KONSEP PERANCANGAN

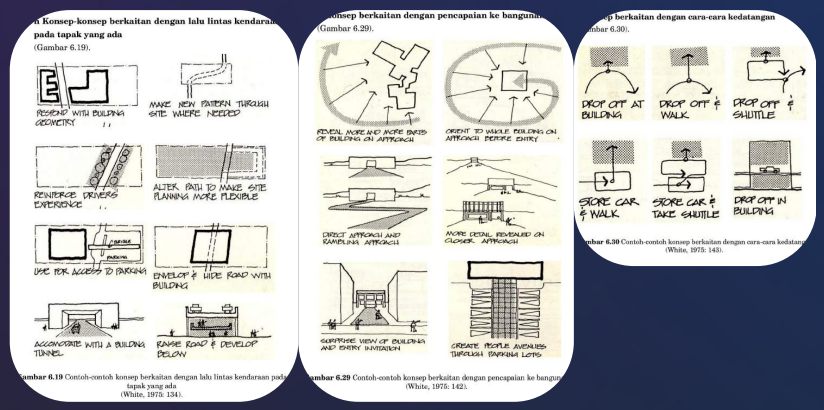
1.Aksesibilitas dengan konsep aman dan nyaman

Aksesibilitas bangunan, akses masuk kendaraan, dan akses masuk bangunan ke mall sangat penting dalam memastikan kenyamanan dan keamanan pengguna. Ketersediaan aksesibilitas yang baik dapat memberikan manfaat yang signifikan bagi orang dengan kebutuhan khusus, seperti orang dengan cacat fisik, lansia, ibu hamil, dan orang yang membawa anak kecil.

Aksesibilitas bangunan, termasuk akses masuk, tangga, dan lift yang sesuai dapat membantu orang dengan cacat fisik untuk memasuki dan bergerak di dalam bangunan dengan lebih mudah. Ini juga memberikan kemudahan bagi lansia dan orang-orang yang membawa barang yang berat. Pentingnya akses masuk kendaraan juga tidak dapat diabaikan, karena dapat membantu orang-orang yang memiliki mobilitas terbatas untuk mencapai tujuan mereka dengan lebih mudah. (2019.Ashadi)

Dalam mall, akses masuk yang mudah ke dalam bangunan sangat penting untuk memastikan pengalaman belanja yang nyaman bagi pengguna. Ini dapat membantu mengurangi risiko kecelakaan dan memberikan kemudahan bagi orang yang membawa anak kecil atau mengendarai kursi roda. Selain itu, aksesibilitas di dalam mall juga penting, seperti fasilitas toilet dan tangga yang nyaman, lift, dan area parkir yang mudah dijangkau.

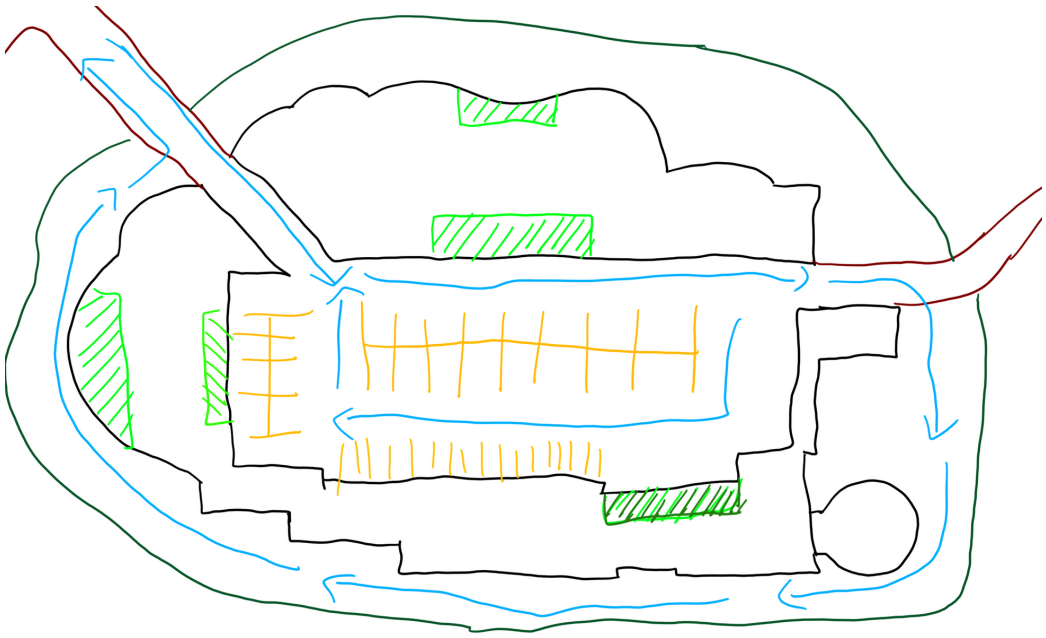
Dalam rangka memastikan kenyamanan dan keamanan bagi semua pengguna, penting untuk memperhatikan aksesibilitas bangunan, akses masuk kendaraan, dan akses masuk bangunan ke mall. Hal ini dapat membantu menciptakan lingkungan yang inklusif dan ramah bagi semua orang, tidak hanya bagi mereka yang memiliki kebutuhan khusus. (2017. Kurniawan K.)



Gambar 3.3 Ilustrasi aksesibilitas
sumber : White

Konsep aksesibilitas melalui konsep memutar dapat meningkatkan pengalaman pengguna dan efisiensi dalam mengakses bangunan. Konsep ini melibatkan pengaturan akses melalui jalur memutar yang menghubungkan parkiran, lobby, dan jalan.

Konsep aksesibilitas dengan menggunakan jalur memutar ini membantu memastikan pengalaman pengguna yang nyaman dan efisien. Penggunaan tanda petunjuk, marka lantai, pencahayaan yang tepat, serta perencanaan ruang yang baik akan mendukung kelancaran pergerakan pengguna dari parkiran ke lobby, dan akhirnya ke jalan.



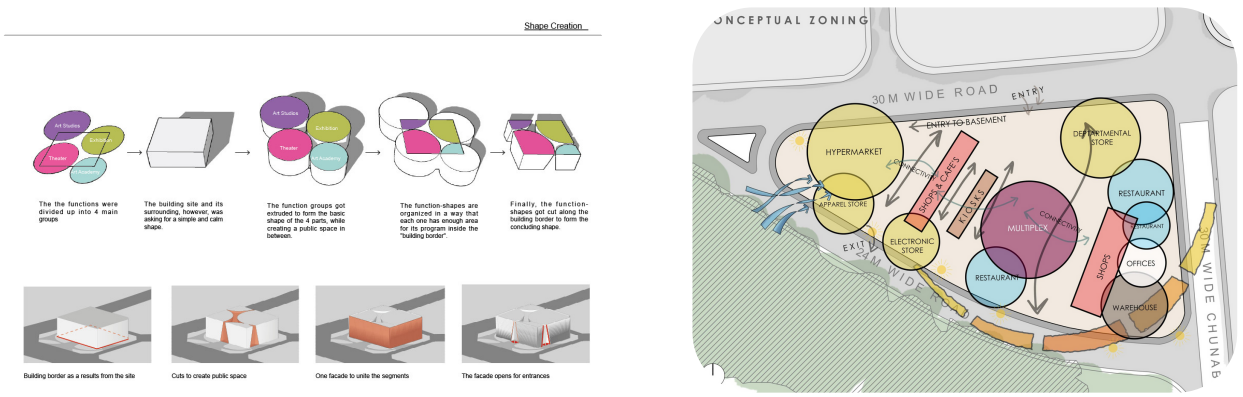
Gambar 3.4 Ilustrasi aksesibilitas
sumber : penulis

Dalam merancang aksesibilitas yang aman dan nyaman untuk berbagai tempat seperti bangunan mall, sirkuit balap Formula E, dan pantai, beberapa aspek krusial harus dipertimbangkan. Untuk bangunan mall, perlu diperhatikan rambu petunjuk yang jelas dan braille untuk memandu orang tunanetra, serta ruang gerak yang cukup lebar bagi kursi roda. Toilet yang ramah disabilitas dan area istirahat dengan fasilitas pendukung juga menjadi penting. Desain yang memperhitungkan rute akses yang mudah di sirkuit balap Formula E, area pit yang dapat diakses oleh pengguna, dan papan informasi visual dan audio untuk menjangkau semua penonton, termasuk mereka dengan gangguan pendengaran, juga harus menjadi prioritas.

2.Fasilitas yang menyesuaikan kegiatan dan kapasitas pengguna

Perancangan fasilitas bangunan yang fleksibel terhadap kapasitas menjadi suatu hal yang penting untuk memenuhi kebutuhan dan permintaan pengguna serta untuk mendukung acara atau event yang diadakan di dalam mall tersebut. Fasilitas mall yang fleksibel ini harus dapat menyesuaikan kapasitas dengan kebutuhan dan permintaan pengguna serta dapat berubah sesuai dengan event yang sedang diadakan di dalamnya.

Salah satu cara untuk menciptakan fasilitas mall yang fleksibel terhadap kegiatan dan kapasitas adalah dengan merancang ruang dengan konsep modular. Konsep modular memungkinkan perancang untuk memisahkan area atau ruangan menjadi unit-unit yang lebih kecil dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan. Dengan konsep modular, fasilitas mall dapat diatur ulang dan disesuaikan dengan acara yang berbeda.



Gambar 3.5 Ilustrasi Tata Ruang
sumber : White

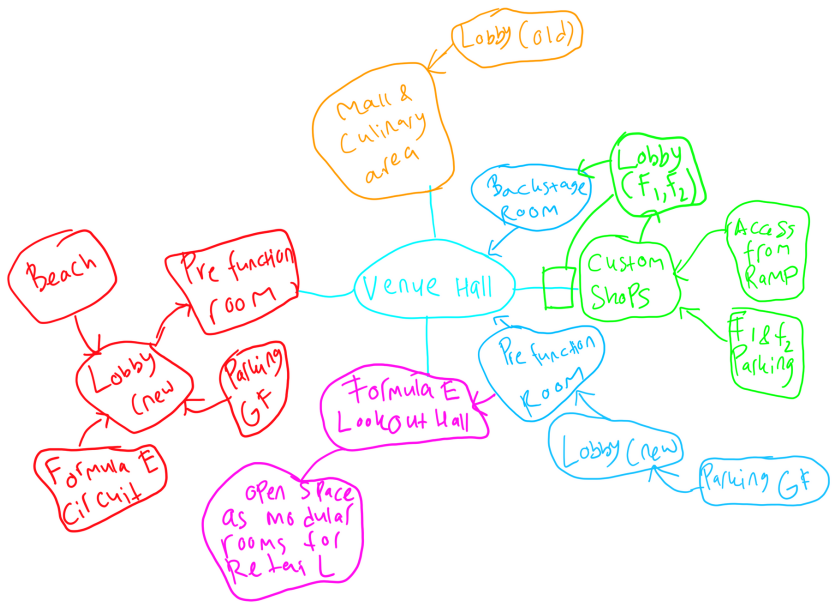
Selain konsep modular, perancangan fasilitas mall yang fleksibel terhadap kapasitas juga dapat dilakukan dengan mempertimbangkan sirkulasi lalu lintas pengguna dan kendaraan. Fasilitas mall yang dirancang dengan baik harus memiliki sirkulasi yang lancar dan memudahkan pengguna untuk bergerak dari satu area ke area lainnya tanpa terlalu banyak mengganggu area lainnya.

Fasilitas mall yang fleksibel juga harus dapat menyesuaikan diri dengan event-event yang memiliki kapasitas yang berbeda-beda. Misalnya, jika mall akan menyelenggarakan konser musik, perancang harus mempertimbangkan jumlah pengguna yang diperkirakan akan hadir dan menentukan area yang tepat untuk acara tersebut. Selain itu, fasilitas mall yang fleksibel juga harus dapat menyesuaikan kapasitas parkir kendaraan yang tersedia di area parkir.

Dalam merancang fasilitas mall yang fleksibel terhadap kapasitas, perlu dilakukan riset dan analisis terhadap penggunaan dan permintaan fasilitas mall di masa depan. Dengan mempertimbangkan berbagai faktor, seperti sirkulasi pengguna, kapasitas, dan permintaan fasilitas mall, perancang dapat menciptakan fasilitas mall yang lebih fleksibel dan mampu menyesuaikan diri dengan berbagai event atau acara yang diadakan di dalamnya. (2019. Ardiansyah)

Perancangan fasilitas bangunan yang fleksibel terhadap kapasitas menjadi suatu hal yang penting untuk memenuhi kebutuhan dan permintaan pengguna serta untuk mendukung acara atau event yang diadakan di dalam bangunan tersebut. Fasilitas bangunan yang fleksibel ini harus dapat menyesuaikan kapasitas dengan kebutuhan dan permintaan pengguna serta dapat berubah sesuai dengan event yang sedang diadakan di dalamnya.

Salah satu cara untuk menciptakan fasilitas bangunan yang fleksibel terhadap kegiatan dan kapasitas adalah dengan merancang ruang dengan konsep modular. Konsep modular memungkinkan rancangan untuk memisahkan area atau ruangan menjadi unit-unit yang lebih kecil dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan. Dengan konsep modular, fasilitas bangunan dapat diatur ulang dan disesuaikan dengan acara yang berbeda.



Gambar 3.6 Ilustrasi Tata Ruang
sumber : Penulis

Dalam merancang fasilitas bangunan dan sirkuit Formula E yang dapat menyesuaikan kegiatan dan kapasitas pengguna, perlu diperhatikan beberapa aspek penting. Bangunan perlu dirancang dengan ruang yang fleksibel, memungkinkan interior dapat diubah-ubah sesuai dengan berbagai kegiatan seperti pameran, konser, atau acara khusus lainnya. Penggunaan teknologi pintar juga dapat diintegrasikan untuk mengelola pencahayaan dan suhu, menciptakan lingkungan yang responsif. Ruang serbaguna menjadi penting untuk menyediakan fleksibilitas dalam pelaksanaan berbagai acara. Sistem tempat duduk yang dapat diatur ulang juga membantu dalam menyesuaikan kapasitas pengguna. Teknologi akses dan layanan, seperti aplikasi pintar, dapat memberikan informasi yang diperlukan kepada pengguna.

Area pit dan paddock yang dapat diakses oleh pengguna meningkatkan interaktivitas dan memperdekata mereka dengan dunia balap. Fasilitas hiburan dan rekreasi di sekitar sirkuit, termasuk area bermain anak-anak dan tempat bersantai, dapat menarik minat pengguna di luar acara utama. Area makan dan minum dengan kapasitas yang besar dan variasi menu dapat memenuhi kebutuhan berbagai selera.

FUNGSI BANGUNAN

Fungsi utama bangunan adalah sebagai bangunan retail, venue, dan pusat komunitas otomotif.

Bangunan ini dirancang untuk menjadi pusat yang multifungsi, dengan fungsi utama sebagai bangunan retail office, venue, dan pusat komunitas otomotif. Sebagai bangunan retail office, ruang akan disesuaikan dengan kebutuhan ritel, termasuk area penjualan, ruang pamer, dan mungkin juga ruang administrasi dan manajemen. Selain itu, akan ada ruang kantor yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan staf dan pengelola.

Sebagai venue, bangunan ini akan menyediakan ruang untuk acara dan pertemuan. Hal ini akan melibatkan desain ruang yang fleksibel dan modular untuk dapat menampung berbagai jenis acara, seperti pameran, konferensi, pertunjukan, dan lainnya. Sistem tata suara, pencahayaan, dan fasilitas teknis lainnya juga akan diperhatikan agar sesuai dengan kebutuhan acara yang beragam.

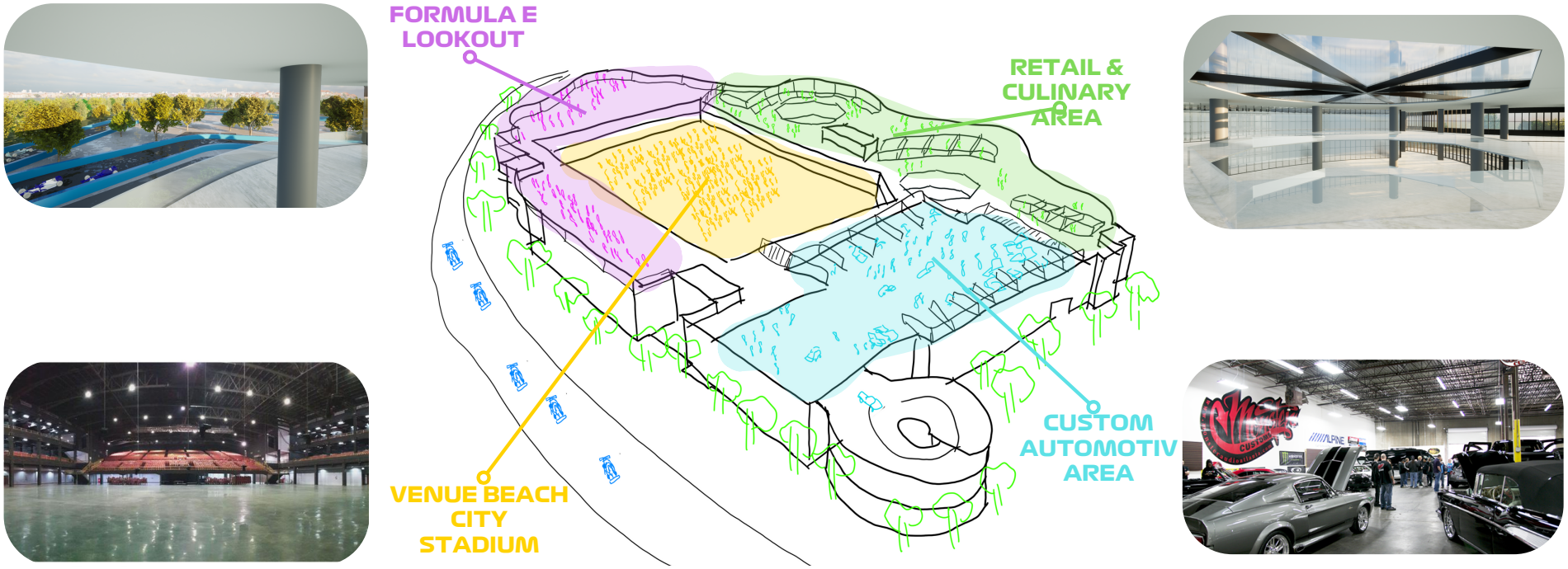
Pusat komunitas otomotif dalam bangunan ini akan menawarkan fasilitas dan ruang yang didedikasikan untuk hobi dan minat dalam industri otomotif. Ini dapat mencakup area perbaikan dan modifikasi kendaraan, ruang pertemuan untuk komunitas otomotif, perpustakaan atau sumber daya informasi terkait otomotif, dan mungkin juga area pameran untuk menampilkan koleksi kendaraan klasik atau unik.

