

BAB VI

KONSEP PERANCANGAN

PUSAT HOBI REPLIKA DI YOGYAKARTA

VI.1. Konsep Dasar Perencanaan dan Perancangan

Konsep dasar perencanaan dan perancangan Pusat Hobi Replika di Yogyakarta adalah *memunculkan stimulus untuk berinteraksi selama berkegiatan melalui elemen penyusun ruangan*. Interaksi yang merupakan nilai tambah dalam berkegiatan, berusaha dimunculkan melalui penataan ruang dalam dan ruang luar.

Elemen penyusun ruangan yang digunakan adalah bentuk ruangan, layout penyusunan perabot, serta warna yang dipilih pada rancangan ruangan.

VI.2. Konsep Penataan Ruang

Penataan ruang pada bangunan Pusat Hobi Replika di Yogyakarta dibagi menjadi 2(dua) yaitu : penataan secara horizontal dan penataan secara vertikal.

VI.2.1. Konsep Penataan Ruang Secara Vertikal

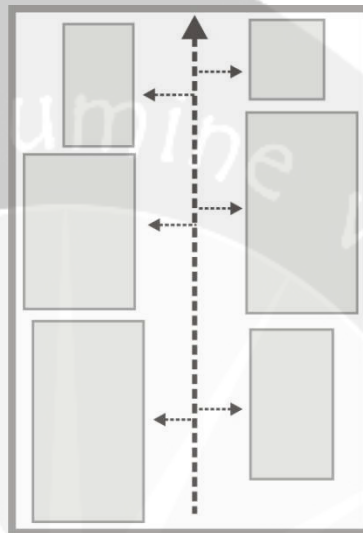
Lantai 3	Ruang Pameran - ruangan yang paling jarang digunakan ,hanya pada saat ada event pameran atau lomba.
Lantai 2	Ruangan - ruangan yang berada pada lantai 2 merupakan ruangan-ruangan lebih jarang dikunjungi dan digunakan
Lantai 1	Ruangan - ruangan yang berada pada lantai dasar merupakan ruangan-ruangan yang paling sering dikunjungi dan digunakan

*Gambar 6.1. Penataan Ruang Secara Vertikal
(Sumber: analisis penulis)*

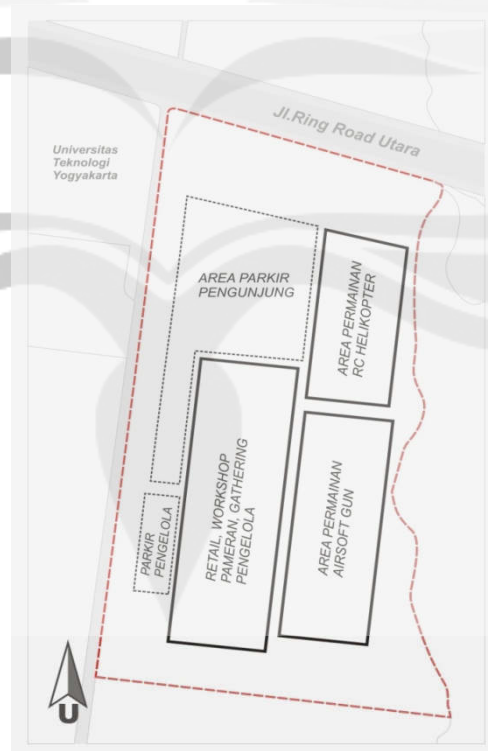
Penataan ruang secara vertikal mengacu pada intensitas penggunaan ruangan. Ruangan-ruangan pada lantai pertama merupakan ruangan-ruangan yang paling sering digunakan, demikian juga seterusnya sampai ke lantai paling atas.

