

BAB V

SIMULASI PERANCANGAN

5.1. Pemilihan Tapak

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan peneliti pada Bab IV, peneliti telah memutuskan untuk memilih kota Jakarta Barat sebagai lokasi yang digunakan untuk merancang suatu pusat kreatif dikarenakan Jakarta Barat yang merupakan kota dengan penduduk terbanyak setelah Jakarta Timur dan memiliki sebaran tenaga kerja ekonomi ke-3 terbanyak setelah Jakarta Selatan dan Jakarta Timur tetapi tidak ada tipologi bangunan pusat kreatif yang dapat memfasilitasi, baik yang dikelola pemerintah maupun swasta.

Oleh karena itu, untuk menanggapi analisis data pengguna yang telah dianalisis peneliti pada Bab IV, peneliti melakukan perhitungan tenaga kerja ekonomi kreatif di Jakarta Barat.

Wilayah	Tingkat Pengangguran Terbuka (Persen)		
	2018	2019	2020
DKI JAKARTA	6,24	6,22	10,95
KEPULAUAN SERIBU	5,33	5,44	7,37
JAKARTA SELATAN	6,31	6,84	10,79
JAKARTA TIMUR	6,67	6,15	9,29
JAKARTA PUSAT	6,64	7,51	10,97
JAKARTA BARAT	5,00	5,21	12,27
JAKARTA UTARA	7,01	6,32	11,79

Tabel 5. 1. Persentase Pengangguran Terbuka di Jakarta Barat tahun 2018-2020

Sumber: BPS Kota Jakarta Barat

Kecamatan	Rentang Usia (tahun)	Jumlah Penduduk (orang)	Jumlah Tenaga Kerja (orang)	Jumlah Tenaga Kerja Ekraf (orang)	Total Tenaga Kerja Ekraf (orang)	Nilai (1-4 poin)
Cengkareng	15-24	86808	76157	16754	78489	4
	25-59	302131	265060	58313		
	60-64	17725	15550	3421		
Grogol Petamburan	15-24	32414	28437	6256	32639	2
	25-59	127299	111679	24569		
	60-64	9398	8245	1814		
Kalideres	15-24	71010	62297	13705	61503	4
	25-59	235424	206537	45438		
	60-64	12225	10725	2359		
Kebon Jeruk	15-24	51887	45520	10015	49153	3
	25-59	189820	166529	36636		

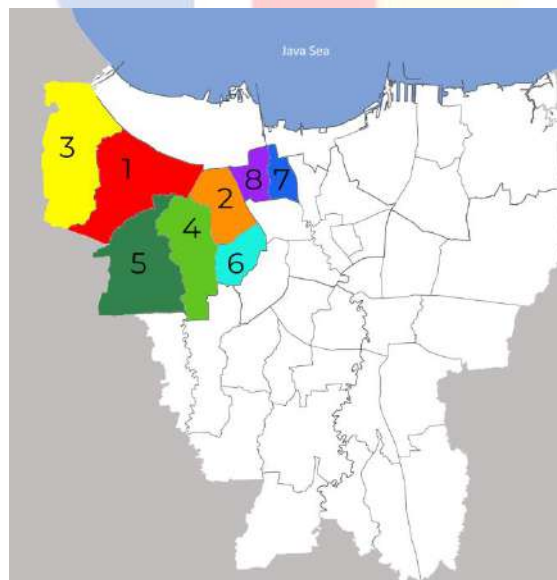
	60-64	12964	11373	2502		
Kembangan	15-24	44418	38968	8573	41186	3
	25-59	158567	139111	30604		
	60-64	10405	9128	2008		
Palmerah	15-24	35218	30897	6797	31776	1
	25-59	121030	106180	23360		
	60-64	8389	7360	1619		
Taman Sari	15-24	18561	16284	3582	17649	1
	25-59	66899	58690	12912		
	60-64	5985	5251	1155		
Tambora	15-24	40387	35432	7795	37431	2
	25-59	142979	125435	27596		
	60-64	10569	9272	2040		
Total		1812512	1590117	349826		

Tabel 5. 2. Hasil Perhitungan Tenaga Kerja Ekonomi Kreatif Setiap Kecamatan di Jakarta Barat

Sumber: Databoks dan Hasil Analisis Peneliti, 2022

Berdasarkan perhitungan jumlah tenaga kerja ekonomi kreatif, 3 kecamatan dengan jumlah tenaga kerja ekonomi kreatif terbanyak adalah kecamatan Cengkareng, kecamatan Kalideres dan kecamatan Kebon Jeruk. Namun, untuk merancang suatu pusat kreatif yang layak untuk menjalankan bisnis, perancangan pusat kreatif juga harus mempertimbangkan aspek lokasi yang strategis selain terjangkau oleh aksesibilitas dari tenaga kerja ekonomi kreatif.

Adapun analisis kecamatan yang dilakukan peneliti sebagai berikut:



Gambar 5. 1. Kecamatan Jakarta Barat

No	Kecamatan	Keterangan	Nilai (0-5 poin)
----	-----------	------------	------------------

1	Cengkareng	Didominasi oleh pemukiman warga dikarenakan banyaknya warga yang berdomisili di kecamatan ini. Di sisi lain, terdapat sabuk komersial dan lahan kosong di Jl.Lingkar Luar Jakarta.	2
2	Grogol Petamburan	Terdapat banyak institusi pendidikan yang beragam serta terdapat pusat perbelanjaan seperti Mal Taman Anggrek dan Central Park di Jl. S.Parman yang cukup ramai akan aktivitas manusia	5
3	Kalideres	Merupakan kecamatan yang terletak pada bagian ujung dari Jakarta Barat, sedikit tidak nyaman untuk aksesibilitas masyarakat dari kecamatan lain, tempat untuk terminal.	2
4	Kebon Jeruk	Kecamatan didominasi oleh zona pemukiman warga, terdapat sabuk komersil di sekitar Jl.Lingkar Luar serta Jl. Panjang	4
5	Kembangan	Terdapat Kembangan Commercial District, terdapat kantor walikota Jakarta Barat	5
6	Palmerah	Kecamatan palmerah didominasi oleh pemukiman dan tidak ada jalan besar yang cukup banyak. Terdapat beberapa institusi pendidikan tinggi tetapi tidak sebanyak kecamatan Grogol Petamburan	3
7	Taman Sari	Kecamatan yang didominasi oleh tempat bersejarah dan kaya akan sejarah dan budaya (Kota Tua, Chinatown, Museum Sejarah)	0
8	Tambora	Didominasi oleh pemukiman serta adanya sabuk komersil yang dominan dalam kecamatan tersebut.	2

Tabel 5. 3. Analisis Kecamatan dari Hasil Pengamatan Penelitian

Sumber: Analisis Pribadi, 2022

Berdasarkan analisis perhitungan tenaga kerja ekonomi kreatif dan analisis kecamatan, kecamatan di Jakarta Barat yang berpotensi untuk menjadi pusat kreatif adalah Kecamatan Kebon Jeruk, Kecamatan Kembangan, dan Kecamatan Grogol Petamburan.

No	Kecamatan	Nilai Tenaga Kerja Ekraf	Nilai Lokasi	Total Nilai
1	Cengkareng	4	2	6
2	Grogol Petamburan	2	5	7
3	Kalideres	4	2	6

4	Kebon Jeruk	3	4	7
5	Kembangan	3	5	8
6	Palmerah	1	3	4
7	Taman Sari	1	0	1
8	Tambora	2	2	4

Tabel 5. 4. Tabel Analisis Pemilihan Kecamatan Sebagai Tapak

Sumber: Analisis Pribadi, 2022

Kecamatan Kebon Jeruk berpotensi untuk menjadi pusat kreatif dikarenakan letak kecamatan yang bersinggungan dengan Kecamatan Cengkareng, Kembangan, Palmerah dan Grogol Petamburan dapat memudahkan aksesibilitas tenaga kerja ekraf dari beberapa kecamatan yang bersinggungan untuk datang, terutama dari Cengkareng, Kalideres dan Kembangan yang memiliki tenaga kerja ekraf terbanyak.

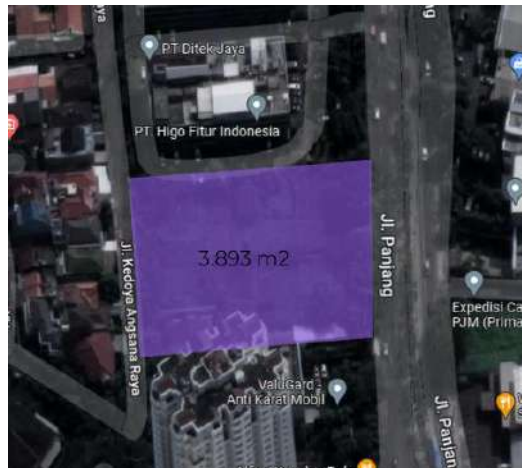
Kecamatan Kembangan juga merupakan salah satu kecamatan yang berpotensi dikarenakan adanya Kembangan *Commercial District* pada kecamatan tersebut yang merupakan pusat komersial yang dikelilingi dengan berbagai fasilitas sosial yang memadai.

Kecamatan Grogol Petamburan juga merupakan salah satu kecamatan yang berpotensi dijadikan tempat untuk merancang pusat kreatif dikarenakan banyaknya institusi pendidikan tinggi serta pusat perbelanjaan di Jl. Letjen S.Parman sehingga memiliki aktivitas manusia yang cukup tinggi serta layak untuk menjalankan bisnis. Lebih dari itu, letak kecamatan Grogol Petamburan yang berada di tengah kota Jakarta Barat dapat mempermudah aksesibilitas tenaga kerja ekraf dari berbagai kecamatan di Jakarta Barat.

Dari analisis yang telah dilakukan peneliti dalam pemilihan tapak, peneliti telah menentukan 3 buah tapak di masing-masing kecamatan dengan mempertimbangkan konteks lokasi dan aksesibilitas. Peneliti juga menerapkan sistem *scoring* untuk membantu peneliti dalam proses pemilihan tapak. Skor mengikuti tolok ukur skala Likert dimana peneliti akan memberikan nilai 1 poin untuk nilai terendah dan nilai 3 poin untuk nilai tertinggi.

Adapun tinjauan dari tapak yang dipilih peneliti sebagai berikut:

5.1.1. Tinjauan Tapak 1





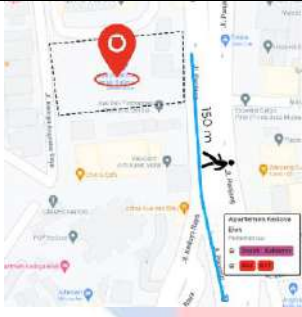

Gambar 5. 2. Lokasi Tapak 1





Sumber: Pribadi, 2022




Tapak 1 berlokasi di Kecamatan Kebon Jeruk, Kelurahan Kedoya Selatan untuk merespon aksesibilitas tenaga kerja ekonomi kreatif yang berdomisili di sekitar kecamatan ini. Peneliti memilih tapak yang kondisi eksistingnya merupakan hortikultura dan rumah kaca serta berhadapan langsung dengan Jalan Panjang untuk merespon peletakan rancangan yang harus memiliki kontak langsung dengan jalan arteri, jalan kolektor atau jalan besar. Peneliti memutuskan untuk membumihanguskan eksisting dikarenakan potensi tapak yang bisa dijadikan suatu bangunan yang aktif akan aktivitas manusia karena terletak di jalan arteri, dibandingkan sebuah hortikultura yang tidak terlalu aktif. Adapun regulasi pada tapak ini sebagai berikut:

- Kode Blok : 02
- Sub Blok : 012
- Sub Zona : K.2 Sub Zona Perdagangan dan Jasa
- TPZ : -
- CD TPZ : -
- ID Sub Blok : 012.K.2
- Zona : Zona Perkantoran, Perdagangan, dan Jasa
- PSL : P
- KDB : 55
- KLB : 3
- KB : 8

- KDH : 30
- KTB : 55
- Tipe : T

Indikator	Diagram	Keterangan	Skor (1-3)
Tapak berorientasi ke utara		Tapak berorientasi ke timur sehingga hanya bisa mendapatkan sinar matahari pagi pada tapak.	2
Tapak memiliki muka yang lebar		Tapak memiliki muka selebar 47,3 meter	2
Aksesibilitas yang mudah dengan transportasi umum		Tapak tidak terakses langsung dengan halte transjakarta, tetapi terdapat pemberhentian rute bus rute Depok-Kalideres, B03 dan B17 sejauh 150 m	2
Dekat dengan pusat bisnis/komersial		Tapak terletak di sabuk komersil dan berhadapan langsung dengan Jl. Panjang. Selain itu, banyak pe Kantoran bisnis juga.	3

<p>Dekat dengan sarana pendidikan formal</p>		<p>Terdapat perguruan tinggi pesantren Ma'Had Aly sejauh 1,5 km ke utara serta MNC STIE College sejauh 2,5 km ke utara. Selain itu terdapat Universitas Esa unggul sejauh 1,5 km ke timur di Jl.Arjuna Utara.</p>	<p>3</p>
<p>Dekat dengan fasilitas pelayanan kesehatan</p>		<p>Tapak dikelilingi banyak fasilitas kesehatan seperti IVF Hospital dan Siloam Hospitals yang berjarak 500 meter dari tapak ke arah barat, serta RS Mata JEC Kedoya yang berjarak 500 m setelah Siloam. Selain itu, terdapat Klinik Nutrifit sejauh 650 m dari tapak dan Rumah Sakit Bina Sehat Mandiri sejauh 750 m dari tapak.</p>	<p>3</p>
<p>Dekat dengan bangunan pemerintahan</p>		<p>Tidak terdapat kantor kecamatan atau walikota yang dekat dengan tapak, hanya terdapat kantor pelayanan pajak (KPP) Kebon Jeruk Satu sejauh 1,8 km ke arah timur dari tapak di Jalan Arjuna Selatan.</p>	<p>1</p>
<p>Memiliki view yang baik dan tidak terhalangi oleh gedung tinggi</p>		<p>Tapak memiliki <i>view</i> yang tidak terlalu menarik dikarenakan masih terikat dengan hiruk pikuk perkotaan.</p>	<p>2</p>

Tapak tidak memiliki kontur yang curam		Tapak tidak memiliki kemiringan yang curam sehingga aman dan nyaman untuk akses difabel dan pejalan kaki	3
Tapak memiliki akses listrik, air, hidran, dan jaringan telekomunikasi yang baik.	 	Tapak memiliki akses listrik, air serta jaringan telekomunikasi yang cukup baik. Namun, tidak terdapat hidran di sekitar tapak	3
Total			24

Tabel 5. 5. Tabel Scoring Tapak 1

Sumber: Analisis Pribadi, 2022

5.1.2. Tinjauan Tapak 2




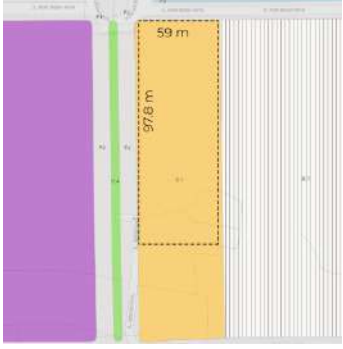



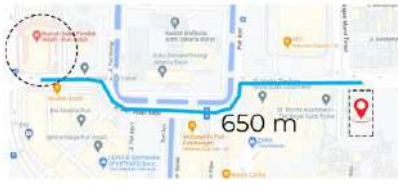


Gambar 5. 3. Lokasi Tapak 2

Sumber: Pribadi, 2022

Tapak 2 terletak di Kecamatan Kembangan, Kembangan Selatan serta berada di Kembangan *Commercial District*. Peneliti memilih tapak ini untuk merespon tenaga kerja yang berdomisili di Kalideres, yang memiliki tenaga kerja ekraf ke-3 terbanyak setelah Cengkareng, agar tidak terlalu jauh dalam mengakses pusat kreatif yang dirancang nantinya. Selain itu, peneliti juga menimbang perihal Kembangan yang akan menjadi CBD di masa yang akan datang. Berikut adalah regulasi tapak ini:

- Kode Blok : 04
- Sub Blok : 022
- Sub Zona : C.1 Sub Zona Campuran
- TPZ : Kawasan Sentra Primer Barat
- CD TPZ : a.b.
- ID Sub Blok : 022.K.1.a.b
- Zona : Zona Campuran
- PSL : SP
- KDB : 50
- KLB : 5
- KB : 32
- KDH : 25
- KTB : 60
- Tipe : T

Indikator	Diagram	Keterangan	Skor (1-3)
Tapak berorientasi ke utara		Tapak memiliki 2 muka dan berorientasi ke utara dan barat.	3

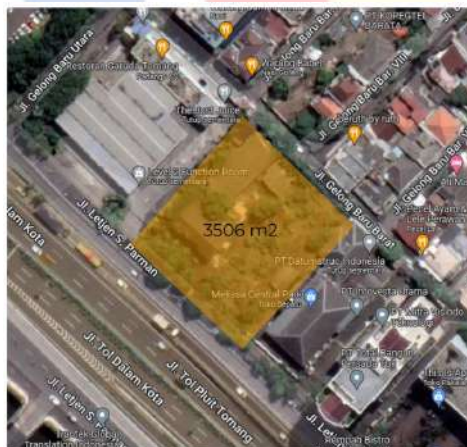
Tapak memiliki muka yang lebar		Tapak memiliki muka yang lebar pada sisi barat.	3
Aksesibilitas yang mudah dengan transportasi umum		Tapak tidak terakses langsung dengan halte transjakarta, tetapi terdapat pemberhentian rute bus JakLingko C03 sejauh 200 m.	2
Dekat dengan pusat bisnis/komersial		Tapak berlokasi di Kembangan <i>Commercial District</i> .	3
Dekat dengan sarana pendidikan formal		Tapak berjarak 200 meter dari Sekolah Notre Dame serta 3,5 km dari Universitas Mercu Buana Kembangan.	2
Dekat dengan fasilitas pelayanan kesehatan		Terdapat Rumah Sakit Pondok Indah-Puri Indah sejauh 650 meter dari tapak.	3
Dekat dengan bangunan pemerintahan		Tapak berjarak 200 meter dari Kantor Walikota Administrasi Jakarta Barat.	3
Memiliki view yang baik dan tidak terhalangi		Tapak memiliki view yang cukup baik karena memiliki keterbukaan	2

oleh gedung tinggi		dan pemandangan yang bagus, hanya saja terbayangi oleh gedung tinggi pada sisi barat.	
Tapak tidak memiliki kontur yang curam		Tapak memiliki kemiringan saat ingin mengakses masuk tetapi tidak yang curam sehingga aman dan nyaman untuk akses difabel dan pejalan kaki.	3
Tapak memiliki akses listrik, air, hidran, dan jaringan telekomunikasi yang baik.		Tapak memiliki akses listrik, air serta jaringan telekomunikasi yang cukup baik. Namun, tidak terdapat hidran di sekitar tapak.	3
Total			27

Tabel 5. 6. Tabel *Scoring* Tapak 2

Sumber: Analisis Pribadi, 2022

5.1.3. Tinjauan Tapak 3



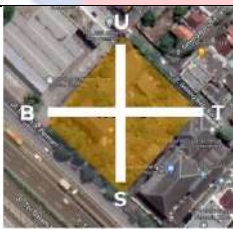

Gambar 5. 4. Lokasi Tapak 3


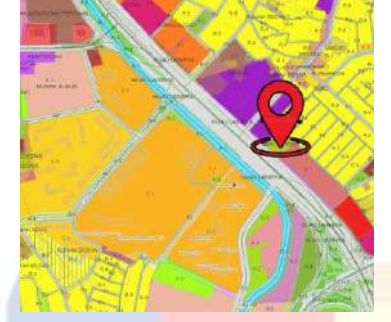


Sumber: Pribadi, 2022





Tapak 3 berlokasi di Kecamatan Grogol Petamburan, Tomang. Peneliti memilih tapak ini dikarenakan letaknya yang sangat strategis, dekat dengan target penelitian ini yaitu generasi Z dan dewasa muda, dimana sebagian besar

dari mereka melakukan aktivitas pada kecamatan ini dikarenakan banyaknya pusat perbelanjaan, gedung perkantoran, serta institusi pendidikan formal yang beragam mulai dari Sekolah Dasar hingga pendidikan tinggi. Menanggapi hal tersebut, lokasi dari tapak ini tentunya ramai akan aktivitas manusia. Adapun regulasi tapak ini sebagai berikut:

