



BAB IV

BAB IV

KONSEP DASAR PERENCANAAN DAN PERANCANGAN PUSAT PROMOSI FURNITURE DI YOGYAKARTA

4.1 KONSEP DASAR PERENCANAAN.

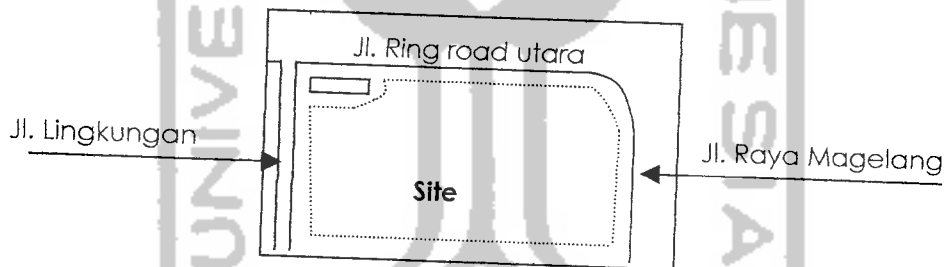
4.1.1 Lokasi

Berdasarkan kriteria pemilihan lokasi bagi penempatan Gedung Pusat Promosi Furniture maka lokasi terpilih adalah lokasi yang terletak pada kawasan Jl. Magelang di mana lokasi ini memiliki beberapa kriteria yang menunjang pencapaian karakter atraktif, informatif dan rekreatif.

4.1.2 Site.

Berdasarkan kriteria dan penilaian site bagi Gedung Promosi dan Perdagangan Furniture maka site yang terpilih adalah site yang terletak diantara Jl. Magelang dan Jl Ring road utara, dengan batasan site :

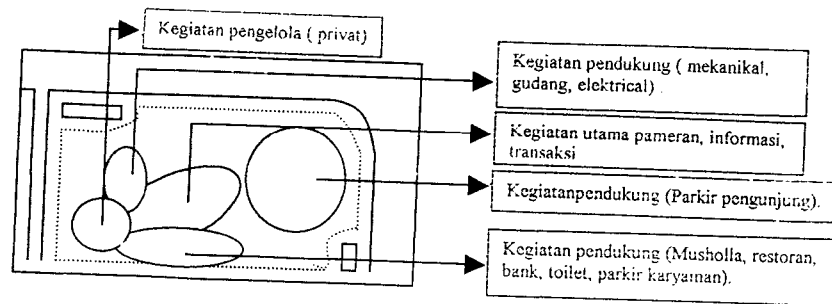
1. Sebelah utara : Ruko dan perumahan .
2. Sebelah selatan : Jl. Ring road utara .
3. Sebelah barat : Jl. Raya Magelang.
4. Sebelah timur : JL.lingkungan dan Tanah kosong



Gambar 4.1 Site.

4.1.3 Konsep Penzonningan dan Pemintakatan Ruang Fungsional pada Site.

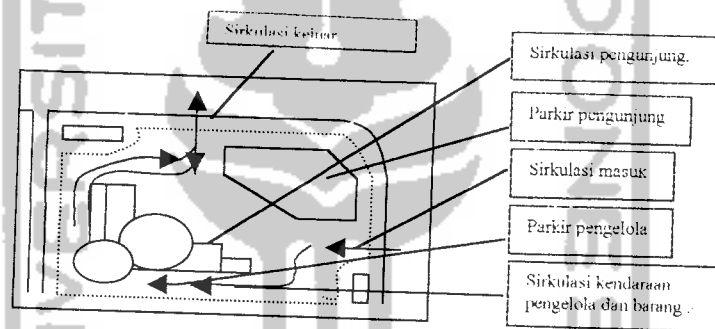
Penzonningan untuk Pusat Promosi Furniture terdiri dari zone public, zone semi public dan zone privat dan pemintakatan site dibedakan berdasarkan kegiatan utama (zone public), kegiatan pendukung (zone semi public) dan kegiatan pengelola (zone privat). Penzonningan dilakukan untuk memberikan penzonningan yang memudahkan kegiatan secara fungsional agar kegiatan dapat saling mendukung dan berjalan dengan baik dengan dengan perletakan yang informatif serta memperkuat karakter atraktif dan rekreatif terhadap site.



