PUSAT KOMUNITAS DI KAWASAN BACIRO DENGAN PENDEKATAN KONSEP INFILL DESAIN

COMMUNITY CENTER IN THE AREA OF BACIRO WITH INFILL DESIGN CONCEPT APPROACHES

PROYEK AKHIR SARJANA

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Arsitektur

Disusun Oleh :
Muhammad Ady Wicaksana
11512082

Dosen Pembimbing :
Ir. Supriyanta, M.Si.

JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
YOGYAKARTA

2017

LEMBAR PENGESAHAN

Proyek Akhir Sarjana yang berjudul:
Bachelor Final Project entitled:

Pusat Komunitas DiKawasan Baciro Dengan Pendekatan Konsep Infill Desain

Oleh / *By:*
Nama Lengkap Mahasiswa : **Muhammad Ady Wicaksana**
Students' Full Name
Nomor Mahasiswa : **11512082**
Student Identification Number

Telah diuji dan disetujui pada:
Has been evaluated and agreed on:

Yogyakarta, tanggal:
Yogyakarta, date:

Pembimbing: *Supervisor:*	Ir.Supriyanta, M.Si.	(Tanda Tangan)
Penguji: *Jury:*	Wiryono Rahardjo Ir. M.Arch. Ph.D	(Tanda Tangan)

Diketahui oleh:
Acknowledged by:

Ketua Jurusan Arsitektur: *Head of Department :*	Noor Cholis Idham ST., M.Arch., Ph. D	(Tanda Tangan)

CATATAN DOSEN PEMBIMBING

Berikut adalah penilaian buku laporan akhir Proyek Akhir Sarjana :

Nama Mahasiswa : Muhammad Ady Wicaksana

Nomor Mahasiswa : 11512082

Judul Proyek Akhir Sarjana : Pusat komunitas Olahraga BACIRO DENGAN PENDEKATAN KONSEP INFILL DESAIN

Kualitas Buku Laporan Akhir PAS ~~: Kurang, Sedang, Baik, Baik Sekali~~ *

Sehingga ~~Direkomendasikan~~ / **Tidak Direkomendasikan** * untuk menjadi acuan produk Proyek Akhir Sarjana.

***) Mohon dilingkari**

Yogyakarta, 24 Januari 2017

Dosen Pembimbing

Ir.Supriyanta, M.Si.

ii

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya menyatakan bahwa seluruh bagian karya ini adalah karya sendiri kecuali karya yang disebut referensinya dan tidak ada bantuan dari pihak lain baik seluruhnya ataupun sebagian dalam proses pembuatannya. Saya juga menyatakan tidak ada konflik hak kepemilikan intelektual atas karya ini dan menyerahkan kepada Jurusan Arsitektur Universitas Islam Indonesia untuk digunakan bagi kepentingan pendidikan dan publikasi.

Yogyakarta, 24 Januari 2017

Muhammad Ady Wicaksana

iii

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb.

Alhamdulillahirabbil'aalamiin, puji syukur kita panjatkan kehadirat Allah SWT. yang telah melimpahkan rahmat, hidayah dan inayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi berjudul "Pusat Komunitas Dikawasan Baciro Dengan Pendekatan Konsep Infill Desain " dengan baik.

Penulis sadar bahwa selesainya skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Noor CholisIdham, ST., M.Arch. PhD selaku ketua Jurusan Arsitektur Universitas Islam Indonesia sekaligus dosen pembimbing akademik
2. Ir. Supriyanta, M.Si. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan dukungan, perhatian, kesabaran, arahan serta bimbinganya kepada penulis;
3. Muhammad Iftironi, Ir., MLA. selaku dosen penguji;
4. Wiryono Rahardjo Ir. M.Arch. Ph.D. selaku dosen penguji;
5. Bapak, Ibu, dan Kakak atas semua doa, dukungan dan motivasi;
6. Para staf Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan yang telah memberikan bantuan selama proses proyek akhir sarjana akhir ini berlangsung.
7. Para teman dan sahabat Arga D, Bintang S, Taufik R, Bondan I, Ayu P, Citra F, Rizky A, Afni A, Nadya M, Medina, yang telah membantu dan memberikan inspirasi kepada penulis.
8. Kepada semua teman-teman FTSP Arsitektur UII 2011 yang tidak bisa disebutkan satu persatu,

Penulis menyadari bahwa laporan ini tak lepas dari kesalahan dan kekurangan. Penulis berharap agar laporan ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Yogyakarta, 24 Januari 2017
Muhammad Ady Wicaksana
11512082

ABSTRAK

Buku ini berisi laporan perancangan dengan judul Pusat Komunitas dikawasan Baciro Dengan Pendekatan Konsep Infill Desain. Hal yang melatar belakangi perancangan ini adalah kurangnya fasilitas umum dikawasan baciro yang menyebabkan maraknya vandalisme atau perusakan sarana umum dan juga dimana kawasan baciro adalah kawasan yang masih terkenal dengan arsitektur indisnya.

Perancangan ini terfokus pada permasalahan bagaimana meracang pusat komunitas di kawasan Baciro, tanpa mengurangi nilai hirstoris kawasan tersebut. Tujuan perancang adalah Merancang pusat komunitas dikawasan baciro untuk tetap mempertahankan nilai historis pada kawasan tersebut, sehingga diharapkan kebutuhan ruang publik dan mempertahankan isu bangunan cagar budaya dapat terselesaikan dengan menerapkan metode infill desain pada bangunan.

Kata kunci: Komunitas, Infill, Baciro

ABSTRACT

The book contains reports of design with the title Community Center come within the concept of Infill Baciro approach to design. Things behind this design is based on the lack of public facilities come within baciro which led to rampant vandalism or destruction of public facilities and also where the area of the district is still baciro renowned architecture indishe.

The design is focused on the problem of how to Design Community Centre in the area of Baciro, without reducing the value of hirstoris. The aim of the designer is to design the lowliest baciro Community Center to preserve the historical value in the area, so expect the needs of public spaces and maintain buildings of cultural heritage issues can be resolved by applying Concept infill design in buildings.

Key words: community, Infill, Baciro

DAFTAR ISI

Halaman Judul i
Catatan Dosen Pembimbing ii
Pernyataan Keaslian Karya iii
Kata Pengantar iv
Abstrak v
Daftar Isi vii
Daftar Gambar ix
Dafttar Tabel xii
BAGIAN 1 Pendahuluan 1
1.1 Pengertian Dan Batasan Judul 1
1.2 Latar Belakang Persoalan Perancangan 2
1.3 Pernyataan Persoalna Perancangan dan Batasannya 6
1.4 Metoda Pemecahana Persoalan Dan Perancangan 7
1.5 Prediksi Pemecahan Persoalan Persoalan (*Design-Hypothesis)* 8
1.6 Peta Pemecahan Persoalan 10
1.7 Keaslian Penulis 12
BAGIAN 2 Penelusuran Persoalan Perancangan dan Pemecahanya 14
2.1 Narasi Konteks Lokasi, Site, dan Arsitektur 14
2.2 Pedoman Tata Massa Bangunan 19
2.3 Data Ukuran Lahan dan Bangunan 20
2.4 Data Klien dan Pengguna 21
2.5 Kajian Tema Perancangan 22
2.5.1 Kajian Komunitas……22
2.5.2 Kasjian Heritage……..31
2.5.3 Kajian Arsitektur Indis……35
2.5.4 Kajian Infill Desain……37
2.5.5 Kajian Bentuk dan Pola Ruang……...43
2.5.6 Kajian Tipologi Bangunan……..48
2.6 Kajian dan Konsep Fungsi Bangunan Yang Diajukan 52

2.7 Kajian dan Konsep Figuratif Rancangan (Penemuan Bentuk dan Ruang).....69
BAGIAN 3 Hasil Rancangan Dan Pembuktiannya.....74
3.1. Narasi dan Ilustrasi Skematik Hasil Rancangan…….74
3.1.1 Rancangan Skematik Kawasan Tapak……...74
3.1.2 Rancangan Skematik Bangunan……75
3.1.3 Rancangan Skematik Selubung Bangunan……79
3.1.4 Rancangan Skematik Sistem Sistem Struktur……....80
3.1.5 Rancangan Skematik……..81
3.1.6 Rancangan Skematik Sistem Akses Diffabel dan Keselematn Bangunan……82
3.2. Hasil Pembuktian Atau Evaluasi Rancangan Berbasis Metode Yang Relevan……83
BAGIAN 4 Deskripsi Hasil Rancangan……...85
4.1. Property Size, KDB, KLB……...85
4.2. Rancangan Kawasan Tapak…….88
4.3. Rancangan Bangunan……..89
4.4. Rancangan Selubung Bangunan……..91
4.5. Rancangan Interiro Bangunan…….92
4.6. Rancangan Sistem Struktur…….92
4.7. Rancangan Sistem Utilitas……...93
4.8. Rancangan Sistem Akses Diffabel dan KEselamatan Bangunan ……94
BAGIAN 5 Evaluasi Rancangan……..96
5.1. Kesimpulan Review Evaluasi Pembimbing dan Penguji…….96
5.1.1 .... Kesimpulan Evaluasi Persoalan Perancangan…….96
5.1.2 .... Kesimpulan Evaluasi Fungsi dan Pola Ruang…….97
5.1.3 .... Kesimpulan Evaluasi Utilitas (Sanitasi Air Hujan)…….99
DAFTAR PUSTAKA…….101

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Peta Lokasi Kecamatan Gondokusuman

Gambar 1.2. Tabel Jumlah Penduduk Gondokusuman

Gambar 1.3. Rumah dikawasan Baciro

Gambar 1.4. Lokasi Perancangan

Gambar 1.5. Vandalisme di Kawasan Baciro

Gambar 1.6. Kombinasi arsitektur indis dan modern

Gambar 1.7. Peta Persoalan

Gambar 1.8. Kerangka Berfikir

Gambar 2.1. Lokasi Kawasan Baciro

Gambar 2.2. Peta tata guna lahan

Gambar 2.3. Sirkulasi

Gambar 2.4. Karakteristik Blok Baciro

Gambar 2.5. Karakteristik Perumahan indis kawasan Baciro

Gambar 2.6. Site

Gambar 2.7. Bermain SkateBoard di Mandala Krida

Gambar 2.8. Skatepark Wellington

Gambar 2.9. Jenis Landasan Skatepark

Gambar 2.10. Amphiteater pasar ngasem

Gambar 2.11. Panggung tapak kuda

Gambar 2.12. Panggung Arena U

Gambar 2.13. Panggung Arena bujur sangkar dan lingkaran

Gambar 2.14. Bermain Basket

Gambar 2.15. Lapangan Basket

Gambar 2.16. Street Art dikawasan baciro

Gambar 2.17. Gaya arsitektur indis empire

Gambar 2.18. Gaya arsitektur indis transisi

Gambar 2.19. Gaya arsitektur Indis Modern

Gambar 2.20. Macam Bentuk Gevel

Gambar 2.21. Macam Bentuk Penutup Atap
Gambar 2.22. Detail Bentuk arsitektur belanda
Gambar 2.23. Skema Yale University Art Gallery
Gambar 2.24. Maison Carre and The Carre d' Art
Gambar 2.25. Louvre Pyramid, Palais du Louvre
Gambar 2.26. Pola Terpusat.
Gambar 2.27. Pola Liner
Gambar 2.28. Pola Radial
Gambar 2.29. Pola Terpusat
Gambar 2.30. Pola Grid
Gambar 2.31. Alur Kegiatan Pengelola pusat komunitas
Gambar 2.32. Alur Kegiatan Pengunjung pusat komunitas
Gambar 2.33. Alur Kegiatan Pengunjung pusat komunitas
Gambar 2.34. Analisis Matahari
Gambar 2.35. Analisis Kebisisngan
Gambar 2.36. Analisis Arah Angin
Gambar 2.36. Analisis Akses
Gambar 2.37. Analisis Sirkulasi Kendaraan
Gambar 2.38. Analisis View
Gambar 2.39. Analisis Zonasi
Gambar 2.40. Analisis Skatepark
Gambar 2.41. Panggung tapak kuda
Gambar 2.42. Lapangan Basket
Gambar 2.44. Karakter bangunan indis baciro
Gambar 2.45. Bangunan Indis
Gambar 2.46. Konsep Gubahan Masa
Gambar 2.47. Konsep Tata Masa Bangunan
Gambar 3.1. Konsep Landscape
Gambar 3.2. Zonasi Denah lantai 1
Gambar 3.3. Zonasi Denah lantai 2

Gambar 3.4. Skematik Bangunan
Gambar 3.5. Skematik Bangunan
Gambar 3.6. Struktur
Gambar 3.7. Konsep Skematik Air Hujan
Gambar 3.8. Konsep Skematik Air Bersih
Gambar 3.9. Konsep Skematik Air Kotor
Gambar 3.10. Konsep Skematik Akses DIffabel
Gambar 3.11. Ramp Dalam & Ramp Luar
Gambar 4.1. Siteplan
Gambar 4.2. Konsep Landscape
Gambar 4.3. Skematik Bangunan
Gambar 4.4. Skematik Bangunan
Gambar 4.5. Skematik Bangunan
Gambar 4.6. Skematik Bangunan
Gambar 4.7. Skematik Bangunan
Gambar 4.8. Interior
Gambar 4.9. Struktur
Gambar 4.10. Sistem Air
Gambar 5.1. 3D bangunan
Gambar 5.2. Analisis
Gambar 5.3. Pola Radial dan Terpusat
Gambar 5.4. Ilustrasi Terpusat
Gambar 5.5. Aphitheater
Gambar 5.6. Skatepark

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1. Metode Perancangan

Tabel 2.1. Pengembangan dan Peletakan bangunan kawasan Baciro

Tabel 2.2. Jenis dan Aktivitas Komunitas

Tabel 2.3. Tabel Jenis ruang dan kegiatan

Tabel 2.4. Tabel Property Size

Tabel 2.5. Tabel Analisis SWOT Infill Desain

Tabel 3.1. Tabel Eavluasi Rancangan

Tabel 4.1. Tabel Analisis SWOT Infill Desain

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Pengertian dan Batasan Judul

Judul

Pusat Komunitas di Kawasan Baciro

Dengan Pendekatan Konsep Infill Desain

Kata Kunci: Komunitas, Infill Desain

1. Komunitas

   Sekumpulan orang yang saling berbagi masalah, perhatian atau kegemaran terhadap suatu topik dan memperdalam pengetahuan mereka dengan saling berinteraksi secara terus menerus. Menurut Wenger (2004: 4)

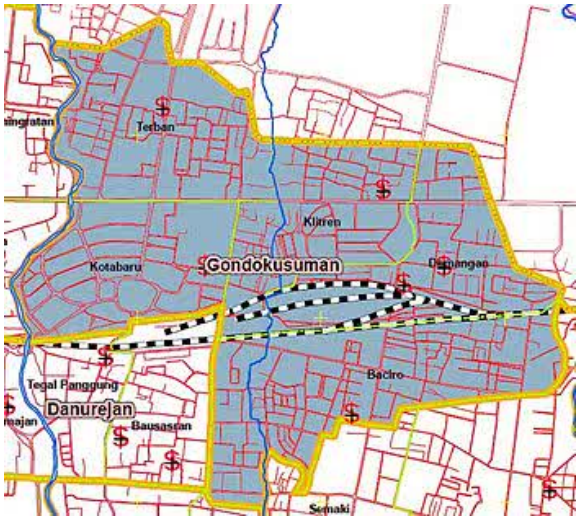
2. Infill Desain

   Istilah untuk menyisipkan satu atau lebih bangunan baru pada suatu kawasan. Di sini penggunaan infill biasanya untuk memperkuat suatu wilayah atau kawasan yang memiliki karakteristik tertentu, misal kawasan bersejarah.

1.2 Latar Belakang Persoalan Perancangan

1.2.1 Latar Belakang Baciro

Baciro adalah sebuah kelurahan yang terletak di Kecamatan Gondokusuman, Kota Yogyakarta, Daerah istimewa Yogyakarta. Kawasan Baciro merupakan bagian dari pusat Kota Yogyakarta yang terletak di kecamatan Gondokusuman dengan batas wilayah di bagian utara: Kelurahan Demangan, timur: Kelurahan Mujamuju, selatan: kelurahan Smaki dan dibagian barat: kelurahan Bausasran.



Gambar 1.1. Peta Lokasi Kecamatan Gondokusuman
(Sumber: Wikipedia.org, 2014)

Menurut Raperda RTRW 2010, Kecamatan Gondokusuman direncanakan sebagai pusat administrasi kota/kecamatan, pusat perdagangan, jasa dan pemasaran, pusat pelayanan social (Kesehatan, agama, dll), pusat perhubungan dan komunikasi, serta sebagai pusat pendidikan. Kelurahan baciro merupakan kelurahan terpadat pertama di Kecamatan Gondokusuman.

Kelurahan	Rukun Warga (RW)	Rukun Tetangga (RT)	Penduduk
(1)	(2)	(3)	(4)
Baciro	21	87	12329
Demangan	12	44	8817
Klitren	16	63	9764
Kotabaru	4	20	2853
Terban	12	58	9230
Jumlah	65	272	42.993

jogjakota.bps.go.id

Gambar 1.2. Tabel Jumlah Penduduk Gondokusuman

(Sumber: jogjakota.bps.go.id, 2015)

Terbukti pada tabel jumlah penduduk yang dikeluarkan oleh data bps 2015 terbaru menunjukan kelurahan baciro terbilang padat dengan 12.329 jiwa. Tingginya jumlah penduduk di kecamatan Gondokusuman tidak diimbangi dengan ketersediaan lahan dan ruang terbuka hijau yang memadai.

1.2.2 Karakteristik Bangunan Baciro

Kawasan baciro memiliki sejarah sebagai pusat kantor administrasi pada jaman dahulu dan juga sebagai komplek perumahan. Kompleks ini dibangun atas inisiatif pemerintahan Hindia-Belanda berkaitan dengan gempa besar yang sering terjadi di kawasan Jogja pada masa-masa itu. Pada kawasan baciro ini masih terdapat banyak bangunan bergaya arsitektur jengki maupun arsitektur indische yang kebanyakan dibangun pada era 1850-an. Hal itu sangat berpotensi untuk menjadikan kawasan baciro sebagai salah satu kawasan destinasi bagi para wisatawan kota Yogyakarta.

Gambar 1.3. Rumah dikawasan Baciro

(Sumber: Penulis, 2014)

Belum lama ini pemerintah Kota Yogyakarta mengusulkan kawasan Baciro untuk dijadikan Kawasan Cagar Budaya. Kawasan ini dinilai layak sebagai Kawasan Cagar Budaya karena punya sejarah dan arsitektur bangunan cagar budaya.

Dengan tema perancangan "*Exploring The Heritage Baciro"* untuk menciptakan kawasan Baciro menjadi kawasan wisata budaya yang terintergrasi baik dengan bangunan pendukung di sekitarnya, karena di kawasan Baciro masih banyak terdapat bangunan belanda yang masih asli dan berpotensi menjadikan tujuan wisata baru serta untuk memecah penumpukan wisatawan yang ada di Yogyakarta.

1.2.3 Site Perancangan

Gambar 1.4. Lokasi Perancangan

(Sumber: Penulis, 2016)

Lokasi perancangan berada di wisma PSIM dan monumen PSSI, sehingga ketersedian lahan sangatlah sedikit karena masih tersedianya bangunan lama yang berada di site.

1.2.4 Komunitas Baciro

Didalam potensi Kawasan baciro yang menjadikan sebagai kawasan destinasi para wisatawan dan cagar budaya, ternyata terdapat juga beberapa komunitas yang berada di kawasan baciro, seperti komunitas basket, komunitas inlineskate dan skateboard, komunitas bmx, gambar [graffity], dan komunitas panjat tebing.

Gambar 1.5. Vandalisme di Kawasan Baciro

(Sumber: Penulis, 2014)

Bebearapa komunitas tidak memiliki wadah untuk melakukan aktivitas mereka yang mana mereka melakukanya di sembarang tempat, sehingga menyebabkan kerusakan dan lain sebagainya.

Kebutuhan akan bangunan publik yang mengakomodasi para komunitas tersebut merupakan kebutuhan dikawasan baciro. Tantanggan untuk mewujudkan kebutuhan bangunan publik tersebut, maka akan merancang bangunan pusat komunitas yang mempertahankan bangunan arsitektur idische sehingga diharapkan kebutuhan ruang publik dan mempertahankan isu bangunan cagar budaya dapat terselesaikan.

1.3 Pernyataan Persoalan Perancangan Dan Batasannya

1.3.1 Rumusan Permasalahan

Permasalahan pemenuhan kebutuhan saran publik warga Baciro, yaitu :

1. Pemasalahan Arsitektural

   Bagaimana meracang pusat komunitas di kawasan Baciro dengan metode infill desain, tanpa mengurangi nilai hirstoris kawasan tersebut?

1.3.2 Tujuan Perancangan

Merancang pusat komunitas dikawasan baciro untuk tetap mempertahankan nilai historis pada kawasan tersebut, sehingga diharapkan kebutuhan ruang publik dan mempertahankan isu bangunan cagar budaya dapat terselesaikan dengan menerapkan metode infill desain pada bangunan.

1.3.3 Sasaran Perancangan

Merancang pusat komunitas dengan metode infill desain, yaitu: fasad, warna, komposisi bentuk, skala dan ketinggian.

1.3.4 Batasan Perancangan

Perancangan pusat komunitas dikawasan baciro ini berfokus pada cara menghadirkan bangunan baru berupa ruang publik yang sesuai dengan metode infill desain dan menghadirkan sarana apa saja yang dibutuhkan masyarakat baciro maupun para komunitas

1. Komunitas

   Penelitian dilakukan terhadap komunitas yang ada di kawasan Baciro, dengan mencari kebutuhan, tuntutan ruang yang diperlukan, kenyamanan, maupun kegiatan lainya. Sehingga pusat komunitas ini dapat

mewadahi kegiatan apa saja yang dilakukan para komunitas maupun masyarakat yang berada di kawasan baciro.

2. Infill Desain

   Dikarenakan Pusat komunitas berada dikawasan cagar budaya, perlu kajian mengenai menyisipkan bangunan baru di kawasan cagar budaya maupun sejarah yang biasa disebut infill desain, seperti contoh dari fasad seperti apa, material yang digunakan apa, dan komposisi bentuk. sehingga dapat diterapkan dikawasan baciro.

