

BAB V

KONSEP DESAIN

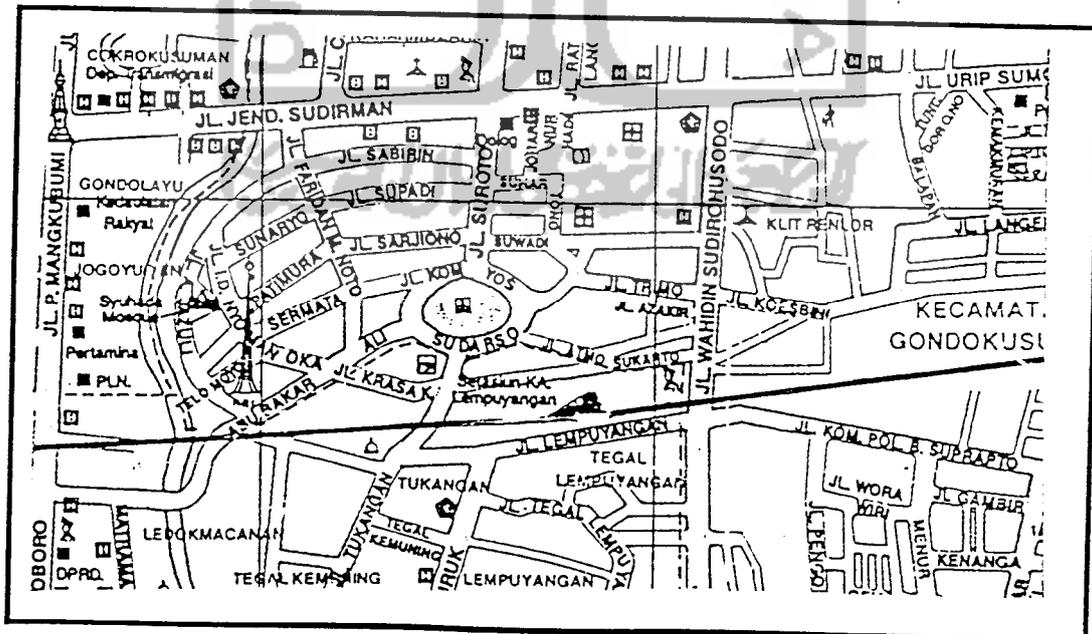
Bab ini akan membahas hal – hal mengenai konsep desain yang berisikan pemilihan site, pola kegiatan, pola organisasi ruang, sistem pencapaian ke bangunan dan hal – hal yang berkaitan.

5.1. Konsep Dasar Perencanaan

5.1.1. Konsep Site

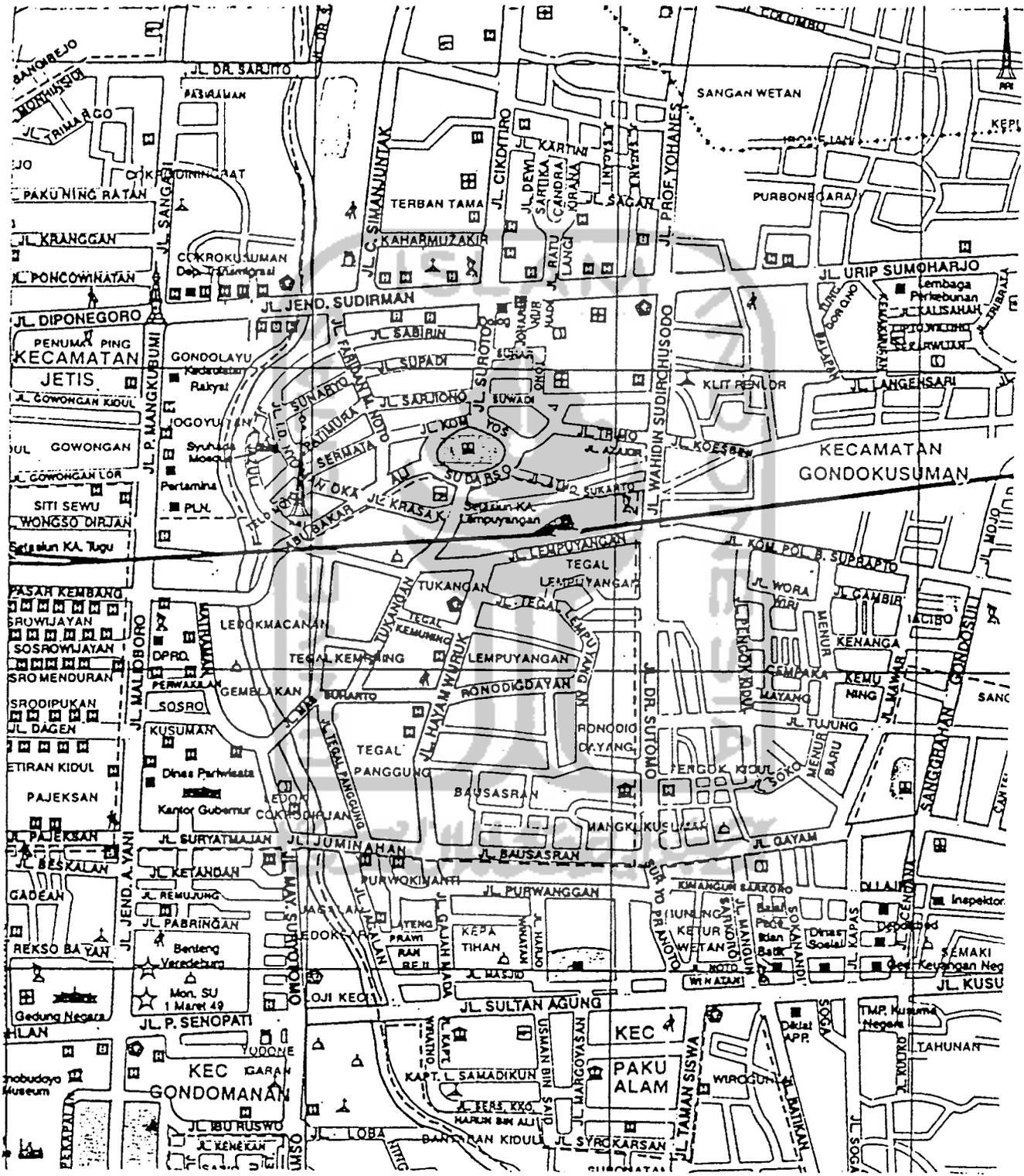
Lokasi site yang dipilih adalah di Jalan Komodor Yos Sudarso. Pertimbangan pemilihan site dilokasi tersebut agar bentuk visualisasi bangunan, akses menuju bangunan dan posisi tata letak yang tepat bisa tercapai.

