

ABSTRAK

Novel merupakan bacaan sastra yang paling banyak digemari dari berbagai usia. Hal tersebut yang memicu para penggemar novel untuk membentuk sebuah komunitas dimana anggota dapat menyalurkan hobinya baik dalam membaca maupun menulis. Namun, permasalahan yang dimiliki, komunitas tersebut tidak memiliki fasilitas yang memadai dalam melakukan agenda kegiatan yang mereka miliki.

Tujuan dari Novel Community Center ini terbentuk tidak hanya untuk menyediakan wadah tetapi juga ingin kembali meningkatkan minat baca. Dimana, menurut data dunia Indonesia berada pada peringkat kedua terbawah dari 61 negara. Hal ini, dikarenakan masyarakat merasa bosan dengan fasilitas perpustakaan yang terkesan formal dan terlalu monoton.

Maka dari itu, Novel Community Center adalah jawaban dari permasalahan tersebut. Konsep yang digunakan diambil dari 5 proses pembuatan novel yang dimana setiap prosesnya diberikan kata sifat dan digabungkan menjadi satu yaitu “Experience The Story”. Melalui kelima proses tersebut ditunjukkan melalui warna, fungsi, material, bentuk, dll.

ABSTRACT

Novel is one of the most people literatures for people with all ages. For thus reason people are encouraged to form a community where members can link their passion for reading and writing. However the problem is that the community doesn't have any facilities that could accomodate their desires in supporting the various agendas of their activities.

The purpose of the Novel Community Center was formed not only to provide a forum but also to re-increase reading interest. Where, according to world data Indonesia is ranked second in the lowest of 61 countries. This is because people feel bored with library facilities that seem formal and too monotonous.

Therefore the design of the Novel Community Center is considered to be the answer of all these problems. The concept is taken from 5 process of novel, where every process is given the adjective and combined into one called “Experience The Story”. Through the application of the 5 process, is shown by the colour, function, material, shape, and etc.

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
ABSTRAK	ii
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR TABEL	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	3
1.3 Ide Perancangan.....	3
1.4 Rumusan Masalah.....	4
1.5 Tujuan Perancangan.....	4
1.6 Manfaat Perancangan.....	5
1.7 Ruang Lingkup Perancangan	5
1.8 Sistematika Penulisan	6
BAB II LANDASAN TEORI PERANCANGAN NOVEL COMMUNITY CENTER.....	7
2.1 Novel.....	7
2.1.1 Definisi Novel	7
2.1.2 Ciri Novel	7
2.1.3 Struktur Novel	8
2.1.4 Jenis & Manfaat Novel	9

2.1.5 Aktivitas Pembaca Novel	10
2.1.6 Komunitas.....	11
2.2 Perpustakaan.....	14
2.2.1 Sejarah Singkat Perpustakaan	14
2.2.2 Jenis Perpustakaan.....	15
2.2.3 Fungsi & Tujuan Perpustakaan.....	15
2.2.4 Sistem Pelayanan Sirkulasi	17
2.2.5 Struktur Organisasi.....	18
2.2.6 Elemen Desain Interior	20
2.2.6.1 Tata Letak Ruang	25
2.2.6.2 Sirkulasi	27
2.2.6.3 Pencahayaan.....	33
2.2.6.4 Warna	37
2.2.6.4.1 Sifat Warna & Efeknya	37
2.2.6.5 Penghawaan	43
2.2.6.5 Sistem Keamanan.....	37
2.3 Café	45
2.3.1 Definisi Café	45
2.3.2 Fungsi & Tujuan Café.....	46
2.3.3 Sistem Penyajian Café	47

2.3.4 Klasifikasi Fasilitas Kafe	47
2.3.5 Jenis Kegiatan Café.....	48
2.3.6 Persyaratan Umum Café	49
2.3.7 Elemen Desain Interior	49
2.3.8 Standar Ergonomi	51
2.4. Retail.....	57
2.4.1 Definisi Retail.....	57
2.4.2 Tipe Retail.....	57
2.4.3 Standar Ergonomi	58
2.5 Studi Banding	62
2.5.1 Kineruku Bandung	62
2.5.1.1 Sistem cara menjadi anggota kineruku	64
2.5.2 Zoe Café and Library Bandung.....	65
BAB III PERANCANGAN DAN DESKRIPSI PROYEK NOVEL COMMUNITY CENTER.....	68
3.1 Deskripsi Proyek	68
3.2 Deskripsi Site	70
3.2.1 Analisa Site	70
3.2.2 Analisa Bangunan	74
3.3 Pengenalan User Deskripsi	76

