

BAB VI

KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

VI.1. Konsep Perencanaan

VI.1.1. Konsep Programatik

Konsep perencanaan programatik berisi tentang rumusan konsep programatik berdasarkan resume dari sub bab analisis perencanaan programatik. Rumusan tersebut akan menjadi salah satu bagian kata kunci yang akan digabungkan menjadi konsep desain.

1. Konsep Sistem Lingkungan (Makro)

Setelah dilakukannya analisis sistem lingkungan yang dibatasi dengan teori tahapan revitalisasi, berikut adalah poin-poin konsepnya:

- Kualitas fisik bangunan dan tapak akan ditingkatkan,
- Desain baru harus lebih meningkatkan perekonomian yang terkait dengan tapak,
- Desain baru harus membawa dampak positif untuk kehidupan sosial yang sudah ada.

2. Konsep Sistem Manusia (Mikro)

Setelah dilakukannya analisis sistem manusia yang dibatasi dengan beberapa referensi, telah didapatkan program-program yang mendasari kegiatan dan ruang yang ada pada desain baru. Berikut adalah program-program tersebut:

- Pengembangan fasilitas publik
- Pengembangan fasilitas penampil
- Pengembangan fasilitas tim pertunjukan
- Pengembangan fasilitas tim manajerial
- Pengembangan fasilitas produksi

- Menyediakan fasilitas untuk berkumpul dan aktualisasi diri berupa wisata kuliner khas Kota Surakarta

3. Kesimpulan

Berdasarkan konsep-konsep mikro programatik diatas, dapat disimpulkan bahwa inti dari konsep perencanaan programatik untuk objek studi adalah “meningkatkan hal terkait yang sudah ada dan memanfaatkan peluang yang dapat mendukungnya” atau dapat diwakilkan dengan kata kunci “meningkat”.

VI.1.2. Konsep Tapak

Konsep perencanaan tapak berisi tentang rumusan konsep tapak berdasarkan resume dari sub bab analisis perencanaan tapak. Rumusan tersebut akan menjadi salah satu bagian kata kunci yang akan digabungkan menjadi konsep desain.

1. Konsep SWOT

- a. Memanfaatkan lokasi dan akses strategis dengan meningkatkan kenyamanan akses dan visual objek studi bagi pengguna
- b. Memperbarui elemen fisik bangunan tanpa menghilangkan karakter
- c. Mewadahi prestasi dan kemampuan Kota Surakarta untuk semakin maju
- d. Memerhatikan hubungan tapak dengan sekitar agar fungsional tidak terganggu

2. Konsep Perencanaan Tapak

Setelah dilakukannya analisis tapak berdasarkan aspek *site analysis* yang dikemukakan Edward T.White, berikut adalah resume dari semua aspek:

a. Lokasi Tetangga

Menyadari batas pengolahan tapak dan keberadaan tapak di Taman Sriwedari yang merupakan pusat perkembangan kesenian dan kebudayaan di Kota Surakarta.

b. Ukuran dan Peraturan

- Bangunan memiliki 4 lapis lantai
- Menjadi pusat kegiatan pariwisata, sejarah, dan budaya
- Mempertahankan karakter tapak
- Meningkatkan standar ekonomi dan kehidupan yang terkait

c. Keistimewaan Fisik Alamiah

- Memanfaatkan topografi tapak
- Memanfaatkan vegetasi eksisting
- Menambah vegetasi

d. Keistimewaan Buatan

- Memertahankan material atap dan kursi penonton
- Pembaruan material lansekap
- Menampilkan lukisan jawa lebih baik

e. Sirkulasi

- Pelebaran jalan untuk kelancaran akses
- Memastikan sirkulasi masuk pengunjung dan penampil/pengelola

f. Utilitas

- Pembuatan saluran pembuangan air hujan
- Menyembunyikan unit AC *outdoor*
- Kelistrikan akan menggunakan sistem bawah tanah

g. Pancaindra

- Memanfaatkan titik pemandangan yang dianalisis berpotensi
- Fungsi privat diletakan di bagian utara tapak dimana merupakan zona paling bising tapak
- Auditorium diletakan di bagian timur yang merupakan zona paling tidak bising

h. Manusia dan Budaya

- Mewadahi UMKM
- Memberikan kualitas ruang dan fasilitas komunitas dengan baik
- Menyisipkan hal yang baru namun tetap menghormati hal yang lama

i. Iklim

- Memanfaatkan pembayangan pohon
- Ketinggian bangunan tidak membayangi bangunan tetangga
- Sinar matahari dimanfaatkan pada semua sisi bangunan
- Penghawaan alami dimanfaatkan pada zona outdoor dan semi outdoor

3. Kesimpulan

Berdasarkan resume analisis perencanaan tapak diatas, dapat disimpulkan bahwa inti dari konsep perencana tapak adalah “menyelesaikan masalah nyata secara langsung” atau dapat diwakilkan dengan kata kunci “pragmatis”

VI.1.3. Konsep Penekanan Studi

Konsep perencanaan penekanan studi berisi tentang rumusan konsep penekanan studi berdasarkan resume dari sub bab analisis perencanaan penekanan studi. Rumusan tersebut

akan menjadi salah satu bagian kata kunci yang akan digabungkan menjadi konsep desain.

1. Karakter

- a. Menggunakan perpaduan gaya arsitektur jawa dan modern
- b. Menampilkan lukisan bertema wayang pada interior dengan lebih dramatis

2. Skala

- a. Mewadahi fungsi dan pengguna lebih banyak
- b. Menggunakan skala monumental yang merupakan wujud kontekstualitas juga dengan masjid Sriwedari dan bangunan akan lebih atraktif bagi pengguna bangunan sebelumnya yang tidak terlalu besar

3. Bentuk

Memiliki benang merah dengan bangunan sebelumnya dengan terinspirasi dari siluet bangunan sebelumnya dan masjid Sriwedari

4. Penempatan

Memiliki orientasi yang menyesuaikan posisi jalan sehingga bangunan dapat dipandang atraktif dari segala sisi

5. Material dan Warna

Menggunakan material dan warna yang menghormati bangunan dan alam sekitar (tidak kontras) hingga terwujudnya keharmonisan di satu kawasan Taman Sriwedari.

6. Detail

- a. Menampilkan lukisan bertema wayang pada interior dengan lebih dramatis

- b. Mengadaptasi penggunaan *font* pada penanda bangunan lama untuk semua penanda di bangunan baru

7. Kesimpulan

Berdasarkan resume analisis perencanaan penekanan studi diatas, dapat disimpulkan bahwa inti dari konsep perencanaan penekanan studi adalah “Melakukan pembaruan yang etis” atau dapat diwakilkan dengan kata kunci “Baru”.

VI.1.4. Konsep Desain

Konsep desain akan berupa titik temu antara ketiga aspek konsep tadi yaitu programatik, tapak, dan penekanan desain. Titik temu dari ketiga aspek konsep tersebut akan dianalisis berdasarkan kata kunci yang mewakili setiap aspek, kata kuncinya adalah sebagai berikut:

1. Konsep programatik : “Meningkat”
(Meningkatkan hal terkait yang sudah ada dan memanfaatkan peluang yang dapat mendukungnya)
2. Konsep tapak : “Pragmatis”
(menyelesaikan masalah nyata secara langsung)
3. Konsep penekanan studi : “Baru”
(Melakukan pembaruan yang etis)

Berdasarkan ketiga kata kunci tersebut dapat ditemukan kata kunci yang merupakan titik temu dari ketiganya dan akan menjadi kata kunci konsep desain. Kata kunci tersebut adalah

“Kontemporer”. Kontemporer memiliki arti berkaitan dengan keadaan dan kejadian yang terjadi pada saat ini (KBBI). Konsep ini sangat cocok diterapkan dalam objek studi ini dimana memiliki prioritas besar dalam memberikan solusi-solusi desain yang relevan dengan keadaan dunia sekarang dan generasi pelestari/pengguna baru (milenial dan seterusnya). Selain itu memadukan konsep kontemporer dengan pendekatan arsitektur infill adalah hal yang tepat untuk bangunan cagar budaya, sehingga mendapatkan irisan diantara keduanya yang dapat menjadi tujuan sekaligus membatasi solusi-solusi desain yang akan diberikan.

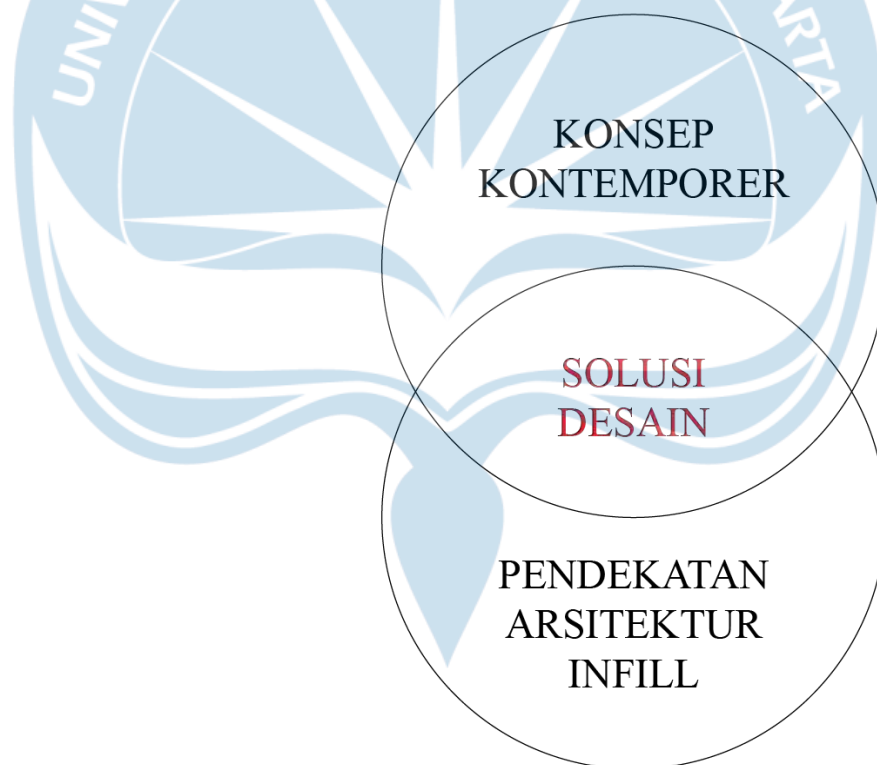


Diagram 6. 1 Irisan Konsep Desain dan Pendekatan Desain

Sumber: Analisis penulis, 2020

VI.2. Konsep Perancangan

VI.2.1. Konsep Programatik

Konsep “meningkat” untuk bagian programatik diterapkan dengan penambahan ruang dan pengguna sehingga dihasilkanlah program ruang dan hubungan ruang.

