BAB V KONSEP RANCANGAN

5.1. Konsep Dasar

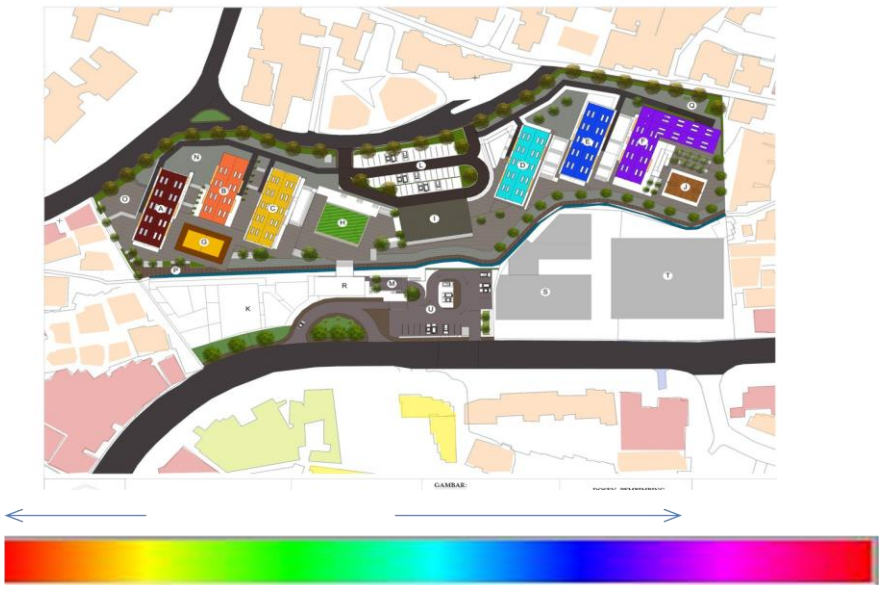
Lambang Unikom memiliki makna di setiap simbolnya seperti berikut:

Gambar 5.1 Lambang Unikom
Sumber:www.unikom.ac.id

The circle in five angles as placing area of Article with yellow color
It symbolizes UNIKOM's motto that leads to the glory "Quality Is Our Tradition."

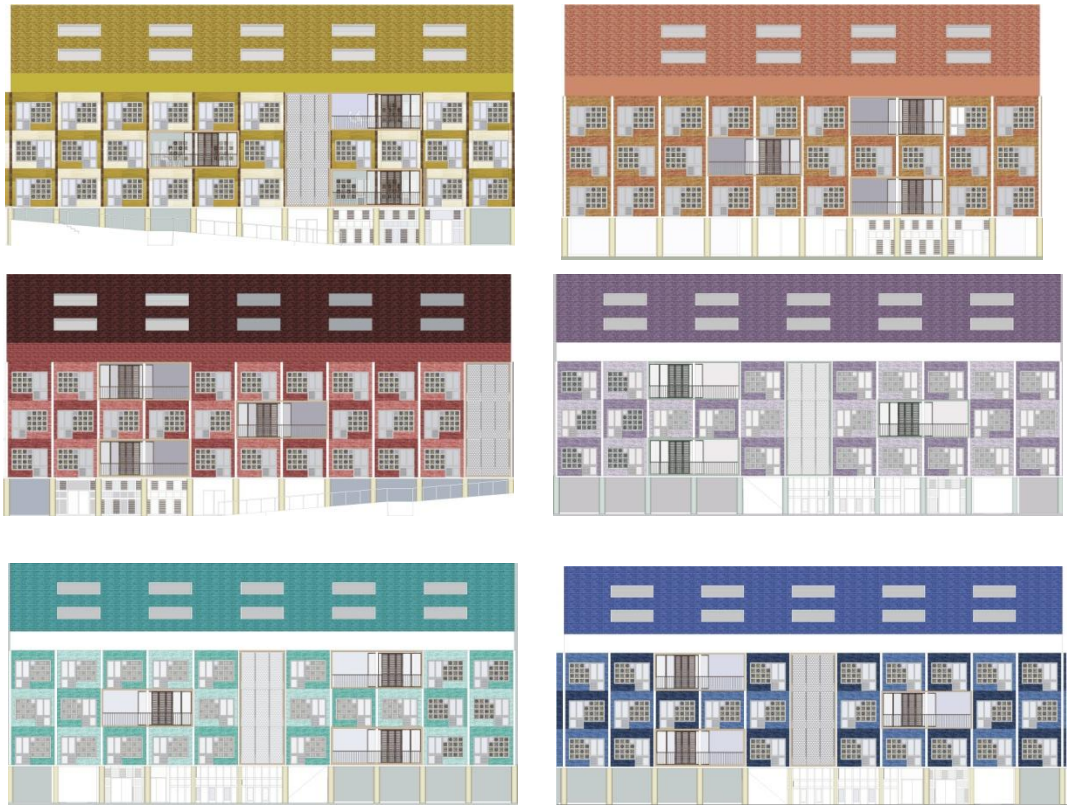
Blue Inside Circle
It symbolizes the goals of UNIKOM to create excellent scientists that are advanced in their insight as well as are dutiful to Almighty God.

