

## **BAB II**

### **TINJAUAN OBJEK PERANCANGAN**

#### **2.1 Tinjauan Umum Perancangan**

Dalam tinjauan umum obyek rancangan berisi tentang hal-hal yang bersifat umum, hal ini diambil dari beberapa studi kasus dan studi literatur untuk mendapatkan penjelasan tentang pengertian judul obyek. Menjabarkan secara sistematis sesuai data dan informasi yang diperoleh dari sumber pustaka yang relevan.

##### **2.1.1 Pengertian Judul**

Dari judul proposal perancangan tugas akhir yang diajukan yaitu “*Fashion Gallery* di kota Surabaya” dapat diuraikan penjelasan sebagai berikut :

##### ***Gallery***

Menurut arti bahasanya, pengertian galeri dapat dijelaskan sebagai berikut :

- A. Menurut Oxford Advanced Learner’s Dictionary, A.S Hornby, edisi kelima, Great Britain: Galeri adalah sebuah ruangan untuk menampilkan karya seni (Oxford University Press, 1995).
- B. Menurut Kamus Inggris – Indonesia, An English-Indonesian Dictionary, (1990): “Galeri : Serambi, balkon, balai atau gedung kesenian”.
- C. Menurut Kamus Bahasa Indonesia Kontemporer 927, Galeri atau gallery berasal dari kata latin, memiliki arti ruang beratap dengan satu sisi terbuka. Di Indonesia, galeri diartikan sebagai ruang atau bangunan tersendiri yang dipakai untuk memamerkan karya seni seperti lukisan, barang antik, patung – patung, dsb.
- D. Menurut Encyclopedia of American Architecture (1975) : Galeri juga dapat diartikan sebagai tempat menampung kegiatan komunikasi visual di dalam suatu ruangan antara kolektor atau seniman dengan masyarakat luas melalui kegiatan pameran. Sebuah ruang yang digunakan untuk menyajikan hasil

karya seni, sebuah area memajang aktifitas publik, area publik yang kadangkala digunakan untuk keperluan khusus. (Dictionary of Architecture and Construction (2005).

### ***Fashion***

Pengertian *fashion* atau busana adalah segala sesuatu yang dikenakan pada tubuh, baik dengan maksud melindungi tubuh maupun memperindah penampilan tubuh (Yunita, 2019). Arti dari kata *fashion* itu sendiri memiliki banyak sisi. Menurut Troxell dan Stone dalam bukunya *Fashion Merchandising*, *fashion* didefinisikan sebagai gaya yang diterima dan digunakan oleh mayoritas anggota sebuah kelompok dalam satu waktu tertentu. Dari definisi-definisi tersebut dapat terlihat bahwa *fashion* erat kaitannya dengan gaya yang digemari, kepribadian seseorang, dan rentang waktu. Maka bisa dimengerti mengapa sebuah gaya yang digemari bulan ini bisa dikatakan ketinggalan jaman beberapa bulan kemudian.

*Fashion system* mencakup semua orang-orang dan organisasi yang terlibat dalam menciptakan arti simbolis dan mengubah arti tersebut dalam bentuk barang. Walaupun orang seringkali menyamakan *fashion* dengan pakaian, baik itu pakaian sehari-hari atau pakaian pesta yang eksklusif (*haute couture*), penting untuk diingat bahwa proses *fashion* mempengaruhi semua tipe fenomena budaya, seperti musik, kesenian, arsitektur, bahkan sains.

Menurut ilmuwan Lypovettsky, *Fashion* merupakan bentuk perubahan yang bercirikan oleh rintikan waktu yang cepat, sehingga *fashion* merupakan kekuatan dari individualitas dengan mengizinkan seseorang untuk mengekspresikan dirinya dalam berbusana. Ilmuwan lain juga ada yang mengatakan yaitu Polhemus dan Procter bahwa *fashion* digunakan sebagai sinonim atau persamaan dari istilah dandanan, busana dan gaya di dalam masyarakat.

Menurut The Contemporary English Indonesian Dictionary of English Language oleh Houghton Mifflin Company di Amerika pada tahun 2004, bahwa *fashion* di artikan sebagai gaya atau kebiasaan misalnya dalam berperilaku atau berpakaian. Sesuatu seperti pakaian yang merupakan gaya pada zaman sekarang.

Sesuatu yang bersifat pribadi seringkali berkenaan dengan tabiat seseorang, yaitu mengenai jenis, macam, bentuk, wujud dan lainnya.

Menurut Barnard, *fashion* adalah perkembangan *trend* yang terus berubah mengikuti masa. Seorang yang mengikuti *trend fashion* belum tentu mampu mengaplikasikan *trend* tersebut ke dirinya, sehingga gaya nya dapat menjadi kurang cocok. Namun orang yang mengerti gaya dirinya sendiri, dipastikan mampu menyesuaikan *fashion* sesuai kebutuhan dan kenyamanan dirinya.

*Fashion* adalah hal penting yang mencirikan gambaran kehidupan sosial seseorang. Maka sebab itu, *fashion* mempunyai beberapa fungsi. Fungsi tersebut diantaranya adalah sebagai berikut:

- a) Sebagai sarana komunikasi, *fashion* dapat menyampaikan pesan arti faktual yang bersifat *non-verbal*
- b) *Fashion* dapat merefleksikan atau mengekspresikan keadaan hati seseorang ketika menggunakannya
- c) *Fashion* mempunyai suatu fungsi kesopanan (*modesty function*) dan daya tarik tersendiri bagi yang melihatnya
- d) *Fashion* sebagai fenomena budaya
- e) *Fashion* dapat menciptakan *personal branding* bagi penggunanya
- f) *Fashion* juga bisa digunakan untuk menunjukkan nilai strata sosial.

## **Surabaya**

Kota Surabaya adalah ibu kota Provinsi Jawa Timur, Indonesia. Surabaya merupakan kota metropolitan terbesar di provinsi Jawa Timur. Kota ini merupakan kota terbesar kedua di Indonesia setelah Jakarta. Kota Surabaya terletak 800 km sebelah timur Jakarta, atau 435 km sebelah barat laut Denpasar, Bali.

Pada beberapa waktu terakhir, ibu kota Jakarta ramai dengan berita *Fashion week* di daerah jalan Sudirman. Kemudian kota Surabaya juga menyusul dengan adanya *Fashion Walk* di daerah jalan Tunjungan. Digelarnya acara ini memicu pro dan kontra suara warga Surabaya. Hal ini menimbulkan asumsi bahwa kota Surabaya termasuk dalam kategori kota dengan peminat *fashion* yang tinggi karena

banyak yang menyuarakan untuk diadakannya *fashion week / fashion walk* dan didukung oleh beberapa *Designer* terkenal di Surabaya, salah satunya Eko Rudianto.

Untuk pengertian judul dari “*Fashion Gallery* di Kota Surabaya” Jika diterjemahkan secara bebas ialah suatu bangunan yang merupakan ruang yang digunakan untuk menyajikan, memamerkan, serta menjual karya seni Busana dengan proses-proses tertentu di bidang *fashion*-nya masing-masing. Juga merupakan wadah bagi khalayak luas dalam memperbaiki gaya busana dengan karakternya masing-masing. *Fashion Gallery* ini dirancang dengan harapan *fashion trend* di Indonesia terutama di daerah Jawa Timur akan berpusat pada *Fashion Gallery* Surabaya.

*Fashion Gallery* diciptakan sebagai bangunan arsitektur yang dilengkapi dengan fasilitas pengunjung seperti area pelatihan khusus (*workshop*) bagi pengunjung lokal dan non lokal, area pameran, area penjualan, dan area *fashion show*. Gallery ini juga dilengkapi dengan area pantry dan office untuk para staff / pekerja.

