BAB IV.

TINJAUAN PUSTAKA ANALOGI BENTUK PADA WAJAH BANGUNAN SEBAGAI CIRI KHAS FISIK BANGUNAN

IV.1.Ruang dan Bentuk dalam Arsitektur

Ruang dalam arsitektur dapat diartikan sebagai pelingkup suatu kegiatan, sedangkan bentuk adalah kenampakan atau raut dari suatu ruang. Sehingga raut atau kenampakan suatu ruang juga akan dipengaruhi oleh besaran ruang, skala dan kegiatan apa yang akan diwadahi oleh suatu ruangan.

Edward T. White dalam buku *Tata Atur* mengatakan bahwa; 'ruang adalah suatu rongga yang dibatasi oleh permukaan bangunan'. Hal ini berarti permukaan bangunan bertindak sebagai pembatas dari ruangan atau suatu ruang, sekaligus sebagai 'kulit' yang mencirikan bentuk dari suatu bangunan.

Bentuk ruang, baik ruang luar dan atau ruang dalam yang spesifik juga menentukan identitas bangunan. Dikatakan oleh G.H Broadbent dalam bukunya; *Design In Architecture*, dengan mengutip pernyataan dari ahli palaeoantropologi Henri Breuil, yang berbunyi 'Para pelukis gua di jaman es, menggambar bentukbentuk rekaan dari alam mereka, seperti binatang dan tumbuhan, atau kegiatan mereka, dan dengan adanya bentuk-bentuk itu, mereka ingin menunjukkan kemampuan meniru (analogi) mereka dan menjadikan mereka lebih maju dari yang lain'. Dari pernyataan di atas dapat ditarik kesimpulan, ruang dan bentuk telah lama digunakan manusia sebagai identitas dan penanda arsitektur, dari yang paling primitif hingga yang paling modern, baik secara umum, maupun dalam ruang lingkup tertentu.

IV.2. Kualitas kenampakan fisik dalam Arsitektur berdasarkan teori Analogi bentuk

Menurut *F.D.K.Ching*, dalam buku *Architecture : Form Space and Order*; kualitas ruang arsitektural terkait dengan proporsi, skala, bentuk, definisi, warna, tekstur, pola, suara, tingkat penutupan, cahaya, dan pandangan (*view*). Kualitas ruang sendiri ditentukan *oleh properties of enclosure* (sifat-sifat ketertutupan), yang berupa wujud, permukaan, sisi-sisi (*edges*), dimensi, konfigurasi, dan bukaan. Kualitas ruang merupakan suatu tanggapan atas efek penggabungan sifat

 sifat dasar dan dikondisikan atas dasar budaya, pengalaman serta keinginan atau kecenderungan pribadi.

Kualitas kenampakan fisik dalam arsitektur dapat digolongkan dalam beberapa kategori berdasarkan *simektik* (*symectic*) desain seperti yang dikemukakan oleh WJ. Gordon (1961)*:

a. Analogi Personal

Perancang mengidentifikasikan dirinya sendiri lewat aspek-aspek mikro dalam permasalahan desain.

b. Analogi Langsung

Permasalahan dalam desain dikomparasikan / dibandingkan dengan fakta-fakta yang ada di ruang lingkup ilmu lain, seperti seni, ilmu pengetahuan atau teknologi.

c. Analogi Simbolik

Perancang mencoba untuk masuk ke esensi dari arti khusus dari sebuah rancangan yang digabungkan pada permasalahan desain.

Dapat disimpulkan dari kategori – kategori di atas bahwa dalam teori analogi bentuk sangat bertumpu pada simbol dan penanda tertentu yang ada pada bangunan yang menjadi ciri khas. Simbol dan penanda yang dimaksud adalah kekhasan fisik, baik itu bentuk maupun elemen-elemen yang ada pada bangunan yang tidak ada pada bangunan lain.

^{*} GH. Broadbent , Design In Architecture (1975) hal. 350-351

Simbol dan penanda pada bangunan menurut Susane Langer (1970)* dapat didefinisikan sebagai berikut;

a. Simbol

Adalah penanda buatan manusia yang digunakan untuk mengindikasikan suatu objek sekaligus untuk merepresentasikannya secara nyata.

b.Penanda (Sign)

Bentuk-bentuk alamiah maupun buatan yang digunakan untuk menyatakan sesuatu ciri khas bentuk, atau dalam konteks perancangan dapat diartikan sebagai ciri-ciri fisik yang dapat diingat oleh siapa saja yang melihatnya.

Kualitas kenampakan fisik juga di pengaruhi oleh faktor – faktor pembentuk wajah bangunan yaitu **:

a. Tata Letak (*Lay Out*)

Letak wajah bangunan pada sebuah bangunan akan berpengaruh pada pengalaman visual orang yang melihatnya. Pembedaan visual yang kentara akan mendorong orang yang melihat bangunan untuk berpikir dan mengutarakan pendapatnya berdasarkan apa yang dirasakan.

b. Pembatas

Partisi atau sekat pada bangunan dapat mempengaruhi kualitas visual tampilan bangunan. Pembatas ruang tidak hanya berupa benda mati seperti pagar yang tinggi dan tertutup, tetapi taman dan atau kolam bisa di sebut sebagai pembatas tampilan bangunan.

c. Bentuk

Bentuk merupakan sebuah istilah *inklusif* yang memiliki beberapa pengertian. Bentuk dapat dihubungkan pada penampilan luar yang dapat dikenali seperti sebuah kursi atau tubuh seseorang yang mendudukinya. Ini juga menjelaskan kondisi tertentu saat sesuatu dapat mewujudkan keberadaannya. Dalam seni dan perancangan, seringkali dipergunakan istilah tadi untuk menggambarkan struktur formal suatu komposisi untuk menghasilkan suatu gambaran tampilan bangunan. Elemen dasar yang berpengaruh adalah sebagai berikut:

^{*} GH. Broadbent, Design In Architecture (1975) hal.223

^{**} Francis DK. Ching, Architecture; Form Space and Order (1996) hal. 34-35

- Wujud

Sisi luar karakteristik atau konfigurasi permukaan suatu bentuk tertentu. Wujud juga merupakan aspek utama di mana bentuk – bentuk dapat diidentifikasi dan dikategorikan.



Ilustrasi 4.1

- Dimensi

Dimensi fisik suatu bentuk berupa panjang, lebar dan tebal. Dimensi – dimensi ini menentukan proporsi dari bentuk, sedangkan skalanya ditentukan oleh ukuran relatifnya terhadap bentuk – bentuk lain dalam konteksnya.



Ilustrasi 4.2

- Warna

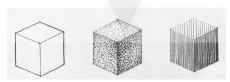
Warna adalah atribut yang paling menyolok membedakan suatu bentuk dari lingkungannya. Warna juga mempengaruhi bobot visual suatu bentuk.



Ilustrasi 4.3

- Tekstur

Adalah kualitas yang dapat diraba dan dapat dilihat yang diberikan ke permukaan oleh ukuran, bentuk, pengaturan dan proporsi bagian benda. Tekstur juga menentukan sampai di mana permukaan suatu bentuk memantulkan atau menyerap cahaya.



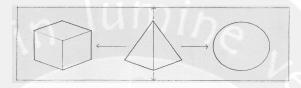
Ilustrasi 4.4

- Bentuk tampilan

Bentuk wajah bangunan memiliki sifat – sifat tertentu yang menentukan pola dan komposisi unsur – unsurnya adalah sebagai berikut :

- Posisi

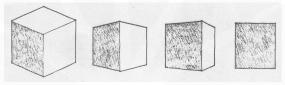
Letak dari sebuah bentuk adalah relatif terhadap lingkungannya atau lingkungan visual di mana bentuk tersebut terlihat.



Ilustrasi 4.5

- Orientasi:

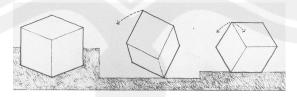
Arah dari sebuah bentuk relatif terhadap bidang dasar, arah mata angin, bentuk – bentuk benda lain, atau terhadap seseorang yang melihatnya.



Ilustrasi 4.6

- Inersia Visual

Merupakan tingkat konsentrasi dan stabilitas suatu bentuk. *Inersia* visual suatu bentuk tergantung pada geometri dan orientasi relatif suatu bentuk terhadap bidang dasar, gaya tarik bumi, dan garis pandangan manusia.



Ilustrasi 4.7

IV.3.Faktor-faktor yang mempengaruhi definisi wajah bangunan sebagai ciri khas

Faktor- faktor yang mempengaruhi definisi wajah bangunan sebagai ciri khas sebuah bangunan dapat di klasifikasikan dalam beberapa aspek, (Claude Shannon, 1961)* yaitu;

- a. Seberapa banyak informasi yang akan disampaikan dalam rancangan.
- b. Kemampuan perancang untuk mengatur jumlah informasi tentang bangunan yang akan dimunculkan dalam rancangannya.
- c. Kemampuan perancang menuangkan hasil pemikiran dan gagasan desain berdasarkan teori yang diangkat dan atau hipotesisnya ke dalam bentuk fisik yang nyata.

Kekhasan wajah bangunan juga dipengaruhi oleh pelingkup di sekeliling bangunan, dengan catatan bahwa di sekeliling bangunan belum ada hasil perancangan yang mirip atau menyerupai bangunan tersebut. Seperti telah disinggung dalam subbab sebelumnya, pembentuk wajah bangunan memegang peranan penting untuk membentuk suatu ciri khas bangunan. Sehingga, pemilihan bahan dan bentuk dasar wajah bangunan dan atau bangunan secara keseluruhan jika dirancang berdasarkan teori analogi bentuk sangat ditentukan oleh kemampuan perancang memilih bahan yang tepat, digabungkan dengan kemampuan menerjemahkan analogi bentuk yang baik dan mudah diingat oleh pengguna maupun calon pengguna.

IV.4.Klasifikasi Informasi Berdasarkan bentuk fisik

Klasifikasi informasi yang akan dimunculkan melalui bentuk fisik dapat dikatakan sebagai derajat informasi yang akan disampaikan perancang melalui hasil desainnya kepada pengguna maupun calon pengguna. Kemampuan merancang dan berkomunikasi secara desain dan berbahasa universal memgambil bagian penting dalam hal ini.

Hal – hal yang dapat menjadi tolok ukur dalam mengklasifikasikan informasi yang akan dimunculkan melalui bentuk fisik wajah bangunan antara lain :

- a. Bentuk wajah bangunanyang menginformasikan fungsi bangunan secara umum
- Kekayaan desain wajah bangunan berupa material, tekstur, warna maupun komposisi wajah bangunanyang menunjukkan analogi terhadap bentuk tertentu
- Proporsi wajah bangunan terhadap bentuk yang akan dianalogikan baik gubahan secara massal maupun parsial
- d. Tata letak pada wajah bangunan itu sendiri, yang mengatur komposisi pembentuk sedemikian rupa, sehingga bentuk yang di analogikan pada wajah bangunan dapat di representasikan secara baik dan benar.

BAB V

ANALISIS PERENCANAAN DAN PERANCANGAN BENGKEL MOTOR KLASIK DAN KAFE 'OLD DOG' DI KOTA YOGYAKARTA

V.1. Analisis Perencanaan

Analisis perencanaan adalah analisis yang lebih bersifat global / umum sebagai kajian untuk memperoleh gambaran rinci dan konkretisasi rencana solusi bagi perwujudan rancangan obyek studi.

V.1.1 Analisis Perencanaan Programatik

Analisis perencanaan programatik pada dimaksudkan untuk mengkaji aspekaspek di luar penekanan studi mengenai perencanaan dan perancangan Bengkel Motor Klasik dan Kafe 'Old Dog' di kota Yogyakarta, namun merupakan hal-hal yang harus dipertimbangkan di dalam perwujudan rancangan arsitektural, yang berpengaruh lebih secara umum daripada Analisis penekanan Desain.

V.1.1.1 Analisis Konteks Kultural

a. Pengaruh Sosial Ekonomi bagi perencanaan dan perancangan Bengkel Motor Klasik dan Kafe 'Old Dog' di kota Yogyakarta.

Pengaruh Sosial yang diharapkan dengan adanya Bengkel Motor Klasik dan Kafe 'Old Dog' di Kota Yogyakarta secara umum adalah ikut membangun dan memperkuat citra kota Yogyakarta sebagai kota sejarah, dan ikut serta dalam usaha memajukan pariwisata di Kota Yogyakarta, dengan cara menarik wisatawan yang datang ke Kota Yogyakarta untuk menyaksikan sendiri kendaraan – kendaraan roda dua antik yang masih dapat berfungsi dengan baik. Dengan demikian, fungsi-fungsi sosial ekonomi lainnya, seperti pasar, tempat wisata dan hotel akan mengalami efek positif berupa kenaikan omzet dan laba, seiring bertambahnya pengunjung dan wisatawan yang menggunakan jasa.

b. Pengaruh Estetikal bagi citra wajah kawasan pusat Kota Yogyakarta dengan adanya Bengkel Motor Klasik dan Kafe 'Old Dog'

Kawasan pusat kota Yogyakarta dewasa ini terlihat hanya ramai di penggal jalan Malioboro – jalan Jend. Ahmad Yani saja. Sedangkan, penggal jalan P. Mangkubumi terlihat sepi dan mati, karena minim kegiatan yang atraktif dan

menawarkan pengalaman khas, yang tidak dapat didapatkan di bagian Kota Yogyakarta yang lain.

Dengan adanya Bengkel dan Kafe Motor Klasik 'Old Dog' ini, diharapkan kegiatan akan merata dan menambah citra estetik wajah kota Yogyakarta dengan ciri khas fisik yang akan ditonjolkan dalam bangunan Bengkel Motor Klasik dan Kafe 'Old Dog', diharapkan dengan adanya bangunan bengkel dan kafe ini pertumbuhan bangunan-bangunan komersial akan muncul tersebar secara seimbang dikawasan sekitar kawasan bangunan Bengkel Motor Klasik dan Kafe 'Old Dog'.

V.1.1.2 Analisis Konteks Fisikal

Adalah analisis pengaruh fisikal terhadap lingkungan sekitar tapak yang disesuaikan dengan terhadap relevansinya terhadap jenis obyek studi. Adapun Bengkel Motor Klasik dan Kafe 'Old Dog' ini direncanakan akan dirancang di tapak yang terletak dikawasan pusat Kota Yogyakarta, tepatnya didaerah jalan P. Mangkubumi. Analisis konteks fisikal yang dimaksud adalah sebagai berikut:

- Karakteristik dan Lingkungan Terbangun

a.Pengaruh Penggunaan Lahan

Pengaruh terhadap penggunaan lahan yang paling mencolok adalah merevitalisasi tapak yang terbengkalai, dengan cara membangun bangunan komersial umum non - perdagangan, yang mempunyai ciri khas pada fisik bangunan, sehingga tapak mengalami perubahan fungsi yang signifikan, dan menitik beratkan pada pengelolaan kegiatan atraktif tentang kendaraan roda dua klasik serta jasa tempat untuk bersantai. Dengan demikian akan terjadi peningkatan fungsi tapak dan kawasan sekitarnya sebagai lokasi tujuan wisata selain tujuan wisata yang telah ada sebelumnya.

b.Pengaruh Bangunan Eksisting

Pengaruh bangunan *eksisting* terhadap obyek studi, selain bangunan-bangunan sekitar obyek studi merupakan bangunan dengan fungsi yang berbeda secara umum, juga adalah bangunan-bangunan disekitar tapak yang akan dijadikan tempat perancangan obyek studi adalah bangunan-bangunan non-komersial dan non-perdagangan, sehingga, dengan adanya bangunan Bengkel Motor Klasik dan Kafe 'Old Dog ' ini, kekayaan fungsi kawasan akan semakin

beragam, yang pada akhirnya akan menghidupkan kembali kawasan sekitar tapak yang tergolong sepi dan minim aktifitas.

c. Pengaruh Elemen-elemen Kawasan

Obyek studi Bengkel Motor Klasik dan Kafe 'Old Dog ' mengambil tapak di daerah sekitar jalan P. Mangkubumi yang akhir-akhir ini sepi dari aktifitas, padahal jalan ini adalah koridor utama yang menghubungkan sumbu imajiner antara Tugu Pal Putih dan Kraton Ngayogyakarta, sehingga sudah sewajarnya jika jalan P.Mangkubumi mempunyai pola kegiatan yang seimbang dengan penggal jalan di kawasan Malioboro yang merupakan perpanjangan dari penggal jalan P. Mangkubumi.

V.1.1.3 Analisis Sistem Manusia

- Analisis Sasaran-sasaran pemakai

Yaitu analisis yang yang ditujukan untuk merumuskan persyaratan-persyaratan perencanaan wujud dan susunan lingkungan dan instalasi pelayanan lingkungan dibangunan itu sendiri. Adapun analisis yang menyangkut sistem manusia adalah sebagai berikut;

a. Prestise Bangunan

Bangunan akan dirancang dengan menonjolkan kekhasan ciri fisik (wajah bangunan) dengan penerapan teori analogi yang disesuaikan dengan fungsi bangunan itu sendiri. Sehingga bangunan terlihat lebih mencolok dibandingkan bangunan-bangunan disekitarnya maupun bangunan – bangunan yang berfungsi sama.

b. Ekonomik

Dari segi ekonomik obyek studi, bangunan akan menggabungkan dua kegiatan yang jauh berbeda dalam satu tempat, sehingga tujuan akhir berupa mendatangkan pengunjung,baik itu dari kalangan pecinta motor klasik maupun masyarakat yang menaruh perhatian pada dunia motor klasik dapat tercapai, dengan demikian, tujuan komersial dari bangunan juga dapat terwujud dengan sendirinya.

c. Kemudahan akses

Bengkel Motor Klasik dan Kafe 'Old Dog' ini dirancang dengan mengambil tapak di daerah pusat kota yang minim aktifitasa akibat penumpukan kegiatan di penggal kota lainnya, sehingga dengan kekurangan ini, dapat memunculkan kemudahan akses bagi pengguna maupun calon pengguna yang akan datang di Bengkel Motor Klasik dan Kafe 'Old Dog' ini.

d. Ekspansi

Sebelumnya di Indonesia pada umumnya dan di Yogyakarta pada khususnya, belum ada bangunan yang menggabungkan dua fungsi berupa bengkel dan kafe di satu bangunan, tetapi tetap mengedepankan prinsip pemisahan kegiatan. Sehingga dengan adanya Bengkel Motor Klasik dan Kafe 'Old Dog' ini, menjadi terobosan desain yang mampu memenuhi tujuan dan sasaran utama dalam permasalahan desain yang dimunculkan.

- Analisis Persyaratan-persyaratan Pemakai

Analisis ini ditujukan untuk merumuskan persyaratan-persyaratan perencanaan wujud dan susunan lingkungan bangunan maupun instalasi pelayanan lingkungan bangunan, yang dilakukan melalui penelusuran aktivitas-aktivitas khusus yang ada di dalam bangunan Bengkel Motor Klasik dan Kafe 'Old Dog' di Kota Yogyakarta. Adapun analisis kebutuhan yang dimaksud adalah sebagai berikut:

a. Analisis Kebutuhan Sensorik

Analisis ini bertumpu pada kebutuhan sensorik seperti pendengaran, penciuman, penglihatan dan aspek indera manusia yang berpengaruh pada bentuk dan susunan lingkungan bangunan dan instalasi lingkungan bangunan. Adapun aspek – aspek yang akan dianalisis antara lain:

1. Persyaratan Pencahayaan

- a. Bengkel
- Mempunyai penerangan cukup, baik secara alami maupun buatan.

Mempunyai titik-titik lampu yang tersebar pada fasilitas / perlengkapan perbengkelan yang memerlukan pencahayaan lebih.





Gambar 5.1 Pencahayaan alami dan buatan pada bengkel

(Sumber foto: Dok.Pribadi dan ducaticorse.com)

- b. Kafe
- Mempunyai penerangan cukup, baik secara alami maupun buatan.
- Menggunakan pencahayaan dengan aksen tertentu di area pengunjung, dimaksudkan untuk mencapai target suasana yang diinginkan.



Gambar 5.2 Pencahayaan alami pada kafe

(Sumber: ideaonline.co.id)

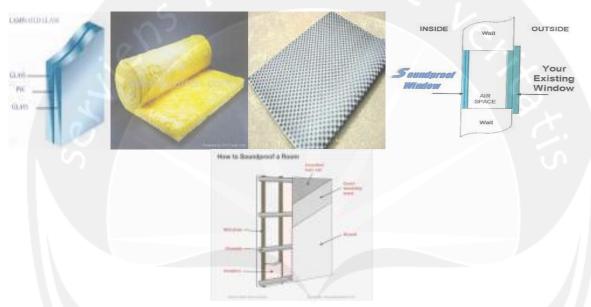
Gambar 5.3 Pencahayaan buatan pada kafe

(Sumber: ideaonline.co.id)

2. Persyaratan Akustika

- a. Bengkel
- Mempunyai dinding dan lantai yang dapat memantulkan suara dengan baik

- Penempatan alat bantu kerja yang dapat menimbulkan kebisingan, diatur sedemikian rupa sehingga tidak mengganggu kegiatan yang lain.
- Penggunaan material-material kedap suara namun tetap tembus pandang pada batas area bengkel dan kafe.
- Penggunaan material penyerap suara pada ruangan dengan tingkat kebisingan maksimal.



Gambar 5.4 Bahan – bahan penyekat suara dan metode penerapan pada bangunan (Sumber:gootren.com, greengluecompany.com, zippyzealous.com)

b. Kafe

- Mempunyai dinding dan lantai yang dapat memantulkan suara dengan baik
- Dapur sebagai sumber kebisingan utama ditempatkan pada bagian bangunan tertentu dengan tujuan tidak mengganggu pengunjung.
- Penggunaan material penyerap suara pada ruangan dengan tingkat kebisingan maksimal.

