BAB III

DATA PEMBUATAN PRODUK

Dalam perencanaan rumah tinggal, selain bertujuan sebagai wadah untuk berinteraksi para anggota keluarga, berfungsi pula sebagai pemenuhan atas gaya hidup dan kenyamanan penghuninya.

Rumah tinggal merupakan cermin kepribadian penghuninya, dimana tatanan rumah yang baik akan mencerminkan kepribadian yang baik pula. Untuk mengetahui sejauh mana fasilitas untuk memenuhi segala aktifitas penghuni didalam rumah, maka diperlukan data-data untuk mempermudah dalam perencanaan ruang dan furniture.

3.1. Konsep Perencanaan

Denah rumah tinggal yang akan dirancang, diambil dari majalah ASRI No. 28, Mei, 1985. Bangunan mempunyai luas 9 m^2 x 13 m^2, dengan lahan seluas 12 m^2 x 13 m^2.

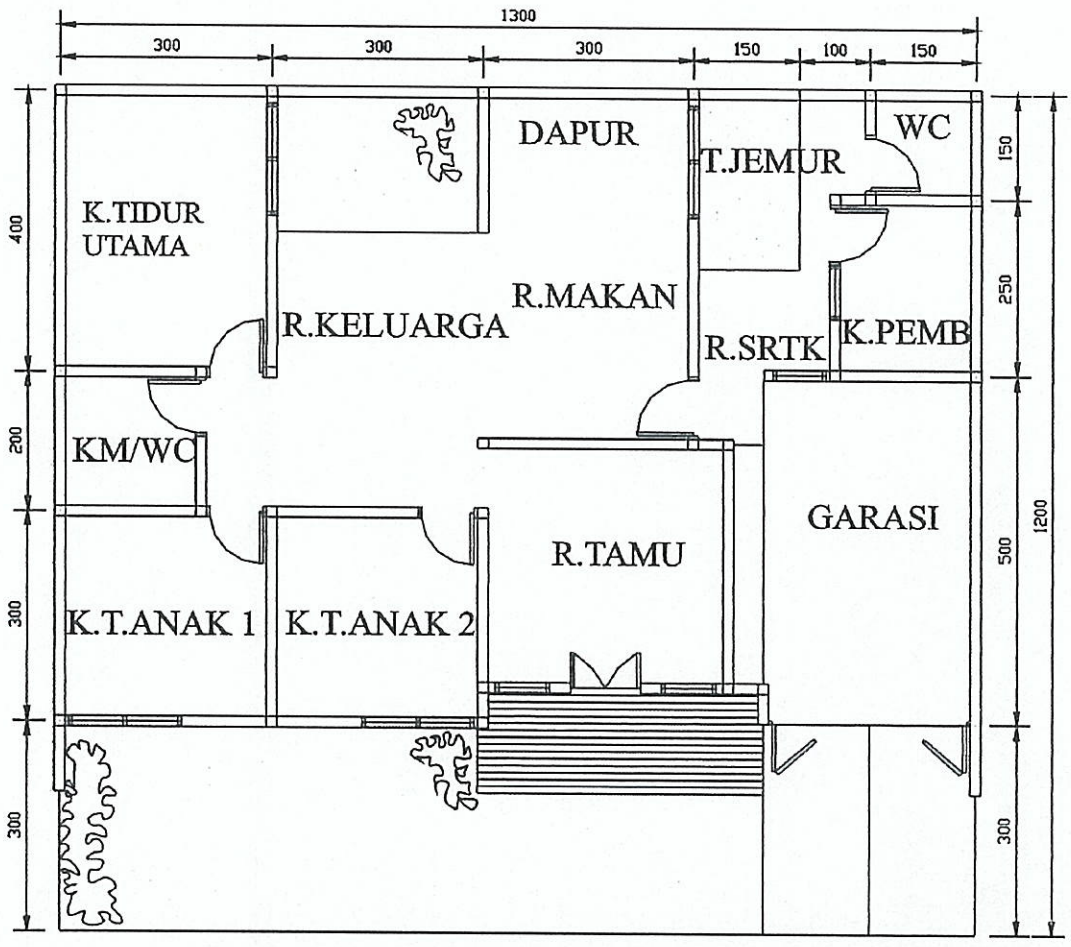
Rumah tinggal yang akan dibuat mengambil tema nuansa tradisional Yogyakarta. Setiap ruangan akan diberi sentuhan khas tradisional Yogyakarta, misalnya pada ruang tamu dapat dilihat pemakaian peti antik yang berfungsi sebagai meja tamu dipadukan dengan sofa. Ruang tamu akan didominasi oleh warna merah bata yang dihasilkan dari tembok bata ekspose.

