

**GALERI  
FOTOGRAFI DAN DESAIN GRAFIS  
DI MAKASSAR**

(Dengan Pendekatan Konsep Imaginary Space)

**Acuan Perancangan**

Diajukan Sebagai Persyaratan Untuk  
Ujian Sarjana Teknik Arsitektur

Oleh:

**COKRO SARTIKA RAHMATULLAH SA**  
45 05 043 024



**JURUSAN ARSITEKTUR, FAKULTAS TEKNIK**

**UNIVERSITAS "45"**

**MAKASSAR 2011**

## HALAMAN PENGESAHAN

---

**PROYEK** : TUGAS AKHIR SARJANA TEKNIK ARSITEKTUR  
**JUDUL** : GALERI FOTOGRAFI DAN DESAIN GRAFIS DI  
MAKASSAR  
**PENYUSUN** : COKRO SARTIKA RAHMATULLAH SA  
**STAMBUK** : 45 05 043 024  
**PERIODE** : SEMESTER AKHIR 2011 / 2012

---

Menyetujui  
**DOSEN PEMBIMBING**  
Pembimbing I

  
**Ir. H. Ambo Enre BS, MS**

Pembimbing II

  
**Ir. Syarif Beddu, MT**

Pembimbing III

**Ir. Ratriana Said, MT**

  
Mengetahui  
**KETUA JURUSAN ARSITEKTUR**  
**FAKULTAS TEKNIK**

**UNIVERSITAS 45 MAKASSAR**



  
**Ir. M. Awaluddin Hamdi, M.Si**



UNIVERSITAS

**BOSOWA**



DAFTAR ISI

Galeri Fotografi dan Desain Grafis



# DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL

HALAMAN PENGESAHAN

KATA PENGANTAR

DAFTAR ISI

DAFTAR GAMBAR

DAFTAR TABEL

## BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	2
1. Non Arsitektural.....	2
2. Arsitektural.....	3
C. Tujuan dan Sasaran Pembahasan.....	3
1. Tujuan.....	3
2. Sasaran.....	3
D. Metode Pembahasan.....	4
1. Studi Kepustakaan.....	4
2. Pengamatan Lapangan.....	4
3. Wawancara.....	4
4. Metode Analisis.....	4
5. Metode Sintesis.....	4
E. Sistematika Pembahasan.....	4

## BAB II TINJAUAN UMUM GALERI FOTOGRAFI DAN DESAIN GRAFIS

A. Tinjauan terhadap Galeri.....	6
1. Pengertian Galeri.....	6
2. Tujuan dan Fungsi Galeri.....	7

3. Penataan Benda Seni.....	7
4. Pola Sirkulasi Galeri.....	8
B. Tinjauan Terhadap Fotografi.....	10
1. Pengertian Fotografi.....	10
2. Tujuan dan Fungsi Galeri Fotografi.....	10
3. Sejarah dan Perkembangan Fotografi di Indonesia.....	11
4. Klasifikasi Fotografi.....	12
5. Perlengkapan Fotografi.....	12
6. Studio Fotografi.....	14
C. Tinjauan terhadap Desain Grafis.....	14
1. Pengertian Desain Grafis.....	14
2. Tujuan dan Fungsi Galeri Desain Grafis.....	15
3. Sejarah dan Perkembangan Desain Grafis di Indonesia.....	16
4. Elemen-elemen Desain Grafis.....	18
5. Kategori Desain Grafis.....	20
D. Tinjauan terhadap Penerapan Konsep Imaginary Space pada Galeri Fotografi dan Desain Grafis.....	21
1. Tadao Ando – “Church of the Light”.....	26
2. Mamo Studio – “Studi O Cahaya”.....	28
E. Data Tipologi.....	30
1. <i>Selasar Sunaryo Art Space</i> .....	30
2. Nikon Plaza Ginza.....	32
3. Urbane – “ Masjid Al-Irsyad”.....	35

### **BAB III STUDI PENGADAAN GALERI FOTOGRAFI DAN DESAIN GRAFIS DI MAKASSAR**

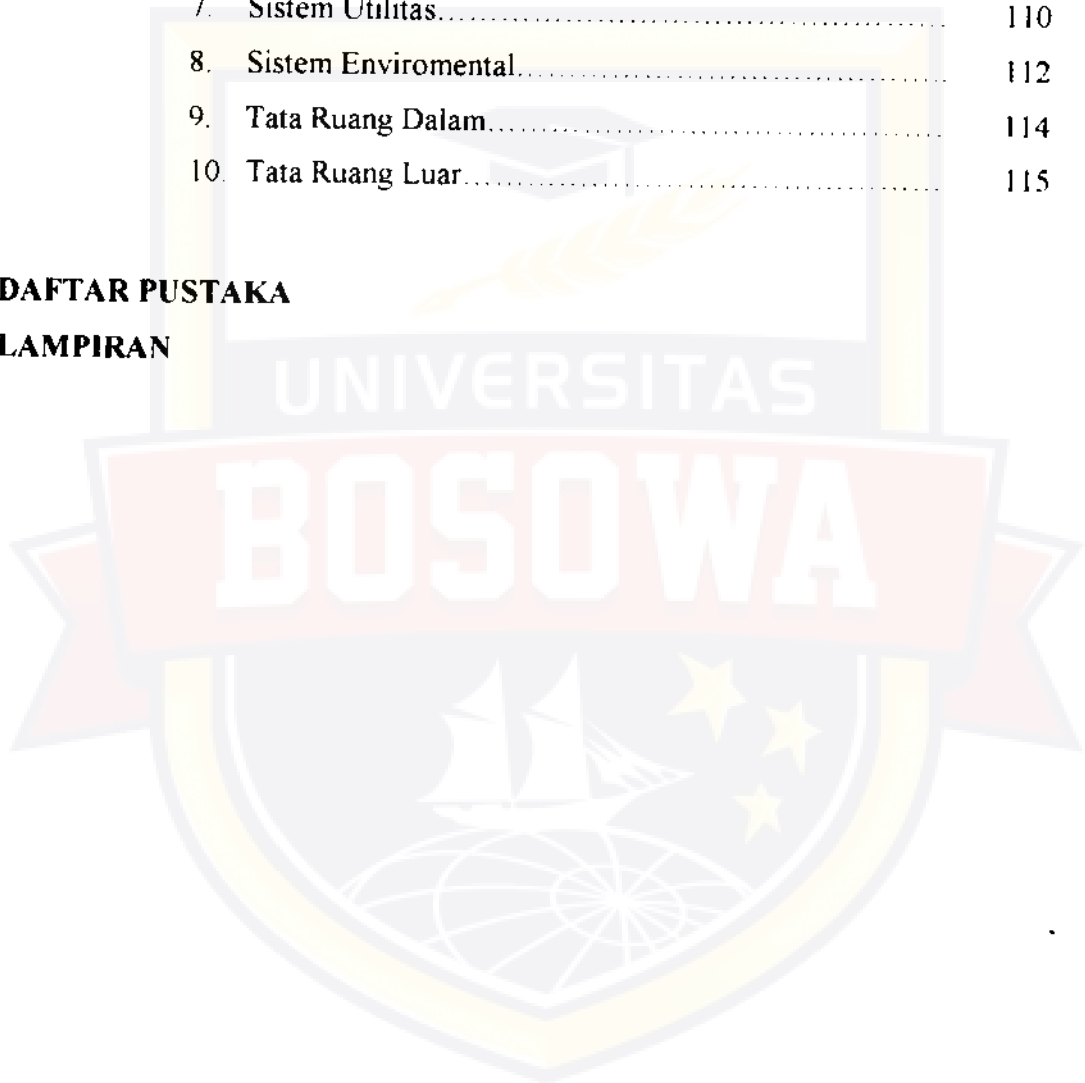
A. Tinjauan Khusus Kota Makassar.....	37
1. Kondisi Fisik Kota Makassar.....	37
2. Keadaan Geografis.....	37
3. Morfologi.....	38
4. Klimatologi.....	38

5. Arah Pembangunan Wilayah Makassar.....	39
6. Landasan Kegiatan Fotografi di Makassar.....	41
7. Landasan Kegiatan Desain Grafis di Makassar.....	42
8. Tinjauan terhadap Lokasi yang Sesuai.....	43
B. Analisis Kegiatan Galeri Fotografi dan Desain Grafis di Makassar.....	47
1. Pelaku Kegiatan.....	47
2. Jenis Kebutuhan Ruang.....	47
3. Analisa Pola Kegiatan.....	51
C. Sistem Pameran dan Pelatihan pada Galeri Fotografi dan Desain Grafis.....	53
1. Sistem Pameran.....	53
2. Sistem Pelatihan.....	68
D. Analisis Sirkulasi Pada Bangunan.....	69
E. Analisis Sistem Utilitas.....	69
1. Jaringan Air Bersih.....	70
2. Jaringan Air Kotor.....	70
3. Jaringan Listrik.....	71
4. Jaringan Telepon dan Telekomunikasi.....	72
5. Jaringan Penyelamatan Bangunan.....	72
6. Jaringan Sampah.....	75
<b>BAB IV KESIMPULAN</b>	
Kesimpulan.....	76
<b>BAB V ACUAN DASAR PERANCANGAN</b>	
A. Acuan Dasar Makro.....	77
1. Penentuan Lokasi.....	77
2. Tinjauan Lokasi Terpilih.....	77
3. Analisa dan Pendekatan Tapak.....	78
B. Acuan Dasar Mikro.....	82
1. Konsep Ruang.....	82

2. Kebutuhan Ruang dan Pengelompokan Ruang.....	82
3. Besaran Ruang.....	85
4. Sistem Sirkulasi.....	103
5. Bentuk Dan Penampilan Bangunan.....	103
6. Sistem Struktrut dan Material.....	105
7. Sistem Utilitas.....	110
8. Sistem Enviromental.....	112
9. Tata Ruang Dalam.....	114
10. Tata Ruang Luar.....	115

**DAFTAR PUSTAKA**

**LAMPIRAN**



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1.	Pola sirkulasi galeri; <i>Sequential Circulation</i> dan <i>Random Circulation</i> .....	9
Gambar 2.2.	Pola Sirkulasi galeri; <i>Radial Circulation</i> .....	9
Gambar 2.3.	Pola sirkulasi galeri; Linear Bercabang.....	10
Gambar 2.4.	Kamera SLR dan kamera TLR.....	13
Gambar 2.5.	Kamera 35mm dan Sub-Miniature.....	13
Gambar 2.6.	Kamera DSRL.....	13
Gambar 2.7.	Hasil Desain Grafis.....	15
Gambar 2.8.	Mesin cetak merek Faber & Schleider.....	16
Gambar 2.9.	Desain Tipografi.....	18
Gambar 2.10.	Desain Simbolisme.....	19
Gambar 2.11.	Desain Ilustrasi.....	19
Gambar 2.12.	Desain Fotografi.....	20
Gambar 2.13.	Kansas City Library, Amerika Serikat dan Gedung Piano, An Hui, China.....	24
Gambar 2.14.	Guggenheim Museum Bilbao.....	24
Gambar 2.15.	Milwaukee Art Museum dan Chords Bridge.....	25
Gambar 2.16.	Studi pencahayaan terhadap bangunan Church of Light.....	26
Gambar 2.17.	Interior bangunan Church of Light.....	27
Gambar 2.18.	Bentuk visual luar dan dalam bangunan.....	28
Gambar 2.19.	Aplikasi Pencahayaan.....	28



Gambar 2.20.	Aplikasi Pencahayaan.....	29
Gambar 2.21.	Potongan A dan B.....	29
Gambar 2.22.	Denah Lantai 1.....	31
Gambar 2.23.	Denah Lantai 2.....	31
Gambar 2.24.	Interior dan Eksterior Selasar Sunaryo.....	32
Gambar 2.25.	Nikon Plaza Ginza.....	33
Gambar 2.26.	Denah Lantai 1F.....	33
Gambar 2.27.	Museum Kamera.....	33
Gambar 2.28.	Nikon Salon/Galeri Foto.....	34
Gambar 2.29.	Denah Lantai 2F.....	34
Gambar 2.30.	Fotosquare.....	34
Gambar 2.31.	Site Bangunan Masjid.....	35
Gambar 2.32.	Konsep Penggunaan Modul dan Sistem Tata Letak Material Bangunan.....	35
Gambar 2.33.	Interior Bangunan Masjid.....	36
Gambar 2.34.	Interior Bangunan Masjid.....	36
Gambar 3.1.	Peta Pengembangan Wilayah Makassar.....	44
Gambar 3.2.	Alternatif Pemilihan Lokasi.....	45
Gambar 3.3.	Lokasi Tapak/Site Terpilih.....	46
Gambar 3.4.	Skema pola kegiatan pengunjung.....	53
Gambar 3.5.	Skema pola kegiatan pengelola.....	53
Gambar 3.6.	Skema pola kegiatan fotografer dan desainer grafis.....	54
Gambar 3.7.	Jarak antara pengamat dan lukisan.....	60

Gambar 3.8.	Jarak antara pengamat dan lukisan.....	60
Gambar 3.9.	Jarak antara pengamat dan lukisan.....	61
Gambar 3.10.	Jarak antara pengamat dan lukisan.....	61
Gambar 3.11.	Pola sirkulasi.....	63
Gambar 3.12.	Simulasi pergerakan cahaya alami dan efek pembayangannya.....	64
Gambar 3.13.	Contoh Pencahayaan Buatan ( <i>Spotlight</i> ).....	64
Gambar 3.14.	Tanaman dapat mereduksi suara bising.....	67
Gambar 3.15.	Skema Sistem Distribusi Air Bersih.....	70
Gambar 3.16.	Sistem pengaliran air kotor.....	71
Gambar 3.17.	Contoh penggunaan Solar Ground Light dan Solar Brick.....	72
Gambar 3.18.	Sistem penangkal petir Tongkat Franklin.....	73
Gambar 3.19.	Sistem penangkal petir Sangkar Faraday.....	74
Gambar 3.20.	Sistem penangkal petir Preventor.....	75
Gambar 5.1.	Lokasi terpilih.....	77
Gambar 5.2.	Analisa kondisi eksisting di sekitar tapak/site.....	78
Gambar 5.3.	Analisa sirkulasi kendaraan dan kepadatan jalan.....	79
Gambar 5.4.	Analisa pencapaian dan aksesibilitas.....	80
Gambar 5.5.	Analisa kebisingan yang berasal dari lingkungan sekitar site/tapak.....	80
Gambar 5.6.	Analisa view dari dan keluar tapak.....	81
Gambar 5.7.	Zona Pembagian Ruang.....	85

Gambar 5.8.	Jarak pengamatan normal obyek vertikal.....	86
Gambar 5.9.	Jarak pengamatan normal obyek horisontal.....	87
Gambar 5.10.	Konsep Penampilan Bangunan.....	104
Gambar 5.11.	Rangka Baja.....	105
Gambar 5.12.	Konstruksi Dinding.....	105
Gambar 5.13.	Pondasi Tiang Pancang, Pondasi Poer, Pondasi Garis....	106
Gambar 5.14.	Skema distribusi air bersih.....	107
Gambar 5.15.	Skema pembuangan air kotor padat.....	108
Gambar 5.16.	Skema pembuangan air kotoran berlemak.....	108
Gambar 5.17.	Skema pembuangan air hujan.....	108
Gambar 5.18.	Skema distribusi tenaga listrik.....	109
Gambar 5.19.	Skema pembuangan sampah.....	109
Gambar 5.20.	Skema sistem komunikasi.....	110
Gambar 5.21.	Skema Pendekatan Konsep.....	115

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1.	Laju Pertumbuhan Penduduk.....	40
Tabel 3.2.	Kriteri Pemilihan Site.....	43
Tabel 3.3.	Kriteria Pemilihan Site/Lokasi.....	46
Tabel 3.4.	Ukuran dan Ketinggian Langit-Langit Galeri.....	55
Tabel 3.5.	Tingkat Pencahayaan pada Obyek Lukisan.....	65
Tabel 5.1.	Kelompok Kegiatan dan Pengelompokan Bangunan.....	82
Tabel 5.2.	Kegiatan Rekreatif -Galeri Fotografi dan Desain Grafis.....	90
Tabel 5.3.	Kegiatan Edukatif - Rg Pelatihan.....	93
Tabel 5.3.	Kegiatan Edukatif -Rg Perpustakaan.....	94
Tabel 5.3.	Kegiatan Edukatif -Rg Seminar/Workshop.....	95
Tabel 5.3.	Kegiatan Komersil -Rg Pelayanan Jasa fotografi.....	96
Tabel 5.3.	Kegiatan Komersil -Retail Shop.....	96
Tabel 5.3.	Kegiatan Komersil -Perwakilan Produsen.....	97
Tabel 5.3.	Kegiatan Administrasi dan Penunjang -Rg Administrasi Pengelola.....	98
Tabel 5.3.	Kegiatan Administrasi dan Penunjang -Cafeteria.....	99
Tabel 5.3.	Kegiatan Administrasi dan Penunjang -Rg Servis dan ME.....	100

UNIVERSITAS

**BOSOWA**



**KATA PENGANTAR**

Galeri Fotografi dan Desain Grafis



## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran **Allah SWT** yang telah memberikan segala limpahan Rahmat dan Hidayah-Nya sehingga memungkinkan Penulisan Tugas Akhir Skripsi akhirnya selesai juga sesuai pada waktunya.

Penulisan ini diajukan sebagai persyaratan untuk mengikuti ujian Sarjana Strata Satu (S1) pada penyelesaian studi Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik Universitas "45" yang tidak lain merupakan penjewantahan dari ilmu-ilmu di bidang arsitektur itu sendiri. Adapun judul Tugas akhir ini :

### **“ GALERI FOTOGRAFI DAN DESAIN GRAFIS DI MAKASSAR “**

Penulis menyadari, dengan berbagai keterbatasan dan kekurangan literatur dan kemampuan yang penulis miliki, sehingga hasil yang dicapai dalam penulisan ini masih jauh dari kesempurnaan, akan tetapi diharapkan masih dapat memenuhi persyaratan kurikulum yang menjadi peraturan pada Fakultas Teknik Jurusan Arsitektur Universitas "45" Makassar.

Tak lupa pula penulis mengucapkan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya atas segala bantuan dan bimbingannya sampai terselesainya penyusunan acuan perancangan studi arsitektur kepada :

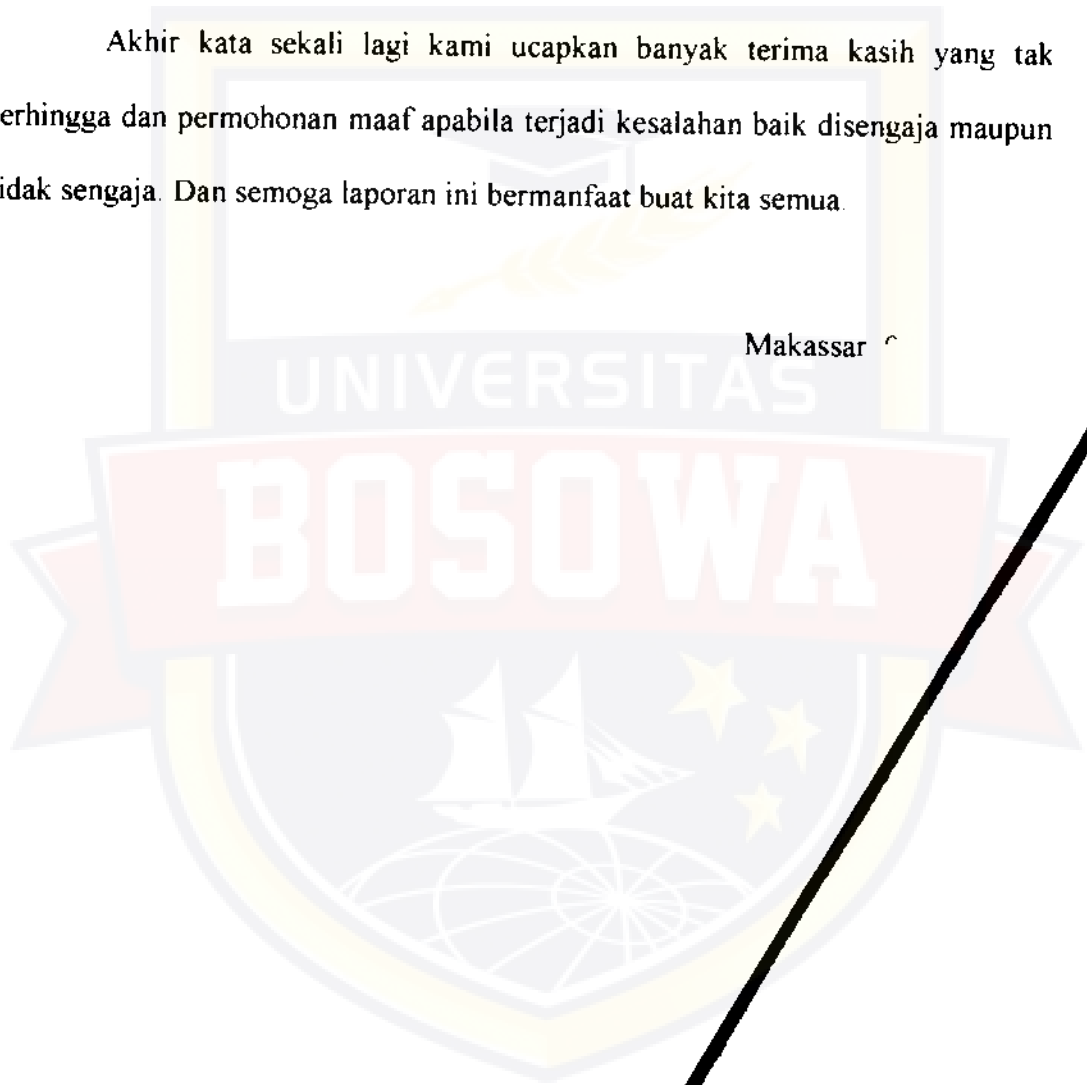
- Bapak **Ir. H.Ambo Enre BS, MS** , selaku pembimbing I.
- Bapak **Ir. Syarif Beddu, MT** , selaku pembimbing II.
- Ibu **Ir. Ratriana Said, MT**, selaku pembimbing III.