3. Persyaratan Aspek Higienis ruang

a.Bengkel

- Mempunyai tempat pembuangan limbah yang terpisah dan jauh dari bangunan utama.
- Mempunyai saluran pembuangan limbah tersendiri
- Mempunyai saluran pembuangan udara yang terhubung langsung dengan udara luar.





Gambar 5.5 Exhaust fan

Gambar 5.6 Sewage dump

(Sumber: http://marato-inc.com, http://www.fallingpixel.com)

b. Kafe

- Mempunyai tempat pembuangan limbah yang terpisah dan jauh dari bangunan utama.
- Mempunyai saluran pembuangan limbah tersendiri
- Mempunyai saluran pembuangan udara sisa (exhaust fan) yang terhubung langsung dengan udara luar
- Mempunyai tempat penyimpanan bahan makanan sendiri yang terpisah dari dapur.



Gambar 5.7 Food rack (sumber: http://self-sufficient-blog.com)

b. Analisis Kebutuhan Organik

Analisis kebutuhan Organik adalah analisis yang berlandaskan kebutuhan-kebutuhan organik dan ditujukan untuk merumuskan

pengaruhnya terhadap bentuk dan susunan lingkungan bangunan dan atau instalasi pelayanan lingkungan bangunan. Substansi analisis ini antara lain adalah:

1. Pelaku Kegiatan dan Deskripsi Kegiatan

Pelaku yang ada di dalam Bengkel Motor Klasik dan Kafe 'Old Dog' di Yogyakarta dapat dibedakan menjadi pengelola dan pengunjung. Pengelola terdiri dari pemilik, mekanik, dan pegawai kafe. Sedangkan pengunjung dapat dibedakan menjadi customer bengkel dan pengunjung kafe. Adapun pembagian dan deskripsi dari pelaku secara rinci adalah sebagai berikut:

Tabel 5.1 pelaku dan deskripsi kegiatan

(Sumber: Analisis penulis)

Pelaku	Deskripsi kegiatan	
Pemilik	Mengelola kafe dan bengkel secara umum	
Manager On Duty	Mengatur kegiatan secara umum	
Mekanik	Mereparasi dan merawat sepeda motor	
Asisten Mekanik	Membantu tugas Mekanik menangani sepeda motor	
Kasir	Menerima pembayaran	
Waiter kafe	Mengantar pesanan pada pengunjung	
Koki kafe	Mengolah dan memasak makanan	
Petugas parkir	Mengatur parkir	
Pengunjung kafe	Menikmati sajian kafe	
Customer bengkel	Memperbaiki kendaraan yang rusak	

Tabel 5.2 pelaku dan hubungan kegiatan pengunjung

No	Pelaku	Kegiatan	Hubungan Kegiatan
A	Pengunjung kafe	Kegiatan Kafe	
	Pengunjung umumPengunjung kafe	1.Datang 2.Parkir 3.Mencari informasi	

	Pengunjung dari customer bengkel	4.Memesan makanan 5.Bersantai dan menikmati makanan	1 2 4
В	Pengunjung/custo mer bengkel • Pemilik Motor • Pemesan Sparepart	6. Kegiatan Bengkel a. Mengantar kendaraan b. Mengecek kendaraan c. Diskusi kerusakan/ diagnosa d. Menunggu perbaikan e. Mengecek hasil reparasi 7. Manufakturing <i>spare part</i> 8. Pembayaran ongkos reparasi 9. Mengambil kendaraan	a e 7 6 c 7 b d 8

Tabel 5.3 pelaku dan hubungan kegiatan pengelola (Sumber: Analisis penulis)

3.7	D 1.1	(Sumber: Analisis peni	,
No	Pelaku	Kegiatan	Hubungan Kegiatan
A	Karyawan kafe • Waiter • Asisten chef • Chef	Kegiatan Kafe 10. Datang 11. Parkir 12. Persiapan 13. Menyiapkan makanan 14. Mengantar makanan 15. Merapikan area cafe	10 11 14 15
В	Pengelola / Mekanik bengkel Mekanik kepala Asisten mekanik Kepala bengkel manufaktur	16. Kegiatan Bengkel a. Menerima kendaraan b. Mengecek kendaraan c.Perbaikan kerusakan d. Mengecek hasil reparasi e. menyerahkan kendaraan / spare part 17. Manufakturing spare part 18. Pembayaran ongkos reparasi 19. Pengembalian kendaraan	a e 19 b c d 18 16
С	Manager Kafe dan Bengkel	20. Mengecek hasil pekerjaan karyawan 21.Mengerjakan laporan keuangan 22. Mengevaluasi laporan harian	20 21 22

2. Karakteristik dan Durasi Kegiatan

Di Bengkel Motor Klasik dan Kafe 'Old Dog' mempunyai dua kegiatan utama, yaitu kegiatan reparasi motor klasik dan kegiatan komersial kafe.

Kegiatan pendukung seperti diskusi antar pemilik dan penggemar motor tua serta kegiatan berkumpul pada waktu-waktu tertentu diharapkan dapat mendukung kegiatan utama sehingga lebih bisa memberikan variasi kegiatan yang bertujuan lebih menghidupkan suasana. Rincian kegiatan, karakteristik berdasarkan tingkatan kerumitan kegiatan serta durasinya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5.4 klasifikasi kegiatan berdasarkan kerumitan dan durasi

(Sumber: Analisis penulis)

Nama kegiatan	Karakeristik kegiatan berdasarkan kerumitan	Durasi
Reparasi motor	Sedang-berat	1-3 jam
Melayani pelanggan	Ringan-sedang	5-30 menit
Mengelola kafe secara umum	Sedang-berat	3-5 jam
Membersihkan area	Sedang-berat	30 menit-1 jam
Mengatur parkir	Ringan-sedang	5-10 menit
Melayani pelanggan	Ringan-sedang	10-30 menit
Mencuci alat bengkel	Sedang-berat	30 menit-1 jam
Memasak	Ringan-sedang	10-30 menit
Membuang limbah	Sedang-berat	30 menit-1 jam

c. Analisis Kebutuhan Sosial

Analisis yang mencakup kebutuhan sosial seperti privasi dan kontak antar personal yang berpengaruh pada perencanaan wujud dan susunan lingkungan bangunan serta instalasi lingkungan bangunan itu sendiri. Adapun analisis ini meliputi :

1. Sistem pelayanan

a. Bengkel

Sistem pelayanan bengkel akan diatur dengan sistem '*first in – first out*' yang berarti sepeda motor sebelum memasuki tahap reparasi akan melewati tahap pengecekan kerusakan kemudian akan mendapatkan nomor antrian reparasi. Durasi reparasi tergantung pada tingkat kerusakan yang dialami sepeda motor tersebut.

b. Kafe

Sistem pelayanan di kafe akan menerapkan sistem pemisahan antara pemesanan tunggu dengan bantuan waiter dan pemesanan makanan dan atau minuman cepat lewat meja bar, sehingga antrian pemesanan yang menumpuk dapat dihindari.

2. Struktur Pengelolaan

a. Bengkel

Struktur / hierarki pengelolaan bengkel akan dirancang mengikuti alur bertingkat dari Asisten Mekanik – Mekanik – Manager on Duty - Pengelola / Pemilik.

Ilustrasi 5.5 Skema hierarki pengelolaan bengkel

(Sumber: Analisis penulis)



b. Kafe

Hierarki pengelolaan kafe akan dirancang dengan mengikuti alur bertingkat dari Waiter – Chef – Manager on Duty – Pengelola.

Ilustrasi 5.6 Skema hierarki pengelolaan kafe

(Sumber: Analisis penulis)



d. Analisis Kebutuhan Spasial

Analisis yang berlandaskan pada kebutuhan Spasial / ruang baik secara fungsional maupun teritorial yang akan berpengaruh pada perencanaan wujud dan susunan lingkungan bangunan serta instalasi lingkungan bangunan. Analisis ini meliputi :

1. Analisis Perencanaan Jenis Ruang

a. Bengkel

Jenis ruang pada bengkel akan dirancang berdasarkan standar dalam buku *Time Saver Standards for Building Types* (McGraw-Hill, 2009) selain juga mempertimbangkan fungsi dan fasilitas yang ada di dalamnya,tuntutan dan perencanaan ruang yang akan diperlukan antara lain dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5.7 Tuntutan dan Besaran ruang Bengkel

Area	Kapasitas maksimal	Tuntutan Ruang	Besaran ruang
• Office and Sales room	5 orang	 Kedap suara, interior formal, fasilitas fungsional Penerangan cukup Sirkulasi udara dengan AC 	1,875m × 1,875m = 7.5 m ²
• Hallway	10 motor	 Bebas kegiatan dapat menampung beberapa kendaraan sekaligus, berfungsi sebagai ruang display spare part yang akan dijual 	$30m \times 7,5m = 225$ m ²

• Check an service area	20 motor	 Berfasilitas fungsional sebagai pendukung kegiatan reparasi, kedap suara, sirkulasi udara baik, merupakan area 'kotor' dengan kebisingan maksimal Penerangan maksimal Akses langsung ke gudang 	30m × 20m =600 m ²
• Manufacture area	8 mesin produksi	 Fasilitas fungsional dan maksimal untuk produksi sparepart Kedap suara Penerangan maksimal Sirkulasi udara baik Akses langsung ke gudang dan area pembuangan limbah 	$20m \times 15m = 300$ m ²
• Storage	20 rak 20 <i>drawer</i>	 Fasilitas maksimal sebagai gudang penyimpanan Sirkulasi udara baik Akses terbatas Penerangan cukup 	$30 \times 7.5 = 225 \text{ m}^2$
• Sewage/dump area	3 m³ limbah	 Area semi terbuka Akses terbatas Mampu menampung limbah dengan kapasitas cukup 	37,5 × 37,5 = 75 m ²
• Toilet	2 orang	Akses terbatasPenerangan cukupSirkulasi udara baikTotal	1,875 × 1,875 = 7.5 m ²

Tabel 5.8 Perencanaan Jenis Ruang dan fungsinya di area Bengkel

(Sumber: Analisis penulis)

Office and sales room	Ruang kantor dan penjualan(marketing)	
Hallway	Tempat masuk kendaraan yang akan direparasi	
Check and Service area	Tempat mengecek dan membongkar kendaraan yang akan direparasi	
Manufacture area	Tempat membuat onderdil motor yang sudah tidak diproduksi lagi.	
Storage	Gudang penyimpanan	
Sewage area	Tempat limbah	
Toilets	BAB -BAK	

b. Kafe

Jenis ruang pada kafe akan dirancang berdasarkan fungsi dan fasilitas yang ada di dalamnya,tuntutan dan jenis ruang yang akan diperlukan antara lain dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 5.9 Tuntutan dan Besaran ruang Kafe

Area	Kapasitas maksimal	Perancangan Ruang	Besaran ruang
Office and Sales room	5 orang	 Kedap suara, interior formal, fasilitas fungsional Penerangan cukup Sirkulasi udara dengan AC 	1,875m × 1,875m = 7.5 m ²
• Display • Bar • Kasir	20 orang	 Bebas kegiatan dapat menampung beberapa kendaraan sekaligus, berfungsi sebagai ruang display (foto dan koleksi) 	30m × 7,5m = 225 m ²

• Customer area	50 orang	 Ruang luas dan lega sirkulasi udara baik, merupakan area publik pada kafe Penerangan cukup dan mengarah ke aksen Fasilitas rekreasi khas kafe 	30m × 20m =600 m ²
• Storage	20 rak 20 drawer	 Fasilitas maksimal sebagai gudang penyimpanan Sirkulasi udara baik Akses terbatas Penerangan cukup 	$30 \times 7,5 = 225$ m ²
• Sewage/dump area	3 m ³ limbah	 Area semi terbuka Akses terbatas Mampu menampung limbah dengan kapasitas cukup 	37,5 × 37,5 = 75 m ²
• Toilet	2 orang	Akses terbatasPenerangan cukupSirkulasi udara baikTotal	$ \begin{array}{c} 1,875 \times 1,875 \\ = 7.5 \text{ m}^2 \end{array} $

Tabel 5.10 Perencanaan Jenis Ruang dan fungsinya di area Kafe

(Sumber: Analisis penulis)

Manager on duty room	Kantor Manager
Display, Cashier and Bar area	Display barang, Kasir dan Bar minuman
Customer area	Area pengunjung
Kitchen Area	Dapur
Storage	Gudang penyimpanan
Sewage area	Penampungan limbah
Toilets	

Analisis Fasilitas Ruang

a. Bengkel

Fasilitas yang ada pada ruang – ruang bengkel berdasarkan kegiatan yang ada dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 5.11 Fasilitas pada ruang – ruang Bengkel

Nama Ruang	Peralatan
Office and sales	Meja,Kursi,peralatan kantor,komputer.
room	
Hallway	Rak display barang, vehicle lanes
Check and Service	Tool box, rak barang, stopper kendaraan. lifter/dongkrak,compressor,gas
area	blower
Manufacture area	Tool box, compressor udara, hidrolik, mesin las, mesin bubut,scraper
	dan milling
Storage	Rak, hanger dan tool drawer
Sewage area	Oil sump (drum), caustic and steel sewage
Toilets	



Gambar 5.8 Mesin dan alat bantu kerja

(Sumber: http://mahwazul.blogspot.com)

b. Kafe

Fasilitas yang ada pada ruang – ruang kafe berdasarkan kegiatan yang ada dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 5.12 Fasilitas pada ruang – ruang Kafe

(Sumber: Analisis penulis)

Nama Ruang	Peralatan
Manager on duty room	Meja,Kursi,peralatan kantor,komputer.
Display, Cashier and Bar area	Rak display barang, rak minuman, meja kasir,meja bar.
Customer area	Meja kursi, sofa lounge, live music stage
Kitchen Area	Gas stove, smoke blower, sink, chef table, rak, hanger dan
	lemari
Storage	Rak,hanger,food drawer
Sewage area	Trash sump (drum), rubbish drum.
Toilets	



Gambar 5.10 Kitchen appliances

(Sumber: kitchenimprovements.org)

3. Analisis Perencanaan Kebutuhan Dimensi fasilitas

a. Bengkel

Besaran ruang di area bengkel dipengaruhi oleh dimensi fasilitas bengkel yang digunakan untuk menangani sepeda motor setiap harinya. Berikut akan ditampilkan kebutuhan dimensi ruang dari masing-masing fasilitas yang ada didalamnya.

Tabel 5.13 Kebutuhan Dimensi fasilitas Bengkel

Nama Ruang	Fasilitas	Dimensi ($p \times 1 \times t$)
Office and sales room	a. Meja, Kursi,	0.5 m× 2 m× 0.2 m
	b. peralatan kantor	$0.3 \text{ m} \times 1 \text{ m} \times 0.5 \text{ m}$
	c. komputer.	$0.3 \text{ m} \times 0.2 \text{ m} \times 0.3 \text{ m}$
Hallway	a. Rak display barang,	0.3 m× 3 m×1.5 m
	b. vehicle lanes	$0.5 \text{ m} \times 2 \text{ m} \times 1.5 \text{ m}$
Check and Service area	a. Tool box,	0.5 m× 2 m× 1 m
	b. rak barang,	$0.5 \text{ m} \times 2 \text{ m} \times 2 \text{ m}$
	c. stopper kendaraan.	$0.3 \text{ m} \times 0.2 \text{ m} \times 0.5 \text{ m}$
	d. lifter/dongkrak,	$0.3 \text{ m} \times 0.2 \text{ m} \times 0.2 \text{ m}$
	e. compressor,	$0.3 \text{ m} \times 0.5 \text{ m} 0 \times 0.2 \text{ m}$
	f. gas blower	$0.2 \text{ m} \times 0.1 \text{ m} \times 0.1 \text{ m}$
Manufacture area	a. Tool box,	$0.5 \text{ m} \times 2 \text{ m} \times 1 \text{ m}$
	b. compressor udara,	$0.3 \text{ m} \times 0.5 \text{ m}0 \times 0.2 \text{ m}$
	c. mesin press hidrolik	$0.3 \text{ m} \times 0.2 \text{ m} \times 1.5 \text{ m}$
	d. mesin las,	$0.3 \text{ m} \times 0.2 \text{ m} \times 0.2 \text{ m}$
	e. mesin bubut,	$3 \text{ m} \times 0.5 \text{ m} \times 1.5 \text{ m}$
	f. scraper	$2 \text{ m} \times 0.5 \text{ m} \times 1.5 \text{ m}$
	g. milling	$0.5 \text{ m} \times 0.5 \text{ m} \times 1.5 \text{ m}$
Storage	a. Rak	$0.3 \text{ m} \times 0.2 \text{ m} \times 1.5 \text{ m}$
	b. hanger	$0.3 \text{ m} \times 0.2 \text{ m} \times 1.5 \text{ m}$
	c. tool drawer	$0.2 \text{ m} \times 0.5 \text{ m} \times 1.5 \text{ m}$
Sewage area	Oil sump (drum), caustic and steel sewage	3 m × 2 m × 1.5 m

b. Kafe

Besaran ruang di area kafe dipengaruhi oleh fasilitas yang ada didalam ruang-ruang kafe yang digunakan untukmelayani customer setiap harinya. Berikut ditampilkan kebutuhan luasan ruang untuk masing – masing fasilitas.

Tabel 5.14 Kebutuhan Dimensi fasilitas

(Sumber: Analisis penulis)

Nama Ruang	Peralatan	Dimensi ($p \times 1 \times t$)
Manager on duty room	a. Meja,Kursi	0.5 m× 2 m× 0.2 m
(b. peralatan kantor	$0.3 \text{ m} \times 1 \text{ m} \times 0.5 \text{ m}$
. (2)	c. komputer.	$0.3 \text{ m} \times 0.2 \text{ m} \times 0.3 \text{ m}$
Display, Cashier and	a. Rak display barang	0.3 m× 3 m×1.5 m
Bar area	b. rak minuman	$0.5 \text{ m} \times 2 \text{ m} \times 2 \text{ m}$
	c. meja kasir	$0.5 \text{ m} \times 2 \text{ m} \times 0.2 \text{ m}$
	d. meja bar.	5 m× 0.2 m× 1.5 m
Customer area	a. Meja kursi	0.5 m× 0.5 m× 0.2 m
	b. sofa lounge	2 m× 2 m× 0.1 m
	c. live music stage	3 m× 4 m× 0.1 m
Kitchen Area	a. Gas stove	0.8 m× 0.3 m× 0.1 m
	b. smoke blower	$0.2 \text{ m} \times 0.1 \text{ m} \times 0.1 \text{ m}$
	c. water sink	$0.2 \text{ m} \times 0.1 \text{ m} \times 1.5 \text{ m}$
	d. chef table	$0.5 \text{ m} \times 3 \text{ m} \times 1 \text{ m}$
	e. rak	$0.3 \text{ m} \times 0.2 \text{ m} \times 1.5 \text{ m}$
	f. hanger	$0.3 \text{ m} \times 0.2 \text{ m} \times 1.5 \text{ m}$
	g. lemari	$0.8 \text{ m} \times 0.5 \text{ m} \times 1.5 \text{ m}$
Storage	a. Rak	$0.3 \text{ m} \times 0.2 \text{ m} \times 1.5 \text{ m}$
	b. Hanger	$0.3 \text{ m} \times 0.2 \text{ m} \times 1.5 \text{ m}$
	c. food drawer	$0.2 \text{ m} \times 0.5 \text{ m} \times 1.5 \text{ m}$
Sewage area	Trash sump (drum), rubbish drum.	$3 \text{ m} \times 2 \text{ m} \times 1.5 \text{ m}$

4. Analisis Perencanaan Besaran Ruang

a. Bengkel

Besaran ruang di area bengkel juga dipengaruhi oleh kemampuan bengkel menangani sepeda motor setiap harinya. Adapun luas area terbangun dari bangunan direncanakan adalah seluas 1500 m². Persentase luas berdasarkan standar dan pada bangunan dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 5.15 Persentase luas berdasarkan standar

(Sumber: Analisis penulis)

Nama Ruang	Luas Minimal	Luas terbangun = 1500 m ²
Office and sales room	0.5 % dari luas keseluruhan	7.5 m ²
Hallway area	15 % dari luas keseluruhan	225 m ²
Check and Service area	40% dari luas keseluruhan	600 m ²
Manufacture area	20% dari luas keseluruhan	300 m ²
Storage area	15% dari luas keseluruhan	225 m ²
Sewage area	5 % dari luas keseluruhan	75 m ²
Toilets	0.5 % dari luas keseluruhan	7.5 m ²

b. Kafe

Besaran ruang di area kafe dipengaruhi oleh kemampuan kafe melayani customer setiap harinya. Adapun luas area terbangun dari bangunan direncanakan adalah seluas 1500 m². Tabel besaran ruangnya adalah sebagai berikut :

Tabel 5.16 Persentase luas berdasarkan standar

(Sumber: Analisis penulis)

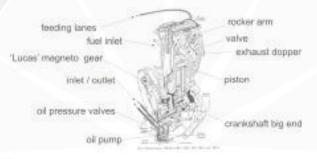
Nama Ruang	Luas Minimal	Luas terbangun = 1500 m^2
Manager on duty room	0.5 % dari luas keseluruhan	7.5 m ²
Display, Cashier and Bar area	15 %	225 m ²
Customer area	30%	450 m ²
Kitchen Area	15 %	225 m ²
Storage	10%	150 m ²
Sewage area	5%	75 m ²
Toilets	0.5%	7.5 m ²

e. Analisis Kebutuhan Lokasional

Analisis kebutuhan Lokasional adalah analisis yang berlandaskan kebutuhan-kebutuhan lokasional, baik statik maupun dinamik dan

ditujukan untuk merumuskan pengaruhnya terhadap bentuk dan susunan lingkungan bangunan dan atau instalasi pelayanan lingkungan bangunan. Substansi analisis ini dirancang sedemikian rupa dengan menganalogikan sirkulasi pelumas dalam mesin motor BSA B31, yang menunjukkan adanya keterkaitan dan saling menunjang, walaupun masing — masing bagian bekerja secara mandiri. Hal ini ditunjukkan dalam gambar berikut :

Dalam gambar terlihat bahwa sentral pergerakan pelumas adalah pada pompa oli dan jalur pelumas berupa *oiltrack* dan *feeding lanes*, yang menunjukkan kesinambungan dan keterkaitan yang saling mendukung antar ruang dan kegiatan.