1. Konsep Pengelompokan Area

Konsep ini bermaksud mengelompokkan ruang-ruang berdasarkan pengguna dan fungsi ruang. Dengan mengelompokkan ruang-ruang ke dalam area yang lebih besar akan mempermudah proses pencarian hubungan ruang dan rekapitulasi besaran ruang.

Tabel 6. 1 Pengelompokan Area

Area	Ruang
Area Pengunjung	<ul style="list-style-type: none">- Lobby- Box office- Ruang mengurus bayi- Toko- Galeri- Penitipan barang- Foyer- Auditorium- Ruang pertunjukan outdoor- Ruang parkir umum- Ruang retail- Ruang makan indoor- Ruang makan outdoor
Area Penyaji	<ul style="list-style-type: none">- Ruang parkir khusus- Ruang tunggu- Ruang ganti- Ruang rias

	<ul style="list-style-type: none"> - Ruang persiapan - Ruang kerja tim - Ruang kontrol pencahayaan - Ruang proyektor - Ruang kontrol suara - Ruang observasi - Ruang kontrol manajer panggung - Ruang ganti cepat - Ruang gladi/latihan - Ruang pakaian - Ruang rekaman
Area Pengelolaan	<ul style="list-style-type: none"> - Ruang <i>meeting</i> - Kantor - Ruang perbaikan dan perawatan - Ruang penyimpanan tata panggung - Ruang alat pencahayaan dan suara - Ruang penyimpanan piano - Ruang perawatan kostum - Ruang <i>workshop</i>
Area Servis	<ul style="list-style-type: none"> - Toilet - Ruang <i>Cleaning Service</i> - Ruang pertolongan pertama - Ruang satpam

Sumber: Analisis Penulis, 2020

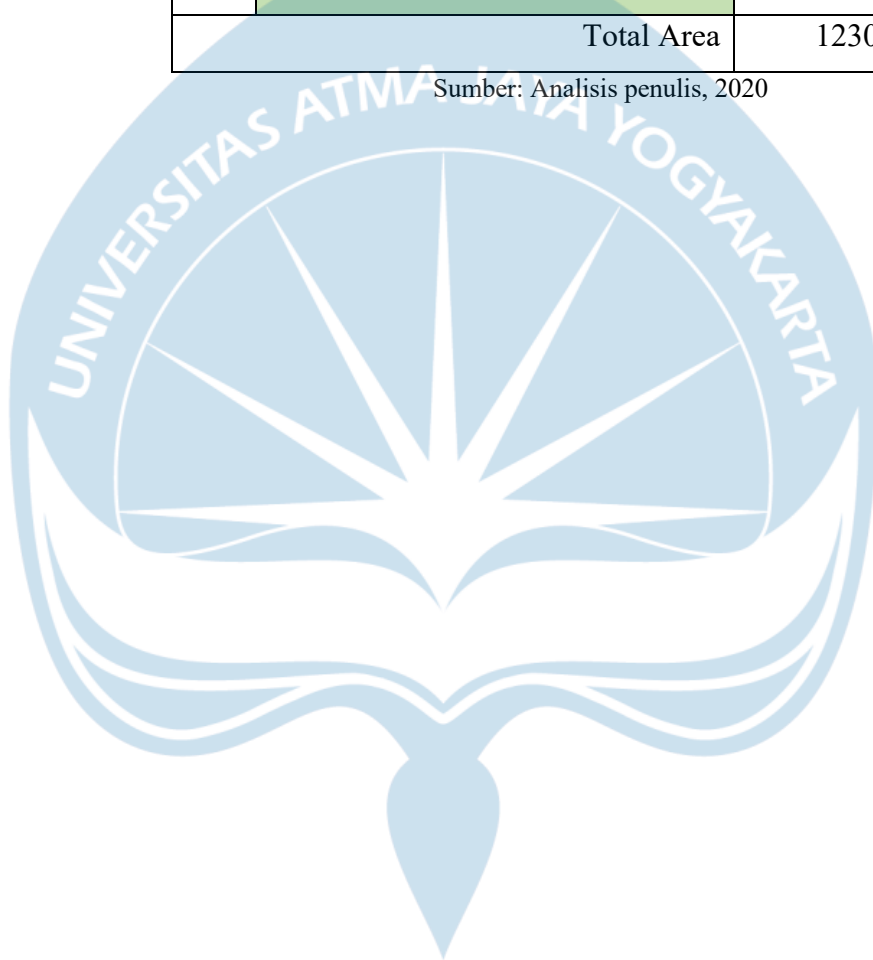
2. Konsep Besaran Ruang

Besaran ruang didapatkan dengan perhitungan akan rencana kapasitas dan sirkulasi ruang. Hasil dari perhitungan tersebut akan menjadi besaran ruang minimal untuk memudahkan proses ruang- ruang sesungguhnya.

Tabel 6. 2 Rekapitulasi Besaran Ruang

NO	AREA	LUASAN
1	Area Pengunjung	8322,2 m ²
2	Area Penyaji	3465,18 m ²
3	Area Pengelolaan	368,4 m ²
4	Area Servis	149,7 m ²
Total Area		12305,48 m ²

Sumber: Analisis penulis, 2020



3. Konsep Hubungan Ruang

Hubungan ruang didapatkan dengan penggabungan hubungan ruang mikro dan makro sehingga dapat ditemukan hubungan ruang secara keseluruhan untuk memudahkan proses penempatan ruang-ruang sesungguhnya.

