BAB II

DESKRIPSI UMUM PROYEK

2.1. Umum

Lokasi : Jalan Asia – Afrika, Bandung

Luas Lahan : 11.000 m^2

KDB : 40%

KLB : 1.6

Sifat Proyek : Fiktif

Pemilik Proyek : DISBUDPAR dan Investor

Sumber dana : DISBUDPAR dan Investor

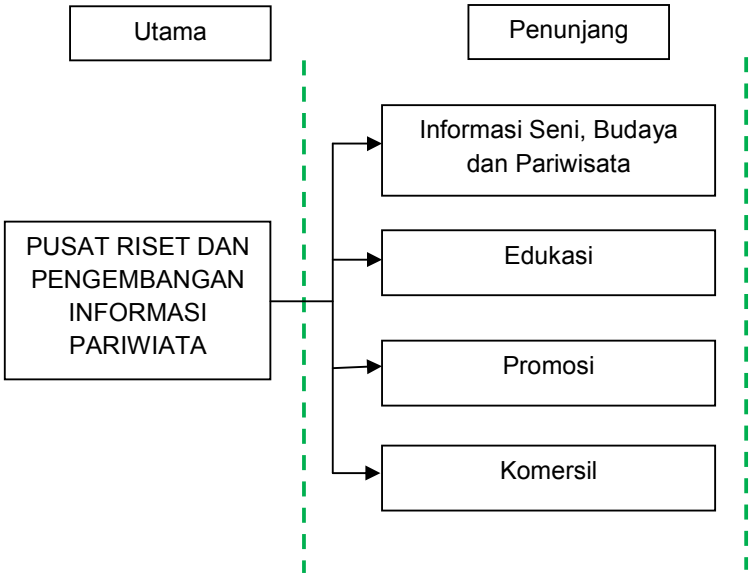
Tema : Arsitektur Hemat Energi

2.2. Program Kegiatan

No	Program Kegiatan	Fungsi
1	Riset dan Pengembangan	Merupakan fasilitas yang digunakan untuk pencarian sesuatu (fakta dan prinsip-prinsip) mengenai pariwisata kota Bandung yang dilakukan secara sistematis, hati-hati, kritis *(critical thinking)* dan dilakukan secara sungguh-sungguh yang nantinya diharapkan dapat memilki manfaat yang sangat besar bagi perkembangan pariwisata kota Bandung.
2	Informasi Seni dan budaya	Memberikan Pelayanan *informative* kepada wisatawan mengenai Seni dan budaya kota Bandung yang sifatnya *educative* dimana Diharapkan mampu memberikan kemudahan-kemudahan bagi masyarakat untuk mempelajari hal-hal yang bersangkutan
3	Informasi Pariwisata	Fasilitas wisata yang disediakan untuk menarik minat wisatawan datang ke lokasi/kawasan wisata berupa pelayanan wisata yang didukung dengan rekreasi sehingga wiatawan dapat tinggal lebih lama.
4	Komersil	Bertujuan untuk menyokong kegiatan riset dan pengembangan yang nantinya diharapkan akan memberikan kontribusi terhadap kegiatan informasi dan

		pengembangan pariwisata di kota Bandung.

