BAB V

KONSEP RANCANGAN

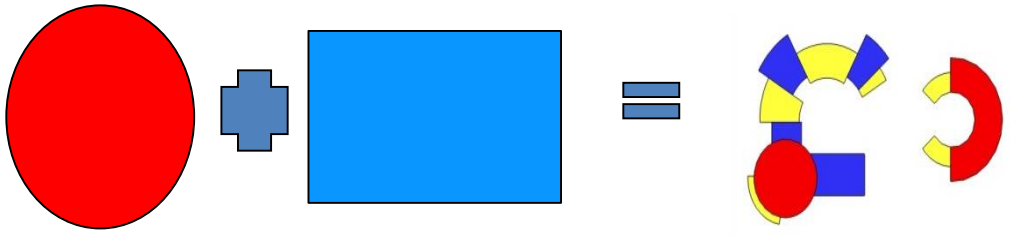
5.1 KONSEP DASAR

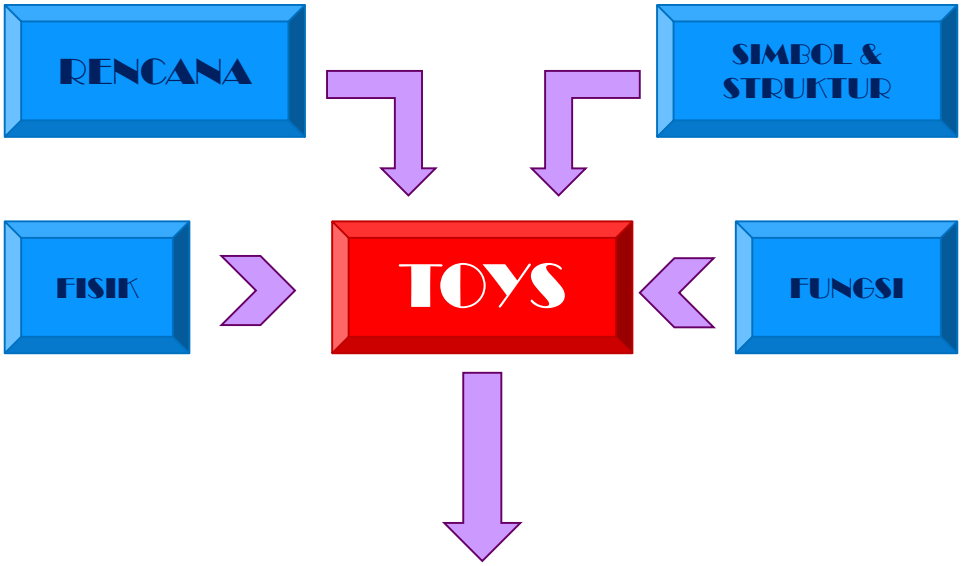
Konsep dasar dari perancangan Bandung Toys Centre ini adalah:

