

DAFTAR PUSTAKA

- Andrea, B., Gabriella, H. C., & Tímea, J. (2016). Y and Z generations at workplaces. *Journal of Competitiveness*, 8(3), 90–106. <https://doi.org/10.7441/joc.2016.03.06>
- Andyan, R. (2000). Galeri Seni di Kawasan Keraton Yogyakarta. *TGA, UGM*, 23.
- Appleton, I. (2008). *Buildings for the Performing Arts : A design and development guide*.
- Audina, R., & Atnan, N. (2019). Peran Bandung Creative Hub Dalam Membangun City Branding Kota Bandung Sebagai Kota Kreatif. *Jurnal Management*,.
- Bentley, I. (1985a). *Responsive Environment : The Architecture of Changing Societies*.
- Bentley, I. (1985b). Responsive environments. A manual for designers. *Landscape and Urban Planning*, 15(3–4).
- Bhakti, C. P., & Safitri, N. E. (2017). Peran Bimbingan Dan Konseling Untuk Menghadapi Generasi Z Dalam Perspektif Bimbingan Dan Konseling Perkembangan. *Konseling GUSJIGANG*, 3(1), 10. jurnal.umk.ac.id/index.php/gusjigang/article/download/1602/1072
- Budiarti, I. (2018). Pengaruh Edukasi Terhadap Kecemasan. *Fakultas Ilmu Kesehatan UMP*, 7–20.
- Darmanto, P. (2020). *Manajemen Perpustakaan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- DeGuzman, G. V. and A. I. T. (2011). *Working in the “UnOffice”: A Guide to Coworking for Indie Workers, Small Businesses, and Nonprofits*. San Francisco: Night Owls Press.
- Djamal, I. Z. (2005). *Tantangan Lingkungan & Lansekap Hutan Kota*. (J. B. Aksara. (ed.)).
- Farraditha, R., & Anggita, D. (2022). *Perancangan Co-Working Space Di Gading Serpong Tangerang dengan Pendekatan Arsitektur Biofilik*. 155–165.
- Hakim, R. (2012). *Komponen Perancangan Arsitektur Lansekap : Prinsip Unsur dan Aplikasi Desain* (Edisi Kedu). Bumi Aksara.
- Ham, R. (1972). *Theatre Planning*. The Architectural Press Ltd.
- Indah, L., Purwani, O., & Pramesti, L. (2018). Co-Working Space As a Creative-Collaborative Space of Community Centre in Purwokerto. *Arsitektura*, 16(1), 97. <https://doi.org/10.20961/arst.v16i1.20216>

- Kintari, A., Hadiansyah, M. N., & Liritantri, W. (2020). Penerapan Karakteristik Milenial sebagai Work-Life-Balance dalam Perancangan Fasilitas dan Elemen Interior Point Lab Co-Working Space. *Jurnal Desain Interior*, 5(2), 63. <https://doi.org/10.12962/j12345678.v5i2.7424>
- Kurnianingtyas, A. P. (2023). Coworking Space Sebagai Alternatif Infrastruktur Perkotaan Di Era Industri 4.0. *Indonesian Journal of Spatial Planning*, 4(2), 15. <https://doi.org/10.26623/ijsp.v4i2.7847>
- Landry, C. (2006). *The Art of City-Making*. London: Earthscan.
- Maloki, A. (2004). Galeri Seni Rupa di Yogyakarta. *TGA, UGM*, 11.
- Nakano, D., Shiach, M., Koria, M., Vasques, R., Santos, E. G., & Virani, T. (2020). Coworking spaces in urban settings: Prospective roles? *Geoform*, 115, 135-137.
- Neufert, E. (2002). *Data Arsitek Jilid 2* (33rd ed.).
- Ni'mah Mahnunah. (2021). Nilai-Nilai Coworking Space dalam Mendukung Konsep Kota Kreatif (Studi Kasus: Daerah Istimewa Yogyakarta). *Jurnal Plano Buana*, 1(2), 92–101. <https://doi.org/10.36456/jpb.v1i2.3271>
- Nozomi, A. (2020). *Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan Arsitektur Education Park di Mampang Prapatan dengan Pendekatan Arsitektur Hijau* (S1 Thesis).
- Nugroho, H. (2004). Galeri Seni Rupa Kontemporer di Yogyakarta. *TGA, UGM*, 37.
- Pamuji, R. S. (2020). *Perancangan Rumah Tahfidz dengan Pendekatan Lingkungan yang Responsif di Baturraden Banyumas*. Universitas Islam Indonesia.
- Prabandari, G. A. A. I. M., & Kurniawan, I. gede agus. (2023). Pentingnya Kesadaran Menjaga Kesenian Khususnya Kesenian Daerah Bali Pada Anak Sekolah Dasar Desa Mengesta. *Imajinasi : Jurnal Seni*, XVII(2), 58–62.
- Priawan, I. A. (2016). Taman Budaya Karangasem di Amlapura. *Tugas Akhir. Jurusan Arsitektur. Fakultas Teknik, Universitas Udayana*.
- Saleh, A. R. dan R. K. (2011). *Manajemen Perpustakaan*. Jakarta :Universitas Terbuka.
- Sarwanto. (2014). Landasan konseptual perencanaan dan perancangan taman budaya di Yogyakarta: Studi bentuk bangunan berdasarkan pendekatan arsitektur tradisional Jawa. *S1 Thesis, Universitas Atma Jaya Yogyakarta*.
- Turahmat. (2010). *Teater (Teori dan Penerapannya)*. Semarang: Pustaka Najwa.
- Umboh, F., Rate, J. Van, & Sembel, A. (2015). *Pusdiklat Basarnas Di Amurang*

(*Arsitektur Responsif*). 59–71.

Valentina Kris Utami. (2017). Coworking space di kota yogyakarta. *Valentina Kris Utami*, 1–10.

Warut, Y. D. (2018). Galeri Seni Rupa Di Yogyakarta Dengan Pendekatan Arsitektur Neo Vernakular. *E-Journal.Uajy.Ac.Id*, 1–146.

White, E. T. (1983). *Site Analysis : Diagraming Information for Architectural Design*. Architectural Media Ltd.

Woolley, H. (2003). *Urban Open Spaces*. Spon Press.
<https://doi.org/10.4324/9780203402146>

Yu, R., Burke, M., & Raad, N. (2019). Exploring impact of future flexible working model evolution on urban environment, economy and planning. *Journal of Urban Management*, 8(3), 447–457. <https://doi.org/10.1016/j.jum.2019.05.002>

Yusuf, A. M. (2014). *Metode Penelitian : Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan*. Prenadamedia Group.

LAMPIRAN

Proposal Tugas Akhir Angelique

ORIGINALITY REPORT

10 %	11 %	1 %	3 %
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	e-journal.uajy.ac.id Internet Source	4 %
2	eprints.upj.ac.id Internet Source	1 %
3	peraturan.bpk.go.id Internet Source	1 %
4	repository.trisakti.ac.id Internet Source	1 %
5	text-id.123dok.com Internet Source	<1 %
6	e-sakip.tangerangselatankota.go.id Internet Source	<1 %
7	repository.mercubuana.ac.id Internet Source	<1 %
8	gistaru.bantenprov.go.id Internet Source	<1 %
9	journal.isi.ac.id Internet Source	<1 %
10	jejakpiknik.com Internet Source	<1 %



STUDIO TUGAS AKHIR ARSITEKTUR
URBAN DESIGN AND LANDSCAPE ARCHITECTURE

PERANCANGAN TAMAN EDUKASI DAN KESENIAN DENGAN PENDEKATAN *RESPONSIVE ENVIRONMENT* DI BSD CITY, TANGERANG SELATAN

NAMA : ANGELIQUE WIDYA BULANDARI

NPM : 210118442

DOSEN PEMBIMBING : Dr. RONY GUNAWAN SUNARYO, S.T., M.T.



DAFTAR ISI

FOKUS PRESENTASI

01 LATAR BELAKANG

- Fenomena Lapangan
- Problem Desain
- Pendekatan *Responsive Environment*
- Konsep & *Design Guideline*

02 HASIL PERANCANGAN

Gambar hasil perancangan

03 PENDEKATAN *RESPONSIVE ENVIRONMENT* & KONSEP PERANCANGAN

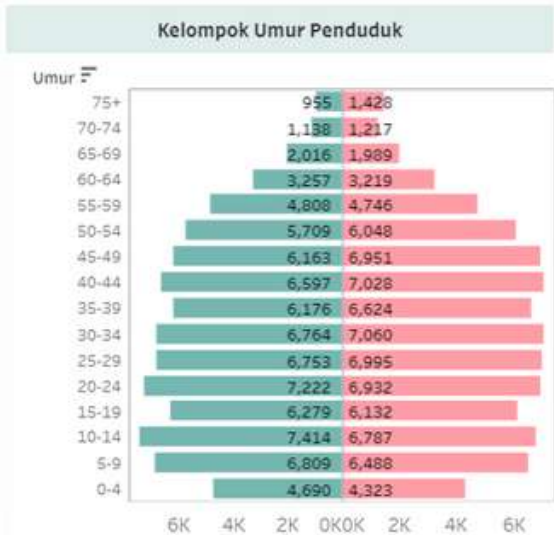
- Implementasi pendekatan *responsive environment*
- Detail pendekatan

04 PERSPEKTIF

- Perspektif Interior
- Perspektif Eksterior

LATAR BELAKANG

FENOMENA LAPANGAN



Kota Tangerang Selatan memiliki **laju pertumbuhan penduduk yang pesat setiap tahunnya**, menurut BPS tahun 2024, Kota Tangerang Selatan memiliki 1.399 ribu jiwa dengan luas wilayah 147,19 km². Selain itu, **meningkatnya perkembangan infrastruktur yang mengakibatkan kurangnya ruang terbuka hijau**. Salah satu sektor yang berkembang yaitu properti, perdagangan dan jasa, ekonomi kreatif, dan pendidikan. Salah satu kawasan yang berkembang yaitu berada di BSD, di Kecamatan Serpong, memiliki 166.171 jiwa dan luas 24,04 km² (BPS 2024), dengan dominasi generasi Z yang membutuhkan ruang ruang interaksi, edukasi nonformal, dan ekspresi kreatif,

Laju pertumbuhan penduduk Kota Tangerang Selatan 2024

Kecamatan	Jumlah Penduduk Kota Tangerang Selatan menurut Catatan Sipil Menurut Kecamatan (Jiwa)		
	2023	2022	2021
3674010 Setu	91.513	88.676	86.357
3674020 Serpong	163.451	159.281	156.922
3674030 Pamulang	324.059	311.189	308.219
3674040 Ciputat	222.186	213.275	210.887
3674050 Ciputat Timur	169.555	173.110	172.542
3674060 Pondok Aren	295.812	296.659	295.687
3674070 Serpong Utara	138.209	136.276	135.074
3674 Kota Tangerang Selatan	1.404.785	1.378.466	1.365.688

Sumber : BPS, 2024

Kota Tangerang Selatan memiliki **motto “Cerdas, Modern dan Religius”** yang mengandung makna bahwa cita-cita dan harapan untuk mewujudkan Kota Tangerang Selatan. Namun, pertumbuhan infrastruktur komersial belum diimbangi dengan penyediaan ruang publik edukatif dan kesenian yang inklusif.



Salah satu sektor ekonomi yang berkembang di Kota Tangerang Selatan adalah bidang kesenian. Saat ini, memang sudah ada beberapa tempat kesenian yang tersebar, Tetapi **fasilitas yang mendukung ekspresi kreatif masih sangat terbatas**. Akibatnya, banyak pelaku seni lebih memilih untuk mengadakan pameran atau pertunjukan di luar Tangerang Selatan, karena merasa belum cukup terfasilitasi di kota ini

PROBLEM DESAIN



Kurangnya Ruang Edukasi Nonformal

Seperti apa merancang ruang edukasi nonformal yang fleksibel dan adaptif untuk mendukung kebutuhan literasi dan pembelajaran generasi muda di Kota Tangerang Selatan?



Kurangnya Ruang yang Mampu Mewadahi Ekspresi Seni

Upaya apa yang diperlukan untuk menyediakan fasilitas seni yang mendukung aktivitas komunitas kreatif seni di Tangerang Selatan yang terdiri atas beberapa jenis kesenian?



Kurangnya Ruang Terbuka Hijau

Strategi apa yang dapat diterapkan untuk menghadirkan ruang terbuka hijau yang multifungsi, mendukung fungsi sosial di Tangerang Selatan?

SOLUSI DESAIN



Merancang **ruang edukasi nonformal** dengan membuat **perpustakaan** yang interaktif dan fungsi literasi.



Merancang **coworking space** yang fleksibel

SOLUSI DESAIN



merancang **galeri seni secara terbuka maupun tertutup** yang dapat dimanfaatkan oleh pelaku seni

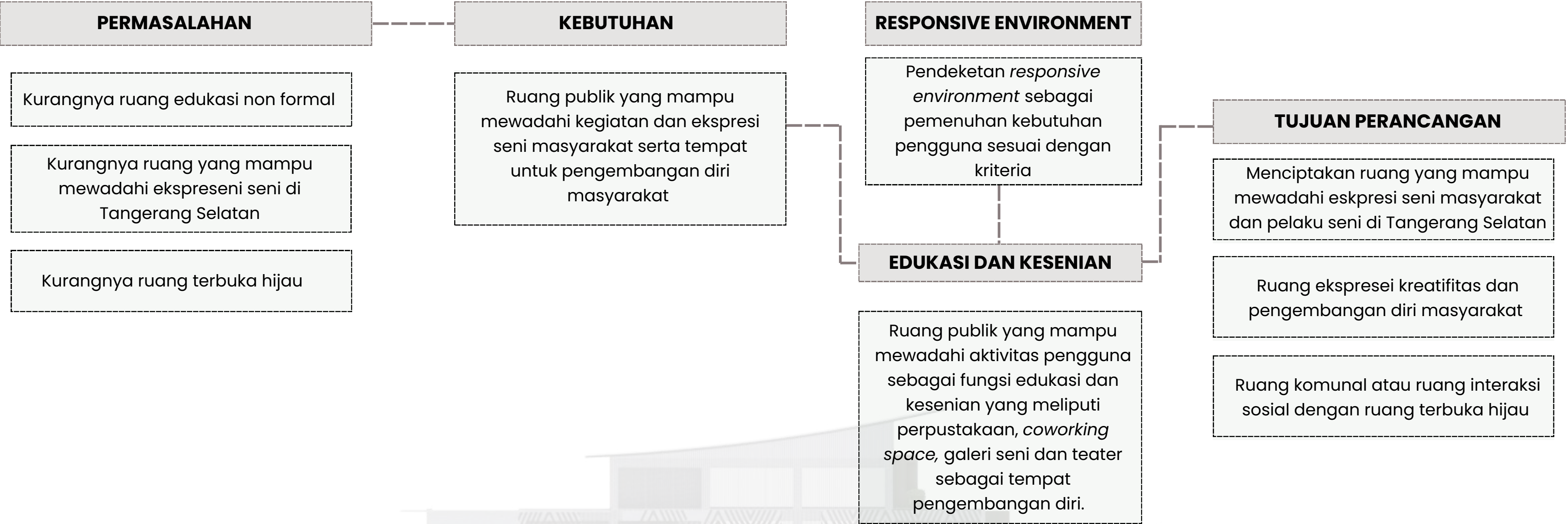


Merancang **teater terbuka dan tertutup (amphitheater)** yang dapat dimanfaatkan oleh pelaku seni

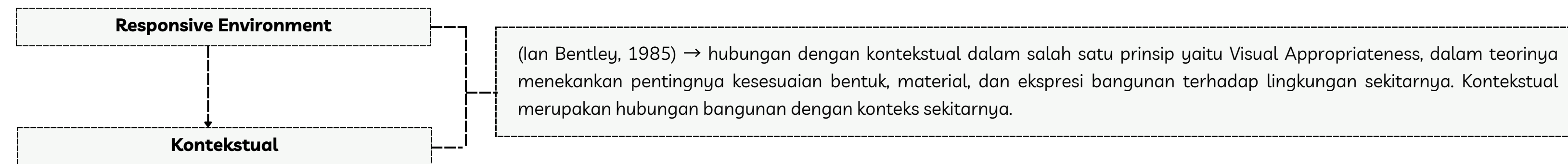
SOLUSI DESAIN

Merancang **ruang terbuka hijau multifungsi** yang tidak hanya berfungsi ekologis dan sosial. Ruang ini mengintegrasikan elemen **taman interaktif, area outdoor learning, amphitheater, serta jalur hijau pedestrian** yang mendukung aktivitas komunitas, dan seni.

ALUR PENYELESAIAN MASALAH

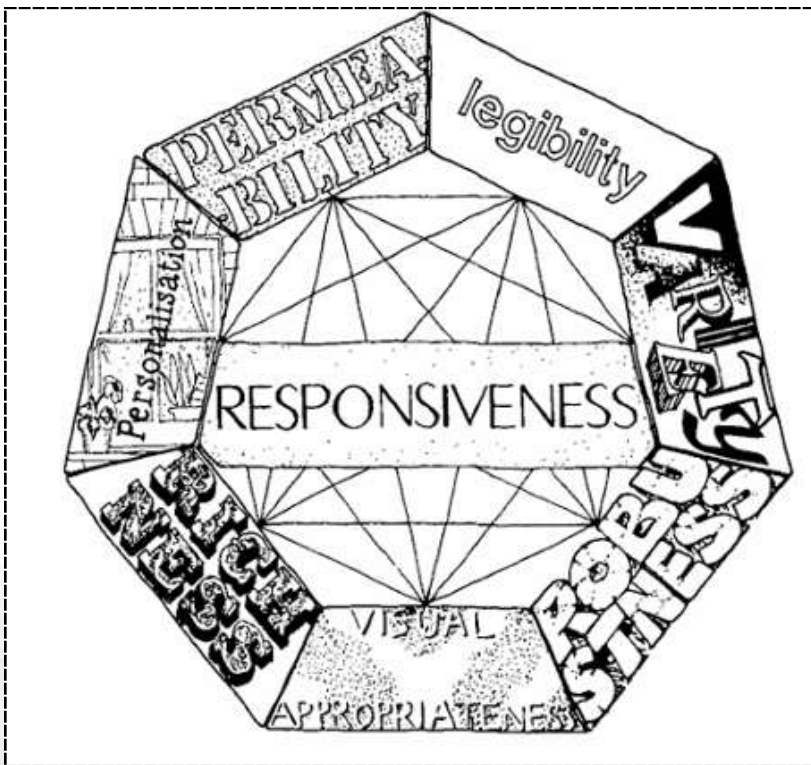


PENDEKATAN *RESPONSIVE ENVIRONMENT*



Pendekatan Responsive environment merupakan pendekatan praktis dalam arsitektur dan perancangan kota, yang telah dikenal oleh banyak perancang. Pendekatan ini mencakup pemahaman tentang cara penyusunan bangunan secara efektif untuk mendukung berbagai aktivitas, termasuk penataan fasilitas pendukung dan elemen lainnya (Bentley, 1985).

Pendekatan ini menegaskan adanya **keterkaitan erat antara aspek sosial dalam kehidupan masyarakat dengan lingkungan tempat mereka beraktivitas** (Pamuji, 2020).



