



BAB V

KONSEP ARSITEKTURAL

5.1. Plesetan terinspirasi dari :

“imitasi, permainan, kekontrasan dan relasi”

Konsep perencanaan yang berawal dari karakter desain dagadu yang ditransformasikan ke dalam idiom estetik ruang :

- Imitasi : Sebuah karya yang dibuat modelnya kurang lebih mendekati aslinya dengan mengambil elemen-elemen tertentu yang disimpangkan arahnya dengan tujuan mengekspresikan perasaan terutama emisional dan spirit
- Permainan : Memberikan pengalaman baru terhadap sesuatu yang special yang sebelumnya belum ada dengan hasil akhir perasaan gembira.
- Kontras : Menyatukan diantara dua hal yang berbeda langsung kesasaran sehingga memunculkan kondisi di luar dugaan.
- Relasi : Hubungan antar beberapa hal .Relasi juga dapat terbentuk sebagai suatu dialog yang menghasilkan sebuah unity atau kebersamaan.

Keempat karakter diatas merupakan inspirasi ide desain Dagadu yang menyebabkan desain menjadi menarik maka keempat karakter tersebut digunakan pada proses perencanaan Taman Dagadu.

5.2. Transformasi Karakter Plesetan ke dalam Desain

Setiap karakter akan memiliki suasana berbeda sesuai dengan ekspresi akhir yang ingin disampaikan, maka untuk memperkuat karakter dalam desain suatu massa bangunan hanya menggambarkan satu karakter yang dominan, maka dari analisis sebelumnya didapat transformasi arsitektural dari setiap karakternya.

Tetapi tidak semua transformasi digunakan, karena tidak semua transformasi mampu menjawab tuntutan desain. Transformasi yang dipilih adalah transformasi yang mendukung tujuan akhir tersebut.



5.3. Konsep Bentuk

Berdasarkan pengelompokan ruang Taman Dagadu memiliki tiga area kegiatan yaitu perbelanjaan, kreatifitas dan pengelolaan. Sedangkan menurut organisasi ruangnya pada area kreatifitas memiliki dua massa bangunan (S. Kreatif dan galeri) dan untuk area lainnya (perbelanjaan dan pengelola) terdiri dari masing-masing satu massa bangunan. Sehingga dapat disimpulkan pada Taman Dagadu ini terdapat 4 massa bangunan.

Bentuk 4 massa bangunan tersebut harus dapat mewakili satu karakter transformasi per massa bangunannya.

Plesetan	Karakter
Imitasi	Mengambil bentuk dasar yang ada hubungannya dengan dagadu yang dikenal secara universal yaitu bentuk logo dagadu → "mata"
Permainan	Menggambarkan ekspresi "kocak" yang dimiliki oleh bentuk lengkung.
Relasi	Memiliki bentuk dasar yang mendominasi bentuk secara keseluruhan.
Kontras	Menggabungkan bentuk antara dua style arsitektur yang berbeda.

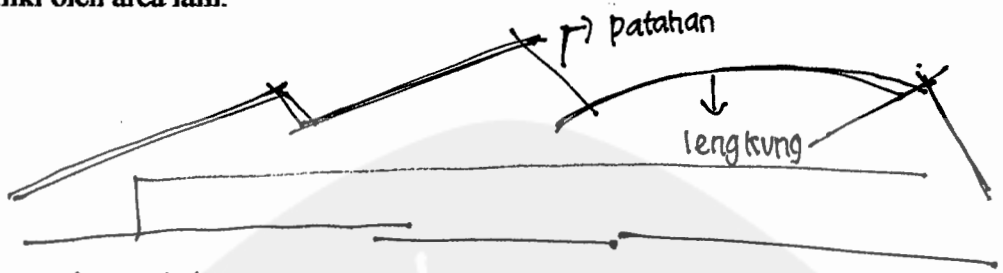
Dilihat dari analisis kegiatan, karakter ruang yang dibutuhkan dan hasil akhir yang ingin disampaikan lalu dimasukkan pada karakter ruang yang terbentuk akibat analisis karakter plesetan maka di dapat suatu kesimpulan :

- perbelanjaan : karakter kekontrasan.
- pengelola : imitasi
- studio kreatifitas : relasi
- galeri : permainan

Area perbelanjaan menggambarkan karakter kekontrassan maka bentuk dari bangunan yang tercipta adalah bentuk *fasade* dimana terdapat topeng, dekoratif pada eksterior yang berbeda dengan di dalamnya seperti : fasadenya arsitektur modern bagian dalam arsitektur tradisional. Sementara untuk menunjukkan kekontrassan



dengan sekitar dapat menggunakan unsur bentuk dominan yang berbeda tetapi tetap dimiliki oleh area lain.



