

PROYEK AKHIR SARJANA

Pusat Kegiatan Mahasiswa ISI (Institut Seni Indonesia) Yogyakarta
Plaza Sebagai Wadah Interaktif Bagi Mahasiswa dan Masyarakat Desa Geneng

*Student Centre at ISI (Indonesia Institute of Art) Yogyakarta
Plaza As An Interactive Space For The Student and The Community of
Geneng Village*



Rizki Aldillah
12512055

Dosen Pembimbing :
Ir. Hastuti Saptorini M.A

Program Studi Arsitektur
Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan
Universitas Islam Indonesia
2016 / 2017



LEMBAR PENGESAHAN

Proyek akhir sarjana berjudul :

Bachelor final project entitled :

usat Kegiatan Mahasiswa ISI (Institut Seni Indonesia) Yogyakarta

Plaza Sebagai Wadah Interaktif Bagi Mahasiswa dan Masyarakat Desa Geneng

Student Centre at ISI (Indonesia Institute of Art) Yogyakarta

Plaza As An Interactive Space For The Student and The Community of

Geneng Village

Oleh / By : Rizki Aldillah

Nomor Mahasiswa : 12512055

Student Identification Number

Telah diuji dan disetujui pada : 22 JULI 2016

Has been evaluated and agreed on:

Yogyakarta, tanggal : 26 JULI 2016

Yogyakarta, Date :

Pembimbing

Supervisor

Ir. Hastuti Saptorini M.A

<Tandatangan>

Penguji

Jury

Ir. Etik Mufida M.Eng

<Tandatangan>

Diketahui oleh:

Acknowledge by:

Ketua Jurusan Arsitektur

Head of Departement :

Noor Cholis Idham ST., M.Arch., Ph.D., IAI



<Tandatangan>



LEMBAR PENGESAHAN

Proyek akhir sarjana berjudul :

Bachelor final project entitled :

usat Kegiatan Mahasiswa ISI (Institut Seni Indonesia) Yogyakarta
Plaza Sebagai Wadah Interaktif Bagi Mahasiswa dan Masyarakat Desa Geneng

*Student Centre at ISI (Indonesia Institute of Art) Yogyakarta
Plaza As An Interactive Space For The Student and The Community of
Geneng Village*

Oleh / By : Rizki Aldillah

Nomor Mahasiswa : 12512055

Student Identification Number

Telah diuji dan disetujui pada : 22 JULI 2016

Has been evaluated and agreed on:

Yogyakarta, tanggal : 26 JULI 2016

Yogyakarta, Date :

Pembimbing

Supervisor

Ir. Hastuti Saptorini M.A

<Tandatangan>

Penguji

Jury

Ir. Etik Mufida M.Eng

<Tandatangan>

Diketahui oleh:

Acknowledge by:

Ketua Jurusan Arsitektur

Head of Departement :

Noor Cholis Idham ST., M.Arch., Ph.D., IAI

<Tandatangan>

KATA PENGANTAR



Alhamdulillahrobbil'alamiin, puji syukur kehadiran ALLAH SWT, Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya, dan dengan pertolongan-Nya lah sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Proyek Akhir Sarjana yang berjudul "STUDENT CENTRE ISI YOGYAKARTA, Plaza Sebagai Wadah Interaksi Bagi Mahasiswa Dengan Masyarakat Desa Geneng". Tak lupa shalawat beriring salam penulis panjatkan kepada junjungan Nabi Besar Muhammad SAW.

Penulisan Proyek Akhir Sarjana ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh derajat kesarjanaan Strata-1 (S1) pada program studi Teknik Arsitektur, di Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Universitas Islam Indonesia. Namun bukan berarti sebuah akhir dari perjuangan penulis dalam menimba ilmu, melainkan sebuah bekal pengalaman dan proses pembelajaran bagi penulis untuk berada pada lingkup yang lebih luas lagi.

Penyelesaian Proyek Akhir Sarjana ini sejatinya tidak berjalan sendiri, namun penulis banyak mendapatkan bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu perkenankan lah penulis mengucapkan terimakasih kepada yang terhormat :

1. Bapak Noor Cholis Idham, ST., M.Arch.,Ph. D selaku ketua jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan perencanaan Universitas Islam Indonesia.
2. Ibu Ir. Hastuti Saptorini M.A Selaku dosen pembimbing yang telah memberikan waktu, harapan, ilmu, arahan serta bimbingan dan dukungan penyusunan Proyek Akhir Sarjana ini hingga selesai.
3. Ibu Ir. Etik Mufida M.Eng selaku dosen penguji yang telah memberikan banyak masukan dan kritik saran yang membangun yang sangat bermanfaat bagi penulis dalam memperbaiki laporan Proyek Akhir Sarjana ini.
4. Bapak/Ibu dosen arsitektur UII yang telah memberikan ilmu yang sangat bermanfaat sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Proyek Akhir sarjana ini dengan kendala seminimal mungkin.
5. Bapak Muh. Busra & Ibu Danawati, orang tua terhebat yang tak pernah putus berdoa dan selalu mengajarkan kesabaran dalam setiap perjuangan, keramahan dalam setiap pergaulan, dan kerendahan dalam setiap pencapaian. Biarkan Allah S.W.T membalas setiap kasih yang telah kalian berikan.

6. Nurliah, Yusri, Masyitha, M.Basuki Rahmat, Delia, Viki, Izzi, dan Calief yang setia menunggu dirumah dengan harapan besar dan dukungan hebat. Keluarga yang tak pernah berhenti memotivasi saya untuk terus berlari mengejar cita-cita.

7. Raden Digas Paranggeni yang selalu ada dalam setiap langkah dan menyadarkan bahwa terkadang semua tak berjalan sesuai rencana, tetapi selalu ada harapan untuk berusaha dan jangan berhenti mencoba.

8. Bapak Brotoseno dan keluarga yang menjadi saksi hidup saya di tanah rantau. Keluarga yang menerima saya dengan tangan terbuka dan selalu siaga menolong di saat putus asa. Keluarga kedua yang mengobati rindu saya akan rumah.

9. Ica, Meli, Wika, Pite, Dinda, Jule, Khalid, Olki, Eco dan Eno sahabatku yang selalu menguatkan dan mengingatkan. Teman dikala berurai air mata dan berbagi canda tawa. Saudara di tanah rantau yang takkan terlupakan.

10. Keluarga besar arsitektur khususnya angkatan 2012 yang menjadi tempat berbagi cerita dan selalu bergandengan tangan dalam menghadapi deadline. Teman-teman asisten dosen yang selalu berbagi trik dalam mendidik adik tingkat. Adik-adik yang sempat saya bimbing di STUPA 1 maupun STUPA 2, semoga ilmu yang diberikan tak pernah putus dan bermanfaat. Teman-teman 7 Garit yang memberikan saya kesempatan untuk berkarya dan tampil di hadapan 300 orang dalam pementasan Nonik Dari New York. Teman-teman HMA yang mengajari saya bagaimana berorganisasi dan toleransi dalam keberagaman pendapat.

11. Kepada semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, yang membantu penulis dari awal sampai akhir Proyek Akhir Sarjana ini.

Penulis sangat menyadari bahwa tugas akhir ini bukanlah karya yang sempurna, namun sekiranya dapat menjadi langkah awal untuk mendapatkan hasil yang lebih baik di masa depan. Untuk itu saran dan kritik yang membangun untuk perbaikan di masa depan sangat diharapkan dan diterima dengan senang hati. Semoga laporan Proyek Akhir Sarjana ini dapat bermanfaat.

Wasalamu'alaikum Wr. Wb

Yogyakarta, 25 Juli 2016



Rizki Aldillah

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya menyatakan bahwa seluruh bagian karya ini adalah karya sendiri kecuali karya yang disebut refrensinya dan tidak ada bantuan dari pihak lain baik seluruhnya ataupun sebagian dalam proses pembuatannya. Saya juga menyatakan tidak ada konflik hak kepemilikan intelektual atas karya ini dan menyerahkan kepada Jurusan Arsitektur Universitas Islam Indonesia untuk digunakan bagi kepentingan pendidikan dan publikasi.

Yogyakarta, 25 Juli 2016



Rizki Aldillah

CATATAN DOSEN PEMBIMBING

Berikut adalah penilaian buku laporan akhir Proyek Akhir Sarjana

Nama Mahasiswa : RIZKI ALDILLAH

Nomor Mahasiswa : 12512055

Judul Proyek Akhir Sarjana : STUDENT CENTRE ISI (INSTITUT SENI INDONESIA)
PLAZA SEBAGAI WADAH INTERAKTIF BAGI
MAHASISWA DAN MASYARAKAT DESA GENENG

Kualitas Buku Laporan Akhir PAS : Kurang, Sedang, Baik, Baik Sekali *

Sehingga Direkomendasikan / Tidak Direkomendasikan * untuk menjadi acuan produk Proyek Akhir Sarjana.

***) Mohon dilingkari**

Yogyakarta, 25 Juli 2016

Dosen Pembimbing



Ir. Hastuti Saptorini M.A

DAFTAR ISI	
Halaman Judul	i
Lembar pengesahan	ii
Kata pengantar	iii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	v
CATATAN DOSEN PEMBIMBING	vi
Abstrak	vii
Daftar isi	viii
Daftar tabel	ix
Daftar gambar	ix
Daftar pustaka	xi
Daftar lampiran	xi
BAGIAN 1 Pendahuluan	
1.1 Latar Belakang Persoalan Perancangan	1
1.2 Persoalan Perancangan Dan Batasannya	2
1.3 Metoda Perancangan yang Diajukan	3
1.4 Prediksi Pemecahan Persoalan Perancangan (Design-Hypothesis)	6
1.5 Peta Pemecahan Persoalan (Kerangka Berfikir)	12
1.6 Keaslian Penulisan	13
BAGIAN 2 Penelusuran Persoalan Perancangan	
2.1 Konteks Lokasi, Site, dan Arsitektur	14
2.2 Peta Kondisi Fisik	21
2.3 Data Lokasi dan Peraturan Bangunan Terkait	24
2.4 Data Ukuran Lahan dan Bangunan	28
2.5 Data Klien dan Pengguna	28
2.6 Kajian Tema Perancangan	31
2.6.1 Narasi Problematika Tematis	34
2.6.2 Paparan Teori yang Dirujuk	35
2.6.3 Preseden tematis	39
2.6.4 Preseden Sejenis	42
2.7 Kajian fungsi bangunan	44
2.8 Kajian konsep rancangan	46
BAGIAN 3 Analisis, Konsep, Rancangan Skematik dan Ujia Desain	
3.1 Analisis	47
3.1.1 Analisis aktivitas komunitas Institut Seni Indonesia	47
3.1.2 Analisis kapasitas ruang student centre ISI	54
3.1.3 Analisis kebutuhan ruang student centre ISI	55
3.1.4 Analisis bentukan ruang student centre ISI	59
3.1.4 Konsep perancangan student centre ISI	63
3.2 Rancangan skematik	64

3.2.1 Rancangan skematik tapak	64
3.2.2 Rancangan skematik bangunan	66
3.2.3 Rancangan skematik fasad bangunan	69
3.2.4 Rancangan skematik interior	70
3.2.5 Rancangan skematik struktur	71
3.2.6 Rancangan skematik difabel	72
3.2.7 Rancangan skematik utilitas	73
3.3 Uji desain	75
 BAGIAN 4 HASIL RANCANGAN	
4.1 KDB, KLB, Properti size	82
4.2 Program ruang	83
4.3 Rancangan tapak	85
4.4 Rancangan bangunan	87
4.5 Rancangan selubung bangunan	90
4.6 Rancangan interior bangunan	92
4.7 Rancangan sistem struktur	94
4.8 Rancangan sistem utilitas	95
4.9 Rancangan sistem akses difable dan sistem keamanan	97
4.10 Rancangan detail arsitektural khusus	99
 BAGIAN 5 EVALUASI HASIL RANCANGAN	
5.1 Evaluasi hasil rancangan	101
5.2 Evaluasi review pembimbing dan penguji	101
 DAFTAR TABEL	
Tabel 1. Aktivitas interaktif komunitas kawasan ISI	29
Tabel 2. Analisis aktivitas interaktif student centre ISI	48
Tabel 3. Analisis aktivitas kreatif student centre ISI	51
Tabel 4. Analisis aktivitas edukatif student centre ISI	53
Tabel 5. Analisis kapasitas ruang student centre ISI	55
Tabel 6. Analisis kebutuhan ruang interaktif student centre ISI	56
Tabel 7. Analisis kebutuhan ruang kreatif student centre ISI	57
Tabel 8. Analisis kebutuhan ruang edukatif student centre ISI	58
Tabel 9. Analisis bentukan ruang interaktif, kreatif dan edukatif	62
Tabel 10. Kebutuhan luasan ruang pada tapak	65
Tabel 11. Uji desain ruang interaksi	70
Tabel 12. Uji desain ruang kreatif	76
Tabel 13. Uji desain ruang edukatif	77
Tabel 14. Uji penampilan bangunan	79
Tabel 15. Uji desain bangunan student centre	79
Tabel 16. Data luasan bangunan	83

DAFTAR GAMBAR

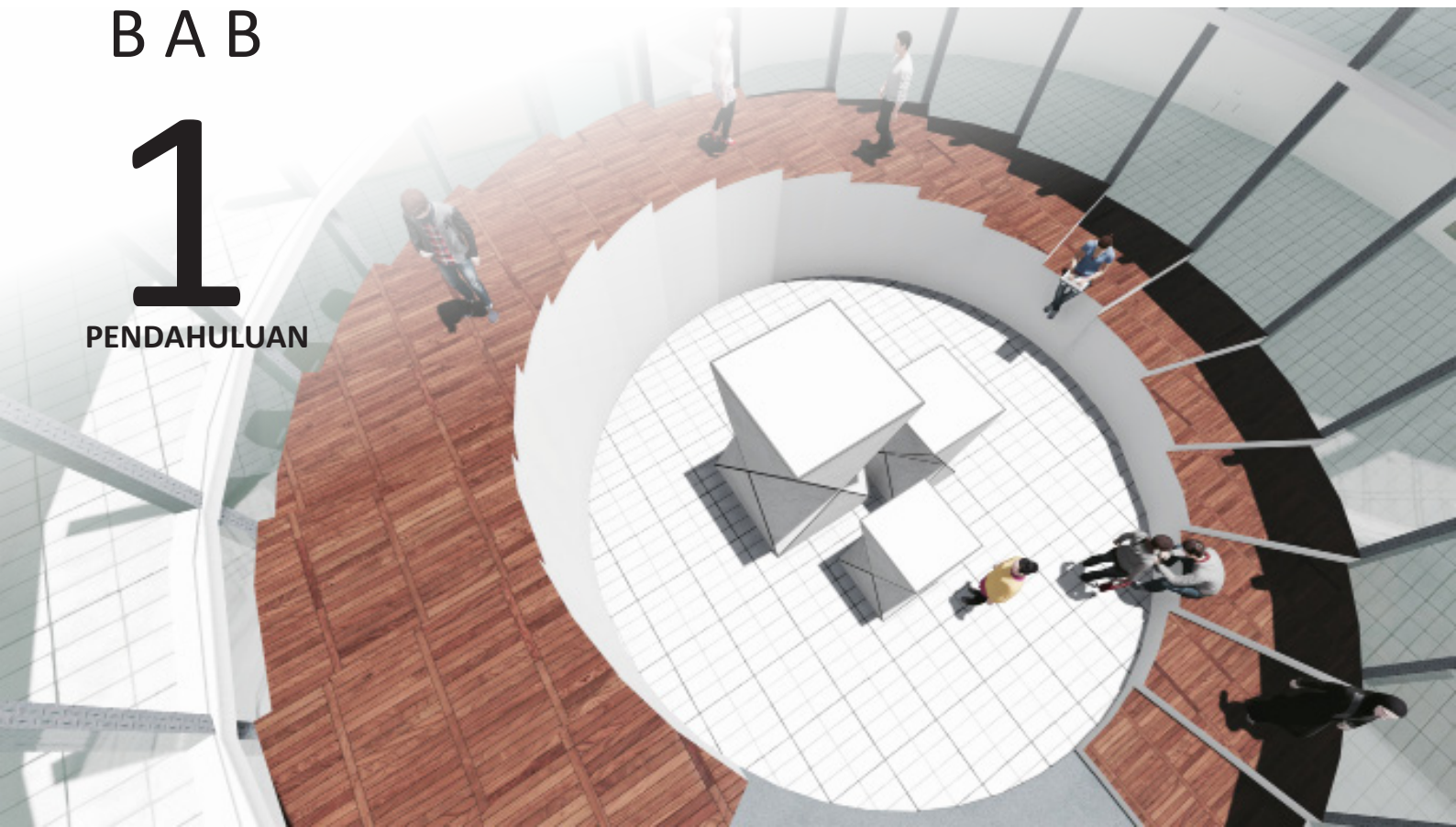
Gambar 1. Diagram permasalahan desain Student Centre	3
Gambar 2. Skema metode perancangan	4
Gambar 3. Diagram metode perancangan	5
Gambar 4. Titik ruang interaktif student centre ISI	9
Gambar 5. Titik ruang kreatif student centre ISI	10
Gambar 6. Titik ruang edukatif student centre ISI	11
Gambar 7. Titik komunitas kawasan ISI	15
Gambar 8. Titik komunitas akademik kawasan ISI	16
Gambar 9. Titik komunitas non akademik kawasan ISI	17
Gambar 10. Titik aktivitas kawasan ISI	18
Gambar 11. Titik aktivitas akademik ISI	19
Gambar 12. titik aktivitas non akademik ISI	20
Gambar 13. Peta akses kawasan ISI	21
Gambar 14. Masterplan kawasan ISI	24
Gambar 15. Akses dan sirkulasi kawasan ISI	25
Gambar 16. Lokasi perancangan student centre ISI	26
Gambar 17. Data ukuran site ISI	28
Gambar 18. Diagram motivasi perancangan student centre	35
Gambar 19. Diagram proses interaksi	36
Gambar 20. Kawasan SUTD	38
Gambar 21. Zonasi aktifitas SUTD	39
Gambar 22. Green Plaza at Kyushu Sangyo University	40
Gambar 23. Jalur pedestrian dan street furniture yang fleksibel	41
Gambar 24. Tampak atas kampus centre ITB	42
Gambar 25. Perspektif bangunan campus centre ITB	43
Gambar 26. Diagram ruang student centre ISI	44
Gambar 27. Diagram konsep student centre ISI	45
Gambar 28. Diagram outdoor ruang interaktif	49
Gambar 29. Diagram indoor ruang interaktif	49
Gambar 30. Diagram ruang kreatif	52
Gambar 31. Diagram ruang edukatif	54
Gambar 32. Diagram konsep student centre ISI	63
Gambar 33. Diagram Konsep Hubungan Ruang	63
Gambar 34. Analisis tapak student centre ISI	64
Gambar 35. Desain tapak student centre ISI	65
Gambar 36. Ruang pada tapak student centre ISI	66
Gambar 37. Konsep bangunan student centre ISI	66
Gambar 38. Layout ruang lantai 1	67
Gambar 39. layout ruang lantai 2	68
Gambar 40. Rancangan skematik bangunan	68

Gambar 41. Rancangan skematik fasad bangunan	69
Gambar 42. Rancangan skematik interior bangunan	70
Gambar 43. Rancangan skematik struktur bangunan	71
Gambar 44. Rancangan skematik desain difable bangunan	72
Gambar 45. Rancangan skematik sanitasi dan drainasi	73
Gambar 46. Rancangan skematik transportasi bangunan	73
Gambar 47. Rancangan skematik sistem keamanan	74
Gambar 48. Diagram uji desain	75
Gambar 49. Penambahan vegetasi peneduh pada ruang luar	80
Gambar 50. Penambahan tempat duduk & meja pada social garden	80
Gambar 51. Layout ruang common room	80
Gambar 52. layout ruang galeri	80
Gambar 53. Tampak atas student centre ISI	81
Gambar 54. Site perancangan	82
Gambar 55. Program ruang interaktif	84
Gambar 56. Program ruang kreatif	84
Gambar 57. Program ruang edukatif	85
Gambar 58. Rancangan tapak terhadap area sekitarnya	85
Gambar 59. Zonasi ruang tapak	86
Gambar 60. Student centre ISI	87
Gambar 61. Tampak bangunan student centre ISI	87
Gambar 62. Fungsi ruang dalam bangunan di lantai 1	88
Gambar 63. Fungsi ruang dalam bangunan di lantai 2	89
Gambar 64. Tampak atas lantai 1 dan lantai 2	90
Gambar 65. Tampak selubung bangunan student centre ISI	90
Gambar 66. Selubung bangunan pada sore hari	91
Gambar 67. Interior tangga bangunan	92
Gambar 68. Interior galeri	92
Gambar 69. Interior “waiting and reading space”	93
Gambar 70. Interior ruang ukm sasenitala	93
Gambar 71. Diagram outdoor ruang interaktif	94
Gambar 72. Skema penyediaan air bersih	95
Gambar 73. Skema pembuangan limbah padat dan limbah cair LT. 1	95
Gambar 74. Skema pembuangan limbah padat dan limbah cair LT. 1	96
Gambar 75. Skema transportasi vertikal bangunan	96
Gambar 76. Skema rancangan difable	97
Gambar 77. Skema sistem fire protection LT. 1	98
Gambar 78. Skema sistem fire protection LT. 2	98
Gambar 79. Skema arsitektural khusus pada area transisi	99
Gambar 80. Skema rancangan fasad pada bangunan	100
DAFTAR PUSTAKA	104
DAFTAR LAMPIRAN	105

B A B

1

PENDAHULUAN



BAGIAN I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Permasalahan

Jogjakarta merupakan kota dengan julukan “Kota Pendidikan” dan “Kota Seni”. Lebih dari 20 universitas baik negeri maupun swasta berada di kota tersebut. Salah satu institut yang terkenal dan merupakan representasi dari identitas kota Jogjakarta sebagai kota seni adalah Institut Seni Indonesia. Institut Seni Indonesia atau yang lebih dikenal dengan ISI merupakan lembaga perguruan tinggi yang menekuni disiplin ilmu di bidang seni. ISI terdiri dari 3 fakultas besar yakni Fakultas seni rupa, Fakultas seni media rekam dan Fakultas seni pertunjukan.

Sebagai satu-satunya institut seni di Jogjakarta, ISI memiliki mahasiswa dengan karakter yang unik. Berbeda dengan mahasiswa pada umumnya mahasiswa ISI tidak hanya mengalami proses pembelajaran di dalam ruangan tetapi juga di luar ruangan. Karakter umum yang dimiliki mahasiswa ISI adalah mereka senang berkumpul (serawung). Dari proses “serawung” akan lahir pemikiran baru tentang karya yang akan dihasilkan. Serawung biasanya dilakukan hanya sebatas internal fakultas masing-masing. Padahal jika antar fakultas dapat berdialog dan berinteraksi, maka gagasan/ide yang akan muncul lebih beragam lagi. Sayangnya, belum ada wadah yang mampu mempertemukan mahasiswa antar fakultas untuk berinteraksi dan mengalami proses berkarya bersama.

Mahasiswa ISI tergolong produktif dalam menghasilkan karya tetapi hal ini sangat disayangkan mengingat ISI yang minim akan ruang berkarya. Sehingga seringkali mahasiswa justru keluar dan “memberontak” agar dapat berkarya. Bukti lain yang membenarkan bahwa ISI minim akan ruang interaksi dan ruang berkarya adalah redupnya unit kegiatan mahasiswa skala universitas yang dimiliki ISI. ISI memiliki 4 UKM besar yang menaungi bidang-bidang yang berbeda. Ke-4 UKM tersebut adalah UKM Saraswati (marching band), UKM Sasenitala (pecinta alam), UKM Presisi (organisasi PERS), dan UKM paduan suara. ISI tidak menyediakan ruang khusus bagi ke-4 UKM untuk berkarya. Padahal tiap UKM memiliki kebutuhan ruang yang berbeda sesuai dengan aktivitas masing-masing. Jika UKM tersebut di wadahi dengan baik maka ke-4 UKM tersebut bisa berkarya secara optimal.

Salah satu VISI yang dimiliki ISI adalah “ikut mencerdaskan masyarakat melalui proses berkesenian baik di lingkungan kampus maupun luar kampus”. Visi tersebut belum terealisasi secara optimal dikarenakan minimnya ruang interaksi yang mempertemukan ke-2 komunitas tersebut (mahasiswa dan masyarakat). Sebenarnya, sudah ada desa yang mulai terikat dalam aktivitas seni dengan mahasiswa ISI yakni desa Geneng. Interaksi yang terjalin diantara mahasiswa dan juga masyarakat Desa Geneng ternyata berkelanjutan dan berlangsung dalam jangka waktu yang panjang. Interaksi tersebut melahirkan aktivitas-aktivitas seni yang mengikat kedua komunitas tersebut seperti workshop (pelatihan kerajinan tangan), pentas seni dan

juga aksi mural. Aktivitas-aktivitas tersebut selama ini berlangsung di Desa Geneng dengan memanfaatkan ruang public maupun rumah-rumah masyarakat. Namun semakin ke sini lahan yang dimiliki warga untuk dijadikan kanvas berkarya semakin sedikit. Ruang-ruang yang digunakan untuk pertunjukan seni dan workshop juga tidak mampu menampung banyak warga dikarenakan mereka menggunakan lahan-lahan sisa dan sempit di desa Geneng. Pada akhirnya lama-kelamaan aktivitas yang terjadi intensitasnya semakin menurun (terancam tidak bisa diselenggarakan lagi), akibat tidak adanya ruang yang mampu menampung aktivitas mereka.

Dari permasalahan-permasalahan diatas maka saya berencana untuk merancang sebuah bangunan “Student Centre” dikawasan ISI dengan penekanan pada pola aktivitas mahasiswa seni ISI dan juga kebutuhan ruang interaksi yang terjalin diantara sesama mahasiswa maupun dengan masyarakat Desa Geneng. Sehingga diharapkan nantinya ISI dapat terus menampung aktivitas seni yang lahir dari interaksi seni yang berkelanjutan diantara beberapa komunitas.

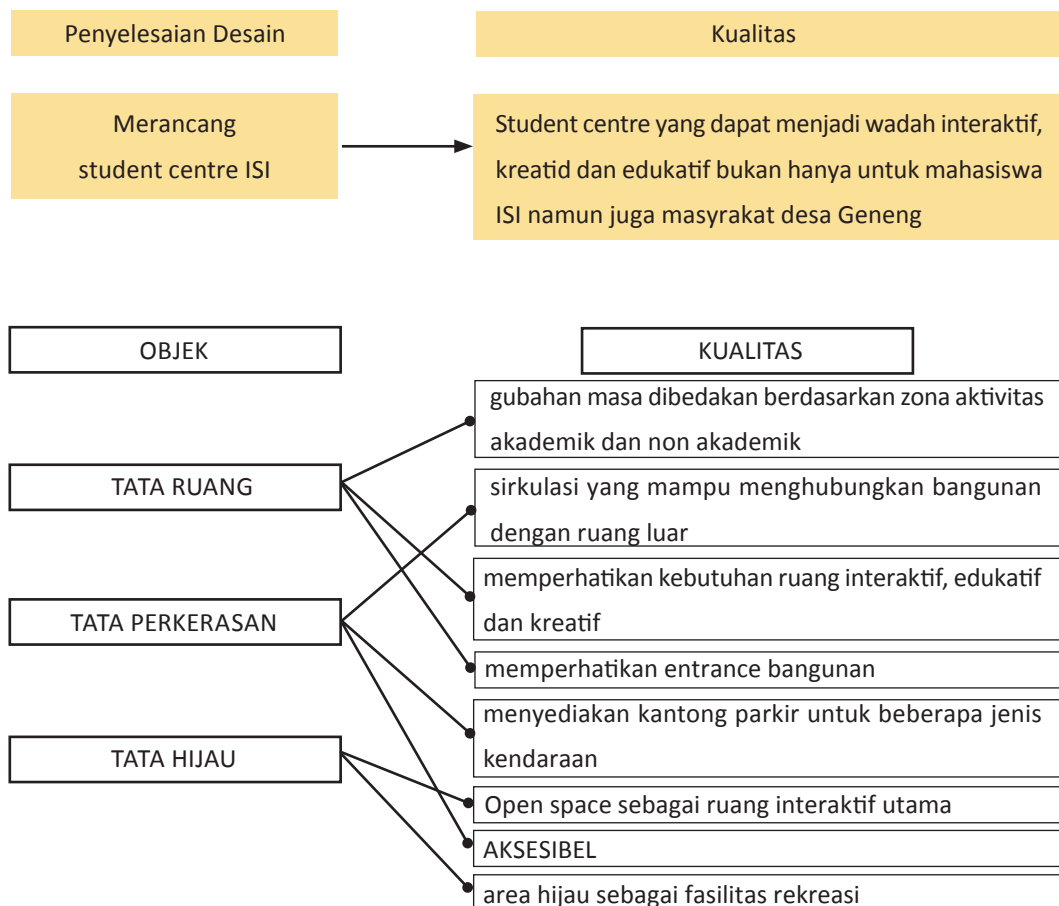
1.2 Persolan Perancangan dan Batasanya

Permasalahan Umum

Bagaimana merancang Student Centre dengan penekanan pada pola aktivitas mahasiswa seni dan kebutuhan ruang interaksi mahasiswa dengan masyarakat Desa Geneng di kawasan Insititut Seni Indonesia

Permasalahan Khusus

1. Bagaimana merancang ruang interaktif (Plaza, Ampliteater, Social garden, Multipurpose room) sesuai dengan pola aktivitas mahasiswa dan masyarakat desa Geneng?
2. Bagaimana merancang ruang edukatif (Meeting room, Auditorium, Management Office, Student Information Centre) yang nyaman namun tetap memberikan suasana kawasan interaktif baik antar mahasiswa maupun mahasiswa dengan masyarakat Desa Geneng?
3. Bagaimana merancang ruang kreatif (Art space, Galeri, Sharing space) yang sesuai dengan behaviour setting mahasiswa ISI dan masyarakat Desa Geneng?
4. Bagaimana mengolah lansekap menjadi area rekreasi visual dan interaktif bagi mahasiswa dan juga masyarakat Desa Geneng?



Gambar 1. Diagram Permasalahan Desain Student Centre ISI

(Sumber: Penulis, 2016)

1.3 Metoda Perancangan

Tujuan perancangan

Merancang Student Centre dengan penekanan pada pola aktivitas mahasiswa seni dan kebutuhan ruang interaksi antara mahasiswa dengan masyarakat Desa Geneng di Kawasan Institut Seni Indonesia, Yogyakarta.

Sasaran Perancangan

1. Merancang ruang yang bersifat edukatif (dapat bertukar pikiran, menemukan refrens, pameran seni, dsb)
2. Merancang ruang yang bersifat interaktif berdasarkan perilaku mahasiswa seni dan masyarakat Desa geneng
3. Merancang ruang yang bersifat kreatif untuk mendukung aktivitas berkarya baik oleh mahasiswa, UKM universitas maupun kolaborasi mahasiswa dengan masyarakat
5. Ruang luar yang difungsikan sebagai area pertunjukan, area rekreasi visual dan area hijau

Lingkup Pembahasan

1. Lingkup Waktu

Perencanaan Merancang Student Centre dengan penekanan pada pola aktivitas mahasiswa seni dan kebutuhan ruang interaksi antara mahasiswa dengan masyarakat Desa Geneng di Kawasan Institut Seni Indonesia, Yogyakarta dalam Proyek Akhir Sarjana Semester Genap tahun ajaran 2016/2017 dengan kurun waktu dari bulan maret 2016 sampai dengan bulan Agustus 2016.

2. Lingkup Rancangan

Merancang Student Centre dengan penekanan pada pola aktivitas mahasiswa seni dan kebutuhan ruang interaksi antara mahasiswa dengan masyarakat Desa Geneng di Kawasan Institut Seni Indonesia, Panggunharjo, Sewon, Bantul Yogyakarta.

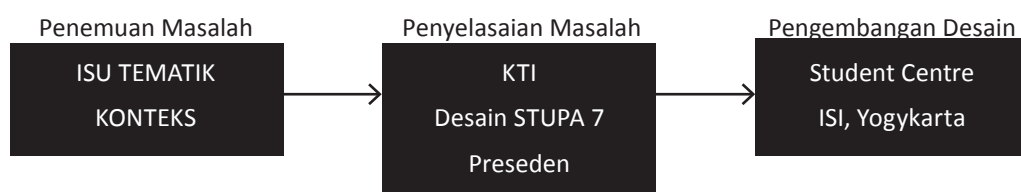
3. Lingkup Arsitektural

Merancang Student Centre dengan penekanan pada pola aktivitas mahasiswa seni dan kebutuhan ruang interaksi antara mahasiswa dengan masyarakat Desa Geneng di Kawasan Institut Seni Indonesia, Yogyakarta mencakup tata ruang (meso) dan bentuk bangunan (mikro) yang sesuai dengan tema. Beberapa lingkup arsitektural yang akan dibatasi antara lain :

- Lingkup mengenai perencanaan ruang interaksi yang diperuntukkan bagi komunitas mahasiswa ISI dan masyarakat Desa geneng
- Lingkup mengenai peletakan massa dan orientasi massa yang mampu meng-koneksikan 2 komunitas besar dan beberapa fakultas di ISI
- Lingkup mengenai ruang yang mengedukasi dan ruang kreatif guna mengembangkan daya berkarya mahasiswa ISI dan berguna bagi masyarakat sekitar
- Lingkup mengenai area hijau sebagai ruang rekreasi bagi mahasiswa dalam melepas penat

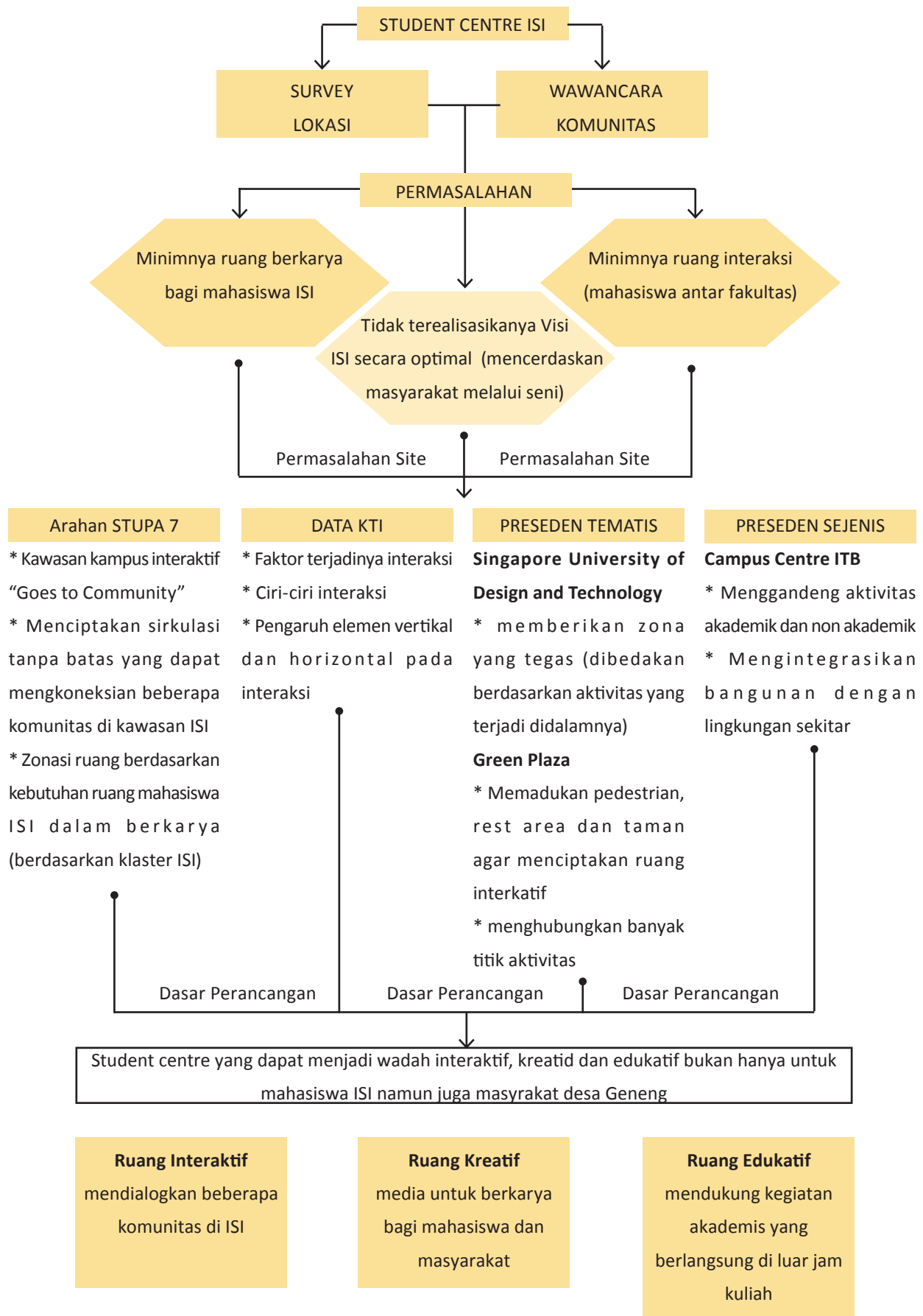
Metode Perancangan

Bangunan Student Centre ini dirancang dengan metode perancangan pena yang diawali dengan penemuan masalah, penyelesaian masalah dan pengembangan desain. Dalam prosesnya, metode ini akan menggunakan hasil KTI (karya tulis ilmiah), Arahan STUPA 7, dan beberapa kajian bangunan relevan sebagai preseden.



Gambar 2. Skema Metode Perancangan

(Sumber: Penulis, 2016)



Gambar 3. Diagram Metode Perancangan

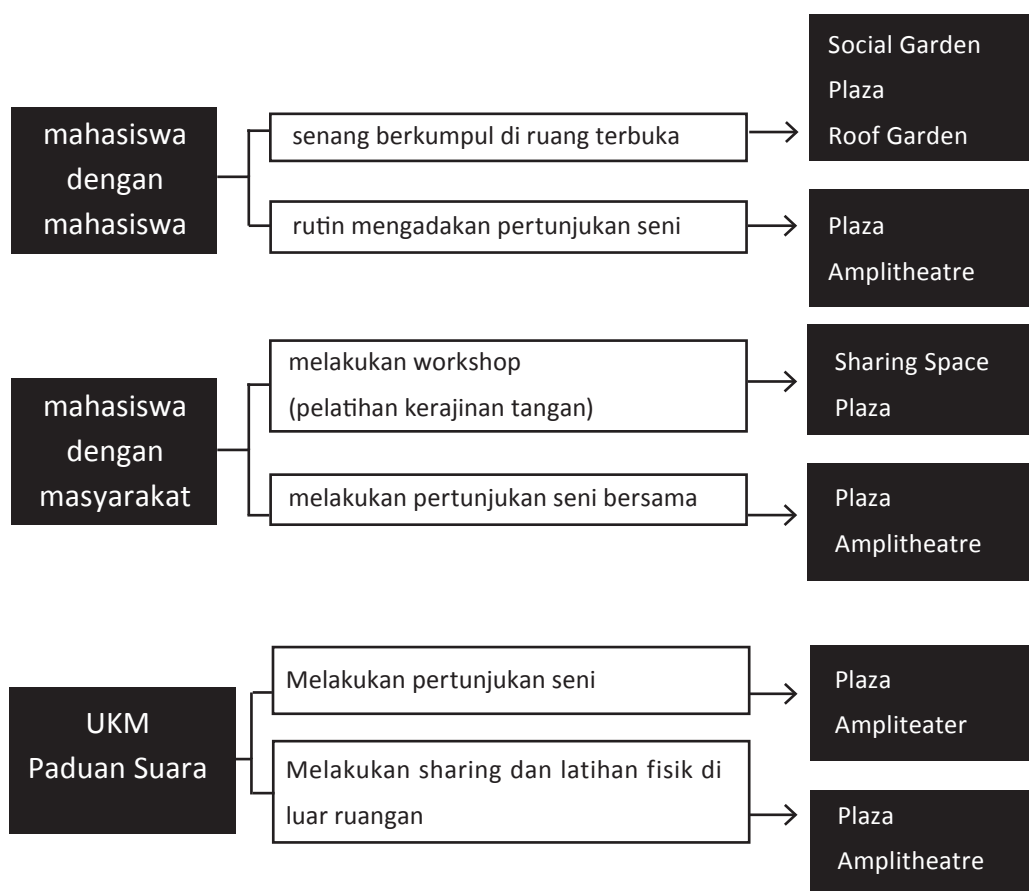
(Sumber: Penulis, 2016)

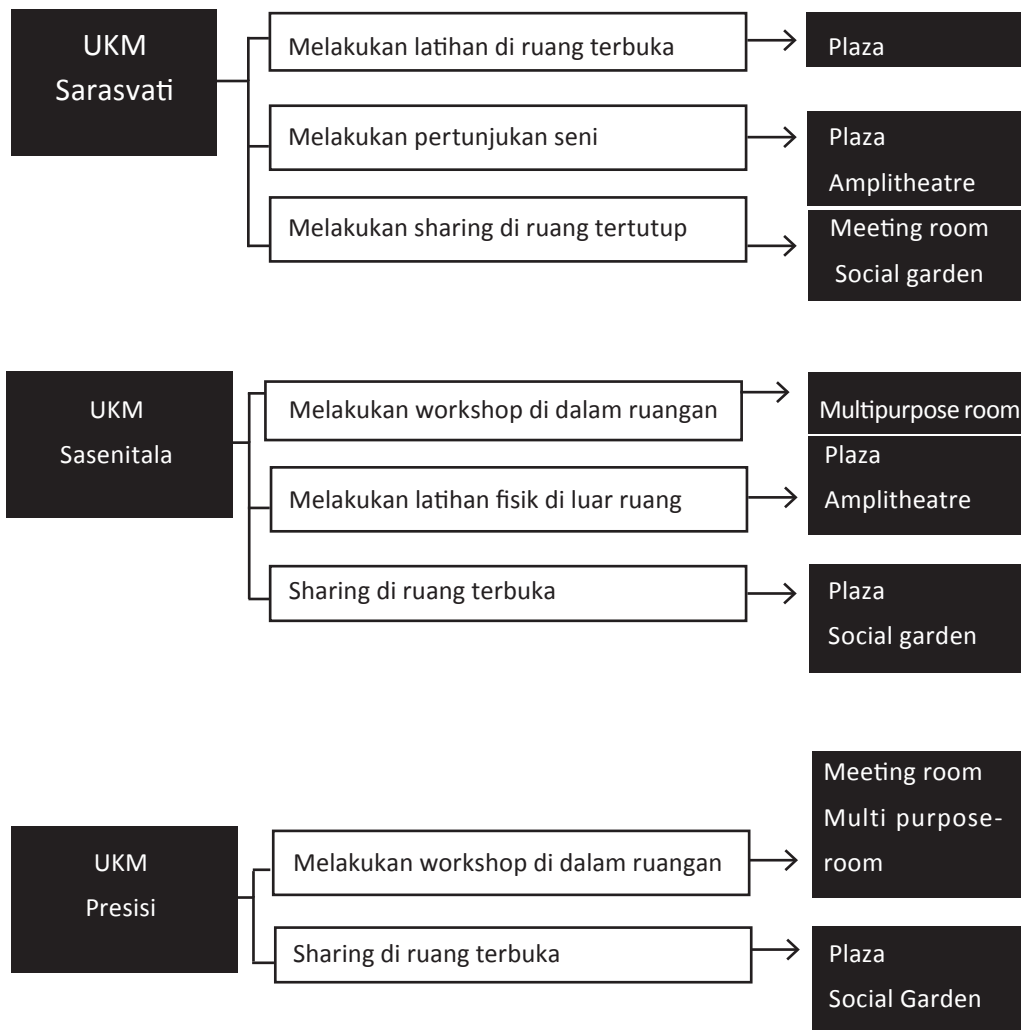
1.4 Prediksi Pemecahan Persoalan Perancangan (Design Hypothesis)

Pusat kegiatan mahasiswa merupakan suatu bangunan yang dapat menjadi wadah bagi mahasiswa untuk berkegiatan baik secara akademis maupun non akademis. Pusat kegiatan mahasiswa bisa menjadi fasilitas pendukung bagi mahasiswa untuk mengembangkan potensi diri mereka. Kehadiran pusat kegiatan mahasiswa di ISI sangat membantu perkembangan daya berkarya mahasiswa ISI mengingat kurangnya fasilitas pendukung yang ada. Aktivitas akademis maupun non akademis di ISI berjalan kurang optimal, padahal para mahasiswa memiliki potensi yang sangat besar. Interaksi menjadi point penting, mengingat karakter mahasiswa ISI yang berkarya melalui proses interaksi. Dengan demikian dapat disimpulkan kebutuhan ruang dari Student Centre yang akan dirancang adalah sebagai berikut:

a). Ruang Interaktif

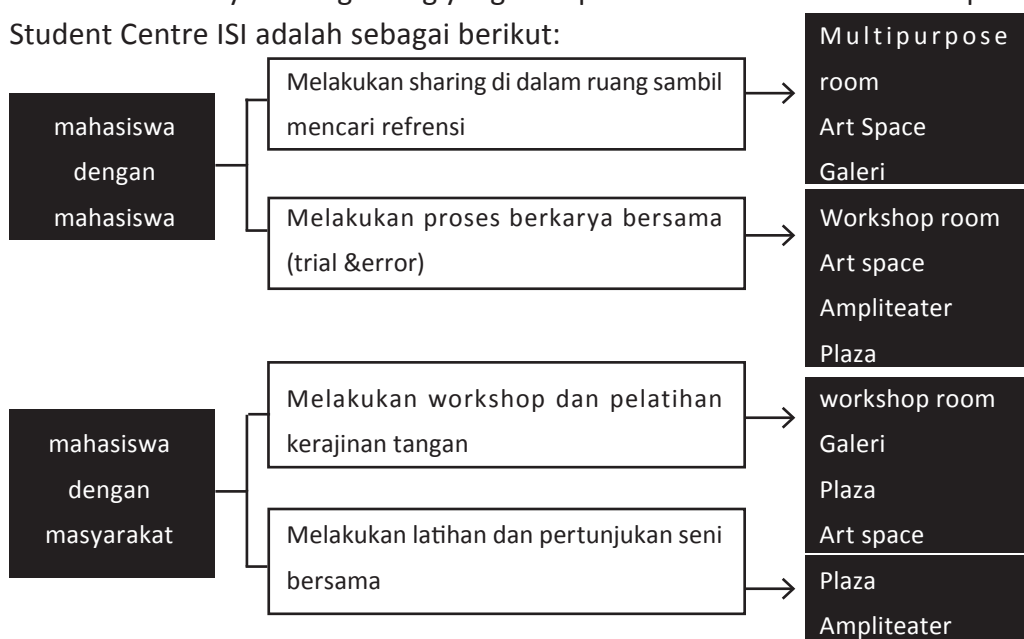
Interaksi yang terjadi bisa diantara mahasiswa dengan mahasiswa maupun mahasiswa dengan masyarakat desa geneng. Ruang interaksi muncul agar beberapa komunitas dapat berkumpul dan berinteraksi sehingga ada pertukaran informasi khususnya di bidang seni. Ruang-ruang yang mampu mewadahi aktivitas interaktif pada Student Centre ISI adalah sebagai berikut :

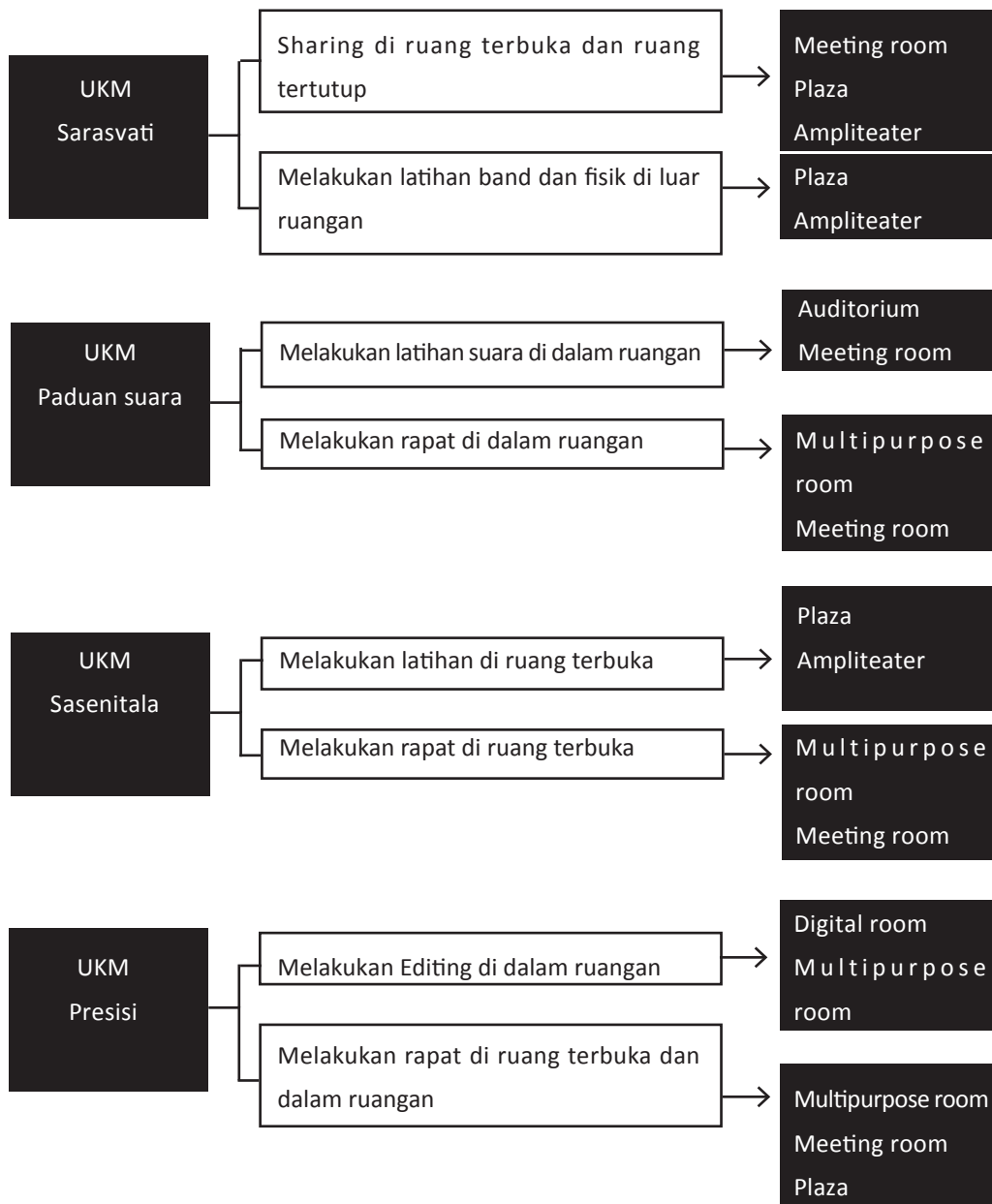




b). Ruang Kreatif

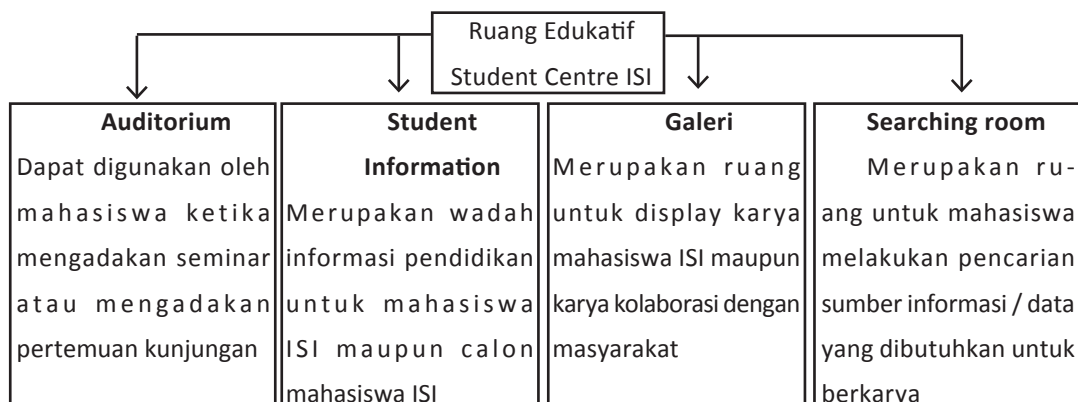
Ruang kreatif dirancang untuk memicu perkembangan daya berkarya para mahasiswa ISI. Ruang kreatif bisa jadi wadah pencarian inspirasi ataupun pembuatan suatu karya. Ruang-ruang yang mampu mewadahi aktivitas kreatif pada Student Centre ISI adalah sebagai berikut:





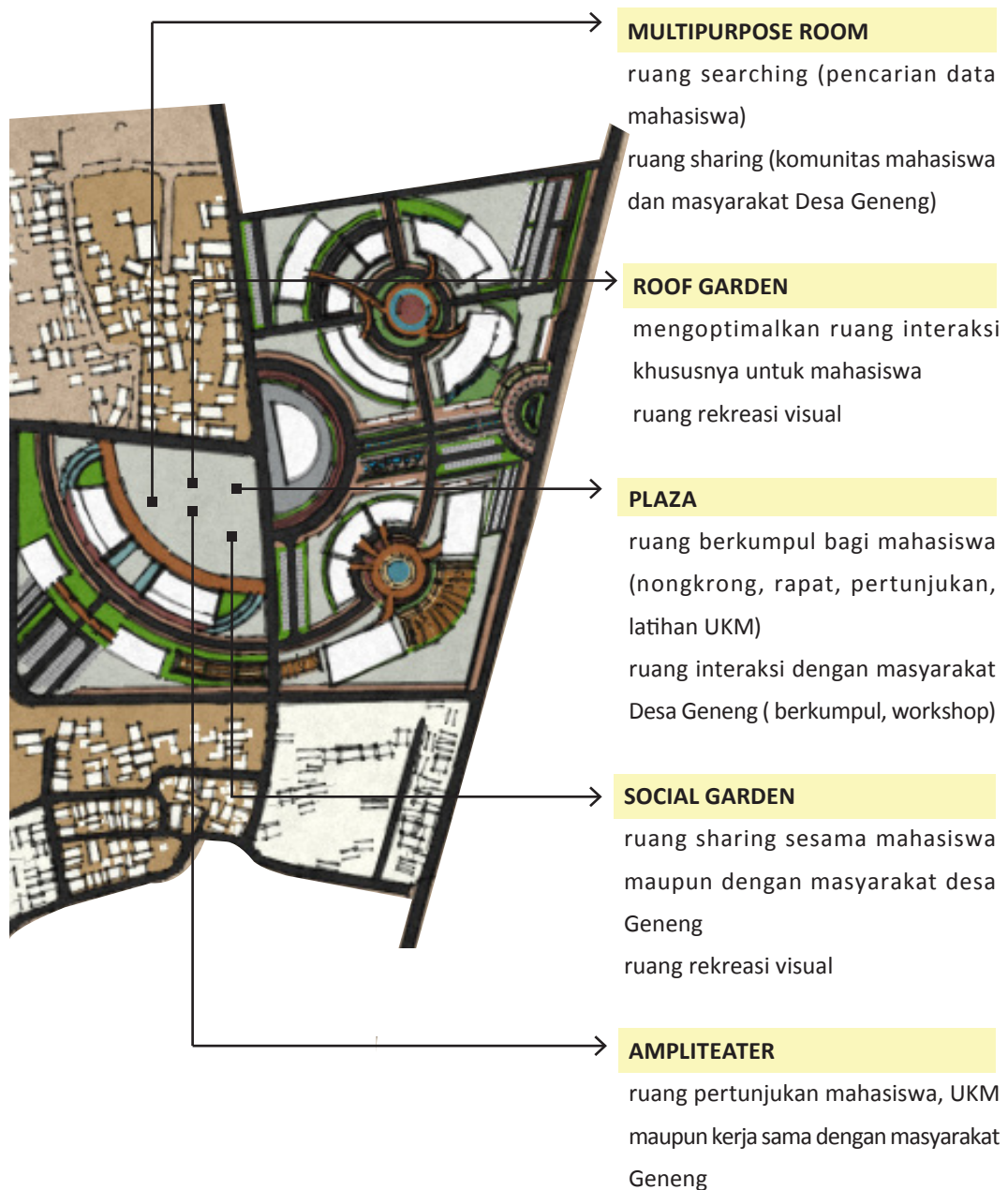
c). Ruang Edukatif

Ruang Edukatif dirancang agar nilai pembelajaran seni dapat tersampaikan untuk semua komunitas. Selain itu, ruang edukatif juga berupa ruang-ruang yang memiliki kaitan dengan aktivitas akademik seperti aktivitas seminar, pertemuan dengan universitas yang berkunjung maupun acara-acara kampus.



TITIK INTERAKTIF

Student centre yang akan dirancang merupakan sebuah wadah komplit yang dapat membantu mahasiswa dalam mengembangkan kreatifitasnya. Ruang interaksi yang tercipta dirasa dapat memancing munculnya ide-ide atau gagasan baru. Dengan pertimbangan mewujudkan VISI kampus yakni “mencerdaskan masyarakat melalui aktivitas seni” maka student centre bukan hanya ditujukan untuk mahasiswa, namun terdapat elemen masyarakat khususnya masyarakat desa Geneng. Dari penjabaran kebutuhan ruang interaktif sebelumnya, maka dapat disimpulkan ruang-ruang interaktif yang akan tercipta di Student Centre ISI adalah :

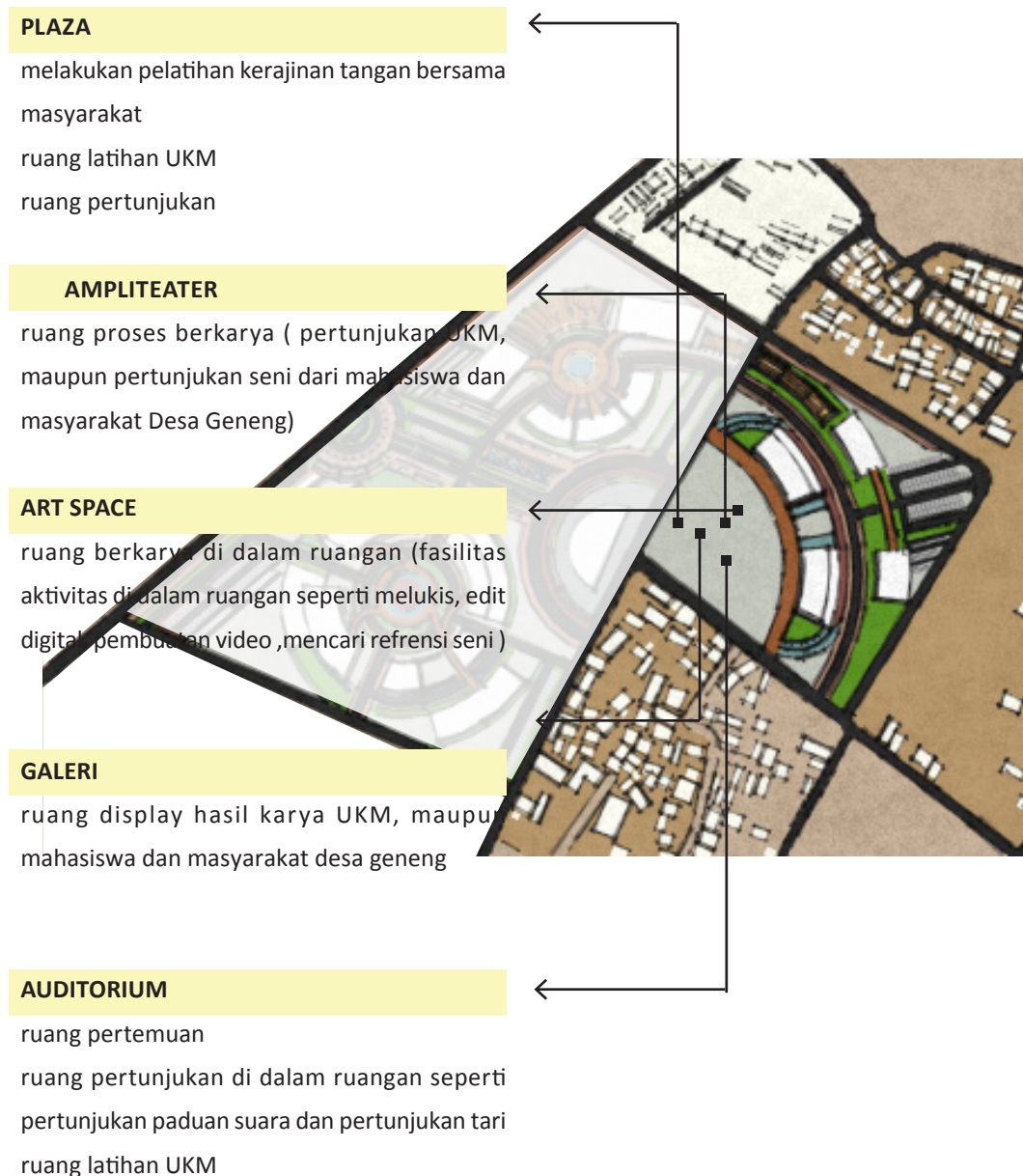


Gambar 4. Titik Ruang Interaktif di Student Centre ISI

(Sumber: Penulis, 2016)

TITIK KREATIF

Ruang-ruang kreatif yang dirancang mampu mewadahi aktivitas baik yang bersifat antar mahasiswa maupun mahasiswa dengan masyarakat. Diharapkan melalui ruang kreatif ini maka daya berkarya mahasiswa mampu berkembang secara optimal. Dari penjabaran kebutuhan ruang kreatif diatas, maka dapat disimpulkan ruang-ruang kreatif yang akan tercipta di Student Centre ISI adalah :

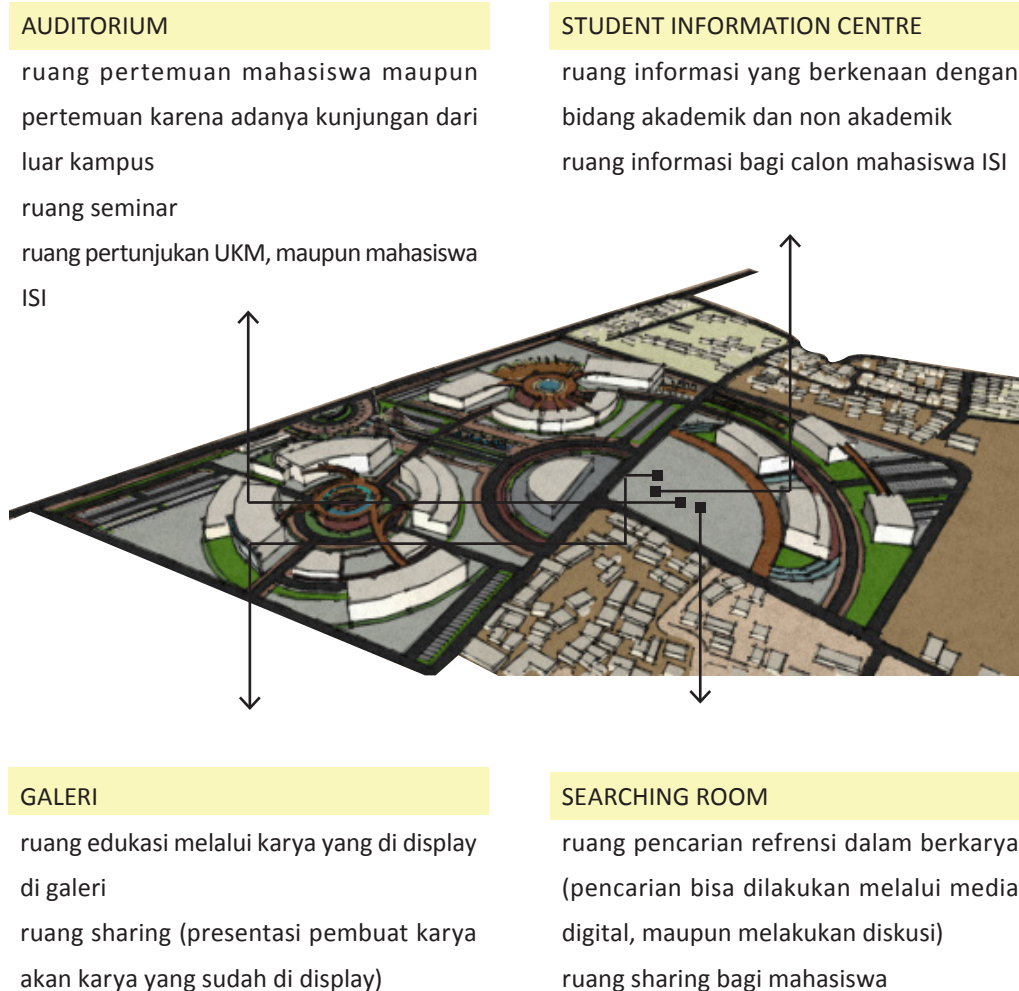


Gambar 5. Titik Ruang Kreatif di Student Centre ISI

(Sumber: Penulis, 2016)

TITIK EDUKATIF

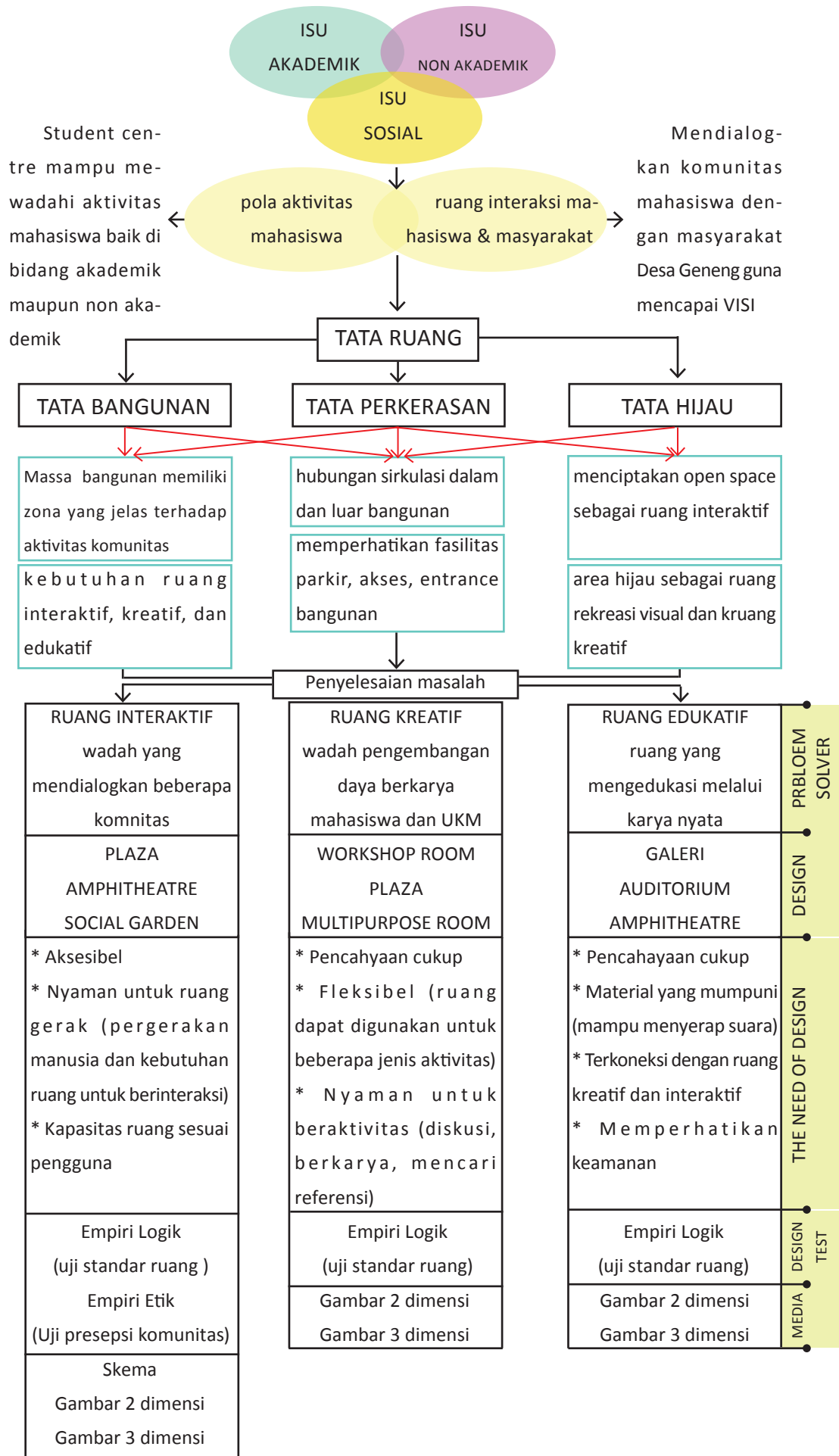
Ruang edukatif merupakan penesrusan dari ruang interaktif dan juga ruang kreatif. Setelah melakukan proses berkarya maka karya tersebut akan di pameran atau di audiensikan agar pengetahuan seni yang dimiliki oleh penghasil karya dapat tersalurkan baik ke mahasiswa maupun masyarakat desa Geneng. Sehingga komunitas yang terikat pada gedung ini tercerdaskan melalui interaksi dan aktivitas seni. Dari penjabaran kebutuhan ruang edukatif sebelumnya, maka dapat disimpulkan ruang-ruang edukatif yang akan tecipta di Student Centre ISI adalah :



Gambar 6. Titik Ruang Edukatif di Student Centre ISI

(Sumber: Penulis, 2016)

1.5 Peta Persoalan Rancangan (kerangka berfikir)



1.6 Keaslian Penulis

1.PUSAT KEGIATAN MAHASISWA UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA (2015)

Kesamaan :

Mendesain “Student Centre” di kawasan kampus

Perbedaan :

SC Atma Jaya lebih menekankan kepada konsep hemat energi dan humanis, sedangkan SC ISI menekankan pada pola aktivitas mahasiswa dan kebutuhan ruang interaksi komunitas kawasan ISI

2.PUSAT KEGIATAN MAHASISWA (PKM) UNIVERSITAS DIPENOGORO DI TEMBALANG (2001)

Kesamaan :

Mendesain “student centre”

Perbedaan :

SC universitas dipenogoro berlokasi di luar kampus sehingga tidak melibatkan komunitas masyarakat dan hanya ditujukan untuk UKM saja. Sedangkan SC ISI berada di kawasan ISI dan tidak hanya melibatkan komunitas mahasiswa namun juga melibatkan komunitas masyarakat sekitar.

B A B

2

Penelusuran Persoalan Perancangan Dan Pemecahanya



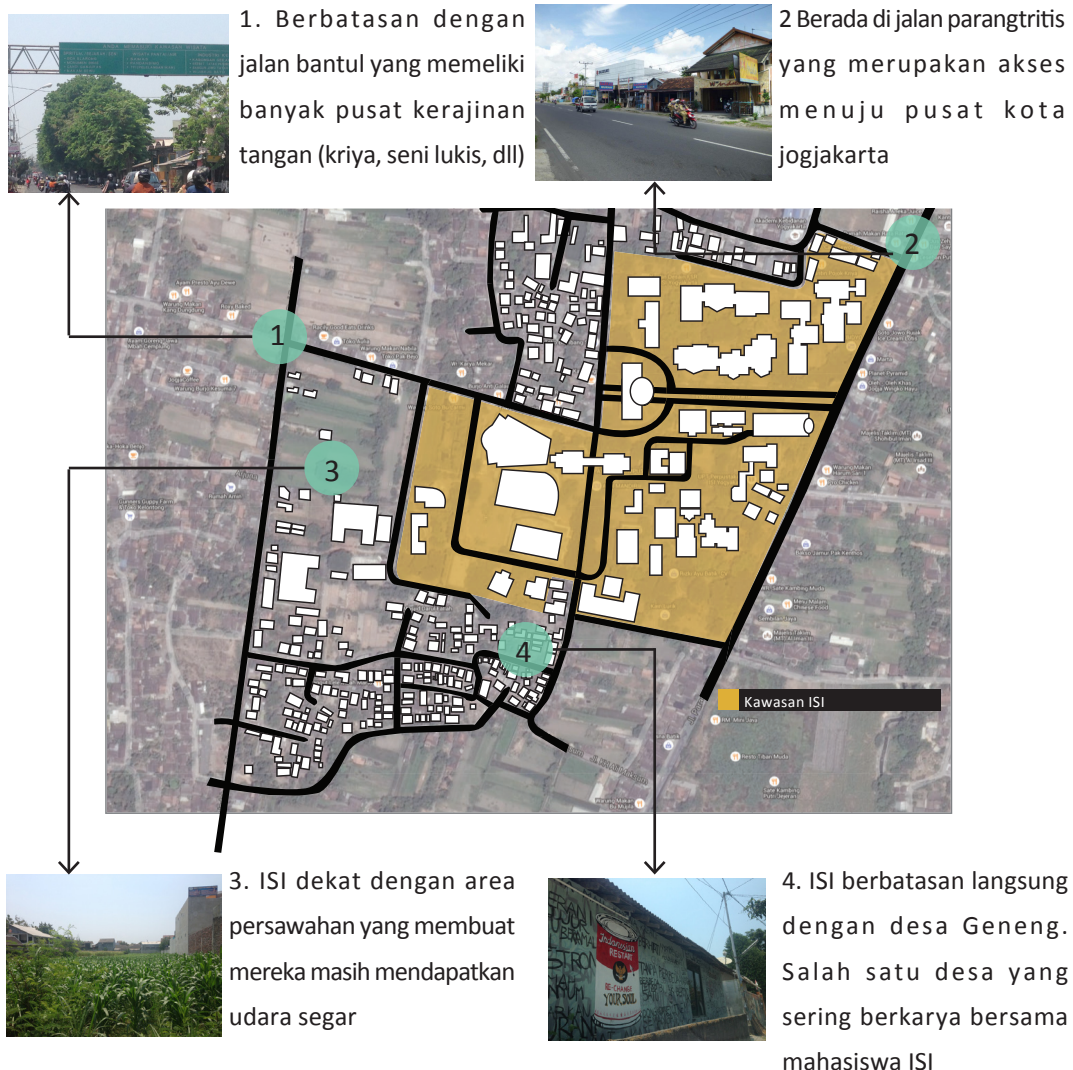
BAGIAN 2

Penelusuran Persoalan Perancangan Dan Pemecahannya

2.1 Lokasi Perancangan

Institut Seni Indonesia Yogyakarta atau dikenal dengan ISI Jogja adalah sebuah lembaga pendidikan tinggi seni negeri yang berstatus perguruan tinggi penuh. Perguruan tinggi ini memiliki kewenangan untuk menyelenggarakan pendidikan sampai ke jenjang tertinggi dan merupakan perguruan tinggi seni terbesar & terbaik di Indonesia. ISI JOGJA menyelenggarakan program S1, S2 dan S3. Program S1 membuka berbagai cabang studi seni yang terbagi dalam fakultas yakni Fakultas Seni Rupa, Fakultas Seni Pertunjukan dan Fakultas Seni Media Rekam. Keseluruhannya terdiri dari 11 jurusan, 12 program studi.

