

BAB VI

KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

6.1. Konsep Perencanaan

6.1.1. Konsep Aspek Kultural

Konsep perencanaan Yogyakarta Creative and Design Centre ialah dengan pendekatan arsitektur kontemporer yang akan menghadirkan suatu bentuk yang kontras namun tetap mempertahankan citra kota Yogyakarta sebagai kota budaya. Hal ini dimaksudkan untuk tetap menghidupkan citra dan filosofi budaya Yogyakarta ke dalam bangunan menyesuaikan dengan perkembangan bangunan kontemporer saat ini.

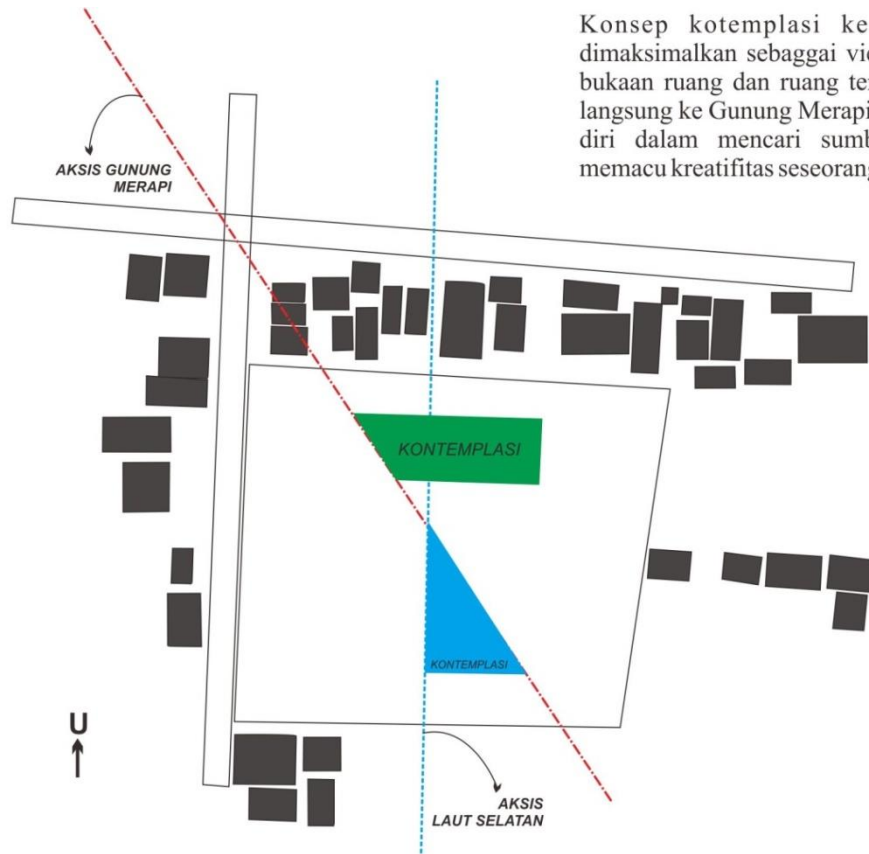
Budaya Yogyakarta juga tercermin pada arsitektur tradisionalnya yaitu Rumah Joglo. Konfigurasi penataan rumah joglo terbagi atas 3 bagian yang tersusun secara linear, yaitu bagian depan (pendopo), bagian tengah (peringgitan) dan yang paling belakang dan terdalam (dalem).



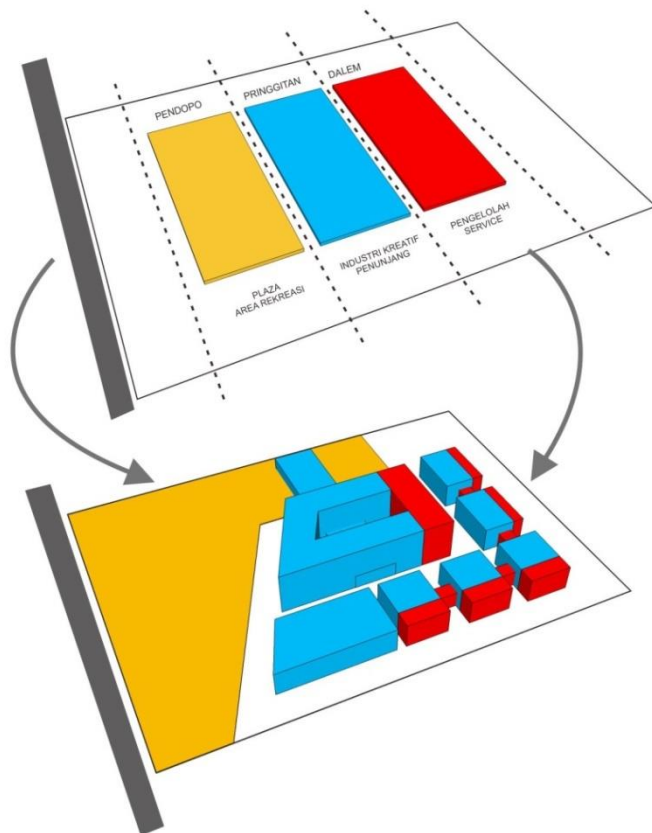
Gambar 6.1. Penataan Rumah Joglo
Sumber: www.hdesignideas.com

Dari gambar di atas disimpulkan bagaimana pembagian tingkat privasi dari sebuah rumah joglo. Pada bagian pendopo bersifat publik, bagian pringgitan bersifat semi publik, dan bagian dalem bersifat privat. Dari penataan ini akan diterapkan dalam bangunan Yogyakarta Creative and Design Centre

Kota Yogyakarta mempunyai sebuah filosofi yang hampir dikenal seluruh kalangan masyarakat yaitu filosofi garis imajiner kota Yogyakarta. Garis imajiner yang menghubungkan Gunung Merapi, Tugu Yogyakarta, Keraton Yogyakarta, dan Laut Selatan. Garis ini mempunyai makna filosofis yaitu perjalanan manusia hingga kembali ke kepada Sang Pencipta.



Konsep kontemplasi ke Gunung Merapi dimaksimalkan sebagai view from site melalui bukaan ruang dan ruang terbuka. Pemandangan langsung ke Gunung Merapi sebagai kontemplasi diri dalam mencari sumber inspirasi dalam memacu kreatifitas seseorang.



Konsep tatanan rumah joglo diimplementasikan ke dalam desain Yogyakarta Creative and Design Centre.

- Plaza sebagai implementasi dari Pendopo sebagai area publik dan entrance ke dalam bangunan.
- Pringgitan diimplementasikan sebagai fungsi bagi pelaku industri kreatif dan fungsi penunjang bagi pengunjung yang bersifat semi publik.
- Dalem diimplementasikan sebagai ruang pengelola dan service yang bersifat privat.

(Sumber: Analisis Penulis, 2017)

6.2. Konsep Kegiatan

6.2.1. Konsep Aktifitas dan Kebutuhan Ruang

Tabel 6.1. Konsep aktifitas pelaku dan kebutuhan ruang

Departemen	Pelaku	Kegiatan	Kebutuhan Ruang
Pengelola	Direksi & Staff	Bekerja, menerima tamu, rapat, istirahat, makan	Rg. Kerja, Rg. Meeting, Lobby, Cafeteria, Restoran
	Karyawan	Absen, ganti baju kerja, kerja, istirahat	Rg. Kerja, Rg. Ganti/Locker, Rg. Makan
Pengunjung	Pengunjung Umum	Melihat pameran, membeli produk, rekreasi, membeli buku, belajar, Istirahat	Galeri, Retail, Amphiteater, Library, Bookstore, Café, Restaurant
	Peserta Workshop	Workshop, Melihat produk, membeli produk.	Rg. Workshop, Galeri, Rg. Display, Retail.
Pelaku Industri Kreatif	Industri Kerajinan	Bekerja, memberi workshop, memamerkan produk, istirahat	Rg. Kerja, Rg. Workshop, Rg. Display, Galeri, Café, Restoran
	Industri Fashion	Bekerja, memberi workshop, memamerkan produk, istirahat	Rg. Kerja, Rg. Workshop, Rg. Display, Galeri, Café, Restoran
	Layanan Komputer dan Piranti Lunak	Bekerja, memberi workshop, memamerkan produk, istirahat	Rg. Kerja, Rg. Workshop, Rg. Display, Galeri, Café, Restoran
	Industri Desain	Bekerja, memberi workshop, memamerkan produk, istirahat	Rg. Kerja, Rg. Workshop, Rg. Display, Galeri, Café, Restoran
	Permainan Kreatif	Bekerja, memberi workshop,	Rg. Kerja, Rg. Workshop, Rg.

		memamerkan produk, istirahat	Display, Galeri, Café, Restaurant
Pelaku Eksternal	Penyewa Retail	Menjual produk, menyimpan barang,	Rg. Display, Gudang,
	Wartawan	Melakukan wawancara, meliput aktivitas	Rg. Konferensi Pers
Maintenance	Karyawan Teknisi	Melakukan pemeriksaan mekanikal elektrik pada bangunan, perawatan, rapat, istirahat	Rg. Kerja, Rg. Rapat, Gudang peralatan.
	Cleaning Servis Office Boy	Membersihkan dan merawat fasilitas, Melayani kebutuhan staf/karyawan, Istirahat	Rg. Kerja, Gudang, Dapur,
Keamanan	Satpam	Menjaga keamanan dan ketertiban, istirahat	Rg. Kerja, Pos Jaga,
	Karyawan CCTV	Mengawasi setiap sudut ruangan melalui monitor CCTV	Rg. CCTV,
	Petugas Parkir	Mengatur parkir kendaraan, Istirahat, menjaga keamanan kendaraan.	Pos Jaga,

6.2.2. Konsep Kegiatan di Ruang Dalam

Yogyakarta Creative and Design Centre merupakan bangunan yang terdiri dari beberapa fasilitas yang kemudian dijadikan satu kesatuan yang kemudian dikelola secara terpusat oleh pihak pengelola bangunan. Pengelola bangunan sendiri dilakukan oleh suatu instansi swasta yang merupakan pemilik bangunan. Ditinjau dari aktifitas di dalam bangunan, Yogyakarta Creative and Design Centre terdapat 4 pihak yang terlibat di dalamnya yaitu:

1. Pihak Pengelola

Merupakan kegiatan yang dilakukan oleh pihak instansi swasta pemilik bangunan dalam kegiatan pelayanan bagi para pemakai dengan mengurus, mengatur, dan mengelola seluruh bangunan. Pengelolaan bangunan terbagi atas 4 bidang yaitu:

a. Bagian Administrasi

Administrasi merupakan kelompok kegiatan yang berhubungan dengan teknis ketatausahaan dalam pelaksanaan pekerjaan operational, penyediaan keterangan bagi pimpinan, membantu kelancaran perkembangan organisasi serta melayani administrasi untuk syarat-syarat penyewa ruangan, maupun penggunaan fasilitas yang tersedia.

b. Bagian Pemasaran

Merupakan kelompok kegiatan yang berfungsi untuk melaksanakan strategi pemasaran dengan memperhatikan trend pasar dan sumber daya perusahaan serta merencanakan marketing research yaitu dengan mengikuti perkembangan pasar, terutama terhadap produk yang sejenis.