Dalam perancangan dengan pendekatan adaptive reuse, bangunan yang ada akan disesuaikan dan diubah fungsinya sesuai dengan kebutuhan baru ini. Penting untuk menjaga keseimbangan antara mempertahankan karakteristik asli bangunan dan mengakomodasi kebutuhan fungsional yang baru. Dengan demikian, bangunan akan menjadi pusat yang menarik dan berfungsi dengan baik, memenuhi kebutuhan ritel, venue, dan komunitas otomotif di area tersebut.

Dalam perancangan bangunan dengan fungsi utama sebagai bangunan retail office, venue, dan pusat komunitas otomotif dengan pendekatan adaptive reuse, ada beberapa langkah yang perlu diperhatikan.

Pertama, dilakukan analisis mendalam terhadap bangunan yang ada. Ini melibatkan penilaian kondisi struktural, sistem utilitas, dan karakteristik arsitektur yang sudah ada. Informasi ini akan membantu dalam menentukan potensi dan batasan adaptasi bangunan.

Setelah itu, perancang akan mengidentifikasi kebutuhan fungsional untuk setiap fungsi utama bangunan. Misalnya, untuk area retail office, perlu dipertimbangkan ruang penjualan, ruang administrasi, dan area layanan pelanggan. Sedangkan untuk venue, ruang pertunjukan yang fleksibel, area pameran, dan ruang penonton akan menjadi faktor penting. Untuk pusat komunitas otomotif, area perbaikan kendaraan, ruang pertemuan komunitas, dan fasilitas pendukung lainnya harus dipertimbangkan.



Gambar 3.7 Ilustrasi Fungsi Bangunan
sumber : Penulis

Setelah kebutuhan fungsional ditentukan, dilakukan perencanaan tata letak yang efisien dan intuitif. Ruang-ruang tersebut perlu disusun sedemikian rupa sehingga mereka saling terhubung dengan baik dan memungkinkan interaksi yang lancar antara pengguna. Aspek keamanan, aksesibilitas, dan keberlanjutan juga harus diperhatikan dalam perencanaan ini.

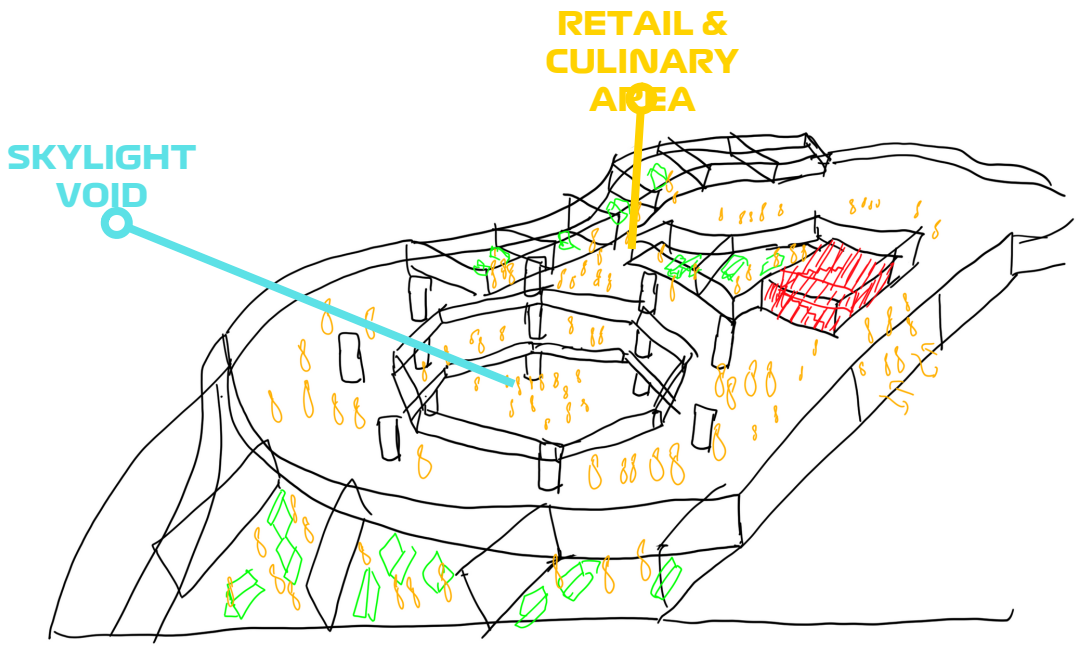
Ketika merancang adaptasi bangunan, penting untuk mempertahankan karakteristik asli yang berharga. Misalnya, elemen arsitektur yang unik atau sejarah bangunan harus dipertahankan atau ditingkatkan. Namun, adaptasi harus dilakukan untuk mengakomodasi kebutuhan fungsional yang baru. Ini melibatkan penyesuaian struktural, perbarui sistem utilitas, dan mungkin juga penambahan fasilitas baru yang diperlukan.

Selama proses konstruksi, perlu dilakukan pemantauan dan koordinasi yang cermat untuk memastikan bahwa adaptasi bangunan berjalan sesuai rencana. Setelah selesai, evaluasi pasca-proyek dapat dilakukan untuk memastikan bahwa bangunan memenuhi tujuan fungsional, estetika, dan keberlanjutan yang diharapkan.

Dengan perancangan yang tepat dan adaptasi yang bijaksana, bangunan yang ada dapat dipulihkan dan diubah menjadi pusat yang dinamis dan berfungsi sebagai retail office, venue, dan pusat komunitas otomotif. Ini tidak hanya memberikan nilai tambah bagi bangunan tersebut, tetapi juga mendukung kegiatan ritel, acara, dan minat komunitas otomotif di lingkungan sekitarnya.

Konsep area kustom untuk kendaraan otomotif dengan aksesibilitas dari ramp menuju lantai atas memberikan pengalaman yang unik bagi pengguna. Dalam perancangan ini, terdapat area parkir yang luas dan akses yang menarik melalui ramp yang memberikan pengalaman yang unik dan menarik.

perancangan area kustom untuk kendaraan otomotif dengan aksesibilitas dari ramp menuju lantai atas menggabungkan kebutuhan fungsional, estetika, dan pengalaman pengguna. Dengan perhatian yang baik terhadap detail dan kreativitas dalam desain, area ini dapat menjadi destinasi menarik bagi pecinta otomotif yang ingin menikmati keunikan kendaraan kustom dan merasakan pengalaman yang unik.



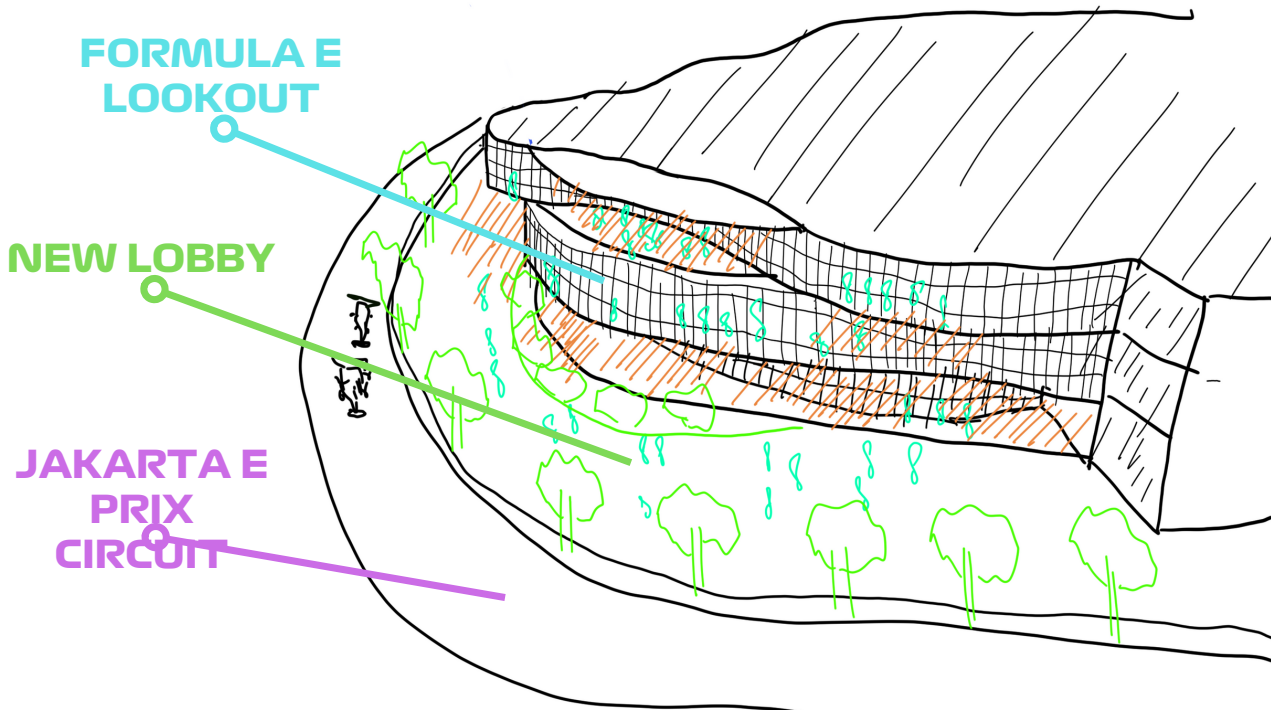
Gambar 3.8 Ilustrasi Fungsi Bangunan
sumber : Penulis

KONSEP ARSITEKTURAL

Dalam mengimplementasikan pendekatan adaptive reuse dalam perancangan bangunan, terdapat beberapa konsep arsitektural inovatif yang dapat diterapkan. Berikut adalah beberapa contoh konsep tersebut:

- Penjagaan Karakteristik Asli: Salah satu konsep inovatif dalam adaptive reuse adalah mempertahankan dan menghargai karakteristik asli bangunan. Ini bisa melibatkan pemulihan elemen arsitektur yang unik atau bersejarah, seperti balok kayu, jendela khas, atau ornamen artistik. Karakteristik ini dapat menjadi identitas yang kuat dan menambah daya tarik bangunan yang direnovasi.
- Pemanfaatan Ruang Terbuka: Dalam pendekatan adaptive reuse, penting untuk memanfaatkan ruang terbuka yang ada di sekitar bangunan. Konsep inovatif dapat melibatkan pembangunan taman, halaman, atau rooftop garden yang menjadi ruang terbuka publik atau ruang rekreasi bagi pengguna bangunan. Ruang terbuka ini dapat meningkatkan kualitas lingkungan dan memberikan keuntungan ekologis serta estetika yang menarik.
- Integrasi efisiensi: Dalam perancangan adaptif, konsep arsitektural inovatif melibatkan penggunaan teknologi cerdas untuk meningkatkan efisiensi dan kenyamanan bangunan. Ini bisa mencakup sistem otomatisasi, pengendalian energi yang pintar, manajemen cahaya dan suara yang terintegrasi, serta penggunaan material dan peralatan berkeberlanjutan. Integrasi teknologi cerdas ini dapat meningkatkan kinerja bangunan secara keseluruhan dan mengurangi dampak lingkungan.
- Fleksibilitas dan Modularitas: Konsep inovatif dalam adaptive reuse adalah merancang bangunan dengan fleksibilitas dan modularitas yang tinggi. Ini memungkinkan bangunan untuk menyesuaikan diri dengan perubahan kebutuhan fungsi seiring waktu. Penggunaan partisi yang dapat dipindahkan, sistem furnitur yang dapat diatur ulang, atau desain ruang yang dapat diubah-ubah, akan memungkinkan penggunaan yang efisien dan adaptabilitas dalam jangka panjang.
- Keberlanjutan: Salah satu konsep utama dalam adaptive reuse adalah keberlanjutan. Konsep inovatif dalam hal ini melibatkan penerapan strategi hijau, seperti penggunaan energi terbarukan, pemanfaatan air hujan, penggunaan bahan daur ulang, dan peningkatan efisiensi energi dan air. Penerapan konsep bangunan hijau atau sertifikasi keberlanjutan dapat memberikan nilai tambah dan menunjukkan komitmen terhadap praktik pembangunan yang ramah lingkungan.

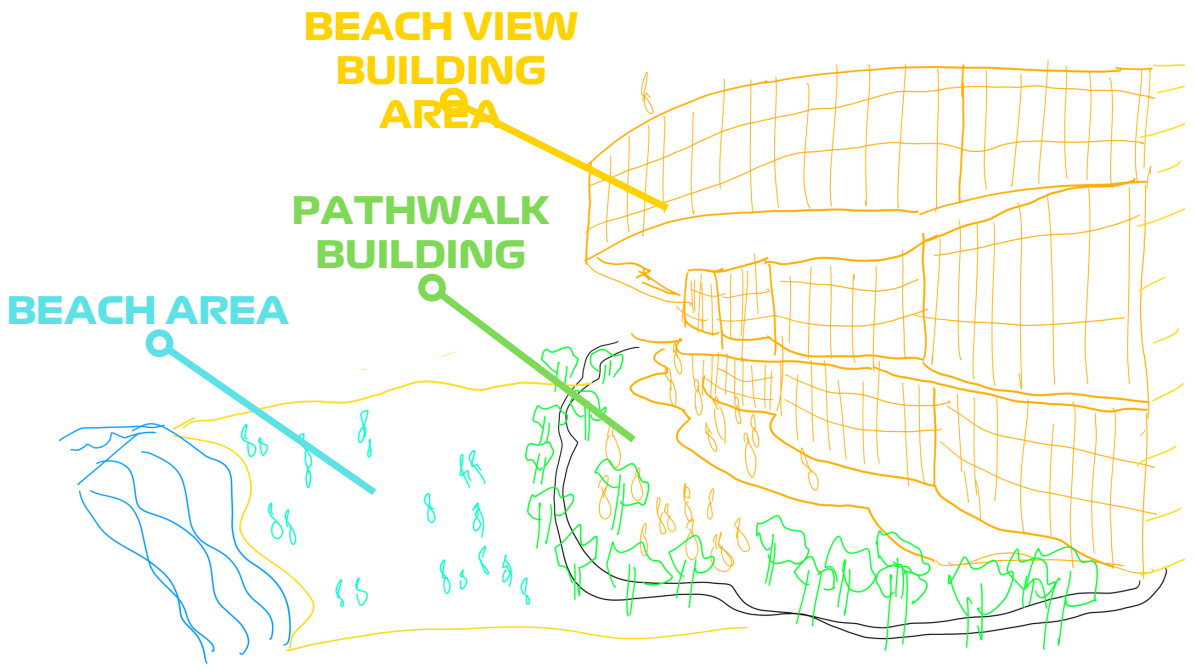
Melalui penerapan konsep-konsep arsitektural inovatif ini, bangunan dengan pendekatan adaptive reuse dapat menciptakan lingkungan yang menarik, berkelanjutan, dan sesuai dengan kebutuhan fungsional yang baru.



Gambar 3.9 Ilustrasi Konsep Arsitektural
sumber : Penulis

Konsep perancangan bangunan di pinggir pantai dengan beachview dan jalur pedestrian sebagai penghubung sekaligus pemisah dengan menggabungkan elemen-elemen yang menciptakan keseimbangan antara kenyamanan dan privasi. Bangunan ini mengutamakan pemandangan pantai yang indah dan memberikan akses yang mudah ke jalur pedestrian yang melintasi sepanjang tepi pantai.

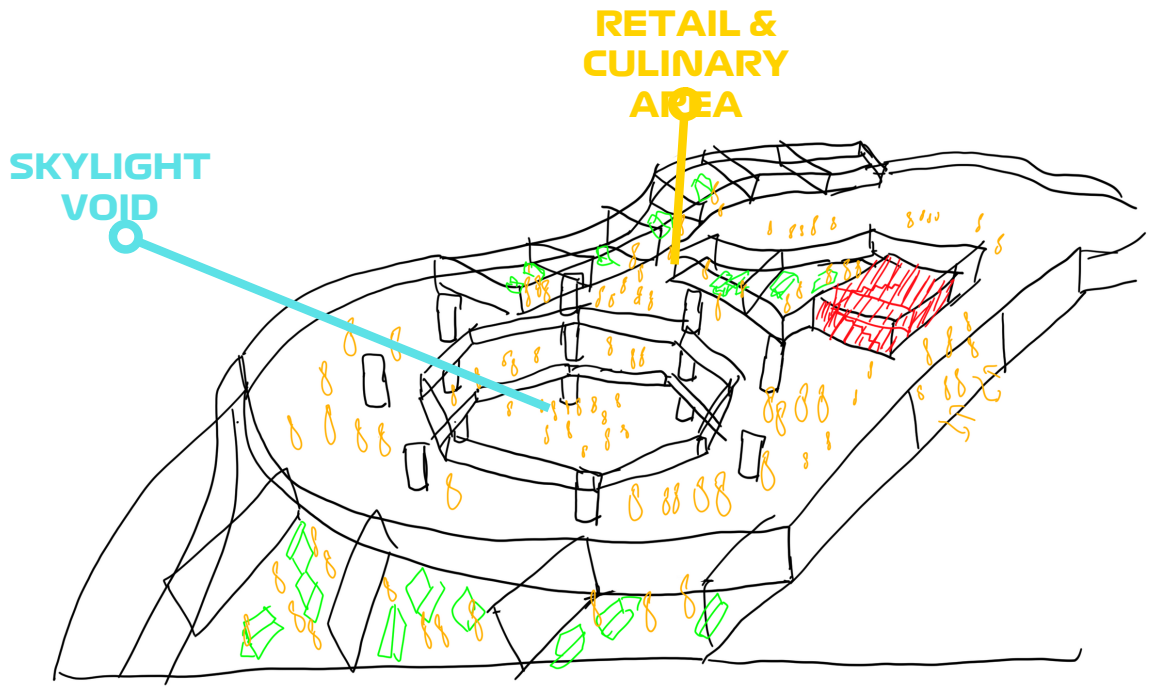
Dalam desain ini, bangunan publik diposisikan secara strategis di pinggir pantai untuk memaksimalkan pemandangan laut yang indah. Bangunan ini dirancang dengan menggunakan banyak kaca, dinding terbuka, atau teras terbuka yang memungkinkan pengguna untuk menikmati pemandangan pantai dari dalam maupun luar bangunan. Penggunaan material transparan atau tembus cahaya juga memberikan kesan terbuka dan terhubung dengan lingkungan sekitar.



Gambar 3.10 Ilustrasi Konsep Arsitektural
sumber : Penulis

Penambahan lobby menjadi elemen penting dalam konsep ini untuk memudahkan aksesibilitas bangunan. Lobby yang luas dan terbuka dirancang sebagai area penerimaan dan distribusi pengguna. Fasilitas seperti area pendaftaran tiket, loket penjualan makanan dan minuman, serta area informasi dapat ditempatkan di dalam lobby untuk memberikan kemudahan bagi pengguna. Selain itu, aksesibilitas bangunan diperhatikan dengan merancang jalur yang jelas dan mudah diikuti, termasuk tangga dan lift.

Selain fungsi utama sebagai tempat menonton balapan, area ini juga dapat memiliki ruang multifungsi yang dapat digunakan untuk acara-acara terkait Formula E, seperti konferensi pers, pertemuan tim, atau pameran kendaraan listrik. Dengan demikian, bangunan ini menjadi pusat kegiatan yang dinamis di dalam sirkuit, menjadikannya tempat yang menarik dan relevan di luar hari balapan. Konsep aksesibilitas melalui konsep memutar dapat meningkatkan pengalaman pengguna dan efisiensi dalam mengakses bangunan. Konsep ini melibatkan pengaturan akses melalui jalur memutar yang menghubungkan parkiran, lobby, dan jalan.

