

BAB V

KONSEP PERANCANGAN

5.1 Konsep Dasar

Konsep yang digunakan dalam perancangan Purwokerto *Creative and Community Center* yaitu menggunakan tiga konsep dari Placemaking yang digunakan adalah Budaya, Kreativitas, dan Makna. Ketiganya memiliki arti yaitu:

- a. **Budaya**
Adanya hubungan antar ruang yang memanfaatkan tradisi yang berada di daerah dari tapak yang dipilih, representasi dari ini adalah melalui jenis – jenis ruang atau fasilitas yang berada di Purwokerto *Creative and Community Center* yang membawa seni pertunjukan dan musik Banyumasan sebagai ciri khas dari perancangan ini.
- b. **Kreativitas**
Menciptakan ruang kreatif bagi komunitas dan masyarakat di sekitar guna untuk meningkatkan ekonomi daerah melalui fasilitas tenant subsektor industri kreatif Banyumas serta komunitas-komunitas yang dapat dinikmati oleh masyarakat luas.
- c. **Makna**
Representasi dari bentuk ruang dalam dan ruang luar dimana membawa bentuk dari Tugu Teratai Menara Pandang, Sungai Serayu, dan Tari Lengger yang dimana ketiganya merupakan sebuah identitas dari Kabupaten Banyumas. Sehingga penggunaannya dapat merasakan sebuah koneksi antara bangunan dan ciri khas daerah itu sendiri (Satya et al., 2022).

Selain itu konsep ini merupakan adaptasi dari perubahan bentuk suatu ruang kreatif publik pada masa lampau dengan masa sekarang. Dimana pada masa lampau bentuk ruang kreatif publik terwujudkan dengan sebuah fasilitas olahraga untuk komunitas – komunitas seperti GOR. Seperti yang diketahui fungsi Gelanggang Olahraga (GOR) merupakan salah satu bentuk wadah bagi beberapa komunitas, dikarenakan biasanya bangunan ini merupakan bangunan multifungsi. Perwujudan pada konsep perancangan kali ini adalah mengadaptasi dari beberapa fasilitas yang sudah ada pada ruang kreatif public sebelumnya dan mengimplemenatasikan menjadi sebuah fasilitas yang lebih modern dengan disesuaikan desain bangunan dan tata letak tapak bangunan, namun fasilitas – fasilitas masih tetap terasa seperti pada tipe ruang kreatif public yang sebelumnya.

5.2 Rencana Tapak

A. Pencapaian

- a. Main entrance berada di sebelah selatan sehingga saat masuk lokasi dapat langsung ke ruang – ruang kreatif yang tersedia sehingga secara tidak langsung akan menghadap view utama
- b. Area parkir disesuaikan dengan kegiatan dalam site dan sesuai letak tata massa.
- c. Peletakkan tata vegetasi dibuat selaras dengan vegetasi sekitar dan dapat mendukung suasana sekitar
- d. Orientasi diutamakan kearah jalan utama sehingga mendapatkan view yang bagus
- e. Perlakuan khusus untuk meredam kebisingan dengan penggunaan elemen lunak seperti vegetasi dibagian barat tapak yang merupakan sumber kebisingan.
- f. View akan diarahkan ke barat menghadap Jalan Bung Karno sehingga akan mendapatkan view utama yaitu Menara Pandang Teratai dan Gunung Slamet

B. Sirkulasi

Letak massa utama yaitu zona komunitas dan kreatif terletak memusat di area tapak memunjukkan bahwa dua massa tersebut menjadi fungsi utama di perancangan ini dan memiliki sirkulasi masuk dan keluar secara berbeda sehingga alur kendaraan dan maupun pejalan kaki lebih teratur.



Gambar 5.20 Sirkulasi Tapak Perancangan

(Sumber: Analisis Pribadi, 2023)

C. Parkir

Area parkir berada pada sem basement agar dapat memaksimalkan fungsi ruang luar untuk aktivitas penggunaannya.

