

BAB IV

HASIL KONSEP PERANCANGAN DAN PEMBUKTIANNYA

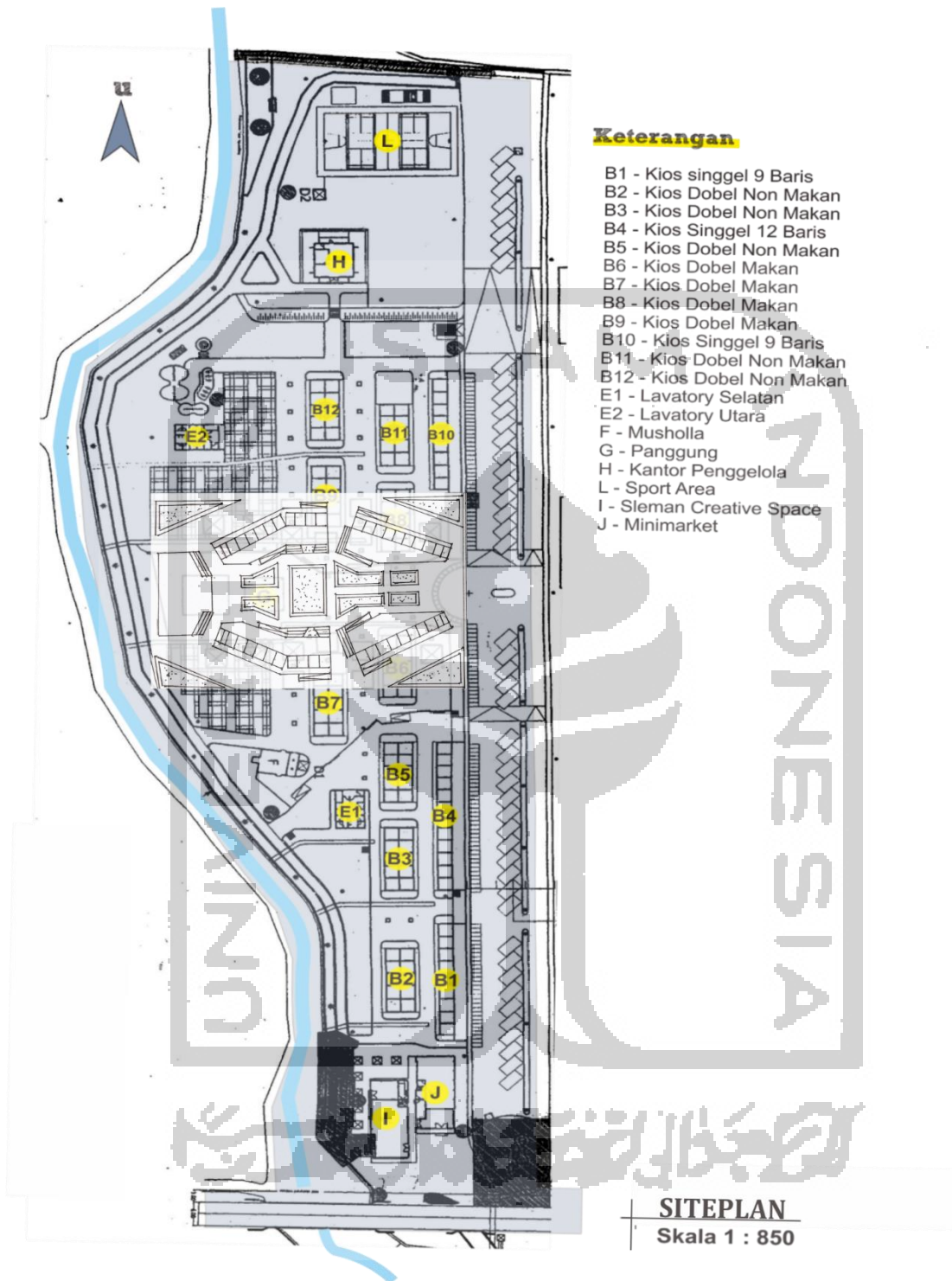
4.1 Deskripsi Hasil Rancangan

Perancangan ulang pada Tapak untuk area kuliner dan *amphitheater* seluas 4.000 m² yang merupakan lahan dari area kuliner dan *amphitheater* yang sebelumnya.

4.2 Konsep Rancangan

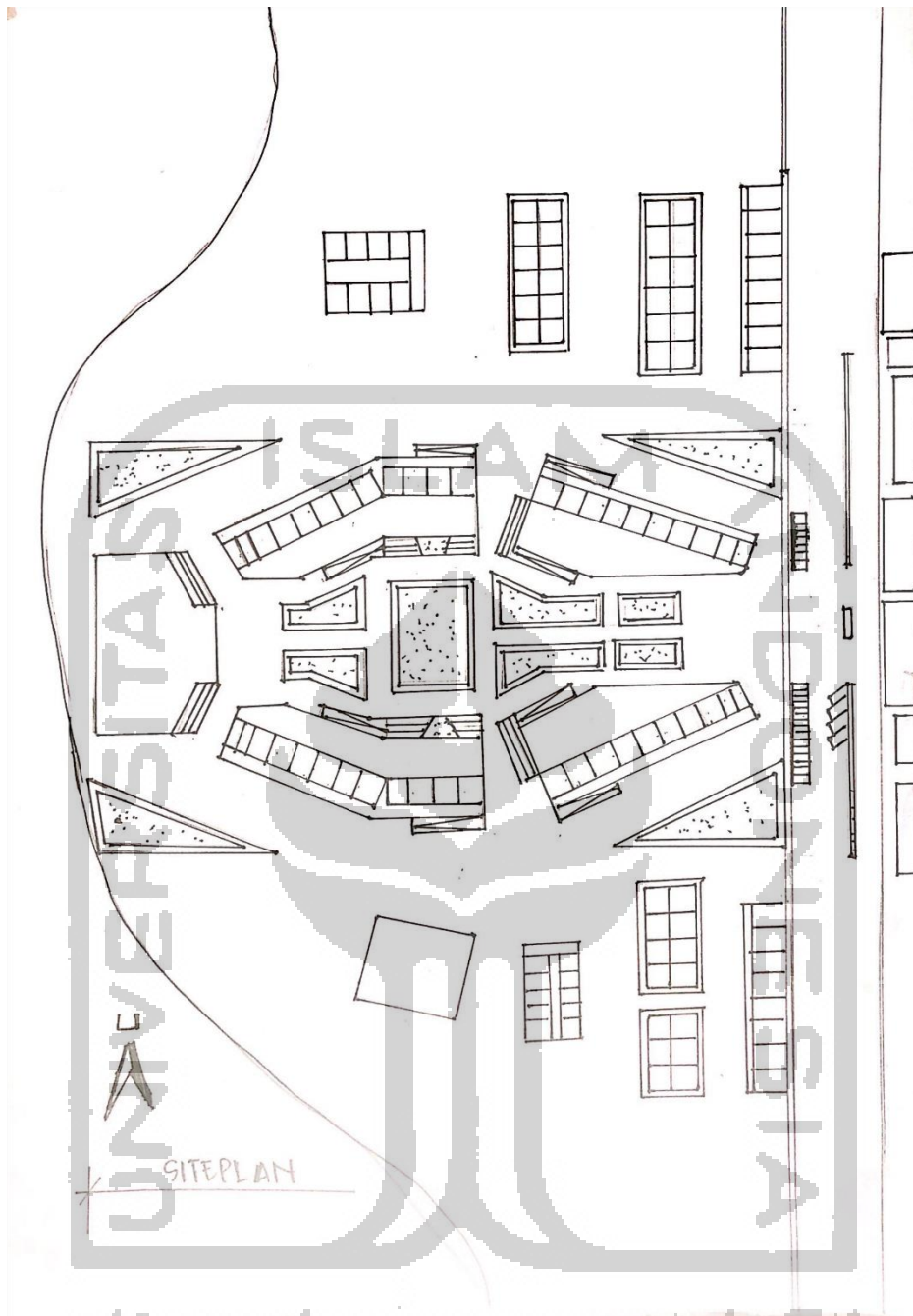
Rancangan yang menggunakan konsep ruang publik kreatif yang mana terdiri dari tiga aspek yaitu visual, fungsional dan lingkungan. Tujuan dari ruang publik kreatif sebagai wadah kegiatan dan pengembangan kreativitas masyarakat sekitar, maka untuk meningkatkan kreativitas publik diperlukan ruang publik yang memadai atau istilah lain mewujudkan ruang publik yang bersifat kreatif. Rancangan pada bangunan pusat kuliner dan *amphitheater* agar bisa mampu menjadi daya tarik bagi pengunjung atau wisatawan yang memiliki konsep dengan menciptakannya bentuk atau tempat bangunan yang tidak terpisah dengan kondisi lingkungan dengan bangunan pada masa kini. Arsitektur *Sense Of Place* yang menekankan pada suasana dan pengalaman didalam lingkungan eksisting sehingga mampu menjadikan identitas atau karakteristik baru pada bangunan. Maka oleh karena itu rancangan bangunan pusat kuliner dan *amphitheater* berkonsep dengan mempertingkan elemen-elemen kondisi eksisting yang ditransformasikan pada eksterior dan interior bangunan sehingga bisa menjadikan daya tarik bangunan yang baru bagi pengunjung maupun wisatawan.

