

BAB VI

KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

6.1 Konsep Perencanaan

6.1.1 Konsep Sasaran Pengguna

Konsep sasaran pengguna pada Creative Media berdasarkan kegiatan yang diwadahi yaitu kegiatan pelatihan dan kursus profesional, seminar dan lokakarya, pameran, entertainment dan rekreasi dan komersial. Sasaran pengguna Creative Media Center dikelompokkan menjadi 3 yaitu:

- a. Pengunjung
- b. Pengelola
- c. Pelaku ekonomi kreatif

6.2 Konsep Penekanan Desain

Konsep Creative media Center secara garis besar akan menggunakan penekanan pada **pengolahan dinamika suasana ruang dan bentuk** untuk menciptakan ruang-ruang yang **inspiratif**. Untuk menciptakan dinamika suasana ruang pada Creative Media Center akan dibagi menjadi empat karakter ruang utama yaitu; **formal akademik, komunikatif, rekreatif dan promotif** melalui pengolahan *bentuk, skala ruang, proporsi, material, pencahayaan, tekstur, warna, elemen pembentuk ruang dan jalur sirkulasi*. Penekanan pada pengolahan jalur sirkulasi juga dilakukan untuk memberikan pengalaman yang berbeda serta dapat menciptakan efek kejutan bagi seseorang yang memasuki bangunan.

6.2.1 Konsep Ruang Dalam

Ruang dalam pada Creative Media Center akan dibagi dalam empat karakter ruang utama:

1. Formal Akademik

Karakter ruang formal akademik pada *Creative Media Center* akan diterapkan pada ruang; seminar dan lokakarya dan ruang kelas melalui pengolahan bentuk, material, pencahayaan, dan skala .

- f. Penataan ruang yang lebih teratur dengan pola **simetris** dengan bentuk dasar **segi empat**.
- g. Penempatan *vocal point* pada area panggung untuk menciptakan fokus secara visual.
- h. Pengolahan elemen pembentuk ruang vertikal dan horisontal dengan menekankan penggunaan **pola garis vertikal dan horisontal**.
- i. Penggunaan material lantai kayu, dinding beton, kaca dan panel akustika.
- j. Penggunaan **skala normal** dan penggunaan warna hangat yang memberi suasana tenang seperti warna oranye, coklat dan *almond*.

2. Komunikatif

Karakter ruang komunikatif pada *Creative Media Center* akan diterapkan pada ruang; pameran utama dan lobby melalui pengolahan bentuk, elemen pembentuk ruang, pencahayaan, material, dan jalur sirkulasi.

- a. **Perbedaan skala ruang** antara ruang utama dengan ruang koleksi karya dengan hubungan ruang (ruang dalam ruang, ruang bersebelahan, dan ruang yang saling mengunci) dimana ruang yang berada di dalam memiliki bentuk dan orientasi yang berbeda dengan ruang yang mewadahnya. Ruang yang berdekatan memiliki karakter yang berbeda dengan batas yang jelas secara visual namun memiliki kesinambungan secara visual.
- b. Penggunaan elemen horisontal dan vertikal untuk lebih menonjolkan area pameran dengan membuat perbedaan elevasi pada elemen horisontal dan variasi elemen vertikal dengan penggunaan kolom dan dinding yang berbeda-beda.

- c. Penggunaan konfigurasi jalur yang jelas dengan penggunaan material dan warna yang sama seperti elemen lantai dengan keramik dengan warna merah.
- d. Penggunaan *accent lighting* agar menjadikan barang yang dipamerkan menjadi lebih menarik.
- e. Penggunaan warna yang menarik perhatian seperti oranye dan kuning serta menggunakan tekstur material dari berbagai unsur seperti kayu, panel GRC, fiber dan keramik.
- f. Penggunaan bentuk yang bervariasi seperti bentuk bujur sangkar, segitiga, lingkaran dan bentuk tak beraturan.

3. Rekreatif

Karakter ruang rekreatif pada *Creative Media Center* akan diterapkan pada ruang; *colaborative space*, studio dan *amphiteater* melalui pengolahan bentuk, skala, proporsi, elemen pembentuk ruang, pencahayaan, material, dan jalur sirkulasi.

