

BAB VI

KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

6.1 KONSEP PERENCANAAN

6.1.1 Persyaratan-persyaratan Perencanaan

6.2.1.1 Persyaratan atas Dasar Sistem Lingkungan

6.1.1.1.1 Konsep Kultural Wilayah

Perencanaan Galeri *Gunpla* dan *Café* di Jl. Magelang Km. 5, Mlati, Sinduadi, Kabupaten Sleman, DIY, mendapatkan dampak terutama dalam hal sosial dan ekonomi. Site tersebut berada di wilayah perkotaan dimana kondisi sosial di daerah sekitar site tersebut memiliki penduduk yang padat dan terkenal dengan keramahannya sehingga memungkinkan mereka untuk sering bersosialisasi dan dengan kondisi ekonomi yang termasuk menengah keatas. Tujuan dari Galeri *Gunpla* dan *Café* untuk mewadahi komunitas *gunpla* atau orang yang menggemari *gunpla*. Oleh karena itu, konsep kultural yang dikembangkan adalah konsep ramah tamah dengan alam dan manusia.

6.1.1.1.2 Konsep Fisikal Wilayah

Secara geografis, Kecamatan Mlati merupakan salah satu kecamatan yang terletak di Kabupaten Sleman dimana memiliki luas 2761 Ha dan terletak pada ketinggian 150 mdpl. Wilayah ini terdiri dari area bangunan sebesar 1723 Ha dan area pertanian sebesar 988 Ha. Secara klimatik, Kecamatan Mlati memiliki iklim tropis basah. Secara topografi, Kecamatan Mlati keadaan tanahnya masih relatif datar. Oleh karena itu, konsep fisikal yang dikembangkan adalah konsep perkotaan yang menunjukkan suasana kota.

6.2.1.2 Persyaratan atas Dasar Sistem Manusia

6.2.1.2.1 Konsep Sasaran-sasaran Pemakai

Di Galeri *Gunpla* dan *Café*, pastinya ada beberapa pelaku utama yang akan menjadi pengguna fasilitas tersebut. Ada pelaku yang berperan untuk mengurus dan mengelola dan ada pelaku yang berperan untuk menikmati fasilitas yang ada. Pelaku-pelaku yang akan mengisi Galeri *Gunpla* dan *Café* yaitu pemilik fasilitas (*owner*), pengelola (*general manager*), pengurus (*manager*), penyewa (*tenant*), pemasok (*supplier*), pengunjung (*visitor*). Oleh karena itu, konsep yang dikembangkan adalah pembagian ruangan sesuai kebutuhan pemakai.

6.2.1.2.2 Konsep Persyaratan-persyaratan Pemakai

Dari analisis kebutuhan ruang hingga syarat-syarat dari ruangan yang akan digunakan, bisa disimpulkan bahwa konsep yang akan dikembangkan yaitu pemaksimalan kebutuhan dari setiap ruang.

6.1.2 Konsep Lokasi dan Tapak

Tapak yang dipilih pada site yang berada di Jl. Magelang, Km. 5, Mlati, Sinduadi, Kabupaten Sleman, DIY dan akan mengembangkan konsep lokalitas dimana desain yang akan ditawarkan merupakan desain yang mengikuti bangunan sekitar sehingga tidak terjadi *cultural shock* antara bangunan Galeri *Gunpla* dan *Café* dengan bangunan sekitarnya.

6.1.3 Konsep Perencanaan Tapak

Tapak yang dipilih pada site yang berada di Jl. Magelang, Km. 5, Mlati, Sinduadi, Kabupaten Sleman, DIY dan akan mengembangkan konsep pengolahan tata ruang dalam dan tata ruang luar dimana pengolahan tersebut akan membuat tapak menjadi rapi dan terorganisir yang akan menciptakan situasi yang nyaman bagi pemilik, pengelola, maupun pengunjung.

6.2 KONSEP PERANCANGAN

6.2.1 Konsep Perancangan Programatik

6.2.1.1 Konsep Fungsional

Secara umum, fungsi kawasan ini merupakan kawasan perdagangan dan jasa. Secara detail konsep fungsional berkaitan dengan bentuk bangunan dengan menyusun kebutuhan ruang sesuai kriteria.