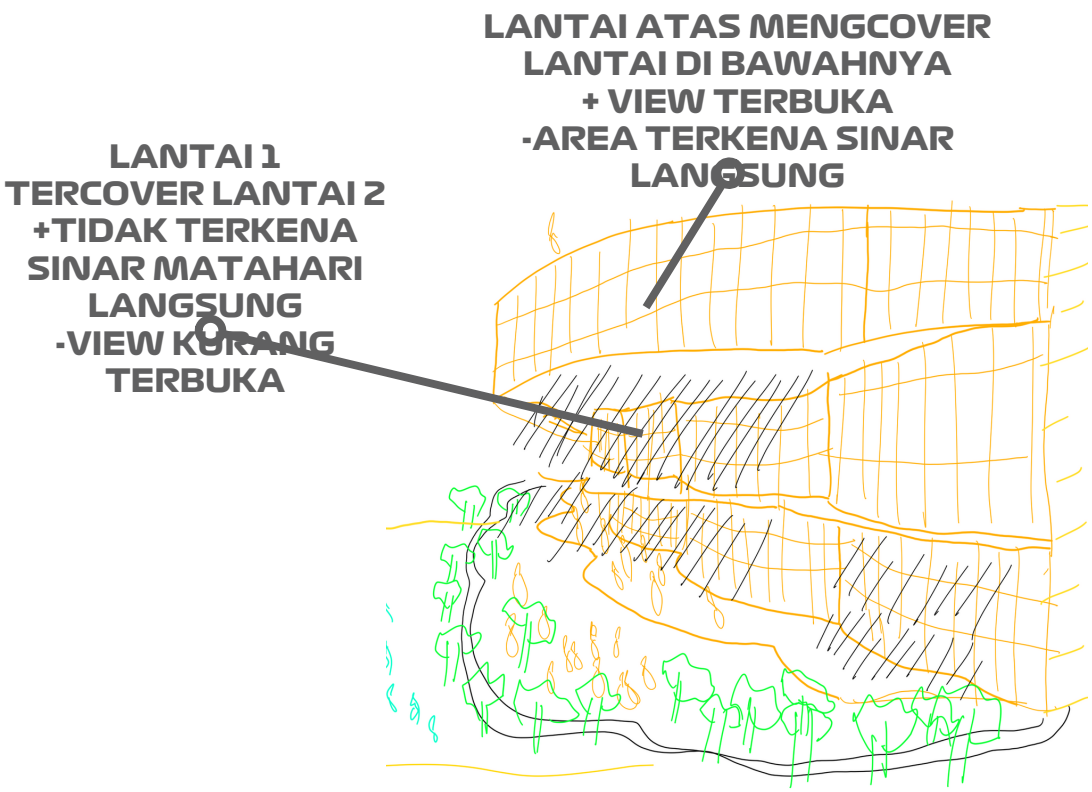


Gambar 3.11 Ilustrasi Konsep Arsitektural
sumber : Penulis

Area retail dan culinary ini dirancang dengan memperhatikan akses yang mudah bagi pengguna. Jalur yang jelas dan luas dibuat untuk menghubungkan berbagai toko dan area kuliner. area ini dirancang dengan aksesibilitas yang luas dan nyaman sehingga menjadi faktor utama dalam perancangan. Konsep ini mencakup ruang yang luas dan terbuka untuk memastikan pengguna dapat dengan mudah bergerak dan menjelajahi area tersebut. Selain itu, terdapat sebuah void yang besar yang juga berfungsi sebagai skylight untuk bangunan, memberikan efek pencahayaan alami yang memperindah suasana di dalamnya.

Void yang besar menjadi elemen arsitektur yang menarik, tidak hanya sebagai sumber cahaya alami, tetapi juga memberikan suasana yang terang dan terbuka. Void ini dapat ditempatkan di pusat bangunan, menciptakan pusat perhatian dan ruang yang luas di sekitarnya. Pencahayaan alami yang masuk melalui void memberikan nuansa yang menyegarkan dan mengurangi kebutuhan akan pencahayaan buatan.

perancangan area retail dan culinary dengan aksesibilitas luas dan nyaman, serta void yang besar sebagai skylight, menciptakan lingkungan yang menarik dan ramah bagi pengguna. Dengan kombinasi desain yang baik antara aksesibilitas yang memperhatikan kebutuhan pengguna dan elemen arsitektur yang menarik, area ini menjadi tempat yang menarik untuk berbelanja, bersantap, dan menikmati suasana yang menyenangkan.



Gambar 3.12 Ilustrasi Konsep Arsitektural
sumber : Penulis

penggunaan fasad dalam bangunan dengan menggunakan lantai diatasnya sebagai pengurang sinar matahari yang masuk berbentuk seperti kanopi, dengan kelebihan lantai atas view terbuka nakun terkena sinar matahari langsung. lantai dibawahnya kelebihan tidak terkena sinar matahari langsung namun view kurang terbuka ke luar.

Kelebihan dari lantai atas adalah memiliki view terbuka dan langsung melihat ke pemandangan luar bangunan dengan lebih baik, dalam kasus ini adalah view pantai dan sirkuit. Namun, kekurangannya adalah lantai tersebut akan terkena sinar matahari langsung, yang dapat meningkatkan suhu di dalam ruangan dan meningkatkan kebutuhan akan pendingin udara atau sistem pengatur suhu lainnya.

Sementara itu, lantai di bawahnya memiliki kelebihan tidak terkena sinar matahari langsung. Hal ini dapat membantu menjaga suhu di dalam ruangan tetap sejuk dan mengurangi penggunaan pendingin udara. Namun, kekurangan dari lantai ini adalah view atau pemandangan yang terbatas, karena kanopi di atasnya membatasi pandangan ke luar bangunan. penggunaan fasad dengan lantai di atasnya sebagai pengurang sinar matahari adalah strategi yang baik untuk mencapai keseimbangan antara kenyamanan view pengguna dan peningkatan estetika ruang.

SELUBUNG BANGUNAN

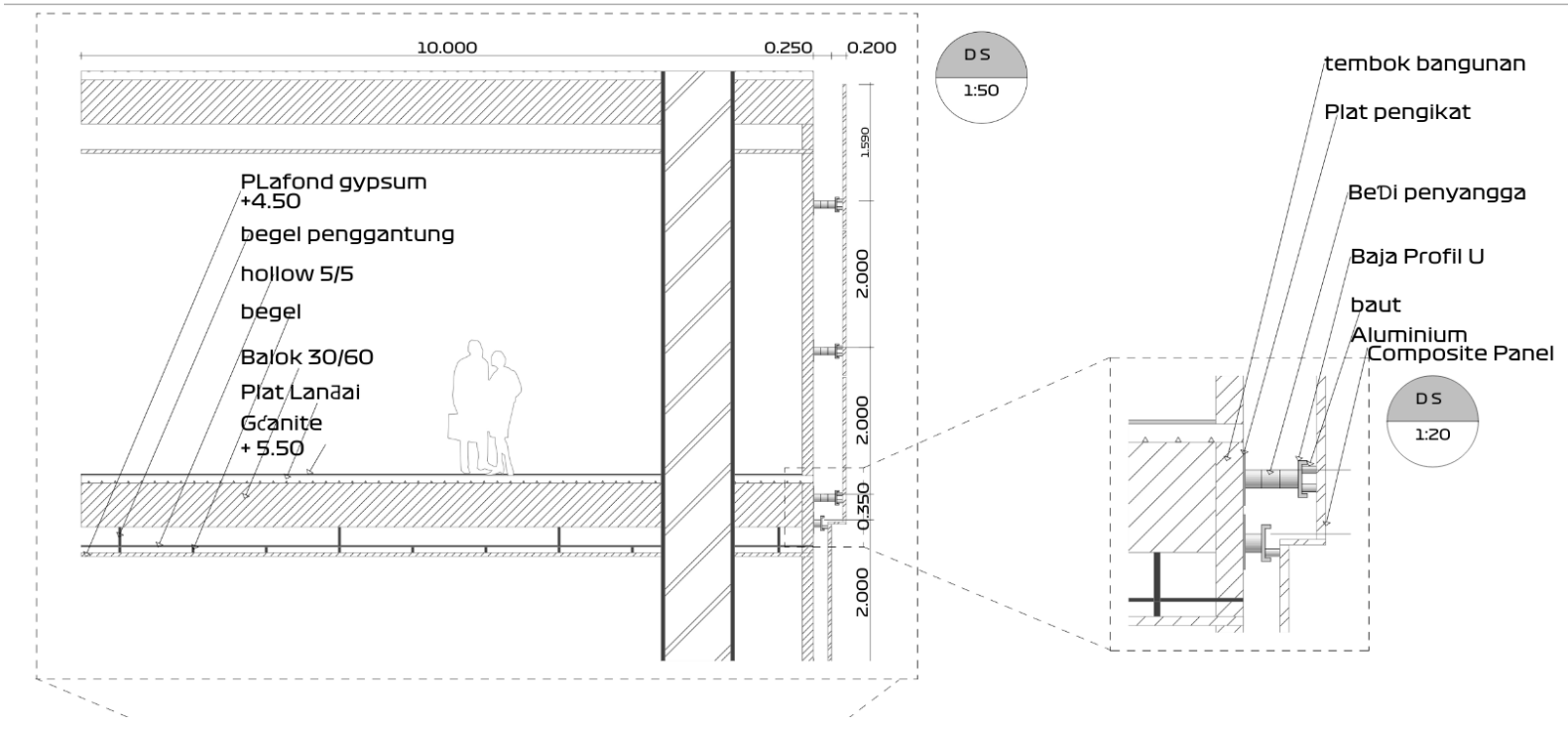
Solusi desain bangunan yang terkena sinar matahari langsung adalah dengan Penggunaan kaca elektrokromik. Kaca elektrokromik memiliki kemampuan untuk mengubah tingkat transparansinya dengan memberikan tegangan listrik, sehingga memungkinkan pengendalian cahaya dan panas yang masuk ke dalam bangunan.

Salah satu fungsi utama kaca elektrokromik dalam bangunan adalah pengaturan cahaya dan sinar matahari. Dengan mengubah tingkat transparansinya, kaca elektrokromik dapat mengendalikan jumlah cahaya yang masuk ke dalam ruangan. Hal ini tidak hanya membantu mengurangi silau dan peningkatan kelelahan mata, tetapi juga memungkinkan pengguna untuk mengatur tingkat pencahayaan yang diinginkan sesuai dengan kegiatan yang dilakukan di dalam ruangan. Penggunaan Colour-coated aluminium sebagai elemen framing curtain wall pada bangunan dipilih karena memperlihatkan keunggulan dalam hal durability atau ketahanan yang tinggi. Keberhasilan material ini dalam mengatasi tantangan lingkungan dan tuntutan struktural telah membuatnya menjadi pilihan yang populer dalam industri konstruksi.

Salah satu keunggulan utama dari Colour-coated aluminium adalah kemampuannya untuk bertahan dari kerusakan yang disebabkan oleh faktor eksternal, seperti korosi dan cuaca ekstrem. Ketahanan terhadap korosi adalah atribut penting, terutama untuk aplikasi eksterior yang terpapar langsung dengan elemen cuaca, seperti hujan, sinar ultraviolet, dan perubahan suhu yang ekstrem.

GLAZING	Anti-glare. **Solar/heat reflective.** **Colour.** **Light/heat responsive.** **Impact/shock resistance.** **Durability.**	Toughened glass to BS 6206. **Low-emissivity 'k' glass.** **Electrochromic glass.** **Photochromic glass.** **Thermochromic glass** **Prismatic glass.**
PANELS	Durability. **Strength.** **Solar reflectivity.** **Finish(2).** **Thermal insulation.** **Weather-tight joints(3).**	Glass-reinforced plastic (GRP). **Glass-reinforced cement (GRC).** **Colour-coated aluminium lightweight profiled sheeting or sandwich panels, with integral urethane insulation.** **Polycarbonate translucent cladding.** **Stainless steel.**
FRAMING	Durability. **Strength.** **Rigidity.** **Compatibility.** **Fire stopping.**	Colour-coated aluminium. **Hardwood.** **Stainless steel.** **Titanium.** **Mineral fibre battens every storey**

Gambar 3.13 Konsep Material Selubung Bangunan
sumber : Penulis



Gambar 3.14 Konsep Material Selubung Bangunan
sumber : Penulis

Fasad Aluminium Composite Panel (ACP) dengan sambungan ke tembok adalah elemen desain eksterior bangunan yang umum digunakan. Berikut adalah beberapa detail yang terkait dengan selubung bangunan menggunakan fasad Aluminium Composite Panel dengan sambungan ke tembok:

1 Aluminium Composite Panel (ACP):
Material: ACP terdiri dari dua lembar aluminium yang menyandwich inti non-aluminium seperti polietilena. Ini menciptakan panel ringan, tahan korosi, dan mudah dipasang.
Finishing dan Warna: ACP tersedia dalam berbagai finishing dan warna, memberikan kebebasan desain yang tinggi sesuai dengan preferensi dan kebutuhan arsitektur bangunan.

2 Sambungan ke Tembok:
Tipe Sambungan: Sambungan antara ACP dan tembok berupa sambungan detail sambungan khusus sesuai dengan desain arsitektural.
Material Sambungan: Sealant tahan cuaca atau sistem sambungan mekanis yang tahan korosi digunakan untuk melindungi bangunan dari penetrasi air, angin, dan elemen lainnya.

3 Struktur Dinding Tembok:
Material Tembok: Jenis material tembokmenggunakan beton mempengaruhi desain dan pemasangan ACP.

4 Detail Konstruksi:
Rangka Bangunan: Rangka dan struktur pendukung bangunan harus memadai untuk menahan beban ACP dan memastikan kestabilan keDeluruhan konstruksi.
Damp Proofing: Sistem sambungan harus dićanbang untuk mencegah penetćasi air dan melindungi dinding tembok dari kerusakan akibat kelembaban.

5 Instalasi:
ProseD Pemasangan: Instalasi ACP harus dilakukan oleh tenaga ahli seDuai dengan pedoman produsen. Perlu memastikan bahwa setiap panel ACP terpasang dengan aman dan preDisi.
Pengamanan: Panel ACP harus dipasang dengan sistem penahan yang memadai untuk melindungi dari potensi kerusakan akibat faktor cuaba atau kekuatan angin.

6 Ventilasi:
Diperlukan perhatian khusus pada sistem ventilasi untuk mencegah kondensasi di antaća ACP dan tembok, yang dapat menyebabkan masalah kelembaban dan korosi.

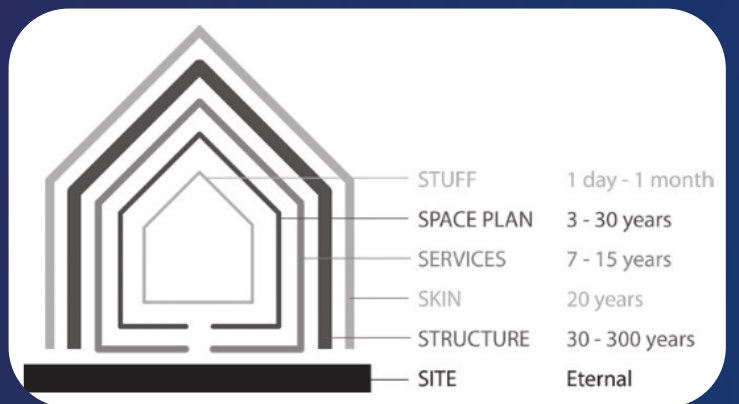
KONSEP ADAPTIVE REUSE

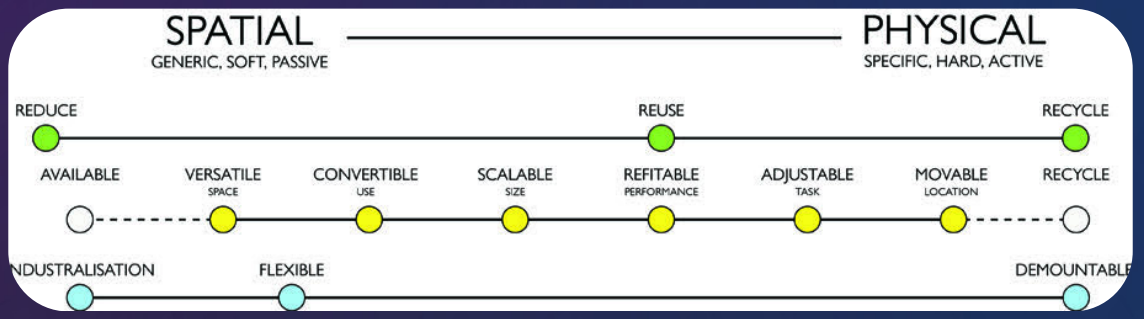
Berikut adalah strategi untuk konsep adaptive reuse dengan meminimalisir perubahan bangunan:

1 Menjaga elemen bangunan sebanyak mungkin di luar lapisan struktural menciptakan infrastruktur yang tidak dapat diubah di mana perubahan dapat terjadi, contohnya adalah penggunaan frame bangunan yang memisahkan fungsi struktur (kolom dan balok), denah ruang (partisi internal) dan kulit (fasad eksterior).

2 Pemisahan antara komponen umur terpendek (barang dan ruang) dan terpanjang (struktur) sering diusulkan sebagai cara untuk memungkinkan pengguna mengonfigurasi ulang ruang bangunan.

Building layer	Design parameter	Tactic examples
Space	room	standardisation, big-volume and clusters
Stuff	furniture systems	standardised, modular, movable
Space plan	partition walls	sliding, demountable, non-load-bearing, glass
	flooring	raised floor systems, carpet tiles
	organisational solutions	planning grids for electrical outlets, lighting and partitions
Services	access	exposed, gridded systems, removable panels, clear zones
	capacity	20% surplus
	zoning	user and area control
Skin	façade	demountable, standardised
Structure	wide spans	6–10.8m
	high storey height	4–7.5m
	increased load capacity	oversized foundations, floor loadings
	prefabricated members	trussed rafters, cross-laminated timber





Gambar 3.15 Konsep Adaptive Reuse
sumber : Douglas, James

ADJUSTABLE

Tingginya frekuensi perubahan kegiatan dan kapasitas yang berhubungan dengan pengguna, kondisi lingkungan atau teknologi. Solusi yang dapat disesuaikan memberikan ruang yang lebih efisien dan meningkatkan kenyamanan pengguna (misalnya bentuk, konfigurasi furnitur, dan perlengkapan). Hal ini dapat mengurangi kebutuhan peralatan baru untuk fungsi yang berbeda dan meningkatkan kontrol pengguna terhadap lingkungannya seperti tingkat cahaya atau lokasi furnitur.