1.4 Metode Pemecahan Persoalan Perancangan

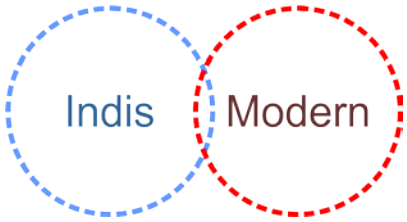
	VARIABEL	PARAMETER	HASIL ANALISA
Kajian Fungsi Pusat Komunitas	Karakter Penggunan	- Jenis dan Aktifitas Kegiatan - Penunjang Aktifitas	- Kebutuhan Ruang - Mengetahui Penunjang Aktifitas - Standar Ukuran
	Teori/Preseden	- Jenis kegiatan - Standart Ukuran - Alur/Sirkulasi	
Kajian Arsitektur Indis	Karakter Arsitektural Eksisting dan Teori/Preseden	- Bentuk - Warna - Bentukan Atap	Mengetahui Karakter Bangunan indis

		- Karakteristik - Pencahayaan - Fasad	di kawasan baciro
Kajian Metode Infill desain	Teori/Preseden	- fasad - material - warna - komposisi bentuk - ketinggian - Garis Spadan - Pengaplikasian	- Konsep fasad - Pengaplikasian Infill Design

Tabel 1.1. Metode Perancangan

(Sumber: Penulis, 2015)

1.5 Prediksi Pemecahan Persoalan *(Design-Hypothesis)*

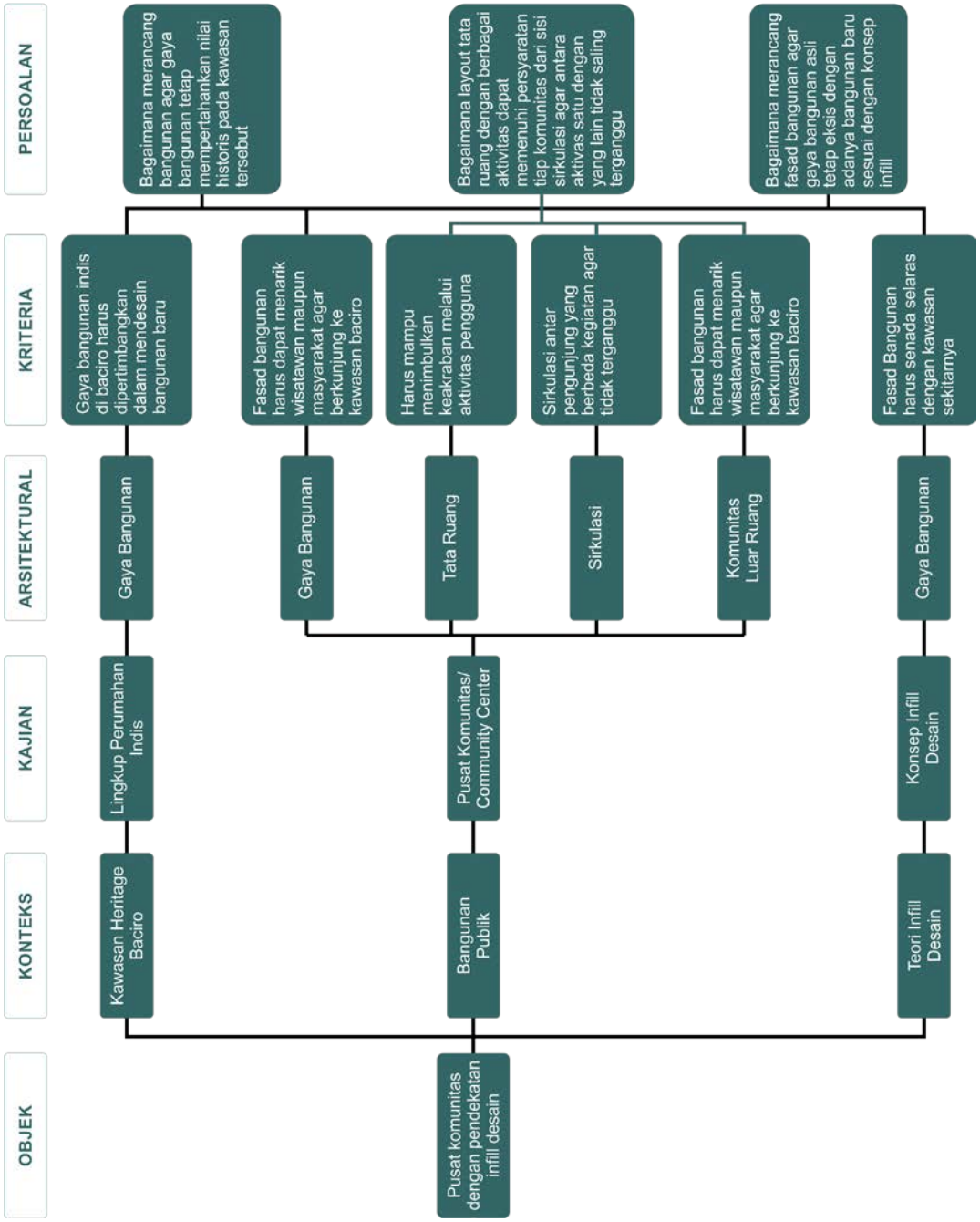


Gambar 1.6. Kombinasi arsitektur indis dan modern

(Sumber: Penulis, 2016)

Prediksi Pemecahan Persoalan atau Design-Hypothesis ini adalah Dengan menggunakan metode infill desain dimana lokasi site terletak pada kawasan indis maka konsep bangunan pusat komunitas ini akan mengambil gaya arsitektur indis disekitar kawasan baciro dan menggabungkan unsur arsitektur modern, agar nantinya bangunan Pusat komunitas tetap terlihat selaras dengan kawasan sekitarnya.

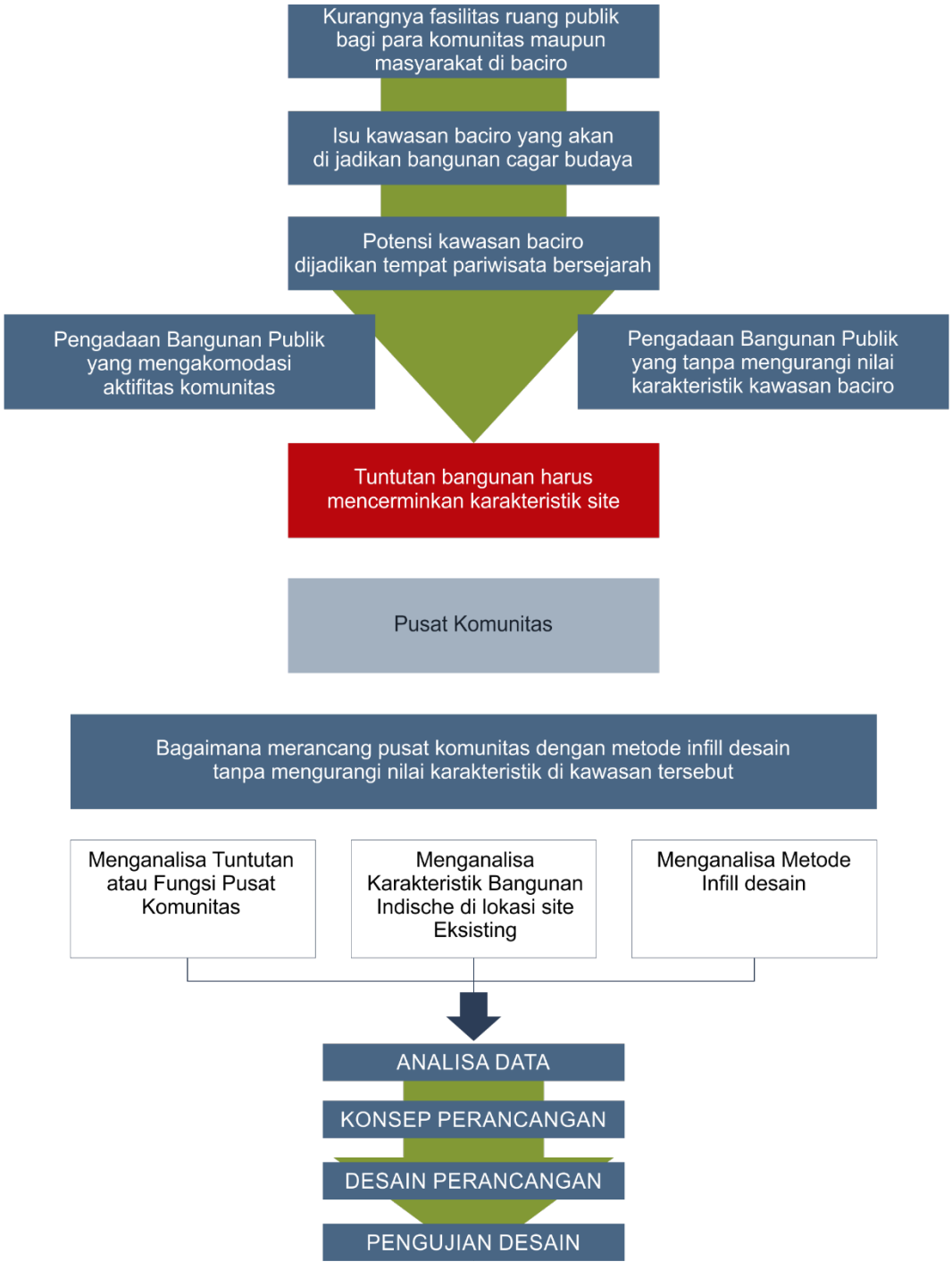
1.6 Peta Persoalan



Gambar 1.7. Peta Persoalan

(Sumber: Penulis, 2016)

1.7 Kerangka Berfikir



Gambar 1.8. Kerangka Berfikir

(Sumber: Penulis, 2016)

1.8 Keaslian Penulis

1 Semarang Youth and Community Centre

Oleh : Fahry Adam, Edi Purnomo, Atik Suprapti

Pendekatan : Penekanan perancangan arsitektural dengan konsep high-tech

Kesamaan : Memeiliki kesamaan yaitu merancang pusat komunitas

Perbedaan : Perbedaan pada lokasi dan pendekatan yang digunakan

Bahasan : Dalam meracang pusat komunitas ini hanya melakukan pendekatan terhadap konsep hightect saja artinya bangunan ke arah modern saja.

2 Pusat Komunitas dan Olahraga dikawasan Kridosono Sebagai perwujudan ruang terbuka hijau dengan pendekatan hemat energy

Oleh : Nadya Laxmi Hibbaty

Pendekatan : Penekanan perancangan dengan hemat energy

Kesamaan : Memeiliki kesamaan yaitu merancang pusat komunitas

Perbedaan : Perbedaan terletak pada pendekatan perancangan

Bahasan : Dalam meracang pusat komunitas ini hanya melakukan pendekatan terhadap hemat energy artinya system pada bangunan diarahkan untuk lebih hemat energy.

3 Pusat Komunitas dan Olahraga Dengan Pendekatan Fleksibilitas Ruang

Oleh : Rizky Atma Satria

Pendekatan : Penekanan perancang terhadap flexsibilitas ruang

Kesamaan : Memeiliki kesamaan yaitu merancang pusat komunitas

Perbedaan : Perbedaan terletak pada pendekatan perancangan

Bahasan : Dalam meracang pusat komunitas ini hanya melakukan pendekatan terhadap flexsibilitas ruang artinya pada rancangan bangunan diarahkan untuk lebih flexible dari penggunaan ruang maupun fungsi lainya.

4 Fleksibilitas Ruang Museum Sepak Bola Indonesia dengan pendekatan Infil Desain pada Kawasan Monumen PSSI Indonesia

Oleh : Riza

Pendekatan : Penekanan perancang terhadap Konsep Infill Desain

Kesamaan : Memeiliki kesamaan pada site dan pendekatan

Perbedaan : Perbedaan terletak pada fungsi bangunan

Bahasan : Dalam meracang museum penulis melakukan pendekatan terhadap infill desain artinya pada bangunan disisipkan dikawasan tersebut dan menganalisa dari konsep infil desain itu.

BAB 2

Penelusuran Persoalan Perancangan dan Pemecahannya

2.1 Narasi Konteks Lokasi, Site dan Arsitektur

2.1.1 Lokasi Kawasan Baciro

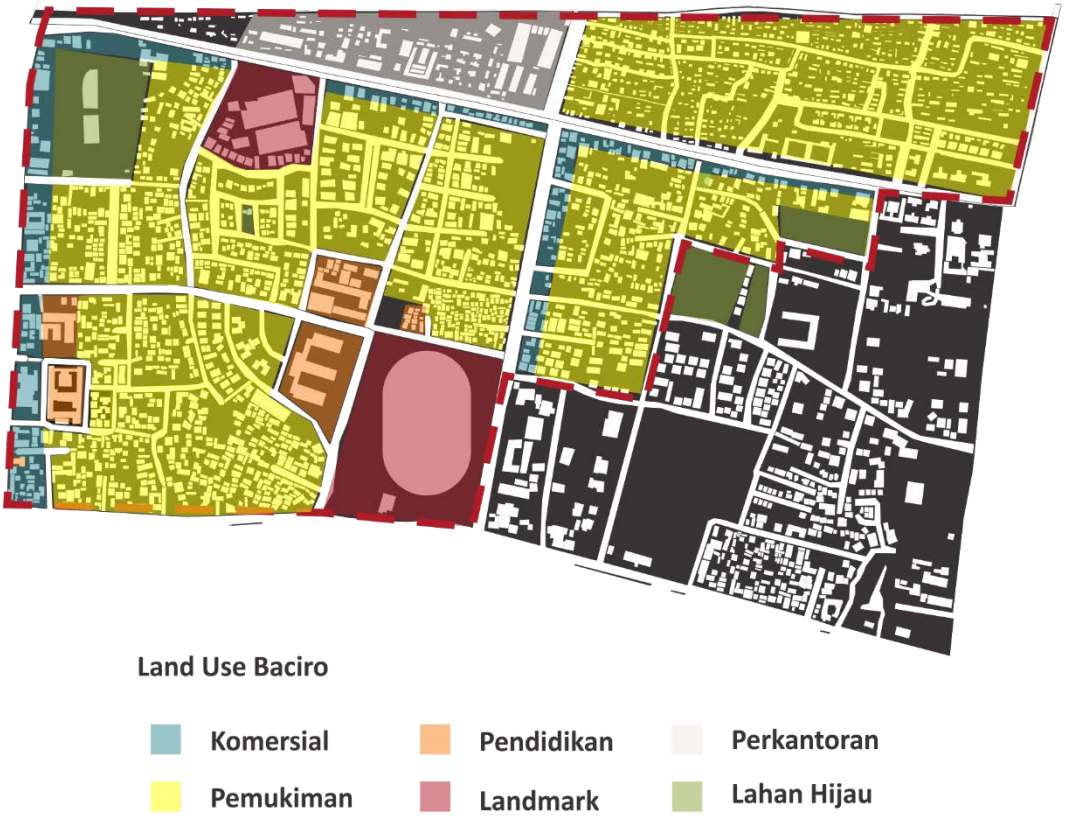
Gambar 2.1. Lokasi Kawasan Baciro

(Sumber: Penulis, 2014)

Baciro adalah sebuah kelurahan yang terletak di Kecamatan Gondokusuman, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta. Kompleks ini di bangun atas inisiatif pemerintahan Hindia-Belanda berkaitan dengan gempa bumi besar yang sering terjadi di kawasan Jogja pada masa itu. pada awalnya Baciro digunakan untuk tempat peristirahatan para pimpinan/pembesar Belanda terutama pimpinan pabrik (tarumartani) yang dipindahkan dari daerah kaliurang. Pada saat

pemerintahan dialihkan ke Yogyakarta, Baciro saat itu dihuni oleh pejabat pemerintahan dan petinggi militer yang sebagian besar berasal dari kalangan angkatan darat. Dan sekarang pemilik rumah rumah indis di baciro adalah para generasi dari penjaga rumah yang dulu ditugaskan dirumah itu.

2.1.2 Peta Land Use



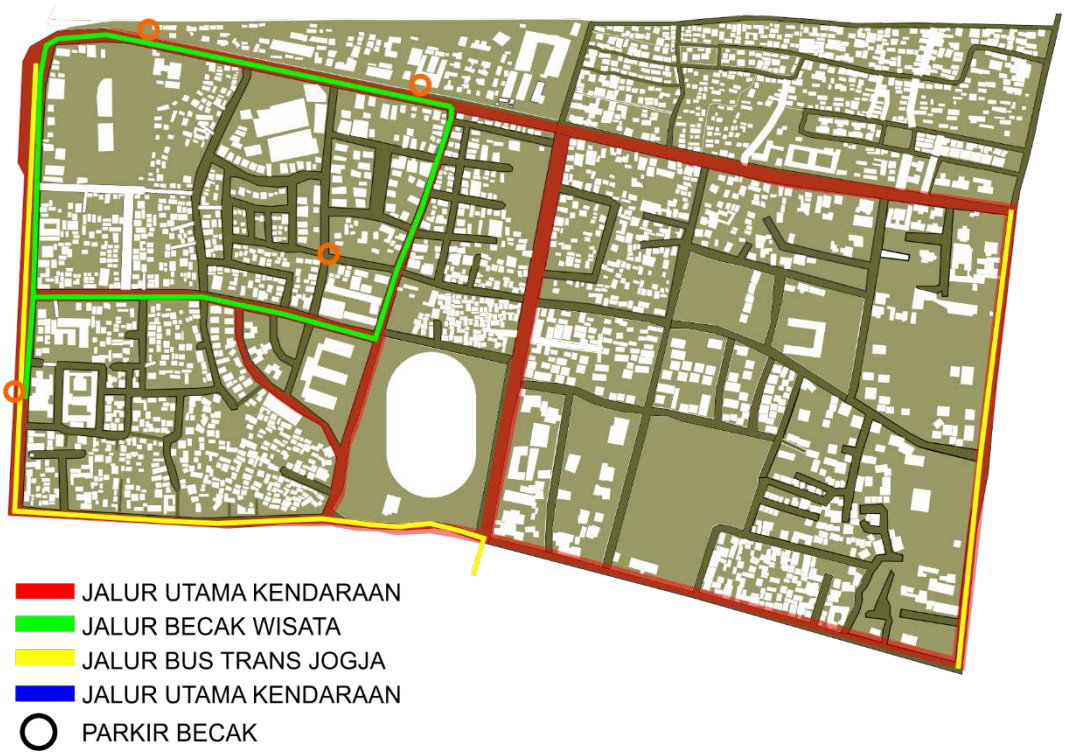
Gambar 2.2. Peta tata guna lahan

(Sumber: Penulis dkk stupa 7, 2014)

Sebagian besar kelurahan baciro adalah pemukiman. Menurut data bps jumlah penduduk di kawasan baciro mencapai 12.329 jiwa yang artinya terbesar

di kawasan gondokusuman, tata guna lahan di kawasan baciro terdiri dari komersial, pemukiman, pendidikan, perkantoran, landmark dan lahan hijau

2.1.3 Sirkulasi dan Jalur Trasnportasi



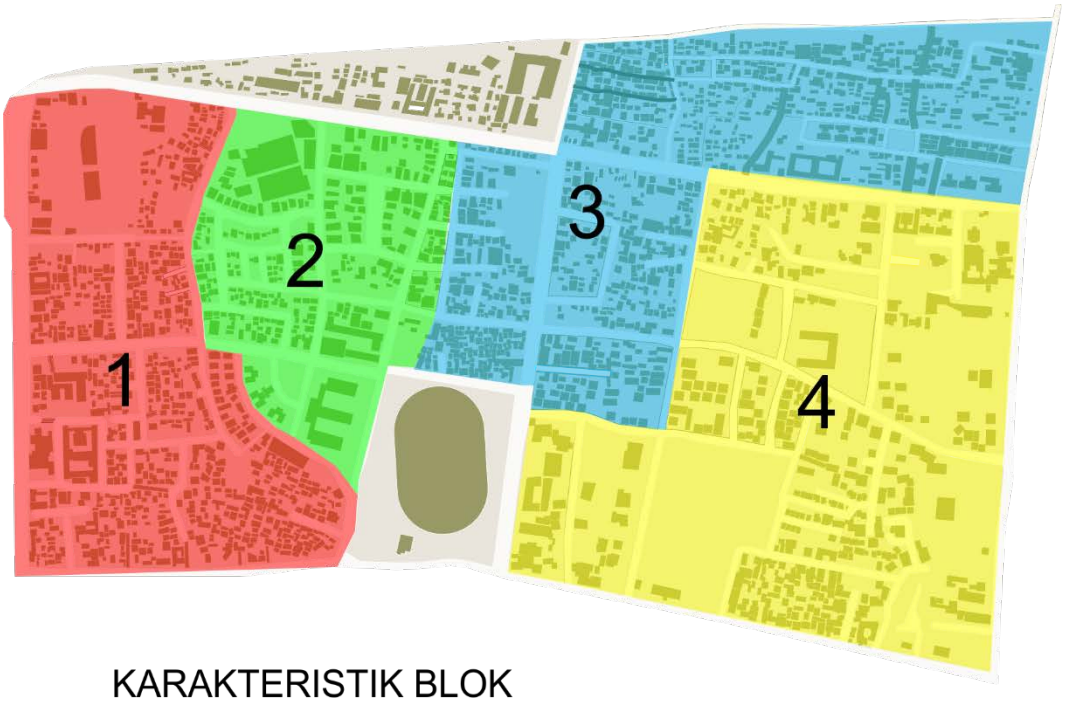
Gambar 2.3. Sirkulasi

(Sumber: Penulis dkk stupa 7, 2014)

Sirkulasi di daerah baciro ini di dominasi oleh kendaraan pribadi dan hanya beberapa kendaraan umum seperti bus trans jogja, namun tidak sebagian kecil dari wilayah baciro yang hanya dilewati rutenya selain itu juga terdapat taksi.

Trasnportasi tradisional yang beroprasi didaerah baciro adalah becak, angkutan becak biasanya digunakan warga untuk menempuh tujuan dengan jarak dekat.

2.1.4 Karakteristik Blok



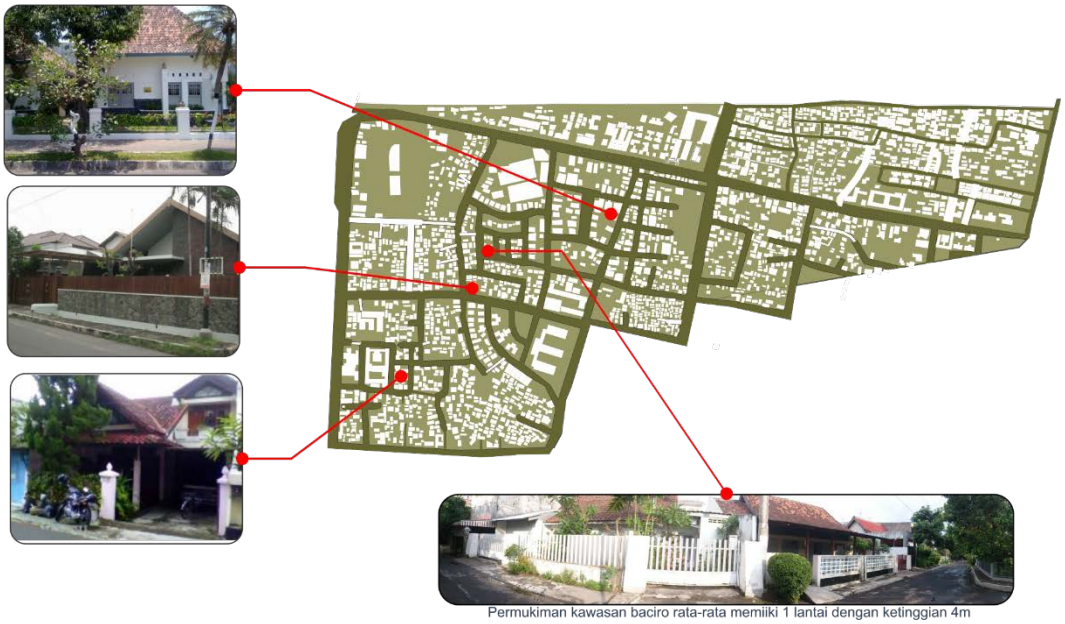
KARAKTERISTIK BLOK

BLOK 1	BLOK 2
Blok 1 adalah kawasan dengan kepadatan penduduk tertinggi, mayoritas kelompok masyarakat tingkat 3 (menengah bawah) . Sebagian besar pemukiman yang ada pada kawasan blok2 ini berupa rumah-rumah kecil saling berdempet yang terkesan kurang rapi.	Blok 2 adalah kawasan dengan kepadatan penduduk cukup tinggi, mayoritas adalah masyarakat kelas 1 (menengah atas). Gaya arsitektur indish sangat terasa pada blok kawasan ini, yang dapat dilihat dari rumah-rumah dan berbagai jenis bangunan yang ada di kawasan ini.
BLOK 3	**BLOK 4**
Blok 3 adalah kawasan dengan kepadatan penduduk cukup tinggi, namun masih terdapat lahan kosong di beberapa area blok ini. Mayoritas adalah masyarakat kelas 1 (menengah atas). Sebagian besar gaya arsitektur pada blok 3 ini bergaya modern.	Diantara blok lainnya blok 4 adalah kawasan dengan kepadatan penduduk paling rendah dimana masih banyak terdapat lahan kosong di area blok ini. Mayoritas adalah masyarakat kelas 1 (menengah atas). Gaya arsitektur modern terasa pada area blok ini dimana banyak perumahan yang memiliki gaya arsitektur hampir sama.

