

3. PERANCANGAN BANGUNAN

3.1. Konsep Perancangan

Dasar dari perancangan grha BMW ini adalah filosofi dari BMW itu sendiri, dimana bangunan ini harus bisa mencitrakan BMW. Maka pendekatan yang digunakan adalah pendekatan *intagible metafor* dari slogan yang dimiliki oleh BMW, yaitu “*Ultimate Driving Experience*”.

Sesuai dengan slogan yang dimiliki, citra BMW dapat tergambarkan kedalam 3 unsur utama yaitu *ultimate*, *driving*, dan *experience*.

3.1.1. Unsur “*Ultimate*”

Ultimate dapat diartikan sebagai sebuah akhiran dari sebuah perjalanan, tetapi akhiran ini bukan merupakan akhiran yang biasa. Dari sini dapat dilihat bahwa BMW menggambarkan bahwa dirinya dalam menciptakan sebuah kendaraan maka hasilnya akan lebih baik dari pada yang lain.

3.1.2. Unsur “*Driving*”

Unsur *driving* pada slogan BMW lebih berarti kearah pekerjaan, yaitu menyetir. Dari sini tergambar bahwa BMW menciptakan sebuah mesin untuk dikendarai oleh manusia.

3.1.3. Unsur “*Experience*”

Experience sendiri pada sloga BMW berarti pengalaman. Pengalaman dapat terjadi apabila seseorang sudah menjalani sesuatu bagi dirinya.

Jadi slogan BMW itu dapat diartikan sebagai pengalaman terbaik seseorang ketika ia berkendara, terlebih-lebih ketika ia mengendarai kendaraan produksi dari BMW. Dalam bahasa arsitektur slogan ini dapat diartikan sebagai berikut :

- *Ultimate* : identik dengan bentuk bangunan yang meledak dan lain dari pada yang lain.
- *Driving* : digambarkan dengan bentuk yang memiliki pengulangan, alur dan arah yang jelas, sesuai dengan pengertian *driving* yaitu mengarahkan.
- *Experience* : pada arsitektur digambarkan menciptakan ruang-ruang yang memiliki suasana yang berbeda-beda sehingga orang ketika berada di ruang itu dan di ruang yang lainnya memiliki perasaan yang berbeda-beda meskipun berulang-ulang

Bangunan Grha BMW di Surabaya ini harus bisa mengkombinasikan ke 3 unsur dalam slogan BMW tersebut sehingga bangunan ini nantinya akan memiliki citra dari BMW. Maka kombinasi unsur diatas tersebut menghasilkan komposisi massa yang mengalir, dengan perulangan yang tidak sama persis dan pada akhirnya menuju sebuah akhir yang lain dari pada yang lain.

Massa yang mengalir dan perulangan bentuk melambangkan unsur *driving*.

Bentukan akhir yang berbeda dari yang lain melambangkan unsur *ultimate*.

Sedangkan unsur *experience* lebih banyak dihadirkan pada bagian interior.