6.2.1.1.1 Konsep Besaran Ruang

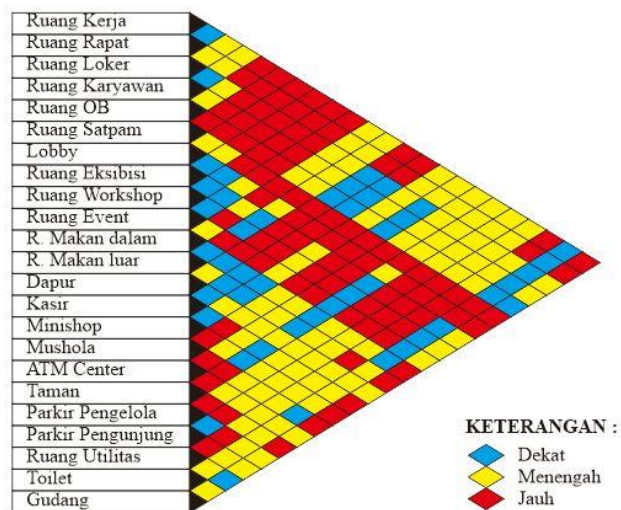
Tabel 6. 1 Perkiraan Total Besaran Ruang

Kelompok Ruang	Dimensi (m ²)
Pengelola	255,69
Pengurus	249,48
Galeri	1550,05
Café	849,79
Servis	101,66
Parkir	1748,5
TOTAL	4755,17 dibulatkan menjadi 4755

Sumber : Analisis Penulis, 2019

6.2.1.1.2 Konsep Hubungan Ruang

Pada hubungan ruang mengembangkan konsep efektif dan efisien dimana pembagian ruang sesuai kelompok.

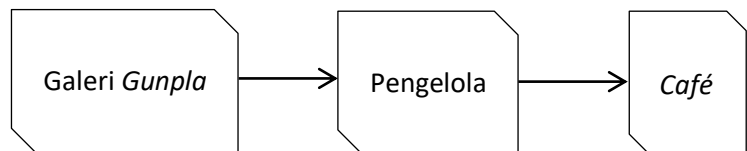


Gambar 6. 1 Matriks Hubungan Ruang

Sumber : Analisis Penulis, 2019

6.2.1.1.3 Konsep Organisasi Ruang

Organisasi ruang pada Galeri *Gunpla* dan *Café* menggunakan bentuk linier karena bentuk linier itu efektif, fleksibel, dan menuju ke satu arah sehingga pembagian ruang yang jelas dan tidak ribet. Organisasi dengan bentuk linier memudahkan pengunjung untuk menemukan ruangan yang mereka tuju sehingga bisa memajukan bisnis dari Galeri *Gunpla* dan *Café*.

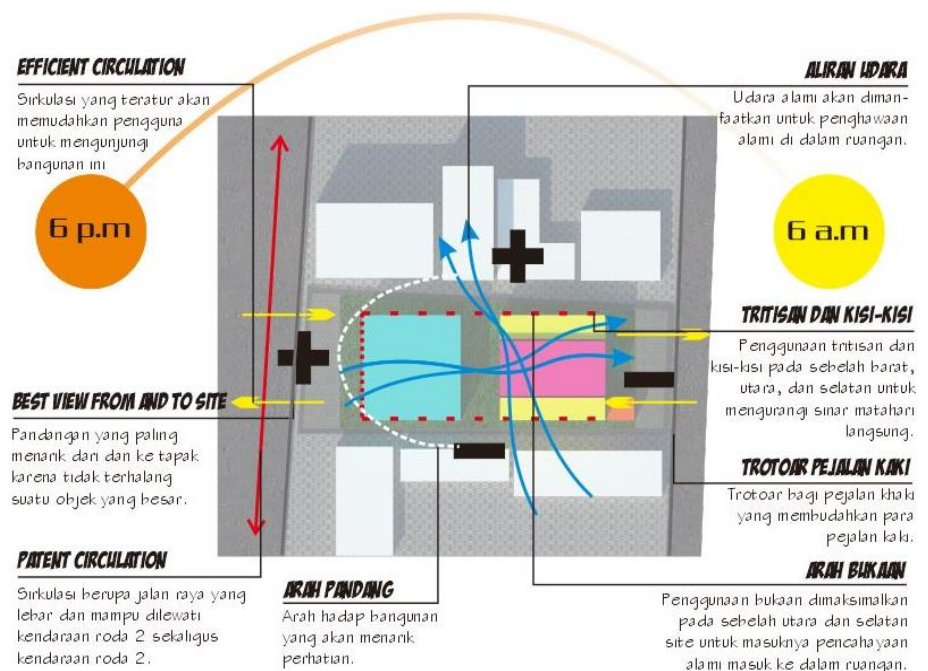


Gambar 6. 2 Diagram Organisasi Ruang

Sumber : Analisis Penulis, 2019

6.2.1.2 Konsep Perancangan Tapak

Pengolahan data tersebut menghasilkan konsep tapak yang tercantum pada sintesis analisis tapak.