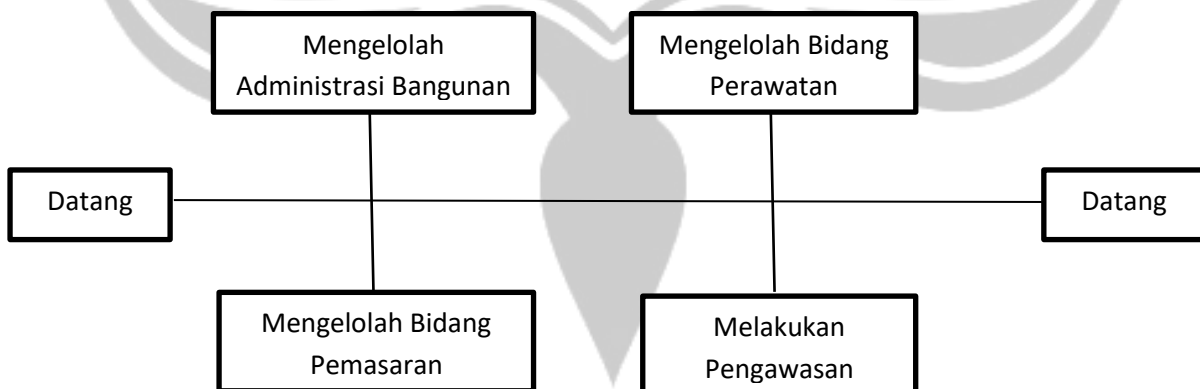
c. Bagian Operasional Pengawasan

Merupakan kelompok kegiatan yang melakukan pengawasan terhadap fungsi-fungsi yang ada bangunan mulai dari pengawasan pengaturan sumber daya manusia, kegiatan administrasi, pengolahan bahan baku, proses produksi, dan lain sebagainya.

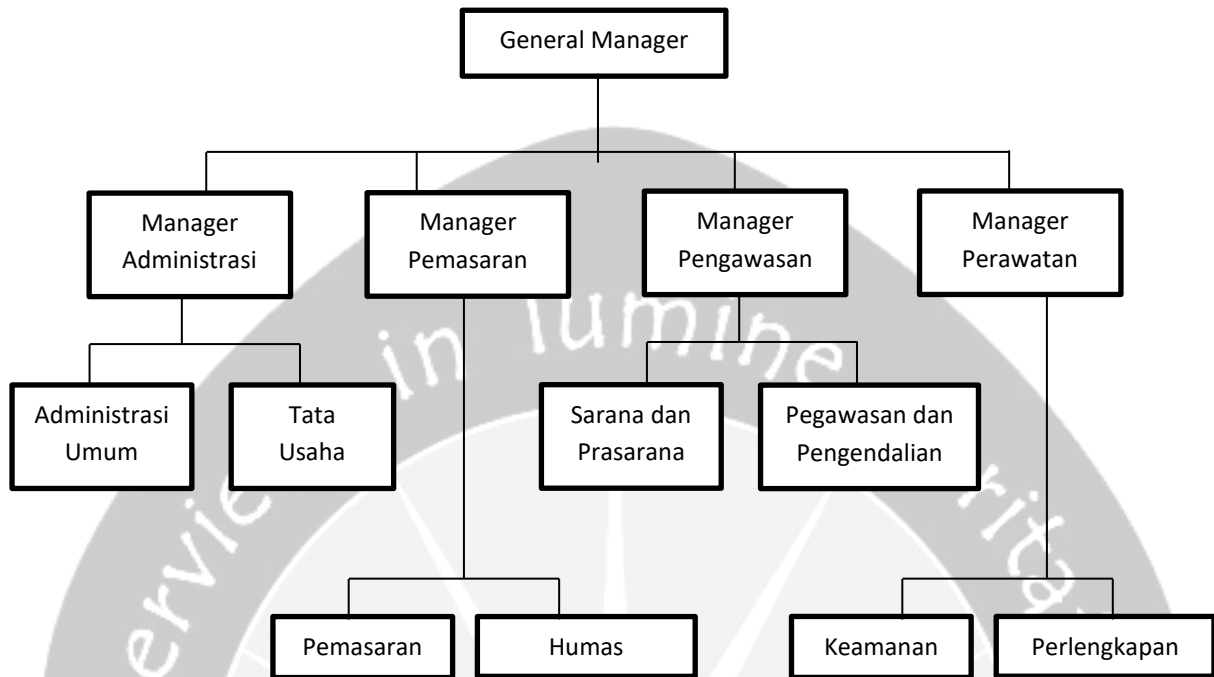
d. Bagian Perawatan.

Merupakan kelompok kegiatan yang melakukan perawatan ataupun memperbaiki peralatan-peralatan yang digunakan di dalam bangunan agar dapat berfungsi secara efektif dan efisien untuk memperlancara aktivitas di dalam bangunan

Di bawah ini merupakan skema dari kegiatan pengelolah Creative and Design Centre,



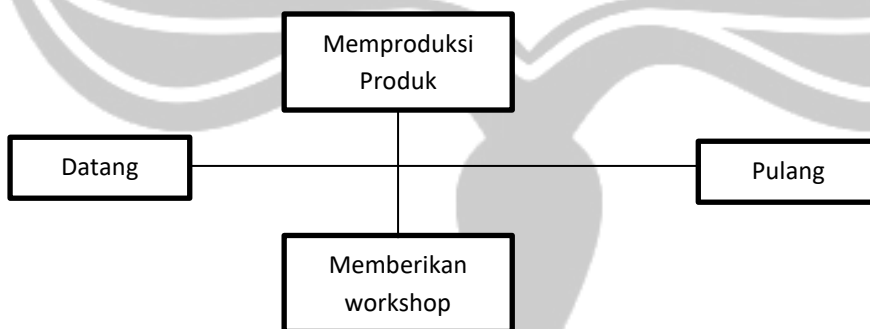
Secara skematik, struktur organisasi pihak pengelola bangunan Creative and Design Centre, sebagai berikut:



2. Pelaku Industri Kreatif

Merupakan kegiatan yang didalamnya memproduksi produk hasil olahan industri kreatif yang nantinya bisa dipasarkan maupun diperkenalkan ke masyarakat luas. Selain produksi, para pelaku industry kreatif juga akan memberikan workshop mengenai produk olahan.

Berikut ini merupakan skema penjabaran dari kegiatan pelaku industry kreatif:



3. Peserta

Merupakan kelompok kegiatan yang melakukan suatu pelatihan untuk menambah pengetahuan akan dunia industri kreatif.

4. Pengunjung

Merupakan kelompok kegiatan yang melakukan kegiatan rekreasi dengan mengunjungi fungsi-fungsi yang ada di dalam bangunan seperti galeri, retail, restoran/cafe dsb.

6.2.3. Konsep Kegiatan di Ruang Luar

a. Kegiatan Publik di luar bangunan

1. Pameran outdoor
2. Rekreasi dan entertainment
3. Istirahat dan duduk bersantai

Tabel 6.2. Konsep Fungsi dan Karakteristik Pengunjung

Fungsi	Karakteristik Pengunjung
Pameran Outdoor	Melihat hasil karya berupa karya industri kreatif maupun seni kreatif lainnya yang berkolaborasi membuat suatu pameran dengan tujuan untuk rekreasi, interaksi sosial, serta mengapresiasi kegiatan seni.
Area Entertainment dan hiburan	Area bagi pengunjung untuk menyaksikan pertunjukan berupa amphiteater maupun area bermain bagi keluarga atau teman.
Area Plaza	Rekreasi, santai
Area Santai	Ruang untuk interaksi sosial, membaca buku cerita/novel/komik,
Area Wi-fi	Ruang untuk mengerjakan tugas atau hanya sekedar online, fokus, santai, membawa laptop/handphone.
Cafe	Ruang interaksi sosial, santai, membawa notebook

Untuk mendukung kegiatan di luar bangunan diperlukan syarat-syarat dalam perencanaan untuk memenuhi kebutuhan tersebut adalah sebagai berikut:

1. Ruang terbuka hijau, minimal 30% dari luas total lahan yang diperuntuhkan.
2. Jalur pedestrian
3. Jangkauan wifi seluruh area publik
4. Furniture outdoor untuk memenuhi kebutuhan publik
5. Sumber energi listrik di area wifi
6. Penyediaan ruang khusus bagi yang merokok (smoking area)

