

## **BAB III**

### **KONSEP PERANCANGAN**

#### **3.1 KONSEP LOKASI DAN SITE**

Konsep perancangan berupa masalah fisik bangunan, visibilitas bangunan dan persyaratan bangunan sesuai dengan karakter modern dan atraktif, minat yang tinggi penikmat hiburan bioskop, serta masalah penampilan bangunan yang tidak menarik secara visual dan tidak memiliki nilai jual untuk investasi dan komersial.

##### **3.1.1 Konsep lokasi**

Lokasi terpilih terletak di Jalan Diponegoro yang merupakan jalan nasional/arteri dengan beberapa kelebihan :

1. Berada pada sisi jalan arteri dengan letak yang cukup strategis dan memiliki aksesibilitas yang baik.
2. Memiliki kelengkapan utilitas yang cukup baik, seperti: jaringan listrik, jaringan air, saluran komunikasi telepon, saluran pembuangan air kota (riol).
3. Bukan merupakan kawasan keramaian publik sebagai solusi alternatif dari harga tanah yang terlalu tinggi di pusat kota.
4. Merupakan area lahan kosong yang belum difungsikan dan ditata lebih lanjut dan merupakan lahan yang produktif dalam pengembangan fasilitas kota.
5. Memiliki luas yang mencukupi untuk dibangun bangunan entertainment center.
6. Berdekatan dengan kawasan perkantoran, hotel, kawasan perumahan-perumahan, kawasan usaha, dan showroom-showroom mobil yang cukup ramai.

##### **3.1.2 Konsep site**

Site terpilih di Jalan Diponegoro, dengan lahan yang tersedia memiliki luasan  $\pm 9061 \text{ m}^2$  dengan koefisien dasar bangunan (KDB) 50%, yang memiliki batasan sebagai berikut :

- a. Batas Utara : Jalan Diponegoro, rumah-rumah penduduk.
- b. Batas Timur : Jalan Diponegoro.
- c. Batas Selatan : Kantor Pajak Salatiga, rumah penduduk.
- d. Batas Barat : Persawahan.

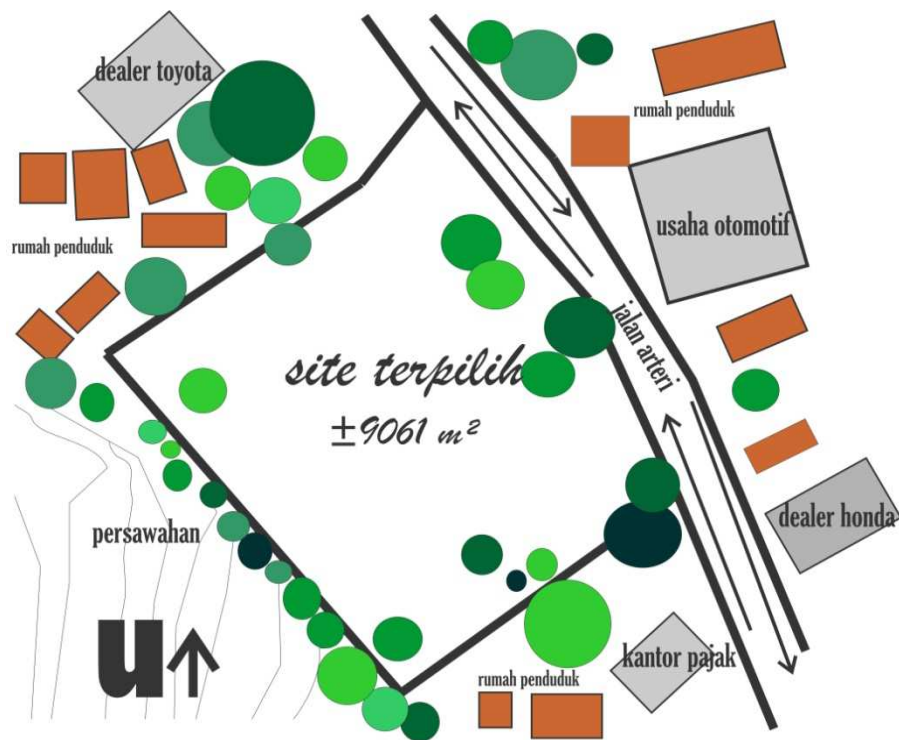
Garis sempadan dari as jalan :

Tabel 3.1  
*Garis sempadan site*

	pagar	pertokoan	bangunan
Jalan arteri	15m	15m	25m
Jalan daerah	7.5m	9.5m	11.5m

Sumber: survey, 2010

Lokasi dengan garis sempadan antara 12-15 m pada angka tersebut masalah kebisingan dapat teratasi.



Gbr.3.1  
 Site terpilih  
 Sumber: pemikiran penulis,2010

Dengan gambaran eksisting site terpilih diatas, terlihat komposisi bangunan dengan fungsi beragam, berupa kawasan usaha, rumah-rumah penduduk, kantor, serta daerah persawahan.



Gbr.3.2  
Konsep site  
Sumber: pemikiran penulis,2010

Bangunan entertainment pada site memiliki orientasi hadap bangunan ke arah timur (timur laut), dengan letak entrance sesuai berada di tanda melingkar oranye pada gambar. Terdapat fasilitas drop area, untuk menurunkan penumpang dengan kendaraan umum yang bukan pengguna lahan parkir.

Site juga memiliki vegetasi eksisting yang alami. Vegetasi yang berada di bagian timur dan utara site dapat difungsikan sebagai barrier atau filter dari kebisingan dan peneduh. Vegetasi yang di tanam sebagai peneduh, barrier dan filter udara kotor dari jalanan seperti jenis dadap

merah (*Erythrina crista Gall*), bungur (*Lagerstroemia speciosa* Lythraceae) atau kemuning (*Murraya puriculata*). Sebagai vegetasi pengarah menggunakan jenis tanaman tevesia (*Tevesia apoecinaceae*). Tanaman jenis bambu hias (*Bambusa vulgaris*) ditanam pada bagian selatan-barat daya sebagai screen terhadap sinar infrared pada sore hari. Sebagai vegetasi peneduh ruang parkir adalah tanaman dengan jenis ketapang (*Terminalia catappa*). Sebagai tanaman penutup tanah/groundscape menggunakan jenis rumput gajah (*Pennisetum purpureum*) atau kacang hias (*Arachis pintoi*) dipadu dengan tanaman pagar rendah jenis bunga asoka (*Saraca asoca*).