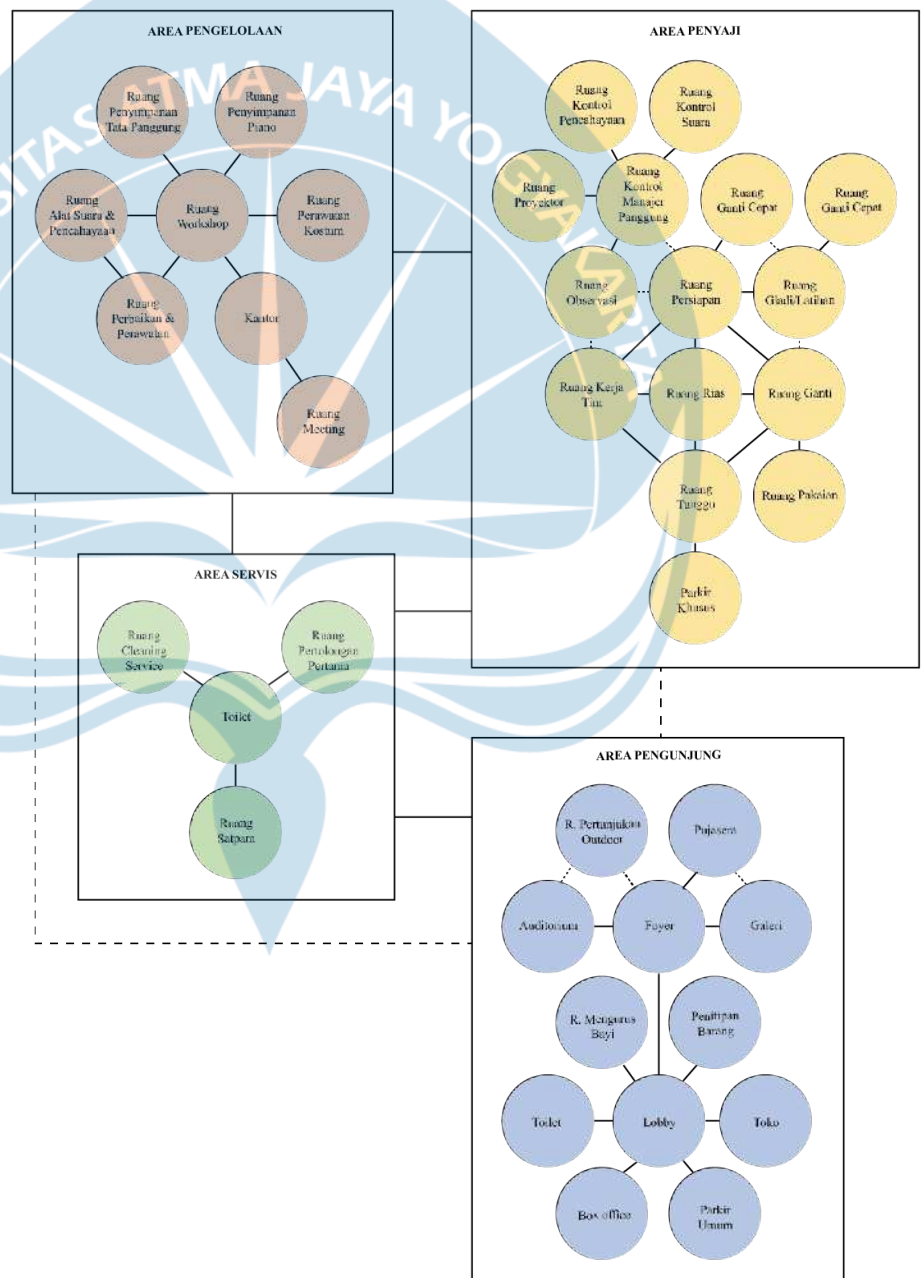


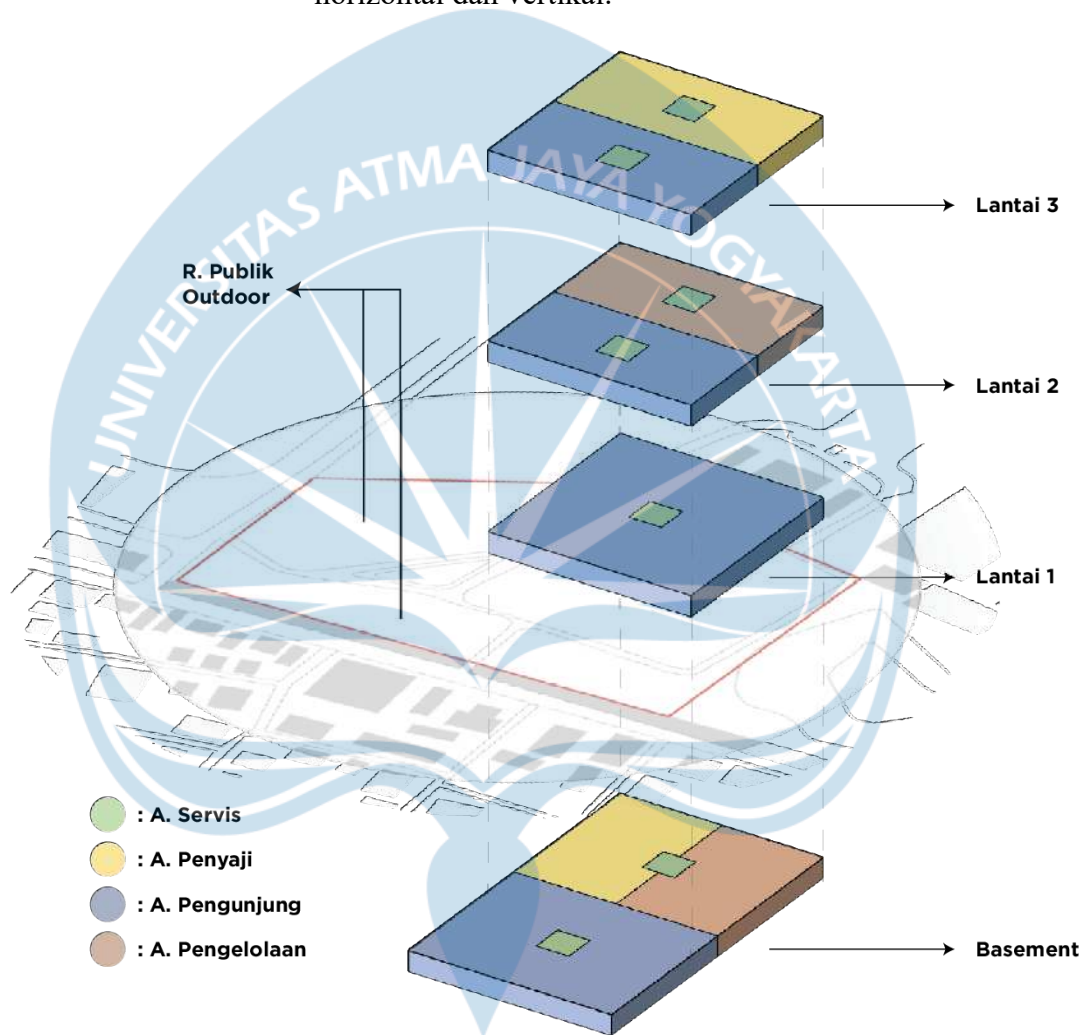
Diagram 6. 2 Hubungan Ruang

Sumber: Analisis penulis, 2020

VI.2.2. Konsep Tapak

1. Konsep Penempatan Area Tapak

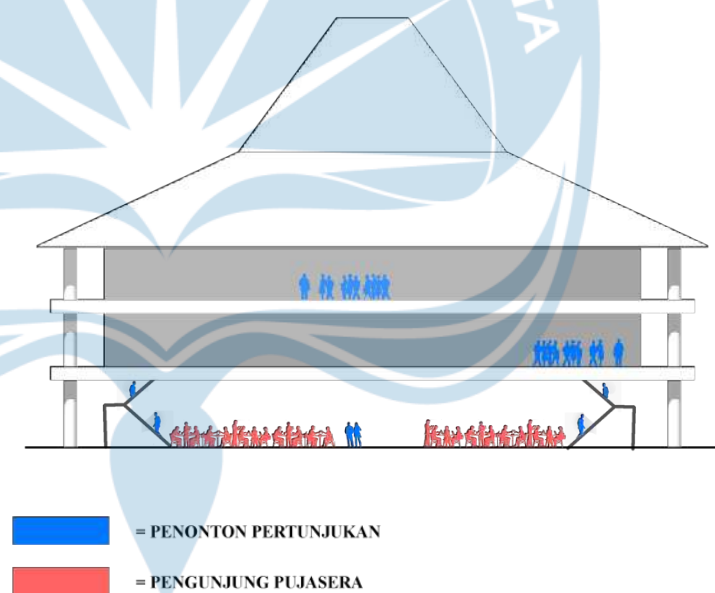
Setelah dilakukan analisis perancangan pada bab 5, didapatkan konsep penempatan area tapak secara horizontal dan vertikal.



Gambar 6. 1 Konsep penempatan area tapak

Sumber: Analisis penulis, 2020

Selain itu, pujasera akan ditempatkan pada lantai dasar dan bersifat terbuka/minim sekat ruang. Penempatan pujasera pada lantai dasar ini dimaksudkan agar penonton pertunjukan melalui pujasera terlebih daerah sebelum ke auditorium, sehingga informasi tentang pertunjukan hingga kesenian yang terjadi di dalam gedung dapat diketahui oleh pengunjung pujasera. Dengan menyatukan sirkulasi awal pengunjung pujasera dan penonton pertunjukan ini akan membantu penyebaran kebudayaan wayang orang sriwedari/lainnya yang diwadahi oleh gedung.



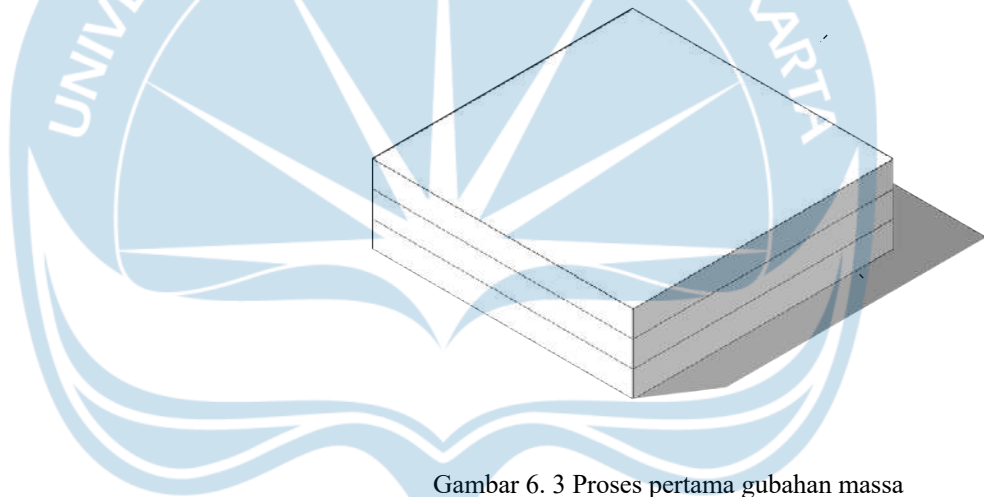
Gambar 6. 2 Ilustrasi penempatan pujasera

Sumber: Analisis penulis, 2020

2. Konsep Gubahan Massa

Berdasarkan konsep penempatan area pada tapak, dapat di rencanakan konsep gubahan massa. Berikut adalah proses pengembangan konsep gubahan massa:

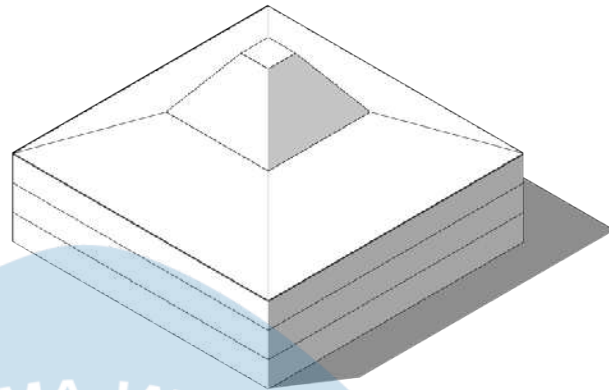
- a. Pertama, gubahan memiliki bentuk dasar dua dimensi persegi untuk menyesuaikan sirkulasi jalan di sekeliling bangunan dan mengadopsi filosofi simetris bangunan joglo. Secara fungsional bentuk bangunan yang terlihat dari permukaan tanah memiliki 3 lapis lantai.



Gambar 6. 3 Proses pertama gubahan massa

Sumber: Analisis penulis, 2020

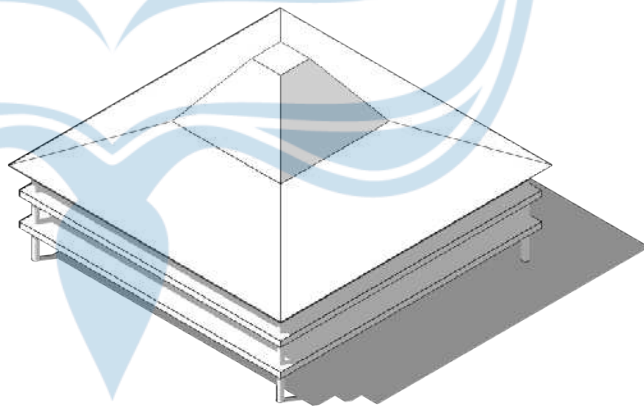
- b. Kedua, pemberian bentuk atap joglo sebagai wujud kontekstual akan sejarah bangunan dan bangunan sekitar yaitu masjid Sriwedari. Lantai 3 bangunan akan ditempatkan fungsi utama yaitu auditorium agar memiliki langit-langit atap joglo.