D. Elemen Eksterior

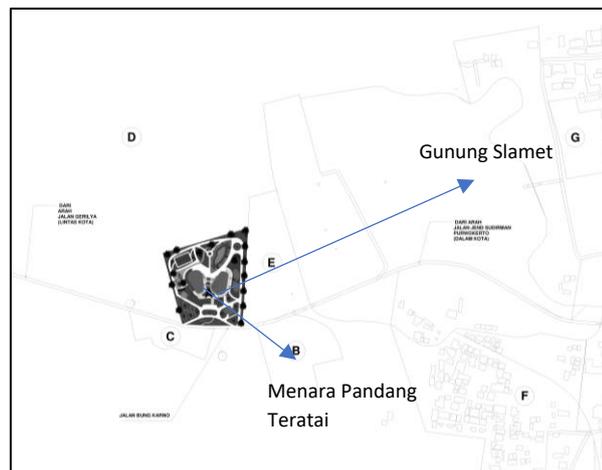
Penataan vegetasi pelindung dan tanaman hias sebagai pengisi tempat pertunjukan, area taman, dan jogging track dan kafe serta penataan pohon palm pada sirkulasi utama sebagai pengarah pengguna pada bangunan utama.

- a. Penggunaan elemen alam
 1. Pohon sebagai representasi ruang luar terhadap Gunung Slamet yang menjadi salah satu identitas Kabupaten Banyumas.
 2. Air mempunyai makna dari adanya Sungai Serayu yang digunakan untuk kehidupan masyarakat Kabupaten Banyumas.
- b. Penggunaan elemen buatan

Penggunaan ramp di setiap akses penghubung bangunan menjadi perhatian dalam rancangan ini. Fasilitas trotoar yang ramah untuk pejalan kaki agar dapat memfasilitasi seluruh anggota keluarga dari berbagai umur, dari anak-anak hingga lansia. Menjadikan fasilitas pedestrian yang ramah merupakan hal yang harus dan penting untuk keamanan seluruh keluarga (Natalia & Rohmawati, 2019). Penggunaan lampu taman dan penerangan untuk memberikan keindahan pada site sehingga pengguna merasa nyaman, serta penggunaan pilar/menara sebagai elemen pengarah.

E. View

View tapak langsung menghadap Menara Padang Teratai dan Gunung Slamet dan garis imajiner yang mengarah ke ruang sekitar sehingga pengunjung dapat menikmati area luar tapak dengan baik.

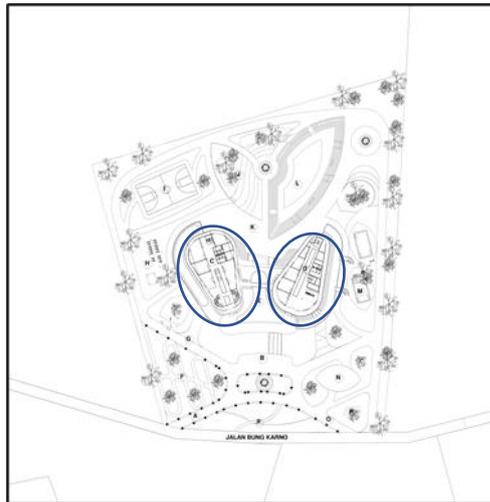


Gambar 5.21 View Tapak

(Sumber: Analisis Pribadi, 2023)

F. Hierarki

Tingkat hierarki paling tinggi berada pada massa zona komunitas dan kreatif, dimana aktifitas-aktifitas komunitas dan pelaku industri kreatif berada di dua massa bangunan tersebut.



Gambar 5.22 Hierarki Tapak Perancangan

(Sumber: Analisis Pribadi, 2023)

G. Zonasi

Konsep memusat dan representasi makna dari Gunung Slamet dan Sungai Serayu menjadi bentuk zonasi pada perancangan ini, dimana massa utama berada di pusat tapak yang dikelilingi dengan elemen vegetasi dan air. Serta fasilitas pendukung seperti kafe, *merchandise shop*, sewa sepeda, lapangan, *amphitheater*, dan taman yang berada di sekeliling bangunan utama yang berfungsi sebagai fasilitas untuk menarik pengunjung.

5.3 Bangunan

A. Bentuk Gubahan Massa

Konsep bentuk gubahan massa merujuk pada kontekstual yaitu bentuk tugu Menara Pandang Teratai, dimana bangunan tersebut merupakan ciri khas dari kawasan Kota Baru Purwokerto yang berada di Jalan Bung Karno. Konsep tersebut merupakan penjabaran dari prinsip “Makna” dalam tema Placeamking yang digunakan.



Gambar 5.23 Konsep Bentuk Gubahan Massa Bangunan

(Sumber: Dokumen Pribadi, 2023)

B. Tatanan massa

Massa bangunan bersifat majemuk, dan pola penataan massa yang digunakan adalah memusat, dimana massa bangunan utama menjadi pusat dari tapak tersebut dan menjadi acuan atau titik garis-garis imajiner perancangan. Dan bentuk ruang luar merupakan representasi “Makna” dari Gunung Slamet dan Sungai Serayu. Dimana diantara massa bangunan utama terdapat kolam sebagai elemen air yang merujuk pada Sungai Serayu dan disekeliling bangunan terdapat pohon sebagai elemen tumbuhan merujuk pada Gunung Slamet.