VI.2.2. Konsep Penataan Ruang Secara Horizontal

Penataan ruang secara horizontal memperhatikan area sirkulasi sebagai sumbu linier yang berada di tengah, dan ruang-ruang yang ada ditata secara cluster di sisi samping area sirkulasi



Gambar 6.2. Penataan Ruang Secara Horizontal
(Sumber: analisis penulis)






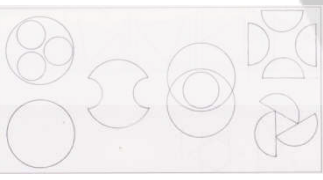
Gambar 6.3. Tatanan Ruang Secara Keseluruhan
(Sumber: analisis penulis)

VI.3. Konsep Perancangan Ruang

VI.3.1. Bentuk Ruang

Perancangan ruangan pada bangunan Pusat Hobi Replika di Yogyakarta mengambil kata kunci interaksi pengguna. Prinsip-prinsip yang digunakan dalam merancang ruangan adalah: bentuk, tatanan/*layout*, dan warna. Pemilihan bentuk ruangan dengan karakter masing-masing mengacu pada sifat interaksi yang diwadahi pada ruangan tersebut. *Layout* perabot menunjukkan orientasi dari masing-masing pengguna yang berkegiatan dan berinteraksi menggunakan perabot tersebut.

Tabel 6.1. Penggunaan Bentuk pada Ruang

No	Bentuk	Tuntutan	Aplikasi
1.	persegi 	statis, pasif, sesuai dengan jenis interaksi pada ruang konsultasi yaitu diskusi.	- ruang konsultasi
2.	persegi 	kebutuhan jarak melebar ke 2 sumbu	- <i>shooting range</i>
2.	persegi panjang 	- netral, statis, aktif - kebutuhan jarak lebih yang memengaruhi panjang ruangan	- ruang perakitan -ruang pengecatan - ruang persiapan - ruang briefing - retail
3.	Lingkaran, elips bentuk tidak beraturan 	dinamis, aktif, bebas	- area permainan <i>airsoft gun</i> - area permainan radio kontrol - ruang pameran - ruang <i>gathering</i>

Sumber: analisis penulis.

VI.3.2. Tatanan Layout Perabot

Tabel 6.2. Tatanan Layout Perabot pada Ruang

No	Prinsip tatanan	Karakteristik	Aplikasi
1.	Cluster - terpusat	memberikan orientasi ke pusat tatanan perabot	- ruang konsultasi - Ruang <i>gathering</i>
2.	Cluster	kesamaan fungsi, orientasi tertentu (merata, tersebar)	- ruang perakitan -ruang pengecatan - Ruang persiapan - Ruang briefing - Ruang simulasi - Retail - Ruang pameran

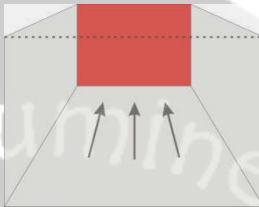
Sumber: analisis penulis

VI.3.3. Warna Ruangan

Pemilihan warna didasarkan bukan pada warna yang dipilih, tetapi hubungan warna yang akan digunakan. Pemilihan warna ruangan berkaitan dengan efek warna terhadap interaksi yang terjadi. Pemilihan warna berdasarkan hubungan warna dapat dibedakan menjadi :

Tabel 6.3. Pemilihan Warna Ruangan

No	Hubungan Warna	Tuntutan	Aplikasi
1.	Netral	Warna tidak berpengaruh pada interaksi pengguna, karena tingkat interaksi tinggi yang tidak membutuhkan banyak stimulus.	- Ruang permainan <i>airsoft gun</i> - Ruang permainan radio kontrol - ruang persiapan - Ruang simulasi - Ruang perakitan - Ruang pengecatan - Ruang pameran - ruang konsultasi - retail - Ruang <i>gathering</i>

2.	Kontras	- Warna sebagai pemberi orientasi kepada pengguna, memiliki peranan sebagai penunjuk. 	- ruang <i>briefing</i> - <i>Shooting Range</i>
----	---------	---	--