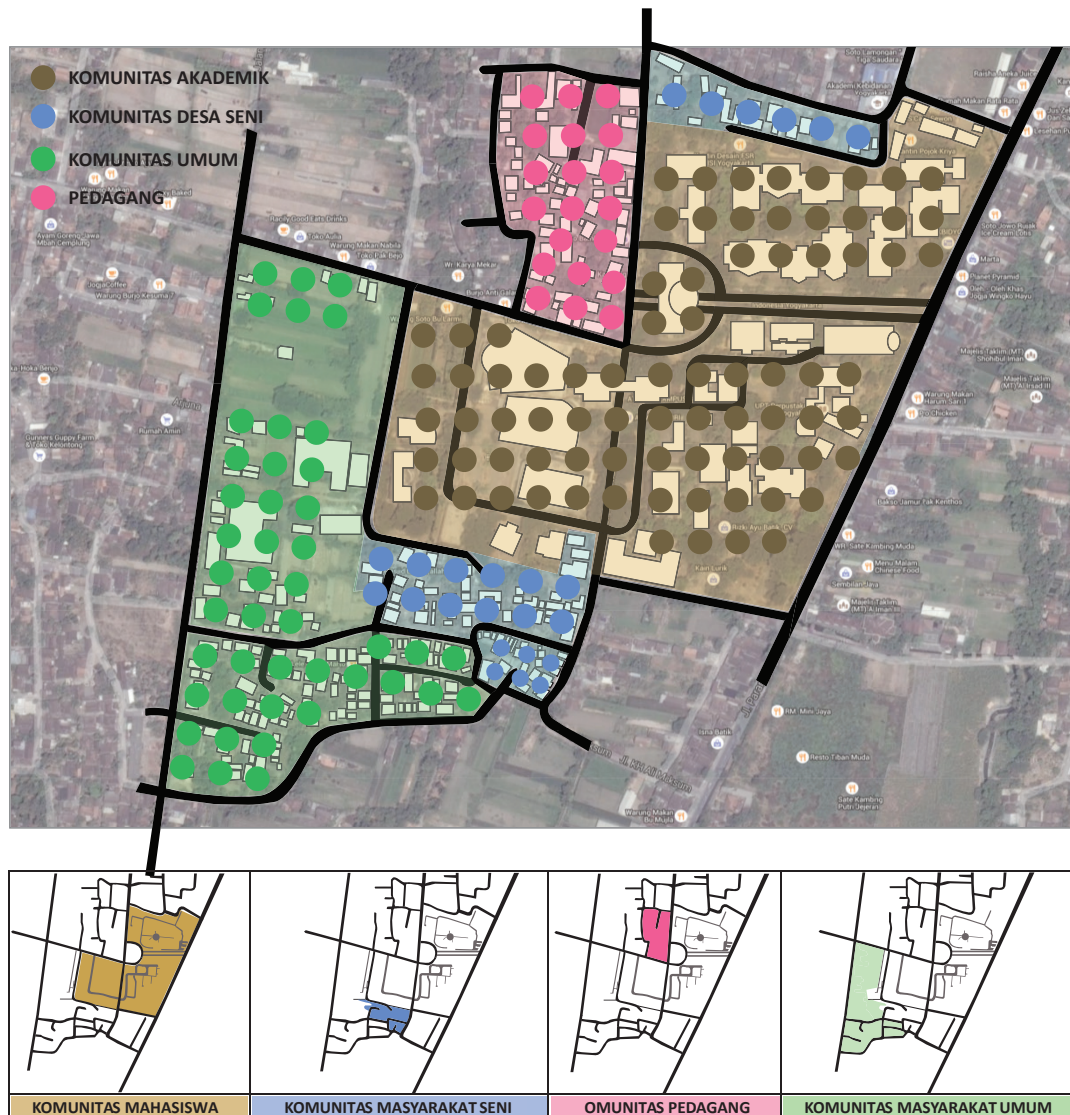
Kampus ISI Jogja berada diatas tanah seluas 18 hektar yang berlokasi di Panggungharjo, Sewon, Bantul. Lingkungan perguruan tinggi ini tergolong dalam lingkungan pedesaan yang masih hijau serta memiliki udara yang segar. Unikny kawasan kampus ISI berbatasan langsung dengan desa di sekitarnya. Bahkan terdapat pula jalan desa yang membelah kawasan kampus ISI. Meskipun di lingkungan pedesaan namun sangat mudah dijumpai retail-retail kebutuhan mahasiswa.



Komunitas Kawasan ISI

Komunitas pada kawasan ini terbagi kedalam 2 kategori. Komunitas akademis (masyarakat ISI yang melakukan aktivitas akademik secara rutin), dan komunitas non akademis (masyarakat sekitar yang menunjang kegiatan akademis).

Komunitas akademis terdiri dari mahasiswa, staf pengajar dan staf administrasi kampus yang aktif berkegiatan didalam lingkungan kampus (zona cokelat pada peta kawasan). Tiap-tiap peran dalam komunitas akademis tentunya memiliki karakter dan kebutuhan ruang yang berbeda-beda. Sedangkan komunitas non akademis terbagi ke dalam beberapa tipe yakni masyarakat yang bermukim di wilayah sekitar kawasan ISI, dan masyarakat komersial yang berdagang dan mendapatkan keuntungan dari masyarakat akademis. Tidak jauh dari kawasan ISI terdapat sebuah desa (desa Geneg) yang bekerja sama dengan mahasiswa ISI untuk dijadikan tempat mereka berkarya, akan tetapi penggunaan tempat ini bersifat musiman.



Gambar 7. Titik Komunitas Kawasan ISI dan Sekitarnya

(Sumber: Penulis, 2015)

Komunitas Akademik ISI

Komunitas akademik ISI terdiri dari mahasiswa dan staf akademis dan administrasi. Tiap-tiap mereka memiliki karakter, aktivitas serta kebutuhan ruang yang berbeda. Namun 1 karakter kuat yang merangkul semua komunitas ini adalah “SERAWUNG”. Berkumpul dimanapun dan kapanpun, membahas apa saja yang tujuannya mencerdaskan mahasiswa dan memancing ide baru dalam berkarya. Komunitas ini terikat satu dan yang lain dan saling membutuhkan. Aktivitas yang terjadi selalu berkaitan antar 1 komunitas dengan komunitas yang lain. Mahasiswa, staff pengajar dan staff administrasi menjadi 3 pihak yang penting.



MAHASISWA

Peta disamping menunjukkan persebaran komunitas mahasiswa yang sedang belajar di ISI. Karakter mahasiswa dibedakan berdasarkan fakultas mereka. Fakultas seni rupa lebih cenderung bekerja di luar ruangan karena membutuhkan inspirasi, sedangkan fakultas seni pertunjukan lebih cenderung di dalam ruangan mengingat kebutuhan khusus. Fakultas seni media rekam juga cenderung di dalam ruangan karena berhubungan dengan teknologi.



KOMUNITAS MAHASISWA SERAWUNG

Peta disamping menunjukkan persebaran komunitas mahasiswa SERAWUNG di kawasan ISI. Serawung merupakan karakter kuat yang dimiliki mahasiswa ISI. Mereka berkumpul di sebuah tempat untuk bertukar pikiran akan suatu gagasan karya, atau membicarakan unit kegiatan mahasiswa yang sedang mereka geluti.



STAFF PENGAJAR DAN ADMINISTRASI

Staff pengajar adalah mereka para dosen pengajar yang tersebar di 3 fakultas besar. Tentunya untuk menghasilkan gagasan bagaimana ISI kedepannya, para dosen sering bertukar pikiran di ruang mereka maupun di ruang rapat bahkan di kantin kampus. Karena beberapa dosen ada yang suka berbaur dengan mahasiswa dan ada beberapa yang menjaga jarak dengan mahasiswa.

Gambar 8. Titik Komunitas Akademik Kawasan ISI dan Sekitarnya

(Sumber: Penulis, 2015)

Komunitas Non Akademik ISI

Komunitas non akademik terdiri dari komunitas desa seni, pedagang dan masyarakat umum. Ketiga komunitas tersebut sangat mempengaruhi kegiatan akademis. Mereka juga sangat antusias dalam menyambut pengetahuan seni yang disebarkan oleh mahasiswa ISI. Namun kurangnya ruang interaktif antara masyarakat akademik dan non akademik mengakibatkan kurang maksimalnya interaksi yang terjadi sehingga ide dan gagasan yang keluar kurang terbarukan. Simbiosis mutualisme menjadi sangat kuat diantara komunitas akademik dan non akademik karena aktivitas mereka yang saling mendukung satu dan yang lain.



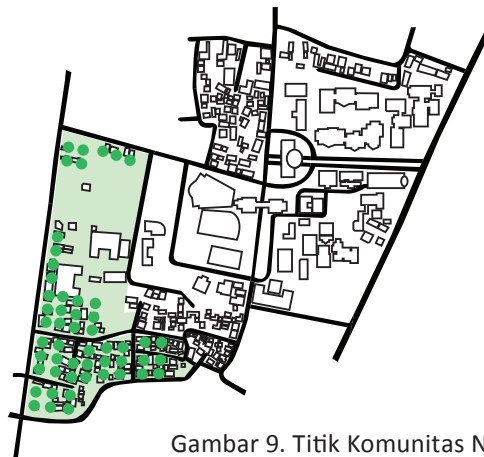
DESA SENI GENENG

Peta disamping menjelaskan desa yang dijadikan kanvas untuk berkarya nyata oleh mahasiswa ISI. Desan Genengan terletak di selatan kampus dan berbatasan langsung dengan area akademik. Penggunaan desa ini bersifat musiman. Ada beberapa karya yang bersifat permanen karena dilukiskan langsung di atas tembok. Even sekali setahun selalu diadakan di desa yang bernama "DESA GENENGAN".



KOMUNITAS KOMERSIL

Peta disamping menunjukkan persebaran area komersil di kawasan ISI. Beberapa cafe, toko photo copy dan print, mini market, kos-kosan hingga kontrakan berada di area ini. Banyak dari mahasiswa yang apabila jenuh berada di kawasan kampus mereka mencari inspirasi dengan duduk-duduk di cafe dan memperhatikan keadaan sekitar.



KOMUNITAS UMUM

Peta disamping menunjukkan persebaran masyarakat umum pada kawasan ISI. Masyarakat pada umumnya sangat antusias dan mendukung kegiatan berkesenian di kawasan ISI. Setiap ada pertunjukan mereka datang untuk menonton melalui jalan desa yang membelah kawasan ISI.

Gambar 9. Titik Komunitas Non Akademik Kawasan ISI dan Sekitarnya

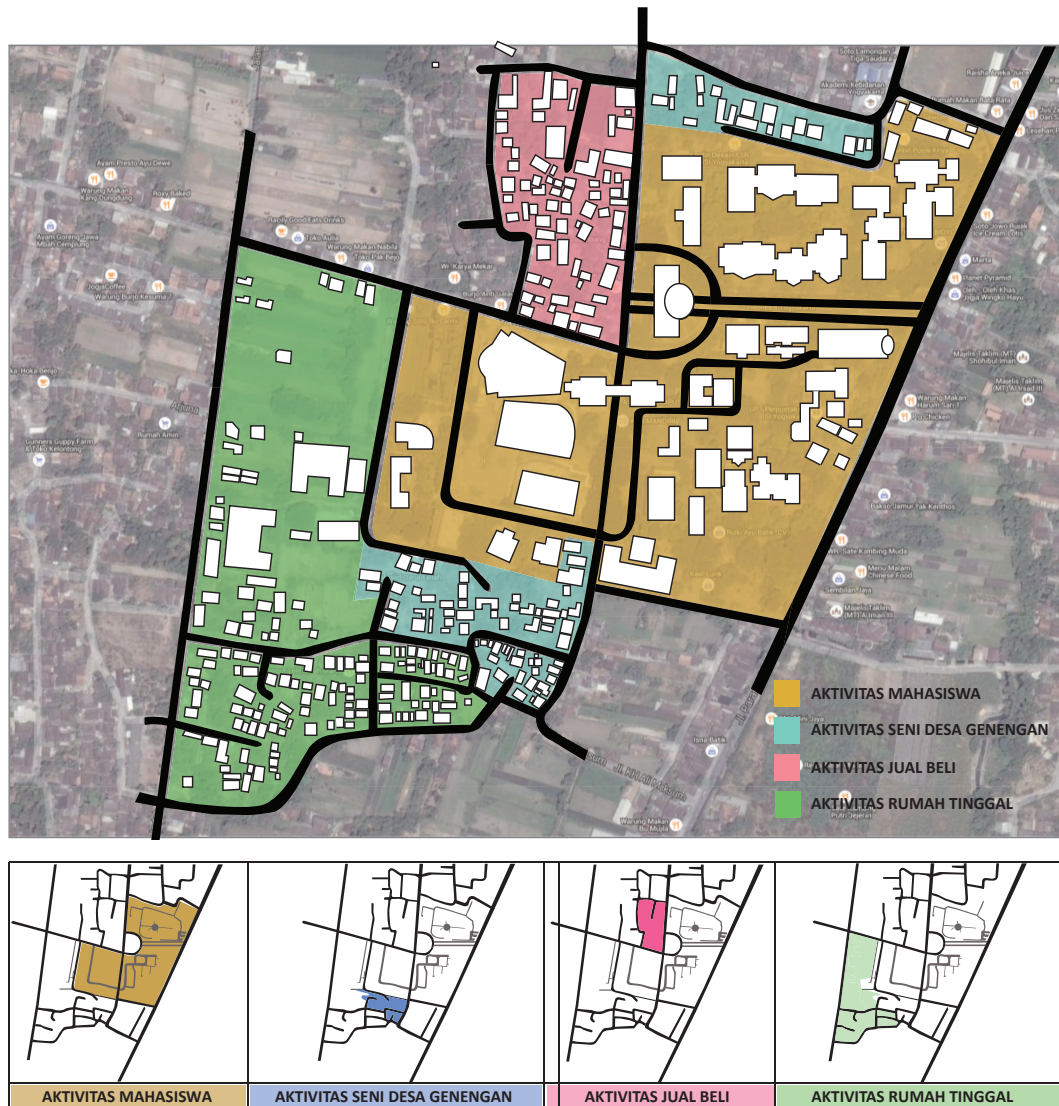
(Sumber: Penulis, 2015)

Aktifitas Kawasan ISI

Sebagai kawasan kampus seni, ISI kaya akan aktifitas seni yang kreatif dan inovatif. Tidak hanya berlangsung di kawasan kampus, sering kali mahasiswa ISI melibatkan lingkungan sekitar dalam kegiatan akademiknya.

Proses belajar mengajar bisa terjadi baik didalam ruangan maupun diluar ruangan. Hal tersebut berdasarkan jenis aktifitas akademik dan media yang digunakan. Untuk memenuhi kebutuhan mahasiswa lebih senang melakukan proses jual-beli di dekat tempat tinggal mereka. Selain masalah waktu, akses yang mudah juga menjadi nilai tambah. Harga-harga yang ditetapkan oleh para pelaku ekonomi pun merupakan harga mahasiswa yang bersahabat. Banyak pilihan bagi mahasiswa perantau untuk memilih tempat tinggal.

Aktifitas khusus pada kawasan ini adalah “geneng art space” yang merupakan hasil kolaborasi mahasiswa dan masyarakat desa geneng. Mahasiswa memberikan ilmu seni baru melalui workshop, diskusi hingga pertunjukan dan masyarakat aktif terlibat didalamnya sehingga mereka tercedaskan melalui acara tersebut.



Gambar 10. Titik Aktivitas Kawasan ISI dan Sekitarnya

(Sumber: Penulis, 2015)

Aktivitas Akademik ISI

Aktivitas akademik di kawasan ISI semua bertujuan untuk memperkaya ilmu seni mahasiswa dan merangsang ide dan gagasan keluar dimana saja, kapan saja dan dengan siapa saja. Interaksi harusnya banyak terjadi, karena semakin banyak interaksi, semakin banyak ilmu bertambah, semakin terbuka pemikiran para mahasiswa ISI dalam berkarya.



PROSES BELAJAR MENGAJAR

Proses belajar mengajar bisa terjadi baik didalam ruangan maupun diluar ruangan. Hal tersebut berdasarkan jenis aktifitas akademik dan media yang digunakan. Jika berhubungan dengan aktifitas fisik seperti seni instalasi, tari ataupun pentas musik mungkin lebih baik dilakukan diluar ruangan. Sedangkan untuk aktifitas akademik yang membutuhkan media sederhana seperti buku, atau kanvas maka dapat dilakukan didalam ruangan.

SERAWUNG

Serawung merupakan kebudayaan mahasiswa seni di ISI. Dimanapun bisa menjadi tempat serawung bagi mahasiswa ISI. Ketika serawung mahasiswa ISI lebih merasa terpancing ide dan gagasannya ketimbang berdiam sendirian di kos atau kelas. Aktifitas serawung ini juga menimbulkan dibukanya cafe maupun jajanan di pinggir jalan. Serawung biasanya dilakukan untuk membahas unit kegiatan mahasiswa maupun proyek yang akan dilakukan bersama. Namun titik serawung pada ISI belum efektif karena komunitas yang dipertemukan belum beragam.



AKTIVITAS MENGAJAR

Dosen yang mengajar di kawasan ISI terbagi kedalam 2 tipe. Dosen kaku yang setelah mengajar pulang dan Dosen yang berbaur bersama mahasiswa. Biasanya dosen yang berbaur dengan mahasiswa, mereka ikut makan dengan mahasiswa di kantin dan berbagi banyak cerita seni disana. Aktifitas mengajar juga terbagi kedalam 2 tipe, mengajar di dalam kelas maupun di luar kelas sesuai kebutuhan pembelajaran.



Gambar 11. Titik Aktivitas Akademik Kawasan ISI dan Sekitarnya

(Sumber: Penulis, 2015)

Aktivitas Non Akademik ISI dan Sekitarnya

Aktivitas non akademik ISI meliputi aktivitas seni di desa Geneng, aktivitas jual beli dan aktivitas tinggal di rumah. Seluruh aktivitas tersebut tentunya mendukung aktivitas akademik yang berlangsung di ISI.



AKTIFITAS SENI DESA GENENG

Geneng street art project merupakan acara tahunan yang diselenggarakan di desa geneng. Pada event ini komunitas mahasiswa ISI berkolaborasi dengan masyarakat untuk berkarya bersama. Sasaran event ini adalah masyarakat geneng mulai dari anak-anak hingga masyarakat dewasa. Rangkaian acara yang diselenggarakan pada event ini adalah sebagai berikut :

**WORKSHOP, PERFORMANCE, EXHIBITIONS
DISKUSI**

AKTIFITAS MEMENUHI KEBUTUHAN

Untuk memenuhi kebutuhan mahasiswa lebih senang melakukan proses jual-beli di dekat tempat tinggal mereka. Selain masalah waktu, akses yang mudah juga menjadi nilai tambah. Harga-harga yang ditetapkan oleh para pelaku ekonomi pun merupakan harga mahasiswa yang bersahabat. Oleh karena itu banyak fungsi komersil yang menjamur tumbuh di sekitar wilayah kampus.

Kekurangan kawasan ini adalah tidak adanya fasilitas hiburan (area hijau, area berkumpul) yang dapat diakses dengan mudah.

AKTIFITAS RUMAH TINGGAL

Banyak pilihan bagi mahasiswa perantau untuk memilih tempat tinggal. Ada kos-kosan maupun rumah kontrakan. Semua fungsi tempat tinggal tersebut memiliki harga yang terjangkau. Kos-kosan dan rumah kontrakan paling banyak terletak di utara dan barat kampus. Kos-kosan tersebut berada dalam 1 kompleks dengan perumahan masyarakat, sehingga nilai-nilai kehidupan harus diperhatikan disini. Batas jam kunjung dan keramaian harus dapat di kontrol dengan baik oleh para mahasiswa.

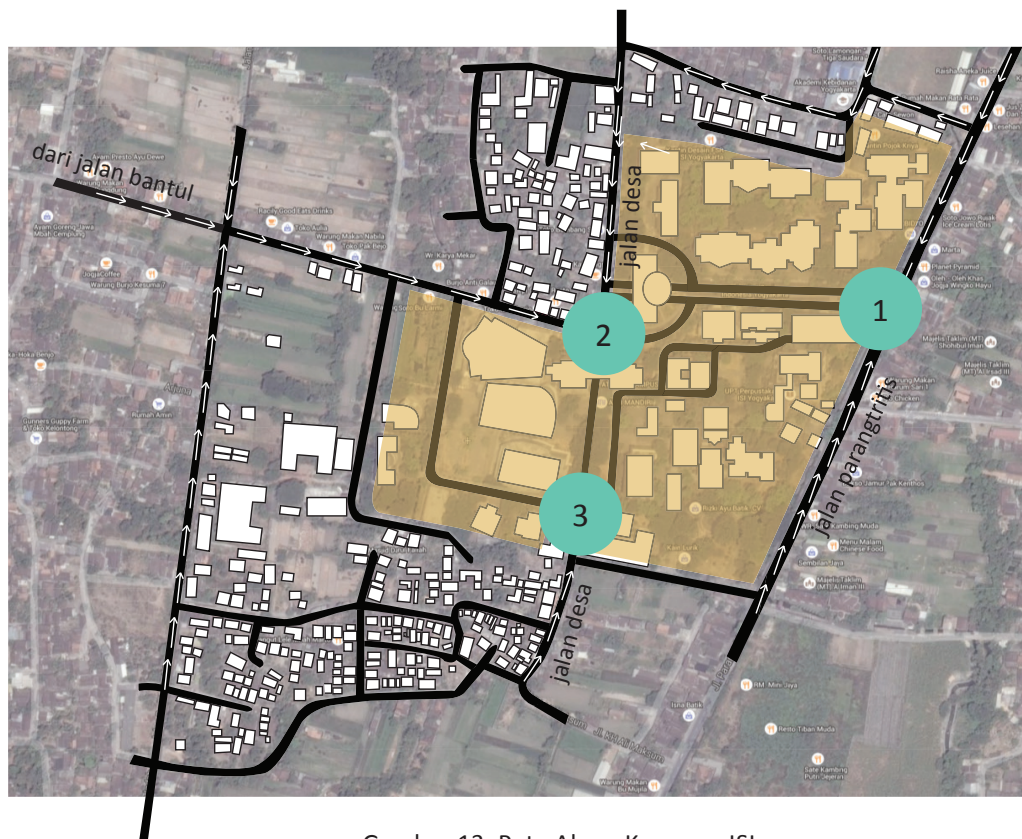
Gambar 12. Titik Aktivitas Non Akademik Kawasan ISI dan Sekitarnya

(Sumber: Penulis, 2015)

2.2 Peta Kondisi Fisik

Sebagai sebuah kawasan kampus terpadu tentunya bangunan fisik serta fasilitas infrastruktur menjadi penting. Terdapat 20 gedung yang dioperasikan untuk aktivitas akademik dan beberapa fasilitas pendukung akademik seperti aula, perpustakaan, lapangan basket, dan mushalla. Tentunya untuk menghubungkan gedung-gedung tersebut dibutuhkan akses didalam kampus. akses akses tersebut harus dapat mengarahkan pengunjung atau pengguna gedung dengan jelas ke tempat yang mereka tuju.

Terdapat 3 fungsi yang dominan pada kawasan ini yakni fungsi akademik sebagai fungsi utama dan fungsi perumahan serta fungsi komersial sebagai fungsi pendukung. Fungsi perumahan dan fungsi komersial menjadi penting karena banyak dari mahasiswa ISI merupakan perantau dari luar jogjakarta. Banyak dari mereka membutuhkan kamar/rumah sewa sebagai tempat tinggal sementara. Untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari hadirilah fungsi komersial yang memenuhi kebutuhan itu. Fungsi akademik sebagai wadah aktivitas pendidikan, fungsi perumahan sebagai tempat tinggal dan fungsi komersial sebagai penyedia kebutuhan. Ketiga fungsi tersebut akan selalu terkait dalam kawasan kampus terpadu ini.



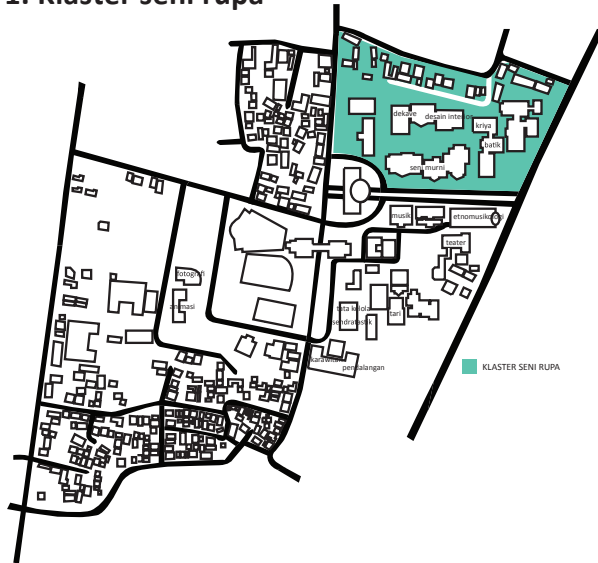
Gambar 13. Peta Akses Kawasan ISI

(Sumber: Penulis, 2015)

Terdapat 3 akses utama menuju kawasan ISI. akses 1 adalah jalan parangtritis yang merupakan akses paling besar. Akses 2 adalah melalui jalan bantul dan akses ketiga adalah melalui jalan desa. Yang paling unik adalah 3 yakni jalan desa karena jalan tersebut membelah kawasan ISI.

KLASTER AKADEMIK INSTITUT SENI INDONESIA

1. Klaster seni rupa



Klaster ini merupakan wadah bagi aktivitas akademik mahasiswa seni rupa. dalam klaster ini terbagi lagi ke dalam beberapa gedung berdasarkan fokus jurusan. Mahasiswa seni rupa lebih condong menghasilkan karya di dalam ruangan. Karena bangunan terdiri dari ruang kelas dan studio indoor. Hal ini terkadang membuat para mahasiswa jenuh dalam proses berkarya. Karena sempitnya ruang

inspirasi yang membatasi mereka. Studio indoor memang cocok beberapa jenis aktivitas belajar yang menggunakan media teknologi. Contohnya jurusan desain komunikasi visual yang pada prakteknya lebih sering menggunakan media kertas dan digital (laptop). Maka ruangan yang tercipta lebih kepada ruang-ruang studio tempat mereka berkarya. Studio indoor dirasa sangat nyaman bagi mereka untuk beraktivitas. Tapi mereka membutuhkan ruang terbuka yang dapat dijadikan media untuk mereka berkarya. Sehingga mereka kaya akan pengalaman seni baik didalam maupun di luar bangunan.

Orientasi gedung juga saling berhadapan satu sama lain sehingga terjadi interaksi antar fakultas. Terdapat Assembly point di tengah-tengah fakultas ini sebagai titik kumpul apabila terjadi gempa. Lokasi kawasan ISI sendiri merupakan titik rawan gempa dan pernah mengalami kerusakan parah pada tahun 2006 silam. Sehingga dengan orientasi bangunan yang memusat ke “assembly point” tersebut maka mempermudah mahasiswa keluar dan mencapai titik aman pada saat terjadi gempa.

2. Klaster seni pertunjukan



Berbeda dengan klaster seni rupa, klaster seni pertunjukan banyak memerlukan ruang outdoor sebagai pentas untuk mereka berkarya. Ruang-ruang yang tercipta untuk menampung aktivitas mahasiswa seni pertunjukan pada umumnya berukuran besar. Mahasiswa seni pertunjukan banyak melakukan gerak fisik ketimbang belajar diatas

kertas. Seni pertunjukan sendiri memang identik dengan panggung dan publik. Sehingga ruang outdoor dirasa baik untuk menampung aktivitas mereka. Justru dengan diluar ruangan maka lebih mudah bagi mereka untuk melakukan pendekatan ke publik karena mudah terlihat. Karena banyaknya ruang terbuka di kalster ini, maka titik kumpul apabila terjadi bencana menjadi tidak jelas keberadaanya. Setiap gedung memiliki orientasi bangunan yang langsung dihadapkan ke ruang luar.

Dengan belajar di ruang terbuka pula, maka interaksi antar jurusan pada klaster ini menjadi mudah. Karena hanya terdapat 1 panggung pada klaster ini, sehingga ketika sebuah pertunjukan digelar maka pertunjukan tersebut akan menjadi titik perhatian bagi semua jurusan.

3. Klaster seni media rekam



Fakultas ini juga memiliki karakter mahasiswa yang lebih kondusif apabila belajar didalam ruangan. Mereka lebih banyak menggunakan media teknologi dalam berkarya. Fasilitas lab digital menjadi penting pada klaster ini. Klaster ini merupakan klaster terkecil dan terletak paling jauh diantara klaster lainnya. Uniknya, klaster ini berbatasan langsung dengan wilayah pemukiman namun tidak ada batas yang tegas antara

wilayah kampus dan pemukiman masyarakat. Klaster ini berpotensi memiliki banyak interaksi masyarakat. Namun belum ada ruang interaktif serta akses yang baik yang mampu menghubungkan mahasiswa dengan masyarakat. Ketika mahasiswa melaksanakan acara screening film atau pemutaran karya tugas akhir, masyarakat kerap kali datang namun akses memang menjadi sebuah permasalahan pada klaster ini. Tidak banyak masyarakat yang tau acara-acara terbuka yang diadakan oleh fakultas ini, sehingga penyebaran ilmu tidak merata.

2.3 Data Lokasi dan Peraturan Bangunan

Pada proyek STUPA 7 (Studio Perancangan Arsitektur 7) semester lalu mengambil lokasi di ISI (Panggunharjo, Sewon, Bantul Yogyakarta). Menurut analisis yang dilakukan pada stupa 7, diangkatlah tema “Kawasan Kampus Interaktif” untuk diterapkan pada kawasan ISI. Dimana kawasan interaktif tersebut memiliki 3 klaster besar sebagai magnet kawasan. 3 Klaster tersebut dibedakan berdasarkan tujuan aktivitas yang terjadi. Tiap klaster tentunya memerlukan karakteristik ruang yang berbeda-beda. Kebutuhan ruang tersebut tidak terlepas dari pengguna bangunan yang memegang otoritas masing-masing. Meskipun memiliki tujuan yang berbeda-beda, namun tiap klaster sebenarnya memiliki potensi untuk menjalin interaksi satu sama lain sehingga nantinya diharapkan dapat muncul ide-ide baru untuk dituangkan dalam sebuah karya.

Masterplan

- A. Fakultas Seni Rupa
- B. Fakultas Seni Pertunjukan
- C. Fakultas Seni Media Rekam

- | | |
|-------------------|--------------------|
| 1. boulevard | 7. gedung rektorat |
| 2. kantong sepeda | 8. kantong parkir |
| 3. kantong parkir | 9. children area |
| 4. aqua scape | 10. student centre |
| 5. mega stage | 11. rest area |
| 6. gathering area | 12. perpustakaan |
| | 13. kantong parkir |
| | 14. mushalla |



Gambar 14. Masterplan Kawasan ISI

(Sumber: Penulis, 2015)

KLASTER SENI RUPA

Orientasi gedung saling berhadapan satu sama lain sehingga terjadi interaksi antar fakultas. Terdapat pula mini amfiteater yang bisa difungsikan sebagai tempat pertunjukan. Sky Bridges juga hadir sebagai konektor antar gedung sehingga diharapkan nantinya akan terjadi interaksi yang optimal

KLASTER SENI PERTUNJUKAN

Aktivitas banyak dilakukan diluar ruangan. Aktivitas pada klaster ini menarik perhatian masyarakat karena dapat disaksikan langsung. Sehingga dihadirkan panggung outdoor dengan luas yang besar agar dapat menampung penonton dan nyaman untuk pergerakan

KLASTER SENI MEDIA REKAM

Mahasiswa mendapatkan bekal teori di dalam kelas dan mempraktekannya di luar ruangan. Sehingga bangunan fakultas tidak begitu besar, namun terdapat beberapa fasilitas non akademik agar dapat mempertemukan mahasiswa FSM dengan mahasiswa dari fakultas lain

Akses dan Sirkulasi

■ Akses dari luar

■ Akses di dalam

3 Akses utama:

1. Dari jalan Parangtritis
2. Dari jalan Bantul
3. Dari jalan desa

Akses ketiga adalah akses dari jalan desa yang membelah kawasan ISI menjadi 2 bagian yakni barat dan timur. Hal tersebut merupakan sebuah potensi oleh karena itu, pada jalan pembelah tersebut diberikan fungsi bangunan yang sifatnya bukan hanya mampu mengedukasi mahasiswa namun juga masyarakat.



Gambar 15. Akses dan Sirkulasi Kawasan ISI

(Sumber: Penulis, 2016)

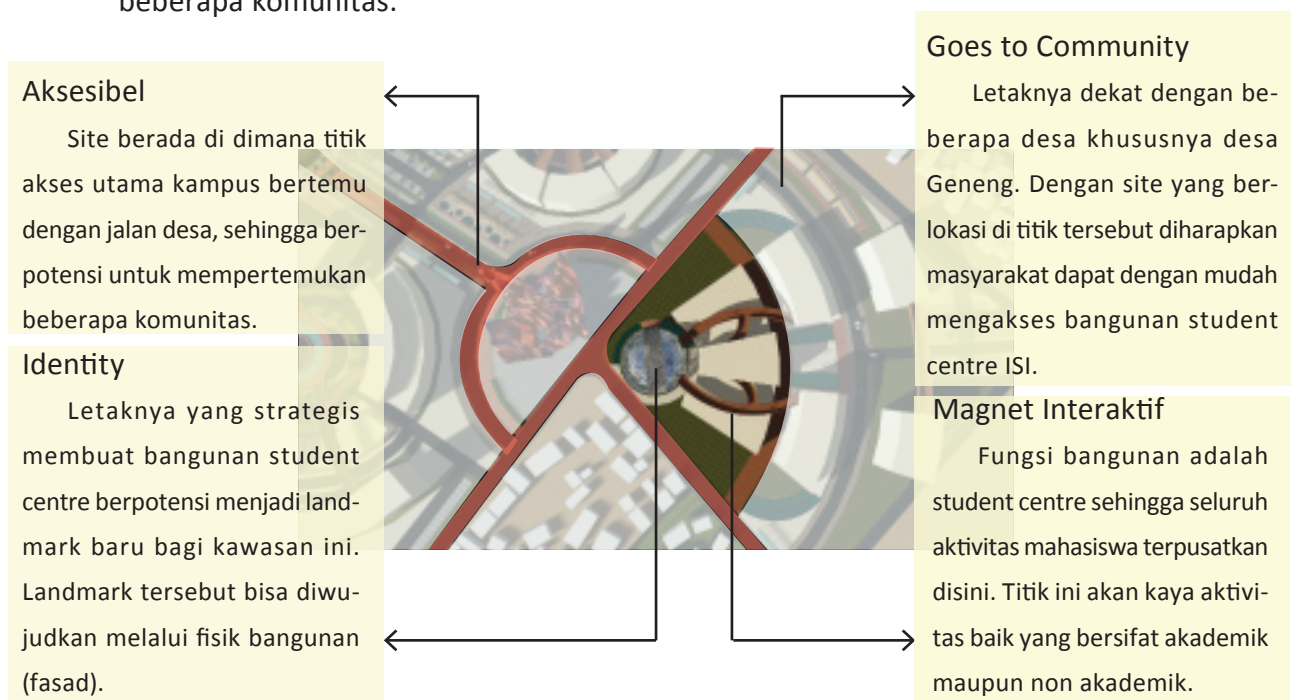
Untuk mencapai targetnya menjadi “Kawasan Kampus Interaktif” maka dibutuhkan sirkulasi yang baik untuk menunjang aktivitas baik akademik maupun di akademik. Rancangan kawasan ini memiliki sirkulasi tanpa batas. Dimana sirkulasi tersebut mampu menghubungkan 3 klaster dan memperbanyak titik interaksi yang mempertemukan beberapa komunitas. Tujuan dari sirkulasi tanpa batas tersebut adalah agar semakin banyak kemungkinan mahasiswa antar fakultas bertemu sehingga memicu terjadinya interaksi yang berujung pada ide kreatif baru. Tidak hanya antar mahasiswa namun juga mempertemukan komunitas masyarakat (khususnya Desa Geneng) dengan mahasiswa ISI.

SITE TERPILIH

Dari deskripsi kawasan interaktif diatas, maka dapat dikatakan bahwa mahasiswa ISI menjadikan interaksi sebagai kebutuhan primer mereka. Interaksi dianggap penting untuk menunjang proses mereka berkarya. Karena dalam sebuah perjalanan karya mereka membutuhkan masukan, saran dan kritik yang membangun. Interaksi yang membangun bukan hanya dari mahasiswa ke mahasiswa, namun juga membutuhkan komunitas masyarakat sebagai penguat. Interaksi sendiri bisa terjalin karena adanya suatu aktivitas yang mengikat.

Dibutuhkan sebuah bangunan yang dapat merangkul aspek-aspek diatas. Bangunan yang dapat mendialogkan beberapa komunitas melalui aktivitas seni. Fungsi yang cocok untuk dirancang adalah student centre ISI Yogyakarta dengan memperhatikan aktivitas mahasiswa seni dan pola interaktif mahasiswa dengan masyarakat desa Genengan.

Tuntutan interaksi mahasiswa ISI dengan masyarakat sekitar memberikan implikasi / konsekuensi atas pertimbangan site yang dipilih untuk merancang bangunan student centre. Berdasarkan arahan studio perancangan arsitektur 7, site student centre diletakkan di sentral kawasan ISI agar dapat mendialogkan beberapa komunitas.



Gambar 16. Lokasi Perancangan Student Centre ISI Yogyakarta

(Sumber: Penulis, 2016)

PERATURAN PEMERINTAH

Peraturan pemerintah yang digunakan adalah “Peraturan Pemerintah Kabupaten Bantul No. 33 Tahun 2008” tentang rencana detail tata ruang kawasan sewon. Ada beberapa peraturan yang dijadikan dasar acuan dalam pengembangan desain student centre yang akan saya desain. Peraturan tersebut diantaranya :

Bagian Keduabelas **Pedoman Pelaksanaan Pembangunan Kawasan** **Arahan Kepadatan Bangunan** **Pasal 36**

Klasifikasi arahan kepadatan bangunan di kawasan kecamatan sewon diatur sebagai berikut :

- a. Koefisien dasar bangunan (KDB) tinggi (50 - 75%)
- b. Koefisien dasar bangunan (KDB) menengah (20 - 50%)
- c. Koefisien dasar bangunan (KDB) rendah (5 - 20%)
- d. Koefisien dasar bangunan (KDB) sangat rendah (<5%)

Paragraf 2 **Arahan ketinggian Bangunan** **Pasal 37**

Klasifikasi ketinggian bangunan maksimum di kawasan kecamatan Sewon diatur sebagai berikut :

- a. Ketinggian bangunan sangat rendah dengan tidak bertingkat dan bertingkat maksimum dua lantai (KLB maksimum = $2 \times \text{KDB}$) dengan tinggi puncak bangunan maksimum 12 (dua belas) meter dari lantai dasar
- b. Ketinggian bangunan rendah dengan bangunan bertingkat maksimum 4 lantai (KLB maksimum = $4 \times \text{KDB}$) dengan tinggi puncak bangunan maksimum 20 (dua puluh) meter dan minimum 12 (dua belas) meter dari lantai dasar.

Paragraf 4 **Sempadan Bangunan** **Pasal 39**

Sempadan muka bangunan pada masing-masing ruas jalan disesuaikan dengan ruang pengawasan jalan yang diukur dari as jalan, diatur sebagai berikut:

- a. untuk jalan arteri primer tidak kurang dari 23 (dua puluh tiga) meter
- b. untuk jalan arteri atau sekunder tidak kurang dari 20 (dua puluh) meter
- c. untuk jalan kolektor primer tidak kurang dari 15 (lima belas) meter
- d. untuk jalan lokal primer tidak kurang dari 10 (sepuluh) meter
- e. untuk jembatan tiak kurang dari 100 (seratus) meter ke arah hulu dan hilir

2.4 Data Ukuran Lahan dan Bangunan

LUAS SITE

Luas site keseluruhan : 6000 m²

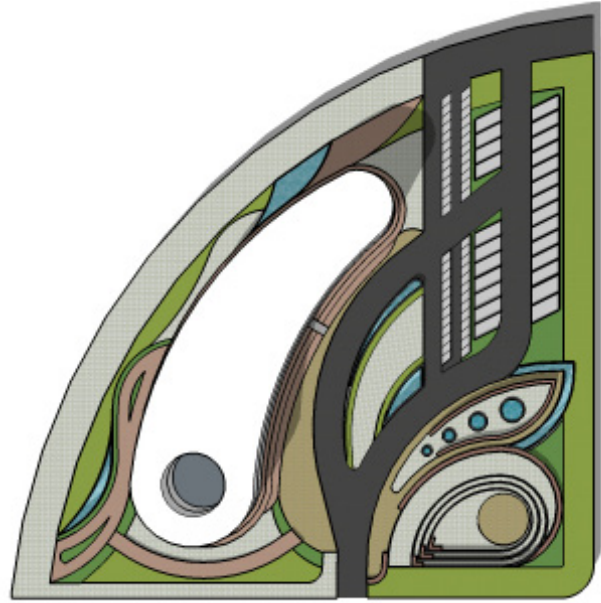
KDB 50% x 6000 = 3000m²

Luas massa = 2200 m²

Jumlah lantai = 2

Garis sepadan bangunan :

17 meter dari jalan utama



Gambar 17. Data Ukuran Site I

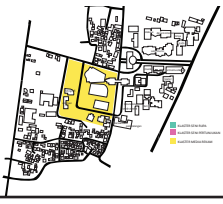
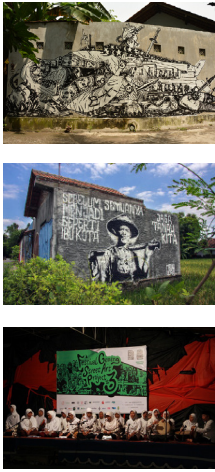
(Sumber: Penulis, 2016)

2.5 Data Pengguna

Bangunan Student Centre ini ditujukan untuk menunjang aktivitas seni mahasiswa ISI dan sebagai perwujudan visi kampus yakni mencerdaskan masyarakat melalui aktivitas seni. Sehingga bukan hanya komunitas mahasiswa yang menjadi pengguna dair bangunan ini, namun juga ada elemen masyarakat sebagai pelengkap. Diharapkan nantinya student centre ini kaya akan interaksi dari beberapa komunitas yang mampu memicu munculnya ide dan gagasan baru.

Berikut adalah tabel aktivitas komunitas kawasan ISI dan ruang interaktif yang akan dirancang :

komunitas	Aktivitas Interaktif	Ruang Interaktif
Mahasiswa fakultas Seni Rupa 	Mahasiswa FSR senang berkumpul dan berkarya bersama. Terkadang tugas akademik mereka aplikasikan kedalam lingkungan masyarakat (mural, typografi). Mereka juga memiliki acara seni tahunan dengan format acara musik yakni “keluarga cemara”	* Social garden * Amplitheater * Multipurpose room * Galeri * Creative wall * Plaza

Mahasiswa fakultas Seni Pertunjukan 	Mahasiswa FSP lebih banyak melakukan aktivitas diluar ruangan. Mereka banyak melakukan gerakan fisik dan kebanyakan dari mereka sering mengundang masyarakat untuk menonton pertunjukan yang mereka siapkan. Namun akses dan kecilnya ruang menjadi masalah	* Amplitheater * Plaza * Meeting room * Multipurpose room * Gudang
Mahasiswa fakultas Seni Media Rekam 	Mahasiswa FSM lebih banyak menghabiskan waktu di dalam ruangan karena mereka bersentuhan dengan teknologi. Namun seringkali mahasiswa keluar kampus untuk merekam sesuatu dan menjadikannya sumber inspirasi.	* Digital room * Galeri * Plaza * Sharing space * Multipurpose room
Mahasiswa dan Masyarakat Desa Geneng 	Mahasiswa dan Masyarakat seringkali bekerja sama dalam menghasilkan karya. Aktivitas yang terjadi diantaranya adalah : 1. Workshop mahasiswa memberikan penyuluhan kepada masyarakat akan suatu kerajinan tangan 2. Mural mahasiswa bersama masyarakat melakukan mural bersama di dinding-dinding rumah 3. Pertunjukan seni melibatkan anak-anak dan orang dewasa	Jumlah masyarakat yang berpartisipasi 50 - 80 orang Jumlah mahasiswa 50 orang * Amplitheater * Workshop room * Plaza
UKM Sarasvati (Marchingband) 	Melakukan latihan di lapangan terbuka Sering melakukan pertunjukan khususnya saat Dies Natalis ISI membtuhkan ruang untuk meletakkan alat Sering melakukan rapat di dalam ruangan	Jumlah anggota 75 orang * Amplitheater * Gudang * Plaza * Meeting room
UKM Paduan Suara	Melakukan latihan di dalam ruang Sering melakukan latihan fisik (melatih pernafasan, dan gesture	Jumlah anggota 20-30 orang * Amplitheater

	tubuh) di luar ruangan Sering mengadakan sharin di luar ruangan dan dalam ruangan	* Gudang * Plaza * Meeting room
UKM Presisi (Pers mahasiswa)	Sering melakukan sharing di ruang terbuka dan meeting di dalam ruang Melakukan pengeditan di ruangan	Jumlah anggota 30 orang * Sharing space * Ediotrial room
UKM Sasenitala (Pecinta alam) 	Sering melakukan sharing di luar ruangan Melakukan latihan fisik di luar ruang Membutuhkan ruang untuk rapat, workshop dan meletakkan barang	Jumlah anggota 50 orang * Sharing space * Gudang * Plaza * Meeting room

Tabel 1. Tabel Aktivitas Interaktif Komunitas Kawasan ISI

(Sumber: Penulis, 2016))

2.6 Kajian Tema Perancangan

Secara substansi kajian ini merupakan “research for design” atau sebuah penelitian untuk design yang akan kita rancang. Berikut adalah point-point yang akan saya teliti:

• Student Centre (Pusat Kegiatan Mahasiswa)

Studeny Centre / Student Union atau dalam bahasa Indonesia adalah Pusat Kegiatan Mahasiswa merupakan suatu sarana yang mampu menampung kegiatan mahasiswa baik yang bersifat menunjang akademik, non akademik maupun yang bersifat organisasi/sosial. Pengertian student centre dapat diuraikan sebagai berikut :

a. Pusat

Pokok pangkal atau yang menjadi pumpunan (berbagai urusan, hal dan sebagainya) (Kamus Besar Bahasa Indonesia)

Sebuah titik dimana perhatian orang diarahkan (Oxford Advanced Learner’s Dictionary)

b. Kegiatan

Merupakaan suatu kebiasaan yang dilakukan dalam jangka waktu tertentu dan memiliki tujuan tertentu. Untuk keberlangsunganya, sebuah kegiatan memerlukan ruang sebagai wadah

c. Mahasiswa

Mahasiswa menurut Knopfemacher adalah merupakan insan-insan calon sarjana yang dalam keterlibatannya dengan perguruan tinggi, dididik & di harapkan menjadi calon – calon intelektual.

Sedangkan mahasiswa menurut Sarwono adalah setiap orang yang secara resmi

terdaftar untuk mengikuti pelajaran di perguruan tinggi dengan batas usia sekitar 18 – 30 thn. Mahasiswa merupakan suatu kelompok dalam masyarakat yang memperoleh statusnya karena ikatan dengan perguruan tinggi. Mahasiswa juga merupakan calon intelektual atau cendekiawan muda dalam suatu lapisan masyarakat yang sering kali syarat dengan berbagai predikat.

d. Pusat Kegiatan Mahasiswa

Pusat kegiatan mahasiswa merupakan suatu bangunan yang dapat menjadi wadah bagi mahasiswa untuk berkegiatan baik secara akademis maupun non akademis. Pusat kegiatan mahasiswa bisa menjadi fasilitas pendukung bagi mahasiswa untuk mengembangkan potensi diri mereka. Kehadiran pusat kegiatan mahasiswa di ISI sangat membantu perkembangan daya berkarya mahasiswa ISI mengingat kurangnya fasilitas pendukung yang ada. Aktivitas akademis maupun non akademis di ISI berjalan kurang optimal, padahal para mahasiswa memiliki potensi yang sangat besar. Dengan demikian dapat disimpulkan karakter umum yang dimiliki oleh student centre yang akan dirancang adalah sebagai berikut:

1). Menyediakan ruang interaksi yang mempertemukan beberapa komunitas sehingga mampu merangsang munculnya pemikiran baru.

Interaksi yang terjadi bisa diantara mahasiswa dengan mahasiswa maupun mahasiswa dengan masyarakat desa geneng. Ruang interaksi muncul agar beberapa komunitas dapat berkumpul dan berinteraksi sehingga ada pertukaran informasi khususnya di bidang seni.

2). Menyediakan ruang kreatif untuk menampung aktivitas unit kegiatan mahasiswa skala universitas.

Setiap harinya ISI menyelenggarakan kegiatan akademik hingga pukul 15.00 WIB dan daiatas jam itu semua akses untuk menuju ke gedung kampus di tutup. Pertanyaanya adalah, bagaimana bagi mahasiswa yang ingin mengembangkan potensinya di luar aktivitas akademis?. Karena proses akademis juga tidak hanya berlangsung di dalam kelas namun juga di luar kelas. Yang terjadi adalah daya kreatifitas mereka terhambat karena tidak adanya ruang yang mampu mewadahi mereka. ISI memiliki 4 UKM besar yakni :

1. UKM Saraswati (marchingband)
2. UKM Sasenitala (pecinta alam)
3. UKM Presisi
4. UKM paduan suara

Ke-4 UKM diatas tentutnya memiliki karakter aktivitas yang berbeda-beda pula satu dan yang lain. UKM tersebut sudah berkembang karena kurangnya ruang kreatif yang dimiliki. Ketika kampus tutup maka mereka kesusahan mencari ruang latihan ataupun ruang untuk saling bertukar fikiran.

3) Menyediakan ruang kerja bagi keberlangsungan manajemen professional di student centre.

Untuk keberlangsungan berjalannya student centre ini maka dibutuhkan kelompok kerja yang mengatur jalanya segala kegiatan yang berlangsung di student centre ini.

4) Menyediakan ruang yang bersifat mengedukasi bagi komunitas mahasiswa dan masyarakat desa geneng.

Kerja sama yang terjalin diantara mahasiswa dengan masyarakat Desa Geneng menghasilkan beberapa kegiatan seni yang sifatnya membutuhkan ruang. Kegiatan seni yang dilakukan bersama diantaranya:

1. Workshop

Workshop ini biasanya dilakukan untuk memberikan suatu informasi bagaimana menghasilkan karya dengan cara yang sederhana. Workshop biasanya diikuti oleh lebih dari 20 masyarakat dan mereka langsung mempraktekan ilmu yang diberikan oleh mahasiswa ISI. Sayangnya kekurangan tempat membatasi ruang gerak mereka.

2. Mural

Pembuatan mural ini dilakukan bersama masyarakat dan sifatnya tidak permanen. Mereka melakukan mural di dinding-dinding rumah warga yang telah memberikan izin. Jika di kemudian hari ingin melakukan mural mereka menghapus mural yang telah dibuat sebelumnya.

3. Pertunjukan Seni

Pertunjukan seni ini diikuti oleh mahasiswa ISI dan juga masyarakat desa Geneng. Namun keterbatasan lahan lagi-lagi menghalangi ruang gerak mereka. Tempat menonton yang kurang layak dan luas pentas yang tidak membebaskan gerak menjadi salah satu nilai minus dari kegiatan ini.

5) Menyediakan ruang kreasi seperti area hijau agar dapat menjadi sarana pelepas jenuh para mahasiswa.

Inspirasi bisa datang dari mana saja termasuk dari alam. Area hijau dihadirkan dengan maksud memberikan rekreasi visual kepada para mahasiswa. Dengan demikian pikiran mereka akan tersegarkan kembali.

6) Menyediakan ruang untuk berkumpul dengan tujuan membahas sesuatu (auditorium, ballroom, ruang rapat dsb).

Fasilitas ini untuk mendukung kegiatan akademis yang sifatnya lebih formal dan harus dilakukan didalam ruangan. Sehingga jika ada acara yang sifatnya membutuhkan ruang dengan ukuran besar mahasiswa bisa menggunakan fasilitas-fasilitas tersebut.

2.6.1 Problematika Tematis

Project Site

1. Project Site berada di kawasan pendidikan Institut Seni Indonesia (ISI), tepatnya di Panggunharjo, Sewon, Bantul, Yogyakarta.

2. ISI merupakan salah satu universitas seni ternama di Yogyakarta yang memiliki mahasiswa dengan karakter khusus. Mahasiswa ISI tergolong mahasiswa yang produktif dalam menghasilkan karya baik di bidang akademis maupun non akademis. Dari karakter tersebut lahirlah beragam unit kegiatan mahasiswa (UKM) skala universitas di ISI. Namun sayangnya beberapa UKM tersebut tidak terwadahi dengan baik sehingga menghambat aktivitas berkarya para mahasiswa. Padahal, jika aktivitas mahasiswa terwadahi dengan baik secara spasial maka akan terjadi peningkatan kualitas pada mahasiswa ISI.

3. Lokasi ISI yang berbatasan langsung dengan desa disekitarnya membuat ISI sangat dekat dengan masyarakat. Salah satu visi ISI adalah mampu mencerdaskan masyarakat melalui aktivitas seni. Namun sayangnya visi tersebut belum terealisasi secara optimal dikarenakan kawasan ISI minim akan ruang public dan ruang interaksi yang mampu menjembatani mahasiswa ISI dengan masyarakat. Salah satu desa yang berbatasan langsung dengan ISI dan sedikit demi sedikit sudah mulai memiliki ikatan dengan aktivitas seni ISI adalah Desa Geneng. Hal tersebut bisa menjadi potensi bagi ISI untuk dapat merealisasikan visi kampus melalui ruang-ruang interaksi yang mempertemukan 2 komunitas tersebut.

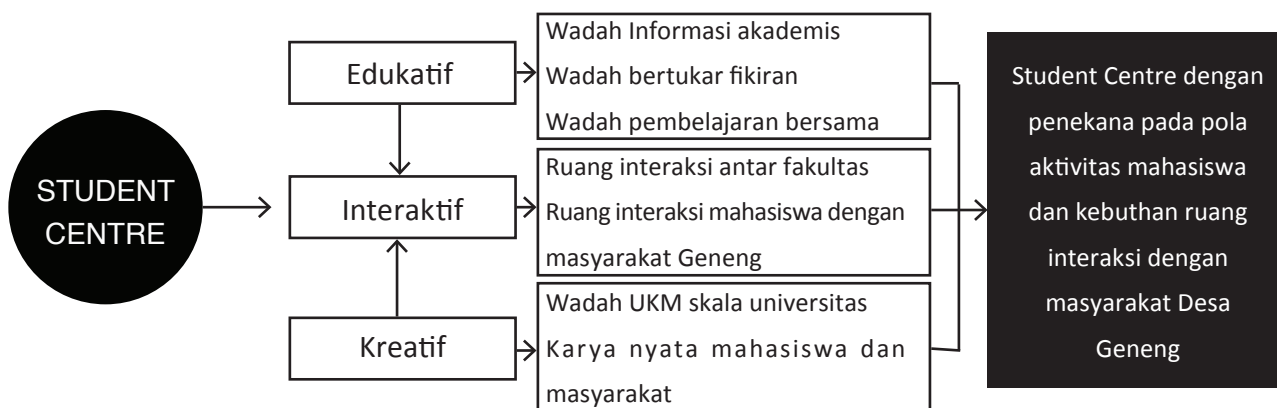
Theme Approached

1. Berbeda dengan mahasiswa pada umumnya, mahasiswa seni memang memiliki karakter yang unik. Mahasiswa ISI tidak hanya mendapatkan ilmu dari atas kertas namun juga di luar ruangan. Mereka senang berkumpul dan bertukar pikiran untuk menghasilkan karya. Namun sayangnya ISI minim akan titik kumpul sehingga interaksi yang terjadi juga sedikit. Sehingga Student Centre yang akan saya rancang akan menghadirkan ruang-ruang interaktif yang dapat mengkomunikasikan beberapa komunitas di dalamnya.

2. ISI kaya akan aktivitas seni baik skala fakultas maupun universitas. ISI memiliki 4 unit kegiatan mahasiswa inti skala universitas diantaranya UKM Saraswati, UKM Sasenitala, UKM Presisi, dan UKM paduan suara. Ke-4 UKM tersebut tentunya memiliki kebutuhan ruang yang berbeda-beda. Potensi UKM untuk terus berkembang sangat besar jika diimbangi dengan fasilitas pendukung yang memadai. Ketakutan yang muncul adalah ke-4 UKM tersebut lama-kelamaan akan hilang karena selama ini keberlangsungan ke-4 UKM tersebut terhalangi dikarenakan tidak

adanya wadah yang dirasa baik untuk menampung aktivitas mereka. Karenanya, saya berencana merancang student centre yang mampu mewadahi ke-4 aktivitas UKM skala universitas tersebut dan bukan tidak mungkin akan terjadi kolaborasi diantara ke-4 UKM tersebut.

3.ISI dan Desa Geneng mulai menjalin kerjasama dalam menghasilkan beberapa karya. Interaksi yang tercipta berlangsung dalam jangka waktu yang lama dan menghasilkan beberapa rangkaian kegiatan diantaranya workshop, pembuatan mural, pelatihan kerajinan tangan dan aktivitas-aktivitas seni lainnya. Aktivitas-aktivitas tersebut berlangsung di tempat yang dirasa kurang efektif (Desa Geneng). Dikatakan kurang efektif karena semakin lama, desa geneng semakin kehabisan lahan untuk menjadi kanvas mereka berkarya. Maka Student centre yang akan saya rancang bukan hanya menghadirkan ruang interaksi, namun juga ruang kreatif yang bisa digunakan baik oleh mahasiswa ISI sendiri maupun digunakan bersama masyarakat sekitar.



Gambar 18. Diagram Konsep Student Centre ISI

(Sumber: Penulis, 2016)

2.6.2 Rujukan Teori

Untuk mendukung desain Student Centre yang akan dirancang, maka dibutuhkan rujukan teori yang mampu memperkuat karakter bangunan. Ada 2 teori yang akan digunakan yakni teori mengenai interaksi dan juga teori tentang pengaruh elemen arsitektural terhadap interaksi.

Teori Interaksi

a. Pengertian Interaksi

Interaksi Sosial adalah hubungan timbal balik antara dua orang atau lebih, dan masing-masing orang yang terlibat di dalamnya memainkan peran secara aktif. Dalam interaksi juga lebih dari sekedar terjadi hubungan antara pihak- pihak yang terlibat melainkan terjadi saling mempengaruhi.

Pengertian Interaksi Sosial Menurut Para Ahli:

1 Pengertian Interaksi Sosial Menurut Homans (dalam Ali, 2004: 87) mendefinisikan interaksi sebagai suatu kejadian ketika suatu aktivitas yang dilakukan oleh seseorang terhadap individu lain diberi ganjaran atau hukuman dengan menggunakan suatu tindakan oleh individu lain yang menjadi pasangannya. Konsep yang dikemukakan oleh Homans ini mengandung pengertian bahwa interaksi adalah suatu tindakan yang dilakukan oleh seseorang dalam interaksi merupakan suatu stimulus bagi tindakan individu lain yang menjadi pasangannya.

2 Pengertian Interaksi sosial menurut Bonner (dalam Ali, 2004) merupakan suatu hubungan antara dua orang atau lebih individu, dimana kelakuan individu mempengaruhi, mengubah atau mempengaruhi individu lain atau sebaliknya.

3 Pengertian Interaksi Sosial Menurut John Lewis Gillin

“Interaksi sosial merupakan hubungan-hubungan sosial dinamis yang menyangkut hubungan antarindividu, antara individu dan kelompok, atau antar kelompok.”

b. Pengertian Interaksi sosial

Interaksi sosial, yaitu hubungan timbal balik yang dinamis antara individu dan individu, antara individu dan kelompok, atau antara kelompok dengan kelompok baik dalam kerja sama, persaingan, ataupun pertikaian. Interaksi sosial melibatkan proses-proses sosial yang bermacam-macam, yang menyusun unsur-unsur dinamis dari masyarakat, yaitu proses-proses tingkah laku yang dikaitkan dengan struktur sosial.

c. Bentuk-Bentuk Interaksi Sosial

Hubungan yang terjadi antar warga masyarakat berlangsung sepanjang waktu. Rentang waktu yang panjang serta banyaknya warga yang terlibat dalam hubungan antar warga melahirkan berbagai bentuk interaksi sosial.

Di mana pun dan kapan pun kehidupan sosial selalu diwarnai oleh dua kecenderungan yang saling bertolak belakang. Di satu sisi manusia berinteraksi untuk saling bekerja sama, menghargai, menghormati, hidup rukun, dan bergotong royong. Di sisi lain, manusia berinteraksi dalam bentuk pertikaian, peperangan, tidak adanya rasa saling memiliki, dan lain-lain. Dengan demikian interaksi sosial mempunyai dua bentuk, yakni interaksi sosial yang mengarah pada bentuk penyatuan (proses asosiatif) dan mengarah pada bentuk pemisahan (proses disosiatif).

d. Ciri-ciri Interaksi Sosial

1. Jumlah pelakunya lebih dari satu orang
2. Terjadinya komunikasi di antara pelaku melalui kontak sosial

3. Mempunyai maksud atau tujuan yang jelas
4. Dilaksanakan melalui suatu pola sistem sosial tertentu



Gambar 19. Diagram Proses Interaksi
(Sumber: Penulis, 2015)

e. Faktor Terjadinya Interaksi Sosial

Berlangsungnya suatu proses interaksi didasari oleh faktor-faktor imitasi, sugesti, identifikasi, dan simpati. Faktor-faktor tersebut dapat bergerak sendiri-sendiri secara terpisah atau dalam keadaan yang bergabung.

1. Faktor Imitasi

Faktor imitasi dapat mendorong seseorang untuk memusuhi kaidah-kaidah dan nilai-nilai yang berlaku, tetapi juga bisa mengakibatkan terjadinya hal-hal yang negatif, sebab yang ditiru mungkin tindakan-tindakan yang menyimpang

2. Faktor Sugesti

Faktor ini berlangsung kalau seseorang memberi sesuatu pandangan yang berasal dari dirinya, yang kemudian diterima oleh pihak lain. Berlangsungnya sugesti, dapat juga terjadi karena pihak yang menerima dilanda oleh emosi.

3. Faktor Identifikasi

Yaitu kecenderungan atau keinginan-keinginan dalam diri seseorang untuk menyamakan dirinya dengan pihak lain. Identifikasi bersifat lebih mendalam daripada imitasi dan sugesti. Proses identifikasi dapat berlangsung dengan sendirinya ataupun dengan disengaja.

4. Faktor Simpati

Yaitu suatu proses di mana seseorang merasa tertarik kepada pihak lain. Di dalam proses ini perasaan seseorang memegang peranan yang sangat penting. Proses simpati akan dapat berkembang jika terdapat saling pengertian pada kedua belah pihak.

5. Faktor Empati

Yakni gejala kejiwaan tetapi dibarengi dengan perasaan organisme tubuh yang sangat dalam sehingga seolah-olah ikut merasakan penderitaan seseorang atau

sekelompok orang yang terkena musibah. Misalnya, kita ikut merasa iba sampai meneteskan air mata ketika menyaksikan peristiwa kecelakaan yang merenggut nyawa.

Teori Pengaruh Elemen Arsitektural Pada Interaksi

Berdasarkan hasil kesimpulan karya tulis ilmiah yang telah dilakukan di semester 6 dengan judul “Pengaruh Elemen Vertikal dan Horizontal Pada Pola Interaksi”, karakter ruang yang kondusif untuk interaksi adalah ruang-ruang yang mengandung lebih banyak elemen horizontal dari pada elemen vertical. Elemen horizontal adalah elemen yang harus lebih mendominasi di dalam sebuah ruang untuk menghasilkan interaksi. Elemen horizontal itu saya bagi ke dalam 2 tipe, yakni elemen horizontal dasar, dan elemen horizontal yang diangkat.

- Elemen horizontal dasar

Elemen horizontal dasar yang paling kuat mempengaruhi interaksi adalah pola lantai. Pola lantai jelas sangat membantu untuk membedakan ruang interaksi dan ruang yang difungsikan hanya sebagai jalur lewat saja. Pola lantai yang sederhana lebih memberikan kesan nyaman untuk berinteraksi. Sedangkan pola lantai yang khusus lebih memberikan kesan ingin bergerak cepat. Selain pola pada lantai, pemberian warna juga mempengaruhi interaksi. Warna-warna yang mencolok biasanya tidak memberikan kesan nyaman pada manusia untuk berinteraksi di atasnya

- Elemen horizontal yang diangkat

Unsur horizontal kedua adalah plafon dan atap. Plafon dan atap memberikan kesan aman, sehingga ketika kita berada dibawahnya kita merasa nyaman dan tidak takut menerima gangguan dari luar (hujan, angin kencang dan paparan sinar matahari berlebihan). Namun yang harus diperhatikan disini adalah ketika kita mengekspos struktur pada atap, hal itu bisa mengurangi keefektifan ruang interaksi karena memberi rasa tidak nyaman dan rasa takut. Sedangkan pada plafon, yang harus diperhatikan adalah ketinggiannya, dimana harus menyesuaikan dengan skala manusia. Jika terlalu rendah, manusia tidak memiliki cukup ruang untuk berinteraksi karena seolah didesak dari atas untuk terus bergerak. Sedangkan jika terlalu tinggi, maka membuat batas pandang manusia lebih luas dan tidak memperhatikan apa yang terjadi di sekelilingnya karena tiap manusia yang bergerak dibawahnya merasa memiliki ruang yang sangat luas untuk dirinya sendiri.

- Elemen vertikal

Elemen vertikal sebenarnya bisa dijadikan elemen yang mempengaruhi ruang interaksi, namun harus disertai dengan bidang yang luas dan ketinggian yang pas dengan skala manusia. Tidak hanya berupa kolom, namun bidang yang memanjang dengan ketinggian rendah. Karena manusia terkadang tidak bisa berdiri dalam waktu yang lama dan membutuhkan elemen yang membantu merileksasikan badanya (bersandar, duduk, dsb)

2.6.3 Kajian Preseden Bangunan Tematis

Singapore University of Design and Technology



Gambar 20. Kawasan Singapore University of Design and Technology

(Sumber: Archdaily, 2016)

Singapore University of Technology and Design (SUTD) adalah salah satu kawasan universitas pertama di dunia yang menggabungkan seni dan ilmu desain serta teknologi ke dalam kurikulum multi-disiplin. Didirikan atas kerjasama dengan Massachusetts Institute of Technology (MIT), SUTD berusaha untuk membina pemimpin yang kreatif dan inovator dalam pengembangan produk rekayasa, rekayasa sistem dan desain, teknologi informasi sistem dan desain, arsitektur dan desain yang berkelanjutan untuk melayani kebutuhan masyarakat. Kawasan SUTD sendiri direncanakan akan mendukung dan menampung aktivitas mahasiswa dengan jumlah 7000 mahasiswa di area seluas 22 hektar.



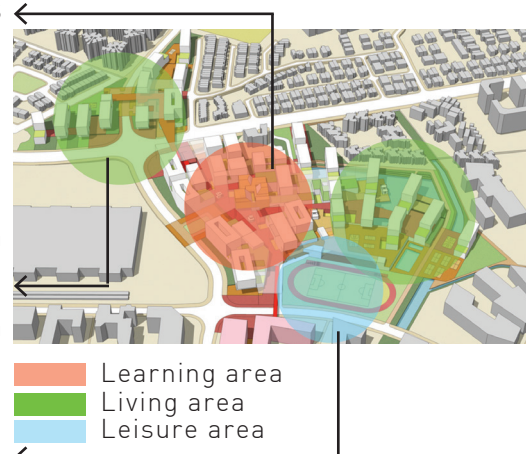
Ada banyak fungsi yang terdapat pada kawasan ini. Fungsi tersebut dapat digolongkan dalam 2 kategori fungsi yakni fungsi akademis dan non akademis. Untuk fungsi akademis meliputi bangunan: Fakultas arsitektur, Fakultas sistem informasi

dan teknologi, Fakultas desain produk, student centre, lab digital, dan learning space. Sedangkan fungsi non akademis meliputi bangunan: student housing dan sport centre.

Dalam perencanaanya desain kampus ini memperhatikan interaksi sebagai pertimbangan utama. Sang arsitek hendak menciptakan ruang interaksi tanpa batas yang mempertemukan pengguna antar gedung. Dengan adanya interaksi silang hal tersebut dapat memicu munculnya diskusi akan hal baru yang berdampak pada perkembangan karya mahasiswa SUTD.

Untuk memperjelas zona yang dimiliki, SUTD membagi kawasan kampus menjadi 3 Zona yakni :

1. Learning area merupakan area akademis yang merupakan tempat dimana proses belajar mengajar berlangsung. Terdiri dari 3 fakultas besar yakni Fakultas arsitektur, Fakultas sistem informasi dan teknologi, Fakultas desain produk, student centre.
2. Living area merupakan area hunian dimana mahasiswa bertempat tinggal. terdiri dari beberapa bangunan dengan fasilitas pendukung didalamnya.
3. Leisure area merupakan area rekreasi dimana mahasiswa melakukan aktivitas di waktu senggang seperti olahraga, berkumpul bersama, dan menikmati suasana taman.



Gambar 21. Zonasi Aktivitas Singapore University of Design and Technology
(Sumber: Penulis, 2016)

INTERACTIVE SPACE

SUTD memiliki beberapa ruang interaktif yang dapat dijadikan pembelajaran bagi perancangan bangunan student centre ISI. Ruang-ruang tersebut adalah:

Green Area

Kawasan kampus ini memperbanyak area hijau yang dirasa memberikan rasa nyaman untuk pengguna merasa nyaman untuk berinteraksi. Ruang hijau diterapkan pula di atap, dengan tujuan untuk mengoptimalkan ruang interaksi.

Sky Bridges

Sky bridges menjadi konektor pengguna antar gedung. Mereka dapat berpindah dengan mudah dan potensi interaksi yang terjadi akan lebih banyak



Pedestrian

Kampus ini merancang pedestrian yang disertai dengan adanya rest-area seperti tempat duduk maupun taman. Sehingga meskipun berada di luar ruangan, interaksi tetap mungkin terjadi. Tentunya kampus mendesain pedestrian yang "enjoyable"

Leisure space

Kampus ini memiliki banyak taman dan juga fasilitas non akademik seperti arena olahraga dan multipurpose room yang bertujuan untuk menjadi media hiburan bagi kejenuhan mahasiswa.

Plaza at Kyushu Sangyo University



Gambar 22. Green Plaza at Kyushu Sangyo University
(Sumber: <http://www.world-architects.com>, 2016)

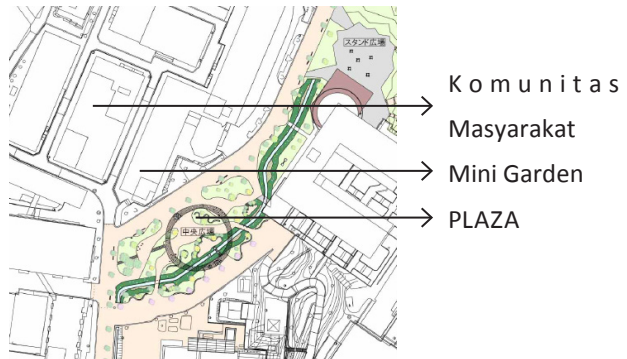
Plaza hijau ini dihadirkan untuk merayakan ulang tahun universitas Kyushu Sangyo yang ke-50. Tujuan dari dihadirkan plaza ini adalah merespon perpindahan manusia yang terjadi di area universitas ini. Pihak universitas melihat adanya potensi ruang yang dapat mengintegrasikan beberapa titik aktivitas yang terjadi . Dengan membuat plaza di pusat area kampus maka memaksa setiap pengunjung dan penggunaan gedung untuk melewati plaza ini. Plaza ini terdiri dari taman dan juga jalur pedestrian serta rest area. Sehingga para mahasiswa tidak hanya melintas namun juga dapat melakukan aktivitas interaksi didalamnya.



Kehadiran plaza ini juga sebagai penyaring rasa kejenuhan para mahasiswa. Oleh karena itu taman dan rest area di desain atraktif agar para pengguna plaza dapat mengeksplorasi ruang-ruang yang tercipta di plaza ini.

selain itu, komunitas masyarakat menjadi pertimbangan penting dalam peletakan plaza ini. Plaza ini ditempatkan di titik yang berdekatan dengan lingkungan disekitarnya, sehingga menimbulkan kesan terbuka dan masyarakat dapat berbaur didalamnya.

Untuk menarik masyarakat masuk, plaza menerapkan konsep taman yang berujung pada jalur pedestrian yang “tidak jelas”. Sehingga masyarakat luar akan mengeksplor area kampus dan berkomunikasi dengan mahasiswa universitas ini.



Plaza ini juga dijadikan sebagai ruang interaksi dimana rancangannya menempatkan beberapa street furniture yang nyaman untuk berinteraksi dan bersifat fleksibel (fungsinya tidak hanya kursi namun juga bisa menjadi meja). Jalur pedestrian juga dibuat tanpa pola yang jelas, hal tersebut disengaja oleh sang desainer agar jalur pedestrian dapat menghubungkan beberapa titik dan tidak bisa diprediksi secara mudah oleh pengguna plaza.



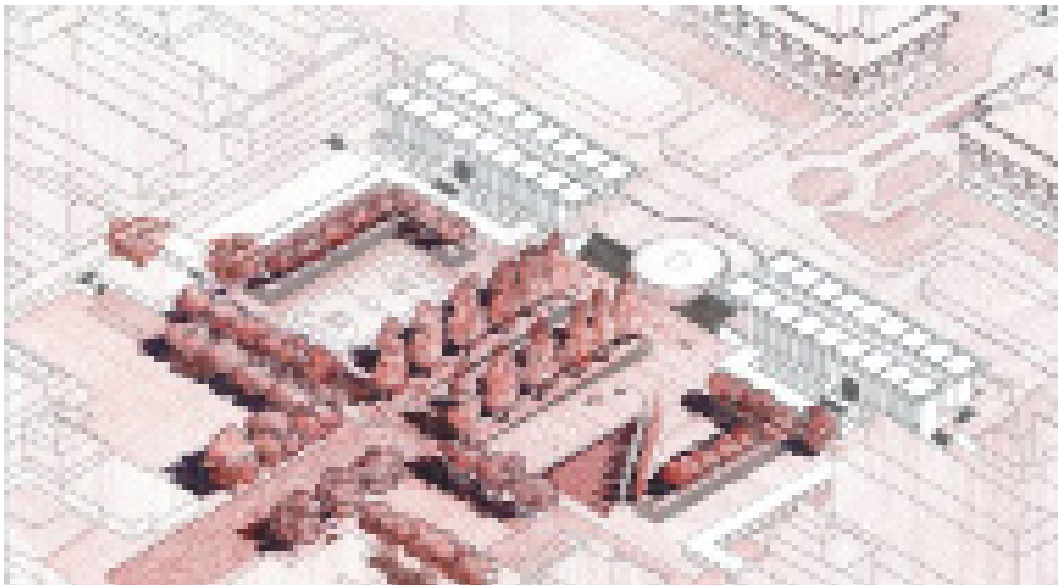
Gambar 23. Jalur Pedestrian Yang Tidak Tertebak, dan Street Furniture Yang Fleksibel
(Sumber: <http://www.world-architects.com>, 2016)

Beberapa aspek perancangan Green Plaza yang dapat dijadikan pertimbangan pada desain Plaza Student Centre ISI adalah sebagai berikut:

1. Plaza ini hadir untuk menghargai keberagaman titik aktivitas dari komunitas kawasan universitas ini. Maka plaza haruslah dapat menghubungkan pengguna dari titik satu ke titik lainya.
2. Plaza mengkombinasikan rest area (street furniture) area hijau (taman) dan pedestrian agar menciptakan ruang interaktif yang efektif.
3. Jalur pedestrian dibuat tidak jelas untuk memaksa pengguna plaza mengeksplorasi plaza secara utuh, dengan demikian kemungkinan terjadinya interaksi akan lebih besar.
4. Taman dan rest area hadir bukan hanya sebagai ruang interaksi namun juga sebagai penyangga rasa “stress” mahasiswa. Selain itu taman juga menjadi daya tarik bagi masyarakat untuk mengeksplor area kampus.