b. Kegiatan Parkir

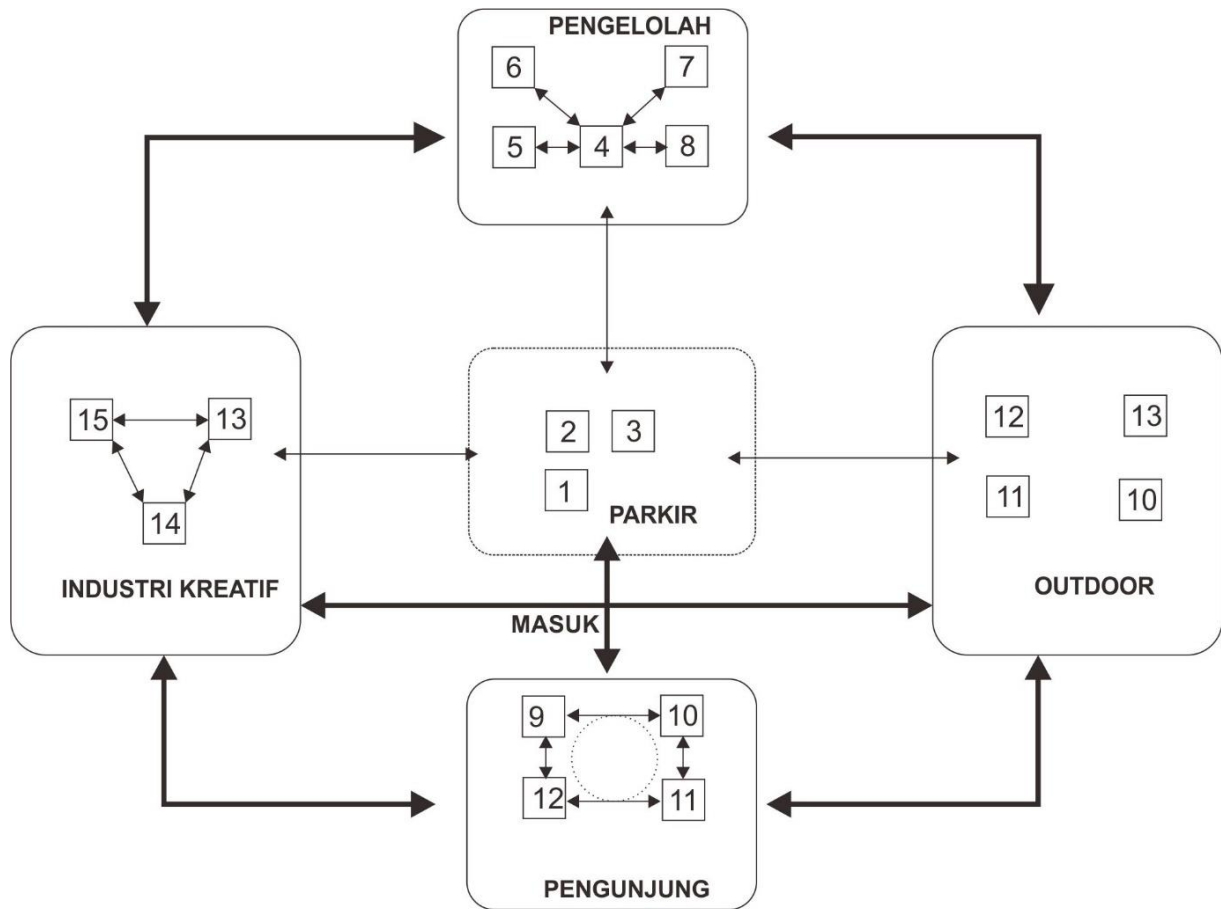
1. Parkir Pengelolah
2. Parkir Umum

Kriteria dalam desain area parkir:

1. Akses yang mudah baik itu dari entrance masuk siteplan maupun dari ruang pengelolah , servis utama seperti loading dock dan maintenance seperti peralatan utilitas.
2. Keamanan untuk kendaraan yang ada di area parkir.



6.2.4. Konsep Hubungan Antar Kegiatan



KETERANGAN:

- | | |
|-------------------------------------|--------------------------------|
| 1. Parkir Pengelola | 10. Melihat pameran |
| 2. Parkir Pelaku Industri Kreatif | 11. Mengikuti workshop |
| 3. Parkir Pengunjung | 12. Rekreasi |
| 4. Mengelola bangunan | 13. Membuat produk |
| 5. Melakukan pemasaran | 14. Memberikan workshop |
| 6. Melakukan perawatan | 15. Memamerkan produk |
| 7. Mengelola administrasi | 16. Rekreasi dan entertainment |
| 8. Melakukan pengawasan operasional | 17. Istirahat dan duduk santai |
| 9. Membeli produk | 18. Pameran outdoor |

*Diagram 6.1. Hubungan antar kegiatan.
(Sumber: Analisis Penulis, 2017)*

6.3. Konsep Ruang

6.3.1. Konsep Besaran Ruang Dalam

Pengelola

Tabel 6.3. Konsep Besaran Ruang Pengelola

Ruang	Kapasitas (Orang)	Fasilitas / Perlengkapan	Jumlah Ruang	Luas Ruang	Luas Total
CEO	4	Meja Kursi Komputer Telepon Lemari penyimpanan	1	1 workspace = 5.4 m ² 1 set meja tamu = 4 m ² Sirkulasi 30% Total = 9.4 m ² +30% = 12,22 m²	12,22 m²
Direktur	4	Meja Kursi Lemari penyimpanan	1	1 workspace = 5.4 m ² 1 set meja tamu = 4 m ² Sirkulasi 30% Total = 9.4 m ² +30% = 12,22 m²	12,22 m²
Wakil Direktur	4	Meja Kursi Lemari penyimpanan	1	1 workspace = 5.4 m ² 1 set meja tamu = 4 m ² Sirkulasi 30% Total = 9.4 m ² +30% = 12,22 m²	12,22 m²
Sekretaris	2	Meja Kursi Lemari penyimpanan	1	2 x workspace = 2x 5.4 m ² = 10.8 m ² Sirkulasi 30% total = 10.8 m ² + 30% = 14.04 m²	14.04 m²
Rg Arsip	2		1	3 Lemari = 3x 0,6mx 2 = 3.6m ² Asumsi 2 org= 2x1.2m ² = 2.4m ² Sirkulasi 30% Total = 6m ² +30% = 7.8m²	7.8m²
Rg. Manager	1	Meja Kursi Lemari penyimpanan	4	1 workspace = 5.4 m ² 1 set meja tamu = 4 m ² Sirkulasi 30% Total = 9.4 m ² +30% = 12,22 m²	48.88 m²
Rg. Staf	3	Meja Kursi Lemari penyimpanan	3	3 workspace = 3x5.4 m ² = 16.2 m ² Sirkulasi 30% Total = 9.4 m ² +30% = 21.06m²	63.18 m²
Rg. Rapat	20	Meja Kursi Proyektor Papa Tulis TV	2	Meja = 1x 5m ² = 5m ² Kursi = 20x0,45mx0,45m= 4.05m ² Asumsi 20 orang berdiri= 20x 1.2m ² Sirkulasi= 30% Total= 33,05 m ² +30%= 42.90 m²	85,8 m²

Ruang	Kapasitas (Orang)	Fasilitas / Perlengkapan	Jumlah Ruang	Luas Ruang	Luas Total
Rg. Ticketing	2	Meja Kursi Lemari penyimpanan	1	2 workspace = $2 \times 5.4 \text{ m}^2 = 10.8 \text{ m}^2$	10.8 m²
Rg. Resepsionis	2	Meja Kursi	1	Meja $0,8 \text{ m} \times 1,5 \text{ m} = 1,2$ Kursi = $0,45 \text{ m} \times 0,45 \text{ m} = 0,2$ Sirkulasi 30% Total = $1,4 + 30\% = 1.82 \text{ m}^2$	1.82 m²
Lobby/Lounge	100	Kursi Meja Rak Buku Mini Bar	1	Sofa = $100 \times 0,56 \text{ m}^2 = 56 \text{ m}^2$ Meja = $30 \times 0,54 \text{ m}^2 = 16,2 \text{ m}^2$ Asumsi 100 orang berdiri = $100 \times 1.2 \text{ m}^2 = 120 \text{ m}^2$ Total = $192,2 \text{ m}^2 \times 30\% = 249,86 = 250 \text{ m}^2$	250 m²
Rg. Driver	3	Meja Kursi	1	2 workspace = $2 \times 5.4 \text{ m}^2 = 10.8 \text{ m}^2$ 1 sofa = $0,7 \text{ m} \times 1.6 \text{ m} = 1.12 \text{ m}^2$ = 11.92 m²	11,92 m²
TOTAL					530,9 m²

PENGUNJUNG

Tabel 6.4. Konsep Besaran Ruang Pengunjung

Ruang	Kapasitas (Orang)	Fasilitas / Perlengkapan	Jumlah Ruang	Luas Ruang	Luas Total
Galeri	150		1	200 m ²	200 m²
Cafe		Meja Kursi Mini Bar Meja kasir Rak Buku	2	10 set meja = $10 \times 2,20 \text{ m} \times 2,42 \text{ m} = 53.24 \text{ m}^2$ Meja kasir = $0,8 \text{ m} \times 1.50 \text{ m} = 1.2 \text{ m}^2$ 1 set kitchen set = $3 \text{ m} \times 2.7 \text{ m} = 8.1 \text{ m}^2$ Sirkulasi 30 = 30% Total = $62.54 \text{ m}^2 + 30\% = 81.3 \text{ m}^2$	162,6 m²
Perpustakaan	50	Meja Kursi Rak Buku		Total = 100 m² *neufert achitect data	100 m²
Restaurant	50	Meja Kursi Meja kasir Rak Buku	1	10 set meja makan = $2,20 \text{ m} \times 2,42 \text{ m} = 106,4 \text{ m}^2$ Meja kasir = $2,20 \text{ m} \times 1,30 \text{ m} = 2,86 \text{ m}^2$ 2 set kitchen set = $2.4 \text{ m} \times 3.95 \text{ m} = 19 \text{ m}^2$ Sirkulasi 30% Total = $256,52 + 30\% = 333,48 \text{ m}^2$	333,48 m²
Amphiteater	100		1	200 m²	200 m ²
Retail	20	Rak Display Meja Kursi	30	Retail = $6 \text{ m} \times 10 \text{ m} = 60 \text{ m}^2$	1800 m²
Bookstore	100	Meja	1		

		Kursi Rak Buku			
TOTAL					5264, 38 m2

INDUSTRI KREATIF

1. Kerajinan

Tabel 6.5. Konsep Besaran Ruang Industri Kerajinan.