- a. Pola hubungan ruang yang saling berdekatan dan ruang di dalam ruang dengan orientasi dan bentuk yang berbeda. Penggunaan ruang bersama sebagai penghubung antar ruang yang memungkinkan pengunjung untuk bersantai.
- b. Permainan skala ruang seperti skala ruang normal dengan skala ruang intim.
- c. Penggunaan furniture yang mendukung atau sebagai tempat untuk bersantai dan berelaksasi seperti tempat duduk santai dan area bermain seperti meja biliard atau permainan lainnya.
- d. Penggunaan berbagai unsur material yang beragam mulai dari kaca, metal, kain, keramik, kayu dan penutup langit-langit.
- e. Kombinasi pencahayaan buatan dengan *accent lighting* dengan cahaya alami dengan *ambient lighting*.
- f. Penggunaan unsur lanscape seperti bunga dengan warna kuning sebagai unsur variasi warna.

- g. Penggunaan warna-warna yang memberikan suasana tenang dan rileks.
- h. Pengolahan elemen pembentuk ruang vertikal dan horisontal yang kuat.

4. Promotif

Karakter ruang promotif pada *Creative Media Center* akan diterapkan pada ruang; divisi promosi dan ruang kantor promosi pengolahan bentuk, skala, proporsi, elemen pembentuk ruang, pencahayaan dan material.

- a. Ruang-ruang yang berdekatan dihubungkan dengan ruang bersama dengan kemenerusan visual yang baik namun privasi di tentukan dengan akustika ruang (kedap suara) sehingga orang yang berada diluar ruang tersebut tidak dapat mendengar suara dari dalam ruang.
- b. Permainan elemen bidang vertikal dan horisontal dengan perbedaan elevasi pada langit-langit dan dinding. Material pada langit-langit berupa kayu dan gypsum sedangkan pelingkup atau dinding menggunakan material kaca dan dinding beton.
- c. Penggunaan *accent lighting* agar ruangan lebih menarik serta memperjelas definisi ruang.
- d. Penggunaan warna-warna hangat yang menarik perhatian dan dapat meningkatkan semangat seperti warna merah, oranye dan kuning.
- e. Kombinasi skala ruang intim dengan skala ruang normal dengan penggunaan tekstur halus seperti kaca yang lebih dominan agar ruang terkesan bersih dan terlihat ringan.

Konsep hubungan antar kegiatan, bersifat linier dan terpusat. Pada konsep ini setiap kegiatan mampu dijangkau dengan mudah karena setiap divisi saling terintegrasi satu dengan yang lain. Semua ruang dengan karakter yang

berbeda-beda akan saling terhubung satu dengan yang lain meskipun dengan konfigurasi jalur berbeda yang memiliki efek kejutan.

6.2.2 Konsep Ruang Luar

Penataan ruang luar pada *Creative Media Center* lebih difokuskan pada karakter ruang yang komunikatif dan rekreatif. Pengolahan area yang berdekatan dengan jalan utama akan ditata menjadi ruang luar yang promotif untuk meningkatkan interaksi orang yang berkunjung ataupun terhadap ruang sekitar, ruang pada area ini di desain untuk kalangan umum sehingga menyediakan fasilitas seperti tempat berkumpul dan bersantai kemudian di tambah dengan *lanscape* yang memadukan unsur warna dan bentuk tanaman agar lebih menarik. Sedangkan untuk ruang luar yang diselubungi bangunan akan ditata menjadi ruang yang rekreatif dan dijadikan area *amphiteater*, elevasi yang diturunkan pada area ini sebagai jawaban persoalan akustika ruang pertunjukan. Elevasi juga membuat jalur sirkulasi antara ruang dalam dan ruang luar menjadi lebih beragam dan menarik.

