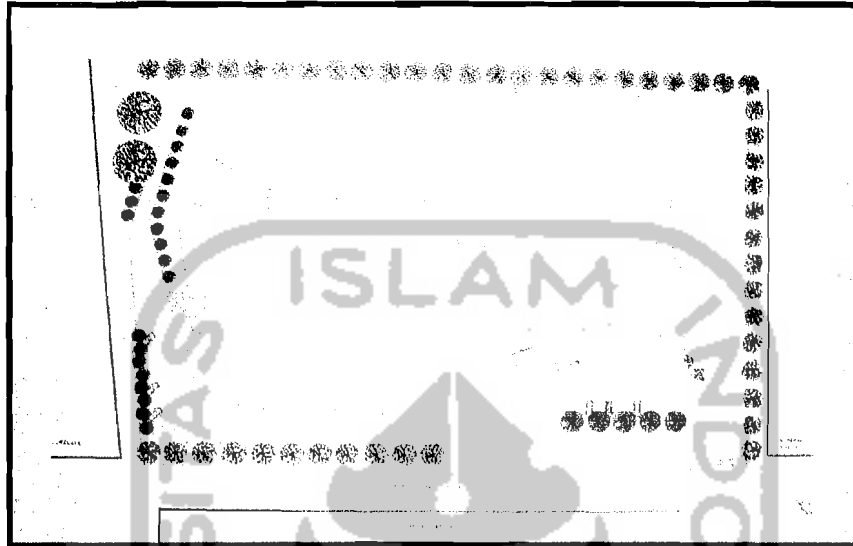


BAB VI

LAPORAN PERANCANGAN

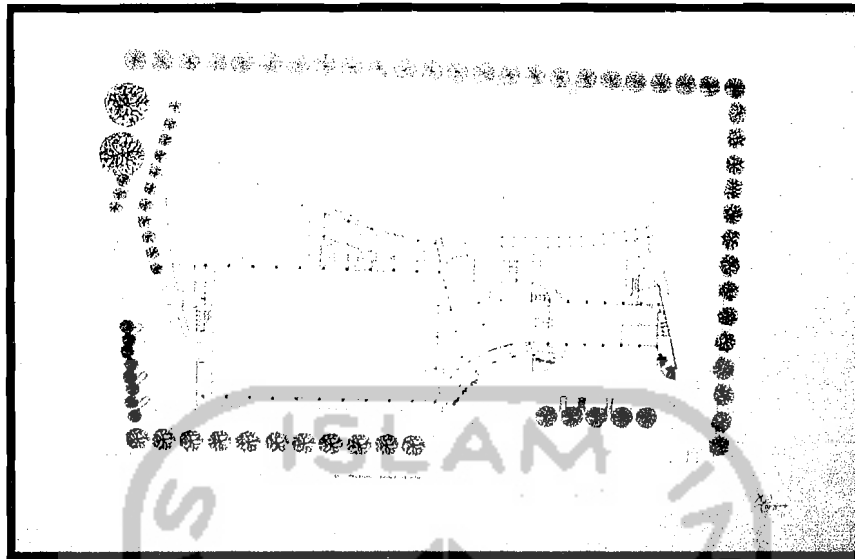
6.1. SITUASI



Bangunan Yogyakarta Youth Café terletak di Propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta, Kabupaten Sleman, yaitu di Jln. Palagan Tentara Pelajar. Kawasan Jln. Palagan Tentara Pelajar merupakan area urban yang sedang berkembang dengan pesat. Jalan ini juga merupakan salah satu akses utama antara Kota Yogyakarta dengan Gunung Merapi, yang merupakan area pariwisata yang memberi dampak cukup positif terhadap upaya promosi bangunan. Letak site sebagian besar adalah merupakan lahan pertanian penduduk dan warung – warung kecil yang cukup potensial untuk fungsi komersial pada bangunan dengan luas lahan $\pm 13000 \text{ m}^2$. Bangunan terdiri dari satu massa dengan menempatkan main entrance tepat di hadapan Jln. Palagan Tentara Pelajar.



6.2. SITE PLAN



Jalur sirkulasi dalam site di rancang dengan konsep memutari bangunan sehingga seluruh sisi bangunan mempunyai kesempatan untuk dinikmati oleh pengunjung. Main entrance pada site diletakkan pada sisi timur site yang berada tepat di sisi Jln. Palagan Tentara Pelajar.