3.2. Pendekatan Perancangan

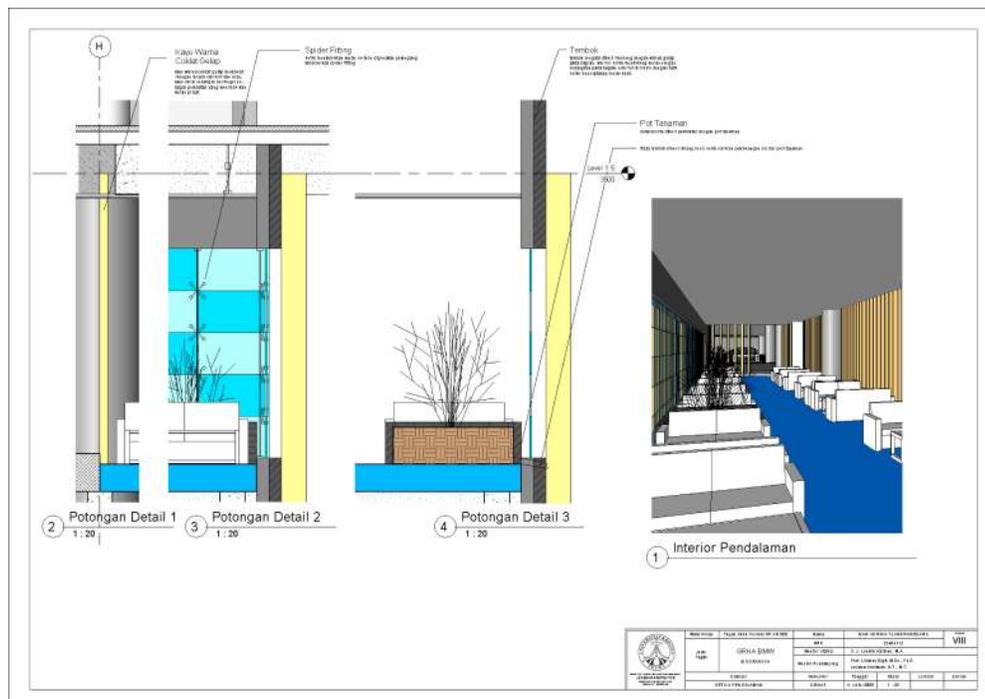
Pendekatan perancangan yang diambil adalah pendekatan *intangible metafor* dari slogan BMW yang dianggap sesuai dengan konsep perancangan desain yang ingin menampilkan ekspresi bangunan yang menggambarkan citra merek BMW. Pendekatan *intangible metafor* ini diaplikasikan pada bentuk dasar massa bangunan yang mengikuti sifat dari tiap unsur yang menjadi konsep perancangan, yaitu *ultimate* (akhir yang paling menonjol beda), unsur *driving* (perulangan yang teratur tapi tidak sama) dan unsur *experience* (perasaan orang yang berbeda-beda).

Bangunan secara keseluruhan merupakan bangunan dari beberapa massa yang digabungkan menjadi sebuah kesatuan dengan perulangan-perulangan teratur tetapi tidak sama yang mengalir menuju sebuah akhir yang berbeda dari yang lain.

Tetapi perwujudan dari pendekatan yang ini tidak berhenti sampai pada bagian eksterior bangunan saja, karena ada unsur yang lebih bisa diterapkan pada bagian interior.

3.3. Pendalaman Perancangan

Permasalahan desain yang cukup penting disini adalah bagaimana menciptakan susunan eksterior dan suasana interior bangunan yang dapat menjadi pengalaman yang tidak mudah dilupakan bagi pengunjung bangunan ini. Selain itu juga perlu dipertimbangkan berkaitan dengan fungsi bangunan yaitu bangunan komersial dan fasilitas umum yang harus jelas. Maka untuk mengatasi masalah ini dipilihlah pendalaman karakter ruang. Penerapan pendalaman ini dalam desain adalah melalui pemilihan warna, material, tekstur dan permainan cahaya yang sangat berpengaruh terhadap suasana sebuah ruangan



Gambar 3.1. Pendalaman Perancangan

3.4. Pola Penataan Massa Bangunan

Bangunan Grha BMW di Surabaya ini terdiri terdiri dari satu macam komposisi massa yang diulang-ulang tetapi bentuk dan arah orientasinya tidak ada yang yang sama untuk menggambarkan unsur *driving*, massa yang paling akhir untuk menggambarkan unsur *ultimate*.

Bentukan massa dasarnya terdiri dari 5 massa persegi panjang yang disusun dan dirubah sesuai dengan konsep yang digunakan. Yang terlihat jelas dari *entrance* hanya 3 massa, karena 2 massa yang lain berada di belakangnya. Arah orientasi yang berbeda antara massa yang satu dengan massa yang lain membuat bangunan ini terlihat mengalir dan memiliki bidang tangkap yang menarik bagi orang yang melaju dari arah Utara maupun Selatan.



