

ABSTRAK

Inggrid

Perancangan Interior

Pusat Komunitas dan Informasi Sepeda Surabaya

Pusat Komunitas dan Informasi sepeda tidak dapat dilepaskan dari konsep perancangan interior. Interior tidak lepas dari prinsip dan unsur desain dalam perancangannya. Penerapan prinsip dan unsur desain dalam perancangan interior diharapkan dapat meningkatkan daya tarik tersendiri bagi komunitas sepeda dan pengunjung melalui penciptaan ruang yang nyaman, unik, dan memiliki organisasi ruang yang baik dalam penataannya sehingga memiliki keselarasan desain. Pusat Komunitas dan Informasi Sepeda merupakan salah satu karya desain perancangan interior yang mengutamakan sisi fungsional dalam pemanfaatan *space* ruang tanpa mengurangi elemen pendukung atau dekorasi sebagai wujud pemenuhan kebutuhan komunitas dan pengunjung dalam pencapaian titik kenyamanan dalam peningkatan mutu dan realisasi hobi yang maksimal sesuai dengan esensinya sebagai tempat pengetahuan dan berkumpul para pecinta sepeda. Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam pengaplikasian prinsip dan unsur desain, antara lain organisasi ruang, elemen pembentuk ruang, elemen pendukung ruang, pencahayaan, penghawaan, dan lain-lain dengan tolak ukur keselarasan dan irama.

Kata kunci : Perancangan, pusat informasi, interior.

ABSTRACT

An art gallery can not be separated from the concept of interior design. The atmosphere is created as a result of the interior can be the main attraction for visitors. By applying the principles of interior design is expected to enhance the comfort, efficiency and organization of space utilization as well as the creation of a harmonious design integrity. Masterpieces of World Art Gallery is one of the design work of the object needed to prioritize interior design in the functional space utilization of space without reducing the support element or decoration as a form of consumer needs in the attainment of satisfaction and comfort in enjoying a maximal collection in accordance with its essence as a place to show off. Things that need to be considered in the application of design principles, including the organization of space, space-forming elements, supporting elements of space, lighting, penghawaan, air circulation, etc

Key words : Structuring, art gallery, interior

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN UBLIKASI ILMIAH.....	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAAN SKRIPSI.....	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xv
1. PENDAHULUAN	1
1.1 Judul Proyek.....	1
1.1.1 Pengertian Judul	1
1.2 Latar Belakang Masalah	2
1.3 Rumusan Masalah.....	4
1.4 Tujuan Perancangan	4
1.5 Manfaat Perancangan	4
1.6 Ruang Lingkup Perancangan.....	5
1.6.1 Luas Perancangan.....	5
1.6.2 Fasilitas Perancangan	5
1.6.3 Pemilihan Lokasi	7
1.6.4 Kondisi Site Secara Umum	7
1.7 Jadwal Perancangan.....	9
1.8 Metodologi Perancangan	9
1.8.1 Data yang diperlukan.....	9
1.8.2 Metode Pengumpulan Data	10
1.8.3 Metode Pengolahan Data.....	10
1.8.4 Metode Analisa Data	11
2. TINJAUAN PUSTAKA	12
2.1 Tinjauan Tentang Sepeda	12
2.1.1 Pengertian Sepeda.....	12
2.1.2 Sejarah Sepeda.....	12