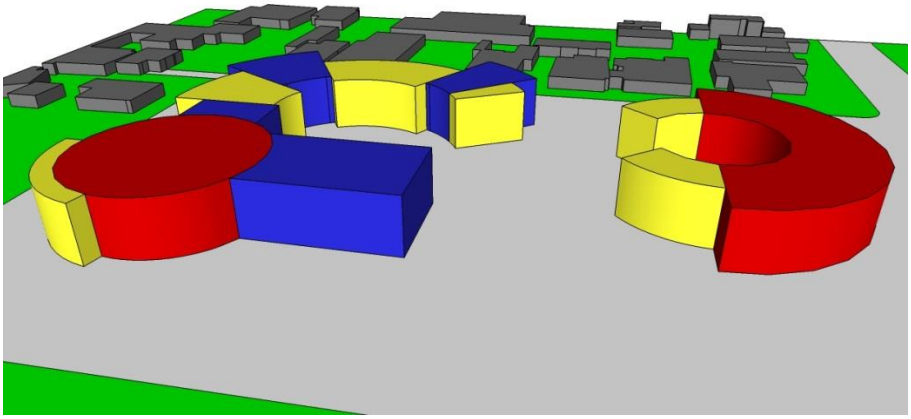
- Bangunan harus menampilkan nilai estetika melalui perpaduan dari keserasian terhadap bangunan sekitar.
- Konsep bangunan imajinatif dengan bentuk-bentuk yang berbeda untuk menciptakan orientasi yang jelas pada tapak.
- Bagaimana mewujudkan bangunan *Toys Centre* yang fungsional, estetis dan serasi dengan lingkungan.
- Mengusahakan terjadinya hubungan yang harmonis antara lingkungan bangunan dan manusia dengan memanfaatkan potensi yang ada.
- Menginginkan terciptanya suatu bangunan yang kompleks yang terwujud melalui penyatuan fungsi-fungsi yang berbeda-beda.
- Pemisahan dan Penggabungan massa-massa pada bangunan karena kegiatan yang terjadi.
- Menjadikan bangunan sebagai *vocal point* pada lingkungan dengan menampilkan bangunan imajinatif dengan bentuk yang berbeda.
- Struktur ditekankan pada kesesuaian terhadap fungsi, jujur dalam penampilan dan bahan, serta rasional.

5.2 KONSEP BENTUK

Sedangkan bentuk dasar dari perancangan Bandung Toys Centre ini adalah mengambil bentuk lingkaran dan persegi panjang yang dipadukan dengan permainan subtraktif dan aditif pada setiap bagiannya.



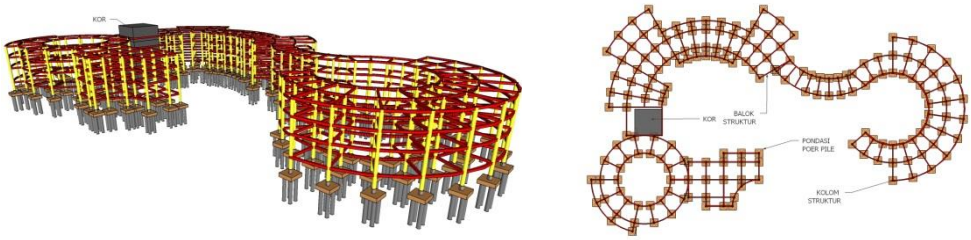




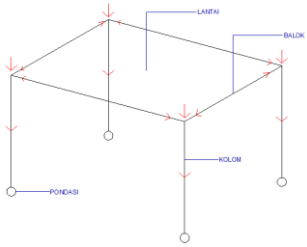
Gambar 5.1 Konsep Bentuk

5.3 KONSEP STRUKTUR

Bentuk bangunan berkesan dinamis dan atraktif agar bangunan tidak kaku, tidak terlalu monoton dan tidak terlalu konvensional.



