

BAB III

ANALISIS PERANCANGAN

3.1 Analisis Pelaku dan Kegiatan

Analisa pelaku dan kegiatan sangat mempunyai pengaruh besar terhadap perancangan *Malay Traditional Culture Centre* di dilihat dari segi aktivitas dan macam kegiatan yang dilakukan. Berikut tabel analisis pelaku dan kegiatan pada perancangan *Malay Traditional Culture Centre*:

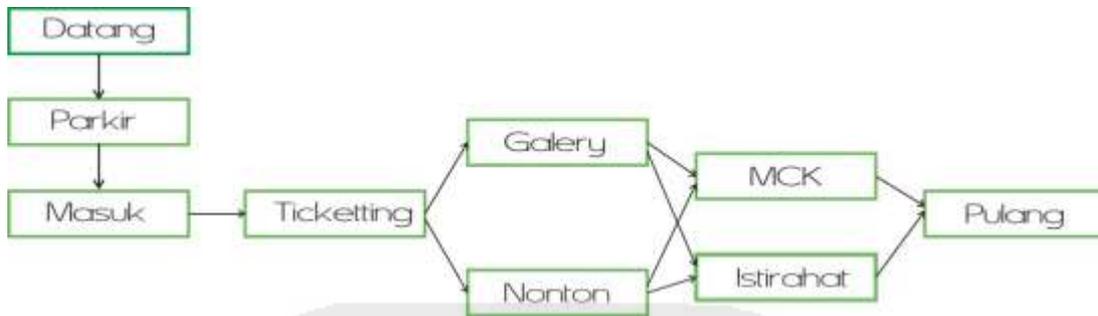
No.	Pelaku	Kegiatan
1.	Pengunjung (Gedung pertunjukan)	<ul style="list-style-type: none"> - Datang - Ticketing - Melihat galeri - Nonton - MCK - Istirahat - pulang
2.	Pengunjung (Ruang edukasi)	<ul style="list-style-type: none"> - Datang - Belajar - Istirahat - MCK - Belajar - Pulang
3.	Pengunjung (Museum)	<ul style="list-style-type: none"> - Datang - Ticketing - Melihat museum - Istirahat - MCK - Pulang
4.	Pengunjung (Taman)	<ul style="list-style-type: none"> - Datang - Menikmati panorama alam - Melihat pertunjukan - Bermain - MCK - Pulang
5.	Artis Pertunjukan (Latihan)	<ul style="list-style-type: none"> - Datang - Latihan - Istirahat - MCK - Latihan - Pulang

6.	Artis Pertunjukan (Perform)	<ul style="list-style-type: none"> - Datang - Menggunakan Kostum - Makeup - Standby - Pertunjukan - Ganti Kostum - MCK - Istirahat - Pulang
7.	Pengelola (Pegawai)	<ul style="list-style-type: none"> - Datang - Kegiatan administratif - MCK - Istirahat - pulang
8.	Pengelola (Servis)	<ul style="list-style-type: none"> - Datang - Ganti pakaian - Makan & minum - Mengelola bangunan - MCK - Pulang
9.	Pengelola (Entertaint)	<ul style="list-style-type: none"> - Datang - Mengurus persiapan pertunjukan - MCK - Istirahat - Pulang
10.	Pengelola (Edukasi)	<ul style="list-style-type: none"> - Datang - Mengajar - MCK - Istirahat - Pulang
11.	Pengelola (Keamanan, MEE, Kebersihan)	<ul style="list-style-type: none"> - Datang - Menjaga keamanan, kebersihan bangunan - MCK - Istirahat - Pulang

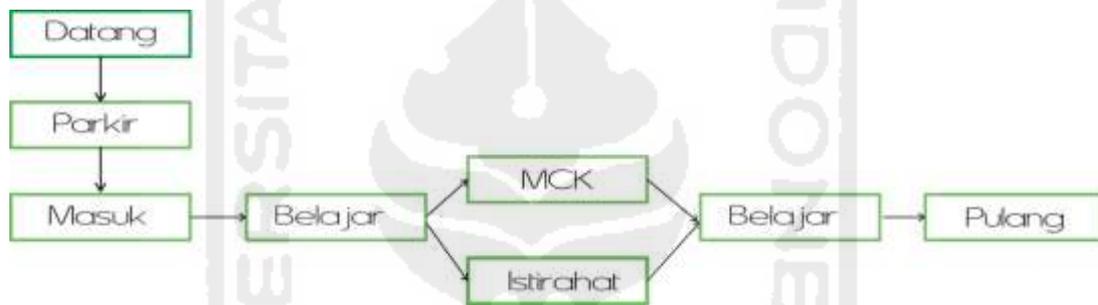
Tabel 3.1. Analisis Pelaku
(Sumber: Penulis, 2015)

3.2 Analisis Alur Pengunjung

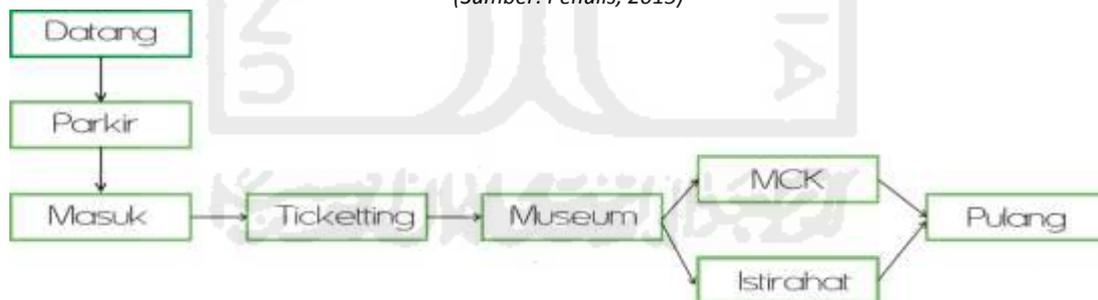
Berdasarkan identifikasi pelaku dan kegiatannya, terdapat alur-alur yang terdapat di perancangan *Malay Traditional Culture Centre*:



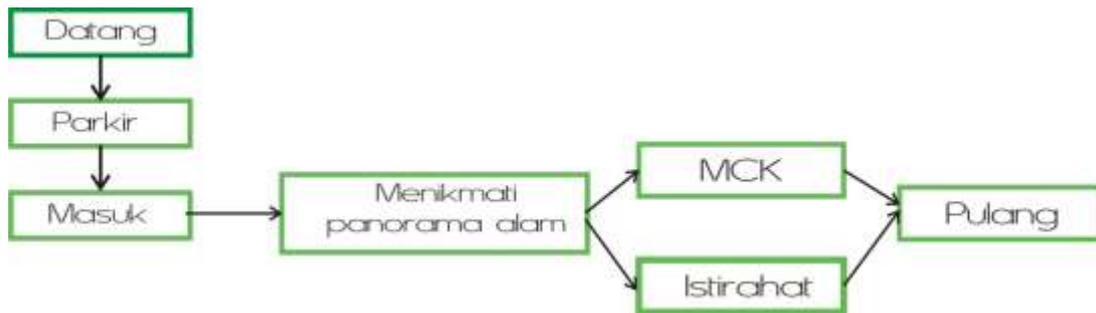
Gambar 3.1. Alur pengunjung gedung (theater)
(Sumber: Penulis, 2015)



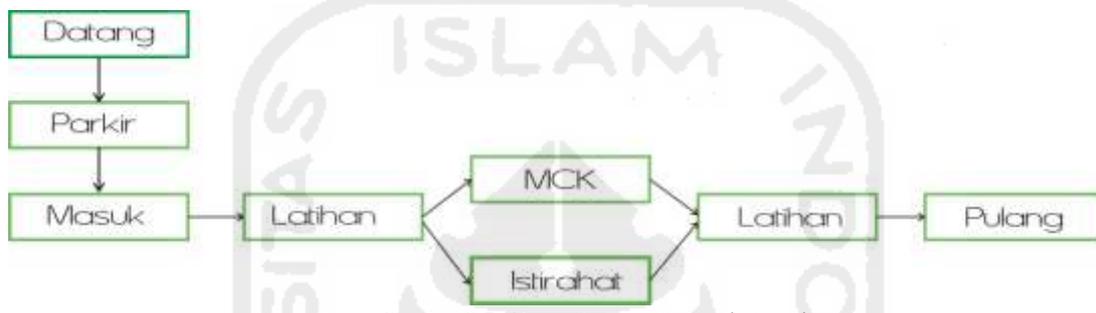
Gambar 3.2. Alur pengunjung ruang (sanggar)
(Sumber: Penulis, 2015)



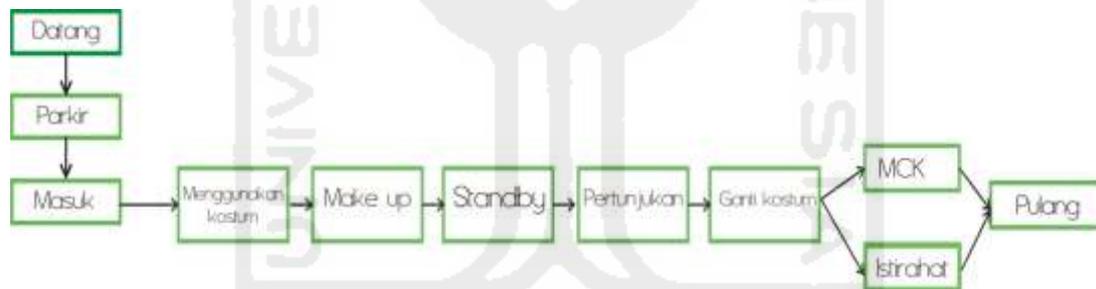
Gambar 3.3. Alur pengunjung (museum)
(Sumber: Penulis, 2015)



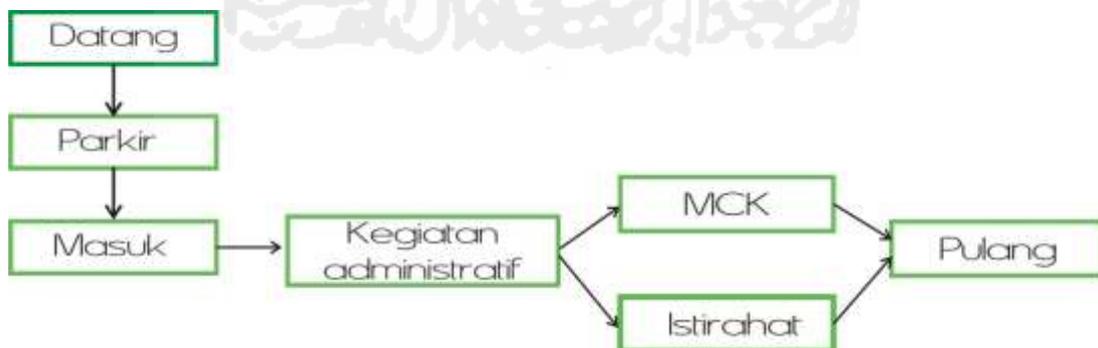
Gambar 3.4. Alur pengunjung (taman)
(Sumber: Penulis, 2015)