3.4 Flow Activity	84
3.5 Kebutuhan Ruang.....	86
3.6 Zoning	87
3.7 Blocking	89
3.8 Bubble Diagram	91
3.8.1 Matriks	92
3.8.2 Studi Image	92
BAB IV PERANCANGAN NOVEL COMMUNITY CENTER DENGAN KONSEP EXPERIENCE THE STORY	91
4.1 Deskripsi Proyek Secara Umum	91
4.2 Tema/Konsep	91
4.2.1 Tema dan Konsep Perancangan	91
4.2.2 Implementasi Konsep.....	93
4. 2.2.1 Konsep Warna.....	93
4.2.2.2 Konsep Bentuk.....	94
4.2.2.3 Konsep Pola	94
4.2.2.4 Konsep Material.....	94
4.2.2.5 Konsep Pencahayaan	95
4.3 Hasil Perancangan.....	96
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	109

5.1 Simpulan 109

5.2 Saran 110



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Novel 10

Gambar 2.2 Pembaca Novel 11

Gambar 2.3 Komunitas Pecandu Buku 12

Gambar 2.4 Jarak Bersih 28

Gambar 2.5 Ukuran dan jarak minimal yang dianjurkan untuk rak lantai untuk akses pengguna perpustakaan 29

Gambar 2.6 Ukuran kebutuhan luas lantai untuk suatu pekerjaan 30

Gambar 2.7 Jarak dalam perpustakaan 31

Gambar 2.8 Ruang Gerak Bagi Penyandang Cacat 31

Gambar 2.9 Sistem Sirkulasi Penempatan & Bukaan Pintu 32

Gambar 2.10 Perpustakaan Merah 37

Gambar 2.11 Perpustakaan Kuning 38

Gambar 2.12 Perpustakaan Biru 39

Gambar 2.13 Perpustakaan Oranye 39

Gambar 2.14 Perpustakaan Coklat 40

Gambar 2.15 Perpustakaan Hijau 41

Gambar 2.16 Perpustakaan Dominan Hitam 42

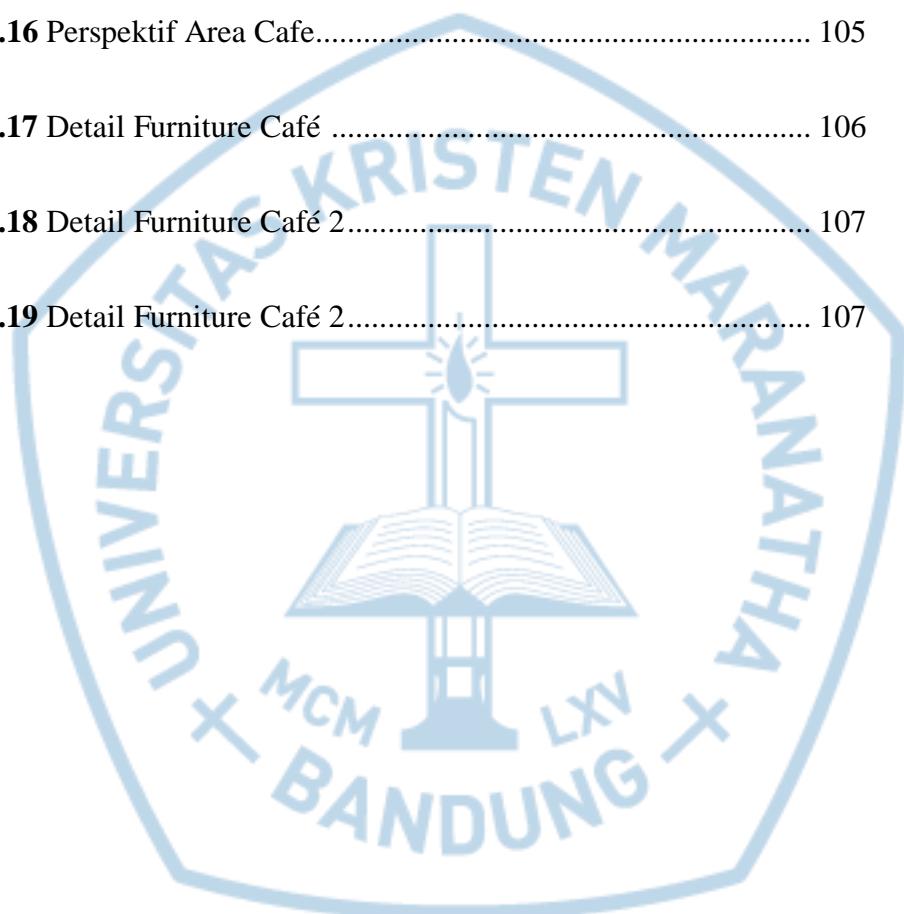
Gambar 2.17 Perpustakaan Putih 43

Gambar 2.18 Powder Extinguisher 45

Gambar 2.19 Jarak Bersih Sirkulasi	50
Gambar 2.20 Dimensi Tubuh Manusia Saat Duduk.....	53
Gambar 2.21 Pengaturan meja secara parallel	54
Gambar 2.22 Pengaturan meja secara diagonal.....	55
Gambar 2.23 Analisa Besaran Modul Ruang Café	55
