Bab 6 Konsep Perencanaan dan Perancangan

BAB VI

KONSEP PERENCANAAAN DAN PERANCANGAN

6.1. Illusi Suasana Galaksi

Perception of the illusion of galaxy in the planning and design of the recreation facility "Galactic Park" can be achieved by transforming the characteristics of the galaxy that is implemented in the building.

Stimulus for fantasy that can be visualized is the dream of each person. For example, the synopsis of the dream of galaxy that is implemented in the building, the synopsis for each person should become the four stages of a dream, namely:

- Alam sadar
- Alam sadar dan bawah sadar
- Dunia nyata
- Adanya gravitasi

- Mimpai yang menjadi nyata

- hilangnyaGravitasi
- Wujud
- Dimensi
- Orientasi
- Cahaya
- (Intensitas)
- warna
- Posisi
- (relativitas)
Bab 6 Konsep Perencanaan dan Perancangan

6.1.1. Ide Bentuk Bangunan

Fase mimpi:

- Visualisasi mimpi
- Alam bewah sadar
- Transisi alam sadar

- (Bentuk nyata)
- (Bentuk ekstrim)
- (Bentuk yang lagus)
- (R. Luar)

WISMA REKREASI "GALACTIC PARK"
6.1.1. Transformasi Pendekatan Hilangnya Gravitasi

<table>
<thead>
<tr>
<th>Element Architectural</th>
<th>Natural Transformation</th>
<th>Ide</th>
</tr>
</thead>
</table>
| Site (illusion, atmosphere, galaxy) | Melayang di atas awan, ketinggian 200-300 m di atas permukaan laut | Site di atas awan

*View dari tapak, awan menciptakan ilusi suasana galaksi (melayang)*

<table>
<thead>
<tr>
<th>Process visualization (illusion, atmosphere, galaxy)</th>
<th>Effect psychological, visual, Building at altitude above awan</th>
<th>Effect psychological, mass building directed at awan, floating with the use of water that appears above awan</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Arah visual pada alat Bantu tiga dimensi (galaksi) pada dinding dalam ukuran yang besar</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**WANANA PERKREASI "GALACTIC PARK"**
<table>
<thead>
<tr>
<th>Bab 6 Konsep Perencanaan dan Perancangan</th>
</tr>
</thead>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>Sirkulasi (illusii suasana galaksi)</th>
<th>Dalam Efek psikologis melayang (terbang).</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>Memberikan efek psikologis melayang (terbang).</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td><img src="image" alt="Diagram Dalam Efek Psikologis Melayang" /></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Arah visua pada lantai yang memiliki jarak dengar bidang dasar, yang di dukung penggunaan material transparan secara psikologis memberikan efek melayang (tidak menyentuh bidang dasar).</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td><img src="image" alt="Diagram Arah Visual pada Lantai" /></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Penggunaan escalator dan lift sebagai penggerak</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td><img src="image" alt="Diagram Penggunaan Escalator dan Lift" /></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Senerang yang tidak melakukan pergerakan namun mengalami perpindahan, merasakan melayang</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td><img src="image" alt="Diagram Senerang Melayang" /></td>
</tr>
</tbody>
</table>
Bab 6 Konsep Perencanaan dan Perancangan

<table>
<thead>
<tr>
<th>Material (illusia suasana galaksi)</th>
<th>Memberikan efek Psikologis melayang</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Material transparan (tembus pandang)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Kaca, viber, acrylis</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Material besi dengan dimension kecil dan jarak yang panjang</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Material yang memiliki kesan ringan</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Baja, alumunium, viber</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Material baja (ringan)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Viber berulang (transparan)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Efek psikologis melayang</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