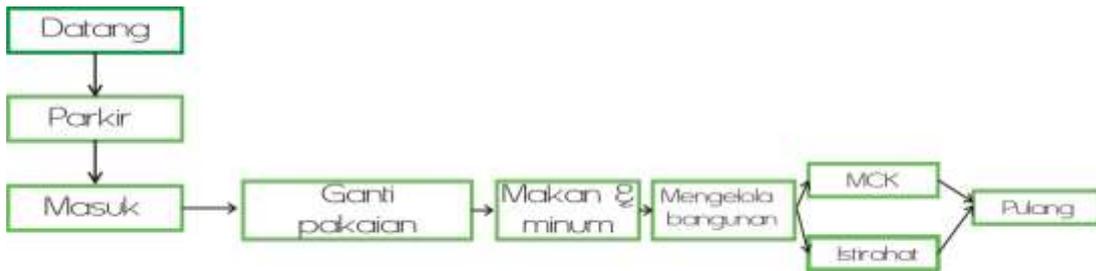
Gambar 3.5. Alur artis pertunjukan (latihan)
(Sumber: Penulis, 2015)



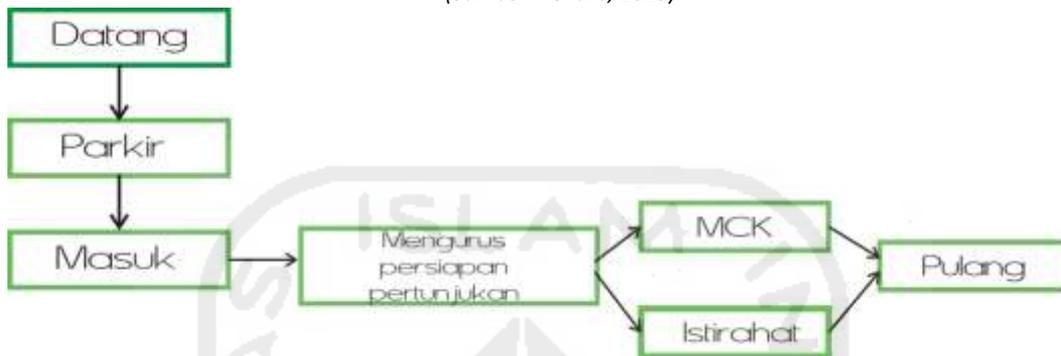
Gambar 3.6. Alur artis pertunjukan (perform)
(Sumber: Penulis, 2015)



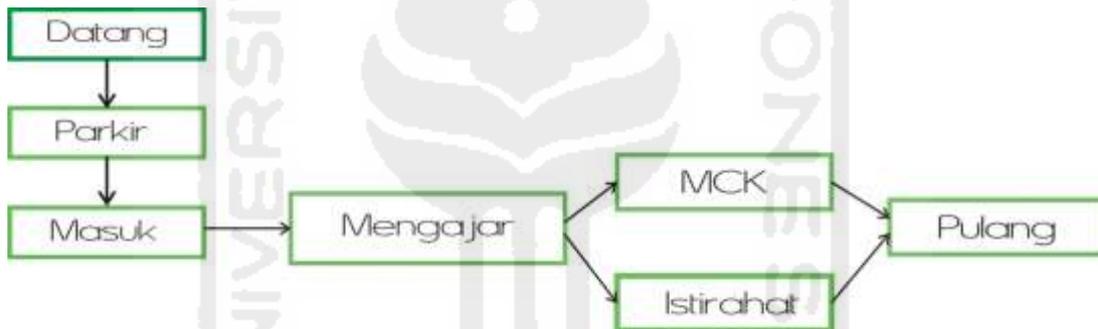
Gambar 3.7. Alur pengelola (pegawai)
(Sumber: Penulis, 2015)



Gambar 3.8. Alur pengelola (servis)
(Sumber: Penulis, 2015)



Gambar 3.9. Alur pengelola (entertaint)
(Sumber: Penulis, 2015)



Gambar 3.10. Alur pengelola (sanggar)
(Sumber: Penulis, 2015)



Gambar 3.11. Alur pengelola (keamanan, kebersihan dan mee)
(Sumber: Penulis, 2015)

3.3 Analisis Kebutuhan Ruang

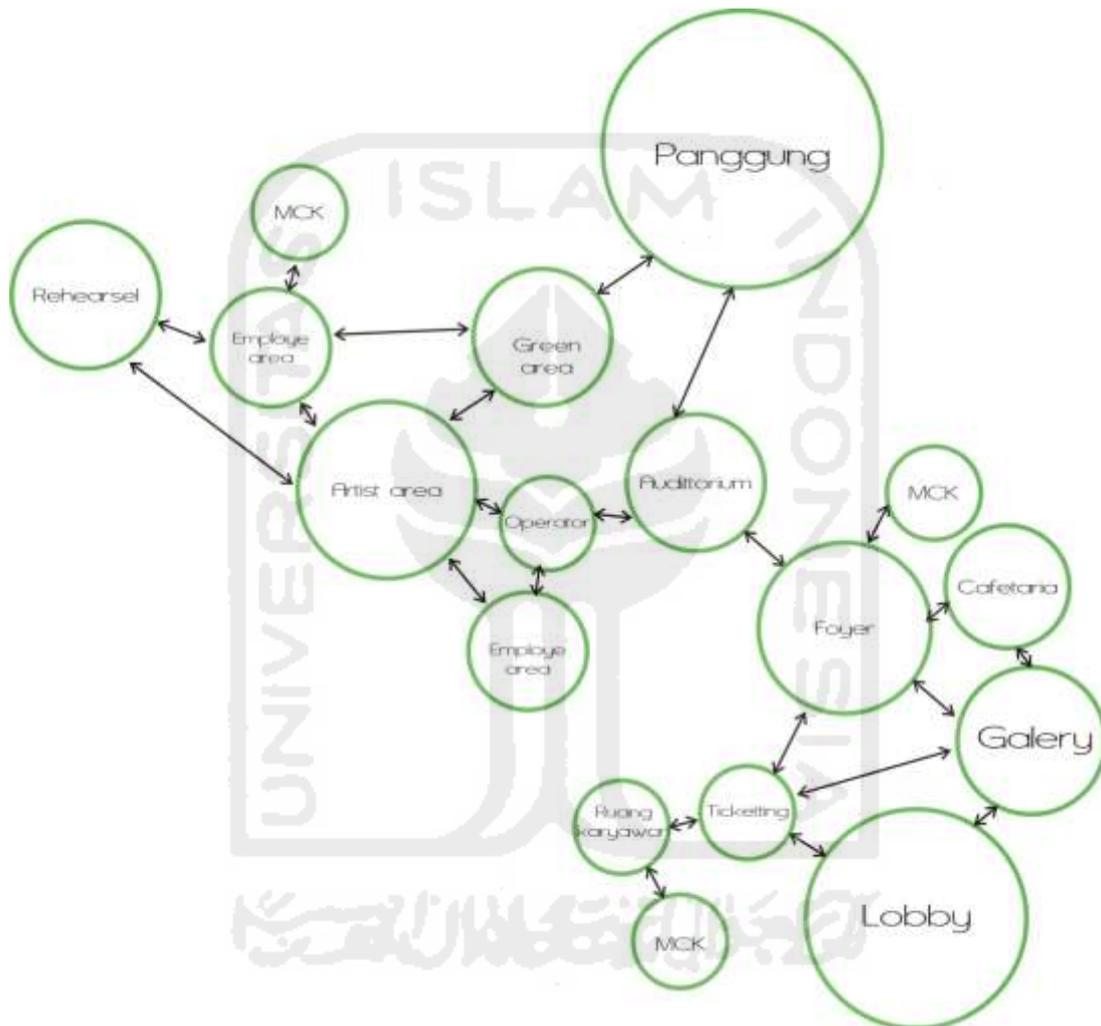
Analisis pelaku dan kegiatan dapat menentukan kebutuhan ruang yang akan di terapkan pada rancangan *Malay Traditional Culture Centre* sebagai berikut:

Gedung Pertunjukan	
<ul style="list-style-type: none"> - Ruang karyawan - Gudang serba guna - Ruang elektrikal - Ruang genset - Auditorium - Panggung - Panggung pemusik - Green room 	<ul style="list-style-type: none"> - Cafetaria - Ruang operator - Ruang kostum - Ruang makeup - Ruang rehearsel - Ruang artis - MCK - Lobby - Ruang rapat - Kantin
Gedung Edukasi	
<ul style="list-style-type: none"> - Ruang karyawan - Gudang serba guna - Ruang elektrikal - Ruang genset - Lobby - Ruang belajar - Ruang musik - Panggung - Studio record 	<ul style="list-style-type: none"> - MCK - Gudang Musik - Ruang operator - Ruang produksi - Studio - Ruang rapat - Ruang guru
Museum	
<ul style="list-style-type: none"> - Ruang karyawan - Gudang serba guna - Ruang elektrikal - Ruang genset - Lobby - Ruang display - MCK 	<ul style="list-style-type: none"> - Ruang pemutaran film - Ruang workshop - Ruang rapat - Kantin - Ruang koleksi - Ruang penyimpanan - Ruang lab koleksi - Ruang kurator - Ruang eksibitor - Ruang konservator - Ruang Edukator

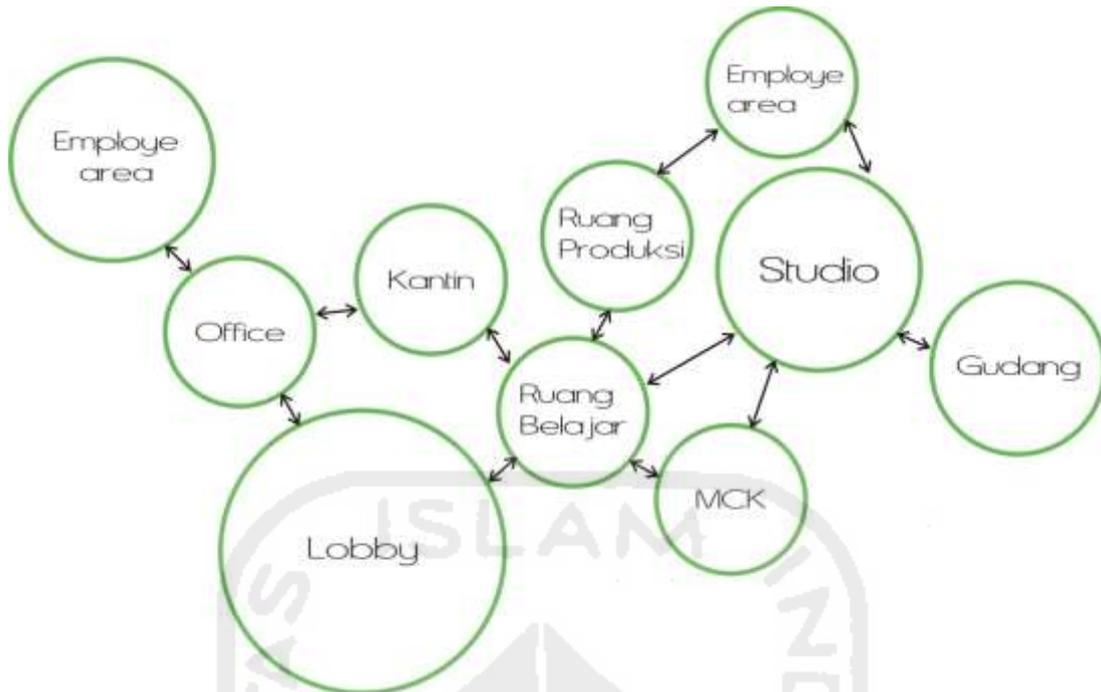
Tabel 3.2. Analisis Kebutuhan Ruang
(Sumber: Penulis, 2015)

