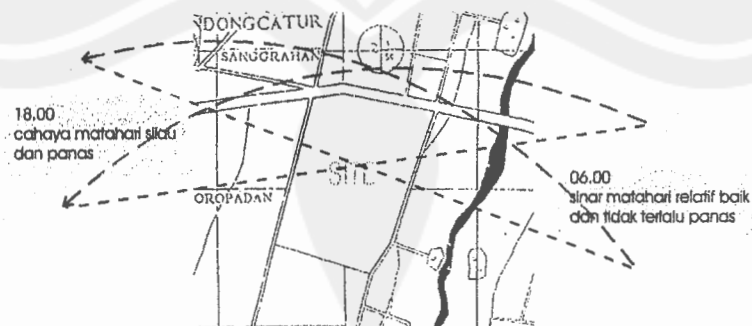
Gambar 6.3
Pola sirkulasi kendaraan



VI.1.3. Pola pergerakan matahari

Intensitas cahaya matahari relatif tinggi disebabkan oleh kondisi *site* yang cenderung terbuka dan tidak banyak bangunan tinggi.

Gambar 6.4
Pola pergerakan matahari

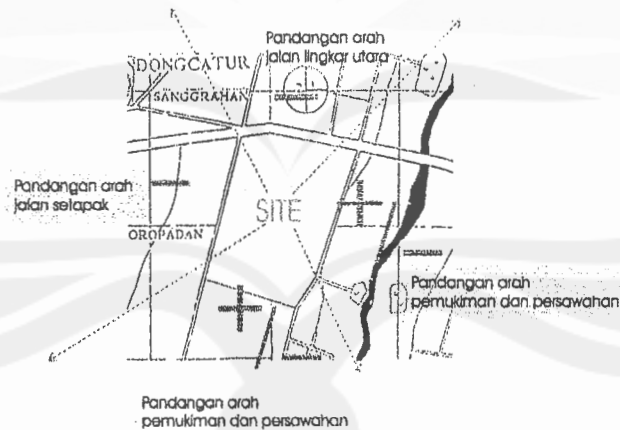


VI.1.4. Pandangan dari arah *site*

Pandangan dari arah *site* secara umum dapat dibagi berdasarkan 4 penjuruan mata angin:

- Utara : pandangan ke arah jalur lingkar utara.
- Timur : pandangan ke arah pemukiman dan persawahan
- Selatan : pandangan ke arah pemukiman dan persawahan.
- Barat : pandangan ke arah jalan setapak.

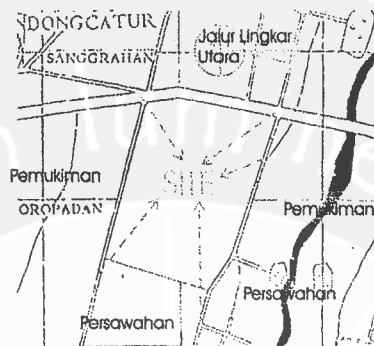
Gambar 6.5
Pandangan dari dalam *site*



VI.1.5. Pandangan ke dalam *site*

Pandangan ke dalam *site* dapat di akses dari segala arah namun pandangan yang optimal ke dalam *site* hanya dapat diakses dari arah utara, timur laut dan barat daya.

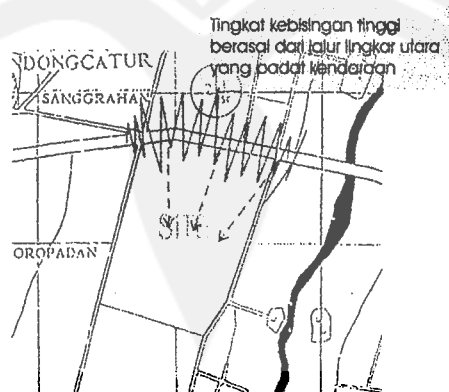
Gambar 6.6
Pandangan ke dalam site



VI.1.6. Intensitas kebisingan

Intensitas kebisingan terbesar berasal dari arah utara yaitu dari banyaknya kendaraan yang melewati jalur lingkar utara.

Gambar 6.7
Intensitas kebisingan



VI.1.7. Zoning

Tanggapan dari kondisi *site* yaitu:

- Pola sirkulasi pada jalur lingkar utara yang padat dapat ditanggapi dengan adanya pintu masuk utama bagi kendaraan dan pejalan kaki. Pintu keluar diletakkan pada sebelah barat *site* dengan memperlebar jalan setapak menggunakan sebagian luas *site*.
- Pola pergerakan matahari ditanggapi dengan megurangi bukaan yang menghadap ke arah barat dengan maksud meminimalkan intensitas cahaya pada sore hari.
- Pandangan dari dalam *site* ditanggapi dengan memanfaatkan potensi sekitar *site* dengan memberikan banyak bukaan ke arah timur dan selatan.
- Pandangan kedalam *site* ditanggapi dengan bentuk bangunan yang dinamis, yang dapat memberikan nuansa berbeda pada tiap sudut pandang pengamat.
- Intensitas kebisingan dari arah utara diatasi dengan memberikan jarak yang relatif jauh untuk mengurangi kebisingan yang masuk ke dalam bangunan.

Gambar 6.8
Zoning



VI.2. Pelaku, Kegiatan dan Kebutuhan Ruang

VI.2.1. Pelaku

Pengelola

Adalah orang-orang yang melakukan pengelolaan pada bangunan *I-gallery*.

Masyarakat Umum

Adalah masyarakat pada umumnya yang ingin menikmati dan melihat-lihat karya desain produk

Desainer produk

Adalah perancang yang ingin memamerkan karya dalam bangunan *I-gallery* untuk dapat disosialisasikan.

Pebisnis

Bab VI. Pendekatan dan Konsep Perancangan Non-Permasalahan I-gallery

Adalah orang-orang yang ingin membeli sebuah karya desain produk untuk diproduksi dan dipasarkan.

Perawat bangunan

Adalah orang-orang yang berada pada service area untuk melakukan kegiatan perawatan bangunan.

VI.2.2. Kegiatan

Kegiatan rekreasi

- ◆ Melihat karya-karya desain produk (prototype)
- ◆ Menikmati suasana *I-gallery*
- ◆ Menikmati makanan dan minuman pada kafe

Kegiatan bisnis

- ◆ Mendaftarkan karya desain produk
- ◆ Menyiapkan karya desain produk yang akan dipamerkan
- ◆ Menegosiasikan karya yang akan dibeli (transaksi)

Kegiatan manajemen

- ◆ Melakukan kegiatan manajemen
- ◆ Melakukan kegiatan administrasi

Kegiatan service

- ◆ Melakukan perawatan bangunan
- ◆ Menyimpan karya desain produk yang tidak dipamerkan lagi

Bab VI. Pendekatan dan Konsep Perancangan Non-Permasalahan I-gallery

VI.2.3. Kebutuhan ruang

Kebutuhan ruang secara garis besar telah ditentukan pada bab sebelumnya. Kebutuhan ruang pada bab V merupakan penerapan konsep *time series*, dengan demikian kebutuhan ruang yang akan dibahas pada sub bab ini merupakan *cross-check* dan akan menyempurnakan kebutuhan ruang yang telah ditentukan pada bab sebelumnya.

