

BAB V

KONSEP PERANCANGAN

5.1 Konsep *Statement* dan Strategi

Menciptakan Fasilitas Industri Kreatif bagi kalangan Produktif dan remaja, yang bersifat edukatif dan rekreatif sehingga mewadahi kegiatan industri kreatif.

Perancangan Creative Hub ini bertujuan untuk mewadahi kegiatan industri kreatif yang sedang berkembang di Kota Tangerang Selatan. Serta mengakomodir kegiatan-kegiatan yang bersifat kreatif di Kawasan tersebut dan dapat menjadi bangunan *iconic* terhadap industri kreatif di Kota Tangerang Selatan.

Perancangan Creative Hub ini menerapkan arsitektur kontemporer. Pemilihan tema desain kontemporer ini didasari oleh gaya desain kontemporer yang selalu berkembang mengikuti perkembangan zaman, mencerminkan daya kreativitas manusia yang tidak ada batasnya dan terus berkembang.

Berikut beberapa strategi yang akan dijadikan penunjang untuk merealisasikan konsep tersebut, yaitu:

- **Bentuk Bangunan**
Bentuk bangunan yang kokoh, dengan beberapa fasad transparan, dan menggunakan kombinasi bentuk-bentuk yang tidak biasa, seperti mengkombinasikan bentuk lengkung dan lurus, sehingga mampu meningkatkan citra bangunan sebagai bangunan yang ekspresif, kreatif dan dinamis.
- **Konsep Bangunan yang terkesan terbuka**
Penggunaan material kaca untuk pencahayaan alami, dan fasad yang beberapa sisinya transparan (menggunakan kaca)
- **Penggunaan Material**
Eksplorasi material-material modern dan sistem terkini, seperti kaca, baja, beton
- **Eksplorasi Lansekap**
Perencanaan lansekap yang mendukung
- **Komposisi Ruang**
Penataan dan bentuk komposisi ruang dengan layout yang tidak biasa, sehingga mampu memunculkan keunikan tersendiri dalam pola ruang.

5.2 Konsep Skematik

Pada sub bab ini akan membahas tentang beberapa hal terkait strategi konsep dalam bentuk skematik yang akan digunakan sebagai landasan atau pedoman desain perancangan Creative Hub di Kota Tangerang Selatan, Provinsi Banten.

5.2.1 Konsep Creative Hub

Pada perancangan Creative Hub ini menggunakan konsep “*Unity in Creativity*”.

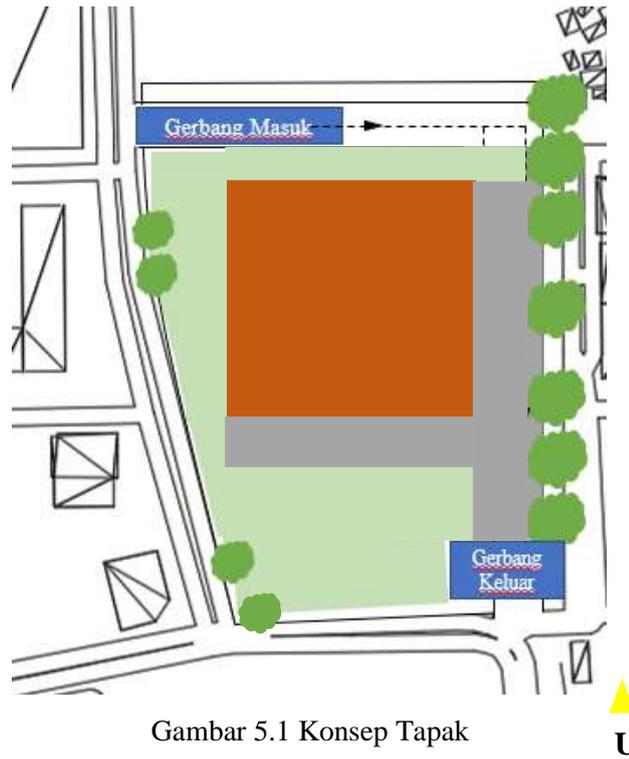
Konsep yang memiliki makna menyatukan kreativitas ini berasal dari fungsi perancangan yang menampung kegiatan pelaku kreatif dari 4 sektor industri kreatif yang berbeda-beda. Konsep “*Unity in Creativity*” bertujuan untuk dapat mengekspresikan kreativitas pelaku kreatif yang bersifat umum dengan menyatukan wujud emosi dan karakter dari kreativitas menjadi bentuk arsitektural yang ekspresif.