Gbr.3.3

Jenis-jenis vegetasi

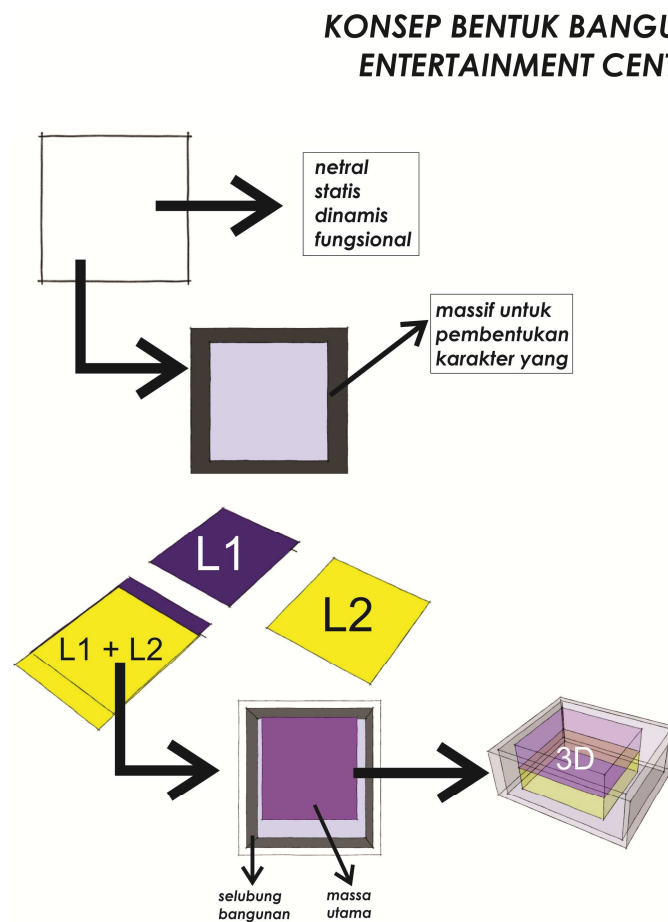
Sumber: pencarian gambar google & pemikiran penulis,2010



Jalur masuk kedalam bangunan berada di timur dan utara untuk jalur keluar, sesuai dengan panah merah. Di tiap gate di tempatkan pos security untuk mengarahkan pengguna yang akan masuk dan keluar area entertainment center. Ruang parkir berada di luar bangunan di utara dan timur bangunan. Sirkulasi melingkar mengililingi bangunan entertainment center, sebagai optimalisasi dalam hal menikmati seluruh fasilitas di bangunan entertainment center.

### 3.2 KONSEP BENTUK MASSA

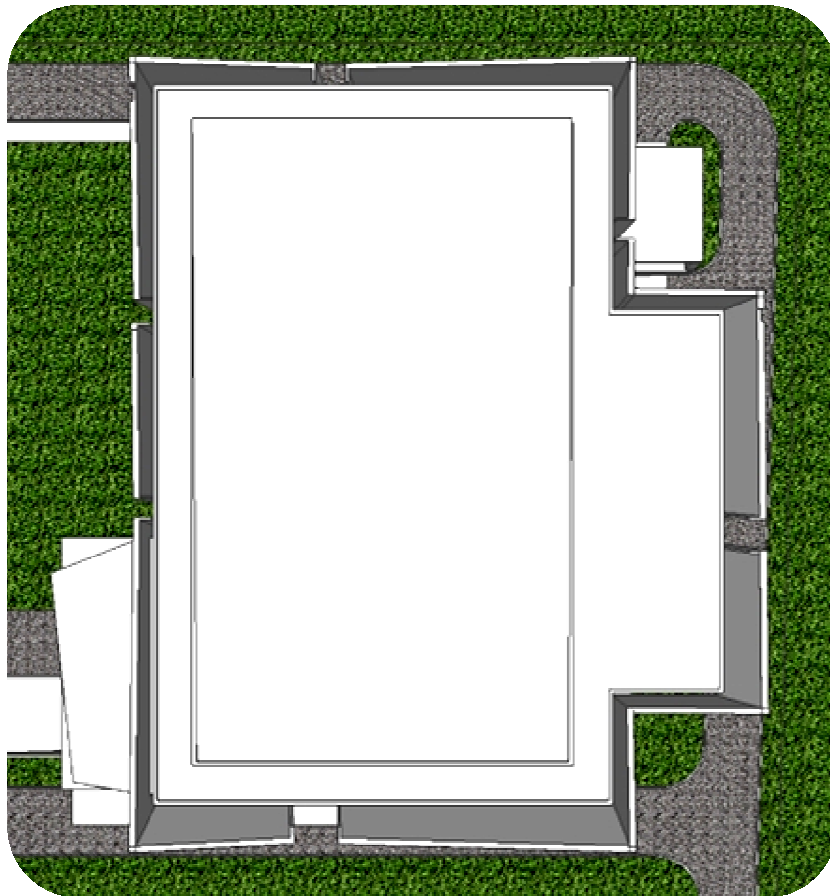
Untuk bentuk massa memilih massa tunggal, sebagai pertimbangan efisiensi lahan dan nilai koefisien dasar bangunan di lokasi tersebut. Bangunan memiliki ketinggian 2 (dua) lantai dengan 1 (satu) ruang semi basement.



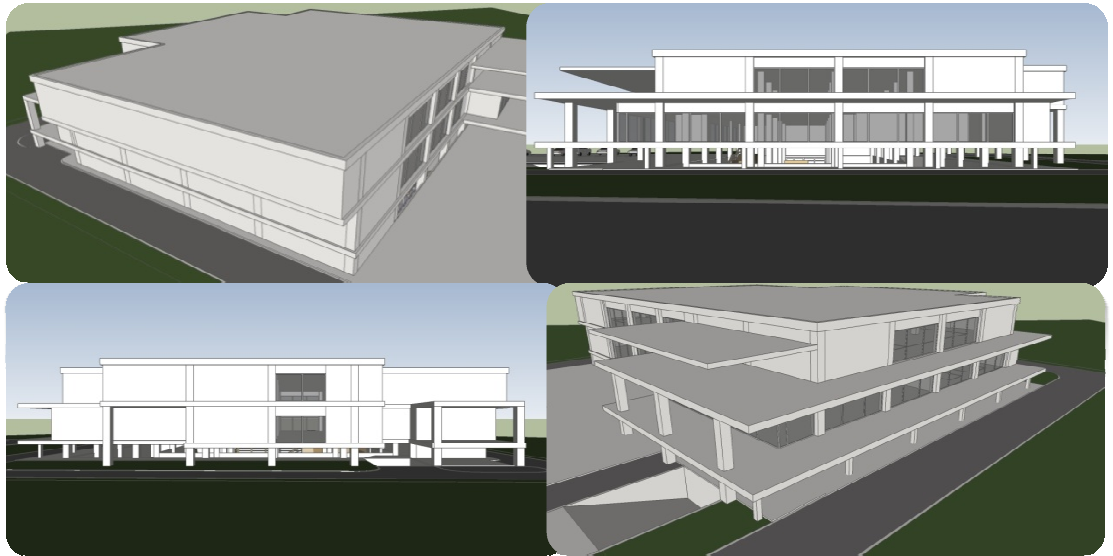
Gbr.3.4

Konsep penggunaan geometri persegi  
Sumber: pemikiran penulis,2010

Sesuai dengan kaidah arsitektur modern, bentuk bangunan ini menggunakan bentuk geometri persegi atau kubus (3 dimensi). Pemakaian bentuk tersebut dengan pertimbangan bentuk persegi yang memiliki karakter statis, netral, tidak memiliki pusat tertentu, stabil, dan dinamis. Bentuk persegi juga memudahkan dalam pengaturan layout ruang terhadap dimensi pengguna.

