BAB IV

KONSEP PERANCANGAN KLUB MEMANCING KOMUNITAS RC di PANGANDARAN

A. Konsep Perancangan

1. Tema

"Klub Memancing komunitas RC Boat di Pangandaran" merupakan tempat kegiatan anggota berdiskusi tentang memancing ikan, bersantai, olahraga, dan kegiatan lainnya. Tema yang digunakan yaitu "*The uniqueness of Pinisi Ship"*. Karena beberapa ruangan di desain mengikuti beberapa bagian kapal phinisi. Klub ini di anggotakan penyuka RC Boat maka kapal pinisi adalah contoh kapal yang di terapkan pada desain ruangan, contohnya yaitu bagian-bagian kapal pinisi. Konstruksi kapal Pinisi memiliki ciri yang khas yaitu menurut wawacara suku bugis, Andi hardiansyah(2015) gabungan pengetahuan dan pengalaman tradisional kuno disertai ritual yang ketat yang harus diikuti untuk memastikan keamanan di laut. Para pengrajin perahu ini harus menghitung hari baik untuk memulai pencarian kayu sebagai bahan baku. Biasanya jatuh pada hari ke lima dan ketujuh pada bulan yang berjalan. Angka 5 (naparilimai dalle'na) yang artinya rezeki sudah di tangan. Sedangkan angka 7 (natujuangngi dalle'na)

berarti selalu dapat rezeki. Setelah dapat hari baik kemudian kepala tukang yang disebut "punggawa" memimpin pencarian.

2. Penggayaan

Penggayaan yang digunakan untuk Klub memancing di Pangandaran yaitu *Vintage Rustic ,* Menurut buku Hasan (2015) *“happy vintage“ 9 maret 2015*, *vintage* dan antik dapat dibedakan berdasarkan umur dari suatu benda. Bila benda zaman dulu yang dikategorikan antik adalah benda yang usianya lebih dari 100 tahun, benda yang dikategorikan *vintage* adalah benda yang usianya tidak kurang dari 20 tahun, tetapi tidak lebih dari 100 tahun. Jadi suatu benda yang belum berumur 20 tahun belum dapat dikategorikan sebagai *vintage*. Secara harfiah, *Rustic* adalah sebagai sesuatu yang simpel, tak berseni dan kasar. *Rustic* dalam bahasa Indonesia berarti ‘berkarat’ atau tua, dan memiliki tekstur yang kasar dan tidak di-*finish*-ing dengan baik. Gaya *rustic* bisa diartikan sebagai gaya dalam desain arsitektur dan interior yang menitikberatkan pada kesan alami, dari material yang tidak difinish-ing atau dihaluskan, misalnya kayu, batu, logam, dan sebagainya. Gaya *rustic* merupakan perpaduan dari hal-hal baku pada penataan interior.

B. Implementasi Kosep Perancangan

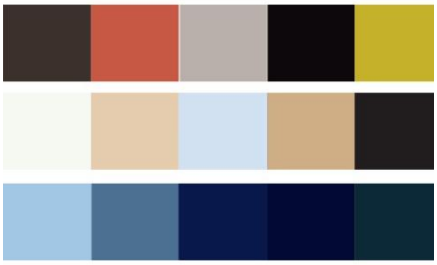
1. Konsep Warna

Konsep warna yang di gunakan di ambil dari log Komunitas RC Boat dan Kapal Pinisi.

Skema warna didapatkan dari air laut , pasir pantai, batu karang, beberapa warna yagn diambil yaitu:

- Warna aksen , abu-abu, biru muda, biru tua, hijau.
- Warna utama,cream soft, silver, emas kecoklatan, putih, merah.

Warna warna yang akan terpakai pada dinding yaitu warna cream soft karena warnanya yang sejuk, dan memberikan kesan nyaman, dan menggunakan beberapa warna dari oranye yang diambil dari warna cerah umpan buatan atau *pooper,* karena *pooper* warnanya yang membuat ikan tertarik untuk memakannya, dan diterapkan pada mebel seperti meja dan kursi café.