Ilustrasi 5.17 Oilflow BSA B31

(Sumber: dansmc.com)

Analogi yang akan diterapkan pada *flow* kegiatan dan hubungan ruang dapat dilihat pada ilustrasi berikut, yang menganalogikan *oilflow* pada motor BSA B31 dan mengelompokkan bagian yang dilewati menjadi ruang – ruang dalam bangunan.

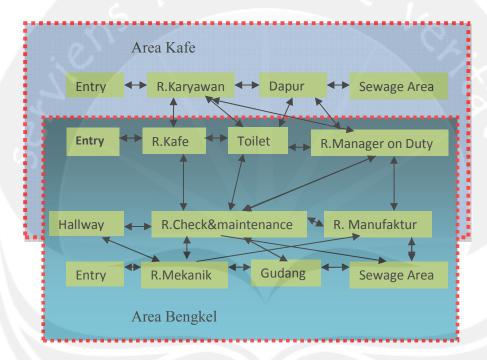


Ilustrasi 5.18 pengelompokan ruang berdasarkan Oilflow BSA B31

Dari analogi di atas, maka akan didapatkan analisis-analisis sebagai berikut ;

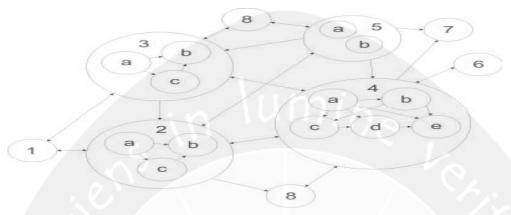
1. Analisis Perencanaan Hubungan Antar Ruang

Adalah analisis tentang hubungan antar ruang dalam bangunan, yang akan mempengaruhi wujud lingkungan maupun instalasi layanan dalam bangunan. Skema hubungan antar kegiatan adalah sebagai berikut:



Ilustrasi 5.19 Skema hubungan kegiatan makro

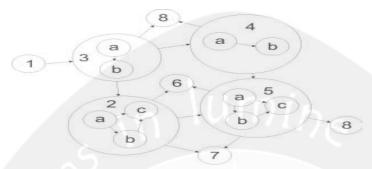
Ilustrasi 5.20 Skema hubungan mikro antar ruang di area kafe



1.Entry	2. R.Kafe
	a. Display
\mathcal{O}	b. Bar
	c. Kasir
3.R. Karyawan	5. R. Manager
a. R. Ganti	a. R. Tamu
b. R. Locker	b. R. Kerja
c. R. Persiapan	
4.Dapur	6. Sewage area
a.Pantry	
b. Food order	
c. Raw food storage	
d. Cooking area	
e. Food delivery area	
7. Main Food Storage	8. Toilet

Ilustrasi 5.21 Skema hubungan mikro antar ruang di area bengkel

(Sumber: Analisis penulis)



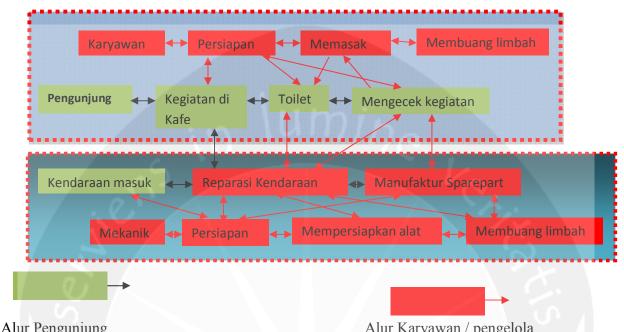
1.Entry	3.R. Mekanik a. R. Ganti b. R. Locker
	c. R. Persiapan
2. Hallway	5. R. Manager
a. Display	a. R. Tamu
b. Vehicle lanes	b. R. Kerja
c. Kasir	6. Sewage area
4. R.Manufaktur a. material sub-storage	7. Main materials Storage
b. Producing areac. Finishing parts area	8. Toilet

2. Analisis Perencanaan Hubungan Antar Kegiatan

Alur kegiatan pada Bengkel Motor Klasik dan Kafe 'Old Dog' dibagi menjadi dua, yaitu alur kegiatan pengelola / pekerja dan pengunjung. Skema kegiatan secara umum dapat dilihat sebagai berikut :

Ilustrasi 5.22 Hubungan antar kegiatan

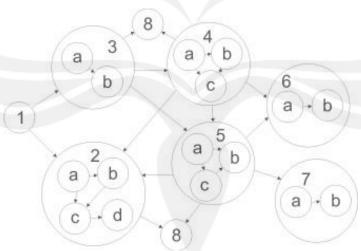
(Sumber: Analisis penulis)



Alur Pengunjung

Alur Karyawan / pengelola

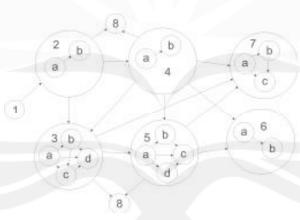
Ilustrasi 5.23 Skema perencanaan hubungan kegiatan mikro di area kafe (Sumber: Analisis penulis)



2. customer kafe 1. Masuk / datang a. masuk ke area kafe b. melihat display foto c.memesan makanan minuman d. menikmati makanan

3.R. Karyawan a. mengganti pakaian kerja b. persiapan bekerja	4. Menyiapkan makanan a. memasak makanan b. mengantar makanan c. mencuci wadah makanan 6. a.Menyimpan bahan makanan b. mengambil bahan makanan
5. pengelolaan a. membuat laporan keuangan b.mengecek kinerja c. Mengevaluasi hasil kerja	7. a.Membuang limbah b.menimbun limbah
	8. BAK- BAB

Ilustrasi 5.24 Skema perencanaan hubungan kegiatan mikro di area bengkel (Sumber: Analisis penulis)



1. Masuk / datang	2. Karyawan bengkel
	a. persiapan
	b.mengganti baju kerja
3.Reparasi	4. pengelolaan
a. persiapan	a. membuat laporan keuangan
b. mengecek kerusakan	b.mengecek kinerja
c.proses reparasi	c. Mengevaluasi hasil kerja

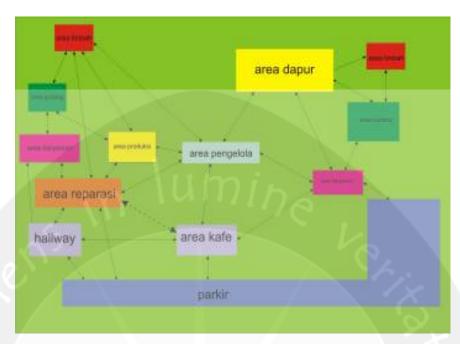
d.pengembalian sepeda motor	6. a.Menyimpan bahan produksi
	b. mengambil bahan produksi
5. Manufaktur	
a.persiapan bahan	8. BAK- BAB
b. persiapan alat	
c.proses manufaktur	
d.proses finishing	\umin
7. a.Membuang limbah	
b.menimbun limbah	
c.pemusnahan limbah	

3. Analisis Perencanaan Organisasi ruang

Organisasi ruang yang akan diterapkan pada perencanaan bangunan Bengkel Motor Klasik dan Kafe 'Old Dog' di Kota Yogyakarta adalah sistem organisasi ruang yang mengelompokkan ruang berdasarkan tingkat privasi akses pengguna / pelaku kegiatan dari suatu ruang terhadap ruangan yang lain. Organisasi ruang berdasarkan privasi akses dapat dilihat pada tabel berikut;

Tabel 5.25 Organisasi ruang berdasarkan privasi (Sumber: Analisis penulis)

Nama Ruang	Tingkat kemudahan akses
R. Reparasi	Akses penuh
R. Kafe	Akses penuh
R. Manager On Duty	Akses tertutup
Dapur	Akses terbatas
R.Gudang Alat / Sparepart / R. Manufaktur	Akses terbatas
Sewage Area	Akses terbatas
Toilet	Akses penuh
R. Karyawan	Akses tertutup
R. Mekanik	Akses tertutup



Ilustrasi 5.26 Analisis Organisasi ruang

(Sumber: Analisis penulis)

V.1.1.4 Analisis Pemilihan Tapak

Analisis pemilihan tapak meliputi:

- Kriteria Pemilihan Tapak

Kriteria pemilihan tapak / tapak harus memenuhi syarat sebagai berikut :

- Berada di kawasan pusat kota Yogyakarta
- ❖ Mempunyai kemudahan akses (di tepi jalan utama kota)
- Mempunyai luas yang mencukupi
- ❖ Tidak terlalu jauh dari *landmark* kota
- Mempunyai view yang menarik

Coord

- Penentuan Tapak

Gambar 5.10 Tapak terpilih (Sumber; Google Earth)

Tapak terpilih berada di Jl.P. Mangkubumi atau ke arah selatan dari Tugu Pal putih yang termasuk dalam kawasan pusat kota Yogyakarta.

Tapak ini dianggap telah memenuhi kriteria yang ditentukan untuk menjadi tapak terpilih. Selain alasan di atas, *tapak* merupakan area terbengkalai yang berada di pusat kota, sehingga sangat berpotensi untuk dialihfungsikan dijadikan tempat komersial non perdagangan.

- Kondisi Tapak Terpilih

Kondisi tapak terpilih saat ini adalah sangat memprihatinkan, dengan lebatnya perdu dan tanaman liar yang menutupinya sehingga sulit untuk melakukan pengukuran dan pengamatan secara langsung.

V.1.1.5 Analisis Perencanaan Tapak

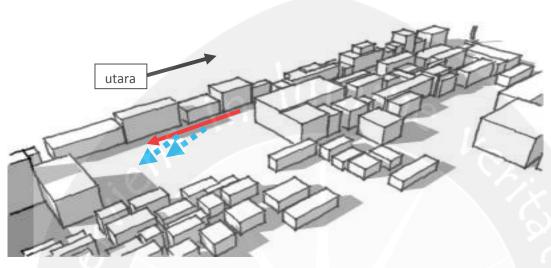
Analisis tentang tanggapan umum pada tapak dan rencana bagian -bagiannya yang akan disesuaikan dengan hasil analisis – analisis yang telah dilakukan sebelumnya. Tanggapan – tanggapan terhadap kondisi eksisting dan keadaan serta kondisi alam yang berpengaruh pada analisis perencanaan tapak dapat dilihat pada ilustrasi berikut :

Ilustrasi Tanggapan terhadap kondisi eksisting dan alam sekitar tapak

Tapak terpilih, telah mempunyai kekhasan jika dibandingkan dengan tapak di kiri atau kanannya, karena mempunyai *view* yang baik (bagian yang menghadap jalan adalah sisi terlebar) dan terhalang dari sinar matahari sore yang berdurasi cukup lama.

Ilustrasi 5.27 Tanggapan terhadap view dari arus kendaraan yang melintas

(Sumber: Analisis penulis)

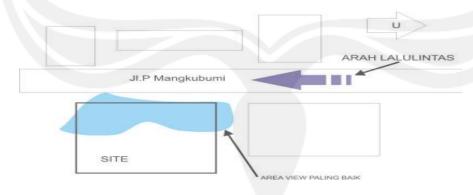


Keterangan

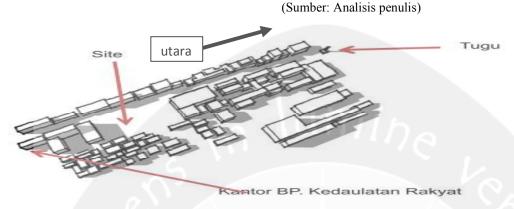
: Arus kendaraan

• • • • : Asumsi arah *view* dari pengguna jalan yang melintas

Jalan P.Mangkubumi adalah jalan searah dengan arus kendaraan mengarah ke selatan. Dengan demikian, *view* paling baik adalah tapak yang bagian selatan, karena durasi pandangan pengguna jalan dengan intensitas paling lama tertuju pada titik tersebut.



Ilustrasi 5. 28 Posisi tapak terhadap penanda kawasan (Landmark) Kota Jogja

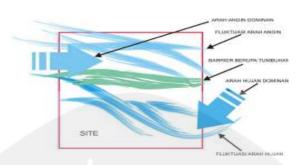


Posisi tapak terhadap penanda kawasan dapat dikatakan cukup dekat, hal ini juga menentukan kekhasan tapak. Dalam hal pencapaian, tapak akan mudah ditemukan dengan adanya kedekatan jarak dengan penanda kawasan yang memudahkan pengguna maupun calon pengguna mengidentifikasi letak bangunan.

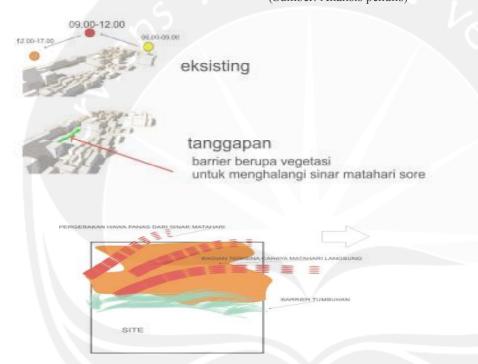
Ilustrasi 5.29 tanggapan terhadap arah angin dan hujan pada tapak



Arah angin dan hujan dengan intensitas terbesar berasal dari arah barat daya tapak, sedangkan sisi utara, selatan, dan timur tapak telah tertutup oleh keberadaan bangunan lainnya. Penggunaan penghalang (barrier) berupa vegetasi (tumbuhan) untuk mengurangi intensitas dari iklim dan cuaca dilakukan secara intensif, sekaligus sebagai upaya pengendalian iklim mikro pada bangunan. Berikut ditampilkan tanggapan pada arah angin dan hujan pada tapak secara rinci.



Ilustrasi 5.30 Tanggapan terhadap lintasan matahari pada tapak (Sumber: Analisis penulis)

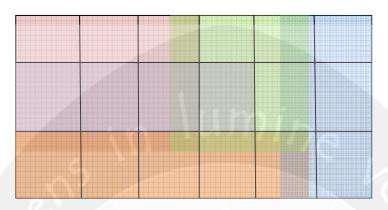


Arah lintasan matahari dengan intensitas terbesar berasal dari arah barat tapak, sedangkan sisi utara, selatan, dan timur tapak telah tertutup oleh keberadaan bangunan lainnya. Penggunaan penghalang (barrier) berupa vegetasi (tumbuhan) untuk mengurangi intensitas dari iklim dan cuaca akibat lintasan matahari dilakukan secara intensif, sekaligus sebagai upaya pengendalian thermal secara alami pada bangunan.

Zoning Tapak

Tapak secara bentuk mempunyai bentuk segi empat dan mempunyai luas 3600 m², untuk memudahkan perancangan dalam tapak, analisis berupa *zoning* pada tapak akan menerapkan metode grid dalam membagi zonasi didalam tapak. Pengelompokan zonasi

pada tapak dibuat berdasarkan analisis – analisis terhadap kondisi eksisting dan ciri khas yang ada pada tapak. Berikut adalah ilustrasi *zoning* pada tapak :



Ilustrasi 5.31 Keterangan warna dalam Zoning

(Sumber: Analisis penulis)

: Zona Terbatas Area Kafe

: Zona Terbatas Area Bengkel

: Zona Pengunjung / zona ruang luar dengan ciri khas bangunan

: Zona Parkir Kendaraan

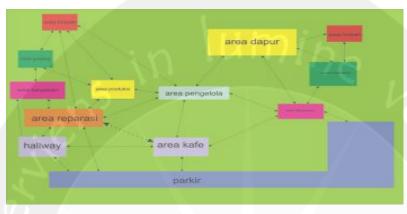
: Zona Customer Bengkel / zona ruang luar dengan ciri khas bangunan

Terlihat bahwa dalam ilustrasi zoning, semakin ke arah belakang, zona semakin ekslusif dan tertutup, sehingga kegiatan – kegiatan yang ada di dalam ruang zona tersebut tidak terganggu dan tertutup secara visual dan pendengaran dari pengunjung. Sedangkan bagian customer bengkel dan kafe akan dijadikan ruang luar dengan ciri khas bentuk yang menunjukkan fungsi bangunan.

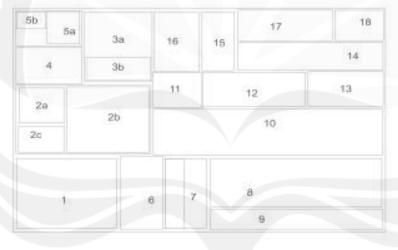
V.1.1.6 Analisis Perencanaan Tata Bangunan dan Ruang

Analisis ini berisikan garis besar perletakan, penanganan tampilan bangunan, gubahan wujud bangunan, dan perletakan serta penanganan wujud elemen – elemen pembatas ruang. Berikut ditampilkan skema perancangan organisasi ruang.

a.Skema perancangan organisasi ruang



b. Block Plan Bangunan



- 1.area reparasi
- a. manufacture area b. sub material storage
- c. toilet
- 3. a. R. mekanik
- b. Main material storage
- R. alat dan kompresor
- 5. a. Sewage area
- b. Trash area
 Hallway bengkel
- 7.Entrance / Outrance kafe
- 8.Galeri foto dan lounge cafe
- 9. area parkir
- 10.area kafe
- 11. R. Manager on duty
- 12. Bar kafe
- 13.Toilet
- 14.Kitchen area kafe
- 15.Food delivery area
- 16.R. Karyawan kafe
- 17.Food Storage area 18.Sewage Area

Dalam ilustrasi block plan bangunan dapat terlihat bahwa area reparasi bengkel dan ruangan utama kafe sangat dekat, sehingga perlu diberikan penanganan khusus untuk elemen pembatas dari kedua ruangan tersebut.

a. Garis besar tampilan bangunan

Secara garis besar, tampilan bangunan akan menerapkan teori analogi bentuk, yang mengambil bentuk dari sepeda motor BSA B31 350cc 1956, teori analogi bentuk ini akan diterapkan pada ruang luar bangunan, dengan tetap mengutamakan kaidah – kaidah

desain yang baik dan benar sesuai dengan target studi dalam rumusan permasalahan desain.



Gambar 5.11 Sepeda Motor BSA B31 350cc 1956 (Sumber:Britbikeforum.org)

b. Garis besar penanganan pembatas ruang

Penanganan permasalahan pembatas ruang terutama pada pembatas ruang antara ruang reparasi sepeda motor klasik dan ruang kafe, akan dipecahkan dengan cara membuat pembatas secara akustik tapi tidak secara visual, dengan maksud agar pengunjung kafe dapat tetap melihat proses reparasi tanpa harus terganggu oleh suara bising yang terjadi oleh kegiatan mereparasi motor.

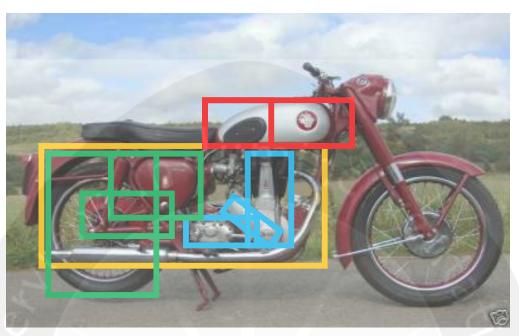
V.2. Analisis Penekanan Studi

Analisis penekanan studi dimaksudkan untuk menjadi kajian sebagai langkah lanjut untuk memperoleh garis besar rencana solusi bagi penekanan desain seperti yang telah dirumuskan dalam rumusan permasalahan. Adapun aspek – aspek penunjang dari analisis penekanan studi adalah sebagai berikut :

V.2.1. Analisis Wujud

a. Bentuk

Penanganan wujud desain, lebih ditekankan pada ruang luar dan tampilan bangunan, dengan tujuan menonjolkan ciri khas bangunan dan fungsi yang ada didalamnya. Penekanan desain yang dimaksud adalah dengan mendesain ruang luar dan wajah bangunan dengan menerapkan teori analogi bentuk motor BSA B31, akan menonjolkan kekhasan fisik yang menunjukkan fungsi bangunan itu sendiri. Bentuk penekanan studi awal pada bentuk bangunan dapat dilihat pada ilustrasi berikut.



Ilustrasi 5.32 Pengelompokan analogi bentuk dari bentuk asli sepeda Motor BSA B31 1956 (Sumber: Analisis penulis)

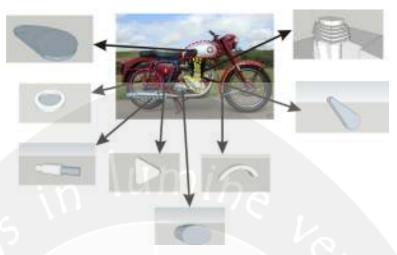
Bagian yang akan dianalogikan pada bentuk tampilan bangunan berdasarkan pengelompokan bagian-bagian dari sepeda motor BSA B31 dapat dilihat pada keterangan warna berikut :

Bagian mesin dan kelengkapan komponen gerak (*power, gearbox* dan roda)

Bagian Sumber Tenaga (*Power dan Gearbox*)

Bagian penggerak (roda dan penghubung daya (rantai))

Bagian bahan bakar (tangki)



Ilustrasi 5.33 Analogi bentuk khas BSA B31 1956

(Sumber: Analisis penulis)

b. Jenis Bahan

Jenis bahan yang akan digunakan untuk mendukung tujuan memunculkan ciri khas bangunan sebagai bengkel sepeda motor klasik dan kafe adalah bahan – bahan yang bisa mencerminkan / menganalogikan bahan – bahan yang ada pada bentuk atau bidang yang menjadi subyek penerapan teori analogi bentuk. Sehingga rumusan permasalahan desain dapat dipecahkan secara baik.



