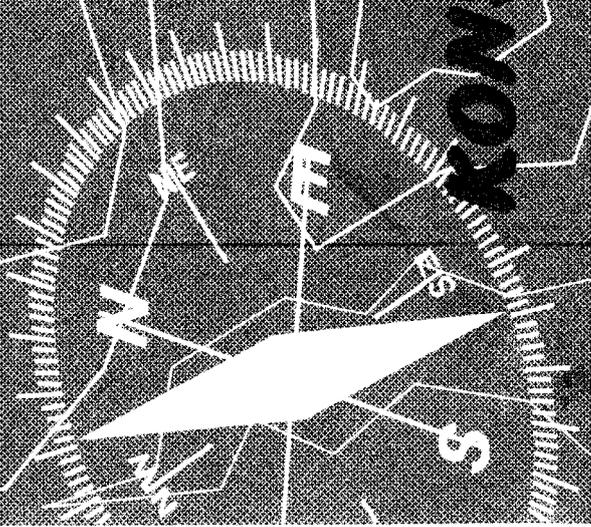


KONSEP DASAR PERANGANGAN



BAB IV

KONSEP DASAR PERANCANGAN

4.1. Konsep Penampilan (Fasad) Bangunan

Dealer sepeda motor Yamaha merupakan salah satu bangunan komersial yang sudah selayaknya dapat berfungsi dengan baik. Didalam usaha meningkatkan jumlah konsumen, penampilan bangunan harus diolah sedemikian rupa, sehingga memiliki daya tarik yang kuat terhadap orang yang melihatnya. Disini dealer akan ditampilkan dalam bentuk yang berbeda dengan bangunan yang ada disekitarnya.

Pada bagian depan bangunan diberi bukaan yang taranspara sehingga hubungan antara ruang luar dan dalam merasa tidak dibatasi dan orang dapat melihat kedalam dari luar, begitu pula sebaliknya.

4.1.1.2. Pe
Bentuk da
bentuk di
penggabur
kumpulan
dengan ak

4.1.1. Bentuk Bangunan

4.1.1.1. Pencarian Bentuk

Garputala merupakan simbol dari motor Yamaha yang mana dijadikan sebagai acuan pencarian bentuk didalam proses perancangan. Pencarian karakter dari bentuk garputala itu dapat dilakukan dengan beberapa proses agar mampu menghasilkan gubahan massa yang menarik.

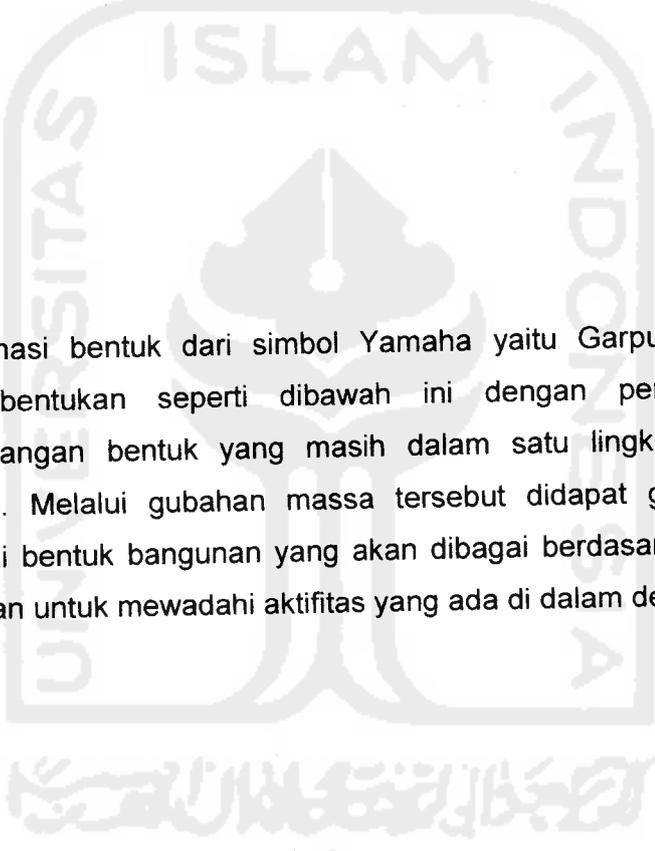
Transforma
diambil bi
pengembar
garputala.
mengenai l
dibutuhkan

Bagian depan yang melebar dan membuka, diartikan sebagai lambang penerimaan yang sesuai dengan fungsinya bangunan komersial.

Dari bentuk garputala yang utuh dapat dihasilkan beberapa bentukan lain yang merupakan komponen dasar dari bentuk garputala tersebut.

4.1.1.2. Pengambilan Bentuk

Bentuk dasar garputala dan komponen bentuknya akan dijadikan gagasan bentuk dari bangunan dealer sepeda motor Yamaha ini. Melalui penggabungan beberapa bentuk diharapkan akan menghasilkan suatu kumpulan massa bangunan yang dapat menciptakan ruangan sesuai dengan aktifitas yang akan diwadahi.