Gambar 1.30. penggunaan warna
Sumber : dokumen penulis(2015)

a. Dinding struktur.



Gambar : dinding bata dan treatment kayu memberikan suasana dermaga
Sumber : dokumen penulis(2015)

Dinding jenis ini merupakan dinding yang mendukung struktur diatasnya, misalnya sebagai pendukung atau tumpuan atap atau sebagai penumpu lantai (pada bangunan bertingkat).

Dinding pada Klub ini diberikan material *Glass Frassnel*. Keuntungan menggunakan material batu bata ekspos selain tampilannya yang unik adalah lebih ekonomis dalam pemasangan dan perawatannya, perawatannya juga mudah, dan cocok untuk memberikan nuansa yang *rustic* dan sederhana pada ruangan, warna yang digunakan yaitu warna

merah maroon. Dinding batu bata ekspos bisa dibuat mengguakan batu bata balok atau bata tempel. Tampilan yang dihasilkan oleh material batu bata ekspos juga membuat ruangan terasa hangat, *homey,* dan dengan penataan yang tepat dapat memberikan sentuhan artistik pada ruangan. Tak hanya itu, dinding batu bata ekspos sekarang mulai populer dan banyak digunakan baik untuk hunian maupun ruang publik seperti restoran atau cafe berkat tampilannya yang menarik.

b. Lantai



Gambar : lantai kayu sesuai dengan konsep kapal (dermaga kapal).
Sumber : dokumen penulis(2015)

Pada bangunan yang menggunakan sistem non struktur kebebasan peletakan dinding dan permukaan pada lantai dapat diatur menurut pembagian jenis area atau ruangan, karena tumpuan atap terletak pada kolom-kolom pendukung. Dinding

non bearing wall terdiri dari pasangan batu bata, pasangan batako, multipleks, asbes, plat alumunium, dan lain sebagainya. Dinding partisi digunakan pada area yang dalam satu ruang tetapi hanya diberi partisi untuk penghalang, contohnya pada ruang perpustakaan dan terdapat area yang membedakan yaitu area membaca dan area storage buku. Partisi menggunakan bahan besi dan kayu yang akan di gabungkan.

Dinding juga diberikan sebuah treatment dari material kayu tanpa penyelesaian akhir, untuk memberikan kesan rustic tetapi juga memberikan *vintage* di dalamnya dengan memberikan beberapa aksen di *treatment*.

c. Langit-langit (*ceiling*)

Fungsi Langit-Langit.

Langit-langit disamping mempunyai fungsi sebagai penutup ruang, juga dapat dimanfaatkan untuk pengaturan udara panas, pengaturan lampu.

Ceiling menggunakan material *Glugu Wood* atau kayu kelapa, dan acrylic *texture water*. Dengan *decking* kayu bangkirai dan besi.





Gambar : ceiling kayu glugu atau kayu kelapa.
Sumber : dokumen penulis(2015)

a. Penentuan Ketinggian

Penentuan ketinggian langit-langit pertimbangan fungsi langit-langit itu sendiri, dapat juga berdasarkan pertimbangan proporsi dari ukuran ruang (panjang, besar, tinggi). Pola langit-langit (*ceiling)* memakai pola seperti bentuk melengkung juga yang di selaraskan dengan bentukan pola lantai, pada area cafeteria atau café penentuan ketinggian teratur dengan ukuran 3,80 m dan tidak akan ditutup tetapi digunakan kayu balok dan papan yang ter-*expose* dengan pencahayaan yang redup.

2. Konsep Pencahayaan

- Pencahayaan Alami

Menurut jenis pemakaiannya, system pencahayaan alami dibagi menjadi 2 yaitu :

• Sistem pencahayaan alami langsung (direct lighting) Sistem pencahayaan ini langsung diterima ruangan tanpa adanya suatu penghalang. Cahaya ini langsung masuk ke dalam ruangan melalui jendela kaca maupun aksen sirkulasi cahaya yang lain seperti pintu, kaca-kaca hias yang terpasang di dinding sebagai unsur estetis maupun lubang-lubang dinding yang dimaksudkan untuk masuknya cahaya matahari. Pencahayaan alami digunakan pada area *lobby* pengunjung, perpustakaan, dan *lobby* karyawan.



