

BAB 6

PENDEKATAN DAN LANDASAN PERANCANGAN

6.1 Arsitektur Adaptif terhadap Lingkungan

Penerapan yang digunakan pada Pusat Kegiatan Kreatif yaitu memfokuskan arsitektur adaptif terhadap lingkungan, dimana tata massa bangunan disini akan merespon vegetasi pada tapak. Hal ini dipilih dengan tujuan untuk memanfaatkan kondisi tapak, serta menciptakan arsitektur yang ramah terhadap lingkungannya. Pendekatan dilakukan dengan strategi vegetasi, yaitu melihat kondisi dari vegetasi pada tapak berdasarkan titik-titik maupun kondisi vegetasi yang akan mempengaruhi tatanan massa yang akan dirancang.

6.2 Fleksibilitas Ruang

a. Identifikasi Ruang

Mengidentifikasi fungsi ruang apa saja yang dapat bertambah sesuai dengan kondisi penggunaannya. Ruang yang dipilih merupakan ruang yang memiliki hubungan dengan kapasitas kegiatan pelaku ekonomi kreatif serta pengelola yang dapat berkembang. Sehingga ruang yang terjadi fleksibilitas ialah :

Pengguna	Jenis Ruang
Pengelola Ekonomi Kreatif	Ruang pengelola ekonomi kreatif
Sektor fesyen	Studio fesyen
	<i>Market Place</i>
	Ruang pelatihan fesyen
	<i>Co-working space</i>
Sektor kriya	Ruang inkubasi
	Studio kriya
	<i>Market Place</i>
	Ruang pelatihan kriya
Sektor kuliner	<i>Co-working space</i>
	<i>Market Place</i>
Sektor fotografi	Studio fotografi
	Ruang pelatihan umum
	Studio foto
	<i>Co-working space</i>
Sektor aplikasi dan game	Ruang inkubasi
	Studio digital

	Ruang pelatihan umum
	Ruang inkubasi
	<i>Co-working space</i>
Sektor musik	Studio musik
	Studio rekaman
Sektor Periklanan	<i>Co-working space</i>
	Ruang inkubasi
	Ruang pelatihan umum
Sektor arsitek	<i>Co-working space</i>
	Ruang inkubasi
	Ruang pelatihan umum
Sektor videografi	Studio videografi
	<i>Co-working space</i>
	Ruang inkubasi
Seluruh pengguna	Lahan Parkir

b. Pendekatan Perancangan

Perancangan yang diterapkan berupa fleksibilitas ruang yang sesuai dengan kebutuhan penggunaannya. Fleksibilitas ruang yang terjadi diterapkan pada ruang-ruang yang sudah diidentifikasi, yaitu ruang yang terjadi adanya penambahan kapasitas pengguna. Penerapan konsep fleksibilitas utama yang digunakan ialah **Ekspensibilitas**, dimana terjadi penambahan luas ruang sehingga dapat menampung kapasitas pengguna yang lebih banyak. Contoh penerapan ekspansibilitas yaitu pada ruang studio yang mulanya berkapasitas 50 orang menjadi 100 orang. Selain itu penggunaan konsep fleksibilitas **Konvertibilitas**, difokuskan pada pemilihan penggunaan perabot yang dapat dipindah dengan mudah. Karena nantinya penempatan perabot akan berubah mengikuti perubahan ruang.