5.3 Konsep Perancangan Tapak

Pada Sub Bab ini berisikan tentang Konsep Tapak seperti Zoning Tapak, Lanskap, dan Utilitas Lingkungan.

5.3.1 Konsep Tapak

Konsep *Unity in Creativity* juga diterapkan pada tapak, yaitu dengan menerapkan pola garis yang bebas dan menyesuaikan bentuk bangunan dan eksisting tapak, garis-garis tersebut sebagai bentuk dari kebebasan dalam berkreasi sehingga tapak dan bangunan tetap menyatu.



Gambar 5.1 Konsep Tapak
(Sumber : Analisa Penulis, 2022)

Keterangan :

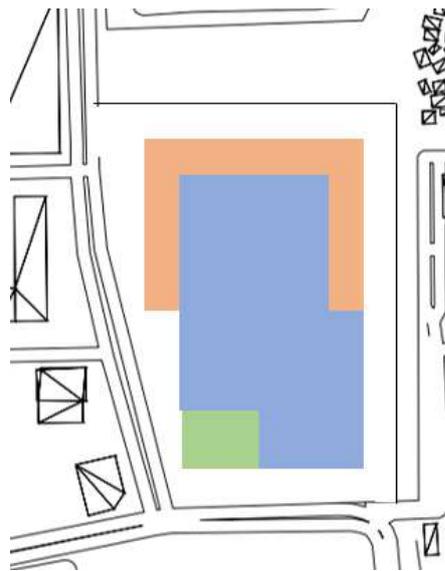
-  Vegetasi
-  Area Utama
-  Area Pendukung
-  Area Hijau, Area Berkumpul, dll
-  Entrance

- Orientasi Bangunan

Orientasi Bangunan pada tapak menghadap ke dua arah yaitu Timur dan Barat (menghadap ke Jl. Lengkong Gudang). Menghadap Timur karena Posisi Area Parkir yang berada di arah timur memudahkan pengguna untuk masuk kedalam bangunan dengan mudah. Dan menghadap Barat karena merupakan jalan utama pada area daerah tersebut, agar pengunjung atau orang yang melewati jalan tersebut dapat melihat bangunan secara jelas dan tertarik oleh bangunan tersebut.

- Entrance
Konsep Entrance pada tapak berada pada sisi Barat (Gerbang Masuk) dan Selatan (Gerbang Keluar), yaitu Jl. Lengkong Gudang yang merupakan jalan utama. Pada sisi Barat terdapat jalan khusus untuk pejalan kaki dan jalan masuk kendaraan. Area Masuk dan Keluar dibuat terpisah agar tidak berpotensi membuat kemacetan.
- Vegetasi
Vegetasi yang tidak mengganggu pada tapak dipertahankan, juga berfungsi sebagai penahan sinar matahari yang berlebihan dan juga agar menghasilkan oksigen dan membuat tapak menjadi sejuk. Vegetasi berupa pohon tanjung dan trambesi.

5.3.2 Zoning Tapak



Gambar 5.2 Zoning Tapak

(Sumber : Analisa Penulis, 2022)