Gambar 5.2 Konsep Struktur

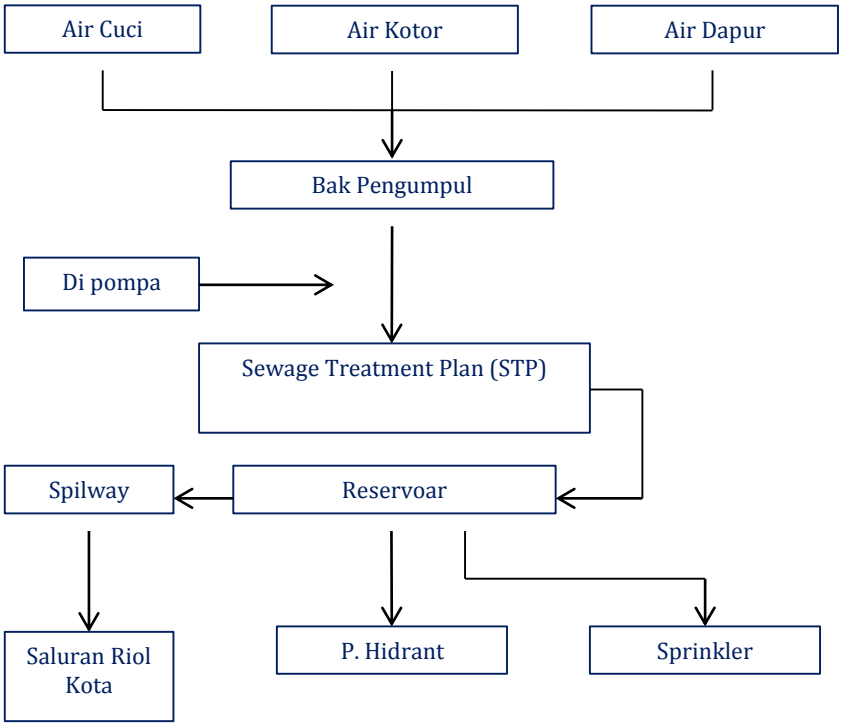


Gambar 5.3Konsep Struktur Rangka

Pada prinsipnya beton dipikul oleh bagian rangka yang terdiri dari balok & kolom yang kemudian disalurkan secara vertikal ke pondasi. Selain meneruskan gaya ke kolom, balok juga berfungsi sebagai pengaku.

5.4 KONSEP SISTEM UTILITAS

5.4.1 *SEWERAGE AND DRAINAGE*

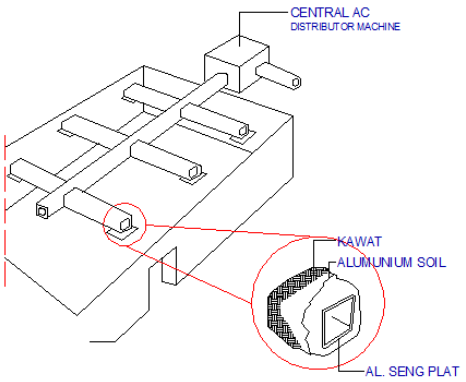


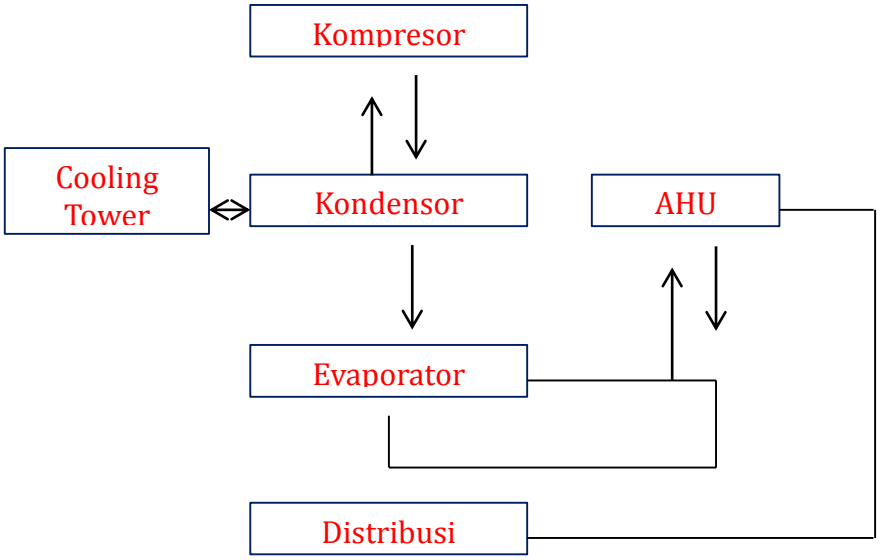
Gambar 5.4 Skema drainase

5.4.2 MEKANIKAL DAN ELEKTRIKAL

Sistem Penghawaan:

1) Alami = basement
2) Buatan (AC. Sentral) = retail





Gambar 5.5 Skema Mekanikal & Elektrikal

5.4.3 SISTEM PENCAHAYAAN

Alam dengan pertimbangan:

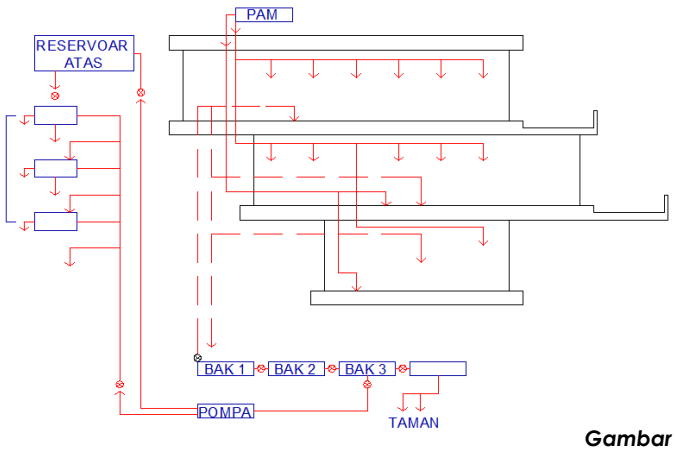
- Kebutuhan pada siang hari bagi ruang-ruang tertentu yang membutuhkan pencahayaan alam, seperti atrium atau retail.
- Efisiensi pencahayaan dengan lampu, dengan memanfaatkan alam.

Buatan dengan pertimbangan:

- Kebutuhan pada ruang-ruang tertentu karena fungsinya, seperti: toilet, *display area*, dan ruang pengelola.
- Kebutuhan pencahayaan pada malam hari untuk keamanan.
- Faktor alam yang berubah-ubah.

