



BAB IV

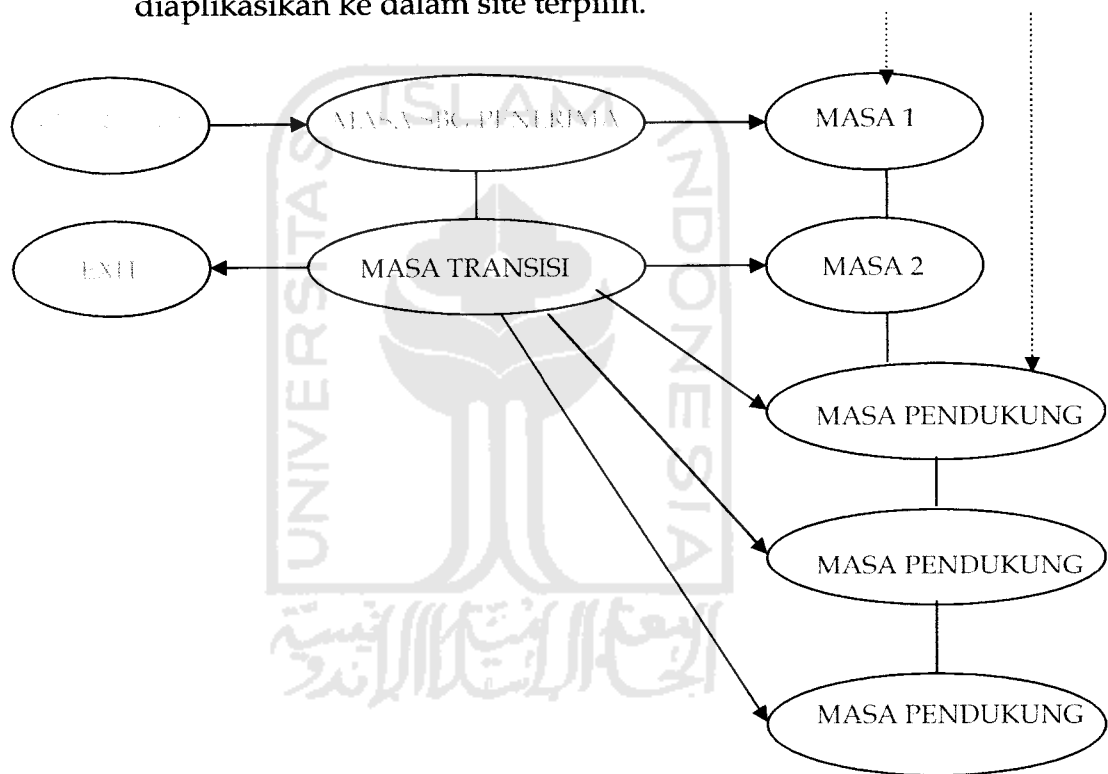
PROSES PERANCANGAN

BAB IV

PROSES PERANCANGAN

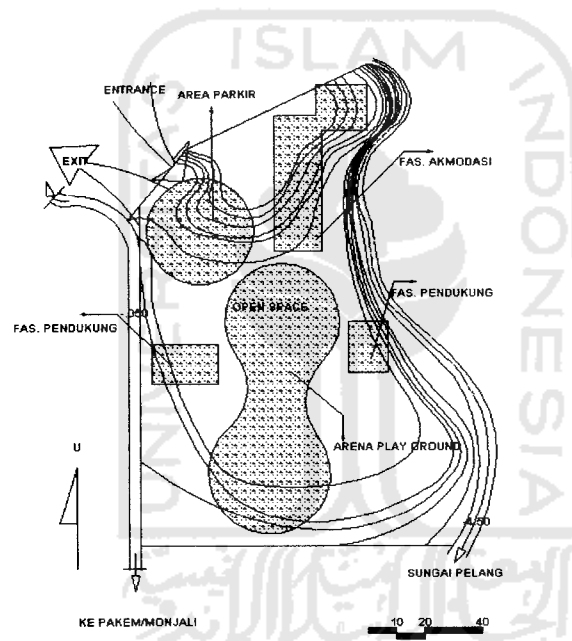
IV.1 Gagasan Pertama

Sebagai tahap pertama dalam perancangan Youth Hostel ini menentukan kebutuhan ruang yang akan digunakan menyeluruh dimana proses selanjutnya akan dipakai untuk menyusun organisasi ruang yang lebih baik. Setelah diketahui macam ruang dengan berbagai aktifitas dan kegiatannya mencoba untuk diaplikasikan ke dalam site terpilih.