- Kode Blok : 01
- Sub Blok : 001
- Sub Zona : C.1 Sub Zona Campuran
- TPZ : -
- CD TPZ : -
- ID Sub Blok : 001.C.1
- Zona : Zona Campuran
- PSL : P
- KDB : 50
- KLB : 3,5
- KB : 16
- KDH : 30
- KTB : 55
- Tipe : T

Indikator	Diagram	Keterangan	Skor (1-3)
Tapak berorientasi ke utara		Tapak mengarah memiliki orientasi barat daya.	1
Tapak memiliki muka yang lebar		Tapak memiliki muka yang cukup lebar selebar 54 meter.	2

<p>Aksesibilitas yang mudah dengan transportasi umum</p>		<p>Dapat dijangkau dengan mudah oleh pejalan kaki dari halte Transjakarta Letjen S. Parman Podomoro City sejauh 100 m.</p>	<p>3</p>
<p>Dekat dengan pusat bisnis/komersial</p>		<p>Berada di sabuk komersial dan berseberangan dengan pusat perbelanjaan seperti Mall Taman Anggrek dan Central Park Mall.</p>	<p>3</p>
<p>Dekat dengan sarana pendidikan formal</p>		<p>Terdapat banyak universitas di kecamatan Grogol Petamburan seperti Podomoro University, Universitas Tarumanagara (1 km), Trisakti (1 km) dan UKRIDA (700 m) serta beberapa sekolah seperti SMAK 1 Penabur (700 m), SMAK 8 Penabur (700 m) dan masih banyak lagi.</p>	<p>3</p>
<p>Dekat dengan fasilitas pelayanan kesehatan</p>		<p>Pelayanan kesehatan tidak terlalu banyak, beberapa yang terbilang cukup dekat adalah Royal Taruma sejauh 1,5 km dari tapak.</p>	<p>1</p>

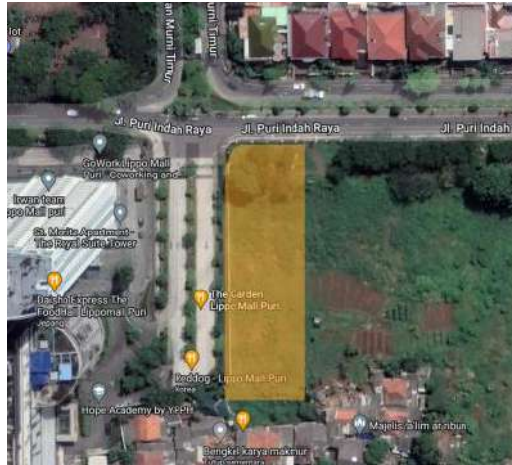
Dekat dengan bangunan pemerintahan		Terdapat bangunan dinas kependudukan sejauh 700 m dari tapak.	2
Memiliki view yang baik dan tidak terhalangi oleh gedung tinggi		Tapak memiliki <i>cityscape view</i> dari Podomoro City dan Mall Taman Anggrek sehingga <i>view</i> cukup baik.	3
Tapak tidak memiliki kontur yang curam		Tapak tidak memiliki kemiringan yang curam sehingga aman dan nyaman untuk akses difabel dan pejalan kaki.	3
Tapak memiliki akses listrik, air, hidran, dan jaringan telekomunikasi yang baik.		Tapak memiliki akses listrik, air serta jaringan telekomunikasi yang cukup baik. Namun, tidak terdapat hidran di sekitar tapak.	3
Total			24

Tabel 5. 7. Tabel *Scoring* Tapak 3

Sumber: Analisis Pribadi, 2022

5.2. Lokasi Tapak

Berdasarkan 3 tinjauan tapak yang telah dilakukan peneliti dengan sistem *scoring*, tapak 2 memiliki nilai tertinggi, yaitu sebanyak 27 dari 30 poin, sehingga tapak 2 ditetapkan menjadi tapak perancangan.



Gambar 5. 5. Lokasi Tapak Perancangan

Sumber: Pribadi, 2022

Tapak terletak pada zona jalan lokal, di Jl. Puri Indah Raya, RT.3/RW.2, Kembangan Sel., Kec. Kembangan, Kota Jakarta Barat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 11610.

5.2.1. Batas Tapak

- Utara : Jl. Puri indah Raya (Jalan Lokal) & Perumahan Masyarakat
- Selatan : Perumahan Kumuh
- Barat : Lippo Mall Puri
- Timur : Lahan Kosong serta TK Notre Dame

5.2.2. Regulasi Tapak

Ketentuan	Luas
Luas	5770,2 m ²
Koefisien Dasar Bangunan (KDB) = (50%)	0.5 x 5770,2 = 2885,1 m ²
Koefisien Lantai Bangunan (KLB) = 5	GFA Maksimal = 5770,2 x 5 = 28851 m ² (8.000 m ² - 12.000 m ²)
Ketinggian Bangunan (KB) = 32	32 Lantai
Koefisien Tapak Basement (KTB) = (60%)	Luas Basement = 5770.2 x 0.6 = 3462.1 m ²
Koefisien Dasar Hijau (KDH) = (25%)	Luas Penghijauan Minimal = 0.25 x 5770.2 = 1442.5 m ²

SPola Sifat Lingkungan (PSL)	SP (Sangat Padat)
Tipe	Tunggal (T)
Zona	Zona Campuran
ID Subblok	022.K.1.a.b a = bonus b = Pengalihan Hak Membangan / <i>Transfer of Development Right</i> (TDR)
GSB Utara	5 meter
GSB Selatan	Tidak ada
GSB Timur	Tidak ada
GSB Barat	6 meter

Tabel 5. 8. Tabel Regulasi Tapak

Sumber: Analisis Pribadi, 2022

5.2.3. Fungsi Eksisting



Gambar 5. 6. Foto Eksisting Tapak

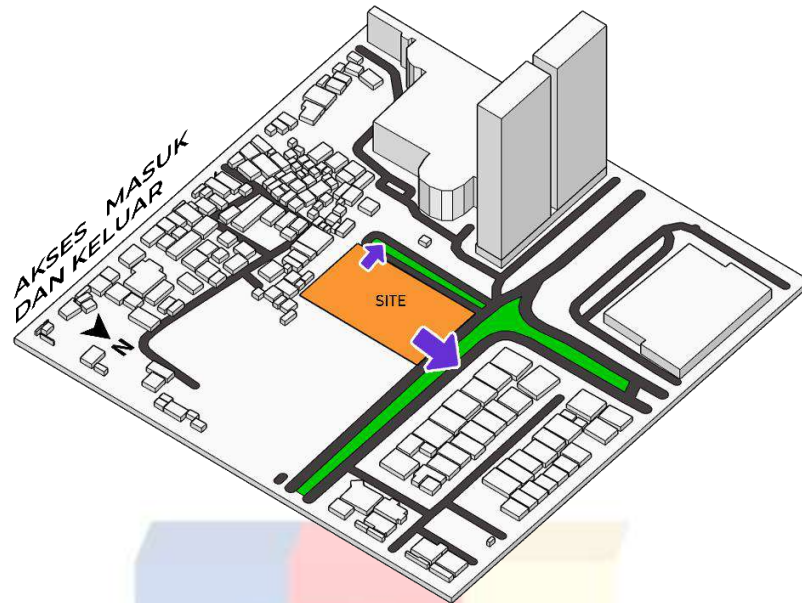
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022

Eksisting tapak merupakan lahan kosong yang dipenuhi penghijauan yang dimiliki oleh PT. AMPI.

5.3. Analisis Tapak

Berikut adalah analisis tapak yang telah dilakukan oleh peneliti berdasarkan beberapa aspek sebagai berikut:

5.3.1. Analisis Akses Keluar dan Masuk

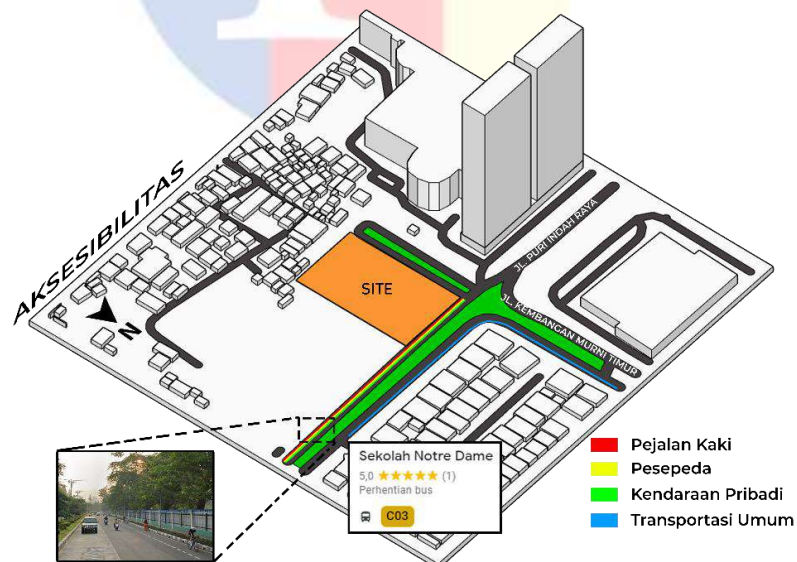


Gambar 5. 7. Diagram Analisis Akses Masuk dan Keluar pada Tapak

Sumber: Analisis Pribadi, 2022

Tapak memiliki 2 sisi yang berorientasi terhadap jalan, Jalan Puri Indah Raya dan jalan di depan Lippo Mall Puri, sehingga memungkinkan untuk menciptakan 2 buah akses untuk memisahkan akses publik serta akses servis.

5.3.2. Aksesibilitas



Gambar 5. 8. Diagram Analisis Tapak Aksesibilitas

Sumber: Analisis Pribadi, 2022

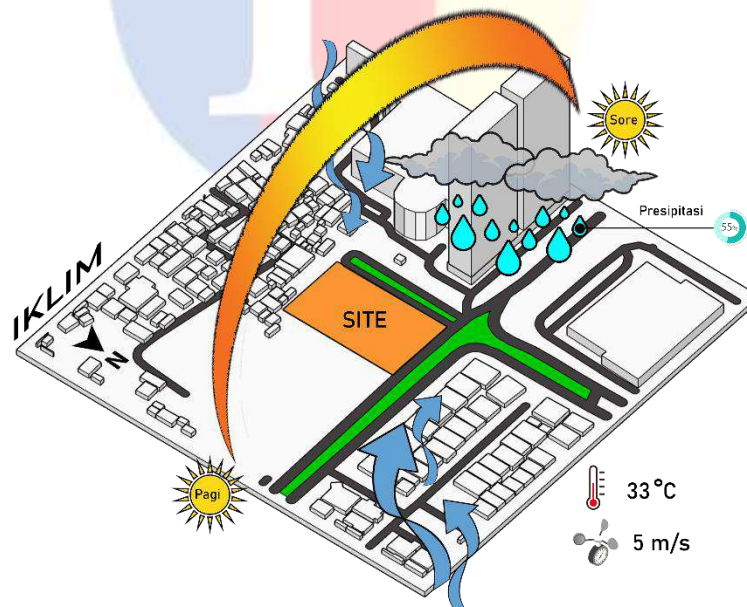


Gambar 5. 9. Foto Aksesibilitas pada Tapak

Sumber: Analisis Pribadi, 2022

Aksesibilitas menuju tapak sangat leluasa karena bisa dijangkau dengan berbagai macam mode transportasi, baik kendaraan pribadi maupun transportasi umum. Selain itu, Jalan Puri Indah Raya juga terdapat trotoar yang dilengkapi dengan jalur kuning serta penerangan yang baik dan juga jalur sepeda untuk para pesepeda mengakses tapak.

5.3.3. Iklim

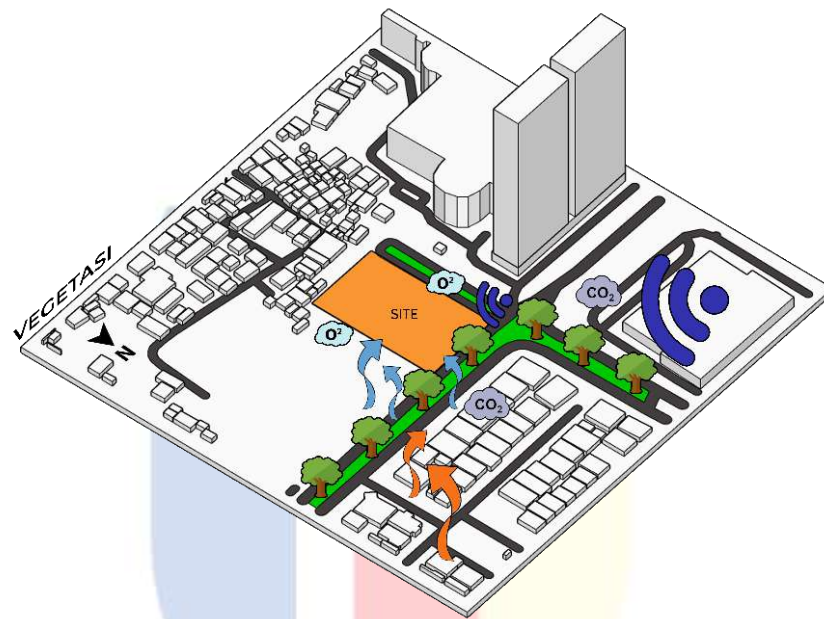


Gambar 5. 10. Diagram Analisis Tapak Iklim

Sumber: Analisis Pribadi, 2022

Tapak berorientasi ke arah utara sehingga matahari akan terbit dari sisi timur yang berada di sisi kanan tapak. Namun, pencahayaan pada tapak tidak sepanjang hari karena terbayangi oleh Lippo Mall Puri pada sore hari. Angin pada tapak berhembus dari arah barat daya dan timur laut dengan kecepatan 5 m/s. Selain itu, tapak juga memiliki suhu 33°C dan tingkat presipitasi hujan sebesar 55%.

5.3.4. Vegetasi

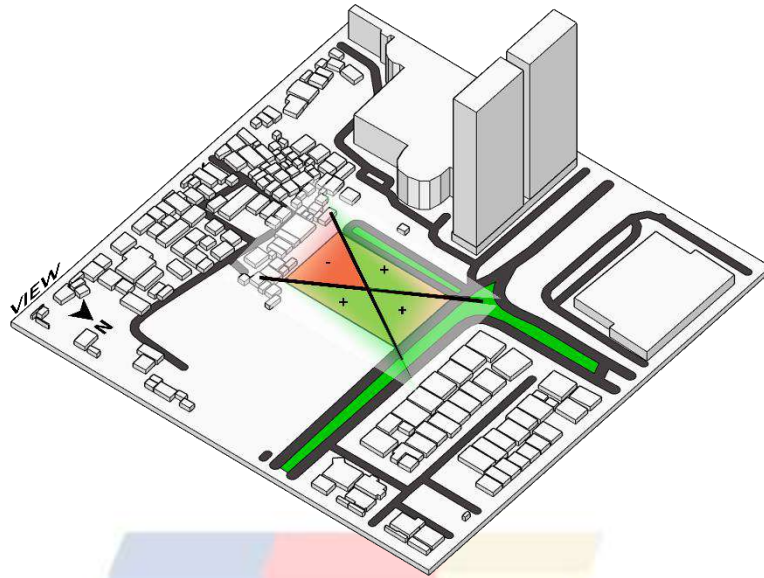


Gambar 5. 11. Diagram Analisis Tapak Vegetasi

Sumber: Analisis Pribadi, 2022

Tapak dikelilingi oleh vegetasi sehingga terdapat filtrasi udara alami pada tapak, peredam suara bising kendaraan, serta penyejuk alami pada tapak.

5.3.5. View

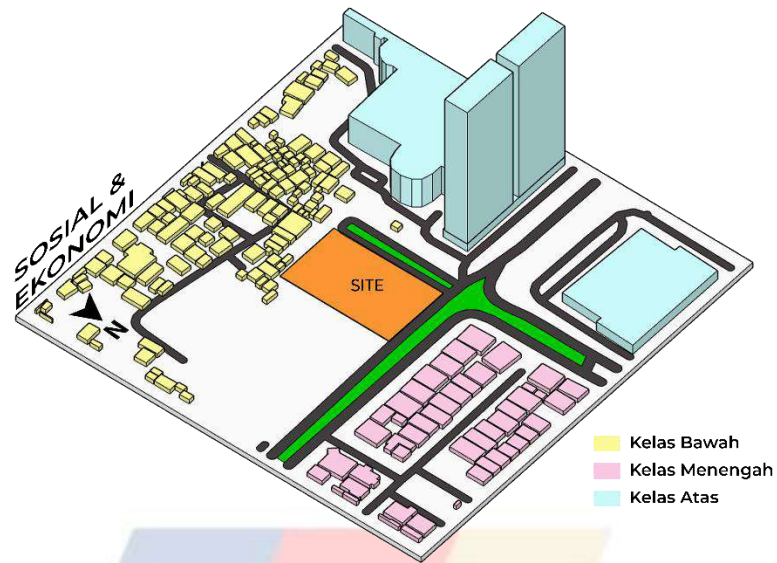


Gambar 5. 12. Diagram Analisis Tapak View

Sumber: Analisis Pribadi, 2022

Tapak memiliki 3 sisi dengan *view* positif yang variatif dan menarik. Pada sisi timur, terdapat lahan kosong yang dipenuhi penghijauan untuk memberikan nuansa alam. Sisi utara merupakan perumahan untuk memberikan sedikit sentuhan perkotaan dan sisi barat yang merupakan pusat perbelanjaan Lippo Mall Puri dapat memberi kesan perkotaan yang lebih tegas. Namun, sisi selatan pada tapak merupakan pemandangan yang kurang baik dikarenakan sisi tersebut merupakan perumahan kumuh.

5.3.6. Sosial Ekonomi

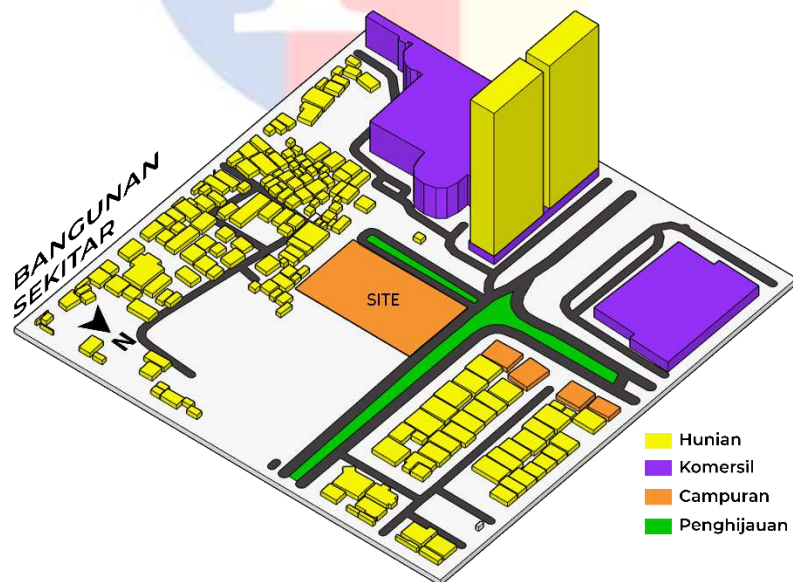


Gambar 5. 13. Diagram Analisis Tapak Sosial Ekonomi

Sumber: Analisis Pribadi, 2022

Tapak berada di antara 3 kelas sosial ekonomi yang berbeda sehingga berpotensi untuk menjadi “simpul” (*node*) bagi pengunjung dari berbagai kelas sosial dan ekonomi.

