

3. ANALISIS DAN KESIMPULAN

3.1. Analisis Tapak

3.1.1. Analisis di Luar Tapak



Gambar 3.1. Lokasi Tapak
Sumber: Kurniawan (2000, p.42)

Berada di Jalan Kusuma Bangsa, yang terletak di kawasan Surabaya Pusat, sehingga letaknya sangat strategis dan mudah dijangkau.

- Tata Kondisional :

- Utara : Jl. Melati dan perumahan
- Selatan : Jl. Gubeng Pojok dan Kalimas
- Barat : Jl. Slamet dan Jl. Wijaya Kusuma
- Timur : Jl. Anggrek dan Jl. Kusuma Bangsa

- Hadap bangunan : Selatan

Proyek yang akan didesain terdapat di daerah Surabaya Pusat. Ada hal-hal yang membuat lokasi ini memiliki beberapa keunggulan, antara lain:

- Berada di area pusat kota, sehingga mudah dijangkau oleh masyarakat Surabaya.
- Berada di dekat jalan raya yang banyak dilalui seperti jalan Wijaya Kusuma, jalan Kusuma Bangsa, jalan Gubeng Pojok, sehingga mudah dilihat.
- Pencapaian lokasi bisa dengan angkutan umum, becak, taxi, bemo, dan kendaraan pribadi.
- Dekat dengan pusat perbelanjaan (Plaza Tunjungan, Plaza Surabaya) dan sekolah sehingga menambah kemungkinan untuk dikunjungi .
- Lokasi tidak terlalu bising, karena berada di jalan satu arah.

Kelemahan lokasi tapak, antara lain:

- Jalan searah, menyebabkan kemungkinan putar balik jika lokasi kelewatan.
- Adanya sekolah yang memungkinkan terjadinya kemacetan atau kepadatan lalu lintas.



Gedung memiliki tiga akses pintu masuk, yang pertama kendaraan masuk melalui Jalan Kusuma Bangsa (area timur bangunan), untuk sampai ke gedung perancangan perlu menempuh jarak yang agak jauh, karena gedung berada di sebelah barat. Akses yang kedua masuk melalui Jalan Gubeng Pojok (area barat bangunan), jarak yang ditempuh sangat dekat, kendaraan yang masuk bisa

langsung parkir dan memasuki area ME. Akses ketiga melalui Jalan Slamet, yang dikhususkan untuk karyawan.



Gambar 3.2. Analisis Sistem Parkir terhadap Lokasi Tapak

Gedung perancangan menghadap selatan dan tidak mendapat sinar matahari pagi karena terhalang oleh gedung sebelahnya, sehingga sinar matahari maksimal yang didapat pada waktu sore hari, saat matahari berada di barat.

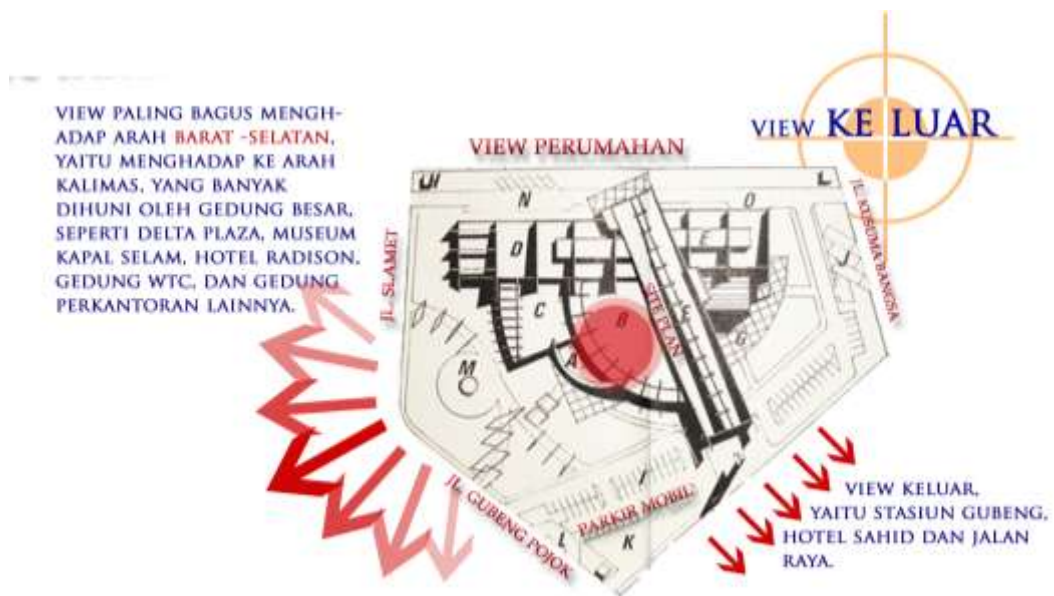


Gambar 3.3. Analisis Sinar Matahari terhadap Lokasi Tapak



Gambar 3.4. Kebisingan (*Noise*) terhadap Lokasi Tapak

View yang paling bagus menghadap ke arah barat, karena bersebelahan dengan gedung-gedung komersial, kalimas, plaza dan sebagainya sehingga view yang didapat sangat menguntungkan sesuai dengan arah tapak perancangan.



