



BAB IV

KONSEP PERANCANGAN

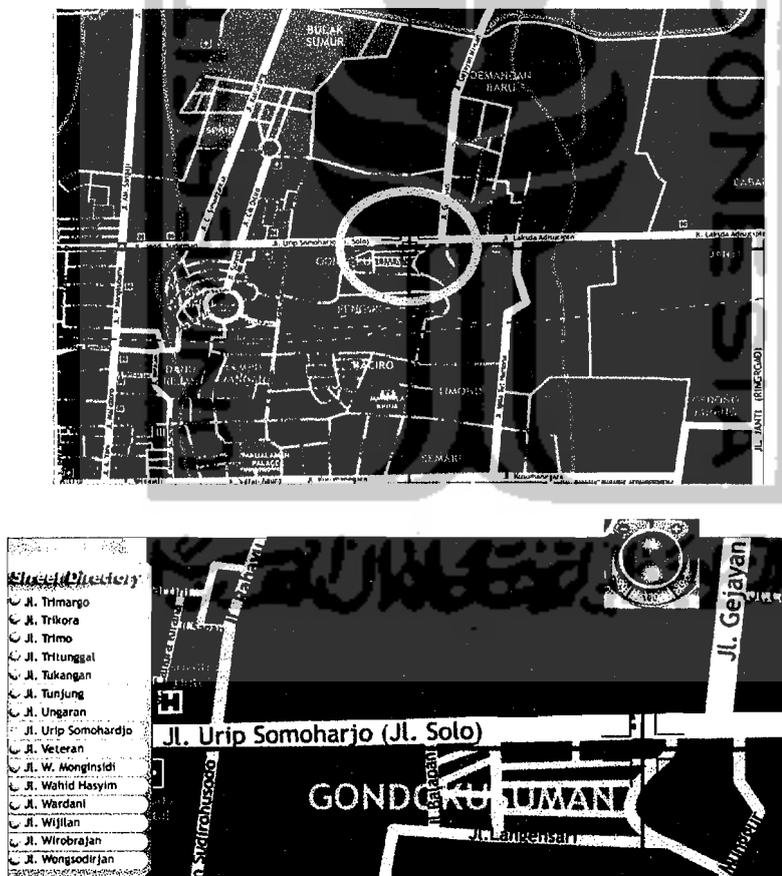
RUMAH MODE DI JOGJAKARTA

4.1. KONSEP SITE

4.1.1. Penentuan Site

Penentuan site di sesuaikan dengan karakter lokasi yang mempunyai potensi lingkungan sebagai area komersial yaitu di Jl. Urip Sumoharjo tepatnya di bekas bangunan Bioskop Empire dan Regent yang telah terbakar dengan luas site $\pm 14.000 \text{ m}^2$.

LOKASI PENGALAN SITE TERPILIH



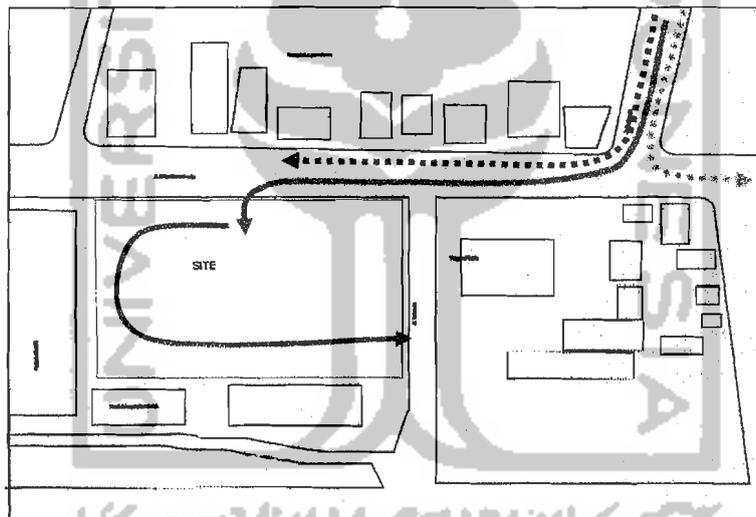
Gambar 4.1. Lokasi Perancangan Di Jalan Urip Sumoharjo