4.3 Siteplan



Gambar 4. 1 Siteplane

Sumber : Penulis, 2019



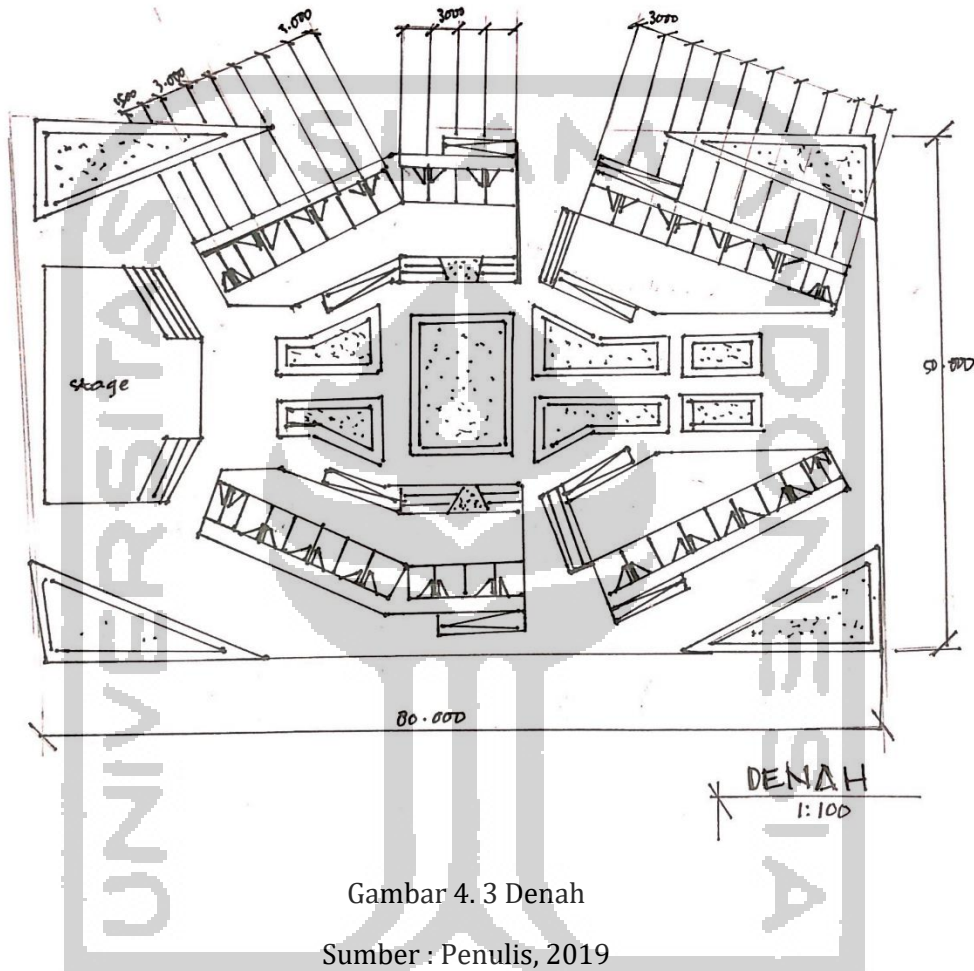
Gambar 4. 2 Siteplane

Sumber : Penulis, 2019

Pada gambar siteplane diatas menunjukan bahwa alur kegiatan pengguna yang terdiri dari pedagang kuliner, pelaku kegiatan, pengunjung dan pengelola bangunan perancangan maka dirancang dengan sirkulasi berpola grid yang bertujuan menyesuaikan dari sirkulasi pada kawasan eksisting. Sirkulasi pada Pusat Kuliner dan *Amphitheater* yang menyesuaikan dengan organisasi ruang dan hubungan ruang serta juga terhubung langsung dengan sirkulasi eksisting baik jalur

pedestrian maupun jalur eksisting yang merupakan penerapan konsep ruang publik kreatif yang menjadikan bangunan tidak terpisah dengan lingkungan eksistingnya.

4.4 Rancangan Bangunan

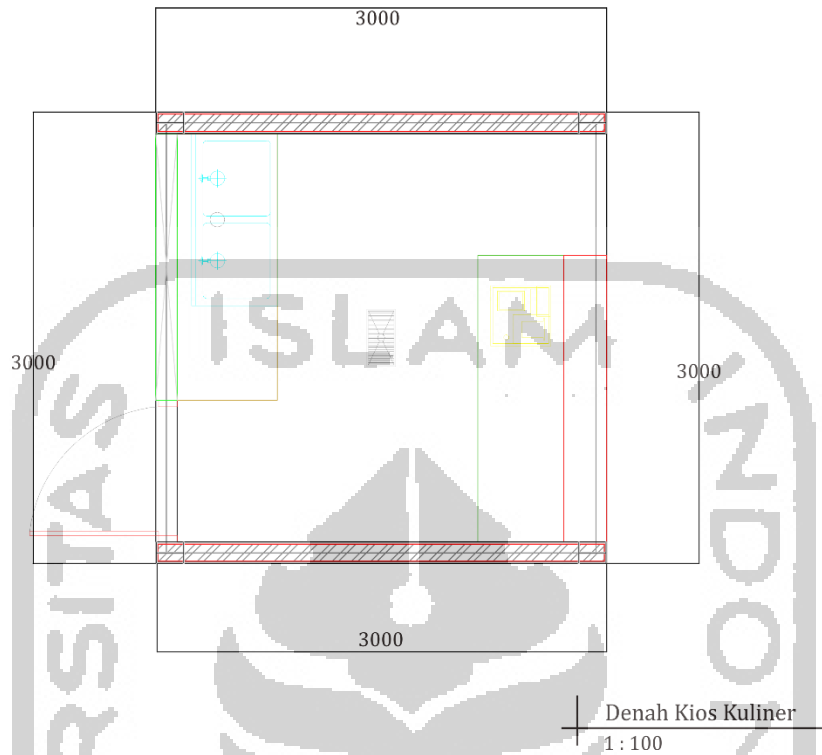


Gambar 4. 3 Denah

Sumber : Penulis, 2019

Konsep Pusat Kuliner dan *Amphitheater* yang menekankan pada arsitektur ruang publik kreatif yang menciptakan bangunan yang tidak terpisah dengan kondisi lingkungan eksisting dengan menekankan pada suasana dan pengalaman kegiatan dilingkungan yang ditransformasikan pada bentuk penataan layout denah area bagian foodcourt atau area makan. Penataan layout dengan mengkombinasikan suasana maupun pengalaman yang ada dilingkungan eksisting bisa dapat dirasakan didalam maupun diluar bangunan. Dengan menggunakan konsep tersebut maka desain perancangan yang mempertimbangkan kondisi pada

lingkungan eksisting yang ditransformasikan pada eksterior dan interior bangunan mampu menjadi daya tarik pengunjung maupun wisatawan yang datang.

