

**BAB VI**  
**KONSEP DASAR**  
**PERENCANAAN DAN PERANCANGAN**

**6.1. Konsep Lokasi dan Site**

**6.1.1. Konsep Lokasi**

Ditinjau pada pembahasan Bab V maka lokasi yang terpilih adalah kawasan: Jl. Gajah Mada.

Dengan pertimbangan adanya keterkaitan fungsi dengan kawasan/lingkungan sekitar serta kemudahan pencapaian masyarakat untuk datang berkunjung maupun bagi para pengusaha industriawan dan kaum terpelajar sangat besar dan hal ini merupakan potensi yang penting guna mendukung keberadaan Gedung Pameran Furniture di Semarang.

**6.1.2. Konsep Penentuan Site**

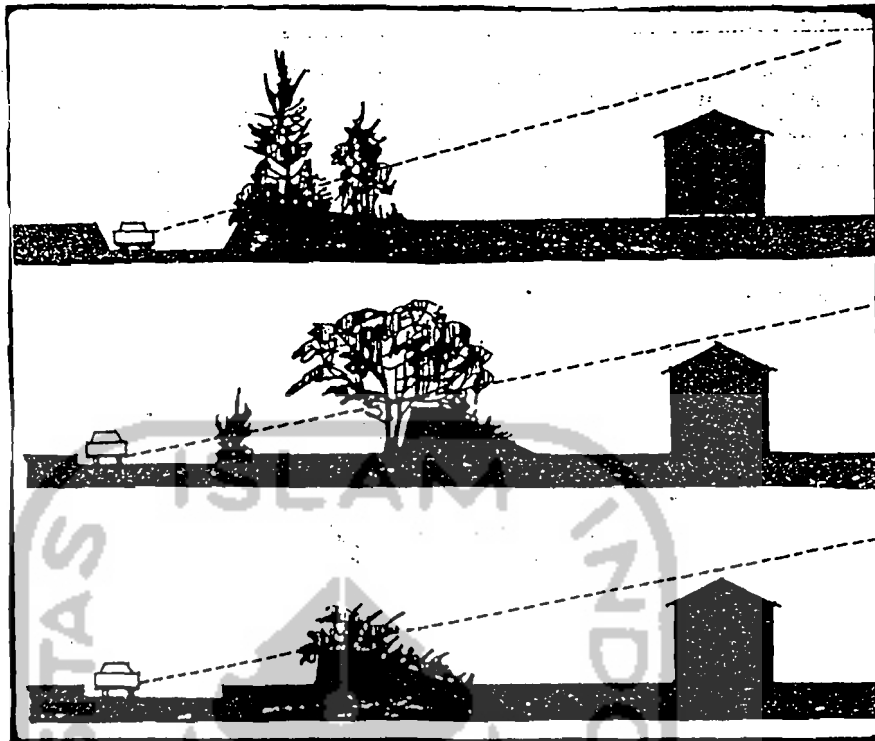
Berdasarkan kriteria dan kondisi tiap site, maka site yang mempunyai kemampuan mendukung keberadaan Gedung Pameran terpilih site yang berada di Jl. Gajah Mada sebelah Barat Jl. Mayjen Sutoyo.

**6.1.3. Pengolahan Site**

**1. Faktor kebisingan**

Mengatasi faktor kebisingan dengan beberapa cara:

- a. Pembagian zone yang berdasarkan tingkat keramaian dari luar.
- b. Unsur tanaman sebagai **barier** terhadap gangguan kebisingan.



Gambar VI.1. Unsur tanaman sebagai barrier

Sumber : Mangunwijaya, Pengantar fisika.

- c. Penanganan finishing bahan-bahan yang dipergunakan untuk eksterior bangunan gedung pameran.