- Bapak **Ir. Syafri, MSi**, selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas “45” Makassar.
- Bapak **Ir. Awaluddin Hamdy, MSi**, selaku Ketua Jurusan Teknik Arsitektur Universitas “45” Makassar.
- Ibu **Ir. Ratriana Said, MT**, selaku Penasihat Akademik.
- Segenap Staf dan Dosen pengajar pada Jurusan Teknik Arsitektur Universitas “45” Makassar.
- Seluruh Staf dan Dekan Teknik Universitas “45” Makassar atas bantuan dan kemudahan dalam pengurusan akademik.
- Kepada Ketua Yayasan dan Rektor serta atas kesempatan untuk menempuh dan menyelesaikan pendidikan di Kampus Juang Universitas “45” Makassar.
- Khusus kepada Keluarga tercinta (Alm). **Ayahanda** dan (Alm). **Ibunda** yang senantiasa membimbing, menasehati, memberikan dorongan moril dan materil serta doa tulusnya, semasa hidupnya, dan juga kepada kakak-kakakku atas segala perhatian dan sayangnya.
- Rekan-rekan Mahasiswa Jurusan Teknik Arsitektur Universitas “45” Makassar yang telah banyak memberi saran dan pengetahuan baru dalam penulisan ini.
- Para Sobatku Roslia “Lia”, Putri Diana “Ana”, Sumiyati “Umay”, teman-teman se-angkatan ’05; Ardin T, Muh. Haris “Atho, Aidin S “Idank”, Laode “ode”, Ilham S, Ricky M “Riki”, Abd. Rahman “Ammank”, Jamaluddin “Odien”, terima kasih atas pengertian, perhatian, serta support kalian.
- Teman-teman ALPHARIAN MAKASSAR (Photographer Community), atas bantuan kalian memberi informasi terkait fotografi.

- Dan semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu yang telah banyak membantu saya baik langsung maupun tidak langsung semoga Allah SWT akan selalu memberi Rahmat dan Karunia-Nya.

Akhir kata sekali lagi kami ucapkan banyak terima kasih yang tak terhingga dan permohonan maaf apabila terjadi kesalahan baik disengaja maupun tidak sengaja. Dan semoga laporan ini bermanfaat buat kita semua

Makassar





UNIVERSITAS

**BOSOWA**

BAB I  
PENDAHULUAN

— Seni Fotografi dan Desain Grafis



# 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 geraknya.

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 Makassar juga mulai menggeliat, hal ini dapat terlihat pada hadirnya Festival Fotografi Makassar 2008 lalu. Hal ini disebabkan oleh besarnya minat masyarakat terhadap aktifitas fotografi. Lahirnya beragam kelompok masyarakat peminat fotografi atau klub foto di Makassar juga menjadi tolok ukur dalam memberikan sebuah sarana dan

prasarana dalam mewadahi kegiatan fotografer-fotografer Makassar maupun yang datang berkunjung ke Makassar. 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 Makassar 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 Makassar?
- 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 Makassar, 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 Makassar, kemungkinan pembangunan Makassar Galeri Fotografi dan Desain Grafis, pendekatan konsep perencanaan.
- Keempat** : Berupa kesimpulan umum dan kesimpulan khusus yang terkait dengan Galeri Fotografi dan Desain Grafis di Makassar.
- Kelima** : Merupakan acuan dasar perencanaan yang merupakan titik tolak ke arah konsep dasar perencanaan fisik.





# BOSOWA



## BAB II TINJAUAN UMUM



*Calari Fotografi dan Desain Grafis*

## **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. Ruangan 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 pameran 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**

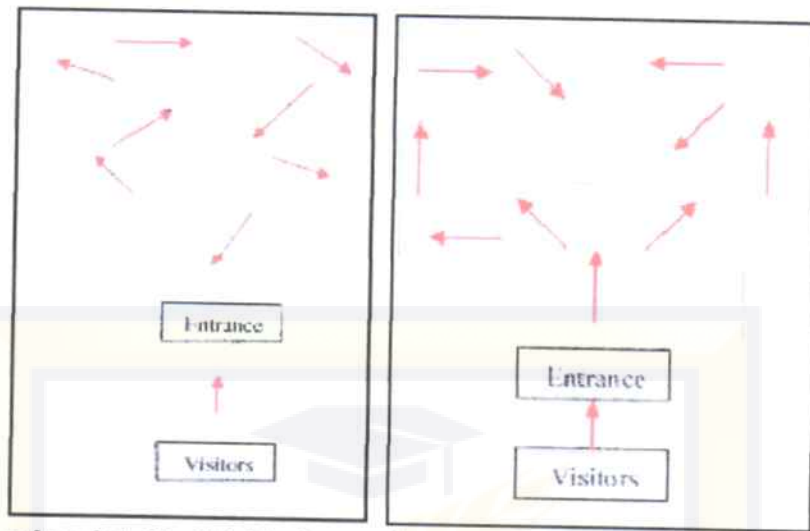
Tipe sirkulasi yang dapat digunakan, antara lain;

*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.



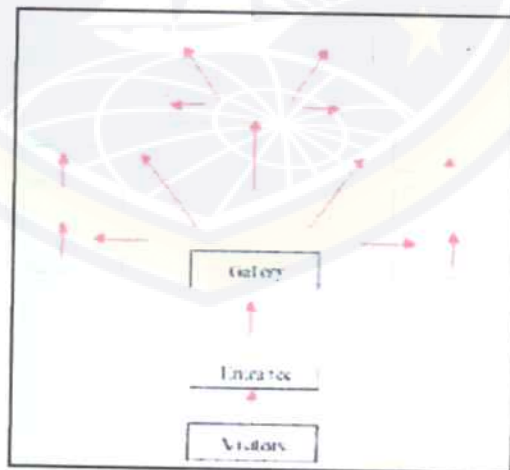
**Gambar 2.1.** Dari kiri ke kanan *Sequential Circulation* dan *Random Circulation*. (Sumber; Yuli Sandra Dewi; Tempat Pelatihan dan Galeri Fotografi)

c. *Ring Circulation*

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

d. *Radial Circulation* (menyebar)

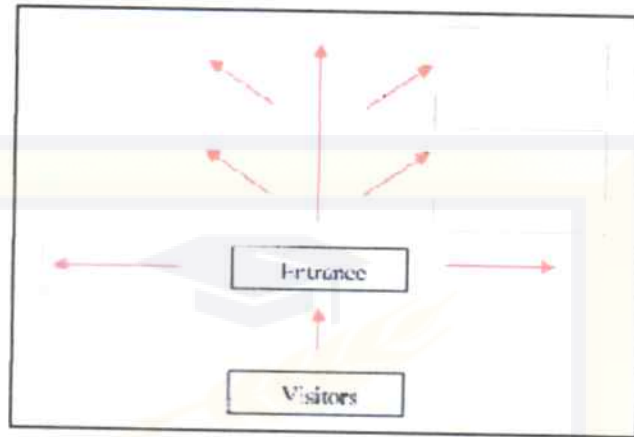
Disini pengunjung tidak diarahkan untuk menuju suatu ruang tertentu, tetapi pengunjung bebas melihat barang yang ditampilkan sesuai dengan keinginan.



**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 dipeka. (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 Makassar 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 Makassar 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 laboratoium 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:

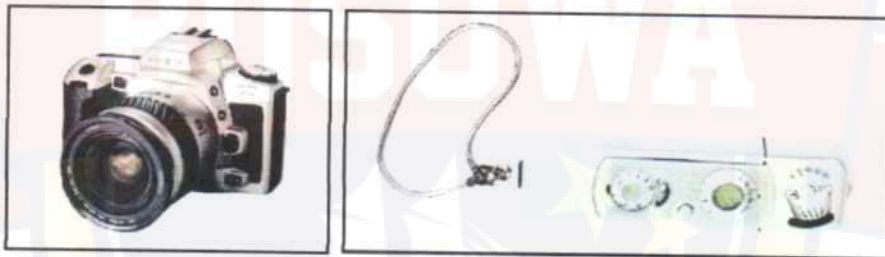
- 1) Simple camera, kamera sederhana dengan lensa permanen untuk jarak focus maksimal.
- 2) Folding camera, kamera yang dapat dilipat.

- 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.

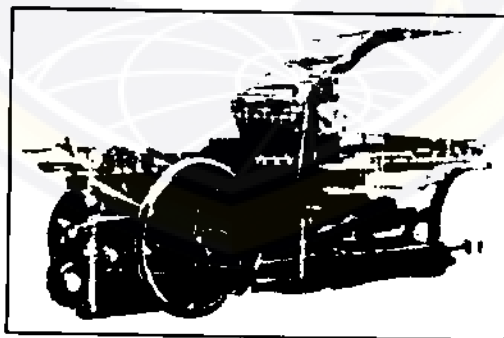
- b. Meningkatkan apresiasi terhadap perkembangan produk teknologi computer grafis.
- c. Sebagai sarana untuk mendapatkan informasi seputar multimedia desain grafis dan perkembangan teknologinya.
- d. Sebagai sarana hiburan bagi masyarakat umum.

### 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 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**

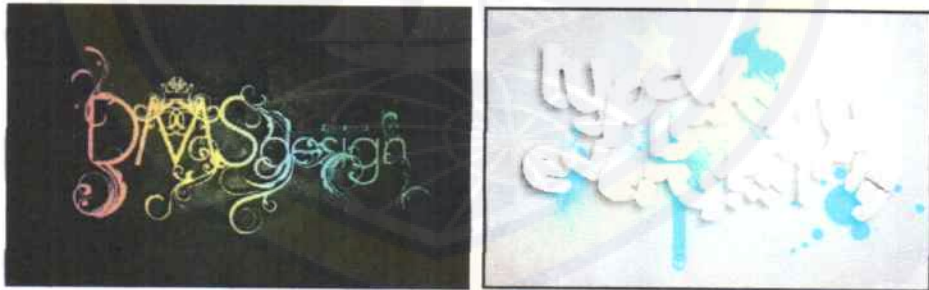
Pada tanggal 16 Desember 2009, untuk pertama kalinya Desain Grafis Indonesia memiliki Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia (RSKKNI) bidang Desain Grafis melalui Keputusan Menteri Tenaga Kerja dan Transmigrasi RI No KEP. 109/MEN/VI/2010.

**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 aplikasinya.

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 keheningan 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 menggagas 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 penggalan 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;

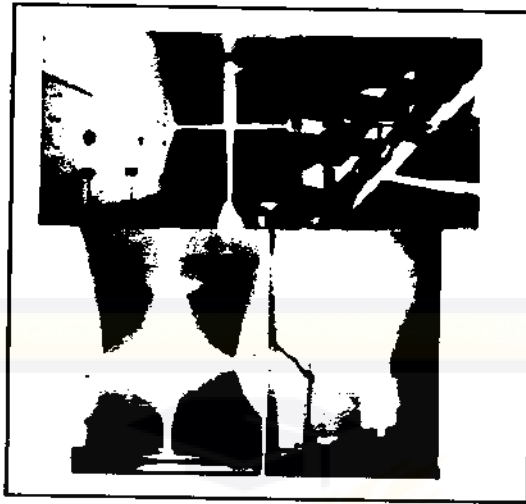
### 1. Tadao Ando - “Church of The Light”

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 “simplistik” khas Tadao Ando, bangunan ini menunjukkan dirinya untuk “memprovokasi” penggunanya 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.

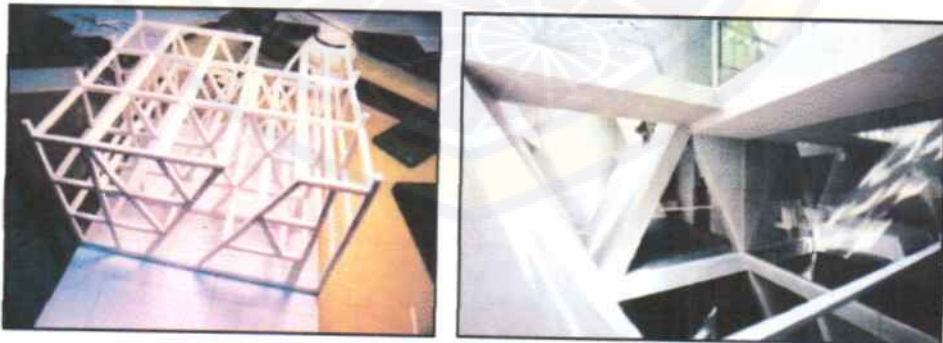


**Gambar 2.18.** Bentuk visual luar dan dalam bangunan.

*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)*

Idenya dimulai dengan mempelajari bagaimana matahari bergerak dilokasi yang terletak di Latitude  $06^{\circ}$  S  $11'05$  dan Bujur  $106^{\circ}$   $44'22''$ 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 penggalian 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;

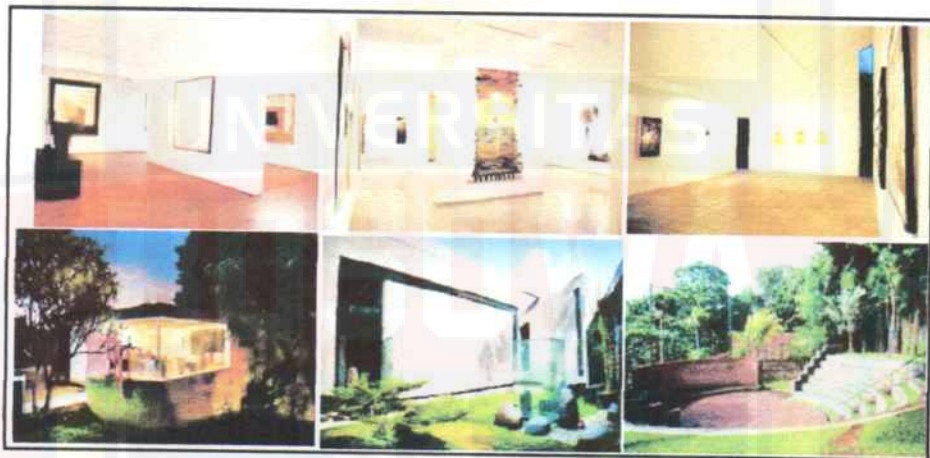
- C. *Wing Space*
- D. *Kopi Selasar*
- E. *Central Space*
- F. *Cinderamata Selasar*
- G. *Audio Visual Space*
- H. *Amphiteatre*
- I. *Bale Handap*
- J. *Bamboo House*

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  $8,4 \times 22 \text{ m}^2$  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

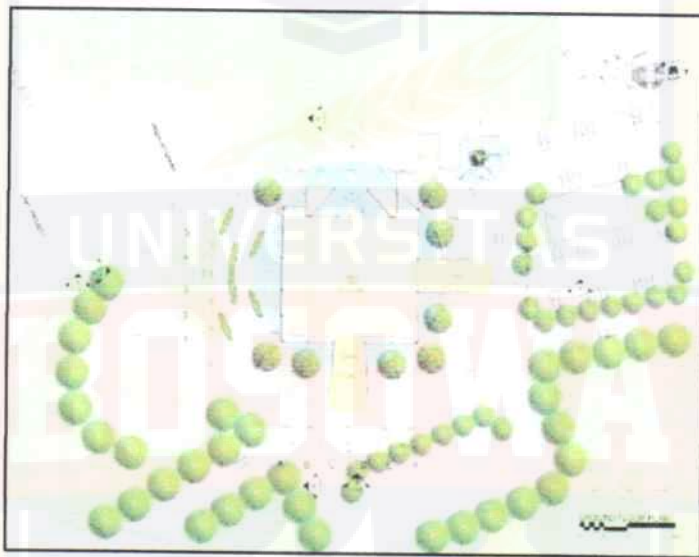
*Sumber;* [www.nikon-image.com](http://www.nikon-image.com)



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

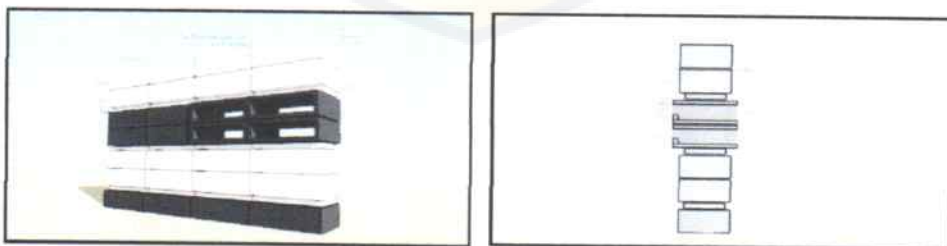
### 3. Urbane - “Masjid AL-Irsyad”

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  
TINJAUAN KHUSUS**

Galeri Fotografi dan Desain Grafis



# **BAB III**

## **STUDI PENGADAAN**

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

### **MAKASSAR**

#### **A. Tinjauan Khusus Kota Makassar**

##### **1. Kondisi Fisik Kota Makassar**

Makassar didirikan oleh dua kerajaan maritim Gowa-Tallo merupakan suatu kota besar. Kota Makassar sebagai kota yang terletak di pesisir pantai mempunyai peranan sangat vital, baik yang sifatnya lokal, regional, nasional dan internasional. Kota Makassar mempunyai prospek dan potensi yang cukup besar untuk dikembangkan dimasa sekarang maupun dimasa yang akan datang.

Ada pun fungsi dan kedudukan Makassar saat ini, adalah;

- a. Secara administratif merupakan ibukota propinsi Sulawesi Selatan.
- b. Sebagai pusat pemerintahan Propinsi Daerah Tingkat I Sulawesi Selatan.
- c. Pintu gerbang utama Kawasan Timur Indonesia (KTI)
- d. Pusat pembangunan propinsi Sulawesi Selatan.
- e. Pusat perdagangan yang ditunjang oleh lokasi geografi serta ketersediaan sarana dan prasarana transportasi.
- f. Pusat pelayanan sosial dibidang pendidikan tinggi, kesehatan, rekreasi atau hiburan, dan budaya.

##### **2. Keadaan Geografis**

Secara geografis, kota Makassar terletak di pesisir pantai barat Sulawesi Selatan pada koordinat  $119^{\circ}18'28''$  BT –  $119^{\circ}32'03''$  BT, dan diantara koordinat  $05^{\circ}03'18''$  LS -  $05^{\circ}13'5''$  LS. Wilayah pulau-pulaunya merupakan bagian dari gugusan kepulauan karang *spermonde* yang



terbesar di perairan Selat Makassar” diantara titik koordinat 119°16’00” BT, dan diantara koordinat 05°00’00 LS - 05°07’00” LS.

Berdasarkan posisi geologi dan astronomi tersebut, maka kota Makassar merupakan salah satu wilayah yang strategis dan memiliki tingkat aksesibilitas tinggi serta mudah dijangkau melalui transportasi darat (regional Sulawesi), transportasi laut (nasional dan internasional), dan transportasi udara (nasional dan internasional).

Secara geografis dan administrasi berbatasan dengan:

- a. Kabupaten Pangkajene Kepulauan di sebelah Utara
- b. Kabupaten Maros di sebelah Timur
- c. Kabupaten Gowa dan Takalar di sebelah Selatan
- d. Selat Makassar di sebelah Barat

Berdasarkan batas-batas tersebut maka luas wilayah kota Makassar terdiri dari wilayah daratan 17.437 Ha, pulau-pulau 140 Ha, dan wilayah perairan 4 mil dari garis pantai. Meliputi 14 wilayah kelurahan, tiga diantaranya berada di pulau-pulau.

### **3. Morfologi**

Kota Makassar dapat terbagi menjadi 3 (tiga) satuan morfologi yaitu satuan morfologi pedataran, satuan morfologi bergelombang lemah, dan satuan morfologi bergelombang kuat. Sebagian wilayah pesisir keadaan kota Makassar relatif datar dan hanya sebagian yang berbukit (Biringkanaya) dengan ketinggian dari permukaan laut berkisar rata-rata 1-25 meter dengan derajat kemiringan tanag rata-rata 0-5 arah barat.

Keadaan morfologi sebagian daratan rendah dengan keadaan wilayah yang relatif datar, merupakan dasar dalam menentukan sistem drainase pile lantai dan tipe pondasi yang digunakan dalam merencanakan bangunan.

### **4. Klimatologi**

Kota Makassar merupakan daerah yang beriklim tropis, dipengaruhi oleh 2(dua) musim, yaitu musim kemarau dan musim penghujan. Secara

normal musim hujan terjadi pada bulan Oktober sampai bulan Februari. Musim kemarau terjadi pada bulan Mei sampai bulan September, dan musim pancaroba terjadi pada bulan Maret sampai bulan April. Berdasarkan keadaan musim tersebut berpengaruh terhadap kondisi temperatur suhu udara rata-rata 27,8° (1998) dengan kelembaban nisbi udara rata-rata 83%. Keadaan temperatur berkaitan pula dengan penyinaran matahari rata-rata, arah dan kecepatan angin.

## **5. Arah Pembangunan Wilayah Makassar**

Adanya perkembangan Kota Makassar yang demikian Pesat sehingga menuntut pemerintah daerah untuk mengubah kebijakan pengembangan kota, di mana dahulunya arah dan tujuan pengembangan kota Makassar dipusatkan dan dikonsentrasikan pada wilayah utara kota Makassar. Namun berdasarkan rencana umum dari tata ruang kota tahun 2011 telah mengalami revisi dan perubahan dimana pengembangan telah berorientasi pada peruntukan tanah dengan cara mengatur zoning-zoning yang ada serta pengisian fasilitas berdasarkan setiap fungsi tanah.

