

## BAB VI

### KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

#### 6.1 Konsep Penekanan Desain

Issue

**1. Interaction between space – form – people – nature**

Tidak adanya interaksi meruang yang lebih antara sebuah wadah – pengguna dan elemen alam.

**2. Individualism**

Ruang-ruang yang individu yang menghasilkan ego antar pengguna sehingga ikatan komunikasi tidak terjalin.

**3. Social Space as Communication Media**

Keterbatasan ruang sosial dan komunikasi.

**4. Responses Building to the Environment**

Minimnya kepedulian bangunan terhadap lingkungannya.

**5. Green Area**

Area hijau hanya sebagai pelengkap, tidak ada rangsangan visual atau estetika atau aktivitas.

Konsep perancangan yang diangkat pada bangunan mix use ini adalah RE(E)COZYSYSTEM, merupakan pengembangan makna dari *re(e)cosystem* atau *re-ecosystem* memiliki inti membangun kembali tatanan atau pola atau sistem yang sudah berjalan atau secara umum telah diterapkan. Konsep ini merupakan hasil analisis yang hendak mencapai bangunan *mix use* ini yang membangun interaksi aktif (interaktif) antara manusia – bangunan – alam melalui pengolahan ruang dalam, ruang luar dan bentuk bangunan.

# RE(E)COZYSTEM

## RE(E)COZYSTEM

### ● RE-CREATE

Membuat skema baru dalam proses belajar dan bekerja yang menghubungkan antara individu dan kelompok dengan *sharing platform* dan ilmu.



### ● RE-MIND

Membangun kembali stigma bahwa manusia merupakan bagian dari alam dan lingkungan sekitarnya.



### ● RELATIONS

isu komunikasi yang krusial menjadi dasar pengolahan desain dan tatanan ruang yang memudahkan interaksi.



## RE(E)COZYSTEM

Menghasilkan ruang atau wadah yang kondusif dan nyaman untuk mewadahi elemen kegiatan utama yang terwadahi di Youth Creative and Community Center.

4 elemen aktivitas utama yang akan terwadahi:

- LEARNING
- CREATING
- PERFORMING
- SHOPPING

## RE(E)COZYSTEM

### ECOSYSTEM

Makna ekosistem dalam lingkup ini merupakan hubungan antara Manusia, Bangunan dengan Alam.

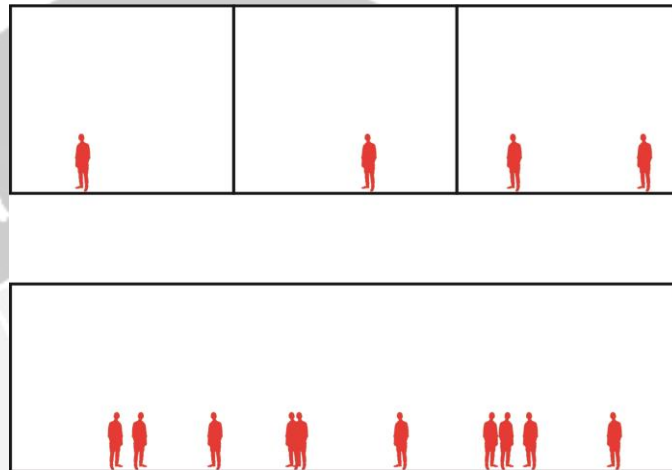


Re(e)cozystem merupakan konsep dari hasil analisis yang telah dilakukan pada *Youth Creative and Community Center Building* dimana tujuan yang dicapai adalah menghasilkan interaksi aktif (interaktif) antara 3 elemen utama yaitu bangunan, manusia dan alam lingkungannya yang mengedepankan komunikasi dan interaksi.

### 6.1.1 Interaksi Aktif Manusia-Manusia

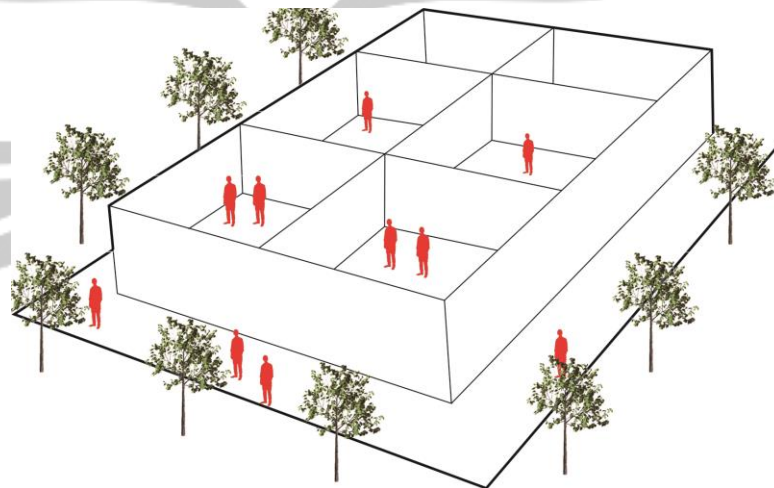
Sebagai wadah aktivitas individu dan komunitas komunikasi dan interaksi menjadi sebuah kunci pencapaian dalam perkembangan proses berkeaktivitas dan belajar. Konsep ruang dengan prinsip *Open-plan* menjadi jawaban dimana kegiatan akan diwadahi dalam satu kesatuan ruang sehingga memungkinkan komunikasi yang baik antar penggunanya. Ruang-ruang komunal juga diperbanyak sebagai wadah komunikasi dan interaksi.

Pengolahan *open-plan* pada ruang-ruang kerja *workshop creative industry* dengan tujuan mencapai pola kerja *sharing platform* dan interaksi antar individu dimana antar pegiat mampu bekerjasama bertukar pikiran dan ide secara bersama-sama.



**Gambar 6.1** *Open-plan* Pada Ruang *Workshop*  
Sumber : Analisis Penulis

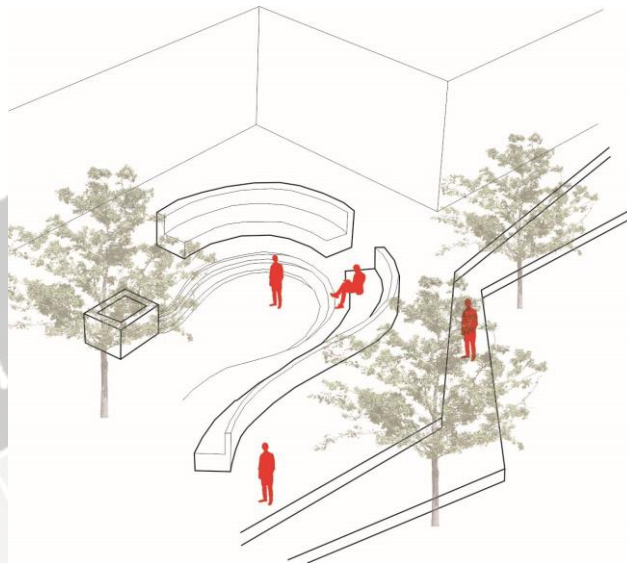
Ruang-ruang studio ditata pada zona yang terpusat sehingga interaksi antar pelaku komunitas dapat terjadi dengan baik. Sirkulasi dibuat dengan 1 sirkulasi utama yang mampu mencapai semua studio.