5.3.7. Bangunan Sekitar



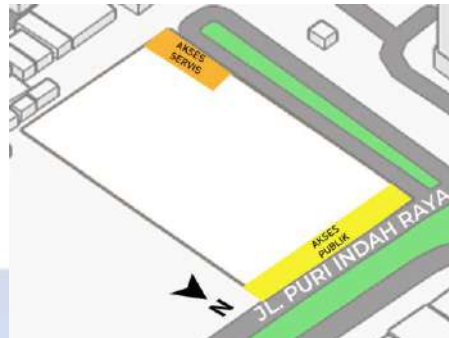
Gambar 5. 14. Diagram Analisis Tapak Bangunan Sekitar

Sumber: Analisis Pribadi, 2022

Tapak dikelilingi oleh residensial serta terdapat bangunan komersil di sisi barat dari tapak.

5.4. Strategi Perancangan

Menimbang kriteria perancangan yang telah dirumuskan serta analisis tapak yang telah dilakukan peneliti, terdapat beberapa strategi perancangan yang perlu diterapkan pada studi volumetrik, antara lain:



Gambar 5. 15. Diagram Strategi Perancangan Akses Masuk dan Keluar Publik dan Servis

Sumber: Analisis Pribadi, 2022

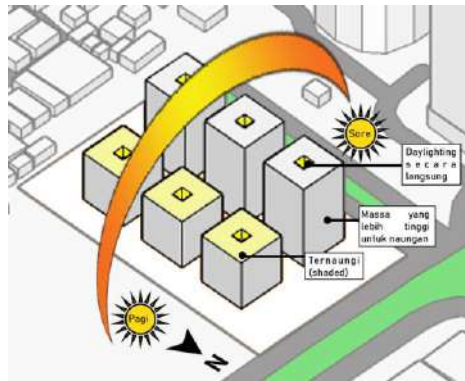
1. Akses masuk dan keluar kendaraan pribadi berhadapan langsung dengan Jl.Puri Indah Raya agar efektif, sedangkan akses untuk kendaraan servis berada di sisi barat tapak untuk memisahkan akses publik dan servis.



Gambar 5. 16. Diagram Strategi Perancangan Akses Masuk dan Keluar Pesepeda dan Pejalan Kaki

Sumber: Analisis Pribadi, 2022

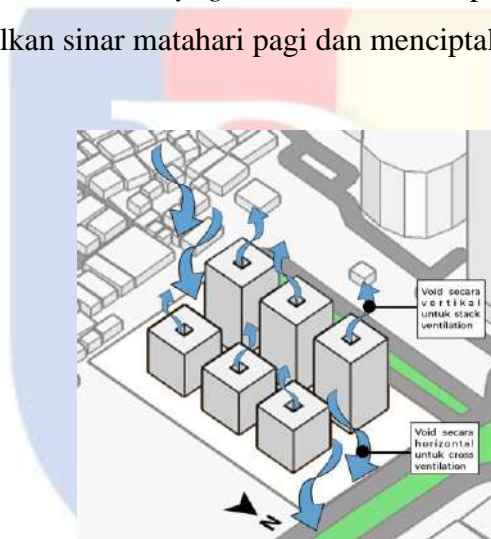
2. Akses pedestrian dan pesepeda berada pada bagian utara tapak guna merespon eksisting dan aksesibilitas yang mudah.



Gambar 5. 17. Diagram Strategi Perancangan *Daylighting*

Sumber: Analisis Pribadi, 2022

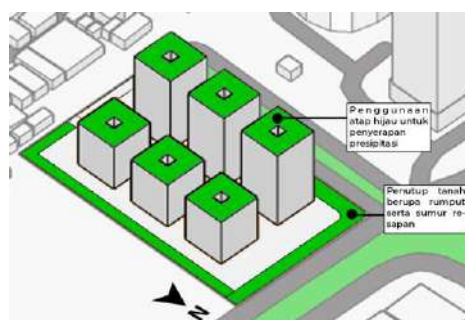
3. Massa bangunan memiliki sisi yang lebih tinggi pada bagian barat serta adanya *void* atau *skylight* untuk merespon matahari, yakni memaksimalkan sinar matahari pagi dan menciptakan naungan pada sore hari.



Gambar 5. 18. Diagram Strategi Perancangan Arah Angin

Sumber: Analisis Pribadi, 2022

4. Merencanakan *void* sesuai dengan aksis arah angin untuk menciptakan *cross ventilation*, *stack ventilation* dan *daylighting* pada bangunan.



Gambar 5. 19. Diagram Strategi Perancangan Presipitasi

Sumber: Analisis Pribadi, 2022

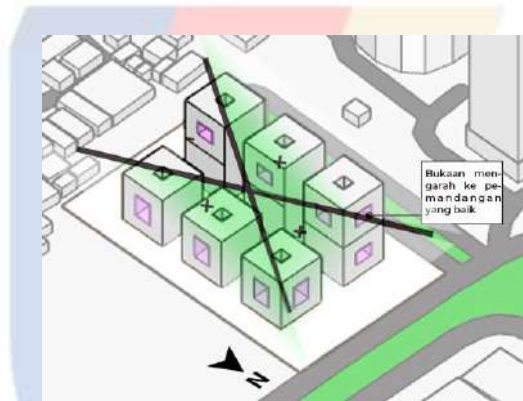
5. Bangunan memiliki daya resapan yang cukup untuk merespon presipitasi.



Gambar 5. 20. Diagram Strategi Perancangan Kebisingan

Sumber: Analisis Pribadi, 2022

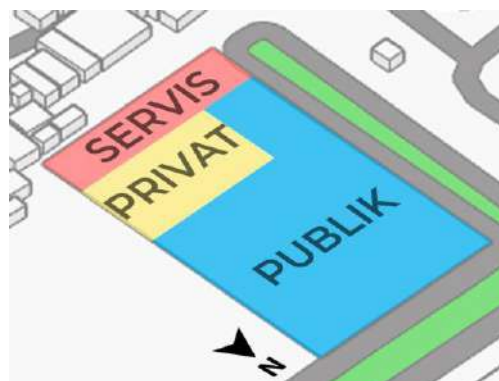
6. Terdapat vegetasi di sekeliling tapak sehingga dapat meredam suara bising.



Gambar 5. 21. Diagram Strategi Perancangan View

Sumber: Analisis Pribadi, 2022

7. Orientasi bangunan diorientasikan mengarah ke utara menghadap jalan untuk kesan menyambut serta adanya bukaan yang menghadap ke view yang bagus.



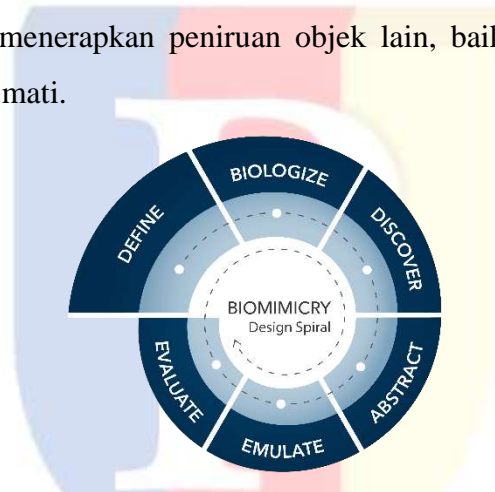
Gambar 5. 22. Strategi Perancangan Zonasi

Sumber: Analisis Pribadi, 2022

8. Fasilitas yang membutuhkan kenyamanan akustik yang baik akan diletakkan pada bagian selatan. Sama halnya dengan zonasi, zona publik akan diletakkan pada bagian depan tapak, zona privat pada bagian tengah dan zona servis pada bagian belakang.

5.5. Konsep Perancangan

Menanggapi pendekatan arsitektur yang digunakan peneliti pada penelitian ini guna meningkatkan kreativitas, peneliti merumuskan sebuah konsep perancangan yang identik dengan metafora, yakni *(Bio)Mimicry*. Kata “biomimikri” sendiri terdiri dari 2 kata yaitu “bio”, yang berarti makhluk hidup, dan “mimikri” yang berarti menirukan atau penyesuaian diri. Peneliti merasa bahwa mimikri memiliki kaitan yang sangat erat dengan arsitektur metafora dikarenakan kedua kata tersebut menerapkan peniruan objek lain, baik menirukan makhluk hidup maupun benda mati.



Gambar 5. 23. *Biomimicry Design Spiral*

Sumber: <https://toolbox.biomimicry.org/methods/process/>

Konsep perancangan *(Bio)Mimicry* atau *Mimicry or Biomimicry* ini nantinya akan diterapkan ke dalam bentuk, perancangan serta fitur bangunan yang dibagi menjadi 6 tahap, yakni mendefinisikan, mengibaratkan, menemukan, mengabstrak, mengemulasi dan mengevaluasi.

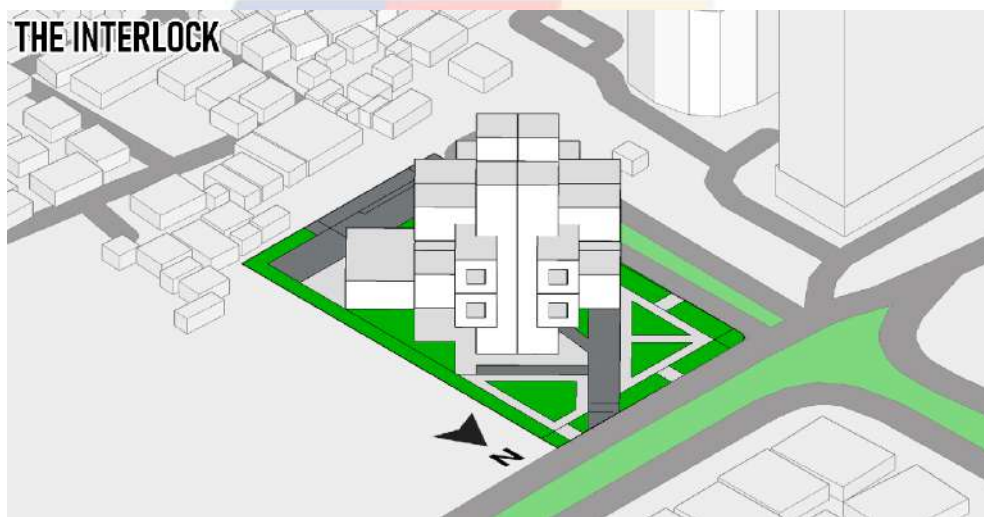
Konsep (bio)mimikri sendiri tidak sepenuhnya “bio” karena terdapat beberapa gubahan massa yang merupakan mimikri dari benda mati dan buatan manusia. Namun, terlepas dari hal tersebut, peneliti yakin bahwa peniruan dari benda sekitar secara abstrak dapat menjadikan suatu bangunan memiliki konsep mimikri dengan pendekatan arsitektur metafora yang dapat meningkatkan kreativitas masyarakat melalui persepsi yang dihasilkan.

5.6. Studi Volumetrik

Peneliti melakukan studi volumetrik berupa beberapa alternatif gubahan massa bangunan berdasarkan konsep perancangan, luas yang telah disesuaikan dengan tabel program ruang, matriks hubungan ruang, kriteria perancangan serta strategi perancangan terhadap analisis tapak.

Berdasarkan hasil analisis, kreativitas akan tercipta dan meningkat apabila arsitektur metafora yang diterapkan dapat menghasilkan berbagai macam persepsi, dimana pendekatan arsitektur metafora yang tepat adalah metafora abstrak dan kombinasi. Berikut merupakan beberapa hasil alternatif studi volumetrik untuk perancangan suatu pusat kreatif dengan pendekatan arsitektur metafora:

5.6.1. Alternatif Studi Volumetrik 1



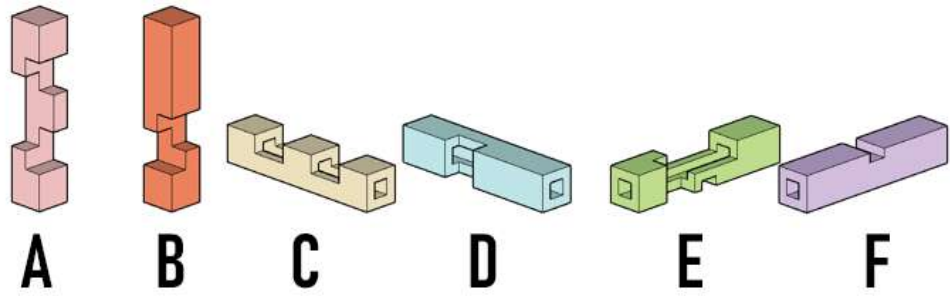
Gambar 5. 24. Studi Volumetrik 1

Sumber: Dokumen Pribadi, 2022

Alternatif studi volumetrik 1 ini mengambil konsep mimikri dari 3D *Puzzle* yang erat hubungannya dengan kegiatan bermain yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif guna meningkatkan kreativitas. Bentuk *puzzle* yang berbeda-beda setiap potongannya juga mengindikasikan bahwa kreativitas merupakan proses berpikir abstrak yang dapat saling melengkapi untuk menghasilkan suatu karya.

Pada alternatif studi volumetrik ini, bentuk yang digunakan adalah beberapa modul balok yang di-*carve* sedemikian rupa secara unik agar bisa saling mengunci (*interlock*) untuk membentuk suatu bangunan.

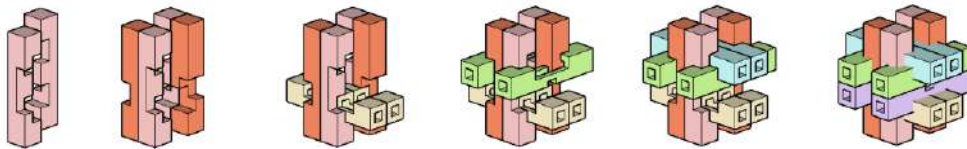
Adapun 6 modul balok yang di-*carve* sebagai berikut:



Gambar 5. 25. Modul Studi Volumetrik 1

Sumber: Dokumen Pribadi, 2022

Terdapat 6 buah modul balok yang di-carve guna membentuk studi volumetrik “The Interlock”. Untuk membentuk “The Interlock”, diperlukan 12 balok berupa 2 buah unit masing-masing modul balok yang disusun sedemikian rupa sebagai berikut:






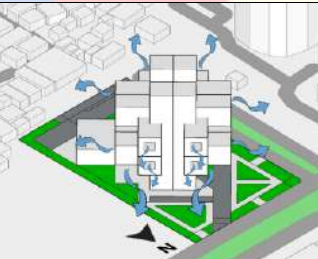
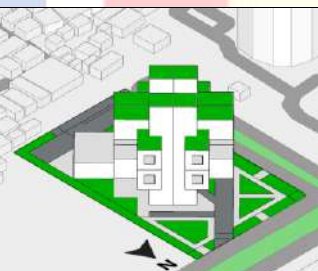

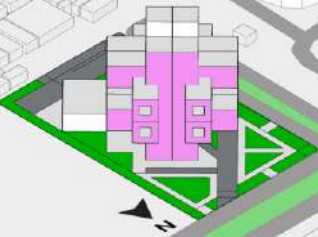
Gambar 5. 26. Transformasi Bentuk Studi Volumetrik 1



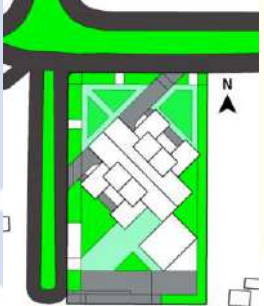


Sumber: Dokumen Pribadi, 2022

Dua buah balok A dan balok B disusun menghadap sumbu Z secara bersilangan. Setelah itu, balok C diletakkan menghadap ke sumbu Y diantara 4 balok sumbu Z, sedangkan balok E disusun menghadap ke sumbu X sambil menjepit balok-balok yang mengarah ke sumbu Z. Lalu, 2 buah balok D diletakkan diantara balok-balok sumbu Z dan diatas balok E. Terakhir, 2 buah balok F diletakkan di atas balok C menghadap ke sumbu X.

Adapun tabel *scoring* untuk gubahan “The Interlock” sebagai berikut:

No	Indikator	Diagram	Keterangan	Nilai (0-3)
Analisis Tapak				
1	Akses masuk publik di utara sedangkan servis di barat.		Akses publik dan servis sudah terpisah, tetapi tidak sesuai indikator dikarenakan akses motor berada di sisi barat, pemisahan	3

			sirkulasi diperuntukkan untuk merespon keamanan.	
2	Akses pedestrian dan pesepeda berada pada bagian utara tapak		Pedestrian dan pesepeda memiliki akses universal untuk memudahkan aksesibilitas dari segala sisi	3
3	Massa bangunan memiliki sisi yang lebih tinggi pada bagian barat serta adanya void atau skylight		Sisi barat dan timur memiliki ketinggian yang sama, tetapi dari strukturnya yang memiliki cantilever, banyak tempat yang terkena shading.	1
4	Merencanakan void sesuai dengan aksis arah angin untuk menciptakan cross ventilation, stack ventilation dan daylighting pada bangunan.		Terdapat void pada bangunan yang dijustifikasi sesuai dengan arah angin (cross ventilation)	1
5	Bangunan memiliki daya resapan yang cukup untuk merespon presipitasi.		Terdapat vegetasi penutup tanah di sekeliling tapak dan atap hijau yang dapat membantu penyerapan. Selain itu,	3
6	Terdapat vegetasi di sekeliling tapak sehingga dapat meredam suara bising.		banyaknya penghijauan juga dapat meredam bising	3
7	Orientasi bangunan diorientasikan mengarah ke utara menghadap jalan untuk kesan menyambut serta adanya bukaan		Bangunan diputar 45° untuk memberikan kesan menyambut sekaligus tidak mengarahkan view ke sisi	2

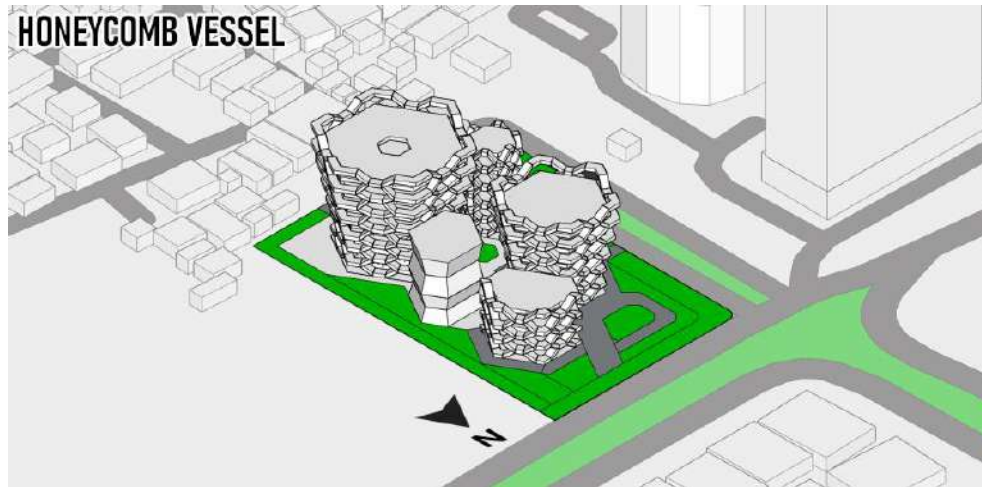
	yang menghadap ke view yang bagus.		selatan yang merupakan view negatif	
8	Fasilitas yang membutuhkan kenyamanan akustik yang baik akan diletakkan pada bagian selatan. (jauh dari jalan utama)		Zonasi pada bangunan dibagi menjadi beberapa lantai dimana yang memerlukan kenyamanan akustik akan diletakkan di sisi belakang dan/atau di lantai atas dan sebaliknya.	2
Kriteria Perancangan				
1	Menerapkan bentuk lingkaran dan garis bebas		Bentuk yang digunakan memiliki bentuk dasar persegi panjang yang diarahkan terhadap 3 sumbu berbeda serta saling mengunci.	0
2	Adanya introduksi ruang luar dan pencahayaan alami untuk menstimulasi keceriaan dan meningkatkan produktivitas serta kreativitas.		Terdapat introduksi ruang luar di sekitar bangunan tetapi tidak ternaungi.	2
3	Memisahkan zona subsektor industri kreatif agar tidak membingungkan dan memiliki zonasi yang rapi		Zonasi pada bangunan ini dibedakan per lantai agar terlihat rapi	3
4	Bangunan menerapkan arsitektur metafora.		Bentuk bangunan diadaptasi dari bentuk puzzle yang saling mengunci dimana puzzle seringkali dikaitkan dengan kreativitas	2