Gambar 6. 4 Proses kedua gubahan massa

Sumber: Analisis penulis, 2020

- c. Ketiga, massa bangunan dibuat lebih ringan dengan menghilangkan pembatas dinding terluar untuk memberikan selasar. Solusi tersebut juga berguna sebagai masuknya penghawaan alami ke dalam bangunan.

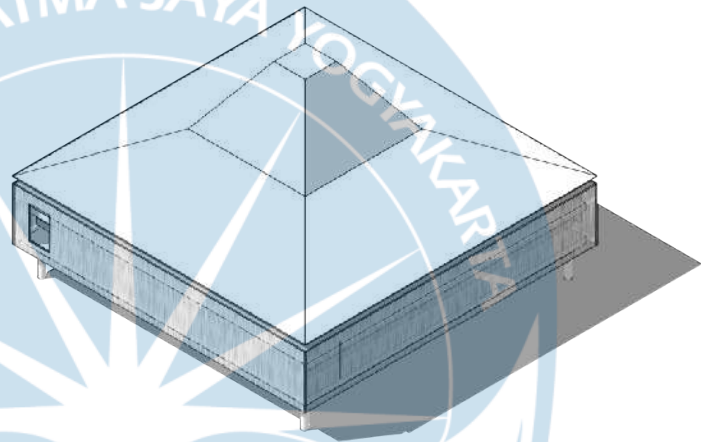


Gambar 6. 5 Proses ketiga gubahan massa

Sumber: Analisis penulis, 2020

- d. Keempat, badan bangunan diberikan shading semi transparan bergeometri minimal untuk mempertegas gaya modern dan akan memberikan pembayangan cahaya yang menarik. Shading memiliki jarak visual

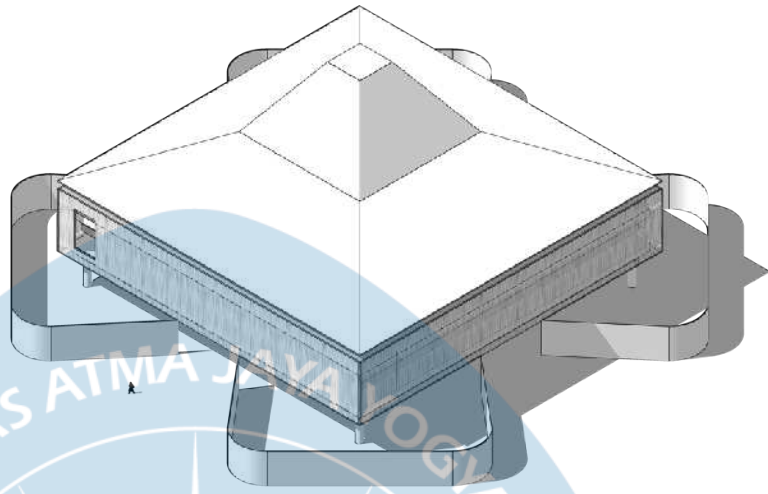
dengan atap joglo untuk membuat komposisi bangunan lebih ringan dan tidak terlalu masif dikarenakan dari luar atap akan terlihat melayang. Secara fungsional shading ini berguna untuk kenyamanan privasi visual dan mengatur cahaya matahari dan angin yang masuk agar tidak berlebihan.



Gambar 6. 6 Proses keempat gubahan massa

Sumber: Analisis penulis, 2020

- e. Kelima, bentuk bangunan yang terlalu datar / polos dipecah lagi dengan menggunakan dinding pembatas yang berguna sebagai pengalaman baru yang menarik dalam aspek sirkulasi dan pemandangan dari mata pengunjung bangunan. Hal ini adalah perwujudan makna afektif sesuai dengan standar arsitektur perilaku, dimana perasaan dan emosi ketika orang melihat yang didasari pengalaman dan budaya pengguna. Pengalaman pengguna yang sudah terbiasa menikmati budaya bangunan joglo akan dipecah dengan adanya pengalaman baru pada objek studi.



Gambar 6. 7 Proses kelima gubahan massa

Sumber: Analisis penulis, 2020

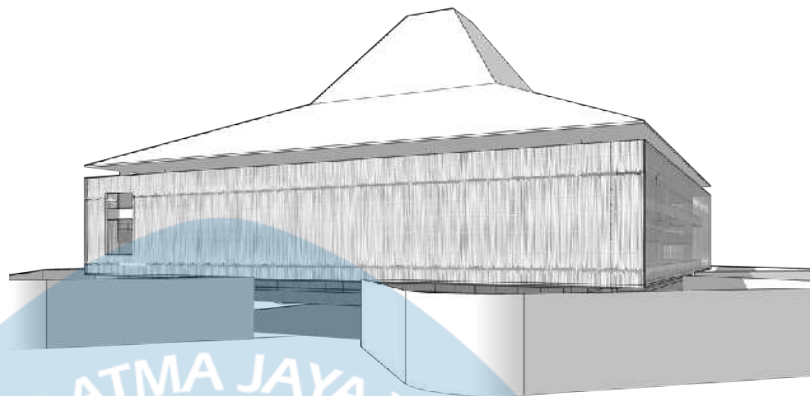
VI.2.3. Konsep Penekanan Studi

Pendekatan arsitektur infill menjadi batasan bagaimana desain yang atraktif untuk bangunan cagar budaya. Batasan tersebut adalah kriteria desain menurut teori arsitektur infill, berikut adalah solusi desain pada setiap poin kriteria desain :

1. Karakter

a. Perpaduan Arsitektur Jawa dan Modern

Perpaduan diterapkan pada bentuk bangunan yang mendesain badan bangunan dengan geometri yang lebih modern. Bagian kepala bangunan tetap menggunakan atap joglo sebagai wujud karakter jawa terkuat dalam bentuk bangunan dan wujud kontekstualitas dengan bangunan masjid Sriwedari.

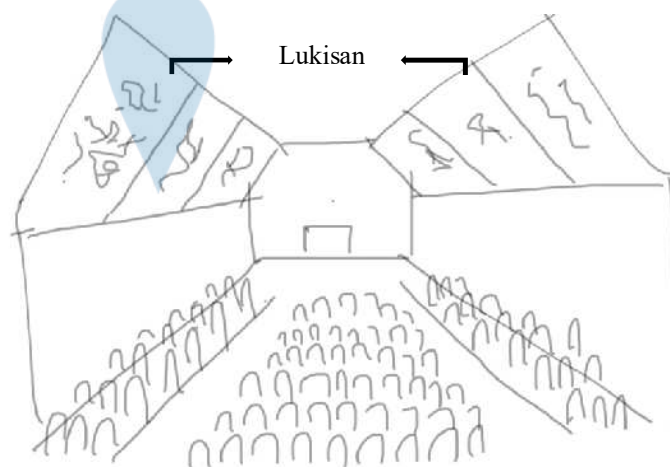


Gambar 6. 8 Gambaran awal desain perpaduan jawa dan modern

Sumber: Analisis penulis, 2020

b. Menampilkan Lukisan Bertema Wayang Jawa Pada Interior

Lukisan akan ditampilkan pada bagian dinding atas interior auditorium dengan sorotan lampu spot berwarna. Penempatan dan penyorotan lampu pada lukisan ini akan meninggikan derajat lukisan dan akan lebih menarik perhatian penonton sebelum dan sesudah pertunjukan (atraktif).

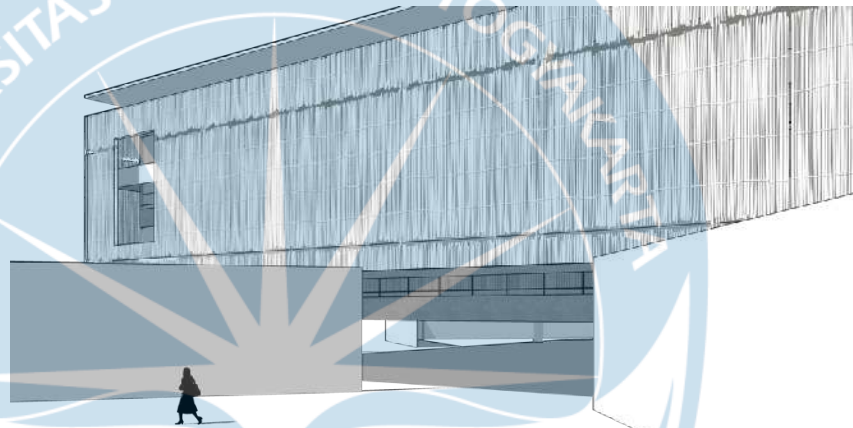


Gambar 6. 9 Gambaran awal desain *display* lukisan jawa

Sumber: Analisis penulis, 2020

2. Skala

Berdasarkan analisis skala pada perencanaan, bangunan akan dirancang lebih besar untuk mewadahi fungsi dan pengguna lebih banyak, skala monumental yang cocok dengan bangunan cagar budaya, kontekstual dengan masjid Sriwedari, dan akan terkesan atraktif.



