

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Proyek

Saat ini kendaraan merupakan benda yang dibutuhkan bagi kehidupan sehari - hari. Namun seiring berkembangnya waktu memodifikasi kendaraan menjadi sebuah gaya hidup yang dapat memunculkan karakter dan gengsi tersendiri bagi pemiliknya.

Sebuah gedung pusat eksibisi otomotif dan workshop modifikasi merupakan sebuah perencanaan desain yang bertujuan menciptakan wadah bagi manusia yang nyaman dengan penekanan desain post modern, futuristic (*Hi-Technology*) dan memiliki unsur budaya Yogyakarta. Karena Yogyakarta merupakan sebuah Kota yang masih kental dengan adat dan budayanya sehingga peranan desain dengan kaitan budaya merupakan salah satu aspek yang perlu diterapkan dalam perencanaan desain.

Sebuah *Pusat Eksibisi dan Modifikasi Otomotif di Yogyakarta* merupakan sebuah pusat pelaksanaan pameran otomotif yang ditujukan bagi kendaraan yang memiliki keunggulan dalam modifikasi bentuk maupun mesin dan produk pabrikan baru. Sesuai dengan tema bangunan merupakan bangunan perdagangan dan jasa yang berifat komersil rekreatif yang bertujuan dapat mewadahi kegiatan bagi penggemar otomotif juga menyediakan fasilitas workshop terbuka dalam modifikasi otomotif. Fasilitas workshop terbuka ini merupakan hal baru yang belum umum diketahui oleh masyarakat umum. Dengan

desain ini akan memunculkan opini terhadap masyarakat bahwa modifikasi merupakan hal yang tidak hanya menarik pada hasil namun juga menarik dalam prosesnya.

Sebagai gedung pameran maka disediakan berbagai jenis fasilitas yang dapat mewadahi kegiatan yang berhubungan dengan kegiatan otomotif seperti halnya (*gathering* komunitas, jamboree, festival). Gedung eksibisi ini dirancang dengan skala Nasional untuk dapat menampung pengunjung dengan skala yang cukup besar.

1.2. Ketertarikan

Berpartisipasi menyediakan fasilitas berupa wadah dengan jenis kepentingan spesifik otomotif khususnya bagi masyarakat di Yogyakarta yang dapat menjadi sebuah ajang keunggulan yang dimiliki Yogyakarta dalam sektor otomotif berkembang. Serta memunculkan kesan masyarakat luas terhadap Kota Yogyakarta untuk memiliki keunggulan pada sektor karya otomotif menjadi sebuah ketertarikan untuk dapat berkontribusi dalam menyediakan fasilitas secara spesifik sesuai dengan yang diharapkan oleh masyarakat penggemar otomotif.

1.3. Kepentingan Mendesak

Di kota Yogyakarta pada saat ini menjadi salah satu kota maju yang sering menjadi tempat sebagai tujuan bagi para pecinta otomotif untuk melangsungkan festival serta bermacam pameran otomotif khususnya roda4 menjadi suatu permasalahan terkait tersedianya lahan dengan

skala cukup luas untuk dapat menampung kegiatan tersebut. Oleh adanya masalah terkait penyediaan fasilitas bagi masyarakat berupa sebuah *Pusat Eksibisi dan Modifikasi Otomotif* menjadi kepentingan yang harus disediakan bagi masyarakat.

1.4. Kebutuhan

Bangunan dengan fungsi utama sebagai pusat sarana eksibi yang juga pada waktu-waktu tertentu dapat digunakan sebagai fungsi kegiatan majemuk untuk menjadi sebuah ruang public terpadu dengan target berskala Nasional. mencakup 10.000 pengunjung serta kebutuhan lahan yang luas untuk dapat mencakup hingga 1.000 unit roda 4 dan pada ruang bangunan dan dapat mencakup hingga 100 unit roda 4 sebagai area eksibisi.

1.5. Ketertarikan

Kebutuhan potensi akan adanya pusat eksibisi ini dapat menjadi ruang terpadu bagi penggemar otomotif di Yogyakarta dan sekitarnya yang pada saat ini belum terdapat wadah untuk mencukupi dengan skala Nasional. Selain itu menjadi sebuah daya tarik baru bagi masyarakat yang dapat memberikan minat masyarakat dan wisatawan untuk datang ke Yogyakarta sehingga menjadikan Kota Yogyakarta menjadi lebih berkembang dan maju dari beberapa sektor terkait khususnya sektor pariwisata.