Dalam mengatur komposisi masa pada Youth Hostel digunakan pola linier namun dalam urutan aktifitas tetap menyebar sesuai masing fungsi masa. Pencapaian ke dalam bangunan sebagian besar harus melalui r.penerima sebagai r.transisi menuju ruang-ruang berikutnya, meskipun ada sebagian ruang yang dapat langsung di akses tanpa melalui r.penerima yaitu area publik yang memang di desain untuk umum.

Hasil yang diperoleh melalui analisis diterapkan dalam site ditambah hasil integrasi dengan “Circular Play Structure ” yang memiliki rangkaian bentuk lingkaran dan garis lengkung pada bagian penghubung. Sosok lingkaran adalah sosok yang terpusat, terpusat kearah dalam dan pada umumnya bersifat stabil dan dengan sendirinya menjadi pusat dari lingkungannya. Penempatan sebuah lingkaran pada pusat suatu bidang akan memperkuat sifat alamnya sebagai poros. Sedangkan garis-garis lengkung dihubungkan agar terdapat sequen dalam satu lingkungan.

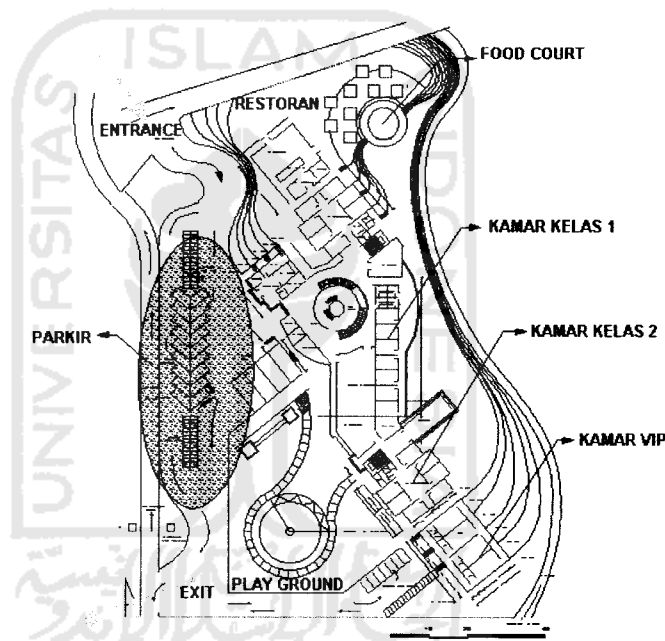


Pada rancangan ini pintu masuk dan keluar berada pada sisi utara bagian barat dekat dengan lintasan jalan raya, dan area parkir di letakkan pada daerah tersebut. Masa yang ada mencoba dihubungkan dengan open space yang terletak di tengah lokasi, kemudian masa-masa yang lain mengelilingi pada lintasannya.

Secara keseluruhan gagasan awal belum mampu memberikan penataan masa yang teratur dalam arti penyaluran masing-masing aktifitas, masih tersesan menyebar tanpa ada kontrol yang jelas.