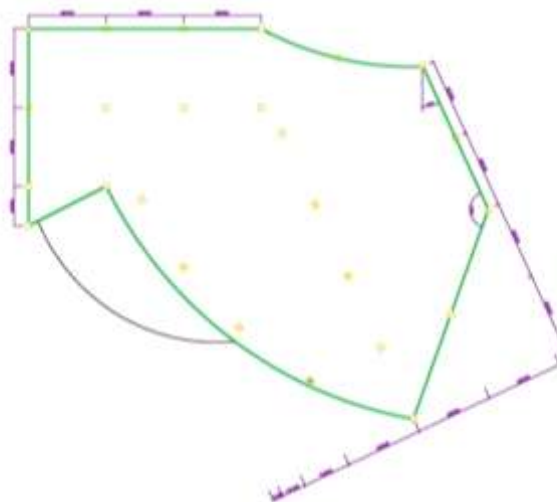
Gambar 3.5. Analisis View ke Luar Tapak



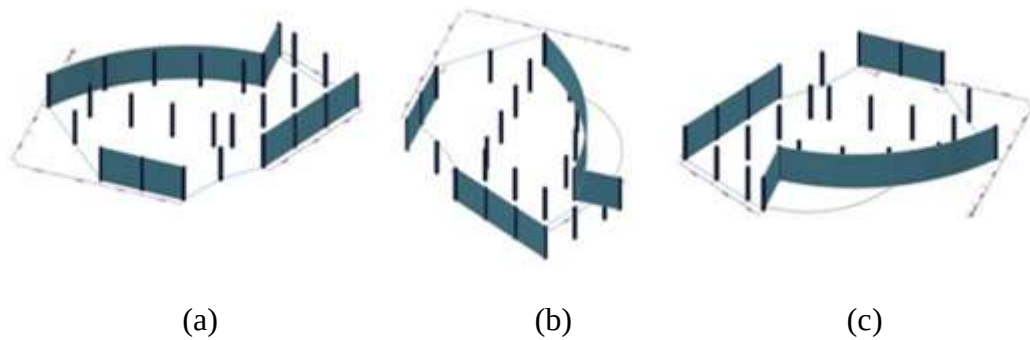
Gambar 3.6. Analisis View ke Dalam Tapak

Jadi sebaiknya ruangan-ruangan yang ingin memiliki view keluar yang bagus berada di area dinding yang memiliki jendela besar, khususnya arah barat dan selatan. View kedalam gedung A dan B yang paling jelas dilihat dari luar, banyak dilihat karena berdekatan dengan jalan raya yang sering dilalui selain itu terdapat space penangkap (area M) yang dapat membantu menarik setiap pengendara yang lewat.

3.1.2. Analisis di Dalam Tapak



Gambar 3.7. Tapak Dalam Bangunan



Gambar 3.8. Aksonometri Bangunan (a) Tampak Timur, (b) Barat, (c) Selatan

Gedung merupakan gedung kesenian dengan luasan 1150 m^2 , dengan gaya arsitektur Modern, memiliki persyaratan standar, sebagai berikut:

- Sanitary : Kloset duduk
- Air bersih : PDAM
- Listrik : PLN
- Telepon : dibuka 3 line telepon.

Detail interior yang ada sebelumnya, sebagai berikut:

1. Plafon, menggunakan detail konstruksi kuda-kuda, dari bahan baja ringan (*zinculum steel*).
2. Lantai yang belum diolah, masih berupa dak beton.
3. Dinding terbuat dari bata yang diekspos dan belum diolah, sehingga bisa didesain.
4. Penghawaan : sistem AC sentral.
5. Pencahayaan: buatan - down light
: alami - sinar matahari
6. Jarak antar as kolom 8 mtr
7. Desain awal ME terdiri dari kaca, alucopan, dan string baja, sebagai konstruksi.
8. Terdapat pintu darurat (*Emergency Exit Door*)
9. *Fire protection, Sprinkler, Smoke Detector Photoelektrik.*

3.2. Analisis dan Progam Kebutuhan

3.2.1. Analisis Aktivitas Pemakai

Tabel 3.1. Analisis Aktivitas Pemakai

No.	Pelaku	Aktivitas	Pola	Kebutuhan Ruang	Kebutuhan Perabot
1.	<i>General Manager</i>	- Memimpin aktivitas kerja keseluruhan - Mengawasi bawahan - Menentukan kebijaksanaan baik <i>intern</i> / <i>extern</i>	Datang-masuk ruangan-memeriksa berkas yang perlu diTT-menentukan kebijaksanaan-istirahat-mengawasi staff – pulang	-Kantor GM -Pantry -Toilet	-Meja + kursi kerja 1 set -Kursi tamu 2 buah -Sofa -Lemari buku / brankas -Komputer, dsb.
2.	<i>Front Office Manager</i>	- Bertanggung jawab kepada manager - Mengawasi bag. Operator, <i>reception</i>, <i>reservation</i>, <i>administration</i>	Datang-masuk ruangan-membuat laporan kerja/ <i>jobdesk</i> -istirahat-mengawasi staff-pulang.	-Kantor FOM -Pantry -Toilet	-Meja + kursi kerja 1 set -Lemari buku -Komputer
3.	<i>Receptionist</i>	- Melayani pengunjung yang masuk dan keluar - Memberikan informasi yang diperlukan	Datang-menuju meja <i>reception</i> -melayani pengunjung-memberi informasi-istirahat-pulang	-Meja <i>reception</i> -Pantry -Toilet	-Meja <i>reception</i> -Kursi -Komputer