Rumah tinggal ini dihuni oleh lima orang, yaitu ayah, ibu, dua orang anak dan seorang pembantu.

3.2. Program Kebutuhan Ruang

Dalam perencanaan rumah tinggal, dibutuhkan ruangan yang dapat menunjang aktifitas penghuninya. Setiap ruangan akan disesuaikan dengan kebutuhan penghuninya.

Rumah tinggal terdiri dari 13 ruangan, yang terdiri dari ruang tamu, ruang keluarga, ruang makan, dapur, kamar tidur utama, 2 buah kamar tidur anak, kamar tidur pembantu, 2 buah kamar mandi, garasi, tempat jemuran, tempat setrika.



D E N A H
SKALA 1:100

Gambar 1. Denah Rumah Tinggal

3.2.1. Pembagian Ruangan Menurut Zone

Sebuah rumah membutuhkan suatu pemisahan dan pengelompokkan. Walaupun tidak secara nyata, tetapi peraturannya cukup mengikat. Dalam perencanaan rumah tinggal ini pun dilakukan pembagian ruangan menurut zone, yakni :

1. **Zone Publik**

   Zone ini mempunyai peraturan yang bersifat umum, artinya orang yang tidak terikat pun boleh memasuki zone ini. Misalnya : teras, ruang tamu, kamar mandi/ WC.

2. **Zone Semi Publik**

   Zone ini merupakan bagian dari rumah yang bersifat setengah umum, artinya orang yang memasuki zone tersebut adalah semua anggota keluarga dan kadang-kadang non anggota keluarga pun dapat memasuki zone ini. Misalnya : ruang makan, ruang keluarga.

3. **Zone Private**

   Zone ini merupakan bagian rumah yang bersifat pribadi, jadi hanya orang-orang tertentu saja yang dapat memasuki zone ini. Misalnya : ruang tidur.

4. **Zone Service**

   Ruangan service ini merupakan ruangan untuk memenuhi pelayanan setiap anggota keluarga. Ruang service ini terdiri dari : Dapur/Pantry, Kamar Mandi/WC, tempat jemur, tempat setrika dan garasi.

Adapun pembagian ruangan menurut zone pada rumah tinggal, bernuansa tradisional Yogyakarta, dapat dilihat sebagai berikut :

ZONE	RUANG
PUBLIK	• Ruang Tamu
SEMI PUBLIK	• Ruang Makan • Ruang Keluarga
PRIVATE	• Kamar Tidur Utama • Kamar Tidur Anak 1 • Kamar Tidur Anak 2 • Kamar Tidur Pembantu
SERVICE	• Dapur/ Pantry • Kamar Mandi/ WC • Tempat Jemur • Tempat Setrika • Garasi

Tabel 1. Organisasi Ruang

3.2.2 Sirkulasi Aktifitas

Setiap anggota keluarga melakukan aktifitas yang berbeda-beda di setiap ruang, sehingga kebutuhan fasilitasnya akan berbeda pula. Maka dari itu, sirkulasi aktifitas merupakan pola dasar untuk menentukan fasilitas yang di butuhkan dalam perencanaan rumah tinggal.

NAMA RUANG	AKTIFITAS
RUANG TAMU	MENERIMA TAMU
RUANG KELUARGA	BERKUMPUL BERSAMA, NONTON TV, BERKOMUNIKASI, SANTAI
RUANG MAKAN	MENYANTAP MAKANAN DAN MINUMAN
KAMAR TIDUR	BERISTIRAHAT, TIDUR, BEKERJA, BELAJAR
DAPUR/ PANTRY	MENGOLAH MAKANAN DAN MINUMAN, MENYIAPKAN MAKANAN DAN MINUMAN, MEMBERSIHKAN PERALATAN MASAK DAN PERALATAN MAKAN
TEMPAT JEMUR	MENCUCI DAN MENJEMUR PAKAIAN
TEMPAT SETRIKA	MENYETRIKA PAKAIAN
GARASI	MENYIMPAN KENDARAAN
KAMAR MANDI/WC	MANDI, BUANG AIR

Tabel 2. Sirkulasi Aktifitas

3.2.3 Hubungan Aktifitas Dengan Ruang

Program sirkulasi aktifitas dan tersedianya ruangan dalam rumah menentukan hubungan aktifitas dengan ruangan. Dimana, suatu aktifitas dapat menentukan erat tidaknya hubungan aktifitas penghuni dengan ruangan yang tersedia.