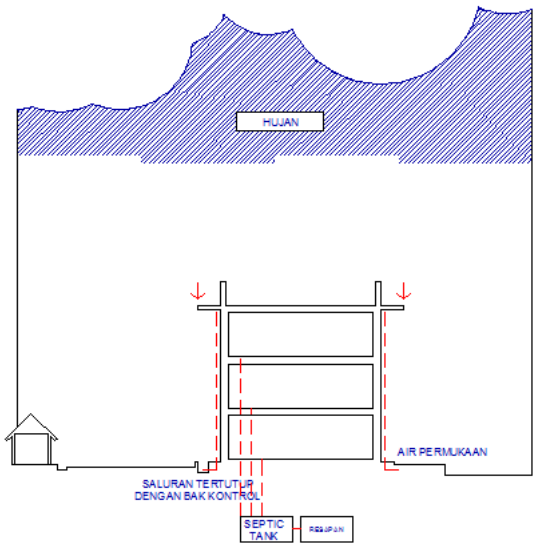
5.4.4 SISTEM SANITASI

1) Air Bersih



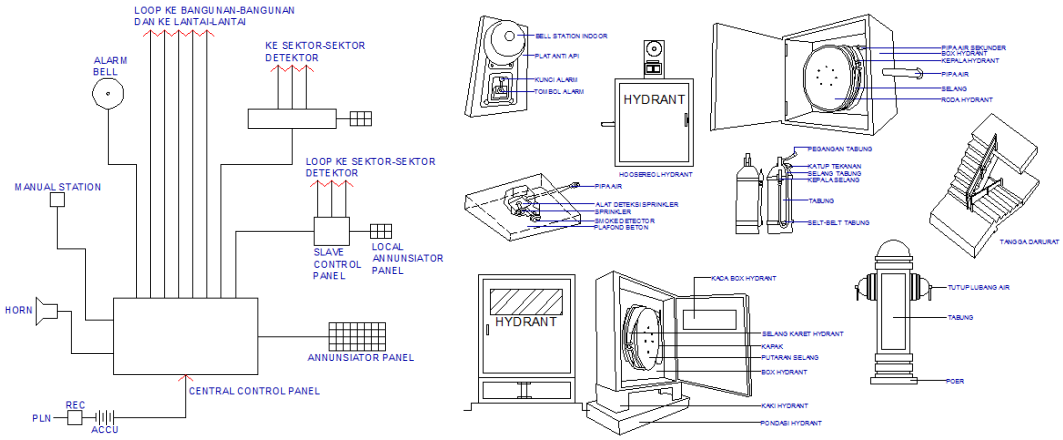
Gambar 5.6 Skema Air Bersih

2) Air Kotor



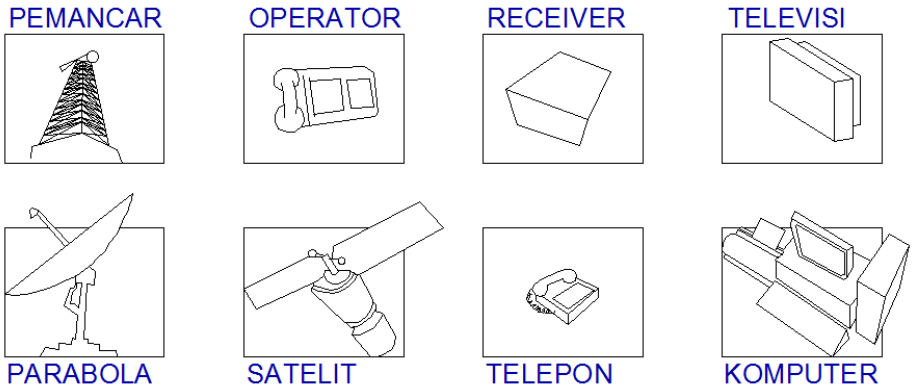
Gambar 5.7 Skema Air Kotor

5.4.5 SISTEM PENCEGAHAN KEBAKARAN



Gambar 5.8 Skema Sistem Kebakaran

5.4.6 SISTEM KOMUNIKASI



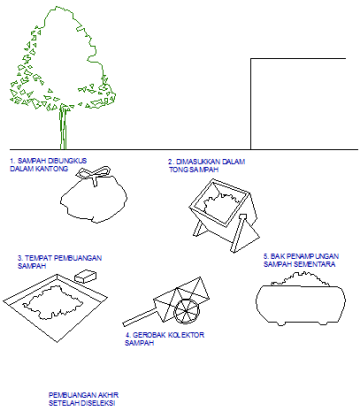
Gambar 5.9 Skema Sistem Komunikasi

5.4.7 SISTEM LISTRIK

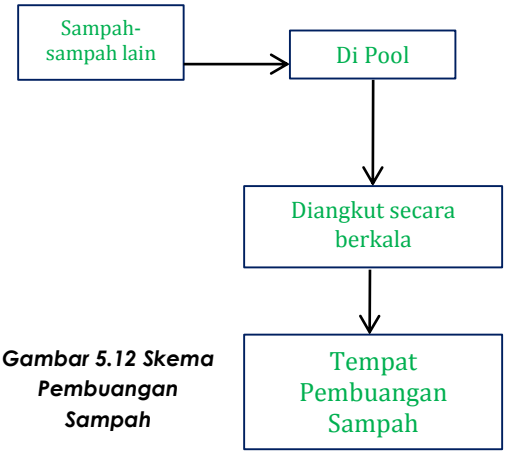