Ruang	Kapasitas (Orang)	Fasilitas / Perlengkapan	Jumlah Ruang	Luas Ruang	Luas Total
Kantor	5	Meja Kursi Sofa Rak	1	2 workspace = $2 \times 5.4 \text{ m}^2 = 10,8 \text{ m}^2$ Sirkulasi 30% Total = $10,8 \text{ m}^2 + 30\% = 14.04 = 15\text{m}^2$	15 m2
Rg. Kerja	50	Mesin	1	100 m2	100 m2
Gudang bahan	3	Rak Penyimpanan	1	15m2	15 m2
Rg. Display	5	Lemari Display	1	10m2	10 m2
Rg. Finishing (Pengecatan, Pelapisan,)	3	Lemari peralatan Rak Penyimpanan	1	35m2	35 m2
Rg. Tunggu	4	Kursi Sofa	1	1 set meja tamu = 4m^2 Total = 6 m2	6 m2
TOTAL					181 m2

2. Fashion

Tabel 6.6. Konsep Besaran Ruang Industri Fashion

Ruang	Kapasitas (Orang)	Fasilitas / Perlengkapan	Jumlah Ruang	Luas Ruang	Luas Total
Kantor	5	Meja Kursi Sofa Rak	1	2 workspace = $2 \times 5.4 \text{ m}^2 = 10,8 \text{ m}^2$ Sirkulasi 30% Total = $10,8 \text{ m}^2 + 30\% = 14.04 = 15\text{m}^2$	15 m2
Ruang Tunggu	4	Kursi Sofa	1	1 set meja tamu = 4m^2 Total = 6 m2	6 m2
Ruang Konsultasi	4	Meja Kursi	1	3m2	3m2
Ruang Produksi	10	Mesin	1	100 m2	100 m2
Ruang display	20	Rak Display	1	80 m2	80m2
Gudang	4	Lemari penyimpana	1	15m2	15m2
TOTAL					219 m2

3. Desain

Tabel 6.7. Konsep Besaran Ruang Industri Desain

Ruang	Kapasitas (Orang)	Fasilitas / Perlengkapan	Jumlah Ruang	Luas Ruang	Luas Total
Kantor	5	Komputer Rak Display Meja Kursi	1	2 workspace = $2 \times 5.4 \text{ m}^2 = 10,8 \text{ m}^2$ Sirkulasi 30% Total = $10,8 \text{ m}^2 + 30\% = 14.04 = 15\text{m}^2$	15 m ²
Gudang	4		1	15m ²	15m ²
Ruang Produksi	10		1	100 m ²	100 m ²
Ruang Desain	5		1	50 m ²	50 m ²
Ruang Tunggu	4		1	1 set meja tamu = 4m ² Total = 6 m ²	6 m ²
Ruang display	5	Rak Display	1	10m ²	10 m ²
TOTAL					196 m²

4. Layanan Komputer dan Piranti Lunak

Tabel 6.8 Konsep Besaran Ruang Layanan Komputer dan Piranti Lunak

Ruang	Kapasitas (Orang)	Fasilitas / Perlengkapan	Jumlah Ruang	Luas Ruang	Luas Total
Kantor	5			2 workspace = $2 \times 5.4 \text{ m}^2 = 10,8 \text{ m}^2$ Sirkulasi 30% Total = $10,8 \text{ m}^2 + 30\% = 14.04 = 15\text{m}^2$	15 m ²
Ruang Tunggu	4		Meja Kursi	1 set meja tamu = 4m ² Total = 6 m ²	6 m ²
Ruang Kerja	4			60 m ²	60 m ²
Gudang	4			15m ²	15m ²
Area konsultasi	4			12 m ²	12 m ²
Ruang display	5		Rak Display	50 m ²	50m ²
TABEL					158 m²

5. Permainan Interaktif

Tabel 6.9. Konsep Besaran Ruang Permainan Interaktif

Ruang	Kapasitas (Orang)	Fasilitas / Perlengkapan	Jumlah Ruang	Luas Ruang	Luas Total
Kantor	5		Rak Display Meja Kursi	2 workspace = $2 \times 5.4 \text{ m}^2 = 10,8 \text{ m}^2$ Sirkulasi 30% Total = $10,8 \text{ m}^2 + 30\% = 14.04 = 15\text{m}^2$	15 m ²
Rg. Kerja	6			80 m ²	80 m ²
Area Konsultasi	4			12 m ²	12 m ²
Gudang	4			15m ²	15 m ²
Rg, Display	5			50 m ²	50 m ²
TOTAL					172 m²
TOTAL INDUSTRI KREATIF					962 m²

MAINTENANCE

Tabel 6.10. Konsep Besaran Ruang Maintenance

Ruang	Kapasitas (Orang)	Fasilitas / Perlengkapan	Jumlah Ruang	Luas Ruang	Luas Total
Ruang Engineering	4	Meja Kursi Lemari	1	4 workspace = 4 x 5.4 m ² = 21,6 m ² Sirkulasi 30% Total = 21,6m ² + 30% = 28,08m²	28,08 m²
Ruang Trafo	4	Mesin	1	6m²	6 m²
Ruang Pompa air	4	Mesin	1	6m²	6 m²
Rg. Locker	10	Locker	2	6x 1m ² = 6 m ² Sirkulasi = 30% Total = 6m ² + 30% = 7,8m²	7,8 m²
Rg. Service	3			3m²	3 m²
Rg. Office Boy	8	Meja Kursi Lemari	1	Meja = 6 x 0,6x1m = 3.6m ² 8 Kursi = 24 x 0,45mx0,45m = 4.86m ² Sirkulasi 30% Asumsi 8 org berdiri = 8x1.2m ² = 8.6m ² Total = 17.06m ² + 30% = 22.18m²	22,18 m²
TOTAL					73,06 m²

KEAMANAN

Tabel 6.11 Konsep Besaran Ruang Keamanan

Ruang	Kapasitas (Orang)	Fasilitas / Perlengkapan	Jumlah Ruang	Luas Ruang	Luas Total
Rg. Security	5	Meja Kursi Rak		Meja = 5x 0,6x1m = 3m ² Kursi = 5x 0,45m x 0,45m = 1,01m ² Asumsi 5 orang berdiri = 5x 1.2m ² = 6m ² Sirkulasi 30% Total = 10,1+30% = 13.01m²	13,01 m²
Rg. CCTV		Rak Meja Kursi	1	2 workspace = 2 x 5,4 m ² = 10.8m ² 1 sofa = 0,7mx1.6m = 1.12m ² Sirkulasi 30% Total = 11.82m ² +30% = 15,4 m²	15,4 m²
Pos. Satpam		Meja Kursi	1	1 workspace = 2 x 5.4 m ² = 10.8m²	10,8 m²
TOTAL					39,21 m²

6.3.2. Konsep Besaran Ruang Luar

Konsep Fungsi Parkir

Berdasarkan teori Fred Lawson, standard luasan parkir:

- Parkir mobil 12,5 m² /mobil
- Parkir bis 50m² /bis
- Parkir kendaraan service 50m² /truk
- Parkir motor 2 m² /motor

Tabel 6.12 Konsep Besaran Ruang Parkir

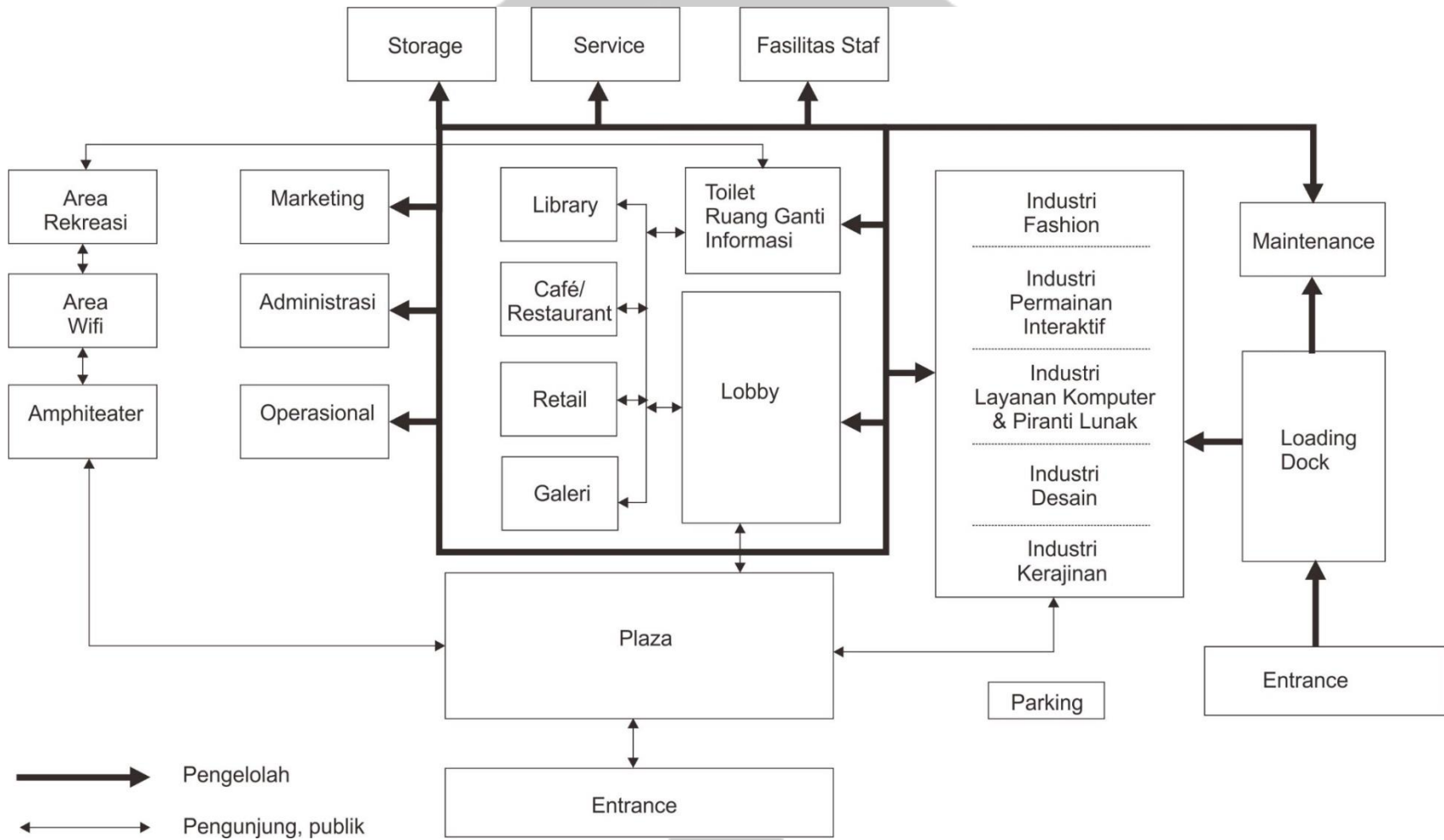
No.	Ruang	Jumlah pengguna	Standar Kebutuhan (m ² /kendaraan)	Luas Ruangan (m ²)
1.	Parkir Mobil	300	12,5	3750
2.	Parkir Motor	200	2	400
3.	Parkir Bus	5	50	250
4.	Truk Servis	8	50	400
Total Luas				4800