Permeability	----- Aksesibilitas yang mudah di jangkau
Legibility	----- Pengolahan visual yang memudahkan pengguna
Variety	----- Keberagaman fungsi bangunan
Robustness	----- Ruang yang mampu mengakomodasi berbagai aktivitas secara bersamaan
Richness	----- Variasi pengalaman indra
Personalization	----- Interaksi antara manusia dengan lingkungannya
Visual Appropriateness	----- Visual bangunan yang mampu mengidentifikasi fungsi bangunan

PENDEKATAN *RESPONSIVE ENVIRONMENT*

Prinsip *Responsive Environment*

Bentley, 1985



Permeability

Kemudahan dalam **aksesibilitas dan sirkulasi** pada suatu lingkungan memungkinkan manusia bergerak dengan bebas tanpa batasan.



Variety

Keberagaman fungsi dalam satu area menciptakan kawasan yang kompak dan terpusat.



Legibility

Pengolahan visual yang bertujuan mempermudah pengguna dalam menemukan lokasi melalui bentuk fisik dan pola aktivitas yang ada.



Robustness

Ruang yang mampu **mengakomodasi berbagai aktivitas** secara bersamaan.



Richness

Pengalaman pengguna yang dipengaruhi oleh sudut pandang, jumlah orang di berbagai posisi, serta durasi interaksi dengan objek.



Visual Appropriateness

Kelayakan visual yang biasanya terlihat dari desain **fasad bangunan**, yang memengaruhi interpretasi kawasan serta berdampak pada karakter dan kualitasnya.



Personalization

Keterlibatan komunitas serta terciptanya **interaksi antara manusia dengan lingkungannya** dan mampu mempresentasikan kawasan tersebut.

Penerapan *Responsive Environment*



Permeability

Akses yang dapat dicapai oleh seluruh masyarakat dengan menyediakan **aksesibilitas kendaraan maupun pejalan kaki**



Variety

Penyediaan **fungsi yang umum dan beragam** sesuai dengan kebutuhan sesuai dengan konteks tapak



Legibility

Penyelarasan jenis material, bentuk bangunan terhadap bangunan sekitar sesuai dengan tipologi bangunan



Robustness

Penyediaan **ruang multifungsi** yang dapat digunakan oleh masyarakat secara umum.



Richness

Menghadirkan kekayaan visual dan **pengalaman ruang pengguna** dengan cara memanfaatkan elemen-elemen yang sudah ada di lingkungan sekitarnya.



Visual Appropriateness

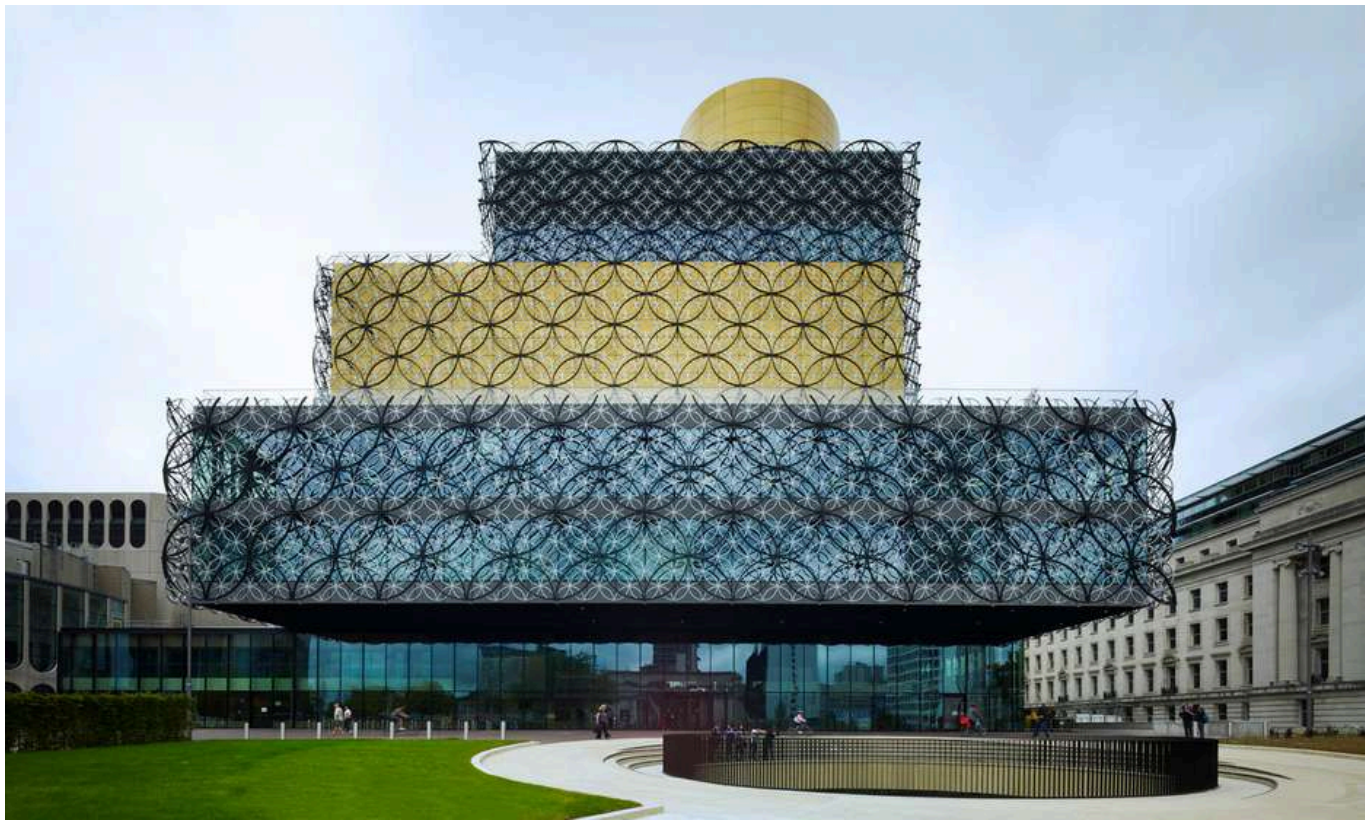
Mempermudah **identifikasi fasad bangunan berdasarkan fungsinya**, sesuai dengan persepsi dan pemahaman masyarakat setempat



Personalization

Memfasilitasi interaksi masyarakat dengan **ruang komunal dan RTH**.

PRESEDEN



Library of Birmingham (LoB) merupakan sebuah pusat pembelajaran, informasi, dan budaya yang dapat digunakan oleh seluruh masyarakat. Volume bangunan yang menjulur tidak hanya menyediakan naungan di area masuk, tetapi juga berfungsi sebagai balkon besar dengan taman eksplorasi.

KONTEKSTUAL

- urban dan budaya - *landmark* baru yang menyatu dengan kawasan Centenary Square, diapit oleh bangunan bersejarah. Fasadnya yang khas, berupa pola lingkaran logam, terinspirasi dari tradisi metalwork kota Birmingham, sehingga memperkuat identitas lokal dan sejarah industri kota
- Integrasi dengan lingkungan - terintegrasi dengan ruang publik dan teater di sekitarnya, menciptakan zona sejarah, budaya, dan hiburan yang saling terhubung

Penerapan prinsip responsive environment

Permeability	Terdapat beberapa akses masuk dari berbagai sisi yang dapat digunakan oleh masyarakat untuk mengakses perpustakaan di luar perpustakaan maupun di dalam perpustakaan.
Variety	Menyediakan ruangan yang bervariasi sesuai dengan kebutuhan pengguna seperti ruang baca, taman, auditorium, kafe, lounge, taman, <i>rooftop</i> , dan ruang pameran.
Robustness	Ruang multifungsi sebagai pameran atau ruang lainnya sesuai dengan kebutuhan pengguna.
Legibility	Penataan tata ruang yang jelas dengan atrium sebagai pusat sirkulasi sehingga memudahkan pengguna dan void untuk menghadirkan orientasi visual yang mudah dipahami.
Visual Appropriatness	Desain fasad dan interior yang mudah dikenali oleh masyarakat sebagai perpustakaan, dan kebudayaan dengan penggunaan kaca.
Richness	Pengalaman ruang melalui pencahayaan alami, penggunaan ventilasi sialng, dan <i>rooftop garden</i> yang berbeda pada setiap lantai.
Personalization	Ruang komunitas mendukung penggunaan informal dan interaktif yang dapat digunakan oleh masyarakat sesuai dengan kebutuhan.

LOKASI TAPAK

Jl. Letnan Sutopo Komplek 3A, Lengkong Wetan, Kec. Serpong, Kota Tangerang Selatan, Banten



REGULASI

KDB	KDH	GSB
60% = 5.700 m2 = 1.993 m2	15% = 1.425 m2 = 3.576 m2	20 m

ALASAN PEMILIHAN LOKASI



POTENSI

BSD City merupakan kawasan berkembang dan dikelilingi oleh sekolah, perkantoran dan komersial yang menjadikan tempat strategis



PENGUNGA

Area sekitar site merupakan institusi pendidikan dan area komersial, lokasi ini berpotensi untuk menjangkau berbagai jenis pengguna



AKSESIBILITAS

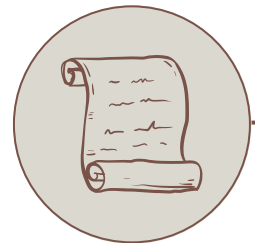
Aksesibilitas yang mudah dijangkau oleh transportasi umum, kendaraan, maupun pejalan kaki dengan fasilitas halte dan JPO pada area sekitar site



VISIBILITAS

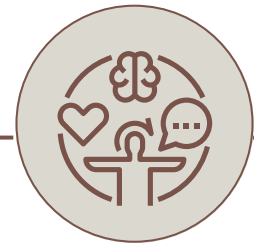
Lokasi tapak berada di jalan arteri sekunder pada ujung jalan dan berada di jalan utama BSD dikelilingi dengan Jl. Letnan Sutopo dan Jl. Pahlawan Seribu sehingga mudah dijangkau oleh pengguna

KONSEP PERANCANGAN & *DESIGN GUIDLINE*



AKSARA

Simbol atau tulisan untuk menyampaikan makna



RASA

Ekspresi manusia yang menggambarkan rasa, emosi, dan keindahan

Sebuah ruang yang tidak hanya memfasilitasi aktivitas, tetapi menjadi wadah ekspresi bagi masyarakat. Perpustakaan sebagai wadah pengembangan diri masyarakat, sementara gedung kesenian menjadi panggung ekspresi masyarakat. Di antara keduanya, tercipta harmoni sehingga menghadirkan ruang yang terkoneksi dan interaktif.

AKSARA RASA

"INTERAKTIF, FLEKSIBEL, HARMONIS"

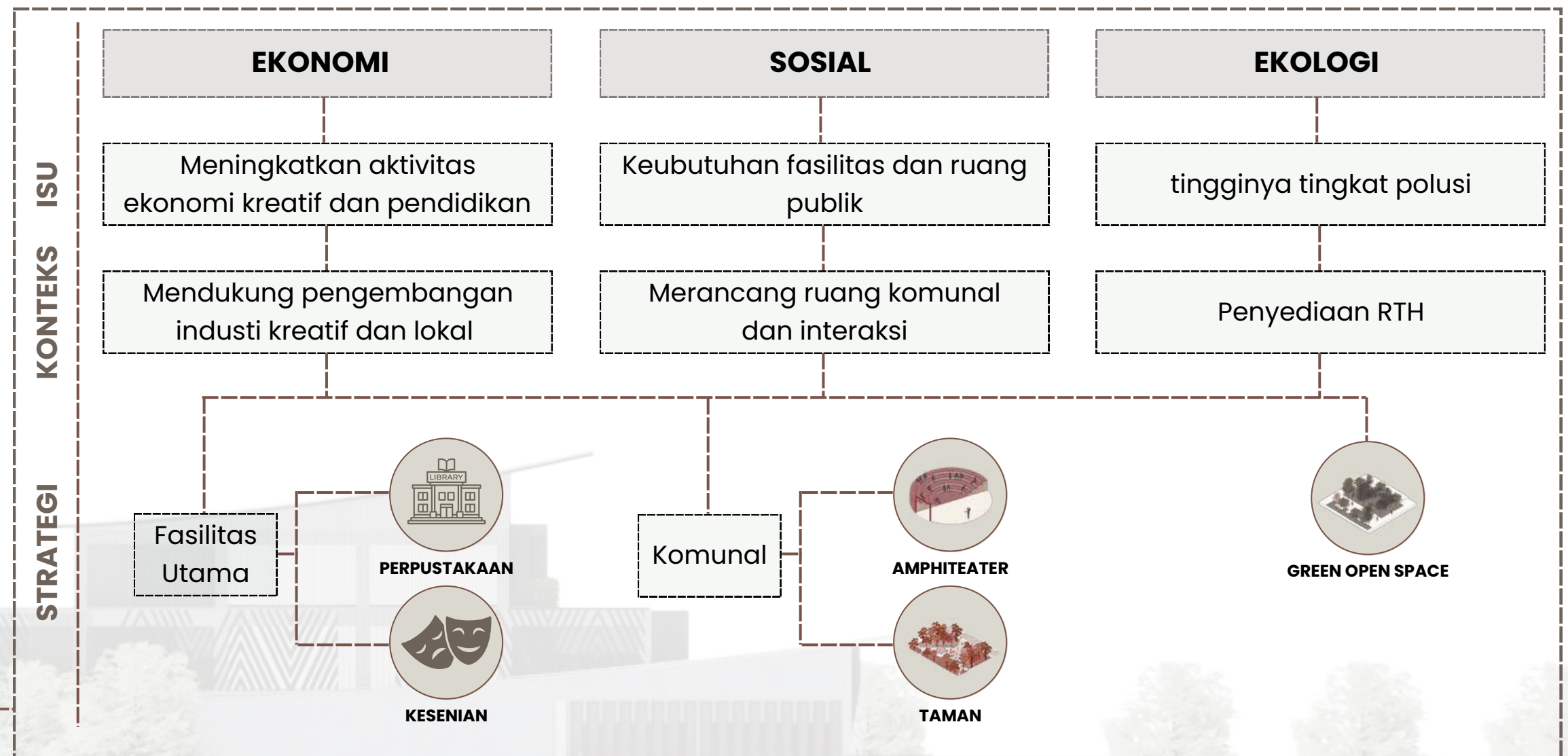
Menciptakan ruang yang menghubungkan manusia dan aktivitas secara dinamis dengan fokus pada interaksi dan harmonis untuk memberikan pengalaman pengguna yang diterapkan melalui *responsive environment* dengan menggabungkan fungsi perpustakaan dengan gedung kesenian.

kurangnya fasilitas kesenian

Kurangnya RTH

Kurangnya fasilitas edukasi

KONDISI



KONSEP PERANCANGAN & *DESIGN GUIDLINE*

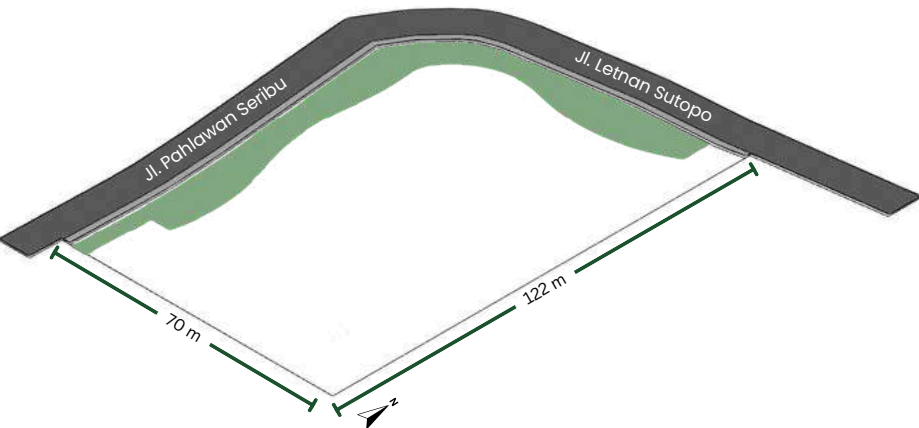
No	Parameter	Standar Luas/ orang	Kalkulasi	Hasil	Sumber
1.	Ruang Koleksi	2 m ²	635 m ² ÷ 2 m ² per orang	318 orang	SNI 03-7329;2009
2.	Ruang Baca	2,5 m ²	798 m ² ÷ 2,5 m ² per orang	320 orang	SNI 03-7329;2009
3.	Layanan Umum	2,5 m ²	147 m ² ÷ 2,5 m ² per orang	59 orang	SNI 03-7329;2009
4.	Lobi	1,5 m ²	131 m ² ÷ 1,5 m ² per orang	87 orang	SNI 03-7329;2009
5.	Coworking Space	2,5 m ²	374 m ² ÷ 2,5 m ² per orang	150 orang	SNI 7330:2009
6.	Kapasitas total ruang pengunjung		Ruang koleksi + ruang baca + ruang layanan + lobi + coworking space	934 orang	

No	Parameter	Kapasitas / orang (m ²)	Kapasitas Orang	Sumber
1.	Teater	1 m ²	315 orang	UNESCO
2.	Galeri Seni	1,5 m ²	250 orang	UNESCO
3.	Lobi	2 m ²	75 orang	UNESCO
4.	Studio	3 m ²	30 orang	PUPR
5.	Ruang Penunjang	5 m ²	20 orang	SNI 03-1746-2000
6.	Total kapasitas Gedung		690 orang	

TIPOLOGI BANGUNAN SEKITAR	MATERIAL
Bangunan sekitar berbentuk simetris	Kaca
Konsep bangunan modern	Kayu
	Solid surface
Lansekap	Sirkulasi
Signage	Kendaraan
Amphiteater	Pedestrian luar
Air	Pedestrian dalam
Vegetasi	Drop off area
Kursi taman	

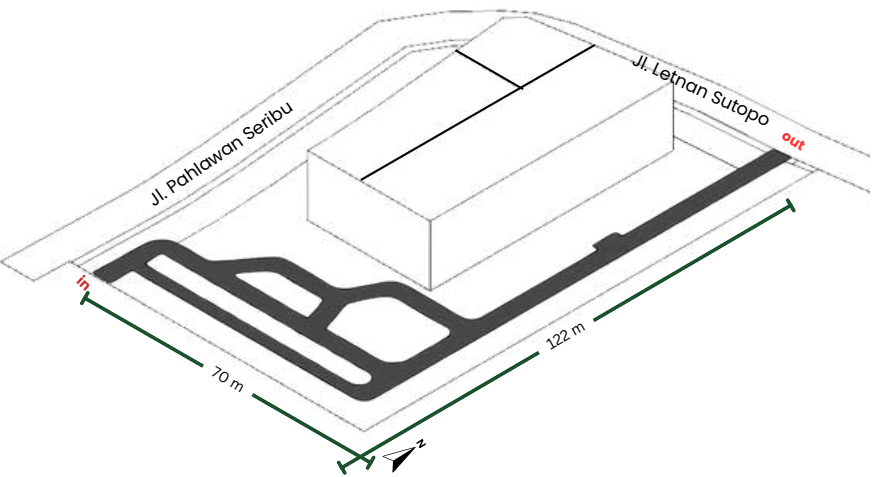
TRANSFORMASI DESAIN

1



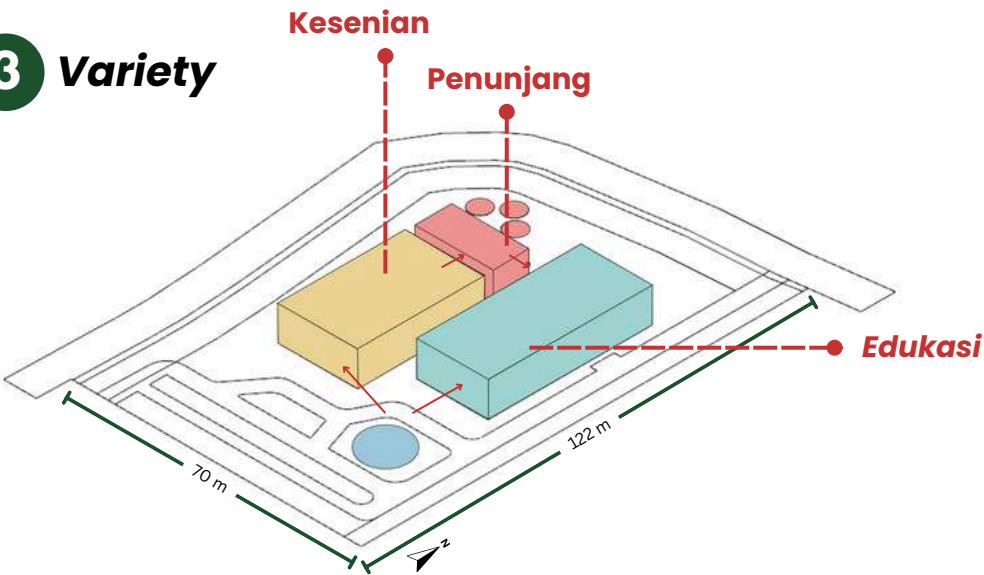
Site 9.500 m² dan GSB 20 m sebagai RTH dan pedestrian

