



BAB VI

KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

6.1. Konsep Perencanaan

Perancangan Pusat Buku di Yogyakarta dilatarbelakangi oleh minimnya keberadaan fasilitas umum yang ada di kota ini untuk mendukung minat baca dan eksplorasi terhadap pengetahuan. Pusat Buku dalam konteks ini tidak hanya mengarah pada satu kegiatan yaitu menjual buku saja namun lebih mewakili banyak kegiatan lain yang dapat mendukung minat baca dan eksplorasi pengetahuan masyarakat umum.

Perencanaan Pusat Buku ini diharapkan akan menghasilkan sebuah bangunan yang berfungsi sebagai sarana pengembangan minat baca masyarakat dengan pendekatan psikologi pengunjung sebagai acuan perencanaan dalam perancangan bangunan tersebut diatas. Selain itu, dengan adanya Pusat Buku di Yogyakarta yang memiliki fasilitas sangat lengkap, diharapkan pula dapat menciptakan generasi-generasi muda yang cerdas dan berwawasan luas sehingga dapat memajukan bangsa Indonesia kearah yang lebih baik lagi.

Berdasarkan penelitian ahli, psikologi manusia dipengaruhi oleh banyak hal, yang salah satu hal yang cukup dominan adalah “indera”. Penerapan pendekatan yang dirujuk dari psikologi pengunjung banyak diwakili oleh permainan warna, tekstur, skala dan lain sebagainya yang akan diaplikasikan pada tiap ruang sesuai dengan sasaran pengunjungnya yang diwakili oleh tiga golongan, yaitu: anak, remaja, dewasa.

6.2. KONSEP PSIKOLOGI

Psikologi pengunjung dapat dibagi menjadi tiga golongan, yaitu golongan anak, remaja dan dewasa. Karakteristik psikologis digunakan sebagai pedoman dalam proses mendesain tiap ruang-ruang yang dibutuhkan pada bangunan Pusat Buku di



Yogyakarta. Berikut adalah tabel mengenai golongan pengunjung dan ciri karakter masing-masing golongan tersebut:

Tabel 6.2.1a Karakter Psikologis

No	Pengguna	Kata Kunci
1	Anak	Simbolik, spontanitas, keceriaan, kesenangan, kreatifitas, lugu, polos.
2	Remaja	jati diri, identitas ego, imajinasi/fantasi, Aktivitas Berkelompok, Eksploratif, <i>Attention Seekers</i> , Ekspresif, Perubahan mood yang cepat, nekat.
3	Dewasa	Mandiri, Sempurna, Penuh daya tahan dan tenang, Teratur dan terorganisir, Memiliki prinsip yang kuat.

6.3. KONSEP PEMBENTUK PERSEPSI VISUAL

Berikut adalah kata kunci dalam tiap faktor pembentuk persepsi visual pengunjung sesuai dengan karakter psikologi tiap kelompok usia pengunjung Pusat Buku:

Tabel 6.3.1b Tabel Pembentuk Persepsi Visual

	ANAK	REMAJA	DEWASA
VARIABEL	Simbolik, spontanitas, keceriaan, kesenangan, kreatifitas, aktif, lugu, polos.	Jati diri, identitas ego, imajinasi/fantasi, Aktivitas Berkelompok, Eksploratif, <i>Attention Seekers</i> , Ekspresif, Perubahan mood yang cepat, nekat.	Mandiri, Sempurna, Penuh daya tahan dan tenang, Teratur dan terorganisir, Memiliki prinsip yang kuat.
GERAKAN	Aktif	Eksploratif	Terorganisir
UKURAN	Polos	Ego	Mandiri
BENTUK	Simbolik	Imajinatif	Sempurna
JARAK	Lugu	Berkelompok	Mandiri
TEKSTUR	Kreatif	Ekspresif	Teratur
WARNA	Ceria	Moody	Tenang



6.4. KONSEP EKSTERIOR BERDASARKAN ASPEK PERSEPSI VISUAL

Berikut adalah konsep eksterior bangunan yang ditinjau melalui aspek-aspek pembentuk persepsi visual manusia:

