

## BAB 3

### ANALISA DAN PEMROGRAMAN ARSITEKTUR

#### 3.1 Analisa dan Program Fungsi Bangunan

##### 3.1.1 Kapasitas dan Karakteristik Pengguna

###### a. Kapasitas

###### 1. Kapasitas Pengunjung

Waktu puncak keramaian pada gedung *Fashion Center* adalah pada saat *event fashion week*. Fashion week biasanya diadakan dua kali dalam setahun pada empat negara pusat *fashion* seperti New York, London, Milan dan Paris. Fashion week diadakan pada rentang bulan Februari-Maret dan September-Oktober. Pada bulan Februari-Maret, desainer menampilkan koleksi untuk musim gugur dan musim dingin, sedangkan bulan September-Oktober menampilkan koleksi desain untuk musim semi dan musim panas.

Fashion week di Indonesia diadakan di Jakarta pada rentang bulan Oktober-November. Pengunjung fashion week yang diselenggarakan di Indonesia tidak hanya dihadiri oleh turis domestik, namun juga mancanegara. Pada tahun 2018 Jakarta Fashion Week dihadiri oleh 30.000 orang dalam satu minggu. Sedangkan pada tahun 2019, jumlah pengunjung meningkat menjadi 50.000 dalam satu minggu.

Tahun 2018 = 30.000/ minggu

$$= 30.000 : 7$$

$$= 4286/ \text{hari}$$

Tahun 2019 = 50.000/ minggu

$$= 50.000 : 7$$

$$= 7143/ \text{hari}$$

Tabel 4 Tabel Jumlah Pengunjung

Sumber : <https://kumparan.com/kumparanstyle/siap-siap-jakarta-fashion-week-2018-segera-digelar-oktober-mendatang/full>

<https://lifestyle.kompas.com/read/2014/11/03/162625820/Ada..Jakarta.Fashion.Week.k.2015.Jumlah.Pengunjung.Senayan.City.Melonjak>

TAHUN	JUMLAH PENGUNJUNG
Juni 2019	7.143
Juni 2018	4.286
<b>Jumlah Peningkatan</b>	<b>2.857</b>

Karena Skala Jakarta Fashion Week adalah International, sedangkan Gedung Fashion Center di Kota Semarang yang direncanakan berskala regional maka, dari jumlah pengunjung pada waktu puncak hanya dihitung 10% saja

$$\text{TAHUN} \frac{\text{TB} - \text{TA}}{\text{TA}} \times x$$

TA = Tahun Pertama

TB = Tahun Kedua

**Perhitungan :**

Rasio 2018-2019

$$\begin{aligned} \text{TAHUN} \frac{\text{TB} - \text{TA}}{\text{TA}} \times x \\ \text{TAHUN} \frac{714 - 428}{714} \times x \\ = \frac{286}{714} \times x \end{aligned}$$

$$= 40\%$$

Dari hasil perhitungan didapatkan presentase 40 % dalam satu tahun, sebagai presentase peningkatan pengunjung dalam acara *fashion week*. Kondisi waktu puncak ini jika dihitung 5 tahun kedepan, dengan perhitungan 40% pertahun,

sehingga  $5 \times 40\% = 200\%$ . Maka kapasitas waktu puncak untuk 5 tahun kedepan adalah 856 pengunjung.

## 2. Kapasitas Pengelola

Dalam projek Fashion Center ini, analisa jumlah pengelola untuk menunjang operasional kegiatan yang berlangsung, adalah sebagai berikut :

Tabel 5 Pendekatan Jumlah Kapasitas Pengelola

Sumber :Analisis Pribadi

No.	Pelaku	Jumlah	Keterangan
1	Kepala Pengelola	1	
2.	Wakil Kepala Pengelolaa	1	
3.	Sekretaris	1	
4.	Staff Administrasi	4	
5.	Staff Informasi	2	
6.	Staff Kearsipan	2	
7.	Staff R.Fashion Show	5	staff audio 1 staff lighting 2 staff operasional 2
8.	Makeup Artist	10	
9.	Staff Pengelola	20	Pengelola Gedung atau konservator yang mengurus rumah tangga gedung
10.	Staff Kafetaria	20	
11.	Juru Masak Kafetaria	10	

12.	Staff Coffee Shop	6	Kasir 1 (ada 2 coffee shop) Barista 2
13.	Fashion Desainer	10	
14.	Staff Fashion Retail	150	Kasir 1 (ada 50 fashion stuff retail) Operasional 2
15.	OB/OG	10	
16.	Staff CCTV	4	
17.	Staff Keamanan	8	
<b>JUMLAH TOTAL</b>		264	

#### **b. Karakteristik Pengguna**

Pada proyek Fashion Center, secara umum pelaku pengguna Fashion Center dibagi menjadi 4 (empat) yaitu pengelola, registrator, pengunjung, dan pekerja.

##### 1. Pengelola

Pengelola bangunan bertindak sebagai sekelompok orang yang mengelola seluruh aspek kegiatan pada gedung Fashion Center agar berlangsung secara baik dan benar.

Pengelola pada gedung kesenian rupa ini terdiri dari :

- **Direktur**

Pemimpin dari Gedung Fashion Center yang mengatur atau memimpin agar aktivitas di gedung ini berjalan dengan baik dan benar.

- **Konservator**

Staff yang bertugas memelihara dan merawat Gedung Fashion Center

- **Registrator**

Bertugas sebagai penata adminstari Fashion Center

##### 2. Pengunjung

Pengunjung terbagi menjadi dua kelompok yaitu pengunjung potensial, yang akan berpotensi membeli produk fashion dan pengunjung yang kurang potensial. Gambaran umum pengunjung berdasarkan klasifikasi usia dan potensinya, sebagai berikut :

#### Pengunjung Kurang Potensial :

- Anak – anak  
Seseorang perempuan atau laki – laki yang belum mengalami masa pubertas dengan kisaran usia 1 – 6 tahun (anak kecil) dan 6 – 12 tahun (anak besar).
- Lanjut Usia (60 tahun keatas)
- Diffable/different ability  
Merupakan seseorang yang dilihat memiliki kelainan dan kekurangan fisik namun memiliki kemampuan yang berbeda (Agnes Dwi, 2014).

#### Pengunjung Potensial

- Remaja (usia 12 – 18 tahun)
- Dewasa (usia 18 tahun keatas)

### 3. Pekerja

- Pekerja Industri Fashion

Pekerja industri fashion tersebut adalah orang-orang yang bergerak di bidang fashion dan menyewa tempat di Fashion Center. Pekerja industri fashion itu sendiri adalah masyarakat yang khusus bekerja pada industri fashion. Mereka lebih memiliki pengetahuan yang banyak akan dunia fashion dibandingkan dengan kalangan umum. Para pekerja industri fashion lebih mendalami dunia fashion dan mengembangkan fashion sebagai bagian dari mata pencahariannya. Contoh para pekerja industri fashion adalah designer, pengusaha fashion dan pakaian, model dan fotografer fashion.

- Buruh

Buruh tersebut adalah masyarakat yang dipekerjakan oleh orang-orang dari industri fashion yang menyewa tempat di fashion center



### 3.1.2 Kegiatan yang Terjadi

Tabel 5 Kegiatan Yang Terjadi

Sumber : Analisa Pribadi

NO.	KELOMPOK RUANG	KELOMPOK KEGIATAN	NAMA RUANG	KEGIATAN/FUNGSI RUANG
1.	UTAMA	AREA PENERIMA	AREA PARKIR	Parkir kendaraan pribadi
			DROP OFF AREA	Menurunkan penumpang
			LOBBY UTAMA	Area berkumpul Mencari informasi
			SELASAR	Area berkumpul
		AREA PENGELOLA	RUANG KEPALA PENGELOLA	Bekerja Menerima tamu
			RUANG WAKIL KEPALA PENGELOLA	Bekerja Menerima tamu
			RUANG STAFF PENGELOLA	Bekerja
			RUANG ADMINISTRASI	Bekerja
			RUANG RAPAT	Rapat Bulanan Briefing
			RUANG ARSIP	Menyimpan dokumen-dokumen penting

			PANTRY	Beristirahat Makan dan Minum Mengobrol
			MUSHOLA	Beribadah/sholat Wudhu
			LAVATORY	BAB/BAK Mencuci Tangan
		AREA KOMERSIAL	DISPLAY AREA	Memajang dan mempromosikan karya fashion
			RUANG PAGELARAN BUSANA	Mempromosikan karya fashion Catwalk
			BACKSTAGE	Berdandan Berganti Pakaian Persiapan sebelum catwalk
			RUANG KONSULTASI FASHION	Memberi/meminta saran untuk membuat suatu karya desainer fashion
			FASHION STUFF RETAIL	Menjual/membeli hasil karya fashion
			RUANG PELATIHAN	Menjahit Mendengarkan presentasi



				Mengajar Menggambar Pola
			GUDANG BARANG	Menyimpan stok barang fashion
			MUSHOLA	Beribadah/sholat Wudhu
			LAVATORY	BAB/BAK Mencuci Tangan
2.	PENUNJANG	AREA ENTERTAIN	ATM CENTER	Tarik Tunai Transfer
			COFFEE SHOP	Beristirahat Makan dan Minum Mengobrol
			CAFETARIA	Beristirahat Makan dan Minum Mengobrol
			LAVATORY	BAB/BAK Mencuci Tangan
3.	SERVICE	KEAMANAN	POS JAGA	Pos penjaga Keamanan Gedung
			RUANG CCTV	Mengontrol CCTV
			RUANG PENITIPAN	Menitipkan barang, bagi pengunjung maupun

		BARANG	karyawan
	PENDUKUNG	RUANG GENSET	Kontrol Genset
		RUANG PANEL	Kontrol Panel
		RUANG AHU	Kontrol AHU
		RUANG POMPA	Kontrol Pompa
		RUANG JANITOR	Menyimpan alat kebersihan
		DAPUR KOTOR	Makan dan Minum Beristirahat Mengobrol
		RUANG PETUGAS KEBERSIHAN	Berganti Shift Menyimpan Barang
		LAVATORY	BAB/BAK Mencuci Tangan

### 3.1.3 Ruang Dalam

#### a. Kebutuhan Ruang Dalam

Tabel 6 Kebutuhan Ruang

Sumber : Analisa Pribadi

NO.	KELOMPOK RUANG	KELOMPOK KEGIATAN	NAMA RUANG	KEGIATAN/FUNGSI RUANG	JUMLAH RUANG
	UTAMA	AREA PENERIMA	LOBBY UTAMA	Area berkumpul Mencari informasi	1
			SELASAR	Area berkumpul	2
		AREA PENGELOLA	RUANG KEPALA PENGELOLA	Bekerja Menerima tamu	1
			RUANG WAKIL KEPALA PENGELOLA	Bekerja Menerima tamu	2
			RUANG STAFF PENGELOLA	Bekerja	2
			RUANG ADMINISTRASI	Bekerja	1
			RUANG RAPAT	Rapat Bulanan Briefing	2
			RUANG ARSIP	Menyimpan dokumen- dokumen penting	2
			PANTRY	Beristirahat Makan dan Minum	1