Gambar 4.2 Konsep penzonningan dan pemintakatan ruang fungsional pada site

4.1.4 Konsep pencapaian dan sirkulasi.

Pencapaian dari luar kedalam bangunan dapat dilakukan langsung dengan memberikan akses sirkulasi masuk dari luar kedalam site untuk memperkuat karakter informatif. Sirkulasi pada ruang luar terdiri dari sirkulasi bagi pengunjung, pengelola dan sirkulasi bagi barang, di mana sirkulasi bagi pengunjung terpisah dari sirkulasi bagi pengelola dan sirkulasi barang agar memudahkan pencapaian dan memperkuat karakter atraktif danrekratif karena terdapat perbedaan jalur sirkulasi.



Gambar 4.3 Konsep Pencapaian dan Sirkulasi

4.2 KONSEP DASAR PERANCANGAN.

4.2.1 Konsep kebutuhan dan besaran ruang .

1. Pelaku dan kegiatan dalam Pusat Promosi Furniture
 - Pengunjung.
 - Pegelola.
 - Penyewa.
2. Pola kegiatan dalam Pusat Promosi Furniture.
 - Kegiatan Promosi (pameran).
 - Kegiatan pengelola.
 - Kegiatan pendukung.
3. Berdasarkan pola kegiatan dan analisis kebutuhan ruang besaran kebutuhan ruang pada Pusat Promosi dan Perdagangan Furniture adalah :

A. Kegiatan Promosi

- R. pameran tetap. = 864 m²
- R. pameran tidak tetap = 432 m²
- Hall = 520 m²
- Ruang informasi = 12 m²
- Ruang operator = 14 m²
- Ruang penyewa. = 14 m²

B. Kegiatan pegelola .

- Ruang pimpinan = 16 m²
- Ruang sekretaris = 12 m²
- Ruang tamu = 18 m²
- Ruang staf = 100 m²
- Ruang administrasi = 16 m²
- Ruang operasional = 16 m²
- Ruang pemasaran = 16 m²
- Ruang rapat. = 40 m²

C. Kegiatan pendukung.

- Bank = 6 m²
- Musholla = 20 m²
- Restoran. = 125 m²
- Ruang trafo/genset. = 51 m²
- Ruang mesin = 30 m²
- Ruang AC. = 25 m²
- Gudang. = 340 m²
- Toilet. = 46 m²
- Ruang keamanan. = 36 m²
- Parkir = 1245 m²

4. Total Kebutuhan Besar ruang

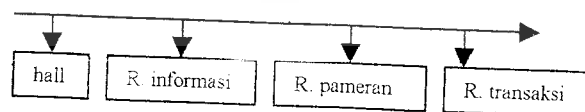
- Kegiatan promosi = 1856 m²
- Kegiatan pegelola = 234 m²
- kegiatan pendukung = 1897 m²

4.2.2 Konsep Organisasi Ruang

Berdasarkan analisa program ruang, hubungan ruang dan pola sirkulasi ruang pada kelompok kegiatan maka organisasi pada Pusat Promosi dan Perdagangan Furniture yang bertujuan memberikan kemudahan menuju ruang-ruang yang dituju oleh pengunjung dan pengelola.

1. Organisasi Ruang Linier.

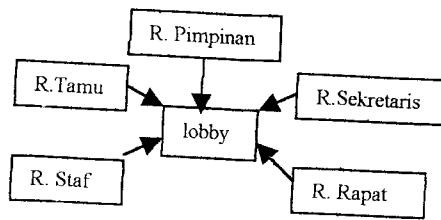
Organisasi linier digunakan pada ruang-ruang pameran pada kegiatan promosi sehingga masing-masing ruang mempunyai derajat kualitas yang sama dan pencapaian ke masing-masing ruang lebih mudah.



