BAB III
PENGEMBANGAN KONSEP

Dalam bab III ini akan dijelaskan lebih lanjut tentang skema/pola pencarian bentuk yang didasarkan pada informasi-informasi yang telah dirangkum dari hasil penulisan bab I dan bab II.

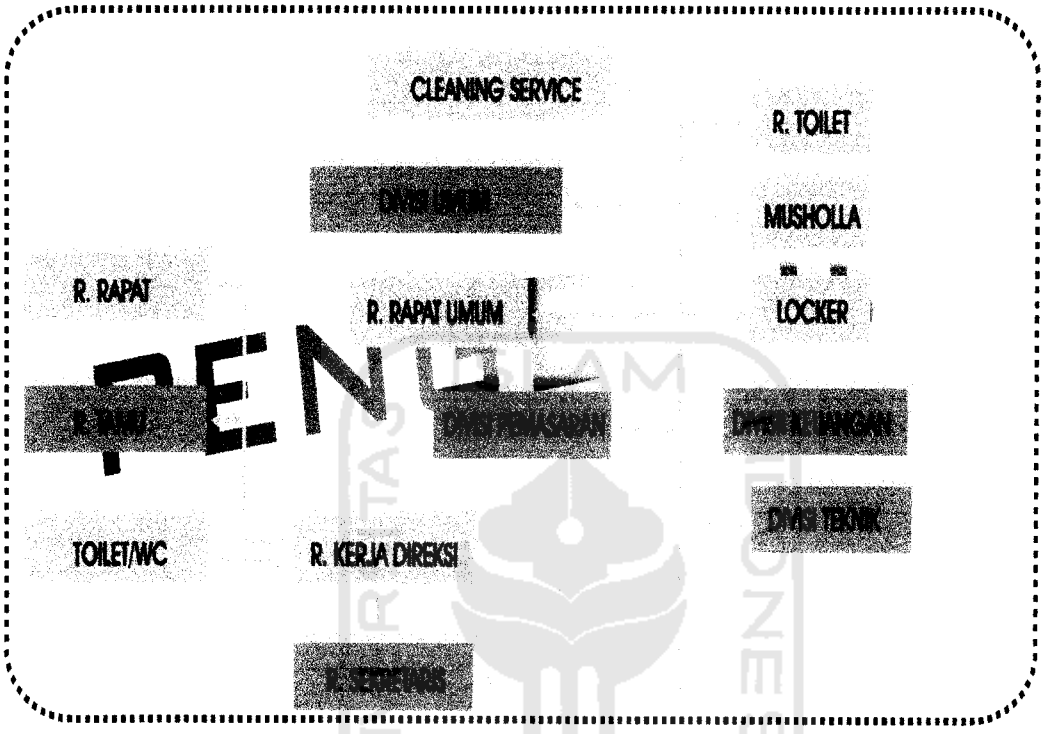
Adapun point-point yang akan dijelaskan lebih lanjut tersebut di dalam bab III ini adalah sebagai berikut :

1. Kebutuhan ruang dan kegiatan pengguna
2. Studi modul retail
3. Luasan-luasan (site, area retail, dll)
4. Studi ruang *game* area.
5. Skema pencarian bentuk sehingga mendapatkan kata kunci bentuk.

1. Kebutuhan ruang dan kegiatan.

Kebutuhan ruang yang dimaksud adalah area-area ataupun ruang yang nantinya akan dipakai atau ditempati oleh pengguna bangunan. Sedangkan pengguna bangunan itu sendiri nantinya akan dibagi menjadi tiga bagian yaitu pengelola, pedagang, dan pengunjung. Selanjutnya akan dijelaskan masing-masing untuk ketiga pengguna bangunan tersebut beserta kebutuhan ruangnya.

2. Pengelola bangunan



3. Alur kegiatan pengelola bangunan

1. Pimpinan	Datang, parkir, masuk kantor, pulang
2. Sekretaris	Datang, parkir, masuk kantor, pulang
3. Pemasaran	Datang, parkir, masuk kantor, ruang karyawan, pulang
4. Staff pemasaran	Datang, parkir, masuk kantor, ruang karyawan, pulang
5. Divisi Umum	Datang, parkir, masuk kantor, ruang karyawan, pulang
6. Divisi teknik	Datang, parkir, masuk kantor, ruang locker, ruang karyawan, pulang

7. Divisi keuangan	Datang, parkir, masuk kantor, ruang karyawan, pulang
8. Security	Datang, parkir, masuk pos jaga, pulang

4. Kebutuhan ruang pengelola

Yang dimaksud dengan pengelola bangunan adalah orang-orang yang bertugas atau bekerja pada bangunan tersebut. Berikut adalah pembagian pengelola bangunan tersebut beserta kebutuhan ruangnya.

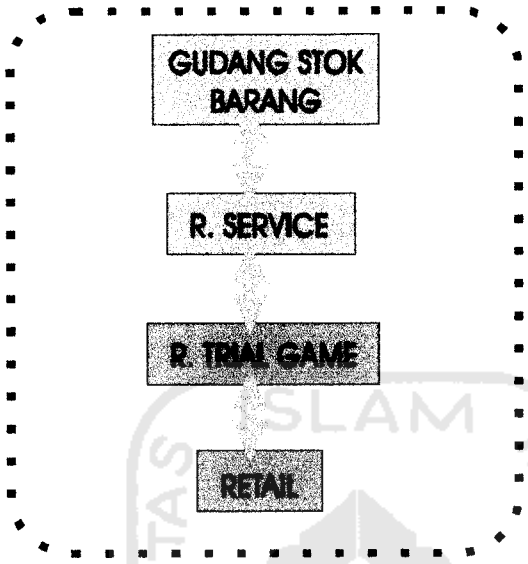
1. Pimpinan	Area parkir, area kerja, area terima tamu, KM/WC
2. Sekretaris	Area parkir, area kerja,, KM/WC
3. Pemasaran	Area parkir, area kerja, KM/WC
4. Staff pemasaran	Area parkir, area kerja, KM/WC
5. Divisi Umum	Area parkir, area kerja, KM/WC
6. Divisi teknik	Area parkir, area kerja, area locker karyawan, KM/WC
7. Divisi keuangan	Area parkir, area kerja, KM/WC
8. Security	Area parkir, pos jaga, KM/WC

5. Kebutuhan total pengelola bangunan

Sehingga kemudian dari seluruh point kebutuhan ruang pengelola bangunan, dapat didapatkan bahwa total kebutuhan ruang pengelola tersebut adalah :

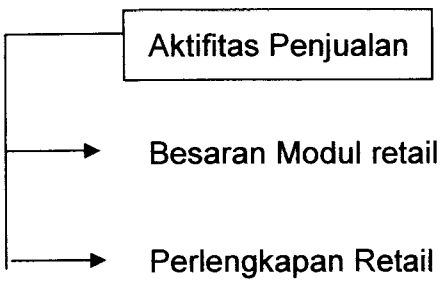
1. R. pimpinan
2. R. Sekretaris
3. R. Pemasaran
4. R. Divisi Umum
5. R. Divisi Teknik
6. R. Locker
7. R. Security
8. R. Security
9. Pos jaga

6. Pedagang



7. Kegiatan pedagang

8. Kebutuhan ruang pedagang



9. Kebutuhan ruang total pedagang.

Untuk pedagang itu sendiri nantinya terbagi menjadi 3 bagian dengan pembagiannya masing-masing beserta kebutuhan ruangnya adalah sebagai berikut :

1. Pedagang retail kecil
2. Pedagang retail sedang
3. Pedagang retail besar

> Area parkir, retail, ruang service

10. Pengunjung

Kegiatan pengunjung arena hiburan dan retail

Datang • Lihat retail/pameran Operator game • Menunggu • Bermain game • Pulang

Kebutuhan ruang pengunjung arena hiburan

Sedangkan untuk kebutuhan ruang dari pengunjung itu sendiri adalah :

Area parkir, area pameran, area game center, KM/WC

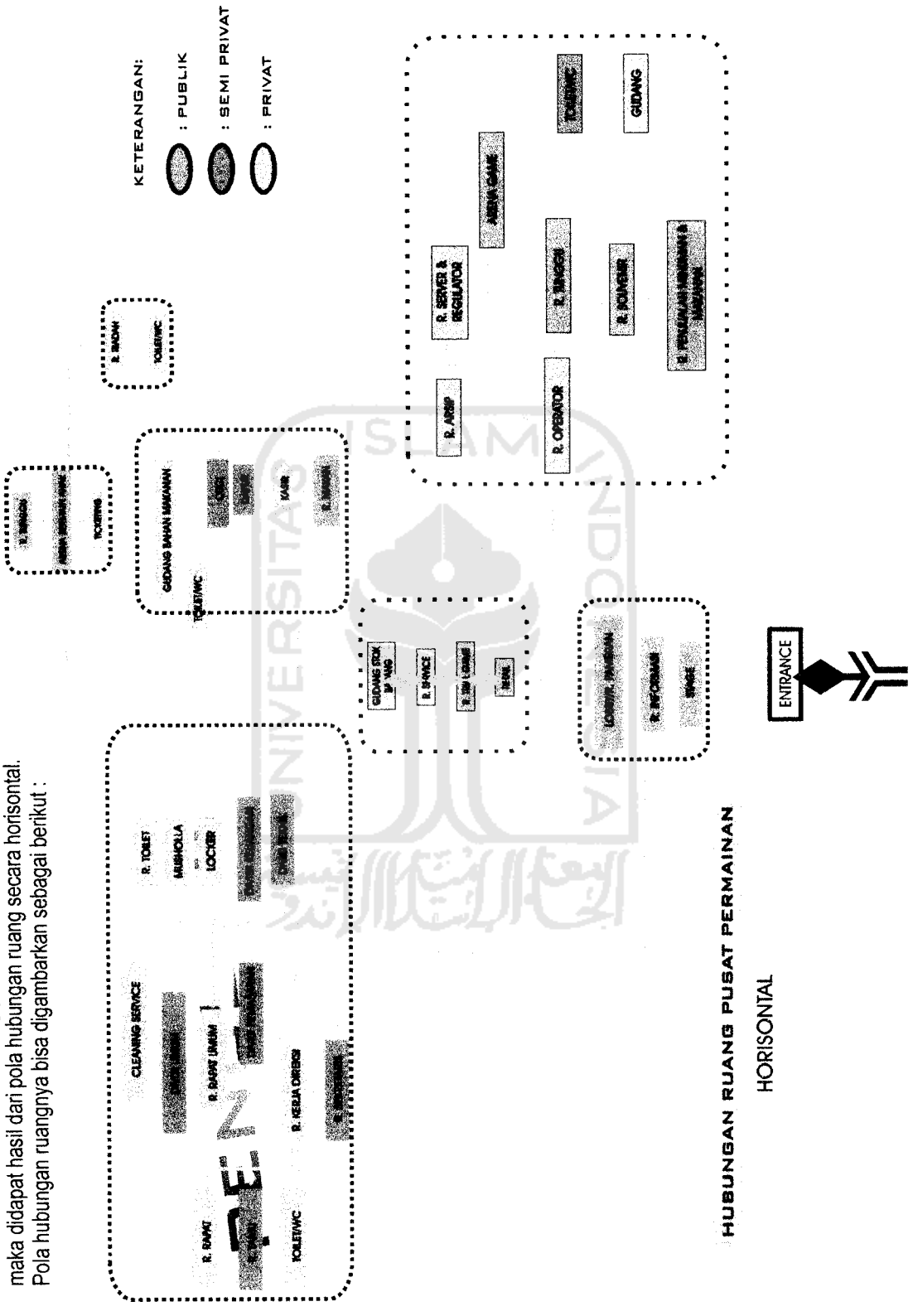
Kebutuhan ruang pengunjung area retail

Sedangkan untuk kebutuhan ruang dari pengunjung retail adalah :