			Mengobrol	
		MUSHOLA	Beribadah/sholat Wudhu	1
		LAVATORY	BAB/BAK Mencuci Tangan	8
	AREA KOMERSIAL	DISPLAY AREA	Memajang dan mempromosikan karya fashion	1
		RUANG PAGELARAN BUSANA	Mempromosikan karya fashion Catwalk	1
		BACKSTAGE	Berdandan Berganti Pakaian Persiapan sebelum catwalk	1
		RUANG KONSULTASI FASHION	Memberi/meminta saran untuk membuat suatu karya desainer fashion	10
		FASHION STUFF RETAIL	Menjual/membeli hasil karya fashion	50
		RUANG PELATIHAN	Menjahit Mendengarkan presentasi Mengajar Menggambar Pola	5
		GUDANG BARANG	Menyimpan stok barang fashion	50

			MUSHOLA	Beribadah/sholat Wudhu	1	
			LAVATORY	BAB/BAK Mencuci Tangan	20	
2.	PENUNJANG	AREA ENTERTAIN	ATM CENTER	Tarik Tunai Transfer	1	
				COFFEE SHOP	Beristirahat Makan dan Minum Mengobrol	2
				CAFETARIA	Beristirahat Makan dan Minum Mengobrol	1
				LAVATORY	BAB/BAK Mencuci Tangan	8
3.	SERVICE	KEAMANAN	POS JAGA	Pos penjaga Keamanan Gedung	2	
				RUANG CCTV	Mengontrol CCTV	1
				RUANG PENITIPAN BARANG	Menitipkan barang, bagi pengunjung maupun karyawan	1
		PENDUKUNG	RUANG GENSET	Kontrol Genset	1	
				RUANG PANEL	Kontrol Panel	1
				RUANG AHU	Kontrol AHU	1

		RUANG POMPA	Kontrol Pompa	1
		RUANG JANITOR	Menyimpan alat kebersihan	3
		DAPUR KOTOR	Makan dan Minum Beristirahat Mengobrol	1
		RUANG PETUGAS KEBERSIHAN	Berganti Shift Menyimpan Barang	2
		LAVATORY	BAB/BAK Mencuci Tangan	6

#### **b. Dimensi Ruang**

Untuk Menentukan dasar perhitungan besaran ruang, dan kapasitas ruang ang dibutuhkan, Project Fashion Center ini didasari oleh studi :

- ASS : Asumsi berdasarkan Studi Analisis
- HDI : Human Dimension dan Interior Space
- NAD : Neufert Architect Data
- TSS : Time Saver Standart

Sedangkan untuk perhitungan sirkulasi didasari pada buku Time Saver Standart for Building Type edisi 2, sebagai berikut ;

Tabel 7 Perhitungan Sirkulasi Menurut Time Saver for Building Type

<b>PRESENTASE</b>	<b>KETERANGAN</b>
5-10 %	Standar minimum
20%	Kebutuhan keleluasaan sirkulasi
30%	Kebutuhan kenyamanan fisik
40%	Tuntutan kenyamanan psikologis
50%	Tuntutan spesifik kegiatan
70%-100%	Keterkaitan dengan banyak kegiatan

Sumber : Time Saver Standart of Building Type 2nd Edition

## 1. Kelompok Kegiatan Utama

Tabel 8 Kelompok Kegiatan Utama

Sumber : Analisa Pribadi

AREA PENERIMA										
No.	Nama Ruang	Fasilitas	Dimensi				Jumlah Ruang	Sirkulasi	Total Luas	Sumber
			p	l	Jumlah	Total Luas Furniture				
1.	Lobby	Reception counter	2 m <sup>2</sup> /counter		1	2 90 60 = 242	1	100%	962 + 962 = 1924	HDI
		Fasilitas penerimaan tamu kapasitas 1000 orang	0.90 m <sup>2</sup> /org		1000					
		Long Bench	3 m <sup>2</sup>		20					
2.	Selasar	Fasilitas penerimaan tamu kapasitas 1000 orang	0.90 m <sup>2</sup> /org		1000	90	2	100%	1800 + 1800 = 3600	HDI
AREA PENGELOLA										
1.	Kantor Kepala Pengelola	Workstation	280	75	1	2.1	1	40%	7,13 +2,85 =9,9	ASS
		Working Chair	50	50	1	0.25				
		Chair	50	50	2	0.5				
		2 seat couch	140	70	2	1.96				
		Coffee table	150	80	1	1.2				



		Filling Cabinet	45	60	1	0.27				
		Storage	120	45	1	0.85				
						= 7,13				
2.	Kantor Wakil Kepala Pengelola	Workstation	280	75	1	2.1	1	40%	6,15 + 2,46 = 8,61	ASS
		Working Chair	50	50	1	0.25				
		Chair	50	50	2	0.5				
		2 seat couch	140	70	1	0.98				
		Coffee table	150	80	1	1.2				
		Filling Cabinet	45	60	1	0.27				
		Storage	120	45	1	0.85				
						= 6,15				
3.	Ruang Staff Pengelola	Workstation	280	75	20	42	2	40%	169,7 + 67,88 = 237,58	ASS
		Working Chair	50	50	20	5				
		Filling Cabinet	45	60	20	5.4				
		Storage	120	45	20	10.8				
		Coffee Table	150	80	1	1.2				
		2 seat couch	140	70	1	0.98				
		3 seat couch	210	70	1	1.47				
		Kapasitas 20 orang	0.90 m2/org		20	18				
4.	Ruang Administrasi	Workstation	280	75	4	8.4	1	40%	20,61 + 8,24 =	ASS
		Working Chair	50	50	4	1				

		Filling Cabinet	45	60	4	1.8			28,85	
		Storage	120	45	4	2.16				
		Coffee Table	150	80	1	1.2				
		2 seat couch	140	70	1	0.98				
		3 seat couch	210	70	1	1.47				
		Kapasitas 4 orang	0.90 m2/org		4	3,6 = 20.61				
5.	Ruang Rapat	Meeting Table	500	180	1	9				
		Working Chair	50	50	30	7.5	2	40%	43,5 + 17,4 = 60,9	ASS
		Kapasitas 30 orang	0.90 m2/org		30	27 = 43.5				
6.	Ruang Arsip	Storage	100	60	2	1.2				
		Wall Fixture	200	60	3	3.6 = 4.8	2	30%	9,6 + 1,4 = 11	ASS
7.	Pantry	Kitchen Set	300	60	1	1.8				
		Meja Bar	120	60	1	0.36				
		Stool	35	35	4	0.49				
		Kulkas	80	60	1	0.48	1	50%	3,73 + 1,86 = 5,59	ASS
		Sink	100	60	1	0.6 = 3.73				
8.	Mushola	Storage	120	60	1	0.36				
		Sajadah	60	120	10	3.6	1	100%	3,96 + 3,96	ASS

						= 3.96			= 7,92	
9.	Lavatory	Wastafel	50	45	5	1.125	8	30%	19,6 + 5,88 = 25,48	ASS
		Toilet bowl	70	38	5	1.33 = 2.455				
<b>AREA KOMERSIAL</b>										
1.	Display Area	luas satu objek peraga adalah 0.81 m <sup>2</sup> 0.81m <sup>2</sup> x 100 =81 m <sup>2</sup> 0,9 m <sup>2</sup> / orang x 1000 = 900 m <sup>2</sup>				981	1	100%	981 + 981 = 1962	NAD
2.	Ruang Pagelaran Busana	panggung catwalk luas standarnya adalah 166m <sup>2</sup>				166	1	50%	4666 + 2333 = 6999	NAD
		Kapasitas 5000 orang	0,9 m <sup>2</sup> / orang			4500 = 4666				
3.	Backstage	Meja rias	120	60	20	14.1	1	100%	64,1 + 64,1 = 128,2	NAD
		Kursi rias	50	50	20	5				
		Kapasitas 50 Orang	0,9 m <sup>2</sup> / orang			45 = 64.1				
4.	Ruang Konsultasi Fashion	Workstation	280	75	1	2.1	10	30%	17.52 +58.4 = 75.92	ASS
		Working Chair	50	50	1	0.25				
		Chair	50	50	2	0.5				
		2 seat couch	140	70	1	0.98				
		Coffee table	150	80	1	1.2				
		Filling Cabinet	45	60	1	0.27				
		Storage	120	45	1	0.54				

						= 5.84				
5.	Fashion Stuff Retail	luas satu objek peraga adalah 0.81 m2 area pamer aksesoris untuk 10 buah area pamer pakaian untuk 20 buah			30	24,3 9 =33,3	50	50%	1665 + 832,5 = 2497,5	NAD
		Kapasitas 10 orang	0,9 m2 / orang							
6.	Ruang Pelatihan	Workstation	280	75	30	63	5	40%	487,5 + 195 = 682,5	ASS
		Working Chair	50	50	30	7,5 27 = 97,5				
		Kapasitas 30 orang	0,9 m2 / orang		30					
7.	Gudang Barang	Storage	100	60	2	1.2 2.4 = 3.6	50	30%	180+ 54 = 234	ASS
		Wall Fixture	200	60	2					
8.	Mushola	Storage	120	60	1	0.72 14.4 = 15.12	1	100%	15,12 + 15.12 = 30.24	ASS
		Sajadah	60	120	20					
9.	Lavatory	Wastafel	50	45	5	1.125 1.33 = 2.455	20	20%	49 + 9,8 = 58,8	ASS
		Toilet bowl	70	38	5					

## 1 Kelompok Kegiatan Penunjang

Tabel 9 Kelompok Kegiatan Penunjang

Sumber : Analisa Pribadi

### AREA KOMERSIAL

No.	Nama Ruang	Fasilitas	Dimensi				Jumlah Ruang	Sirkulasi	Total Luas	Sumber
			p	l	Jumlah	Total Luas Furniture				
1.	ATM Center	Mesin ATM	60	50	10	3 m <sup>2</sup>	1	50%	4,5 m <sup>2</sup>	ASS
2.	Coffee Shop	Kapasitas 50 orang	0,9 m <sup>2</sup> / orang			45 m <sup>2</sup>	2	50%	120 m <sup>2</sup>	ASS
3.	Cafetaria	Kapasitas 200 orang	0,9 m <sup>2</sup> / orang			180 m <sup>2</sup>	1	100%	360 m <sup>2</sup>	ASS
4.	Lavatory	Wastafel	50	45	5	2,455 m <sup>2</sup>	8	20%	19,64 + 3,92 = 23,56 m <sup>2</sup>	ASS

## 2 Kelompok Kegiatan Service

Tabel 10 Kelompok Kegiatan Service

Sumber : Analisa Pribadi

### AREA KEAMANAN

No.	Nama Ruang	Fasilitas	Dimensi			Total Luas Furniture	Jumlah Ruang	Sirkulasi	Total Luas	Sumber
			p	l	Jumlah					
1.	Pos Jaga	Workstation	280	75	1	2,35 m <sup>2</sup>	2	30 %	6,11 m <sup>2</sup>	ASS
		Working Chair	50	50	1					
2.	Ruang CCTV	Workstation	280	75	4	9,4 m <sup>2</sup>	1	30 %	12,22 m <sup>2</sup>	ASS
		Working Chair	50	50	4					
3.	Ruang Penitipan Barang	Workstation	280	75	1	2,95 m <sup>2</sup>	1	30 %	3,83 m <sup>2</sup>	ASS
		Working Chair	50	50	1					
		Storage	100	60	1					
4.	Ruang Genset	Pompa	25 m <sup>2</sup>		2	52,7 m <sup>2</sup>	1	20%	63,24 m <sup>2</sup>	ASS HDI
		Kapasitas 3 orang	0,9 m <sup>2</sup> / orang							
5.	Ruang Panel	Panel	25 m <sup>2</sup>		1	27,7 m <sup>2</sup>	1	20%	33,24 m <sup>2</sup>	ASS HDI
		Kapasitas 3 orang	0,9 m <sup>2</sup> / orang							
6.	Ruang AHU	Mesin AHU	10 AHU x 0,6 = 6m <sup>2</sup>			8,7 m <sup>2</sup>	1	20%	10,44 m <sup>2</sup>	NAD