Gambar : ceiling kayu glugu atau kayu kelapa.
Sumber : dokumen penulis(2015)

- Pencahayaan Buatan (artificial lighting)

Adalah system pencahayaan yang menggunakan sumber cahaya buatan, seperti lampu, armature, dan peralatan yang memendarkan cahaya. Pada prinsipnya ruang pameran menghindari bukaan yang berlebihan, pencahayaan buatan berada pada level 500 – 1000 lux. dikutip Ernest Neufert, Data

Arsitek. Diterapkan pada ruang-ruang yang jauh dari jendela atau bukaan kearah luar, pencahayaan buatan juga diberikan pada setiap display toko, ruang kelas memancing, ruang rapat, dan gallery memancing.



Gambar : pencahayaan spotlight pada display 2D dan 3D
Sumber : dokumen penulis(2015)

3. Konsep Material

Skema material ditentukan juga dari konsep bentuk dan tema, agar memudahkan memilih bahan yang mudah melengkung dan juga disesuaikan dengan lokasi yang extream dari arah selatan bangunan, banyak masalah yagn didapatkan yaitu aingin laut, struktur tanah di pesisir laut dan kelembapan lokasi bangunan, untuk itu karakteristik material yang dipilih mencerminkan material yang kuat keras, seperti batu-batuan, kayu Kalimantan seperti kayu besi yang tahan air atau disebut juga kayu *ulin* , dan besi.



Gambar 1.28.
Sumber : aplikasi Material artlantisstudio v5

Kayu digunakan pada setiap ruangan terutama pada lobby dan area galleri, dan batu bata dengan finishing coat putih untuk aksen vintage dan batu bata merah untuk aksen *rustic* pada area toko pancing, ruang kelas memancing, ruang rapat, dan cafe memakai tembok batu bata dan treatmen menggunakan batu alam seperti kerikil, dan batu karang bukit.

4. Konsep Bentuk

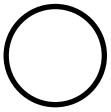
Konsep bentuk yang diambil dari Karakteristik laut tersebut yaitu:

- Didominasi bentuk ombak melengkung
- Memiliki sebuah gelombang yang tidak beraturan, atau *teracak- acak, yang* memberikan kesan yang tidak beraturan.

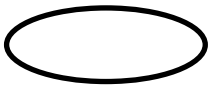
  Memperlihatkan kesan karatan yang disebabkan air laut tersebut.(konsep bentuk)

Melengkung, 

Bulat,



Elips,



Bentuk yang di ambil dari peralatan memancing seperti umpan.



Gambar 1.31.

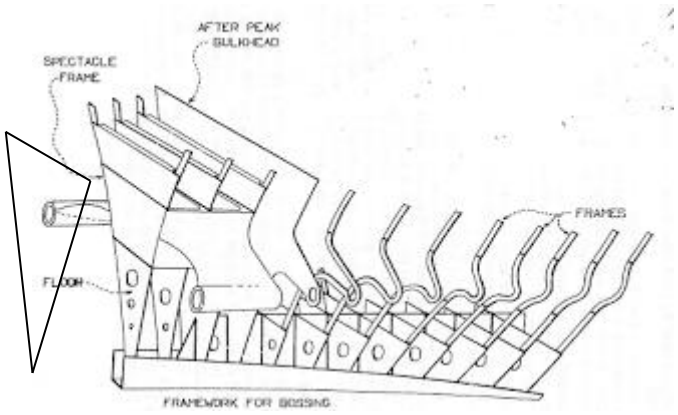
Sumber : www.IFTfhisngclub.com(2015)

Acuan bentuk yang digunakan diambil dari bentukan sebuah bagian-bagian kapal karena menyesuaikan dengan tema kapal berhantu “”, seakan-akan sebuah kapal Phinisi yang tenggelam dan terdampar di dalam gedung Klub, contoh bagian kapal yang di ambil yaitu bagian depan, bagian tengah, dan bagian belakang kapal.