Sumber : CD Interaktif PETA JOGJAKARTA 2000



4.1.2. Pencapaian Ke Bangunan

Posisi site berada di hoek, sehingga memungkinkan pencapaian ke atau dari bangunan melalui dua arah yaitu melalui Jl. Urip Sumoharjo atau Jl. Tribrata. Dengan pertimbangan kemudahan pencapaian menuju dan keluar dari bangunan maka entrance ke site melalui Jl. Urip Sumoharjo. Jalur ke luar bangunan melewati Jl. Tribrata. Pertimbangan tersebut di dasarkan pada kondisi jalan Urip Sumoharjo yang mempunyai sistem jalur satu arah dan lebar jalan yang besar ± 21 m serta merupakan jalan utama untuk kendaraan umum dan pribadi. Site yang berada di selatan Jl. Urip Sumoharjo juga memberi keuntungan yaitu berkurangnya kemungkinan terjadi crossing dan crowded antara sesama pengguna jalan. Jalur pejalan kaki dengan pedestrian mempunyai akses langsung menuju entrance bangunan, sedangkan jalur kendaraan di rancang dengan rute yang mengelilingi bangunan.



Gambar 4.2. Sirkulasi dan Pencapaian Ke Bangunan

Sumber : Perancang

4.2. Zoning Fungsi

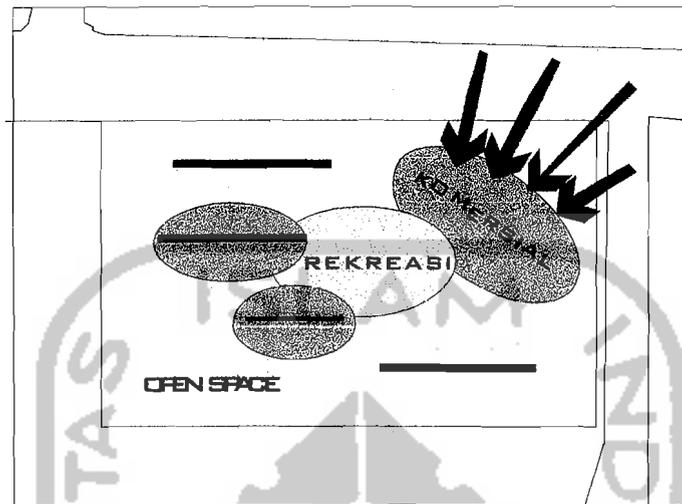
Pemisahan kegiatan komersial, pengelola dan servis ke dalam susunan horizontal dan vertical yang di bagi menjadi beberapa zona sebagai berikut :

Zona Publik berupa kegiatan komersial yang terdiri dari kegiatan Informasi (Workshop dan Gallery Batik), promosi (Ruang peragaan busana) dan pemasaran (Butik)



Zona Semi Publik berupa zona untuk kegiatan pendukung seperti area rekreatif (Café, Bar dan salon) yang berfungsi sebagai datum (pengikat) dari berbagai kegiatan di dalam bangunan

Zona Privat berupa zona kegiatan pengelola dan servis



Gambar 4.3. Konsep Zoning Fungsi

Sumber : Perancang

4.3. Konsep Tata Ruang Dalam

Konsep tata ruang dalam berdasarkan pertimbangan kepentingan fungsi ruang dan kedekatan fungsi antar ruang dan memenuhi perannya memwadahi kegiatan informasi, promosi dan pemasaran yang bertema atraktif dan rekreatif dengan cara merancang ruang dalam dengan susunan ruang yang dinamis dan di padu dengan ruang – ruang transisi yang berfungsi sebagai sarana rekreasi sehingga terlihat atraktif dan memberi sebuah pengalaman yang menyenangkan bagi pengunjung. Perwujudan konsep rekreatif tertuang dalam perancangan ruang dalam dengan desain area - area rekreasi yang berfungsi sebagai datum (pengikat) di antara kegiatan – kegiatan lain dalam bangunan.