Gambar 2.4. Karakteristik Blok Baciro

(Sumber: Penulis dkk stupa 7, 2014)

2.1.5 Potensi Kawasan



Gambar 2.5. Karakteristik Perumahan indis kawasan Baciro

(Sumber: Penulis dkk stupa 7, 2014)

Kawasan baciro sangat berpotensi dijadikan destinasi wisata bersejarah di Yogyakarta, karena secara mendasar ada 2 gaya arsitektur yang mendominasi dikawasan baciro. Yang paling banyak dijumpai adalah gaya indis yang kebanyakan dibangun pada era 1850-an. Berciri atap rendah dengan teritis menjorok ke depan dan serambinya yang luas sangat khas sekali.

Selain wisata bangunan bersejarah, kawasan baciro juga memiliki potensi dijadikan pabrik cerutu taru martani. Pabrik yang sudah berdiri sejak jaman belanda itu masih memproduksi cerutu hingga ke mancanegara. Bahkan waktu melakukan survey guide toure di pabrik cerutu bilang bahwa cerutu taru martini banyak yang memesan dari para wisatawan mancanegara, sedangakan warga lokal jarang membeli cerutu tersebut yang terbilang mahal.

2.2 Pedoman Tata Masa Bangunan

Sesuai dengan Rencana Tata Ruang dan Wilayah Kota Yogyakarta terdapat beberapa area pemanfaatan ruang yang direncanakan. Rencana pemanfaatan ruang berdasarkan fungsi ruang terdahulu dan RTRW sehingga nantinya rencana pengembangan kawasan ini akan sesuai dengan rencana yang telah dibuat pemerintah.

Kawasan	Peruntukan Pemanfaatan Ruang		Keterangan			
			KDB maks (%)	KLB maks	KDH min (%)	Ketinggian (jml. lantai)
1	2		4	5	6	7
KAWASAN BUDIDAYA	Perumahan & Permukiman	Fungsi Hunian	80	1,5	10	3
		Fungsi Campuran	70	≤ 4,0	10	3
		Kondominium/ Apartemen/ Flat	60	≤ 4,0	20	7
	Fasilitas Umum & Sosial	Pendidikan (TK-SLTA)	70	≤ 4,0	20	3
		Universitas/ Akademi	70	≤ 4,0	20	6
		Kesehatan	70	≤ 4,0	20	4
		Keagamaan	70	≤ 4,0	50	2
		Perkantoran Pemerintahan	70	≤ 4,0	20	5
	Perdagangan & Jasa	Pusat Perbelanjaan Moderen/ Mall	70	≤ 4,0	15	8
		Pertokoan Retail & Grosir	70	≤ 4,0	15	6
		Rental Office	70	≤ 4,0	15	10
		Hotel & Jasa Penginapan lainnya	70	≤ 4,0	15	10
		Bank	70	≤ 4,0	15	8
		Pasar	70	≤ 4,0	15	4
		Jasa Lainnya	60	≤ 4,0	20	6

Tabel 2.1. Pengembangan dan Peletakan bangunan kawasan Baciro

(Sumber: Penulis dkk stupa 7, 2014)

Berdasarkan tabel pengembangan dan peletakan bangunan Kota Yogyakarta pemanfaatan lahan untuk gedung perdagangan dan jasa pada kawasan budidaya diatur dalam pedoman sebagai berikut:

1. Koefisien Dasar Bangunan (KDB): 70%
2. Koefisien Lantai Bangunan (KLB): ≤4,0
3. Koefisien Dasar Hijau (KDH): 15%

2.2.1 Pedoman Gaya Masa Bangunan

Sesuai dengan Rencana Tata Ruang dan Wilayah Kota Yogyakarta Massa Bangunanan yang di dirikan ditentukan dalam rancangan tata ruang yang di atur sebagai berikut:

-Perumahan : Massa bangunanan disarankan menggunakan gaya arsitektur indis

-Bangunan Komersial : Massa bangunanan disarankan menggunakan gaya arsitektur indis

-Bangunan Pendidikan : Massa bangunanan disarankan menggunakan gaya arsitektur indis

2.3 Data Ukuran Lahan dan Bangunan

2.3.1 Data Ukuran Lahan dan Bangunan

Gambar 2.6. Site

(Sumber: Penulis, 2015)

Kelurahan Baciro, Kecamatan Gondokusuman, Kota Yogyakarta

a) Lokasi Site : Kelurahan Baciro, Kecamatan Gondokusuman, Kota Yogyakarta
b) Luas Site : 4.505 m²
c) Kontur : Relatif Datar / Landai
d) KDB Maksimal : 70% x 4505 m²
: 3.1531. m²
e) KLB Maksimal : 4 x 4505 m²
: 18.020 m² : 3.153 = 5.71
: Jumlah lantai yang diperbolehkan 5 lantai
f) Batasan Site : Utara Jl. Mawar V
Barat Jl. Mawar
Selatan Jl. Andong
Timur pemukiman warga

2.4 Data Klien dan Pengguna

Pusat komunitas ini merupakan wadah sebagai ruang publik bagi masyarakat maupun para komunitas yang ada di Yogyakarta, karena belum ada terdapat pusat komunitas di Yogya yang memiliki fungsi optimal, terutama di kawasan baciro. Pusat komunitas ini dilengkapi fasilitas indoor dan outdoor buat para komunitas maupun masyarakat baciro, dilengkapi juga ruang multifungsi dan amphitheater. Adapun fasilitas penunjang yaitu taman sebagai dan foodcourt bagi masyarakat yang dating.

Secara umum pengguna yang beraktifitas di pusat olahraga dan komunitas adalah:

a. Pengelola
b. Pengunjung

c. Kelompok komunitas
d. Pelajar (siswa/siswi, mahasiswa/mahasiswi)
e. Keluarga

2.5 Kajian Tema Perancangan

2.5.1 Kajian Komunitas

2.5.5 Kajian Komunitas

2.5.1.1 Pengertian Komunitas

Menurut Iriantara (2004: 22) Komunitas adalah sekumpulan individu yang mendiami lokasi tertentu dengan biasanya terkait dengan kepentingan yang sama. Sedangkan menurut Wenger (2004: 4), komunitas adalah sekumpulan orang yang saling berbagi masalah, perhatian atau kegemaran terhadap suatu topik dan memperdalam pengetahuan mereka dengan saling berinteraksi secara terus menerusi. Sebuah komunitas, sebagai pusat kegiatan dari sebuah komunitas tertentu.

2.5.1.2 Komponen Komunitas

Menurut Crow dan Allan dalam Community Life, Komunitas dapat terbagi menjadi 3 komponen:

- Berdasarkan Lokasi atau Tempat

Wilayah atau tempat sebuah komunitas dapat dilihat sebagai tempat dimana sekumpulan orang mempunyai sesuatu yang sama secara geografis sehingga tercipta interaksi satu sama lainnya.

- Berdasarkan Minat

Sekelompok orang yang mendirikan suatu komunitas karena mempunyai ketertarikan dan minat yang sama, misalnya agama, pekerjaan, suku, ras, hobi maupun berdasarkan kelainan seksual. Komunitas berdasarkan minat memiliki jumlah terbesar karena melingkupi berbagai aspek, contoh komunitas pecinta olahraga extream dapat berpartisipasi diberbagai kegiatan yang berkaitan dengan olahraga ekstrem, seperti skateboarding, mengkoleksi beberapa perlengkapan olahraga dan sperpart skateboard.

- Berdasarkan Komuni

Komuni dapat berarti ide dasar sekelompok orang yang mendirikan suatu komunitas yang dapat mendukung komunitas itu sendiri.

2.5.1.3 Jenis dan Aktivitas Komunitas

Jenis dan Aktivitas ini digunakan sebagai acuan untuk memilih fasilitas yang akan disediakan di pusat komunitas tersebut

Jenis Komunitas	Aktivitas
Skateboarding	Latihan Makan Minum Sharing
Basket	Latihan Makan Minum Sharing
Street Art	Mural Makan Minum Sharing
BMX	Latihan Makan Minum Sharing
Lain-Lain	Minum Sharing

Tabel 2.2. Jenis dan Aktivitas Komunitas

(Sumber: Penulis dkk stupa 7, 2014)

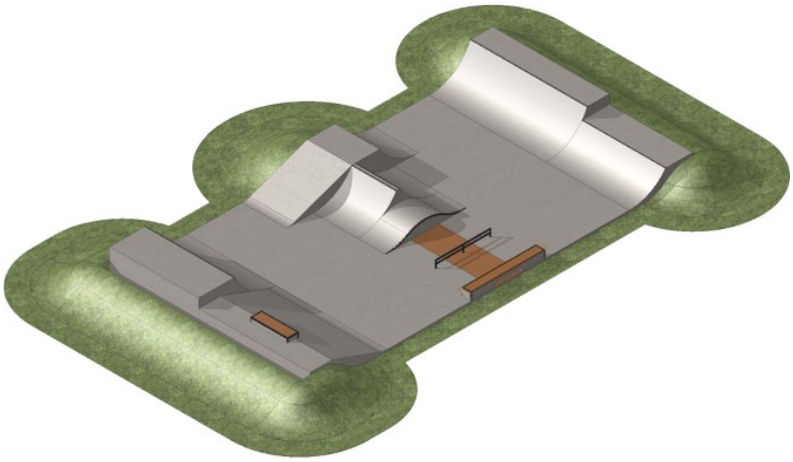
2.5.1.4 Penunjang Aktivitas Komunitas

1. Skatepark

Gambar 2.7. Bermain SkateBoard di Mandala Krida

(Sumber: Google, 2015)

Skatepark adalah salah satu tempat untuk melakukan kegiatan bermain skateboard,inline skate, dan bmx karena arena bermain skatepark , bmx, dan inline skate terbilang sama sehingga wahana ini bias dijadikan 1 tempat bersamaan.



Gambar 2.8. Skatepark Wellington

(Sumber: Google, 2015)

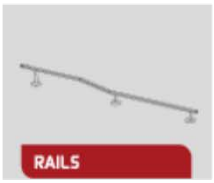
a. Jenis Rintangan Skatepark

Grind Boxes

Serupa dengan pad manual namun lebih tinggi, kotak menggiling adalah platform datar halus (dengan atau tanpa tepi baja) dirancang untuk lebih maju geser dan grinding trik. Kotak Grind adalah fitur populer di setiap skatepark dan dalam setiap desain taman skateboard baru.

Skate Tables

Skate Tables meniru meja piknik biasa tapi lebih pendek tinggi, dengan permukaan meja lagi, sehingga bagus untuk grinding. Hal ini dapat digunakan sebagai hambatan mandiri atau di atas rintangan lainnya.



Rails

Seperti pada rel tangga, pengendara dapat kemahiran tindakan penyeimbangan mereka sementara grinding jalan mereka sampai akhir. Tali baja ini juga bagus untuk melompati. beberapa jenis rel menggiling untuk skatepark untuk menantang pembalap dari semua kemampuan. Pengendara akan menghargai rel ini dalam setiap desain skatepark.

Spines

Dua pipa kuartal, dikonfigurasi back-to-back tanpa dek membuat tulang belakang sepatu roda untuk jalan skate Anda. Sebuah punggungan sempit atau tulang belakang dibuat di bagian atas, dibuat oleh mengatasi baja kokoh. Sebuah tulang belakang meluncur adalah tambahan menantang dan menyenangkan untuk desain taman skateboard Anda.
3 'H - 5' H
12 'L - 14,5' L

Launch Boxes

Ini adalah dua titik awal yang dihubungkan dengan panggung. Launch Boxes memungkinkan pengendara untuk mendekati dari satu sisi, menangkap udara, tanah di dek atau terbang di atasnya.
Skateboard ini jalan sangat populer. Gunakan Launch Boxes sebagai fitur yang menarik dari desain taman skateboard Anda.
2 'H - 5' H
14 'L - 21,5' L

Quarter Pipes

Permukaan melengkung dari pipa kuartal mengarahkan pengendara dan di atas jalan, yang memungkinkan pengendara untuk melakukan trik dan kemudian mendarat kembali ke jalan dan menggelinding. Ini adalah jalan skateboard untuk setiap desain skatepark.
3 'H - 6' H
10,75 'L - 11,5' L

Bank to Banks

Mirip dengan Launch Boxes, hambatan ini adalah untuk pengendara yang tidak menjadi transisi. Bank landai skateboard Bank ideal untuk trik teknis dan sama-sama berguna untuk kecepatan bangunan. Bank to bank yang sempurna untuk hampir semua desain taman skateboard.
1 'H - 5' H
12 'L - 29' L

Gambar 2.9. Jenis Landasan Skatepark

(Sumber: Imung dalam skatewave.com, 2015)

2. Amphitheater

Gambar 2.10. Amphiteater pasar ngasem

(Sumber: infofky.com, 2015)

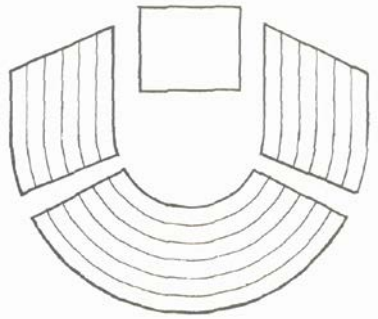
Amphitheater merupakan sebuah teater terbuka yang berfungsi sebagai tempat pertunjukan. Teater yang berada di tengah-tengah taman maupun tengah kampung penduduk tersebut memiliki kapasitas 100-300 orang. Salah satu contoh amphitheater yang ada dijogja adalah amphitheater pasar ngasem. (krjogja,2015)

A. Macam-macam panggung

Menurut Heru Subagiyo, S.Sn secara fisik bentuk panggung dapat dibagi menjadi tiga macam, yaitu: Panggung tertutup, panggung terbuka dan panggung kereta.

Untuk pengunaan amplitheater maka menggunakan jenis panggung arena, sebagai berikut:

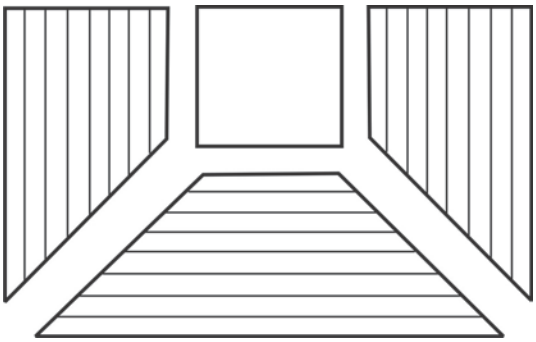
- Panggung Arena Tapak Kuda



Gambar 2.11. Panggung tapak kuda
(Sumber: teaterku.wordpress.com, 2016)

Panggung dimana separuh bagian pentas atau panggung masuk kebagian penonton sehingga membentuk lingkaran tapal kuda.

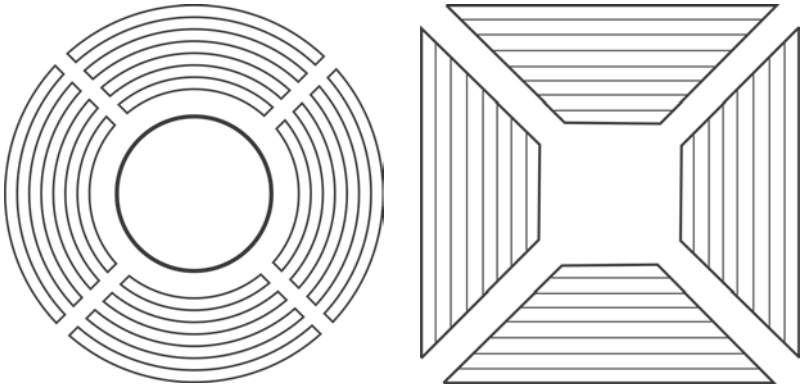
- Panggung Arena ¾



Gambar 2.12. Panggung Arena U
(Sumber: teaterku.wordpress.com, 2016)

Panggung masuk kearah penonton atau dengan kata lain penonton dapat menyaksikan pementasan dari tiga sisi atau arah penjuru panggung. Panggung arena ¾ biasanya berupa pentas arena bentuk U

- Panggung Arena Penuh



Gambar 2.13. Panggung Arena bujur sangkar dan lingkaran

(Sumber: teaterku.wordpress.com, 2016)

Panggung arena penuh yaitu dimana penonton dapat menyaksikan pertunjukan dari segala sudut atau arah dan arena permainan berada di tengah-tengah penonton. Panggung arena penuh biasanya panggung arena bujur sangkar atau panggung arena bentuk lingkaran.

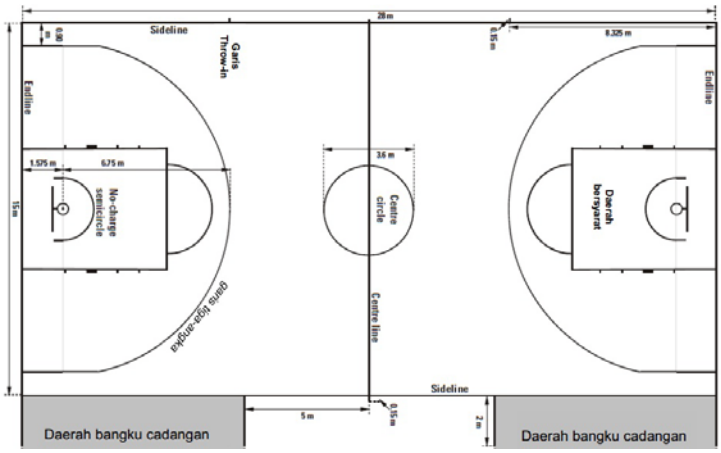
3. Bola Basket

Gambar 2.14. Bermain Basket

(Sumber: google.com, 2016)

Bola basket adalah olahraga bola berkelompok yang terdiri atas dua tim beranggotakan masing-masing lima orang yang saling bertanding mencetak poin dengan memasukkan bola ke dalam keranjang lawan

- Peraturan Lapangan



Gambar 2.15. Lapangan Basket

(Sumber: google.com, 2016)

Lapangan bola basket berbentuk persegi panjang dengan dua standar ukuran, yakni panjang 28,5 meter dan lebar 15 meter untuk standar National Basketball Association dan panjang 26 meter dan lebar 14 meter untuk standar Federasi Bola Basket Internasional. Tiga buah lingkaran yang terdapat di dalam lapangan basket memiliki panjang jari-jari yaitu 1,80 meter.

4. Street Art

Street Art atau yang biasa disebut boombing atau gravity akhir –akhir ini sedang trend, akan tetapi terkadang beberapa komunitas street art salah tempat untuk menuangkan ekspresi mereka. Sehingga terjadilah yang namanya vandalism, sehingga butuh wadah buat mereka agar tidak melakukan vandalism dimana mana.

Gambar 2.16. Street Art dikawasan baciro

(Sumber: Penulis, 2015)

2.5.1.5 Kesimpulan

Dari kajian komunity diatas dapat disimpulkan bahwa komunity adalah sekumpulan orang yang memiliki tujuan yang sama dan ingin berbagi satu sama lainnya. Masing masing komunitas memiliki jenis kegiatanya sendiri, fasilitas penunjang sendiri.

2.5.2 Kajian Heritage

UNESCO memberi definisi `heritage` yaitu sebagai warisan (budaya) masa lalu, apa yang saat ini dijalani manusia, dan apa yang diteruskan kepada generasi mendatang. Pendek kata, `heritage` adalah sesuatu yang seharusnya diestafetkan dari generasi ke generasi, umumnya karena dikonotasikan

mempunyai nilai sehingga patut dipertahankan atau dilestarikan keberadaannya.

Sedangkan pengertian heritage dalam kamus Oxford, heritage ditulis sebagai sejarah, tradisi, dan nilai-nilai yang dimiliki suatu bangsa atau negara selama bertahun-tahun dan diangap sebagai bagian penting dari karakter mereka.

Menurut Peter Howard dalam Wulansari, Dalam buku Heritage Management Interpretation Identity, memaknakan heritage sebagai segala sesuatu yang ingin diselamatkan orang, termasuk budaya material maupun alam. Selama ini warisan budaya lebih ditujukan pada warisan budaya secara publik, seperti berbagai benda yang tersimpan di museum. Padahal menurut Howard, tiap orang juga punya latar belakang kehidupan yang bisa jadi warisan tersendiri.

Sedangkan menurut Hall & McArther dalam Wulansari (1996:5) dalam bukunya heritage Management memberikan definisi heritage sebagai warisan budaya dapat berupa kebendaan (tangible) seperti monument, arsitektur bangunan, tempat peribadatan, peralatan, kerajinan tangan, dan warisan budaya yang tidak berwujud kebendaan (intangible)berupa berbagi atribut kelompok atau masyarakat, seperti cara hidup, folklore, norma dan tata nilai.

2.5.3 Kajian Arsitektur Indis

2.5.3.1 Perkembangan Arsitektur Indis di Indonesia

Arsitektur Indis merupakan campuran dari unsur-unsur budaya Barat (Budaya Belanda) dengan budaya Indonesia. Menurut Hartono dalam tulisannya yang dimuat pada jurnal Arsitektur Petra mengatakan “Pasang surut perkembangan arsitektur Indis, tidak lepas dari rentang sejarah

panjang bangsa Indonesia, sehingga secara skematik perkembangan arsitektur Indis dapat digambarkan sebagai berikut :

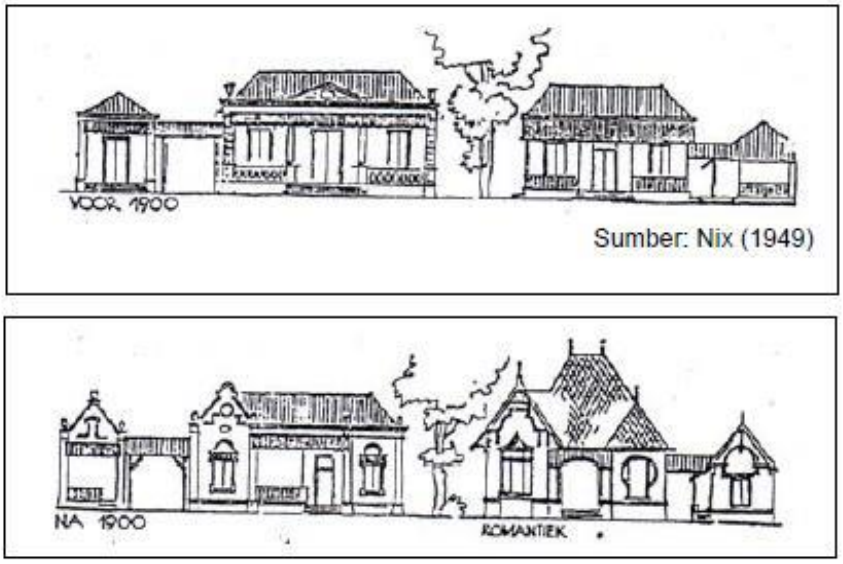
1. Arsitektur Indis Empire

Sumber: Nix (1949)

Gambar 2.17. Gaya arsitektur indis empire
(Sumber: Samuel & Handinoto, 2015)

"Indische Empire Style" adalah suatu gaya arsitektur kolonial yang berkembang pada abad ke 18 dan 19, sebelum terjadinya pada kota - kota di Indonesia di awal abad ke 20. Pada mulanya gaya arsitektur tersebut muncul di daerah pinggiran kota Batavia (Jakarta), sekitar pertengahan abad ke 17, tapi kemudian berkembang di daerah urban, dimana banyak terdapat penduduk Eropa. Munculnya gaya arsitektur tersebut adalah sebagai akibat dari suatu kebudayaan yang disebut sebagai "Indische Culture", yang berkembang di Hindia Belanda sampai akhir abad ke 19.

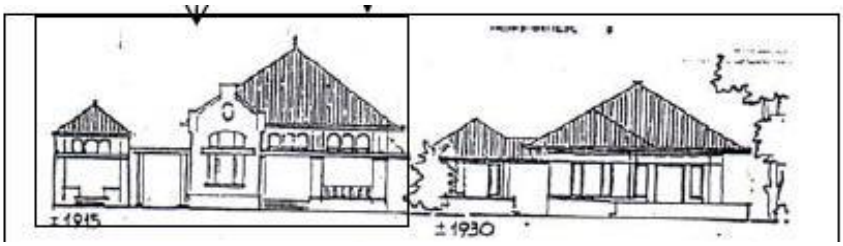
2. Arsitektur Indis Transisi



Gambar 2.18. Gaya arsitektur indis transisi
(Sumber: Samuel & Handinoto, 2015)

Arsitektur peralihan muncul karena berbagai hal diantaranya; semakin berkembangnya pembangunan yang dilakukan oleh pihak Kolonial terutama pihak swasta. Pembangunan yang pesat tersebut menarik kelompok arsitek profesional Belanda untuk bekerja di daerah koloni. Akibatnya, bangunan yang muncul merupakan sebuah desain yang sangat orisinil yang berasal dari ide desain individu. Beda halnya dengan Mass Indisch Empire yang merupakan pakem bangunan yang di keluarkan Pemerintah Kolonial.

