

PROGRAM

RUANG

**FUNGSIONAL**

**“BENTUK”**

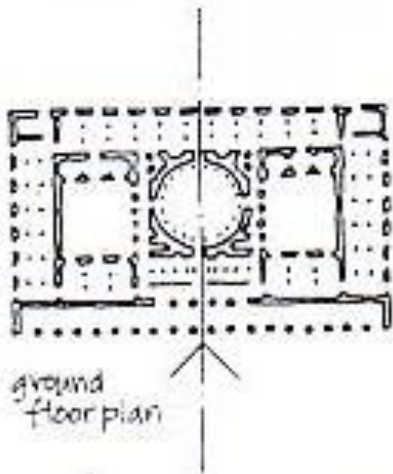
**atau**

**“FUNGSI”**

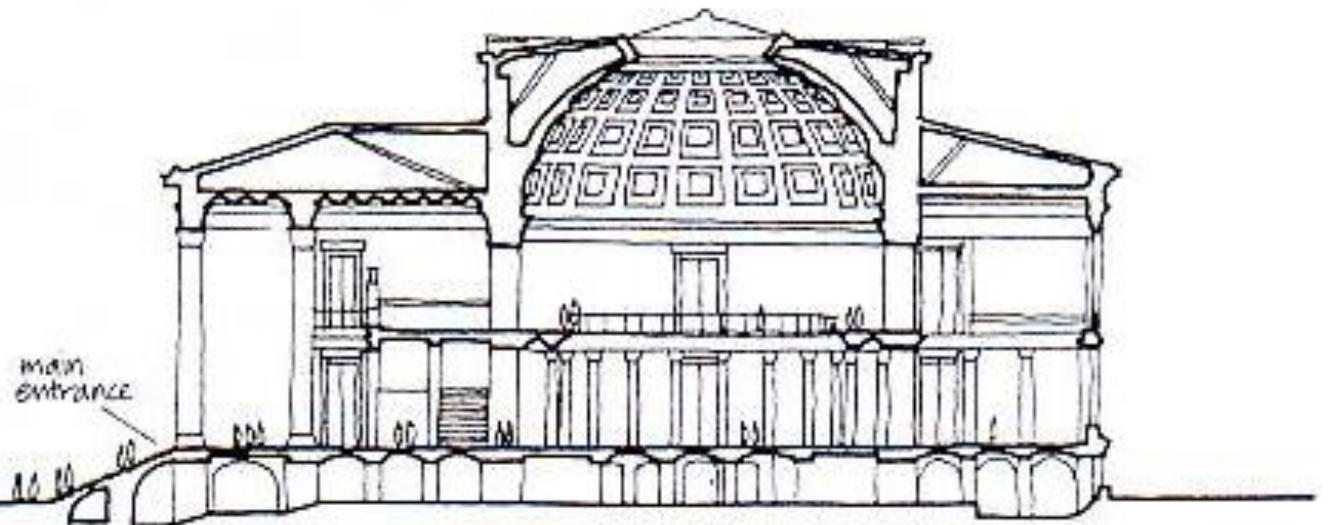


Schinkel's Altes Museum (1823-30)  
in Berlin

entrance facade



ground floor plan

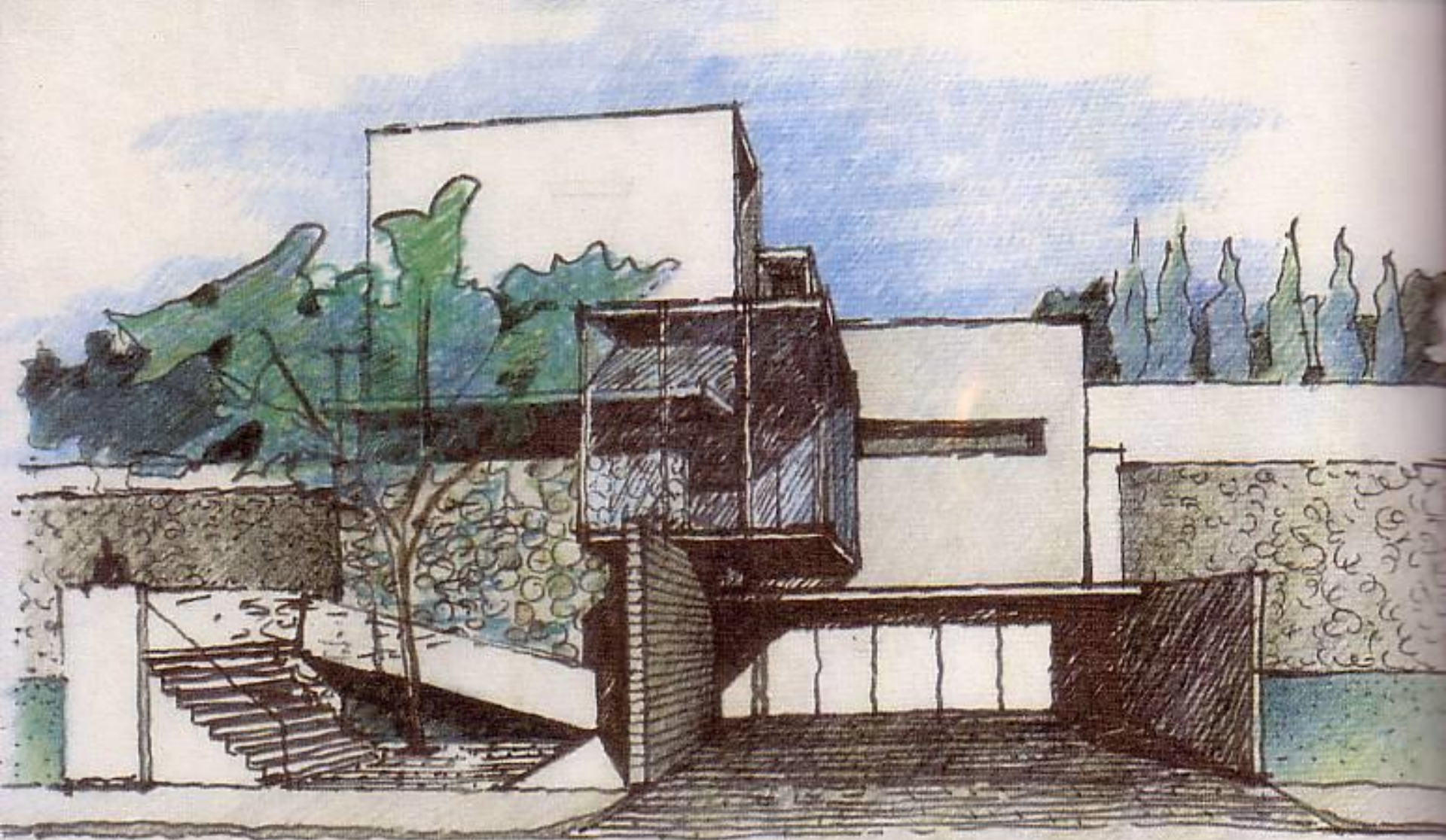


main entrance

0 10 20 30 metres

CROSS SECTION

*"Function Follow Form"*

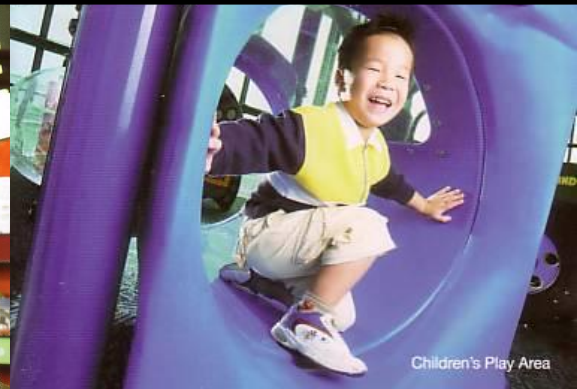


*"Form Follow Function"*

YUGI & RUBI HOUSE  
BINTARO, JAKARTA  
AUGUST 2003

Program  
Ruang  
**Fungsional**

".....serangkaian  
aktivitas"





*".....kebutuhan ruang"*

# Contoh Kasus

Program Ruang Sederhana  
**Rental VCD/DVD**



# 1. Aktivitas Pengguna Ruang

## a. Kastomer/Pelanggan

- Datang
- Lihat judul film / katalog
- Mengajukan pesanan
- Menunggu Pesanan
- Menerima Pesanan Film
- Transaksi
- Pulang