2.6.4 Kajian Preseden Bangunan Sejenis

Campus Centre ITB



Gambar 24. Tampak Atas Campus Center ITB

(Sumber: *ar. itb.ac.id*, 2016)

Campus centre ITB merupakan sebuah bangunan yang bukan saja menjadi pusat kegiatan non akademik kampus, namun juga menjadi bangunan yang mampu berdialog dengan bangunan di sekitarnya. Bangunan ini terletak di jantung kawasan ITB dan menjadi salah satu icon kawasan ITB. Bangunan ini di desain oleh arsitek Baskoro Tedjo dengan konsep modern. Bangunan ini tetap mempertahankan ciri khas bangunan ITB yakni menggunakan pilar yang besar.

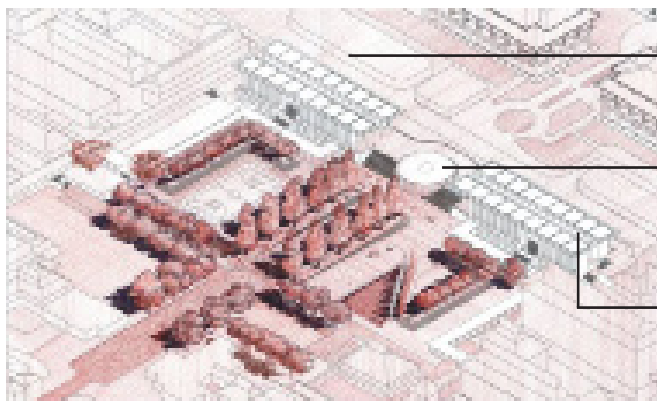
Bangunan CC ini terdiri dari 3 massa bangunan yakni, massa barat yang fokus pada pewadahan aktivitas non akademik mahasiswa, massa 2 (centre) merupakan bangunan mini museum perjalanan kampus ITB dan massa 3 fokus kepada fasilitas penunjang akademik seperti ruang seminar dan ruang pameran. Bangunan ini memiliki luas yang besar mengingat ITB yang memiliki mahasiswa yang berjumlah ribuan.

Pada lansekapnya gedung CC ini dilengkapi dengan taman teratai dan juga fasilitas olahraga serta mini amfiteater. Massa centre langsung terkoneksi dengan boulevard itb membuat bangunan ini juga menjadi area transisi mahasiswa. Lokasi CC ini juga merupakan daerah netral dari kawasan ITB karena beberapa gedung memiliki gaya desain yang kontras. Sehingga dengan diangkatnya gaya modern pada bangunan diharapkan dapat menjadi wajah baru dan konektor beberapa bangunan.



Gambar 25. Perspektif Bangunan Campus Centre ITB

(Sumber: ar. itb.ac.id, 2016)



Fasilitas aktivitas non akademik:
ruang UKM, ruang pertunjukan,
Gudang, Ruang diskusi
Information Centre:
Mini museum ITB, Informasi
seputar kuliah di ITB
Fasilitas aktivitas akademik:
ruang seminar
ruang pameran

Aspek perencanaan Campus Centre ITB yang bisa dijadikan pertimbangan pada desain student centre yang akan dibangun adalah sebagai berikut:

1. Memperhatikan korelasi dengan bangunan disekitar sehingga mampu menjadi kantong aktivitas yang baik bagi kampus
2. Menyediakan fasilitas penunjang aktivitas mahasiswa baik yang bersifat akademik maupun non akademik
3. Ruang luar dimanfaatkan sebagai area rekreasi mahasiswa baik secara fisiki (area olahraga) maupun visula (taman,rest area).
4. Mempelajari karakter kampus sehingga desain bangunan bisa mewakili karakter kampus
5. Luasan bangunan menjadi pertimbangan penting karena berhubungan dengan jumlah mahasiswa dan komunitas apa saja yang akan terlibat didalamnya

2.7 Kajian Fungsi Bangunan

Bangunan yang akan dirancang merupakan bangunan “Student Centre” di kawasan kampus interaktif Insitut Seni Indonesia. Bangunan ini ditujukan untuk menunjang aktivitas mahasiswa diluar jam perkuliahan baik yang bersifat akademik maupun non akademik. Dengan konsep memadukan 3 aspek yakni aspek interaksi, aspek kreatifitas dan aspek edukasi ,bangunan student centre diharapkan dapat menjadi wadah komplit bagi mahasiswa ISI.

Student centre yang akan dirancang memiliki 3 zona area berdasarkan jenis aktivitas yang terjadi didalamnya. 3 Zona tersebut adalah :

1. Zona Interaktif

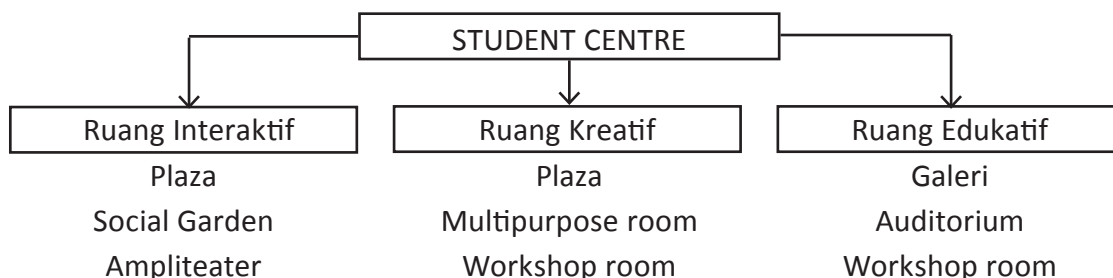
zona ini merespon karakter mahasiswa ISI yang senang berkumpul, berdiskusi dan saling bertukar pikiran. Zona ini adalah magnet bagi bangunan student centre karena mampu mempertemukan mahasiswa dari 3 fakultas ISI. Tidak hanya mahasiswa, namun masyarakat juga menjadi elemen penting mengingat salah satu visi ISI adalah menecerdaskan masyarakat melalui aktivitas seni. Masyarakat juga bisa berinteraksi dengan mahasiswa sehingga mereka turut tercedaskan melalui interaksi seni di student centre tersebut.

2. Zona Edukatif

zona ini diciptakan untuk mendukung aktifitas yang bersifat akademik dan mampu mengedukasi. Aktivitas yang akan terjadi di zona ini seperti pertemuan dengan universitas lain, seminar karya, pertunjukan seni dan diskusi besar.

3. Zona Kreatif

mahasiswa ISI tidak bisa dilepaskan dengan proses kreatif karena mereka tergolong mahasiswa yang efektif berkarya. Zona kreatif diciptakan untuk mewadahi proses mereka berkarya dari aktifitas diskusi, pameran, pagelaran seni, maupun pembuatan karya. Aktifitas unit kegiatan mahasiswa juga diwadahi dalam zona ini.



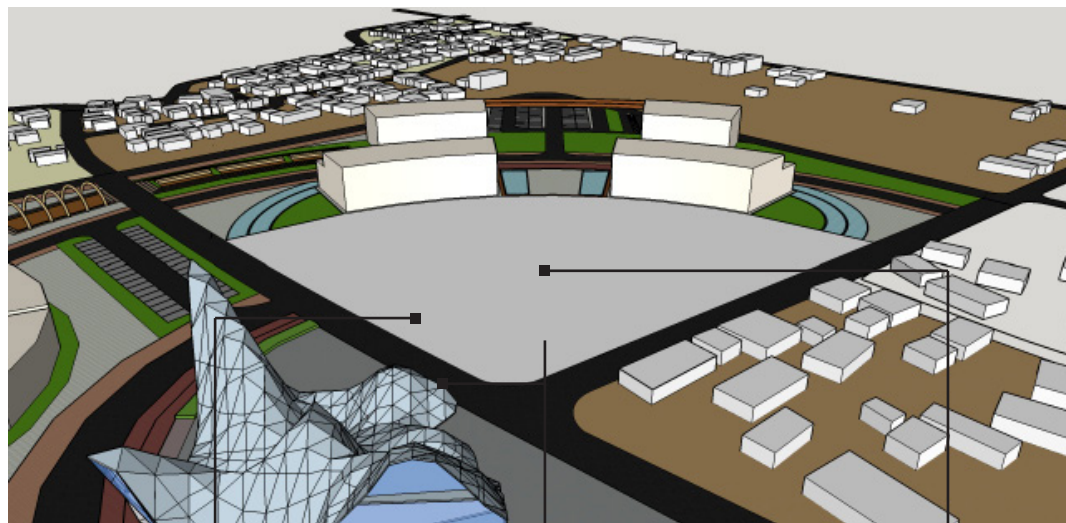
Gambar 26. Diagram Ruang Student Centre ISI

(Sumber:Penulis, 2016)

2.8 Kajian Konsep Rancangan

Orientasi Bangunan

Lokasi Student Centre berada di titik pusat kawasan membuat student centre ini harus mempertimbangkan orientasi massa bangunan. Site perancangan berhadapan langsung dengan 2 akses utama ISI, yakni akses desa dan juga akses dari jalan parngtrits. Site juga berada di belakang landmark kawasan yakni gedung rektorat, sehingga orientasi massa bangunan hendaknya mengarah keapda bangunan tersebut.



ENTRANCE

Entrance student centre berada di titik ini karena berdekatan dengan simpul kampus (rektorat) sehingga terjadi hubungan sirkulasi yang kuat. Hal ini memudahkan pergerakan mahasiswa untuk menjangkau student centre karena letaknya yang berada di pusat kawasan.

PLAZA

Titik ini merupakan magnet interaksi pada bangunan student centre ISI dikarenakan letaknya yang berada di titik pertemuan akses baik dari akses utama maupun akses desa. Sehingga plaza ini diharapkan mampu menjadi kantong interaksi yang kaya akan komunitas.

THE FACE

Wajah bangunan yang paling menonjol akan berada pada sisi ini karena sisi tersebut adalah sisi yang paling mudah dijangkau oleh pandangan dari akses utama maupun akses jalan desa. Sehingga bisa menjadi "eyecatcher" dan salah satu landmark kawasan.

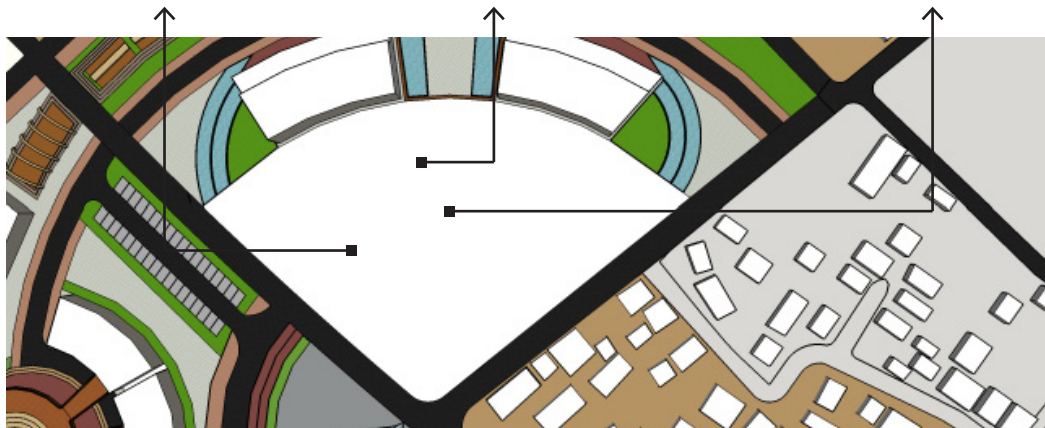
Gambar 27. Diagram Konsep Desain Student Centre ISI

(Sumber: Penulis, 2016)

Tata Bangunan

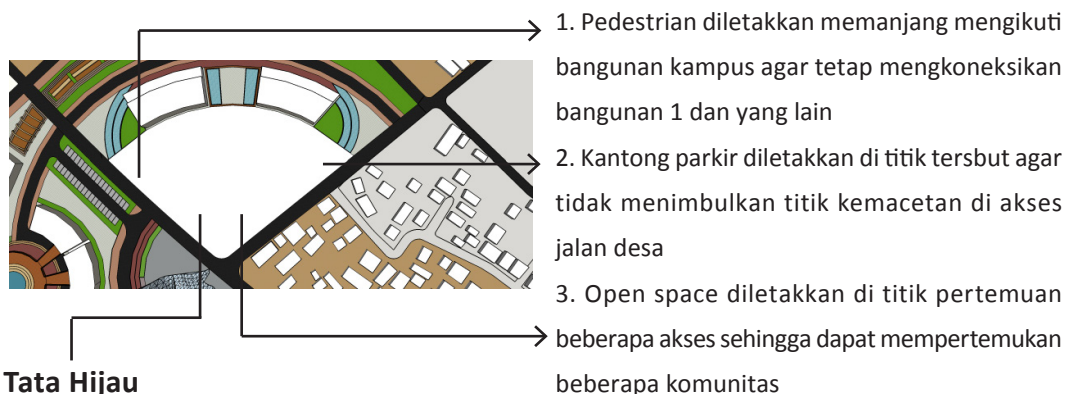
Dengan mengusung 3 aspek yang menjadi dasar perancangan yakni aspek interaktif, aspek edukatif dan aspek kreatif maka hal tersebut berdampak pada peletakan massa bangunan. Untuk memudahkan aktifitas yang terjadi didalamnya, maka 3 aspek tersebut di terapkan pada 3 massa bangunan yang berbeda.

INTERACTIVE AREA	EDUCATIVE AREA	CREATIVE AREA
Massa bangunan 1 fokus pada ruang-ruang interaksi. Hal ini merespon ruang luar yang juga mempertimbangkan unsur interaksi, sehingga interaksi yang sudah terjadi di PLAZA dan juga entrance dapat dilanjutkan ke blok	Massa bangunan 2 fokus kepada area akademik. Dimana pengunjung akan dicerdaskan melalui karya-karya yang lahir. Pada masa bangunan ini disediakan pula ruang untuk berdiskusi serta auditorium untuk melakukan pertemuan	bangunan 3 ini fokus kepada aktivitas kreatif yang memiliki akses langsung ke plaza. Sehingga interaksi yang terjadi di plaza dapat pula berlanjut ke area kreatif. Sehingga diharapkan dapat muncul ide dan gagasan baru



Tata Perkerasan

Tata perkerasan bangunan meliputi fasilitas parkir, akses dan open space yang dimiliki bangunan student centre ini. Tentunya untuk menetapkan fasilitas-fasilitas tersebut harus memiliki hubungan dengan akses kawasan dan bangunan sekitar.



Tata Hijau

Tata hijau terdiri dari “social garden” yang bukan hanya menjadi rest area tetapi juga bisa berpotensi menjadi ruang interaksi. Taman hadir untuk tetap memberikan suasana segar mengingat ISI yang masih dikelilingi area hijau. Penerapan taman juga diaplikasikan di atap untuk memaksimalkan ruang interaksi yang tercipta.

B A B

3

Analisis dan Konsep, Skematik Rancangan, dan Uji Desain



BAGIAN 3

Analisis dan Konsep, Skematik Rancangan, dan Uji Desain

3.1 Analisis

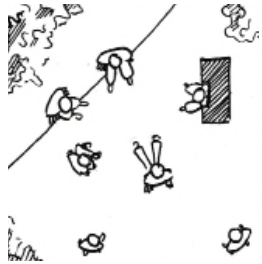
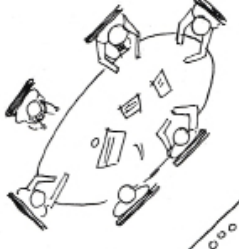
Sebelum masuk ke dalam desain perancangan maka perlu dilakukan analisis terlebih dahulu. Ada beberapa aspek yang akan di analisa yakni aspek aktivitas, kapasitas pengguna, dan kebutuhan ruang.

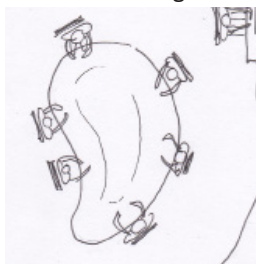
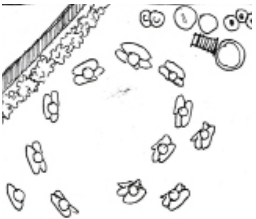
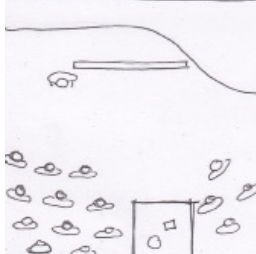
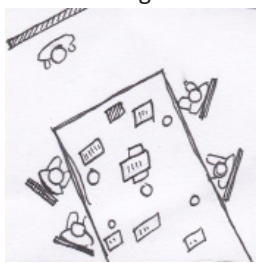
3.1.1 Analisis Aktivitas

Institut Seni Indonesia kaya akan aktivitas seni yang dapat menghasilkan karya. Aktivitas tersebut tidak hanya melibatkan komunitas mahasiswa namun juga mempertimbangkan faktor masyarakat. Jika dipilah lebih dekat lagi, aktivitas yang terjadi di ISI terbagi kedalam 3 kategori yakni aktivitas interaktif, kreatif dan edukatif.

Aktivitas Interaktif

Student Centre merupakan wadah untuk berinteraksi baik sesama komunitas mahasiswa, maupun mahasiswa dengan komunitas masyarakat Desa Geneng. Mahasiswa ISI memiliki karakter yang senang berkumpul dan bertukar fikiran guna mendapatkan gagasan / ide baru didalam berkarya. Tidak hanya melalui bangku kuliah, ilmu juga mereka dapatkan dari pengalaman mereka terjun ke masyarakat. Salah satu komunitas masyarakat yang bekerja sama dengan mahasiswa ISI dalam menghasilkan karya adalah komunitas masyarakat Desa Geneng. Berikut adalah tabel aktivitas interaktif Student Centre ISI :

KOMUNITAS	KEBUTUHAN RUANG	RUANG INTERAKTIF	AKTIVITAS INTERAKTIF
Mahasiswa Dengan Mahasiswa	Mahasiswa berkumpul di ruang terbuka seperti taman atau titik kumpul yang dilengkapi dengan street furniture (kursi) sehingga mereka akan merasa nyaman ketika berdiskusi. Untuk interaksi yang optimal mereka biasanya berkumpul dalam lingkaran.	Plaza Kapasitas : 150 Orang	
		Amphitheatre Kapasitas : 200 Orang	
		Social Garden Kapasitas : 50 Orang	
	Mahasiswa berdiskusi didalam ruangan dalam kelompok-kelompok kecil. Mereka tidak suka berdiskusi di tempat yang kaku namun mereka lebih nyaman berdiskusi di ruang dengan layout yang dinamis, sehingga interaksi yang tercipta lebih optimal.	Multipurpose room Kapasitas : 80 orang	
		Student Information Centre Kapasitas : 30 Orang	
		Workshop room Kapasitas : 80 Orang	
Mahasiswa Dengan Masyarakat	Interaksi yang terjadi diantara mahasiswa dan masyarakat banyak terjadi di luar ruangan. Hal ini dikarenakan masyarakat lebih senang berada di luar ruangan. Mereka berkumpul dalam bentuk kelompok dan mahasiswa sebagai pemimpin diskusi mahasiswa dengan masyarakat.	Plaza Kapasitas : 150 Orang	
		Amphitheatre Kapasitas : 200 Orang	
		Social Garden Kapasitas : 50 Orang	

UKM Paduan Suara	UKM paduan suara banyak melakukan interaksi di dalam ruangan karena berhubungan dengan kualitas suara yang harus mereka jaga. Para anggota biasanya berdiskusi sembari mencari referensi lewat media online. Mereka membentuk formasi lingkaran agar interaksi terjadi secara menyeluruh.	Meeting room Kapasitas : 30 Orang	Berdiskusi dan bertukar pikiran di dalam ruangan 
		Multipurpose room Kapasitas : 80 Orang	
		Rehearsal room Kapasitas : 40 Orang	
UKM Sarasvati	UKM sarasvati banyak melakukan interaksi di luar ruangan mengingat aktivitas mereka yang berhubungan dengan aktivitas fisik dan memiliki jumlah anggota yang banyak. Mereka berkumpul dalam kelompok dan saling bertukar pikiran.	Plaza Kapasitas : 150 Orang	Berdiskusi di luar ruangan 
		Amphitheatre Kapasitas : 200 Orang	
		Social Garden Kapasitas : 50 Orang	
UKM Sassenitala	UKM Sassenitala banyak melakukan interaksi tidak hanya dengan sesama mahasiswa namun juga kepada masyarakat. Mereka berinteraksi melalui aktivitas sosialisasi, seperti sosialisasi tanggap bencana dan sosialisasi pertolongan pertama.	Plaza Kapasitas : 150 Orang	Melakukan sosialisasi 
		Amphitheatre Kapasitas : 200 Orang	
		Workshop room Kapasitas : 80 Orang	
	UKM Sassenitala juga lebih senang melakukan diskusi di ruang terbuka. Ruang terbuka memberikan suasana yang lebih akrab dan santai. Sehingga mereka nyaman untuk berinteraksi dan membahas hal-hal mengenai alam.	Plaza Kapasitas : 150 Orang	Melakukan diskusi di ruang terbuka 
		Amphitheatre Kapasitas : 200 Orang	
		Social Garden Kapasitas : 50 Orang	
UKM PRESISI	UKM presisi banyak melakukan diskusi di dalam ruangan. Ketika mereka berdiskusi mereka membutuhkan referensi dari media digital. UKM ini memilih ruangan yang lebih kaku karena harus ada pemimpin diskusi tiap mereka melakukan sharing akan suatu gagasan / karya.	Meeting room Kapasitas : 30 Orang	Melakukan diskusi di dalam ruangan 
		Multipurpose room Kapasitas : 80 Orang	
		Digital room Kapasitas : 30 Orang	

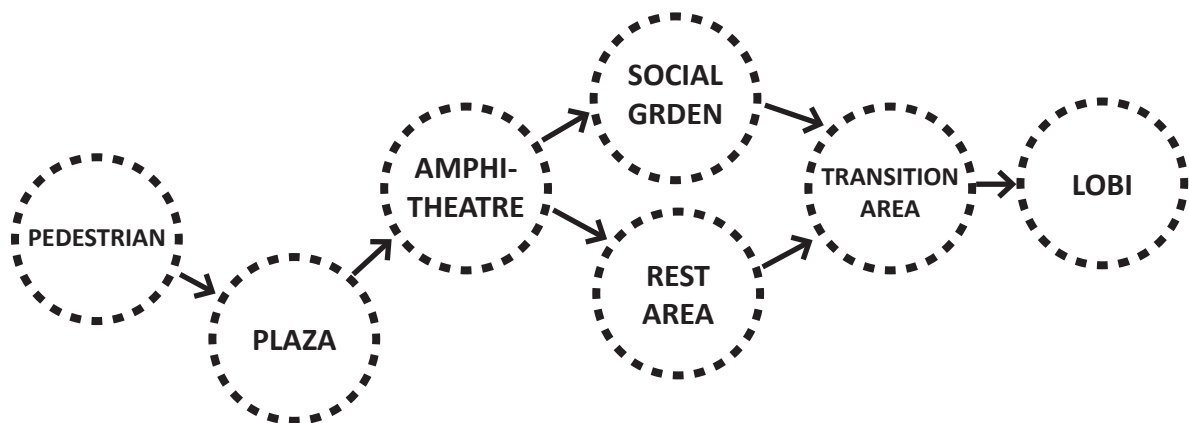
Tabel 2. Tabel Analisis Aktivitas Interaktif Student Centre ISI

(Sumber: Penulis, 2016)

Dari informasi tabel aktivitas interaktif di atas maka dapat disimpulkan bahwa mahasiswa ISI adalah mahasiswa yang suka berkumpul baik untuk berdiskusi maupun untuk bertukar pikiran. Mereka tidak hanya berkarya di dalam kampus, tetapi juga menjadikan lingkungan luar kampus menjadi sumber inspirasinya.

Ruang interaktif dapat dibagi ke dalam 2 jenis ruang yakni ruang dalam dan ruang luar. Ruang-ruang tersebut disesuaikan dengan kebutuhan ruang interaktif dari masing-masing komunitas yang terikat oleh bangunan student centre ini. Maka ruang-ruang yang tercipta untuk mewadahi aktivitas interaktif harus dapat mengkoneksikan beberapa komunitas yakni komunitas mahasiswa dan komunitas masyarakat. Sehingga interaksi tidak saja terjadi di ruang luar bangunan Student Centre, namun juga menerus ke dalam bangunan Student centre. Berikut adalah program ruang interaktif di bangunan Student centre yang akan dirancang:

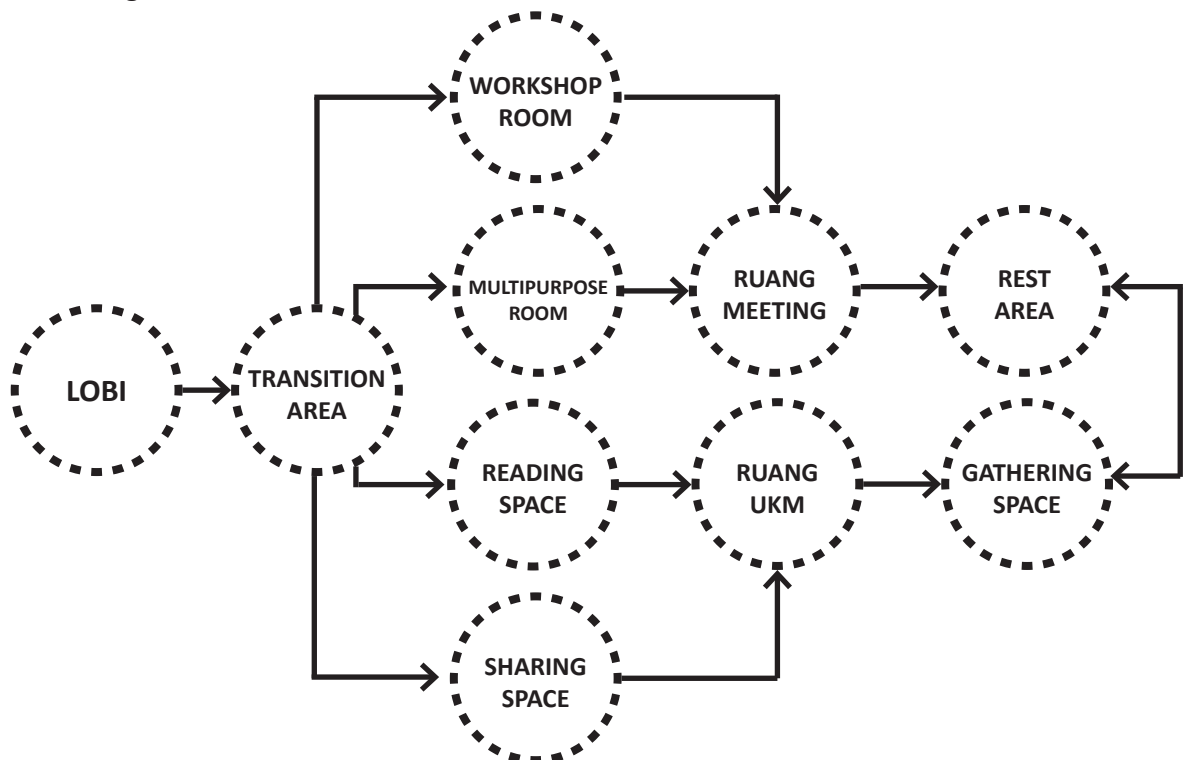
Ruang Interaktif Outdoor



Gambar 28. Diagram Outdoor Ruang Interaktif

(Sumber: Penulis, 2016)

Ruang Interaktif Indoor



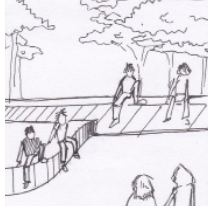
Gambar 29. Diagram Indoor Ruang Interaktif

(Sumber: Penulis, 2016)

Aktivitas Kreatif

Mahasiswa ISI adalah mahasiswa yang menuntut ilmu di bidang seni, maka ISI tentunya kaya akan aktivitas kreatif. Student Centre yang akan dirancang harus mampu menjadi wadah pengembangan daya kreativitas mahasiswa. Dalam proses berkarya mahasiswa biasanya cenderung melakukan eksplorasi di luar ruangan dan saling bertukar pikiran. Sumber inspirasi tidak hanya datang dari mata kuliah namun juga lingkungan sekitar. ISI juga memiliki 4 UKM (Unit Kegiatan Mahasiswa) yang aktif berkarya namun belum terwadahi dengan baik. Selain itu, proses berkarya mahasiswa dengan masyarakat Desa Geneng juga belum terlaksana secara optimal karena minimnya ruang yang dapat mendialogkan kedua komunitas. Berikut adalah tabel aktivitas kreatif:

KOMUNITAS	KEBUTUHAN RUANG	RUANG KREATIF	AKTIVITAS KREATIF
Mahasiswa Dengan Mahasiswa	Dalam menghasilkan sebuah karya tentunya mahasiswa harus mencari bahan sebagai dasar pengembangan karya. Dalam mencari referensi mahasiswa lebih cenderung berada di dalam ruangan agar lebih kondusif.	Multipurpose room Kapasitas : 80 orang	Mencari referensi di dalam ruangan 
		Sharing space Kapasitas : 30 Orang	
		Workshop room Kapasitas : 80 Orang	
	Dalam mencari inspirasi mahasiswa lebih cenderung berada di luar ruangan. Hal-hal yang terjadi di luar ruangan dapat dijadikan inspirasi yang lebih kuat baik itu yang berkaitan dengan lingkungan maupun komunitas masyarakat.	Plaza Kapasitas : 150 Orang	Mencari inspirasi di luar ruangan 
		Amphitheatre Kapasitas : 200 Orang	
		Social Garden Kapasitas : 50 Orang	
Mahasiswa Dengan Masyarakat	Mahasiswa ISI biasanya melakukan penyuluhan kepada masyarakat di dalam ruang tertutup. Hal tersebut dikarenakan suasana harus fokus agar ilmu penyuluhan tersampaikan secara optimal kepada seluruh masyarakat.	Multipurpose room Kapasitas : 80 orang	Melakukan penyuluhan kerajinan tangan 
		Auditorium Kapasitas : 350 Orang	
		Workshop room Kapasitas : 80 Orang	
	Mahasiswa bersama dengan masyarakat biasanya melakukan pertunjukan bersama di luar ruangan. Hal tersebut karena banyaknya jumlah penonton dan agar bisa dinikmati oleh semua komunitas.	Plaza Kapasitas : 150 Orang	Melakukan pertunjukan seni bersama 
		Amphitheatre Kapasitas : 200 Orang	
		Social Garden Kapasitas : 50 Orang	
UKM Paduan Suara	UKM paduan suara melakukan latihan dan pertunjukan di dalam ruangan. Hal tersebut untuk menciptakan kualitas suara yang optimal. Mereka biasanya menggunakan formasi setengah lingkaran agar suara yang dihasilkan terdengar baik.	Multipurpose room Kapasitas : 80 orang	Melakukan latihan dan pertunjukan di dalam ruangan 
		Auditorium Kapasitas : 350 Orang	
		Workshop room Kapasitas : 80 Orang	

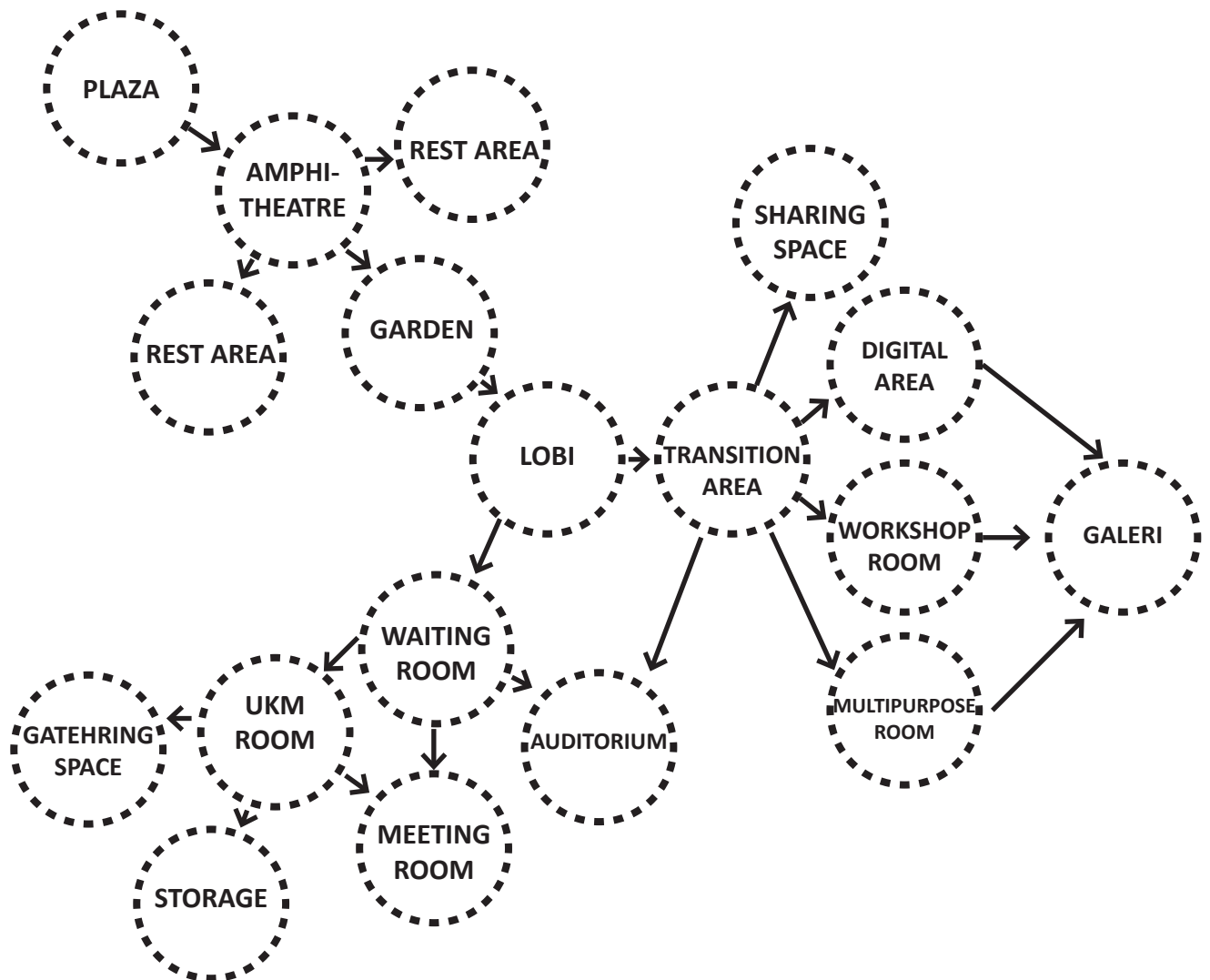
UKM Sasenitala	UKM paduan suara melakukan latihan dan pertunjukan di dalam ruangan. Hal tersebut untuk menciptakan kualitas suara yang optimal. Mereka biasanya menggunakan formasi setengah lingkaran agar suara yang dihasilkan besar dan terdengar baik. UKM Sasenitala identik dengan atihan fisik sehingga sebelum mereka terjun ke alam, mereka melakukan latihan di luar ruangan. Seperti aktivitas memanjat tebing dan juga latihan fisik dasar. Latihan fisik di luar ruangan dirasa lebih optimal bagi UKM ini.	Multipurpose room Kapasitas : 80 orang	 Melakukan latihan di ruang terbuka 
		Auditorium Kapasitas : 350 Orang	
		Workshop room Kapasitas : 80 Orang	
		Plaza Kapasitas : 150 Orang	
		Amphitheatre Kapasitas : 200 Orang	
UKM Sarasvati	Pertunjukan UKM marching-band ini lebih identik dengan pertunjukan di luar ruangan karena mereka menggunakan alat-alat yang menghasilkan bunyi besar. Sehingga UKM ini lebih cocok untuk berlatih dan memberikan pertunjukan di luar ruangan.	Social Garden Kapasitas : 50 Orang	Melakukan latihan di ruang terbuka 
		Plaza Kapasitas : 150 Orang	
		Amphitheatre Kapasitas : 200 Orang	
UKM Presisi	UKM presisi adalah UKM jurnalis yang membutuhkan media bantuan untuk menghasilkan karya mereka. Media tersebut berhubungan dengan teknologi (digital, internet) sehingga mereka lebih kondusif menghasilkan karya di luar ruangan.	Meeting room Kapasitas : 30 Orang	Melakukan proses editing di dalam ruangan 
		Multipurpose room Kapasitas : 80 Orang	
		Digital room Kapasitas : 30 Orang	

Tabel 3. Tabel Analisis Aktivitas Kreatif Student Centre ISI

(Sumber: Penulis, 2016)

Ruang kreatif dirancang untuk memicu perkembangan daya berkarya para mahasiswa ISI. Berdasarkan tabel aktivitas kreatif diatas, ruang kreatif yang dibutuhkan adalah ruang-ruang yang mampu mewadahi proses pencarian inspirasi, persiapan karya hingga pembuatan karya. Tidak hanya melibatkan mahasiswa namun elemen masyarakat juga menjadi komunitas pendukung bagi perkembangan mahasiswa ISI. Karena terkadang inspirasi datang dari lingkungan luar dan bisa dijadikan gagasan baru. Student centre yang akan dirancang tidak hanya mampu mendialogkan beberapa komunitas, namun meneruskan dialog itu menjadi karya bersama.

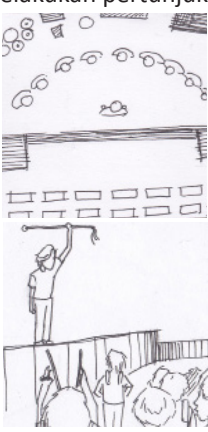
Berikut adalah program ruang kreatif di bangunan Student Centre yang akan dirancang:



Gambar 30. Diagram Ruang Kreatif
(Sumber: Penulis, 2016)

Aktivitas Edukatif

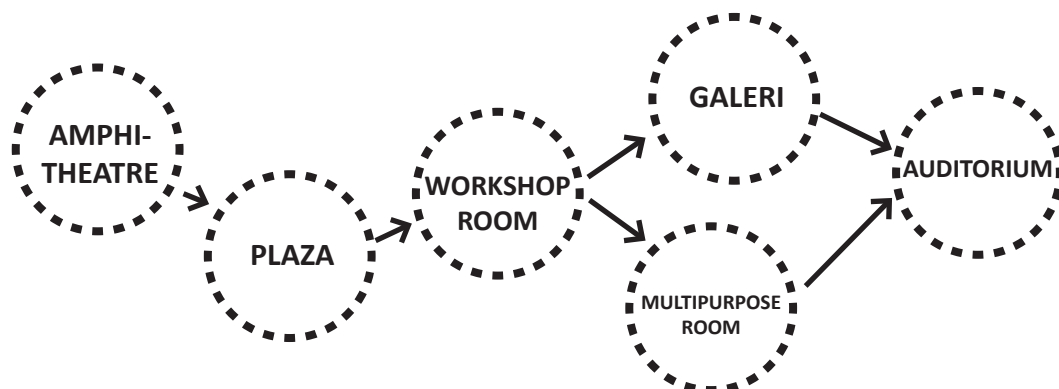
Student Centre yang akan dirancang harus mampu mewadahi aktivitas yang mengedukasi pengunjung bangunan. Hal ini bertujuan agar nilai dari karya seni yang telah diciptakan tersampaikan secara optimal untuk semua komunitas yang terkait didalamnya. Diharapkan aktivitas edukatif yang terjadi di Student Centre akan mencerdaskan mahasiswa maupun masyarakat Desa Geneng. Aktivitas edukatif berlangsung baik di dalam maupun di luar bangunan. Hal tersebut ditentukan oleh kegiatan yang berlangsung dan jenis karya yang akan disampaikan nilainya. Berikut adalah table aktivitas edukatif:

KOMUNITAS	KEBUTUHAN RUANG	RUANG EDUKATIF	AKTIVITAS EDUKATIF
Mahasiswa dengan Mahasiswa	Mahasiswa melakukan presentasi karya untuk berbagi pengalaman mereka menghasilkan karya. Presentasi lebih kondusif bila dilakukan didalam ruangan. Namun untuk beberapa karya presentasi lebih baik dilakukan di luar ruangan.	Multipurpose room Kapasitas : 80 Orang	Melakukan Presentasi Karya 
		Amphitheatre Kapasitas : 200 Orang	
		Auditorium Kapasitas : 300 Orang	
	Pameran karya juga disesuaikan dengan jenis karya yang akan dipamerkan. Karya yang bisa dipamerkan di dalam ruang seperti lukisan, patung, instalasi. Sedangkan di luar seperti tarian, atraksi marching band dsb.	Galeri Kapasitas : 100 Orang	Melakukan pameran karya 
		Amphitheatre Kapasitas : 200 Orang	
		Auditorium Kapasitas : 300 Orang	
Mahasiswa dengan Masyarakat	Untuk mewujudkan visi ISI maka mahasiswa juga berbagi pengalaman berkarya kepada masyarakat. Kegiatan tersebut dapat dilakukan di dalam maupun ruangan. Namun lebih kondusif jika dilakukan didalam ruangan.	Multipurpose room Kapasitas : 80 Orang	Melakukan sharing karya 
		Amphitheatre Kapasitas : 200 Orang	
		Auditorium Kapasitas : 300 Orang	
	Setelah berinteraksi maka komunitas mahasiswa dan masyarakat dapat meneruskan dialog mereka ke dalam suatu karya. Sehingga masyarakat benar-benar tercedaskan. Penampilan karya dilakukan diluar ruangan mengingat jumlah komunitas yang besar.	Plaza Kapasitas : 150 Orang Amphitheatre Kapasitas : 200 Orang Workshop room Kapasitas : 80 Orang	Melakukan pertunjukan bersama 
UKM UNIVERSITAS	Melakukan sebuah pertunjukan adalah suatu tujuan dari didirikannya UKM. UKM dapat melakukan pertunjukan di bangunan student centre sehingga pengunjung yang datang tidak hanya dapat berinteraksi dan berproses dalam menghasilkan karya, namun mereka juga dapat menikmati karya nyata yang disuguhkan mahasiswa ISI.	Plaza Kapasitas : 150 Orang	Melakukan pertunjukan 
		Amphitheatre Kapasitas : 200 Orang	
		Auditorium Kapasitas : 300 Orang	
		Galeri Kapasitas : 100 Orang	
		Multipurpose room Kapasitas : 80 Orang	

Tabel 4. Tabel Analisis Aktivitas Edukatif Student Centre ISI

(Sumber: Penulis, 2016)

Ruang edukatif yang tercipta harus mampu mewadahi aktifitas edukasi baik di dalam maupun luar ruangan. Hal tersebut ditentukan oleh jenis karya yang akan dipamerkan, dan aktivitas edukasi apa yang hendak dilakukan. Berikut adalah program ruang edukatif di bangunan Student Centre ISI yang akan dirancang:



Gambar 31. Diagram Ruang Edukatif
(Sumber: Penulis, 2016)

Pusat kegiatan mahasiswa merupakan suatu bangunan yang dapat menjadi wadah bagi mahasiswa untuk berkegiatan baik secara akademis maupun non akademis. Pusat kegiatan mahasiswa bisa menjadi fasilitas pendukung bagi mahasiswa untuk mengembangkan potensi diri mereka. Kehadiran pusat kegiatan mahasiswa di ISI sangat membantu perkembangan daya berkarya mahasiswa ISI mengingat kurangnya fasilitas pendukung yang ada.

3.1.2 Analisis Kapasitas

Berikut adalah tabel analisis kapasitas ruang-ruang yang akan di rancangan si bangunan Student Centre ISI Yogyakarta

Kebutuhan Ruang	Kapasitas Pengguna (KP)	Standar Ruang (SR)	Luas Ruang (KP x SR)	Jumlah Ruang	Total Luas
PLAZA	150 Orang	0,9 m ²	135 m ²	1	135 m ²
Parkir Mobil	20 Mobil	15 m ²	450 m ²	1	450 m ²
Parkir Motor	55 Motor	2 m ²	300 m ²	1	110 m ²
Parkir Sepeda	20	1 m ²	70 m ²	1	20 m ²
LOBI	60	0,9 m ²	54 m ²	3	162 m ²
Social Garden	50 Orang	0,9 m ²	45 m ²	3	135 m ²

Workshop room	80 Orang	1 m ²	80 m ²	1	80 m ²
Amphiteater	200 Orang				250 m ²
Multipurpose room	80 orang	1 m ²	80 m ²	2	160 m ²
Galeri	100 orang	0,9 m ²	90 m ²	1	90 m ²
Auditorium	150 orang				180 m ²
Student Information Centre	30 Orang	0,9 m ²	27 m ²	1	27 m ²
Managemen Office					
Kepala Karyawan	1 orang	4 m ²	4 m ²	1	4 m ²
Karyawan	5 Orang	1 m ²	5 m ²	1	5 m ²
Ruang penyimpanan		2,5 m ²	17,5 m ²	1	17,5 m ²
UKM Sarasvati					
Meeting room	75 Orang	0.9 m ²	67,5 m ²	1	67,5 m ²
Gudang			10 m ²	1	10 m ²
Ruang baju			10 m ²	1	10 m ²
UKM Paduan Suara					
Ruang baju		0.9 m ²	27 m ²	1	27 m ²
Meeting room	30 Orang	0.9 m ²	27 m ²	1	27 m ²
UKM Sassenitala					
Meeting room	40 Orang	0.9 m ²	32 m ²	1	32 m ²
Gudang			10 m ²	1	10 m ²
UKM Presisi	30 Orang	0.9 m ²	27 m ²	1	27 m ²
Digital room	30 Orang	1.5 m ²	45 m ²	1	45 m ²
TOTAL LUAS					2200 m ²

Tabel 5. Tabel Analisis Kapasitas Ruang Student Centre ISI

(Sumber: Penulis, 2016)

3.1.3 Analisis Kebutuhan Ruang

Ruang Interaktif

Ruang interaktif dirancang untuk mewadahi interaksi yang terjadi baik antar mahasiswa maupun masyarakat dengan mahasiswa. Ruang interaktif dirancang di lanskap dan di bangunan dengan tujuan interaksi dapat terjadi dimana saja. Untuk berkarya mahasiswa dan masyarakat memulainya dengan interaksi. Dari interaksi tersebut barulah muncul ide dan gagasan baru.

Adapun ruang interaktif yang akan dirancang adalah sebagai berikut :

Ruang Interaktif	Kebutuhan ruang	Preseden & KTI	Karakter Ruang
PLAZA	Plaza yang dirancang harus mampu mempertemukan beberapa komunitas dan memberikan rasa nyaman kepada kedua komunitas untuk saling berinteraksi. Plaza merupakan gerbang dari ruang-ruang yang tercipta di Student Centre ISI.	Preseden : 1. Mendesain plaza dengan bentuk yang tak tertebak agar mengundang rasa penasaran bagi pengunjung 2. Plaza didampingi fungsi pedestrian dan taman sehingga menimbulkan suasana nyaman dan terkoneksi dengan ruang lain. KTI : 1. Meminimalisir elemen vertikal agar tidak membatasi pergerakan. 2. Memperhatikan pola lanskap sehingga interaksi yang terjadi dapat dipusatkan di beberapa titik	1. Dirancang untuk dapat menampung 150 orang 2. Terkoneksi dengan ruang lain dengan mudah 3. Memberikan fungsi pedestrian dan taman disekitar plaza 4. Plaza bersifat terbuka (tidak diatasi elemen vertikal dan tidak ternaungi)
Social Garden	Social Garden dirancang sebagai rest area dan juga ruang interaksi dengan suasana yang lebih santai. Ketika mahasiswa penat berada di dalam ruangan mereka memiliki area yang dapat menyegarkan pikiran mereka.	KTI: 1. Mendesain elemen horizontal secara baik sehingga ruang yang timbul memberikan suasana yang berbeda dengan ruang lain	1. Social garden dirancang untuk menampung 80 orang 2. Untuk optimalisasi interaksi maka social garden harus dilengkapi dengan street furniture.
Multipurpose Room	MPH dirancang sebagai ruang untuk berinteraksi dan bertukar pikiran didalam ruangan. MPH ini lebih ditujukan untuk mahasiswa yang ingin berdiskusi di dalam ruangan	Preseden : 1. Ruang MPH bersifat dinamis dan memberikan kesan luas sehingga mahasiswa nyaman berada di dalam ruangan dan melakukan interaksi	1. MPH dirancang untuk menampung 80 orang 2. Dapat menampung kelompok diskusi dalam jumlah besar dan kecil.

Tabel 6. Tabel Analisis Kebutuhan Ruang Interaktif

(Sumber: Penulis, 2016)

Ruang Kreatif

Ruang kreatif dirancang untuk memicu perkembangan daya berkarya para mahasiswa ISI. Ruang kreatif bisa jadi wadah pencarian inspirasi ataupun pembuatan suatu karya. Ruang-ruang yang mampu mewadahi aktivitas kreatif pada Student Centre ISI adalah sebagai berikut:

Ruang Interaktif	Kebutuhan Ruang	Preseden & KTI	Karakter Ruang
Workshop Room	Workshop room difungsikan untuk proses pembuatan karya para mahasiswa maupun kerja sama mahasiswa dengan masyarakat.	Preseden : 1. Memperhatikan sirkulasi yang ada sehingga tidak mengganggu ruang workshop 2. Mengimbangi ruang workshop dengan rest area sehingga ketika jenuh pengguna dapat menyegarkan pikiran mereka kembali	1. Dirancang untuk 80 orang 2. Workshop room diletakkan di dalam bangunan agar lebih kondusif 3. Workshop room terkesan lebih tertutup agar proses berkarya tidak terpengaruh dengan aktivitas lain
Ruang UKM Universitas	Ruang UKM ditujukan untuk menampung unit kegiatan mahasiswa skala universitas. Ruang UKM digunakan untuk berkumpul dan bertukar pikiran tentang gagasan yang akan dikembangkan.	Preseden : 1. Menciptakan ruang yang dinamis sebagai representatif dari jiwa seni mahasiswa 2. Menghubungkan ruang UKM dengan ruang-ruang lain sehingga selalu ada gagasan baru yang akan dikembangkan	1. Dirancang terpisah anatar unit kegiatan mahasiswa dan kapasitas disesuaikan jumlah anggota UKM 2. Didesain terhubung dengan ruang lain agar terjadi diskusi silang antar komunitas 3. Memperhatikan kebutuhan ruang tiap UKM

Tabel 7. Tabel Analisis Kebutuhan Ruang Kreatif Student Centre ISI

(Sumber: Penulis, 2016)

Ruang Edukatif

Ruang Edukatif dirancang agar nilai pembelajaran seni dapat tersampaikan untuk semua komunitas. Selain itu, ruang edukatif juga berupa ruang-ruang yang memiliki kaitan dengan aktivitas akademik seperti aktivitas seminar, pertemuan dengan universitas yang berkunjung maupun acara-acara kampus. Ruang-ruang yang mampu mewadahi aktivitas edukatif pada Student Centre ISI adalah sebagai berikut:

Ruang Interaktif	Kebutuhan Ruang	Karakter Ruang
Galeri	Galeri dirancang untuk mengedukasi pengunjung melalui karya yang telah di buat. Galeri dapat menampung karya dalam format lukisan maupun digital art. Namun untuk karya yang bersifat fisik seperti tari, marching band dan paduan suara SC menyediakan auditorium dan Amphitheatre.	1. Dirancang melingkar agar memaksimalkan jumlah karya yang dapat di pameran 2. Menggunakan material yang memperhatikan pencahayaan agar karya yang dipamerkan terlihat baik 3. Diletakkan di titik yang dapat diakses dengan mudah oleh pengunjung
Auditorium	Auditorium dirancang untuk mewadahi aktifitas akademik seperti seminar ataupun pertemuan antar universitas. Auditorium juga digunakan untuk UKM paduan suara berlatih karena ruangnya yang kondusif.	1. Auditorium dirancang untuk menampung 150 orang 2. auditorium menggunakan material transparan agar mendapatkan cahaya yang cukup 3. Auditorium memiliki layout ruang setengah lingkaran agar memaksimalkan penempatan tempat duduk

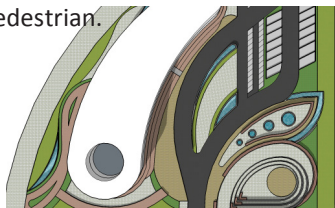
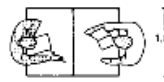
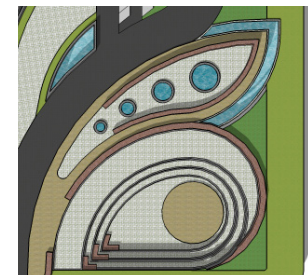
Tabel 8. Tabel Analisis Kebutuhan Ruang Edukatif Student Centre ISI

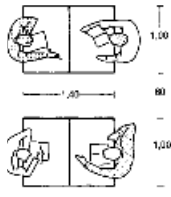
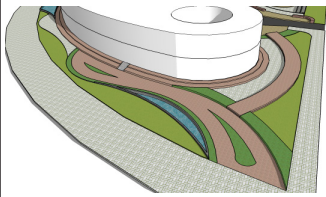
(Sumber: Penulis, 2016)

3.1.3 Analisis Bentuk Ruang

Ruang Interaktif

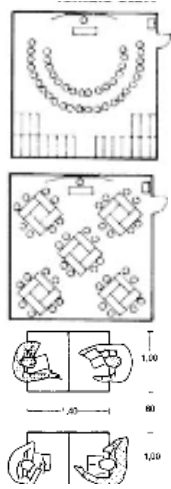
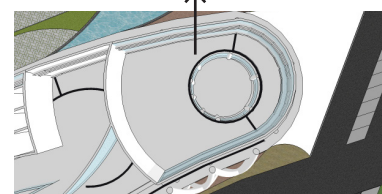
Ruang interaktif membutuhkan bentuk ruang yang dapat mempertemukan beberapa komunitas di satu titik. Bentuk ruang yang muncul diharapkan mampu mawadahi proses interaksi dengan baik. Kenyamanan serta sirkulasi juga harus dapat diperhatikan. Kenyamanan ruang tentunya mengikuti perilaku mahasiswa dan komunitas masyarakat Desa Geneng ketika berinteraksi. Berikut adalah tabel analisis bentuk ruang interaktif pada rancangan Student Centre ISI:

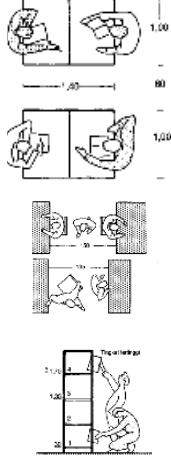
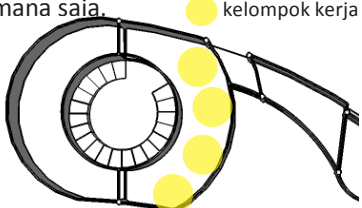
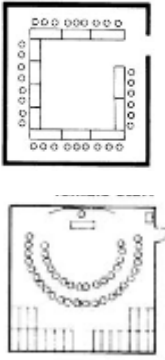
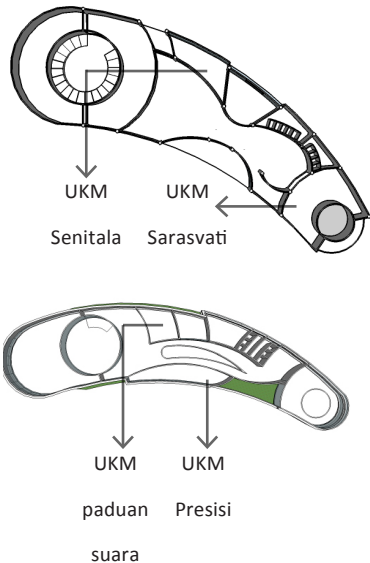
Ruang	Prilaku Komunitas	Kualitas Ruang	Standart Ruang	Bentuk Ruang
PLAZA	* Tidak merasa terbatas * D u d u k melingkar/duduk dalam formasi kelompok dengan pemimpin diskusi * terkoneksi d e n g a n pedestrian * Ruang dapat d i g u n a k a n untuk beberapa aktivitas	* Menampung 150 Orang * Didampingi area taman dan memiliki naungan * Dapat dijadikan tempat berdiskusi m a u p u n pertunjukan * T i d a k m e m b a t a s i pergerakan komunitas	  * S t a n d a r ruang gerak per manusia adalah 0.9 m2	Ruang plaza berbentuk lonjong dengan tujuan mengoptimalkan titik interaksi. Dengan bentuk lonjong juga plaza dapat di akses dari beberapa titik. Plaza juga tidak memiliki elemen vertikal agar tidak membatasi pergerakan. Luasnya 135 m2 dan diimbangi dengan area hijau serta terkoneksi dengan jalur pedestrian. 
Amphitheatre	* komunitas mahasiswa s e n a n g m e l a k u k a n latihan di tempat yang rindang dan juga luas * Masyarakat s e n a n g berkumpul di tempat yang terbuka dan segar (penempatan rest area di sekitar area amphitheatre)	* Menampung 200 orang * Dapat dijadikan tempat berdiskusi m a u p u n pertunjukan * D i r a n c a n g a m e l i n g k a r sehingga aktivitas dapat terlihat dari luar area amphitheatre * Menyediakan tempat duduk untuk menonton pertunjukan	   * S t a n d a r ruang gerak per manusia adalah 1 m2	Ruang amphitheatre berbentuk melingkar dengan tujuan agar dapat dengan memusatkan perhatian pengunjung terhadap suatu aktivitas yang terjadi. Dirancang untuk menampung 200 orang maka luasan ya adalah 250 m2. Amphithereatre didampingi dengan fungsi rest area agar dapat pengunjung tidak jenuh 

Social Garden	* komunitas mahasiswa dan masyarakat biasanya berkumpul dalam jangka waktu yang lama * Ketika berdiskusi mereka sambil menghasilkan karya (sketsa, coretan ide)	* Menampung 80 orang * Dapat di akses dari kedua komunitas (mahasiswa dan masyarakat) * Memberikan layout ruang yang tidak biasa agar komunitas tertarik untuk mengeksplorasi social garden	 Standar ruang gerak per manusia adalah 0,9 m2	Social garden di desain untuk menjadi area rekreasi bagi mahasiswa yang jenuh namun mereka tetap dapat berinteraksi antar komunitas. Social garden ini dapat menampung 80 orang dengan luasan 135 m2. Social garden di desain tidak biasa agar menarik minat pengunjung mengeksplorasi ruang ini. Social garden dapat juga di akses dari beberapa titik. 
---------------	---	--	---	---

Ruang Kreatif

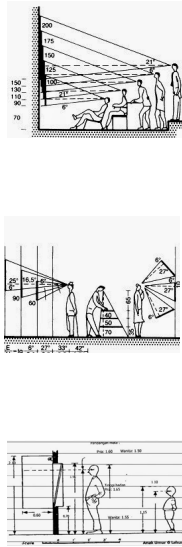
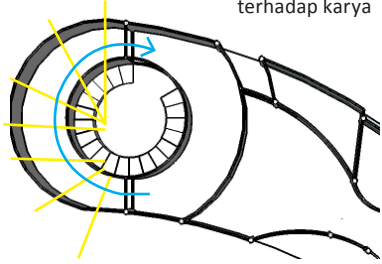
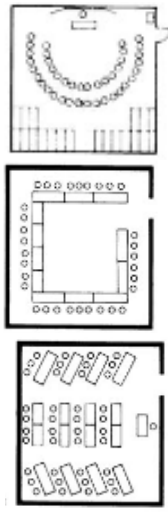
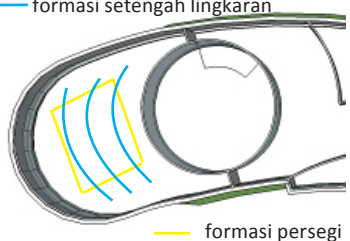
Ruang kreatif memerlukan bentuk ruang yang dapat menginspirasi dan membangkitkan semangat untuk berkarya bagi para komunitas. Bentuk ruangan yang diharapkan hadir adalah bentuk-bentuk organis yang mengalir dan tidak memberikan kesan yang membosankan. Bentuk ruang yang organis diharapkan mampu memberikan suasana ruang yang kreatif dan menjadi representatif dari jiwa mahasiswa seni.

Ruang	Prilaku Komunitas	Kualitas Ruang	Standart Ruang	Bentukan Ruang
Workshop room	* d a l a m menghasilkan karya, mahasiswa ISI tidak memiliki pola pasti dalam berkumpul. Terkadang mereka berkumpul dalam formasi melingkar, terkadang mereka membutuhkan ruang privat (eye to eye)	* Menampung 80 orang * layout ruang dapat mewadahi aktivitas dalam kelompok besar maupun kelompok kecil * Ruang memiliki pusat agar dapat memfokuskan suatu kegiatan dengan mudah	 * Standar ruang gerak per manusia adalah 1 m2	Workshop room berbentuk hampir lingkaran utuh. Bentuk tersebut mengikuti jenis aktivitas yang akan terjadi didalamnya. Workshop room diperuntukkan untuk aktivitas-aktivitas dalam kelompok besar sehingga dibutuhkan layout ruang yang mampu memusatkan perhatian beberapa orang ke satu titik. Luasan ya adalah 80 m2. 

Multipurpose Room	* Ketika melakukan pencarian refresni mereka lebih senang berkumpul dalam jumlah yang sedikit agar suasana kondusif * mereka senang bekerja dalam suasana yang segar dan terbuka agar tidak membosankan	* Menampung 80 orang * Dirancang terhubung dengan ruang lain sehingga dapat diakses dengan mudah dari mana saja * memiliki layout ruang untuk kelompok kerja kecil (4-6 orang) sehingga lebih kondusif	 Standar ruang gerak per manusia adalah 1 m2	Multipurpose room dirancang untuk emnampung 80 orang dengan luasan 136m2. Ruang multipurpose room memiliki layout ruang yang diperuntukkan untuk kelompok kerja kecil (4-6 orang). Dimana kesan ruang cenderung tranparan agar memberikan kesan bebas bergerak. Ruang juga terhubung ke beberapa titik agar mudah di akses dari titik mana saja. 
Ruang UKM	* beberapa UKM melakukan proses pembuatan karya namun beberapa UKM berproses di dalam ruangan * Mereka sering kali melakukan sharing maupun meeting untuk membahs karya yang akan dihasilkan	* k a p a s i t a s disesuaikan dengan jumlah anggota UKM masing-masing * Diletakkan di titik-titik sesuai aktivitas yang mereka lakukan (luar ruangan atau dalam ruangan) * terhubung dengan ruang lain sehingga mereka dapat terhubung dengan kegiatan lain	 Standar ruang gerak per manusia adalah 1 m2	Ruang UKM dirancang dengan bentuk organis agar tidak menimbulkan rasa jenuh di dalam ruang. Bentuk organis juga memberikan kesan menekan dan mengurung bagi setiap UKM. 

Ruang Edukatif

Ruang edukatif membutuhkan layout yang lebih kaku terkait pembelajaran yang akan disampaikan. Beberapa ruang seperti auditorium dan galeri memiliki standar ruang yang harus di terapkan ke dalam perancangan. Galeri terkait “display” karya dan auditorium terkait pemberian materi. Standar ruang terkait harus diperhatikan dalam perancangan ruang agar pembelajaran dapat berjalan secara optimal.

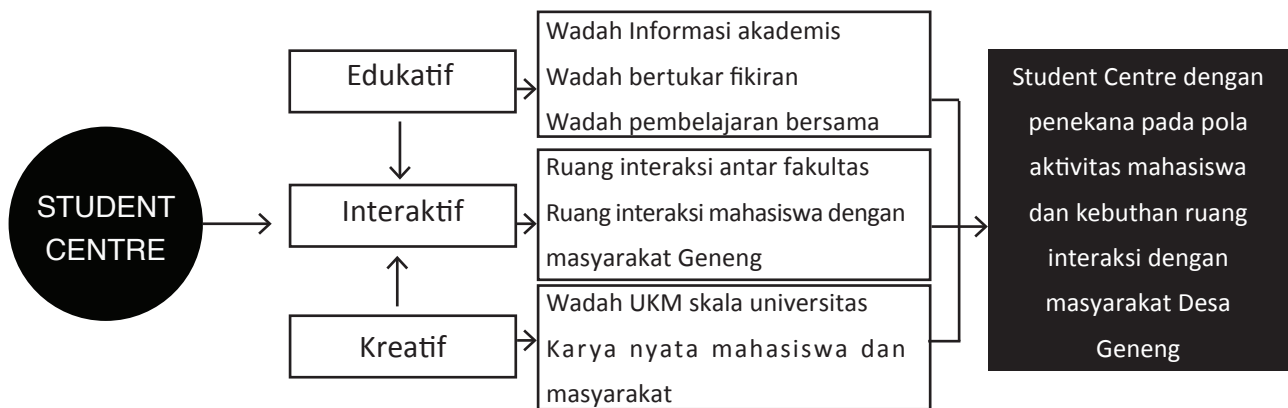
Ruang	Prilaku Komunitas	Kualitas Ruang	Standart Ruang	Bentukan Ruang
Galeri	* Untuk pertunjukan seni lebih sering dilakukan di luar ruangan * Untuk menampilkan karya lukis atau patung mereka lebih sering melakukannya di dalam ruangan	* Merancang ruang yang memperhatikan material serta pemilihan warna guna menciptakan keselarasan dengan karya yang dipamerkan. * merancang galeri dengan layout yang sesuai dengan kebutuhan aktivitas		Galeri dirancang dengan standar ruang yang sudah ada dan di kombinasikan dengan bentuk organis yang mendominasi di setiap ruang bangunan. Bentuk setengah lingkaran dipilih dengan tujuan agar tercipta alur yang berkelanjutan dan agar pengunjung tidak menumpuk di satu titik. — jarak pandang terhadap karya  — Alur pergerakan pengunjung
Auditorium	*Aktivitas di dalam auditorium lebih cenderung ke aktivitas akademik. Dimana mereka berkumpul untuk mendiskusikan atau bertukar pikiran akan suatu hal	*Merancang ruang auditorium yang memperhatikan materail guna menghasilkan suara yang baik * merancangan auditorium dengan layout yang pas untuk musyawarah besar		Auditorium di letakkan di lantai 2 guna mendapatkan suasana yang lebih tenang. Auditorium memiliki luasan 186 m2 dengan daya tampung 150 orang. Layou ruang auditorium dapat menampung formasi setengah lingkaran maupun formasi persegi. — formasi setengah lingkaran  — formasi persegi

Tabel 9. Tabel Analisis Bentuk Ruang Interaktif, Kreatif dan Edukatid pada Student Centre

(Sumber: Penulis, 2016)

3.1.5 KONSEP

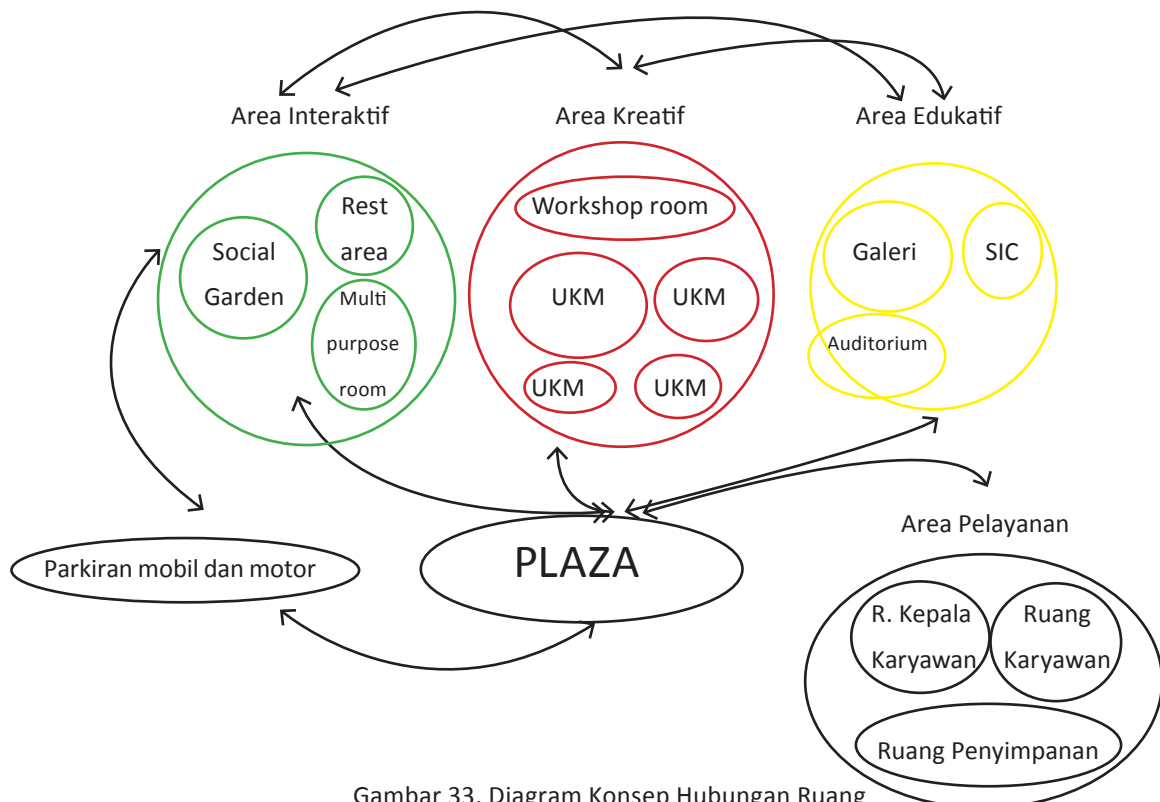
Berdasarkan latar belakang dan permasalahan site di kawasan ISI, maka fungsi bangunan yang akan dirancang adalah bangunan Pusat Kegiatan Mahasiswa (Student Centre). Bangunan tersebut berfungsi sebagai pusat dari segala aktivitas mahasiswa Institut Seni Indonesia yang menyangkut kegiatan akademik maupun non akademik. Selain itu Student Centre ISI juga mempertimbangkan komunitas masyarakat sebagai perwujudan VISI ISI yakni “mencerdaskan masyarakat melalui aktivitas seni”. Adapun aktivitas yang akan dijadikan acuan perancangan adalah sebagai berikut:



Gambar 32. Diagram Konsep Student Centre ISI

(Sumber: Penulis, 2016)

Konsep Hubungan Ruang



Gambar 33. Diagram Konsep Hubungan Ruang

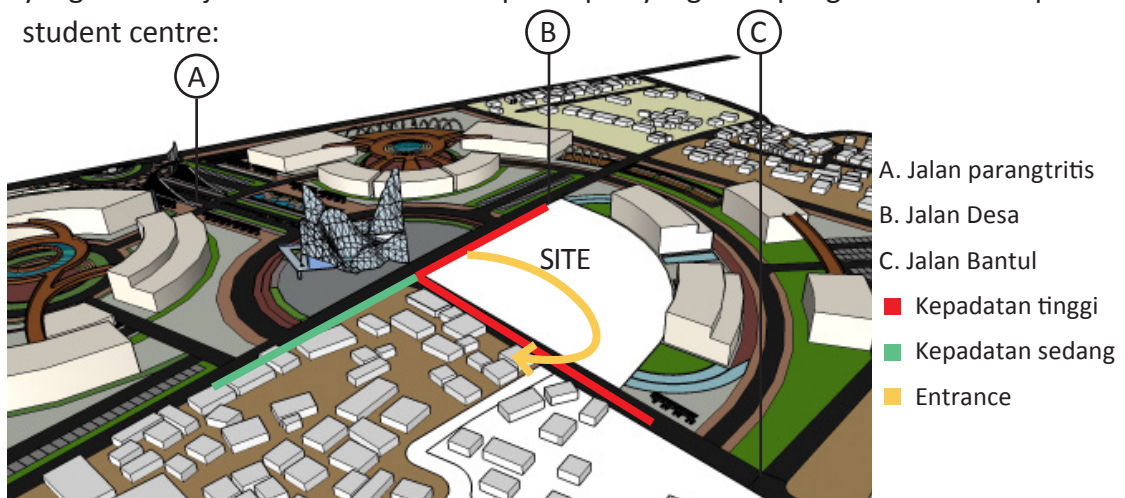
(Sumber: Penulis, 2016)

3.2 Rancangan Skematik

Desain student yang dirancang adalah bangunan dengan penekanan pada aktivitas interaktif, edukatif dan kreatif. Setiap elemen yang dirancang harus memperkuat konsep dan saling terkait satu sama lain.

3.2.1 Rancangan Skematik Tapak

Tapak di desain dengan menekankan ruang-ruang interaktif. Dimana ruang interaktif ini tidak hanya ditujukan untuk para mahasiswa namun juga masyarakat. Desain tapak di rancang secara tidak biasa agar menimbulkan rasa ingin tahu para pengunjung dan pada akhirnya mereka akan “bereksplorasi” pada tapak. Rancangan tapak harus dapat menghubungkan ruang luar dan ruang dalam agar terjadi aktivitas yang berkelanjutan. Berikut adalah aspek aspek yang mempengaruhi desain tapak student centre:



Gambar 34. Analisis Tapak Student Centre

(Sumber: Penulis, 2016)

1. Entrance berada di garis kuning hal ini dikarenakan padatnya jumlah kendaraan pada garis merah dan kepadatan menengah pada garis hijau. Sehingga dengan entrance berada di garis kuning diharapkan tidak menambah kepadatan pada akses yang sudah ada.
2. Peletakan simpul interaktif harus memperhatikan titik komunitas yang akan menjadi pengguna bangunan student centre. Komunitas tersebut adalah komunitas mahasiswa dan komunitas masyarakat. Sehingga akses menjadi sangat penting agar bangunan student centre mudah untuk dicapai oleh komunitas-komunitas tersebut.
3. Untuk mencapai ruang interaktif maka akan di desain pedestrian yang terintegrasi dengan taman dan juga ruang publik (sosial garden, amphitheatre, plaza dan rest area) sehingga interaksi yang tercipta juga akan lebih optimal.
4. Memperhatikan street furniture agar memberikan kesan nyaman untuk berinteraksi dan berkarya di luar ruangan. Mendesain sirkulasi yang baik dan menyediakan tempat parkir sesuai dengan kapasitas yang dibutuhkan.