Berikut kebutuhan ruang dari sudut pelaku dan kegiatan:

Tabel 6.1
Kebutuhan ruang

Pelaku	Kegiatan	Kebutuhan Ruang
Pengelola	Manajemen Adminstrasi	Information Ticket box Kantor Rg. Rapat Rg. Tamu Rg. Tunggu Parkir Lavatori
Masyarakat	Melihat karya desain produk Menikmati suasana <i>I-gallery</i> Menikmati makanan dan minuman	Lobby Rg. Pamer (museum dan galeri) Kafe Parkir Lavatori
Desainer Produk	Mendaftarkan karya desain produk Menyiapkan karya untuk dipamerkan	Rg. Tamu Rg. Pamer Area docking Parkir Lavatori

Table 6.1 (lanjutan..)

Pebisnis	Negosiasi pembelian karya desain produk	Rg. Tamu Parkir Lavatori
Perawat Bangunan	Merawat bangunan Menyimpan karya desain produk Membuat makanan dan minuman	Rg. Service Area docking Rg. ME Gudang Dapur Rg. Ganti Lavatori

VI.2.4. Tuntutan Besaran Ruang

Tuntutan besaran ruang dianalisis berdasarkan:

- Kegiatan
- Jumlah perilaku
- Standar besaran ruang
- Dimensi obyek yang dipamerkan:

Obyek 2 dimensi : 120 x 150 cm

Obyek 3 dimensi :

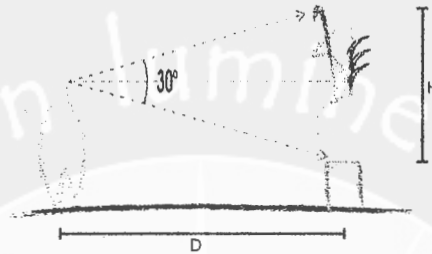
Dimensi kecil : 30 x 30 x 30 cm → 900 cm²

Dimensi sedang : 150 x 100 x 75 cm → 1500 cm²

Dimensi besar : 450 x 180 x 170 cm → 81000 cm²

- Jarak pandang manusia terhadap obyek:

Gambar 6.9
Jarak pandang manusia



Obyek 2 dimensi:

$$D = \frac{0.5H}{\text{tg}15^\circ} \quad (6-1)$$

$$= \frac{0.5 \times 150}{0.2679}$$

$$= 279.95 \approx 280 \text{ cm}$$

Obyek 3 dimensi:

Obyek kecil

$$D = \frac{0.5H}{\text{tg}15^\circ}$$

$$= \frac{0.5 \times 30}{0.2679}$$

$$= 55.99 \approx 60 \text{ cm}$$

Obyek sedang

$$D = \frac{0.5H}{\text{tg}15^\circ}$$

$$= \frac{0.5 \times 75}{0.2679}$$

$$= 139.97 \approx 140 \text{ cm}$$

Obyek besar

$$D = \frac{0.5H}{\text{tg}15^\circ}$$

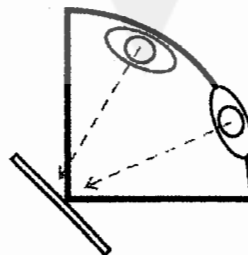
$$= \frac{0.5 \times 170}{0.2679}$$

$$= 317.28 \approx 320 \text{ cm}$$

Area pandang manusia:

Obyek 2 dimensi:

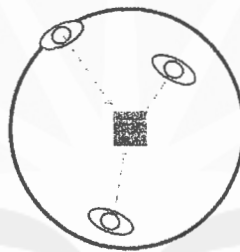
Gambar 6.10
Area pandang 2 dimensi



$$\begin{aligned}
 \text{luas} &= 3.14 \times r^2 \times 0.25 & (6-2) \\
 &= 3.14 \times 280^2 \times 0.25 \\
 &= 61544 \text{ cm}^2 \\
 &= 6.1544 \approx 6.2 \text{ m}^2
 \end{aligned}$$

Obyek 3 dimensi:

Gambar 6.11
Area pandang 3 dimensi



Obyek kecil

$$\begin{aligned}
 \text{luas} &= 3.14 \times r^2 & (6-3) \\
 &= 3.14 \times (60 + 15)^2 \\
 &= 17662.5 \text{ cm}^2 \\
 &= 1.76625 \approx 1.8 \text{ m}^2
 \end{aligned}$$

Obyek sedang

$$\begin{aligned}
 \text{luas} &= 3.14 \times r^2 \\
 &= 3.14 \times (140 + 75)^2 \\
 &= 145146.5 \text{ cm}^2
 \end{aligned}$$

Bab VI. Pendekatan dan Konsep Perancangan Non-Permasalahan I-gallery

$$= 14.51465 \approx 14.5 \text{ m}^2$$

Obyek besar

$$\text{luas} = 3.14 \times r^2$$

$$= 3.14 \times (320 + 225)^2$$

$$= 932658.5 \text{ cm}^2$$

$$= 93.26585 \approx 93.3 \text{ m}^2$$

Tabel 6.2
Tuntutan besaran ruang

Ruang	Asumsi Kebutuhan	Jumlah	Kapasitas	Keterangan	Total (m ²)
Museum	Rg. Display	1	100 orang	@0.8 m ² + 20 %	344
	Obyek 2 dimensi Lavatori	2	40 obyek	(sirk) + (@6.2 m ²)	50
Galeri	Rg. Display		100 orang	@0.8 m ² + 20 %	158
	Obyek 2 dimensi		10 obyek	(sirk) + (@6.2 m ²)	
	Obyek 3 dimensi Kecil		100 orang	@0.8 m ² + 20 %	276
			100 obyek	(sirk) + (@1.8 m ²)	
	Lavatori Sedang	2	100 orang	@0.8 m ² + 20 % + (@14.5 m ²)	50 386
	Lavatori Besar	2	100 orang	@0.8 m ² + 20 % + (@ 93.3m ²)	50 1024
Lavatori	2	10 obyek		50	
Lobby	Lobby		150 orang	0.8 m ² + 20 %	460
	Lavatori				50
	Lobby galeri		600 orang	0.8 m ² + 20 %	576
	Lavatori				50
	Lobby kantor		60 orang	0.8 m ² + 20 %	57.6
	Lavatori				25

Bab VI. Pendekatan dan Konsep Perancangan Non-Permasalahan I-gallery

Tabel 6.2 (Lanjutan..)

Transisi	Jembatan				100
	Rg. Transisi				150
Pengelola	Kantor depan		8 orang	2 m ² + 25 %	20
	Rg. Informasi		2 orang		5
	Rg. Penjualan tiket	5	@1 orang		20
	Kantor utama				
	Staff I		14 orang		150
	Lavatori				20
	Staff II		19 orang		200
	Rg. istirahat				20
	Rg. Dirut.				25
	Rg. Wa Dired.				50
	Rg. Rapat	2	17 orang		50
Lavatori				20	
Rg. Tamu	3	@6 orang		30	
Rg. Tunggu		5 orang		25	
Lavatori				25	
Perpustakaan	Rg. buku				80
	Rg. baca				25
	Staff				70
Shop	Shop				80
	Kasir				10
	Staff				10
	Gudang				30
Restoran	Kafetaria		50 orang	2 m ² + 25 %	150
	Restoran		300 orang		700
	Dapur	2	5 orang		50
	Kasir	2	5 orang		45
	Gudang				50
	Lavatori	4			70
Service	Rg. Keamanan				50
	Rg. Kontrol				75
	Rg. Service				20
	Area docking				150
	Rg. ME				350
	AHU				20
	Rg. Ganti		60 orang		150
	KM / WC	10			30

Tabel 6.2 (Lanjutan..)