4.3.1. Hubungan Ruang

Hubungan antar ruang – ruang merupakan ruang – ruang yang saling terkait dan di ikat oleh sebuah ruang yang berfungsi sebagai datum. Ruang pengikat tersebut adalah area rekreasi yang di padu dengan ruang eksibisi



seperti catwalk. Pengolahan ruang pengikat akan di maksimalkan karena fungsinya sebagai area yang di tuntut mampu memberi efek rekreasi kepada pengunjung dan sebagai area transisi yang harus mampu menunjukkan area komersial di sekitarnya.

4.3.2. Sirkulasi

Sirkulasi dalam bangunan di rancang dengan mengarahkan pengunjung menuju area eksibisi dan rekreasi, dimana saat berada di area yang berfungsi sebagai datum dalam bangunan tersebut pengunjung dapat menikmati semua kegiatan komersial yang ada yaitu kegiatan informasi (workshop dan gallery batik), promosi (catwalk) dan pemasaran (butik).

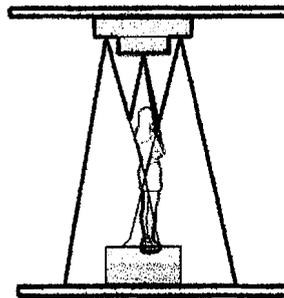
4.3.3. Pencahayaan

Pencahayaan dalam bangunan menggunakan dua bentuk pencahayaan yang di sesuaikan dengan fungsi ruang yaitu pencahayaan alami dan pencahayaan buatan. Pencahayaan alami banyak di gunakan di area rekreasi dan eksibisi dengan penggunaan void pada lantai dua dan skylight pada atap untuk memasukkan cahaya matahari sebanyak – banyaknya. Pada ruang butik dan ruang yang berhubungan dengan bahan kain / tekstil, cahaya matahari hanya dimasukkan sebagai pemberi efek dramatis pada ruang melalui bukaan yang berbentuk seperti celah kecil pada dinding.

Pencahayaan buatan di gunakan di seluruh bangunan karena berfungsi sebagai penerang pada malam hari, tetapi di ruang – ruang tertentu yang membutuhkan penonjolan, pencahayaan buatan di gunakan sebagai fasilitas yang mendukung konsep bangunan yang atraktif. Untuk memunculkan efek tiga dimensi pada produk, menjadikan produk sebagai point of interest dari ruang butik dan menonjolkan keberadaan catwalk adalah fungsi pencahayaan buatan dalam bangunan.



4.3.3.1. Skema Pencahayaan Dalam Ruangan



Skema pencahayaan buatan pada obyek display

Pencahayaan yang di gunakan pada obyek display adalah dengan pencahayaan buatan untuk memberi efek tiga dimensi dan untuk menonjolkan obyek agar terlihat lebih atraktif. Type dan warna lampu yang di gunakan adalah lampu halogen dengan warna cahaya putih bersih. Obyek yang di sorot oleh lampu type halogen akan terlihat lebih tajam dan dapat memunculkan warna aslinya.

Pencahayaan alami dalam ruangan digunakan hanya untuk memberi efek dramatis pada ruangan. Obyek display sengaja di hindarkan dari cahaya alami tersebut karena sifat bahan yang tidak kuat menerima cahaya dengan jumlah cukup besar secara terus menerus. Bukaan yang berbentuk menyerupai celah kecil pada dinding akan menghasilkan cahaya yang terbingkai oleh bayangannya sendiri, efek dramatis inilah yang di harapkan dapat menambah nilai atraktif pada ruangan.

4.4. KONSEP BENTUK

Penampilan bentuk bangunan dirancang dengan menggunakan konsep pendekatan metafora siluet model pria dan wanita sebagai perwujudan dari bangunan yang atraktif.

Bangunan terdiri dari massa tunggal yang terdiri dari 2 lantai dengan ketinggian lantai berkisar antara 3,5 – 4 m sebagai wujud penyesuaian terhadap



karakter pengunjung yang umumnya bersifat manja sehingga perancangan ruang lebih kearah horizontal.