6.2.3 Konsep Sirkulasi

Konsep sirkulasi pada *Creative Media Center* akan memiliki alur dari ruang promotif yang kemudian mengarah pada ruang komunikatif dan rekreatif, kemudian ruang formal akademik akan diselingi dengan ruang rekreatif agar tidak monoton. Konsep ruang yang berbeda-beda dan memiliki efek kejutan ini diharapkan mampu menjawab permasalahan tentang wujud dinamika suasana ruang dan bentuk pada CMC.

Untuk jalur transportasi vertikal pada *Creative Media Center* akan menggunakan tangga dan ramp yang bervariasi untuk memberikan pengalaman visual bagi pengunjung sedangkan untuk lift, yang digunakan adalah lift dengan pelingkup kaca transparan. Sedangkan untuk jalur horisontal konfigurasi yang digunakan adalah konfigurasi jalur linier dimana pada persimpangan jalur akan dibuat lebih lebar agar memungkinkan pengunjung untuk dapat berhenti dan menentukan orientasi tujuan. Jalur

sirkulasi pada *Creative Media Center* akan menggunakan sirkulasi yang menembus ruang dan melewati ruang sehingga pengalaman visual akan dirasakan oleh pengunjung.

6.2.4. Konsep Bentuk

Konsep bentuk pada *Creative Media Center* akan mengikuti karakter ruang yang diwadahi di dalamnya. Bentuk bangunan CMC merupakan gabungan berbagai karakter bentuk seperti kotak yang menunjukkan karakter formal dan sederhana, kemudian bentuk segitiga yang stabil dan lebih atraktif sebagai jawaban konsep dinamika suasana ruang dan bentuk. Penggabungan bentuk ini nantinya akan ditata menjadi bentuk linier.

6.3 Konsep Perancangan Aklimatisasi

6.3.1 Pencahayaan Alami

Pencahayaan alami pada ruangan *Creative Media Center* secara garis besar akan memperhatikan kepada orientasi bangunan, bukaan dan warna ruang yang terang dan tekstur bahan yang polos. Ruangan yang akan membutuhkan cahaya alami dengan intensitas panas dan silau yang rendah akan mempunyai bukaan di sisi Utara dan Selatan. Sedangkan ruangan yang memiliki bukaan pada sisi Timur dan Barat akan perlu menggunakan *shading*. Pencahayaan alami dengan sistem *accent lighting* dengan *skylight* akan diterapkan pada jalur sirkulasi dan ruang rekreatif untuk memberi kesan dramatisasi.

6.3.2 Pencahayaan Buatan

Pencahayaan buatan pada *Creative Media Center* secara garis besar akan memperhatikan fungsi ruangan dalam hal ini ruang-ruang yang membutuhkan fokus tinggi dan karakter ruang yang komunikatif dan rekreatif tentu akan menggunakan pencahayaan buatan untuk mendukung fungsi dan kegiatan pada ruangan tersebut. Pencahayaan buatan dengan *uplighting* dan *backlighting* akan digunakan pada ruang pameran dan seminar serta ruag

rekreatif untuk menambah daya tarik dan menciptakan suasana yang beragam.

6.3.3 Penghawaan Ruang

Sistem penghawaan pada *Creative Media Center* akan menggunakan dua sistem penghawaan, yaitu penghawaan alami dan penghawaan buatan dengan Air Conditioner (AC). Untuk sistem penghawaan alami akan menggunakan sistem *cross ventilation* dengan memperhatikan tata letak, besaran dan fitting bukaan, orientasi dan massa bangunan. Sedangkan untuk sistem penghawaan buatan (AC) akan menggunakan sistem AC sentral dengan Variable Air Volume (VAV) sehingga mampu mengatur suhu ruangan sesuai dengan kebutuhan.

6.3.4 Akustika Ruang

Ruangan yang membutuhkan desain akustik adalah ruang auditorium. Ruangan tersebut akan terisolasi dari kebisingan dan menggunakan bahan isolasi suara dan desain akustik. Bahan isolasi suara atau peradam adalah dinding dan plafon yang diisi dengan material peredam seperti glasswool, rockwool atau busa, dan ditutupi oleh papan gypsum. Lantai akan menggunakan karpet dan plafon akan berongga. Penataan material panel akustik akan digunakan juga sebagai elemen dinding dan langit-langit dengan penataan dan pola bersudut.