Parkir	Motor Mobil		800 motor 300 mobil		1760 3960 1144
				20%	
	Luasan terbangun Luasan terbuka				9707,75 6864
TOTAL					16571,75

VI.3. Pendekatan Konsep Penunjang Bangunan

VI.3.1. Pendekatan konsep struktur

Sistem struktur akan didasarkan oleh pertimbangan-pertimbangan berikut ini:

- ◆ Luas lantai dan tuntutan bentangan
- ◆ Kemampuan terhadap fleksibilitas pengembangan ruang
- ◆ Kemampuan lebar bentang
- ◆ Keawetan bahan
- ◆ Estetika
- ◆ Kemampuan menunjang bentuk massa bangunan

Konsep sistem struktur

- Penentuan sistem super struktur dan sub struktur dengan menggunakan sistem baja komposit dan sistem rangka baja (*space frame*) yang mempunyai kemampuan untuk digunakan pada bentang lebar

Bab VI. Pendekatan dan Konsep Perancangan Non-Permasalahan I-gallery

- Bahan yang digunakan tahan terhadap pengaruh luar, seperti angin dan gempa, dengan pertimbangan faktor kekakuan, kestabilan, estetika, dan kemudahan dalam bentuk
- Struktur atap menyesuaikan sistem struktur yang dipakai dengan pertimbangan bentuk yang ditampilkan

VI.3.2. Pendekatan konsep pencahayaan

Sistem pencahayaan terdiri atas:

- ◆ **Pencahayaan alami**

Penggunaan pencahayaan alami pada waktu siang hari dengan sinar yang merata dan mempertimbangkan kemungkinan terjadinya radiasi panas dan silau, karena pencahayaan yang sangat kuat akan merusak suasana ruang. Pencahayaan alami juga memiliki intensitas yang tidak stabil. Walau demikian penggunaannya dapat menghemat energi yang dipakai.

- ◆ **Pencahayaan buatan**

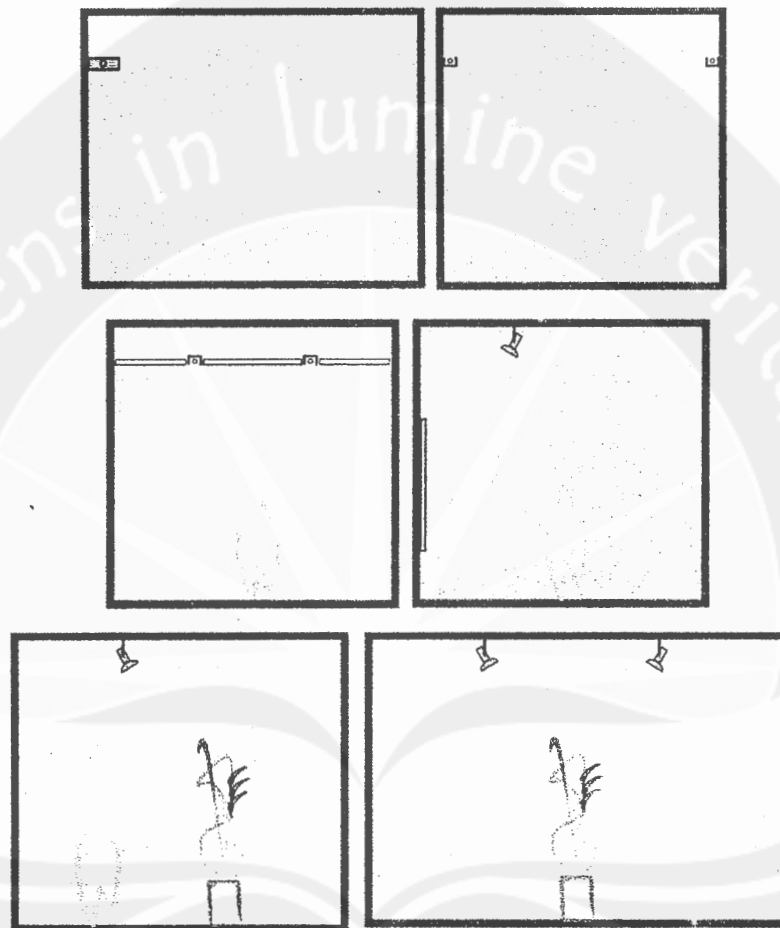
Pencahayaan buatan berfungsi untuk memenuhi kebutuhan kenyamanan visual dalam ruang yang tidak mendapatkan cahaya alami dan ruang yang memiliki persyaratan khusus serta ruang yang menekankan elemen-elemen tertentu. Ruang-ruang yang membutuhkan penggunaan lampu-lampu *spot* yang dapat dikontrol dan diubah dalam pengaturan variasi arah dan warnanya.

Bab VI. Pendekatan dan Konsep Perancangan Non-Permasalahan I-gallery

Konsep pencahayaan

- Pencahayaan alami dioptimalkan pada ruang-ruang yang tidak memiliki persyaratan khusus, misal pada ruang kantor, *service* dan kafe. Hal ini mempertimbangkan faktor terbentuknya suasana ruang, keamanan, dan melindungi obyek yang dipamerkan.
- Pencahayaan buatan digunakan pada ruang-ruang memiliki persyaratan khusus. Pencahayaan juga akan membantu terbentuknya suasana pada ruang transisi dan membantu memfokuskan pada obyek yang dipamerkan pada ruang display.

Gambar 6.12
Sistem pencahayaan buatan



VI.3.3. Pendekatan konsep utilitas

Sistem jaringan air bersih

Jaringan air bersih mempertimbangkan tersedianya sumber air tanah dan jaringan PDAM. Secara umum pendistribusian air bersih dibagi dua yaitu *up feed* dan *down feed*.

Sistem jaringan air kotor dan drainase

Sistem jaringan air kotor mempertimbangkan penempatan untuk buangan padat.

Sistem drainase mempertimbangkan pemanfaatan permukaan site untuk penyerapan.

Sistem telekomunikasi

Jaringan telekomunikasi berfungsi untuk mempermudah dan mempercepat komunikasi antar pihak-pihak yang berkepentingan dengan letak yang berjauhan atau berbeda ruang.

Sistem jaringan listrik

Sistem jaringan listrik berhubungan erat dengan sumber tenaga, dalam hal ini sumber tenaga yang digunakan pada bangunan dibedakan menjadi sumber tenaga dari PLN, sumber tenaga matahari, genset dan sumber tenaga campuran yang dimaksudkan untuk menekan gangguan akibat pengadaan tenaga listrik.

Sistem pemadam kebakaran

Sistem pemadam kebakaran berfungsi untuk mencegah dan menanggulangi bahaya kebakaran yang mungkin yang terjadi.

Sistem penangkal petir

Penangkal petir berfungsi menghindarkan bangunan dari sambaran petir dengan cara menghubungkan kelebihan muatan listrik positif ke *arde* (negatif) pada air tanah.