4.	<i>Adminis- tration</i>	- Membuat laporan bulanan - Mengatur administrasi kerja	Datang-masuk ruangan-mengatur administrasi-istirahat-membuat laporan-menyusun data-pulang	-Kantor adminis- trasi -<i>Pantry</i> -Toilet	-Meja+kursi kerja 1 set -Lemari arsip dan brankas -Komputer, printer -Mesin fotokopi
5.	<i>Account- ing</i>	- Mengatur segala urusan keuangan - Meliputi bagian kasir	Datang-masuk ruangan-mengurusi bagian keuangan-istirahat-membuat laporan-pulang.	-Kantor -Pantry -Toilet	-Meja+kursi kerja 1set -Lemari arsip -Komputer
6.	<i>Housekee- ping</i>	- Memimpin bagian <i>floor</i>, <i>laundry</i>, dan <i>gardener</i> - Mengawasi pemeliharaan dan kebersihan ruang	Datang-bersih-bersih-istirahat-memeriksa dan merawat benda-benda pajang, merawat fasilitas (panggung, perabot, dsb)-pulang.	-Pantry -Toilet -Gudang penyimpa- nan alat kebersihan -Kelas -Pantry -Toilet	- Lemari penyimpanan
7.	<i>Choreogra- pher</i>	- Bertanggung jawab atas setiap gaya dan arah jalan para model diatas <i>catwalk</i>	Datang-masuk ruangan-melayani klien-mengarahkan model-istirahat-melatih model-pulang	-Kantor -Area panggung -R.kontrol <i>sound & lighting</i>	- Meja+kursi kerja 1 set - Papan tulis+tape -Panggung

8.	<i>Stage manager</i>	- Mengatur penyelenggaraan <i>fashion show</i> , (pengadaan panggung, tata cahaya, dan <i>sound</i>)	Datang-mengatur ruang untuk <i>fashion</i> -istirahat-mengatur <i>sound & lighting</i> sesuai konsep yang diinginkan-pulang	-Pantry dan toilet -Kelas -Area panggung	-Meja+ kursi kerja 1 set -Kursi tamu 2 buah -Peralatan <i>sound</i> dan <i>lighting</i>
9.	Model	- Berlatih dan memperdalam pengetahuan dunia modeling -Bertugas memperagakan busana diatas panggung	Datang-mengikuti kelas modeling latihan-istirahat-mengikuti arahan koreografer-pulang	<i>Backstage (makeup)</i> - Toilet - <i>Fitting room</i>	-Panggung -Kursi -Papan tulis+tape -Cermin besar
10.	Pengunjung	- Datang untuk melihat-lihat butik & galeri - Menggunakan semua fasilitas yang ada (<i>show</i> , kelas eksperimen) - Bisa mengapresiasi diri seputar <i>fashion</i>	Datang menuju reception-berkeliling galeri-melakukan transaksi produk-menikmati pertunjukkan <i>fashion</i> -(bisa ke toilet)-mencoba bereksperimen dan mengikuti kelas modeling-pulang	R.Tunggu/ lobby - Galeri R.Fashion show -R.Kelas modeling -Butik -Toilet	-Sofa -Fasilitas yang ada menyesuaikan

3.2.2. Analisis Kebutuhan, Kapasitas dan Besaran Ruang

Tabel 3.2. Analisis Kebutuhan, Kapasitas dan Besaran Ruang

No.	Area	Kebutuhan Ruang	Kapasitas	Kebutuhan Perabot	Besaran Ruang
1.	Publik	<i>Reception</i> Tempat penerimaan tamu & pemberian informasi	3 org	1 meja <i>reception</i> 3 kursi	<u>Perhitungan:</u> L.meja :0.76x1.67 =1.27m ² L.kursi:3(0.4x0.43) =0.516 m ² =1.786m ² L.sirkulasi: 30% x 1.786 = 0.54m ² Jumlah org:3 x 1 = 3 m ² Total = 5.326 m²
2.	Publik	Galeri Untuk memamerkan benda koleksi fashion	30 org	5 partisi 15 lemari	<u>Perhitungan:</u> Partisi:5(0.3 x 2.00) = 3 m ² Lemari :15(0.6x0.6) = 5.4 m ² = 8.4 m ² Sirkulasi:30% x 8.4 = 2.52 m ² Jumlah org: 30x1 = 30 m ² Total = 40.92 m²
3.	Publik	R.Kelas Tempat untuk mengajar dan berlatih para	20 org	1 meja pengajar 12 kursi 1 lemari	<u>Perhitungan:</u> L.Meja: 0.76x1.67 = 1.27 m ² L.Kursi:12(0.4x0.43)

