

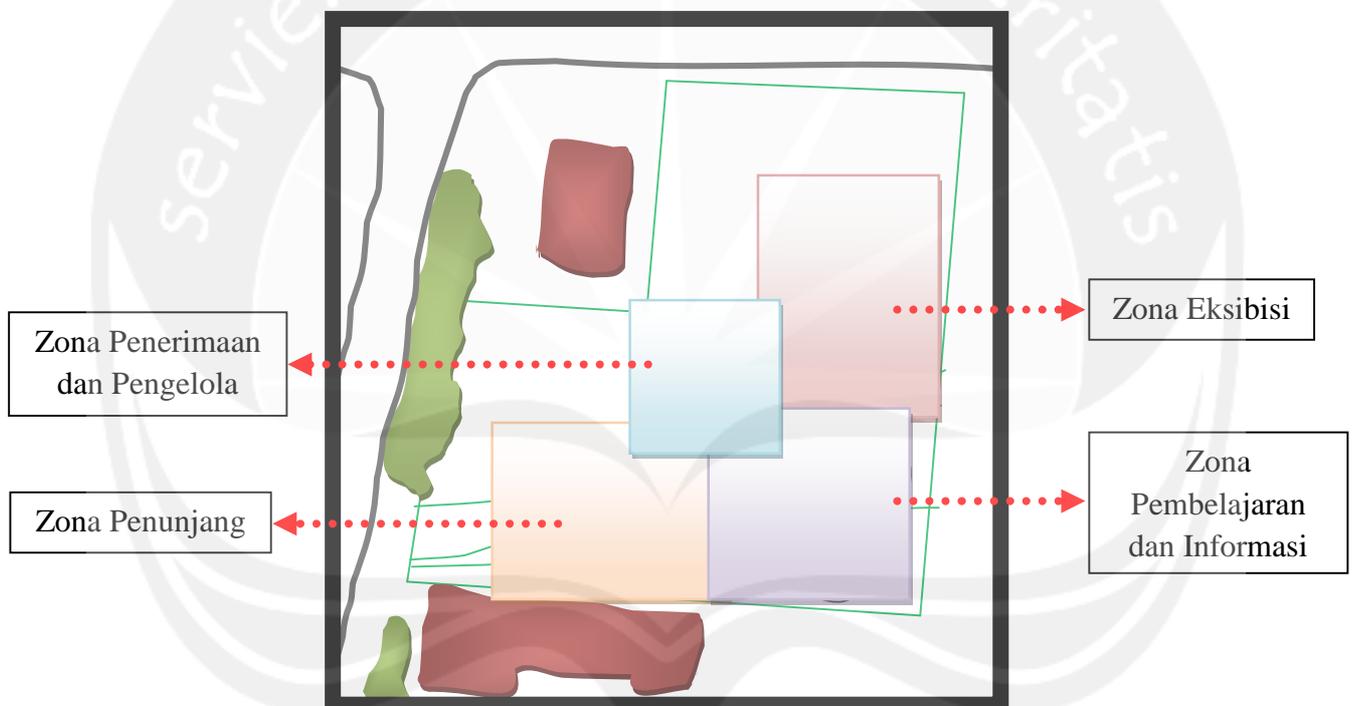
## BAB VI

### KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN *E-NET AND GAMEDEV CORE* DI YOGYAKARTA

Pada bab ini akan dibahas mengenai konsep tampilan eksterior dan interior bangunan berdasarkan hasil temuan analisis yang sudah dibahas pada Bab V sebelumnya.

#### 6.1 Konsep Tata Massa

Berdasar perhitungan ruang dan besarnya yang telah ditentukan pada bab 5, maka dihasilkan konsep tatanan massa sebagai berikut:



Gambar 6.1 Zoning<sup>117</sup>

#### 6.2 Konsep Eksterior dan Interior Yang Kreatif dan Imajinatif

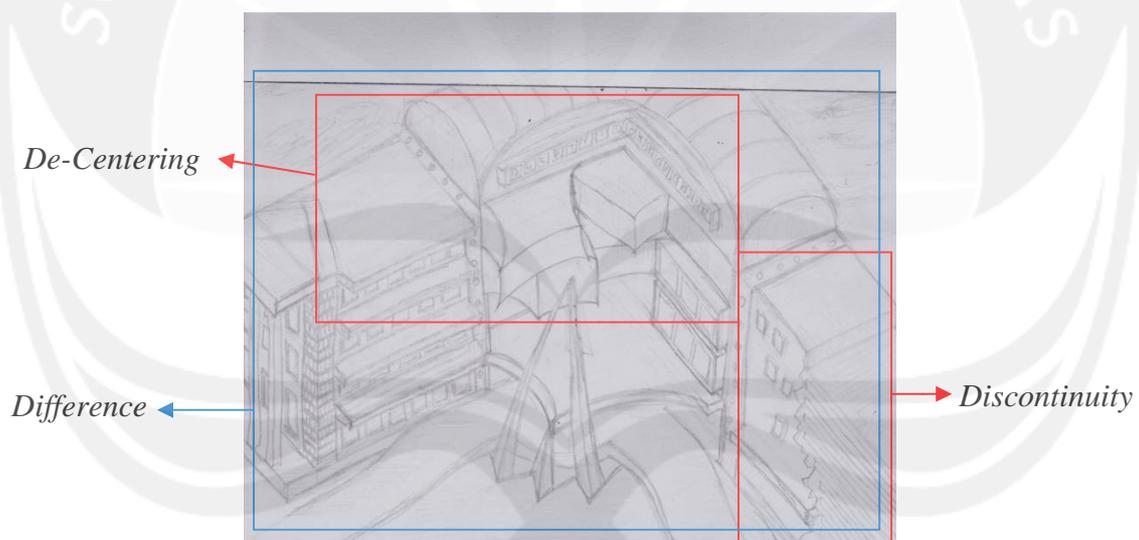
Bentuk desain *E-Net and GameDev Core* berdasar karakter yang kreatif dan imajinatif. Kreatif dan imajinatif dalam hal ini berarti berani tampil beda daripada yang lain, percaya diri, dan dinamis, seperti yang sudah dijelaskan pada bab sebelumnya. Terjemahan karakter kreatif dan imajinatif dalam *E-Net and GameDev Core* diwujudkan dengan