Area parkir, area retail, KM/WC

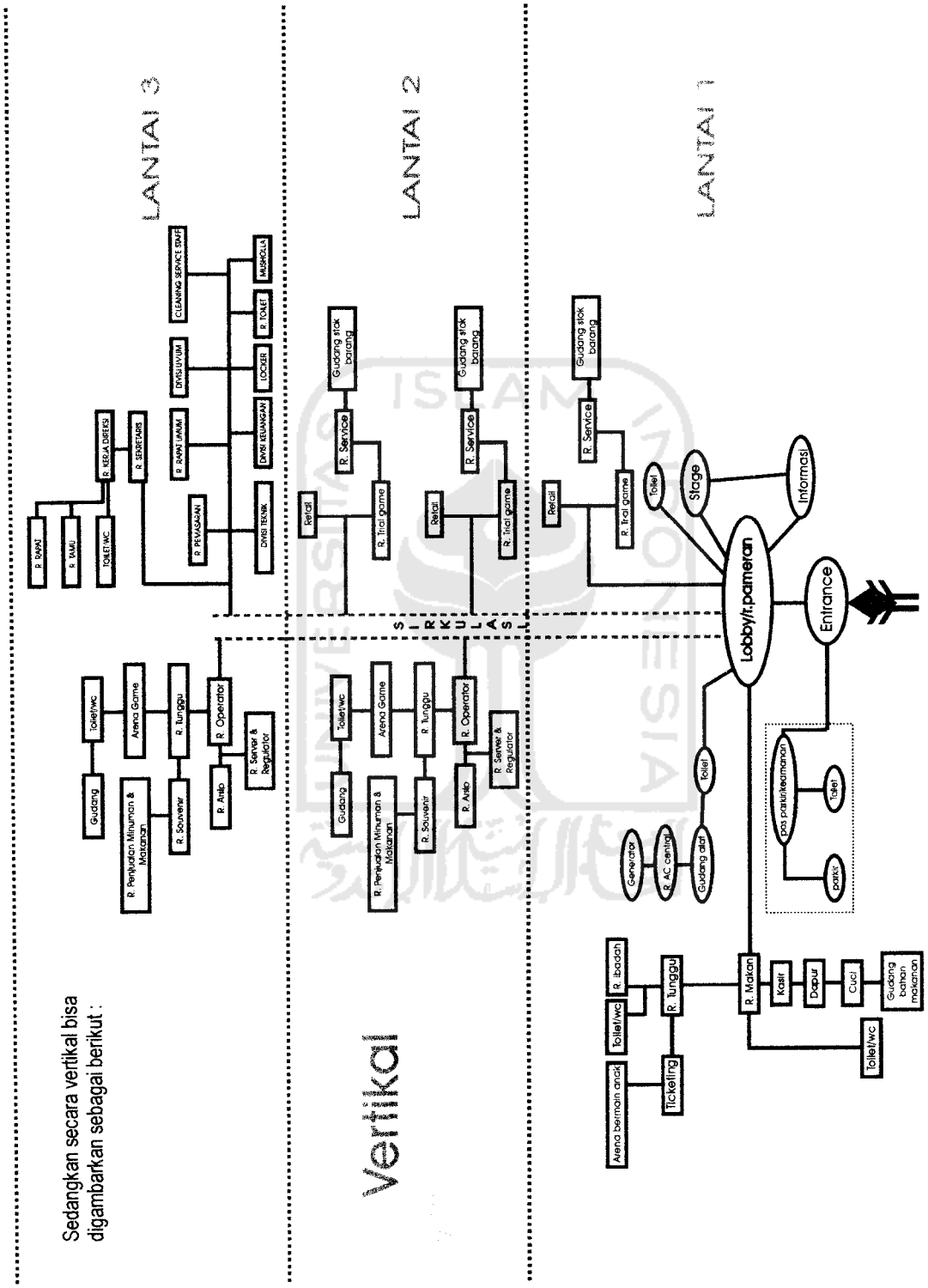
V

Dari kebutuhan-kebutuhan ruang yang sudah teridentifikasi maka didapat hasil dari pola hubungan ruang secara horisontal. Pola hubungan ruangnya bisa digambarkan sebagai berikut :



HUBUNGAN RUANG PUSAT PERMAINAN

HORISONTAL


LANTAI 3
LANTAI 2
LANTAI 1
Sedangkan secara vertikal bisa digambarkan sebagai berikut :
Vertikal
Lobby/t.pameran
Entrance
Informasi
Stage
Toilet
Retail
R. Trial game
Gudang stok barang
R. Service
Gudang
Toilet/wc
Arena Game
R. Tunggu
R. Operator
R. Server & Regulator
R. Penjualan Minuman & Makanan
R. Souvenir
R. Arsip
Generator
R. AC central
Gudang alat
pos pantau/keamanan
Taret
parkir
Arena bermain anak
Tickelting
R. Ibadah
R. Makan
Kasir
Dapur
Cuci
Gudang bahan makanan
R. RAPAT
R. SMU
TOILET/WC
R. KEPALA DIREKSI
R. SEKRETARIS
R. PENGUNJUNG
R. PEYIASAAN
DIVISI TEKNIK
DIVISI KEUANGAN
DIVISI UMUM
LOCKER
R. TOILET
MUSHOLLA
CLEANING SERVICE STAFF

11. PERHITUNGAN LUASAN BANGUNAN KOMERSIAL DAN AREA PARKIR

11.1 BC dan AREA KOMERSIAL

- LUASAN SITE : 10898 M2
- LUAS BC GROUND FLOOR : 7736 M2
- LUAS KESELURUHAN BANGUNAN TERBANGUN :

- Total luasan untuk area pengelola : 292 m2
- Total luasan untuk area retail : 2553 m2
- Total luasan untuk area game center : 2821 m2
- Total luasan untuk area pameran : 75 m2
- Total luasan untuk sirkulasi, service area : 1150 m2

Luasan total area pada bangunan ini 292 m2+2553 m2+2821 m2+75 m2+1150 m2 = 6891 m2

11.2 PERHITUNGAN KEBUTUHAN PARKIR

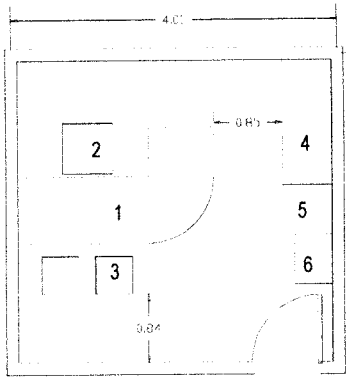
- Jumlah penghuni bangunan : 1100
- Asumsi pengguna mobil : 30 % dari penghuni (tiap mobil 3 orang)

  0.3 * 1100 = 110 mobil
- Asumsi penggunaan motor : 40 % dari penghuni (1 motor 2 orang)

  0.4 * 1100 = 220 motor.

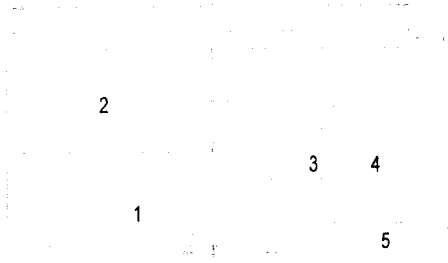
STUDI MODUL RETAIL
600.00
4
33.68
1.RUANG TRIAL GAME
2. MEJA KASIR & PERLENGKAPAN GAME
3. KURSI STAF RETAIL
4. CONTOH GAME YANG DIJUAL
5. MEJA SERVICE
6. STOCK BARANG
7. RUANG SERVICE & STOCK
69.98
1
5
7
400.00
6
2
50.00
3
70.00
54.89

STUDY MODUL RUANG PENGELOLA



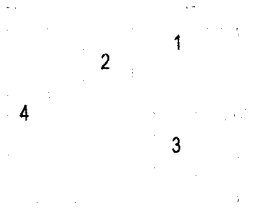
R. DIREKSI

1. MEJA DIREKTUR
2. KURSI DIREKTUR
3. KURSI TAMU
4. MEJA KOMPUTER
5. BRANKAS DOCUMENT
6. FILE KABINET



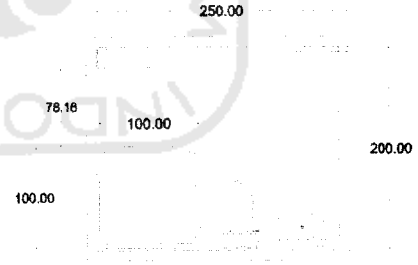
1. MEJA KABID BENDAHARA
2. KURSI
3. KURSI KOMPUTER
4. MEJA KOMPUTER
5. BRANKAS

DIVISI BENDAHARA



R. SEKRETARIS

1. MEJA SEKRETARIS
2. KURSI SEKKRETARIS
3. MEJA KOMPUTER
4. FILE KABINET



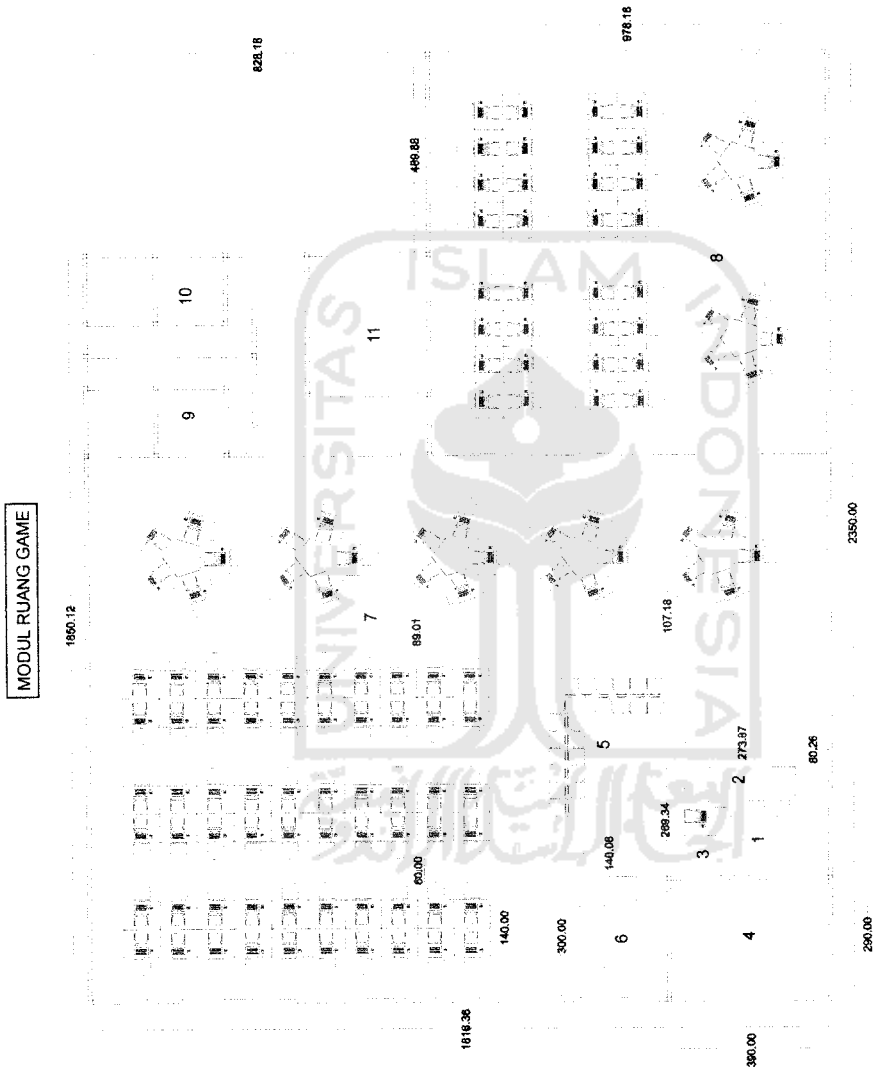
TOILET DIREKSI

Ruang Humas
1. MEJA STAFF HUMAS
2. KURSI STAFF
3. LEMARI ARSIP
4. FILE CABINET
5. MEJA KOMPUTER
6. MESIN FAX
7. KURSI TAMU
Ruang rapat Pimpinan
1. KURSI
2. MEJA
3. POHON HIAS
4. PAPAN PRESENTASI
Ruang tamu pimpinan
1. MEJA
2. KURSI SOFA
3. LEMARI HIAS
4. KURSI
5. POHON HIAS

Ruang Rapat Umum
1. Meja rapat
2. Kursi staff
3. Kursi pimpinan
4. Papan presentasi
75.00
213.91
69.75
525.00
196.64
176.86
310.00
1. MEJA KABID ADMINISTRASI
2. KURSI
3. KURSI STAF
4. MEJA STAF
5. FILE KABINET
6. KURSI TAMU
7. MEJA KOMPUTER
R. DIVISI UMUM

Ruang locker pria
1
Ruang locker pria wanita
1. Locker pakaian
2. Ruang ganti
650.00
400.00
100.00
120.00
50.00
25.00
Divisi Teknik
60.00
92.84
116.62
120.00
70.00
320.00
60.00
440.00
34.11
1. File Cabinet
2. Mesin Fax
3. Mesin Fotokopi
4. Lemari Perlengkapan
5. Meja staff
6. Kursi Tamu
7. Kursi staff
8. Komputer