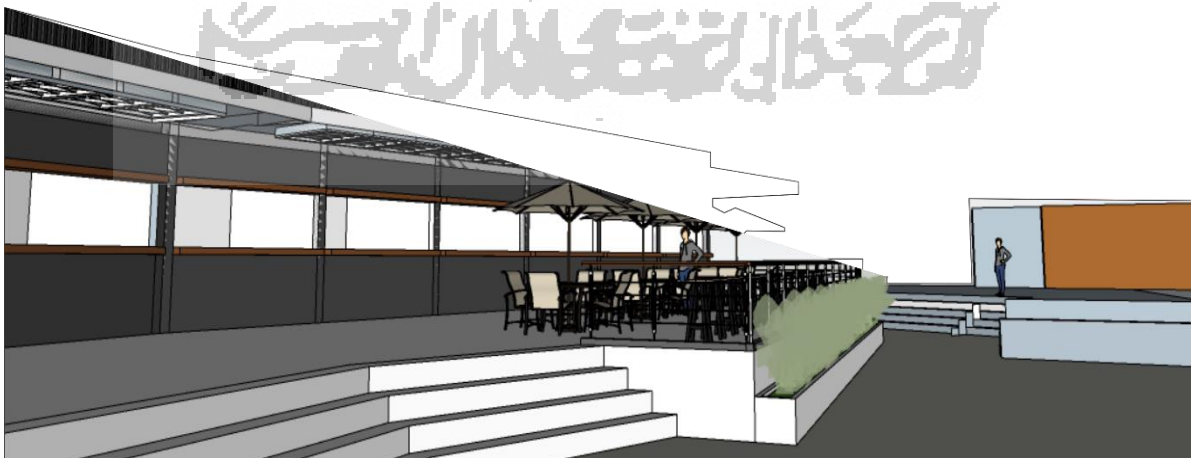


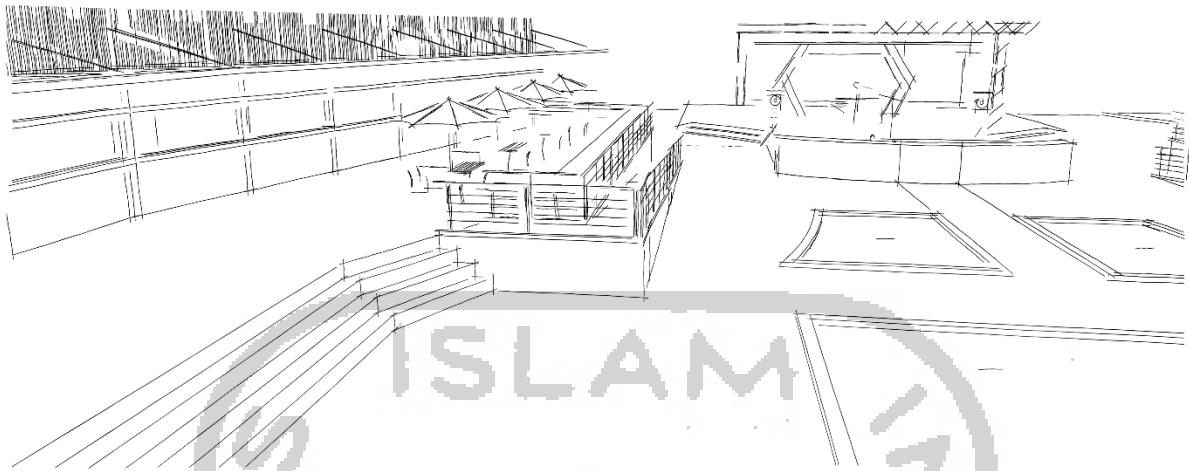
Gambar 4. 4 Denah Kios Kuliner

Sumber : Penulis, 2019

Bagian kios kuliner yang memiliki ukuran 9 m² yang menyesuaikan dari ukuran kios yang sebelumnya.

4.5 Rancangan Selubung Bangunan





Gambar 4. 5 Selubung Bangunan

Sumber : Penulis, 2019

Selubung bangunan didesain menggunakan bata merah lalu dplester yang dilengkapi bukaan pada setiap kios untuk memudahkan antara pembeli dan pedagang. Selain itu, juga dapat *shading* yang berbentuk persegi panjang menyesuaikan denah dengan adanya kaca sebagai pencahayaan alami atau *skylight*. *Shading* ini didesain untuk melindungi bukaan pada area untuk makan.

4.6 Rancangan Interior



Gambar 4. 6 Rancangan Interior

Sumber : Penulis, 2019

Rancangan interior pada *Tourism and Culinary Center* menggunakan kombinasi material-material yang alami dan mudah didapatkan seperti kayu, keramik, batu, kaca dan besi sehingga membentuk warna yang alami dan berkesan natural.