5	Zona publik berada di tempat yang mudah diakses, terbuka dan di depan sedangkan zona privat bersifat sebaliknya.		Gubahan massa mengorganisasi zona ruang secara vertikal, berdasarkan ketinggian bangunan	2
6	Bangunan memiliki permainan <i>solid void</i> yang menarik agar tidak terkesan <i>bulky</i> .		Gubahan massa memiliki permainan <i>solid void</i> tetapi tidak terlalu dominan sehingga masih sedikit terkesan <i>bulky</i>	1
7	Bangunan memiliki pengelompokan sektor industri kreatif yang jelas. (Organisasi Ruang)		Gubahan massa memiliki organisasi ruang linier per lantai sehingga memiliki pengelompokan sektor industri yang sangat jelas berdasarkan lantai bangunan	3
8	Bangunan memiliki sirkulasi yang tidak membingungkan pengunjung		Gubahan massa memiliki sirkulasi linier sehingga tidak membingungkan pengunjung, namun sirkulasi yang ada kurang <i>playful</i> .	2
TOTAL				34

Tabel 5. 9. Tabel *Scoring* Studi Volumetrik 1

Sumber: Analisis Pribadi, 2022

5.6.2. Alternatif Studi Volumetrik 2



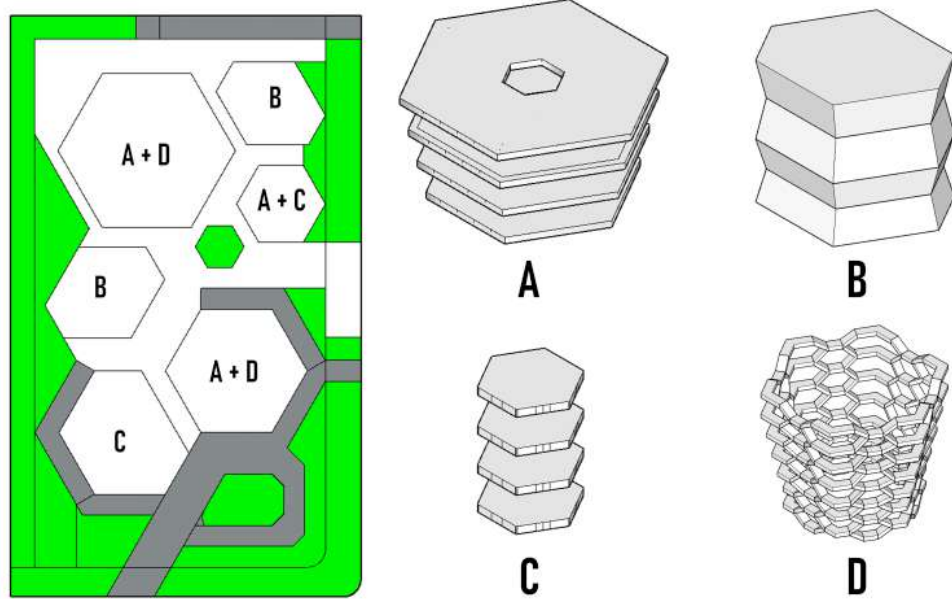
Gambar 5. 27. Studi Volumetrik 2

Sumber: Dokumen Pribadi, 2022

Alternatif studi volumetrik 2 mengambil konsep sarang lebah, dimana pada konsep ini kreativitas dikaitkan dengan madu yang tidak akan pernah membusuk dan memiliki banyak manfaat, serta pengunjung yang diibaratkan sebagai lebah-lebah yang berdatangan untuk mengolah madu. Pengolahan “madu” ini diharapkan dapat memberi banyak manfaat seperti menciptakan lapangan kerja atau bahkan meningkatkan perekonomian dan kesejahteraan negara.

Pada alternatif studi volumetrik ini, bentuk yang digunakan adalah berbagai macam bentuk segi enam yang disusun sedemikian rupa untuk merespon eksisting dan tapak. Beberapa bentuk segi enam nantinya akan dibentuk menyerupai ngarai serta ada yang terselimuti urat sarang lebah.

Berikut adalah pola penyusunan massa beserta pengolahan transformasi desain bentuk yang dilakukan:



Gambar 5. 28. Transformasi Bentuk Studi Volumetrik 2

Sumber: Dokumen Pribadi, 2022

Gambar diatas merupakan pola penyusunan segi enam pada tapak serta beberapa bentuk dan pengolahan desain yang dilakukan terhadap bentuk tersebut. Terdapat 2 buah bentuk segi enam, yaitu segi enam sama sisi dan segi enam sembarang, yang diolah dalam 4 cara yang berbeda, antara lain:

a. *Stack + Offset*

Segi enam di-*offset* setiap kali ditumpuk ke atas untuk menciptakan bentuk yang menyerupai corong.

b. *Offset inward and outward*

Segi enam di-*offset* ke dalam dan ke luar secara selang-seling untuk menciptakan bentuk yang menarik


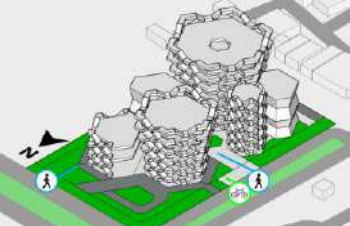


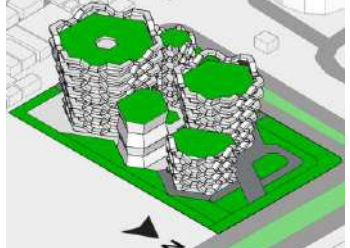
c. *Stack*

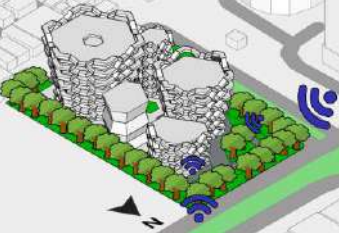



Segi enam ditumpuk ke atas

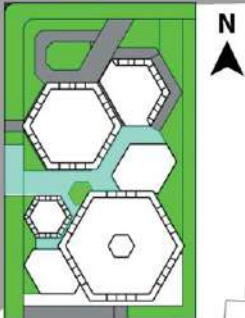




d. *Vesselize*

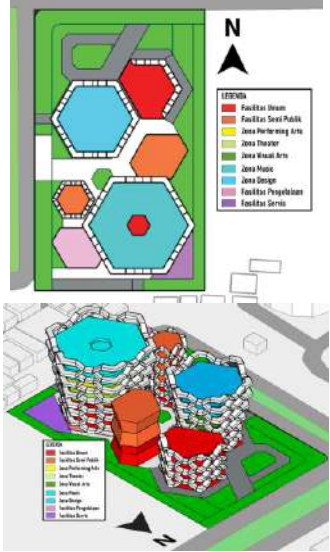
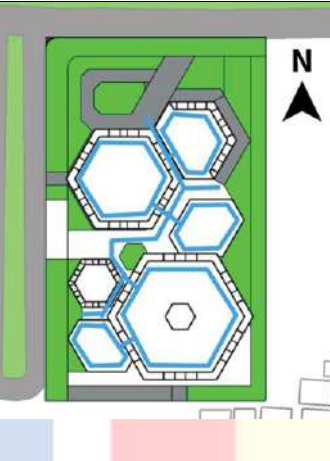
Segi enam dibentuk menyerupai urat sarang lebah dan dijadikan fasad yang mengelilingi massa bangunan, dimana sisi dari segi enam akan dijadikan massa, sedangkan muka dari bentuk segi enam dijadikan *void*.

Adapun tabel *scoring* untuk gubahan “*Honeycomb Vessel*” sebagai berikut:

No	Indikator	Diagram	Keterangan	Nilai (0-3)
Analisis Tapak				
1	Akses masuk publik di utara sedangkan servis di barat.		Terdapat pemisahan akses, akses publik di bagian utara dan akses servis berada di bagian barat	3
2	Akses pedestrian dan pesepeda berada pada bagian utara tapak		Terdapat akses pedestrian dan pesepeda. Namun, tidak seleluasa gubahan massa sebelumnya.	1
3	Massa bangunan memiliki sisi yang lebih tinggi pada bagian barat serta adanya void atau skylight		Massa bangunan pada bagian barat memiliki ketinggian bangunan yang lebih tinggi. Selain itu, ada beberapa massa yang memiliki void untuk daylighting.	2
4	Merencanakan void sesuai dengan aksis arah angin untuk menciptakan cross ventilation, stack ventilation dan daylighting pada bangunan.		Gubahan massa disusun berdasarkan aksis arah angin untuk menciptakan cross ventilation serta terdapat void vertical pada beberapa bagian bangunan untuk stack ventilation.	2
5	Bangunan memiliki daya resapan yang cukup untuk merespon presipitasi.		Terdapat vegetasi penutup tanah di sekeliling tapak dan atap hijau yang dapat membantu penyerapan.	3

6	Terdapat vegetasi di sekeliling tapak sehingga dapat meredam suara bising.		Selain itu, banyaknya penghijauan juga dapat meredam bising	3
7	Orientasi bangunan diorientasikan mengarah ke utara menghadap jalan untuk kesan menyambut serta adanya bukaan yang menghadap ke view yang bagus.		Dikarenakan memiliki bentuk segi enam, gubahan massa dapat memaksimalkan view ke segala arah.	3
8	Fasilitas yang membutuhkan kenyamanan akustik yang baik akan diletakkan pada bagian selatan. (jauh dari jalan utama)		Pembagian zonasi runag didasarkan pada susunan secara horizontal dan vertikal, dimana program ruang yang memerlukan kualitas akustik yang baik akan diletakkan di bagian belakang dan di lantai atas, begitu pula sebaliknya.	3
Kriteria Perancangan				
1	Menerapkan bentuk lingkaran dan garis bebas		Bangunan memiliki bentuk segi enam yang bisa terbilang derivatif dari lingkaran karena memiliki sudut yang tumpul serta garis bebas yang kaku.	1

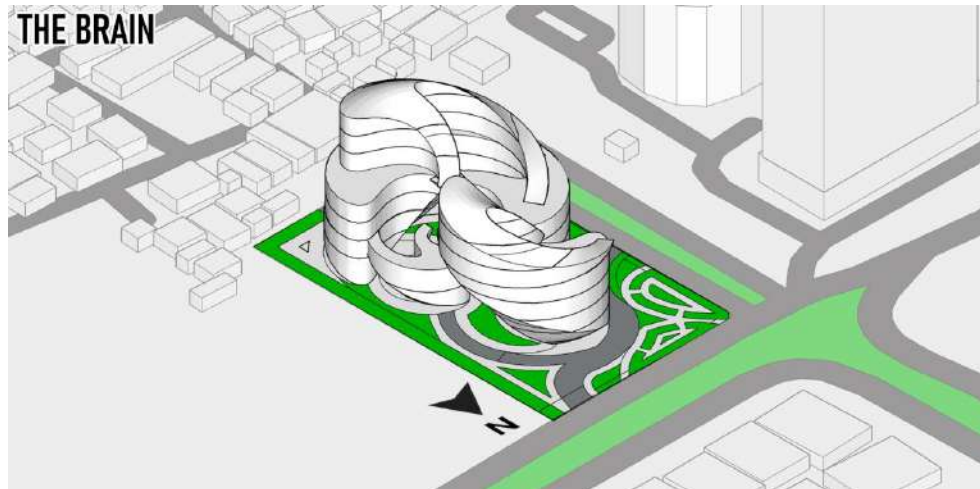
2	Adanya introduksi ruang luar dan pencahayaan alami untuk menstimulasi keceriaan dan meningkatkan produktivitas serta kreativitas.		Terdapat introduksi ruang luar yang ternaungi massa bangunan.	3
3	Memisahkan zona subsektor industri kreatif agar tidak membingungkan dan memiliki zonasi yang rapi		Zonasi memiliki pembagian yang cukup rapi per lantainya. Namun terdapat beberapa zonasi yang terlepas sehingga dapat menyebabkan sedikit kebingungan.	2
4	Bangunan menerapkan arsitektur metafora.		<u>Metafora</u> diadaptasi dari lebah dan madu, mengenai proses kreatif lebah dalam mengolah madu yang dapat memberikan banyak manfaat.	1
5	Zona publik berada di tempat yang mudah diakses, terbuka dan di depan sedangkan zona privat bersifat sebaliknya.		Pembagian zona publik dan privat tersebar secara vertikal dan horizontal sesuai dengan indikator yang ada.	3
6	Bangunan memiliki permainan <i>solid void</i> yang menarik agar tidak terkesan <i>bulky</i> .		Bangunan memiliki multi massa dengan <i>void</i> pada bagian tengah bangunan sehingga tidak terkesan <i>bulky</i> .	3

7	Bangunan memiliki pengelompokan sektor industri kreatif yang jelas. (Organisasi Ruang)		Gubahan massa memiliki organisasi ruang yang terklaster sehingga memiliki pengelompokan sektor industri kreatif yang jelas, baik secara horizontal maupun vertikal.	3
8	Bangunan memiliki sirkulasi yang tidak membingungkan pengunjung		Bangunan memiliki sirkulasi linier yang menyerupai perimeter bangunan berupa bentuk segi enam. Namun, karena sedikit berliku yang tidak beraturan, sirkulasi bisa saja menimbulkan kebingungan	2
TOTAL				38

Tabel 5. 10. Tabel *Scoring* Studi Volumetrik 2

Sumber: Analisis Pribadi, 2022

5.6.3. Alternatif Studi Volumetrik 3



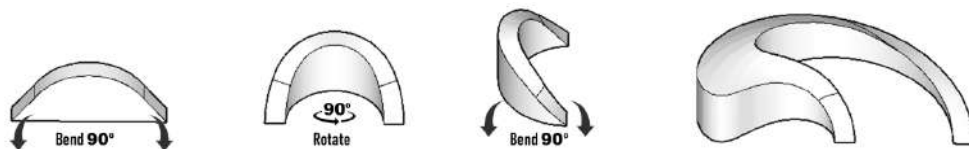
Gambar 5. 29. Studi Volumetrik 3

Sumber: Dokumen Pribadi, 2022

Alternatif studi volumetrik 3 ini mengambil konsep biomimikri otak manusia yang terdiri dari 2 bagian, kiri dan kanan, dalam melakukan aktivitas keseharian. Otak kanan yang digunakan untuk kegiatan kreatif dan imajinatif menjadi massa bagian belakang yang menaungi berbagai macam subsektor industri kreatif yang memerlukan otak kanan, antara lain musik, seni pertunjukan dan teater. Di sisi lain, otak kiri yang digunakan untuk kegiatan logika dan analisis memuat program ruang pengelolaan serta departemen desain.

Pada alternatif studi volumetrik ini, bentuk yang digunakan terdiri dari lingkaran dan garis bebas yang dibentuk menyerupai bentuk otak dan diorganisasi sedemikian rupa untuk merespon konteks.

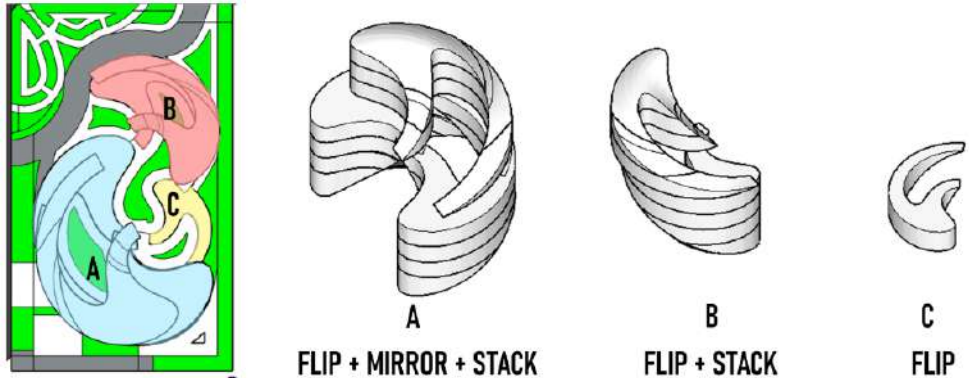
Adapun pembentukan modul “*The Brain*” sebagai berikut:



Gambar 5. 30. Transformasi Bentuk Studi Volumetrik 3

Sumber: Dokumen Pribadi, 2022

Modul dari studi volumetrik “*The Brain*” bermula dari sebuah bentuk bukit yang di-*extrude* serta di-*bend* 90°. Selanjutnya, massa yang sudah di-*bend* akan diputar 90° lalu di-*bend* 90° lagi untuk membentuk suatu modul yang akan digunakan dalam alternatif studi volumetrik ini.



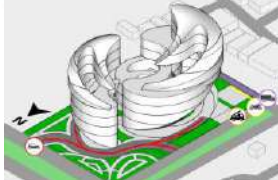

Gambar 5. 31. Transformasi Bentuk Studi Volumetrik 3



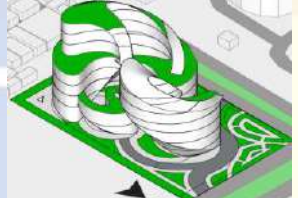


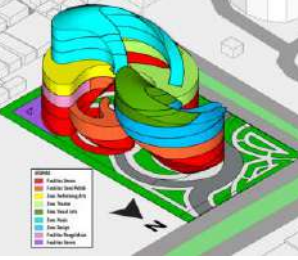
Sumber: Dokumen Pribadi, 2022


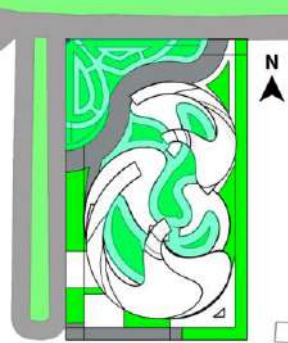
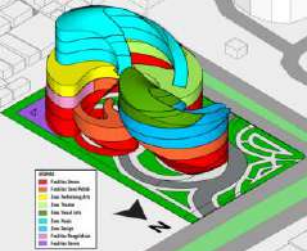
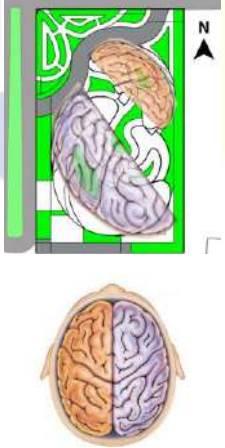
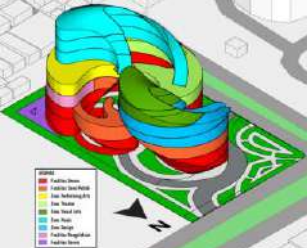
Setelah membentuk modul, penyusunan massa terhadap tapak terdiri dari 3 buah massa utama, antara lain:


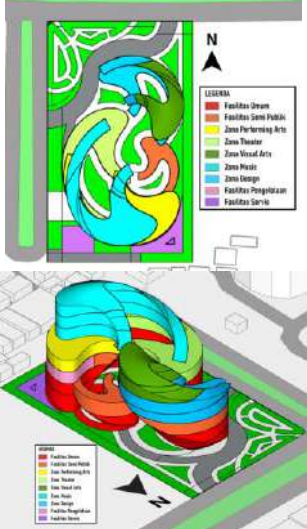
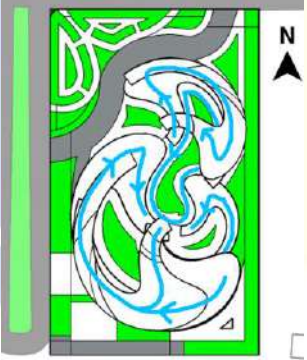
- Massa A yang merepresentasikan otak kanan terdiri dari 3 buah modul yang di-*flip*, di-*mirror* dan di-*stack*, terletak di bagian kanan belakang tapak.
- Massa B yang merepresentasikan otak kiri terdiri dari 2 buah modul yang di-*flip* dan di-*stack*, terletak di bagian kiri depan tapak.
- Massa C yang merepresentasikan otak kecil terdiri dari 1 modul yang di-*flip*, berada diantara massa otak kiri dan massa otak kanan.