1.6. Tujuan dan Sasaran Pembahasan

1.6.1. Tujuan

Tujuan utama didirikannya Pusat Eksibisi dan Modifikasi Otomotif ini dapat menarik wisatawan domestik dan mancanegara penggemar otomotif serta menyediakan wadah untuk melaksanakan kegiatan - kegiatan terkait otomotif dan modifikasi yang bersifat masal. Rencana kapasitas bangunan dengan skala Nasional yang dapat mencakup hingga ± 10.000 pengunjung. Eksibisi yang ditampilkan seputar otomotif dan modifikasi, sasaran pengunjung utama adalah penggemar otomotif dan kalangan masyarakat umum.

1.6.2. Sasaran

Sasaran yang diharapkan yaitu dengan memberikan fasilitas – fasilitas yang dapat mewadahi berbagai jenis kegiatan masyarakat terhadap kegemaran otomotif sehingga bangunan ini akan menjadi salah satu tujuan masyarakat dengan kepentingan otomotif dari semua kalangan dan segala usia sebagai sarana tujuan rekreasi dan perdagangan.

1.7. Lingkup Pembahasan

Dalam perancangan gedung eksibisi ini terdapat lingkup pembahasan yang akan ditekankan meliputi penataan ruang arsitektural dan efektifitas bangunan.

Sebuah rancangan gedung pameran bertujuan untuk dapat menciptakan ruang terpadu bagi masyarakat yang dapat bermanfaat untuk memunculkan opini masyarakat terhadap kegemaran seputar otomotif. Gedung pameran dengan skala Nasional yang direncanakan dapat mencakup hingga 10.000 orang dalam tempo bersamaan dengan beberapa fasilitas pembagi berupa bangunan utama yaitu gedung pameran, workshop, retail, taman aktif dan area outdoor sebagai area meeting point apabila berlangsung sebuah kegiatan festival maupun kegiatan yang mengundang banyak masa sehingga diperlukan lokasi yang dapat menampung kendaraan dari pengunjung maupun peserta festival.

Point interest dari perencanaan gedung pameran otomotif ini memunculkan workshop modifikasi dengan karakter terbuka, atau sifatnya dapat diamati secara langsung sehingga masyarakat dapat mengamati proses modifikasi yang diharapkan memunculkan kesan yang menarik terhadap proses pengerjaan modifikasi.

1.8. Metoda Pembahasan

Metoda pembahasan yang dipergunakan menyusun landasan teori pemrograman dan perancangan ini adalah metoda deskriptif kualitatif dan komparatif, metoda deskriptif kualitatif dan komparatif, metoda deskriptif kualitatif merupakan analisis uraian masalah. Sedangkan metoda komparatif merupakan analisis uraian masalah dan

studi banding yang menghasilkan data primer dan pengumpulan data sekunder.

1.8.1. Metoda pengumpulan data primer

- **Studi observasi**

Data primer diperoleh dengan melakukan observasi, diantaranya:

1. Meninjau lokasi untuk mengetahui kondisi eksisting lingkungan.
2. Mengamati studi perilaku dan aktifitas masyarakat hal otomotif di sekitar lingkungan.
3. Mengamati hal – hal yang berkaitan dengan lokasi eksisting seperti sarana prasarana dan fasilitas – fasilitas di sekitar lokasi yang mungkin berpengaruh bagi bangunan Eksibisi Otomotif di Yogyakarta.
4. Dokumentasi dengan foto keadaan lokasi .
5. Mengunjungi bangunan dengan fungsi yang sama ataupun memiliki kemiripan Jogja Expo Centre (*JEC*).
6. Mengamati jenis-jenis lokasi yan kerap kali digunakan sebagai alternative melakukan kegiatan pameran otomotif.
7. Mengumpulkan data terkait frekuensi jadwal pelaksanaan event otomotif di Yogyakarta.

- **Wawancara**

Wawancara yang dapat dilakukan adalah melakukan sesi tanya jawab terhadap narasumber terkait dengan jenis aktivitas atau kegiatan yang berkaitan dengan proyek sejenis.