Akademi Komunitas Mossbourne menyediakan meja yang dapat disesuaikan yang menyembunyikan komputer yang memungkinkannya digunakan untuk berbagai keperluan dan ruang makan dilengkapi dengan furnitur yang dapat dilipat.

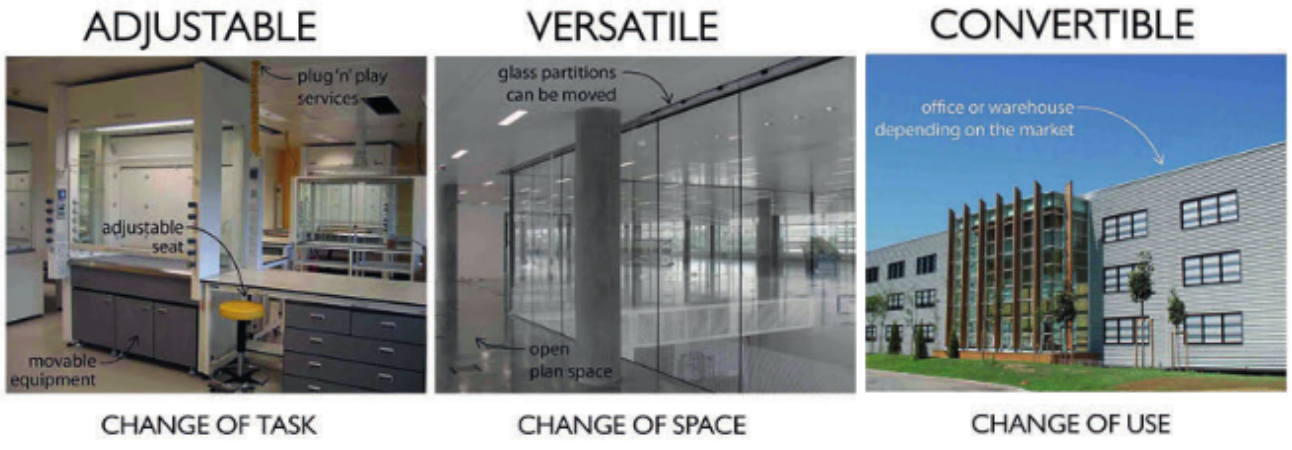
VERSATILE

Salah satu jenis adaptasi yang paling umum adalah keserbagunaan untuk mengubah tata ruang ruangan. Perubahan tersebut dapat disebabkan oleh variasi aktivitas, jenis komunitas, kepemilikan atau penghuni. Organisasi dapat menghindari perbaikan yang mahal dan mengurangi gangguan dengan layanan, pencahayaan, dan akustik yang dapat dikonfigurasi dengan mudah. Ruang dapat diatur ulang dengan mudah dan murah untuk menangani aktivitas yang berbeda (misalnya setelah jam kerja atau acara khusus), pola kerja baru (misalnya rencana terbuka, hot-desking), atau perubahan jumlah pengguna (misalnya fluktuasi permanen atau sementara). Sejumlah parameter fisik bangunan dapat membentuk keserbagunaan suatu ruang antara lain: jumlah dan letak kolom, bentuk dan kedalaman denah, luas keseluruhan, letak pelayanan dan pencahayaan, serta movability dinding, furnitur, dan perlengkapan. Perubahan terutama memengaruhi lapisan 'Stuff', 'Space plan' dan 'Service '.

Pusat Sainsbury untuk Seni Visual (SCVA) memanfaatkan prefabrikasi kerangka kisi baja untuk menyediakan rentang 35m ruang terbuka tanpa gangguan dengan panjang 135m. Keserbagunaan ruang diperkuat dengan penggunaan ruang belajar yang dapat dipindahkan, layar partisi, etalase dan dudukan.

CONVERTIBLE

Convertible mengacu pada perubahan penggunaan yang didorong oleh perubahan pasar, tuntutan sosial, kepemilikan atau hunian misalnya. Banyak bangunan diubah untuk mengakomodasi fungsi-fungsi baru, meskipun perubahan seperti itu tidak pernah terbayangkan ketika awalnya dirancang. Konversi lebih mudah antara tipologi struktural yang serupa (bentang pendek, bentang lebar atau 'kotak besar'), tetapi juga dapat terjadi lintas jenis dengan perencanaan yang tepat. Peralihan antar jenis cenderung bekerja lebih sering dalam satu arah (misalnya kantor ke perumahan). Kapasitas untuk beberapa konversi bergantung pada kapasitas dan lokasi berbagai elemen fisik (misalnya layanan, sirkulasi, akustik, beban lantai, dan desain api). Menyediakan kapasitas lantai yang lebih tinggi dari yang diperlukan (untuk penggunaan pertama) adalah taktik sederhana yang memungkinkan peningkatan pemuatan nanti.

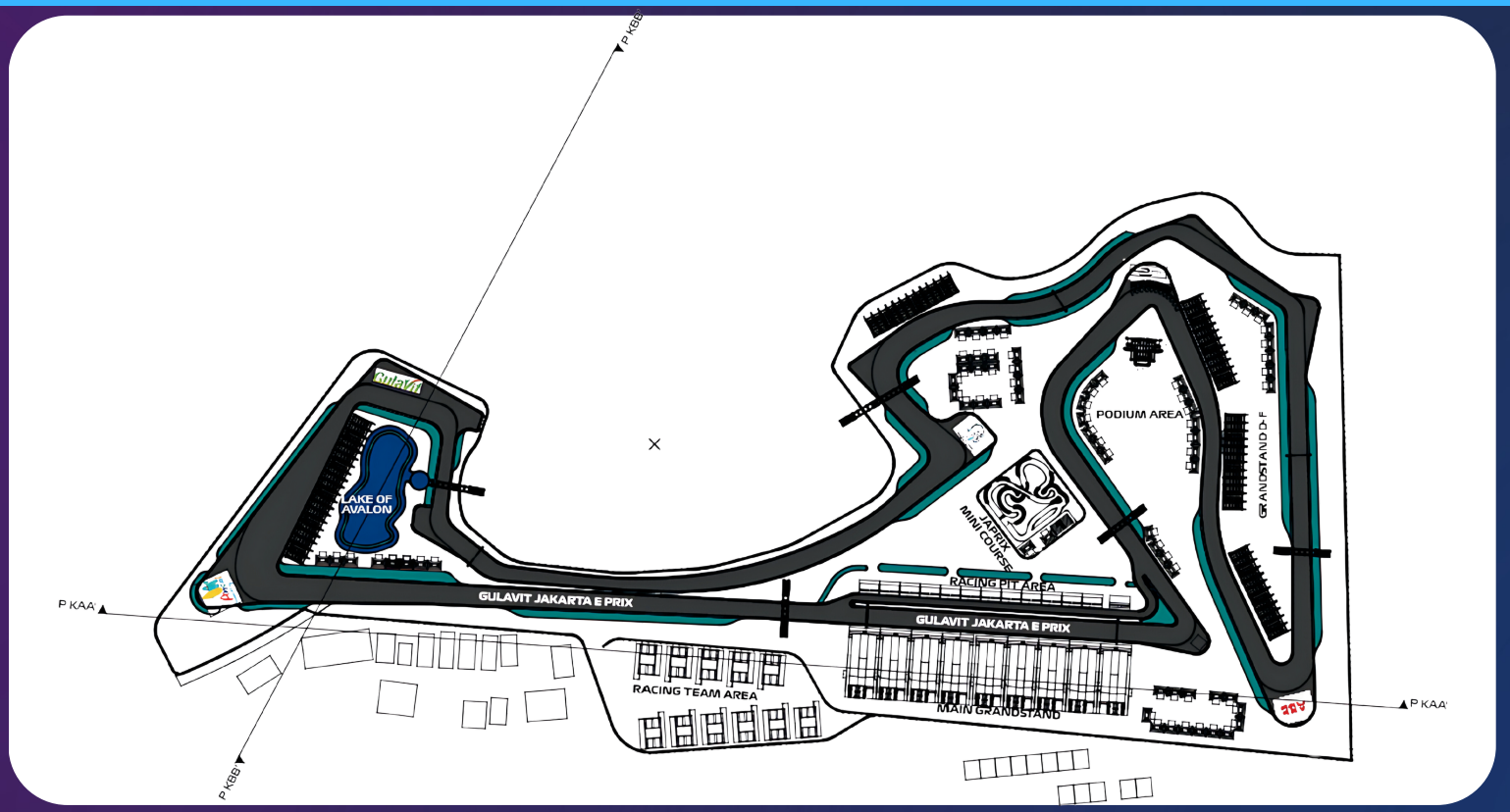


Gambar 3.16 Konsep Adaptive Reuse
sumber : Douglas, James

Parameter penting lainnya termasuk ketinggian lantai, jaringan struktural, kedalaman denah, dan total area yang dapat digunakan. Konversi kantor menjadi perumahan atau hotel juga memerlukan pertimbangan lokasi dan jumlah inti saat pertama kali dirancang, karena akan membutuhkan lebih banyak titik penetrasi (mis. tambahan penambah layanan).

Contoh di Inggris termasuk gedung pabrik bergaya Victoria dan gedung perkantoran tahun 1960-an yang telah diubah menjadi tempat tinggal. Salah satu contoh paling terkenal dari bangunan yang diadaptasi di London adalah Tate Modern (pembangkit listrik hingga museum). nya untuk merespons perubahan permintaan pengguna akan bangunan.

RANCANGAN SKEMATIK KAWASAN

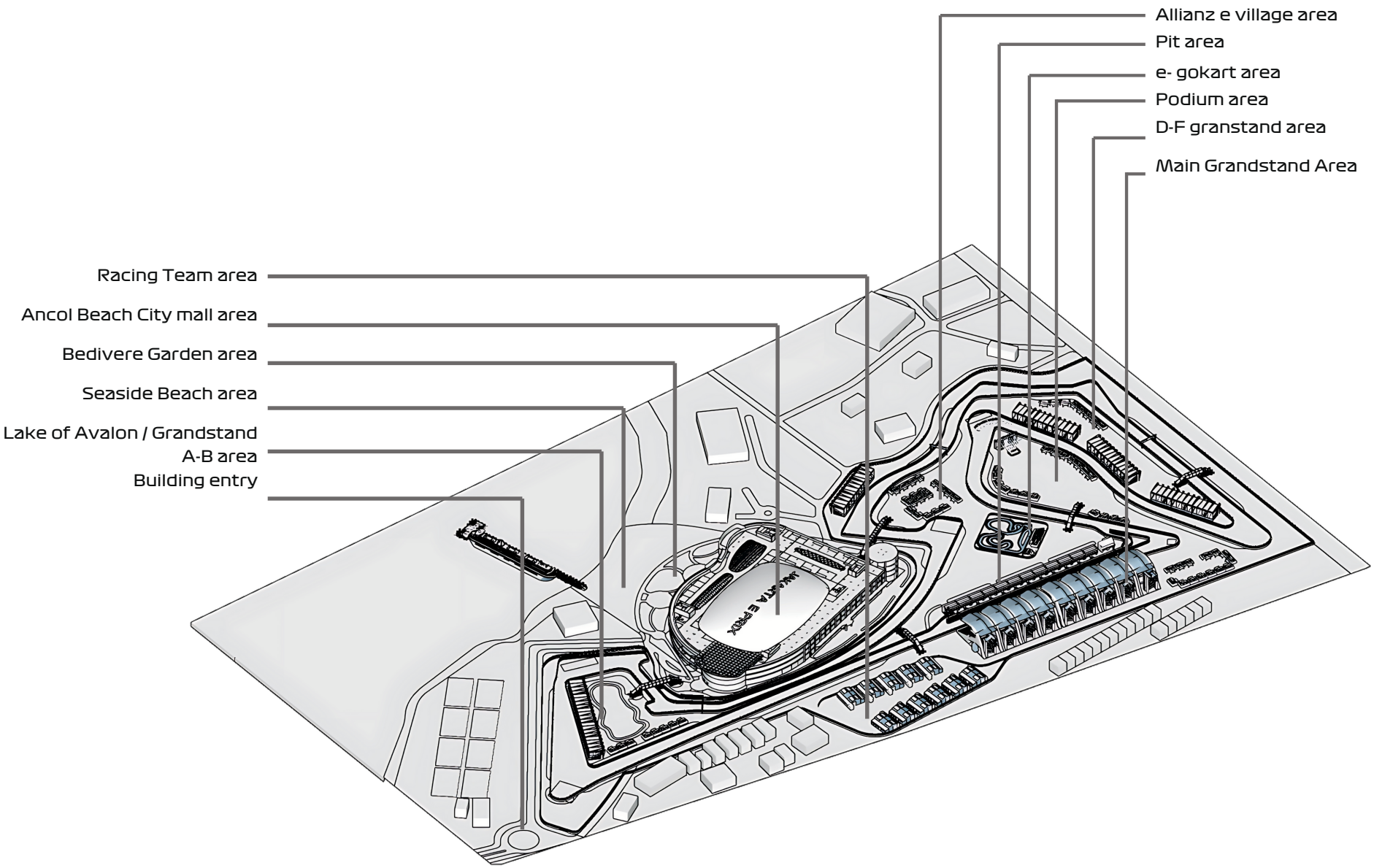


Gambar 3.17 rancangan skematik kawasan
sumber : Penulis

Rancangan skematik kawasan sirkuit Formula E mencakup serangkaian elemen yang terintegrasi dengan cermat untuk menciptakan lingkungan yang mendukung perlombaan mobil listrik. Lintasan balapan menjadi pusat perhatian, dengan desain yang menantang para pembalap melalui berbagai tikungan, lurus, dan elevasi. Pit lane dan paddock ditempatkan secara strategis, memberikan tempat untuk pit stop, perbaikan, dan persiapan tim sebelum balapan.

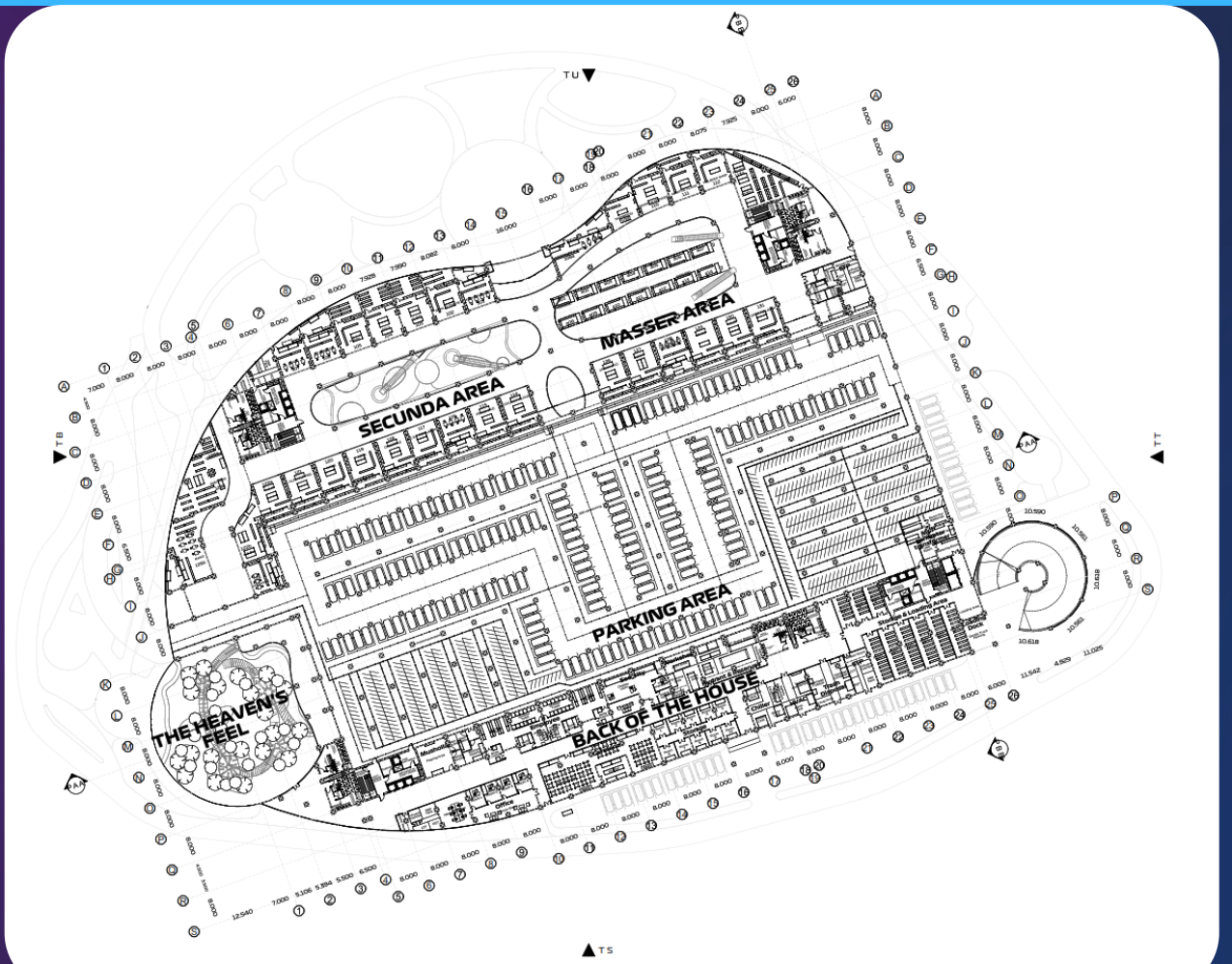
Tribun dan area penonton dirancang untuk memberikan pengalaman yang optimal bagi penonton, dengan kursi ergonomis dan fasilitas lainnya. Fasilitas VIP dan hospitality memberikan layanan eksklusif, termasuk ruang makan, tempat duduk istimewa, dan area hiburan. Zona teknologi dan inovasi mencerminkan esensi Formula E, menyoroti teknologi terkini dalam mobil listrik dan energi terbarukan melalui area pameran, laboratorium riset, dan demonstrasi.

Fasilitas media yang memadai, seperti podium, grandstand, dan area gokart, mendukung perancangan kawasan. Zona rekreasi dan makanan menyediakan tempat untuk penonton bersantai dan menikmati berbagai kuliner. Keseluruhan skematik kawasan sirkuit Formula E dirancang dengan mempertimbangkan aspek keamanan, kenyamanan, dan pengalaman pengguna, menciptakan suasana yang dinamis dan menarik untuk semua pemangku kepentingan, baik itu penonton, tim, maupun media.



