

**GALERI FOTOGRAFI DAN DESAIN GRAFIS  
DI KOTA BIMA**

**ACUAN PERANCANGAN**

*Diajukan Sebagai Penulisan Tugas Akhir*

*Untuk Memenuhi Syarat Ujian Sarjana*

*Teknik arsitektur*

Oleh :

**ISWAHYUDIN**

**45 12 043 065**



**PROGRAM STUDI ARSITEKTUR**

**FAKULTAS TEKNIK**

**UNIVERSITAS BOSOWA**

**MAKASSAR**

**2019**

**HALAMAN PENGESAHAN  
ACUAN PERANCANGAN**

---

**PROYEK** : TUGAS AKHIR SARJANA TEKNIK ARSITEKTUR  
**JUDUL** : GALERI FOTOGRAFI DAN DESAIN GRAFIS DI  
KOTA BIMA  
**PENYUSUN** : ISWAHYUDIN  
**STB / NIRM** : 45 12 043 065  
**PERIODE** : SEMESTER GENAP 2019

---

Menyetujui :

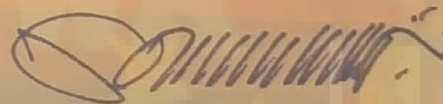
**DOSEN PEMBIMBING**

Pembimbing I

Pembimbing II



**Ir. H. Nasrullah. MT., IAI**  
NIDN: 0908077301



**H. Syamsuddin Mustafa. ST., MT**  
NIDN: 0905067602

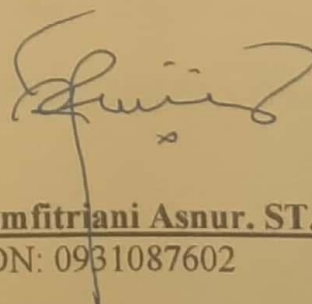
Mengetahui :

Dekan  
Fakultas Teknik

Ketua Program Studi  
Arsitektur



**DR. Ridwan. ST., M.Si**  
NIDN: 091012701



**Syamfitriani Asnur. ST., M.Sc**  
NIDN: 0931087602

## KATA PENGANTAR

*Assalamualaikum Wr Wb*

Puji dan syukur kehadirat Allah SWT atas limpahan rahmat serta karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi yang mengambil judul “Galeri Fotografi dan Desain Grafis di Kota Bima” sehingga karya tugas akhir ini dapat terselesaikan tanpa ada halangan apapun yang mungkin dapat mengganggu proses penyusunannya.

Tujuan penyusunan tugas akhir ini adalah untuk memenuhi syarat kelulusan untuk memperoleh gelar sarjana pada Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Bosowa. serta landasan dasar dalam untuk merencanakan desain Galeri Fotografi dan Desain Grafis nantinya.

Terselesainya karya ilmiah ini tidak terlepas dari bantuan banyak pihak, sehingga pada kesempatan ini dengan segala kerendahan hati dan penuh hormat penulis menghaturkan terima kasih yang sebesar-besarnya bagi semua pihak yang telah memberikan bantuan moril maupun materil baik langsung maupun tidak langsung dalam penyusunan skripsi ini hingga selesai, terutama kepada yang saya hormati:

1. Allah SWT, yang telah memberikan kesehatan, kekuatan, dan kemudahan sehingga dapat menyelesaikannya dengan baik.
2. Bapak Prof. DR. Ir. H. M.Saleh Pallu, M.Eng. Selaku Rektor Universitas Bosowa.
3. Bapak Ridwan, ST.,MT.selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Bosowa.

4. Ibu Syam Fitriani Asnur, ST.,Msc selaku Ketua Program Studi Arsitektur Universitas Bosowa.
5. Almarhum Bapak Prof. Ir. Tommi Ss. Einsenring. Selaku Pembimbing akademik penulis sebelumnya.
6. Bapak Awaluddin Hamdy. ST. Msi. Selaku Dosen Pembimbing Akademik yang selalu meluangkan waktu memberi banyak bimbingan, arahan dan masukan kepada penulis.
7. Bapak Ir. H. Nasrullah, MT., IAI. selaku Dosen Pembimbing I, terima kasih atas segala waktunya dalam membimbing penulis.
8. Bapak H. Syamsuddin Mustafa. ST., MT. selaku Dosen Pembimbing II, yang juga tidak henti memberikan ilmu, pengetahuan dan arahan kepada penulis.
9. Bapak/Ibu dosen dan staf di lingkungan Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Bosowa Makassar, dengan segala kerendahan hati member bimbingan dan arahan kepada penulis.
10. Almarhum Ayah tercinta, terima kasih atas kenangan-kenangan baiknya, semoga Allah SWT memberi tempat berupa surganya, Mami Safiah terkasih yang selalu menjadi sosok wanita tangguh, sabar dan selalu kuat dalam berjuang demi menanggung segala kebutuhan penulis serta keluarga tersayang yang selalu memberikan motivasi, dukungan, doa maupun dari segi moril, materi sehingga penulis dapat menyelesaikan karya ilmiah ini.
11. Angkatan 2012 yang sangat saya cintai dan saya banggakan, penulis merasa sangat diterima kehadirannya sehingga bersemangat dan mampu

melewati setiap proses akademik dalam bingkai kebersamaan yang tetap utuh dan akan terkenang seiring waktu, terimakasih.

12. Keluarga besar mahasiswa program studi arsitektur yang turut andil dalam memberikan sumbangsih moril dan materil sehingga terselesaikannya karya ilmiah ini serta teman-teman yang tidak bisa saya sebutkan namanya satu-persatu.

Penulis menyadari bahwa Karya tulis ini masih jauh dari kesempurnaan dan bahkan masih banyak kekurangan baik dalam metode penulisan maupun dalam pembahasan materi. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak demi kesempurnaan skripsi ini. Akhir kata, penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dan penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua dan menjadi bahan masukan kedepannya.

Makassar, September 2019

Penulis

Iswahyudin

# ABSTRAK

Iswahyudin

2019

“Galeri Fotografi dan Desain Grafis di Kota Bima”

Dosen Pembimbing :

Ir. H. Nasrullah. MT., IAI. H. Syamsuddin Mustafa. ST., MT.

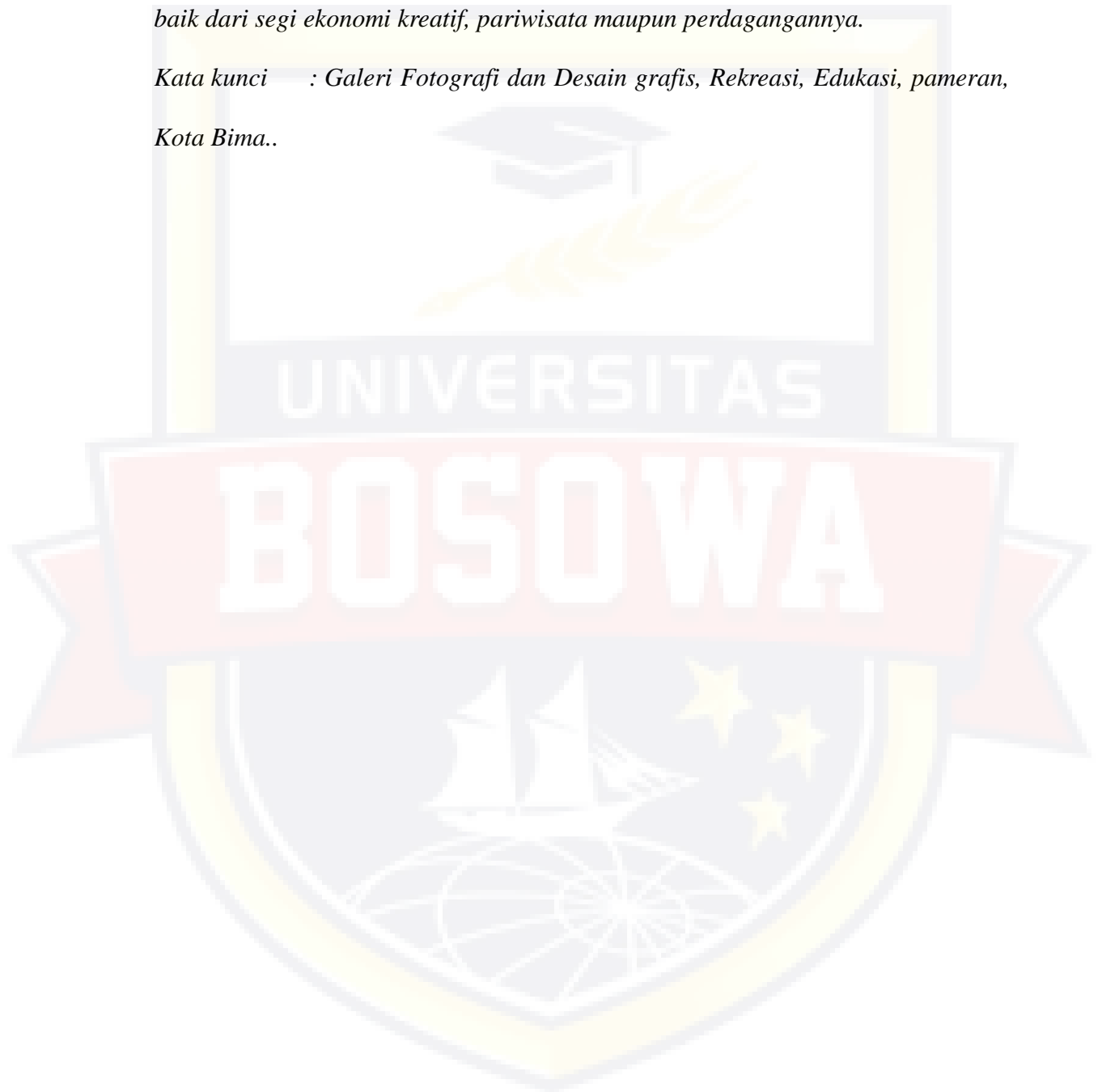
*Galeri merupakan suatu ruang yang digunakan untuk menyajikan hasil karya seni, sebuah area memajang aktifitas publik, area publik kadang kala digunakan untuk keperluan khusus. Menilik perkembangannya, galeri di kota bima sangat kurang memadai sebagai wadah ataupun sarana yang sedianya dapat menyalurkan minat masyarakat terhadap seni, terutama pada bidang Fotografi dan desain Grafis.*

*Mengingat prospek fotografi dan desain grafis akan sangat berperan dalam menghadapi era Revolusi 4.0 yang lekat dengan peran digital yang mendominasi, maka seharusnya prospek tersebut harus dihadapi lebih dini dengan perencanaan dan persiapan yang lebih matang, hal itu mesti mendapat dukungan berbagai pihak, baik pemerintah Kota Bima sebagai pelaksana otonomi daerah, Komunitas-komunitas pelaku Seni khususnya fotografi dan desain Grafis, serta masyarakat yang memiliki kesan khusus terhadap fotografi dan desain grafis.*

*Pengadaan sarana dan prasarana Galeri sebagai wadah penunjang ialah suatu wujud keseriusan suatu pemerintah dalam menghadapi era revolusi digital yang dimaksud. Galeri merupakan sarana dan prasarana yang bersifat*

*publik sehingga pada pelaksanaannya tidak hanya sebagai sarana dan prasarana rekreasi, edukasi dan pameran, namun dapat menjadi suatu wadah kegiatan yang bersifat komersil, dan hal itu menguntungkan bagi kemajuan ekonomi daerah, baik dari segi ekonomi kreatif, pariwisata maupun perdagangannya.*

*Kata kunci : Galeri Fotografi dan Desain grafis, Rekreasi, Edukasi, pameran, Kota Bima..*



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iii</b>
<b>ABSTRAKSI.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
<b>A. Latar Belakang .....</b>	<b>1</b>
<b>B. Rumusan Masalah.....</b>	<b>2</b>
1. Non Arsitektur.....	2
2. Non Arsitektur.....	3
<b>C. Tujuan dan Batasan Pembahasan .....</b>	<b>3</b>
1. Tujuan .....	3
2. Batasan .....	3
<b>D. Metode Pembahasan .....</b>	<b>4</b>
<b>E. Sistematika Pembahasan .....</b>	<b>4</b>
<b>BAB II TINJAUAN UMUM GALERI DAN DESAIN GRAFIS</b>	
<b>A. Tinjauan Terhadap Galeri .....</b>	<b>6</b>
1. Pengertian Galeri.....	6
2. Tujuan dan Fungsi Galeri.....	7



3. Penataan Benda Seni .....	7
4. Pola Sirkulasi Galeri.....	8
<b>B. Tinjauan Terhadap Desain Fotografi.....</b>	<b>11</b>
1. Pengertian Fotografi .....	11
2. Tujuan dan Fungsi Fotografi .....	11
3. Sejarah dan Perkembangan Fotografi di indonesia .....	12
4. Klasifikasi Fotografi.....	13
5. Perlengkapan Fotografi .....	14
6. Studio Fotografi.....	15
<b>C. Tinjauan Terhadap Desain Grafis .....</b>	<b>16</b>
1. Pengertian Desain Grafis .....	16
2. Tujuan dan Fungsi Grafis .....	17
3. Sejarah dan Perkembangan Desain Grafis di Indonesia .....	18
4. Elemen-elemen Desain Grafis .....	20
5. Kategori Desain Grafis .....	23
<b>D. Tinjauan terhadap Penerapan Konsep <i>Imaginary Space</i> pada Galeri Fotografi dan Desain Grafis .....</b>	<b>26</b>
1. Tadao Ando - “Church of The Light” .....	30
2. Mamostudio- “Studi O Cahaya” .....	33
<b>E. Data Tipologi.....</b>	<b>35</b>
1. Selasar Sunario Art Space .....	35
2. Nikon Plaza Ginza.....	38
3. Urbane – “Mesjid Al-Irsyad” .....	41
4. Fasilitas Penampungan dan Pengolahan Limbah .....	47

## **BAB III STUDI PENGADAAN GALERI FOTOGRAFI DAN DESAIN**

### **GRAFIS DI KOTA BIMA**

#### **A. Tinjauan Khusus Kota Bima..... 44**

1. Uraian Umum dan Sejarah Kota Bima..... 44
2. Uraian Topografi Kota Bima..... 45
3. Uraian Pertumbuhan Penduduk..... 46
4. Uraian Geografis dan Administratif..... 47
5. Uraian Kebijakan Pembangunan Kota Bima..... 49
6. Landasan Kegiatan Fotografi di Kota Bima..... 55
7. Landasan Kegiatan Desai Grafis di Kota Bima..... 56
8. Tinjauan Terhadap Lokasi yang Sesuai..... 57

#### **B. Analisis Kegiatan Galeri Fotografi dan Desain Grafis Bima..... 61**

1. Pelaku Kegiatan..... 61
2. Jenis Kebutuhan Ruang..... 62
3. Analisis Pola Kegiatan ..... 68
4. Pelaku Kegiatan..... 61

#### **C. Sistem Pameran dan Pelatihan pada Galeri Fotografi dan Desain**

##### **Grafis ..... 70**

1. Sistem Pameran ..... 70
2. Sistem Pelatihan ..... 87

#### **D. Analisis Sirkulasi pada Bangunan ..... 88**

#### **E. Analisis Sistem Utilitas..... 89**

1. Jaringan Air Bersih..... 89
2. Jaringan Air Kotor..... 90

3. Jaringan Listrik.....	90
4. Jaringan Telepon dan Komunikasi.....	91
5. Jaringan Penyelamatan Bangunan.....	92
6. Jaringan Sampah .....	95

#### **BAB IV KESIMPULAN**

#### **BAB V ACUAN DASAR PERANCANGAN**

<b>A. ACUAN DASAR MAKRO .....</b>	<b>97</b>
1. Penentuan Lokasi .....	97
2. Tinjauan Lokasi Terpilih.....	97
3. Analisa dan Pendekatan Tapak .....	99
<b>B. ACUAN DASAR MIKRO .....</b>	<b>103</b>
1. Konsep Ruang .....	103
2. Kebutuhan Ruang dan Pengelompokan Ruang.....	103
3. Besaran Ruang .....	107
4. Sistem Sirkulasi.....	134
5. Bentuk dan Penampilan Bangunan .....	134
6. Sistem Struktur dan Material .....	136
7. Sistem Utilitas Bangunan.....	138
8. Sistem Enviromental .....	144
9. Tata Ruang Dalam.....	147
10. Tata Ruang Luar.....	148

**DAFTAR PUSTAKA..... 152**

**LAMPIRAN**



## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 3.1.</b> Uraian Jumlah Penduduk kota Bima Per-Tahun 2013 .....	45
<b>Tabel 3.2.</b> Luas Wilayah Kota Bima .....	48
<b>Tabel 3.3.</b> Kriteria Pemilihan Site .....	58
<b>Tabel 3.4.</b> Kriteria Pemilihan Lokasi/Site .....	61
<b>Tabel 3.5.</b> Ukuran dan Ketinggian Langit-Langit Galeri .....	72
<b>Tabel 3.6.</b> Tingkat Pencahayaan pada Obyek Lukisan.....	83
<b>Tabel 5.1.</b> Kelompok Kegiatan dan Pengelompokkan Bangunan.....	103
<b>Tabel 5.2.</b> Kegiatan Rekreatif (Galeri Fotografi & Desain Grafis) .....	113
<b>Tabel 5.3.</b> Kegiatan Edukatif - Ruang Pelatihan .....	119
<b>Tabel 5.4.</b> Kegiatan Edukatif-Rg. Perpustakaan .....	120
<b>Tabel 5.5.</b> Kegiatan Edukatif-Rg. Seminar/Workshop.....	121
<b>Tabel 5.6.</b> Kegiatan Komersil-Rg. Pelayanan Jasa Fotografi/Studio Foto.....	122
<b>Tabel 5.7.</b> Kegiatan Komersil-Retail Shop.....	124
<b>Tabel 5.8.</b> Kegiatan Komersil-Perwakilan Produsen .....	125
<b>Tabel 5.9.</b> Kegiatan Administrasi & Penunjang-Rg. Administrasi Pengelola ...	126
<b>Tabel 5.10.</b> Kegiatan Administrasi & Penunjang-Cafeteria.....	128
<b>Tabel 5.11.</b> Kegiatan Administrasi & Penunjang-Rg. Servis & M.E.....	130

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 2.1.</b> Dari kiri ke kanan <i>Sequential Circulation dan Random</i> .....	9
<b>Gambar 2.2.</b> <i>Radial Circulation</i> . .....	10
<b>Gambar 2.3.</b> Sirkulasi Linear bercabang. ....	10
<b>Gambar 2.4.</b> Kamera SLR dan kamera TLR .....	14
<b>Gambar 2.5.</b> Kamera 35mm dan Kamera Sub Miniature(Spionase).....	14
<b>Gambar 2.6.</b> contoh Kamera DSRL.....	15
<b>Gambar 2.7.</b> Hasil Desain Grafis.....	17
<b>Gambar 2.8.</b> Hasil Desain Grafis.....	17
<b>Gambar 2.8.</b> Mesin cetak merek ‘Faber & Schleider’ yang diduga diimpor pertama kali di wilayah hindia Belanda .....	18
<b>Gambar 2.9.</b> Desain Tipografi .....	21
<b>Gambar 2.10.</b> Desain Simbolisme (logo) .....	21
<b>Gambar 2.11.</b> Desain Ilustrasi .....	22
<b>Gambar 2.12.</b> Desain Fotografi .....	23
<b>Gambar 2.13.</b> Kansas City Library, Amerika Serikat, Gedung Piano, An Hui, China.....	28
<b>Gambar 2.14.</b> Guggenheim Museum, Bilbao .....	28
<b>Gambar 2.15.</b> Milwaukee Art Museum dan Chords.....	29
<b>Gambar 2.16.</b> Studi pencahayaan terhadap bangunan Church of Light .....	31
<b>Gambar 2.17.</b> Interior bangunan Church of Light .....	31
<b>Gambar 2.18.</b> Bentuk visual luar dan dalam bangunan .....	33
<b>Gambar 2.19.</b> Aplikasi pencahayaan .....	33
<b>Gambar 2.20.</b> Aplikasi pencahayaan .....	34
<b>Gambar 2.21.</b> Potongan A dan B .....	35
<b>Gambar 2.22.</b> Selasar Sunaryo Art Space “Denah lantai 1” .....	36
<b>Gambar 2.23.</b> Selasar Sunaryo Art Space “Denah lantai 2” .....	36
<b>Gambar 2.24.</b> Interior dan Eksterior Selasar Sunaryo .....	38
<b>Gambar 2.25.</b> Nikon Plaza Ginza .....	38
<b>Gambar 2.26.</b> Nikon Plaza Ginza “Denah Lantai 1F” .....	39
<b>Gambar 2.27.</b> Museum kamera, yang menampilkan kamera Nikon yang memiliki nilai sejarah .....	39

<b>Gambar 2.28.</b> Nikon salon/Galeri foto .....	39
<b>Gambar 2.29.</b> Nikon Plaza Ginza “Denah Lantai 2F” .....	40
<b>Gambar 2.30.</b> Fotosquare.....	40
<b>Gambar 2.31.</b> Site Bangunan Masjid.....	41
<b>Gambar 2.32.</b> Konsep Modul dan Sistem Tata Letak Material Bangunan.....	42
<b>Gambar 2.33.</b> Interior bangunan masjid .....	42
<b>Gambar 2.34.</b> Interior bangunan masjid .....	43
<b>Gambar 3.1</b> Rencana Struktur Ruang Kota Bima .....	52
<b>Gambar 3.2</b> Rencana Pola Ruang Kota Bima.....	55
<b>Gambar 3.3.</b> Alternatif Pemilihan Lokasi.....	59
<b>Gambar 3.3.</b> Lokasi Tapak/Site terpilih.....	61
<b>Gambar 3.4.</b> Skema Pola kegiatan Pengunjung.....	69
<b>Gambar 3.5.</b> Skema Pola kegiatan Pengelola .....	70
<b>Gambar 3.6.</b> Skema Pola kegiatan Fotografer dan Desainer Grafis .....	70
<b>Gambar 3.7.</b> Jarak antara Pengamat dan Lukisan.....	78
<b>Gambar 3.8.</b> Jarak antara Pengamat dan Lukisan.....	78
<b>Gambar 3.9.</b> Jarak antara Pengamat dan Lukisan.....	79
<b>Gambar 3.10.</b> Jarak antara Pengamat dan Lukisan.....	79
<b>Gambar 3.11.</b> Pola sirkulasi.....	81
<b>Gambar 3.12.</b> Simulasi pergerakan cahaya alami dan efek pembayangan.....	82
<b>Gambar 3.13.</b> Contoh Pencahayaan Buatan ( <i>Spotlight</i> ) .....	83
<b>Gambar 3.14.</b> Tanaman dapat mereduksi suara bising .....	86
<b>Gambar 3.15.</b> Skema Sistem Distribusi Air Bersih .....	90
<b>Gambar 3.16.</b> Skema pengaliran air kotor .....	90
<b>Gambar 3.17.</b> Contoh penggunaan <i>solar ground light</i> dan <i>solar brick</i> .....	91
<b>Gambar 3.18.</b> Sistem penangkal petir Tongkat Franklin.....	93

<b>Gambar 3.19.</b> Sistem penangkal petir Sangkar Faraday.....	94
<b>Gambar 3.20.</b> Sistem penangkal petir Preventor .....	95
<b>Gambar 5.1.</b> Lokasi Terpilih.....	98
<b>Gambar 5.2.</b> Analisa kondisi eksisting di sekitar tapak/site .....	99
<b>Gambar 5.3.</b> Analisa sirkulasi kendaraan dan kepadatan jalan .....	99
<b>Gambar 5.4.</b> Analisa pencapaian dan aksesibilitas.....	100
<b>Gambar 5.5.</b> Analisa kebisingan.....	100
<b>Gambar 5.6.</b> Analisa view .....	101
<b>Gambar 5.7.</b> Analisa vegetasi .....	102
<b>Gambar 5.8.</b> Zona pembagian ruang .....	107
<b>Gambar 5.9.</b> Jarak Pengamatan Normal Obyek Vertikal .....	109
<b>Gambar 5.10.</b> Jarak Pengamatan Normal Obyek Horisontal.....	109
<b>Gambar 5.11.</b> Konsep Penampilan Bangunan.....	135
<b>Gambar 5.12.</b> Rangka baja .....	136
<b>Gambar 5.13.</b> Kontruksi Dinding .....	136
<b>Gambar 5.14.</b> P tiang pancang, Pondasi Poer Plat, Pondasi Garis .....	137
<b>Gambar 5.15.</b> Skema Distribusi Air Bersih.....	139
<b>Gambar 5.16.</b> Skema Pembuangan Air Kotoran Padat .....	139
<b>Gambar 5.17.</b> Skema Pembuangan Air Kotoran Berlemak.....	140
<b>Gambar 5.18.</b> Skema Pembuangan Air Hujan.....	140
<b>Gambar 5.19.</b> Skema Distribusi Tenaga Listrik .....	141
<b>Gambar 5.20.</b> Skema Pembuangan Sampah.....	141
<b>Gambar 5.21.</b> Skema Sistem Komunikasi .....	142
<b>Gambar 5.22.</b> Skema pendekatan konsep.....	148



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Era reformasi yang dimulai pada tahun 1998 di Indonesia telah membawa dampak yang besar bagi segala aspek di masyarakat. Masyarakat yang terkekang dalam kurun waktu hampir 30 tahun dibawah rezim Orde Baru mulai bebas ruang gerakanya.

Perkembangan fotografi di Indonesia terasa sangat nyata karena media yang menjadi naungan karya-karya fotografi, juga terlepas dari kungkungan pemerintah. Selama jaman Orde Baru, karya-karya fotografi hanya sebatas untuk kepentingan komersial saja. Sekarang, para juru foto dapat mempertontonkan karya idealisme mereka lewat pameran.

Di Indonesia, perkembangan fotografi tampak dengan semakin banyaknya jumlah penggemar fotografi, tumbuhnya klub-klub fotografi, serta semakin banyaknya digunakan media fotografi sebagai alat bantu atau sarana penunjang berbagai kegiatan seperti media massa, bidang perdagangan, ilmu pengetahuan, hukum, bidang kedokteran, dokumentasi, hiburan atau seni budaya, dan lain-lain. Pada saat sekarang ini fotografi telah berkembang menjadi media massa yang luas dimana perkembangannya tidak terlepas dari kemajuan teknologi, gaya, dan ide, bidang seni, serta kegiatan kebudayaan. Karir pada bidang fotografi semakin luas karena hampir semua kegiatan masyarakat menggunakan jasa fotografi. Fotografi telah berkembang sebagai dunia teknologi tersendiri sampai sekarang.

Perkembangan fotografi di Kota Bima juga mulai menggeliat, hal ini dapat terlihat pada hadirnya Pameran Fotografi di Kota Bima dalam beberapa tahun belakangan. Hal ini disebabkan oleh besarnya minat masyarakat terhadap aktifitas fotografi. Lahirnya beragam kelompok masyarakat peminat fotografi atau klub foto di Kota Bima juga menjadi tolok ukur dalam memberikan sebuah sarana dan prasarana dalam mewadahi kegiatan fotografer-fotografer

Bima maupun yang datang berkunjung ke Bima. Tidak hanya itu, hal ini juga sebagai sebuah pembelajaran bagi masyarakat awam yang ingin mengenal lebih jauh tentang fotografi.

Seiring perkembangan teknologi fotografi di Indonesia, maka fotografi tidak sekedar sebagai sarana untuk mendokumentasikan suatu kegiatan atau peristiwa saja, tetapi fotografi telah berkembang menjadi sarana dalam bidang seni sebagai alat komunikasi.

Proses komunikasi yang terjadi di masyarakat sudah berkembang menjadi semakin kompleks. Tidak hanya melibatkan komunikasi personal saja, namun juga melibatkan media untuk menyampaikan komunikasi ke khalayak banyak. Karena khalayak dalam satu masyarakat beragam, maka komunikasi pun mengambil bentuk yang beragam pula.

Disinilah desain grafis mengambil peran. Ia mengemas komunikasi menjadi menarik, mudah dipahami dan agar tujuan komunikasi dapat tercapai. Perkembangan desain grafis ikut didorong oleh perkembangan media massa dan teknologi. Ia berkembang seiring dengan perkembangan media massa dan teknologi. Karena itu, dapat dikatakan desain grafis telah menjadi bidang yang cukup menjanjikan. Seiring dengan perkembangan industri, media massa, dan teknologi, peran desain grafis semakin hari semakin diakui.

Fotografi dan desain grafis merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan, mengingat perkembangan keduanya di Bima mulai menggeliat. Hal ini dapat kita lihat dengan semakin banyaknya percetakan-percetakan, studio fotografi.

## **B. Rumusan Masalah**

### **1. Non Arsitektural**

Bagaimana mengidentifikasi kegiatan yang terkait dengan fotografi dan desain grafis, sekaligus memberikan informasi dan pengetahuan yang seluas-luasnya tentang fotografi dan desain grafis?

### **2. Arsitektural**

- a. Bagaimana menentukan lokasi dan tapak yang sesuai bagi peruntukan Galeri Fotografi dan Desain Grafis, agar fungsi dan potensi dapat terpenuhi dan saling mendukung dalam kesatuan penataan kota dan peruntukan lahan kota Bima?
- b. Bagaimana menentukan jenis dan besaran ruang yang memadai seluruh kegiatan yang akan ditampung oleh Galeri Fotografi dan Desain Grafis?
- c. Bagaimana pengaturan tata ruang dan sirkulasi secara terintegrasi dari fungsi pameran dan informasi, pendidikan, dan komersil?
- d. Bagaimana menampilkan bangunan yang mencerminkan Galeri Fotografi dan Desain Grafis?
- e. Bagaimana mengatur tata cahaya untuk ruang-ruang yang memerlukan pencahayaan khusus seperti galeri?
- f. Bagaimana struktur, bahan, serta prasarana penunjang Galeri Fotografi dan Desain Grafis?

## **C. Tujuan dan Sasaran Pembahasan**

### **1. Tujuan**

- a. Menyediakan suatu wadah bagi dunia fotografi dan desain grafis dalam memperkenalkan diri sebagai media untuk mengekspresikan ide, gagasan, perasaan, dan hobi, juga sebagai suatu profesi.
- b. Menyediakan informasi yang tepat bagi masyarakat awam yang ingin mengenal fotografi dan desain grafis atau memerlukan layanan fotografi dan desain grafis.

### **2. Batasan**

Batasan pembahasan dari perancangan Galeri Fotografi dan Desain Grafis di Bima, yaitu terbentuknya sebuah bangunan galeri yang mampu memadai kegiatan-kegiatan yang ada didalam bangunan sekaligus mampu memberikan sebuah pengalaman ruang yang berbeda pada para pengunjung.

#### **D. Metode Pembahasan**

Metode yang dipergunakan adalah analisa deskriptif yaitu dengan mengidentifikasi unsur-unsur dan masalah-masalah yang menunjang tujuan, mengelompokkan dan mengaitkan antar permasalahan. Hal-hal yang dilakukan adalah;

##### **1. Studi Kepustakaan**

Studi kepustakaan terhadap literatur-literatur yang menyangkut obyek yang direncanakan serta mendapatkan bahan tentang fotografi dan desain grafis.

##### **2. Pengamatan Lapangan**

Agar diperoleh gambaran yang obyektif terhadap kawasan yang dikembangkan selanjutnya dianalisa dengan pendekatan konsep agar mendapatkan tapak yang tepat.

##### **3. Wawancara**

Wawancara mengenai perkembangan fotografi dan desain grafis dari masyarakat, fotografer serta desainer grafis dan instansi terkait.

##### **4. Metode Analisis**

Menganalisa hasil identifikasi masalah dan menghubungkannya dengan faktor-faktor pembahasan dengan berpedoman pada standar yang ada sehingga menghasilkan unsur-unsur yang berperan dalam program desain.

##### **5. Metode Sintesis**

Membuat suatu kesimpulan tentang pemecahan masalah yang dapat digunakan sebagai pendekatan konsep yang selanjutnya menuju konsep desain.

#### **E. Sistematika Pembahasan**

Pertama : Merupakan pengenalan terhadap masalah dengan mengemukakan latar belakang, permasalahan dan persoalan, tujuan dan sasaran pembahasan, serta metode dan sistematika pembahasan.

- Kedua : Mencakup tinjauan terhadap Galeri Fotografi dan Desain Grafis secara umum, landasan-landasan teori dan studi banding yang mendukung perencanaannya.
- Ketiga : Studi pengadaan Galeri Fotografi dan Desain Grafis, yang terdiri dari perkembangan kota Bima, kemungkinan pembangunan Bima Galeri Fotografi dan Desain Grafis, pendekatan konsep perencanaan.
- Keempat : Berupa kesimpulan umum dan kesimpulan khusus yang terkait dengan Galeri Fotografi dan Desain Grafis di Bima.
- Kelima : Merupakan acuan dasar perencanaan yang merupakan titik tolak ke arah konsep dasar perencanaan fisik.

## **BAB II**

### **TINJAUAN UMUM**

#### **GALERI FOTOGRAFI DAN DESAIN GRAFIS**

#### **A. Tinjauan terhadap Galeri**

##### **1. Pengertian Galeri**

Beberapa defnisi tentang pengertian galeri antara lain sebagai berikut;

- a. Ruang atau gedung tempat untuk memamerkan benda atau karya seni. (Sumber; Pusat bahasa Departemen Pendidikan Nasional, 2003).
- b. Sebuah ruang kosong yang digunakan untuk pameran kesenian. (Sumber; Wikipedia, 2007).
- c. Sebuah ruang yang digunakan untuk menyajikan hasil karya seni, sebuah area memajang aktifitas publik, area publik kadang kala digunakan untuk keperluan khusus. (Sumber; *Dictionary of Architecture and Construction*).

Perancangan galeri merujuk pada perancangan museum dan sebaliknya.

Perbedaan antara galeri dan museum adalah bahwa museum secara umum diartikan sebagai suatu bangunan atau ruang di dalam bangunan yang digunakan sebagai tempat untuk mengoleksi obyek pengetahuan atau karya seni langka. Sedangkan pada galeri barang-barang yang dikoleksi sengaja untuk dipamerkan dan dijual. (Sumber; *Encyclopedia of Architecture*). Kegiatan penjualan tidak dapat dipisahkan dari galeri, berbeda dengan museum yang bersifat sosial, galeri bersifat komersial dimana obyek pamer sengaja dipamerkan dan dijual.

## **2. Tujuan dan Fungsi Galeri**

### **a. Tujuan**

Tujuan dari pendirian galeri adalah memberikan informasi mengenai benda-benda dan hasil-hasil karya seni, baik yang merupakan hasil karya para seniman maupun produk industri terhadap para pengunjung atau konsumen, dengan jalan memajang atau memamerkan benda-benda tersebut di dalam suatu peragaan yang sesungguhnya.

### **b. Fungsi**

Fungsi galeri yang sesuai dengan keadaannya sebagai wadah komunikasi antara konsumen dengan produsen mempunyai beberapa fungsi sebagai berikut;

- 1) Sebagai wadah promosi barang-barang seni,
- 2) Sebagai wadah pembinaan bagi para seniman dalam mengembangkan dan memasarkan hasil karya seninya,
- 3) Sebagai wadah memperkenalkan dan pelestarian karya seni dan budaya dari seluruh Indonesia,
- 4) Sebagai jembatan dalam rangka pengembangan eksistensi semangat kewiraswastaan,
- 5) Sebagai salah satu obyek pengembangan kepariwisataan nasional.

Jadi sesuai dengan fungsi dan tujuan dari galeri, maka galeri diharapkan mampu mewadahi apresiasi seni untuk para seniman.

## **3. Penataan Benda Seni**

Ada tiga penataan obyek pameran, yaitu;

a. *In showcase*

Benda yang dipamerkan termasuk kecil, karena diperlukan wadah atau kotak tembus pandang (kaca), yang kadang juga memperkuat kesan tema dari benda yang dipamerkan.

b. *Free standing on the floor, on plinth or support*

Benda yang dipamerkan memiliki dimensi yang cukup besar, sehingga memerlukan panggung atau ketinggian lantai untuk batas dari obyek pameran.

c. *On walls or panel*

Benda yang dipamerkan ditempatkan di dinding ruang atau partisi pembatas ruangan.

Penataan *display* untuk benda-benda koleksi yang berharga, sebaiknya memanfaatkan lemari kaca yang penempatannya masuk ke dalam dinding, yang mana dilengkapi dengan perlengkapan pengunci, pengamanan, pencahayaan dari dalam ruangan yang dibuat agak gelap.

(sumber; Yuli Sandra Dewi; Tempat Pelatihan dan Galeri Fotografi)

#### **4. Pola Sirkulasi Galeri**

Tipe sirkulasi yang dapat digunakan, antara lain;

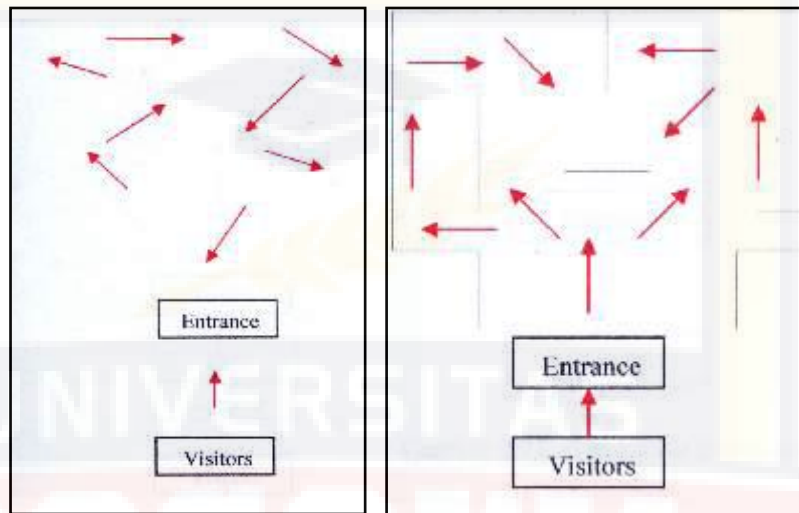
a. *Sequential Circulation*

Yaitu sirkulasi yang terbentuk berdasarkan ruang yang telah dilalui dan benda seni yang dipamerkan satu per satu menurut ruang pameran yang berbentuk ulir maupun memutar sampai akhirnya menuju *entrance* area pertama memasuki ular tersebut.



b. *Random Circulation*

Yaitu sirkulasi yang mana pengguna dapat memilih jalannya sendiri dari bentuk ruang tanpa upaya adanya batasan dinding pemisah ruang.



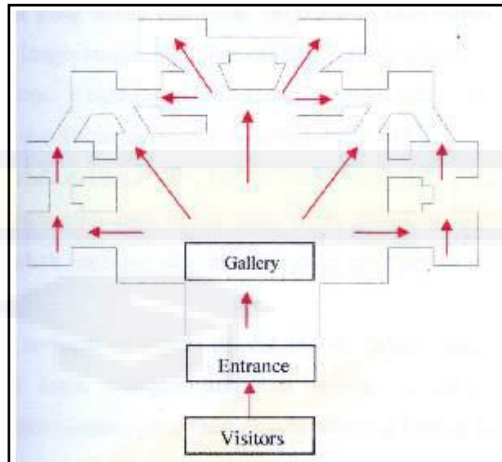
**Gambar 2.1.** Dari kiri ke kanan *Sequential Circulation* dan *Random Circulation*. (Sumber; Yuli Sandra Dewi; Tempat Pelatihan dan Galeri Fotografi)

c. *Ring Circulation*

Yaitu sirkulasi yang memiliki dua alternatif, ini lebih aman karena memiliki dua rute untuk menuju keluar.

d. *Radial Circulation* (menyebar)

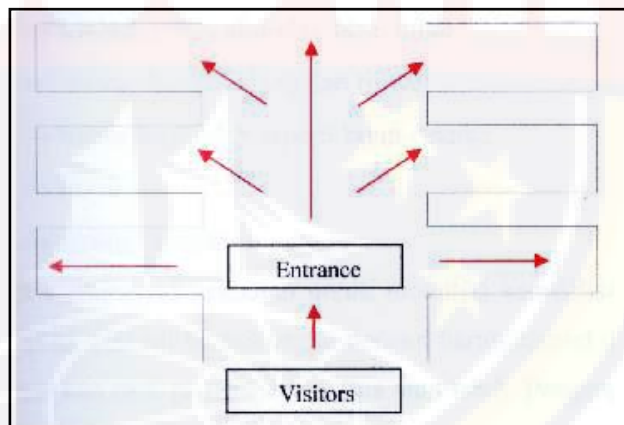
Disini pengunjung tidak diarahkan untuk menuju suatu ruang tertentu, tetapi pengunjung bebas melihat barang yang ditampilkan sesuai dengan keinginan.



**Gambar 2.2.** *Radial Circulation.* (Sumber; Yuli Sandra Dewi; Tempat Pelatihan dan Galeri Fotografi)

e. Linear bercabang

Sirkulasi pengunjung tidak terganggu, pembagian koleksi jelas dan pengunjung bebas melihat koleksi.



**Gambar 2.3.** *Sirkulasi Linear bercabang.* (Sumber; Yuli Sandra Dewi; Tempat Pelatihan dan Galeri Fotografi)

## **B. Tinjauan terhadap Fotografi**

### **1. Pengertian Fotografi**

Arti menurut bahasa, fotografi adalah

- a. Seni dan pengambilan cahaya pada film atau permukaan yang dipekakan. (sumber : Kamus Besar Bahasa Indonesia).
- b. Proses untuk menghasilkan gambar foto melalui tindakan-tindakan cahaya. (sumber : Wikipedia).

### **2. Tujuan dan Fungsi dari Galeri Fotografi**

Fungsi dan tujuan galeri fotografi, antara lain;

- 1) Memperkenalkan, memasyarakatkan fotografi pada masyarakat Kota Bima dengan melihat fotografi sebagai suatu alat informasi, komunikasi, dan dokumentasi, baik dari segi seni maupun dari segi keilmuan kepada semua kalangan masyarakat dalam bidang fotografi dapat terpenuhi. Wadah ini direncanakan menampung fungsi pendidikan, dan informasi, dan komersil.
- 2) Agar masyarakat atau konsumen dapat ikut serta mengetahui perkembangan teknologi fotografi dan berbagai manfaatnya dalam menunjang berbagai kebutuhan masyarakat baik secara langsung maupun tidak langsung.
- 3) Meningkatkan peranan kegiatan pameran dan promosi berbagai hasil karya fotografi baik itu foto sebagai hasil fotografi secara langsung ataupun perpaduan dengan bidang lain dan berbagai peralatan fotografi, khususnya di Kota Bima dan Indonesia Timur pada umumnya.

### 3. Sejarah dan Perkembangan Fotografi di Indonesia

Indonesia telah mengenal fotografi cukup lama. Dari risalah yang ditulis dalam bahasa Belanda pada awal tahun 50-an dan laporan peringatan 25 tahun PAF (Persatuan Amatir Fotografi), klub fotografi yang tertua di Indonesia yang terletak di kota Bandung, diperoleh keterangan bahwa PAF didirikan pada tanggal 15 Februari 1924 dengan nama *Preanger Amateur Fotografen Vereeniging*.

Fotografi di Indonesia beberapa tahun belakangan ini mulai berkembang. Sekolah-sekolah fotografi mulai bermunculan, baik yang formal maupun yang non formal. Hal seperti ini terjadi disebabkan banyak hal, antara lain pertumbuhan ekonomi Indonesia yang meningkat pesat sehingga tingkat kebutuhan masyarakat juga turut meningkat sehingga persaingan para produsen berbagai jenis barang juga semakin tinggi. Maka banyak berdiri biro-biro periklanan yang membutuhkan jasa fotografi. Selain itu dengan semakin tingginya apresiasi masyarakat akan fotografi, baik itu hasil karya fotografi maupun bagaimana menghasilkan sebuah karya fotografi yang baik.