Tabel 6.4.1a Konsep Esterior Berdasarkan Aspek Persepsi Visual

VARIABEL	WUJUD EKSTERIOR
<p>Ukuran Bangunan yang tinggi dapat dinikmati dari jarak jauh sekalipun sehingga dapat menarik perhatian orang yang sedang melewati area Pusat Buku ini.</p>	
<p>Bentuk Terinspirasi dari bentuk 'BUKU' yang disusun sedemikian rupa sehingga pengunjung dapat dengan mudah mengenali fungsi bangunan tersebut.</p>	
<p>Warna Pada bangunan Pusat Buku menggunakan dominan warna biru karena warna biru merupakan warna yang dapat melambangkan ilmu pengetahuan. Sedangkan pada bangunan resto akan banyak menggunakan dominan warna yang dapat membangkitkan nafsu makan seperti warna orange dan merah.</p>	



6.5. KONSEP RUANG DAN ASPEK PERSEPSI VISUAL

Berikut adalah konsep INTERIOR tiap ruang Pusat Buku di Yogyakarta yang ditinjau melalui aspek-aspek pembentuk persepsi visual manusia:

6.5.1 Komersial

Tabel 6.5.1a Toko Buku Anak

PENGGUNA	ANAK	
GAMBAR	<p>CERIA=WARNA Dinding : Putih. luas, bersih dan membantu berkonsentrasi. Lantai : Kuning, menyenangkan. Plafond : Biru. dingin, angkasa.</p> <p>LUGU=JARAK Penggunaan plafond dengan ketinggian rendah dapat membuat suasana di dalam area toko buku anak menjadi lebih akrab.</p>	

Tabel 6.5.1b Toko Buku Remaja

PENGGUNA	REMAJA	
GAMBAR	<p>EKSPLORATIF=GERAKAN Kesan eksploratif dapat dimunculkan dengan alur penataan rak buku yang tidak hanya lurus saja namun dapat berkelok-kelok.</p> <p>IMAJINATIF=BENTUK Pada rak display buku dapat disisipkan suatu kejutan berupa bentuk dengan fungsi yang berbeda pada rak display buku tersebut.</p>	


Tabel 6.5.1c Toko Buku Dewasa

PENGGUNA	DEWASA	
GAMBAR	<p>TERORGANISIR=GERAKAN Penempatan display buku ditata secara rapih dan kaku sehingga dengan mudah pengunjung dapat mencari buku yang diinginkan.</p> <p>MANDIRI=JARAK Menggunakan plafond dengan ketinggian sedang cenderung tinggi dan peletakan interior tidak terlalu rapat agar privasi pengunjung dapat terjaga.</p>	




6.5.2 Edukatif


Tabel 6.5.2a Kelas Anak

PENGGUNA	ANAK
GAMBAR	<p>CERIA=WARNA Dinding : Putih. netral Lantai : Biru. Bersemangat, bergerak. Plafond :Orange. Membangkitkan semangat.</p> <p>AKTIF=GERAKAN Pada ruang kelas anak dibuat selampang mungkin sehingga memungkinkan untuk dilakukannya kegiatan selain duduk namun juga bermain.</p> 

Tabel 6.5.2b Kelas Remaja

PENGGUNA	REMAJA
GAMBAR	<p>KELOMPOK=JARAK Kebiasaan remaja adalah suka berkelompok namun tetap memiliki privasi dalam melakukan kegiatan, maka penggunaan furnitur seperti meja kursi lebih baik menggunakan yang seperti pada gambar disamping. Berjajar dua-dua.</p> <p>EKSPRESIF=TEKSTUR penggunaan tekstur pada dinding menjadi pilihan tepat untuk dapat menjawab kebutuhan remaja secara psikologis. tekstur yang variatif dapat mencitrakan ekspresi remaja.</p> 

Tabel 6.5.2c Kelas Dewasa

PENGGUNA	DEWASA
GAMBAR	<p>MANDIRI=GERAKAN Penggunaan furnitur kursi dan meja yang seperti pada gambar disamping merupakan jawaban atas kebutuhan 'kemandirian' seorang dewasa yang membutuhkan privasi dalam melakukan kegiatan.</p> <p>TERATUR=TEKSTUR aplikasi tekstur pada dinding dan plafond dapat diberikan pada ruang kelas dewasa dengan kadar yang minim serta peletakannya ditujukan sebagai pemanis ruangan agar tidak terkesan monoton.</p> 