1. Siluet Model Wanita



Gambar 4.4. Model Wanita

Sumber : Internet

Tansformasi dengan pendekatan metafora dari siluet model wanita pada bangunan akan menghasilkan bidang – bidang lengkung dengan sudut yang tidak tajam sehingga menciptakan kesan luwes pada bangunan. Penggunaan elemen – elemen lengkung pada permukaan bangunan seperti relief dan elemen estetis yang berfungsi sebagai pendukung komersial bangunan juga di pengaruhi oleh konsep metafora siluet model. Untuk atap, pengadopsian bentuk lengkung di gunakan sebagai pembentuk fasade yang mencitrakan siluet model wanita.

2. Siluet Model Pria



Gambar 4.5. Model Pria

Sumber : Internet

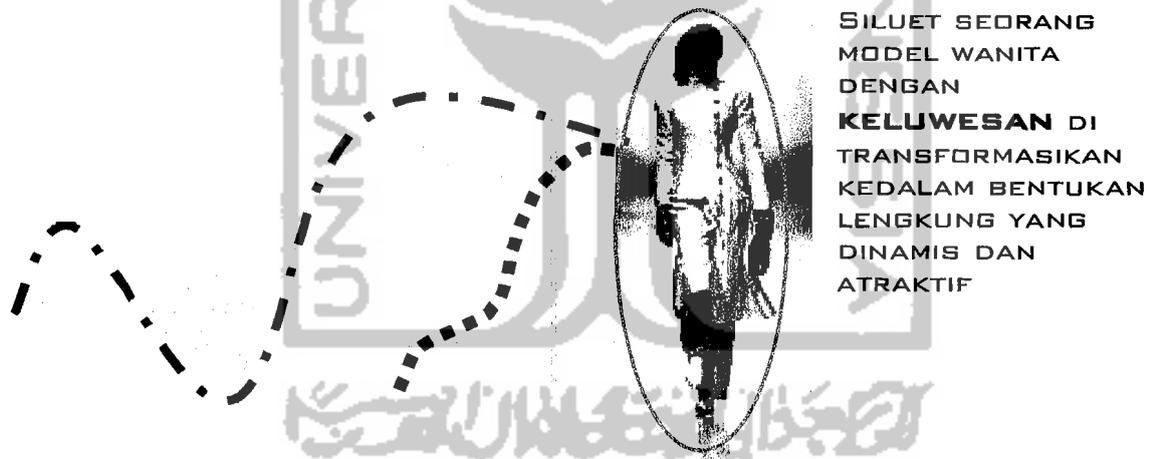
Metafora siluet model pria menghasilkan massa dengan dengan bidang –



bidang bersudut tajam yang memberi kesan kaku, kuat dan kokoh sebagai penyeimbang bentukan luwes dari metafora siluet model wanita. Bentuk Bukaannya, shading dan elemen estetis pada massa yang mewakili citra model pria, di dapatkan dari konsep pendekatan metafora siluet model pria