6.4 Konsep Perancangan Struktur

6.4.1 Konsep Sistem Struktur

Sistem struktur pada *Creative Media Center* akan menggunakan sistem rangka kaku dengan penempatan inti core pada bangunan. Sistem ini digunakan dengan alasan bentuk dan fungsi bangunan pada *Creative Media Center* yang beragam. Pada ruang-ruang berkarakter rekreatif akan menggunakan tapilan kolom dan balok yang miring atau bentuk yang terlihat tidak stabil. Sedangkan struktur pada bagian fasad akan diekspose.

6.4.2 Konsep Konstruksi dan Bahan Bangunan

1. Atap

Jenis atap yang digunakan ada dua jenis yaitu atap pelana dan *green roof* yang akan dikombinasikan sehingga tercipta bentuk atap yang memiliki dinamika secara bentuk.

2. Dinding

Dinding yang digunakan bervariasi mulai dari dinding beton, dinding batu bata, dinding panel GRC, kaca, panel akustik dan *certain wall*.

3. Lantai

Untuk material lantai menggunakan *finishing cat epoxy*, teraso, keramik dan parquet agar setiap ruang memiliki karakter yang berbeda dan tidak monoton.

6.5 Konsep Utilitas

6.5.1 Konsep Jaringan Air Bersih

Jaringan air bersih yang akan digunakan bangunan *Creative Media Center* adalah sistem penyaluran *down feed* yang berasal dari sumur dan dipompa ke lower dan upper tank dan kemudian di distribusikan ke jaringan air.

6.5.2 Konsep Jaringan Air Kotor

Jaringan air kotor pada *Creative Media Center* akan memisahkan air limbah *grey water* dan *black water*. *Grey water* akan olah dengan sistem *pre-treatment* dan didistribusikan kembali untuk penggunaan air yang tidak steril. Sedangkan air limbah *black water* akan masuk ke septic tank.

6.5.3 Konsep Penanggulangan Kebakaran

Sistem penanggulangan kebakaran pada *Creative Media Center* akan menggunakan sistem deteksi alarm untuk api, panas dan asap, tabung gas karbon dioksida (APAR), pemasangan sprinkler di langit-langit ruangan. Tangga darurat disetiap jarak 30-40 meter dari jalur vertikal dan menggunakan tanda jalur evakuasi. Pada ruang luar juga disediakan hidrant serta jalur mobil pemadam kebakaran. Pipa jaringan pemadam kebakaran

akan di ekspose pada ruang dengan karakter rekreatif dan komunikatif sebagai aksen visual dan elemen langit-langit.

6.5.4 Konsep Kelistrikan

Penggunaan tenaga listrik pada bangunan *Creative Media Center* akan menggunakan suplay dari PLN yang akan didukung menggunakan Genset apabila terjadi pemadaman listrik. Jalur distribusi akan dialirkan melalui Ruang Panel Utama kemudian di distribusikan ke ruang panel perlantai. Jalur instalasi listrik akan di ekspose pada jalur sirkulasi pada ruang formal untuk membuat *sequen* ruang.

6.5.5 Konsep Keamanan

Pada sistem keamanan *Creative Media Center* akan menggunakan sistem keamanan dengan penggunaan kamera CCTV dan didukung patroli satpam. Kamera CCTV akan terletak di berbagai sudut tempat bangunan yang dimana kurang dapat dijangkau oleh petugas keamanan.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

Ching, Francis D. K. (1975). *Building Construction Illustrated*. Canada: Van Nostrand Reinhold Ltd.

De Chiara, Joseph & John Callender. (1987). *Time-Saver Standards For Building Types: 2nd edition*.

Francis, D.K Ching. (1996). *Arsitektur, Bentuk, Ruang, dan Susunannya*. Erlangga, Jakarta.

Julius Panero, Martin Zelnik. (1979). *Human Dimension*. Jakarta: Erlangga.