## b. Pengelola

- Menunggu pelanggan
- Mencari film dalam rak penyimpanan
- Menyerahkan film pesanan
- Menerima transaksi/registrasi
- Menerima & menyimpan pembayaran
- Pemeliharaan/perbaikan disc rusak
- Numerisasi film baru
- Rekapitulasi & administrasi

# 2. Kebutuhan Ruang

## a. Kastomer/Pelanggan

AKTIVITAS	KEBUTUHAN RUANG
Datang	Teras
	Hall
Lihat katalog film	Show case
Mengajukan Pesanan	Customer Service
Menunggu Pesanan	R. tunggu
Menerima Pesanan	Customer Service
Transaksi	Kasir
Buang hajat/cleaning	Toilet
Pulang	Main Entrance

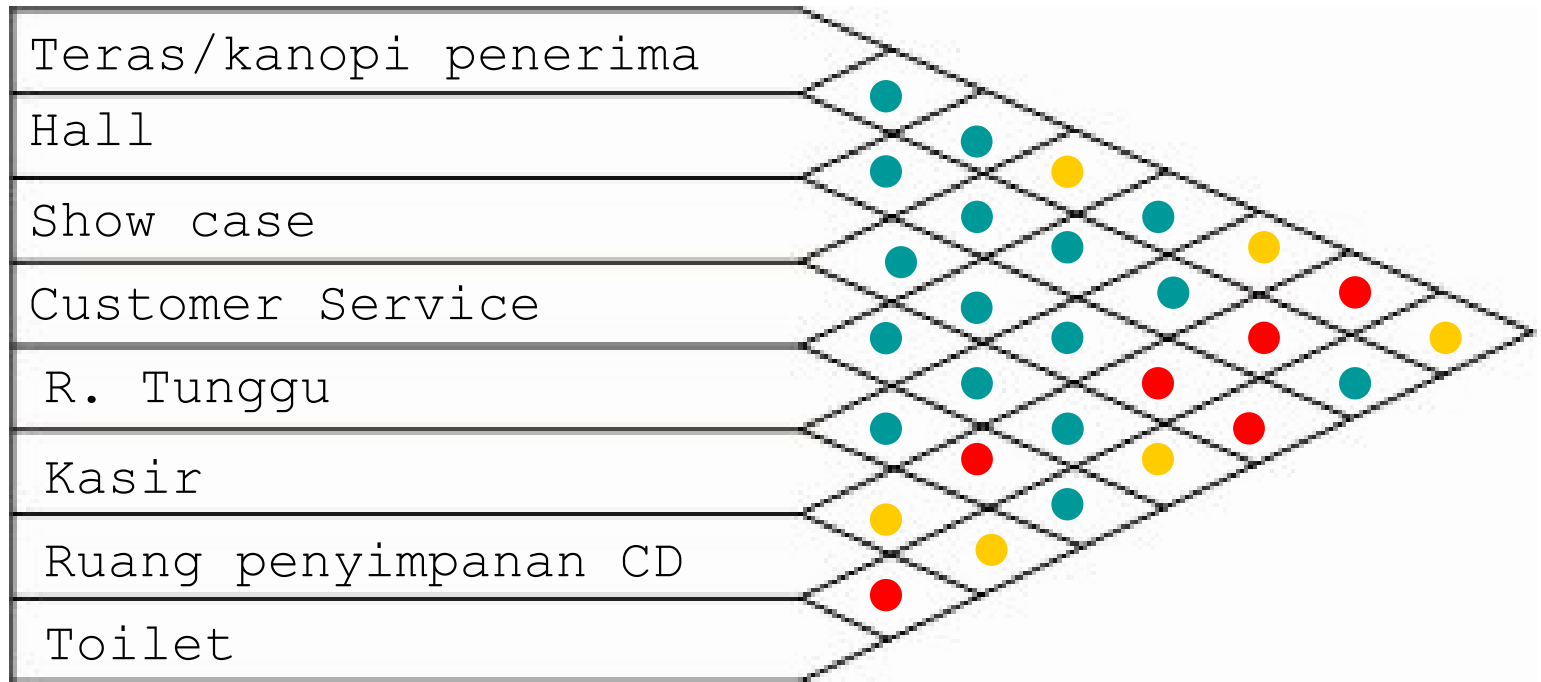
## b. Pengelola

<b>AKTIVITAS</b>	<b>KEBUTUHAN RUANG</b>
Menunggu pelanggan	Customer Service
Mencari film	Ruang CD
Transaksi	Kasir
Registrasi	Customer Service
Pemeliharaan	Ruang CD
Numerisasi	Ruang CD
Administrasi	Customer Service
Buang hajat/cleaning	Toilet