Gambar 4.4 Organisasi ruang linier

2. Organisasi Ruang Memusat.

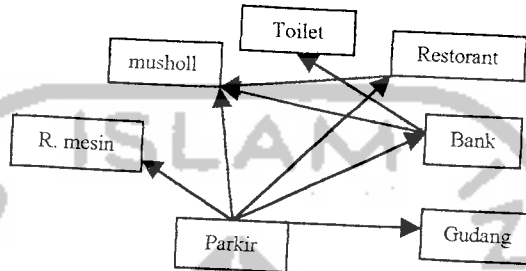
Organisasi ruang memusat digunakan pada ruang-ruang pada kegiatan pengelola, dimana lobby sebagai pusat titik penyebaran menuju ruang-ruang pengelola.



Gambar 4.5 Organisasi ruang memusat

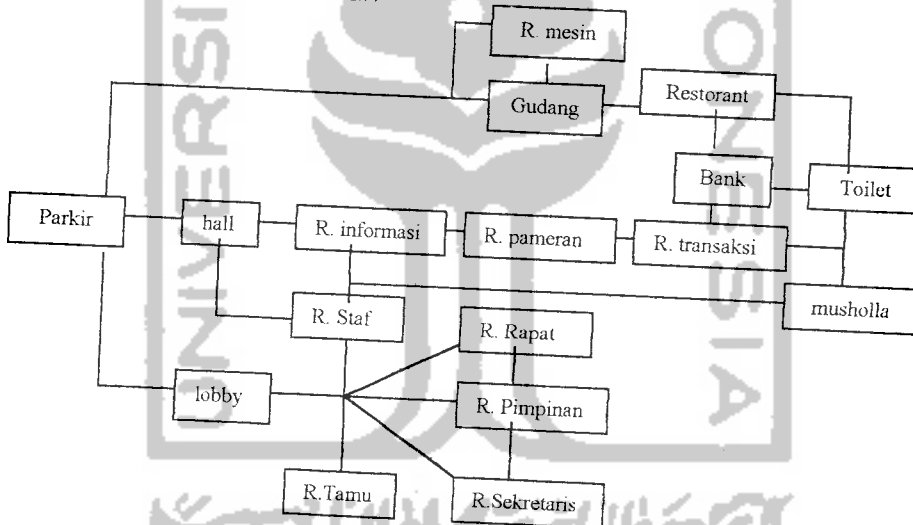
3. Organisasi Ruang Cluster.

Ruang-ruang pada kegiatan pendukung agar mempunyai fleksibilitas sebagai ruang-ruang pendukung pada Pusat Promosi dan Perdagangan Furniture.



Gambar 4.6 Organisasi ruang cluster

4. Organisasi ruang keseluruhan



Gambar 4.7 Organisasi ruang integral

4.2.3 Konsep Tata Ruang Dalam (interior).

Bangunan Pusat Promosi Furniture harus mempunyai tata ruang dalam yang memcerminkan karakter Atraktif, Informatif dan Rekreatif sehingga mendukung fungsi bangunan.

Pencerminan karakter atraktif pada tata ruang dalam (interior) adalah :

1. **Movement**

Movement adanya pergerakan, hal ini dapat diwujudkan dengan penggunaan teknologi yang memungkinkan adanya ruang pameran yang dapat bergerak sehingga menarik perhatian pengunjung. Untuk dapat merealisasikan maka dapat menggunakan tenaga mesin yang dapat memutar ruangan yang terdapat obyek furniturnya dengan arah dan kecepatan putar yang dapat dikontrol sehingga pengoperasiannya dapat disetting menurut kebutuhan. Selain itu dapat menghadirkan ornamen bergerak lainnya seperti escalator dan lift untuk mendukung adanya *movement*.

2. **Pattern**

Penggunaan pola (*pattern*) dapat diwujudkan dengan penataan pola-pola pada dinding langit-langit dan lantai yang tidak monoton antara ruang pameran yang satu dengan ruang pameran lainnya sehingga memperkuat karakter atraktif.

Penggunaan pola pada dinding, langit-langit dan lantai disesuaikan dengan furniture yang diwadahi sebagai obyek pameran, untuk furniture klasik dapat menggunakan pola dinding langit-langit dan lantai yang formal berbentuk persegi sehingga memberikan keselarasan terhadap obyek yang diwadahi.

Untuk ruang pameran furniture modern dan kontemporer dapat menggunakan pola-pola yang berbeda dengan pola pada ruang pameran furniture klasik. Pola-pola dinding langit-langit dan lantai ditata dengan lugas dengan menaikan atau meninggikan menambah atau mengurangi elemen pembentuk ruangnya.