Neufert, Ernst. (1991). *Data Arsitek Jilid 1 edisi 33*. Jakarta. Penerbit Erlangga.

Neufert, Ernst. (1991). *Data Arsitek Jilid 2 edisi 33*. Jakarta. Penerbit Erlangga.

White, Edward T. (1986). *Tata Atur*. Bandung: ITB.

Jurnal

Arief S Sadiman, dkk. (2006). *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

BPS . (2017). *Kota Yogyakarta dalam Angka 2017*. Badan Pusat Statistik Kota Yogyakarta.

Hasibuan, Z. (2016). *Pengembangan Ekonomi Kreatif Berbasis Teknologi Informasi dan Multimedia: Peluang dan Tantangan*.

Hidjaz, Taufan. (2004). Terbentuknya Citra Dalam Konteks Suasana Ruang. *Jurnal Dimensi Interior*, Vol. 2 (1), 51 – 65.

Kurnia, N. (2005). *Perkembangan Teknologi Komunikasi dan Media Baru*.

Mariani, Sampebulu, Ahmad. (2009). *Pengaruh Penambahan Admixture Terhadap Karakteristik Self Compacting Concrete*, Jurnal SMARTek, Vol. 7, No. 3, Universitas Tadulako Palu.

Muhson, A. (2010). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis teknologi Informasi*.

Peraturan Daerah Kota Yogyakarta. Nomor 1 Tahun 2015. *Tentang Rencana Detail Tata Ruang dan Peraturan Zonasi Kota Yogyakarta 2015-2035*.

Sumber dari Internet

[Online] diakses dari. <http://www.bekraf.go.id/berita/page/17/rencana-strategis-badan-ekonomi-kreatif-2015-2019>. Diakses 9 Februari 2018.

[Online] diakses dari. <https://kominfo.go.id/content/detail/7382/media-center-untuk-percepatan-dan-penyebaran-informasi/0/berita-satker>. Diakses 9 Februari 2018.

[Online] diakses dari. www.leighorange.com/project/run-run-shaw-creative-media-centre, diakses 9 maret 2018.

[Online] diakses dari. <https://septanabp.wordpress.com/2013/06/05/ventilasi-alami/>

[Online] diakses dari. <http://arsitekturdanlingkungan.wg.ugm.ac.id>

[Online] diakses dari. <https://bincangmedia.wordpress.com/2010>

[Online] diakses dari. <http://old.presidentpost.id/2016>

[Online]diaksesdari. <https://www.thinglink.com/scene>

[Online] diakses dari. <http://mapelkomputer.blogspot.co.id>

[Online] diakses dari. <http://www.oretoret.com/7-kamera-digital>

[Online] diakses dari. <http://www.dx.com>

[Online] diakses dari. <https://www.jakmall.com>

[Online] diakses dari. <https://www.currys.co.uk>

[Online] diakses dari. <http://loketpeta.pu.go.id/peta-infrastruktur-indonesia-kota-yogyakarta-2014>