Area parkir seluruhnya diletakkan pada site, karena bangunan tidak di rancang dengan menggunakan basement atau area parkir yang berada dalam bangunan.

6.2.1. Level Kontur

Secara umum keadaan tapak asli berkontur antara 0 - 10°, untuk memberi kesan dinamis maka pada tapak di buat dengan permainan ketinggian sehingga dapat menjadi aksen yang menarik dari site.

Site pada bagian depan diturunkan sedalam 1.50 M agar area parkir mobil yang berada pada sisi tersebut tidak menghalangi pandangan ke site dari arah jalan raya. Pada bagian samping, belakang dan sudut dibuat dengan permainan elevasi agar menjadikannya sebagai aksen dari site.



6.2.2. Sirkulasi

Sirkulasi kendaraan di buat satu arah dan memutari bangunan agar mempermudah pengunjung dan mengajak pengunjung menikmati bangunan seutuhnya. Parkir motor diletakkan pada sisi yang paling dekat dengan main entrance yaitu bagian depan. Untuk memudahkan pencapaian dari arah parkir mobil yang terletak di bagian barat, timur dan selatan site dirancang masing – masing sebuah entrance yang dapat dijangkau dengan mudah.

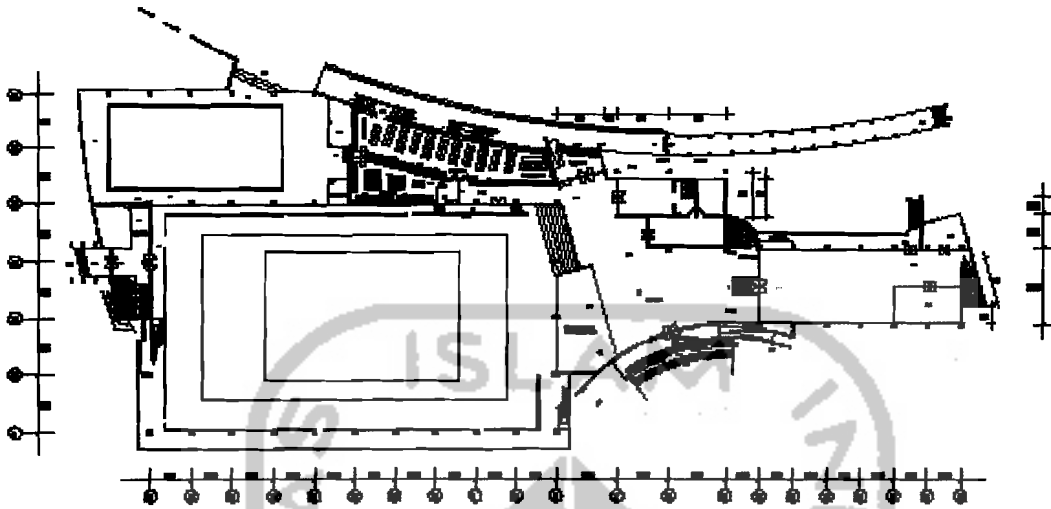
6.2.3. Penataan Landscape

Penataan landscape di sesuaikan dengan fungsi dan jenis kegunaan ruangan yang ada. Pada sisi area parkir yang berdekatan dengan bangunan sebelah barat, tanaman yang diletakkan adalah jenis perdu ukuran sedang dan tinggi yaitu Soka dan Melati Costa agar tidak mengganggu area pedestrian parkir mobil, sehingga fungsi tanaman berbunga tersebut lebih banyak sebagai penambah nilai estetika. Jenis pohon peneduh yang digunakan pada area parkir adalah Pohon Bungur. Tanaman yang dominan digunakan untuk menambah nilai estetika adalah Palem Raja, di atur dengan pola yang teratur dan dinamis di bagian kiri dan kanan bangunan untuk memberi keterikatan dalam satu site. Jenis tanaman pendukung lainnya adalah jenis tanaman penutup tanah seperti lantana ataupun rumput – rumputan seperti rumput manila dan rumput gajah pada grass block.