U

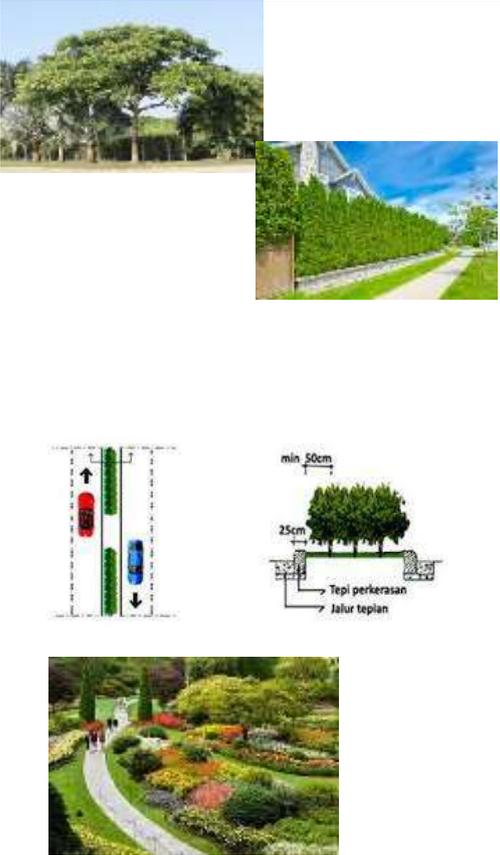
Keterangan :

- Publik
- Semi Publik
- Servis

5.3.3 Konsep Lanskap

Konsep lanskap berupa Elemen *Softscape*, *Hardscape* dan elemen penunjang.

Tabel 5.1 Lanskap

Analisa	Ilustrasi
<i>Softscape</i>	
<ul style="list-style-type: none"> • Vegetasi <p>Vegetasi menggunakan 4 jenis vegetasi yaitu sebagai peneduh, pengarah, pembatas atau peredam, vegetasi juga sebagai penambah nilai estetika bangunan. Vegetasi peneduh diterapkan di sepanjang area pedestrian, sedangkan vegetasi pengarah diterapkan di sepanjang jalan kendaraan, vegetasi pembatas dan peredam dan vegetasi penambah estetika diterapkan di beberapa bagian sisi bangunan, area taman, dan pedestrian.</p>	
<i>Hardscape</i>	
<ul style="list-style-type: none"> • Grass Block <p>Penggunaan Grass Block sebagai perkerasan dan menutup area yang tetap dapat menyerap air hujan.</p> <p>Di terapkan pada area parkir, area servis dan beberapa permukaan tanah lainnya.</p>	

<ul style="list-style-type: none"> • Gazebo <p>Gazebo berfungsi sebagai tempat untuk berteduh atau sebagai pondok kecil yang berfungsi sebagai tempat beristirahat dan menikmati taman.</p> <p>Berada di Area Hijau pada tapak yaitu taman.</p>	
<ul style="list-style-type: none"> • Kolam <p>Kolam tersebut dipadukan dengan <i>Rock Fountain</i> yang menambah kesan dinamis. Ketika air bermain di kolam, kolam akan terkesan hidup. Ini juga berfungsi sebagai estetika tapak.</p> <p>Berada di dekat Area taman pada tapak.</p>	
Penunjang	
<ul style="list-style-type: none"> • <i>Sign</i> (Penanda) <p>Untuk kemudahan Informasi, akses, sirkulasi baik eksternal maupun internal.</p> <p>Letaknya tersebar di beberapa titik, terutama di persimpangan jalan menuju bangunan atau sarana lainnya.</p>	
<ul style="list-style-type: none"> • Nama Bangunan <p>Untuk memberi tanda pengenal pada bangunan ini, agar masyarakat yang melewati bangunan ini tidak bertanya-tanya akan fungsi dari bangunan ini</p>	

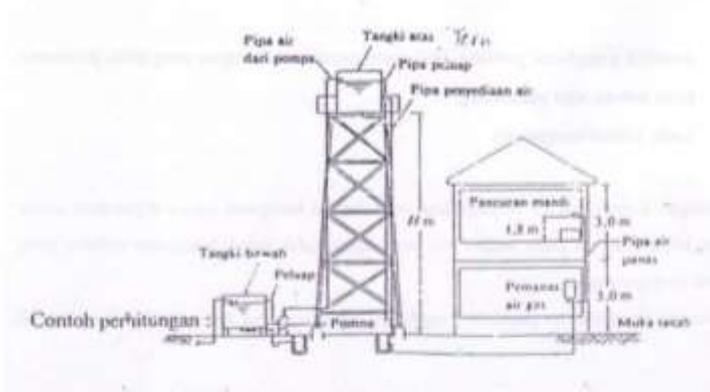
dan langsung mengetahui fungsi bangunan ini adalah Creative Hub.	
--	--