Tabel 2.1 Tabel Program kegiatan



Gambar 2.1. Skema Kegiatan Fungsi

Proses Riset dan Pengembangan

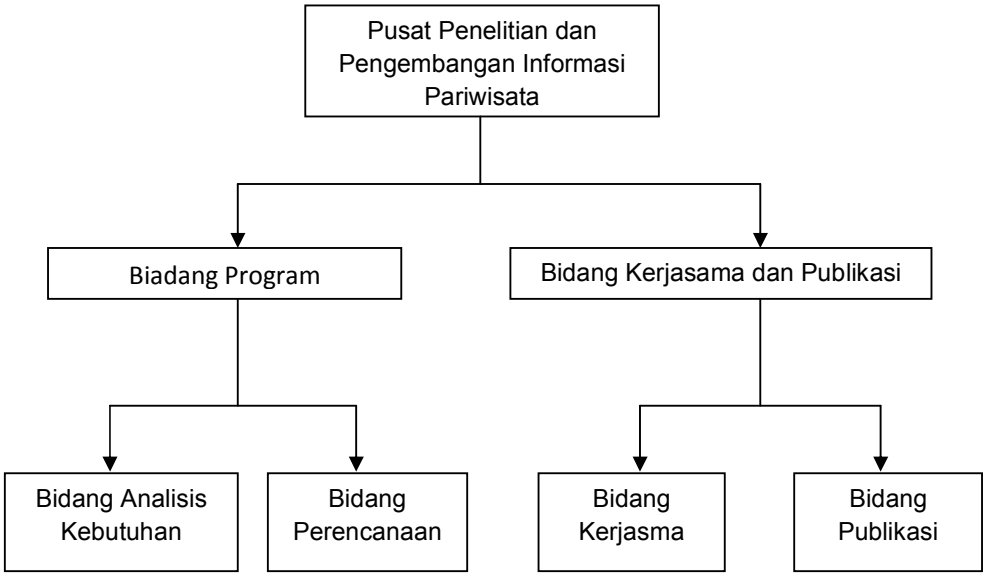
Penelitian diterjemahkan dari kata *"Reseach"* (Inggris) yaitu: *Re* (Kembali) dan *Search* (mencari) atau bisa di terjemakan mencari kembali yang kemudian para ahli menerjemahkannya sebagai riset.

Penelitian adalah suatu proses penyelidikan atau pencarian sesuatu (fakta dan prinsip-prinsip) yang dilakukan scara sistematis, hati-hati, kritis *(critical thinking)* dan harus dilakukan dengan sungguh-sungguh.

Penelitian merupakn suatu metoda untuk menemukan kebenaran, sehingga penelitian merupakan metode berfikir secara kritis. Pendekatan yang dilakukan dapat bersifat ilmiah dan non ilmiah dapat berupa akal sehat, prasangka, intuisi, penemuan kebetulan, coba-coba *(Trial & error)* dan mendapat otoritas ilmiah/pikiran kritis.

Aspek peranan dari ilmu dan penelitian:

- Mencandra/Deskripsi: menggambarkan/menjelaskan pokok-pokok permasalahan
- Menerangkan/Eksplanasi: Menerangkan kondisi-kondisi yang mendasari munculnya permasalahan
- Penyusunan Teori: Menyusun teori atau prinsip atau aturan mengenai hubungan antara kondisi/peristiwa yang satu dengan yang lain.
- Peramalan/Prediksi: mengadakan ramalan/prediksi, estimasi dan proyeksi terhadap permasalahan/peristiwa dan dampak yang akan terjadi.



Gambar 2.2. Skema kegiatan Riset dan Pengembangan

2.3. Pola aktivitas dan Kebutuhan Ruang

Pengelola Gedung		
No	**Kegiatan**	**Kebutuhan Ruang**
1	Datang	Entrance
2	Parkir	Tempat Parkir
3	Administrasi	Ruang direktur Ruang wakil direktur Ruang Bendahara Ruang sekretaris

		Ruang Karyawan Ruang Arsip Gedung
3	Pelayanan Pengunjung	Front desk Lobby Information hall Visitor Lounge Ruang Audio visual Toilet
4	Keamanan	Ruang Keamanan Ruang CCTV
5	Server	Ruang Server
Service		
No	**Kegiatan**	**Kebutuhan Ruang**
1	Office boy	Ruang Office boy (Ruang ganti dan Istirahat) Dapur
2	Service	Parkir Service Loadding Dock Ramp Service Janitor
3	Toilet	Toilet
Utilitas dan Maintenance		
No	**Kegiatan**	**Kebutuhan Ruang**
1	Teknis	R. Kepala Teknisi R. Teknisi
2	Toilet	Toilet
3	Utilitas	Ruang Genset Ruang Chiller Rung AHU Ruang Trafo Ruang Control Elektrikal Ruang Mesin Lift Shaft
Pengunjung		
No	**Kegiatan**	**Kebutuhan Ruang**
1	Datang	Entrace
2	Parkir	Parkiran
3	Penitipan barang	Ruang Penitipan Barang
4	Entrance	Ruang Informasi Lobby hall Ruang Audio visual
5	Melihat Koleksi	Galeri
6	Belanja Souvenir	Retail