Penilaian kategori hubungan aktifitas seseorang dengan ruang, dapat dibedakan menjadi tiga bagian, yaitu : berhubungan, setengah berhubungan

dan tidak berhubungan. Hubungan tersebut tidak didasarkan pada jarak antar ruang, tetapi berdasarkan seringnya penghuni beraktifitas diruang tersebut.

SUBYEK / RUANG	AYAH	IBU	ANAK 1	ANAK 2	PEMB.
R. TAMU					
R. KELUARGA					
RUANG MAKAN					
K. TIDUR UTAMA					
K.TIDUR ANAK 1					
K.TIDUR ANAK 2					
K. T. PEMBANTU					
DAPUR/PANTRY					
K. MANDI/ WC					
GARASI					
RUANG SETRIKA					
TEMPAT JEMUR					

Tabel 3. Hubungan Aktifitas Dengan Ruang

KETERANGAN

Berhubungan : frekuensi masuk kedalam ruangan 75%-100%

Setengah Berhubungan : frekuensi masuk kedalam ruangan 50%-< 70%

Tidak Berhubungan : frekuensi masuk kedalam ruangan < 50%

3.3 Program Kebutuhan Aktifitas dan Fasilitas

Setiap ruangan mempunyai kebutuhan fasilitas yang berbeda-beda. Kebutuhan fasilitas bertolah pada sirkulasi aktifitas, karena fasilitas merupakan pendukung setiap aktifitas dari penghuni.

Dimensi dari setiap fasilitas harus disesuaikan dengan kebutuhan penghuni dan luas ruangan yang tersedia, sehingga aktifitas dalam ruang menjadi maksimal. Maka dari itu, perlu direncanakan dimensi furniture untuk setiap ruangan.

Tabel 4 : Program Kebutuhan Aktifitas Dan Fasilitas

NAMA RUANG	AKTIFITAS	FASILITAS	DIMENSI FURNITURE			TOTAL
			P	L	T	
R.TAMU	Menerima tamu	• Meja	120	60	45	1 buah
		• Sofa	87	87	52	2 buah
		• Kursi kayu	98	90	34	1 buah
		• Kursi ukir	77	30	50	1 buah
		• Nacast	80	80	30	1 buah
R. MAKAN	Menyantap makanan dan minuman	• Meja makan	150	95	75	1 buah
		• Kursi makan	50	42	90	5 buah
		• Lemari	137	36	187	1 buah
R. KELUARGA	Santai, nonton TV, ngobrol, berkumpul	• Meja	100	100	30	1 buah
		• Sofa	100	87	52	1 buah

		• Kursi kayu	98	90	34	1 buah
		• Lemari TV	107	73	190	1 buah
		• Lemari hias	98	36	187	1 buah
		• Nacast	80	30	80	2 buah
K.Tidur UTAMA	Istirahat, tidur	• Lemari	120	50	190	1 buah
		• Tempat tidur	200	180	40	1 buah
		• Meja kerja	80	50	120	1 buah
		• Kursi	73	49	95	1 buah
		• Nacast	50	32	50	1 buah
K.Tidur ANAK 1	Istirahat, tidur, belajar	• Lemari	120	50	190	1 buah
		• Tempat tidur	180	120	40	1 buah
		• Meja belajar	80	50	120	1 buah
		• Kursi	73	49	95	1 buah
		• Nacast	50	32	50	1 buah
K.Tidur ANAK 2	Istirahat, tidur, belajar	• Lemari	120	50	190	1 buah
		• Tempat tidur	180	120	40	1 buah
		• Meja belajar	80	50	120	1 buah
		• Kursi	73	49	95	1 buah
		• Nacast	50	32	50	2 buah
K.T.PEMB.	Istirahat, tidur.	• Lemari	60	40	120	1 buah
		• Tempat tidur	180	120	40	1 buah
DAPUR/PANTRY	Mengolah makanan dan minuman, menyiapkan makanan dan minuman	• Lemari atas	150	30	50	1 set
		• Lemari bwh	150	45	50	1 set
		• Kulkas	60	60	120	1 buah
K.MANDI/WC	Buang air, mandi	• Kloset	60	50	45	2 buah
		• Bath tub	180	90	45	1 buah
		• Wash bashin	50	40	30	2 buah
		• Bak mandi	80	80	100	1 buah
R.SETRIKA	Menyetika pakaian	• Meja setrika	100	30	120	1 buah

3.4 Alat dan Bahan

Alat dan bahan yang digunakan untuk menyusun dan merancang perencanaan interior rumah tinggal bernuansa Yogyakarta, menggunakan alat secara manual dan komputer. Sedangkan bahan yang digunakan untuk presentasi adalah menggunakan maket. Karya tulis merupakan konsep penjelas dari hasil perencanaan interior yang dipresentasikan.

