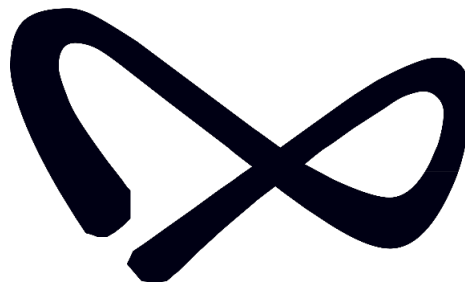


BAB 5

KONSEP PERANCANGAN

5.1 Konsep Dasar

Konsep *Infinity* merupakan konsep dengan *layout* menyerupai bentuk *infinity* yang memungkinkan berbagai program dalam tapak terkoneksi satu sama lain. Penggunaan *layout* ini juga menghasilkan alur sirkulasi yang *walkable* dengan *sequence* yang berbeda pada setiap segmen program. Sirkulasi dengan alur seperti ini juga memudahkan pengunjung apabila ingin menjangkau seluruh bagian Museum & Pusat Komunitas Komik (Natalia, 2019). Hal ini selaras dengan salah satu atribut kunci dari *Placemaking, Access & Linkages*.



Gambar 5. 1 Bentuk *Infinity*

Sumber: Google Images, 2022

Dalam perencanaan Museum dan Pusat Komunitas Komik ini menggunakan prinsip-prinsip keberhasilan *placemaking* yang diusung oleh PPS (2007) seperti:

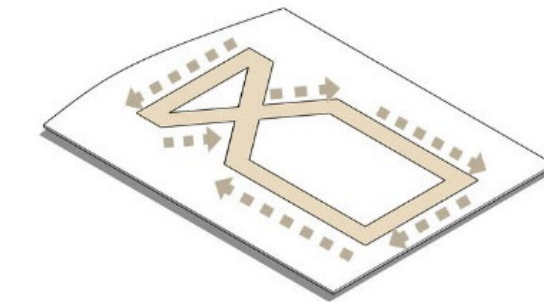
1. *Uses & Activities*, memiliki *user* utama pegiat komik dan komunitas komik. Terdapat fasilitas lain sehingga menjadi tempat yang inklusif.
2. *Comfort & Images*, memiliki aspek lingkungan yang bersih dan nyaman, serta citra kawasan Dago sebagai daerah wisata dan berkumpul (Dewiyanti, 2011).
3. *Sociability*, melalui penerapan desain yang ramah, interaktif, dan mengusung nilai *cultural & community* dengan tujuan membantu membangun jejaring bagi *placemaker* di dalamnya.

4. *Access & Linkages*, berlokasi pada jalan kolektor sekunder dengan aksesibilitas yang mudah dan bisa dijangkau berbagai kendaraan umum.

5.2 Rencana Tapak

Rencana tapak digubah melalui penerapan alur sirkulasi terlebih dahulu untuk menentukan titik dan skenario alur pengunjung. Sirkulasi direncanakan menyerupai bentuk *infinity* sehingga membawa pengunjung untuk berjalan dan menelusuri berbagai fasilitas yang ada.