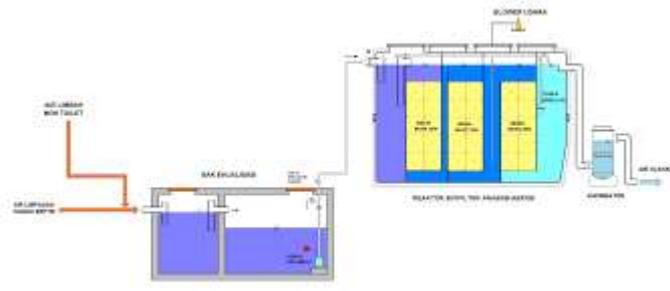
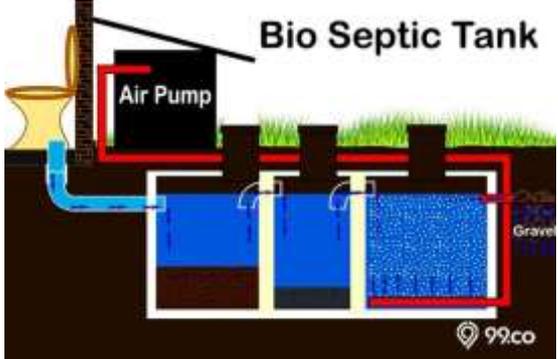
(Sumber : Analisa Penulis, 2022)

5.3.4 Utilitas Lingkungan

Konsep utilitas lingkungan bertujuan untuk mendapatkan utilitas yang baik dan efisien untuk kebutuhan pada lingkungan tapak.

Tabel 5.2 Utilitas Lingkungan

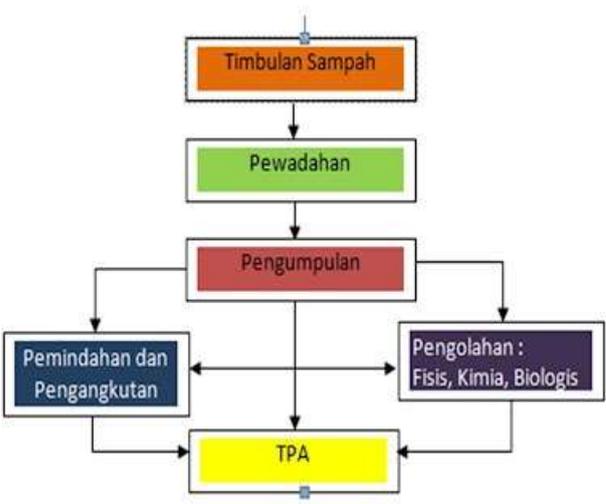
Utilitas	Analisa
Air Bersih	<ul style="list-style-type: none"> • Karena Bangunan tidak bertingkat, Sistem Air bersih yang digunakan yaitu Sistem Tangki Atap. Pada sistem ini, Air ditampung terlebih dahulu dalam tangki bawah yang terletak dibawah muka tanah, kemudian dipompakan ke suatu tangki atas (Torent) yang dipasang di atas atap atau di tempat khusus. Dari tangki ini, air di distribusikan ke seluruh bangunan. Berikut adalah gambar Sistem tangki atap :  <ul style="list-style-type: none"> • Sumber air dari PDAM sebesar 80% dan Tampungan air hujan (Sistem <i>Rain Water Harvesting</i>) sebesar 20% • Kebutuhan Air bersih pada tapak sebagian besar digunakan di toilet, restoran, <i>workshop</i> dan lain-lain. • Perletakan utilitas air bersih di masing- masing zona fasilitas yang memiliki toilet