# 3. Klasifikasi Ruang

JENIS RUANG	NAMA RUANG
Ruang Utama	Teras
	Hall
	Show case
	Customer Service
	R. tunggu
Ruang Pendukung	Kasir
	Ruang CD
Ruang Service	Toilet

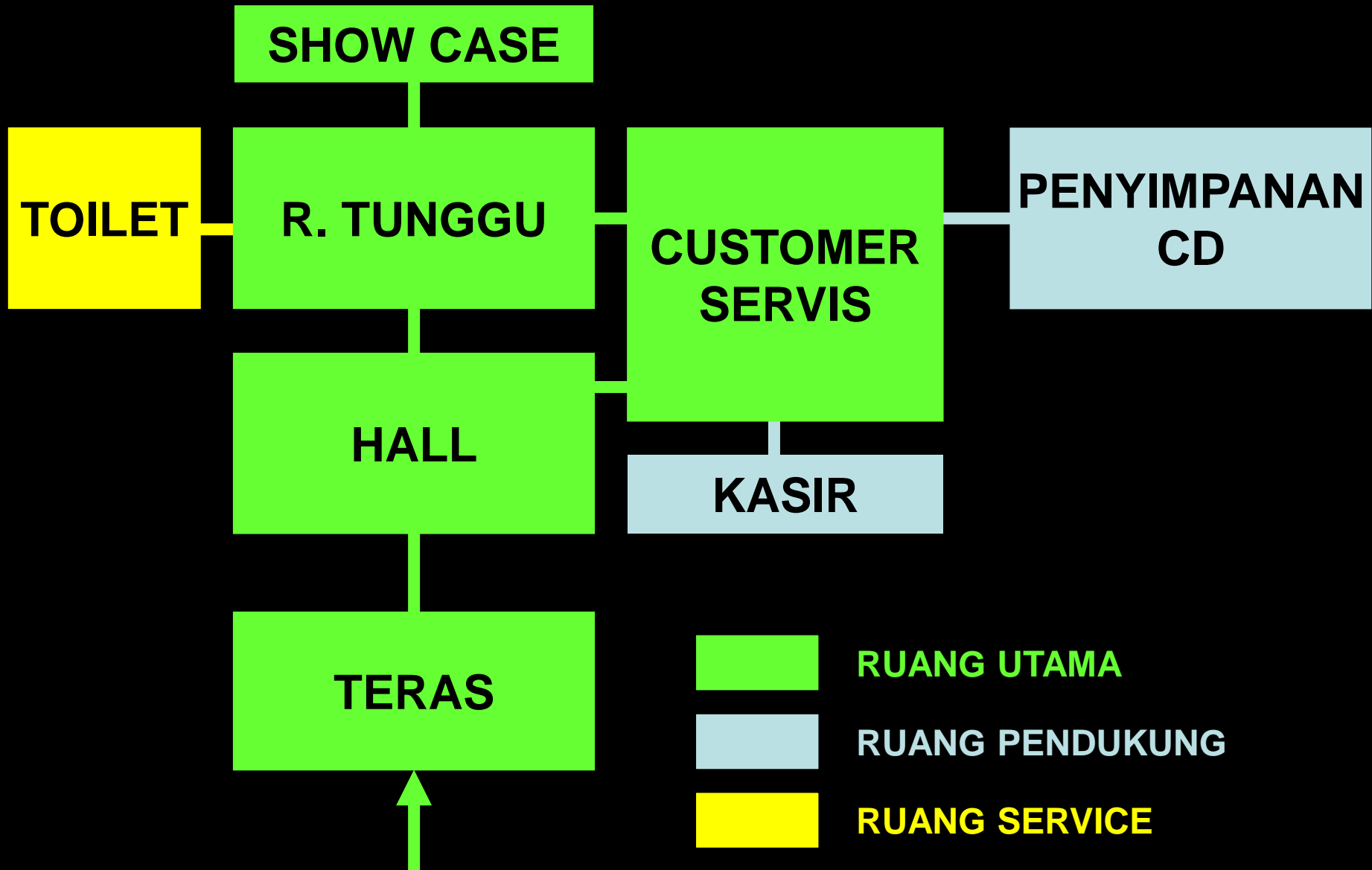
# 4. Matriks Hubungan Ruang



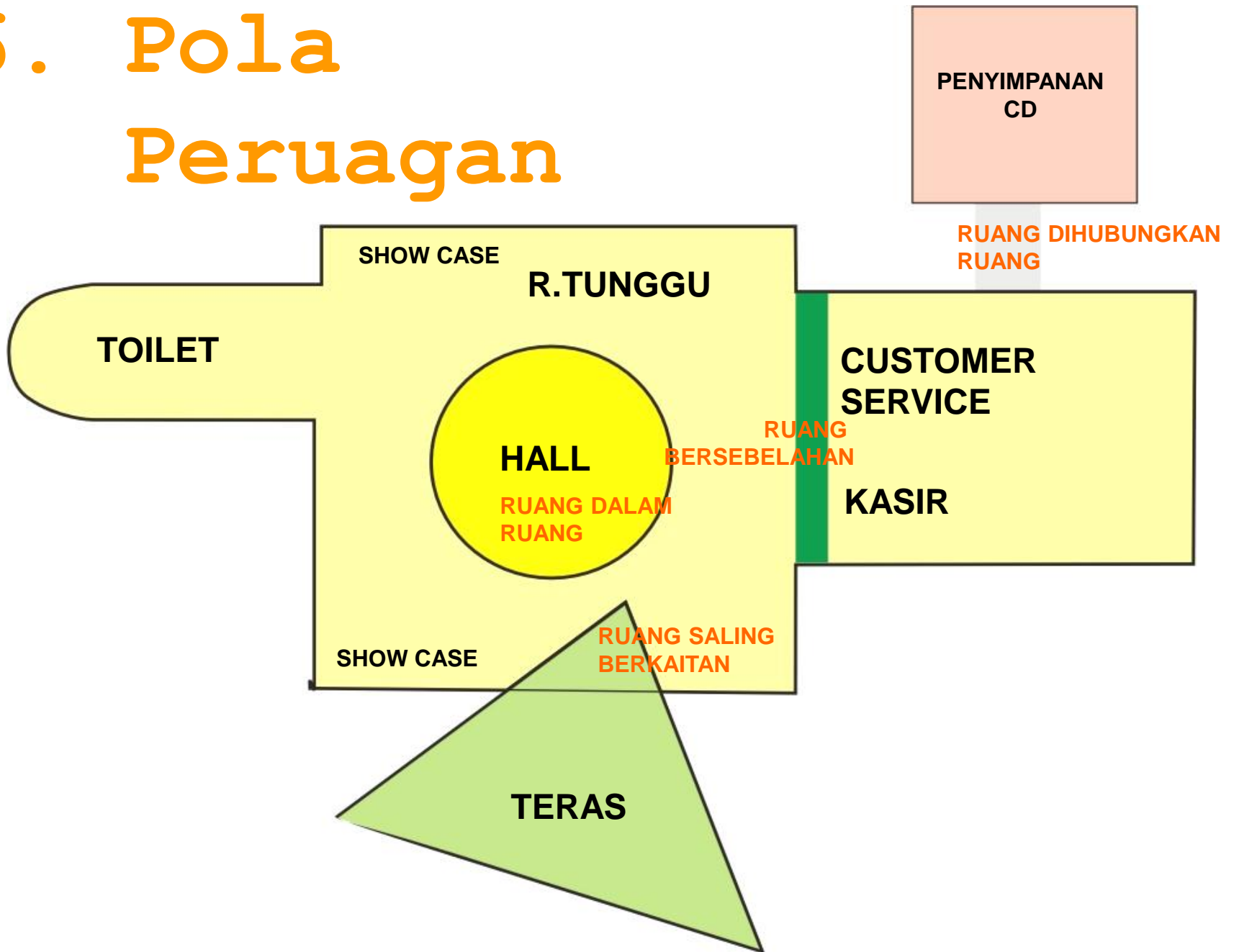
## Keterangan

- Berhubungan erat
- Berhubungan kurang erat
- Tidak ada hubungan