6.3 Elemen Arsitektural

Desain arsitektural yang diterapkan diambil dari kebutuhan permasalahan, yaitu desain yang dapat memberikan interaksi yang baik pada ruang kreatif menyesuaikan karakteristik penggunaannya. Sehingga dapat menimbulkan *ambience* yang baik pada ruang kerja, serta memicu kreativitas penggunaannya. Berdasarkan hal tersebut, desain arsitektural yang dapat diterapkan

1. Tinggi Ruang

Penerapan tinggi ruang dapat dilakukan pada plafon. Penggunaan plafon dapat mempengaruhi psikologis pengguna, salah satunya yaitu berasal dari aspek

ketinggian (langit/plafon). Perbedaan ketinggian dapat mempengaruhi perasaan atau keadaan psikologis penggunanya, karena dapat memberikan kesan yang leluasa maupun terbatas. Plafon yang tinggi memberikan kesan ruang yang luas, sehingga pengguna merasa lebih bebas. Lebih bebas disini merepresentasikan kreativitas yang tanpa batas. Sehingga dapat menimbulkan ide-ide kreatif yang tak memiliki batas. Sebaliknya pada plafon yang rendah, memberikan kesan yang terbatas pada pengguna. Terbatas disini mengartikan selalu adanya target dan tenggang waktu dalam setiap pekerjaan, sehingga dapat memicu rasa untuk cepat dan tanggap dalam menyelesaikan pekerjaan.

Penerapan aspek ketinggian pada plafon yang lebih tinggi diterapkan pada ruang kreatif, sehingga menciptakan kesan ruang yang luas dan memberi pengaruh psikologi pada pengguna menjadi ruang yang lebih bebas. Sedangkan ketinggian plafon rendah diterapkan pada ruang yang pekerjaannya memiliki sistem *deadline* atau lebih formal, karena memberi kesan yang sempit dari terbatasnya waktu untuk pengerjaan.

2. Elemen Visual

Visual merupakan elemen penting yang dibutuhkan, karena dapat memberikan interaksi pada penggunanya. Penerapan aspek visual disini meliputi berbagai hal seperti :

- Pencahayaan

Pencahayaan disini banyak manfaat pencahayaan alami sehingga menciptakan ruang yang lebih asri dan nyaman dengan memberi bukaan yang lebih banyak pada ruang-ruang produksi, khususnya ruang *co-working space*, inkubasi, dan perpustakaan.

- Warna

Penerapan warna yang tenang pada bagian dinding maupun plafon, menggunakan warna-warna yang nyaman serta mampu memicu kreativitas dengan pemilihan warna yang hangat sesuai dengan teori yang sudah dipaparkan.

- Harmoni

Penerapan maupun penambahan unsur alam yang memberikan kesan hangat pada ruangan, seperti menempatkan tanaman-tanaman pada area tertentu serta memberi unsur kayu pada elemen visual yang ada di ruangan.

6.4 Landasan Perancangan Tata Ruang Bangunan

Penerapan tata ruang bangunan mengacu pada pendekatan Fleksibilitas Ruang, tepatnya konsep ekspansibilitas dan konvertibilitas. Pada konsep ekspansibilitas yang merupakan konsep dimana terjadi perluasan ruang diterapkan melalui prinsip *adaptable*, yaitu struktur dapat mengakomodasi dinding yang berupa partisi-partisi sehingga ruang lebih fleksibel untuk diubah. Selain itu dibutuhkan luas ruang tambahan untuk mewadahi pertumbuhan pelaku ekonomi kreatif, sehingga kapasitas pengguna yang terus bertambah tetap dapat diwadahi. Pada konsep konvertibilitas yaitu pemilihan perabot yang dapat dengan mudah dipindahkan, yaitu tidak menggunakan perabot yang permanen khususnya pada meja, kursi, dan lemari yang menjadi perabot pokok pada kegiatan kreatif.

6.5 Landasan Perancangan Bentuk Bangunan

Bentuk bangunan terdiri dari satu bangunan massa dengan sistem melebar yang memanfaatkan kondisi lahan yang luas serta potensi vegetasi yang melimpah. Terdapat banyak bukaan pada bangunan, khususnya pada ruang produksi. Karena akan memanfaatkan vegetasi sebagai salah satu faktor yang dapat memberi kenyamanan visual maupun kesan hangat terhadap pengguna, selama kegiatan produksi kreatif. Menggunakan organisasi ruang radial, sehingga ruang-ruang akan dipisahkan sesuai dengan masing-masing sektor dan zonasi.