Dari kedua warna tersebut, kemudian diimplementasikan pada rancangan asrama dengan warna kuning terdapat pada asrama putri dan warna biru pada asrama putra. Kemudian kedua warna tersebut digradasikan agar terlihat dinamis.



Gambar 5.2 Konsep Warna Bangunan
Sumber:Dokumen Pribadi

Dalam penerapannya pada fasad, unsur warna merupakan atribut terjelas dalam membedakan sebuah bentuk dari lingkungannya sehingga dapat berfungsi sebagai penanda bangunan asrama antara yang satu dan yang lainnya.



Gambar 5.3 Fasad masing-masing Bangunan Asrama
Sumber: Dokumen Pribadi

5.2. Rencana Tapak

5.2.1. Zoning



Gambar 5.4 Zoning

Zona Public: Berada di area tengah berupa ruang-ruang yang bersifat netral seperti plaza kantin, dan ruang parkir
Zona Privat : Berada di sebelah Utara dan Selatan tapak, terdapat bangunan asrama putri dan asrama putra.

5.2.2. Gubahan Massa

Bentuk dasar gubahan massa adalah bentuk balok, untuk memaksimalkan jumlah kamar yang didapat dan menyesuaikan dengan arah datangnya matahari.

5.2.3. Hirarki Ruang

Pada desain *Unikom Student Dormitory* , terdapat beberapa hirarki ruang diantaranya sebagai berikut:

- Ruang Terbuka Hijau berfungsi sebagai taman mahasiswa.
- Kantor Pengelola berfungsi untuk mengatur urusan administrasi mahasiswa. Yang dapat mengakses ke dalam kantor yaitu pengurus asrama dan tamu asrama dikarenakan masuk zona semi publik.
- Asrama Mahasiswa berfungsi untuk mengakomodasi kebutuhan mahasiswa berupa hunian.
- Kantin berfungsi untuk menunjang kebutuhan mahasiswa berupa kebutuhan makan.

5.2.4. Aksesibilitas

Aksesibilitas pada desain *Unikom Student Dormitory* berada di Jalan Dipati Ukur yang berfungsi untuk Main Entrance dan Main Exit (Main Gate), sedangkan pada Jalan Tubagus Ismail berfungsi untuk Entrance dan Exit Service. Selain untuk servis, akses dari jalan Tubagus Ismail juga dapat dilalui oleh pengunjung asrama seperti orangtua yang hendak berkunjung.

5.2.5. Sirkulasi

Sirkulasi yang digunakan pada desain *Unikom Student Dormitory* memiliki 2 Main Entrance dan 2 Main Exit yang berada di jalan Dipatiukur dan jalan Tubagus Ismail.

5.2.6. Parkir

Parkir pada desain *Unikom Student Dormitory* tidak terlalu membutuhkan parkir bagi penghuni asrama dikarenakan asrama tersebut diperuntukkan bagi orang-orang yang kurang mampu, salah satunya adalah yang tidak memiliki kendaraan bermotor. Parkir hanya diperuntukkan bagi pegawai dan pengelola asrama, serta untuk pengunjung. Terdapat 64 parkir mobil dan 20 parkir motor untuk pengelola.

5.2.7. Vegetasi

Vegetasi pada desain *Unikom Student Dormitory* berada di setiap sisi tapak dan bangunan yang menjadi batas tapak. Vegetasi merupakan hal yang paling penting pada tapak dikarenakan akan menciptakan suasana yang sejuk asri sehingga menciptakan suasana belajar yang nyaman bagi mahasiswa.