2 **Permeability**



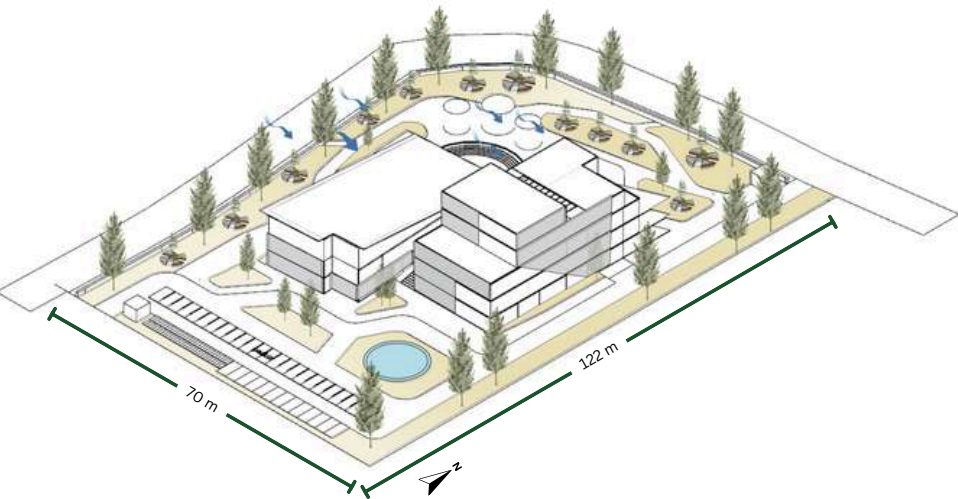
Sirkulasi kendaraan dan pedestrian sebagai aksesibilitas

3 **Variety**



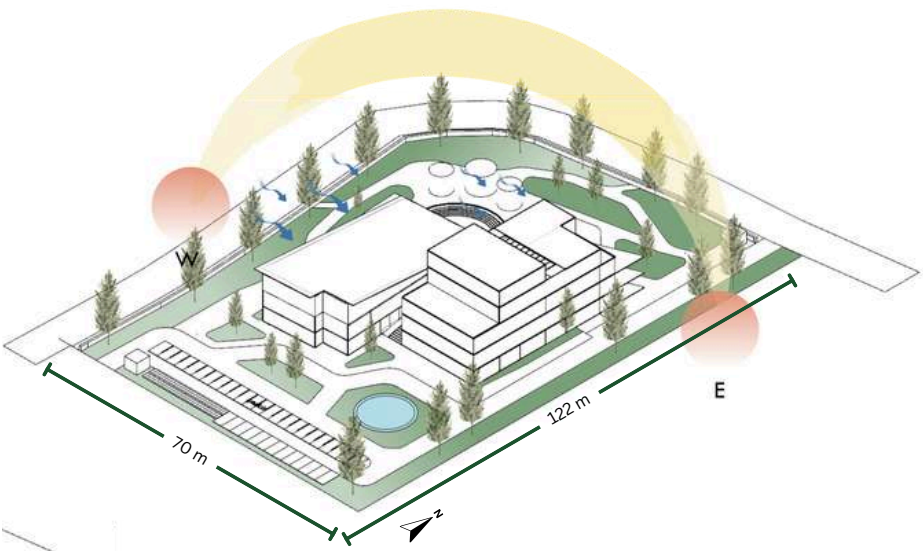
Fungsi bangunan yang beragam

4 **Personalization & Robustness**



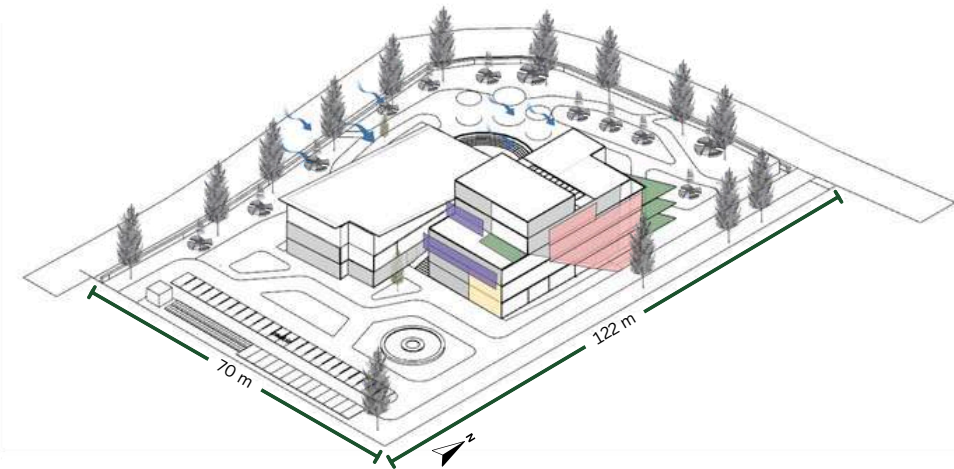
Ruang komunal dan ruang multifungsi (*public space*) sebagai menambah pengalaman ruang pengguna

5 **Richness**



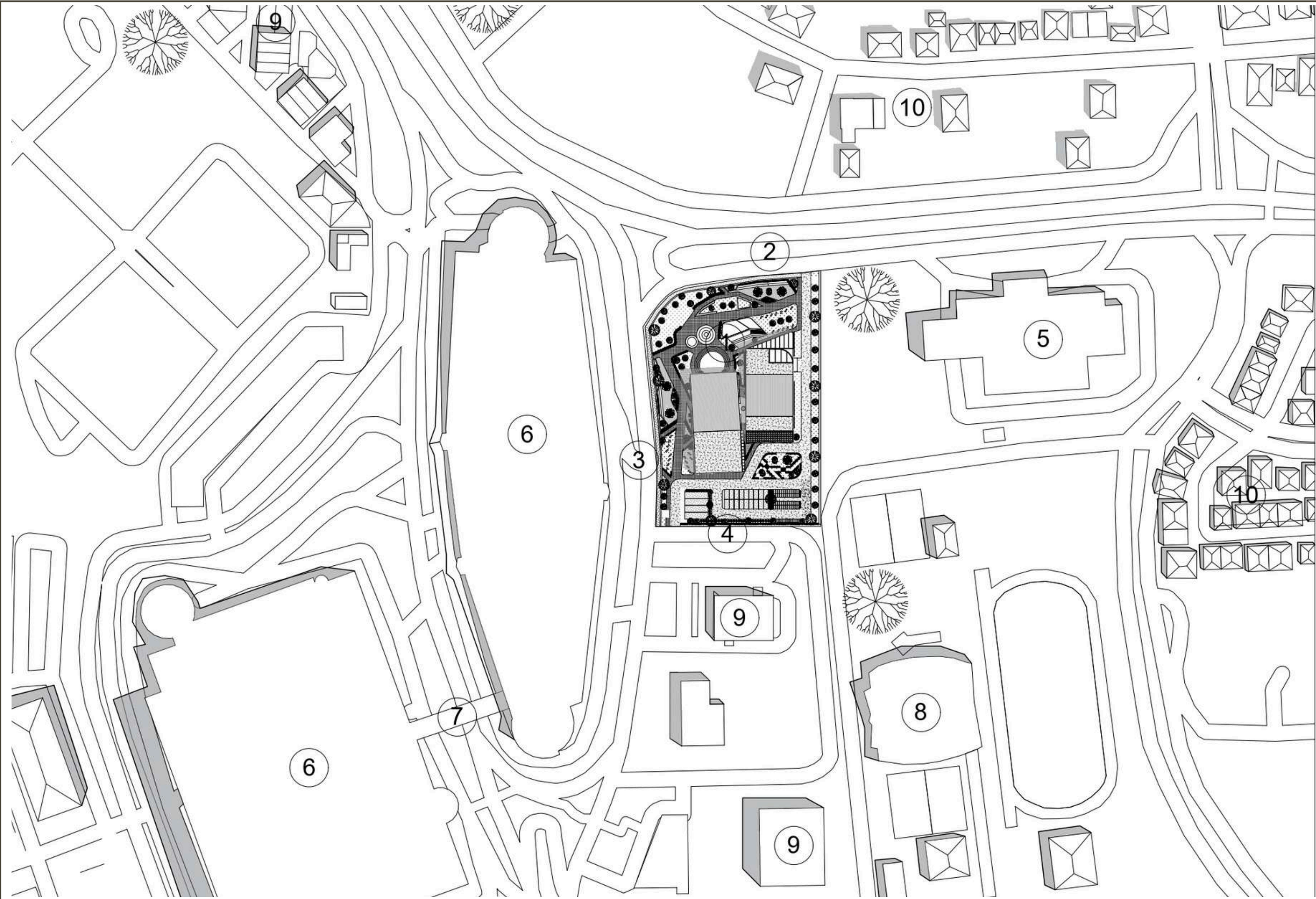
Vegetasi dan tekstur

6 **Legibility & Visual Appropriateness**



Material kaca sebagai identitas dan memudahkan pengguna untuk mengidentifikasi arah dan bangunan

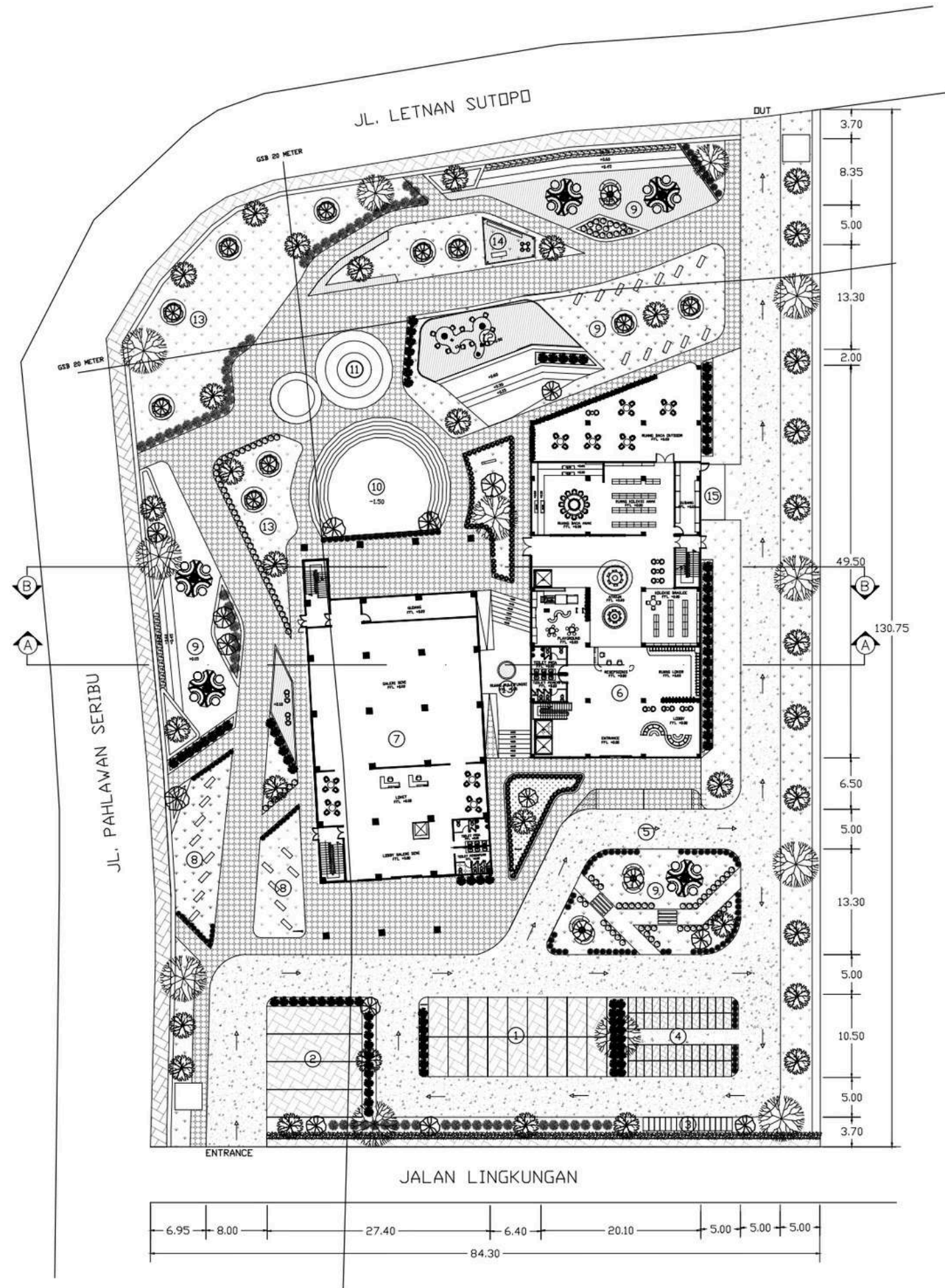
SITUASI



LEGENDA	
1	AKSARA RASA
2	JL. LETNAN SUTOPO
3	JL. PAHLAWAN SERIBU
4	JALAN LINGKUNGAN
5	RS COLUMBIA ASIA BSD
6	ITC BSD
7	JPO
8	DEUTSCHE SCHULE JAKARTA
9	KOMERSIL
10	PERUMAHAN



SITEPLAN

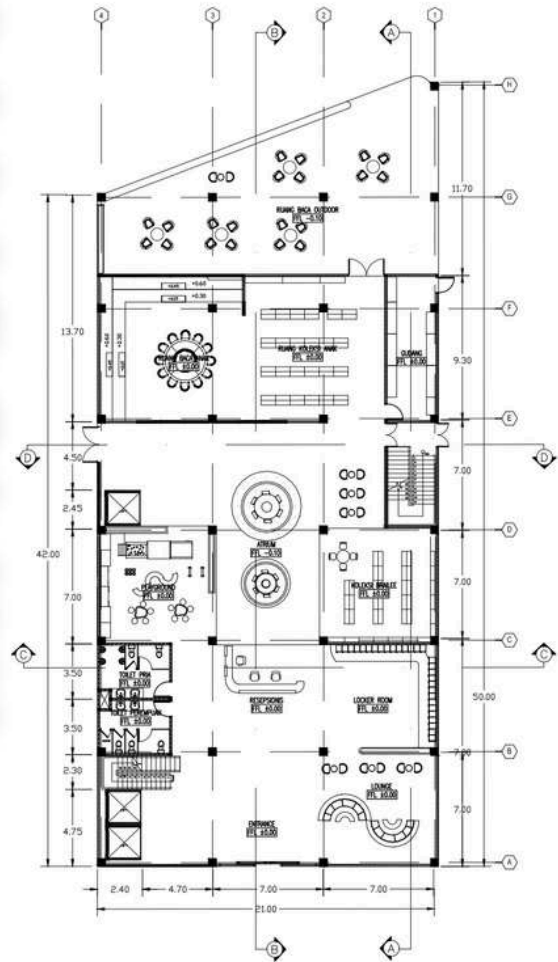


LEGENDA	
1	PARKIR MOBIL
2	PARKIR BIS
3	PARKIR SEPEDA
4	PARKIR MOTOR
5	DROP OFF
6	PERPUSTAKAAN
7	GALERI SENI
8	GALERI SENI OUTDOOR
9	COMMUNAL SPACE
10	AMPHITEATER
11	CAFETARIA
12	WORKSHOP AREA
13	RUANG MULTIFUNGSI
14	RUANG BACA OUTDOOR
15	LOADING DOCK
●	TREMBESI
●	TABEBUYA
●	PULE
●	CALATHEA LUTEA
●	SDKA
○	PUCUK MERAH
■	TEH-TEHAN
○	PURING
○	TAPAK DARU
■	ASPAL
■	RUMPUT GAJAH
■	GRASS BLOCK
■	PAVING BLOCK