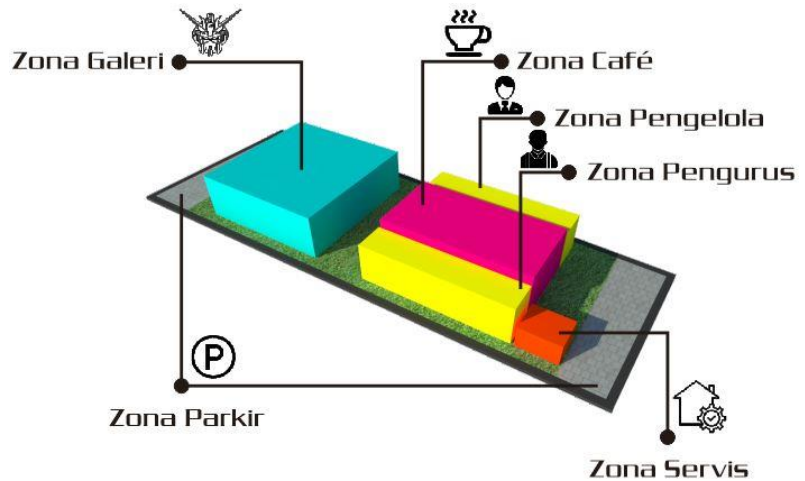


Gambar 6. 3 Konsep Perancangan Tapak

Sumber : Analisis Penulis, 2019

6.2.1.3 Konsep Perancangan Tata Bangunan dan Ruang

Analisis ini dilakukan untuk merespon site untuk mendapatkan zonasi ruang luar maupun ruang dalam, hasil dari kesimpulan analisis tapak tersebut pada Galeri *Gunpla* dan *Café*.



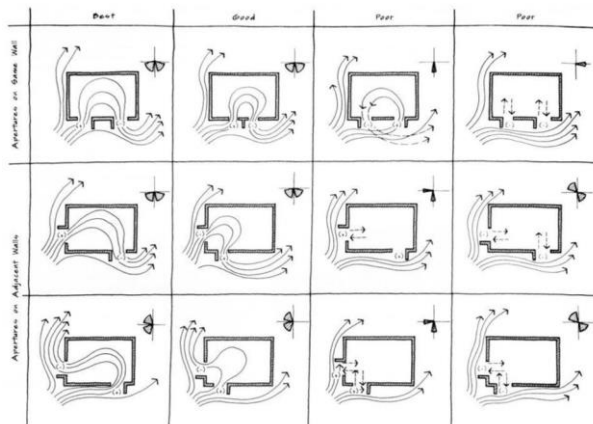
Gambar 6. 4 Konsep Perancangan Tata Bangunan dan Ruang

Sumber : Analisis Penulis, 2019

6.2.1.4 Konsep Perancangan Aklimitasi Ruang

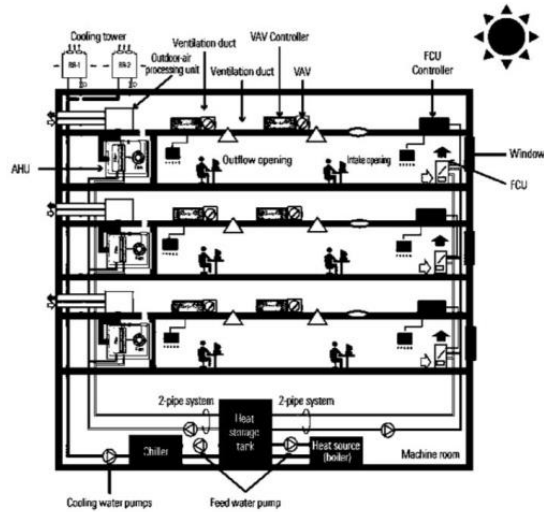
1. Konsep Penghawaan

Konsep penghawaan menggunakan penghawaan alami (jendela, ventilasi) dan penghawaan buatan (HVAC).