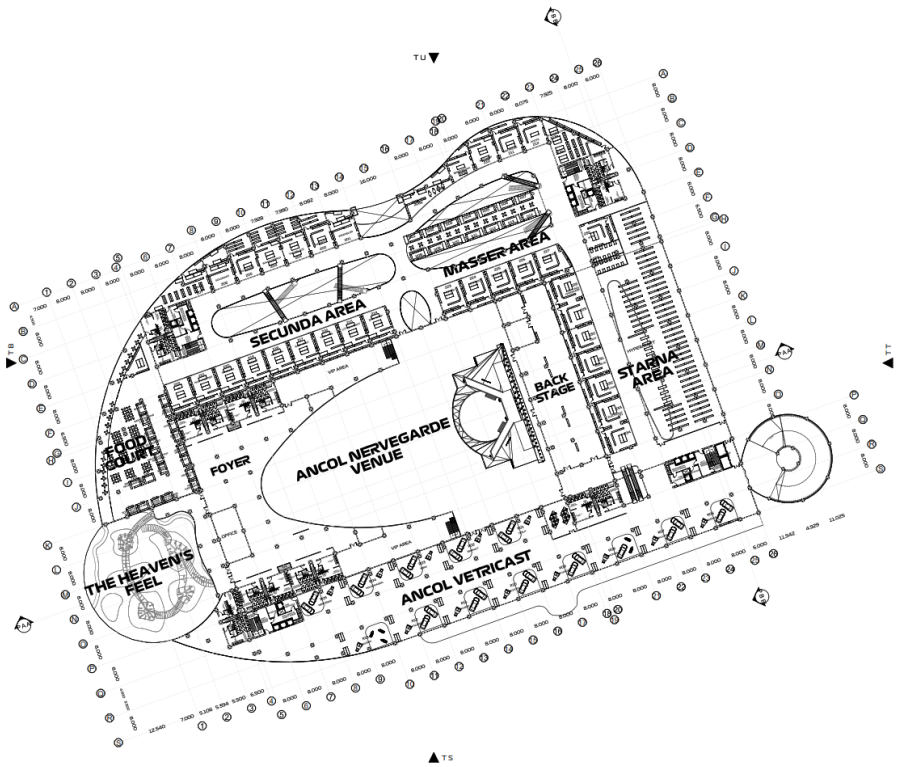
Gambar 3.18 rancangan skematik kawasan
sumber : Penulis

RANCANGAN SKEMATIK BANGUNAN



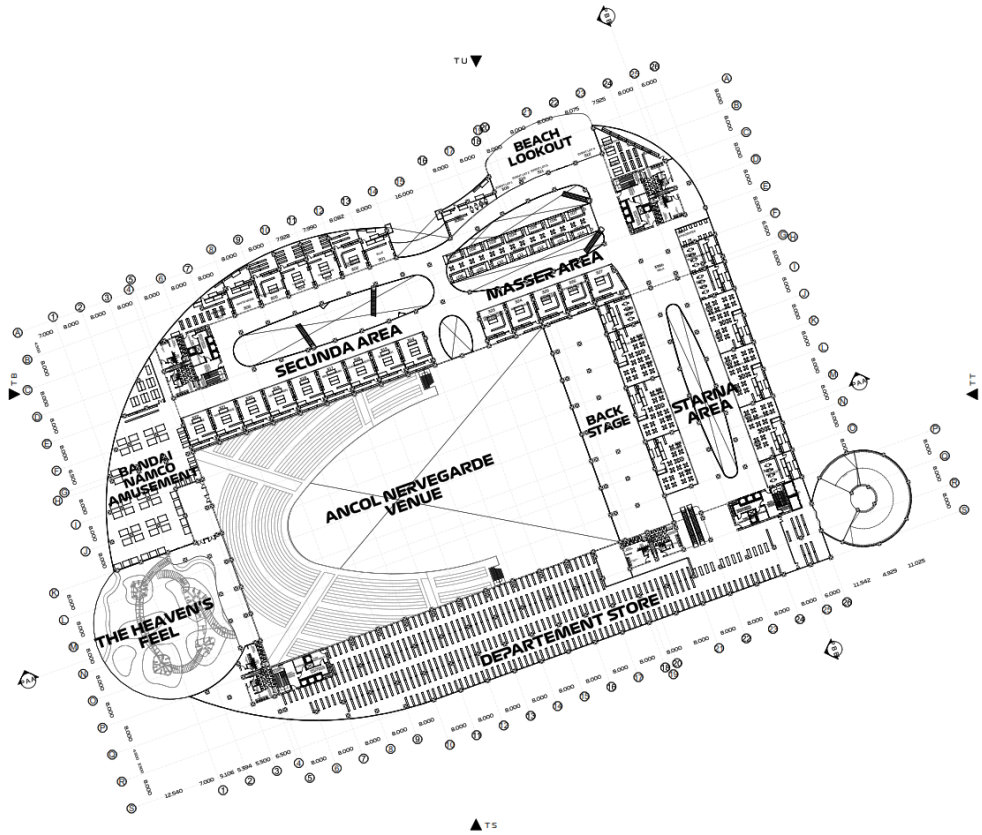
Gambar 3.18 Denah Ground Floor
sumber : Penulis

1. Lobby:
   - Sebagai pintu masuk utama mall dengan desain interior simple, area informasi, dan penunjuk arah.
2. Retail Area Masser dengan Void Besar:
   - Area besar dengan void menciptakan atmosfer terang dan terbuka untuk butik-butik besar atau gerai utama, memberikan pengalaman belanja yang mengesankan.
3. Retail Area Secunda dengan Void Lebih Kecil:
   - Ruang kedua dengan void lebih kecil, dirancang untuk toko-toko kecil atau dengan fokus khusus, menciptakan nuansa yang lebih eksklusif.
4. Area Parkir:
   - Dirancang dengan tata letak efisien untuk memberikan akses mudah dan nyaman bagi pengguna yang membawa kendaraan pribadi.
5. Area Back of the House:
   - Merupakan ruang tersembunyi yang penting untuk operasional mall, mencakup gudang, kantor manajemen, dan fasilitas pendukung lainnya.
6. Area The Heaven's Feel Indoor Garden:
   - Merupakan taman indoor yang dirancang dengan suasana alami dan nyaman bagi pengguna mall. Dengan elemen desain yang menarik, taman ini menjadi tempat istirahat yang menyegarkan.



Gambar 3.19 Denah F2
sumber : Penulis

1. Retail Area Masser dengan Void Besar:
   - Ruang luas dengan void besar memberikan tampilan terang dan terbuka untuk butik-butik besar atau gerai utama, memberikan pengalaman belanja yang eksklusif.
2. Retail Area Secunda dengan Void Lebih Kecil:
   - Ruang kedua dengan void lebih kecil, ditujukan untuk toko-toko kecil atau fokus khusus, menciptakan atmosfer yang intim dan spesifik.
3. Retail Area Starna dengan Void Kecil:
   - Area ini menawarkan butik premium dengan void kecil, memberikan suasana eksklusif dan menarik bagi pengguna yang mencari pengalaman belanja yang khusus.
4. Area Hypermart:
   - Ruang yang didedikasikan untuk supermarket besar dengan berbagai produk dan fasilitas, memenuhi kebutuhan belanja sehari-hari pengguna.
5. Area Nervegarde Concert Venue:
   - Venue konser modern dan canggih, dirancang untuk menyelenggarakan berbagai acara hiburan dan konser yang menarik.
6. Area The Heaven's Feel Indoor Garden:
   - Taman indoor yang memberikan suasana alami dan damai, memberikan ruang untuk bersantai dan melepaskan kepenatan di tengah keramaian pusat perbelanjaan.
7. Area Ancol Vetricast:
   - Ruang yang diperuntukkan bagi komunitas otomotif, menyediakan tempat untuk pertemuan, pameran, dan kegiatan komunitas otomotif.
8. Area Foodcourt:
   - Merupakan ruang yang menghadirkan berbagai pilihan kuliner dari berbagai jenis masakan, menciptakan pengalaman kuliner yang beragam bagi pengguna.

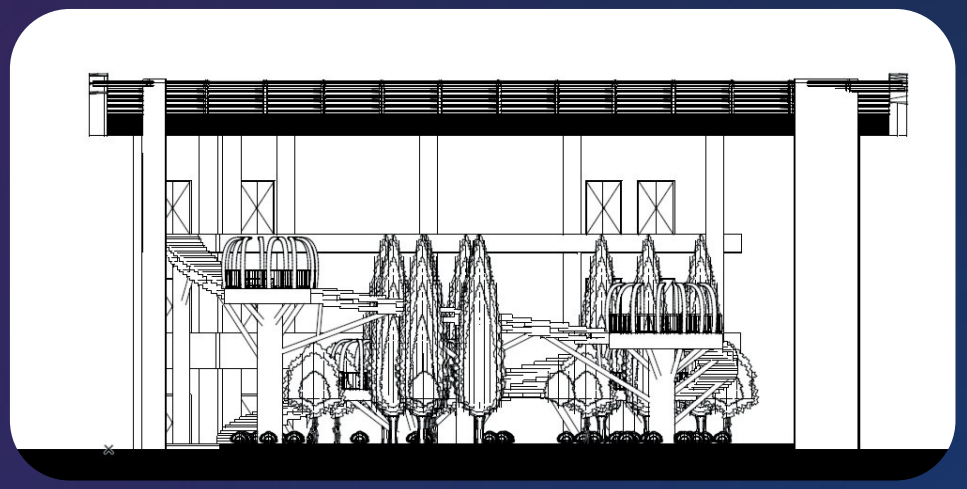


Gambar 3.20 Denah F2
sumber : Penulis

1. Retail Area Masser dengan Void Besar:
   - Ruang luas dengan void besar, menampilkan butik-butik besar atau gerai utama, memberikan atmosfer terang dan terbuka untuk pengalaman belanja eksklusif.
2. Retail Area Secunda dengan Void Lebih Kecil:
   - Ruang kedua dengan void lebih kecil, ditujukan untuk toko-toko kecil atau khusus, menciptakan atmosfer yang lebih intim dan spesifik.
3. Retail Area Starna berisi Retail Kuliner dengan Void Kecil:
   - Area ini menawarkan butik kuliner dengan void kecil, menciptakan suasana eksklusif untuk pengalaman kuliner yang istimewa.
4. Area Nervegarde Concert Venue:
   - Venue konser modern dan canggih, dirancang untuk menyelenggarakan berbagai acara hiburan dan konser yang menarik.
5. Area The Heaven's Feel Indoor Garden:
   - Taman indoor yang menawarkan suasana alami dan damai, memberikan ruang untuk bersantai di tengah keramaian pusat perbelanjaan.
6. Area Bandai Namco Amusement sebagai Arcade:
   - Ruang hiburan yang menyajikan berbagai permainan arcade dari Bandai Namco, menarik pengguna dengan variasi permainan yang seru.
7. Area Departement Store:
   - Ruang yang menampilkan berbagai produk dan barang dari departemen store terkemuka, menciptakan pengalaman berbelanja yang lengkap dan terpadu.

SKEMA HEAVEN'S FEEL GARDEN

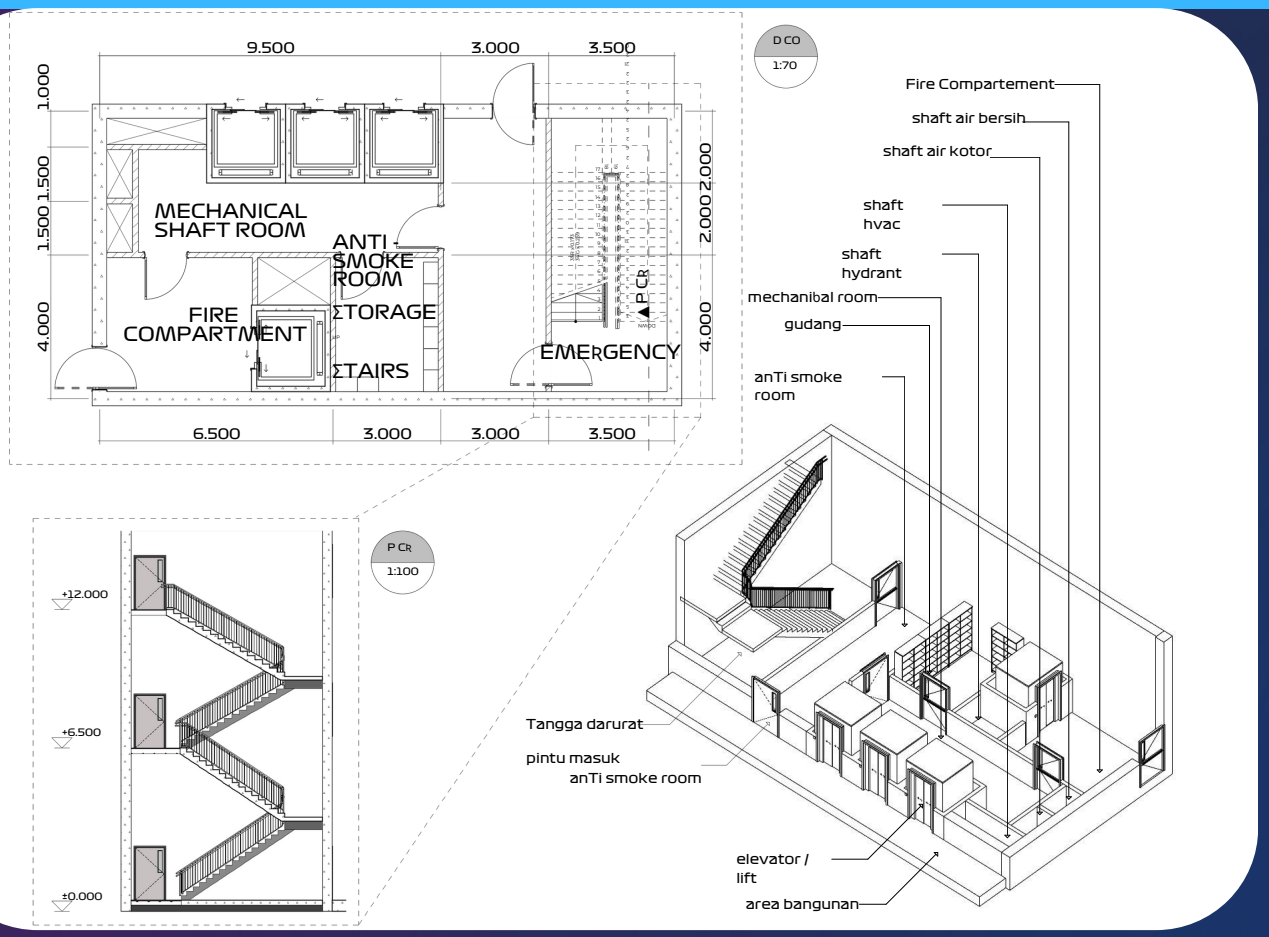




Gambar 3.21 Skematik Heaven's Feel Garden
sumber : Penulis

1. Green Garden:
   - Area penuh tanaman hijau dan bunga, menciptakan atmosfer yang sejuk dan indah.
2. Water Coast:
   - Area dengan elemen air seperti kolam, menambah ketenangan dan keindahan.
3. Paving Landscape:
   - Desain lanskap dengan paving menarik, memberikan struktur visual dan jalur berkeliling.
4. Bridge o' Heaven:
   - Jembatan yang melintasi taman, memberikan pemandangan indah dan ketinggian.
5. Throat of the World:
   - Titik fokus atau landmark, menciptakan pusat perhatian dengan elemen artistik.
6. Mall Section Area:
   - Akses ke pusat perbelanjaan, menghubungkan harmonis antara taman dan area belanja.

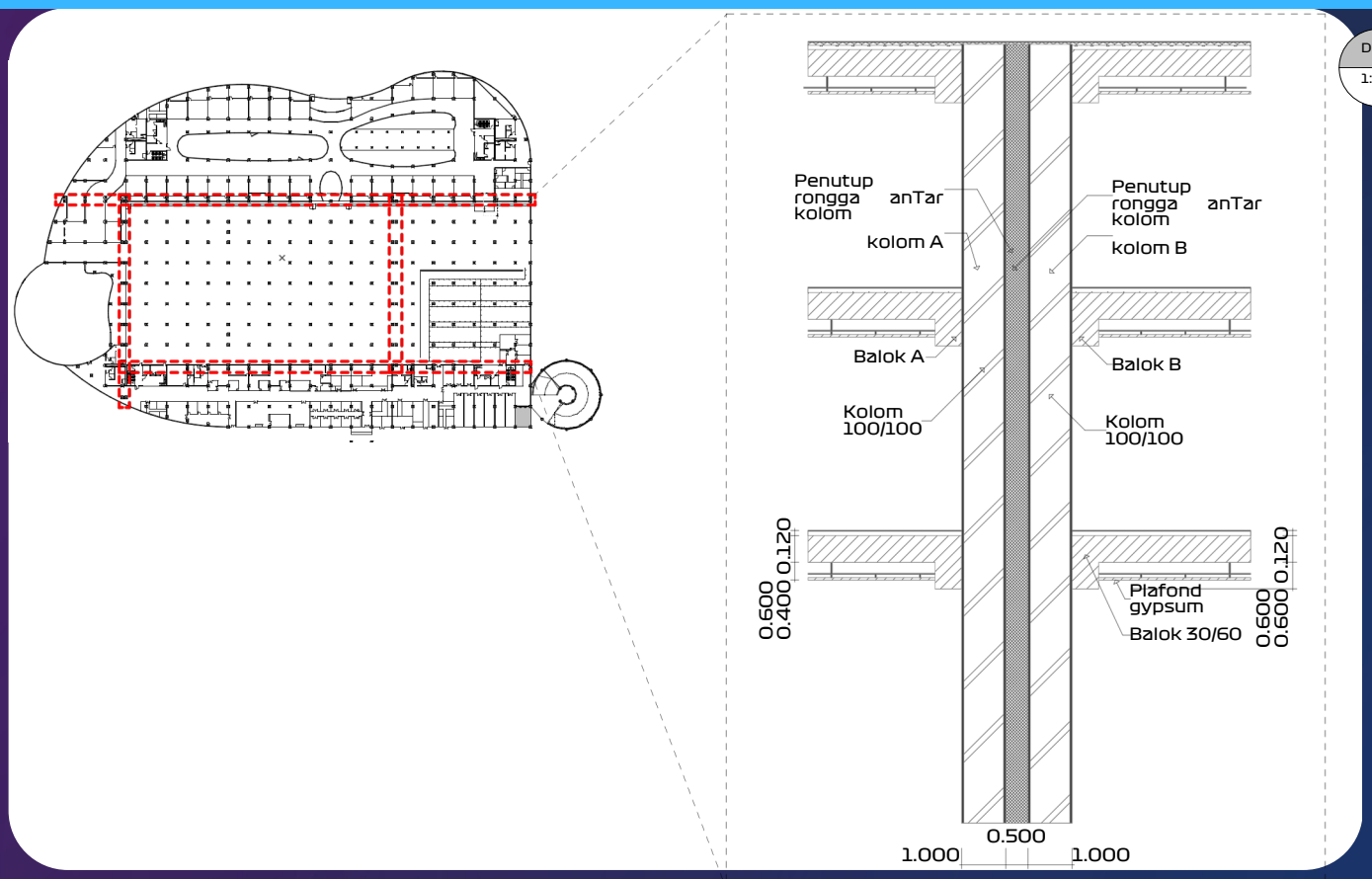
CORE BANGUNAN



Gambar 3.22 Skematik Core Bangunan
sumber : Penulis

1. Lift Area:
   - Merupakan ruang yang menyediakan akses vertikal dengan lift. Didesain untuk efisiensi dan kenyamanan transportasi vertikal di dalam bangunan.
2. Anti Smoke Room:
   - Ruang khusus yang dirancang untuk memberikan perlindungan terhadap asap selama keadaan darurat, menjaga keamanan penghuni bangunan.
3. Tangga Darurat:
   - Tangga yang dirancang khusus untuk penggunaan darurat, memberikan akses cepat dan aman ke luar bangunan pada saat keadaan darurat atau pemadaman listrik.
4. Fire Compartment:
   - Ruang yang difungsikan sebagai pembatas api, membantu mencegah penyebaran api dari satu area ke area lainnya dalam bangunan, memberikan perlindungan tambahan.
5. Gudang:
   - Ruang penyimpanan yang dirancang untuk menyimpan barang atau material dengan cara yang teratur dan aman, dapat diakses secara efisien.
6. Area Mekanikal:
   - Ruang yang mengandung peralatan dan sistem mekanikal bangunan seperti AC, ventilasi, dan sistem utilitas lainnya.
7. Shaft Mekanikal:
   - Saluran atau ruang khusus untuk saluran pipa, kabel, dan duct mekanikal, memastikan distribusi efisien dan teratur dari layanan mekanikal di seluruh bangunan.