Adapun tabel *scoring* untuk gubahan “The Brain” sebagai berikut:

No	Indikator	Diagram	Keterangan	Nilai (0-3)
Analisis Tapak				
1	Akses masuk publik di utara sedangkan servis di barat.		Gubahan massa memiliki pemisahan akses untuk berbagai mode transportasi serta akses publik dan servis	3
2	Akses pedestrian dan pesepeda berada pada bagian utara tapak		Memiliki <i>universal access</i> untuk pejalan kaki dan pesepeda	3

3	<p>Massa bangunan memiliki sisi yang lebih tinggi pada bagian barat serta adanya <i>void</i> atau <i>skylight</i></p>		<p>Bagian barat bangunan memiliki sisi yang lebih tinggi. Selain itu, terdapat <i>void</i> pada beberapa bagian gubahan untuk <i>daylighting</i>.</p>	2
4	<p>Merencanakan <i>void</i> sesuai dengan aksis arah angin untuk menciptakan <i>cross ventilation</i>, <i>stack ventilation</i> dan <i>daylighting</i> pada bangunan.</p>		<p>Terdapat <i>stack ventilation</i> dan <i>cross ventilation</i> pada gubahan massa.</p>	3
5	<p>Bangunan memiliki daya resapan yang cukup untuk merespon presipitasi.</p>		<p>Terdapat vegetasi penutup tanah di sekeliling tapak dan atap hijau yang dapat membantu penyerapan.</p>	3
6	<p>Terdapat vegetasi di sekeliling tapak sehingga dapat meredam suara bising.</p>		<p>Selain itu, banyaknya penghijauan juga dapat meredam bising</p>	3
7	<p>Orientasi bangunan diorientasikan mengarah ke utara menghadap jalan untuk kesan menyambut serta adanya bukaan yang menghadap ke <i>view</i> yang bagus.</p>		<p>Karena bentuknya yang cenderung melingkar, gubahan massa ini dapat memaksimalkan <i>view</i> dengan baik.</p>	3
8	<p>Fasilitas yang membutuhkan kenyamanan akustik yang baik akan diletakkan pada bagian selatan. (jauh dari jalan utama)</p>		<p>Zonasi yang membutuhkan kenyamanan akustik seperti zona musik, zona seni pertunjukan dan zona teater diletakkan pada massa bagian belakang.</p>	3
<p>Kriteria Perancangan</p>				

1	Menerapkan bentuk lingkaran dan garis bebas		Memiliki bentuk yang diadaptasi dari bentuk otak sehingga memiliki bentuk gabungan antara lingkaran dan garis bebas.	3
2	Adanya introduksi ruang luar dan pencahayaan alami untuk menstimulasi keceriaan dan meningkatkan produktivitas serta kreativitas.		Terdapat introduksi ruang luar yang sangat menarik yang menghubungkan antara massa bangunan.	2
3	Memisahkan zona subsektor industri kreatif agar tidak membingungkan dan memiliki zonasi yang rapi		Gubahan massa memiliki bentuk yang cukup rapi.	2
4	Bangunan menerapkan arsitektur metafora.		Metafora pada gubahan massa ini diadaptasi dari bentuk otak yang menjadi ikon proses berpikir kreatif. Selain itu, zonasi dan bentuk gubahan massa dari studi volumetrik ini juga merupakan biomimikri dari otak manusia.	3
5	Zona publik berada di tempat yang mudah diakses, terbuka dan di depan sedangkan zona privat bersifat sebaliknya.		Pembagian zona publik dan privat tersebar secara vertikal dan horizontal sesuai dengan indikator yang ada.	3

6	Bangunan memiliki permainan <i>solid void</i> yang menarik agar tidak terkesan <i>bulky</i> .		Bangunan memiliki massa <i>double-loaded</i> dengan <i>void</i> pada yang menarik sehingga tidak terkesan <i>bulky</i> .	3
7	Bangunan memiliki pengelompokkan sektor industri kreatif yang jelas. (Organisasi Ruang)		Pengelompokkan sektor industri kreatif menyatu dan tidak terlalu jelas dikarenakan memiliki organisasi ruang terklaster dengan dasar bentuk yang tidak biasa.	2
8	Bangunan memiliki sirkulasi yang tidak membingungkan pengunjung		Gubahan massa ini memiliki sirkulasi linier yang meliuk-liuk sehingga tidak terlalu jelas dan dapat disalah artikan sebagai sirkulasi bebas oleh pengunjung.	1
TOTAL				42

Tabel 5. 11. Tabel *Scoring* Studi Volumetrik 3

Sumber: Dokumen Pribadi, 2022

5.6.4. Alternatif Studi Volumetrik 4



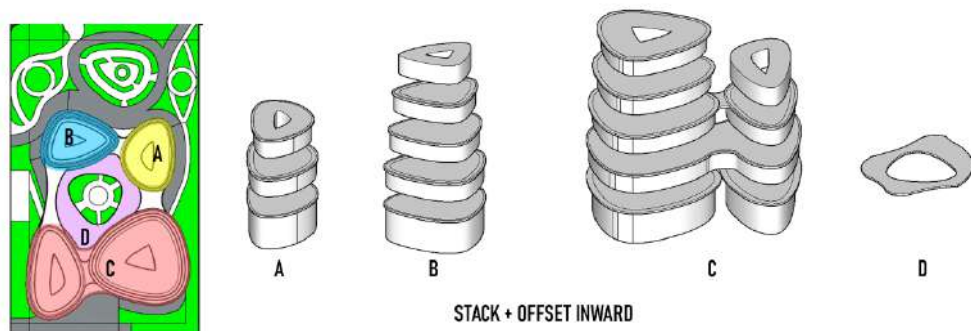
Gambar 5. 32. Studi Volumetrik 4

Sumber: Dokumen Pribadi, 2022

Alternatif studi volumetrik 4 ini mengambil konsep biomimikri ngarai dimana kreativitas diibaratkan sebuah air atau lava yang mengalir antara ngarai ke sebuah lembah untuk membentuk sebuah danau kreativitas. Peletakkan massa dan penginjeksian program ruang pada studi volumetrik ini juga mengadaptasi tata letak otak manusia, dimana 2 massa di bagian barat merupakan program ruang yang menggunakan otak kiri sedangkan 2 massa pada bagian timur merupakan program ruang yang menggunakan otak kanan.

Pada alternatif studi volumetrik ini, bentuk yang diimplementasikan merupakan bentuk *conic curve* hasil triangulasi *voronoi* untuk menciptakan bentuk yang *fluid* dan fleksibel sesuai dengan indikator kreativitas.

Adapun transformasi massa dari alternatif studi volumetrik 4 sebagai berikut:









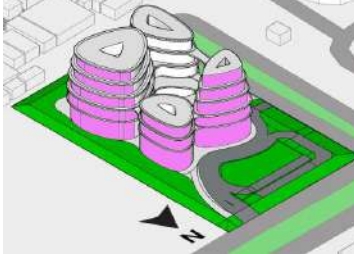

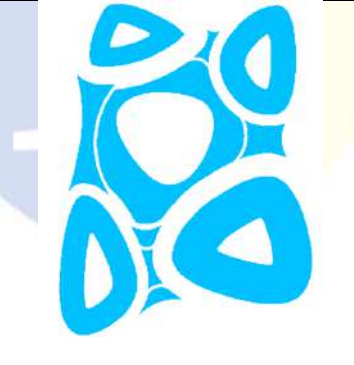
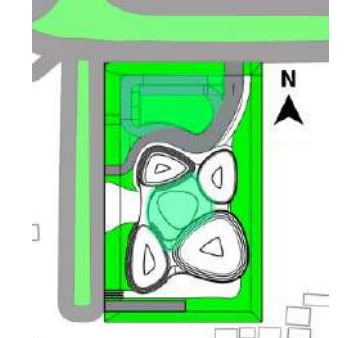
Gambar 5. 33. Transformasi Massa Studi Volumetrik 4

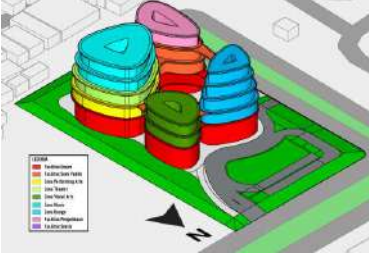



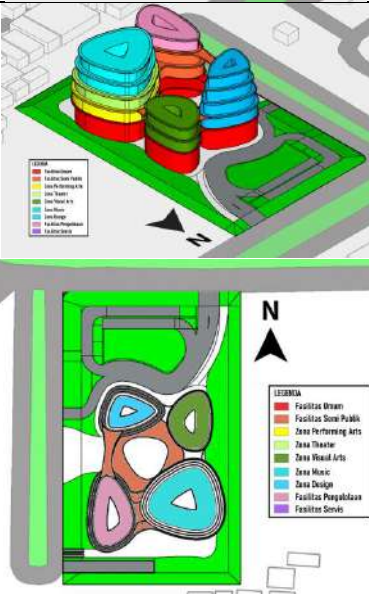
Sumber: Dokumen Pribadi, 2022

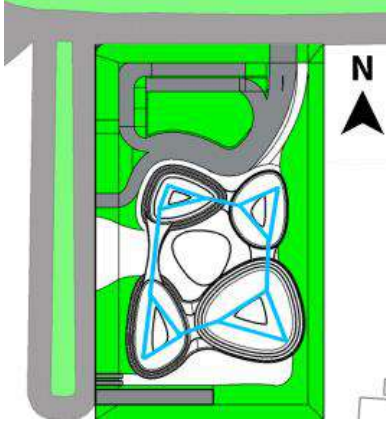
Penyusunan massa ruang pada alternatif studi volumetrik ini terdiri dari 4 buah massa utama. Seluruh massa yang ada di-*stack* dan di-*offset* ke dalam untuk membentuk kontur yang menyerupai ngarai.

Adapun tabel *scoring* untuk gubahan “*The Canyon*” sebagai berikut:

No	Indikator	Diagram	Keterangan	Nilai (0-3)
Analisis Tapak				
1	Akses masuk publik di utara sedangkan servis di barat.		Terdapat pemisahan akses antar mode transportasi serta adanya <i>loop</i> yang membuat sirkulasi lebih nyaman.	3
2	Akses pedestrian dan pesepeda berada pada bagian utara tapak		Pesepeda dan pejalan kaki memiliki akses universal terhadap tapak.	3
3	Massa bangunan memiliki sisi yang lebih tinggi pada bagian barat serta adanya <i>void</i> atau <i>skylight</i>		Gubahan massa memiliki <i>void</i> untuk <i>daylighting</i> dan peninggian massa pada sisi barat untuk <i>shading</i> .	3
4	Merencanakan <i>void</i> sesuai dengan aksis arah angin untuk menciptakan <i>cross ventilation</i> , <i>stack ventilation</i> dan <i>daylighting</i> pada bangunan.		Gubahan massa memiliki <i>void</i> dan tunnel untuk menciptakan <i>cross ventilation</i> dan <i>stack ventilation</i> .	3
5	Bangunan memiliki daya resapan yang cukup untuk merespon presipitasi.		Terdapat vegetasi penutup tanah di sekeliling tapak dan atap hijau yang dapat membantu penyerapan.	3

6	Terdapat vegetasi di sekeliling tapak sehingga dapat meredam suara bising.		Selain itu, banyaknya penghijauan juga dapat meredam bising.	3
7	Orientasi bangunan diorientasikan mengarah ke utara menghadap jalan untuk kesan menyambut serta adanya bukaan yang menghadap ke view yang bagus.		Karena bentuknya yang melengkung, gubahan mass aini dapat memaksimalkan view.	3
8	Fasilitas yang membutuhkan kenyamanan akustik yang baik akan diletakkan pada bagian selatan. (jauh dari jalan utama)		Meletakkan departemen musik dan pertunjukan di belakang sedangkan departemen desain dan seni rupa di bagian depan (utara)	3
Kriteria Perancangan				
1	Menerapkan bentuk lingkaran dan garis bebas		Penggunaan bentuk berasal dari voronoi conic curve, sehingga menciptakan bentuk garis bebas serta segitiga yang tumpul menyerupai lingkaran.	2
2	Adanya introduksi ruang luar dan pencahayaan alami untuk menstimulasi keceriaan dan meningkatkan produktivitas serta kreativitas.		Terdapat introduksi ruang luar pada public space bagian depan gubahan massa serta introduksi ruang luar pada konektor antar massa.	3

3	Memisahkan zona subsektor industri kreatif agar tidak membingungkan dan memiliki zonasi yang rapi		Pemisahan zona subsektor industri kreatif berdasarkan massa agar tidak membingungkan serta dihubungkan oleh konektor untuk mempermudah aksesibilitas.	3
4	Bangunan menerapkan arsitektur metafora.		Gubahan massa mengambil metafora bentuk ngarai dengan zonasi sesuai dengan biomimikri otak manusia	3
5	Zona publik berada di tempat yang mudah diakses, terbuka dan di depan sedangkan zona privat bersifat sebaliknya.		Pembagian zona publik dan privat tersebar secara vertikal dan horizontal sesuai dengan indikator yang ada.	3
6	Bangunan memiliki permainan <i>solid void</i> yang menarik agar tidak terkesan <i>bulky</i> .		Terdapat permainan <i>solid void</i> yang menarik pada bangunan sehingga tidak terkesan <i>bulky</i> , melainkan <i>fluid</i> .	3
7	Bangunan memiliki pengelompokkan sektor industri kreatif yang jelas. (Organisasi Ruang)		Gubahan massa memiliki organisasi ruang terklaster berdasarkan zona subsektor industri kreatif yang saling berhubungan.	3

8	Bangunan memiliki sirkulasi yang tidak membingungkan pengunjung		Gubahan massa memiliki sirkulasi campuran linier-radial karena memiliki sirkulasi yang menyebar dari pusat namun masih jelas karena memiliki konektor untuk membentuk linier dan pemisahan massa yang jelas	2
TOTAL				46

Tabel 5. 12. Tabel *Scoring* Studi Volumetrik 4

Sumber: Analisis Pribadi, 2022

Berdasarkan *scoring* studi volumetrik yang telah dilakukan peneliti berdasarkan strategi perancangan dan kriteria perancangan, maka dapat disimpulkan bahwa alternatif studi volumetrik keempat merupakan gubahan massa yang paling merespon konteks dan fungsi bangunan pusat kreatif yang akan didirikan di Kembangan, Jakarta Barat. Hal ini dapat dilihat dari hasil *score* yang berjumlah **46 dari 48 poin**. Massa tersebut mencerminkan metafora bangunan mengenai ngarai serta menyiratkan indikator kreativitas dalam pengolahan bentuk.

5.7. Simulasi Perancangan

5.7.1. Data Bangunan dan Penerapan Kriteria Perancangan



Gambar 5. 34. *Canyon Creative Hub*

Sumber: Dokumen Pribadi, 2022

Canyon Creative Hub merupakan hasil studi volumetrik “*The Canyon*” yang dikembangkan ke tahap pengembangan skematik dan pengembangan detail, bangunan ini terdiri dari 4 massa terpisah yang terhubung dengan 1 konektor. Bangunan telah memenuhi seluruh peraturan tapak sebagai berikut:

Peraturan	Prasyarat (m ²)	Luas (m ²)
Tapak		5770,2
KDB (50)	2885,1	1617,318
KDH (25%)	1442,5	2038,1
KLB (5)	2885,1	10250
KB (32)	32 Lantai	6 Lantai
KTB (60%)	3462,1	3336

Tabel 5. 13. Tabel Data Bangunan *Canyon Creative Hub*

Sumber: Analisis Pribadi, 2022

Berikut adalah beberapa strategi perancangan yang diimplementasikan ke dalam perancangan.



Tabel 5. 14. Respons Bangunan terhadap Tapak

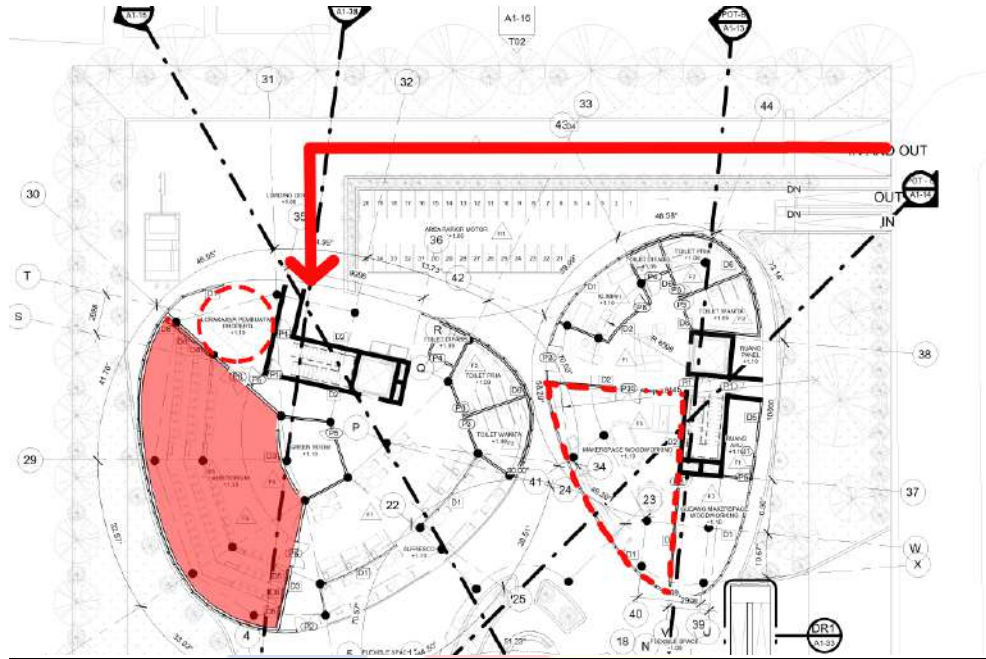
Sumber: Analisis Pribadi, 2022

Secara tapak dan lingkungan, bangunan telah merespon sebagian besar variabel yang ada pada tapak.

Bangunan pada sisi barat dibuat lebih tinggi untuk memberikan naungan pada sisi timur, hal ini juga dimaksud untuk menyebarkan cahaya matahari pagi ke seluruh bagian bangunan.

Bangunan dibuat bernapas dengan cara memberikan void pada beberapa bagian bangunan untuk memberikan efek ventilasi tumpuk dan ventilasi silang.

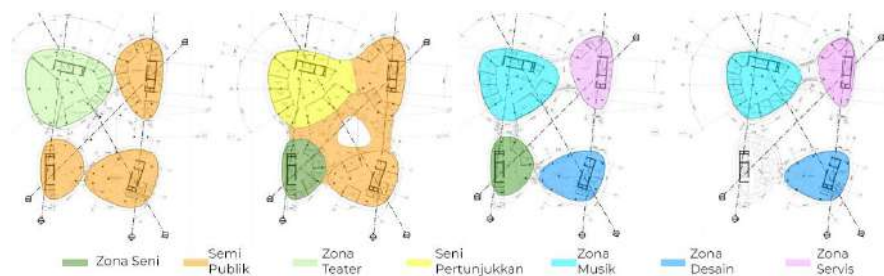
Pemberian vegetasi disekeliling tapak dan atap bangunan untuk filtrasi udara, penyejuk bangunan serta peredam suara. Fasad *twist* yang dipasang pada beberapa bagian untuk *buffer* cahaya matahari.



Tabel 5. 15. Respon *Flow Service*

Sumber: Analisis Pribadi, 2022

Peletakan program ruang dengan aktivitas servis yang padat diletakkan pada lantai 1 dekat dengan *loading dock* untuk mempermudah *flow*.