**Tabel 2. 1** Jenis Fashion yang ada di Fashion Gallery.

<i>Fashion Style</i>	Gambar
<i>Wedding Dress</i>	

<p><i>Evening Gown</i></p>	
<p><i>Formal Casual</i></p>	
<p><i>Street Style</i></p>	
<p><i>Bridesmaid Dress</i></p>	
<p><i>Midi/Shift Dress</i></p>	

Sumber : Pinterest

*Style* yang telah dicantumkan pada tabel jenis *style* adalah gaya yang sedang mengikuti perkembangan jaman dan dibutuhkan di dalam beberapa acara. Pengunjung galeri dapat mengunjungi galeri untuk mendapatkan hasil *stylish* terbaik pada beberapa jenis acara yang akan di datangi.

### **2.1.2 Studi Literatur**

Studi literatur yang akan dibahas pada tahap ini ialah yang berhubungan dengan beberapa *Fashion Gallery* yang ada di Indonesia baik berupa data-data maupun tentang syarat-syarat atau pedoman dalam membangun. Adapun studi literatur / Pustaka yang dapat memberikan penjelasan mengenai objek rancangan dalam hal ini antara lain.

#### **2.1.2.1. Sejarah Perkembangan Galeri**

Berawal sekitar abad 18 di Athena, galeri sebagai tempat memamerkan berbagai hasil karya seni terutama peninggalan historis dari para seniman ternama pada masa itu. Awal mula kelahiran galeri – galeri di Indonesia mulai tampak sekitar pertengahan tahun 1980-an, tepatnya pada tahun 1987. Pada tahun 1987 saat itu terjadi ledakan penjualan lukisan-lukisan yang mencerminkan pertumbuhan ekonomi. Pada awalnya galeri digunakan hanya untuk memamerkan seni lukis saja tetapi seiring perkembangannya galeri tidak hanya digunakan sebagai sarana untuk memamerkan karya seni lukis saja, tetapi juga seni-seni yang lainnya seperti seni patung, batik, tari, musik, kain, dan bentuk seni lainnya.

Saat ini, galeri mengalami perubahan dalam penyusunan ruang maupun pengaturan objek. Dari sisi fungsi galeri pun juga mengalami perkembangan. Fungsi awal galeri adalah sebagai tempat memamerkan hasil-hasil karya seni agar lebih dikenal oleh masyarakat luas, yaitu sebagai tempat:

- Mengumpulkan hasil karya seni
- Memamerkan hasil karya seni
- Memelihara hasil karya seni

Sedangkan fungsi baru yang ingin diwujudkan dalam bangunan galeri adalah galeri tidak hanya sebagai wadah mengumpulkan, memamerkan, dan memelihara, tetapi juga berfungsi sebagai:

- Sarana untuk meningkatkan apresiasi masyarakat terhadap kebudayaan daerah dan hasil karya seni
- Sarana Pendidikan masyarakat
- Sarana rekreasi
- Pusat pelelangan hasil karya seni

#### **2.1.2.2. Fungsi Galeri**

Galeri memiliki fungsi utama sebagai wadah antara konsumen dengan produsen. Yang dimaksud pihak produsen disini adalah para seniman atau komunitas seni sedangkan konsumen adalah kolektor dan masyarakat. Fungsi galeri menurut Kakanwil Perdagangan yaitu :

1. Sebagai tempat promosi barang karya seni.
2. Sebagai tempat mengembangkan pasar bagi para seniman maupun komunitas seni.
3. Sebagai tempat melestarikan dan memperkenalkan karya seni dan budaya dari seluruh daerah Indonesia.
4. Sebagai tempat pembinaan usaha dan organisasi usaha antara seniman dan pengelola.
5. Sebagai jembatan dalam pengembangan kewirausahaan
6. Sebagai salah satu objek pariwisata nasional.

#### **2.1.2.3. Jenis-jenis Galeri**

Berdasarkan fungsi dan karakter, galeri dibedakan menjadi beberapa jenis, yaitu:

1. Galeri dalam museum Galeri khusus yang bersifat non profit dan memamerkan benda yang memiliki nilai sejarah.

2. Galeri Kontemporer Galeri milik swasta yang memiliki fungsi komersial. Biasanya galeri ini terbuka untuk umum dan tidak dipungut biaya, tetapi biasanya mencari keuntungan dari hasil penjualan seni.
3. Vanity Galeri Merupakan galeri yang mendapat keuntungan dari senimannya. Seniman harus membayar untuk memamerkan hasil karyanya.
4. Galeri Arsitektur Galeri yang memamerkan hasil karya perancangan arsitektur.
5. Galeri Komersil Galeri yang tujuannya mencari pendapatan secara pribadi dalam menjual karya.

Berdasarkan penjelasan jenis-jenis galeri diatas, rancangan desain bangunan “*Fashion Gallery* di kota Surabaya” ini termasuk sebagai fungsi galeri kontemporer. Galeri ini terbuka untuk umum dan mendapat keuntungan dari hasil penjualan seninya.

#### **2.1.2.4. Jenis Kegiatan pada Galeri**

Jenis kegiatan pada galeri dapat dibedakan menjadi beberapa bagian, yaitu:

1. Pengadaan

Benda-benda tertentu saja yang dapat dimasukkan ke dalam galeri, yaitu hanya benda yang memiliki nilai budaya, artistic, dan estetis.

2. Pemeliharaan Jenis pemeliharaan dibagi menjadi 2 aspek, yaitu :

- a. Aspek Teknis
- b. Aspek Administrasi

3. Konservasi

Memiliki arti pelestarian atau perlindungan.

4. Restorasi

Memiliki arti pengembalian atau pemulihan kepada keadaan semula atau bisa disebut juga dengan pemugaran.

5. Penelitian

Terdiri dari 2 macam, yaitu:

- a. Penelitian Intern dilakukan untuk kepentingan pengembangan ilmu pengembangan
  - b. Penelitian Ekstern dilakukan oleh peneliti atau pihak luar seperti pengunjung, mahasiswa, pelajar, dan lain-lain untuk kepentingan karya ilmiah dan yang lain.
6. Pendidikan Kegiatan lebih ditekankan pada bagian edukasi tentang pengenalan materi koleksi dan pengenalan mengenai profil galeri.
  7. Rekreasi Mengandung arti untuk dinikmati oleh pengunjung yang tidak menimbulkan keletihan dan kebosanan.
  8. Bisnis Memerjual-belikan karya-karya desainer yang dipamerkan di dalam galeri.
  9. Workshop mengenai tata cara berbusana dan mendesain serta merealisasikan desain Busana.

Dari jenis-jenis kegiatan yang terjadi pada galeri, yang termasuk dalam jenis kegiatan di rancangan *Fashion Gallery* ini akan difokuskan pada bisnis, rekreasi, pendidikan, dan pemeliharaan.

#### **2.1.2.5. Aktivitas Galeri**

1. Aspek Pengunjung
  - Pengunjung akan melakukan pendaftaran yang dilakukan di resepsionis lalu mendapatkan pengarahan.
  - Pengunjung datang untuk melakukan rekreasi / refreshing.
  - Pengunjung datang untuk mendapatkan informssi dari karya yang Dipamerkan.
2. Aspek Kurator Kurator adalah pengurus atau pengawas museum, institusi warisan budaya, pameran seni, galeri foto, dan perpustakaan. Kurator bertugas untuk memilih dan mengurus objek museum atau karya seni yang dipamerkan.

#### **2.1.2.6. Fasilitas Galeri**

Sebuah galeri memiliki fasilitas, yaitu:

1. Exhibition Room - tempat untuk memamerkan karya
2. Workshop Room – tempat untuk membuat atau mempelajari sebuah karya
3. Stock Room – tempat untuk menampung karya
4. Restoration Room – tempat untuk memelihara karya
5. Auction Room – tempat untuk mempromosikan karya dan sebagai tempat jual beli sebuah karya yang dipamerkan.
6. Sebagai wadah tempat berkumpulnya pecinta / penggemar karya.