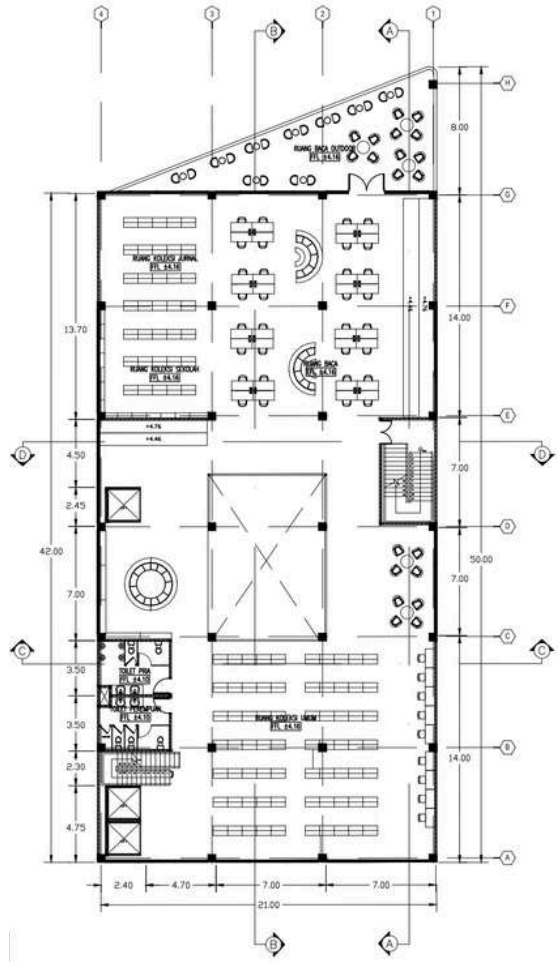


SITEPLAN

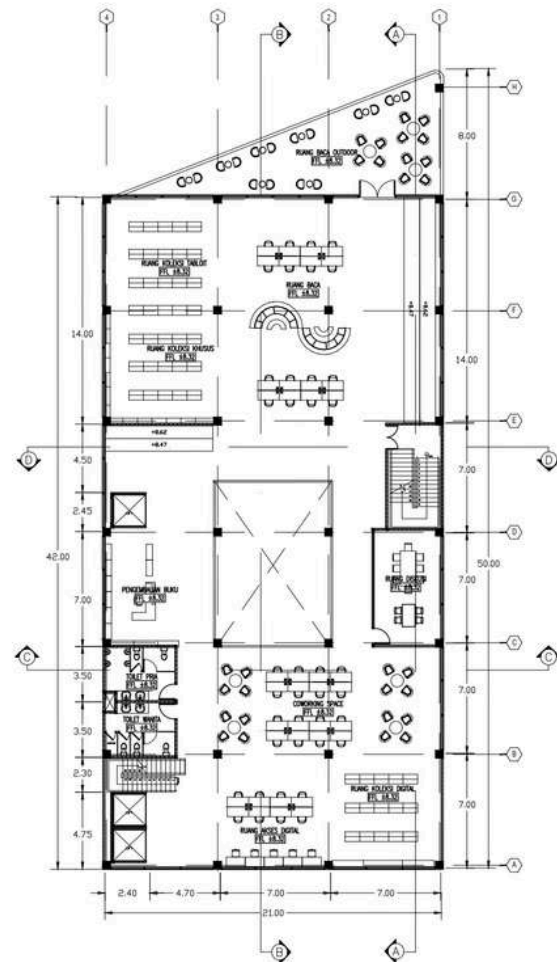
MASSA



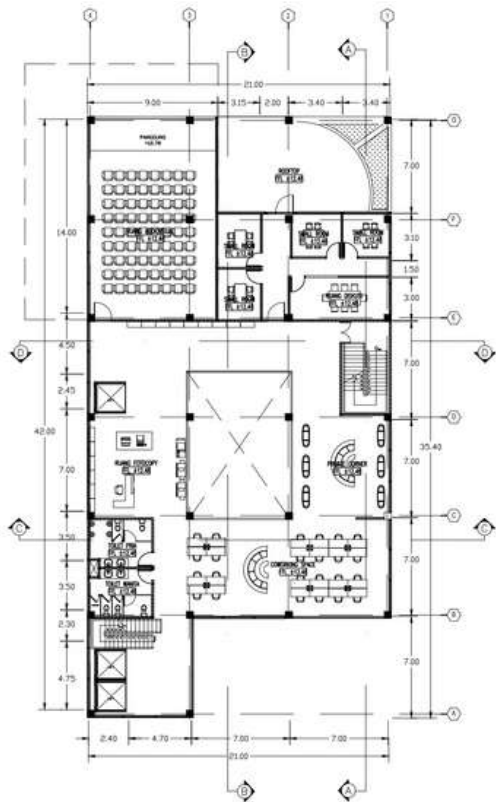
DENAH LANTAI 1



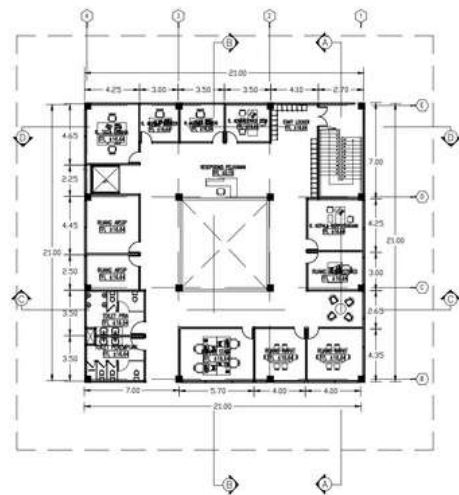
DENAH LANTAI 2



DENAH LANTAI 3

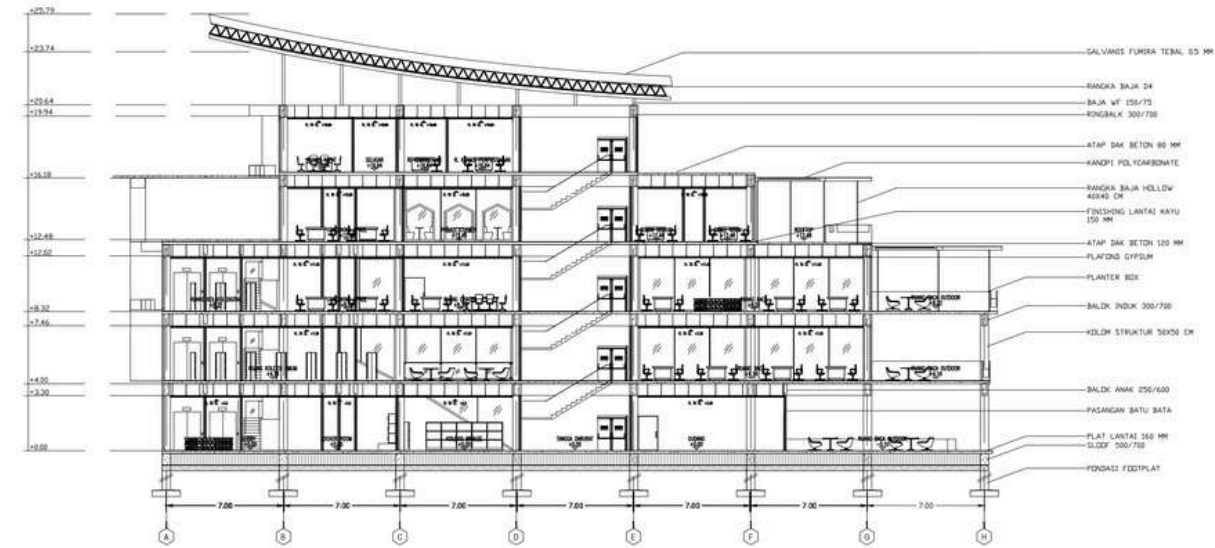


DENAH LANTAI 4

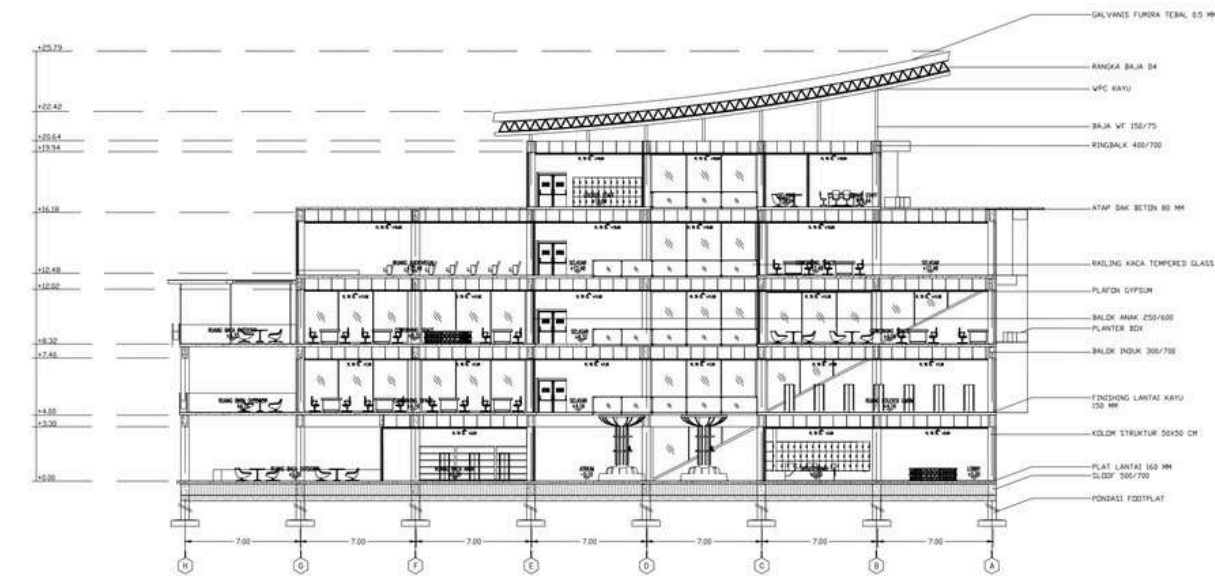


DENAH LANTAI 5

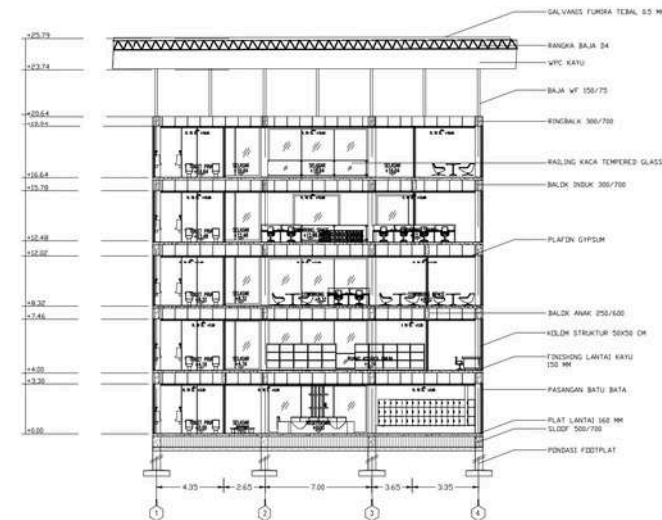
POTONGAN



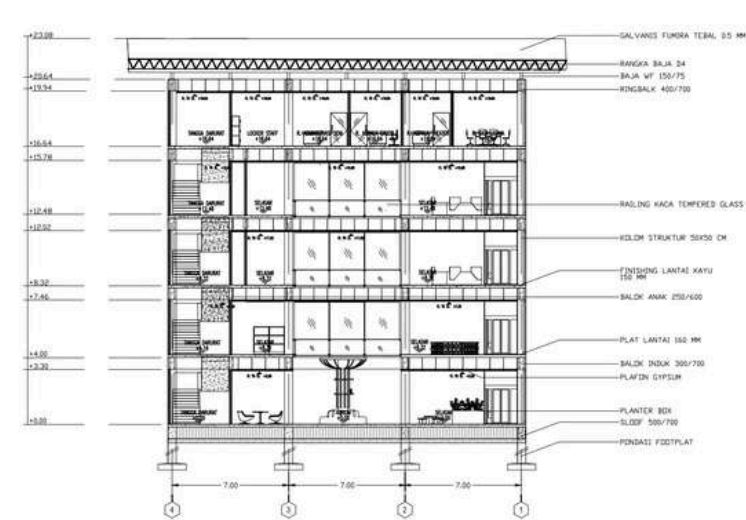
POTONGAN A-A



POTONGAN B-B

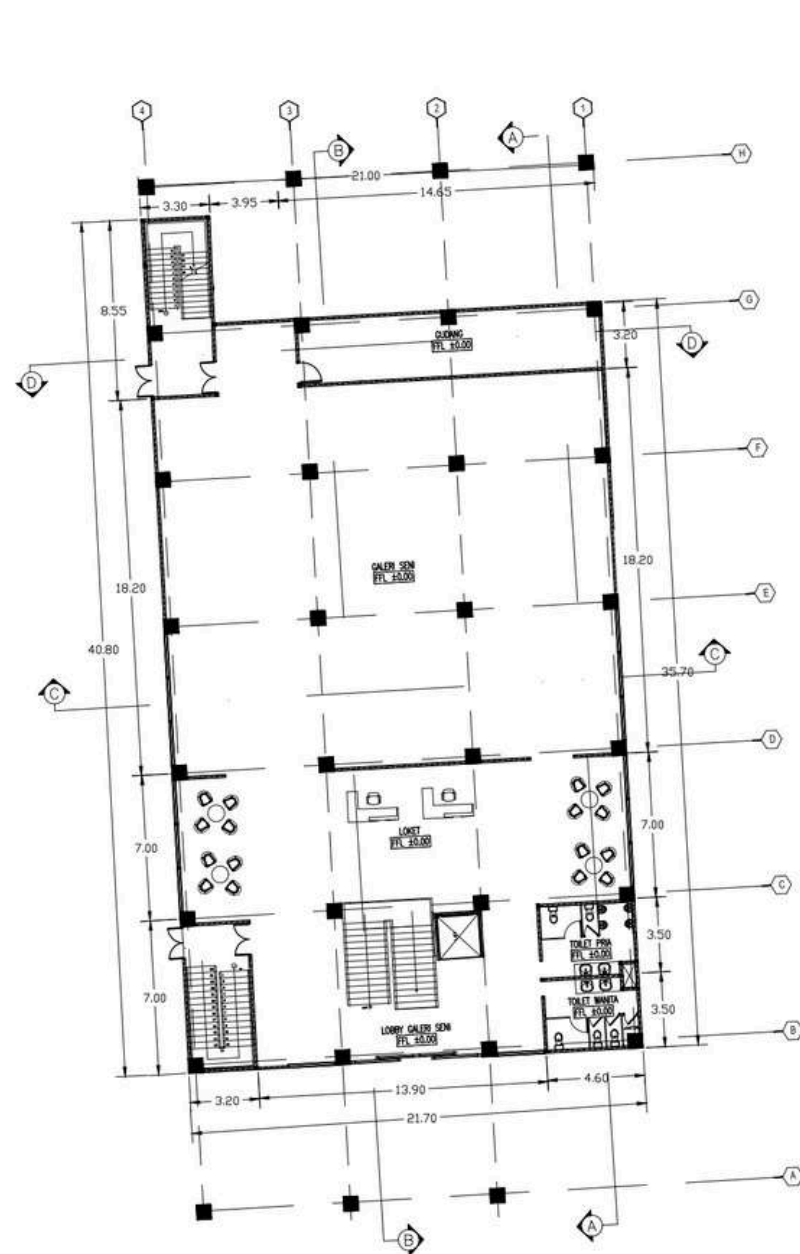


POTONGAN C-C



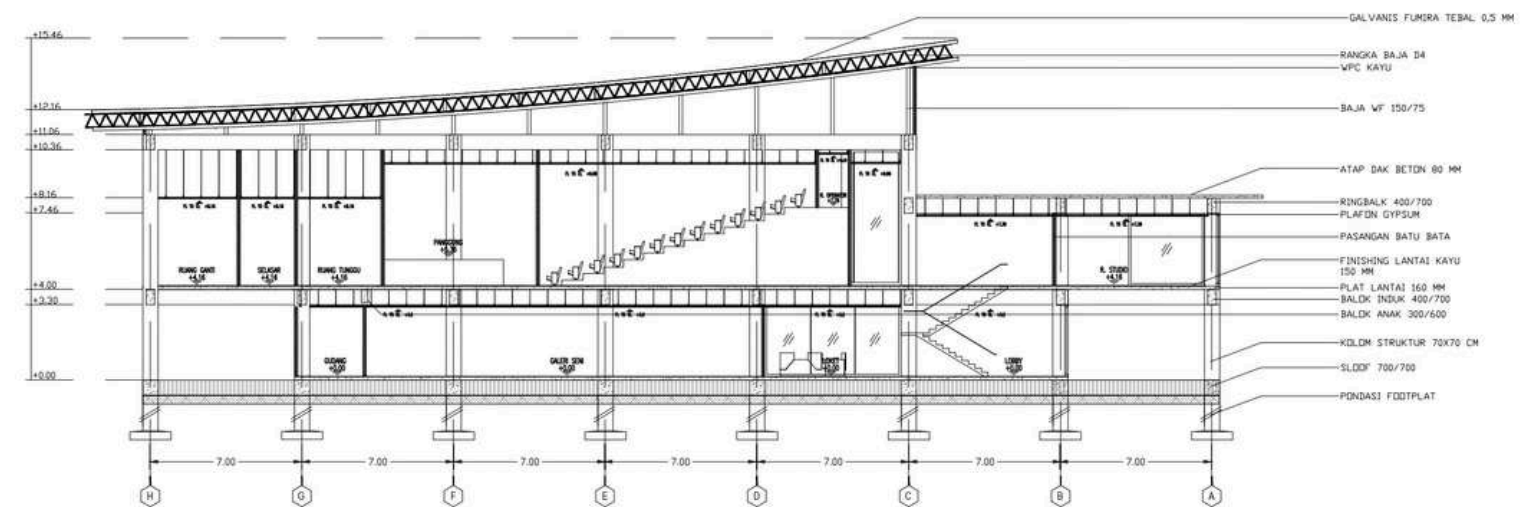
POTONGAN D-D

DENAH LANTAI 1

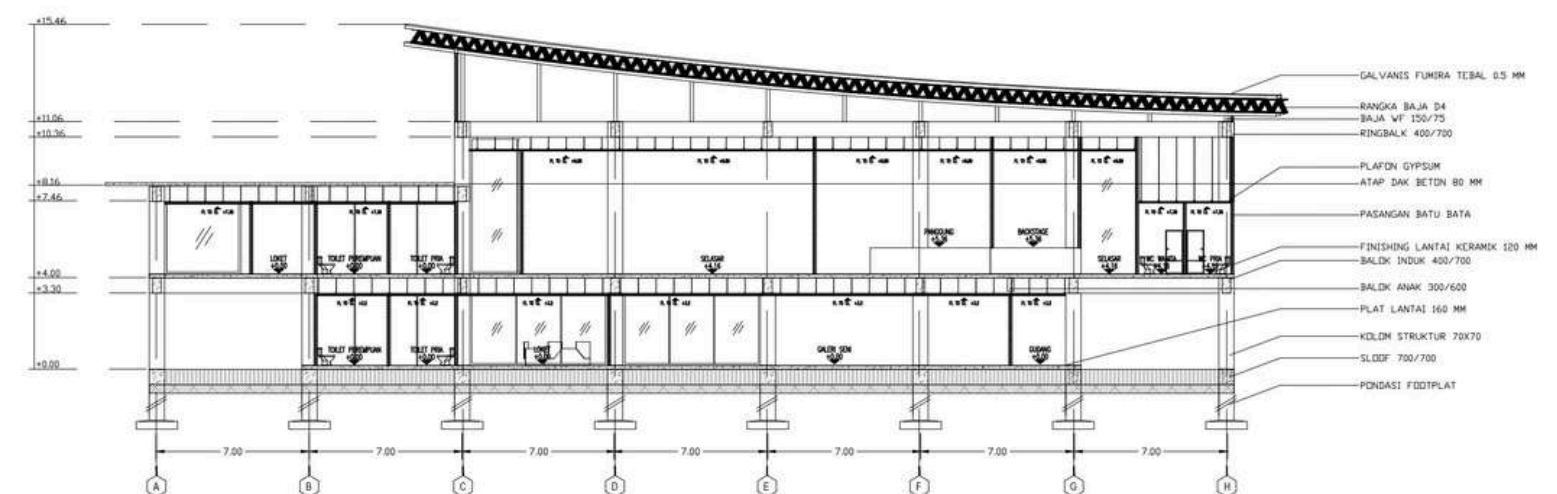


DENAH LANTAI 2

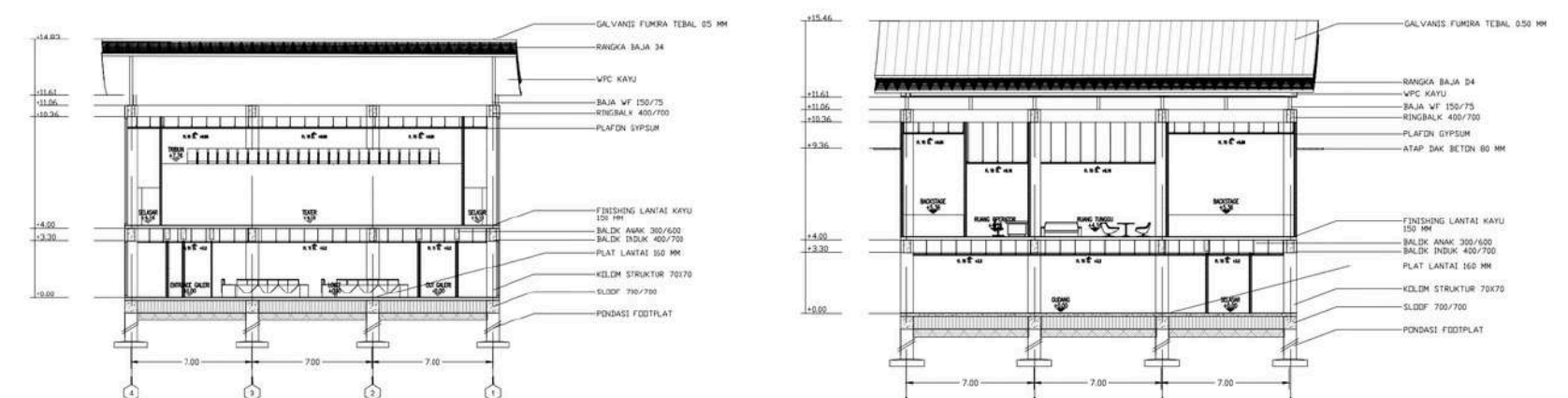
Massa B sebagai gedung kesenian, pada lantai 1 digunakan sebagai galeri seni dan lantai 2 digunakan sebagai teater tertutup dengan kapasitas 315 orang yang dilengkapi dengan ruang-ruang pendukung.