Gambar 2.24 Tata Letak Café	56
Gambar 2.25 Alternatif penataan lay out	59
Gambar 2.26 Area Taman Kineruku	62
Gambar 2.27 Area Membaca Kineruku	64
Gambar 2.28 Bagian Depan Zoe Library	65
Gambar 2.29 Area Novel.....	66
Gambar 2.30 Bagian Rak Novel.....	66
Gambar 3.1 90 Gourmet.....	68
Gambar 3.2 90 Gourmet...	69
Gambar 3.3 Umur.....	77
Gambar 3.4 Pekerjaan	77
Gambar 3.5 Banyak waktu membaca yang dihabiskan di suatu tempat	78
Gambar 3.6 Lebih senang membaca pada area	78
Gambar 3.7 Lebih memilih membaca	79

Gambar 3.8 Posisi membaca	79
Gambar 3.9 Jenis buku	80
Gambar 3.10 Genre Buku.....	80
Gambar 3.11 Zoning Lt. 1	87
Gambar 3.12 Zoning Lt. 2 & Lt.3	88
Gambar 3.13 Blocking Basement	89
Gambar 3.14 Blocking Lt.2 & 3	90
Gambar 3.15 Bubble Diagram.....	91
Gambar 3.16 Matriks.....	92
Gambar 3.17 Studi Image.....	92
Gambar 4.1 Novel	94
Gambar 4.2 5 Karakteristik Novel	94
Gambar 4.3 Penjabaran Konsep	95
Gambar 4.4 Konsep Warna	95
Gambar 4.5 Konsep Bentuk	96
Gambar 4.6 Konsep Pola.....	96
Gambar 4.7 Konsep Material	97
Gambar 4.8 Konsep Pencahayaan	97
Gambar 4.9 Denah Khusus Lantai 2	99
Gambar 4.10 Potongan Khusus A-D	101

Gambar 4.11 Perspektif Area Lobby.....	101
Gambar 4.12 Material.....	102
Gambar 4.13 Perspektif Area Genre Comedy	103
Gambar 4.14 Perspektif Area E-Novel.....	104
Gambar 4.15 Perspektif Area Genre Fantasi.....	105
Gambar 4.16 Perspektif Area Cafe.....	105
Gambar 4.17 Detail Furniture Café	106
Gambar 4.18 Detail Furniture Café 2	107
Gambar 4.19 Detail Furniture Café 2	107



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Tingkat Pencahayaan Sesuai Jenis Pekerjaan	35
Tabel 3.1 Analisis Site	70
Tabel 3.2 Analisis Bangunan	74
Tabel 3.3. Kebutuhan Ruang.....	86