<p>Air Kotor</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Penanganan Air Kotor (<i>Grey Water</i>) pada bangunan adalah dengan memanfaatkan kembali air yang sudah digunakan, melalui proses <i>biofiltration</i>. Penggunaan kembali air hasil filtrasi utamanya untuk flushing toilet dan penggunaan penyiraman tanaman. Berikut berupa skema <i>Biofiltration</i> : 
<p>Air Kotoran</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Air Kotoran (<i>Black Water</i>) ditampung di beberapa <i>Septictank</i> yang ada pada tapak lalu di olah menggunakan <i>bio-septictank</i> untuk kemudian diresapkan kedalam tanah. Berikut berupa skema <i>Bio-septictank</i> : 
<p>Air Hujan</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan Sistem <i>Rain Water Harvesting</i> untuk pemanfaatan kembali air hujan, untuk memenuhi kebutuhan 20% air di tapak ataupun bangunan, dan di jadikan cadangan pada musim kemarau. Berikut berupa Skema <i>Rain Water Harvesting</i> :



Persampahan

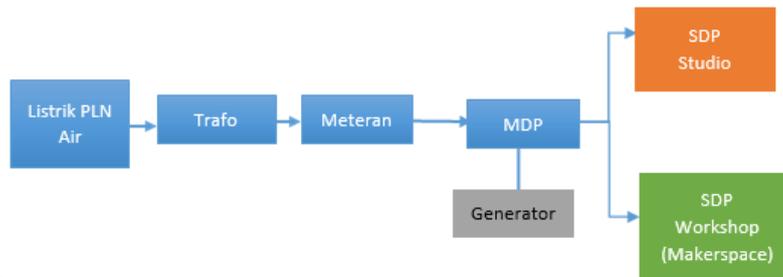
- Tempat sampah pada tapak maupun bangunan dibagi menjadi tiga, yaitu sampah organik, sampah anorganik, dan sampah B3 (karna terdapat workshop pada bangunan). Sampah yang berada pada kantung sampah di buang ke bak sampah yang mana akan di lanjutkan ke TPA. Berikut berupa skemanya :





Sistem Kelistrikan

- Penggunaan Listrik bersumber dari PLN dan Genset. Dan untuk area Studio, Workshop/Makerspace memiliki Sub Distribution Panel (SDP). Berikut berupa jaringan sistem kelistrikan :



Sistem Kebakaran

- Menggunakan *Fire Security* berupa *Hydrant*, *Sprinkler*, Alarm api, pendeteksi asap. Dan juga dilengkapi dengan sistem keamanan pasif seperti pintu darurat, dan *sign system* untuk penanda sirkulasi pengguna bangunan saat kondisi darurat. Berikut berupa gambar-gambarnya :





(Sumber : Analisa Penulis, 2022)

5.4 Konsep Aspek Bangunan

Pada Sub Bab ini membahas tentang Konsep Bentuk Bangunan, Konsep Materialm Struktur dan Konstruksi bangunan.

5.4.1 Konsep Bentuk Bangunan

Konsep bentuk bangunan ini dilandasi oleh beberapa hal, yaitu :

- Fungsi Bangunan

Fungsi Bangunan adalah Creative Hub yang terdiri dari 4 Sektor yaitu Seni Kriya, Fashion, Musik, dan Desain Komunikasi Visual. Membuat bentuk bangunan seperti terbagi menjadi 4 sektor namun tetap terdapat dalam satu bangunan/satu kesatuan, yang sesuai dengan *Statement Concept* bangunan ini yaitu “*Unity in Creativity*” yang berarti menyatukan kreativitas yang berasal dari fungsi kegiatan pelaku kreatif dari 4 sektor industri kreatif yang berbeda-beda.

- Kebutuhan Pengguna

Sesuai dengan kebutuhan pengguna didalamnya, bentuk bangunan ini menyesuaikan bentuk ruang-ruang dibutuhkan oleh pengguna.

- Tapak yang cukup luas

Tapak yang cukup luas yaitu seluas 40.000 m²/4 Ha, membuat bentuk bangunan cenderung Horizontal/ melebar dan tidak Vertikal karena memanfaatkan luasnya tapak yang ada.