→ didominasi oleh bentuk patahan tetapi tetap mengandung lengkung

Untuk area pengelolaan yang berkarakter imitasi bentuk yang ada disesuaikan dengan bentuk dasar yang ada hubungannya dengan Dagadu itu sendiri yaitu bentuk dari logo "mata" yang identik dengan Dagadu.



→ didominasi oleh bentuk garis & lengkung



→ garis fasad
yg didominasi
garis + lengkung

Bentuk dari studio kreatifitas harus menggambarkan karakter relasi maka bentuk yang tercipta memiliki satu bentuk dominan yang dapat menggambarkan Dagadu yaitu bentuk lengkung seperti yang sudah dijelaskan dalam Bab 4 (analisis) dalam pencariannya bentuknya bentuk lengkung tersebut dapat mengalami perulangan bentuk dengan improvisasi



→ bentuk lengkung dominan.

Dan untuk massa yang terakhir yaitu galeri yang menciptakan karakter permainan maka bentuk yang tercipta harus dapat mencitrakan ekspresi "kocak" yang dimiliki oleh bentuk lengkung dan untuk mendapatkan bentuk massa bangunannya dapat menggunakan penerapan bentuk yang sambung menyambung dengan bentuk dasar lengkung.



→ bidang atas lebih besar daripada
- bidang bawah



Karena Taman Dagadu ini merupakan suatu kawasan kecil maka dari segi bentuknya setiap massa bangunan harus memiliki pengikat/ kesamaan dengan bentuk massa bangunan lain. Dilihat dari hasil akhirnya keempat bentuk massa bangunan tersebut dapat mengandung unsur bentuk lengkung, maka bentuk lengkung ini dapat dijadikan pengikat untuk bentuk keempat massa bangunan pada Taman Dagadu.

5.4. Konsep Tata Ruang Luar

Keberadaan tata ruang luar ini adalah sebagai penguat proyek ini sebagai “kawasan” kecil maka sebagai “kawasan” syarat utama yang harus dimiliki adalah open space. Open space ini harus dapat menjadi penyatu keempat massa bangunan yang tadi telah disebutkan di atas.

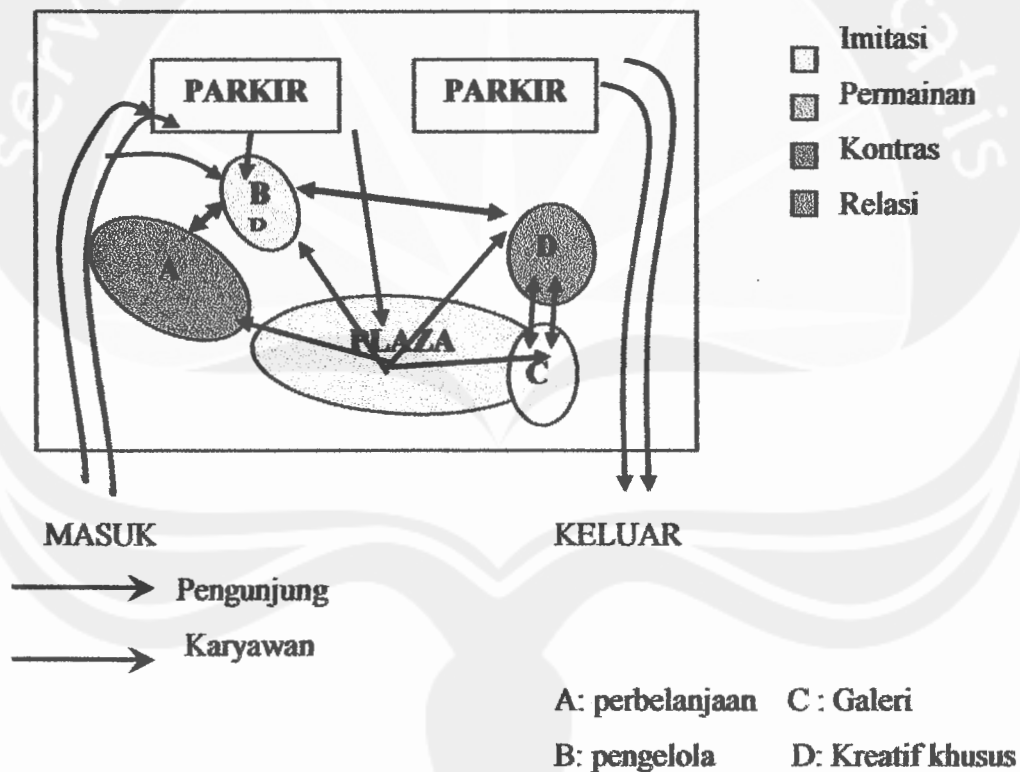
Seperti yang sudah dijelaskan pada Bab 4 tata ruang luar harus dapat ditampilkan melalui efek visual yang ditangkap dari luar site. Untuk menjawab hal itu maka view ke dalam site harus dapat menggambarkan keberadaan Taman Dagadu merupakan sebuah “kawasan kecil” dan mempertegas nama proyek ini sebagai “Taman Dagadu” sehingga memunculkan konsep tata ruang site yang terbuka ke arah luar site (sisi yang memiliki kontinuitas visual tertinggi yaitu bagian depan)