3. Arsitektur Indis Modern



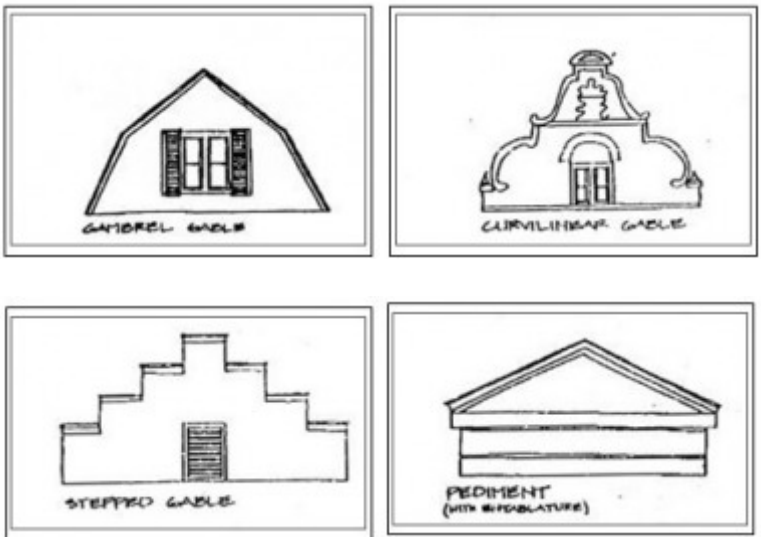
Gambar 2.19. Gaya arsitektur Indis Modern

(Sumber: Samuel & Handinoto, 2015)

Angin perubahan pada gaya arsitektur Indi kembali terjadi di tahun 1915. Hal ini didukung oleh semakin banyaknya para arsitek dari Belanda khususnya T.U Delft. Kehadiran para akademisi tersebut merubah bentuk atau pakem arsitektur sebelumnya. Arsitektur Indis Modern menghasilkan sebuah desain yang telah mengadobsi kultur, pengaruh lingkungan sosial dan juga iklim yang terjadi di daerah Hindia-Belanda. 3 Gaya arsitektur Indis Modern sering kali diartikan juga sebagai “Indo Eropa”. Gaya arsitektur Indo-Eropa ini digolongkan sebagai salah satu usaha untuk mencari bentuk identitas arsitektur Hindia Belanda waktu itu.

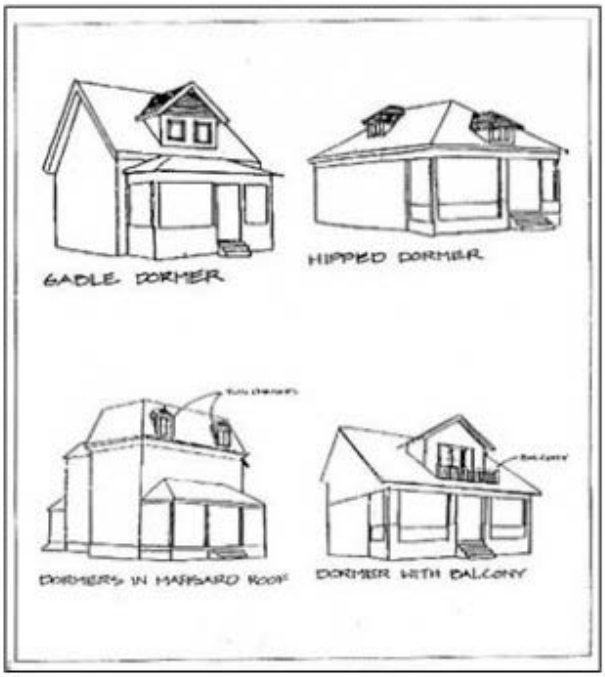
2.5.3.2 Elemen Bangunan Arsitektur Indis Kolonial Belanda di Indonesia

Elemen-elemen bangunan bercorak Belanda yang banyak digunakan dalam arsitektur kolonial Hindia Belanda (Handinoto, 1996:165-178) antara lain: a) gevel (gable) pada tampak depan bangunan; b) tower; c) dormer; d) windwijzer (penunjuk angin); e) nok acroterie (hiasan puncak atap); f) geveltoppen (hiasan kemuncak atap depan); g) ragam hias pada tubuh bangunan; dan h) balustrade.



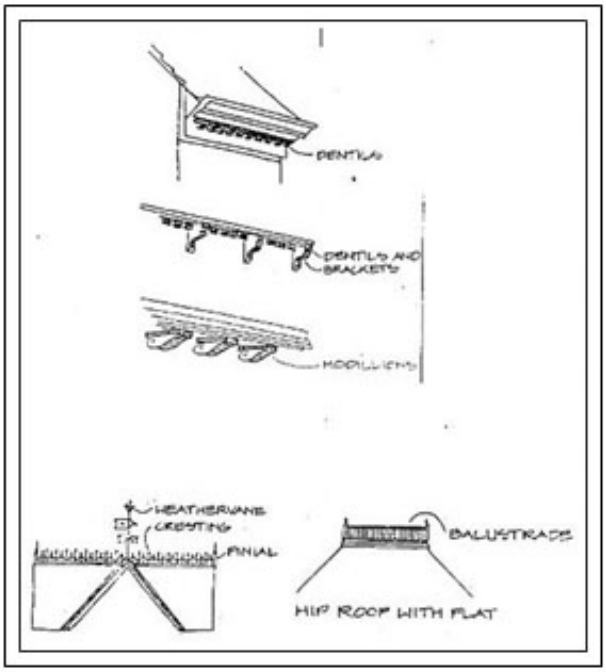
Gambar 2.20. Macam Bentuk Gevel

(sumber: Handinoto, 2015)



Gambar 2.21. Macam Bentuk Penutup Atap

(sumber: Handinoto, 2015)



Gambar 2.22. Detail Bentuk arsitektur belanda

(sumber: Handinoto, 2015)

2.5.3.3 Kesimpulan

Dari pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa arsitektur indis di Indonesia memiliki banyak ciri khas dari gaya bangunan, dan elemen bangunannya, Karena setiap perkembangan masa arsitektur indis di Indonesia mereka memiliki ciri khas masing masing.

2.5.4 Kajian Infill Desain

Menurut Keith Ray pengertian Infill adalah Suatu usaha penyisipan bangunan baru pada lahan kosong dalam suatu lingkungan atau kawasan dengan memiliki karakteristik yang kuat. Di sini penggunaan infill biasanya untuk memperkuat suatu wilayah atau kawasan yang memiliki karakteristik tertentu misal kawasan bersejarah.

Dalam berberapa kasus, suatu site lokasi terdapat bangunan cagar budaya yang mana bangunan tersebut tidak boleh dibongkar maka metode infill disini bisa dilakukan, karena metode infill apabila satu bangunan baru berdiri dalam satu area diapit oleh bangunan lainya.

Upaya menghadirkan bangunan baru menurut Keith Ray dalam Riza bukunya *Contextual Architecture* dibagi menjadi tiga, yaitu:

a. Alteration : Suatu bentuk adaptasi bangunan lama dengan fungsi baru tanpa perubahan.
b. Addition : Suatu usaha pengulangan dengan menambahakan sebuah bangunan baru yang menjadi latar belakang bangunan lama.
c. Infill : Suatu usaha penyisipan bangunan baru pada lahan kosong dalam suatu lingkungan dengan memiliki karakteristik yang kuat.

Untuk mencapai tujuan dalah hal ini menyisipkan bangunan baru pada kawasan eksisting dapat dilakukan dengan cara memperhatikan pola visual pada kawasan eksisting daerah tersebut.

Menurut Riza dalam Tugas Akhir yang berjudul "*Museum Sepak Bola Indonesia dengan pendekatan Infil Desain pada Kawasan Monumen PSSI Indonesia"* menulis dalam infill Development atau kontektualisme, pendekatan desain dapat dilakukan dengan berbagai cara untuk mendapatkan rumusan agar memperkuat dan meningkatan karakter setempat, dalam hal ini Norman Tyler membagi pendekatan desain tersebut menjadi tiga, yaitu:

a. *Matching* : Pendekatan deain dengan usaha mengimitasikan arsitektur lama pada bangunan baru, dengan tujuan menyesuaikan diri denan struktur dan material yang

digunakan pada bangunan lama menciptakan keserasian antara bangunan lama dengan banguanan baru.

b. *Contrasting* : Pendekatan desain dengan usaha menghadirkan sesuatu yang baru pada kawasan eksisting dengan pemikiran bahwa bangunan baru dan bangunan lama adalah bangunan bebeda periode.

c. *Compatible* : Pendekatan desain yang paling banyak digunaan dari ketiga pendekaan desain yang lain. Pendekatan yang lebih menekankan bangunan baru pada kepekaan terhadap struktur bersejarah, dan sesuai denganya dalam hal: ukuran, skala, warna, material, karakter bangunan, dan lingkungan.

1 Kriteria dan motif pelestarian menurut budihardjo dalam Ayu Steffina (2015):

a) Estetika

b) Kejamakan

c) Kelangkaan

d) Peran Sejarah

e) Peran Karakter Kawasan

f) Keistimewaan

2 Enam tolak ukur kelayakan bangunan kuno untuk dikonservasi menurut Synder dan catanese (1979) dalam Ayu Steffina (2015):

a) Kelangkaan, karya sangat langka yang tidak dimiliki daerah lain.

b) Kesejarahan, lokasi peristiwa bersejarah yang penting.

c) Estetika, memiliki keindahan bentuk, struktur, ataupun ornament.

d) Superlativitas, tertua,tertinggi,terpanjang.

e) Kejamakan, karya yang tipikal, mewakili suatu jenis atau ragam bangunan tertentu.

f) Kualitas pengaruh, keberadaannya akan meningkatkan citra lingkungan sekitar.

3 Menurut I Made Yuridha yang menulis e-journal tentang "*PENERAPAN KONSEP ARSITEKTUR INFILL PADA BANGUNAN MUSEUM DALAM KAWASAN HERITAGE DI BANJARMASIN"* Konsep Arsitektur Infill Berdasarkan konsep arsitektur infill yang dikemukakan oleh Brent C Bloin dan Keith Ray, terdapat unsur-unsur dominan yang berpengaruh pada penyisipan bangunan baru pada kawasan bersejarah, yaitu proporsi fasade, material, warna, komposisi bentuk, skala dan ketinggian, garis sempadan. Parameter tersebut dianalisis untuk menelaah kelebihan dan kekurangan bangunan yang menggunakan aspek kontekstual dalam perancangannya.

2.5.4.1 Pengaplikasi Infill Desain

Menurut Ayu Steffina (2015) Infill design dapat dilakukan dengan cara membuat fungsi baru pada bangunan lama tanpa merubah kondisi bangunan dan site, pengurangan maupun penambahan elemen-elemen tertentu serta membuat bangunan baru dalam area kompleks bangunan lama dengan mempertahankan keberadaan bangunan lama. Infill design juga dapat menciptakan simbiosis antara dua tipe bangunan tersebut.

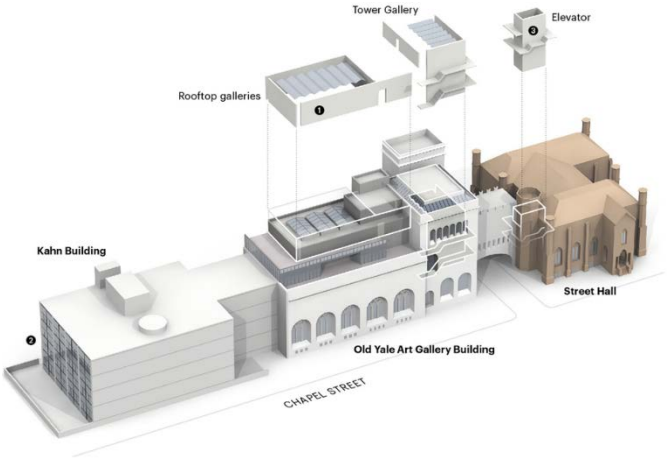
Adapun 3 cara penerapan Infill design, yaitu :

A. Extension

Extension adalah menambah bangunan lama dengan suatu desain bangunan yang serupa atau tipikal sehingga menjadi sesuatu yang

terintegrasi. Bagian bangunan baru yang ditambahkan ke bagian lama masih memiliki hubungan. Penambahan arsitektur semacam ini paling sederhana karena seolah-olah melanjutkan desain bangunan lama.

Contoh: -Yale University Art Gallery



Gambar 2.23. Skema Yale University Art Gallery
(sumber: artgallery.yale, 2015)

B. Derrivation

Derrivantion adalah bangunan lama menjadi inspirasi pada bangunan baru, namun desain bangunan baru tidak memiliki keterkaitan dengan bangunan lama, dari fungsi dan aktivitas antara bangunan lama dan baru tidak saling mengganggu atau berpengaruh satu sama lain.

Contoh: -Maison Carre and The Carre d' Art

Gambar 2.24. Maison Carre and The Carre d' Art

(sumber: fosterandpartners, 2015)

C. Transformation

Transformation adalah penambahan yang didasarkan pada perubahan bentuk secara keseluruhan. Dalam hal ini, bangunan baru memiliki bentuk yang sama sekali berbeda dengan bangunan lama. Desain bangunan baru sama sekali tidak memiliki keterkaitan dengan bangunan lama atau bangunan sekitarnya bisa dibilang kearah lebih modern. Metode ini merupakan metode yang paling radikal dibandingkan dengan yang lain.

Contoh: -Louvre Pyramid, Palais du Louvre

Gambar 2.25. Louvre Pyramid, Palais du Louvre

(sumber: archdaily, 2015)

2.5.4.2 Kesimpulan

Dari pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa konsep Infill Desain memiliki beberapa jenis pengaplikasianya ke dalam fasad atau desain bangunan seperti Extension merupakan tindakan menambah bangunan lama dengan suatu desain yang serupa, kemudian derivation atau yang dimaksud bangunan lama menjadi inspirasi pada bangunan baru, namun desain bangunan baru tidak memiliki keterkaitan dengan bangunan lama dan sebagainya, atau menggunakan teory menurut Norman Tylor “Compatible” karena pendekatan ini lebih menekankan bangunan baru pada kepekaan terhadap struktur bersejarah, dan sesuai denganya dalam hal: ukuran, skala, warna, material, karakter bangunan, dan lingkungan. Maka dari itu penulis memilih konsep infill desain derivation/compatible sebagai acuan karena konsep pas sangat pas untuk diterapkan dikawasan baciro ini.

2.5.5 Bentuk dan Pola Ruang

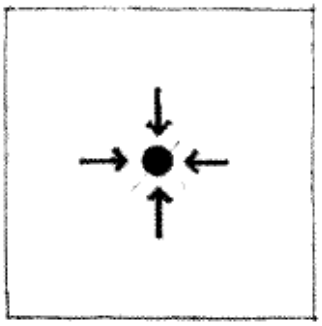
2.5.5.1 Pengertian Bentuk dan Pola Ruang

"Bentuk arsitektural adalah titik sentuh antara massa dan ruang. Bentuk-bentuk arsitektural, tekstur, rnaterial, modulasi cahaya dan bayangan, warna, semua berkombinasi untuk menghadirkan suatu kualitas atau roh yang mengartikulasikan ruang. Kualitas arsitektural akan ditentukan oleh keahlian sang desainer dalam menggunakan dan menghubungkan elemen-elemen ini, baik di dalam ruang interior maupun di dalam ruang di sekeliling bangunan."Edmund N. bacon The Design of Cities,1974.

2.5.5.2 Bentuk dan Pola Dasar Arsitektural

1.Terpusat

Sejumlah bentuk sekunder yang dikelompokkan terhadap sebuah bentuk-berinduk pusat, dominan.

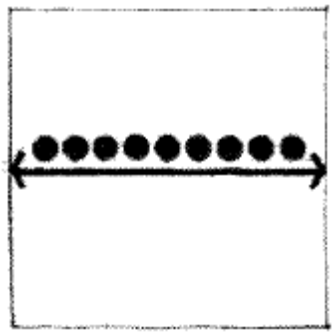


Gambar 2.26. Pola Terpusat
(sumber: D.K. Ching Arsitektur Bentuk Ruang dan Susunannya, 2016)

- Bersifat stabil, yang terdiri dari sejumlah ruang-ruang sekunder yang mengelilingi ruang pusat yang besar dan dominan,
- Ruang pusat sebagai ruang pemersatu, umumnya berbentuk teratur dan ukurannya cukup besar.
- Ruang sekunder setara satu sama lain dalam fungsi, bentuk dan ukuran, serta mempunyai konfigurasi yang geometris teratur dan simetris terhadap dua sumbu atau lebih.
- Tidak berarah, kondisi untuk menuju memasukinya harus dikhususkan oleh tapak dan menegaskan satu dari ruang-ruang sekunder sebagai bentuk entrance.

2.Linier

Serangkaian bentuk yang disusun secara berurutan di dalam sebuah baris.

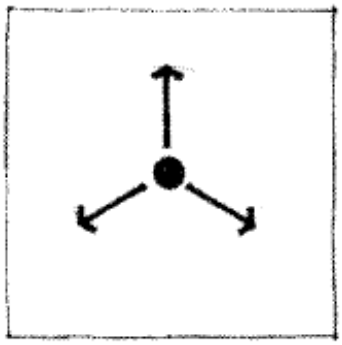


Gambar 2.27. Pola Liner
(sumber: D.K. Ching Arsitektur Bentuk Ruang dan Susunannya, 2016)

- Terdiri dari sederetan ruang.
- Fleksibel terhadap segala bentuk tapak
- Bentuk dapat lurus, bersegmen, ataupun melengkung
- Menghubungkan dan mengorganisir ruang di sepanjang bentangnya.
- Menunjukkan suatu arah, namun menciptakan suatu lorong yang panjang, sehingga dapat menimbulkan antrian panjang.

3.Radial

Suatu komposisi dari bentuk-bentuk linier yang memanjang keluar dari sebuah bentuk pusat dalam cara radial (arah jari-jari).

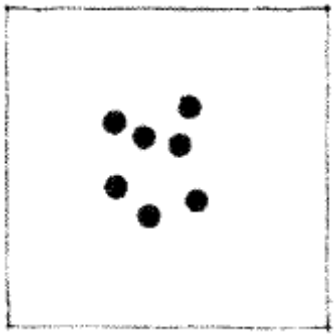


Gambar 2.28. Pola Radial
(sumber: D.K. Ching Arsitektur Bentuk Ruang dan Susunannya, 2016)

- Merupakan paduan unsure organisasi terpusat dan linier.
- Mempunyai ruang pusat yang dominan.
- Mampu mengarahkan sirkulasi dengan akses yang pendek.
- Relatif berbentuk teratur dengan ruang pusat sebagi porosnya.

4.Cluster

Suatu koleksi bentuk yang digabungkan bersama oleh keberdekatan atau kesamaan dalam pembagian karakter visualnya.



Gambar 2.29. Pola Terpusat

(sumber: D.K. Ching Arsitektur Bentuk Ruang dan Susunannya, 2016)

- Menggunakan pertimbangan penempatan peletakan sebagai dasar untuk menghubungkan suatu ruang dengan ruang lainnya.

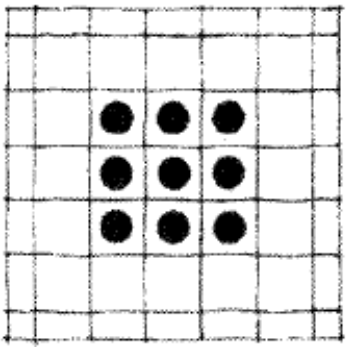
- Pola ini mirip dengan pola terpusat, tetapi kekompakan maupun keteraturan geometrisnya kurang

- Pola ruang tidak kaku

- Penghubung merupakan sel-sel ruang yang berulang, memiliki fungsi yang serupa dan persamaan sifat visual seperti simetri atau menurut sumbu.

5. Grid

Seperangkat bentuk modular yang dihubungkan serta diatur oleh suatu jaring tiga dimensional.



Gambar 2.30. Pola Grid

(sumber: D.K. Ching Arsitektur Bentuk Ruang dan Susunannya, 2016)

- Terdiri dari bentuk-bentuk dan ruang-ruang dimana posisinya dalam ruang dan hubungan antar ruang diatur oleh pola grid tiga dimensi atau bidang.

- Berpola teratur, yang diproyeksikan ke dimensi ketiga berubah menjadi suatu set modul ruang yang berulang

2.5.6 Kajian Tipologi Preseden

2.5.6.1 EFFEKT Wins Contest to Redevelop Abandoned Train Shed in Esbjerg with Streetmekka

Gambar 1. Desain Effeckt Contest Redevelop Streetmekka

(sumber: archdaily, 2014)

EFFEKT baru-baru ini memenangkan kompetisi mendasain untuk pusat komunitas yang berjudul “Streetmekka”, Esbjerg, di Denmark. Desain konsep

Streetmekka ini mengembalikan geometri melingkar dan mendaur ulang bahan material struktur industri lokomotif untuk dijadikan Gedung baru yang mencakup seluruh kegiatan Street Culture yang beragam seperti menggabungkan fasilitas indoor dan outdoor untuk transisi dan area skating, tersedianya Lapangan basket, street dance area, sekolah-DJ dan seni jalanan, ruang rapat, kantor administrasi, café, dan tujuan lain seperti pendidikan, dan multifungsi lainya.

2.5.6.2 The New Generation Youth and Community Centre / RCKa

Gambar 1: Youth and community center

(sumber: archdaily, 2014)

Dari arsitek Bekerja erat dengan Dewan Lewisham, para mitra dan orang-orang muda, RCKa mengembangkan proposal untuk memenuhi

pendanaan singkat untuk bangunan "kelas dunia"; dari penggunaan inovatif pembangunan berkelanjutan dan desain berkualitas tinggi untuk luas partisipasi orang-orang muda, keterlibatan yang dilanjutkan melalui desain rinci, konstruksi, manajemen dan pemerintahan bangunan dan layanan.

Terkena bentuk struktural kayu dan elegan coffered langit-langit dan dinding selesai, dipilih untuk alami kehangatan dan kemampuan untuk menahan pasca tender D & B nilai-engineering. Garis-garis yang bersih dan ruang terbuka yang dramatis bantuan keamanan melalui pengawasan yang alami, dan mengakibatkan cerah dan bersemangat inklusif internal suasana.

Dinding luar dipersatukan oleh profil lembut bergelombang yang melemparkan bayangan vertikal di ketinggian seperti tirai. Berwajah foil isolasi reflektif di bawah polikarbonat menciptakan kulit berkilauan sinar matahari-responsif, di bawah yang adalah tergantung halus ragam porselen-seperti kinerja ultra tinggi panel-panel beton: adalah tempat yang menarik, taktil dan kuat untuk bangunan.

2.5.6.3 Masion Carre and The Carre D'Art

Gambar 1. Maison Carre and The Carre d' Art

(sumber: Google, 2015)

Gambar 1. Maison Carre and The Carre d' Art

(sumber: Google, 2015)

Masion Carre and The Carre D'Art adalah sebuah gallery lukisan dan patung. Bangunan Masion Carre and The Carre D'Art yang berdampingan dengan situs Maison Carrée, sebuah kuil Romawi yang dijaga perawatanya oleh pemerintah dengan sempurna. Sehingga kuil tersebut masih terjaga secara utuh dan membuat pengaruh yang kuat pada lokasi tersebut. Tantangannya adalah berkaitan dengan membuat gedung baru dikawasan bersejarah yang mana memperlihatkan bagunan baru maupun bangunan lama tidak saling mengalahkan satu sama lain, akan tetapi malah membuat kawasan tersebut menjadi kuat.