Penduduk kota Makassar tahun 2009 tercatat sebanyak 1.272.349 jiwa yang terdiri dari 610.270 laki-laki dan 662.079 perempuan. Sementara itu jumlah penduduk kota Makassar tahun 2008 tercatat sebanyak 1.253.656 jiwa. Jumlah penduduk kota Makassar memberikan pengaruh yang cukup luas terhadap kebutuhan ruang, jenis fasilitas, infrastruktur, dan klasifikasi kota.

Adanya pertumbuhan penduduk yang semakin meningkat dari tahun ke tahun seperti yang terlihat pada (Tabel 3.1.), maka hal ini dapat menimbulkan kecenderungan semakin pesatnya pelayanan jasa komersial, yang merupakan indikator kemajuan kota dimana hal tersebut dapat dilihat dengan berubahnya wajah dan penampilan kota Makassar menjadi kota metropolitan. Hal ini dilihat dari maraknya bangunan-bangunan perbankan, perkantoran, dan pusat perdagangan, serta perhotelan, yang membutuhkan jasa periklanan dan percetakan.

**Tabel 3.1. Laju Pertumbuhan Penduduk**

No	Kecamatan	Penduduk		Laju Pertumbuhan Penduduk
		2008	2009	2000-2009
1	Mariso	54.616	55.431	0,93
2	Mamajang	60.394	61.294	0,45
3	Tamalate	152.197	154.464	2,08
4	Rappocini	142.958	145.090	1,62
5	Makassar	82.907	84.143	0,54
6	U.Pandang	28.637	29.064	0,51
7	Wajo	35.011	35.533	0,45
8	Bontoala	61.809	62.731	1,09
9	Ujung Tanah	48.382	49.103	1,21
10	Tallo	135.315	137.333	1,94
11	Panakkukang	134.548	136.555	1,09
12	Manggala	99.008	100.484	2,98
13	Biringkanaya	128.731	130.651	3,57
14	Tamalanrea	89.143	90.437	1,15
Makassar		1.253.656	1.272.349	1,63

Sumber: Badan Pusat Statistik (Makassar Dalam Angka 2010)

Sebagai kota terbesar di kawasan Indonesia Timur, Makassar mengalami pertumbuhan paling pesat di wilayah Sulawesi Selatan sepanjang 10 tahun terakhir. Berdasarkan sensus penduduk tahun 2010, jumlah penduduk kota Anging Mammiri sekarang mencapai 1.339.374 orang atau naik 200 ribu orang lebih dibanding 10 tahun lalu. Pertumbuhan penduduk di Makassar in mencapai 1,7 persen pertahun. Lebih tinggi dari jumlah penduduk nasional, yang mencapai 1,5 persen. Berdasarkan hasil sensus penduduk tahun 2010 tersebut, terlihat penyebaran penduduk di Sulawesi Selatan bertumpu di kota Makassar sebesar 16,7 persen. Jumlah penduduk Provinsi Sulawesi Selatan sebanyak 8.032.551 orang, naik

873.381 orang jika dibandingkan dengan jumlah penduduk pada 2000.

[Koran Tempo, Kamis 19 Agustus 2010]

Selain itu juga, mulai bermunculan fakultas atau jurusan baru di universitas-universitas yang ada di Makassar, yang memberi dampak terhadap lajunya pertumbuhan penduduk kota Makassar, dikarenakan keinginan masyarakat diluar Makassar untuk kuliah di Makassar, yang memberikan kemungkinan untuk lulus ujian universitas atas dibukanya fakultas atau jurusan baru tersebut.

Mulai bermunculannya Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) dibidang fotografi dan desain grafis di universitas-universitas, serta bermunculannya klub-klub atau komunitas fotografi di Makassar. Kegiatan-kegiatan seperti pameran foto, hunting, lomba foto dan lomba desain grafis, merupakan kegiatan yang berhubungan dengan fotografi dan telah sering diadakan di Makassar. Kegiatan seperti ini, biasanya dilaksanakan oleh organisasi mahasiswa, perusahaan swasta, instansi pemerintah, lembaga tertentu, maupun kerjasama diantara pihak-pihak tertentu. Adapun tema yang diambil dari kegiatan tersebut mencakup berbagai cabang dalam bidang fotografi seni, jurnalistik maupun fotografi komerial dan biasanya diadakan di hotel-hotel ataupun balai wartawan.

## 6. Landasan Kegiatan Fotografi di Makassar

Foto juga memiliki fungsi sebagai media dokumentasi yang merekam apa yang pernah dilihat untuk kemudian disimpan sebagai kenangan. Hal ini ibaratnya sebuah foto bagi mereka yang telah lama berkecimpung di dunia fotografi. Dengan kata lain foto menjadi media rekam terhadap beberapa peristiwa, suasana, dan obyek-obyek tertentu yang pernah dilihat, dirasakan, dan dialami manusia.

Di Makassar sendiri dalam 3 tahun terakhir telah menyelenggarakan beberapa *event* fotografi. Tahun 2008 tercatat beberapa *event* fotografi, diantaranya; lomba foto Blueprint Onstage (06-10 Maret 2008), lomba foto *Sandeq Race* "Festival Masyarakat Bahari), lomba foto Bango di ajang

Festival Jajanan Bango 2008, Festival Fotografi Makassar 2008, Lomba Foto bertema Adipura. Tahun 2009 tercatat beberapa *event* fotografi, diantaranya; lomba foto ceria bersama Coca Cola (25 Juli 2009) di Hotel Clarion, lomba foto model Muslimah 2009, *Photography Workshop Makassar-The Colour of Celebes* atas undangan dari Performa (Perkumpulan Fotografi Makassar), pelatihan fotografi dengan tema Jelajahi Paotere Lewat Kamera. Tahun 2010 tercatat beberapa *event* fotografi, diantaranya; lomba foto “Makassar Menuju Kota Dunia”, *Gathering Canon dan Fotografer.net Series 2010*, lomba foto Bidik Sulsel-Potensi Positif Sulawesi Selatan, *Anniversarry 16” UKM Fotografi Unhas*, pemotretan model bersama DOSS *Community*.

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

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 remaja maupun mahasiswa di Makassar, 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 Makassar.

Tahun 2008 tercatat; Lomba desain poster dan slogan “pop 2008” : Nge Drugs? Gak Deh! yang diadakan oleh Samsung Laser Printer (Agustus). Tahun 2009 tercatat: *Graphic Design Competition* oleh Makassar Computer Expo (3-7 November). Tahun 2010 tercatat; *Graphic Design Contest* dengan tema “so j-Rocks so Makassar” (19-31 Desember). Tahun 2011 tercatat; lomba desain grafis yang diadakan oleh himpunan mahasiswa fakultas teknik Unhas ( 21-31 Januari),

## 8. Tinjauan terhadap Lokasi yang Sesuai

### a. Penentuan Lokasi

Perencanaan Galeri Fotografi dan Desain Grafis di Makassar 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;

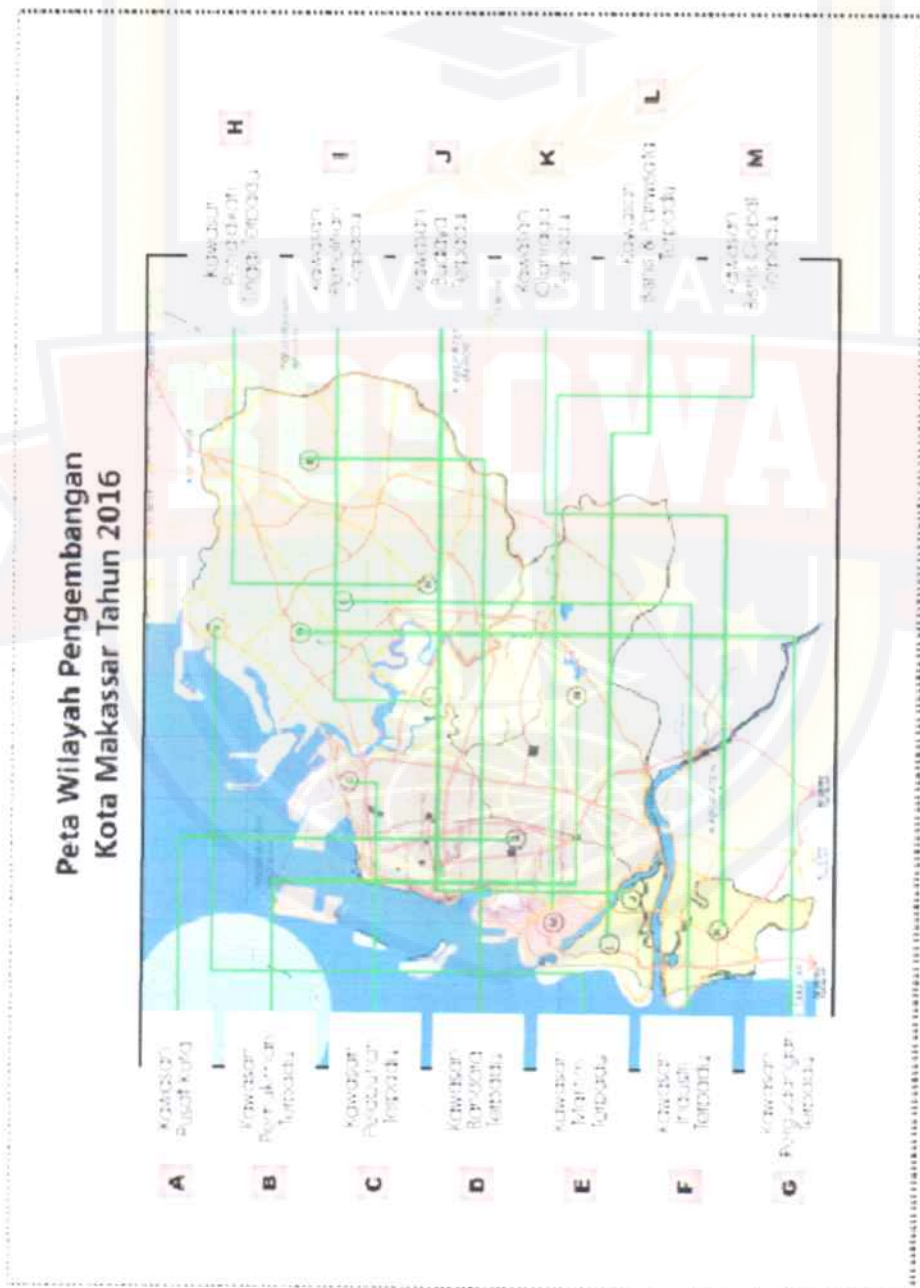
Tabel 3.2. Kriteria Pemilihan Site

No	Kriteria	Lokasi
1	Tinjauan terhadap struktur kota	Berada di kawasan wisata kota, khususnya bangunan-bangunan tua/ <i>heritage</i> 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>

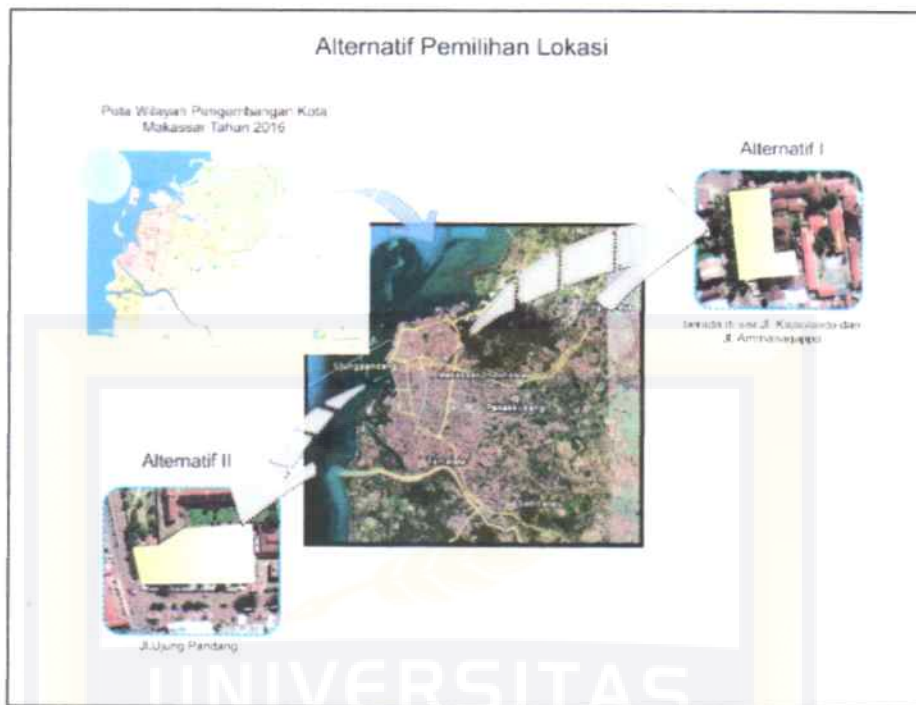
No	Kriteria	Lokasi
4	Utilitas kota	Dekat dengan jaringan utilitas yang memadai sebagai pendukung dalam lokasi site (listrik, air, telepon, drainase, dan lain-lain)
5	View	Adanya view yang baik dari dan ke dalam site.

Sumber: Hasil Analisis

### c. Alternatif Pemilihan Lokasi



Gambar 3.1. Peta Pengembangan Wilayah Makassar



**Gambar 3.2.** Alternatif Pemilihan Lokasi

1. Alternatif I, berada di Jl. Ujung Pandang kecamatan Ujung Pandang, yang fungsi utamanya sebagai kawasan pelayanan jasa sosial, yang terdiri dari perkantoran, perdagangan, pemukiman, sekaligus dekat dengan fasilitas pendidikan.
2. Alternatif II, berada di diantara Jl. Kajaolalido dan Jl. Ammanagappa, kecamatan Ujung Pandang yang fungsi utamanya sebagai kawasan pelayanan jasa sosial, yang terdiri dari perkantoran, perdagangan, pemukiman, sekaligus dekat dengan fasilitas pendidikan.

**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. Kajaolalido dan dari Jl. Ammanagappa.



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

**Tabel 3.3.** 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 Makassar**

### **1. Pelaku kegiatan**

- a. Pengelola, merupakan pihak-pihak yang mengelola kondisi yang ada di dalam galeri. Pengelola yang dimaksud merupakan sebuah kelompok komunitas fotografi Makassar.
- 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 Makassar 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;

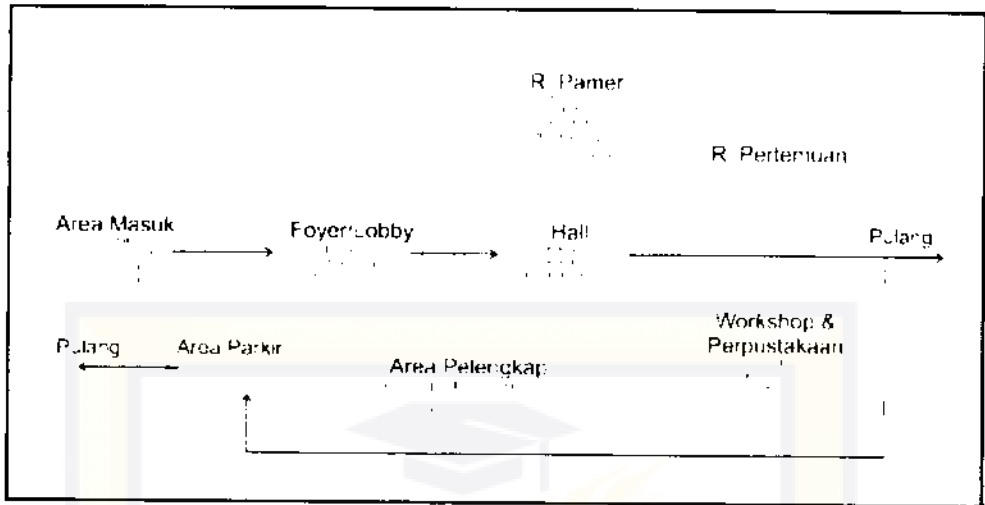
- a. Pengunjung, yaitu orang yang datang berkunjung ke Galeri Fotografi dan Desain Grafis untuk tujuan tertentu dan mencakup semua batasan usia, dari anak-anak, remaja, dewasa, sampai orang tua.
- b. Karyawan, yaitu orang yang bekerja pada Galeri Fotografi dan Desain Grafis, baik tenaga pendidik, fotografer,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

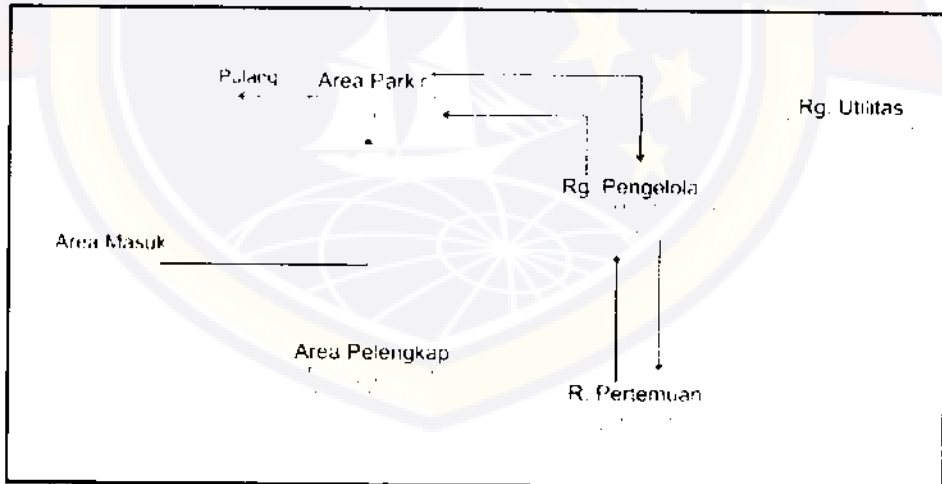


**Gambar 3.4. Skema Pola kegiatan Pengunjung**

**b. Analisa pola kegiatan Pengelola**

Beberapa kegiatan pengunjung, diantaranya;

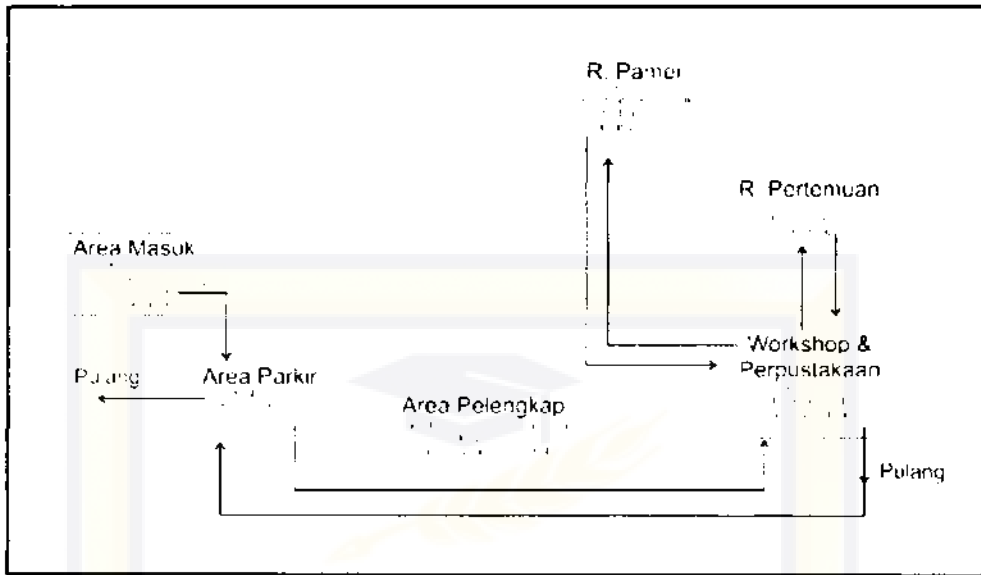
- 1) datang-parkir-bekerja (bag.administrasi, bag.inventarisasi, dan lain-lain)-rapat-pulang.
- 2) datang-parkir-bekerja-istirahat (makan, sholat, ke toilet)-bekerja-pulang.



**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 obyek yang disajikan. proporsi dan ukuran ruang pameran sebagaimana dinding, lantai, langit-langit, serta pencahayaannya harus spesifik dengan obyek pameran.

1) Karakteristik

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

2) Proporsi

Ruang pameran dengan proporsi yang sesuai dengan obyek pameran akan menciptakan kesan yang enak. Umumnya, denah segi empat adalah paling lazim. Ketinggian langit-langit juga harus proporsional terhadap denah dan obyek pameran. Langit-langit rendah dapat diterima dalam ruang pameran yang memajang obyek berupa, misalnya cetakan, fotografi atau obyek 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 3.4. 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.	27.8-83.6	2.74-3.35

Dokumen arsip. Perhiasan. Seni dekoratif kecil. Artefak kecil. Diorama miniature. Permata dan mineral. Serangga dan hewan renik.		
<b>Galeri Ukuran Sedang</b> Lukisan abad 14-19. Patung tradisional. Furniture. Seni dekoratif. Benda bersejarah. Artefak ukuran sedang. Benda-benda scientific. Galeri interaktif. Pameran temporer.	92.9-185.8	3.35-4.26
<b>Galeri Ukuran Besar</b> 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).	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 reguler 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 pamer 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.