3.4.1 Perlengkapan Gambar

Perlengkapan gambar merupakan peralatan yang dikelompokan secara manual. Alat-alat gambar yang digunakan dalam perencanaan interior, meliputi :

1. Pensil 2B dan pensil mekanik;
2. Penghapus;
3. Satu set penggaris;
4. Satu set rapido;
5. Pinsil warna;
6. Meja gambar.

Perlengkapan gambar ini digunakan pada saat penulis melakukan bimbingan kepada dosen pembimbing, yaitu untuk membuat sketsa ruangan dan furniture sebelum dipindahkan ke kertas kerja melalui media komputer. Juga pada proses pembuatan maket.

3.4.2 Perlengkapan Hardware

Perlengkapan hardware merupakan peralatan secara komputer dan manual. Perlengkapan hardware secara manual, yaitu berupa maket sebagai bahan presentasi. Maket yang dibuat mempunyai skala 1 : 50. Sedangkan perlengkapan hardware secara komputer berupa satu perangkat Personal Komputer (PC) dengan spesifikasi sebagai berikut :

- Monitor komputer Standard merk advantage 14 inci, berfungsi sebagai perangkat keras untuk visualisasi hasil kerja secara langsung dalam bentuk layar cembung ;
- Processor Intel Pentium 233 MMX, berfungsi sebagai otak komputer yang mengkoordinasi kerja seluruh perangkat keras ;
- RAM 32 Megabyte, berfungsi sebagai pengakses memori yang diterima;
- VGA Card SiS 5597/5598, berfungsi sebagai penunjang visualisasi grafik agar terlihat lebih realistis ;
- Harddisk Quantum Fireball berkapasitas 4,3 Gigabyte, berfungsi sebagai penyimpan data dan software yang mendukung ;
- CDROM merk Creative INFRA 48X Cassing minitower 225 watt, berfungsi untuk menjalankan media dalam bentuk CD ;
- Floppy Disk 1,44 Megabyte, berfungsi untuk menjalankan media dalam bentuk disket ;
- Scanner UMAX Astra 600S, berfungsi untuk mengambil gambar image agar dapat dimasukan dan digunakan dalam komputer ;

- Keyboard 101/102 Keys standard, papan kunci yang berfungsi sebagai tombol perintah dan pengolah data ;
- Mouse Genius Standard, berfungsi sebagai alat pengendali komputer secara keseluruhan.
- Printer Canon BJC 5100, untuk menghasilkan print-out berwarna.

3.4.3 Perlengkapan Software

Perlengkapan software merupakan peralatan yang dikelompokkan secara komputerisasi. Perangkat lunak ini berisi program-program yang digunakan dalam pembuatan Tugas Akhir. Perlengkapan software yang dipakai antara lain :

1. AutoCAD2000

AutoCAD adalah sebuah perangkat lunak Bantu rancang multi guna yang pemakaiannya mencakup : Desain Arsitektur, Desain Interior, Mekanikal, elektrikal, sipil, rekayasa kimia, otomotif, penerbangan, Peta tipografi, diagram dan grafik, presentasi fungsi matematika dan sains.

AutoCAD sangat membantu proses perencanaan dan perancangan dengan kemampuan memproses informasi dengan cepat. Hal ini akan memberikan kepuasan bagi perencana dalam mencari alternatif. AutoCAD juga sangat membantu dalam melakukan produksi dokumen gambar.

2. 3DStudio Max "Modelling"

Software ini merupakan sebuah program yang mampu membuat objek-objek secara 3 dimensi, mampu memberikan kesan material yang mendekati aslinya dengan cara mapping atau menempelkan material,

mampu memberi efek-efek khusus pada hasil akhir produk, dapat menjalankan proses animasi.

3. Adobe CorelDRAW! 8

CorelDRAW adalah program untuk menggambar dalam bentuk vector yang dapat mempermudah para pekerja professional dalam membuat karyanya dari mulai logo yang berbentuk sederhana sampai ilustrasi gambar teknik. CorelDRAW menyediakan alat-alat untuk keperluan mendesain sampai pada efek-efek yang mempermudah anda bekerja lebih efisien untuk membuat gambar yang berkualitas tinggi


INDONESIAN GERMANY INSTITUTE
I G I