DILATASI KOLOM



Gambar 3.23 detail dilatasi kolom

sumber : Penulis

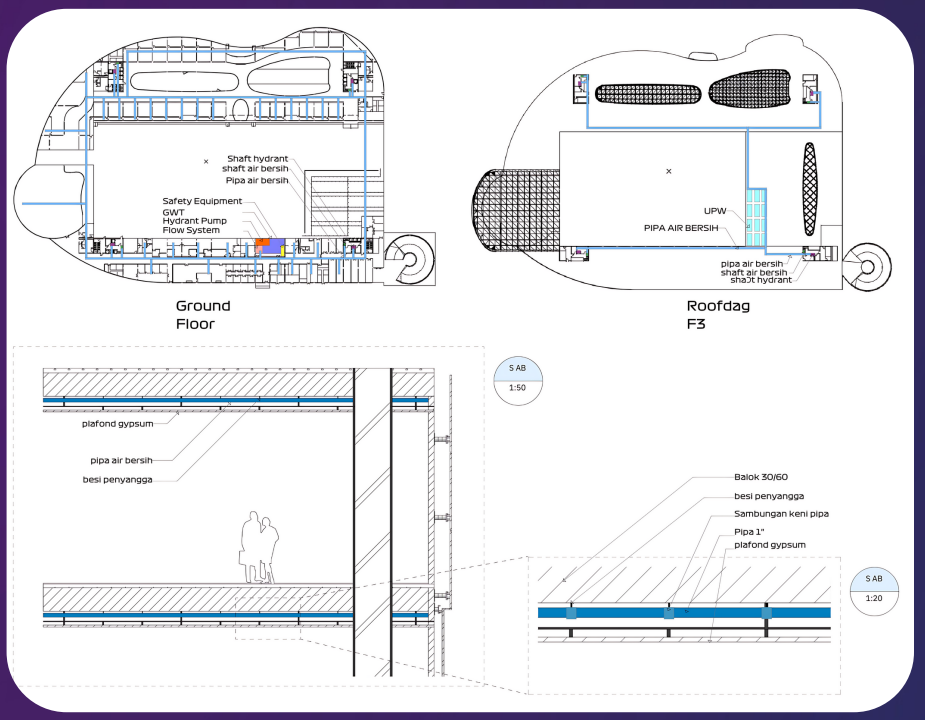
Penerapan dilatasi kolom dalam konteks keselamatan bangunan menitikberatkan pada langkah-langkah yang dapat diambil untuk meningkatkan stabiliTas struktural dan mengurangi potensi risiko. Pertama-tama, dilatasi kolom dapat mengurangi jarak pemusatan beban, mengopTimalkan penempaTan kolom agar tekanan beban tersebar lebih merata. Dengan demikian, risiko kelelahan struktural dapat diminimalkan, meningkatkan keandalan struktur bangunan.

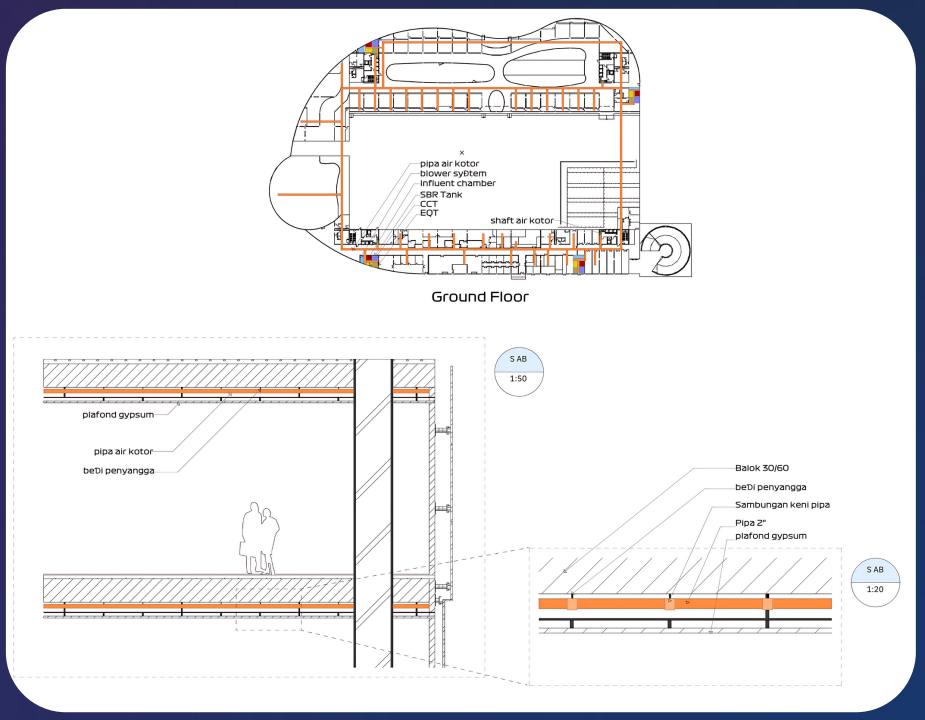
Langkah kedua adalah peningkatan kapasitas struktural. Dengan meranbang dilaTasi kolom sebara cermat, insinyur struktural dapat meningkatkan daya dukung struktur bangunan. Hal ini menjadi penTing untuk menghadapi beban eksternal yang mungkin Tidak terduga aTau kondisi darurat. PeningkaTan kapasitas struktural dapat memberikan badangan kekuatan yang diperlukan untuk mengatasi tekanan Tambahan atau situasi yang menganbam kestabilan bangunan.

Selain itu, dilatasi kolom juga dapat digunakan sebagai strategi untuk meredakan tekanan pada struktur akibat gempa bumi atau gaya lateral lainnya. Dengan menyediakan ruang ekstra di sekitar kolom, bangunan memiliki kemampuan lebih besar untuk menyerap dan meredam energi yang dihasilkan oleh gunbangan Tanah, sehingga meminimalkan kerusakan struktural.

Dengan menerapkan prinsip-prinsip ini, penggunaan dilatasi kolom dapat berkontribusi sebara signifikan terhadap keselamaTan bangunan, mencipTakan struktur yang lebih Tangguh dan handal dalam menghadapi berbagai tantangan potensial.

SKEMATIK SISTEM UTILITAS





Gambar 3.24 Skematik Utilitas Air
sumber : Penulis

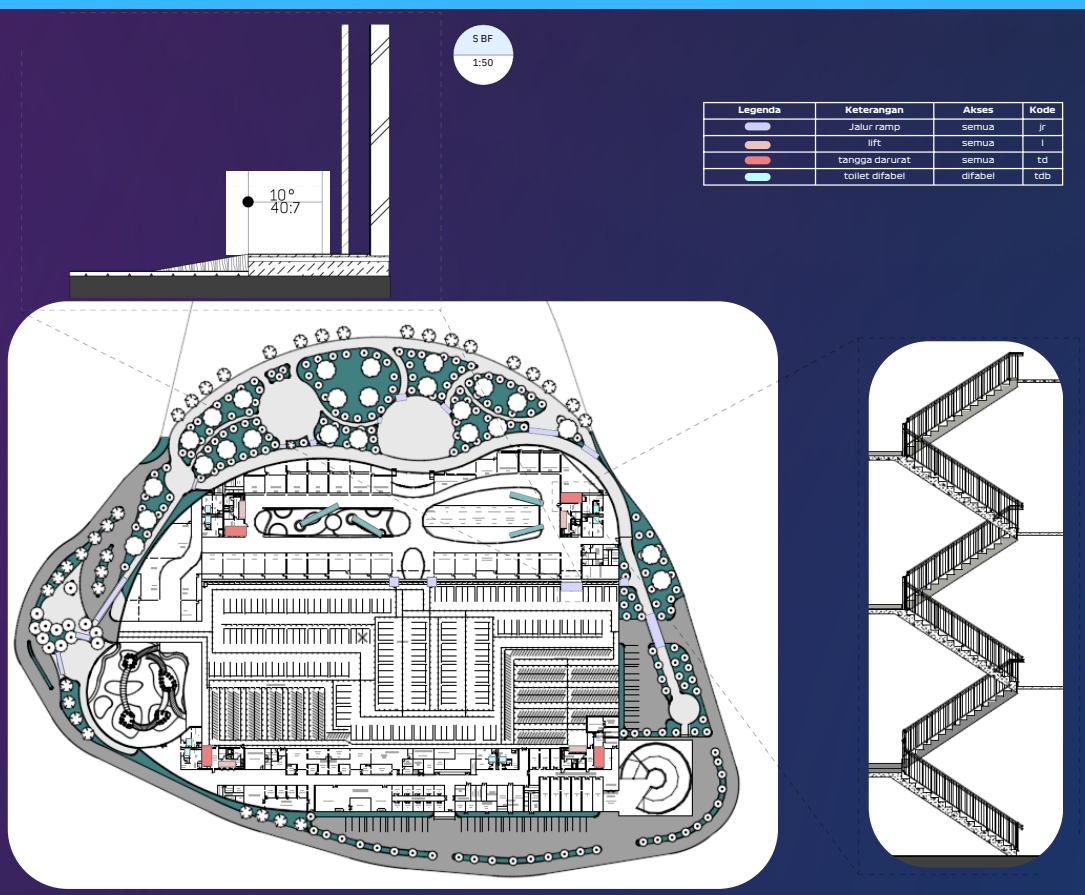
Skematik Rancangan Infrastruktur Air Bersih

1.Pengaliran Air dari PDAM ke Ground Water Tank
2. Penyimpanan Air di Ground Water Tank
3.Pengaliran Air dari Ground Water Tank ke Upper Water Tank
4.Penyimpanan Air di Upper Water Tank
5.Pengaliran Air dari Upper Water Tank ke Seluruh Bangunan

Skematik Rancangan Infrastruktur Air Kotor

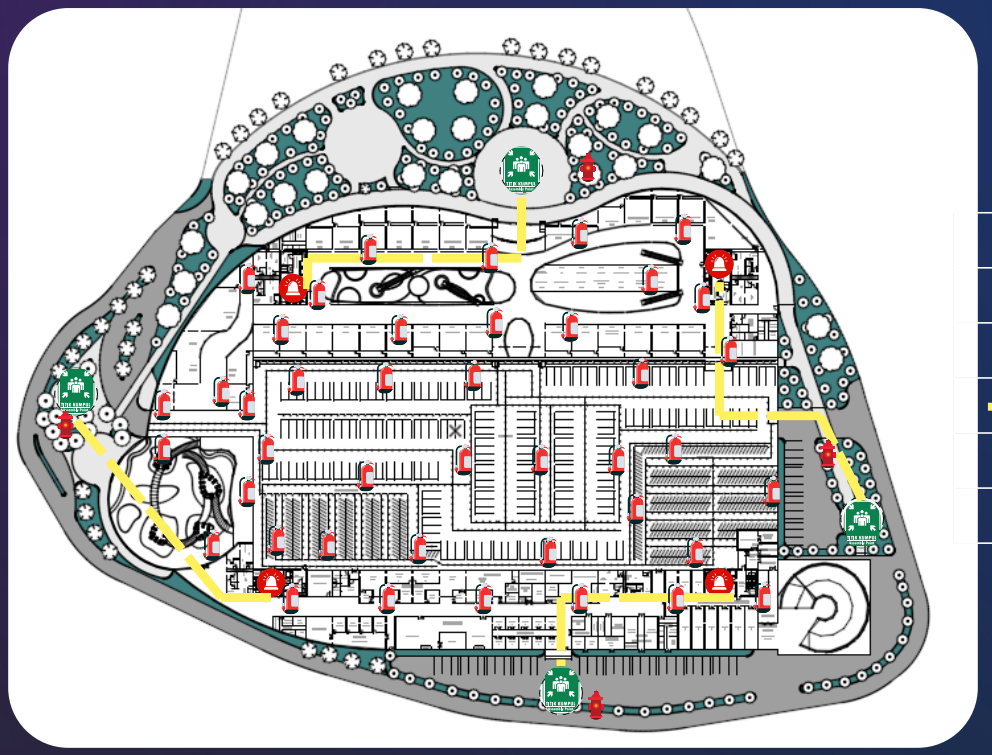
1.Pengumpulan Gray Water dan Buangan Air Kloset menuju shaft
2.Penyusunan Sistem Saluran Air Kotor di Shaft
3.Pengaliran Air Kotor ke Lantai Dasar
4.Penempatan STP dekat dengan Shaft Air Kotor
5.Pengolahan dan Penguraian Limbah di STP

SKEMATIK AKSES DIFABEL DAN KESELAMATAN BANGUNAN



Legenda	Keterangan	Akses	Kode
	Jalur ramp	semua	jr
	lift	semua	l
	tangga darurat	semua	td
	toilet difabel	difabel	tdb

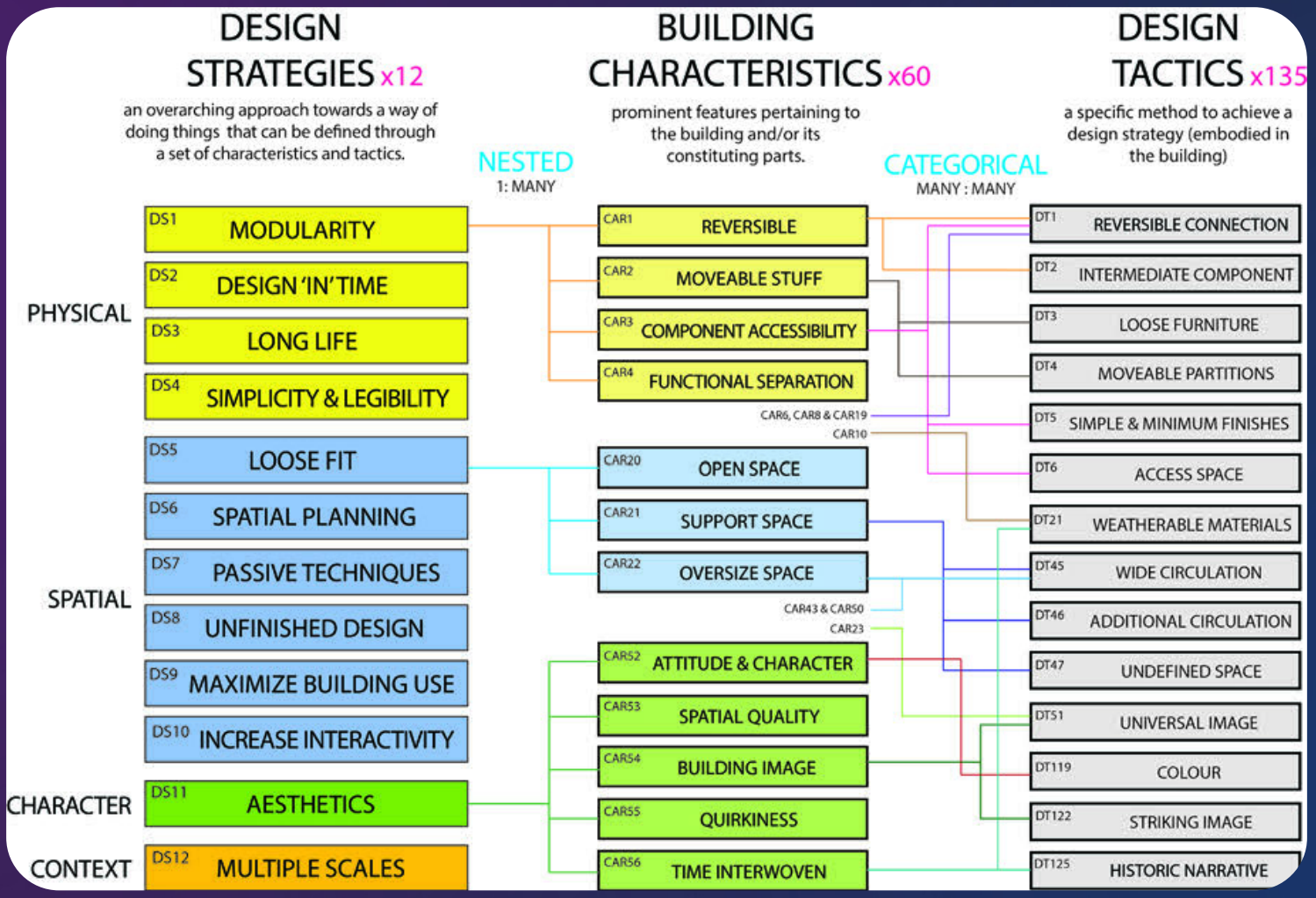
Gambar 3.25 Skematik akses difabel
sumber : Penulis



Legenda	Keterangan	Akses	Kode
	titik kumpul	semua	tk
	tangga darurat	semua	td
	jalur penyelamatan	semua	jp
	apar	semua	ap
	hydrant	pemadam	hy

Gambar 3.26 Skematik keselamatan bangunan
sumber : Penulis

HASIL PEMBUKTIAN DESAIN

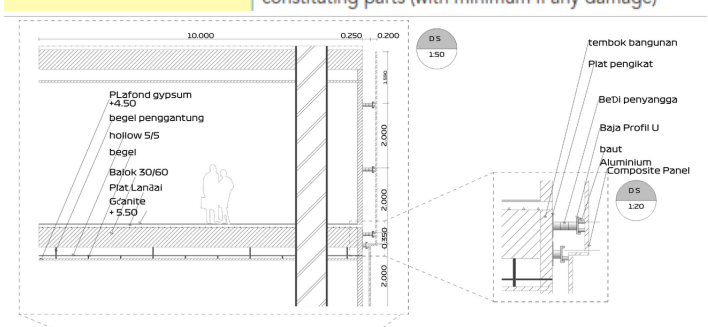


Gambar 3.25 diagram strategi desain
sumber : Penulis

Dalam perancangan bangunan, strategi fisik melibatkan pemilihan bahan dan teknologi hijau untuk efisiensi energi dan keselamatan struktural. Strategi spasial mengutamakan fleksibilitas ruang, pencahayaan alami, dan keterkaitan antar-ruang guna menciptakan lingkungan yang nyaman dan efisien. Sementara itu, strategi karakter fokus pada penciptaan identitas visual yang khas dan konsisten, memberikan keunikan pada desain yang mencerminkan nilai dan tujuan bangunan. Dalam konteks ini, mempertimbangkan aspek fisik, spasial, dan karakter menjadi kunci dalam menciptakan bangunan yang berdaya guna, estetis, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna serta lingkungan sekitarnya.