Karena elemen arsitektural yang digunakan untuk mengidentifikasi diri sebagai Dagadu adalah denah tata ruang luar sedangkan menurut analisis site kontinuitas visual ke dalam site tertinggi di dapat dari arah depan maka permainan elemen horizontal yaitu dengan perbedaan ketinggian dapat membantu dalam memperlihatkan bentuk denah tata ruang luar dari luar site.

Dalam peletakkan massa bangunan konsep yang digunakan adalah pengunjung dapat bebas menentukan alur pergerakan (area tujuan), maka untuk mewujudkan hal itu sirkulasi ruang luar yang digunakan adalah radial dan harus memiliki suatu titik yang merupakan pusat untuk mengarah ke berbagai zona karena sifatnya berupa ruang terbuka maka dapat menggunakan konsep sebuah plaza. Titik tersebut juga dapat digunakan sebagai fungsi lain yang dapat dijadikan sebagai area promosi Taman Dagadu.

Untuk meletakkan massa bangunan itu sendiri harus memperhatikan analisis organisasi ruang dan analisis site yang dilakukan pada Bab 4 sehingga di dapat tatanan di bawah ini :



5.5. Konsep Ruang Dalam

a. Imitasi ↔ Pengelola

Untuk menjawab sebagai kantor yang mengatur semua kegiatan yang diadakan pada Taman Dagadu maka sirkulasi dari bangunan pengelola ini pun harus bisa memantau ke semua massa bangunan yang lain, sementara pintu untuk akses ke dalam bangunan dibagi menjadi menurut pelaku kegiatan yaitu :



- entrance belakang untuk karyawan
- entrance depan untuk pengunjung/ tamu dan karyawan.

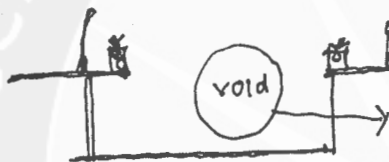
Sedangkan untuk ruang dalamnya bila dilihat dari analisis organisasi ruangnya maka bangunan pengelola ini memiliki organisasi ruang memusat dan sebagai pusatnya adalah ruang tengah yang memiliki fungsi lain sebagai ruang makan yang akhirnya digunakan tempat berkumpul semua struktur organisasi PT. Asli dagadu Djokdja maka suasana yang diciptakan adalah suasana yang santai dan yang mengimitasikan jiwa dagadu yaitu menyimpangkan sesuatu hal ini bisa di dapat tertuang dalam :

- elemen vertikal bangunan misalnya :



dinding berombak menciptakan ruang yang lebih santai

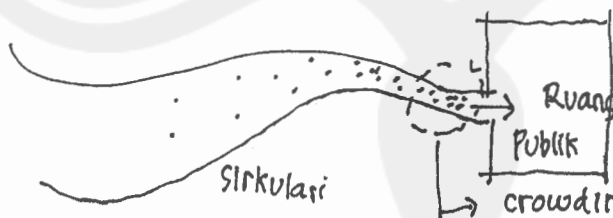
- elemen horizontal bangunan misalnya :



kecinggian lantai
menciptakan void agar ruang terasa lebih tinggi → bebas bergerak