Konsep sistem utilitas

→ Sistem jaringan air bersih

Jaringan air bersih menggunakan sumur air tanah dan jaringan PDAM, yang kemudian akan dinaikkan dan disimpan pada tangki air serta didistribusikan menggunakan sistem *down feed* (pemanfaatan gaya gravitasi bumi untuk mendapatkan tekanan air)

→ Sistem jaringan air kotor dan drainase

Jaringan air kotor menggunakan *septic tank* dan sumur peresapan. Sistem drainase memanfaatkan permukaan *site* untuk penyerapan air hujan dan sebagian dialirkan ke riol kota.

→ Sistem telekomunikasi

Sistem telekomunikasi menggunakan jasa Telkom, sistem internet dan LAN, serta *intercom* dan *audio system*.

→ Sistem jaringan listrik

Sistem jaringan listrik menggunakan jasa PLN dan genset.

→ Sistem pemadam kebakaran

Sistem pemadam kebakaran menggunakan peralatan seperti *sprinkler*, *fire extinguisher*, *fire hidrant*, *fire alarm* dan pintu-pintu darurat dengan material tahan api.

VI.3.4. Pendekatan konsep akustik

Sistem akustik pada galeri harus dapat mendukung terciptanya suasana yang akan dibentuk oleh massa bangunan. Pada galeri menuntut sistem akustik yang dapat meredam kebisingan serta mendifusikan suara agar suasana yang dapat terbentuk dengan baik.

Konsep Akustik

- Perlakuan khusus diberikan pada ruang display dan ruang transisi agar tercapai suasana ruang yang akan dibentuk.

VI.3.5. Pendekatan konsep pengkondisian udara

Sistem penghawaan terdiri dari penghawaan alami dan penghawaan buatan.

- ◆ Penghawaan alami

Sistem penghawaan yang mengandalkan aliran udara yang ada dengan mengandalkan lubang bukaan untuk mengalirkan udara baik dari dalam maupun dari luar.

- ◆ Penghawaan buatan

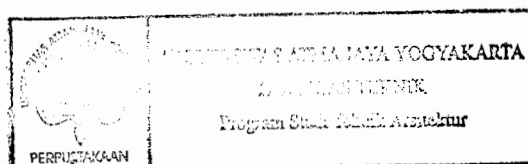
Untuk menjaga kestabilan suhu dalam ruangan dibutuhkan penghawaan buatan. Berikut jenis-jenis sistem penghawaan buatan:

Konsep penghawaan

- Untuk ruang *display* yang mewadahi karya-karya desain produk menggunakan sistem penghawaan buatan.

Bab VI. Pendekatan dan Konsep Perancangan Non-Permasalahan I-gallery

- ◆ *AC central*, digunakan pada ruang display baik museum maupun galeri. Hal ini ditujukan untuk menjaga kestabilan temperatur dan kelembaban udara agar barang-barang yang dipamerkan tidak rusak karena pengaruh suhu maupun kelembaban udara. Pemilihan AC central juga ditujukan karena dimensi ruang yang besar sehingga membutuhkan AC dengan daerah pelayanan yang besar.
- ◆ *Exhaust fan*, bekerja dengan cara mengeluarkan udara yang tidak diinginkan dalam ruangan, seperti udara panas dan bau.
 - Untuk ruang kantor dan ruang-ruang pendukung memanfaatkan penghawaan buatan.
- ◆ *AC split*, digunakan pada ruang kantor dan pendukung lainnya. Hal ini didasarkan pada dimensi ruang kantor dan ruang pendukung yang cenderung kecil.
 - Untuk ruang-ruang service menggunakan penghawaan alami.
- ◆ *Exhaust fan*, bekerja dengan cara mengeluarkan udara yang tidak diinginkan dalam ruangan, seperti udara panas dan bau.



Daftar Pustaka

- Armstrong, Karen, *Sejarah Tuhan*, Mizan, Jakarta, 2002
- Badan Pusat Statistik Propinsi DIY, *DIY dalam angka*, 2002
- Ching, Francis D. K., *Architecture : Form, Space and Order*. New York: Van Nostrand Reinhold Company, 1996
- Deporter, Bobbi dan Hernacki, Mike, *Quantum Learning*, Kaifa, Bandung, 1999
- Gie, The Liang, *Pengantar Filsafat Teknologi*, Andi, Yogyakarta, 1996
- Kelley, Tom dan Littman, Jonathan, *The Art of Innovation*, PT. Gramedia Pustaka Utama, Jakarta, 2002
- Mangunwijaya, Y. B., *Wastu Citra*, PT. Gramedia Pustaka Utama, Jakarta, 1995
- Masini, Eleonora B., *Studi Futuristik*, BKF Multimedia, 2004
- Neufert, Ernst. 1984. *Architect's Data : The Handbook of Building Types*. 1984. London: Collins Sons and Co. Ltd, 1984
- regional.bps.go.id/~yogya/sosduk/population.htm#2
- Sutanto, Yakob, *Arsitektur+ "Chaos"*, harian Kompas, Minggu 31 Agustus 2003
- Tanny, *Terminal Bus Tipe A Di Yogyakarta*, 2001
- dict.die.net/gallery
- encarta.msn.com/dictionary_/innovation.html
- www.architecture.about.com
- www.arts.ouc.bc.ca/fiar/glossary/i_list.html#innovation
- www.artsci.wustl.edu/~philos/MindDict/imagination.html
- www.buildingbrands.com/definitions/09_creativity.shtml
- www-chaos.umd.edu/gallery
- www.desainproduk.com

www.dict.org

www.digitaljuice.com

www.e-jogja.com/cyberprovince2.htm

www.geocities.com/drunken-baby/dreams.html

www.greatbuilding.com

www.idsa.org/whatis/100yr/briggs.htm

www.ira.uka.de

www.libraryreference.org/chaos.html

www.m-w.com/cgi-bin/dictionary

www.nephridium.org/features/anarchy/dissertation/definition_of_imagination.html

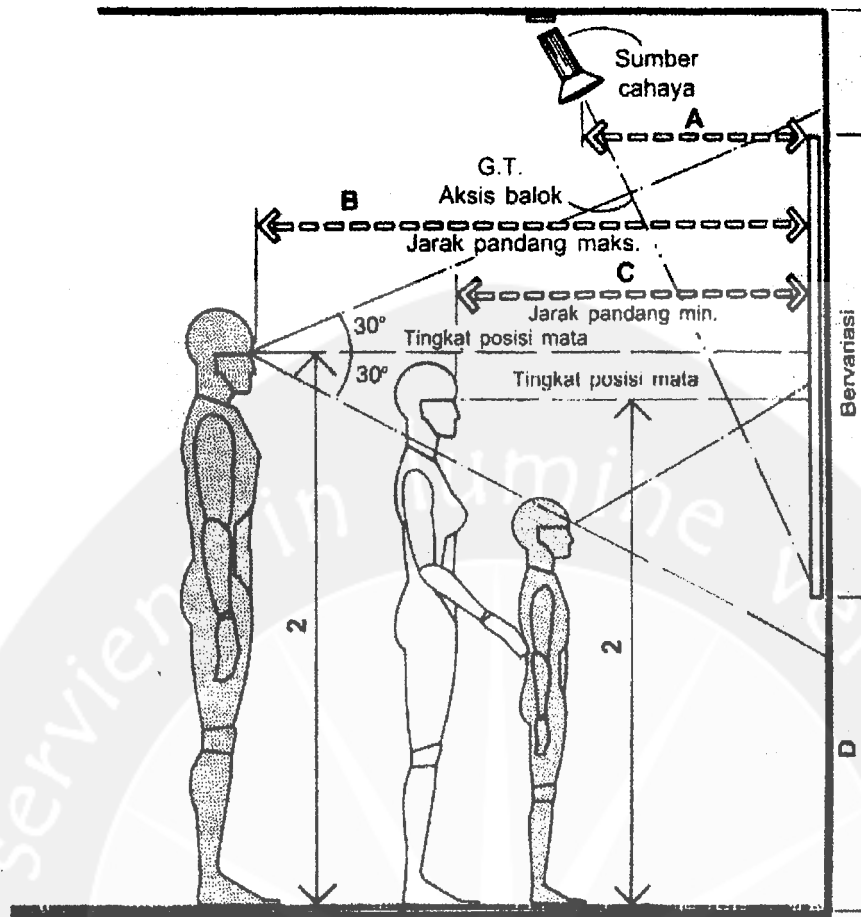
www.rca.ac.uk/pages/study/ma_design_products_159.html