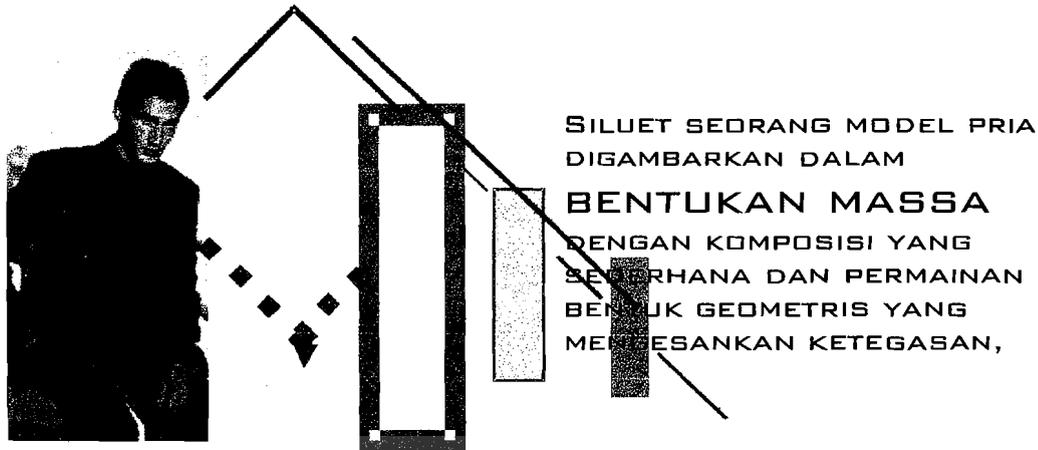
4.4.1. Konsep Tata Massa

Konsep tata massa pada bangunan Rumah Mode mengambil konsep dari metafora siluet model wanita dan sililuet model pria. Bnagunan merupakan sebuah massa tinggal yang terdiri dari beberapa bentukan. Massa tunggal tersebut mempunyai axis yang membagi keduanya dalam bentukan konsep yang berbeda yaitu konsep metafora siluet model wanita dan siluet model pria. Masing – masing bentukan akan mewakili konsepnya sehingga akan di hasilkan dua bagian yang mencitrakan siluet model wanita dan siluet model pria.



Gambar 4.6. Transformasi Siluet Model Wanita Pada Tata Massa

Sumber : Perancang



SILUET SEORANG MODEL PRIA
DIGAMBARKAN DALAM
BENTUKAN MASSA
DENGAN KOMPOSISI YANG
BERHANA DAN PERMAINAN
BENTUK GEOMETRIS YANG
MENYESANKAN KETEGASAN,

Gambar 4.7. Transformasi Siluet Model Pria Pada Tata Massa

Sumber : Perancang

4.4.2. Konsep fasade bangunan

Potensi bangunan yang terletak pada hoek menjadikan bangunan memiliki dua fasade yang bisa di tonjolkan. Akan tetapi, dengan perbedaan ukuran jalan, fungsi jalan dan kepadatan jalan maka fasade yang lebih di tonjolkan adalah yang tepat berada di hoek dan fasade yang bersinggungan langsung dengan Jalan Urip Sumoharjo. Konsep fasade adalah pencitraan siluet model wanita dan pria yang terbagi oleh sebuah axis.



SILUET SEORANG MODEL
WANITA MEMBERIKAN
SENTUHAN BENTUK
LEMBUT PADA
KONSEP FASADE

Gambar 4.8. Transformasi Siluet Model Pria Dan Wanita Pada Fasade Bangunan
Sumber : Perancang

SILUET SEORANG MODEL PRIA
MEMBERIKAN SENTUHAN
BENTUK YANG TEGAS DAN
KAKU PADA FASADE
BANGUNAN



4.4.3. Konsep Material

Penggunaan material di sesuaikan dengan fungsi bangunan. Material, utama pada bangunan adalah beton untuk kolom dan plat lantai. Pada bentukan yang mewakili siluet model wanita maka pilihan bahan yang digunakan sebagai penutup permukaan dinding adalah semen dengan teknik caprut, gypsum dan glass ryber cement (GRC) yang dilapisi dengan warna cat yang lembut sehingga menghasilkan permukaan yang halus dan lembut. Pada bagian yang memperlihatkan siluet model pria, material ekspose dari batu alam yang bertekstur lebih kasar dan keras seperti batu candi menonjolkan kesan kuat dan kokoh.

4.4.4. Konsep Warna

Perwujudan atraktif pada bangunan akan di perhatikan juga melalui permainan warna – warna yang mewakili citra sebuah mode yang kaya akan warna. Warna – warna atraktif yang di dihasilkan dari pengolahan warna – warna dasar digunakan dalam proporsi warna yang seimbang dan harmonis. Pilihan warna – utama seperti merah marun yang berfungsi sebagai aksan menjadi point – point yang menonjol di atas warna – warna kuning gading dan kuning keemasan yang mengesankan sebuah energi dan kemewahan memberi kekuatan pada bangunan untuk terlihat atraktif .