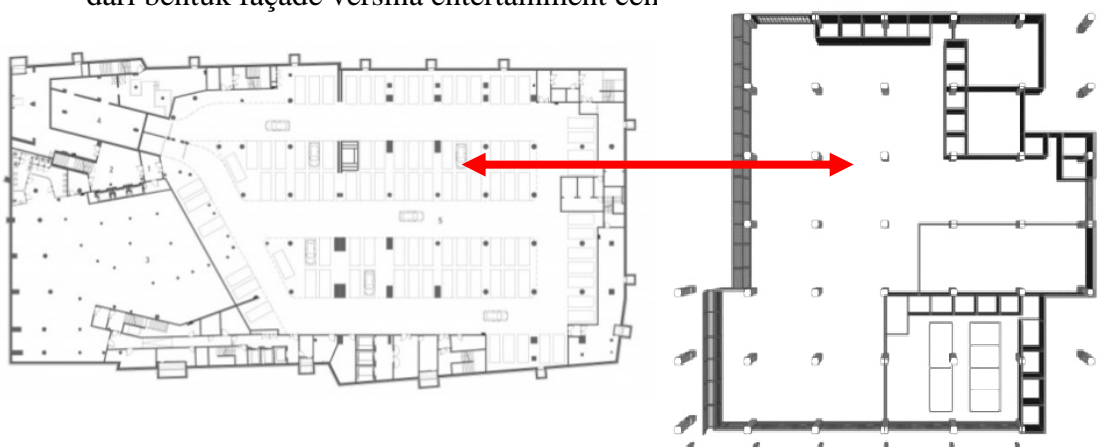


Gbr.3.5  
Bentuk persegi pada massa bangunan  
Sumber: pemikiran penulis,2010

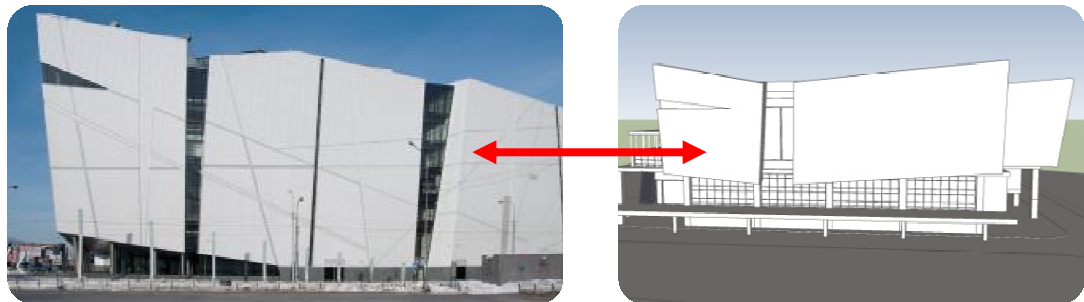


Gbr.3.6  
Bentuk dasar massa  
Sumber: pemikiran penulis,2010

Bentuk bangunan yang mewadahi fungsi utama memiliki bentuk persegi. Bentuk massa persegi mengalami pengurangan dan penambahan pada selubung bangunan, mewakili transformasi bentuk fasade yang menyelubungi bentuk denah persegi yang terkesan monoton dan kaku serta menciptakan bentuk bangunan yang fleksibel, tidak statis dan menciptakan suatu nilai estetika. Konsep yang dipakai bangunan merupakan preseden dari bentuk façade versina entertainment center



Gbr.3.7  
Konsep preseden bangunan  
Sumber: www.google dan pemikiran penulis,2010



Gbr.3.8

Konsep preseden bangunan

Sumber: www.google dan pemikiran penulis,2010

### 3.3 PROSES PENCIPTAAN BENTUK

Selain desain bangunan merupakan preseden dari bangunan yang telah ada, dilakukan juga studi bentuk dengan media yang sesuai tema, yaitu film. Meskipun dalam pemakaian sehari-hari tidak sama, namun prinsip pemakaian film selulose (negatif film) juga dipakai pada media proyektor bioskop.

a.



Bentuk awal diambil dari 1 (satu) kotak berisi film roll seluloid. Roll dalam kemasan dibungkus dengan kardus karton berbentuk kubus/kotak. Roll negatif film memiliki pita yang panjang dan menggulung membentuk roll.

b.



Kotak yang memiliki bentuk sederhana tersebut bertindak sebagai bangunan. Pemilihan bentuk kotak didasarkan untuk fungsional bangunan



yang akan di wadah. Kemudian pita negatif tersebut menyelubungi bagian luar kotak dan menjadi kulit bangunan.

c.



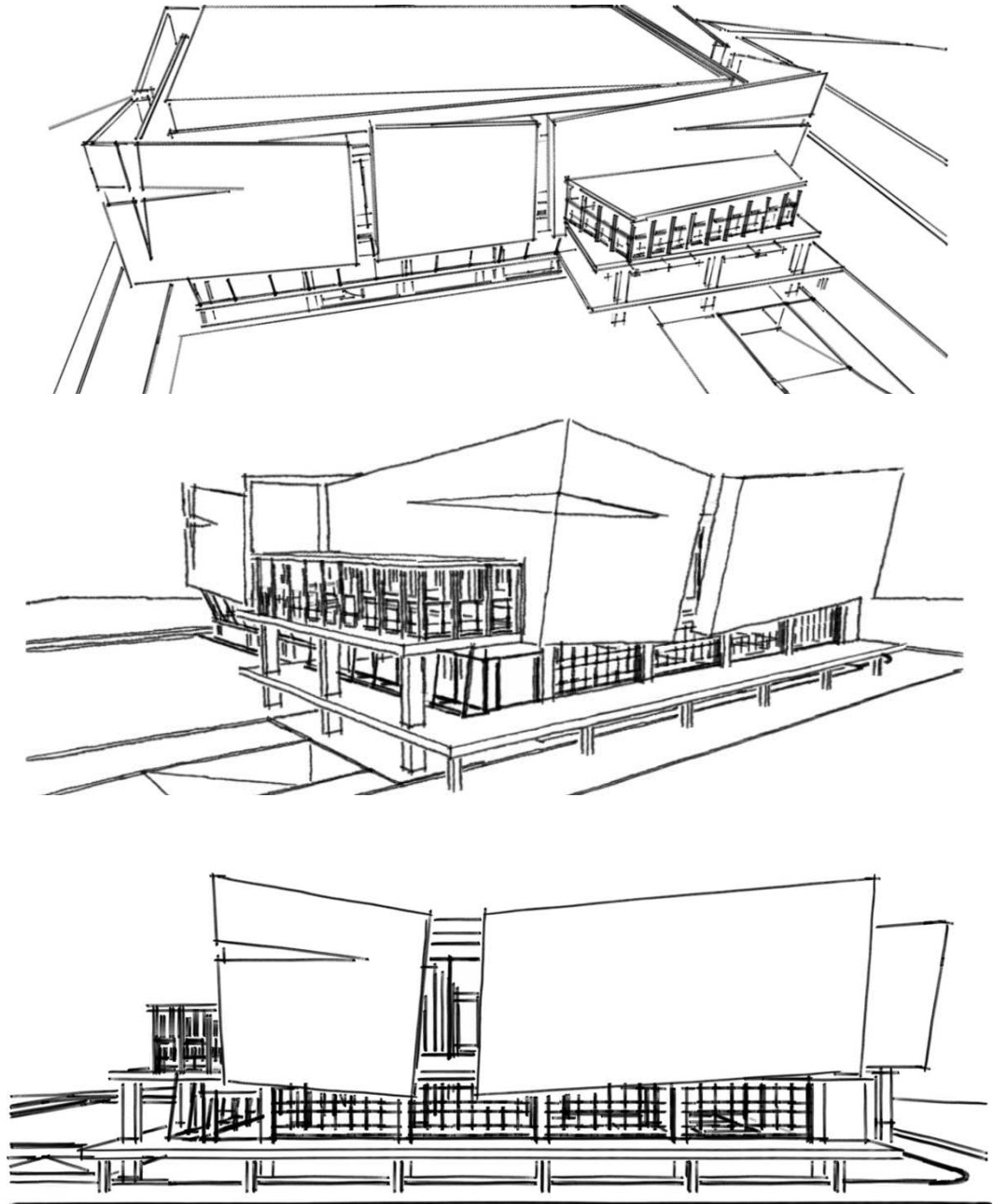
Bentuk yang sebelumnya dinilai kurang menarik dan atraktif dalam penciptaan tampilan façade nantinya. Sehingga negatif film dipotong dari rollnya dan di lipat-lipat seperti pada gambar.