5.3. Bangunan

5.3.1. Desain Massa Bangunan.



Gambar 5.5 Tampak Asrama

Desain bangunan tetap memegang teguh elemen kaki-badan-kepala. Dikarenakan pada area top floor berfungsi sebagai ruang jemur, maka atapnya diberi kaca agar sinar

matahari dapat masuk ke dalam bangunan, Selain itu, pada area selatan diberi rooster agar angin dapat masuk kedalam bangunan sehingga dapat berfungsi untuk mengeringkan pakaian. Lantai 1-3 diperuntukkan sebagai kamar untuk hunian mahasiswa yang disetiap lantainya terdapat 2 ruang bersama.

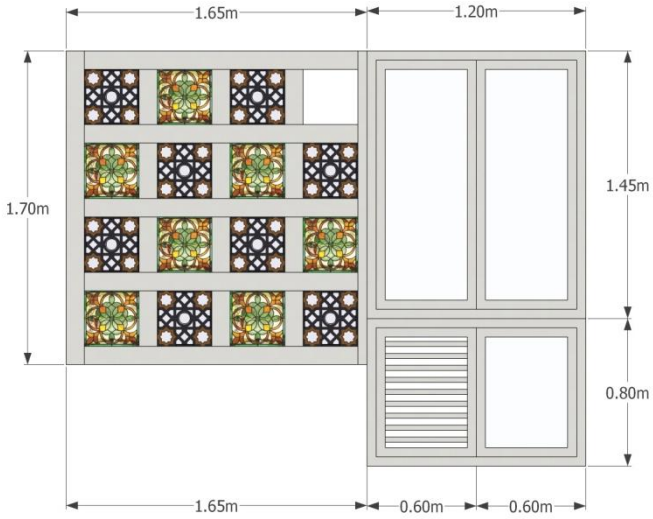


Gambar 5.6 Isometri Bangunan Asrama

5.3.2. Konsep Fasad

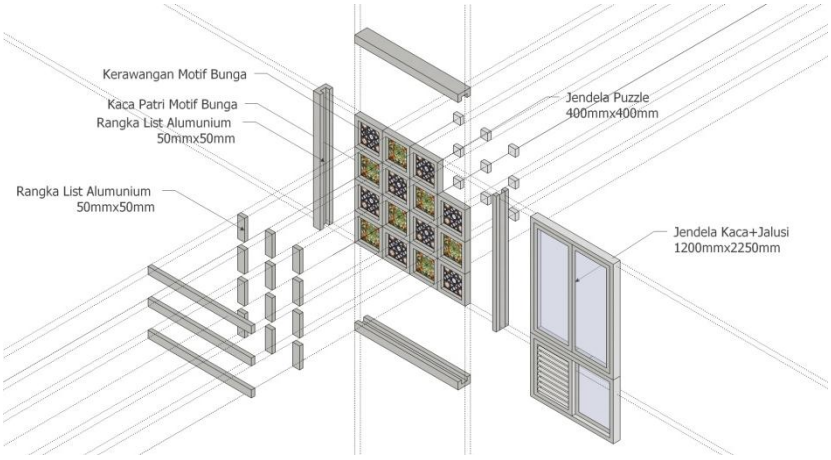
Pada desain Asrama mahasiswa, banyak menggunakan elemen warna juga tekstur. Fungsinya memang asrama Unikom direncanakan sebagai icon dari kampus UNIKOM. Tekstur yang digunakan pada bagian dinding asrama menggunakan tekstur bata ekspos dengan dicat. Warna yang digunakan pada satu bangunan asrama pun pada dasarnya adalah satu warna dasar. Kemudian diberi permainan warna dengan menambahnya bersama warna dasar sejenis yang berbeda seperti merah dengan merah muda.

Selain itu pada dinding fasad diberi bukaan yang berfungsi sebagai *sliding puzzle window*.