<sup>117</sup> sumber:sketsa pribadi

pendekatan prinsip-prinsip arsitektur dekonstruksi, yaitu: *Difference*, *De-Centering*, dan *Discontinuity*.

### 6.2.1 Konsep Eksterior Yang Kreatif dan Imajinatif

Bentuk fasad *E-Net and GameDev Core* yang kreatif dan imajinatif diwujudkan dengan prinsip *Difference*, *De-Centering*, dan *Discontinuity*, yang bertujuan untuk menciptakan sesuatu yang berbeda dari apa yang ada di sekitarnya. Fasad *E-Net and GameDev Core* terdiri dari beberapa satu bangunan yang memiliki kekuatan yang sama, sehingga *E-Net and GameDev Core* tidak memiliki pusat kekuatan utama bangunan. Secara geometris, bentuk fasad *E-Net and GameDev Core* tidak teratur dan asimetris. Tetapi penataan massa dan bentuk yang tidak teratur dan asimetris inilah yang memunculkan kesan kreatif dan imajinatif, tidak monoton. Terjemahan prinsip tersebut dalam *E-Net and GameDev Core* dapat dicapai melalui permainan geometri bentuk dan pengolahan bukaan pada jendela.



Gambar 6.2 Sketsa Terjemahan Konsep Eksterior Yang Kreatif dan Imajinatif<sup>118</sup>

### 6.2.2 Konsep Interior Yang Kreatif dan Imajinatif

Bentuk fasad *E-Net and GameDev Core* yang kreatif dan imajinatif diwujudkan dengan prinsip *Difference*, *De-Centering*, dan *Discontinuity*, melalui kombinasi bentuk yang sesuai komposisi. Penciptaan karakter kreatif dan imajinatif dalam desain interior *E-Net and GameDev Core* juga didukung oleh penggunaan elemen warna dan penggunaan pencahayaan

<sup>118</sup> sumber:sketsa pribadi

buatan. Warna dan pencahayaan buatan yang digunakan hanya berfungsi sebagai aksent. Warna merah dipilih karena lebih menciptakan suasana yang senang, sehingga diharapkan dapat mengarah kepada ketertarikan dari calon pengunjung untuk mengunjungi *E-Net and GameDev Core*. Warna biru dipilih untuk menetralkan warna merah agar tidak terlalu mencolok. Warna putih dan warna netral yang menjadi penyeimbang komposisi penggunaan warna pada *E-Net and GameDev Core*.

### 6.3 Konsep Utilitas

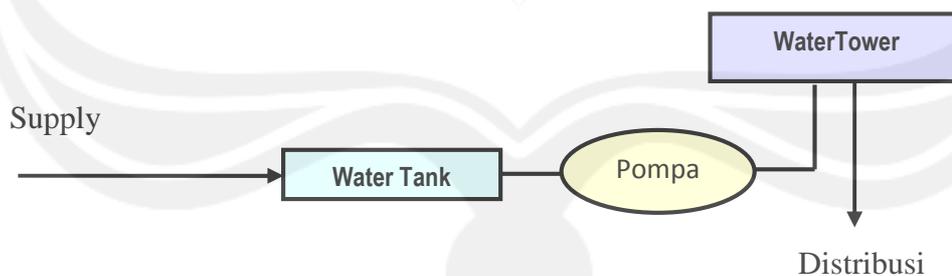
#### 6.3.1 Instalasi Air

Sumber air bersih yang digunakan oleh *E-Net and GameDev Core* berasal dari :

- Sumur bor (*Deep Well Pump*) sebagai sumber utama
- PAM

Sistem distribusi yang dapat dipakai adalah sistem *Down Feed*, karena:

- Memanfaatkan gaya gravitasi bumi
- Debit air mudah dikondisikan



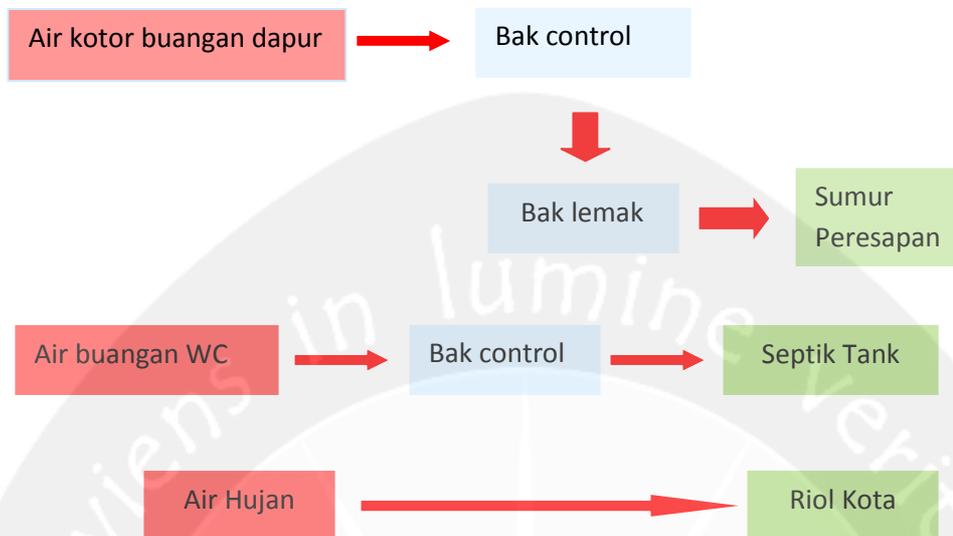
Gambar 6.3 Sistem Down Feed<sup>119</sup>

Kebutuhan air bersih digunakan untuk :

- *Lavatory*
- *Mechanical & Fire Protection*
- *Building Maintenance*

<sup>119</sup> Hand Out Mata Kuliah Utilitas

Ilustrasi gambar di bawah adalah skema jaringan sanitasi dan drainase dari *E-Net and GameDev Core* menuju riol kota.



Gambar 6.4 Skema Jaringan Sanitasi dan Drainase<sup>120</sup>

### 6.3.2 Instalasi Listrik

Pasokan listrik dari PLN merupakan sumber utama pemenuhan kebutuhan daya listrik di *E-Net dan GameDev Core*. Adanya generator set (genset) juga dibutuhkan sebagai sumber listrik cadangan ketika pasokan listrik PLN mengalami gangguan/mati.

### 6.3.3 Instalasi Tangga Darurat dan Fire Protection

*E-Net dan GameDev Core* termasuk di dalam bangunan kelas A, karena *E-Net dan GameDev Core* merupakan bangunan publik dengan fungsi tempat pendidikan dan hiburan, maka instalasi tangga darurat mutlak diperlukan dalam desain *E-Net dan GameDev Core*. Instalasi proteksi kebakaran yang ada di dalam *E-Net dan GameDev Core* antara lain : smoke detector, thermal detector, fire alarm, hidran kebakaran dalam gedung, exhaust, dan sprinkler.

<sup>120</sup> Hand Out Mata Kuliah Utilitas

#### 6.3.4 Instalasi Penghawaan

Gedung *E-Net dan GameDev Core* merupakan sebuah gedung dengan fungsi publik yang akan dikunjungi dan dimanfaatkan oleh banyak orang, maka penggunaan penghawaan secara alami dirasa sangat kurang. Penyelesaian dari masalah ini adalah pemakaian penghawaan buatan yang menyeluruh di *E-Net dan GameDev Core* (Sudah dijelaskan di Bab V ( sub-bab 5.5.3 huruf d))

#### 6.3.5 Instalasi Komunikasi

Instalasi komunikasi yang akan digunakan di dalam *E-Net dan GameDev Core* antara lain meliputi telepon, internet, fax, dan wi-fi.

(Sudah dijelaskan di Bab V ( sub-bab 5.5.3 huruf e))

#### 6.3.6 Instalasi Lift

*E-Net dan GameDev Core* akan dirancang setinggi 4 lantai, maka dibutuhkan sarana transportasi vertikal selain tangga, yaitu *elevator* (lift). Lift di dalam *E-Net dan GameDev Core* terbagi menjadi dua menurut fungsinya, yaitu :

- Lift penumpang (*passenger elevator*)
- Lift barang (*freight elevator*)

Sistem penggerak lift di dalam *E-Net dan GameDev Core* menggunakan sistem *gearless*, yaitu lift dengan mesin penggerak di atas

#### 6.3.7 Instalasi Penangkal Petir

Penggunaan penangkal petir pada *E-Net dan GameDev Core* mutlak diperlukan, karena *E-Net dan GameDev Core* adalah bangunan yang di dalamnya banyak terdapat alat elektronik yang riskan terhadap gangguan listrik, terutama petir. Untuk itu, perlu dipasang penangkal petir pada bangunan ini. Jenis penangkal petir yang dipasang di *E-Net dan GameDev Core* adalah jenis penangkal petir Sistem Thomas

(Sudah dijelaskan di Bab V ( sub-bab 5.5.3 huruf g))