d.



Dari negatif film yang dilipat-lipat membentuk suatu dialektika tersebut disatukan dengan kotak menjadi kulit di luarnya. Sehingga tercipta bentuk yang tetap fungsional sekaligus atraktif pada desainnya.

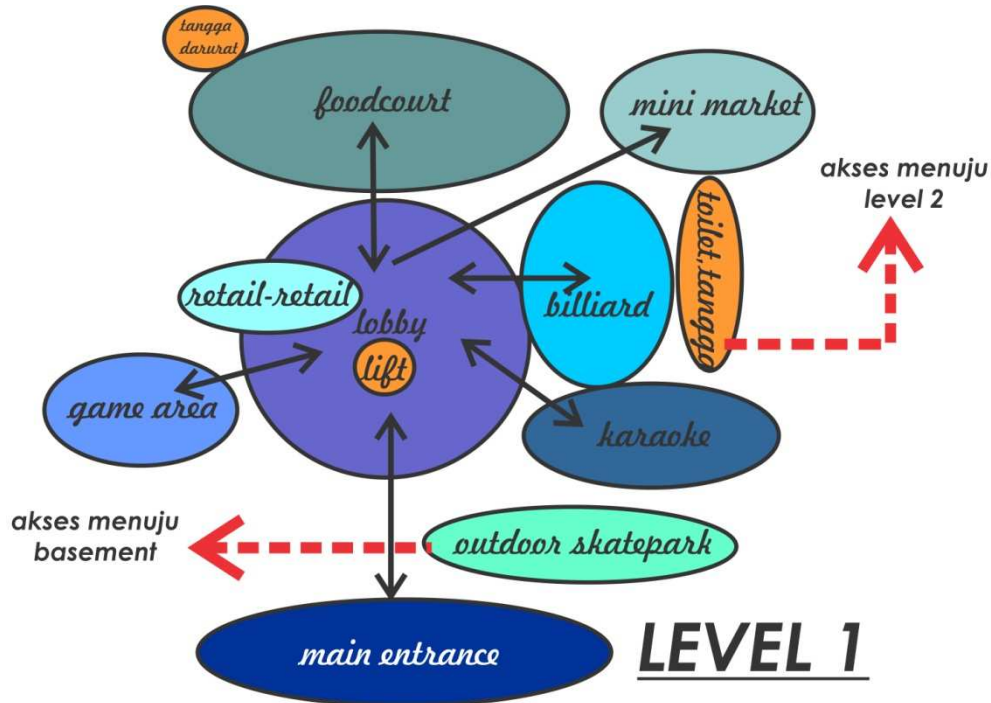
Konsep tampilan dekonstruktif secondary skin sebagai pecipta kesan modern sebagai solusi dari kesederhanaan bentuk denah untuk menjawab tuntutan optimalisasi fungsi bangunan. Permainan dialektika massif dan transparant digunakan sebagai pembeda setiap fungsi beberapa ruangan yang ada di dalam bangunan.



Gbr.3.9  
Konsep bentuk bangunan  
Sumber: pemikiran penulis,2011

### 3.4 KONSEP TATA RUANG

#### 3.4.1 Jenis dan hubungan ruang

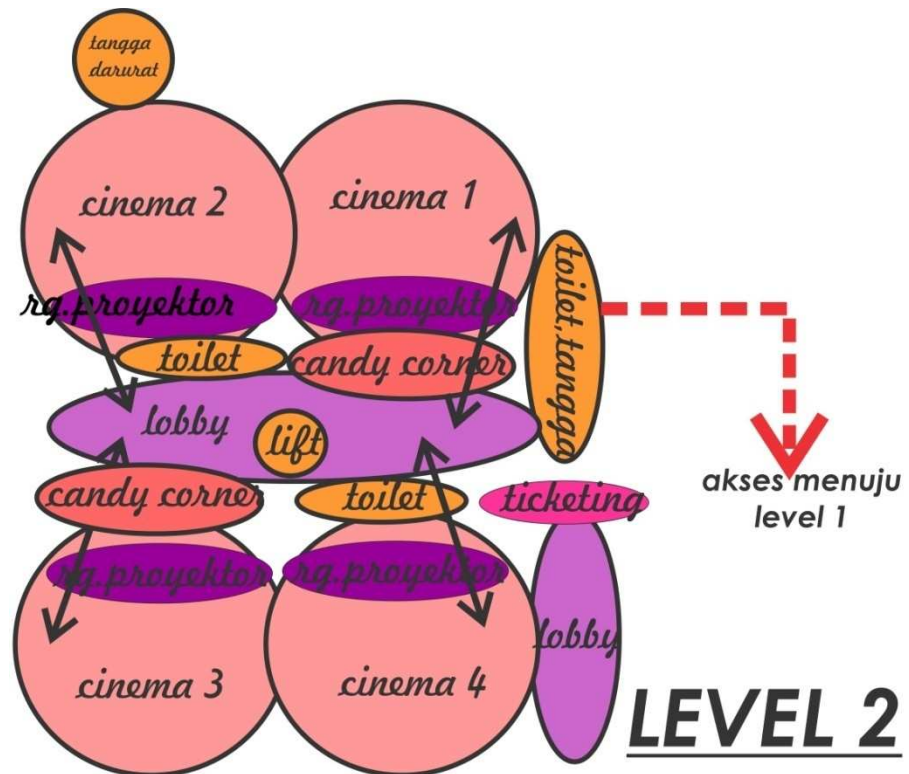


Gbr.3.10  
Konsep zoning level 1  
Sumber: pemikiran penulis,2010

Ruang-ruang yang terdapat pada lantai 1 dihubungkan oleh lobby, dengan beberapa kursi tunggu. Lobby tersebut sebagai pemersatu dari beberapa fasilitas penunjang.

