

## BAB VI

### PENDEKATAN PERANCANGAN

#### 6.1. Kesetempatan

Menurut Josef Pryotomo (2004 : 33) Asitektur adalah seni merancang sebuah bangunan dengan berbagai fungsi kegiatan yang menunjang aktivitas manusia. Dan Nusantara merupakan istilah yang menggambarkan kawasan Indonesia dengan berbagai keanekaragaman. Arsitektur Kesetempatan merupakan arsitektur pernaungan, ciri khas khusus adalah pada struktur atap, struktur badan, dan struktur landasan. Bagian pada atap adalah yang paling inti dikarenakan atap merupakan sebuah struktur yang melindungi pengguna dari panasnya terik matahari maupun dari derasnya hujan.



**Gambar 6. 1 Dinding Bernafas**

**Sumber : Data Sekundner, <https://homeadore.com/2015/04/06/local-house-architecture/001-local-house-architecture/>**

Pada Gambar merupakan contoh dari sebuah kegiatan dengan kegiatan yang dapat dilakukan di dalam maupun diluar ruangan bangunan. Sehingga dapat memunculkan presepsi bahwa orang yang berada di dalam bangunan dapat menikmati sebagian dari bangunan meskipun dia berada di luar bangunan, sedangkan pada bagian dalam bangunan dapat menikmati sebagian di dalam bangunan namun juga dapat

merasakan suhu maupun kesegaran dari udara alami yang ada diluar. Penggunaan dinding bernafas juga berfungsi agar setiap kegiatan di dalam dapat terlihat dari luar bangunan sehingga dinding dijadikan sebagai fasade yang bersolek menanggapi kondisi iklim di sekitar tapak.



**Gambar 6. 2 Bangunan Panggung**

**Sumber : Data Sekundner, <https://livingasean.com/house/modern-thai-house-traditional-charm/>**

Menurut ( pribadi et al, dalam Agkasa. 2017 ) bangunan panggung memiliki sistem kontruksi pada bidang lantai tidak langsung menyentuh tanah, dengan beberapa tiang tiang penompong pada sistem tersebut. Bangunan Gladak merupakan salah satu bangunan berarsitektur tradisional yang memiliki sistem panggung sehingga meresponi kondisi iklim di Indonesia yang beriklim tropis serta fenomena alam yang ada di Kota Semarang tepatnya pada lokasi tapak bangunan yang berada di Jalan Soekarno Hata memiliki masalah terhadap banjir dan rob. Hal ini dikarenakan penempatan bangunan panggung tidak langsung terkena ke tanah dan memiliki jarak dengan tanah. Hal ini memungkinkan untuk sirkulasi udara agar dapat optimal.

Gunungan pada pewayang digunakan untuk ornamen – ornamen pada bangunan agar dapat memunculkan jati diri sebuah budaya ke dalam sebuah bangunan yang berfungsi sebagai Pusat kreatif Berbasis Kebudayaan di Semarang. Serta digunakannya beberapa filosofi dalam Gunungan Pewayangan tersebut. menurut Sumardjo (Loita,2018) di dalam Gunungan terbagi menjadi 3 bagian, yaitu : Bagian Bawah yang memiliki makna bahwa manusia sejatinya masih kosong belum ada makna dalam dirinya, pada bagian ini penerapannya ke dalam bangunan pada *entrance* masuk bangunan masyarakat yang hendak belajar di dalam bangunan Pusat Kreatif ini akan