6.3. DENAH

6.3.1. Denah Lantai Satu



Denah lantai satu terdiri dari beberapa ruangan diantaranya :

a. Sisi kiri bangunan

- ✓ Kolam renang
- ✓ Cafe
- ✓ Ruang shower
- ✓ Ruang Locker

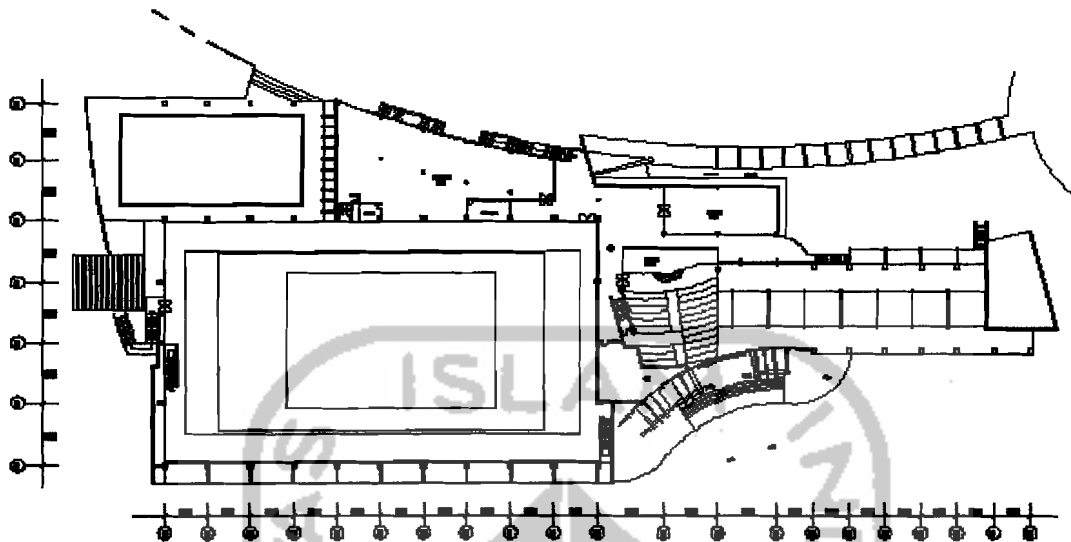
b. Sisi kanan bangunan

- ✓ Warnet
- ✓ Game center
- ✓ Kantor pengelola
- ✓ Hall
- ✓ Gallery / Ruang Display

Hall sebagai pengikat antar ruang dan area pendukung yang berfungsi sebagai area promosi / display.



6.3.2. Denah Lantai Dua

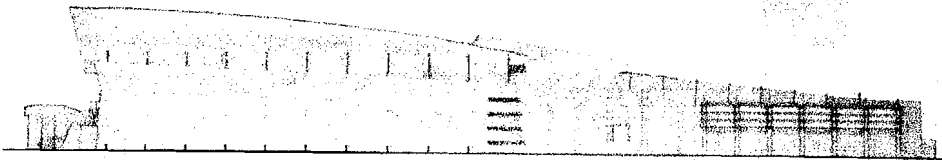


Denah lantai dua terdiri dari Ruang Fitness, Ruang Audio Visual, dan Ruang Kelas. Pada lantai dua terdapat void yang terdapat pada area kolam renang yang berfungsi sebagai pengikat pada lantai ini, tujuan void di rancang untuk menyatukan kedua lantai secara tidak langsung, sehingga kolam renang di lantai satu tetap bisa terlihat dari lantai dua.



6.4. TAMPAK BANGUNAN

6.4.1. Tampak Depan (Timur)



Perwujudan ekspresif melalui pendekatan karakter remaja yang dinamis dengan permainan bidang – bidang dan relief – relief pada dinding yang merupakan metafora dari sikap remaja yang kompleks. Permainan atap yang dinamis merupakan kiasan dari emosi remaja yang naik dan turun, dan menjadi tidak stabil atau tidak simetris.

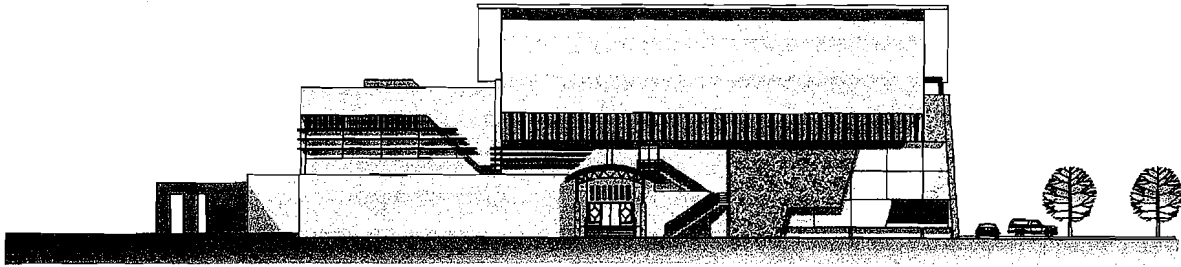
6.4.2. Tampak Belakang (Barat)