1. OPERATOR
2. MEJA OPERATOR
3. ARSIP
4. R. GENERATOR & SERVER
5. R. TUNGGU
6. R. SOUVENIR & PENJUALAN MAKANAN MINUMAN
7. R. GAME SMOKING AREA
8. R. GAME NON SMOKING
9. TOILET PRIA
10. TOILET WANITA
11. GUDANG

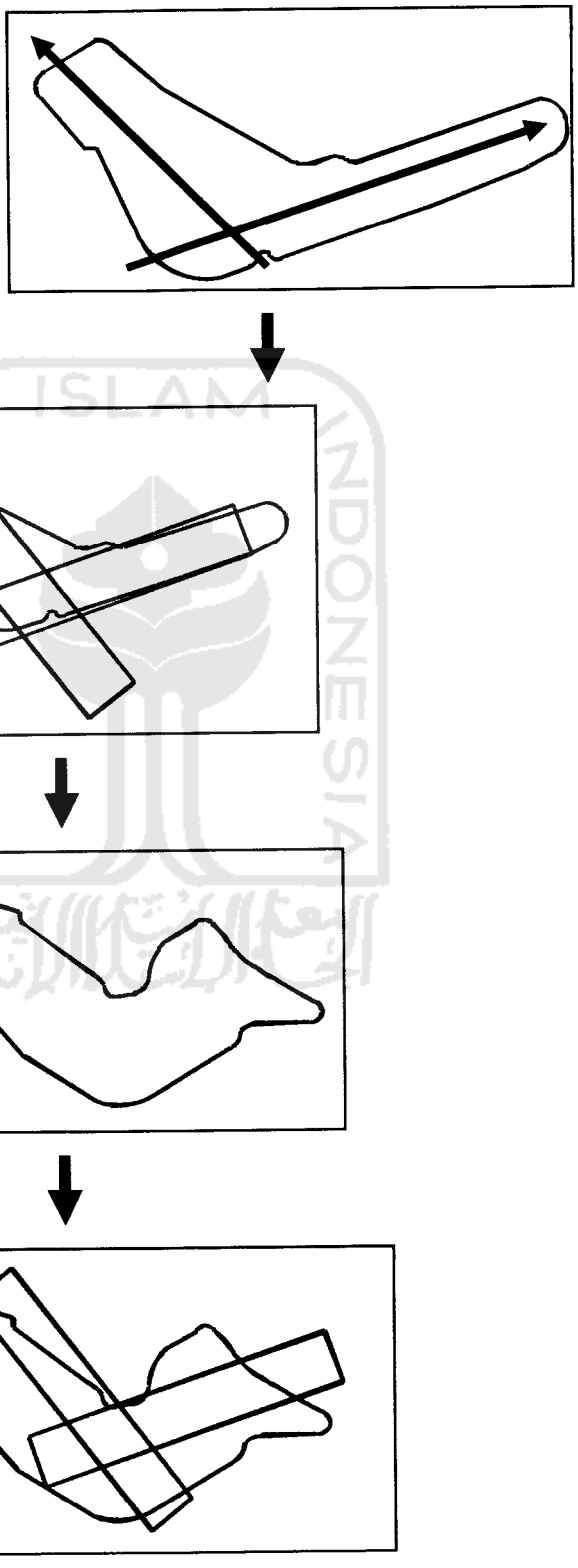


1. AREA GAME KETERAMPILAN
2. AREA GAME SIMULASI
3. AREA VIDEO GAME
4. TEMPAT PENUKARAN TIKET/KOIN & MERCHANDISE

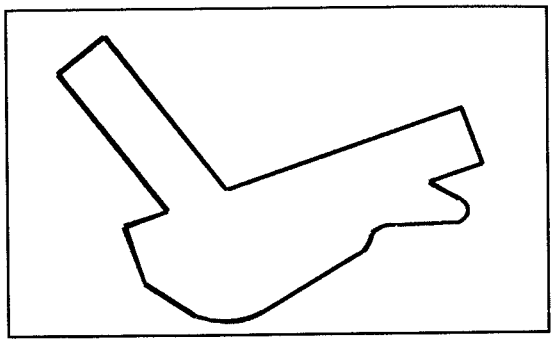
CONTOH MODUL AREA GAMEARCADE

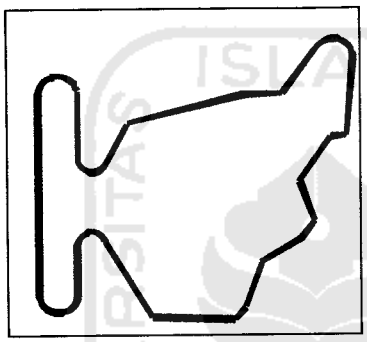
12. KONSEP PENCARIAN BENTUK

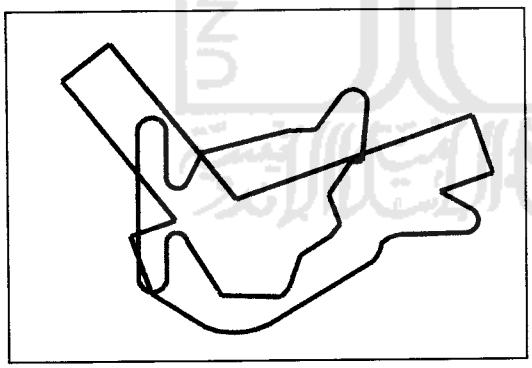
Dari sirkuit Monza ini bisa diambil garis besar yang mana sirkuit ini mempunyai dua sumbu utama. Sumbu ini juga yang menjadi dasar konsep dasar konsep denah nantinya.



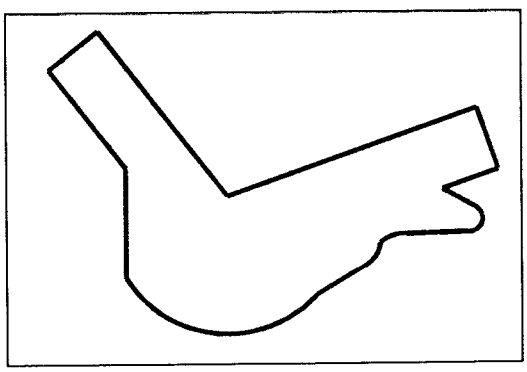
Setelah mengalami kombinasi dan modifikasi maka kemudian didapat hasil dari modifikasi antara sirkuit Monza dan Imola.

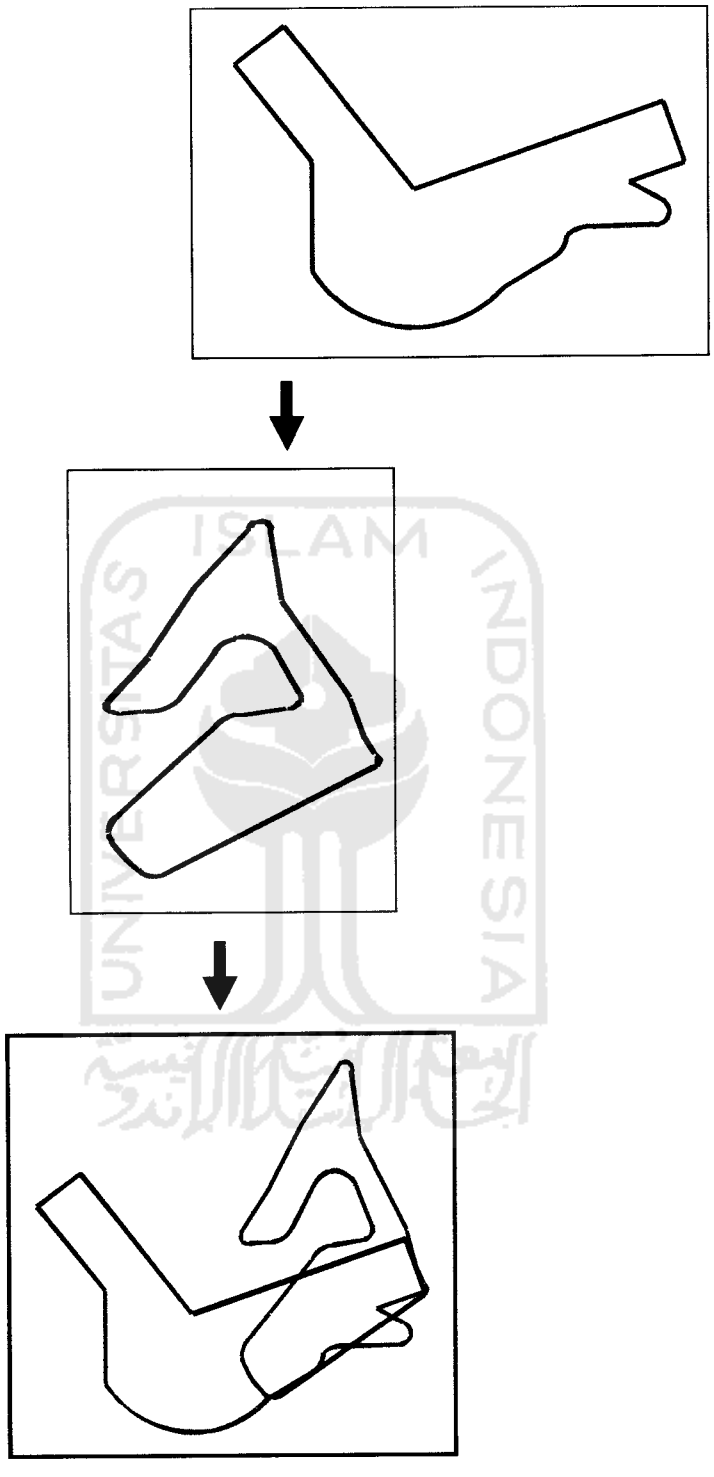




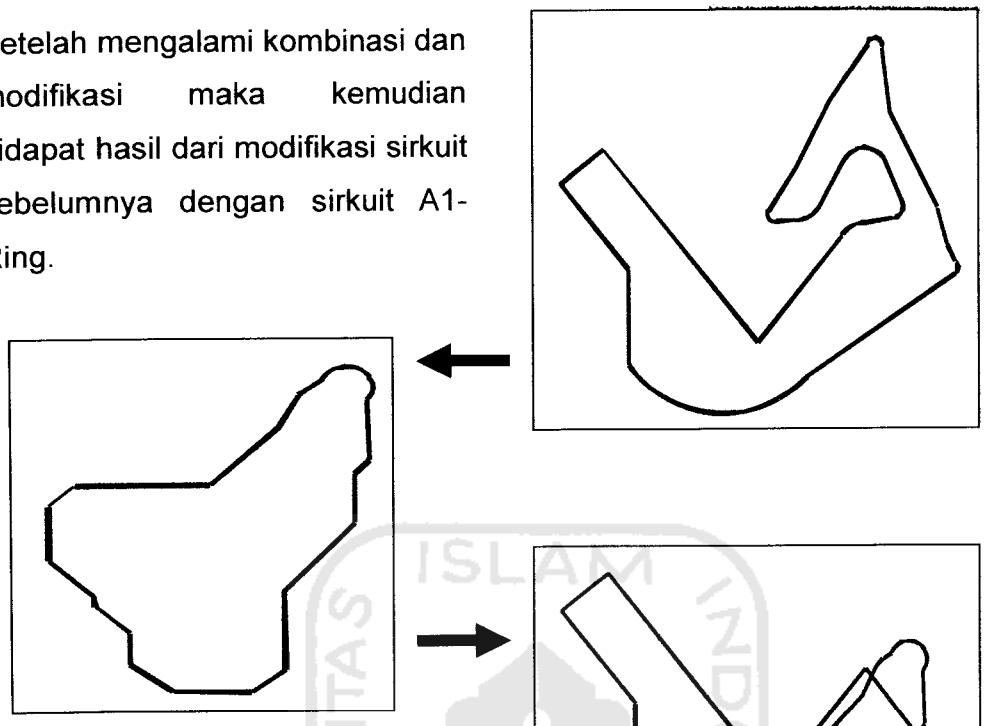


Setelah mengalami kombinasi dan modifikasi maka kemudian didapat hasil dari modifikasi sirkuit sebelumnya dengan sirkuit Hungaroring.