Rancangan tapak merupakan kunci dimana aktivitas dalam dan luar ruangan dapat terhubung dengan baik. Karenanya area hijau, area luar dan area parkir harus di desain secara utuh dan saling berhubungan antara satu titik dengan titik yang lain. Berikut adalah kebutuhan ruang luar pada tapak yang akan dirancang:

Kebutuhan Ruang	Kapasitas Pengguna (KP)	Standar Ruang (SR)	Luas Ruang (KP x SR)	Jumlah Ruang	Total Luas
PLAZA	150 Orang	0,9 m2	135 m2	1	135 m2
Parkir Mobil	30 Mobil	15 m2	450 m2	1	450 m2
Parkir Motor	150 Motor	2 m2	300 m2	1	300 m2
Social Garden	50 Orang	0,9 m2	45 m2	3	135 m2
Amphiteater	200 Orang				250 m2

Tabel 10. Kebutuhan Ruang Pada Tapak
(Sumber: Penulis, 2016))

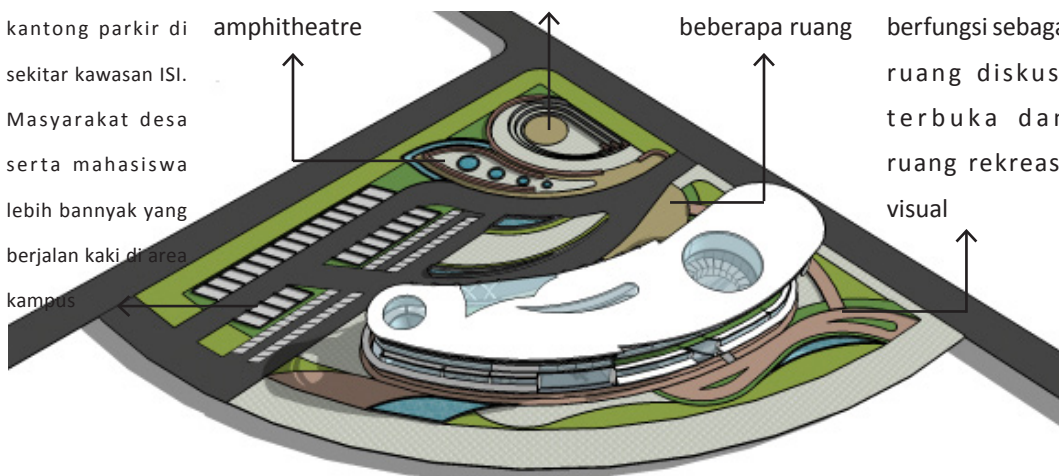
kantong parkir di
letakkan di titik
ini agar memaksa
pengunjung
melihat site secara
keseluruhan. Rest area
Jumlah parkir yang
disediakan tidak
terlalu banyak
mengingat terdapat
kantong parkir di
sekitar kawasan ISI.
Masyarakat desa
serta mahasiswa
lebih bannyak yang
berjalan kaki di area
kampus

Rest area
diletakkan di
titik ini sebagai
tempat istirahat
bagi pengunjung
amphitheatre

Amphitheatre
diletakkan di titik
ini sebagai point
of interest tapak
agar menarik
perhatian
pengunjung

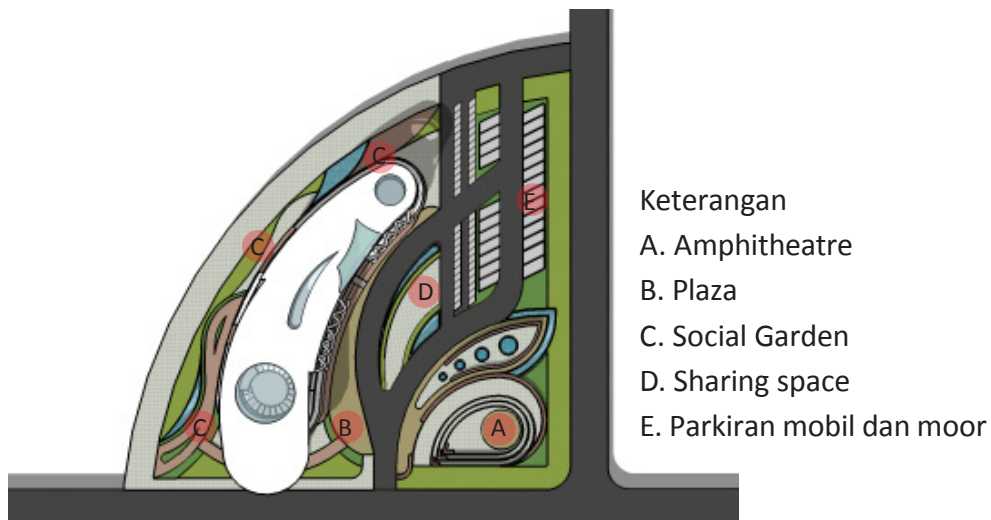
Plaza diletakkan
di titik ini sebagai
gerbang student
centre yang
menghubungkan
beberapa ruang

Social garden
diletakkan
di belakang
bangunan agar
terhubung
dengan ruang
dalam dan
berfungsi sebaga
ruang diskusi
terbuka dan
ruang rekreasi
visual



Gambar 35. Desain Tapak Student Centre ISI
(Sumber: Penulis, 2016)

Desain Tapak

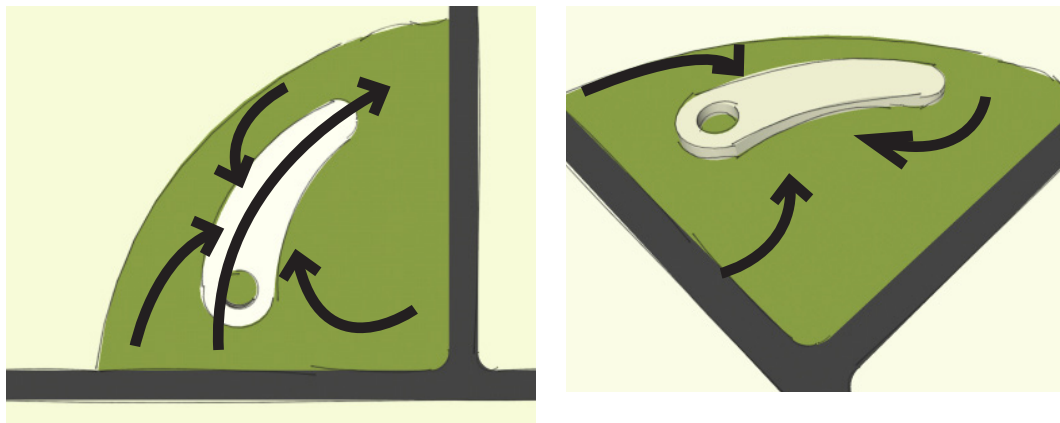


Gambar 36. Ruang-ruang Pada Tapak Student Centre ISI

(Sumber: Penulis, 2016)

3.2.2 Rancangan Skematik Bangunan

Bangunan yang akan dirancang fokus aktivitas kreatif dan aktivitas edukatif. Bangunan student centre mengikuti karakter mahasiswa ISI yang dinamis. Bangunan tersebut harus bisa menjadi spot pencarian inspirasi dan diskusi bagi para mahasiswa ISI. Denah yang dirancang menggunakan bentuk organis yang membangkitkan semangat berinteraksi dan berkarya di dalam bangunan.

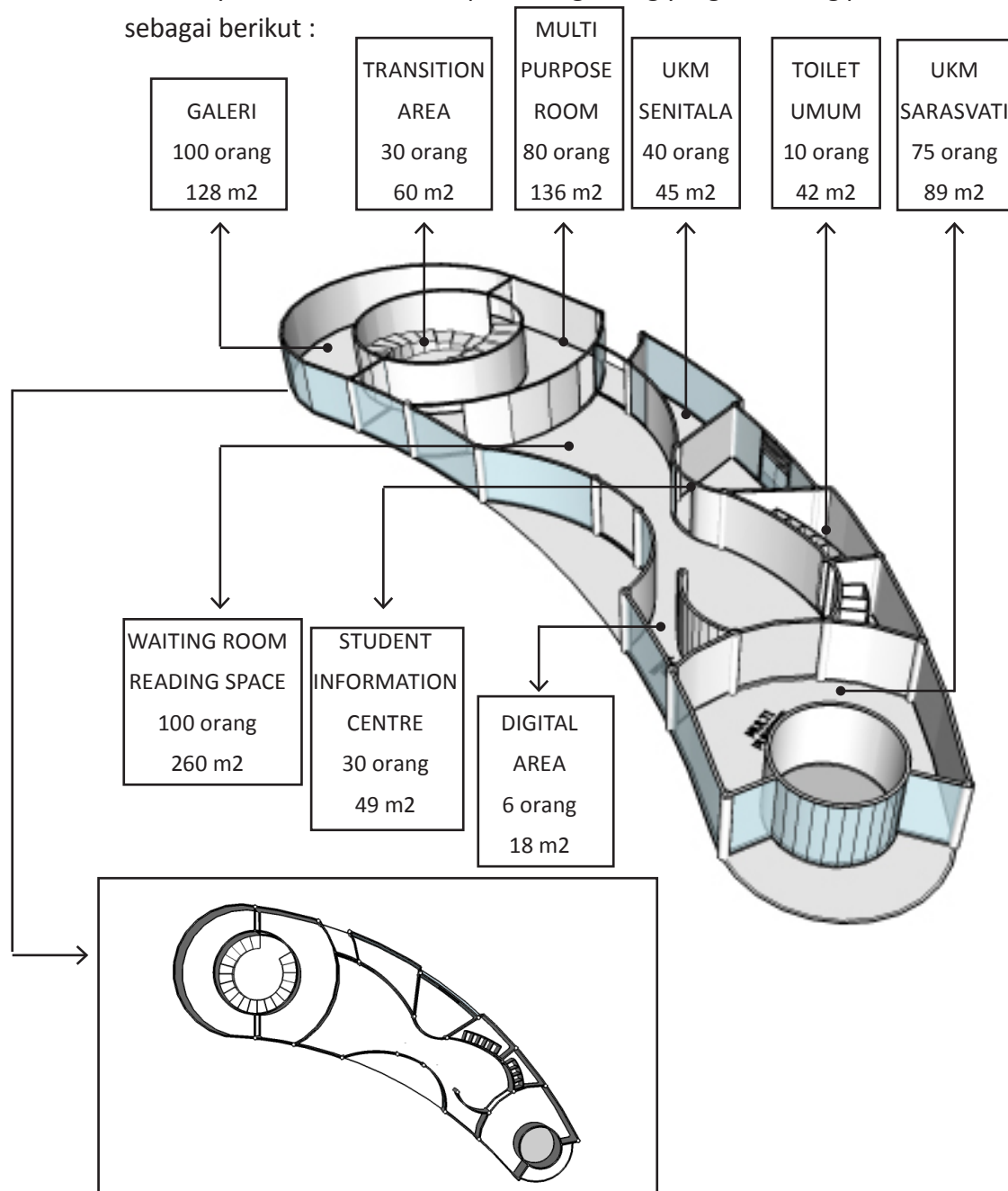


Gambar 37. Konsep Bangunan Student Centre ISI

(Sumber: Penulis, 2016)

Massa bangunan mengikuti kebutuhan tapak dan perpindahan pergerakan komunitas yang ada di isi. Bentuk dinamis dapat mewadahi aktivitas secara optimal. Bentuk lengkung tersebut juga membangkitkan semangat berkarya bagi mahasiswa ISI karena mereka selalu punya ketertarikan dalam mengeksplor ruang-ruang yang tercipta.

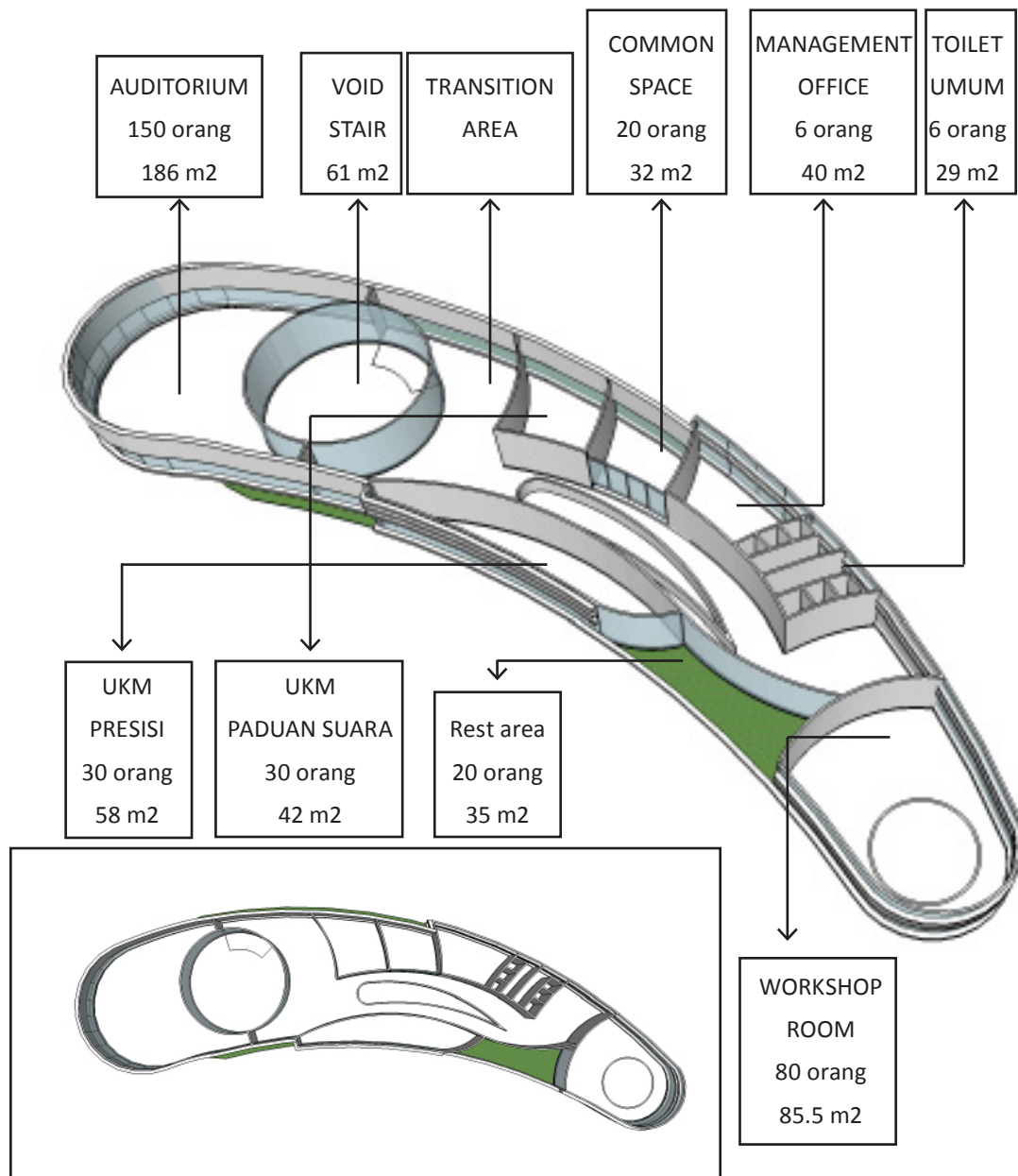
Denah lantai 1 mewadahi aktivitas kreatif dan interaktif. Ruang-ruang yang tercipta terhubung melalui sirkulasi yang “cair” dimana dapat menghubungkan satu titik dengan titik lainya secara mudah. Adapun ruang-ruang yang dirancang pada lantai 1 adalah sebagai berikut :



Gambar 38. Layout Ruang Lantai 1 Student Centre ISI

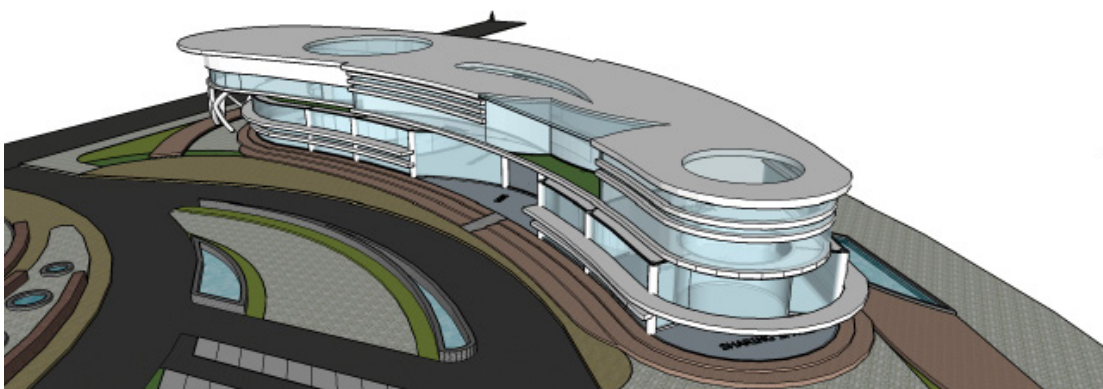
(Sumber: Penulis, 2016)

Lantai 2 juga fokus pada ruang kreatif dan edukatif. lantai 2 lebih digunakan untuk proses berkarya dan proses edukasi dari suatu karya. Peletakan ruangnya juga mengikuti layout lantai 1 namun dilakukan modifikasi agar ruang yang hadir tidak membosankan karena berbeda. Karena perbedaan layout ruang tentunya suasana yang dihadirkan juga berbeda. Dengan demikian mahasiswa akan optimal dalam beraktivitas di student centre ini baik aktivitas interaktif, kreatif maupun edukatif.



Gambar 39. Layout Ruang Lantai 2 Student Centre ISI

(Sumber: Penulis, 2016)

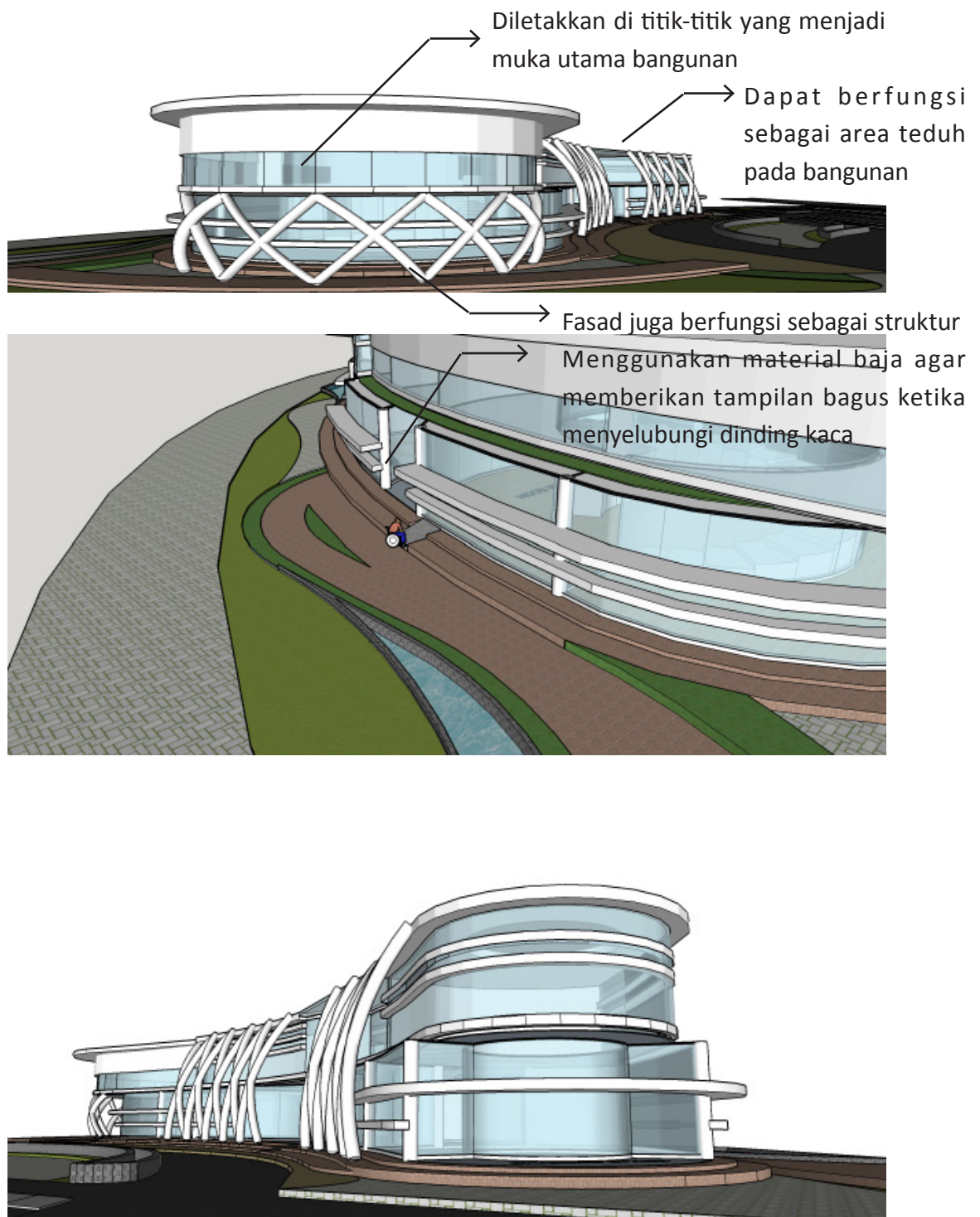


Gambar 40. Rancangan Skematik Bangunan Student Centre ISI

(Sumber: Penulis, 2016)

3.2.3 Rancangan Skematik Fasad

Fasad yang dirancang pada bangunan mewakili semangat mahasiswa dalam berkarya. Penemuan bentuk fasad juga diselaraskan dengan bentuk bangunan yang organis dan mengikuti karakter mahasiswa ISI yang dinamis. Fasad terdiri dari kolom-kolom yang di susun secara bersilangan sehingga memberikan aksan pada muka bangunan. Kolom-tersebut membujur tinggi hingga atap bangunan yang melambangkan semangat mahasiswa dalam berkarya.

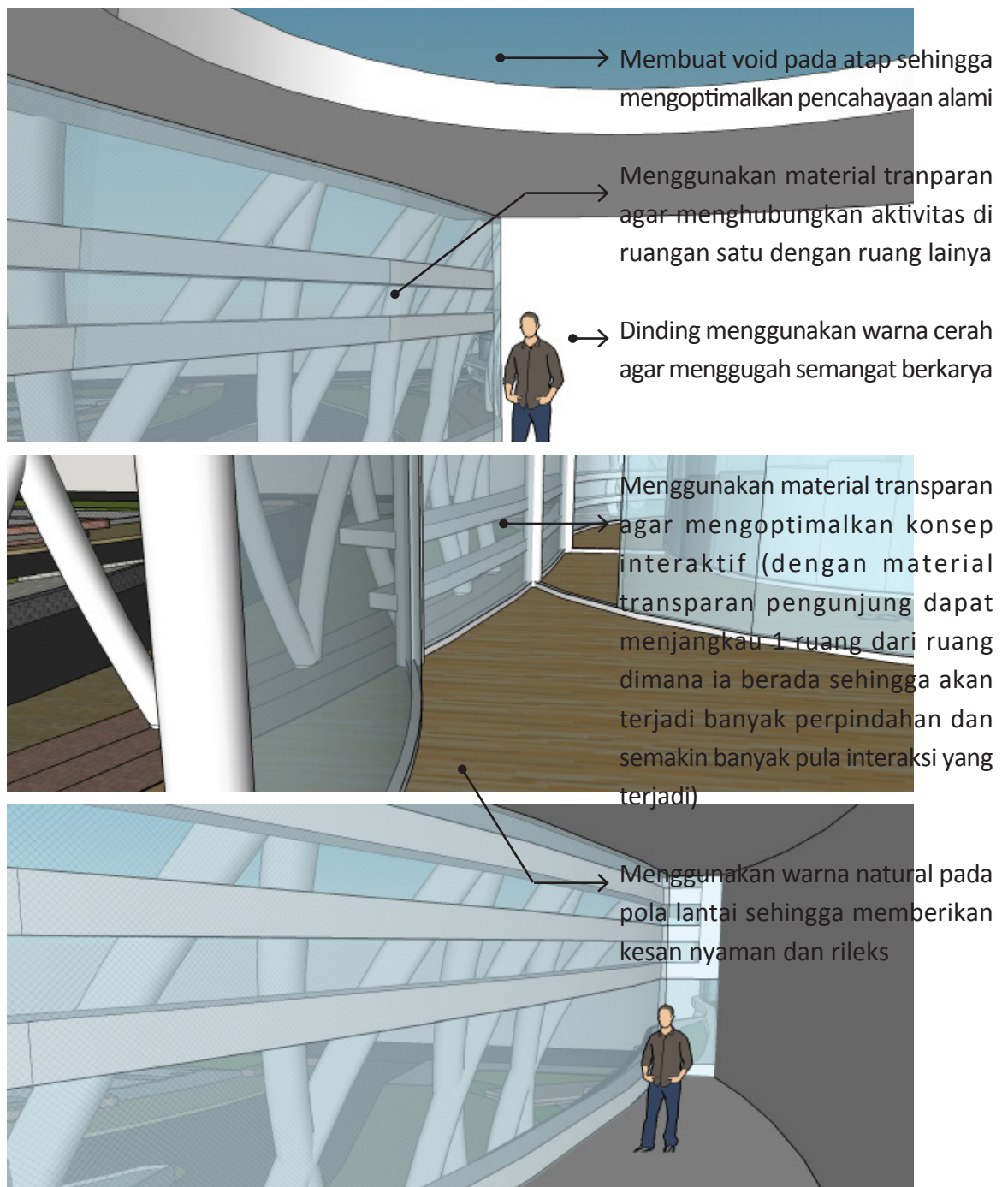


Gambar 41. Rancangan Skematik Fasad Bangunan

(Sumber: Penulis, 2016)

3.2.4 Rancangan Skematik Interior

Desain interior bangunan ingin memberikan kesan ringan dan nyaman. Interior bangunan banyak menggunakan kaca agar dapat melihat suatu ruang dari ruang yang lain sehingga pengunjung tertarik untuk berpindah dan mengoptimalkan interaksi. Penggunaan kaca juga bertujuan agar bangunan mengoptimalkan pencahayaan alami. Dengan penggunaan kaca juga mendukung konsep inetraktif sehingga interaksi dapat terjadi dan terlihat di berbagai titik pada bangunan.

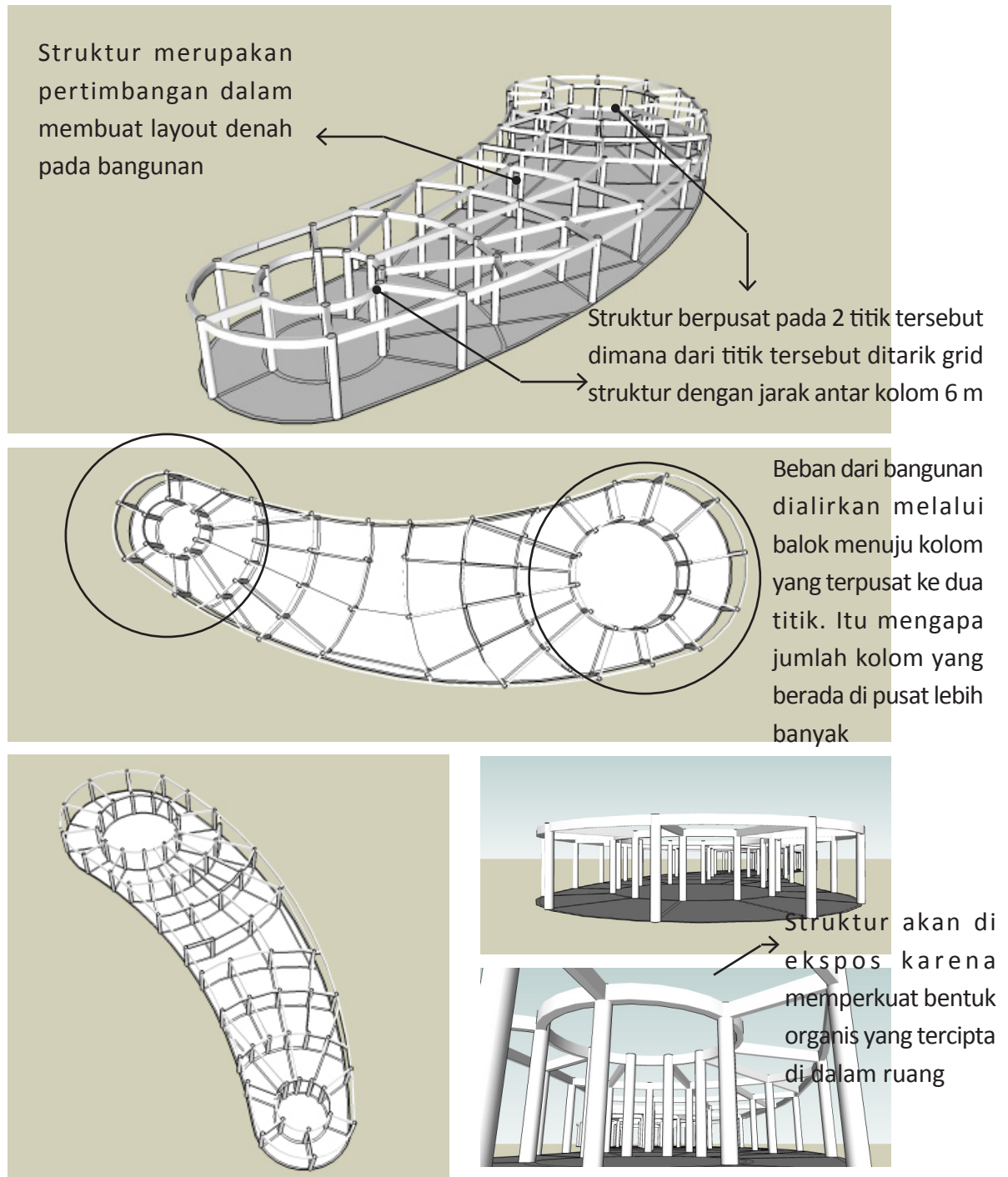


Gambar 42. Rancangan Skematik Interior Bangunan Student Centre ISI

(Sumber: Penulis, 2016)

3.2.5 Rancangan Skematik Struktur

Struktur yang tercipta mengikuti bentuk organis bangunan. Struktur tersebut menggunakan kolom bulat agar selaras dengan desain bangunan. kolom yang digunakan berdiamter 50 cm dengan balok yang memiliki lebar 20 cm dan tinggi 40 cm. Struktur juga menggunakan pondasi footplat karena bangunan terdiri dari 2 lantai.

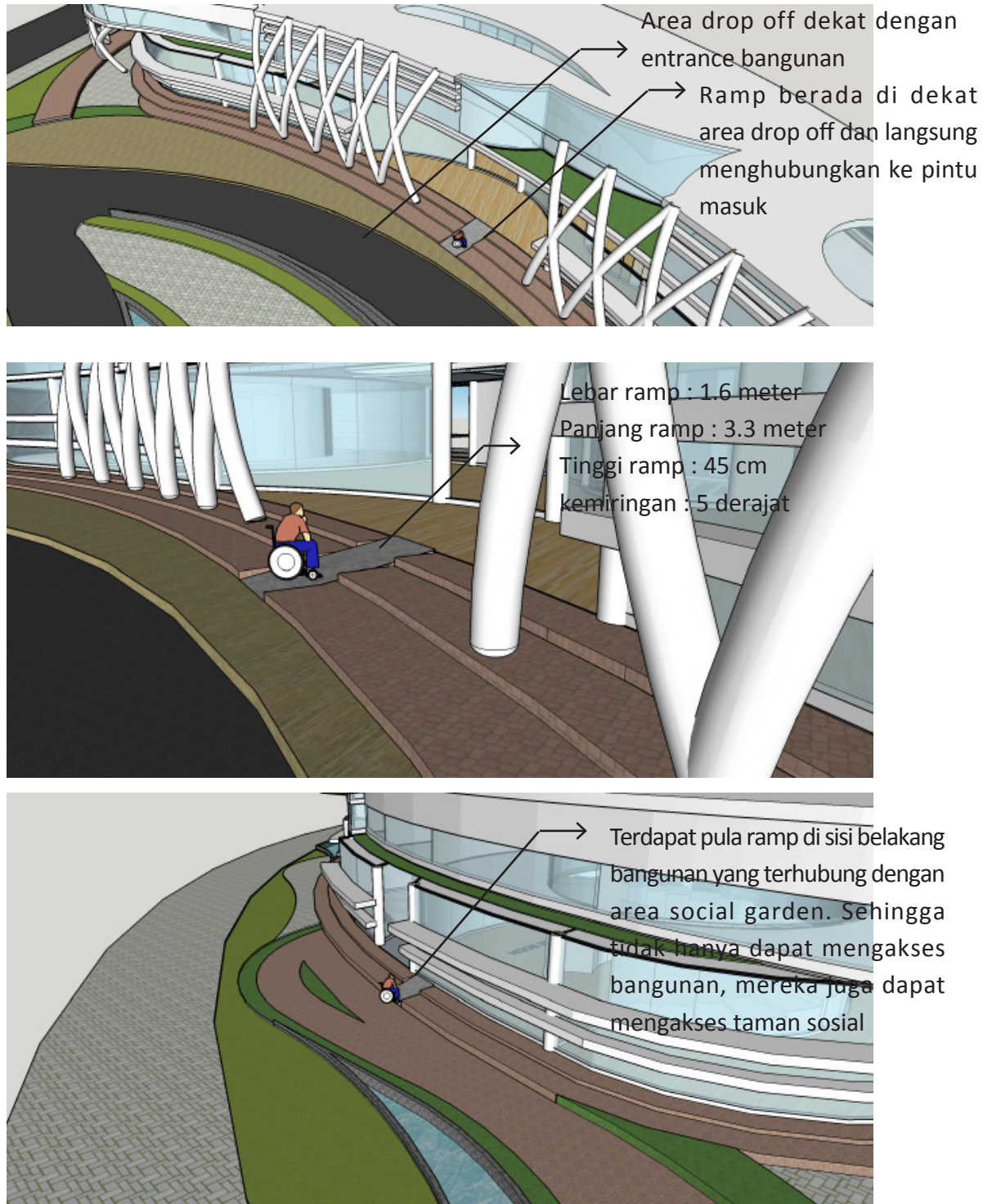


Gambar 43. Rancangan Skematik Struktur Pada Bangunan Student Centre ISI

(Sumber: Penulis, 2016)

3.2.6 Rancangan Skematik Difable

Untuk menghargai pengunjung yang berkebutuhan khusus maka ISI memberikan kemudahan bagi mereka untuk mengakses kampus. Di entrance student centre memberikan area drop off sehingga mereka dapat dengan mudah tiba di bangunan. Setelah dari area drop off bangunan juga menyediakan ramp bagi kaum difable dengan kemiringan 5 derajat. Dengan demikian diharapkan bangunan ini juga dapat dinikmati oleh pengguna bangunan



Gambar 44. Rancangan Skematik Fasilitas untuk Kaum Difable

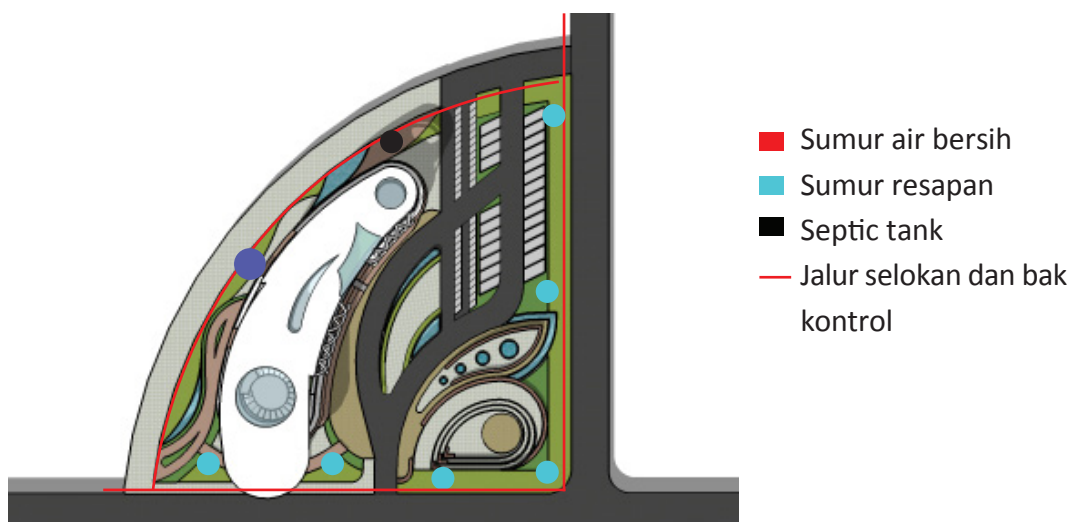
(Sumber: Penulis, 2016)

3.2.7 Rancangan Skematik Utilitas

Untuk menempati bangunan yang layak maka bangunan tersebut harus dilengkapi dengan sistem utilitas yang komplit. Sistem utilitas meliputi sistem sanitasi drainasi, sistem transportasi dalam bangunan, sistem keamanan bangunan dan sistem penghawaan bangunan.

Sistem sanitasi dan drainase

Bangunan student centre tentunya membutuhkan sistem pengairan dan pembuangan limbah air yang jelas agar bangunan dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama. Sistem air bersih disalurkan menggunakan sumur air bersih. Kebutuhan air pada bangunan meliputi kebutuhan untuk kamar mandi dan menyiram tanaman. Limbah air berasal dari kamar mandi sehingga akan di sediakan septic tank dan sistem bak kontrol. Untuk pengairan pada tapak akan dibuat selokan dan bak kontrol agar ketika terjadi hujan tidak terjadi genangan.

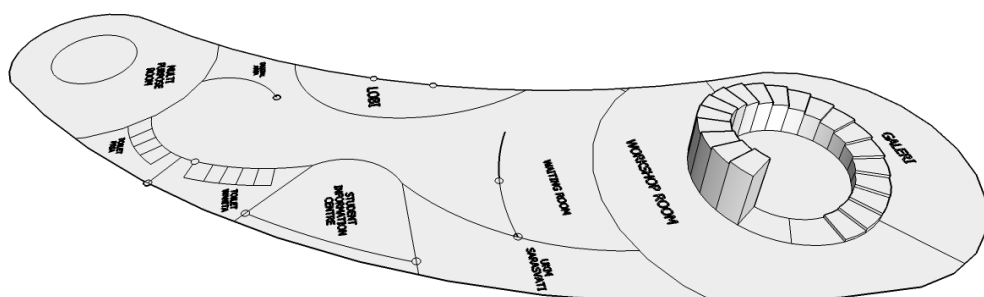


Gambar 45. Rancangan Skematik Sanitasi dan Drainase Site

(Sumber: Penulis, 2016)

Sistem transportasi bangunan

Untuk mempermudah pergerakan dalam bangunan, maka dibutuhkan sistem transportasi yang memadai. Bangunan student centre ini hanya terdiri dari 2 lantai (bangunan bertingkat rendah) sehingga hanya membutuhkan tangga sebagai transportasi bangunan. Bangunan ini menyediakan 1 buah tangga yang menghubungkan lantai satu dan lantai 2 di dekat ruang publik yakni ruang galeri dan “common room” .

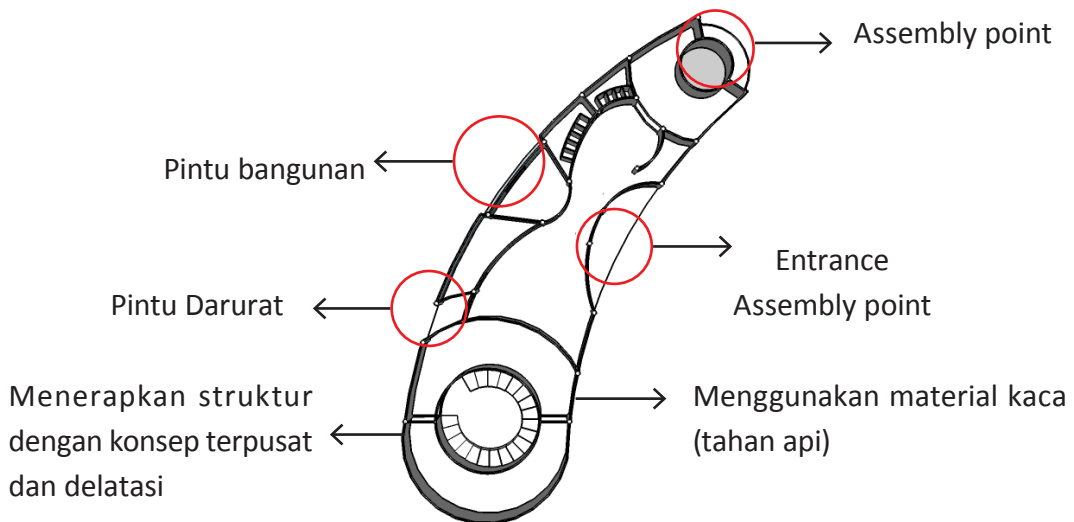


Gambar 46. Rancangan Skematik Transportasi Bangunan

(Sumber: Penulis, 2016)

Sistem Keamanan Bangunan

Terkadang terjadi ancaman baik yang datang dari luar bangunan maupun dalam bangunan. Bangunan harus memiliki sistem keamanan yang baik untuk menjamin keselamatan pengunjungnya. Sistem keamanan dapat dirancang secara pasif maupun aktif. Sistem keamanan pasif yang dirancang seperti titik kumpul ketika gangguan terjadi, pintu darurat, dan menggunakan material yang bersifat melindungi. Bangunan berada di titik yang rawan gempa sehingga sistem keamanan menjadi pertimbangan penting.



Gambar 47. Rancangan Skematik Sistem Keamanan Bangunan

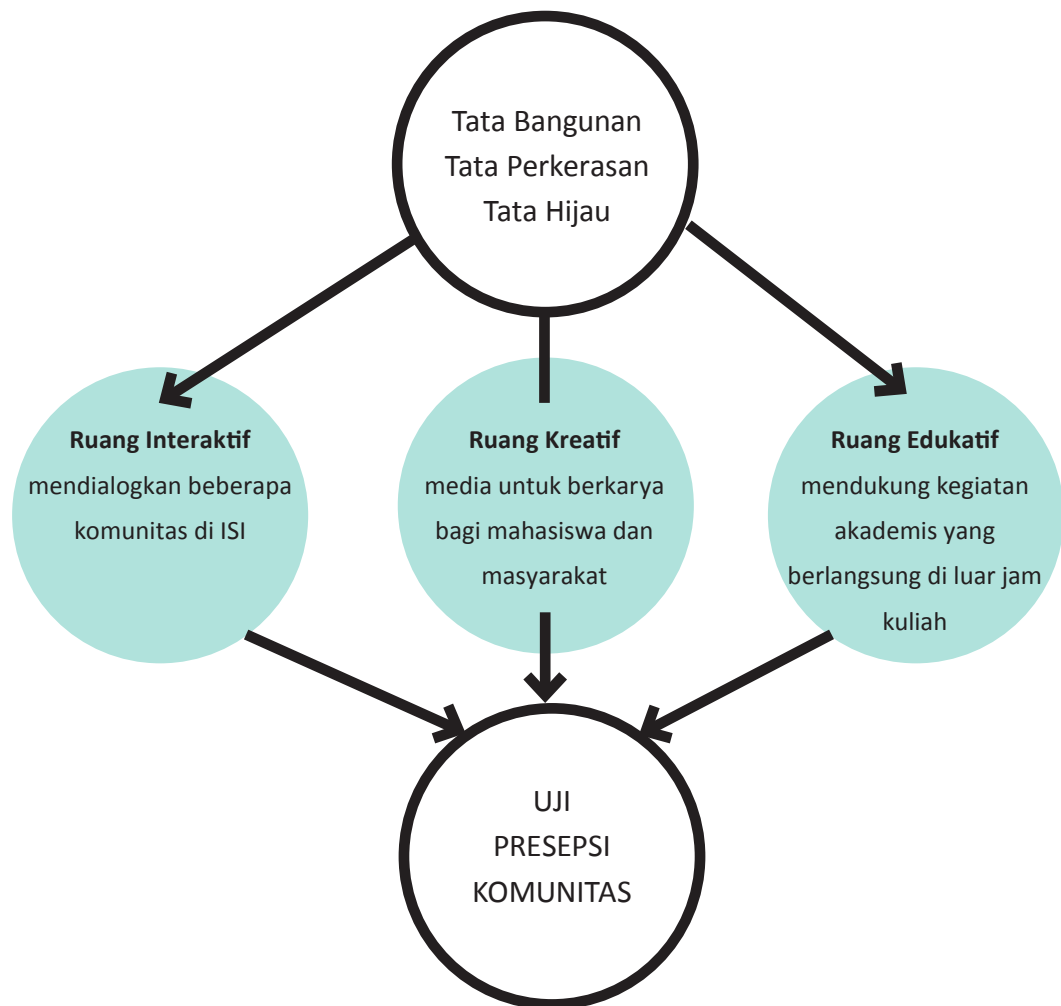
(Sumber: Penulis, 2016)

Sistem Penghawaan Bangunan

Banguann student centre menggunakan penghawaan alami di beberapa titik dan penghawaan buatan di titik-titik tertentu. Hal tersebut dipengaruhi oleh aktivitas serta kapasitas yang ditampung dalam sebuah ruangan. Namun bangunan student centre meminimalisir penggunaan penghawaan buatan. Oleh karena itu bangunan ini dominan menggunakan materail kaca.

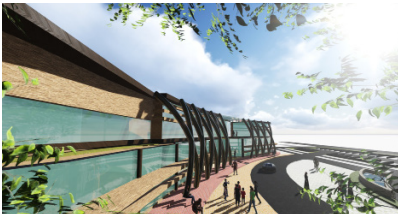
3.3 Uji Desain

Dalam perancangannya, bangunan student centre ISI memiliki konsep dan target permasalahan yang ingin di selesaikan. Untuk mengetahui apakah desain telah memenuhi konsep dan mencapai solusi untuk menjawab permasalahan site yang ada maka perlu diadakan sebuah uji desain. Uji desain dapat dilakukan dalam beberapa cara. Uji desain dilakukan untuk menguji konsep interaktif, kreatif dan edukatif. Uji desain dilakukan dengan melakukan observasi ke site dan berdiskusi dengan komunitas yang terkait (mahasiswa dan masyarakat). Bahan diskusi adalah gambar desain bangunan yang telah dirancang dan tiap-tiap komunitas memberikan masukan dan saran.



Gambar 48. Diagram Uji Desain Bangunan Student Centre
(Sumber: Penulis, 2016)

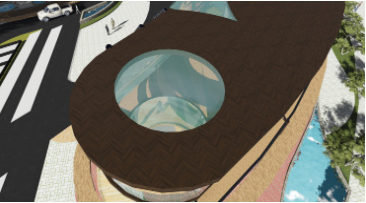
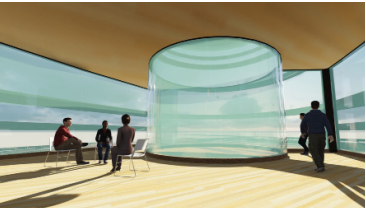
Hasil Uji Desain Ruang Interaktif

Ruang Interaktif	Komunitas	Komentar	Saran
PLAZA 	Mahasiswa	Cukup interaktif karena berada di pusat site	Memberikan pola perkerasan & memberikan street furniture
	Masyarakat Desa Geneng	Interaktif karena terhubung dengan jalur pedestrian	Memberikan naungan agar memberikan rasa nyaman
Social Garden 	Mahasiswa	Sudah nyaman untuk berinteraksi dan berdiskusi	Berikan meja-meja kecil agar bisa berinteraksi sambil berkarya
	Masyarakat Desa Geneng	Berikan elemen yang bisa dinikmati anak-anak (mini play ground)	Jalan menuju social garden sedikit diperluas agar tidak segan untuk bermain kesana

Amphitheatre 	Mahasiswa	Sudah bagus dan pas untuk SC	Diberi space untuk meletakkan alat musik dan beri naungan
	Masyarakat Desa Geneng	t e r l i h a t menyenangkan untuk berinteraksi	memperbanyak vegetasi agar lebih kerasa “ngalam” dan teduh

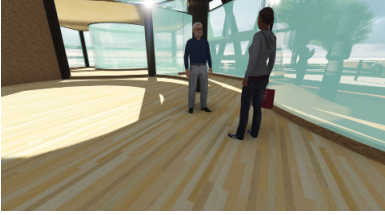
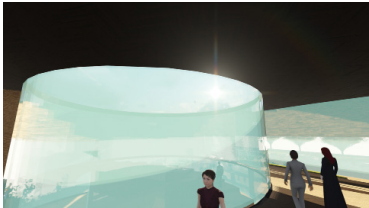
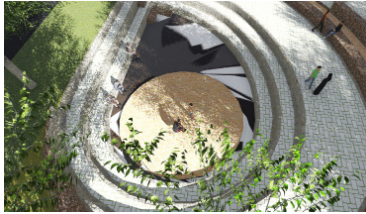
Tabel 11. Uji Desain Ruang Interaktif Bangunan
(Sumber: Penulis, 2016))

Hasil Uji Desain Ruang Kreatif

Ruang Kreatif	Komunitas	Komentar	Saran
Workshop room 	Mahasiswa	Ruang cukup luas sehingga bisa bereksplorasi banyak hal	Ruang di layout untuk pekerjaan sederhana dan rumit agar bisa tertampung semua
	Masyarakat Desa Geneng	Ruangan dengan kaca membuat tidak mudah bosan	Beri jalan khusus untuk masyarakat agar tidak mengganggu aktivitas private
Multipurpose room 	Mahasiswa	Sudah baik dan luas ruangan cukup memadai	Berikan rest area yang dekat dengan ruang MPH sebagai pelepas jenuh
	Masyarakat Desa Geneng	—	—
Ruang UKM 	Mahasiswa	Bentuk ruang unik dan sesuai jiwa anak ISI	Layout ruang di perhatikan dan ruang UKM saling terhubung agar bisa terjadi diskusi silang
	Masyarakat Desa Geneng	—	—

Tabel 12. Uji Desain Ruang Kreatif Bangunan
(Sumber: Penulis, 2016))

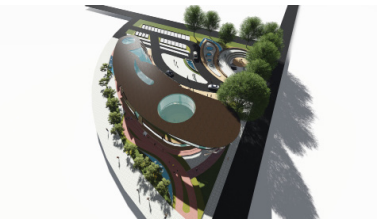
Hasil Uji Desain Ruang Edukatif

Ruang Kreatif	Komunitas	Komentar	Saran
Galeri 	Mahasiswa	Galeri sudah menarik dan aksesibel	Berikan suatu elemen arsitektural sebagai aksen agar memperkuat jiwa seni
	Masyarakat Desa Geneng	Mudah di akses dan sudah baik	Berikan tempat duduk agar masyarakat bisa menikmati karya dengan lama
Auditorium 	Mahasiswa	Suasana di auditorium "Seru" dan tidak membosankan	Perhatikan ruang penyimpanan perlengkapan jangan sampai mengganggu
	Masyarakat Desa Geneng	—	—
Amphitheatre 	Mahasiswa	Cukup luas dan suasana sangat "NGALAM"	Diberi elemen naungan untuk kualitas suara (band, musik, dsb)
	Masyarakat Desa Geneng	Kalau belajar di luar ruangan memang lebih PAS	—

Tabel 13. Uji Desain Ruang Edukatif Bangunan

(Sumber: Penulis, 2016))

Hasil Uji Desain Penampilan Bangunan

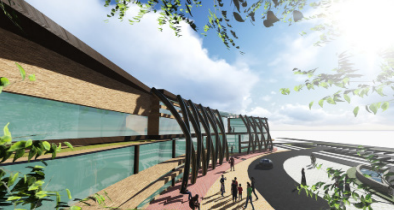
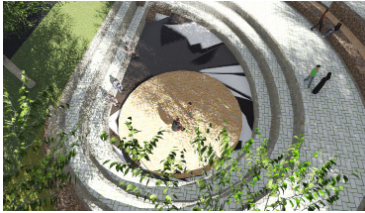
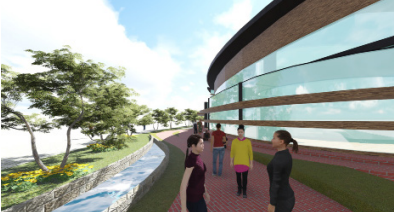
Ruang Kreatif	Komunitas	Komentar	Saran
Lanskap 	Mahasiswa	Lanskap sangat tertata dan ruang-ruang nya cocok untuk berkarya	Berikan arena untuk berolahraga seperti jogging track atau arena skateboard
	Masyarakat Desa Geneng	Sudah bagus dan fasilitas lengkap	Berikan ruang untuk anak-anak juga agar mereka bisa turut belajar
Tampak 	Mahasiswa	Tampak sangat atraktif dan menarik perhatian pengunjung	Massa bangunan di beri sedikit ruang-ruang terbuka agar lebih banyak ruang inspirasi
	Masyarakat Desa Geneng	Sudah sangat baik dan menarik masyarakat	—

Tabel 14. Uji Desain Penampilan bangunan

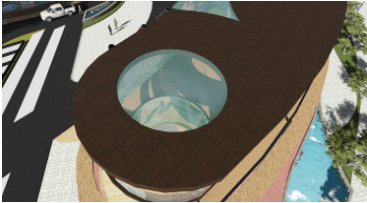
(Sumber: Penulis, 2016))

Uji kualitas ruang

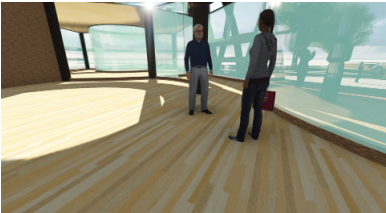
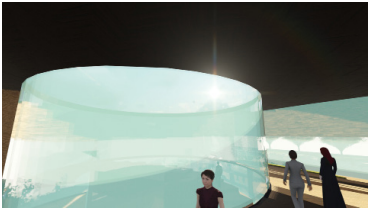
Penilaian desain berdasarkan rasio 1, 2, 3, 4. Semakin besar angka yang diberikan maka kualitas ruang semakin baik.

Ruang	Kebutuhan desain		Catatan Khusus
	Nyaman	Aksesibel	
Plaza 	3	4	Plaza di beri naungan untuk meningkatkan rasa nyaman para pengunjung
Amphitheatre 	4	4	
Social Garden 	3	4	Diberi elemen yang bisa berfungsi sebagai meja ataupun kursi (street furniture) agar interaksi bisa dibarengi dengan proses berkarya

Ruang Kreatif

Ruang	Kebutuhan desain			Catatan Khusus
	Lighting	Fleksibel	Nyaman	
Common room 	3	3	4	layout ruang kurang jelas, pencahayaan buatan untuk aktivitas malam hari
Multipurpose room 	3	3	3	Perhatikan material yang digunakan guna kenyamanan termal

Ruang Edukatif

Ruang	Kebutuhan desain			Catatan Khusus
	Lighting	Material	Aksesibel	
Galeri 	3	3	4	Perhatikan layout penempatan karya agar dapat dinikmati secara optimal
Auditorium 	3	3	4	m a t e r i a l dinding harus m a m p u menyerap dan menjaga kualitas suara

Tabel 15. Tabel Uji Desain Bangunan Student Centre

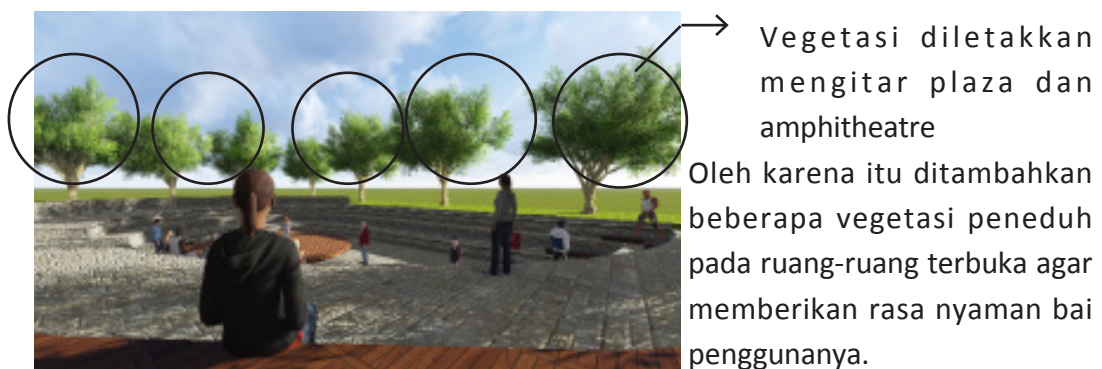
(Sumber: Penulis, 2016))

Kesimpulan Uji Desain

Konsep yang diusulkan untuk bangunan student centre sudah mulai terlihat pada ruang-ruang yang di desain. Namun ada beberapa pertimbangan perubahan desain yang bisa dikembangkan lagi. Berikut beberapa titik yang diusulkan mengalami penambahan elemen arsitektural :

1. Plaza dan Amphitheatre

Untuk kenyamanan interaksi dan beraktivitas maka diperlukan naungan ataupun vegetasi yang mampu meneduhkan kegiatan yang berlangsung di area ini



Gambar 49. Penambahan Vegetasi Peneduh Pada Ruang Luar

(Sumber: Penulis, 2016)

2. Sosial garden

Memberikan beberapa meja sebagai wadah diskusi dan mencurahkan ide berkarya. Memberikan titik yang bisa dinikmati oleh anak-anak desa Geneng



Oleh karena itu ditambahkan meja dan kuris pada area ini untuk memfasilitasi aktivitas secara optimal.

Kursi yang sekaligus dapat berfungsi sebagai meja di area social garden

Gambar 50. Penambahan Tempat Duduk Yang Juga Dapat Berfungsi Sebagai Meja Di Area Social Garden

(Sumber: Penulis, 2016)

3. Workshop room

Memberikan layout ruang yang jelas agar aktivitas skala kecil dan besar dapat tertampung dengan optimal.

Memberikan akses yang mudah menuju ruang workshop bagi masyarakat



Area untuk menampung banyak pengguna

Area yang lebih private (bilik kecil)

Di berikan layout ruang yang jelas antara ruang yang bisa menampung banyak pengunjung dan ruang yang lebih private.

Gambar 51. Layout Ruang Common Room

(Sumber: Penulis, 2016)

5. Galeri

Memberikan tempat duduk agar masyarakat bisa menikmati karya dengan waktu yang lama



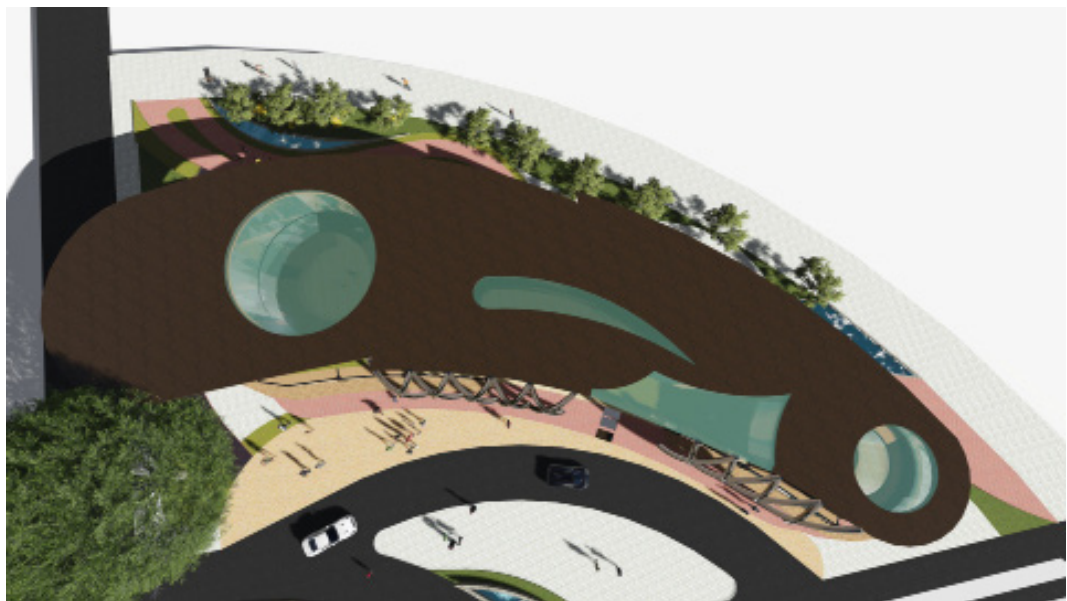
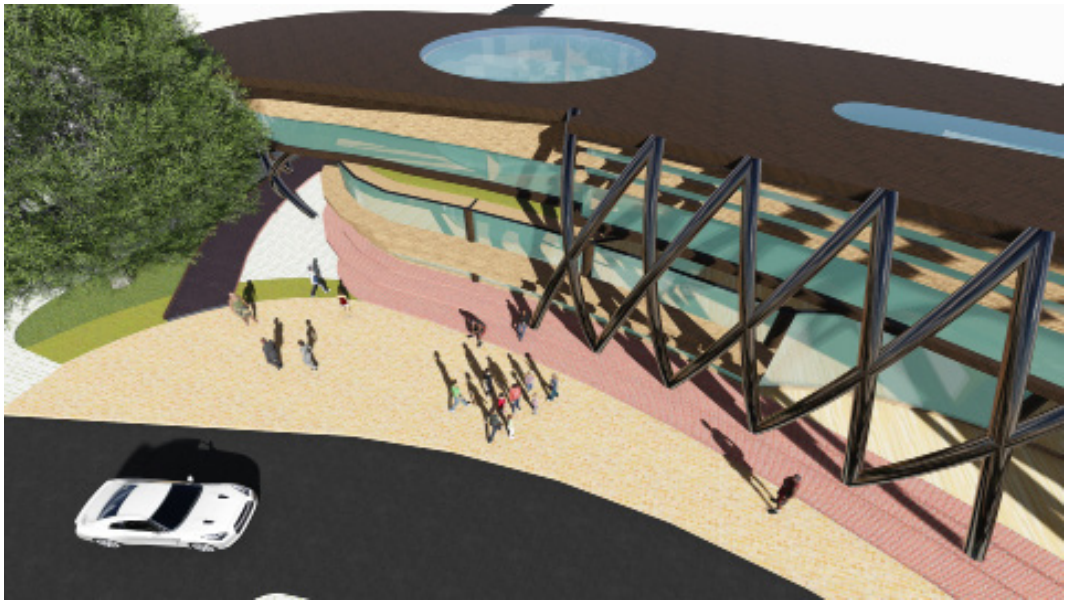
Area duduk

Area berdiri (mengamati karya)

Untuk area duduk terdapat di luar galeri dan mudah terjangkau. Tempat duduk tidak diletakkan di dalam galeri agar tidak mengganggu aktivitas pengamatan karya

Gambar 52. Layout Ruang Pada Galeri

(Sumber: Penulis, 2016)



Gambar 53. Tampak Atas Student Centre ISI
(Sumber: Penulis, 2016)

B A B

4

Hasil Rancangan



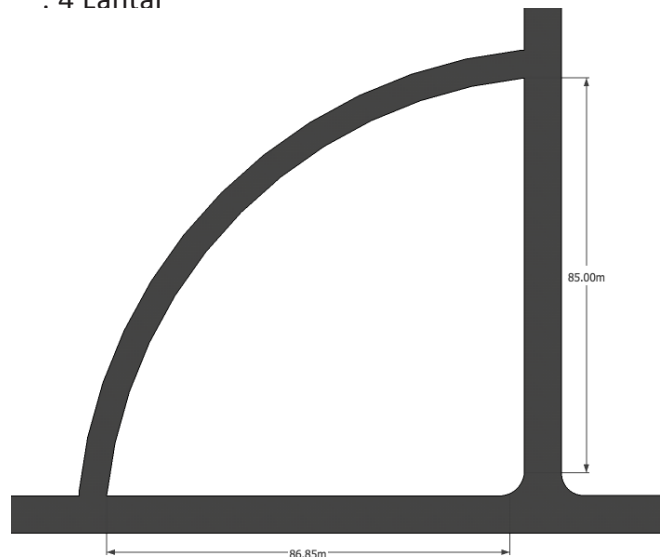
BAGIAN 4

Hasil Rancangan

4.1 KDB, KLB, Properti Size

Dalam proses perancanganya bangunan student centre ISI tentunya memperhatikan peraturan pembangunan yang ada. Berlokasi di Sewon, Bantul, Yogyakarta maka bangunan ini mengutip peraturan daerah Bantul. Berikut adalah data ukuran lahan bangunan student centre ISI :

- * Lokasi site : Panggunharjo, Sewon, Bantul, Yogyakarta
- * Luas lahan : 6000 m²
- * Kontur : Datar
- * KDB : 50% x 6000m²
: 3000 m²
- * KLB : (2xLuas lahan) : KDB
: (2x6000) : 3000
: 4 Lantai



Gambar 54. Site Perancangan

(Sumber: Penulis, 2016)

Data Ukuran Bangunan

a. Ground Floor

Jenis Ruang	Kapasitas pengunjung	Luasan		
		Luas Ruang (m ²)	Jumlah Ruang	Total Luas
LOBI	60 orang	54 m ²	1	54 m ²
MULTIPURPOSE ROOM	80 orang	136 m ²	1	136 m ²
GALERI	100 orang	128 m ²	1	128 m ²
INFORMATION CENTRE	30 orang	49 m ²	1	49 m ²
SARASVATI	75 orang	89 m ²	1	89 m ²

SASENITALA	30 orang	45 m2	1	45 m2
TOILET	10 orang	42 m2	1	42 m2
W A I T I N G ROOM READING SPACE	100 orang	260 m2	1	260 m2
SERVICE ROOM		18 m2	1	16 m2
TOTAL LUAS				819 m2

B. 1st FLOOR

Jenis Ruang	Kapasitas pengunjung	Luasan		
		Luas Ruang (m2)	Jumlah Ruang	Total Luas
AUDITORIUM	150 orang	186 m2	1	186 m2
C O O M O N SPACE	20 orang	32 m2	1	32m2
OFFICE	6 orang	40 m2	1	40 m2
PADUAN SUARA	30 orang	42 m2	1	42 m2
PRESISI	30 orang	58 m2	1	58 m2
SIRKULASI		416 m2	1	324 m2
WORKSHOP ROOM	80 orang	85.5 m2	1	85.5 m2
TOILET	6 orang	29 m2	1	29 m2
REST AREA	20 orang	35 m2	1	35 m2
TOTAL LUAS				831.5 m2

GROUND FLOOR	: 819 m2
1ST FLOOR	: 831 m2
TOTAL	: 1650 m2

Tabel 16 Tabel Data Luasan Bangunan

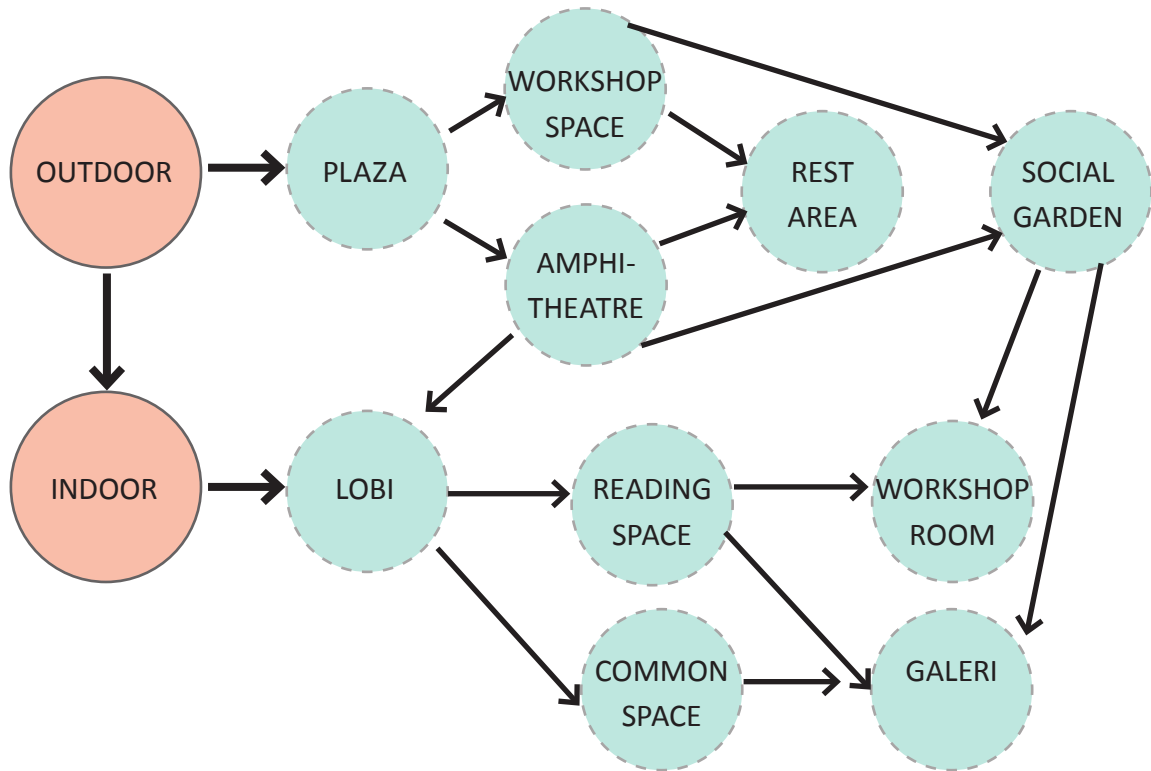
(Sumber: Penulis, 2016))

4.2 PROGRAM RUANG

Seperti yang telah di jabarkan pada rumusan masalah, student centre isi akan merancang 3 jenis ruangan yang menyelesaikan permasalahan site. Yakni ruang-ruang interaktif, ruang-ruang kreatif serta ruang-ruang edukatif. Ke-3 ruang tersebut tentunya harus mampu terkoneksi satu dan yang lain dengan baik.

a. Program Ruang Interaktif

Ruang interaktif adalah ruang yang berfungsi sebagai wadah interaksi baik diantara sesama mahasiswa maupun mahasiswa dengan masyarakat. Ruang interaksi fokus pada ruang-ruang di luar bangunan. Karena ke-2 komunitas lebih suka melakukan interaksi di tempat yang lebih terbuka.

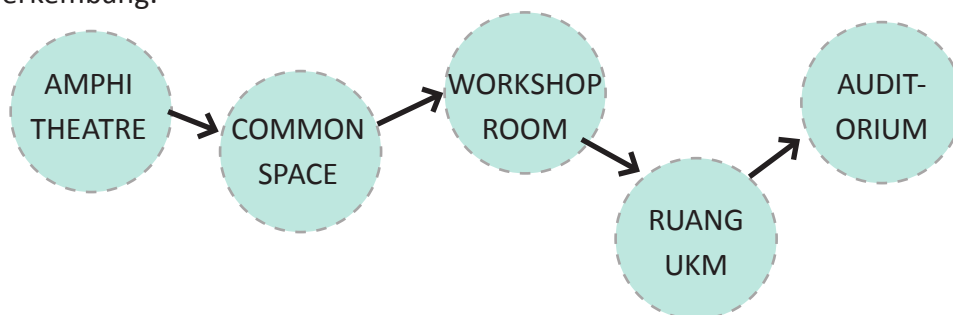


Gambar 55. Program Ruang Interaktif

(Sumber: Penulis, 2016)

b. Program Ruang Kreatif

Ruang kreatif adalah wadah untuk menampung segala proses berkarya yang dilakukan oleh mahasiswa maupun mahasiswa bersama masyarakat. Ruang kreatif juga di fokuskan untuk UKM skala universitas yang dimiliki ISI. Dengan demikian diharapkan proses berkarya akan terus terjadi dan kemampuan mahasiswa dapat berkembang.

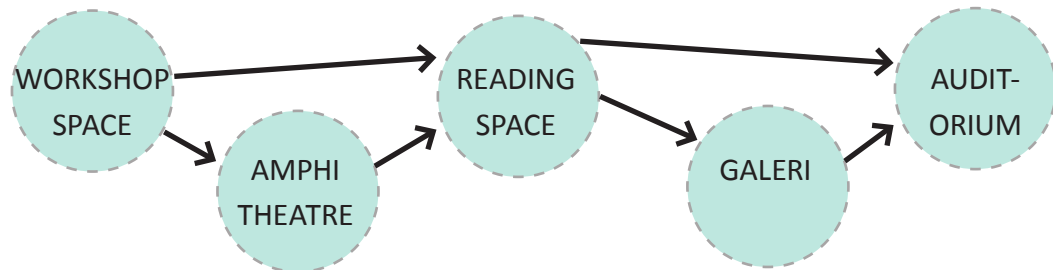


Gambar 56. Program Ruang Kreatif

(Sumber: Penulis, 2016)

c. Program Ruang Edukatif

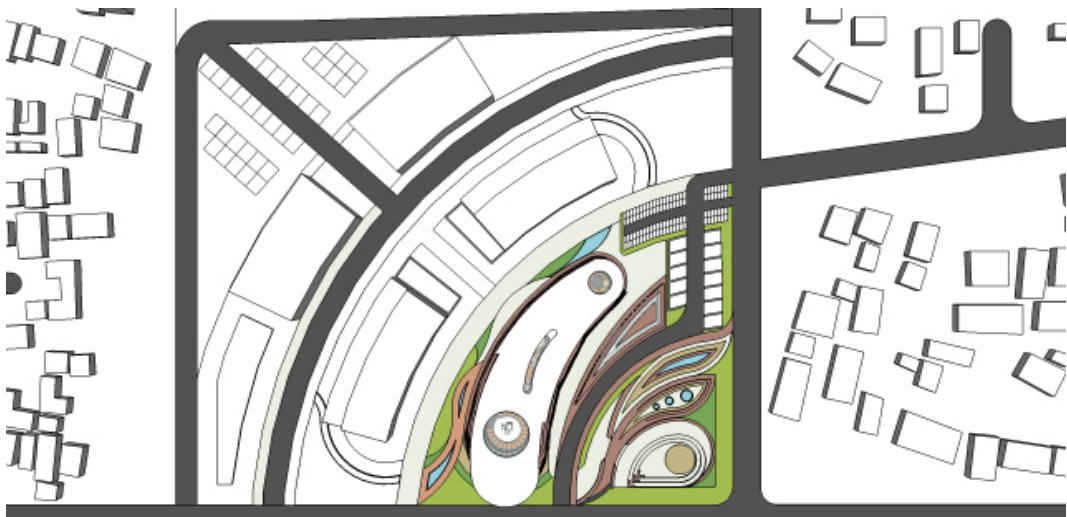
Ruang edukatif adalah ruang-ruang yang mampu mengedukasi komunitas yang terkait didalam student centre ini. Ruang-ruang tersebut harus mampu memberi informasi seni baik secara pasif (menampilkan karya) maupun secara aktif (mengadakan diskusi, presentasi karya dsb).