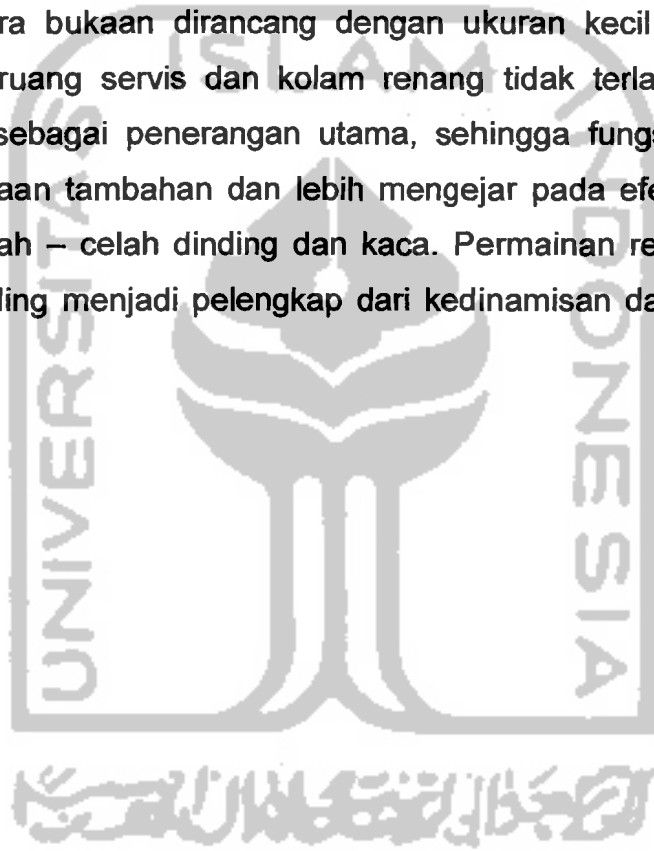
Pada tampak barat, diletakkan entrance untuk café yang berada di halaman belakang bangunan. Selain itu juga untuk memudahkan pencapaian ke bangunan dari parkir mobil sebelah barat. Bukaannya – bukaan untuk cahaya di tampiaskan melalui shading – shading yang berfungsi untuk menghindari cahaya matahari secara langsung dan juga berfungsi sebagai elemen estetis yang memperkuat bentuk massa.



6.4.3. Tampak Samping (Utara)

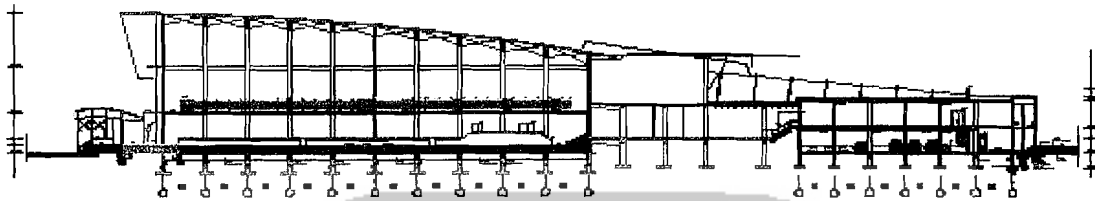


Pada tampak Utara bukaan dirancang dengan ukuran kecil karena ruangan didalamnya yaitu ruang servis dan kolam renang tidak terlalu membutuhkan cahaya matahari sebagai penerangan utama, sehingga fungsi bukaan hanya sebagai pencahayaan tambahan dan lebih mengejar pada efek dramatis yang dihasilkan dari celah – celah dinding dan kaca. Permainan relief, shading dan material pada dinding menjadi pelengkap dari kedinamisan dan ke-ekspresifan bangunan.