[Online] diakses dari maps.google.com

[Online] diakses dari www.definisimenurutparaahli.com/pengertian-inspiratif/

[Online] diakses dari <http://green-garage.ca>

[Online] diakses dari <http://www.loversiq.com>



LAMPIRAN



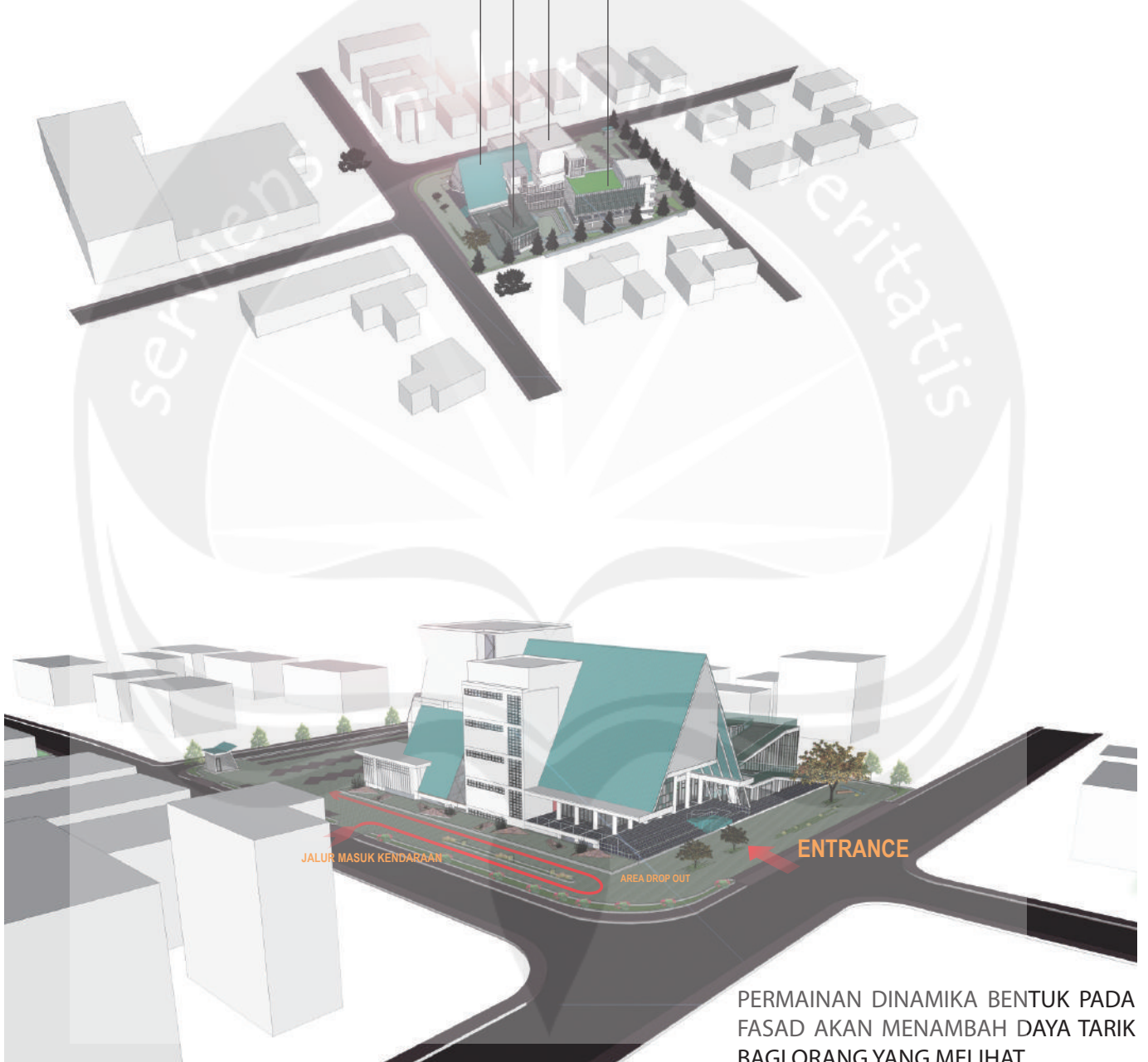
SUASANA PROMOTIF

bentuk dinamis yang mewakili suasana rekreatif

bentuk subtraktif yang mewakili suasana komunikatif

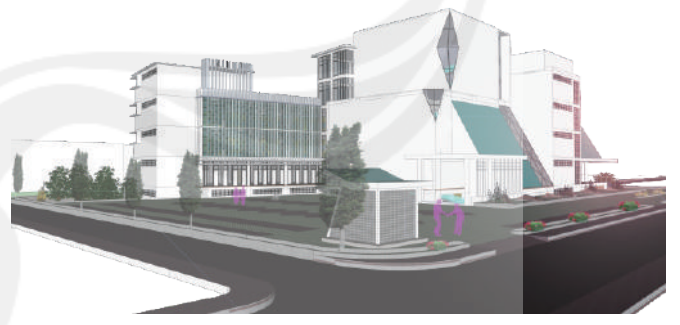
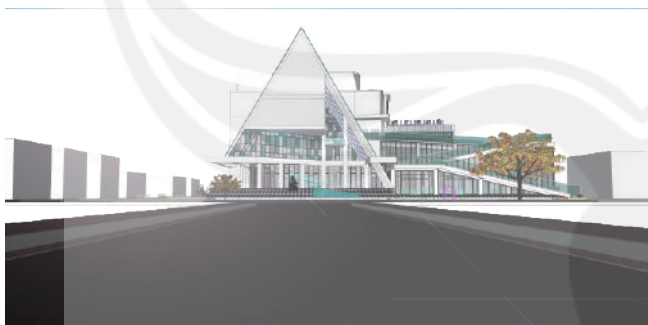
bentuk segitigayang mewakili suasana promotif