6.5.3 Apresiatif

Tabel 6.5.3a Perpustakaan Anak

PENGGUNA	ANAK	
GAMBAR	<p>CERIA=WARNA Dinding : Kuning.bersemangat Lantai : Biru. Bersemangat, bergerak. Plafond : Putih. Kosong, bebas.</p> <p>SIMBOLIK=BENTUK Aplikasi bentuk pada interior yaitu penggunaan bentuk bukaan yang berbentuk hewan, buah dan lain sebagainya.</p>	

Tabel 6.5.3b Perpustakaan Remaja


PENGGUNA	REMAJA	
GAMBAR	<p>MOODY=WARNA Dinding : Merah. Agresif,Dorongan. Lantai : Orange. Mengarahkan pergerakan Plafond : Biru. Dingin, angkasa</p> <p>IMAJINATIF=BENTUK Bentuk bukaan atau dinding-dinding yang tidak 'wajar' bentuknya dapat diaplikasikanpada ruang perpustakaan remaja ini.</p>	

Tabel 6.5.3c Perpustakaan Dewasa

PENGGUNA	DEWASA	
GAMBAR	<p>TENANG=WARNA Dinding : Putih. Luas Membantu Berkonsentrasi Lantai : Coklat. Aman, stabil Plafond : Hijau. melindungi.</p> <p>MANDIRI=JARAK Aplikasi plafond tinggi dapat menciptakan kesan individual dan mandiri pada para pengunjung perpustakaan dewasa ini.</p>	



Tabel 6.5.3d Ruang Baca Anak

PENGGUNA	ANAK
GAMBAR	<p>CERIA=WARNA Dinding : warna-warni, ceria. Lantai : Biru. Bersemangat, bergerak. Plafond : Putih. Luas, netral.</p> <p>KREATIF=TEKSTUR Tetap menggunakan bahan yang aman untuk anak-anak namun agar tidak berkesan monoton maka dipasang atau disusun secara kreatif sehingga dapat membuah anak-anak betah berlama-lama berada di dalam ruang baca.</p> 

Tabel 6.5.3e Ruang Baca Remaja

PENGGUNA	REMAJA
GAMBAR	<p>MOODY=WARNA Dinding : Putih. netral Lantai : Coklat. Aman, nyaman Plafond : Orange. Membangkitkan semangat</p> <p>BERKELOMPOK=JARAK Penggunaan plafon dengan ketinggian normal bbaikdigunakan pada ruang baca remaja mengingat para remaja sudah mulai membutuhkna privasi, nmaun pada ruang duduk(berkelompok) dapat di beri plafond dengan ketinggian yang sedikit lebih rendah agar suasana akrab tetap dapat dimunculkan.</p> 

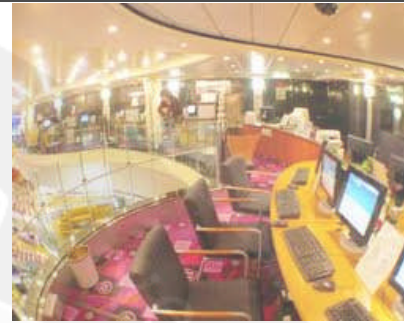
Tabel 6.5.3f Ruang Baca Dewasa

PENGGUNA	DEWASA
GAMBAR	<p>TENANG=WARNA Dinding : Putih. netral Lantai : Coklat. Aman, nyaman Plafond : Biru, dingin</p> <p>TERATUR=TEKSTUR Permainan tekstur pada dinding dibuat seminim mungkin agar tidak terkesan ramai yang akhirnya dapat mengganggu 'ketenangan' pengunjung.</p> 