7	Bersantai	Restoran & Cafe
8	Pulang	Pintu Keluar
9	Toilet	Toilet
Staff Kantor Informasi seni dan budaya		
No	**Kegiatan**	**Kebutuhan Ruang**
1	Datang	Entrance
2	Parkir	Parkiran
3	Bekerja	Bagian perpustakaan: • Ruang Perpustakaan • Ruang internet • Ruang server Bagian galeri: • Ruang Administrasi • Ruang Informasi • Ruang pembuatan replica • Ruang Pamer
Staff kantor Informasi Pariwisata		
No	**Kegiatan**	**Kebutuhan Ruang**
1	Datang	Entrance
2	Parkir	Parkiran
3	Bekerja	Bagian Informasi: • Ruang Administrasi • Ruang sekretaris • Ruang Humas • Ruang Personalia • Ruang Resepsionis Bagian BPW: • Ruang Sekretaris • Ruang Bendahara • Ruang resepsionis • Ruang Humas
Staff kantor Riset dan Pengembangan		
No	**Kegiatan**	**Kebutuhan Ruang**
1	Datang	Entrance
2	Parkir	Parkiran
3	Bekerja	Bagian industry kreatif: • Ruang sekretaris • Ruang Bendahara

		• Ruang Humas • Ruang Personalia • Ruang Informasi Bagian Jurnal Ilmiah • Ruang Pimpinan • Ruang sekretais • Ruang Bendahara • Ruang Pimred • Reporter Bagian Periklanan • Ruang Layout • Ruang desain Bagian Percetakan • Ruang mesin cetak • gudang

Tabel 2.2 Tabel Pola Aktivitas dan Kebutuhan Ruang

2.4. Studi Kasus Sejenis

2.4.1 Novartis Campus

Gedung Novartis dirancang oleh Frank O Gehry merupakan bagian dari Masterplan Novertis, dirancang oleh Vittorio Magnani Lampugnani. Bangunan ini merupakan transformasi dari St. Johann sebuah tempat ramai di Basel. Dari sebuah industri menjadi sebuah inovasi kampus, pengetahuan dan penelitian. Sebuah kampus baru akan membawa karyawan dan para pengunjung merasakan lingkungan komunikasi dan pekerjan. Bangunannya yang modern, memiliki banyak fungsi dan sangat menarik.

Bangunan Novartis yang dirancang oleh Gehry mengoptimalkan pemanfaatan sinar matahari terhadap bangunannya. Penggunaan energi listrik diminimalkan oleh Gehry. Penggunaan atap transparan menjadi daya tarik utama bangunan ini. Material kaca yang digunakan pada bangunan ini menggunakan kaca yang rendah energi sehingga sangat rmah terhadap lingkungan.



(Gambar 2.2 Gedung Novartis Campus, Frank O Gehry)
(Sumber:http://www.arcspace.com/architects/gehry/Novartis.html)

gedung Novartis terletak di Kampus hijau dan pusat keramaian di sebelah utara gedung.



(Gambar 2.3 Ruang terbuka pada Gedung Novartis Campus)

Konsep terbuka ruang bersama merupakan faktor yang utama dalam desain. Area publik seperti restoran dan café terletak di lantai bawah dan terbuka dengan kampus hijau.