POTONGAN A-A



POTONGAN B-B

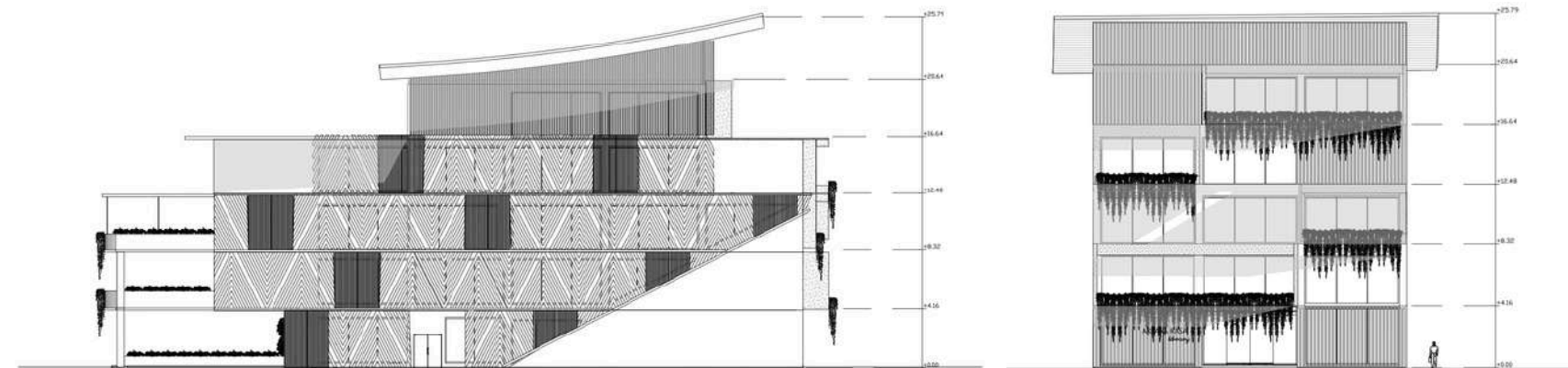


POTONGAN D-D

POTONGAN C-C

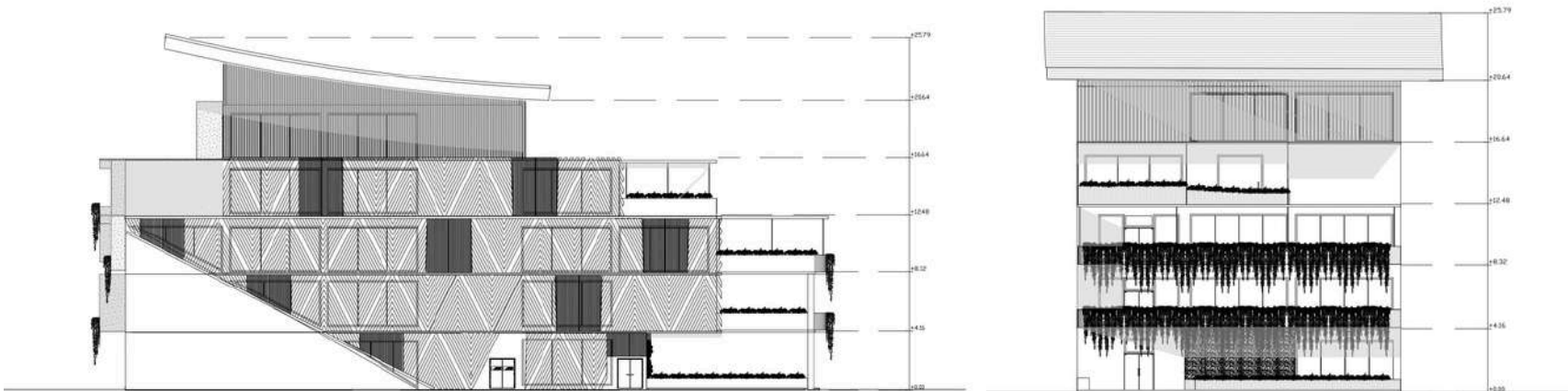
TAMPAK

TAMPAK MASSA A



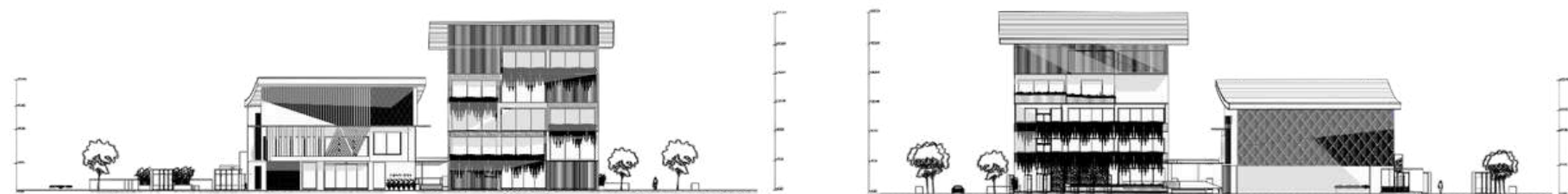
TAMPAK BARAT

TAMPAK SELATAN



TAMPAK TIMUR

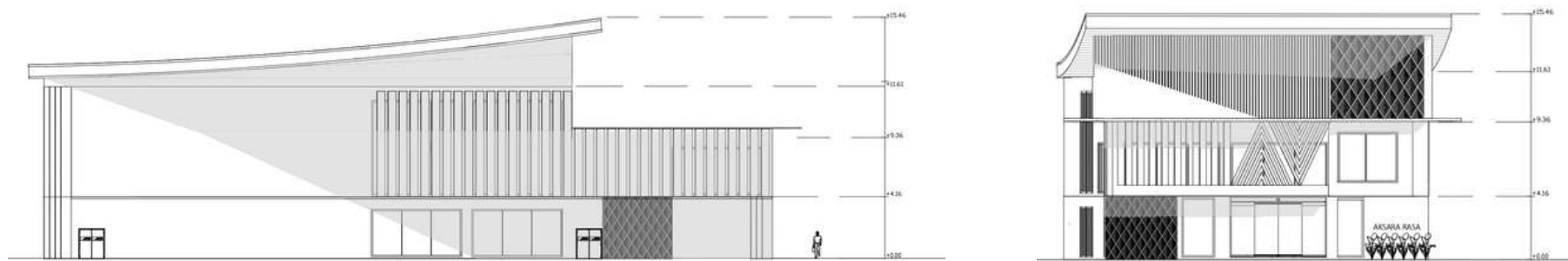
TAMPAK UTARA



TAMPAK KESELURUHAN SELATAN

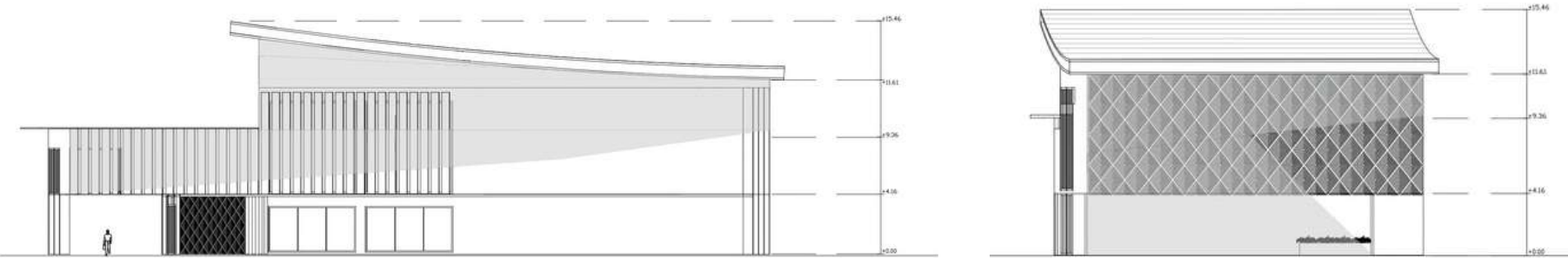
TAMPAK KESELURUHAN UTARA

TAMPAK MASSA B



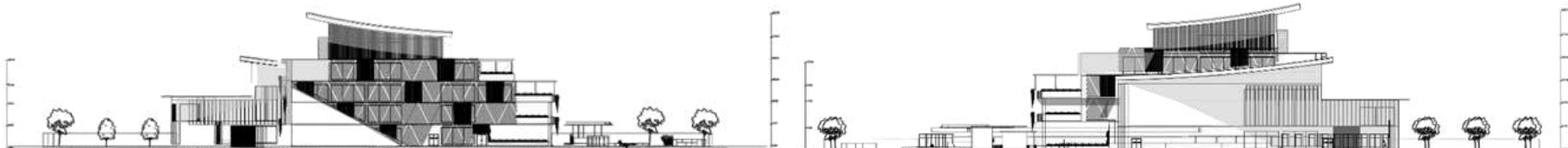
TAMPAK BARAT

TAMPAK SELATAN



TAMPAK TIMUR

TAMPAK UTARA



TAMPAK KESELURUHAN TIMUR

TAMPAK KESELURUHAN BARAT

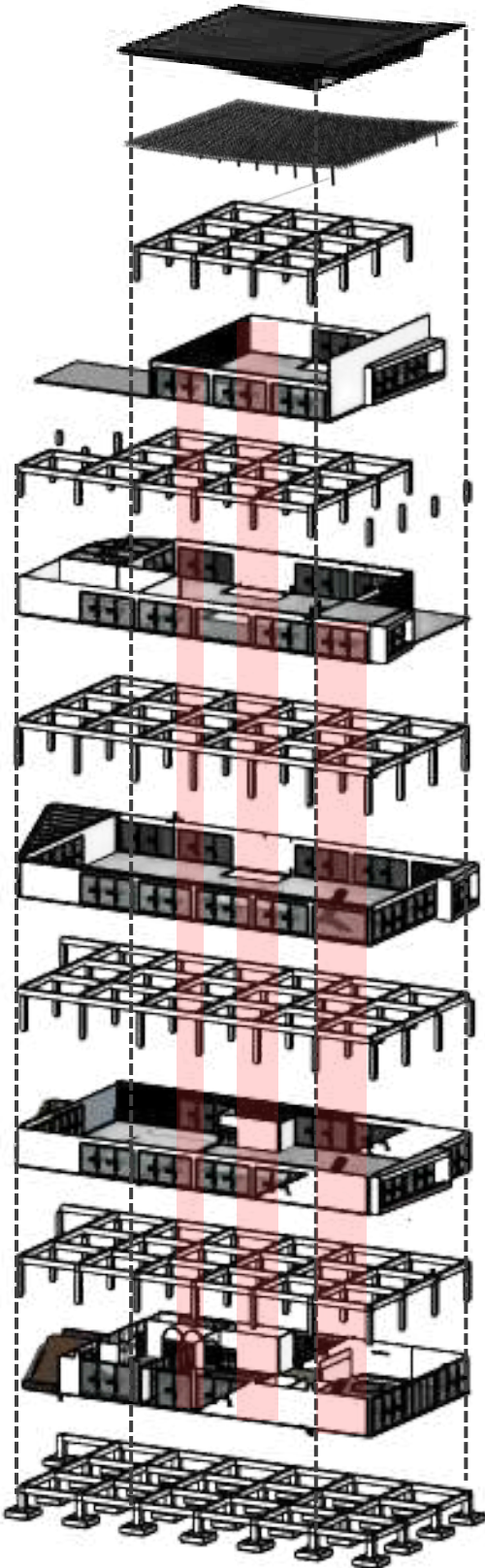
AKSONOMETRI STRUKTUR

MASSA A

STRUKTUR ATAS

STRUKTUR TENGAH

STRUKTUR BAWAH



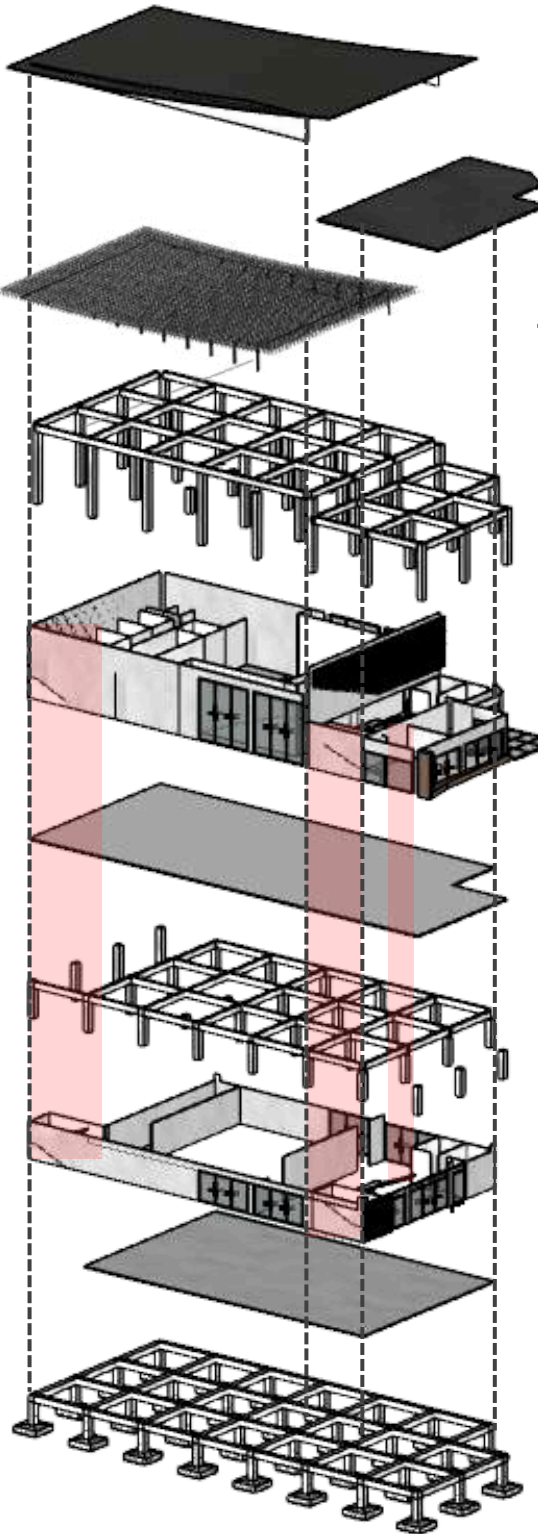
- PENUTUP ATAP**
 - ATAP GALVANIS FUMIRA DENGAN TEBAL 0.5 MM
 - WPC KAYU
- RANGKA ATAP**
 - RANGKA BAJA D4 DENGAN JARAK 60 CM
 - BAJA WF 150/75 MM DENGAN JARAK 3.5 M
- KOLOM DAN RINGBALK**
 - KOLOM STRUKTUR BETON 50 X 50 CM
 - KOLOM PRAKTIS BETON 15 X 15 CM
 - RINGBALK BETON UKURAN 30 X 70 CM
- PLAT LANTAI DAN DINDING LT. 5**
 - PLAT LANTAI TEBAL 16 CM
 - PLAT LANTAI FINISHING KAYU 150 MM
 - DINDING BATA MERAH FINISHING CONCRETE
 - PANEL WPC KAYU
- KOLOM DAN BALOK LT. 4**
 - KOLOM STRUKTUR BETON 50 X 50 CM
 - KOLOM PRAKTIS BETON 15 X 15 CM
 - BALOK INDUK BETON UKURAN 30 X 70 CM
- PLAT LANTAI DAN DINDING LT. 4**
 - PLAT LANTAI TEBAL 16 CM
 - PLAT LANTAI FINISHING KAYU 150 MM
 - DINDING BATA MERAH FINISHING CONCRETE
 - PANEL WPC KAYU
 - RANGKA BAJA HOLLOW 40 X 40 MM
 - POLYCARBONATE
 - DAK BETON 120 MM
- KOLOM DAN BALOK LT. 3**
 - KOLOM STRUKTUR BETON 50 X 50 CM
 - KOLOM PRAKTIS BETON 15 X 15 CM
 - BALOK INDUK BETON UKURAN 30 X 70 CM
- PLAT LANTAI DAN DINDING LT. 3**
 - PLAT LANTAI TEBAL 16 CM
 - PLAT LANTAI FINISHING KAYU 150 MM
 - DINDING BATA MERAH FINISHING CONCRETE
 - PANEL WPC KAYU
 - RANGKA BAJA HOLLOW 40 X 40 CM
 - POLYCARBONATE
- KOLOM DAN BALOK LT.1**
 - KOLOM STRUKTUR BETON 50 X 50 CM
 - KOLOM PRAKTIS BETON 15 X 15 CM
 - BALOK INDUK BETON UKURAN 30 X 70 CM
- PLAT LANTAI DAN DINDING LT. 2**
 - PLAT LANTAI TEBAL 16 CM
 - PLAT LANTAI FINISHING KAYU 150 MM
 - DINDING BATA MERAH FINISHING CONCRETE
 - PANEL WPC KAYU
- KOLOM DAN BALOK LT.1**
 - KOLOM STRUKTUR BETON 50 X 50 CM
 - KOLOM PRAKTIS BETON 15 X 15 CM
 - BALOK INDUK BETON UKURAN 30 X 70 CM
- PLAT LANTAI DAN DINDING LT. 1**
 - PLAT LANTAI TEBAL 16 CM
 - PLAT LANTAI FINISHING KAYU 150 MM
 - DINDING BATA MERAH FINISHING CONCRETE
 - PANEL WPC KAYU
- PONDASI DAN SLOOF**
 - PONDASI BETON BERTULANG FOOTPLAT
 - SLOOF UKURAN 50 X 70 CM