Federasi Perkumpulan Senifoto Indonesia (FPSI) yang berdiri pada tanggal 30 Desember 1973 di Taman Ismail Marzuki, Jakarta. FPSI adalah badan tertinggi dalam seni fotografi Indonesia dan merupakan wakil dari semua perkumpulan-perkumpulan fotografi di Indonesia ke luar negeri. FPSI mengadakan afiliasi dengan FIAP (Federation de L'art Photographyque), yaitu badan tertinggi didunia fotografi.

Mengiringi era digitalisasi foto di Indonesia, telah ada laboratorium foto modern yang menyediakan jasa rekayasa foto, dengan teknologi digital dan output yang berkualitas tinggi. Berbagai keperluan seperti scanning, manipulasi, compositing, ataupun penyertaan logo dan tulisan dan gambar dapat dilayani.

#### 4. Klasifikasi Fotografi

Berdasarkan sejarahnya yang panjang serta pemanfaatan berbagai hasil fotografi sekarang ini di tengah-tengah masyarakat secara global fotografi dapat digolongkan kedalam dua kelompok, yaitu fotografi murni (*pure photography*) dan fotografi terapan (*applied photography*).

##### a. Fotografi Murni

Jenis fotografi yang digolongkan ke dalam kelompok fotografi murni adalah karya fotografi yang dibuat semata-mata kerana hobi atau kesukaan fotografer.

##### b. Fotografi terapan

Fotografi terapan mempunyai aturan-aturan tertentu yang harus ditaati dan ditepati. Ada banyak cabang disiplin ilmu dan profesi yang digeluti oleh fotografi terapan ini seperti fotografi sains dan teknik, fotografi medik dan *forensic*, fotografi *astronomic*, fotografi udara, fotografi olahraga, fotografi *fashion*, fotografi arsitektur, fotografi perkawinan, fotografi jurnalistik, fotografi dokumentasi, dan lain-lain.

## 5. Perlengkapan Fotografi

### a. Kamera

Beberapa tipe kamera yang masih ada hingga saat ini, yaitu:

- 1) Simple camera, kamera sederhana dengan lensa permanen untuk jarak focus maksimal.
- 2) Folding camera, kamera yang dapat dilipat.
- 3) Hand of Stand Camera.
- 4) Stand Camera
- 5) Single-Lens-Reflex (SLR) Camera



**Gambar 2.4.** dari kiri ke kanan, contoh Kamera SLR dan kamera TLR

- 6) Twin-Lens-Reflex (TLR) Camera.
- 7) 35 mm Camera, kamera dengan ukuran film, 35 mm.
- 8) Sub-Miniature Camera, kamera dengan ukuran negatif film lebih kecil dari 35 mm, digunakan untuk spionase.



**Gambar 2.5.** dari kiri ke kanan, contoh Kamera 35mm dan Kamera Sub-Miniature (Spionase)

## 9) Digital Single Lens Reflex (DSRL) Camera



**Gambar 2.6.** contoh Kamera DSRL

### **b. Lensa**

- 1) Wide Angle Lens.
- 2) Standard Lens.
- 3) Telephoto Lens.
- 4) Micro Lens.
- 5) Zoom Lens.

## **6. Studio Fotografi**

Studio fotografi merupakan sebuah ruangan yang ditata khusus untuk aktifitas fotografi. Pengaturannya meliputi, tata lampu, latar belakang, dan pendukung lainnya serta berbagai macam komponen yang diperlukan fotografer agar semaksimal mungkin dapat mengendalikan situasi pemotretan di dalam studio foto tersebut.

Peralatan yang biasanya ada di dalam studio foto, antara lain;

- a. *Srobe* (blitz khusus untuk fotografi studio),
- b. Standar reflektor,
- c. Triport,
- d. *Honeycomb*,

- e. *Wide angle reflector*,
- f. P-Soft dengan diffuser,
- g. *Softbox*,
- h. Payung putih,
- i. Kipas angin (penunjang untuk efek angin pada pemotretan video).

(Sumber : Fotomedia)

## **C. Tinjauan terhadap Desain Grafis**

### **1. Pengertian Desain Grafis**

#### **a. Desain**

- 1) Adalah proses panjang dalam pekerjaan yang erat kaitannya dengan seni untuk mencapai tujuan tertentu.
- 2) Kerangka bentuk, model, pola, rencana, rancangan.

#### **b. Grafis**

Segala cara pengungkapan dan perwujudan gagasan, pemikiran, kesan atau perasaan dengan huruf tangan atau gambar, diperbanyak dengan mencetak atau disampaikan kepada khalayak umum sebagai media massa. (Hasan Saddill; Ensiklopedia Indonesia).

#### **c. Desain Grafis**

- 1) Adalah suatu proses pemikiran yang diwujudkan dalam gambar (grafis). (Endang Endratman, S.T., 2008)
- 2) suatu bentuk komunikasi visual yang menggunakan gambar untuk menyampaikan informasi atau pesan seefektif mungkin. (Sumber : Wikipedia)



3) Salah satu seni lukis (gambar) terapan yang memberikan kebebasan kepada sang desainer (perancang) untuk memilih, menciptakan, atau mengatur elemen rupa seperti ilustrasi, foto, tulisan, dan garis, diatas suatu permukaan dengan tujuan untuk diproduksi dan dikomunikasikan sebagai sebuah pesan seperti pada gambar di bawah ini.



**Gambar 2.7.** Hasil Desain Grafis

## **2. Tujuan dan Fungsi dari Galeri Desain Grafis**

Tujuan dan fungsi dari galeri desain grafis adalah;

- a. Sebagai sarana jasa kreatif yang berkaitan dengan desain grafis untuk keperluan tertentu guna menunjang kegiatan bisnis, pendidikan, budaya, maupun sosial kemasyarakatan.
- b. Meningkatkan apresiasi terhadap perkembangan produk teknologi computer grafis.
- c. Sebagai sarana untuk mendapatkan informasi seputar multimedia desain grafis dan perkembangan teknologinya.
- d. Sebagai sarana hiburan bagi masyarakat umum.

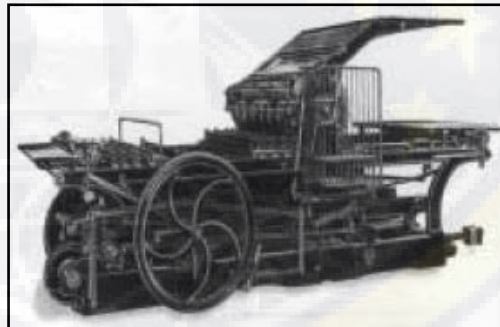
### 3. Sejarah dan Perkembangan Desain Grafis di Indonesia

Di Indonesia, seni grafis ‘modern’ diperkenalkan oleh para penjajah.

Orang Belanda membuat gambar dan tulisan cetakan untuk berbagai keperluan mereka, antara lain keperluan pemerintahan dan ilmu pengetahuan. Pada jaman penjajahan Inggris, Raffles membuat sebuah judul buku yang berjudul *The history of Java* yang merupakan karya seni grafis yang tinggi. Ilustrasinya menggunakan teknik lithografi dengan warna yang cukup bagus dan tulisannya menggunakan cetakan logam timah.

#### a. Tahun 1656

Industri percetakan di wilayah Nusantara berkembang sejalan dengan penerbitan surat kabar dan buku yang diperkirakan berkembang sejak abad ke-17, ketika mesin cetak pertama kali di datangkan ke pulau Jawa pada tahun 1659.



**Gambar 2.8.** Mesin cetak merek ‘Faber & Schleider’ yang diduga diimpor pertama kali di wilayah hindia Belanda

#### **b. Tahun 1744**

Perintis tumbuhnya iklan di Hindia Belanda adalah Jan Pieterzoen Coen. Dia pendiri Batavia dan Gubernur Jenderal Hindia Belanda tahun 1619-1629. PPPI (Persatuan Perusahaan Periklanan Indonesia) mengakuinya sebagai tokoh periklanan pertama di Indonesia.

#### **c. Abad ke 18-20an**

Merupakan masa dimana industri percetakan berkembang dengan pesatnya, hal ini terlihat dengan bermunculannya beberapa surat kabar berbahasa Indonesia (Melayu) diantaranya; “Soerat Kabar Bahasa Melajoe”, “Bintang Timoer”, “Selompret Melajoe of Semarang”.

#### **d. Tahun 1938 sampai dengan Tahun 1978**

Merupakan masa dimana mulai bermunculannya sekolah-sekolah seni rupa, dan seni grafis, diantaranya:

- 1) Dimulai dengan berdirinya PERSAGI (Persatuan Ahli Gambar Indonesia) dengan anggota kurang lebih 30 orang pelukis, pada tahun 1938.
- 2) Berdirinya Akademi Seni Rupa Indonesia pada tahun 1949.
- 3) Pada tahun 1969, Fakultas Teknik Universitas Trisakti membuka departemen baru yaitu Departemen Seni rupa.
- 4) Program Pengutamaan Studi Desain Grafis, Jurusan Seni Rupa di Universitas Trisakti diadakan pada tahun 1978.

#### **e. Tahun 1980 sampai dengan Tahun 1993**

Pada masa ini diadakan pameran desain grafis di Indonesia, disusul dengan mulainya berdirinya organisasi desain grafis di Indonesia.

- 1) 25 April 1980 organisasi desain grafis pertama di Indonesia terbentuk dengan nama Ikatan Perancang Grafis Indonesia (IPGI).
- 2) Pada tanggal 22-31 Agustus 1983, bekerja sama dengan Dewan Kesenian Jakarta, IPGI menyelenggarakan pameran kedua yang bertajuk “Grafis ‘83”.
- 3) Berdirinya forum KMDGI (Krisyana Mahasiswa Desain Grafis Indonesia pertama, pada tahun 1993.

**f. Tahun 1994**

Kongres pertama IPGI diadakan di Jakarta Design Center, pada tanggal 7 Mei 1994, IPGI (Ikatan Perancang Grafis Indonesia) berubah nama menjadi ADGI (Asosiasi Desain Grafis Indonesia)

**g. 16 Desember 2009**

Pada tanggal 16 Desember 2009, untuk pertama kalinya Desain Grafis Indonesia memiliki Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia (RSKKNI) bidang Desain Grafis melalui Keputusan Menteri Tenaga Kerja dan Transmigrasi RI No KEP. 109/MEN/VI/2010.

**4. Elemen-Elemen Desain Grafis**

**a. Desain dan Tipografi**

Tipografi adalah seni menyusun huruf-huruf sehingga dapat dibaca tetapi masih mempunyai nilai desain. Fungsi bahasa visual ini adalah untuk mengkomunikasikan ide, cerita dan informasi melalui segala

bentuk media, mulai dari label pakaian, tanda-tanda lalu lintas, poster, buku, surat kabar dan majalah.

Beberapa contoh desain tipografi dibawah ini, diantaranya;



**Gambar 2.9.** Desain Tipografi

#### **b. Desain dan Simbolisme**

Simbol sangat efektif digunakan sebagai sarana informasi untuk menjembatani perbedaan bahasa yang digunakan. Bentuk yang lebih kompleks dari simbol adalah logo. Logo adalah identifikasi dari sebuah perusahaan, karena itu suatu logo mempunyai banyak persyaratan dan harus dapat mencerminkan perusahaan itu.

Beberapa contoh desain simbolisme dibawah ini, diantaranya;



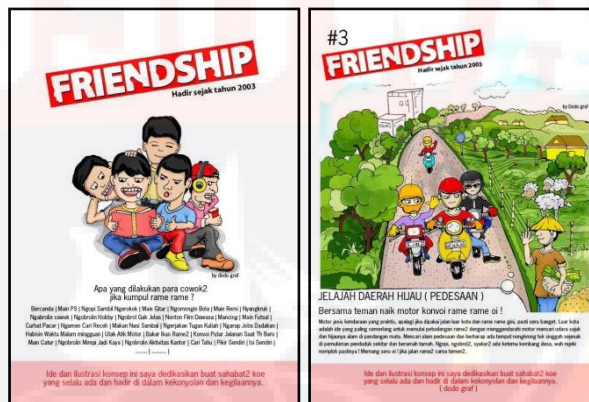
**Gambar 2.10.** Desain Simbolisme (logo)

### c. Desain dan Ilustrasi

Ilustrasi adalah suatu bidang dari seni yang berspesialisasi dalam penggunaan gambar yang tidak dihasilkan dari kamera atau fotografi (*nonphotographic image*) untuk visualisasi. Dengan kata lain, ilustrasi yang dimaksudkan di sini adalah gambar yang dihasilkan secara manual.

Ilustrasi umumnya lebih membawa emosi dan dapat bercerita banyak dibandingkan dengan fotografi, hal ini dikarenakan sifat ilustrasi yang lebih hidup, sedangkan sifat fotografi hanya berusaha untuk “merekam” momen sesaat.

Beberapa contoh desain ilustrasi dibawah ini, diantaranya;



Gambar 2.11. Desain Ilustrasi

### d. Desain dan Fotografi

Ada dua bidang utama di mana seorang desainer banyak menggunakan elemen fotografi, yaitu penerbitan (*publishing*) dan periklanan (*advertising*).

Dalam penerbitan, fotografer yang dibutuhkan adalah mereka yang benar-benar kreatif dalam “bercerita”, karena foto-foto yang mereka ambil haruslah dapat “bercerita” dan menunjang berita yang diterbitkan. Sedangkan dalam periklanan, fotografer yang dibutuhkan adalah mereka yang kreatif dan jeli, serta mempunyai keahlian untuk bervisualisasi.

Beberapa contoh desain fotografi dibawah ini, diantaranya;



**Gambar 2.12.** Desain Fotografi

## **5. Kategori Desain Grafis**

Secara garis besar, desain grafis dibedakan menjadi beberapa kategori:

### **a. Desain Grafis**

Desain grafis dipelajari dalam konteks tata letak dan komposisi, bukan seni grafis murni. Area kerja kreatif desain grafis diantaranya; *stationary kit/sales kit* (desain kartu nama, kop surat, amplop, map, *bolpoint*). Profil usaha, *annual report*, *corporate identity* yang terdiri dari logo dan trade mark berikut aplikasi penerapannya.

Desain grafis lingkungan berupa sign system; papan petunjuk arah, papan nama, dan infografis (chart, diagram, statistik, denah, dan peta

lokasi). Desain grafis industri, sistem informasi pada jasa dan produk industry, desain label, etiket, dan kemasan produk.

Desain perwajahan buku, koran, tabloid, majalah, dan jurnal. Desain sampul kaset, dan cover CD. Desain kalender, desain grafis pada kaos oblong, desain kartu pos, perangko, dan mata uang. Desain stiker, pin, *cocard*, *id card*, desain undangan, desain tiket dan karcis, desain sertifikat, dan ijasah. Desain huruf dan tipografi. Ilustrasi dan komik.

#### **b. Desain Iklan.**

Desain iklan dipelajari dalam konteks desain, bukan komunikasi marketing dan penciptaan merek atau aktivitas *branding*. Desain iklan atau populer dengan sebutan *advertising*, meliputi: kampanye iklan komersial dan perancangan iklan layanan masyarakat. Aplikasi perancangan dan perencanaan desain iklan komersial maupun iklan layanan masyarakat (non komersial) senantiasa melibatkan seluruh media periklanan yang meliputi:

- 1) Media iklan lini atas (*above the line advertising*), yakni: jenis-jenis iklan yang disosialisasikan menggunakan sarana media massa komunikasi audio visual. Misalnya surat kabar, majalah, tabloid, iklan radio, televisi, bioskop, internet, telepon seluler. Pada umumnya, biro iklan yang bersangkutan mendapat komisi karena pemasangan iklan tersebut.
- 2) Media iklan lini bawah (*below the line advertising*), yaitu kegiatan periklanan yang disosialisasikan tidak menggunakan media massa



cetak dan elektronik. Media yang digunakan berkisar pada *printed ad*: poster, brosur, *leaflet*, *folder*, *flyer*, katalog, dan *merchandising*: payung, mug, kaos, topi, dompet, pin, tas, kalender, buku agenda, bolpoint, gantungan kunci.

### c. Desain Multimedia Interaktif.

Desain multimedia interaktif dipelajari dalam konteks tampilan dan pelengkap desain, bukan interaksi manusia dengan komputer. Animasi dipelajari dalam konteks penciptaan gerak yang menarik, bukan untuk bertutur dan bercerita. Cakupan wilayah kreatif desain multimedia interaktif diantaranya meliputi: animasi 3D, dan *motion graphic*, fotografi, sinetron, audio visual, program acara televisi, *bumper out* dan *bumper in* acara televisi, film dokumenter, film layar lebar, video klip, web desain, dan CD interaktif.

Sejatinya konsentrasi utama desain komunikasi visual adalah desain grafis plus. Penampilan sehari-hari desain komunikasi visual hanya terdiri dari dua unsur utama: verbal (tulisan) dan visual (gambar tangan, fotografi, atau *image* olahan komputer grafis). Dalam konteks ini, menurut Andi S Boediman, penekanannya pada segi visual. Tetapi dalam perkembangannya agar desain grafis terlindung dalam bentangan payung desain komunikasi visual maka perlu dilengkapi dan ditunjang oleh beberapa bidang ilmu sosial yang bersifat wacana maupun praksis yang dirasakan cukup signifikan (Boediman, 2004)

Desain komunikasi visual, yang dalam bentuk kehadirannya seringkali perlu ditunjang dengan suara, menurut A.D. Pirous (1989), pada hakikatnya adalah suatu bahasa. Tugas utamanya adalah membawakan pesan dari seseorang, lembaga, atau kelompok masyarakat tertentu kepada orang lain. Sebagai bahasa, maka efektivitas penyampaian pesan tersebut menjadi pemikiran utama seorang desainer komunikasi visual. Untuk itu, seorang desainer haruslah memahami betul seluk beluk bentuk pesan yang ingin disampaikan.

Memahami bentuk pesan yang ingin disampaikan, maka seorang desainer akan dengan mudah “mengendalikan” target sasaran untuk masuk ke dalam jejaring komunikasi visual yang ditawarkan oleh sang komunikator (desainer komunikasi visual). Sebab sejatinya, karya desain komunikasi visual mengandung dua bentuk pesan sekaligus, yaitu pesan verbal dan pesan visual. Tetapi dalam konteks desain komunikasi visual, bahasa visual mempunyai kesempatan untuk merobek konsentrasi target sasaran, karena pesannya lebih cepat dan sangat mudah dipahami oleh para pihak.

#### **D. Tinjauan terhadap Penerapan Konsep *Imaginary Space* pada Galeri Fotografi dan Desain Grafis**

*Imaginary* dari asal kata *imagine*; imajinasi, khayalan, sedangkan kata *space*; ruang/jarak, yang berarti imajinasi ruang.

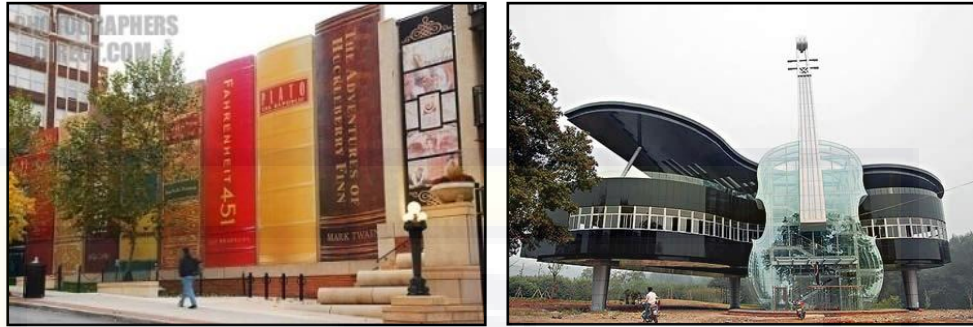
*Imaginary space* merupakan suatu penerjemahan dari suatu pandangan akan bentuk geometri yang terbentuk dari potongan-potongan pengalaman

atau sensasi yang dirasakan oleh panca indera manusia. Dalam suatu ruang yang mengandung unsur *Imaginary Space*, apa yang kita lihat, rasakan, berbeda dari yang apa yang biasa kita dapatkan dalam keadaan sehari-hari. Ibaratnya, dalam suatu ruangan yang hening, kita benar-benar merasakan 'keheningan' ruang tersebut, merasakan ada ruh atau jiwa lain yang telah menghuni ruang tersebut yang seakan membawa kita ikut larut dalam suasana kehangatan tersebut.

*Konsep Imaginary Space* tidak dapat terlahir begitu saja tanpa unsur-unsur lain yang membentuknya, seperti cahaya, warna, material, struktur, yang terbentuk melalui upaya pencarian bentuk atau pengolahan bentuk, sehingga benar-benar tercipta ruang yang tidak saja indah dipandang, namun kita juga dapat ikut merasakan jiwa atau ruh yang ada didalamnya.

Di alam kita dapat menemukan beberapa bentuk geometri seperti contoh, adalah bentuk dari sarang lebah yang merupakan susunan dari bentuk dasar geometri berupa segi enam yang berkoloni untuk tiap sisinya hingga membentuk satu kesatuan.

Pendekatan metafora dalam mendisain biasanya dilakukan dengan analogi. Dalam mencari bentuk arsitektur ketika merancang, tidak jarang kita akan menggunakan analogi dari sebuah benda untuk diterjemahkan ke dalam bentuk-bentuk arsitektur. Dengan melakukan ini, kita seolah memindahkan karakter pada benda yang sebelumnya ke dalam arsitektur, sehingga bentuk arsitektur yang muncul adalah penggambaran dari karakteristik tersebut.



**Gambar 2.13.** dari kiri ke kanan Kansas City Library, Amerika Serikat,  
Gedung Piano, An Hui, China

*Sumber;* [geometryarchitecture.wordpress.com](http://geometryarchitecture.wordpress.com)



**Gambar 2.14.** Guggenheim Museum, Bilbao

*Sumber;* [geometryarchitecture.wordpress.com](http://geometryarchitecture.wordpress.com)

Arsitek seperti Frank Gehry juga kerap menggunakan metafora dalam proses pencapaian bentuk geometrinya. Salah satu contohnya adalah Guggenheim di Bilbao. Bentuk bangunan ini sering diinterpretasikan sebagai seekor ikan, walaupun ia tidak secara eksplisit tergambar seperti itu.

Arsitek Jepang, Tadao Ando juga memanfaatkan metafora dalam mengagas tidak hanya *shape* (bentuk luar) tetapi *form* (bentuk) secara

keseluruhan. Ia menggunakan analogi metaforikal untuk mengolah suasana dan kualitas ruang dalam bangunannya. Analogi yang digunakan berasal dari upacara minum teh Jepang yang disebut ‘*sukiya*’, di mana orang yang mengikuti upacara tersebut akan duduk dalam keheningan yang memungkinkan untuk mengantarkannya pada sebuah kontemplasi.

Kesan hening tersebut diwujudkan Ando dalam *form* arsitektural dengan menggunakan material beton ekspos yang berkesan diam, dan memanfaatkan pencahayaan natural yang memperkuat kesan hening tersebut dengan hanya memasukkan beberapa berkas cahaya saja ke ruang dalamnya. Ini dapat dilihat pada karya Ando seperti *Church of the Light*.

Dari sini kita dapat melihat analogi metaforikal kemudian tidak hanya dapat digunakan untuk membentuk *shape*, tetapi juga untuk menghasilkan kualitas ruang dan *form* (bentuk) yang membentuknya.



**Gambar 2.15.** dari kiri ke kanan, Milwaukee Art Museum dan Chords Bridge. *Sumber;* [geometryarchitecture.wordpress.com](http://geometryarchitecture.wordpress.com)

Metafora dapat digunakan dalam menemukan dan menghasilkan geometri sebuah arsitektur. Metafora, sebagai sebuah pendekatan mendisain, akan lebih baik jika dipahami sebagai sebuah penggalian yang dalam terhadap sebuah

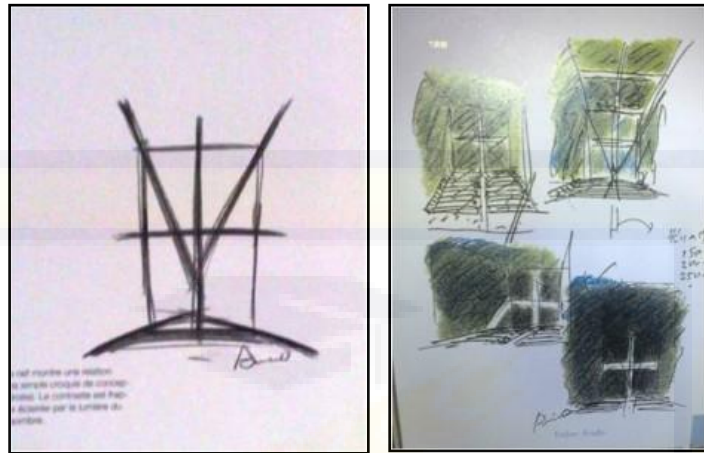
konsep yang akan digunakan sebagai basis dalam merancang, sehingga arsitektur yang dihasilkan nantinya tidak sebatas di permukaan atau bentuk luarnya saja, tetapi juga digunakan sebagai pembentuk ruang.

*Imaginary Space* merupakan sebuah pengalaman ruang, mampu bercerita atau memiliki cerita yang terbentuk oleh cahaya, warna, ornamen, tekstur, pola/*pattern* (garis, titik), simbol, *shape*/bentuk, struktur, dan hal-hal lainnya yang dapat membangun cerita yang ada didalam ruang tersebut sesuai dengan konsep cerita yang ingin dibuat.

Beberapa contoh bangunan dibawah ini yang mampu memunculkan *imaginary space* kedalam bangunannya, diantaranya;

#### **1. Tadao Ando - “Church of The Light”**

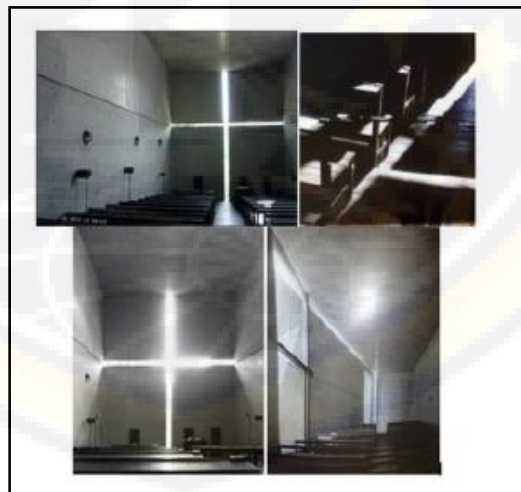
Tadao Ando mencoba menghadirkan suasana hening dan suram dengan menggunakan material scaffolding berwarna gelap, lantai dan bangku-bangku serta beton ekspos untuk dinding-dindingnya. Material ini berfungsi sebagai latar dari cahaya berbentuk salib yang ingin diekspos oleh Tadao Ando. Sehingga dengan pemakaian material yang gelap dan memantulkan sedikit cahaya, timbullah permainan cahaya terang dan gelap pada ruang kapel tersebut.



**Gambar 2.16.** Studi pencahayaan terhadap bangunan Church of Light

*Sumber;* [www.arsitektur.net](http://www.arsitektur.net)

Pada bangunan Church of Light, Tadao Ando ingin menunjukkan bahwa arsitektur tidak hanya sebatas rupa dinding beton yang membatasi suatu ruangan tertentu, tetapi juga setiap langkah dan gerakan akan sesuatu yang menstimulus panca indera kita dengan suatu perjalanan yang penuh dengan makna dan dapat kita rasakan.



**Gambar 2.17.** Interior bangunan Church of Light

*Sumber;* [www.arsitektur.net](http://www.arsitektur.net)

Bentuk yang “simplistic” khas Tadao Ando, bangunan ini menunjukkan dirinya untuk “memprovokasi” penggunaanya dengan permainan cahaya yang memukau, terutama di ruang kapelnya. Dengan bentuk yang tidak lebih dari sebuah boks beton dengan dua celah bukaan panjang-tipis berlapis kaca yang berpotongan tegak lurus menembus dinding di belakang altar, membiarkan cahaya matahari menyusup masuk dan menciptakan semburat salib besar dalam ruang yang telah dengan sengaja digelapkan (**Gambar 2.17.**).

*Sense of Place* dalam gereja ini didefinisikan oleh cahaya dalam artian yang ekstrim, oleh beda kontras yang timpang antara cahaya, gelap-remang, dan bayangan yang tercipta. Cahaya menyusup tidak hanya dari celah berbentuk salib di sisi barat namun juga dari sudut yang tercipta dari perpotongan dinding di sisi timur. keremangan yang disengaja dihadirkan dalam ruang yang hampir tertutup sepenuhnya diperkuat oleh penggunaan material lantai kayu dan kursi gereja yang gelap (**Gambar 2.18.**).

Gereja ini mampu merepresentasikan gagasan Tadao Ando tentang arsitektur yang mewujudkan elemen dari alam yang maya untuk memperkaya bentuk-bentuk ruang arsitektur itu sendiri. Bentuknya memang “sederhana”, namun kehadirannya amat khidmat sekaligus memukau pada saat yang sama.



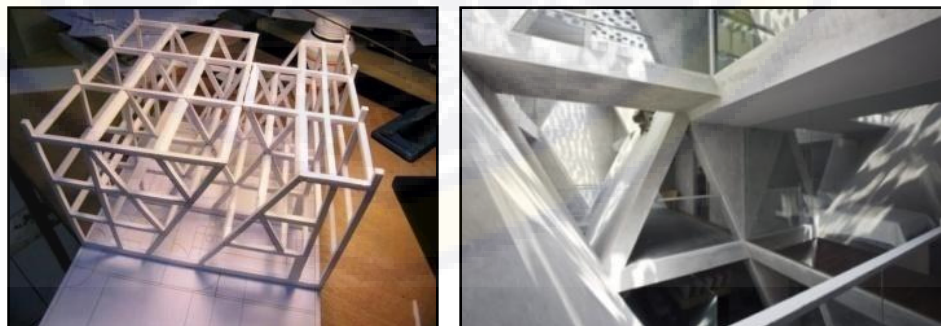


**Gambar 2.18.** Bentuk visual luar dan dalam bangunan.

*Sumber;* [www.arsitektur.net](http://www.arsitektur.net)

## 2. Mamostudio- “Studi O Cahaya”

Studi-o Cahaya adalah sebuah rumah yang juga dapat berfungsi sebagai studio dan galeri. Semacam tempat untuk bekerja dan memamerkan karya, mulai dari fotografi, lukisan, hingga patung, yang keseluruhannya membutuhkan kualitas cahaya dan kecerahan, sebuah daya tarik tentang bagaimana perasaan ditimbulkan bersama dengan perubahan sinar matahari.



**Gambar 2.19.** Aplikasi pencahayaan

*Sumber;* [www.archdaily.com](http://www.archdaily.com)

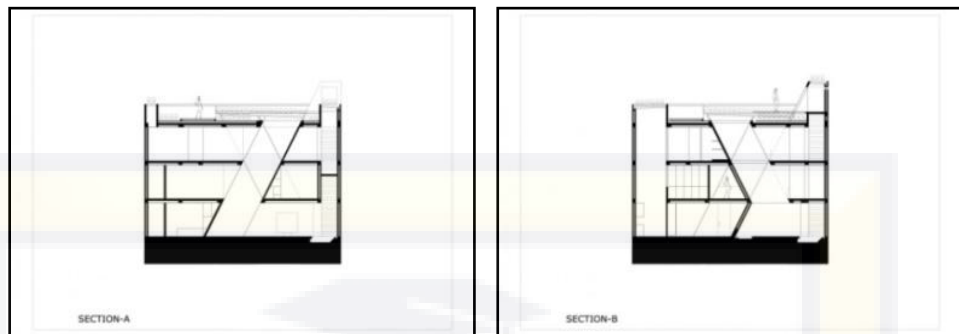
Ide nya dimulai dengan mempelajari bagaimana matahari bergerak dilokasi yang terletak di Lattitude 06° S 11'05 dan Bujur 106° 44'22"E dalam sehari di sepanjang tahun diruang yang akan tertutup dengan dinding setinggi 10m. Sebuah studi pergerakan cahaya yang akan hampir selalu pasti terjadi di lingkungan tepat dimana bangunan ini akan berada.



**Gambar 2.20.** Aplikasi pencahayaan

*Sumber; [www.archdaily.com](http://www.archdaily.com)*

Ketika sang arsitek mulai melakukan riset penggalan data dan menerjemahkan kedalam diagram, ia mendapatkan keindahan dalam bentuk lain, tabel yang memiliki sudut jatuhnya sinar matahari dalam setiap jam yang menyerupai tabulator nada musik, waktu yang diperlukan untuk berlalu dalam sehari, garis-garis yang dihasilkannya dengan kepadatan yang berbeda ketika ia miring ke kiri atau ke kanan di atas kepala, adalah bagian baru dari sebuah puisi yang muncul dari prosa atas rasionalitas. Sebuah hal yang selama ini ia pikir dapat menghambat keberaniannya untuk secara spontan merasakan keindahan.



**Gambar 2.21.** Potongan A dan B

*Sumber;* [www.archdaily.com](http://www.archdaily.com)

“...dan ketika cahaya mengukir ruang, kata-kata mulai kehilangan makna, dan biarkan ruang berbicara untuk dirinya sendiri. -Adi purnomo-“

Ringkasnya, Adi Purnomo mencoba mempelajari tentang karakteristik cahaya untuk sepanjang tahun dan menemukan beberapa sudut yang berhubungan dengan waktu. Mempelajari bagaimana cahaya bisa menembus dengan volume yang dibutuhkan, dengan membuat beberapa model. Dengan kata lain, bahwa membiarkan semua fenomena yang diamati (dalam hal ini cahaya), untuk menjadi alat desain.

## **E. Data Tipologi**

### **1. Selasar Sunaryo Art Space**

Nama Selasar Sunaryo Art Space diambil dari nama seniman yang memiliki galeri tersebut. Istilah selasar mengacu pada filosofi bahwa karya seninya adalah suatu proses kreatif yang terus berjalan.

Selasar Sunaryo terletak di propinsi Jawa Barat, kecamatan Lembang. Letaknya sendiri berada di kawasan perbukitan alami di Jl. Bukit Pakar Timur, Dago, Bandung.

Letak Selasar Sunaryo yang berada di kawasan perbukitan sangat menentukan pola perletakan fungsi massa bangunan yang mengisi ruang seluas 5000m<sup>2</sup> dengan tingkat kemiringan sekitar 20-40%. Maka dalam perancangannya dilakukan pemisahan massa bangunan berdasarkan pengelompokan fungsi aktifitas.



**Gambar 2.22.** Denah lantai 1

*Sumber;* [www.SelasarSunaryo.net](http://www.SelasarSunaryo.net)



**Gambar 2.23.** Denah lantai 2

*Sumber;* [www.SelasarSunaryo.net](http://www.SelasarSunaryo.net)

Keterangan Denah Lantai 1;

C. *Wing Space*

D. Kopi Selasar

E. *Central Space*

F. Cinderamata Selasar

G. *Audio Visual Space*

H. *Amphiteatre*

I. Bale Handap

J. *Bamboo House*

Keterangan Denah Lantai 2;

A. *Stone Garden*

B. *Main Space*

Berikut pengeompokkan massa bangunan di Selasar Sunaryo

berdasarkan fungsinya;

- a. Fungsi bangunan utama, dengan dimensi sekitar 8,4 x 22 m<sup>2</sup> yang terdiri atas tiga lantai yang berbeda dengan split level yang memanfaatkan pola kontur eksisting.
- b. Fungsi bangunan penunjang, yang terdiri atas dua lantai yang berbeda dengan split level.
- c. Ruang Amphiteater terbuka berbentuk setengah lingkaran dengan diameter sekitar 20m dari lingkaran luar amphiteater dan 10m dari lingkaran luar panggung.



**Gambar 2.24.** Interior dan Eksterior Selasar Sunaryo

*Sumber;* [www.SelasarSunaryo.net](http://www.SelasarSunaryo.net)

Konsep sirkulasi cenderung menggunakan pola linier yang mengusung pola ruang yang menerus. Citra bangunan menampilkan image ‘modern abstrak’ yang menjadi ekspresi karya-karya seni kontemporer dari Sunaryo.

## 2. Nikon Plaza Ginza

Nikon Plaza Ginza terletak di jantung kota Tokyo Metropolis. Nikon Plaza Ginza menawarkan seni dan budaya dunia. Fasilitas dari Nikon Plaza Ginza adalah galeri foto, ruang seminar, fungsi kompleks dengan layanan counter.

Nikon Plaza Ginza juga dibagi menjadi tiga bagian, showroom, salon, dan layanan pelanggan.



**Gambar 2.25.** Nikon Plaza Ginza

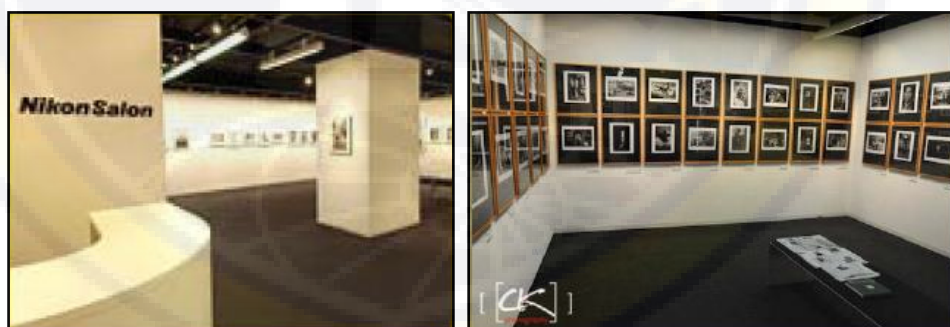
*Sumber;* [www.nikon-image.com](http://www.nikon-image.com)



Gambar 2.26. Denah Lantai 1F



Gambar 2.27. Museum kamera, yang menampilkan kamera Nikon yang memiliki nilai sejarah. *Sumber; [www.nikon-image.com](http://www.nikon-image.com)*



Gambar 2.28. Nikon salon/Galeri foto

*Sumber; [www.nikon-image.com](http://www.nikon-image.com)*



**Gambar 2.29.** Denah Lantai 2F

*Sumber;* [www.nikon-image.com](http://www.nikon-image.com)

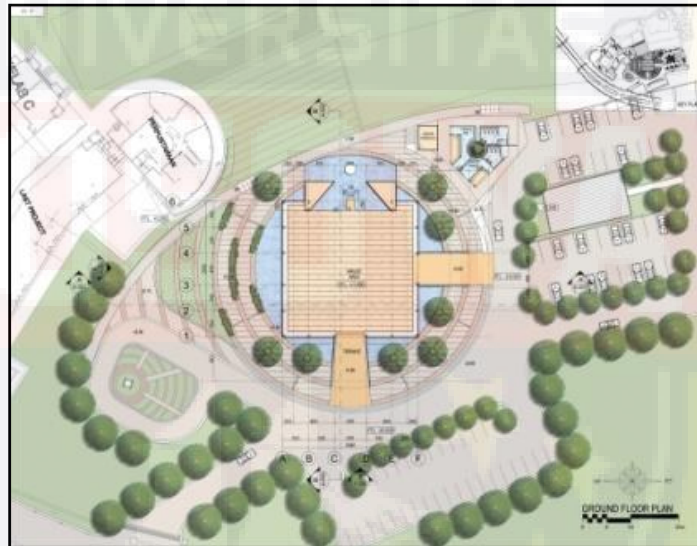


**Gambar 2.30.** Fotosquare, berisi foto-foto dari fotografer amatir dan professional. *Sumber;* [www.nikon-image.com](http://www.nikon-image.com)



### 3. Urbane - “Masjid AL-Irsyad”

Masjid ini dirancang dan dibangun oleh Arsitek Indonesia M. Ridwan Kamil dibantu tim yang diketuai oleh Fahry Adhitya diatas tanah seluas 1.000 meter dengan kondisi tanah berkontur. Bentuk bangunan Masjid adalah persegi dengan ketinggian langit-langit 10m yang terinsirasi dari bangunan yang dianggap paling suci oleh umah Islam Ka'bah. Letaknya yang berada di area pegunungan serta keasrian lokasi yang masih terjaga, memberikan ketenangan ketika masyarakat beribadah di Masjid ini.



**Gambar 2.31.** Site Bangunan Masjid

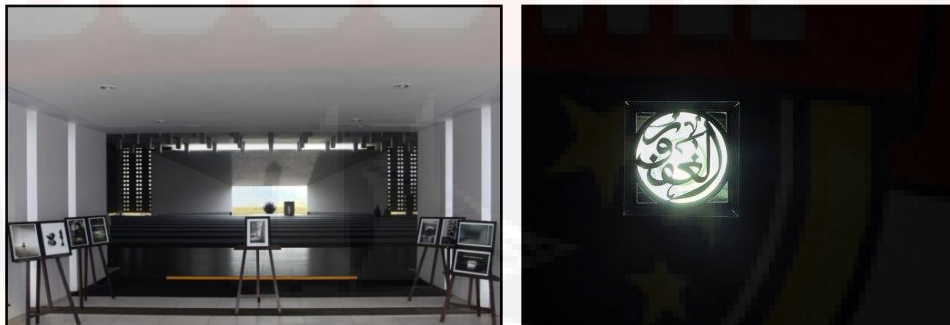
*Sumber;* [www.archdaily.com](http://www.archdaily.com)

Arsitektur masjid ini adalah unik, karena menggunakan batu yang ditumpuk sebagai fasade utama untuk membuat efek tektonik, sedangkan embedding teks Islam atau kaligrafi pada fasade sebagai elemen grafis dan doa pengingat.



**Gambar 2.32.** Konsep penggunaan modul dan sistem tata letak material bangunan. *Sumber; [www.archdaily.com](http://www.archdaily.com)*

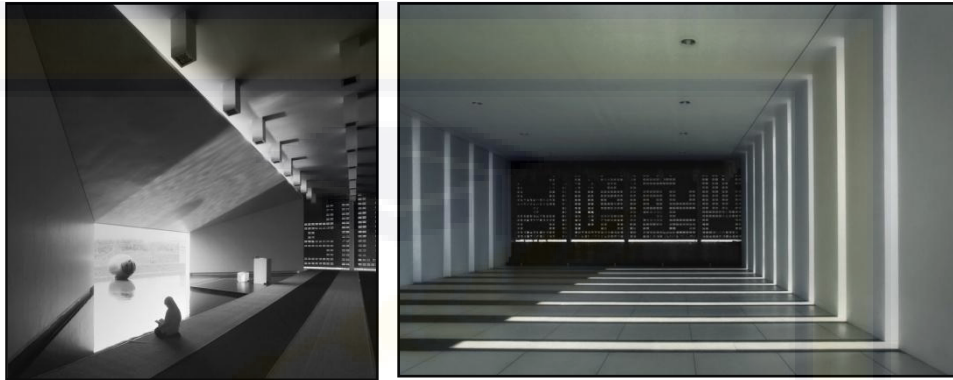
Kesan damai mulai terasa pada bagian dalam masjid. Adanya batu berlubang yang menciptakan pencahayaan alami menambah kesan ketenangan didalamnya. jika pengunjung beribadah, kesan yang dirasakan adalah bahwa Tuhan seolah-olah sangat dekat, (direfleksikan dengan cahaya) karena terdapat sebuah efek cahaya dari arah mihrab yang lebih terang jika dibandingkan dengan keadaan sekitarnya.



**Gambar 2.33.** Interior bangunan masjid  
*Sumber; [www.archdaily.com](http://www.archdaily.com)*

Refleksi pemandangan alam dan bola besi bertuliskan Allah SWT pada kolam di sekitar mimbar, menyiratkan kedamaian. Dari bagian dalam masjid, roster (batu berlubang) memberi pola pada dinding sekaligus memasukkan cahaya alami. Di dalam masjid ayat-ayat indah dari Al Quran

yang terukir di kulit bangunan masjid berpendar seiring Bergeraknya matahari.