Gambar 6. 10 Gambaran awal perkiraan skala bangunan dibandingkan manusia

Sumber: Analisis penulis, 2020

3. Bentuk

Seperti penjelasan pada bagian karakter, bentuk bangunan adalah perpaduan antara arsitektur Jawa dan Modern. Bentuk yang baru masih memiliki benang merah dari bangunan sebelumnya yaitu bentuk atap dan adanya semacam teras yang memandu pengunjung untuk masuk. (lihat gambar 5.51, halaman 23)

4. Penempatan

Dikarenakan luasan tapak yang lebih besar dari tapak bangunan sebelumnya maka penempatan bangunan akan dipindah ke lokasi sesuai hasil dari analisis site. Perencanaan berupa kesejajaran bangunan sehingga fasad bangunan dapat dinikmati dari sisi mana saja juga diterapkan. Selain itu orientasi bangunan juga tidak terlalu terpaku pada satu arah saja karena muka bangunan pada setiap sisi memiliki kemiripan

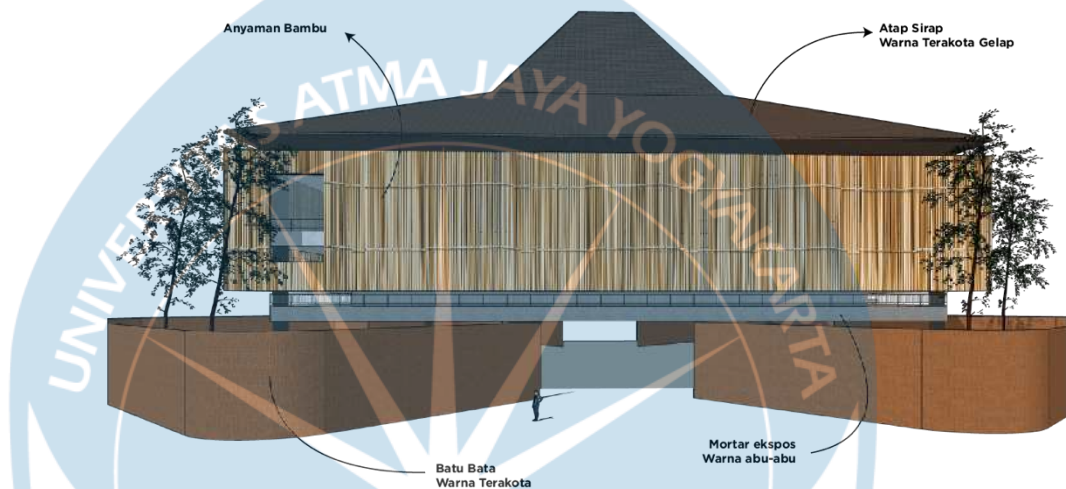


Gambar 6. 11 Penempatan dan orientasi bangunan

Sumber: Analisis penulis, 2020

5. Material dan Warna

Material dan warna direncanakan kontekstual dengan bangunan sebelumnya dan bangunan masjid Sriwedari. Selain itu material yang dominan dipilih memiliki karakter jujur dengan warna yang tidak mencolok sehingga tidak terlalu kontras dengan alam sekitar.



Gambar 6. 12 Rencana perpaduan material dan warna

Sumber: Analisis penulis, 2020

6. Detail

Rancangan pendekatan arsitektur infill pada detail objek studi terletak pada desain display lukisan jawa yang sudah dijelaskan pada kriteria desain karakter dan yang kedua adalah pembaruan font yang digunakan pada penanda sebelumnya untuk berbagai macam penanda di bangunan baru.



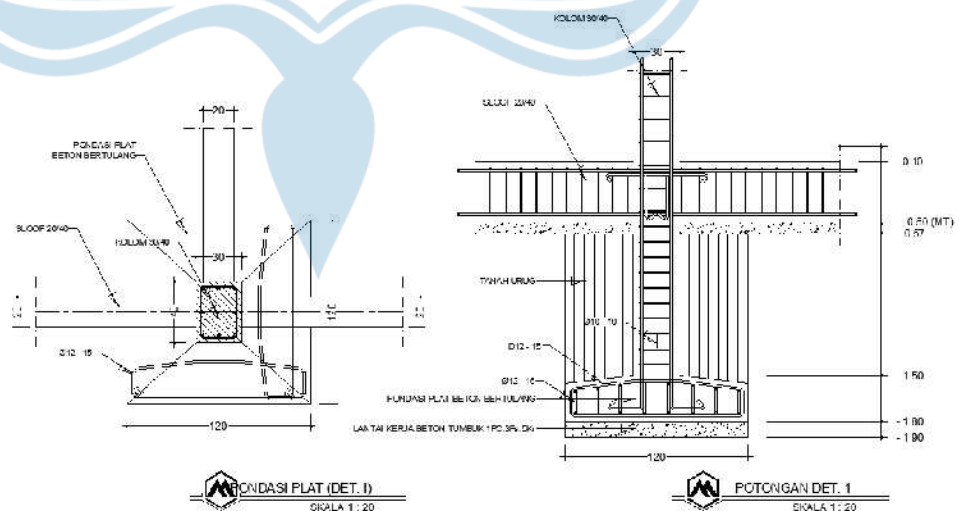
Gambar 6. 13 Gambaran awal rencana detail penanda bangunan

Sumber: Analisis penulis, 2020

VI.2.4. Konsep Struktur

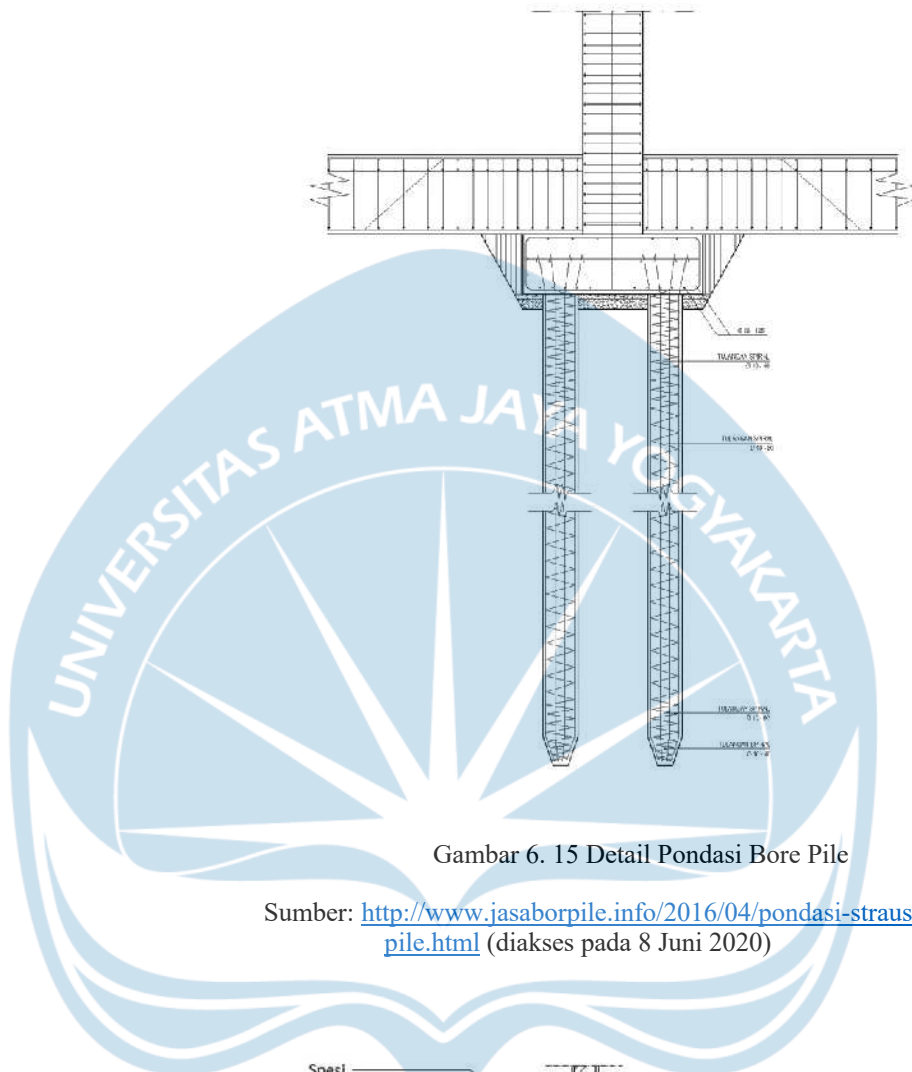
a. Konsep *Sub Structure*

Bangunan dengan ketinggian dua-tiga lantai akan menggunakan pondasi bore pile atau foot plat (tergantung kedalaman tanah keras). Bangunan/struktur dengan ketinggian yang lebih rendah menggunakan pondasi batu kali.



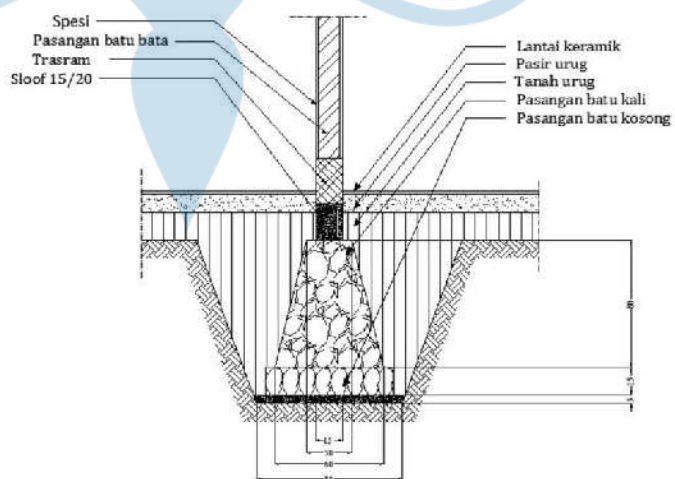
Gambar 6. 14 Detail Pondasi Foot Plat

Sumber: <https://www.arsitur.com/2019/02/pondasi-foot-plat-dan-karakteristiknya.html> (diakses pada 8 Juni 2020)



Gambar 6. 15 Detail Pondasi Bore Pile

Sumber: <http://www.jasaborpile.info/2016/04/pondasi-strauss-bore-pile.html> (diakses pada 8 Juni 2020)



Gambar 6. 16 Detail Pondasi Batu Kali

Sumber: <http://eprints.uny.ac.id/44932/13/Lampiran%205.%20Materi%20dan%20Soal%20Evaluasi.pdf> (diakses pada 8 Juni 2020)

b. Analisis *Super Structure*

Super Structure pada objek studi menggunakan sistem rangka kaku dengan material beton bertulang. Material beton bertulang diterapkan pada struktur kolom dan balok sebagai material yang tahan api, air, serta memiliki biaya *maintenance* yang rendah.