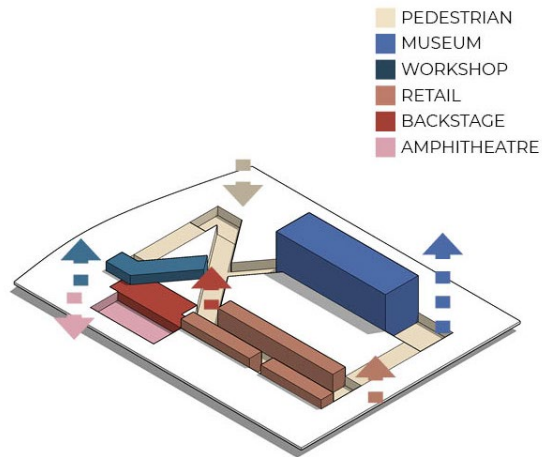
PEDESTRIAN



Gambar 5. 2 Gubahan Tapak 1

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022

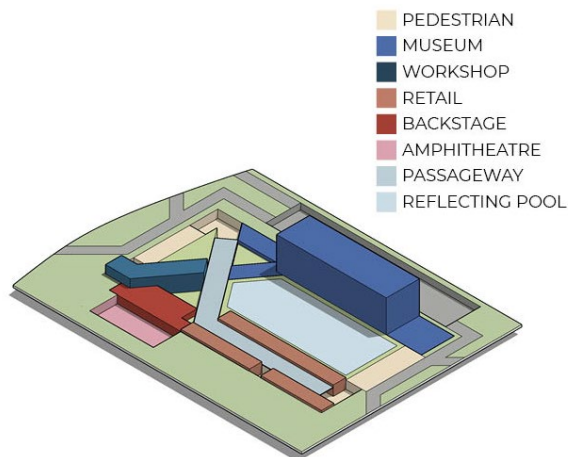
Setelah menerapkan alur sirkulasi, selanjutnya adalah menempatkan fungsi-fungsi sesuai dengan pemintakatan dan hirarki. Fungsi ditempatkan berurutan dan beberapa fungsi lainnya dibenamkan sehingga menghasilkan *sequence* yang menarik.



Gambar 5. 3 Gubahan Tapak 2

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022

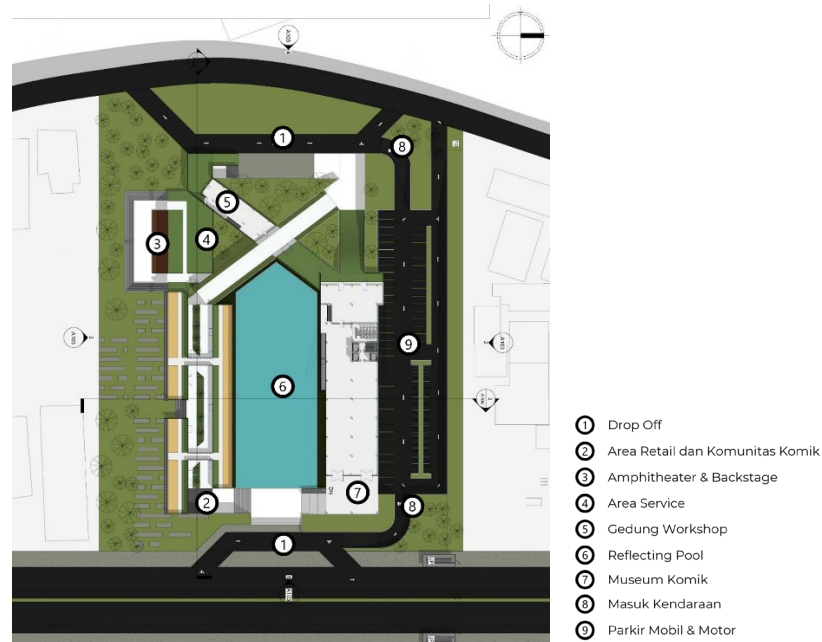
Selanjutnya, menambahkan area parkir, area hijau, dan *reflecting pool* yang berfungsi untuk memberikan *wow effect* dengan memantulkan bayangan bangunan utama. Selain itu, *reflecting pool* juga berfungsi sebagai *passive cooling* dan kolam resapan air hujan yang dapat digunakan sebagai air cadangan sebagai upaya mitigasi bencana kebakaran.



Gambar 5. 4 Gubahan Tapak 3

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022

Di bawah ini merupakan hasil akhir gubahan tapak yaitu rencana tapak.



Gambar 5. 5 Rencana Tapak

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022

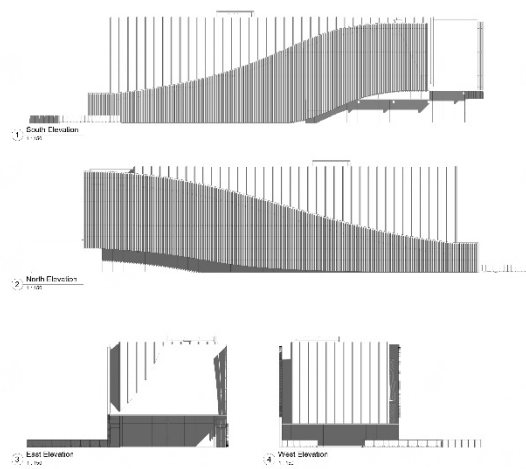
5.3 Bangunan

Dalam perancangan Museum dan Pusat Komunitas Komik ini terdapat 3 bangunan utama dengan fungsi sebagai museum, retail, serta *workshop & service*. Seluruh bangunan menggunakan modul struktur 6 m x 8 m dengan konstruksi beton. Dasar pemilihan modul struktur ini adalah besaran ruang yang mendekati kelipatan modul struktur 6 m x 8 m, sehingga lebih efisien dan efektif.