Carré d'Art memiliki sembilan lantai, sebagian lantai terdapat di basement. meski terbilang bangunan baru, d'art tetap mengikuti peraturan

skala bangunan sekitarnya. Konsep bangunan Carré d'Art ini mengikuti bangunan kuil yang berada di depan bangunan tersebut, dimana mengunakan ciri khas banyak tiang sesuai seperti kuil maison carree, akan tetapi desain Carré d'Art lebih mengambil konsepnya bangunanya saja dan kemudian di modern kan. Terlihat dari bahan material penggunan kaca atau transparansi, sehingga bangunan tetap terlihat modern akan tetapi tidak meninggalkan kesan sejarah dikawasan tersebut.

2.6 Kajian Dan Konsep Fungsi Yang Diajukan

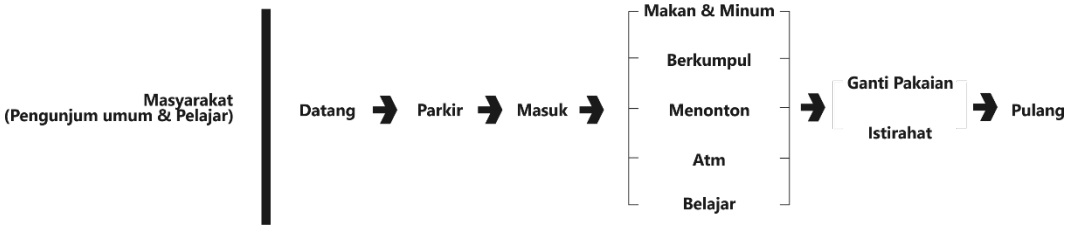
2.6.1 Alur Kegiatan

a) Alur Kegiatan Pengelola

Gambar 2.31. Alur Kegiatan Pengelola pusat komunitas

(sumber: Penulis, 2016)

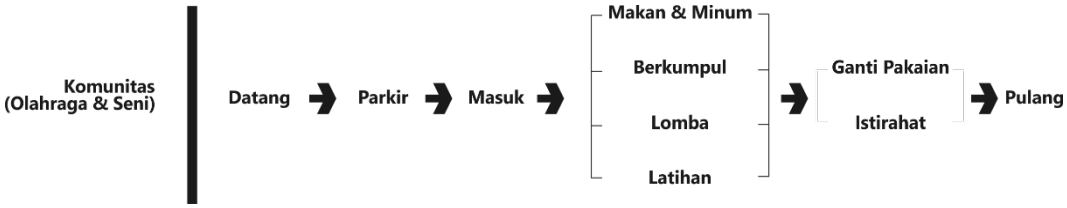
b) Alur Kegiatan Pengunjung



Gambar 2.32. Alur Kegiatan Pengunjung pusat komunitas

(sumber: Penulis, 2016)

c) Alur Kegiatan Komunitas



Gambar 2.33. Alur Kegiatan Pengunjung pusat komunitas

(sumber: Penulis, 2016)

2.6.2 Analisis Kebutuhan Ruang dan Kegiatan

Jenis Ruang	Pengguna	Kegiatan	Keterangan
Ruang Admin	Karyawan	3.1 Mengatur Administrasi 3.1 Istirahat 3.1 Ibadah	Private
Ruang Medis	Karyawan	• Mengobati orang yang cedera • Istirahat • Ibadah	Semi Private
Food Court	Karyawan	• Melayani pengunjung • Membersihkan • Istirahat • Ibadah	Private
	Pengunjung	• Makan • Sharing	Publik

Skatepark	Karyawan	• Mengawasi Pengunjung • Istirahat	Publik
	Pengunjung	• Latihan • Sharing • Istirahat	Publik
Basket	Karyawan	• Mengawasi Pengunjung • Istirahat	Publik
	Pengunjung	• Latihan • Sharing • Istirahat	Publik
Panjat Dinding	Karyawan	• Mengawasi Pengunjung • Istirahat	Publik
	Pengunjung	• Latihan • Sharing • Istirahat	Publik

Tabel 2.3. Tabel Jenis ruang dan kegiatan
(sumber:penulis 2016)

2.6.3 Analisis Program Ruang

Berdasarkan kebutuhan ruang dan aktivitas yang telah dideskripsikan, dapat dihitung program ruang beserta besarannya, dengan acuan standar ruang dan asumsi dari jenis ruang dan kegiatannya, sebagai berikut :

A. Program Ruang Komunitas

No	Nama Ruang	Keterangan	Luasan m²	Jumlah	Total
1	Skatepark	Outdoor	22x14	1	308m²
2	Basket	Outdoor	14x13	1	182m²
3	Amplitheater	Outdoor	15x15	1	225m²
4	Street Art	Indoor	14x6	1	86m²
5	Panjat Dinding	Outdoor	5x5	1	25 m²
5	Lobby		10x10	1	100 m²
6	Ruang Sebaguna		6x6	3	108 m²
7	Food Court		19x10	2	380 m²
8	Ruang medis		5x3	1	15 m²
9	Mushola		5x6	1	30 m²
10	Toilet		3x5	3	45 m²
11	ATM center		5x3	1	15 m²
Total					1.519m²

B. Program Ruang Pengelola

No	Nama Ruang	Keterangan	Luasan m²	Jumlah	Total
1	Ruang Kerja Staff		8x5	1	40 m²
2	Ruang Loker Staff		5x5	1	25 m²
3	Ruang Resepsionis	2 orang	5x3	1	15m²
4	Post Keamanan	1 orang	1x1	1	1m²
5	Toilet		5x3	1	15m²
6	Ruang Panel		2x1	1	2m²
7	Ruang Mee		6x4	1	24m²
8	Ruang Generator		6x6	1	36m²
9	Storage			2	54m²

10	Ruang janitor		5x3	1	15 m²
Total					227m²

C. Program Ruang Outdoor

No	Nama Ruang	Keterangan	Luasan m²	Jumlah	Total
1	Area Parkir	Parkir Mobil & ParkirMotor		1	500m²
Total					500m²

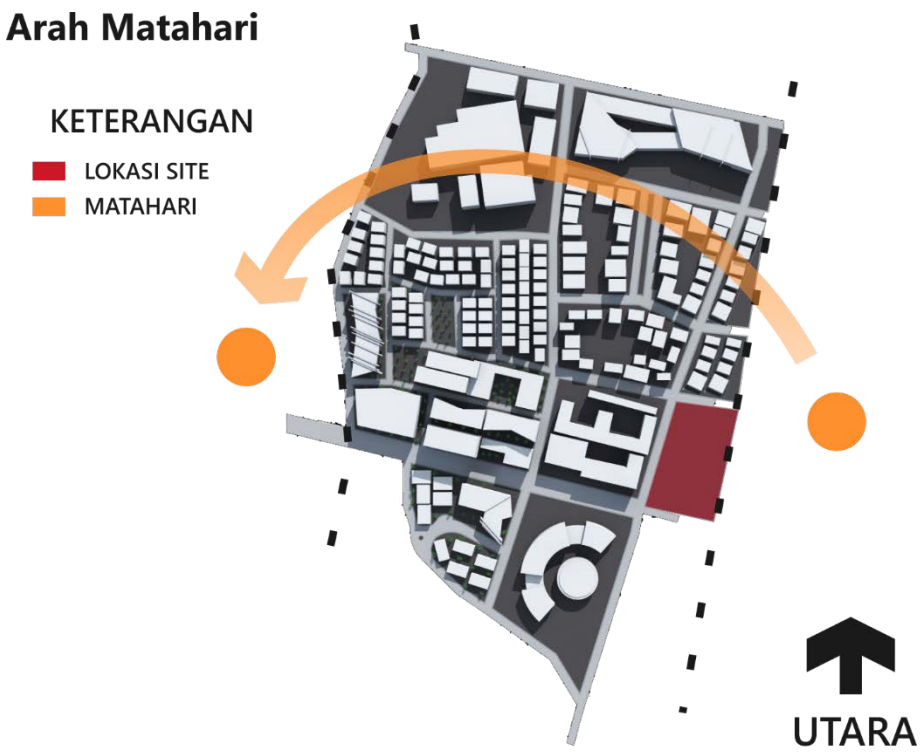
Dari perhitungan diatas, diperkiraan luasan pusat komunitas di Baciro membutuhkan area seluas:

No	Nama Ruang	Keterangan	Luasan m²	Jumlah	Total
1	Komunitas		1.519m²		1.519 m²
2	Pengelola		227 m²		227 m²
3	Outdoor		500 m²		500 m²
Total					2.246m²

Tabel 2.4. Tabel Property Size
(sumber:penulis 2016)

2.6.4 Analisis Site

A. Analisis Matahari

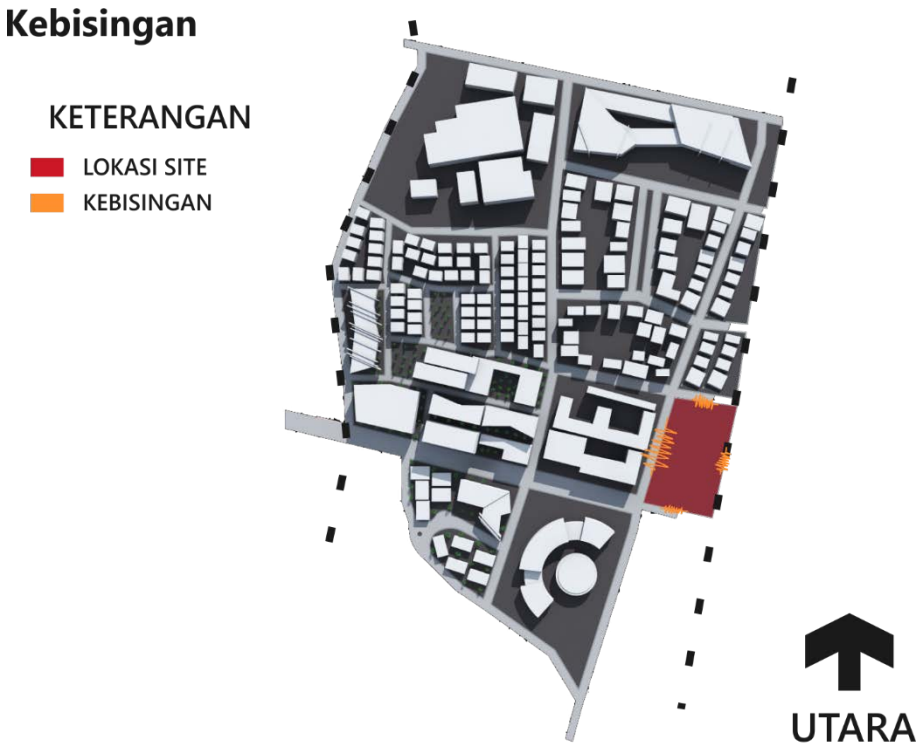


Gambar 2.34. Analisis Matahari

(sumber: Penulis, 2016)

Pada sisi timur dan barat bangunan dianjurkan untuk diberikan vegetasi dan juga penggunaan selimut bangunan agar mengurangin tingkat kebisingan dan panas matahari secara langsung.

B. Analisis Kebisingan

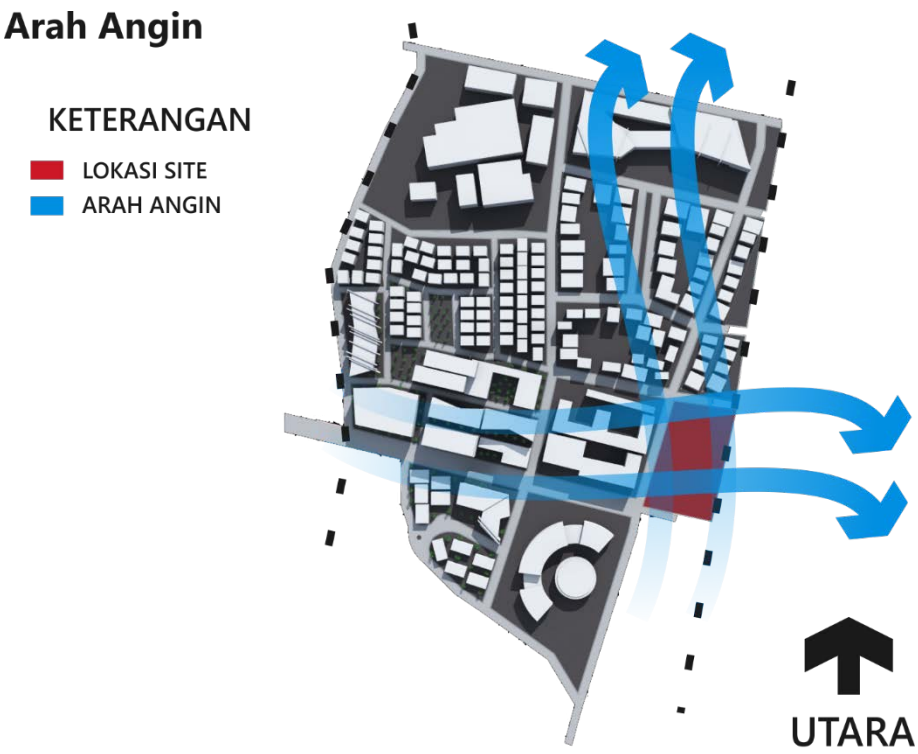


Gambar 2.35. Analisis Kebisisngan

(sumber: Penulis, 2016)

Tingkat kebisisngan yang tertinggi adalah sisi barat yang disebabkan oleh aktivias pembelajaran/sekolah dan kendaraan pada site perencanaan tersebut, sehingga direkomendasi pada sisi barat diberi vegetasi agar mengurangi kebisisngan.

C. Analisis Pergerakan Angin

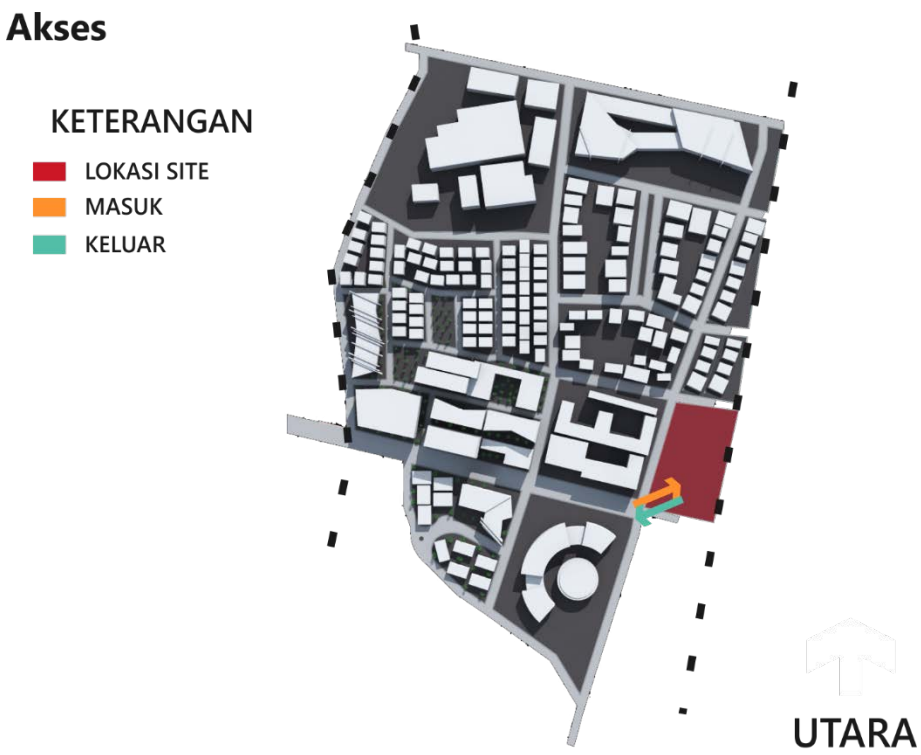


Gambar 2.36. Analisis Arah Angin

(sumber: Penulis, 2016)

Pada site perencanaan, arah angin dari selatan ke utara dan barat ke timur, untuk arah angin dari barat ke timur terdapat bangunan smk disekitar site sehingga angin yang mengalir tidak terlalu kencang kedalam site.

D. Analisis Akses

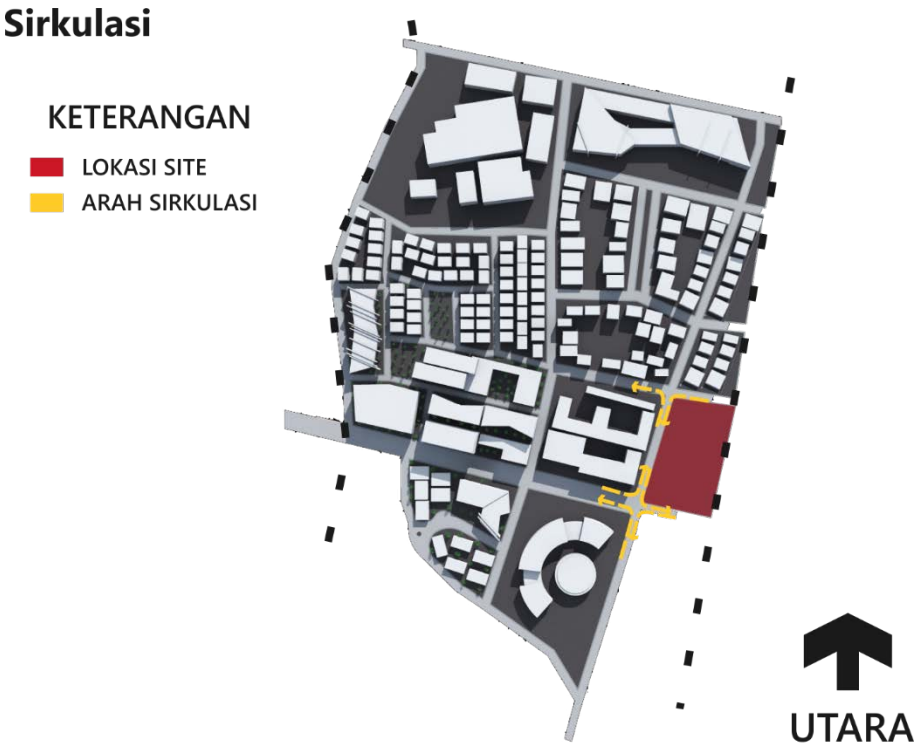


Gambar 2.36. Analisis Akses

(sumber: Penulis, 2016)

Pada site perencanaan, akses untuk menuju ataau masuk kedalam site itu hanya terdapat di arah barat daya site

E. Analisis Sirkulasi

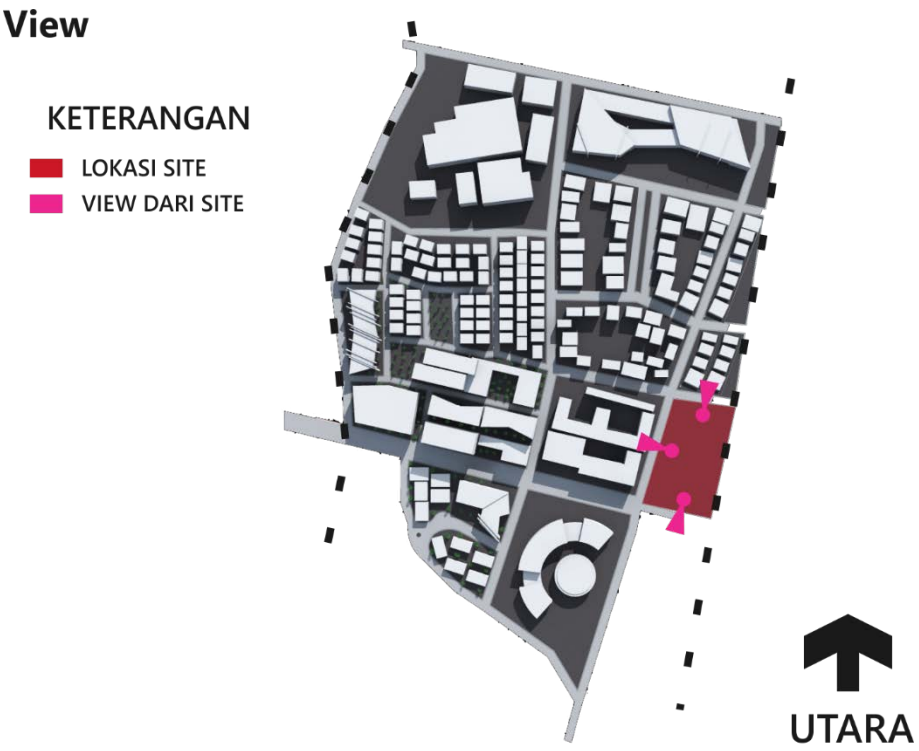


Gambar 2.37. Analisis Sirkulasi Kendaraan

(sumber: Penulis, 2016)

Pada site perencanaan, arah sirkulasi tidak terdapat jalan satu arah semua jalan bias dilalui dua arah, bisa dari barat ke timur atau dari utara keselatan maupun sebaliknya.

F. Analisis View

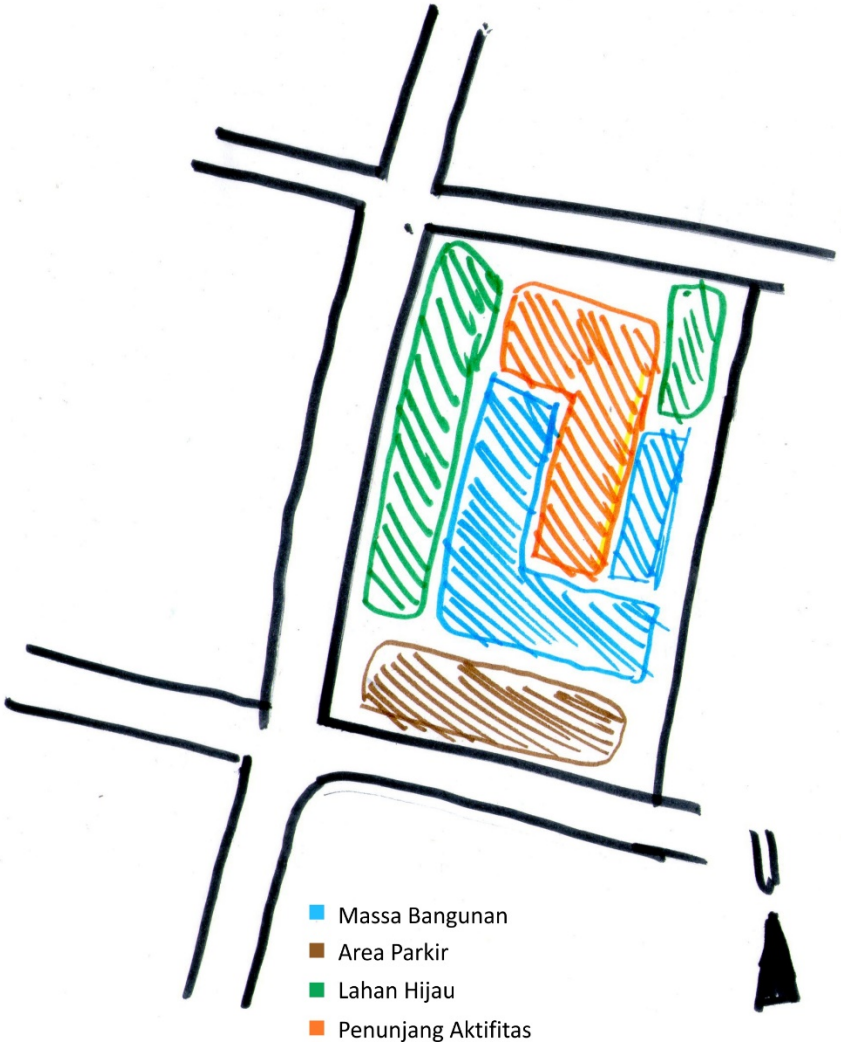


Gambar 2.38. Analisis View

(sumber: Penulis, 2016)

Pada site perencanaan, view yang biasa kita liat hanya dari arah utara, barat, dan selatan saja, dikarenakan arah timur terdapat rumah penduduk sehingga tidak terlihat view apapun.