Pencerminan karakter informatif pada tata ruang dalam (interior) adalah :

1. **Bukaan**

Penggunaan bukaan yang di terapkan dengan meminimalkan dinding solid yang memberikan kesan tertutup pada ruang pameran dan penggunaan kaca sebagai dinding.

2. **Warna**

Penggunaan warna terang pada dinding, langit-langit dan lantai pada ruang pameran yang obyek pamerannya memiliki warna gelap atau sebaliknya memberikan warna gelap untuk obyek yang berwarna terang yang memberikan kesesuaian terhadap furniture yang dipamerkan dengan ruang pameran.

Pencerminan karakter rekreatif pada tata ruang dalam (interior) adalah :

1. Dinamis

Penataan ruang-ruang yang memperhatikan peletakan yang memberikan kesan mengalir dengan perletakan posisi yang berbeda dan pembentukan sirkulasi yang mengikuti ruang sebagai ungkapan adanya dinamis.

2. Skala

Penggunaan skala yang berbeda untuk menciptakan suasana ruang yang berbeda antar ruang pameran tetap dengan skala normal dengan dan ruang pameran tidak tetap (skala monumental/besar).

3. Unsur alam

Penggunaan vegetasi yang berukuran kecil (tanaman perdu) sebagai pembatas ruangan yang memperlunak kesan ruang yang tertutup dan memberikan kesan suasana alami dan nyaman.

Beberapa faktor diatas pada dasarnya saling berhubungan dan saling menunjang sebagai usaha untuk mewujudkan pencerminan karakter Atraktif, Informatif dan Rekreatif pada Tata Ruang Dalam (Interior) Pusat Promosi Furniture.

2.2.2 Konsep Penampilan Bangunan (Eksterior).

2.2.2.1 Konsep Tata Massa.

Tatanan massa bangun dipengaruhi oleh hubungan kedekatan ruang yang dikelompokan dari kegiatan yang terdapat pada fungsi bangunan. Tata massa pada Pusat Promosi Furniture diatur menjadi satu massa untuk kegiatan yang memiliki keterkaitan erat antar ruang-ruang didalamnya dan disesuaikan oleh kondisi site .

Bangunan Pusat Promosi dan Perdagangan Furniture harus mempunyai penampilan bangunan (eksterior) yang memcerminkan karakter Atraktif, Informatif dan Rekreatif sehingga memberikan daya tarik orang yang melihatnya.

Pencerminan karakter atraktif pada penampilan bangunan (eksterior) adalah:

1. Spectacular

Spectacular untuk menampilkan kesan modern dan teknologi pada bangunan, hal tersebut dapat diwujudkan dengan penggunaan struktur rangka ruang yang diekspose, selainitu juga dapat menggunakan bahan material seperti sun block, glass block secara fungsional sebagai elemen kulit bangunan yang memberikan ungkapan *spectacular*.

2. Admirable

Admirable untuk menghadirkan sesuai yang mengagumkan orang yang melihatnya. Admiabile dapat dihadirkan dengan pengelolaan bentuk massa

bangunan yang berbeda dengan lingkungan sekitarnya dan bentukan yang dinamis seperti bentuk melengkung Sebagai ungkapan sesuatu yang *Admirable*.

3 **Bold**

Bold memberikan kesan berani sehingga memberikan daya tarik orang yang melihatnya, *Bold* dapat dihadirkan dengan Penggunaan ragam sistem struktur seperti struktur rangka ruang untuk fungsi atap, struktur rangka Rigid untuk rangka fungsional ruang, struktur bidang untuk atap dan struktur kabel sebagai penahan kanopi. Selain itu struktur dapat diekspose dikombinasikan dengan penggunaan material kaca yang didesain sebagai dinding sebagai ungkapan adanya *bold*.

Pencerminan karakter informatif pada penampilan bangunan (eksterior) adalah:

1. **Simbol**

Simbol sebagai usaha untuk memberikan kemudahan kepada seseorang untuk mengenali suatu bangunan, Simbol dapat diwujudkan dengan Penggunaan simbol metaphor yang berbentuk kursi yang mewakili fungsi furniture yang ditransformasi kedalam bentuk bangunan. Selain itu dapat pula simbol sebagai sculpture yang diletakan pada halaman muka bangunan sehingga mudah dikenali sebagai tanda yang menginformasikan fungsi bangunan.