		Kapasitas 3 orang	0,9 m <sup>2</sup> / orang							HDI TSS
7.	Ruang Pompa	Pompa	25 m <sup>2</sup>	2		52,7 m <sup>2</sup>	1	20%	63,24 m <sup>2</sup>	ASS
		Kapasitas 3 orang	0,9 m <sup>2</sup> / orang							HDI
8.	Ruang Janitor	Storage	100	60	1	2,4 m <sup>2</sup>	3	20%	9,36 m <sup>2</sup>	ASS
		Kapasitas 2 orang	0,9 m <sup>2</sup> / orang							HDI
9.	Dapur Kotor	Kitchen Set	300	60	1	3,365 m <sup>2</sup>	1	30%	4,36 m <sup>2</sup>	ASS
		Meja Bar	120	60	1					
		Stool	35	35	2					
		Sink	100	60	1					
10	Lavatory	Wastafel	50	45	2	0,982 m <sup>2</sup>	6	20%	5,9 + 1,17 = 7,07 m <sup>2</sup>	ASS
		Toilet bowl	70	38	2					

Tabel 11 Tabel Total Kebutuhan Ruang

Sumber : Analisa Pribadi

NO	KELOMPOK RUANG	KEBUTUHAN LUAS
1	Utama	18.587,99m <sup>2</sup>
2	Penunjang	508,06 m <sup>2</sup>
4	Servis	213,11 m <sup>2</sup>
Kebutuhan Ruang Dalam		19.309,16 m <sup>2</sup>
Sirkulasi Antar Ruang (10%)		1.930,91m <sup>2</sup>
Total Kebutuhan Luas R. Dalam		21.240,08 m <sup>2</sup>
Total Kebutuhan Luas R. Dalam (Pembulatan)		21.240 m <sup>2</sup>

### c. Persyaratan Ruang

Setelah menentukan jenis ruang beserta kegiatannya, maka yang harus dikaji adalah persyaratan ruang di dalam bangunan. Karena, ruang – ruang tersebut yang akan mewadahi kegiatan yang dilakukan pengguna. Tujuannya untuk memahami kriteria ruang yang nyaman bagi pengguna.

#### 1. Ruang Fashion Show

Fashion show merupakan salah satu cara untuk memperkenalkan gaya fashion masa kini. Fasilitas ini berfungsi untuk meningkatkan pemasaran dengan memperkenalkan karya-karya baru dari perancang mode, produsen, dan pabrikan ke konsumen (Darsono, 1987).

Biasanya fashion show diadakan ketika seorang desainer hendak memperkenalkan hasil karya rancangannya. Dalam memasarkan suatu busananya, maka para perancang busana biasanya memeragakannya melalui suatu peragaan busana (fashion show), di mana busana hasil rancangan para designer digunakan oleh para model yang berjalan di catwalk.

Panggung fashion show atau catwalk adalah salah satu alternative yang biasa digunakan pada saat pameran berlangsung dengan cara berjalan di atasnya dan memeragakan mode yang ingin dipertunjukkan. Sifat kegiatan peragaan busana ini secara garis besar dapat dibedakan menjadi dua tipe:

- Terbuka

Peragaan busana ini ditunjukkan untuk umum (tanpa dikenakan biaya) yang diadakan serta berkala untuk memperkenalkan fashion terbaru.

- Tertutup

Peragaan busana ini bersifat eksklusif yang diadakan dalam area / ruangan khusus (dikenakan biaya), pada umumnya merupakan hasil karya busana seorang perancang kenamaan untuk memperkenalkan hasil karya yang terbaru serta agar namanya tetap eksis dalam dunia fashion.

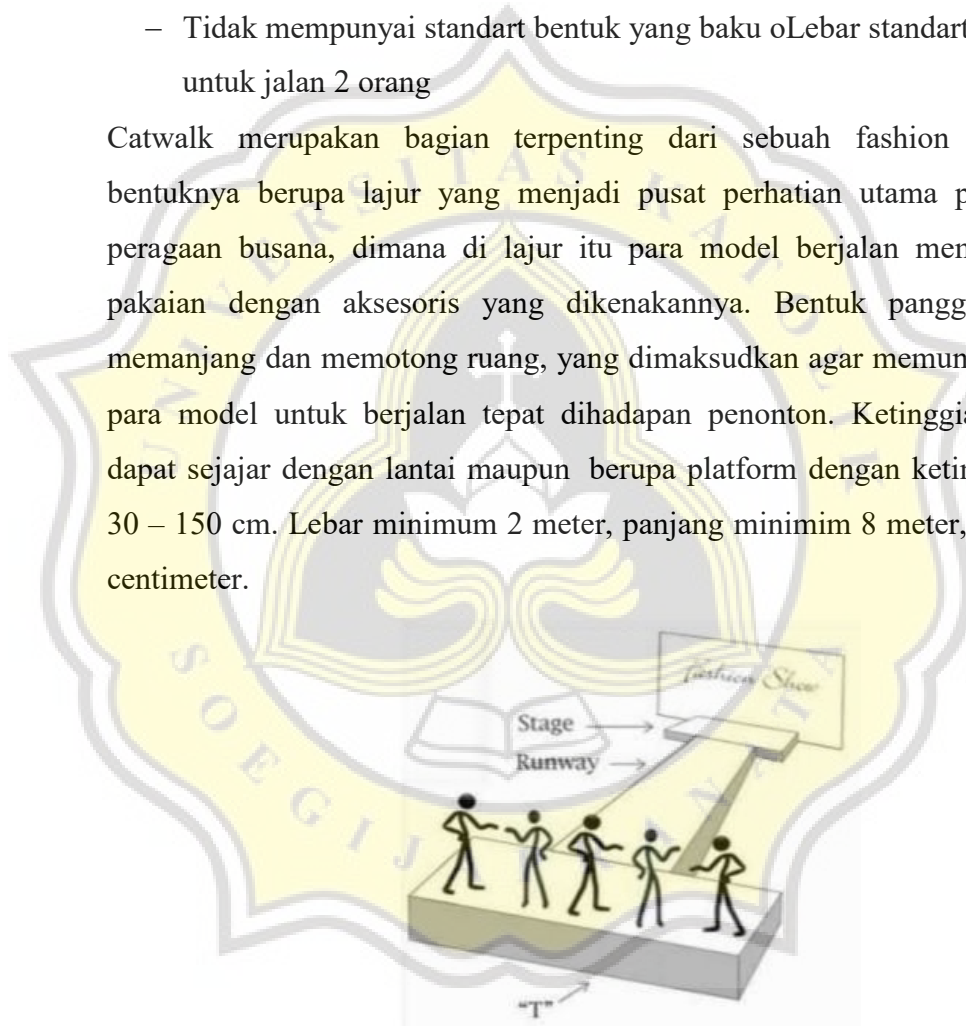
Tipe catwalk dibagi menjadi dua, yaitu:

- Catwalk dengan ketinggian sejajar lantai



- Model panggung peragaan busana seperti ini biasa dipakai untuk peragaan busana skala kecil dengan jumlah penonton yang terbatas.
- Alur jalan model ditentukan oleh pengaturan kursi penonton.
- Catwalk menggunakan platform
  - Biasa digunakan untuk acara yang lebih khusus.
  - Untuk acara insidental, panggung dapat bersifat temporer.
  - Tidak mempunyai standart bentuk yang baku oLebar standart untuk jalan 2 orang

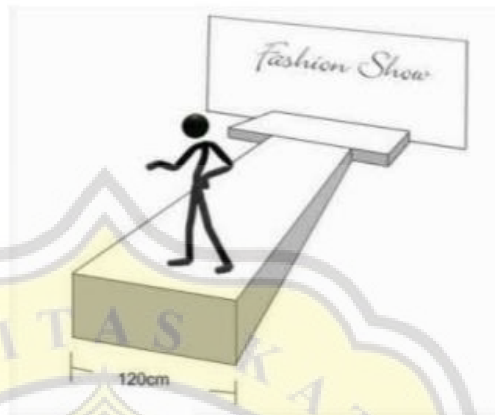
Catwalk merupakan bagian terpenting dari sebuah fashion show yang bentuknya berupa lajur yang menjadi pusat perhatian utama pada ruangan peragaan busana, dimana di lajur itu para model berjalan memperkenalkan pakaian dengan aksesoris yang dikenakannya. Bentuk panggung catwalk memanjang dan memotong ruang, yang dimaksudkan agar memungkinkan bagi para model untuk berjalan tepat dihadapan penonton. Ketinggian panggung dapat sejajar dengan lantai maupun berupa platform dengan ketinggian antara 30 – 150 cm. Lebar minimum 2 meter, panjang minimum 8 meter, tinggi 5-150 centimeter.



Gambar 17 Fashion Show Basics 1

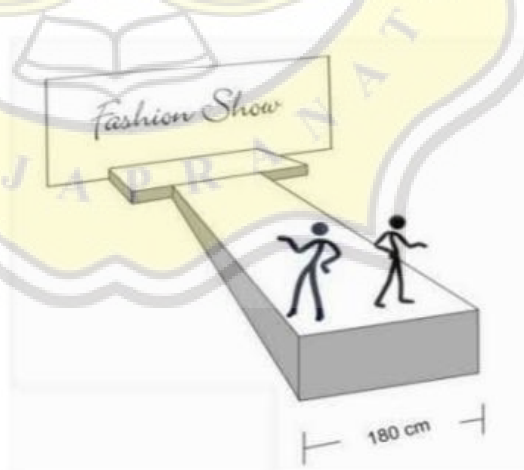
Stage adalah bagian awal panggung di mana para model keluar dari backstage. Runway atau dalam bahasa indonesianya landasan pacu ini adalah panggung yang memanjang ke arah penonton. Bagian “T” adalah panggung

tambahan tegak lurus dari panggung awal. Runway dengan panggung yang berbentuk huruf “T” ini adalah bentuk yang paling baik untuk menampilkan sebuah fashion dalam sebuah acara fashion show.