- 1 Keberadaan site yang dekat dengan pusat kota dan mudah untuk dijangkau, yang bisa memberikan kemudahan akses bagi masyarakat umum.
- 2 Keberadaan lokasi site yang memungkinkan untuk menampilkan visualisi bangunan yang bisa ditangkap secara menyeluruh.
- 3 Luasan site yang memungkinkan untuk menampung area bangunan.



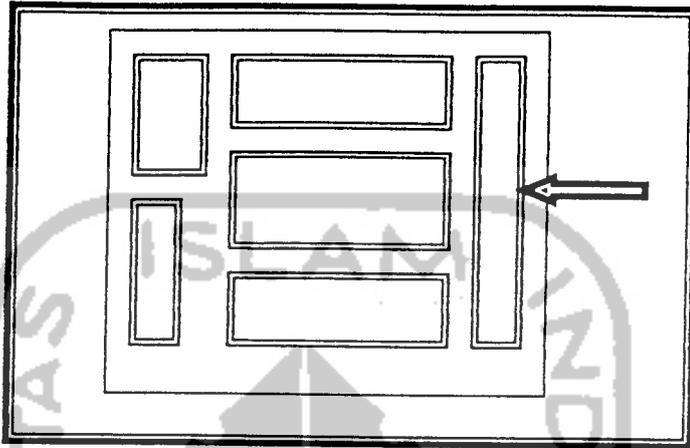
Gambar Denah Lokasi 5.1.a

Peta YOGYAKARTA dan Peta Lokasi 5.1 a



A. Penzoningan

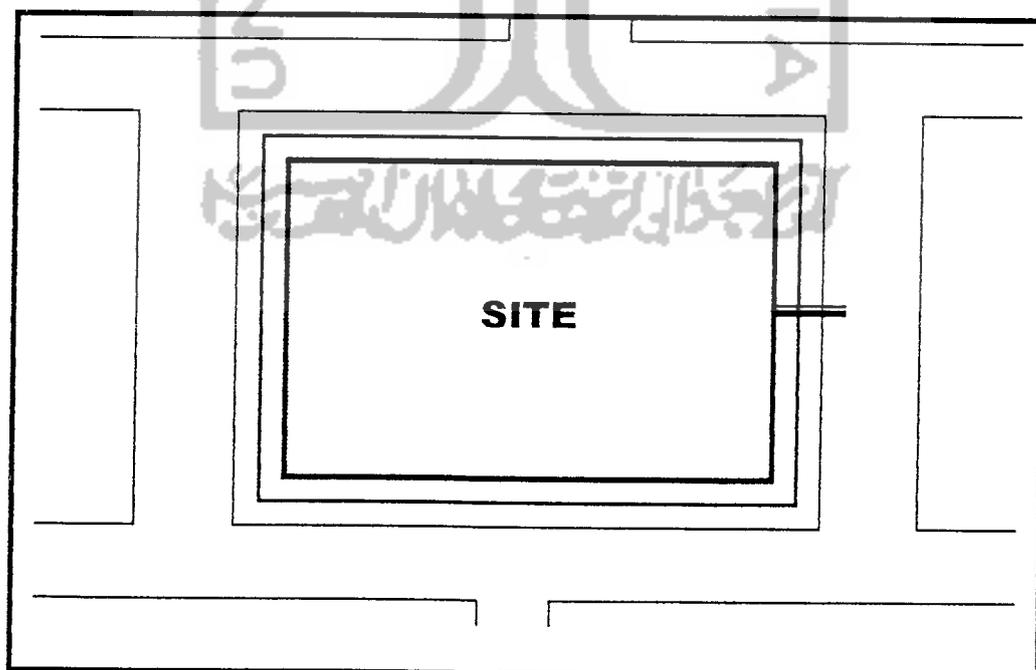
Untuk memperlancar kegiatan yang ada didalam bangunan maka dilakukan penzoningan lahan berdasarkan tuntutan dari masing – masing fungsi dengan pemanfaatan view dan aksesibilitas dan factor – factor lain seperti lingkungan sekitar kondisi pergerakan lalu lintas serta kondisi disekitar lahan.