## 2. Aksesibilitas dan Sirkulasi

### a. Aksesibilitas

Aksesibilitas dicapai dari jalan Gajah Mada sebagai jalur utama dan berpotensi untuk pencapaian dari segala arah. Dasar pertimbangan yang diperhitungkan, yaitu:

- Kelancaran sirkulasi di luar site
- Usaha pencapaian site dengan jelas dan mudah

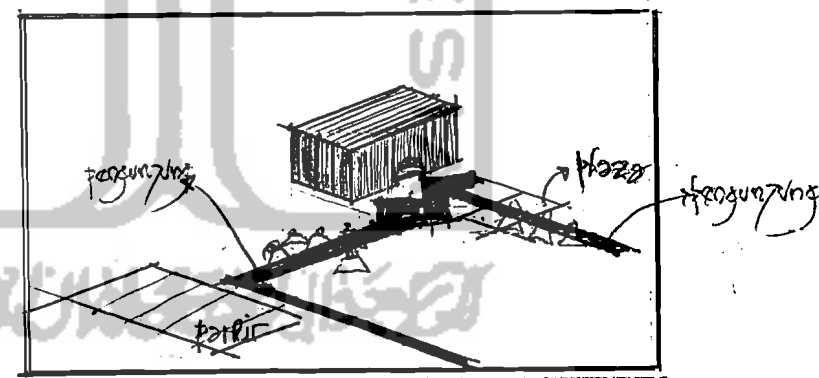
Alternatif pemecahannya :

- Main entrance untuk pengunjung pada ruas jalan Gajah mada.
- Side entrance untuk pengelola, peserta, penyelenggara dan barang diletakkan pada jalan Mayjend Soetoyo.

b. Sirkulasi

Sirkulasi dibedakan antara :

- Sirkulasi pejalan kaki dan kendaraan pengunjung.
- Sirkulasi langsung bagi pejalan kaki melalui Plaza sebagai ruang penghubung sebelum ke entrance bangunan.
- Sirkulasi tersamar diperuntukkan untuk kendaraan.



Gambar VI.2. Pencapaian ke bangunan

#### 6.1.4. Penzoningan

##### 1. Zone kebisingan

Dengan melihat kegiatan yang ada di dalam dan di luar site maka peletakan bangunan ditentukan zoningnya untuk menghindari kebisingan.



## 6.2. Konsep Perancangan

### 6.2.1. Program ruang

#### 1. Dimensi dan pengelompokan ruang

##### a. Kelompok kegiatan pameran dan kegiatan utama(pameran)

- hall pengunjung		
asumsi 250 orang x 0,8 m <sup>2</sup> /orang	=	240m <sup>2</sup>
- Ruang informasi		
asumsi 2 orang x 1,6 m <sup>2</sup> /orang	=	4m <sup>2</sup>
- stage	=	9m <sup>2</sup>
- Ruang Pameran titak tetap		
asumsi memuat 25 peserta @16m <sup>2</sup>	=	520m <sup>2</sup>
- Ruang pameran tetap		
asumsi memuat 15 peserta @16m <sup>2</sup>	=	312m <sup>2</sup>
- R. bongkar	=	100m <sup>2</sup>
- Gudang	=	100m <sup>2</sup>
- R. penyelenggara		
asumsi 4x 8m <sup>2</sup> /orang	=	40m <sup>2</sup>
- Lavatory	=	18m <sup>2</sup>
<hr/>		
Total	=	1353m <sup>2</sup>

##### b. Kelompok Kegiatan Penunjang

- Plaza		
asumsi dapat menampung		
200x 0,6m <sup>2</sup> /orang	=	144m <sup>2</sup>
- Rg. Peresmian		
asumsi dapat menampung		
100 x 0,6m <sup>2</sup> /orang	=	100m <sup>2</sup>
- R. Seminar		
asumsi dapat menampung		
200 x 0,6m <sup>2</sup> /orang	=	204m <sup>2</sup>
- Bank Cabang		
asumsi	=	36m <sup>2</sup>
- Lavatory	=	18m <sup>2</sup>

---

Total = 502m<sup>2</sup>

##### c. Kelompok Pengelola

- R. Pimpinan		
1 orang x 15m <sup>2</sup> /orang	=	15m <sup>2</sup>
- R. Kepala bagian dan staff		
asumsi 10 orang x 8m <sup>2</sup> /orang	=	96m <sup>2</sup>
- R. Rapat		

asumsi 15 orang x 2.00m <sup>2</sup> /orang	=	36m <sup>2</sup>
- R.Perpustakaan		
asumsi 15 orang x 2,5m <sup>2</sup> /orang	=	45m <sup>2</sup>
- R. Tamu		
asumsi 5 orang x 1,6m <sup>2</sup> /orang	=	10m <sup>2</sup>
- R. Istirahat karyawan		
asumsi	=	24m <sup>2</sup>
<hr/>		
Total	=	225m <sup>2</sup>