Batas ruang-ruangnya dominan memakai material kaca dengan tujuan komersial yakni memperlihatkan aktivitas yang sedang terjadi untuk menarik pengguna menikmati fasilitas penunjang tersebut. Penggunaan material dinding massive dipergunakan pada fungsi bangunan yang memiliki kebutuhan tertentu dalam hal yang berkaitan dengan privasi (seperti ruang karaoke).

Ruang-ruang yang terdapat di lantai 1 ini main entrance- lobby- game area- karaoke- billiard- retail- minimarket- foodcourt- mini outdoor skatepark (diluar). Lantai 1 juga dilengkapi dengan service area berupa elevator, tangga (reguler dan darurat).

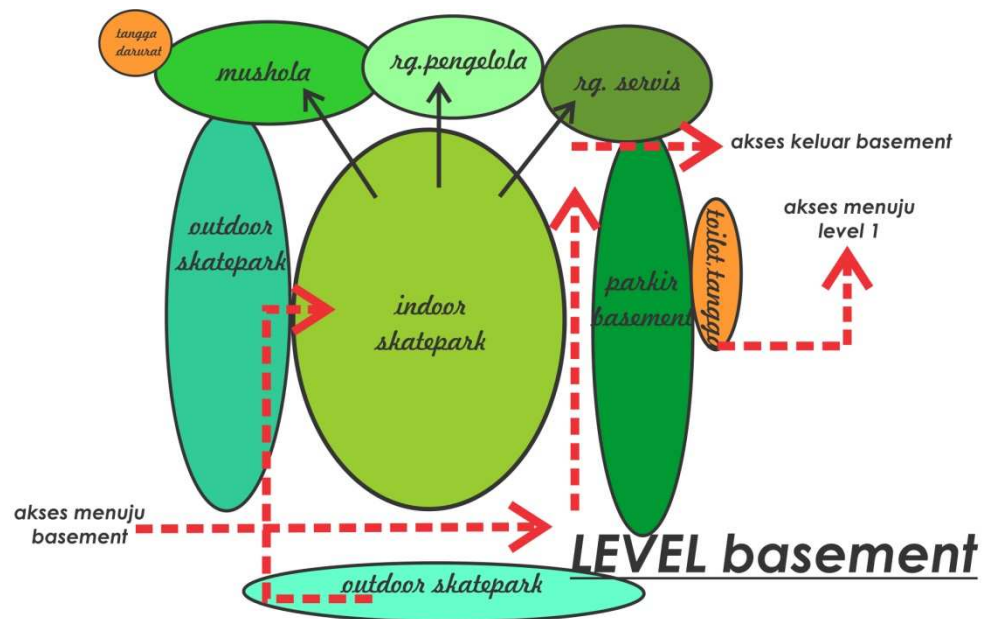


Gbr.3.11  
Konsep zoning level 2  
Sumber: pemikiran penulis,2010

Pada lantai 2 ini terdapat fungsi utama bangunan entertainment berupa bioskop atau cinema. Dilengkapi dengan fasilitas servis area dan kegiatan menikmati hiburan menonton bioskop di pusatkan pada lantai ini. Sirkulasi pada lantai 2 ini semi radial, karena terdapat beberapa fungsi ruang berpusat ke lobby. Sebagai sarana ruang tunggu tersedia bangku-bangku pada lobby serta café di balkon.

Semi basement memiliki fungsi sebagai indoor skatepark yang memiliki jalur dari mini outdoor skatepark pada level atasnya. Basement juga memiliki fasilitas parkir dengan daya tampung yang lebih sedikit dan untuk kendaraan roda dua saja. Ruang pengelola, mushola ruang servis juga ditempatkan di semi basement.





Gbr.3.12  
Konsep zoning semi basement  
Sumber: pemikiran penulis,2010

Ruang yang diwadahi pada bangunan ini adalah :

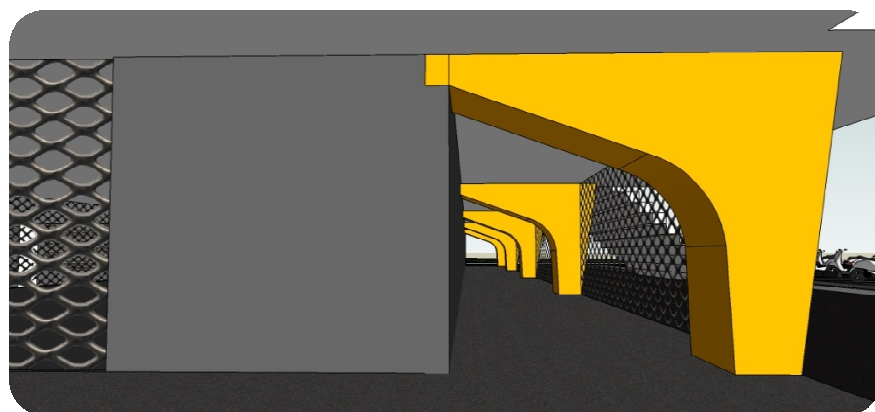
- Ruang theater
- Ruang pendukung (game area, billiard, karaoke, foodcourt, skatepark)
- Lobby/hall
- Kantor pengelola
- Ruang servis (MEE, control panel, genset)
- Fasilitas penunjang (parkir kendaraan, mushola, toilet)

Ruang theater cinema atau bioskop merupakan ruang utama yang difungsikan sebagai fungsi utama bangunan entertainment center. Ruangan ini berada di satu kompleks yang berada di lantai 2 (dua). Seluruh kebutuhan ruang yang mewadahi kegiatan menonton, membeli tiket dan membeli snack berada di lantai 2 (dua). Semua bertujuan agar seluruh kegiatan yang berhubungan dengan bioskop dapat terkontrol dengan baik.

