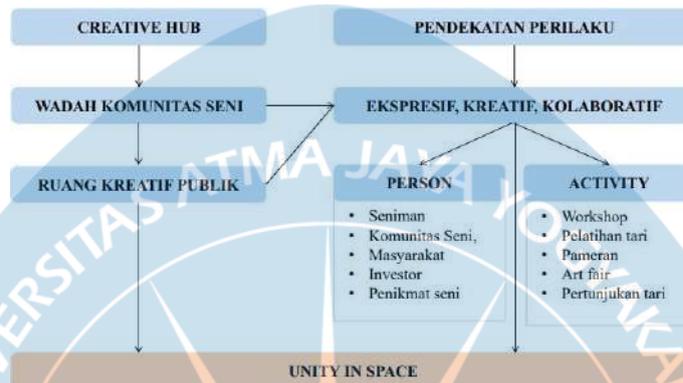


## BAB V

### KONSEP PERANCANGAN

#### 5.1 KONSEP DASAR

*Gambar 5.1 Konsep Dasar Perancangan*



*Sumber : Analisis Penulis, 2022*

Pada perancangan *Creative Hub* menggunakan konsep “*Unity in Space*”. Konsep tersebut memiliki arti *Creative Hub* sebagai ruang kreatif publik merupakan wadah bagi komunitas seni yang ekspresif, kreatif, dan kolaboratif untuk dapat mengekspresikan kreativitas pelaku yang dengan menyatukan wujud emosi dan karakter melalui pengolahan tata ruang dalam. *Unity* dalam ruang merupakan penyatuan yang diwujudkan melalui penggabungan atau harmonisasi dari pengguna, perilaku pengguna, dan kegiatan yang dilakukan dalam suatu ruangan.

#### 5.2 RENCANA TAPAK

##### 5.2.1 Zoning dan Tata Letak Ruang

Pengelompokkan zona dan tata letak ruangan berdasarkan sifat ruang dan jenis kegiatan pada ruangan yang berlangsung.

*Tabel 5.1 Zoning*

Zona Privat	Zona Semi Publik	Zona Publik
1. R. Pengelola	1. Galeri	1. ATM Center
2. R. Teknis	2. Kelas Desain	2. Kios
	3. Studio Desain	3. Cafeteria
	4. Ruang Latihan Tari	4. Musholla

	5. Auditorium	
	6. Collaboration Space	

Sumber : Analisis penulis,2022

Gambar 5.2 Zoning Pada Site



Sumber : Analisis penulis,2022

Keterangan

-  Entrance
-  Exit

## 5.2.2 Sirkulasi dan Parkir

Gambar 5.3 Sirkulasi dan Parkir



Sumber : Analisis penulis,2022

Keterangan

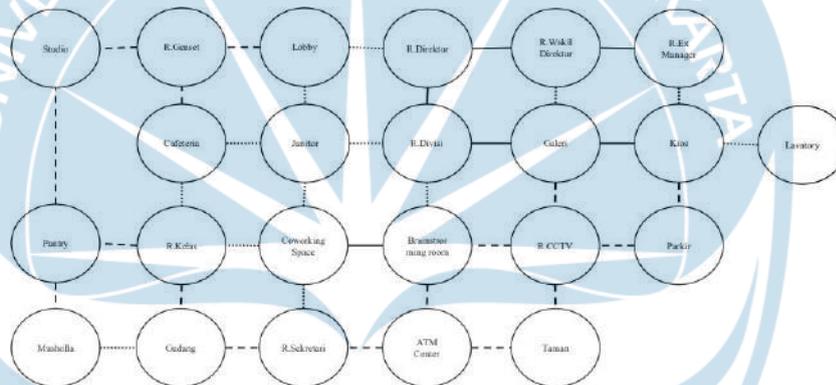
-  Entrance
-  Exit
-  Pejalan kaki
-  Kendaraan