3.4 Analisis Hubungan Antar Ruang

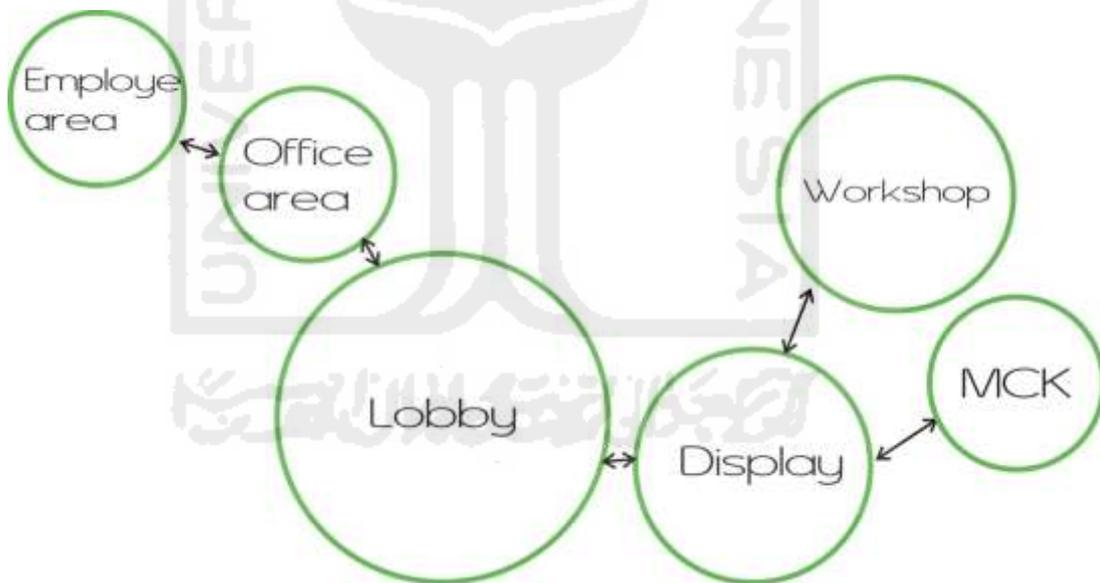
Dari data ruangan yang di peroleh maka dapat di susun diagram ruang serta menunjukkan hubungan antar ruang yang memiliki hubungan langsung maupun tidak langsung, berikut gambar hubungan antar ruang pada perancangan *Malay Traditional Culture Centre*:



Gambar 3.12. Hubungan antar ruang pada gedung pertunjukan
(Sumber: Penulis, 2015)



Gambar 3.13. Hubungan antar ruang pada gedung edukasi
(Sumber: Penulis, 2015)



Gambar 3.14. Hubungan antar ruang pada museum
(Sumber: Penulis, 2015)

3.5 Program Ruang

Fungsi ruang	Standar/kapasitas per ruang	Perhitungan besaran ruang	Luas total
Panggung	40 orang x 2,23m = 89,2 m2 Sirkulasi 40 %	10 x 13	130 m2
Auditorium	700 orang x 0,93 = 651 m2 Sirkulasi 20 %	40 x 20	800 m2
Backstage	50 orang x 0,93 = 46,5 m2 Sirkulasi 20 %	30 x 20	60 m2
Ruang ganti dan make up	12 m2 (8 unit)	4 x 3	96 m2
Toilet	4 stal (1 stall = 2x2) (12 unit)	4 x 3	96 m2
Gudang	Sirkulasi 20 %	7 x 10	70 m2
Rehearsel	40 orang x 0,93m = 37,2 m2 Sirkulasi 40 %	6 x 10	60 m2
Ruang operator	10 orang	5 x 4 (3 unit)	60 m2
Lobby	1000 orang x 0,93m = 930 m2 Sirkulasi 20 %	-	1116 m2
Staff	10 orang	3 x 3 (3 unit)	30 m2
Galery	Kapasitas 700 orang x 0,93m = 651m2 Sirkulasi 20 %	-	300 m2
Musholla dan wudhu			785 m2
Total luas			3603 m2
Luas per lantai			1201 m2

Tabel 3.3. Program Ruang Gedung Pertunjukan
(Sumber: Penulis, 2015)

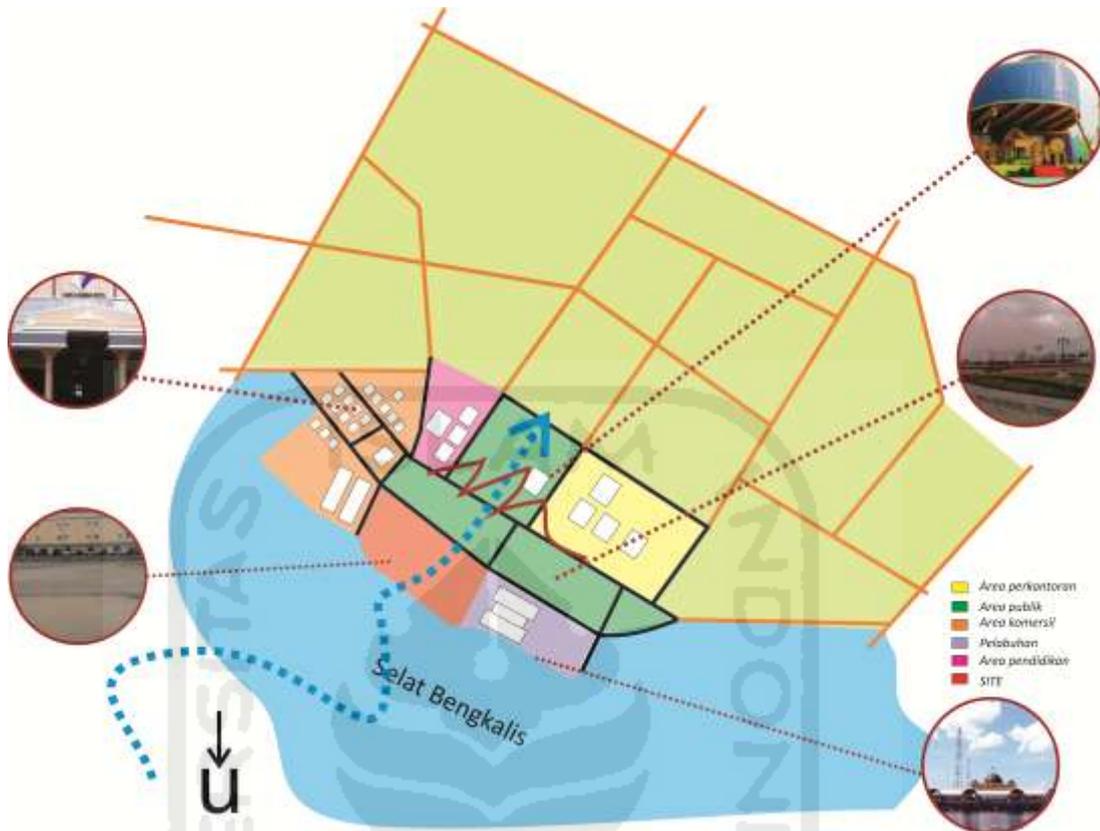
Fungsi ruang	Standar/kapasitas per ruang	Perhitungan besaran ruang	Luas total
Lobby	230 orang x 0,93 = 213 m ² Sirkulasi 20 %	20 x 13	260 m ²
Office	10 orang		30 m ²
Karyawan	5 orang		20 m ²
Ruang guru	20 orang		50 m ²
Ruang Belajar	200 orang (10 unit) x 0,93 = 186 m ² Sirkulasi 20 %		230 m ²
Studio latihan	20 orang (4 unit)		240 m ²
Gudang alat	2 unit		60 m ²
Ruang produksi			50 m ²
MCK			50 m ²
Total luas			990 m²
Total luas per lantai			495 m²

Tabel 3.4. Program Ruang Museum
(Sumber: Penulis, 2015)

Fungsi ruang	Standar/kapasitas per ruang	Perhitungan besaran ruang	Luas total
Lobby	200 orang x 0,93 m = 186 m ² Sirkulasi 20 %		250 m ²
Display	200 orang		1700 m ²
Workshop	200 orang		400 m ²
MCK			160 m ²
Office			20 m ²
Service			15 m ²
Total Luas			2435 m²
Total Luas per lantai			1272 m²

Tabel 3.5. Program Ruang Sanggar
(Sumber: Penulis, 2015)

3.6 Analisis site



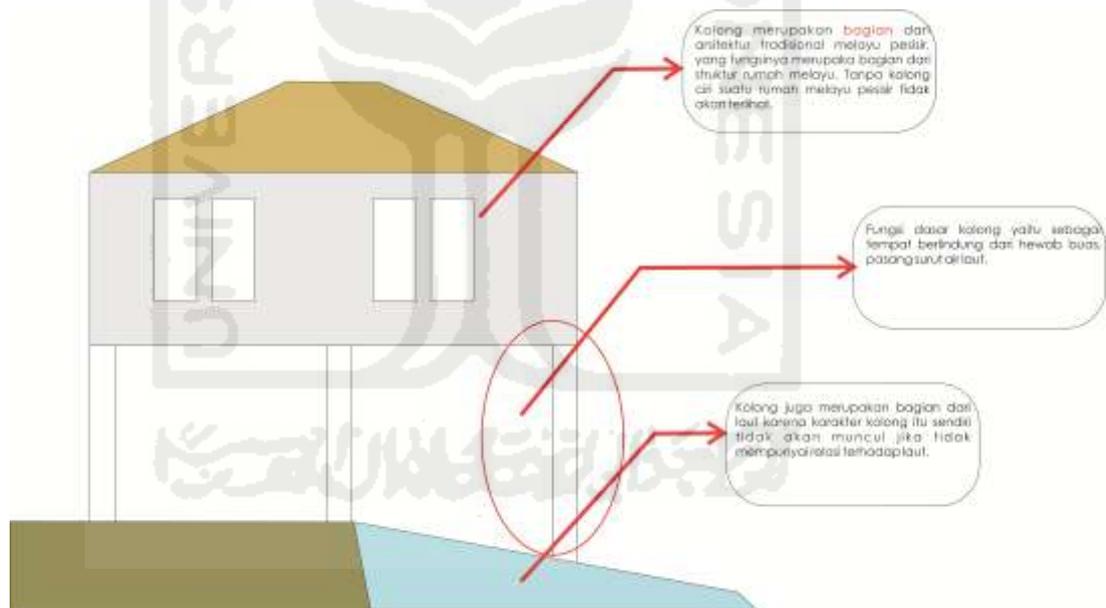
Gambar 3.15. Eksisting Kawasan Taman Pasir Bandar Laksamana
(Sumber: Penulis, 2015)

Pada gambar di atas dapat dilihat beberapa gambar eksisting yang cukup dijadikan kebutuhan data pada perancangan *Malay Traditional Culture Centre*. Terdapat dua poin utama yang cukup berpengaruh pada perancangan ini yaitu arah angin, dan kebisingan.