Ditinjau dari pemaparan fasilitas galeri diatas, Rancangan *Fashion Gallery* di Kota Surabaya akan disesuaikan kembali dengan tujuan perancangan galeri. Fasilitas galeri yang akan ada di *Fashion Gallery* di Kota Surabaya yaitu Exhibition Room, Stock Room, Restoration Room, dan Auction Room.

#### **2.1.2.7. Prinsip Perancangan Ruang Galeri**

##### **A. Persyaratan Umum**

Menurut Neufert (1996), Ruang pameran pada galeri memiliki fungsi sebagai tempat untuk memamerkan atau mendisplay karya seni harus memenuhi beberapa hal, yaitu terlindungi dari kerusakan, pencurian, kelembaban, kekeringan, cahaya matahari langsung dan debu. Persyaratan umum tersebut antara lain :

- a. Pencahayaan yang cukup
- b. Penghawaan yang baik dan kondisi ruang yang stabil
- c. Tampilan display dibuat semenarik mungkin dan dapat dilihat dengan mudah.

##### **B. Tata Cara Display Koleksi Galeri**

Menurut Patricia Tutt dan David Adler (The Architectural Press, 1979) terdapat tiga macam penataan atau display benda koleksi :

- a. In show case

Diperlukan suatu tempat display berupa kotak tembus pandang yang terbuat dari kaca. Selain untuk melindungi, kotak tersebut berfungsi untuk memperjelas atau memperkuat tema benda koleksi yang ada.



Gambar 2. 1 Display In Show Case

Sumber: Google

b. Free standing on the floor or plinth or supports

Diperlukan suatu panggung atau pembuatan ketinggian lantai sebagai batas dari display yang ada. Contoh : patung, produk instalasi seni, dll.



Gambar 2. 2 Display Produk Instalasi

Sumber : Google

c. On wall or panels

Penerapan ini digunakan untuk memamerkan karya seni 2 dimensi dan ditempatkan di dinding ruangan maupun partisi yang dibentuk untuk membatasi ruang. Contoh : karya seni lukis, karya fotografi, dll.



Gambar 2. 3 Display 2 Dimensi on wall

Sumber : Google

Terdapat beberapa syarat pemajangan benda koleksi seni antara lain dengan cara berikut:

A. Random Typical Large Gallery

Penataan benda disajikan dengan acak seperti benda 2 dimensi dan 3 dimensi digabungkan.



Gambar 2. 4 Random Typical Large Gallery

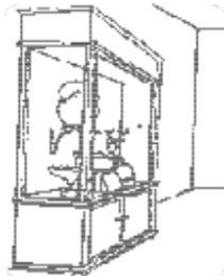
Sumber : google

B. Large Space With An Introductory Gallery

Dalam hal ini menata dan memamerkan karya biasanya diletakkan di dalam sebuah lemari yang disebut Vitrine. Bentuk Vitrine disesuaikan dengan ruangan yang akan ditempati. Menurut penempatannya, vitrine dibagi menjadi :

C. Vitrine Dinding

Diletakkan berhimpit dengan dinding, sehingga dapat dilihat dari sisi samping dan depan.

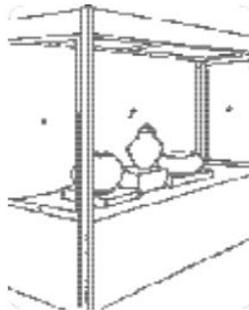


Gambar 2. 5 Vitrine Dinding

Sumber : Binus.ac.id

#### D. Vitrine Tengah

Terletak di tengah dan tidak berhimpit dengan dinding, tujuannya agar isi didalamnya terlihat jelas dari segala arah sehingga keempat sisinya terbuat dari kaca.



Gambar 2. 6 Vitrine Dinding

Sumber : Binus.ac.id

#### E. Vitrine Sudut

Terletak di sudut ruangan sehingga hanya dapat dilihat dari satu arah saja, yaitu dari sisi depan.



Gambar 2. 7 Vitrine Sudut

Sumber : Binus.ac.id

#### F. Vitrine Lantai

Terletak di bawah pandangan mata dan biasanya untuk menata benda-benda kecil dan harus dilihat dari dekat..

#### G. Vitrine Tiang

Terletak di sekitar tiang, sama seperti vitrine tengah karena dapat dilihat dari berbagai sisi.

Dari penjelasan mengenai peletakkan lemari pamer, *Fashion Gallery* di Kota Surabaya akan menggunakan peletakkan vitrine dinding, vitrine tengah, dan sudut.

Penggunaan vitrine ini dikhususkan untuk hasil karya yang memiliki nilai jual dan nilai rancang yang tinggi. Selain penggunaan vitrine untuk memamerkan karya, juga menggunakan mannequin dan gantungan baju terbuka.



Gambar 2. 8 Rak Gantung

Sumber : Google



Gambar 2. 9 Mannequin

Sumber : Google



Gambar 2. 10 Rak Gantung

Sumber : Google

### C. Elemen Interior

- A. Elemen Lantai Menurut DK. Ching (1979), elemen horizontal suatu ruang dapat dipertegas dengan cara ameninggikan maupun menurunkan bidang lantai, sehingga akan terbentuk kesatuan ruang dan kesatuan visual pada ruang pameran akibat penurunan dan peninggian elemen lantai.
- B. Elemen Ceiling Menurut Gardner (1960), langit-langit yang sesuai untuk ruang pameran adalah langit-langit yang sebagian dibiarkan terbuka untuk keperluan ekonomis dan memberikan kemudahan untuk akses terhadap peralatan yang digantung pada langit-langit.

C. Elemen Fleksibilitas Elemen fleksibilitas berarti elemen pembentuk ruang yang dapat diubah menyesuaikan dengan kondisi yang berbeda dengan tujuan kegiatan baru pada ruang yang sama.

#### **D. Sistem Pencahayaan**

Menurut Honggowidjaja tahun 2003, cahaya pada lingkungan ruang dalam bertujuan menyinari berbagai bentuk elemen-elemen yang ada di dalam ruang, sehingga ruangan menjadi teramati dan dapat dirasakan suasana visualnya. Pencahayaan pada galeri memberikan dampak yang besar bagi penampilan benda yang dipamerkan agar lebih memiliki kekuatan dan menarik dan dapat memberikan focus yang lebih menonjol dibandingkan suasana galeri secara keseluruhan. Berdasarkan sumber dan fungsinya pencahayaan dibagi menjadi :

- 1) Pencahayaan alami (Natural Lighting) Pencahayaan ini diperoleh dengan membuat jendela atau ventilasi atau bukaan – bukaan yang besar.
- 2) Pencahayaan Buatan (General Artificial Lighting) Apabila pencahayaan alami tidak memadai dikarenakan posisi ruang yang sukar untuk dicapai oleh pencahayaan alami, maka digunakan pencahayaan buatan. Adapun persyaratan untuk pencahayaan buatan adalah sebagai berikut:
  - Mempunyai intensitas yang cukup sesuai dengan jenis kegiatan.
  - Tidak menimbulkan pertambahan suhu udara yang berlebih.
  - Memberikan pencahayaan yang tetap menyebar secara merata, tidak berkedip, tidak menyilaukan dan tidak menimbulkan bayangan yang dapat mengganggu kegiatan.

Menurut Industrial Hygiene Engineering tahun 1998, teknik pendistribusian cahaya dibedakan menjadi:

- Direct Lighting  
Jenis pencahayaan langsung yang hampir seluruh pencahayaan dipancarkan pada bidang kerja dengan prosentase 90-100% cahaya diarahkan ke benda yang perlu diterangi.
- Semi Direct Lighting

Sistem ini 60-90% cahaya diarahkan langsung pada benda, sedangkan sisanya dipantulkan ke langit-langit atau dinding.

- General Difus Lighting

Pada sistem ini 40-60% cahaya diarahkan pada benda, sedangkan sisanya dipantulkan ke dinding atau langit-langit. Masalah bayangan dan kesilauan masih ditemui dengan sistem ini.