Sedangkan untuk bentuk fisik dari sirkulasinya dapat menggunakan luasan sirkulasi yang menyempit dari setiap ruang menuju pusat bangunan (ruang makan)

sehingga pada jam makan sirkulasi akan lebih penuh dan hal itu secara tidak langsung menyindir jalan-jalan yang ada di kota Yogya yang sering macet, selain itu yang diharapkan dengan perancangan sirkulasi yang menyempit tersebut berarti sesama pengelola akan lebih sering bertemu dan komunikasi.



crowding → orang berinteraksi

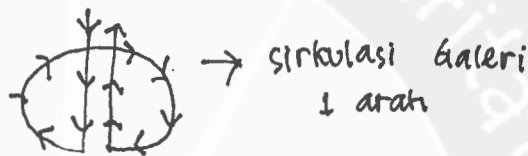
Sehingga suasana bekerja yang kekeluargaan yang merupakan motivasi pengelola yang dijelaskan pada Bab 2 dapat terlaksana.

Sementara untuk peletakkan ruangnya mengimitasikan bentuk "mata" ala logo Dagadu.



b. Permainan ↔ Kreatifitas Umum

Pada bangunan kreatifitas umum fungsi utamanya adalah pameran(galeri) dan tempat dilaksanakannya event untuk masyarakat umum sehingga yang menjadi point terpenting dalam perencanaannya adalah sirkulasi , maka sirkulasi yang digunakan adalah sirkulasi linear dengan tujuan agar pada galeri semua bagian ruang sebagai ruang pamer dapat dilewat denagan satu kali jalan saja tidak perlu bolak balik sedangkan untuk kreatifitas umum lainnya seperti omami, klub bocah dll. menggunakan plaza pusat agar pengunjung event dapat bergerak secara nyaman tanpa berdesak-desakan karena berada di ruang terbuka dan sisi positif lain yang dapat di ambil yaitu sebagai ajang promosi fasilitas lain yang disediakan oleh "Taman Dagadu"

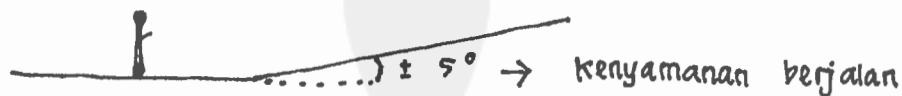


→ semua bagian dilewati

Melalui analisis karakter permainan dan kegiatan yang terjadi pada area kreatifitas umum ditemukanlah pola sirkulasi dari ruang galeri ini adalah lingkaran yang terkait, karena pola tersebut ikut serta membentuk ruang yang memiliki sirkulasi yang linear. Sedangkan untuk entrance dan exitnya dibuat berbeda hal ini juga mempertimbangkan sirkulasi linear dan hanya dilewati satu kali. Dan untuk ruang bangsal dengan sirkulasi cluster bebas bergerak.

Sementara itu untuk menciptakan suasana yang menyenangkan dan menggembirakan dapat diwujudkan dalam:

- permainan elemen horizontal misalnya dengan menggunakan lantai yang miring tegak lurus dengan arah pandang kita konsepnya sama dengan ramp

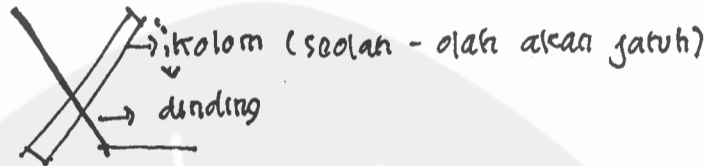


- tetapi kemiringannya yang tidak begitu curam. Lantai yang terbuat dari kaca dan dapat digunakan sebagai media pameran.