d. Kelompok Kegiatan Pelayanan		
- Cafeteria		
asumsi berkapasitas 75 orang	=	234m <sup>2</sup>
- Musholla		
asumsi memuat 20 orang	=	20m <sup>2</sup>
- R. Mekanikal		
asumsi	=	50m <sup>2</sup>
- R. Satpam		
asumsi	=	16m <sup>2</sup>
- Lavatory	=	18m <sup>2</sup>
<hr/>		
Total	=	338m <sup>2</sup>

e. Kelompok Parkir		
- Parkir Pengunjung :		
asumsi roda 2, 100 x 1,5m <sup>2</sup>	=	150m <sup>2</sup>
roda 4, 50 x 6m <sup>2</sup>	=	300m <sup>2</sup>
- Parkir Pengelola, Peserta dan Penyelenggara		
asumsi roda 2, 10 x 1,5m <sup>2</sup>	=	15m <sup>2</sup>
roda 4, 40 x 6m <sup>2</sup>	=	240m <sup>2</sup>
- Pakir truk		
asumsi 2 buah	=	36m <sup>2</sup>
<hr/>		
Total	=	740m <sup>2</sup>
flow 60%	=	444m <sup>2</sup>
<hr/>		
Total	=	1104m <sup>2</sup>

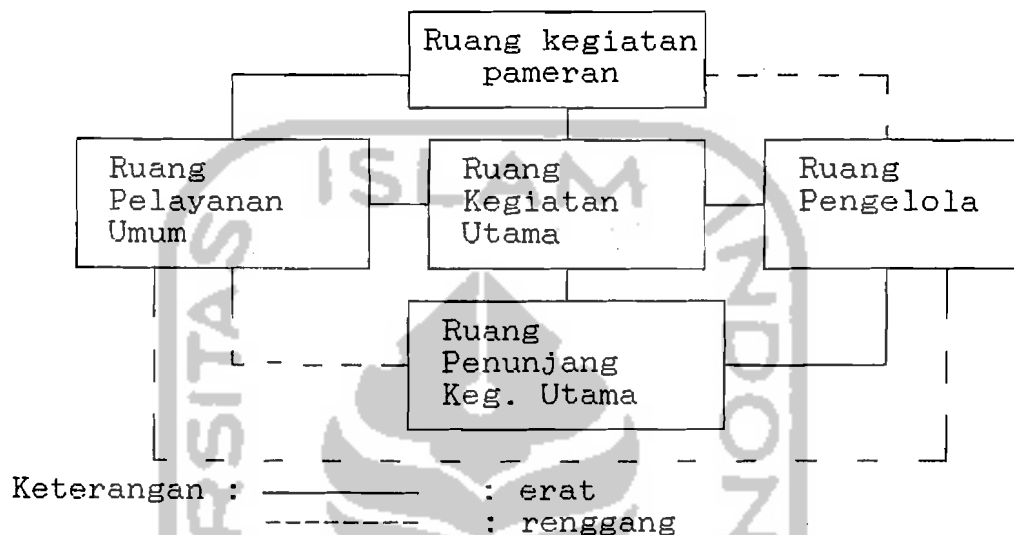
Luas lantai keseluruhan = 2675,7m<sup>2</sup>

BC = 40

Luas site yang di izinkan = 6689,25 m<sup>2</sup>

### 6.2.2. Hubungan Ruang

Adapun hubungan ruang dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar VI.5, hubungan ruang  
 Sumber : Hasil Pemikiran

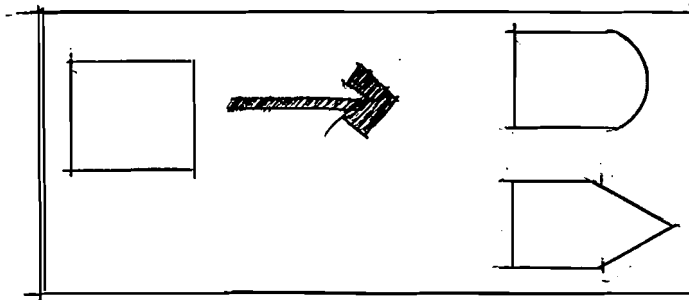
### 6.2.3. Sirkulasi

Sirkulasi sedapat mungkin terpisah antara kegiatan manusia dan barang, sehingga aman dan tidak saling mengganggu. Sirkulasi ruang dapat berupa :

- Tertutup, membentuk sebuah ruang yang berkaitan dengan ruang-ruang yang dihubungkannya.
- Terbuka, pada salah satu sisi untuk membuktikan kontinuitas visual maupun dengan ruang-ruang yang dihubungkannya.