**Gambar 2.34.** Interior bangunan masjid

*Sumber;* [www.archdaily.com](http://www.archdaily.com)

UNIVERSITAS  
**BOSOWA**

## **BAB III**

### **STUDI PENGADAAN**

#### **GALERI FOTOGRAFI DAN DESAIN GRAFIS DI KOTA BIMA**

##### **A. Tinjauan Khusus Kota Bima**

###### **1. Uraian dan Sejarah Kota Bima**

Secara struktural, Bima berdiri pada tanggal 5 Juli 1640 M, ketika Sultan Abdul Kahir dinobatkan sebagai Sultan Bima I yang menjalankan Pemerintahan berdasarkan Syariat Islam. Peristiwa ini kemudian ditetapkan sebagai Hari Jadi Bima yang diperingati setiap tahun. Bukti-bukti sejarah kepurbakalaan yang ditemukan di Kabupaten Bima seperti Wadu Pa'a, Wadu Nocu, Wadu Tunti (batu bertulis) di dusun Padende Kecamatan Donggo menunjukkan bahwa daerah ini sudah lama dihuni manusia. Bima, pernah merupakan sebuah kerajaan yang swapraja selama lima atau enam abad sebelum lahirnya Republik Indonesia. Namun demikian, Bima merupakan salah satu daerah swapraja yang menolak kehadiran NICA di tanah Bima kembali melalui pertempuran dahsyat yang dikenal dengan Perang Ngali. Bima adalah salah satu kerajaan yang pertama mengakui kedaulatan Indonesia semenjak diproklamasikan oleh Presiden Ir. Soekarno. Bima adalah salah satu wilayah di Provinsi NTB. Setelah era otonomi bergulir, Bima selanjutnya dimekarkan menjadi dua yaitu Kabupaten Bima dan Kota Bima.

Terbentuknya Kota Bima telah melalui serangkaian proses dan perjuangan panjang yang diawali dengan penjangkaran aspirasi masyarakat melalui beberapa konsultasi publik yang dilaksanakan oleh DPRD Kabupaten Bima dan kalangan perguruan tinggi di Bima. Kemudian Bupati Bima membentuk tim teknis Peningkatan Status Pemerintah kota Administratif Bima yang bertugas melaksanakan kajian dan study kelayakan tentang persiapan daerah Kota Bima. Hasil tersebut, Bupati Bima mengeluarkan surat kepada DPRD untuk mendapatkan persetujuan. Dan pada tanggal 22 Pebruari 2001 DPRD Kabupaten Bima mengeluarkan Keputusan Nomor 3 Tahun 2001 tentang Persetujuan Peningkatan Status Kota Administratif Bima menjadi Pemerintah Kota Bima.

Proses terus berlanjut, pada tanggal 23 Pebruari 2001 Bupati Bima mengirim surat kepada Gubernur NTB dan ditindaklanjuti oleh Gubernur NTB dengan mengirim surat kepada DPRD Propinsi NTB. Dengan memperhatikan aspirasi masyarakat kabupaten Bima yang menginginkan peningkatan status Kotib Bima menjadi Kota Bima, DPRD Propinsi NTB memberikan persetujuan dengan surat Keputusan Nomor 01/KPTS/DPRD/2001 tanggal 15 Maret 2001. proses demi proses dilakukan dan klimaksnya terjadi pada tanggal 10 April 2002, DPR RI mengesahkan Undang-Undang Nomor 13 Tahun 2002 Tentang Pembentukan Kota Bima Propinsi Nusa Tenggara Barat.

## **2. Uraian Topografi Kota Bima**

Secara geografis Kota Bima terletak di bagian timur Pulau Sumbawa pada posisi 118°41'00"-118°48'00" Bujur Timur dan 8°20'00"-8°30'00" Lintang Selatan. Tingkat curah hujan rata-rata 132,58 mm dengan hari hujan: rata-rata 10.08 hari/bulan. Sementara matahari bersinar terik sepanjang musim dengan rata-rata intensitas penyinaran rata-rata 21 °C sampai 30,8 °C. suhu tertinggi terjadi pada Bulan Oktober dengan suhu berkisar 37.2 °C sampai 38 °C. hal ini menyebabkan Bima ditetapkan sebagai kota terpanas di Indonesia pada tahun 2014. Kota Bima memiliki areal tanah berupa: persawahan seluas 1.923 hektare (94,90% merupakan sawah irigasi), hutan seluas 13.154 ha, tegalan dan kebun seluas 3.632 ha, ladang dan huma seluas 1.225 ha dan wilayah pesisir pantai sepanjang 26 km.

## **3. Uraian Pertumbuhan Penduduk**

Jumlah penduduk Kota Bima Tahun 2013 mencapai 148.645 jiwa, dengan rincian laki-laki sebanyak 72.915 jiwa dan perempuan sebanyak 75.730 jiwa. Berdasarkan persebaran penduduk, kepadatan penduduk tertinggi berada di Kecamatan Rasanae Barat dengan jumlah kepadatan 3.200 jiwa/km<sup>2</sup>. Sedangkan Kecamatan Rasanae Timur merupakan kecamatan dengan kepadatan penduduk terendah dengan jumlah kepadatan 264 jiwa/km<sup>2</sup>.

**Tabel 3.1** Uraian Jumlah Penduduk kota Bima Per-Tahun 2013

No	Kecamatan	Jumlah Penduduk	Luas wilayah (km <sup>2</sup> )	Kepadatan (jiwa/ km <sup>2</sup> )
1	Rasanae Barat	32.447	10,14	3.200
2	Mpunda	33.825	15,28	2.214
3	Raba	36.391	63,73	571
4	Rasanae Timur	16.908	64,07	264
5	Asakota	29.074	69,03	421
Jumlah		148.645	222,25	668

(Sumber : Kota Bima Dalam Angka – BPS)

#### **4. Uraian Geografis dan Administratif Kota bima**

Secara geografis Kota Bima berada pada posisi 118041'00" - 118048'00" Bujur Timur dan 8030'00" - 8020'00" Lintang Selatan dengan orientasi wilayah berada pada sebelah timur Teluk Bima Pulau Sumbawa. Sedangkan secara administratif Kota Bima terdiri dari 5 (lima) kecamatan yaitu Kecamatan Rasanae Barat, Rasanae Timur, Asakota, Mpunda dan Raba dengan batas wilayah:

- **Sebelah Utara : Kecamatan Ambalawi Kabupaten Bima**
- **Sebelah Timur : Kecamatan Wawo Kabupaten Bima**
- **Sebelah Selatan : Kecamatan Palibelo Kabupaten Bima**
- **Sebelah Barat : Teluk Bima**

Adapun luas wilayah Kota Bima adalah sebesar 222,25 KM<sup>2</sup> dengan rincian seperti dalam table berikut.

**Tabel 3.2** Luas Wilayah Kota Bima*( Sumber : Kota Bima Dalam Angka )*

No.	Kecamatan	Kelurahan / Desa	Luas Wilayah (dalam km2)
I.	Kecamatan Rasanae Barat	1. Kel. Tanjung	0,79
		2. Kel. Paruga	0,91
		3. Kel. SaraE	0,48
		4. Kel. NaE	0,31
		5. Kel. Pane	0,31
		6. Kel. Dara	7,34
		Jumlah I	
II.	Kecamatan Mpunda	1. Kel. Sambinae	5,43
		2. Kel. Panggi	3,51
		3. Kel.Monggonao	0,63
		4. Kel. Manggemaci	0,52
		5. Kel. Penatoi	0,74
		6. Kel. Lewirato	0,49
		7. Kel. Sadia	0,68
		8. Kel. Mande	0,69
		9. Kel. Santi	0,72
		10. Kel.Matakando	1,87
Jumlah II		15.28	
III.	Kecamatan Raba	1. Kel. Penaraga	0,74
		2. Kel. Penanae	5,34
		3. Kel. Rite	1,84
		4. Kel. Rabangodu Utara	0,98
		5. Kel. Rabangodu Selatan	1,43
		6. Kel. Rabangodu Timur	0,54
		7. Kel. Rabangodu Barat	1,66
		8. Kel. Rontu	4,74
		9. Kel. Ntobo	31,19
		10. Kel. Kendo	9,08



		11. Kel. Nitu	6,19
Jumlah III		63.73	
Kecamatan Asakota	1. Kel. Melayu	0,76	
	2. Kel. Jatiwangi	22,18	
	3. Kel. Jatibaru	19,60	
	4. Kel. Kolo	26,49	
Jumlah IV		69.03	
Kec. Rasanae Timur	1. Kel. Kumbe	1,52	
	2. Kel. Lampe	7,23	
	3. Kel. Oi FO'o	9,20	
	4. Kel. Kodo	5,55	
	5. Kel. Dodu	7,93	
	6. Kel. Lelamase	21,05	
	7. Kel. Nungga	11,59	
Jumlah V		64.7	
Jumlah I+II+III+IV+V		222.25	

## 5. Uraian Kebijakan Pembangunan Kota Bima

### a. Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Bima

Rencana Tata Ruang Wilayah yang selanjutnya disingkat RTRW adalah rencana struktur tata ruang wilayah yang mengatur struktur dan pola ruang wilayah kota. Ruang lingkup RTRW mencakup strategi dan struktur pemanfaatan ruang kota dengan batas ruang daratan, ruang lautan, dan ruang udara sesuai dengan perundang-undangan yang berlaku pada suatu daerah guna mewujudkan tujuan penataan ruang Kota Bima hingga tahun 2031, maka dirumuskan kebijakan penataan ruang, yang antara lain :

- 1) Penetapan dan pengembangan pusat-pusat pelayanan kota secara merata sesuai dengan hirarki pelayanannya;
- 2) Pengembangan sistem jaringan dan infrastruktur lintas wilayah dalam sistem perkotaan wilayah kota, wilayah provinsi, dan nasional;
- 3) Peningkatan kualitas pelayanan sistem jaringan transportasi untuk meningkatkan aksesibilitas wilayah serta fungsi dan keterkaitan antar pusat pelayanan secara optimal;
- 4) Pengembangan kualitas dan jangkuan pelayanan sistem jaringan energi dan kelistrikan, sistem jaringan telekomunikasi, sistem jaringan sumber daya air, sistem prasarana penyediaan air minum kota, sistem pengelolaan air limbah kota, sistem persampahan kota, sistem drainase kota, penyediaan prasarana dan sarana jaringan pejalan kaki, dan jalur evakuasi bencana;
- 5) Pelestarian fungsi lingkungan hidup secara berkesinambungan dan mendukung perkembangan wilayah kota;
- 6) Pencegahan dampak negatif yang dapat menimbulkan kerusakan lingkungan hidup akibat dari pemanfaatan ruang;
- 7) Penetapan kawasan ruang terbuka hijau minimal 30 % (tiga puluh persen) dari luas wilayah kota;
- 8) Perlindungan kawasan cagar budaya dan aktivitas yang memiliki nilai historis dan spiritual;
- 9) Pengembangan mitigasi dan adaptasi kawasan rawan bencana;

- 10) pengembangan kawasan permukiman, kawasan perdagangan dan jasa, kawasan perkantoran, kawasan industri, kawasan pariwisata, kawasan ruang terbuka non hijau, kawasan ruang dan jalur evakuasi bencana, kawasan sektor informal, kawasan pendidikan, kawasan kesehatan, kawasan peribadatan, kawasan pertahanan dan keamanan, kawasan pertanian, kawasan perikanan, dan kawasan pertambangan;
- 11) Pengendalian perkembangan kegiatan budidaya sesuai dengan daya dukung dan daya tampung lingkungan; dan
- 12) Pengembangan keterpaduan pengelolaan kawasan strategis nasional dan kawasan strategis provinsi di wilayah kota.

b. Rencana Lokasi Pemanfaatan Ruang

Batas wilayah kawasan sudah ditentukan dalam RTRW Kota Bima. Adapun hasil penentuannya adalah sebagai berikut :

- 1) Rencana Struktur Ruang
  - a) Rencana struktur ruang bertujuan untuk meningkatkan fungsi dan peran pusat-pusat pelayanan serta meningkatkan kualitas dan jangkauan pelayanan jaringan prasarana wilayah kota.
  - b) Rencana struktur ruang wilayah Kota meliputi :
    - pusat-pusat pelayanan wilayah kota;
    - sistem jaringan prasarana wilayah kota.
  - c) Rencana struktur ruang wilayah Kota Tahun 2011 - 2031 diwujudkan dalam bentuk Peta Rencana Struktur Ruang



- (1) Sub pusat pelayanan kota di Kecamatan Mpunda yang meliputi Kelurahan Penatoi, Kelurahan Sadia dan Kelurahan Sambinae dan berfungsi sebagai pusat kegiatan pemerintahan, administrasi umum, dan pendidikan skala regional;
- (2) Sub pusat pelayanan kota di Kecamatan Raba yang meliputi Kelurahan Rabangodu Utara, Kelurahan Rabadompu Timur, dan Kelurahan Rabadompu Barat dan berfungsi sebagai pusat kegiatan industri kecil dan kerajinan serta pusat pelayanan kesehatan skala regional; dan
- (3) Sub pusat pelayanan kota di Kelurahan Oi Fo'o dan Kelurahan Nitu Kecamatan Rasanae Timur yang berfungsi sebagai pusat peruntukan industri.

d) Pusat lingkungan meliputi :

- (1) Kelurahan Jatiwangi yang berfungsi sebagai pusat perdagangan dan jasa skala lokal, dan pusat pelayanan kesehatan skala lokal;
- (2) Kelurahan Mande yang berfungsi sebagai pusat pendidikan dan pusat perdagangan jasa skala regional;
- (3) Kelurahan Manggemaci yang berfungsi sebagai pusat perdagangan dan jasa skala lokal serta sebagai pusat pelayanan umum;

(4) Kelurahan Santi yang berfungsi sebagai pusat perdagangan dan jasa skala lokal;

(5) Kelurahan Kodo dan sekitarnya yang berfungsi sebagai pusat pengembangan pertanian tanaman pangan dan hortikultura, pusat perdagangan dan jasa skala lokal, pusat pelayanan kesehatan skala lokal, dan simpul transportasi skala lokal;

(6) Kelurahan Kolo yang berfungsi sebagai pusat pariwisata bahari, pusat perdagangan dan jasa skala lokal, dan pusat pelayanan kesehatan skala lokal.

e) Wilayah Kota yang akan ditetapkan dengan RDTRK meliputi:

- 1) Kecamatan Asakota;
- 2) Kecamatan Rasanae Barat;
- 3) Kecamatan Mpunda;
- 4) Kecamatan Raba;
- 5) Kecamatan Rasanae Timur; dan
- 6) Kawasan Strategis Kota.



fotografi seperti, Budaya, panorama, bima tempo dulu, human interest dan segmen lainnya. Selanjutnya adalah Pameran Fotografi yang bertajuk “Lukisan Cahaya Tanah Airku” yang diselenggarakan di Museum Istana Asi Mbojo (11 Oktober 2013) yang memamerkan setidaknya 200 karya fotografi, Pameran Fotografi Tunggal “Raka Mariko” 26-28 Juni 2014, dan yang terbaru adalah Pameran Foto Restart Mbojo “100 Wajah Bima – Dompur” di taman amahami Kota Bima menjadi daya tarik tersendiri yang menampilkan beberapa macam gendre dari karya-karya fotografer bima yang berlangsung pada 23 agustus 2019 dengan memamerkan setidaknya 1500 karya fotografi, serta beberapa lomba foto yang diadakan oleh beberapa kampus local di kota bima guna memfasilitasi hobi fotografi mahasiswa.

## **7. Landasan Kegiatan Desain Grafis di Bima**

Desain grafis adalah salah satu seni lukis (gambar) terapan yang memberikan kebebasan kepada sang desainer (perancang) untuk memilih, menciptakan, atau mengatur elemen rupa seperti ilustrasi, foto, tulisan, dan garis, diatas suatu permukaan dengan tujuan untuk diproduksi dan dikomunikasikan sebagai sebuah pesan seperti pada gambar di bawah ini.

Bagi sebahagian kalangan Masyarakat, Remaja maupun Mahasiswa di Bima, desain grafis menjadi salah satu hobi yang menarik, hal ini dikarenakan gambar yang di hasilkan dari olah gambar dengan menggunakan *software* desain grafis sangat menarik. Hal ini pun yang mendorong diadakannya berbagai perlombaan desain grafis di Bima.



Tahun 2018 tercatat; Lomba desain poster yang digelar oleh salah satu kampus swasta di kota bima yang di ikuti oleh pelajar tingkat SMA/sededajat di kota bima dengan tema “Bahaya Pernikahan Dini” “Bahaya HIV/AIDS” dan tema “Bahaya Merokok” sebagai upaya menekan angka kenakalan remaja yang berlaku di kota bima. Swlain itu, beberapa sekolah telah membuka jurusan baru yakni jurusan multimedia yang memiliki konsentrasi pada keahlian desain grafis. Diluar dari pada itu, banyak komunitas-komunitas desain grafis yang membuka kursus desain grafis demi menyalurkan ilmu dan kehaliannya serta memperluas jaringan komunitas mereka.

## **8. Tinjauan terhadap Lokasi yang Sesuai**

### **a. Penentuan Lokasi**

Perencanaan Galeri Fotografi dan Desain Grafis di Bima pada dasarnya merupakan bangunan yang diperuntukkan untuk umum dengan fungsi memberikan akses informasi bagi masyarakat umum maupun masyarakat yang memiliki minat dalam bidang fotografi dan desain grafis. Agar dapat memenuhi fungsi dari daripada bangunan, perlu adanya suatu kriteria dasar penentuan lokasi, yaitu;

- 1) Sesuai dengan rencana tata ruang wilayah kota.
- 2) Merupakan kawasan wisata kota khususnya bangunan-bangunan tua/*heritage*, sekaligus pusat kota.
- 3) Kondisi lingkungan sekitar yang mendukung aktifitas dan fungsi bangunan.

4) Lokasi strategis dan terjangkau oleh sarana transportasi.

5) Merupakan daerah konsentrasi penduduk.

#### **b. Pendekatan Site/Tapak**

Untuk mendapatkan site yang sesuai dengan sebuah perancangan yang mampu mewadahi kegiatan di dalam dan di luar bangunan ada beberapa hal yang perlu diperhatikan, diantaranya;

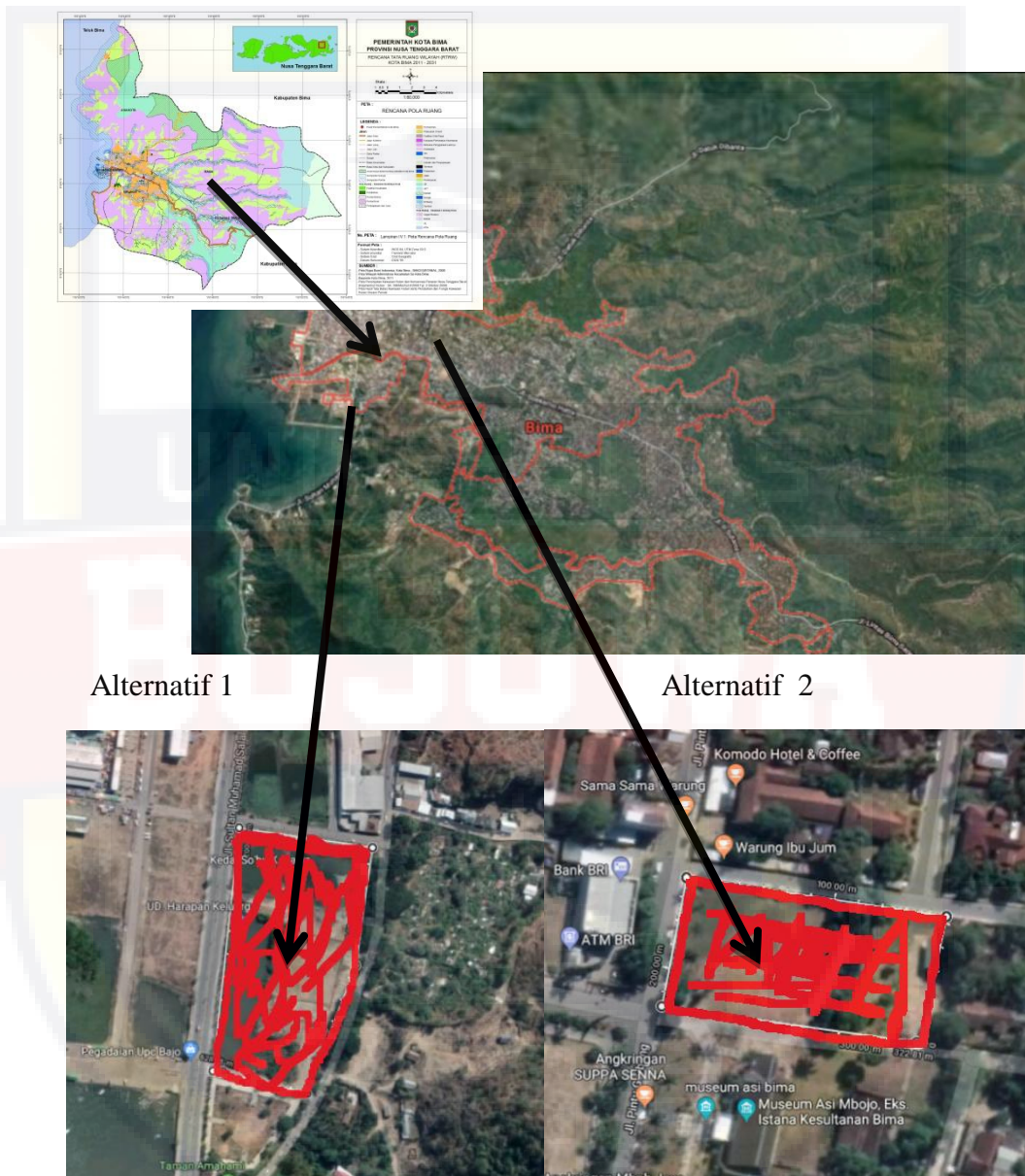
**Tabel 3.3. Kriteria Pemilihan Site**

<b>No</b>	<b>Kriteria</b>	<b>Lokasi</b>
1	Tinjauan terhadap struktur kota	Berada di kawasan wisata kota, khususnya bangunan-bangunan tua/heritage dan pusat kota.
2	Lingkungan	<ul style="list-style-type: none"><li>• Berada di lingkungan yang strategis dan memiliki fungsi eksisting yang dapat mendukung bangunan.</li><li>• Mudah dijangkau dari tempat-tempat penting/pusat kegiatan utama</li></ul>
3	Pencapaian dan Aksesibilitas	<ul style="list-style-type: none"><li>• Mudah diakses dari tempat-tempat penting di luar site.</li><li>• Transportasi menuju dan keluar site mudah dicapai.</li></ul>
4	Utilitas kota	Dekat dengan jaringan utilitas yang memadai sebagai pendukung dalam lokasi site (listrik, air, telepon, drainase, dan lain-lain)
5	View	Adanya view yang baik dari dan ke dalam site.

Sumber: Hasil Analisis

### c. Alternatif Pemilihan Lokasi

Gambar 3.1. Peta Rencana Pola Ruang Wilayah Kota Bima



Gambar 3.3. Alternatif Pemilihan Lokasi

1. Alternatif I, berada di Jl. Sultan Muhammad Salahuddin dan Jl. Amahami, lokasi dapat ditempuh dengan jalan 2 arus yang berada di setiap sisi lokasi, lokasi site alternative berada di kecamatan Rasanae barat, yang fungsi utamanya sebagai Pelayanan Jasa Sosial,

kawasan pelayanan Pariwisata dan rekreasi, yang terdiri dari Anjungan Pantai Amahami, kawasan perdagangan, sekaligus dekat dengan fasilitas Pelayanan Transportasi, seperti terminal dan pelabuhan yang terletak tak jauh dari lokasi.

2. Alternatif II, berada di Jl. Pintu Gerbang. kecamatan Mpunda, yang fungsi utamanya sebagai kawasan perdagangan, pemukiman, sekaligus dekat dengan fasilitas pendidikan serta situs heritage berupa istana kesultanan Bima yang kini berfungsi sebagai museum budaya.

#### **d. Tinjauan terhadap Lokasi yang Disarankan**

Berdasarkan Kriteria Pemilihan Site yang telah ada sebelumnya dan yang terlihat pada tabel, maka lokasi yang terpilih yaitu terletak pada Alternatif I, yang mana pada fungsi kawasannya sangat memenuhi, mengingat fungsi daripada Galeri Fotografi dan Desain Grafis bersifat publik, komersil sekaligus kawasan wisata, dan juga sebagai sarana informasi. Selain itu juga, kondisi tapak/site terpilih, dapat ditempuh dari 2 (dua) arah, yaitu dari Jl. Sultan Muhammad Salahuddin dan Jl. Amahami.



**Gambar 3.3.** Lokasi Tapak/Site terpilih

**Tabel 3.4. Kriteria Pemilihan Lokasi/Site**

Kriteria	Tinjauan	
	Alternatif I	Alternatif II
Tinjauan terhadap Struktur Kota	Memenuhi	Memenuhi
Lingkungan	Memenuhi	Memenuhi
Pencapaian dan Aksesibilitas	Sangat Memenuhi	Cukup Memenuhi
Utilitas Kota	Memenuhi	Memenuhi
View	Memenuhi	Sangat Memenuhi
<b>Nilai Kumulatif</b>	<b>16</b>	<b>14</b>

Sumber: Hasil Analisis

Keterangan;

Sangat Memenuhi = 4

Memenuhi = 3

Cukup Memenuhi = 2

## **B. Analisis Kegiatan Galeri Fotografi dan Desain Grafis di Kota Bima**

### **1. Pelaku kegiatan**

- a. Pengelola, merupakan pihak-pihak yang mengelola kondisi yang ada di dalam galeri. Pengelola yang dimaksud merupakan sebuah kelompok komunitas fotografi Bima.
- b. Pengunjung, terdiri dari masyarakat umum, seniman, fotografer, desainer grafis, pelajar atau mahasiswa.

Adapun kegiatan yang dilakukan oleh pengunjung, diantaranya;

- 1) Mencari jasa pelayanan fotografi dan desain grafis.
- 2) Mengikuti pelatihan fotografi dan desain grafis.
- 3) Mengunjungi pameran.
- 4) Mengikuti pertemuan-pertemuan yang berkaitan dengan fotografi dan desain grafis.

c. Waktu Kegiatan

Galeri Fotografi dan Desain Grafis di Bima ini merupakan bangunan komersial yang mempunyai waktu kegiatan sesuai fungsi kegiatan yang ada. Pertimbangan-pertimbangan yang perlu untuk diperhatikan dalam kondisi dan tuntutan kegiatan terhadap waktu ada, yaitu;

- 1) Merupakan bangunan yang terbuka untuk umum,
- 2) Kegiatan administrasi berlangsung pada pukul 09.00-17.30,
- 3) Kegiatan edukatif berlangsung dari hari Senin-Sabtu, pada pukul 09.00-20.30,
- 4) Kegiatan promosi dagang, pameran temporer, penjualan produk, pelayanan jasa, dan kegiatan yang bersifat komersial dilaksanakan setiap hari, pada pukul 09.00-20.30

**2. Jenis kebutuhan ruang**

**a. Kegiatan Rekreatif**

Kegiatan rekreatif disini berupa galeri fotografi dan desain grafis, dengan kebutuhan ruang diantaranya;

- 1) Hall/Lobby.

- 2) Ruang Informasi.
- 3) Loket Penjualan Tiket.
- 4) Ruang Pameran Tetap.
  - a) Ruang Pameran Sejarah dan Perangkat Fotografi.
  - b) Ruang Pameran Foto Indonesia.
  - c) Ruang Pameran Foto Lokal.
  - d) Ruang Pameran Desain Grafis.
- 5) Ruang Audio Visual.
- 6) Ruang Pameran Temporer.
- 7) Ruang Penyimpanan Materi Pameran/Ruang Koleksi.
- 8) Ruang Prevarasi.
- 9) Gudang.
- 10) Souvenir Shop

**b. Kegiatan Edukatif**

- 1) Kegiatan Pelatihan.
  - a) Ruang Kelas.
  - b) Ruang Pengajar/Instruktur.
  - c) Ruang Studio Praktek (*Indoor* dan *Outdoor*).
  - d) Ruang Workshop atau Pelatihan Desain Grafis.
  - e) Toilet.
- 2) Perpustakaan.
  - a) Lobby.
  - b) Ruang Resepsionis

- c) Ruang Koleksi
  - d) Ruang Penitipan Barang
  - e) Ruang Karyawan
  - f) Ruang Baca
  - g) Ruang Pengembalian & Peminjaman
  - h) Ruang Fotokopi
  - i) Rg. Wifi
  - j) Gudang
- 3) Ruang Seminar/Workshop.
- a) Ruang Sebaguna
  - b) Ruang Proyektor
  - c) Ruang Kontrol
  - d) Ruang Panel
  - e) Stage
  - f) Pantry
  - g) Ruang Persiapan
  - h) Gudang
  - i) Toilet

**c. Kegiatan Komersil**

- 1) Ruang jasa pelayanan fotografi/Studio Foto
  - a) Ruang Tunggu
  - b) Ruang Studio
  - c) Ruang Ganti

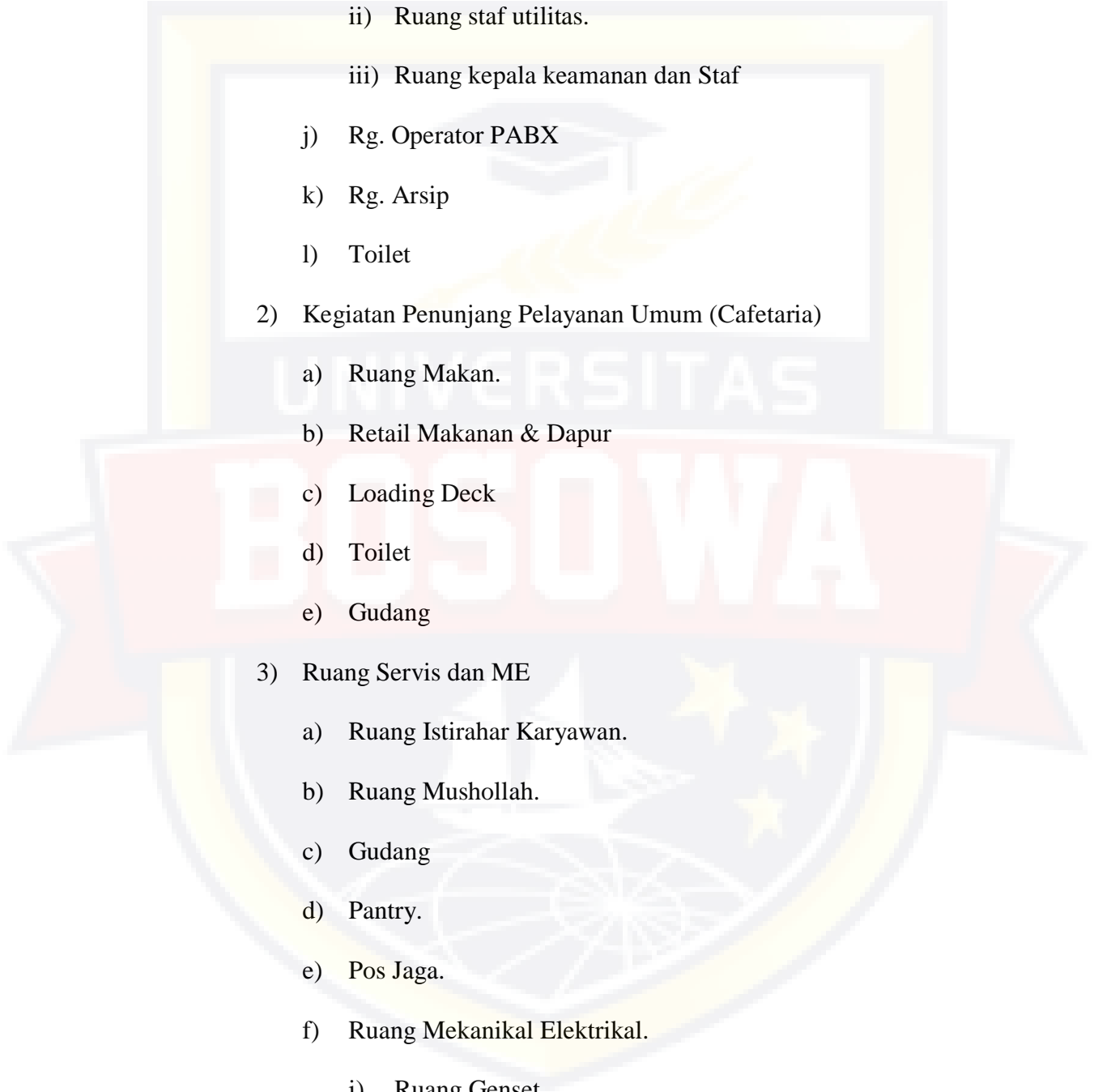


- d) Ruang Rias
  - e) Ruang Display Pakaian
  - f) Ruang Cetak Digital
  - g) Ruang Editing Foto
  - h) Ruang Display Bingkai
  - i) Ruang Karyawan
  - j) Toilet
  - k) Gudang
- 2) Retail Shop/Ruang penjualan produk fotografi dan desain grafis
- a) Ruang Display Penjualan
  - b) Ruang Karyawan
  - c) Ruang Kasir
  - d) Ruang Pelayanan Perbaikan
    - i) *Customer Service*
    - ii) *Preparing Service*
    - iii) *Finishing Service*
  - e) Gudang
  - f) Pantry
  - g) Toilet
  - h) Display Buku
  - i) Ruang Kasir
  - j) Gudang
- 3) Ruang Perwakilan Produsen

- a) Ruang Manajer
- b) Ruang Sekretaris
- c) Ruang Staf
- d) Ruang Pelayanan Umum & Informasi
- e) Ruang Arsip
- f) Toilet
- g) Gud

**d. Kegiatan Administrasi dan Penunjang**

- 1) Kegiatan Administrasi dan Pengelola.
  - a) Ruang Direktur.
  - b) Ruang Wakil Direktur.
  - c) Ruang Sekretaris.
  - d) Ruang Bendahara.
  - e) Ruang Tamu
  - f) Ruang Rapat.
  - g) Ruang Kepala Adminitrasi dan Keuangan.
    - i) Rg. Staf dan Tata Usaha
    - ii) Rg. Staf Keuangan
    - iii) Rg. Staf Rumah Tangga
  - h) Ruang Kepala Divisi kerjasama dan pengembangan.
    - i) Ruang Kepala sub divisi humas dan publikasi beserta staf.
    - ii) Ruang Kepala sub divisi pemasaran dan sponsorship beserta staf.

- 
- i) Ruang Kepala Divisi operasional gedung dan utilitas.
    - i) Ruang staf perawatan gedung dan Halaman.
    - ii) Ruang staf utilitas.
    - iii) Ruang kepala keamanan dan Staf
  - j) Rg. Operator PABX
  - k) Rg. Arsip
  - l) Toilet
- 2) Kegiatan Penunjang Pelayanan Umum (Cafeteria)
- a) Ruang Makan.
  - b) Retail Makanan & Dapur
  - c) Loading Deck
  - d) Toilet
  - e) Gudang
- 3) Ruang Servis dan ME
- a) Ruang Istirahat Karyawan.
  - b) Ruang Mushollah.
  - c) Gudang
  - d) Pantry.
  - e) Pos Jaga.
  - f) Ruang Mekanikal Elektrikal.
    - i) Ruang Genset
    - ii) Ruang AHU
    - iii) Ruang Pompa

- iv) Ruang Tandon
- v) Ruang Trafo
- vi) Ruang Septiktank
- vii) Ruang Panel Utama
- g) Toilet
- h) Ruang Supir
- i) Pos Jaga

### **3. Analisa Pola kegiatan**

Pemakai atau pengguna bangunan secara umum terbagi 3, diantaranya;

- a. Pengunjung, yaitu orang yang datang berkunjung ke Galeri Fotografi dan Desain Grafis untuk tujuan tertentu dan mencakup semua batasan usia, dari anak-anak, remaja, dewasa, sampai orang tua.
- b. Karyawan, yaitu orang yang bekerja pada Galeri Fotografi dan Desain Grafis, baik tenaga pendidik, fotografer, desainer grafis, serta karyawan retail shop, dan karyawan cafetaria.
- c. Pengelola, yaitu orang yang bekerja mengatur semua kegiatan agar dapat berjalan dengan baik.

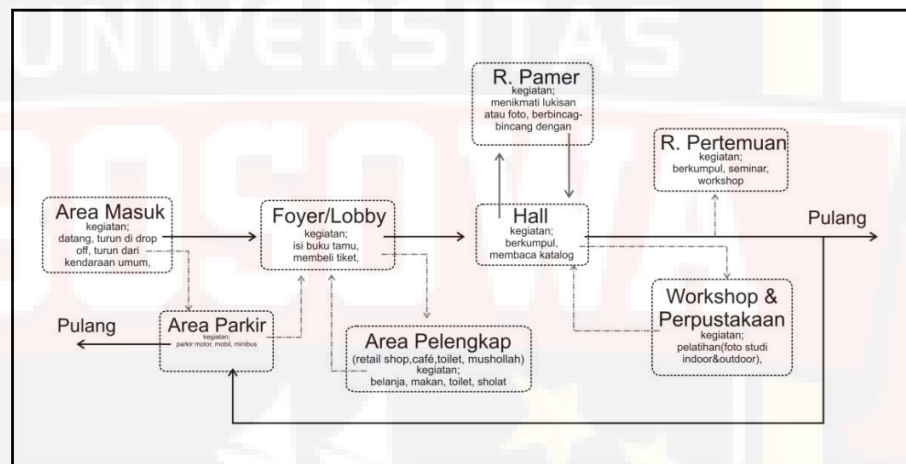
Berikut ini analisa pola kegiatan pengunjung, karyawan dan pengelola;

#### **a. Analisa pola kegiatan Pengunjung**

Beberapa kegiatan pengunjung, diantaranya;

- 1) datang-parkir-masuk ke bangunan-mengisi buku tamu, beli tiket-berkumpul di hall-melihat pameran-pulang.

- 2) datang-parkir-masuk ke bangunan-mengisi buku tamu, beli tiket-berkumpul di hall-mengikuti workshop, mengikuti kegiatan perkumpulan-pulang.
- 3) datang-parkir-masuk ke bangunan-mengisi buku tamu, beli tiket-berkumpul di hall-melihat pameran-mengunjungi retail shop-pulang.
- 4) datang-parkir-masuk ke bangunan-mengisi buku tamu, beli tiket-berkumpul di hall-melihat pameran-membaca di perpustakaan-pulang.

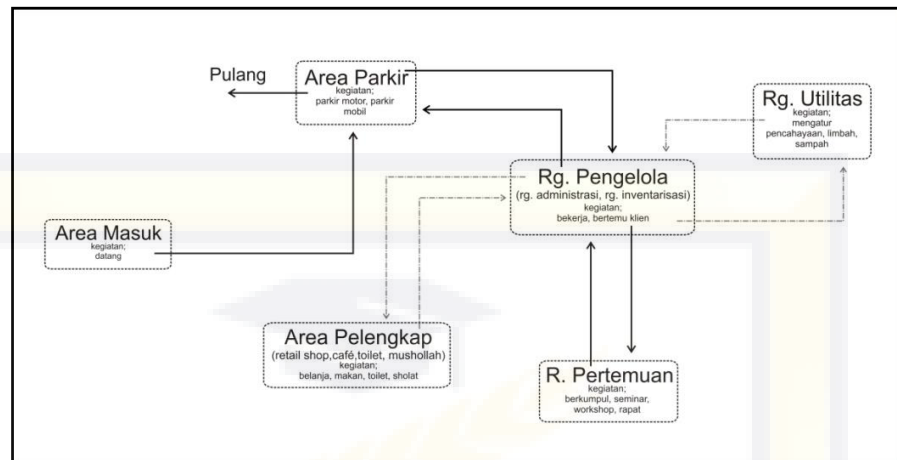


**Gambar 3.4.** Skema Pola kegiatan Pengunjung

#### b. Analisa pola kegiatan Pengelola

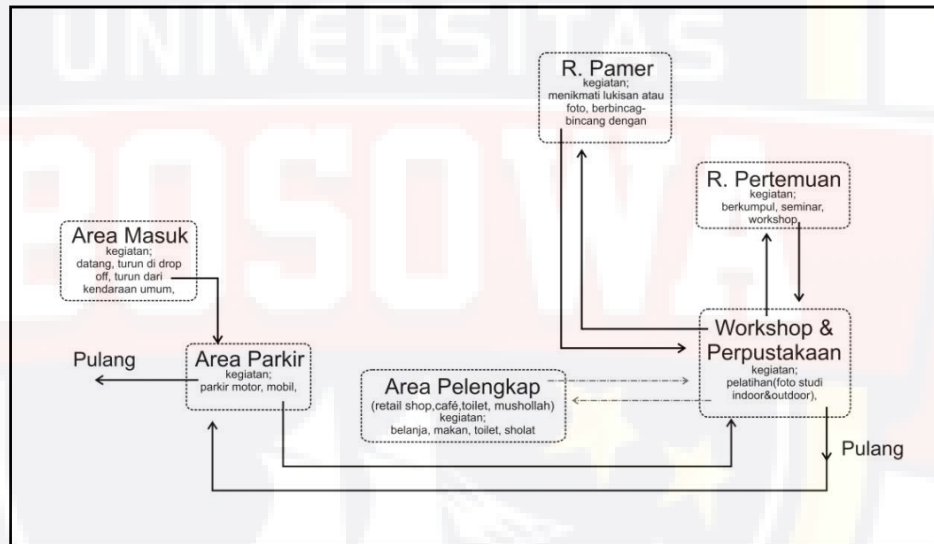
Beberapa kegiatan pengunjung, diantaranya;

- 1) datang-parkir-bekerja (bag.administrasi, bag.inventarisasi, dan lain-lain)-rapat-pulang.
- 2) datang-parkir-bekerja-istirahat (makan, sholat, ke toilet)-bekerja-pulang.



**Gambar 3.5.** Skema Pola kegiatan Pengelola

**c. Analisa pola kegiatan Fotografer dan Desainer Grafis**



**Gambar 3.6.** Skema Pola kegiatan Fotografer dan Desainer Grafis

Beberapa kegiatan pengunjung, diantaranya;

- 1) fotografer dan desain grafis datang-parkir-mengajar-pulang.
- 2) fotografer dan desain grafis datang-parkir-mengajar-rapat-pertemuan dengan klien-pulang.
- 3) fotografer dan desain grafis datang-parkir-mengajar-istirahat (sholat, makan, ke toilet), pulang.

- 4) fotografer dan desain grafis datang-parkir-menemui pengunjung di ruang pameran-pulang.

## **C. Sistem Pameran dan Pelatihan pada Galeri Fotografi dan Desain Grafis**

### **1. Sistem Pameran**

#### **a. Ruang Pamer**

Ruang pameran suatu galeri, beragam sesuai dengan jenis objek yang disajikan. proporsi dan ukuran ruang pameran sebagaimana dinding, lantai, langit-langit, serta pencahayaannya harus spesifik dengan objek pameran.

##### 1) Karakteristik

Ruang pameran pada suatu galeri mempunyai ciri tersendiri. Ruang pameran harus terisolasi dan kondusif untuk memamerkan objek.

##### 2) Proporsi

Ruang pameran dengan proporsi yang sesuai dengan objek pameran akan menciptakan kesan yang enak. Umumnya, denah segi empat adalah paling lazim. Ketinggian langit-langit juga harus proporsional terhadap denah dan objek pameran. Langit-langit rendah dapat diterima dalam ruang pameran yang memajang objek berupa, misalnya cetakan, fotografi atau objek kecil lainnya.

##### 3) Fleksibilitas

Pada setiap rancangan, ruang pameran harus menyediakan keluwesan yang sedemikian rupa bahkan pada ruang pameran tetap sekalipun. Pendekatan yang lebih modernis, menyediakan ruang

dengan lantai terbuka, modul langit-langit dan dinding yang bisa dipindahkan, sehingga ruang-ruang dapat diatur sesuai dengan kebutuhan.

4) Ruang pendukung

Ruang penyimpanan untuk lighting dan lampu pijar, partisi geser, dan panil serta hal lainnya harus tersedia untuk ruang pameran.