- Pendekatan Arsitektur Kontemporer

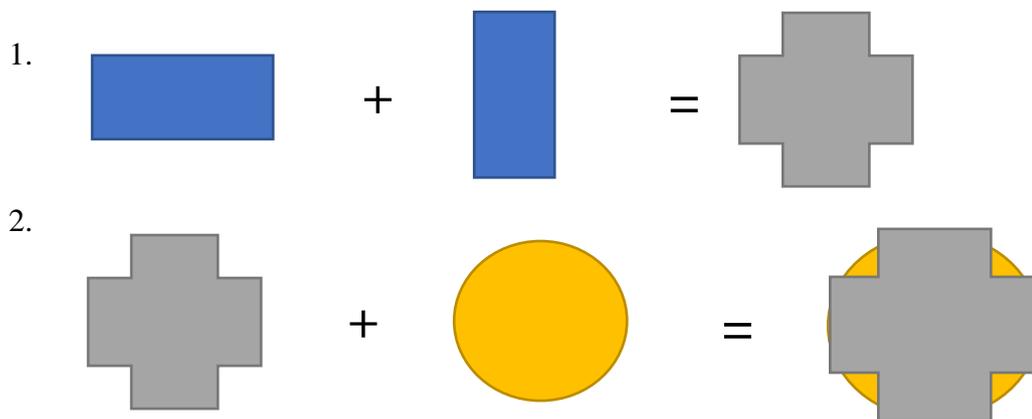
Bentuk bangunan yang kokoh, dengan beberapa fasad transparan, dan menggunakan kombinasi bentuk-bentuk yang tidak biasa, seperti mengkombinasikan bentuk lengkung dan lurus, sehingga mampu meningkatkan

citra bangunan sebagai bangunan yang ekspresif, kreatif dan dinamis.

Serta Material sesuai dengan Pendekatan yang digunakan yaitu Arsitektur Kontemporer. Penerapnya adalah sebagai berikut:

- Konsep Bangunan yang terkesan terbuka
Penggunaan material kaca untuk pencahayaan alami, dan fasad yang beberapa sisinya transparan (menggunakan kaca)
- Penggunaan Material
Eksplorasi material-material modern dan sistem terkini, seperti kaca, baja, beton.

Berikut berupa Sketsa Bentuk Dasar bangunan :



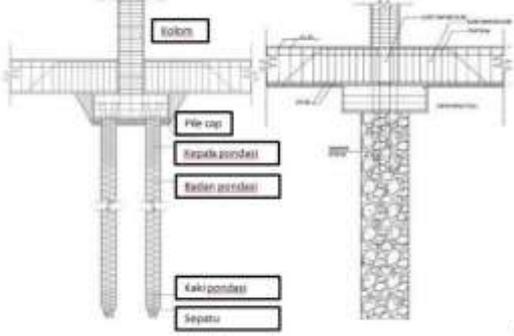
Gambar 5.3 Sketsa Bentuk Dasar Bangunan
(Sumber : Analisis Penulis, 2022)

(Mengkombinasikan bentuk Lurus dan Lengkung yang berupa gabungan dari dua Persegi Panjang dan satu lingkaran)

5.4.2 Konsep Material, Struktur dan Konstruksi bangunan

Konsep penggunaan material, struktur, dan konstruksi bangunan bertujuan untuk mendapatkan berbagai detail fisik dalam tapak, berikut beberapa aspek dan hasil analisisnya :

Tabel 5.3 Material, Struktur, Konstruksi bangunan

Analisa	Ilustrasi
<p>Struktur Bawah (<i>Substructure</i>)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Struktur bawah pada bangunan ini menggunakan Pondasi Tiang Pancang. <p>Struktur Lantai</p> <ul style="list-style-type: none"> • Struktur Lantai menggunakan Plat Cor/Beton Bertulang untuk lantai atas dengan penutup lantai menggunakan keramik, marmer, • Penggunaan lantai dengan karpet di aplikasikan pada area Auditorium. • Penggunaan Lantai Parquet digunakan pada area Cafe, Office, Pameran, dan beberapa ruang lainnya. <p>Struktur Dinding</p> <p>Material dinding luar pada bangunan menggunakan kombinasi Bata ringan (Hebel), Bata merah,</p>	     

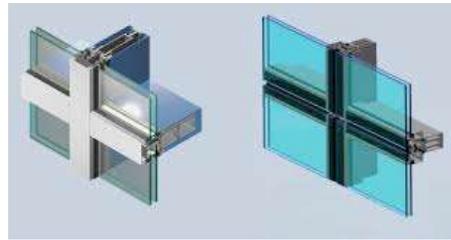
ACP, kaca, dan material secondary skin lainnya.