Gambar 5.10 Skema Sistem Listrik

5.4.8 SISTEM LAIN



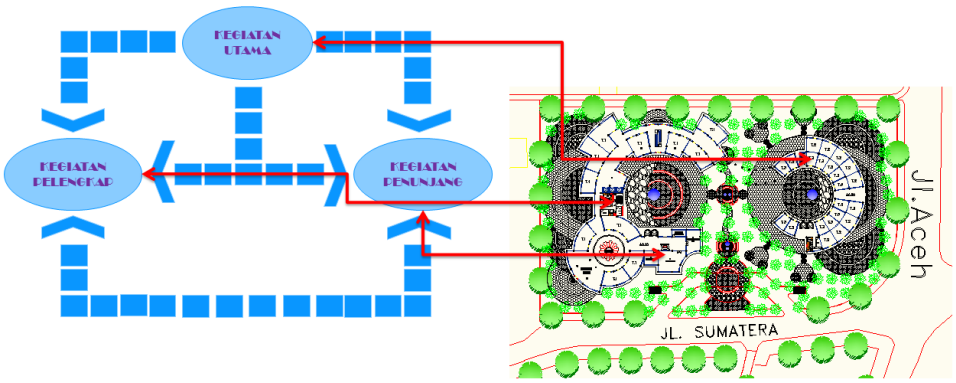
Gambar 5.11 Pembuangan Sampah



Gambar 5.12 Skema Pembuangan Sampah

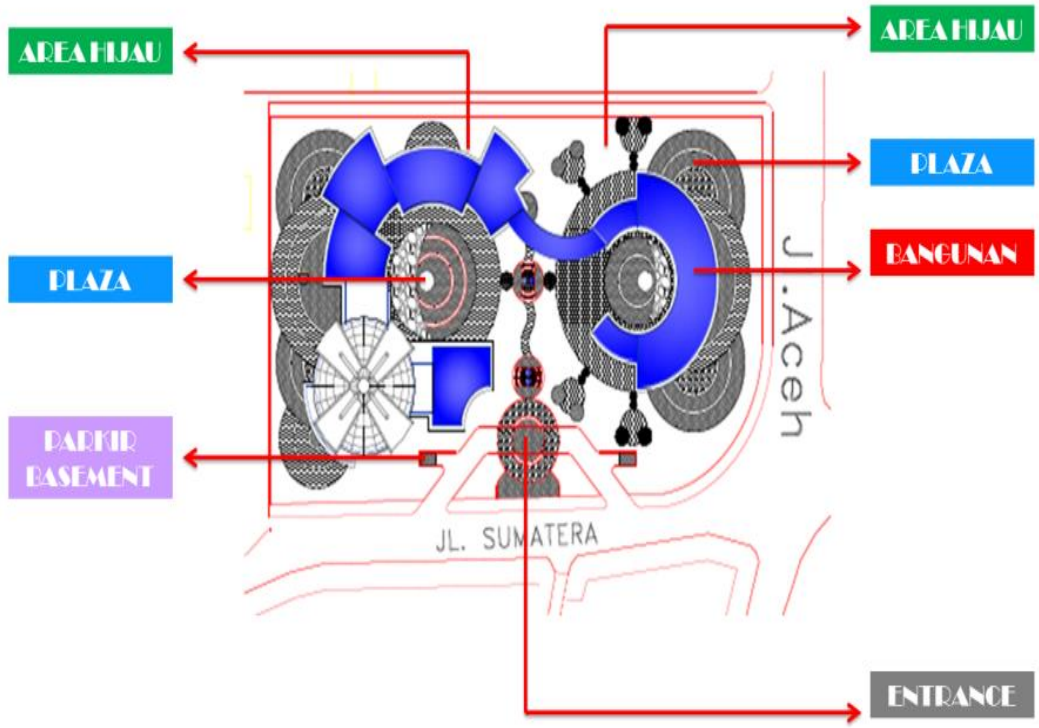
5.5 KONSEP PERENCANAAN TAPAK

Zoning tapak direncanakan berdasarkan kelompok kegiatan, seperti yang sudah dianalisa dengan pertimbangan beberapa aspek, yaitu: Lingkungan Tapak, Pola Pencapaian & Sirkulasi, View, Orientasi, Arah Angin, Lintasan Matahari, dll.



