

BAB 2

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Deskripsi Projek

Deskripsi umum projek menjelaskan mengenai data umum perancangan yang akan dibuat yaitu Perancangan Bangunan Pusat Komunitas Diecast, dengan tata perancangan sebagai berikut:

2.1.1. Definisi Diecast

Diecast merupakan mainan atau miniatur yang mengacu pada model koleksi yang diproduksi atau dibuat dengan menggunakan teknik metode *die-casting* atau metode yang dimana proses logam yang dilelehkan kemudian dituang untuk dicetak dengan bentuk yang diinginkan atau menyesuaikan. Diecast ini terdapat juga yang sepenuhnya dari bahan plastik dengan cara dibuat melalui proses serupa dengan metode namanya pencetakan *injection molding*.

Hasil dari metode *die-casting* ini biasanya adalah miniatur atau mainan model dengan skala kecil hingga besar dan beragam dalam objek atau bendanya seperti mobil, motor, pesawat terbang, peralatan konstruksi, kereta api, kapal dan lain-lain. Walaupun sebenarnya apapun bisa dibuat dengan metode diecast ini, sementara objek lainnya merupakan replika sangat rinci atau detail seperti bagian mesin atau bagian yang bergerak, pintu, roda, sayap mobil, velg, dan komponen-komponen lainnya.

2.1.2. Definisi Komunitas

Menurut (Hermawan, 2008), Komunitas adalah sekelompok orang yang saling peduli satu sama lain lebih dari yang seharusnya, dimana dalam sebuah komunitas terjadi relasi pribadi yang erat antar para anggota komunitas tersebut karena adanya kesamaan interest atau values.

Komunitas itu sendiri tidak mengenal batasan usia atau bisa dibidang mencakup dari usia anak - anak hingga dewasa, komunitas

terbilang bisa terjadi karena adanya suatu aktivitas atau kegiatan yang dapat menimbulkan suasana baru.

Menurut (Delobelle, 2008) definisi suatu komunitas adalah grup dengan beberapa orang yang berbagi minat sama, yang terbentuk oleh 4 faktor, yaitu:

1. Komunikasi dan keinginan berbagi, Para anggota saling menolong satu sama lain
2. Tempat yang disepakati bersama untuk bertemu
3. Ritual dan kebiasaan, orang – orang datang secara teratur dan dalam jangka waktu dekat ataupun periode.
4. Adanya influencer yang merintis suatu hal untuk para anggota selanjutnya.

Tidak hanya itu komunitas mempunyai beberapa aturan didalamnya yaitu, saling berbagi dan menolong antar sesama para anggota nya, saling terbuka, selalu mengikuti kegiatan atau aktivitas, selalu berkomunikasi, dan lain-lain.

2.1.3. Definisi Pusat Komunitas

Pusat memiliki arti suatu bagian yang di khususkan, atau suatu tempat yang mewadahi suatu kegiatan atau aktivitas tertentu, sehingga pusat komunitas merupakan tempat atau lokasi publik di mana anggota komunitas cenderung berkumpul untuk kegiatan kelompok, dukungan sosial, informasi publik, dan keperluan lainnya. Pusat komunitas ini terbuka untuk seluruh masyarakat atau untuk kelompok khusus dalam masyarakat yang lebih besar.

Pusat Komunitas dapat terbentuk atas beberapa komponen, yaitu:

1. Berdasarkan lokasi/tempat, dalam komponen ini sebuah komunitas dapat terbentuk karena adanya interaksi diantara beberapa orang atau kelompok yang tinggal di wilayah yang sama.

2. Berdasarkan minat, komunitas dapat terbentuk karena adanya interaksi orang-orang yang memiliki minat yang sama pada satu bidang tertentu.
3. Berdasarkan komunitas, komunitas ini adalah komunitas yang terbentuk berdasarkan ide-ide tertentu yang menjadi landasan dari komunitas itu sendiri.