**Gambar 6.2** Tatanan Ruang Studio Teater  
Sumber : Analisis Penulis

Area komunal sebagai respon terhadap arsitektur kontemporer atau kekinian dimana menampilkan ruang terbuka sebagai area interaksi

yang diolah pada transisi ruang dan ruang yang terbentuk dari bangunan sebagai media ruang komunikasi antar individu.

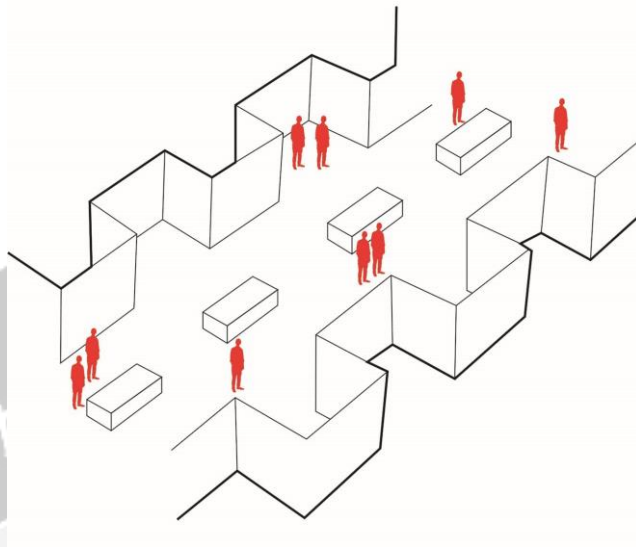


**Gambar 6.3** Area Komunal Terbuka  
*Sumber : Analisis Penulis*

### **6.1.2 Interaksi Aktif Manusia – Bangunan (Ruang dan Bentuk)**

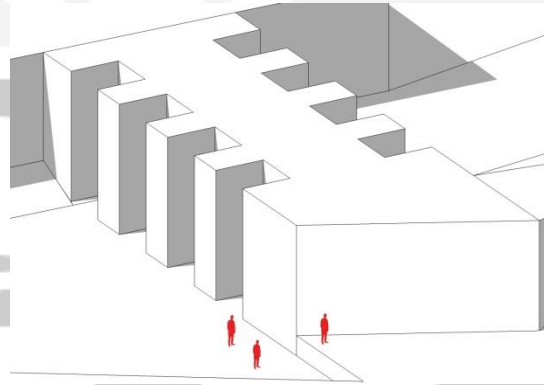
Komunikasi antara manusia dengan ruang dan bentuk dicapai melalui pengalaman meruang dimana kegiatan meruang merangsang visual, fisik dan psikologi yang di dapat dengan permainan pola, dimensi dan elevasi.

Interaksi aktif manusia dengan bentuk dan bangunan merupakan bagian pencapaian pengolahan bentuk arsitektur kontemporer prinsip simbolik yang menampilkan iraman, proporsi dan dimensi yang ditampilkan dengan pengolahan *cut & fill*, olahan massa *cut & fill* difokuskan pada area *creative industry* guna memberikan kesan dinamis. Elemen pengurangan ruang bertujuan memberikan suasana meruang bagi pengunjung dalam kegiatan memilah dan membeli barang.



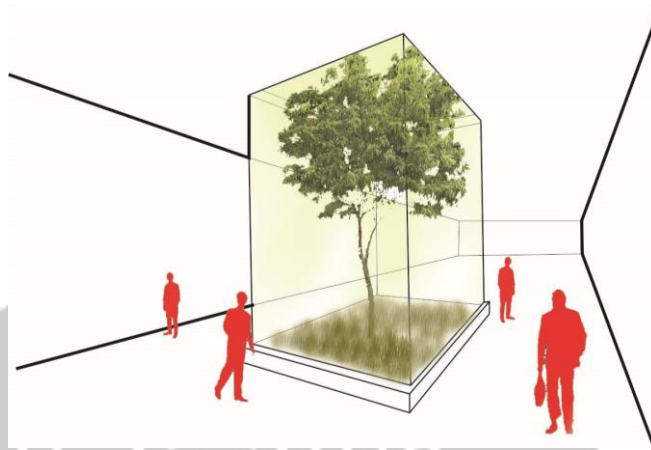
**Gambar 6.4** Olahan Bentuk Massa Area Retail  
Sumber : Analisis Penulis

Dari permainan irama massa dengan pola pengurangan *repetition*, interaksi manusia dengan bangunan juga terbentuk dari perpektif ruang luar yang memberikan rasa yang berbeda bagi pengguna dan pengunjung.



**Gambar 6.5** Olahan Bentuk Terhadap Perspektif Pengguna  
Sumber : Analisis Penulis

Pengolahan elemen vegetasi dengan membuat *courtyard* yang juga berfungsi sebagai *skylight* yang di letakkan pada tengah ruang *workshop* untuk tetap menghasilkan interaksi antara pengguna yang sedang bekerja dengan elemen alami.

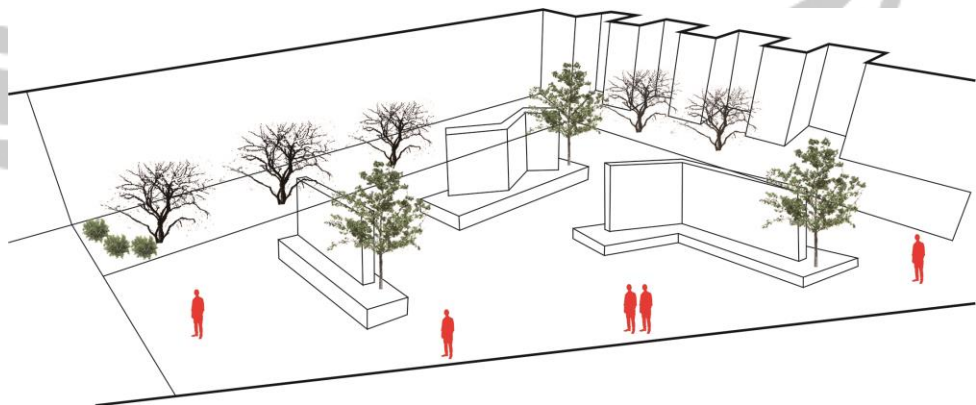


**Gambar 6.6** *Inner Courtyard Pada Workshop Creative Industry*  
 Sumber : Analisis Penulis

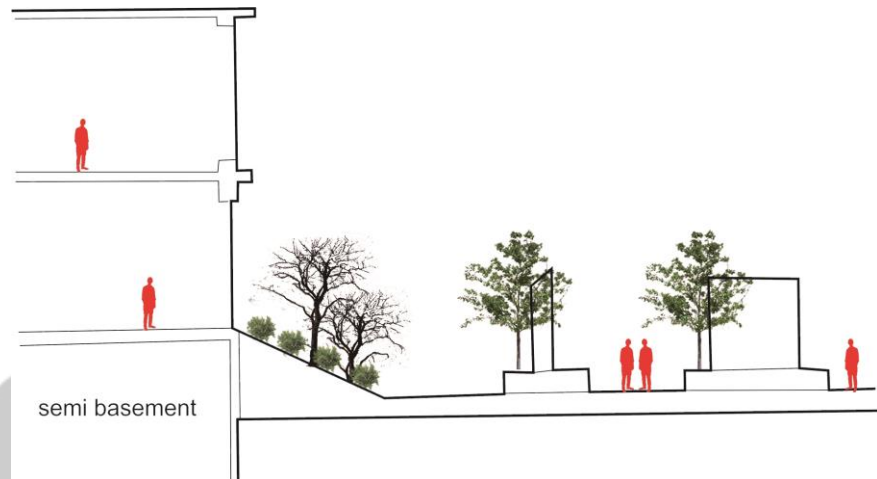
### 6.1.3 Interaksi Aktif Bangunan – Ruang Luar