Gambar 3.2. Penataan Massa Bangunan

3.5. Bentuk dan Penampilan Bangunan

Konsep yang sudah didapat dari pendekatan diatas kemudian diaplikasikan kedalam desain, sehingga desain mempunyai suatu arti yang membedakannya dari desain yang lain.

Kembali ke konsep *intangible metafor* slogan BMW, dimana dapat menghasilkan sebuah bahasa arsitektur yang dapat diterapkan kedalam desain bentukan bangunan.

Bentukan massa yang dihasilkan berupa bentukan massa yang dinamis sebagai perwujudan *driving*. Bentuk yang dinamis itu didapatkan dari pengulangan massa dasar yang sudah di rubah sehingga antara yang satu dengan

yang lainnya tidak ada yang sama. Untuk mewujudkan konsep *ultimate* kedalam bentuk maka ada satu massa yang sengaja dibuat berbeda dari massa yang lain.

Untuk fasade bangunan banyak dipergunakan kaca untuk menggambarkan kesan *high-class* sesuai dengan citra BMW yang merupakan kendaraan untuk golongan menengah-atas. Bidang-bidang masif dikurangi sebanyak mungkin untuk menghindari kesan berat, meskipun harus ada bidang masif maka material yang digunakan pun harus sejenis metal karena kesan yang ditimbulkan dari bahan metal akan lebih ringan daripada beton.