1.8.2. Metoda pengumpulan data skunder :

Data skunder diperoleh melalui internet mengenai teori yang berkaitan dengan bangunan dan studi literatur mengenai standar berdirinya sebuah Gedung Eksibisi Otomotif, mencari data tentang peraturan bangunan seperti GSB, KDB, KLB dan rencana tata ruang kota yang sesuai dengan wilayahnya dan berkaitan dengan fungsi bangunan, yaitu bangunan pameran komersil.

1.8.3. Metoda penyusunan dan analisis

Metoda yang dipakai dalam penyusunan penulisan dan analisis antara lain :

- **Metoda Induktif**

Pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mencari data yang berhubungan dengan proyek. Kemudian melakukan wawancara dengan narasumber, observasi di lapangan dan mendokumentasikan data dari proyek yang telah diamati.

- **Metoda Deduktif**

Pengumpulan data dari studi literatur dan mencari data browsing. Tahap berikutnya mengumpulkan data yang mendukung untuk keperluan programing dan desain. Dilakukan

analisis hingga tersusun landasan teori dan pemrograman arsitektur.

1.8.4. Metoda pemrograman arsitektur

Terdapat dua tahap pemrograman, tahap analisis dan sintesa :

- *Tahap analisis*

Berisi tentang metoda pemrograman meliputi analisis yang dilakukan berdasarkan data lokasi. Kemudian akan muncul perhitungan terhadap kebutuhan ruang dan persyaratan standar yang dibutuhkan pada kebutuhan ruang, kenyamanan visual, thermal, kapasitas dan skematik serta material – material apa saja yang akan digunakan dalam perancangan proyek arsitektur.

- *Tahap sintesa*

Berisi mengenai implementasi hasil pengolahan data dan analisis sebagai acuan dalam pemrograman untuk memecahkan permasalahan dan desain yang dibutuhkan.

1.8.5. Metoda perancangan arsitektur

Metoda yang digunakan dalam tahap perancangan arsitektur meliputi :

- Konsep

Dalam tahap perancangan konsep ditentukan bagaimana pendekatan yang akan dilakukan dalam proses perancangan

berdasarkan hasil data yang telah didapatkan dari tahap pemrograman.

- Tahap desain skematik

Proses yang berisi gagasan maupun konsep desain yang di dapat dari analisis. Produk yang dihasilkan berupa sketsa – sketsa.

- Pengembangan rancangan

Mengembangkan rancangan skematik ke dalam desain yang skalatis dan menyesuaikan terhadap masalah yang ada dalam tahap pemrograman dalam implementasi konsep desain sehingga didapatkan rancangan yang dapat dipertanggung jawabkan serta sesuai dengan kebutuhan fungsinya.

- Pembuatan detail

Menyertakan detail – detail berupa gambar kerja dua dimensional dan tiga dimensional pada bagian – bagian yang membutuhkan perhatian khusus maupun bagian penting yang ditonjolkan dalam pembuatan desain.

- Presentasi

Pada penyelesaian proses perancangan arsitektur yang telah dikerjakan. Tahap berikutnya yang dilakukan adalah mempresentasikan hasil perancangan.

1.9. Sistematika Pembahasan

1.9.1. BAB I : Pendahuluan

Pada bab pendahuluan membahas mengenai pengantar proyek dan pengenalan awal dari seluruh uraian materi landasan & teori program. Sub bab yang akan dibahas lebih mendalam diantaranya : latar belakang proyek, tujuan dan sasaean pembahasan (metoda pengumpulan data, metoda penyusunan dan analisis metoda pemrograman perancangan arsitektur), dan sistematika pembahasan (pendahuluan, tinjauan proyek, analisis pendekatan arsitektur, program arsitektur dan kajian teori).

1.9.2. BAB II : Tinjauan Proyek

Pada bab ini membahas mengenai deskripsi umum, pengantar terhadap permasalahan, dan wawasan tentang kasus maupun proyek dalam kajian makro. Dalam bab ini, pembahasan akan terurai secara umum dengan pendekatan makro. Sub bab yang akan dibahas selanjutnya adalah : tinjauan umum (Gambaran umum latar belakang perkembangan – tren, dan sasaran yang akan dicapai dalam perancangan arsitektur. Tinjauan khusus (terminologi, kegiatan, spesifikasi, dan persyaratan desain, deskripsi konteks kota, urgensi, relevansi, studi banding kasus proyek sejenis, dan permasalahan desain), kesimpulan, batasan, dan anggapan.