Komunikasi dan interaksi antara bangunan dicapai dengan pengolahan bentuk, orientasi dan skala. Bangunan dibuat dengan ruang yang terhubung langsung area luar serta dilingkupi dengan elemen transparan untuk merepresentasikan kedekatan bangunan dengan area luar (aktivitas dan elemen vegetasi).

*Courtyard* diolah dengan elemen vegetasi dan elemen *vertical* yang menjadi *focal point* yang juga berfungsi sebagai media promosi dan publikasi bagi kepentingan *Youth Creative And Community Center*.



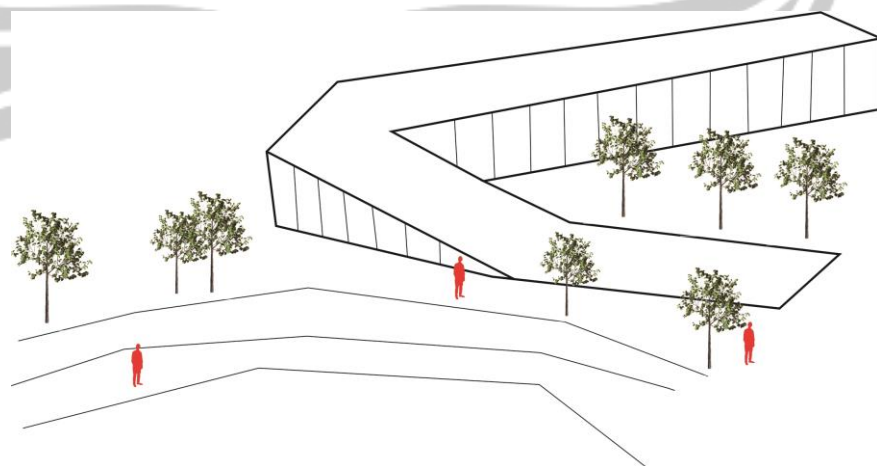
**Gambar 6.7** *Perspective Area Courtyard*  
 Sumber : Analisis Penulis



**Gambar 6.8** Detail Visual *Courtyard*  
 Sumber : Analisis Penulis

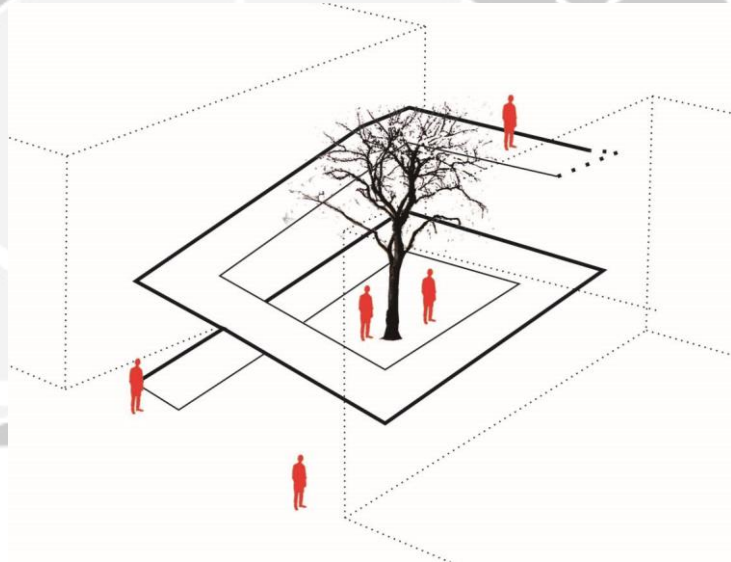
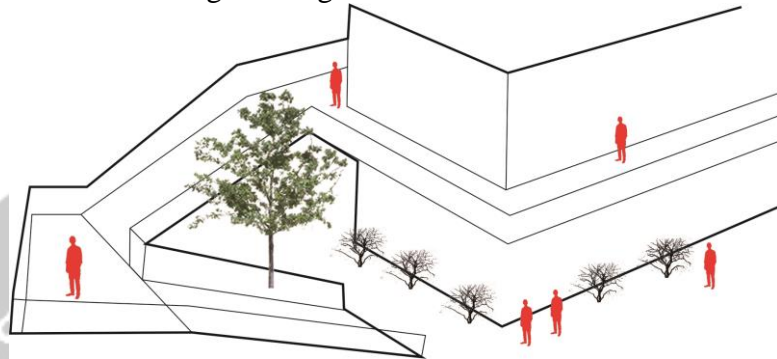
Interaksi bangunan dengan area *courtyard* diolah dengan memberi permainan transisi elevasi berupa area taman yang dibuat dengan kemiringan yang menghubungkan area lantai bangunan dengan elevasi lansekap.

Massa bangunan memiliki olahan bentuk linear sebagai wujud kriteria gubahan *massive* pada arsitektur kontemporer dan garis *skyline* bangunan yang menyatu dengan elevasi lansekap yang menampilkan citra dimensional bangunan dengan lansekap sesuai dengan prinsip simbolik arsitektur kontemporer. Bagian atap bangunan nantinya mampu diakses oleh *user* sebagai ramp menuju area *rooftop* yang juga merupakan bagian olahan *view from site to neighborhood*.



**Gambar 6.9** Interaksi Massa Bangunan Dengan Elemen Lansekap  
 Sumber : Analisis Penulis

Interaksi bangunan dengan ruang luar yang lain dicapai dengan elemen sirkulasi berupa ramp yang menghubungkan elevasi lantai terendah dengan level di atasnya. Ramp dibuat secara *outdoor* sehingga kesan interaksi dengan ruang luar semakin kuat.



**Gambar 6.10** Interaksi Massa Bangunan Dengan Elemen Lanskap  
Sumber : Analisis Penulis

*Inner Courtyard* Pada Area Ruang Studio menampilkan citra kedekatan interaksi ruang dan massa terhadap ruang luar. Hal ini merupakan respon terhadap bentuk-bentuk ruang studio yang cenderung individu dan tertutup. *Inner Courtyard* mampu menjadi area refresh yang mengakomodasi interaksi sosial antar pengguna studio.