Gambar 6. 5 Konsep Cross Ventilation

Sumber : Hasibuan, 2018



Gambar 6. 6 Konsep HVAC

Sumber : Hasibuan, 2018

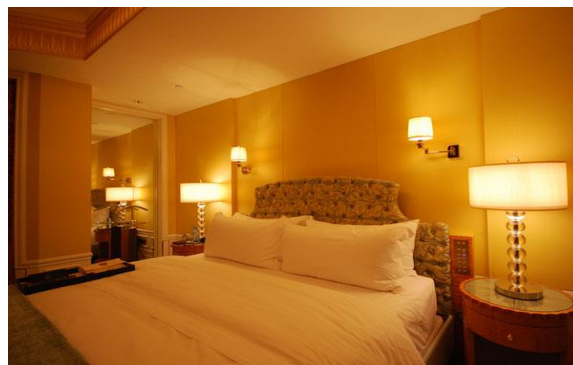
2. Konsep Pencahayaan Ruang

Konsep pencahayaan menggunakan pencahayaan alami (sinar matahari melalui bukaan) dan buatan (melalui lampu).



Gambar 6. 7 Konsep Glass Roof

Sumber : pxhere.com



Gambar 6. 8 Konsep Elegan

Sumber : arsitur.com

3. Konsep Akustika Ruang

Konsep akustika ruang ditentukan oleh ruangnya dan mengacu pada tingkat kebisingan yang diperbolehkan pada ruangan tersebut. Ruangan yang membutuhkan akustika yang baik seperti ruang pengelola, ruang *workshop*, ruang *event*. Untuk mencapai kenyamanan akustika, maka konsep akustika digunakan pada plafond, lantai, dan dinding sebagai pengontrol suara.



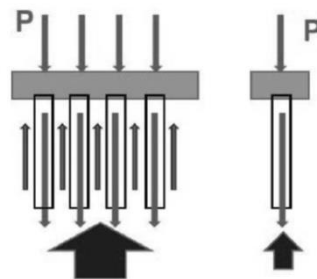
Gambar 6. 9 Konsep Akustika Ruang

Sumber : mystudio.co.id

6.2.1.5 Konsep Perancangan Struktur dan Konstruksi

1. Fondasi Dalam

Konsep fondasi dalam dengan mendistribusikan beban melalui titik tertentu dan disalurkan melalui tiang pancang tegak lurus menuju tanah.



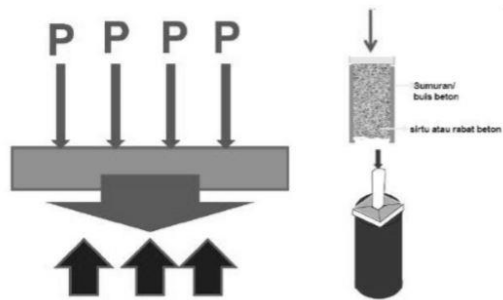
Gambar 6. 10 Konsep Fondasi Dalam

Sumber : Adityo, 2016

2. Fondasi Dangkal

Konsep fondasi dangkal dengan mendistribusikan beban langsung menuju fondasi dan tapak fondasi akan bertumpu

langsung dengan tanah sehingga tanah struktur akan stabil dengan adanya gaya aksi reaksi.