Tabel 5. 16. Respon Zonasi

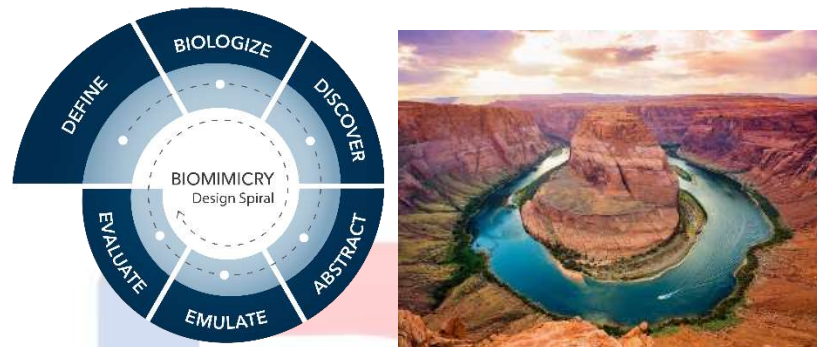
Sumber: Analisis Pribadi, 2022

Zonasi ruang dikelompokkan seragam mungkin ke dalam satu massa bangunan agar tidak membingungkan pengunjung.

5.7.2. Penerapan Arsitektur Metafora

Penerapan arsitektur metafora pada *Canyon Creative Hub* dapat dilihat dari implementasi nilai dan pesan tersirat melalui elemen perancangan arsitektural, antara lain bentuk eksterior, bentuk interior, struktur, tekstur, warna, proporsi dan skala ruang serta ornamen.

5.7.2.1. Konsep

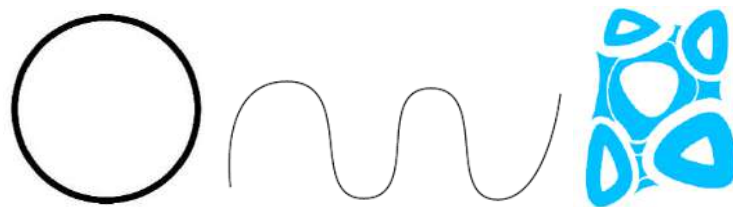


Gambar 5. 35. Metafora Konsep Biomimikri

Sumber: Analisis Pribadi, 2022

Canyon Creative Hub memiliki konsep biomimikri yang meniru ngarai dimana kreativitas dimetaforakan sebagai suatu hal yang cair seperti air atau lava yang mengalir melalui lembah dan ngarai yang diciptakan oleh proses geologis. Hal ini dimetaforakan dengan kekuatan kreatif yang mengalir dari pengunjung yang ada di dalam bangunan. Hal ini merupakan salah satu bentuk implementasi metafora abstrak pada bangunan.

5.7.2.2. Bentuk



Gambar 5. 36. Metafora Bentuk

Sumber: Dokumen Pribadi, 2022

Bentuk dasar dari *canyon creative hub* didasarkan pada hasil survei kuesioner dimana bentuk lingkaran dan garis bebas merupakan bentuk yang menghasilkan respons yang beragam, hal ini merupakan

salah satu indikasi adanya kreativitas yang dihasilkan. Bentuk lingkaran dan garis bebas dibentuk sedemikian rupa untuk membentuk menyerupai ngarai atau gunung untuk mendukung konsep metafora yang telah dijabarkan pada bagian sebelumnya.

5.7.2.3. Warna



Gambar 5. 37. Implementasi Metafora Warna pada Perancangan Bangunan

Sumber: Dokumen Pribadi, 2022

Penggunaan warna juga didasarkan pada hasil survei kuesioner yang menunjukkan minat terhadap warna monokrom (hitam dan putih) serta biru dan kuning sebagai warna yang paling berpotensi untuk meningkatkan kreativitas dikarenakan respons yang paling beragam oleh responden.

Warna putih sendiri bisa dimetaforakan sebagai kanvas kosong yang siap diisi dengan hasil karya kreatif yang dihasilkan oleh pengunjung sata melakukan kegiatan kreatif di *Canyon Creative Hub*.

Warna biru diimplementasikan kepada LED strip untuk menginjeksi respons kuesioner ke dalam desain, sedangkan kuning diimplementasikan ke dalam pencahayaan pada perpustakaan dan beberapa ruang lain.

5.7.2.4. Proporsi dan Skala Ruang

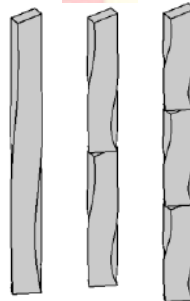


Gambar 5. 38. Implementasi Proporsi dan Skala Ruang

Sumber: Dokumen Pribadi, 2022

Implementasi proporsi dan skala ruang pada desain dikarenakan memiliki peminat paling banyak serta respons yang paling beragam. Selain itu, skala ruang wajar juga merupakan metafora untuk menyampaikan keharmonisan dan keserasian.

5.7.2.5. Ornamen (Fasad)



Gambar 5. 39. *Twist Façade*

Sumber: Dokumen Pribadi, 2022

Pengimplementasian fasad *twist* yang ritme, pola dan repetisi dibedakan pada beberapa bagian tertentu sebagai indikasi fluiditas dan fleksibilitas dari kreativitas.

5.7.3. Tabel Program Ruang

Dari hasil perancangan terdapat beberapa justifikasi program ruang dan luasan sebagai berikut:

Lantai B2				
No	Nama Ruang	Jumlah Ruang	Luas Satuan (m2)	Luas Total (m2)
1	Area Parkir	1	1533	1533
2	Ruang STP	1	14	14
3	Ruang Panel Induk	1	26	26
4	Lobby	1	26	26
		1	20	20
5	Core (Tangga + Lift)	1	24	24
		1	25	25
Total Luas				1668

Tabel 5. 17. Tabel Program Ruang Lantai B2
Sumber: Analisis Pribadi, 2022

Lantai B1				
No	Nama Ruang	Jumlah Ruang	Luas Satuan (m2)	Luas Total (m2)
1	Area Parkir	1	1533	1533
2	Ruang <i>Ground Water Tank</i>	1	26	26
3	<i>Fire Pump Room</i>	1	7	7
4	<i>Domestic Water Tank</i>	1	6	6
5	Lobby	1	26	26
		1	20	20
6	Core (Tangga + Lift)	1	24	24
		1	25	25
Total Luas				1667

Tabel 5. 18. Tabel Program Ruang Lantai B1

Sumber: Analisis Pribadi, 2022

Lantai GF				
No	Nama Ruang	Jumlah Ruang	Luas Satuan (m2)	Luas Total (m2)
1	Sirkulasi Mobil	1	1114	1114
2	<i>Fire Truck Stop</i>	1	116	116
3	<i>Flexible Space</i>	1	527	527
4	<i>Side Entrance</i>	1	85	85
5	<i>Public Area</i>	1	173	173
6	Lobby	1	143	143
		1	91	91
		1	145	145
		1	51	51
7	<i>Amphitheater</i>	1	15	15
8	Retail besar	3	17	51
9	Retail Kecil	4	10	40
10	Ruang Panel Listrik dan AHU	1	13	13
11	Ruang Panel 1	1	2	2

12	Toilet Pria 1	1	4	4
13	Toilet Wanita 1	1	4	4
14	Toilet Difabel 1	1	4	4
15	Toilet Pria 2	1	3	3
16	Toilet Wanita 2	1	3	3
17	Toilet Difabel 2	1	4	4
18	Auditorium	1	168	168
19	<i>Green Room</i>	1	21	21
20	Lokakarya Properti	1	38	38
21	<i>Alfresco</i>	1	49	49
22	<i>Loading Dock</i>	1	33	33
23	Toilet Pria 3	1	17	17
24	Toilet Wanita 3	1	16	16
25	Toilet Difabel 3	1	5	5
26	Klinik	1	21	21
27	<i>Makerspace Woodworking</i>	1	91	91
28	<i>Gudang Makerspace Woodworking</i>	1	36	36
29	Toilet Pria 4	1	16	16
30	Toilet Wanita 4	1	17	17
31	Toilet Difabel	1	5	5
32	Area Parkir Motor	35	63	2205
33	Core (Tangga + Lift)	1	24	24
		1	25	25
		1	26	26
		1	27	27
Total Luas				5326

Tabel 5. 19. Tabel program Ruang Lantai Dasar

Sumber: Analisis Pribadi, 2022

Lantai 2				
No	Nama Ruang	Jumlah Ruang	Luas Satuan (m2)	Luas Total (m2)
1	Perpustakaan	1	183	183
2	Toilet Pria 1	1	4	4
3	Toilet Wanita 1	1	4	4
4	Toilet Difabel	1	4	4
5	Ruang Panel Listrik 1	1	2	2
6	Co-Working Space	1	299	299
7	Ruang Panel Listrik dan AHU 2	1	13	13
8	Toilet Pria 2	1	3	3
9	Toilet Wanita 2	1	3	3
10	Toilet Difabel 2	1	4	4

11	Ruang VIP	1	15	15
12	Ruang Latihan Teater	1	41	41
13	Ruang Ganti Wanita	1	12	12
14	Ruang Ganti Pria	1	10	10
15	Toilet Pria 3	1	17	17
16	Toilet Wanita 3	1	17	17
17	Toilet Difabel	1	11	11
18	Gudang Properti Teater	1	36	36
19	Ruang Panel Listrik	1	19	19
20	Ruang AHU	1	18	18
21	Sirkulasi	1	101	101
22	Lobby Co-Office	1	85	85
23	Lobby Co-Office A	1	36	36
24	Lobby Co-Office B	1	25	25
25	Lobby Co-Office C	1	15	15
26	Lobby Co-Office D	1	16	16
27	Lobby Co-Office E	1	21	21
28	Toilet Pria 4	1	17	17
29	Toilet Wanita 4	1	17	17
30	Toilet Difabel	1	5	5
31	Ruang AHU 4	1	8	8
32	Ruang Panel Listrik 4	1	13	13
33	Core (Tangga + Lift)	1	24	24
		1	25	25
		1	26	26
		1	27	27
Total Luas				1176

Tabel 5. 20. Tabel Program Ruang Lantai 2

Sumber: Analisis Pribadi, 2022

Lantai 3				
No	Nama Ruang	Jumlah Ruang	Luas Satuan (m²)	Luas Total (m²)
1	Lobby Zona Seni	1	89	89
2	Toilet Pria 1	1	4	4
3	Toilet Wanita 1	1	4	4
4	Toilet Difabel 1	1	5	5
5	Studio Lukis	3	16	48
6	Retail	1	19	19
7	Gudang	1	7	7
8	Area FnB (Indoor)	1	221	221
9	Toilet Pria 2	1	3	3
10	Toilet Wanita 2	1	5	5
11	Toilet Difabel	1	4	4

12	Ruang Panel Listrik 2	1	9	9
13	Ruang AHU 2	1	9	9
14	Gudang FnB	1	17	17
15	Area FnB (Outdoor)	1	356	356
16	Sirkulasi	1	342	342
17	Toilet Pria 3	1	31	31
18	Toilet Wanita 3	1	27	27
19	Toilet Difabel	1	7	7
20	Ruang Panel Listrik dan AHU	1	19	19
21	Ruang Penyimpanan Properti	1	15	15
22	Ruang Latihan Tari	3	22	66
23	Ruang Latihan Tari Utama 1	1	51	51
24	Ruang Latihan Tari Utama 2	1	40	40
25	Co-Office F	1	25	25
26	Co-Office G	1	15	15
27	Co-Office H	1	21	21
28	Toilet Pria 4	1	19	19
29	Toilet Wanita 4	1	24	24
30	Ruang AHU 4	1	9	9
31	Ruang Panel Listrik	1	15	15
32	Core (Tangga + Lift)	1	24	24
		1	25	25
		1	26	26
		1	27	27
Total Luas				1628

Tabel 5. 21. Tabel Program Ruang Lantai 3

Sumber: Analisis Pribadi, 2022

Lantai 4				
No	Nama Ruang	Jumlah Ruang	Luas Satuan (m2)	Luas Total (m2)
1	Lobby Seni Rupa	1	98	98
2	Ruang Glasir	1	14	14
3	Ruang Pembakaran	1	15	15
4	Gudang	2	4	8
5	Toilet Pria 1	1	4	4
6	Toilet Wanita 1	1	3	3
7	Toilet Difabel	1	4	4
8	Ruang Panel	1	2	2
9	<i>Makerspace Digital Lab</i>	1	166	166
10	<i>Gudang Makerspace Digital Lab</i>	1	18	18
11	Ruang Panel Listrik	1	8	8

12	Ruang AHU	1	8	8
13	Toilet Pria 2	1	3	3
14	Toilet Wanita 2	1	4	4
15	Toilet Difabel	1	4	4
16	Sirkulasi (Indoor)	1	178	178
17	Sirkulasi (Outdoor)	1	97	97
18	Toilet Pria 3	1	21	21
19	Toilet Wanita 3	1	24	24
20	Toilet Difabel 3	1	6	6
21	Ruang Panel Listrik	1	9	9
22	Gudang Penyimpanan Properti	1	15	15
23	Kantor Pengelola	1	134	134
24	Ruang Rapat	1	17	17
25	Toilet Pria 4	1	10	10
26	Toilet Wanita 4	1	18	18
27	Toilet Difabel 4	1	4	4
28	Ruang Panel Listrik	1	10	10
29	Ruang AHU	1	6	6
30	Core (Tangga + Lift)	1	24	24
		1	25	25
		1	26	26
		1	27	27
Total Luas				1010

Tabel 5. 22. Tabel Program Ruang Lantai 4

Sumber: Analisis Pribadi, 2022

Lantai 5				
No	Nama Ruang	Jumlah Ruang	Luas Satuan (m2)	Luas Total (m2)
1	Lobby Zona Desain	1	93	93
2	Studio Arsitektur 1	1	38	38
3	Studio Arsitektur 2	1	27	27
4	Toilet Pria 2	1	3	3
5	Toilet Wanita 2	1	3	3
6	Toilet Difabel	1	4	4
7	Gudang Studio	1	24	24
8	Ruang Panel Listrik	1	5	5
9	Ruang AHU	1	5	5
10	Toilet Pria 3	1	16	16
11	Toilet Wanita 3	1	17	17
12	Ruang Panel Listrik	1	8	8
13	Ruang AHU	1	7	7
14	Ruang Latihan Musik A	1	15	15

15	Ruang Latihan Musik B	1	12	12
16	Ruang Latihan Musik C	1	12	12
17	Ruang Latihan Musik D	1	12	12
18	Ruang Latihan Musik E	1	16	16
19	Ruang Latihan Musik F	1	15	15
20	Ruang Latihan Musik G	1	13	13
21	Ruang Latihan Musik H	1	12	12
22	Gudang	1	14	14
23	Sirkulasi	1	37	37
24	Kantor Pengelola	1	113	113
25	Ruang GM	1	13	13
26	Toilet Pria 4	1	13	13
27	Toilet Wanita 4	1	14	14
28	Core (Tangga + Lift)	1	25	25
		1	26	26
		1	27	27
Total Luas				639

Tabel 5. 23. Tabel Program Ruang Lantai 5

Sumber: Analisis Pribadi, 2022

Lantai 6				
No	Nama Ruang	Jumlah Ruang	Luas Satuan (m2)	Luas Total (m2)
1	<i>Makerspace Fashion</i>	1	162	162
2	Gudang <i>Makerspace Fashion</i>	1	22	22
3	Ruang Panel Listrik	1	6	6
4	Ruang AHU	1	6	6
5	Toilet Pria	1	4	4
6	Toilet Wanita	1	3	3
7	Toilet Difabel	1	4	4
8	Sirkulasi	1	110	110
9	Ruang Kelas A	1	24	24
10	Ruang Kelas B	1	21	21
11	Ruang Kelas C	1	25	25
12	Gudang	1	12	12
13	LAN Room	1	21	21
14	Ruang Keamanan	1	16	16
15	Toilet Pria	1	15	15
16	Toilet Wanita	1	13	13
17	Toilet Difabel	1	7	7
Total Luas				471

Tabel 5. 24. Tabel Program Ruang Lantai 6

Sumber: Analisis Pribadi, 2022

No	Lantai	Luasan (m2)
1	Lantai B2	1668
2	Lantai B1	1667
3	Lantai 1	5326
4	Lantai 2	1176
5	Lantai 3	1628
6	Lantai 4	1010
7	Lantai 5	639
8	Lantai 6	471
Total		10250

Tabel 5. 25. Tabel Total Program Ruang

Sumber: Analisis Pribadi, 2022

5.7.4. Block Plan

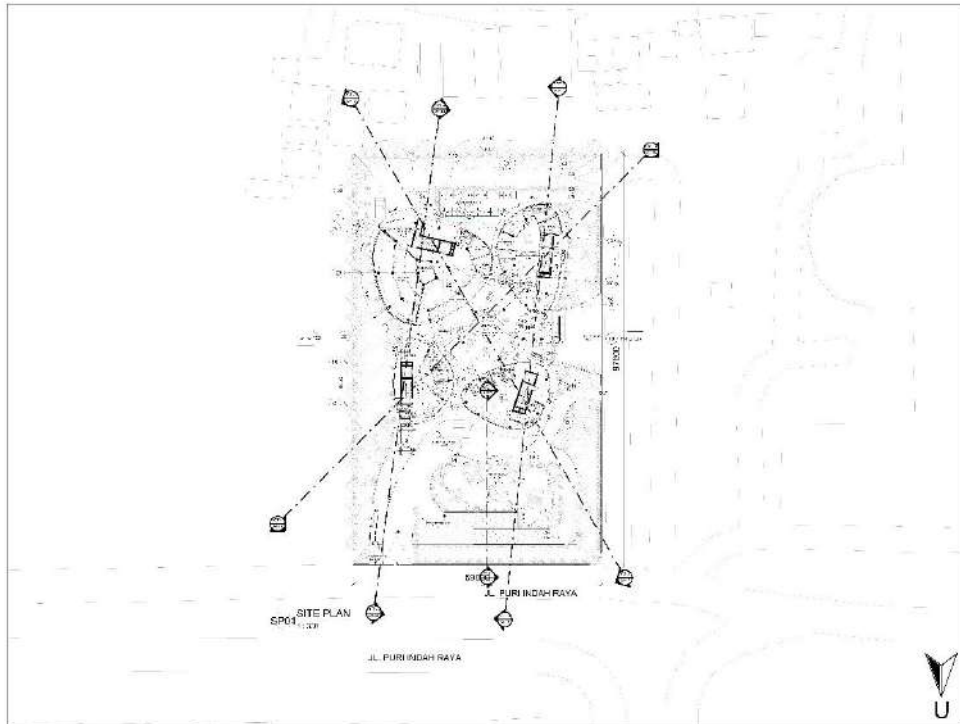


Gambar 5. 40. Block Plan

Sumber: Dokumen Pribadi, 2022

Block plan memperlihatkan hubungan solid dan void pada perancangan tapak serta memperlihatkan bentuk dan ketinggian massa bangunan sekitar tapak yang membayangi dan/atau dibayangi oleh bangunan.