		model, baik teori maupun praktek		1 ministage (bentuk T) 1 Cermin besar	$= 2.06 \text{ m}^2$ Lemari : 1.2×0.6 $= 0.72 \text{ m}^2$ Mini stage : $2(8.00 \times 2.00)$ $= 32.00 \text{ m}^2$ $= 36.05 \text{ m}^2$ Sirkulasi: $30\% \times 36.05$ $= 10.82 \text{ m}^2$ Jumlah org: 20×1 $= 20 \text{ m}^2$ Total = 66.87 m²
4.	Publik	<i>Fitting room</i> tempat untuk mencoba pakaian	5 org	5 buah kamar ganti 5 buah cermin	<u>Perhitungan:</u> r.ganti: $5(0.91 \times 1.47)$ $= 6.69 \text{ m}^2$ Sirkulasi: $30\% \times 6.69$ $= 2.01 \text{ m}^2$ Jumlah org: 5×1 $= 5 \text{ m}^2$ Total = 13.7 m²
5.	Publik	R. Pertunjukkan / <i>fashion show</i> Tempat untuk menggelar acara show	180 org	5 kursi sofa 1 panggung	<u>Perhitungan:</u> L.Sofa : $5 (0.76 \times 0.71)$ $= 2.69 \text{ m}^2$ L.panggung: $2(8.00 \times 4.00)$ $= 64.00 \text{ m}^2$ $= 66.70 \text{ m}^2$ Sirkulasi: $30\% \times 66.70$ $= 20 \text{ m}^2$

6.	Privat	Gudang Tempat penyimpanan barang & peralatan bersih-bersih	2 org	2rak lemari 1rak peralatan	Jumlah org : 180×1 = 180 m^2 Total = 266.70 m^2 <u>Perhitungan:</u> Lemari : $2(2.00 \times 0.60)$ = 2.4 m^2 Rak : 0.8×0.6 = 0.48 m^2 = 2.88 m^2 Sirkulasi $30\% \times 2.88$ = 0.86 m^2 Jumlah org: 2×1 = 2 m^2 Total = 5.74 m^2
7.	Semi publik	Kantor Sebagai tempat bekerja pimpinan dan para staff	15 org	15 meja kerja 15 kursi 12 lemari arsip 10 kursi tamu 1 sofa	<u>Perhitungan:</u> Kursi: $25 (0.4 \times 0.43)$ = 4.3 m^2 Meja: $15 (1.4 \times 1.4)$ = 29.4 m^2 Lemari : $12(0.6 \times 0.6)$ = 4.32 m^2 Sofa : 2.20×0.6 = 1.32 m^2 = 39.34 m^2 Sirkulasi $30\% \times 39.34$ = 11.80 m^2 Jumlah org: 15×1 = 15 m^2 Total = 66.14 m^2

8.	Publik	Butik Tempat transaksi produk fashion	30 org	4 lemari display	<u>Perhitungan:</u> Display: $4(0.80 \times 0.60)$ $= 1.92 \text{ m}^2$ Sirkulasi $30\% \times 1.92$ $= 0.57 \text{ m}^2$ Jumlah org: 30×1 $= 30 \text{ m}^2$ Total = 32.49 m²
9.	Privat	<i>Backstage</i> <i>Hair dan make-up</i> , tempat model mempersiapkan diri sebelum show.	13 org	10 kursi 10 meja Cermin	<u>Perhitungan:</u> Kursi: $10 (0.4 \times 0.43)$ $= 4.128 \text{ m}^2$ Meja : $10(0.6 \times 0.6)$ $= 9.8 \text{ m}^2$ $= 13.93 \text{ m}^2$ Sirkulasi $30\% \times 13.93$ $= 4.18 \text{ m}^2$ Jumlah org: 13×1 $= 13 \text{ m}^2$ Total = 31.11 m²
10.	Publik	Toilet Fasilitas umum	5 org	2 toilet @2 kloset ddk @2 wastafel	<u>Perhitungan:</u> Toilet : $2(3.6 \times 2.00)$ $= 14.4 \text{ m}^2$ Sirkulasi $30\% \times 14.4$ $= 4.32 \text{ m}^2$ Jumlah org: 10×1 $= 10 \text{ m}^2$ Total = 28.72 m²

					Luas gedung $= 1150 \text{ m}^2$ Sirkulasi $30\% \times 1150$ $= 345 \text{ m}^2$ $= 805 \text{ m}^2$ Luas total: 805 m^2 $557.7 \text{ m}^2 \leq 805 \text{ m}^2$
--	--	--	--	--	---

Keterangan:

Luas perancangan mencukupi, karena luas total perancangan 577.7 m^2 tidak melebihi luas gedung 805 m^2 yang ada, setelah dikurangi dengan sirkulasi.