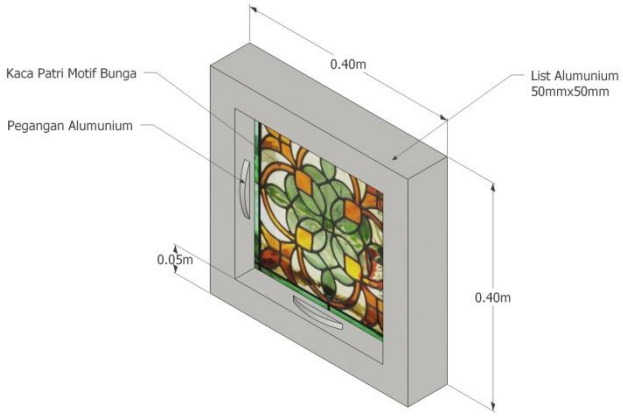
Gambar 5.7 Tampak Sliding Puzzle Window

Terdiri dari panel-panel yang berukuran 40x40cm dan terdapat 16 puzzle di setiap dinding kamar mahasiswa. Bentuknya sama seperti permainan *sliding puzzle* namun bila dipermainan *sliding puzzle* bertujuan untuk menyatukan gambar-gambar yang ditempatkan pada panel yang berbeda, sedangkan pada konsep *sliding puzzle window* bertujuan untuk membuat pola-pola pada bukaan dinding yang berbeda-beda berdasarkan dari aktivitas manusia yang menggeser-geser panel tersebut.



Gambar 5.8 Isometri Sliding Puzzle Window

Selain itu, bila disatukan dengan dinding kamar asrama yang lain maka akan memberikan lebih banyak fasad yang tercipta pada bangunan asrama. Selain itu, dengan adanya *sliding puzzle* tersebut, secara tidak langsung mahasiswa juga diajak untuk berfikir kreatif dalam membentuk pola pada bukaan tersebut.



Gambar 5.9 Isometri Detail Panel Sliding Puzzle Window

5.3.3. Sirkulasi

Sirkulasi yang digunakan pada desain *Unikom Student Dormitory*, khususnya dalam asrama merupakan salah satu faktor yang sangat penting dalam mewujudkan kenyamanan dan keamanan bagi penghuni.

- Sirkulasi Horizontal:
  - ✓ Double Loaded Corridor:
    - Koridor pada tipe ini bersifat tertutup dikarenakan kedua bagiannya terdiri oleh kamar.Lebar koridor sekitar 1,6 meter. Hal ini dikarenakan untuk

memaksimalkan jumlah ruang yang ada pada bangunan asrama

- Sirkulasi Vertikal:
  - ✓ Tangga
    - Tangga yang digunakan merupakan tangga tipe U dengan lebar mencapai 2 meter untuk mengakomodasi kebutuhan sirkulasi secara vertical pada asrama.
  - ✓ Tangga Darurat:
    - Tangga darurat yang digunakan untuk penghuni serta servis apabila terjadi kecelakaan seperti kebakaran.

5.3.4. Struktur dan Konstruksi

Struktur yang digunakan pada desain *Unikom Student Dormitory* menggunakan Rigid Frame. Struktur atap menggunakan rangka atap baja IWF agar tidak terdapat kuda-kuda pada bagian dalamnya dikarenakan area tersebut akan dimanfaatkan sebagai ruang cuci dan jemur.

Konstruksi yang digunakan pada desain *Unikom Student Dormitory* menggunakan beton, baja dan kaca, terutama pada bagian fasad menggunakan material alumunium agar ringan.

Struktur pondasi menggunakan bor pile untuk menyesuaikan dengan lingkungan sekitar agar saat dibangun tidak mengganggu lingkungan sekitar yang rata-rata adalah perumahan da permukiman.

5.3.5. Desain Interior

Pada desain interior asrama mahasiswa diberi perbedaan warna pada setiap kamarnya agar mahasiswa tidak jenuh ketika bermain ke kamar teman asramanya. Setidaknya terdapat 6 warna yang digunakan pada interior asrama, antara lain warna merah, orange, kuning, biru, biru tua, dan ungu.

5.3.6. Lansekap

Lansekap pada desain Unikom Student Dormitory menyesuakian dengan site yang terdapat pada asrama. Lansekap tersebut tercipta setelah bagian bangunan asrama terdesain. Terdapat ruang-ruang terbuka hijau yang berfungsi sebagai taman mahasiswa dilengkapi dengan fasilitas olahraga berupa lapang voli, lapang basket dan lapang futsal. Lansekap merupakan hal yang penting pada tapak dikarenakan dapat menciptakan suasana yang sejuk dan asri sehingga masyarakat umum dan terutama mahasiswa yang menghuni dapat merasakan kenyamanan ketika sedang melakukan aktivitas.