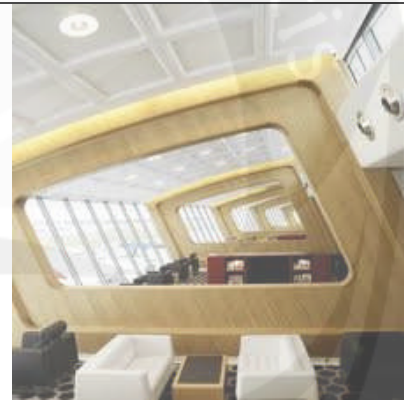
Tabel 6.5.3g Ruang Komputer Remaja

PENGGUNA	REMAJA
GAMBAR	<p>MOODY=WARNA Dinding : Hijau. Pasif,Dingin,Tenang Lantai : Biru. Bersemangat, bergerak. Plafond : Orange. Membangkitkan semangat</p> <p>IMAJINATIF=BENTUK Aplikasi bentuk yang tidak monoton seperti lengkung, kotak(tidak beraturan sisinya) dapat diaplikasikan pada dinding pembatas, bentuk plafond(ceiling drop).</p>



Tabel 6.5.3h Ruang Komputer Dewasa

PENGGUNA	DEWASA
GAMBAR	<p>TENANG=WARNA Dinding : Putih. Luas, netral. Lantai : Coklat. Aman, nyaman Plafond : Putih. Luas, netral.</p> <p>MANDIRI=JARAK Kesan mandiri dapat dicapai selain dengan penggunaan plafon dengan ketinggian normal sampai dengan tinggi, dapat juga diekspresikan dengan penggunaan furniture didalamnya.</p>



Tabel 6.5.3i Ruang Pameran

PENGGUNA	UMUM
GAMBAR	<p>WARNA Dinding : Hitam. mencekam, dramatis. Lantai : Merah. Waspada,Sadar Plafond : Putih. Luas, netral.</p>





Tabel 6.5.3j Ruang Pertemuan

PENGGUNA	UMUM	
GAMBAR	WARNA Dinding : abu-abu. netral Lantai : orange. Menggerakkan Orientasi pergerakan Plafond : Putih. Luas, netral.	

6.5.4 Rekreatif

Tabel 6.5.4a Resto

PENGGUNA	UMUM	
GAMBAR	WARNA Dinding : kaca Lantai : Abu-Abu. Netral Plafond : orange. Menggerakkan Orientasi pergerakan	

6.6. KEGIATAN PENGELOLA

Ruang pengelola merupakan ruang tempat karyawan mengurus segala yang berurusan dengan bangunan, mulai dari penyewaan ruang sampai dengan maintenance gedung.

Tabel 6.2.3i Pengelola

PENGGUNA	PENGELOLA	
GAMBAR	WARNA Dinding : Biru. Bersemangat, bergerak. Lantai : Coklat. Aman, nyaman Plafond :Orange. Membangkitkan semangat	



6.7. Konsep Struktur dan Utilitas Bangunan

6.7.1. Struktur

Sistem struktur memiliki kedudukan yang sangat penting fungsinya yaitu sebagai pondasi agar bangunan dapat berdiri dengan kokoh dan aman. Pertimbangan-pertimbangan dalam memilih struktur antara lain:

1. Fleksibilitas bangunan terkait dengan kualitas visual ruang (ruang bebas kolom)
2. Keamanan struktur terhadap pembebanan
3. Penampilan visual yang diharapkan
4. Keamanan struktur terhadap bahaya kebakaran

Maka dari itu sistem struktur harus memenuhi persyaratan kekuatan, keawetan, dan persyaratan teknis lainnya, maka struktur yang digunakan antara lain:

- Struktur Vertikal

Menggunakan rangka skeleton (rangka baja) untuk ruang yang tidak grid atau tidak beraturan. Sistem beton pretekan untuk bentang panjang (20-25m), serta sistem struktur konvensional untuk ruang-ruang yang bisa diselesaikan dengan sistem ini.

- Struktur Horizontal

Menggunakan balok, slab(baja/bahan metal lainnya, kaca/acrylic, dll)

- Sub Struktur

Sub struktur yang dipakai menggunakan pondasi footplate dengan tiang pancang yang berfungsi menahan beban. Selain itu digunakan pondasi titik dan pondasi menerus.