Gambar 57. Program Ruang Edukatif

(Sumber: Penulis, 2016)

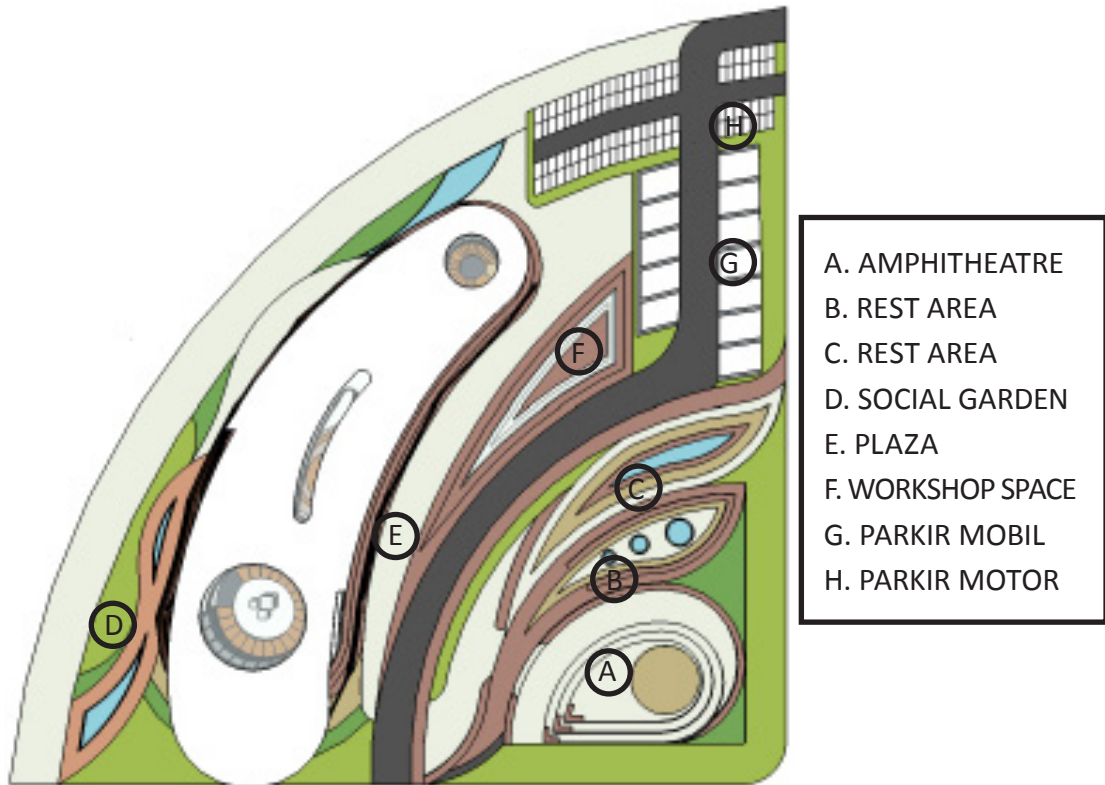
4.3 RANCANGAN TAPAK



Gambar 58. Rancangan Tapak Terhadap Area di Sekitarnya

(Sumber: Penulis, 2016)

Tapak dirancang dengan merespon bentuk bangunan dan perpindahan komunitas dari satu titik ke titi yang lain. Tapak harus mampu menyambut para pengunjung dengan baik agar pengunjung mau mengeksplorasi setiap bagian tapak yang telah dirancang. Tapak fokus pada ruang-ruang interaksi karena komunitas mahasiswa dan masyarakat desa geneng lebih senang untuk berinteraksi di ruang terbuka. Oleh karena itu tapak memiliki ruang-ruang terbuka seperti social garden, workshop space, amphitheatre dan juga rest area. Untuk kenyamanan komunitas pada saat interaksi tapak memiliki beberapa vegetasi dan juga kolam-kolam yang bertujuan untuk menyegarkan dan menghangatkan suasana interaksi.



Gambar 59. Zonasi Rancang Tapak

(Sumber: Penulis, 2016)

Rancangan tapak memiliki beberapa fungsi ruang yang mendukung keberlangsungan aktivitas pada bangunan student centre. Pembagian zona pada rancangan tapak adalah sebagai berikut :

1. Entrance

Entrance di letakkan pada di titik tersebut karena pada titi itu kepadatan kendaraan rendah sehingga tidak akan menimbulkan titik kepadatan kendaraan. ENtrance juga membelah site dimaksudkan agar pengjung dapat menikmati arsitektural bangunan dan juga desain tapak secara menyeluruh.

2. Ruang Publik

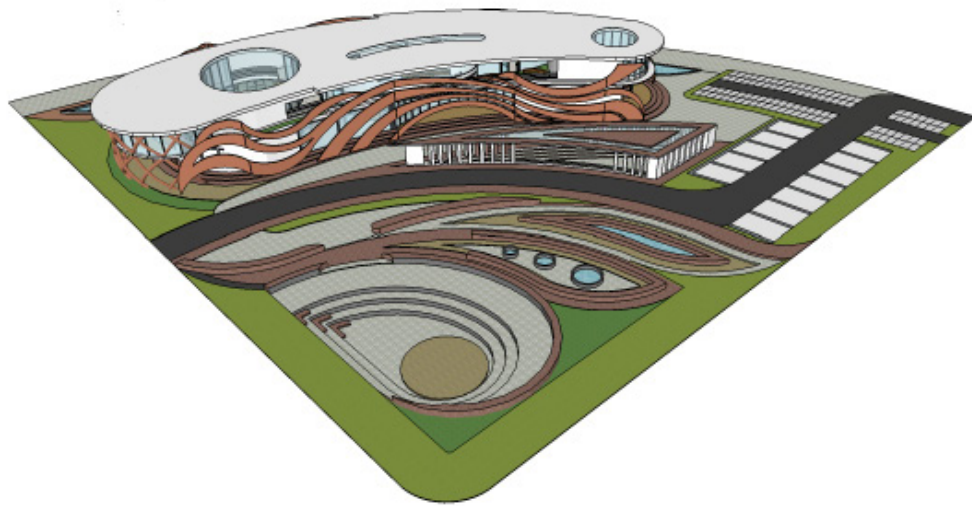
Tapak memiliki banyak ruang publik agar tercipta interaksi yang optimal. Ruang publik tersebut diletakkan di titik-titik pusat kegiatan seni seperti rest area yang berdekatan dengan amphitheater, plaza yang berdekatan dengan workshop space dan juga social garden yang berdekatan dengan bangunan. Tentunya ruang publik di hubungkan dengan jalur-jalur pedestrian yang memiliki desain tidak biasa agar mengundang rasa penasaran pengunjung untuk mengitari site secara utuh.

3. Parkiran

Tersedia parkiran mobil dan motor pada rancangan tapak. Namun jumlah untuk parkiran mobil hanya sedikit mengingat mayoritas komunitas tidak banyak menggunakan kendaraan beroda 4.

4.4 RANCANGAN BANGUNAN

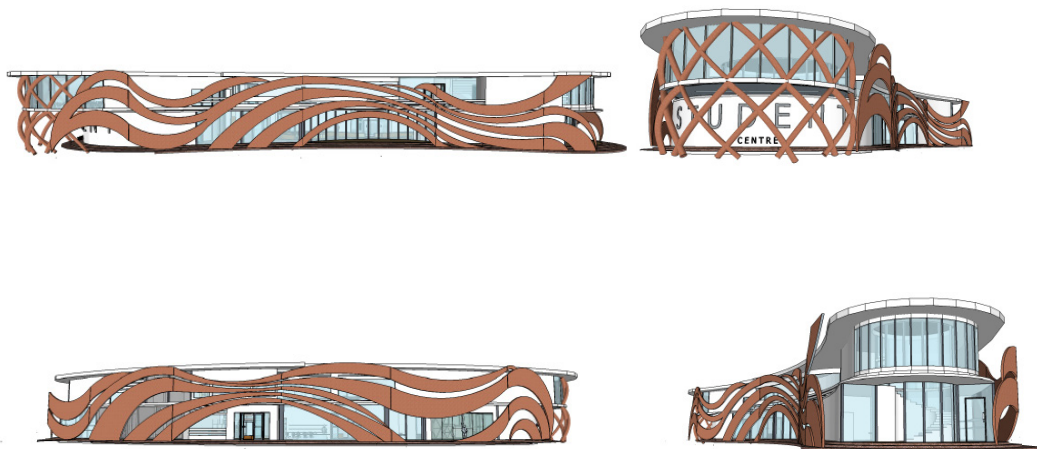
Bangunan student centre memiliki bentuk organis sebagai simbol dari jiwa seni ISI yang bebas dan memiliki alur yang tak tertebak. Bentuk organis ini juga untuk menghadirkan suasana yang baru dan tidak membosankan bagi penggunanya. Di dalam bangunan terdapat 3 fungsi ruang yakni fungsi interaktif, kreatif dan edukatif. Tetapi bangunan fokus pada ruang-ruang kreatif dan juga ruang edukatif. Meskipun memiliki bentuk yang organis namun bangunan juga harus mampu memperhatikan standar kualitas ruang agar pengguna tetap nyaman beraktivitas didalamnya.



Gambar 60. Student Centre ISI

(Sumber: Penulis, 2016)

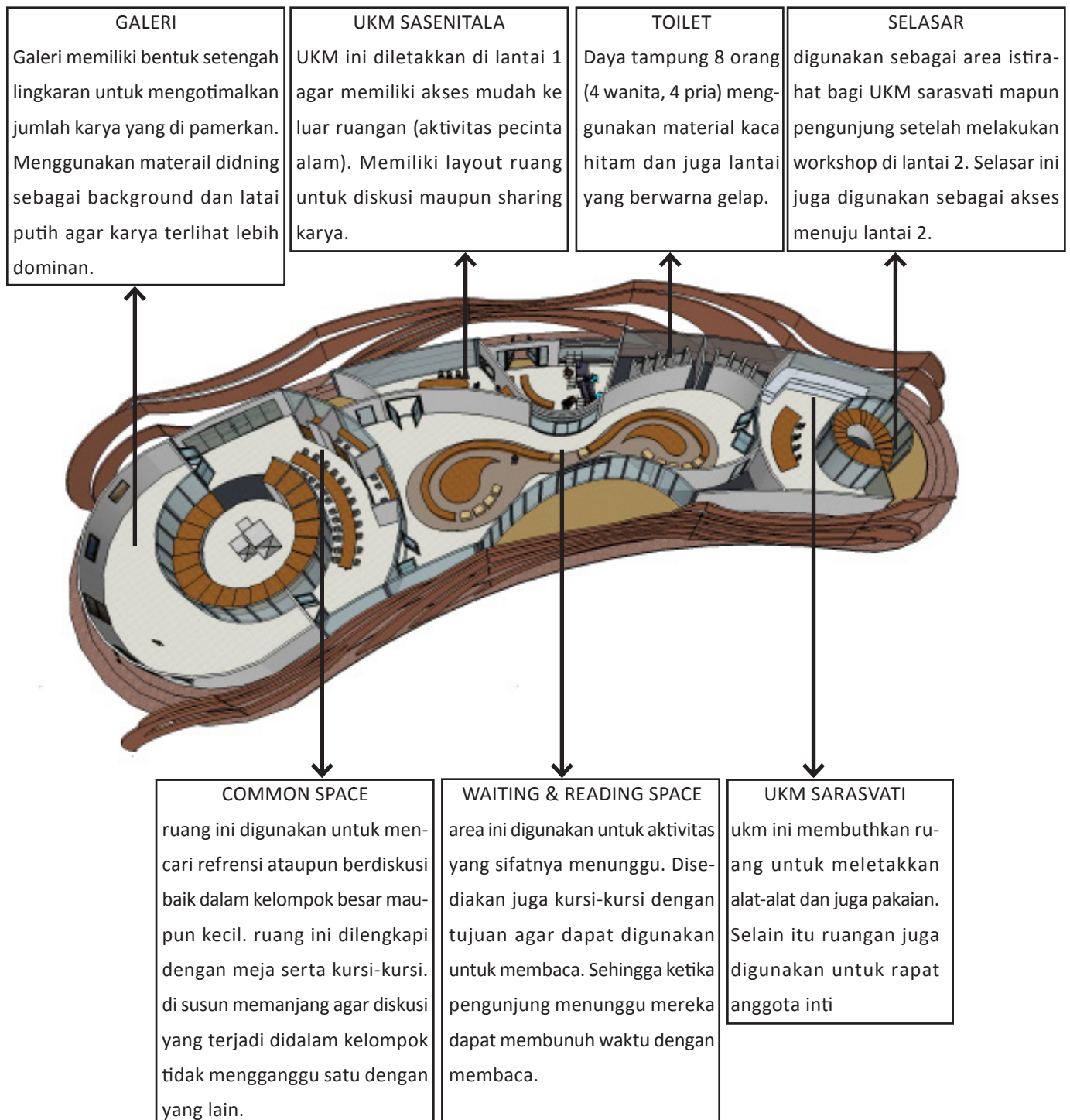
Dalam perancangannya, bangunan student centre juga dipenagruhi oleh rancangan tapak yang ada. Ruang luar dan ruang dalam bangunan harus mampu terkoneksi dengan baik. Fungsi dan sirkulasi menjadi penting di dalam desain.



Gambar 61. Tampak Bangunan Student Centre ISI

(Sumber: Penulis, 2016)

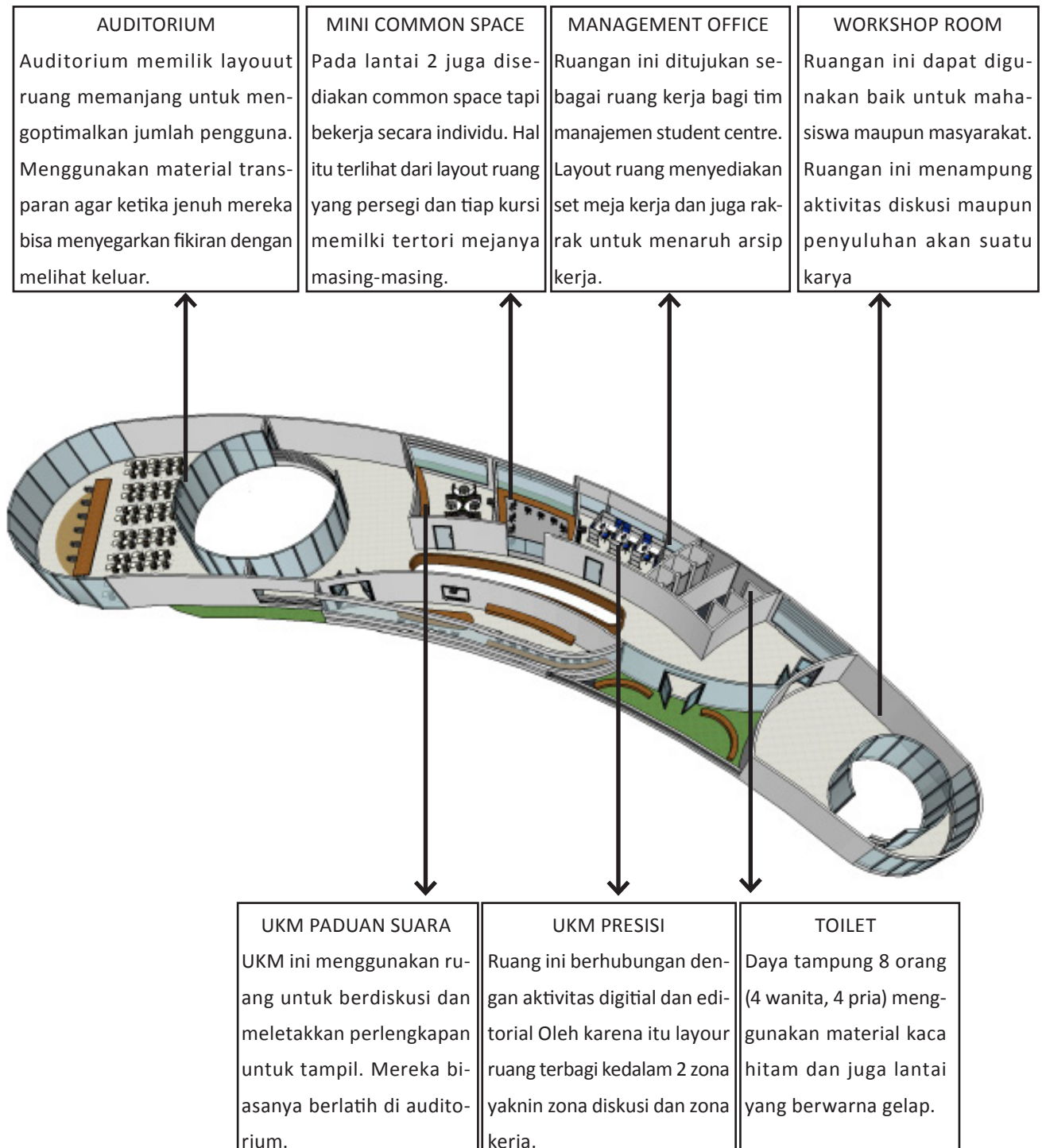
Lantai 1 bangunan memiliki ruang-ruang yang sifatnya dapat menampung pengguna dalam jumlah besar. Ruang-ruangnya juga bersifat fleksibel (tidak terikat pada satu fungsi) kecuali ruang-ruang UKM dan student information centre. Pengguna bangunan dapat mengakses bangunan dari beberapa titik hal itu dimaksudkan agar menghubungkan ruang luar dan ruang dalam secara optimal.



Gambar 62. Fungsi Ruang Dalam Bangunan Lantai 1

(Sumber: Penulis, 2016)

Lantai 2 menampung aktivitas yang lebih mengedukasi (workshop, seminar, penyuluhan) dan juga memiliki beberapa ruang UKM. Lantai 2 memang ditujukan untuk ruang-ruang yang sifatnya lebih privasi oleh karena itu lantai 2 lebih terkesan tertutup. Meskipun lebih tertutup tetapi rancangan lantai 2 juga tetap memungkinkan pengguna memantau aktivitas yang terjadi di titik lain dengan menggunakan material transparan dan membuat void ditengah lantai.



Gambar 63. Fungsi Ruang Dalam Bangunan Lantai 2

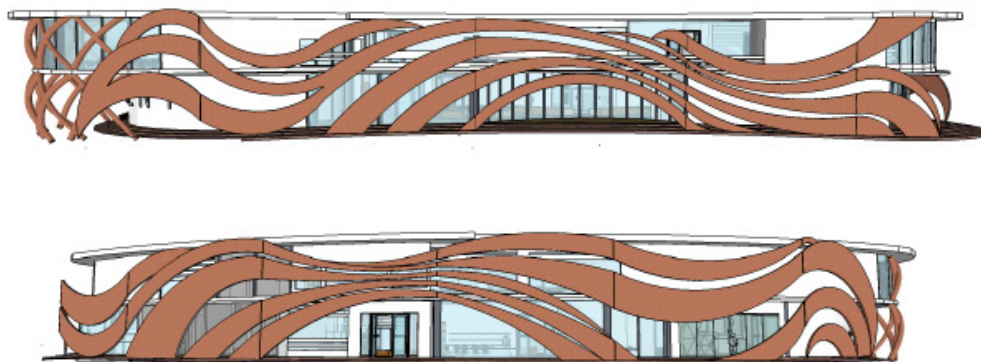
(Sumber: Penulis, 2016)



Gambar 64. Tampak Atas Lantai 1 dan Lantai 2 Student Centre ISI
(Sumber: Penulis, 2016)

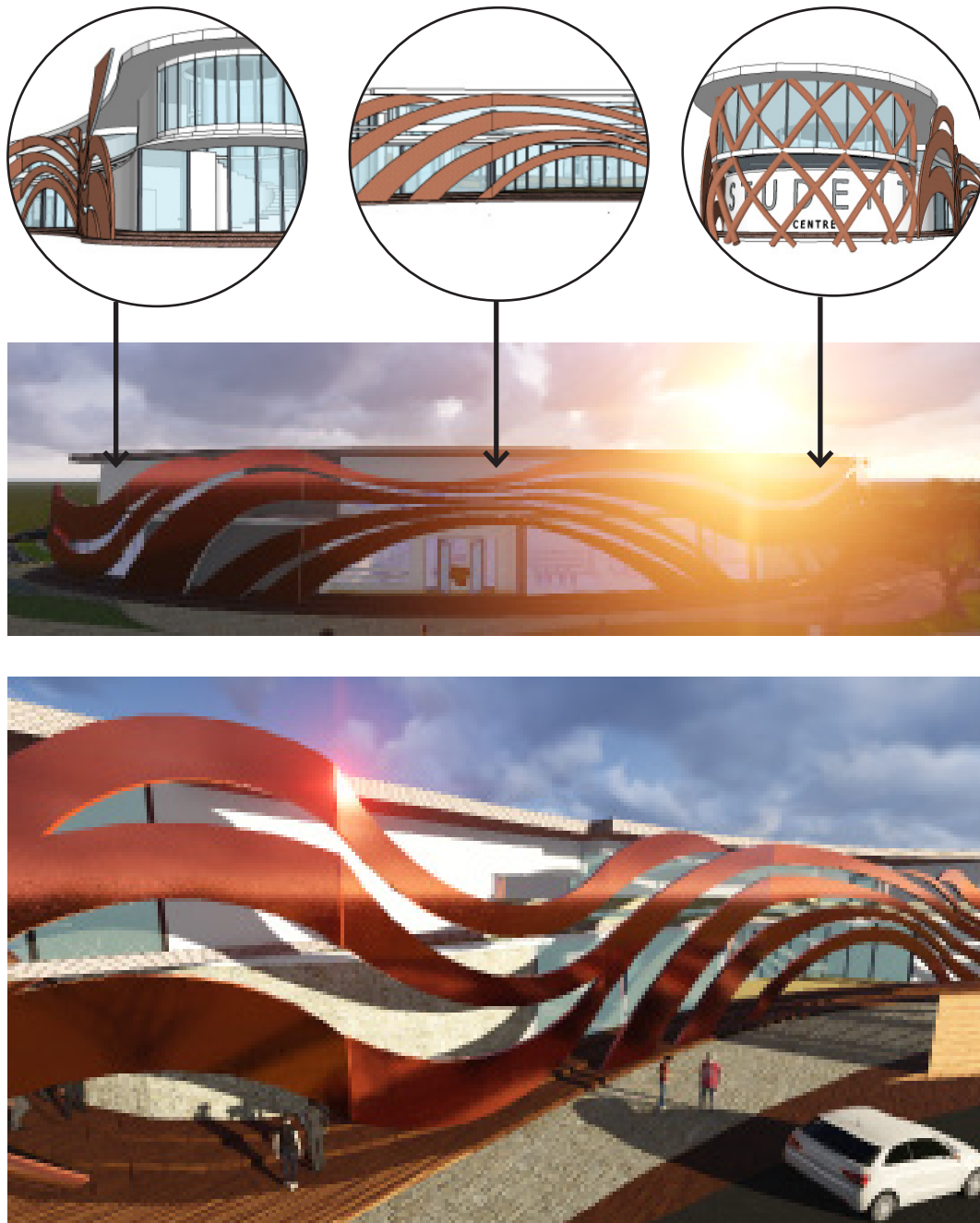
4.5 RANCANGAN SELUBUNG BANGUNAN

Sama halnya dengan rancangan bangunan, rancangan selubung bangunan juga mengikuti pola organis. Pola organis tersebut membentang dan menutupi hampir 70%persen dinding bangunan. Adanya selubung pada bangunan juga memberikan batas yang jelas antara aktivitas pada ruang terbuka dan ruang tertutup.



Gambar 65. Tampak Selubung Bangunan Student Centre ISI
(Sumber: Penulis, 2016)

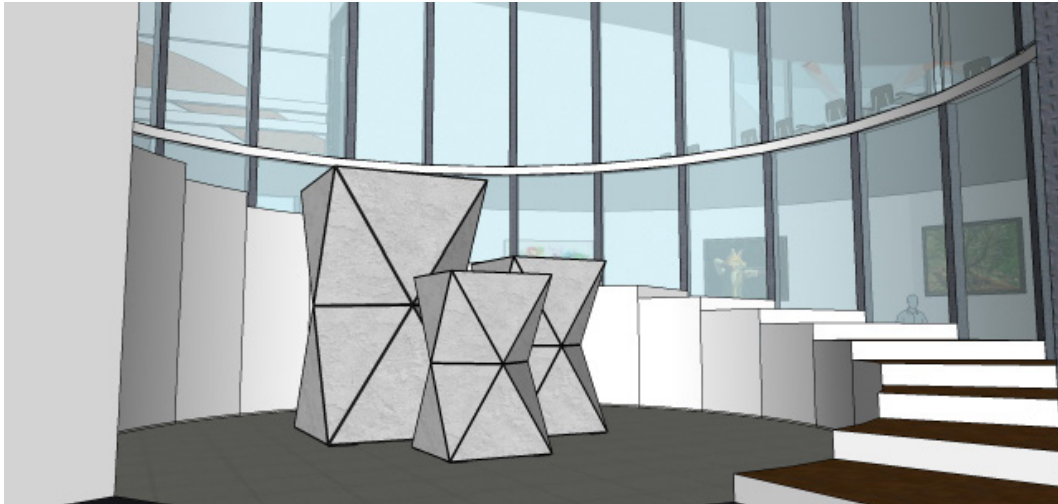
Selubung bangunan juga diharapkan mampu mewakili jiwa seni mahasiswa ISI dan masyarakat desa geneng. Fasad ini menggunakan materail metal yang memantulkan cahaya ketika terpapar sinar. Hal ini diharapkan mampu menjadi daya tarik bagi komunitas untuk berkunjung dan mengeksplorasi ruang-ruang yang ada. Selubung dipasang dalam bentuk panel-panel besar yang diikat dengan dinding bangunan. Beban dari selubung ini langsung dialiri ke tanah sehingga tidak ada konstruksi khusus untuk menopang beban selubung.



Gambar 66. Selubung Bangunan Pada Sore Hari
(Sumber: Penulis, 2016)

4.6 RANCANGAN INTERIOR BANGUNAN

Kesan yang ingin ditampilkan pada bagian interior bangunan adalah kesan transparan (penunjang konsep interaktif) dan suasana berkesenian yang kuat. Hal tersebut diwujudkan dalam penggunaan material kaca dan dinding putih diikuti dengan layout ruang yang mengikuti bentuk organis bangunan. Bangunan juga memiliki void yang menerus dari atap hingga lantai dasar dengan tujuan memberikan kesan terbuka sehingga ketika masyarakat desa geneng masuk maka mereka tidak merasa terkurung.



Gambar 67. Interior Tangga Bangunan

(Sumber: Penulis, 2016)

Dengan menggunakan material kaca maka ketika pengunjung berdiri di satu titik, mereka mampu melihat aktivitas yang sedang berlangsung di titik lainnya sehingga mereka tertarik untuk berpindah dan merasakan aktivitas tersebut. Meletakkan beberapa elemen seni seperti “sculpture” juga dapat memperkuat karakter mahasiswa ISI pada bangunan ini.



Gambar 68. Interior Galeri

(Sumber: Penulis, 2016)

Interior galeri menggunakan dinding dan lantai keramik putih. Hal tersebut bertujuan untuk menonjolkan karya sehingga nilai seni tersampaikan secara optimal.



Gambar 69. Interior “Waitin and Reading Area”

(Sumber: Penulis, 2016)

Penggunaan material kaca juga di terapkan di “waitin and reading area” yang memberikan kesan luas dan terbuka sehingga pengguna bangunan akan lebih merasa nyaman.



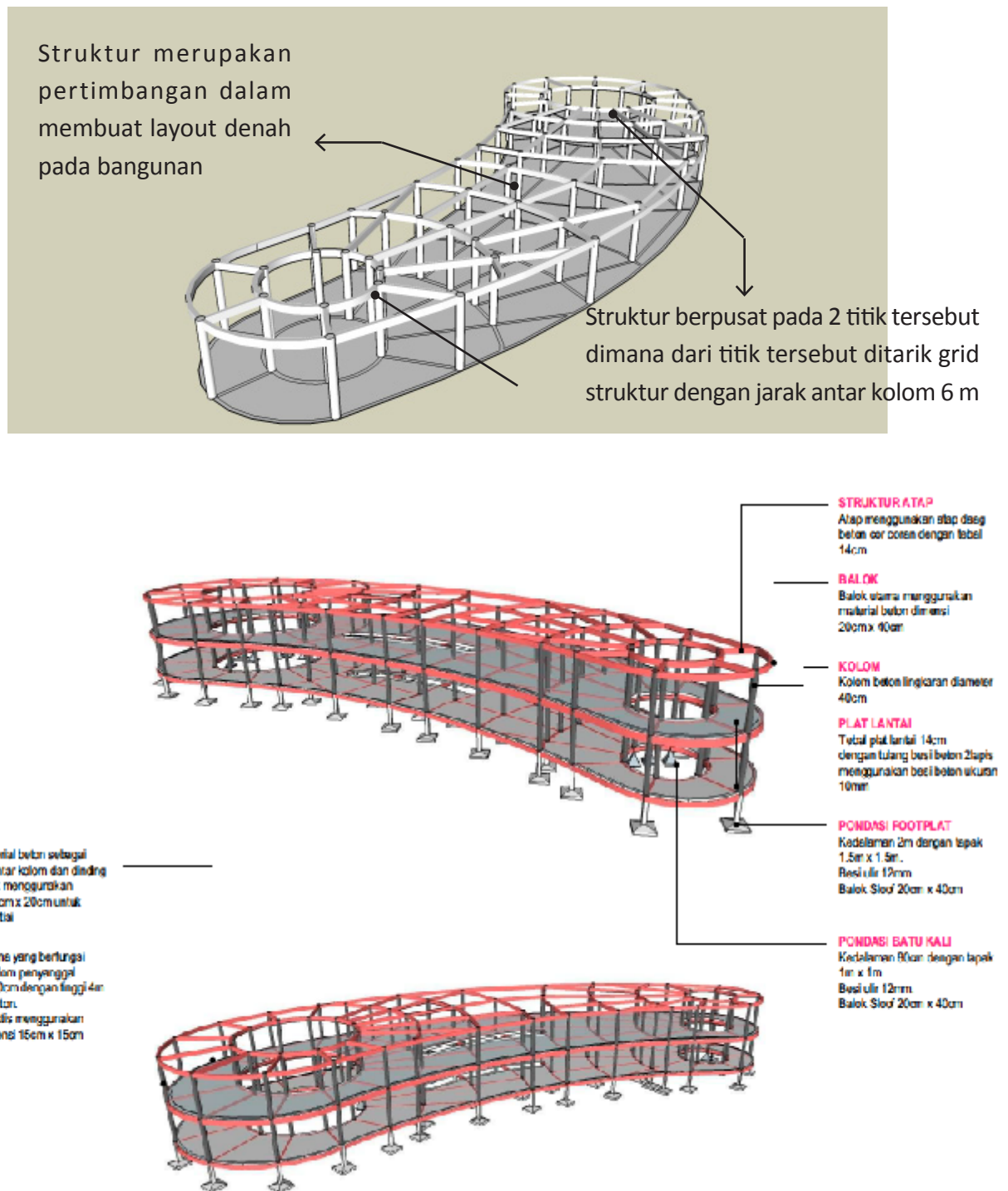
Gambar 70. Interior “Waitin Ruang UKM Sarasvati

(Sumber: Penulis, 2016)

Untuk ruang-ruang UKM maupun common space selalu dilengkapi dengan meja dan kursi dengan layout ruang yang organis. Dengan demikian suasana berkarya lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Ruang-ruang tersebut juga menggunakan material kaca dan dinding putih. Dimensi ruang beragam mengikuti jumlah pnegguna ruang tersebut.

4.7 RANCANGAN SISTEM STRUKTUR

Terdiri dari 2 lantai maka struktur yang digunakan adalah struktur dengan material beton dan menggunakan pondasi footplat. Struktur ini memiliki bentuk yang mengikuti bentuk bangunan. Struktur pada lantai 1 memiliki bentuk yang tipikal dengan struktur di lantai 2. Bangunan ini menggunakan atap DAK sehingga penggunaan material beton dan pondasi footplat dirasa sudah baik untuk menahan beban dari atap hingga dasar bangunan.



Gambar 71. Skema Struktur Bangunan Student Centre

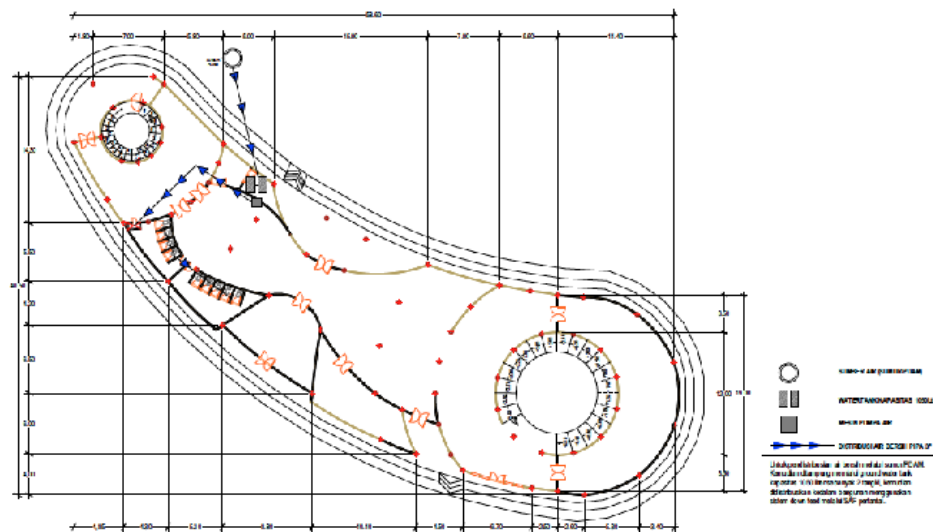
(Sumber: Penulis, 2016)

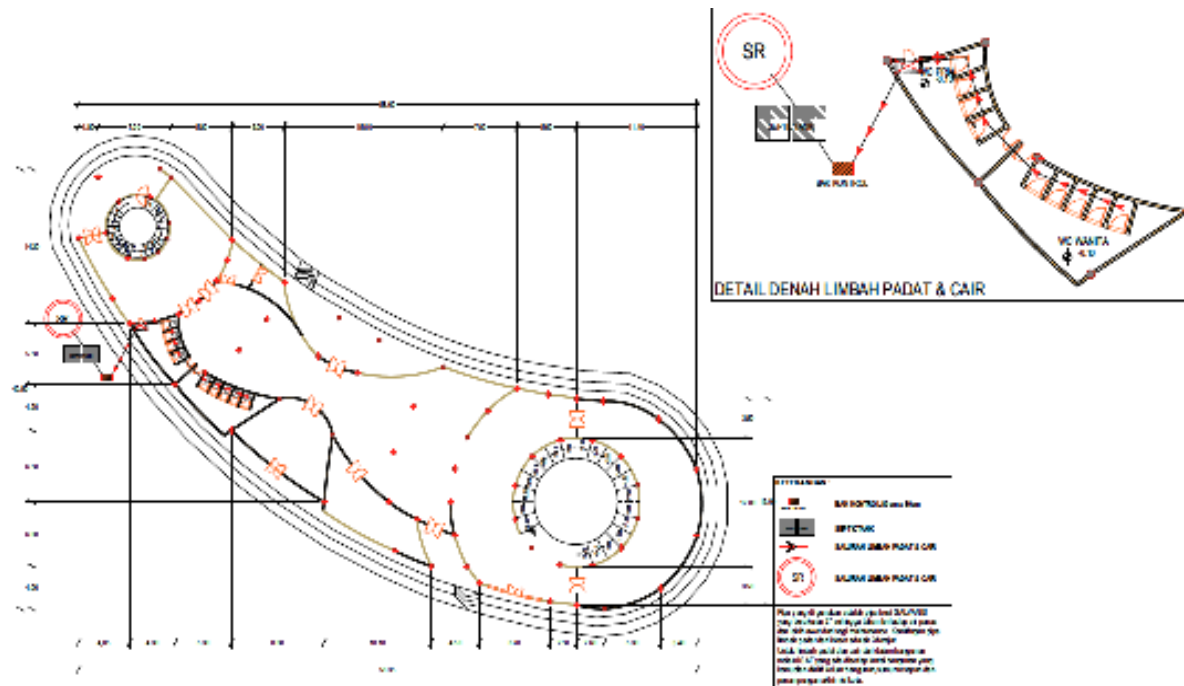
4.8 RANCANGAN SISTEM UTILITAS

Sebuah bangunan membutuhkan sistem-sistem yang mendukung keberlangsungan bangunan. Sistem tersebut adalah sistem utilitas yang meliputi sistem plumbing, DAN sistem transportasi bangunan. Berikut adalah rancangan sistem utilitas yang telah didesain :

a. Rancangan Sistem Plumbing

Sistem pemipaan terbagi kedalam beberapa sistem yakni sistem penyediaan air bersih dan pembuangan limbah baik padat maupun cair. Untuk air bersih bangunan menggunakan sumur PDAM yang kemudian di pompa ke titik-titik ruang yang membutuhkan air bersih.



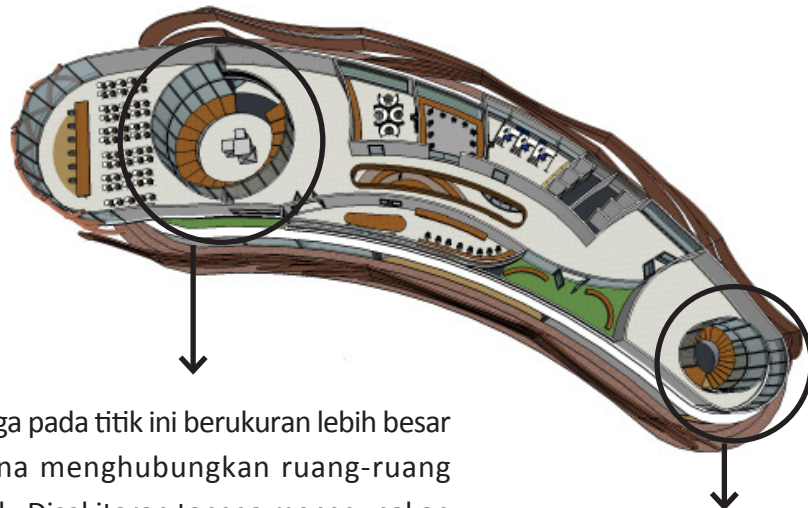


Gambar 74. Skema Pembuangan Limbah Padat dan Cair Lantai 2

(Sumber: Penulis, 2016)

B. Rancangan Transportasi Bangunan

Bangunan memiliki 2 tangga yang menghubungkan lantai 1 dan lantai 2. 2 tangga tersebut terletak di kedua ujung bangunan. Hal ini dimaksudkan agar ketika terjadi ancaman pada bangunan maka tangga tersebut dapat dengan cepat membawa pengunjung keluar dari bangunan.



Tangga pada titik ini berukuran lebih besar karena menghubungkan ruang-ruang publik. Disekitaran tangga menggunakan material kaca sehingga ketika kita menaiki tangga kita bisa melihat ruang disekitarnya

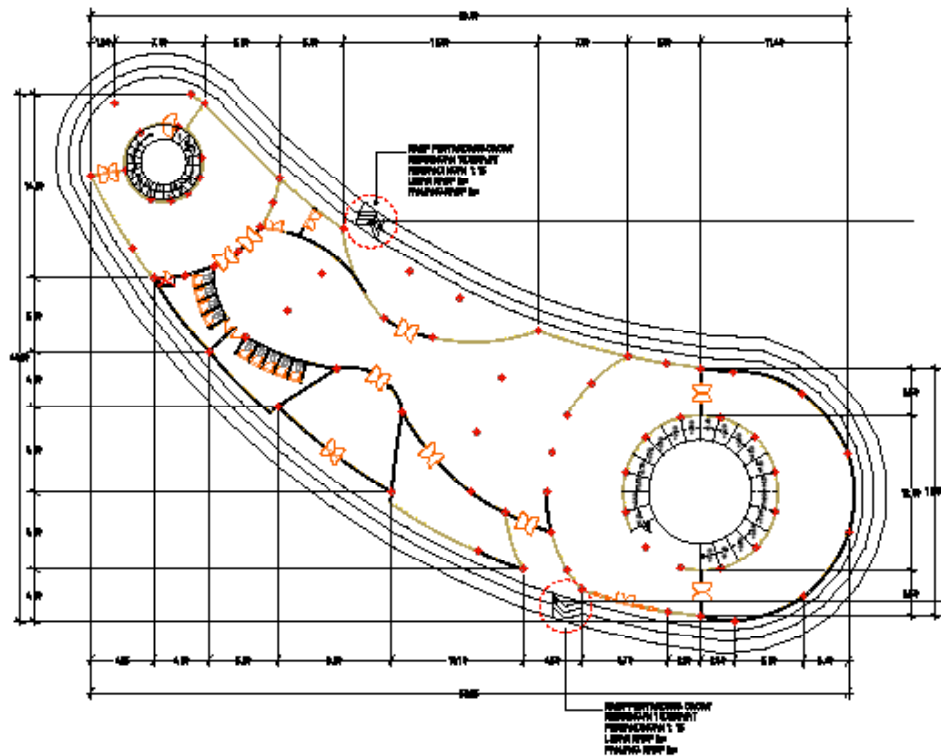
Tangga ini berukuran lebih kecil karena menghubungkan ruang yang bersifat lebih private. Tinggi anak tangga adalah 15 cm (masih dalam range nyaman)

Gambar 75. Skema Transportasi Vertikal Bangunan

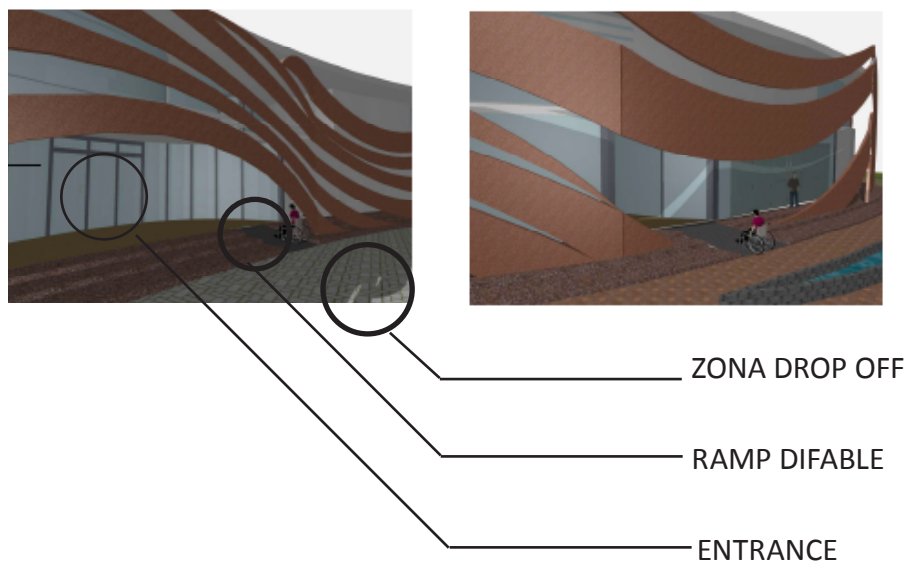
(Sumber: Penulis, 2016)

4.9 RANCANGAN SISTEM AKSES DIFABLE & SISTEM KEAMANAN

Rancangan bangunan memudahkan kaum difable untuk mengakses bangunan student centre ini. Bangunan ini menyediakan 2 ramp yang di letakkan di sisi utara dan sisi selatan bangunan. Ramp tersebut di rancang dengan standar kenyamanan ramp untuk kaum difable. Ramp tersebut di letakkan di dekat entrance bangunan sehingga mereka dapat dengan mudah masuk kedalam bangunan.



Bangunan juga memiliki titik drop off yang berada dekat dengan ramp pada bangunan. Dengan demikian kaum difable tidak perlu menempuh perjalanan dari parkir menuju bangunan.

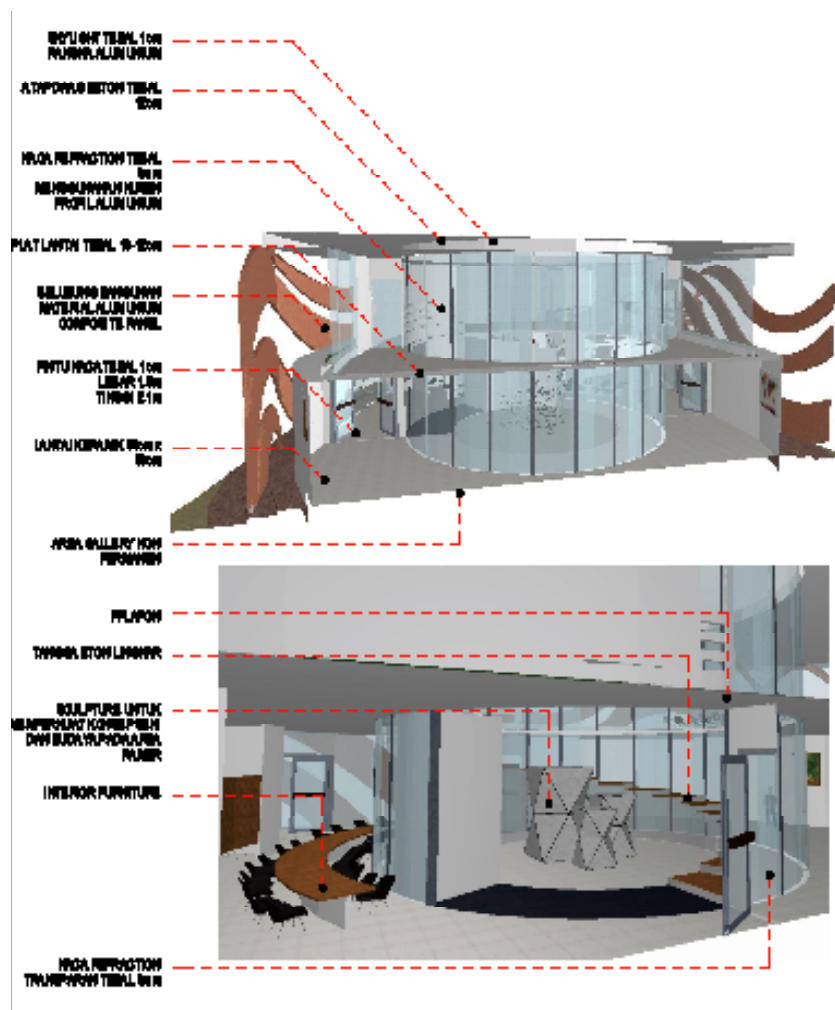


Gambar 76. Skema Rancangan Difable

(Sumber: Penulis, 2016)

4.10 RANCANGAN DETAIL ARSITEKTURAL KHUSUS

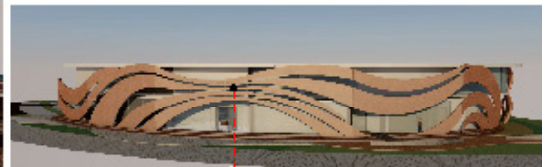
Untuk menyampaikan konsep rancangan secara optimal maka dibutuhkan dukungan dari elemen-elemen arsitektural pada bangunan. Konsep interaktif menjadi kata kunci bagi pengembangan rancangan bangunan student centre ini. Material yang dipilih untuk digunakan dan mewakili kata interaktif adalah material-material transparan yang mampu membuat pengguna bangunan memiliki jangkauan pandangan yang luas. Satu ruangan yang diambil sebagai contoh yang kuat dari ruang interaktif adalah pada ruang transisi di dekat galeri dan common space. Ketika kita berdiri di area transisi tersebut maka pengunjung akan di kelilingi kaca yang membujur dari lantai 1 ke lantai 2. Kaca-kaca tersebut menghubungkan pengunjung dengan ruang-ruang yang ada di baliknya (common space dan galeri). Dengan demikian pengunjung tertarik untuk berpindah dan mengeksplor ruang-ruang yang ada di sekitarnya. Ketika pengunjung berpindah dari satu titik ke titik lain, maka ia akan bertemu dengan lebih banyak komunitas (potensi komunikasi). Dengan demikian interaksi yang akan terjadi lebih banyak dan beragam.



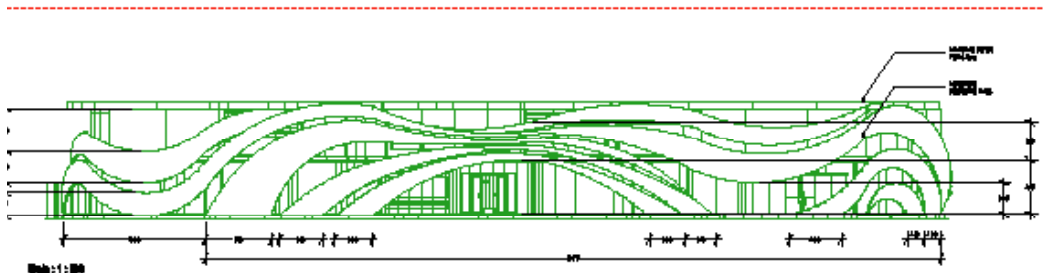
Gambar 79. Skema Aritektural Khusus Pada Area Transisi

(Sumber: Penulis, 2016)

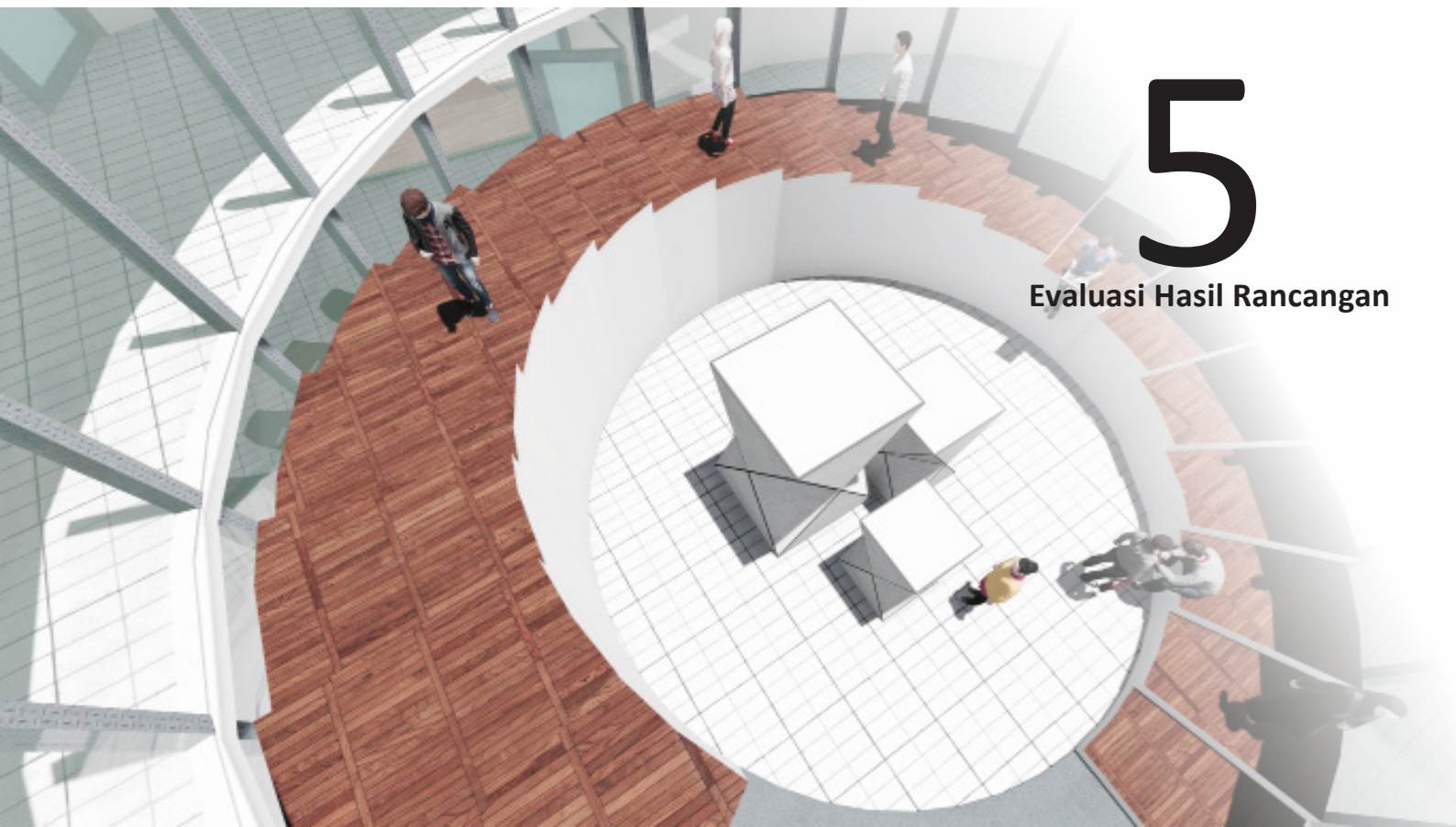
3D perspective view of the floor slab and beam cross-section. The slab is shown with a green grid pattern. The beam cross-section is detailed with dimensions: 1.00m width, 0.50m height, and 0.25m top flange. The slab thickness is 0.15m. The beam is labeled "FLOOR BEAM" and "FLOOR SLAB".



**INTERPOL, MAJIT BANGKOKIN MELAKSANAKAN ROP
PILIRAN UN COMPOSITE PAVELI DIBANGI
MELAKSANAKAN**
Peringkat 11 standar Composite Pavement to Diving
Bergabung dengan standar internasional di for the latest
revisi standar ini. Secara 1-01



100



5

Evaluasi Hasil Rancangan

BAGIAN 5

Evaluasi Hasil Rancangan

5.1 Evaluasi Review Klien atau Pengguna

Hasil evaluasi rancangan yang dilakukan terhadap pengguna bangunan menggunakan media 3D dan 2D. Evaluasi dilakukan melalui wawancara dan diskusi bersama 2 komunitas besar yakni komunitas mahasiswa ISI dan komunitas masyarakat desa Geneng. Berikut adalah beberapa point penting yang menjadi kesimpulan pada evaluasi review:

1. Tidak adanya naungan pada ruang terbuka dapat mengurangi kenyamanan para pengguna
2. Kurang adanya objek pendukung (meja, kursi) pada ruang terbuka sehingga kurang mendukung aktivitas diskusi maupun proses berkarya lainnya (melukis, mencari referensi, dll)
3. Layout ruang workshop dirasa belum efisien untuk memwadahi aktifitas berkeseharian yang ada

Berdasarkan komentar dan masukan dari pengguna atau klien perbaikan desain maupun laporan dilakukan dengan penjelasan sebagai berikut :

1. Pada lansekap terdapat beberapa ruang yang dirancang untuk memwadahi aktifitas interaktif dan kreatif. Menurut analisis yang dilakukan pada bab3 komunitas yang ada di ISI cenderung memilih beraktivitas di ruang yang terbuka. Oleh karena itu pada lansekap tidak diberi naungan melainkan menggunakan vegetasi-vegetasi yang bersifat mendinginkan. Dengan penambahan naungan akan memberikan suasana yang kaku dan kurang cair. Dengan menggunakan vegetasi maka mereka lebih merasakan keterbukaan yang alami dan tidak membatasi pergerakan mereka.
2. Dengan tidak memberikan objek bukan berarti tidak memwadahi aktifitas berkeseharian secara optimal. Berdasarkan analisa yang telah dilakukan dapat ditarik kesimpulan bahwa mahasiswa ISI maupun masyarakat desa Geneng sangat produktif dalam berkarya namun mudah jenuh dan selalu mencari suasana baru. Sehingga diputuskan untuk meminimalisir peletakan objek pada ruang luar dengan tujuan kedua komunitas tersebut dapat “berkreasi dengan ruang yang ada”. Dengan tidak adanya objek yang membatasi ruang gerak mereka, mereka dapat mengubah suasana ruang luar dengan menghasilkan karya dan meletakkannya di ruang luar. Sehingga ruang-ruang pada lansekap dapat menjadi “galeri” tempat mereka berkarya dan memamerkannya.
3. Ruang workshop adalah ruang yang digunakan untuk melakukan pelatihan atau penyuluhan dalam rangka menyampaikan sesuatu yang bermanfaat bagi

2 komunitas. Workshop biasanya diikuti oleh komunitas dalam jumlah besar. Dan kegiatan workshop tidak terikat pada 1 kegiatan (terdapat berbagai jenis pelatihan). Dengan demikian maka ruang workshop tidak dapat terikat pada 1 layout mengingat jenis kegiatannya yang beragam. Ruang workshop di rancangan fleksible dengan bentuk organis agar tidak memberikan suasana yang montone dan lebih dapat di eksplor oleh kedua komunitas.

5.2 Evaluasi Review Pembimbing dan Penguji

Evaluasi pembimbing dan penguji merupakan pemaslahan-permasalahan desain yang belum terjawab pada tahap komprehensif, adapun catatan terkait dengan hal tersebut adalah:

1. Konflik pada perancangan yang kurang signifikan
2. Kurang jelasnya standar kualitas ruang yang diberikan pada ruang-ruang dengan bentuk organis terutama pada ruang galeri
3. Layout di beberapa ruang yang masih kurang efektif (terutama workshop room)
4. Analisis mengenai konsep lanskap

Berdasarkan komentar dan masukan dari pembimbing dan penguji perbaikan desain maupun laporan dilakukan dengan penjelasan sebagai berikut :

1. Konflik yang mendasari perancangan pada student centre adalah tidak adanya fasilitas yang mewadahi aktivitas mahasiswa berkarya secara optimal. Oleh karena itu desain bangunan student centre didasari pada pola perilaku mahasiswa dan masyarakat desa geneng selaku pengguna utama bangunan. Konflik signifikannya adalah bagaimana memfasilitasi insan kreatif dalam wadah yang mampu merepresentasikan jiwa seni namun tetap memenuhi standar ruang yang baik. Kualitas ruang yang di tuju cenderung pada performa bangunan, luasan ruang sesuai kapasitas pengguna, dan penggunaan material yang menunjang konsep.

2. Galeri merupakan salah satu ruang penunjang aktivitas seni pada bangunan. Untuk kenyamanan pengunjung menikmati karya seni maka galeri harus di desain sesuai standart yang telah ada. Pada bab 4 dapat diketahui bahwa lebar dari galeri adalah 6 meter dan sudah memenuhi standart untuk kenyamanan jarak pandang. Namun permasalahannya ada pada cara menampilkan karya (lukisan) pada dinding lengkung. Untuk menyelesaikan permasalahan tersebut maka dibutuhkan panel (papan persegi) pada dinding yang akan menjadi media tambahan dalam menampilkan karya.

3. Untuk workshop room memang tidak memiliki layout ruang khusus untuk membuat ruang bersifat fleksibel (dapat digunakan untuk beberapa aktifitas). Disamping itu dengan memberikan layout ruang pada workshop room maka akan membatasi gerak

ruang pengguna, sedangkan pengguna memiliki kebutuhan ruang yang berbeda-beda. Misalnya kebutuhan ruang untuk workshop melukis dan workshop kerajinan tangan.

4. Pada bab 3 sudah dijelaskan bahwa lanskap fokus pada ruang-ruang yang bersifat interaktif dan kreatif. Ruang luar juga harus mampu terkoneksi dengan ruang dalam secara baik. Kekurangannya adalah pada pola vegetasi yang kurang terkonsep dan memberikan kesan gersang pada lanskap. Padahal potensi berpotensi untuk mengarahkan dan meneduhkan pengguna ruang luar. Oleh karena itu penambahan vegetasi dirasa perlu untuk mendukung konsep dan meningkatkan rasa nyaman para pengguna. Tentunya peletakan vegetasi juga harus terkonsep secara matang, mulai dari vegetasi yang berfungsi untuk mengarahkan jalan hingga vegetasi untuk meneduhkan kegiatan dibawahnya.

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku:

Lawson, Bryan. 2005. How Designers Thinking. Britania: Biddles

Neufert, Ernst. 2002. Data Arsitek. Jakarta: Erlangga

Ching, Francois D.K. 2008. Arsitektur Bentuk, Ruang dan Tataan. Jakarta: Erlangga

Sumber Jurnal:

Aldillah, Rizki (2015) "Pengaruh elemen vertikal dan horizontal pada interaksi"

Sumber Internet:

<http://arsitadulako.blogspot.co.id/2007/02/pengertian-desain-perkembangan-desain.html>

<http://e-journal.uajy.ac.id/640/3/2TA12711.pdf>

<http://www.davishare.com/2015/01/interaksi-sosial-pengertian-syarat-ciri.html>

<http://www.unstudio.com/projects/singapore-university-of-technology-design>

<http://www.ar.itb.ac.id>

<http://www.archdaily.com>

<http://bappeda.bantulkab.go.id>

http://jamesthengsal.blogspot.co.id/p/blog-page_2.html

http://www.world-architects.com/en/projects/43365_Kyushu_Sangyo_University_Landscape_Design

<https://parametrication.wordpress.com/research-theory/architect-analysis/>

<http://bijeh-design.blogspot.co.id/2014/10/persyaratan-dan-kriteria-ruang-galeri.html>

STUDENT CENTRE ISI

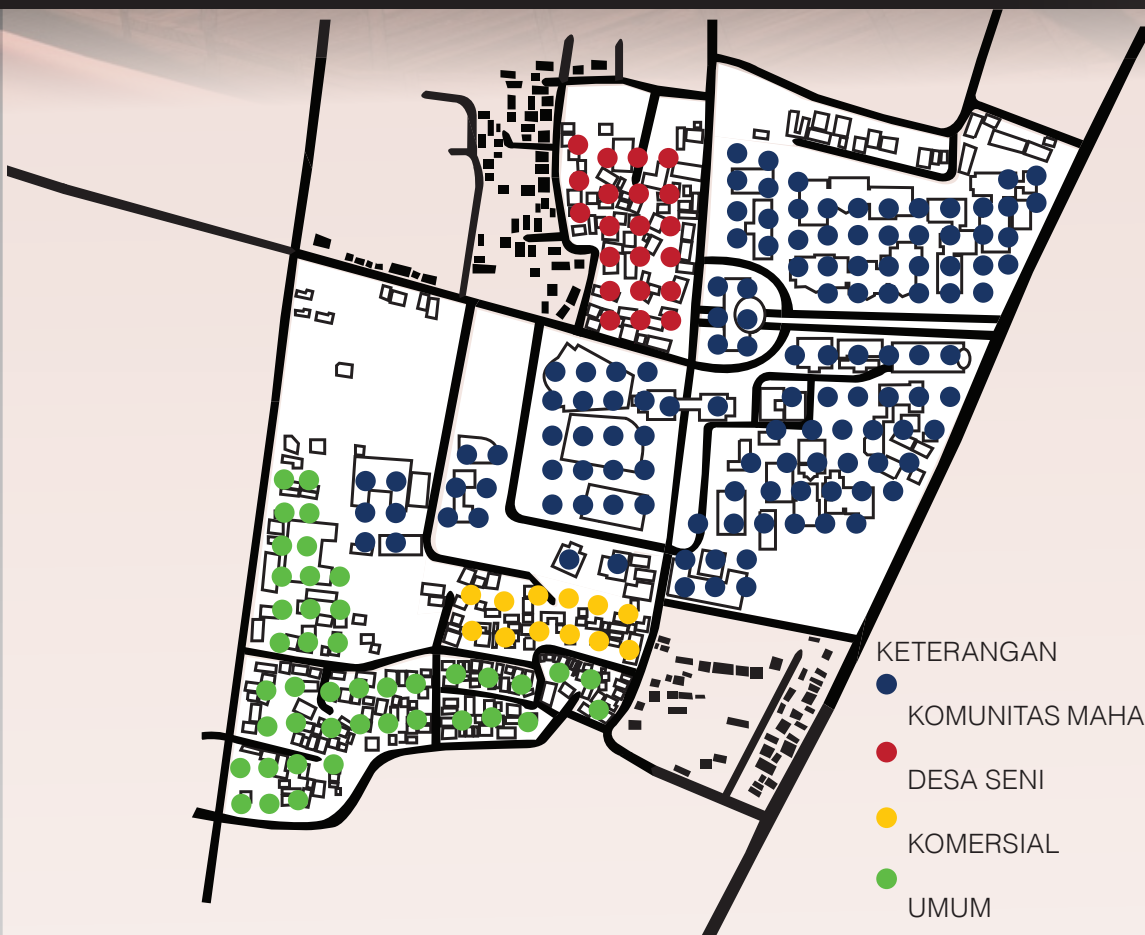
isi goes to community

Panggunharjo, Sewon, Bantul, Yogyakarta

About Project

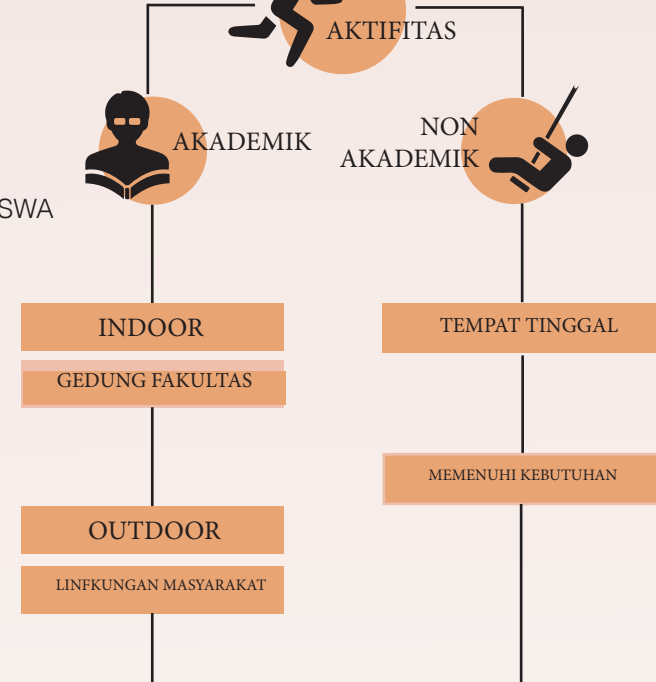
ISI berlokasi di Sewon, Bantul, Yogyakarta dan berada di tengah pedesaan masyarakat. Hal tersebut menguntungkan dikarenakan mereka dapat berkomunikasi langsung dengan masyarakat. Mahasiswa ISI tergolong aktif dalam berkarya dan seringkali mereka melibatkan masyarakat dalam karyanya (Desa Geneng). Namun sayangnya kawasan kampus ISI minim akan fasilitas pendukung yang mampu mawadahi proses berkarya secara optimal. Dari permasalahan tersebut maka dirasa perlu adanya sebuah wadah bagi mahasiswa untuk berkarya dan bertukar pikiran baik sesama mahasiswa maupun bersama dengan masyarakat (Desa Geneng).

ISI Communities



Peta diatas merupakan persebaran komunitas pada kawasan ISI dan sekitarnya. Komunitas pada kawasan ini terdiri dari komunitas akademik dan non akademik yang memiliki aktivitas dan kebutuhan ruang tertentu. Komunitas akademik terdiri dari komunitas mahasiswa dan staff universitas

sedangkan komunitas non akademik terdiri dari komunitas komersial, desa seni dan juga komunitas umum. Komunitas yang mendominasi kawasan adalah komunitas mahasiswa. Tujuan dari kawasan ISI sendiri adalah bagaimana menciptakan hubungan timbal balik diantara mahasiswa dan juga masyarakat sekitar melalui intraksi seni.

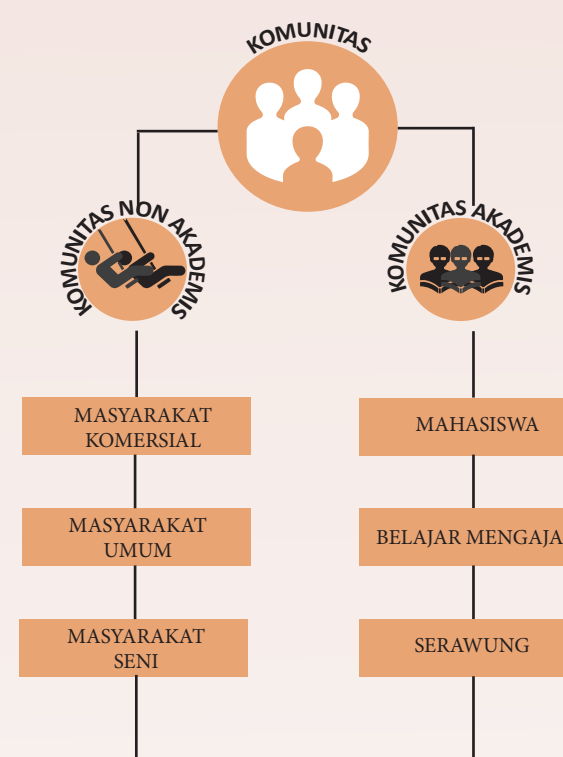


ISI Activities

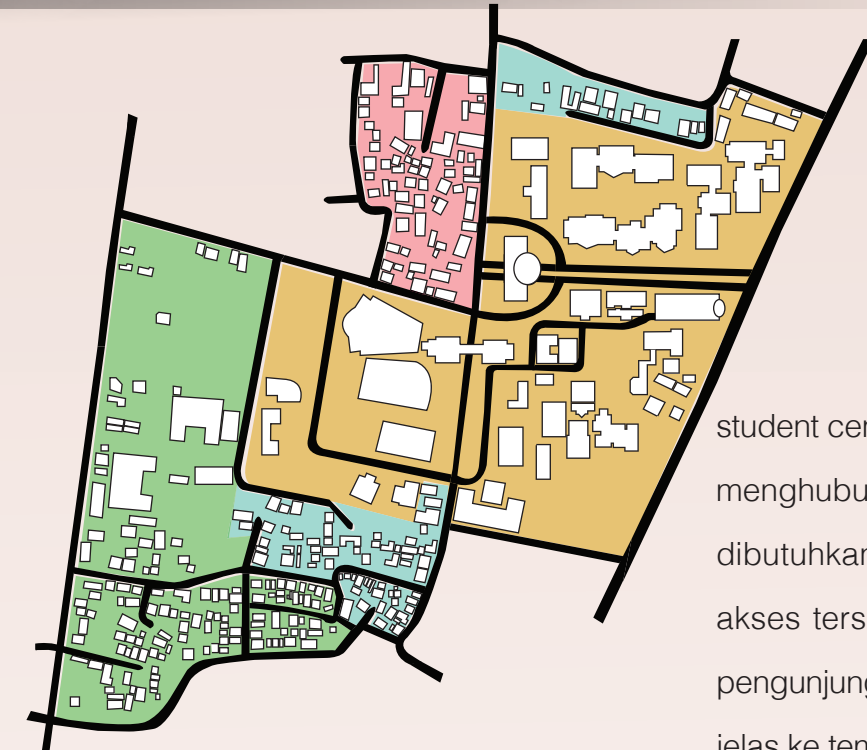
Sebagai kawasan kampus seni, ISI kaya akan aktivitas seni yang kreatif dan inovatif. Tidak hanya berlangsung di kawasan kampus, sering kali mahasiswa ISI melibatkan lingkungan sekitar dalam kegiatan akademiknya. Proses belajar mengajar bisa terjadi baik didalam ruangan maupun diluar ruangan. Hal tersebut berdasarkan jenis aktivitas akademik dan media yang digunakan. Mendampingi aktivitas akademik terapan aktivitas pertanian, rumah tinggal dan jual beli di sekitar wilayah ISI.

Aktivitas khusus pada kawasan ini adalah "geneng art space" yang merupakan hasil kolaborasi mahasiswa dan masyarakat desa geneng.

Mahasiswa memberikan ilmu seni baru melalui workshop, diskusi hingga pertunjukan dan masyarakat aktif terlibat didalamnya sehingga mereka tercedaskan melalui acara tersebut.

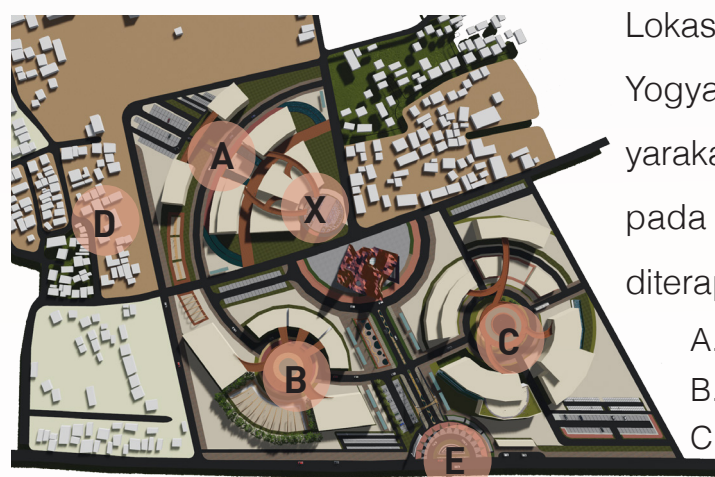


ISI Physics



student centre dan mushalla. Tentunya untuk menghubungkan gedung-gedung tersebut dibutuhkan akses didalam kampus. akses akses tersebut harus dapat mengarahkan pengunjung atau pengguna gedung dengan jelas ke tempat mereka tuju. Terdapat beberapa akses dari luar menuju kampus. Yang paling mudah adalah melalui jalan Parangtritis karena kawasan ISI tepat berada di pinggir jalan parangtritis. al. an parangtritis cukup lebar. Lebar nya bisa mencapai 5,5 meter yang terdiri dari 2 arah yang berlawanan.

Project Location



Lokasi perancangan berada di kawasan kampus Institut Seni Indonesia, Yogyakarta. Kawasan kampus berada di tengah perkampungan masyarakat dan sering melakukan interaksi. Menurut analisis yang dilakukan pada stupa 7, diangkatlah tema "Kawasan Kampus Interaktif" untuk diterapkan pada kawasan ISI.