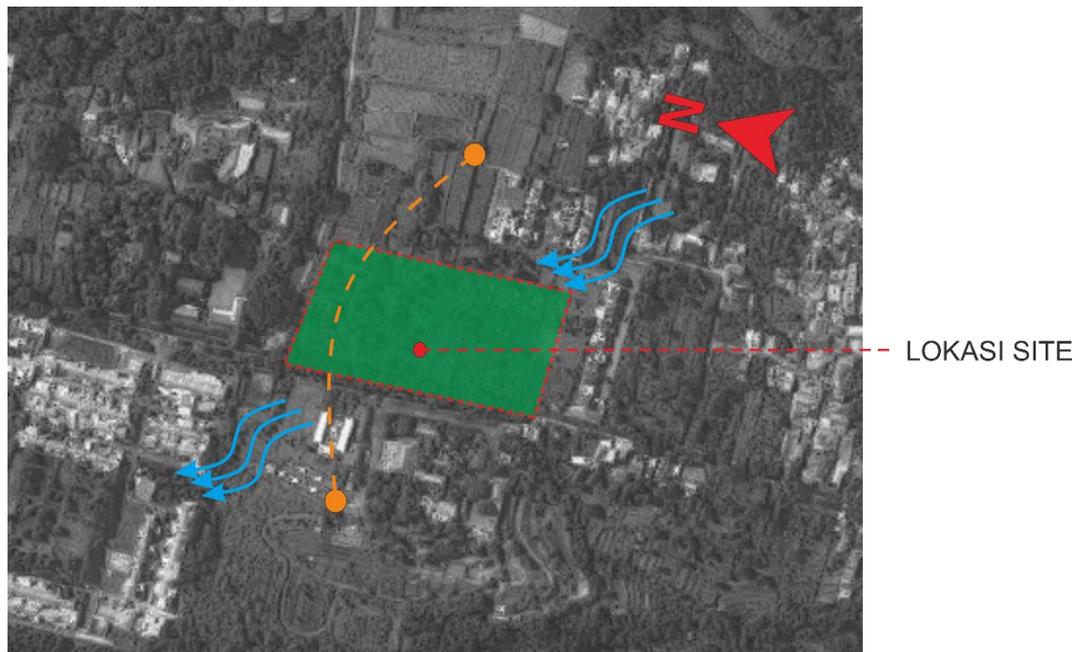
2.1.4. Data Umum Proyek

Data ini menampilkan rangkuman nama, fungsi, tempat, dan sebagainya.

- Nama Proyek : Perancangan Pusat Komunitas Diecast
- Tema Proyek : Cheerful Environment
- Jenis Proyek : Fiktif
- Fungsi Bangunan : Gedung Pameran, Kafe, Workshop, Taman Publik.
- Sifat Proyek : Komersial/Industrial
- Pemilik Proyek : Swasta
- Luas Lahan : ± 22.000 m² (2,2 Hektar)
- Peruntukan Lahan : Komersial
- Lokasi : Jl. Kolonel Masturi, Kelurahan Cipageran
Kecamatan Cimahi Utara, Kota Cimahi
Jawa Barat
- KDB : 40%
- KLB : 1,5
- KDH : 60%
- GSB : 3 m
- Maks. Ketinggian Bangunan : +156 m
- Batas Lahan : - Utara : Gereja
- Selatan : Komplek Perumahan
- Timur : Lahan kosong
- Barat : Tempat Wisata Alam

2.1.5. Lokasi Proyek

Proyek berlokasi di Jl. Kolonel Masturi, Kelurahan Cipageran, Kecamatan Cimahi Utara, Kota Cimahi, Jawa Barat. Lokasi site berada pada jalan utama yang menuju ke Kota Cimahi dan juga Kab. Bandung Barat, lokasi site bisa dilihat pada gambar 2.1.