6.7.2. Utilitas

A. Transportasi

Transportasi vertikal yang digunakan pada bangunan Pusat Buku ada tiga, yaitu:

- Tangga



Tangga pada bangunan Pusat Buku selain dapat digunakan sebagai alat transportasi vertikal, juga dapat digunakan sebagai pemisah ruang (*split level*) sehingga dapat membuat suasana ruang tetap terlihat lapang tanpa mengganggu visual pengunjung.

- Ramp

Untuk bangunan Pusat Buku yang rencananya tidak termasuk bangunan tinggi, maka sebagai alternatif transportasi vertikal selain menggunakan tangga, ramp adalah termasuk alat transportasi vertikal yang tepat digunakan dalam bangunan ini. Ramp diperuntukkan, khususnya bagi penyandang cacat yang kesulitan menggunakan tangga dan untuk mempermudah perpindahan barang dari satu lantai ke lantai lainnya dalam bangunan Pusat Buku.

- Lift

Keberadaan lift sangat dibutuhkan pada bangunan bertingkat banyak. Selain untuk kenyamanan pengunjung, keberadaan lift dapat sangat membantu dalam pengelolaan gedung serta membantu jalannya fungsi-fungsi bangunan.

B. Komunikasi

Alat komunikasi yang sesuai dengan type bangunan Pusat Buku, yaitu bangun komersial. Alat komunikasi yang sesuai adalah alat komunikasi satu arah, yaitu *Audio System*, sistem yang didistribusikan ke seluruh bangunan untuk memberikan informasi, pengumuman dan distribusi suara.

C. Sanitasi dan drainase

Sumber air bersih berasal dari sumur dan PAM. Pendistribusian air bersih pada bangunan menggunakan sistem *down feed*, yaitu air dipompa keatas menuju bak penampungan yang biasanya diletakkan pada bagian paling atas dari suatu gedung lalu selanjutnya air didistribusikan keseluruhan bagian gedung.



Air kotor bekas buangan dari dapur dan kamar mandi dikelompokkan menuju ke satu shaft dan disalurkan kedalam bak kontrol sebelum menuju ke septik tank. Air kotor dari dapur melewati bak penyaringan lemak baru kemudian dialirkan ke sumur resapan.

Air hujan dapat dialirkan langsung menuju riol kota atau ke saluran terbuka disepanjang sisi bangunan gedung baru menuju sumur resapan.

D. Electrical

Kebutuhan listrik yang utama dipasok langsung dari PLN. Namun sebagai antisipasi adanya pemadaman listrik karena kurangnya pasokan listrik dari PLN maka bangunan Pusat Buku juga dilengkapi dengan sumber listrik cadangan yang berupa genset. Ruang genset biasanya diletakkan pada bagian samping (luar) bangunan sehingga mudah dicapai oleh pengelola untuk dilakukan perawatan rutin dan pengecekan kerusakan genset tersebut.

E. Fire Protection

Sistem pencegahan dan pemadaman kebakaran meliputi dua macam type pencegahan, yaitu:

➤ Pencegahan pasif

1. Tangga kebakaran (tangga darurat)

Jarak tangga kebakaran efektif dari setiap titik, maksimum adalah 25 m, dengan lebar tangga minimum 1,2 m. Tangga juga harus dilengkapi dengan blower (kipas), serta pintu kebakaran yang memiliki lebar minimum yaitu 90 cm dengan indeks tahan api selama 2 jam.

2. Koridor

Lebar minimum yang dibutuhkan adalah 1,8 m

3. Penerangan darurat



Dengan menyediakan sumber daya baterai, dan lampu penunjuk penerangan pada pintu keluar, tangga kebakaran, serta pada koridor.

4. Elemen-elemen konstruksi

Eleemen-elemen konstruksi seperti dinding, kolom, dan lantai yang dapat menahan api minimal selama 2 jam.

➤ Pencegahan aktif

1. Fire extinguisher

Merupakan unit portable yang dapat diraih secara mudah. Unit portable ini dipasang dengan jarak maksimum 1,5 m dari lantai, dengan daya pelayanan 200-250 m² dan jarak antara alat 20-25 m. Alat ini akan diletakkan pada ruang kelas, pantri, dan ruang-ruang yang tidak terlalu besar luasannya.