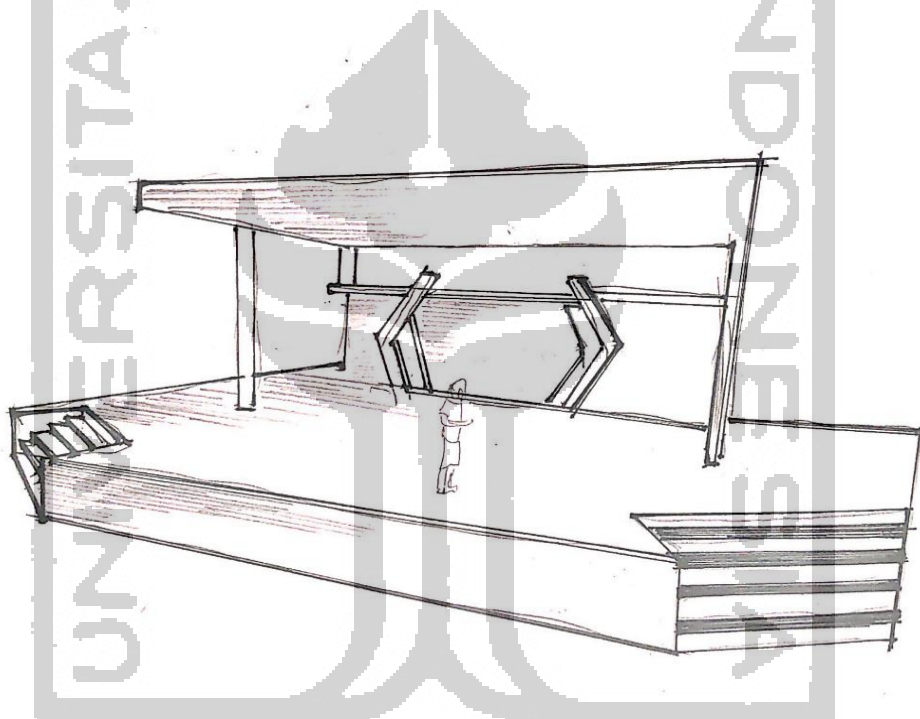
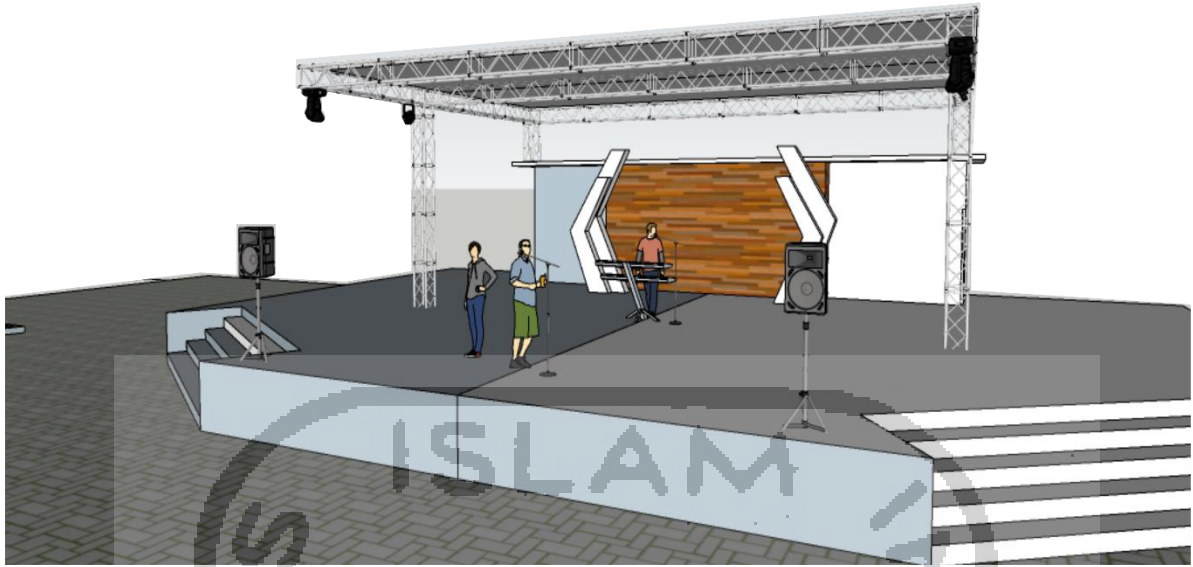
Penggunaan material kayu pada meja pemesanan setiap kios karena jenis rancangannya retail untuk disewakan dan tipikal sama semua. Sedangkan pada kaca *shading* sebagai *skylight* berkesan lebih modern pada bangunan.



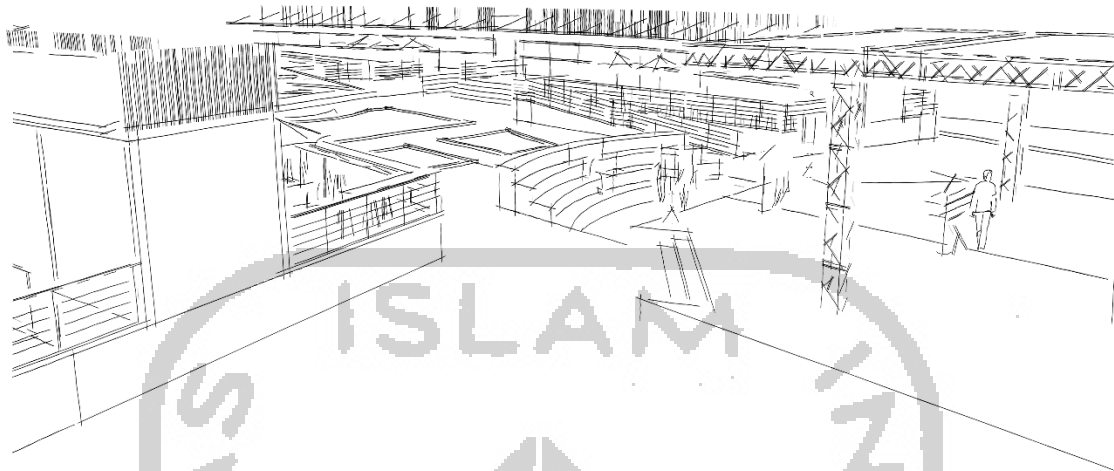
Gambar 4. 7 Suasana Interior Area Makan Terbuka di Jalur Koneksi Bangunan

Sumber : Penulis, 2019

Area pada konsep kuliner atau *foodcourt* berkonsep terkoneksi dengan jalur pejalan kaki sehingga pengunjung tetap bisa merasakan view ke arah *open space* didalam eksisting pada bangunan. Konsep area makan dirancang dengan suasana pinggir jalan melalui penataan layout tempat dengan adanya pembeda antara jalur sirkulasi dan kegiatan melalui ketinggian atau elevasi pada kios kuliner, area makan atau *foodcourt* dan area pertunjukan dengan material perkerasan sehingga pengunjung tetap dapat merasakan view pada lalu lalang pejalan kaki didalam bangunan serta menambah adanya view *area open space* atau ruang terbuka. Sehingga memudahkan pengunjung dan bisa menikmati makanan yang lebih santai.



UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

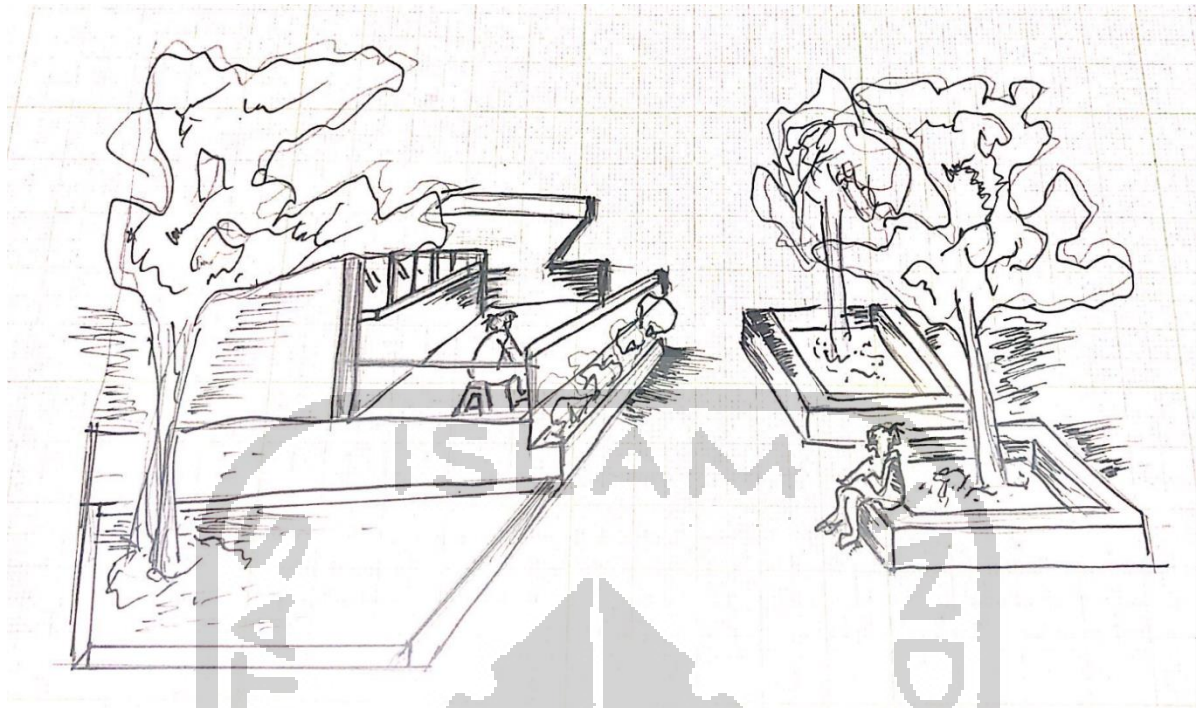


Gambar 4. 8 Suasana Amphitheater diluar Bangunan

Sumber : Penulis, 2019

Pada gambar suasana *amphitheater* atau area pertunjukan diluar bangunan view *amphitheater* sendiri yang mengarah ke arah ruang terbuka dan area makan. Menekankan pada konsep ruang publik kreatif sebagai wadah kegiatan dan pengembangan kreativitas masyarakat. Maka untuk meningkatkanya kreativitas publik diperlukan ruang publik yang mewadahi atau istilah lain mewujudkan ruang publik yang kreatif.



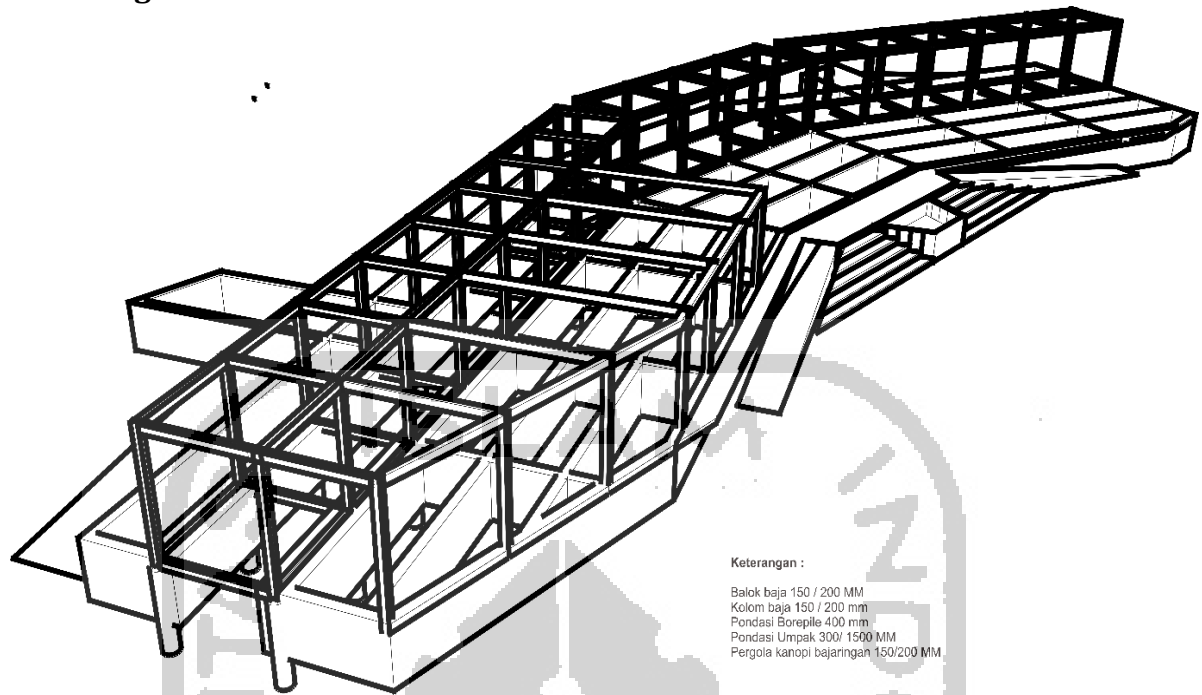


Gambar 4. 9 Suasana Ruang Terbuka

Sumber : Penulis, 2019

Rancangan jalur koneksi atau sirkulasi pada bangunan berkonsep terbuka untuk menjadi daya tarik utama pengunjung dengan melihat aktivitas antara area makan dan *amphitheater* yang disesuaikan dengan suasana maupun dari pengalaman aktivitas eksisting yang dilakukan diruang terbuka. Konsep *open space* atau ruang publik kreatif ini dirancang dengan pedestrian yang saling berkoneksi dan terintegrasi dengan bangunan, sehingga bisa menjadikan bangunan tidak terpisah dengan kondisi lingkungan. View lalu lalang pejalan kaki bisa menjadikan daya tarik pengunjung yang disesuaikan dengan suasana serta pengalaman kegiatan dilingkungan eksisting.