Ilustrasi 5.34 Analisis Jenis bahan dari sepeda Motor BSA B31 1956

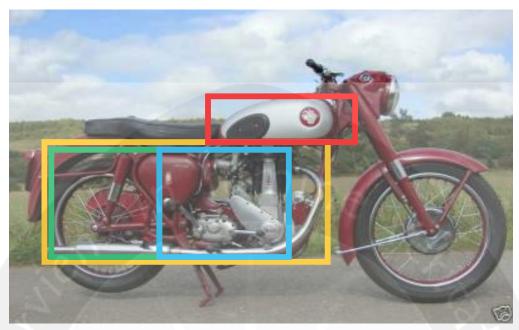
(Sumber: Analisis penulis)

Penganalogian jenis bahan berdasarkan pengelompokan bahan dengan acuan material pembentuk dalam tujuan mewujudkan rancangan bangunan *Bengkel Motor Klasik dan Kafe 'Old Dog'* di kota Yogyakarta sebagai tempat mereparasi sepeda motor klasik dan sebagai sarana rekreasi atau bersantai - yang menitikberatkan pada pemandangan sepeda motor klasik yang sedang direparasi - melalui tatanan ruang luar dengan pendekatan analogi sepeda motor BSA B31 dapat dilihat pada keterangan berikut:

	Material pembentuk : Logam berlapis cat merah marun
	Material pembentuk: Logam vercroom dan karet hitam
	Material Pembentuk : Logam, karet dan plastik ebonit
디	Material pembentuk : Aluminium, Logam besi, karet hitam

c. Warna Bahan

Warna bahan yang akan dipakai akan menggunakan warna – warna yang menyesuaikan dengan permasalahan yang ada pada rumusan permasalahan, sehingga tujuan dan sasaran desain dapat dicapai dengan baik. Adapun pembagian jenis warna berdasarkan warna dominan dari masing – masing bagian dapat dilihat pada ilustrasi berikut:



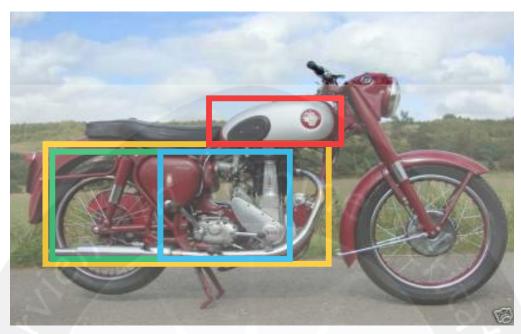
Ilustrasi 5.35 Analisis Warna bahan dari sepeda Motor BSA B31 1956 (Sumber: Analisis penulis)

	Warna Dominan : Perak, Hitam dan merah marun
Щ	Warna Dominan : Hitam, transparan dan perak
	Warna Dominan : Merah marun, perak, hitam dan perak kusam
	Warna Dominan : Perak kusam, hitam logam, dan perak kusam

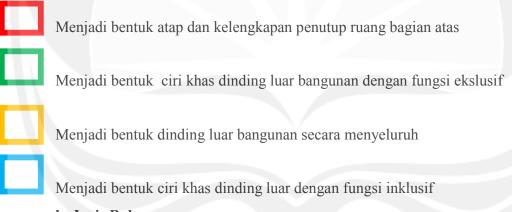
V.2.2. Analisis Ciri – Konseptual

a. Bentuk

Penanganan wujud desain, lebih ditekankan pada ruang luar dan tampilan bangunan, dengan subyek utama adalah sepeda motor BSA B31 350cc 1956 dengan tujuan menonjolkan ciri khas bangunan dan fungsi yang ada didalamnya. Penekanan desain yang dimaksud adalah dengan mendesain ruang luar dan wajah bangunan dengan menerapkan teori analogi bentuk dari sepeda motor klasik tersebut.

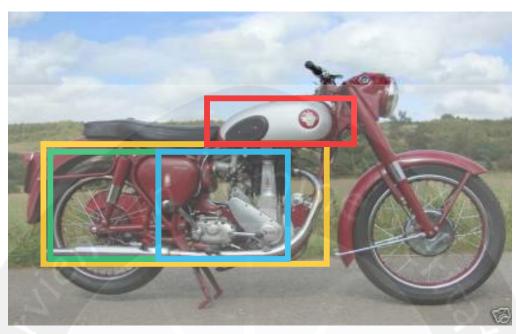


Ilustrasi 5.36 Identifikasi analogi bentuk dari sepeda Motor BSA B31 1956 (Sumber: Analisis penulis)

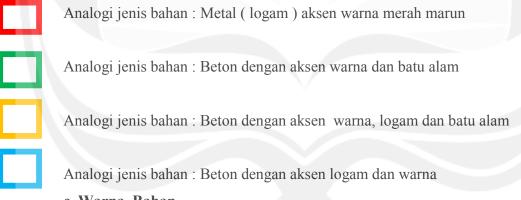


b. Jenis Bahan

Jenis bahan yang akan digunakan untuk mendukung tujuan memunculkan ciri khas bangunan sebagai bengkel sepeda motor klasik dan kafe adalah bahan – bahan yang bisa mencerminkan / menganalogikan bahan – bahan yang ada pada bentuk atau bidang yang menjadi subyek penerapan teori analogi bentuk, dengan syarat bahwa bahan – bahan yang dipakai dapat dengan mudah didapat dan dapat dengan sendirinya menyatu membentuk satu kesatuan desain wajah bangunan yang khas dan berkarakter.

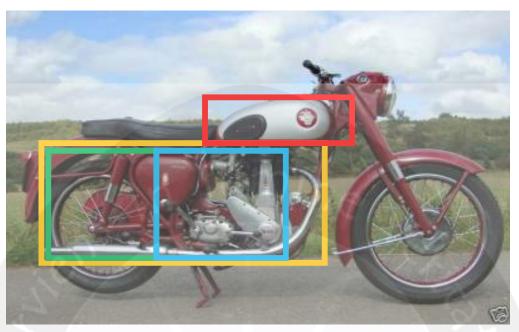


Ilustrasi 5.37 Identifikasi analogi jenis bahan dari sepeda Motor BSA B31 1956 (Sumber: Analisis penulis)



c. Warna Bahan

Warna bahan yang akan dipakai akan menggunakan warna - warna yang menyesuaikan dengan permasalahan yang ada pada rumusan permasalahan, yang dapat menambah karakter, detail dan kekhasan bentuk wajah bangunan dan ruangan, sehingga dapat menimbulkan pengalaman meruang yang berbeda pada setiap pengguna dan calon pengguna.



Ilustrasi 5.38 Identifikasi analogi warna bahan dari sepeda Motor BSA B31 1956

(Sumber: Analisis penulis)

Analogi warna bahan : Merah dengan aksen metal.

Analogi warna bahan : Hitam dengan aksen metal.

Analogi warna bahan : Perak kusam dengan aksen hitam dan merah marun.

Analogi warna bahan : perak kusam dan hitam.

V.3. Analisis Perancangan

V.3.1. Analisis Programatik

Adalah analisis yang bertujuan mendapatkan gambaran solusi rinci dan nyata tentang perwujudan dari rancangan obyek studi. Adapun analisis ini mencakup :

V.3.1.1 Analisis Fungsional

a. Analisis Kebutuhan ruang

Ruang – ruang yang diperlukan untuk mewadahi kegiatan di Bengkel Motor Klasik dan Kafe 'Old Dog' ini dapat dikelompokkan menjadi 2 (dua) yaitu Bengkel dan Kafe. Hal ini secara terperinci akan diperlihatkan dalam tabel seperti berikut :

Kebutuhan Ruang di bengkel

Office and sales room	Ruang kantor dan penjualan(marketing)		
Hallway	Tempat masuk kendaraan yang akan direparasi		
Check and Service area	Tempat mengecek dan membongkar kendaraan yang akan direparasi		
Manufacture area	Tempat membuat onderdil motor yang sudah tidak diproduksi lagi.		
Storage	Gudang penyimpanan		
Sewage area	Tempat limbah		
Toilets			

Besaran ruang bengkel

Area	Kapasitas maksimal	Tuntutan Ruang	Besaran ruang
• Office and Sales room	5 orang	 Kedap suara, interior formal, fasilitas fungsional Penerangan cukup Sirkulasi udara dengan AC 	1,875m × 1,875m = 7.5 m ²
• Hallway	10 motor	 Bebas kegiatan dapat menampung beberapa kendaraan sekaligus, berfungsi sebagai ruang display spare part yang akan dijual 	$30m \times 7,5m = 225$ m ²
• Check an service area	20 motor	 Berfasilitas fungsional sebagai pendukung kegiatan reparasi, kedap suara, sirkulasi udara baik, merupakan area 'kotor' dengan kebisingan maksimal Penerangan maksimal Akses langsung ke gudang 	30m × 20m =600 m ²

		Fasilitas fungsional dan maksimal untuk produksi sparepart	$20m \times 15m = 300$ m^2
		Kedap suara	
• Manufactu re area	8 mesin produksi	Penerangan maksimal	
		Sirkulasi udara baik	
		Akses langsung ke gudang dan area pembuangan limbah	
		Fasilitas maksimal sebagai gudang penyimpanan	$30 \times 7,5 = 225 \text{ m}^2$
• Storage	20 rak 20 drawer	Sirkulasi udara baik	
• Storage		Akses terbatas	18
		Penerangan cukup	
\ °) /	Area semi terbuka	$37.5 \times 37.5 = 75 \text{ m}^2$
• Sewage/du	3 m ³ limbah	Akses terbatas	
mp area		Mampu menampung limbah dengan kapasitas cukup	
- 1/			
		Akses terbatas	$1,875 \times 1,875 = 7.5$
• Toilet	2 orang	Penerangan cukup	m ²
		Sirkulasi udara baik	
		Total	1440 m²

Kebutuhan Ruang di Kafe

Kantor Manager
Display barang, Kasir dan Bar minuman
Area pengunjung
Dapur
Gudang penyimpanan
Penampungan limbah

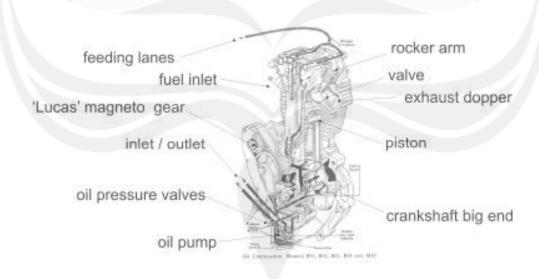
Besaran ruang yang akan dirancang akan disesuaikan dengan kebutuhan setelah diperbandingkan dengan standar yang ada, adapun kebutuhan ruang bengkel dan kafe adalah sebagai berikut :

Area	Kapasitas maksimal	Tuntutan Ruang	Besaran ruang
• Office and Sales room	5 orang	 Kedap suara, interior formal, fasilitas fungsional Penerangan cukup Sirkulasi udara dengan AC 	1,875m × 1,875m = 7.5 m ²
DisplayBarKasir	20 orang	 Bebas kegiatan dapat menampung beberapa kendaraan sekaligus, berfungsi sebagai ruang display (foto dan koleksi) 	$30m \times 7.5m = 225$ m ²
• Customer area	50 orang	 Ruang luas dan lega sirkulasi udara baik, merupakan area publik pada kafe Penerangan cukup dan mengarah ke aksen Fasilitas rekreasi khas kafe 	30m × 20m =600 m ²
• Storage	20 rak 20 <i>drawer</i>	 Fasilitas maksimal sebagai gudang penyimpanan Sirkulasi udara baik Akses terbatas Penerangan cukup 	$30 \times 7,5 = 225 \text{ m}^2$

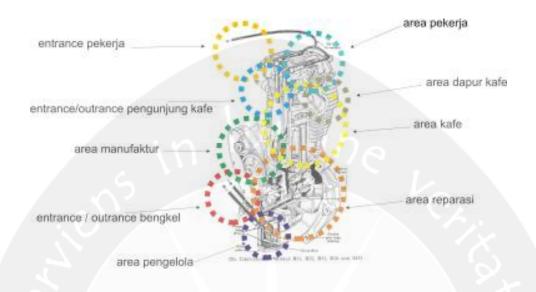
• Sewage/dump area	3 m ³ limbah	 Area semi terbuka Akses terbatas Mampu menampung limbah dengan kapasitas cukup 		37,5 × 37,5 = 75 m ²
• Toilet	2 orang	Akses terbatasPenerangan cukupSirkulasi udara baik	0,	1,875 × 1,875 = 7.5 m ²
	. 65	Т	Γotal	1140 m²

b. Analisis perancangan hubungan ruang

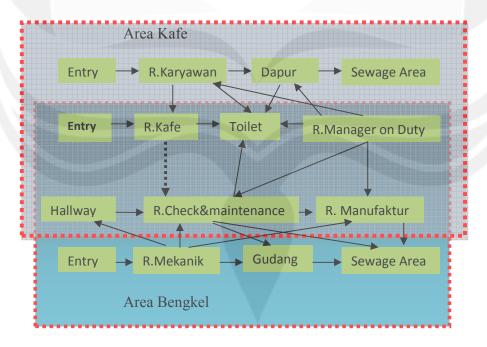
Hubungan antar ruang akan dirancang dengan pendekatan analogi hubungan antar bagian pada mesin motor BSA B31 yang saling terkait dan berkesinambungan secara utuh, tetapi tetap terdiri dari bagian – bagian kecil yang bekerja secara mandiri dan saling mendukung. Hal itu dapat dilihat pada ilustrasi berikut;



Ilustrasi penerapan analogi hubungan ruang yang saling terkait dan bekerja mandiri dan saling mendukung dapat dilihat pada gambar berikut ;



Dari ilustrasi di atas, akan didapatkan hasil berupa analisis perancangan hubungan ruang yang ditunjukkan pada gambar berikut ;



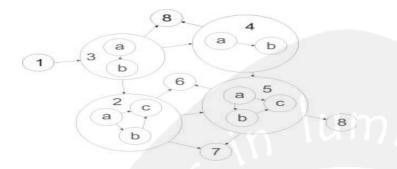
Hubungan antar ruang didalam satu area dapat dilihat tidak akan mempengaruhi kegiatan ruang di area lain, karena kedua kegiatan adalah sangat berbeda tetapi tetap menunjang satu dan lainnya. Adapun hubungan kegiatan mikro didalam bangunan ditunjukkan pada skema hubungan berikut ;

Skema perancangan hubungan mikro antar ruang di area kafe



1.Entry	2. R.Kafe a. Display b. Bar c. Kasir
3.R. Karyawan a. R. Ganti b. R. Locker c. R. Persiapan	5. R. Manager a. R. Tamu b. R. Kerja
4.Dapur a.Pantry b. Food order c. Raw food storage d. Cooking area e. Food delivery area	6. Sewage area
7. Main Food Storage	8. Toilet

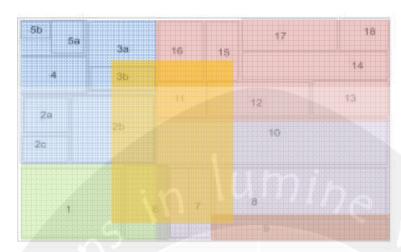
Skema perancangan hubungan mikro antar ruang di area bengkel



1.Entry	3.R. Mekanik a. R. Ganti b. R. Locker c. R. Persiapan
2. Hallway	5. R. Manager
a. Display	a. R. Tamu
b. Vehicle lanes	b. R. Kerja
c. Kasir	
	6. Sewage area
4. R.Manufaktur	7. Main materials Storage
a. material sub-storage	
b. Producing area	
c. Finishing parts area	8. Toilet
	6. Tonet

V.3.1.2. Analisis Perancangan Tapak

Tujuan dari analisis ini adalah mendapatkan tanggapan gambaran rinci dan nyata tentang rancangan penanganan bagian – bagian tapak. Adapun tanggapan terperinci tentang perancangan tapak dapat dilihat dalam ilustrasi berikut :



- 1.area reparasi
- 2.a. manufacture area
- b. sub material storage
- c. toilet
- a. R. mekanik
 b. Main material storage
- R. alat dan kompresor
- a. Sewage areab. Trash area
- 6. Hallway bengkel
- 7.Entrance / Outrance kafe
- 8.Galeri foto dan lounge cafe
- 9. area parkir
- 10.area kafe
- 11. R. Manager on duty
- 12. Bar kafe
- 13.Toilet
- 14. Kitchen area kafe
- 15.Food delivery area
- 16.R. Karyawan kafe.
- 17. Food Storage area
- 18 Sewage Area



: Zona Terbatas Area Kafe



: Zona Terbatas Area Bengkel

: Zona Pengunjung



: Zona Parkir Kendaraan

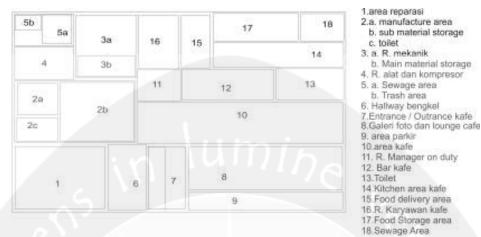


: Zona Customer Bengkel

Gambaran rinci tentang perletakan ruang didalam tapak memperlihatkan adanya area tertentu yang merupakan area peralihan dan dapat diakses oleh pengguna dari fungsi yang berbeda.

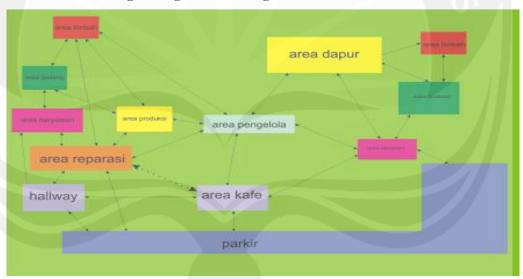
V.3.1.3. Analisis Perancangan Tata Bangunan dan Ruang

Analisis ini berisikan gambaran rinci dan nyata perletakan, penanganan tampilan bangunan, gubahan wujud bangunan, dan perletakan serta penanganan wujud elemen – elemen pembatas ruang



a. Block Plan Bangunan

Dalam ilustrasi block plan bangunan dapat terlihat bahwa area reparasi bengkel dan ruangan utama kafe sangat dekat, sehingga perlu diberikan penanganan khusus untuk elemen pembatas dari kedua ruangan tersebut.



Analisis Perancangan Organisasi ruang

b. Gambaran rinci tampilan dan gubahan wujud bangunan

Secara garis besar, tampilan bangunan akan menerapkan teori analogi bentuk, yang mengambil bentuk dari sepeda motor BSA B31 350cc 1956, teori analogi bentuk ini akan diterapkan pada ruang luar bangunan, dengan tetap mengutamakan kaidah – kaidah desain yang baik dan benar sesuai dengan target studi dalam rumusan permasalahan desain.

Gubahan wujud luar bangunan akan di desain dengan penerapan teori analogi bentuk dari obyek analogi yang akan dijadikan acuan desain, sesuai dengan rumusan permasalahan yang menjadi pikiran utama dalam merancang Bengkel Motor Klasik dan Kafe 'Old Dog' di kota Yogyakarta. Secara umum, wajah bangunan akan menjadi titik tumpu dalam mendesain, karena kekhasan wujud serta tampilan adalah sasaran dan tujuan utama dari perancangan Bengkel Motor Klasik dan Kafe 'Old Dog' di Kota Yogyakarta ini. Berikut ditampilkan ilustrasi gubahan wujud bangunan berdasarkan analogi bentuk asli dari sepeda motor BSA B31 1956.

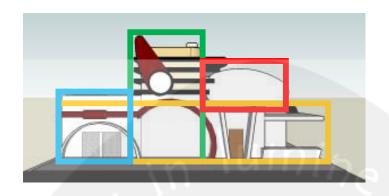
Selain penanganan pada pembatas antar ruang dalam bangunan, penanganan elemen dinding yang membatasi ruang luar bangunan akan meneraplan teori analogi bentuk dan elemen dasar pada objek yang menjadi acuan analogi. Sehingga keseluruhan massa bangunan adalah analogi sebuah sepeda motor utuh, dengan mengambil bentuk, tekstur, dan warna asli dari objek analogi, yang diolah sedemikian rupa dengan tetap mengedepankan kaidah perencanaan dan perancangan arsitektural yang baik dan benar.

Berikut ditampilkan analogi bentuk yang akan diterapkan pada bangunan, baik secara tampilan maupun pengolahan elemen bangunan.

1. Analogi bentuk pada wajah bangunan

Ilustrasi 5.39 gubahan awal dengan analogi bentuk pada wajah bangunan

(Sumber: Analisis penulis)

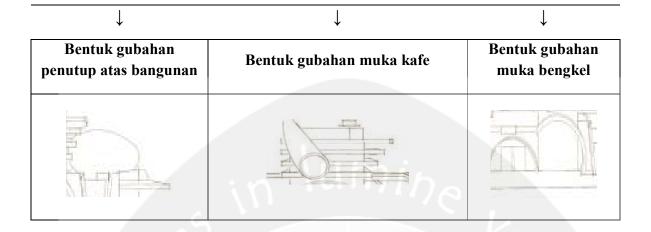


Gubahan bentuk awal tampilan wajah bangunan

Ц	Analogi bentuk pada atap
4	Analogi bentuk pada dinding secara umum
	Analogi bentuk pada dinding kafe
	Analogi bentuk pada dinding bengkel

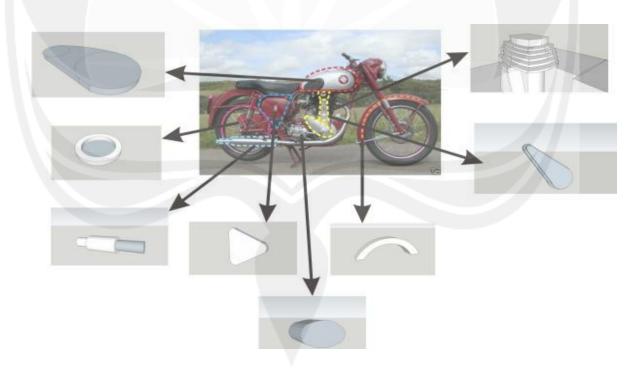
Tabel 5.40 Penganalogian berdasarkan bentuk – bentuk khas ke bentuk bangunan (Sumber: Analisis penulis)

	(Sumoon Financia ponuma)	
Bentuk asli bagian atas sepeda motor	Bentuk asli bagian tenaga (power)	Bagian gerak (roda)



2. Analogi bentuk – bentuk khas pada bangunan

Penganalogian bentuk –bentuk khas dari Sepeda motor BSA B31 350cc 1956 bentuk arsitektural. Identifikasi ini menampilkan bentuk – bentuk khas pada objek analogi, yang ditransformasikan pada bangunan, dengan demikian konsep dasar analogi bentuk pada bangunan dapat direpresentasikan dengan baik.