www.vibrasi.net/artikel/OtakHolografis.htm

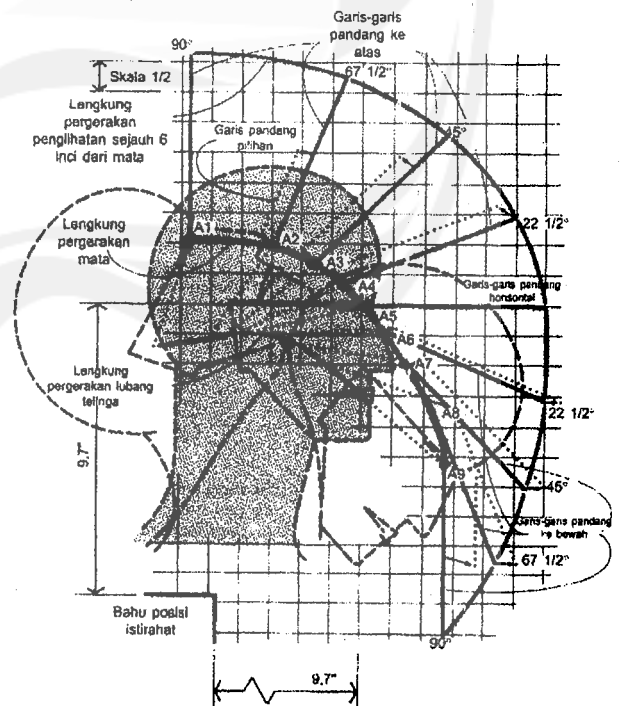


Lampiran

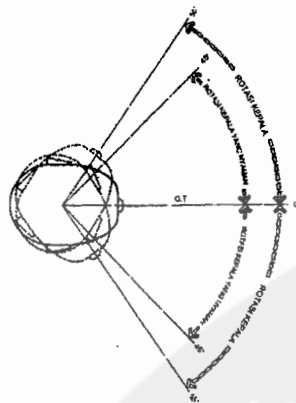




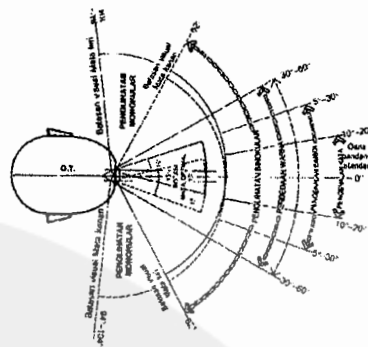
DISPLAY KARYA SENI



RENTANG PERGERAKAN KEPALA DAN MATA DALAM BIDANG VERTIKAL



PERGERAKAN KEPALA DALAM BIDANG HORIZONTAL



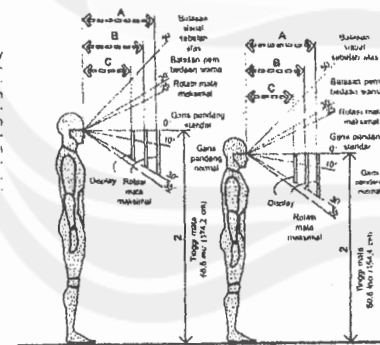
DAERAH VISUAL DALAM BIDANG HORIZONTAL



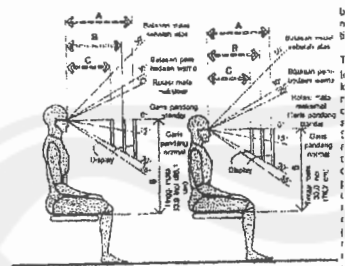
PERGERAKAN KEPALA DALAM BIDANG VERTIKAL



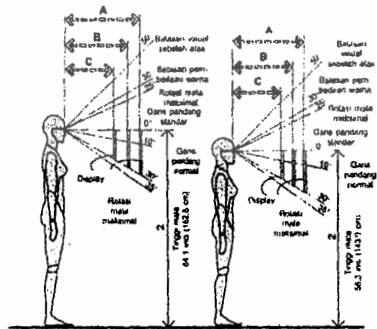
DAERAH VISUAL DALAM BIDANG VERTIKAL



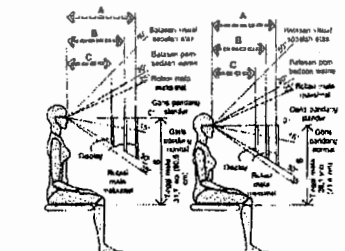
PRIA PERSENTIL KE-90 PRIA PERSENTIL KE-5
PENGAMAT PRIA PADA POSISI BERDIRI/DISPLAY POS KERJA