C. Fasad bangunan

Fasad bangunan menggunakan secondary skin yang digunakan untuk mengurangi intensitas udara panas yang masuk ke dalam ruangan dan memiliki bentuk gelombang atau dinamis yang merupakan representasi dari makna Sungai Serayu.



Gambar 5.24 Fasad Bangunan

(Sumber: Dokumen Pribadi, 2023)

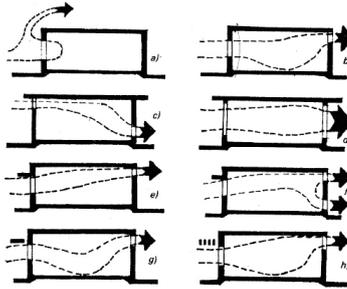
D. Utilitas

Menurut (Arsitektur et al., 2021) Optimalisasi dalam penggunaan energi merupakan salah satu kebutuhan performa pada bangunan, yang akan mempengaruhi pengembangan desain sehingga terbentuk susunan ruang dengan pertimbangan optimasi pemakaian energi.

1. Sistem Penghawaan

Penghawaan yang diaplikasikan dalam Purwokerto *Creative and Community Center* ini dibagi 2 jenis sistem, meliputi:

- a. Penghawaan secara alami, dengan menerapkan ventilasi silang dan penggunaan banyak bukaan dengan penempatan yang strategis.



Gambar 5.25 Acuan Penghawaan

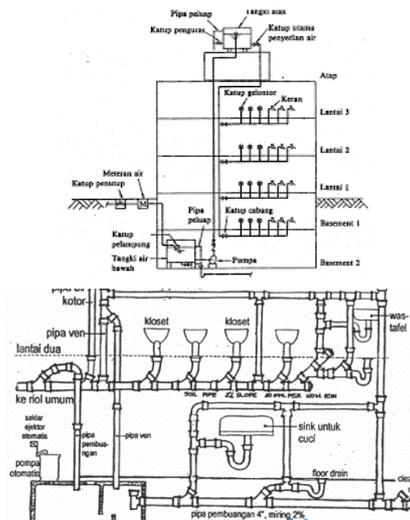
(Sumber: Mangunwijaya, 1988)

- b. Sistem penghawaan buatan, menggunakan *Air Conditioner (AC)* dan *exhaust fan*.

2. Sistem Air Bersih dan Kotor

Sistem air bersih yang akan diterapkan adalah menggunakan PAM dan sumur dalam dengan tambahan *ground tank*. Sedangkan sistem air kotor sebagai berikut:

- a. Air buangan bertekanan, air kotor berasal dari WC dibuang melalui pipa-pipa yang melewati shaft, dan ditampung didalam tangki. Kemudian adanya proses penyaringan, endapan air kotor nantinya akan disalurkan ke dalam tangka/ sumur resapan.
- b. Air kotor gravitasi, air kotor dari WC yang kemudian dialirkan ke shaft melalui pipa-pipa, yang selanjutnya akan dilairkan lagi menuju sumur resapan sebelum disalurkan ke septiktank.
- c. Air hujan, akan dibuang melalui talang air ke bak kontrol dan dialirkan lagi ke saluran air kotor kota.



Gambar 5.26 Sistem Air Bersih dan Kotor

(Sumber: Morimura dan Noerbambang, 1986)

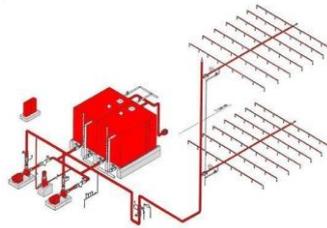
3. Sistem Pembuangan Sampah

Sistem *carry out*, dimana sampah akan dikumpulkan dan dimasukkan kedalam keranjang lebih dahulu, kemudian diangkut menggunakan kereta dorong untuk mengambil bak container sampah yang kemudian akan dibuang menuju tempat pembuangan akhir sampah kota.

4. Sistem Keamanan

a. Sprinkler

Penggunaannya mencakup radius 25m² setiap unitnya sebagai antisipasi dari bahaya terjadinya kebakaran.



Gambar 5. 27 Sistem Sprinkler

(Sumber: Internet)