Material yang di-*highlight* pada ketiga bangunan ini adalah kaca dan kayu. Kaca digunakan untuk memberikan kesan modern, transparan, dan mengekspos aktivitas serta koleksi pada museum ini. Sedangkan kayu menggunakan *wood panel* composite yang digunakan sebagai kisi yang mengontrol intensitas cahaya yang masuk, sehingga bangunan tetap teduh, tidak silau, dan tidak panas.

5.3.1 Museum

Museum dirancang dengan massa utama berbentuk persegi panjang setinggi 17 m yang memanjang dari arah Timur ke Barat, sehingga sesuai dengan kondisi iklim tropis dan mengurangi intensitas panas dari sinar matahari yang masuk. Selanjutnya ditambahkan bentuk melengkung untuk menghaluskan bentuk dan juga berfungsi sebagai *ramp* bagi pengunjung.

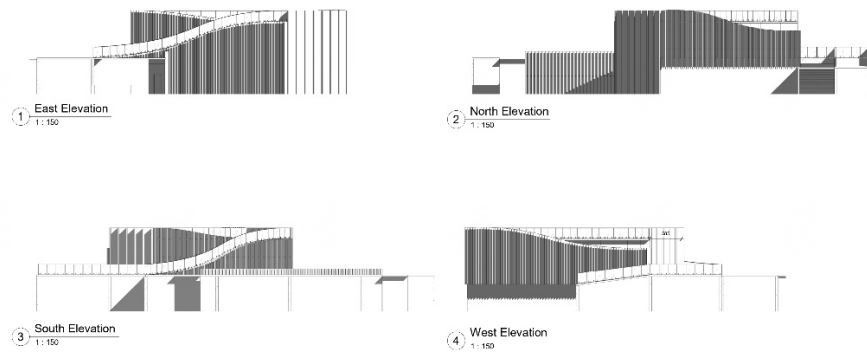


Gambar 5. 6 Tampak Gedung Museum

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022

5.3.2 Workshop & Service

Bangunan *workshop & service* memiliki bentuk massa utama dari gabungan persegi panjang dan segi enam. Bangunan *workshop* terdiri dari 2 lantai, dengan lantai 1 berfungsi sebagai ruang auditorium dan lantai 2 berfungsi sebagai ruang workshop. Selain itu, bangunan ini juga memiliki rooftop dengan akses ramp melengkung yang unik, sehingga memberikan experience bagi pengunjung seperti berjalan menaiki bukit.

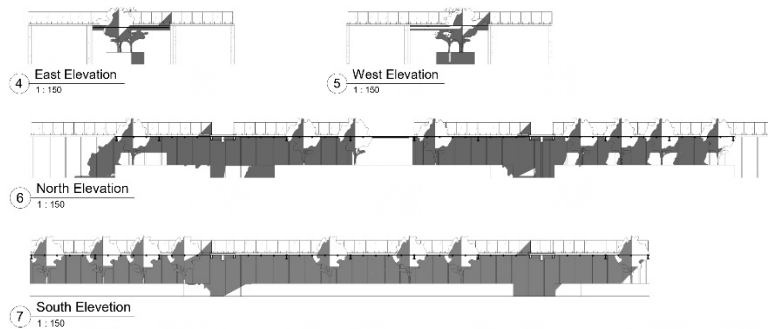


Gambar 5. 7 Tampak Gedung *Workshop & Service*

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022

5.3.3 Retail

Bangunan yang berfungsi pada area retail ini memiliki bentuk persegi panjang yang dibenamkan ke dalam tanah dan rooftop yang berfungsi sebagai area bersantai dan duduk bagi pengunjung, Pada area tengah terdapat koridor plaza yang didesain dengan nuansa gang di Jepang.



Gambar 5. 8 Tampak Gedung *Retail*

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022