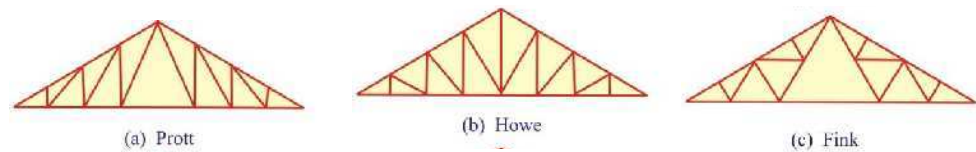
Gambar 6. 17 Struktur beton bertulang

Sumber: <https://www.pengadaan.web.id/2020/02/beton-bertulang.html>

(diakses pada 9 Juni 2020)

c. Analisis *Upper Structure*

Atap objek studi direncanakan berbentuk limasan dengan sistem struktur bentang lebar *plane truss*. Penggunaan sistem *plane truss* dikarenakan kesuaian dengan sistem *plane truss* pada kuda-kuda atap.



Gambar 6. 18 Tipe-tipe atap plane truss

Sumber: <https://civilengineering.blog/2017/11/06/plane-truss/> (diakses pada 9 Juni 2020)

VI.2.5. Konsep Utilitas

1. Konsep Jaringan Air Bersih

Air bersih dari PDAM akan disalurkan ke toren di bagian bawah untuk kemudian di pompa ke toren di bagian atas sebelum langsung disalurkan ke seluruh fungsi yang memerlukan air bersih.

2. Konsep Jaringan Air Kotor

Air kotor pada jaringan dibedakan menjadi tiga yaitu air kotor padat, air kotor cair, dan air hujan. Berikut adalah konsep jaringan untuk setiap jenis air kotor:

a. Air kotor padat

Air kotor padat yang berupa tinja disalurkan ke bak pengolahan untuk dihilangkan kontaminannya dan selanjutnya langsung disalurkan ke septic tank.

b. Air kotor cair

Air kotor cair yang berlemak dan bersabun akan disalurkan ke bak kontrol dulu sebelum ke sumur resapan. Sedangkan, air kotor cair yang tidak berlemak dan bersabun disalurkan langsung ke sumur resapan.

c. Air hujan

Air hujan jatuh dari atap tanpa menggunakan talang, sehingga ada air yang berakhir terserap tanah dan ada air yang menuju saluran air hujan. Air yang menuju saluran air hujan akan ditampung di bak penampung air hujan (BPAH) sebelum dapat digunakan kembali.

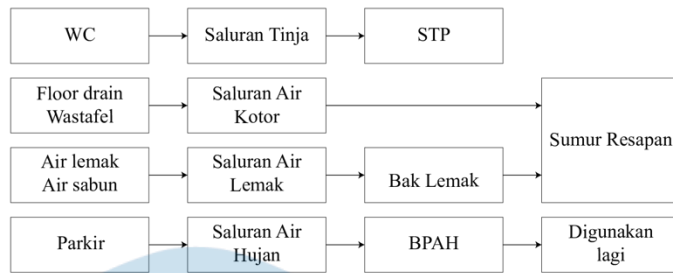


Diagram 6. 3 Konsep Jaringan Air Kotor

Sumber: Analisis penulis, 2020

3. Konsep Sistem Penangkal Petir

Penanggulangan akan direncanakan menggunakan penangkal petir tipe Franklin. Tipe Franklin memiliki kelebihan yaitu pemasangan yang mudah, harga yang ekonomis, dan melindungi sambaran secara langsung.

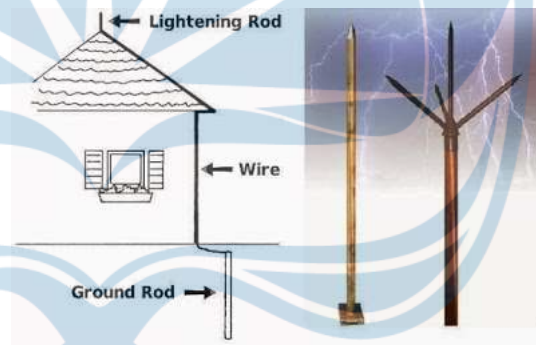


Diagram 6. 4 Sistem penangkal petir Franklin

Sumber: <https://www.arsitur.com/2018/02/sistem-penangkal-petir-franklindalam.html> (diakses pada 9 Juni 2020)

4. Konsep Sistem Transportasi Vertikal

Transportasi vertikal objek studi akan menggunakan lift, tangga, dan ramp. Lift akan berfungsi untuk memindahkan barang dan difabel, ramp berfungsi untuk memindahkan barang, orang dan kendaraan.

5. Konsep Sistem Elektrikal dan Mekanikal Bangunan

Objek studi akan menggunakan tiga jenis sistem jaringan listrik yaitu listrik dari pasokan utama PLN, listrik darurat dari genset, dan listrik alternatif dari panel surya. PLN dan genset akan disambungkan keseluruhan fungsi kelistrikan bangunan sedangkan panel surya hanya untuk pengoperasian lampu jalan.

6. Konsep Sistem Komunikasi

Objek studi akan menggunakan tiga jenis jaringan komunikasi yaitu jaringan internet, komunikasi visual, dan komunikasi audio. Berikut penjelasan untuk setiap jaringan:

- Jaringan Internet

Jaringan internet menggunakan sistem wifi yang akan membentuk hotspot area. Sistem akan dipisahkan antara pengguna umum dan pengguna khusus

- Komunikasi Visual

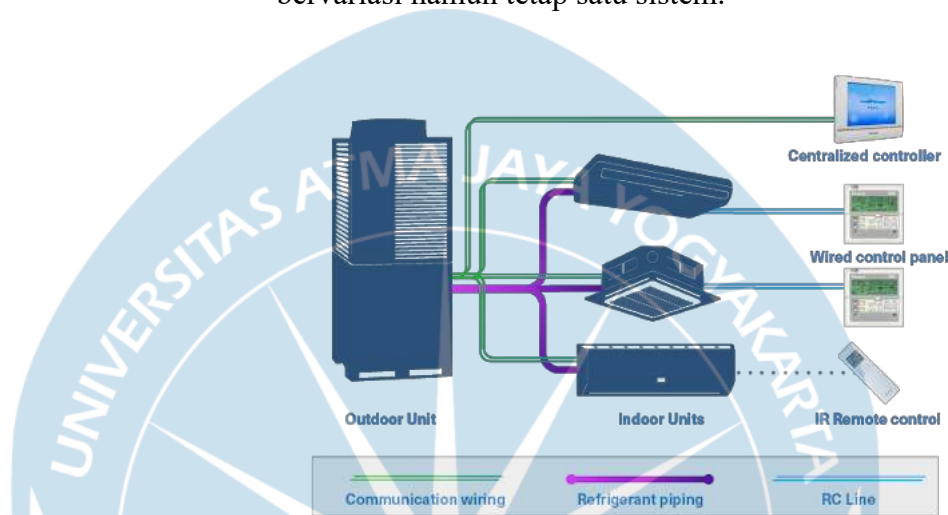
Komunikasi visual berupa layar LED yang tersebar diseluruh bangunan. Secara makro semuanya dikontrol melalui ruang kontrol pegawai, sedangkan secara mikro dapat dikontrol pada fungsi ruang yang terkait.

- Komunikasi Audio

Komunikasi audio untuk area tertentu bangunan akan menggunakan mic dan sound system yang diatur penempatannya. Secara makro semuanya dikontrol melalui ruang kontrol pegawai, sedangkan secara mikro dapat dikontrol pada fungsi ruang yang terkait.

7. Konsep Sistem AC

AC menggunakan sistem VRV yang memiliki kelebihan mudah di maintenance, kehandalan tinggi, kapasitas besar, menghemat ruang, hingga unit indoor yang bisa bervariasi namun tetap satu sistem.



Gambar 6. 19 Sistem AC VRV

Sumber: <http://www.acvrvdaikin.com/ac-vrv-daikin-dan-vrf/>

8. Konsep Sistem Sampah

Dikarenakan objek studi merupakan bangunan publik, maka sistem sampah yang akan diterapkan hanyalah sistem pemisahan 3 jenis sampah yaitu organik, anorganik dan B3. Sampah dikumpulkan secara manual oleh *cleaning services* ke dalam bak penampung sampah, sebelum akhirnya diambil oleh petugas sampah Kota Surakarta.

9. Konsep Sistem Keamanan

Dikarenakan objek studi merupakan bangunan publik, maka sistem yang dapat diterapkan selain penjagaan langsung oleh satpam adalah penggunaan CCTV.

Penggunaan CCTV tepat untuk bangunan publik karena dapat mengamati keadaan bangunan dan sekitarnya tanpa mengganggu kenyamanan pengunjung.

VI.2.6. Konsep Tanggap Bencana

1. Proteksi kebakaran

Proteksi dibedakan menjadi dua macam yaitu proteksi pasif dan aktif.