A. Klaster Seni Media Rekam
B. Klaster Seni Pertunjukan
C. Klaster Seni Media Rupa
D. Desa Geneng
E. Jalan Parangtritis
X. Site Perancangan (Student Centre)

Issues



VISI ISI mencerdaskan masyarakat disekitar kawasan kampus



ISI kaya akan komunitas namun belum berkarya bersama secara optimal



Minimnya fasilitas yang mampu mawadahi aktivitas seni di ISI

Problem

Student centre yang dapat menjadi wadah interaktif, kreatif dan edukatif bukan hanya untuk mahasiswa ISI namun juga masyarakat desa Geneng

TATA RUANG

Merancang ruang interaktif, edukatif dan kreatif untuk ke-2 komunitas

TATA PERKERASAN

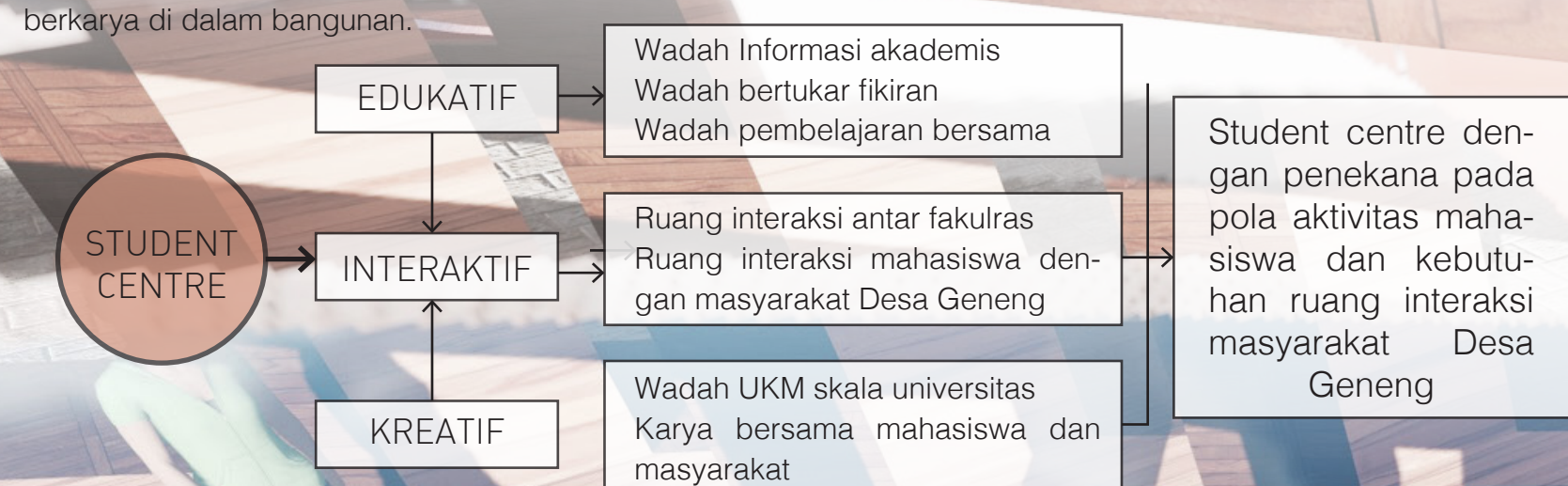
Merancang sirkulasi bangunan dengan baik (Aksesibel)

TATA HIJAU

Area hijau sebagai area rekreasi
Open space sebagai ruang interaktif

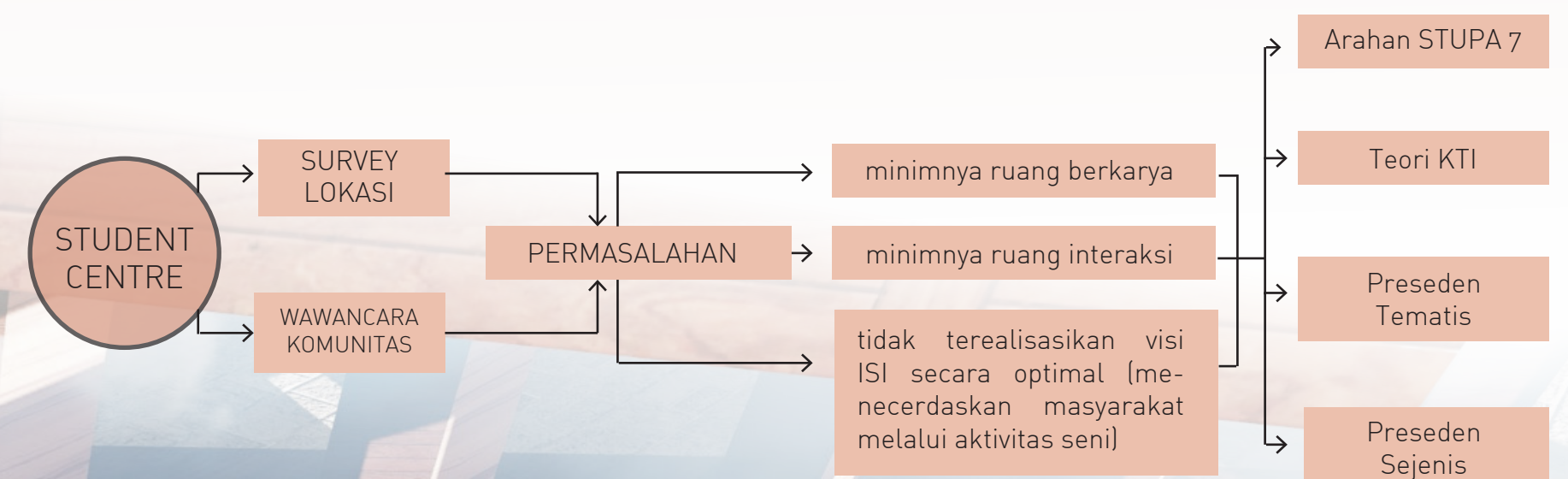
Building Function

Bangunan yang akan dirancang fokus aktivitas kreatif dan aktivitas edukatif. Bangunan student centre mengikuti karakter mahasiswa ISI yang dinamis. Bangunan tersebut harus bisa menjadi spot pencarian inspirasi dan diskusi bagi para mahasiswa ISI. Denah yang dirancang menggunakan bentuk organis yang membangkitkan semangat berinteraksi dan berkarya di dalam bangunan.



Design Method

Bangunan Student Centre ini dirancang dengan metode perancangan pena yang diawali dengan penemuan masalah, penyelesaian masalah dan pengembangan desain. Dalam prosesnya, metode ini akan menggunakan hasil KTI (karya tulis ilmiah), Arahan STUPA 7, dan beberapa kajian bangunan relevan sebagai preseden.



Building Concept

Bangunan yang akan dirancang fokus aktivitas kreatif dan aktivitas edukatif. Bangunan student centre mengikuti karakter mahasiswa ISI yang dinamis. Bangunan tersebut harus bisa menjadi spot pencarian inspirasi dan diskusi bagi para mahasiswa ISI. Denah yang dirancang menggunakan bentuk organis yang membangkitkan semangat berinteraksi dan berkarya di dalam bangunan.

STUDENT CENTRE ISI

isi goes to community

Panggunharjo, Sewon, Bantul, Yogyakarta

Arahan STUPA 7

DATA KTI

PRESEDEN TEMATIS

PRESEDEN SEJENIS

- * Kawasan kampus interaktif "Goes to Community"
- * Menciptakan sirkulasi tanpa batas yang dapat mengkoneksikan beberapa komunitas di kawasan ISI
- * Zonasi ruang berdasarkan kebutuhan ruang mahasiswa ISI dalam berkarya (berdasarkan klaster ISI)

- * Faktor terjadinya interaksi
- * Ciri-ciri interaksi
- * Pengaruh elemen vertikal dan horizontal pada interaksi

- Singapore University of Design and Technology
- * memberikan zona yang tegas (dibedakan berdasarkan aktivitas yang terjadi didalamnya)
- Green Plaza
- * Memadukan pedestrian, rest area dan taman agar menciptakan ruang interaktif
 - * menghubungkan banyak titik aktivitas

- Campus Centre ITB
- * Menggandeng aktivitas akademik dan non akademik
 - * Mengintegrasikan bangunan dengan lingkungan sekitar

Dasar Perancangan

Dasar Perancangan

Dasar Perancangan

Student centre yang dapat menjadi wadah interaktif, kreatif dan edukatif bukan hanya untuk mahasiswa ISI namun juga masyarakat desa Geneng

Ruang Interaktif
mendialogkan beberapa komunitas di ISI

Ruang Kreatif
media untuk berkarya bagi mahasiswa dan masyarakat

Ruang Edukatif
mendukung kegiatan akademis yang berlangsung di luar jam kuliah

RUANG INTERAKTIF

wadah yang mendialogkan beberapa komunitas

PLAZA
AMPHITHEATRE
SOCIAL GARDEN

- * Aksesibel
- * Nyaman untuk ruang gerak (pergerakan manusia dan kebutuhan ruang untuk berinteraksi)
- * Kapasitas ruang sesuai pengguna

RUANG KREATIF

wadah pengembangan daya berkarya mahasiswa dan UKM

WORKSHOP ROOM
PLAZA
MULTIPURPOSE ROOM

- * Pencahayaan cukup
- * Fleksibel (ruang dapat digunakan untuk beberapa jenis aktivitas)
- * Nyaman untuk beraktivitas (diskusi, berkarya, mencari referensi)

RUANG EDUKATIF

ruang yang mengedukasi melalui karya nyata

GALERI
AUDITORIUM
AMPHITHEATRE

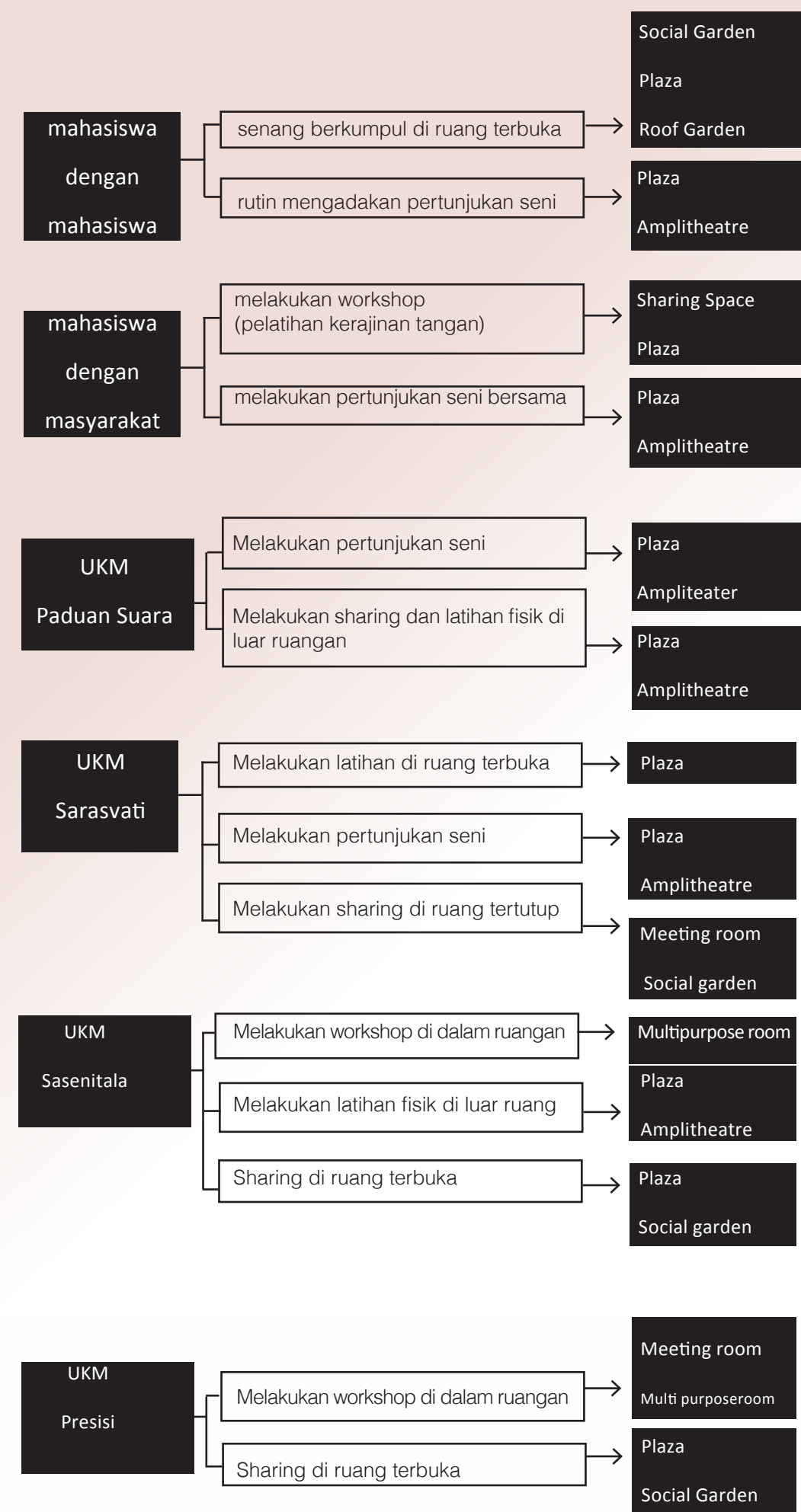
- * Pencahayaan cukup
- * Material yang mumpuni (mampu menyerap suara)
- * Terkoneksi dengan ruang kreatif dan interaktif
- * Memperhatikan keamanan

PROBLEM SOLVER

DESIGN

THE NEED OF DESIGN

Room's Organization



Ruang yang dirancang dapat dibagi ke dalam 2 jenis ruang yakni ruang dalam dan ruang luar. Ruang-ruang tersebut disesuaikan dengan kebutuhan ruang interaktif dari masing-masing komunitas yang terikat oleh bangunan student centre ini.

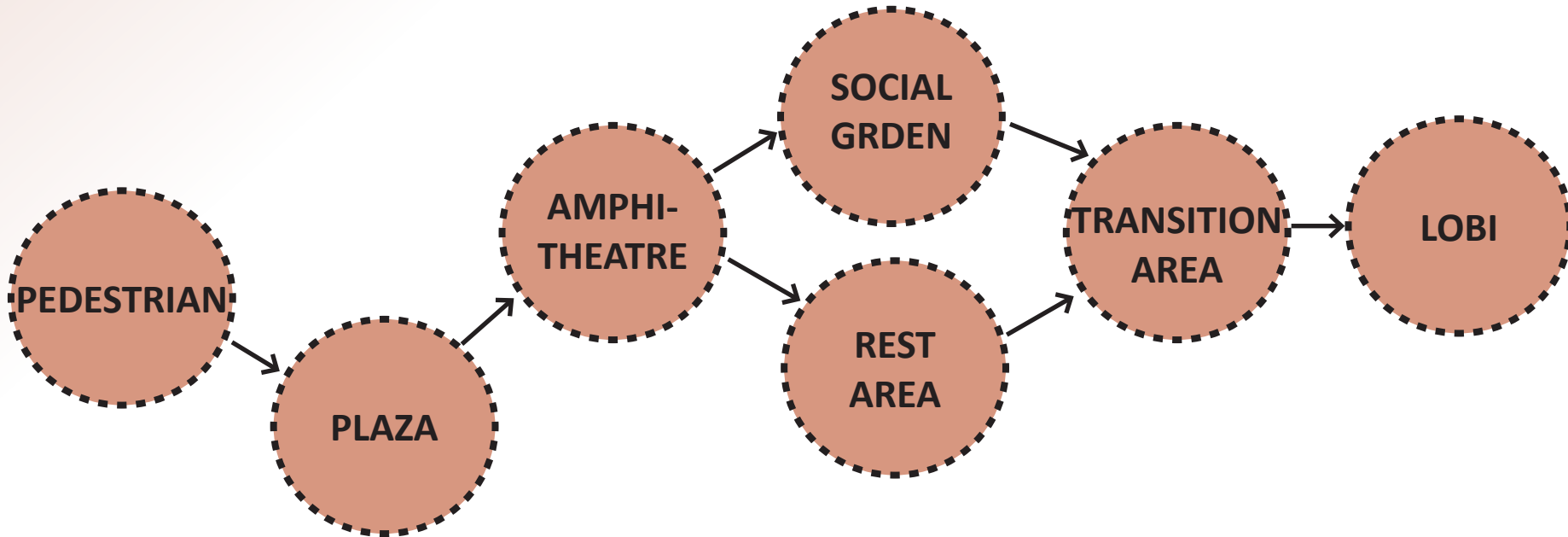


Diagram Ruang Luar

Ruang-ruang yang tercipta untuk mewadahi aktivitas interaktif harus dapat mengkoneksikan beberapa komunitas yakni komunitas mahasiswa dan komunitas masyarakat. Sehingga interaksi tidak saja terjadi di ruang luar bangunan Student Centre, namun juga menerus ke dalam bangunan Student centre.

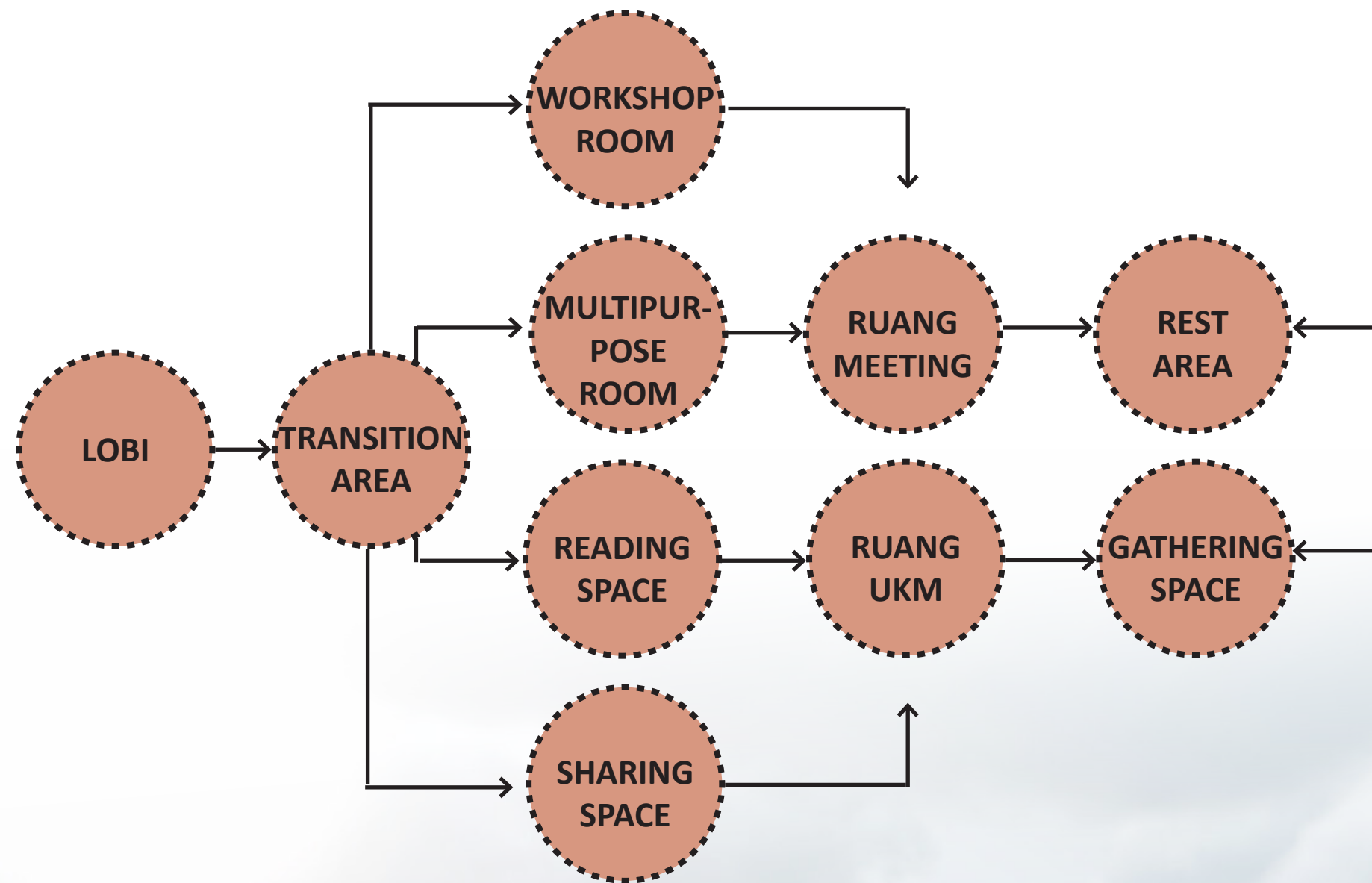


Diagram Ruang Dalam

Pusat kegiatan mahasiswa merupakan suatu bangunan yang dapat menjadi wadah bagi mahasiswa untuk berkegiatan baik secara akademis maupun non akademis. Pusat kegiatan mahasiswa bisa menjadi fasilitas pendukung bagi mahasiswa untuk mengembangkan potensi diri mereka. Kehadiran pusat kegiatan mahasiswa di ISI sangat membantu perkembangan daya berkarya mahasiswa ISI mengingat kurangnya fasilitas pendukung yang ada. Aktivitas akademis maupun non akademis di ISI berjalan kurang optimal, padahal para mahasiswa memiliki potensi yang sangat besar. Interaksi menjadi point penting, mengingat karakter mahasiswa ISI yang berkarya melalui proses interaksi.

Room's Size

Kebutuhan Ruang	Kapasitas Pengguna (KP)	Standar Ruang (SR)	Luas Ruang (KP x SR)	Jumlah Ruang	Total Luas
PLAZA	150 Orang	0,9 m2	135 m2	1	135 m2
Parkir Mobil	15 Mobil	15 m2	450 m2	1	450 m2
Parkir Motor	55 Motor	2 m2	300 m2	1	110 m2
Parkir Sepeda	20 Sepeda	1 m2	70 m2	1	20 m2
LOBI	60 Orang	0,9 m2	54 m2	3	162 m2
Social Garden	50 Orang	0,9 m2	45 m2	3	135 m2
Workshop room	80 Orang	1 m2	80 m2	1	80 m2
Amphiteater	200 Orang			2	250 m2
Multipurpose room	80 orang	1 m2	80 m2	1	160 m2
Galeri	100 orang	0,9 m2	90 m2	1	90 m2
Auditorium	150 orang			1	180 m2
Student Information Centre	30 Orang	0,9 m2	27 m2	1	27 m2
Managemen Office Kepala Karyawan	1 orang	4 m2	4 m2	1	4 m2
Karyawan Ruang penyimpanan	5 Orang	1 m2	5 m2	1	5 m2
		2,5 m2	17,5 m2	1	17,5 m2
UKM Saraswati Meeting room Gudang Ruang baju	75 Orang	0,9 m2	67,5 m2	1	67,5 m2
			10 m2	1	10 m2
			10 m2	1	10 m2
UKM Paduan Suara Ruang baju Meeting room	30 Orang	0,9 m2	27 m2	1	27 m2
		0,9 m2	27 m2	1	27 m2
UKM Sasenitala Meeting room Gudang	40 Orang	0,9 m2	32 m2	1	32 m2
			10 m2	1	10 m2
UKM Presisi Digital room	30 Orang	0,9 m2	27 m2	1	27 m2
	30 Orang	1,5 m2	45 m2	1	45 m2
TOTAL LUAS					2200 m2

Desain student yang dirancang adalah bangunan dengan penekanan pada aktivitas interaktif, edukatif dan kreatif. Setiap elemen yang dirancang harus memperkuat konsep dan saling terkait satu sama lain.

social garden
workshop area
parking area
rest area
plaza & amphitheatre
rest area

STUDENT CENTRE ISI

isi goes to community
Panggunharjo, Sewon, Bantul, Yogyakarta

UKM sarasvati
toilet
service room
reading space and waiting room
information centre
lobby
UKM sasenitala
reading space
EXIT

common room
galeri

Ground Floor

Building Elevation

North Elevation

South Elevation

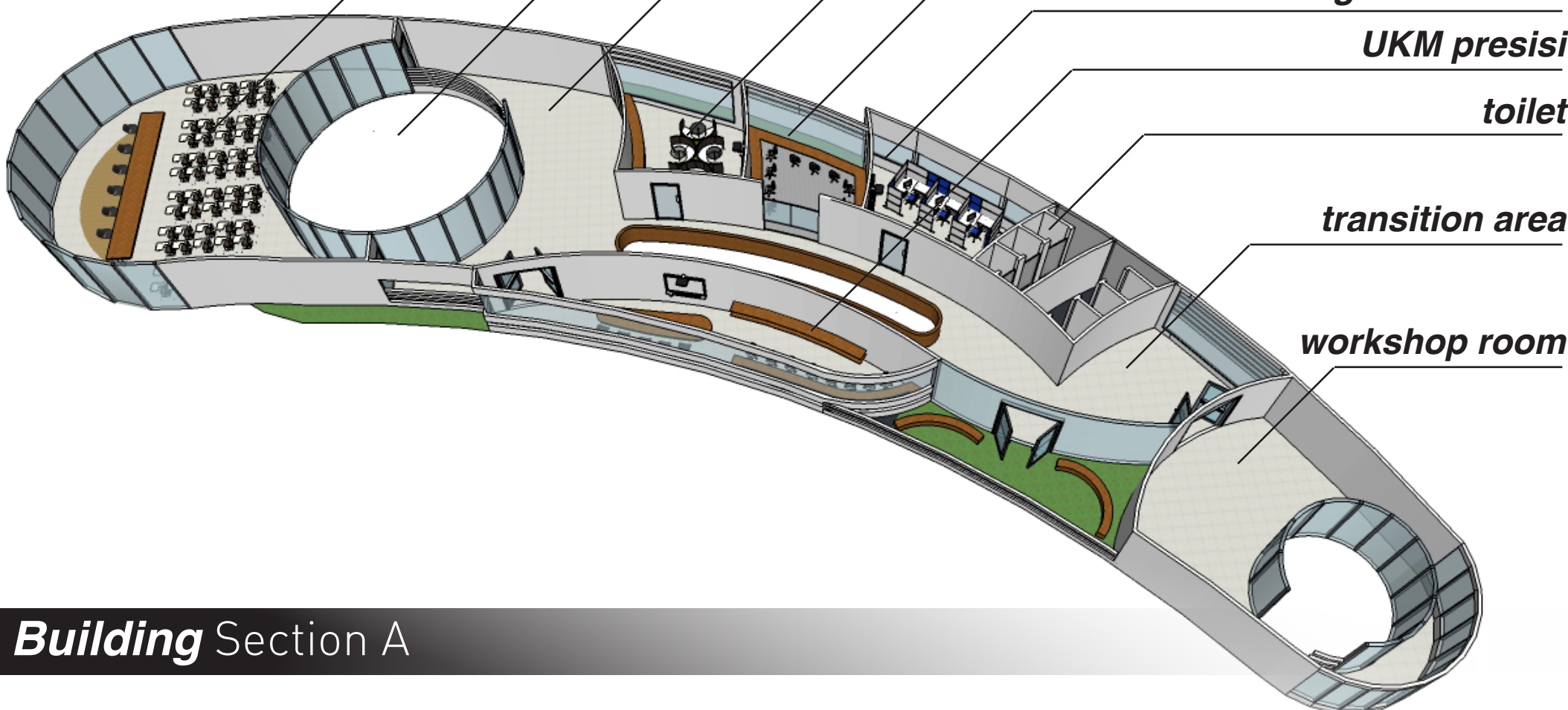
East Elevation

West Elevation

Bangunan student centre memiliki bentuk organis sebagai simbol dari jiwa seni ISI yang bebas dan memiliki alur yang tak tertebak. Bentuk organis ini juga untuk menghadirkan suasana yang baru dan tidak membosankan bagi penggunanya. Di dalam bangunan terdapat 3 fungsi ruang yakni fungsi interaktif, kreatif dan edukatif. Tetapi bangunan fokus pada ruang-ruang kreatif dan juga ruang edukatif. Meskipun memiliki bentuk yang organis namun bangunan juga harus mampu memperhatikan standar kualitas ruang agar pengguna tetap nyaman beraktivitas didalamnya.

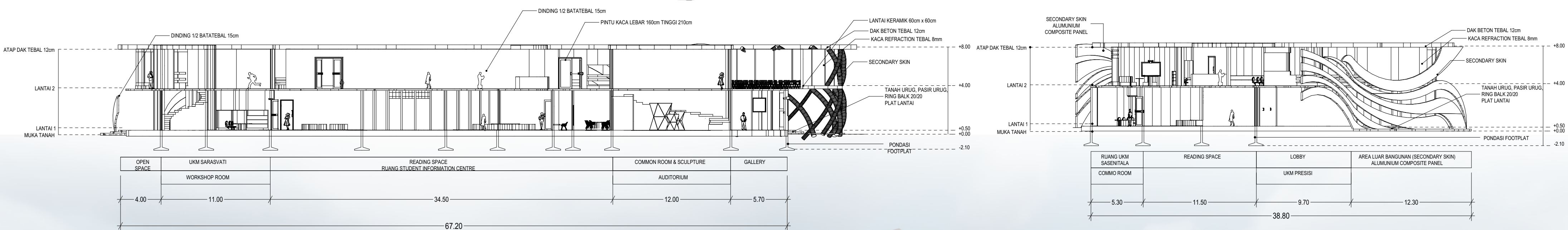
Dalam perancangannya, bangunan student centre juga dipenagruhi oleh rancangan tapak yang ada. Ruang luar dan ruang dalam bangunan harus mampu terkoneksi dengan baik. Fungsi dan sirkulasi menjadi penting di dalam desain.

First Floor



Building Section A

Building Section B



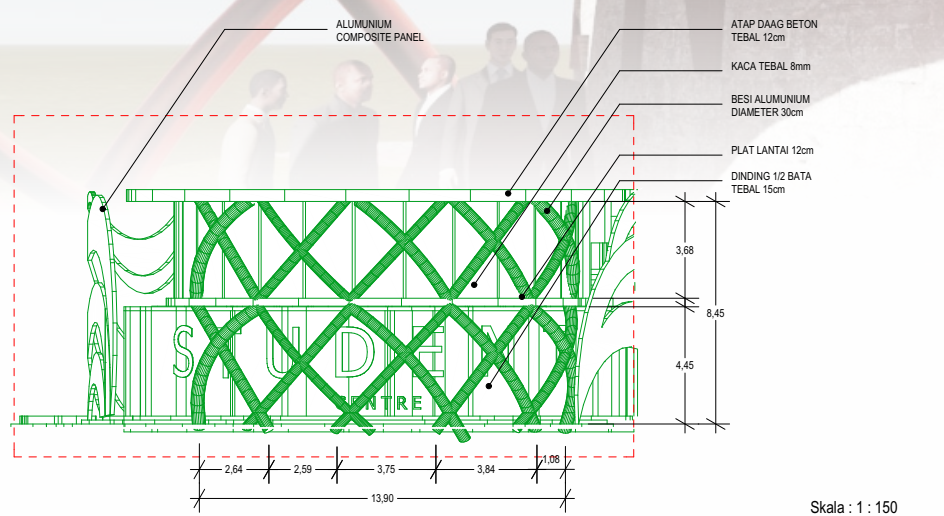
STUDENT CENTRE ISI

isi goes to community

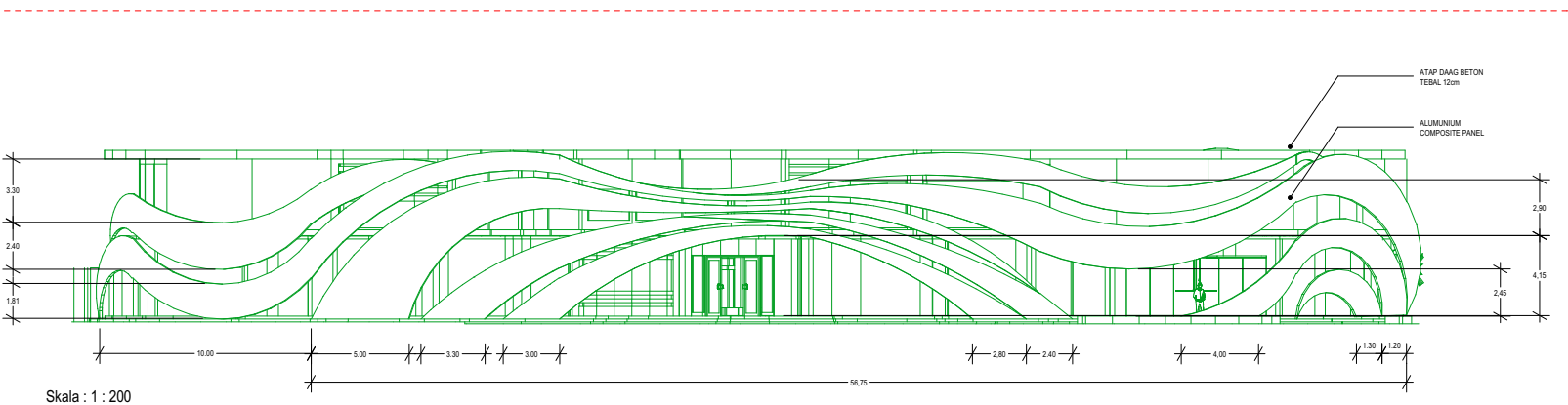
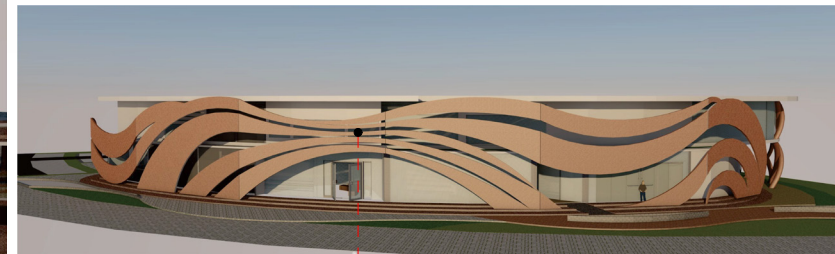
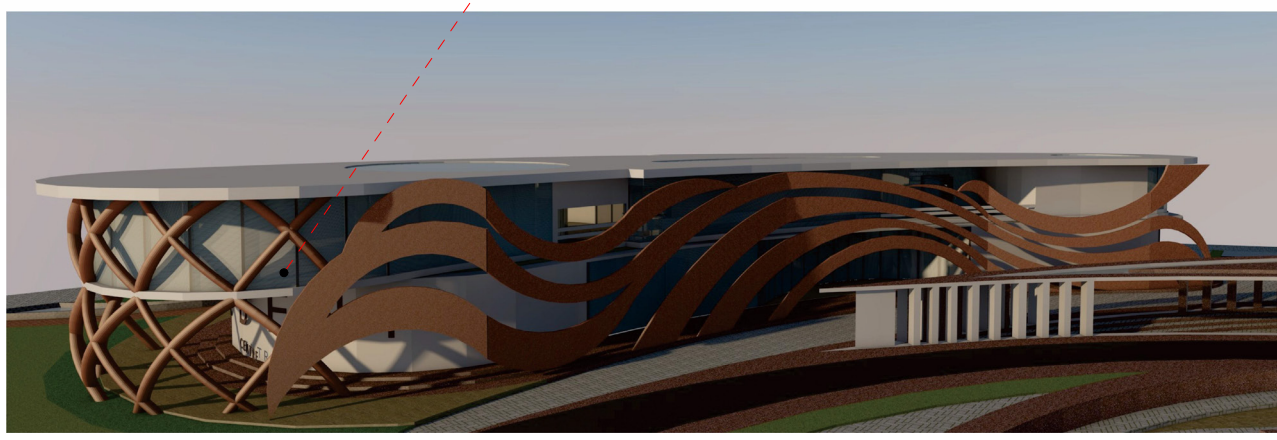
Building Facade



Tiang yang berfungsi sebagai estetika dan menahan beban struktur kolom.
MATERIAL ALUMINIUM STAINLESS DIAMETER 30cm



Skala: 1:150

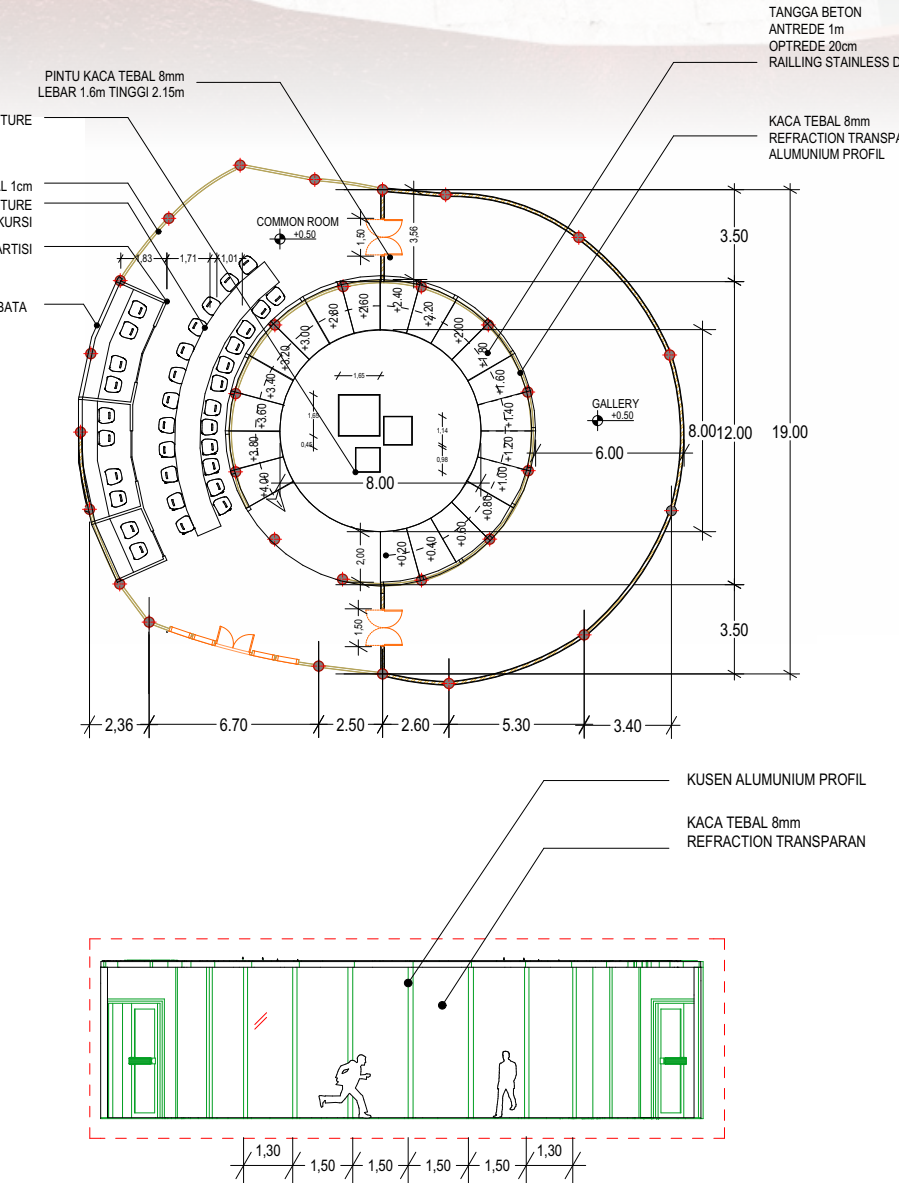
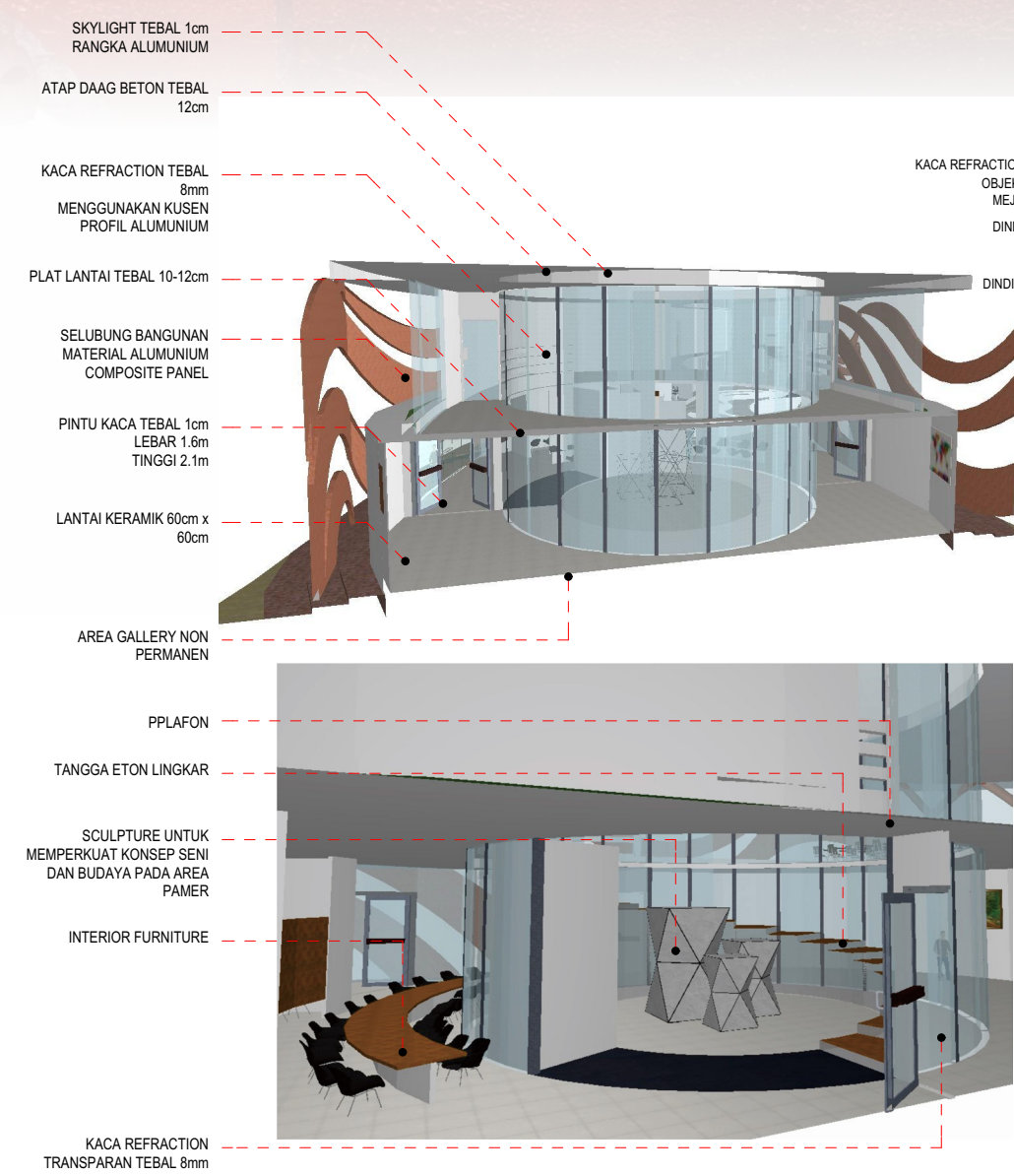


Skala: 1:200

Sama halnya dengan rancangan bangunan, rancangan selubung bangunan juga mengikuti pola organis. Pola organis tersebut membentang dan menutupi hampir 70%persen dinding bangunan. Adanya selubung pada bangunan juga memberikan batas yang jelas antara aktivitas pada ruang terbuka dan ruang tertutup.

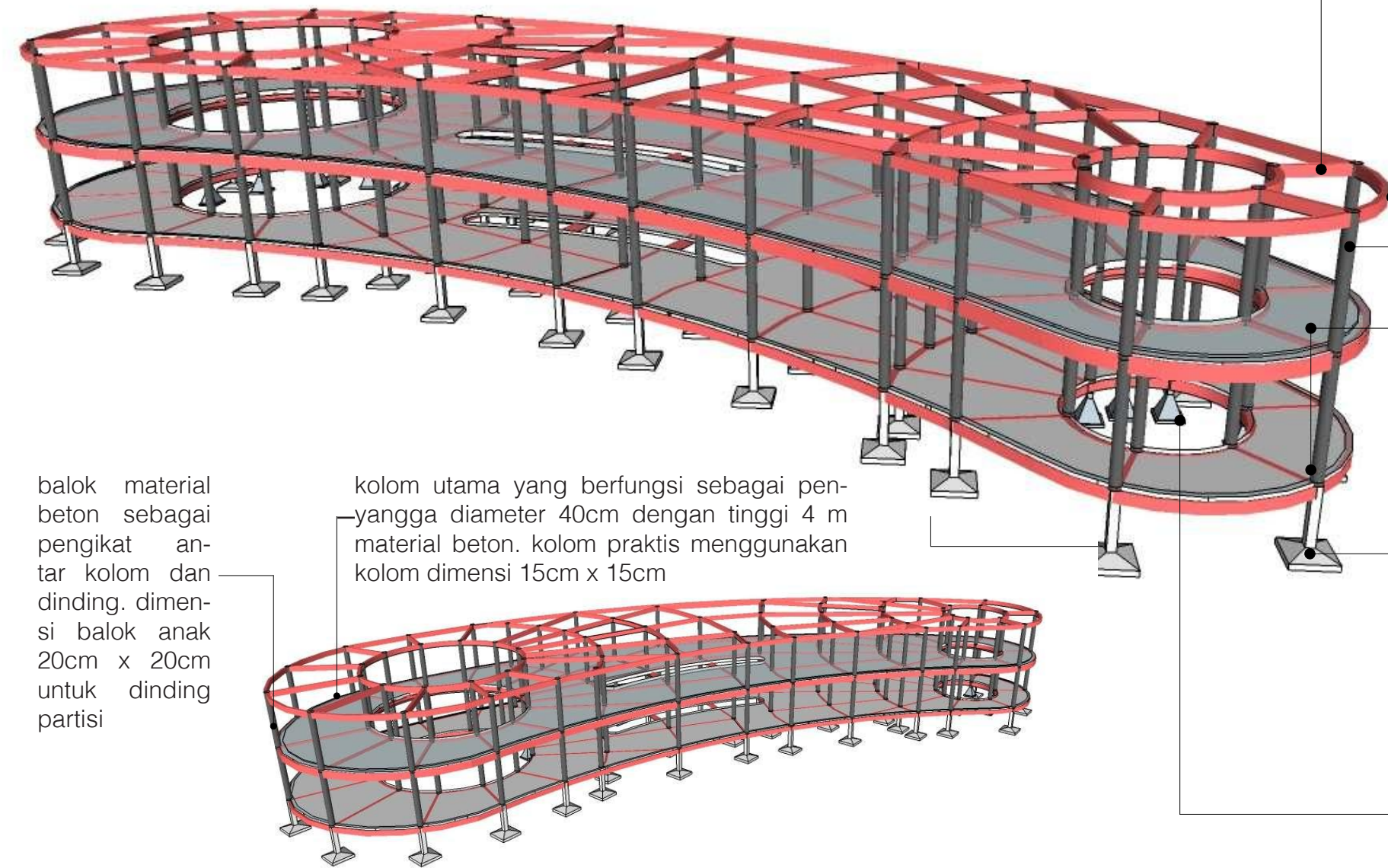
MATERIAL KULIT BANGUNAN MENGGUNAKAN ACP (ALUMINIUM COMPOSITE PANEL) DENGAN KETEBALAN 6MM.
Pangkal Aluminium Composite Panel ke Dinding bangunan menggunakan besi dengan di bor dan dibuat menggunakan baut diameter 14cm

Architectural Detail



Building Structure

Terdiri dari 2 lantai maka struktur yang digunakan adalah struktur dengan material beton dan menggunakan pondasi footplat. Struktur ini memiliki bentuk yang mengikuti bentuk bangunan. Struktur pada lantai 1 memiliki bentuk yang tipikal dengan struktur di lantai 2. Bangunan ini menggunakan atap DAK sehingga penggunaan material beton dan pondasi footplat dirasa sudah baik untuk menahan beban dari atap hingga dasar bangunan.



balok material beton sebagai pengikat antar kolom dan dinding, dimensi balok anak 20cm x 20cm untuk dinding partisi

kolom utama yang berfungsi sebagai penyangga diameter 40cm dengan tinggi 4 m material beton. kolom praktis menggunakan kolom dimensi 15cm x 15cm

STRUKTUR ATAP
atap daag beton coran dengan tebal 14cm

BALOK
balok utama menggunakan material beton dimensi 20cm x 40cm

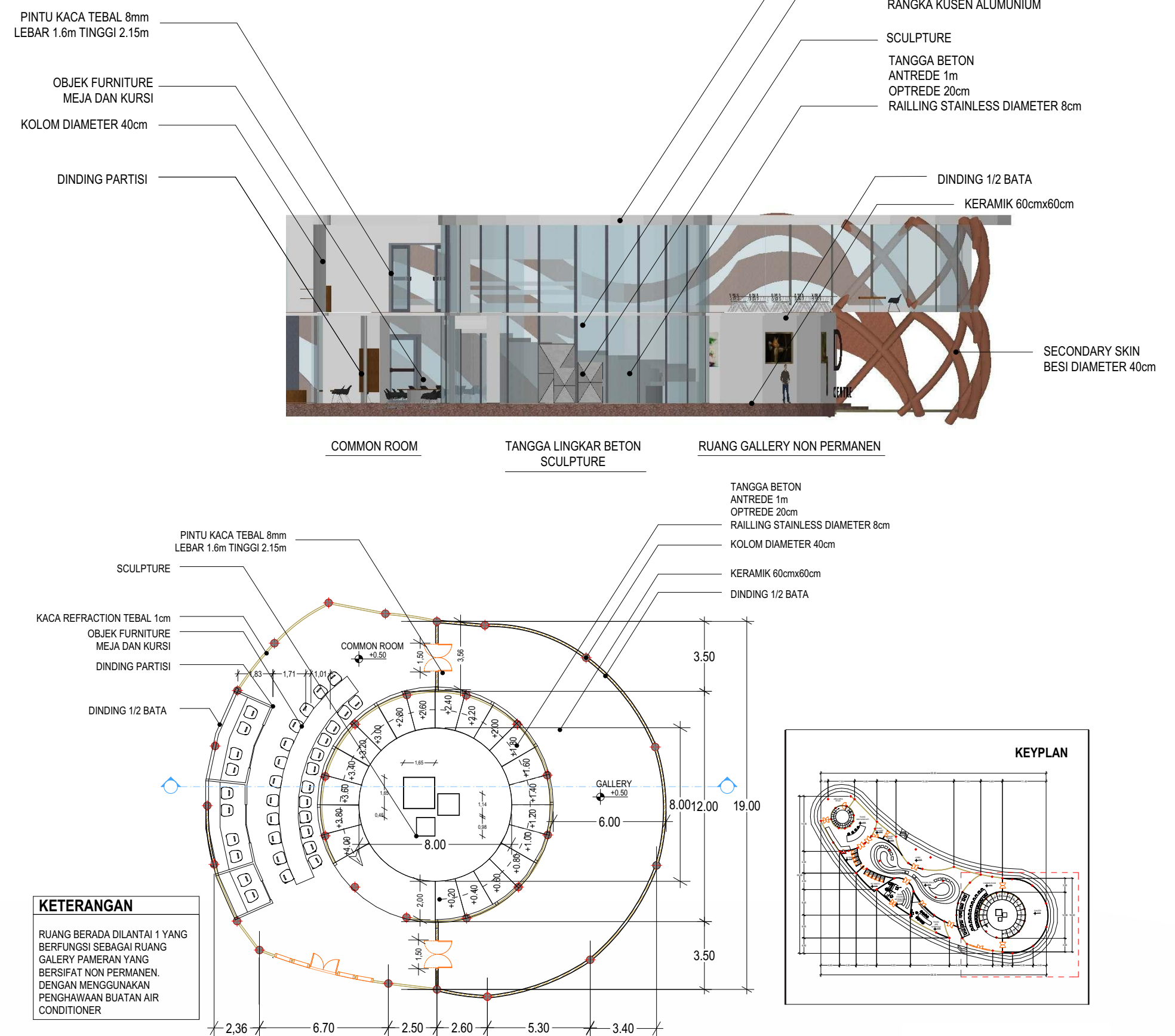
KOLOM
kolom beton lingkaran diameter 40 cm

PLAT LANTAI
tebal 14 cm tulang besi beton 2 lapis ukuran 10 mm

PONDASI FOOT PLAT
keadalam 2m dengan tapak 1.5m x 1.5m besi ulir 12 mm balok sloof 20cm x 40cm

PONDASI BATU KALI
keadalam 80 cm dengan tapak 1m x 1m besi ulir 12 mm balok sloof 20 cm x 40 cm

Partial Plan



KETERANGAN

RUANG BERADA DI LANTAI 1 YANG BERFUNGSI SEBAGAI RUANG GALLERY PERMANEN YANG BERSIFAT NON PERMANEN, DENGAN MENGGUNAKAN PENCAHAYAN BUATAN AIR CONDITIONER



STUDENT CENTRE ISI

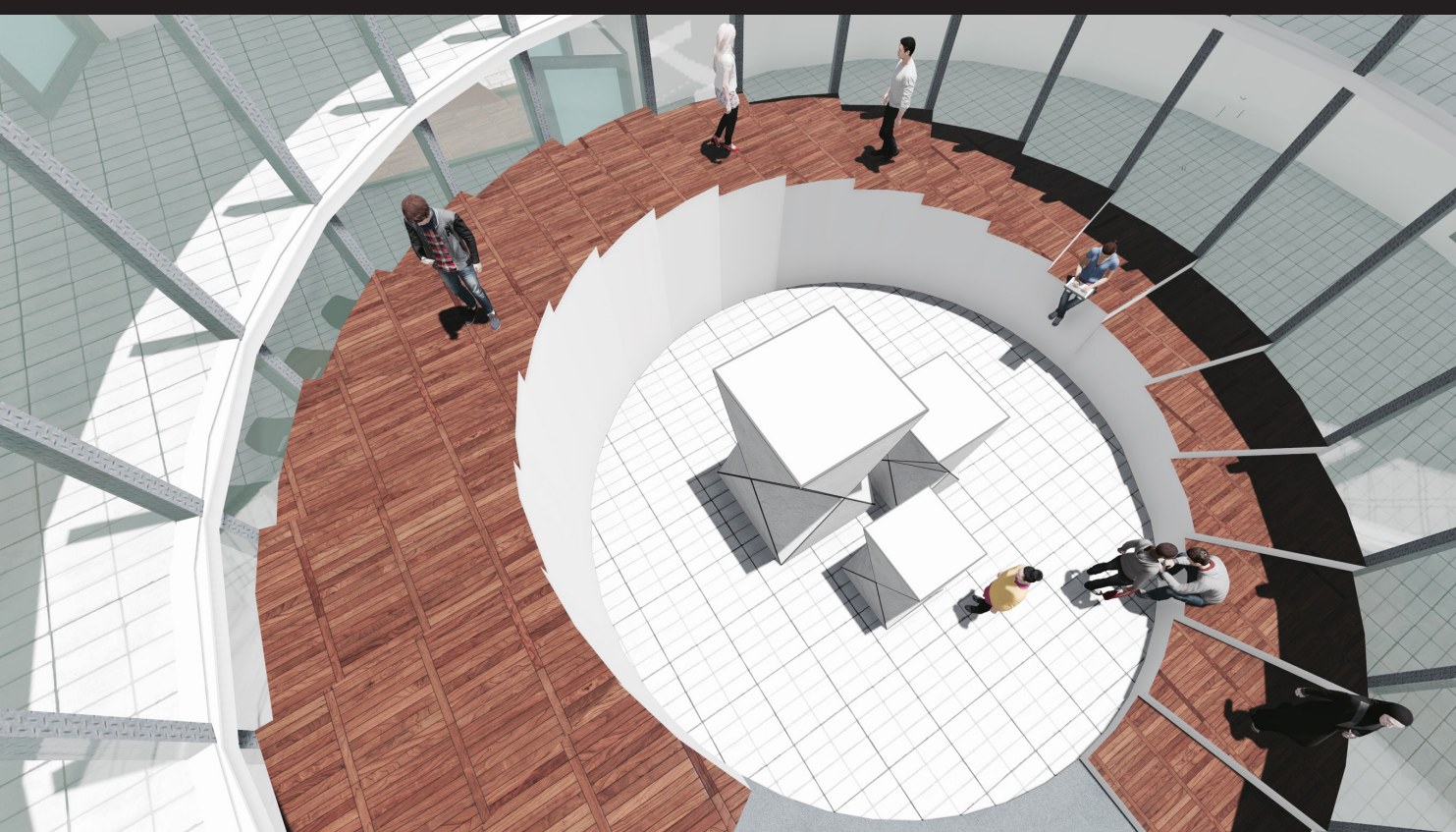
isi goes to community

Panggunharjo, Sewon, Bantul, Yogyakarta

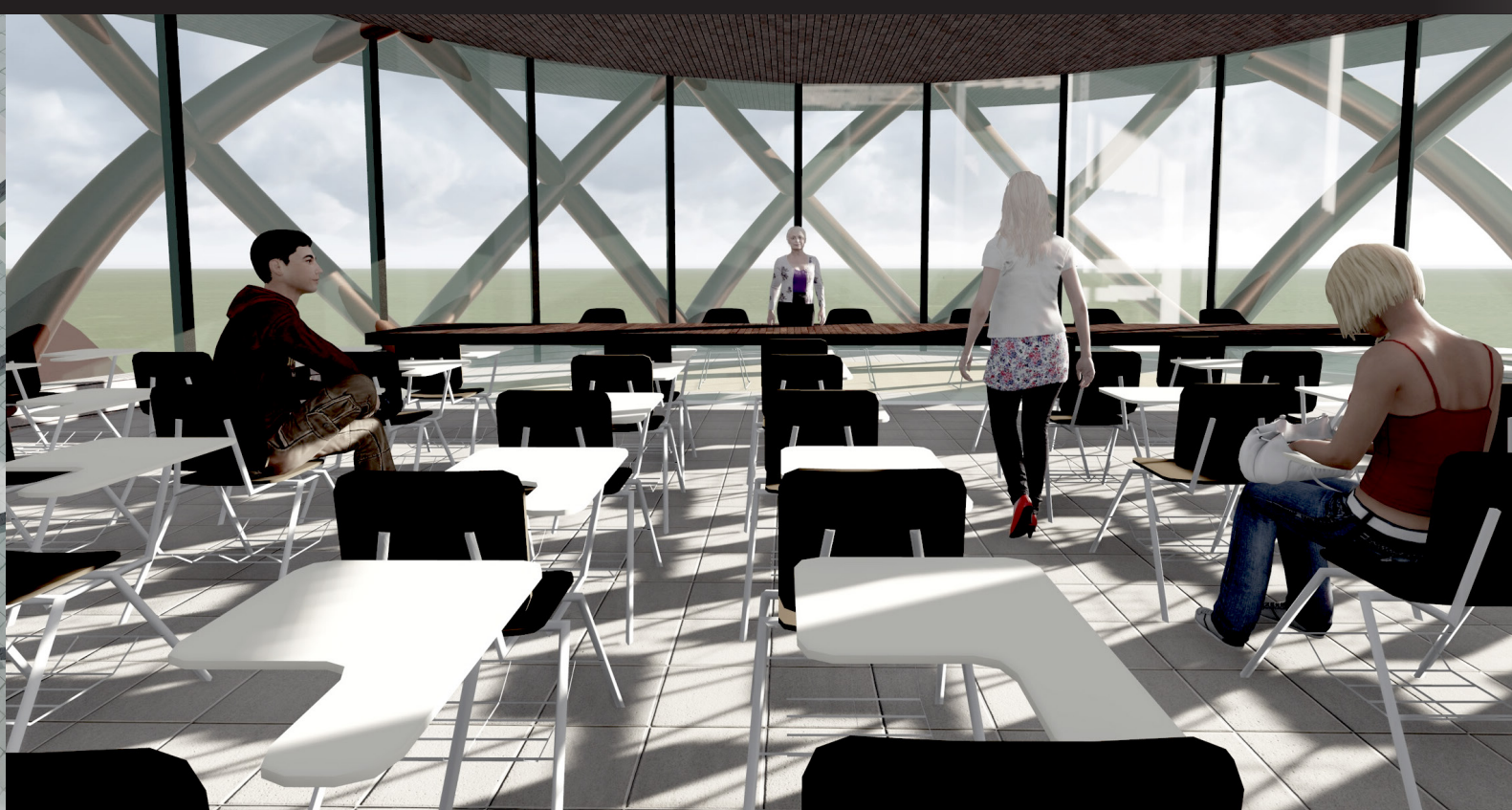
Building Perspective



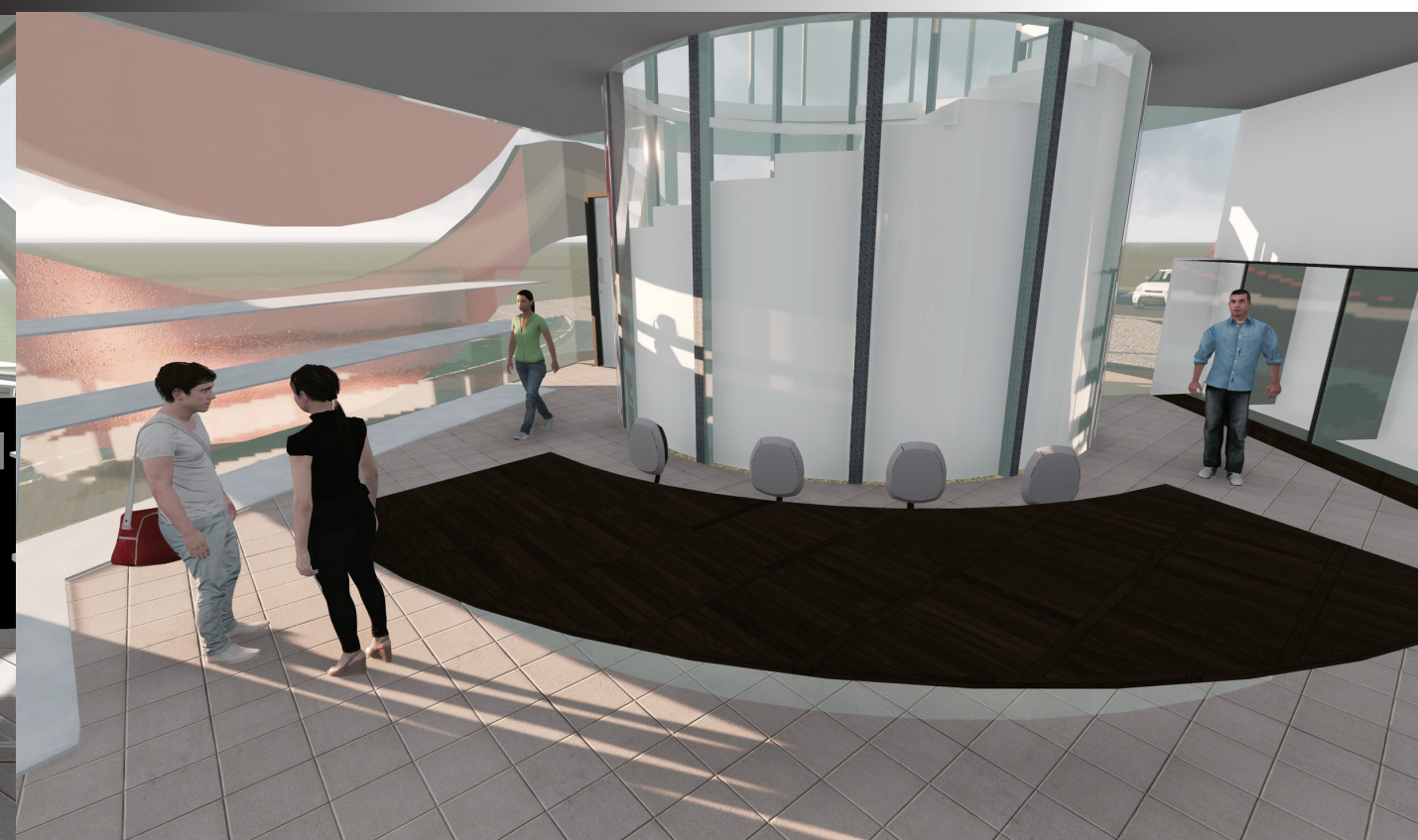
Transition Area



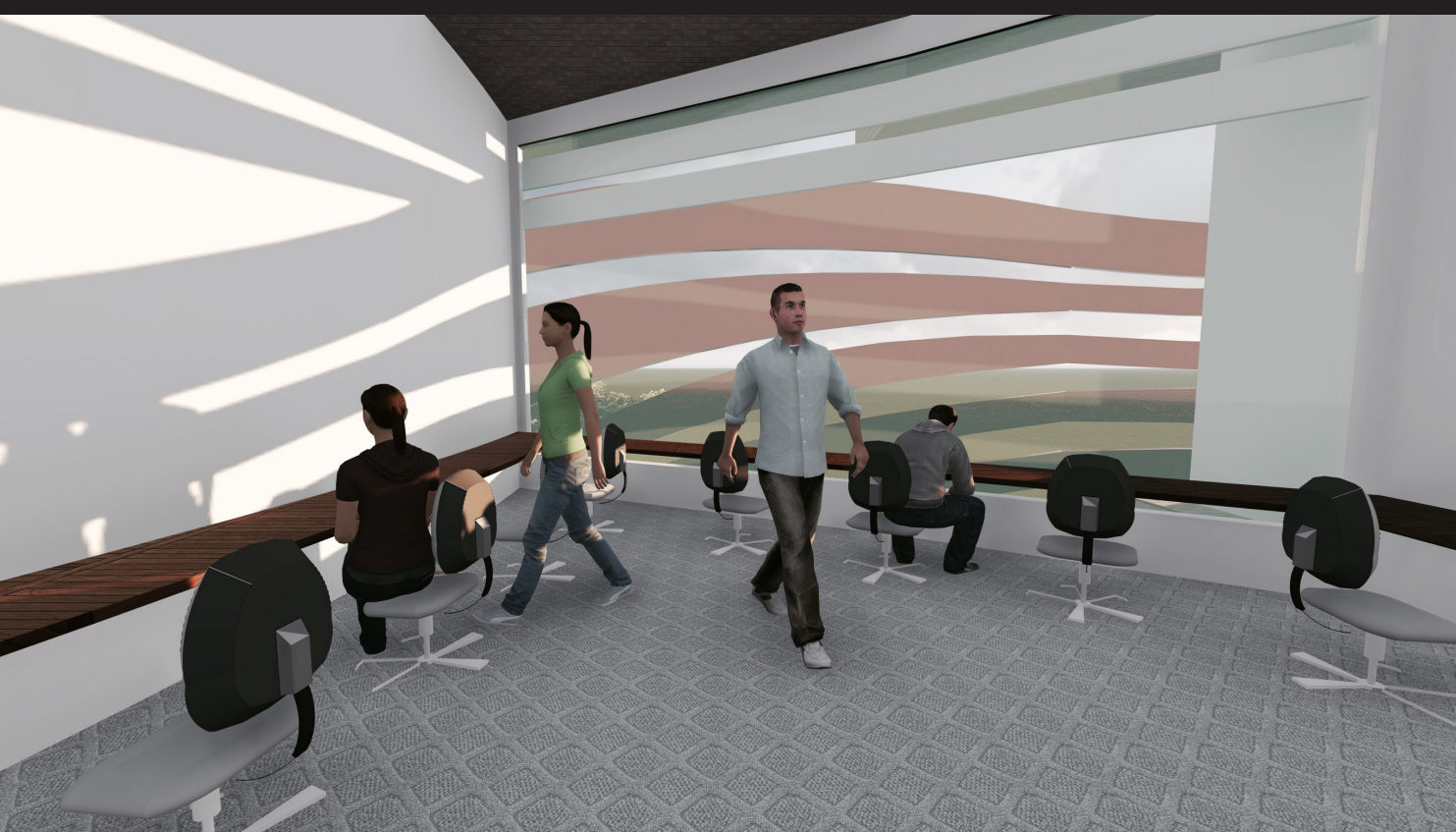
Auditorium



UKM Sarasvati



Common Room



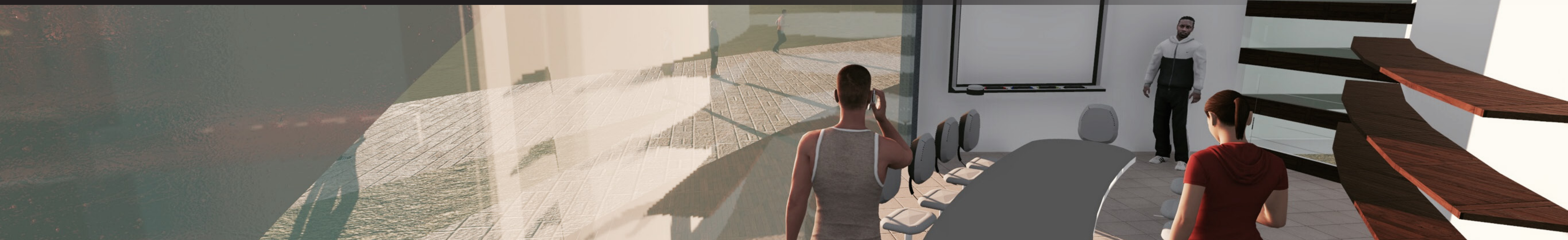
Galeri



Common Room

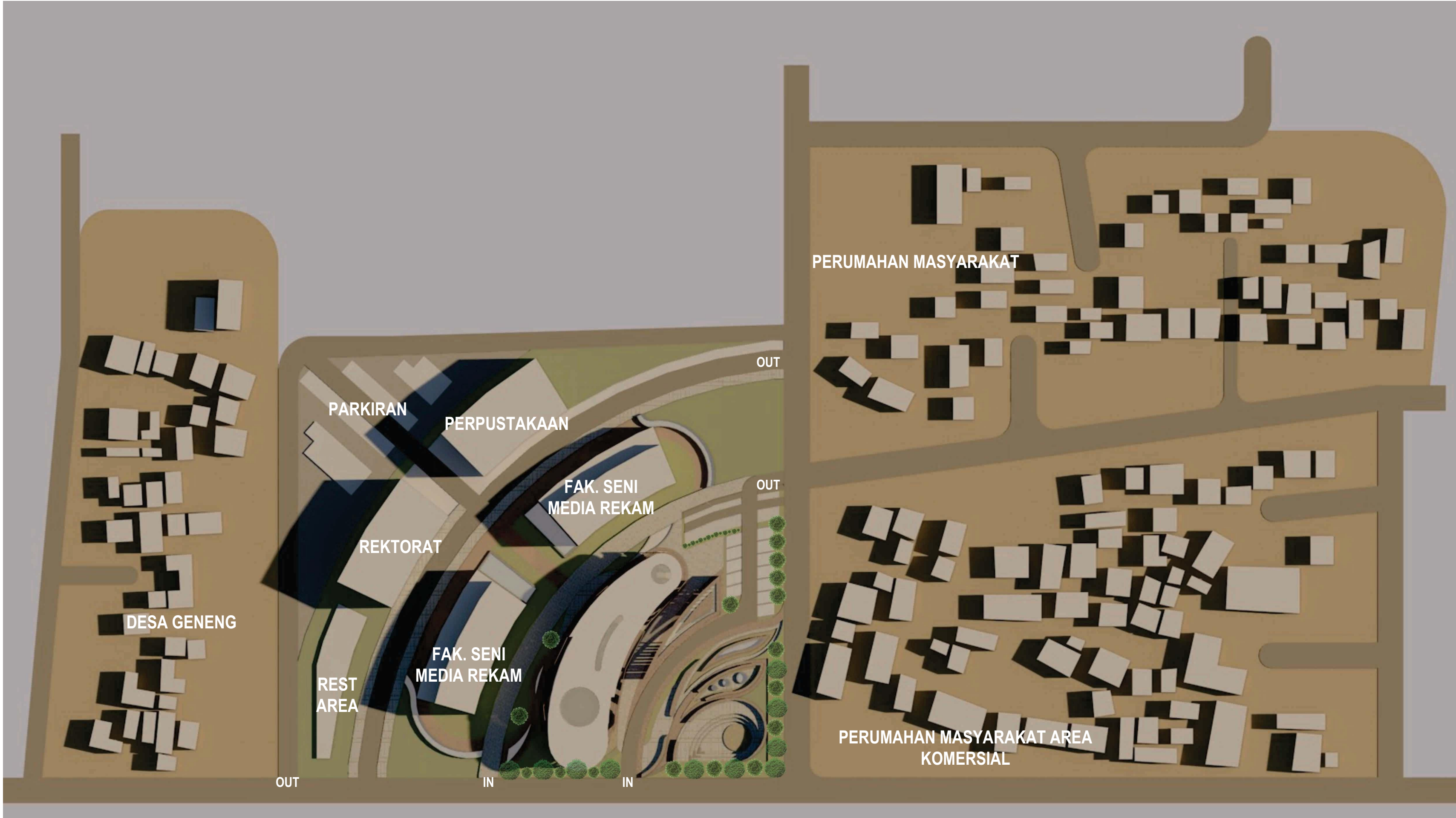


UKM Sassenitala



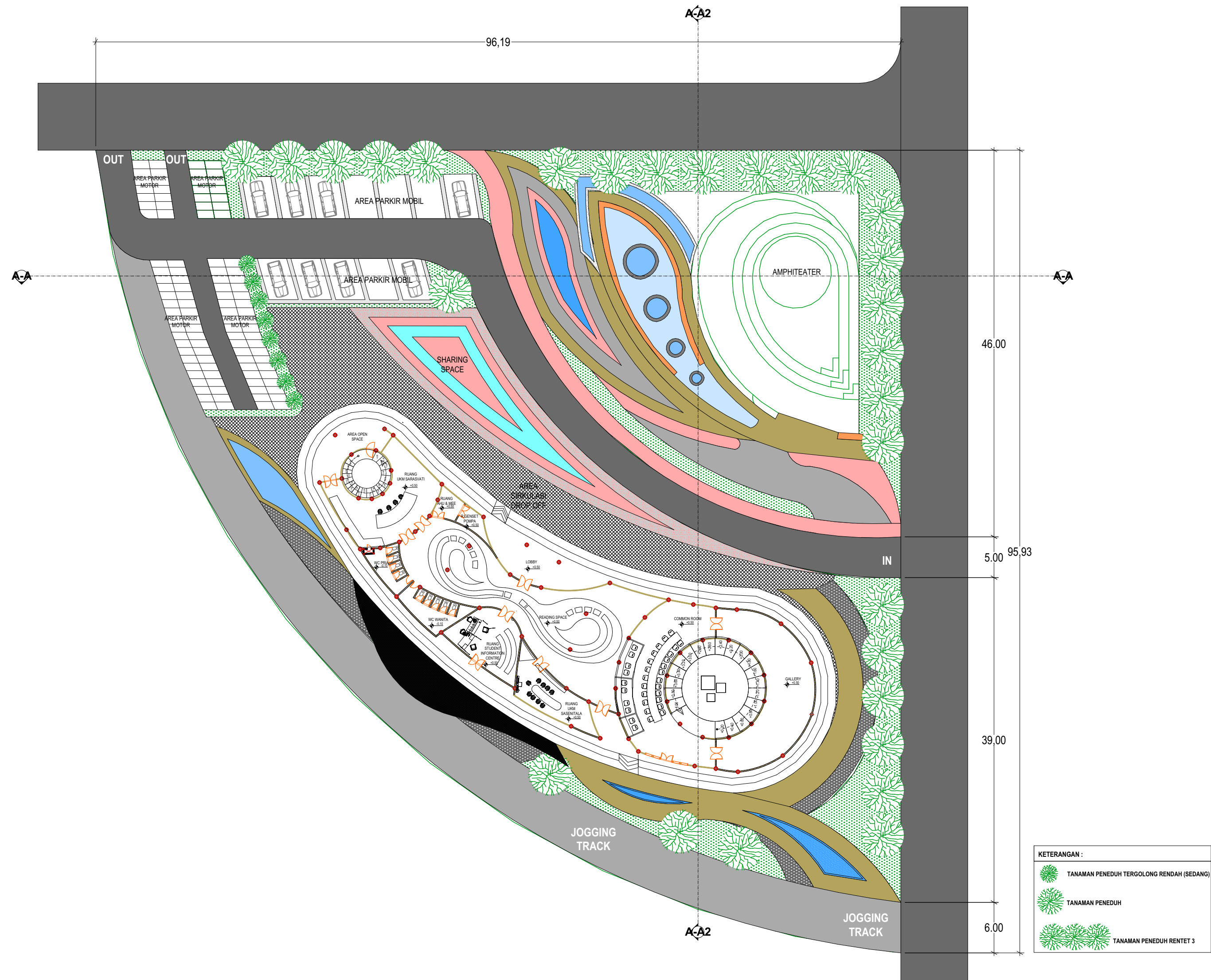
Building Perspective





SITUASI
Skala : 1 : 1000

 DEPARTEMENT OF ARCHITECTURE FACULTY OF CIVIL ENGINEERING AND PLANING UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA	PROYEK AKHIR SARJANA Pusat Kegiatan Mahasiswa ISI (Institut Seni Indonesia) Plaza sebagai Wadah Interaktif bagi Mahasiswa dan Masyarakat Desa Geneng	PUSAT KEGIATAN MAHASISWA Institut Seni Indonesia PLAZA Lokasi : Bantul, Yogyakarta	STUDENT IDENTITY	DOSEN PEMBIMBING	DRAWING NAME	SCALE	DRAWING NUMBER	PARAF
			NAME					
			RIZKI ALDILLAH	Ir. Hastuti Saptorini.,M.A				
			NIM	DOSEN PENGUJI				
			12512055	Ir. Etik Mufida M.T	SITUASI	1 : 1000		



SITEPLAN

Skala : 1 : 400



DEPARTEMENT OF ARCHITECTURE
FACULTY OF CIVIL ENGINEERING AND PLANING
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

PROYEK AKHIR SARJANA

Pusat Kegiatan Mahasiswa ISI (Institut Seni Indonesia)
Plaza sebagai Wadah Interaktif bagi Mahasiswa dan
Masyarakat Desa Geneng