1. Akses ke site melalui Jl.Jendral Sudirman
2. Jalur masuk dan keluar dibedakan agar memudahkan sirkulasi pengendara
3. Membuat jalur pedestrian bagi pejalan kaki
4. Area parkir berada didepan bangunan yang langsung berbatasan dengan Jl.Jendral Sudirman untuk memudahkan pengendara

5.2.3 Hubungan Ruang

1. Hubungan ruang massa 1

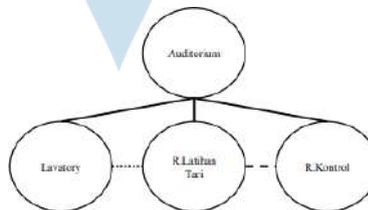
Gambar 5.4 Hubungan ruang massa 1



Sumber : Analisis penulis,2022

2. Hubungan ruang massa 2

Gambar 5.5 Hubungan ruang massa 2



Sumber : Analisis penulis,2022

Keterangan :

-  Sangat Dekat
-  Dekat
-  Jauh

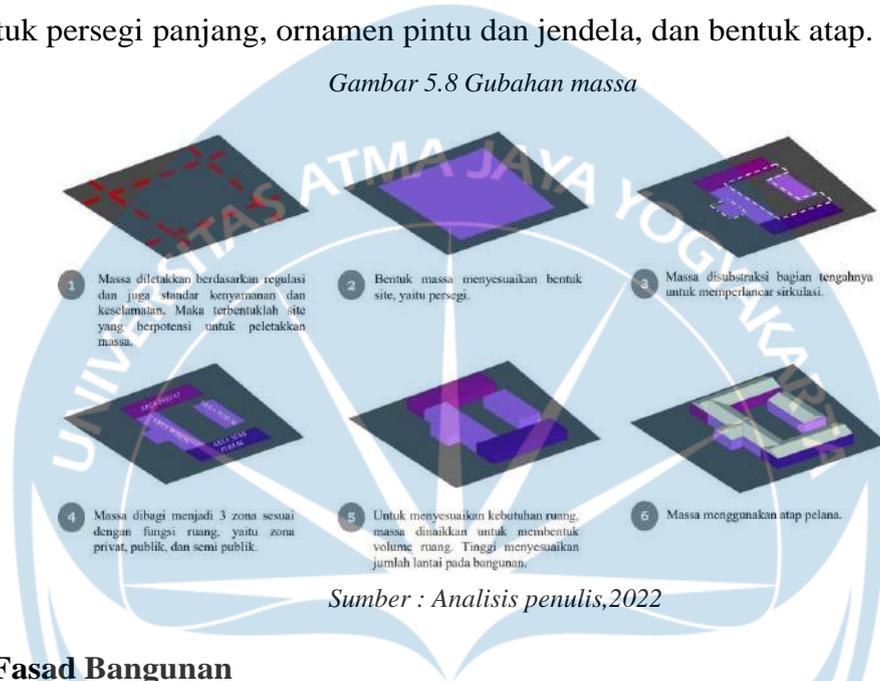


## 5.3 KONSEP BANGUNAN

### 5.3.1 Gubahan Massa

*Creative Hub* menggunakan pendekatan perilaku dan mengacu pada lokasi perencanaan yang dipilih dengan gambaran ruang budaya. Oleh karena itu, bangunan *Creative Hub* mengadopsi budaya fisik dan non fisik kolonial khas Kotabaru agar menyatu dengan lingkungan. Bagian yang akan diterapkan yaitu, denah yang berbentuk persegi panjang, ornamen pintu dan jendela, dan bentuk atap.