Tabel 3.3. Analisis Kebutuhan Ruang

Jenis Ruang	Keterangan
<i>Lobby / R.Tunggu</i>	Digunakan oleh para pengunjung untuk menunggu / beristirahat sejenak.
<i>Reception</i>	Tempat pertama kali yang didatangi oleh pengunjung setelah memasuki ME, untuk menanyakan informasi seputar galeri / fashion show yang diadakan.
Kantor manager	Ruangan untuk pengelola khususnya manager, sebagai tempat privat untuk bekerja.
Galeri / R. Pamer	Suatu area yang digunakan untuk memamerkan hasil-hasil rancangan desainer kepada pengunjung dengan beberapa teknik pemajangan
R. Pertunjukkan / <i>Fashion show</i>	Suatu fasilitas untuk pengunjung berupa peragaan busana / <i>fashion show</i> yang dilengkapi dengan panggung catwalk dan kursi juri.
R. Kelas modeling	Tempat untuk latihan dan mendidik calon model, mulai

<i>Backstage</i>	dari teori tentang modeling, berperilaku, dan cara berjalan di atas panggung. Tempat khusus para model, yang disediakan untuk mempersiapkan diri sebelum acara (<i>fitting room</i> , <i>hair</i> , dan <i>make-up</i>).
R. Kontrol <i>sound</i> dan <i>lighting</i>	Ruang yang mengatur kebutuhan <i>sound</i> dan <i>lighting</i> saat fashion show.
Butik	Tempat bertransaksi produk fashion
Toilet	Fasilitas umum untuk pengunjung / pengelola yang ingin buang air kecil / cuci tangan
<i>Pantry</i>	Dapur bersih yang disediakan khusus pengelola, pada waktu istirahat untuk makan.
Gudang	Dibuat untuk menyimpan barang-barang keperluan panggung dan sebagai tempat untuk penyimpanan peralatan kebersihan milik <i>cleaning service</i> .

Tabel 3.4. Jenis Ruang dan Sifat Ruang

Jenis ruang	Sifat ruang
Lobby dan Reception	Publik
Galeri	Publik
R.Fashion Show	Publik
Backstage	Privat
R.Sound & Lighting	Privat
R.Kelas Modeling	Semi Publik
Butik	Publik
Kantor	Semi Publik
Pantry	Privat
Gudang	Privat
Toilet	Publik

Keterangan :

- * Publik : Ruangan yang bisa digunakan untuk para staff dan pengunjung (umum).
- * Semi publik : Ruangan hanya bisa digunakan untuk intern (staff saja).
- * Privat : Ruangan pribadi, hanya untuk perorangan (r.pribadi)

Untuk ruang yang berfungsi sebagai tempat kerja, dengan dokumen-dokumen seperti kantor, sebaiknya menggunakan pencahayaan buatan yang berupa lampu TL panjang warna cahaya putih, dilengkapi dengan rumah lampu. Untuk membantu pencahayaan yang merata dalam membaca dan menulis yang membutuhkan ketelitian butuh ketenangan untuk berpikir.

Pada ruang publik sebaiknya pencahayaan disesuaikan dengan benda yang akan dipajang, membutuhkan *accent lighting / decorative*, dsb.

Penghawaan menggunakan sistem AC sentral, karena tempat yang sangat luas.

Kebutuhan akustik disesuaikan dengan ruang, seperti :

- R. Fashion show : Perlu perhitungan khusus sebelum pemilihan bahan
- R. Kelas modeling : Menggunakan musik dengan frekuensi yang tinggi untuk latihan, sehingga perlu bahan yang dapat meredam suara, Seperti karpet, *gypsum* akustik, dsb.
- R. Galeri : Tidak terlalu membutuhkan ketenangan.

Sebaiknya untuk setiap ruangan, diberi sistem keamanan, seperti CCTV, sprinkler, *smoke detector*, tabung pemadam kebakaran, dan pintu darurat, untuk mencegah terjadinya kebakaran dan usaha perlindungan pada benda-benda koleksi berharga.