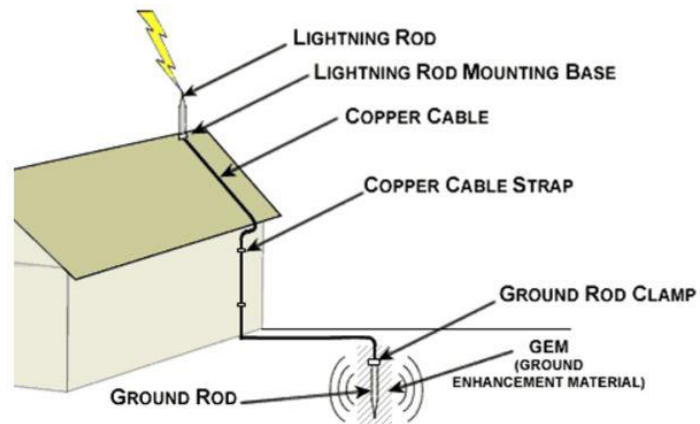


Gambar 6. 11 Konsep Fondasi Dangkal

Sumber : Adityo, 2016

6.2.1.6 Konsep Perancangan Perlengkapan dan Kelengkapan Bangunan

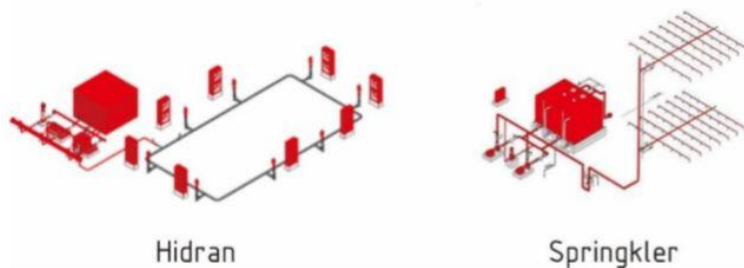
1. Konsep Perancangan Penangkal Petir



Gambar 6. 12 Konsep Perancangan Penangkal Petir

Sumber : elliotelectric.com

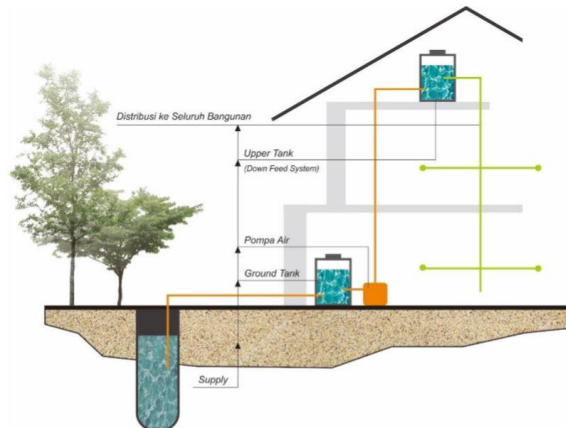
2. Konsep Perancangan Proteksi Kebakaran



Gambar 6. 13 Konsep Perancangan Proteksi Kebakaran

Sumber : qecpak.com

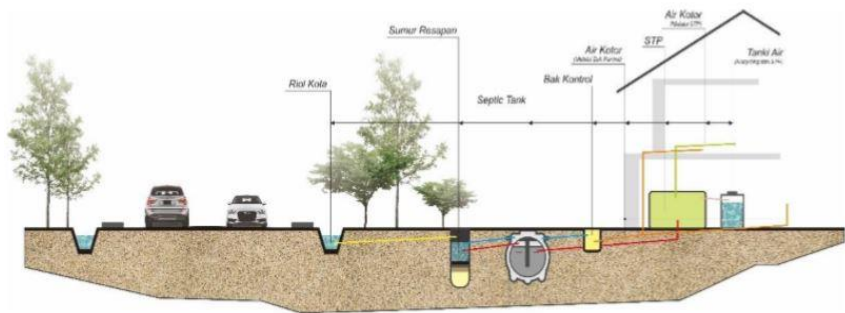
3. Konsep Perencanaan Air Bersih



Gambar 6. 14 Konsep Perancangan Air Bersih

Sumber : Hasibuan, 2018

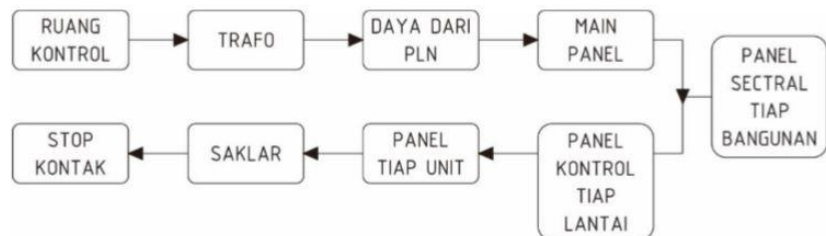
4. Konsep Perencanaan Air Kotor



Gambar 6. 15 Konsep Perancangan Air Kotor

Sumber : Hasibuan, 2018

5. Konsep Perencanaan Elektrikal



Gambar 6. 16 Konsep Perencanaan Elektrikal

Sumber : Hasibuan, 2018

6.2.2 Konsep Penekanan Studi



Gambar 6. 17 Konsep Penekanan Studi

Sumber : Analisis Penulis, 2019

Maka dari itu, kesimpulan yang bisa didapat dari adanya konsep awal Galeri *Gunpla* dan *Café* seperti gambar diatas, maka konsep desain yang akan digunakan yaitu ‘belajar yang baru dengan suasana yang lama’. Ini berarti belajar *gunpla* dimana semua orang belum tahu mengenai mainan ini dengan ditemani suasana Jogja yang menimbulkan kesan historik.