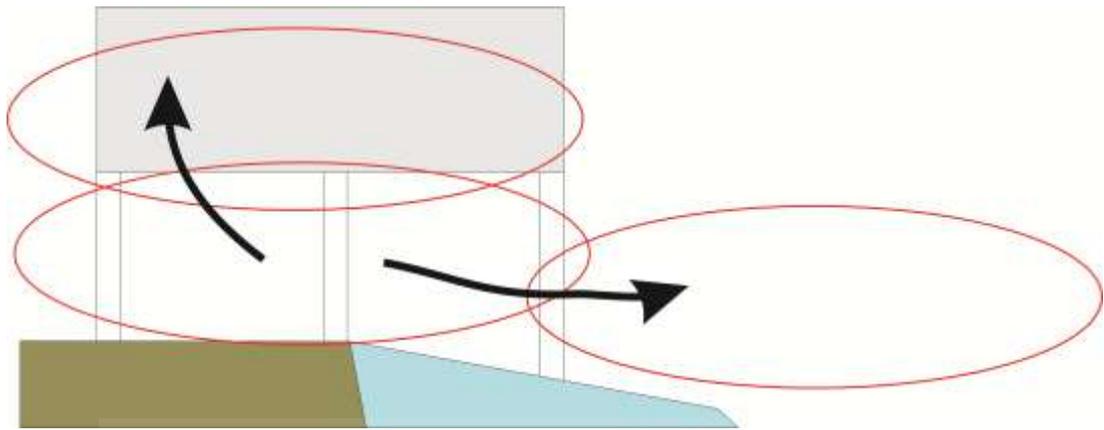
Arah angin pada lokasi Taman Pasir Bandar Sri Laksamana merupakan arah angin yang datang dari laut, sehingga jenis angin yang dirasakan merupakan angin yang memiliki tingkat kearusan yang cukup tinggi. Sedangkan kebisingan terdapat pada area Lapangan tugu karena jalan di area lapangan tugu merupakan jalan utama kota yang selalu aktif, sehingga memiliki tingkat kebisingan yang cukup tinggi.

3.7 Analisis Kolong Sebagai Identitas Arsitektur Melayu Bengkalis

Kolong merupakan area atau ruangan yang jarang dikunjungi bagi pengunjung rumah karena pada dasarnya kolong hanya tempat menaruh peralatan rumah tangga dan peralatan menjaring ikan. Sehingga di butuhkan pengaplikasian yang baik dalam eksplorasi kolong. Konsep dari perancangan Malay traditional culture centre adalah menciptakan interaksi yang baik antara masyarakat dan laut serta masyarakat dan kesenian melayu itu sendiri. Terdapat tiga point solusi yang akan di selasaikan dalam perancangan ini. salah satunya Identitas arsitektur tradisional melayu. Pada rumah tradisional melayu terdapat beberapa komponen yang sangat mendominasi dari bentuk rumah melayu, tetapi pada perancangan ini komponen KOLONG yang digunakan sebagai penopang struktur bagian bawah tidak mempunyai fungsi yang melibatkan aktivitas ruang sehingga KOLONG akan di kebangkan menjadi dalah satu identitas dalam perancangan ini.



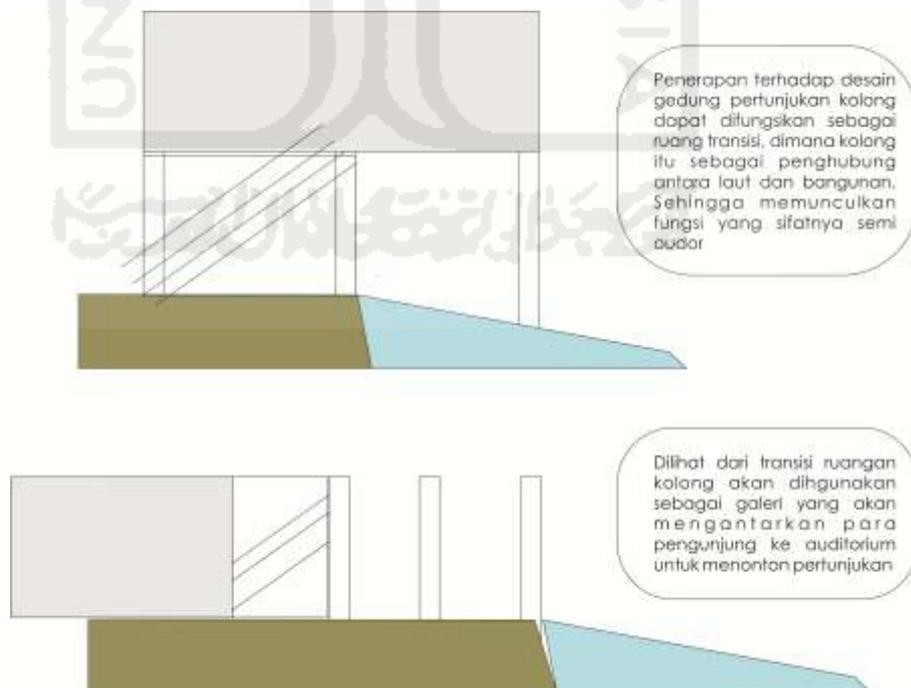
Gambar 3.16. Karakteristik kolong
(Sumber: Penulis, 2015)



Gambar 3.17. Analisa sistem kolong
(Sumber: Penulis, 2015)

Berdasarkan analisis dari karakteristik kolong itu sendiri maka dapat ditarik suatu penjelasan:

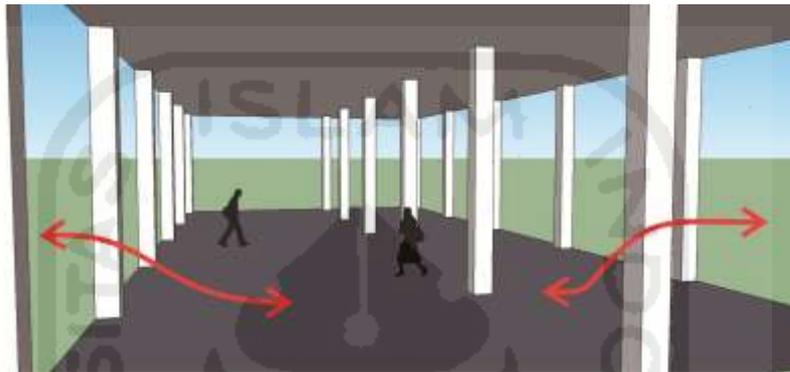
- i. Kolong merupakan bagian dari arsitektur
- ii. Kolong merupakan bagian dari bentang alam (laut)
- iii. Kolong menjadi ruang penghubung antara arsitektur dan bentang laut



Gambar 3.18. Kolong menjadi ruang transisi
(Sumber: Penulis, 2015)

Pada gambar diatas dapat menjelaskan bahwa penerapan kolong dengan memahami karakteristik kolong dapat diaplikasikan kedalam desain menjadi ruang transisi yang baik, yang mempunyai relasi terhadap bentang alam dan arsitektural.

Di dalam perancangan kolong berfungsi sebagai titik temu atau persimpulan yang mempertemukan pengunjung terhadap pengunjung yang lain dan bentang alam laut.

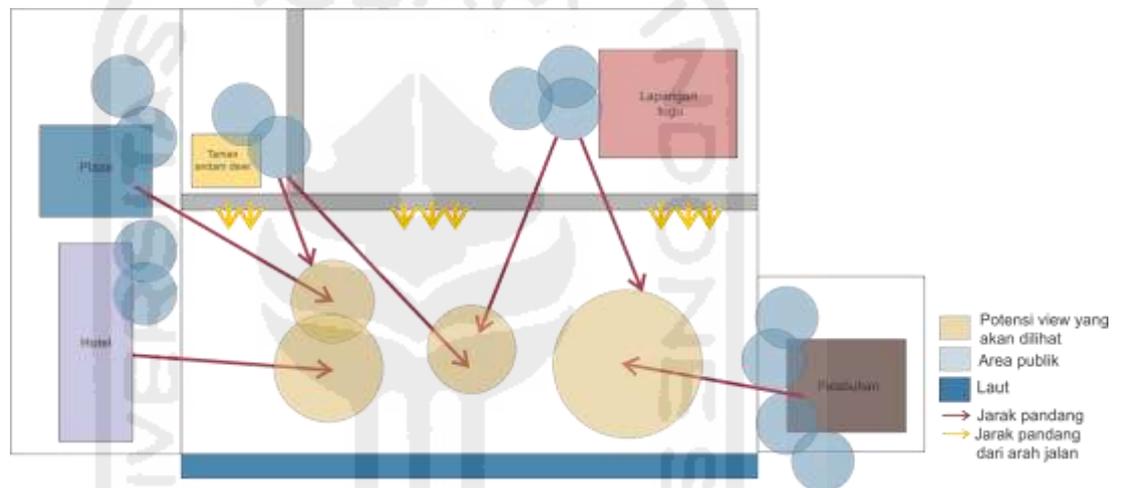


Gambar 3.19. Kolong menjadi ruang transisi
(Sumber: Penulis, 2015)

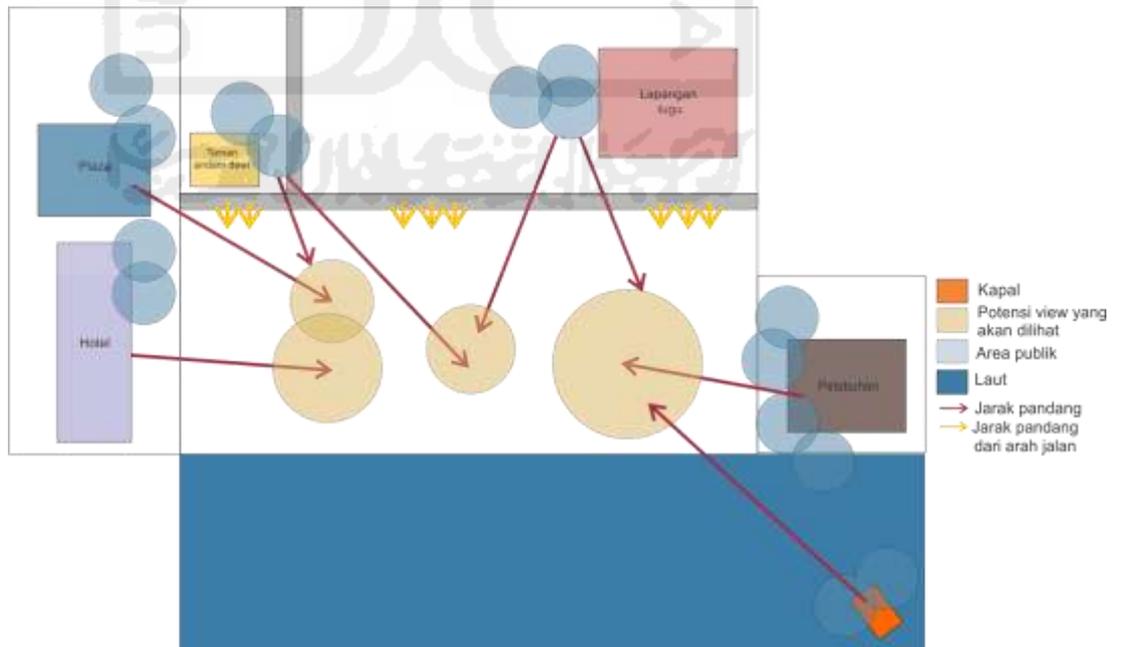
3.8. Analisis Landmark

3.8.1 Analisis Jarak pandang

Pengunjung yang datang dari arah kota selalu mendominasi area-area publik seperti lapangan Tugu Bengkulu dan Taman Andam Dewi, Sehingga dari area publik tersebut menuju ke area perancangan terbilang cukup dekat. Di butuhkan daya Tarik yang baik untuk dapat menarik pengunjung datang menuju ke area perancangan, salah satunya dengan cara menciptakan jarak pandang yang bervariasi sehingga pengunjung dapat merasakan view yang berbeda dari jarak yang berbeda.