Gambar 5.2

B. Konsep Aksesibilitas

Lokasi site dapat ditempuh dari berbagai arah dan dapat dilalui oleh berbagai jenis kendaraan. Entrance pada bangunan dipilih pada site bagian timur karena bagian ini merupakan bagian yang tidak mengalami pertemuan lalulintas dari arah yang saling berlawanan.



Gambar 5.3

5.1.2 Konsep Ruang

Pada bagian ini akan dibahas hal – hal mengenai kebutuhan ruang, besaran ruang serta bagaimana konsep organisasi ruang yang ada dalam bangunan gelanggang remaja.

A. Kebutuhan Ruang

Ruang – ruang yang dibutuhkan terdiri dari:

- 1 Ruang Penerima
 - Pintu masuk (entrance)
 - Area parkir
 - Ruang keamanan
 - Toko
- 2 Ruang Pembawa
 - Koridor
- 3 Ruang penetral
 - Taman
 - Tempat santai
 - Kantin
 - Toilet
- 4 Ruang Pelaksana
 - Hall
 - Ruang keamanan
 - Ruang penitipan
 - Ruang olahraga
 - Lapangan
 - Ruang ganti
 - Ruang peralatan
 - Toilet
 - Ruang musik
 - Ruang kursus musik
 - Ruang pengajar
 - Studio

- Ruang peralatan
- Toilet
- Ruang luar
 - Area panggung
 - Ruang peralatan panggung
 - Lintasan
 - Bagian tiket
 - Ruang diesel
 - Toilet
 - Ruang P3K
- Ruang pengelola
 - Bagian pengurus
 - Bagian pelaksana acara
 - Bagian pendaftaran
 - Toilet
 - Ruang keamanan
- 5 Ruang keluar
 - Koridor
 - Pintu keluar

B. Besaran Ruang

Dibawah ini akan dijelaskan mengenai kebutuhan ukuran ruang yang diperlukan, agar bisa dicapainya efisiensi penggunaan lahan. Besaran ruang yang ada pada tabel dibawah ini ditentukan berdasarkan kebutuhan bangunan yang meliputi:

- Jumlah pengguna
- Jumlah fasilitas
- Jumlah ruang latihan dan kursus (indoor dan outdoor)
- Daya tampung area parkir
- Jumlah ruang yang dibutuhkan pengelola

No	Ruang	Jenis Ruang	Jenis Kegiatan	Jumlah Pelaku Asumsi	Besaran Ruang
1	Ruang penerima	Area parkir	Diam + Bergerak		
			Mobil	100	720m ²
			Motor	Menyesuaikan	300m ²
		Keamanan	Duduk + Berdiri	3 orang	7.5m ²
		Toko	Berjualan	Acak (4)	36m ²
2	Ruang utama	Hall	Duduk + Bergerak	Acak	416m ²
		R Utilitas	Bergerak	4 Orang	20m ²
		R Pelatih	Duduk + Berdiri	5 orang	30m ²
		R Pemain	Duduk + Berdiri	Acak	35m ² (2)
		R Ganti	Bergerak	10 orang	35m ² (2)
		R Peralatan	Bergerak	2 orang	25m ²
		Tribun	Duduk	2500 orang	1260m ²
		T Tiket	Bergerak	3 orang	6m ²
		Toilet	Duduk + Berdiri	Menyesuaikan	35m ²
		Keamanan	Duduk + Berdiri	2 orang	5m ²
		3	Ruang Musik	R. Kursus	Duduk
R. Pengajar	Duduk			4 orang	18m ²
Studio	Bergerak			7 orang	35m ² (3)
Perpustakaan	Duduk			Acak	35m ²
R Peralatan	Acak			2 orang	16m ²
Toilet	Duduk + Berdiri			Menyesuaikan	6m ²
4	Ruang Luar			Panggung	Bergerak
		Back Stage	Bergerak +Property	Menyesuaikan	18m ²
		Area terbuka	Bergerak	Acak	1500m ²
		R Peralatan	Acak	2 orang	16m ²
		Kantin	Duduk + Bergerak	20 orang	250m ²
		Toilet	Duduk + Berdiri	Menyesuaikan	10m ²
		R P3K	Duduk + Berdiri	4 orang	9m ²
		Toilet	Duduk + Berdiri	Menyesuaikan	10m ²
5	Ruang Pengelola	Pengurus	Duduk + Berdiri	5 orang	21m ²
		Pelaksana acara	Duduk + Berdiri	5 orang	21m ²
		R. Pendaftaran	Duduk + Bergerak	3 orang	9m ²
		Toilet	Duduk + Berdiri	Menyesuaikan	10m ²
		Jumlah			