Gambar 18 Fashion Show Basic 2

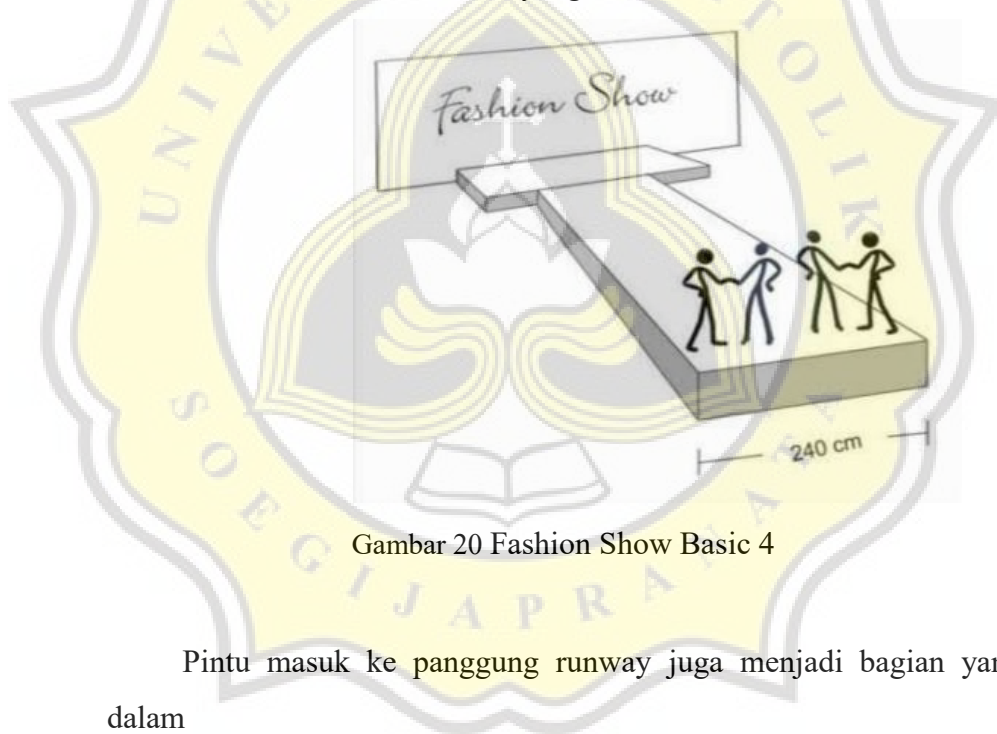
Untuk acara fashion show dengan skala kecil, panggung runway dengan ukuran 120 cm adalah ukuran lebar panggung yang disarankan. Besaran lebar panggung tersebut memberikan ruang hanya untuk satu baris model saja. Ukuran ini dianjurkan untuk tempat pelaksanaan yang tidak terlalu besar. Runway yang seperti ini dirancang untuk pelaksanaan fashion show dengan skala yang kecil.



Gambar 19 Fashion Show Basic 3

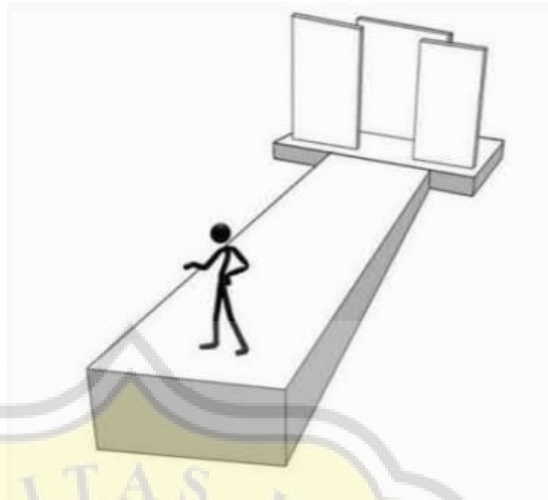
Berikut ini adalah besaran panggung runway yang tingkatannya di atas 120 cm yaitu 180cm. Dengan ukuran ini lebih memungkinkan untuk arus sirkulasi yang lebih baik agar model dapat jalan berdampingan. Dalam acara fashion show dengan besaran panggung seperti ini model dibuat untuk dapat berjalan berpasangan.

Lebar panggung 240 cm ini adalah ukuran terbaik untuk acara fashion show dengan skala yang besar. Ukuran ini adalah ukuran yang ideal untuk dapat menampilkan kurang lebih empat model dalam waktu yang bersamaan dan dapat menyajikan fashion show yang baik. Dan ukuran ini disarankan untuk acara fashion show dalam skala yang besar.



Gambar 20 Fashion Show Basic 4

Pintu masuk ke panggung runway juga menjadi bagian yang penting dalam sebuah pertunjukan, pintu masuk ke panggung runway dapat menjadi sesuatu yang menarik untuk ditunjukkan dalam sebuah acara fashion show. Meskipun ada pilihan untuk membiarkan pintu masuk tersebut tetap kosong, tetapi akan membuat panggung fashion show yang besar menjadi terlihat sangat polos. Karena itu mengapa panggung fashion show lebih baik dibuat sedikit berwarna dan bervariasi.



Gambar 21 Fashion Show Basic 5

Desain panggung ini menggunakan dua pintu masuk yang menuju ke panggung fashion show. Dengan fasilitas dua pintu masuk ini memberikan lebih banyak ruang untuk para model untuk bergerak menuju panggung runway utama.

## 2. Auditorium

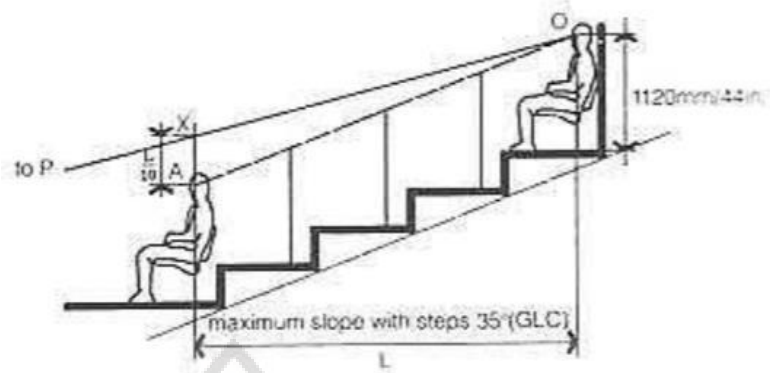
Auditorium adalah bagian dari teater, sekolah, atau bangunan umum (publik), disediakan untuk warga (hadirin) yang ingin menyaksikan atau sekedar mendengarkan. Auditorium dibuat dengan standar-standar ruang dan posisi pandangan dan penataan suara yang tepat agar pengunjung merasa nyaman berada di dalam auditorium tersebut. Tempat duduk pengunjung pun juga harus nyaman, aman, dan baik penataannya (Akbar, 2013).

Standar-standar dalam ruang auditorium adalah sebagai berikut :

- Batas visual dan arah pandang

Ada keterbatasan visual yang menentukan maksimum jarak dari area panggung yang mana jika jarak maksimum tersebut dilampaui maka penonton tidak bisa mengapresiasi pertunjukan seni dengan seharusnya dan untuk para pemain agar bisa menghibur penonton. Jarak dari panggung ke kursi terjauh bervariasi tergantung jenis pertunjukan dan skalanya.

- Pandangan Vertikal



Gambar 22 Layout Tempat Duduk Secara Vertikal

Sumber : Appleton, 2008

Ada beberapa ketentuan dalam perancangan mengenai pandangan vertikal (Appleton, 2008 dalam Michelle, 2012), yaitu:

- Pandangan harus dapat melihat titik P yang diambil 60 – 90 cm dari ujung panggung.
- Kemiringan trap tempat duduk tidak boleh lebih dari 35o
- Jarak vertikal antara mata para penonton minimal 76 – 115 cm.
- Rata – rata ketinggian mata penonton dari tempat duduk adalah 112 cm.
- Jarak antar mata penonton dengan kepala penonton yang berada didepan harus lebih dari 1, 25 cm.

– Pandangan Horizontal

Ada beberapa ketentuan dalam perancangan mengenai pandangan

horizontal, yaitu:

- Tempat duduk penonton harus diatur agar berselisih, tidak semua sama deretnya, dengan tujuan agar penonton yang dibelakang mempunyai pandangan yang lebih leluasa.
- Tanpa menggerakkan kepala, sudut untuk melihat keseluruhan area pertunjukan sebesar  $40^\circ$ .



Gambar 23 Sudut Maksimal Melihat Kearah Panggung

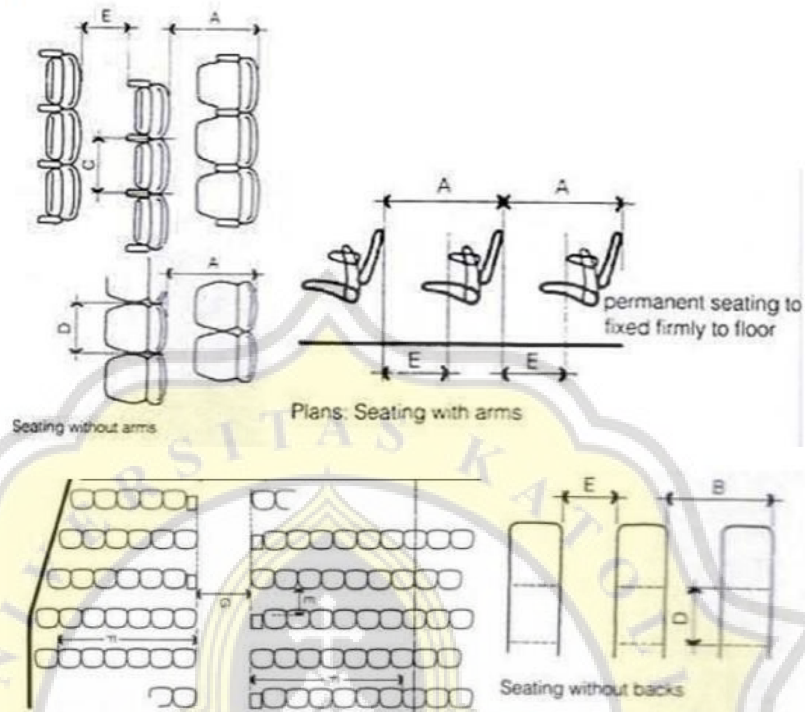
Sumber : Appleton, 2008

- Penonton yang menggerakkan kepala untuk melihat sesuatu ke arah panggung lebih  $30^\circ$  dari garis tengah tempat duduk akan mengalami ketidaknyamanan.

Gambar 24 Batas Sudut Gerakan Kepala Penonton

Sumber : Appleton, 2008

- Layout Tempat Duduk



Gambar 25 Layout Tempat Duduk pada Auditorium

Sumber : Ham, 1987

Keterangan:

- Jarak antar bagian belakang tempat duduk penonton minimum sebesar 76 cm.
- Jarak antar bagian belakang tempat duduk penonton tanpa penyangga minimum sebesar 60 cm.
- Lebar tiap tempat duduk mempunyai lengan minimum sebesar 50 cm.
- Lebar setiap tempat duduk tanpa lengan minimum sebesar 45 cm.
- Dimensi vertikal tanpa penghalang antar baris tempat duduk penonton sebesar 30 cm.
- Jarak maksimum tempat duduk dari jalan gang adalah sebesar jarak tempat duduk penonton yang berjajar.
- Lebar minimum jalan gang sebesar 110 cm.