Ilustrasi 5.40 Analogi berdasarkan bentuk-bentuk khas BSA B31 1956

(Sumber: Analisis penulis)

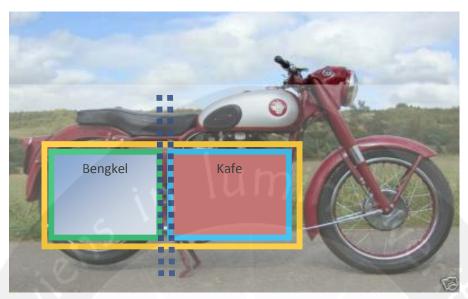
Sebagai sepeda motor yang populer di masanya, BSA B31 mempunyai bentuk – bentuk khas yang tidak dipunyai oleh sepeda motor lain waktu itu. Bentuk – bentuk itu antara lain ; tangki bahan bakar, tangki pelumas (oli), bentuk *fender* depan dan belakang, dan bagian- bagian mesin berupa casing mekanisme *magneto*, dan bentuk *cylinder head* yang khas. Selain alasan bahwa sepeda motor ini merupakan motor klasik yang paling mudah diidentifikasi oleh penggemar motor antik, pemilihan bentuk – bentuk khas bagian sepeda motor ini dapat menjadikan fungsi bangunan dapat dengan mudah diidentifikasi, baik secara bentuk maupun visual.

c. Gambaran rinci penanganan pembatas ruang

Penanganan permasalahan pembatas ruang terutama pada pembatas ruang antara ruang reparasi sepeda motor klasik dan ruang kafe, akan dipecahkan dengan cara membuat pembatas secara akustik tapi tidak secara visual, dengan maksud agar pengunjung kafe dapat tetap melihat proses reparasi tanpa harus terganggu oleh suara bising yang terjadi oleh kegiatan mereparasi motor.

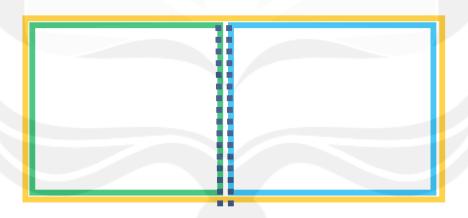
Elemen – elemen pembentuk dari bahan logam dan bahan tembus cahaya akan mengambil tempat utama sebagai pembatas ruang yang mengedepankan pembatas secara akustik tapi tidak secara visual.

Pembatas antara ruang luar dan dalam bangunan yaitu dinding luar, adalah sangat berkaitan dengan irama. Irama yang tercipta dari susunan bentuk dengan skala yang berbeda-beda dapat menghasilkan irama yang memberikan nilai keindahan pada suatu bangunan.



Ilustrasi 5.41 gubahan awal pada elemen pembatas ruang kafe dan bengkel (Sumber: Analisis penulis)

Pembatas ruang dalam visual dan akustik secara horizontal (kaca kedap suara)





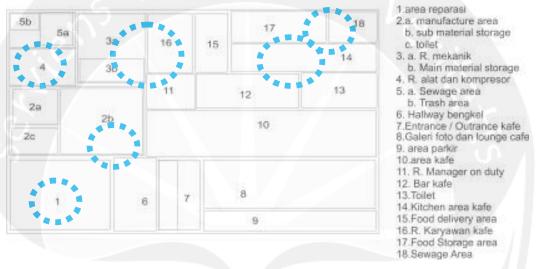
Ilustrasi 5.42 Sketsa implementasi pembatas ruang dalam

(Sumber: Analisis penulis)

V.3 2. Analisis Perancangan Aklimatisasi Ruang

a. Analisis Penghawaan Ruang

Penghawaan ruang pada bangunan Bengkel Motor Klasik dan Kafe 'Old Dog' di kota Yogyakarta ini akan lebih banyak menggunakan penghawaan alami daripada penghawaan buatan, dengan penempatan bukaan dan jalur udara di beberapa titik vital seperti ruang kafe, dan *hallway* kendaraan. Penambahan *blower* udara di beberapa ruang seperti ruang manufaktur bahan dan ruang reparasi dimaksudkan agar udara tercemar dapat segera dibuang dari bangunan, demi mengutamakan kenyamanan dari pengguna.



Block plan bangunan dan rencana penempatan instalasi udara

Lokasi blower dan jalur udara

Penghawaan pada sebuah bangunan dapat terdiri dari penghawaan alami dan buatan. Adapun penghawaan alami berasal dari bukaan seperti jendela atau bouven. Sedangkan penghawaan buatan dapat dihasilkan melalui pemasangan AC. Jenis-jenis AC yang dapat digunakan adalah:

a. AC unit

AC unit dibedakan menjadi tipe paket tunggal/tipe jendela dan tipe paket terpisah/tipe split. AC split terdiri dari 3 tipe:

• Tipe langit-langit/ dinding (ceilling/wall type): indoor unit dipasang di dinding bagian atas

- Tipe lantai (*floor type*): indoor unit diletakkan di lantai, ada yang berbentuk almari dan ada yang bentuknya seperti tipe langit-langit namun dipasang di lantai.
- Tipe kaset (cassette type): indoor unit dipasang di langit-langit menghadap ke bawah.

Penggunaan AC *split* menghabiskan biaya relatif murah dibandingkan dengan AC central dan memungkinkan pengaturan suhu ruang yang berbeda-beda sesuai dengan fungsi ruang.



Gambar 5.12 AC *Split* (Sumber: http://reich-chemistry.wikispaces.com)



Gambar 5.13 Teknis Pemasangan AC Split (Sumber: http://acdaikin.com)



Gambar 5.14 Jenis-Jenis blower udara

(sumber: http://marato-inc.com)

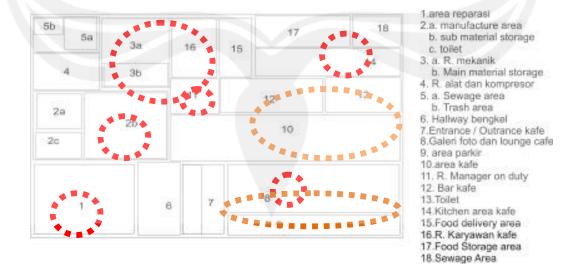
Bangunan bengkel akan menggunakan sistem blower pada ruang yang rentan polusi udara, seperti ruang reparasi, ruang manufaktur dan ruang kompresor, dengan cara menghisap udara kotor keluar ruangan dengan penggunaan blower udara berkekuatan tinggi untuk memaksimalkan sirkulasi udara.

Ruang –ruang privat seperti ruang karyawan dan ruang manager dirancang dengan cara memasang AC split wall type, dengan alasan kemudahan instalasi, yang berfungsi memaksimalkan kenyamanan secara *thermal* pada ruangan tersebut.

Instalasi blower udara pada dapur dan area food delivery pada kafe, dengan maksud maksimalisasi sirkulasi udara, dengan menghisap udara kotor dari dalam ruangan, dan segera digantikan oleh udara segar dari luar ruangan.

b. Analisis Pencahayaan Ruang

Sistem pencahayaan yang akan diterapkan pada bangunan Bengkel Motor Klasik dan Kafe 'Old Dog' di kota Yogyakarta ini akan dirancang untuk menggunakan seminimal mungkin pencahayaan buatan pada siang hari, dan lebih menggunakan pencahayaan aksen pada malam hari, untuk lebih memunculkan kekhasan bangunan dan karakter desain dari wajah bangunan. Terkecuali di beberapa titik bangunan yang harus mendapatkan pencahayaan lebih, seperti area manufaktur bengkel, gudang dan dapur pada kafe, pencahayaan akan dirancang sedemikian rupa untuk mencapai hasil yang maksimal.



Block plan dan rencana penempatan titik pencahayaan

Titik dengan pencahayaan buatan maksimal



Titik dengan pencahayaan buatan sebagai pencahayaan aksen





Gambar 5.15 Sumber Pencahayaan aksen

(Sumber : ledexporter.com)







Gambar 5.16 Sumber pencahayaan pada area kerja

(Sumber: nolansupply.com)

Pencahayan maksimal dengan lampu sorot dan lampu kerja akan diinstalasi pada area – area yang memerlukan pencahayaan maksimal seperti ruang reparasi pada bengkel, ruamg manufaktur dan ruang dapur serta *food delivery* pada kafe. Sistem yang dianut dalah sistem yang menggunakan lampu dengan intensitas cahaya tinggi seperti lampu TL dan lampu halogen khusus pada raung kerja, sedangkan pencahayaan aksen menggunakan lampu sorot intensitas rendah dan atau lampu – lampu dengan pendaran cahaya mengarah ke warna – warna spektrum kuning, yang memunculkan suasana hangat pada ruangan dan bidang yang disinarinya.



Gambar 5.17 Contoh Pencahayaan aksen pada ruangan

(Sumber: ideaonline.co.id)

V.3 3. Analisis Perancangan Konstruksi dan Bahan Bangunan

a. Analisis Konstruksi dan Bahan Bangunan

Konstruksi dan penggunaan bahan pada Bengkel Motor Klasik dan Kafe 'Old Dog' merupakan hasil transformasi dari analogi bentuk sepeda motor BSA B31 yang menjadi acuan desain pada rumusan permasalahan.

Seluruh proses transformasi analogi bentuk di atas di terapkan pada wajah bangunan bengkel dan kafe sehingga pengunjung dapat benar – benar merasakan kekhasan bangunan secara visual. Material yang akan digunakan dipertimbangkan untuk menyesuaikan dengan karakteristik obyek yang menjadi acuan penerapan teori analogi bentuk. Adapun bahan – bahan yang dipertimbangkan akan menjadi material utama pembentuk wajah bangunan antara lain:

Elemen arsitektural	Aplikasi pada bangunan
 Menggunakan batuan alam Logam dan bahan bersifat keras Warna yang berkesan formal Bahan Tembus cahaya Menggunakan atap dak 	digunakan pada wajah bangunan Untuk menegaskan bahwa bangunan adalah bangunan eksklusif
- Menggunakan bentuk-bentuk khas dari analogi bentuk sepeda motor BSA B31	Memberikan detail pada setiap sudut wajah bangunan melalui permainan bahan pembentuk

1. Struktur grid dan plat

Plat adalah struktur planar kaku, yang secara khas terbuat dari material monolit, dengan dimensi tebal (tinggi) lebih kecil dibandingkan dimensi panjang dan lebarnya.

Plat terbuat dari material padat homogen, mempunyai sifat sama di segala arah. Beban yang bekerja pada plat mempunyai banyak arah dan tersebar.

Penggunaan struktur ini akan digunakan merata pada bangunan, mulai alantai hingga atap, dengan alasan bahwa kemudahan untuk merawat dan dan kekuatan yang maksimal, mengingat bahwa bangunan adalah bangunan dengan fungsi publik dan komersial.



Gambar 5.18 Struktur Plat (Kiri) Dan Struktur Grid (Kanan) (Sumber: Schodek)

Struktur rangka ruang



Gambar 5.55 Terminal Changi Sumber: http://harianto.wordpress.com

Struktur rangka bidang



Gambar 5.56 Struktur Rangka Bidang Sumber: http://www.imagebali.net

Sedangkan untuk pondasi, menggunakan pondasi footplate, karena tinggi bangunan yang hanya terdiri dari 2 lantai.



Gambar 5.19 Pondasi Footplate (Sumber: http://www.struktur-rumah.com)

V.3 4. Analisis Perancangan Perlengkapan Bangunan

a. Analisis Perlengkapan Bangunan

a. Tangga

Tangga biasa: dapat menggunakan material yang dapat menambah keindahan estetik. Sebagai proteksi kebakaran, material dari tengga sebaiknya tahan api

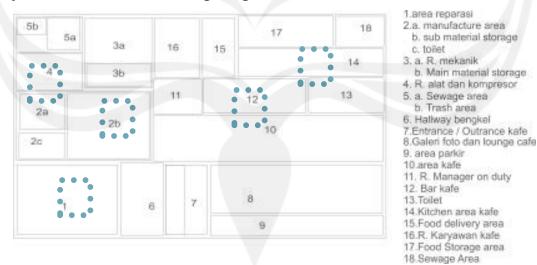
b. Ramps

Ramps diperuntukkan bagi gerbang barang, *drop in hallway* sepeda motor dan pengguna kursi roda. Ramps dapat dibagi menurut kemiringannya:

- Ramps rendah kemiringan sampai dengan 20%, tidak perlu menggunakan anti selip
- Ramps sedang kemiringan sampai dengan 25% dianjurkan menggunakan anti selip
- Ramps tinggi sampai dengan kemiringan 25% kemiringan atau sampai 35% kemiringan harus menggunakan anti selip.

c. Analisis Peralatan Penanggulangan Bahaya akibat Kebakaran

Untuk menghadirkan rasa aman bagi pekerja dan pengunjung, peralatan untuk menanggulangi bahaya akibat kebakaran ditambahkan pada bangunan dengan asumsi pada titik – titik rawan seperti ruang reparasi pada bengkel, ruang manufaktur, dapur, dan gudang. Peralatan – peralatan pemadam kebakaran seperti : bak pasir dan tabung pemadam baik cairan maupun gas, akan meningkatkan nilai *protektivitas* dan keamanan bagi bangunan.



Block plan penempatan alat pemadam kebakaran



Lokasi penempatan alat pemadam kebakaran



Gambar 5.20 Portable Fire Extinguisher

(Sumber: boydfireprotection.co.uk)

Alat pemadam kebakaran yang akan dipasang adalah alat pemadam kebakaran portabel, dengan alasan kemudahan instalasi dan penggunaan, yang akan ditempatkan di ruang – ruang yang memiliki intensitas kerja tinggi dan memiliki potensi besar terhadap bahaya api. Ruang reparasi, ruang manufaktur, ruang dapur dan area kafe merupakan titik utama untuk meletakkan pemadam kebakaran portabel.

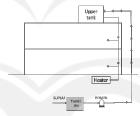
d. Air bersih

Sumber air bersih dari ini berasal dari sumur seperti yang ada pada bangunan di sekitarnya.

1. Menggunakan Down feed system

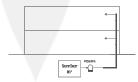
Sistem Distribusi:

Sumur → Water tank → Pompa → water tower → didistribusikan ke tiap ruangan yang memerlukan.



Gambar 5.21 Distribusi Air Bersih (down-feed) (Sumber: Materi Kuliah Utilitas)

2. Menggunakan sistem up feed:



Gambar 5.22 Distribusi Air Bersih (up-feed)

(Sumber: Materi Kuliah Utilitas)

Jaringan air bersih akan diinstalasi dengan sistem down feed sistem, untuk meminimalkan pemakaian daya listrik pada pompa air, selain dengan alasan bahwa bangunan tidak memerlukan pasokan air dalam jumlah besar. Pasokan air ditanggulangi dengan pengadaan sumur seperti bangunan pada umumnya di Indonesia.

b. Air kotor

Sistem jaringan air kotor

1. One pipe system

Pada sistem ini semua jenis zat buangan dibuang secara vertikal pada satu saluran.

2. Two pipe system

Pada sistem ini air tinja dan air kotor atau air sabun dipisahkan dengan dua jenis pipa.

3. Single stack system

Pada sistem ini air tinja dan air kotor atau air sabun dipisahkan pembuangan dengan dua jenis pipa pada aliran mendatar sedangkan pipa vertikal menjadi satu.

Sistem one pipe system akan diterapkan pada bangunan, selain untuk memudahkan instalasi, adanya riol kota pada kawasan sekitar tapak akan memudahkan pembuangan air kotor dari bangunan ke saluaran pembuangan utama kota.

c. Sistem jaringan suplai udara bertekanan (kompresor)

Sistem ini memungkinkan mesin kompresor udara terletak statis dalam bangunan, sehingga meminimalkan kebisingan yang terjadi akibat adanya mesin tersebut.



Gambar 5.23 Kompresor udara

(Sumber: indonetwork.co.id)

Instalasi pemipaan pada jaringan udara bertekanan khusus pada area bengkel selain dimaksudkan untuk meminimalkan kebisingan yang terjadi saat mesin kompresor bekerja secara penuh, hal ini juga untuk memudahkan perawatan dan meminimalkan pemakaian ruang, karena mesin kompresor terletak statis pada area gudang bengkel. Jaringan akan dibuat menempel pada langit – langit area bengkel, dengan sistem ducting menggunakan pipa besi diameter 10 mm dengan tebal 1 mm.

V.4. Analisis Penekanan Studi

Analisis penekanan studi dimaksudkan untuk menjadi kajian sebagai langkah lanjut untuk memperoleh garis besar rencana solusi bagi penekanan desain seperti yang telah dirumuskan dalam rumusan permasalahan. Adapun aspek – aspek penunjang dari analisis penekanan studi adalah sebagai berikut :

V.4.1. Analisis Wujud

a. Bentuk

Penanganan wujud desain, lebih ditekankan pada ruang luar dan tampilan bangunan, dengan tujuan menonjolkan ciri khas bangunan dan fungsi yang ada didalamnya. Penekanan desain yang dimaksud adalah dengan mendesain ruang luar dan wajah bangunan dengan menerapkan teori analogi bentuk. Bentuk dan desain serta proporsi wajah bangunan yang menganalogikan sepeda motor BSA B31 350cc 1956 merupakan ciri khas tersendiri yang akan diekspos secara ekslusif dengan penambahan elemen — elemen pencahayaan yang mendukung terwujudnya kekhasan tampilan bangunan secara rinci. Bagian — bagian dari sepeda motor BSA B31 yang akan dijadikan obyek penekanan studi adalah sebagai berikut:

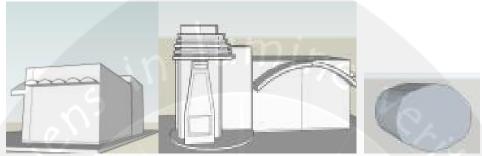
Ilustrasi 5.43 Bagian-bagian dari sepeda motor BSA B31 1956 yang akan menjadi obyek penekanan studi





Analogi bentuk tangki akan diterapkan pada bentuk atap bangunan





Analogi bentuk komponen tenaga dan gerak akan diterapkan pada wajah bangunan secara umum



Analogi bentuk mesin (power) akan diterapkan pada wajah bangunan dengan fungsi kafe

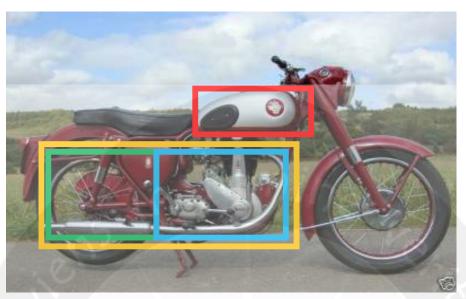


Analogi bentuk komponen gerak dan buang (roda, rantai dan knalpot) akan diterapkan pada wajah bangunan dengan fungsi bengkel

Sesuai dengan apa yang telah didapatkan dalam analisis perencanaan bangunan terkait dengan penekanan studi, bagian – bagian khas objek analogi akan mengalami penambahan dan atau pengurangan bentuk, sehingga akan muncul bentuk – bentuk baru tanpa melupakan bentuk asli dari objek analogi, dengan maksud bahwa bangunan merupakan implementasi artapakktur dari sebuah sepeda motor.

b. Jenis Bahan dan Warna Bahan

Jenis dan warna bahan yang akan digunakan untuk mendukung tujuan memunculkan ciri khas bangunan sebagai bengkel sepeda motor klasik dan kafe adalah bahan – bahan yang bisa mencerminkan / menganalogikan bahan – bahan yang ada pada bentuk atau bidang yang menjadi subyek penerapan teori analogi bentuk. Sehingga rumusan permasalahan desain dapat dipecahkan secara baik. Penekanan studi terhadap jenis dan warna bahan pada bagian – bagian bangunan yang menjadi titik tumpu desain analogi bentuk kana dilakukan dengan mengelompokkan informasi yang terkandung dalam bentuk yang akan dianalogikan beserta bahan pembangunnnya. Adapun jenis bahan yang akan digunakan dan disesuaikan dengan tingkatan karakteristik jenis informasi yang akan disampaikan pada setiap pengguna dan calon pengguna dalam mencapai hasil maksimal dalam pemecahan masalah dalam rumusan masalah desain dapat dilihat seperti dalam ilustrasi dan tabel berikut:



Ilustrasi 5.44.Pengelompokan tingkatan analogi pada bahan (Sumber: Analisis penulis)

Tingkatan ringan – sedang.
Tingkatan ringan – berat.
Tingkatan sedang – berat.
Tingkatan sedang – berat.