- Semi Indirect Lighting

Pada sistem ini 60-90% cahaya diarahkan ke langit-langit dan dinding bagian atas, sedangkan sisanya diarahkan ke bawah.

- Indirect Lighting

Sistem pencahayaan tidak langsung ini 90-100% cahaya diarahkan ke langit-langit dan dinding bagian atas kemudian dipantulkan untuk menerangi seluruh ruangan. Keuntungannya adalah tidak menimbulkan bayangan dan kesilauan sedangkan kerugiannya mengurangi efisien cahaya total yang jatuh pada permukaan kerja.



Gambar 2. 11 Lima Teknik Pendistribusian Cahaya

Sumber : Philips Methods of light disperement

Menurut cakupan cahaya, Sistem Pencahayaan buatan dapat dibedakan menjadi:

- General Lighting
- Ambience Lighting
- Task Lighting

- Accent Lighting
- Decorative Lighting

Menurut Ruang Artistik Dengan Pencahayaan tahun 2006:26, Sistem Pencahayaan buatan menurut arah pencahayaan dibedakan menjadi:

- Downlight (Arah cahaya ke bawah)
- Backlight (Arah cahaya dari belakang)
- Uplight (Arah cahaya ke atas) • Sidelight (Arah cahaya dari samping)
- Frontlight (Arah cahaya dari depan)

Dalam galeri ini akan lebih banyak penggunaan direct lighting dengan arah pencahayaan pada koleksi dan karya menggunakan pencahayaan downlight, uplight sesuai dengan kebutuhan.

#### **E. Sistem Penghawaan**

Sistem penghawaan memberikan kenyamanan thermal bagi pengunjung dengan kenyamanan fisik pada kondisi temperatur rata-rata 23°C. Sistem penghawaan dibedakan menjadi dua yaitu:

- Penghawaan alami

Sistem penghawaan alami didapatkan dan dipengaruhi oleh banyaknya jendela, ventilasi maupun bukaan-bukaan pada ruangan serta kondisi lingkungan.

- Penghawaan buatan

Penghawaan buatan ini menggunakan Air Conditioner atau Fan. Pada galeri ini menggunakan kedua jenis penghawaan tersebut.

#### **E. Sirkulasi Ruang**

Menurut De Chiara dan Calladar (Time Saver Standards for Building Types, 1973), tipe sirkulasi dalam suatu ruang adalah:

- a) Sequential Circulation

Sirkulasi yang terbentuk berdasarkan ruang yang telah dilalui dan akan menuju ke pusat entrance area galeri setelah memutar dan memasuki area pameran.

b) Random Circulation

Sirkulasi yang memberikan kebebasan bagi para pengunjung untuk dapat memilih jalur jalannya sendiri dan tidak terikat pada keadaan dan bentuk ruang tanpa ada dinding pemisah ruang.

c) Ring Circulation

Sirkulasi ini memiliki dua alternatif. Penggunaanya memiliki dua rute yang berbeda untuk menuju keluar suatu ruangan.

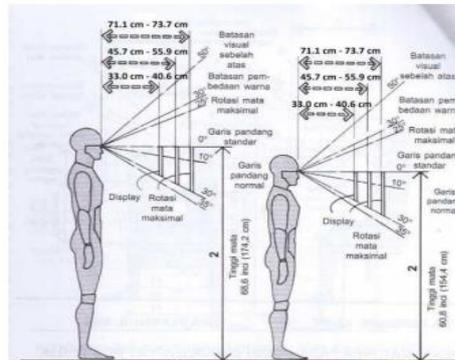
d) Linear Bercabang

Sirkulasi jelas dan tidak terganggu, pengunjung lebih bebas melihat koleksi yang dipamerkan.

Menurut DK. CHING (2000), factor yang berpengaruh dalam sirkulasi eksterior maupun interior adalah pencapaian, konfigurasi jalur, hubungan jalur dan ruang, dan bentuk ruang sirkulasi.

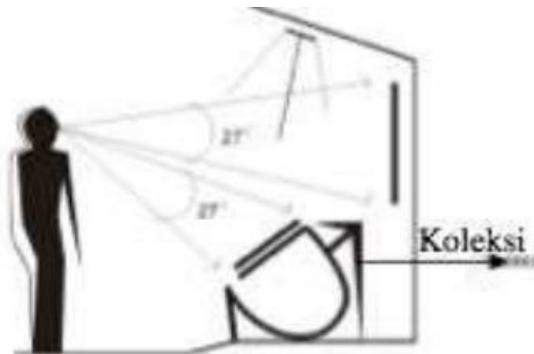
- **Pencapaian**  
Merupakan jalur yang ditempuh untuk mendekati atau menuju bangunan
- **Konfigurasi Jalur**  
Merupakan tata urutan pergerakan pengunjung sampai titik pencapaian terakhir.
- **Hubungan Jalur dan Ruang**  
Difungsikan sebagai fleksibilitas ruang-ruang yang kurang strategis.
- **Bentuk Ruang Sirkulasi**  
Hal ini lebih mengutamakan pada interior yang dapat menampung gerak pengunjung saat berkeliling, berhenti sejenak, istirahat, atau menikmati suatu karya yang menarik.

## G. Jarak Display



Gambar 2. 12 Jarak Display

sumber : Julius Panero dan Martin Zelnik, 2003:293



Gambar 2. 13 Jarak Display

Sumber : Neufert 2002:250

### 2.1.3 Studi Kasus Obyek

Studi kasus ini bertujuan untuk memperoleh gambaran atau perbandingan yang berhubungan dengan proyek yang direncanakan. Berguna untuk memperoleh landasan-landasan dalam mendesain. Studi kasus dilakukan melalui pengamatan melalui data yang didapatkan dari sumber internet mencakup aspek arsitektural maupun non arsitektural.

### 2.1.3.1. Studi Kasus 1 (House of Dior)

Berikut merupakan gambar fasad atau tampilan dari bangunan House of Dior Seoul yang akan digunakan sebagai objek studi kasus bangunan *Fashion Gallery* di Kota Surabaya.



Gambar 2. 14 Gedung House of Dior Seoul

sumber : archdaily.com

- **Data Objek**
  - Objek : House of Dior Seoul / Christian de Portzamparc
  - Lokasi : Seoul, Korea Selatan
  - Luas Lahan : 4408 m<sup>2</sup>
  - Arsitek : Christian de Portzamparc
  - Tahun Proyek: 2015
  - Foto : Nicolas Borel, Christian de Portzamparc

- **Bentuk Massa dan Tampilan**



**Gambar 2. 15** Gedung House of Dior Seoul

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

House of Dior di Seoul adalah bangunan yang dirancang oleh pemenang Pritzker Prize Christian De Portzamparc. Bangunan ini memiliki 6 lantai dan menampung aksesoris, perhiasan, jam tangan, dan pakaian Dior serta ruang VIP, galeri, dan cafe. House of Dior di Seoul ini dirancang mewakili dan mencerminkan karya Chrstian Dior sendiri. Bentuk bangunan seperti sculpture pada area site. Bangunan yang termasuk dalam skala monumental dengan fasad yang menjadi point of view pada area site. Fasad pada bangunan terlihat seperti bentuk kelopak bunga yang tegak dan tegas. Permukaan yang berbentuk seperti bunga ini melambung ke langit dan berombak-ombak seakan bergerak.

- **Lokasi**

House of Dior terletak di 464 Apgujeong-ro, Cheongdam-dong, Gangnamgu, Seoul, Korea Selatan, berada tepat di sudut distrik belanja di Gangnam. Berada tepat di sudut jalan membuat bangunan ini mudah dicapai dan ditemukan.