5.7.5. Site Plan

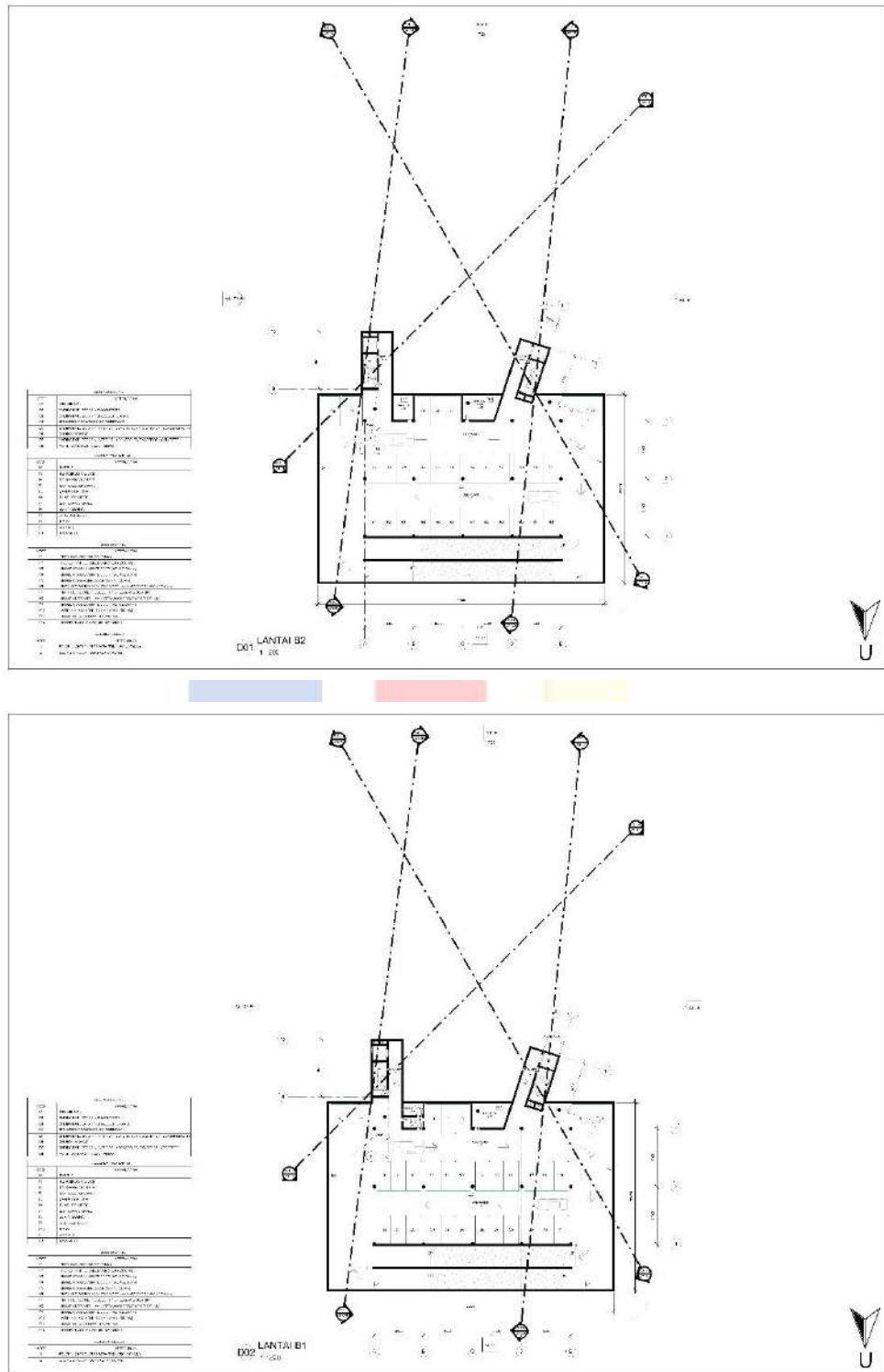


Gambar 5. 41. Site Plan

Sumber: Dokumen Pribadi, 2022

Site plan memperlihatkan hubungan tapak bangunan dengan jalanan sekitarnya. Pada perancangan ini, untuk merespon arus dan densitas lalu lintas, peneliti menetapkan akses masuk pada Jl. Puri Indah Raya sedangkan akses keluar pada jalan yang berada di samping tapak. Untuk servis dan motor memiliki akses yang berbeda dari mobil guna menciptakan suatu keamanan dan kenyamanan pengunjung saat mengakses bangunan.

5.7.6. Denah

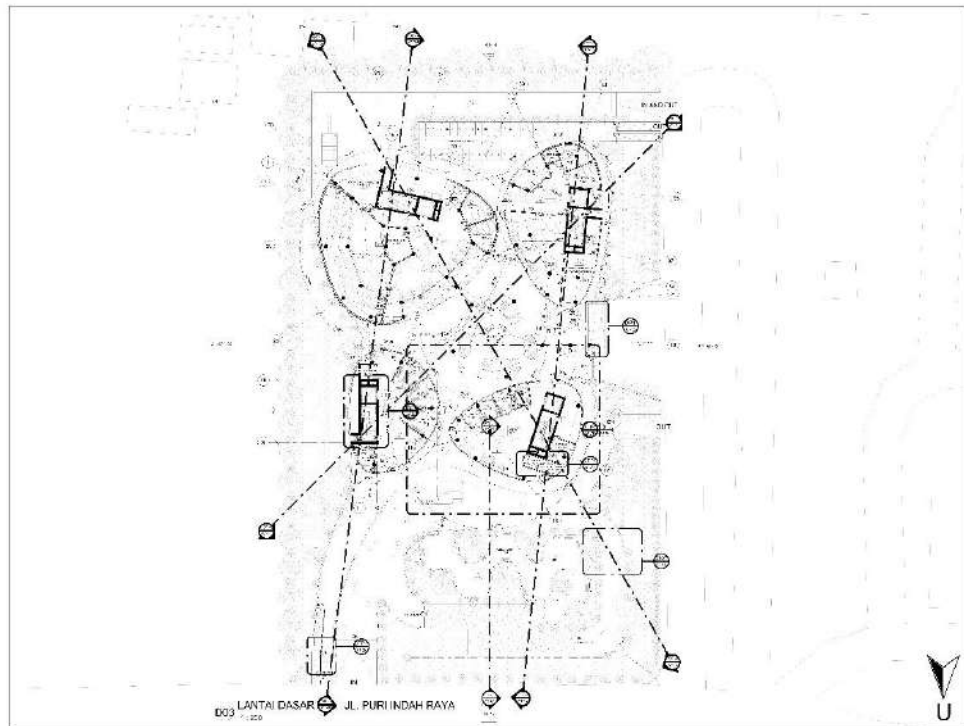


Gambar 5. 42. Denah Lantai B2 dan B1

Sumber: Dokumen Pribadi, 2022

Bangunan memiliki 2 lantai basement yang memiliki 32 slot parkir mobil pada setiap lantainya, termasuk 4 slot parkir untuk difabel serta 3 slot

parkir untuk Wanita. Selain itu, basement memiliki akses ke 2 buah lift yang berbeda untuk menuju bangunan.



Gambar 5. 43. Denah Lantai 1

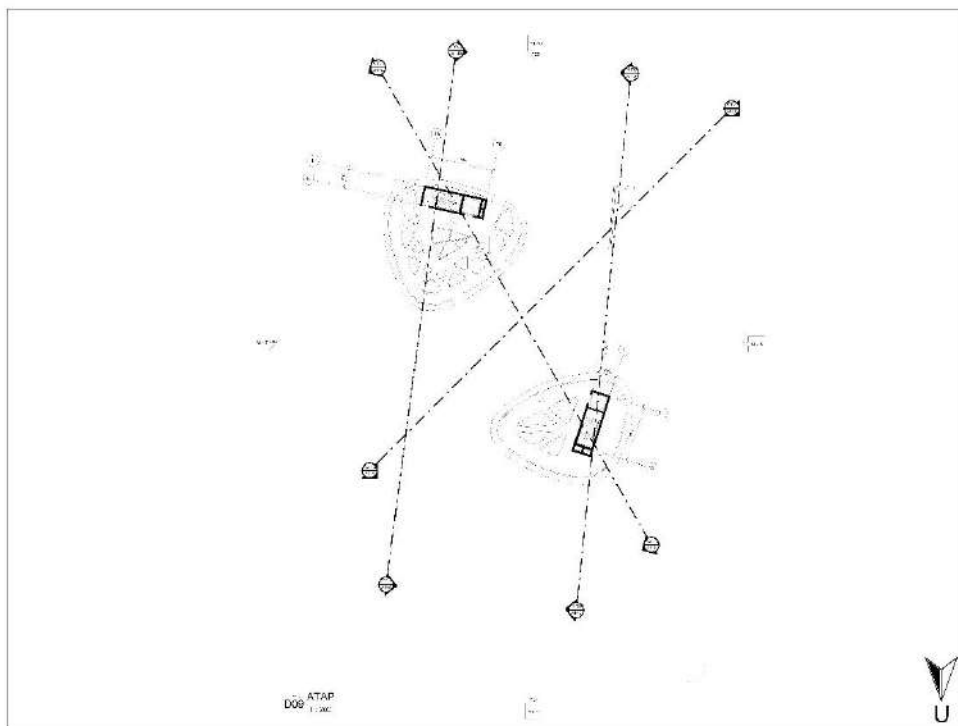
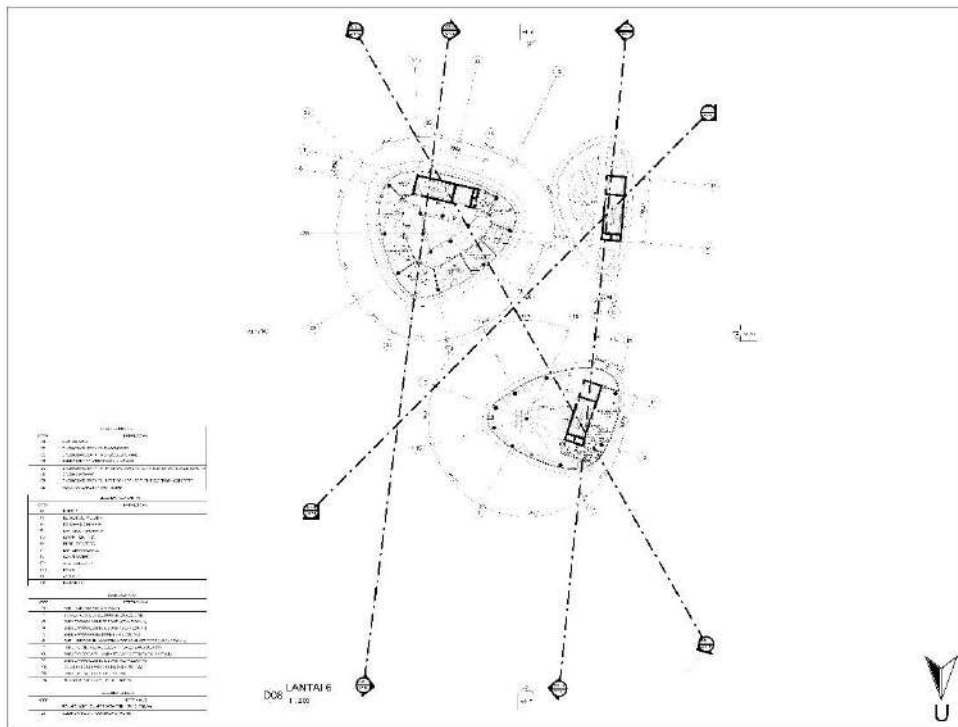
Sumber: Dokumen Pribadi, 2022

Sebagian besar lantai 1 bangunan terdiri dari *lobby*, baik *lobby* bangunan maupun *lobby co-office*. Selain itu, lantai 1 juga terdapat auditorium untuk pertunjukkan beberapa sektor industri kreatif yang letaknya mudah untuk diakses pengunjung karena berada di lantai 1 serta mudah diakses oleh bagian servis dikarenakan dekat dengan tempat muat barang.

bangunan yang paling besar pada lantai 2 juga sudah mulai memuat salah satu sektor industri kreatif yaitu sektor industri teater.

Berbeda dengan lantai 2, lantai 3 bangunan sudah memuat beberapa program ruang untuk sektor industri kreatif seperti arsitektur, desain interior, seni rupa, dan seni pertunjukkan. Selain itu, lantai 3 juga memiliki penghubung antar massa yang difungsikan sebagai tempat makan dengan *void* pada bagian tengah bangunan untuk pencahayaan, ventilasi, dan menikmati pertunjukkan.



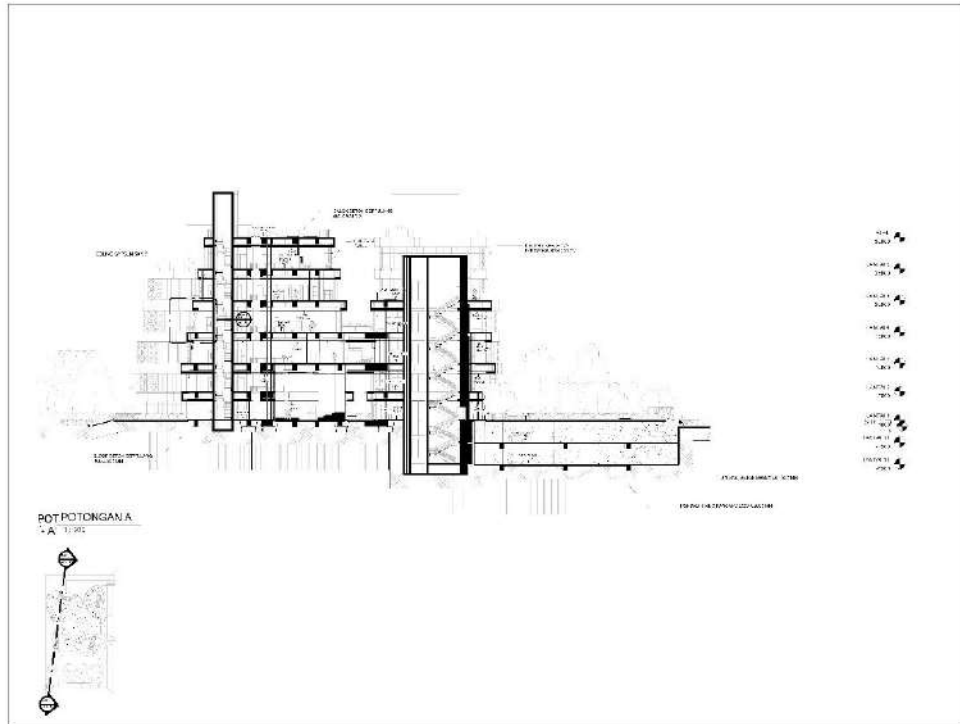


Gambar 5. 46. Denah Lantai 6 dan denah Atap

Sumber: Dokumen Pribadi, 2022

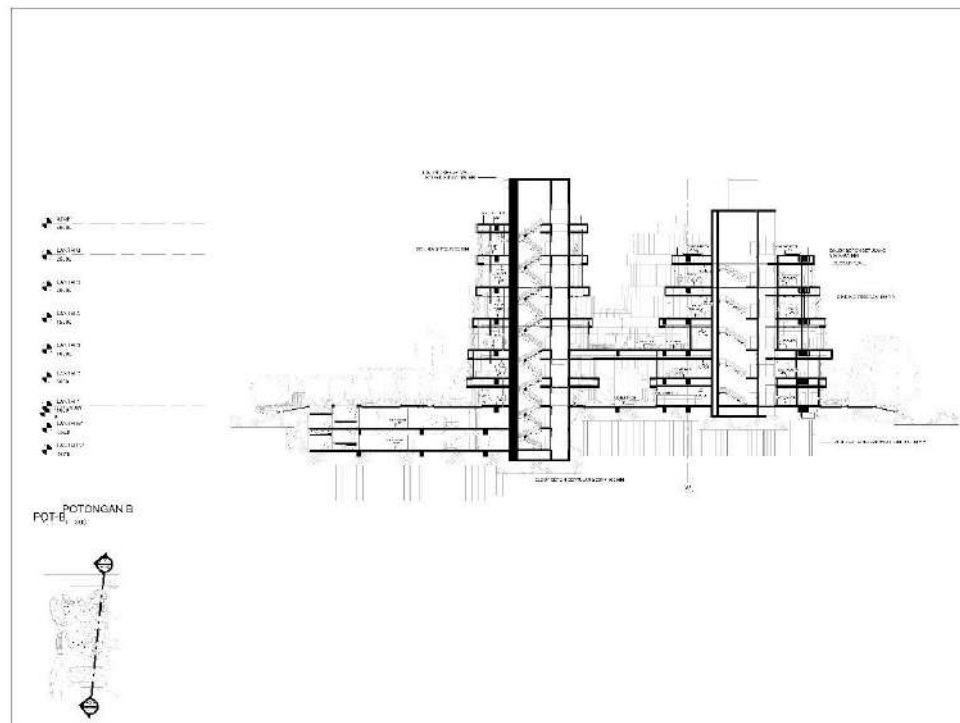
Lantai 6 memuat fungsi bangunan pelayanan berupa ruang keamanan dan ruang LAN serta sektor industri kreatif *fashion*.

5.7.7. Potongan



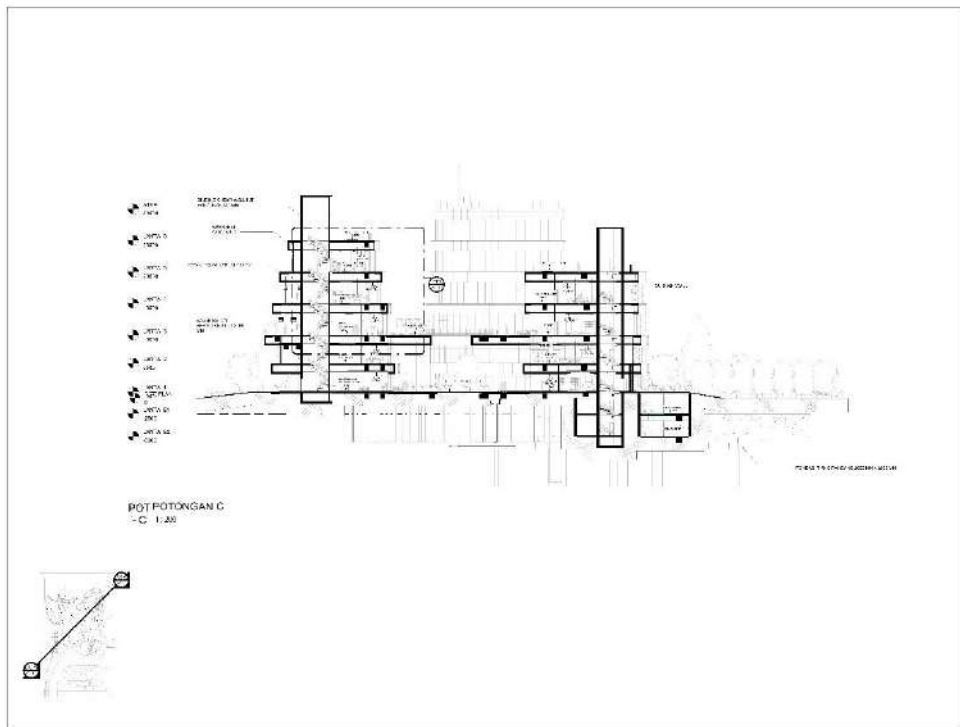
Gambar 5. 47. Potongan A

Sumber: Dokumen Pribadi, 2022



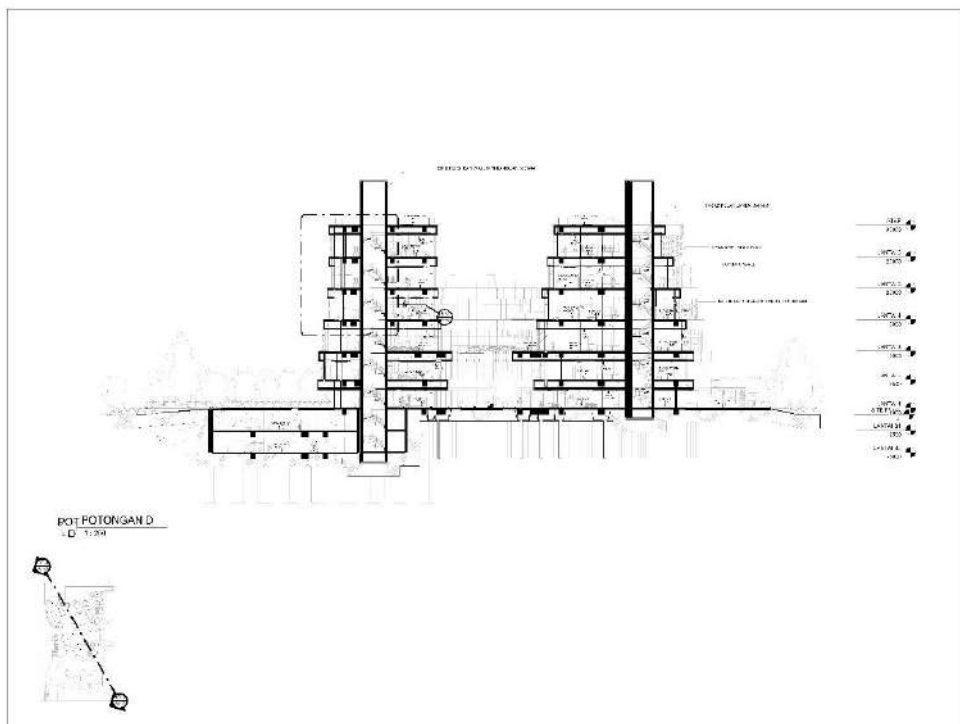
Gambar 5. 48. Potongan B

Sumber: Dokumen Pribadi, 2022



Gambar 5. 49. Potongan C

Sumber: Dokumen Pribadi, 2022



Gambar 5. 50. Potongan D

Sumber: Dokumen Pribadi, 2022

Potongan diatas menjelaskan skala dan proporsi ruang pada setiap lantai untuk merespon skala ruang yang diminati responden pada survei kuesioner yang telah dilakukan peneliti sebelumnya. Potongan juga memperlihatkan sirkulasi transportasi vertikal pada inti bangunan serta *void* pada bagian tengah keseluruhan bangunan.