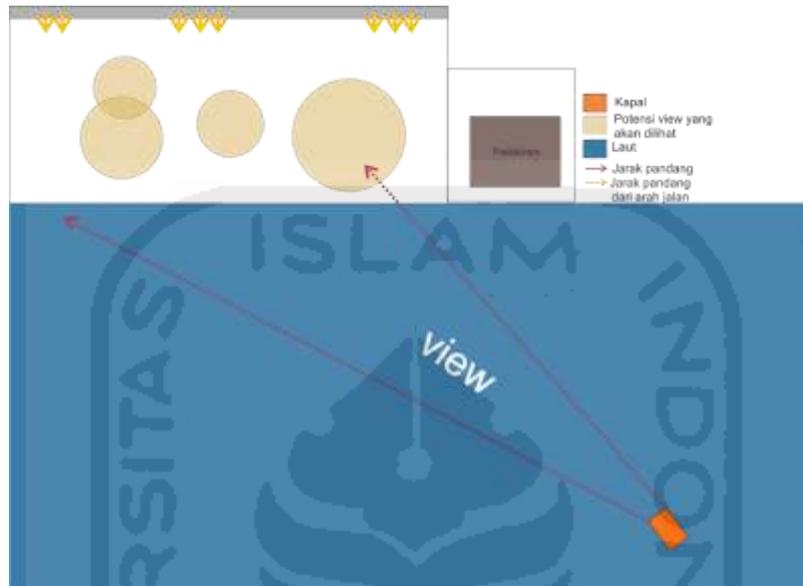


Gambar 3.20. Analisis jarak pandang dari arah kota
(Sumber: Penulis, 2015)

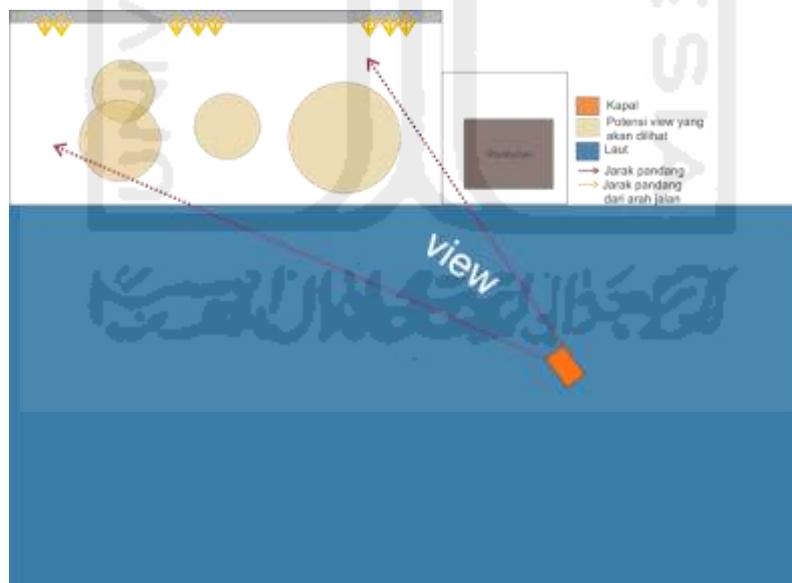


Gambar 3.21. Analisis jarak pandang dari arah kota dan laut
(Sumber: Penulis, 2015)

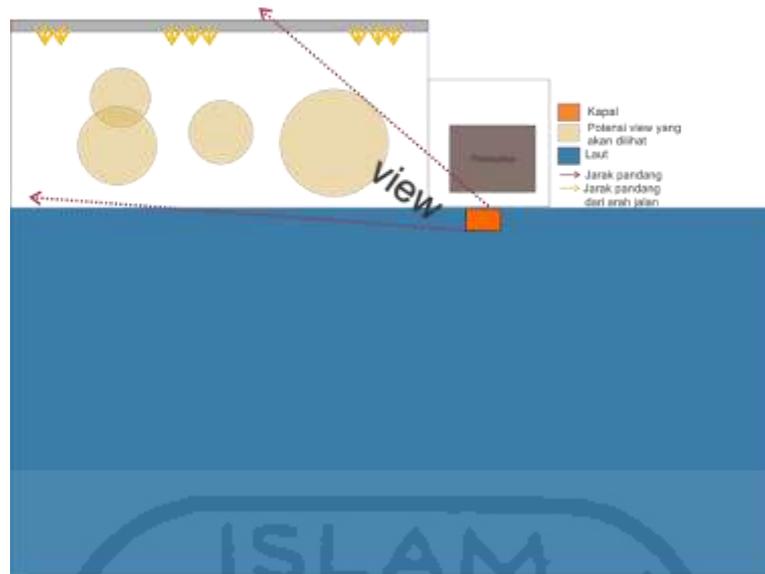
Dari arah laut, area perancangan hanya dapat dilihat oleh kapal yang melewati selat. Kapal ini merupakan sarana transportasi laut satu-satunya yang berlabuh menyebrangi pulau Sumatera dan Bengkulu. Sehingga dari arah laut dapat di rancang sebuah proses view dari jarak yang berbeda untuk menghasilkan suasana dan daya Tarik yang berbeda.



Gambar 3.22. Analisis jarak pandang kapal dari jarak +/- 1km
(Sumber: Penulis, 2015)

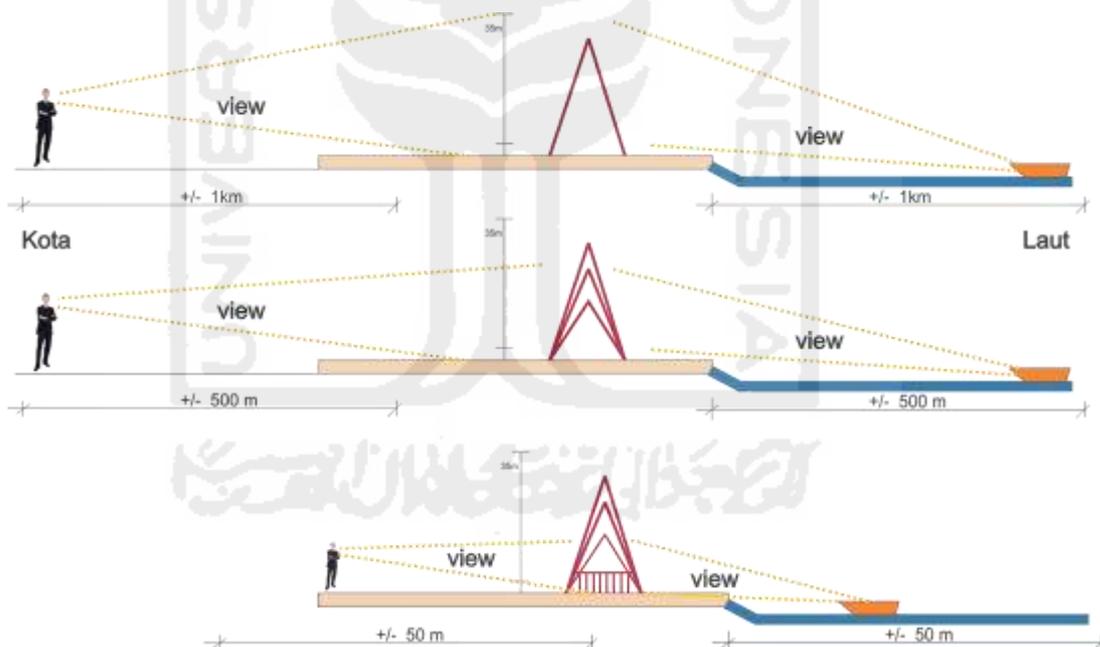


Gambar 3.23. Analisis jarak pandang kapal dari jarak +/- 300m
(Sumber: Penulis, 2015)



Gambar 3.24. Analisis jarak pandang kapal dari jarak +/- 50m
(Sumber:Penulis, 2015)

Untuk menciptakan jarak pandang yang bervariasi di butuhkan elemen-elemen yang membuat variasi dari jarak pandang tersebut.



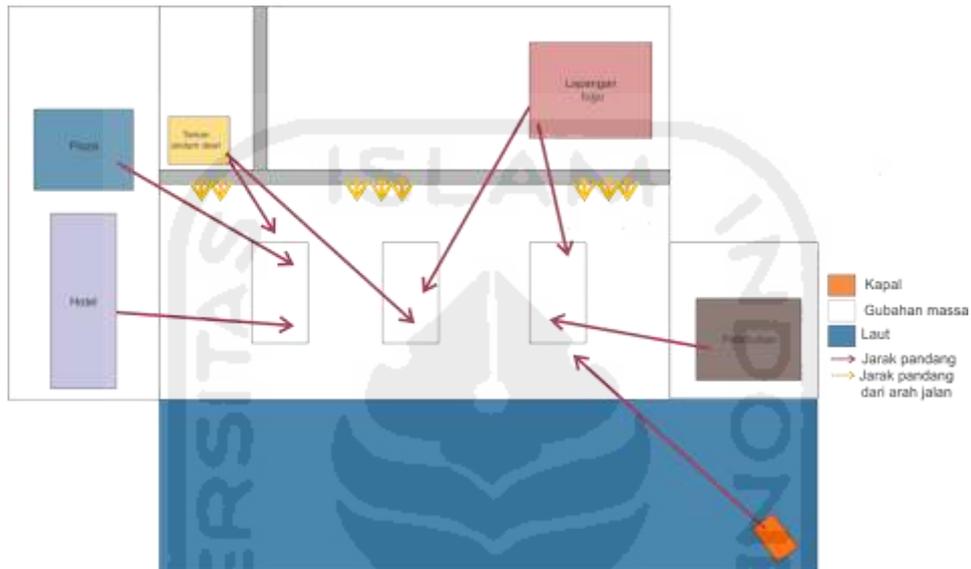
Gambar 3.25. Analisis jarak pandang kapal dari Variasi jarak
(Sumber:Penulis, 2015)

Gambar 3.25 menjelaskan bahwa setiap jarak pandang yang berbeda dapat di ciptakan daya Tarik view yang berbeda pula. Dari jarak +/- 1 km pengunjung dari arah laut dapat melihat keseluruhan bangunan, sedangkan dari jarak +/- 500 m pengunjung mulai melihat ada repetisi atap ataupun bentuk bangunan. Dan terakhir pada jarak +/- 50 m pengunjung mulai melihat detail

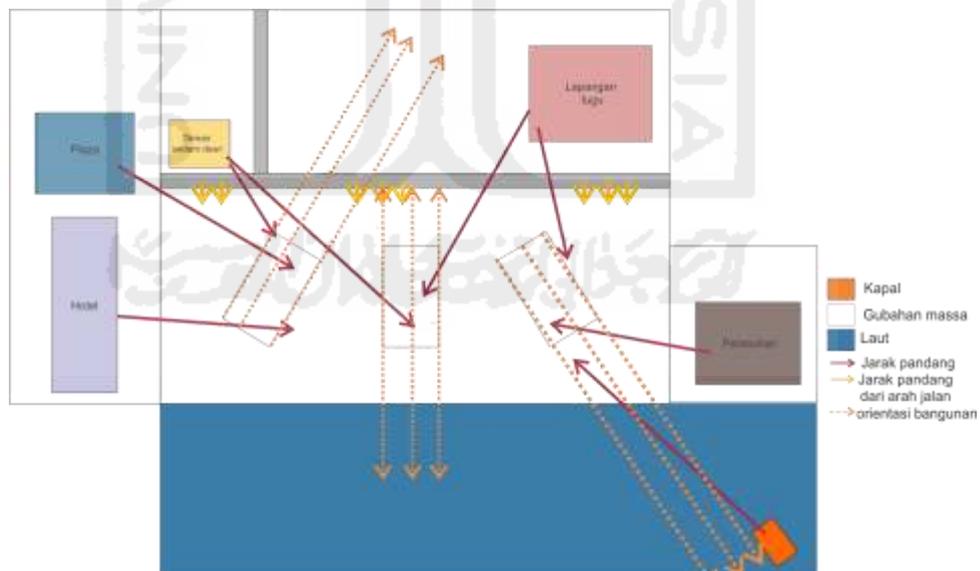
setiap bangunan sehingga bagian paling atas bangunan sudah tidak terlihat dari jarak yang dekat.