**Gambar 2. 16** Lingkungan sekitar House of Dior Seoul

sumber : yellowtrace.com

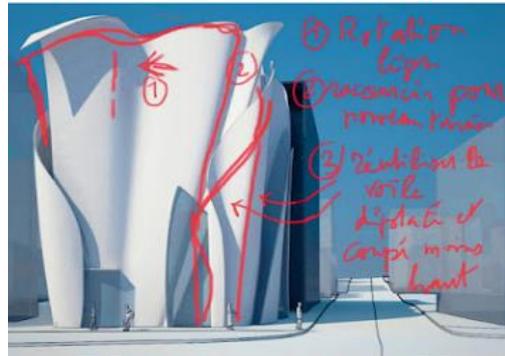
- **Aksesibilitas**

Aksesibilitas untuk bangunan ini terbilang mudah dikarenakan lokasi nya yang sangat terjangkau dan masuk dalam kawasan distrik belanja di daerah Gangnam. Untuk mencapai bangunan ini dapat menggunakan kendaraan pribadi maupun hanya dengan berjalan kaki, dikarenakan lokasi nya yang sangat strategis di sudut jalan dekat dengan area penyebrangan.

- **Konsep**

Konsep bentuk pada bangunan ini menggambarkan pekerjaan Dior yaitu menggerakkan kain yang akan dijadikan busana yang diciptakan di pabrik busana high-end milik Dior di Paris. Fasad dan bentuk yang disajikan permukaan mengalir seperti kain tenun kapas putih yang lembut. Konsep bangunan ini terdiri dari gaya feminine dan maskulin. Gaya feminine diwujudkan oleh bentuk draping asimetris dengan lipatan halus, sedangkan untuk setengah maskulin diwujudkan dalam bentuk kotak persegi Panjang

padat yang surut ke kejauhan. Pada bentuk ini ditempatkan untuk koleksi pria.



**Gambar 2. 17** Konsep Bentuk House of Dior Seoul

sumber : [teksturepublisher.com](http://teksturepublisher.com)



**Gambar 2. 18** Konsep Bentuk House of Dior Seoul

Sumber : [teksturepublisher.com](http://teksturepublisher.com)

- **Aktifitas**

Ditinjau dari ruangan yang ada di dalamnya yaitu galeri, ruang VIP, dan kafe, maka dapat ditarik asumsi bahwa aktifitas yang ada didalamnya adalah :

- memamerkan produk-produk Dior
- menjual-belikan produk
- tempat berkumpul dan bersosialisasi
- tempat bekerja

- **Ruang Dalam**



**Gambar 2. 20** Sirkulasi Tangga House of Dior Seoul

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



**Gambar 2. 19** Area Galeri House of Dior

sumber : [teksturepublisher.com](http://teksturepublisher.com)



**Gambar 2. 21** Café House of Dior

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

- **Pola Tataan Massa**

Bangunan House of Dior hanya memiliki satu bangunan (single building). Bangunan ini terlihat memiliki dua bangunan dikarenakan bentuk fasad dan tampilan yang menonjol.

### 2.1.3.1. Studi Kasus 2 (OMA / Christian Dior Designer of Dreams Exhibition)



Gambar 2. 22 Bangunan OMA / Dreams Exhibition  
sumber : archdaily.com

- **Data Objek**

- Objek : OMA / Christian Dior Designer of Dreams Exhibition
- Lokasi : Tokyo, Japan
- Luas Lahan : 2000 m<sup>2</sup>
- Arsitek : OMA
- Tahun Proyek: 2022
- Foto : Daici Ano

- **Bentuk Massa dan Tampilan**

Di Jepang, negara dengan inovasi teknologi sekaligus budaya tradisional yang kaya, desain pameran untuk Christian Dior: Designer of Dreams mencerminkan keragaman yang beragam dalam konteks sejarah dan kontemporer secara bersamaan. Skenografi menata ulang galeri kubus putih di luar batasnya untuk memberikan pengalaman mendalam dan

bervariasi yang lebih mirip dengan desain set dengan transisi ruangan antara terang dan gelap, intim dan megah, organik dan ortogonal.



Gambar 2. 23 Tampilan Bangunan Dreams Exhibition  
sumber : archdaily.com

- **Lokasi**

Paris sepertinya menjadi tempat favorit bagi gelaran fashion, desain dan lainnya, dari mulai pekan mode Haute Couture Fashion Week, hingga pembukaan kembali hotel ikonik yang berlangsung di pekan yang sama. Masih menambah daftar panjang gelaran itu, Dior menggelar pameran yang diberi tajuk “Christian Dior: Couturier Du Reve atau Designers of Dreams.” Pameran ini terletak di kota Tokyo, tepatnya di negara Japan.



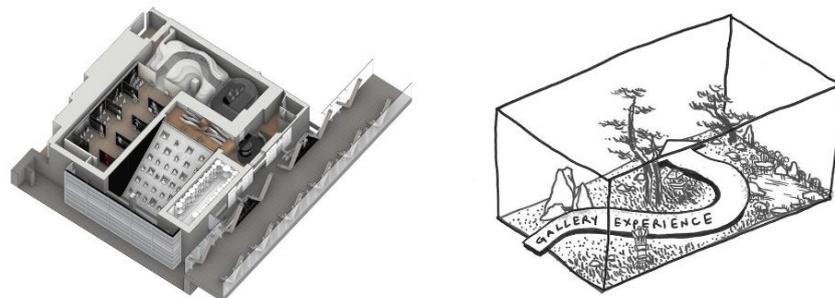
Gambar 2. 24 Dreams Exhibition  
sumber : archdaily.com

- **Aksesibilitas**

Aksesibilitas untuk bangunan ini terbilang mudah dikarenakan lokasi nya yang sangat terjangkau dan masuk dalam kawasan distrik belanja di daerah Gangnam. Untuk mencapai bangunan ini dapat menggunakan kendaraan pribadi maupun hanya dengan berjalan kaki, dikarenakan lokasi nya yang sangat strategis di sudut jalan dekat dengan area penyebrangan.

- **Konsep**

Dalam salah satu tema utama pameran, "Dior dan Jepang", jalan berliku dan kantong untuk dipajang di sepanjang jalan, mirip dengan stasiun Kebun Teh Jepang, diperluas secara vertikal dan horizontal. Struktur kayu dibungkus kain Tenjiku dengan lampu latar dan kertas washi Awagami, menciptakan latar belakang berlapis dan bercahaya untuk pakaian dan artefak. Lanskap tiga dimensi diproyeksikan ke berbagai pola dan motif untuk lebih mengaktifkan ruang.



Gambar 2. 25 Konsep Bangunan  
sumber : archdaily.com



Gambar 2. 26 Konsep tata ruang  
sumber : archdaily.com

- **Aktifitas**

Ditinjau dari ruangan yang ada di dalamnya yaitu galeri dan ruang pameran, maka dapat ditarik asumsi bahwa aktifitas yang ada didalamnya adalah :

- memamerkan produk-produk Dior
- menjual-belikan produk
- tempat berkumpul dan bersosialisasi

- **Ruang Dalam**

"The Dior Legacy" adalah kerangka terpadu dari serangkaian ruang yang didedikasikan untuk tujuh direktur kreatif House of Dior. Panel kain yang diperbesar digunakan sebagai pembagi enfilade yang diambil dari panel gantung fusuma<sup>2</sup> dan Sudare<sup>3</sup> yang biasa digunakan di interior Jepang untuk mengatur beberapa lingkungan dalam satu ruang. Layar yang digunakan untuk membagi ruang dicetak dengan foto-foto yang lebih besar dari aslinya oleh Yuriko Takagi, menciptakan media naratif tambahan yang memberikan pemahaman visual tentang kesinambungan dari satu direktur kreatif ke direktur kreatif lainnya.