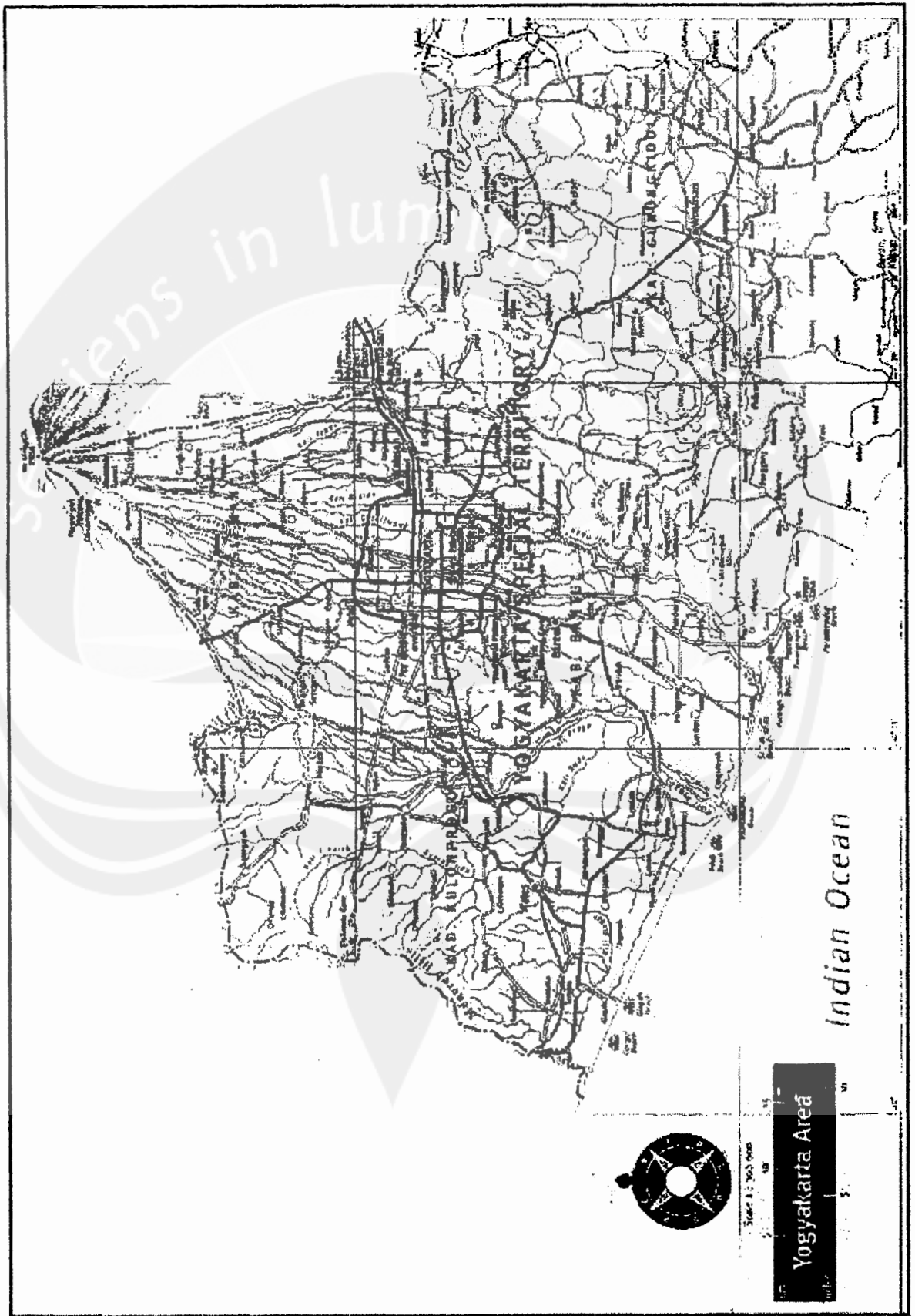
PRIA PERSENTIL KE-95 PRIA PERSENTIL KE-5
PENGAMAT PRIA PADA POSISI DUDUK/DISPLAY POS KERJA



WANITA PERSENTIL KE-95 WANITA PERSENTIL KE-5
PENGAMAT WANITA PADA POSISI BERDIRI/DISPLAY POS KERJA



WANITA PERSENTIL KE-90 WANITA PERSENTIL KE-5
PENGAMAT WANITA PADA POSISI DUDUK/DISPLAY POS KERJA



GAMBAR 3.1.

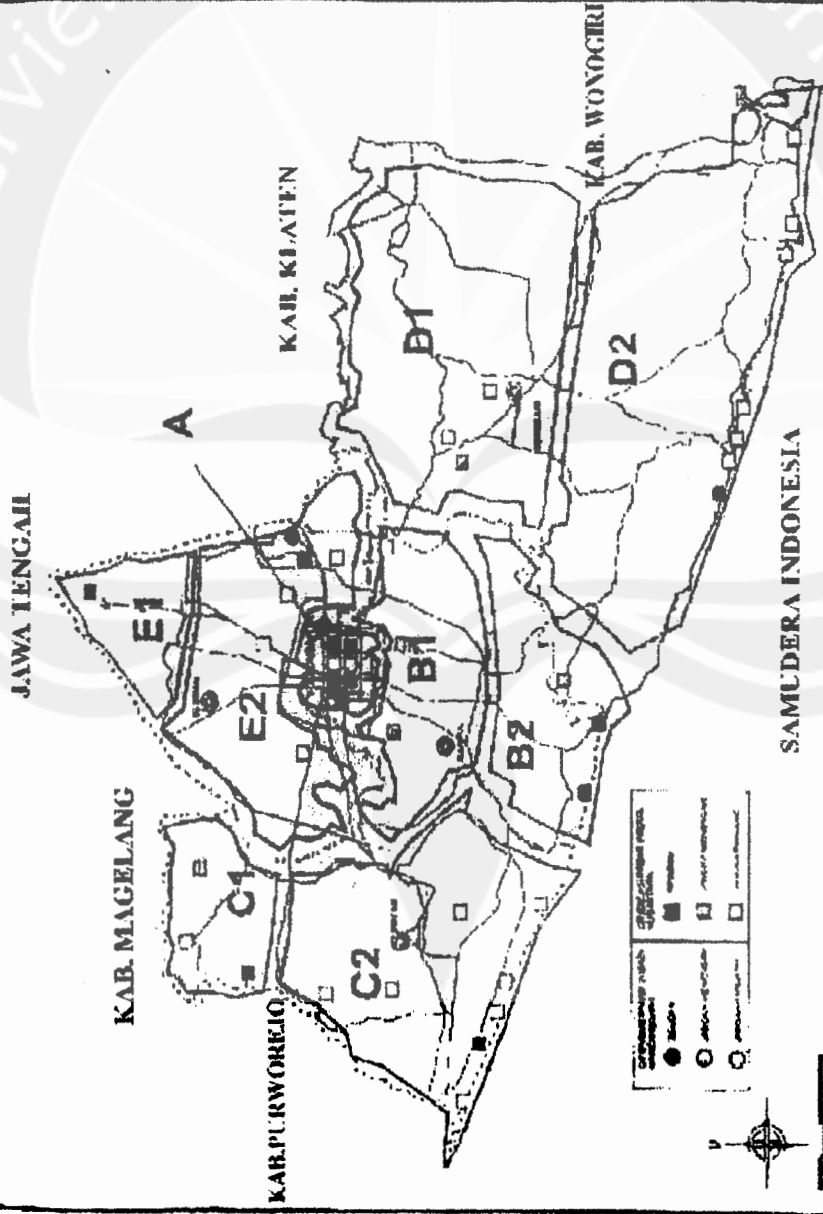
**PETA PERWILAYAHAN LAMA
RIPDDA DIY 1990**

KETERANGAN

-----	Batas Provinsi	-----	Batas Kabupaten
○	Alam Benda	●	Perumahan
○	Kabupaten	●	Kabupaten