### 6.2.4. Pendekatan Bentuk Ruang

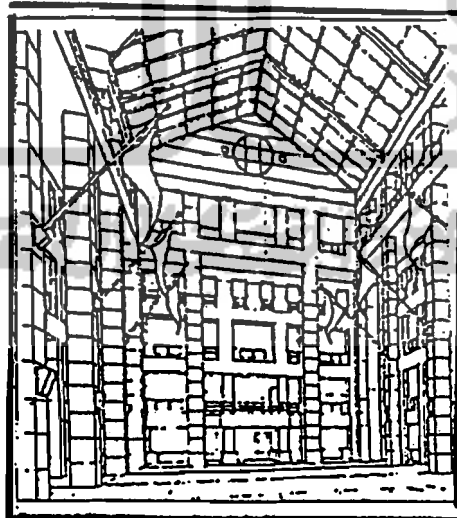
Dengan dasar pertimbangan, yaitu pemilihan alternatif bujur sangkar dan tidak tertutup adanya pengembangan.



Gambar VI.6. Alternatif Bentuk Ruang

#### 6.2.5. Konsep Ruang Pameran

1. Fleksibilitas Ruang
  - a. Tuntutan luas ruang yang cukup
  - b. Diusahakan bebas kolom



Gambar VI.7. Penyelesaian Ruang Pamer

Sumber : Hasil Pemikiran



## 2. Sirkulasi

- Arah sirkulasi tegas dan jelas
- Lebar yang cukup untuk memberikan keleluasaan pengunjung dalam mengamati obyek meliputi :
  - \* Gerak langsung tanpa dinikmati
  - \* Gerak dengan mengamati obyek
  - \* Gerak dengan mengamati lebih teliti

## 3. Suasana Ruang

### a. Pencahayaan

- Sistem pencahayaan alami :

- \* Penyinaran secara dipus untuk mereduksi sinar ultra violet.
- \* Penyesuaian sistem pencahayaan dengan bentuk bangunan dan penampilan bangunan.
- \* Penerapan sunscreen sistem jendela tidak langsung, oversteak dengan kaca-kaca violet sebagai filter.

- Sistem pencahayaan buatan :

- \* Secara umum sistem penerangan merata pada seluruh ruangan dengan intensitas cahaya 50 s/d 150 lux (1 lux = 1 lumen/ $m^3$ ) dengan mempergunakan lampu TL dan lampu pijar dari berbagai type yang cocok.
- \* Secara khusus menggunakan lampu-lampu spot untuk mermbentuk kesan tertentu pada ruang pameran.

b. Warna

- Warna dapat mempengaruhi seseorang yang secara sadar/tidak sadar akan memberikan efek psikologis.
- Warna pada ruang pameran furniture bertujuan untuk mendukung obyek yang dipamerkan.
- Secara umum warna-warna tersebut adalah:

- \* Merah, membangkitkan emosi yang bersemangat dan berani.
- \* Merah muda, membangkitkan suasana ceria dan gembira.
- \* Kuning, menimbulkan kesan serius.
- \* Hijau, menimbulkan suasana tenang/damai.
- \* Putih, menimbulkan kesan bersih dan netral.

4. Penghawaan

- a. Untuk ruang utama/pameran digunakan pengkondisian udara dengan sistem AC dengan mempertimbangkan kebutuhan kondisi dan biologis serta kenikmatan akan udara segar dari tiap jam diperlukan  $27m^3$ , suhu udara yang nyaman berkisar  $22^{\circ}$  s/d  $26^{\circ}$  dengan kelembaban udara 40% - 50%
- b. Pemakaian pengkondisian udara secara bergantian dengan sistem AC dan sistim penghawaan alami pada ruang-ruang yan lain.