Tabel 5.45 Tingkatan analogi pada bahan

Tingkatan	Bahan	Analogi
Ringan - sedang	Logam, aksen kaca gelap	Tangki motor
Sedang	Beton plester, pasangan	Kekuatan (strength) dari
	batu ekspos	sebuah kendaraan
Sedang - berat	Kayu, stainless steel,beton	Kekhasan bentuk sebuah
		mesin motor
Berat	Kaca, aluminium	Komponen gerak dari
		sepeda motor





Gambar 5.24 Contoh penggunaan material kaca pada bangunan

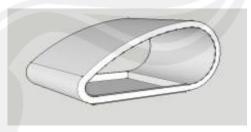
(Sumber: juvandesign.com)

V.4.2. Analisis Ciri – Konseptual

a. Bentuk

Penanganan wujud desain, lebih ditekankan pada ruang luar dan tampilan bangunan, dengan obyek analogi utama adalah sepeda motor BSA B31 350cc 1956 dengan tujuan menonjolkan ciri khas bangunan dan fungsi yang ada didalamnya. Penekanan desain yang dimaksud adalah dengan mendesain ruang luar dan wajah bangunan dengan menerapkan teori analogi bentuk dari sepeda motor klasik tersebut. Bentuk awal dari obyek analogi akan ditransformasikan menjadi bentuk – bentuk baru, namun akan tetap memunculkan ciri khas sepeda motor yang menjadi obyek analogi,dengan demikian telah memecahkan permasalahan desain dengan sendirinya, yaitu ciri khas pada wajah bangunan dan ruang luar bangunan seperti ditunjukkan dalam gambar berikut:





Analogi bentuk tangki akan diterapkan pada bentuk atap bangunan





Analogi bentuk komponen tenaga dan gerak akan diterapkan pada wajah bangunan secara umum







Analogi bentuk mesin (*power*) akan diterapkan pada wajah bangunan dengan fungsi kafe







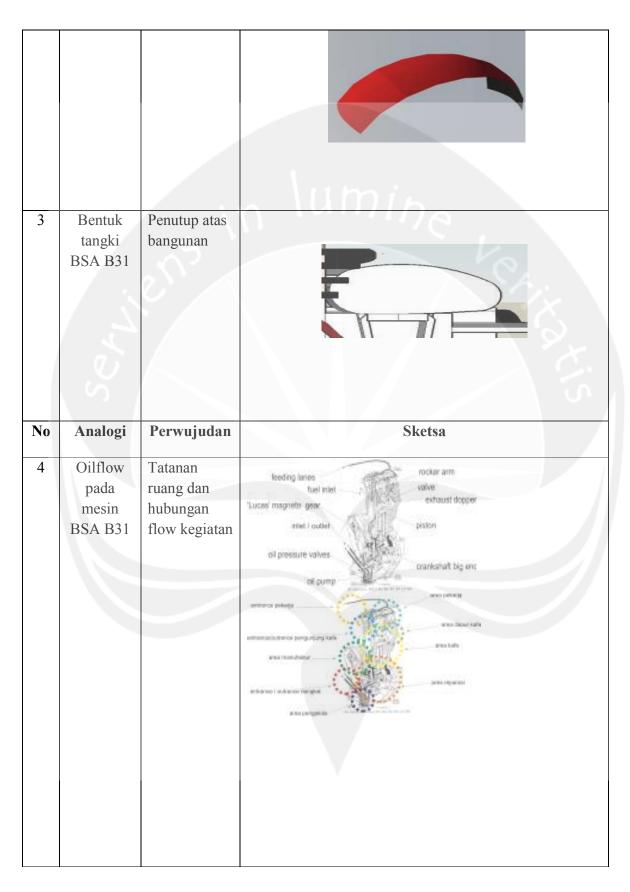




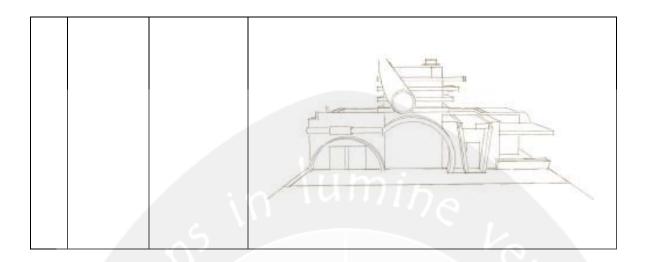
Analogi bentuk komponen gerak dan buang (roda, rantai dan knalpot) akan diterapkan pada wajah bangunan dengan fungsi bengkel

Tabel 5.46 analogi dan perwujudannya dalam bentuk arsitektural

No	Analogi	Perwujudan	Sketsa
1	Bentuk khas dari mesin BSA B31	Tampilan bangunan	
	Sefle		
No	Analogi	Perwujudan	Sketsa
2	Bentuk komponen gerak dari BSA B31	Tampilan komponen arsitektural khas bangunan	

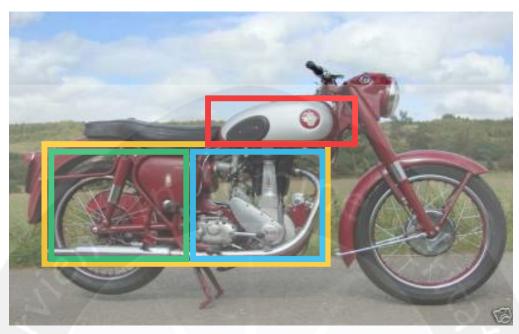


No	Karakter	Perwujudan	Sketsa	
5	Analogi sepeda motor BSA B31	Keseluruhan bangunan	 Bentuk yang menganalogikan BSA B31 yang didominasi bentuk khas terutama pada bentuk massa secara 3 dimensi. Bentuk tampilan yang menggunakan bentuk khas dari sepeda motor BSA B31 pada massa bangunan secara 2 dimensi maupun 3 dimensi. Ruang-ruang dengan dominasi bentuk statis. 	
No	Analogi	Perwujudan	Sketsa	
	Ser	Keseluruhan massa	Skematik Perubahan yang terjadi setelah bentuk - bentuk mengalami penambahan dan pengurangan	



b. Jenis Bahan dan Warna Bahan

Jenis bahan yang akan digunakan untuk mendukung tujuan memunculkan ciri khas bangunan sebagai bengkel sepeda motor klasik dan kafe adalah bahan – bahan yang bisa mencerminkan / menganalogikan bahan – bahan yang ada pada bentuk atau bidang yang menjadi subyek penerapan teori analogi bentuk, dengan syarat bahwa bahan – bahan yang dipakai dapat dengan mudah didapat dan dapat dengan sendirinya menyatu membentuk satu kesatuan desain wajah bangunan yang khas dan berkarakter. Warna bahan yang akan dipakai akan menggunakan warna – warna yang menyesuaikan dengan permasalahan yang ada pada rumusan permasalahan, yang dapat menambah karakter, detail dan kekhasan bentuk wajah bangunan dan ruangan, sehingga dapat menimbulkan pengalaman meruang yang berbeda pada setiap pengguna dan calon pengguna.



Ilustrasi 5.47 Identifikasi warna dominan bangunan dengan analogi sepeda Motor BSA B31 1956

(Sumber: Analisis penulis)

Warna Dominan : Perak, Hitam dan merah marun

Warna Dominan : Hitam, transparan dan perak

Warna Dominan: Merah marun, perak, hitam dan perak kusam

Warna Dominan : Perak kusam, hitam logam, dan perak kusam

Pemilihan warna dan jenis bahan dipengaruhi oleh warna asli dan bahan asli dari objek analogi, yang menunjukkan tingkat informasi yang akan ditampilkan dengan maksud menimbulkan ciri khas bagi bangunan. Berikut adalah tingkatan analogi dari bahan pembentuk tampilan bangunan ;

Tabel 5.48 Tingkatan analogi dari bahan pembentuk bangunan

Tingkatan	Bahan	Analogi
Ringan - sedang	Logam, aksen kaca gelap	Tangki motor
Sedang	Beton plester, pasangan	Kekuatan (strength) dari
	batu ekspos	sebuah kendaraan
Sedang - berat	Kayu, stainless steel,beton	Kekhasan bentuk sebuah
		mesin motor
Berat	Kaca, aluminium	Komponen gerak dari
7 · 6)' 💉		sepeda motor

BAB.VI

KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN BENGKEL MOTOR KLASIK DAN KAFE 'OLD DOG' DI KOTA YOGYAKARTA

VI.1.Konsep Perencanaan

Konsep perencanaan adalah konsep yang lebih bersifat global / umum sebagai kajian untuk memperoleh gambaran rinci dan konkretisasi rencana solusi bagi perwujudan rancangan obyek studi.

VI.1.1 Konsep Perencanaan Programatik

Konsep perencanaan programatik pada dimaksudkan untuk mengkaji aspek-aspek di luar penekanan studi mengenai perencanaan dan perancangan Bengkel Motor Klasik dan Kafe 'Old Dog' di kota Yogyakarta, namun merupakan hal-hal yang harus dipertimbangkan di dalam perwujudan rancangan arsitektural, yang berpengaruh lebih secara umum daripada Konsep penekanan Desain. Konsep Perencanaan programatik mencakup:

a. Persyaratan – persyaratan perencanaan

1. Konsep Perencanaan dan Perancangan Bengkel Motor Klasik dan Kafe 'Old Dog' berlandaskan pengaruh Kultural wilayah

Konsep secara kultural secara umum adalah akan membawa hasil; dengan adanya Bengkel Motor Klasik dan Kafe 'Old Dog' di Kota Yogyakarta secara umum adalah ikut membangun dan memperkuat citra kota Yogyakarta sebagai kota sejarah, dan ikut ikut serta dalam usaha memajukan pariwisata di Kota Yogyakarta, dengan cara menarik wisatawan yang datang ke Kota Yogyakarta untuk menyaksikan sendiri kendaraan – kendaraan roda dua antik yang masih dapat berfungsi dengan baik. Atraksi dengan menggunakan kendaraan – kendaran antik ini belum ada di Indonesia. Dengan demikian, kekhasan fungsi – fungsi bangunan yang memperkaya dan menambah nilai bagi bidang sosial ekonomi lainnya, seperti pasar, tempat wisata dan hotel akan mengalami

efek positif berupa kenaikan omzet dan laba, seiring bertambahnya pengunjung dan wisatawan yang menggunakan jasa.

2. Konsep Perencanaan dan Perancangan Bengkel Motor Klasik dan Kafe 'Old Dog' berlandaskan pengaruh Fisikal wilayah Konsep berdasarkan konteks fisikal yang dimaksud adalah sebagai berikut:

a. Karakteristik dan Lingkungan Terbangun

• Pengaruh terhadap Penggunaan Lahan (Land Use)

Pengaruh terhadap *Land Use* yang paling terlihat adalah merevitalisasi tapak yang terbengkalai. Dengan cara membangun bangunan komersial umum non - perdagangan, yang mempunyai ciri khas pada fisik bangunan, sehingga tapak mengalami perubahan fungsi dan tampak yang signifikan, dan akan menjadi salah satu penambah elemen yang menjadi ciri khas bagi wajah Kota Yogyakarta.

• Pengaruh terhadap Bangunan Eksisting

Dengan adanya bangunan Bengkel Motor Klasik dan Kafe 'Old Dog ' ini, kekayaan fungsi akan meningkat seiring citra kawasan yang akan semakin beragam, yang pada akhirnya akan menghidupkan kembali kawasan sekitar tapak yang tergolong sepi dan minim aktifitas.

• Pengaruh Elemen-elemen Kawasan

Sesuai dengan kebijakan Pemerintah Kota Yogyakarta yang menitikberatkan pembangunan di koridor tertentu, konsep yang akan diterapkan adalah pembangunan di sekitar koridor utama. Sehingga sudah sewajarnya jika jalan P.Mangkubumi mempunyai pola kegiatan yang seimbang dengan penggal jalan di kawasan Malioboro yang merupakan perpanjangan dari penggal jalan P. Mangkubumi.

3. Konsep berdasarkan Sasaran-sasaran pemakai

Konsep yang menyangkut sistem manusia adalah sebagai berikut :

a. Prestise Bangunan

Konsep yang akan diterapkan pada bangunan adalah dengan menonjolkan kekhasan ciri fisik dengan penerapan teori analogi yang disesuaikan dengan fungsi bangunan sebagai bengkel motor klasik dan kafe. Sehingga bangunan terlihat lebih mencolok dibandingkan bangunan-bangunan disekitarnya maupun bangunan – bangunan yang berfungsi sama.

b. Ekonomik

Konsep bangunan yang akan menggabungkan dua kegiatan yang jauh berbeda dalam satu tempat, sehingga tujuan akhir berupa mendatangkan pengunjung, baik itu dari kalangan pecinta motor klasik maupun masyarakat yang menaruh perhatian pada dunia motor klasik.

c. Kemudahan akses

Bengkel Motor Klasik dan Kafe 'Old Dog' ini dirancang dengan mengambil tapak di daerah pusat kota yang minim aktifitas akibat penumpukan kegiatan di penggal kota lainnya, sehingga dengan kekurangan ini, kemudahan akses dan tujuan akhir yaitu memajukan nilai ekonomis dan nilai sosio kultural kota secara umum, dan kawasan secara khusus akan tercapai dengan baik.

d. Ekspansi

Belum ada bangunan yang menggabungkan dua fungsi berupa bengkel dan kafe di satu bangunan, tetapi tetap mengedepankan prinsip pemisahan kegiatan. Sehingga dengan adanya Bengkel Motor Klasik dan Kafe 'Old Dog' ini, menjadi terobosan desain yang mampu memenuhi tujuan dan sasaran utama dalam permasalahan desain yang dimunculkan.

4. Konsep berdasarkan Persyaratan - persyaratan pemakai

Konsep ini ditujukan untuk merumuskan persyaratan- persyaratan perencanaan wujud dan susunan lingkungan bangunan maupun instalasi pelayanan lingkungan bangunan, yang dilakukan melalui penelusuran aktivitas-aktivitas khusus yang ada di dalam bangunan Bengkel Motor Klasik dan Kafe 'Old Dog' di Kota Yogyakarta. Adapun konsep kebutuhan yang dimaksud adalah sebagai berikut:

a. Konsep Kebutuhan Sensorik

Konsep ini bertumpu pada aspek indera manusia yang berpengaruh pada bentuk dan susunan lingkungan bangunan dan instalasi lingkungan bangunan. Adapun aspek – aspek yang akan dijadikan acuan konsep antara lain:

1. Persyaratan Pencahayaan

- a. Bengkel
- Mempunyai penerangan cukup, baik secara alami maupun buatan.
- Mempunyai titik-titik lampu yang tersebar pada fasilitas / perlengkapan perbengkelan yang memerlukan pencahayaan lebih.

b. Kafe

- Mempunyai penerangan cukup, baik secara alami maupun buatan.
- Menggunakan pencahayaan dengan aksen tertentu di area pengunjung, dimaksudkan untuk mencapai target suasana yang diinginkan.

2. Persyaratan Akustika

- a. Bengkel
- Konsep yang dimunculkan yaitu mempunyai dinding dan lantai yang dapat memantulkan suara dengan baik

- Konsep penempatan alat bantu kerja yang dapat menimbulkan kebisingan, diatur sedemikian rupa sehingga tidak mengganggu kegiatan yang lain.

b. Kafe

- Mempunyai dinding dan lantai yang dapat memantulkan suara dengan baik
- Dapur sebagai sumber kebisingan utama ditempatkan pada bagian bangunan tertentu dengan tujuan tidak mengganggu pengunjung.

3. Persyaratan Aspek Higienis ruang

a.Bengkel

- Mempunyai tempat pembuangan limbah yang terpisah dan jauh dari bangunan utama.
- Mempunyai saluran pembuangan limbah tersendiri
- Mempunyai saluran pembuangan udara yang terhubung langsung dengan udara luar.

b. Kafe

- Mempunyai tempat pembuangan limbah yang terpisah dan jauh dari bangunan utama.
- Mempunyai saluran pembuangan limbah tersendiri
- Konsep yang merencanakan bangunan akan mempunyai saluran pembuangan udara sisa (exhaust fan) yang terhubung langsung dengan udara luar
- Mempunyai tempat penyimpanan bahan makanan sendiri yang terpisah dari dapur.

b. Konsep Kebutuhan Organik

Substansi konsep ini antara lain adalah:

1. Pelaku Kegiatan dan Deskripsi Kegiatan

Konsep pembagian dan deskripsi dari pelaku secara rinci adalah sebagai berikut :

Tabel 6.1 Pelaku dan deskripsi kegiatan

(Sumber: Analisis Penulis)

Pelaku Deskripsi kegiatan		
Pemilik	Mengelola kafe dan bengkel secara umum	
Manager On Duty	Mengatur kegiatan secara umum	
Mekanik	Mereparasi dan merawat sepeda motor	
Asisten Mekanik	Membantu tugas Mekanik menangani sepeda motor	
Kasir	Menerima pembayaran	
Waiter kafe	Mengantar pesanan pada pengunjung	
Koki kafe	Mengolah dan memasak makanan	
Petugas parkir	Mengatur parkir	
Pengunjung kafe	Menikmati sajian kafe	
Customer bengkel	Memperbaiki kendaraan yang rusak	

2. Karakteristik dan Durasi Kegiatan

Konsep pembagian karakteristik berdasarkan tingkatan kerumitan kegiatan serta durasinya dapat dilihat pada tabel berikut .

Tabel 6.2 Tabel Kegiatan, klasifikasi berdasarkan kerumitan dan durasi (Sumber: Analisis Penulis)

Nama kegiatan	Karakeristik kegiatan berdasarkan kerumitan	Durasi
Reparasi motor	Sedang-berat	1-3 jam
Melayani pelanggan	Ringan-sedang	5-30 menit
Mengelola kafe secara umum	Sedang-berat	3-5 jam
Membersihkan area	Sedang-berat	30 menit-1 jam
Mengatur parkir	Ringan-sedang	5-10 menit
Melayani pelanggan	Ringan-sedang	10-30 menit
Mencuci alat bengkel	Sedang-berat	30 menit-1 jam
Memasak	Ringan-sedang	10-30 menit
Membuang limbah	Sedang-berat	30 menit-1 jam

c. Konsep Kebutuhan Sosial

Konsep yang mencakup kebutuhan sosial yang berpengaruh pada perencanaan wujud dan susunan lingkungan bangunan serta instalasi lingkungan bangunan itu sendiri. Adapun substansi konsep ini meliputi :

1. Sistem pelayanan

a. Bengkel

Sistem pelayanan bengkel akan diatur dengan sistem berkonsep 'first in - first out' yang berarti sepeda motor sebelum memasuki tahap reparasi akan melewati tahap pengecekan kerusakan kemudian akan mendapatkan nomor antrian reparasi.

b. Kafe

Konsep sistem pelayanan di kafe akan menerapkan sistem yang berkonsep pemisahan antara pemesanan tunggu dengan bantuan waiter dan pemesanan makanan dan atau minuman cepat lewat meja bar.