Dinding dalam bangunan menggunakan Bata ringan (Hebel) agar beban lebih ringan, dengan jenis punutup dinding :

- Penggunaan dinding dari Kaca, antara ruang dan koridor (dalam bangunan) dan optimalisasi bukaan sehingga memberikan kesan bangunan terbuka

Struktur Atas (*Upper Structure*)

- Struktur atap yang diterapkan pada bangunan Creative Hub ini adalah atap dak beton dan atap dengan rangka baja (*Space frame dan Truss frame*). Yang bersifat Eklektik, sehingga tidak mempengaruhi Struktur jika dicopot.

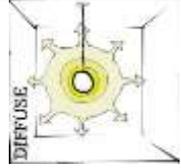
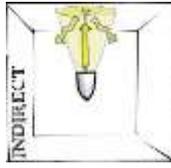


(Sumber : Analisa Penulis, 2022)

5.4.3 Utilitas Bangunan

Tabel 5.4 Utilitas Bangunan

Utilitas	Analisa						
<p>Sistem Pencahaya</p>	<p>Pencahaya</p> <p>Sistem pencahayaan alami pada bangunan dengan mengaplikasikan skylight dan adanya courtyard dalam bangunan, serta menggunakan kaca pada beberapa sisi bangunan untuk masuknya sinar matahari. Berikut berupa gambar ilustrasi :</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">   </div> <p>Pencahaya</p> <p>Sumber pencahayaan buatan berasal dari lampu LED, Halogen, dan TL untuk area bangunan dengan memperhatikan tingkat intensitas cahaya sesuai kebutuhan ruang dan aktivitasnya.</p> <p>Aplikasi pencahayaan buatan pada bangunan dengan standar pencahayaan menggunakan standar (SNI, 2000) (SNI, Konservasi Energi pada Sistem Pencahayaan, 2000) dan Juwana (Juwana, Jimmy S. Panduan Sistem bangunan Tinggi, 2005).</p> <table border="1" data-bbox="537 1615 1355 1971"> <thead> <tr> <th data-bbox="537 1615 794 1783">Jenis Ruang</th> <th data-bbox="794 1615 1075 1783">Standar Pencahaya (Lux)</th> <th data-bbox="1075 1615 1355 1783">Rencana teknis pencahayaan</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="537 1783 794 1971">Area Coworking Space</td> <td data-bbox="794 1783 1075 1971">350</td> <td data-bbox="1075 1783 1355 1971"></td> </tr> </tbody> </table>	Jenis Ruang	Standar Pencahaya (Lux)	Rencana teknis pencahayaan	Area Coworking Space	350	
Jenis Ruang	Standar Pencahaya (Lux)	Rencana teknis pencahayaan					
Area Coworking Space	350						

	R. Kelas	250	
	R. Studio digital	350	
	R. Studio Fashion	500	
	R. Studio DKV	500 -750	
	R. Editing	350	
<p>(Sumber : SNI,Konservasi Energi pada Sistem Pencahayaan, 2000)</p>			
	<p>Dalam penggunaannya perlu meninjau syarat pencahayaan terhadap :</p> <ul style="list-style-type: none"> -Masing-masing ruang sesuai dengan fungsinya -Penerangan umum -Daya Tarik pengunjung yang membentuk suasana yang diinginkan. 		
Sistem Penghawaan	<p>Kenyamanan penghawaan yaitu antara suhu 22-27 Celcius dan kelembaban 40%-60%. PENGHAWAAN ALAMI:</p>		