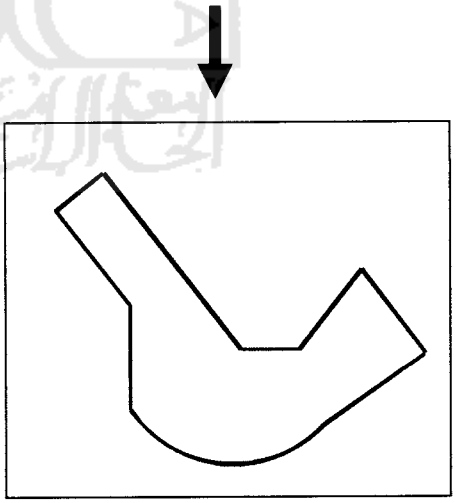




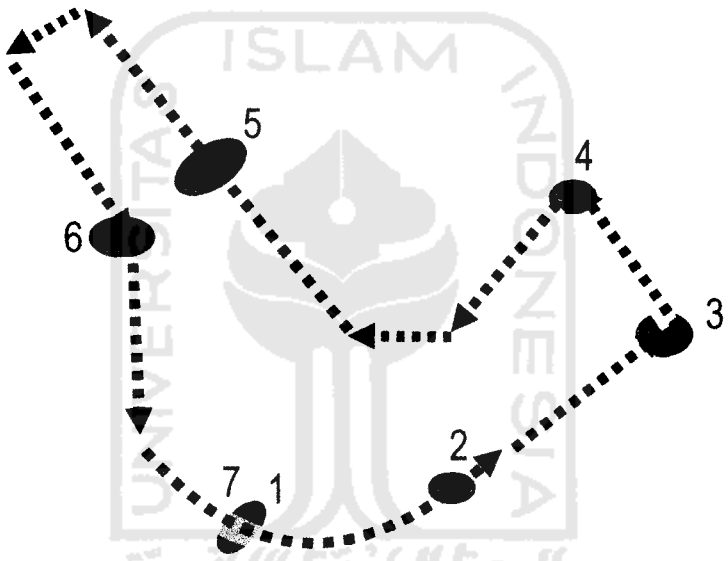
Setelah mengalami kombinasi dan modifikasi maka kemudian didapat hasil dari modifikasi sirkuit sebelumnya dengan sirkuit A1-Ring.



Setelah mengalami perubahan-perubahan bentuk yang diambil dari beberapa sirkuit yang mempunyai keistimewaan atau ciri khas sendiri, maka kemudian terbentuklah bentuk utama yang mana bentuk ini sebagai dasar utama konsep denah dari bangunan ini. Adapun bentuk utama ini tentu saja tidak lepas dari **inspirasi** *game* NFS.

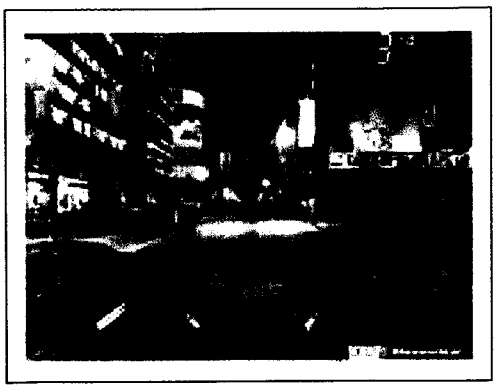


Dalam sebuah arena game Game Need For Speed Underground terdapat alur cerita yang bisa menggambarkan pertarungan antar mobil pada arena yang secara garis besar mempunyai beberapa bagian sehingga bisa mencapai finish yaitu start dengan track lurus (akselerasi harus tinggi), tikungan zig-zag, tikungan dengan tingkat kecepatan tinggi, tikungan tajam 90 derajat, tikungan yang super ekstrem, track pendek, dan setelah melewati rintangan2 sulit tersebut kemudian diakhiri dengan track panjang dengan kecepatan tinggi untuk mencapai finish.

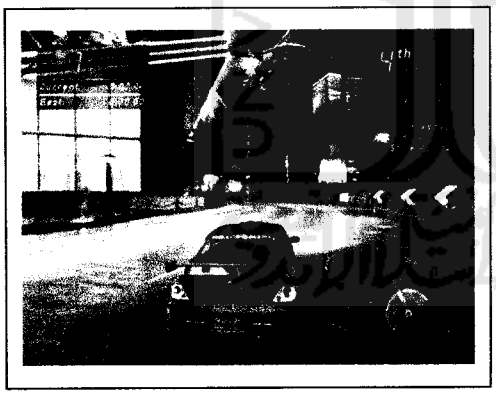


Pada setiap *check point* yang ada pada bentuk utama dari konsep dasar denah tersebut terdapat aspek-aspek yang ada pada sebuah *track* balap. Mengenai penjelasan aspek-aspek apa saja yang ada didalamnya bisa dilihat pada uraian dibawah ini.

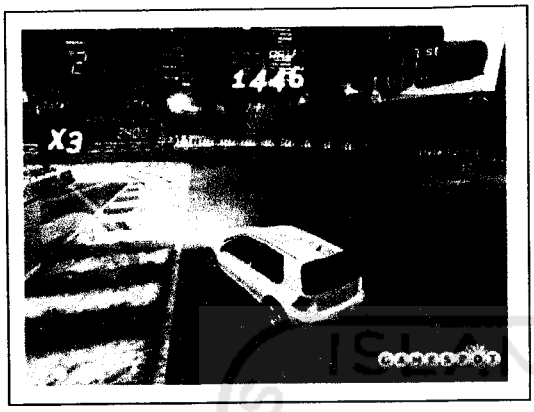
1. Pembalap mulai bersiap di garis *start.*



2. Memasuki rintangan pertama yaitu tikungan panjang dengan karakter cepat, pembalap diharuskan tetap memacu mobil dengan kecepatan tinggi namun dengan track yang menikung, hal ini untuk menghindari posisi direbut lawan



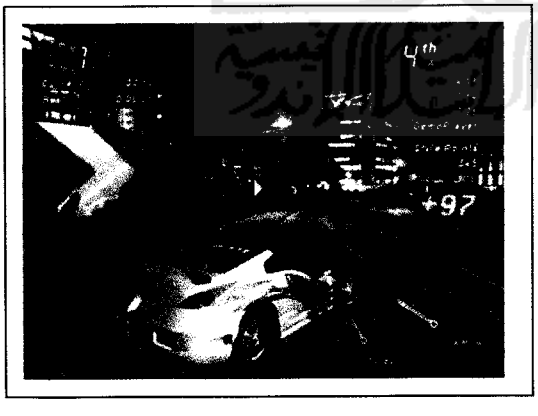
3. Berikutnya adalah rintangan yang cukup sulit sehingga membutuhkan skill yang bagus dari pembalap yaitu tikungan 90 derajat.



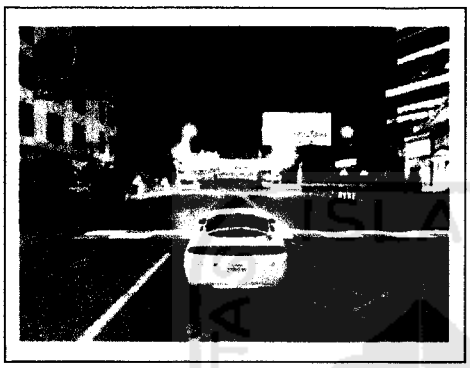
4. Rintangan yang paling ekstrem adalah tikungan lebih dari 90 derajat, memaksa mobil untuk *slide* dan mengendalikan mobil agar tidak kecelakaan

5. Lepas dari rintangan yang paling ekstrem pembalap memacu mobilnya dengan akselerasi maksimum untuk mendapatkan posisi terdepan

6. Setelah memacu kendaraan dengan kecepatan dan akselerasi tinggi kemudian pembalap dihadapkan rintangan yang cukup sulit sebelum mencapai finish yaitu track yang zig-zag, sehinggamemaksa kendaraan untuk *slide* pada track

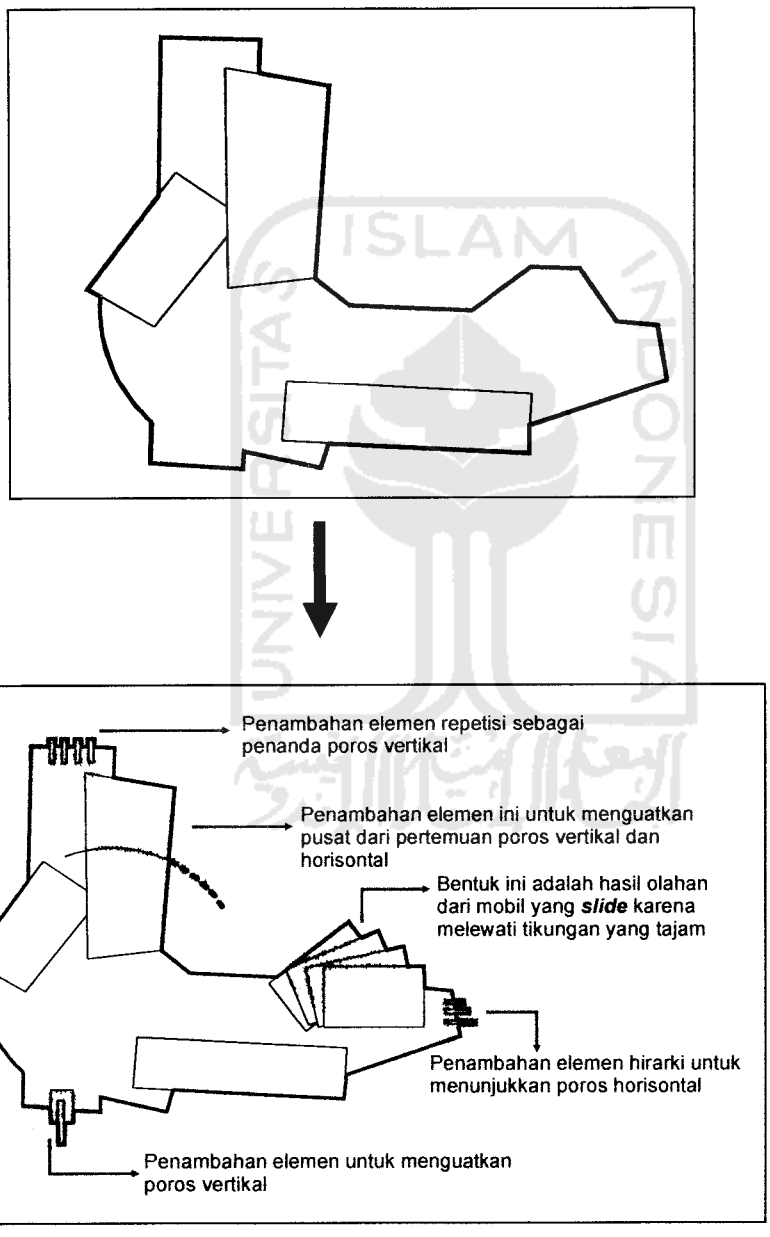


7. Setelah melewati rintangan yang paling sulit sekalipun akhirnya pembalap bisa memasuki garis finish



Titik pertemuan antara sumbu vertikal dan horisontal tersebut dikombinasi dengan bentuk lingkaran
Peletakan komposisi bangunan ini bisa dibagi menjadi 2 bagian sesuai dengan arah sumbu vertikal dan horisontal.
Hasil dari kombinasi track dengan komposisi bangunan
Komposisi bentuk dasar yang didapat dari pola alur cerita game NFS
Ini adalah track pada game NFS. Bagian ujung bangunan diambil. Selain untuk menampakkan ciri khas track pada bangunan juga bagian ini memanik untuk diambil kerena bentuknya yang dinamis