Gambar 2. 27 Ruang dalam Dream Exhibition  
sumber : archdaily.com

Lantai diangkat dan dimiringkan untuk membagi dua ruang loteng secara diagonal, menciptakan tampilan dua sisi. Bagian atas menjadi lereng tunggal yang megah untuk "The Dior Ball", rangkaian pameran termegah, tempat manekin berjubah memanjat saat penonton melihat "prosesi" mereka dari bawah atau di atas jembatan. Cermin miring di bagian atas lereng melanjutkan geometri tanpa batas dan memantulkan pakaian dan skenografi dengan cara yang tidak terduga. Lingkungan yang lebih intim disisipkan di bawah untuk "Dior Around the World." Pengunjung masuk ke ruangan berkubah yang terdiri dari lapisan permukaan kain konsentris, membentuk belahan skenografis dengan proyeksi animasi.

Pencahayaan di dalam ruang pameran menggunakan lampu lampu yang dibalut dengan luaran seperti lampion-lampion bola berwarna dan bermotif.



Gambar 2. 28 lighting ruang dalam  
sumber : archdaily.com



Gambar 2. 29 ruang dalam  
sumber : archdaily.com

- Pola Tatanan Massa

Bangunan Dream Exhibition hanya memiliki satu bangunan (single building). Bangunan ini terlihat memiliki lebih dari satu bangunan dikarenakan bentuk fasad dan tampilan yang menonjol.

### 2.1.3.3 Anallisa Hasil Studi

Berdasarkan pemilihan objek kasus diatas, perbandingan antara House of Dior dengan Galeri Batik Danar Hadi maka penarikan hasil kesimpulan akan dipaparkan dalam tabel berikut:

**Tabel 2. 2** Tabel Perbandingan

Aspek	House of Dior	OMA House	Kesimpulan
Lokasi	Terletak di sudut jalan distrik belanja Gangnam	Terletak di pusat kota besar, Indoor	Sebaiknya lokasi terletak di tepi jalan raya.
Tatanan Massa	Single building	Single building	Sebaiknya tatanan massa menggunakan single building
Fungsi Bangunan	Komersil, tempat jual produk Dior, dan tempat bersosialisasi(ngobrol)	Komersil, tempat jual produk Dior, dan tempat bersosialisasi(ngobrol)	Sebaiknya untuk komersil, tempat jual beli, tempat pameran, dan fashion show
Tampilan Bangunan	Langgam postmodern (eksterior), modern (interior)	Langgam postmodern (eksterior), modern (interior)	Sebaiknya tampilan menyesuaikan konsep masing-masing

Fasilitas	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Galeri</li> <li>- Tempat</li> <li>- Café</li> <li>- Area servis</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Galeri</li> <li>- Pameran</li> <li>- Area servis</li> </ul>	Sebaiknya fasilitas diberikan gabungan 2 objek, serta fasilitas tambahan yang diperlukan dan sesuai konsep rancangan
-----------	---	--	--

Sumber : Analisa Penulis, 2021

## 2.2 Tinjauan Khusus Perancangan

### 2.2.1 Penekanan Rancang

Perancangan proyek yang akan dibangun ditekankan melalui pertimbangan yang berdasarkan analisa studi kasus yang telah di analisa bertujuan untuk mendapatkan kriteria bangunan galeri yang memenuhi syarat – syarat ruang, fungsi ruang, kenyamanan, rekreatif ruang, estetika dan lebih menggunakan penataan tapak sebagai penyelesaiannya.

Objek perancangan ini memiliki fungsi sebagai bangunan public. Diharapkan dengan adanya bangunan ini mampu menjadi icon arsitektur baru bagi masyarakat Surabaya. Perancangan ini lebih ditekankan dalam hal penyelesaian bangunan mulai dari tata letak ruang dalam hingga tampilan bangunan.

### 2.2.2 Lingkup Pelayanan

Lingkup pelayanan *Fashion Gallery* di kota Surabaya ini diciptakan untuk kalangan masyarakat dengan jenis umur Dewasa. Objek rancang ini dapat melayani masyarakat dalam skala regional sehingga asumsi tentang banyaknya pengunjung dapat di Analisa. Salah satu faktor adanya *Fashion Gallery* ini adalah sebagai sarana dalam mengembangkan dunia *fashion* yang ada di Indonesia tetapi berporos di Kota Surabaya. Dengan adanya desainer-desainer hebat yang memiliki karya

busana yang menarik dan *limited edition*, maka *Fashion Gallery* ini siap menjadi wadah untuk beragam model busana terkini yang tidak termakan oleh jaman. Sehingga lingkup pelayanan obyek rancangan ini digunakan untuk menyediakan pelayanan bagi seluruh masyarakat luas namun lebih diprioritaskan kepada pembeli karya dan para desainer Indonesia.

### 2.2.3 Aktivitas dan Kebutuhan Ruang

#### A. Pengguna bangunan

- Tamu / Pengunjung
- Desainer
- Model peraga
- Pengelola
- Staff / Karyawan
- Keamanan
- Kebersihan

#### B. Aktifitas dan Kebutuhan Ruang

Aktivitas / kegiatan yang dilakukan oleh pengguna bangunan dapat dijelaskan dalam tabel sebagai berikut :

**Tabel 2. 3** Tabel Aktivitas dan Kebutuhan Ruang

Pengguna	Kegiatan / Aktivitas	Fasilitas	Sifat Ruang	Kelompok Fasilitas
Pengunjung / Tamu	Datang, Parkir kendaraan	Tempat parkir	Publik	Fasilitas Servis
	Ticketing	Loket	Publik	Fasilitas Penunjang
	Menunggu	Lobby	Publik	Fasilitas Utama

	Mencari Informasi	Resepsionis	Publik	Fasilitas Penunjang
	Melihat koleksi karya	Ruang pameran (galeri)	Publik	Fasilitas Utama
	Membeli karya	Butik	Publik	Fasilitas Utama
	Membeli makan dan minum	Mini resto / cafe	Publik	Fasilitas Penunjang
	BAB/BAK	Toilet	Privat	Fasilitas Servis
	Ibadah	Musholla	Publik	Fasilitas Servis
	Tarik Tunai	ATM Center	Publik	Fasilitas Penunjang
Pengelola	datang , parkir kendaraan	Tempat parkir	Publik	Fasilitas Servis
	Checklock	Front office	Privat	Fasilitas Pengelola
	Mengatur masalah	Ruang administr	Privat	Fasilitas

	keuangan dalam galeri	asi		Pengelola
	Mengatur kegiatan sehari-hari dalam galeri	Ruang personalia	Privat	Fasilitas Pengelola
	Berdiskusi dan evaluasi kegiatan	Ruang personalia	Privat	Fasilitas Pengelola
	Memandu pengunjung	Ruang Pameran (galeri)	Publik	Fasilitas Utama
	Dekorasi Pameran	Ruang Pameran (galeri)	Publik	Fasilitas Utama
	BAB/BAK	Toilet	Privat	Fasilitas Servis
	Ibadah	Musholla	Publik	Fasilitas Servis
	Makan, minum, dan istirahat	Pantry	Privat	Fasilitas Servis
Model Peraga	Datang, Parkir kendaraan	Tempat Parkir	Publik	Fasilitas Servis

	Tata rias	Ruang tata rias	Privat	Fasilitas penunjang
	Fitting busana	Fitting room	Privat	Fasilitas Penunjang
	Memperagakan busana	Ruang pentas (panggung)	Publik	Fasilitas Utama
Desainer	Datang, Parkir kendaraan	Tempat Parkir	Publik	Fasilitas Servis
	Menyimpan Stock	Stock room (Gudang Barang)	Privat	Fasilitas Utama
	Memajang Busana	Ruang pameran dan butik	Publik	Fasilitas Utama
	Melihat pameran	Ruang pameran (galeri)	Publik	Fasilitas Utama
	Mengecek karya dan produk	Ruang pameran (galeri)	Publik	Fasilitas Utama