G. Zonasi



Gambar 2.39. Analisis Zonasi

(sumber: Penulis, 2016)

H. Analisis Komunitas

1.Skate

Untuk sarana kebutuhan skatepark terdapat rintangan seperti:

Rails

Seperti pada rel tangga, pengendara dapat kemahiran tindakan penyeimbangan mereka sementara grinding jalan mereka sampai akhir. Tali baja ini juga bagus untuk melompati. beberapa jenis rel menggiling untuk skatepark untuk menantang pembalap dari semua kemampuan. Pengendara akan menghargai rel ini dalam setiap desain skatepark.

Spines

Dua pipa kuartal, dikonfigurasi back-to-back tanpa dek membuat tulang belakang sepatu roda untuk jalan skate Anda. Sebuah punggungan sempit atau tulang belakang dibuat di bagian atas, dibuat oleh mengatasi baja kokoh. Sebuah tulang belakang meluncur adalah tambahan menantang dan menyenangkan untuk desain taman skateboard Anda.
3 'H - 5' H
12 'L - 14,5' L

Launch Boxes

Ini adalah dua titik awal yang dihubungkan dengan panggung. Launch Boxes memungkinkan pengendara untuk mendekati dari satu sisi, menangkap udara, tanah di dek atau terbang di atasnya.
Skateboard ini jalan sangat populer. Gunakan Launch Boxes sebagai fitur yang menarik dari desain taman skateboard Anda.
2 'H - 5' H
14 'L - 21,5' L

Quarter Pipes

Permukaan melengkung dari pipa kuartal mengarahkan pengendara dan di atas jalan, yang memungkinkan pengendara untuk melakukan trik dan kemudian mendarat kembali ke jalan dan menggelinding. Ini adalah jalan skateboard untuk setiap desain skatepark.
3 'H - 6' H
10,75 'L - 11,5' L

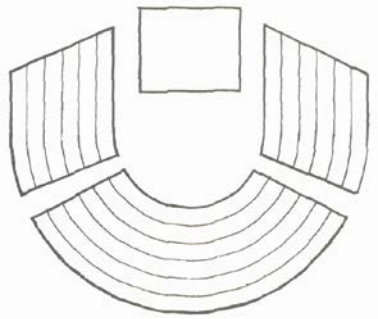
Gambar 2.40. Analisis Skatepark

(sumber: Penulis, 2016)

Karena keterbatasan lahan sehingga sarana skatepark tidak bisa memiliki semua rintangan seperti yang ada pada gambar 1.15, sehingga dipilih beberapa rintangan seperti rail, spines, launch boxes, quarter pipes.

2.Amplitheater

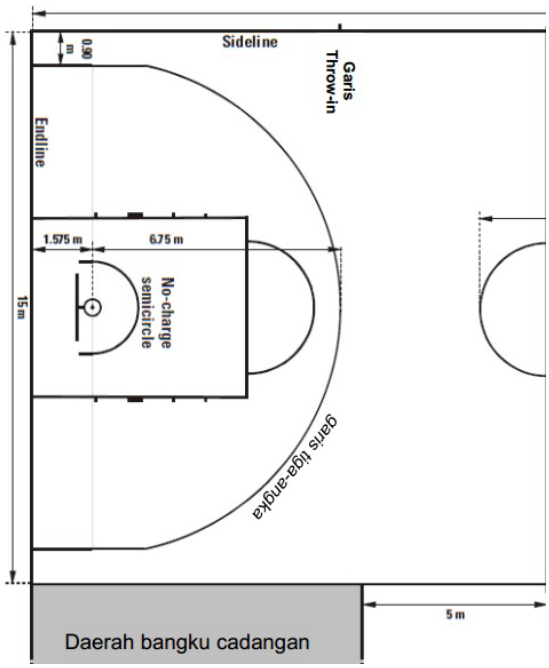
Analisa berdasarkan kajian Heru Subagiyo, S.Sn secara fisik bentuk panggung dapat dibagi menjadi tiga macam, yaitu: Panggung tertutup, panggung terbuka dan panggung kereta, dan pemulis mengambil panggung terbuka tapak kuda.



Gambar 2.41. Panggung tapak kuda
(Sumber: teaterku.wordpress.com, 2016)

Karena bentuk panggung ini membentuk setengah lingkaran sehingga view dari segala arah lebih nyaman untuk dilihat.

3.Basket



Gambar 2.42.. Lapangan Basket

(Sumber: google.com, 2016)

Analisis mengenai lapangan basket, sesuai standart lapangan basket yang ada Lapangan bola basket berukuran, yakni panjang 28,5 meter dan lebar 15 meter, akan tetapi dimodifikasi setangah lapangan karena keterbatasan site menjadi 14 meter x 15 meter

I. Analisis Pendekatan Desain

- Infill Desain

  Dalam penjelasan mengenai infill desain menurut Norman Tyler menjadi 3 yaitu Matching, Compatible, Contrast. Sehingga dalam menentukan pendekatan desain yang tepat dalam merancang pusat komunitas ini , maka dilakukan analisis SWOT pada metode ini

Metode	Strengths	Weakness	Opportunities	Threats
Matching	Dapat Selaras dengan bangunan disekitarnya	Sulit dibedakan bangunan periode lama dan baru	Dapat memperkuat karakter bangunan eksisiting	Dapat menimbulkan kesan monoton
Compatible	1. Dapat Selaras dengan bangunan disekitarnya 2. Dapat mengunakan karakter bangunan baru ataupun lama	Ada sedikit perbedaan dengan bangunan sekitarnya	Dapat memperkuat karakter bangunan eksisiting	Dapat menimbulkan kesan monoton
Contrast	1. Mempunyai karakter bangunan baru 2. Bebas menyesuaikan	Bangunan tidak biasa menyatu dengan sekitarnya	Bangunan menjadi pembeda dengan bangunan sekitarnya	Dapat menghilangkan karakteristik bangunan disekitarnya

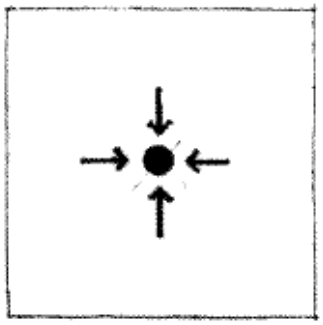
	kebutuhan bangunan baru			

Tabel 2.5. Tabel Analisis SWOT Infill Desain
(sumber:penulis 2016)

Dari analisis SWOT maka dalam merancang pusat komunitas mengunakan metode Infill Desain "*Compatible"*

J. Analisis Bentuk dan Pola Ruang

Dari berbagai bentuk dan pola ruang maka terpilih pola "*Radial"*



Gambar 2.26.. Pola Terpusat
(sumber: D.K. Ching Arsitektur Bentuk Ruang dan Susunannya, 2016)

Karena pola radial mampu mengarahkan sirkulasi dengan akses yang pendek, dan kedua Relatif berbentuk teratur dengan ruang pusat sebagi porosnya

2.7 Kajian Dan Konsep Figuratif Rancangan(Penemuan Bentuk dan Ruang)

2.7.1 Implikasi Konsep Infill Desain

Pengaplikasian metode infill yang digunakan adalah metode Derrivantion. Yang dimakusd Derrivantion adalah bangunan lama menjadi inspirasi pada bangunan baru, namun desain bangunan baru tidak memiliki keterkaitan dengan bangunan lama. Fungsi dan aktivitas yang berlangsung antara bangunan lama dan baru tidak saling mengganggu atau berpengaruh satu sama lain. Sehingga perlu menganalisis karakteristik bangunann sekitar site

a. Karakter bangunan baciro

Mengambil karakteristik bangunan indis dikawasan baciro yang dapat dikembangkan sesuai kebutuhan seperti, bentuk bangunan, pola bangunan, ornamen dan komponen kulit bangunan (pintu, jendela, secondary skin). Tujuan hal ini adalah untuk menjaga keselarasan bangunan baru dengan bangunan yang sudah ada di kawasan Baciro sebelumnya.

Dari beberapa bangunan indis yang ada dibaciro, dipilih bangunan PD. Tarumartani, asrama dharma putra UGM, dan rumah warga sebagai dasar dalam perancangan selubung bangunan pusat komunitas khususnya dalam segi bangunan indis.

Gambar 2.44. Karakter bangunan indis baciro

(Sumber: Penulis, 2016)

Dari Gambar diatas terlihat beberapa karakteristik bangunan yang ada dibaciro, pertama entrance yang berada ditengah-tengah bangunan serta penggunan jendela yang berukuran cukup lebar, kedua dari bangunan Tarumartanin dan Asrama Dharmaputra sama-sama menggunakan atap limasan, ketiga dari bangunan rumah terlihat penggunaan Gevel pada fasad bangunanya. Menyelaraskan dengan bentuk fasad eksisting dari rumah indis, pabrik rokok tarumartani dan asrama dharmaputra UGM yang ada di sekitar lokasi site, Ini merupakan respon untuk infill design pada kawasan cagar budaya.

b. Bangunan Indis

Mengambil karakteristik bangunan indis yang ada di Indonesia, salah satunya bangunan indis yang ada disurabaya.

Gambar 2.45. Bangunan Indis

(Sumber: Penulis, 2016)

Dari Gambar diatas terlihat beberapa karakteristik bangunan, pertama entrance yang berada ditengah-tengah bangunan, kedua dari bangunan Penggunan struktur yang diperlihatkan.

2.7.2 Konsep Penemuan Bentuk

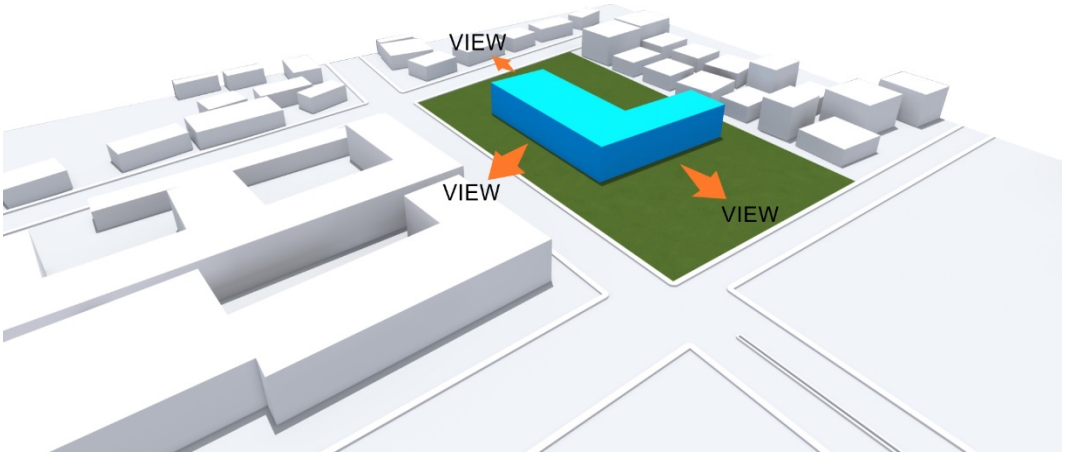
Gambar 2.46. Konsep Gubahan Masa

(Sumber: Penulis, 2016)

Sesuai skema konsep masa bangunan diatas, desain bangunan memiliki bentuk, yang mana masa bangunan mengikuti bentuk site. Untuk merespon kawasan site yang dijadikan kawasan cagar budaya maka terdapat 2 konsep

fasad desain, yaitu gaya indis dan gaya modern yang mana di tengah fasad akan dibuat gaya indis sedangkan selatan dan utara gaya modern.

2.7.3 Konsep Tata Bangunan



Gambar 2.47. Konsep Tata Masa Bangunan

(Sumber: Penulis, 2016)

Konsep Tata masa bangunan ditentukan berdasarkan kondisi site yang memiliki 3 view yang baik, yaitu mengarah ke jalan mawar, jalan andong, dan jalan mawar v. Sehingga orientasi bangunan menghadap ke mengarah ke jalan mawar, jalan andong, dan jalan mawar v.

2.7.4 Konsep Fasad/Tampilan Bangunan

Pusat komunitas ini di rancang dengan menerapkan konsep infill desain. Seperti sudah dibahas dala kajian teori bahwa dalam konsep infill desain dibagi menjadi 3, sedangkan yang terpilih adalah konsep infill desain Compatible dengan penerapan derrivantion Pengaplikasian metode infill yang digunakan adalah bangunan lama menjadi inspirasi pada bangunan baru, namun desain bangunan baru tidak memiliki keterkaitan dengan bangunan lama. Fungsi dan aktivitas yang berlangsung antara bangunan lama dan baru tidak saling mengganggu atau berpengaruh satu sama lain. Jadi disini penulis ingin mengabungkan antara konsep bangunan indis dengan konsep bangunan modern

BAB 3

Hasil Rancangan dan Pembuktiannya

3.1 Narasi dan Ilustrasi Skematik Hasil Rancangan

3.1.1 Rancangan Skematik Tapak (Siteplan)

Gambar 3.1. Konsep Landscape

(Sumber: Penulis, 2016)

Konsep Landscape dirancang dengan mempertimbangkan bentuk site dan konsep gubahan, dimana penulis ingin menonjolkan fasilitias yang ada maka pengaturan siteplan berupa fasilitas penunjang ditempatkan berada di depan bangunan, sehingga fasilitas seperti amplitheater, skatepark, panjat dinding dan basket terekspos secara langsung, selain itu bertujuan untuk menarik masyarakat agar berkunjung ke pusat komunitas ini.

3.2.1 Rancangan Skematik Bangunan

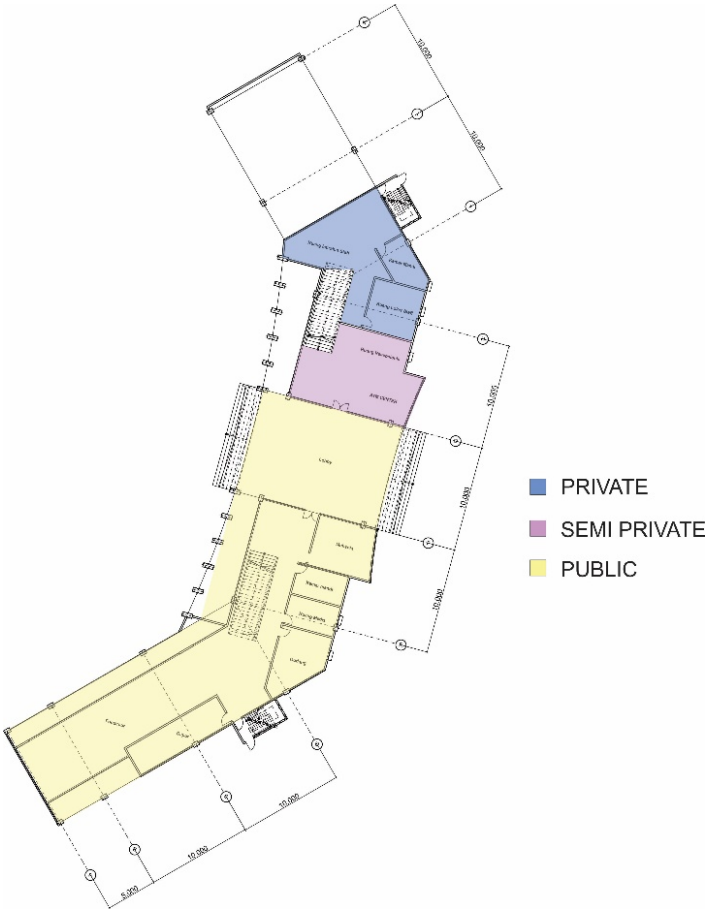
Perancangan skematik denah ini dirancang membentuk mengikuti site, bangunan dibuat membentuk pola C agar bangunan terlihat welcome atau terbuka, maka dari itu bagian lobby bangunan atau entrance sengaja dibuat kosong atau bolong supaya bisa dijadikan tempat sarana berkumpul atau melakukan kegiatan lainya

Untuk melihat ukuran tiap ruang bisa dilihat pada property size halaman 49-51, sedangkan untuk denah dengan gambar berdimensi dapat dilihat pada lampiran gambar kerja.

Denah Lantai 1

Zonasi dibagi menjadi 3, private, semi private, dan publik

Untuk zonasi lantai 1 dengan pembagian zoning sebagai berikut :

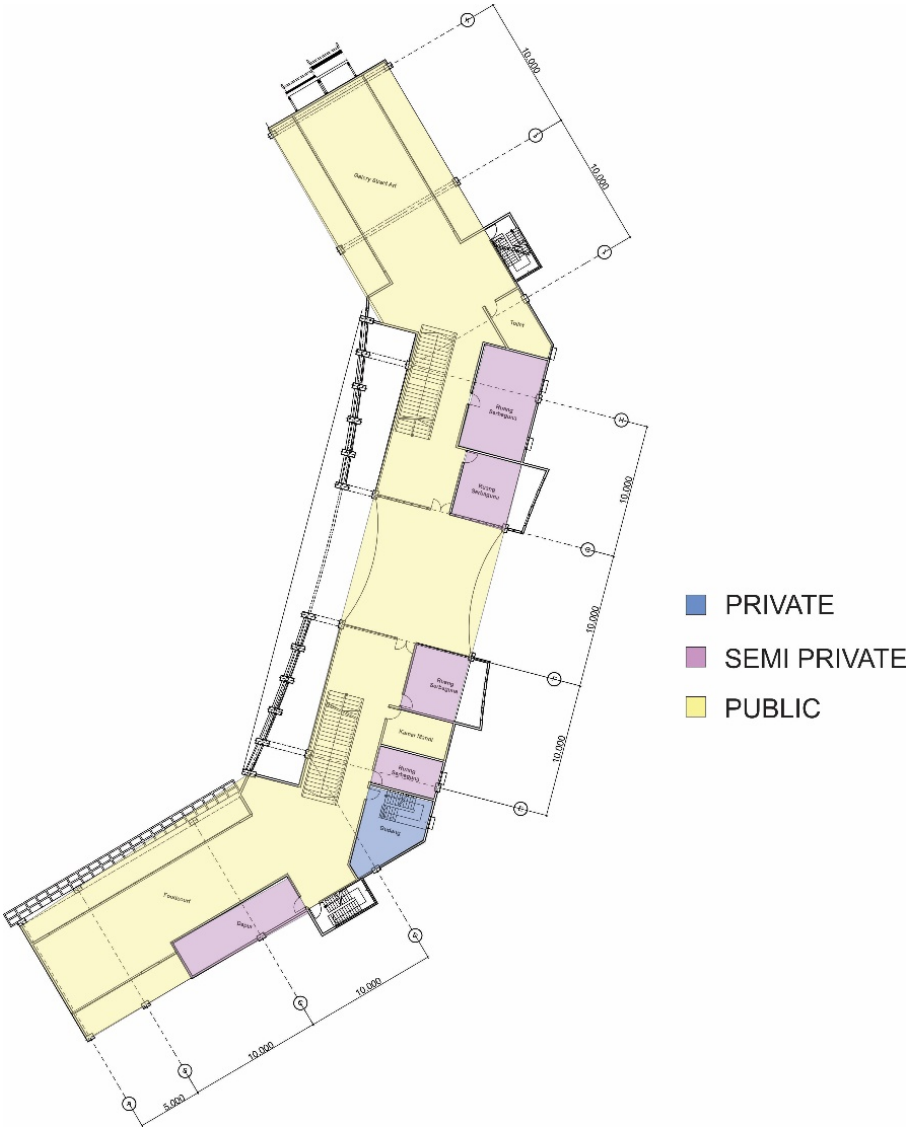


Gambar 3.2. Zonasi Denah lantai 1

(sumber: penulis, 2016)

Untuk lantai 1 zona private terdapat pada Ruang loker staff, Ruang kerja staff, dan kamar mandi staff , untuk zona semi private terdapat pada ruang respesionis, ruang penyimpanan, dan untuk zona publik terdiri dari lobby, mushola, kamarmandi, ruang medis, dan foodcourt.

Untuk zonasi lantai 2 dengan pembagian zoning sebagai berikut :



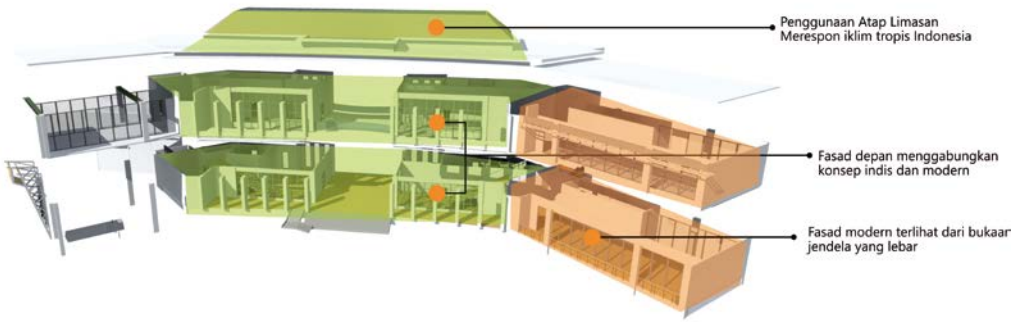
Gambar 3.3. Zonasi Denah lantai 2

(sumber: penulis, 2016)

Untuk lantai 2 zona private terdapat pada Ruang penyimpanan, dan ruang janitor saja, untuk zona semi private terdapat pada ruang serbaguna, ruang penyimpanan, dan untuk zona publik terdiri dari street art, kamar mandi, kamarmandi, dan foodcourt.