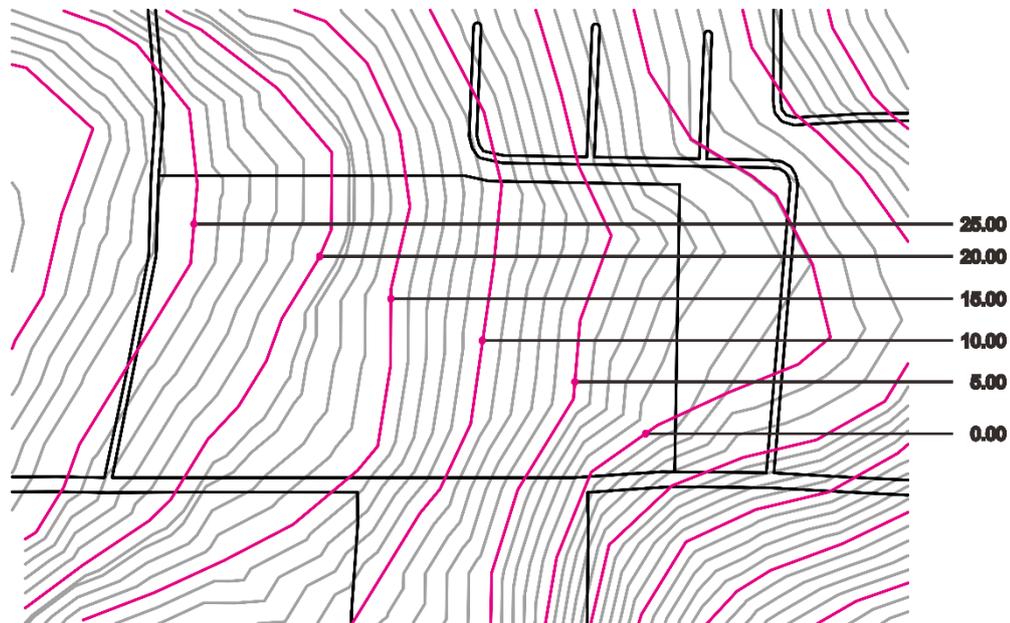


Gambar 2.1 Lokasi Site

Sumber: Dokumen Pribadi

- Ket :
-  N Arah Utara
 -  Lokasi site
 -  Orientasi Matahari
 -  Arah Angin

Lokasi berada pada area kawasan berkontur. Ukuran antar kontur yaitu 5 meter pada gambar, yang dimana apabila mencakup dalam site dengan total kemiringan kontur 30 meter, gambar site kontur bisa dilihat pada gambar 2.2.



Gambar 2.2 Kontur Site

Sumber : Dokumen Pribadi

2.1.6. Peraturan Kawasan

Peraturan kawasan menjadi salah satu hal yang perlu diperhatikan dalam tahapan peninjauan lokasi perancangan yang dimana akan menilik pada aturan setempat terkait peruntukan bangunan yang diperbolehkan untuk dibangun pada lokasi tersebut.

Peraturan Kawasan disini mengacu pada Peraturan Daerah Provinsi Jawa Barat Nomer 2 Tahun 2016 Tentang Pedoman Pengendalian Kawasan Bandung Utara Sebagai Kawasan Strategis Provinsi Jawa Barat dan juga Peraturan Daerah Kota Cimahi Nomer 4 Tahun 2013 Tentang RTRW Tahun 2012 – 2032. Berdasarkan dengan peraturan setempat, tidak lupa untuk perlu melihat aturan terkait tentang KDB, KLB, dan KDH yang berlaku serta zonasi tempat lokasi tersebut.

2.2 Program Kegiatan

2.2.1. Lingkup Perancangan

Perancangan Pusat Komunitas Diecast ini nantinya ditujukan untuk kelompok komunitas dan untuk umum. Sedangkan cakupan usia sendiri tidak ditetapkan dan tidak dibatasi karena Pusat Komunitas sendiri bertujuan untuk memberikan kegiatan – kegiatan hal baru seperti mengenalkan diecast, membuat diecast itu sendiri dan banyak hal lainnya. Kegiatan tersebut untuk mengetahui studi aktivitas secara garis besar dalam program kegiatannya mulai dari pengurus, pengelola, sampai pengunjungnya nanti. Sehingga dapat ditentukan dan diketahui program ruang yang dibutuhkan untuk pengelola dan pengunjung dari Pusat Komunitas Diecast.