1.9.3. BAB III : Analisis Pendekatan Program Arsitektur

Pada bab ini akan membahas uraian secara kualitatif dan kuantitatif pada analisis program arsitektur. Sub bab yang akan dibahas lebih lanjut diantaranya : analisis pendekatan arsitektur (studi aktifitas, studi fasilitas, studi kasus, studi luas bangunan dan lahan, studi citra arsitektural), analisis sistem bangunan (studi sistem struktur, studi sistem utilitas, studi terapan budaya dan studi pemanfaatan jenis teknologi yang akan diterapkan pada bangunan), dan analisis mengenai pendekatan konteks lingkungan (analisis pemilihan lokasi dan analisis pemilihan tapak).

1.9.4. BAB IV : Program Arsitektur

Pada bab ini akan membahas mengenai uraian kualitatif dan kuantitatif dengan dasar analisis pendekatan pada BAB I – BAB III yang merupakan kesimpulan secara menyeluruh dari uraian terdahulu. Sub bab yang dibahas lebih lanjut diantaranya (konsep program, tujuan perancangan, faktor penentu perancangan, faktor persyaratan, dan program arsitektur (program kegiatan, program sistem struktur, dan program sistem utilitas)).

1.9.5. BAB V : Kajian Teori

Pada bab ini akan membahas mengenai uraian kajian teori penekanan desain dan kajian teori permasalahan dominan yang ada pada perancangan bangunan. Sub bab yang akan dikaji lebih

mendalam (interpretasi dan elaborasi dari penekanan desain dan teori permasalahan dominan, studi preseden, dan kemungkinan implementasi teori ke dalam kasus pada proyek yang dibahas.