2. **Warna**

Penggunaan warna sebagai upaya menampilkan karakter informatif pada penampilan bangunan, hal tersebut dapat diwujudkan dengan penggunaan yang mencolok dari warna bangunan yang terdapat di sekitarnya seperti warna biru (warna terang) di mana lingkungan sekitarnya banyak menggunakan warna putih.

Pencerminan karakter rekreatif pada penampilan bangunan (eksterior) adalah :

1. **Dinamis**

Dinamis mencoba menghadirkan bentuk yang fleksibel (tidak monoton), Dinamis dapat diwujudkan dengan Pengolahan bentuk massa bangunan yang dinamis dengan adanya pengulangan, penambahan atau pengurangan massa bangunan. Selain itu dapat menggunakan ragam bahan sebagai elemen kulit bangunan seperti kaca untuk jendela dan dinding, beton sebagai dinding, baja sebagai rangka dinding.

2. Transparan

Penggunaan elemen transparan seperti kaca sebagai elemen kulit bangunan. yang mengimbangi kesan solid dari elemen kulit bangunan lain dan perletakan yang berkesan dinamis akan semakin memperkuat karakter rekreatif.

3. Pencahayaan

Pencahayaan sebagai upaya untuk memnghadirkan karakter rekreatif dapat di wujudkan dengan Penempatan sistem pencahayaan yang memperkuat sosok penampilan bangunan pada sudut-sudut bangunan dan muka bangunan serta penggunaan warna cahaya yang berbeda.

2.2.2.2 Konsep Struktur.

Untuk mendukung pencerminan karakter Atraktif, Informatif dan Rekreatif pada penampilan bangunan serta mendukung fungsi bangunan maka digunakan sistem struktur diantaranya :

1. Struktur rangka

Struktur rangka rangka rigid sebagai rangka fungsional ruang dan rangka ruang untuk atap

2. Struktur bidang (lengkung (cell))

Struktur bidang lengkung sebagai rangka atap

3. Struktur kabel dan kantilever.

Astruktur kabel sebagai penahan kanopi dan kantilever.

Penggunaan struktur dipadukan dengan pemilihan sub struktur yang sesuai dengan kebutuhan ruang dan kondisi site, selain itu juga diperlukan pemilihan material sebagai elemen pembentuk kulit bangunan yang dapat memperkuat kesan penampilan dan fungsional bangunan.

2.2.2.3 Konsep persyaratan ruang.

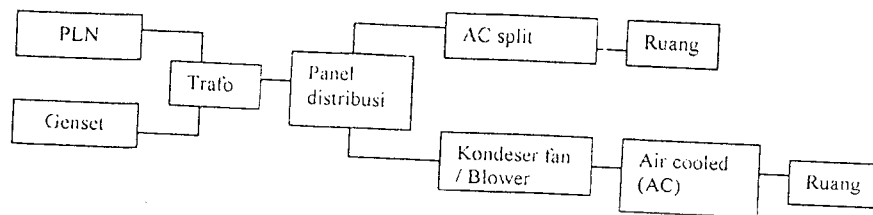
1. Konsep Sirkulasi.

Pada Pusat Promosi Furniture untuk memudahkan pergerakan maka digunakan selasar untuk sirkulasi horizontal dan penggunaan lift dan escalator untuk sirkulasi vertikal untuk para pengunjung dan pengelola dalam melakukan kegiatan, sedangkan untuk pergerakan barang dapat menggunakan lift khusus bagi pengangkutan barang dan akses masuk langsung dekat parkir mobil barang.

2. Konsep pengkondisian udara.

Untuk pengkondisian udara digunakan :

1. Penghawaan alami berupa bukaan berupa dinding yang berongga dan penghawaan buatan berupa sistem Air Conditioner pada ruang-ruang umum untuk memberikan kenyamanan pada pengguna ruang.
2. Penggunaan Sistem Air Conditioner sentral yang dilengkapi sistem eksphaust untuk memberikan suhu ruang yang nyaman dan ketahanan material dan menyedot bau pada area pameran yang cukup luas.