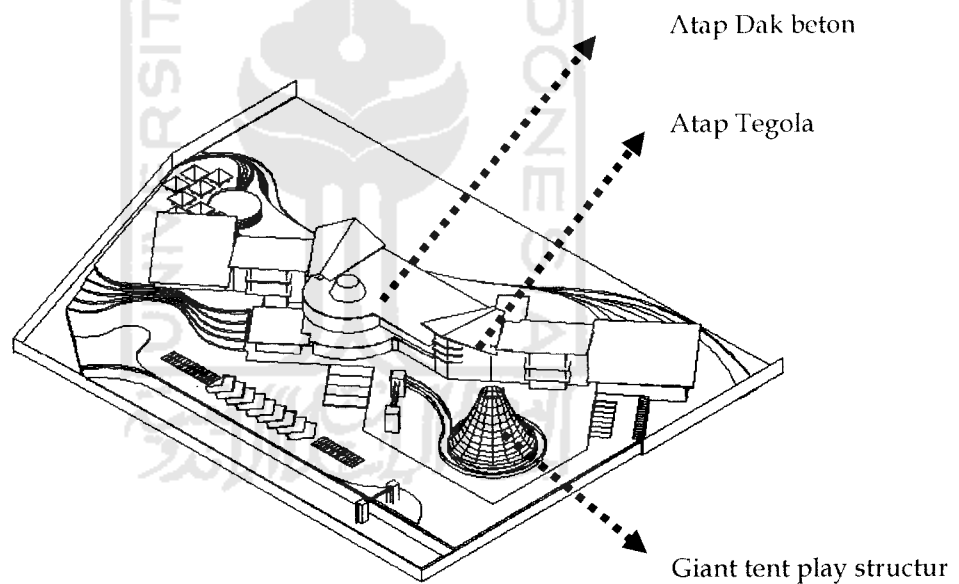
IV.2 Gagasan Kedua

Pada perancangan gagasan awal masih banyak memiliki kekurangan yang perlu diperbaiki dan dipertimbangkan agar mendapat hasil yang lebih bagus. Setelah di analisa ulang Youth Hostel ini harus mampu membedakan area publik dan area privat agar lebih teratur dan terjaga dalam setiap pencapaian masing-masing ruang.



Pemisahan pintu masuk dan pintu keluar dalam site supaya tidak terjadi kumpulan sirkulasi yang padat dan diharapkan tercipta sirkulasi area parkir lebih teratur. Posisi area parkir difokuskan pada lahan yang lebih datar dan dekat dengan jalan utama disamping itu juga dapat memberi jarak pada bangunan terhadap badan jalan.

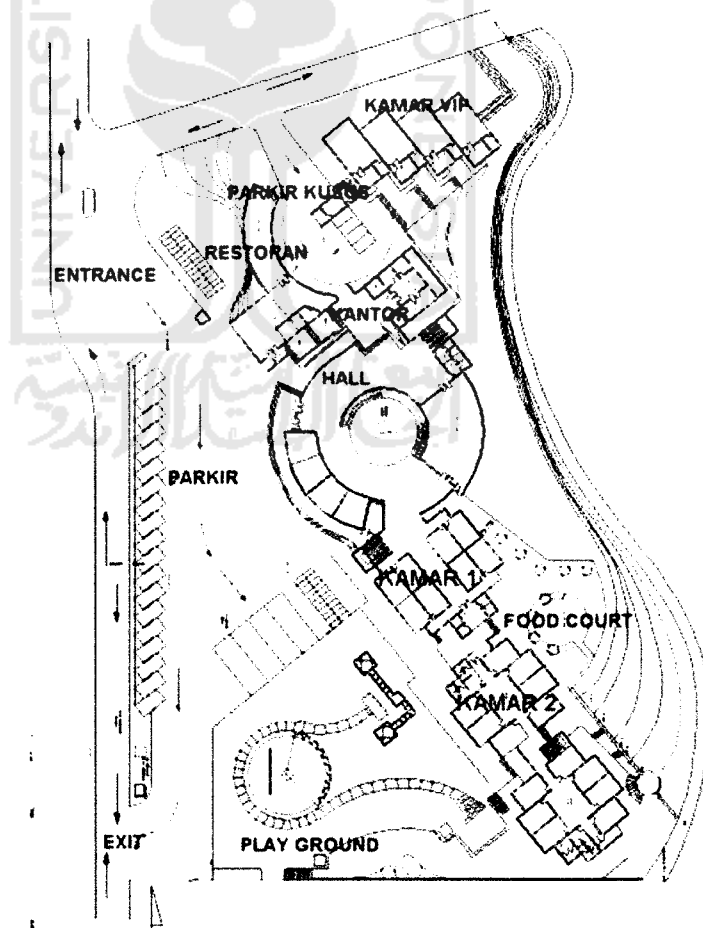
Pada gagasan kedua ini mulai muncul kejelasan pembagian zona antara ruang luar dalam dan ruang luar serta gubahan masa pada denah sudah menunjukkan fungsi dari setiap ruangan. Ruang luar yang ada berupa area parkir, arena play ground, food court. Melalui parkir umum pengunjung akan diarahkan pada 2 pintu masuk yaitu hall prima dan pintu langsung menuju restoran dan bagian pemasaran. Melalui dua arah tersebut pengunjung bisa melanjutkan pada ruang-ruang berikutnya sesuai yang diinginkan baik fasilitas penginapan maupun fasilitas pendukung yang disediakan. Sedangkan atap yang digunakan adalah dak beton dan atap tegola, dengan asumsi system penghawaan yang ada dan kondisi sebagai daerah tropis.