5.7.8. Tampak



Gambar 5. 51. Tampak Barat

Sumber: Dokumen Pribadi, 2022



Gambar 5. 52. Tampak Selatan

Sumber: Dokumen Pribadi, 2022



Gambar 5. 53. Tampak Timur

Sumber: Dokumen Pribadi, 2022



Gambar 5. 54. Tampak Barat

Sumber: Dokumen Pribadi, 2022

Tampak bangunan memiliki bentuk yang di-*offset* ke dalam seiring dengan penambahan lantai serta sebagian besar menggunakan *curtain wall* untuk menawarkan cara interaksi, refleksi dan inspirasi yang bervariasi, sebagai hasil dari kerjasama kelompok yang kolektif.

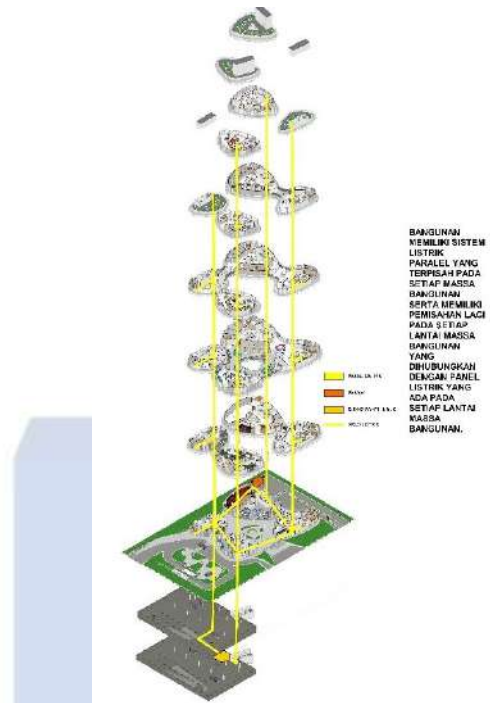
5.7.9. Diagram



Gambar 5. 55. Diagram Struktur

Sumber: Dokumen Pribadi, 2022

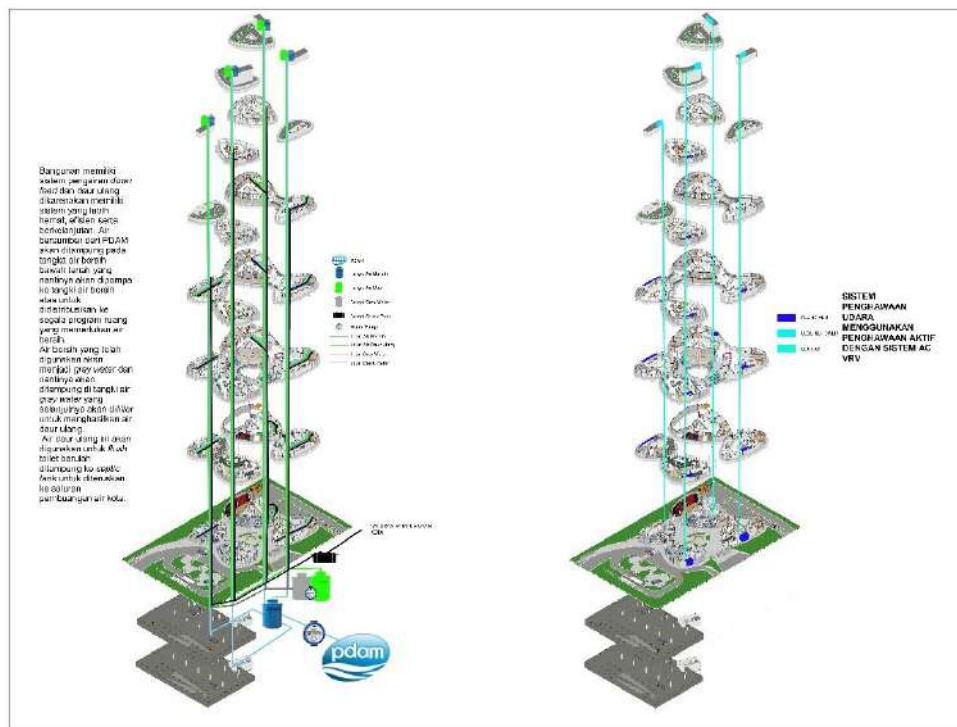
Struktur bangunan ini terdiri dari 4 buah inti bangunan yang berada pada masing-masing massa bangunan dengan sistem struktur kolom dan balok menyesuaikan bentuk dari bangunan yang dirancang.



Gambar 5. 56. Diagram Utilitas Listrik

Sumber: Dokumen Pribadi, 2022

Bangunan memiliki sistem listrik paralel yang terpisah pada setiap massa bangunan serta memiliki pemisahan lagi pada setiap lantai massa bangunan yang dihubungkan dengan panel listrik yang ada pada setiap lantai massa bangunan.



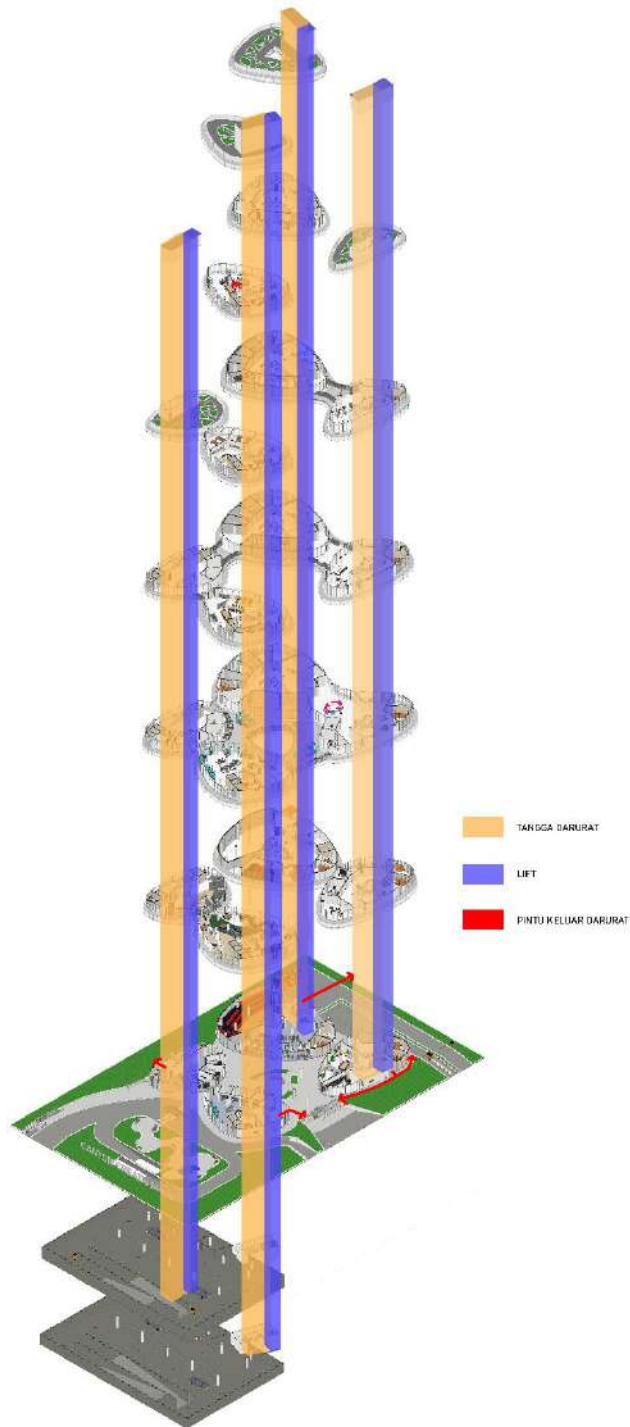
Gambar 5. 57. Diagram Utilitas Air dan HVAC

Sumber: Dokumen Pribadi, 2022

Bangunan memiliki sistem pengairan *down feed* dan daur ulang dikarenakan memiliki sistem yang lebih hemat, efisien serta berkelanjutan. Air bersumber dari PDAM akan ditampung pada tangki air bersih bawah tanah yang nantinya akan dipompa ke tangki air bersih atas untuk didistribusikan ke segala program ruang yang memerlukan air bersih.

Air bersih yang telah digunakan akan menjadi *gray water* dan nantinya akan ditampung di tangki air *gray water* yang selanjutnya akan di *filter* untuk menghasilkan air daur ulang.

Air daur ulang ini akan digunakan untuk *flush* toilet barulah ditampung ke *septic tank* untuk diteruskan ke saluran pembuangan air kota.



Gambar 5. 58. Diagram Keselamatan

Sumber: Dokumen Pribadi, 2022

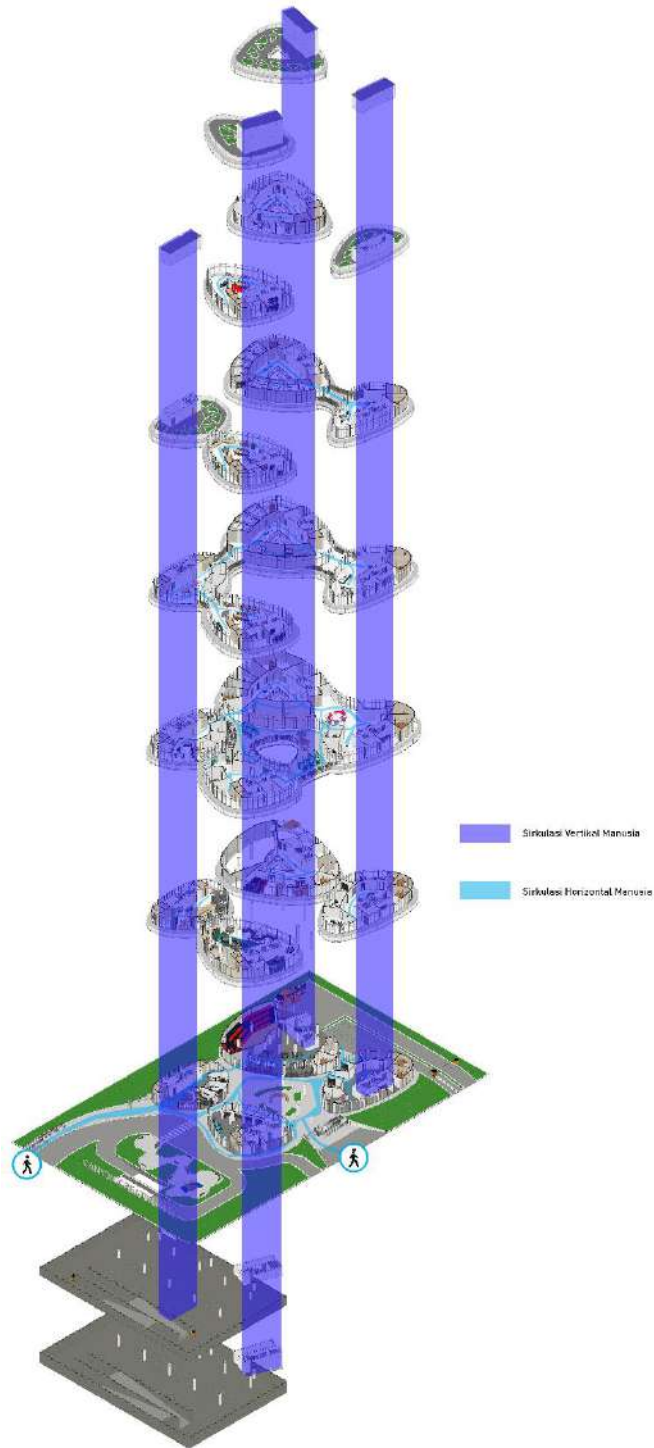
Bangunan memiliki sistem keselamatan berupa *smoke detector*, *fire alarm*, *sprinkler*, dan tangga darurat yang terhubung dengan ruang luar secara langsung.



Gambar 5. 59. Diagram Sirkulasi Kendaraan Bermotor

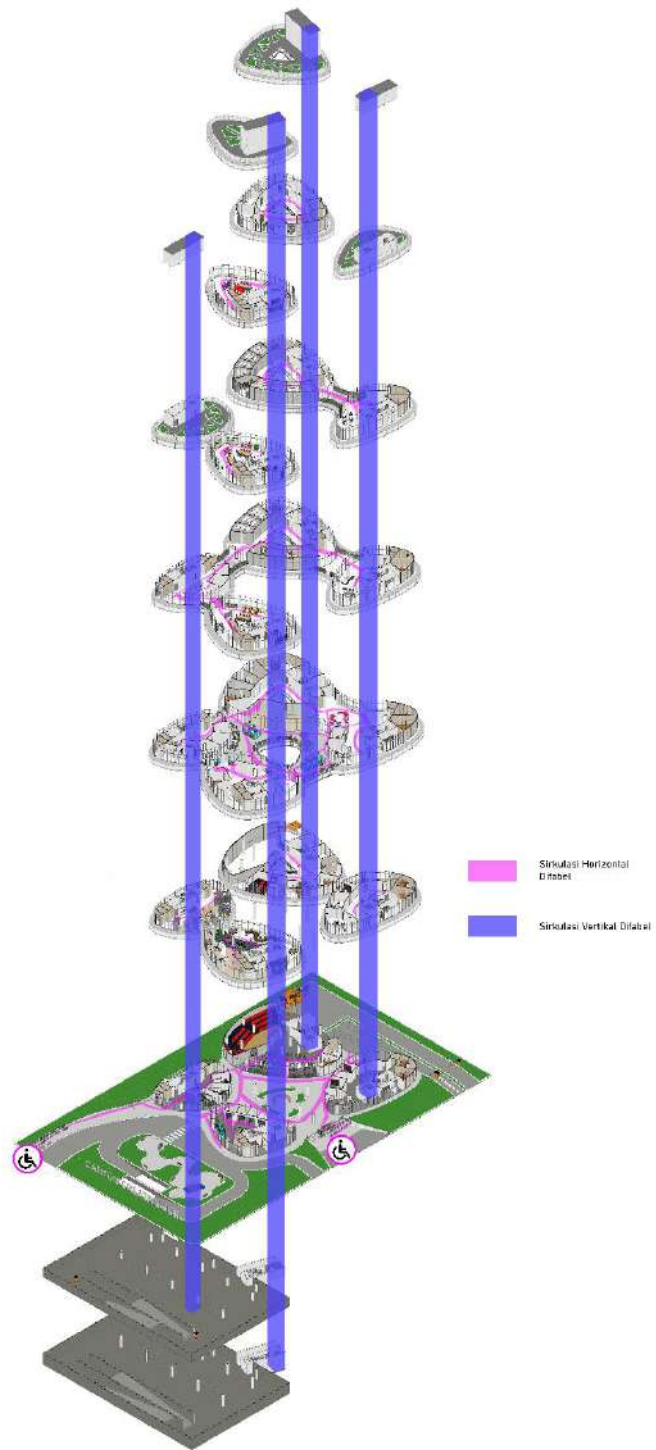
Sumber: Dokumen Pribadi, 2022

Terdapat pemisahan akses untuk setiap mode transportasi yang mengakses bangunan untuk memenuhi standar kenyamanan dan keamanan.



Gambar 5. 60. Diagram Sirkulasi Manusia

Sumber: Dokumen Pribadi, 2022



Gambar 5. 61. Diagram Sirkulasi Difabel

Sumber: Dokumen Pribadi, 2022



Gambar 5. 62. Diagram *Sustainability*

Sumber: Dokumen Pribadi, 2022

5.7.10. Perspektif Eksterior dan Interior



Gambar 5. 63. *Bird Eye View*

Sumber: Dokumen Pribadi, 2022

Dari perspektif mata burung, dapat dilihat keseluruhan perancangan bangunan yang terdiri dari 4 massa organik yang menyerupai ngarai sebagai salah satu pengaplikasian arsitektur metafora tentang kreativitas yang akan mengalir dan membanjiri tempat ini. Bangunan diselimuti *curtain wall* untuk memaksimal pencahayaan alami serta terdapat beberapa *void* dan/atau *skylight* untuk memasukkan cahaya alami ke dalam bangunan.



Gambar 5. 64. Human Eye View 1 (Day)

Sumber: Dokumen Pribadi, 2022



Gambar 5. 65. Human Eye View (Night)

Sumber: Dokumen Pribadi, 2022

Bangunan memiliki fasad pelat lantai yang dihiasi LED strip untuk memberikan aksen organik yang jelas pada malam hari.



Gambar 5. 66. *Human eye View 2 (Day)*

Sumber: Dokumen Pribadi, 2022

Akses masuk berada pada utara tapak yang berhadapan langsung dengan Jl.Puri Indah Raya serta memiliki pemisahan untuk setiap mode transportasi, antara lain pejalan kaki, difabel, pesepeda dan juga mobil pribadi.



Gambar 5. 67. Lobby

Sumber: Dokumen Pribadi, 2022

Lobby didominasi oleh warna putih guna untuk merespon survei kuesioner yang telah dilakukan peneliti sebelumnya. *Ceiling* didesain membentuk kontur untuk memberi kesan ngarai pada interior bangunan

dengan pencahayaan berwarna biru untuk memberi kesan ketenangan serta merespon warna yang paling diminati responden.



Gambar 5. 68. Makerspace Woodworking

Sumber: Dokumen Pribadi, 2022

Makerspace memiliki lantai *polished concrete* untuk menginjeksikan sentuhan industrial serta memudahkan perawatan. *Baffle ceiling* diperuntukkan untuk meredam suara serta memberi sentuhan unsur kayu pada *makerspace woodworking*.



Gambar 5. 69. Area Perpustakaan

Sumber: Dokumen Pribadi, 2022

Perpustakaan memiliki finish lantai gabungan antara *oak flooring*, *polished concrete* serta karpet. Selain itu, *ceiling* pada area perpustakaan berupa *baffle ceiling* dengan pencahayaan *warm light* untuk meredam suara dan memberikan kualitas akustik ruang yang baik serta memberi kesan kehangatan.



Gambar 5. 70. *Makerspace Fashion*

Sumber: Dokumen Pribadi, 2022

Makerspace fashion terdiri dari *ceiling* yang membentuk kontur dengan pencahayaan biru di setiap *levelling ceiling* untuk metafora rileks dan ketenangan. Selain itu, *ceiling* dihiasi lampu dengan pencahayaan *crystal white* dikarenakan aktivitas yang ada pada ruangan ini memerlukan pencahayaan yang sangat baik.



Gambar 5. 71. Studio Arsitektur dan Interior

Sumber: Dokumen Pribadi, 2022

Studio arsitektur dan interior dihiasi dinding dengan *finish concrete* untuk sebagai metafora dari kanvas dengan gambar-gambar yang mengindikasikan studio arsitektur.



Gambar 5. 72. Studio Lukis

Sumber: Dokumen Pribadi, 2022

Studio lukis pada Canyon Creative Hub dipenuhi dengan gambar *doodle* sebagai metafora lukisan dan kesenangan.