5) Ukuran galeri dan ketinggian langit-langit

Suatu galeri mempunyai luasan dan ketinggian langit-langit yang spesifik terhadap obyek yang dipamerkan. Pada **Tabel 3.4.** ditentukan luasan dan ketinggian langit-langit galeri berdasarkan ukuran obyek pameran

**Tabel 3.5. Ukuran dan Ketinggian Langit-Langit Galeri**

Tipe Galeri	Luas Lantai (m <sup>2</sup> )	Ketinggian Langit-Langit (m)
<b>Galeri Ukuran Kecil</b> Masterprint dan gambar kuno. Dokumen arsip. Perhiasan. Seni dekoratif kecil. Artefak kecil. Diorama miniature. Permata dan mineral. Serangga dan hewan renik.	27.8-83.6	2.74-3.35



<p><b>Galeri Ukuran Sedang</b></p> <p>Lukisan abad 14-19.  Patung tradisional.  Furniture.  Seni dekoratif.  Benda bersejarah.  Artefak ukuran sedang.  Benda-benda scientific.  Galeri interaktif.  Pameran temporer.</p>	92.9-185.8	3.35-4.26
<p><b>Galeri Ukuran Besar</b></p> <p>Galeri inti dikelilingi galeri kecil.  Lukisan Barok.  Lukisan dan patung abad 20.  Pameran temporer.  Sejarah perindustrian.  Rekonstruksi arsitektural.  Rekonstruksi sejarah.  Diorama besar.  Sejarah alam (dinosaurius, paus, dan sebagainya).</p>	185.8-464.5	4.2-6.09

*Sumber: Architectural Graphic Standards, 1944*

**b. Materi koleksi**

1) Jenis materi koleksi

- a) Perangkat fotografi dan desain grafis, berupa alat dan bahan yang berhubungan erat dengan kegiatan fotografi dan desain grafis berupa; kamera, lensa, film, komputer, alat cetak, dan lain-lain.

b) Karya-karya fotografi dan desain grafis, berupa foto yang dicetak dalam berbagai media cetak, misalnya kertas foto, slide, dan lain-lain.

## 2) Pengelompokan materi koleksi

### a) Galeri atau Pameran tetap

Kegiatan yang ada di dalamnya bersifat terjadwal dengan baik secara regular dan koleksi lukisan di dalamnya bersifat tetap, tidak akan keluar dari galeri itu sendiri. Pada pameran ini, materi pameran dikelompokkan berdasarkan koleksi yang ada, berupa;

(i) Perangkat fotografi dan desain grafis yang menjelaskan sejarah, perkembangan, dan proses fotografi dan desain grafis. Materi ini berupa gambar/foto yang disertai dengan penjelasan.

(ii) Karya fotografi dan desain grafis berbagai tema.

### b) Galeri atau Pameran temporer

Kegiatan di dalamnya hanya terjadwal dalam waktu-waktu tertentu dan berubah-ubah koleksi yang di pameran.

### c) Galeri atau Pameran keliling

## c. Sistem tata pameran

### 1) Sistem Penyajian Koleksi

Sistem penyajian koleksi juga mempengaruhi kenyamanan pengunjung dalam menikmati suatu karya. Teknik-teknik penyajian

obyek pameran yang berkembang dalam pameran-pameran, diantaranya;

a) Teknik Partisipasi

Konsepnya, pengunjung diajak untuk terlibat dengan benda-benda pameran baik secara fisik maupun secara intelektual atau kedua-duanya, yaitu dengan cara;

- i) *activation*, merupakan teknik penyajian dengan melibatkan pengunjung secara aktif, misalnya dengan menekan tombol, menarik handel, dan sebagainya.
- ii) *question and answer games*, melibatkan pengunjung untuk dapat bermain, yang dapat merangsang intelektual dan keingintahuan.
- iii) *physical involment*, pengunjung diajak secara fisik, misalnya dengan melihat benda kecil melalui mikroskop.
- iv) *live demonstration*, pengunjung dapat melihat langsung proses pembuatan karya.
- v) *intellectual stimulation*, pengunjung diajak aktif secara intelektual.

b) Teknik yang berdasarkan pada obyek

Teknik-teknik dasar untuk memamerkan obyek dapat digolongkan menjadi 3 (tiga) jenis, yaitu;

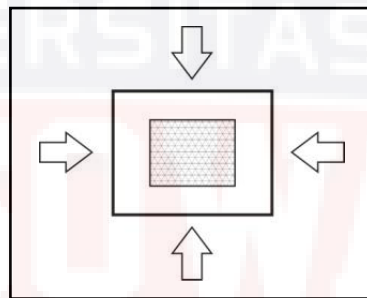
- i) *open storage*, seluruh koleksi diletakkan pada tempat pameran.

ii) *selective display*, obyek yang ditampilkan hanya sebagian.

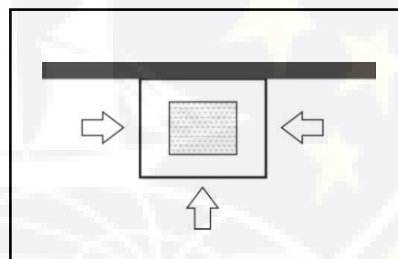
iii) *thematic grouping*, menampilkan benda-benda koleksi dengan topic tertentu.

2) Sistem penyajian dan pengamatan materi koleksi yang akan di pameran memiliki berbagai macam bentuk dalam dua dimensi dan tiga dimensi. Penyajian materi koleksi dibedakan menurut arah pengamatan atau pandangan.

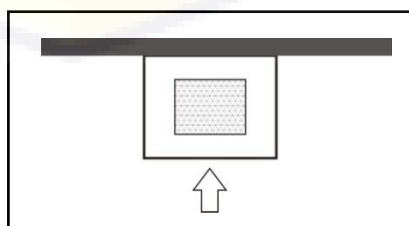
a) Pengamatan dari 4 (empat) arah.



b) Pengamatan dari 3 (tiga) arah.



c) Pengamatan dari 1 (satu) arah.



### 3) Studi Pengamatan

#### a) Jarak pengamat lukisan terhadap objek lukisan.

Untuk mengetahui jarak pengamat, kita harus mengetahui beberapa hal terlebih dahulu, yakni; tinggi rata-rata orang Indonesia adalah 160cm +/- 8cm, dengan tinggi mata rata-rata +/- 148 cm, tinggi mata para pengguna kursi roda +/-110cm. Serta pengelompokan lukisan terbagi atas 4 (empat) lukisan; kecil (50cm x 50cm), sedang 1 (100cm x 100cm), sedang 2 (200cm x 200cm), dan ukuran besar (300cm x 300cm).

Dari data diatas dapat dianalisa tentang jarak nyaman pengamat lukisan terhadap obyek lukisan (baik bagi orang normal maupun para *difabel*), yakni;

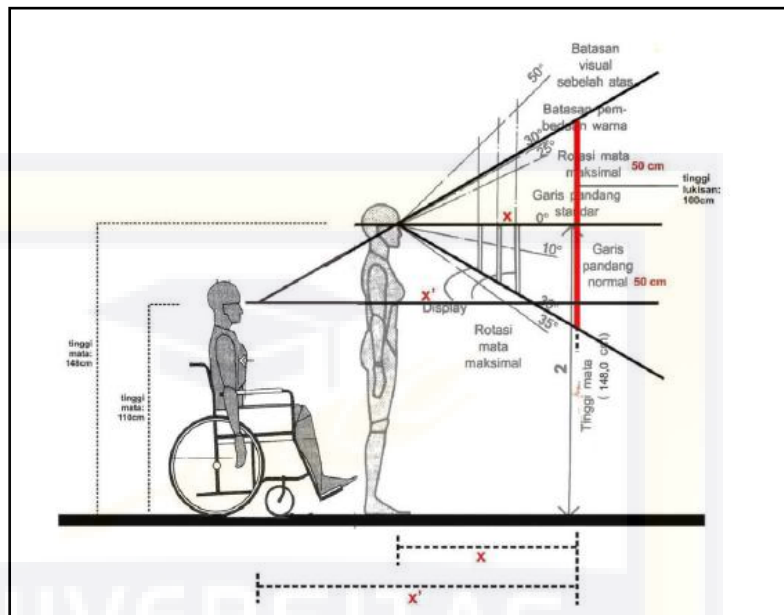
#### i) Jarak pengamat lukisan ukuran kecil (50cm x 50cm)

➤ Jarak lukisan dengan pengamat orang normal adalah x

$$\sin 30^\circ / \sin 60^\circ = (1/2 \text{ t.lukisan}) / x$$

$$\sin 30^\circ / \sin 60^\circ = 25\text{cm} / x$$

$$x = 43,3 \text{ cm} \longrightarrow \mathbf{44\text{cm}}$$



**Gambar 3.7.** Jarak antara Pengamat dan Lukisan

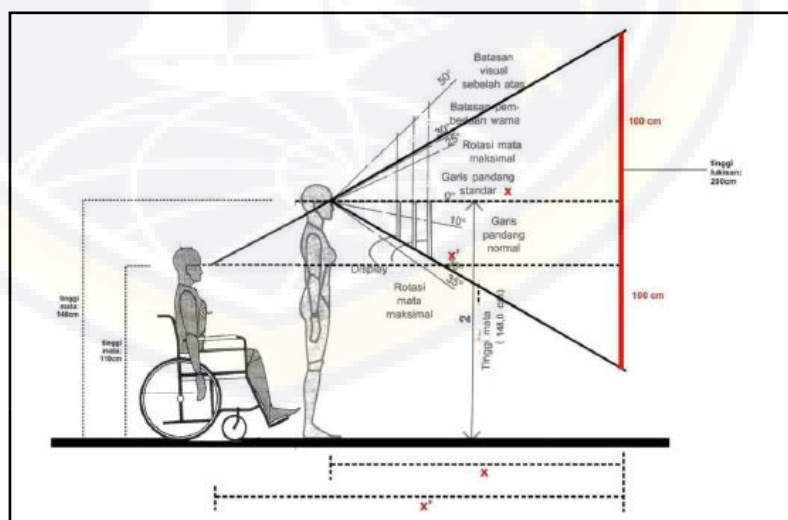
ii) Jarak pengamat lukisan ukuran sedang 1 (100cm x 100cm)

➤ Jarak lukisan dengan pengamat orang normal adalah x

$$\sin 30^\circ / \sin 60^\circ = (1/2 \text{ t.lukisan}) / x$$

$$\sin 30^\circ / \sin 60^\circ = 50\text{cm} / x$$

$$x = 86,6\text{cm} \quad \longrightarrow \quad \mathbf{87\text{cm}}$$



**Gambar 3.8.** Jarak antara Pengamat dan Lukisan

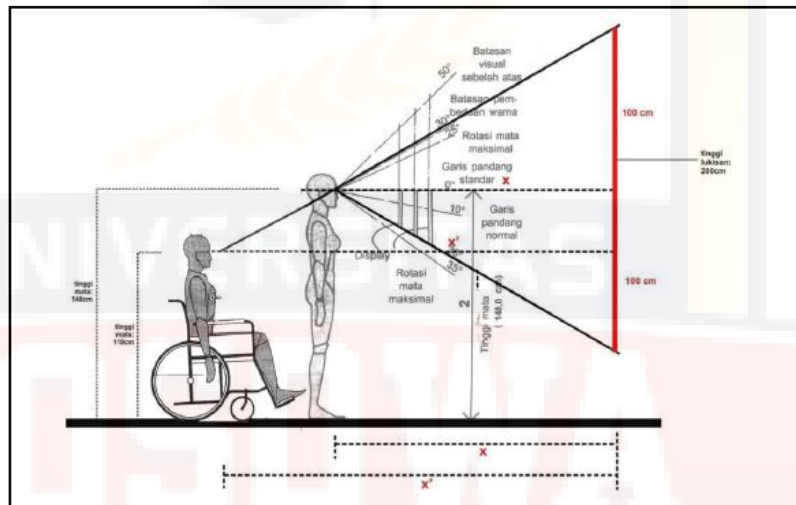
iii) Jarak pengamat lukisan ukuran sedang 2 (200cm x 200cm)

➤ Jarak lukisan dengan pengamat orang normal adalah x

$$\sin 30^\circ / \sin 60^\circ = (1/2 \text{ t.lukisan}) / x$$

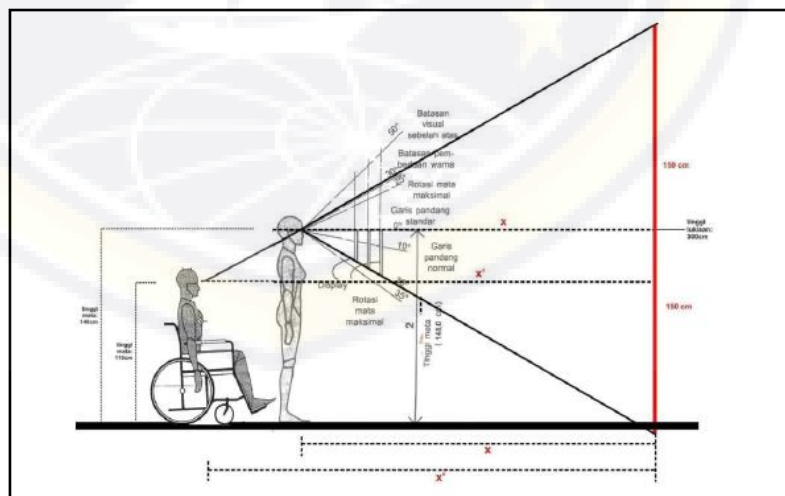
$$\sin 30^\circ / \sin 60^\circ = 100\text{cm} / x$$

$$x = 173,20\text{cm} \longrightarrow \mathbf{174\text{cm}}$$



**Gambar 3.9.** Jarak antara Pengamat dan Lukisan

iv) Jarak pengamat lukisan ukuran besar (300cm x 300cm)



**Gambar 3.10.** Jarak antara Pengamat dan Lukisan

➤ Jarak lukisan dengan pengamat orang normal adalah x

$$\sin 30^\circ / \sin 60^\circ = (1/2 \text{ t.lukisan}) / x$$

$$\sin 30^\circ / \sin 60^\circ = 150\text{cm} / x$$

$$x = 259,80\text{cm} \longrightarrow \mathbf{260\text{cm}}$$

b) Jarak antar lukisan.

i) Jarak antar lukisan ukuran kecil (50cm x 50cm)

Jarak antar lukisan

$$= \text{jarak pengamat} \times \text{tg}45^\circ - (1/2 \text{ t.lukisan})$$

$$= 44\text{cm} \times \text{tg}45^\circ - (25\text{cm})$$

$$= 19\text{cm}$$

ii) Jarak antar lukisan ukuran sedang 1 (100cm x 100cm)

Jarak antar lukisan

$$= \text{jarak pengamat} \times \text{tg}45^\circ - (1/2 \text{ t.lukisan})$$

$$= 87 \times \text{tg}45^\circ - (50\text{cm})$$

$$= 37\text{cm}$$

iii) Jarak antar lukisan ukuran sedang 2 (200cm x 200cm)

Jarak antar lukisan

$$= \text{jarak pengamat} \times \text{tg}45^\circ - (1/2 \text{ t.lukisan})$$

$$= 174 \times \text{tg}45^\circ - (100\text{cm})$$

$$= 74\text{cm}$$

iv) Jarak antar lukisan ukuran besar (300cm x 300cm)

Jarak antar lukisan

$$= \text{jarak pengamat} \times \text{tg}45^\circ - (1/2 \text{ t.lukisan})$$



$$= 260 \times \text{tg}45^\circ - (150\text{cm}) = 110\text{cm}$$

*Sumber; Melati Y, Galeri Seni Lukis Yogyakarta, 2008*

#### 4) Kenyamanan Pengamatan

Penataan sebuah obyek pada ukuran tinggi dan lebar obyek didasarkan pada kemampuan pandang horisontal dan vertikal.

a) Kenyamanan Horisontal, batas standar,  $30^\circ$  ke kiri dan  $30^\circ$  ke kanan. Batas visual,  $62^\circ$  ke kiri dan  $62^\circ$  ke kanan.

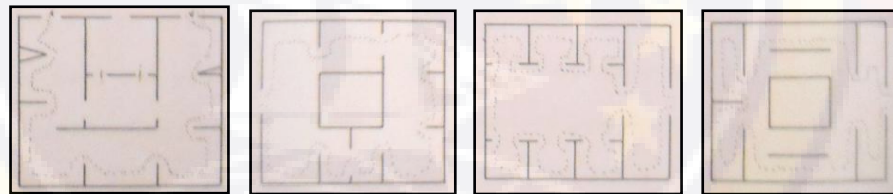
b) Kenyamanan Vertikal, batas standar,  $30^\circ$  ke atas dan  $30^\circ$  ke bawah.

c) Kenyamanan gerak, horizontal,  $45^\circ$  ke kiri, dan  $45^\circ$  ke kanan.

Vertikal,  $30^\circ$  ke atas dan  $30^\circ$  ke bawah

#### 5) Sirkulasi

Dalam ruang pameran terdapat beberapa alternative pola sirkulasi yang dapat terjadi, seperti pada gambar dibawah ini;



**Gambar 3.11.** Pola sirkulasi

*Sumber; Time Saver for Standards for Building Types*

#### d. Persyaratan ruang galeri

Persyaratan ruang bertitik tolak pada faktor perlindungan atau pemeliharaan benda-benda koleksi khususnya perangkat dan karya fotografi, dan merupakan tindakan untuk menjaga kerusakan benda-benda tersebut yang disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain;

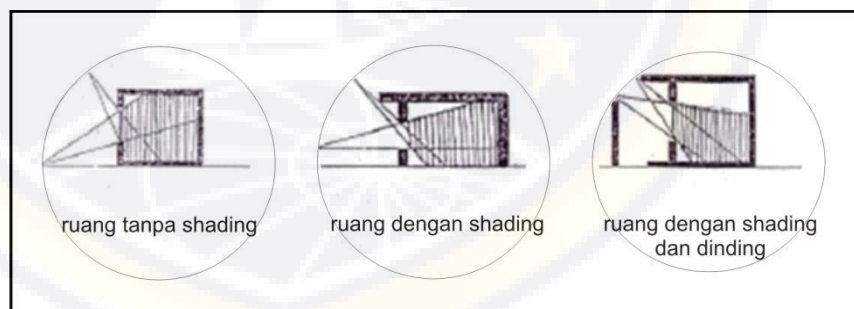
## 1) Pencahayaan

Kerusakan oleh cahaya terutama disebabkan adanya cahaya langsung matahari dan cahaya buatan yang terfokus pada obyek. Radiasi yang paling berbahaya bagi benda koleksi adalah sinar ultraviolet antara 300 ampere sampai dengan 4000 ampere, karena dapat memudarkan warna benda-benda koleksi dan mengurangi kekuatannya.

Untuk menghindari hal ini perlu adanya perencanaan yang tepat yang tidak langung yaitu dengan cara refleksi. Cara lain adalah perencanaan sun shading untuk memberi pembayangan pada pembukaan yang langsung.

### a) Pencahayaan Alami (*Daylight*)

Pencahayaan alami harus diperhitungkan agar pengguna ruangan yang berada di dalamnya merasa nyaman dan lukisan terhindar dari sinar matahari.



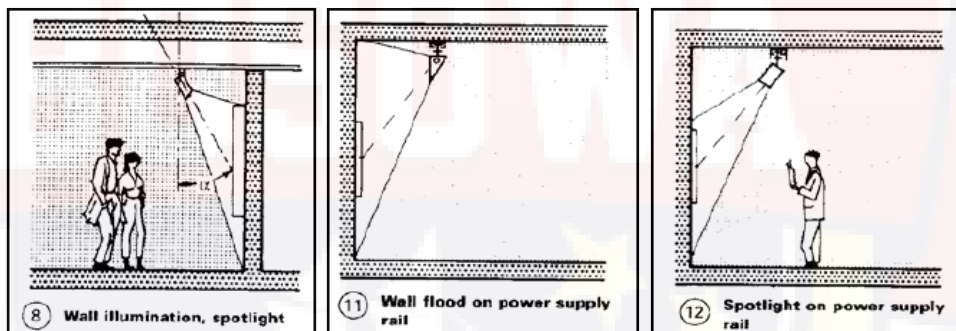
**Gambar 3.12.** Simulasi pergerakan cahaya alami dan efek pembayangan

Sinar dan cahaya yang diterima apabila tidak menggunakan shading dan filter adalah hampir 97% mengakibatkan ruang

tidak nyaman. Pada gambar kedua, cahaya yang diterima apabila menggunakan shading adalah 80% mengakibatkan ruang nyaman. Pada gambar ketiga, cahaya yang diterima ruangan apabila menggunakan shading dan dinding menjadi tidak langsung adalah 72% sehingga ruangan lebih nyaman.

**b) Pencahayaan Buatan (*Spotlight*)**

Pencahayaan buatan yang digunakan sebagai penerangan untuk lukisan adalah spot light dengan “pure white light” karena sinar yang berwarna putih tidak akan mengubah warna sebuah obyek lukisan.



**Gambar 3.13.** Contoh Pencahayaan Buatan (*Spotlight*)

**c) Pencahayaan pada display**

Pencahayaan pada display sangat ditentukan oleh jenis benda koleksi yang dipamerkan. Berikut ini jenis dan kebutuhan cahaya dari obyek koleksi;

**Tabel 3.6. Tingkat Pencahayaan pada Obyek Lukisan**

Tipe Obyek	Tingkat Pencahayaan Maksimum
Lukisan cat minyak	200 lux

Cetakan dan gambar	50 lux
Fotografi	50 lux
Tekstil	50 lux
Material organic (lukisan kulit kayu, dan sebagainya)	50 lux
Batu dan perunggu	Tidak terbatas

Ada dua pengaruh radiasi cahaya terhadap koleksi (obyek pameran), yaitu;

- i) Pengaruh termal, pengaruh termal disebabkan sinar inframerah yang dihasilkan sumber cahaya. Panas yang timbul menyebabkan kerusakan, terutama pada material yang menyerap kelembaban seperti kayu dan kulit.
- ii) Kerusakan fotokimia, kerusakan ini menyebabkan perubahan pada warna maupun fisik. Ketahanan materi benda terhadap radiasi cahaya tergantung pada komposisi kimianya. Materi yang bersifat in-organik lebih tahan terhadap pengaruh fotokimia daripada materi organik.

## 2) Sistem Akustik

Yaitu pengkondisian ruang yang dapat menciptakan suatu lingkungan untuk mendapatkan kondisi mendengarkan secara ideal. Ketenangan yang termasuk dalam faktor eksternal kreatifitas dapat dicapai dengan pengaturan akustik. Pengendalian akustik bangunan yang baik membutuhkan penggunaan bahan-bahan dengan tingkat penyerapan bunyi yang tinggi. Dalam akustik lingkungan, unsur-unsur yang dapat menunjang penyerapan bunyi, antara lain;

- a) Lapisan permukaan dinding, lantai, atap.
- b) Isi ruang (penonton, tempat duduk, perabot, dan sebagainya).
- c) Udara dalam ruang.

Pengendalian bising yaitu dengan peniadaan atau pengurangan bising atau bunyi yang tidak diinginkan, dapat dilakukan dengan;

- a) Perencanaan tempat (*site planning*).

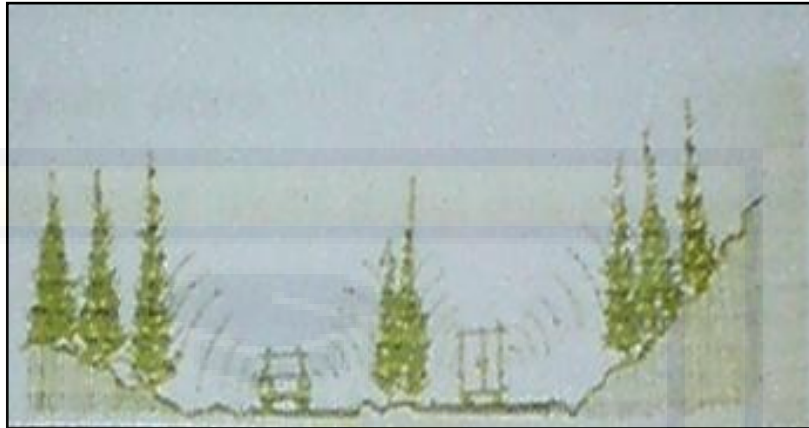
Bila memungkinkan maka penempatan suatu bangunan yang membelakangi jalan (*back form*) untuk memanfaatkan pengaruh reduksi bising karena jarak yang bertambah antara jalur jalan dan deretan bangunan.

- b) Bangunan sebagai penahan bising.

Bangunan yang tidak membutuhkan persyaratan ruang kebisingan (seperti gudang, dan lain-lain) dengan ruang-ruang yang tidak membutuhkan jendela dapat digunakan sebagai penahan bising (*noise baffles*) dan dapat diletakkan antara sumber bising dan daerah-daerah yang membutuhkan ketenangan.

- c) Penggunaan unsur tanaman.

Tanaman dapat menyerap suara kebisingan bagi daerah yang membutuhkan ketenangan. Pemilihan jenis tanaman tergantung dari tinggi pohon, lebar tajuk, dan komposisi tanaman.



**Gambar 3.14.** Tanaman dapat mereduksi suara bising.  
Sumber: Edward T. White, Concept Source book. [Rahmadani, Asri, Pusat Fotografi]

d) Penggunaan dinding akustik.

Perletakan dinding akustik yang dapat menahan bising antara sumber bising dengan ruang yang membutuhkan ketenangan.

### 3) Temperatur dan Kelembaban Udara

Temperatur dan kelembaban udara yang tinggi dapat mempercepat reaksi kimia yang menghasilkan penurunan kualitas foto dan mendorong pertumbuhan jamur serta merusak ketahanan koleksi perangkat fotografi. Kelembaban udara yang relatif sangat rendah dapat mengeringkan lapisan emulsi bahan fotografi yang dapat menyebabkan bahan jadi retak dan mengelupas. Bahan fotografi yang terdiri dari lapisan-lapisan dengan bahan yang berbeda-beda mudah dipengaruhi oleh fluktuasi temperatur dan kelembaban.

Temperatur dan kelembaban yang stabil sangatlah penting. Untuk menyimpan peralatan fotografi, cetakan pada kertas, album, dan

kotak tempat menyimpan foto, dibutuhkan kelembabban relatif yang stabil antara 40% - 50%.

#### **4) Polusi**

Polusi udara yang menyebabkan kerusakan adalah kumpulan debu akibat sisa pembakaran kendaraan bermotor yang mengandung karbon, minyak, dan asam. Benda-benda dari logam akan mengalami proses korosi, dan terjadi perubahan warna pada benda-benda tertentu bila terkena asam. Udara disekitar tempat penyimpanan harus bersih dari polusi udara, hal ini dapat dilakukan dengan menggunakan sistem pengkondisian udara yang dilengkapi dengan penyaring udara, penghijauan di sekitar bangunan.

#### **5) Alam Biologis**

Unsur-unsur biologis yang dapat merusak perangkat dan bahan fotografi adalah mikroorganisme dan serangga. Unsur-unsur biologis ini lebih senang hidup pada daerah dengan kelembaban yang tinggi. Mikroorganisme berupa jamur, sangat mudah tumbuh dan berkembang dalam kelembaban udara relatif diatas 65%. Pencegahan tumbuhan dan berkembangnya jamur dan serangga dapat dilakukan dengan pengaturan suhu dan kelembaban serta menjaga kebersihan ruang dan benda-benda koleksi.

#### **6) Pengamanan**

Mengingat benda-benda yang ada pada gedung Galeri Fotografi dan Desain Grafis, bernilai tinggi maka harus dilindungi dan dijaga

keselamatannya, tidak saja dari segi kerusakan, akan tetapi juga terhadap kemungkinan lain. Perlu adanya pengertian dan kesadaran yang tinggi dari pengunjung dan petugas, serta menerapkan peraturan-peraturan dan penjagaan yang ketat.

## **2. Sistem Pelatihan**

Bentuk pelatihan yang diselenggarakan pada Galeri Fotografi dan Desain Grafis adalah pendidikan non formal, yaitu proses belajar mengajar yang bertujuan mendapatkan keahlian khusus atau keterampilan khusus. Pada dasarnya, pelatihan ini bertujuan untuk memenuhi minat masyarakat terhadap fotografi dan desain grafis. Adapun materi pelatihan yang diberikan, diantaranya;

### **a. Dasar (basic)**

Materi yang diberikan terutama buat pemula yang masih kurang mengetahui tentang fotografi dan desain grafis. Tahap ini merupakan tahap pengenalan alat-alat fotografi serta teknik-teknik dalam fotografi, dan pengenalan tentang dunia desain grafis serta praktek dasarnya.

### **b. Lanjutan (advanced)**

Materi yang diberikan ditujukan untuk tingkat lanjutan yang telah memiliki dasar dasar serta mengetahui tentang fotografi dan desain grafis, atau dengan kata lain, memasuki tahap semi profesional dalam fotografi dan desain grafis.



#### **D. Analisis Sirkulasi pada Bangunan**

Berdasarkan penggunaannya, sirkulasi dibagi menjadi 3 (tiga) bagian, diantaranya;

1. Sirkulasi pengelola, aktifitas ini dilakukan oleh pengelola galeri dan berlangsung setiap hari kerja.
2. Sirkulasi pengunjung, adalah sirkulasi yang dilakukan oleh pengunjung galeri, baik sewaktu pengunjung itu melakukan pergerakan antar ruang pameran atau di dalam ruang pameran. Tata sirkulasi pengunjung sangat menentukan proses komunikasi antara pengunjung dengan obyek pameran.
3. Sirkulasi benda pameran, adalah sirkulasi dan proses distribusi benda pameran dalam galeri. Frekuensi dari sirkulasi ini tidak besar karena tidak berlangsung setiap hari.

#### **E. Analisis Sistem Utilitas**

Dasar pertimbangan untuk pendekatan sistem utilitas adalah bagaimana menjamin kelancaran kegiatan pokok operasional, berupa ;

##### **1. Jaringan Air Bersih**

Sumber air bersih diperoleh dari PDAM, kecuali untuk kebutuhan servis seperti pemeliharaan bangunan, penyiraman tanaman, pompa kebakaran menggunakan sumur dalam/*deep well*

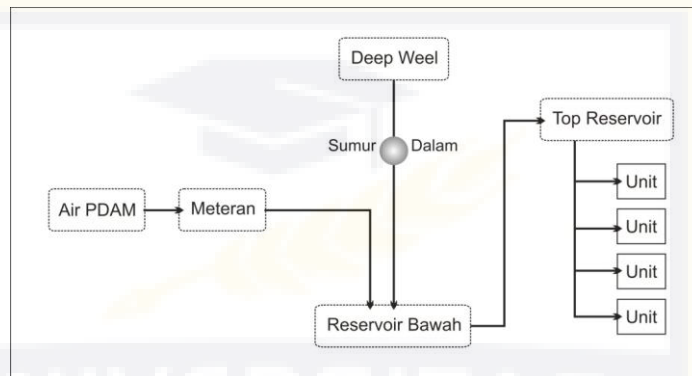
Sistem penyaluran air bersih terdapat beberapa alternatif, diantaranya;

##### *a. Up Feed System*

Air yang diperoleh ditampung di *ground water tank*, disalurkan keseluruhan bangunan dengan menggunakan pompa.

*b. Down Feed System*

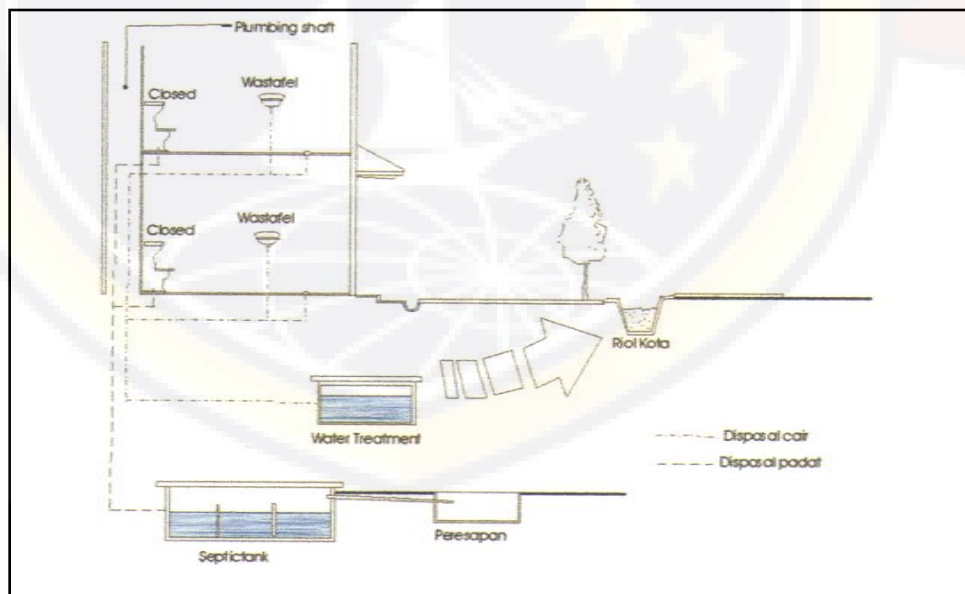
Air yang diperoleh ditampung di *ground water tank*, disalurkan ke *roof water tank*, kemudian di salurkan ke seluruh bangunan.



**Gambar 3.15.** Skema Sistem Distribusi Air Bersih

**2. Jaringan Air Kotor**

Kotoran padat yang berasal dari WC disalurkan melalui pipa dengan kemiringan tertentu, kemudian ditampung pada septic tank dan selanjutnya ke bak perembesan.

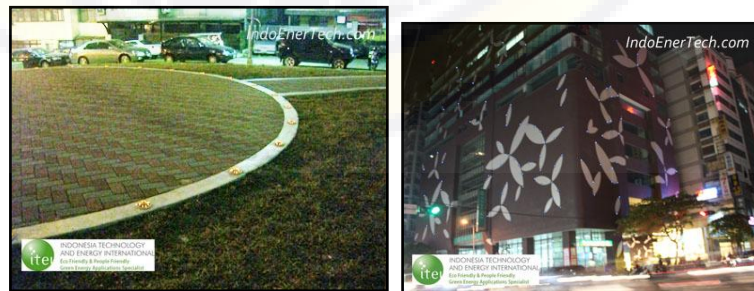


**Gambar 3.16.** Skema pengaliran air kotor

### 3. Jaringan Listrik

Tenaga listrik yang diperlukan untuk memenuhi kebutuhan suatu bangunan dapat diperoleh dari tiga sumber tenaga, yaitu;

- a. PLN. Aliran ini berasal dari jaringan kota yang dikelola oleh pemerintah, karena dalam distribusi wattnya sangat terbatas pada pemakaian maksimal yang diijinkan.
- b. Generator set (Genset). Generator merupakan alat yang merubah gerakan mekanis menjadi listrik melalui proses kemagnetan. Sumber ini dikelola oleh pemilik bangun dan merupakan fasilitas bangunan. Keuntungannya yaitu kapasitas watt yang tidak terbatas, sedangkan kekurangannya yaitu, berupa kebisingan getaran dan suara dari saluran pembuangan gas.
- c. Tenaga Matahari. Tenaga matahari digunakan untuk membantu keringanan biaya listrik dan kekurangan pasokan listrik dari PLN, namun terbatas peruntukannya pada penggunaan lampu-lampu taman pada malam hari. Material yang digunakan yang sumbernya berasal dari tenaga matahari, yaitu *solar brick*, *solar ground light*, *solar puzzle*, dan lain-lain.



**Gambar 3.17.** Contoh penggunaan *solar ground light* dan *solar brick*.

Sumber; [IndoEnerTech.com](http://IndoEnerTech.com)

#### 4. Jaringan Telepon dan Komunikasi

Jaringan telephone system dapat dibedakan atas;

- a. Sistem langsung, mempunyai hubungan langsung dengan jaringan telepon dari perum Telkom. Kelebihannya yaitu; dapat langsung bicara bila ingin berhubungan langsung dengan pihak luar, baik untuk percakapan rahasia, karena tidak didengar oleh operator.
- b. Sistem tidak langsung (telephone terminal room), dikatakan langsung karena harus melalui operator (control) terlebih dahulu. Mempunyai satu nomor telepon sentral dengan beberapa cabang. Kelebihannya, biaya sewa murah dan mudah pengontrolan.

#### 5. Jaringan Penyelamatan Bangunan

##### a. Sistem pencegah kebakaran

###### 1) Preventif/deteksi alarm

Yang perlu diperhatikan dalam usaha preventif ada dua aspek, diantaranya;

###### a) Sarana keamanan kebakaran

- i) Sistem *sprinkler*.
- ii) *Fire Detector* dan *fire alarm*.
- iii) *Fire House* diletakkan sepanjang selasar dan ruang publik.
- iv) *Fire Hydrant* pada tiap 25-30m
- v) *Portable Fire Extinguisher*.

###### b) pencegahan kebakaran, terdiri dari;

- i) Pemakaian bahan tahan api.

- ii) Pemutus aliran otomatis.
- iii) Layar penyelamat kebakaran.
- iv) Perlindungan kabel/jaringan listrik.
- v) Pemasangan *exit sign*.

2) Represif

Pemadam kebakaran dengan air atau bahan kimia, menggunakan *sprinkler, hydrant, dan fire extinguisher*.

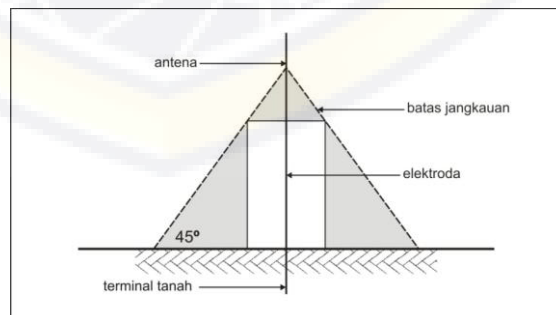
3) Evakuasi

Proses evakuasi dari kebakaran melalui pintu ataupun tangga darurat.

**b. Sistem penangkal petir**

Sistem penangkal petir yang dapat digunakan;

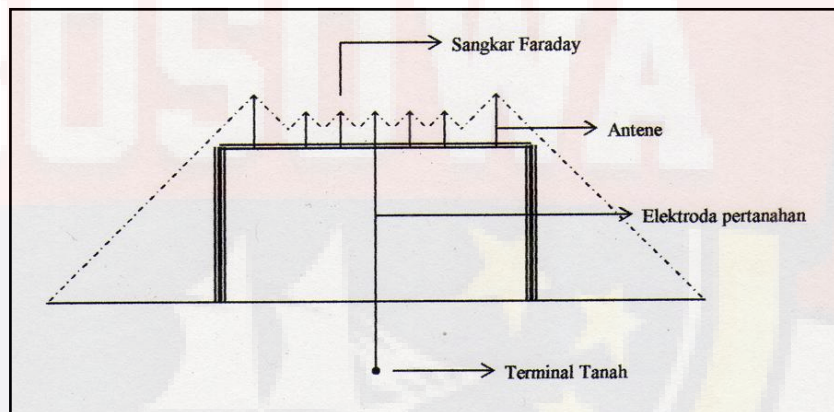
- 1) Tongkat Franklin, dengan syarat-syarat;
  - a) Tongkat antenna diatas bangunan 25-90cm.
  - b) Sudut perlindungan bangunan 45°.
  - c) Jarak tiap antenna 8m
  - d) Penggunaan lebih efektif untuk massa bangunan yang memanjang dengan bentang kecil.



**Gambar 3.18.** Sistem penangkal petir Tongkat Franklin.

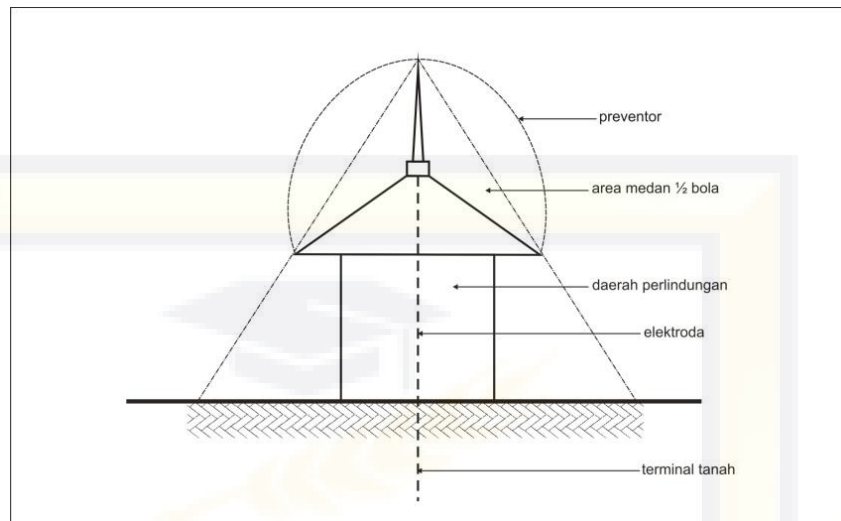
2) Sangkar Faraday, merupakan pengembangan tongkat Franklindengan menambah konduktor horizontal pada terminal atap yang langsung berhubungan ke terminal tanah, sehingga merupakan sangkar untuk selanjutnya bekerja sebagai tongkat. Syarat-syarat penggunaannya;

- a) Jarak maksimal dari tepi bangunan 9cm.
- b) Jarak maksimal antara 2 konduktor paralel 10cm.
- c) Sudut perlindungan  $30^{\circ}$ - $60^{\circ}$ .
- d) Penggunaan lebih efektif untuk bangunan dengan bentuk massa menyebar.



**Gambar 3.19.** Sistem penangkal petir Sangkar Faraday.

3) Sistem Preventor, menggunakan zat radioaktif pada terminal udara yang berfungsi mengionisasikan udara dengan medan yang berbentuk setengah bola.



**Gambar 3.20.** Sistem penangkal petir Preventor.

## 6. Jaringan Sampah

Penanggulangan masalah sampah dapat dilakukan dengan;

- a. Pengumpulan sampah, dengan penyediaan tempat/keranjang sampah pada tempat-tempat umum yang mudah dibersihkan.
- b. Pengangkutan untuk dibuang
  - 1) Pengangkutan dari tempat/keranjang sampah ke lori ke bak penampungan sampah induk.
  - 2) Selanjutnya dari tempat penampungan sampah induk yang dibedakan menurut jenisnya, diangkut keluar bangunan dengan angkutan sampah.

## **BAB IV**

### **KESIMPULAN**

Tujuan yang ingin dicapai dari pengadaan Galeri Fotografi dan Desain Grafis adalah menawarkan suatu bangunan baru yang merupakan penyatuan beberapa jenis fungsi bangunan berbeda, dimana didalamnya orang dapat melakukan berbagai kegiatan, antara lain;

1. Memperkenalkan, memasyarakatkan fotografi dan desain grafis sebagai suatu alat informasi, komunikasi, dan dokumentasi, dari segi seni dan segi keilmuan kepada semua kalangan masyarakat.
2. Meningkatkan minat masyarakat terhadap fotografi dan desain grafis serta arti pentingnya fotografi dan desain grafis sebagai media dokumentasi.
3. Meningkatkan apresiasi masyarakat pada dunia fotografi dan desain grafis dan diharapkan meningkatkan konsumsi produk fotografi.
4. Memberikan kemudahan bagi para fotografer dan desainer grafis dalam memenuhi berbagai bentuk kegiatan yang berkaitan dengan seni fotografi dan desain grafis
5. Menyediakan suatu wadah bagi dunia fotografi dan desain grafis untuk lebih memperkenalkan diri sebagai media untuk mengekspresikan ide, gagasan, perasaan, dan hobi, serta sebagai suatu profesi.



## BAB V

### ACUAN DASAR PERANCANGAN

#### A. Acuan Dasar Makro

##### 1. Penentuan Lokasi

Dasar pertimbangan dalam penentuan lokasi antara lain;

- a. Sesuai dengan Rencana Umum Tata Ruang Kota Bima.
- b. Berada di kawasan wisata kota, khususnya bangunan-bangunan tua/heritage dan pusat kota.
- c. Lokasi strategis dan terjangkau oleh sarana transportasi.
- d. Merupakan daerah konsentrasi penduduk.