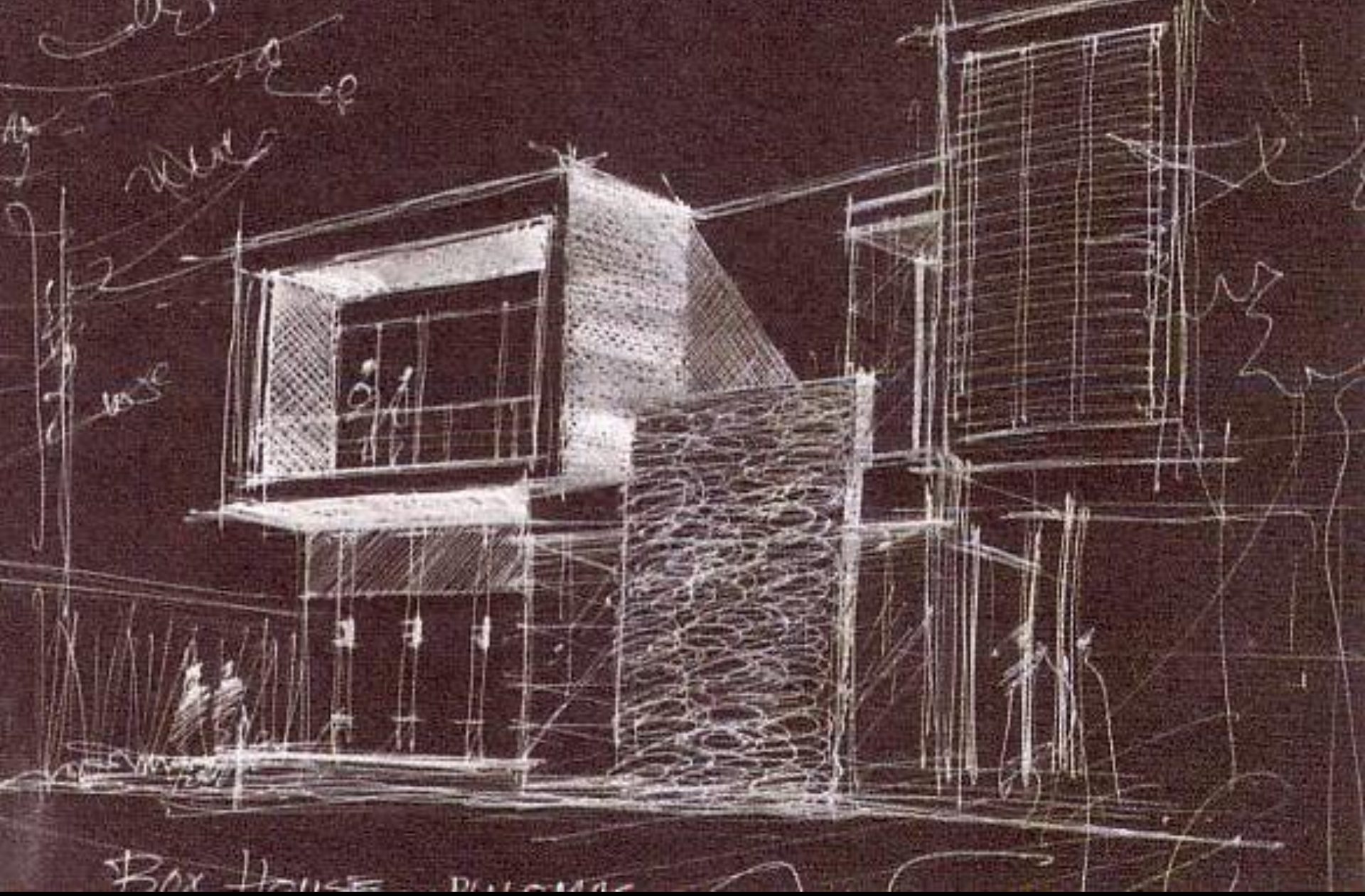
# 5. Pola Hubungan Ruang



# 6. Pola Perumahan



# 7. Eksplorasi Massa





**membentuk**  
**"FUNGSI"**  
**&**  
**memfungsikan**  
**"BENTUK"**