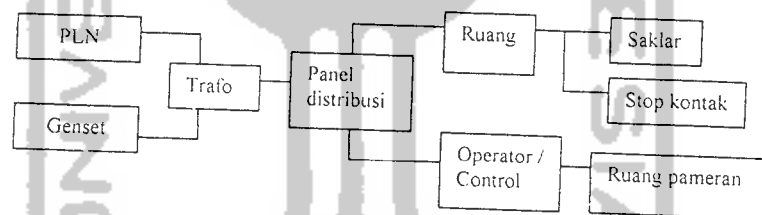


Gambar 4.8 skema sistem AC

3. Konsep Pencahayaan.

Pada Pusat Promosi Furniture pencahayaan yang digunakan adalah :

1. Pencahayaan alami dan pencahayaan buatan berupa *natural light* untuk memberikan kualitas penerangan yang baik bagi kenyamanan pengguna pada ruang umum.
2. Pencahayaan buatan berupa *down light* dan *up light* untuk mempertegas obyek pameran dan memperkuat kesan ruang pada ruang-ruang pameran .

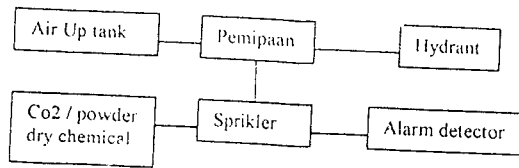


Gambar 4.9 Skema pencahayaan

4. Konsep Proteksi Kebakaran.

Pencegahan dan penanggulangan kebakaran pada Pusat Promosi furniture adalah :

1. Penggunaan sistem alarm berupa smoke detector / heat detector yang dipadukan dengan sistem sprinkler sebagai pemadam api yang bekerja secara otomatis.
2. Penggunaan pemadam yang berisi bahan pemadam CO2 dan Dry Powder Chemical yang ditempatkan pada ruang pameran
3. Penggunaan hydrant pada luar bangunan dan dalam bangunan serta tangga darurat sebagai alat evakuasi.



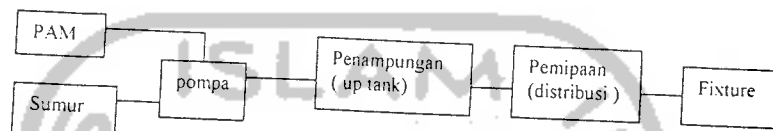
Gambar 4.10 Skema proteksi kebakaran

5. Konsep Utilitas

Sistem utilitas dalam bangunan Pusat Promosi Furniture meliputi :

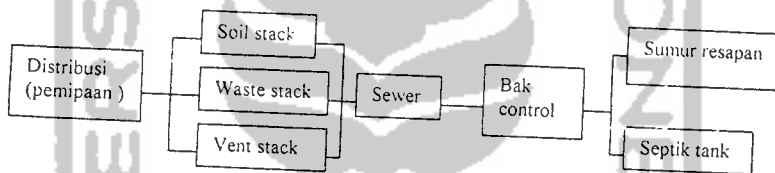
1. Sistem distribusi air

Sistem distribusi air menggunakan sistem distribusi down feed.



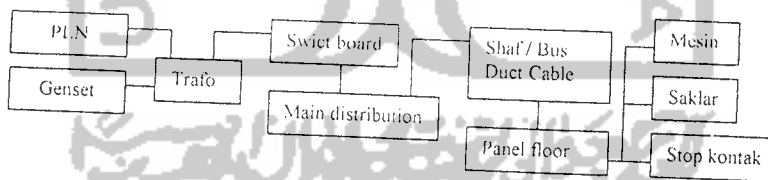
Gambar 4.11 Skema distribusi air

2. Sistem sanitasi dan drainasi



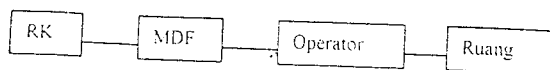
Gambar 4.12 Skema sistem sanitasi dan drainasi

3. Sistem power supply



Gambar 4.13 Skema sistem power supply

4. Sistem telekomunikasi



Gambar 4.14 Skema sistem telekomunikasi