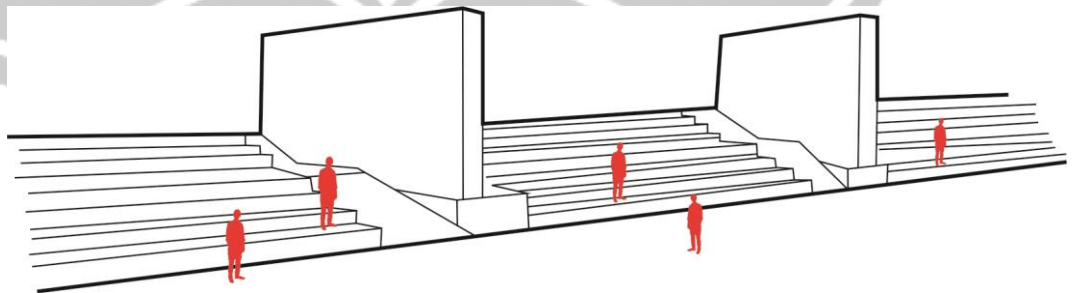
**Gambar 6.11** *Courtyard* Pada Studio Musik  
Sumber : Analisis Penulis

#### **6.1.4 Interaksi Aktif Manusia – Ruang Luar- Elemen Natural**

Komunikasi dan interaksi antara manusia dengan ruang luar dicapai dengan pembuatan dan pemaksimalan area terbuka pada lingkup site menjadi area sosial yang aktif dengan adanya aktivitas. Area terbuka dan ruang sosial juga diolah dengan permainan *pattern* dan elevasi untuk merangsang daya meruang dan visual-psikologi manusia.

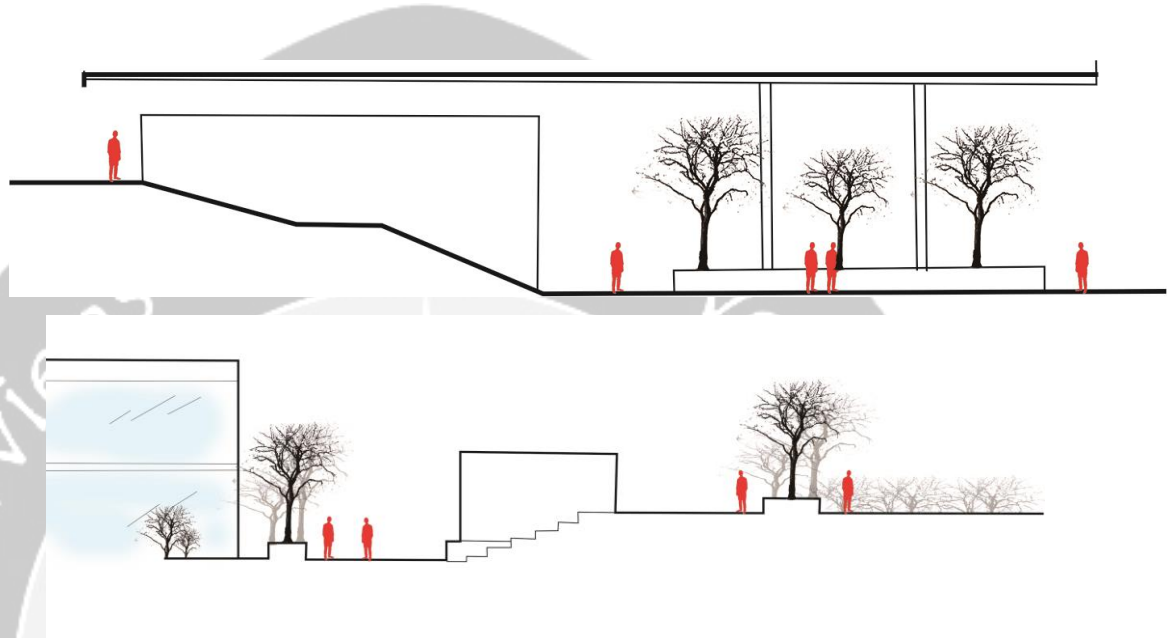
Permainan elemen air dan vegetasi menjadi sarana dalam membuat manusia merasakan kedekatan hubungan alam dengan bangunan dan manusia.

*Plaza* dibuat dengan elevasi yang lebih rendah dari area sirkulasi kendaraan dan parkir sebagai wujud interaksi manusia terhadap kontur yang terdapat pada site.



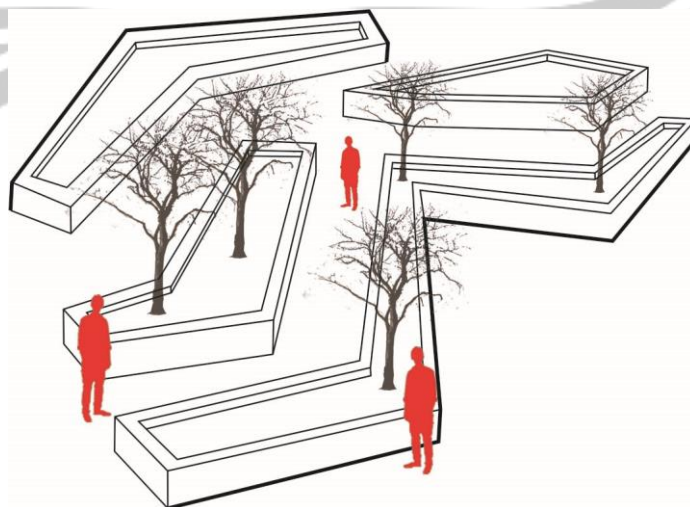
**Gambar 6.12** Elemen Vertical Lansekap  
Sumber : Analisis Penulis

Prinsip Simbolik arsitektur kontemporer dalam area lansekap ditampilkan dengan elemen vertical yang menampilkan dimensi yang pipih dan meninggi sebagai olahan permainan dimensi dan irama elevasi lansekap.



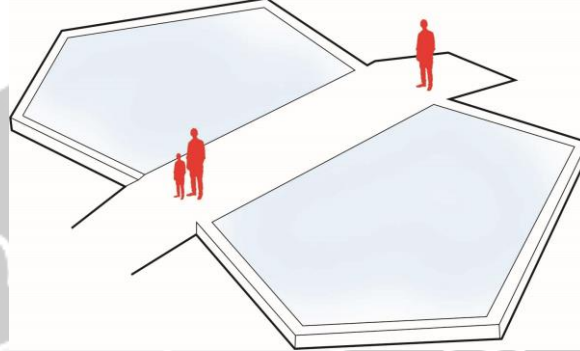
**Gambar 6.13** Interaksi Manusia Dengan Ruang Luar Plaza  
*Sumber : Analisis Penulis*

Pola *Pattern* lansekap taman diolah dengan pola batasan site dan massa bangunan. Permainan elevasi juga dibuat untuk mempengaruhi interaksi antara manusia dengan elemen vegetasi dan material pelingkup taman yang ada.