4.7 Rancangan Skematik Sistem Struktur



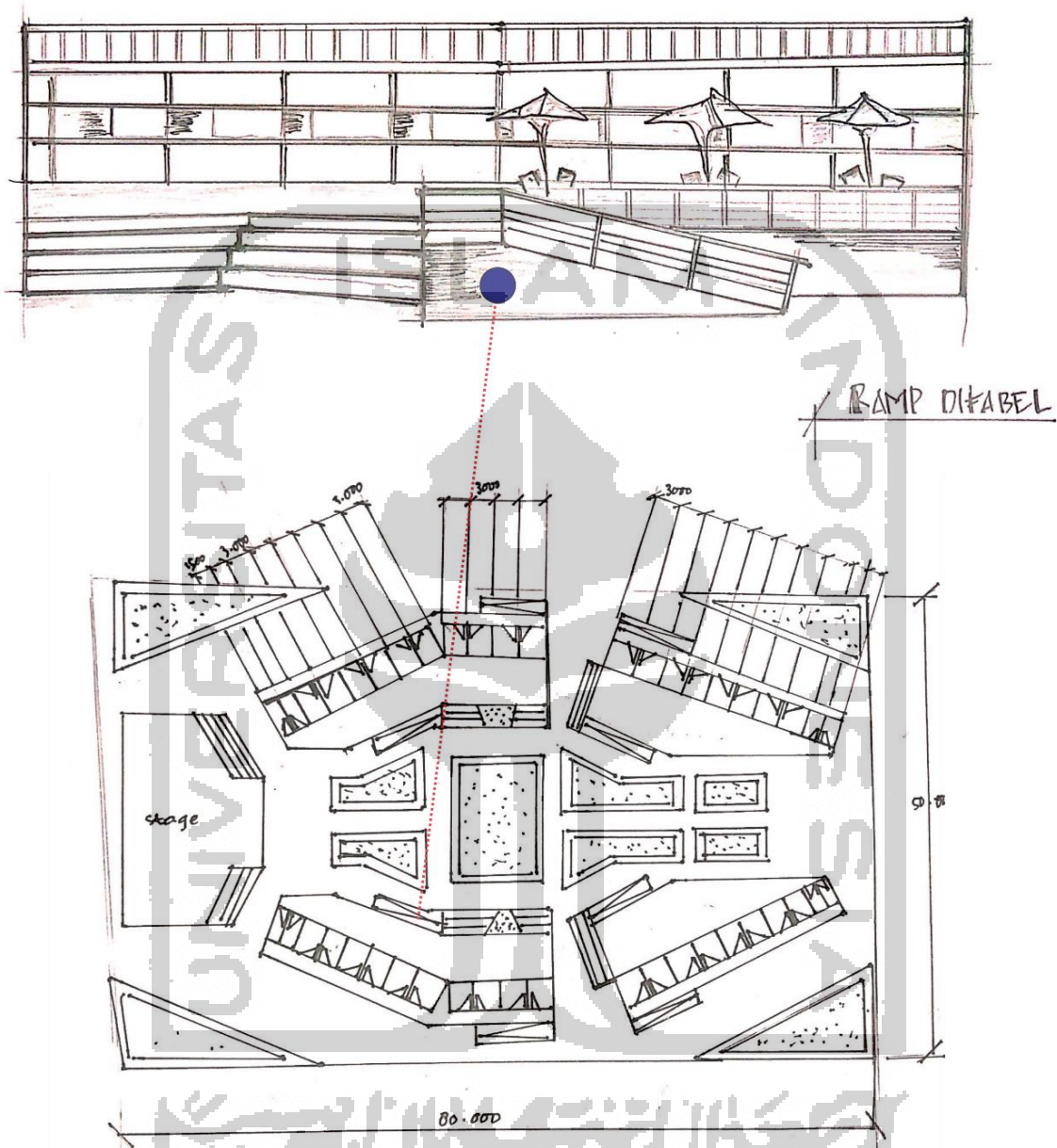
Gambar 4. 10 Aksonometri Struktur

Sumber : Penulis, 2019

Perancangan *Tourism and Culinary Center* menggunakan sistem struktur baja dan bajaringan pada pergola dengan menggunakan pola grid.

4.8 Rancangan Sistem Utilitas

4.8.1 Ramp

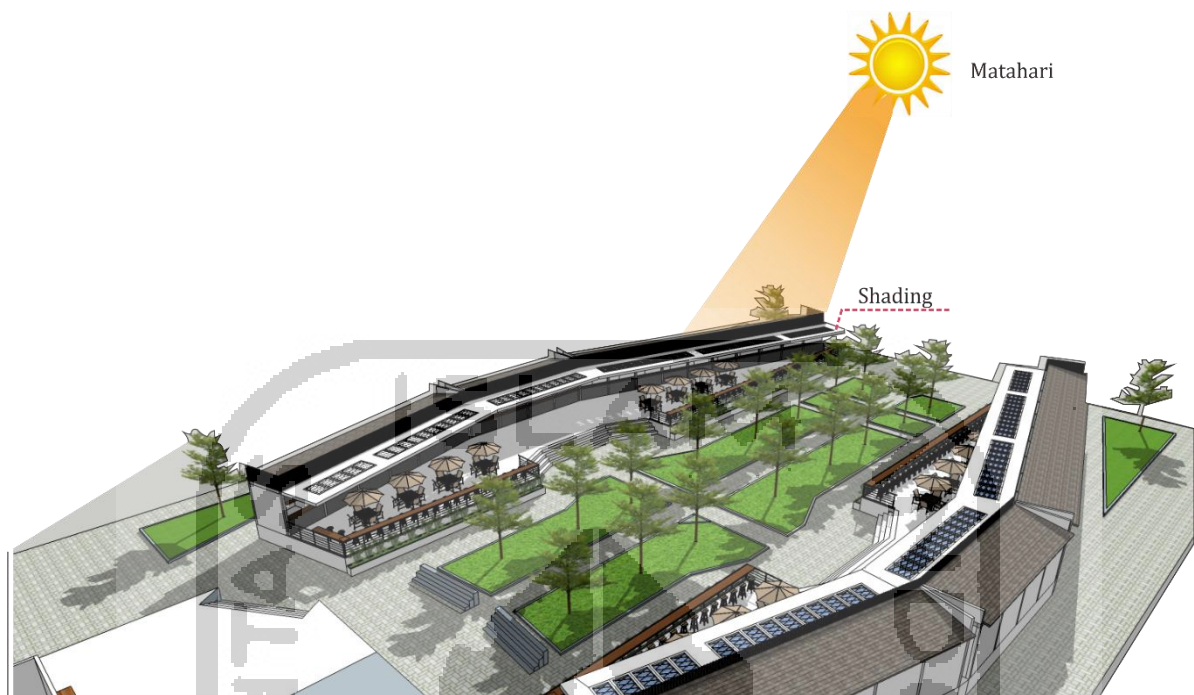


Gambar 4. 11 Rancangan Utilitas

Sumber : Penulis, 2019

Untuk mengakses pusat kuliner atau area *foodcourt*, dihubungkan dengan ramp yang memanjang mengikuti dari bentuk denah. Penggunaan ramp dipilih agar bangunan dapat diakses dari semua segi kalangan termasuk juga penyandang difable.

4.8.2 Pencahayaan Alami



Gambar 4. 12 Pencahayaan Alami

Sumber : Penulis, 2019

Cahaya matahari yang menembus ruang dan menerangi permukaan ruangan, memberikan pemandangan dari ruang dalam bangunan ke area luar bangunan, menciptakan hubungan visual, serta memberikan ventilasi alamiah dalam ruangan. Penggunaan jenis warna dapat mempengaruhi keoptimalan distribusi sebuah pencahayaan, baik pencahayaan yang bersumber pada alam, maupun pencahayaan yang bersumber pada alat buatan manusia.

4.8.3 Penghawaan Alami

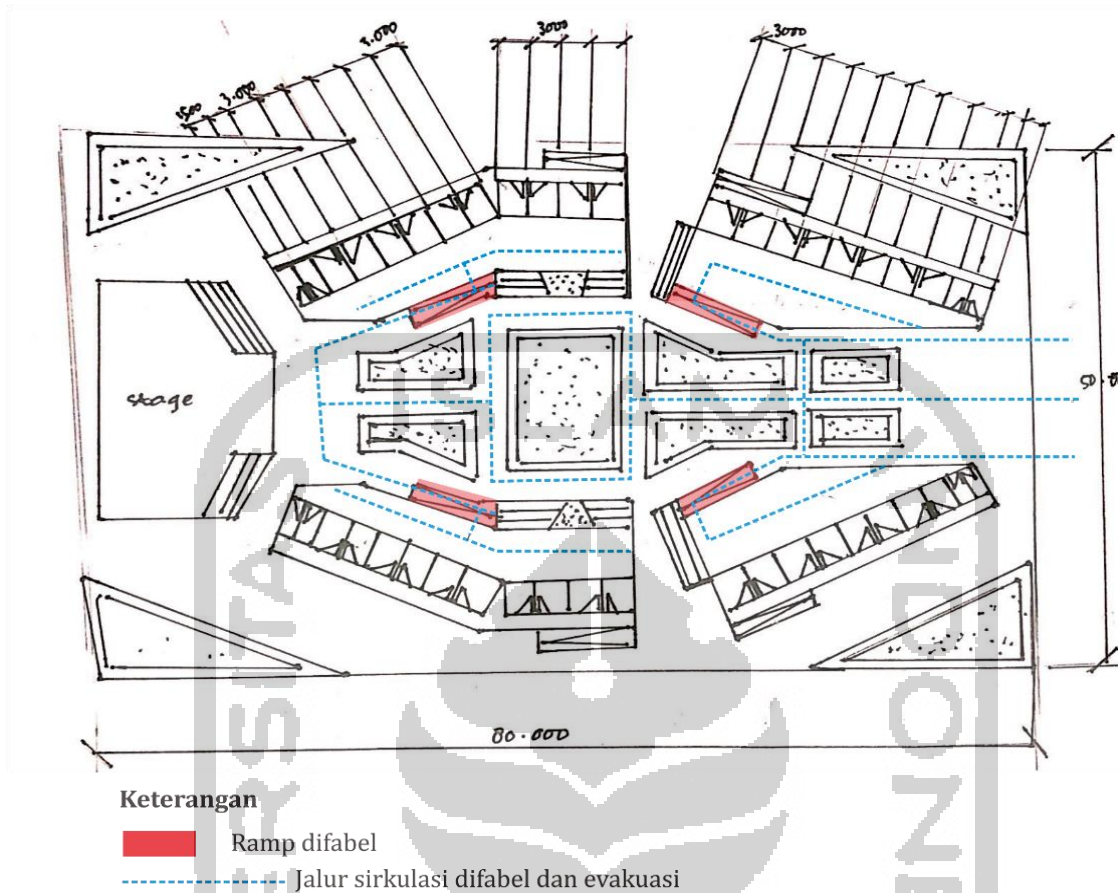


Gambar 4. 13 Penghawaan Alami

Sumber : Penulis, 2019

Dikarenakan pada site rancangan berada diarea kawasan taman kuliner, maka desain setiap massa tidak bersifat terbuka, dengan adanya desain yang seperti ini maka mudah sekali untuk mendapatkan pencahayaan dan penghawaan alami, sehingga dapat menghemat energi dengan memaksimalkan penghawaan dari kondisi eksisting didapatkan angin yang dominan bertiup dari arah timur ke barat.