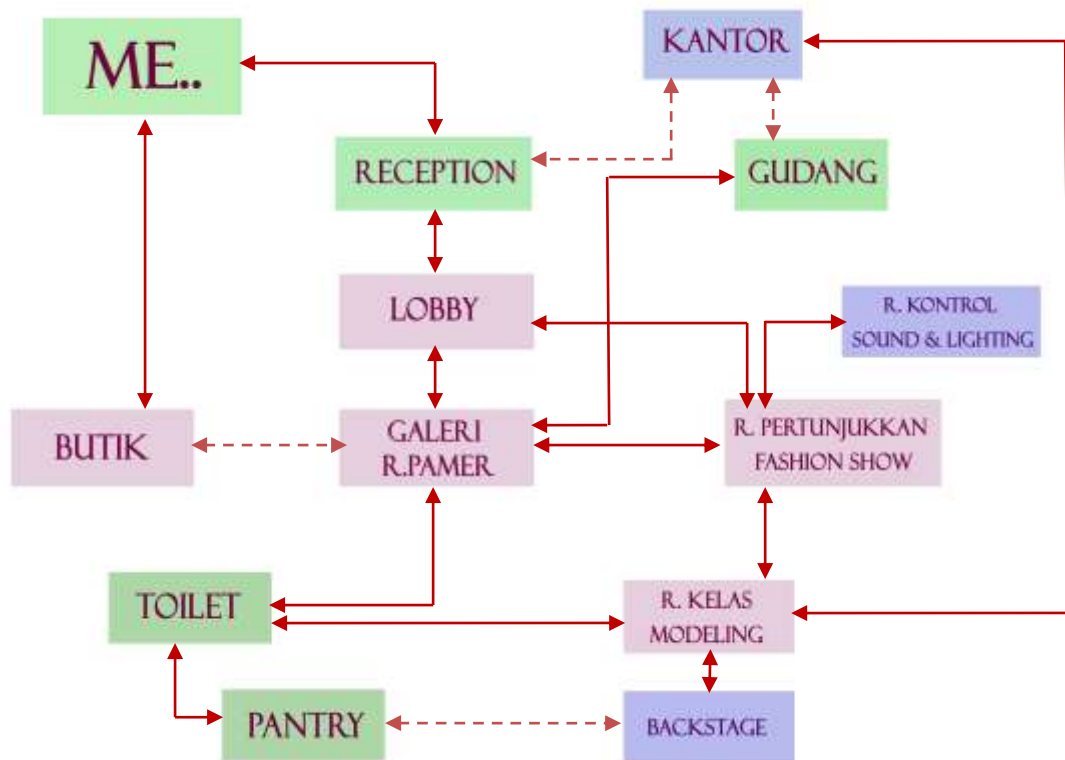
Tabel 3.5. Analisis Tuntutan Ruang

RUANG	FUNGSI	PENCAHAYAAN	PENGHAWAAN	AKUSTIK	PROTEKSI	VIEW	KEAMANAN
1. RECEPTION	PENERIMAAN TAMU MEMBERIKAN INFORMASI						
2. LOBBY / R.TUNGGU	TEMPAT PENGUNJUNG UNTUK MENUNGGU DAN DUDUK BERSANTAI						
3. GALERI	TEMPAT MEMAMERKAN BENDA KOLEKSI						
4. R. FASHION SHOW	PERAGAAN BUSANA DIATAS PANGGUNG CATWALK						
5. BACKSTAGE	PERSIAPAN MODEL						
6. R.SOUND & LIGHTING	MENGATUR SOUND,LIGHT- ING YANG DIBUTUHKAN						
7. R. KELAS	TEMPAT BELAJAR DAN LATI- HAN MODELING						
8. BUTIK	TRANSAKSI PRODUK FA- SHION						
9. KANTOR	RUANG KERJA STAFF						
10. PANTRY	SEBAGAI DAPUR KERING, UNTUK PARA STAFF						
11. GUDANG	PENYIMPANAN BENDA DAN PERALATAN BERSIH						
12. TOILET	FASILITAS UMUM						

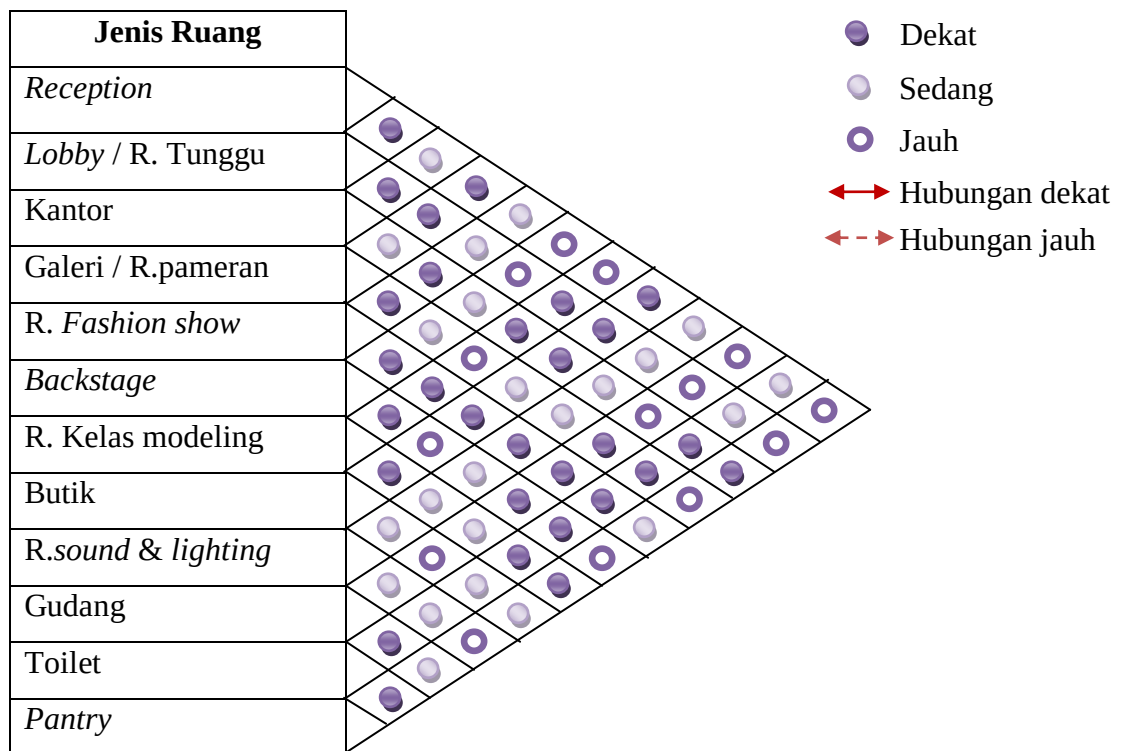
Keterangan:

- View / pemandangan
- Pencahayaan buatan
- Lampu *down light* / *spot light*
- Cahaya matahari
- Lampu tl panjang, *day light*
- Penghawaan buatan
- AC sentral
- Bising / ramai
- Tenang
- Springkler*
- Smoke detector*
- Exhaust fan*
- CCTV
- Pos satpam

3.2.3. Analisis Hubungan dan Karakteristik Ruang



Gambar 3.9. Analisis Hubungan dan Karakteristik Ruang



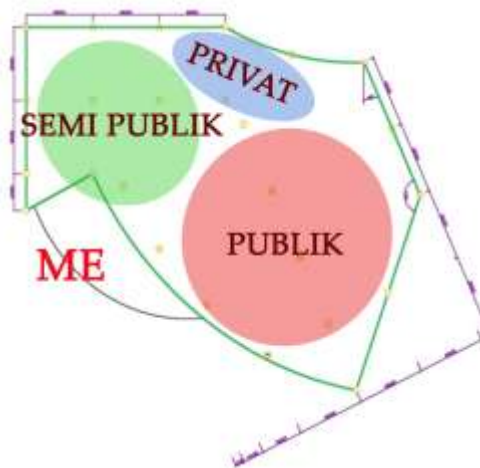
3.2.4. Analisis Zoning, Grouping dan Sirkulasi Ruang

3.2.4.1. Analisis Zoning Ruangan

Zoning ruangan dikelompokkan menjadi 3 menurut sifat ruang yaitu:

- Publik : Ruangan yang bisa digunakan untuk para staff dan pengunjung yang datang, umum (*lobby, galeri, R.fashion show, butik, toilet*).
- Semi publik : Ruangan hanya bisa digunakan untuk intern dan pengunjung yang berkepentingan (*kantor dan kelas modeling*).
- Privat : Berfungsi sebagai ruangan pribadi hanya untuk perorangan - tertutup (*backstage, R.kontrol, gudang, dan pantry*).

Alternatif 1

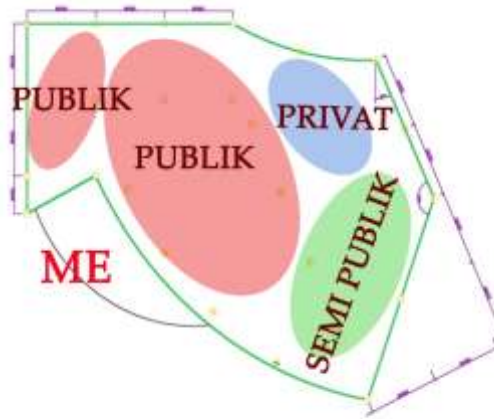


Gambar 3.10. Zoning Alternatif 1

Alternatif 1

- + Ruang publik berada dekat ME, sehingga memudahkan sirkulasi pengunjung.
- + Ruang semi publik berdekatan dengan ruang privat yang mempercepat akses pencapaian.
- + Jarak antar ruang publik berdekatan.
- Ruang semi publik yang membutuhkan sinar matahari, tidak maksimal.

Alternatif 2

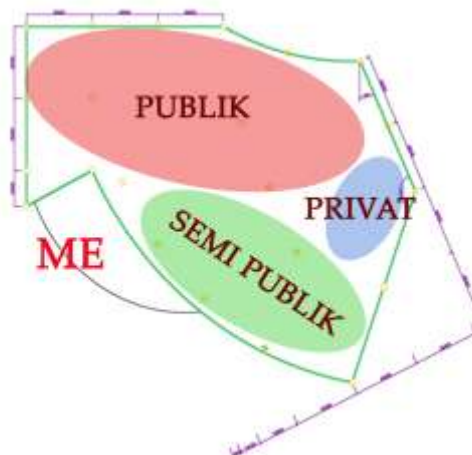


Gambar 3.11. Zoning Alternatif 2

Alternatif 2 (terpilih)

- + Ruang publik berada dekat ME, sehingga sirkulasi jelas dan dapat menarik perhatian pengunjung dari luar.
- + R. privat dan r.semi publik berdekatan, memudahkan akses staff & pengunjung
- + R.publik dibagi menjadi 2 bagian sesuai tingkat kebisingan, sehingga tidak mengganggu r.privat dan semipublik.
- + Sirkulasi yang tidak monoton
- + R.semi publik bisa mendapat kebutuhan cahaya alami yang cukup.