**Gambar 6.14** Interaksi *Pattern* Elemen Lansekap  
*Sumber : Analisis Penulis*

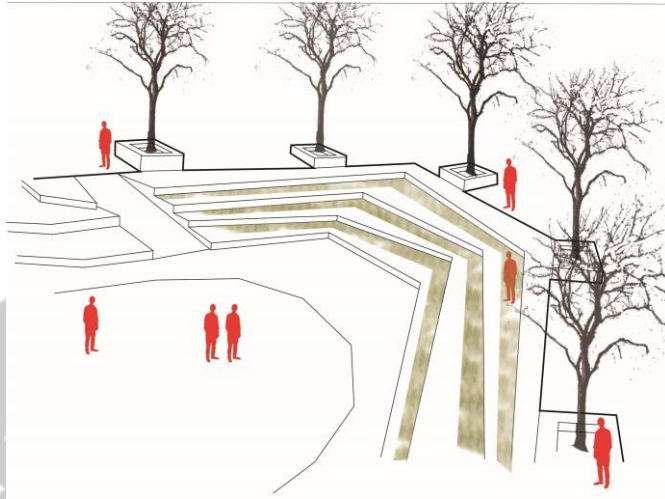
Interaksi manusia dengan elemen air dilakukan dengan pembuatan *waterpond* pada area lansekap taman dengan elevasi kolam yang menyesuaikan jangkauan visual manusia.



**Gambar 6.15** *Waterpond* Sebagai Elemen Air  
Sumber : Analisis Penulis

Area Sungai yang terdapat pada site diolah menjadi area aktif dengan pembuatan pola terasering pada sisi-sisi sungai yang difungsikan sebagai area duduk dan bersantai. Area terasering juga diberi tanaman peneduh sehingga interaksi antara manusia atau *user* dengan lingkungan alam akan semakin terjalin.

Pengolahan area *amphiteater outdoor* dengan permainan elevasi dan gradasi material pelingkup area duduk dengan elemen vegetasi sebagai bentuk interaksi material buatan dan alami. Olahan *pattern* irregular untuk memberikan kesan meruang yang tidak monoton bagi pengguna.



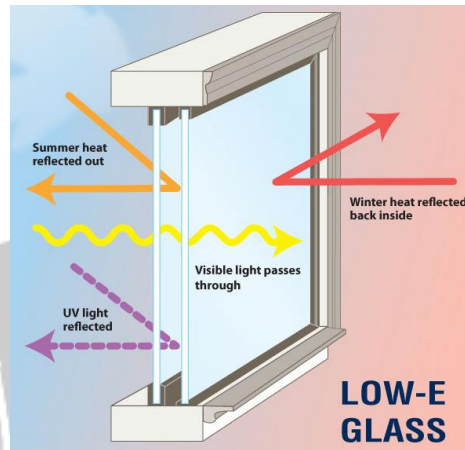
**Gambar 6.16** *Pattern dan Elevasi Mini Amphitheater*  
*Sumber : Analisis Penulis*

### **6.1.5 Pengaplikasian Kontemporer Pada Elemen dan Material**

Respon sebagai bangunan yang mencitrakan proses kemajuan dan pemikiran maju, penerapan aspek kontemporer dalam arsitektur dihadirkan dengan penggunaan material yang tidak hanya menjadi elemen struktural dan estetis namun juga mampu memberikan kenyamanan bagi pengguna bangunan. Beberapa material akan menampilkan arsitektur kekinian yang menunjukkan adanya efisiensi energi dalam bangunan. Adapun beberapa diantaranya sebagai berikut:

#### **1. Material Transparan *Low e-glass* dan *Tempered Glass***

Material transparan yang melingkupi bangunan akan dilingkupi oleh material low e-glass yang mampu meredam panas yang berasal dari luar bangunan sehingga termal didalam bangunan dapat tercapai dengan baik.

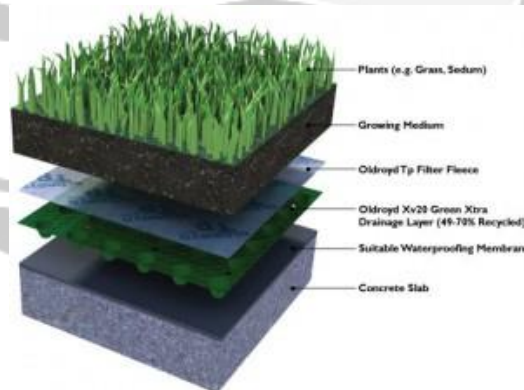


**Gambar 6.17** Aplikasi *Low-e glass*

Sumber : <https://thetashmans.files.wordpress.com/2014/01/innerglass-low-e-illustrati.jpg>

2. Pelingkup atap *green roof*

Sebagian besar area penutup atap pada bangunan akan dilingkupi oleh *green roof* sebagai bentuk kontemporer yang menampilkan kedekatan bangunan dengan elemen natural. *Green roof* digunakan sebagai penambah nilai estetis karena *area rooftop* akan dapat digunakan untuk beraktivitas dan berinteraksi.



**Gambar 6.18** Aplikasi *Green roof*

Sumber: <http://www.closedloopadvisors.com/wp-content/uploads/green-roof-detail-300x224.jpg>

Pemakaian *Green roof* juga bertujuan untuk efisiensi bangunan dan energi dikarenakan membantu menurunkan suhu termal pada ruang dalam bangunan.

### 3. Elemen material metal pada fasad

Disamping dilingkupi material transparan, material fabrikasi plat metal juga diterapkan dalam olahan fasad sebagai elemen material pendukung.



**Gambar 6.19** Aplikasi Plat Metal Pada Fasad

Sumber: <http://imagesideasd.com/wp-content/uploads/07/15/>

## 6.2 Konsep Perencanaan

### 6.2.1 Konsep Lokasi

Pertimbangan pemilihan lokasi untuk bangunan dengan fungsi *mix use* rekreasi dan komersil dalam lingkup kota kecil seperti Salatiga sangatlah penting. Dalam lingkup kota Salatiga ini, pengembangan area potensial yang belum terolah menjadi target dalam upaya pemerataan pengembangan kawasan. Titik Lokasi yang dipilih merupakan titik yang mudah dijangkau oleh skala makro kota dan provinsi.



**Gambar 6.20** Peta Salatiga

Sumber: <http://3.bp.blogspot.com/-J3>

## 6.2.2 Konsep Tapak

Tapak yang dipilih merupakan salah satu target pengembangan pemerintah kota Salatiga yaitu area Jalan Lingkar Selatan. Jalur lingkaran selatan memiliki lokasi dan aksesibilitas strategis dimana merupakan jalan potong yang menghubungkan kota Semarang dan Surakarta.



**Gambar 6.21** Tapak Terpilih

Sumber: <https://www.google.co.id/maps/place/Salatiga>

## 6.3 Konsep Perancangan

### 6.3.1 Fungsi dan Fasilitas Bangunan

*Youth Creative And Community Center* ini akan mewadahi beberapa fungsi diantaranya fungsi pertunjukkan, pengembangan komunitas dan retail.