2.1.2.1 Sejarah Sepeda Indonesia.....	13
2.1.3 Sasaran Dalam menyebarluaskan Budaya Bersepeda di Indonesia.....	14
2.1.4 Manfaat Bersepeda	15
2.1.5 Jenis dan Fungsi Sepeda yang dikenal Masyarakat.....	16
2.1.6 Bagian Tubuh Sepeda.....	23
2.1.7 Pemeliharaan , Perawatan dan Keselamatan Bersepeda	24
2.1.8 Perlengkapan Sepeda.....	25
2.1.8.1 Kaos Jersey.....	25
2.1.8.2 Celana	26
2.1.8.3 Helm	26
2.1.8.4 Sarung Tangan.....	27
2.1.8.5 Sepatu Sepeda.....	27
2.1.8.6 Kaos Kaki	27
2.1.9 Menguasai Sepeda	28
2.1.9.1 Memilih Ukuran Rangka	28
2.1.9.2 Menentukan Posisi Tepat di Atas Sepeda	28
2.1.9.3 Tinggi Sadel.....	29
2.1.9.4 Pengaturan Jangkauan Setang	29
2.1.9.5 Parkir Sepeda.....	29
2.1.9.5.1 Parkir di Jalan	30
2.1.9.5.1 Parkir di luar Jalan	30
2.1.9.6 Lalu Lintas Untuk Pengguna Sepeda	31
2.2 Tinjauan Literatur Ruang Perancangan	32
2.2.1 Ruang Pamer/Galeri	32
2.2.2 Kafe	33
2.2.3 Toko.....	33
2.2.4 Toilet.....	33
2.2.5 Area Track	34
2.2.6 Theater	35
2.2.7 Perpustakaan.....	35
2.2.8 Ruang Auditorium	35
2.2.9 Tinjauan Tentang Warna	36
2.2.10 Lantai	37
2.2.11 Dinding.....	39
2.2.12 Plafon.....	39
2.2.13 Sistem Pencahayaan	40
2.2.14 Sistem Penghawaan	41
2.2.15 Sistem Akustik.....	41
2.2.16 Sistem Sirkulasi	42
2.2.17 Sistem Display	44
2.2.18 Sistem Informasi.....	44
2.2.19 Sistem Proteksi Kebakaran.....	45
2.2.20 Sistem Keamanan	46

3. DESKRIPSI LOKASI PERANCANGAN	47
3.1 Data Fisik.....	47
3.1.1 Tapak Luar Bangunan	47
3.1.2 Tapak Dalam Bangunan	49
3.1.2.1 Sistem Struktur.....	52
3.1.2.2 Sistem Utilitas.....	53
3.1.2.3 Sistem Pencahayaan.....	54
3.1.2.4 Sistem Penghawaan.....	54
3.2 Data Non Fisik.....	54
3.2.1 Data Pemakai.....	54
3.2.2 Struktur Organisasi.....	55
3.2.3 Pola Aktivitas Pemakai.....	55
4. DESKRIPSI OBJEK SEJENIS	60
4.1 Data Tipologi.....	60
4.1.1 Rumah Sepeda Indonesia	60
4.1.2 Paguyuban Sepeda Koenopatriot Sejati Surabaya (Senopati)....	62
4.1.3 Bianchi Cafe and Cycles	63
4.1.4 Museum 10 November	64
4.1.5 Toko Sepeda Rodalink	67
5. PROGRAM PERANCANGAN.....	70
5.1 Latar Belakang Perancangan	70
5.2 Lingkup Perancangan	70
5.3 Analisis Lokasi Perancangan.....	71
3.3.1 Analisis Tapak Luar	71
3.3.2 Analisis Tapak Dalam	72
5.4 Programming	74
5.4.1 Analisis Aktivitas Pengguna.....	74
5.4.2 Analisis Kebutuhan Ruang dan Besaran Ruang.....	76
5.4.3 Analisis Karakteristik Ruang.....	80
5.4.4 Hubungan Antar Ruang.....	81
5.4.5 Pola Aktivitas Pengunjung	82
5.4.6 Zoning Grouping	83
6. KONSEP, TRANSFORMASI DESAIN DAN DESAIN AKHIR	86
6.1 Konsep Desain.....	86
6.2 Tema Desain	87
6.3 Karakter, Gaya dan Suasana Ruang	87
6.4 Sistem lingkungan Interior	88
6.4.1 Sistem Pencahayaan	88
6.4.2 Sistem Penghawaan.....	88
6.4.3 Sistem Akustik.....	89
6.4.4 Sistem Komunikasi.....	89