2.2.2. Pengguna

Pada studi ini terdapat beberapa pengguna yaitu:

1 Pengunjung

Pengguna sebagai pengunjung yang hanya datang untuk waktu yang sementara untuk menikmati fasilitas publik.

2 Pengelola dan karyawan

Pengguna sebagai pengelola dan karyawan yaitu pekerja yang mengurus dan mengelola setiap fasilitas di dalam perancangan Pusat Komunitas tersebut.

2.2.3. Kegiatan

Kegiatan yang berada dalam perancangan Pusat Komunitas Diecast ini bisa dilihat pada tabel 2.1

Tabel 2.1 Studi Kegiatan

| Kegiatan | Pengguna | Aktivitas | Sifat |
|---|--|---|--------|
| Pameran | <ul style="list-style-type: none">• Pengunjung• Pengelola | Melakukan kegiatan pemasaran atau menunjukan suatu karya. | Publik |
| Perlombaan | <ul style="list-style-type: none">• Pengunjung• Pengelola | Melakukan aktivitas perlombaan pada bidang tertentu | Publik |
| Fotografi | <ul style="list-style-type: none">• Pengunjung• Pengelola | Melakukan kegiatan foto di dalam ruangan ataupun diluar ruangan | Publik |
| Komersil/ Jual beli | <ul style="list-style-type: none">• Pengunjung• Pengelola | Melakukan aktivitas berbelanja | Publik |
| Cafe | <ul style="list-style-type: none">• Pengunjung• Pengelola | Melakukan aktivitas makan dan bersantai. | Publik |
| Pengelola & Administrasi | <ul style="list-style-type: none">• Pengelola | Melakukan kegiatan administrasi, memberikan informasi, mengawasi kegiatan berlangsung, menerima tamu | Privat |
| Pemeliharaan & perawatan bangunan | <ul style="list-style-type: none">• Pengelola | Membersihkan dan merawat bangunan mulai dari segi sistem instalasi, jaringan, taman, dll. Serta menjaga keamanan bangunan | Privat |

2.3 Kebutuhan Ruang

Untuk mencukupi kegiatan yang ada pada Perancangan Pusat Komunitas Diecast maka dibuatlah per zona bangunan untuk memaksimalkan kebutuhan, diantaranya:

2.3.1. Pusat Informasi dan Pengelola

Kebutuhan ruang untuk Pusat Informasi dan pengelola yaitu:

- a) Ruang Penerima/Lobby
- b) Ruang Kerja/Office
- c) Ruang Staff
- d) Ruang Meeting
- e) Musholla
- f) Mini Galeri
- g) Toilet
- h) Gudang

2.3.2. Pameran

Kebutuhan ruang untuk pameran atau eksibisi yaitu:

- a) Ruang Eksibisi
- b) Ruang Penerima/Hall
- c) Ruang Staff
- d) Ruang VIP
- e) Ruang Loading Dock
- f) Ruang Merchandise
- g) ATM Center
- h) Mini Display Galeri
- i) Toilet
- j) Gudang

2.3.3. Workshop

Kebutuhan ruang untuk workshop yaitu:

- a) Ruang Penerima/Lobby
- b) Ruang Staff

- c) Ruang Kelas
- d) Ruang Audio Visual
- e) Ruang Komunal
- f) Musholla
- g) Toilet
- h) Gudang

2.3.4. Café dan Minimarket

Kebutuhan ruang untuk café dan minimarket yaitu:

- a) Ruang Penerima/Lobby
- b) Ruang Staff
- c) Ruang Keamanan
- d) Area Minimarket
- e) Area Makan
- f) ATM Center
- g) Toilet
- h) Gudang

2.3.5. Servis

Kebutuhan ruang untuk area servis yaitu:

- a) Ruang Staff
- b) Ruang Keamanan
- c) Ruang Genset
- d) Ruang Pompa
- e) Musholla
- f) Kantin
- g) Toilet
- h) Gudang

2.4 Persyaratan Ruang

Menurut Keputusan Menteri Pekerjaan Umum dan Perumahan Rakyat No. 14/PRT/M/2017 terdapat prinsip desain universal dalam tahapan perencanaan teknis dan pelaksanaan konstruksi, yaitu:



1. Kesetaraan Penggunaan ruang.
2. Keselamatan dan keamanan bagi semua.
3. Kemudahan akses tanpa hambatan.
4. Kemudahan akses informasi.
5. Kemandirian penggunaan ruang.
6. Efisiensi upaya pengguna.
7. Kesesuaian ukuran dan ruang secara ergonomis.



2.5 Studi Banding Projek Sejenis

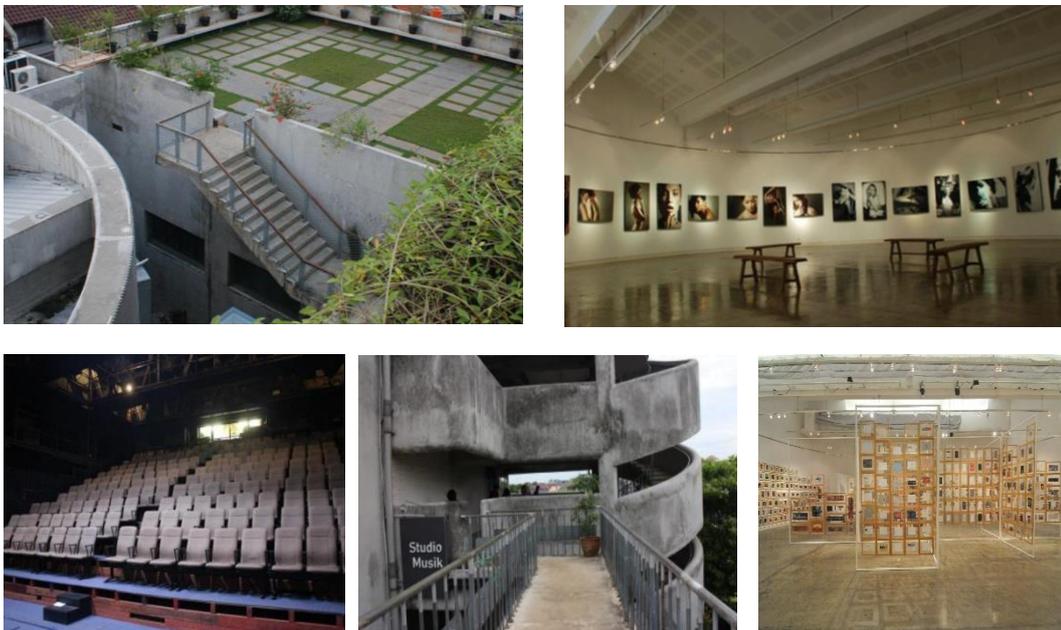
2.5.1. Salihara Arts Center

Lokasi : Jl. Salihara No.16, Pasar. Minggu, Jakarta Selatan

Arsitek : Andra Martin, Adi Purnomo, Marco Kusumawijaya, Danny Wicaksono

Salihara Arts Center yaitu sebuah tempat yang dimana lebih mengfokuskan untuk kegiatan kesenian baik itu dari kesenian rupa, tari, teater dan konser. Fasilitas yang terdapat pada tempat komunitas ini yaitu:

1. Teater Salihara, yaitu tempat untuk pertunjukan teater.
2. Galeri Salihara, yaitu tempat untuk memamerkan karya seni.
3. Anjung Salihara, yaitu tempat untuk pelatihan atau workshop seperti studio musik, studio tari dan juga bisa sebagai ruang serbaguna, perpustakaan dan wisma.



Gambar 2.3 Salihara Arts Centre

Sumber: Website salihara.org