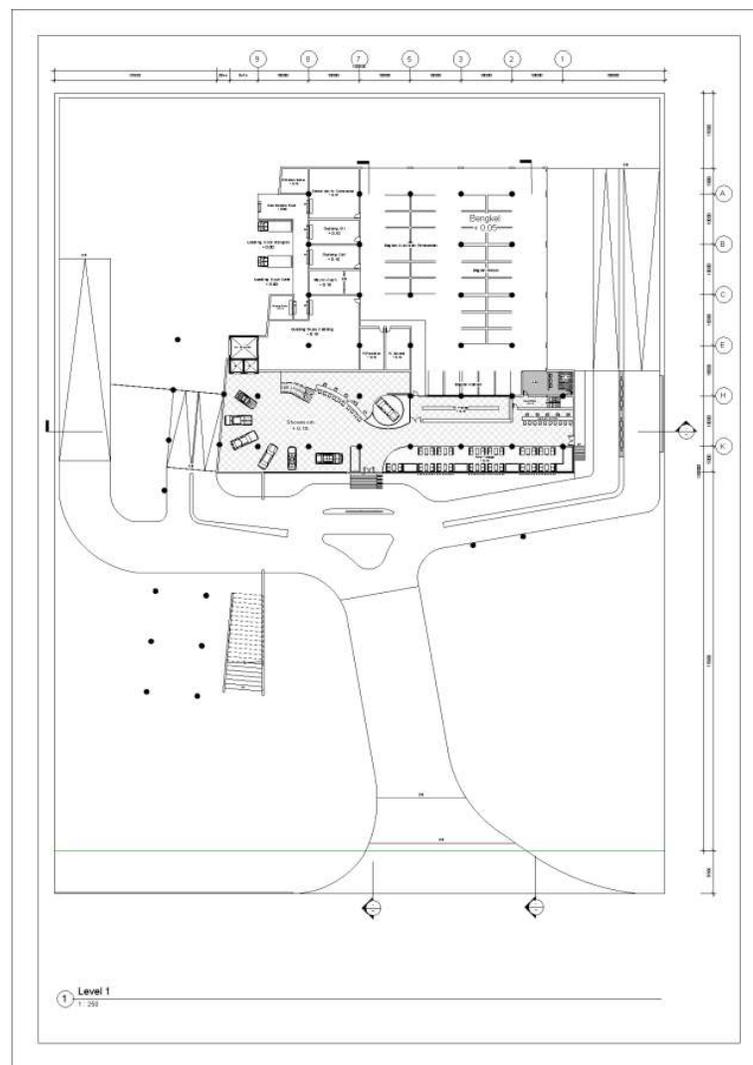
Gambar 3.3. Bentuk Bangunan



Gambar 3.4. Penampilan Bangunan

3.6. Pola Penataan Ruang Dalam Bangunan

Berbicara mengenai program ruang tentu sangat erat kaitannya dengan fasilitas apa saja yang tersedia dibangunan ini. Dimana diupayakan penataan ruang ditata berdasarkan *zoning* dan hirarki ruang. Ruang-ruang ditata secara fungsional, namun tetap dalam kesinambungan alur, sehingga jalur sirkulasi pengunjung terarahkan sesuai dengan konsep dan antara sirkulasi pengunjung dan pengelola serta servis tidak saling terganggu.



Gambar 3.5. Lay-out Plan

3.7. Fasilitas Dalam Bangunan

- Fasilitas Edukasi

Fasilitas edukasi merupakan salah satu fasilitas pendukung utama dalam proyek ini., disini tergabung beberapa fasilitas.

Yang pertama adalah museum, disini nanti akan dipamerkan karya-karya BMW, baik dari masa lalu, sekarang, maupun yang masih merupakan karya konsep dan belum diproduksi secara massal.

Yang kedua adalah sebuah auditorium, tempat ini nanti nya akan dapat digunakan sebagai tempat untuk memutar film yang berkaitan dengan BMW, ataupun digunakan untuk seminar.

- Fasilitas Rekreasi

Fasilitas ini merupakan fasilitas pendukung bagi fasilitas utama. Yang termasuk dalam fasilitas ini adalah seperti *cafe*, kemudian toko suvenir BMW.

- Fasilitas *Showroom*

Salah satu fasilitas utama dalam proyek ini, digunakan sebagai tempat *men-display* mobil, aksesoris dari BMW, dan yang paling penting disini merupakan tempat terjadinya transaksi jual-beli.

- Fasilitas Bengkel

Juga termasuk fasilitas utama, disini nantinya orang yang sudah memiliki BMW dapat mendapatkan perawatan terhadap kendaraan miliknya (servis)

- Fasilitas Kantor

Fasilitas pendukung bagi proyek ini, karena disini nanti merupakan tempat bagi para pengurus atau pengelola dari bangunan ini untuk bekerja