	<p>Penghawaan alami bersumber dari bukaan yang banyak berada pada sisi utara dan selatan bangunan. Serta perencanaan plavond yang cukup tinggi agar penghawaan didalam ruang sangat baik.</p> <p>Penghawaan Buatan :</p> <p><i>-Local fan</i></p> <p>Prinsipnya menukar udara yang ada didalam ruangan sehingga mempercepat penguapan udara panas didalam bangunan.</p> <p><i>-Exhaust Ventilation</i></p> <p>Prinsipnya menghidap udara yang ada didalam ruangan seperti ruang dapur, pantry, dan ruang servis lainnya, sehingga tekanan udara didalam ruang tersebut turun, akibatnya udara luar akan mengalir ke dalam ruangan. Dalam pelaksanaannya biasanya disediakan dan untuk memasukan udara luar.</p> <p><i>-Plenum Ventilation</i></p> <p>Prinsipnya memasukan udara luar kedalam bangunan dengan menggunakan fan. Alat ini ditempatkan pada bidang-bidang dimana udara dapat dimasukan.</p> <p><i>-Air Conditioner (AC)</i></p> <p>Sistem AC terbagi dalam dua system yaitu system setempat dan system sentral.</p>
<p>Sistem Kebakaran</p>	<p>Pencegah Aktif :</p> <p><i>-Fire Detector</i></p> <p><i>Smoke detector</i>, bekerja apabila ada asap.</p> <p><i>Fix Temperature detector</i>, bekerja jika suhu udara disekitarnya 70 derajat celcius atau lebih.</p> <p><i>Rate of rise temperature detector</i>, bekerja apabila ada kenaikan suhu dengan cepat walaupun belum mencapai 70 Derajat Celcius.</p> <p><i>Sprinkler</i>, penanggulangan kebakaran pada tingkat awal yang bekerja secara otomatis, dapat berupa gas, air dan busa.</p> <p><i>-Alat Pemadam Kebakaran</i></p>

	<p><i>Hydrant</i>, area pelayanan 800 m²/unit diletakan pada jarak 30m. <i>Hydrant</i> dibagi menjadi 2 jenis yaitu didalam Gedung yang mendapat air dari reservoir bawah yang dipompakan, dan <i>Hydrant</i> dari luar Gedung yang mendapat air dari PAM langsung.</p> <p>Pencegah Pasif :</p> <ul style="list-style-type: none"> -Tangga kebakaran <p>Jarak mencapai antara tangga 25m-30m dengan lebar tangga minimal 1,2m. dilengkapi dengan lampu pintu tahan api dengan indeks ketahanan 2 jam.</p> <ul style="list-style-type: none"> -Pintu Darurat
Sistem Penangkal Petir	Menggunakan sistem penangkal petir Elektrostatik. Cara kerja penangkal petir Elektrostatik adalah dengan melepas ion ke udara sebelum terjadinya petir, sehingga penangkal petir lebih kepada pencegahan terjadinya petir.
Sistem Telekomunikasi	Sistem Komunikasi dan Internet menggunakan jaringan <i>Fiber Optic</i> . Provider yang akan digunakan dalam bangunan Creative Hub ini adalah <i>IndiHome</i> dan <i>MyRepublic</i> . Pemilihan kedua provider ini untuk menjamin ketersediaan dan kestabilan konektivitas internet.
Sistem Keamanan	Menggunakan Sistem keamanan aktif berupa petugas security yang bertugas menjaga keamanan dan ketertiban didalam bangunan, dan sistem keamanan pasif berupa CCTV yang mengawasi titik-titik tertentu didalam bangunan, dan juga <i>Auto Door Lock System</i> pada ruangan yang membutuhkan keamanan tinggi.
Sistem Kelistrikan	<ul style="list-style-type: none"> -PLN sebagai sumber utama -<i>Generator Set</i> dan <i>Battery</i>, sebagai sumber cadangan untuk melayani kebutuhan penting seperti penerangan, pompa air bersih, pompa kebakaran, computer, elevator, dan lain-lainnya apabila aliran listrik terputus. <i>Generator Set</i> ini bekerja secara

	otomatis dengan sistem UPS (<i>Uninterrupted Power Supply</i>) yang juga berkaitan erat dengan sistem <i>intelligent building</i> .
--	---

(Sumber : Analisa Penulis, 2022)