Sumber: analisis penulis

VI.3.4. Jumlah dan Luasan Ruang

Berdasarkan identifikasi kebutuhan ruangan maka ditentukan jumlah luasan ruangan - ruangan pada Pusat Hobi Replika di Yogyakarta sebagai berikut :

Tabel 6.4. Luasan dan Jumlah Ruang

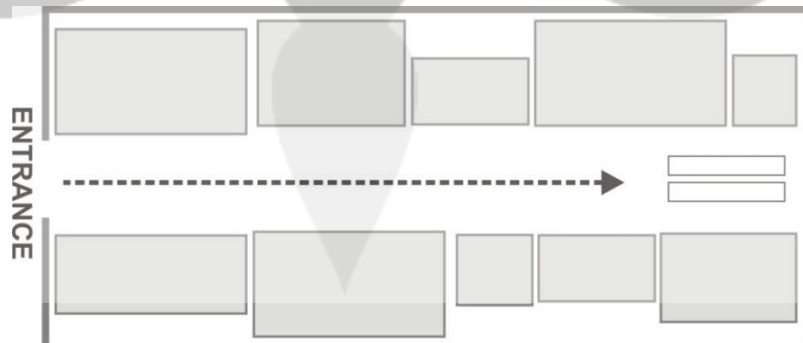
No	Kebutuhan ruang	Luas Ruang (m ²)	Jumlah Ruang
1.	Area parkir	mobil : motor:	1
2.	Entrance, lobby	75,6	1
3.	Retail / toko hobby	54	3
4.	Bengkel pengerjaan : - ruang perakitan - ruang pengecatan	49,6 38,4	3 3
5.	Area Permainan Airsoft Gun Ruang brefing Shooting Range Ruang persiapan kamar mandi	120 37,8 40 37,8 42	1 1 1 1 1
6.	Area Permainan Radio Kontrol Ruang Simulasi Ruang Persiapan	88 37,8 37,8	1 1 1
7.	Ruang pameran	144	1
8.	Kantor Pengurus : - Ruang General Manager - Ruang manajer operasional - Ruang manajer personalia - Ruang manajer pemasaran - Ruang tamu - Ruang tunggu - Kantor staff keuangan	12 10,5 10,5 10,5 7 8,4 11,8	1 1 1 1 1 1 1

	- Kantor Staff operasional	11,8	1
	- lavatory kantor	24	1
No	Kebutuhan ruang	Luas Ruang (m ²)	Jumlah Ruang
9.	Ruang cleaning service + WC	29,4	1
	Gudang peralatan	16	1
10.	Ruang ME :		
	- Kantor	12	1
	- Ruang Panel	17,8	1
11.	Pos Satpam	5,6	2
12.	Gudang	76,8	1
13.	Loading dock	42	1
14.	Pos parkir	5,6	2
15.	Lavatory umum	24	3
16.	Mushola	18	1
	Mushola kantor	18	1
	Mushola CS	12	1

Sumber: analisis penulis

VI.4. Konsep Sirkulasi pada Bangunan

Konsep sirkulasi pada bangunan Pusat Hobi Replika di Yogyakarta mengutamakan daya tarik visual selama melalui area sirkulasi utama. Untuk mencapai hal tersebut, maka selain dengan penataan ruangan secara cluster di sisi samping area sirkulasi yang ditempatkan di tengah bangunan, dan didukung dengan penggunaan material transparan untuk mengekspose kegiatan di ruangan-ruangan yang memungkinkan, penempatan eskalator dan entrance dibuat berjauhan.