Adapun rincian fasilitas dan ruang yang akan mewadahi fungsi *mix use* tersebut adalah:

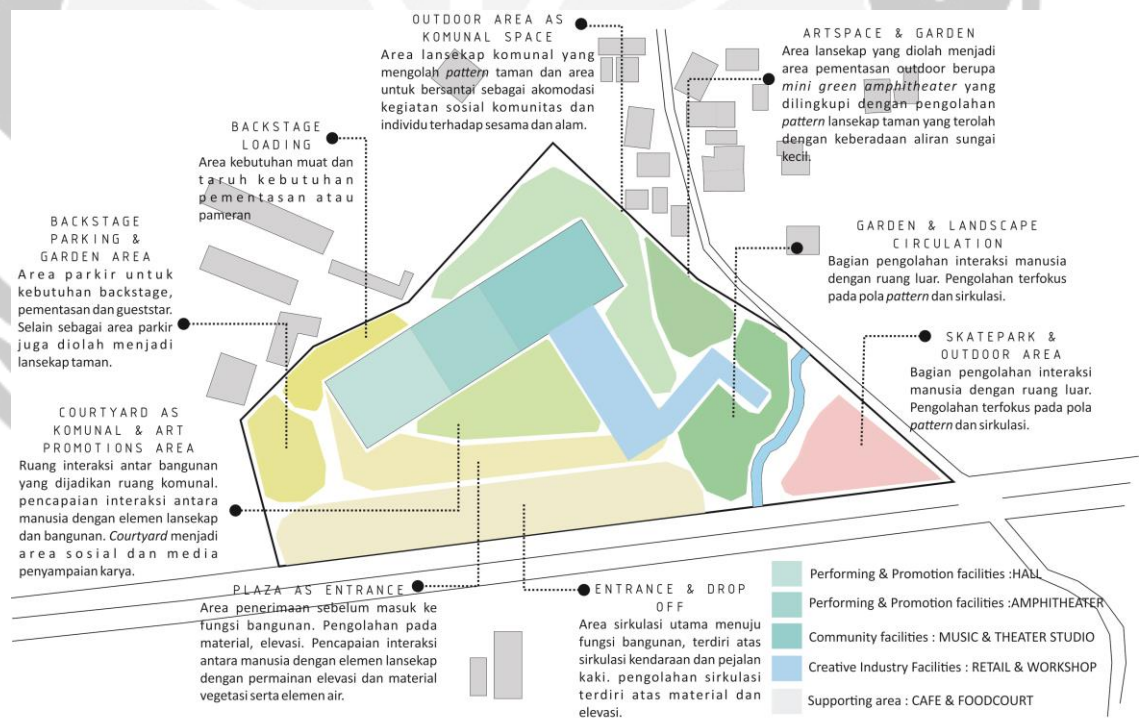
1. Pengembangan komunitas musik
  - a. Studio Musik
  - b. *Studio Recording*
  - c. Hall
2. Pengembangan Komunitas teater
  - a. Studio Latihan
  - b. Amphitheater / Mini Concert Hall
3. Pengembangan Komunitas Skateboard

- a. Skateboard Arena
4. Creative Industry
  - a. *Workshop / Area Produksi*
  - b. *Retail*
5. Fasilitas Penunjang
  - a. Komunal area
  - b. Taman
  - c. *Outdoor Amphitheater*
  - d. *Foodcourt*
  - e. Mushola

### 6.3.2 Konsep Perancangan Tapak

#### 6.3.2.1 Respon Organisasi Ruang Pada Tapak

Berdasarkan hasil dari analisis tapak, organisasi ruang, dan mengacu pada konsep dasar maka diperoleh respon penataan ruang dan zonasi yang digambarkan sebagai berikut:



**Gambar 6.22** Respon Tapak Terhadap Organisasi Ruang

Sumber : Analisis Penulis

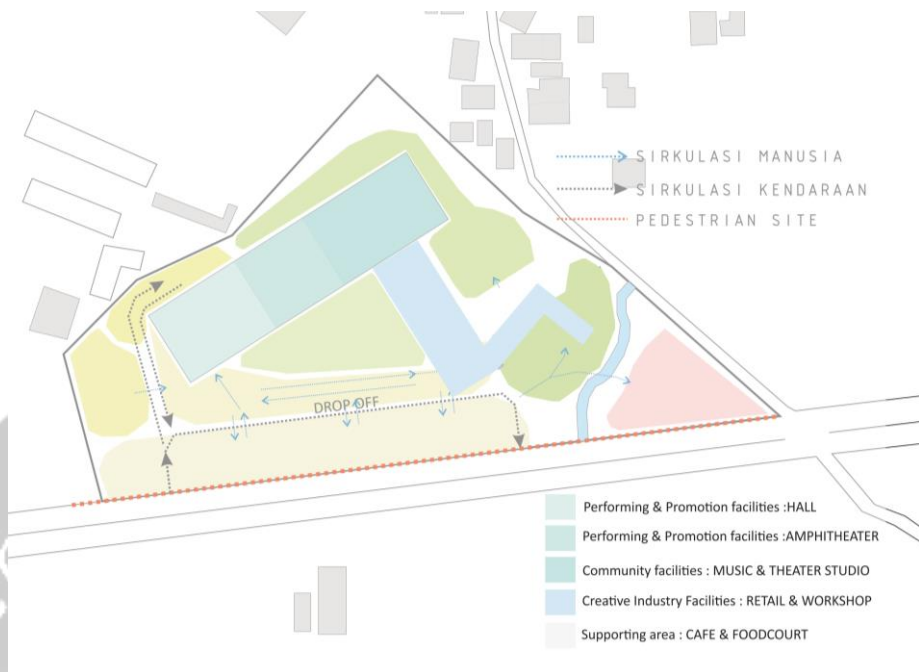


Dapat dilihat dari gambar diatas sisi timur site secara keseluruhan diolah menjadi area penerimaan yang terdiri dari area sirkulasi kendaraan *in* dan *out*. Kebutuhan belakang panggung baik akomodasi *loading* dan area parkir khusus diletakkan pada sisi selatan site guna memisahkan zona fasilitas dan area belakang.

Pola tatanan organisasi fungsi secara keseluruhan berbentuk linear yang tersusun atas fasilitas pentas dan promosi, fasilitas komunitas musik dan teater, kemudian fasilitas *industry creative* dan fungsi penunjang. Secara keseluruhan bangunan dikelilingi area *outdoor* dan taman yang terdiri atas area *plaza* dan *courtyard* disisi timur, area lansekap komunal dan *outdoor artspace* pada sisi utara dan lansekap komunal disisi barat bangunan. Area skatepark dan taman juga diolah pada sisi ujung utara site.

#### **6.3.2.2 Sirkulasi**

Sirkulasi yang terolah akan terbagi menjadi 2 sirkulasi utama yaitu sirkulasi kendaraan yang ditunjukkan oleh garis panah hitam dan sirkulasi manusia yang ditunjukkan oleh garis panah biru.