PUSAT KEGIATAN MAHASISWA Institut Seni Indonesia PLAZA

Lokasi : Bantul, Yogyakarta

STUDENT IDENTITY

NAME

RIZKI ALDILLAH

NIM

12512055

DOSEN PEMBIMBING

Ir. Hastuti Saptorini.,M.A

DOSEN PENGUJI

Ir. Etik Mufida M.T

DRAWING NAME

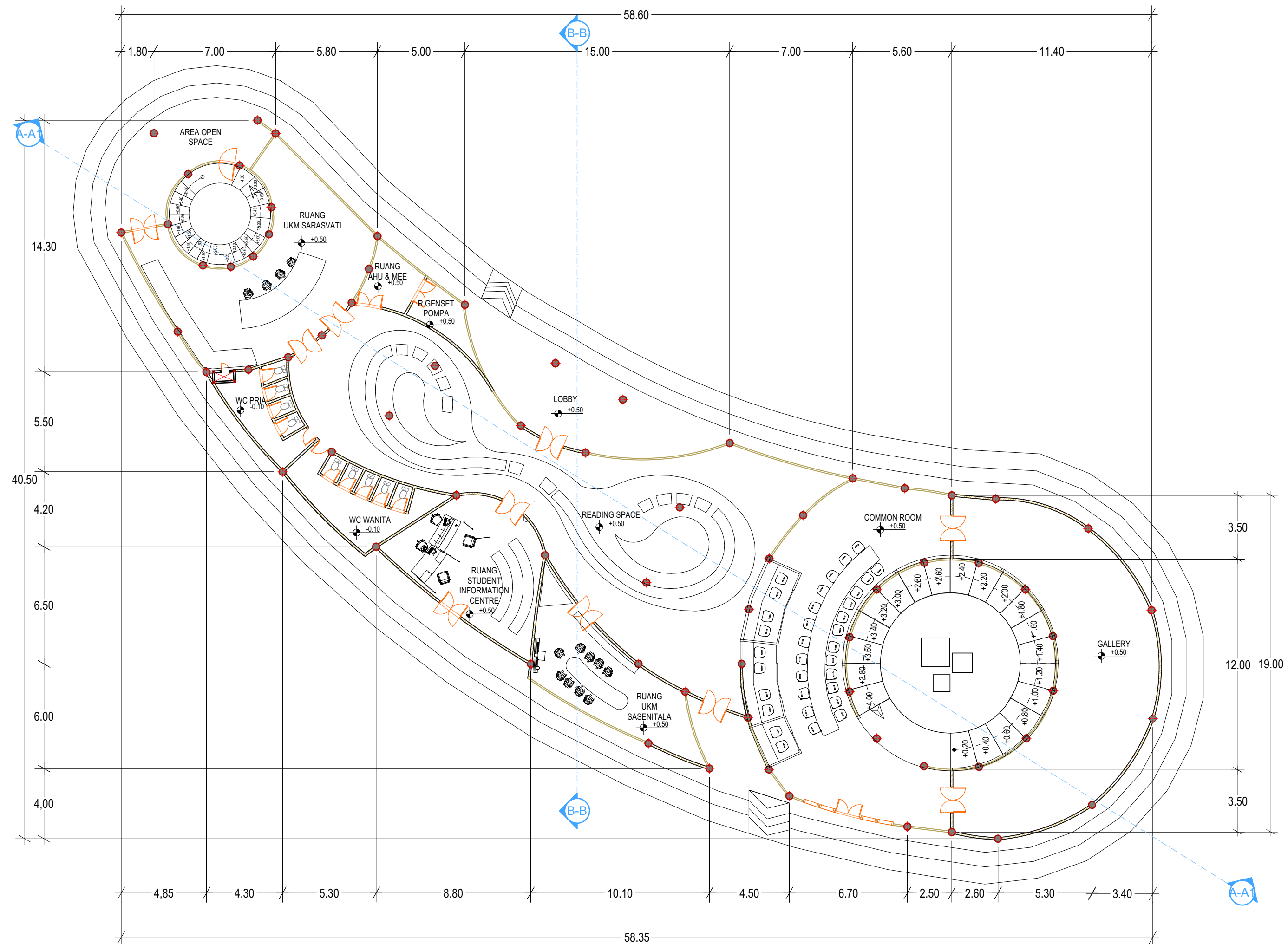
SITEPLAN

SCALE

1 : 400

DRAWING NUMBER

PARAF



DENAH LANTAI 1

Skala : 1 : 200



DEPARTEMENT OF ARCHITECTURE
FACULTY OF CIVIL ENGINEERING AND PLANING
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

PROYEK AKHIR SARJANA

Pusat Kegiatan Mahasiswa ISI (Institut Seni Indonesia)
Plaza sebagai Wadah Interaktif bagi Mahasiswa dan
Masyarakat Desa Geneng

**PUSAT KEGIATAN MAHASISWA
Institut Seni Indonesia PLAZA**

Lokasi : Bantul, Yogyakarta

STUDENT IDENTITY

NAME

RIZKI ALDILLAH

NIM

12512055

DOSEN PEMBIMBING

Ir. Hastuti Saptorini.,M.A

DOSEN PENGUJI

Ir. Etik Mufida M.T

DRAWING NAME

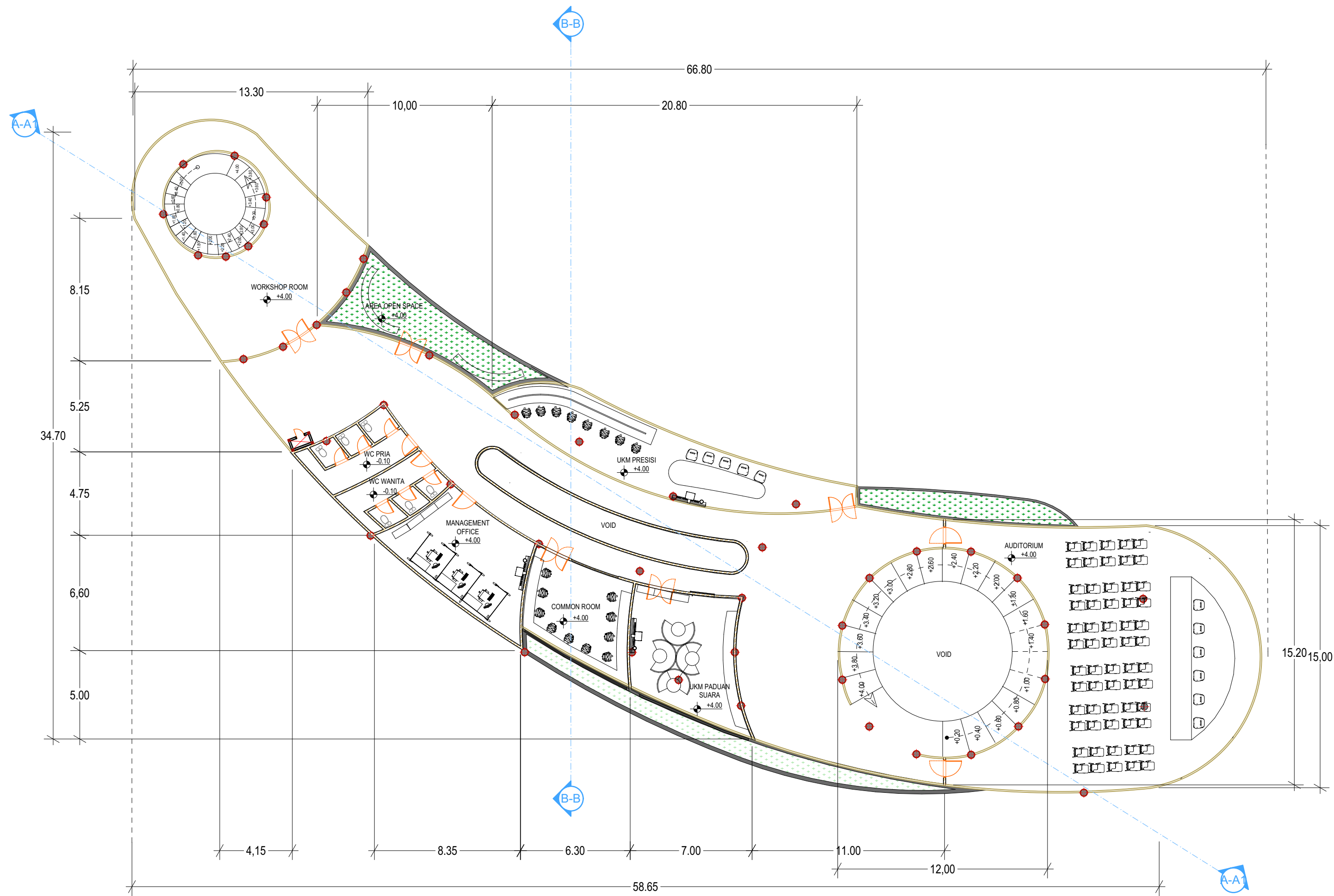
DENAH LANTAI 1

SCALE

1 : 200

DRAWING NUMBER

PARAF



DENAH LANTAI 2

Skala : 1 : 200



DEPARTEMENT OF ARCHITECTURE
FACULTY OF CIVIL ENGINEERING AND PLANING
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

PROYEK AKHIR SARJANA

Pusat Kegiatan Mahasiswa ISI (Institut Seni Indonesia)
Plaza sebagai Wadah Interaktif bagi Mahasiswa dan
Masyarakat Desa Geneng

PUSAT KEGIATAN MAHASISWA Institut Seni Indonesia PLAZA

Lokasi : Bantul, Yogyakarta

STUDENT IDENTITY

NAME

RIZKI ALDILLAH

NIM

12512055

DOSEN PEMBIMBING

Ir. Hastuti Saptorini, M.A

DOSEN PENGUJI

Ir. Etik Mufida M.T

DRAWING NAME

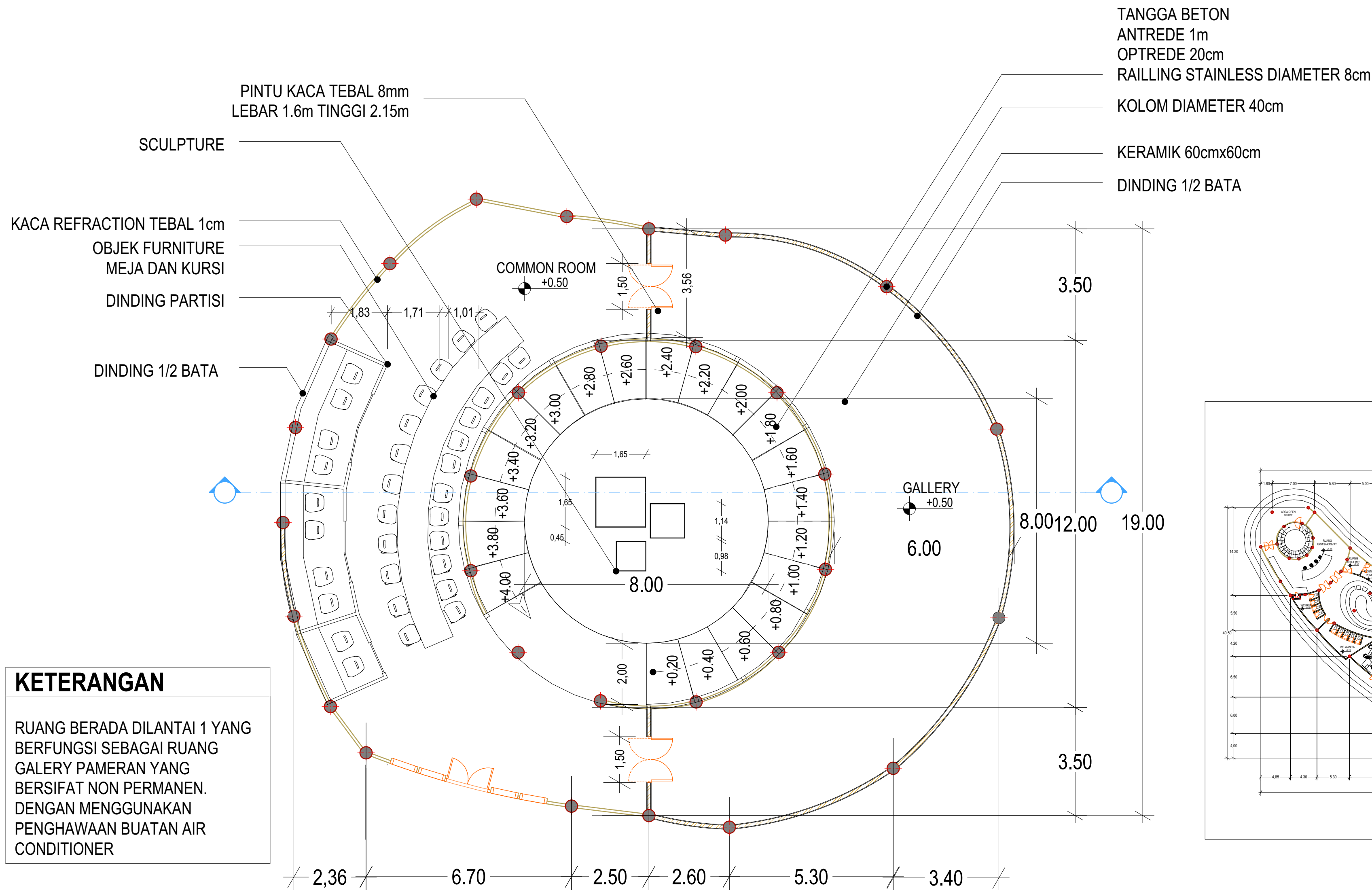
DENAH LANTAI 2

SCALE

1 : 200

DRAWING NUMBER

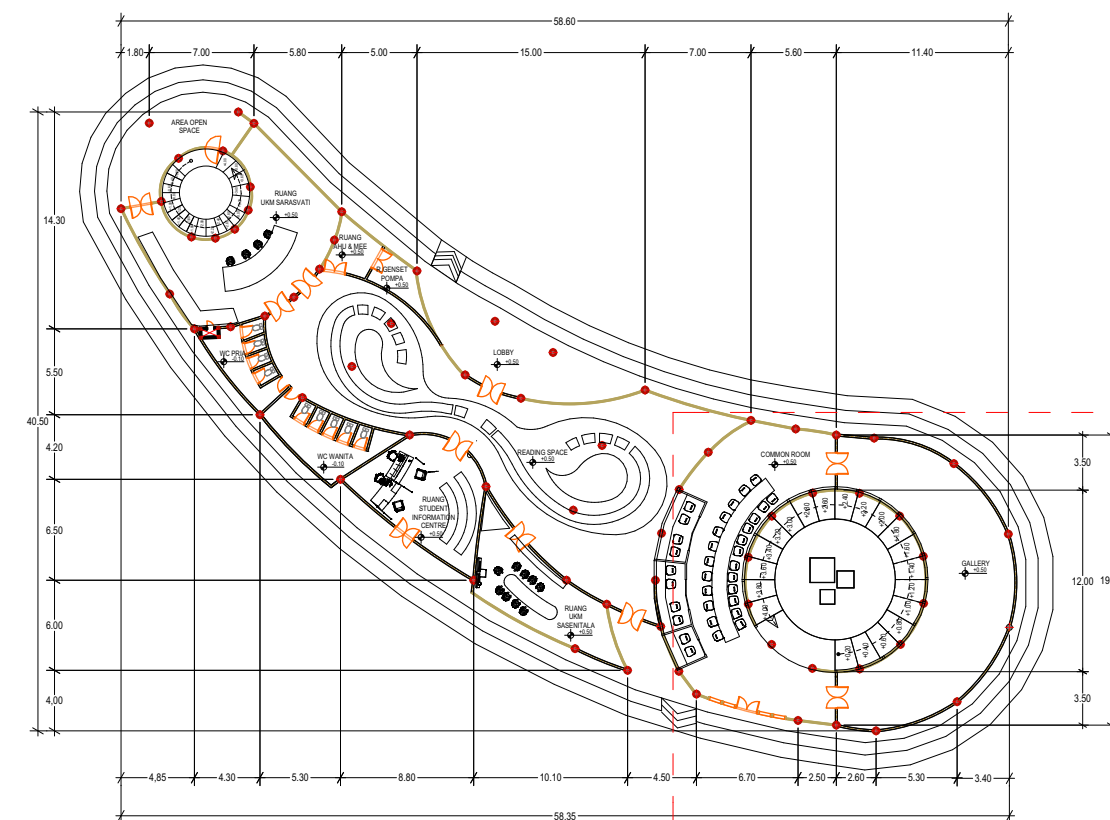
PARAF



KETERANGAN

RUANG BERADA DILANTAI 1 YANG BERFUNGSI SEBAGAI RUANG GALERY PAMERAN YANG BERSIFAT NON PERMANEN. DENGAN MENGGUNAKAN PENGHAWAAN BUATAN AIR CONDITIONER

KEYPLAN



DENAH PARSIAL A

Skala : 1 : 100



DEPARTEMENT OF ARCHITECTURE
FACULTY OF CIVIL ENGINEERING AND PLANING
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

PROYEK AKHIR SARJANA

Pusat Kegiatan Mahasiswa ISI (Institut Seni Indonesia)
Plaza sebagai Wadah Interaktif bagi Mahasiswa dan Masyarakat Desa Geneng

PUSAT KEGIATAN MAHASISWA Institut Seni Indonesia PLAZA

Lokasi : Bantul, Yogyakarta

STUDENT IDENTITY

NAME

RIZKI ALDILLAH

NIM

12512055

DOSEN PEMBIMBING

Ir. Hastuti Saptorini.,M.A

DOSEN PENGUJI

Ir. Etik Mufida M.T

DRAWING NAME

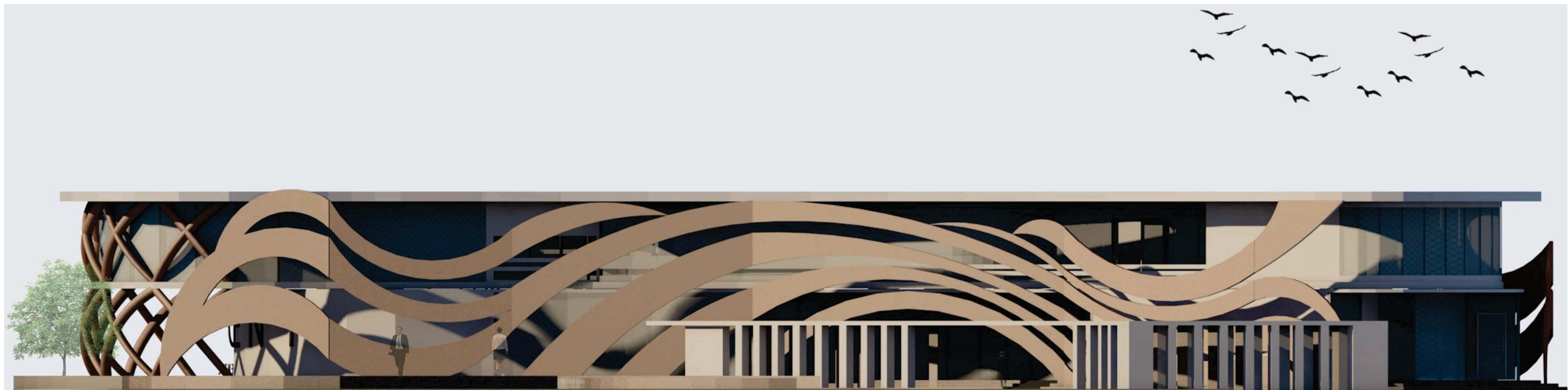
DENAH PARSIAL A

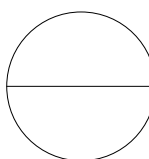
SCALE

1 : 100

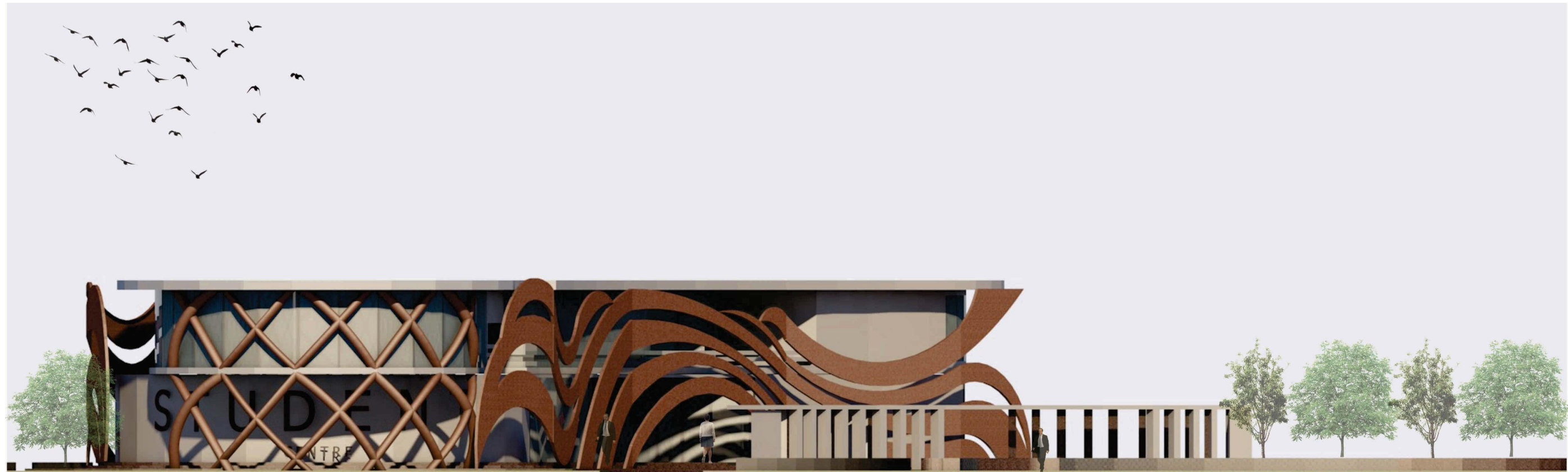
DRAWING NUMBER

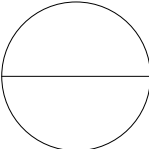
PARAF



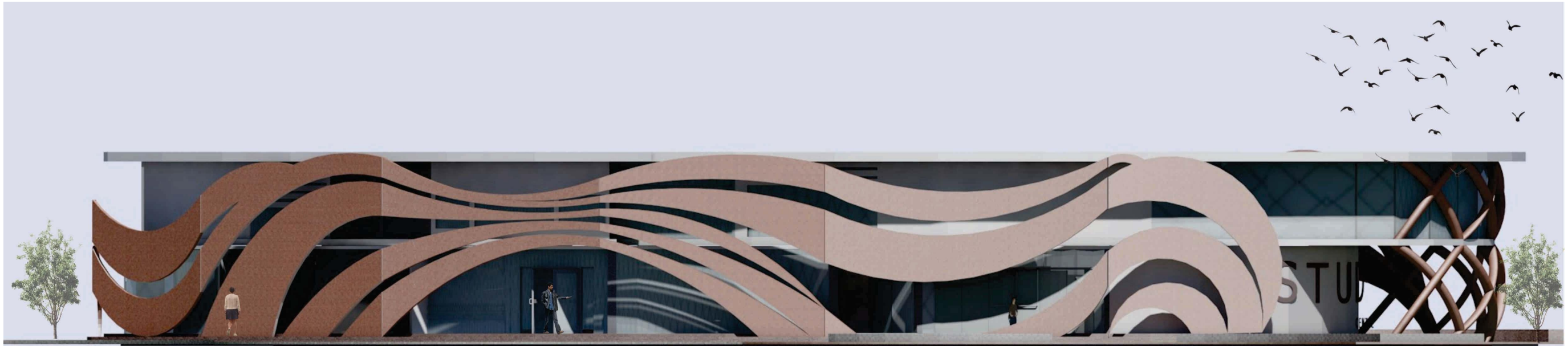
 **TAMPAK UTARA**
Skala : 1 : 200

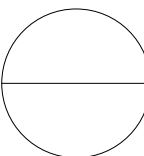
 DEPARTEMENT OF ARCHITECTURE FACULTY OF CIVIL ENGINEERING AND PLANING UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA	PROYEK AKHIR SARJANA Pusat Kegiatan Mahasiswa ISI (Institut Seni Indonesia) Plaza sebagai Wadah Interaktif bagi Mahasiswa dan Masyarakat Desa Geneng	PUSAT KEGIATAN MAHASISWA Institut Seni Indonesia PLAZA Lokasi : Bantul, Yogyakarta	STUDENT IDENTITY	DOSEN PEMBIMBING	DRAWING NAME	SCALE	DRAWING NUMBER	PARAF
			NAME					
			RIZKI ALDILLAH	Ir. Hastuti Saptorini.,M.A				
			NIM	DOSEN PENGUJI				
			12512055	Ir. Etik Mufida M.T	TAMPAK UTARA	1 : 200		



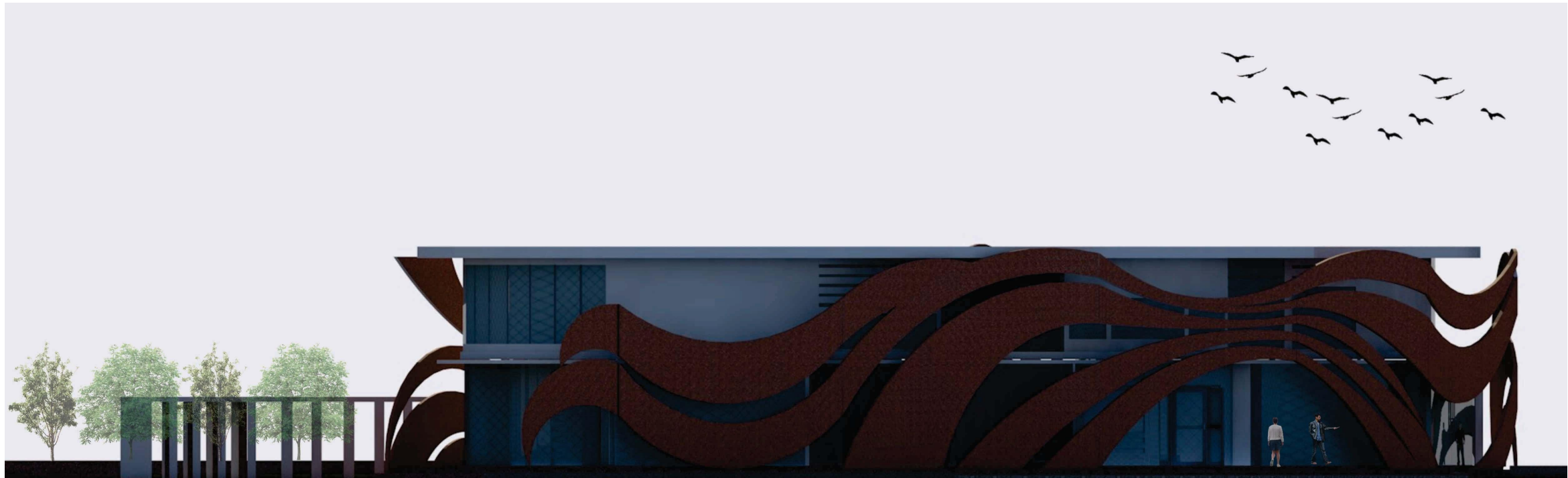
 **TAMPAK TIMUR**
Skala : 1 : 200

 DEPARTEMENT OF ARCHITECTURE FACULTY OF CIVIL ENGINEERING AND PLANING UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA	PROYEK AKHIR SARJANA Pusat Kegiatan Mahasiswa ISI (Institut Seni Indonesia) Plaza sebagai Wadah Interaktif bagi Mahasiswa dan Masyarakat Desa Geneng	PUSAT KEGIATAN MAHASISWA Institut Seni Indonesia PLAZA Lokasi : Bantul, Yogyakarta	STUDENT IDENTITY	DOSEN PEMBIMBING	DRAWING NAME	SCALE	DRAWING NUMBER	PARAF
			NAME					
			RIZKI ALDILLAH	Ir. Hastuti Saptorini.,M.A				
			NIM	DOSEN PENGUJI				
			12512055	Ir. Etik Mufida M.T	TAMPAK TIMUR	1 : 200		



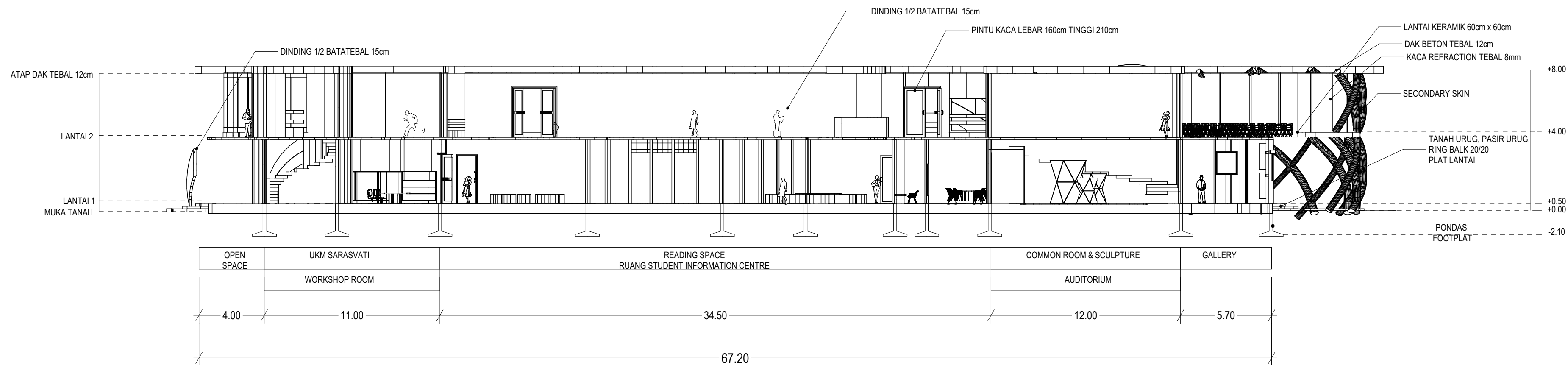
 **TAMPAK SELATAN**
Skala : 1 : 200

 DEPARTEMENT OF ARCHITECTURE FACULTY OF CIVIL ENGINEERING AND PLANING UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA	PROYEK AKHIR SARJANA Pusat Kegiatan Mahasiswa ISI (Institut Seni Indonesia) Plaza sebagai Wadah Interaktif bagi Mahasiswa dan Masyarakat Desa Geneng	PUSAT KEGIATAN MAHASISWA Institut Seni Indonesia PLAZA Lokasi : Bantul, Yogyakarta	STUDENT IDENTITY	DOSEN PEMBIMBING	DRAWING NAME	SCALE	DRAWING NUMBER	PARAF
			NAME					
			RIZKI ALDILLAH	Ir. Hastuti Saptorini.,M.A				
			NIM	DOSEN PENGUJI				
			12512055	Ir. Etik Mufida M.T				



TAMPAK BARAT
Skala : 1 : 200

 DEPARTEMENT OF ARCHITECTURE FACULTY OF CIVIL ENGINEERING AND PLANING UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA	PROYEK AKHIR SARJANA Pusat Kegiatan Mahasiswa ISI (Institut Seni Indonesia) Plaza sebagai Wadah Interaktif bagi Mahasiswa dan Masyarakat Desa Geneng	PUSAT KEGIATAN MAHASISWA Institut Seni Indonesia PLAZA Lokasi : Bantul, Yogyakarta	STUDENT IDENTITY	DOSEN PEMBIMBING	DRAWING NAME	SCALE	DRAWING NUMBER	PARAF
			NAME					
			RIZKI ALDILLAH	Ir. Hastuti Saptorini.,M.A				
			NIM	DOSEN PENGUJI				
			12512055	Ir. Etik Mufida M.T	TAMPAK BARAT	1 : 200		



POTONGAN A-A
Skala : 1 : 200



DEPARTEMENT OF ARCHITECTURE
FACULTY OF CIVIL ENGINEERING AND PLANING
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

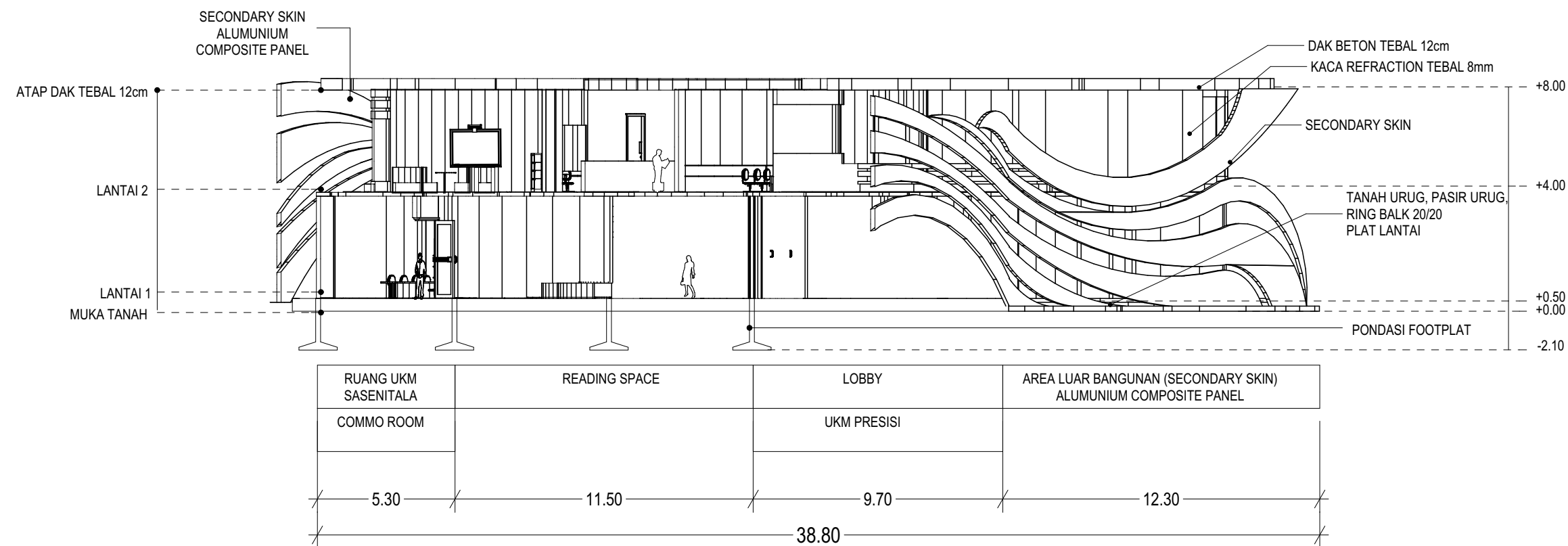
PROYEK AKHIR SARJANA

Pusat Kegiatan Mahasiswa ISI (Institut Seni Indonesia)
Plaza sebagai Wadah Interaktif bagi Mahasiswa dan
Masyarakat Desa Geneng

**PUSAT KEGIATAN MAHASISWA
Institut Seni Indonesia PLAZA**

Lokasi : Bantul, Yogyakarta

STUDENT IDENTITY	DOSEN PEMBIMBING	DRAWING NAME	SCALE	DRAWING NUMBER	PARAF
NAME	Ir. Hastuti Saptorini.,M.A	POTONGAN A-A	1 : 200		
RIZKI ALDILLAH	DOSEN PENGUJI				
NIM	Ir. Etik Mufida M.T				
12512055					



POTONGAN B-B
Skala : 1 : 200



DEPARTEMENT OF ARCHITECTURE
FACULTY OF CIVIL ENGINEERING AND PLANING
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

PROYEK AKHIR SARJANA

Pusat Kegiatan Mahasiswa ISI (Institut Seni Indonesia)
Plaza sebagai Wadah Interaktif bagi Mahasiswa dan
Masyarakat Desa Geneng

**PUSAT KEGIATAN MAHASISWA
Institut Seni Indonesia PLAZA**

Lokasi : Bantul, Yogyakarta

STUDENT IDENTITY

NAME

RIZKI ALDILLAH

NIM

12512055

DOSEN PEMBIMBING

Ir. Hastuti Saptorini.,M.A

DOSEN PENGUJI

Ir. Etik Mufida M.T

DRAWING NAME

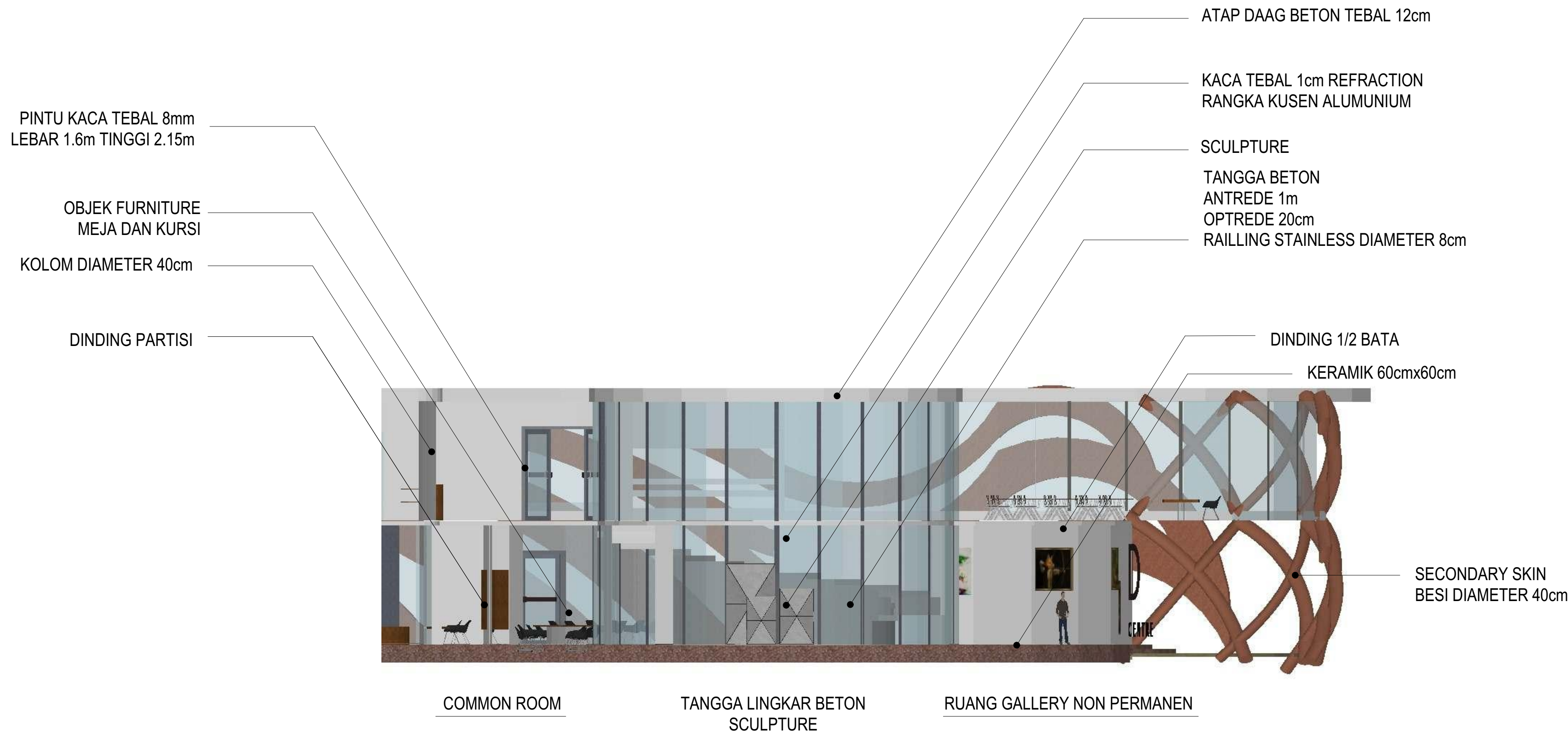
POTONGAN B-B

SCALE

1 : 200

DRAWING NUMBER

PARAF



POT.PARSIAL A
Skala : 1 : -



DEPARTEMENT OF ARCHITECTURE
FACULTY OF CIVIL ENGINEERING AND PLANING
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

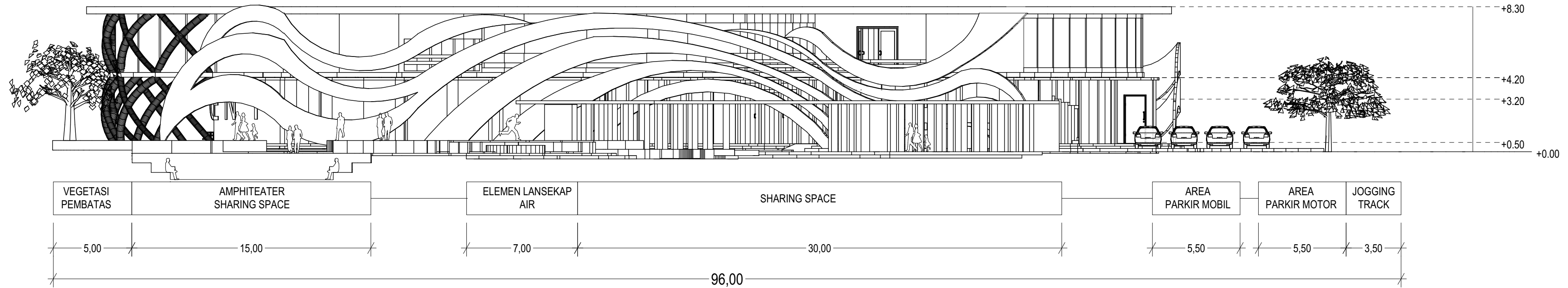
PROYEK AKHIR SARJANA

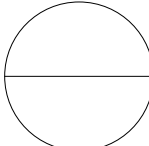
Pusat Kegiatan Mahasiswa ISI (Institut Seni Indonesia)
Plaza sebagai Wadah Interaktif bagi Mahasiswa dan
Masyarakat Desa Geneng

**PUSAT KEGIATAN MAHASISWA
Institut Seni Indonesia PLAZA**

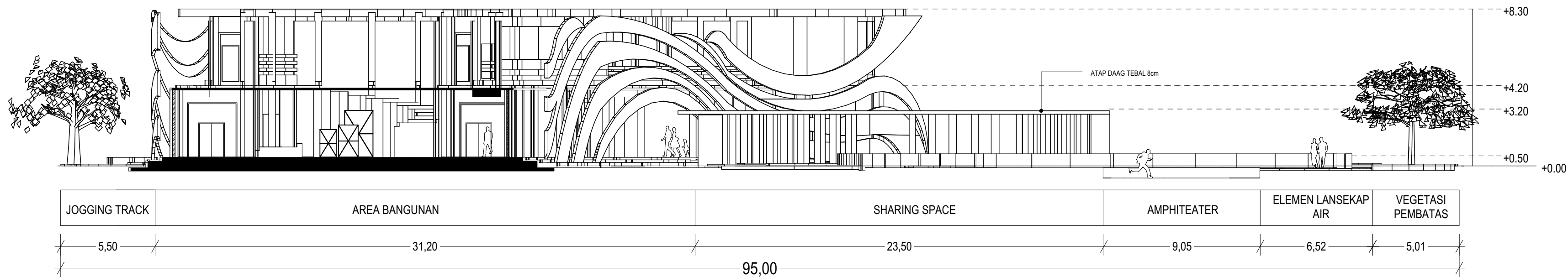
Lokasi : Bantul, Yogyakarta

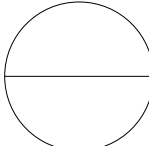
STUDENT IDENTITY	DOSEN PEMBIMBING	DRAWING NAME	SCALE	DRAWING NUMBER	PARAF
NAME	Ir. Hastuti Saptorini.,M.A	POTONGAN PARSIAL A	-		
RIZKI ALDILLAH	DOSEN PENGUJI				
NIM	Ir. Etik Mufida M.T				
12512055					



 **POTONGAN LANSEKAP A**
Skala : 1 : 200

 DEPARTEMENT OF ARCHITECTURE FACULTY OF CIVIL ENGINEERING AND PLANING UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA	PROYEK AKHIR SARJANA Pusat Kegiatan Mahasiswa ISI (Institut Seni Indonesia) Plaza sebagai Wadah Interaktif bagi Mahasiswa dan Masyarakat Desa Geneng	PUSAT KEGIATAN MAHASISWA Institut Seni Indonesia PLAZA Lokasi : Bantul, Yogyakarta	STUDENT IDENTITY	DOSEN PEMBIMBING Ir. Hastuti Saptorini.,M.A	DRAWING NAME POTONGAN LANSEKAP A	SCALE 1 : 200	DRAWING NUMBER	PARAF
			NAME					
			RIZKI ALDILLAH	DOSEN PENGUJI				
			NIM	Ir. Etik Mufida M.T				
			12512055					



 **POTONGAN LANSEKAP B**
Skala : 1 : 200



DEPARTEMENT OF ARCHITECTURE
FACULTY OF CIVIL ENGINEERING AND PLANING
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

PROYEK AKHIR SARJANA

Pusat Kegiatan Mahasiswa ISI (Institut Seni Indonesia)
Plaza sebagai Wadah Interaktif bagi Mahasiswa dan
Masyarakat Desa Geneng

**PUSAT KEGIATAN MAHASISWA
Institut Seni Indonesia PLAZA**

Lokasi : Bantul, Yogyakarta

STUDENT IDENTITY

NAME

RIZKI ALDILLAH

NIM

12512055

DOSEN PEMBIMBING

Ir. Hastuti Saptorini.,M.A

DOSEN PENGUJI

Ir. Etik Mufida M.T

DRAWING NAME

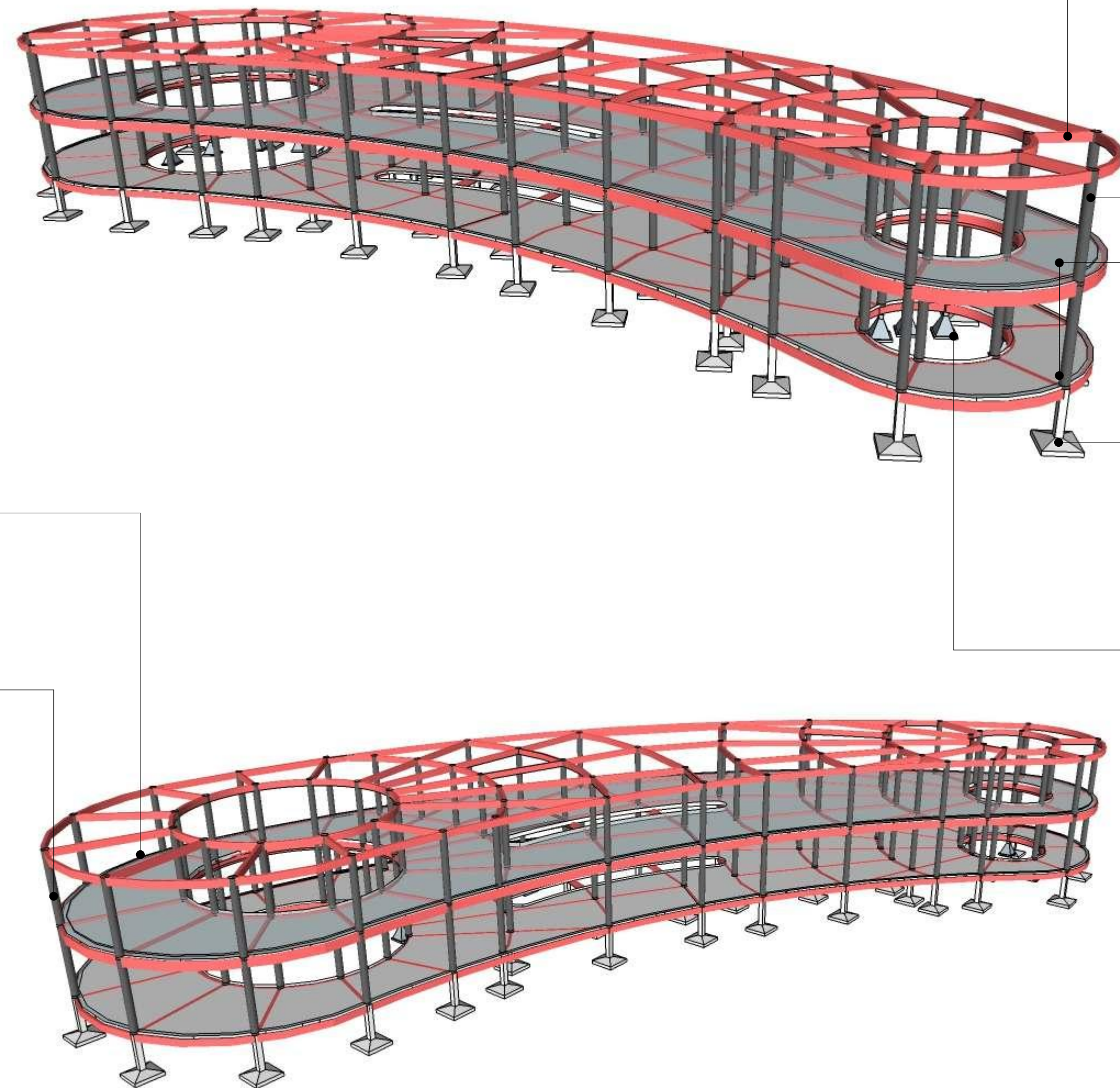
**POTONGAN
LANSEKAP
B**

SCALE

1 : 200

DRAWING NUMBER

PARAF



Balok material beton sebagai pengikat antar kolom dan dinding
Balok anak menggunakan dimensi 20cm x 20cm untuk dinding partisi

Kolom utama yang berfungsi sebagai kolom penyanggal diameter 40cm dengan tinggi 4m material beton.
Kolom praktis menggunakan kolom dimensi 15cm x 15cm

STRUKTUR ATAP

Atap menggunakan atap daag beton cor coran dengan tebal 14cm

BALOK

Balok utama menggunakan material beton dimensi 20cm x 40cm

KOLOM

Kolom beton lingkaran diameter 40cm

PLAT LANTAI

Tebal plat lantai 14cm dengan tulang besi beton 2lapis menggunakan besi beton ukuran 10mm

PONDASI FOOTPLAT

Kedalaman 2m dengan tapak 1.5m x 1.5m.
Besi ulir 12mm.
Balok Sloof 20cm x 40cm

PONDASI BATU KALI

Kedalaman 80cm dengan tapak 1m x 1m.
Besi ulir 12mm.
Balok Sloof 20cm x 40cm

STRUKTUR LT.1 & LT.2
Skala : -



DEPARTEMENT OF ARCHITECTURE
FACULTY OF CIVIL ENGINEERING AND PLANING
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

PROYEK AKHIR SARJANA

Pusat Kegiatan Mahasiswa ISI (Institut Seni Indonesia)
Plaza sebagai Wadah Interaktif bagi Mahasiswa dan Masyarakat Desa Geneng

PUSAT KEGIATAN MAHASISWA Institut Seni Indonesia PLAZA

Lokasi : Bantul, Yogyakarta

STUDENT IDENTITY

NAME

RIZKI ALDILLAH

NIM

12512055

DOSEN PEMBIMBING

Ir. Hastuti Saptorini.,M.A

DOSEN PENGUJI

Ir. Etik Mufida M.T

DRAWING NAME

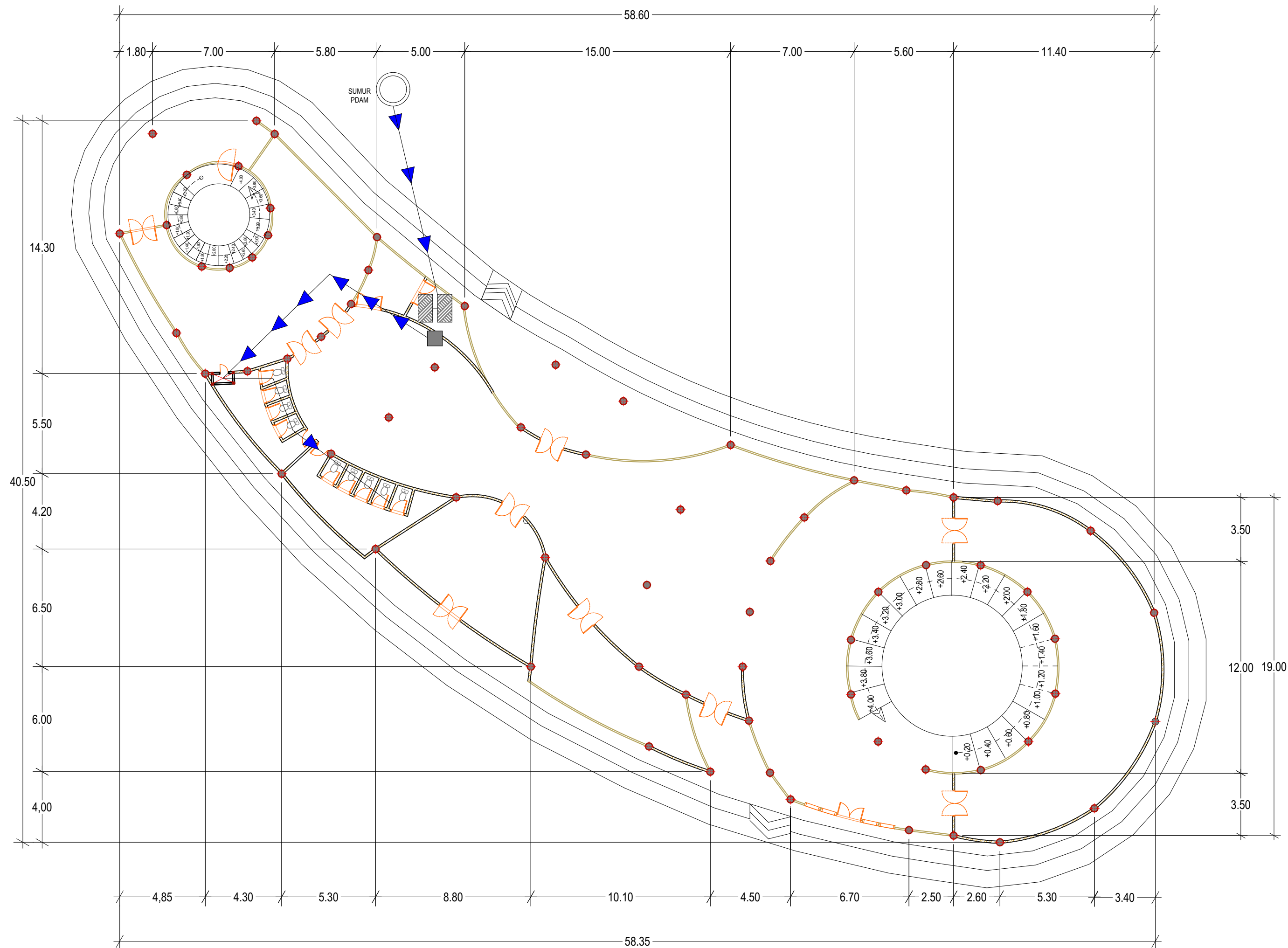
SKEMA STRUKTUR

SCALE

-

DRAWING NUMBER

PARAF



	SUMBER AIR (SUMUR/PDAM)
	WATERTANK KAPASITAS 1050Ltr
	MESIN POMPA AIR
	DISTRIBUSI AIR BERSIH PIPA 3"

Untuk pendistribusian air bersih melalui sumur/PDAM, Kemudian ditampung melalui ground water tank kapasitas 1050 liter sebanyak 2 tangki, kemudian didistribusikan kedalam bangunan menggunakan sistem down feed melalui SAF perantai.

DISTRIBUSI AIR BERSIH LT.1

Skala : 1 : 200



DEPARTEMENT OF ARCHITECTURE
FACULTY OF CIVIL ENGINEERING AND PLANING
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

PROYEK AKHIR SARJANA

Pusat Kegiatan Mahasiswa ISI (Institut Seni Indonesia)
Plaza sebagai Wadah Interaktif bagi Mahasiswa dan Masyarakat Desa Geneng

PUSAT KEGIATAN MAHASISWA Institut Seni Indonesia PLAZA

Lokasi : Bantul, Yogyakarta

STUDENT IDENTITY

NAME

RIZKI ALDILLAH

NIM

12512055

DOSEN PEMBIMBING

Ir. Hastuti Saptorini.,M.A

DOSEN PENGUJI

Ir. Etik Mufida M.T

DRAWING NAME

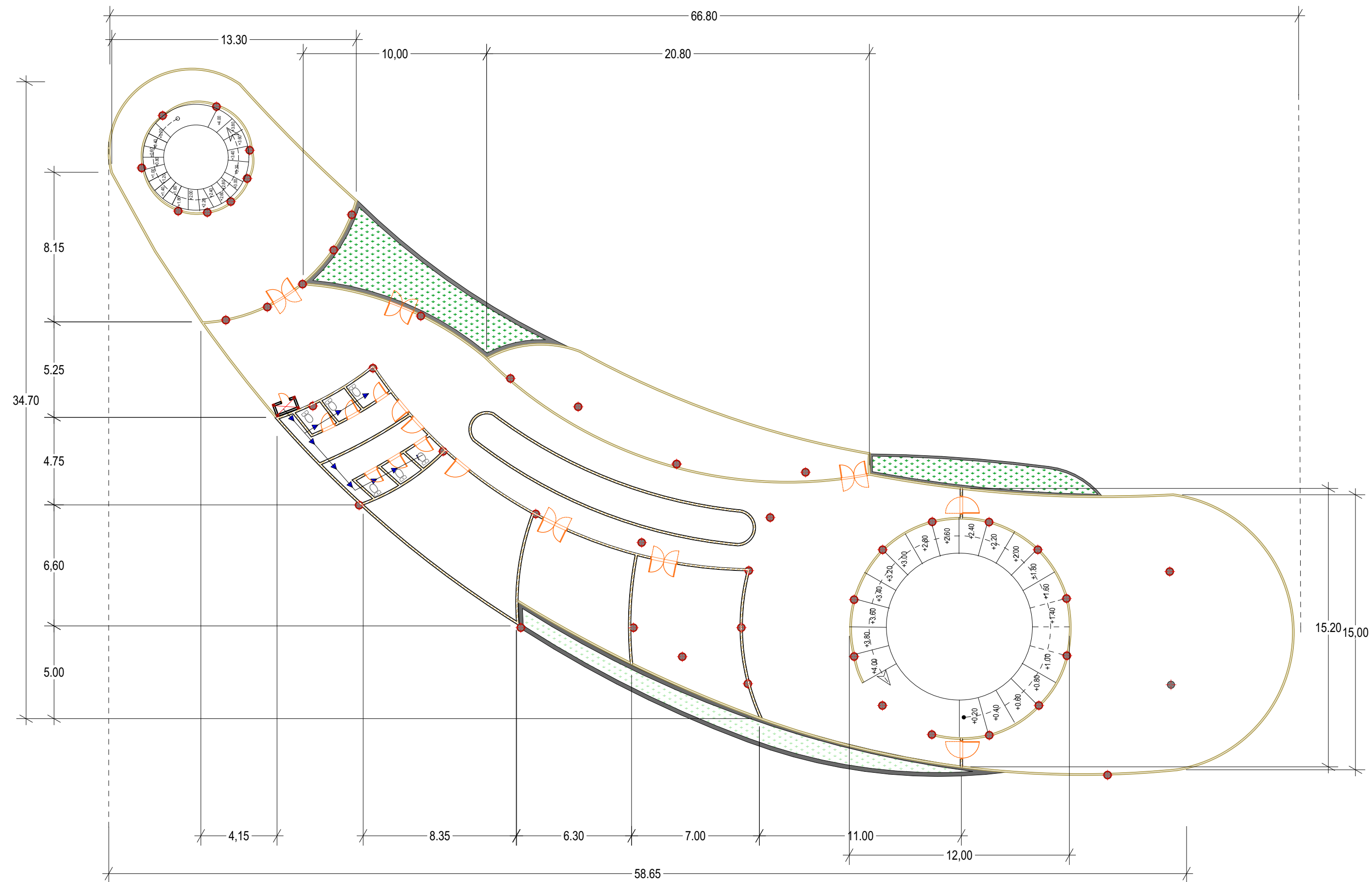
SKEMA PENYEDIAAN
AIR BERSIH

SCALE

1 : 200

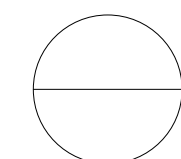
DRAWING NUMBER

PARAF



	SUMBER AIR (SUMUR/PDAM)
	WATERTANK KAPASITAS 1050Ltr
	MESIN POMPA AIR
	DISTRIBUSI AIR BERSIH PIPA 3"

Untuk pendistribusian air bersih melalui sumur/PDAM, Kemudian ditampung melalui ground water tank kapasitas 1050 liter sebanyak 2 tangki, kemudian didistribusikan kedalam bangunan menggunakan sistem down feed melalui SAF per lantai.

 **DISTRIBUSI AIR BERSIH LT.2**
Skala : 1 : 200



DEPARTEMENT OF ARCHITECTURE
FACULTY OF CIVIL ENGINEERING AND PLANING
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

PROYEK AKHIR SARJANA

Pusat Kegiatan Mahasiswa ISI (Institut Seni Indonesia)
Plaza sebagai Wadah Interaktif bagi Mahasiswa dan
Masyarakat Desa Geneng

**PUSAT KEGIATAN MAHASISWA
Institut Seni Indonesia PLAZA**

Lokasi : Bantul, Yogyakarta

STUDENT IDENTITY

NAME

RIZKI ALDILLAH

NIM

12512055

DOSEN PEMBIMBING

Ir. Hastuti Saptorini.,M.A

DOSEN PENGUJI

Ir. Etik Mufida M.T

DRAWING NAME

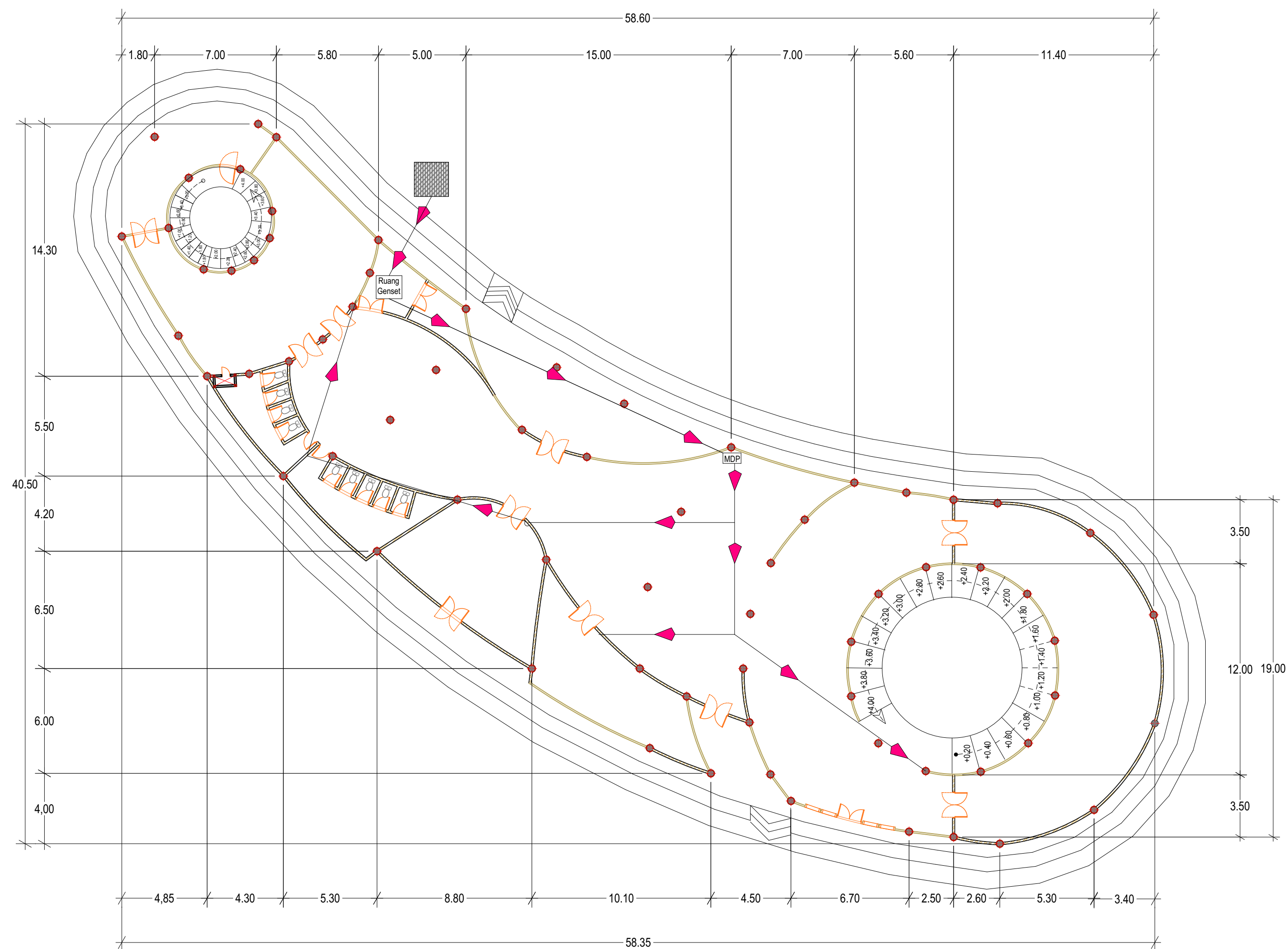
**SKEMA PENYEDIAAN
AIR BERSIH**

SCALE

1 : 200

DRAWING NUMBER

PARAF



Ruang Genset

MDP

SDP

KETERANGAN :

SUMBER LISTRIK DARI PLN

GENSET & CONTROL PANEL

MAIN DISTRIBUTION PANEL

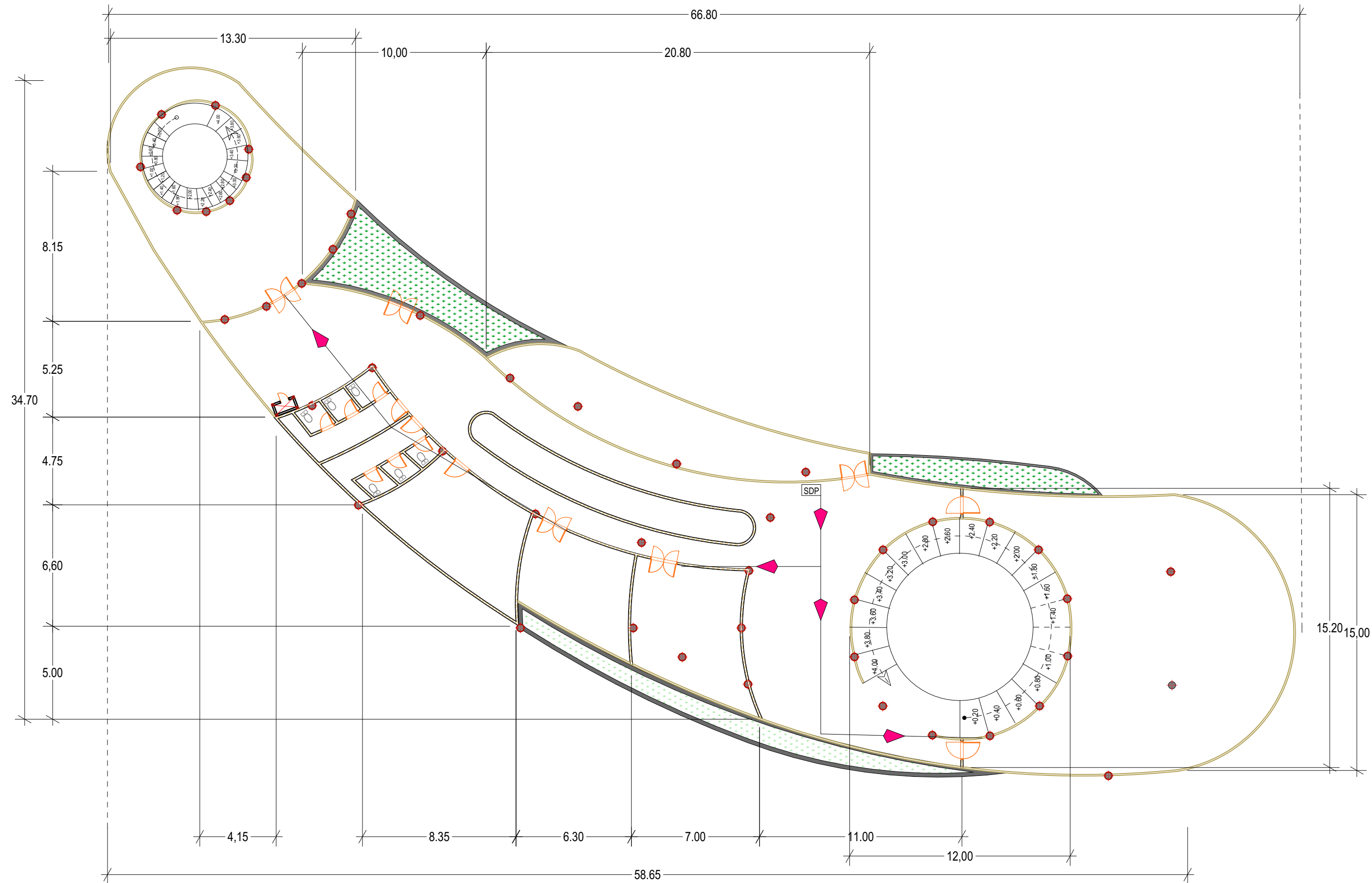
SUB DISTRIBUTION PANEL

PENDISTRIBUSIAN ENERGI KEDALAM BANGUNAN

Pendistribusian energi kedalam bangunan (sumber listrik dari PLN) ditampung ke ruang kontrol panel (genset), dialiri ke MDP dan SDP yang kemudian didistribusikan kedalam area bangunan perantai.

DISTRIBUSI ENERGI LT.1

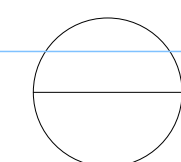
Skala : 1 : 200



KETERANGAN :	
	SUMBER LISTRIK DARI PLN
	GENSET & CONTROL PANEL
	MAIN DISTRIBUTION PANEL
	SUB DISTRIBUTION PANEL
	PENDISTRIBUSIAN ENERGI KEDALAM BANGUNAN
Pendistribusian energi kedalam bangunan (sumber listrik dari PLN) ditampung ke ruang kontrol panel (genset), dialiri ke MDP dan SDP yan kemudian didistribusikan kedalam area bangunan.	

1.