2. Konsep Struktur Pengelolaan

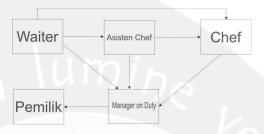
a. Bengkel

Konsep struktur / *hierarki* pengelolaan bengkel akan dirancang mengikuti alur bertingkat dari Asisten Mekanik – Mekanik – *Manager on Duty* - Pengelola / Pemilik.



b. Kafe

Konsep yang menyangkut *hierarki* pengelolaan kafe akan dirancang dengan mengikuti alur bertingkat dari *Waiter - Chef - Manager on Duty -* Pengelola.



d. Konsep Kebutuhan Spasial

Konsep yang dirumuskan berdasarkan analisis berlandaskan pada kebutuhan spasial / ruang baik secara fungsional maupun teritorial yang akan berpengaruh pada perencanaan wujud dan susunan lingkungan bangunan serta instalasi lingkungan bangunan. Konsep ini meliputi :

1. Analisis Perencanaan Jenis Ruang

a. Bengkel

Jenis ruang pada bengkel akan dirancang berdasarkan fungsi dan fasilitas yang ada di dalamnya, seperti pada tabel berikut:

Tabel 6.3 Tabel perencanaan Jenis Ruang di Bengkel (Sumber: Analisis Penulis)

Office and sales room	Ruang kantor dan penjualan(marketing)		
Hallway	Tempat masuk kendaraan yang akan direparasi		
Check and Service area	Tempat mengecek dan membongkar kendaraan yang akan direparasi		
Manufacture area	Tempat membuat onderdil motor yang sudah tidak diproduksi lagi.		
Storage	Gudang penyimpanan		
Sewage area	Tempat limbah		
Toilets			

b. Kafe

Jenis ruang pada kafe akan dirancang berdasarkan fungsi dan fasilitas yang ada di dalamnya, seperti dilihat pada tabel berikut :

Tabel 6.4 Tabel Perencanaan Jenis Ruang di Kafe (Sumber: Analisis Penulis)

Manager on duty room	Kantor Manager		
Display, Cashier and Bar area	Display barang, Kasir dan Bar		
minuman			
Customer area	Area pengunjung		
Kitchen Area	Dapur		
Storage	Gudang penyimpanan		
Sewage area	Penampungan limbah		
Toilets			

3. Konsep Fasilitas Ruang

a. Bengkel

Fasilitas yang akan ada pada ruang — ruang bengkel berdasarkan kegiatan yang ada dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 6.5 Fasilitas pada ruang – ruang Bengkel (Sumber: Analisis Penulis)

Nama Ruang	Peralatan
Office and sales	Meja,Kursi,peralatan kantor,komputer.
room	
Hallway	Rak display barang, vehicle lanes
Check and Service	Tool box, rak barang, stopper kendaraan. lifter/dongkrak,compressor
area	,gas blower
Manufacture area	Tool box, compressor udara, hidrolik, mesin las, mesin bubut,scraper
	dan milling
Storage	Rak, hanger dan tool drawer
Sewage area	Oil sump (drum), caustic and steel sewage
Toilets	

b. Kafe

Fasilitas yang akan ada pada ruang – ruang kafe berdasarkan kegiatan yang ada dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 6.6 Fasilitas pada ruang – ruang Kafe

(Sumber: Analisis Penulis)

Nama Ruang	Peralatan	
Manager on duty room	Meja,Kursi,peralatan kantor,komputer.	
Display, Cashier and Bar area	Rak display barang, rak minuman, meja kasir,meja bar.	
Customer area	Meja kursi, sofa lounge, live music stage	
Kitchen Area	Gas stove, smoke blower, sink, chef table, rak, hanger dan	
	lemari	
Storage	Rak, hanger, food drawer	
Sewage area	Trash sump (drum), rubbish drum.	
Toilets		

4. Konsep Perencanaan Besaran Ruang

a. Bengkel

Konsep yang akan dianut dengan mempertimbangkan hasil analisis persentase luas berdasarkan standar dan pada bangunan dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 6.7 Besaran ruang bengkel (Sumber: Analisis Penulis)

Area	Kapasitas maksimal	Tuntutan Ruang	Besaran ruang
• Office and Sales room	5 orang	 Kedap suara, interior formal, fasilitas fungsional Penerangan cukup Sirkulasi udara dengan AC 	$1,875 \text{m} \times 1,875 \text{m} = 7.5 \text{ m}^2$
• Hallway	10 motor	 Bebas kegiatan dapat menampung beberapa kendaraan sekaligus, berfungsi sebagai ruang display <i>spare</i> part yang akan dijual 	$30m \times 7,5m = 225 \text{ m}^2$

		Berfasilitas fungsional sebagai pendukung kegiatan reparasi,	$30m \times 20m = 600 \text{ m}^2$
		kedap suara,	
• Check and		 sirkulasi udara baik, 	
service area	20 motor	 merupakan area 'kotor' dengan kebisingan maksimal 	
		Penerangan maksimal	
		Akses langsung ke gudang	
			\circ .
	7	Fasilitas fungsional dan maksimal untuk produksi <i>spare part</i>	$20m \times 15m = 300 \text{ m}^2$
1		Kedap suara	/ 6
• Manufacture area	8 mesin produksi	Penerangan maksimal	
	produksi	Sirkulasi udara baik	
		Akses langsung ke gudang dan area pembuangan limbah	
		Fasilitas maksimal sebagai gudang penyimpanan	$30 \times 7,5 = 225 \text{ m}^2$
• Ctougge	20 rak	Sirkulasi udara baik	
• Storage	20 drawer	Akses terbatas	
		Penerangan cukup	
		Area semi terbuka	$37.5 \times 37.5 = 75 \text{ m}^2$
• Sewage/dump	3 m^3	Akses terbatas	
area	limbah	Mampu menampung limbah dengan kapasitas cukup	
		Akses terbatas	$1,875 \times 1,875 = 7.5 \text{ m}^2$
• Toilet	2 orang	Penerangan cukup	
		Sirkulasi udara baik	
		Total	1440 m²

b. Kafe

Besaran ruang di area kafe dipengaruhi oleh kemampuan kafe melayani customer setiap harinya.

Tabel besaran ruangnya adalah sebagai berikut :

Tabel 6.8 Besaran ruang kafe (Sumber: Analisis Penulis)

Area	Kapasitas	Perancangan	Besaran ruang	
11100	maksimal	Ruang	2 to main a ming	
• Office and Sales room	5 orang	 Kedap suara, interior formal, fasilitas fungsional Penerangan cukup Sirkulasi udara dengan AC 	$1.875 \text{m} \times 1.875 \text{m} = 7.5 \text{ m}^2$	
DisplayBarKasir	20 orang	 Bebas kegiatan dapat menampung beberapa kendaraan sekaligus, berfungsi sebagai ruang <i>display</i> (foto dan koleksi) 	$30 \text{m} \times 7,5 \text{m} = 225 \text{ m}^2$	
• Customer area	50 orang	 Ruang luas dan lega sirkulasi udara baik, merupakan area publik pada kafe Penerangan cukup dan mengarah ke aksen Fasilitas rekreasi khas kafe 	30m × 20m =600 m ²	
• Storage	20 rak	Fasilitas maksimal sebagai gudang	$30 \times 7,5 = 225 \text{ m}^2$	

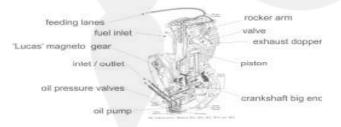
	20 drawer	penyimpanan	
		Sirkulasi udara baik	
		Akses terbatas	
		Penerangan cukup	
		Area semi terbuka	$37.5 \times 37.5 = 75 \text{ m}^2$
. C / J	3 m ³ limbah	Akses terbatas	i_
• Sewage/dump area		• Mampu	11)6
	<u> </u>	menampung limbah dengan kapasitas	
0	.XV	cukup	CA.
		Akses terbatas	$1,875 \times 1,875 = 7.5 \text{ m}^2$
• Toilet	2 orang	Penerangan cukup	(6)
		Sirkulasi udara baik	
1 o /		Total	1140 m²

e. Konsep Kebutuhan Lokasional

Substansi konsep ini antara lain adalah:

1. Konsep Perencanaan Hubungan Antar Ruang

Konsep yang akan diterapkan adalah berdasarkan pendekatan analogi alur pelumasan (*oilflow*) pada mesin BSA B31. Alur pelumas yang menjadi dasar pendekatan konsep adalah ditunjukkan pada gambar berikut:



Ilustrasi 6.9 Bagian-bagian oilflow BSA B31

Analogi yang akan diterapkan pada *flow* kegiatan dan hubungan ruang dapat dilihat pada ilustrasi berikut, yang menganalogikan *oilflow* pada motor BSA B31 dan

mengelompokkan bagian yang dilewati menjadi ruang – ruang dalam bangunan.



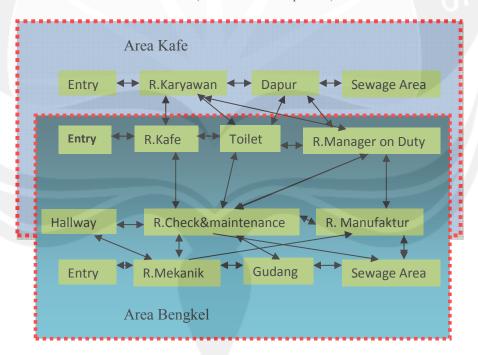
Ilustrasi 6.10 Pengelompokan ruang berdasarkan analogi

(Sumber: Analisis penulis)

Dari pendekatan analogi di atas, maka akan didapatkan konsep sebagai berikut

Ilustrasi 6.11 Konsep alur Kegiatan

(Sumber: Analisis penulis)



Setiap ruangan dalam suatu area mempunyai ruang-ruang tersendiri dengan fungsi berbeda-beda, hubungan mikro antar ruangan didalam area kafe dapat dilihat pada ilustrasi berikut;

Ilustrasi 6.12 Skema konsep hubungan mikro antar ruang di area kafe

(Sumber: Analisis penulis)



1.Entry	2. R.Kafe
1.Entry	
	a. Display
	b. Bar
	c. Kasir
3.R. Karyawan	5. R. Manager
a. R. Ganti	a. R. Tamu
b. R. <i>Locker</i>	b. R. Kerja
	U. K. Keija
c. R. Persiapan	
4.Dapur	6. Sewage area
a.Pantry	
b. Food order	
c. Raw food storage	
v	
d. Cooking area	
e. Food delivery area	Y
- 1.	0 = 11
7. Main Food Storage	8. Toilet

Ilustrasi 6.13 Skema konsep hubungan mikro antar ruang di area bengkel

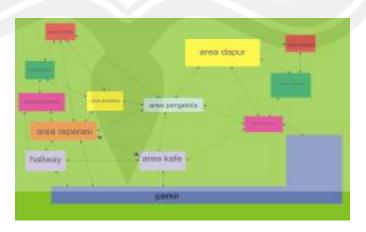


1.Entry	3.R. Mekanik a. R. Ganti b. R. Locker c. R. Persiapan
2. Hallway a. Display b. Vehicle lanes c. Kasir	5. R. Manager a. R. Tamu b. R. Kerja 6. Sewage area
4. R.Manufaktur a. material sub-storage b. Producing area c. Finishing parts area	7. Main materials Storage 8. Toilet

Konsep Perencanaan Organisasi ruang

Sistem organisasi ruang yang akan diterapkan adalah mengelompokkan ruang berdasarkan tingkat *privasi akses* pengguna / pelaku kegiatan dari suatu ruang terhadap ruangan yang lain. Konsep ini dapat dilihat pada ilustrasi berikut ;

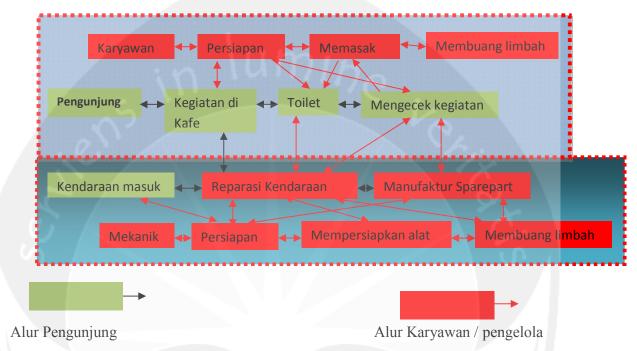
1. Organisasi ruang berdasarkan privasi



Ilustrasi 6.14 Konsep Organisasi Ruang

2. Konsep Perencanaan Hubungan Antar Kegiatan

Alur kegiatan pada Bengkel Motor Klasik dan Kafe 'Old Dog' dibagi menjadi dua, yaitu alur kegiatan pengelola / pekerja dan pengunjung. Skema konsep kegiatan secara umum dapat dilihat sebagai berikut :



Ilustrasi 6.15 Hubungan antar kegiatan

(Sumber: Analisis penulis)

Seperti halnya hubungan ruang, setiap area mempunyai hubungan kegiatan tersendiri, dengan kegiatan berbeda ,namun tetap dalam satu kesatuan dan saling mendukung.

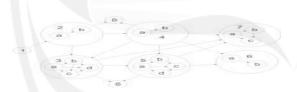
Ilustrasi 6.16 Skema konsep perencanaan hubungan kegiatan mikro di area kafe (Sumber: Analisis penulis)

(a) 3 (a) 4 (b) (c) (a) 4 (b) (c) (a) 4 (b) (c) (a) 5 (c) 7 (a) 6 (c) 7 (a) 6 (b) 7 (a) 7 (b) 7 (a) 7 (b) 7

1. Masuk / datang	2. customer kafe
	a. masuk ke area kafe

	b. melihat display foto
	c.memesan makanan minuman
	d. menikmati makanan
	4. Menyiapkan makanan
3.R. Karyawan	a. memasak makanan
a. mengganti pakaian kerja	b. mengantar makanan
b. persiapan bekerja	c. mencuci wadah makanan
10 10	6. a.Menyimpan bahan makanan
	b. mengambil bahan makanan
5. pengelolaan	
3. pengeroraan	
a. membuat laporan keuangan	7. a.Membuang limbah
b.mengecek kinerja	b.menimbun limbah
c. Mengevaluasi hasil kerja	
S /	8. BAK- BAB

Ilustrasi 6.17 Skema konsep perencanaan hubungan kegiatan mikro di area bengkel



1. Masuk / datang	2. Karyawan bengkel
	a. persiapan
	b.mengganti baju kerja
3.Reparasi	4. pengelolaan
a. persiapan	a. membuat laporan keuangan
b. mengecek kerusakan	b.mengecek kinerja
c.proses reparasi	c. Mengevaluasi hasil kerja
d.pengembalian sepeda motor	
	6. a.Menyimpan bahan produksi
	b. mengambil bahan produksi
5. Manufaktur	

8. BAK- BAB
lumia

1. Konsep Lokasi dan Tapak

Tapak terpilih berada di Jl.P. Mangkubumi atau ke arah selatan dari Tugu Pal putih yang termasuk dalam kawasan pusat kota Yogyakarta.



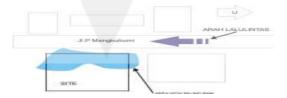
Gambar 5.10 Tapak terpilih (Sumber; Google Earth)

Tapak ini dianggap telah memenuhi kriteria yang ditentukan untuk menjadi tapak terpilih.

a. Konsep Perencanaan Tapak

Konsep tentang tanggapan umum pada tapak dan rencana bagian - bagiannya yang akan disesuaikan dengan hasil analisis – analisis yang telah dilakukan sebelumnya. Hal ini dapat dilihat pada ilustrasi berikut :

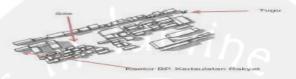
Konsep tanggapan terhadap arus kendaraan yang melintas



Ilustrasi 6.18 Konsep tanggapan terhadap arus kendaraan yang melintas (Sumber: Analisis Penulis)

Ilustrasi posisi tapak terhadap penanda kawasan (Landmark) Kota Jogja

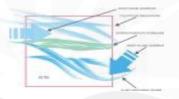
Tapak akan mudah ditemukan dengan adanya kedekatan jarak dengan penanda kawasan yang memudahkan pengguna maupun calon pengguna mengidentifikasi letak bangunan.



Ilustrasi 6.19 posisi tapak terhadap penanda kawasan (Landmark) Kota Jogja (Sumber: Analisis Penulis)

Konsep tanggapan terhadap arah angin dan hujan pada tapak

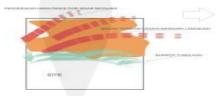
Penggunaan penghalang (*barrier*) berupa *vegetasi* (tumbuhan) untuk mengurangi intensitas dari iklim dan cuaca dilakukan secara intensif, sekaligus sebagai upaya pengendalian iklim mikro pada bangunan.



Ilustrasi 6.20 Tanggapan terhadap arah angin dan hujan pada tapak (Sumber: Analisis Penulis)

Konsep Tanggapan terhadap lintasan matahari pada tapak

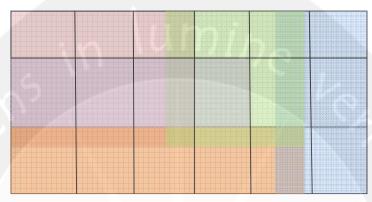
Penggunaan penghalang (barrier) berupa vegetasi (tumbuhan) untuk mengurangi intensitas dari iklim dan cuaca akibat lintasan matahari dilakukan secara intensif, sekaligus sebagai upaya pengendalian thermal secara alami pada bangunan.



Ilustrasi 6.21 Tanggapan terhadap lintasan matahari pada tapak (Sumber: Analisis Penulis)

b. Konsep Zoning pada Tapak

Tapak secara bentuk mempunyai bentuk segi empat dan mempunyai luas 3600 m², untuk memudahkan perancangan dalam tapak, konsep *zoning* pada tapak akan menerapkan metode *grid* dalam membagi *zonasi* didalam tapak.



Ilustrasi 6.22 Zoning pada Tapak (Sumber: Analisis Penulis) Keterangan warna dalam Zoning

: Zona Terbatas Area Kafe

: Zona Terbatas Area Bengkel

: Zona Pengunjung

: Zona Parkir Kendaraan

: Zona Customer Bengkel

Konsep pengklasifikasian ruang publik-semi publik-semi privat-privattertutup akan diterapkan sebagai konsep utama dalam pengklasifikasian dan pemisahan antar ruang.

VI.2.Konsep Perancangan

VI.2.1. Konsep Programatik

Adalah konsep yang bertujuan mendapatkan gambaran solusi rinci dan nyata tentang perwujudan dari rancangan obyek studi. Adapun konsep ini mencakup:

VI.2.1.1 Konsep Fungsional

a. Konsep Kebutuhan ruang

Besaran ruang yang akan dirancang akan disesuaikan dengan kebutuhan setelah diperbandingkan dengan standar yang ada, adapun kebutuhan ruang bengkel dan kafe adalah sebagai berikut;

Tabel 6.23 Konsep Besaran ruang bengkel (Sumber: Analisis Penulis)

Area	Kapasitas maksimal	Tuntutan Ruang	Besaran ruang
• Office and Sales room	5 orang	 Kedap suara, interior formal, fasilitas fungsional Penerangan cukup Sirkulasi udara dengan AC 	$1,875 \text{m} \times 1,875 \text{m} = 7.5 \text{ m}^2$
• Hallway	10 motor	 Bebas kegiatan dapat menampung beberapa kendaraan sekaligus, berfungsi sebagai ruang <i>display spare</i> part yang akan dijual 	$30m \times 7.5m = 225 \text{ m}^2$
• Check an service area	20 motor	 Berfasilitas fungsional sebagai pendukung kegiatan reparasi, kedap suara, sirkulasi udara baik, merupakan area 'kotor' dengan kebisingan maksimal Penerangan maksimal Akses langsung ke gudang 	30m × 20m =600 m ²
• Manufacture area	8 mesin produksi	 Fasilitas fungsional dan maksimal untuk produksi <i>spare part</i> Kedap suara Penerangan maksimal Sirkulasi udara baik 	$20m \times 15m = 300 \text{ m}^2$

		Akses langsung ke gudang dan area pembuangan limbah	
• Storage	20 rak 20 <i>drawer</i>	 Fasilitas maksimal sebagai gudang penyimpanan Sirkulasi udara baik Akses terbatas Penerangan cukup 	$30 \times 7,5 = 225 \text{ m}^2$
• Sewage/dump area	3 m ³ limbah	 Area semi terbuka Akses terbatas Mampu menampung limbah dengan kapasitas cukup 	$37.5 \times 37.5 = 75 \text{ m}^2$
• Toilet	2 orang	Akses terbatasPenerangan cukupSirkulasi udara baik	$1,875 \times 1,875 = 7.5 \text{ m}^2$
		Total	1440 m²

Tabel 6.24 Konsep Besaran ruang Kafe (Sumber: Analisis Penulis)

Area	Kapasitas maksimal	Tuntutan Ruang	Besaran ruang
• Office and Sales room	5 orang	 Kedap suara, interior formal, fasilitas fungsional Penerangan cukup Sirkulasi udara dengan AC 	1,875m × 1,875m = 7.5 m ²
DisplayBarKasir	20 orang	 Bebas kegiatan dapat menampung beberapa kendaraan sekaligus, berfungsi sebagai ruang <i>display</i> (foto dan koleksi) 	$30m \times 7,5m = 225$ m ²

		Ruang luas dan lega	$30m \times 20m = 600 \text{ m}^2$
	50 orang	sirkulasi udara baik,	
		merupakan area publik pada kafe	
• Customer area		Penerangan cukup dan mengarah ke aksen	
		Fasilitas rekreasi khas kafe	
	į	n lalling	
	√2 \	Fasilitas maksimal sebagai gudang penyimpanan	$30 \times 7,5 = 225 \text{ m}^2$
• Storage	20 rak	Sirkulasi udara baik	
Siorage	20 drawer	Akses terbatas	
		Penerangan cukup	
/ い /		Area semi terbuka	$37.5 \times 37.5 = 75 \text{ m}^2$
• Sewage/dump	3 m ³ limbah	Akses terbatas	
area		Mampu menampung limbah dengan kapasitas cukup	
		Akses terbatas	1,875 × 1,875 = 7.5
• Toilet	2 orang	Penerangan cukup	m ²
		Sirkulasi udara baik	
		Total	1140 m²

b. Konsep Hubungan ruang

Konsep yang akan diterapkan adalah berdasarkan pendekatan analogi alur pelumasan (oilflow) pada mesin BSA B31. Alur pelumas yang menjadi dasar pendekatan konsep adalah ditunjukkan pada gambar berikut :



Ilustrasi 6.25 analogi alur pelumasan (oilflow) (Sumber: Analisis Penulis)

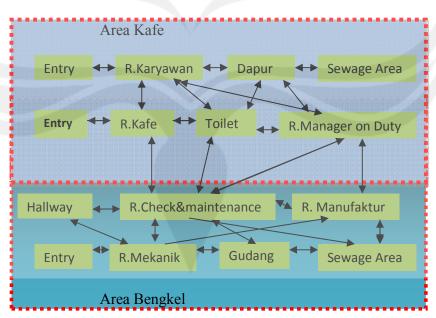
Analogi yang akan diterapkan pada *flow* kegiatan yang menganalogikan *oilflow* pada motor BSA B31 dan mengelompokkan bagian yang dilewati menjadi ruang – ruang dalam bangunan.



Ilustrasi 6.26 Konsep Hubungan ruang

(Sumber: Analisis Penulis)

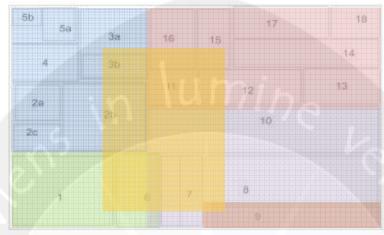
Dari pendekatan analogi di atas, maka akan didapatkan konsep sebagai berikut ;



Ilustrasi 6.27 Konsep hubungan ruang (Sumber: Analisis Penulis)

VI.2.1.2. Konsep Perancangan Tapak

Tanggapan terperinci tentang perancangan tapak dapat dilihat dalam ilustrasi berikut :



1.area reparasi 2.a. manufacture area b. sub material storage c. toilet 3. a. R. mekanik b. Main material storage 4. R. alat dan kompresor 5. a. Sewage area b. Trash area Hallway bengkel 7.Entrance / Outrance kafe 8.Galeri foto dan lounge cafe 9. area parkir 10.area kafe 11. R. Manager on duty 12. Bar kafe 13.Toilet 14.Kitchen area kafe 15.Food delivery area

16.R. Karyawan kafe 17.Food Storage area 18.Sewage Area

Ilustrasi 6.28 Konsep Perancangan Tapak (Sumber: Analisis Penulis)

: Zona Terbatas Area Kafe

: Zona Terbatas Area Bengkel

: Zona Pengunjung

: Zona Parkir Kendaraan

: Zona Customer Bengkel

Gambaran rinci tentang perletakan ruang didalam tapak memperlihatkan adanya area tertentu dengan warna *komplementer* yang merupakan area peralihan dan dapat diakses oleh pengguna dari fungsi yang berbeda.