4.10 Rancangan Skematik Akses Difable dan Keselamatan Bangunan

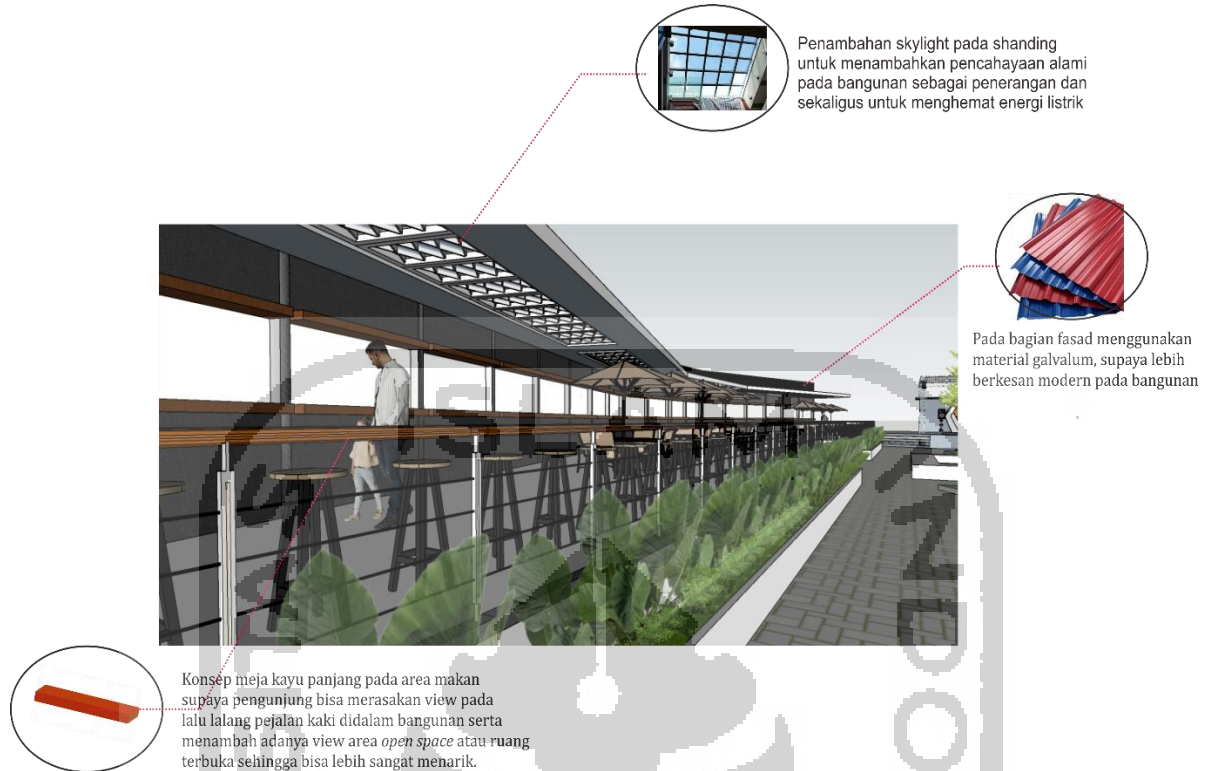


Gambar 4. 15 Rancangan Akses Difabel

Sumber : Penulis, 2019

Pada perancangan *Tourism and Culinary Park* khususnya area *foodcourt* penunjang disabilitas juga mudah untuk mengakses ke bagian kios kios kuliner lain untuk memilih semua jenis makanan karena tersedia ramp disisi tangga. Lalu untuk area terbuka juga mudah diakses pada jalur evakuasi karena tidak ada ketinggian elevasi pada area *open space*.

4.11 Detail Arsitektural



Gambar 4. 16 Detail Arsitektural

Sumber : Penulis, 2019

4.12 Uji Desain

Pada uji desain yang dilakukan untuk Bangunan Pusat Kuliner dan *Amphitheater* di Kawasan Taman Kuliner Condongcatur yaitu pada tahap konsep perancangan. Pada metode yang digunakan untuk uji desain dengan melakukan wawancara kepada aspek pengelola yang terkait di Kawasan Taman Kuliner Condongcatur terdiri :

1. Pengelola (Budiono)
2. Pedagang kuliner (Sri Wahyuni)
3. Pengunjung kawasan taman kuliner condongcatur (Ajis Ahmad)

4.12.1 Ujian Desain

Uji desain atau perancangan yang dilakukan dengan menjelaskan rancangan desain atau pekerjaan yang sedang dikerjakan dengan menunjukkan gambaran-gambaran lahan dan bangunan kawasan eksisting taman kuliner

condongcatur yang akan dirancang. Tahap awal proses wawancara menjelaskan terkait teori-teori tentang Ruang Publik Kreatif dengan penggabungan arsitektur *Sense Of Place* yang diterapkan pada lahan area kuliner dan *amphitheater*.

Penerapan pada teori ruang publik kreatif ini menerapkan teori tentang arsitektur *Sense Of Place* yaitu menciptakan bangunan yang terpisah dari lingkungannya melalui suasana dan pengalaman dilingkungan eksisting yang diterapkan langsung pada bangunan area pusat kuliner dan *amphitheater* sehingga bisa menjadikan arahan bangunan yang menarik atau tidak.

Setelah tahap penjelasan selesai yang mengenai teori tersebut, maka bisa dilanjutkan dengan memberikan gambaran-gambaran melalui gambaran skematik dan sketsa-sketsa konsep ruang publik kreatif yang diterapkan pada bangunan.