Tabel 5.1.a

Ukuran Ruang Olahraga

No	Ruang	Jenis Ruang	Jenis Kegiatan	Jumlah Pelaku Asumsi	Besaran
1	Basket	Lapangan	Bergerak	10 orang	392m ²
2	Renang	Kolam	Bergerak	Menyesuaikan	1000m ²
	Kantin	Ruangan	Bergerak	Acak	24m ²
	T Duduk	Bangku	Duduk	Acak	200m ²
	R Ganti	Ruangan	Bergerak	Acak	24m ² (2)
3	In Line Skate, Skateboard, Panjat dinding	Area	Bergerak	Menyesuaikan	1026m ²
	R Peralatan	Ruangan	Bergerak	Acak	24m ²
	R Ganti	Ruangan	Bergerak	10 orang	24m ² (2)
	Tribun	T duduk	Duduk	250 orang	142,5m ²
	R Utilitas	Ruangan	Bergerak	4 orang	8m ²
	R Alat Pemadam Kebakaran	Ruangan	Bergerak	4 orang	8m ²
4	Toilet	Ruangan	Bergerak	Acak	20m ²
5	T Tiket	Ruangan	Bergerak	3 orang	8m ²
	Jumlah				m ²

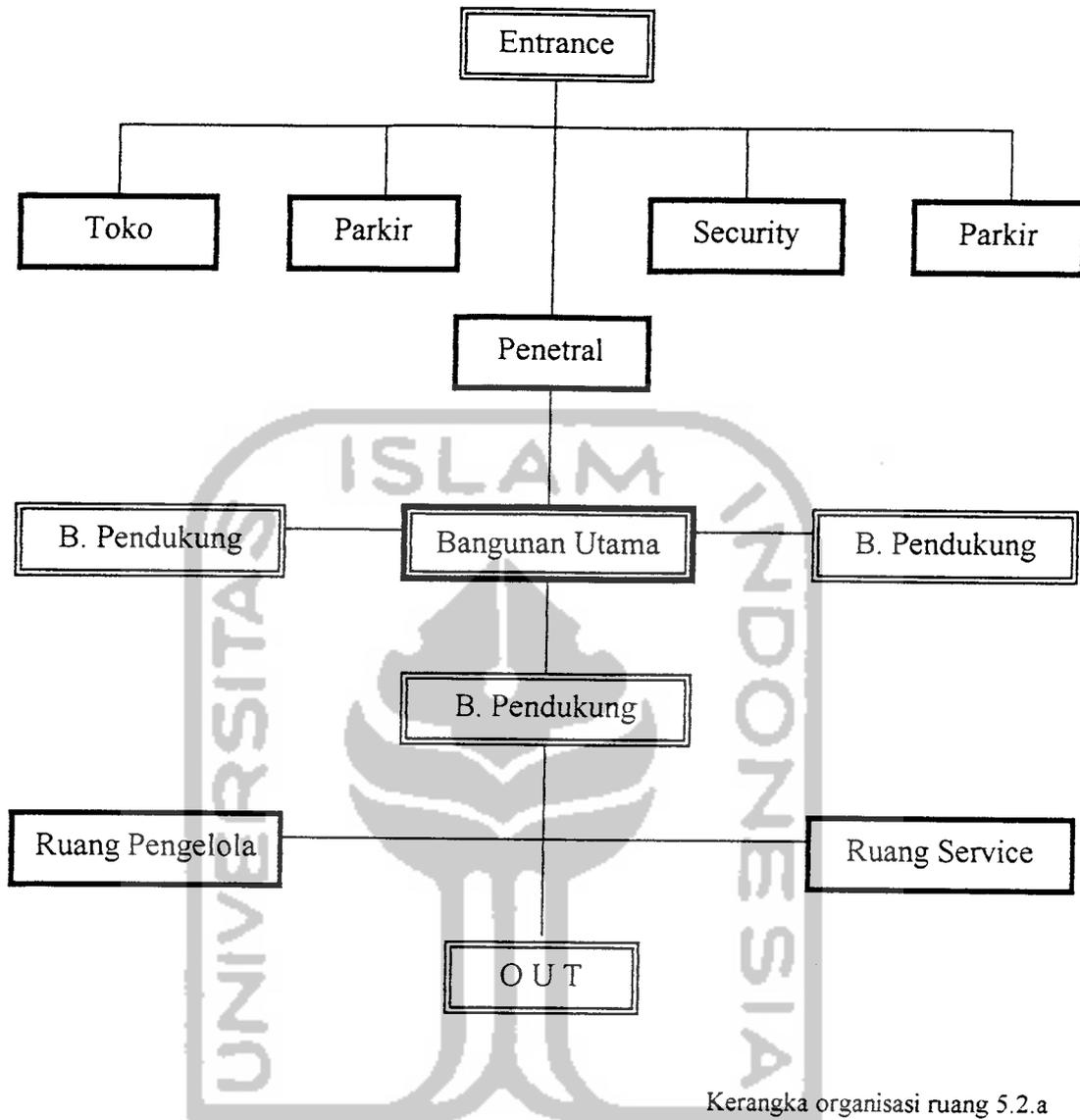
Tabel 5.1. b

Ukuran Ruang Tambahan

No	Ruang	Jenis Ruang	Jenis Kegiatan	Jumlah Pelaku Asumsi	Besaran
1	R Diesel	Ruangan	Pembangkit	4 orang	18m ²
2	R Servis dan Peralatan	Ruangan	Perbaikan dan penyimpanan	4 orang	18m ²
3	R Kebersihan	Ruangan	Kebersihan	10 orang	18m ²
4	R Istirahat	Ruangan	Istirahat	Acak	15m ²
5	Toilet	Ruangan	Duduk + Berdiri	Acak	6m ²
	Jumlah				75m ²