Transformasi bentuk dari simbol Yamaha yaitu Garputala tadi dapat diambil bentuknya seperti dibawah ini dengan penambahan dan pengembangan bentuk yang masih dalam satu lingkup konsep dari garputala. Melalui gubahan massa tersebut didapat gambaran kasar mengenai bentuk bangunan yang akan dibagi berdasarkan ruang yang dibutuhkan untuk mewadahi aktifitas yang ada di dalam dealer tersebut.

4.1.2. Bentuk Atap

Agar penampilan bangunan lebih menarik, maka bentuk atap akan dibuat dengan bentukan yang lebih menarik tanpa meninggalkan fungsi utamanya didalam melindungi bangunan terhadap udara luar. Bentuk atap diambil dari taransformasi bentuk yang airodinamis seperti bentuk motor yang di desain airodinamis.



4.1.3. Warna bangunan

Warna merupakan salahsatu faktor yang dapat mempengaruhi penampilan bangunan agar lebih terlihat aktraktif. Perbedaan warna pada bangunan dealer motor Yamaha dengan warna bangunan yang ada disekitarnya akan memberikan kesan berbeda terhadap orang yang melihatnya, sehingga akan menimbulkan rasa ingin melihat bangunan tersebut lebih dekat dan masuk.

Banguna disekitar site pada umumnya berwarna putih dan terlihat sama atau monoton, sehingga dengan memberikan warna yang berbeda pada dealer akan menjadikan bangunan ini terlihat lebih menonjol dan kontras. Disini warna yang akan diberikan adalah warna merah.

4.2. Konsep Sirkulasi

4.2.1. Sirkulasi Kendaraan.

Untuk kendaraan menggunakan alur sirkulasi linier, dimana antara pintu masuk dengan pintu keluar kendaraan dibuat terpisah.

4.2.2. Sirkulasi Orang.

Pada orang baik pengunjung maupun pengelola, sirkulasi yang digunakan didalam bangunan adalah system sirkulasi bebas. Dengan sirkulasi ini para pengunjung dapat dengan leluasa melihat dan mengunjungi fasilitas maupun ruangan yang ada didalam dealer tersebut sesuai batasan yang telah ditentukan.

4.3. Konsep Pencahayaan Banguna

Jenis pencahayaan yang akan digunakan didalam bangunan deler Yamaha ini ada dua macam, yaitu:

- Sistem pencahayaan alami

Pencahayaan alami dengan memanfaatkan sinar matahari melalui bukaan-bukaan seperti pintu, jendela dan sky light.



- Sistem pencahayaan buatan

Sistem pencahayaan ini biasanya berasal dari sumber arus listrik PLN dan ganset sebagai sumber listrik cadangan. Penerangan jenis ini sangat banyak membutuhkan energi, sehingga perlu perhitungan yang tepat didalam pemakaiannya. Ada dua macam cara penerangan berdasarkan objek yang akan diterangi, yaitu:

1. Penerangan merata (*Ambient Lighting*)

Penerangan ini biasanya digunakan untuk menerangkan ruangan secara merata.

2. Penerangan terarah (*Accent Lighting*)

Penerangan ini digunakan untuk mempertegas atau memperjelas suatu benda yang dipamerkan agar terlihat lebih menarik.

4.4. Konsep Penghawaan.

Untuk masalah penghawaan pada bangunan Dealer sepeda motor Yamaha ini dibagi menjadi dua, yaitu:

- Penghawaan Alami

Penghawaan ruangan dalam dengan memanfaatkan sirkulasi udara yang ada diluar untuk masuk kedalam bangunan. Penghawaan iseperti ini terjadi pada ruangan yang menghasilkan polusi udara yang cukup besar seperti: ruang bengkel, modifikasi, bongkar pasang, ruang suku cadang dan sebagainya.

- Penghawaan Buatan

Pengkondisian udara didalam bangunan yang menggunakan alat alat bantu berupa AC. Pada bangunan ini digunakan sisten penghawaan central sehingga lebih mudah dikontrol untuk kebutuhan ruang yang lebih luas.

4.5. Konsep Ruang Pamer

Untuk menciptakan ruangan yang aktraktif, maka permaianan tinggi rendah lantai sangat berpengaruh didalam menampilkan sepeda motor agar lebih terlihat menarik bagi para pengunjung.

4.6. Konsep Transportasi Vertikal

Dalam mendukung aktifitas pameran yang ada dilantai satu dan dua, maka penempatan tangga dan ram sangat berpengaruh didalam menciptakan sirkulasi yang aman dan nyaman bagi para pengunjung.

4.7. Konsep Penzoningan

Banguana dealer sepeda motor Yamaha ini memiliki berbagai aktifitas yang ada didalamnya, sehingga guna menciptakan kenyamanan bagi para pengunjung melakukan aktifitas didalamnya, maka perlu dilakukan pembagian zoning yang sesuai berdasarkan tingkat kebisingan yang terjadi pada setiap aktifitas. Disini ada 3 pembagian zona berdasarkan kebisingannya, yaitu :

- Zona kebisingan tinggi, meliputi ruang bengkel, sukucadang, modifikasi, bongkar pasang, test drive dan lainnya.
- Zona kebisingan sedang, meliputi ruang pameran, ruang game, ruang film, cafeteria dan lainnya.
- Zona kebisingan rendah, meliputi ruang pengelola, musolah, ruang karyawan dsb.