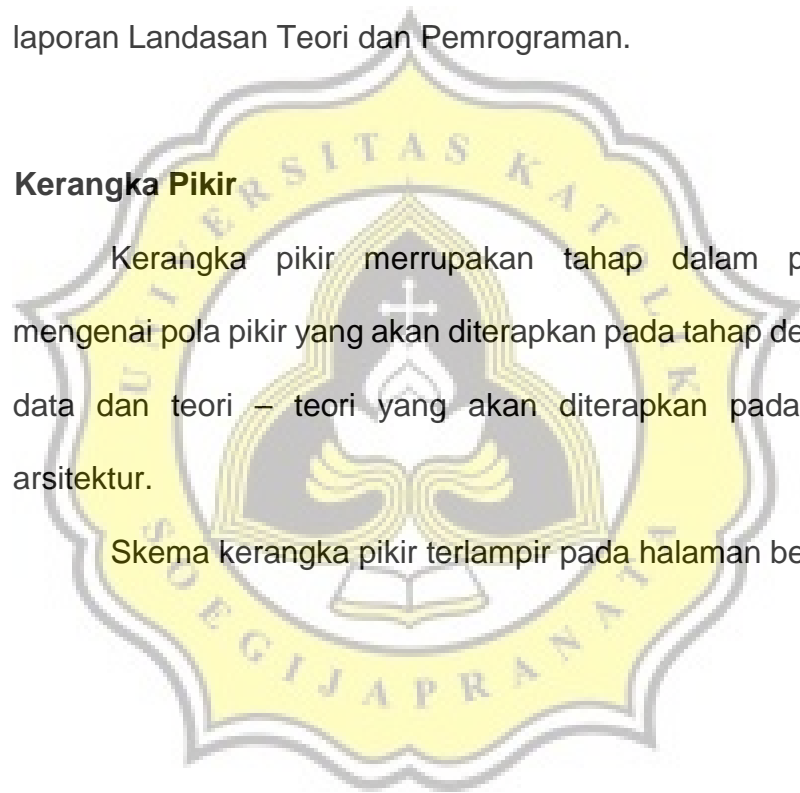
1.9.6. Daftar Pustaka

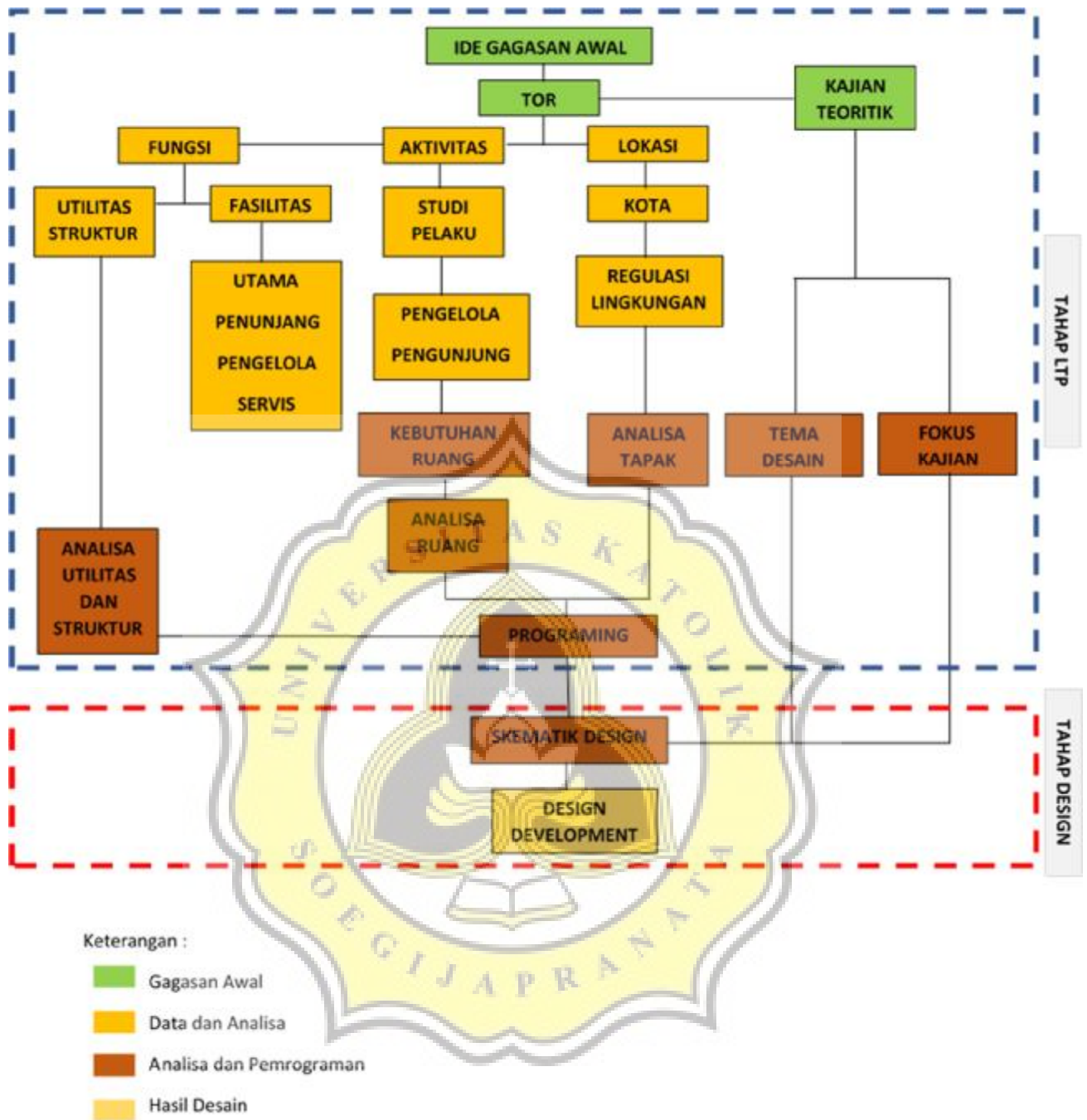
Berisi tentang data dan sumber referensi yang digunakan baik berupa literatur secara kepastakaan maupun data untuk penyusunan laporan Landasan Teori dan Pemrograman.

1.9.7. Kerangka Pikir

Kerangka pikir merupakan tahap dalam perancangan mengenai pola pikir yang akan diterapkan pada tahap desain melalui data dan teori – teori yang akan diterapkan pada rancangan arsitektur.

Skema kerangka pikir terlampir pada halaman berikut :





Skema 1. 1 Pola Kerangka Pikir
Sumber : Dokumen pribadi