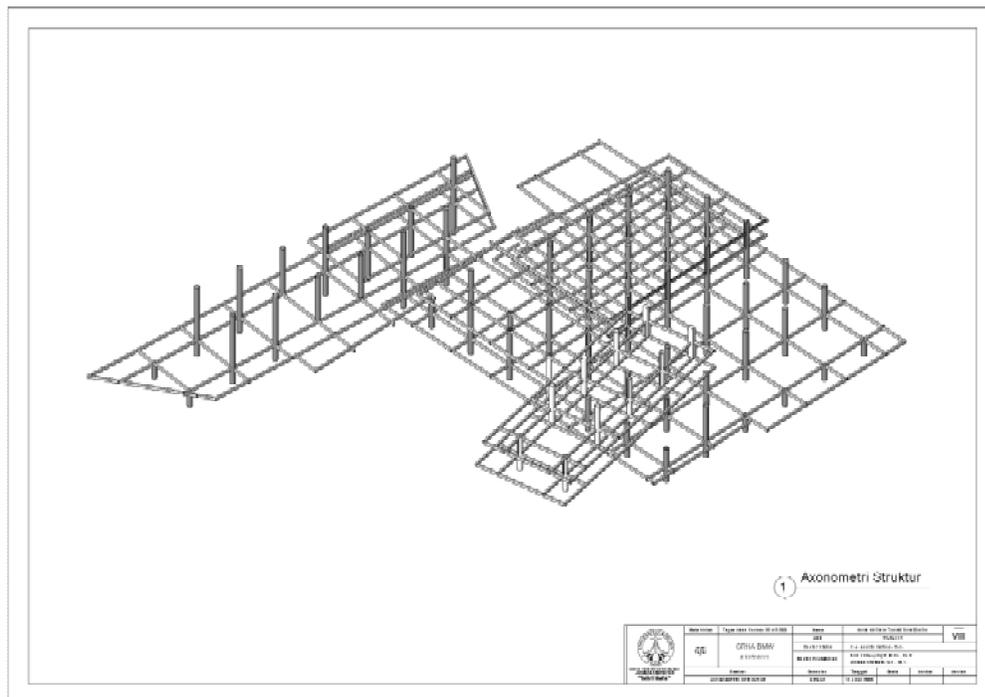
- Fasilitas Servis

Merupakan fasilitas pendukung bagi proyek ini, yang termasuk dalam fasilitas servis ini adalah ruang-ruang mekanikal-elektrikal.

3.8. Sistem Struktur Bangunan

Sistem struktur yang digunakan pada bangunan ini adalah sistem struktur rangka dengan konstruksi baja. Bentangan kolom dibuat menjadi satu grid dengan bentangan 10m, maka digunakan kolom baja dengan penampang 1m².

Untuk struktur atap digunakan struktur dengan sistem *space-truss* untuk mewujudkan kesan ringan pada atap, sekaligus menyesuaikan dengan bahan yang digunakan sebagai penutup atap yaitu baja ringan (zincalum).



Gambar 3.6. Axonometri Struktur

3.9. Sistem Utilitas Bangunan

3.9.1. Sistem Air Bersih

Menggunakan sistem *upfeed* dimana tandon bawah diletakkan di *basement* bangunan. Tandon dibagi menjadi dua, yang pertama untuk melayani ruang pameran, *cafe* dan restoran, museum, dan kantor. Yang kedua adalah untuk melayani bengkel dan taman.

3.9.2. Sistem Air Kotor dan Kotoran

Menggunakan sumur resapan dan *septic tank*, dimana air kotor yang berasal dari toilet dibuang menuju sumur resap, kotorannya dibuang ke *septic tank*. Sedangkan air kotor yang berasal dari taman dibuang langsung menuju saluran kota melalui selokan.

3.9.3. Sistem Jaringan Listrik

Gardu pemindah listrik PLN terletak pada area *basement* dari bangunan. Listrik di alirkan ke bangunan melalui jaringan bawah tanah. Ruang PLN bersebelahan langsung dengan ruang trafo, MDP (*Main Distribution Panel*), dan ruang genset. Dari MDP, jaringan listrik dibagi ke ruang panel tiap lantai di mana pada bangunan ini terdapat 4 ruang panel pembagi (*Sub Distribution Panel*) pada tiap lantai bangunan.

Genset berfungsi sebagai cadangan tenaga jika sewaktu – waktu terjadi pemadaman listrik PLN.

3.9.4. Sistem Pembuangan Sampah

Sistem pembuangan sampah menggunakan sistem *carry out*, yaitu suatu sistem dimana sampah yang ada dikumpulkan pada suatu tempat dan kemudian diangkut oleh mobil khusus untuk dibuang ke penampungan.

Sampah dibuang ke tong sampah dan kemudian dibawa oleh karyawan kebersihan ke tempat pembuangan sementara di area servis yang terletak di *basement*. Sampah tersebut akan diambil setiap hari oleh truk pengangkut sampah melalui jalur *loading dock*. Setelah itu baru dibawa ke tempat pembuangan akhir.

Sedangkan sampah berupa cairan yang berasal dari bengkel, misalnya oli harus diolah terlebih dahulu melewati *oil-trap* sehingga nanti tidak berbahaya bagi lingkungan.