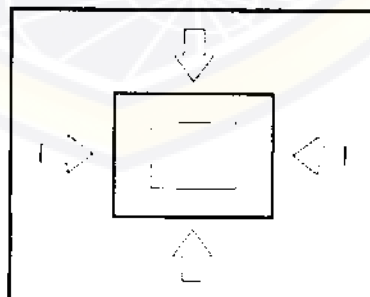
b) Teknik yang berdasarkan pada obyek

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

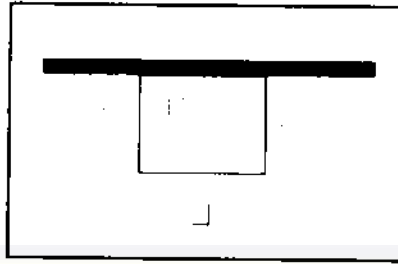
- i) *open storage*, seluruh koleksi diletakkan pada tempat pameran.
- ii) *selective display*, obyek yang ditampilkan hanya sebagian.
- iii) *thematic grouping*, menampilkan benda-benda koleksi dengan topic tertentu.

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.

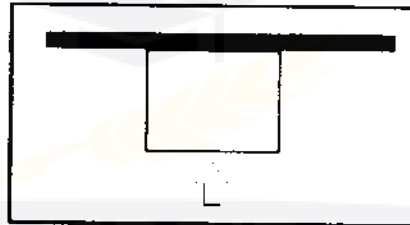
a) Pengamatan dari 4 (empat) arah.



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;

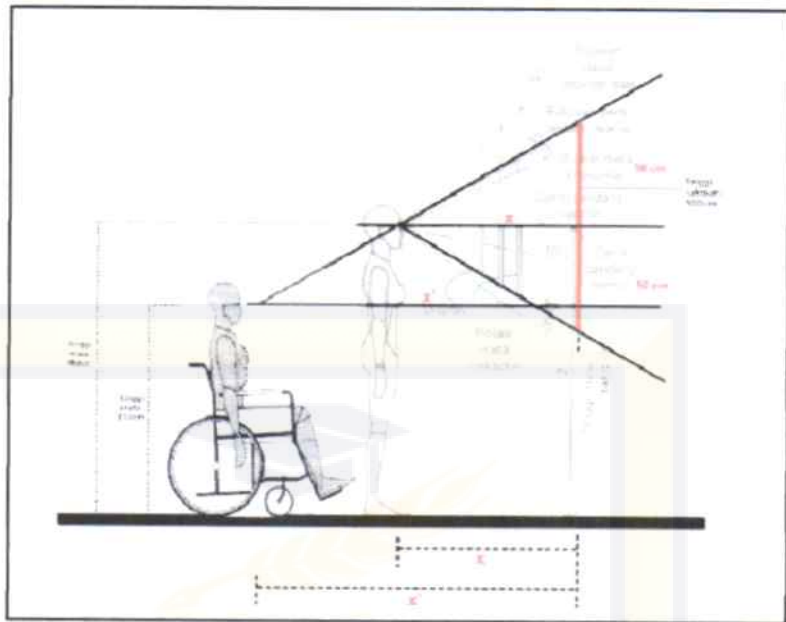
i) Jarak pengamat lukisan ukuran kecil (50cm x 50cm)

➤ 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

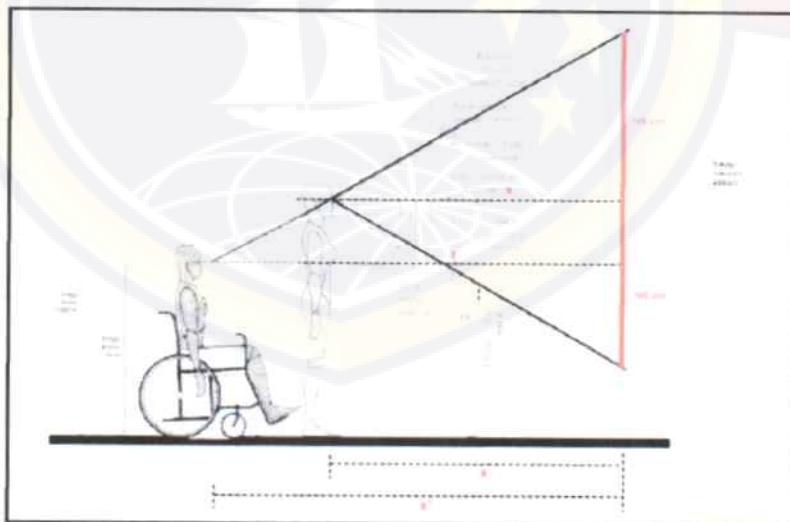
ii) Jarak pengamat lukisan ukuran sedang 1 (100cm x 100cm)

➤ 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

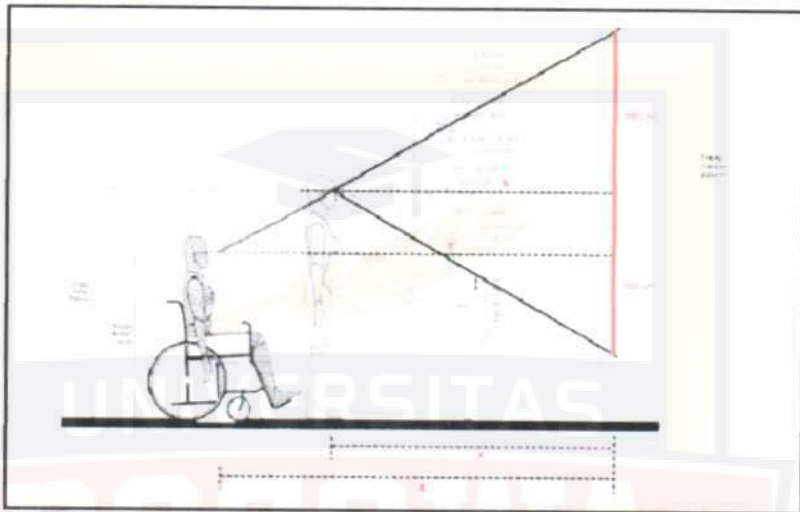
iii) Jarak pengamat lukisan ukuran sedang 2 (200cm x 200cm)

➤ Jarak lukisan dengan pengamat orang normal adalah x

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

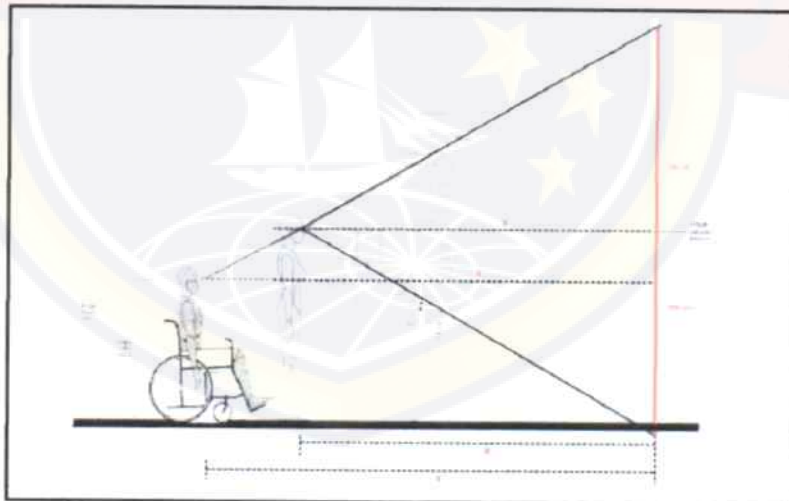
$$\sin 30^\circ / \sin 60^\circ = 100\text{cm} / x$$

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



**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;

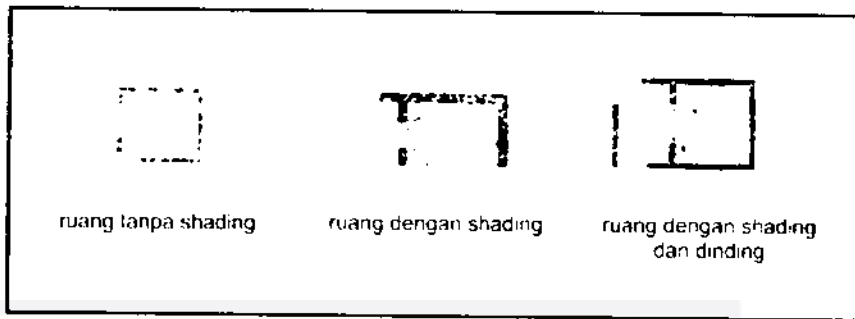
##### 1) Pencahayaan

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 langsung 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.

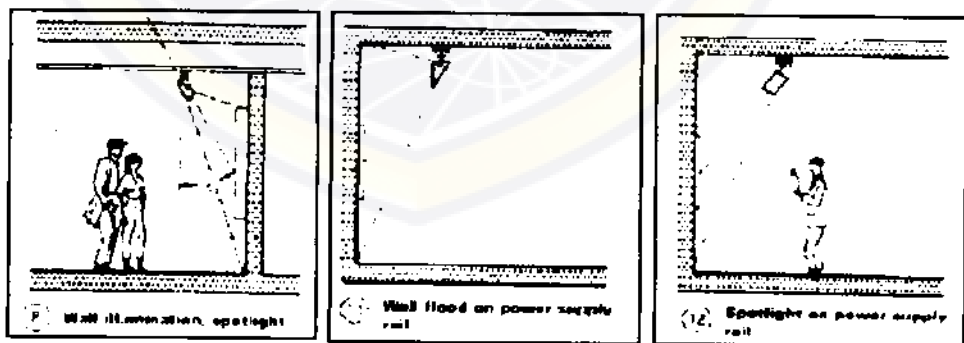


**Gambar 3.12.** Simulasi pergerakan cahaya alami dan efek pembayangan

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 3.5. 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 pamer), 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*).

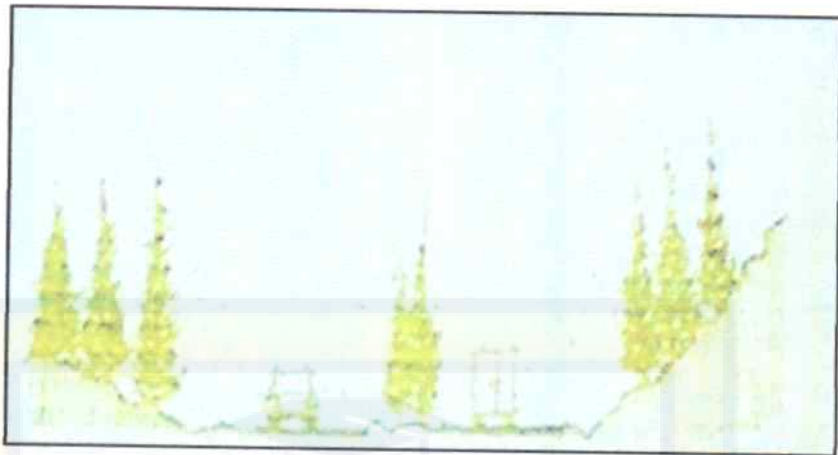
Bila memungkinkan maka penempatan suatu bangunan yang membelakangi jalan (*back form*) untuk memanfaatkan pengaruh reduksi bising karena jarak yang bertambah antara jalur jalan dan deretan bangunan.

- 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 kelembaban 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 weel*

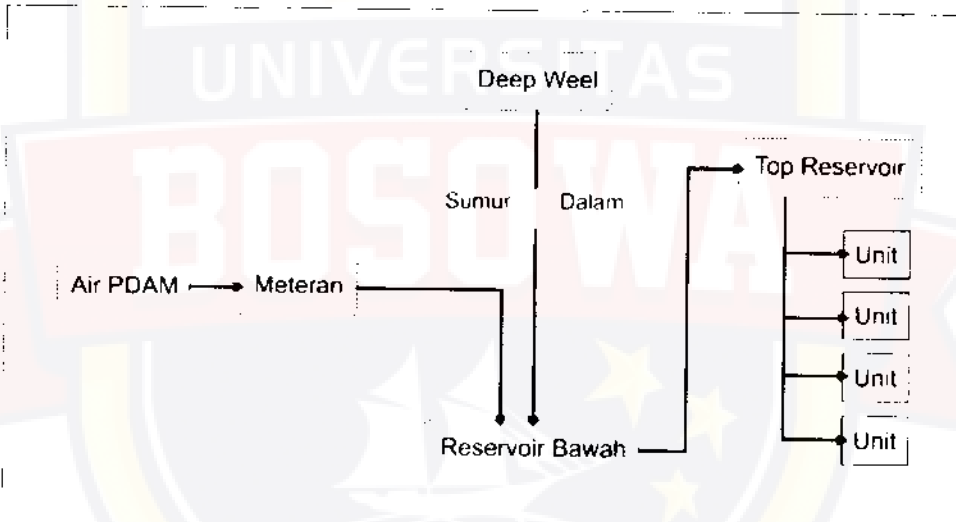
Sistem penyaluran air bersih terdapat beberapa alternatif, diantaranya;

### a. Up Feed System

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

### b. Down Feed System

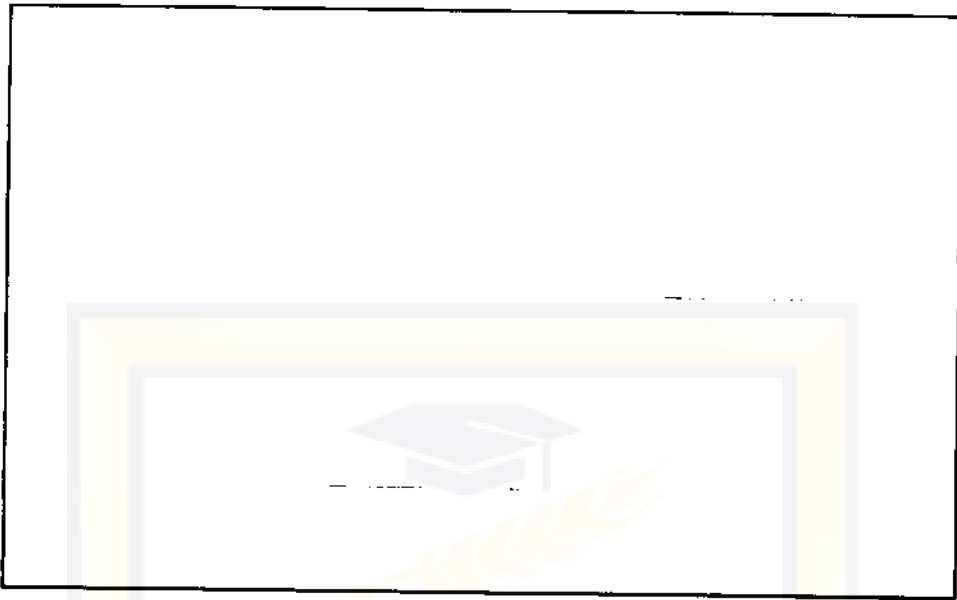
Air yang diperoleh ditampung di *groung water tank*, disalurkan ke *roof water tank*, kemudian di salurkan ke seluruh bangunan.



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*.

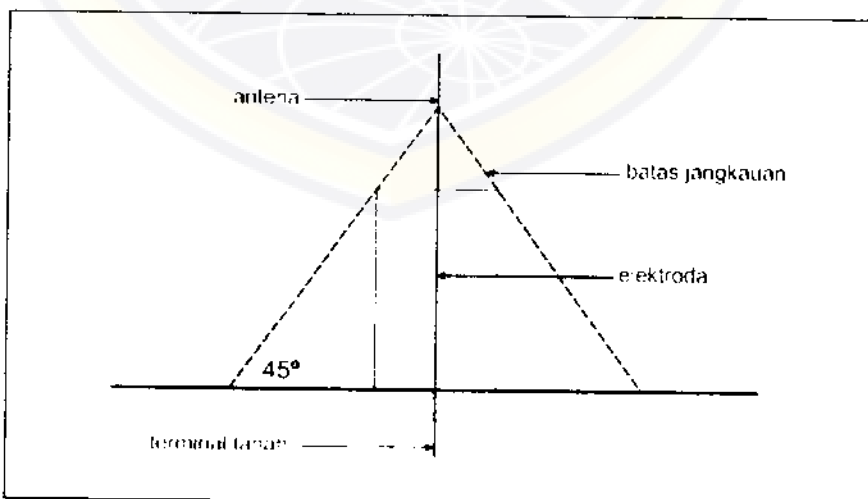
3) Evakuasi

Proses evakuasi dari kebakaran melalui pintu ataupun tangga darurat.

**b. Sistem penangkal petir**

Sistem penangkal petir yang dapat digunakan;

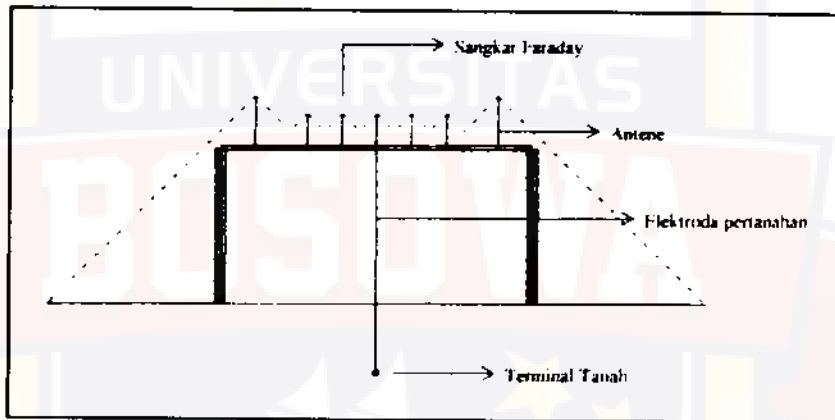
- 1) Tongkat Franklin, dengan syarat-syarat;
  - a) Tongkat antenna diatas bangunan 25-90cm.
  - b) Sudut perlindungan bangunan  $45^\circ$ .
  - c) Jarak tiap antenna 8m
  - d) Penggunaan lebih efektif untuk massa bangunan yang memanjang dengan bentang kecil.



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

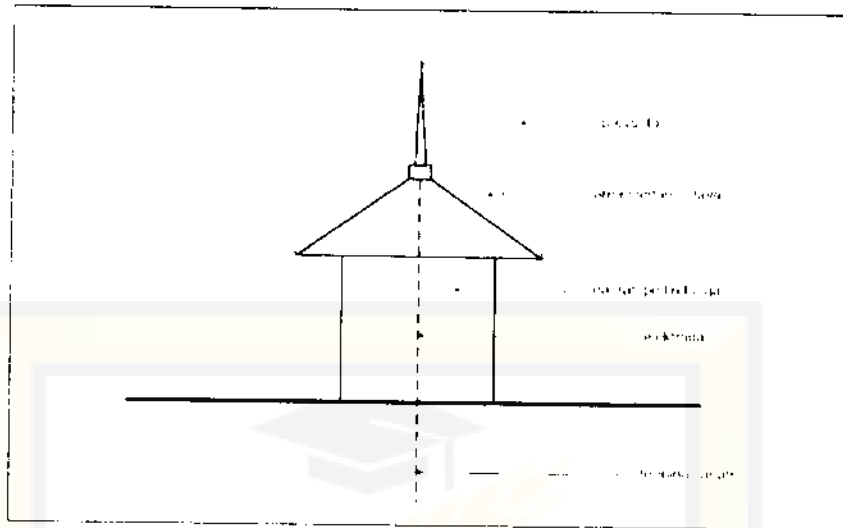
2) Sangkar Faraday, merupakan pengembangan tongkat Franklindengan menambah konduktor horizontal pada terminal atap yang langsung berhubungan ke terminal tanah, sehingga merupakan sangkar untuk selanjutnya bekerja sebagai tongkat. Syarat-syarat penggunaannya;

- 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.

UNIVERSITAS

**BOSOWA**



**BAB IV  
PENUTUP**

*Galeri Fotografi dan Desain Grafis*



## **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 dunia fotografi dan desain grafis dan 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 yang bergensi.



UNIVERSITAS

**BOSOWA**

BAB V  
ACUAN

DASAR PERANCANGAN

Galeri Fotografi dan Desain Grafis



## 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 Makassar.
- 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. Kajaolalido dan sisi Jl. Ammanagappa. Lokasi terpilih, berada pada area pada kecamatan Ujung Pandang Kelurahan Baru yang fungsi utamanya sebagai kawasan pelayanan jasa sosial, yang terdiri dari perkantoran, perdagangan, pemukiman, sekaligus dekat dengan fasilitas pendidikan.



**Gambar 5.1.** Lokasi Terpilih

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

Adapun batas-batas fisik lokasi tersebut adalah sebagai berikut;

- Batas sebelah Utara : Hotel, pertokoan dan pemukiman warga.
- Batas sebelah Timur : Sekolah dan pemukiman warga.
- Batas sebelah Selatan : Pemukiman warga dan pertokoan.
- Batas sebelah Barat : 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 di Jl. Kajaolalido
- Jalur sirkulasi dan Jl Kajaolalido ke Jl. Usman Jafar
- Jalur sirkulasi dan Jl Kajaolalido ke Jl. Ammanagappa

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

e. Analisa View



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

- 1) View dari dalam tapak/site  
Titik B, C, dan D, view ke luar tapak/site berbatasan langsung dengan pertokoan, hotel, sekolah, dan pemukiman warga.

Titik A dan B terlihat bangunan hotel, pertokoan, pemukiman warga.

2) View ke arah tapak/site

Titik C, dan D, view ke arah tapak tidak terlihat, karena tertutupi oleh bangunan.

Titik A dan B, view ke arah tapak terlihat sangat jelas, walaupun pada titik B di seberang jalan tapak/site sedikit terhalangi oleh adanya vegetasi.