1. Hasil

Dari semua pihak mengatakan setuju dan menarik dengan diterapkannya menggunakan metode ruang publik kreatif dengan arsitektur *sense of place* yang menekankan suasana dan pengalaman lingkungan eksisting yang baru pada bangunan area *foodcourt* atau area makan yang semi terbuka disesuaikan dengan suasana kegiatan eksisting yang dilakukan diruang terbuka dengan memberikan

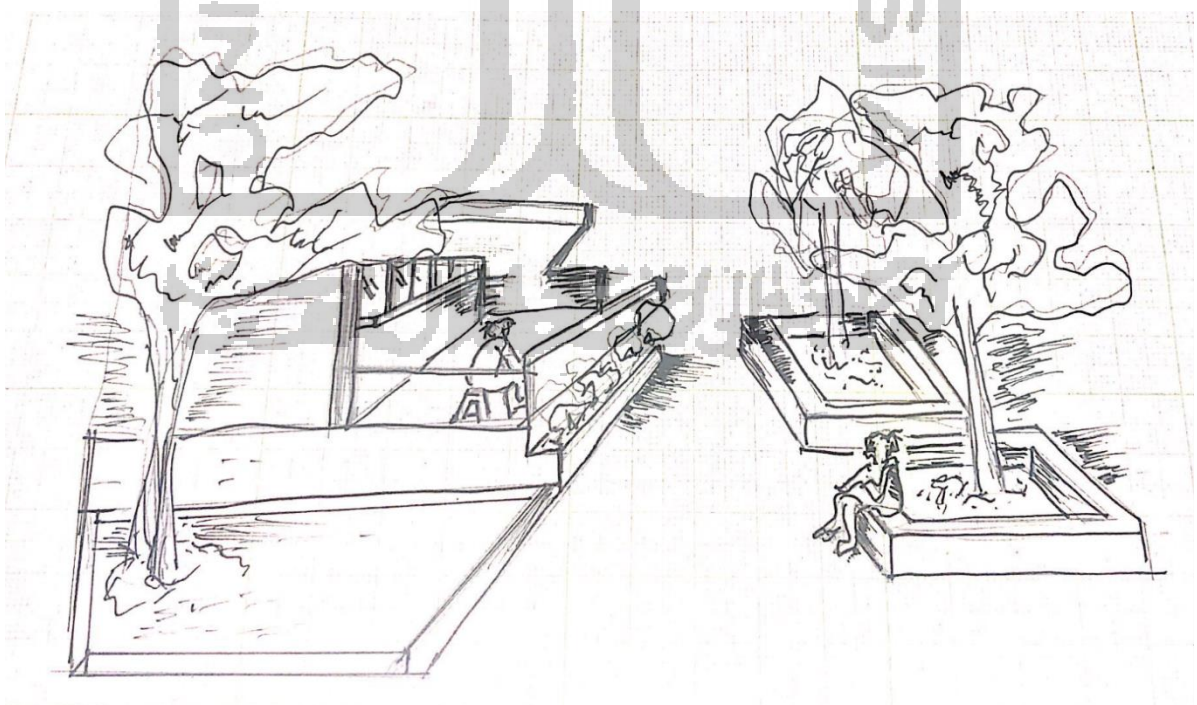
bangunan yang menarik. Selain itu juga pemilihan material dengan menggunakan material bangunan yang menyesuaikan pada bangunan kawasan eksisting yang ditransformasikan sesuai bentuk pada kawasan tersebut. Untuk interior bangunan khususnya *foodcourt* atau area makan konsep sirkulasi yang terkoneksi dengan jalur pedestrian atau ruang terbuka. Menjadikan bangunan yang menarik dengan membedakannya perbedaan elevasi pada area makan dan sirkulasi seperti ruang terbuka yang disesuaikan dengan kondisi kegiatan eksisting.

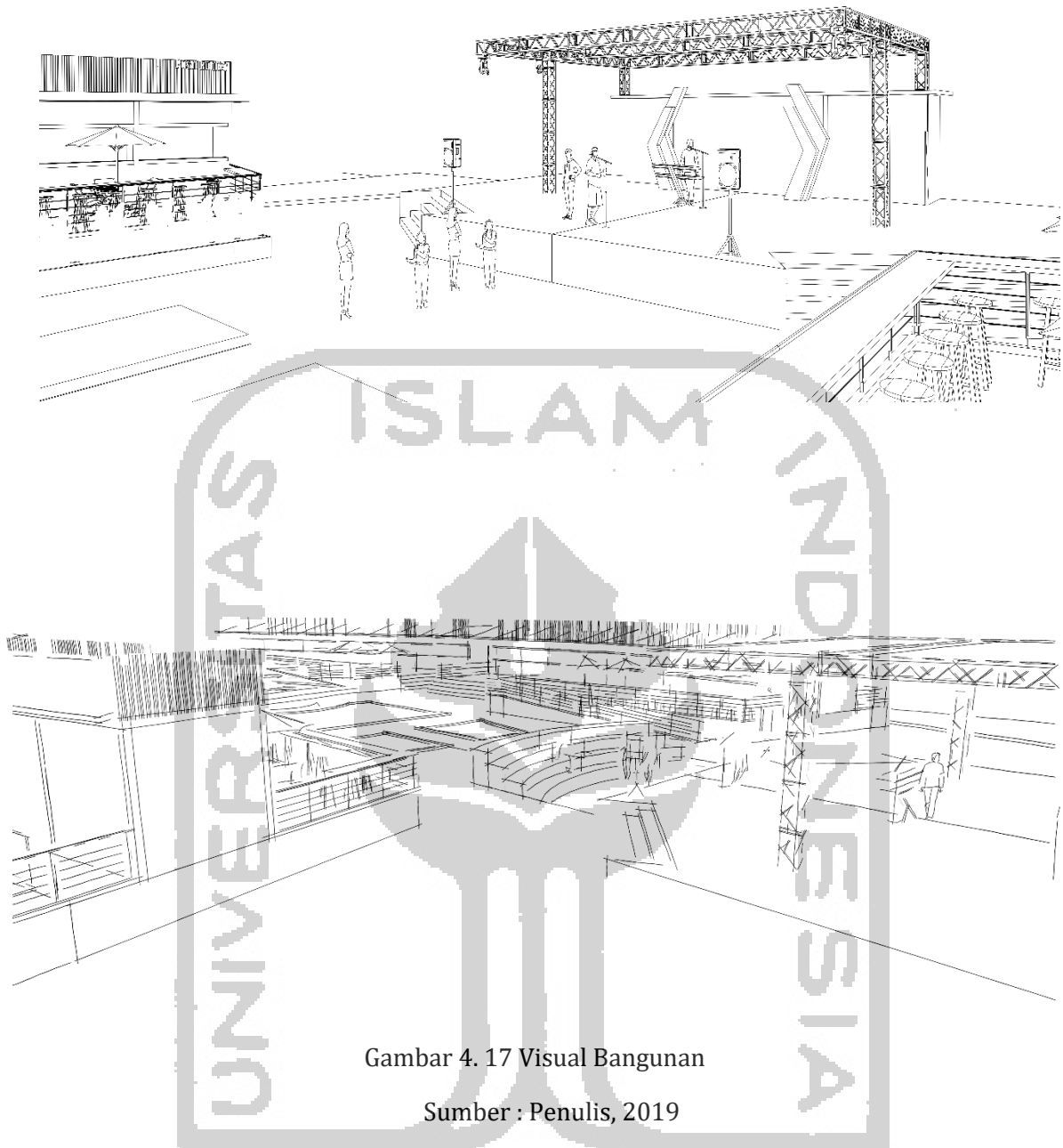
2. Kesimpulan

Hasil wawancara pada soal uji desain ini didapatkan bahwa pada pihak pengelola (Budiono) setuju apabila mempunyai wadah area makan atau kegiatan pusat kuliner dan *amphitheater* dengan melakukannya perubahan pada bangunan yang sebelumnya. Tetapi bisa menyesuaikan dengan kondisi

lingkungan eksisting untuk bisa meningkatkan nilai dari fungsional bangunan pada kawasan taman kuliner condongcatur dengan metode ruang publik kreatif. Serta para pedagang (Sri Wahyuni) menyatakan menarik pada sebuah rancangan yang akan dikembangkan dengan ruang publik kreatif yang menekankan pada suasana dan pengalaman yang baru baik dari eksterior bangunan maupun interior yang menjadi karakter baru sebagai daya tarik pada bangunan.

4.12.2 Visual Bangunan





Gambar 4. 17 Visual Bangunan

Sumber : Penulis, 2019