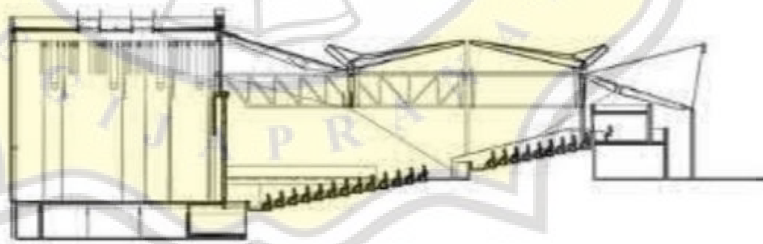
- Akustik

Berikut ini adalah persyaratan kondisi mendengar yang baik dalam suatu auditorium:

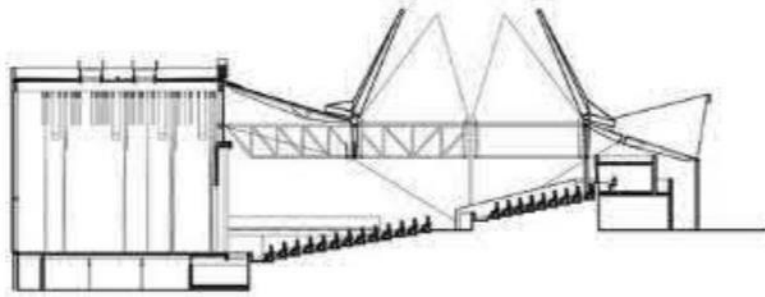
- Harus ada kekerasan (loudness) yang cukup dalam tiap bagian auditorium.
- Energi bunyi harus didistribusi (terdifusi) secara merata dalam ruang.
- Karakteristik dengung optimum harus diselesaikan dalam auditorium.
- Ruang harus bebas cacat akustik seperti gema, pemantulan berkepanjangan, gaung, pemusatan bunyi, distorsi, bayangan bunyi, dan resonansi ruang.
- Bising dan getaran yang akan mengganggu pendengaran harus dikurangi dengan cukup banyak dalam tiap ruang.

- Sistem Bangunan Auditorium

Secara garis besar bangunan auditorium merupakan sebuah hall besar kedap suara yang memiliki tempat duduk seperti bioskop dan memiliki satu panggung besar sebagai tempat pertunjukan. Auditorium memiliki persyaratan standar bangunan arsitektur- interior, sistem akustik, tata cahaya, sistem audio, sirkulasi, penghawaan terpusat, dan beberapa akses dilangit-langit panggung sebagai akses utilitas ruangan.







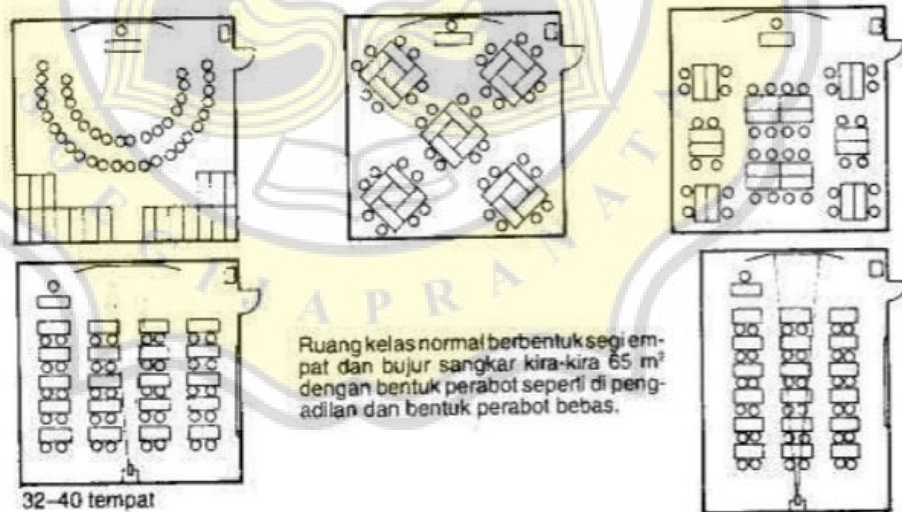
Gambar 26 System atap Hidrolik

Sumber :Pinterest

### 3. Ruang Pelatihan

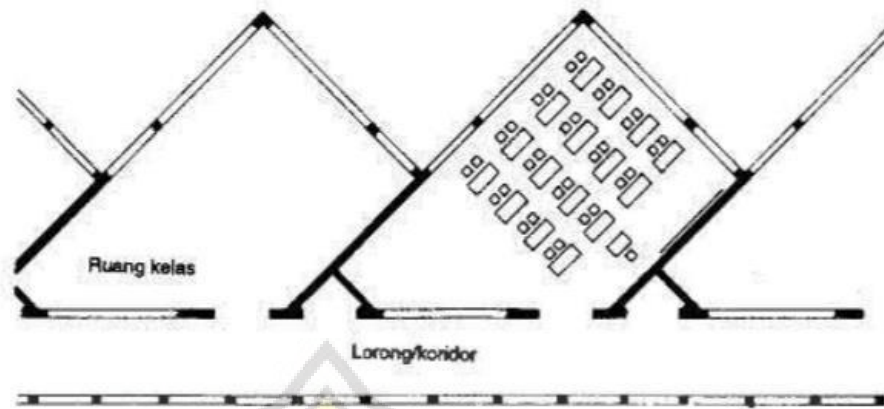
- Ruang Kelas Teori

Ketentuan jumlah tempat duduk mengacu pada jumlah peserta yang akan ditampung dalam kegiatan kelas teori. Luas minimum per tempat peserta adalah 3-5 m<sup>2</sup>. Bentuk ruang dapat berupa persegi atau persegi panjang dengan dimensi 12 x 6, 12 x 12, 12 x 10 m. Ruang kelas juga membutuhkan ventilasi udara dan cahaya alami. Furniture yang dibutuhkan adalah meja, kursi, untuk peserta dan pengajar, papan tulis, dan layar projector.



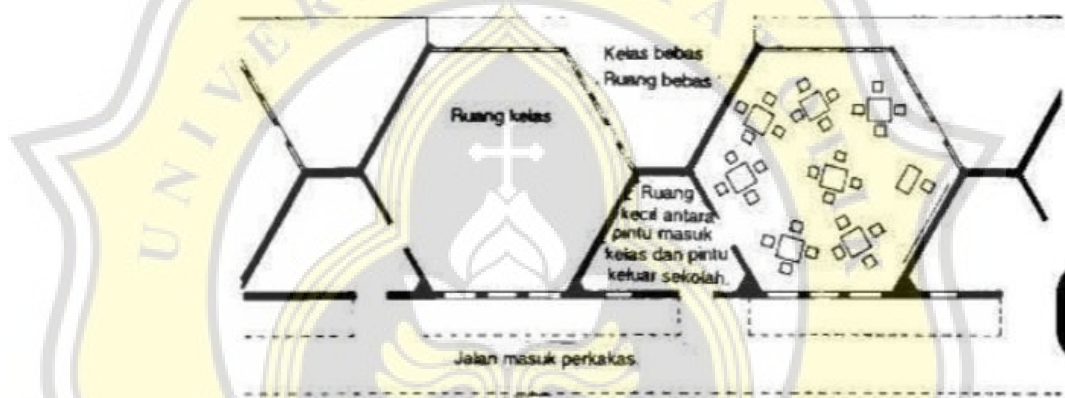
Gambar 27 Layout Ruang Kelas Teori

Sumber: Neufert, 1996



Gambar 28 Layout Ruang Kelas Bentuk Zig Zag

Sumber : Neufert, 1996

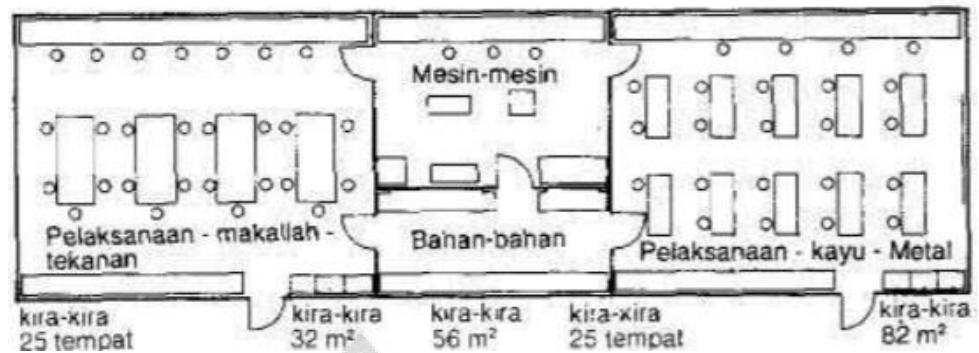


Gambar 29 Layout Ruang Kelas Hexagon

Sumber: Neufert, 1996

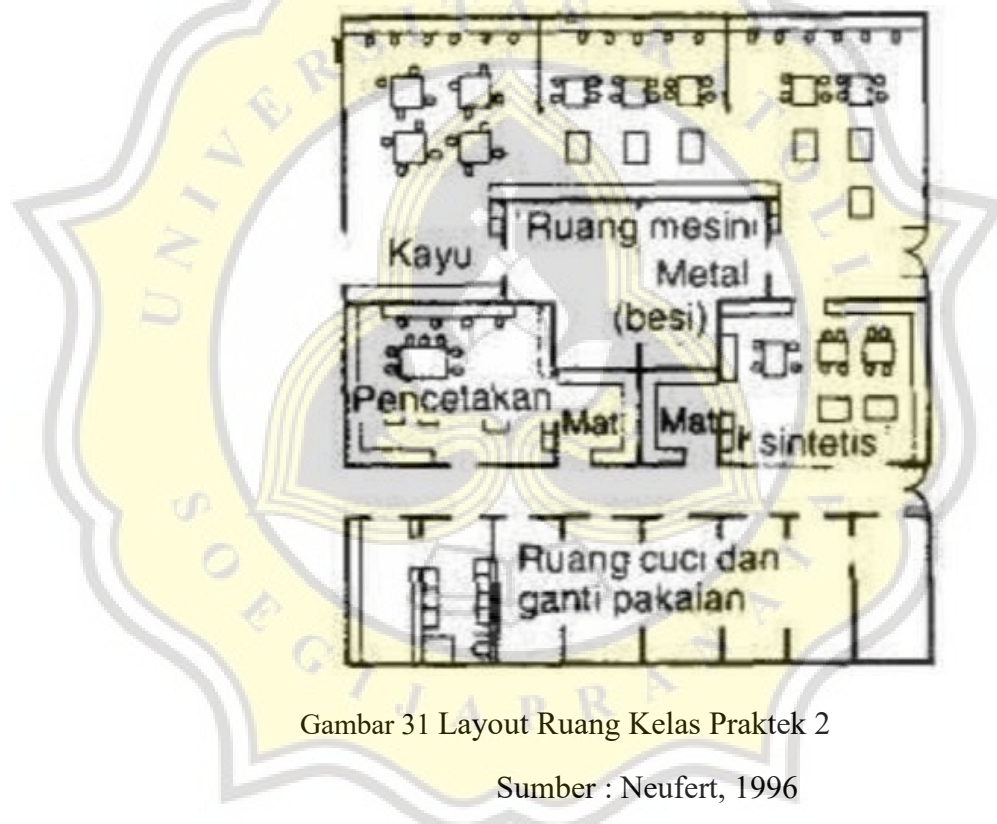
- Ruang Kelas Praktek

Pada kelas praktek terdapat ruang untuk persiapan, ruang bahan, ruang peralatan dan ruang bengkel. Untuk beberapa kegiatan yang berkaitan dengan sesuatu yang kotor dan basah diperlukan ruang cuci dan tempat ganti pakaian.