(Gambar 2.4 Ruang Kantor pada Gedung Novartis Campus)



Gambar 2.5 Ruang Rapat pada Gedung Novartis Campus)

Di lantai bawah terdapat auditorim dengan kapasitas 600 tempat duduk. Pada auditorium ini menggunakan langit-langit kaca dan bisa melihat langsung ke kampus hijau

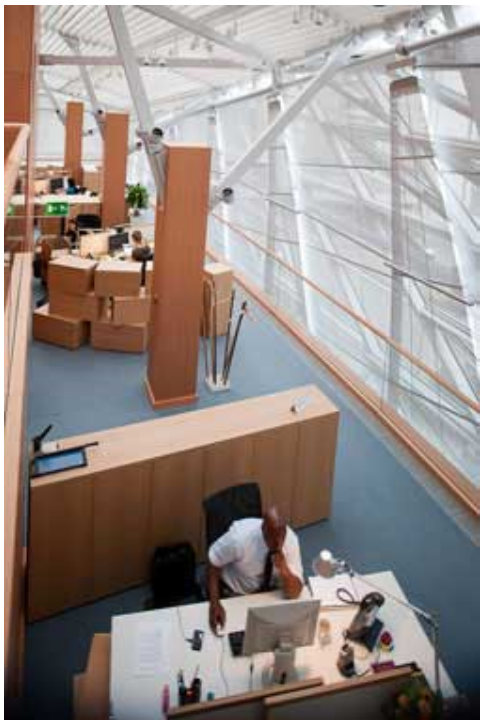


(Gambar 2.6 Ruang Auditorium pada Gedug Novartis Campus)

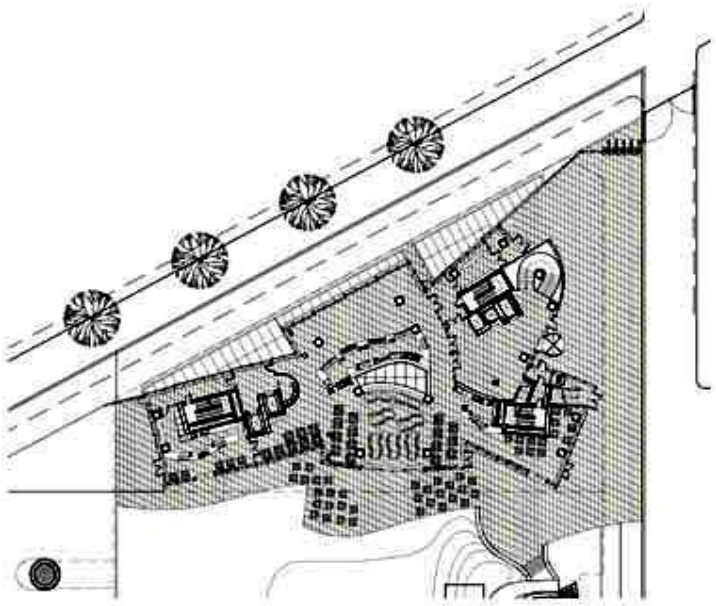
Pusat Atrium merupakan bagian dari penglihatan dengan cahaya alami dari atap.



(Gambar 2.7 Ruang Atrium pada Gedung Novartis Campus memaksimalkan pemnafaatan cahaya matahari sebagai penerangan ruangan di saiang hari)