## 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 tereksplorasi.

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
Kegiatan Kreatif Hall/Lobby Rg. Informasi Rg. Penitipan Barang Loket Penjualan Tiket Rg Pameran Tetap Rg. Audio Visual	Publik

Rg. Pameran Temporer Rg. Koleksi Rg. Prevarasi 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 Prakték</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> </ul>	Publik
<b>Pengelompokkan Kegiatan</b>	<b>Pengelompokkan Bangunan</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pantry</li> <li>• Toilet</li> <li>• Gudang</li> </ul>	
<b>Kegiatan Komersil</b> Rg. Jasa Pelayanan Fotografi <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> Retail Shop <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> </ul>	Publik



<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gudang</li> <li>Rg. Perwakilan Produsen</li> <li>• Rg. Manajer</li> <li>• Rg. Sekretaris</li> <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>  <b>Kegiatan Administrasi dan Pengelola</b></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><b>Kegiatan Penunjang (Cafeteria)</b></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><b>Rg. Servis dan M.E.</b></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> <li>• Rg. Septiktank</li> <li>• Rg. Supir</li> <li>• Pos Jaga</li> <li>• Toilet</li> </ul>	<p style="text-align: center;">Privat &amp; Servis</p>

Sumber: Hasil Analisis

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



Gambar 5.7. Zona pembagian ruang

### 3. Besaran Ruang

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

- Daya tampung.
- Standar unit kerja untuk masing-masing fungsi.
- Jumlah, jenis dan dimensi alat/perabot yang digunakan.
- 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;

- 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  $1,2 \text{ m}^2/\text{orang}$ , 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

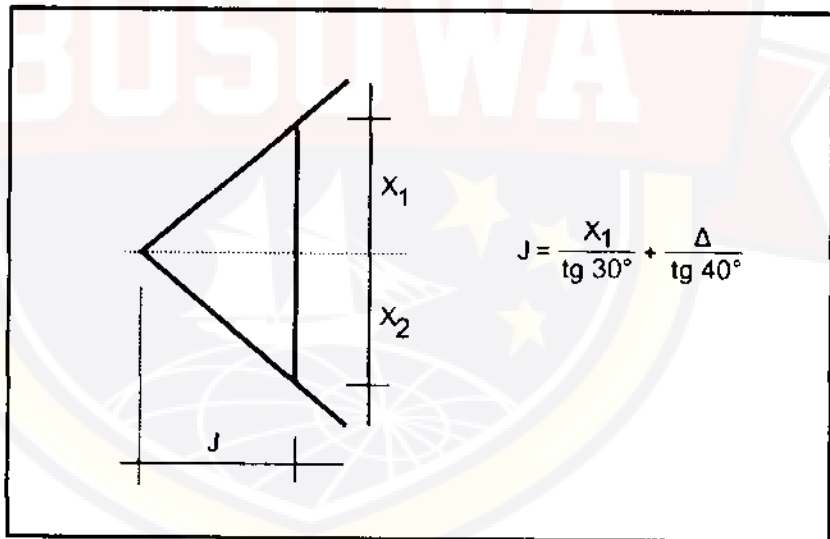
a) Ruang pameran sejarah serta perangkat fotografi.

Direncanakan jumlah perangkat yang dipamerkan 50 buah, dimana diasumsikan setiap benda rata-rata memerlukan  $3 \text{ m}^2$ .

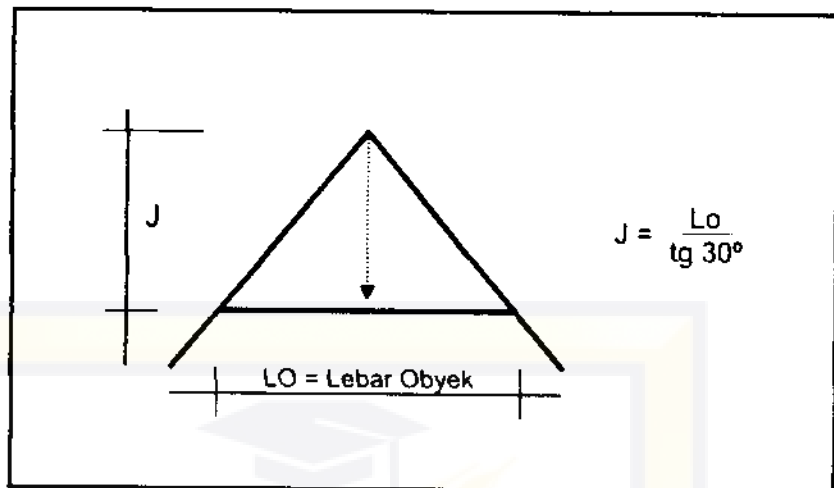
$$\text{Luas} = 40 \times 3,2 \text{ m}^2 = 130 \text{ m}^2.$$

b) Ruang pameran foto Indonesia

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



**Gambar 5.8.** Jarak Pengamatan Normal Obyek Vertikal  
*Sumber: Ardi, Pusat Kegiatan dan Informasi Fotografi*



**Gambar 5.9.** 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;

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

Jarak Pengamatan Horizontal;

$$J = \frac{0,60 \text{ m}}{\text{tg } 30^\circ} = 1,05 \text{ m}$$

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;

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

Jarak Pengamatan Horizontal;

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

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 indonesia ditambah 30% sirkulasi, adalah;**

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

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

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

c) Ruang pameran foto lokal.

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

Jarak pengamatan vertikal;

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

Jarak Pengamatan Horisontal;

$$J = \frac{0,60 \text{ m}}{\text{tg } 30^\circ} = 1,05 \text{ m}$$

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;

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

Jarak Pengamatan Horisontal;

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

Jarak Antar Bingkai;

$$\begin{aligned} &= \text{Jarak Pengamat} \times \text{tg } 45^\circ - (\frac{1}{2} \text{ t. bingkai}) \\ &= 1,5 \text{ m} \times 1 - (0,60 \text{ m}) = 0,9 \text{ m} \end{aligned}$$

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;**

$$\begin{aligned} &= 31,5 \text{ m}^2 + 64 \text{ m}^2 = 94,5 \text{ m}^2 \\ &= 31,5 \text{ m}^2 + (30\% \times 91,5 \text{ m}^2) \\ &= 31,5 \text{ m}^2 + 28,35 \text{ m}^2 = \mathbf{122 \text{ m}^2} \end{aligned}$$

d) Ruang pameran desain grafis.

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

Jarak pengamatan vertikal;

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

Jarak Pengamatan Horisontal;

$$J = \frac{0,60 \text{ m}}{\text{tg } 30^\circ} = 1,05 \text{ m}$$

Jarak Antar Bingkai;

$$\begin{aligned} &= \text{Jarak Pengamat} \times \text{tg } 45^\circ - (\frac{1}{2} \text{ t. bingkai}) \\ &= 1,05 \text{ m} \times 1 - (0,30 \text{ m}) = 0,75 \text{ m} \end{aligned}$$

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;

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

Jarak Pengamatan Horisontal;

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

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;**

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

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

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

**Tabel 5.2. Kegiatan Rekreatif -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.	46 Bingkai	1,05 M <sup>2</sup>	48,3 M <sup>2</sup>	TAP

	<ul style="list-style-type: none"> <li>Bingkai 60 cm x 70 cm.</li> <li>Bingkai 90 cm x 120 cm.</li> </ul>	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	36 Orang	2.50 M <sup>2</sup>	89.0 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	37 Bingkai	1.50 M <sup>2</sup>	56.0 M <sup>2</sup>	ASM
8	Rg. Prevarasi			42.0 M <sup>2</sup>	SM
9	Gudang	1 Unit		20.0 M <sup>2</sup>	ASM
10	Souvenir Shop	1 Unit		38.0 M <sup>2</sup>	NAD
11	Toilet				NAD
	- Toilet Pria				
	• WC	3 Unit	1.04 M <sup>2</sup>	3.12 M <sup>2</sup>	
	• Urinoir	2 Unit	0.44 M <sup>2</sup>	0.88 M <sup>2</sup>	
	• Wastafel	2 Unit	0.84 M <sup>2</sup>	1.68 M <sup>2</sup>	
- Toilet Wanita					
• WC	4 Unit	1.04 M <sup>2</sup>	5.6 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>12,96 M<sup>2</sup></b>		
<b>Jumlah</b>			<b>1.028,3 M<sup>2</sup></b>		
<b>Sirkulasi 30 %</b>			<b>308,5 M<sup>2</sup></b>		
<b>TOTAL</b>			<b>1.353,7 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 banding 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.

Kelas terdiri dari 6 ruang (3 kelas fotografi dasar dan 3 kelas fotografi lanjutan).

Luas = 265 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 10 orang dan pengajar desain grafis 10 orang, standar 4,50 m<sup>2</sup>/orang.

Total jumlah pengajar adalah 20 orang.

Luas = 20 x 4,50 m<sup>2</sup> = 90 m<sup>2</sup>.

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 15 orang untuk 1 ruang kelas yang berisi 10 komputer. Standar 2,5 m<sup>2</sup>/orang. Luas 1 ruang kelas = 15 x 2,5 m<sup>2</sup> = 37,5 m<sup>2</sup>.

Ruang kelas terdiri dari 4 ruang dengan 2 ruang untuk kelas basic dan 2 ruang untuk kelas lanjutan.

Luas = 4 x 37,5 m<sup>2</sup> = 150 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 1 Kelas = 30 Orang	6 Kelas	60.0 M <sup>2</sup>	265 M <sup>2</sup>	SMF
2	Rg. Pengajar	20 Orang	4.50 M <sup>2</sup>	90.0 M <sup>2</sup>	ASM
3	Rg. Kelas Desain Grafis Standar 2.5 M <sup>2</sup> /Kursi 1 Kelas = 15 Orang = 37,5 M <sup>2</sup>	4 Kelas	37.5 M <sup>2</sup>	150 M <sup>2</sup>	BPDS
4	Toilet - Toilet Pria • WC • Urinoir • Wastafel  - Toilet Wanita • WC • Wastafel	3 Unit 3 Unit 2 Unit  5 Unit 3 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>	3.12 M <sup>2</sup> 1.32 M <sup>2</sup> 1.68 M <sup>2</sup>  5.2 M <sup>2</sup> 2.52 M <sup>2</sup>	NAD
<b>Luas Toilet + Sirkulasi 30 %</b>			<b>18,0 M<sup>2</sup></b>		
<b>Jumlah</b>			<b>523 M<sup>2</sup></b>		
<b>Sirkulasi 30 %</b>			<b>156,9 M<sup>2</sup></b>		
<b>TOTAL</b>			<b>679,9 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>.

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

ii) Ruang baca

Pengunjung diasumsikan dapat menampung 100 orang.

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

$$\text{Luas} = 100 \times 2,8 \text{ m}^2 = 280 \text{ m}^2$$

**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			20,0 M <sup>2</sup>	TSS
2	Rg. Resepsionis	3 Orang	1,5.-2,00 M <sup>2</sup>	5,10 M <sup>2</sup>	NAD
3	Rg. Penitipan Barang			12,0 M <sup>2</sup>	ASM
4	Rg. Koleksi	1000 Volume		62,0 M <sup>2</sup>	TSS
5	Rg. Karyawan	5 Orang		20,0 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	3,00 M <sup>2</sup>	12,0 M <sup>2</sup>	TSS
8	Rg. Fotokopi	2 Unit	3,00 M <sup>2</sup> /Unit	7,00 M <sup>2</sup>	ASM
9	Rg. Wifi	10 Orang	2,50 M <sup>2</sup>	25,0 M <sup>2</sup>	TSM
	Toilet				NAD
	- 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	2 Unit	0,84 M <sup>2</sup>	1,68 M <sup>2</sup>	
	- Toilet Wanita				
	• WC	4 Unit	1,04 M <sup>2</sup>	4,16 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>13,7 M<sup>2</sup></b>		
10	Gudang			24,0 M <sup>2</sup>	NAD
<b>Jumlah</b>			<b>250,8 M<sup>2</sup></b>		
<b>Sirkulasi 30 %</b>			<b>75,24 M<sup>2</sup></b>		
<b>TOTAL</b>			<b>326,04 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 =  $1,4 \text{ m} \times 0,4 \text{ m} = 1,05 \text{ m}^2$   
(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	180 Orang	2.00 M <sup>2</sup>	370 M <sup>2</sup>	NAD
2	Rg. Proyektor			14.0 M <sup>2</sup>	ASM
3	Rg. Kontrol			12,0 M <sup>2</sup>	ASM
4	Rg. Panel			14,0 M <sup>2</sup>	ASM
5	Stage			60,0 M <sup>2</sup>	TSM
6	Pantry			14,0 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			20.0 M <sup>2</sup>	ASM
9	Toilet - Toilet Pria • WC • Urinoir • Wastafel - Toilet Wanita • WC • Wastafel	2 Unit 4 Unit 2 Unit  4 Unit 3 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>	2.08 M <sup>2</sup> 1,76 M <sup>2</sup> 1,68 M <sup>2</sup>  4,16 M <sup>2</sup> 2,52 M <sup>2</sup>	NAD
Luas Toilet + Sirkulasi 30 %			45,14 M <sup>2</sup>		
Jumlah			609,14 M <sup>2</sup>		
Sirkulasi 30 %			182,7 M <sup>2</sup>		
<b>TOTAL</b>			<b>791,8 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	20 Orang	1.05 M <sup>2</sup>	21.0 M <sup>2</sup>	ASM
2	Rg. Studio	3 Unit	35.0 M <sup>2</sup>	105.0 M <sup>2</sup>	ASM/SB
3	Rg. Ganti	3 Unit	10.0 M <sup>2</sup>	30.0 M <sup>2</sup>	TSM
4	Rg. Rias		8.0 M <sup>2</sup>	8.0 M <sup>2</sup>	SMF
5	Rg. Display Pakaian			27.0 M <sup>2</sup>	ASM
6	Rg. Cetak Digital	2 Unit	6.00 M <sup>2</sup>	12.0 M <sup>2</sup>	ASM
7	Rg. Editing Foto	6 Orang		18.0 M <sup>2</sup>	ASM/SB
8	Rg. Karyawan			24.0 M <sup>2</sup>	ASM
9	Toilet - Toilet Pria • WC • Urinoir • Wastafel - Toilet Wanita • WC • Wastafel	3 Unit 3 Unit 3 Unit 4 Unit 3 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>	3.12 M <sup>2</sup> 1.32 M <sup>2</sup> 2.52 M <sup>2</sup> 4.16 M <sup>2</sup> 2.52 M <sup>2</sup>	NAD
<b>Luas Toilet + Sirkulasi 30%</b>				<b>17,7 M<sup>2</sup></b>	
10	Gudang			17.0 M <sup>2</sup>	NAD
<b>Jumlah</b>				<b>279,7 M<sup>2</sup></b>	
<b>Sirkulasi 30 %</b>				<b>83,9 M<sup>2</sup></b>	
<b>TOTAL</b>				<b>363,6 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			220 M <sup>2</sup>	ASM/SB

2	Rg. Karyawan	10 Orang		40.0 M <sup>2</sup>	ASM/SB
3	Rg. Layanan Perbaikan Kamera				
	- Costumer Service	8 Orang		20.0 M <sup>2</sup>	ASM/SB
	- Preparing Service	10 Orang		30.0 M <sup>2</sup>	
	- Finishing Service	6 Orang		15.0 M <sup>2</sup>	
4	Gudang			60,0 M <sup>2</sup>	ASM
5	Pantry			20.0 M <sup>2</sup>	ASM
6	Toilet				NAD
	- Toilet Pria				
	• WC	2 Unit	1.04 M <sup>2</sup>	2.08 M <sup>2</sup>	
	• Urinoir	3 Unit	0.44 M <sup>2</sup>	1.32 M <sup>2</sup>	
	• Wastafel	2 Unit	0.84 M <sup>2</sup>	1.68 M <sup>2</sup>	
	- Toilet Wanita				
	• WC	3 Unit	1.04 M <sup>2</sup>	2.12 M <sup>2</sup>	
	• Wastafel	2 Unit	0.84 M <sup>2</sup>	1.68 M <sup>2</sup>	
Luas Toilet + Sirkulasi 30 %				11,6 M <sup>2</sup>	
Jumlah				416,6 M <sup>2</sup>	
Sirkulasi 30 %				124,9 M <sup>2</sup>	
TOTAL				541,5 M <sup>2</sup>	

### 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			25.0 M <sup>2</sup>	NAD
2	Rg. Sekretaris			8.00 M <sup>2</sup>	NAD
3	Rg. Staf	8 Orang	4.65 M <sup>2</sup>	37.2 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				
	• WC	2 Unit	1.04 M <sup>2</sup>	2.08 M <sup>2</sup>	
	• Urinoir	3 Unit	0.44 M <sup>2</sup>	1.32 M <sup>2</sup>	
	• Wastafel	2 Unit	0.84 M <sup>2</sup>	1.68 M <sup>2</sup>	
	- Toilet Wanita				

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• WC</li> <li>• Wastafel</li> </ul>	3 Unit 3 Unit	1,04 M <sup>2</sup> 0,84 M <sup>2</sup>	3,12 M <sup>2</sup> 2,52 M <sup>2</sup>	
<b>Luas Toilet + Sirkulasi 30 %</b>			<b>13,9 M<sup>2</sup></b>		
	Gudang			9,00 M <sup>2</sup>	ASM
<b>Jumlah</b>			<b>126,4 M<sup>2</sup></b>		
<b>Sirkulasi 30 %</b>			<b>37,9 M<sup>2</sup></b>		
<b>TOTAL</b>			<b>164,3 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			32,0 M <sup>2</sup>	TSS
2	Rg. Wakil Direktur			30,0 M <sup>2</sup>	TSS
3	Rg. Sekretaris			8,50 M <sup>2</sup>	NAD
4	Rg. Bendahara			9,00 M <sup>2</sup>	ASM
5	Rg. Rapat			40,0 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	5,00 M <sup>2</sup> 5,00 M <sup>2</sup> 5,00 M <sup>2</sup>	12,0 M <sup>2</sup> 15,0 M <sup>2</sup> 15,0 M <sup>2</sup> 15,0 M <sup>2</sup>	ASM
7	Rg. Kepala Divisi Kerjasama & Pengembangan  - Rg. Kepala Sub Div. Humas & Publikasi & Staf. - Rg. Kepala Sub Div. Pemasaran & Sponsorship & Staf.	3 Orang  3 Orang	5,00 M <sup>2</sup>  5,00 M <sup>2</sup>	12,0 M <sup>2</sup>  15,0 M <sup>2</sup> 15,0 M <sup>2</sup>	ASM
8	Rg. Kepala Div. Operasional Gedung & Utilitas - Rg. Staf Perawatan			12,0 M <sup>2</sup>  40,0 M <sup>2</sup>	ASM

	Gedung & Halaman.	8 Orang	5,00 M <sup>2</sup>		
	- Rg. Staf Utilitas			25,0 M <sup>2</sup>	
	- Rg. Kepala Keamanan & Staf.	5 Orang	5,00 M <sup>2</sup>	30,0 M <sup>2</sup>	
		6 Orang	5,00 M <sup>2</sup>		
9	Rg. Operator PABX			5,80 M <sup>2</sup>	NAD
10	Toilet				
	- Toilet Pria				
	• WC	2 Unit	1,04 M <sup>2</sup>	1,04 M <sup>2</sup>	
	• Urinoir	3 Unit	0,44 M <sup>2</sup>	1,32 M <sup>2</sup>	
	• Wastafel	2 Unit	0,84 M <sup>2</sup>	1,68 M <sup>2</sup>	NAD
	- Toilet Wanita				
	• WC	3 Unit	1,04 M <sup>2</sup>	3,12 M <sup>2</sup>	
	• Wastafel	3 Unit	0,84 M <sup>2</sup>	1,68 M <sup>2</sup>	
<b>Luas Toilet + Sirkulasi 30 %</b>			<b>11,4 M<sup>2</sup></b>		
11	Rg. Arsip			12,00 M <sup>2</sup>	ASM
12	Rg. Informasi			12,00 M <sup>2</sup>	ASM
<b>Jumlah</b>			<b>375,7 M<sup>2</sup></b>		
<b>Sirkulasi 30 %</b>			<b>112,71 M<sup>2</sup></b>		
<b>TOTAL</b>			<b>488,41 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	Dapur			20 M <sup>2</sup>	ASM
3	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	2 Unit	0,84 M <sup>2</sup>	1,68 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>10,9 M<sup>2</sup></b>		
4	Gudang			12,00 M <sup>2</sup>	ASM



5	Rg. Karyawan			10,00 M <sup>2</sup>	ASM
6	Rg. Pramusaji			9,00 M <sup>2</sup>	ASM
<b>Jumlah</b>				<b>361 M<sup>2</sup></b>	
<b>Sirkulasi 30 %</b>				<b>108,3 M<sup>2</sup></b>	
<b>TOTAL</b>				<b>469,3 M<sup>2</sup></b>	

### 3) Ruang servis dan ME

**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	Pantry			9,00 M <sup>2</sup>	ASM
2	Mushollah - T4 Sholat - T4 Wudhu - Toilet	50 Orang  3 Unit	0,66 M <sup>2</sup> 2,70 M <sup>2</sup>	33,0 M <sup>2</sup> 2,70 M <sup>2</sup> 3,50 M <sup>2</sup>	NAD
3	Rg. Genset			20,0 M <sup>2</sup>	ASM
4	Gudang			12,00 M <sup>2</sup>	ASM
5	Rg. Pompa			10,0 M <sup>2</sup>	ASM
6	Rg. Panel Utama			14,0 M <sup>2</sup>	ASM
7	Rg. AHU & Chiller	2 Unit		25,0 M <sup>2</sup>	ASM
10	Pos Jaga			4,00 M <sup>2</sup>	ASM
11	Toilet - Toilet Pria • WC • Urinoir • Wastafel - Toilet Wanita • WC • Wastafel	1 Unit 2 Unit 1 Unit  2 Unit 1 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>	1,04 M <sup>2</sup> 0,88 M <sup>2</sup> 0,84 M <sup>2</sup>  2,08 M <sup>2</sup> 1,84 M <sup>2</sup>	NAD
<b>Luas Toilet + Sirkulasi 30%</b>				<b>8,71</b>	
<b>Jumlah</b>				<b>141,9 M<sup>2</sup></b>	
<b>Sirkulasi 30 %</b>				<b>42,6 M<sup>2</sup></b>	
<b>TOTAL</b>				<b>184,5 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 = 1.353,7 M<sup>2</sup>

#### b. Kegiatan Edukatif

1) Ruang pelatihan Fotografi dan Desain Grafis = 679,9 M<sup>2</sup>

2) Perpustakaan = 326,04 M<sup>2</sup>

3) Ruang Seminar/Workshop (Auditorium) = 791,8 M<sup>2</sup>

#### c. Kegiatan Komersil

1) Ruang Pelayanan Jasa Fotografi/Studio Foto = 363,6 M<sup>2</sup>

2) Retail Shop/Ruang Penjualan Produk = 541,5 M<sup>2</sup>

3) Ruang Perwakilan Produsen = 164,3 M<sup>2</sup>

#### d. Kegiatan Administrasi dan penunjang

1) Ruang Administrasi Pengelola = 488,41 M<sup>2</sup>

2) Ruang Penunjang Pelayanan Umum (Cafeteria) = 469,3 M<sup>2</sup>

3) Ruang Servis dan Mekanikal Elektrik = 184,5 M<sup>2</sup>

---

Jumlah luas lantai yang dibutuhkan = 5.818,81 M<sup>2</sup>

Sirkulasi 30% = 1.745,64 M<sup>2</sup>

---

**Total Luas Lantai = 7.564,5 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
	<hr/>
	752 orang

**Diasumsikan 40% menggunakan mobil;**

$$= 40\% \times 570 = 300 \text{ orang.}$$

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

**Diasumsikan 50% menggunakan motor;**

$$= 50\% \times 570 = 376 \text{ orang.}$$

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

$$\text{Area parkir mobil} = 18 \text{ m}^2 \times 100 = 1.800 \text{ M}^2$$

$$\text{Area parkir motor} = 2 \text{ m}^2 \times 188 = 376 \text{ M}^2$$

---

$$\text{Jumlah} = 2.176 \text{ M}^2$$

$$\text{Sirkulasi 30\%} = 652,8 \text{ M}^2$$

---

$$\text{Jumlah total ruang parkir} = 2.828,8 \text{ M}^2$$

Direncanakan 8% area parkir kendaraan di tempatkan di di area basement.