WAHANA REKREASI "GALACTIC PARK"
### Bab 6 Konsep Perencanaan dan Perancangan

#### 6.1.2. Transformasi Pesadekatan Wujud

<table>
<thead>
<tr>
<th>Konsep</th>
<th>Nilai Transformasi</th>
<th>Ide</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Sirkulasi</td>
<td>Bentuk dosar lingkaran dengan rotasi elips</td>
<td>Sirkulasi pararel majemuk</td>
</tr>
<tr>
<td>(Illusi suasana galaksi)</td>
<td></td>
<td>Merasakan pergerakan elips dan melingkar</td>
</tr>
</tbody>
</table>

#### 6.1.3. Transformasi Pesadekatan Dimensi

<table>
<thead>
<tr>
<th>Konsep</th>
<th>Nilai Transformasi</th>
<th>Ide</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>gubahan</td>
<td>Persepsual Centancy terhadap dimensi planet</td>
<td>Gambaran dari suatu objek berubah dari ukuran dan jarak.</td>
</tr>
<tr>
<td>Massa</td>
<td></td>
<td>Jarak objek dan yang melihat mempengaruhi dimensi, namun ukuran tetap.</td>
</tr>
<tr>
<td>Bangunan</td>
<td></td>
<td>Dimensi yang tidak terjangkau visual</td>
</tr>
<tr>
<td>(illusi suasana galaksi)</td>
<td></td>
<td>Dimensi bangunan berdasarkan jangkauan visual</td>
</tr>
</tbody>
</table>

WAHANA REKREASI "GRICATIC PARK"
<table>
<thead>
<tr>
<th>Besaran Ruang (Illusi suasana galaksi)</th>
<th>Dimensi diluar skala manusia</th>
<th>Rangkaian skala dengan pengolahan kejutan</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>ruang: diluar skala manusia</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>lorong: skala manusia</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Merasakan dimensi ruang yang sangat besar setelah melalui lorong kecil</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>Skala Ruang (Illusi suasana galaksi)</th>
<th>Dimensi yang besar</th>
<th>Jenis skala monumental dimensi ruang dan unsur pembanding yang diwar skala manusia</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>dimensi ruang</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>dimensi unsur pembanding</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>dimensi manusia</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>Pembatas Ruang (Illusi suasana galaksi)</th>
<th>Ruang yang sangat luas (efek psikologis pada dimensi ruang)</th>
<th>Ruang yang tak ada batas, secara visual. Pembatas ruang: bidang dipertinggi. Hubungan visual dipertahankan, secara fisik tidak</th>
</tr>
</thead>
</table>
6.1.4. Transformasi Pendekatan Orientasi

<table>
<thead>
<tr>
<th>Konsep</th>
<th>Nilai Transformasi</th>
<th>Ide</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Tata Letak Site (Illusi Suasana galaksi)</td>
<td>Ruang yang sangat luas.</td>
<td>Orientasi site: arah pandangan yang tidak terhalang, ( \text{berakhir pada titik} ) ( \text{lenyap} )</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>Pencapaian ke bangunan (Illusi suasana galaksi)</th>
<th>Perspektif suasana galaksi yang dihadirkan</th>
<th>Orientasi = tidak terhalang orientasi</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>pencairan ke bangunan</td>
</tr>
</tbody>
</table>

Bangunan yang dapat diakses secara visual dari jalur pencapaian

WAHANA REKREASI "GALACTIC PARK"
### Bab 6 Konsep Perencanaan dan Perscangan

#### 6.1.5. Transformasi Pendekatan Cahaya

<table>
<thead>
<tr>
<th>Konsep</th>
<th>Nilai Transformasi</th>
<th>Ide</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Pengolahan Visual</td>
<td>Bermiliar-miliar cahaya</td>
<td>Efek psikologis 'menggapai bintang'</td>
</tr>
<tr>
<td>Ruang</td>
<td></td>
<td>Pencahaya buatan: penerangan bergerak</td>
</tr>
<tr>
<td>Dalam</td>
<td></td>
<td>Pencahaya alami: pergerakan matahari</td>
</tr>
<tr>
<td>(ilusi suasana galaksi)</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