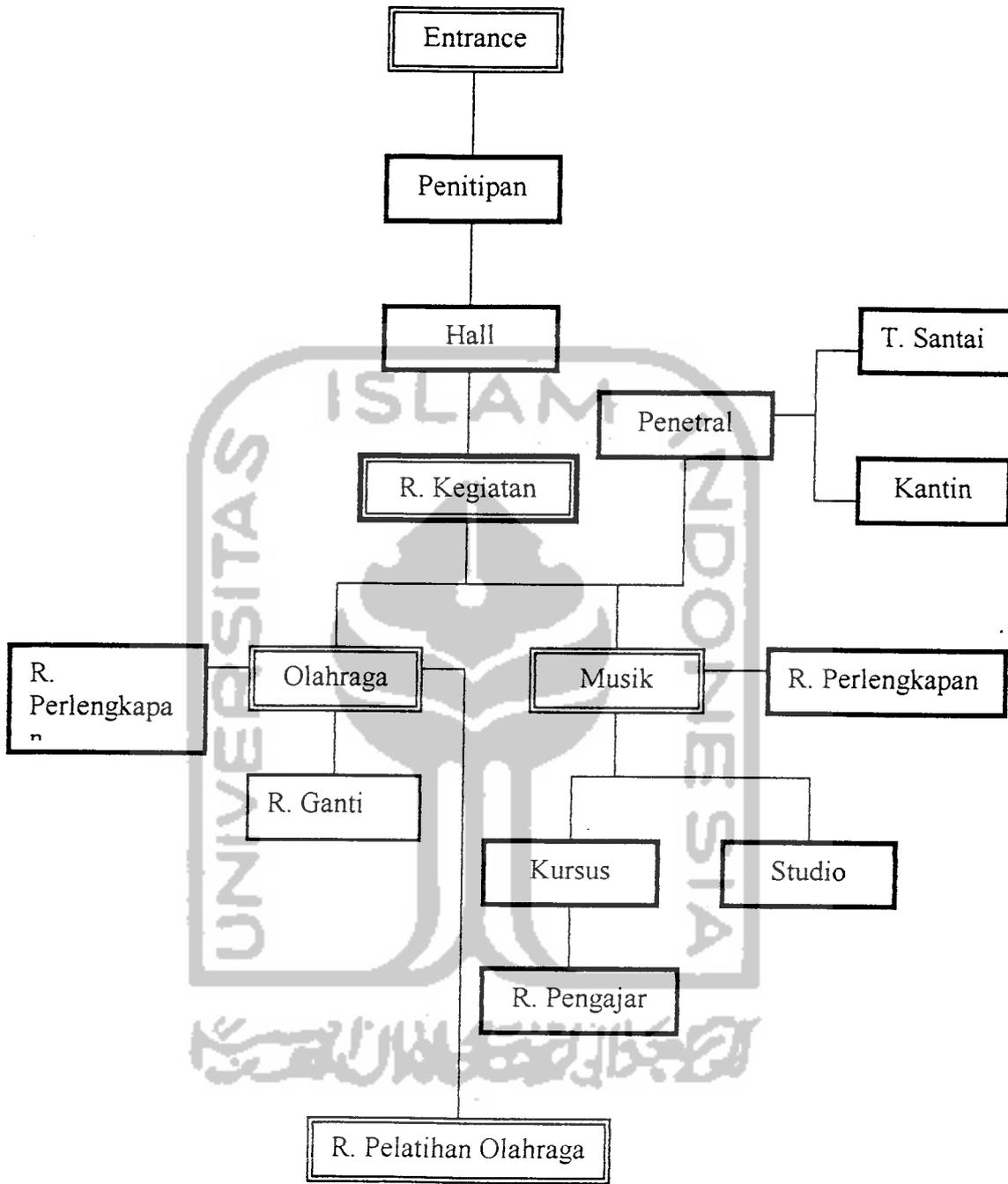
Tabel 5.1c

C. Konsep Organisasi Ruang



Kerangka organisasi ruang 5.2.a

D. KONSEP ORGANISASI BANGUNAN UTAMA



Kerangka organisasi ruang 5.2.b

5.2. Konsep Perencanaan

Pada bab sebelumnya telah dijelaskan mengenai pemahaman sekuens ekspresi yang diterjemahkan kedalam bentuk – bentuk ruang yang bertujuan untuk menciptakan suatu efek psikologis bagi pengunjung untuk menciptakan pemahaman mengenai ekspresi bangunan.