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

$$\text{BC} = 7.564,5 \text{ M}^2 : 2 = 3.782,3 \text{ M}^2$$

$$\text{Open Space } 60/40 \times 3.465,6 \text{ M}^2 = 5.673,5 \text{ M}^2$$

---

$$\text{Total} = 9.455,8 \text{ M}^2$$

$$\text{Areal pengembangan 30\%} = 2.836,7 \text{ M}^2$$

---

$$\text{Jadi total luas site} \pm 12.292,5 \text{ M}^2$$

$$\pm 1,2 \text{ Ha}$$

#### 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 barrier 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.

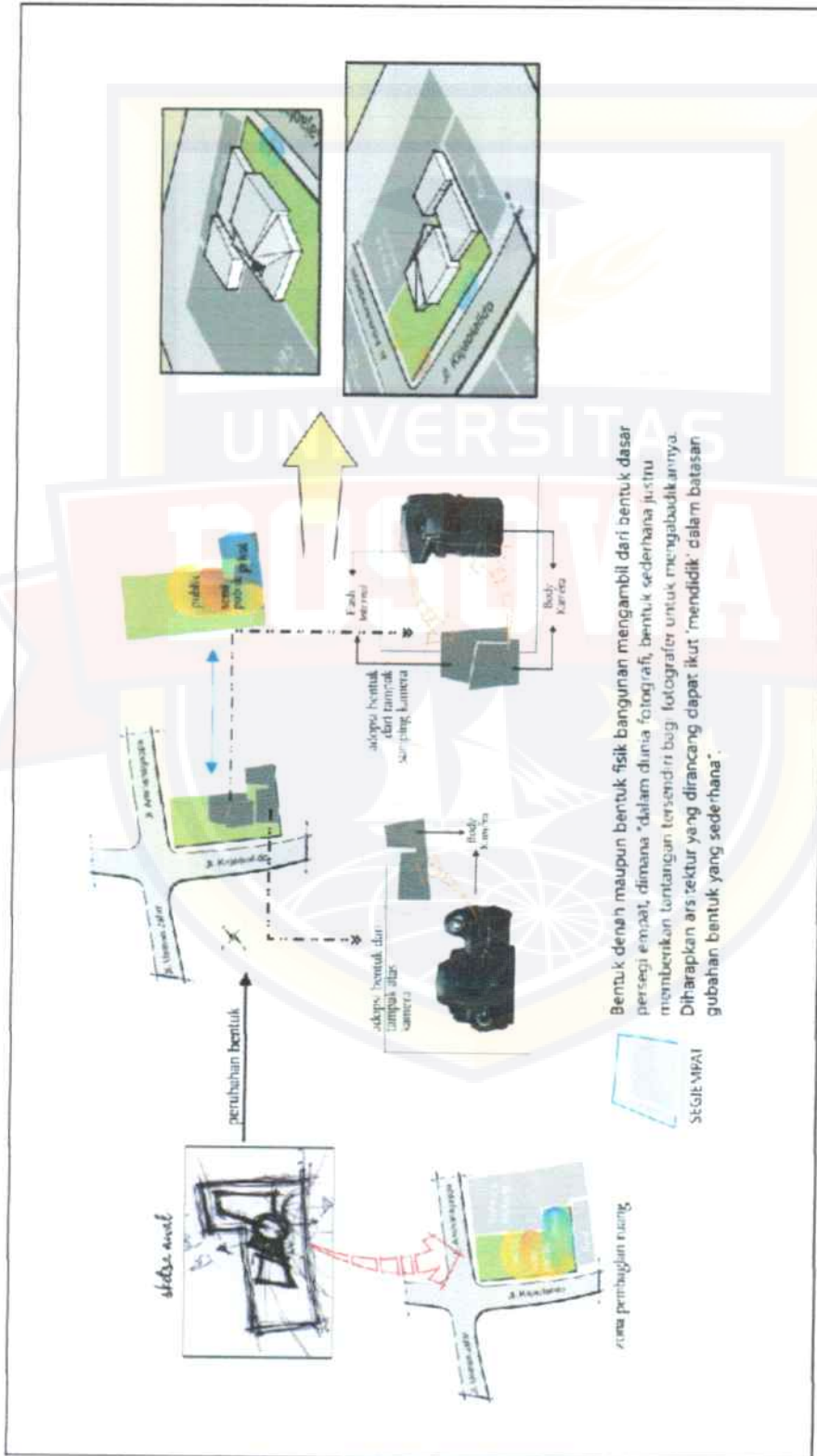
#### 5. Bentuk dan Penampilan Bangunan

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 Makassar.

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.



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 perubahan bentuk yang sederhana".

SEGIEMPAT

Gambar 5.10. Konsep Penampilan Bangunan

## 6. Sistem Struktur dan Material

### a. Sistem Struktur.

#### 1) Super Struktur.

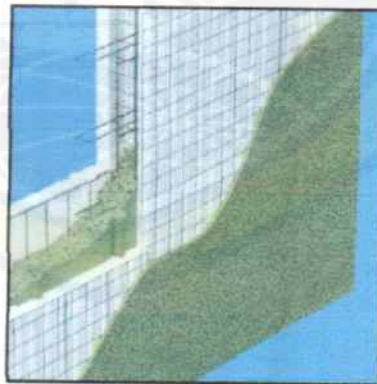
Untuk struktur atap bangunan, kemungkinan menggunakan struktur rangka baja dirangkaikan dengan plat beton.



**Gambar 5.11.** 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.

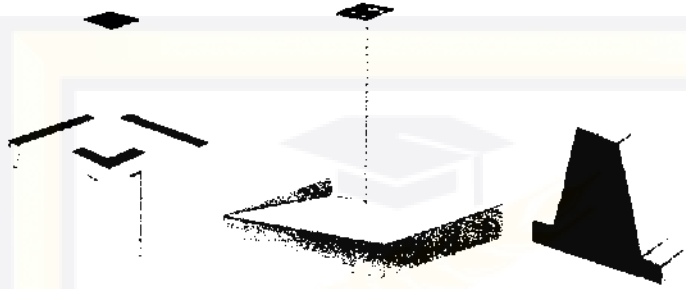


**Gambar 5.12.** Konstruksi dinding.

- 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 5.13.** dari kiri ke kanan, pondasi tiang pancang, pondasi per 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;

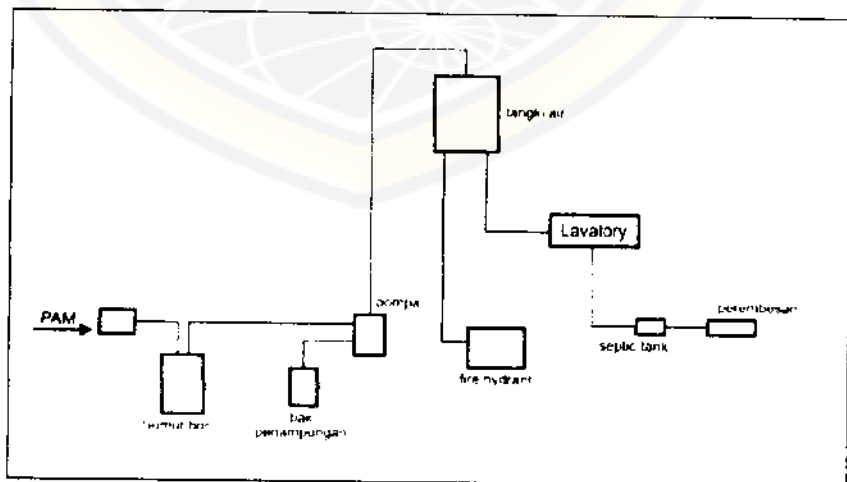
- i) Material dinding terbuat dari batu bata, partisi terbuat dari kayu, *acoustic board* dan *gypsum board*.
- ii) Material penutup dinding menggunakan cat, batu alam, dan keramik.
- iii) Material penutup lantai yaitu batu alam, granit, dan keramik kasar maupun keramik halus.
- iv) Material Lansekap, seperti *sculpture*, *paving block*, *grass block*, aspal, rumput, dan batu alam.

## 7. Sistem Utilitas

### a. Jaringan air bersih.

Pengadaan air bersih diusahakan penyalurannya yang kontinu 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 tangki 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.



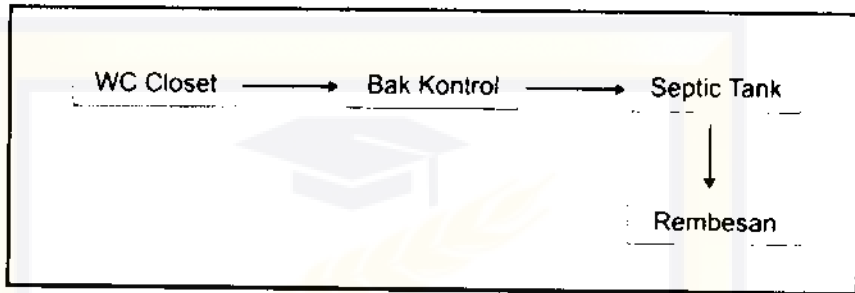
**Gambar 5.14.** Skema Distribusi Air Bersih



b. Jaringan air kotor.

1) Kotoran padat.

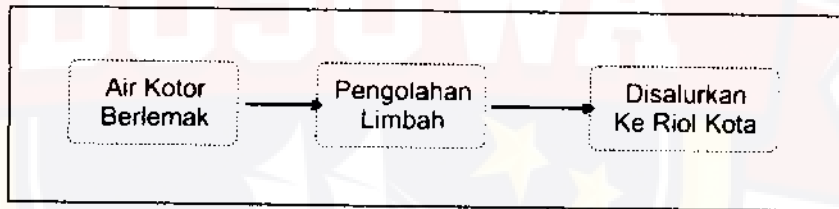
Kotoran padat yang berasal dari WC disalurkan melalui pipa dengan kemiringan tertentu, kemudian ditampung pada septic tank dan selanjutnya ke bak perembesan.



**Gambar 5.15.** Skema Pembuangan Air Kotoran Padat

2) Air kotoran berlemak.

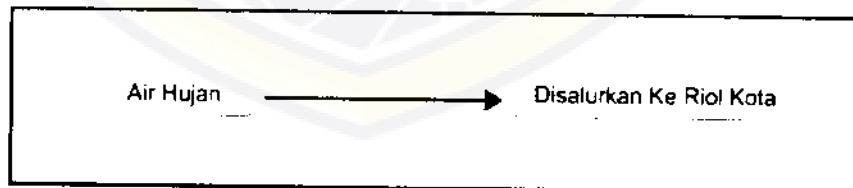
Air kotoran berlemak yang berasal dari wastafel, urinoir dan dapur disaring terlebih dahulu selanjutnya disalurkan ke roil kota.



**Gambar 5.16.** 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.

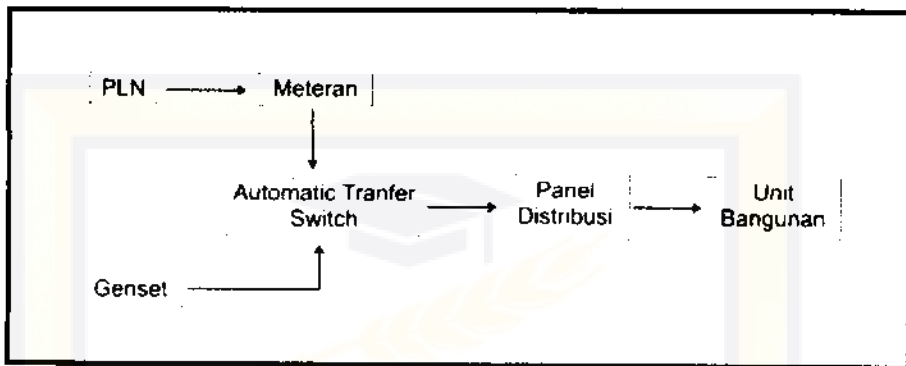


**Gambar 5.17.** Skema Pembuangan Air Hujan

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 5.18.** Skema Distribusi Tenaga Listrik

d. Sistem pembuangan sampah

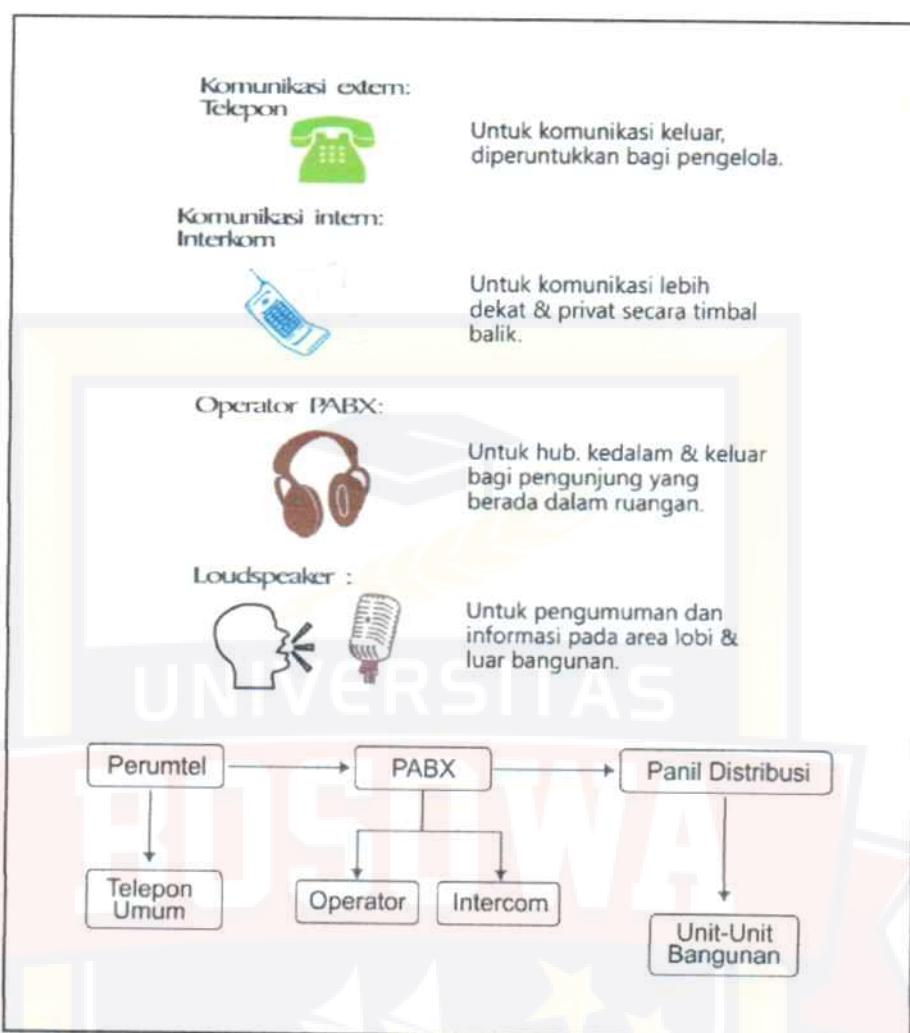
Penanggulangan sampah di dalam maupun diluar bangunan disediakan tempat sampah yang dibuat sedemikian rupa sehingga Nampak estetik. Penempatan bak sampah diusahakan tidak mengganggu/mencemari lingkungan, sehingga suasana yang ditimbulkan tetap bersih. Pada waktu-waktu tertentu diangkut dengan mobil sampah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



**Gambar 5.19.** Skema Pembuangan Sampah

e. Sistem Komunikasi

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



**Gambar 5.20.** 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 diangkut 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.

Perletakan 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.

Perletakan 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 pamerannya 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

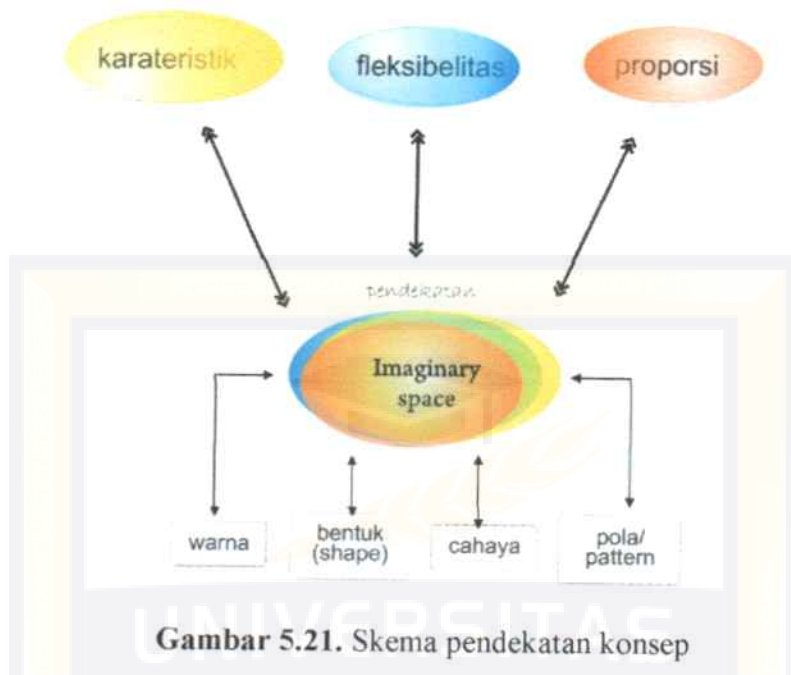
Ruang pameran memiliki karakteristik atau ciri tersendiri yang mengacu pada pendekatan konsep *Imaginary Space*, dimana dalam penataan ruangannya sendiri diwujudkan dengan permainan warna, bentuk (*shape*), serta pencahayaan yang lahir atau terbentuk dari cerita yang sejarah fotografi dan desain grafis 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 ditampilkan 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 5.21. 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.

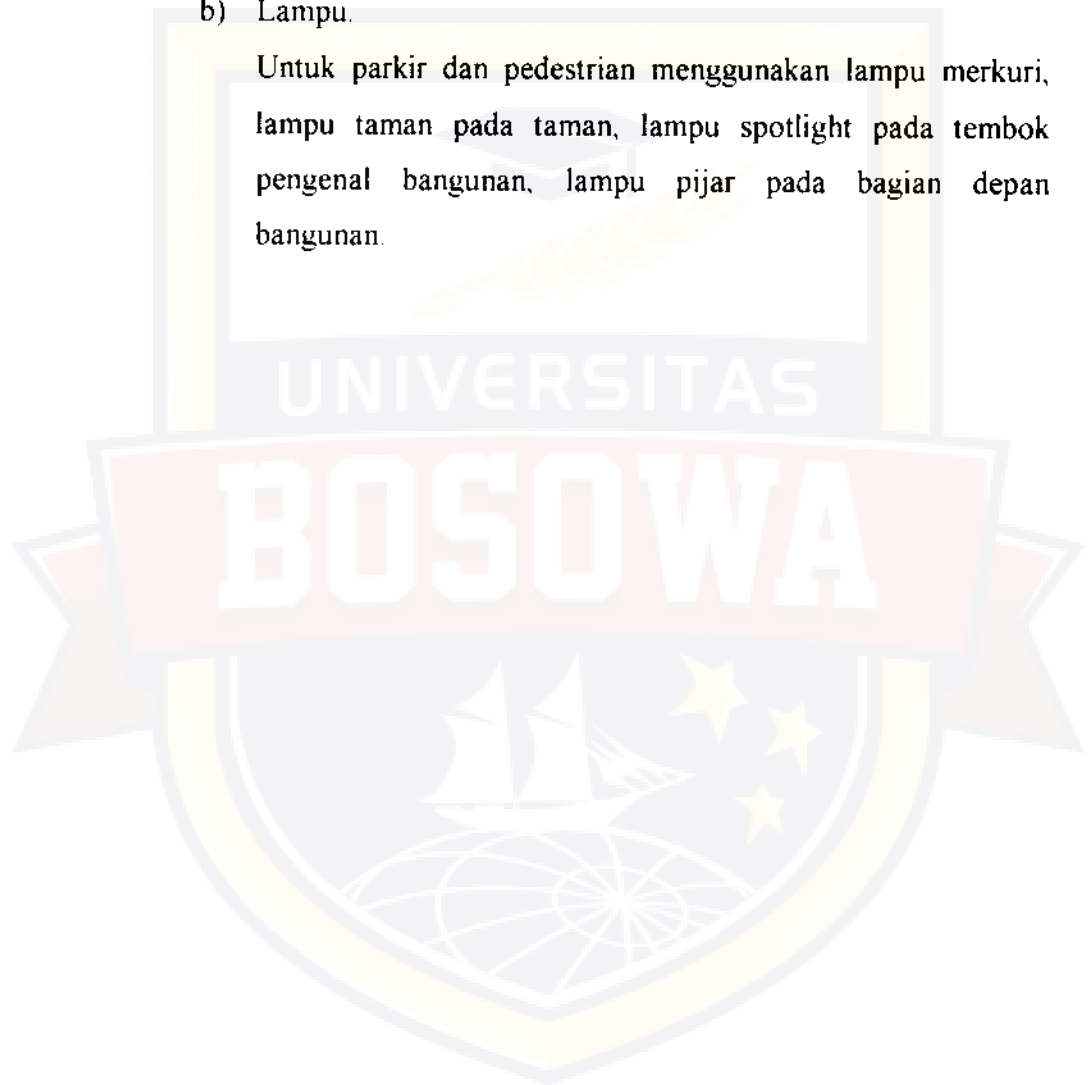
3) Elemen dekorasi.