2. Hydrant

Dengan daya pelayanan 800 m²/unit dan diletakkan pada jarak maksimum 30 m. Hydrant dalam bangunan mendapat suplai air dari reservoir bawah dengan tekanan tinggi, sedangkan air pilar hydrant yang terletak diluar bangunan disambungkan langsung dengan jaringan pengairan dari *water treatment plan*. Alat ini diletakkan di luar dekat bangunan-bangunan dan taman.

3. Sprinkler

Sprinkle didesain untuk menyemburkan partikel-partikel air pada saat terjadi kebakaran fase awal yang bekerja secara otomatis. Sprinkle memiliki daya pelayanan 25 m²/unit dengan jarak antar sprinkle kurang lebih 9 m. Alat ini dipasang pada ruang resto, selasar, lobby dan ruang pengelola.

4. Fire alarm

Berfungsi sebagai pendeteksi paling dini kemungkinan adanya kebakaran secara otomatis. Terdiri dari *heat detector* dan *smoke*



detector dengan area pelayanan 92 m/unit. *Heat detector* hanya digunakan pada ruang-ruang bebas merokok. Alat ini cocok digunakan pada ruang-ruang penyimpanan buku, baik toko buku maupun gudang buku dan ruang pameran.

F. Penangkal Petir

Menggunakan sistem *Faraday*, elemen-elemennya antara lain:

- Biksun Split
Logam runcing dengan panjang 1,5 m, vertikal sebagai penerima loncatan listrik dan mengalirkannya ke kawat penghantar.
- Kawat Penghantar
Terbuat dari tembaga
- Penjepit
Dipasang diatas atap
- Begel Penjepit
Ditambatkan pada dinding per 1 m
- Kopeling
Berfungsi sebagai penghubung kawat penghantar bagian atas dengan yang ditanam ke dalam tanah.

Daftar Pustaka

Nugroho, Eko (2008). *Pengenalan Teori Warna*. Penerbit: ANDI, Yogyakarta.

Budiano, Anton, 2001. *City General Bookstore*. Skripsi, tidak diterbitkan, Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Atma Jaya Yogyakarta, hal, 21.

DeChiara, Joseph dan Crosbie, Michael J., 2001, *Time-Saver Standarts For Building types Fourth Edition*, America, Mc Graw Hill, Hal 697.

Time-Saver Standarts For Building types Fourth Edition, America, Mc Graw Hill, Hal 698.

http://visitingjogja.com/web/images/map_diy.jpg (diakses pada tanggal 20 Mei 2010)

Panduan Industri, Jasa, Pariwisata dan Perdagangan DIY, PSI-UGM, 1995.

Rencana Detail Tata Ruang Kota Depok Tahun 2001-2011, BAPPEDA Kab. Sleman, 2001.

www.google.com/yogya (diakses pada tanggal 20 Mei 2010)

Pemerintah Kota Yogyakarta, 2002, halaman 3

John M. Echols dan Hasa Shadily, Kamus Inggris-Indonesia, hal 104.

Sarwono, Sarlito Wirawan (1992). *Psikologi Lingkungan*. Penerbit: Erlangga, Jakarta.

PERKEMBANGAN%20MASA%20BAYI%20<%20Arihdya%20Caesar's%20Blog.htm.

Pengertian%20Gerak%20Serta%20Macam%20&%20Jenis%20Gerak%20%20%20Semu%20Relatif,%

Psikologi%20Persepsi%20«%20Muhammad%20Zainal%20Abidin%20Personal%20Blog.htm.

Psikologi%20Persepsi%20dalam%20Desain%20Komunikasi%20Visual%20«%20Gogor%20Bangsa.htm.

Teori-Teori%20Visual.htm.

<http://meetabied.wordpress.com/>

<http://id.wikipedia.org/wiki/Persepsi>

<http://www.infoskripsi.com/Article/Pengertian-Persepsi.html>

<http://id.shvoong.com/social-sciences/psychology/1837978-definisi-persepsi/>

<http://daniarwikan.blogspot.com/2009/03/persepsi-visual.html>

<http://gogorbangsa.wordpress.com/2008/09/02/psikologi-persepsi-dalam-desain-komunikasi-visual/>

dgi-indonesia.com/aplikasi-prinsip-gestalt-pada-media-desain-komunikasi-visual/