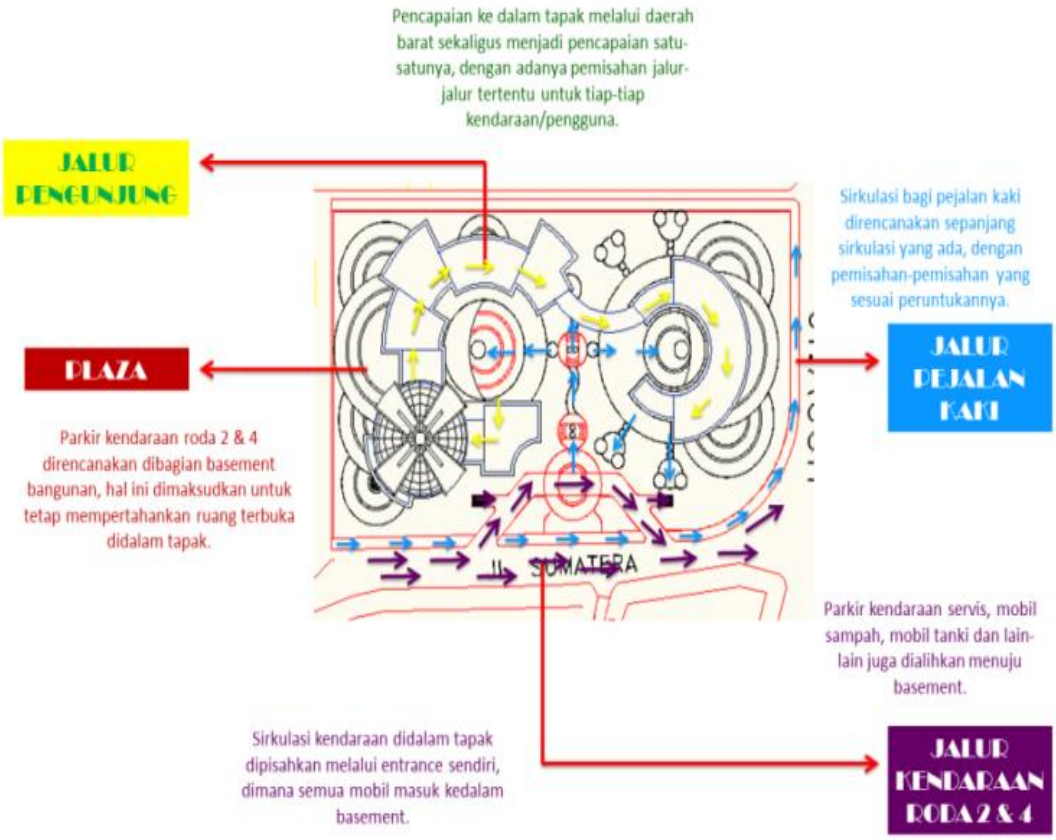
Gambar 5.13 Perencanaan Tapak

5.6 KONSEP PEMINTAKATAN



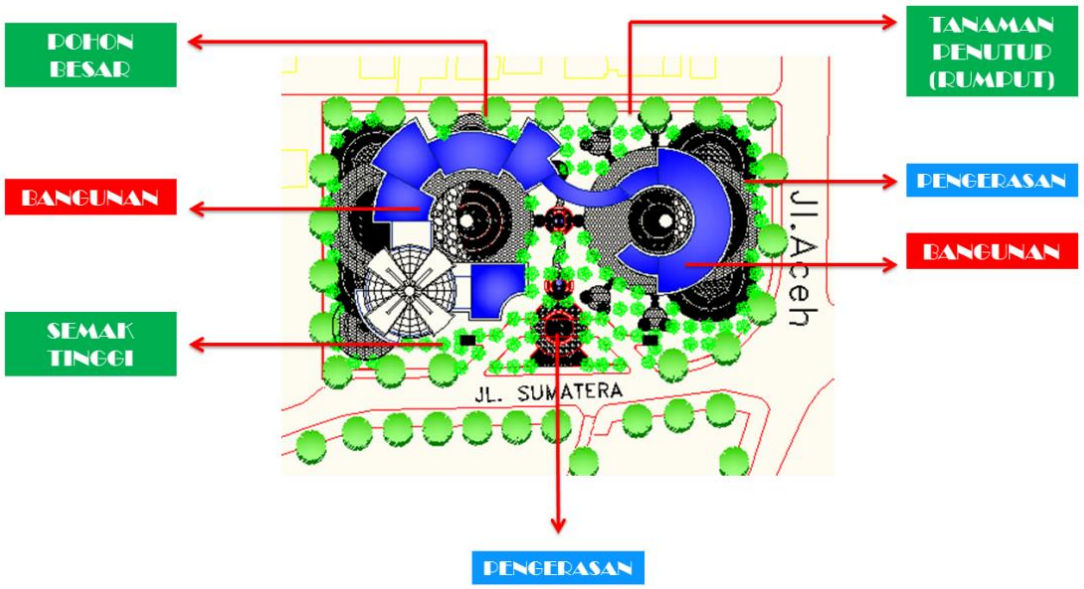
Gambar 5.14 Zoning

5.7 KONSEP PENCAPAIAN DAN SIRKULASI



Gambar 5.15 Konsep Sirkulasi

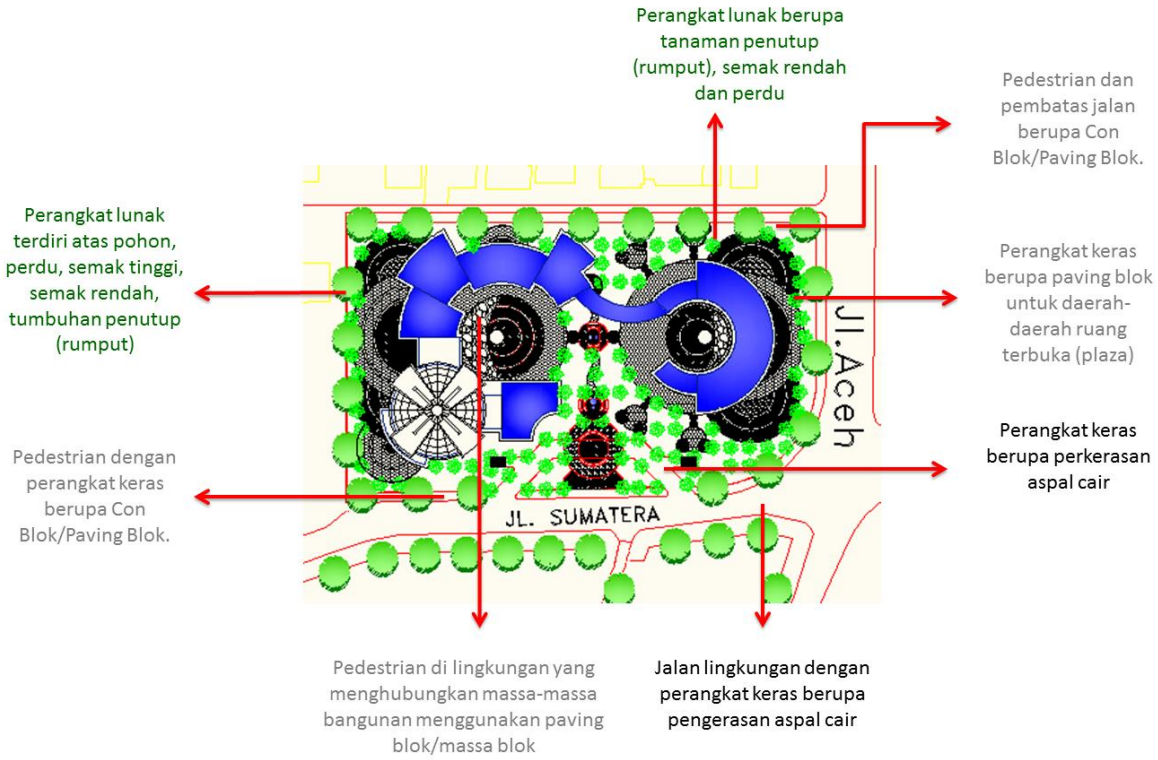
5.8 KONSEP POLA RUANG LUAR DAN PENGHIJAUAN



Gambar 5.16 Konsep Open Space

5.9 KONSEP LANSEKAP

Perangkat pengisi pertamanan direncanakan sesuai dengan fungsi dan kebutuhan dalam tapak perencanaan.



Gambar 5.17 Konsep Lansekap