3.2.2 Rancangan Skematik Bangunan

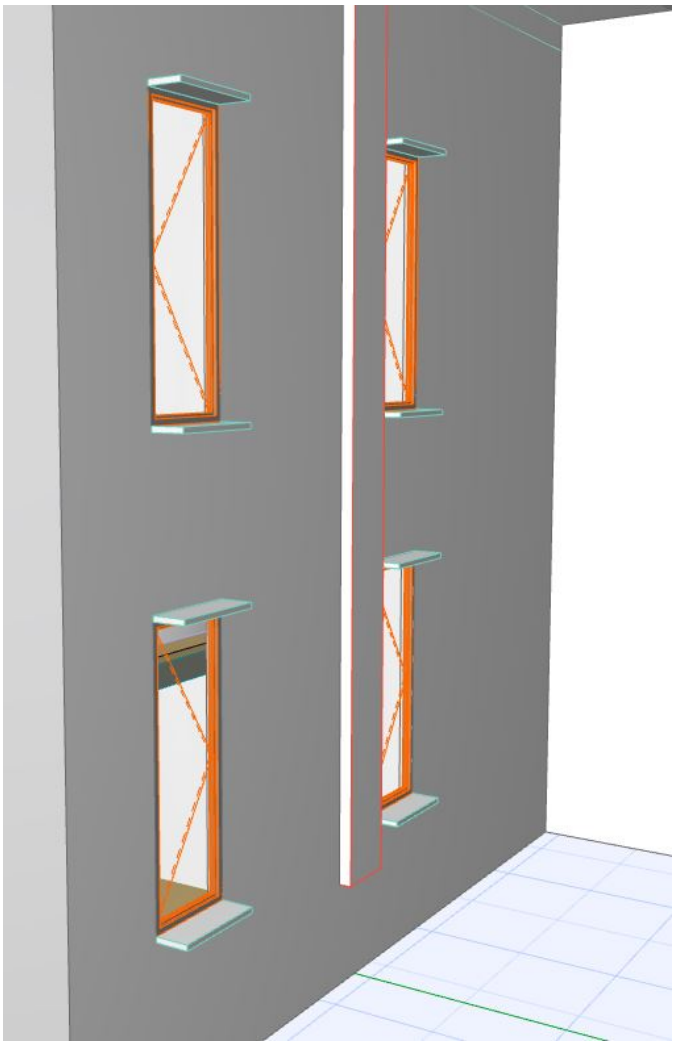
Pusat komunitas ini di rancang dengan menerapkan konsep infill desain. Seperti sudah dibahas dala kajian teori bahwa dalam konsep infill desain dibagi menjadi 3, sedangkan yang terpilih adalah konsep infill desain infill desain Compatible denagn penerapan derrivantion. Pengaplikasian metode infill yang digunakan adalah bangunan lama menjadi inspirasi pada bangunan baru, namun desain bangunan baru tidak memiliki keterkaitan dengan bangunan lama. Fungsi dan aktivitas yang berlangsung antara bangunan lama dan baru tidak saling mengganggu atau berpengaruh satu sama lain. Jadi disini penulis ingin mengabugnkan antara konsep bangunan indis dengan konsep bangunan modern



Gambar 3.4. Skematik Bangunan

(Sumber: Penulis, 2016)

3.3.1 Rancangan Skematik Selubung Bangunan

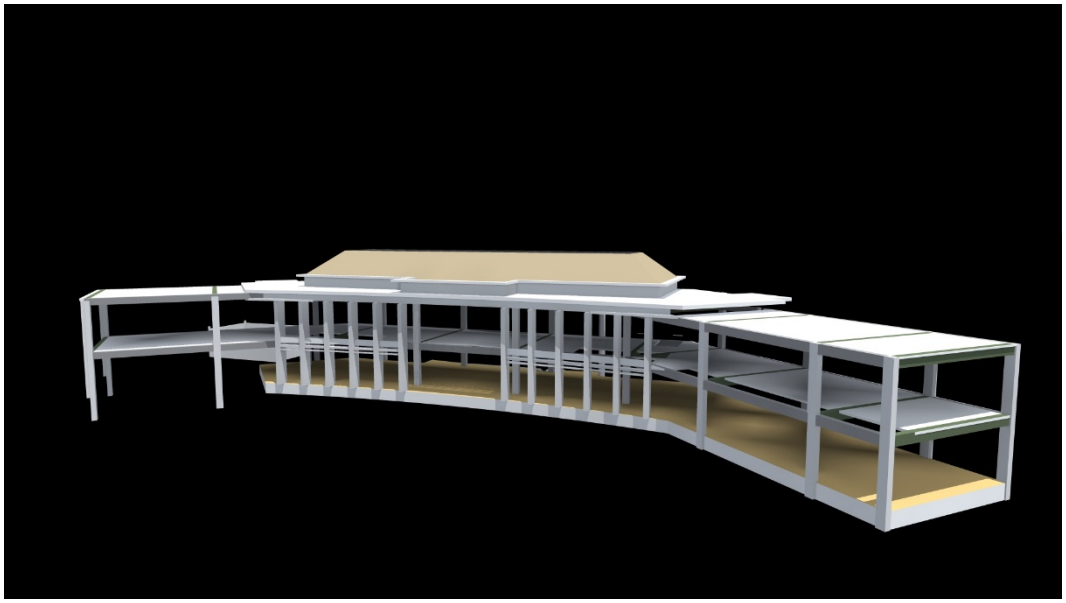


Gambar 3.5. Skematik Bangunan

(Sumber: Penulis, 2015)

Selubung bangunan menggunakan beberapa shading sehingga dapat mengurangi panas matahari yang langsung masuk kedalam bangunan. Sisi atas dan bawah setiap jendela pada sisi timur.

3.4.1 Rancangan Sistem Struktur



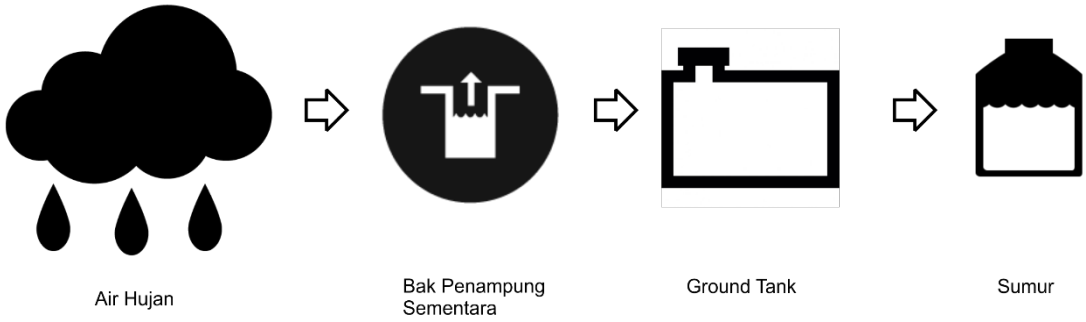
Gambar 3.6. Struktur

(sumber: penulis, 2016)

Sistem struktur pada pusat komunitas ini menggunakan kolom beton bertulang yang berbentuk kotak degan dimensi 60cm x 40cm, jarak antar kolom 10meter. Menggunakan grid 10m x 10m agar lebih mudah mengatur antar ruang

3.5.1 Rancangan Sistem Utilitas

3.5.2 Rancangan Sistem Air Hujan

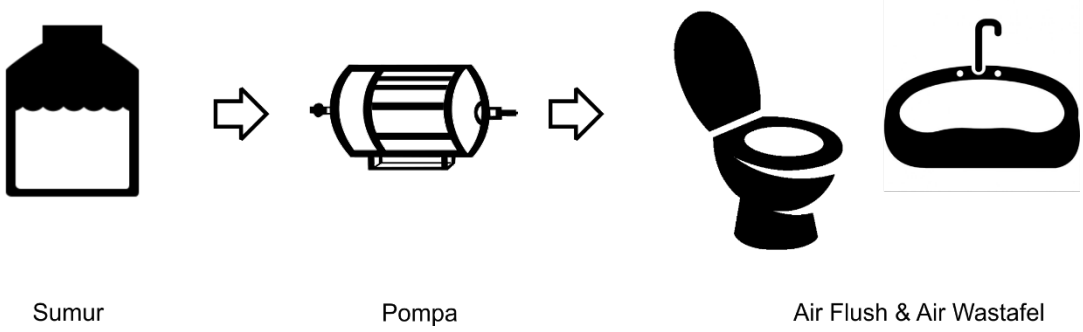


Gambar 3.7. Konsep Skematik Air Hujan

(Sumber: Penulis, 2016)

Rancangan system penampungan air hujan , dari air hujan akan masuk ke tendon air yg menuju bak penampung sementara, kemudian masuk ke ground tank, kemudian masuk ke sumur.

3.5.2 Rancangan Sistem Air Bersih



Gambar 3.8. Konsep Skematik Air Bersih

(Sumber: Penulis, 2016)

Rancangan system air bersih memanfaatkan kembali air hujan, dari air sumur akan di sedot oleh pompa, kemudian masuk ke ground tank, kemudian disebar keseluruh kamar mandi maupum taman.

3.5.3 Rancangan Sistem Air Kotor

Gambar 3.9. Konsep Skematik Air Kotor

(Sumber: Penulis, 2016)

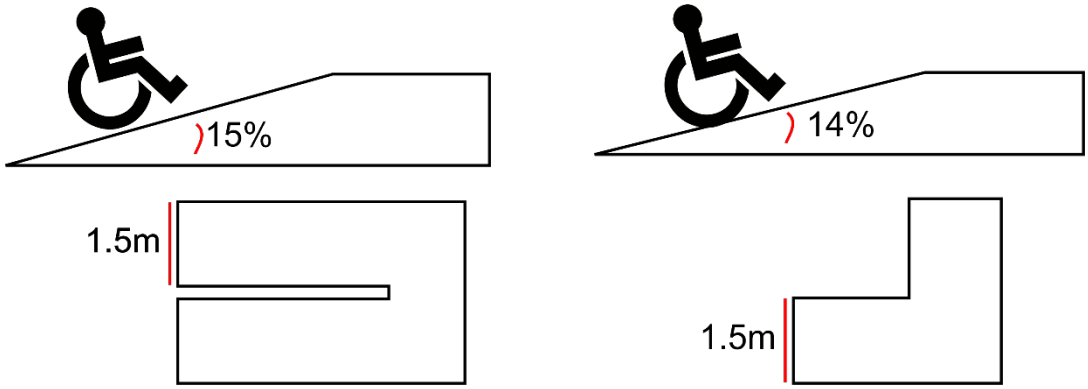
Untuk rancangan system air kotor, dari air toilet/air cuci tangan, menuju ke bak control, kemudian menuju ke sapictank diolah kemudian bias menuju saluran realkota

3.6.1 Rancangan Skematik Sistem Akses Diffabel dan Keselamtan Bangunan

Gambar 3.10. Konsep Skematik Akses DIffabel

(Sumber: Penulis, 2016)

Pada rancangan bangunan menggunakan 2 transportasi yaitu tangga dan ramp agar pada bangunan dapat dijangkau oleh siapa saja termaksud kaum difabel, untuk tangga darurat terdapat 2 dibagian utara dan selatan



Gambar 3.11. Ramp Dalam & Ramp Luar

(Sumber: Penulis, 2016)

Sistem akses difabel menggunakan ramp diletakkan pada entrance bangunan dan juga pada dalam bangunan.

3.2 Hasil Pembuktian atau Evaluasi Rancangan Final Berbasis Metode Yang Relevan

Berikut akan dijabarkan hasil pengujian dari model pra-rancangan ini. Pengujian Desain dilakukan dengan memberikan quisioner yang diawali dengan membagikan file sederhana berupa deskripsi singkat mengenai proyek yang diajukan.

Adapun hasil pengujian yang diberikan kepada sepuluh responden sebagai berikut :

No	Parameter Pengujian	Tingkat Keberhasilan rancangan dalam menjawab masalah	
		YA	Tidak
1	Apakah anda mengetahui Konsep Infiil Desain?	10	0
2	Apakah Tampilan bangunan pada gambar sudah mencerminkan fungsi dari bangunan sebagai pusat komunitas?	8	2
3	Apakah karakteristik bangunan indis sudah terlihat pada tampilan bangunan?	6	4
	Kritik dan Saran	1. Bangunan terlihat masih modern seharusnya infill desain memiliki ciri sama-sama kuat, dalam arti indis kuat, modern kuat. 2. Mungkin permainan pilar atau permainan dinding lebih diperbanyak	

Tabel 3.1. Tabel Eavluasi Rancangan
(sumber:penulis 2016)

BAB 4

Hasil Rancangan

4.1 Property Size, KDB, KLB

1 Program Ruang Komunitas

No	Nama Ruang	Keterangan	Luasan m²	Jumlah	Total
1	Skatepark	Outdoor	22x14	1	308m²
2	Basket	Outdoor	14x13	1	182m²
3	Amplitheater	Outdoor	15x15	1	225m²
4	Street Art	Indoor	14x6	1	86m²
5	Panjat Dinding	Outdoor	5x5	1	25 m²
5	Lobby		10x10	1	100 m²
6	Ruang Sebaguna		6x6	3	108 m²
7	Food Court		19x10	2	380 m²
8	Ruang medis		5x3	1	15 m²
9	Mushola		5x6	1	30 m²
10	Toilet		3x5	3	45 m²
11	ATM center		5x3	1	15 m²
Total					1.519m²

2 Program Ruang Pengelola

No	Nama Ruang	Keterangan	Luasan m²	Jumlah	Total

1	Ruang Kerja Staff		8x5	1	40 m²
2	Ruang Loker Staff		5x5	1	25 m²
3	Ruang Resepsionis	2 orang	5x3	1	15m²
4	Post Keamanan	1 orang	1x1	1	1m²
5	Toilet		5x3	1	15m²
6	Ruang Panel		2x1	1	2m²
7	Ruang Mee		6x4	1	24m²
8	Ruang Generator		6x6	1	36m²
9	Storage			2	54m²
10	Ruang janitor		5x3	1	15 m²
Total					227m²

3 Program Ruang Outdoor

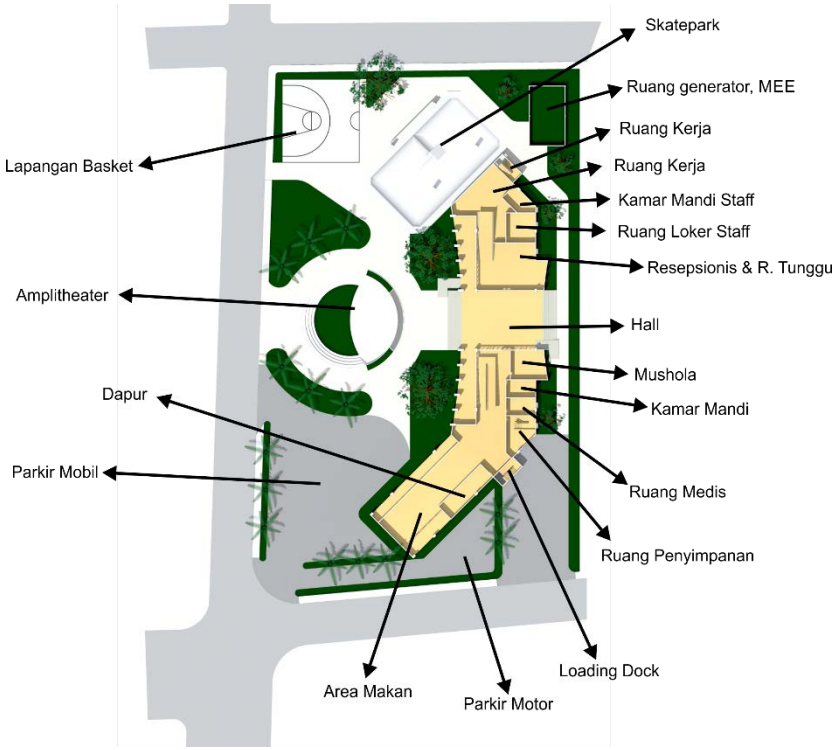
No	Nama Ruang	Keterangan	Luasan m²	Jumlah	Total
1	Area Parkir	Parkir Mobil & ParkirMotor		1	500m²
Total					500m²

Dari perhitungan diatas, diperkiraan luasan pusat komunitas di Baciro membutuhkan area seluas:

No	Nama Ruang	Keterangan	Luasan m²	Jumlah	Total
1	Komunitas		1.519m²		1.519 m²
2	Pengelola		227 m²		227 m²
3	Outdoor		500 m²		500 m²
Total					2.246m²

Tabel 4.1. Tabel Analisis SWOT Infill Desain
(sumber:penulis 2016)

Ukuran Site adalah 4.505 m2 dengan KDB 70%, KLB 4,0 dan KDH minimal 15%. Dari PERDA tadi maka KDB, KLB, KDH yang diperoleh berdasarkan luasan site sebesar 6.149 m2 adalah KDB maksimal : 3.153 m2, KLB maksimal : 18.020 m2.

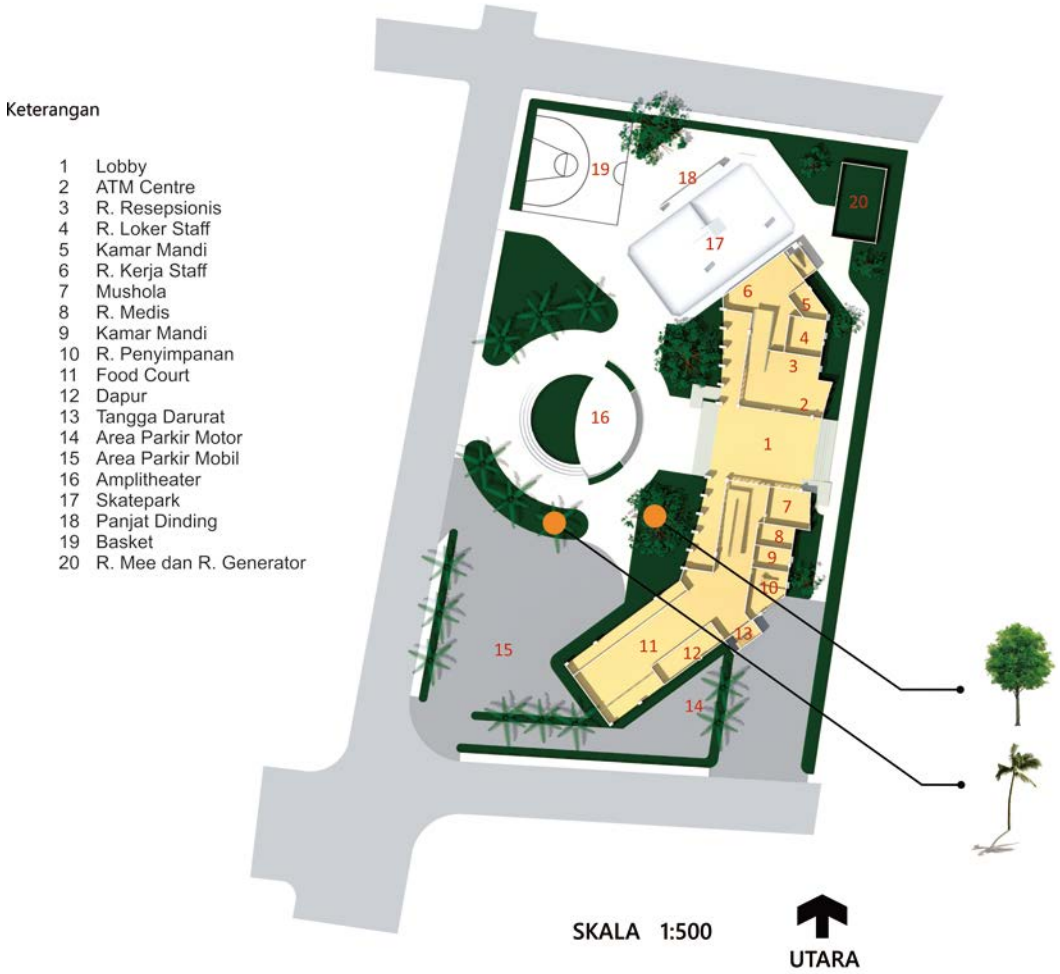


Gambar 4.1. Siteplan
(Sumber: Penulis, 2016)

Batas – Batas Site:

g)	Utara	Jl. Mawar V, disisi	c)	Timur	pemukiman warga
h)	Barat	Jl. Mawar	d)	Selatan	Jl. Andong

4.2 Rancangan Kawasan Tapak



Gambar 4.2. Konsep Landscape

(Sumber: Penulis, 2016)

Untuk mempertimbangkan bentuk site dimana penulis ingin menonjolkan fasilitias yang ada maka pengaturan siteplan berupa fasilitas penunjang ditempatkan berada

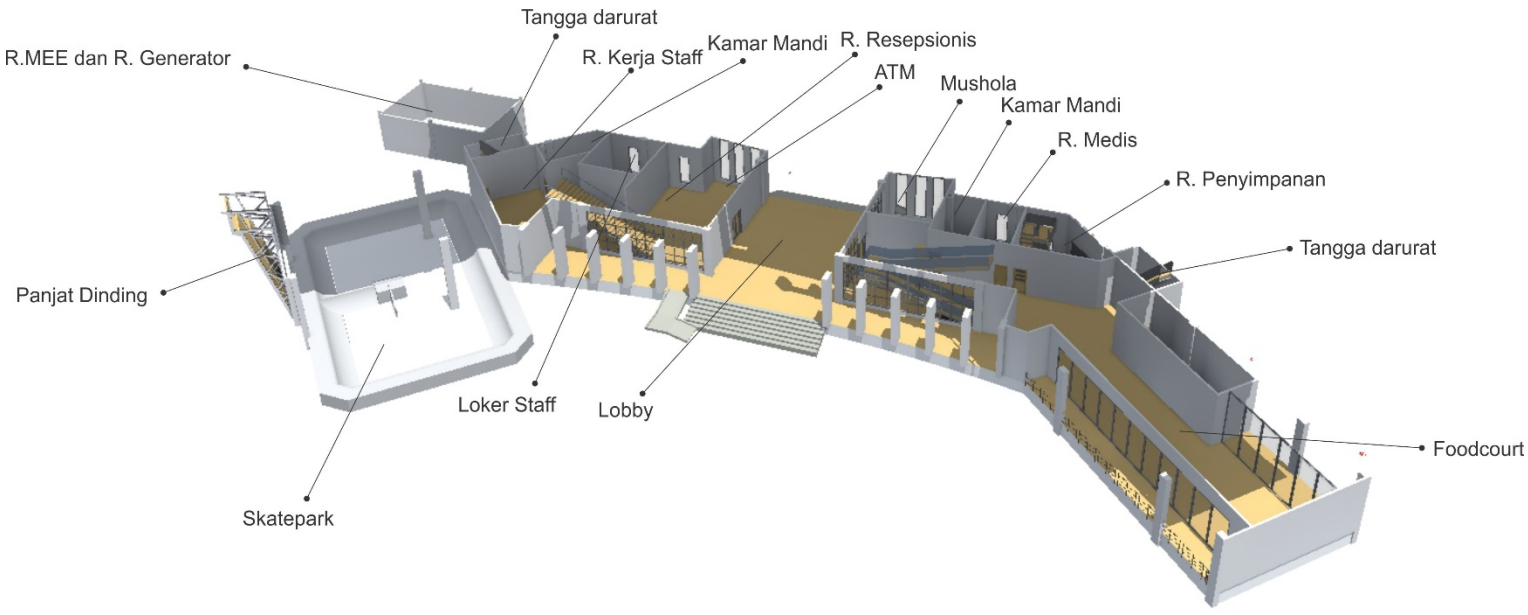
di depan bangunan, sehingga fasilitas seperti amplitheater, skatepark, panjat dinding dan basket terekspos secara langsung, selain itu

merespon kebisingan dan matahari maka terdapat vegetasi palm dan pohon kirana payung karena keduanya mampu menyerap Co2 sehingga membuat kawasan sekitar lebih sejuk.