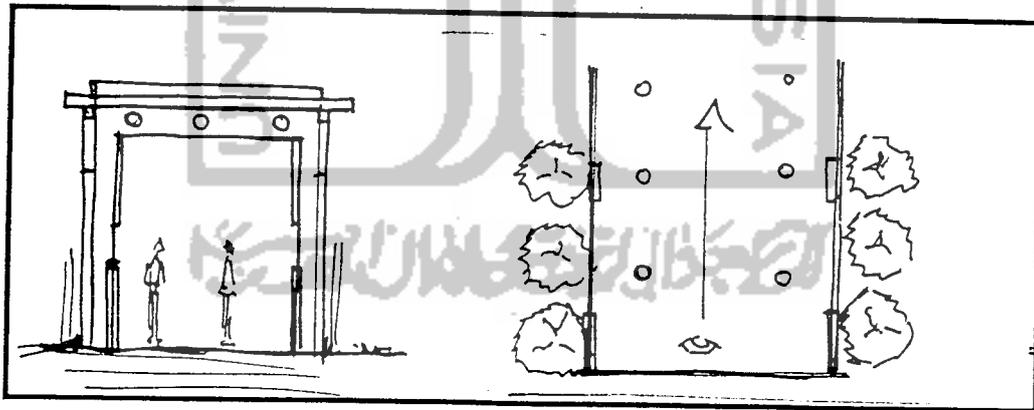
Pola pergerakan ruang yang menggunakan konfigurasi terpusat untuk memperlihatkan rangkaian pergerakan yang teratur sebagai perwujudan makna. Bentuk – bentuk fisik tersebut terwujud dari kategori – kategori arsitektur sebagai jembatan untuk menyampaikan citra bentuk bangunan.

Gambaran bentuk fisik karakter ruang adalah sebagai berikut:

1 Ruang Penerima

- Bentuk ruang – Gerbang masuk
- Unsur pembentuk

Unsur – unsur pembentuk ini terdiri dari: bentuk gerbang dengan penampilan berukuran besar untuk menimbulkan kejutan, warna – bentuk memperkuat kesan kejutan, tiang – tiang sebagai penampakan rime ruang, dan cahaya. Tampilan ini dipakai sebagai penunjuk untuk menampilkan kesan obyek sebelum ditangkap dan dibawa.



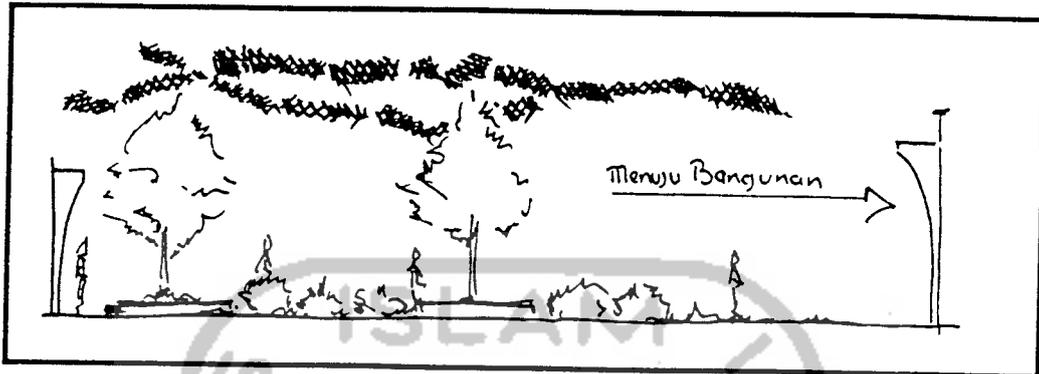
Gambar 5.4

2 Ruang pembawa

- Bentuk ruang teras dan koridor
- Unsur pembentuk terdiri dari tiang yang menempel pada dinding berbentuk statis dan warna – warna penetral.

3 Ruang penetral

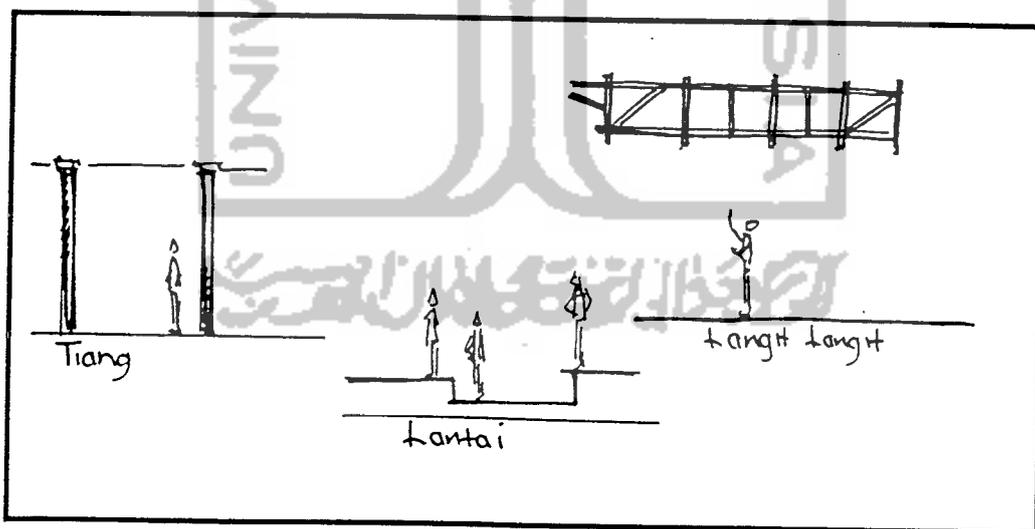
- Taman, dengan pola – pola penetral
- Penciptaan suasana tenang sebelum pengunjung menuju tempat utama