**Gambar 6.23** Sirkulasi Site Terolah  
*Sumber: Analisis Penulis*

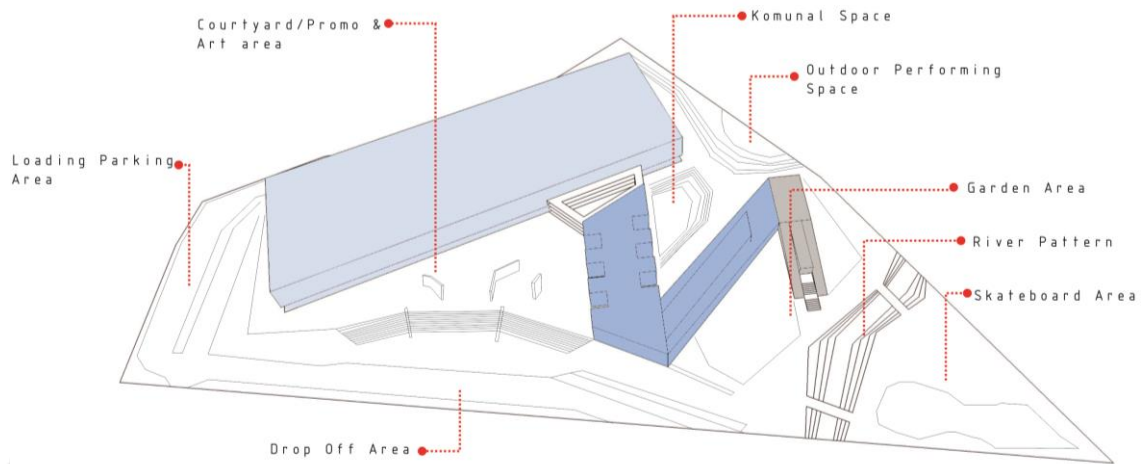
Pada gambar terlihat bahwa sirkulasi kendaraan terdiri atas 2 sirkulasi utama yaitu masuk-parkir/*drop off*-keluar serta sirkulasi kebutuhan *loading* barang ke area *backstage*.

Sirkulasi manusia / pejalan kaki melewati pintu masuk dan keluar yang samadengan kendaraan, pada sirkulasi dalam site sirkulasi manusia memiliki *center point* diarea *plaza* yang kemudian akan terkoneksi menuju bangunan dan seluruh fasilitas dan area luar bangunan.

### 6.3.2.3 Tata Massa

Bentukan massa terdiri atas pengelompokkan 3 fungsi utama yaitu massa berwarna biru muda sebagai fungsi pementasan dan promosi (*Hall & Amphiteater*) dan fasilitas komunitas musik dan teater (Studio musik dan teater), massa berwarna biru tua mengakomodasi fasilitas bagi pegiat *creative industry* yaitu *retail* dan area *workshop*. Massa berwarna abu

menjadi area fungsi penunjang area bersantai yang berisi *cafe* dan *foodcourt*.



**Gambar 6.24** Gubahan Massa  
Sumber : Analisis Penulis

Olahan bentuk massa disusun secara liner guna mencapai konsep **re-ecosystem** dimana secara keseluruhan terjadi interaksi aktif antara bangunan, ruang luar dan manusia. Setiap massa yang memiliki orientasi menuju area luar juga sebagai wujud pengolahan bangunan yang mengedepankan keterbukaan (*Open-plan*). Massa yang dilingkupi oleh ruang luar juga merefleksikan bagaimana kegiatan aktif tidak hanya terjadi di dalam bangunan tetapi juga diluar bangunan.

#### 6.3.2.4 Karakter Ruang Luar

Karakter fasad atau tampak luar bangunan *Youth Creative And Community Center* akan didominasi oleh warna putih dan abu yang didapat dari material beton ekspos dan dinding finis cat putih serta elemen transparan kaca dengan warna abu. Olahan ornamen sederhana juga diterapkan menggunakan *aluminium composit panel* dan penataan plat metal.

Karakter area lansekap akan didominasi warna putih, abu, hitam dan hijau. Warna-warna tersebut diantaranya dihasilkan oleh penggunaan finising warna cat putih, material batu alam dan elemen vegetasi. Pola lansekap juga terbentuk dari batasan pola yang terbentuk antara bangunan dan elemen site.

#### 6.3.2.5 Karakter Ruang Dalam

Karakter ruang dalam akan menggunakan kesan sederhana dengan penggunaan material warna putih, hitam dan abu. Tampilan elemen warna hijau ditampilkan dengan keberadaan inner courtyard sebagai kesan natural dan interaksi manusia dan vegetasi di dalam bangunan.



**Gambar 6.25** Inner Courtyard sebagai elemen natural ruang

Sumber: <https://i.pinimg.com/736x/4c/ec/42/4cec429771d25ab23d78bd1be9b090dc.jpg>

Ruang Pementasan dan promosi hall dan amphiteater diolah dengan kesan elegan sederhana melalui permainan warna putih dan warna alami kayu.



**Gambar 6.26** Suasana Hall

Sumber : <https://www.pinterest.com/pin/362258363750294615/>

Permainan pencahayaan buatan dengan *wallwash* lamp dan lampu sorot juga akan diposisikan pada beberapa ruang bangunan untuk menghasilkan suasana ruang tersendiri.



















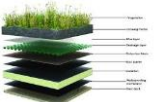
**Gambar 6.27** *Wallwash Light*

Sumber : <http://warisanlighting.com/wp-content/uploads/parser/wall-wash-lights-3.png>

### 6.3.2.6 Konsep Warna dan Material

**Tabel 6.1** Aplikasi Warna dan Material

No	Warna	Material	No	Warna	Material
<b>Pelengkap Lantai</b>					
1.	Coklat Muda	 Marmer	7.	Abu-abu	 Beton Ekspos
2.	Hijau	 Grassblock	8.	Abu-abu	 Paving Block
3.	Hijau	 Rumput	9.	Abu-abu, Hitam	 Batu Tempel
4.	Hitam, Putih, Coklat	 Batu Kerikil	10.	Biru	 Air
5.	Coklat	 <i>Parquette</i>			
6.	Hitam	 Aspal			

Dinding					
1.	Transparan	 <i>Low E-Glass</i>	6.	Hitam	 Batu Alam
2.	Putih	 <i>Aluminium Composite Panel</i>	5.	Coklat Tua	 Kayu
3.	Abu-abu	 Beton Eksplos	6.	Abu-abu	 Metal
4.	Coklat Muda	 Kayu			
Pelengkap Plafon					
1.	Putih	 <i>Gypsum</i>	2.	Coklat Tua	 Kayu
Pelengkap Atap					
1.	Abu-abu	 <i>Galvalume</i>	3.	tranparan	 <i>Skylight</i>
2.	Hijau	 <i>Green Roof</i>	4.	Abu-abu	 Beton

Sumber: Analisis Penulis

## 6.4 Konsep Aklimatisasi

### 6.4.1 Konsep Penghawaan

Penghawaan pada *Youth Creative and Community Center* akan dibagi menjadi 2 yaitu penghawaan alami dan buatan. Penghawaan alami memmanfaatkan aliran udara pada site, keberadaan kolam-kolam /*waterpond* juga bermanfaat sebagai media evaporasi dan

pendingin area. Penghawaan alami digunakan pada ruang luar seperti ruang komunal dan *courtyard*.



**Gambar 6.28** Penghawaan Alami pada Ruang Luar

Sumber: <http://tvblogs.nationalgeographic.com/files/2013/12/Discovery-Green-590x442.jpg>

Untuk penghawaan buatan, akan memanfaatkan pendingin ruangan berupa *air conditioner* (AC) dan kipas angin. AC yang akan digunakan adalah jenis Ac sentral. Selain itu, kipas angin dan AC stand akan diletakkan pada area servis dan kebutuhan pendingin tambahan

#### **6.4.2 Konsep Pencahayaan**

Sistem pencahayaan yang diterapkan pada bangunan *Youth Creative and Community Center* terdapat 2 jenis yaitu pencahayaan alami dan buatan. Pancahayaan alami akan diterapkan pada ruang-ruang yang berhubungan langsung dengan ruang luar seperti retail. Area *workshop* dan area *pre function hall* dan *amphiteater*. Permainan cahaya alami diantaranya diolah dengan menggunakan skylight.