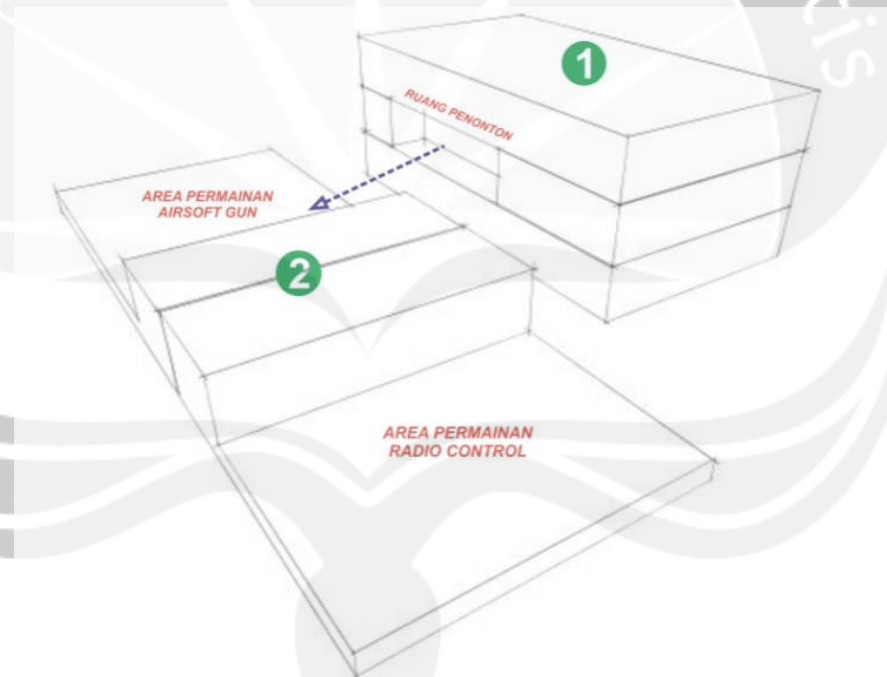


*Gambar 6.4. Konsep Jalur Sirkulasi
(Sumber: analisis penulis)*

Untuk mencapai eskalator ke lantai 2, dimana terdapat toko-toko hobi pengunjung harus berjalan melewati ruangan pengecatan dan perakitan, yang bertujuan untuk memperlihatkan proses kegiatan hobi replika yang diharapkan menjadi potensi daya tarik bagi pengunjung untuk ikut menyukai hobi replika.

VI.5. Konsep Gubahan Massa Bangunan

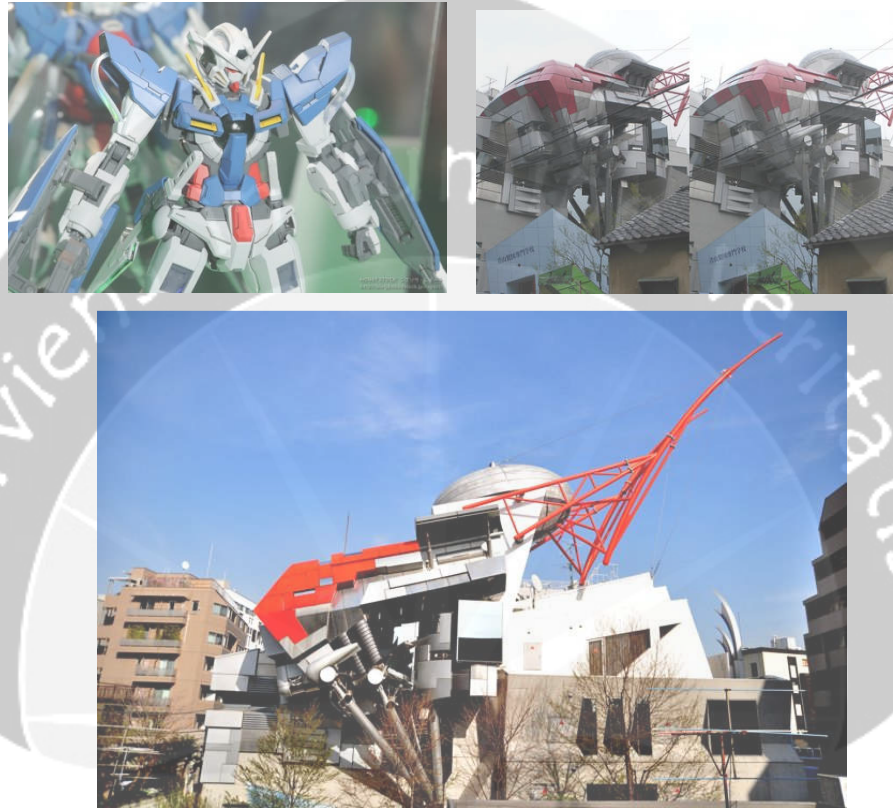
Bangunan Pusat Hobi Replika di Yogyakarta terbagi menjadi 2 massa bangunan. Bangunan pertama terdiri dari 3 lantai yang merupakan fungsi retail, area perakitan dan pengecatan, ruang gathering serta pameran. Massa bangunan kedua adalah area permainan airsoft gun dan radio kontrol, masing-masing 1 lantai.