Gambar 5.8 Gubahan massa



### 5.3.2 Fasad Bangunan

Fasad merupakan bagian terluar dari suatu bangunan atau biasa disebut dengan eksterior. Bangunan yang akan dirancang berada di daerah Kotabaru, dimana kawasan tersebut merupakan kawasan cagar budaya. Menurut Perda RTRW Kota Yogyakarta, tampilan bangunan pada Kawasan Kotabaru diberlakukan secara bebas sepanjang tidak bertentangan dengan arsitektur tradisional setempat dengan tetap memperhatikan keindahan dan keserasian lingkungan. Oleh karena itu, bangunan *Creative Hub* akan menerapkan ornamen khas kolonial seperti kolom, jendela, pintu, dan gavel.

Gambar 5.9 Fasad bangunan



Sumber : Pinterest (08/12/2022)

### 5.3.3 Material Bangunan

Pemilihan material pada bangunan *Creative Hub* berdasarkan pertimbangan dari kualitas material yang tahan lama, menggunakan material lokal, material bangunan dapat memberikan kenyamanan dan keselamatan bagi pengguna, serta dapat memberikan kesan estetik pada bangunan. Penggunaan material pada bangunan *Creative Hub* terdiri dari :

1. Material dinding menggunakan batu bata, kaca, beton, dll
2. Material untuk penutup lantai menggunakan semen polished dan granite.
3. Material plafond menggunakan gypsum.
4. Material perkerasan menggunakan grass block dan paving block.

### 5.4 KONSEP RUANG DALAM

Konsep perancangan ruang dalam menggunakan konsep “*Unity in Space*”, dimana *Creative Hub* sebagai ruang kreatif publik merupakan wadah bagi komunitas seni yang ekspresif, kreatif, dan kolaboratif untuk dapat mengekspresikan kreativitas pelaku yang dengan menyatukan wujud emosi dan karakter melalui pengolahan tata ruang dalam. Penataan interior bergaya klasik kolonial dapat menjadi alternatif bagi perancangan ruang dalam *Creative Hub*.

Gambar 5.10 Ruang dalam



Sumber : Pinterest (08/12/2022)

Pemanfaatan material kayu pada furniture ruang komunal memberikan kesan tradisional. Untuk menegaskan identitas bangunan yang bergaya klasik kolonial, maka pemilihan warna putih, coklat, hijau dan penggunaan ornament khas colonial seperti jendela menjadi ciri khas bangunan.

Gambar 5.11 Brainstorming room



Sumber : Pinterest (08/12/2022)

Untuk menunjang kegiatan seniman yang ekspresif, kreatif, dan kolaboratif maka memerlukan desain interior yang dapat membuat nyaman dan mampu memancing ide kreatif penggunanya.

Gambar 5.12 Ruang komunal



Sumber : Pinterest (08/12/2022)

## 5.5 KONSEP RUANG LUAR

Gambar 5.13 Ruang luar



Sumber : Pinterest (08/12/2022)

Bangunan yang bergaya klasik kolonial biasanya memiliki taman yang luas dan bisa melihat keindahan bangunan secara langsung. Taman pada *Creative Hub* tidak hanya harus indah tetapi juga mengedepankan fungsinya sebagai bangunan komersial. Saat mengunjungi bangunan, hal yang pertama kali ditemui adalah ruang luar, sehingga penataan lansekap akan mendukung fungsi *Creative Hub* sebagai bangunan komersial.