Ruang-ruang pendukung fungsi utama berada di lantai 1 (satu), berupa game area, karaoke, billiard, foodcourt, minimarket, outdoor skatepark. Ini bertujuan agar fasilitas pendukung tersebut menjadi satu dan tidak terpecah. Fungsi pendukung yang beragam tersebut harus

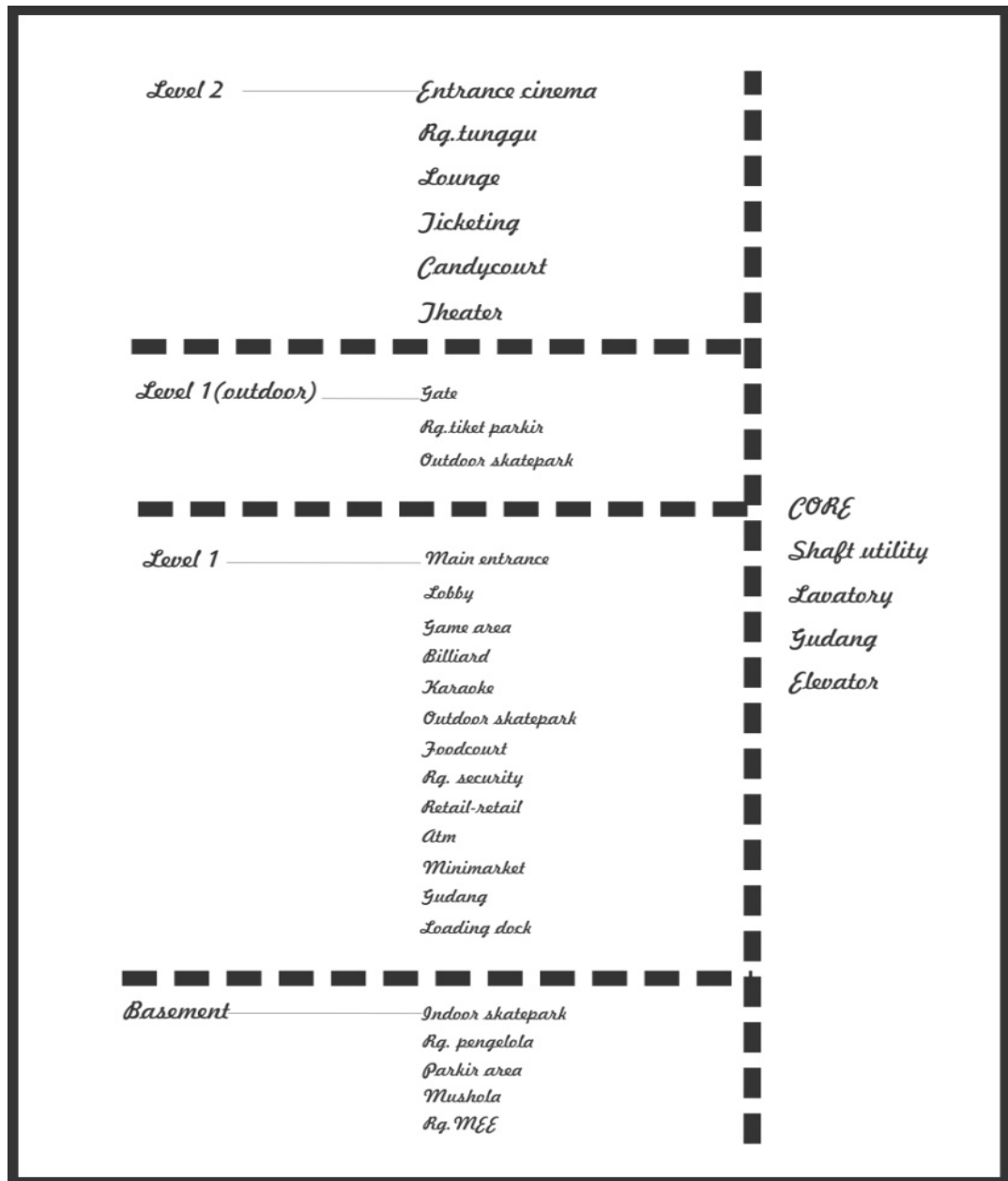
memperlihatkan fasilitas yang ditawarkan, sehingga pemakaian partisi kaca digunakan. Beberapa partisi massive di pergunakan sebagai peredam kebisingan sehingga tidak mengganggu aktifitas dalam satu area tersebut, misalnya untuk ruang karaoke. Foodcourt tidak memerlukan pengolahan khusus, letaknya cukup ke dalam membuat tidak adanya gangguan dalam kebisingan area. Karena letak yang agak kedalam, open space tanpa banyak partisi dipergunakan dengan tujuan untuk menarik pengunjung. Lobby di lantai 1(satu) dan 2(dua) memiliki fungsi untuk menggabungkan fungsi-fungsi ruang di setiap level lantai.

Indoor skatepark di level basement dan mini outdoor skatepark di lantai dasar menghasilkan suatu konsep yang visible, antara outdoor dan indoor dapat saling melihat aktivitas. Basement lebih mengarah ke semi basement untuk dapat melihat aktivitas skateboarding dan penghawaan ruang basement. Kantor pengelola merupakan bagian untuk mengatur aktivitas operasional, transaksi dengan penyewa, maupun hal-hal lain yang berhubungan dengan pengelolaan entertainment center ditempatkan pada semi basement. Penempatan di basement bertujuan untuk pengoptimalan area rentable area pada lantai di atasnya. Ruang servis area berdekatan dengan ruang pengelola sehingga dalam proses maintenance dapat dengan cepat dan mudah dilakukan.



Gbr.3.13  
Mini outdoor skatepark  
Sumber: pemikiran penulis,2012

Diagram 3.1  
Diagram vertikal



Sumber: pemikiran penulis, 2010

### 3.4.2 Besaran dan spesifikasi proyek

Fungsi rentable area	4299.48 m <sup>2</sup>
Fungsi unrentable area	209.88 m <sup>2</sup>
Fungsi servise area	1594.08 m <sup>2</sup>
TOTAL	6103.44 m <sup>2</sup>

Luas site : 9061 m<sup>2</sup>

BCR 50% :  $50/100 \times 9061 \text{ m}^2 = 4530.50\text{m}^2$

FAR :  $6103.44 \text{ m}^2/4530.50\text{m}^2 = 1.3$

### 3.4.3 Suasana dan karakter

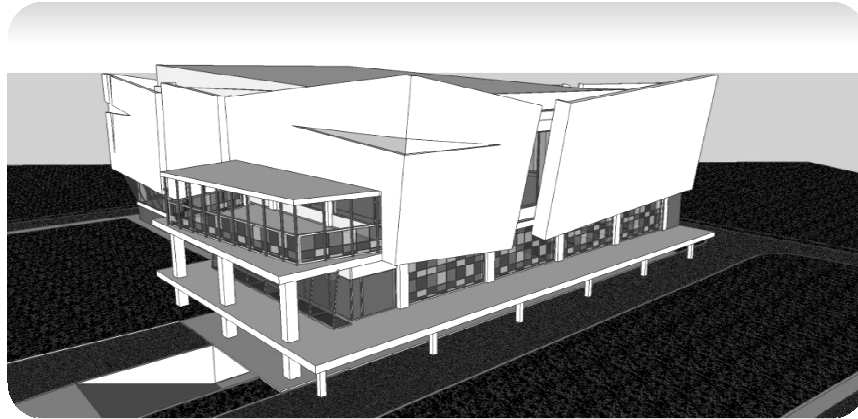
#### 3.4.3.1 Eksterior

- ® Eksterior yang berhubungan dengan façade atau penampilan bangunan lebih menekankan dengan permainan kulit/selubung bangunan, secondary skin dengan tekstur, warna dan ornament sederhana sebagai kesan modern dan keindahan visual.
- ® Pada selubung bangunannya menggunakan pencahayaan atraktif, membuat suatu tekstur bangunan dengan lampu neon LED seperti susunan tali-tali memanjang yang akan menjadi daya tarik di malam hari.