Konsep Perkiraan Kebutuhan Area Dasar Bangunan

Tabel 6.13. Perkiraan Kebutuhan Area Dasar Bangunan

No.	Ruang	Luas Total
1	Pengelola	530,9 m ²
2	Pengunjung	5264,38 m ²
3	Industri Kreatif	962 m ²
4	Maintenance	73,06 m ²
5	Keamanan	39,21 m ²
Total Luas Bangunan		6833,55m²
6	Fungsi Parkir	4800 m ²
Total Luas Bangunan + Parkir		11633,55 m²
7	Sirkulasi 20%	2326,71 m ²
Total Luas		13960,26 m²

6.4 Konsep Hubungan Ruang

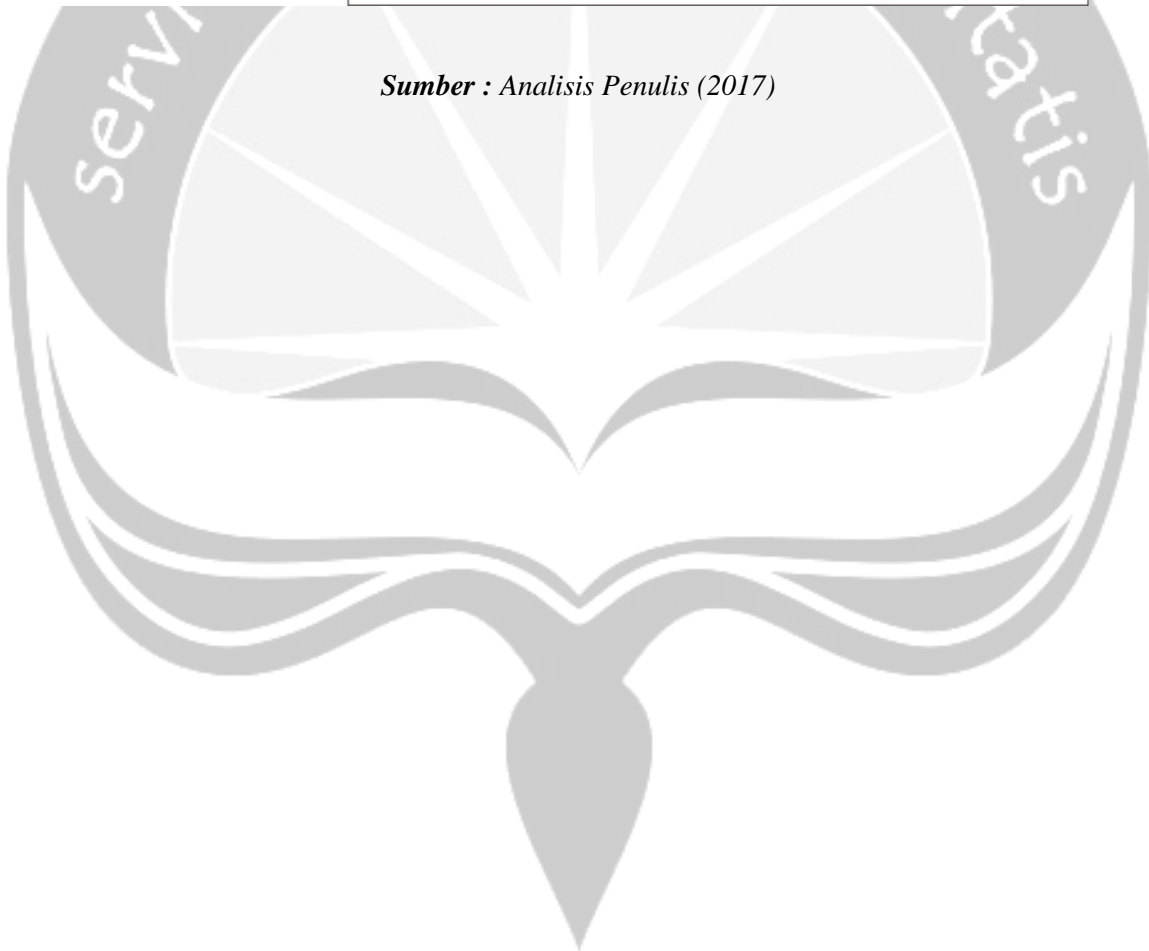


*Diagram 6.2. Konsep Hubungan Ruang
Sumber: Analisis Penulis (2017)*

Hubungan ruang secara vertical pada Creative and Design Centre di Yogyakarta

Lantai 2	Gallery, Café, Library, Office,
Lantai Dasar	Lobby, Retail Shop, Hall, Loading Dock, Restaurant, Office, R. Industri Kreatif,
Lantai Basement	Parking, ME@Equipment, Storage, Mushola, HRD
<hr/>	
Luar Bangunan	Amphiteater, area rekreasi, area wifi, plaza.

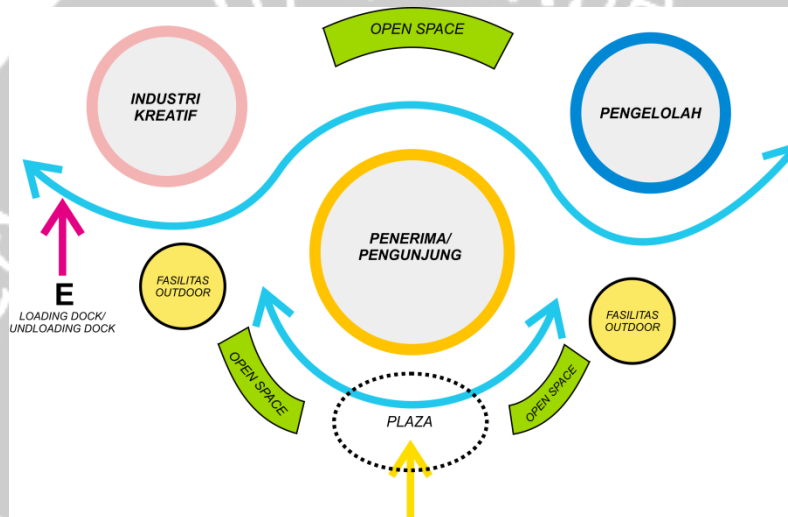
Sumber : Analisis Penulis (2017)



6.5. Konsep Zonasi Ruang

Untuk menganalisis zonasi ruang, yang diatur pertama adalah pengelompokan ruang berdasarkan fungsi masing-masing. Pengelompokan ini bertujuan untuk mempermudah dalam aksesibilitas fungsi ruang. Sedangkan fungsi penunjang lainnya akan mengisi bagian-bagian dalam zonasi ruang. Dari hasil analisis fungsi dan ruang didapatkan pengelompokan menjadi 4 fungsi yaitu, fungsi pengelola, fungsi industri kreatif, fungsi outdoor, dan fungsi pengunjung.

Konsep Skema zonasi ruang Creative and Design Centre



*Diagram 6.3. Konsep Skema Zonasi Ruang
(Sumber: Analisis Penulis)*

6.6. Konsep Gubahan Massa dan Bentuk

Dari hasil pengelompokan fungsi ruang akan membentuk zonasi ruang sederhana dan kemudian akan mengalami transformasi bentuk geometri dasar. Contoh transformasi tersebut adalah pembelokan, penekukan, pemecahan, dll. Dalam penyusunan zonasi ruang akan dipengaruhi oleh tuntutan aktivitas dan tuntutan fungsi. Selain dari pengelompokan fungsi, zonasi juga akan diatur oleh organisasi ruang. Organisasi yang ideal untuk bangunan Yogyakarta Creative and Design Centre adalah organisasi pola cluster dan radial. Pola cluster sendiri sudah terbentuk melalui pengelompokan fungsi. Sedangkan Pola Radial terbentuk dengan menempatkan fungsi pengunjung sebagai pusat orientasi bagi perancangan geometri massa bangunan.

Dengan menggabungkan antara bentuk cluster dan bentuk radial pada penekanan desain Creative and Design Centre ini maka akan tercipta:

- Pola aktivitas di dalam maupun di luar bangunan akan lebih variative.
- Terciptanya ruang hijau yang menghubungkan tiap massa bangunan.
- Kebutuhan fungsional dalam ruang interior dapat terpenuhi misalnya, tersedianya cukup cahaya, sirkulasi yang tidak terlalu rumit.
- Pada eskterior bangunan terlihat lebih menarik dan tidak terlalu massif.

Setelah melakukan analisis tautan dan analisis zonasi ruang maka dapat dirumuskan terdapat 3 fungsi besar untuk pembentukan massa bangunan.

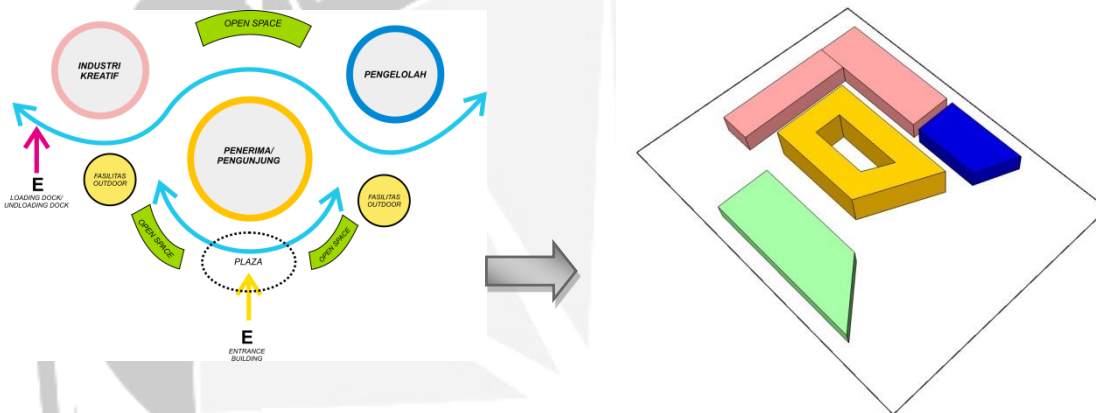


Diagram 6.4. 3 Fungsi Besar
(Sumber: Analisis Penulis)

6.6.1 Konsep Pola Organisasi Bentuk

Tabel 6.14 Konsep Pola Organisasi Bentuk

Pola	Ide Skematik	Keterangan
Cluster		<ul style="list-style-type: none"> - Pengelompokkan Massa bangunan berdasarkan fungsi.