### 1. Elemen Keras

#### a. Pedestrian

*Gambar 5.14 Paving block*



*Sumber : Pinterest (08/12/2022)*

**b. Lampu taman**

*Gambar 5.15 Lampu taman*



*Sumber : Pinterest (08/12/2022)*

**c. Kolam**

*Gambar 5.16 Kolam ikan*



*Sumber : Pinterest (08/12/2022)*

**2. Elemen Lunak**

**a. Boxwood**

*Gambar 5.17 Boxwood*



*Sumber : Pinterest (08/12/2022)*

b. Pohon palem

*Gambar 5.18 Pohon palem*



*Sumber : Pinterest (08/12/2022)*

c. Bonsai

*Gambar 5.19 Bonsai*



*Sumber : Pinterest (08/12/2022)*

d. Rumput

*Gambar 5.20 Rumput*



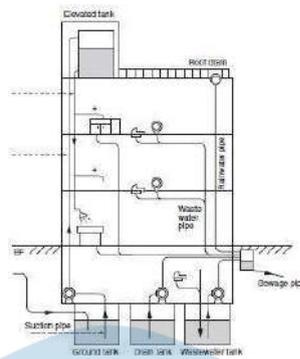
*Sumber : Pinterest (08/12/2022)*

## **5.6 KONSEP UTILITAS**

### **5.6.1 Sistem Distribusi Air Bersih**

Sistem jaringan air bersih yang akan digunakan adalah *down feed system*, dimana air akan ditampung terlebih dahulu di ground tank, lalu dipompa ke upper tank, kemudian air akan didistribusikan ke seluruh bangunan. Penerapan *down feed system* memiliki kelebihan, yaitu perawatan tangkinya mudah, tidak perlu pompa otomatis, dan pompa tidak bekerja secara terus menerus, sehingga lebih efisien.

Gambar 5.21 Sistem distribusi air bersih

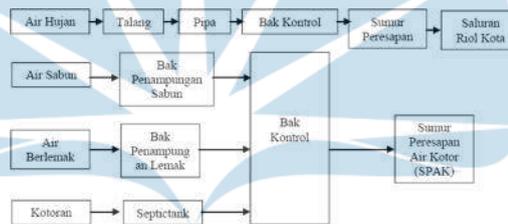


Sumber : Pinterest (08/12/2022)

### 5.6.2 Sistem Distribusi Air Kotor

Sistem jaringan air kotor yang akan digunakan pada bangunan akan memanfaatkan air hujan yang digunakan untuk menyiram tanaman dan air kotor yang berasal dari urinoir, wastafel, dapur akan disalurkan ke resapan, serta limbah dari kloset akan disalurkan ke septictank dan disalurkan lagi ke bak resapan.

Gambar 5.22 Sistem distribusi air kotor

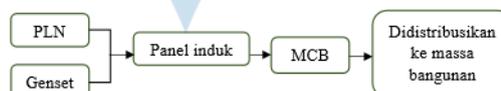


Sumber : Analisis penulis, 2022

### 5.6.3 Sistem Instalasi Listrik

Sistem instalasi listrik yang akan digunakan pada bangunan berasal dari PLN dan akan menggunakan cadangan listrik dari genset.

Gambar 5.23 Sistem instalasi listrik

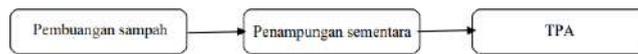


Sumber : Analisis penulis, 2022

### 5.6.4 Sistem Instalasi Sampah

Sistem pembuangan sampah pada *Creative Hub* akan diletakkan tempat sampah disetiap lantai, lalu digabungkan di tempat pembuangan sementara, kemudian akan diangkat oleh truk sampah menuju tempat pembuangan akhir.

Gambar 5.24 Sistem instalasi sampah



Sumber : Analisis penulis,2022

### 5.6.5 Sistem Pengamanan dan Kebakaran

1. Sistem keamanan pada bangunan akan menggunakan kamera CCTV yang akan diletakkan pada setiap sudut bangunan dan akan diawasi oleh staff keamanan di cctv

Gambar 5.25 Sistem keamanan



Sumber : Pinterest (08/12/2022)

2. Sistem kebakaran pada bangunan akan memanfaatkan water hydrant, APAR, dan sprinkler.

Tabel 5.2 Sistem kebakaran

Alat	Luas Pelayanan	Keterangan
Water Hydrant	Jarak maks. 30 m <sup>2</sup> Luas pelayanan 800 m <sup>2</sup>	Ditempatkan dikoridor, ditaman atau di luar bangunan.
APAR	Jarak maks. 25 m <sup>2</sup> Luas pelayanan 200 m <sup>2</sup>	Ditempatkan pada area pelayanan dan servis.
Sprinkler	Jarak maks. 6-9 m <sup>2</sup> Luas pelayanan 25 m <sup>2</sup>	Diletakkan di langit-langit ruangan.