	Mengobrol dan menjelaskan	Workshop dan ruang pameran	Publik	Fasilitas Utama
	Makan, minum	Mini cafe / resto	Publik	Fasilitas Penunjang
	BAB/BAK	Toilet	Privat	Fasilitas Servis
	Makan, minum, dan istirahat	Pantry	Privat	Fasilitas Servis
Karyawan	Parkir Kendaraan	Tempat Parkir	Publik	Fasilitas Servis
	Checklock	Front office	Privat	Fasilitas Pengelola
	Mengontrol lingkungan galeri	Ruang staff	Privat	Fasilitas Pengelola
	Memasukkan stock karya dan produk	Stock room	Privat	Fasilitas Utama
	Menyimpan barang	Gudang	Privat	Fasilitas Service

	Melayani pelanggan dan tamu	- Ruang pameran(galeri)  - Butik  - mini resto / café	Publik	Fasilitas Pengelola
	Memberikan informasi mengenai galeri dan produk	- Ruang pameran (galeri)  - Butik	Publik	Fasilitas Utama
	Memasukkan barang	Loading Dock	Semi Publik	Fasilitas Servis
	Maintanance	Ruang ME	Privat	Fasilitas Servis
		Ruang Utilitas	Privat	Fasilitas Servis
		Ruang Audio dan Lighting	Privat	Fasilitas Servis
	BAB/BAK	Toilet	Privat	Fasilitas Servis

	Makan, minum, dan istirahat	Pantry	Privat	Fasilitas Servis
Keamanan	Parkir Kendaraan	Tempat Parkir	Publik	Fasilitas Servis
	Checklock	Front office	Privat	Fasilitas Pengelola
	Menjaga keamanan	Pos satpam	Publik	Fasilitas servis
	BAB/BAK	Toilet	Privat	Fasilitas Servis
	Makan, minum, dan istirahat	Pantry	Privat	Fasilitas Servis
Kebersihan	Parkir kendaraan	Tempat parkir	Publik	Fasilitas Servis
	Checklock	Front office	Privat	Fasilitas pengelola
	Membersihkan ruangan	Seleuruh ruangan	Publik	Fasilitas pengelola
	BAB/BAK	Toilet	Privat	Fasilitas Servis

	Makan, minum, dan istirahat	Pantry	Privat	Fasilitas Servis
--	--------------------------------	--------	--------	---------------------

Sumber : Analisa penulis, 2022

Dari tabel diatas, maka dapat disimpulkan bahwa dalam perancangan *Fashion Gallery* di Kota Surabaya terdapat beberapa jenis ruang dan fasilitas yang dibutuhkan, antara lain :

a) Fasilitas Utama

- Ruang pameran (galeri)
- Area tonton video
- Butik - Ruang Workshop
- Ruang pentas (panggung)
- Stock room
- Lobby

b) Fasilitas Penunjang

- Loket
- Resepsionis
- Mini resto / cafe
- ATM center
- Ruang tata rias
- Fitting room

c) Fasilitas Pengelola

- Front office
- Ruang administrasi
- Ruang personalia

d) Fasilitas servis

- Ruang ME
- Ruang Utilitas
- Ruang Audio
- Ruang Lighting

- Gudang
- Tempat parkir
- Toilet 54
- Mushola
- Pantry
- Loading Dock
- Pos Satpam

### 2.2.4 Perhitungan Luasan Ruang

Perhitungan luasan ruang disusun berdasarkan jumlah dan standar satuan dari masing-masing aktivitas, serta prasarana yang dibutuhkan pada masing-masing ruang tersebut. Berikut table dan penjelasan perhitungan luasan ruang pada *Fashion Gallery* di Kota Surabaya :

**Tabel 2. 4** Tabel Luasan Ruang

<b>Fasilitas Penerima</b>					
<b>No</b>	<b>Nama Ruang</b>	<b>Kapasitas</b>	<b>Standar</b>	<b>Sumber</b>	<b>Luasan Ruang</b>
Area Lobby					
1.	Area Resepsionis	3 orang	Meja resepsionis		$(3,5 \times 0,5) \times 1 = 1,75 \text{m}^2$
			Kursi Kerja		$(0,45 \times 0,45) \times 3 = 0,61$
Sirkulasi : 30% $(1,75 + 0,61) = 3,06$					

2.	Area tunggu	50 orang	1,6m <sup>2</sup> / orang	Neufert	offee table (d=80cm)
			Sofa		2,5 x 1,2 = 3 m <sup>2</sup>
			Coffee table (d=80cm)		(3,14x0,4x0,4) = 0,5024 m <sup>2</sup>
Sirkulasi : 30% (1,96+1) = 3,85					
<b>Total Fasilitas Penerima</b>					3,06 + 109+3,85 = 115,91 m <sup>2</sup>

<b>Fasilitas Penerima</b>					
No	Nama Ruang	Kapasitas	Standar	Sumber	Luasan Ruang
Area Kerja					

<b>Fasilitas Penerima</b>					
1.	Ruang Kerja	4 orang	Meja kerja		(1,2x0,6) x4= 2,88m <sup>2</sup>
			Kursi		(0,45x0,45)x4= 0,81m <sup>2</sup>
Sirkulasi : 30%(2,88+0,81) = 4,8 m <sup>2</sup>					
2.	Front Office	1 orang	Meja kerja		(1,2x0,6) = 0,72m <sup>2</sup>
			Kursi		(0,45 x 0,45) = 0,20m <sup>2</sup>
Sirkulasi : 30 %(0,72+0,20)= 1,20m <sup>2</sup>					
3.	Ruang Meeting	5 orang	Meja meeting		(4x1,2 )= 4,8m <sup>2</sup>
			Kursi		(0,45x0,45)x5= 1,01m <sup>2</sup>
Sirkulasi : 30%(4,8+1,01) = 7,55m <sup>2</sup>					

<b>Fasilitas Penerima</b>					
4.	Loker	10 orang	Lemari Loker		$(4,2 \times 0,5) \times 10 = 21 \text{m}^2$
Sirkulasi 30% x 21 = 27,3 m <sup>2</sup>					
5.	Pantry	10 orang	Meja		$(3,4 \times 0,5) \times 10 = 17 \text{m}^2$
			Kursi		$(0,45 \times 0,45) \times 10 = 2,03 \text{m}^2$
Sirkulasi 30% (17 + 2,03) = 24,73 m <sup>2</sup>					
6.	Toilet Wanita	2 orang	2 bilik		$(1,2 \times 0,9) = 1,08 \times 2 = 2,16$
	Toilet Pria	2 orang	2 bilik		$(1,2 \times 0,9) = 1,08 \times 2 = 2,16$
			2 urinal		$(0,4 \times 0,2) \times 2 = 0,16$

<b>Fasilitas Penerima</b>	
Sirkulasi 30%(2,16+2,16+0,16) = 5,82	
<b>Total Fasilitas Pengelola</b>	(4,8+1,2 0+7,55+ 27, 3+24,73 +5,82)= 71,4 m2

<b>Fasilitas Utama</b>					
No	Nama Ruang	Kapasitas	Standar	Sumber	Luasan Ruang
1.	Galeri	200 orang	Stand Display (d=60cm)		(3,14x0,3 x0,3)x15 0= 42,39m2
			Display Manekin (d=1,6 m)		(3,14x0,8 x0,8)x15 0 = 301,44m2
			Vitrine		(0,65x0,6 x1,6)x50 = 31,2

			Tempat duduk		(0,4 x 0,4) 100 = 16m <sup>2</sup>
Sirkulasi : 40% (42,39+301,44+31,2+16) = 391,03m <sup>2</sup>					
2.	Area tonton	10 orang	2 Sofa		(2,2x0,8) x2 = 3,52m <sup>2</sup>
Sirkulasi : 30% (3,52) = 4,57 m <sup>2</sup>					
3.	Area Fashion Show				
	- Area runway	200 orang	Panggung		5 x 10 = 50 m <sup>2</sup>
			Kursi Penonton		(0,45x0,45)x200 = 40,5 m <sup>2</sup>
	- R. Tata Rias	150 orang	Meja rias		(1x0,5) x 150 = 75
			Kursi		(0,45x0,45)x150 = 30,3m
- R. Ganti	30 orang	Sofa		(2,2x0,8)	