- Permainan elemen vertikal misalnya kolom miring sebagai pembatas antara objek pameran satu ke pameran objek lain dan dinding yang miring dengan arah kemiringannya melawan arah miring kolom, pagar dengan bentuk yang abstrak mendukung bentuk silang antara kolom dan tembok

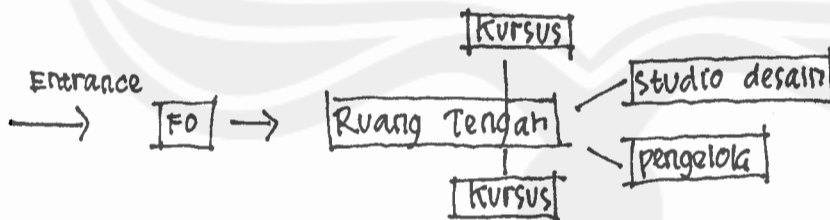


c) Relasi ↔ Studio Kreatifitas

Karakter relasi yang tercipta pada studio kreatifitas mendukung untuk menciptakan suasana yang imajinatif sehingga orang yang ada di dalamnya dapat menciptakan ide-ide baru.

Sirkulasi yang dirancang berpola patah-patah dan menciptakan kecenderungan pelaku kegiatan bergerak secara aktif sehingga pelaku menuntut sirkulasi yang bebas maka dimensi yang dibutuhkan juga besar, dengan hal ini maka sirkulasi yang digunakan adalah linear dengan urutan organisasi ruang menuju hirarki yang lebih tinggi dimana semakin aktif pelaku dituntut untuk bergerak maka sirkulasinya pun semakin membesar, selain itu untuk menciptakan suasana yang bebas maka dapat diwujudkan dengan memasukkan unsur alam ke dalam sirkulasi misalnya salah satu sisi dari sirkulasi dibuat terbuka.

Dengan prinsip adanya urutan hirarki ruang maka ada pula dominasi ruang semakin tinggi hirarkinya maka ruang tersebut semakin dominan.



Dengan kondisi sirkulasi dan organisasi ruang yang terbentuk maka entrance yang terbentuk memiliki satu entrance utama.

Entrance utama:



d) Kontras ↔ Perbelanjaan

Pada massa bangunan penjualan memiliki tujuan yang sama dengan karakter kontras yaitu memunculkan kondisi luar penuh kejutan. Kejutan-kejutan ini dapat



5.6. Analisis Warna

Warna interior / ruang dalam dapat mempengaruhi pengguna ruang tersebut maka harus disesuaikan dengan suasana yang akan diciptakan sesuai dengan analisis kebutuhan ruang dan karakter plesetan diatas maka diambil kesimpulan sebagai berikut.

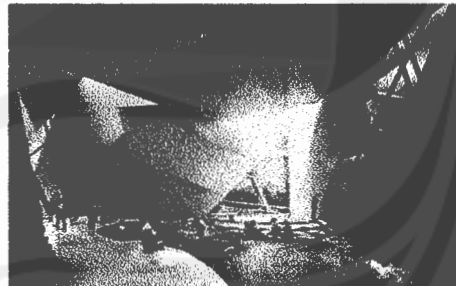
- a. imitasi ↔ pengelola : Penggunaan warna-warna Chroma
- b. permainan ↔ kreatifitas umum : Warna yang digunakan adalah warna- warna hangat
- c. relasi ↔ kreatifitas khusus : Warna analogus : sejuk, natural
- d. kontras ↔ perbelanjaan : Warna – warna Komplementer yang tidak berhubungan

5.7. Konsep Struktur

Struktur yang digunakan dibagi menjadi :

- a. Super struktur

Plesetan bentuk visual struktur kolom dan balok seperti yang dipakai pada style dekonstruksi :



Interior WESTside Freizeit

Plesetan visual ini dapat juga hanya sebagai estetika saja tetapi sistem penyaluran bebannya sama dengan kolom balok biasa dengan menggunakan variasi besaran balok dan kolom yang berbeda-beda untuk menjawab kekuatannya.