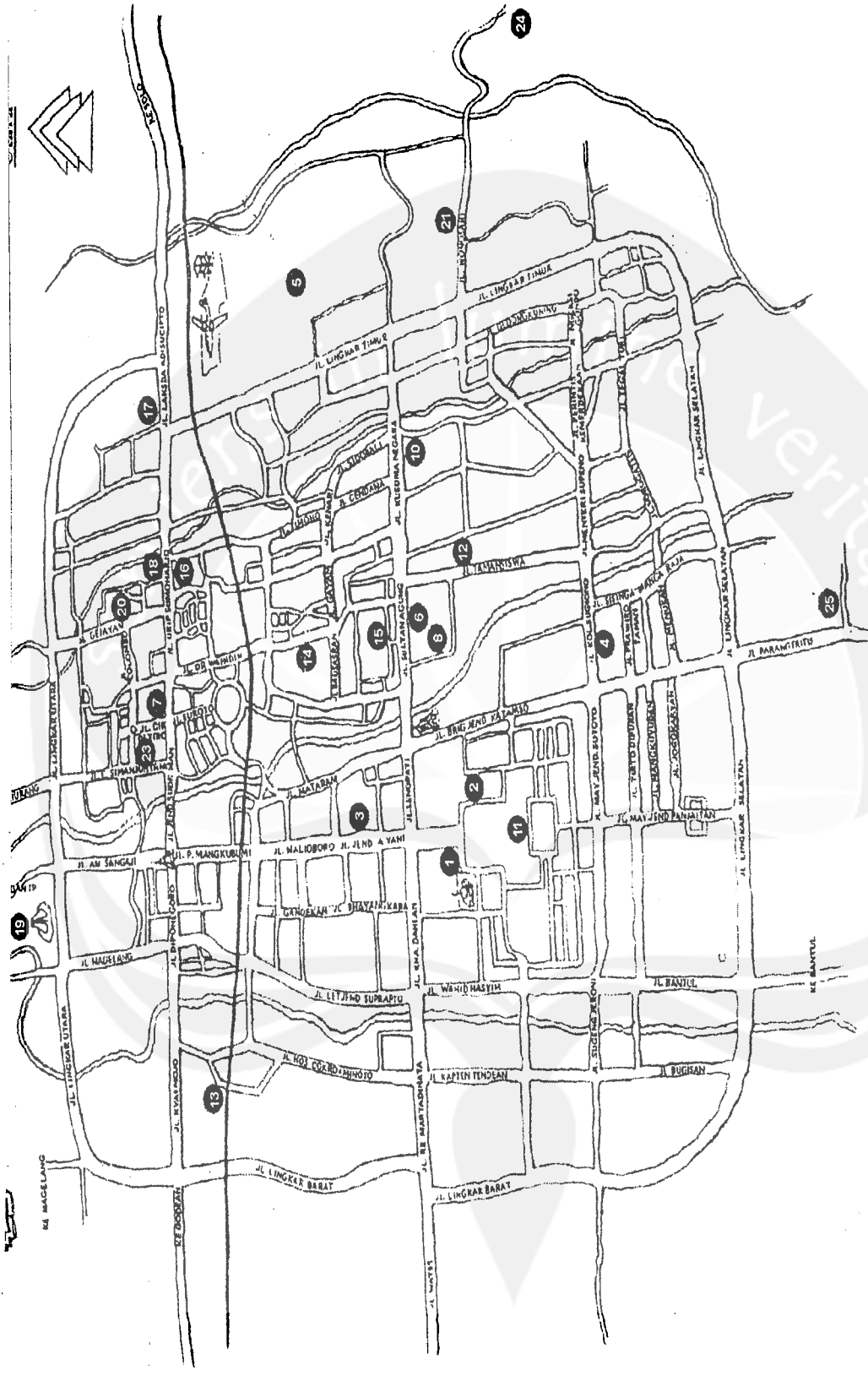
A	YOGYAKARTA DANSKRITARNYA	BUDAYA DAN MINAT KHUSUS
B1	BANTUL UTARA	BUDAYA DAN MINAT KHUSUS
B2	BANTUL SELATAN	ALAM, BUDAYA DAN MINAT KHUSUS
C1	KULONPROGO UTARA	ALAM, BUDAYA DAN MINAT KHUSUS
C2	KULONPROGO SELATAN	ALAM, BUDAYA DAN MINAT KHUSUS
D1	CUNGGUNG KIDUL UTARA	ALAM, BUDAYA DAN MINAT KHUSUS
D2	CUNGGUNG KIDUL SELATAN	ALAM, BUDAYA DAN MINAT KHUSUS
E1	SLEMAN UTARA	ALAM DAN MINAT KHUSUS
E2	SLEMAN SELATAN	ALAM DAN MINAT KHUSUS