MASSA B

STRUKTUR ATAS

STRUKTUR TENGAH

STRUKTUR BAWAH



- CORE BANGUNAN DAN LIFT**
 - LIFT KAPASITAS 16 ORANG DENGAN UK. 2 X 2 M
 - KOLOM
 - BALOK BETON 40 X 60 CM
- PELINGKUP ATAP**
 - DINDING BATU BATA FINISHING CONCRETE
 - ATAP GALVANIS FUMIRA DENGAN TEBAL 0.5 MM
 - ATAP DAK BETON 80 MM
- RANGKA ATAP**
 - RANGKA BAJA D4 DENGAN JARAK 60 CM
 - BAJA WF 150 / 75 MM DENGAN JARAK 3.5 M
- KOLOM, RINGBALK, DAN ATAP LT. 2**
 - KOLOM STRUKTUR BETON 70 X 70 CM
 - RINGBALK BETON UKURAN 40 X 60 CM
 - KOLOM PRAKTIS 15 X 15 X CM
- DINDING DAN PELINGKUP LT. 2**
 - DINDING BATA MERAH FINSHING CONCRETE
 - WPC KAYU
- PLAT LANTAI LT. 2**
 - PLAT LANTAI TEBAL 16 CM
 - FINISHING LANTAI KAYU TEBAL 150 MM
- KOLOM DAN BALOK**
 - KOLOM STRUKTUR BETON 70 X 70 CM
 - BALOK INDUK STRUKTUR UKURAN 40 X 70 CM
 - KOLOM PRAKTIS 15 X 15 CM
- DINDING DAN PELINGKUP LT. 1**
 - DINDING BATA MERAH FINSHING CONCRETE
 - WPC KAYU
- PLAT LANTAI LT. 1**
 - PLAT LANTAI TEBAL 16 CM
 - FINISHING LANTAI KAYU TEBAL 150 MM
- PONDASI DAN SLOOF**
 - PONDASI BETON BERTULANG FOOTPLAT
 - SLOOF UKURAN 70 X 70 CM

RENCANA AIR BERSIH

Pemakaian kebutuhan air rata-rata setiap hari

Jenis Gedung	Pemakai an air rata-rata sehari (liter)	Jangka waktu pemakaian air rata- rata sehari (jam)	Perbandinga n luas lantai efektif total (%)	Keterangan
Perpustakaan	25	6		Setiap pembaca
Gedung Pertunjukan	30	5	53-55	setiap penonton untuk 1 kali

Sumber : SNI 03-6481-2000

Jumlah Kapasitas Pengunjung

No	Parameter	Standar Luas/ orang	Kalkulasi	Hasil	Sumber
1.	Ruang Koleksi	2 m ²	635 m ² ÷ 2 m ² per orang	318 orang	SNI 03-7329:2009
2.	Ruang Baca	2,5 m ²	798 m ² ÷ 2,5 m ² per orang	320 orang	SNI 03-7329:2009
3.	Layanan Umum	2,5 m ²	147 m ² ÷ 2,5 m ² per orang	59 orang	SNI 03-7329:2009
4.	Lobi	1,5 m ²	131 m ² ÷ 1,5 m ² per orang	87 orang	SNI 03-7329:2009
5.	Coworking Space	2,5 m ²	374 m ² ÷ 2,5 m ² per orang	150 orang	SNI 7330:2009
6.	Kapasitas total ruang pengunjung		Ruang koleksi + ruang baca + ruang layanan + lobi + coworking space	934 orang	

No	Parameter	Kapasitas / orang (m ²)	Kapasitas Orang	Sumber
1.	Teater	1 m ²	315 orang	UNESCO
2.	Galeri Seni	1,5 m ²	250 orang	UNESCO
3.	Lobi	2 m ²	75 orang	UNESCO
4.	Studio	3 m ²	30 orang	PUPR
5.	Ruang Penunjang	5 m ²	20 orang	SNI 03-1746-2000
6.	Total kapasitas Gedung		690 orang	

- Pengunjung : 1.654 orang
- Pengelola : 50 orang

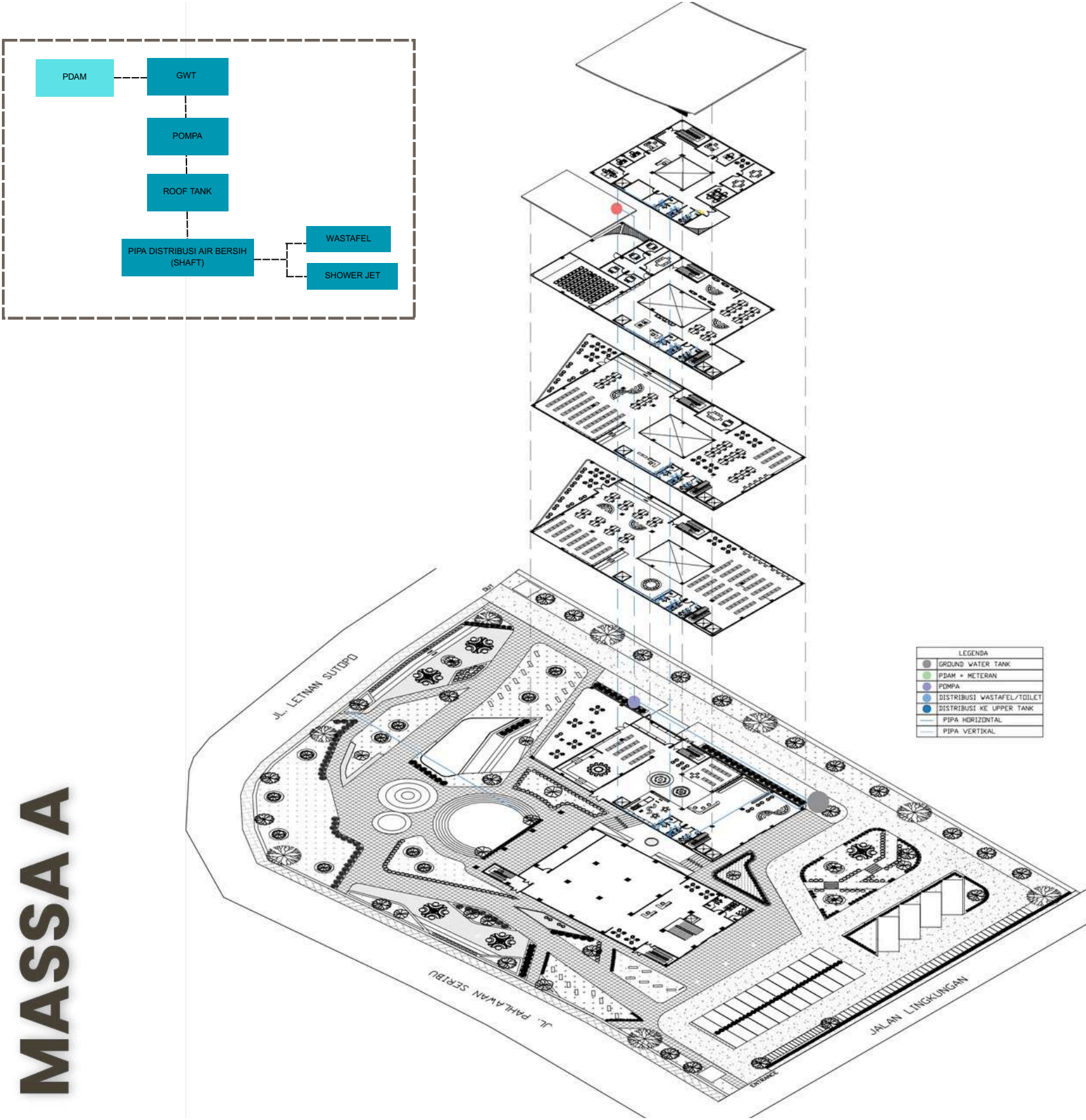
Perhitungan Air Bersih

Perhitungan kebutuhan air bersih berdasarkan jumlah orang di perpustakaan dan gedung pertunjukan :

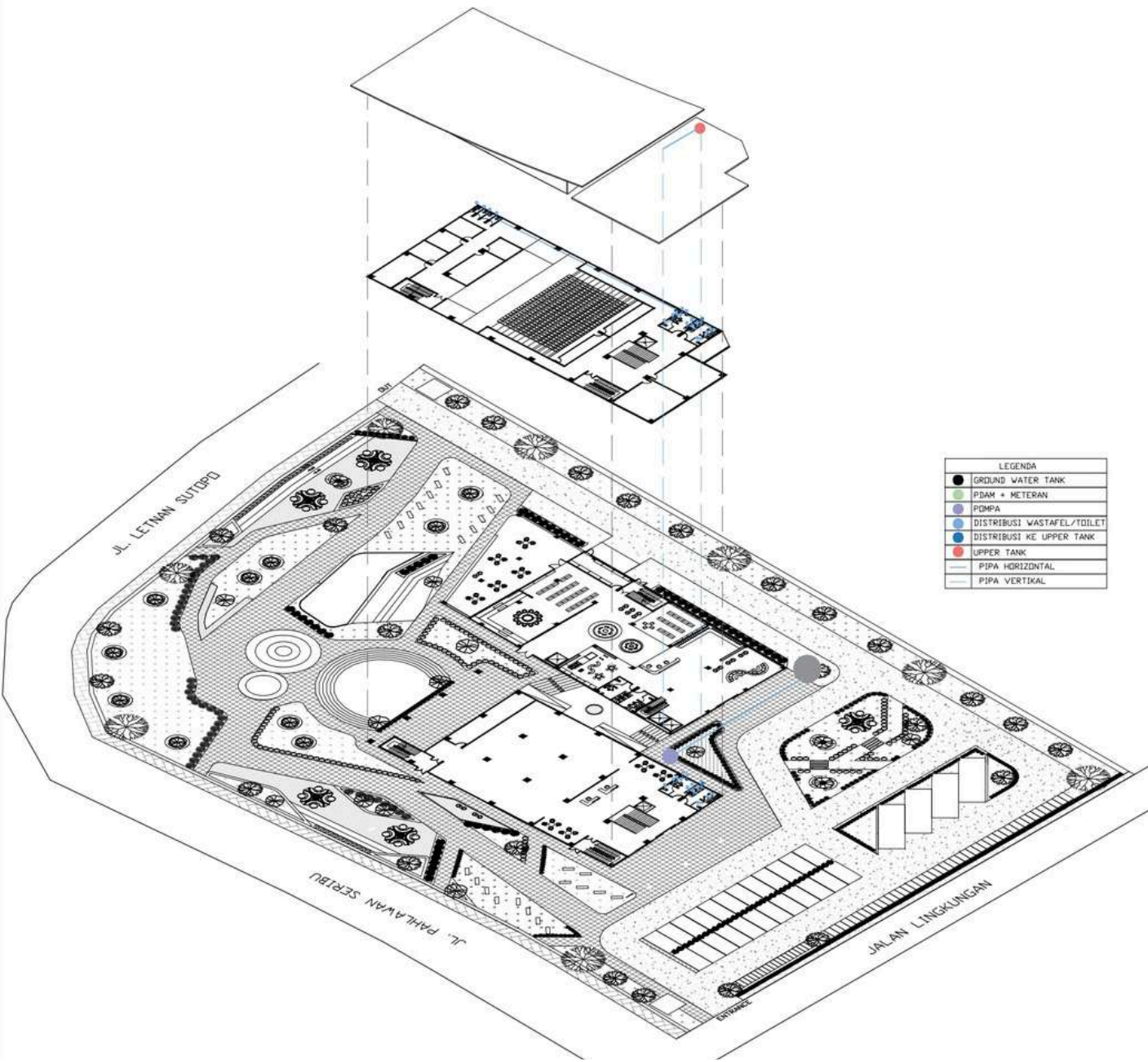
MASSA A : Kebutuhan air bersih : = 25 x 984 = 24.600 liter	Water tank massa A : water tank massa A dengan volume 25.000 liter dengan ukuran 5 x 2.5 m
MASSA B: Kebutuhan air bersih : = 30 x 690 = 20.700 liter	Water tank massa B : water tank massa B dengan volume 21.000 liter dengan ukuran 3 x 3.5 m

Total kebutuhan air bersih pada perpustakaan dan gedung pertunjukan adalah 45.300 liter dengan sistem **downfeed**. Sistem downfeed digunakan pada massa a dan massa b untuk kamar mandi.

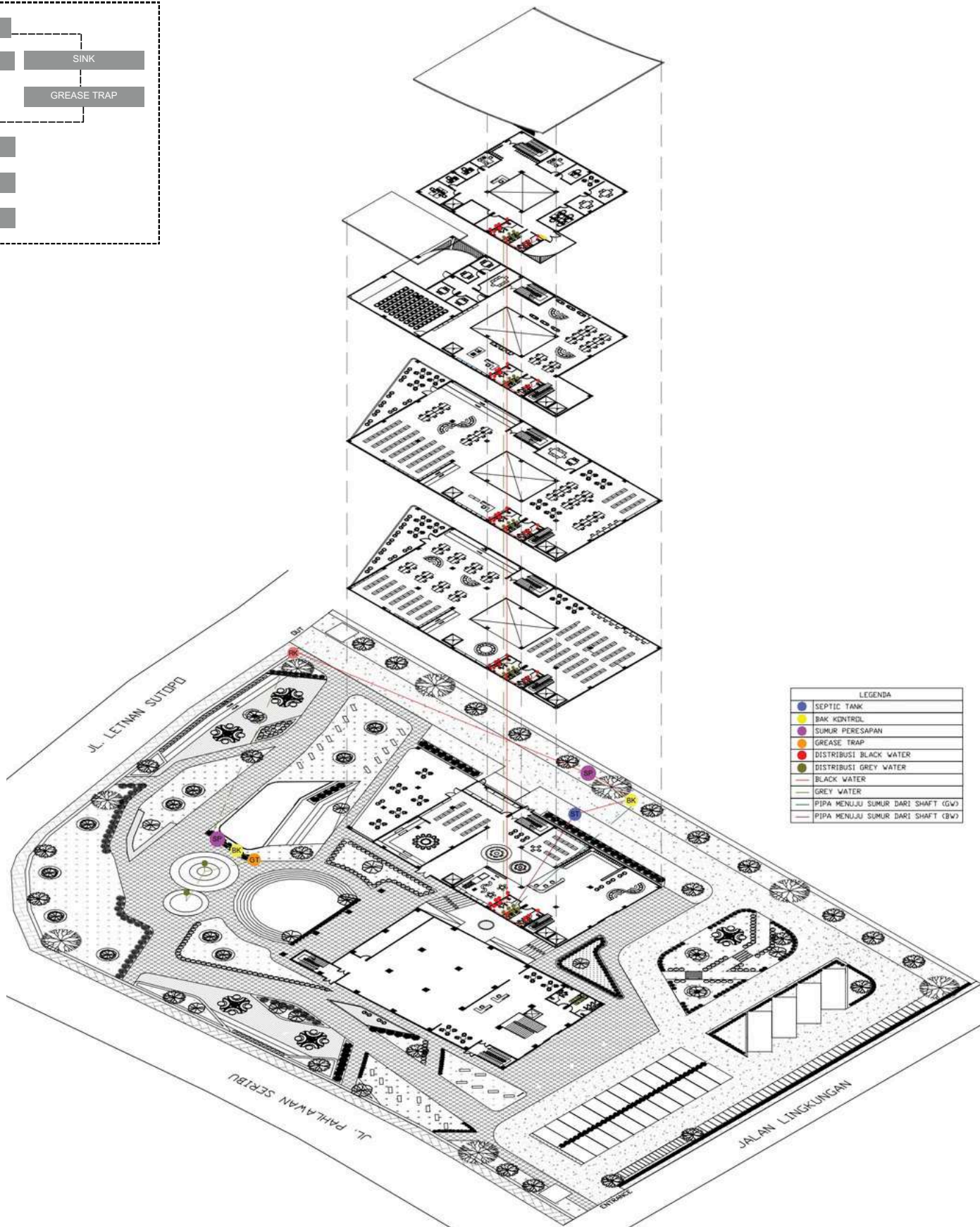
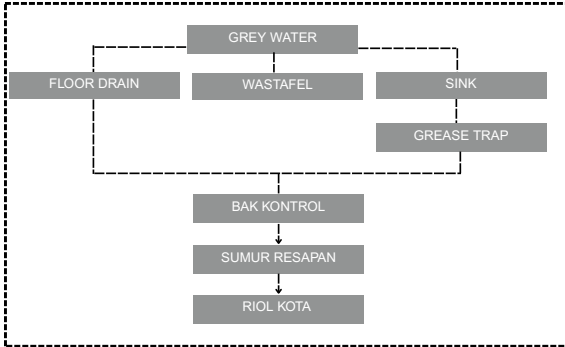
RENCANA AIR BERSIH



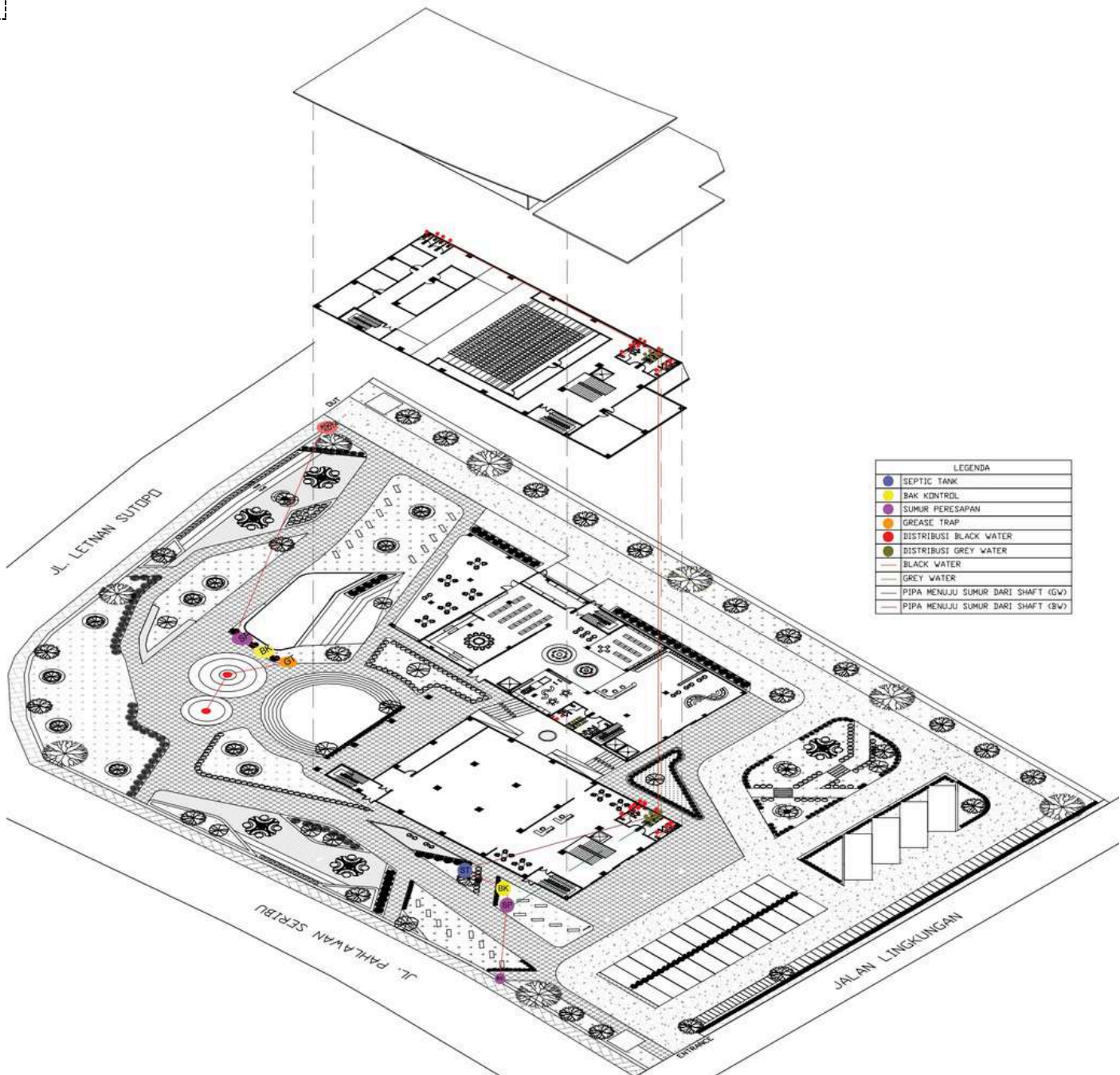
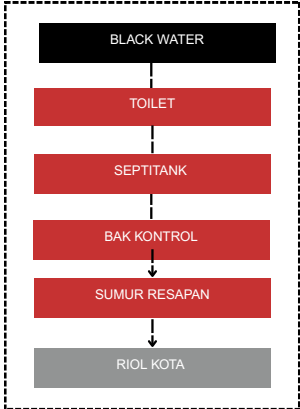
MASSA B