##### 2. Tinjauan Lokasi Terpilih

Lokasi yang terpilih adalah alternatif I, yaitu lahan kosong yang berada pada sisi Jl. Sultan Muhammad Salahuddin dan Jl. Amahami.

Lokasi terpilih, berada pada area pada kecamatan Rasanae Barat Kelurahan Dara yang fungsi utamanya sebagai kawasan pelayanan jasa sosial, yang terdiri dari perkantoran, perdagangan, pemukiman, sekaligus dekat dengan fasilitas pendidikan, kawasan pelayanan Pariwisata dan rekreasi dan pelayanan Sarana Transportasi antar daerah meliputi pelabuhan dan terminal antar daerah, serta kawasan heritage.



**Gambar 5.1.** Lokasi Terpilih

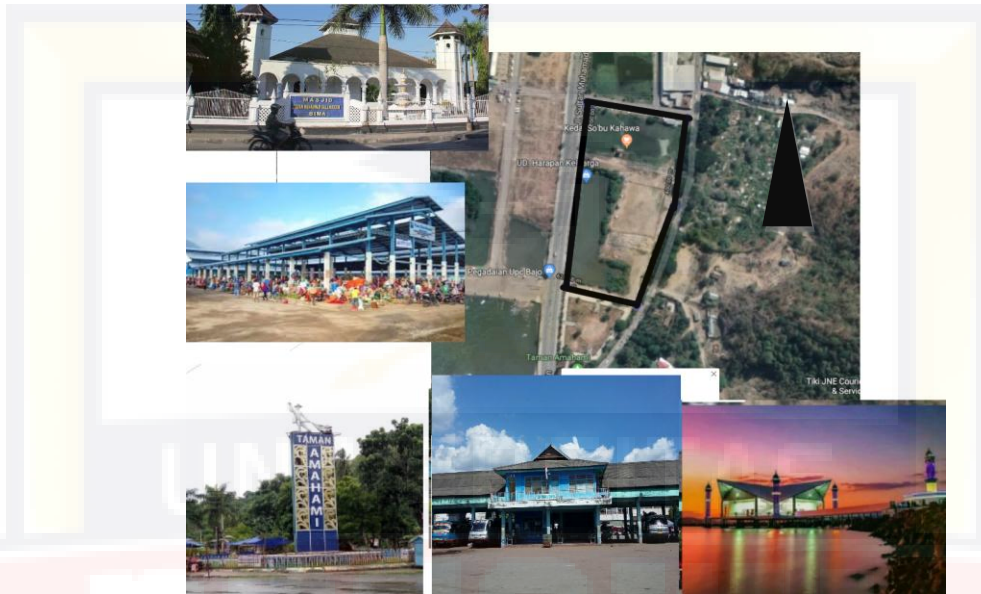
Dalam rencana pengembangan kota Bima, kawasan ini ditetapkan sebagai kawasan bisnis dan pariwisata terpadu.

Adapun batas-batas fisik lokasi tersebut adalah sebagai berikut;

- |                       |   |
|-----------------------|---|
| Batas sebelah Utara   | : Gudang dan pertokoan  |
| Batas sebelah Barat   | : Pantai, Lahan Reklamasi dan fasilitas Wisata dan rekreasi.. |
| Batas sebelah Selatan | : Taman Amahami, Pantai dan fasilitas Wisata dan rekreasi.    |
| Batas sebelah Timur   | : Bangunan ruko, pertokoan, dan pemukiman warga               |

### 3. Analisa dan Pendekatan Tapak

#### a. Eksisting



**Gambar 5.2.** Analisa kondisi eksisting di sekitar tapak/site

#### b. Sirkulasi



**Gambar 5.3.** Analisa sirkulasi kendaraan dan kepadatan jalan

Keterangan

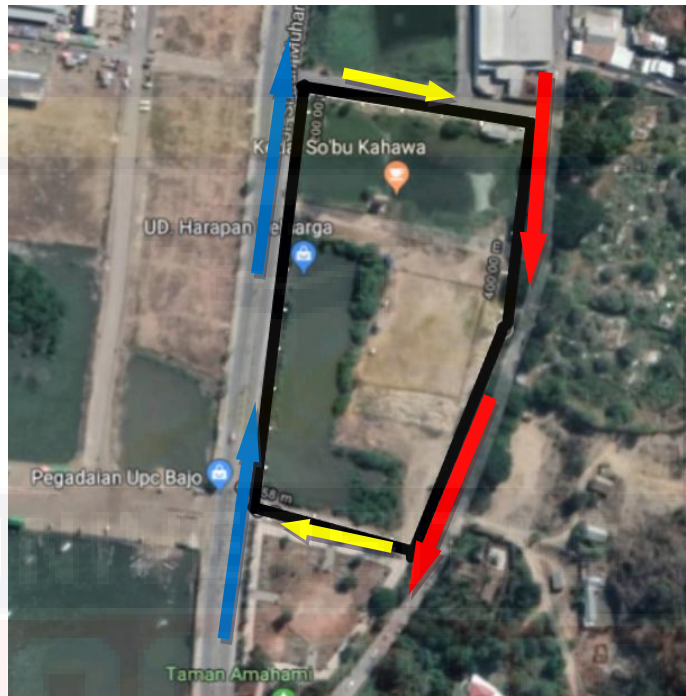


Jalur Sirkulasi Jl. Amahami

Jalur Sirkulasi Jl. Sultan Muhammad Salahuddin.

Jalur Sirkulasi Menghubungkan Jl. Amahami dan Jl. Sultan Muhammad Salahuddin.

c. Pencapaian dan Aksesibilitas



**Gambar 5.4.** Analisa pencapaian dan aksesibilitas

d. Analisa Kebisingan



**Gambar 5.5.** Analisa kebisingan yang berasal dari lingkungan sekitar site/tapak

- 1) Intesitas kebisingan yang didapatkan dari titik A, B, dan C tinggi, hal ini dikarenakan tapak/site berbatasan langsung dengan lalu lintas kendaraan sangat padat pada jam-jam tertentu.
- 2) Dampak kebisingan yang didapatkan dari titik D intesitas kebisingannya sedang dikarenakan tapak/site berbatasan langsung dengan bangunan pertokoan, Pergudangan dan pemukiman warga.

e. Analisa View



**Gambar 5.6.** Analisa view dari dan keluar site/tapak

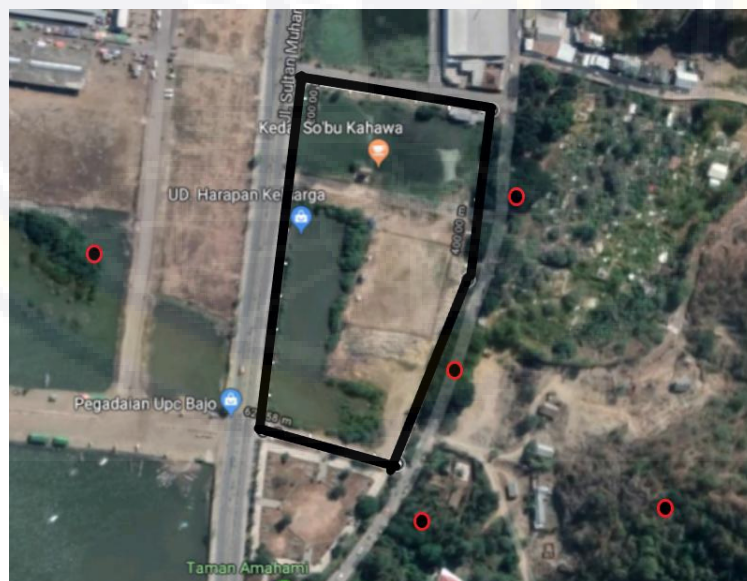
- 1) View dari dalam tapak/site
  - Titik view ke luar tapak/site pada bagian utara dan Timur berbatasan langsung dengan Gudang, pertokoan, dan pemukiman warga.

- Titik View bagian Selatan dan Barat berbatasan dengan pemandangan Taman pada bagian selatan dan Pantai dan Lahan reklamasi.

2) View ke arah tapak/site

- View ke arah tapak dari bagian utara tidak terlihat karna berbatasan langsung dengan tembok area gudang dan petokoan.
- View ke arah tapak dari bagian timur yaitu pemandangan dari arah Jl. Amahami terlihat sangat jelas.
- View ke arah tapak dari bagian selatan terlihat jelas yaitu pemandangan dari arah taman amahami.
- View ke arah tapak dari bagian barat terlihat jelas dengan padangan dari Jl. Sultan Muhammad Salahuddin.

f. Analisa Vegetasi



**Gambar 5.7.** Analisa vegetasi di sekitar site/tapak

## B. Acuan Dasar Mikro

### 1. Konsep Ruang

Ruang berarti wujud, bentuk, ataupun waktu terkait dengan *settingnya*. Setting merupakan suatu lingkungan fisik yang melatarbelakangi aksi kegiatan serta memberikan identitas waktu dan tempat bagi kegiatan.

Galeri Fotografi dan Desain Grafis membutuhkan program ruang yang mampu mengakomodasi kebutuhan untuk mengikuti penjelajahan ruang yang diinginkan. Suasana yang terbentuk serta latar belakang fisik yang didapat akan mampu mewujudkan program ruang yang terintegrasi namun tetap dapat terekplorasi.

Pengolahan ruang ditujukan untuk membentuk sekuensial ruang sehingga akan memberikan pengalaman baik secara visual maupun spasial.

### 2. Kebutuhan Ruang dan Pengelompokan Ruang

**Tabel 5.1.** Kelompok Kegiatan dan Pengelompokan Bangunan

Pengelompokan Kegiatan	Pengelompokan Bangunan
<b>Kegiatan Rekreatif</b> Hall/Lobby Rg. Informasi Rg. Penitipan Barang Loket Penjualan Tiket Rg Pameran Tetap Rg. Audio Visual Rg. Pameran Temporer Rg. Koleksi Rg. Prevarasi	Publik

Gudang Souvenir Shop	
<b>Kegiatan Edukatif</b> Kegiatan Pelatihan <ul style="list-style-type: none"> <li>• Rg. Kelas</li> <li>• Rg. Pengajar</li> <li>• Rg. Studio Praktek</li> <li>• Toilet</li> </ul> Perpustakaan <ul style="list-style-type: none"> <li>• Lobi</li> <li>• Rg. Resepsionis</li> <li>• Rg. Penitipan Barang</li> <li>• Rg. Koleksi Buku &amp; Baca</li> <li>• Rg. Karyawan</li> <li>• Rg. Komputer</li> <li>• Rg. Fotocopy.</li> <li>• Gudang</li> </ul> Rg. Seminar/Workshop <ul style="list-style-type: none"> <li>• Rg. Serbaguna</li> <li>• Stage</li> <li>• Rg. Persiapan</li> <li>• Rg. Peroyektor</li> <li>• Rg. Panel</li> <li>• Pantry</li> <li>• Toilet</li> <li>• Gudang</li> </ul>	Publik



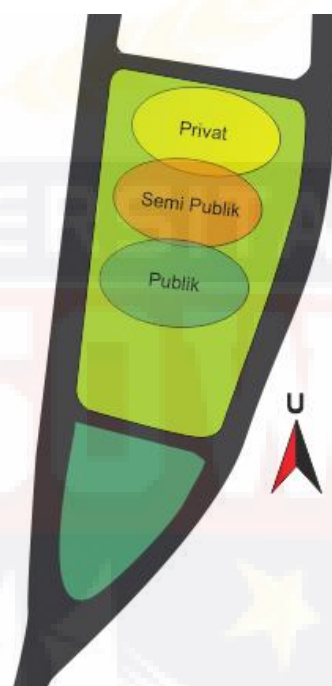
<p><b>Kegiatan Komersil</b></p> <p>Rg. Jasa Pelayanan Fotografi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Rg. Tunggu</li> <li>• Rg. Studio</li> <li>• Rg. Ganti</li> <li>• Rg. Rias</li> <li>• Rg. Display Pakaian</li> <li>• Rg. Cetak Digital</li> <li>• Rg. Editing foto</li> <li>• Rg. Display Bingkai</li> <li>• Rg. Karyawan</li> <li>• Toilet. Gudang</li> </ul> <p>Retail Shop</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Rg. Display Penjualan</li> <li>• Rg. Karyawan</li> <li>• Rg. Kasir</li> <li>• Rg. Pelayanan Perbaikan</li> <li>• Gudang</li> <li>• Pantry</li> <li>• Toilet</li> <li>• Display Buku</li> <li>• Rg. Kasir</li> <li>• Gudang</li> </ul>	
<p>Rg. Perwakilan Produsen</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Rg. Manajer</li> <li>• Rg. Sekretaris</li> </ul>	<p>Semi Publik</p>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rg. Staf</li> <li>• Rg. Pelayanan Umum &amp; Informasi</li> <li>• Rg. Arsip</li> <li>• Toilet</li> <li>• Gudang</li> </ul>	
<p><b>Kegiatan Administrasi dan Penunjang</b></p> <p>Kegiatan Administrasi dan Pengelola</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Rg. Direktur</li> <li>• Rg. Wakil Direktur</li> <li>• Rg. Sekretaris</li> <li>• Rg. Bendahara</li> <li>• Rg. Rapat</li> <li>• Rg. Kep. Adm. Keu</li> <li>• Rg. Kep. Divisi Kerjasama &amp; Pengembangan</li> <li>• Rg. Kep Divisi Operasional Gedung &amp; Utilitas</li> <li>• Rg. Operator PABX</li> <li>• Toilet</li> <li>• Rg. Arsip</li> </ul> <p>Kegiatan Penunjang (Cafeteria)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Rg. Makan</li> <li>• Retail Makanan &amp; Dapur</li> <li>• Loading Deck</li> <li>• Toilet</li> <li>• Gudang</li> </ul> <p>Rg. Servis dan M.E.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Rg. Istirahat</li> <li>• Mushollah</li> <li>• Rg. Genset</li> <li>• Rg. Pompa</li> <li>• Rg. Tandon</li> <li>• Rg. Panel Utama</li> <li>• Rg. AHU &amp; Chiller</li> <li>• Rg. Trafo</li> </ul>	<p style="text-align: center;">Privat &amp; Servis</p>

- |   |  |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Rg. Septiktank</li> <li>• Rg. Supir</li> <li>• Pos Jaga</li> <li>• Toilet</li> </ul> |  |
|---|--|

Sumber: Hasil Analisis

Berdasarkan tabel 3.1 diatas, maka deskripsi zona pembagian ruang bangunan galeri, yaitu;



**Gambar 5.8.** Zona pembagian ruang

### 3. Besaran Ruang

Pendekatan perhitungan besaran ruang didasarkan pada pertimbangan-pertimbangan sebagai berikut;

- a. Daya tampung.
- b. Standar unit kerja untuk masing-masing fungsi.
- c. Jumlah, jenis dan dimensi alat/perabot yang digunakan.
- d. Ruang gerak dan sudut pandang mata.

Besaran ruang yang dibutuhkan, dapat dihitung sebagai berikut;

**a. Kegiatan Rekreatif**

Kegiatan rekreatif disini berupa galeri fotografi dan desain grafis, dengan besaran ruang sebagai berikut;

1) Hall/lobby.

Perencanaan besaran lobby mempertimbangkan pengunjung yang datang secara berkelompok dan dalam jumlah yang besar (pengunjung rombongan). Untuk menentukan daya tampung lobby, maka asumsi didasarkan pada:

Jumlah pengunjung pameran terpadat adalah 500 orang, standar 1,2 m<sup>2</sup>/orang, 50% dari pengunjung terpadat direncanakan untuk luasan hall/lobby.

$$\text{Luas} = 250 \times 1,2 \text{ m}^2 = 300 \text{ m}^2.$$

2) Ruang pameran tetap

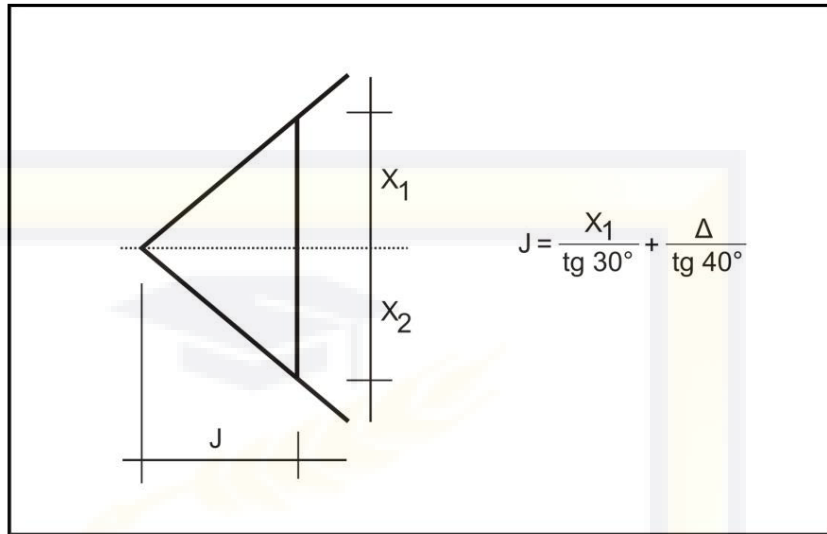
a) Ruang pameran sejarah serta perangkat fotografi.

Direncanakan jumlah perangkat yang dipamerkan 50 buah, dimana diasumsikan setiap benda rata-rata memerlukan 3 m<sup>2</sup>.

$$\text{Luas} = 50 \times 3 \text{ m}^2 = 150 \text{ m}^2.$$

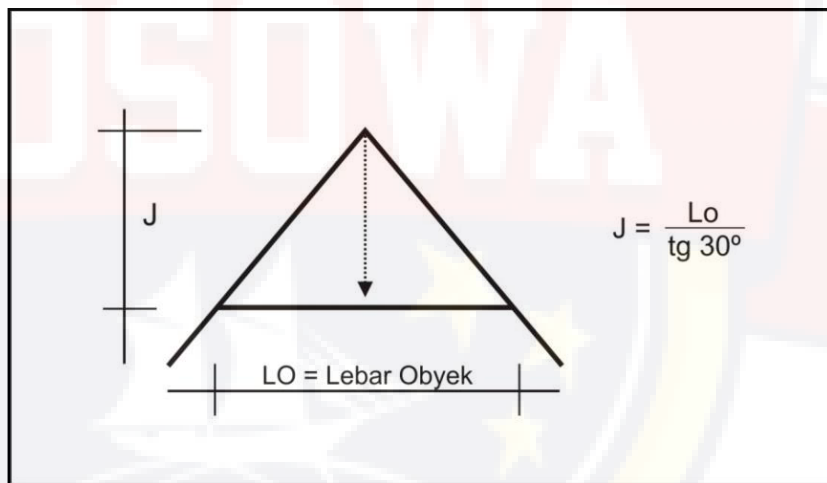
b) Ruang pameran foto Indonesia

Untuk menghitung luas yang diperlukan untuk ruang pameran foto, diambil pendekatan:



**Gambar 5.9.** Jarak Pengamatan Normal Obyek Vertikal

*Sumber; Ardi, Pusat Kegiatan dan Informasi Fotografi*



**Gambar 5.10.** Jarak Pengamatan Normal Obyek Horizontal

*Sumber; Ardi, Pusat Kegiatan dan Informasi Fotografi*

- i) Untuk bingkai ukuran 60cm x 70cm, dengan asumsi 30 bingkai.

Jarak pengamatan vertikal;

$$J = \frac{0,35 \text{ m}}{\text{tg } 30^\circ} + \frac{0,35 \text{ m}}{\text{tg } 40^\circ} = 1 \text{ m}$$

$$\text{tg } 30^\circ \quad \text{tg } 40^\circ$$

Jarak Pengamatan Horisontal;

$$J = \underline{0,60 \text{ m}} = 1,05 \text{ m}$$

$$\text{tg } 30^\circ$$

Jarak Antar Bingkai;

$$= \text{Jarak Pengamat} \times \text{tg } 45^\circ - (\frac{1}{2} \text{ t.bingkai})$$

$$= 1,05 \text{ m} \times 1 - (0,30 \text{ m}) = 0,75 \text{ m}$$

Luas ruang yang dibutuhkan untuk 30 bingkai;

$$= 30 \times 1,05 \text{ m} = 31,5 \text{ m}^2.$$

- ii) Untuk bingkai ukuran 90cm x 120cm, dengan asumsi 40 bingkai.

Jarak pengamatan vertikal;

$$J = \underline{0,60 \text{ m}} + \underline{0,60 \text{ m}} = 1,7 \text{ m}$$

$$\text{tg } 30^\circ \quad \text{tg } 40^\circ$$

Jarak Pengamatan Horisontal;

$$J = \underline{0,90 \text{ m}} = 1,5 \text{ m}$$

$$\text{tg } 30^\circ$$

Jarak Antar Bingkai;

$$= \text{Jarak Pengamat} \times \text{tg } 45^\circ - (\frac{1}{2} \text{ t.bingkai})$$

$$= 1,5 \text{ m} \times 1 - (0,60 \text{ m}) = 0,9 \text{ m}$$

Luas ruang yang dibutuhkan untuk 40 bingkai;

$$= 40 \times 1,5 \text{ m} = 60 \text{ m}^2.$$

**Jadi, luas ruang pameran foto indonesia ditambah 30% sirkulasi, adalah;**

$$= 31,5 \text{ m}^2 + 63 \text{ m}^2 = 94,5 \text{ m}^2$$

$$= 31,5 \text{ m}^2 + (30\% \times 94,5 \text{ m}^2)$$

$$= 31,5 \text{ m}^2 + 28,35 \text{ m}^2 = \mathbf{122 \text{ m}^2}$$

c) Ruang pameran foto lokal.

- i) Untuk bingkai ukuran 60cm x 70cm, dengan asumsi 30 bingkai,

Jarak pengamatan vertikal;

$$J = \underline{0,35 \text{ m}} + \underline{0,35 \text{ m}} = 1 \text{ m}$$

$$\text{tg } 30^\circ \quad \text{tg } 40^\circ$$

Jarak Pengamatan Horisontal;

$$J = \underline{0,60 \text{ m}} = 1,05 \text{ m}$$

$$\text{tg } 30^\circ$$

Jarak Antar Bingkai;

$$= \text{Jarak Pengamat} \times \text{tg } 45^\circ - (\frac{1}{2} \text{ t.bingkai})$$

$$= 1,05 \text{ m} \times 1 - (0,30 \text{ m}) = 0,75 \text{ m}$$

Luas ruang yang dibutuhkan untuk 30 bingkai;

$$= 30 \times 1,05 \text{ m} = 31,5 \text{ m}^2.$$

- ii) Untuk bingkai ukuran 90cm x 120cm, dengan asumsi 40 bingkai,

Jarak pengamatan vertikal;

$$J = \underline{0,60 \text{ m}} + \underline{0,60 \text{ m}} = 1,7 \text{ m}$$

$$\text{tg } 30^\circ \quad \text{tg } 40^\circ$$

Jarak Pengamatan Horisontal;

$$J = \underline{0,90 \text{ m}} = 1,5 \text{ m}$$

$$\text{tg } 30^\circ$$

Jarak Antar Bingkai;

$$= \text{Jarak Pengamat} \times \text{tg } 45^\circ - (\frac{1}{2} \text{ t.bingkai})$$

$$= 1,5 \text{ m} \times 1 - (0,60 \text{ m}) = 0,9 \text{ m}$$

Luas ruang yang dibutuhkan untuk 40 bingkai;

$$= 42 \times 1,5 \text{ m} = 63 \text{ m}^2.$$

**Jadi, luas ruang pameran foto lokal ditambah 30%**

**sirkulasi, adalah;**

$$= 31,5 \text{ m}^2 + 64 \text{ m}^2 = 94,5 \text{ m}^2$$

$$= 31,5 \text{ m}^2 + (30\% \times 91,5 \text{ m}^2)$$

$$= 31,5 \text{ m}^2 + 28,35 \text{ m}^2 = \mathbf{122 \text{ m}^2}$$

d) Ruang pameran desain grafis.

i) Untuk bingkai ukuran 60cm x 70cm, dengan asumsi 35

bingkai,

Jarak pengamatan vertikal;

$$J = \underline{0,35 \text{ m}} + \underline{0,35 \text{ m}} = 1 \text{ m}$$

$$\text{tg } 30^\circ \quad \text{tg } 40^\circ$$

Jarak Pengamatan Horisontal;

$$J = \underline{0,60 \text{ m}} = 1,05 \text{ m}$$

$$\text{tg } 30^\circ$$

Jarak Antar Bingkai;

$$= \text{Jarak Pengamat} \times \text{tg } 45^\circ - (\frac{1}{2} \text{ t.bingkai})$$



$$= 1,05 \text{ m} \times 1 - (0,30 \text{ m}) = 0,75 \text{ m}$$

Luas ruang yang dibutuhkan untuk 35 bingkai;

$$= 46 \times 1,05 \text{ m} = 48,3 \text{ m}^2.$$

- ii) Untuk bingkai ukuran 90cm x 120cm, dengan asumsi 35 bingkai

Jarak pengamatan vertikal;

$$J = \frac{0,60 \text{ m}}{\text{tg } 30^\circ} + \frac{0,60 \text{ m}}{\text{tg } 40^\circ} = 1,7 \text{ m}$$

$$\text{tg } 30^\circ \quad \text{tg } 40^\circ$$

Jarak Pengamatan Horizontal;

$$J = \frac{0,90 \text{ m}}{\text{tg } 30^\circ} = 1,5 \text{ m}$$

$$\text{tg } 30^\circ$$

Jarak Antar Bingkai;

$$= \text{Jarak Pengamat} \times \text{tg } 45^\circ - (\frac{1}{2} \text{ t.bingkai})$$

$$= 1,5 \text{ m} \times 1 - (0,60 \text{ m}) = 0,9 \text{ m}$$

Luas ruang yang dibutuhkan untuk 35 bingkai;

$$= 50 \times 1,5 \text{ m} = 75 \text{ m}^2.$$

**Jadi, luas ruang pameran desain grafis ditambah 30%**

**sirkulasi, adalah;**

$$= 36,75 \text{ m}^2 + 52,5 \text{ m}^2 = 89,25 \text{ m}^2$$

$$= 89,25 \text{ m}^2 + (30\% \times 89,25 \text{ m}^2)$$

$$= 89,25 \text{ m}^2 + 26,78 \text{ m}^2 = \mathbf{156,4 \text{ m}^2}$$

**Tabel 5.2.** Kegiatan Kreatif (Galeri Fotografi & Desain Grafis)

No	Kebutuhan Ruang	Kapasitas	Standar (M <sup>2</sup> /Org)	Luas M <sup>2</sup>	Data
1	Hall/Lobby	250 Orang	1,20 M <sup>2</sup>	300 M <sup>2</sup>	NAD
2	Rg. Informasi dan Locket	7 Orang	3,00 M <sup>2</sup>	21,0 M <sup>2</sup>	NAD
3	Rg. Locket	2 Orang	4,70 M <sup>2</sup>	9,40 M <sup>2</sup>	NAD
4	Rg. Pameran Tetap				
	- Rg. Pameran Sejarah Perangkat Fotografi.	40 Buah	3,20 M <sup>2</sup>	130 M <sup>2</sup>	ASM
	- Rg. Pameran Foto Indonesia.				
	• Bingkai 60 cm x 70 cm.	30 Bingkai	1,05 M <sup>2</sup>	31.5 M <sup>2</sup>	TAP
	• Bingkai 90 cm x 120 cm.	42 Bingkai	1,50 M <sup>2</sup>	63 M <sup>2</sup>	TAP
<b>Jumlah Rg. Pameran Foto Indonesia + Sirkulasi 30 %</b>			<b>122 M<sup>2</sup></b>		
	- Rg. Pameran Foto Lokal.				
	• Bingkai 60 cm x 70 cm.	30 Bingkai	1,05 M <sup>2</sup>	31,50 M <sup>2</sup>	TAP
	• Bingkai 90 cm x 120 cm.	42 Bingkai	1,50 M <sup>2</sup>	63,0 M <sup>2</sup>	TAP
<b>Jumlah Rg. Pameran Foto Lokal + Sirkulasi 30 %</b>			<b>122 M<sup>2</sup></b>		

	- Rg. Pameran Desain Grafis.				
	• Bingkai 60 cm x 70 cm.	46 Bingkai	1,05 M <sup>2</sup>	48,3 M <sup>2</sup>	TAP
	• Bingkai 90 cm x 120 cm.	50 Bingkai	1,50 M <sup>2</sup>	75 M <sup>2</sup>	TAP
<b>Jumlah Rg. Pameran Desain Grafis + Sirkulasi 30 %</b>			<b>156,4 M<sup>2</sup></b>		
5	Rg. Audio Visual	50 Orang	2,50 M <sup>2</sup>	12,5 M <sup>2</sup>	TSM
6	Rg. Pameran Temporer	35	1,50 M <sup>2</sup>	52,5 M <sup>2</sup>	TAP
7	Rg. Koleksi	50 Bingkai	1,50 M <sup>2</sup>	75,0 M <sup>2</sup>	ASM
8	Rg. Prevarasi			64,0 M <sup>2</sup>	SM
9	Gudang	1 Unit	1,20 M <sup>2</sup>	12,0 M <sup>2</sup>	ASM
10	Souvenir Shop	1 Unit	12,0 M <sup>2</sup>	12,0 M <sup>2</sup>	NAD
<b>Jumlah</b>			<b>960,07 M<sup>2</sup></b>		
<b>Sirkulasi 30 %</b>			<b>288,21 M<sup>2</sup></b>		
<b>TOTAL</b>			<b>1.248,3 M<sup>2</sup></b>		

## b. Kegiatan Edukatif

### 1) Kegiatan Pelatihan

#### a) Ruang kelas

Untuk menentukan jumlah peserta yang akan ditampung dalam 1 (satu) ruang kelas, diambil studi Literatur beberapa kegiatan sejenis.

- i) Two Day's for Photography Makassar 2011 oleh UKM seni dan budaya Talas, workshop fotografi diadakan pada tanggal 27 Februari 2011, bertempat di Universitas Muhammadiyah Makassar, dengan jumlah peserta dibatasi hanya 100 orang.
- ii) Photography Training and Contest yang diadakan oleh Smada Information and Technology Community (Site.com) SMA Neg 2 Makassar pada tanggal 22-24 Januari 2011, dimana pesertanya berjumlah 100 orang.
- iii) Workshop Fotografi yang diadakan di gedung PKP Unhas dalam rangka anniversary 16<sup>th</sup> UKM fotografi Unhas pada tanggal 10 Desember 2010, dimana jumlah peserta dibatasi hanya 50 orang.

Berdasarkan jumlah rata-rata peserta dan pembatasan jumlah peserta dari studi banding tersebut, maka diasumsikan daya tampung (kapasitas) untuk satu ruang kelas pada wadah ini adalah 30 orang, hal ini disesuaikan dengan kelas efektif dan kemampuan pengajar memberikan pelajaran.

Standar = 1,7 -2 m<sup>2</sup>/kursi. Luas 30 x 2 m<sup>2</sup> = 60 m<sup>2</sup>.

Kelas terdiri dari 5 ruang (3 kelas fotografi dasar dan 2 kelas fotografi lanjutan).

Luas = 5 x 60 m<sup>2</sup> = 300 m<sup>2</sup>.

b) Ruang pengajar/instruktur

Berdasarkan standar pendidikan luar sekolah, setiap 15-25 peserta pendidikan ditangani oleh 1 orang pengajar dan seorang asisten. Jumlah peserta dari seluruh kelas program ada 200 orang.

Jumlah seluruh tenaga pengajar fotografi 15 orang dan pengajar desain grafis 10 orang, standar 8 m<sup>2</sup>/orang.

Total jumlah pengajar adalah 25 orang.

$$\text{Luas} = 25 \times 8 \text{ m}^2 = 200 \text{ m}^2.$$

c) Ruang *workshop*/pelatihan desain grafis.

Berdasarkan standar pendidikan luar sekolah, setiap 15-25 peserta pendidikan ditangani oleh 1 orang pengajar dan seorang asisten. Jumlah peserta di asumsikan 10 orang untuk 1 ruang kelas yang berisi 10 komputer. Standar 8 m<sup>2</sup>/orang.

$$\text{Luas 1 ruang kelas} = 10 \times 8 \text{ m}^2 = 80 \text{ m}^2.$$

Ruang kelas terdiri dari 5 ruang dengan 3 ruang untuk kelas basic dan 2 ruang untuk kelas lanjutan.

$$\text{Luas} = 4 \times 80 \text{ m}^2 = 320 \text{ m}^2$$

d) Toilet.

Jumlah orang yang dilayani oleh fasilitas toilet menurut standar arsitek adalah

1 wc untuk tiap 15 orang pria

1 urinoir untuk 9 orang pria

1 wastafel untuk tiap 15 orang pria

1 wc untuk tiap 12 orang wanita

1 wastafel untuk tiap 12 orang wanita

Luas untuk 1 wc = 1,04 m<sup>2</sup>.

Luas untuk 1 urinoir = 0,44 m<sup>2</sup>.

Luas untuk 1 wastafel = 0,84 m<sup>2</sup>.

Jumlah peserta pelatihan untuk seluruh kelas adalah 200 orang, diasumsikan 60% pria dan 40% wanita.

Jumlah pria yang menggunakan toilet = 120 orang

Jumlah wanita yang menggunakan toilet = 80 orang

Maka, besaran ruang toilet pria yang dibutuhkan adalah;

Wc = 120 : 15 = 8 unit, luas = 8 x 1,04 m<sup>2</sup> = 8,32 m<sup>2</sup>

Urinoir = 120 : 9 = 13 unit, luas = 13 x 0,44 m<sup>2</sup> = 5,72 m<sup>2</sup>

Wastafel = 120 : 15 = 8 unit, luas = 8 x 0,84 m<sup>2</sup> = 6,72 m<sup>2</sup>

Maka, besaran ruang toilet wanita yang dibutuhkan adalah

Wc = 80 : 12 = 6 unit, luas = 6 x 1,04 m<sup>2</sup> = 6,24 m<sup>2</sup>

Wastafel = 80 : 12 = 6 unit, luas = 6 x 0,84 m<sup>2</sup> = 5,04 m<sup>2</sup>

Luas toilet = 32,04 m<sup>2</sup>

Luas toilet + 30 % sirkulasi;

= 32,04 m<sup>2</sup> + (30 % x 32,04 m<sup>2</sup>)

= **41,6 m<sup>2</sup>.**

**Tabel 5.3.** Kegiatan Edukatif-Rg. Pelatihan

No	Kebutuhan Ruang	Kapasitas	Standar (M <sup>2</sup> /Org)	Luas M <sup>2</sup>	Data
1	Rg. Kelas Fotografi  Standar 1,7-2 M <sup>2</sup> /Kursi  1 Kelas = 30 Orang  = <b>60 M<sup>2</sup></b>	5 Kelas	60,0 M <sup>2</sup>	300 M <sup>2</sup>	NAD
2	Rg. Pengajar	25 Orang	6,00 M <sup>2</sup>	150 M <sup>2</sup>	ASM
3	Rg. Studio Praktek	2 Studio	72,0 M <sup>2</sup>	144 M <sup>2</sup>	SMF
4	Rg. Kelas Desain Grafis  Standar 3 M <sup>2</sup> /Kursi  1 Kelas = 15 Orang  = <b>45 M<sup>2</sup></b>	5 Kelas	45,0 M <sup>2</sup>	225 M <sup>2</sup>	BPDS
5	Toilet  - Toilet Pria  • WC  • Urinoir  • Wastafel  - Toilet Wanita  • WC  • Wastafel	8 Unit  13 Unit  8 Unit  6 Unit  6 Unit	1,04 M <sup>2</sup>  0,44 M <sup>2</sup>  0,84 M <sup>2</sup>  1,04 M <sup>2</sup>  0,84 M <sup>2</sup>	10,8 M <sup>2</sup>  7,02 M <sup>2</sup>  4,48 M <sup>2</sup>  8,1 M <sup>2</sup>  3,36 M <sup>2</sup>	NAD
<b>Luas Toilet + Sirkulasi 30 %</b>			<b>41,6 M<sup>2</sup></b>		
<b>Jumlah</b>			<b>860,6 M<sup>2</sup></b>		
<b>Sirkulasi 30 %</b>			<b>258,2 M<sup>2</sup></b>		
<b>TOTAL</b>			<b>1.118,8 M<sup>2</sup></b>		

2) Perpustakaan

a) Ruang koleksi buku dan baca.

i) Ruang koleksi

Koleksi = 10.000 volume

Standar = 15 buku/sqft = 162 volume/m<sup>2</sup>.

Jadi luas ruang koleksi =  $\frac{10.000}{162} = 62 \text{ m}^2$ .

162

ii) Ruang baca

Pengunjung diasumsikan dapat menampung 100 orang.

Standar 2,8 m<sup>2</sup>/orang.

Luas = 100 x 2,8 m<sup>2</sup> = 280 m<sup>2</sup>.

**Tabel 5.4.** Kegiatan Edukatif-Rg. Perpustakaan

No	Kebutuhan Ruang	Kapasitas	Standar (M <sup>2</sup> /Org)	Luas M <sup>2</sup>	Data
1	Lobby			50,0 M <sup>2</sup>	TSS
2	Rg. Resepsionis	3 Orang	1,5,-2,00 M <sup>2</sup>	4,50 M <sup>2</sup>	NAD
3	Rg. Penitipan Barang			20,0 M <sup>2</sup>	ASM
4	Rg. Koleksi	1000 Volume		62,0 M <sup>2</sup>	TSS
5	Rg. Karyawan	5 Orang		25,0 M <sup>2</sup>	ASM
6	Rg. Baca	100 Orang	2,80 M <sup>2</sup>	50,0 M <sup>2</sup>	PUPPT
7	Rg. Pengembalian & Peminjaman	4 Orang	3,50 M <sup>2</sup>	14,0 M <sup>2</sup>	TSS



8	Rg. Fotokopi	2 Unit	3,00 M <sup>2</sup> /Unit	6,00 M <sup>2</sup>	ASM
9	Rg. Wifi	10 Orang	3,00 M <sup>2</sup>	30,0 M <sup>2</sup>	TSM
10	Gudang			48,0 M <sup>2</sup>	NAD
<b>Jumlah</b>			<b>309,5 M<sup>2</sup></b>		
<b>Sirkulasi 30 %</b>			<b>92,6 M<sup>2</sup></b>		
<b>TOTAL</b>			<b>402,1 M<sup>2</sup></b>		

### 3) Ruang seminar/workshop

Yang dibutuhkan adalah auditorium/rg.serbaguna

Daya tampung auditorium untuk wadah ini direncanakan untuk 200 orang.

Standar luas untuk 1 tempat duduk = 1,4 m x 0,4 m = 1,05 m<sup>2</sup>  
(data arsitek).

Untuk 200 tempat duduk;

$$= 200 \times 1,05 \text{ m}^2$$

$$= 210 \text{ m}^2 + (30\% \times 210 \text{ m}^2) = 273 \text{ m}^2.$$

**Tabel 5.5.** Kegiatan Edukatif-Rg. Seminar/Workshop

No	Kebutuhan Ruang	Kapasitas	Standar (M <sup>2</sup> /Org)	Luas M <sup>2</sup>	Data
1	Rg. Serbaguna	200 Orang	1,05 M <sup>2</sup>	273 M <sup>2</sup>	NAD
2	Rg. Proyektor			30,0 M <sup>2</sup>	ASM
3	Rg. Kontrol			15,0 M <sup>2</sup>	ASM
4	Rg. Panel			15,0 M <sup>2</sup>	ASM

5	Stage			60,0 M <sup>2</sup>	TSM
6	Pantry			20,0 M <sup>2</sup>	ASM
7	Rg. Persiapan	2 Unit	30,0 M <sup>2</sup>	60,0 M <sup>2</sup>	ASM
8	Gudang			40,0 M <sup>2</sup>	ASM
9	Toilet				
	- Toilet Pria	4 Unit	1,04 M <sup>2</sup>	4,16 M <sup>2</sup>	
	• WC	4 Unit	0,44 M <sup>2</sup>	1,76 M <sup>2</sup>	
	• Urinoir	4 Unit	0,84 M <sup>2</sup>	3,36 M <sup>2</sup>	
	• Wastafel				NAD
	- Toilet Wanita				
	• WC	6 Unit	1,04 M <sup>2</sup>	6,24 M <sup>2</sup>	
	• Wastafel	4 Unit	0,84 M <sup>2</sup>	3,36 M <sup>2</sup>	
<b>Luas Toilet + Sirkulasi 30 %</b>			<b>24,6 M<sup>2</sup></b>		
<b>Jumlah</b>			<b>537,6 M<sup>2</sup></b>		
<b>Sirkulasi 30 %</b>			<b>161,3 M<sup>2</sup></b>		
<b>TOTAL</b>			<b>689,9 M<sup>2</sup></b>		

### c. Kegiatan Komersil

#### 1) Ruang pelayanan jasa fotografi

**Tabel 5.6.** Kegiatan Komersil-Rg. Pelayanan Jasa Fotografi/Studio Foto

No	Kebutuhan Ruang	Kapasitas	Standar (M <sup>2</sup> /Org)	Luas M <sup>2</sup>	Data
1	Rg. Tunggu	25 Orang	1,05 M <sup>2</sup>	26,3 M <sup>2</sup>	ASM

2	Rg. Studio	3 Unit	20,0 M <sup>2</sup>	60,0 M <sup>2</sup>	ASM/SB
3	Rg. Ganti	3 Unit	4,00 M <sup>2</sup>	12,0 M <sup>2</sup>	TSM
4	Rg. Rias		24,0 M <sup>2</sup>	24,0 M <sup>2</sup>	SMF
5	Rg. Display Pakaian			24,0 M <sup>2</sup>	ASM
6	Rg. Cetak Digital	2 Unit	8,00 M <sup>2</sup>	16,0 M <sup>2</sup>	ASM
7	Rg. Editing Foto	6 Orang		20,0 M <sup>2</sup>	ASM/SB
8	Display Bingkai			20,0 M <sup>2</sup>	ASM/SB
9	Rg. Karyawan			30,0 M <sup>2</sup>	ASM
10	Toilet				NAD
	- Toilet Pria	2 Unit	1,04 M <sup>2</sup>	2,08 M <sup>2</sup>	
	• WC	2 Unit	0,44 M <sup>2</sup>	0,88 M <sup>2</sup>	
	• Urinoir	1 Unit	0,84 M <sup>2</sup>	0,84 M <sup>2</sup>	
	• Wastafel				
	- Toilet Wanita				
	• WC	2 Unit	1,04 M <sup>2</sup>	2,08 M <sup>2</sup>	
	• Wastafel	2 Unit	0,84 M <sup>2</sup>	1,86 M <sup>2</sup>	
<b>Luas Toilet + Sirkulasi 30%</b>			<b>8,8 M<sup>2</sup></b>		
11	Gudang			38,0 M <sup>2</sup>	NAD
<b>Jumlah</b>			<b>279,1 M<sup>2</sup></b>		
<b>Sirkulasi 30 %</b>			<b>83,7 M<sup>2</sup></b>		
<b>TOTAL</b>			<b>363,4 M<sup>2</sup></b>		

2) Retail Shop/Ruang penjualan produk fotografi dan desain grafis.