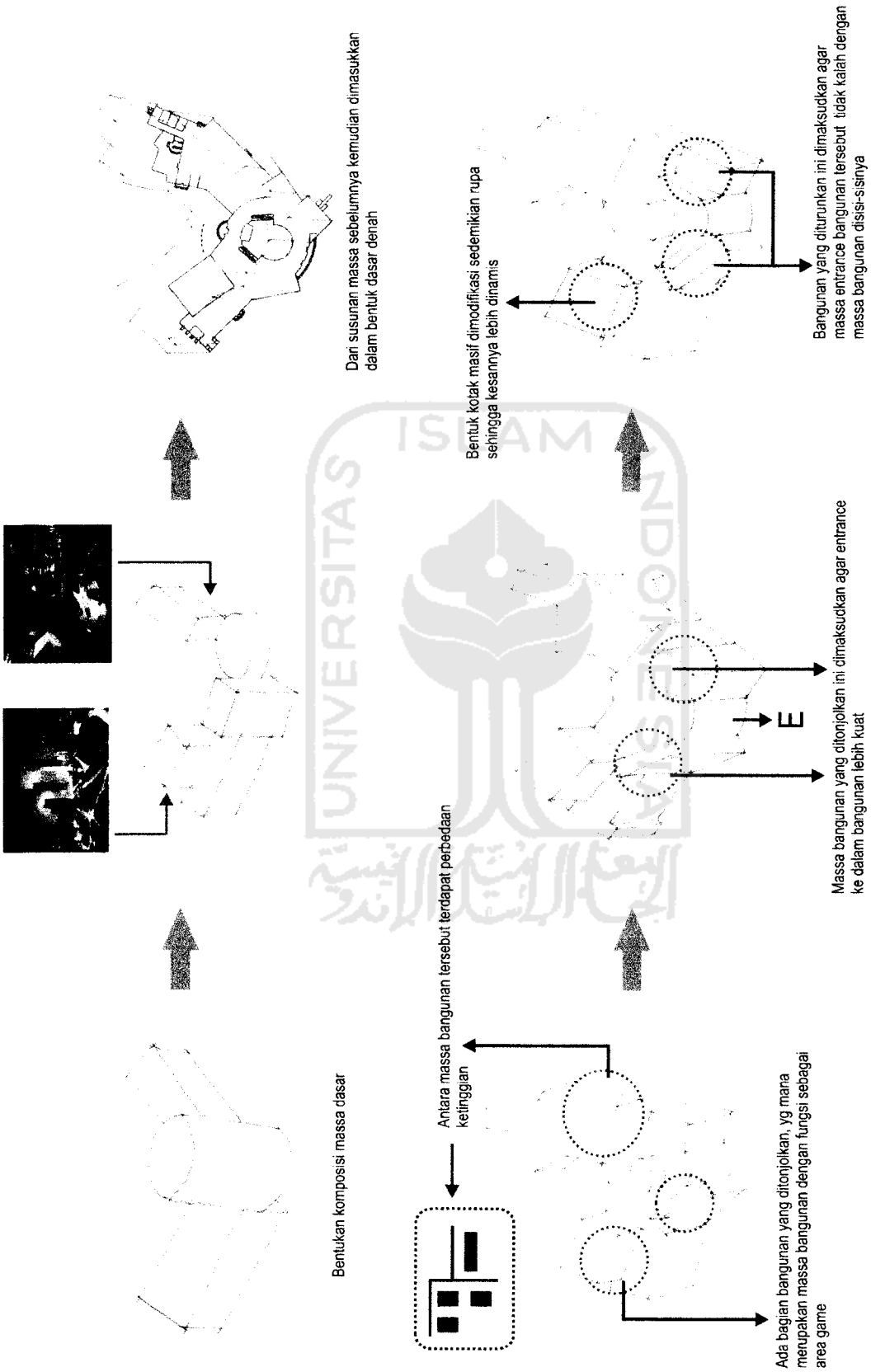
Dari uraian-uraian diatas akhirnya didapat komposisi massa bangunan yang dijadikan dasar konsep denah. Mengenai hal ini bisa dijelaskan pada gambar dibawah ini :

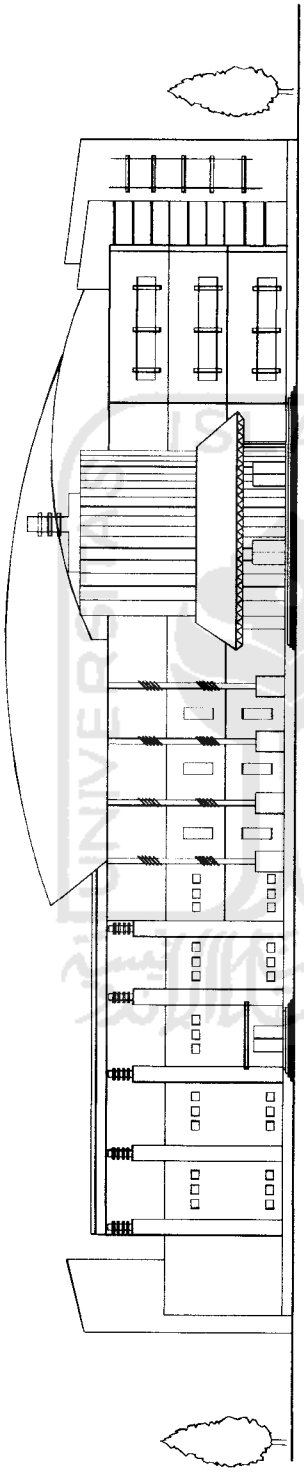


Setelah melihat uraian konsep bentukan denah yang mengambil inspirasi dari *track* balap mobil NFS maka selanjutnya akan kami coba jelaskan bagaimana transformasi *game* NFS ini kedalam facade.

Façade yang akan ditransformasikan kedalam bangunan ini tetap memakai elemen dari *game* NFS. Atau lebih tepatnya mengambil dari *setting game* itu sendiri berupa bangunan atau suasana yang ada pada latar belakang permainan.
Mengenai hal ini lebih jelasnya akan dicoba digambarkan sebagai berikut :

Façade bangunan akan mengambil sisi dinamis dari setting permainan ini. Bisa dilihat bangunan yang mempunyai ketinggian berbeda-beda dengan bentuk yang kotak. Suasana malam/gelap juga menjadi pertimbangan.


Dari susunan massa sebelumnya kemudian dimasukkan dalam bentuk dasar denah
Bentuk kotak masif dimodifikasi sedemikian rupa sehingga kesannya lebih dinamis
Bangunan yang diturunkan ini dimaksudkan agar massa entrance bangunan tersebut tidak kalah dengan massa bangunan disisi-sisinya
Massa bangunan yang ditonjolkan ini dimaksudkan agar entrance ke dalam bangunan lebih kuat
E
Antara massa bangunan tersebut terdapat perbedaan ketinggian
Ada bagian bangunan yang ditonjolkan, yg mana merupakan massa bangunan dengan fungsi sebagai area game
Bentukan komposisi massa dasar



TAMPAK DEPAN

Dalam tahapan pengembangan desain yang dilakukan di studio perancangan arsitektur terjadi bebepara perubahan serta pengembangan desain pada rancangan game center, akibat hal-hal yang bersifat teknis maupun konsep. Secara menyeluruh, memang hal tersebut tidak mengubah konsep dasar perancangan semula.

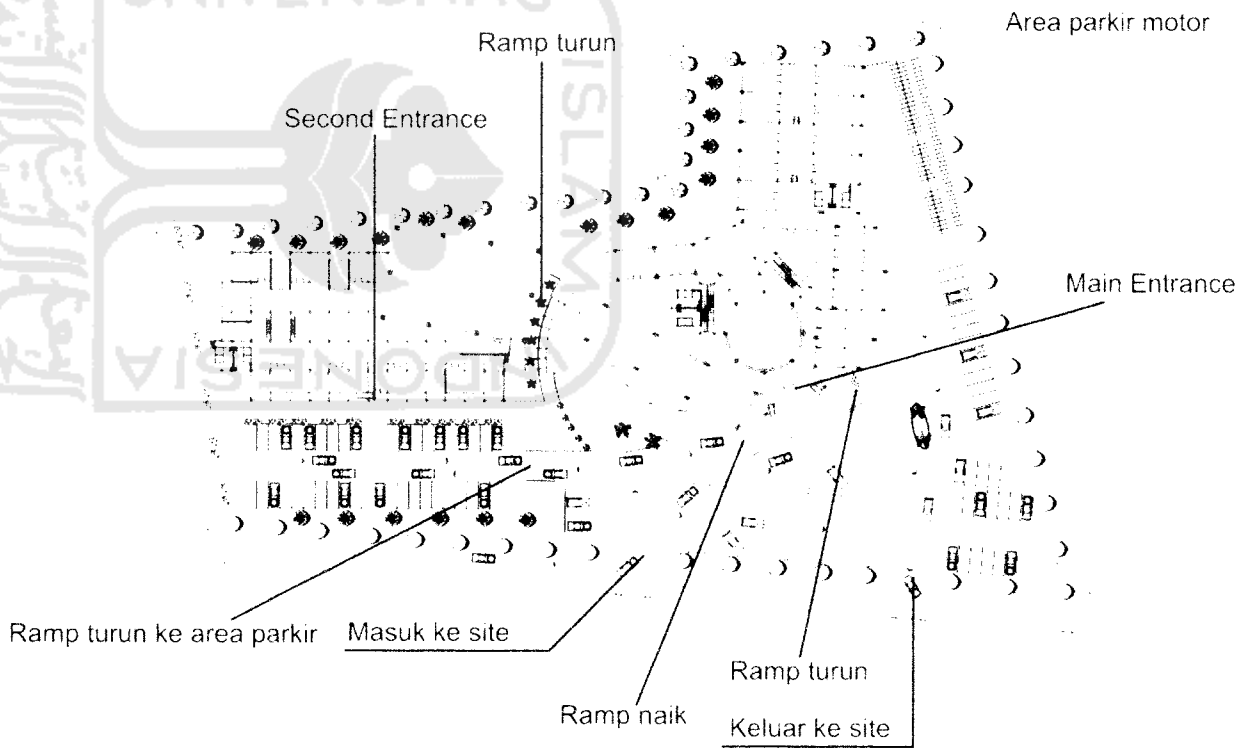
Adapun bagian-bagian pada tahapan studio (gambar kerja) yang mengalami perubahan dan pengembangan desain dari rancangan semula adalah :

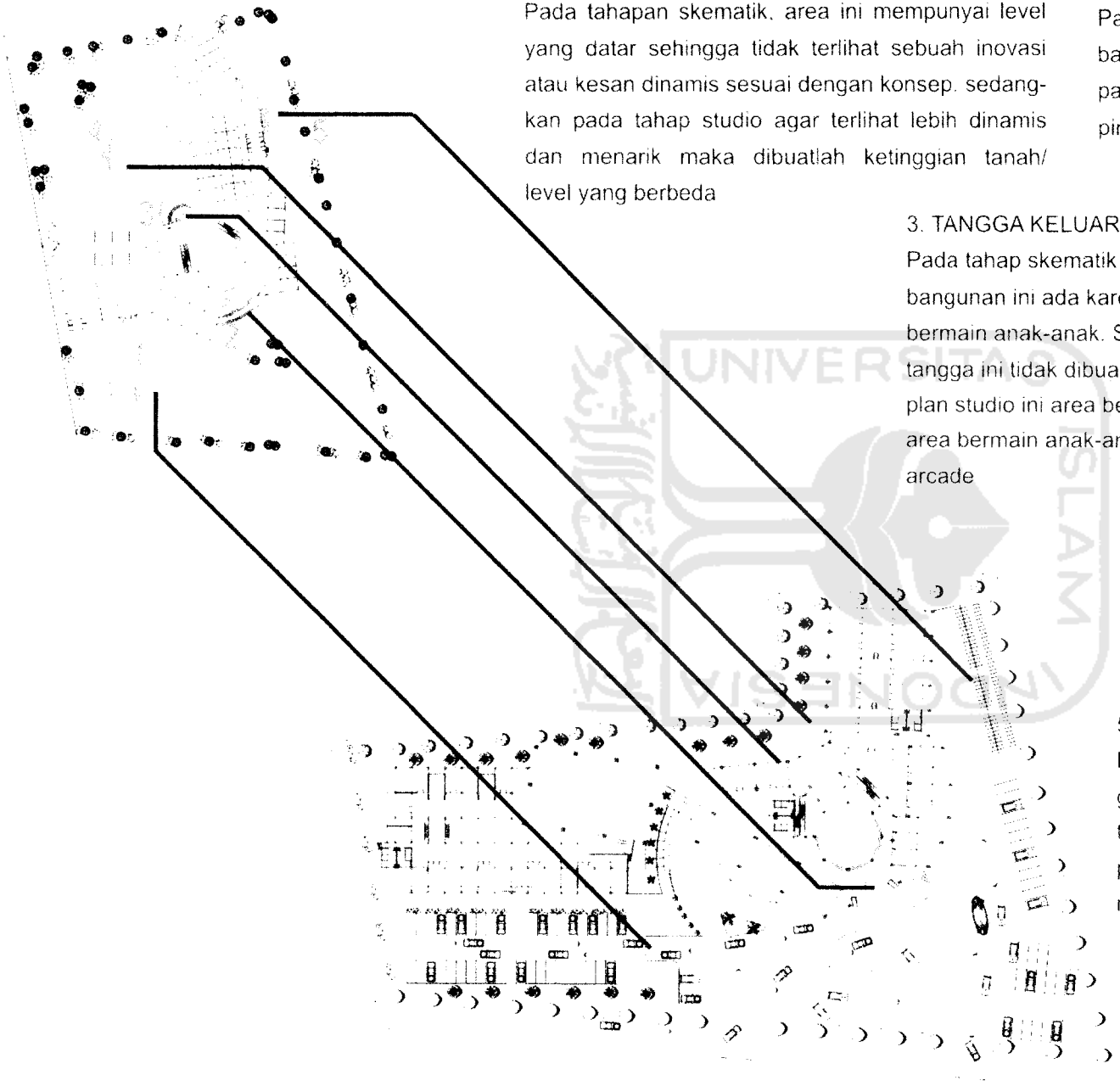
1. SITE PLAN
2. DENAH
3. TAMPAK
4. BESARAN-BESARAN

Lebih lanjut akan dijelaskan tentang berbagai produk gambar kerja dan perubahan yang dialami pada tahapan pengembangan studio.