RENCANA AIR KOTOR



MASSA A



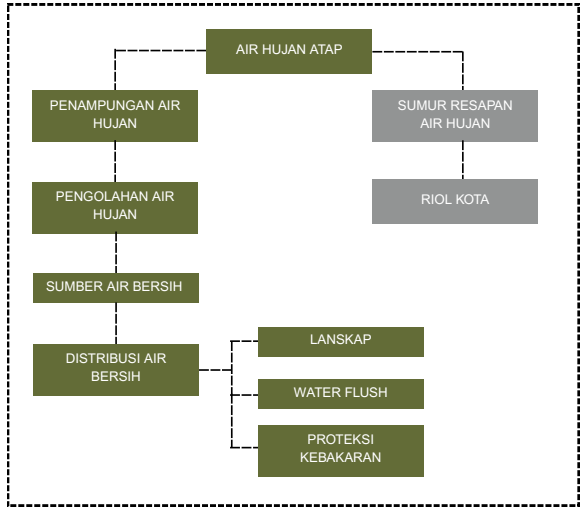
MASSA B

SITEPLAN

RENCANA AIR HUJAN



AKSONOMETRI



PERHITUNGAN PROTEKSI KEBAKARAN

Perhitungan Jumlah hidran dalam

Klasifikasi Bangunan	Ketinggian dan jumlah lantai	
A	Ketinggian sapaai dengan 8 m atau 1 lantai	
B	Ketinggian sampai dengan 8 m atau 2 lantai	
C	Ketinggian sampai dengan 14 m atau 4 lantai	
D	Ketinggian sampai dengan 40 m atau 8 lantai	
E	Ketinggian lebih dari 40 m atau diatas 8 lantai	

Klasifikasi Bangunan	Ruang Tertutup jumlah / luas lantai	Ruang tertutup & terpisah, jumlah / luas lantai
A	1 buah / 1000 m2	2 buah / 100 m2
B	1 buah / 1000 m2	2 buah / 1.000 m2
C	1 buah / 1.000 m2	2 buah / 1.000 m2
D	1 buah / 800 m2	2 buah / 800 m2
E	1 buah / 800 m2	2 buah / 800 m2

Jumlah hidran gedung yang dibutuhkan berdasarkan lantai bangunan dan massa bangunan yaitu :

MASSA A :

Luas lantai 1 : 1.000 m2
Luas lantai 2 : 1.000 m2
Luas lantai 3 : 1.000 m2
Luas lantai 4 : 810 m2
Luas lantai 5 : 490 m2

JUMLAH HYDRANT :

Lantai 1 : 2 buah
Lantai 2 : 2 buah
Lantai 3 : 2 buah
Lantai 4 : 2 buah
Lantai 5: 2 buah

MASSA B :

Luas lantai 1 : 790 m2
Luas lantai 2 : 1.029 m2

JUMLAH HYDRANT :

Lantai 1 : 2 buah
Lantai 2 : 2 buah

hydrant outdoor : 4 buah

Perhitungan Jumlah APAR Bangunan

Jumlah APAR yang dibutuhkan pada bangunan :

Berdasarkan regulasi, perpustakaan dan gedung pertunjukan wajib memiliki APAR. Luas APAR perlindungannya adalah 140 m2, dengan perhitungan :

Jumlah APAR : $\frac{\text{Luas Ruang}}{\text{Luas APAR}}$

MASSA A :

Lantai 1 :

L. Lobby : 131 m2 **(1 buah)**
L. Resepsionis + Locker Room : 98 m2 **(1 buah)**
L. Koleksi Brailee : 49 m2 **(1 buah)**
L. Koleksi anak + R. Baca anak : 167,5 m2 **(2 buah)**

TOTAL : 6 Buah

MASSA A :

Lantai 2 :

L Koleksi umum : 230 m2 **(2 buah)**
L. Ruang Baca : 196 m2 **(2 buah)**
L. Koleksi Sekolah + Koleksi Jurnal : 98 m2 **(1 buah)**

TOTAL : 5 Buah

Berdasarkan klasifikasi bangunan, aksara rasa (perpustakaan dan kesenian) termasuk ke klasifikasi C dengan bangunan 2-5 lantai

Sumber : Al Haramain, M., Effendi, R., & Irianto, F. (n.d.). Perancangan sistem pemadam kebakaran pada perkantoran dan pabrik label makanan PT XYZ dengan luas bangunan 1125 m². Program Studi Teknik Mesin, Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah Jakarta.

PERHITUNGAN PROTEKSI KEBAKARAN

Perhitungan Jumlah APAR Bangunan

Jumlah APAR yang dibutuhkan pada bangunan :

Berdasarkan regulasi, perpustakaan dan gedung pertunjukan wajib memiliki APAR. Luas APAR perlindungannya adalah 140 m2, dengan perhitungan :

Jumlah APAR : $\frac{\text{Luas Ruang}}{\text{Luas APAR}}$

MASSA A :
Lantai 3 :
L. Akses digital + Koleksi digital : 98 m2 **(1 buah)**
L. Coworking Space : 98 m2 **(1 buah)**
L. Pengembalian buku + Lounge : 98 m2 **(1 buah)**
L. Ruang baca : 158 m2 **(2 buah)**
L. Koleksi Khusus + Koleksi tabloit : 126 m2 **(1 buah)**
TOTAL : 6 Buah

MASSA A :
Lantai 5 :
R. Rapat + R. Staff : 58 m2 **(1 buah)**
R. arsip + R. tata usaha : 60 m2 **(1 buah)**
R. Kepala : 54,5 m2 **(1 buah)**
TOTAL : 3 Buah

MASSA B :
Lantai 1 :
L. lobby : 239 m2 **(2 buah)**
L. Galeri Seni : 378 m2 **(3 buah)**

TOTAL : 5 buah

MASSA A :
Lantai 4 :
L. Coworking Space + Private Corner : 147 m2 **(2 buah)**
L. R. Fotocopy + Lounge : 98 m2 **(1 buah)**
L. Audiovisual : 126 m2 **(1 buah)**
L. R. Diskusi : 95 m2 **(1 buah)**
TOTAL : 5 Buah

MASSA B :
Lantai 2 :
L. Studio + Locket : 122 m2 **(1 buah)**
L. Teater + selasar : 530 m2 **(4 buah)**
L. backstage + R. lainnya : 241 m2 **(2 buah)**
TOTAL : 6 Buah

Perhitungan Sprinkler

Berdasarkan NFPA 13 dan SNI 03-3989-2000, jarak antar sprinkler untuk bahaya kebakaran ringan jarak maksimum adalah 3,7 m - 4.6 m

JARAK JANGKAUAN : Jarak maks. antar titik sprinkler - (1/4 jarak maks.)

JARAK JANGKAUAN = $4 - (1/4 \times 4)$ **LUAS** = 3 m x 3 m
= 3 m = 9 m2

JUMLAH SPRINKLER = $\frac{\text{Luas Ruang}}{\text{Luas APAR}}$

MASSA A
Lantai 1 : 800 m2 **(88 buah)**
Lantai 2 : 915 m2 **(101 buah)**
Lantai 3 : 915 m2 **(101 buah)**
Lantai 4 : 732 m2 **(81 buah)**
Lantai 5 : 462 m2 **(51 buah)**

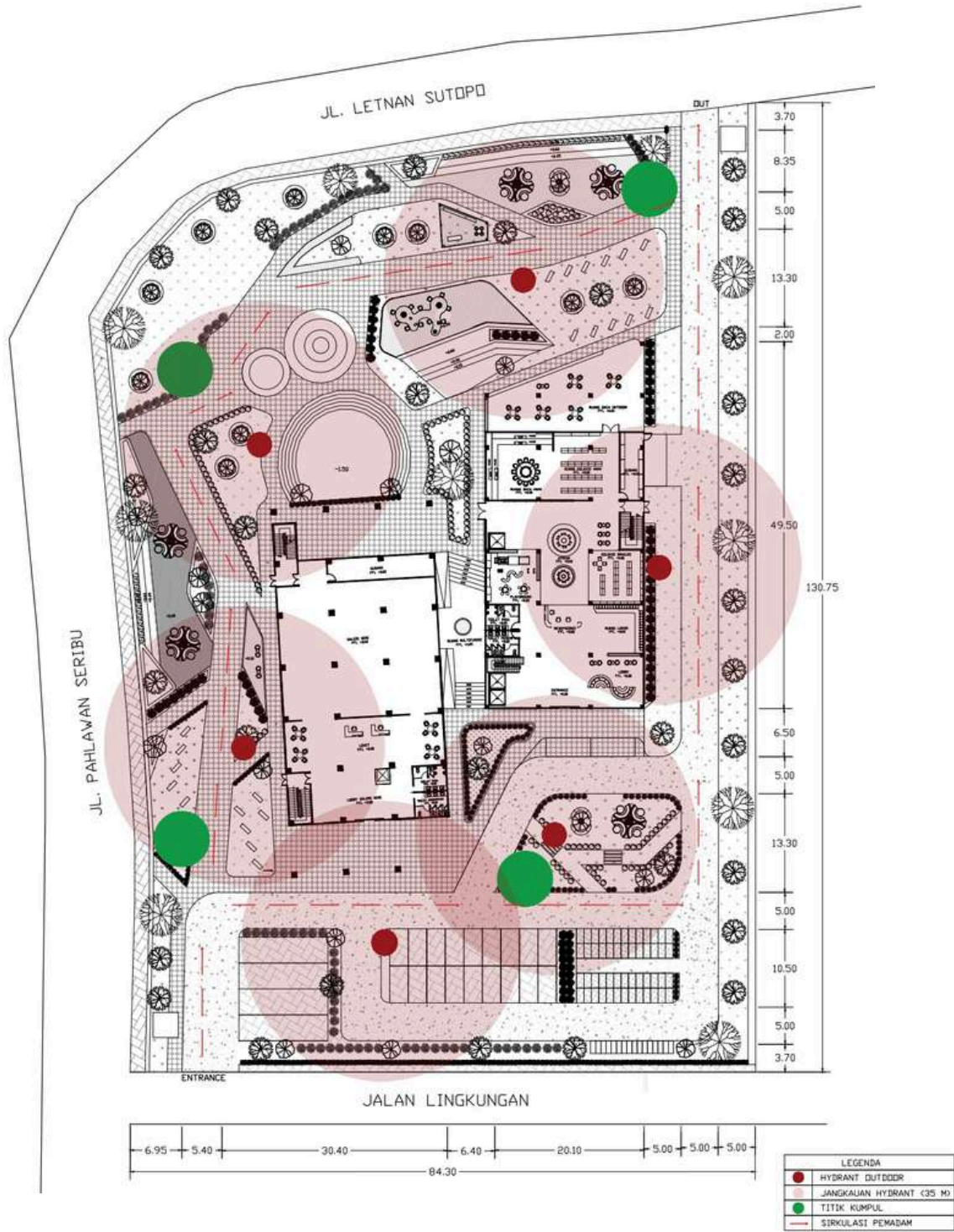
MASSA B
Lantai 1 : 790 m2 **(88 buah)**
Lantai 2 : 1.029 m2 **(114 buah)**

Sprinkler dipasang pada ruang tertutup pada massa a dan massa b dan di setiap lantai. Total sprinkler pada massa a yaitu 422 buah dan total sprinkler pada massa b yaitu 202 buah.

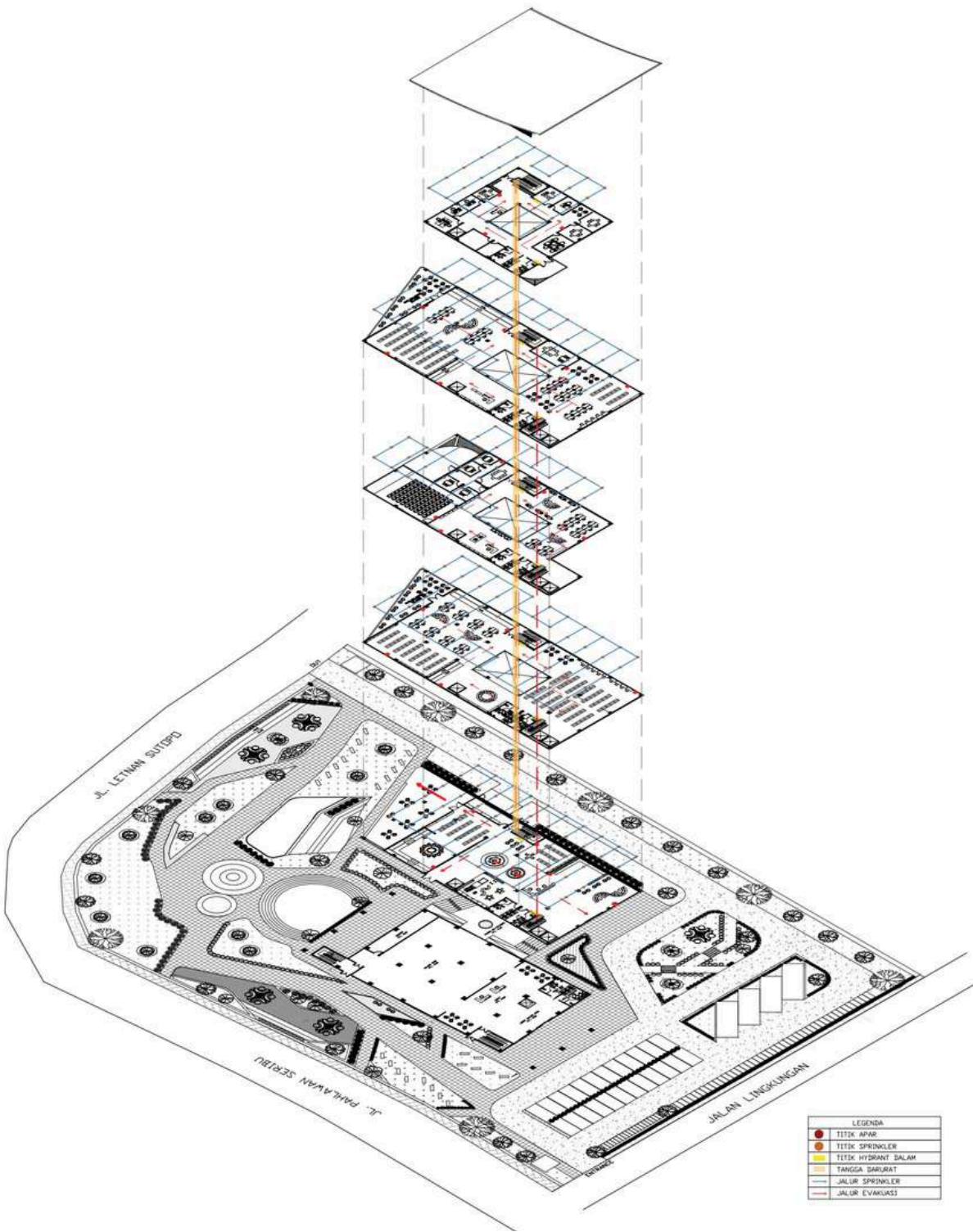
Sumber : Al Haramain, M., Effendi, R., & Irianto, F. (n.d.). Perancangan sistem pemadam kebakaran pada perkantoran dan pabrik label makanan PT XYZ dengan luas bangunan 1125 m². Program Studi Teknik Mesin, Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah Jakarta.