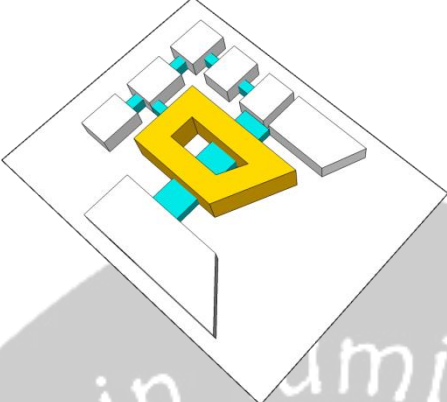
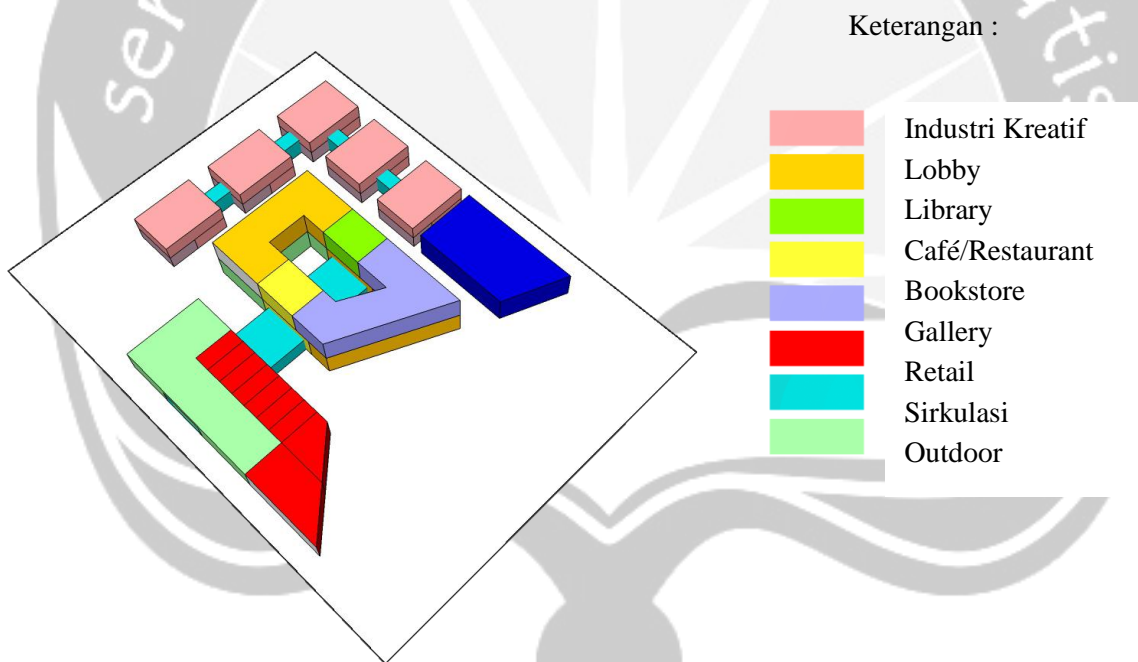
<p>Radial</p>		<ul style="list-style-type: none"> - Fungsi penerima/pengunjung sebagai pusat utama dari aktivitas di dalam kawasan bangunan. - Massa bangunan dihubungkan oleh sirkulasi berupa ruang terbuka atau fungsi penunjang.
---------------	---	---

Diagram Gubahan massa



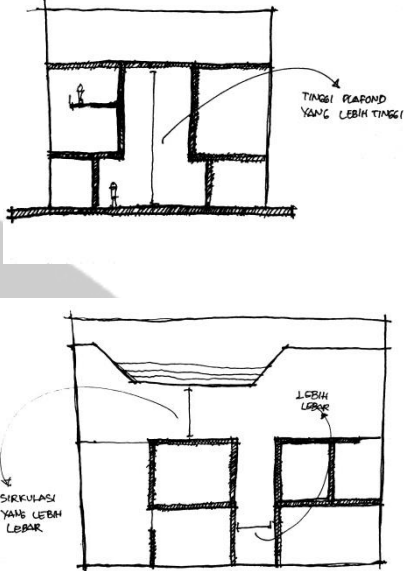

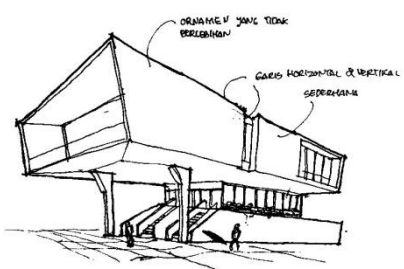
*Diagram 6.5. Konsep hubungan antar fungsi penunjang.
(Sumber: Analisis Penulis)*

6.7. Konsep Pendekatan Arsitektur Kontemporer

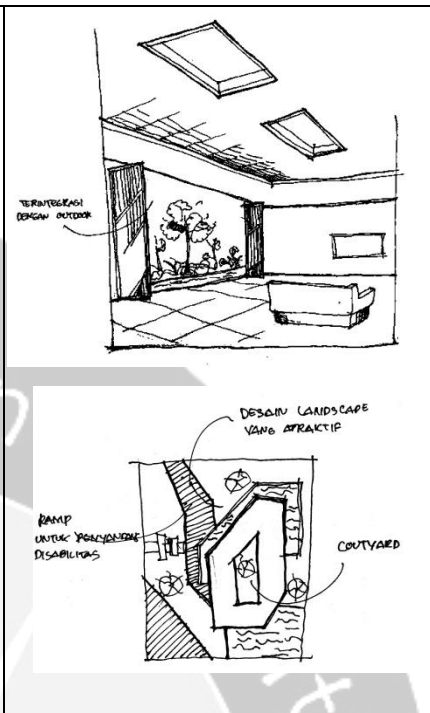
6.7.1. Konsep Prinsip Arsitektur Kontemporer

Tabel 6.15. Konsep Prinsip Pendekatan Arsitektur Kontemporer

Prinsip	Elemen Perancangan	Konsep Perancangan	Ide Skematik
Rasional	<ul style="list-style-type: none"> Struktur Bangunan 	<ul style="list-style-type: none"> Menggunakan struktur bentang lebar. Struktur utama didominasi oleh struktur beton dan baja. 	
	<ul style="list-style-type: none"> Proporsi Bangunan 	<ul style="list-style-type: none"> Proporsi ruang yang lebih luas melalui void maupun permainan elevasi dan ketinggian plafond. Membuat proporsi bangunan yang kontras dengan bangunan sekitarnya sehingga point of interest semakin kuat. Gubahan massa yang sederhana didominasi oleh bentuk geometri. 	

	<ul style="list-style-type: none"> • Dimensi Ruang 	<ul style="list-style-type: none"> - Dimensi ruang yang lebih luas dan lapang bagi pemakai bangunan seperti sirkulasi yang lebih lebar maupun ketinggian ceiling yang tinggi. 	
	<ul style="list-style-type: none"> • Program Bangunan 	<ul style="list-style-type: none"> - Mengoptimalkan hubungan ruang dalam dengan ruang luar (outdoor). Membuka bukaan untuk view yang menarik. - Memberikan fungsi tambahan untuk menarik orang yang di sekitar bangunan seperti fungsi café library, gallery, bookstore dll. 	
<p>Simbolik</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ornamen 	<ul style="list-style-type: none"> - Memilih ornamen yang tidak berlebihan seperti penggunaan tekstur asli dari material yang digunakan. - Menggunakan ornamen berupa garis vertical maupun horizontal yang dikomposisikan tertentu sehingga mendapatkan 	

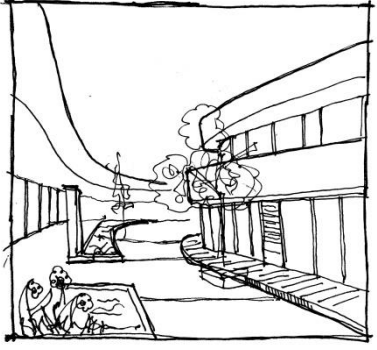
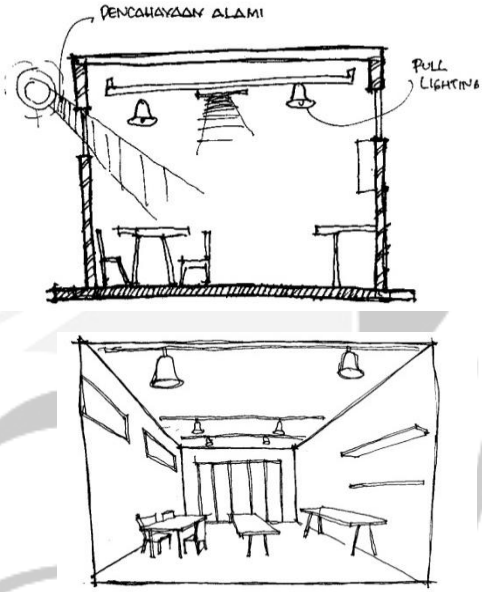
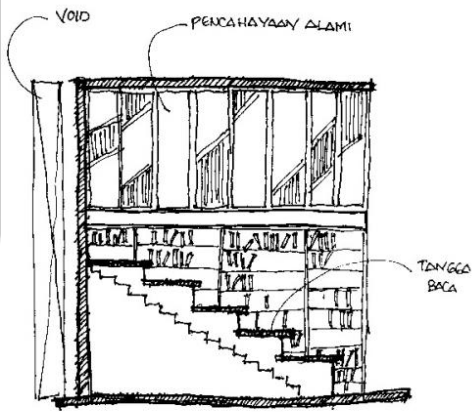
		<p>bentuk yang menarik.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sederhana namun memiliki makna yang luas 	
	<ul style="list-style-type: none"> • Warna 	<ul style="list-style-type: none"> - Menggunakan warna monokrom, warna yang senada. - Mengekspos warna asli dari material yang digunakan. 	
	<ul style="list-style-type: none"> • Fasade 	<ul style="list-style-type: none"> - Menggunakan elemen transparan pada desain bangunan yang dikomposisi dengan material-material pengisi fasade seperti kayu, aluminium dll. - Permainan shading, tritisan, vegetasi, secondary skin. - Permainan geometri sederhana pada fasade menyesuaikan dengan material yang digunakan. 	
	<ul style="list-style-type: none"> • Material 	<ul style="list-style-type: none"> - Menggunakan material fabrikasi seperti baja, kaca, aluminium. - Menggabungkan material fabrikasi dengan material alami seperti kayu, batu alam dll. 	
<p>Psikologi</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Psikologi Fungsi 	<ul style="list-style-type: none"> - Ruang yang dirancang terintegrasi dengan area outdoor. - Permainan ketinggian lantai 	