- b. Sub struktur

Menggunakan pondasi telapak dan pondasi menerus

Pengembangan dan pemilihan system struktur berdasarkan pada kebutuhan-kebutuhan sbb:

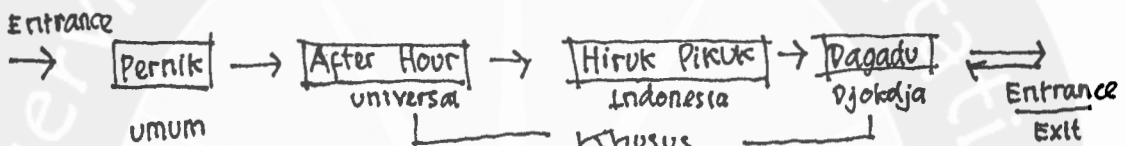
- a. fleksibilitas ruang
- b. keamanan
- c. Penampilan



dituangkan dalam elemen tata ruang dalam mulai dari sirkulasi sampai dengan elemen interior ruang

Sirkulasi yang digunakan adalah linear tetapi dapat bolak-balik sehingga pengunjung dapat berbalik ke arah sebelumnya bila berubah pikiran., kejutan sirkulasi tertuang pada polanya yang selang seling antara bentuk gelombang dan zigzag yang mengakibatkan pengunjung dituntut untuk berubah-ubah aktif dan lembut sehingga penngunjung merasakan kekentrassan gerak.

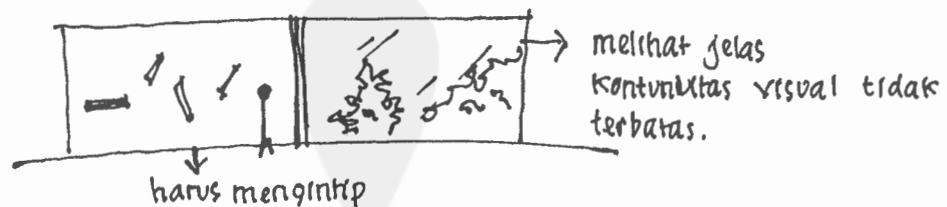
Sementara itu untuk urutan ruangnya dapat didasarkan oleh keprivasian barang yaitu pemik: mewakili setiap brand. Lalu menuju kekhususan yang didasarkan hirarki tema desain yaitu brand After hour (bersifat universal-internasional), Hiruk Pikuk (berisikan tema-tema Indonesia) dan yang terakhir adalah brand dagadu (bertemakan Yogya)



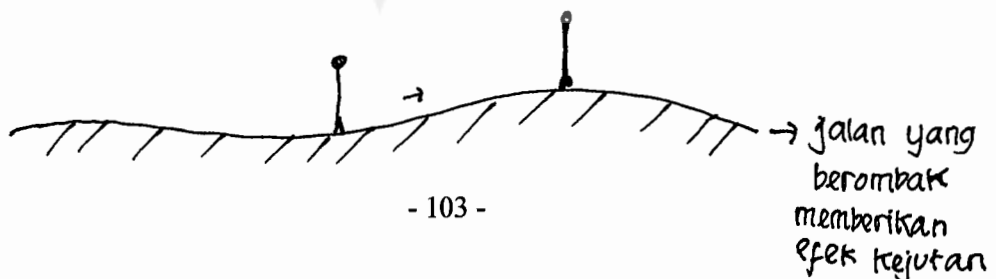
Efek kejutan lain yang dapat dituangkan dalam sirkulasi pada bangunan perbelanjaan adalah lantai yang bergelombang , lantai dengan kemiring ke kiri atau ke kanan tetapi diatasnya dilapisi oleh kaca tempat orang berjalan sehingga orang akan merasa melayang.

Selain itu efek kejutan dapat diwujudkan dalam elemen arsitektural baik itu vertikal maupun horizontal diantaranya :

- elemen vertikal : dinding yang memiliki bukaan tidak biasa misalnya bukaan tersebut hanya bisa digunakan untuk mengintip ke luar bangunan, permainan antara dinding yang masif tidak ada bukaan lalu tiba-tiba dinding ruang berikutnya yang transparan(kaca).



- elemen horizontal :

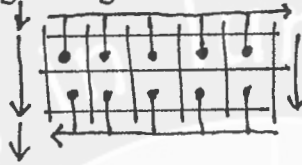




5.8. Konsep Utilitas

5.8.1. Air bersih

Penyediaan air bersih yang digunakan merupakan pasokan PAM dan sumur lokal pada *site* dan untuk penggalirannya menggunakan sistem horizontal karena sifat dari proyek ini yang bersifat “taman”. Sistem pemipaan horizontal yang digunakan adalah pemipaan yang melingkar / membentuk ring pemipaan



5.8.2. Listrik

Mengantisipasi aliran listrik yang tidak stabil dari PLN, genset adalah syarat mutlak. Ruang genset terletak di bagian pengelola untuk kemudahan pengantispasian dan memiliki switch board otomatis yang nantinya dapat mengatur pemakaian listrik disetiap zonanya.