DS1 MODULARITY separation of the physical parts of the building into defined functional entities	**CAR1**	**Reversible**	capacity for the construction to be separated into its constituting parts (with minimum if any damage)
	CAR2	**Movable Stuff**	furniture, equipment or fixtures that can be moved throughout the building freely
	CAR3	**Component Accessibility**	components within the building are easily accessible; other components are not damaged in the process
	CAR4	**Functional Separation**	separation of functions into different constituting parts; 1:1 function to component relationship

CAR1 Reversible — capacity for the construction to be separated into its constituting parts (with minimum if any damage)



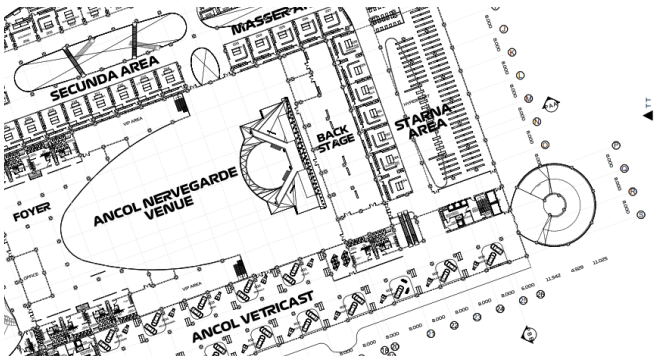
fasad ACP yang berprofil terpisah dengan ukuran yang sama sehingga memudahkan kustomisasi fasad

CAR2 Movable Stuff — furniture, equipment or fixtures that can be moved throughout the building freely



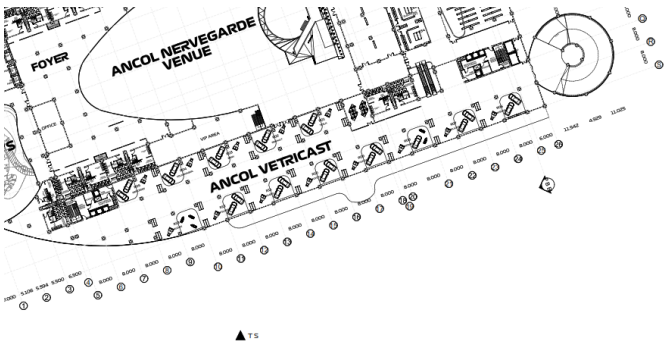
interior area community yang bisa dipindahkan dan dirubah menyesuaikan kegiatan

CAR3 Component Accessibility — components within the building are easily accessible; other components are not damaged in the process



Komponen furniture venue yang dibutuhkan disimpan dibackstage untuk memudahkan akses

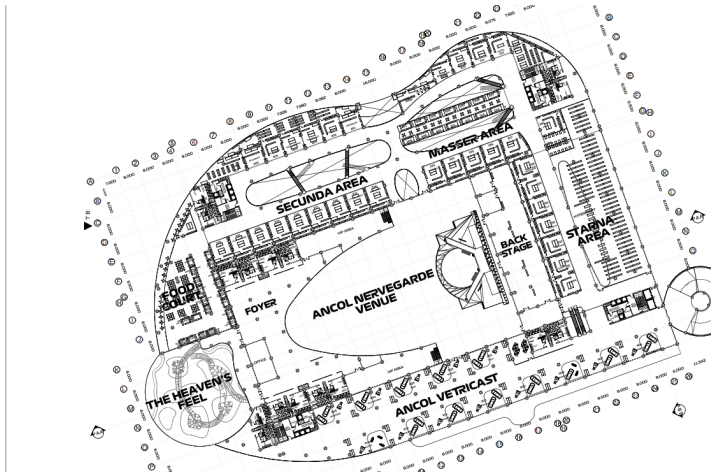
CAR4 Functional Separation — separation of functions into different constituting parts 1:1 function to component relationship



Area Ancol Vetricast (Community Area) ruangnya dirancang bergrid sehingga fleksibilitas ruang baik

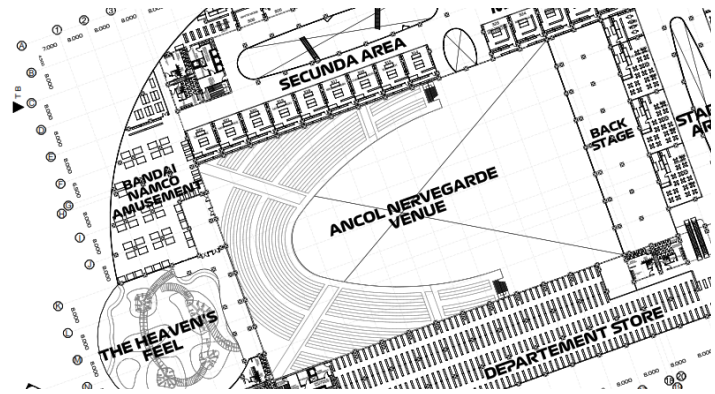
DS2 DESIGN 'IN' TIME capacity of the physical parts to provide options for the users ('in time')	**CAR5**	**Service Zones**	separate control/distribution of services among defined areas to allow for increased user control
	CAR6	**Configurable Stuff**	furniture; equipment, etc. which have multiple states
	CAR7	**Multifunctional Components**	does not move or change states but can serve multiple functions
	CAR8	**Not Precious**	often cheap, temporary solutions and can withstand a degree of knockability
	CAR9	**'Extra' Components**	provisional inclusion of components that go beyond the necessary means of the building to function

CAR5 **Service Zones** — separate control/distribution of services among defined areas to allow for increased user control



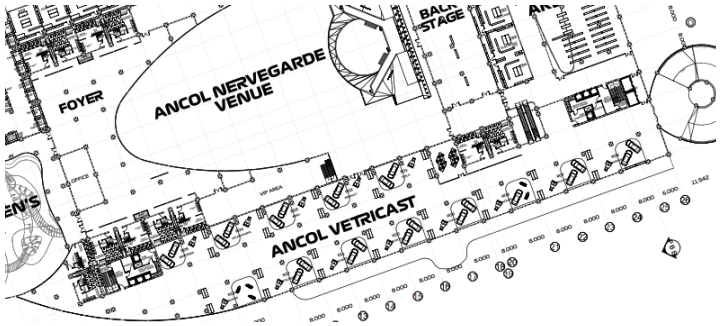
Pemisahan area area : Ancol Vetricast (area komunitas), starna area(hypermarket & kuliner), Masser (kuliner mini) dan secunda (pertokoan utama)

CAR7 **Multifunctional Components** — does not move or change states but can serve multiple functions



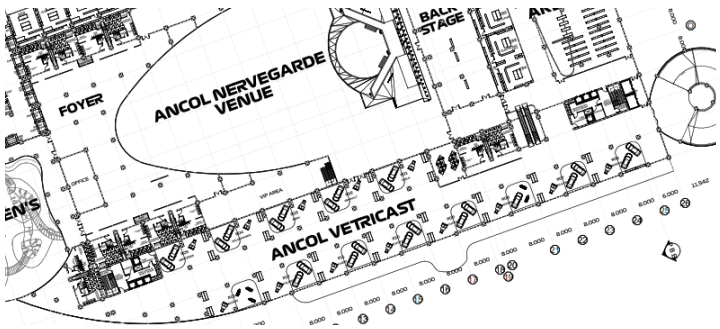
area venue memiliki kursi duduk yang bisa digunakan untuk berbagai acara di venue

CAR6 **Configurable Stuff** — furniture; equipment, etc. which have multiple states



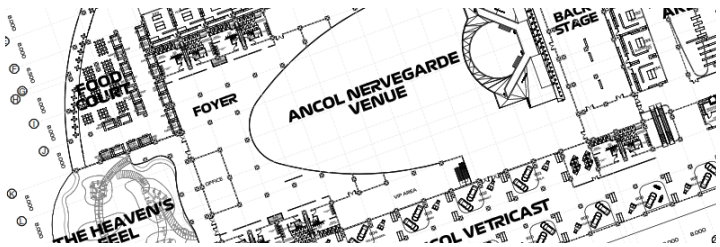
Podium sebagai pemisah masing masing area, kolom sebagai pemisah area yang bisa ditutup partisi menjadi office

CAR8 **Not Precious** — often cheap, temporary solutions and can withstand a degree of knockability



Area Ancol Vetricast (Community Area) dengan furnitur multiplek yang cukup murah namun memiliki fleksibiltas yang tinggi

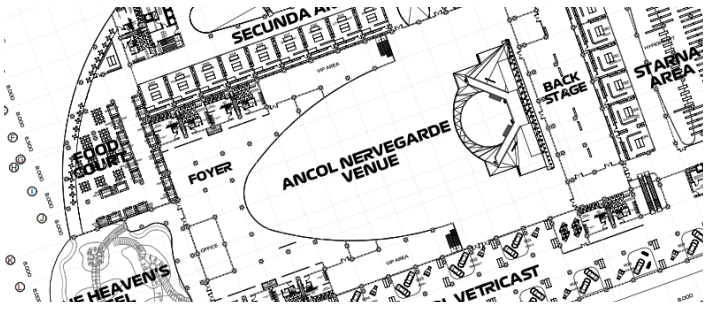
CAR9 **'Extra' Components** — provisional inclusion of components that go beyond the necessary means of the building to function



Area foyer selain untuk prefunction juga bisa disewakan sebagai ruang meeting yang lebih inklusif terutama di area vip

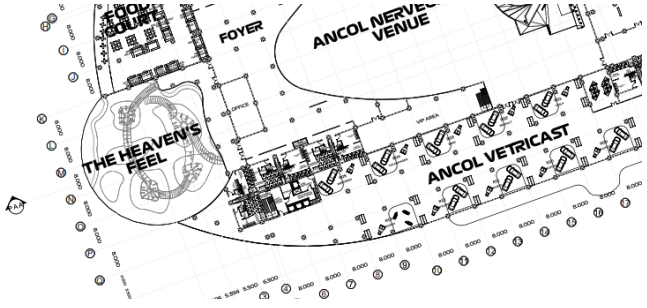
DS5 LOOSE FIT **spatial considerations beyond a minimal standard or that defined by the brief**	**CAR20**	**Open Space**	a large space that is relatively undisturbed with immovable obstacles (e.g. columns)
	CAR21	**Support Space**	spaces typically not defined in the brief, but are necessary for functional support
	CAR22	**Oversize Space**	space that is sized larger than the market standard or functional necessity in plan or section

CAR20	**Open Space**	a large space that is relatively undisturbed with immovable obstacles (e.g. columns)



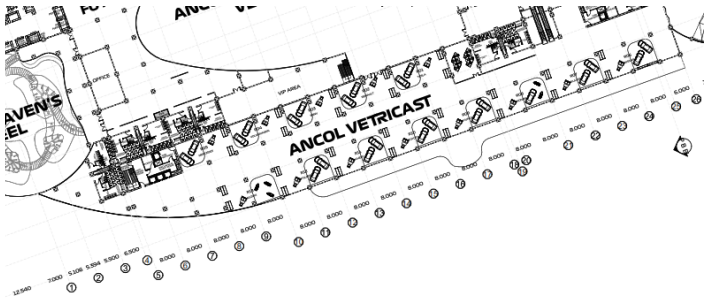
Area venue yang luas tanpa halangan untuk berbagai kegiatan

CAR21	**Support Space**	spaces typically not defined in the brief, but are necessary for functional support



Area heaven's feel garden untuk akses menuju venue sehingga dipisahkan dari mall

CAR22	**Oversize Space**	space that is sized larger than the market standard or functional necessity in plan or section



Area komunitas dirancang sangat luas untuk memenuhi berbagai kegiatas komunitas secara bersamaan

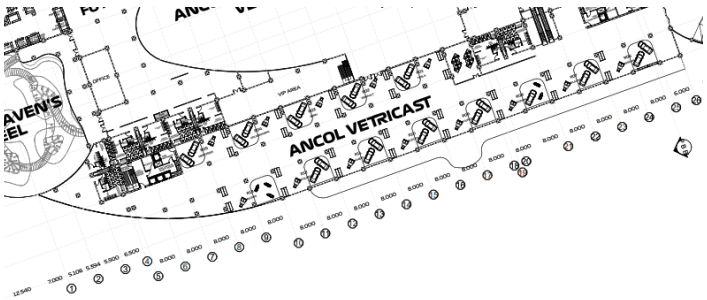
DS6 SPATIAL PLANNING spatial consideration for the way spaces are laid out; their boundaries, dimensions and relationships to one another	**CAR23**	**Typology Pattern**	designed to a typology or standardised use/spatial pattern
	CAR24	**Joinable/Divisible Space**	space that can be joined or divided to support multiple spatial configurations
	CAR25	**Modular Coordination**	spatial coordination between systems which have physical consequences
	CAR26	**Connect Buildings**	capacity to link together or separate buildings
	CAR27	**Standard Room Size(s)**	a series of rooms that are of all the same size
	CAR28	**Spatial Variety**	a variety of sized rooms to cater to different uses and sizes of groups
	CAR29	**Spatial Ambiguity**	blurred boundaries between interior and/or exterior spatial uses through soft boundaries or proximity
	CAR30	**Spatial Zones**	spatial separation of different types of functional spaces into designated areas
	CAR31	**Spatial Proximity**	central location or close proximity of related elements
	CAR32	**Simple Plan**	a geometrically simple plan, deducible into a series of linear/rectangular shapes
	CAR33	**Standard Grid**	standardised dimensions with few anomalies
	CAR34	**Simple Form**	straight vertical and horizontal surfaces; few complicated forms such as curved or slanted

CAR23 **Typology Pattern** designed to a typology or standardised use/spatial pattern



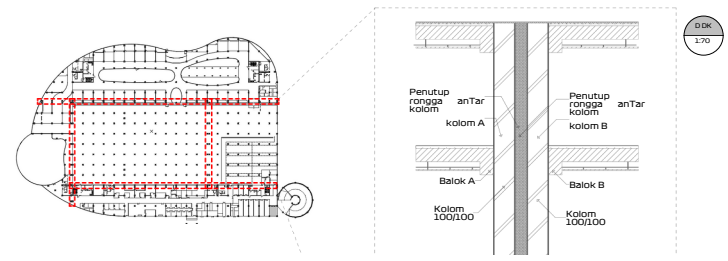
Area retail dirancang dengan pattern mengikuti arah akses bangunan mengikuti grid

CAR24 **Joinable/Divisible Space** space that can be joined or divided to support multiple spatial configurations



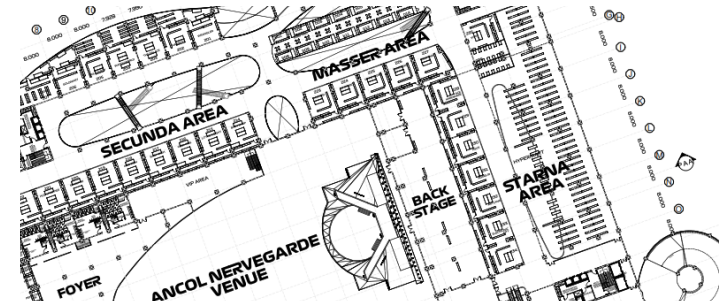
Area komunitas dirancang terbuka sehingga fleksibilitas tinggi untuk menggabungkan atau memisah ruangan

CAR25 **Modular Coordination** spatial coordination between systems which have physical consequences



dilatasi kolom yang bertujuan untuk keselamatan bangunan menggunakan ruang lebih untuk kolom pada ruang ruang bangunan

CAR27 **Standard Room Size(s)** a series of rooms that are of all the same size



Area retail starna memiliki ruang ruang yang ukurannya sama dengan fungsi sama yaitu untuk kuliner

CAR28 Spatial Variety — a variety of sized rooms to cater to different uses and sizes of groups



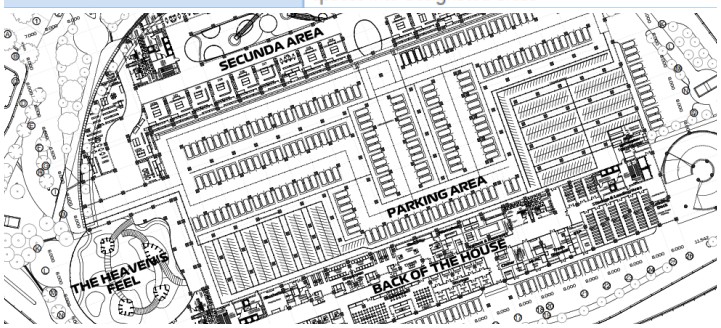
Area retail masser dan secunda dirancang dengan beberapa room size yang berbeda menyesuaikan jenis retail

CAR29 Spatial Ambiguity — blurred boundaries between interior and/or exterior spatial uses through soft boundaries or proximity



Area Heaven's Feel garden sebagai pemisah soft proximity area interior mall dan area outdoor bangunan

CAR30 Spatial Zones — spatial separation of different types of functional spaces into designated areas



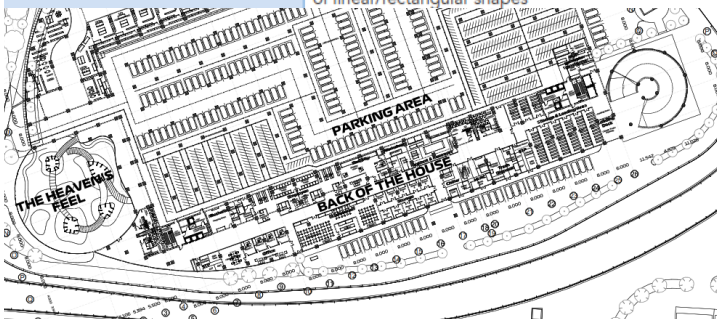
pemisahan area BOH dan mall dengan area parkir sehingga mengurangi kontras spasial rancangan

CAR31 Spatial Proximity — central location or close proximity of related elements



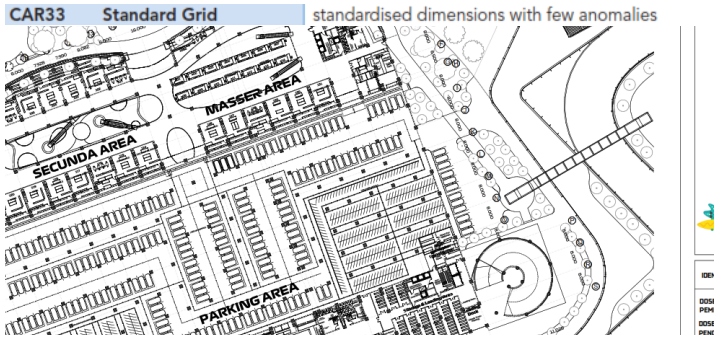
Area masser dan secunda dirancang dengan sebagai central bangunan mall