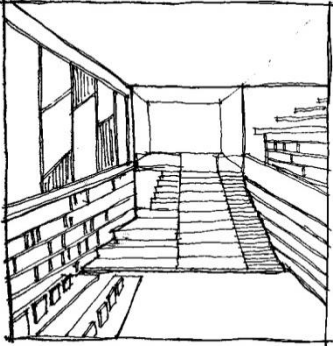
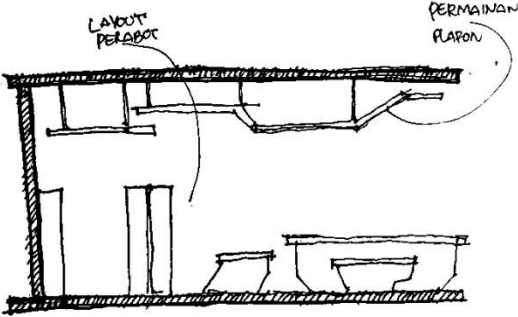
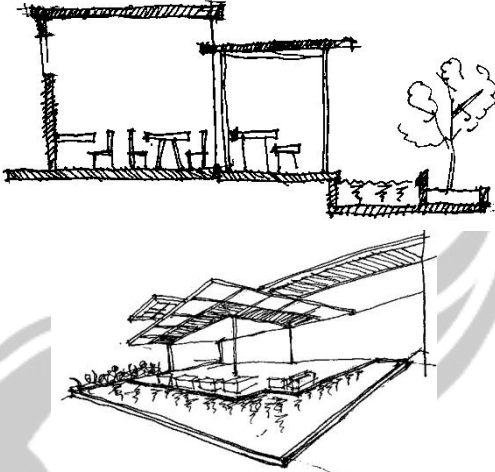
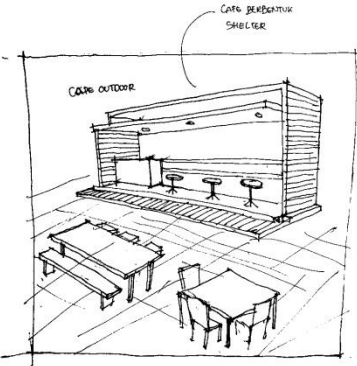
		<p>untuk memberi pengalaman ruang bagi pelaku.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Desain landscape yang mampu menarik masyarakat sekitar dan dipergunakan sebagai ruang public. - Akses ramp sehingga bias dinikmati dan diakses oleh kaum difabel. 	
--	--	---	--

6.7.2. Konsep Ruang Penunjang

Tabel 6.16 Konsep Ruang Penunjang

Ruang	Konsep Perancangan	Ide Skematik
<p>Galeri</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Merancang galeri dengan menghubungkan langsung 2 lantai dengan void sehingga galeri menjadi terasa lapang untuk dijelajahi oleh pengunjung. - Penggunaan lighting masing karya produk industri kreatif untuk menciptakan kesan dramatis. - Pemilihan material lantai keramik berupa granit/marmer dan sejenisnya yang menghasilkan refleksi ruangan. - Merancang sirkulasi yang memandu para pengunjung untuk bisa menikmati seluruh karya. 	
<p>Retail</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Merancang retail dengan semi terbuka. - Merancang area retail dengan menyisakan open space untuk pedestrian. 	

		
<p>Workshop</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Desain workshop yang mewakili karakter masing-masing industri kreatif. - Pencahayaan yang cukup dengan menggunakan skylight, bukaan jendela serta pencahayaan buatan. - Mengoptimalkan tata layout perabot untuk sirkulasi dan fungsi ruang workshop secara efisien. 	
<p>Library</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Desain yang atraktif seperti ruang baca yang terpisah oleh elvasi untuk menumbuhkan semangat membaca bagi pengunjung. - Pencahayaan dari bukaan jendela serta pencahayaan buatan. - Menciptakan suasana teduh dengan material kayu serta 	

	<p>warna yang tidak terlalu kontras.</p>	
<p>Bookstore</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Desain bookstore dengan permainan komposisi pada bidang plafond. - Menggunakan sentuhan material kayu yang dipadukan dengan material besi holo. 	
<p>Restaurant</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Konsep restaurant yang semi outdoor. - Memaksimalkan view di sekitar ruang restaurant untuk memberi nilai lebih. - Kolam refleksi untuk menciptakan suasana teduh. 	
<p>Café</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Konsep café yang terbuka untuk memberi kebebasan bagi pengunjung. - Café berupa shelter sehingga mudah dalam pembangunannya karena akan ditempatkan di beberapa spot. 	

6.8. Konsep Perancangan Struktur dan Konstruksi

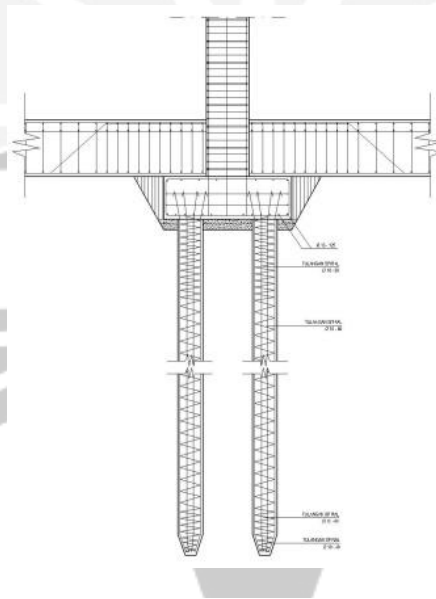
6.8.1 Konsep Struktur Pondasi

Struktur pondasi merupakan struktur yang menjadi landasan bagi struktur lainnya. Karena letaknya yang berada di bawah bangunan dan langsung berhubungan dengan tanah. Oleh karena itu dalam perencanaannya perlu memperhatikan hal-hal seperti kondisi dan jenis lapisan tanah, beban yang akan dipikul dan sistem penyaluran beban dari bangunan terhadap pondasi.

1. Pondasi Tiang Pancang

Pemilihan pondasi tiang pancang karena massa bangunan yang Yogyakarta Creative and Design Centre mempunyai bentang yang lebar dan keadaan lapisan tanah pada rencana tapak cukup keras. Pondasi ini menggunakan bahan baja beton bertulang yang dibuat secara fabrikasi kemudian di tancapkan ke dalam tanah dengan cara dipukul.

Kekurangan pondasi tiang pancang adalah getaran yang dihasilkan saat pemasangan sehingga mengganggu aktifitas di sekitarnya.



Gambar 6.2. Pondasi Tiang Pancang.
(Sumber: www.bangun-rumah.com)

6.8.2 Konsep Struktur Badan Bangunan

Struktur sebagai penghubung yang menjadi penyaluran beban dari atap ke pondasi. Struktur yang menjadi penopang bagi ruang-ruang yang ada di dalam bangunan.

1. Beton bertulang

Penggabungan antara material beton dan baja tulangan yang memungkinkan konstruksi bangunan Yogyakarta Creative and Design Centre dapat menahan gaya tekan, tarik, dan geser sangat baik. Kelebihan lainnya ialah dapat dibentuk sesuai kebutuhan fungsi ruang.



*Gambar 6.3. Struktur Beton Bertulang.
(Sumber: bbyuli.blogspot.id)*

2. Baja

Baja merupakan jenis struktur fabrikasi yang kemudian dilakukan pemasangan di lapangan. Bentuk yang solid sehingga mempunyai ketahanan terhadap gaya tekan, Tarik dan geser. Selain itu tidak membutuhkan waktu yang lama dalam tahanan pelaksanaan konstruksi bangunan Yogyakarta Creative and Design Centre.



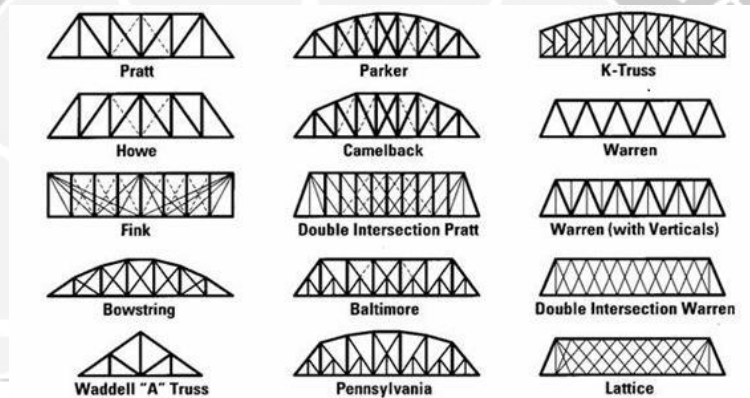
*Gambar 6.4. Struktur Baja
(Sumber: www.fery82.blogspot.com)*

6.8.3 Konsep Struktur Atap

Pemilihan struktur atap didasarkan atas fungsi ruang yang ada dibawahnya Oleh karena itu perlu pertimbangan khusus pada perancangan.

- Struktur tidak mengganggu fungsi ruang yang ada di dalam bangunan yang memerlukan ruangan bebas dari kolom.
- Kemudahan dalam proses pelaksanaan konstruksi bangunan dan perawatan.
- Kemampuan struktur dalam mendukung beban dan gaya pada bangunan dari segi aktifitas, dan kondisi permukaan tanah.
- Memperhatikan faktor ekonomi terutama pada pelaksanaan dan pemeliharaan.

Berdasarkan pertimbangan diatas struktur atap yang cocok dengan bangunan creative and design centre adalah struktur bentang lebar yaitu struktur rangka batang.



*Gambar 6.5. Struktur rangka atap.
(Sumber: www.jayawan.com)*

6.9. Konsep Utilitas

6.9.1. Konsep Pengolahan Sanitasi

Yogyakarta Creative and Design Centre merupakan jenis tipologi industri maka memerlukan pengelolaan sanitasi dengan menggunakan 3 sistem, yaitu

- Air bersih
Air bersih merupakan air yang berasal dari air sumur dan PAM kemudian ditampung Reservoir yang nantinya akan didistribusikan PDAM- R. Reservoir- Pompa – Toilet, Dapur, Wastafel, Hydran, Sprinkle,

- Air kotor

Air kotor merupakan air yang berasal dari aktivitas mencuci atau ruang dapur, air, hujan, dll yang dialirkan ke seluruh kota.

Wastafel

Dapur

Bak kontrol

Riol kota

Tempat cucian

- Air limbah

Air yang berasal dari buangan WC yang dialirkan ke septictank dan disaring di sumur resapan.