Skala: 1:100.000



**RENCANA INDIK PENGEMBANGAN PARIWISATA DAERAH
PROPINSI DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA**

**PENERJAH PROPINSI
DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
DINAS PARIWISATA**

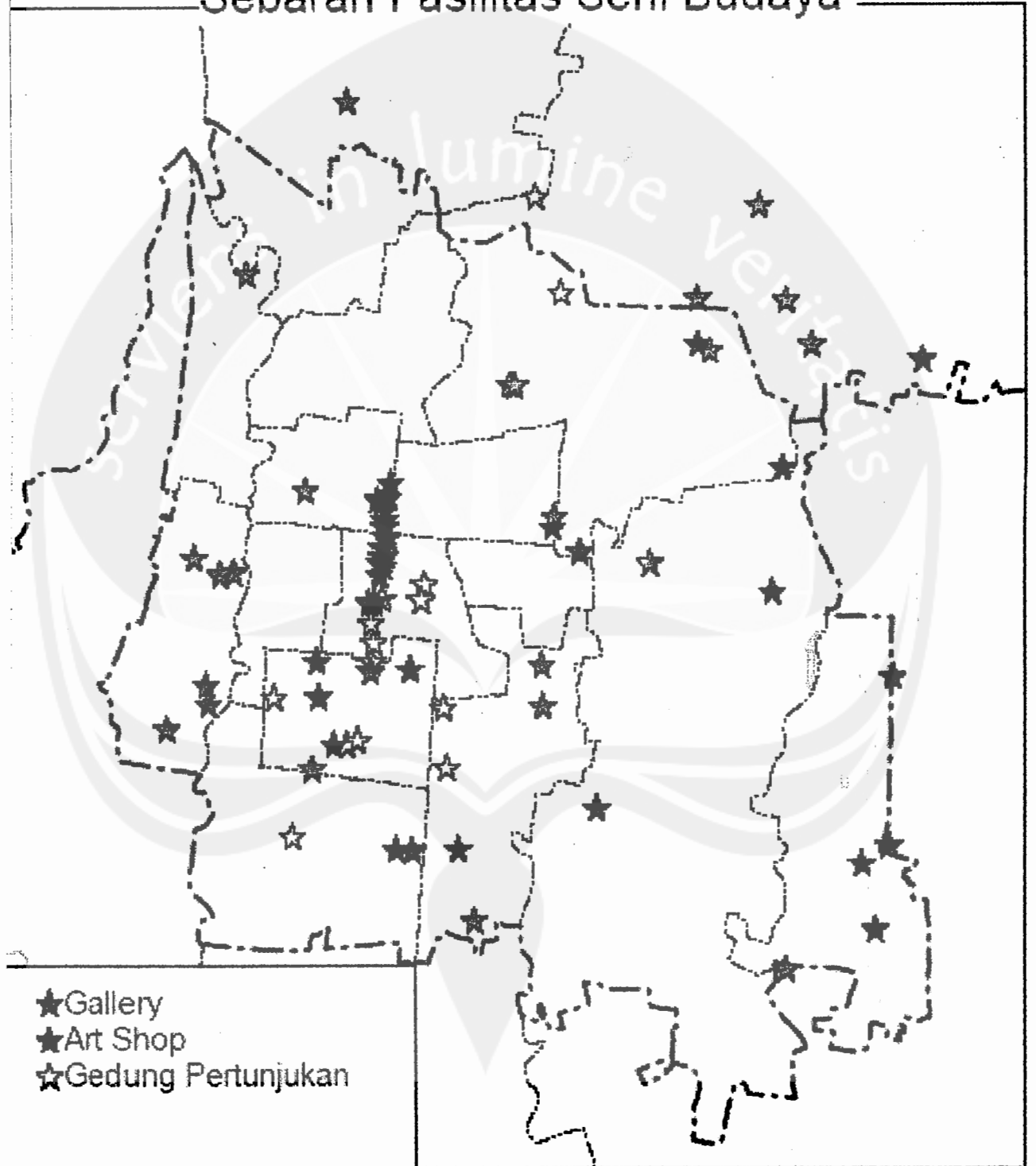


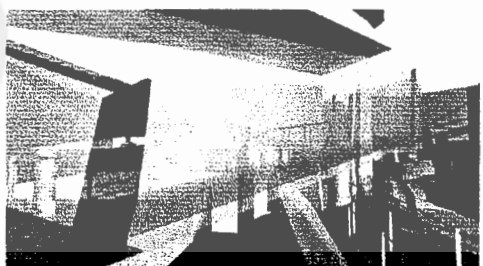
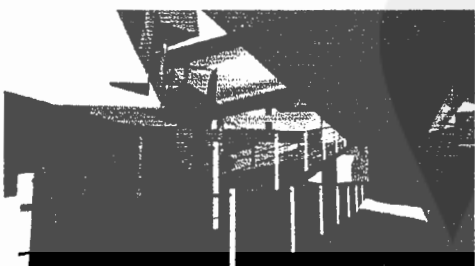
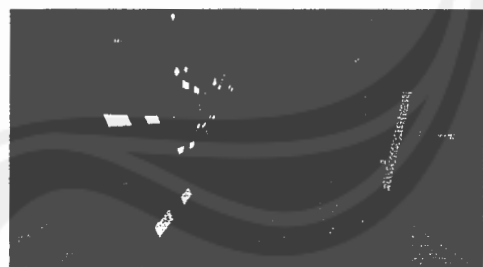
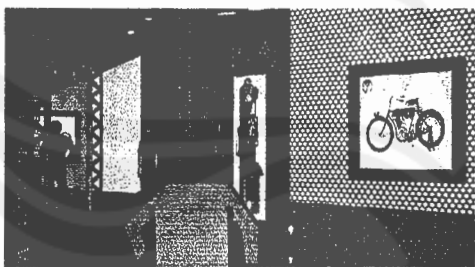
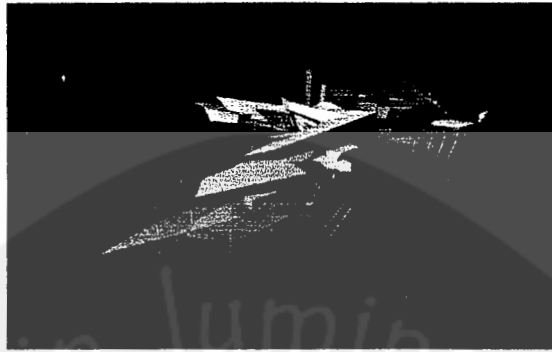
DAFTAR URUT MUSEUM-MUSEUM DIY

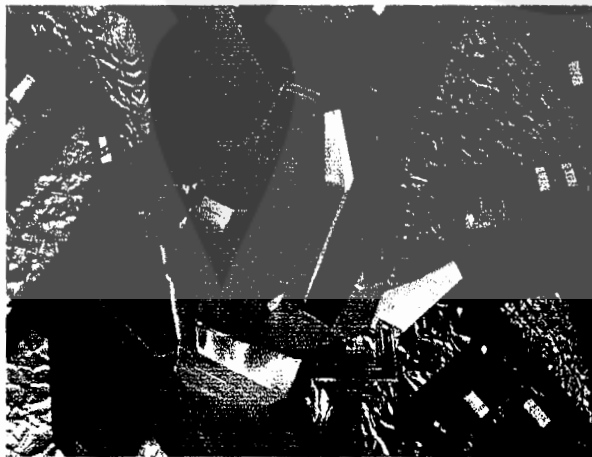
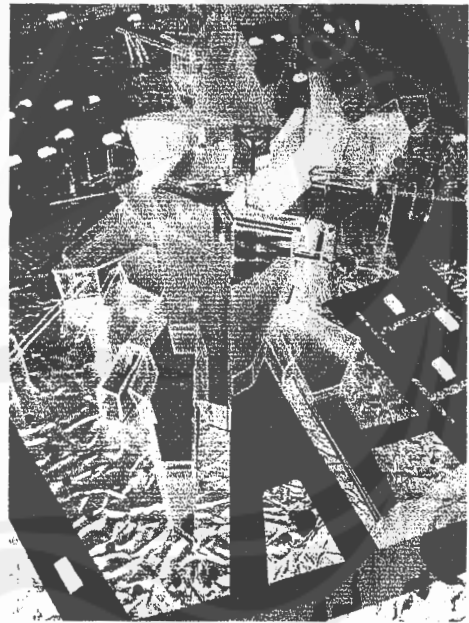
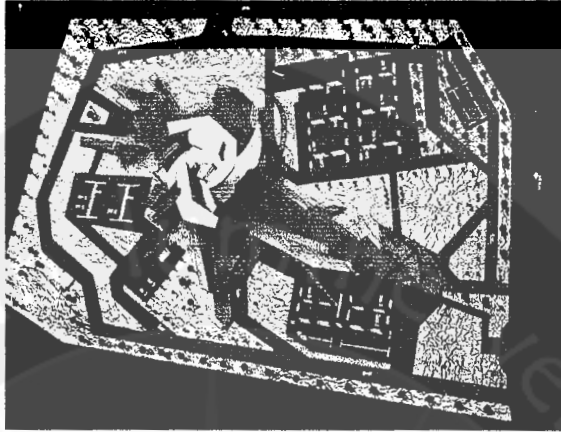
1. Museum Negeri Provinsi DIY Sonobudoyo.
2. Museum Negeri Provinsi DIY Sonobudoyo Unit II Dalam Condokiranan.
3. Museum Benteng Yogyakarta.
4. Museum Perjuangan (Museum Benteng Yogyakarta Unit II).
5. Museum Pusat TNI AU Dhirgantara Mandala.
6. Museum Biologi (Fakultas Biologi UGM).
7. Museum Pusat TNI AD, Dharma Wiratama.
8. Museum Sasmitaloka Pangsar Jendral Sudirman.
9. Museum Monumen Pahlawan Pancasila Kentungan.
10. Kebun Raya Kebun Binatang Gembira Loka.
11. Bebadan Museum Karaton Ngayogyakarta.
12. Museum Kawantara Kiri Griya.

13. Museum Monumen Pangeran Diponegoro Sasana Wiratama Tegaiarjo.
14. Museum Batik Yogyakarta.
15. Museum Puro Pakulaman.
16. Museum Pergerakan Wanita Indonesia.
17. Museum Geoteknologi Mineral UPN Veteran Yogyakarta.
18. Museum Affandi.
19. Monumen Yoga Kembali.
20. Museum Seni Lukis Kontemporer Nyoman Gunarsa.
21. Museum Wayang Kekayon.
22. Museum Ullen Sentailu.
23. Museum Rumah Sakit Dr. Yap Yogyakarta.
24. Museum Kayu Wanagama.
25. Museum Jawa Yogyakarta (Rumah-Budaya Tembi Yogyakarta).

Sebaran Fasilitas Seni Budaya







		REPARTA