- d. Untuk ruang-ruang yang lain diupayakan untuk memanfaatkan semaksimal mungkin posisi penghawaan alami dengan penghawaan silang dengan menghubungkan AC.

#### 6.2.5. Penampilan bangunan

##### 1. Komposisi Masa

Bentuk masa gedung pameran merupakan bentuk satu masa *monolid* yang akan dikembangkan lebih lanjut.

##### 2. Karakteristik Bangunan

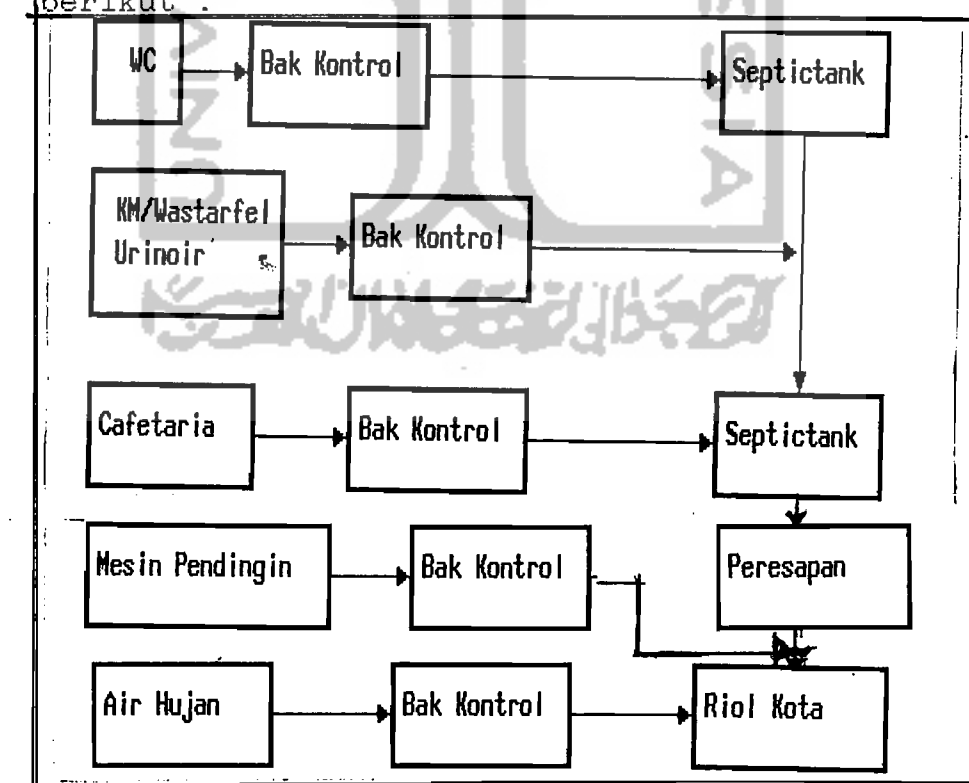
Dengan menerapkan penggabungan arsitektur setempat/tradisional dengan arsitektur modern.