6.6 Landasan Perancangan Struktur Bangunan

Struktur yang difokuskan ialah struktur pada dinding, jenis struktur dinding bata yang mampu mengakomodasi partisi. Partisi sendiri dipilih karena merupakan struktur yang fleksibel dan ringan untuk dipindahkan, sehingga mengubah ruangan akan lebih mudah. Partisi disini sebagai sekat antar ruang, namun tidak menjadi penopang beban bangunan.

6.7 Landasan Perancangan Bahan Bangunan

Partisi merupakan bahan yang digunakan secara khusus pada bangunan sebagai dinding penyekat antar ruang. Material dari partisi yang digunakan ialah papan

fiberglass kalsi, karena merupakan material yang tahan terhadap jamur, air, api, serta kedap terhadap suara. Sehingga kenyamanan terhadap kebisingan antar ruang dapat teratasi, serta keamanan terhadap api dapat membuat pengguna menjadi lebih aman. (<https://kalsi.co.id/id/>)

6.8 Landasan Perancangan Wajah Bangunan

Wajah ruang difokuskan pada ruang dalam bangunan, dimana diterapkan pada elemen arsitektural. Elemen arsitektural disini menjadi aspek visual yang mampu mendukung kegiatan penggunanya dalam berproses kreatif. Elemen arsitektural yang diterapkan yaitu dari permainan tinggi rendahnya plafon sesuai dengan kebutuhan penggunanya, pada pengguna yang lebih membutuhkan ruang yang fokus maupun bebas. Selain itu pemilihan warna yang memberi kehangatan maupun memicu kreativitas seperti warna biru dan hijau. Serta adanya pemberian elemen alam yang menjadi elemen pendukung untuk memberikan kesan yang hangat pada ruangan, sehingga pengguna lebih merasa nyaman dan tenang. Lalu penyusunan maupun pemilihan ornamen dan perabot, yang sesuai dengan proporsi dan harmoni pada ruangan sehingga menjadi satu kesatuan.

6.9 Landasan Perancangan Tata Ruang Tapak

Orientasi tapak menghadap ke arah utara yang langsung menghadap ke arah jalan besar yang ada di tapak. Terdiri dari dua macam ruang, yaitu ruang *indoor* dan *outdoor*, dimana ruang *indoor* merupakan bangunan inti Pusat Kegiatan Kreatif. Pada bagian *outdoor* terdapat ruang parkir, ruang pertunjukkan musik, dan ruang produksi kriya *outdoor*. Penempatan ruang parkir ditata jauh dari ruang pengelola maupun produksi, karena kebisingan yang ditimbulkan akan mengganggu suasana kondusif yang ada.

Selain itu penataan massa bangunan pada tapak diatur dengan landasan arsitektur adaptif terhadap lingkungan, karena kondisi vegetasi yang berlimpah dapat dimanfaatkan dan menjadikan lingkungan tersebut tetap asri. Penerapannya melalui pendekatan strategi vegetasi, dimana akan ada proses tebang pilih pada vegetasi yang akan dipertahankan maupun tidak. Proses tebang pilih dilandasi dari proses analisis jenis, umur, maupun ukuran vegetasi yang ada pada tapak. Analisis jenis vegetasi difokuskan dari bagaimana vegetasi tersebut berkembang, apakah lurus keatas atau bercabang banyak, jenis vegetasi terhadap serangga, serta jenis vegetasi yang dapat

membahayakan manusia atau tidak. Pada analisis umur vegetasi difokuskan pada berapa lama vegetasi akan bertahan, sehingga dapat memungkinkan tumbang atau lain sebagainya. Serta analisis ukuran vegetasi yaitu pada besar kecilnya vegetasi, karna akan mempengaruhi proporsi ukuran antara vegetasi dan bangunan, serta ukuran akar yang akan mempengaruhi struktur pada bangunan maupun tidak.