**Tabel 5.7.** Kegiatan Komersil-Retail Shop

No	Kebutuhan Ruang	Kapasitas	Standar (M <sup>2</sup> /Org)	Luas M <sup>2</sup>	Data
1	Rg. Display Penjualan			200 M <sup>2</sup>	ASM/SB
2	Rg. Karyawan	10 Orang		40,0 M <sup>2</sup>	ASM/SB
3	Rg. Kasir	3 Unit	2,04 M <sup>2</sup>	15,0 M <sup>2</sup>	NAD
4	Rg. Layanan Perbaikan Kamera				
	- Costumer Service	8 Orang		15,0 M <sup>2</sup>	ASM/SB
	- Preparing Service	10 Orang		30,0 M <sup>2</sup>	
	- Finishing Service	6 Orang		12,0 M <sup>2</sup>	
5	Gudang			60,0 M <sup>2</sup>	ASM
6	Pantry			20,0 M <sup>2</sup>	ASM
7	Toilet				
	- Toilet Pria				
	• WC	2 Unit	1,04 M <sup>2</sup>	2,08 M <sup>2</sup>	
	• Urinoir	2 Unit	0,44 M <sup>2</sup>	0,88 M <sup>2</sup>	
	• Wastafel	1 Unit	0,84 M <sup>2</sup>	0,84 M <sup>2</sup>	NAD
	- Toilet Wanita				
	• WC	2 Unit	1,04 M <sup>2</sup>	2,08 M <sup>2</sup>	
	• Wastafel	2 Unit	0,84 M <sup>2</sup>	1,68 M <sup>2</sup>	
<b>Luas Toilet + Sirkulasi 30 %</b>				<b>9,83 M<sup>2</sup></b>	
8	- Display Buku	2 Unit	2,04 M <sup>2</sup>	30 M <sup>2</sup>	ASM

- Rg. Kasir		4,08 M <sup>2</sup>	NAD
- Gudang		15 M <sup>2</sup>	ASM
<b>Jumlah</b>		<b>450,9 M<sup>2</sup></b>	
<b>Sirkulasi 30 %</b>		<b>120,8 M<sup>2</sup></b>	
<b>TOTAL</b>		<b>523,5 M<sup>2</sup></b>	

### 3) Ruang perwakilan produsen

**Tabel 5.8.** Kegiatan Komersil-Perwakilan Produsen

No	Kebutuhan Ruang	Kapasitas	Standar (M <sup>2</sup> /Org)	Luas M <sup>2</sup>	Data
1	Rg. Manajer			15,0 M <sup>2</sup>	NAD
2	Rg. Sekretaris			8,00 M <sup>2</sup>	NAD
3	Rg. Staf	5 Orang	4,65 M <sup>2</sup>	23,3 M <sup>2</sup>	TSS
4	Rg. Pelayanan Umum & Informasi	4 Orang	4,56 M <sup>2</sup>	23,3 M <sup>2</sup>	TSS
5	Rg. Arsip			10,0 M <sup>2</sup>	ASM
6	Toilet				NAD
	- Toilet Pria	2 Unit	1,04 M <sup>2</sup>	2,08 M <sup>2</sup>	
	• WC	2 Unit	0,44 M <sup>2</sup>	0,88 M <sup>2</sup>	
	• Urinoir	1 Unit	0,84 M <sup>2</sup>	0,84 M <sup>2</sup>	
	• Wastafel				
	- Toilet Wanita				
	• WC	2 Unit	1,04 M <sup>2</sup>	2,08 M <sup>2</sup>	
	• Wastafel	2 Unit	0,84 M <sup>2</sup>	1,68 M <sup>2</sup>	

<b>Luas Toilet + Sirkulasi 30 %</b>		<b>9,83 M<sup>2</sup></b>	
	Gudang		6,00 M <sup>2</sup> ASM
<b>Jumlah</b>		<b>94,4 M<sup>2</sup></b>	
<b>Sirkulasi 30 %</b>		<b>28,6 M<sup>2</sup></b>	
<b>TOTAL</b>		<b>123 M<sup>2</sup></b>	

#### d. Kegiatan Administrasi dan Penunjang

##### 1) Ruang administrasi pengelola

**Tabel 5.9.** Kegiatan Administrasi & Penunjang-Rg. Administrasi Pengelola

No	Kebutuhan Ruang	Kapasitas	Standar (M <sup>2</sup> /Org)	Luas M <sup>2</sup>	Data
1	Rg. Direktur			25,0 M <sup>2</sup>	TSS
2	Rg. Wakil Direktur			20,0 M <sup>2</sup>	TSS
3	Rg. Sekretaris			8,00 M <sup>2</sup>	NAD
4	Rg. Bendahara			8,00 M <sup>2</sup>	ASM
5	Rg. Rapat			36,0 M <sup>2</sup>	TSS
6	Rg. Kepala Adm & Keu - Rg. Staf Tata Usaha - Rg. Staf Keuangan - Rg. Staf Rumah Tangga	3 Orang 3 Orang 3 Orang	6,00 M <sup>2</sup> 6,00 M <sup>2</sup> 6,00 M <sup>2</sup>	15,0 M <sup>2</sup> 18,0 M <sup>2</sup> 18,0 M <sup>2</sup> 18,0 M <sup>2</sup>	ASM
7	Rg. Kepala Divisi Kerjasama & Pengembangan			15,0 M <sup>2</sup>	ASM

	- Rg. Kepala Sub Div. Humas & Publikasi & Staf.	3 Orang	6,00 M <sup>2</sup>	18,0 M <sup>2</sup>	
	- Rg. Kepala Sub Div. Pemasaran & Sponsorship & Staf.	3 Orang	6,00 M <sup>2</sup>	18,0 M <sup>2</sup>	
8	Rg. Kepala Div. Operasional Gedung & Utilitas			15,0 M <sup>2</sup>	
	- Rg. Staf Perawatan Gedung & Halaman.	6 Orang	6,00 M <sup>2</sup>		ASM
	- Rg. Staf Utilitas	3 Orang	6,00 M <sup>2</sup>	36,0 M <sup>2</sup>	
	- Rg. Kepala Keamanan & Staf.	6 Orang	6,00 M <sup>2</sup>	18,0 M <sup>2</sup>	
				36,0 M <sup>2</sup>	
9	Rg. Operator PABX			4,46 M <sup>2</sup>	NAD
10	Toilet				NAD
	- Toilet Pria	2 Unit	1,04 M <sup>2</sup>	1,04 M <sup>2</sup>	
	• WC	2 Unit	0,44 M <sup>2</sup>	0,44 M <sup>2</sup>	
	• Urinoir	1 Unit	0,84 M <sup>2</sup>	0,84 M <sup>2</sup>	
	• Wastafel				
	- Toilet Wanita				
	• WC	2 Unit	1,04 M <sup>2</sup>	1,04 M <sup>2</sup>	
	• Wastafel	2 Unit	0,84 M <sup>2</sup>	0,84 M <sup>2</sup>	
<b>Luas Toilet + Sirkulasi 30 %</b>			<b>9,83 M<sup>2</sup></b>		

11	Rg. Arsip			10 M <sup>2</sup>	ASM
<b>Jumlah</b>			<b>346,3 M<sup>2</sup></b>		
<b>Sirkulasi 30 %</b>			<b>103,9 M<sup>2</sup></b>		
<b>TOTAL</b>			<b>450,2 M<sup>2</sup></b>		

2) Ruang penunjang pelayanan umum (cafeteria)

**Tabel 5.10.** Kegiatan Administrasi & Penunjang-Cafeteria

No	Kebutuhan Ruang	Kapasitas	Standar (M <sup>2</sup> /Org)	Luas M <sup>2</sup>	Data
1	Rg. Makan	200 Orang	1,30-1,90 M <sup>2</sup>	300 M <sup>2</sup>	NAD
2	Retail Makanan + Dapur	8 Unit	30,0 M <sup>2</sup>	240 M <sup>2</sup>	ASM
3	Rg. Loading Dock			20,0 M <sup>2</sup>	ASM
4	Toilet				NAD
	- Toilet Pria	3 Unit	1,04 M <sup>2</sup>	3,12 M <sup>2</sup>	
	• WC	5 Unit	0,44 M <sup>2</sup>	2,20 M <sup>2</sup>	
	• Urinoir	3 Unit	0,84 M <sup>2</sup>	2,52 M <sup>2</sup>	
	• Wastafel				
	- Toilet Wanita				
	• WC	5 Unit	1,04 M <sup>2</sup>	5,20 M <sup>2</sup>	
	• Wastafel	3 Unit	0,84 M <sup>2</sup>	2,52 M <sup>2</sup>	
<b>Luas Toilet + Sirkulasi 30%</b>			<b>20,3 M<sup>2</sup></b>		
5	Gudang			6,00 M <sup>2</sup>	ASM
<b>Jumlah</b>			<b>586,3 M<sup>2</sup></b>		



<b>Sirkulasi 30 %</b>	<b>175,9 M<sup>2</sup></b>
<b>TOTAL</b>	<b>762,2 M<sup>2</sup></b>

3) Ruang servis dan ME

a) Toilet Umum

Jumlah orang yang dilayani oleh fasilitas toilet menurut standar arsitek adalah

1 wc untuk tiap 15 orang pria

1 urinoir untuk 9 orang pria

1 wastafel untuk tiap 15 orang pria

1 wc untuk tiap 12 orang wanita

1 wastafel untuk tiap 12 orang wanita

Luas untuk 1 wc = 1,04 m<sup>2</sup>.

Luas untuk 1 urinoir = 0,44 m<sup>2</sup>.

Luas untuk 1 wastafel = 0,84 m<sup>2</sup>.

Jumlah pengunjung terpadat adalah 500 orang, diasumsikan 60% pria dan 40% wanita

Jumlah pria yang menggunakan toilet = 120 orang

Jumlah wanita yang menggunakan toilet = 80 orang

Maka, besaran ruang toilet pria yang dibutuhkan adalah;

Wc =  $120 : 15 = 8$  unit, luas =  $8 \times 1,04 \text{ m}^2 = 8,32 \text{ m}^2$

Urinoir =  $120 : 9 = 13$  unit, luas =  $13 \times 0,44 \text{ m}^2 = 5,72 \text{ m}^2$

Wastafel =  $120 : 15 = 8$  unit, luas =  $8 \times 0,84 \text{ m}^2 = 6,72 \text{ m}^2$

Maka, besaran ruang toilet wanita yang dibutuhkan adalah

$$Wc = 80 : 12 = 6 \text{ unit, luas} = 6 \times 1,04 \text{ m}^2 = 6,24 \text{ m}^2$$

$$\text{Wastafel} = 80 : 12 = 6 \text{ unit, luas} = 6 \times 0,84 \text{ m}^2 = 5,04 \text{ m}^2$$

$$\text{Luas toilet} = 32,04 \text{ m}^2$$

Luas toilet + 30 % sirkulasi;

$$= 32,04 \text{ m}^2 + (30 \% \times 32,04 \text{ m}^2)$$

$$= 41,6 \text{ m}^2.$$

**Tabel 5.11.** Kegiatan Administrasi & Penunjang-Rg. Servis & M.E.

No	Kebutuhan Ruang	Kapasitas	Standar (M <sup>2</sup> /Org)	Luas M <sup>2</sup>	Data
1	Rg. Istirahat Karyawan	25 Orang	2,25-4,0 M <sup>2</sup>	100 M <sup>2</sup>	NAD
2	Pantry			20 M <sup>2</sup>	ASM
2	Mushollah - T4 Sholat - T4 Wudhu - Toilet	50 Orang  4 Unit	0,66 M <sup>2</sup> 2,70 M <sup>2</sup> 2,25 M <sup>2</sup>	33,0 M <sup>2</sup> 2,70 M <sup>2</sup> 9,00 M <sup>2</sup>	NAD
3	Rg. Genset			20,0 M <sup>2</sup>	ASM
4	Gudang			6,00 M <sup>2</sup>	ASM
5	Rg. Pompa			75,0 M <sup>2</sup>	ASM
6	Rg. Tandon			75,0 M <sup>2</sup>	ASM
7	Rg. Panel Utama			50,0 M <sup>2</sup>	ASM
8	Rg. AHU & Chiller	2 Unit		70,0 M <sup>2</sup>	ASM
9	Rg. Travo			60,0 M <sup>2</sup>	ASM

10	Rg. Septiktank			50,0 M <sup>2</sup>	ASM
11	Pos Jaga			25,0 M <sup>2</sup>	ASM
12	Toilet				NAD
	- Toilet Pria	8 Unit	1,04 M <sup>2</sup>	8,22 M <sup>2</sup>	
	• WC	13 Unit	0,44 M <sup>2</sup>	5,72 M <sup>2</sup>	
	• Urinoir	8 Unit	0,84 M <sup>2</sup>	6,72 M <sup>2</sup>	
	• Wastafel				
	- Toilet Wanita				
	• WC	6 Unit	1,04 M <sup>2</sup>	6,24 M <sup>2</sup>	
	• Wastafel	6 Unit	0,84 M <sup>2</sup>	6,04 M <sup>2</sup>	
<b>Luas Toilet + Sirkulasi 30%</b>			<b>41,6 M<sup>2</sup></b>		
13	Rg. Supir			20,0 M <sup>2</sup>	ASM
<b>Jumlah</b>			<b>637,3 M<sup>2</sup></b>		
<b>Sirkulasi 30 %</b>			<b>191,2 M<sup>2</sup></b>		
<b>TOTAL</b>			<b>828,5 M<sup>2</sup></b>		

Keterangan :

ASM : Asumsi pendekatan

TSS : Time Saver Standar

NAD : Neufart Architect Data

TAP : The Architectural Press

SM : Standar Museum

SMF : Studio Manual by Michael Freeman

PUPPT : Pedoman Umum Perpustakaan Perguruan Tinggi

BPDS : Building Planning and Design Standart

SB : Studi Banding

## Rekapitulasi besaran ruang

### a. Kegiatan Galeri fotografi dan Desain Grafis

Ruang Galeri Fotografi dan Desain Grafis = 1.248,3 M<sup>2</sup>

### b. Kegiatan Edukatif

1) Ruang pelatihan Fotografi dan Desain Grafis = 1.118,8 M<sup>2</sup>

2) Perpustakaan = 402,1 M<sup>2</sup>

3) Ruang Seminar/Workshop (Auditorium) = 686,9 M<sup>2</sup>

### c. Kegiatan Komersil

1) Ruang Pelayanan Jasa Fotografi/Studio Foto = 363,4 M<sup>2</sup>

2) Retail Shop/Ruang Penjualan Produk = 523,5 M<sup>2</sup>

3) Ruang Perwakilan Produsen = 123 M<sup>2</sup>

### d. Kegiatan Administrasi dan penunjang

1) Ruang Administrasi Pengelola = 450,2 M<sup>2</sup>

2) Ruang Penunjang Pelayanan Umum (Cafeteria) = 762,2 M<sup>2</sup>

3) Ruang Servis dan Mekanikal Elektrik = 828,5 M<sup>2</sup>

---

Jumlah luas lantai yang dibutuhkan = 6.506,9 M<sup>2</sup>

Sirkulasi 30% = 1.952,1 M<sup>2</sup>

---

**Total Luas Lantai = 8.459 M<sup>2</sup>**

### e. Perhitungan Parkir

Standar kebutuhan ruang parkir (data arsitek);

Parkir 90° = 20 - 22 m<sup>2</sup>/mobil

Parkir 45° = 23 - 26 m<sup>2</sup>/mobil

Diasumsikan 18 m<sup>2</sup>/mobil dan untuk motor 2 m<sup>2</sup>/motor.

\*Pengunjung pameran + 50% dari pengunjung pelatihan

Jumlah pengunjung = 600 orang\*

Jumlah pengelola = 127 orang

Jumlah pengajar = 25 orang

---

752 orang

**Diasumsikan 40% menggunakan mobil;**

= 40% x 570 = 300 orang.

Asumsi 1 mobil 3 orang, jadi 300 : 3 = 100 mobil

**Diasumsikan 50% menggunakan motor;**

= 50% x 570 = 376 orang.

Asumsi 1 motor 2 orang, jadi 376 : 2 = 188 motor

Area parkir mobil = 18 m<sup>2</sup> x 100 = 1.800 M<sup>2</sup>

Area parkir motor = 2 m<sup>2</sup> x 188 = 376 M<sup>2</sup>

---

Jumlah = 2.176 M<sup>2</sup>

Sirkulasi 30% = 652,8 M<sup>2</sup>

---

**Jumlah total ruang parkir = 2.828,8 M<sup>2</sup>**

Direncanakan parkir kendaraan di tempatkan di area basement.

Bangunan direncanakan berlantai dengan building coverage 40% dan open space 60%, maka;

BC = 8.459 M<sup>2</sup>: 2 = 4.229,5 M<sup>2</sup>

Open Space 60/40 x 3.357,9 M<sup>2</sup> = 6.344,3 M<sup>2</sup>

---

Total = 10.573,8 M<sup>2</sup>

Areal pengembangan 30%	=	3.172,1 M <sup>2</sup>
Jadi total luas site	±	<b>13.745,9 M<sup>2</sup></b>
		<b>± 1,3 Ha</b>

#### 4. Sistem Sirkulasi

Konfigurasi sirkulasi ruang luar adalah linier dengan alur sirkulasi searah, dan ada pemisahan yang jelas antara sirkulasi pejalan kaki dengan sirkulasi kendaraan bermotor. Hal tersebut bertujuan memberikan kemudahan akses bagi pengunjung.

##### a. Pencapaian Bangunan.

Pencapaian menuju bangunan adalah secara tersamar untuk lebih meningkatkan efek perspektif pada masa bangunan, sehingga sekaligus akan meningkatkan kesan kedinamisan.

##### b. Pengaturan Parkir.

Pengaturan parkir pada bangunan ditempatkan diluar bangunan, tepatnya berada pada area yang tidak banyak membutuhkan persyaratan kenyamanan (kebisingan dan populasi udara) penataan parkir dengan vegetasi-vegetasi justru menjadi barier polusi suara dan udara. Pola Parkir yang digunakan yaitu pola parkir lurus atas pertimbangan sirkulasi satu arah yang aman dan lebar modul parkir yang lebih pendek.

#### 5. Bentuk dan Penampilan Bangunan

Faktor utama dalam penentuan dasar dari suatu bangunan adalah fungsi dan sifat kegiatan yang ditampungnya. Dalam hal ini bangunan

yang direncanakan adalah bersifat edukatif, *community*, dan komersil, sehingga pendekatan terhadap bentuk dasarnya diperoleh dengan pertimbangan terhadap kepentingan dari pihak pengelola dan pemakai/pengunjung. Pengelola yang dimaksud merupakan sebuah kelompok komunitas fotografi Bima.

Pendekatan terhadap bentuk dasar bangunan juga mengacu pada beberapa pertimbangan, diantaranya;

- a. Kondisi dan bentuk tapak/site.
- b. Efisiensi terhadap lingkungan sekitarnya.
- c. Mencerminkan fungsi bangunan.

Bentuk dan penampilan bangunan didasarkan pada bentuk segiempat, hal ini bertujuan untuk lebih memudahkan penataan bentuk maupun ruang-ruang yang ada didalamnya.



**Gambar 5.11.** Konsep Penampilan Bangunan

## 6. Sistem Struktur dan Material

### a. Sistem Struktur.

#### 1) Super Struktur.

Untuk struktur atap bangunan, kemungkinan menggunakan struktur rangka baja dirangkaikan dengan plat beton.

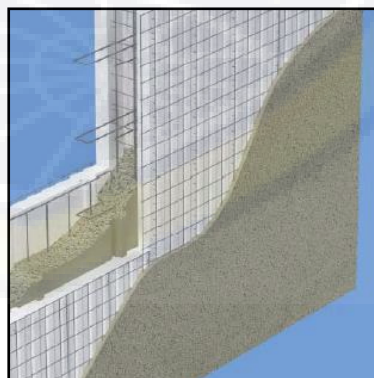


**Gambar 5.12.** Rangka baja.

#### 2) Main Struktur.

a) Untuk Struktur pendukung menggunakan struktur rangka beton bertulang.

b) Untuk dinding utama pada bagian depan bangunan menggunakan shear wall, sedangkan antar ruang menggunakan dinding batu bata dan partisi kaca.



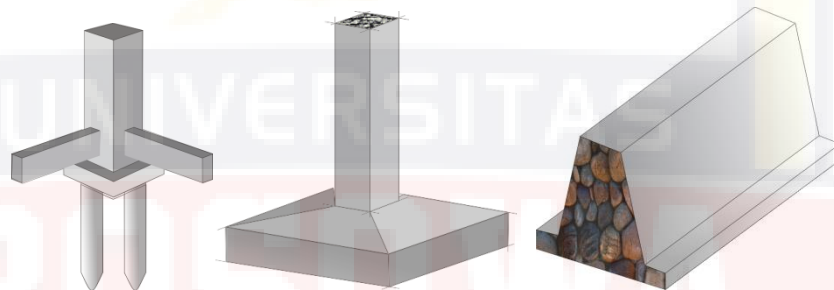
**Gambar 5.13.** Konstruksi dinding.



- c) Untuk lantai bangunan menggunakan plat beton dengan sistem perletakan bebas (unsuspended floor).

3) Sub Struktur.

- a) Untuk struktur pondasi, pada bagian pondasi dengan beban ringan dapat digunakan pondasi garis/pondasi batu gunung.
- b) Untuk struktur pondasi utama, digunakan pondasi titik yaitu sistem pondasi tiang pancang.



**Gambar 5.14.** dari kiri ke kanan, pondasi tiang pancang, pondasi poer plat, pondasi garis.

b. Modul Struktur.

Berdasarkan dimensi modul dasar gerak manusia yang mendukung fleksibilitas ruang dan sesuai dengan sistem peruangan, digunakan modul dasar/fungsi dengan kelipatan 0,30 untuk modul struktur, dan modul fungsi sebagai ruang pameran adalah 3,60; 5,40; 6,0; serta berdasarkan modul perancangan 7,20 m, dimana dapat disesuaikan dengan besaran ruang pamer dan nantinya dikembangkan ke desain fisik.

c. Bahan Material.

1) Material Struktur

- a) Beton bertulang pada kolom, sloef, dan balok.
- b) Baja digunakan pada rangka
- c) Material atap digunakan plat beton atau menggunakan rangka baja pada skylight

2) Material Pengisi

- a) Material finishing bukaan cahaya pada pintu dan jendela, yaitu aluminium, kayu fiberglass
- b) Material pengisi;
  - i) Material dinding terbuat dari batu bata, partisi terbuat dari kayu, *acoustic board* dan *gypsum board*.
  - ii) Material penutup dinding menggunakan cat, batu alam, dan keramik.
  - iii) Material penutup lantai yaitu batu alam, granit, dan keramik kasar maupun keramik halus.
  - iv) Material Lansekap, seperti *sculpture*, *paving block*, *grass block*, aspal, rumput, dan batu alam.

## 7. Sistem Utilitas

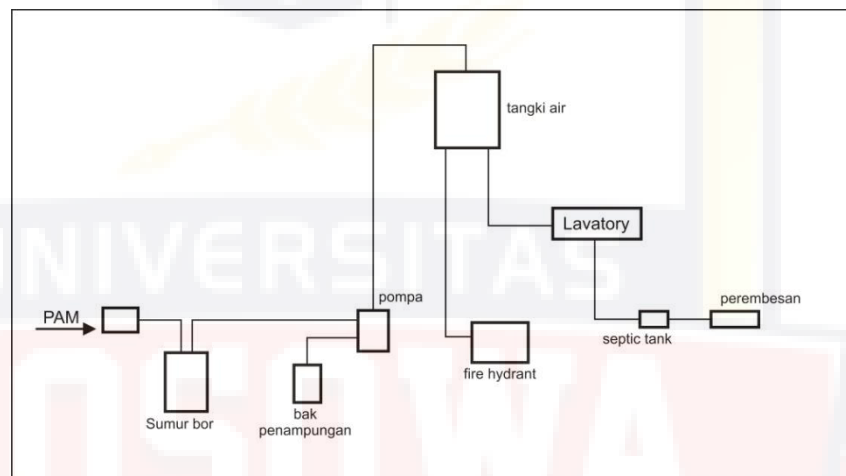
a. Jaringan air bersih.

Pengadaan air bersih diusahakan penyalurannya yang kontinyu tiap hari untuk keperluan penunjang kegiatan sehari-hari. Sistem pengadaan air bersih ini terdiri dari dua sumber, yaitu;

- 1) Sumber air bersih dari PAM, yang ditampung pada bak penampungan, selanjutnya dipompa ke tanki air pada top floor,

kemudian didistribusikan secara gravitasi ke lavatory serta unit-unit yang membutuhkan.

- 2) Air sumur bor merupakan sumber air cadangan yang dipompa ke tangki air dan selanjutnya didistribusikan secara gravitasi ke lavatory serta unit-unit lainnya.

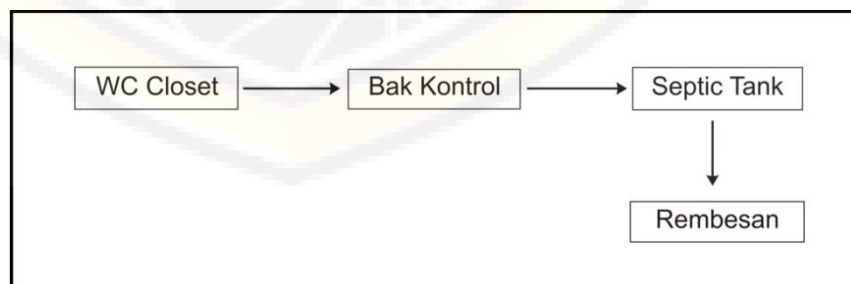


**Gambar 5.15.** Skema Distribusi Air Bersih

b. Jaringan air kotor.

- 1) Kotoran padat.

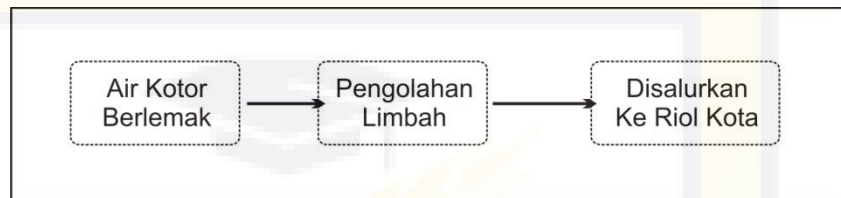
Kotoran padat yang berasal dari WC disalurkan melalui pipa dengan kemiringan tertentu, kemudian ditampung pada septic tank dan selanjutnya ke bak perembesan.



**Gambar 5.16.** Skema Pembuangan Air Kotoran Padat

2) Air kotoran berlemak.

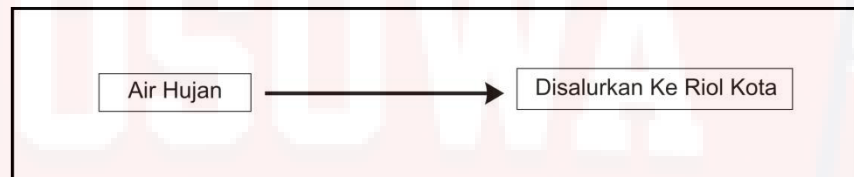
Air kotoran berlemak yang berasal dari wastafel, urinoir dan dapur disaring terlebih dahulu selanjutnya disalurkan ke riol kota.



**Gambar 5.17.** Skema Pembuangan Air Kotoran Berlemak

3) Air Hujan.

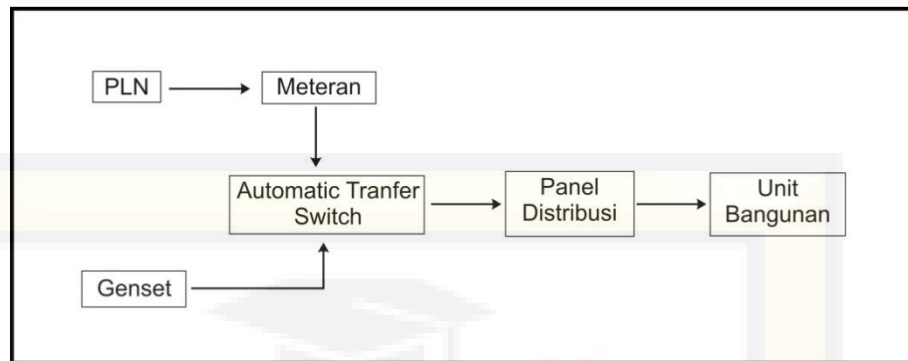
Air hujan melalui saluran pembuangan yang setiap jarak tertentu terdapat bak control yang disalurkan ke riol kota.



**Gambar 5.18.** Skema Pembuangan Air Hujan

c. Sistem Listrik.

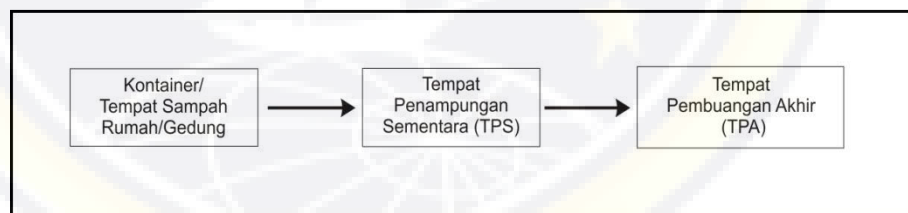
Kebutuhan akan tenaga listrik sebagai sumber daya bagi penerangan buatan menggunakan dua sumber, yaitu dari PLN dan sebagai cadangan digunakan genset dengan sistem ATS (Automatic Transfer Switch) yang akan beroperasi bila aliran dari PLN terputus. Sistem distribusinya melalui satu terminal utama EMD (Electrical Main Distributor), lalu didistribusikan pada tiap kelompok ruang yang menggunakan terminal lokal.



**Gambar 5.19.** Skema Distribusi Tenaga Listrik

d. Sistem pembuangan sampah

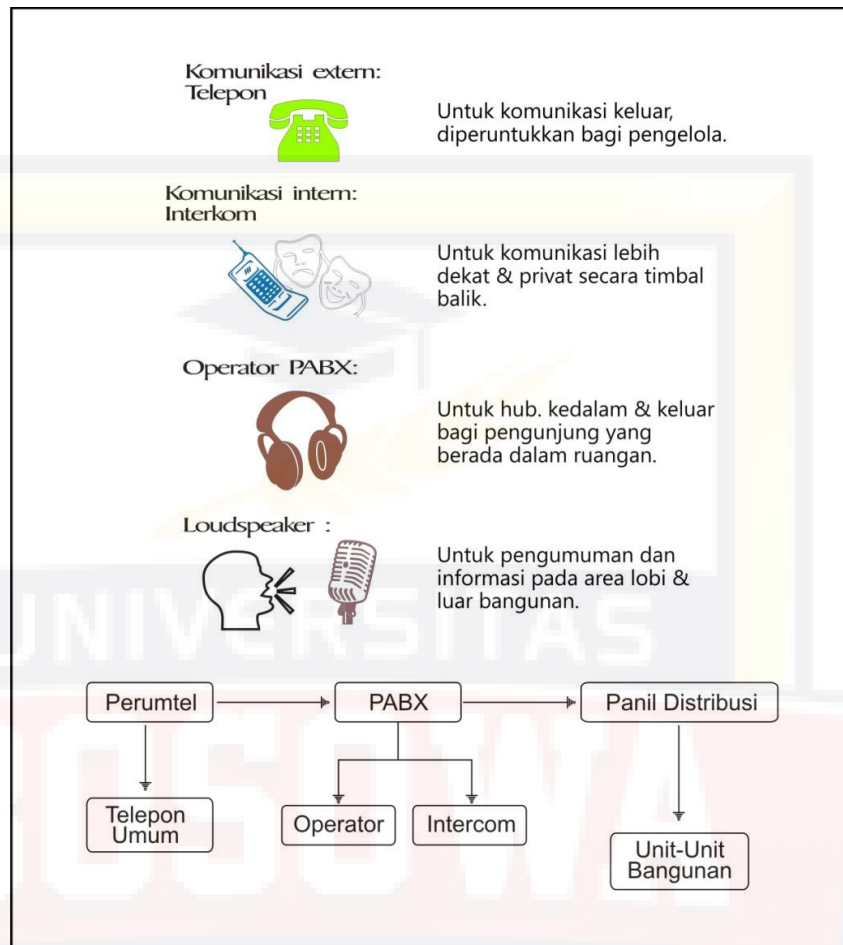
Penanggulangan sampah di dalam maupun diluar bangunan disediakan tempat sampah yang dibuat sedemikian rupa sehingga nampak estetis. Penempatan bak sampah diusahakan tidak mengganggu/mencemari lingkungan, sehingga suasana yang ditimbulkan tetap bersih. Pada waktu-waktu tertentu diangkut dengan mobil sampah (kebersihan kota) ke tempat pembuangan sampah sementara atau kolektor (TPS) sampai ke tempat pembuangan akhir (TPA).



**Gambar 5.20.** Skema Pembuangan Sampah

e. Sistem Komunikasi

Sistem komunikasi antar fasilitas di area galeri ini, menggunakan sistem PABX, seperti pada gambar di bawah ini;



**Gambar 5.21.** Skema Sistem Komunikasi

f. Sistem bahaya kebakaran.

Galeri Fotografi dan Desain Grafis merupakan area multifungsi, dengan fungsi-fungsi ruang yang sangat membutuhkan sistem perlindungan terhadap bahaya kebakaran. Konsep sistem bahaya kebakaran dilakukan melalui upaya preventif maupun represif, sehingga permasalahan kebakaran dapat terdeteksi dan diatasi secara dini. Penyediaan akses keluar dan akses darurat yang cukup serta mudah dijangkau dapat mempercepat proses evakuasi dan laju pergerakan pengunjung sebagai upaya penyelamatan diri.

Sistem pemadam kebakaran terbagi atas tiga, yaitu;

1) Pencegahan

a) Deteksi asap.

b) Deteksi panas.

2) Penanggulangan

a) Fire hydrant, melayani area seluas 500-800 m<sup>2</sup>.

b) Fire extinguisher, melayani area seluas 200-250 m<sup>2</sup> dengan jarak antara dua uni 20-25 m yang merupakan alat kebakaran portabel.

c) Pilar hydrant, diletakkan diluar bangunan.

d) Springkler, melayani area seluas 10-25 m<sup>2</sup>/springkler yang bekerja secara otomatis untuk memadamkan api sedini mungkin.

3) Penyelamatan dengan menggunakan tangga kebakaran. Syarat tangga kebakaran adalah;

a) Terbuat dari bahan tahan api.

b) Terdapat penekanan asap.

c) Di lantai dasar langsung keluar ke alam bebas.

d) Radius penempatan kira-kira 40 m.

g. Sistem penangkal petir.

Berdasarkan dari fungsi bangunan, efektifitas, dan fungsi, untuk menanggulangi kemungkinan adanya bahaya petir terhadap bangunan dipilih penangkal petir dengan sistem Sangkar Faraday.

#### h. Sistem pembuangan sampah.

Cara pengumpulan dan pembuangan sampah, yaitu;

- 1) Penyediaan tempat sampah atau keranjang sampah pada tempat-tempat umum yang kemudian diangkat dan dimasukkan kedalam shaft sampah yang tersedia disetiap lantai.
- 2) Pada ruang-ruang yang cenderung mempunyai sampah basah dan berbau, disediakan bak penampungan sampah yang dibedakan menurut jenisnya.

Pengangkutan sampah untuk dibuang dilakukan dengan;

- 1) Pengangkutan dari tempat sampah atau keranjang sampah dengan lori ke bak penampungan sampah induk.
- 2) Untuk bangunan berlantai, sampah dibuang melalui shaft yang selanjutnya dibawa dengan lori ke bak penampungan sampah induk.

Selanjutnya di tempat pembuangan sampah induk diangkat dengan mobil kendaraan ke tempat pembuangan akhir.

### **8. Sistem Enviromental**

#### a. Sistem Akustik

Yaitu pengkondisian ruang yang dapat menciptakan suatu lingkungan untuk mendapatkan kondisi mendengarkan secara lebar ideal. Dengan kapasitas tempat duduk hanya 200 orang, lebar ruang pertemuan yang dibutuhkan untuk tempat duduk dan panggung, sekitar 273 m<sup>2</sup>, menurut standar yang berlaku “ bila luas kurang dari



300 m<sup>2</sup>, tidak perlu pengaturan akustik khusus” (Ernest Neufert). Seperti bahan-bahan dan konstruksi penyerap bunyi seperti bahan berpori, resonator berongga dan lain-lain. Perlakuan yang diberikan adalah bentuk langit-langit tidak teratur, lantai penonton miring. Upaya pengendalian bising yang dilakukan adalah peniadaan atau pengurangan bising (bunyi yang tidak diinginkan) dan getaran dalam jumlah yang cukup, yaitu melalui;

1) Perencanaan tempat (site planning).

Penempatan bangunan pada zona paling tenang, yaitu yang paling jauh dari sumber bising.

2) Bangunan sebagai penahan bising.

Perletakkan bangunan dengan fungsi ruang studio foto yang kurang membutuhkan persyaratan kebisingan dan memiliki sedikit bukaan sebagai penahan bising, yang sangat membutuhkan kenyamanan akustik.

3) Bangunan sebagai penahan bising.

Perletakkan tanaman dengan tajuk yang lebar dan rindang sebagai barrier diletakkan antara sumber bising dengan fungsi-fungsi ruang yang membutuhkan kenyamanan akustik seperti di sekitar bangunan fungsi kantor, tempat pertemuan, dan galeri. Selain itu unsure tanaman sekaligus sebagai penyegaran udara, mempengaruhi dan memperbaiki iklim mikro.

b. Sistem Pengkondisian.

1) Sistem pencahayaan.

Pada ruang-ruang pameran, pencahayaan yang digunakan pada umumnya adalah pencahayaan buatan karena koleksi-koleksi berupa foto, yang sangat rentan terhadap radiasi sinar ultraviolet. Pencahayaan yang digunakan dalam ruang pameran menggunakan lampu jenis spotlight.

Sedangkan pencahayaan alami ditambahkan untuk membentuk suasana ruang dengan pertimbangan-pertimbangan tertentu terhadap koleksi atau obyek pameran. Ada perbedaan antara pencahayaan ruang pameran tetap dan pencahayaan ruang pameran temporer. Ruang pameran tetap memiliki tema tertentu pada sistem penyajian koleksinya, sehingga perancangan pencahayaan pada ruang pameran menjadi sesuatu yang terintegrasi secara arsitektural. Pencahayaan pada ruang pameran temporer lebih fleksibel dengan tema yang akan ditampilkan.

2) Sistem penghawaan.

Konsep penghawaan pada Galeri Fotografi dan Desain Grafis menggunakan penghawaan alami dan buatan. Penghawaan alami digunakan pada ruang-ruang seperti lobby, ruang tunggu, foyer, area istirahat, toilet, dan lain-lain. Sedangkan untuk ruang pameran, ruang studio, ruang pertemuan, ruang kerja, ruang rapat, ruang komputer, menggunakan penghawaan buatan (AC). Karena

ruang-ruang ini membutuhkan persyaratan khusus seperti kenyamanan akustik (ruang pertemuan), menjaga dari debu dan kelembaban (ruang pameran, ruang komputer), kenyamanan kerja, dan lain-lain.

Sistem *air conditioning* (AC) menggunakan sistem unit. Pertimbangannya adalah ruang-ruang yang tidak terlalu besar dengan penggunaan yang temporal, sehingga akan lebih menghemat energi.

## 9. Tata Ruang Dalam

Penataan ruang dalam galeri mengacu pada beberapa kriteria sebagai berikut;

### a. Karakteristik

Ruang pameran memiliki karakteristik atau ciri tersendiri yang mengacu pada pendekatan konsep *Imaginary Space*, dimana dalam penataan ruangnya sendiri diwujudkan dengan permainan warna, bentuk (shape), serta pencahayaan yang lahir atau terbentuk dari cerita yang sejarah fotografi dan desain grafis sendiri.

### b. Proporsi

Ruang pameran dengan proporsi yang sesuai obyek pameran akan menciptakan kenyamanan bagi pengunjungnya. Permainan tinggi-rendahnya langit-langit sebagai salah satu pendukung terciptanya karakteristik yang ingin di tampilkan dalam ruang galeri.

### c. Fleksibilitas

Karakteristik serta ciri yang terbentuk pada ruang pameran, diharapkan tetap memberikan ruang yang nyaman serta fleksibel dalam pergerakan pengunjung.



**Gambar 5.22.** Skema pendekatan konsep

## 10. Tata Ruang Luar

### a. Elemen ruang luar

- 1) Ruang terbuka; plaza, open space.
  - a) Sebagai pengikat secara fungsional dan visual.
  - b) Sebagai wadah kegiatan luar bangunan misalnya kegiatan informal dan parkir.
  - c) Sebagai elemen yang bisa dijadikan orientasi bangunan.
- 2) Follies dan Sculpture
  - a) Sebagai titik orientasi tata luar bangunan.

b) Sebagai elemen pendukung penampilan bangunan yang bersifat artistik dan bebas.

3) Tata hijau dan tata air.

a) Sebagai pelindung kawasan dan bangunan dari kondisi buruk lingkungan.

b) Sebagai pembentuk ruangan, terutama pada ruang luar yang ada.

c) Sebagai penegas jalur pergerakan, pengarah maupun pelindung.

d) Sebagai elemen pelembut dan memanipulasi bentuk serta massa bangunan.

b. Material yang digunakan, adalah;

1) Elemen lunak (soft material)

a) Jenis pohon

i) Kiara payung, sebagai tanaman pelindung dan peneduh. Tanaman ini ditempatkan pada area parkir, taman dan empat sudut tapak.

ii) Pohon palm raja, berfungsi sebagai tanaman pengarah, dan estetika. Tanaman ini ditempatkan pada sepanjang jalur sirkulasi kendaraan dalam tapak dan sepanjang pembatas fisik.

iii) Cemara lilin, berfungsi sebagai akustik, tanaman pengarah dan estetika. Tanaman ini ditempatkan pada sekeliling luar tapak.

b) Jenis perdu.

i) Lantana junta, berfungsi sebagai unsur estetika, ditempatkan pada pembatas fisik dan tempat parkir.

ii) Rumput manila, sebagai tanaman penutup (ground cover) berfungsi menutupi permukaan tanah serta mengurangi pengikisan permukaan tanah.

2) Elemen keras (hard material)

a) Aspal, digunakan pada jalur kendaraan.

b) Paving block, digunakan pada jalur pedestrian.

c) Grass block, digunakan pada parkir kendaraan.

d) Batu alam, digunakan pada plaza.

e) Sculpture, sebagai point of view dari bangunan, diletakkan pada titik tangkap yang merupakan akses utama hingga dapat terlihat dari luar dan dalam bangunan.

3) Elemen dekorasi.

a) Plaza air mancur.

Terdapat di main entrance bangunan sebagai elemen estetis yang dapat menyejukkan, menenangkan sekaligus sebagai pelunak suasana.

b) Lampu.

Untuk parkir dan pedestrian menggunakan lampu merkuri, lampu taman pada taman, lampu spotlight pada tembok pengenal bangunan, lampu pijar pada bagian depan bangunan.



## DAFTAR PUSTAKA

### Buku

Abdi, Y. (2012). *Photography From My Eyes*. Jakarta: PT. Elex Media Komutindo Kelompok Gramedia.

Ambasari, R. (2012). *Food Photography For Everyone*. Jakarta: Elex Media Komutindo

Anas, I. (2012). *Panduan Fotografi Digital*. Depok: Kanaya Press

Harris, Cyril M. (2006). *Dictionary of Architecture and Construction*. New York.

Arthur, Rene. (2009). *Desain Grafis: dari mata turun ke hati*. Bandung: Penerbit Kelir.

Budiman, Kris (2004). *Semiotik Visual* Yogyakarta: Penerbit Buku Baik.

Nugroho, R, A. (2006) *Kamus Fotografi*. Yogyakarta: Andi Ofset.

Sipahelut, A & Petrusumadi. (1991). *Dasar-Dasar Desain*. Jakarta: CV.Grafik Indah

Sihombing, Danton. 2015. *Tipografi dalam Desain Grafis*. Jakarta: Gramedia.

Endratman, Endang. *Desain Grafis*. 2008.