3.8.2 Analisis Orientasi dan Skala Bangunan

Dari analisis jarak pandang maka dapat mempengaruhi arah serta orientasi bangunan untuk menciptakan daya tarik dari segi view dan jarak pandang penglihatan pengunjung dari arah kota maupun dari arah laut.



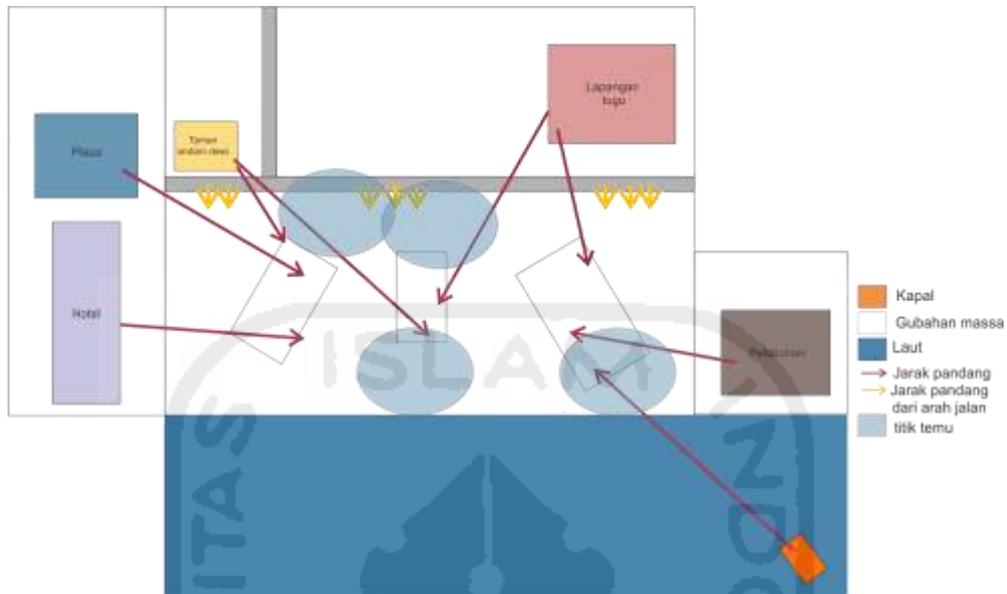
Gambar 3.26. Analisis orientasi gubahan massa
(Sumber:Penulis, 2015)



Gambar 3.27. Analisis orientasi gubahan massa
(Sumber:Penulis, 2015)

Untuk merespon keadaan lingkungan orientasi bangunan di arahkan ke seluruh arah, dengan membagi arah tersebut terhadap massa bangunan. Massa yang paling kanan di tujukan ke arah laut karena nilai potensi view pada bagian

massa ini cukup baik. Bagian kiri mengarah ke kota dengan tujuan membuat daya tarik dari arah kota, sedangkan massa bagian tengah berorientasi terhadap laut dan kota untuk menyeimbangi keadaan lingkungan antara laut dan kota.



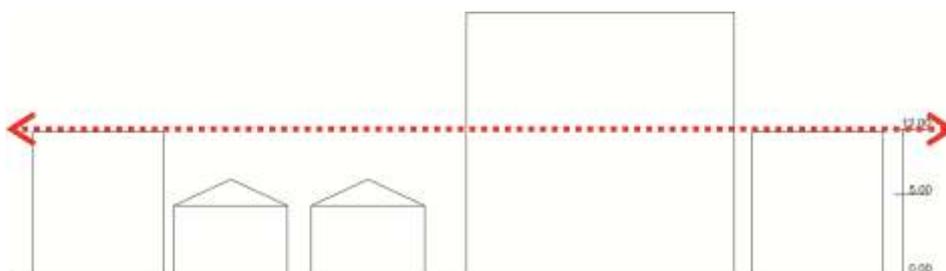
Gambar 3.28. Analisis orientasi gubahan massa dan skala bangunan
(Sumber: Penulis, 2015)

Pada gambar 3.28. skala bangunan dirancang bervariasi untuk menciptakan perbedaan yang sangat kontras terhadap bangunan di sekitar dan membuat bangunan ini mudah dikenali karena skala yang besar dan bervariasi.



Gambar 3.29. Eksisting skala bangunan
(Sumber: Analisa Penulis, 2015)

Kondisi sekitar bangunan memiliki ketinggian bangunan yang beragam, tinggi bangunan terendah yaitu sekitar 5 m dan tinggi maksimal sekitar 12 m.



Gambar 3.30. Analisis skala bangunan
(Sumber: Analisa Penulis, 2015)

Untuk menciptakan suatu landmark kota Bengkalis maka skala sangat mempengaruhi untuk menciptakan luas pada sudut pandang pengunjung yang datang, sehingga bangunan pada perencanaan sedikit lebih tinggi untuk menunjukkan perbedaan skala di bandingkan dengan keadaan bangunan sekitar.



Gambar 3.31. Analisis skala bangunan

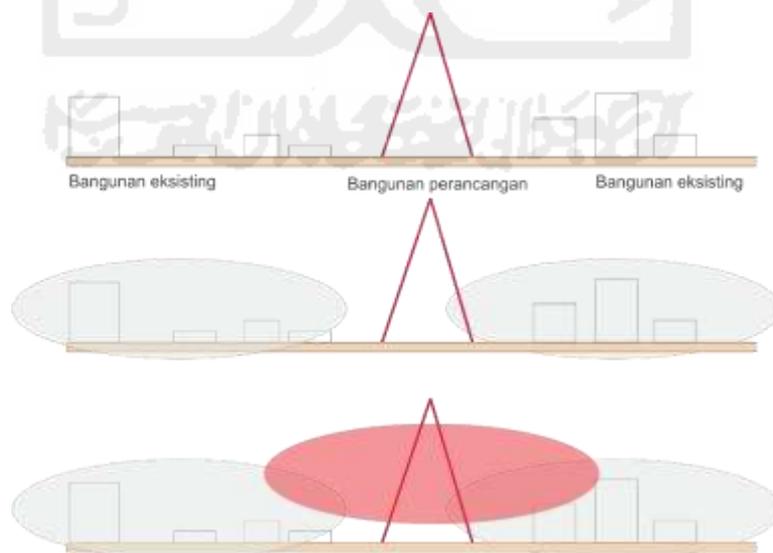
(Sumber: Analisa Penulis, 2015)



Gambar 3.32. Bentuk variasi skala bangunan

(Sumber: Analisa Penulis, 2015)

Terdapat 3 massa pada perancangan *Malay Traditional Culture Centre* yang mempunyai fungsi masing-masing. Bangunan di rancang berdasarkan aspek orientasi dan skala yang mempengaruhi perancangan sehingga bangunan perancangan sangat terlihat kontras terhadap bangunan di sekitarnya. Hal ini bertujuan untuk membuat bangunan perancangan mudah dikenali oleh masyarakat maupun pengunjung yang datang.



Gambar 3.33. Bentuk dan skala yang kontras terhadap eksisting

(Sumber: Analisa Penulis, 2015)

3.8.3 Analisis Transformasi Bentuk Bangunan

Landmark dalam hal ini akan menunjukkan suatu tanda bahwa perancangan Malay Traditional Culture Centre merupakan sebuah pusat kesenian melayu Bengkalis sekaligus landmark dari kota Bengkalis. Terdapat beberapa point penting didalam landmark ini yaitu, skala yang mempengaruhi ukuran desain, bentuk yang menerapkan arsitektur lokal dan orientasi di mana letak dan kondisi alam pada area perancangan.



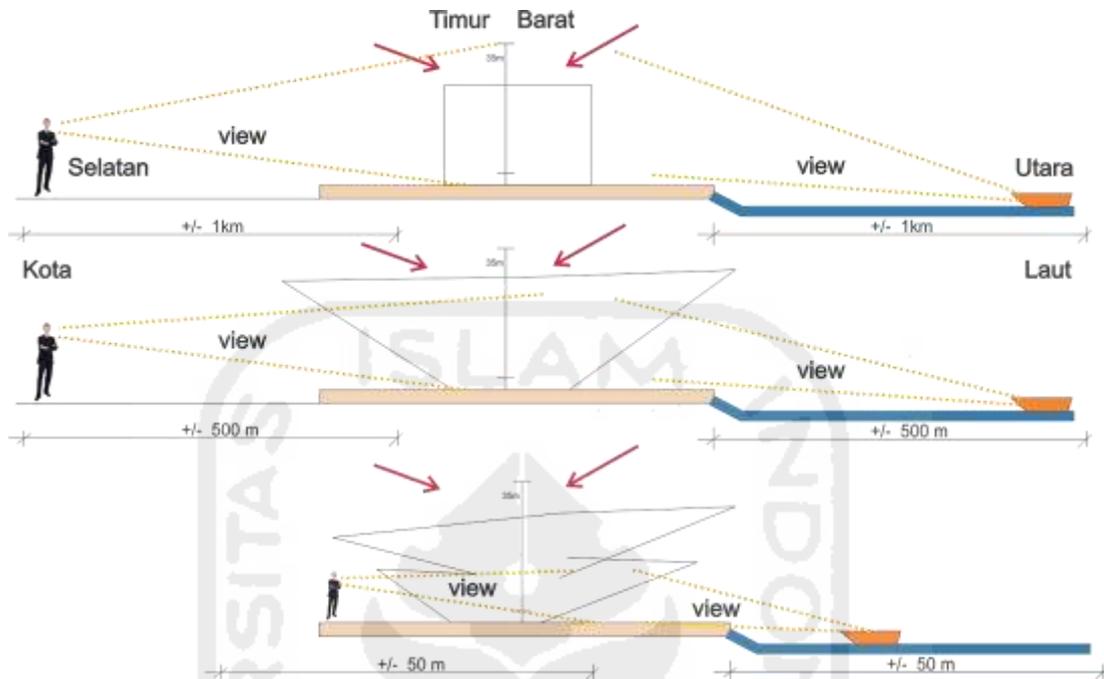
Gambar 3.34. Transformasi bentuk bangunan

(Sumber: Analisa Penulis, 2015)

Di dalam perancangan, *Malay Traditional Culture Centre* menjadikan area ini tempat persinggahan para wisatawan yang datang, dengan menikmati kesenian tradisional sehingga langkah menuju perkotaan terasa lebih menarik.

Orientasi bangunan menentukan arah muka bangunan dan posisinya terhadap pengunjung. Oleh karena itu bangunan rancangan sebagai bangunan publik yang dapat menarik pengunjung dari ke dalam bangunan dan memiliki wajah dar empat sisi. Sehingga orientasi bangunan utama menghadap laut dan ke kota, sehingga wajah bangunan tidak terlihat membelakangi siapapun. Pada dasarnya lokasi mengarah ke laut, secara fakta, angin di area ini

berhembus dari selatan ke utara, dan sirkulasi kapal yang mengarah ke pelabuhan sekaligus lokasi site menjadikan pertimbangan orientasi bangunan mengarah ke laut sekaligus ke pelabuhan.