5.8.3. Komunikasi

- Interkom

Komunikasi antar karyawan di dalam bangunan.

- Telkom

Komunikasi ke luar dan ke dalam bangunan.

5.8.4. Fire Protection

Pengaturan lingkungan dengan ketentuan yang meliputi pengaturan bangunan dengan kemudahan pencapaian, penempatan tangga dan pintu kebakarannya . Untuk kompleks bangunan perlu dipikirkan gang kebakaran untuk memudahkan petugas yang menanggulangi kebakaran juga harus disiapkan hidran yang dapat menjangkau semua bangunan yang ada jadi diperlukannya hidran kebakaran dalam gedung dan di dalam kompleks(taman).

Selain itu diperlukan juga penanggulangan untuk setiap bangunan seperti sistem pendeteksian : mengaplikasi sistem semi otomatis, ketika ada bahaya sistem langsung mengaktifkan tanda bahaya.

Api → alat diteksi → panel alarm → sistem start → alat pemadam kebakaran.



5.8.5. Drainase

Penyaluran air hujan melalui selokan yang berada di sepanjang tepi setiap bangunan. Selokan mempunyai sumur peresapan yang berada di bagian belakang *site* (timur). Mempertimbangkan keberadaan sungai Code di timur *site* dan untuk pengaturan drainase air hujan setiap bangunan memiliki aliran tersendiri yang akhirnya terpusat pada satu aliran setelah itu menuju keluar *site*.

5.8.6. Penghawaan

Penghawaan dalam gedung tidak mencukupi apabila hanya mengandalkan pertukaran udara secara alami. Terlebih bangunan mengadopsi material kaca di beberapa bagian, seperti bukaan pada dinding, dinding dan atap. Pengkondisian udara mutlak diperlukan dengan mempertimbangkan hal tersebut maka dibutuhkan sistem saluran tunggal sentral di masing-masing bangunan sehingga pengontrolannya dilakukan masing-masing disetiap bangunan

5.8.7. Transportasi vertical

Dengan pertimbangan jumlah lantai yang digunakan maksimal 2 lantai maka transportasi vertikal yang digunakan adalah transportasi vertical sederhana yaitu tangga, eskalator dan ram.

5.8.8. Instalasi penangkal petir

Logam runcing panjang 1,5 m, vertikal. Penerima loncatan listrik dan mengalirkannya ke kawat penghantar.

- Kawat Penghantar

Terbuat dari tembaga

- Penjepit

Dipasang di atas atap

- Kopeling

Berfungsi sebagai penghubung kawat penghantar bagian atas dengan yang ditanam ke dalam tanah.



Daftar Pustaka

Architectural Design Magazine, (1996), "*Colour in Architecture*", VCH Publisher, New York.

Aseli Dagadu Djokdja, P.T. "Dagadu for Beginners"

Badudu, Zain, (1996), "*Kamus Bahasa Indonesia*", Pustaka Sinar Harapan, Jakarta

Ching, Francis D.K., "*Arsitektur : Bentuk, Ruang dan Susunannya*", Erlangga, Jakarta.

Dian, (2002), "*Pengaruh Warna dalam Feng Shui*", Elex, Jakarta.

Doelle, Liesle L., (1990), "*Akustik Lingkungan*", Erlangga, Jakarta

Itten, Johannes, (1970), "*The Element of Color*", Van Nostrand Reinhold, New York.

Laurens, Joyce Marcella, "*Arsitektur dan Perilaku Manusia*".

Neufret, Ernst, (1980), "*Architects' Data Second (International) English Edition*", Granada Publishing, New York.

Primadi T., (1983), "*Konsep Teknologi*", Diktat Perkuliahan ITB, Bandung.

Sujanto, Agus, (2001), "*Psikologi Umum*", Bumi Aksara, Jakarta.

White, Edward T., (1985), "*Buku Pedoman Konsep*", Inter Media, Bandung.

Van de Ven, Cornelis, (1987), "*Ruang dalam Arsitektur*", Gramedia, Jakarta.

YUDP Triple A, (2002), "*Agenda Pembangunan Kota Yogyakarta*".