a. Pasif

- Menggunakan material utama bangunan beton dan partisi pembatas ruang dengan ketahanan api yang baik
- Pemberian jarak yang cukup antar bangunan
- Memberikan bukaan untuk pembuangan asap kebakaran di semua sisi bangunan
- Menggunakan penanda evakuasi dan titik kumpul
- Menyediakan akses damkar
- Menyediakan titik kumpul aman

b. Aktif

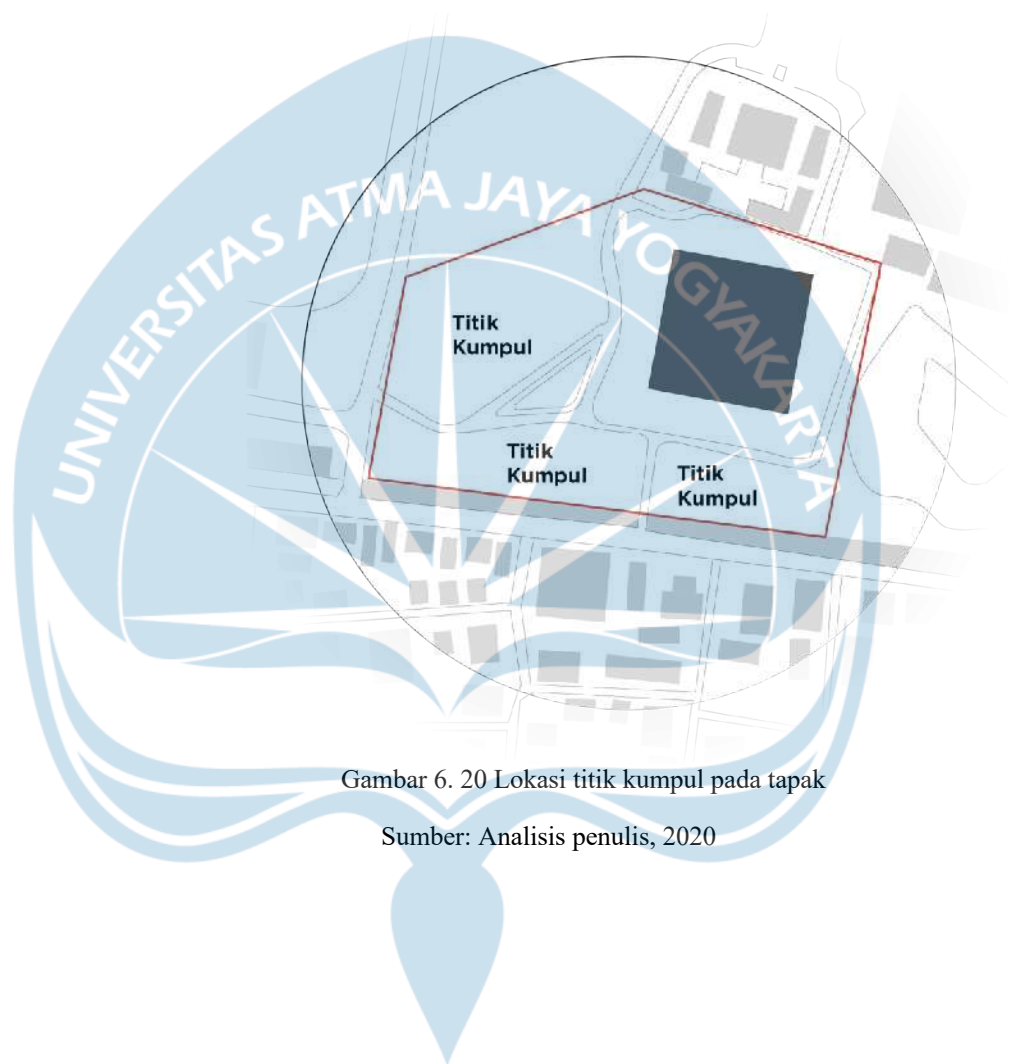
- Menyediakan Hydrant dan APAR
- Menggunakan sistem alarm kebakaran
- Menggunakan sistem sprinkler

2. Jalur Evakuasi

Dikarenakan ketinggian dan jumlah lantai bangunan yang rendah, jalur evakuasi akan menggunakan jalur yang sama dengan jalur biasa, sehingga jalur biasa akan menggunakan standar ukuran untuk jalur evakuasi.

3. Titik Kumpul

Titik kumpul akan memanfaatkan ruang publik terbuka di sekitar bangunan yaitu pada bagian pujasera *outdoor* dan ruang pertunjukan *outdoor*.



Gambar 6. 20 Lokasi titik kumpul pada tapak

Sumber: Analisis penulis, 2020

DAFTAR PUSTAKA

- Alwi, H. (2003). *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi 3*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Appleton, I. (2008). *Building For The Performing Arts Second Edition*. Oxford: Architectural Press.
- Arcadia. (2019). *M Bloc Space*. Retrieved Maret 24, 2020, from Arcadiadisain: <https://www.arcadiadisain.com/m-bloc>
- Archdaily. (2013, Juni 4). *Cite des Arts et de la Culture / Kengo Kuma & Associates*. Retrieved April 30, 2020, from Archdaily: <https://www.archdaily.com/381197/cite-des-arts-et-de-la-culture-kengo-kuma-and-associates>
- Archdaily. (2014, Juni 28). *Kadare Cultural Centre / Chiaki Arai Urban and Architecture Design*. Retrieved Maret 19, 2020, from Archdaily: https://www.archdaily.com/518974/kadare-cultural-centre-chiaki-arai-urban-and-architecture-design?ad_source=search&ad_medium=search_result_projects
- Archdaily. (2019, Mei 7). *Urban Infill Lofts / CHYBIK + KRISTOF*. Retrieved April 22, 2020, from Archdaily: <https://www.archdaily.com/916197/urban-infill-lofts-chybyk-plus-kristof-associated-architects>
- Archello. (n.d.). *Yurihonjo Complex of Culture*. Retrieved Maret 20, 2020, from Archello: <https://archello.com/project/yurihonjyo-city-cultural-center-kadare#stories>
- Archifynow. (2019, Mei 27). *M Bloc Akan Hadir Menjawab Kebutuhan Ruang Kreatif di Jakarta*. Retrieved Maret 19, 2020, from Archifynow: <https://www.archify.com/id/archifynow/m-bloc-akan-hadir-menjawab-kebutuhan-ruang-kreatif-di-jakarta>
- Archifynow. (2019, September 30). *M Bloc Dibuka, Menghadirkan Ruang Kreatif di Tengah Jakarta*. Retrieved Maret 24, 2020, from Archifynow: <https://www.archify.com/id/archifynow/m-bloc-dibuka-menghadirkan-ruang-kreatif-di-tengah-jakarta>

- Arsitur Media Desain. (n.d.). *Pengertian Gedung Pertunjukan dan Jenis-Jenisnya*. Retrieved Maret 11, 2020, from Arsitur:
<https://www.arsitur.com/2017/10/pengertian-gedung-pertunjukan-dan-jenis.html>
- Badan Pusat Statistik Kota Surakarta. (n.d.). *Laju Pertumbuhan PDRB Seri 2010 Menurut Lapangan Usaha (Persen) 2010-2019*. Retrieved Maret 24, 2020, from Badan Pusat Statistik Kota Surakarta:
<https://surakartakota.bps.go.id/statictable/2020/02/28/146/laju-pertumbuhan-pdrb-seri-2010-menurut-lapangan-usaha-persen-2010-2019.html>
- Badan Pusat Statistik Kota Surakarta. (n.d.). *Rata-rata Suhu Udara, Kelembaban, Tekanan Udara, Arah Angin dan Kecepatan Angin*. Retrieved Maret 24, 2020, from Badan Pusat Statistik Kota Surakarta:
<https://surakartakota.bps.go.id/dynamictable/2018/02/01/36/rata-rata-suhu-udara-kelembaban-tekanan-udara-arah-angin-dan-kecepatan-angin.html>
- Barron, M. (2009). *Auditorium Acoustics and Architectural Design*. New York: Spon Press.
- Broadbent, G. (1980). *Sign Symbol in Architecture*. London: John Willey & Sons.
- Centre For Strategic And International Studies (CSIS). (2017). *Ada Apa dengan Milenial? Orientasi Sosial, Ekonomi, dan Politik*. Jakarta: CSIS.
- Chol, J., & Shadily, H. (2000). *Kamus Inggris-Indonesia*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Deloitte Indonesia Perspectives. (2019). *Generasi Milenial dalam Industri 4.0: Berkah Bagi Sumber Daya Manusia Indonesia atau Ancaman?* Jakarta: Deloitte.
- Desiana, S. (2015). *Pusat Sinema Bandung (Bandung Cinema Center) [Skripsi]*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Dewan Perwakilan Rakyat Daerah Kota Surakarta. (n.d.). *Selayang Pandang Kota Surakarta*. Retrieved Maret 24, 2020, from DPRD Surakarta:
<https://dprd.surakarta.go.id/selayang-pandang/>

- Dinas Kependudukan dan Pencatatan Sipil Kota Surakarta. (n.d.). *Siaksara*. Retrieved Maret 24, 2020, from Dispendukcapil Kota Surakarta: <https://dispendukcapil.surakarta.go.id/pelayanan-kami/pelayanan-online/siaksara/>
- Dinas Pariwisata Kota Surakarta. (n.d.). *Visi dan Misi Dinas Pariwisata*. Retrieved Maret 2, 2020, from Dinas Pariwisata Kota Surakarta: <https://pariwisatasolo.surakarta.go.id/visi-dan-misi/>
- Dinas Perumahan Rakyat dan Kawasan Permukiman Prov. Jawa Tengah. (n.d.). *Profil Kondisi Geografis Kota Surakarta*. Retrieved Maret 24, 2020, from Disperakim Jateng: http://si.disperakim.jatengprov.go.id/umum/detail_kondisi_geo/19
- Dinas Tata Ruang Kota Surakarta. (2016). *Sayembara Desain Gedung Wayang Orang Surakarta*. Surakarta: Pemerintah Kota Surakarta.
- Doelle, L. (1990). *Akustik Lingkungan*. Jakarta: Erlangga.
- Ernawati, R. (2018). *Revitalisasi Kawasan Masjid Agung Surakarta dan Kawasan Sekitarnya [Skripsi]*. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Everest, F., & Pohlmann, K. (2009). *Master Handbook of Acoustics*. New York: McGraw-Hill.
- Fauzi, A., Punia, I., & Kamajaya, G. (2017). *Budaya Nongkrong Anak Muda Di Kafe (Tinjauan Gaya Hidup Anak Muda Di Kota Denpasar)* (Vols. I, No. 1). Badung: Universitas Udayana.
- Geertz, C. (1981). *Abangan, Santri, Priyayi dalam Masyarakat Jawa*. Jakarta Pusat: Pustaka Jaya.
- Google. (n.d.). Retrieved Maret 20, 2020, from Google Maps: <https://www.google.com/maps/place/由利本莊市文化交流館カダーレ/@-7.5698042,110.8120489,3638m/data=!3m1!1e3!4m5!3m4!1s0x5f8e52675c67b5bb:0x5e0f5a791059f6f5!8m2!3d39.3864991!4d140.0532684?hl=id>
- Google. (n.d.). Retrieved Maret 24, 2020, from Google Maps: <https://www.google.com/maps/place/M+Bloc+Space/@-6.2411132,106.7965288,912m/data=!3m1!1e3!4m8!1m2!2m1!1sm+bloc!>

3m4!1s0x2e69f1677201aeeb:0xeb36274ff05cf1f6!8m2!3d-
6.2413576!4d106.7986948?hl=id

Google. (n.d.). Retrieved Maret 27, 2020, from Google Maps:

<https://www.google.com/maps/@-7.5698042,110.8120489,3a,75y,273.16h,88.13t/data=!3m6!1e1!3m4!1seYKc3fP6tpSVTaNPctn7rQ!2e0!7i16384!8i8192?hl=id>

Hersapandi. (1999). *Wayang Wong Sriwedari: Dari Seni Istana Menjadi Seni Komersial*. Yogyakarta: Yayasan Untuk Indonesia.