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

1. Badan Pusat Statistik, 2010. *Makassar Dalam Angka 2010*. Makassar
2. Ardi, 2002. *Pusat Informasi dan Kegiatan Fotografi di Makassar*, Universitas 45 Makassar.
3. Muh Asrul, Haerul, 2006. *Pusat Desain Grafis Makassar*, Universitas 45 Makassar.
4. Rahmadani, Asri, 2006. *Pusat Fotografi di Makassar*, Universitas Hasanuddin Makassar.
5. Yusmarelda, Melati, 2008. *Galeri Seni Lukis Yogyakarta*, Universitas Islam Indonesia.
6. Sandra Dewi, Yuli, 2008. *Tempat Pelatihan dan Galeri Fotografi di Surabaya*, Universitas Kristen Petra Surabaya.
7. Putri Sandani, Elsha, 2010. *Pusat Fotografi Medan*. Medan, Universitas Sumatra Utara.
8. Neufert, Ernst, 1996. *Data Arsitek Edisi 33 Jilid 1*. Jakarta: Erlangga. (Alih Bahasa oleh Sunarto Tjahjadi).
9. Neufert, Ernst, 2002. *Data Arsitek Edisi 33 Jilid 2*. Jakarta: Erlangga. (Alih Bahasa oleh Sunarto Tjahjadi).

## **INTERNET**

1. [www.archdaily.com](http://www.archdaily.com)
2. [www.arsitektur.net](http://www.arsitektur.net)
3. [www.geometryarchitecture.wordpress.com](http://www.geometryarchitecture.wordpress.com)
4. [www.makassar.go.id](http://www.makassar.go.id)
5. [www.infofotografi.com](http://www.infofotografi.com)
6. [www.dgi-indonesia.com](http://www.dgi-indonesia.com)
7. [www.facebook.com/Komunitas.Desain.Grafis.Indonesia](https://www.facebook.com/Komunitas.Desain.Grafis.Indonesia)
8. [www.kompas.com](http://www.kompas.com)
9. [id.wikipedia.org/wiki/fotografi](http://id.wikipedia.org/wiki/fotografi)



UNIVERSITAS

**BOSOWA**



LAMPIRAN

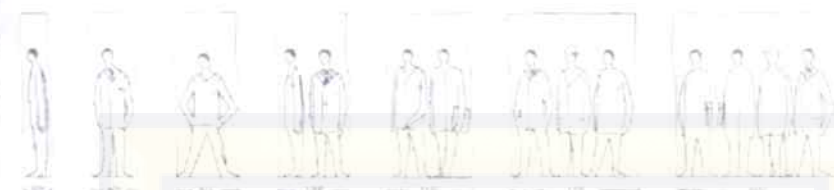
*Galeri Fotografi dan Desain Grafis*



**KEBUTUHAN TEMPAT DI ANTARA DINDING**

Untuk manusia dalam gerakan melangkah + 15% tambahan

1. 1800  
2. 1800  
3. 1800  
4. 1800  
5. 1800  
6. 1800  
7. 1800



**KEBUTUHAN TEMPAT UNTUK KELOMPOK**



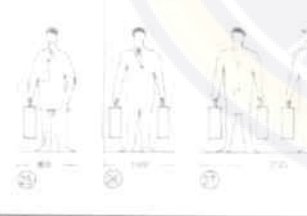
**UKURAN TERTINGGI BERBAGAI POSISI TUBUH**



**KEBUTUHAN TEMPAT BERBAGAI POSISI TUBUH**



**KEBUTUHAN TEMPAT DENGAN TAS TANGAN**



**KEBUTUHAN TEMPAT DENGAN TONGKAT DAN PAYUNG**

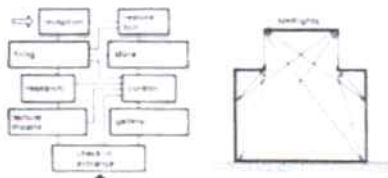


**MANUSIA**  
**PENGUKURAN DAN KEBUTUHAN TEMPAT**  
sesuai dengan ukuran normal → dan pemakaian ruang

Dasar ukur perbandingan ukuran

Ukuran dan kebutuhan Gerak diantara Dinding

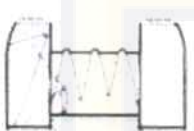
## MUSEUMS AND ART GALLERIES



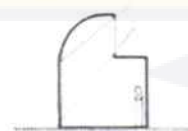
1. Circulation diagram



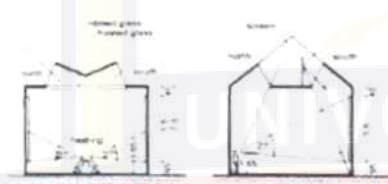
2. Install lighting so that angles of incidence correspond with natural light



3. Typical cross section for museum of natural history

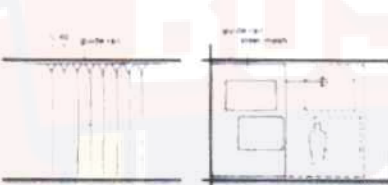


4. Gallery passage, lit from one side only, lower part with indirect, attenuated lighting



5. Wall for exhibition hall based on Boston experiments

6. Ideal uniform lighting from both sides (illumination 5 lux) (Sänger)



7. Painting store with sliding steel mesh frames on which pictures can be hung as desired and be available for study

Museums and art galleries tend to have several of the same concerns and as building types they tend to share many of same features. In general, the main concerns of museums and art galleries are: collecting, documenting, preserving, researching, interpreting and exhibiting some form of material evidence. For this purpose, many people with varied skills are required. There are, however, important distinctions not only between museums and art galleries, but also between the different types of museum and art gallery. There are institutions such as heritage centres, exploration and some cultural institutes which are considered to be types of museums.

To show works of art and objects of cultural and scientific interest, the institutions should provide protection against damage from damp, air-borne dirt and dust, and also show the works in the best light possible. This is normally achieved by directing the correct amount of light on to objects for study and for visitors to display. Exhibits should be displayed in a way which allows the public to view them without effort. This is in the form of carefully selected, spacious arrangements, in rooms of a suitable shape and especially in themselves, in an interesting and logical sequence.

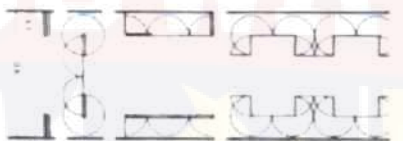
As far as possible, each group of pictures in an art gallery should have a separate room and each picture a wall to itself, which means several rooms. This implies also providing more wall space in relation to floor area than large rooms, which are nevertheless necessary for big picture. The normal human angle of vision starts 21° up from eye level. For a standing viewer, this means that wall of pictures should be hung 10 m away with the top not more than 4.96 m above eye level and the bottom about 70 cm below it. The best hanging position for smaller pictures is with the point of suspension at the level of the horizon in the picture at eye level.

It is necessary to allow 3.5 m<sup>2</sup> hanging surface per picture and 6.75 m<sup>2</sup> ground surface per sculpture, and 1.5 m<sup>2</sup> cabinet space per 400 items.

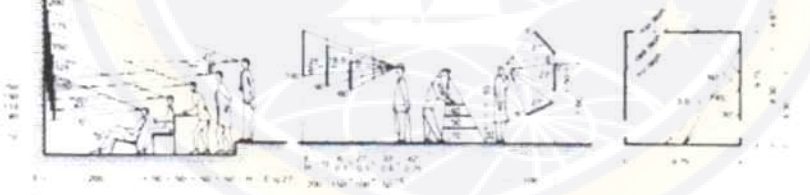
Calculations for museum and art gallery lighting are highly theoretical; the quality of light is decisive. Experiments carried out in America can be useful. Recently more has been achieved in the use of artificial lighting instead of daylight which consistently brings even if both light is used.

According to experiments carried out in Boston, a favourable viewing angle is between 30° and 60° up, measured from a point in the middle of the floor. This means a set height of 2.12 m for pictures and a viewing range of 3.00-3.65 m for sculpture.

In art galleries, there is generally no continuous constant noise, but separate rooms. Both museums and art galleries need side rooms for packing, dispatch, administration, a side section, conservation workshops and lecture theatres. Display cabinets, galleries and museums are usually suitable for housing museums. They are particularly suitable for historical objects, for which they provide a more appropriate setting than most modern museums.



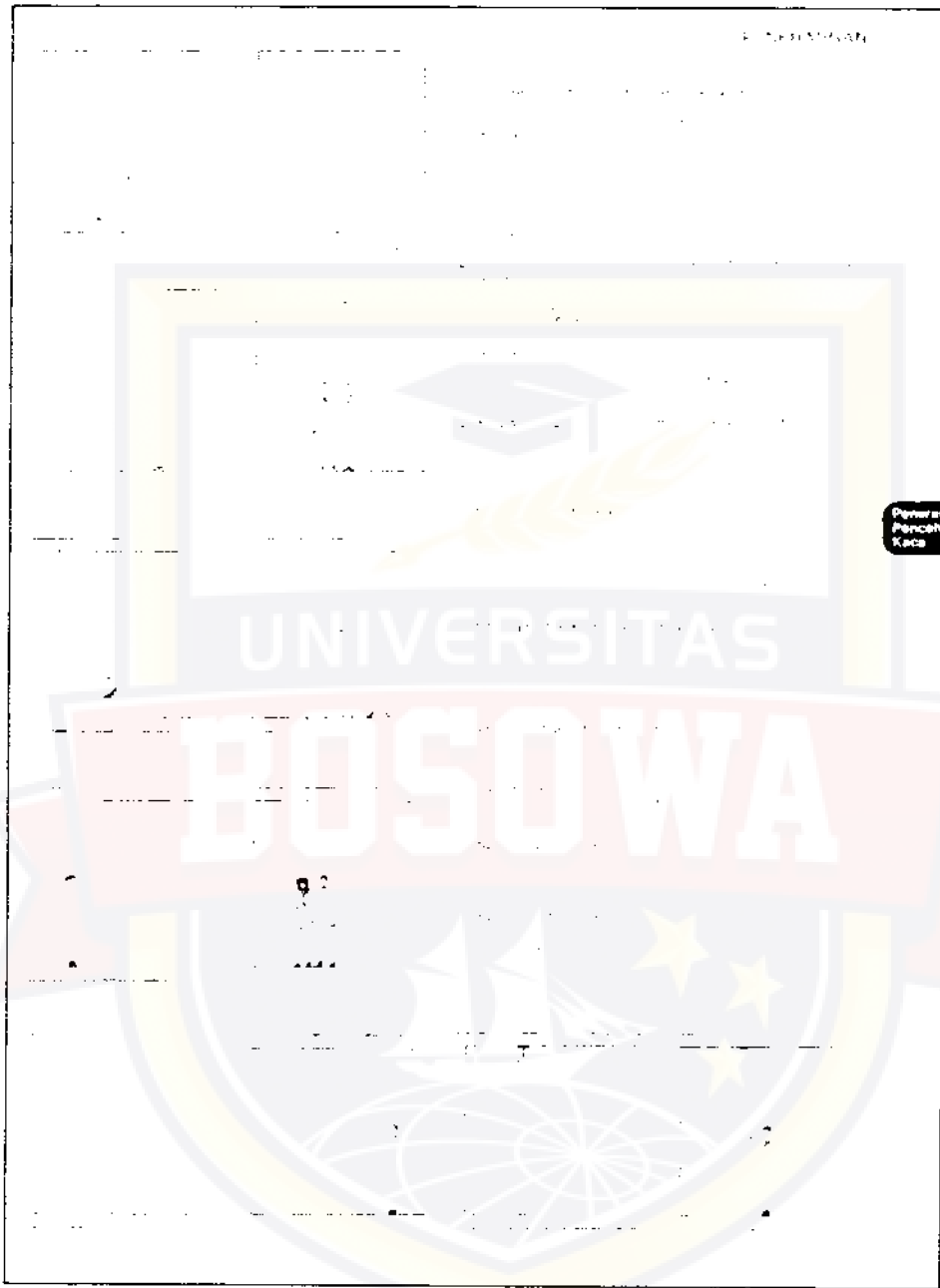
8. Exhibition rooms with folding screens (designs A, Schneider) allows great variety of room arrangements



9. Field of vision, height and distance

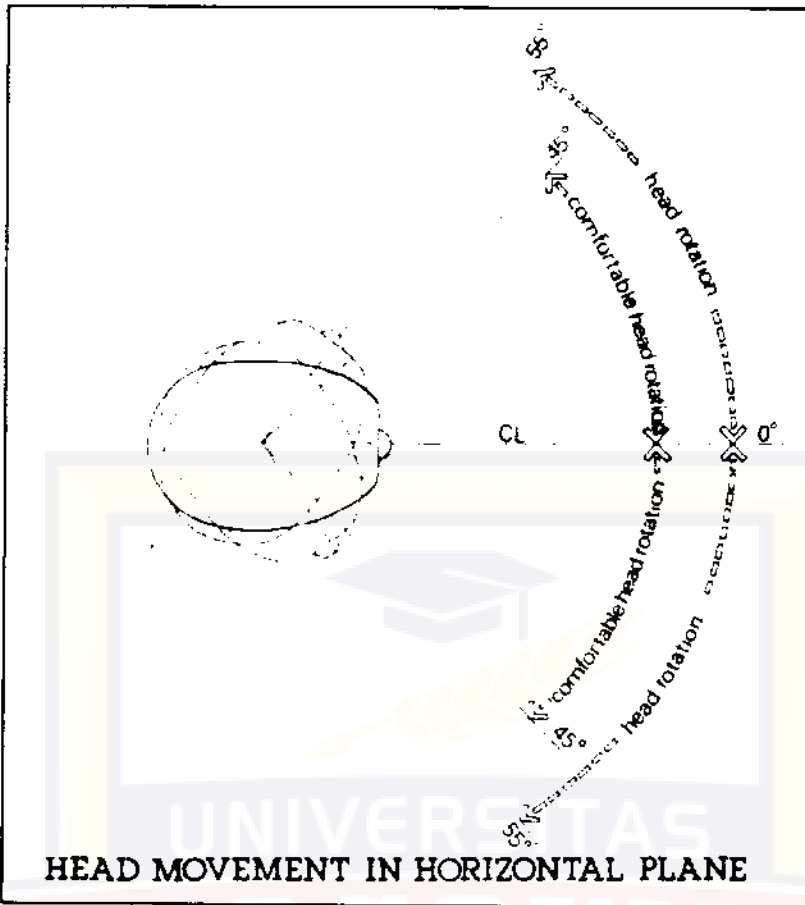
10. Exhibition room with side lighting

Ukuran dan kebutuhan Gerak dalam Museum

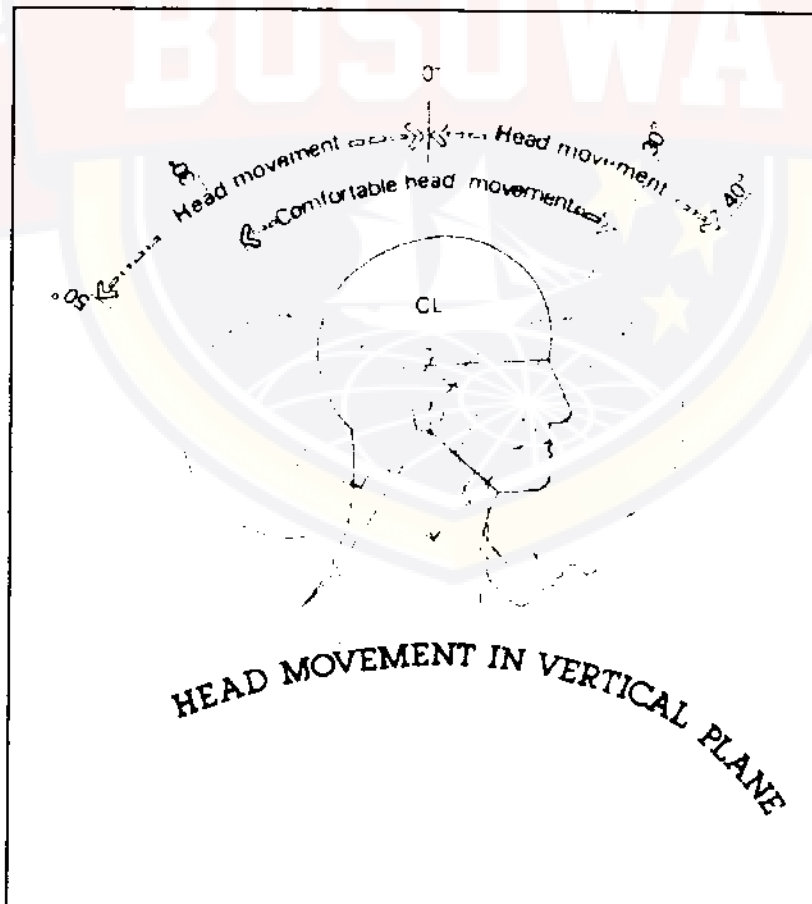


Universitas Bosowa

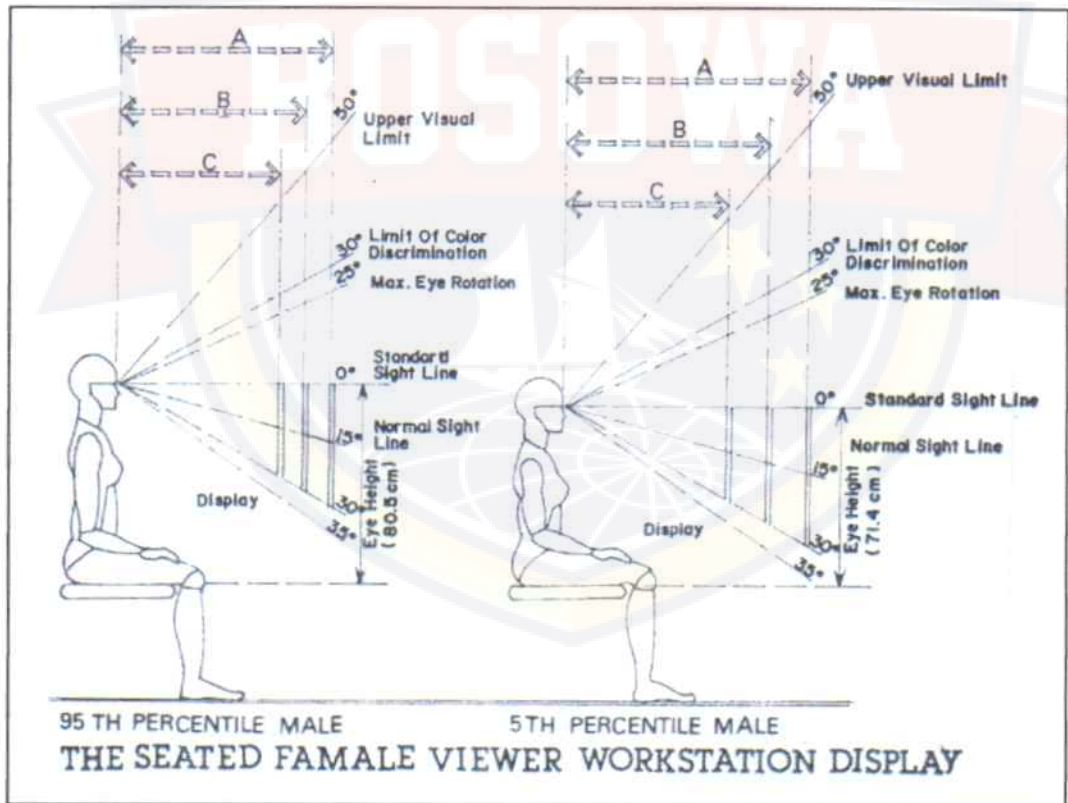
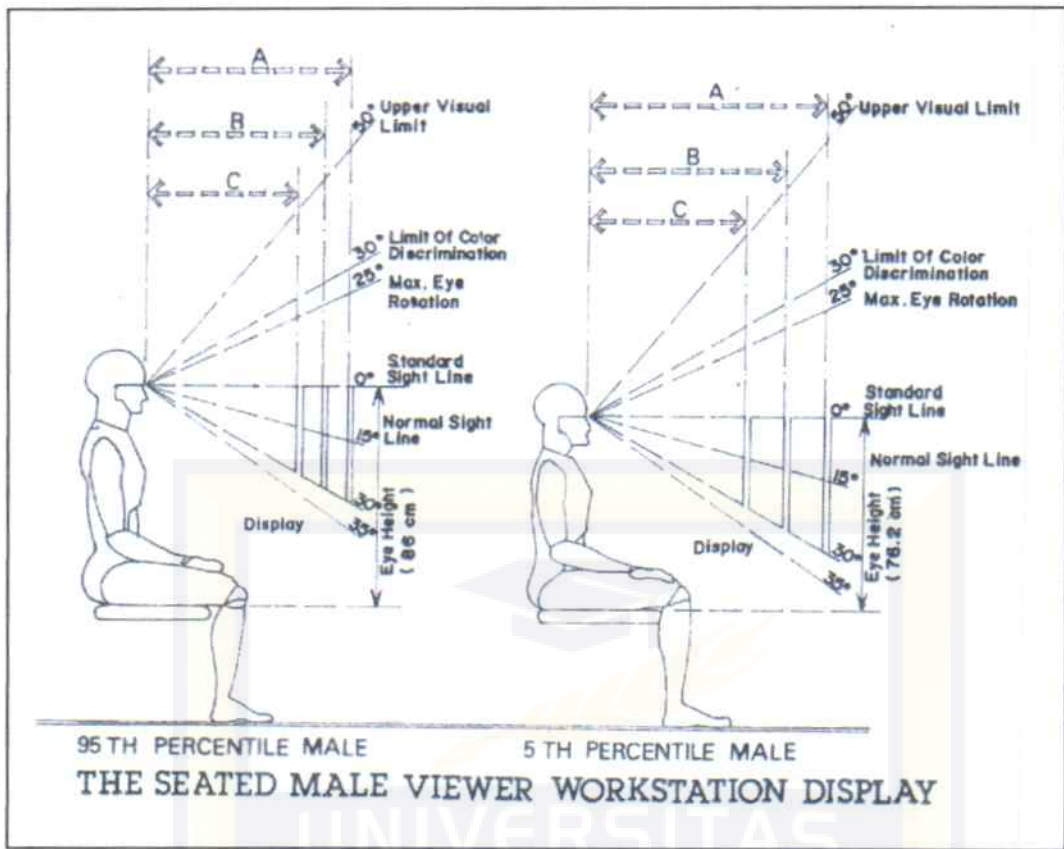