A. PENJELASAN GAMBAR KERJA SERTA PERUBAHAN

1. Site Plan





1. AREA PARKIR MOBIL

Pada tahapan skematik, area ini mempunyai level yang datar sehingga tidak terlihat sebuah inovasi atau kesan dinamis sesuai dengan konsep. sedangkan pada tahap studio agar terlihat lebih dinamis dan menarik maka dibuatlah ketinggian tanah/ level yang berbeda

2. MAIN ENTRANCE

Pada tahapan skematik sirkulasi untuk masuk pada bangunan tidak mempunyai ramp naik/turun. Sedang pada tahap studio memakai ramp naik/turun agar view pintu utama masuk lebih terlihat

3. TANGGA KELUAR BELAKANG BANGUNAN

Pada tahap skematik tangga pada bagian belakang bangunan ini ada karena untuk sirkulasi ke area bermain anak-anak. Sedang pada tahap studio tangga ini tidak dibuat karena memang pada site plan studio ini area bermain dihilangkan karena area bermain anak-anak ini dialihkan ke area game arcade

4. AREA BERMAIN ANAK-ANAK

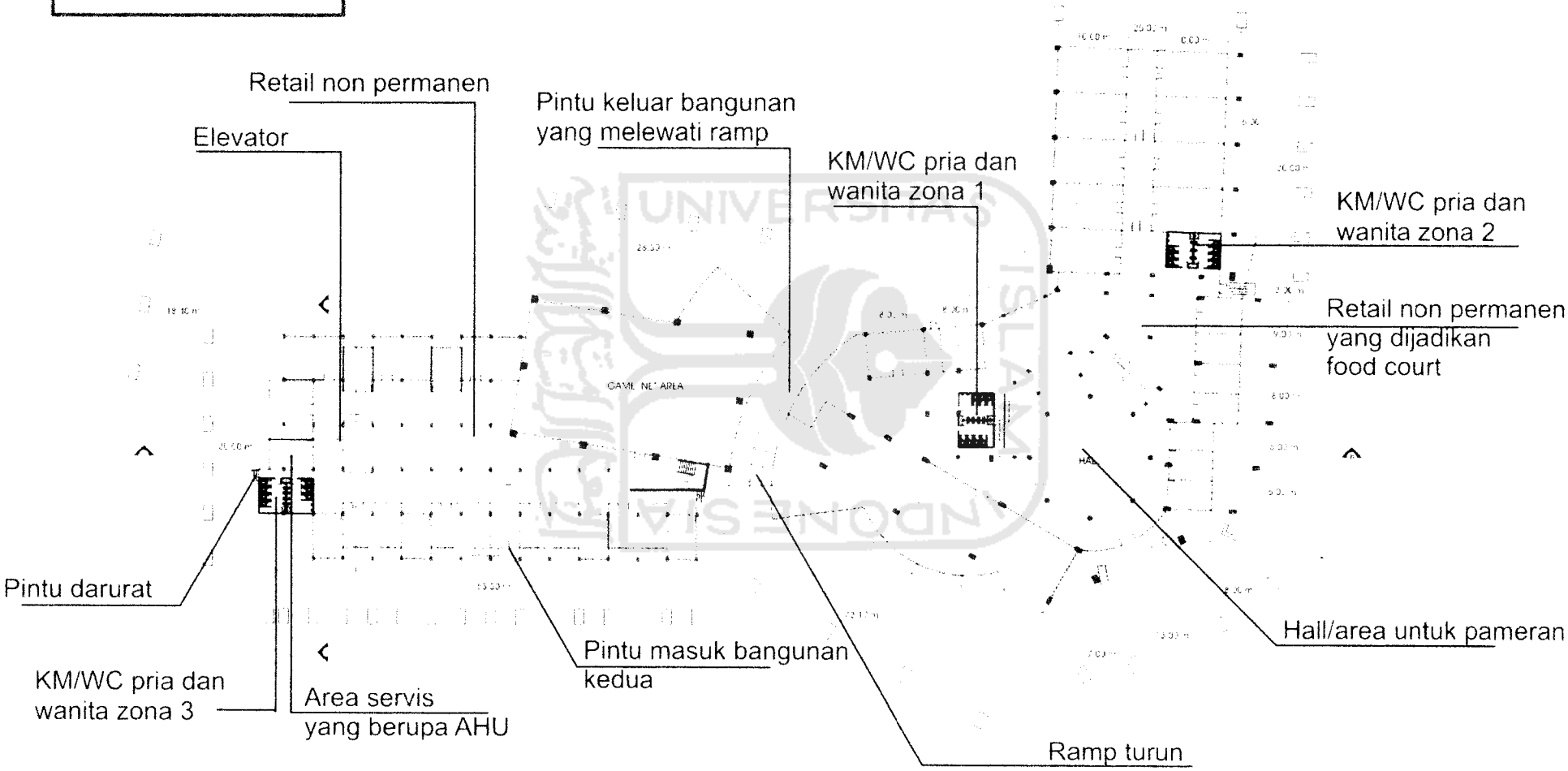
Pada tahap skematik tersebut dibuat area bermain anak-anak, sedang pada tahap studio mengalami perubahan yaitu dihilangkan karena bagian ini sudah dialihkan ke area game arcade

5. AREA PARKIR MOTOR

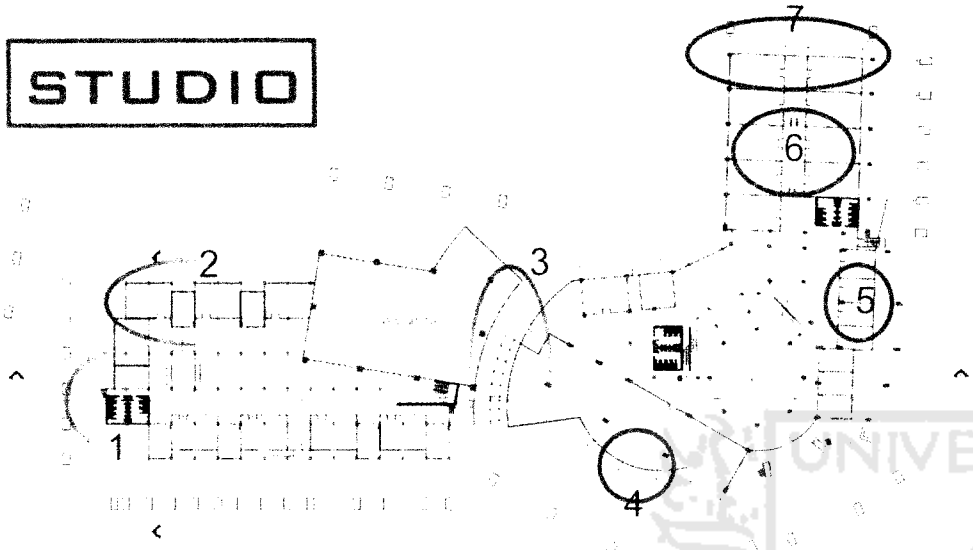
Pada tahap skematik area tersebut hanya dipergunakan sebagai open space, sedangkan pada tahap studio area open space ini dijadikan area parkir motor. Hal ini tidak lain agar kapasitas parkir motor bisa terjangkau.

2. DENAH

LANTAI 1



STUDIO



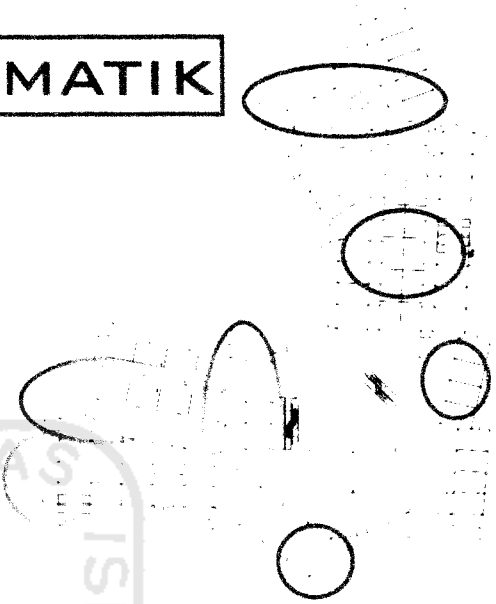
1. Pintu darurat
Pada tahap skematik pintu darurat ini tidak digambar karena luas area untuk retail tidak sebesar denah yang dibuat pada tahap studio. Sehingga jika terjadi kebakaran proses penyelamatan lebih cepat dan efisien.

2. Area Retail.
Pada area retail ini terjadi perbedaan yang cukup besar antara tahap skematik dan studio. perbedaannya terletak pada besaran/luasan untuk retail. hal ini dimaksud kan agar kebutuhan akan retail terpenuhi

6. Layout retail.
Pada tahap studio ini dirubah menjadi area retail besar sehingga layout retail menjadi lebih rapi dan sirkulasi teratur.

7. Bentuk massa
Agar memudahkan dalam hal perencanaan struktur maka pada bagian ini dirubah, walaupun begitu konsep awal tidak lepas.

SKEMATIK



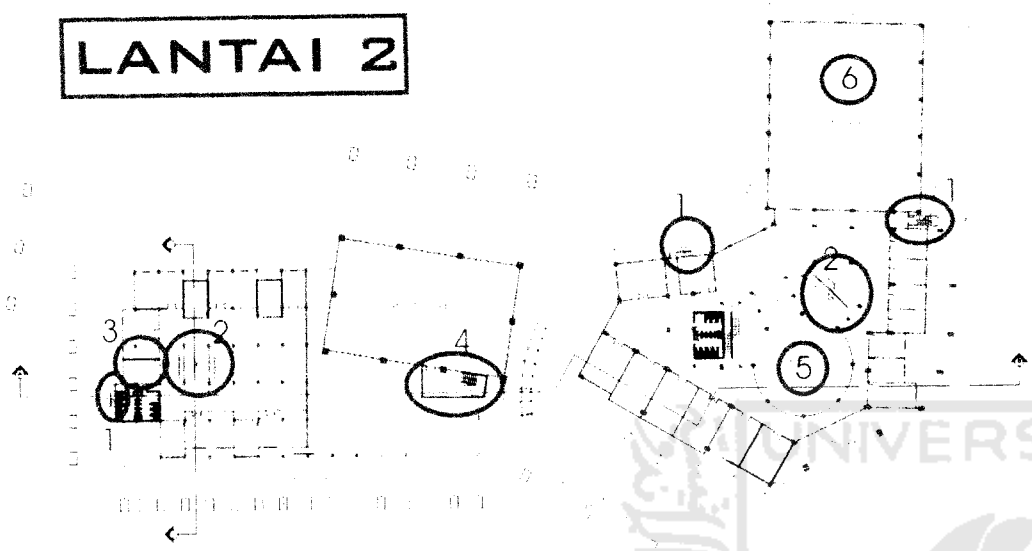
3. Ramp untuk keluar dari bangunan.
Selain ini sebagai jalur sirkulasi dari pintu darurat, tapi juga sebagai penanda antara 2 bangunan yang terpisah dan bentuknya juga dibuat lingkaran/melengkung agar sesuai dengan bentuk hall yang lingkaran.

4. Bentukan retail
Bentuk retail pada bagian ini mengalami perubahan bentuk karena mengikuti alur dari bentuk hall yang melingkar. Dan selain itu bentuk yang ada pada tahap studio ini lebih dinamis sehingga cocok dengan konsep awal.

5. Arah layout retail.
Pada tahap skematik arah layout retail menyulitkan ketika merencanakan struktur. Sehingga diubah pada tahap studio.

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

LANTAI 2



6. Area Game Arcade

Area inilah yang digunakan untuk menggantikan area bermain anak-anak yang seperti sudah digambarkan pada site plan ditahap skematik.