Alternatif 3



Gambar 3.12. Zoning Alternatif 3

Alternatif 3

- + R. Privat dan r. semi publik berdekatan sehingga memudahkan jalur sirkulasi
- + R. Semi publik mendapat cahaya alami yang maksimal
- + Memiliki alur yang jelas.
- R. publik berada di ruang bagian dalam, sehingga kurang terlihat dari luar.
- Membentuk alur yang linier, sehingga alur kurang menarik.

Dari beberapa alternatif diatas, *zoning* kedua dipilih karena memiliki peletakan area berdasarkan sifat ruang yang paling baik, sirkulasi yang terarah dan efisien baik untuk pengelola dan pengunjung, dan setiap area (seperti kelas dan kantor) yang membutuhkan sinar matahari terpenuhi dengan baik, sehingga lebih ramah lingkungan dan hemat energi.

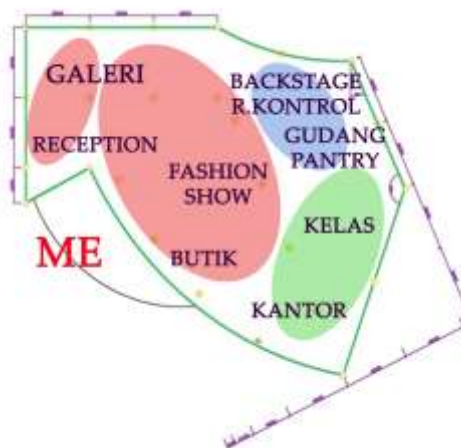
3.2.4.2. Analisis *Grouping* Ruangan



Gambar 3.13. Grouping Alternatif 1

Alternatif 1

- + Kantor dan kelas berada di pojok ruang, sehingga tidak terlalu bising
- + Backstage dan area *show* berdekatan sehingga memudahkan akses.
- + Area *show* dan galeri dapat menarik perhatian pengunjung dari luar untuk masuk ke dalam.
- Kantor dan kelas tidak mendapatkan cahaya alami secara maksimal.



Gambar 3.14. Grouping Alternatif 2

Alternatif 2 (terpilih)

- + Area *show* dan kelas mendapat porsi yang seimbang untuk dilihat dari luar, sehingga dapat menjadi *view* yang menarik.
- + Kantor dan kelas mendapat cahaya alami yang cukup
- + *Backstage* yang berdekatan dengan area *show*
- + *Reception* berada dekat ME.



Gambar 3.15. Grouping Alternatif 3

Alternatif 3

- + R. kantor dan kelas mendapat cahaya alami secara maksimal.
- + Gudang dan *pantry* yang berdekatan dengan kantor, mempercepat akses para

- staff dalam bekerja.
- View yang dilihat dari luar kurang menarik.
 - Area *show* dan galeri berada di pojok ruangan.

Dari beberapa alternatif diatas, *grouping* kedua dipilih karena memiliki penempatan area yang saling menguntungkan satu sama lain, sirkulasi yang efisien, efektif, dan tidak monoton.

3.2.5. Analisis Peletakkan ME (*Main Entrance*)



Gambar 3.16. Analisis Main Entrance

Alternatif 1

Kelebihan:

- + Pintu masuk memiliki arah lebih jelas.
- + Memanfaatkan pojok ruang sebagai pintu masuk.

Kekurangan:

- Pintu keluar menjadi lebih besar dibandingkan pintu masuk utama.
- View pengunjung pertama kali memasuki ruang sangat sempit.
- Bentuk ME utama tidak bisa terlihat dari jalan raya.

Alternatif 2

Kelebihan:

- + Pintu masuk memiliki arah lebih jelas.
- + Memanfaatkan pojok ruang sebagai pintu keluar.
- + Pintu masuk menjadi lebih besar dibandingkan pintu keluar.
- + View pengunjung pertama kali memasuki ruang sangat luas.

Kekurangan:

- Dari pintu keluar ke tempat parkir berbenturan dengan pengunjung yang masuk

Alternatif 3 (terpilih)

Kelebihan:

- + Pintu masuk dan keluar menjadi 1, sehingga keamanan lebih terjaga.
- + Pintu masuk dan keluar memiliki ukuran yang besar, sehingga pengunjung yang berlawanan arah tidak berbenturan.
- + Dari pintu keluar bisa langsung ke tempat parkir.
- + Desain ME menjadi lebih *unity*.
- + Desain ME tampak jelas dilihat dari jalan raya, sehingga dapat menarik pengunjung.

Dilihat dari beberapa alternatif *Main Entrance* (ME) diatas, alternatif ketiga paling ideal untuk perancangan *House of Modeling and Fashion Centre* di Surabaya, yakni pintu masuk utama dan keluar menjadi satu, sehingga memiliki sirkulasi yang jelas, *first impression* yang didapat pengunjung pertama kali lebih menarik, keamanan lebih terjamin, dan fungsional.