#### 6.2.6. Konsep Utilitas

##### 1. Jaringan air bersih

##### 2. Jaringan air kotor

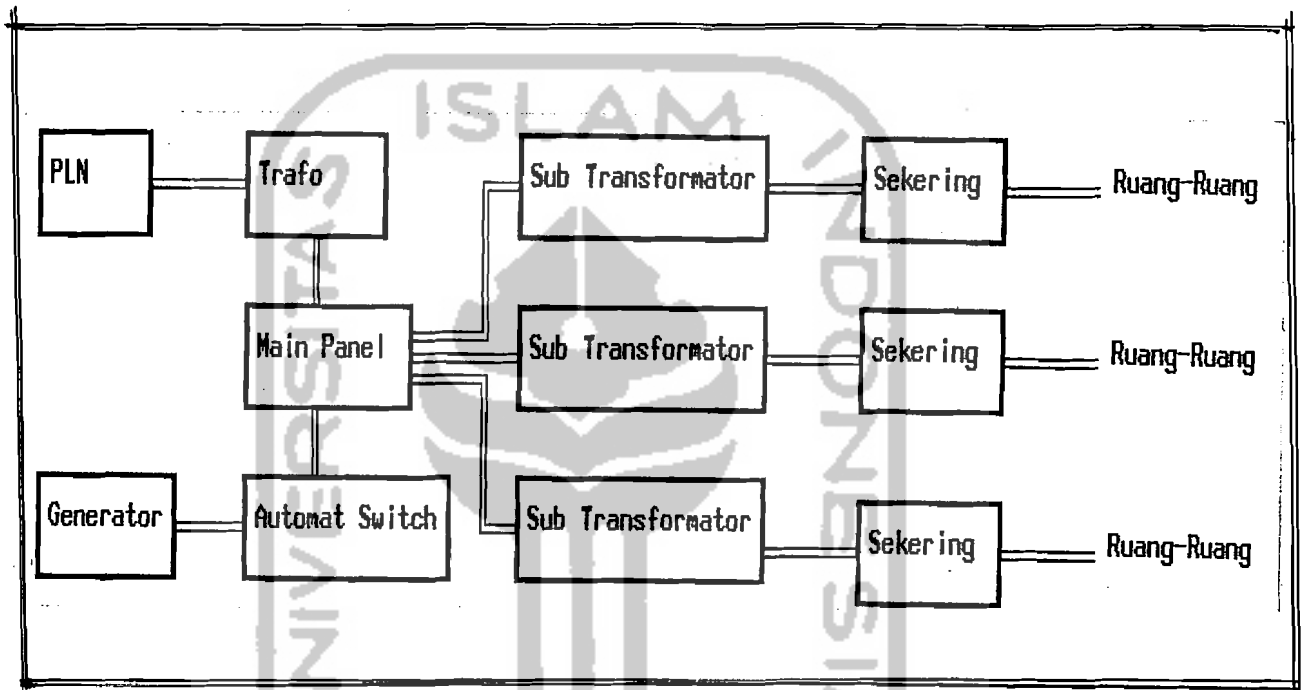
Adapun sistem pembuangan air kotor adalah sebagai berikut :



Gambar VI.8. Sistem Pembuangan Air Kotor

### 3. Jaringan listrik

Adapun sistemnya dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar VI.9. Sistem Jaringan Listrik

### 4. Konsep Struktur

#### a. Struktur utama

Untuk mendapatkan penampila bangunan yang sesuai dengan karakter dan image yang cocok dengan ekspresi bangunan maka sistem struktur yang digunakan adalah gabungan dari struktur rangkap.

b. Dinding pemisah

Dinding pemisah ini tidak mengukur beban lain selain bebannya sendiri. Terdiri dari rangka (beton) dinding dan bidang bukaan. Karena konstruksi dinding dimana beban ditahan dan disalurkan oleh angka maka pemilihan barang menjadi variatif, antara lain :

- bata
- partisi kayu

Hal ini mempertimbangkan :

- Komposisi visual
- Kegiatan dalam ruang

c. Bukaan (pintu/jendela)

Bahan pintu, jendela/ventilasi :

- Hand mate, kayu
- Fabrikasi, kaca, besi, aluminium

d. Langit-langit

Untuk bangunan bertingkat pada hubungan antara lantai dimungkinkan ada beberapa sistem, yaitu:

- sistem rangka khusus/tambahan
- sistem bergantung
- ekspose bidang bawah konstruksi lantai serbagai langit-langit beton ekspose

Paada bangunan Gedung pameran furniture, menerapkan ekspose variasi pola, penggunaan

bahan dan penyelesaian rinci, terutama untuk memperoleh karakter tertentu dalam ruang atau untuk memenuhi fungsi khusus.

Penutuplangit-langit adalah:

- eterni
- triplek/plywood

e. Elemen Lantailantai terdiri dari dua macam, yaitu :

- lantai dasar beralaskan tanah matang dan telah dipadatkan
- lantai 2 dan seterusnya beralaskan pada plat beton berangka balok (slab dan beam).
- bahan penutuplantai, yaitu :
  - \* marmer
  - \* cramik
  - \* terasso
  - \* portlant cement

f. Atap

Elemen atap secara umum terdiri dari :

- penutup atap dipakai materi yang dapat menyerap panas matahari dengan baik.
- rangka atap
  - \* rangka atap sekunder memakai gording baja
  - \* rangka atap utama dipakai struktur atap baja dengan berbagai aternatip bentuk.