Yuli Sandra Dewi; *Tempat Pelatihan dan Galeri Fotografi*

### Online

Wikipedia, 2019

Kota Bima dalam angka ; <https://bimakota.bps.go.id/>

[geometryarchitecture.wordpress.com](http://geometryarchitecture.wordpress.com)

[www.arsitektur.net](http://www.arsitektur.net)



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

[www.SelasarSunaryo.net](http://www.SelasarSunaryo.net)

[www.nikon-image.com](http://www.nikon-image.com)

<http://bimabagus.com/2019/08/22/>

<https://wisata-bima.blogspot.com/2014/06/>

<https://www.bimakini.com/2019/01/>

<https://kahaba.net/berita-bima/51901/>



# GALERI FOTOGRAFI DAN DESAIN GRAFIS DI KOTA BIMA

ACUAN PERANCANGAN

Untuk Memenuhi Persyaratan Sarjana Teknik (S-1)  
Pada Program Studi Arsitektur  
Fakultas Teknik  
Universitas Bosowa Makassar

Disusun Oleh

Iswahyudin  
45 12 043 065



PROGRAM STUDI ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS BOSOWA MAKASSAR  
2019

# KONSEP

# PROSES Perancangan



TITIK TOLAK

ANALISA

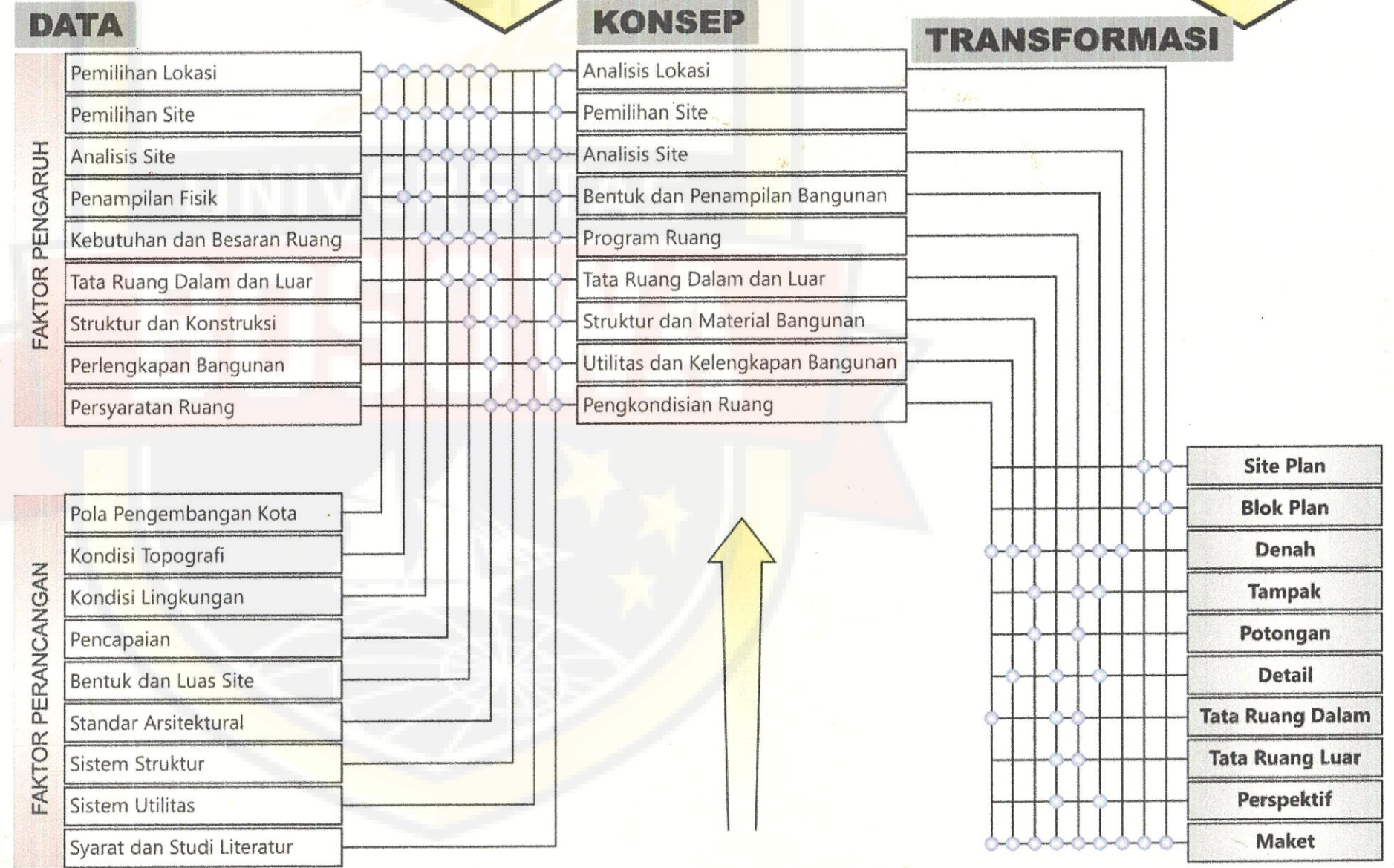
OUT-PUT

## Latar Belakang

- ▲ Semakin tingginya minat masyarakat akan fotografi dan desain grafis.
- ▲ Semakin seringnya diadakan kegiatan fotografi dan desain grafis.
- ▲ Kurangnya wadah yang menampung kegiatan fotografi dan desain grafis.
- ▲ Peranan fotografi dan desain grafis yang mampu dijadikan dunia usaha.

## Tujuan

Untuk menyusun konsep dasar perancangan suatu galeri fotografi dan Desain grafis yang berlokasi di Kota Bima yang akan di gunakan sebagai titik tolak dalam perwujudan fisik bangunan serta kebutuhan ruang-ruang yang ada di dalam galeri tersebut



FEED BACK



PROGRAM STUDI ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS BOSOWA MAKASSAR  
2019

Ujian Sarjana  
Semester Ganjil  
2019 - 2020

Dosen Pembimbing  
Ir. H. Nasrullah. MT., IAI  
H. Syamsuddin Mustafa. ST., MT

Nama/Stambuk  
Iswahyudin  
45 12 043 065

Galeri  
Fotografi dan Desain Grafis  
di Kota Bima

Nama Gambar	Skala	No. Lbr	Jml. Lbr	Keterangan
Konsep Proses Perancangan				

# KONSEP ANALISIS Lokasi



**IN-PUT**

**ANALISA**

**OUT-PUT**

## Tujuan

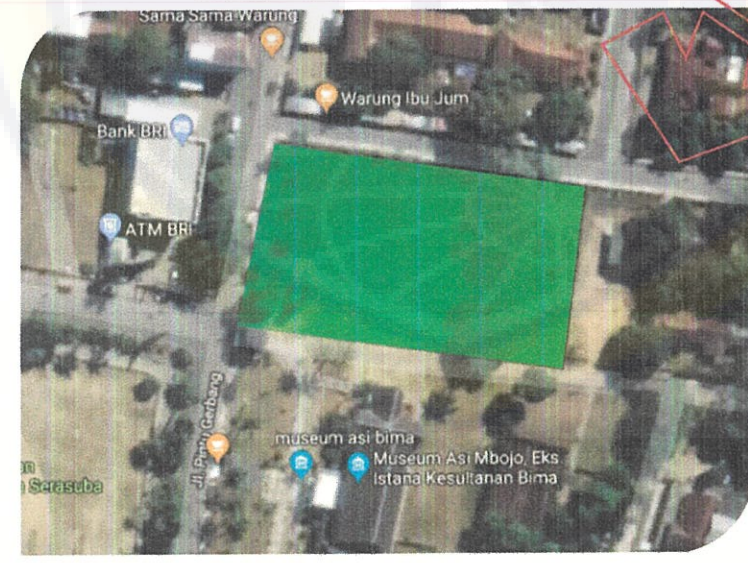
Untuk menentukan lokasi yang sesuai dengan fungsi bangunan.

## Dasar Pertimbangan

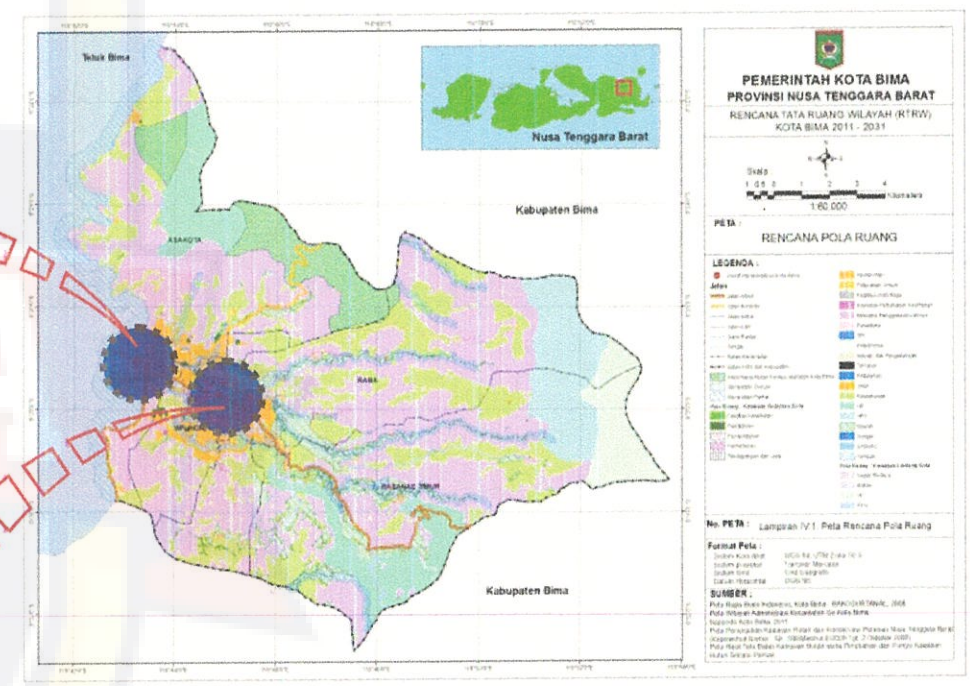
- ▲ Sesuai dengan Rencana Umum Tata Ruang Kota Bima
- ▲ Merupakan kawasan wisata kota khususnya bangunan-bangunan tua/heritage dan sekaligus sebagai pusat kota.
- ▲ Lokasi strategis dan terjangkau oleh sarana transportasi.
- ▲ Merupakan daerah konsentrasi penduduk.



Berada di antara  
**Jl. Sultan M. Salahuddin dan Jl. Amahami**



Berada di Jl. Pintu Gerbang



Lokasi terpilih berada di area Kelurahan Dara, Kecamatan Rasanae Barat. yang merupakan pusat kegiatan yang berfungsi sebagai kawasan perdagangan, pusat sarana dan prasarana transportasi antar daerah, serta pusat kegiatan wisata dan rekreasi masyarakat Kota Bima

Lokasi ini dipilih berdasarkan pertimbangan dari fungsi bangunan Galeri yang merupakan bagian dari seni dan rekreasi, sehingga memungkinkan dipilihnya lokasi yang berada di daerah wisata kota, atau wisata bangunan-bangunan tua/heritage.

	PROGRAM STUDI ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS BOSOWA MAKASSAR 2019	Ujian Sarjana Semester Ganjil 2019 - 2020	Dosen Pembimbing	Nama/Stambuk	Galeri Fotografi dan Desain Grafis di Kota Bima	Nama Gambar	Skala	No. Lbr	Jml. Lbr	Keterangan
			Ir. H. Nasrullah, MT., IAI H. Syamsuddin Mustafa, ST., MT	Iswahyudin 45 12 043 065		Konsep Analisis Lokasi				

# KONSEP

# ANALISIS Site



**IN-PUT**

**ANALISA**

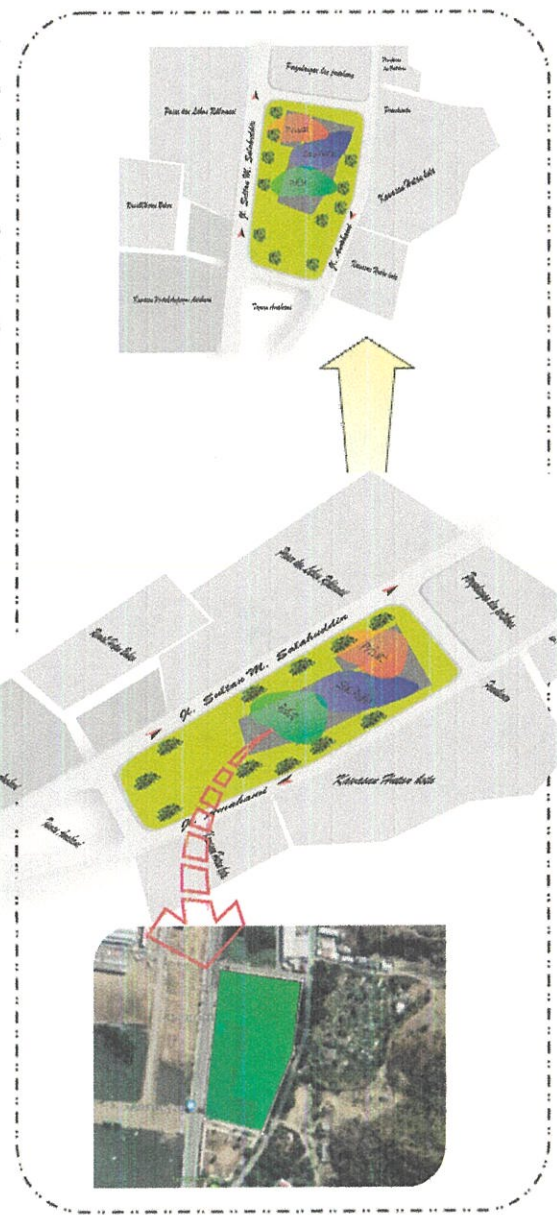
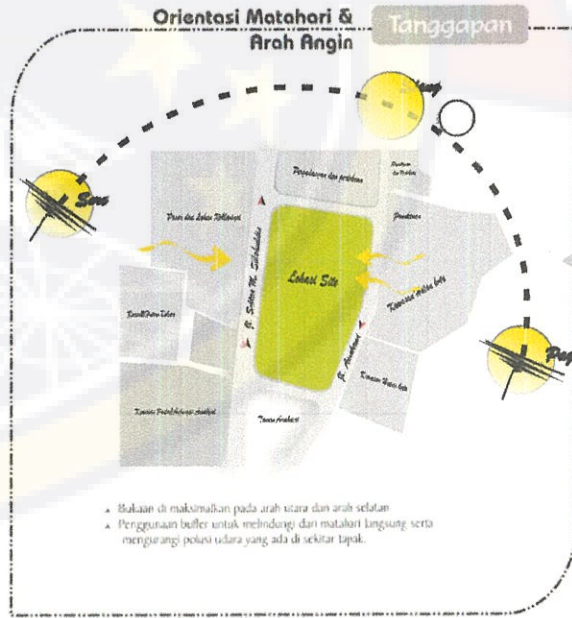
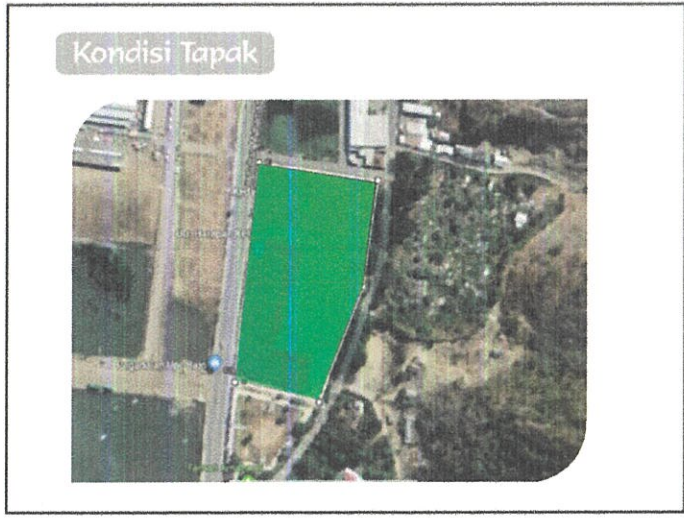
**OUT-PUT**

## Tujuan

Untuk mengetahui potensi dan kekurangan tapak, kemudian mengembangkan dan memecahkan masalah yang ada, sehingga tapak siap mendukung fungsi dan seluruh aktivitas yang berlangsung pada galeri tersebut.

## Dasar Pertimbangan

- ▲ Lingkungan
- ▲ Orientasi Matahari dan Arah Angin
- ▲ Kebisingan
- ▲ View
- ▲ Sirkulasi
- ▲ Utilitas



	PROGRAM STUDI ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS BOSOWA MAKASSAR 2019	Ujian Sarjana Semester Ganjil 2019 - 2020	Dosen Pembimbing	Nama/Stambuk	Galeri Fotografi dan Desain Grafis di Kota Bima	Nama Gambar	Skala	No. Lbr	Jml. Lbr	Keterangan
			Ir. H. Nasrullah. MT, IAI H. Syamsuddin Mustafa. ST., MT	Iswahyudin 45 12 043 065		Konsep Analisa Site				

# KONSEP

# PENINGKONDISIAN Ruang



IN-PUT

ANALISA

OUT-PUT

## Tujuan

Untuk mendapatkan sistem pengkondisian ruang yang dapat memberikan kenyamanan bagi pengunjung ataupun pengguna yang ada di dalam bangunan.

## Dasar Pertimbangan

- ▲ Fungsi dan karakter ruang
- ▲ Efektifitas dan efisien
- ▲ Kenyamanan pengguna
- ▲ Tingkat dan tinjauan estetika
- ▲ Kesan ruang yang ingin diciptakan
- ▲ Kondisi lingkungan di sekitar bangunan

### Sistem Penghawaan

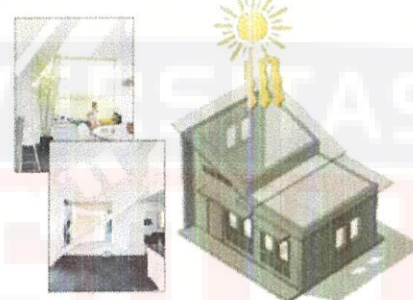
#### Penghawaan Alami



Penghawaan alami bersumber dari udara yang bertiup dari luar bangunan dengan memanfaatkan jendela sebagai pengatur keluar masuknya angin dan tanaman atau buffer sebagai elemen pengatur dan penyejuk udara

### Sistem Pencahayaan

#### Pencahayaan Alami



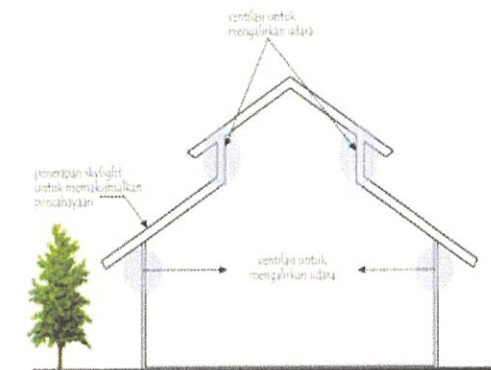
Pencahayaan alami bersumber dari cahaya matahari pada saat siang hari melalui bukaan jendela dan pintu

### Sistem Akustik

#### Sumber Kebisingan

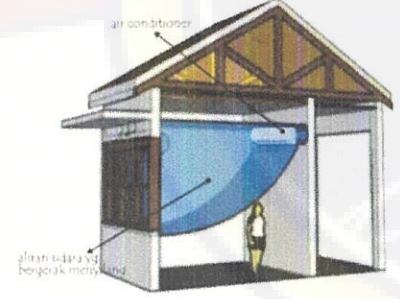


Sistem akustik luar ruangan menggunakan elemen tumbuhan yang bisa menyerap sekaligus meredam kebisingan sekaligus sebagai elemen lansekap.



Ketinggian bangunan mempengaruhi suhu dalam bangunan sehingga pada bangunan galeri ini diterapkan adanya perbedaan ketinggian langit-langit.

#### Penghawaan Buatan



Penghawaan buatan digunakan pada saat hembusan angin tidak masuk ke dalam ruang dan udara sangat panas terutama pada siang hari.

- ▲ Penghawaan sejuk namun tidak ekonomis dan biasanya digunakan untuk ruangan tertutup
- ▲ Digunakan untuk mengeluarkan udara dan dalam ruangan dan biasanya digunakan dalam ruangan yang mempunyai udara
- ▲ Ekonomis namun penghawaan kurang sejuk dan biasanya digunakan pada ruang skala skala kecil

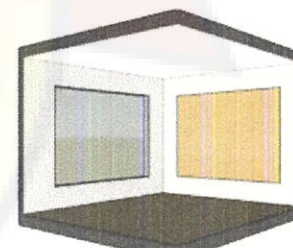
#### Pencahayaan Buatan



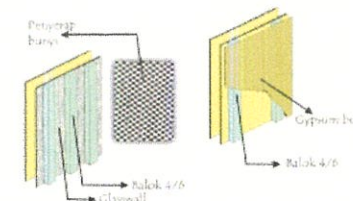
Pencahayaan buatan bersumber dari lampu atau lainnya dan digunakan pada saat ruangan gelap terutama pada malam hari atau pada waktu tertentu yang membutuhkan penerangan lebih.

- ▲ Lampu PIR® Ekonomis namun tidak efektif dalam pemakaian energi listrik biasanya digunakan pada ruang luar
- ▲ Lampu LED® Terang ekonomis dan efektif dalam pemakaian energi listrik dan cocok digunakan dalam ruangan ruangan yang berkecil kecil namun estetika kurang
- ▲ Lampu Neon® Estetika bagus ekonomis dan efektif dalam pemakaian energi listrik dan cocok digunakan dalam ruangan

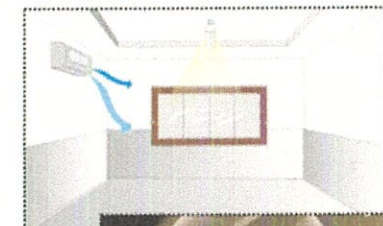
#### Akustik Ruang



Sistem akustik dalam ruangan menggunakan material yang bisa menyerap suara dan tidak memantulkan dan digunakan pada ruang rapat dan ruang yang sifatnya untuk pertemuan.



#### Rg. Rapat & Rg. Pengelola



- ▲ Menggunakan AC unit.
- ▲ Penghawaan alami melalui bukaan dan menggunakan material kaca.
- ▲ Menggunakan plafon gypsum.
- ▲ Sifatnya tenang, sehingga menggunakan warna-warna lembut dan sejuk

	<b>PROGRAM STUDI ARSITEKTUR</b> <b>FAKULTAS TEKNIK</b> <b>UNIVERSITAS BOSOWA MAKASSAR</b> 2019	Ujian Sarjana Semester Ganjil 2019 - 2020	Dosen Pembimbing	Nama/Stambuk	Galeri Fotografi dan Desain Grafis di Kota Bima	Nama Gambar	Skala	No. Lbr	Jml. Lbr	Keterangan
			Ir. H. Nasrullah. MT., IAI H. Syamsuddin Mustafa. ST., MT	Iswahyudin 45 12 043 065		Konsep Pengkondisian Ruang				

# KONSEP

# STRUKTUR & Material



**IN-PUT**

**ANALISA**

**OUT-PUT**

## Tujuan

Untuk mendapatkan sistem struktur dan pemilihan material yang dapat mendukung sebuah bangunan Galeri sehingga dapat berdiri kokoh dengan memperhatikan kekuatan, kestabilan, dan kekokohan struktur.

## Dasar Pertimbangan

- ▲ Jenis dan bahan struktur yang digunakan.
- ▲ Kuat dan praktis dalam penggunaan.
- ▲ Mempunyai kelenturan yang stabil.
- ▲ Fleksibel dalam pengaturan ruangan.

## Kriteria

- ▲ Stabil, kokoh, dan kuat.
- ▲ Material yang digunakan awet dan tahan terhadap perubahan iklim.
- ▲ Bahan memenuhi standar dan mudah didapat.

### Sub Struktur

**Pondasi Garis**

- ▲ Digunakan untuk beban yang ringan.
- ▲ Digunakan untuk menopang pasangan batu bata.
- ▲ Digunakan untuk pondasi dangkal dan tanah keras.

**Pondasi Poer Plat**

- ▲ Untuk menetralsir beban-beban sedang.
- ▲ Pengerjaan mudah dan cepat.
- ▲ Harga relatif terjangkau.

**Pondasi Tiang Pancang**

- ▲ Stabil terhadap pembebanan berat.
- ▲ Cocok untuk bangunan berlantai banyak.
- ▲ Pelaksanaan cukup mudah dan penggunaan bahan cukup ekonomis

### Super Struktur

**Kolom dan Balok**

- ▲ Sebagai penopang bangunan, beban horizontal dan vertikal.
- ▲ Mudah dalam pelaksanaan.
- ▲ Kuat dan terjangkau.

**Dinding Bata**

- ▲ Sebagai pembatas ruangan pada bangunan.
- ▲ Dapat menyalurkan beban vertikal.

**Rangka Baja**

- ▲ Efisien terhadap bangunan terutama untuk bentangan lebar.
- ▲ Mudah dan cepat dalam pelaksanaan.
- ▲ Harga relatif mahal.

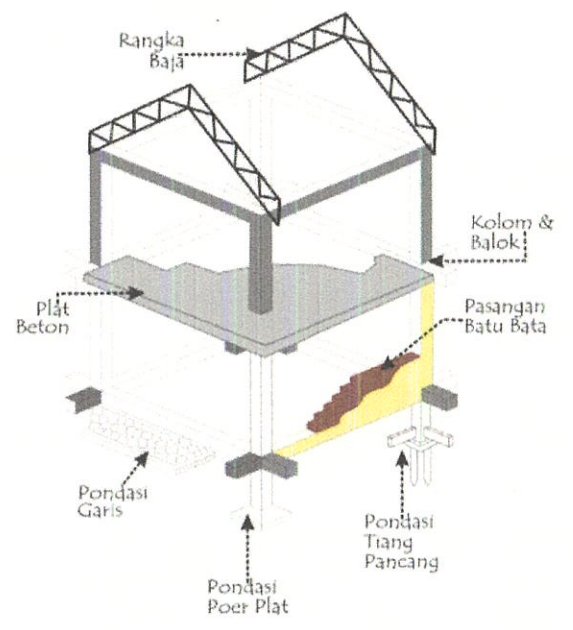
### Upper Struktur

**Plat Beton**

- ▲ Mudah dalam pelaksanaan dan pemeliharaan.
- ▲ Sulit dalam menanggulangi bentangan yang lebar.

**Rangka Baja**

- ▲ Efisien terhadap bangunan, terutama untuk bangunan bentangan lebar.
- ▲ Mudah dan cepat dalam pelaksanaan.
- ▲ Harga relatif mahal.



- ▲ Menggunakan pondasi poer tiang pancang dan pondasi garis.
- ▲ Rangka atap menggunakan kombinasi rangka baja, plat beton, dan sebgaiain space frame.
- ▲ Super struktur menggunakan tulangan balok.

**Hasil Analisa diterapkan pada Desain Fisik**

	PROGRAM STUDI ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS BOSOWA MAKASSAR 2019	Ujian Sarjana Semester Ganjil 2019 - 2020	Dosen Pembimbing	Nama/Stambuk	Galeri Fotografi dan Desain Grafis di Kota Bima	Nama Gambar	Skala	No. Lbr	Jml. Lbr	Keterangan
			Ir. H. Nasrullah. MT., IAI H. Syamsuddin Mustafa. ST., MT	Iswahyudin 45 12 043 065		Konsep Struktur dan Material				

# KONSEP

# TATA RUANG Dalam



IN-PUT

ANALISA

OUT-PUT

## Tujuan

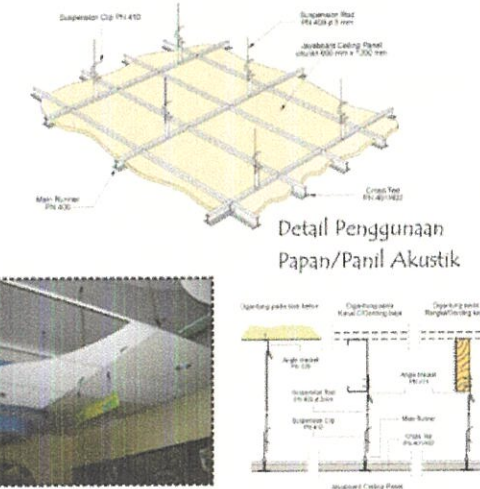
Penataan ruang dalam merupakan usaha dalam mewujudkan penampilan ruang, sehingga dapat menunjang aktifitas yang ada di dalam bangunan, serta dapat menunjang fungsi secara keseluruhan.

## Dasar Pertimbangan

- ▲ Karakteristik
- ▲ Proporsi
- ▲ Fleksibilitas

## Kriteria

- ▲ Memiliki ciri khas yang merupakan pondasi dasar dalam menentukan bentuk daripada ruang pameran.
- ▲ Proporsi yang sesuai, dengan permainan tinggi rendahnya langit-langit, sebagai salah satu pendukung dalam terciptanya karakteristik yang ingin ditampilkan.
- ▲ karakteristik yang terbentuk diharapkan tetap memberikan ruang yang nyaman serta fleksibel dalam pergerakan pengunjung.



**Hasil Analisa diterapkan pada Desain Fisik**

	PROGRAM STUDI ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS BOSOWA MAKASSAR 2019	Ujian Sarjana Semester Ganjil 2019 - 2020	Dosen Pembimbing	Nama/Stambuk	Galeri Fotografi dan Desain Grafis di Kota Bima	Nama Gambar	Skala	No. Lbr	Jml. Lbr	Keterangan
			Ir. H. Nasrullah. MT., IAI H. Syamsuddin Mustafa. ST., MT	Iswahyudin 45 12 043 065		Konsep Tata Ruang Dalam				



# KONSEP

# TATA RUANG Luar



**IN-PUT**

**ANALISA**

**OUT-PUT**

## Tujuan

Untuk menganalisa dan menentukan pola penataan ruang luar yang sesuai dengan fungsi lingkungan dan tema perencanaan

## Dasar Pertimbangan

- ▲ Jenis material pembentuk ruang
- ▲ Fungsi Material
- ▲ Elemen Lansekap
- ▲ Elemen material buatan, bersifat keras sebagai pembentuk eksterior
- ▲ Soft material atau berupa pohon/vegetasi unsur pembentuk ruang

### Soft Material

**Palm Raja**

**fungsi**

- ▲ unsur estetika, pengarah sirkulasi, sebagai "path" dalam perancangan jalur
- ▲ pembentuk tata hijau & landmark

**perletakan**

sepanjang pembatas fisik, selasar, jalan kompleks

**Kiara Payung**

**fungsi**

- ▲ sebagai pelindung
- ▲ sebagai penahan buffer

**perletakan**

sepanjang pembatas fisik, selasar, jalan kompleks

**Lantana Cemara**

**fungsi**

- ▲ sebagai unsur estetika
- ▲ sebagai pembatas fisik
- ▲ sebagai pengarah kawasan

**perletakan**

sepanjang pembatas fisik, selasar, jalan kompleks

**Rumput**

**fungsi**

- ▲ sebagai unsur estetika
- ▲ sebagai pembatas fisik
- ▲ sebagai pengarah kawasan

**perletakan**

sepanjang pembatas fisik

**Tanaman Rambat**

**Tanaman Perdu**

### Hard Material

**Paving Block**

**Aspal**

**Grass Block**

**Batu Alam**

**Sculpture**

merupakan material pembentuk jalan yang digunakan pada area lansekap

sebagai *point of view* dari bangunan maupun dari elemen lansekap lainnya.

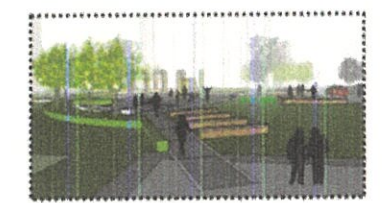
### Elemen Pelengkap

**Lampu Taman**

**Bangku Taman**

**Tempat Sampah**

**Plaza**



**Fasil Analisa diterapkan pada Desain Fisik**

	PROGRAM STUDI ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS BOSOWA MAKASSAR 2019	Ujian Sarjana Semester Ganjil 2019 - 2020	Dosen Pembimbing	Nama/Stambuk	Galeri Fotografi dan Desain Grafis di Kota Bima	Nama Gambar	Skala	No. Lbr	Jml. Lbr	Keterangan
			Ir. H. Nasrullah. MT., IAI H. Syamsuddin Mustafa. ST., MT	Iswahyudin 45 12 043 065		Konsep Tata Ruang Luar				

# KONSEP

# UTILITAS & Kelengkapan Bangunan



**IN-PUT**

**ANALISA**

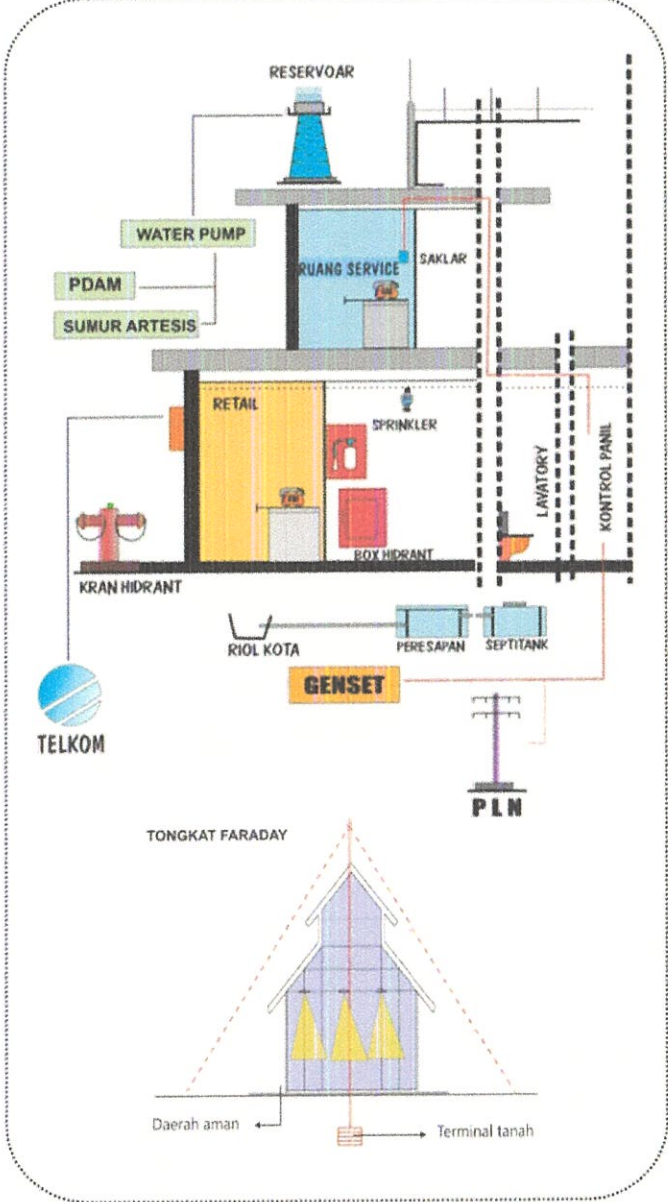
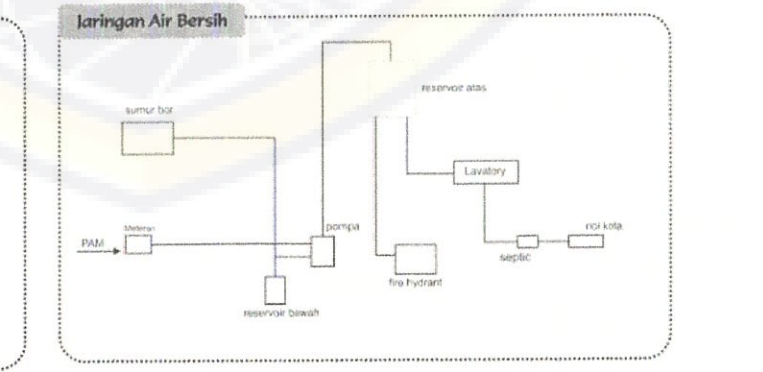
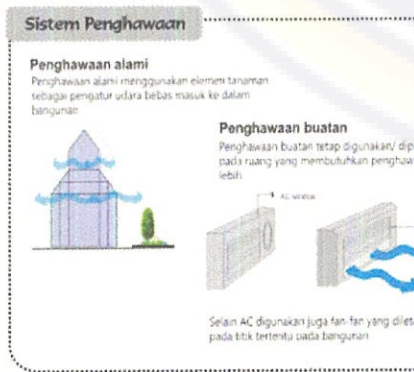
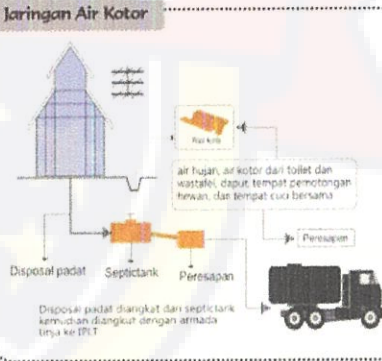
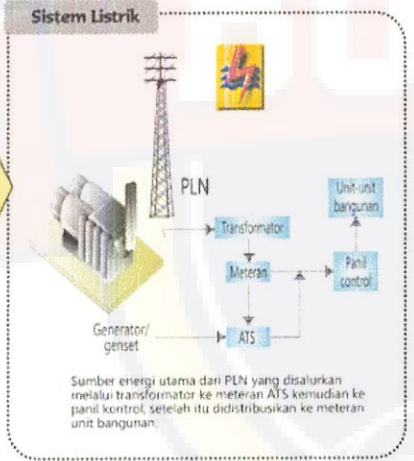
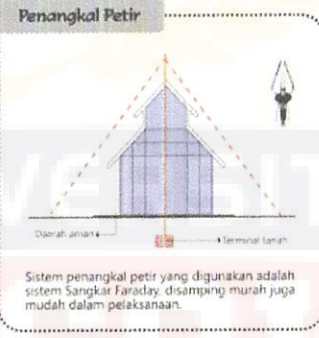
**OUT-PUT**

## Tujuan

Untuk menentukan sistem jaringan utilitas yang baik guna memenuhi tuntutan kebutuhan bangunan dan pelaku aktivitas dalam bangunan.

## Dasar Pertimbangan

- ▲ Kondisi fisik tapak
- ▲ Jaringan sistem utilitas
- ▲ Jaringan komunikasi
- ▲ Sistem pengamanan
- ▲ Jaringan air bersih
- ▲ Jaringan air kotor
- ▲ Jaringan listrik
- ▲ Sistem persampahan
- ▲ Pencahayaan dan penghawaan



	PROGRAM STUDI ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS BOSOWA MAKASSAR 2019	Ujian Sarjana Semester Ganjil 2019 - 2020	Dosen Pembimbing	Nama/Stambuk	Galeri Fotografi dan Desain Grafis di Kota Bima	Nama Gambar	Skala	No. Lbr	Jml. Lbr	Keterangan
			Ir. H. Nasrullah. MT., IAI H. Syamsuddin Mustafa. ST., MT	Iswahyudin 45 12 043 065		Utilitas dan Kelengkapan Bangunan				

# KONSEP

# PROGRAM Ruang



IN-PUT

ANALISA

## Tujuan

- ▲ Untuk mendapatkan program peruangan sehingga tercipta efektifitas kegiatan antara pelaku yang ada di dalamnya.
- ▲ Untuk mendapatkan pola hubungan ruang dan organisasi ruang.