Gambar 6.5. Konsep Gubahan Massa Bangunan
(Sumber: analisis penulis)

Selain bentuk yang digunakan untuk ruangan, untuk bentuk bangunan digunakan bentuk yang bukan merupakan bentuk dasar. Karakter- karakter pada hobi replika coba dimasukkan dalam tampilan luar bangunan, untuk menimbulkan kesan yang menunjukkan hobi replika tersebut. Bentuk –

bentuk hobi replika yang digunakan cenderung futuristik dan tidak beraturan. Selain itu ditunjang dengan penggunaan material bangunan yang mendukung tampilan bangunan seperti : baja, aluminium komposit, kaca, beton ekspose



Gambar 6.6. Pusat Hobi Gundam di Shibuya, Jepang
sumber : <http://www.michaeljohngrist.com>-2009

Penggunaan bentuk – bentuk terkait sebagai wujud interaksi visual antara bangunan dengan jenis kegiatan yang terjadi di dalamnya, selain sebagai identifikasi untuk pengunjung mengenai identitas bangunan.

VI.6. Konsep Penggunaan Material

Tabel 6.5. Penggunaan Material pada Elemen Penyusun Bangunan

No	Jenis Material	Aplikasi
1	Panel aluminium komposit	- dinding luar
2	Batu bata plester + cat	- dinding dalam - dinding luar
3	Batu bata plester + keramik	- dinding ruang pengecatan - lavatory - kamar mandi

4	Kaca	- dinding retail - dinding ruang pengecatan dan perakitan * (sisi yang terlihat dari jalur sirkulasi) - jendela
5	Aluminium	- kusen - jalusi
6	Keramik	- Lantai
7	Stainless steel	- Railing - Handel pintu
8	Konblok	- Jalan setapak di area luar - Area parkir
9	Kayu dengan finishing cat melamin	- Meja, rak & perabot lainnya
10	UPVC	- Penutup atap

Sumber: analisis penulis.

VI.7. Konsep Struktur dan Utilitas Bangunan

VI.7.1. Konsep Struktur Bangunan

Struktur yang digunakan pada bangunan Pusat Hobi Replika di Yogyakarta adalah :

1. Pondasi menggunakan sistem pondasi dalam, yaitu tiang pancang.
2. Struktur utama bangunan :
 - Untuk lantai 1 dan lantai 2 menggunakan struktur kolom balok beton bertulang, dinding pasangan 1/2 bata, kaca sesuai tempat yang ditentukan
 - Untuk lantai 3 menggunakan struktur kolom balok dengan konfigurasi kolom berada seluruhnya di dinding untuk kebutuhan ruang pameran yang bebas kolom.

- Struktur atap menggunakan sistem *space frame* sebagai salah satu alternatif struktur bentang lebar.
- Struktur lantai menggunakan *deckplate* beton.