4.3 Rancangan Bangunan

Perancangan denah ini dirancang membentuk mengikuti site, bangunan dibuat membentuk pola C agar bangunan terlihat welcome atau terbuka, maka dari itu bagian lobby bangunan atau entrance sengaja dibuat kosong atau bolong supaya bisa dijadikan tempat sarana berkumpul atau melakukan kegiatan lainya

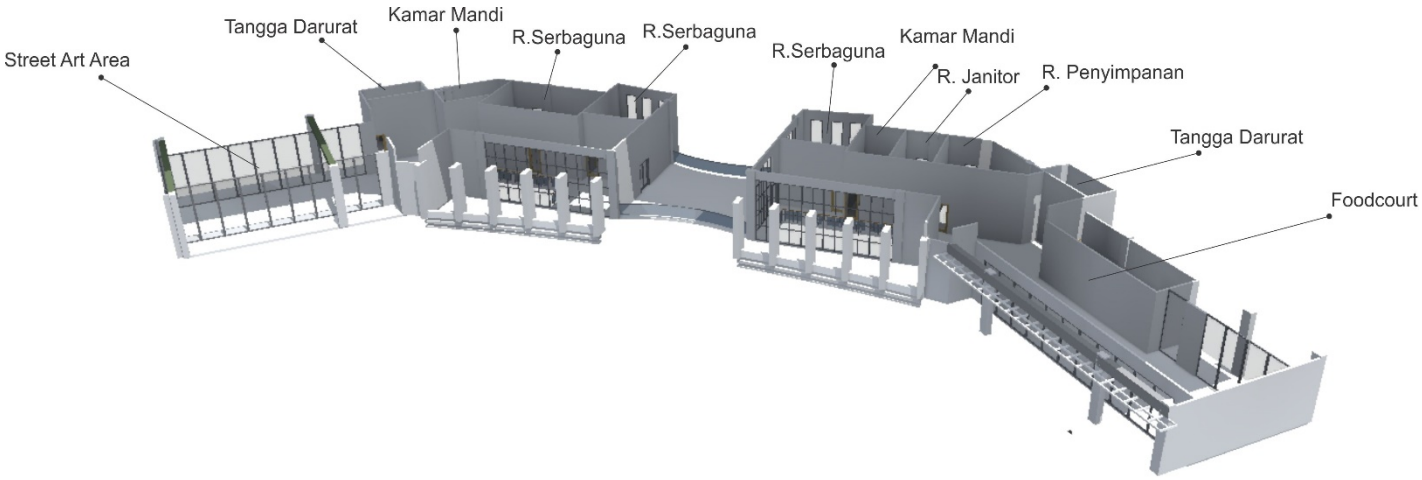
Denah Lantai 1



Gambar 4.3. Skematik Bangunan

(Sumber: Penulis, 2016)

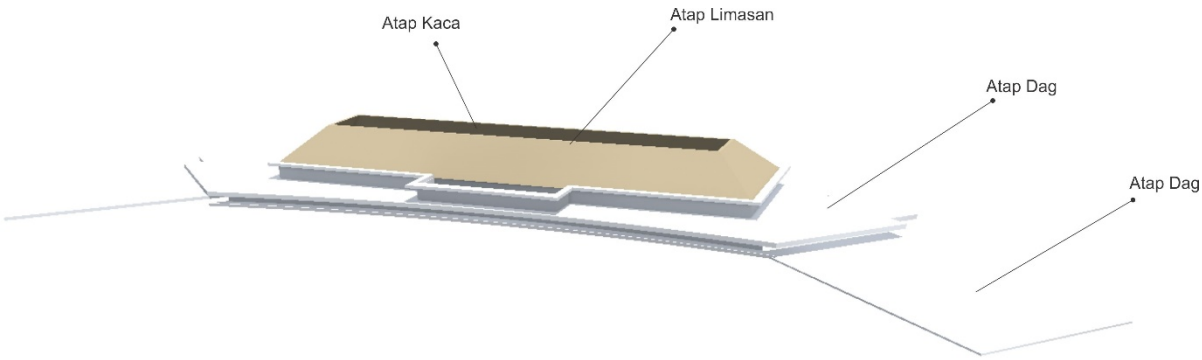
Denah lantai 2



Gambar 4.4. Skematik Bangunan

(Sumber: Penulis, 2016)

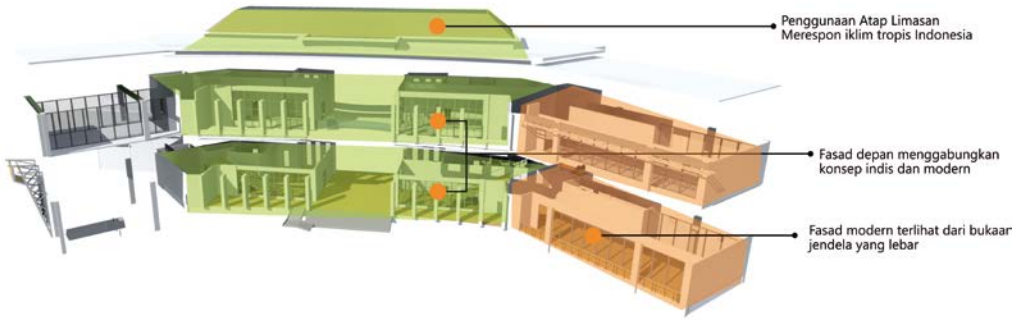
Atap



Gambar 4.5. Skematik Bangunan

(Sumber: Penulis, 2016)

4.4 Rancangan Selubung Bangunan



Gambar 4.6. Skematik Bangunan

(Sumber: Penulis, 2016)

Gambar 4.7. Skematik Bangunan

(Sumber: Penulis, 2016)

Rancangan Pusat komunitas ini di rancang dengan menerapkan konsep infill desain. Terlihat bangunan lama menjadi inspirasi pada bangunan baru, dari segi fasad depan menggunakan banyak tiang – tiang, sehingga terlihat

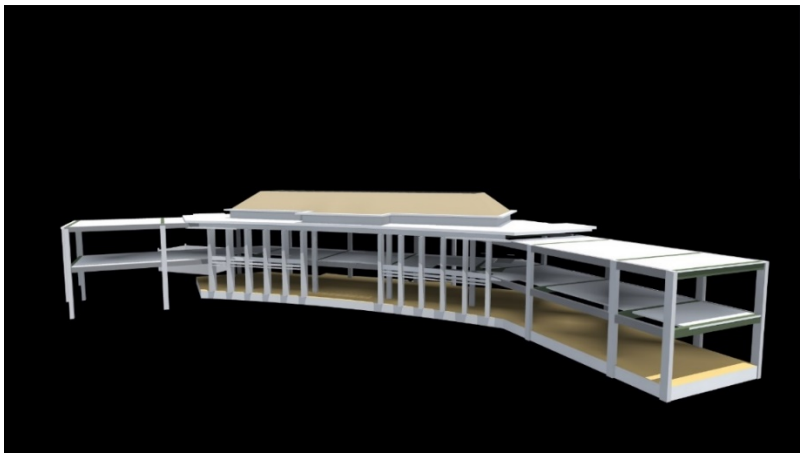
kokoh. Sesuai yang dijelaskan pada gambar 4. Pada sisi depan menggabungkan antara indids dan modrn.

4.5 Rancangan Interior Bangunan

Gambar 4.8. Interior
(sumber: penulis, 2016)

Rancangan interior bangunan pada street art, disediakan beberapa panel untuk mereka melakukan kegiatan seni jalanan.

4.6 Rancangan Sistem Struktur



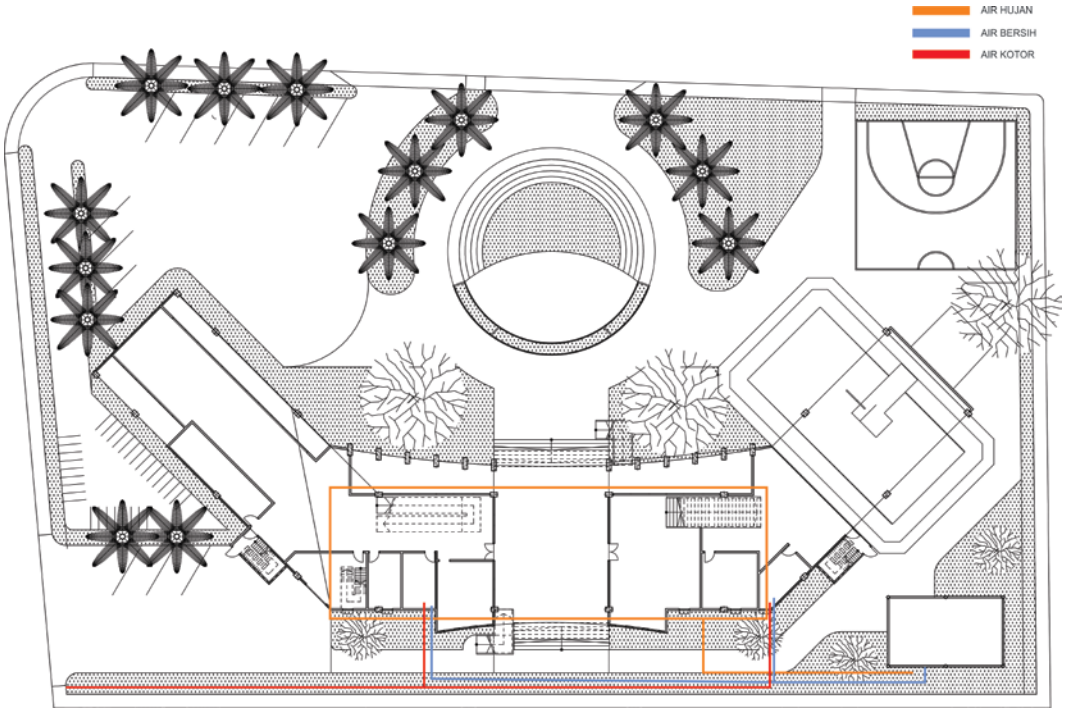
Gambar 4.9. Struktur

(sumber: penulis, 2016)

Sistem struktur pada pusat komunitas ini menggunakan kolom beton bertulang yang berbentuk kotak degan dimensi 60cm x 40cm, jarak antar kolom 10meter. Menggunakan grid 10m x 10m agar lebih mudah mengatur antar ruang

4.7 Rancangan Sistem Utilitas

4.6.1 Rancangan Sistem Utilitas



Gambar 4.10. Sistem Air

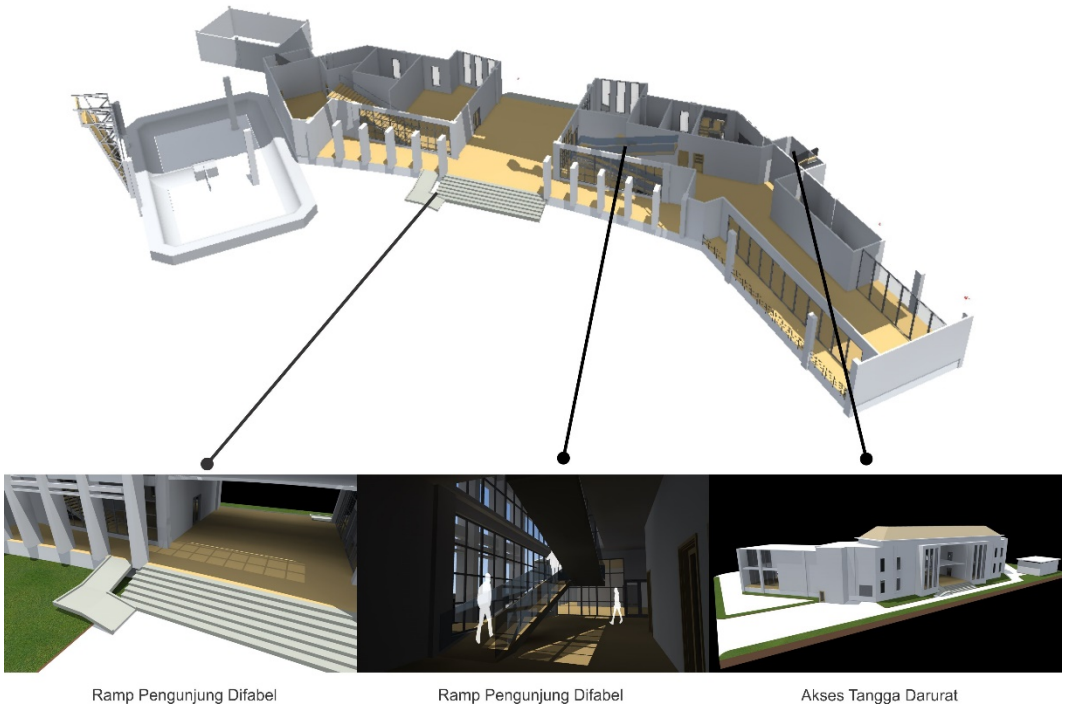
(sumber: penulis, 2016)

Rancangan system penampungan air hujan , dari air hujan akan masuk ke tendon air yg menuju bak penampung sementara, kemudian masuk ke ground tank, kemudian masuk ke sumur.

Rancangan system air bersih memanfaatkan kembali air hujan, dari air sumur akan di sedot oleh pompa, kemudian masuk ke ground tank, kemudian disebar keseluruh kamar mandi maupum taman.

Untuk rancangan system air kotor, dari air toilet/air cuci tangan, menuju ke bak control, kemudian menuju ke sapictank diolah kemudian bias menuju saluran realkota. Sehingga penggunaan air tidak hanya dari PDAM tetapi juga dari air hujan yang dimanfaatkan kembali.

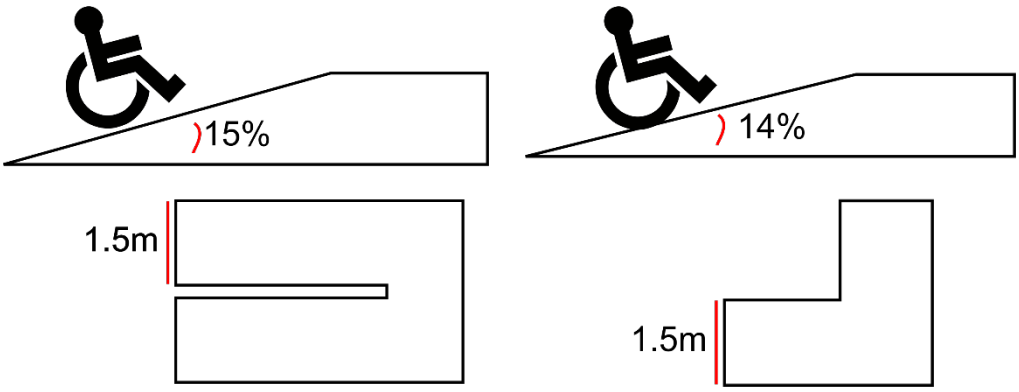
4.8 Rancangan Sistem Akses Diffabel dan Keselamatan Bangunan



Gambar 4.11. system akses difabel dan keamanan

(sumber: penulis, 2016)

transportasi tangga dan ramp agar pada bangunan dapat dijangkau oleh siapa saja termaksud kaum difabel, untuk tangga darurat terdapat 2 dibagian utara dan selatan



Gambar 4.12. Ramp Dalam & Ramp Luar

(Sumber: Penulis, 2016)

Sistem akses difabel menggunakan ramp diletakkan pada entrance bangunan dan juga pada dalam bangunan.

BAB 5

Evaluasi Perancangan

Kesimpulan Review Evaluasi Pembimbing dan Penguji

Berdasarkan proses evaluasi pada pendadaran Proyek Akhir Sarjana (PAS) terdapat beberapa hal yang menjadi koreksi dan merupakan kekurangan pada desain bangunan Pusat Komunitas di Kawasan Baciro, sehingga diperlukan beberapa perubahan dan perbaikan demi mencapai desain yang lebih baik. Adapun point-point penting tersebut antara lain :

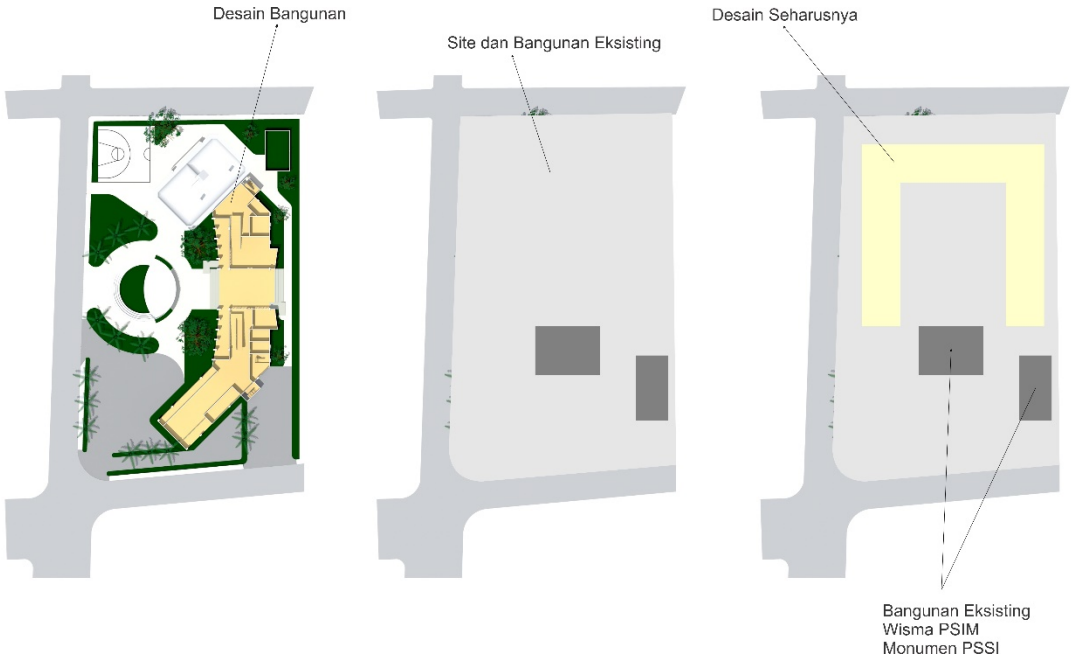
5.1.1 Kesimpulan Evaluasi Persoalan Perancangan

Pada latar belakang persoalan peracangan tidak menjelakan latar belakang menganai site eksisting sehingga terjadi kesalahan pada desain bangunan, dimana permasalahan itu akan bersangkutan dengan persoalan perancangan mengenai bagaimana meracang pusat komunitas di kawasan Baciro dengan metode infill desain, tanpa mengurangi nilai hirstoris kawasan tersebut.

Gambar 5.1. 3D bangunan

(sumber: Penulis, 2016)

Dimana penulis sebenarnya sudah menjawab persoalan mengenai tanpa mengurangi nilai historis dengan dikawasana tersebut ada di halaman 65-67 akan tetapi penulis melupakan dari metode infill yang mana infill itu menyisipkan.



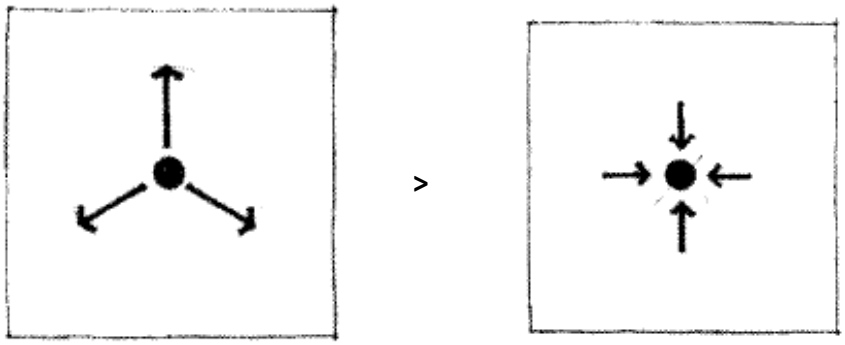
Gambar 5.2. Analisis

(sumber: Penulis, 2017)

Desain seharusnya tetap mempertahankan bangunan eksisting, sedangkan desain perancang malah melupakan bangunan eksisting sehingga desain kurang maksimal. Sehingga solusinya ada lah dengan mengembalikan bangunan site eksisting dan juga menggunakan metode infill yang benar.

5.1.2 Kesimpulan Evaluasi Fungsi dan Pola Ruang

Fungsi utama bangunan ini berupa bangunan publik yang difungsikan untuk para komunitas dan masyarakat baciro, sehingga hubungan antar ruang menjadi hal yang penting. Berikut ilustrasinya:



Gambar 5.3. Pola Radial dan Terpusat

(sumber: D.K. Ching Arsitektur Bentuk Ruang dan Susunannya, 2016)

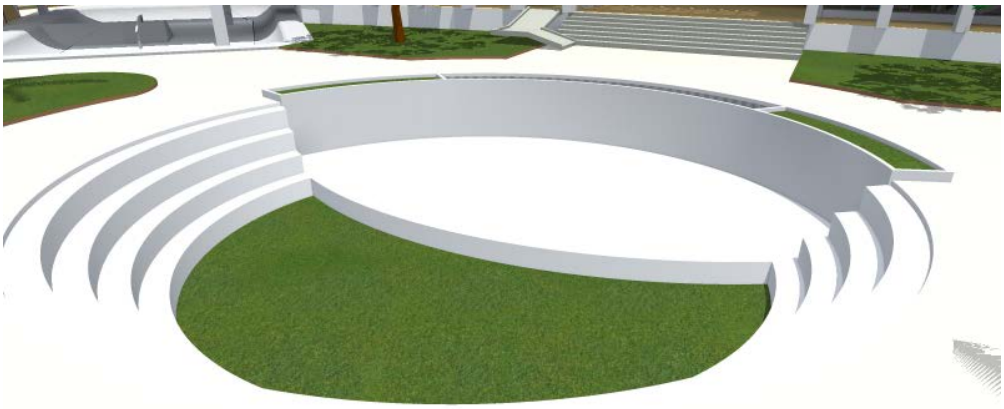
Gambar 5.4. Ilustrasi Terpusat

(sumber: Penulis, 2017)

Pada hubungan antar ruang sebelumnya penulis menggunakan pola radial sedangkan yang dimaksud penulis adalah menggunakan pola terpusat, dimana hall dipatok sebagai pusat bangunan dan juga berkaitan dengan landskap

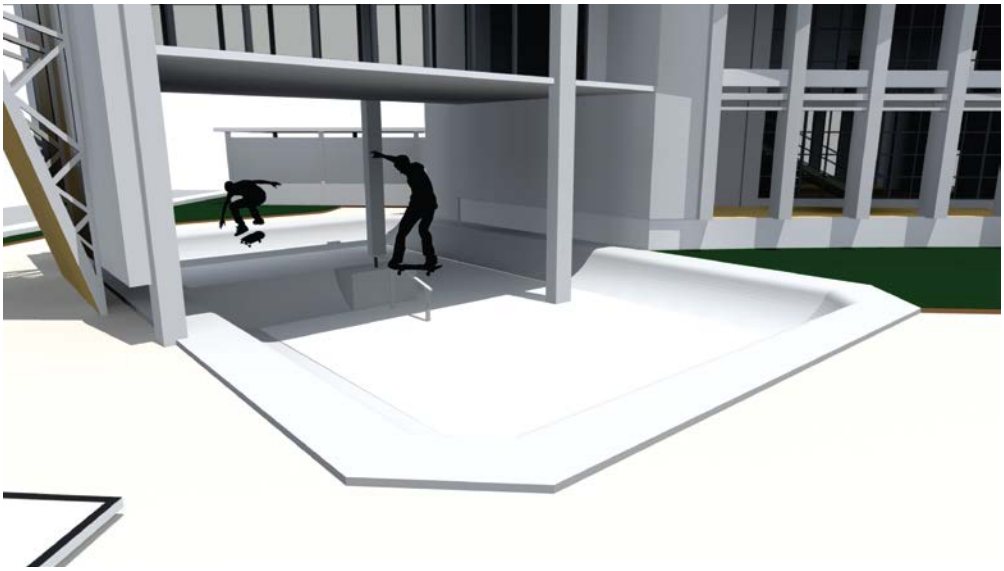
hubungan antar ruang, sehingga fungsi dari hubungan antar ruang dan landscape lebih maksimal.

5.1.3 Kesimpulan Evaluasi Utilitas (Sanitasi air hujan)



Gambar 5.5. Aphitheater

(sumber: Penulis, 2016)



Gambar 5.6. Skatepark

(sumber: Penulis, 2016)

Pada sanitasi air hujan pada amphitheater dan skatepark terjadi kesalahan perancangan dimana posisi ground water tank yang berada sejajar dengan posisi tanah menyebabkan air hujan yang jatuh pada amphitheater dan skatepark tidak akan menuju graound tank, sehingga diperlukan pompa untuk menyedot air tersebut atau opsi lain adalah menurunkan grountank dibawah amphitheater atau skatepark tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

D.K. Ching, Francis. 2008. *Arsitektur Bentuk Ruang dan Susunannya Edisi 3.* Erlangga, Jakarta.

Ruang Wilayah Kota Yogyakarta Tahun 2010-2029. 2010. Pemkot Yogyakarta

Neufert Ernst, Amril Sjamsu. 1993. *Data Arsitek*. Erlangga, Jakarta.

Crow, Graham. and Allan, Graham. 1994. *Community Life*. Routledge.

JURNAL

Handinoto. 1996. *Perkembangan Kota dan Arsitektur Kolonial Belanda di Surabaya 1870-1940,* Universitas Kristen Petra Surabaya

Samuel & Handinoto. *Arsitektur Transisi dari akhir abad 19 ke awal abad 20, Jurnal Arsitektur Petra*. Universitas Kristen Petra Surabaya

Yuridha, I made. 2014. *Penerapan Konsep Arsitektur Infill Pada Bangunan Museum Dalam Kawasan Heritage Di Banjarmasin Studi Kasus: Memorial Park Soekarno, Blitar Dan Museum Nasional*. Universitas Khatolik Parahyangan

SKIRPSI

Kicky Novrita, Wulansari. 2012. *Busana Pesta Malam Untuk Dewasa Dengan Sumber Ide Busana Adat Keraton Yogyakarta Dalam Pergelaran Busana New Light Heritage.* D3 thesis, Universitas Negeri Yogyakarta.

Riza. 2009. *Museum Sepak Bola Indonesia dengan pendekatan Infil Desain pada Kawasan Monumen PSSI Indonesia.* S1 thesis, Universitas Islam Indonesia.

WEB

http://www.archdaily.com

http://yogyakarta.bps.go.id/diy

http://wikipedia.com

https://teaterku.wordpress.com/2010/03/24/tata-panggung/

http://www.pengertianmenurutparaahli.net/pengertian-komunitas-dan-contohnya/

https://www.scribd.com/user/34357933/Steffina-Oktavianti