bentuk persegi panjang yang mewakili suasana formal



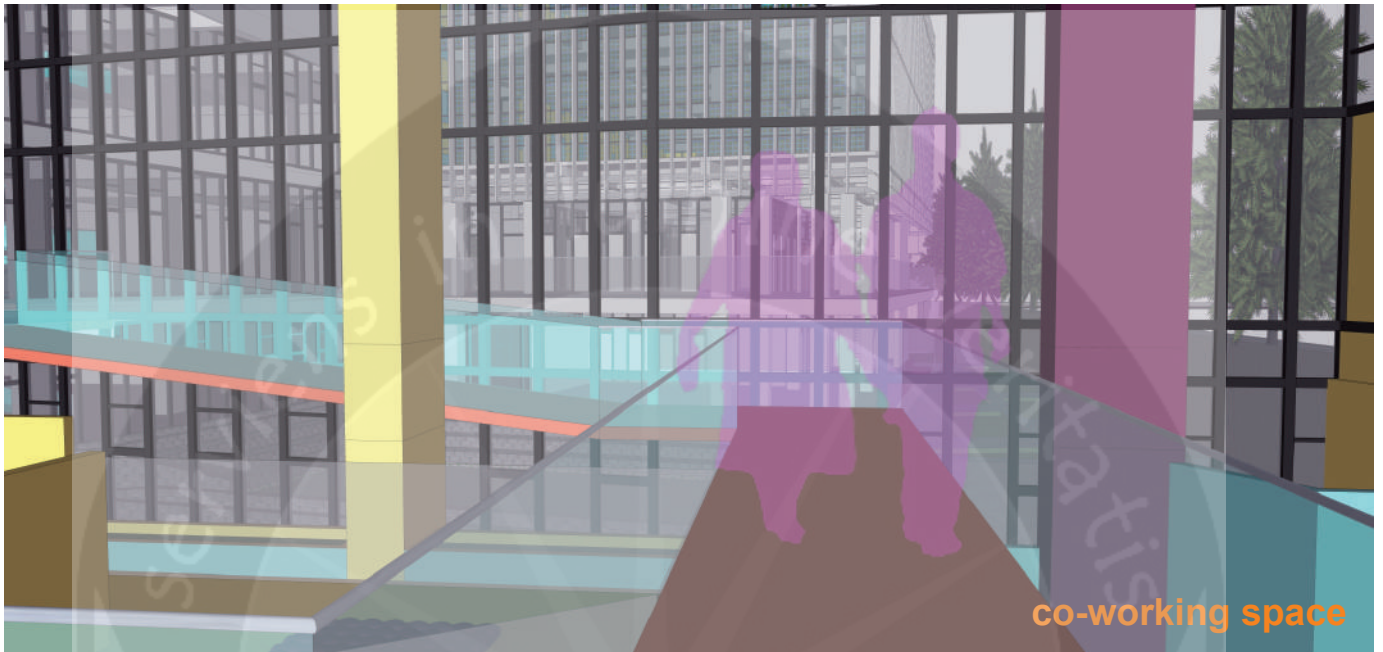
PERMAINAN DINAMIKA BENTUK PADA FASAD AKAN MENAMBAH DAYA TARIK BAGI ORANG YANG MELIHAT