Gambar 30 Layout Ruang Kelas Praktek 1

Sumber : Neufert 1996



Gambar 31 Layout Ruang Kelas Praktek 2

Sumber : Neufert, 1996

#### 4. Ruang Pameran

Dalam perancangan *fashion center*, ruang pameran memegang peranan penting sebagai sarana promosi dan juga sarana pengenalan identitas dari pelaku industry fashion. Ruang Pameran berarti ruang atau gedung tempat memamerkan benda atau karya seni, (Kamus Besar Bahasa Indonesia 2001). Dalam pameran yang harus diperhatikan adalah perencanaan ruang,

pencahayaannya dan warna harus baik sehingga mendukung objek yang ditujukan kepada konsumen sehingga menarik perhatian (Pile: 540). Dalam area Showroom, aktivitas terpenting adalah melihat.

Makna yang ada dapat dipahami dengan cara melihat. Oleh karena itu unsur pencahayaan pada display bukan hanya menampilkan cahaya secara sederhana, tetapi bagaimana mendesain unsur pencahayaan tersebut sehingga dapat meningkatkan minat pengunjung terhadap objek yang didisplay. Mendisplay barang yang dapat menarik perhatian konsumen adalah menempatkan mata pengunjung pada arah yang optimal. Warna sebagai unsur visual harus diperhatikan agar dapat menunjang segala aktivitasnya. Warna tidak bias ditambahkan pada bagian akhir finishing dalam perencanaan, namun harus merupakan bagian dari konsep desain dan harus diperhitungkan dari awal perencanaan.

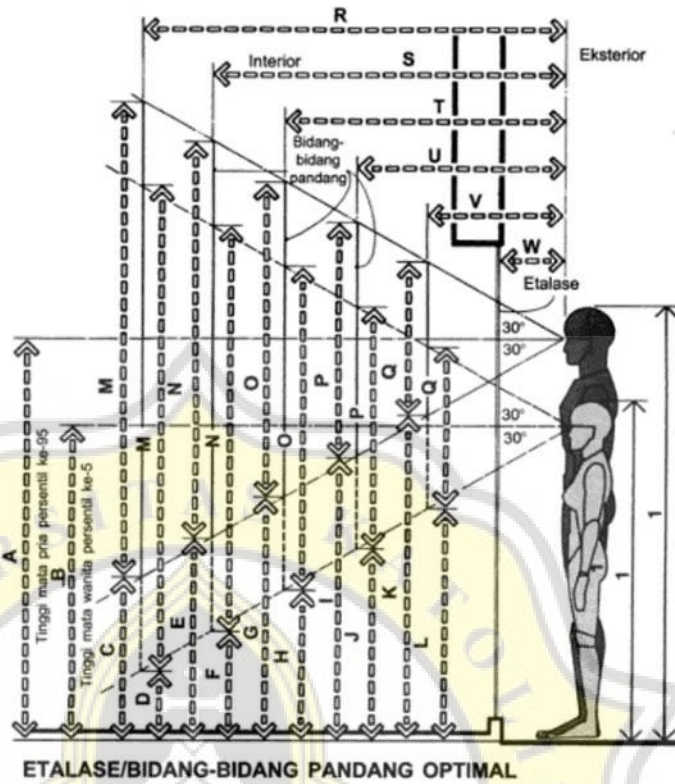
Ruang pameran dapat berupa ruang seperti kamar atau seperti grand hall. Terkait dengan perancangan ruang pameran, penataan ruang berarti mengorganisir unsur-unsur, seperti pengamat, karya, benda pendukung dan aksesories ruang dengan tujuan agar ruang tersebut mudah diakses serta nyaman dalam proses interaksi.

	in	cm
<b>A</b>	68,6	174,2
<b>B</b>	56,3	143,0
<b>C</b>	27,0	68,7
<b>D</b>	14,7	37,4
<b>E</b>	28,0	71,2
<b>F</b>	28,3	72,0
<b>G</b>	41,5	105,4
<b>H</b>	28,6	72,6
<b>I</b>	47,8	121,5
<b>J</b>	36,3	92,2
<b>K</b>	54,8	139,1
<b>L</b>	42,5	107,8
<b>M</b>	83,1	211,1
<b>N</b>	69,3	175,9
<b>O</b>	55,4	140,8
<b>P</b>	41,6	105,6
<b>Q</b>	27,7	70,4
<b>R</b>	72	182,9
<b>S</b>	60	152,4
<b>T</b>	48	121,9
<b>U</b>	36	91,4
<b>V</b>	24	61,0
<b>W</b>	12	30,5
<b>X</b>	84	213,4

Gambar 32 Besaran Ukuran Jarak Pandang

Sumber : Julius dkk, 2003:200

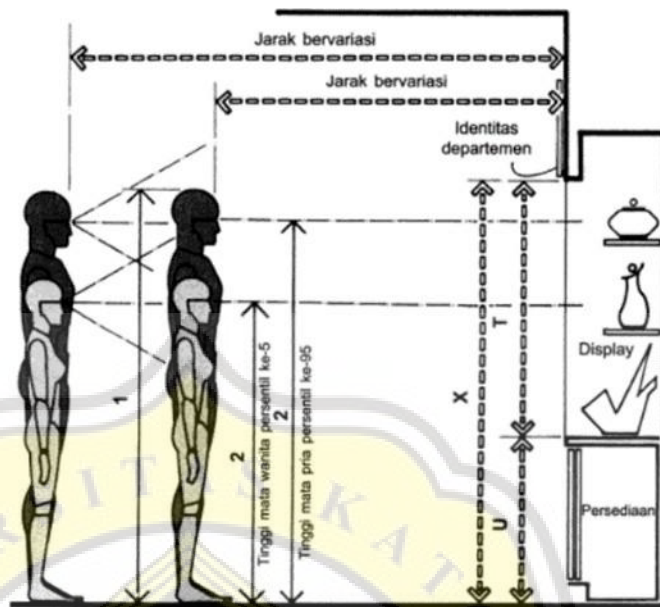




Gambar 33 Bidang Pandang Optimal

Sumber : Julius dkk, 2003:200

Gambar diatas memberikan ilustrasi ketinggian optimal dari dua kelompok data. Yang pertama adalah bidang ketinggian optimal dari pengamat yang berukuran tubuh kecil dan yang kedua adalah bidang ketinggian optimal dari pengamat yang berukuran tubuh lebih besar (Julius dkk, 2003:200)



HUBUNGAN DISPLAY/VISUAL

Gambar 34 Hubungan Display Visual

Sumber : Julius dkk, 2003:200

Gambar diatas mengilustrasikan hubungan antara visual dengan display interior.

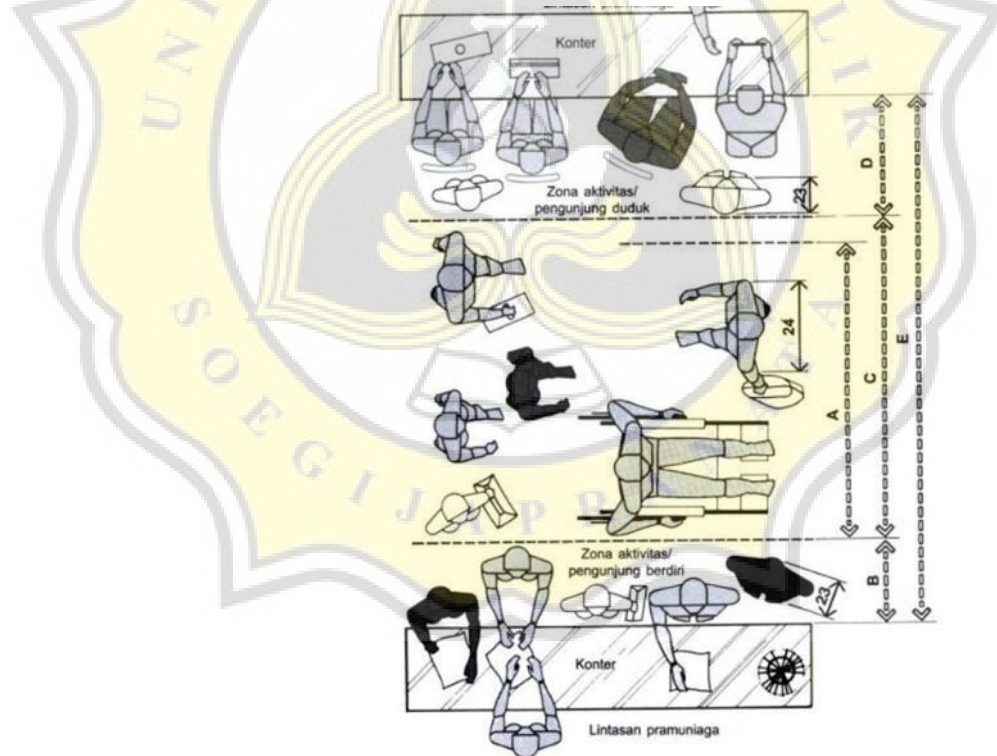
## 5. Retail

Kata retail berasal dari Bahasa Inggris yang berarti penjual eceran. Retail adalah salah satu cara pemasaran produk meliputi semua aktivitas yang melibatkan penjualan barang secara langsung ke konsumen akhir untuk penggunaan pribadi dan bukan bisnis. Organisasi ataupun seseorang yang menjalankan bisnis ini disebut pula sebagai pengecer. Pada praktiknya pengecer melakukan pembelian barang ataupun produk dalam jumlah besar dari produsen, ataupun pengimpor baik secara langsung ataupun melalui grosir, untuk kemudian dijual kembali dalam jumlah kecil.

	in	cm
A	66 min.	167,6 min.
B	18	45,7
C	72	182,9
D	26-30	66,0-76,2
E	116-120	294,6-304,8
F	30-36	76,2-91,4
G	18-36	45,7-91,4
H	18 min.	45,7 min.
I	51 min.	129,5 min.
J	66-90	167,6-228,6

Gambar 35 Besaran Ukuran Ruang-Ruang Niaga

Sumber : Julius dkk, 2003:201



**LEBAR LINTASAN PUBLIK UTAMA**

Gambar 36 Lebar Lintasan Publik Utama

Sumber : Julius dkk, 2003:201



Gambar diatas memberikan ilustrasi tentang jarak bersih yang disarankan antara konter pada sisi yang berseberangan dari sebuah lorong utama. Jarak bersih keseluruhan yang disarankan berkisar 117 dan 120 inch, atau 297, 2 dan 304,8 cm (Julius dkk, 2003:201). Jarak ini memungkinkan zona aktivitas bagi pembeli yang menghadap ke konter yang lebih rendah dan zona aktivitas yang lebih besar bagi pembeli pada posisi berdiri atau duduk menghadap ke arah konter yang lebih tinggi, serta sirkulasi yang terus mengalir di antara keduanya.



Gambar 37 Lebar Lintasan Publik Kedua

Sumber : Julius dkk, 2003:201

Gambar diatas memberikan ilustrasi tentang berbagai jarak bersih yang disarankan pada lorong yang bukan lorong utama. Jarak bersih antara konter sisi kiri dan sisi kanan adalah 90 inch atau 228,6 cm dengan jarak minimal 51 inch atau 129,5 cm (Julius dkk, 2003:201) untuk digunakan sirkulasi.