Hershberger, R. G. (1999). *Architectural Programming and Predesign Manager*. New York: Mc. Graw Hill Inc.

Iqbal, M., Hidayat, W., & Susilawati, M. (2019). *Pusat Jajanan Serba Ada (PUJASERA) Dengan Pendekatan Arsitektur Tepian Air* (2 Juli - Desember 2019 ed., Vol. VI). Pekanbaru: Universitas Riau.

Kusharyani, M., Santoso, B., & Wisnaeni, F. (2016). *Eksistensi dan Perlindungan Wayang Orang Sriwedari Surakarta Ditinjau Dari Aspek Hukum Hak Cipta* (Vols. XII, No. 1). Semarang: Universitas Diponegoro.

Kwanda, T. (2004). *Desain bangunan Baru pada Kawasan Pelestarian di Surabaya* (Vols. 32, No. 2). Surabaya: Jurnal Dimensi Teknik Arsitektur Universitas Kristen Petra.

Laurens, J. M. (2004). *Arsitektur dan Perilaku Manusia*. Jakarta: PT Grasindo.

Lelyveld, T. B., & Krom, N. J. (1931). *De Jacaansche Danskunst*. Amsterdam: Van Holkema & Warendorf's Uitgevers-Mij, N.V. 1931.

Markhamah, Subiyantoro, S., & Kristiyani. (2006, Juni). Sejarah Dan Kondisi Wayang Wong Sriwedari Di Surakarta. *Jurnal Penelitian Humaniora, Edisi Khusus*, 42-63.

Maroah, S. (2019, Maret 20). *Momentum Pemajuan Pendidikan dan Kebudayaan*.

Retrieved Maret 19, 2020, from Kompasiana:

<https://www.kompasiana.com/sitimaroah/5c9261093ba7f774b023c452/momentum-pemajuan-pendidikan-dan-kebudayaan?page=all>

Mbloospace. (2019, Desember 11). Retrieved Maret 24, 2020, from Instagram:

<https://www.instagram.com/p/B57kUI7glrI/>

- Mediastika, C. E. (2005). *Akustika Bangunan Prinsip-Prinsip dan Penerapannya di Indonesia*. Jakarta: Erlangga.
- Mill, E. (1976). *Planning*. London: Newness Butterworth.
- Neufert, E. (2002). *Data Arsitek Jilid 2*. Jakarta: Erlangga.
- New South Wales. Heritage Office. (2005). *Design in context : guidelines for infill development in the historic environment*. New South Wales: NSW Heritage Office.
- Paneli, D. (2017). *Transformasi Pertunjukan Wayang Orang Komunitas Graha Seni Mustika Yuastina Surabaya* (Vols. II, No. 2). Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Pemerintah Indonesia. (1996). *Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No. 67 Tahun 1996 tentang Penyelenggaraan Kepariwisataaan*. Jakarta: Lembaran Negara Republik Indonesia.
- Pemerintah Indonesia. (2009). *Undang - Undang Republik Indonesia No. 30 Tahun 2009 tentang Ketenagalistrikan*. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2009 No. 133. Jakarta: Sekretariat Negara Republik Indonesia.
- Pemerintah Indonesia. (2010). *Peraturan Menteri Pekerjaan Umum No. 18 tahun 2010 tentang Pedoman Revitalisasi Kawasan*. Berita Negara Republik Indonesia tahun 2010 No. 703. Jakarta: Kementerian Pekerjaan Umum.
- Pemerintah Indonesia. (2010). *Undang - Undang Republik Indonesia No. 11 Tahun 2010 tentang Cagar Budaya*. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2010 No. 103. Jakarta: Sekretariat Negara Republik Indonesia.
- Pemerintah Indonesia. (2015). *Peraturan Menteri Pekerjaan Umum No. 12 tahun 2015 tentang Bangunan Gedung Hijau*. Berita Negara Republik Indonesia tahun 2015 No. 309. Jakarta: Kementrian Pekerjaan Umum.
- Pemerintah Indonesia. (2017). *Undang - Undang Republik Indonesia No. 5 Tahun 2017 tentang Pemajuan Kebudayaan*. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2017 No. 104. Jakarta: Sekretariat Negara Republik Indonesia.

- Pemerintah Kota Surakarta. (2012). *Peraturan Daerah Kota Surakarta No. 1 Tahun 2012 tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Surakarta*. Lembaran Daerah Kota Surakarta Tahun 2012 No. 1. Surakarta: Sekretaris Daerah Kota Surakarta.
- Pemerintah Kota Surakarta. (2016). *Kerangka Acuan Kerja (KAK) Sayembara Desain Gedung Wayang Orang Surakarta*. Surakarta: Pemerintah Kota Surakarta.
- Pemerintah Kota Surakarta. (2016). *Peraturan Daerah Kota Surakarta No. 8 Tahun 2016 tentang Bangunan Gedung*. Lembaran Daerah Kota Surakarta Tahun 2016 No. 8. Surakarta: Sekretaris Daerah Kota Surakarta.
- Poerwadarminta, W. J. (1976). *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: PN Balai Pustaka.
- Quantum Run. (n.d.). *What 2050 will look like | Future Forecast*. Retrieved Februari 26, 2020, from Quantumrun: <https://www.quantumrun.com/future-timeline/2050>
- R., I. (2019, Oktober 30). *M Bloc Space, Ruang Kreatif Baru Anak Muda Jakarta*. Retrieved Maret 24, 2020, from Check In Jakarta: <https://www.checkinjakarta.id/read/m-bloc-space-ruang-kreatif-baru-anak-muda-jakarta>
- Rafiq, A. (2017, Januari 23). *Setahun, Rp 310 Miliar Terkumpul dari Jajan di Solo*. Retrieved Februari 19, 2020, from bisnis.tempo.co: <https://bisnis.tempo.co/read/838915/setahun-rp-310-miliar-terkumpul-dari-jajan-di-solo>
- Rahima, I. (2016). *Pusat Wisata Kuliner dan Souvenir Khas Melayu Di Kawasan Wisata Sejarah Kota Pekanbaru [Skripsi]*. Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia.
- Saeroji, A., & Wijaya, D. (2017). *Pemetaan Wisata Kuliner Khas Kota Surakarta* (Vols. I, No. 1). Surakarta: Universitas Sebelas Maret.
- Salendra. (2014). *Coffe Shop As A Media For Self-Actualization Today's Youth* (Vols. VI, No. 2). Semarang: Universitas Semarang.

- Saptorini, H., & Hess, R. H. (2007). *Karakter Atraktif Dalam Perancangan Taman Petualangan Anak* (Vols. 35, No. 1). Surabaya: Jurnal Dimensi Teknik Arsitektur Universitas Kristen Petra.
- Satwiko, P. (2009). *Fisika Bangunan*. Yogyakarta: ANDI Yogyakarta.
- Setiaji, H. (2018, November 17). *Ciamiknya Performa Ekonomi Kota Kelahiran Jokowi*. Retrieved Maret 24, 2020, from CNBC Indonesia: <https://www.cnbcindonesia.com/news/20181117155638-4-42623/ciamiknya-performa-ekonomi-kota-kelahiran-jokowi>
- Soedarsono. (1984). *Wayang Wong: The Ritual Dance Drama in The Court of Yogyakarta*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Soedarsono. (1990). *Wayang Wong: The Ritual Dance Drama in The Court of Yogyakarta*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press Ed II.
- Soedarsono. (2002). *Seni Pertunjukan Indonesia di Era Globalisasi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Soemardiono, B., & Ardianta, D. (2017). *The role of infill building in the sustainable conservation Case study : Surabaya Downtown*. Surabaya: Institut Teknologi Sepuluh Nopember.
- Sulanjari, D. (2016). *Regenerasi Penari Wayang Orang Sriwedari Surakarta [Skripsi]*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sulanjari, D. R. (2016). *Regenerasi Penari Wayang Orang Sriwedari Surakarta*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Suparman, A., & Prabawasari, V. W. (1999). *Tata Ruang Luar 01*. Jakarta: Gunadarma.
- Sutedja, T. R. (2006). *Ayo Jadi Juragan Usaha Rumah Makan*. Jakarta: Tanda Baca.
- Trancik, R. (1986). *Finding Lost Space: Theories of Urban Design*. New York: John Wiley & Sons.
- Waskito, S., & Susilorini. (2016). *Sinopsis Cerita Wayang Orang Sriwedari Untuk Meningkatkan Apresiasi Wisatawan Asing Terhadap Budaya Bangsa Indonesia* (Vols. XVII, No. 1). Surakarta: Universitas Sebelas Maret Surakarta.

- Wicaksono, A., & Tisnawati, E. (2014). *Teori Interior*. Jakarta: Griya Kreasi.
- Yustiningsih, R. (2017, Februari 8). *REVITALISASI SRIWEDARI SOLO : Inilah Masterplan Bonrojo Solo Masa Depan*. Retrieved Maret 25, 2020, from Solopos: <https://www.solopos.com/revitalisasi-sriwedari-solo-inilah-masterplan-bonrojo-solo-masa-depan-791126>
- Zuyyinati, I., Thojib, J., & Sujudwijono, N. (2015). *Penerapan Elemen-Elemen Akustika Ruang Dalam Pada Perancangan Auditorium Mono-Fungsi, Sidoarjo - Jawa Timur* (Vols. III, No. 2). Malang: Universitas Brawijaya.