Gambar 3.35. Analisis view bentuk dari arah barat dan timur

(Sumber: Analisa Penulis, 2015)

Pada gambar 3.35 menunjukkan analisis view transformasi bentuk dari arah barat dan timur berfungsi untuk menciptakan daya lihat dengan jarak pandang yang luas, sehingga bangunan mudah dikenali dari segala arah.



Gambar 3.36. View dari arah laut

(Sumber: Penulis, 2015)



Gambar 3.37. View dari arah kota

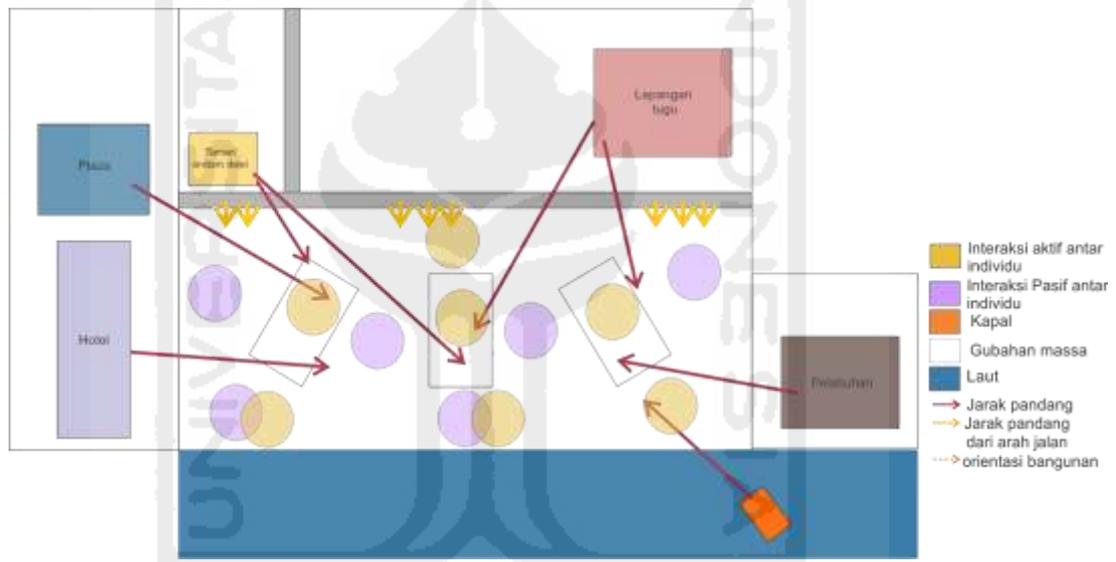
(Sumber: Penulis, 2015)

Pada area perkotaan tepatnya di alun-alun kota Bengkalis sering di adakan *event-event* kesenian atau yang lainnya sebagai perayaan tahunan kota

Bengkalis. Untu menyelaraskan kebiasaan aktivitas masyarakat maka orientasi bangunan mempunyai peran yang cukup penting, sehingga di dalam perencanaan dapat di terapkan ruang-ruang publik untuk mewedahi kegiatan masyarakat Bengkulu. Dari arah kota, masyarakat juga dapat menikmati panorama alam, karena pada keadaan eksisting area perkotaan mempunyai relasi yang baik terhadap kondisi laut.

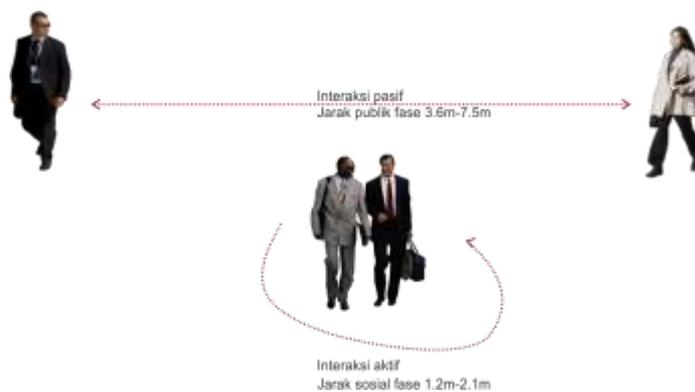
3.9 Analisis Interaksi

Di dalam perancangan Malay Traditional Culture Center peran interaksi sangat mempunyai pengaruh yang besar, untuk menciptakan interaksi yang baik di butuhkan pola sirkulasi yang baik.



Gambar 3.38. Analisis interaksi pasif dan aktif antar individu

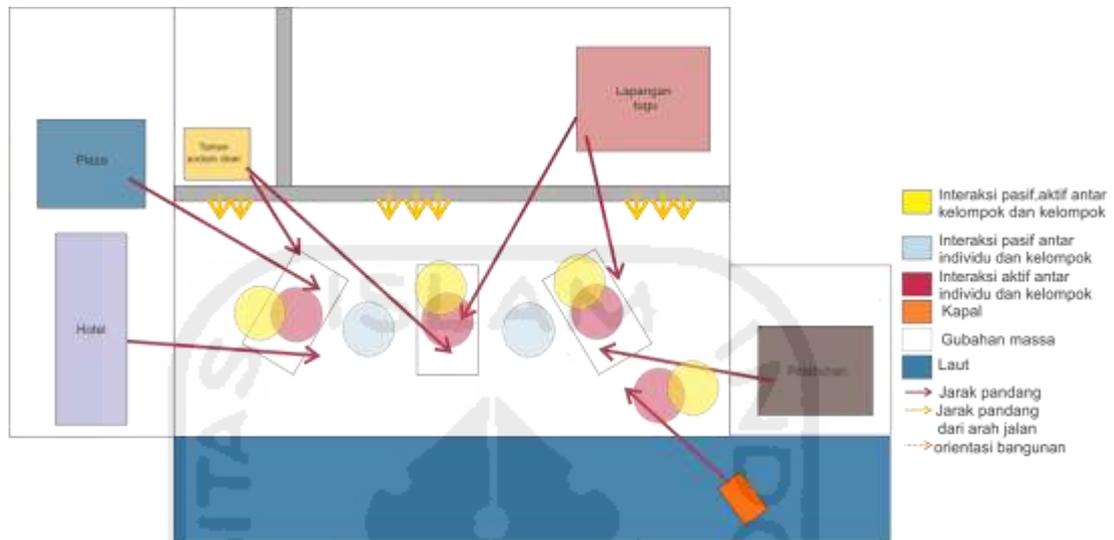
(Sumber: Analisa Penulis, 2015)



Gambar 3.39. Fase interaksi aktif dan pasif antar individu

(Sumber: Penulis, 2015)

Beberapa titik area terciptanya interaksi merupakan point dasar area-area yang berdasarkan orientasi dan titik sirkulasi sehingga terciptanya area interaksi yang baik. Untuk menciptakan interaksi yang baik antara pengunjung dan kesenian perlu memperhatikan point-point penting.



Gambar 3.40. Analisis interaksi aktif,pasif antara individu, kelompok

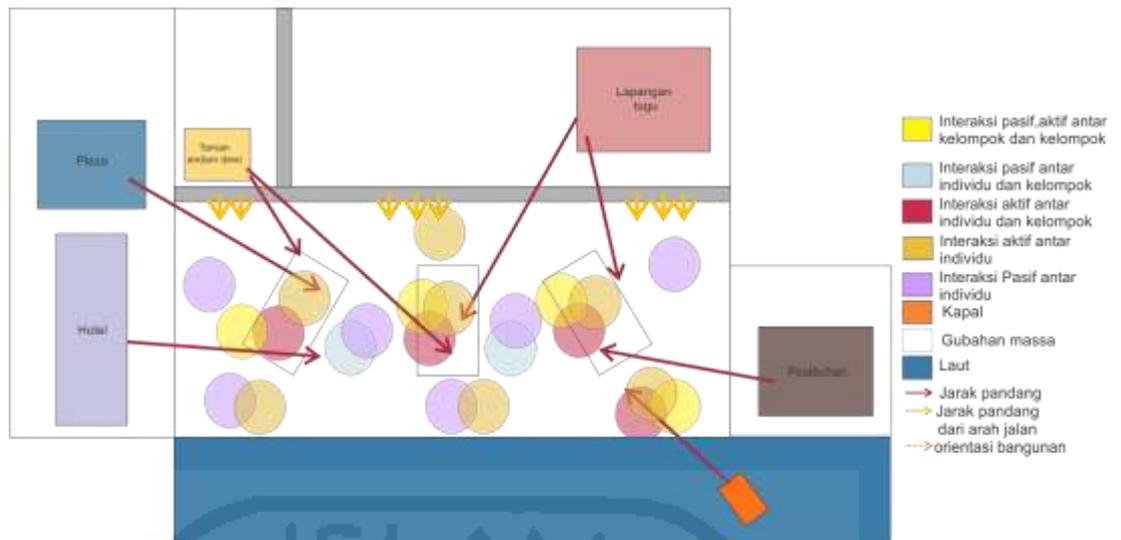
(Sumber: Penulis, 2015)



Gambar 3.41. Fase interaksi aktif dan pasif antar individu dan kelompok

(Sumber: Penulis, 2015)

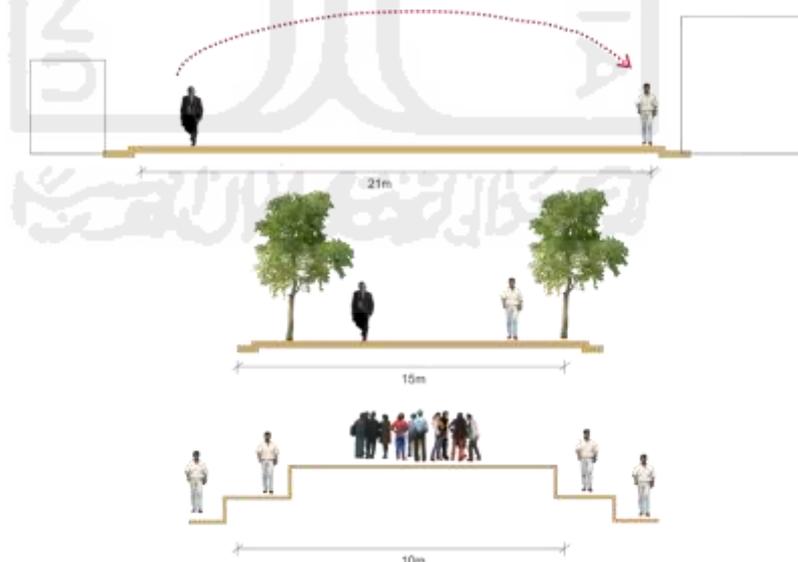
Beragam jenis interaksi yang terdapat di dalam area perancangan merupakan perpaduan bentuk-bentuk interaksi yang akan dirasakan oleh pengunjung yang datang. Interaksi tersebut diciptakan oleh individu dan kelompok.



Gambar 3.42. Jenis interaksi yang terdapat di dalam perancangan

(Sumber: Penulis, 2015)

Jenis interaksi ini di tentukan berdasarkan analisis orientasi dan jarak dari setiap bangunan, sehingga terdapat beberapa titik yang memiliki interaksi yang baik yaitu pada area setiap bangunan dan area luar sebelah pelabuhan. Titik ini di tentukan karena pada lantai satu setiap bangunan memiliki ruang pelatihan kesenian yang bersifat semi outdoor sehingga pengunjung dapat mengakses area itu. Sedangkan titik berikutnya berada di sebelah pelabuhan, karena area ini memiliki potensi yang besar untuk menjadi daya Tarik bagi wisatawan yang datang dari luar pulau Bengkalis.