Sumber : Analisis penulis,2022

## 5.7 KONSEP STRUKTUR

### 1. Struktur Atap

Struktur atap yang akan diterapkan adalah rangka baja ringan. Pemilihan material baja ringan untuk struktur atap dikarenakan ringan, mudah dipasang, kuat, tahan lama, dan mudah dibentuk. Untuk mengantisipasi masalah kebocoran pada bangunan, maka akan diatasi dengan atap yang dibuat dengan kemiringan tertentu, membuat talang air hujan, dan *water proofing*.

Gambar 5.26 Struktur atap



Sumber : Pinterest (08/12/2022)

## 2. Struktur Atas

Struktur atas *Creative Hub* merupakan gabungan dari balok struktural dan beton bertulang dan akan memanfaatkan material baja untuk struktur kolom dan balok. Struktur utama rangka atas terdiri dari kolom dan balok sebagai elemen linear, plat lantai sebagai elemen bidang, dan inti core sebagai elemen ruang. Untuk struktur penutup dinding akan memanfaatkan *secondary skin* dan material kaca.

Gambar 5.27 Struktur atas

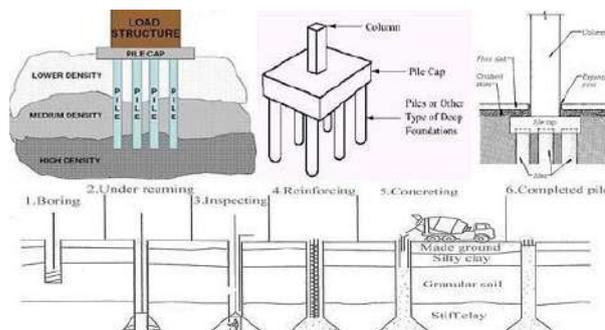


Sumber : Pinterest (08/12/2022)

## 3. Struktur Bawah

Struktur bawah akan menggunakan pondasi jenis tiang Panjang dan pemilihan jenis pondasi tersebut dikarenakan dapat menahan beban, menjaga kestabilan bangunan, dan dapat menghindari erosi.

Gambar 5.28 Struktur bawah



Sumber : Pinterest (08/12/2022)

## DAFTAR PUSTAKA

- Agung. 2019. DIY Miliki Potensi Besar Kembangkan Industri Kreatif. Retrieved from Universitas Gajah Mada.
- British Council: Creative Hubkit: Made by hubs for emerging hubs Badan Ekonomi Kreatif.
- Ching, Francis D. K. 1993. Teori Arsitektur: Bentuk, Ruang, dan Susunannya. Jakarta: Erlangga.
- Departemen Perdagangan Republik Indonesia. 2008. Pengembangan Ekonomi Kreatif Indonesia 2025: Rencana Pengembangan Ekonomi Kreatif Indonesia 2009-2025. Jakarta: Departemen Perdagangan.
- Dinas Perindustrian, Perdagangan, dan Koperasi DIY 2018, Jumlah industry kreatif DIY.
- Fian Akhya (2017), Perancangan Jogja Creative Hub Lutfiana Nurwadhani 2017, Perancangan Pusat Kreatif Bandung Human Dimension and Interior Planning Neufert Architech Data Third Edition.
- Matheson, J., & Easson, G. 2015. Creative HubKit: Made by Hubs for Emerging Hubs. UK: British Council.
- Neufert Ernst, Amril Sjamsu. 1993. Data Arsitek. Erlangga, Jakarta.
- Poerwadi, Heroe. 2019. Kecamatan Gondokusuman memiliki potensi untuk dibangun Creative Hub.
- Santoso, Vincent. 2015. Youth Center di Yogyakarta, Skripsi Thesis, Yogyakarta : Universitas Atma Jaya Yogyakarta.