6.4.5 Sistem Proteksi Kebakaran.....	89
6.4.6 Sistem Keamanan	90
6.5 Transformasi Desain.....	90
4.5.1 Layout.....	90
4.5.2 Main Entrance	91
4.5.3 Lobi.....	91
4.5.4 Ruang Theater	92
4.5.5 Ruang Galeri.....	92
4.5.6 Area Santai	93
4.5.7 Kafe	94
4.5.8 Toko.....	94
4.5.9 Kelas	95
6.6 Desain Akhir.....	96
7. SIMPULAN DAN SARAN	114
7.1 Simpulan.....	114
7.2 Saran.....	114
DAFTAR PUSTAKA	116

DAFTAR MATERI PENYERTA

DAFTAR GAMBAR

1.1 Lokasi Site	8
1.2 Denah Site Plan	8
2.1 Sepeda Gunung	19
2.2 Sepeda Jalan Raya.....	20
2.3 Sepeda BMX	21
2.4 Sepeda Mini	21
2.5 Sepeda Angkut	22
2.6 Sepeda Lipat.....	22
2.7 Sepeda Balap.....	22
2.8 Sepeda Fixie.....	23
2.9 Bagian Tubuh Sepeda	23
2.10 Kaos Jersey	26
2.11 Celana	26
2.12 Helm.....	26
2.13 Sarung Tangan	27
2.14 Sepatu.....	27
2.15 Kaos Kaki.....	28
2.16 Studi Ruang Stand Penjualan Sepeda.....	33
2.17 Studi Gerak Sirkulasi Sepeda.....	34
2.18 Sequential circulation.....	42
2.19 Random circulation.....	43

2.20 Radial circulation.....	43
2.21 Linier bercabang.....	44
2.22 Bentuk kotak hidran.....	45
2.23 Jenis-jenis CCTV.....	46
2.24 Model anti-theft alarm.....	46
3.1 Peta Lokasi.....	49
3.2 Kondisi Jalan Sudirman	51
3.3 Tampak Depan Bangunan.....	52
3.4 Tampak Samping Bangunan	52
3.5 Tampak Perspektif Bangunan	52
3.6 Denah Layout Lantai 1 Bangunan	53
3.7 Penataan Ruang Luar dan Lanscape	54
3.8 Pembagian Dilatasi Bangunan	49
4.1 Suasana Interior Rumah Sepeda Indonesia.....	49
4.2 Suasana Rental Rumah Sepeda Indonesia	49
4.3 Suasana Interior Sekretariat Senopati	49
4.4 Suasana Interior Bianchi	49
4.5 Patung Gugus 10 November	49
4.6 Suasana Ruang Diorama Statis	49
4.7 Suasana Ruang Diorama Elektronik	49
4.8 Suasana Ruang Auditorium	49
4.9 Tampak Depan Rodalink Mulyosari	49

4.10 Tampak Suasana Dalam Toko	49
5.1 Latar Belakang Perancangan.....	49
5.2 Ruang Lingkup Perancangan	49
5.3 Hubungan Antar Ruang	49

DAFTAR TABEL

2.1 Perawatan Sepeda	24
2.2 Keuntungan dan Kerugian Parkir di Jalan	30
2.3 Keuntungan dan Kerugian Parkir di Luar Jalan.....	31
2.4 Persyaratan Lingkungan Ideal dalam Bersepeda	31
2.5 Kekurangan dan Kelebihan Bentuk Auditorium.....	35
2.6 Perbandingan beberapa material penutup lantai	37
2.7 Variasi material dinding.....	39
2.8 Variasi material plafon	40
5.1 Aktivitas Pengguna	75
5.2 Kebutuhan Ruang dan Besaran Ruang.....	77
5.3 Karakteristik Ruang	80