### 3.1.4 Struktur Ruang

#### a. Pengelompokan Ruang

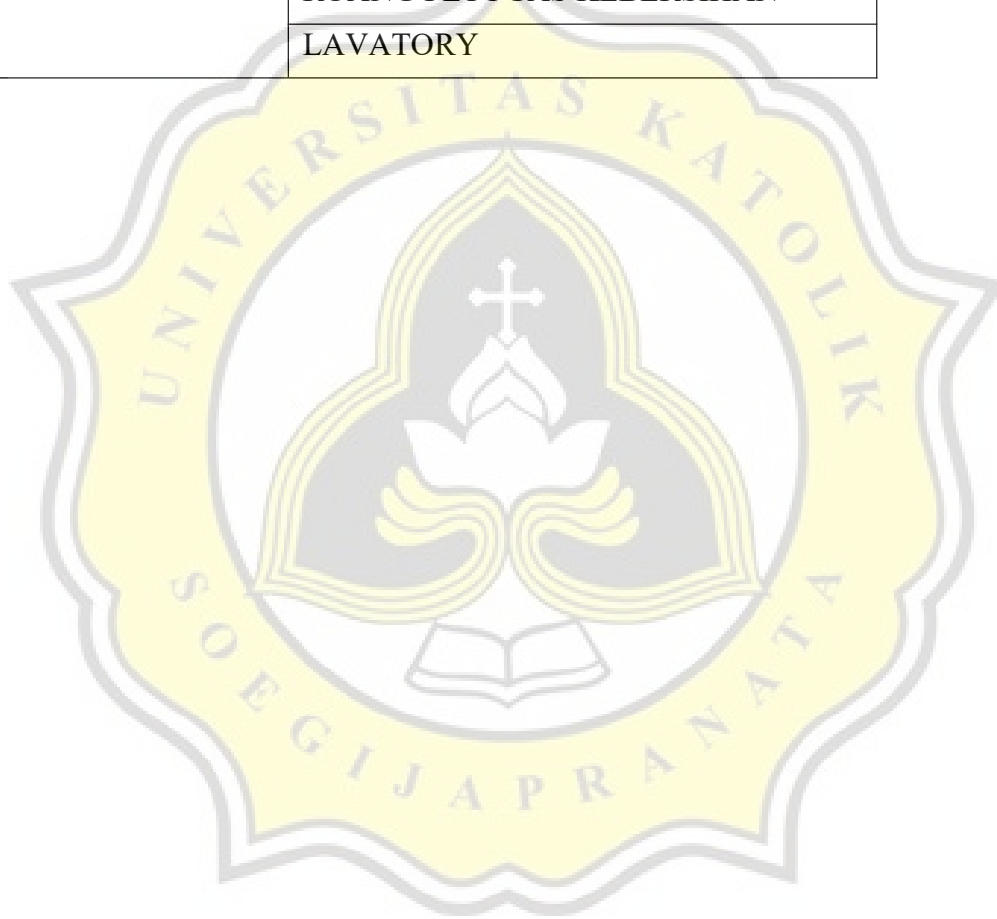
Pengelompokkan ruang pada project Fashion Center dibagi menjadi lima yaitu ruang penerima, ruang pengelola, ruang utama, ruang penunjang dan ruang service. Diuraikan sebagai berikut :

Tabel 12 Kelompok Ruang

Sumber : Analisa Pribadi

<b>KELOMPOK RUANG</b>	<b>NAMA RUANG</b>
RUANG PENERIMA	ENTRANCE
	LOBBY UTAMA
	SELASAR
RUANG PENGELOLA	RUANG KEPALA PENGELOLA
	RUANG WAKIL KEPALA PENGELOLA
	RUANG STAFF PENGELOLA
	RUANG ADMINISTRASI
	RUANG RAPAT
	RUANG ARSIP
	PANTRY
	MUSHOLA
LAVATORY	
RUANG UTAMA	DISPLAY AREA
	RUANG PAGELARAN BUSANA
	BACKSTAGE
	RUANG KONSULTASI FASHION
	FASHION STUFF RETAIL
	GUDANG BARANG
	MUSHOLA
	LAVATORY
RUANG PENUNJANG	ATM CENTER
	MONEY CHANGER
	COFFEE SHOP
	CAFETARIA
	LAVATORY
RUANG SERVICE	POS JAGA
	RUANG CCTV

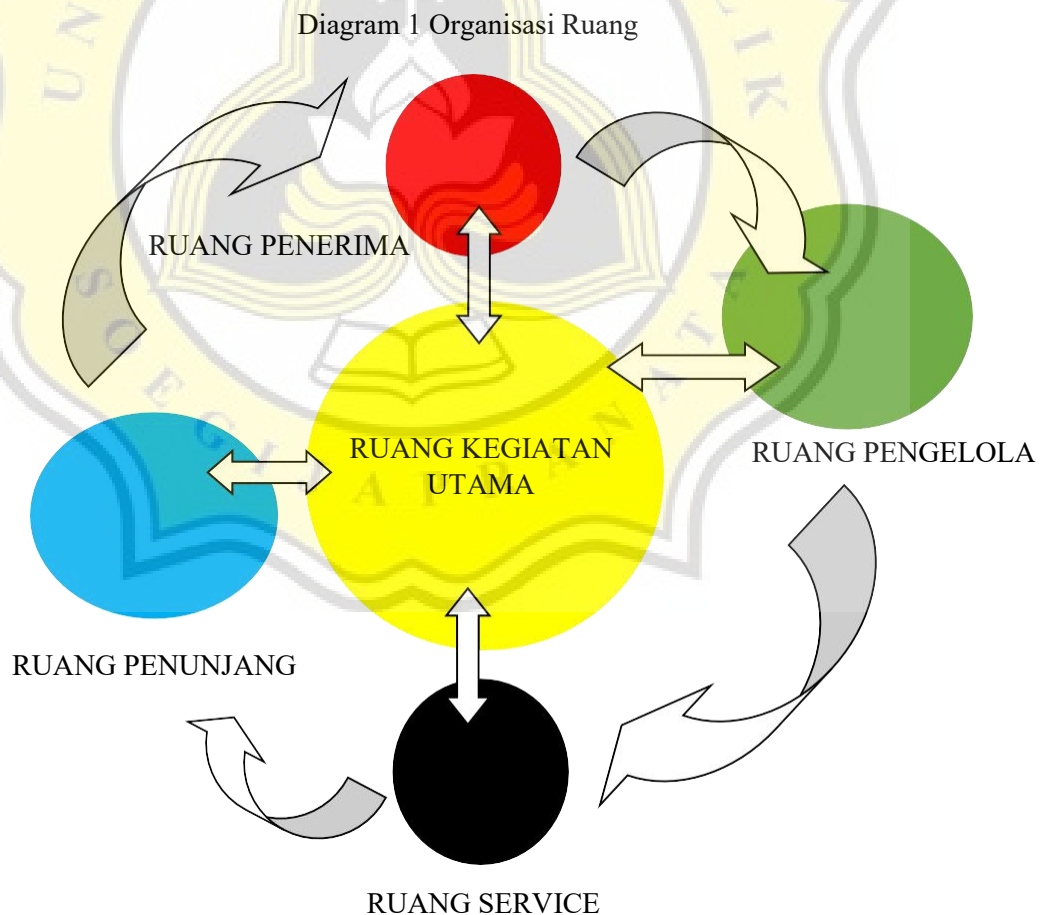
	RUANG PENITIPAN BARANG
	RUANG GENSET
	RUANG PANEL
	RUANG AHU
	RUANG POMPA
	RUANG JANITOR
	DAPUR KOTOR
	RUANG PETUGAS KEBERSIHAN
	LAVATORY



## b. Organisasi Ruang

Organisasi ruang yang digunakan yaitu organisasi ruang terpusat. Organisasi ruang terpusat merupakan sebuah bentuk ruang yang lebih dominan dengan ruang sekunder lainnya. Yang artinya ruang yang menjadi pusat memiliki hirarki lebih tinggi di banding ruang lainnya yang di anggap penting dalam sebuah bangunan.

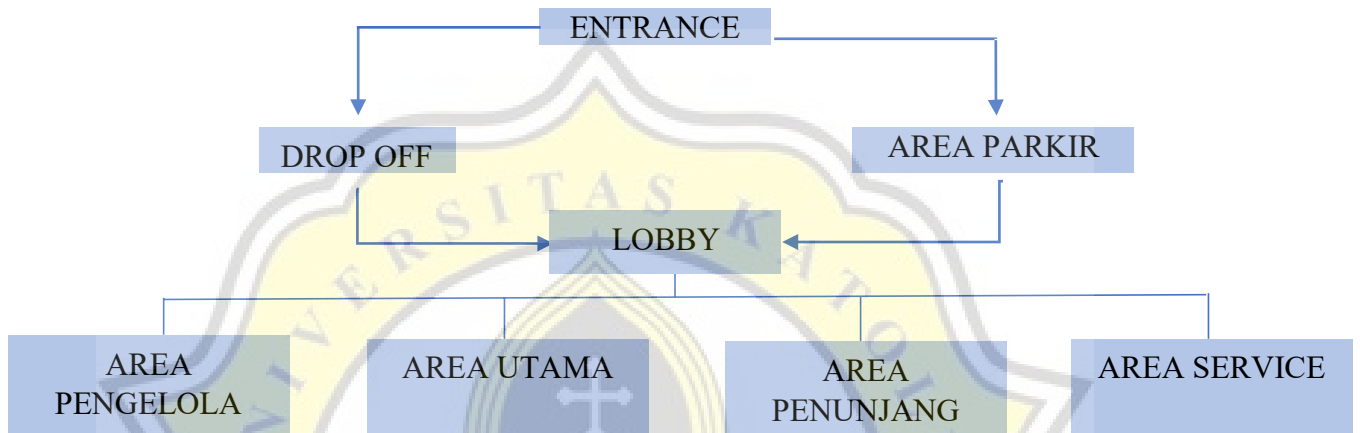
Ruang utama memiliki hirarki paling tinggi di banding ruang lainnya yang menjadikannya sebagai pusat di bangunan fashion center. Ruang penerima, ruang pengelola, ruang penunjang, dan ruang service menjadi ruang sekunder atau pendukung atau pelengkap bagian dalam bangunan. Akan tetapi, inti antar ruang pada proyek ini adalah saling berhubungan, organisasi ruang terpusat hanya sebagai acuan dan hasil analisa, akan tetapi tiap ruang dituntut saling berhubungan satu sama lain.