DAFTAR PUSTAKA

- A.W, Marsum. (2005). *Restoran dan Segala Permasalahannya, Edisi IV*. Yogyakarta: Andi.
- Admin MGT. (2014, January 26). *Perbedaan Skala pada Gundam SD/HG/MG/PG* [Blog Post]. Retrieved from <https://www.mygundamtricks.com/perbedaan-skala-pada-gundam-sdhgmppg/>
- Anonim. (2016, March 24). *Semakin Rumit Perakitan Semakin Menantang* [Online Forum]. Retrieved from <https://radarsemarang.jawapos.com/2016/03/24/semakin-rumit-perakitan-semakin-menantang/>
- Anonim. (2018, July 21). *Event Gundam Jogja by Kagayaku Hobby Shop* [Blog Post]. Retrieved from <https://hobbyku.net/blog/event-gundam-jogja-by-kagayaku-hobby-shop/>
- Asni, Mainil dkk. (2016). *Analisis Informasi Statistik Pembangunan Daerah Istimewa Yogyakarta*. Yogyakarta: Badan Perencanaan Pembangunan Daerah – Badan Pusat Statistik.
- Bappeda. (2014). *Jogja Masa Depan* [Online Forum]. Retrieved from http://bappeda.jogjaprov.go.id/jogja_masa_depan
- Baraban, Regina S dan Durocher, Joseph F. (2010). *Succesful Restaurant Design*. John Wiley & Sons.
- Bariarcianur, F. (2018, January 12). Lima Fungsi Galeri Seni dalam Kehidupan Sosial [Blog Post]. Retrieved from <https://artspace.id/2018/01/12/lima-fungsi-galeri-seni-dalam-kehidupan-sosial/>
- Cahyandari, G. O. I. (2007). *Tata Ruang dan Elemen Arsitektur pada Rumah Jawa di Yogyakarta sebagai Wujud Kateogori Pola Aktivitas dalam Rumah Tangga*. Laporan Penelitian Dikti Kajian Wanita.
- Ciayo Blog. (2019, February). *Toys Frontier 2019: Event Mainan Terbesar Sambangi Yogyakarta* [Blog Post]. Retrieved from <https://blog.ciayo.com/news/toys-frontier-2019-event-mainan-terbesar-sambangiyogyakarta/>
- D.K. Ching, F. (1979). *Arsitektur: Bentuk – Ruang dan Susunannya*. Penerbit Erlangga.
- Dakung, S. (1981/1982). *Arsitektur Tradisional Daerah Istimewa Yogyakarta*. Yogyakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah.
- De Chiara, J., Dan Callender, J. (1973). *Time-Saver Standards For Building Types*. Edisi Ke 2. New York: Mc Graw – Hill Book Company.

- Dinas Pariwisata DIY. (2017). *Statistik Kepariwisataaan*. Jogja Istimewa [Online Forum]. Retrieved from <https://visitingjogja.com/downloads/Buku-Statistik-Kepariwisataaan-DI-Yogyakarta-tahun-2017.pdf>
- Echols, John M. dan Shadily, Hassan. (1990). *Kamus Indonesia-Inggris*. Jakarta: Gramedia.
- Endar, Sugiarto, dan Sulartiningrum, S. (1996). *Pengantar Industri Akomodasi dan Restoran*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Farahdina. (2016). *Gundam dan Tokusatsu*.
- GUNJO. (2015). *Gundam Jogja – GUNJO* [Facebook Status Update]. Retrieved from https://www.facebook.com/pg/Gundam-jogja-GUNJO-114012372278617/about/?ref=page_internal
- Honggowidjaja, S.P. (2003). “*Pengaruh Signifikan Tata Cahaya pada Desain Interior*”. Dalam jurnal Dimensi Interior Vol 1 No 1 : 1-15. Surabaya : Universitas Kristen Petra.
- Hotelpedia. (2018, July 22). *Nongkrong Kulineran Dikelilingi Superhero di Iconic Gelato & Bistro* [Online Forum]. Retrieved from <https://hotelpedia.id/2018/07/nongkrong-kulineran-dikelilingi-superhero-di-iconic-gelato-bistro/>
- Indalux Enterprindo. (2016, March 10). *Standar Pencahayaan Ruang* [Online Forum]. Retrieved from <http://indalux.co.id/standar-pencahayaan-ruang/>
- Istiawan, S. (2006). *Ruang Artistik dengan Pencahayaan*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- Jencks, Charles. (1980). *The Language of Post Modern Architecture*. Rizolli. New York.
- Joe, Andi. (2018, July 23). *Multi Toys & Games Mengadakan Gunpla Expo di Mall of Indonesia* [Blog Post]. Retrieved from <https://mediahavefun.com/multi-toys-games-mengadakan-gunpla-expo-di-mall-of-indonesia>
- KBBI. (2019). *Arti Kata Galeri Menurut KBBI* [Online Forum]. Retrieved from <https://kbbi.web.id/galeri>
- Lawson, Fred. (1976). *Hotel Motels and Condominiums (Design Planning and Maintenance)*, First Publish Great Britain by The Architectural Press LTD, London.
- Lawson, Fred. (1981). *Conference, Convention and Exhibition Facilities*. The Architectural Press, London.
- Neufert, Ernst. (1996). *Data Arsitek (Jilid 1)*. Jakarta: Erlangga.
- Niyasyah. (2018, June 4). *Iconic Gelato & Bistro, Kafe Instagramable Yang Jadi Markasnya Superhero* [Online Forum]. Retrieved from <https://media.rooang.com/2018/06/iconic-gelato-bistro-kafe-jogja-instagramable/>