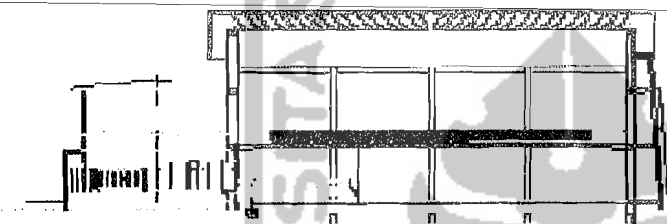


6.5. STRUKTUR

6.5.1. Potongan



Potongan A - A

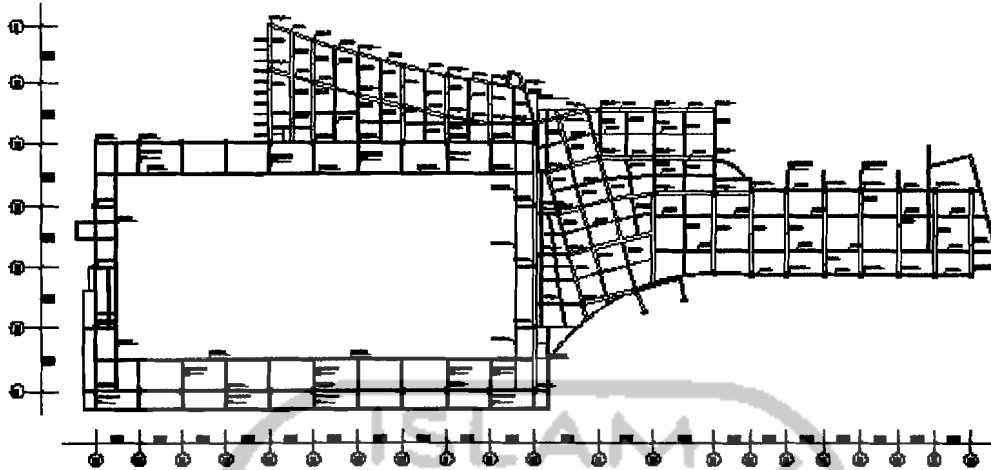


Potongan B - B

Struktur utama terdiri dari kolom beton, pondasi foot plat dan atap rangka baja truss di harapkan dapat menopang bangunan berlantai dua ini. Penggunaan penutup atap ringan seperti metal roof akan mengurangi berat beban struktur atap. Atap – atap datar tetap diberi kemiringan sekitar 5% untuk menghindari resiko bocor pada atap karena air hujan yang menggenang. Pada potongan kolam renang dengan bentang yang cukup lebar maka struktur utama menggunakan kolom beton dan pondasi foot plat agar dapat menopang bentang struktur atap yang cukup lebar. Permainan tinggi rendah pada atap untuk menciptakan ke dinamisan agar lebih ekspresif.

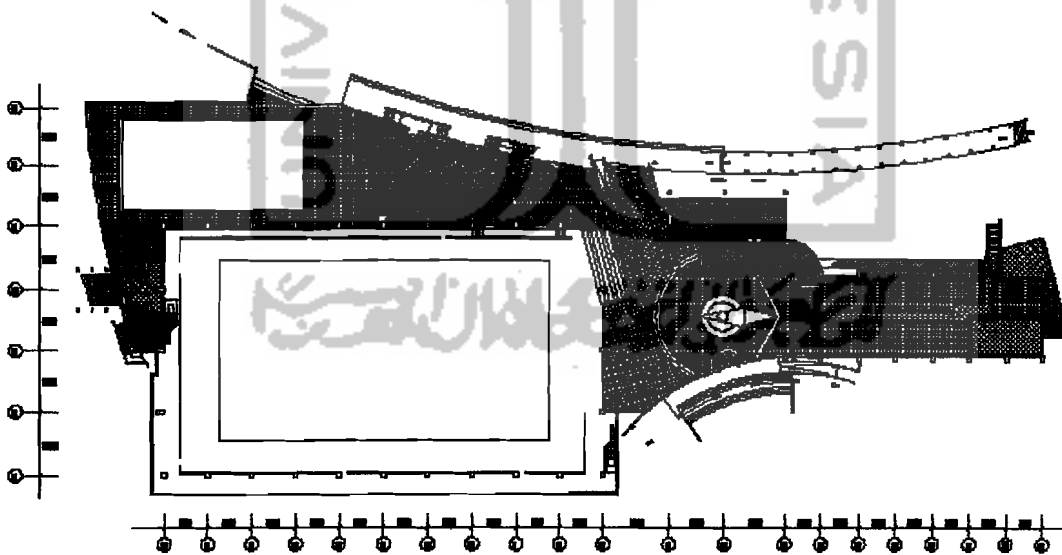


6.5.2. Rencana Kolom Balok



Struktur yang digunakan adalah struktur rangka yang terdiri dari kolom balok. Modul dasar yang di gunakan adalah 6 x 6 m dengan ukuran balok menyesuaikan bentangnya.