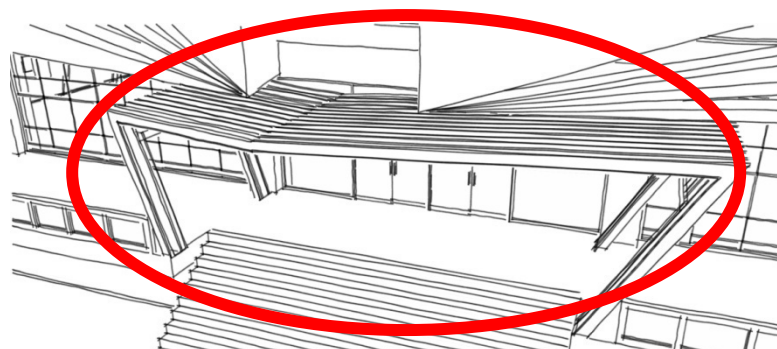
Gbr.3.14  
Konsep eksterior bangunan  
Sumber: pemikiran penulis,2012





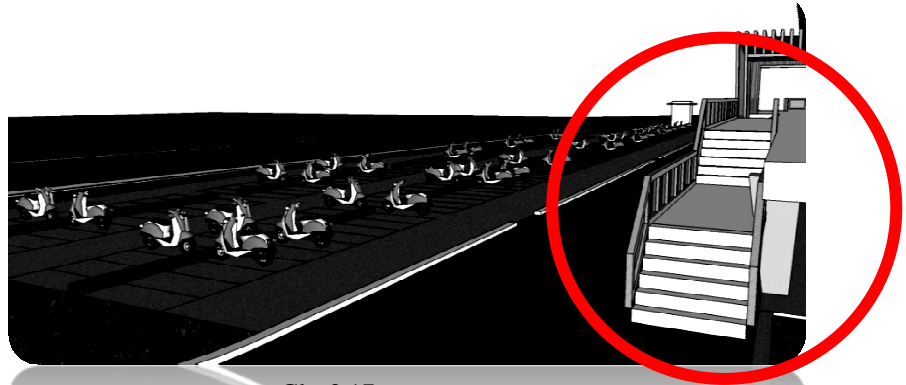
Gbr.3.15  
Konsep eksterior bangunan  
Sumber: pemikiran penulis,2012

- ® Bidang transparan dipergunakan pada fungsi ruang yang ingin ditonjolkan, misalnya pada bagian entrance dan bagian yang memiliki orientasi view yang menarik.
- ® Pemakaian material metal, aluminium composit panel, bidang transparan seperti kaca dengan dipadukan bahan fabrikasi lainnya.
- ® Elemen massive diaplikasikan sebagai penanggulangan bising. Untuk bagian yang memiliki kendala terhadap infrared pada selubung bangunannya dibuat secondary skin berupa kisi-kisi.
- ® Kejelasan ciri sebagai bangunan komersial ditunjukkan dengan penggunaan material transparan untuk menunjukkan sesuatu yang dijual di dalamnya.
- ® Entrance dibuat mencolok dengan menambahkan figure tertentu yang akan membuat orang menarik untuk mengunjunginya.



Gbr.3.16  
Konsep entrance  
Sumber: pemikiran penulis,2012

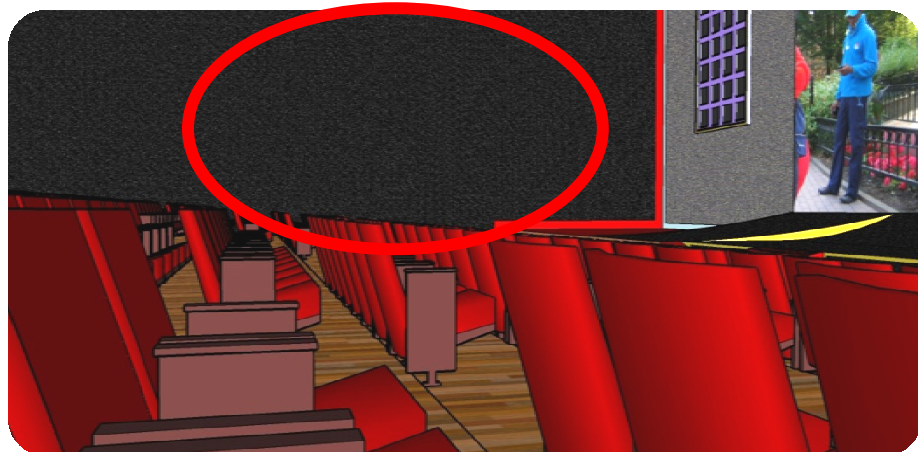
- Ⓜ Pengguna kendaraan memarkirkan kendaraan pada ruang parkir outdoor. Akses dari lahan parkir menuju entrance dihubungkan berupa rampstairs untuk mengatasi masalah ketinggian level dan memperlihatkan hierarki bangunan.



Gbr.3.17  
Akses ruang parkir menuju bangunan  
Sumber: pemikiran penulis,2012

### 3.4.3.2 Interior

- Ⓜ Untuk ruang-ruang yang memiliki hubungan yang erat, diletakkan bersebelahan. Sebagai contoh ruang proyektor dan theater.
- Ⓜ Untuk interior akustik pada ruang tertentu, diberikan penanganan khusus sesuai dengan persyaratan ruang interior khusus.



Gbr.3.18  
Interior dalam theater  
Sumber: pemikiran penulis,2012

- ® Untuk pencahayaan pada interior, dibedakan menjadi pencahayaan alami dan buatan. Pencahayaan alami menggunakan bukaan dan bidang transparan pada bangunan.
- ® Pemakaian warna-warna menarik dan permainan pola dan tekstur untuk menciptakan interior yang indah.
- ® Untuk interior tiap ruang dan fungsi menggunakan warna yang berbeda-beda sebagai pembeda karakter dan menciptakan suasana yang tidak membuat pengunjung bosan. Sudut-sudut seoptimal mungkin dilapis menggunakan material yang lebih aerodinamis dan tidak kaku.
- ® Pemilihan warna ruang dan material penyusun interior lebih menekankan ke warna-warna panas (kuning, merah, ungu) dan perpaduan warna dingin (biru tua). Dinding tidak dibuat polos dengan pemakaian secondary skin dan cladding untuk kesan atraktif.
- ® Fasilitas penunjang berupa skatepark memiliki track dengan jalur mini outdoor di luar dan memiliki alur masuk ke indoor skatepark di bagian dalam.

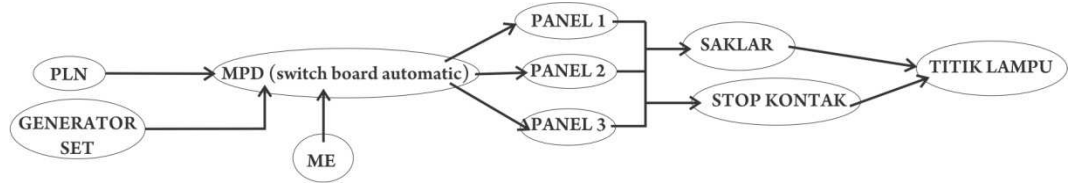


Gbr.3.19  
Interior dalam skatepark  
Sumber: pemikiran penulis, 2012

- ® Akses vertikal pada bangunan menggunakan tangga dan elevator.