Octovie, Delya. (2018, November 19). *Arek Gunpla Surabaya Jatuh Cinta Pada Gunpla Gara-gara Serial Animasinya* [Online Forum]. Retrieved from <https://surabaya.tribunnews.com/2018/11/19/arek-gunpla-surabaya-jatuh-cinta-pada-gunpla-gara-gara-serial-animasinya>

P.E., John T. Talty. (1988). *Industrial Hygiene Engineering*. USA: Noyes Data Corporation.

Pemerintah DIY. (2012). Undang-undang Keistimewaan Daerah Istimewa Yogyakarta No. 13 Tahun 2012 [Online Forum]. Retrieved from <https://ngada.org/uu13-2012bt.htm>

Peraturan Menteri Kesehatan. (2003). Keputusan Menteri Kesehatan Republik Indonesia Nomor 1098/MENKES/SK/VII/2003 Tentang Persyaratan Hygiene Sanitasi Rumah Makan dan Restoran [Online Forum]. Retrieved from <http://pelayanan.jakarta.go.id/download/regulasi/keputusan-menteri-kesehatan-nomor-1098-menkes-sk-vii-2003-tentang-persyaratan-hygiene-sanitasi-rumah-makan-dan-restoran.pdf>

Purboyo, Yoas Tri. (2015). *Diecast Café and Gallery*. Yogyakarta (ID): Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

Rahayu, Sri. (2012). *Perubahan Penggunaan Lahan dan Kesesuaiannya Terhadap RDTR di Wilayah Peri-Urban (Studi Kasus: Kecamatan Mlati)*. 8(4): 332.

Rosadi, Dian. (2015, November 15). *Ini Komunitas Penggemar Robot Gundam di Bandung* [Online Forum]. Retrieved from <https://www.merdeka.com/peristiwa/ini-komunitas-penggemar-robot-gundam-di-bandung.html>

Senduk, Kezia Ribka. (2013). *Perancangan Galeri Lukis & Café dengan Pengaplikasian Konsep Kontemporer Melalui Pengolahan Ruang dan Massa Bangunan di Kota Yogyakarta*. Yogyakarta (ID): Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

Simple Mommy. (2018, July 22). *300 Lebih Koleksi, Gunpla Expo 2018 Diserbu Pengunjung* [Blog Post]. Retrieved from <https://miramiut.com/gunpla-expo-2018-jakarta/>

Sukada, Budi. (1988). *Analisis Komposisi Formal Arsitektur Post-Modern*. Seminar FTUI, Depok, Jakarta.

Suptandar, Pamudji. (1982). *Interior Design II*. Jakarta: Djambatan.

Susanto, Sony dkk. (2014). *Arsitektur Neo Vernakular*. Retrieved from <http://arsitektur-neo-vernakular-fazil.blogspot.com/>

Tutt, Patricia dan Adler, David. (1979). *New Matric Handbook*. London: The Architectural Press.

Wahyudi. (2009). *Kepemimpinan Kepala Sekolah Dalam Organisasi Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.