VI.2.1.3. Konsep Perancangan Tata Bangunan dan Ruang

Konsep yang berisikan gambaran rinci dan nyata perletakan, penanganan tampilan bangunan, gubahan wujud bangunan, dan perletakan serta penanganan wujud elemen – elemen pembatas ruang

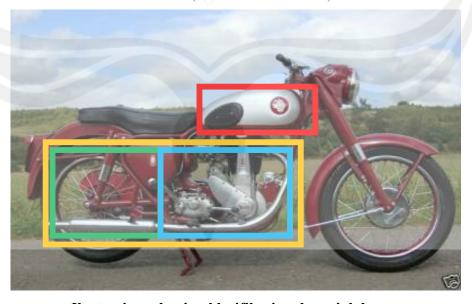
a. Konsep dasar Block Plan Bangunan



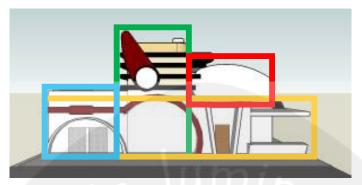
b. Gambaran konsep tampilan dan gubahan wujud bangunan

Berikut adalah konsep dasar gubahan wajah bangunan dengan menerapkan teori analogi bentuk pada tampilan bangunan.

Ilustrasi 6.30 konsep tampilan dan gubahan wujud bangunan (Sumber: Analisis Penulis)



Ilustrasi pembagian klasifikasi pada wajah bangunan



Ilustrasi 6.31 Gubahan bentuk awal tampilan wajah bangunan (Sumber: Analisis Penulis)

Gubahan bentuk awal tampilan wajah bangunan

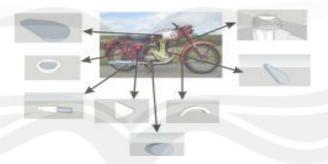
Analogi bentuk pada atap

Analogi bentuk pada dinding secara umum

Analogi bentuk pada dinding kafe

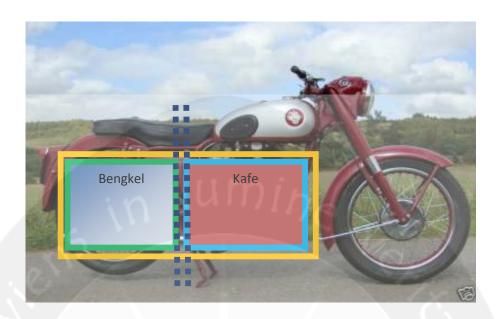
Analogi bentuk pada dinding bengkel

Ilustrasi 6.32 Bentuk- bentuk khas dari BSA B31 yang dijadikan objek analogi (Sumber: Analisis Penulis)



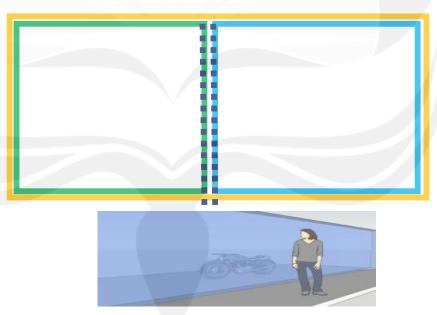
c. Gambaran konsep penanganan pembatas ruang

Penanganan permasalahan pembatas ruang dipecahkan dengan cara membuat pembatas secara akustik tapi tidak secara visual, dengan maksud agar pengunjung kafe dapat tetap melihat proses reparasi kendaraan tanpa harus terganggu oleh suara bising yang terjadi oleh kegiatan tersebut .



Ilustrasi 6.33 Ilustrasi gubahan awal pada elemen pembatas ruang kafe dan bengkel (Sumber: Analisis Penulis)

Pembatas ruang non visual dan akustik secara horizontal (kaca kedap suara)



Ilustrasi 6.34 Sketsa implementasi pembatas ruang dalam (Sumber: Analisis Penulis)

VI.2.2. Konsep Perancangan Aklimatisasi Ruang

a. Konsep Penghawaan Ruang



Ilustrasi 6.35 Block plan bangunan dan rencana penempatan instalasi udara (Sumber: Analisis Penulis)

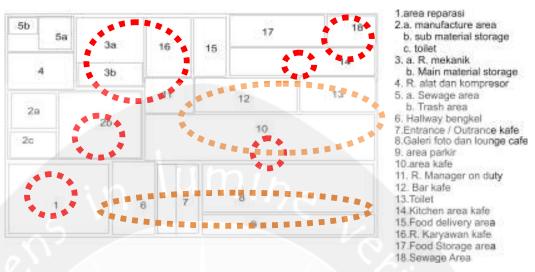
Lokasi blower dan jalur udara

Ruang –ruang privat seperti ruang karyawan dan ruang manager dirancang dengan cara memasang AC *split wall type*, dengan alasan kemudahan instalasi, yang berfungsi memaksimalkan kenyamanan secara *thermal* pada ruangan tersebut.

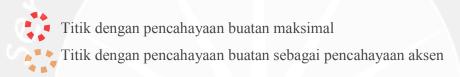
Instalasi *blower* udara pada dapur dan area *food delivery* pada kafe, dengan maksud maksimalisasi sirkulasi udara, dengan menghisap udara kotor dari dalam ruangan, dan segera digantikan oleh udara segar dari luar ruangan.

b. Konsep Pencahayaan Ruang

Menggunakan pencahayaan aksen pada malam hari, untuk lebih memunculkan konsep 'kekhasan bangunan dan karakter desain' dari wajah bangunan. Terkecuali di beberapa titik bangunan yang harus mendapatkan pencahayaan lebih, seperti area manufaktur bengkel, gudang dan dapur pada kafe.



Ilustrasi 6.36 Block plan dan rencana penempatan titik pencahayaan maksimal (Sumber: Analisis Penulis)



VI.2.3. Konsep Perancangan Konstruksi dan Bahan Bangunan

a. Konsep Konstruksi dan Bahan Bangunan

Material yang akan digunakan dipertimbangkan untuk menyesuaikan dengan karakteristik obyek yang menjadi acuan penerapan teori analogi bentuk. Adapun bahan – bahan yang dipertimbangkan akan menjadi material utama pembentuk wajah bangunan antara lain :

Tabel 6.37 Bahan Bangunan (Sumber: Analisis Penulis)

Elemen arsitektural	Aplikasi pada bangunan
 Menggunakan batuan alam Logam dan bahan bersifat keras Warna yang berkesan formal Bahan Tembus cahaya 	digunakan pada wajah bangunan
- Menggunakan atap dak	Untuk menegaskan bahwa bangunan adalah bangunan eksklusif
- Menggunakan bentuk-bentuk khas dari penganalogian bentuk sepeda motor BSA B31	

1. Struktur grid dan plat

Penggunaan struktur ini akan digunakan merata pada bangunan, mulai lantai hingga atap, dengan alasan bahwa kemudahan untuk merawat dan dan kekuatan yang maksimal, mengingat bahwa bangunan adalah bangunan dengan fungsi publik dan komersial.



Gambar 6.1 Struktur Plat (Kiri) Dan Struktur Grid (Kanan)

(Sumber: Schodek)

Struktur rangka ruang

Akan digunakan pada kanopi bangunan sebagai penutup atas bangunan



Gambar 6.2 Terminal Changi
Sumber: http://harianto.wordpress.com

Struktur rangka bidang

Akan digunakan pada rangka penyangga kanopi



Gambar 6.3 Struktur Rangka Bidang
Sumber: http://www.imagebali.net

Sedangkan untuk pondasi, menggunakan pondasi *footplate*, karena tinggi bangunan yang hanya terdiri dari 2 lantai.



Gambar 6.4 *Pondasi Footplate* (Sumber: Materi kuliah SKBB 2)

VI.2.4. Konsep Perancangan Perlengkapan Bangunan

a. Konsep Perlengkapan Bangunan

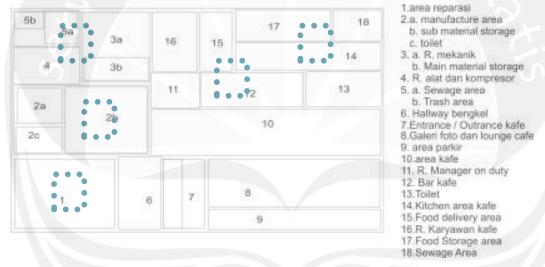
1. Ramps

Ramps diperuntukkan bagi gerbang barang, *drop in hallway* sepeda motor dan pengguna kursi roda.

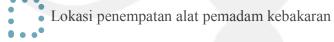
2. Tangga

Tangga yang akan diterapkan adalah tangga besi one step sebagai akses ke lantai dua.

2.Konsep Peralatan Penanggulangan Bahaya akibat Kebakaran



Ilustrasi 6.38 Block plan penempatan alat pemadam kebakaran (Sumber: Analisis Penulis)





Gambar 6.5 Portable Fire Extinguisher

Alat pemadam kebakaran yang akan dipasang adalah alat pemadam kebakaran *portabel*, dengan alasan kemudahan instalasi dan penggunaan, yang

akan ditempatkan di ruang – ruang yang memiliki intensitas kerja tinggi dan memiliki potensi besar terhadap bahaya api. Ruang reparasi, ruang manufaktur, ruang dapur dan area kafe merupakan titik utama untuk meletakkan pemadam kebakaran *portabel*.

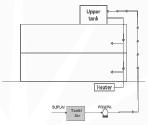
4. Air bersih

Sumber air bersih bangunan ini berasal dari sumur seperti yang ada pada bangunan di sekitarnya. Sistem suplai air yang akan dianut adalah;

Menggunakan Down feed system

Sistem Distribusi:

Sumur \longrightarrow *Water tank* \longrightarrow *Pompa* \longrightarrow *water tower* \longrightarrow didistribusikan ke tiap-tiap lantai.



Gambar 6.6 Distribusi Air Bersih (down-feed) (Sumber: Materi Kuliah Utilitas)

Jaringan air bersih akan diinstalasi dengan sistem *down feed*, untuk meminimalkan pemakaian daya listrik pada pompa air, selain dengan alasan bahwa bangunan tidak memerlukan pasokan air dalam jumlah besar. Pasokan air ditanggulangi dengan pengadaan sumur seperti bangunan pada umumnya di Indonesia.

5. Air kotor

Sistem *one pipe system* akan diterapkan pada bangunan, selain untuk memudahkan instalasi, adanya *riol* kota pada kawasan sekitar tapak akan memudahkan pembuangan air kotor dari bangunan ke saluaran pembuangan utama kota.

6. Sistem jaringan suplai udara bertekanan (kompresor)



Gambar 6.7 *Kompresor udara* (sumber : indonetwork.co.id)

Instalasi pemipaan pada jaringan udara bertekanan, khusus pada area bengkel, jaringan akan dibuat menempel pada langit – langit area bengkel, dengan sistem ducting menggunakan pipa besi diameter 10 mm dengan tebal 1 mm.

VI.2.5. Konsep Penekanan Studi

Aspek – aspek penunjang dari konsep penekanan studi adalah sebagai berikut :

VI.2.5.1 Konsep Wujud ruang luar

a. Bentuk

Bagian – bagian dari sepeda motor BSA B31 yang akan dijadikan obyek penekanan studi adalah sebagai berikut :

Ilustrasi 6.39 Bagian-bagian dari sepeda motor BSA B31 1956 yang akan menjadi obyek penekanan studi (Sumber : Analisis penulis)





Analogi bentuk tangki akan diterapkan pada bentuk atap bangunan



Analogi bentuk komponen tenaga dan gerak akan diterapkan pada wajah bangunan secara umum







Analogi bentuk mesin (power) akan diterapkan pada wajah bangunan dengan fungsi kafe



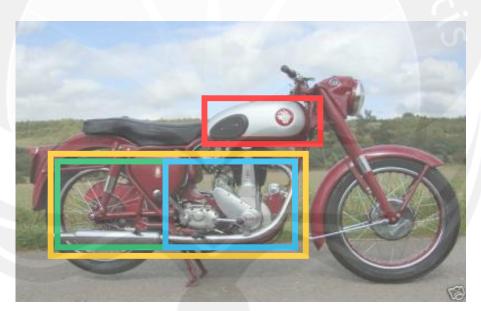






b. Jenis Bahan dan Warna Bahan

Adapun jenis bahan yang akan digunakan dan disesuaikan agar hasil maksimal dalam pemecahan masalah dalam rumusan masalah desain dapat dilihat seperti dalam tabel dan ilustrasi berikut:



Ilustrasi 6.40 Jenis Bahan dan Warna Bahan (Sumber: Analisis Penulis)

Tingkatan ringan - sedang
Tingkatan ringan - berat

Tingkatan sedang – berat

Tingkatan berat

Tabel 6.41 Jenis Bahan dan Warna Bahan (Sumber: Analisis Penulis)

Tingkatan	Bahan	Analogi
Ringan - sedang	Logam, aksen kaca gelap	Tangki motor
Sedang	Beton plester, pasangan	Kekuatan (strength) dari
	batu ekspos	sebuah kendaraan
Sedang - berat	Kayu, stainless steel, beton	Kekhasan bentuk sebuah mesin motor
Berat	Kaca, aluminium	Komponen gerak dari sepeda motor





Gambar 6.8 Contoh penggunaan material kaca pada bangunan

(Sumber: juvandesign.com)

VI.2.6. Konsep Ciri – Konseptual

a. Bentuk

Obyek analogi akan ditransformasikan menjadi bentuk – bentuk baru, namun akan tetap memunculkan ciri khas sepeda motor, dengan demikian telah memecahkan permasalahan desain dengan sendirinya, yaitu ciri khas pada wajah dan ruang luar bangunan.

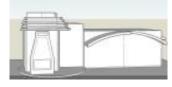
Ilustrasi 6.42 Konsep Ciri – Konseptual (Sumber: Analisis Penulis)





Analogi bentuk tangki akan diterapkan pada bentuk atap bangunan





Analogi bentuk komponen tenaga dan gerak akan diterapkan pada wajah bangunan secara umum







Analogi bentuk mesin (power) akan diterapkan pada wajah bangunan dengan fungsi kafe











Analogi bentuk komponen gerak dan buang (roda, rantai dan knalpot) akan diterapkan pada wajah bangunan dengan fungsi bengkel

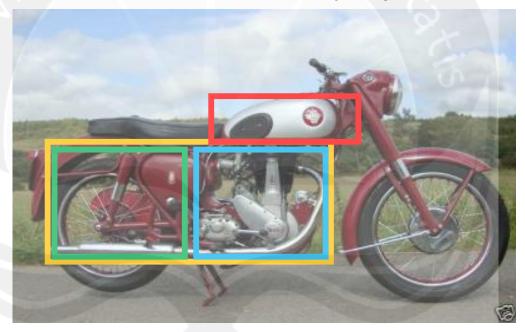
Tabel 6.43 Analogi dan perwujudannya dalam bentuk arsitektural (Sumber: Analisis Penulis)

	(Sumber: Analisis Penulis)			
No	Analogi	Perwujudan	Sketsa	
1	Bentuk khas dari mesin BSA B31	Tampilan bangunan		
No	Analogi	Perwujudan	Sketsa	
	Allalogi	rerwujuuan	SKCISA	
2	Bentuk komponen gerak dari BSA B31	Tampilan komponen arsitektural khas bangunan	SKEISA	
_	Bentuk komponen gerak dari	Tampilan komponen arsitektural khas	SREISA	

	BSA B31			
No	Analogi	Perwujudan	Sketsa	
4	Oilflow pada mesin BSA B31	Tatanan ruang dan hubungan flow kegiatan	Secretary forms Event state 10,000 or suggested gover TOURS or presented gover TOURS or presented gover TOURS or presented gover TOURS or presented government TOURS or presented g	
No	Karakter	Perwujudan	Sketsa	
5	Analogi sepeda motor BSA B31	Keseluruhan bangunan	 Bentuk yang menganalogikan BSA B31 yang didominasi bentuk khas terutama pada bentuk massa secara 3 dimensi. Bentuk tampilan yang menggunakan bentuk khas dari sepeda motor BSA B31 pada massa bangunan secara 2 dimensi maupun 3 dimensi. Ruang-ruang dengan dominasi bentuk statis. 	
No	Analogi	Perwujudan	Sketsa	
		Keseluruhan massa	Skematik Perubahan yang terjadi setelah bentuk - bentuk mengalami penambahan dan pengurangan	

b. Jenis Bahan dan Warna Bahan

Warna bahan yang akan dipakai akan menggunakan warna – warna yang menyesuaikan dengan permasalahan yang ada pada rumusan permasalahan,yang dapat menambah karakter, detail dan kekhasan bentuk wajah bangunan.



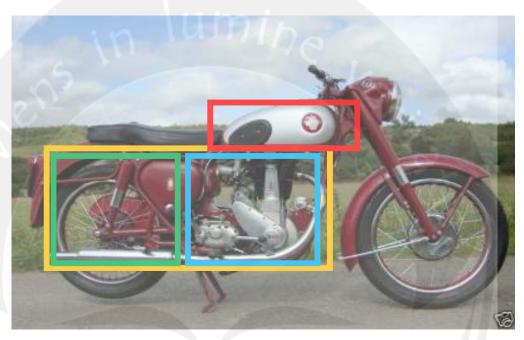
Ilustrasi 6.44 Konsep dasar warna bangunan dengan analogi dari sepeda Motor BSA B31 1956

(Sumber: Analisis Penulis)

Konsep Warna Dominan : Perak, Hitam dan merah *marun* Konsep Warna Dominan : Hitam, transparan dan perak
 Konsep Warna Dominan : Merah *marun*, perak, hitam dan perak kusam

➤ Konsep Warna Dominan : Perak kusam, hitam logam, dan perak kusam

Jenis bahan yang akan digunakan untuk mendukung tujuan memunculkan ciri khas bangunan yang menganalogikan bahan – bahan yang ada pada bentuk atau bidang yang menjadi subyek penerapan teori analogi bentuk.



Ilustrasi 6.45 Konsep dasar bahan bangunan dengan identifikasi analogi dari sepeda Motor BSA B31 1956 (Sumber: Analisis Penulis)

Konsep analogi material pembentuk pada bangunan : Aksen logam berlapis cat merah marun
 Konsep analogi material pembentuk pada bangunan : Aksen logam vercroom dan karet hitam
 Konsep analogi material Pembentuk pada bangunan : aksen logam, karet dan plastik ebonit
 Konsep analogi material pembentuk pada bangunan : aksen aluminium, logam besi, karet hitam

Pemilihan warna dan jenis bahan dipengaruhi oleh warna asli dan bahan asli dari objek analogi, yang menunjukkan tingkat informasi yang akan ditampilkan dengan maksud menimbulkan ciri khas bagi bangunan. Berikut adalah tingkatan analogi dari bahan pembentuk tampilan bangunan ;

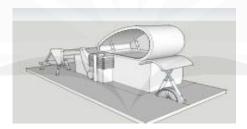
Tabel 6.46 Konsep dasar bahan bangunan dengan identifikasi analogi dari sepeda Motor BSA B31 1956

(Sumber: Analisis Penulis)

Tingkatan	Bahan	Analogi
Ringan - sedang	Logam, aksen kaca gelap	Tangki motor
Sedang	Beton <i>plester</i> , pasangan batu ekspos	Kekuatan (<i>strength</i>) dari sebuah kendaraan
Sedang - berat	Kayu, stainless steel, beton	Kekhasan bentuk sebuah mesin motor
Berat	Kaca, aluminium	Komponen gerak dari sepeda motor

Ilustrasi 6.47 Konsep dasar bahan bangunan

(Sumber: Analisis Penulis)





DAFTAR PUSTAKA

- ➤ Broadbent, Geoffrey H, 1975, *Design In Architecture*, John Wiley and Sons Inc., New York.
- White, Edward T, 2009, *Tata Atur*, Jakarta.
- Ching, Francis DK. " *Architecture* ; *Form, Space and Order*, John Wiley and Sons Inc, New York.
- Panero, Julius dan Zelnik, Martin. "Dimensi Manusia dan Ruang Interior" 2008, Penerbit Erlangga, Jakarta
- Chiara, Joseph de and Crosbie, Michael J., 2001, "*Time Saver Standards For Building Types*", *fourth edition*, Mc.GrawHill, Boston
- Schodek, Daniel L, 1998, *Struktur*, *edisi 3*, PT.Refika Aditama, Jakarta.
- Tim Penataan Tugas Akhir Arsitektur, Prodi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Atma Jaya Yogyakarta, *Pedoman Penyusunan Tugas Akhir*, 2008, Prodi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- Knittel, Stefan, 1988, "Motorrad Oldtimer Katalog; Der Marktfuhrer fur Historische und Klassische Motorrader" Berlin
- Bacon, Roy, 1990 "The Illustrated Motorcycle Legends BSA" London
- www.Wikipedia.com, Classic Motorcycles Magazine, caferacer.tv,
- www.macyogya.com, ducaticorse.com, ideaonline.co.id, Britbikeforum.org
- http://self-sufficient-blog.com,http://mahwazul.blogspot.com,
- Google Earth, http://acdaikin.com, ledexporter.com, nolansupply.com
- kitchenimprovements.org, dansmc.com, http://reich-chemistry.wikispaces.com
- vintagebike.mag.uk, gootren.com, greengluecompany.com, zippyzealous.com
- theworldofmotorcycles.com, http://marato-inc.com,
- http://www.fallingpixel.com, juvandesign.com
- http://harianto.wordpress.com, http://www.imagebali.net,
- http://www.struktur-rumah.com
- boydfireprotection.co.uk, indonetwork.co.id,