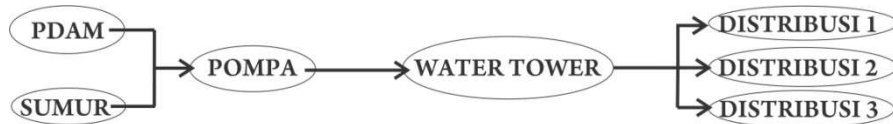
### 3.5 KONSEP UTILITAS

#### 3.5.1 Jaringan listrik

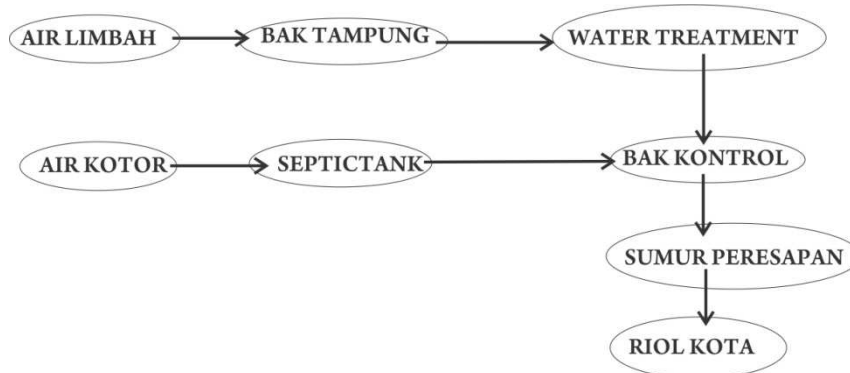


#### 3.5.2 Jaringan sanitasi

##### 3.5.2.1 Air bersih



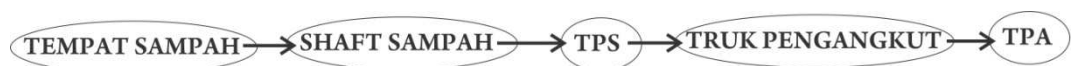
##### 3.5.2.2 Air kotor



##### 3.5.2.3 Drainase hujan



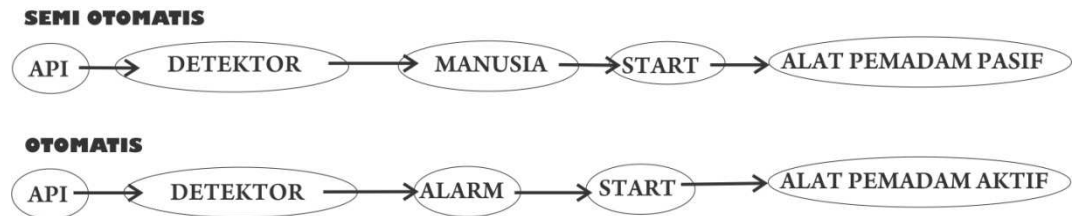
##### 3.5.2.4 Sampah





### 3.5.3 Fire engineering

Bangunan dilengkapi dengan sistem deteksi kebakaran sampai dengan penanggulangannya.



Alat pemadam aktif berupa :

- ® Alarm
- ® Smoke detector
- ® Flame detector
- ® Heat detector
- ® Fire hydrant (air dari reservoir dengan jarak 25-30 m<sup>2</sup>)
- ® Hose track
- ® Fire extinguisher (tabung-tabung yang diletakkan di tempat strategis)
- ® Sprinkler secara otomatis akan menyemprot air 1 unit untuk 25 m<sup>2</sup> dengan 1 zona @80 liter/menit)
- ® Adanya tangga darurat, pintu keluar, koridor untuk evaluasi bila terjadi kebakaran.

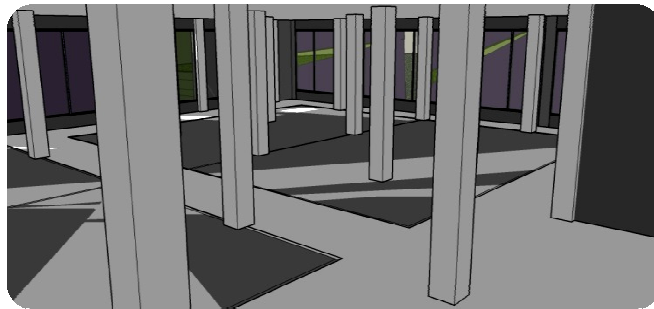
### 3.5.4 Pencahayaan dan pengkondisian udara

- ® Sistem pencahayaan alami (bidang transparan, bukaan), sistem pencahayaan buatan (pemasangan instalasi lampu pada interior dan pemasangan lampu LED pada selubung bangunan).
- ® Sistem pengkondisian udara alami (pengoptimalan bukaan dan ventilasi pada beberapa ruangan), sistem pencahayaan buatan penggunaan ac sentral pada bangunan).

### 3.6 KONSEP STRUKTUR

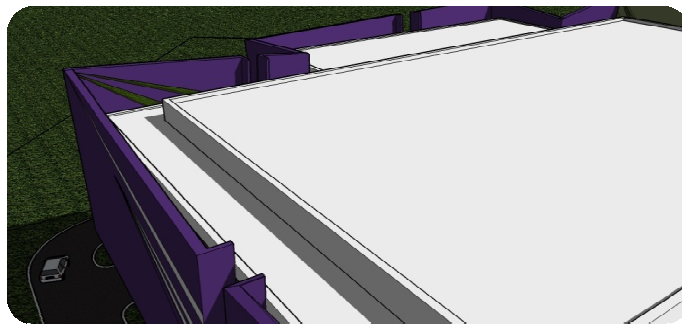
Sistem struktur selain berpengaruh terhadap kekuatan, juga berperan dalam perwujudan penampilan bangunan.

- ® Bangunan memakai konsep struktur core untuk mendapatkan kesan ruang yang luas dan berguna sebagai tempat sarana utilitas.
- ® Kontruksi bangunan rangka beton sebagai struktur utama.



Gbr.3.20  
Kolom struktur beton  
Sumber: pemikiran penulis,2012

- ® Rangka tidak ditonjolkan dan lebih menonjolkan selubung bangunan.
- ® Untuk ruangan yang menggunakan akustik khusus, menggunakan material gypsum, fiber yang dipadu dengan pasangan bata.
- ® Untuk konstruksi atap menggunakan atap rangka baja serta dak.



Gbr.3.21  
Sistem cladding dan atap dak  
Sumber: pemikiran penulis,2012

- ® Untuk sub struktur menggunakan podasi footplat dan dinding pemikul sebagai ruang mesin dan semi basement.
- ® Pada selubung menggunakan cladding system dengan perpaduan aluminium composit panel dan spaceframe.

### **3.7 INVESTASI**

Investasi digunakan untuk mengetahui besarnya investasi proyek serta pay-back period bangunan (terlampir).