	Pakaian				$x 2 = 3,52$
			Lemari Baju		$(2 \times 0,6) \times 20 = 24$
	R. Service		R. Audio		$3m \times 4m = 12 m^2$
			R. Lighting		$3m \times 4m = 12 m^2$
Sirkulasi : $30\% (50+40,5+75+30,3+3,52+24+12+12) = 247,32m^2$					
4.	Butik	100 orang	Display Manekin		$(3,7 \times 0,6) \times 50 = 111m^2$
			Meja Display		$(2,1 \times 0,45) \times 50 = 47,25$
			Stand Display Manekin		$(3,14 \times 0,3 \times 0,3) \times 50 = 14,13$
			Kursi		$(3,14 \times 0,5 \times 0,5) \times 50 = 39,25$
Sirkulasi : $30\% (111+47,25+14,13+39,25) = 211,63m^2$					

5.	Fitting room	20 orang	Rak gantung		$(0,8 \times 0,4) \times 20 = 6,4 \text{m}^2$
			cermin		$(0,8 \times 0,05) \times 20 = 0,8$
			Tempat duduk		$(3,14 \times 0,2 \times 0,2) = 2,51$
Sirkulasi : 30% $(6,4+0,8+2,51) = 12,62 \text{ m}^2$					
6.	Kasir	5 orang	Meja kasir		$(3,5 \times 0,5) \times 5 = 8,75 \text{ m}^2$
			Kursi		$(0,45 \times 0,45) \times 5 = 1,01 \text{m}^2$
Sirkulasi : 30% $(8,75+1,01) = 12,69 \text{ m}^2$					
7.	R. karyawan				$3 \text{m} \times 5 \text{m} = 15 \text{m}^2$
	Gudang				$3 \text{m} \times 5 \text{m} = 15 \text{m}^2$

Sirkulasi : 30% (15+15) = 30 m <sup>2</sup>	
<b>Total Fasilitas Pengelola</b>	<b>391,03 + 4,57 + 247,32 + 211,63 + 12,62 + 12,69 + 30 = 909,86 m<sup>2</sup></b>

<b>Fasilitas Penunjang</b>					
<b>No</b>	<b>Nama Ruang</b>	<b>Kapasitas</b>	<b>Standar</b>	<b>Sumber</b>	<b>Luasan Ruang</b>
1.	Resto	200 orang	Meja Makan		(0,75x0,75)50=28,12
			Meja bar		(5,4x0,9) x 25=121,5
			Kursi		(0,7x0,6) x200=84
			Sofa		(0,45x0,45)x25=5,06

			Kursi bar		(0,4x0,4) x25= 4
			Lemari bar		(2,5x0,4) x5= 5
Sirkulasi : 40% (28,12+121,5+84+5,06+9) = 247,68 m <sup>2</sup>					
	Dapur	30 orang	Meja dapur		(0,5x0,6) x30 = 9m <sup>2</sup>
Sirkulasi : 30% (7,5) = 11,7 m <sup>2</sup>					
	Ruang Karyawan	30 orang			6m x7m= 42m <sup>2</sup>
	Toilet	Toilet Wanita			5m x 5m = 25m <sup>2</sup>
		Toilet Pria			5m x 5m = 25m <sup>2</sup>
Total Resto : 446,5+ 11,7+ 42+ 50 = 550,2 m <sup>2</sup>					
2.	Ruang Workshop	20 orang	meja		(2,5x0,65) )x20 = 32,5
			kursi		(0,6x0,6)

					$x20 = 7,2$
			Display Vitrine		$(0,65 \times 0,6 \times 1,6) \times 3 = 1,872$
Sirkulasi 30% $(32,5+7,2+1,872)= 54,04 \text{ m}^2$					
<b>Total Fasilitas Penunjang</b>					<b><math>54,04+550,2+11,7+446,5 = 1.062,44 \text{ m}^2</math></b>

<b>Fasilitas Service</b>					
<b>No</b>	<b>Nama Ruang</b>	<b>Kapasitas</b>	<b>Standar</b>	<b>Sumber</b>	<b>Luasan Ruang</b>
1.	Tempat parkir Pengunjung	100 mobil 200 motor	$(3 \times 5) = 15/\text{mobil}$ $(1 \times 2) = 2/\text{motor}$	Data Ars	1500 m <sup>2</sup> 200 m <sup>2</sup> =1700 m <sup>2</sup>
	Tempat parkir pengelola	10 mobil 50 motor	$(3 \times 5) = 15/\text{mobil}$ $(1 \times 2) = 2/\text{motor}$	Data Ars	150 m <sup>2</sup> 100 m <sup>2</sup> =250 m <sup>2</sup>
2.	Toilet pengunjung	4 bilik wanita	$(1,20 \times 0,9) = 1,08/\text{bilik}$	Data Ars	Data Ars

		4 bilik pria	(1,20x0,9)= 1,08/bilik	Data Ars	Data Ars
	Toilet karyawan	4 bilik wanita	(1,20x0,9)= 1,08/bilik	Data Ars	Data Ars
		4 bilik pria	(1,20x0,9)= 1,08/bilik	Data Ars	Data Ars
3.	Musholla	20 orang	1,2/orang	Asumsi	24 m2
		2 r.wudhu	5/ruang	Asumsi	10 m2
4.	R.ME				
	- R. Panel	1 ruang	7,35m2 / orang	ASC	7,35 m2
	- R. Trafo	1 ruang	20,25 m2 /orang	SNI	20,25 m2
	- R. Genset	1 ruang	30,00 m2 /orang	SNI	30,00 m2
	- R. AHU	1 ruang	18.00 m2 /orang	ASC	18.00 m2
5.	R. Utilitas				
	- R. pompa	1 ruang	15,00m2		15,00m2

6.	Loading Dock	1 ruang	150,00m <sup>2</sup>		150,00m <sup>2</sup>
7.	R. Stock	1 ruang	6m x 6m		36m <sup>2</sup>
8.	Pos Keamanan	1 pos, 1 ruang cctv	-1 pos =2x2=4m <sup>2</sup>  -3 unit computer=3(0,2x0,4) =2,4m <sup>2</sup>	NAD	4  2,4  1,2  7,6 m <sup>2</sup>
			-1meja Panjang=1(2x0,6) 1,2m <sup>2</sup>		
<b>Total Fasilitas Servis</b>					<b>1700 +250 +25,92 +25,92+ 4,32+ 4,32+ 34+ 7,35+ 20,25 +30,00+ 18.00+ 15,00+ 150,00+ 36+ 7,6= 2.328,68m<sup>2</sup></b>

<b>Total Luasan Ruang</b>	<b>(2.328,68+ 928,74+ 1.299,93+ 71,4+ 118,91) = 4.747,66 m<sup>2</sup></b>
<b>Sirkulasi (20%)</b>	<b>5.697,192 m<sup>2</sup></b>

### 2.2.5 Program Ruang

Perhitungan luasan ruang disusun berdasarkan jumlah dan standar satuan dari masing-masing aktivitas dan berdasarkan prasarana yang dibutuhkan di masing-masing ruang tersebut. Berikut tabel pengelompokan sesuai dengan klarifikasi ruang pada *Fashion Gallery* di Kota Surabaya :

**Tabel 2. 5 Program Ruang**

<b>No.</b>	<b>Kebutuhan Ruang</b>	<b>Fasilitas Ruang</b>	<b>Luas</b>
1	Fasilitas Penerima	Lobby & R. Tunggu	663 m <sup>2</sup>
2	Fasilitas Utama	Galeri , Fashion Show	2.501,1 m <sup>2</sup>
3	Fasilitas Penunjang	Resto, Butik	308,4 m <sup>2</sup>
4	Fasilitas Pengelola	Area Kerja	362,6 m <sup>2</sup>
5	Fasilitas Servis	Servis	490,5 m <sup>2</sup>

Sumber : Analisa Penulis, 2022