### c. Pergerakan Ruang

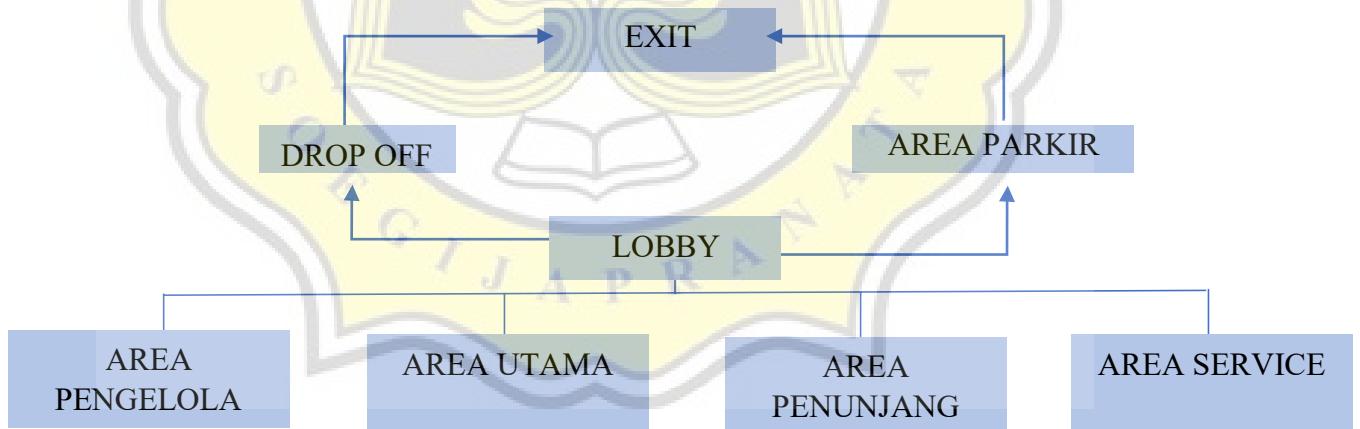
#### 1. Pola Pergerakan Kedatangan Secara Umum

Diagram 2 Pola Pergerakan Kedatangan Secara Umum



#### 2. Pola Pergerakan Kepergian Secara Umum

Diagram 3 Pola Pergerakan Kepergian Secara Umum



### 3. Pola Pergerakan Ruang Utama-Penerima

Diagram 4 Urutan Ruang Utama dan Ruang Penerima



## 3.2 Analisa dan Program Tapak

### 3.2.1 Jenis Ruang Luar

#### a. Kebutuhan Ruang Luar

Berdasarkan Tata Ruang Kota Wilayah (RTRW) Kota Semarang memiliki regulasi sebagai berikut :

1. Koefisien Dasar Bangunan (KDB) : 70 %
2. Garis Sempadan Bangunan (GSB) : 29 meter dari bahu jalan
3. Koefisien Luas Bangunan (KLB) : 3,0
4. Ruang Terbuka Hijau (RTH) : 30 %
5. Kebutuhan Lahan Parkir

- Kebutuhan Parkir Pengelola

Asumsi pengelola menggunakan kendaraan mobil dan motor sedangkan karyawan dan staff menggunakan kendaraan motor. Analisa kebutuhan parkir dengan jumlah kelompok pengelola, maka dapat dihitung sebagai

berikut :

Mobil 20 % = 20 % x 264 orang = 53 orang = 27 mobil (1 mobil diasumsikan 2 penumpang)

Motor 50% = 50% x 264 orang = 132 orang = 66 motor (1 mobil diasumsikan 2 penumpang)

Kendaraan umum 20%= 20 % x 264 = 53 orang menaiki kendaraan umum

Non kendaraan 10% = 10 % x 264 =26 orang diasumsikan berjalan kaki

- **Kebutuhan Parkir Pengunjung**

Asumsi penggunaan parkir pengunjung yang datang ke Fashion Center dengan perhitungan sebagai berikut :

Mobil 50 % = 1000 x 50% = 500 orang = 100 mobil (1 mobil diasumsikan 5 penumpang)

Motor 30 % = 1000 x 30% = 300 orang = 150 motor (1 motor diasumsikan 2 orang)

Kendaraan umum 20%= 1000 x 20% = 200 orang menggunakan kendaraan umum

## **b. Dimensi Ruang Luar**

### **1. Luas Kebutuhan Lahan Parkir**

- **Parkir Pengelola**

$$\begin{aligned}\text{Mobil} &= 27 \times (2,5 \times 5) \\ &= 27 \times 12,5 \\ &= 337,5 \text{ m}^2\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}\text{Motor} &= 66 \times (1 \times 2) \\ &= 66 \times 2 \\ &= 132 \text{ m}^2\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}\text{Truk} &= 4 \times (5 \times 9) \\ &= 4 \times 45 \\ &= 180 \text{ m}^2\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}\text{Total} &= (337,5 \text{ m}^2 + 132 \text{ m}^2 + 180) + ((337,5 \text{ m}^2 + 132 \text{ m}^2 + 180) \times \\ &\text{Sirkulasi 100\%})\end{aligned}$$

$$= 649,5 + 649,5$$

$$= 1299 \text{ m}^2$$

- Parkir Pengunjung

$$\text{Mobil} = 100 \times 12,5$$

$$= 1250 \text{ m}^2$$

$$\text{Motor} = 150 \times 2$$

$$= 300 \text{ m}^2$$

$$\text{Total} = (1250 + 300) + ((1250 + 300) \times \text{Sirkulasi } 100\%)$$

$$= 1550 + 1550$$

$$= 3100 \text{ m}^2$$

Berdasarkan perhitungan diatas maka luas total kebutuhan lahan parkir adalah 4399 m<sup>2</sup>

## 2. Luas Kebutuhan Tapak

$$\text{Luas Tapak} = \frac{\text{Luas Lantai Dasar}}{\text{KDB}}$$

$$= \frac{21.240 \text{ m}^2}{3}$$

$$= 7.080 \text{ m}^2$$

$$\text{Luas Lantai Dasar} = \text{Luas Kebutuhan Tapak} \times \text{KDB}$$

$$= 7.080 \times 70\%$$

$$= 4.956 \text{ m}^2$$

$$\text{Luas Ruang Terbuka} = \text{Luas Luar} = 4.399 \text{ m}^2$$

$$\text{Luas RTH} = \text{Luas Kebutuhan Tapak} \times 70\%$$

$$= 7.080 \text{ m}^2 \times 30\%$$

$$= 2.124 \text{ m}^2$$

$$\text{Luas Kebutuhan Total Lahan}$$

$$= \text{Luas Kebutuhan Tapak} + \text{Ruang Terbuka} + \text{RTH}$$

$$= 7.080 \text{ m}^2 + 4.399 \text{ m}^2 + 2.124 \text{ m}^2 = 13.603 \text{ m}^2$$

### 3.3 Analisa Lingkungan Buatan

#### 3.3.1 Analisa Bangunan Sekitarnya

Bangunan disekitar tapak adalah bangunan dengan fungsi hotel, café, restaurant dan permukiman penduduk. Dari sisi Jl. Letjend S.Parman ada bangunan Hotel



Grasia dan Coffeeshop Green Cup. Dari sisi Jl. Rinjani terdapat Hotel Rinjani dan Hotel Candi View yang tidak jauh dari tapak, serta café The Tavern. Ketinggian bangunan di sekitar tapak rata-rata adalah bangunan dengan ketinggian 2 sampai 3 lantai. Permukiman di sekitar tapak merupakan permukiman elite, dengan luasan rumah yang luas.

### **3.3.2 Analisa Transportasi, Utilitas Kota**

Lokasi tapak dikelilingi oleh 3 jalan, yaitu jalan utama di selatan tapak, yaitu Jl. Letjend S. Parman. Lalu disisi barat, Jl. Rinjani dan disisi utara Jl. Argopuro. Luasan Jl. Letjend S. Parman adalah 8 m, dengan perkerasan aspal. Semua jalan diekitar tapak menggunakan perkerasan aspal, dan merupakan jalan dua arah.

Untuk transportasi umum yang tersedia di sekitar tapak, ada angkutan umum, kemudian Bus Trans Semarang. Pengguna jalan yang melewati tapak umumnya didominasi oleh kendaraan pribadi baik motor maupun mobil.

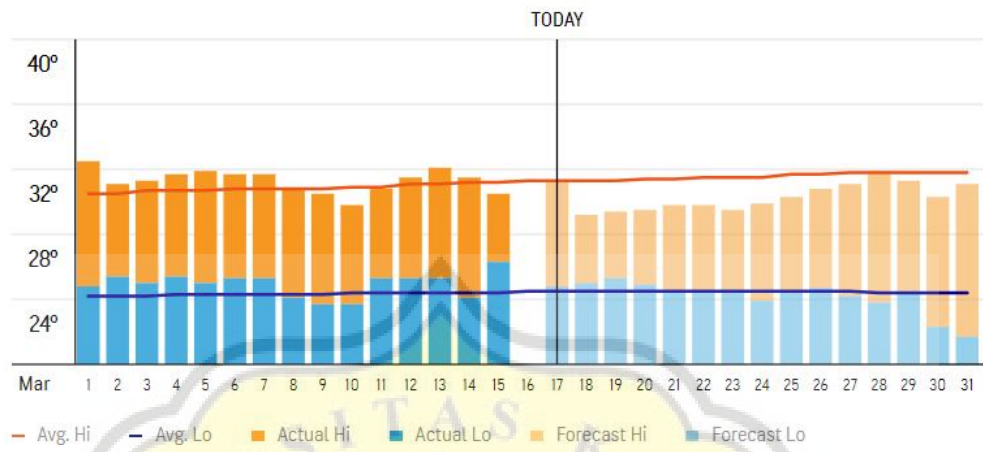
### **3.3.3 Analisa Vegetasi**

Berdasarkan hasil pengamatan langsung kelapangan, karakteristik lansekap berada pada lahan kosong dan lahan permukiman. Vegetasi yang ada disekitar tapak adalah alang-alang, terutama di bagian lahan kosong, dan beberapa pohon besar. Adapun jenis-jenis pohon yang ada dilokasi tapak adalah pohon akasia, asam belanda, manga, dan petai china.

## **3.4 Analisa Lingkungan Alami**

### **3.4.1 Analisa Klimatik**

Iklim disekitar lokasi tapak memiliki suhu 28-33 °C, dengan tingkat kelembapan yang cukup tinggi diatas angka 50%. Kecepatan rata-rata hembusan angin dilokasi sekitar tapak adalah 11 km/jam. Sedangkan untuk curah hujan mencapai 19,21 mm<sup>3</sup>

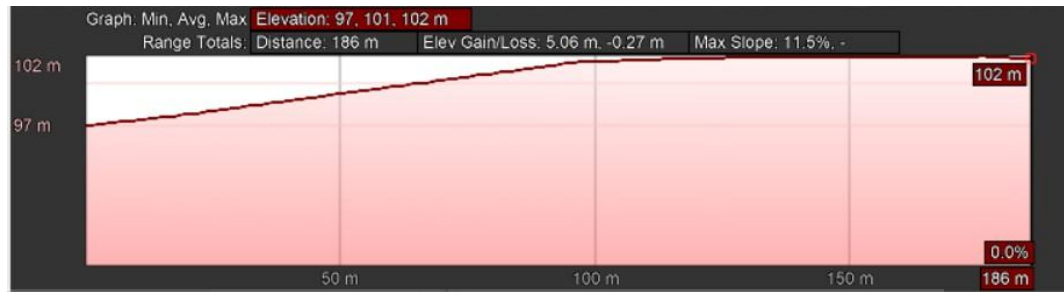


Gambar 38 Grafik Temperature di Lokasi Site

Sumber : Accuweather.com

### 3.4.2 Analisa Lansekap





Gambar 39 Potongan Site

Sumber : Google Earth Pro

Kondisi tapak memiliki perbedaan ketinggian 1 m dilihat dari titik A ke titik B.

Jarak Horizontal: 186 m

Beda Tinggi : 5 m

% = Beda Tinggi/Jarak \*100

$$= 5 \text{ m} / 186 \text{ m} * 100$$

$$= 0.026 * 100$$

$$= 2,6\%$$

No	Kemiringan Lereng	Deskripsi
1.	0-8 %	Datar
2.	8-15 %	Landai
3.	15-25 %	Agak curam
4.	25-45 %	Curam
5.	>45 %	Sangat curam

Maka, berdasarkan tabel kemiringan lereng diatas, kontur tapak relative datar.