SUASANA PROMOTIF



DINAMIKA FASAD BANGUNAN YANG MENARIK MELALUI PENGOLAHAN BENTUK DAN TRANSPARANSI KACA MEWAKILI SUASANA RUANG YANG PROMOTIF

SUASANA REKREATIF



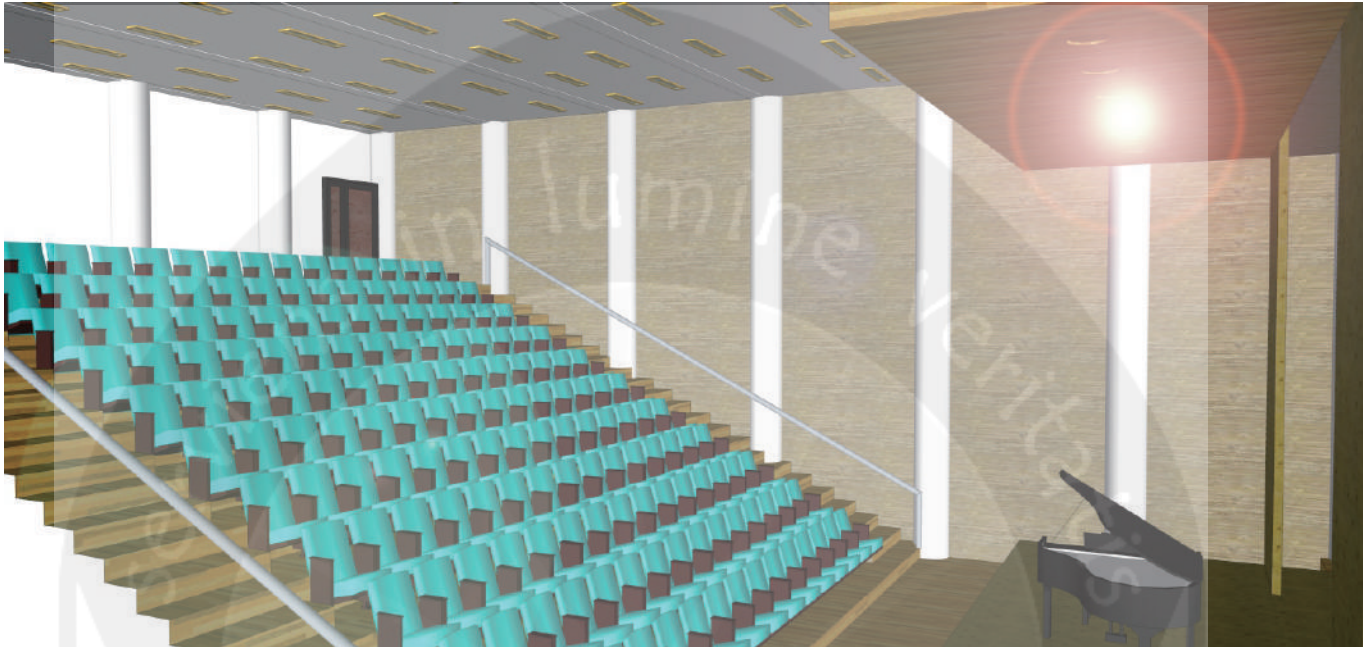
Perspektif Interior co-working space pada Creative Media Center dengan permainan elevasi, skala ruang dan pemilihan warna yang ceria

SUASANA KOMUNIKATIF



Perspektif Interior ruang pameran pada Creative Media Center yang menonjolkan area pameran dengan permainan skala ruang, bentuk dan cahaya

SUASANA FORMAL



Auditorium pada Creative Media Center dengan keteraturan bentuk, simetri dan lebih sederhana



ruang sirkulasi pada co-working space



selasar ruang kelas



jembatan kaca

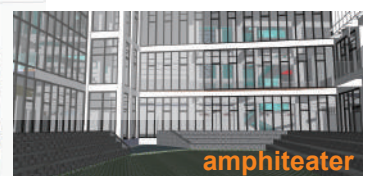
BENTUK RUANG sirkulasi



landscape 1



landscape 2



amphiteater

SUASANA RUANG LUAR