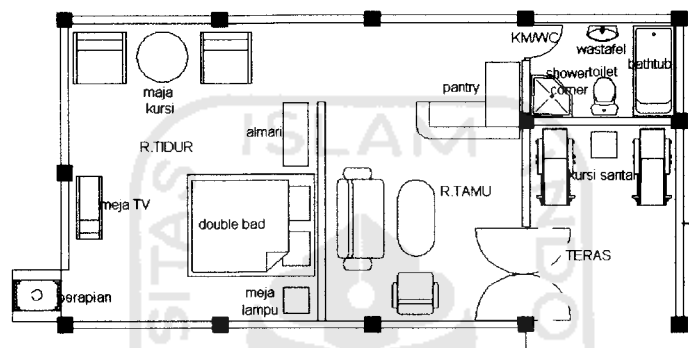
Sesuai dengan tema yang diangkat adalah integrasi “Circular Play Structure” mencoba menampilkan salah satu jenis permainan yaitu Giant Tend Play Structure pada arena play ground. Ukuran struktur tersebut berdiameter 20m dengan ketinggian 15m. Permainan diletakkan dekat dengan sisi jalan dengan tujuan •
dijadikan skulptur daya tarik calon pengunjung.

IV. 3 Gagasan Ketiga

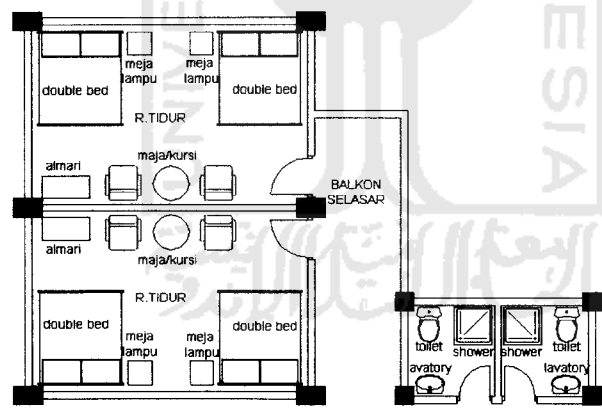
Menyempurnakan dari gagasan pertama dan kedua dengan berbagai pertimbangan mengalami perubahan guna mencapai hasil yang lebih maksimal. Perubahan tersebut antara lain bentuk parkir dan lokasi yang dibedakan untuk roda empat dan roda dua, agar sirkulasi bus lebih leluasa karena pengunjung sebagian besar adalah rombongan yang datang dengan bus. Untuk parkir khusus juga dialokasikan pada sisi utara dekat dengan ruang kamar VIP. Sedangkan kelompok kamar kelas 1 dan 2 dibagian selatan dekat dengan arena play ground. Hall penerima sebagai ruang transisi tetap pada posisi semula, untuk lebih jelas lihat gambar dibawah.



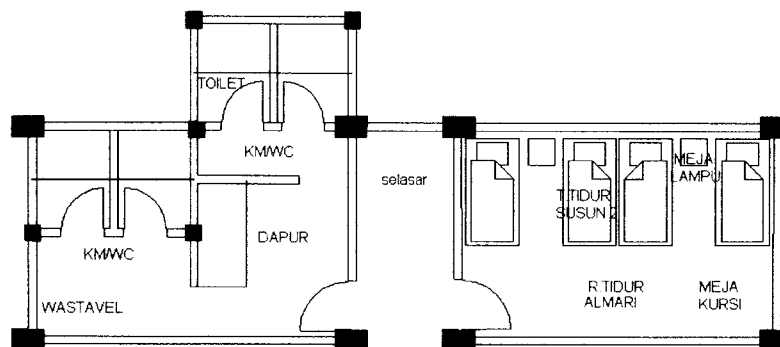
Melengkapi kekurangan yang ada pada gagasan kedua mengenai penyebaran ruangan belum mencerminkan tingkatan kelas pada kamar/hunian. Jenis kamar ada 3 yaitu kelas VIP dengan fasilitas tempat tidur, r.tamu, dapur, kamar mandi, r.santai, berAC. Untuk kelas 1 dan 2 hampir sama yaitu t.tidur, r.bersama, dapur, km, hanya dibedakan dengan jumlah tempat tidur dan modelnya berupa barak. Layout furniture dapat dilihat dibawah.



Kamar VIP



Kamar Kelas 1



Kamar kelas 2

Setelah mengalami berbagai macam perubahan maka dapat kita lihat bentuk bangunan pada axonometri di bawah ini.