Gambar 5.5

4 Ruang pelaksana

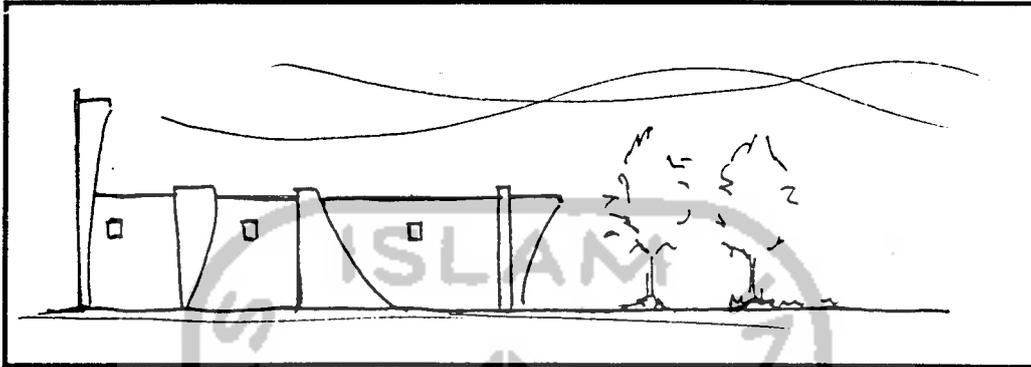
- Bentuk ruang merupakan area dengan space yang besar karena merupakan pusat dari keseluruhan bangunan.
- Unsur pembentuk ruangan terdiri dari permainan tiang – tiang, warna, tinggi rendah lantai, permainan bentuk langit – langit, dan pencahayaan.



Gambar 5.6

5 Ruang Pengakhir

- Merupakan ruang yang dijadikan sebagai pintu keluar dari bangunan yang mana ruangan ini merupakan analogi dari bagian mesun yaitu bagian yang mengeluarkan hasil. Bentuk ruang merupakan perwakilan dari bentuk bentuk sebelumnya yang telah dilalui.

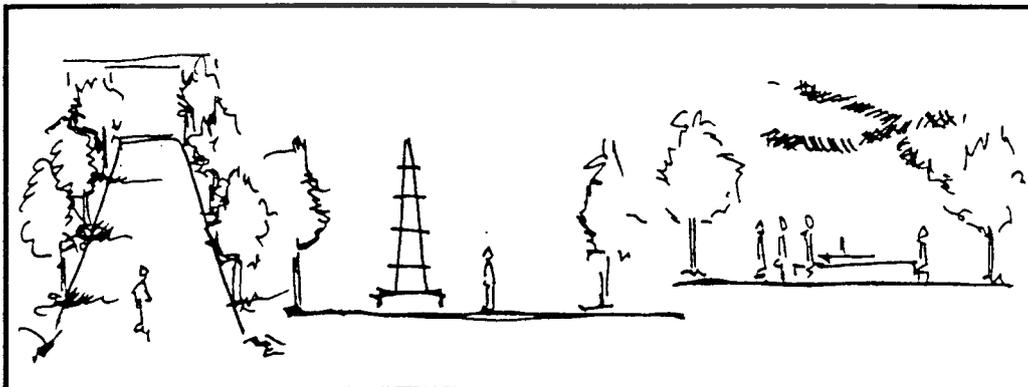


Gambar 5.7

5.2.1. Konsep Perencanaan Bangunan Gelombang Remaja

A. Konsep Tata Ruang Luar

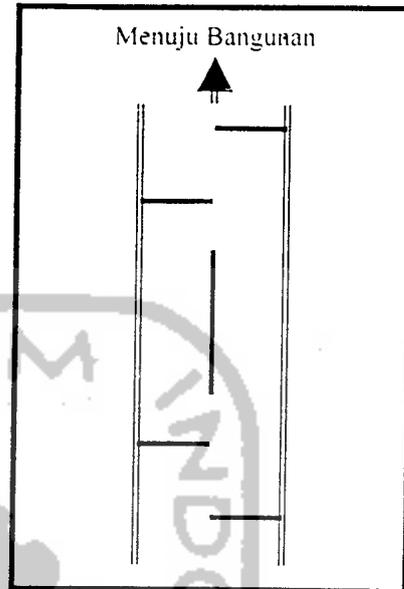
- a) Entrance bangunan gelombang remaja ini adalah dari arah timur. Entrance ini dipilih karena arus lalu lintas yang ada disekitar daerah tersebut adalah arus searah sehingga memudahkan keluar masuknya pengunjung
- b) Elemen ruang luar digunakan untuk mendukung citra bangunan gelombang remaja. Elemen tersebut terdiri dari :
 - Pepohonan yang berfungsi sebagai pengarah
 - Sculpture
 - Open space