dibimbing dengan menuju ruang informasi untuk memperoleh informasi mengenai apa yang dia inginkan dan kemudian fasilitas apa yang akan di dapatkan. Kemudian Bagian Tengah yang memiliki makna sebelum menuju ke puncaknya, manusia harus melewati berbagai rintangan, hal ini di sesuaikan dengan prinsip yang diajarkan serta diberikannya wawasan tentang ekonomi kreatif kemudia manusia yang ikut serta dalam kegiatan tersebut dapat dengan aktif mengikuti segala kegiatan berupa mencari ide maupun berproses secara kreatif yang tentunya banyak sekali rintangan yang akan di lakukan. Penerapan prinsip ini kedalam bangunan adalah adanya fasilitas berupa pembelajaran tentang sub bidang ekonomi kreatif yang diampu kemudian melakukan praktek untuk mencobanya. Kemudian Bagian Atas pada Gunungan memiliki makna manusia telah mencapai puncak atas ia akan menerima kehidupan yang baru yang artinya dia akan menerima sebuah ilmu dan akan menerapkannya dalam kehidupannya dalam bidang ekonomi kreatif untuk memajukan ekonominya pribadi. Dan hubungan tahap ini pada bangunan pusat Kreatif adalah puncaknya ketika ada sebuah fasilitas ruang yang digunakan untuk memamerkan hasil kegiatan kreatif selama di Pusat Kreatif ini dan menjadi pengaruh yang besar bagi masyarakat lain juga.

## **6.2. Organisasi Ruang**

Organisasi Ruang

Menurut Francis D.K Ching ( 1991 : 225 ).Dalam Pusat Kreatif ini menggunakan Organisasi Radial, hal itu dikarenakan sebuah fungsi Pusat Kreatif menjadikan ruang display untuk sebagai pusat kemudian menyebar membentuk ruang ruang lain. Hal ini dilakukan karena ruang display merupakan area yang terpusat karena semua kegiatan baik dari sanggar, studio, dan industri pada hasil akhir pembuatan akan di pajang atau di pameran di dalam ruang display. Sehingga pengguna dalam bangunan ini terkhususnya para pegiat ekonomi kreatif memiliki akses yang cukup mudah untuk menuju ke ruang display kemudian dari ruang display memencar dan terdapat beberapa ruang pendukung maupun ruang kreatif lainnya yang menyebar di dalam bangunan tersebut.

## **6.3. Neuro Linguistik Program**

### **a. Auditorik**

Penggunaan akustik pada ruang yang membutuhkan ketenangan seperti studio musik, dan beberapa ruang yang memerlukan akustik ruang untuk meredam suara dalam skala yang kecil seperti ruang ruang kelas, hal ini diharapkan agar pengguna atau

manusia yang berada di dalam sana yang terkhusus sedang melakukan kegiatan kreatif dapat dengan tenang dan terdapat beberapa suara relaksasi dan refleksi seperti gemericik air agar dapat merefleksikan otak dan dapat memusatkan pikiran agar lebih kreatif. Serta digunakan sebuah teknologi pengeras suara pada ruang – ruang kelas untuk memperjelas suara dari tutor yang akan melatih dalam Pusat kreatif ini.

**b. Visual**

Memberikan pengaruh secara langsung melalui indra penglihatan mata kita sehingga menimbulkan reflek yang relaks maupun membuat otak dapat bekerja secara maksimal. Hal tersebut dipengaruhi oleh beberapa warna . Pengaplikasian warna pada bangunan dan terkhususnya ruang ruang untuk bertindak kreatif di Pusat Kreatif ini adalah, dengan menggunakan warna dasar seperti merah, kuning, jingga, biru, hijau, putih dan abu abu sebagai warna untuk memancarkan energi positif dalam ruang dan bangunan.

**c. Kinestetik**

Memberikan pengaruh pada indra peraba serta memberikan efek yang nyata terjadi jika mengalami sentuhan, maka dari itu diadakannya sebuah fasilitas ruang studio dan industri kreatif agar manusia di dalamnya dapat gambaran secara langsung untuk mempraktekan semua yang mereka pelajari dan dapat menjalani pelatihan dalam bidang ekonomi kreatif.

**6.4. Penerapan Pendekatan Desain pada Perancangan**

Pusat Kreatif Berbasis Kebudayaan di Semarang merupakan sebuah pusat kreatif dengan mengangkat tema kebudayaan yang ada di Semarang dan Jawa Tengah maka dari itu unsur kesetempatan budaya di tampilkan dalam bangunan serta penyusunan ruang dan desain ruang yang memungkinkan manusia untuk berfikir dan bertindak kreatif dan berbudaya.