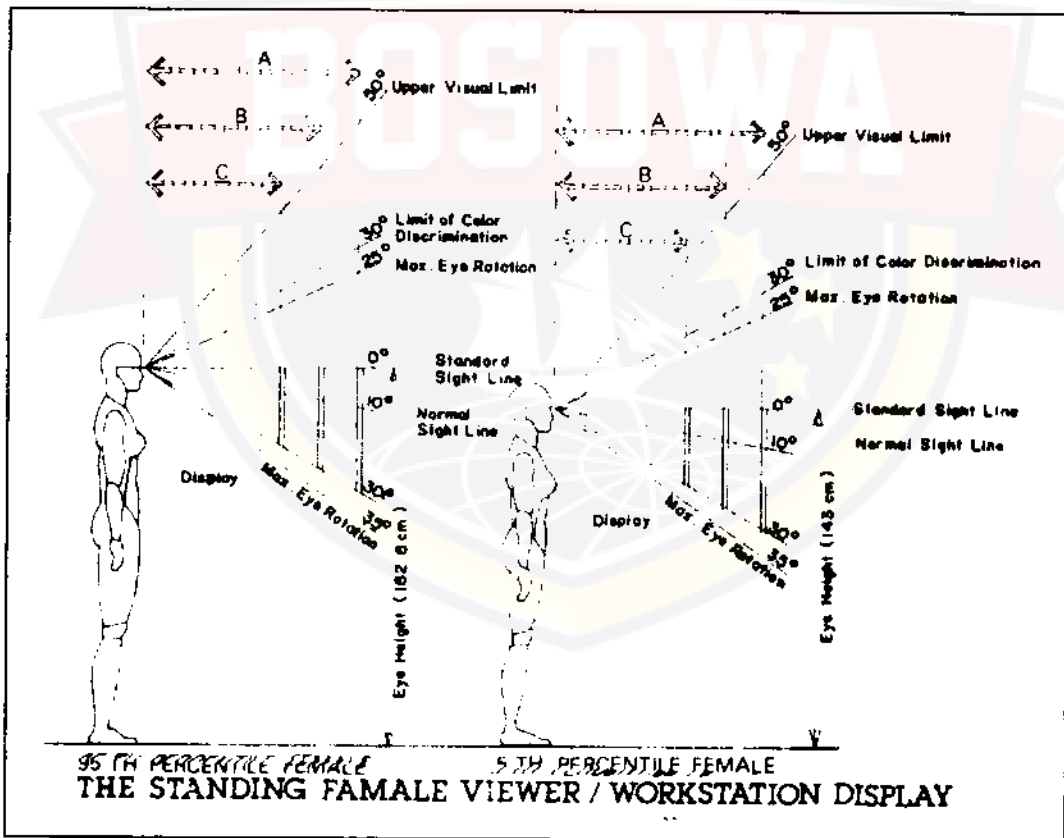
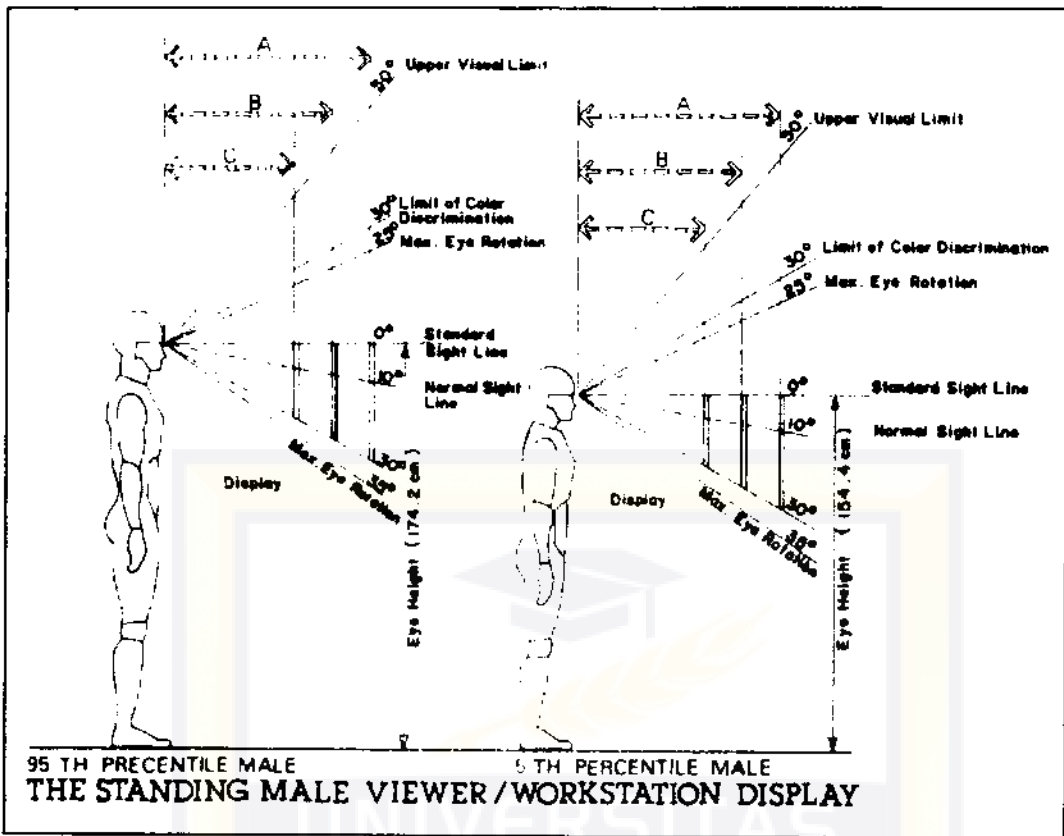


HEAD MOVEMENT IN HORIZONTAL PLANE



HEAD MOVEMENT IN VERTICAL PLANE

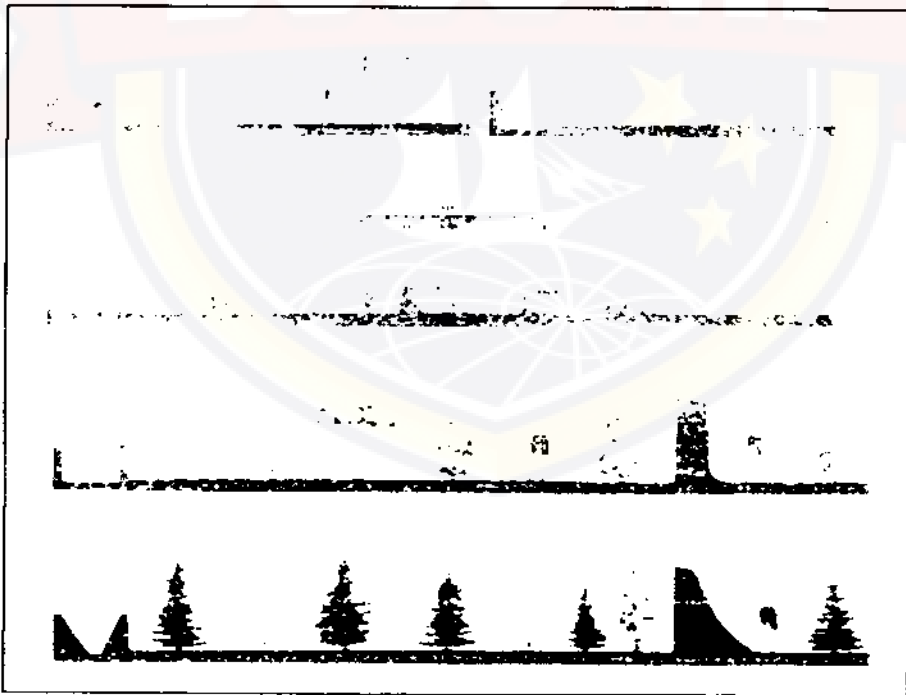




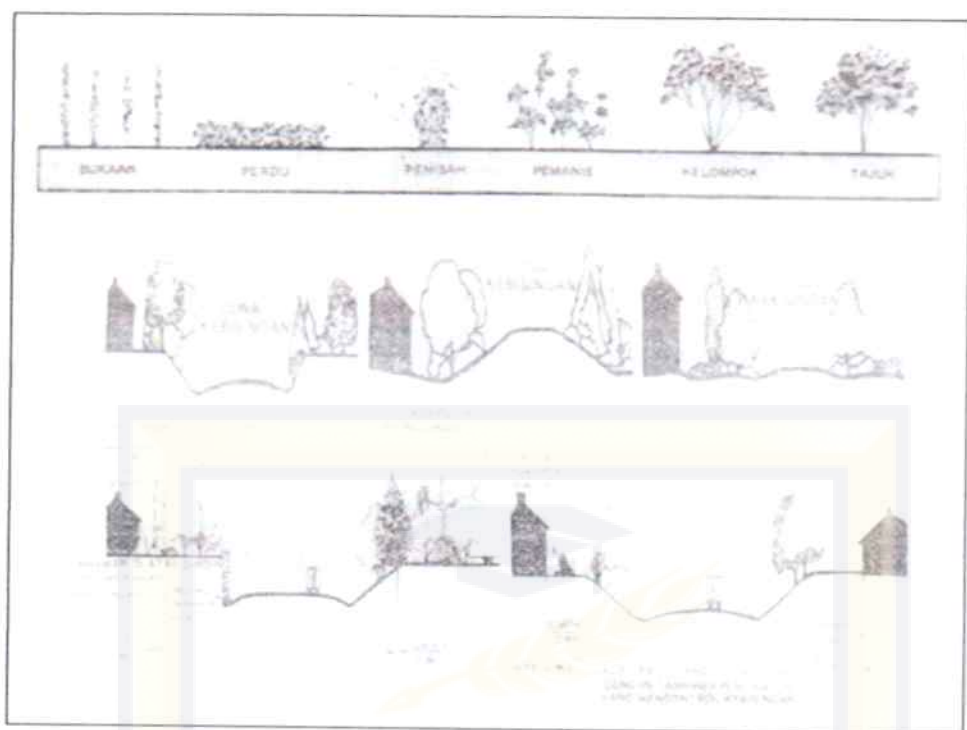




Lansekap sebagai Pengenalai Kebisingan  
(mata kuliah tapak , pengenalan lansekap dasar)



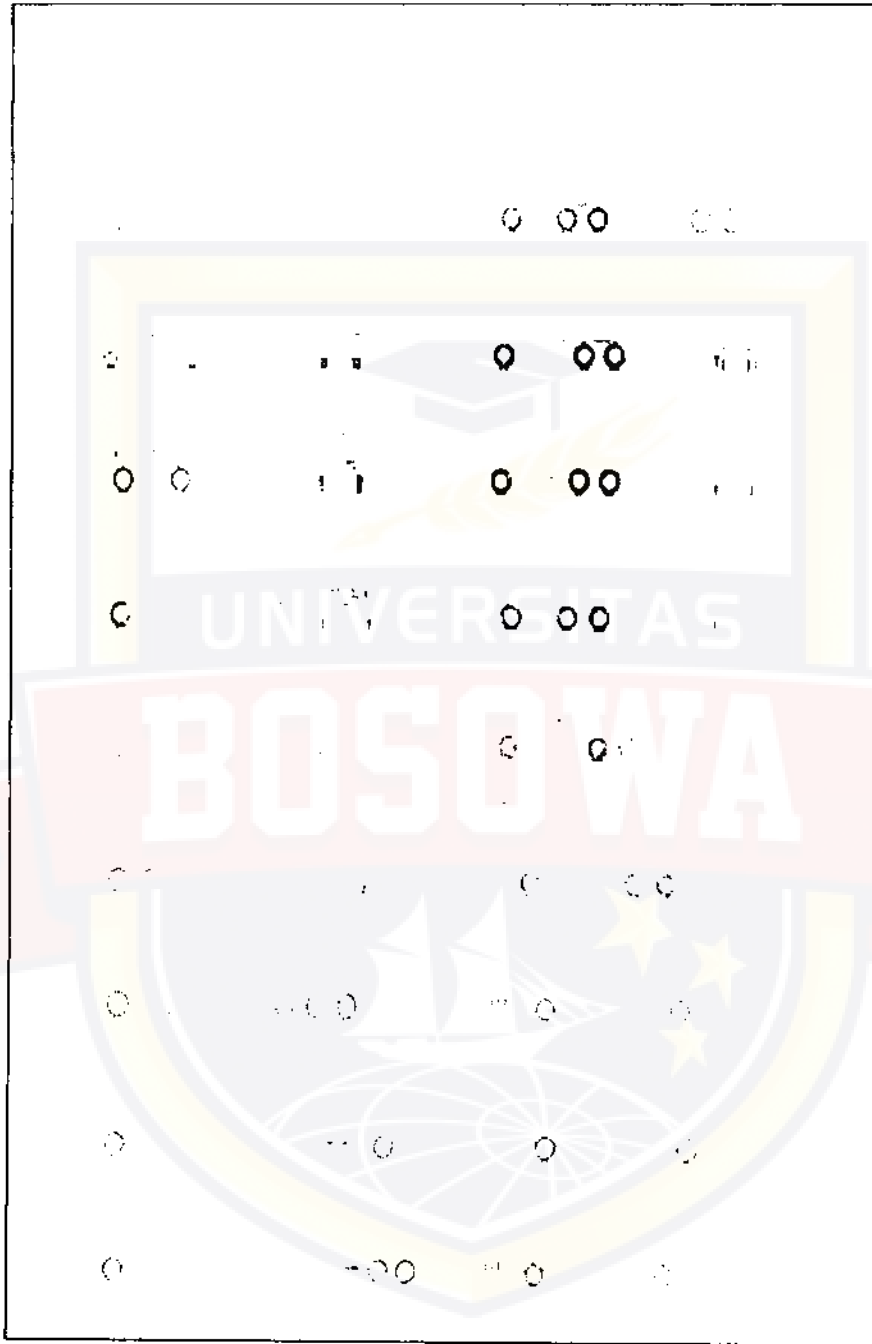
Bentuk dan Kombinasi Penataan Lanskap  
(mata kuliah tapak , pengenalan lansekap dasar)



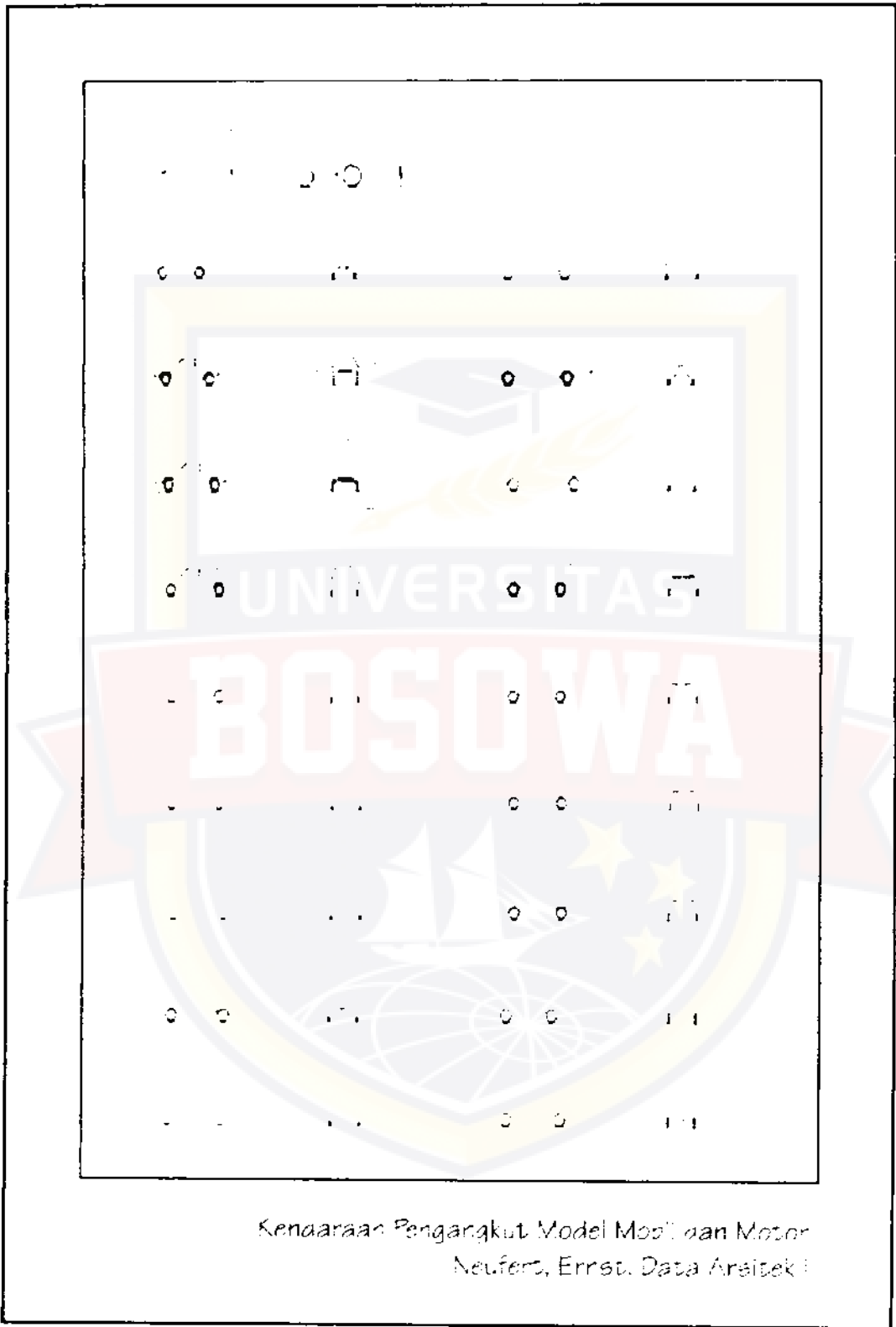
Perataan Lansekap  
(mata kuliah tapak I, pengenalan lansekap dasar)

**BOSOWA**





Konsep dan Pengangkutan Model Tirus dan Bus  
Neufert, Ernest. Dasar Arsitek





## DAFTAR PUSTAKA

Dinas Tata Ruang Kota Makassar

Dirjen PU, 1997, *Tata Cara Perencanaan Teknik Bangunan Stadion*, SNI – 25 -  
1991 – 03, Edisi ke-3

D.K. Ching, Francis. *Arsitektur: Bentuk Ruang dan Susunannya*

Eka Pramono, 2007, *Marina Sports Hall, Sebagai Sarana Olahraga, Rekreasi, dan*

*Komersial di Kota Semarang*

Universitas Negeri Semarang

Ekha Yulianti, 2008, *Futsal Centre di Makassar*

Universitas Hasanuddin, Makassar

Homepage: <http://lapangan-sepak-bola-resmi.html.com>

Homepage: <http://Sepak-bola.com>

Homepage: <http://showthread.com>

Homepage: <http://DigitalCollectionofPetraChristianUniversity.com>

Homepage: <http://www.sportvenue-technologi.com>

Homepage: <http://www.stadiumguide.com>

Homepage: <http://www.sportshell.com>

Muzawir Muksin, 2010, *Futsal Center di Kabupaten Sinjai*

Universitas 45 Makassar

Neufert, Ernst. *Data Arsitek*, Jilid 1 Jakarta, Erlangga 1996

Neufert, Ernst. *Data Arsitek*, Jilid 2 Jakarta, Erlangga 1999

Universitas Muslim Indonesia, Makassar

Makassar Dalam Angka, 2009-2010,

W.J.S. Purwadarmita, *Kamus Bahasa Indonesia*, 1999