VI.7.2. Konsep Utilitas Bangunan

Utilitas yang ada pada bangunan Pusat Hobi Replika di Yogyakarta adalah :

1. Sistem pengadaan air bersih, yang terbagi menjadi dua tempat penampungan masing-masing untuk kebutuhan sehari-hari dan untuk kebutuhan suplai air *fire protection*.
2. Sistem saluran pembuangan air kotor.
3. Sistem *Fire Protection* mencakup :
 - *Sprinkler*
 - *Smoke detector*
 - *Alarm*
 - Tangga darurat dilengkapi *fire damper*
 - *Hydrant* dalam ruangan
 - *Hydrant* luar ruangan
 - *Fire Extinguisher*
4. Sistem transportasi vertikal berupa tangga dan eskalator.
5. Sistem penghawaan buatan berupa sistem penghawaan alami yaitu ventilasi dengan sistem *cross ventilation*, dan sistem penghawaan buatan yaitu *AC* dengan sistem sentral dan split.
6. Sistem penyediaan jaringan internet nirkabel untuk kafetaria yaitu *Wi-Fi*.
7. Sistem saluran pembuangan gas sisa kegiatan mengecat.
8. Sistem cadangan listrik darurat (*genset*)
9. Sistem komunikasi pada bangunan yaitu telepon, facsimile, dan sistem penyampaian informasi
10. Sistem penangkal petir.

DAFTAR PUSTAKA

- Ching, D.K., Francis. 1996. *Architecture Form, Space, and Order*, John Wiley & Sons, Inc. United States, America
- Ching, D.K., Francis. 1996. *Ilustrasi Desain Interior*, Penerbit Erlangga. Ciracas, Jakarta.
- Halim, Deddy, Ph.D 2005 *Psikologi Arsitektur; Pengantar Kajian Lintas Disiplin*, Grasindo, Jakarta.
- Hall, T., Edward. 1969. *The Hidden Dimension*, Doubleday & Company, Inc. New York, United States of America.
- Sarwono, S.W. 1992. *Psikologi lingkungan*. Program Pascasarjana UI dan Grasindo. Jakarta
- Lang, Jon. 1987, *Creating Architectural Theory* , Van Nostrand Reinhol Company Inc. United States, America.
- Peraturan Daerah Tingkat II Kabupaten Sleman No.1 Tahun 1990 Tentang Peraturan Bangunan.*

Sumber Data Internet:

<http://antipetir.asia>

<http://content/uploads/2007/11/blcom%20win%20Sept%202007.pdf>

<http://furuhitno.staff.gunadarma.ac.id>

http://guns.wikia.com/index.php?title=Airsoft_gun

http://jiunkpe-ns-jou-2004-na00000112-1514-suasana_ruang-resource1.pdf.htm

<http://jurnal.bl.ac.id/wp->

<http://library.usu.ac.id/download/ft/arsitektur-basaria3.pdf>

<http://sagindonesia.proboards40.com/index.cgi>

<http://sumbo.wordpress.com>

<http://wikipedia.org>

www.angkasa-online.com/11/02/ordirga/ordirga1.htm

www.bauer.co.id

www.ditplb.or.id/2006

www.greatech.co.id

www.indoflyer.net

www.irwan.net/tech

www.sabdaspacespace.org

www.sinarharapan.co.id

www.tamiang-mt.co.id



DAFTAR LAMPIRAN

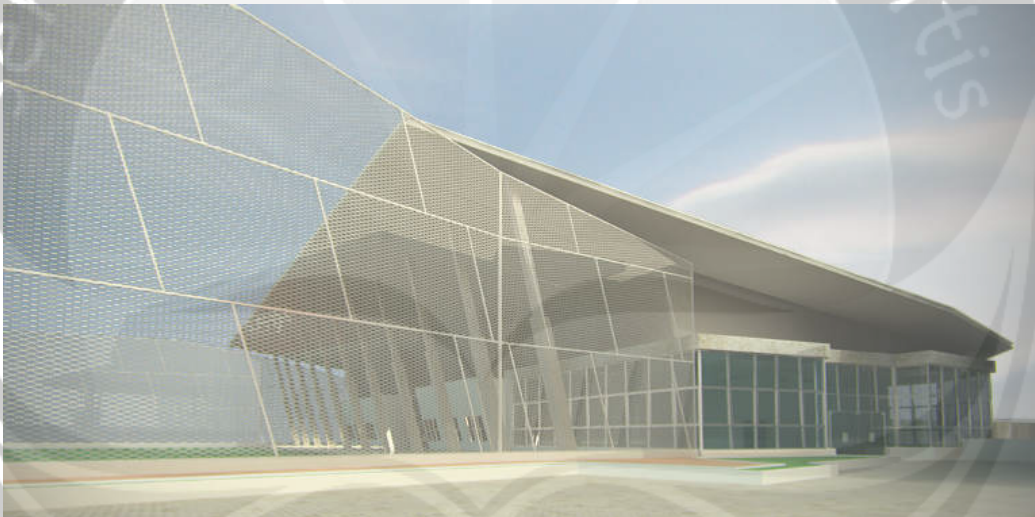
Perspektif Eksterior Bangunan Utama	106
Perspektif Eksterior Area Permainan	106
Perspektif Eksterior Benteng Airsoft Gun	106
Perspektif Interior Atrium	107
Perspektif Interior Rg. Perakitan	107
Perspektif Interior Rg. Briefing	107
Perspektif Interior Rg. <i>Gathering</i>	107
Perspektif Interior Rg. Konsultasi	107
Motif Ornamen I	107
Motif Ornamen II	107
Motif Ornamen III	107



LAMPIRAN



Perspektif Eksterior Bangunan Utama



Perspektif Eksterior Bangunan Area Permainan



Perspektif Eksterior Benteng Airsoft Gun



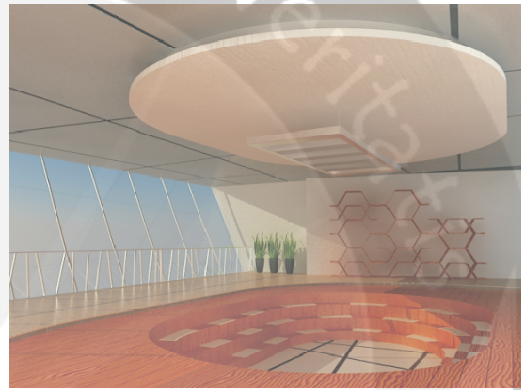
Perspektif Interior Atrium



Perspektif Interior Rg. Perakitan



Perspektif Interior Rg. Briefing



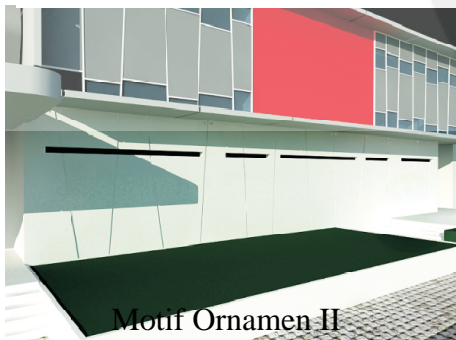
Perspektif Interior Rg. Gathering



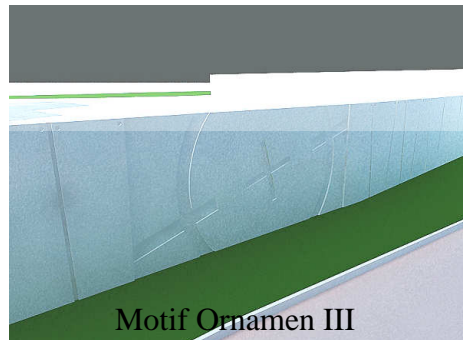
Perspektif Interior Rg. Konsultasi



Motif Ornamen I



Motif Ornamen II



Motif Ornamen III