6.9.2. Konsep Sistem Pencahayaan

Sistem pencahayaan menjadi salah satu hal yang riskan pada bangunan YCDC yang perlu mendapat perhatian khusus seperti pencahayaan pada galeri, pencahayaan pada lobi, pencahayaan pada ruang workshop dll. Selain itu pencahayaan juga berguna untuk menciptakan suasana bangunan, keindahan, dan karakteristik ruang. Dalam proyek ini diterapkan beberapa alternative sistem penerangan, yaitu:

- Pencahayaan alami (Bukaan transparan pada dinding untuk memasukkan cahaya matahari ke dalam bangunan)
- Penggunaan skylight(Bukaan pada atap untuk memasukkan cahaya matahari)
- Sistem downlight (tenggelam pada plafon, untuk mengurangi silau secara langsung)
- Sistem up light (memantulkan cahaya ke plafon untuk mengurangi silau sekaligus sebagai unsur estetika)



Gambar 6.6. Lampu Downlight
(Sumber: www.lyco.co.uk)



Gambar 6.7. Skylight
(Sumber: www.belleskylights.com.au)



Gambar 6.8. Uplight
(Sumber: www.gaile.org)

6.9.3 Konsep Sistem Penghawaan

Proyek ini akan menggunakan sistem penghawaan alami dan penghawaan alami sesuai dengan kebutuhan masing-masing ruang. Penghawaan alami berupa bukaan jendela, ventilasi maupun dinding kerrawang. Penghawan tersebut akan diterapkan pada ruang-ruang seperti ruang produksi industry kreatif dan fungsi pendukung lainnya.

Untuk penghawaan buatan sendiri menggunakan AC. Ruang- ruang seperti gallery, hall, retail, dll perlu menggunakan pengondisian udara untuk menjaga kenyamanan temperature di dalamnya. Sistem pengondisian udara merupakan pengondisian udara sentral (AC Central) karena daya cakupan ruang yang cukup besar. Di masing- masing lantai bangunan akan disediakan ruang AHU untuk menyalurkan udara dingin kemudian diteruskan ke ruangan melalui diffuser-difuser.



Gambar 6.9. Ducting AC
(Sumber: www.cvastro.com)

6.9.4 Konsep Sistem Penanggulangan Bahaya Kebakaran

Untuk sistem penanggulangan bahaya akibat kebakaran di dalam bangunan Yogyakarta Creative and Design Centre maka diberikan beberapa alternatif pencegahan.

- a. Sistem penanggulangan bahaya kebakaran pasif
 - Pintu Darurat
 - Pintu harus tahan terhadap api minimal dengan durasi 2 jam dan dicat dengan warna merah.
 - Sistem penutup pintu yang bersifat otomatis.
 - Tangga Darurat
 - Letak tangga yang mudah di akses dan akses keluar yang mengarah langsung ke ruang terbuka di bawahnya (taman, area parkir).
 - Lebar tangga minimal 120cm
 - Material tangga yang terbuat dari beton
 - Mempunyai pintu yang tahan terhadap api selama 2 jam.
- b. Sistem penanggulangan bahaya kebakaran aktif
 - Detektor

Berfungsi memberikan peringatan dini Karena dapat mendeteksi akan bahaya kebakaran melalui asap/api/suhu dan mengirimkan informasi ke alarm.)
 - Hydran dan selang kebakaran

Pemadam kebakaran yang berisikan air. Jarak jangkauan hydran maksimal 40m sehingga perlu mempertimbangkan dalam perencanaan letak hydran.



Gambar 6.10 Hydrant
(Sumber: www.guardall.com)

- Sprinkler
 - Diameter pipa sprinkler bervariasi mulai dari Ø2.5m, Ø3m, Ø6m, Ø8m
 - Jarak antar sprinkler ditentukan berdasarkan diameter jenis sprinkler yang digunakan.



Gambar 6.11. Sprinkler
(Sumber: www.foxvalleyfire.com)

6.9.5. Konsep Sistem Akustik

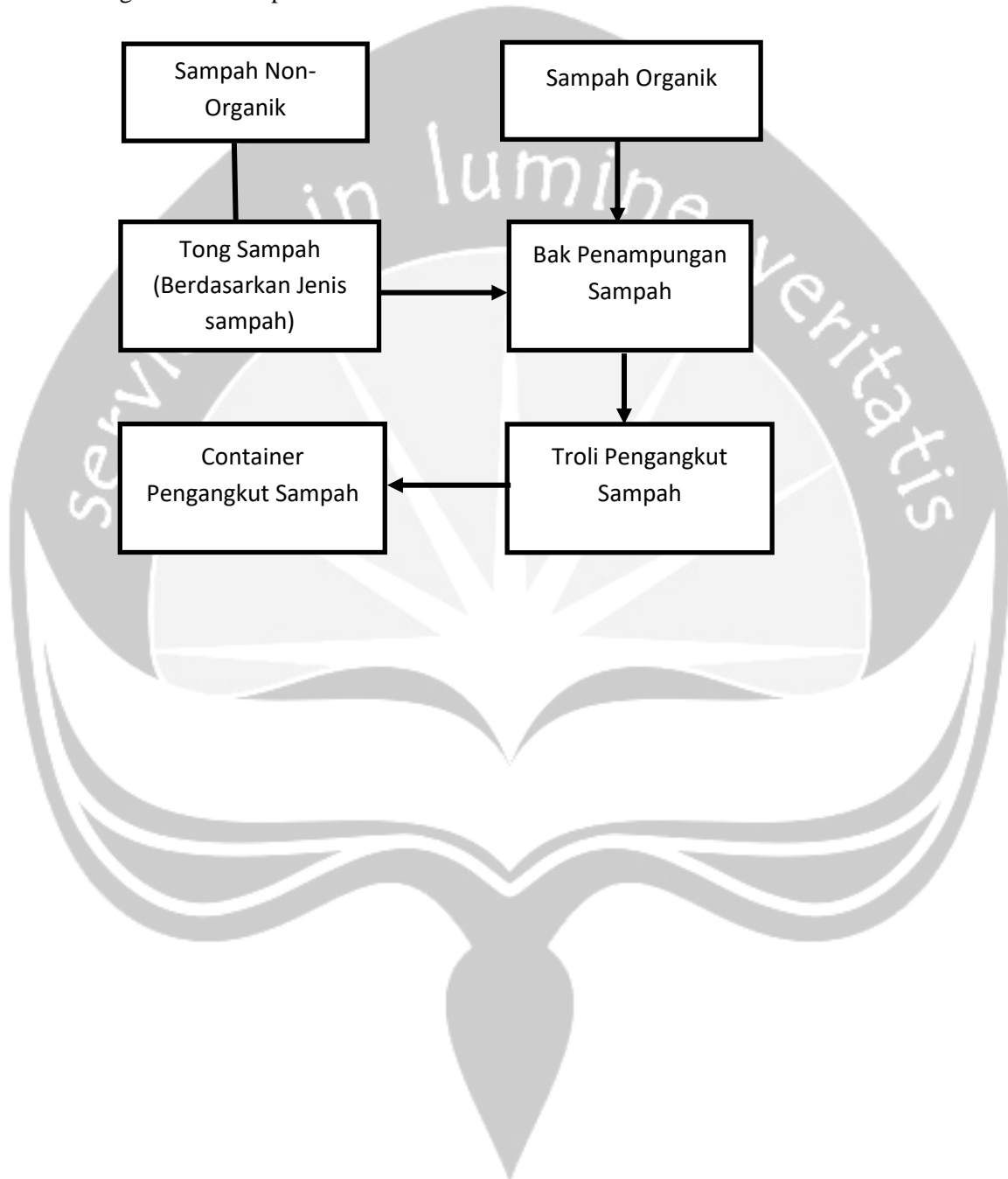
Bangunan Creative and Design Centre memerlukan sistem akustik yang baik dikarenakan bangunan yang didominasi fungsi produksi bagi masing-masing pelaku industri kreatif yang menimbulkan kebisingan yang cukup tinggi. Hal ini tentu akan mengganggu kenyamanan bagi fungsi ruang lainnya seperti hall, galeri, library, dll. Oleh karena itu dinding dan lantai pada ruang produksi akan dilapisi bahan yang menyerap suara misalnya busa atau karpet.

Untuk *floor to ceiling* pada ruang hall yang juga berfungsi sebagai tempat pementasan atau pameran akan dibuat lebih tinggi untuk kualitas akustik yang baik. Material plafon yang dapat memantulkan suara sampai ke bagian belakang ruang.

6.9.6 Konsep Sistem Pembuangan Sampah

Dalam proses produksi industri kreatif tentu akan menghasilkan sampah/limbah yang cukup banyak. Oleh karena itu perlu mendapatkan pengelolaan khusus.

Skema Pengelolaan Sampah



DAFTAR PUSTAKA

Departemen Perdagangan Republik Indonesia. (2008). Pengembangan Ekonomi Kreatif Indonesia 2025: Jakarta: Penerbit Departemen Perdagangan RI.

Dinas Pariwisata Daerah Istimewa Yogyakarta. (2014). Statistik Kepariwisatawan 2014: Yogyakarta.

Djumhana, H. Muhammad. (1999). Aspek-Aspek Hukum Desain Industri Di Indonesia. Yogyakarta: Penerbit Citra Aditya Bakti.

Neufert, Peter and Ernst. (2007). Neufert Architects' Data. UK. Penerbit Wiley-Blackwell.

Schirmbeck, Egon. (1988). Gagasan, Bentuk Dan Arsitektur. Bandung: Penerbit Intermatra.

White, Edward T. (1985). Analisis Tapak. Bandung: Penerbit. Intermatra.

White, Edward T. (1987). Buku Sumber Konsep. Penerbit: Intermatra

Ching, Francis D.K. (1943). Architecture- Form, Space, & Order. Canada. Penerbit Wiley.

Daniel L., Schodek, "Struktur", Erlangga, Edisi Kedua, 1999

Artiningsih, dkk. 2010. Analisis Potensi Sosial Ekonomi dan Budaya Masyarakat Di Wilayah Kota Semarang Dalam Pengembangan Industri Kreatif. [Online]. Tersedia:

Sejarah Arsitektur Kontemporer Indonesia. [Online]. Tersedia: <http://atelierriri.com/sejarah-arsitektur-kontemporer-indonesia/> [Diunduh 7 Oktober 2016].

Affrilyno. (2015). S,M,L,XL: Sebuah Pandangan Peralihan Modern Menuju Postmodern Urbanisme. [Online], Tersedia: <http://jurnal.untan.ac.id/index.php/lb/article/view/13840/12400> [Diunduh 9 Oktober 2016].