![Diagram of cloudless day and matters in the universe]

*Pergerakan matahari dan penerangan buatan yang bergerak.*
### Bab 6 Konsep Perencanaan dan Perancangan

#### 6.1.6. Transformasi Pendekatan Warna

<table>
<thead>
<tr>
<th>Konsep</th>
<th>Nilai Transformasi</th>
<th>Ide</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Pembatas ruang (illus suasana galaksi)</td>
<td>Efek psikologis ruang yang sangat luas</td>
<td>Ruang yang gelap, bila terlihat ada batasan ruang, hilangnya pandangan pada titik lenyap</td>
</tr>
<tr>
<td>Pengolahan visual (Illusi suasana galaksi)</td>
<td>Intensitas warna yang menunjukkan karakter, illusi suasana galaksi</td>
<td>Warna bangunan=warna Matahari, Warna bangunan=warna Planet</td>
</tr>
<tr>
<td>Material (Illusi suasana galaksi)</td>
<td>Warna sesuai dengan karakter yang ingin dicapsi</td>
<td>Warna warna berbeda + suhu berbeda</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Warna Rekreasi "Galactic Park"**
### Bab 6 Konsep Perencanaan dan Perancangan

<table>
<thead>
<tr>
<th>Konsep</th>
<th>Nilai Transformasi</th>
<th>Ide</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Matahari</td>
<td>Pluto</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>warna panas</td>
<td>warna dingin</td>
</tr>
</tbody>
</table>

#### 6.1.7. Transformasi Pedeakan Posisi (relativitas)

<table>
<thead>
<tr>
<th>Pengolahan Visual</th>
<th>Ruang dalam</th>
<th>Ruang dalam: Adanya posisi netral, stabil, tidak stabil, seimbang</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Relative posisi pergerakan</td>
<td>Posisi netral = searah jarum jam</td>
<td>Pergerakan = posisi stabil, tidak stabi, seimbang = berlawanan dengan arah jarum jam</td>
</tr>
</tbody>
</table>

Adanya posisi nyata berputar sangat lambat.

---

**WAHANA REKREASI "GALACTIC PARK"**

133
### Bab 6 Konsep Perencanaan dan Perancangan

| Pencapaian ke Bangunan (Illusi suasana galaksi) | Ruang luar
|---|---|
| Perspektif suasana galaksi yang dihadirkan | Efek bergerak melalui gelomgak air di sekitar bangunan.

**Fantasi terlimbing:** membawa fantasi pengunjung dalam ilusi suasana galaksi, saat menuju ke lokasi wahana rekreasi yang berada diatas awan.

**Posisi bangunan**

- pencapaian ke bangunan

**Pencapaian berputar**

menghadirkan perspektif yang dinamis

| Pembatas Ruang (Illusi suasana galaksi) | Atmosfer | Pembatas ruang luar
|---|---|---|
| | | posisi site pada teplek kontur curam

**WAHANA REKREASI "GALACTIC PARK"**

134
DAFTAR PUSTAKA


George D. Butter interdiction To Community Recreation, Mac Graw Hill Book.

Henri Pratt, Dictionary, Of Sociologi; Philosophical Library, New York, Disadur dari Pariwisata, Rekreasi dan Entertaiment.


Martin, Margaret, Cognition, State University of New York Gaineso.


Karlin, Kartono, Maju Mandar, 1996. Psikologi Umum


Femina. 15-21 Juli 1999. No. 27/XXVII.

Sinemages, 34/Edisi 37.

Total Film, Edisi 71.

xvii
Laporan perancangan
Wahana rekreasi
“Galactic Park”
Yogyakarta
Alam sadar

Tampak timur

Visualisasi mimpi

Tampak barat

Alam bawah sadar

Tampak selatan

Transisi

Tampak utara
Galactic park
The power of dream

Perspektif eksterior