LANTAI 2

 **DISTRIBUSI ENERGI LT.2**
Skala : 1 :



DEPARTEMENT OF ARCHITECTURE
FACULTY OF CIVIL ENGINEERING AND PLANING
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

PROYEK AKHIR SARJANA

Pusat Kegiatan Mahasiswa ISI (Institut Seni Indonesia)
Plaza sebagai Wadah Interaktif bagi Mahasiswa dan
Masyarakat Desa Geneng

**PUSAT KEGIATAN MAHASISWA
Institut Seni Indonesia PLAZA**

Lokasi : Bantul, Yogyakarta

STUDENT IDENTITY

NAME

RIZKI ALDILLAH

NIM

12512055

DOSEN PEMBIMBING

Ir. Hastuti Saptorini.,M.A

DOSEN PENGUJI

Ir. Etik Mufida M.T

DRAWING NAME

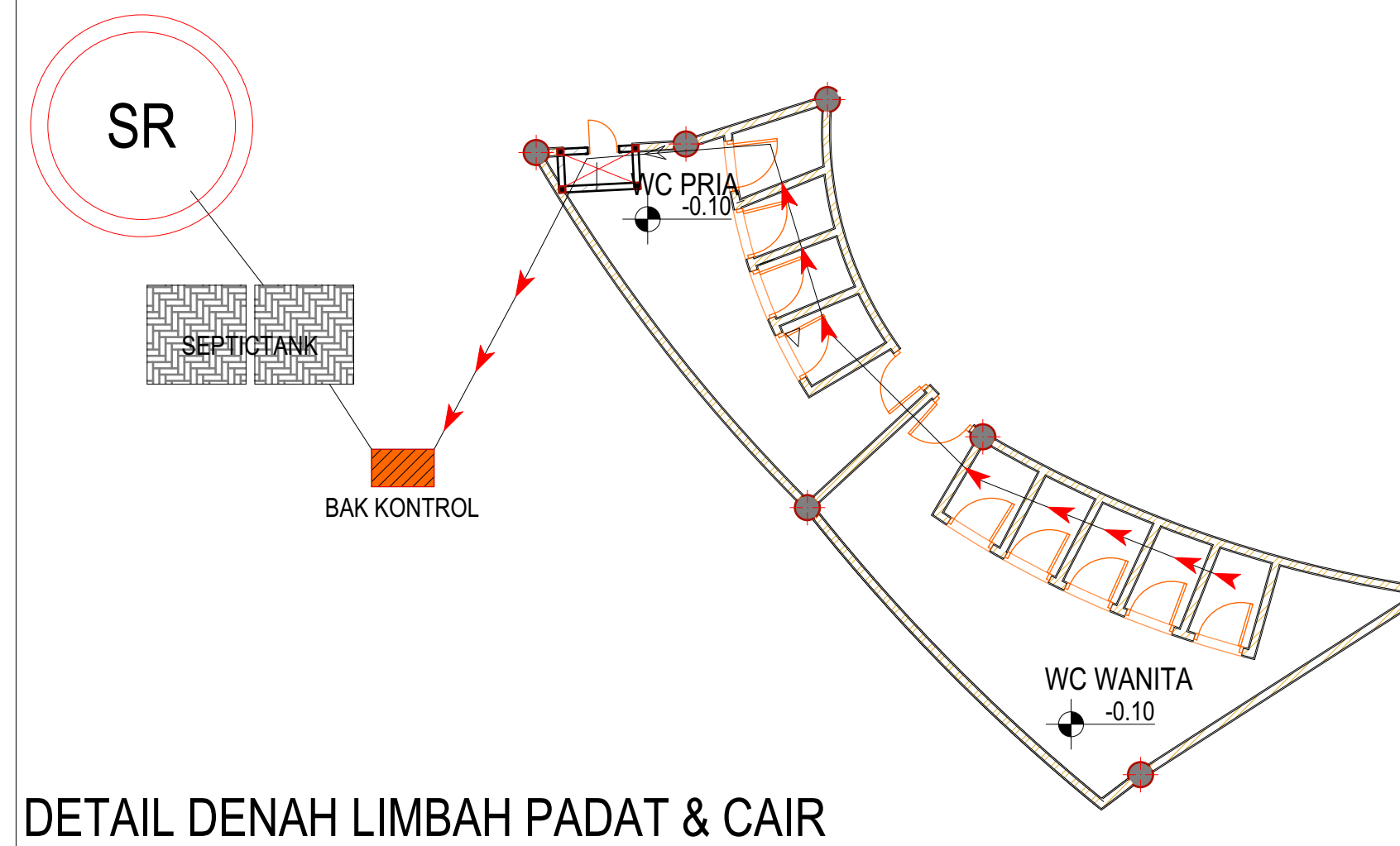
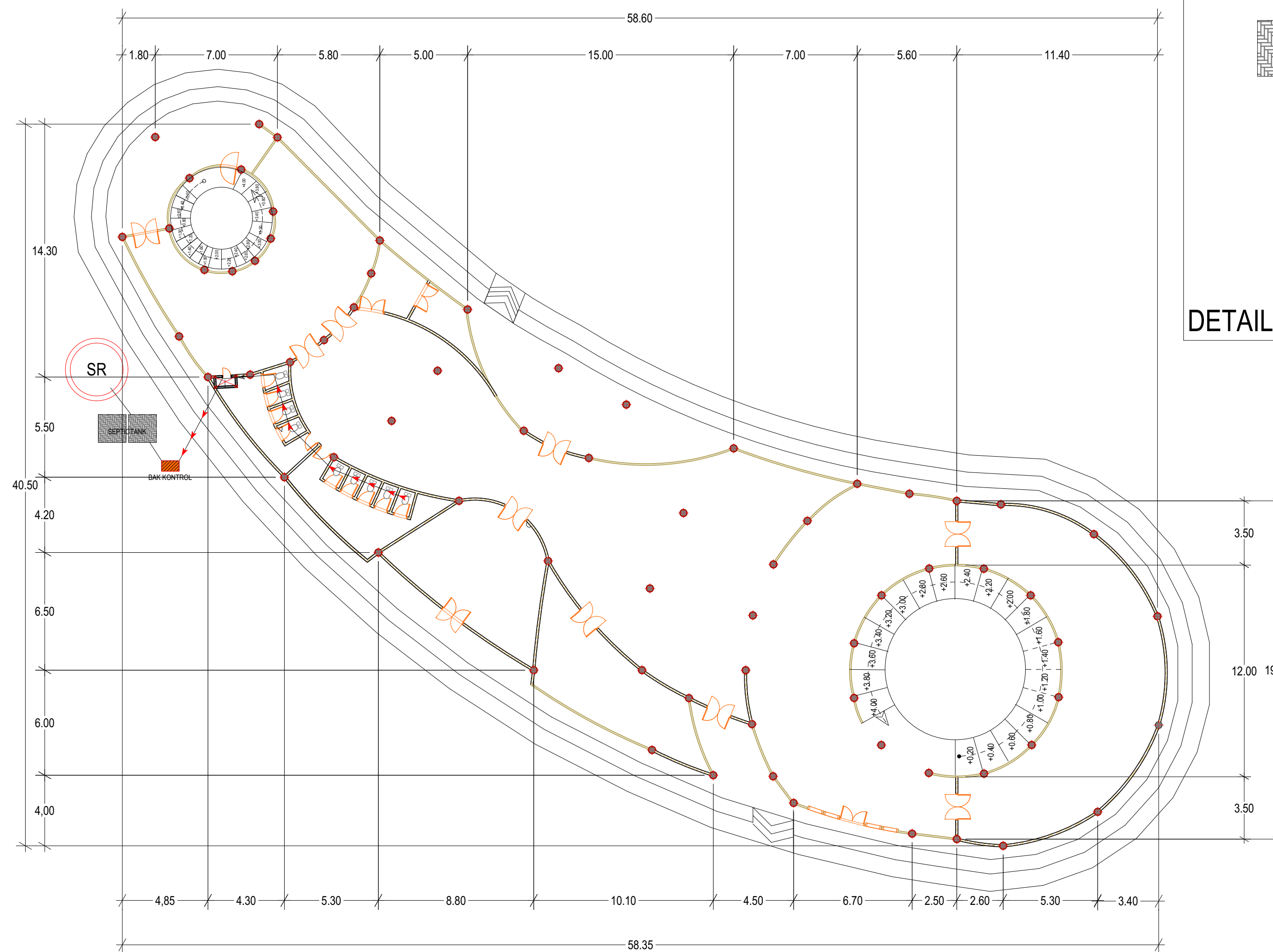
**SKEMA PENYEDIAAN
ENERGI**

SCALE

1 :

DRAWING NUMBER

PARAF



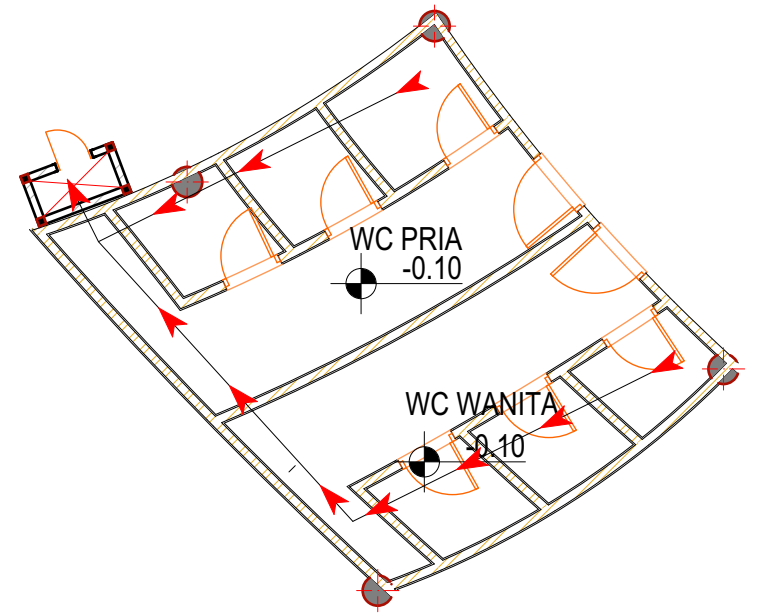
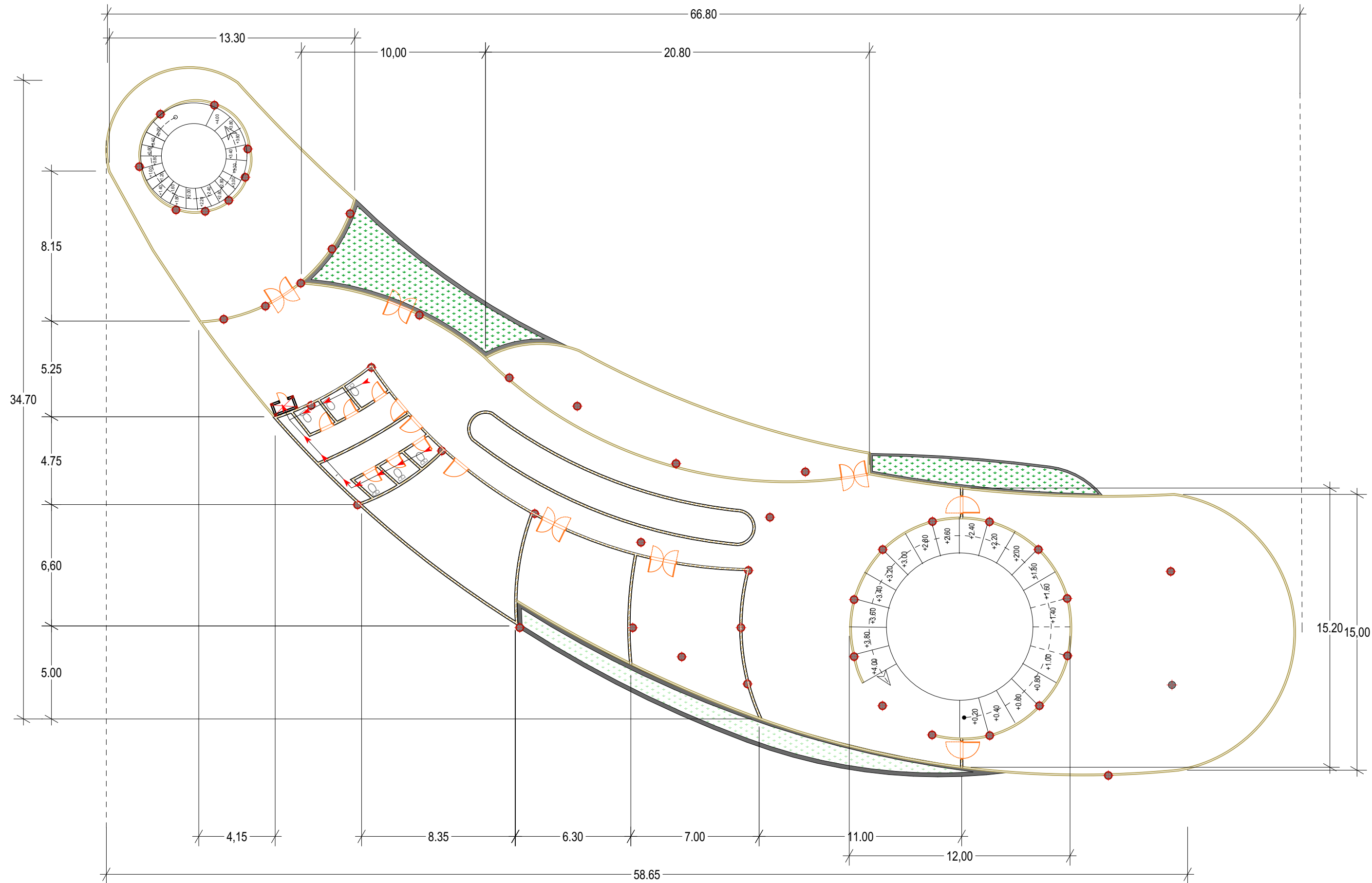
KETERANGAN :

	BAK KONTROL 80cm x 80cm
	SEPTICTANK
	SALURAN LIMBAH PADAT & CAIR
	SALURAN LIMBAH PADAT & CAIR

Pipa yang di gunakan adalah pipa besi GALVANIS yang berukuran 2" sehingga tahan terhadap air panas dan lebih awet dari segi maintenance. Kemiringan pipa limbah padat dari kloset adalah 2derajat. Untuk limbah padat dan cair dari dalam bangunan melalui SAF yang ada disetiap lantai bangunan yang kemudian dialiri keluar bangunan, sumur resapan dan penampungan akhir riol kota.

SKEMA LIMBAH PADAT CAIR LT.1
Skala : 1 : 200

 DEPARTEMENT OF ARCHITECTURE FACULTY OF CIVIL ENGINEERING AND PLANING UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA	PROYEK AKHIR SARJANA Pusat Kegiatan Mahasiswa ISI (Institut Seni Indonesia) Plaza sebagai Wadah Interaktif bagi Mahasiswa dan Masyarakat Desa Geneng	PUSAT KEGIATAN MAHASISWA Institut Seni Indonesia PLAZA Lokasi : Bantul, Yogyakarta	STUDENT IDENTITY	DOSEN PEMBIMBING	DRAWING NAME	SCALE	DRAWING NUMBER	PARAF
			NAME					
			RIZKI ALDILLAH	Ir. Hastuti Saptorini.,M.A				
			NIM	DOSEN PENGUJI				
			12512055	Ir. Etik Mufida M.T	SKEMA LIMBAH PADAT & CAIR	1 : 200		



DETAIL DENAH LIMBAH PADAT & CAIR

KETERANGAN :

	BAK KONTROL 80cm x 80cm
	SEPTICTANK
	SALURAN LIMBAH PADAT & CAIR
	SALURAN LIMBAH PADAT & CAIR

Pipa yang di gunakan adalah pipa besi GALVANIS yang berukuran 2" sehingga tahan terhadap air panas dan lebih awet dari segi maintenance. Kemiringan pipa limbah padat dari kloset adalah 2derajat.
Untuk limbah padat dan cair dari dalam bangunan melalui SAF yang ada disetiap lantai bangunan yang kemudian dialiri keluar bangunan, sumur resapan dan penampungan akhir riol kota.

SKEMA LIMBAH PADAT CAIR LT.2
Skala : 1 : 200



DEPARTEMENT OF ARCHITECTURE
FACULTY OF CIVIL ENGINEERING AND PLANING
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

PROYEK AKHIR SARJANA

Pusat Kegiatan Mahasiswa ISI (Institut Seni Indonesia)
Plaza sebagai Wadah Interaktif bagi Mahasiswa dan Masyarakat Desa Geneng

**PUSAT KEGIATAN MAHASISWA
Institut Seni Indonesia PLAZA**

Lokasi : Bantul, Yogyakarta

STUDENT IDENTITY

NAME

RIZKI ALDILLAH

NIM

12512055

DOSEN PEMBIMBING

Ir. Hastuti Saptorini.,M.A

DOSEN PENGUJI

Ir. Etik Mufida M.T

DRAWING NAME

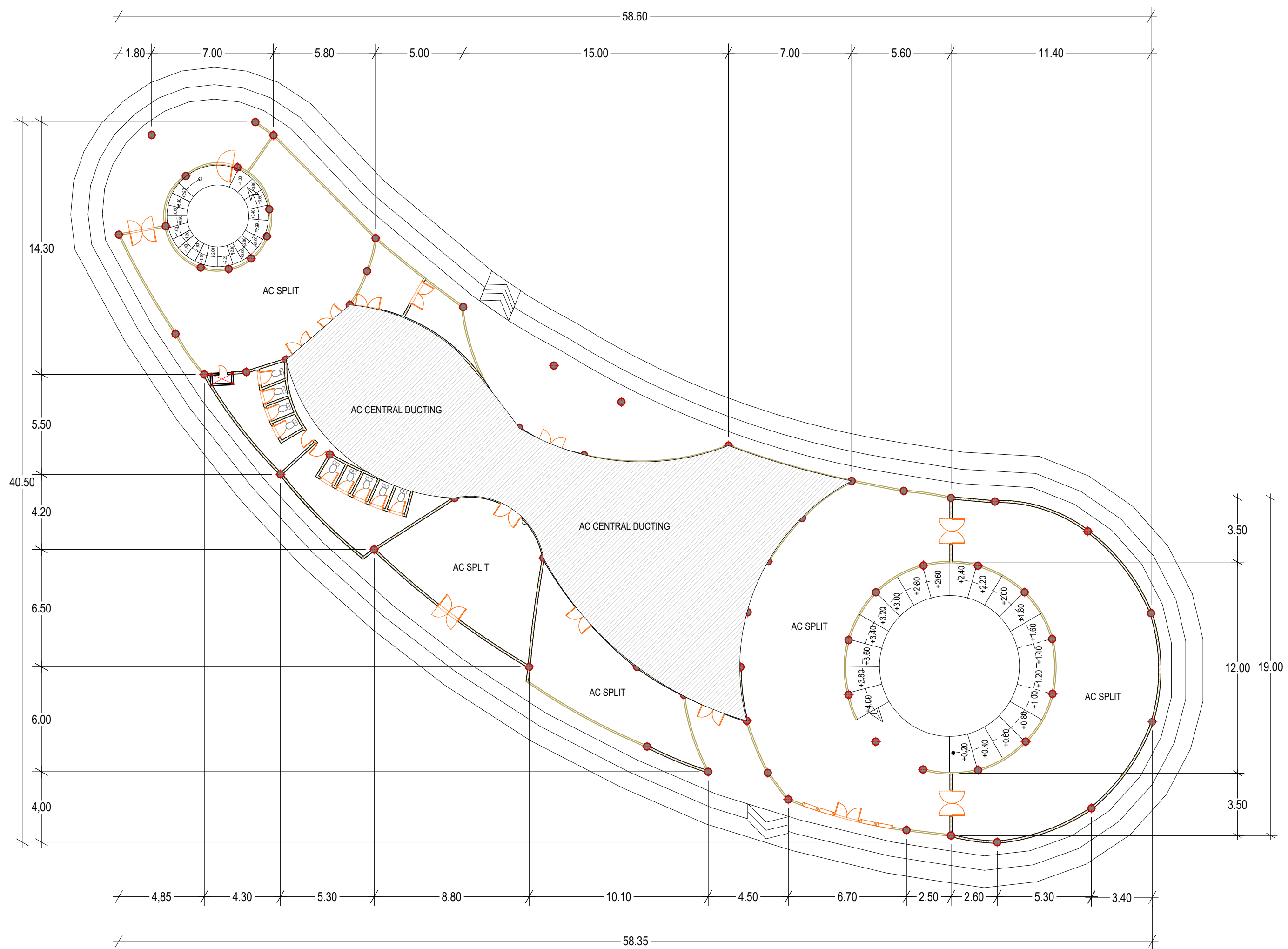
SKEMA LIMBAH
PADAT & CAIR

SCALE

1 : 200

DRAWING NUMBER

PARAF



PENGHAWAAN ALAMI BUATAN LT.1

Skala : 1 : 200



DEPARTEMENT OF ARCHITECTURE
FACULTY OF CIVIL ENGINEERING AND PLANING
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

PROYEK AKHIR SARJANA

Pusat Kegiatan Mahasiswa ISI (Institut Seni Indonesia)
Plaza sebagai Wadah Interaktif bagi Mahasiswa dan
Masyarakat Desa Geneng

PUSAT KEGIATAN MAHASISWA Institut Seni Indonesia PLAZA

Lokasi : Bantul, Yogyakarta

STUDENT IDENTITY

NAME

RIZKI ALDILLAH

NIM

12512055

DOSEN PEMBIMBING

Ir. Hastuti Saptorini.,M.A

DOSEN PENGUJI

Ir. Etik Mufida M.T

DRAWING NAME

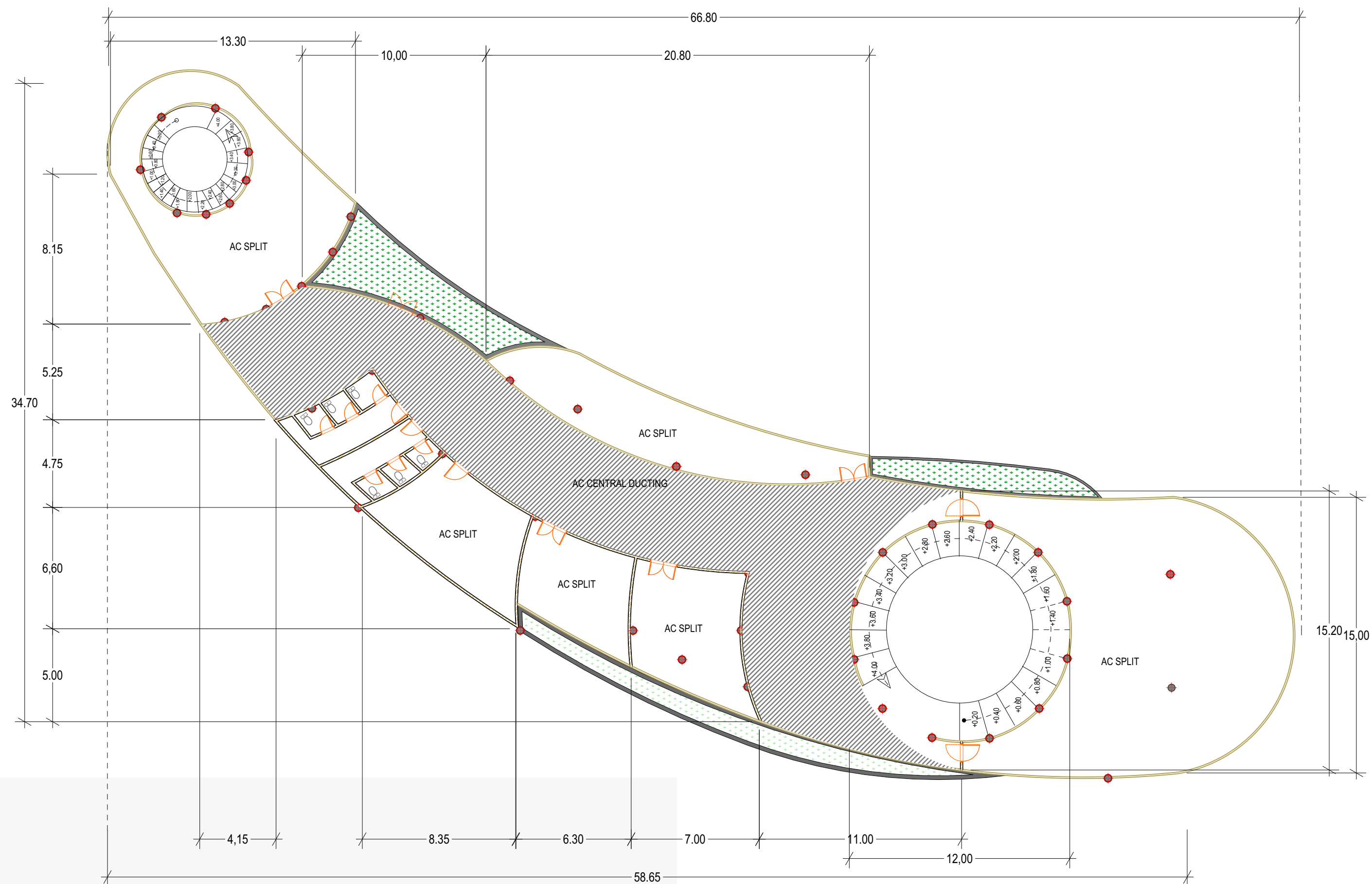
SKEMA
PENGHAWAAN ALAMI
& BUATAN

SCALE

1 : 200

DRAWING NUMBER

PARAF



Sistem penghawaan yang ada pada bangunan menggunakan penghawaan buatan AC Split yang diletakkan per ruan, dan Central ducting. Untuk AC Split menggunakan condensor yang ada diluar bangunan dan evaporator yang ada didalam bangunan.

PENGHAWAAN ALAMI BUATAN LT.2

Skala : 1 : 200



DEPARTEMENT OF ARCHITECTURE
FACULTY OF CIVIL ENGINEERING AND PLANING
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

PROYEK AKHIR SARJANA

Pusat Kegiatan Mahasiswa ISI (Institut Seni Indonesia)
Plaza sebagai Wadah Interaktif bagi Mahasiswa dan Masyarakat Desa Geneng

PUSAT KEGIATAN MAHASISWA Institut Seni Indonesia PLAZA

Lokasi : Bantul, Yogyakarta

STUDENT IDENTITY

NAME

RIZKI ALDILLAH

NIM

12512055

DOSEN PEMBIMBING

Ir. Hastuti Saptorini.,M.A

DOSEN PENGUJI

Ir. Etik Mufida M.T

DRAWING NAME

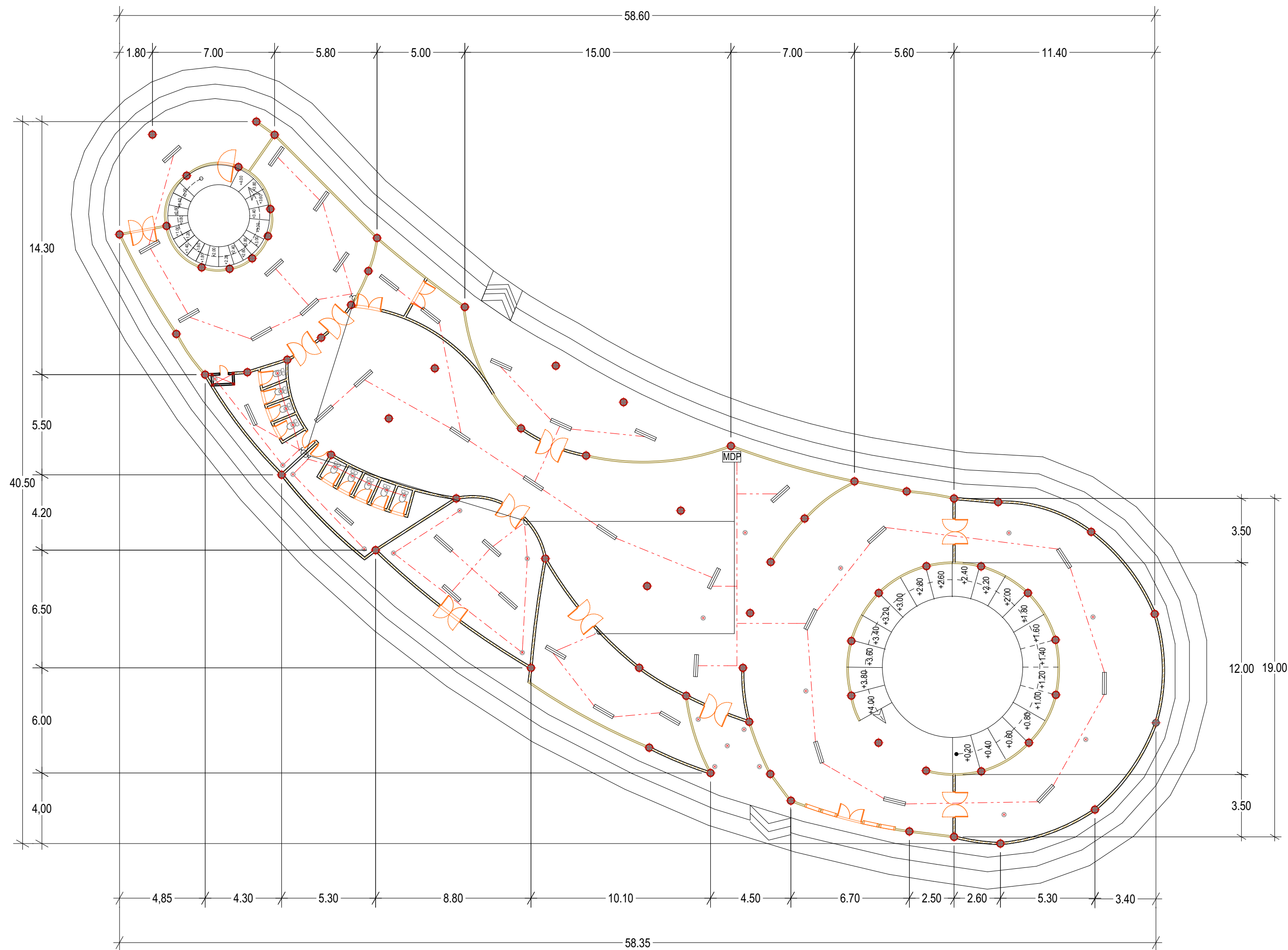
SKEMA
PENGHAWAAN ALAMI
& BUATAN

SCALE

1 : 200

DRAWING NUMBER

PARAF



KETERANGAN :



LAMPU DOUBLE LED TUBE



LAMPU DOWNLIGHT



JARINGAN LAMPU LED TUBE



JARINGAN LAMPU DOWNLIGHT



JARINGAN SDP & MDP KE SAKLAR



SAKLAR 1



SAKLAR 2

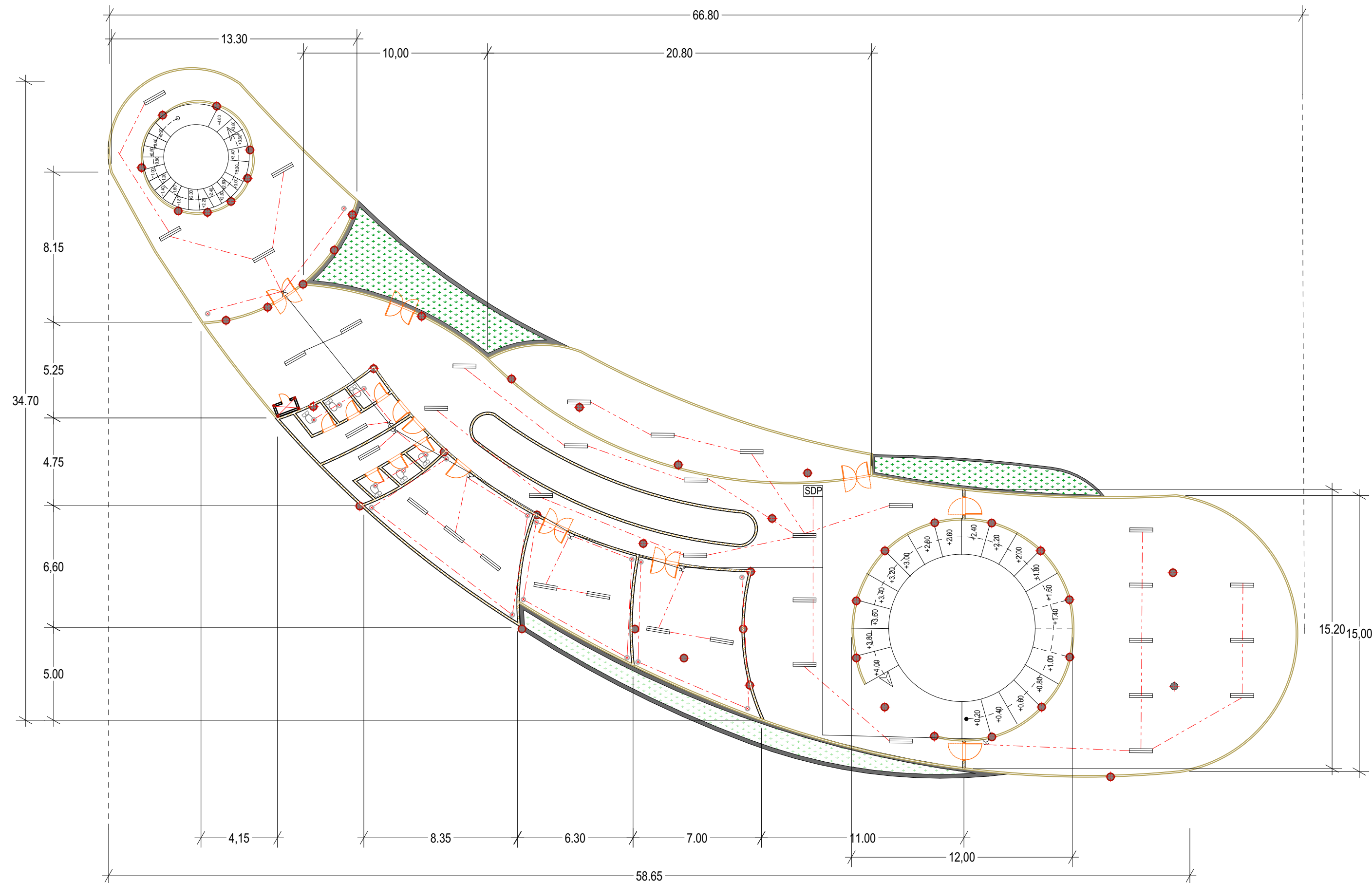
Pendistribusian listrik kedalam bangunan menggunakan sistem SDP(Sub Distribution Panel yang sudah ada di setiap lantai bangunan yang di aliri oleh MDP (Main Distribution Panel). Ada beberapa ruang yang menggunakan sakelar yang didistribusi oleh MDP dan SDP.

PENCAHAYAAN ALAMI BUATAN

LT.1

Skala : 1 : 200

 DEPARTEMENT OF ARCHITECTURE FACULTY OF CIVIL ENGINEERING AND PLANING UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA	PROYEK AKHIR SARJANA Pusat Kegiatan Mahasiswa ISI (Institut Seni Indonesia) Plaza sebagai Wadah Interaktif bagi Mahasiswa dan Masyarakat Desa Geneng	PUSAT KEGIATAN MAHASISWA Institut Seni Indonesia PLAZA Lokasi : Bantul, Yogyakarta	STUDENT IDENTITY	DOSEN PEMBIMBING	DRAWING NAME	SCALE	DRAWING NUMBER	PARAF
			NAME					
			RIZKI ALDILLAH	Ir. Hastuti Saptorini.,M.A				
			NIM	DOSEN PENGUJI				
			12512055	Ir. Etik Mufida M.T	SKEMA PENCAHAYAAN ALAMI & BUATAN	1 : 200		



KETERANGAN :

LAMPU DOUBLE LED TUBE

LAMPU DOWNLIGHT

JARINGAN LAMPU LED TUBE

JARINGAN LAMPU DOWNLIGHT

JARINGAN SDP & MDP KE SAKLAR

SAKLAR 1

SAKLAR 2

Pendistribusian listrik kedalam bangunan menggunakan sistem SDP(Sub Distribution Panel yang sudah ada di setiap lantai bangunan yang di aliri oleh MDP (Main Distribution Panel).

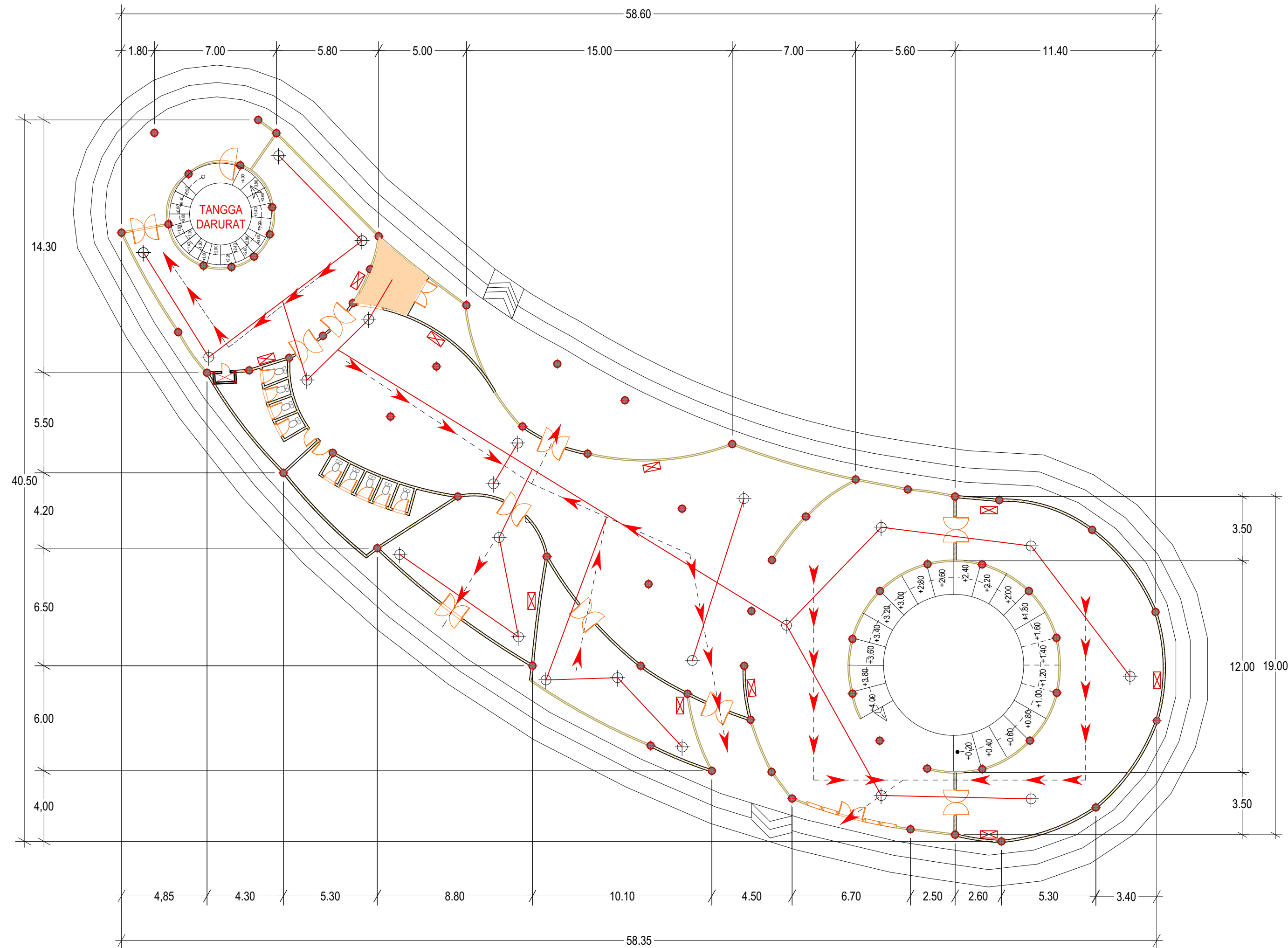
Ada beberapa ruang yang menggunakan sakelar yang didistribusi oleh MDP dan SDP yang memiliki sakelar sendiri

PENCAHAYAAN ALAMI BUATAN

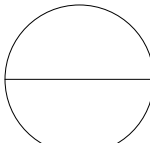
LT.2

Skala : 1 : 200

 DEPARTEMENT OF ARCHITECTURE FACULTY OF CIVIL ENGINEERING AND PLANING UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA	PROYEK AKHIR SARJANA Pusat Kegiatan Mahasiswa ISI (Institut Seni Indonesia) Plaza sebagai Wadah Interaktif bagi Mahasiswa dan Masyarakat Desa Geneng	PUSAT KEGIATAN MAHASISWA Institut Seni Indonesia PLAZA Lokasi : Bantul, Yogyakarta	STUDENT IDENTITY	DOSEN PEMBIMBING	DRAWING NAME	SCALE	DRAWING NUMBER	PARAF
			NAME					
			RIZKI ALDILLAH	Ir. Hastuti Saptorini.,M.A	SKEMA PENCAHAYAAN ALAMI & BUATAN	1 : 200		
			NIM	DOSEN PENGUJI				
			12512055	Ir. Etik Mufida M.T				



KETERANGAN :	
	JALUR EVAKUASI
	PIPA SPRINKLER 25mm
	ANTIFREEZE SPRINKLER SYSTEM (A WET SYSTEM)
	HYDRANT
Pipa sprinkler berasal dari ruang kontrol yang ada di lantai 1 yang kemudian dialiri sprinkler yang ada didalam bangunan, Jarak antar sprinkler 3m-5m.	

 **PENANGGULANGAN KEBAKARAN LT.1**
Skala : 1 : 200



DEPARTEMENT OF ARCHITECTURE
FACULTY OF CIVIL ENGINEERING AND PLANING
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

PROYEK AKHIR SARJANA

Pusat Kegiatan Mahasiswa ISI (Institut Seni Indonesia)
Plaza sebagai Wadah Interaktif bagi Mahasiswa dan
Masyarakat Desa Geneng

**PUSAT KEGIATAN MAHASISWA
Institut Seni Indonesia PLAZA**

Lokasi : Bantul, Yogyakarta

STUDENT IDENTITY

NAME

RIZKI ALDILLAH

NIM

12512055

DOSEN PEMBIMBING

Ir. Hastuti Saptorini.,M.A

DOSEN PENGUJI

Ir. Etik Mufida M.T

DRAWING NAME

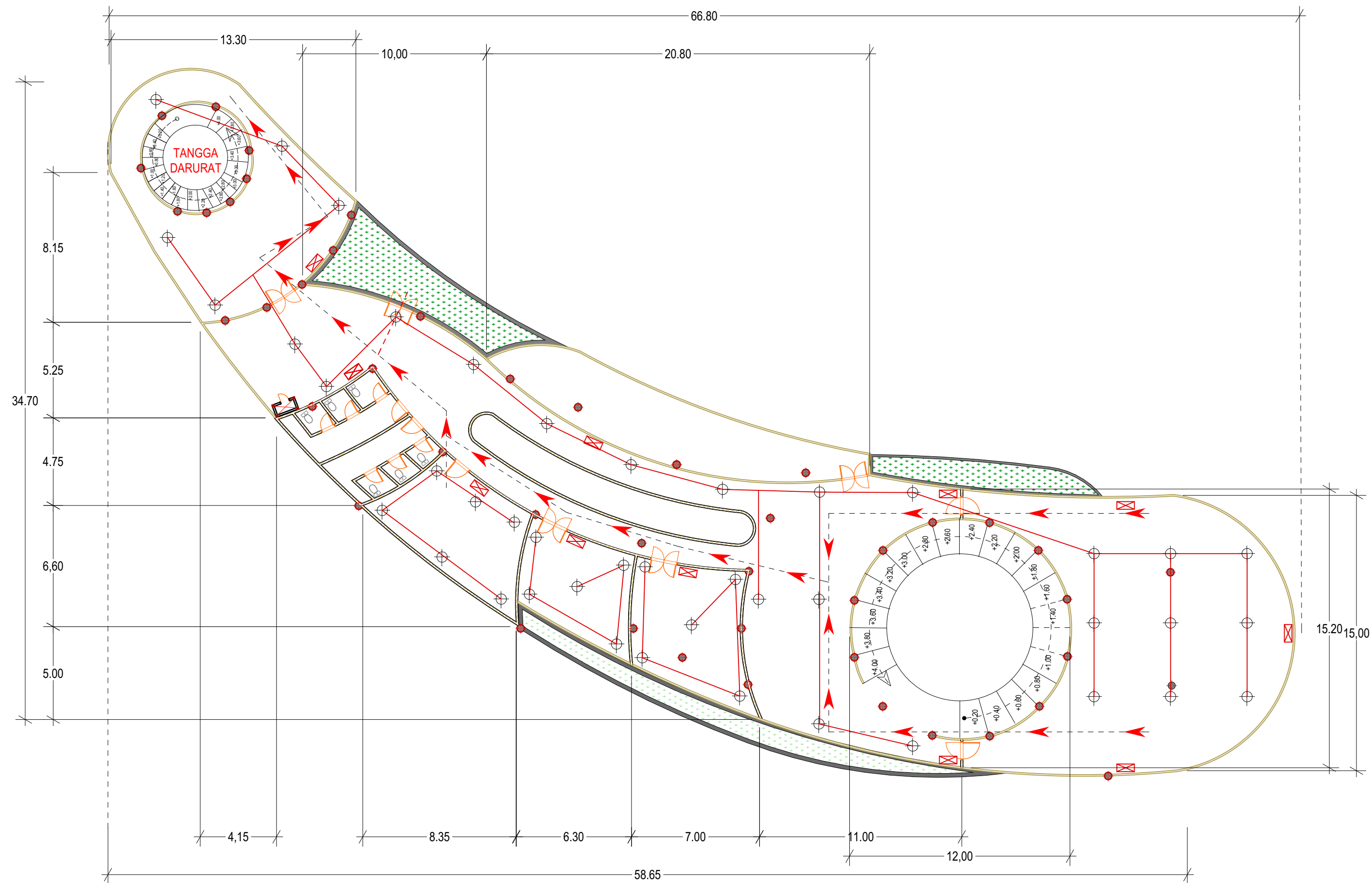
**SKEMA
PENANGGULANGAN
KEBAKARAN**

SCALE

1 : 200

DRAWING NUMBER

PARAF



KETERANGAN :

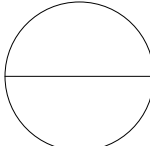
JALUR EVAKUASI

PIPA SPRINKLER 25mm

ANTIFREEZE SPRINKLER SYSTEM
(A WET SYSTEM)

HYDRANT

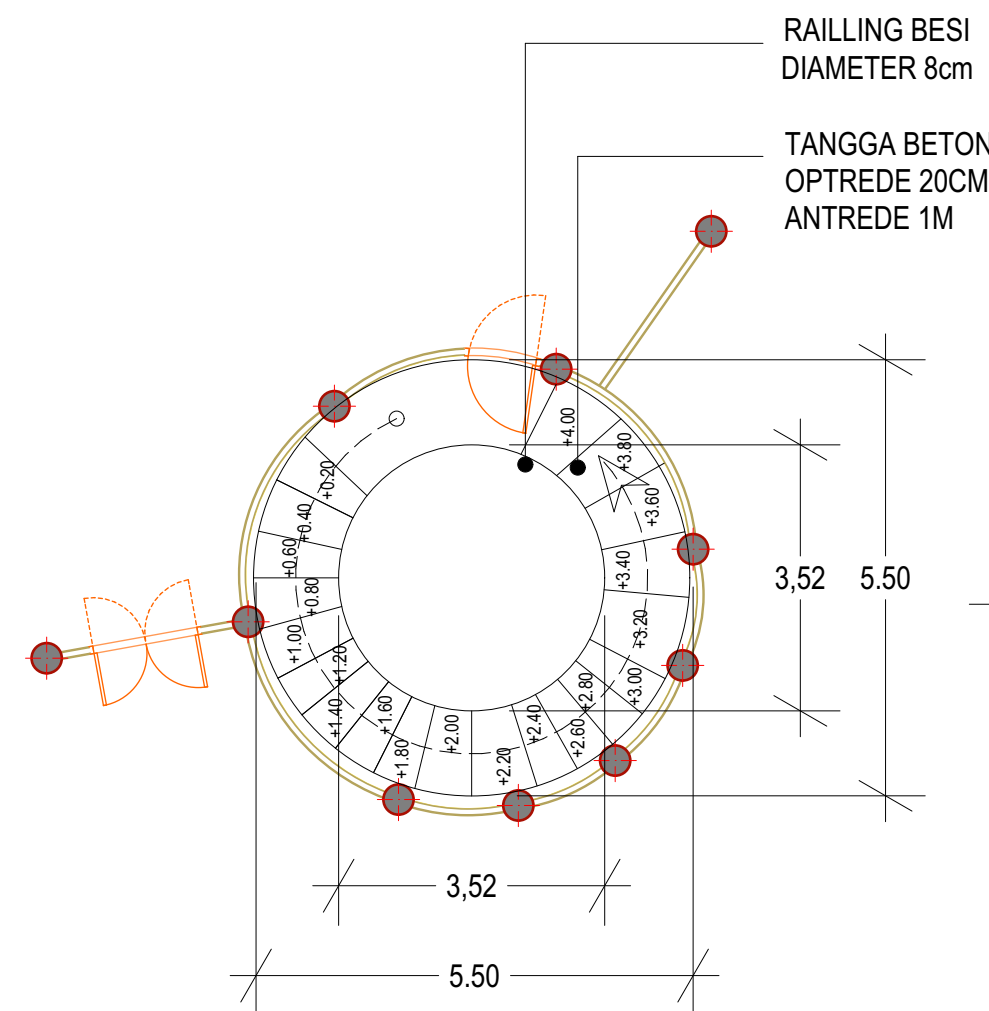
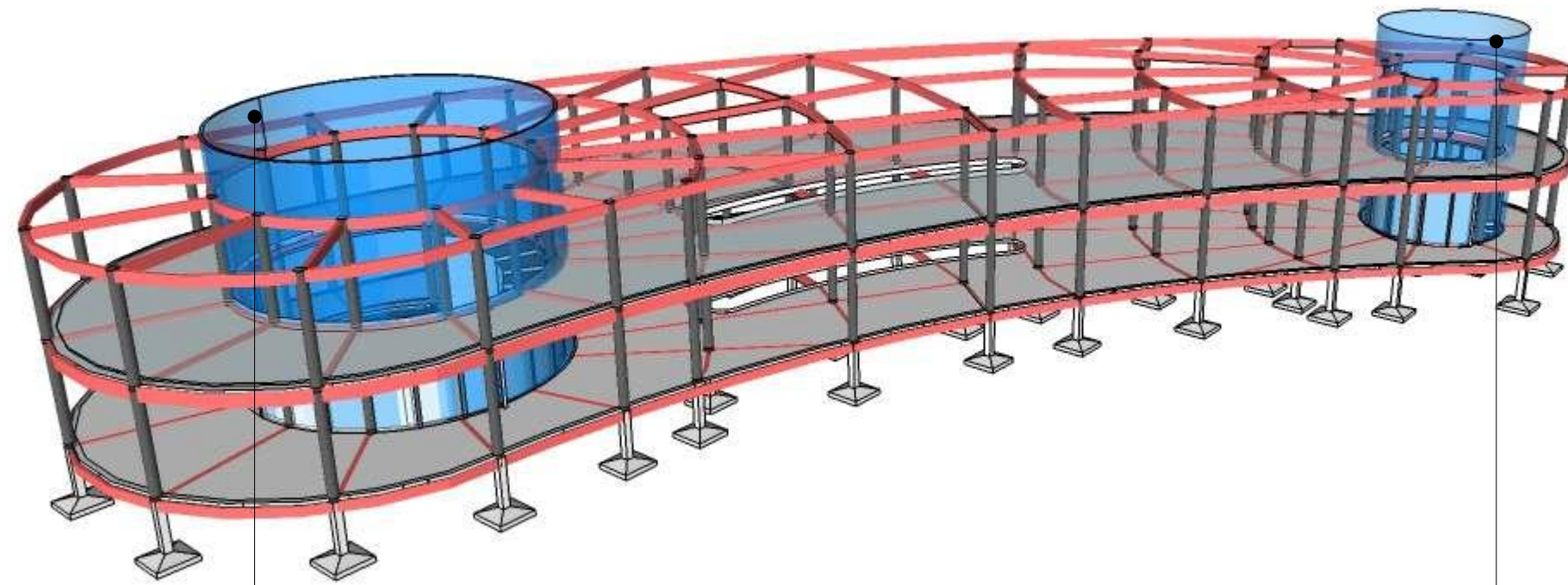
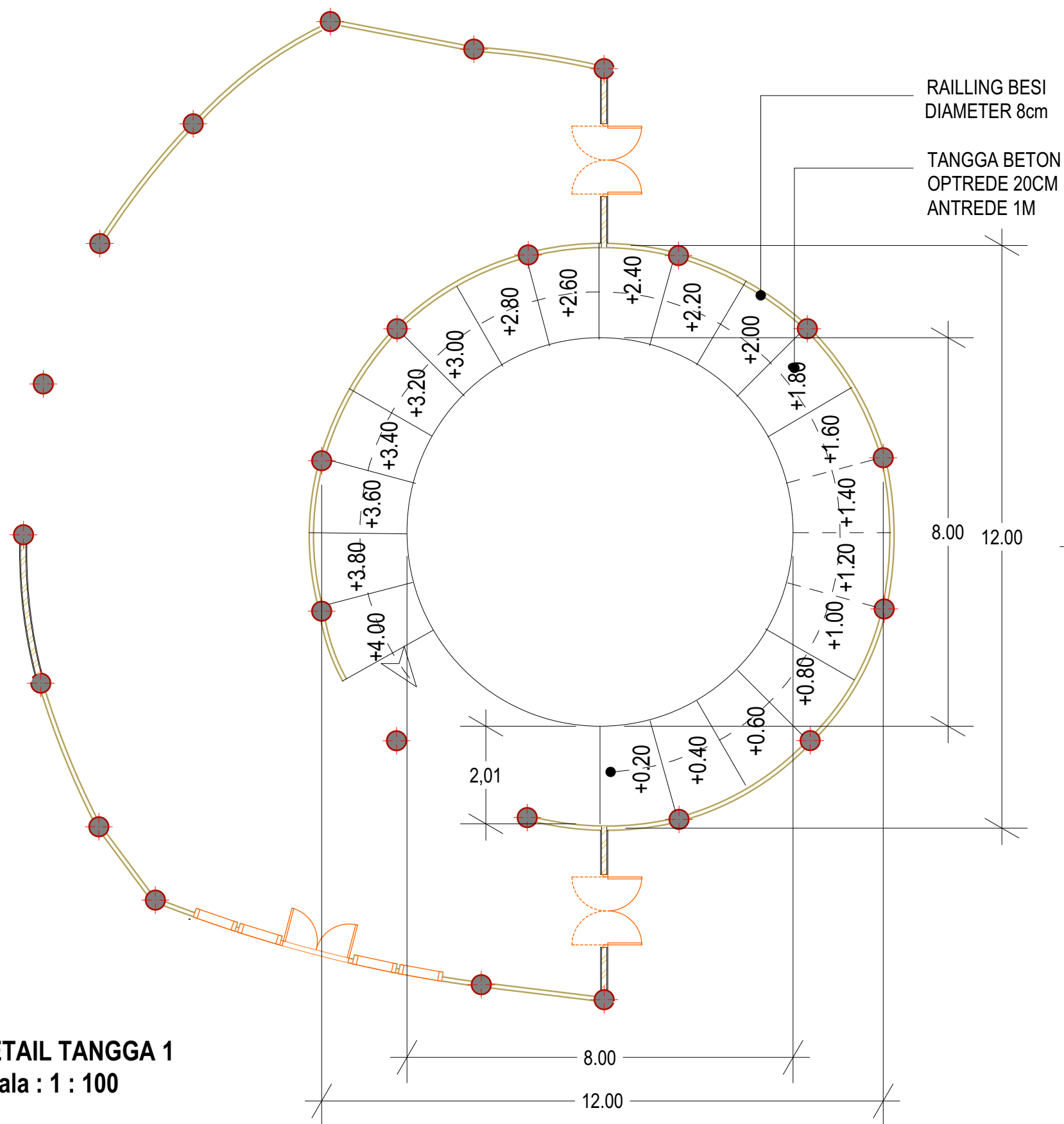
Pipa sprinkler berasal dari ruang kontrol yang ada di lantai 1 yang kemudian dialiri sprinkler yang ada didalam bangunan, Jarak antar sprinkler 3m-5m. Pipa menerus dari lantai 1 menuju lantai 2 menggunakan pipa 40mm

PENANGGULANGAN KEBAKARAN LT.2

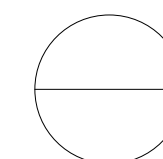
Skala : 1 : 200

 DEPARTEMENT OF ARCHITECTURE FACULTY OF CIVIL ENGINEERING AND PLANING UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA	PROYEK AKHIR SARJANA Pusat Kegiatan Mahasiswa ISI (Institut Seni Indonesia) Plaza sebagai Wadah Interaktif bagi Mahasiswa dan Masyarakat Desa Geneng	PUSAT KEGIATAN MAHASISWA Institut Seni Indonesia PLAZA Lokasi : Bantul, Yogyakarta	STUDENT IDENTITY	DOSEN PEMBIMBING	DRAWING NAME	SCALE	DRAWING NUMBER	PARAF
			NAME					
			RIZKI ALDILLAH	Ir. Hastuti Saptorini.,M.A				
			NIM	DOSEN PENGUJI	SKEMA PENANGGULANGAN KEBAKARAN	1 : 200		
			12512055	Ir. Etik Mufida M.T				

DETAIL TANGGA 1
Skala : 1 : 100



DETAIL TANGGA 2
Skala : 1 : 100



TRANSPORTASI VERTIKAL

Skala : 1 : -



DEPARTEMENT OF ARCHITECTURE
FACULTY OF CIVIL ENGINEERING AND PLANING
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

PROYEK AKHIR SARJANA

Pusat Kegiatan Mahasiswa ISI (Institut Seni Indonesia)
Plaza sebagai Wadah Interaktif bagi Mahasiswa dan
Masyarakat Desa Geneng

**PUSAT KEGIATAN MAHASISWA
Institut Seni Indonesia PLAZA**

Lokasi : Bantul, Yogyakarta

STUDENT IDENTITY

NAME

RIZKI ALDILLAH

NIM

12512055

DOSEN PEMBIMBING

Ir. Hastuti Saptorini.,M.A

DOSEN PENGUJI

Ir. Etik Mufida M.T

DRAWING NAME

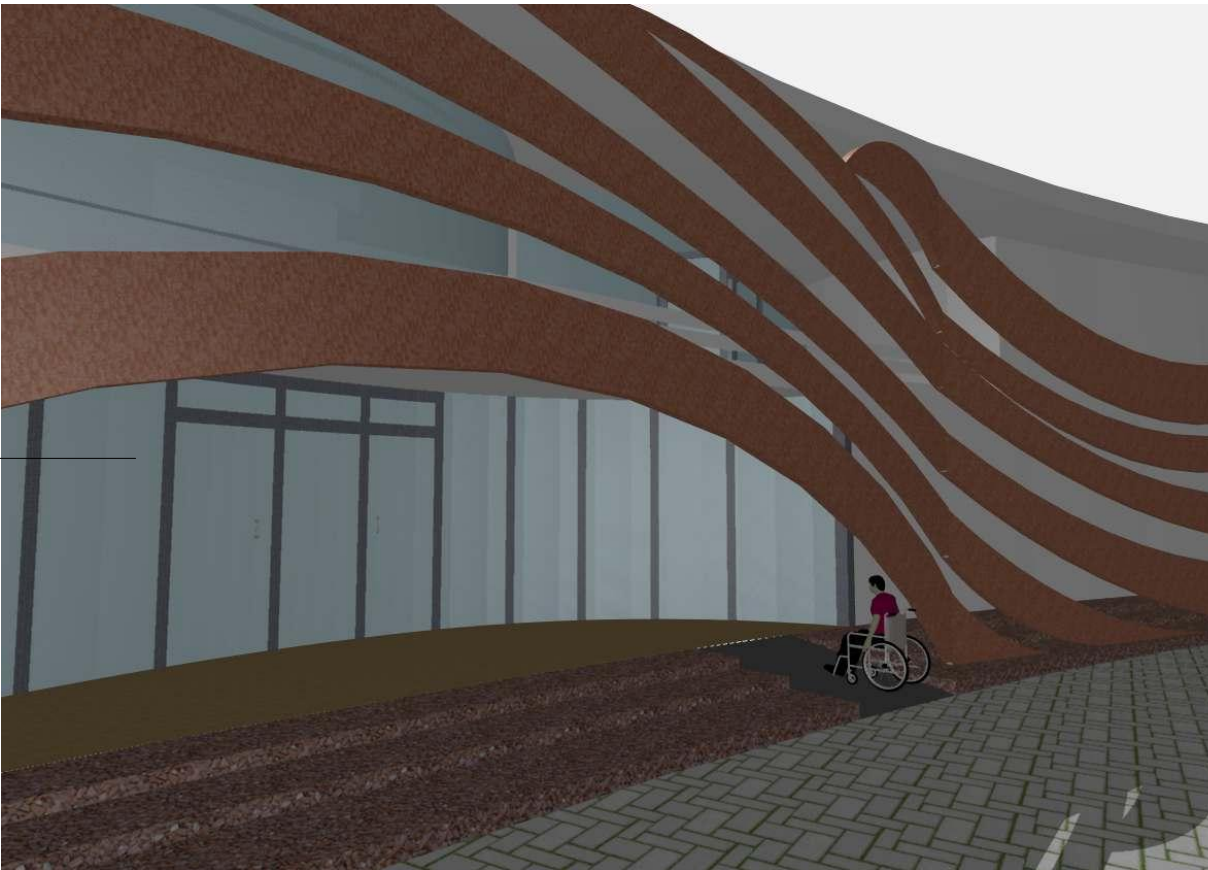
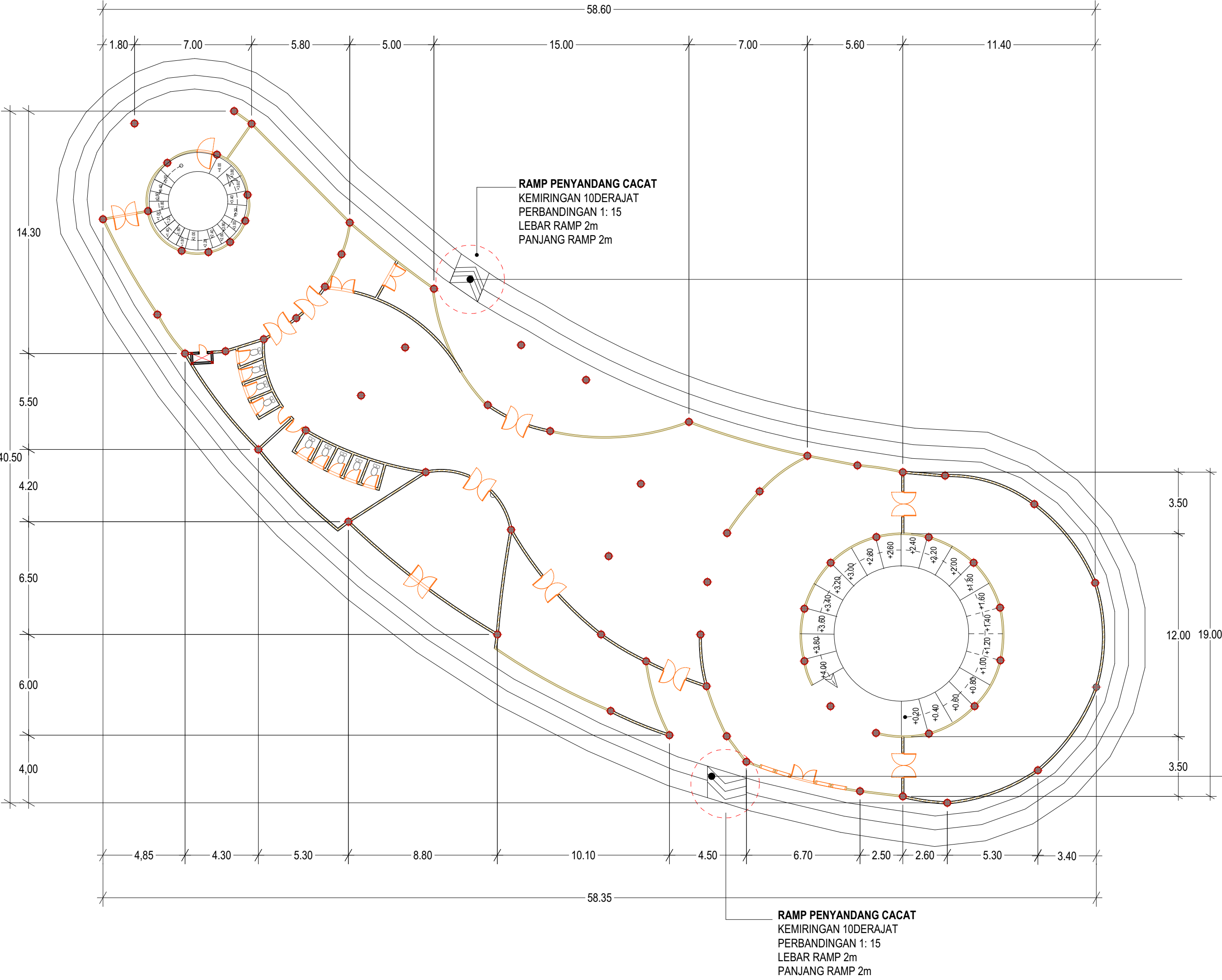
SKEMA
TRANSPORTASI
VERTIKAL

SCALE

-

DRAWING NUMBER

PARAF

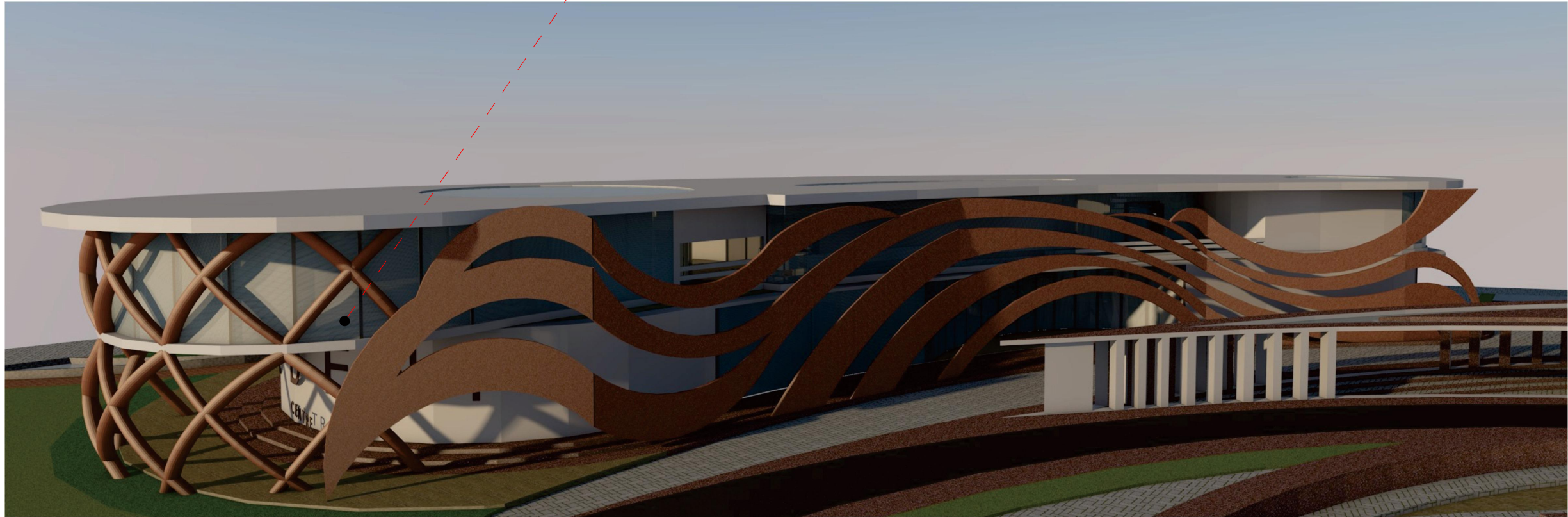
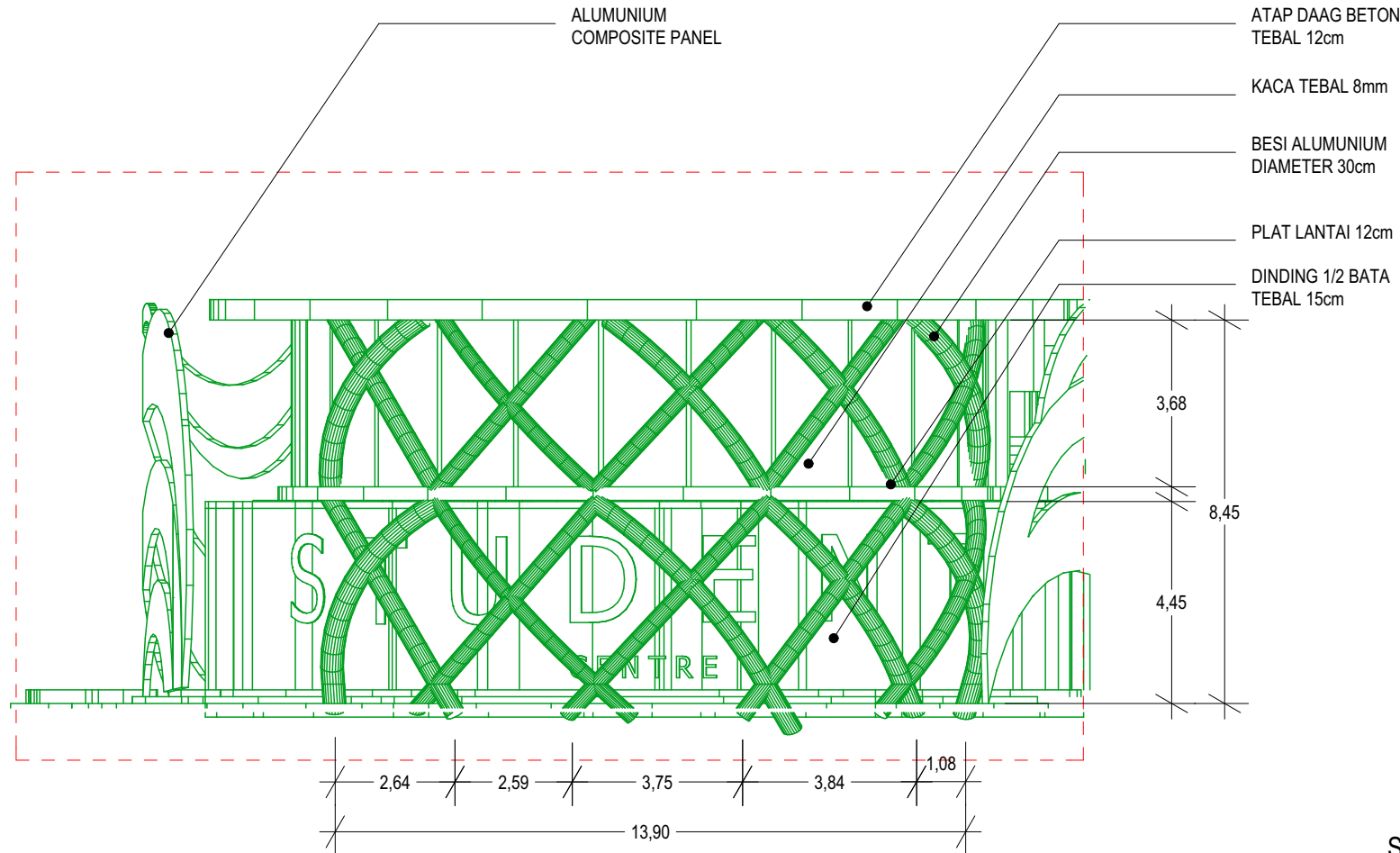


SKEMA BARRIER FREE
Skala : -

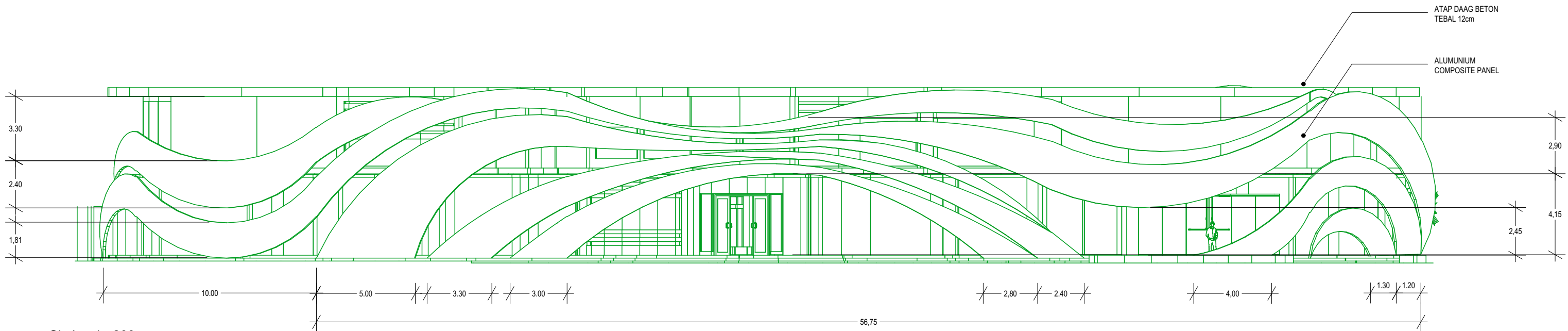
 DEPARTEMENT OF ARCHITECTURE FACULTY OF CIVIL ENGINEERING AND PLANING UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA	PROYEK AKHIR SARJANA Pusat Kegiatan Mahasiswa ISI (Institut Seni Indonesia) Plaza sebagai Wadah Interaktif bagi Mahasiswa dan Masyarakat Desa Geneng	PUSAT KEGIATAN MAHASISWA Institut Seni Indonesia PLAZA Lokasi : Bantul, Yogyakarta	STUDENT IDENTITY	DOSEN PEMBIMBING	DRAWING NAME	SCALE	DRAWING NUMBER	PARAF
			NAME					
			RIZKI ALDILLAH	Ir. Hastuti Saptorini.,M.A				
			NIM	DOSEN PENGUJI				
			12512055	Ir. Etik Mufida M.T	SKEMA BARRIER FREE	-		



TIANG YANG BERFUNGSI SEBAGAI ESTETIKA DAN MENAHAN BEBAN STRUKTUR KECIL
MATERIAL ALUMINIUM STAINLESS DIAMETER 30cm



MATERIAL KULIT BANGUNAN MENGGUNAKAN ACP (ALUMINIUM COMPOSITE PANEL) DENGAN KETEBALAN 6MM.
Pengikat Aluminium Composite Panel ke Dinding bangunan menggunakan balok dengan di bor dan dibaut menggunakan baut diameter 14cm



SELUBUNG BANGUNAN

Skala : 1 :



DEPARTEMENT OF ARCHITECTURE
FACULTY OF CIVIL ENGINEERING AND PLANING
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

PROYEK AKHIR SARJANA

Pusat Kegiatan Mahasiswa ISI (Institut Seni Indonesia)
Plaza sebagai Wadah Interaktif bagi Mahasiswa dan Masyarakat Desa Geneng

PUSAT KEGIATAN MAHASISWA Institut Seni Indonesia PLAZA

Lokasi : Bantul, Yogyakarta

STUDENT IDENTITY
NAME

RIZKI ALDILLAH

NIM

12512055

DOSEN PEMBIMBING

Ir. Hastuti Saptorini.,M.A

DOSEN PENGUJI

Ir. Etik Mufida M.T

DRAWING NAME

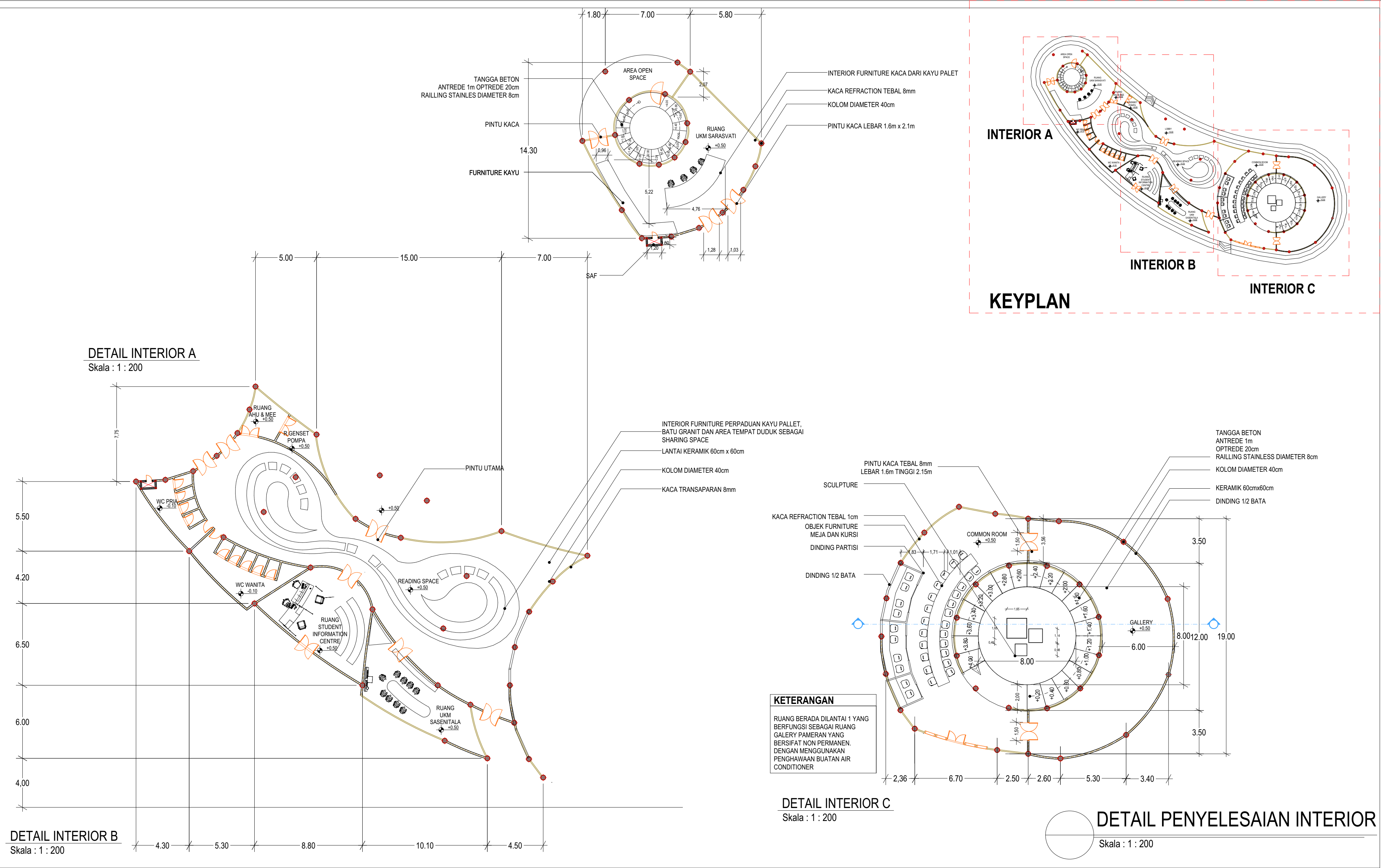
DETAIL SELUBUNG
BANGUNAN

SCALE

1 :

DRAWING NUMBER

PARAF



 DEPARTEMENT OF ARCHITECTURE FACULTY OF CIVIL ENGINEERING AND PLANING UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA	PROYEK AKHIR SARJANA Pusat Kegiatan Mahasiswa ISI (Institut Seni Indonesia) Plaza sebagai Wadah Interaktif bagi Mahasiswa dan Masyarakat Desa Geneng	PUSAT KEGIATAN MAHASISWA Institut Seni Indonesia PLAZA Lokasi : Bantul, Yogyakarta	STUDENT IDENTITY	DOSEN PEMBIMBING	DRAWING NAME	SCALE	DRAWING NUMBER	PARAF
			NAME					
			RIZKI ALDILLAH	Ir. Hastuti Saptorini.,M.A	DETAIL PENYELESAIAN INTERIOR	1 : 200		
			NIM	DOSEN PENGUJI				
			12512055	Ir. Etik Mufida M.T				