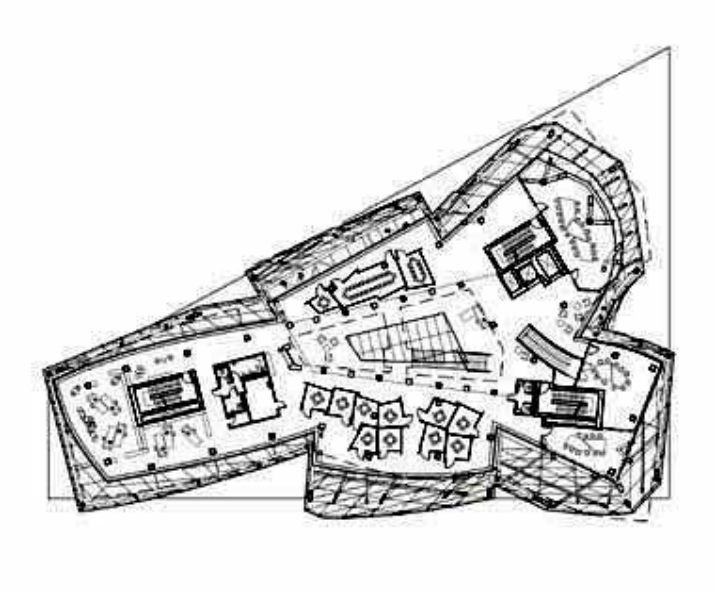


(Gambar 2.8 Ruang Kerja pada gedung Novartis Campus)



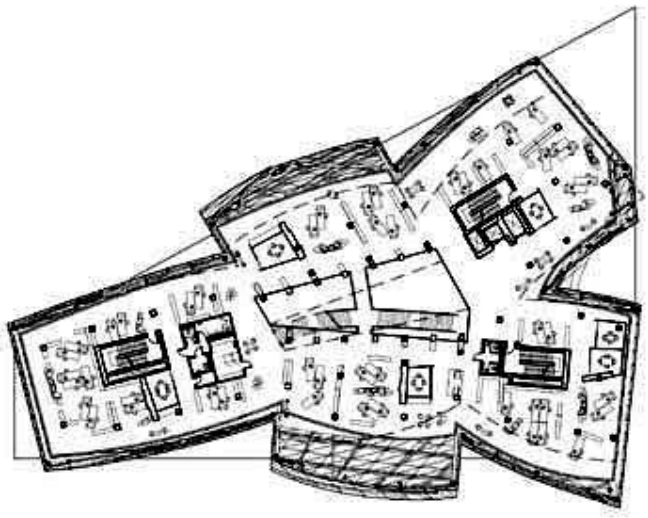
(Gambar 2.9 Ground Floor, gedung Novartis Campus)

Ground floor terdapat fasilitas area public restoran dan café



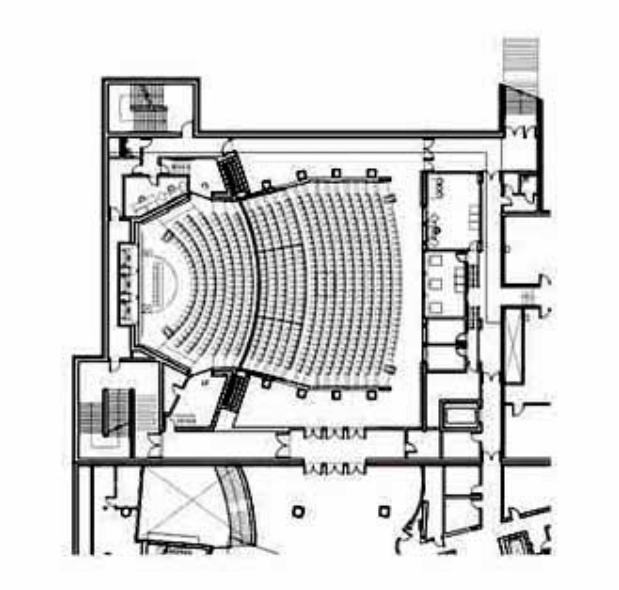
(Gambar 2.10 Denah Lantai 1 Gedung Novartis Campus)

Lantai 1 terdapat fasilitas *meeting* dan galeri



(Gambar 2.11 Denah tipikal Gedung Novartis campus)

Lantai *typical* fasilitas kantor



(Gambar 2.12 Denah Auditorium Gedung Novartis Campus)