

4. KONSEP PERANCANGAN

4.1. Tema Perancangan

Tema yang dipakai dalam perancangan kafe galeri ini yaitu:

- *Skatepark*

Merupakan arena bermain *skateboard* yang terdiri dari bermacam-macam bentuk. Antara *skatepark* satu dengan lainnya tidak mungkin sama, karena pada setiap *skatepark* mempunyai desain, rintangan dan karakteristik yang berbeda-beda.

Arena bermain *skateboard* dibedakan menjadi dua yaitu:

- *Vert Ramp*

Arena bermain *skateboard* yang berbentuk U. disebut *vert* yang berasal dari kata "*vertical*". Pemain *skateboard* pada *vert ramp* disebut *Vert Skater*.

- *Street Skate*

Arena bermain *skateboard* yang terdiri dari bermacam-macam rintangan. Area *street* lebih besar dan lebih rawan bahaya dibandingkan dengan *vert*. Pemain aliran *street* disebut sebagai *Street Skater*.

Street skater tidak hanya bermain pada area khusus saja, namun mereka juga menggunakan *street* (jalanan) sebagai tempat bermain. Rintangan yang mereka gunakan apapun untuk dijadikan rintangan, misalnya *railing* tangga, hidran, kursi taman, *safety cone* dan sebagainya.

- > Pada setiap even atau pertandingan, para *skater* **bebas** untuk menampilkan semua trik yang mereka punyai. Bahkan mereka bebas untuk menciptakan trik sendiri. Tidak jarang juga mereka dengan **agresif** dan berani mencoba suatu trik gila yang akhirnya dapat menjadi inspirasi bagi skater lainnya.
Hampir tidak ada peraturan dalam pertandingan *skateboard* selain batas waktu yang diberikan.

4.2. Karakter, Gaya dan Suasana Ruang.

Karakter dari permainan *skateboard* adalah bebas, agresif dan dinamis. Karakter bebas diaplikasikan ke dalam pengaturan sirkulasi lebih luas sehingga

membuat penggunanya merasa bebas. Karakter agresif diaplikasikan pada pengolahan dinding dan plafon yang diekspos. Juga penggunaan warna merah. Sedangkan dinamis diaplikasikan pada bentukan pola lantai.

Suasana ruang dibuat seperti arena bermain skate pada malam hari. Terdapat juga berbagai bentukan *display* serta replika-replika yang menunjang konsep *skateboard*

4.3. Pola Penataan Ruang

Penempatan area kafe galeri ada yang menjadi satu dan ada yang terpisah. Area makan cenderung berada di bagian pinggir dimana area makan diartikan sebagai tribun untuk penonton pada suatu *skatepark*. Sedangkan pada bagian tengah merupakan area untuk bar dan galeri yang diartikan *ramp-ramp* dan *vert ramp*.

Galeri pada kafe terdiri dua jenis yaitu galeri yang hanya memajang produk dan galeri yang menjual produk. Arca pada galeri jual dan galeri pajang dipisah tempatnya. Produk yang dipajang pada galeri pajang meliputi papan, *Iruck*, roda, *clothes*, foto, *action figure*, patung replika *skalar*, sepatu, replika *skatepark*, *yellow cab ramp*. Produk yang dijual pada galeri jual meliputi papan, *truck*, roda, *clothing*, poster, *actionfigure* dan aksesoris.

4.4. Pola Penataan Bentuk, Bahan dan Warna Dari Elemen-elemen Pembentuk Ruang.

4.4.1. Lantai

Bentukin-bentukan pada lantai area makan mengambil bentuk dasar dari *ramp street park*. Menggunakan *finishing* bahan kayu dan terdapat ketinggian lantai yang berbeda-beda. Selain itu di area makan juga ada yang menggunakan *vinyl* bewarna hitam dan putih. Lantai yang menggunakan *finishing vmyl* lainnya yaitu ada area ruang tunggu dan galeri jual yang menggunakan *vinyl* warna biru, area bar memakai lantai *vinyl* hitam serta pada area kasir memakai *vinyl* warna hitam dan putih. Pada bagian tengah ruang menggunakan lantai plesteran semen warna abu-abu. Untuk area dapur menggunakan lantai keramik hitam dan putih ukuran 40x 40 cm.

4.4.2. Dinding

Dinding difinishing dengan graffiti yang merupakan *style* dari *street skater*, juga menggunakan batako dengan diberi motif seperti batu bata yang mengelupas. Pada daerah yang tampak seperti dinding yang mengelupas ini digunakan untuk memajang papan *skateboard*.

4.4.3. Plafon

Untuk menyesuaikan dengan konsep skateboard yang agresif maka sebagian besar diekspos. Hanya pada area bar terdapat plafon gantung yang bentukannya diambil dari bentuk *ramp* yang penuh bentuk lengkung. Bahan yang digunakan yaitu multiplek dengan ketebalan, 1,8 dan 1,5 cm. *Finishing* untuk plafon menggunakan cat duko warna merah, hitam dan biru doff.

4.4.4. Perabot

Perabot sebagian besar menggunakan kayu dan besi dan bentukannya mengambil bentuk dasar dari *street ramp*. Perabot tersebut merupakan *display* dari produk-produk *skateboard*. Juga ada perabot yang menggunakan bahan kaca agrylic yang di dalamnya diberi lampu neon biru. Pada meja bar, bagian tengahnya terdapat kedalaman yang diberi gambar graffiti dengan menggunakan cat fosfor sehingga dengan pencahayaan khusus maka gambar tersebut akan terlihat menyala.

4.4.5. Elemen Dekoratif

Permainan elemen dekoratif terdapat pada logo atau lambang-lambang produk yang beraneka ragam. Bahan yang digunakan yaitu dari serat kaca dan dilem dengan perekat khusus ke dinding.

4.5. Sistem Interior

4.5.1. Tata Udara

Penghawaan buatan berupa AC sentral yang dialirkan melalui *diffuser-difusser* yang ditempatkan pada tempat-tempat yang strategis.

4.5.2. Tata Suara

Untuk akustik ditempatkan speaker-speaker di berbagai tempat yang strategis yaitu di bagian-bagian dinding.

4.5.3. Tata Cahaya

Penerangan yang dipakai yaitu penerangan buatan yaitu lampu *downlight*, *spotlight* dan lampu TL. Lampu *downlight* menggunakan mengeluarkan cahaya kuning. Untuk bagian tengah diberi lampu *spotlight* dengan warna merah, kuning, biru dan hijau untuk memberikan efek tertentu. Pada galeri yang di dinding diterangi dengan spotlight.

4.5.4. Sistem Komunikasi

Sistem komunikasi yang digunakan yaitu dengan menggunakan tombol yang ada di setiap meja makan. Hal ini untuk memudahkan pengunjung jika ingin memanggil waiter untuk melakukan *order*.

4.5.5. Sistem Proteksi Kebakaran

Menggunakan *smoke detector* yang ditempatkan di titik-titik tertentu yang akan terhubung ke pusat apabila ada kebakaran. Selain itu juga terdapat pipa-pipa *sprinkler* yang akan menyemburkan air apabila terjadi kebakaran. Untuk hidran diletakkan di dekat toilet.

4.5.6. Sistem Keamanan

Lokasi proyek berada di dalam gedung mall sehingga keamanan yang ada merupakan fasilitas dari mall tersebut, misalnya dengan adanya petugas keamanan.

Pada area yang terdapat galeri diberi CCTV kamera.