6.6. Rencana Pola Lantai



Penutup lantai menggunakan kombinasi dari granit alam maupun fabrikasi dan keramik KW 1. Pola dirancang untuk mengarahkan pengunjung menuju ruang – ruang komersial. Pola yang ekspresif dan dinamis diletakkan di depan main entrance. Pada ruang display alur pengunjung di arahkan dengan pola yang di desain dengan aksent granit alam berbentuk lengkung (dinamis). Untuk general flooring digunakan keramik KW 1 dengan pola silang untuk menghilangkan kesan kaku. Gradasi warna yang digunakan adalah nuansa coklat tua, coklat muda yang mengarah ke warna keemasan dan krem.

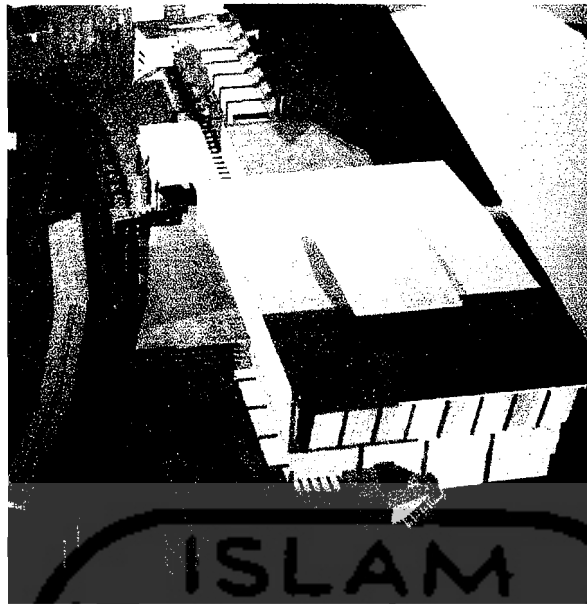
6.7. PERSPEKTIF

6.7.1. Eksterior



PERMAINAN ATAP YANG BERTINGKAT TINGKAT
MENGEKSPRESIKAN KARAKTER EMOSI REMAJA
YANG NAIK DAN TURUN





**POLA BIDANG - BIDANG DAN RELIEF - RELIEF
YANG SEMARAK DENGAN WARNA YANG MENCOLOK
MENGEKSPRESIKAN REMAJA INGIN SELALU MENJADI
PUSAT PERHATIAN DARI LINGKUNGANNYA.
PERPADUAN GARIS LINGKUNG DAN TEGAS
MEMBENTUK MASSA YANG SOLID NAMUN DINAMIS
DAN TIDAK KAKU**



TUGAS AKHIR ARSITEKTUR

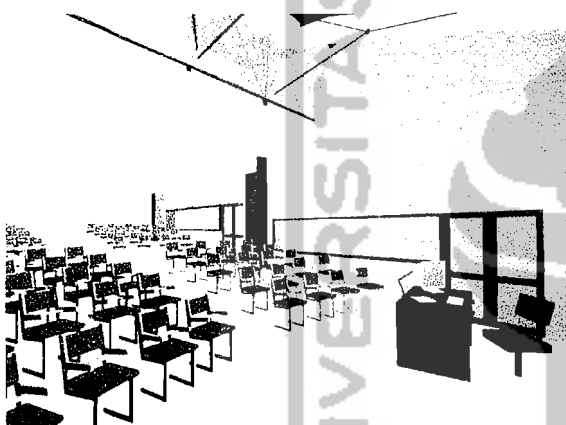
**YOGYAKARTA YOUTH CAFÉ
MAULANA OKTO HIDAYAT
97 512 035
73**

6.7.2. Interior

A. Ruang Kelas



B. Ruang Audio Visual



C. Ruang Display



D. Warnet dan Game Center



E. Swimming Pool dan Perpustakaan



Lay out semua ruangan menggunakan warna – warna yang mencolok dan menarik perhatian, ini sesuai dengan karakter remaja yang semuanya serba ingin diperhatikan oleh sekitarnya.