## Dasar Pertimbangan

- ▲ Aktifitas pelaku kegiatan
- ▲ Pengutamakan kepentingan pengunjung
- ▲ Tinjauan terhadap pelaku kegiatan
- ▲ Kebutuhan ruang
- ▲ Hubungan pelaku kegiatan
- ▲ Hubungan antar ruang
- ▲ Flow Sirkulasi
- ▲ Pengelompokkan ruang
- ▲ Organisasi ruang

## Kriteria

- ▲ Baik dari segi efisiensi ruang
- ▲ Efektif dan fleksibilitas ruang
- ▲ Efektif dari segi sirkulasi antar ruang
- ▲ Penampilan ruang yang memudahkan pelaku dalam pencapaian

Keterangan:  
 ■ Berhubungan Erat  
 ■ Berhubungan  
 □ Tidak Berhubungan

**Kegiatan Rekreatif**

Sifat Ruang	Jenis Ruang
Publik	Hall/Lobby
Publik	Rg. Informasi & Loket
Semi Publik	Rg. Pameran Tetap
Privat	Rg. Audio Visual
Semi Publik	Rg. Pameran Temporer
Privat	Rg. Koleksi
Privat	Rg. Preverasi
Publik	Souvenir Shop
Servis	Gudang
Servis	Toilet

**Kegiatan Komersil (Studio Fotografi)**

Sifat Ruang	Jenis Ruang
Publik	Rg. Tunggu
Semi Publik	Rg. Studio Foto
Semi Publik	Rg. Ganti
Semi Publik	Rg. Rias
Publik	Rg. Display Pakaian
Semi Publik	Rg. Cetak Digital
Privat	Rg. Editing Foto
Privat	Rg. Karyawan
Servis	Toilet
Servis	Gudang

**Kegiatan Edukatif (Kegiatan Pelatihan)**

Sifat Ruang	Jenis Ruang
Semi Publik	Rg. Kelas Fotografi
Privat	Rg. Pengajar/Instruktur
Semi Publik	Rg. Kelas Desain Grafis
Servis	Toilet

**Kegiatan Komersil (Retail Shop)**

Sifat Ruang	Jenis Ruang
Publik	Rg. Display Penjualan
Privat	Rg. Karyawan
Privat	Rg. Layanan Perbaikan Kamera
Servis	Gudang
Servis	Pantry
Servis	Toilet

**Kegiatan Edukatif (Perpustakaan)**

Sifat Ruang	Jenis Ruang
Publik	Hall/Lobby
Publik	Rg. Resepsionis
Publik	Rg. Penitipan Barang
Semi Publik	Rg. Koleksi
Privat	Rg. Karyawan
Publik	Rg. Baca
Publik	Rg. Pengambilan & Peninjaman
Publik	Rg. Fotokopi
Publik	Rg. Wifi/komputer
Servis	Gudang
Servis	Toilet

**Kegiatan Komersil (Perwakilan Produsen)**

Sifat Ruang	Jenis Ruang
Privat	Rg. Manajer
Privat	Rg. Sekretaris
Privat	Rg. Staf
Publik	Rg. Pelayanan Umum & Informasi
Privat	Rg. Arsip
Servis	Toilet
Servis	Gudang

**Kegiatan Edukatif (Rg. Seminar/Workshop)**

Sifat Ruang	Jenis Ruang
Publik	Rg. Serbaguna
Semi Publik	Rg. Proyektor
Semi Publik	Rg. Kontrol
Semi Publik	Rg. Panel
Publik	Stage
Semi Publik	Rg. Persiapan
Servis	Pantry
Servis	Gudang
Servis	Toilet

**Kegiatan Administrasi & Penunjang (Cafeteria)**

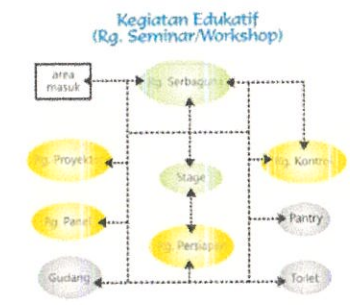
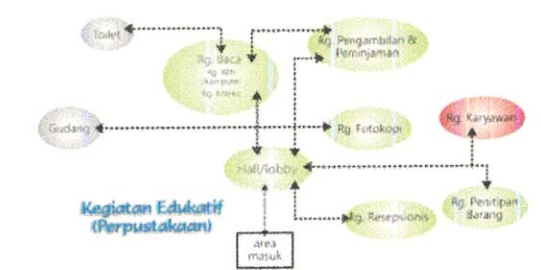
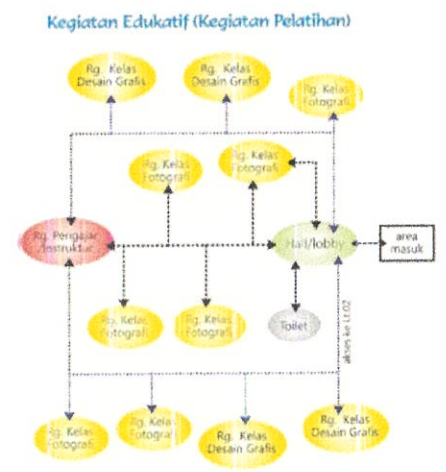
Sifat Ruang	Jenis Ruang
Publik	Rg. Makan
Servis	Dapur
Privat	Rg. Karyawan
Privat	Rg. Pramusaji
Servis	Gudang
Servis	Toilet

**Kegiatan Administrasi & Penunjang (Rg. Servis & ME)**

Sifat Ruang	Jenis Ruang
Servis	Pantry
Servis	Mushollah
Servis	Gudang
Servis	Rg. Pompa
Servis	Rg. Panel Utama
Servis	Rg. AHU & Chiller
Servis	Pos Jaga
Servis	Toilet

**Kegiatan Administrasi & Penunjang (Rg. Pengelola)**

Sifat Ruang	Jenis Ruang
Privat	Rg. Direktur
Privat	Rg. Wakil Direktur
Privat	Sekretaris
Privat	Rg. Bendahara
Privat	Rg. Rapat
Semi Publik	Rg. Kep. Adm & Keu & Staf
Semi Publik	Rg. Kep. Div. Kerjasama & Pengembangan & Staf
Semi Publik	Rg. Kep. Div. Operasional & Utilitas & Staf
Privat	Rg. Operator PABX
Servis	Toilet
Privat	Rg. Arkip
Publik	Rg. Informasi



PROGRAM STUDI ARSITEKTUR  
 FAKULTAS TEKNIK  
 UNIVERSITAS BOSOWA MAKASSAR  
 2019

Ujian Sarjana  
 Semester Ganjil  
 2019 - 2020

Dosen Pembimbing  
 Ir. H. Nasrullah. MT., IAI  
 H. Syamsuddin Mustafa. ST., MT

Nama/Stambuk  
 Iswahyudin  
 45 12 043 065

Galeri  
 Fotografi dan Desain Grafis  
 di Kota Bima

Nama Gambar  
 Konsep  
 Program Ruang

Skala  
 No. Lbr  
 Jml. Lbr

Keterangan

# KONSEP

# PROGRAM Ruang



IN-PUT

ANALISA

OUT-PUT

## Tujuan

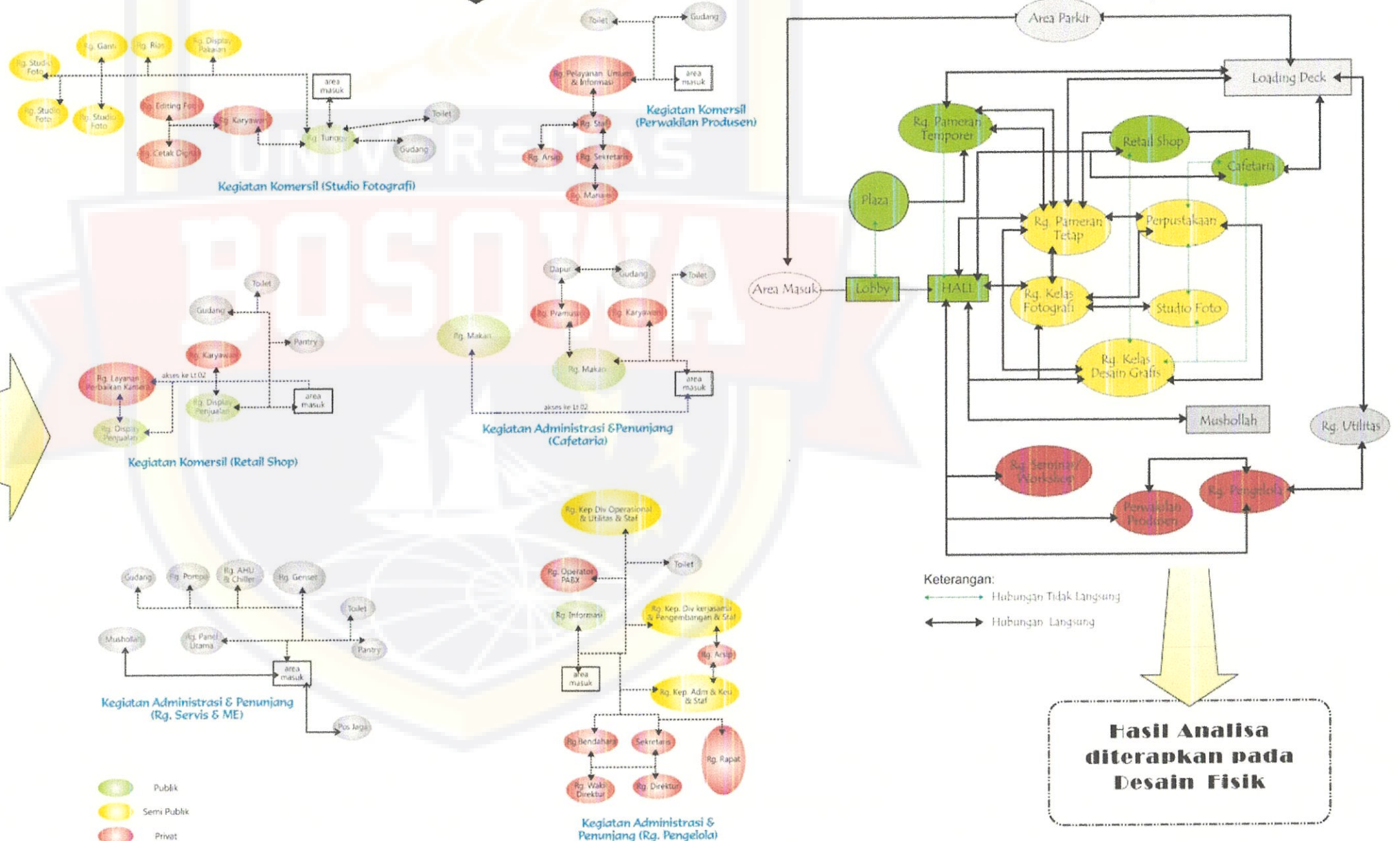
- ▲ Untuk mendapatkan program peruangan sehingga tercipta efektifitas kegiatan antara pelaku yang ada di dalamnya.
- ▲ Untuk mendapatkan pola hubungan ruang dan organisasi ruang.

## Dasar Pertimbangan

- ▲ Aktifitas pelaku kegiatan
- ▲ Pengutamakan kepentingan pengunjung
- ▲ Tinjauan terhadap pelaku kegiatan
- ▲ Kebutuhan ruang
- ▲ Hubungan pelaku kegiatan
- ▲ Hubungan antar ruang
- ▲ Flow Sirkulasi
- ▲ Pengelompokkan ruang
- ▲ Organisasi ruang

## Kriteria

- ▲ Baik dari segi efisiensi ruang
- ▲ Efektif dan fleksibilitas ruang
- ▲ Efektif dari segi sirkulasi antar ruang
- ▲ Penampilan ruang yang memudahkan pelaku dalam pencapaian



	PROGRAM STUDI ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS BOSOWA MAKASSAR 2019	Ujian Sarjana Semester Ganjil 2019 - 2020	Dosen Pembimbing	Nama/Stambuk	Galeri Fotografi dan Desain Grafis di Kota Bima	Nama Gambar	Skala	No. Lbr	Jml. Lbr	Keterangan
			Ir. H. Nasrullah. MT., IAI H. Syamsuddin Mustafa. ST., MT	Iswahyudin 45 12 043 065		Konsep Program Ruang				

# KONSEP PENAMPILAN Bangunan



IN-PUT

ANALISA

OUT-PUT

## Tujuan

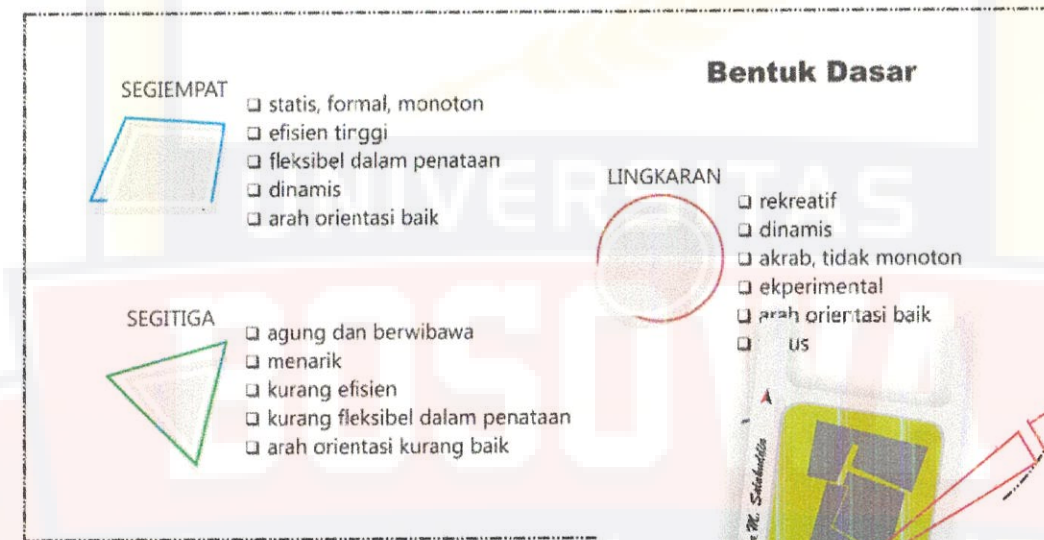
Untuk mendapatkan penampilan dan bentuk bangunan yang mempunyai karakter dan sesuai dengan fungsi bangunan.

## Dasar Pertimbangan

- ▲ Bentuk dasar denah
- ▲ Efektifitas
- ▲ Filosofi
- ▲ Karakter Bangunan
- ▲ Fungsi Bangunan

## Kriteria

- ▲ Dinamis → Bentuk-bentuk pola bebas dan tidak tetap
- ▲ Atraktif → Menggunakan elemen/sign yang menonjol
- ▲ Mengundang → Terbuka dan ramah



Bentuk denah maupun bentuk fisik bangunan mengambil dari bentuk dasar persegi empat, dimana "dalam dunia fotografi, bentuk sederhana justru memberikan tantangan tersendiri bagi fotografer untuk mengabadikannya. Diharapkan arsitektur yang dirancang dapat ikut 'mendidik' dalam batasan gubahan bentuk yang sederhana".

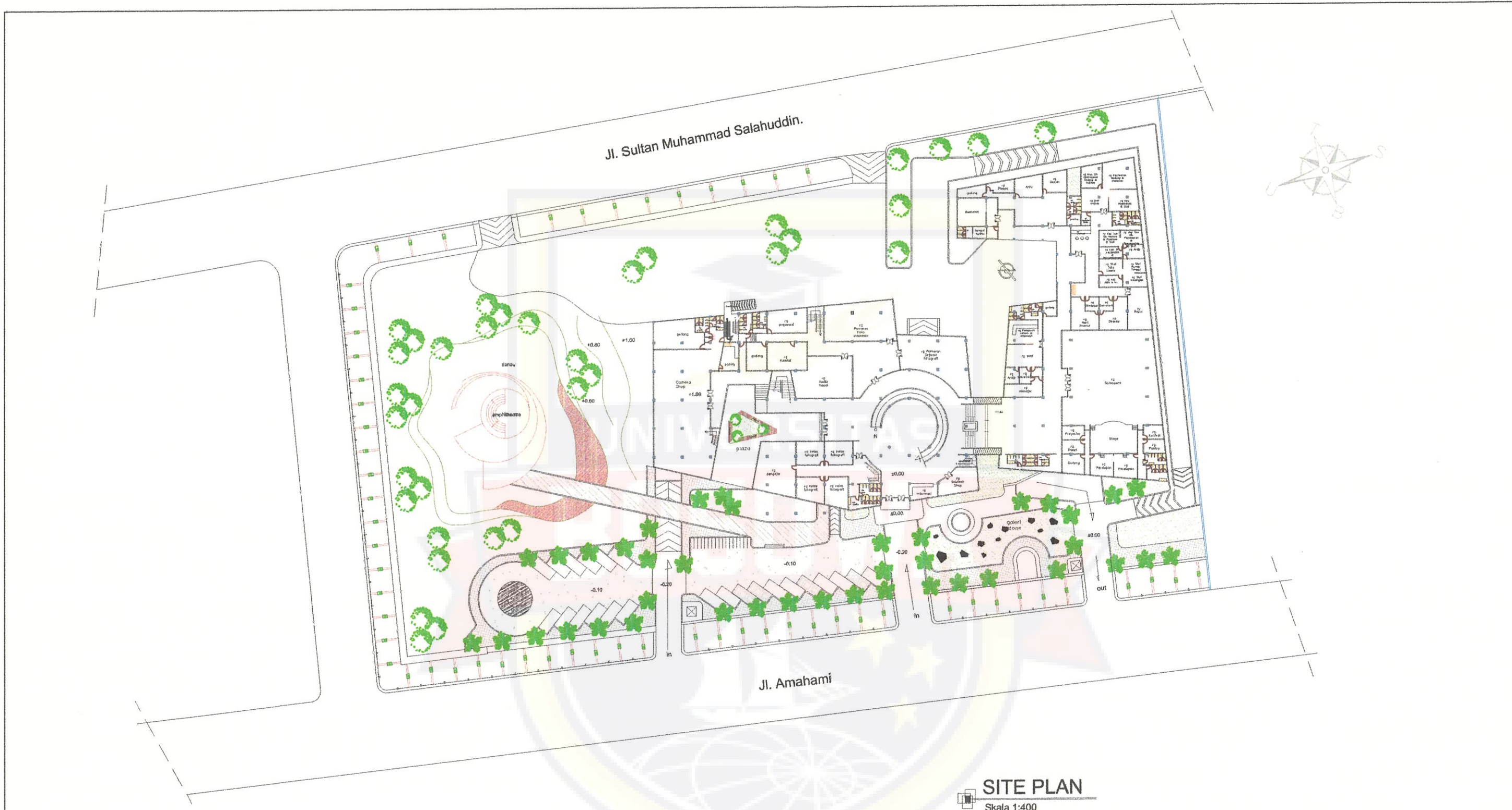
Transformasi bentuk dari bentuk kamera, yang dilihat dari tampak atas dan tampak samping kamera.




**Hasil Analisa diterapkan pada Desain Fisik**

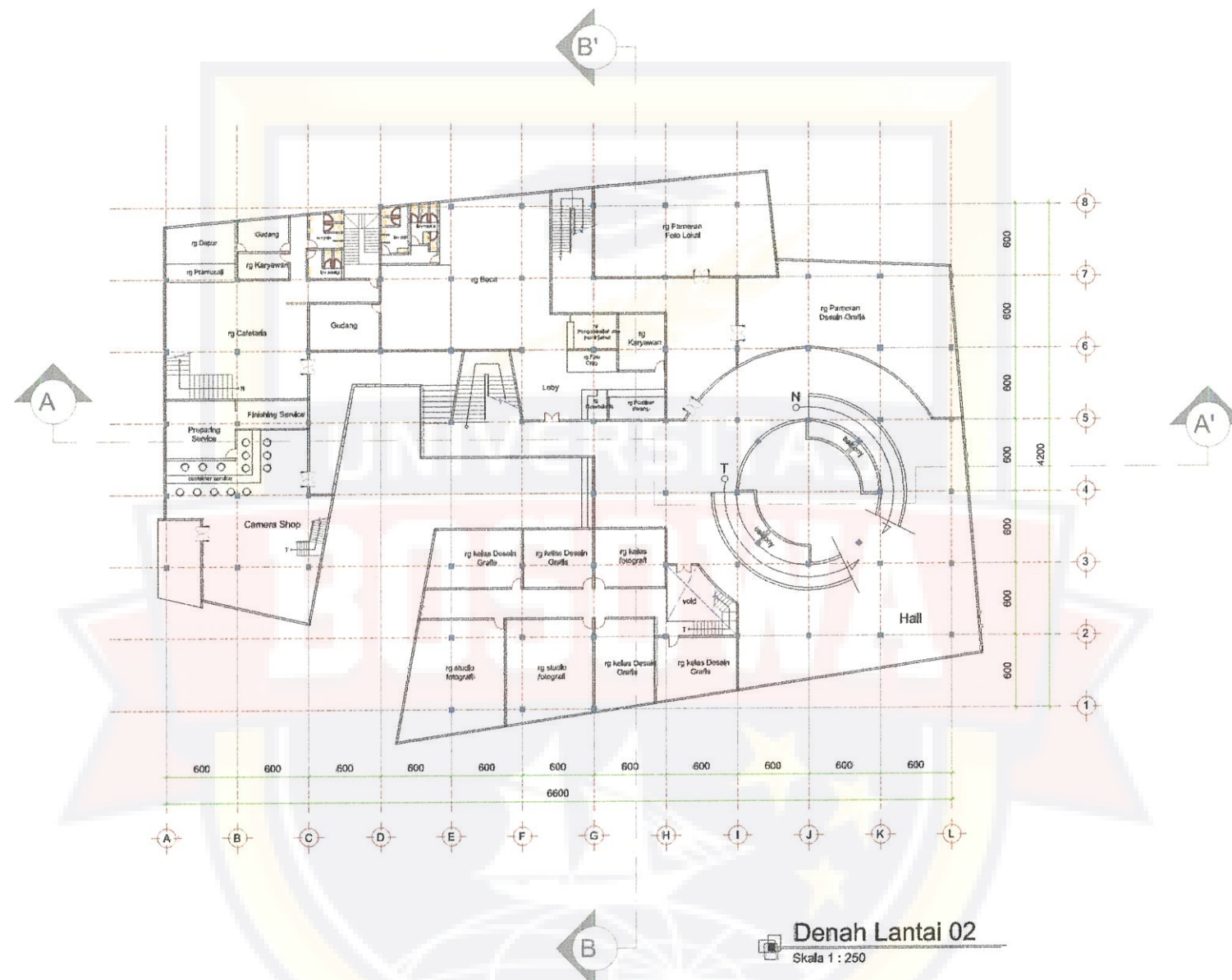
Zona pembagian Ruang

<p>PROGRAM STUDI ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS BOSOWA MAKASSAR 2019</p>	<p>Ujian Sarjana Semester Ganjil 2019 - 2020</p>	Dosen Pembimbing	Nama/Stambuk	<p>Galeri Fotografi dan Desain Grafis di Kota Bima</p>	Nama Gambar	Skala	No. Lbr	Jml. Lbr	Keterangan
		<p>Ir. H. Nasrullah. MT., IAI H. Syamsuddin Mustafa. ST., MT</p>	<p>Iswahyudin 45 12 043 065</p>		<p>Konsep Penampilan Bangunan</p>				



 Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Bosowa Makassar	Ujian Sarjana Periode Semester Ganjil 2019-2020	Dosen Pembimbing	Nama Mahasiswa	Galeri Fotografi dan Desain Grafis di Kota Bima	Nama Gambar	Skala	No. Lbr	Jml. Lbr	Keterangan
		Ir. H. Nasrullah. MT., IAI H. Syamsuddin Mustafa. ST., MT.	Iswahyudin 45 12 043 065						





Program Studi Arsitektur  
Fakultas Teknik  
Universitas Bosowa  
Makassar

Ujian Sarjana  
Periode  
Semester Ganjil  
2019-2020

Dosen Pembimbing

Ir. H. Nasrullah, MT., IAI  
H. Syamsuddin Mustafa, ST., MT.

Nama Mahasiswa

Iswahyudin  
45 12 043 065

Galeri  
Fotografi dan Desain Grafis  
di Kota Bima

Nama Gambar

Skala

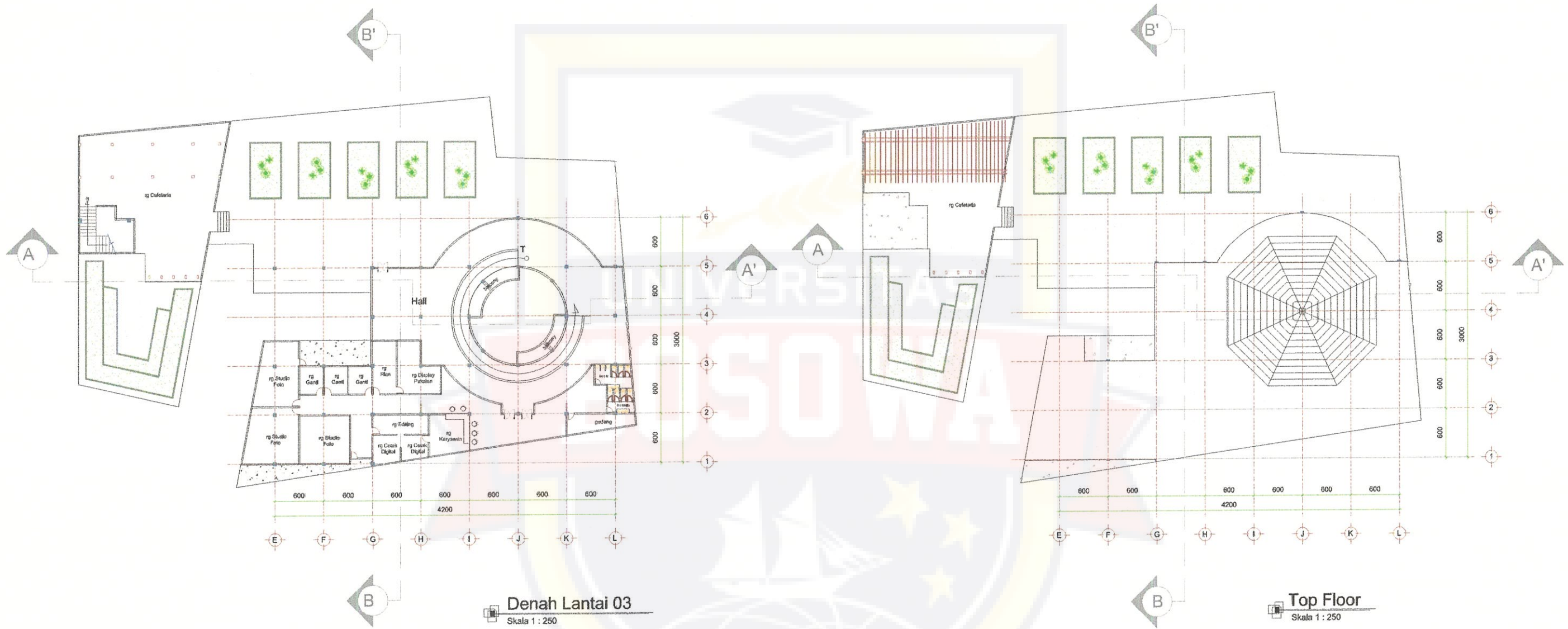
No. Lbr

Jml. Lbr

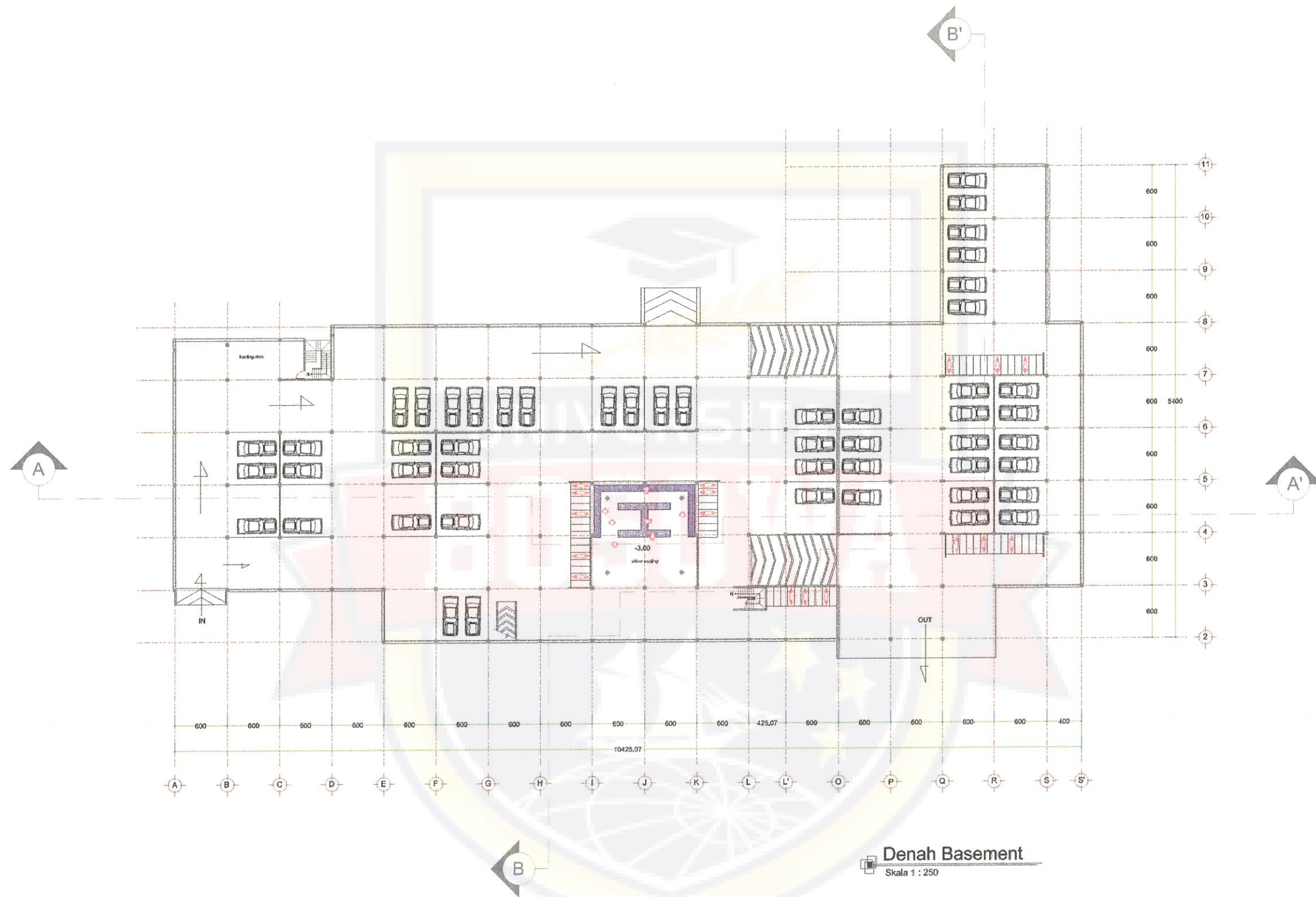
Keterangan

*Iswahyudin*





 Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Bosowa Makassar	Ujian Sarjana Periode Semester Ganjil 2019-2020	Dosen Pembimbing	Nama Mahasiswa	Galeri Fotografi dan Desain Grafis di Kota Bima	Nama Gambar	Skala	No. Lbr	Jml. Lbr	Keterangan
		Ir. H. Nasrullah. MT., IAI H. Syamsuddin Mustafa. ST., MT.	Iswahyudin 45 12 043 065						



Program Studi Arsitektur  
Fakultas Teknik  
Universitas Bosowa  
Makassar

Ujian Sarjana  
Periode  
Semester Ganjil  
2019-2020

Dosen Pembimbing

Ir. H. Nasrullah. MT., IAI  
H. Syamsuddin Mustafa. ST., MT.

Nama Mahasiswa

Iswahyudin  
45 12 043 065

Galeri  
Fotografi dan Desain Grafis  
di Kota Bima

Nama Gambar

Skala

No. Lbr

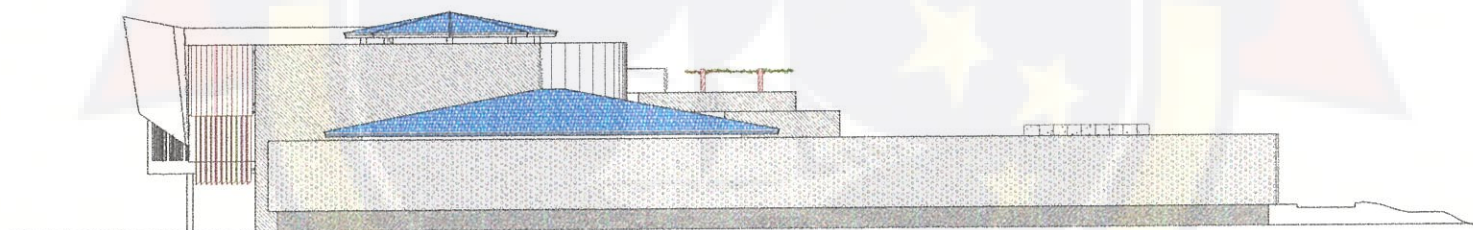
Jml. Lbr

Keterangan

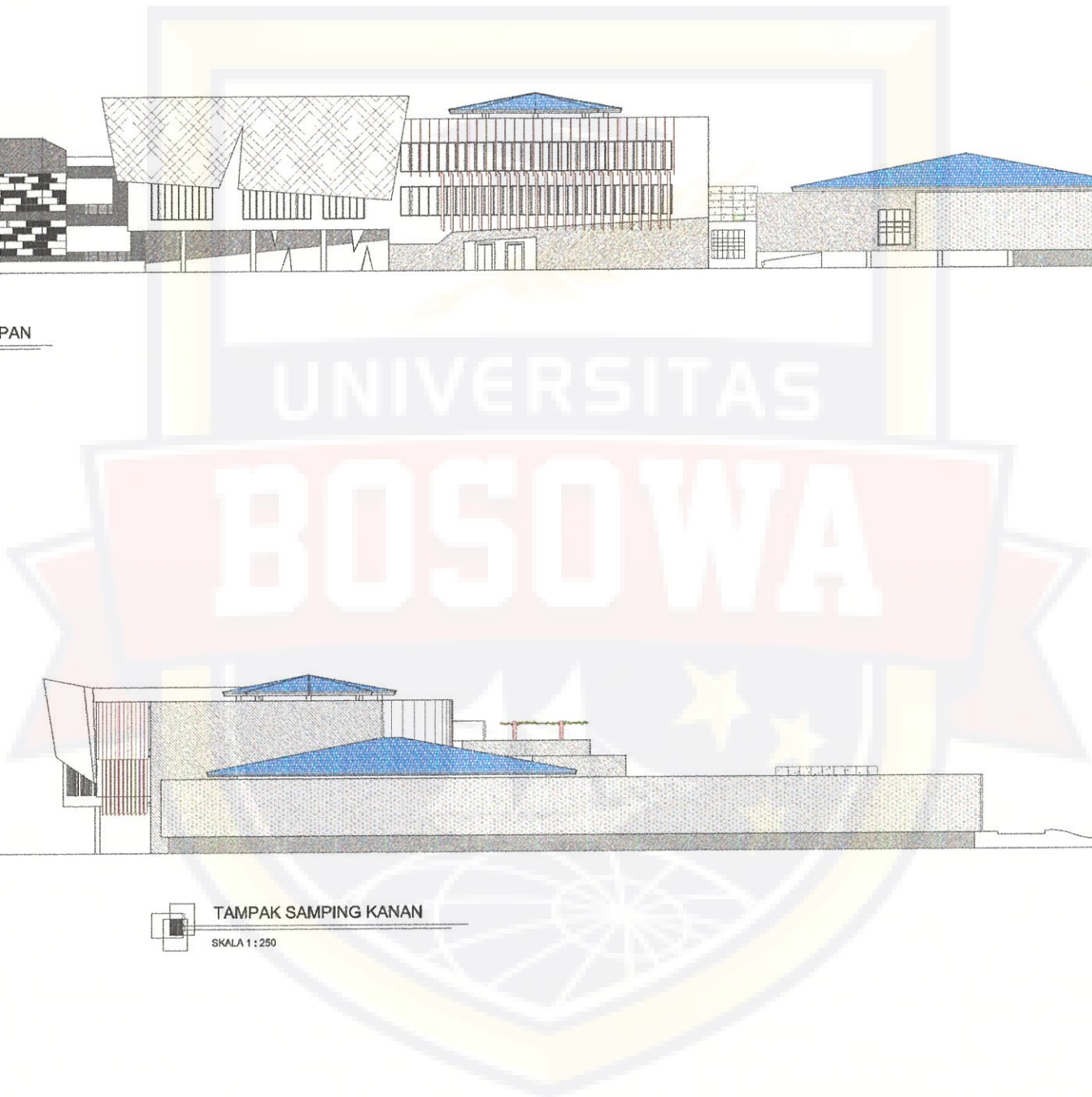
*(Handwritten signature)*





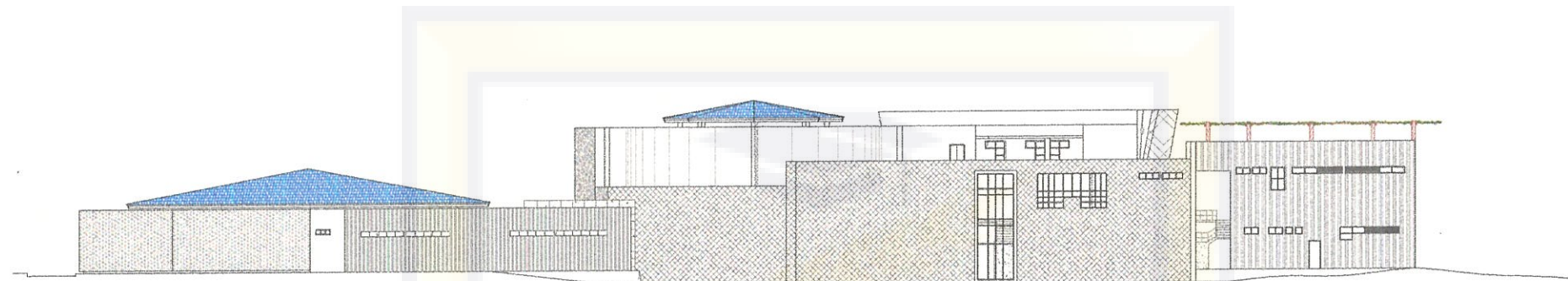
TAMPAK DEPAN  
SKALA 1 : 250



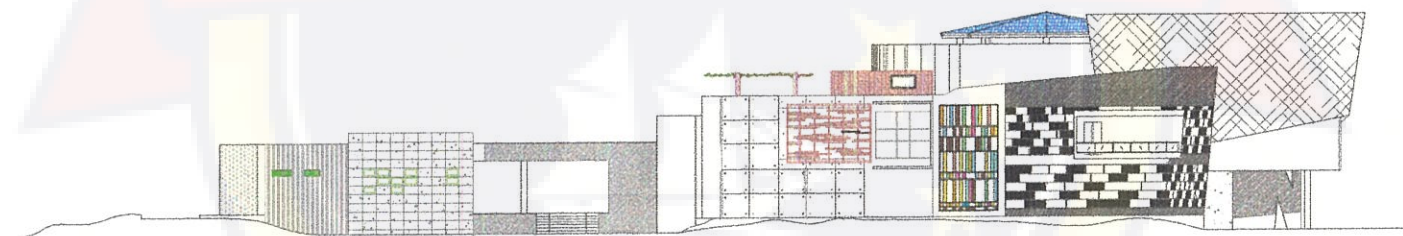
TAMPAK SAMPING KANAN  
SKALA 1 : 250



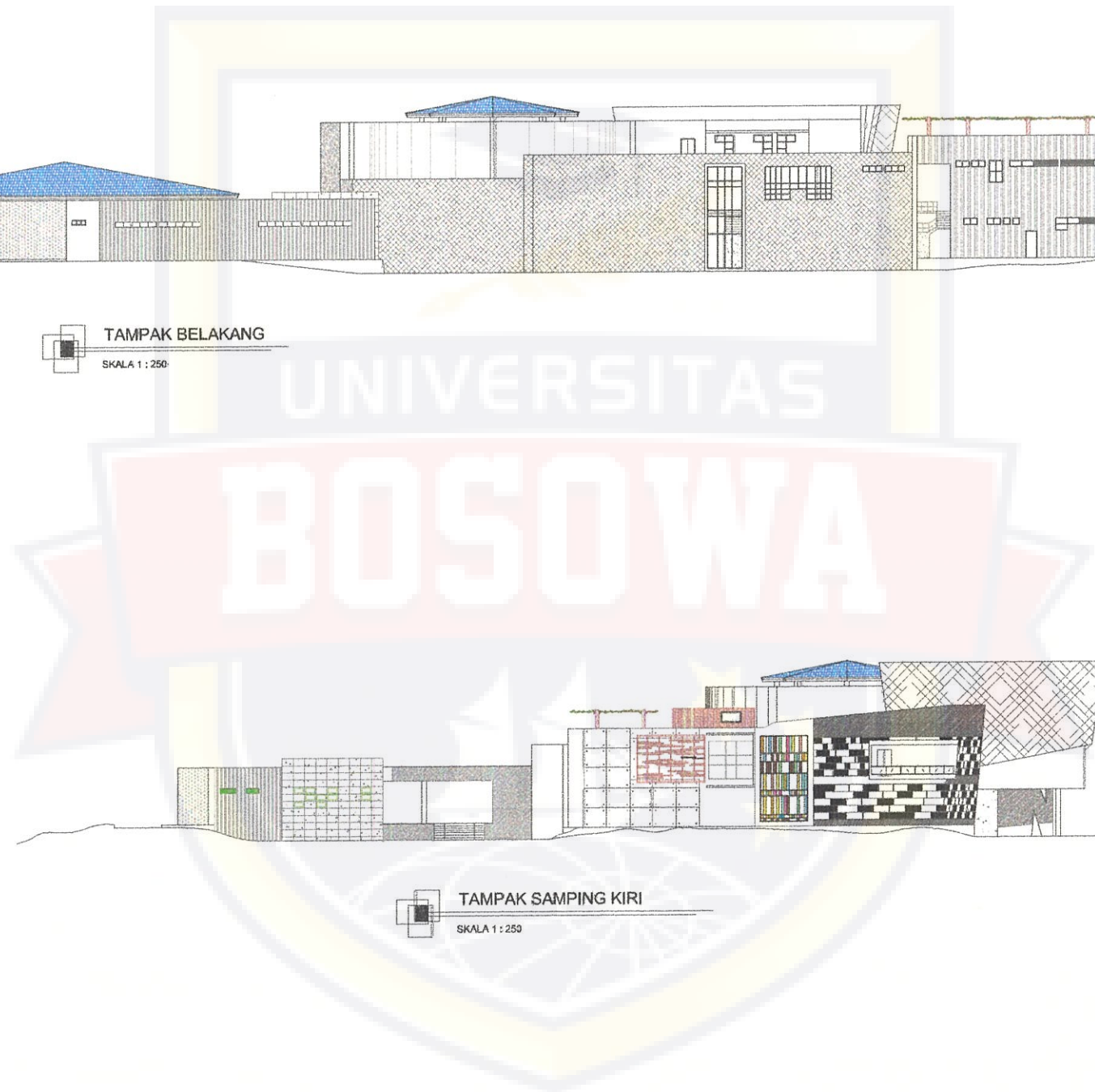
			Dosen Pembimbing	Nama Mahasiswa	Galeri	Nama Gambar	Skala	No. Lbr	Jml. Lbr	Keterangan
	Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Bosowa Makassar	Ujian Sarjana Periode Semester Ganjil 2019-2020	Ir. H. Nasrullah. MT., IAI H. Syamsuddin Mustafa. ST., MT.	Iswahyudin 45 12 043 065	Fotografi dan Desain Grafis di Kota Bima					


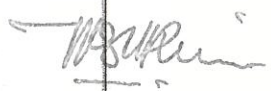


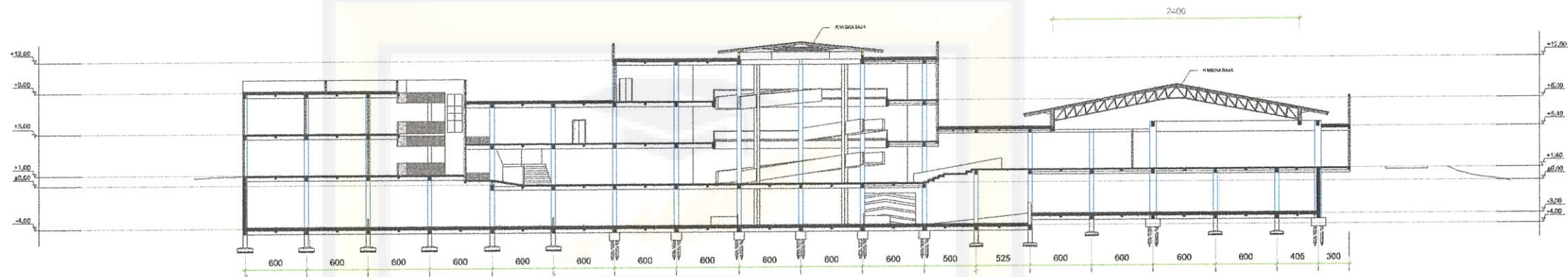
TAMPAK BELAKANG  
SKALA 1 : 250



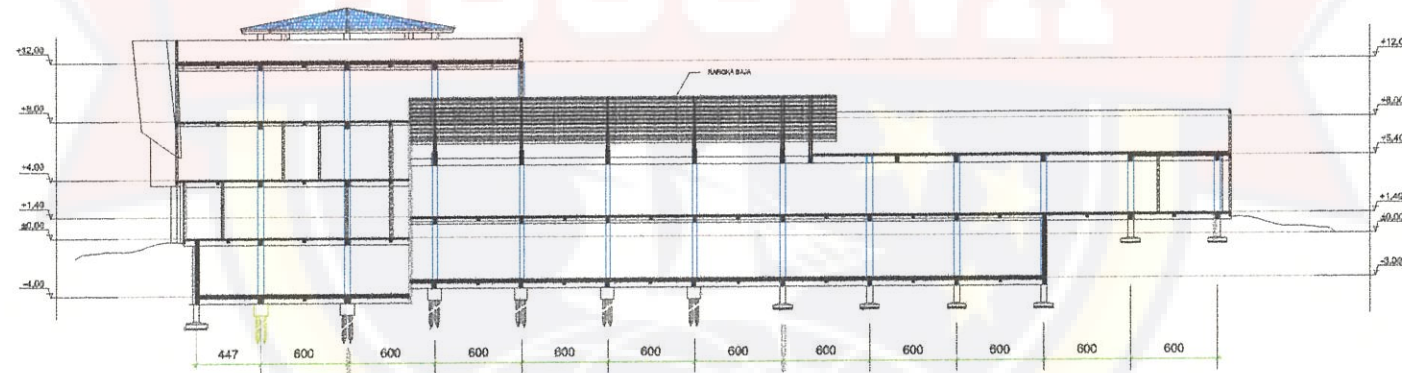
TAMPAK SAMPING KIRI  
SKALA 1 : 250




 Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Bosowa Makassar	Ujian Sarjana Periode Semester Ganjil 2019-2020	Dosen Pembimbing	Nama Mahasiswa	Galeri Fotografi dan Desain Grafis di Kota Bima	Nama Gambar	Skala	No. Lbr	Jml. Lbr	Keterangan
		Ir. H. Nasrullah. MT., IAI H. Syamsuddin Mustafa. ST., MT.	Iswahyudin 45 12 043 065						
									



POTONGAN A - A  
SKALA 1 : 250



POTONGAN B - B  
SKALA 1 : 250

	Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Bosowa Makassar	Ujian Sarjana Periode Semester Ganjil 2019-2020	Dosen Pembimbing	Nama Mahasiswa	Galeri Fotografi dan Desain Grafis di Kota Bima	Nama Gambar	Skala	No. Lbr	Jml. Lbr	Keterangan
			Ir. H. Nasrullah. MT., IAI H. Syamsuddin Mustafa. ST., MT.	Iswahyudin 45 12 043 065						



	Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Bosowa Makassar	Ujian Sarjana Periode Semester Ganjil 2019-2020	Dosen Pembimbing	Nama Mahasiswa	Galeri Fotografi dan Desain Grafis di Kota Bima	Nama Gambar	Skala	No. Lbr	Jml. Lbr	Keterangan
			Ir. H. Nasrullah. MT., IAI H. Syamsuddin Mustafa. ST., MT.	Iswahyudin 45 12 043 065						