Gambar 5.8

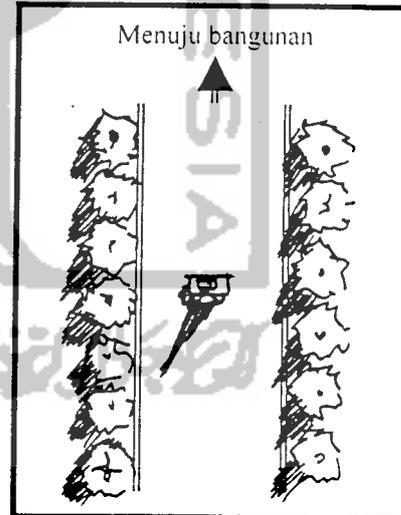
c) Sirkulasi yang ada pada bangunan ini terdiri dari dua pencapaian kearah bangunan. Pencapaian itu terdiri dari pencapaian yang melambangkan akal dan pencapaian yang melambangkan hati.

- Pencapaian akal (bagian 1)
Pencapaian ini akan terdiri dari elemen - elemen yang memberikan kesan sebuah jalan yang mempunyai teka teki.



Gambar 5.9. a

- Pencapaian hati (bagian 2)
Pencapaian ini akan terdiri dari elemen yang memberi kesan sesuatu yang tenang dan tidak bersifat teka teki seperti pencapaian bagian 1. Dimana elemen tersebut terdiri dari pepohonan dan sculpture.

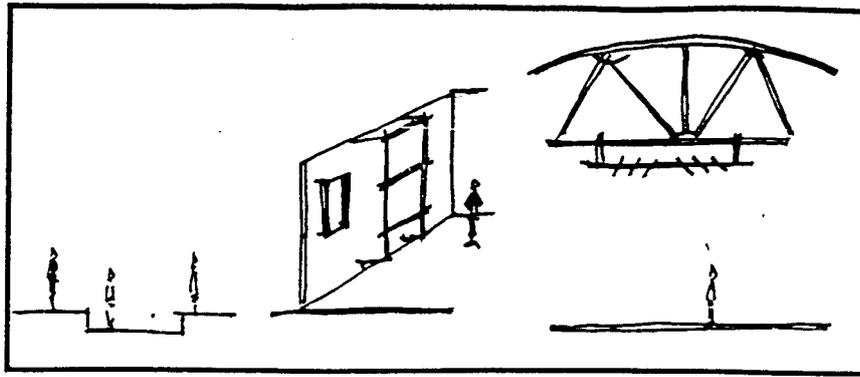


Gambar 5.9. b

B. Konsep Tata Ruang Dalam

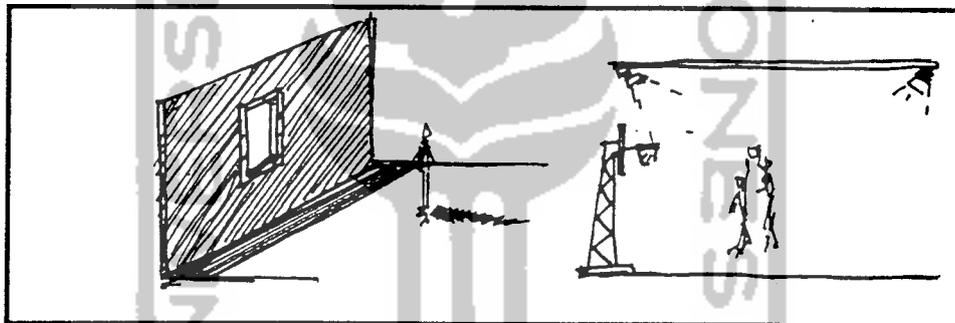
Tata ruang dalam gelanggang remaja ini juga dilakukan melalui permainan tinggi rendah lantai, dinding, langit – langit dan pencahayaan.

- a) Lantai bentuk lantai akan terdiri dari permainan tinggi rendah lantai yang saling berbeda antara ruang yang satu dengan ruang yang lain untuk mendapatkan kesan berubah – ubah.



Gambar 5.10

- b) Dinding yang ada pada bangunan gelangang remaja ini akan menonjolkan permainan frame – frame terbuka, warna, relief dan bukaan – bukaan pada dinding.
- c) Langit – langit pada bangunan ini akan menonjolkan permainan dari struktur rangka atap yang ditambahi dengan frame – frame tambahan.



Gambar 5.11

- d) Pencahayaan disini akan memanfaatkan pencahayaan alami dan buatan. Untuk pencahayaan alami akan memanfaatkan bukaan – bukaan pada dinding bangunan, dimana bukaan - bukaan tersebut juga berfungsi sebagai elemen bangunan. Pencahayaan buatan akan digunakan pada kondisi tertentu apabila pencahayaan alami tidak mampu lagi menerangi ruangan.