CAR32 Simple Plan — a geometrically simple plan, deducible into a series of linear/rectangular shapes



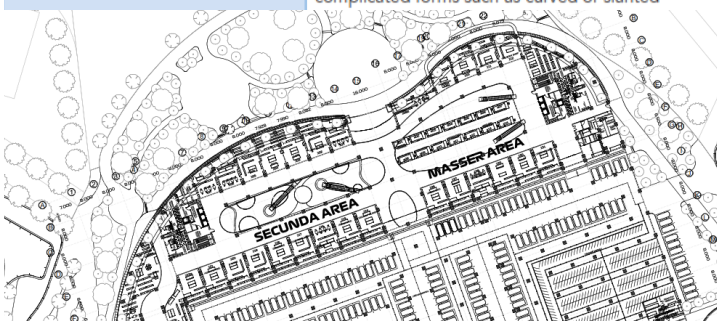
Area BOH dirancang dengan bentuk rectangle untuk masing masing ruang

CAR33 Standard Grid — standardised dimensions with few anomalies



grid bangunan dengan bentang 8 meter namun ada grid bentang 6 meter sebagai penyesuaian rancangan bangunan

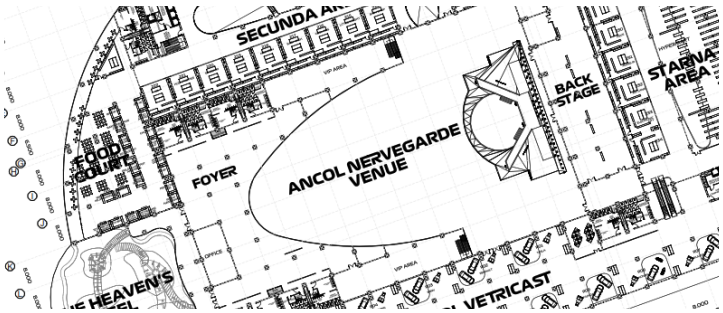
CAR34 Simple Form — straight vertical and horizontal surfaces; few complicated forms such as curved or slanted



Area utara bangunan memiliki form horizontal yang melengkung pada bagian retail

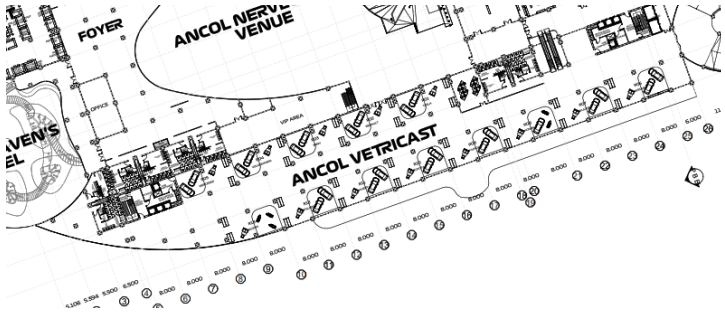
DS8 UNFINISHED DESIGN capacity to add to or 'complete' an aspect or layer of the building	**CAR40**	**Space to Grow Into**	provisions for additional space (non-existing) to be added horizontally or vertically
	CAR41	**Phased**	'unfinished' space that requires additional work to make it usable
	CAR42	**User Customisation**	usable 'finished' space that is designed to be decorated or appropriated by the user

CAR40 Space to Grow Into provisions for additional space (non-existing) to be added horizontally or vertically



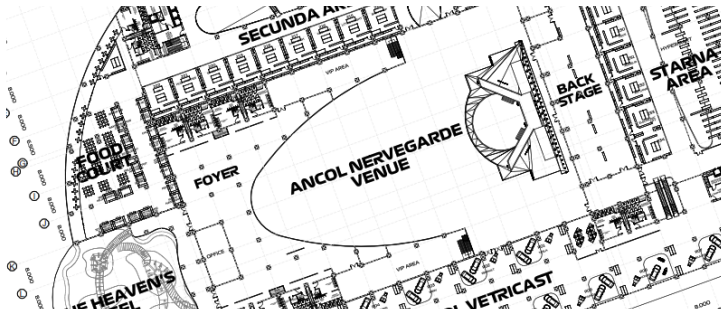
Area Venue dirancang banyak area kosong di tengah dan dapan yang bertujuan sebagai area podium yang dapat dibentuk sesuai tema kegiatan

CAR41 Phased 'unfinished' space that requires additional work to make it usable



Area Komunitas ancol vetricast rancangan awalnya adalah area kosong yang khusus digunakan kegiatan tertentu sehingga interior dirancang dengan konsep non permanen

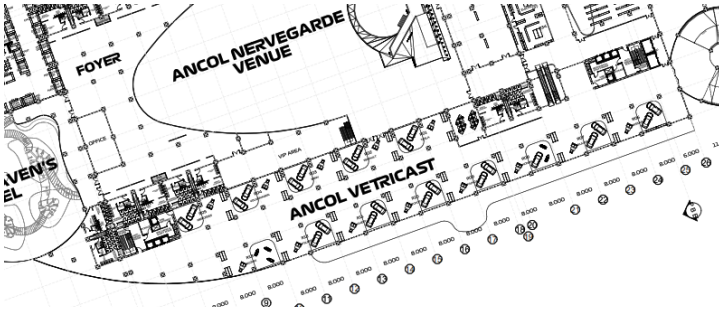
CAR42 User Customisation usable 'finished' space that is designed to be decorated or appropriated by the user



Area Venue dirancang luas dan kosong untuk didekorasi menyesuaikan fungsi kegaitan yang sedang berlangsung

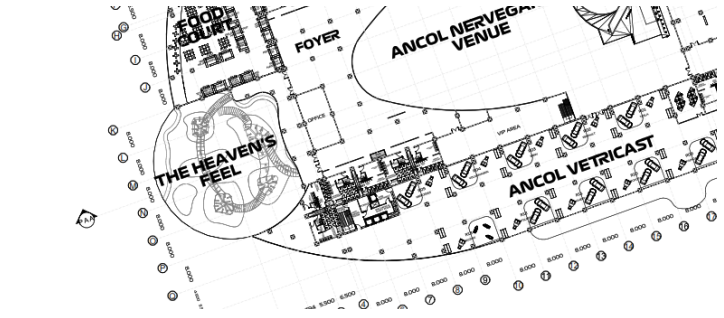
DS9 MAXIMISE BUILDING USE increase the timeframe in which the building is used throughout the day, week and year	**CAR43**	**Multifunctional Spaces**	space that can be used for multiple uses
	CAR44	**Use Differentiation**	inclusion of a mixture of uses
	CAR45	**Mixed Demographics**	services more than a single demographic
	CAR46	**Multiple/Mixed Tenure**	occupied by multiple tenants that may or may not operate under the same tenure agreement
	CAR47	**Shared Ownership**	space that is shared by multiple individuals or organisations
	CAR48	**Isolatable**	space or a wing that can function in separation from the rest of the building
	CAR49	**Multiple Access Points**	provision of multiple entry points that can serve different uses or users

CAR43 Multifunctional Spaces space that can be used for multiple uses



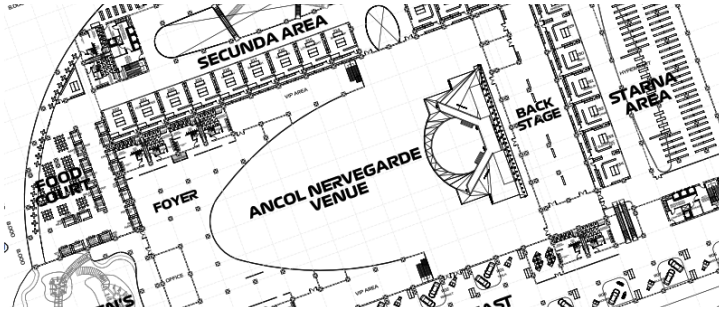
Area Komunitas ancol vetricast dirancang untuk mengisi berbagai kegiatan yang berbeda beda kegiatan

CAR44 Use Differentiation inclusion of a mixture of uses



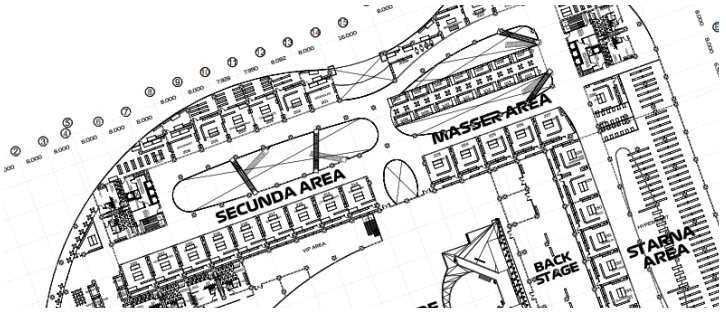
Area Heaven's Feel garden sebagai area dengan multifungsi selain untuk garden juga sebagai akses saat konser di venue

CAR45 Mixed Demographics services more than a single demographic



Area Venue dirancang dengan tujuan untuk demografik pasar yang berbeda beda namun dengan dasar rancangan yang standar

CAR46 Multiple/Mixed Tenure occupied by multiple tenants that may or may not operate under the same tenure agreement



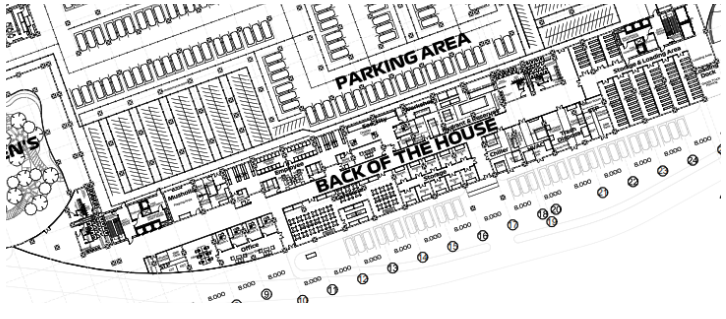
Area retail terokupasi tenant dengan biaya sewa yang berbeda beda menyesuaikan lokasi dan luas area retail

CAR47 Shared Ownership space that is shared by multiple individuals or organisations



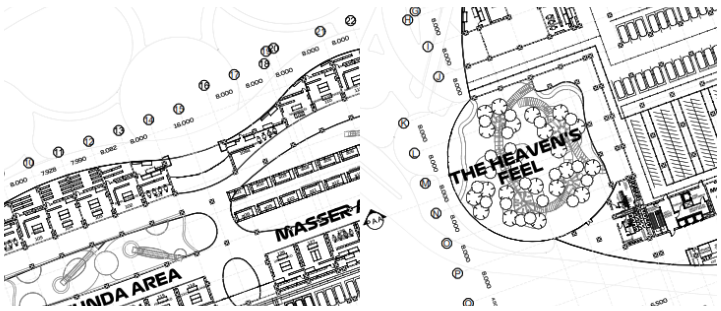
Area kantor digabung dari manajemen mall, pantai, venue dan sirkuit untuk memudahkan administrasi dalam kegiatan

CAR48 Isolatable space or a wing that can function in separation from the rest of the building



Area BOH di separasikan dalam bangunan dengan area parkir sebagai pemisah area manajemen dan mall

CAR49	Multiple Access Points	provision of multiple entry points that can serve different uses or users



Terdapat 2 pintu masuk utama yaitu dari utara lansung measuk area retail masser dan secunda dan dari barat masuk ke heaven's Feel Garden

DS11 AESTHETICS use of the building's image, form and narrative as a way of appealing to the users' and society's appreciation	**CAR52**	**Attitude and Character**	use of colour and graphics to provide a level of character to the building
	CAR53	**Spatial Quality**	a unique spatial character
	CAR54	**Building Image**	the exterior image offers a level of familiarity or uniqueness
	CAR55	**Quirkiness**	spatial or physical anomalies that add to the character of the building
	CAR56	**Time Interwoven**	an historic narrative embedded into the design or through aged material

CAR52	**Attitude and Character**	use of colour and graphics to provide a level of character to the building



penggunaan warna abu sebagai warna dasar fasad dan lampu neon RGB untuk mengangkat suasana yang "fun" dalam bangunan

CAR55	**Quirkiness**	spatial or physical anomalies that add to the character of the building



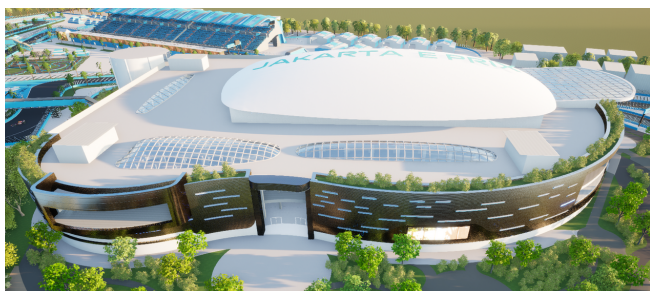
Adanya ramp di selatan bangunan memberikan kesan anomali yang cukup kontras dengan bangunan terutama apabila dilihat dari sirkuit

CAR53	**Spatial Quality**	a unique spatial character



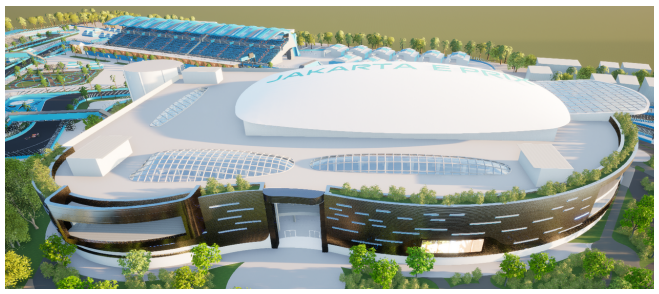
Area Heaven's Feel Garden menciptakan ruang spasial yang berbeda dari seluruh bangunan yang "solid" dengan me"lunak"kan desain dimana ditambah area hijau sebagai pemisah ruang indoor dan outdoor

CAR54	**Building Image**	the exterior image offers a level of familiarity or uniqueness



Bentuk bangunan yang melengkung dan fasad dengan neon bergaris memberikan kesan bentuk mobil formula e yang aerodinamis dan memiliki kecepatan tinggi

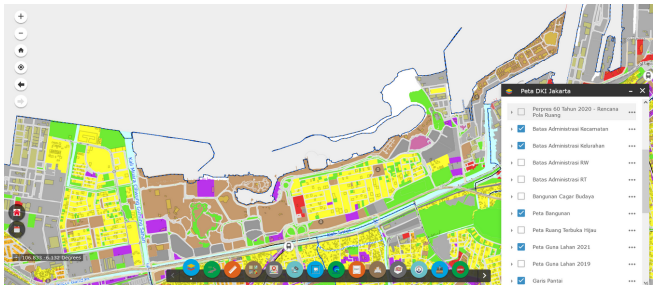
CAR56	**Time Interwoven**	an historic narrative embedded into the design or through aged material



Atap bangunan dengan tulisan "Jakarta E Prix" menjadi ikon utama bangunan sebagai pendukung sirkuit tersebut

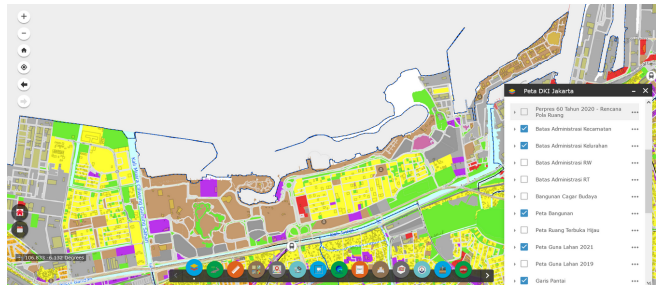
DS12 MULTIPLE SCALES consideration beyond the building to include aspects of the site and surrounding area	**CAR57**	**Good Location**	multiple transportation options, a favourable climate and ample density
	CAR58	**Contextual**	exploits and relates to its surrounding environment
	CAR59	**Circulation (neighbourhood)**	established physical connections to surrounding area
	CAR60	**A Communal Place**	a multifunctional, shared space that provides a place for gathering

CAR57 **Good Location** multiple transportation options, a favourable climate and ample density



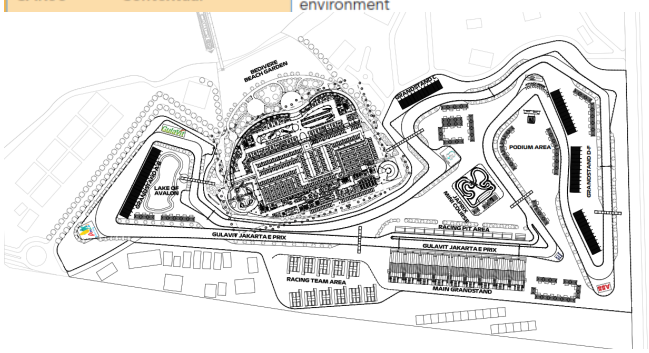
Ancol memiliki berbagai akses masuk, untuk menuju ke ancol juga dekat jaln tol, untuk kendaraan umum terdapat bus transjakarta sebagai mobilitas utama publik

CAR59 **Circulation (neighbourhood)** established physical connections to surrounding area



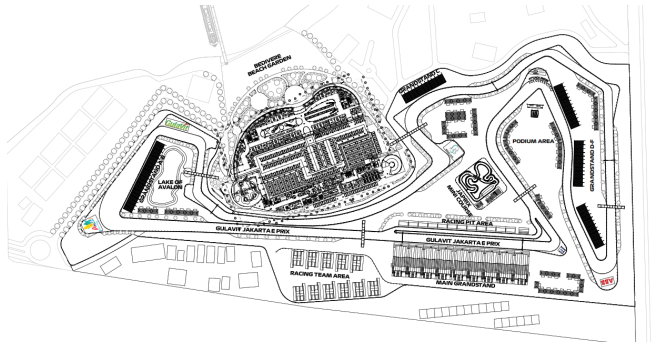
Site tapak berada di kawasan Ancol, oleh sebab itu sirkulasi cukup mudah diakses dan mudah dipahami oleh pengguna baru karena nama Ancol sudah cukup terkenal

CAR58 **Contextual** exploits and relates to its surrounding environment



Terdapat 3 area utama yaitu mall, sirkuit dan pantai, ketiganya memiliki korelasi antar satu sama lain sehingga terintegrasi antar kawasan satu sama lain

CAR60 **A Communal Place** a multifunctional, shared space that provides a place for gathering



Kawasan sirkuit dirancang tidak banyak area terbangun dan lebih banyak area kosong yang memang ditujukan untuk area komunal, selain itu kawasan pantai juga tidak ada terbangun selain pier untuk docking kapal dan wisata air, area kawasan mall juga dirancang dengan ruang ruang kosong berbentuk lingkaran untuk area komunal pada luar bangunan



Ancol Beach City

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

DEPARTMENT of ARCHITECTURE

KA AB

한국건축학교육인증원

Korea Architectural Accrediting Board

CANBERRA ACCORD

QS STARS RATED FOR EXCELLENCE 2016

AKREDITASI UNGGUL

Berdasarkan SK BAN-PT