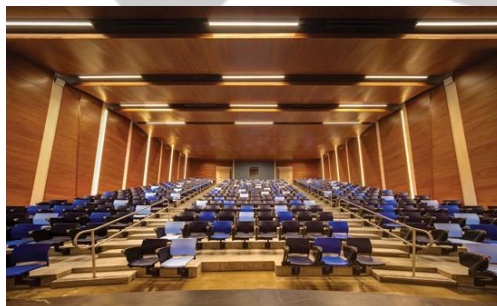
**Gambar 6.29** Skylight

Sumber: [http://img.archiexpo.com/images\\_ae/photo-g/62511-6002249.jpg](http://img.archiexpo.com/images_ae/photo-g/62511-6002249.jpg)

Pencahayaan buatan diletakkan pada ruang-ruang yang membutuhkan pencahayaan khusus dan intensitas yang berbeda-beda seperti hall, amphiteater, dan ruang studio. Pada area lansekap ruang-ruang luar juga akan diberikan pencahayaan buatan dengan jenis lampu yang berbeda-beda pula.

### 6.4.3 Konsep Akustik

Konsep Akustik pada *Youth Creative and Community Center* dibagi menjadi 2 yaitu akustik bagian dalam bangunan dan bagian luar bangunan. Pada bagian dalam bangunan, material akustik akan difokuskan pada ruang-ruang seperti *hall*, *amphiteater* dan ruang studio musik. Pada ruang-ruang ini akan digunakan material akustik dengan desain dinding, plafon, dan letak speaker yang akan mengoptimalkan kerja penguat suara. Hal ini bertujuan agar penggunaan speaker dan energi menjadi lebih efektif dan optimal.



**Gambar 6.30** Plafon dengan Mempertimbangkan Desain Akustik

Sumber: [http://mcgrawimages.buildingmedia.com/CE/CE\\_images/2014/](http://mcgrawimages.buildingmedia.com/CE/CE_images/2014/)



Sedangkan pada bagian luar bangunan, fokus dari akustik adalah untuk mereduksi kebisingan yang berasal dari jalan raya. Penggunaan *barrier* atau dinding tanaman dan perbedaan level akan menjadi solusi utama pada desain.

#### 6.4.4 Konsep Struktur

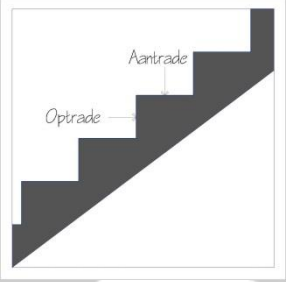

Struktur yang digunakan dalam bangunan *Youth Creative and Community Center* secara keseluruhan menggunakan sistem *rigid frame*.

Terdapat juga struktur *space frame* yang akan digunakan untuk menopang ruang bentang lebar yaitu hall dan amphiteater.

Sistem pondasi yang digunakan adalah *board pile* yang kedalamannya mengikuti daya dukung tanah site terolah.

#### 6.4.5 Konsep Jaringan Utilitas

Tabel 6.2 Jaringan Utilitas

No	Utilitas	Jenis Utilitas	Keterangan
1	Transportasi Vertical	Tangga 	Dimensi tangga yang dipergunakan adalah: Optrade :15-17,5 cm Untrade :28- menyesuaikan Railing: 80 cm
		Ramp 	Kemiringan maksimal 12° , dengan lebar sirkulasi 1,5 meter, railing 80 cm.
2	Sistem Air Bersih	<i>Down Feed System</i>	Sistem air bersih menggunakan sistem

			<i>down feed</i> dengan sumber air dari PDAM. Sistem penampungan terpusat pada <i>groundtank</i> yang diteruskan dengan pompa air menuju <i>rooftank</i> .
3	Sistem Air Kotor	Pengolahan air kotor	Air kotor akan ditampung dan diolah menjadi air bersih yang selanjutnya akan dipergunakan pada sistem proteksi kebakaran dan kebutuhan air taman dan lansekap.
4	Proteksi Kebakaran	Alarm Kebakaran	Alarm diberikan pada tiap sudut ruang sebagai penanda bagi pengguna dan pengunjung apabila terjadi masalah darurat.
		Sprinkler	Sprinkler akan diletakkan pada setiap sudut ruang dengan menyesuaikan standar jarak jangkauan sprinkler.



			
		Hydrant	Ada 2 jenis hydrant yang digunakan yaitu hydrant box (untuk dalam ruang) dan hydrant pilar untuk area luar ruang.
			
		APAR	Alat pemadam api ringan disediakan pada titik-titik yang dianggap memiliki potensi pemicu kebakaran.
			
5	Jaringan Listrik	Jaringan Listrik	Sumber tenaga listrik menggunakan sumber dari PLN serta genset yang digunakan pada saat darurat.
6	Sistem HVAC	Air Conditioner	Sistem air conditioner yang digunakan menggunakan sistem AC sentral yang didistribusikan ke
			

		<p>AC Standing</p> 	<p>setiap ruang</p> <p>AC Standing digunakan sebagai tambahan dan kebutuhan fleksibel pemakaian ruang.</p>
7	Persampahan	<p>Sistem Persampahan (Bak Penampungan)</p>	<p>Sistem sampah menggunakan bak sampah yang diletakkan pada titik tertentu yang memiliki pusat pada area loading dock bangunan.</p>
8	Keamanan	<p>CCTV</p> 	<p>CCTV diletakkan pada setiap sudut bangunan yang jaringannya menerus pada ruang kontrol CCTV.</p>

Sumber: Analisis Penulis

## DAFTAR PUSTAKA

- Alfirevic, Djordje. (2016). *Open Plan In Housing Architecture :Origin, Development and Design Approaches for Spatial Integration*.
- Harris, Charles W. (1998). *Time Saver Standarts For Landscape Architecture*. Singapore :McGraw-Hill
- Chiara, Joseph De. (2001). *Time Savers Standards For Building Types*. Singapore :McGraw-Hill
- Ching, D. K. (2008). *Arsitektur: Bentuk, Ruang, Dan Tatahan*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Simonds, J. O. (1998). *Landscape Architecture: A Manual Of Site Planning And Design*. United States: McGraw-Hill.
- Satwiko, P. (2009). *Fisika Bangunan*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Neufert, E. (2002). *Data Arsitek Edisi Kedua*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Neufert, E. (1989). *Data Arsitek Edisi Pertama*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Badan Pusat Statistik Kota Salatiga. 2015. *Data Pembangunan Kota Salatiga Tahun 2015*. Kota Salatiga : BPS Kota Salatiga
- Badan Pusat Statistik Kota Salatiga. 2015. *Kota Salatiga Dalam Angka 2015*. Kota Salatiga : BPS Kota Salatiga
- Badan Pusat Statistik Kota Salatiga. 2015. *Kota Salatiga Dalam Angka 2016*. Kota Salatiga : BPS Kota Salatiga