1. Tangga darurat

Pada tahap skematik tangga darurat ini tidak digambar karena luas area untuk retail tidak sebesar denah yang dibuat pada tahap studio. Sehingga jika terjadi kebakaran proses penyelamatan lebih cepat dan efisien.

2. Eskalator

Pada bangunan ini sebagai sirkulasi utama secara vertikal menggunakan eskalator. Pada setiap bangunan disediakan area untuk sirkulasi vertikal berupa eskalator.

3. Ruang service

Ruang service yang ada disini adalah berupa AHU sebagai ruang untuk AC central. Dan setiap unit bangunan mempunyai ruang AHU masing-masing

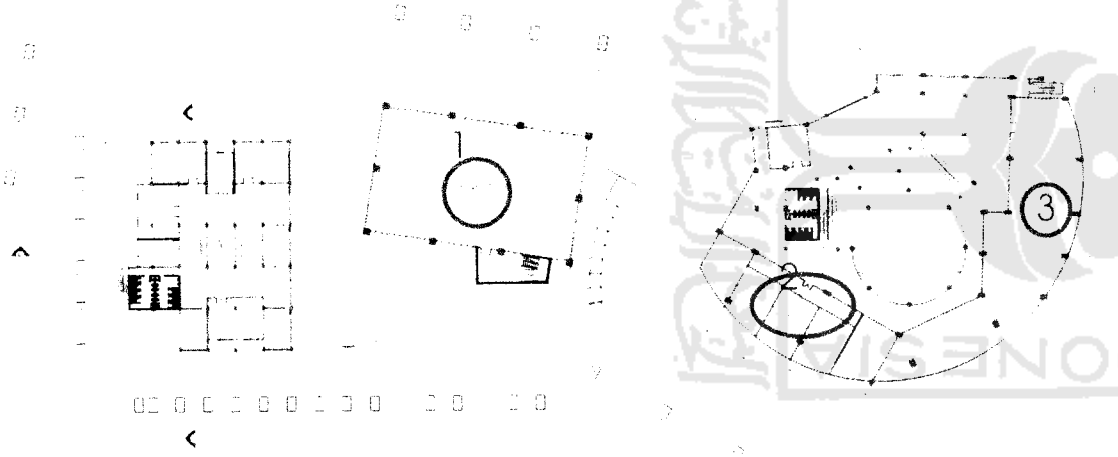
4. Sirkulasi vertikal pada area game.

Pada area ini sirkulasi vertikalnya menggunakan tangga biasa. Karena jika menggunakan eskalator tidak memungkinkan karena space nya yang kurang mencukupi.

5. Void

Void disini selain sebagai view dari lantai atas untuk melihat kebawah (pameran) tapi juga sebagai celah agar sinar matahari bisa masuk kedalam bangunan.

LANTAI 3



1. Area GameNet

Area ini dikhususkan hanya untuk jenis *game* jenis jaringan / net. Baik dari lantai 1 sampai lantai 3. Hal ini dilakukan agar memudahkan dalam meren canakan sistem elektrikal maupun jaringannya.

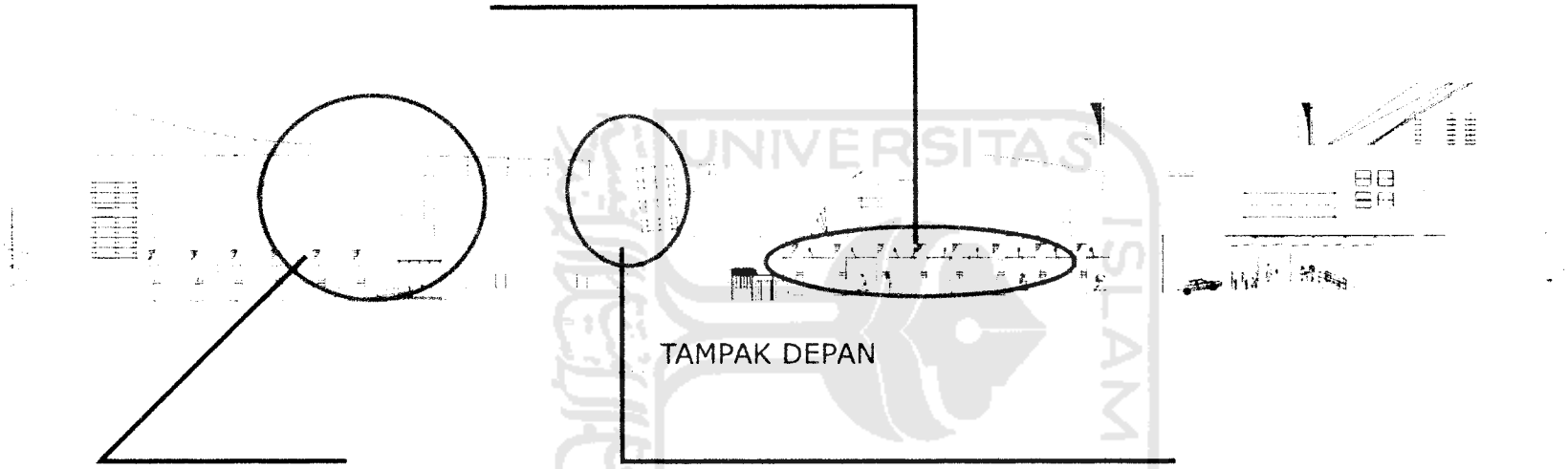
2. Area pengelola

Area pengelola ini sengaja diletakkan pada bagian paling atas dari bangunan, karena sifat bangunan ini komersial, sehingga retail-retail yang ada tetap laku.

3. Area Game Arcade

Area untuk game ini diletakkan juga pada lantai paling atas. Hal ini dimaksudkan semata-mata hanya untuk memaksimalkan ruang yang ada.

Repetisi yang ditampilkan pada facade juga merupakan salah satu bagian dari konsep yaitu keteraturan pola-pola setting yang dilalui pada *game* NFS. Karena setting pada satu lap balapan pasti sama dengan setting lap balapan berikutnya maka kemudian ini yang diangkat menjadi konsep yaitu repetisi.

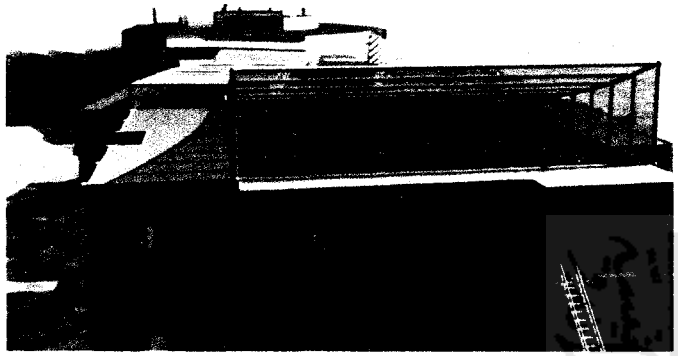


Agar tampak terlihat dinamis sehingga ketinggian lantai pada bangunan didesain berbeda level, dan ini sesuai dengan konsep facade yang dinamis.

Bentukan-bentukan massa yang menonjol seperti ini memang disengaja didesain agar konsep setting dari *game* NFS tersebut masuk. Seperti yang sudah dijelaskan pada bab 3, bahwa setting seperti bentuk gedung-gedung yang menjadi setting NFS akan menjadi salah satu konsep facade.

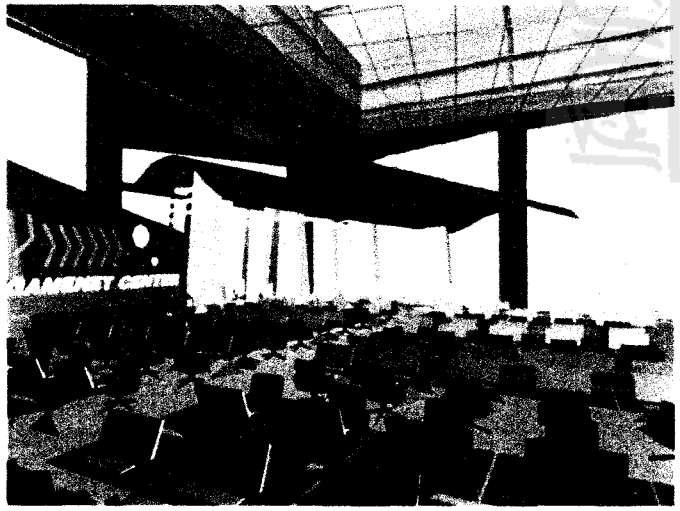
3. TAMPAK

4. EKSTERIOR

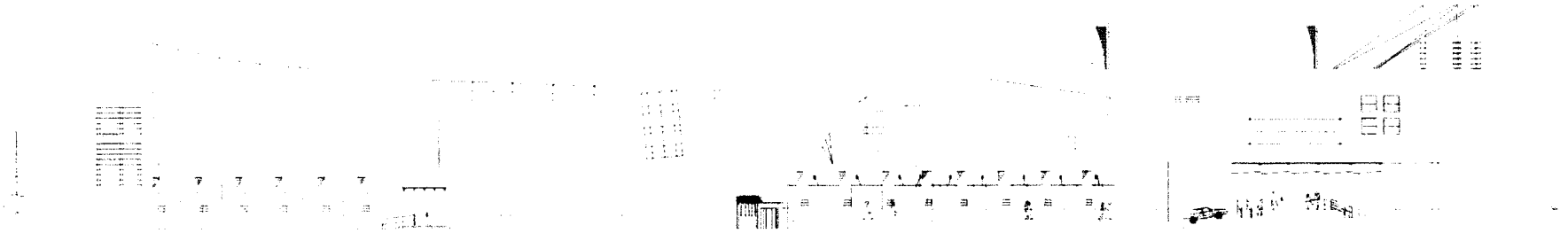


Pada eksterior berikut ini bisa dijelaskan bahwa banyak menggunakan atap yang bersifat transparan karena ini dimaksudkan agar selain banyak cahaya masuk kedalam bangunan juga memberikan kesan bangunan yang tidak masif sehingga lebih menarik.

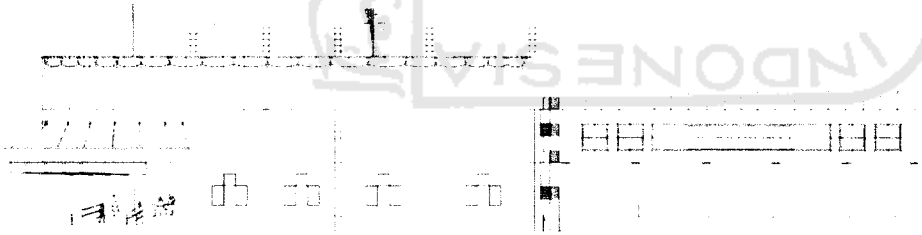
5. INTERIOR



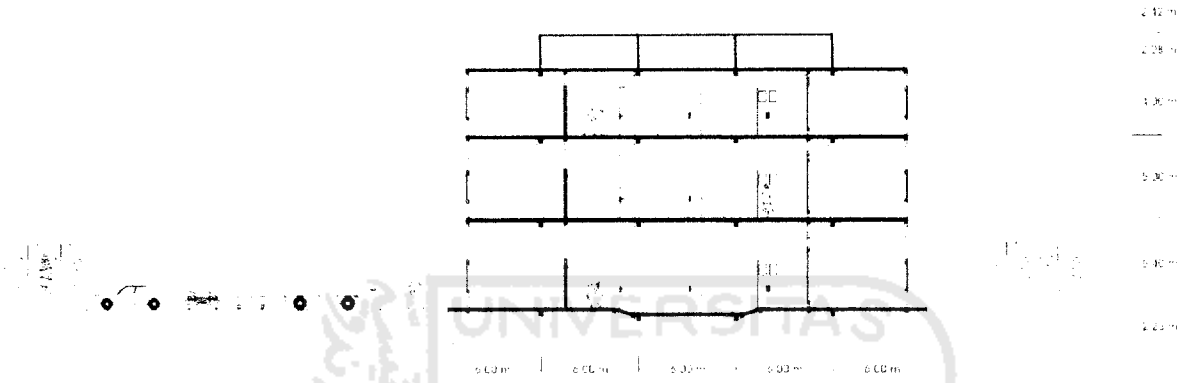
Ini adalah gambar interior pada salah satu area GameNet. Pada ruangan tersebut konsep *game* NFS tetap terasa. Ini karena didalam ruangan tersebut menggunakan simbol-simbol yang ada pada setting *game* NFS.