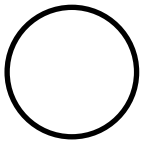
Bagian depan kapal / *dek* yaitu melengkung,

Bagian tengah kapal atau disebut lambung kapal yang berfungsi melindungi kapal bila kandas dan oleng,

Bagian belakang kapal atau linggi buritan yang berfungsi sebagai mengatur haluan kapal dan baling baling kapal



Bentuk segitiga sama kaki yang kokoh karena bagian belakang kapal bagian yang berat untuk kapal besar,



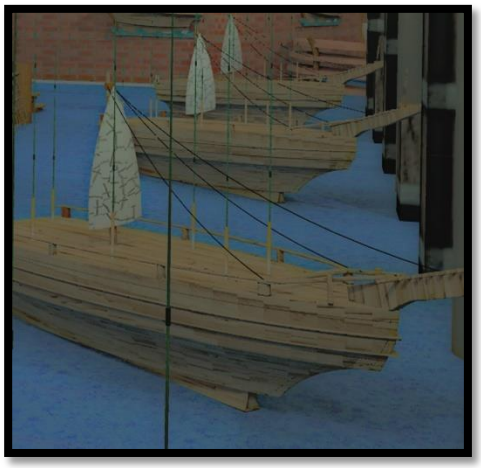
Lingkaran diambil dari kemudi kapal yang berfungsi mengendalikan kapal saat berlayar. dari bentukan ini akan diterapkan pengayaan *vintage rustic*. Acuan yang utama adalah 4 bagian kapal.

5. Desain Mebel

Dalam pemilihan furniture mempunyai kaitan antara aspek satu dengan aspek yang lain. Sebagai bahan pertimbangan dalam pemilihan furniture didasarkan pada:

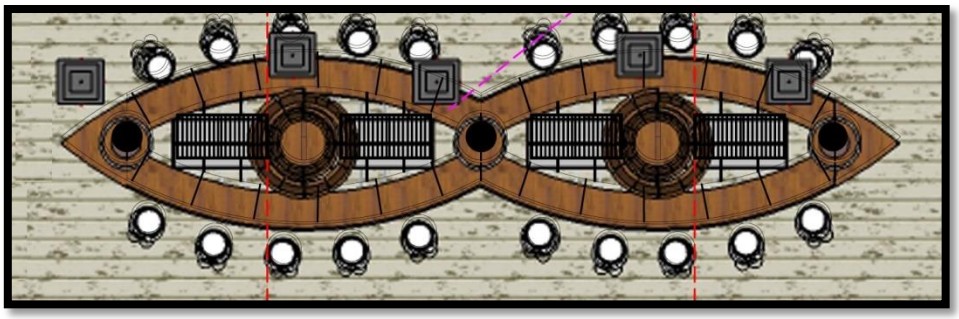
- Fungsi dari furniture itu sendiri
- Faktor kenyamanan dan keamanan bagi pemakai dengan menghindarkan sudut - sudut yang tajam.
- Faktor estetika yang disesuaikan dengan tema yang ditampilkan.
- Ketahahan terhadap perubahan temperatur dan kekuatan konstruksinya.
- Kemudanhan dalam perawatan maupun kebersihannya Pemilihan furniture mempunyai kaitan dengan tema yang dipilih. Dengan tema "*The Unique of Phinisi Ship"* bentuk-

bentuk furniture yang dipilih yaitu mengambil ide bentuk dari peralatan memancing. Begitu juga warna yang dipilih adalah warna-warna orange, biru dn putih yang memberikan efek psikologis semangat, kreativitas, sportifitas, dan menarik.



Gambar : furniture kapal phinisi sebagai display joran
Sumber : dokumen penulis(2015)

Display joran ini dibuat demikian yang menyerupai kapal Phinisi dengan tiang dermaga yang di jadikan sebgai pencahayaan sekaligus display mata kail.



Gambar : layout meja cafeteria konsep kebersamaan
Sumber : dokumen penulis(2015)