Gambar 3.43. Gambaran pola ruang interaksi berdasarkan fase

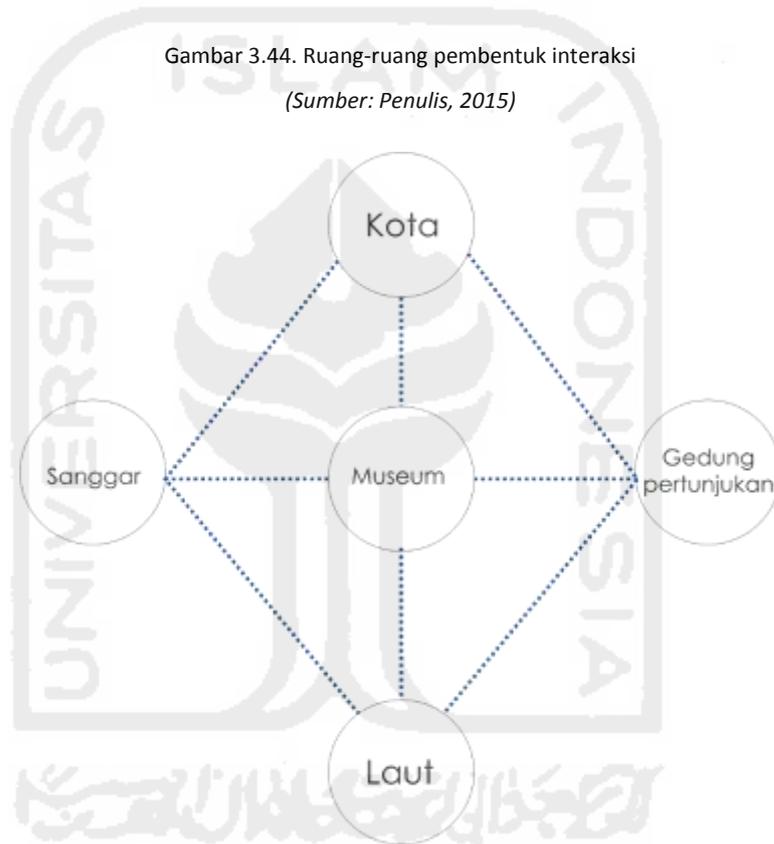
(Sumber: Penulis, 2015)

Ruang-ruang yang akan dilewati oleh masyarakat dari kota menuju laut, maupun dari arah laut menuju kota merupakan ruang-ruang yang sudah terintegrasi dengan pol-pola interaksi yang di harapkan.



Gambar 3.44. Ruang-ruang pembentuk interaksi

(Sumber: Penulis, 2015)

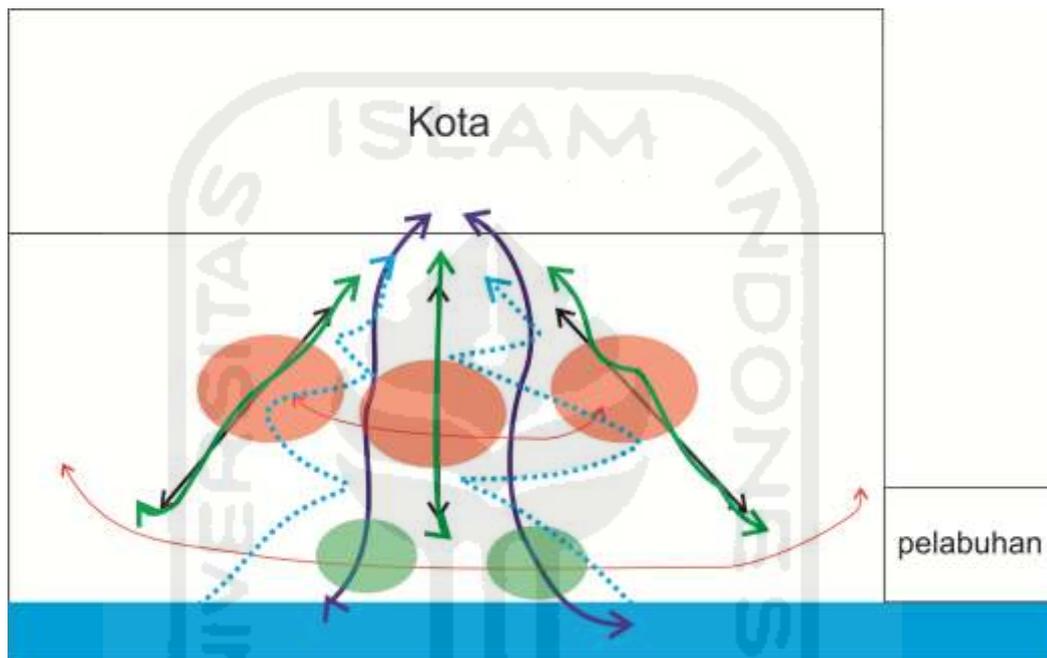


Gambar 3.45. Ruang-ruang pembentuk interaksi

(Sumber: Penulis, 2015)

Pola sirkulasi sangat penting untuk menciptakan interaksi yang baik sehingga di dalam perencanaan perlu memperhatikan pola-pola sirkulasi yang merespon orientasi bangunan untuk menciptakan titik-titik pertemuan.

Terdapat 2 sirkulasi yang penting di dalam area site, yang pertama sirkulasi berwarna hijau merupakan sirkulasi masuk pengunjung dari arah kota sehingga pengunjung yang datang dapat melihat laut dari jarak yang luas dengan kolong berperan sebagai area penghubungnya. Sirkulasi berwarna biru fokus mengarahkan pengunjung ke luar dengan memaksimalkan view laut yang menggunakan refleksi cahaya laut, sehingga ketika pengunjung yang keluar dari area perancangan masih merasakan nuansa laut melalui refleksi tersebut.



Gambar 3.46. Analisis bentuk refleksi dari laut

(Sumber: Analisa Penulis, 2015)

Refleksi yang di hasilkan oleh pantulan cahaya laut di implementasikan dengan bentuk fasade yang mengikuti arah dar pantulan laut tersebut. Pengunjung yang datang dari arah kota tidak dapat menikmati panorama laut melalui refleksi sehingga refleksi yang di hasilkan hanya dapat dinikmati dari arah sebaliknya.



Gambar 3.47. View dari arah kota

(Sumber: Analisa Penulis, 2015)



Gambar 3.48. View refleksi dari arah laut

(Sumber: Analisa Penulis, 2015)

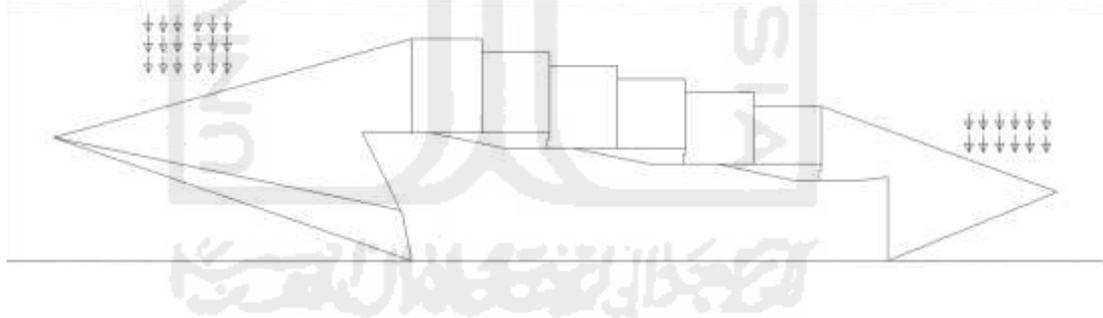
Terlihat pada gambar, bahwa fasade bangunan mempunyai dua wajah yang memiliki fungsi dan beberapa penerapan point dari interaksi itu sendiri, refleksi yang di hasilkan bertujuan untuk menciptakan suasana laut tetapi dengan menampilkan pantulan laut dari fasade antar fasade, sehingga pengunjung dapat merasakan suasana laut secara *visual*.

Bentuk massa memiliki pengaruh yang cukup kuat dalam perancangan *Malay Traditional Culture Centre*, Karena bangunan ini nantinya akan dijadikan sebagai gerbang utama menuju kota Bengkalis, maka massa di bagi menjadi tiga bagian yang melambangkan sebagai gerbang datang dan pergi.

Pada perencanaan Malay Traditional Culture Centre interaksi sangat diperlukan untuk menumbuhkan rasa ketertarikan terhadap kesenian melayu, tetapi pada bentuk bangunan di butuhkan interaksi yang cukup kuat untuk menjadi daya tarik pengunjung untuk singgah ke area perancangan. Hal yang diperlukan adalah dengan menciptakan orientasi yang baik dan bentuk bangunan yang dapat di lihat dari jarak-jarak tertentu.

Pada gambar di atas menjelaskan beberapa point untuk menciptakan beberapa view bagi pengunjung yang datang dari luar kota Bengkalis yang menjadikan area perancangan sebagai gerbang utama. Pada gambar pertama menjelaskan bahwa kapal yang datang dari jarak sekita 1km dapa melihat keseluruhan bangunan, pada gambar kedua jarak pandang semakin sedikit dan pada gambar ketiga hanya melihat bangunan utama dan detail-detail pada bentuk bangunan. Berikut gambar view yang akan rancang di dalam perancangan:

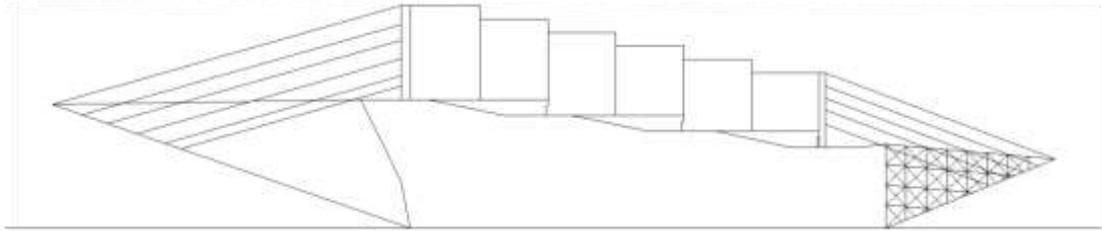
3.10 Analisis Sistem struktur



Gambar 3.49. Analisis struktur

(Sumber: Analisa Penulis, 2015)

Pada gambar 3.49 menjelaskan bahwa kantilever bangunan memiliki panjang maksimal 52m. Hal ini berfungsi untuk membuat skala yang besar agar bangunan dapat dilihat dari berbagai arah, sehingga dibutuhkan struktur khusus untuk menopang beban kantilever untuk perwujudan bentuk dari analisis dapat disesuaikan dengan struktur yang baik.



Gambar 3.50. Analisis struktur

(Sumber: Analisa Penulis, 2015)

Untuk mengurangi beban pada struktur utama yang menopang kantilever, pemilihan system struktur dan material sangat diutamakan, sehingga material yang digunakan yaitu baja ringan dan system struktur yang digunakan adalah system spacetruss dan kabel. Baja ringan memiliki beban yang rendah sehingga dapat memaksimalkan performa bangunan, system spacetruss dapat membantu merangkai kantilever yang panjang dan system kabel mempermudah beban dari kantilever dan dapat menambah nilai estetika.