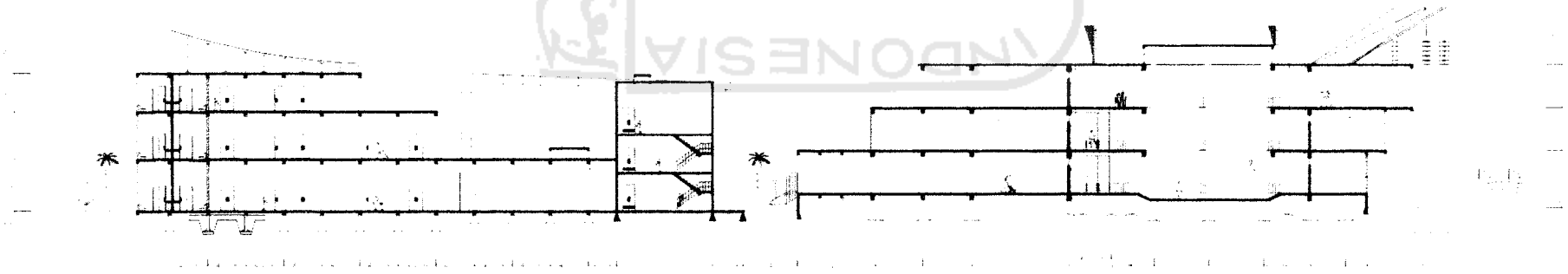
TAMPAK DEPAN



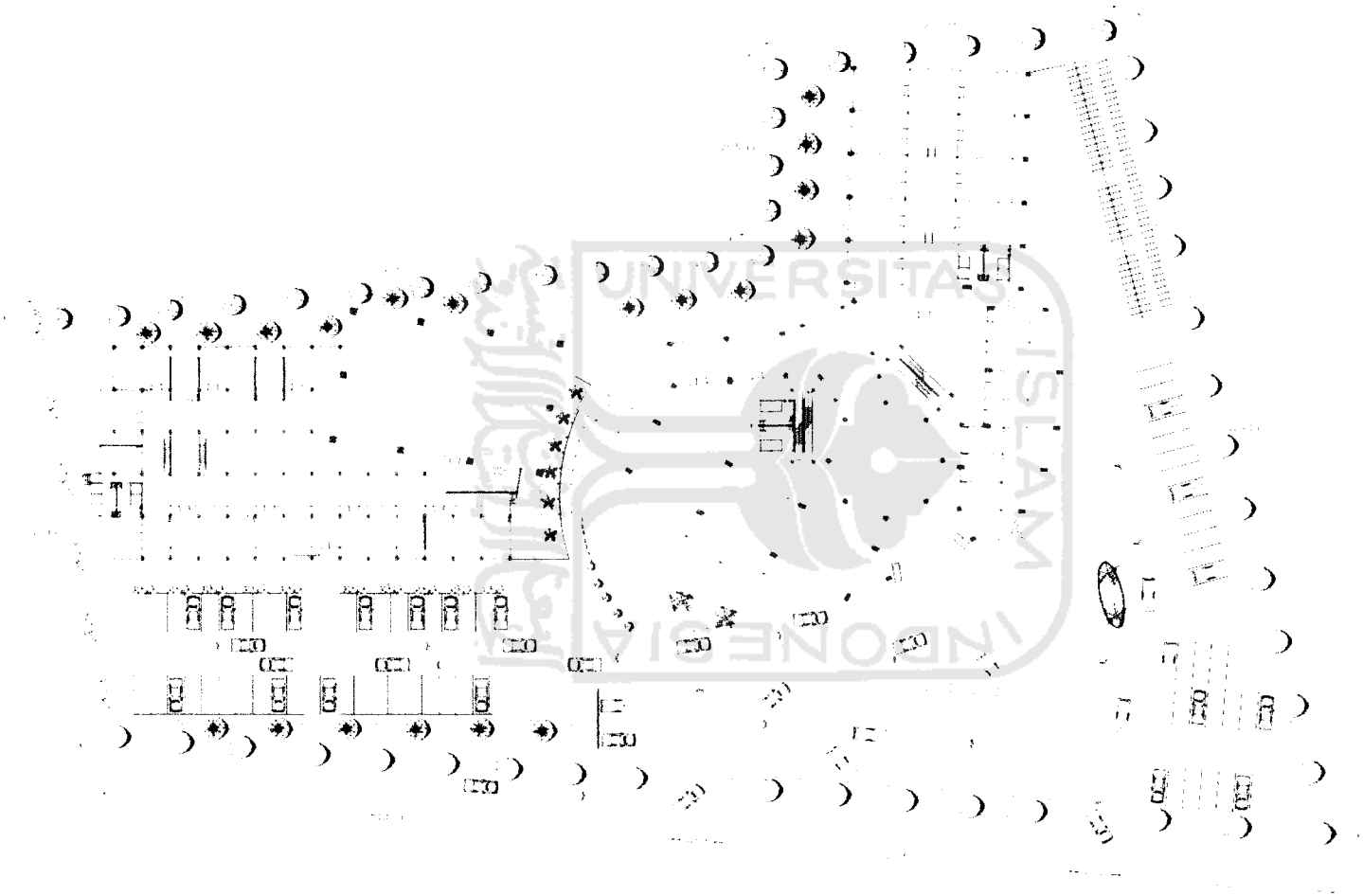
TAMPAK SAMPING KANAN



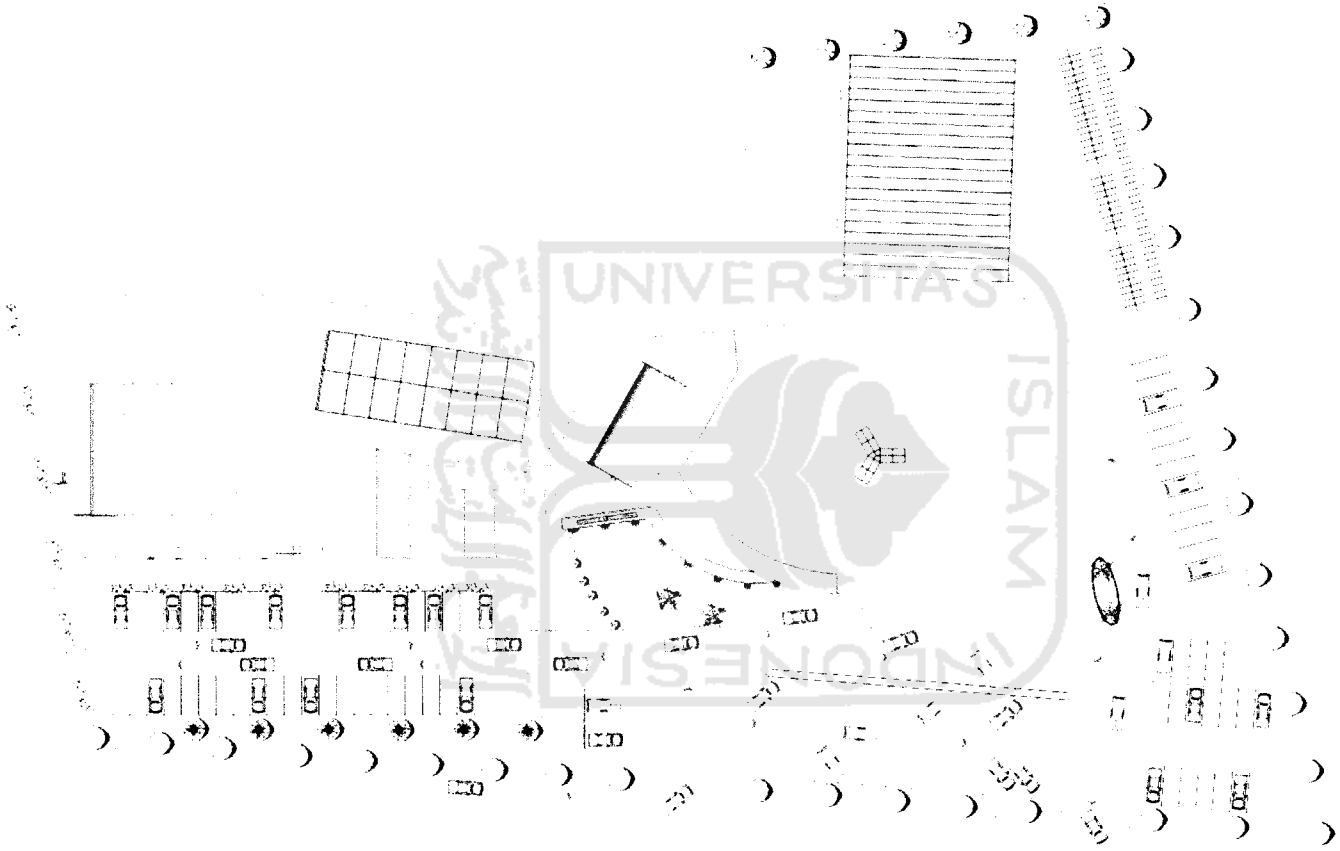
POTONGAN B-B



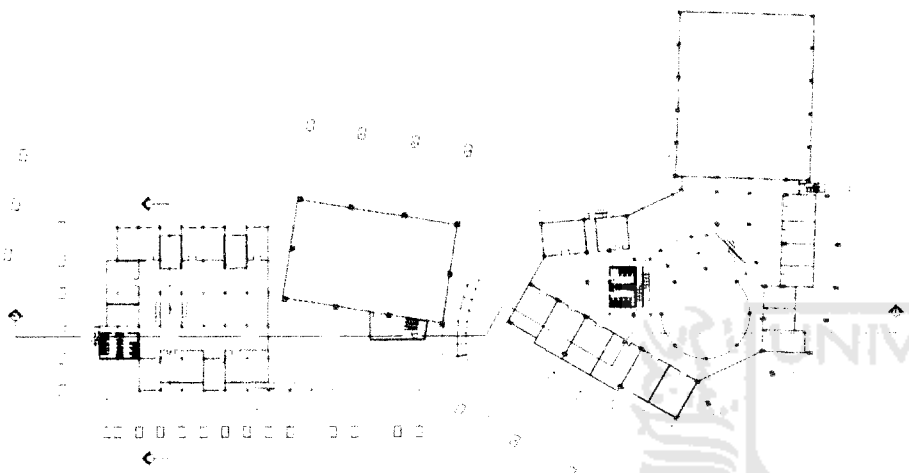
POTONGAN A-A



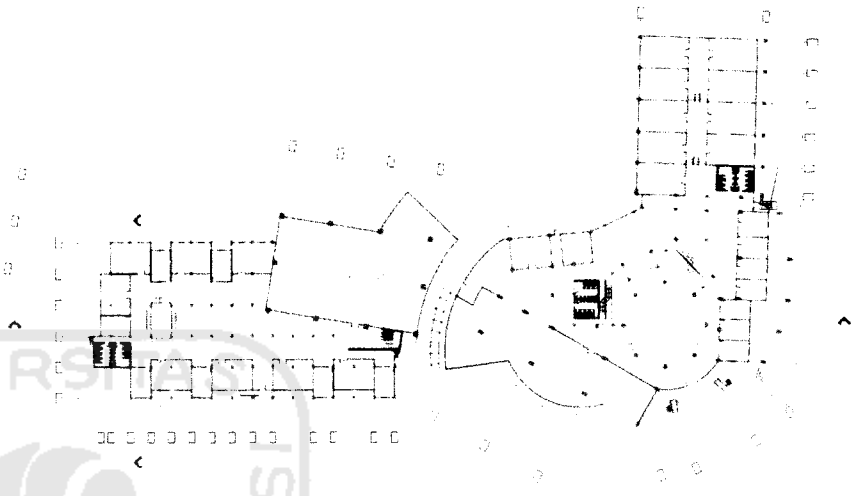
SITE PLAN

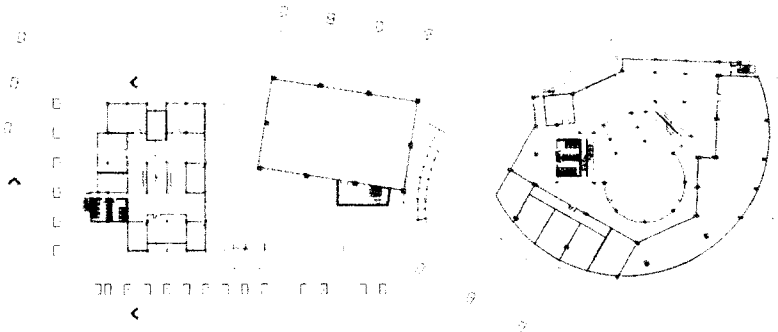


SITUASI



DENAH LT. 2



DENAH LT. 1

DENAH LT. 3