RENCANA TANGGAP BENCANA

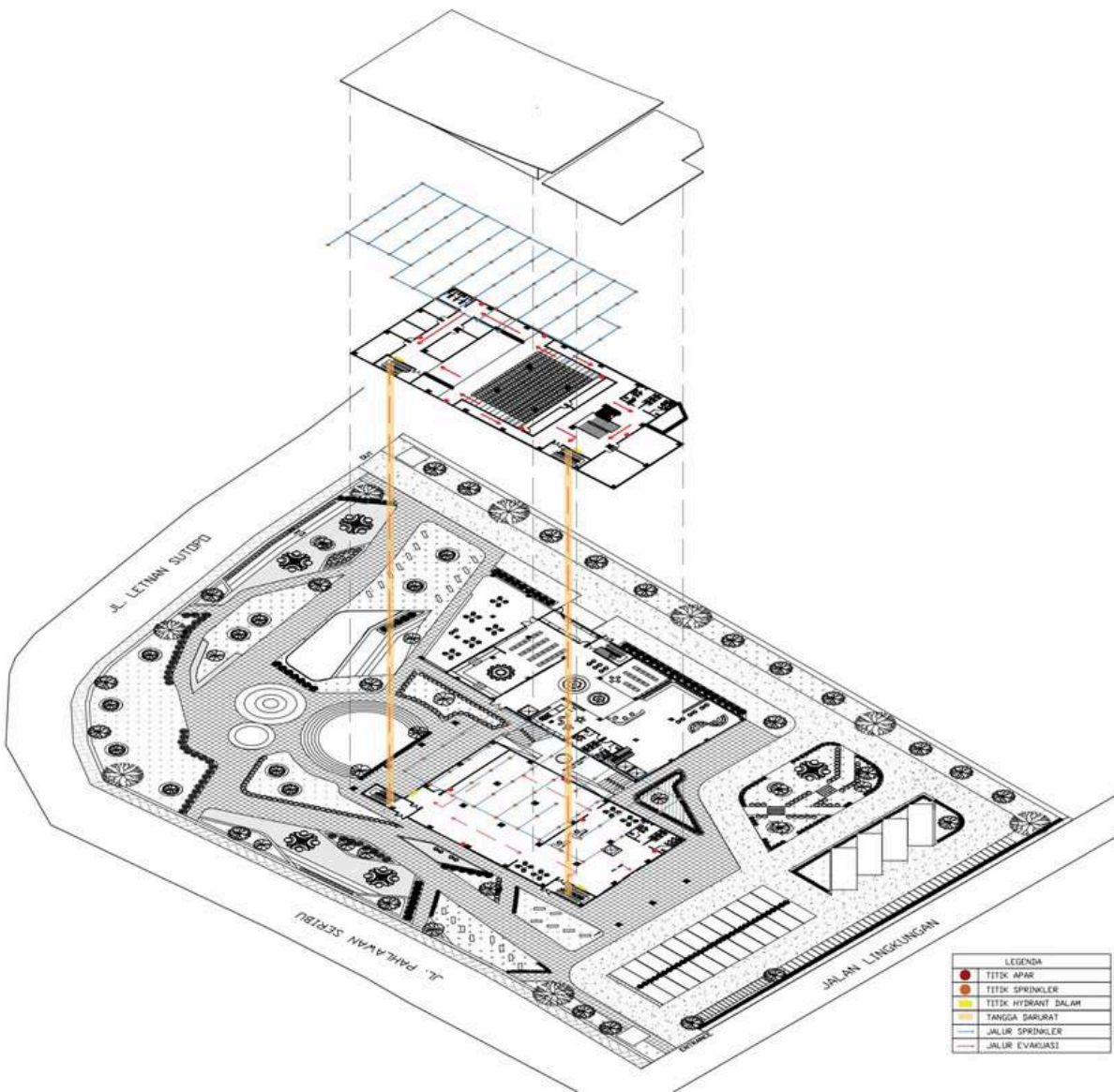
SITEPLAN



MASSA A

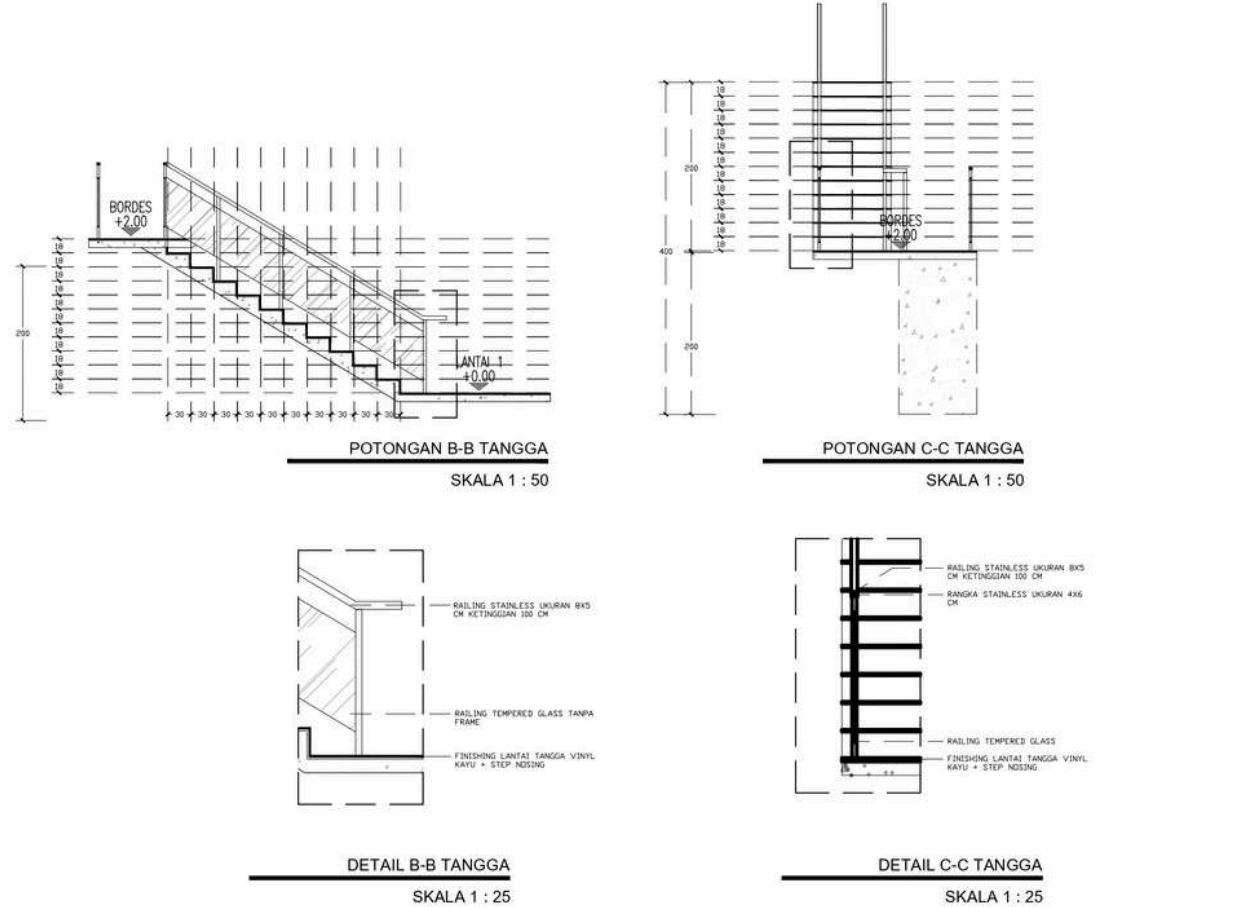
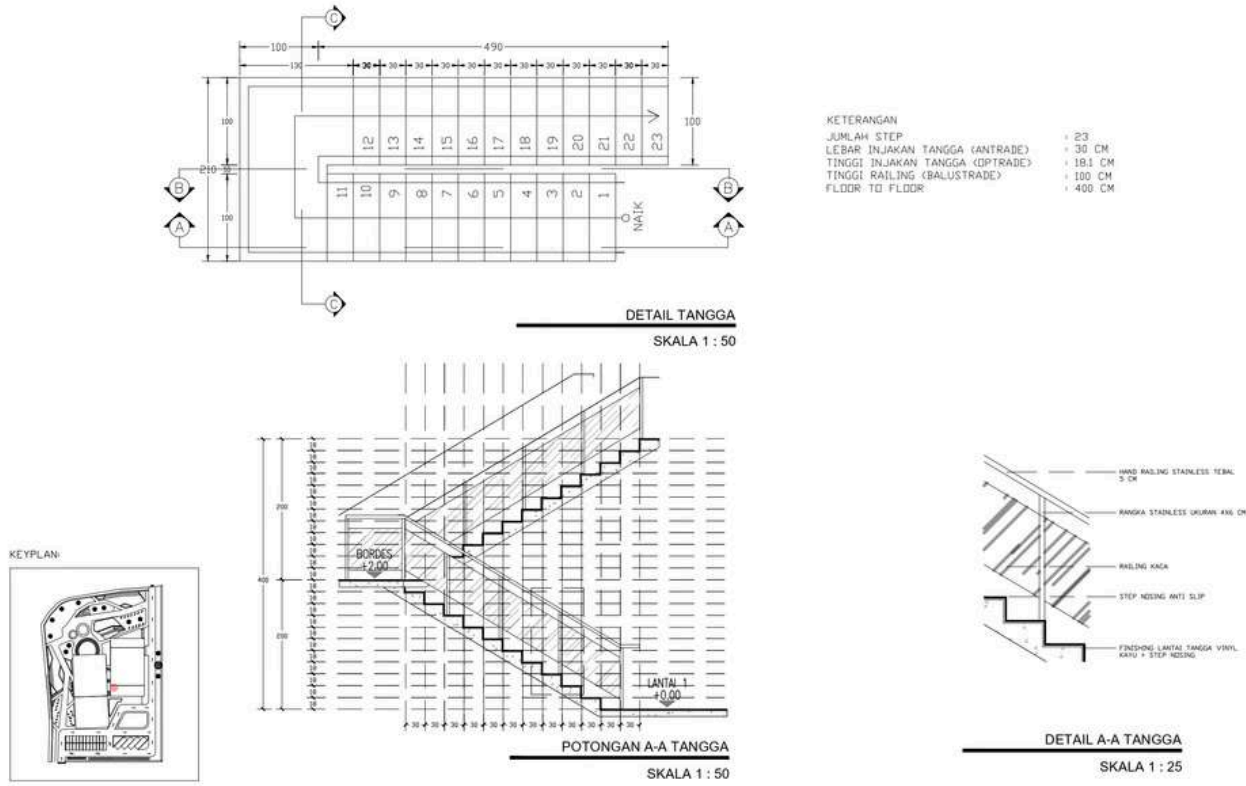


MASSA B

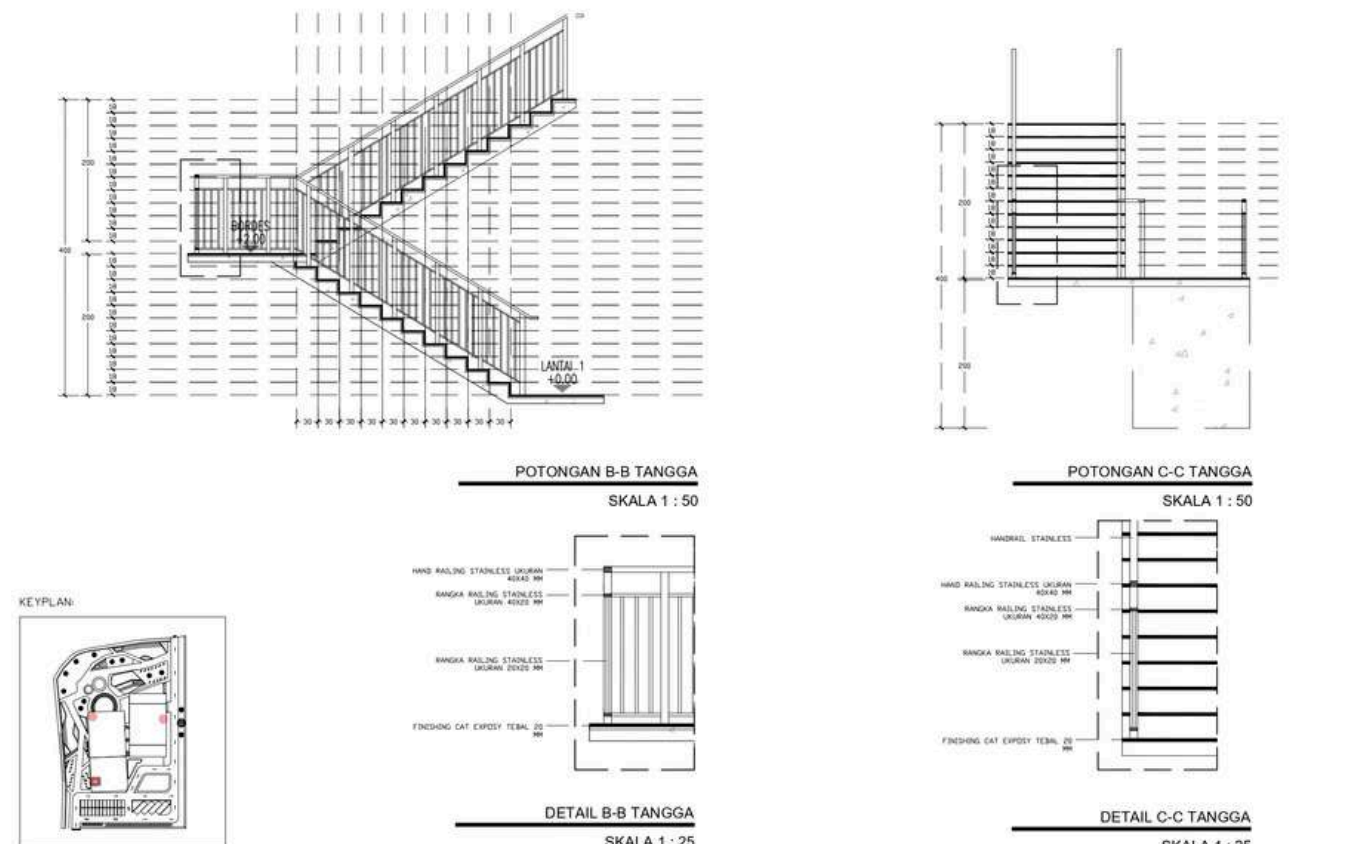
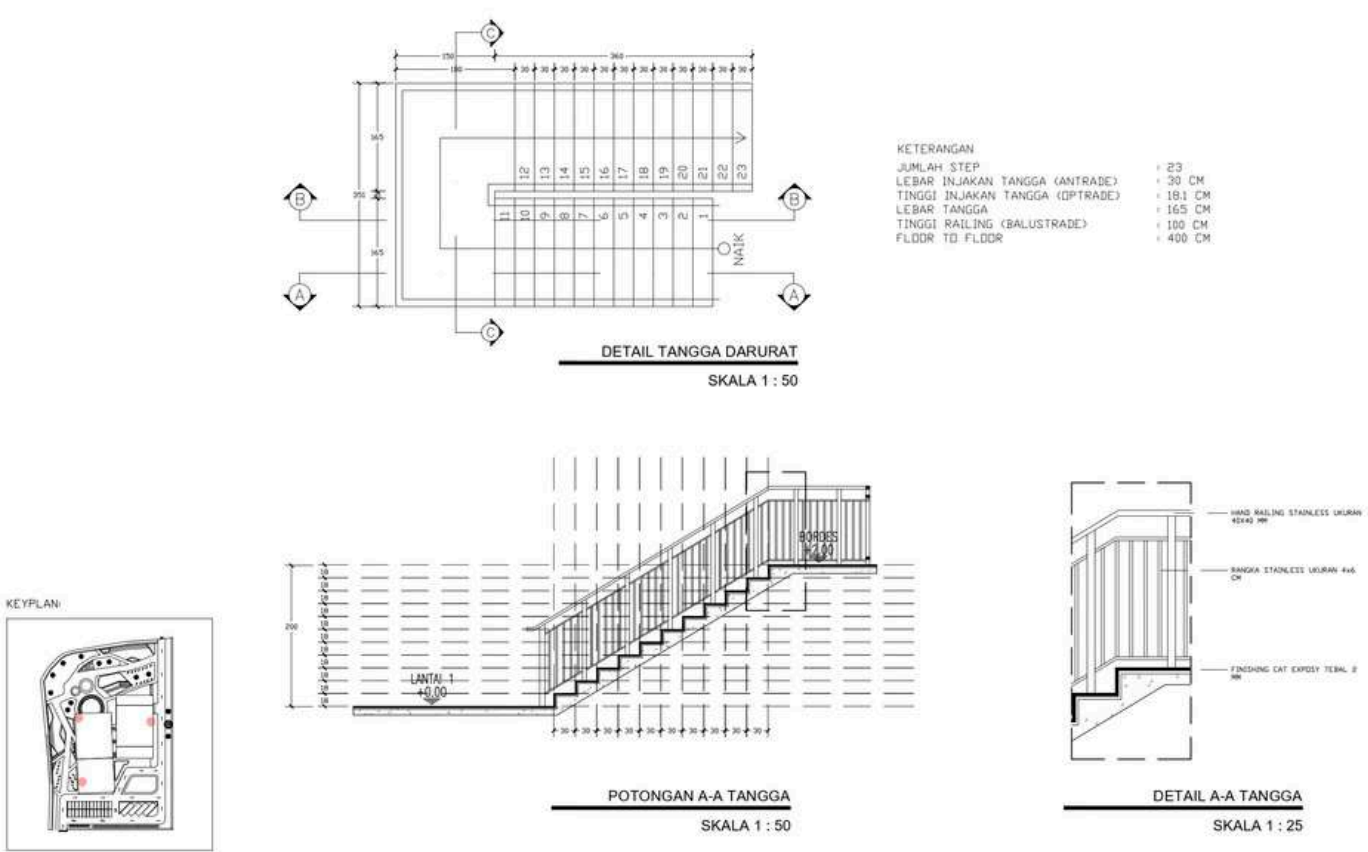


DETAIL TANGGA
KONVENSIONAL

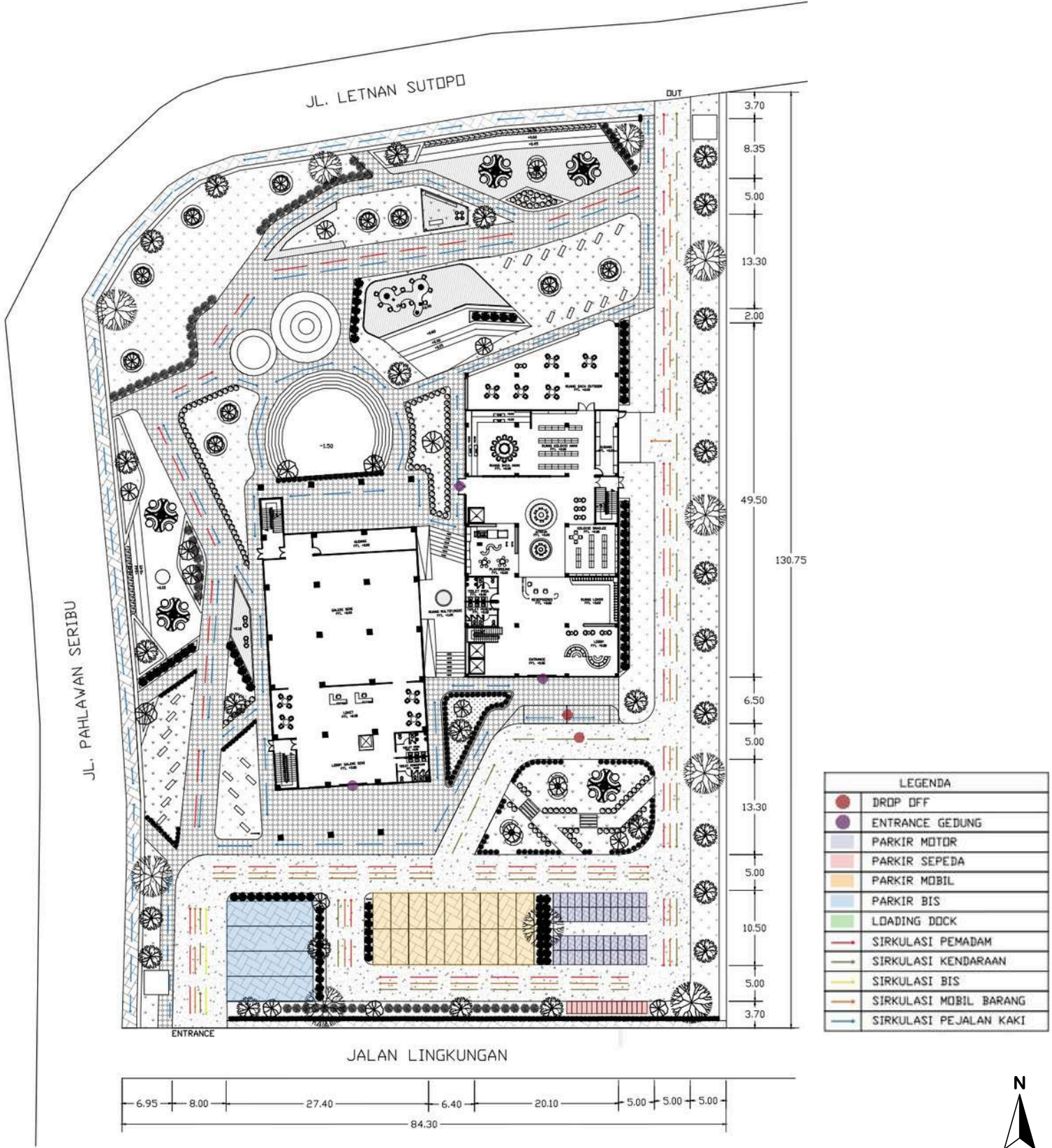
DETAIL



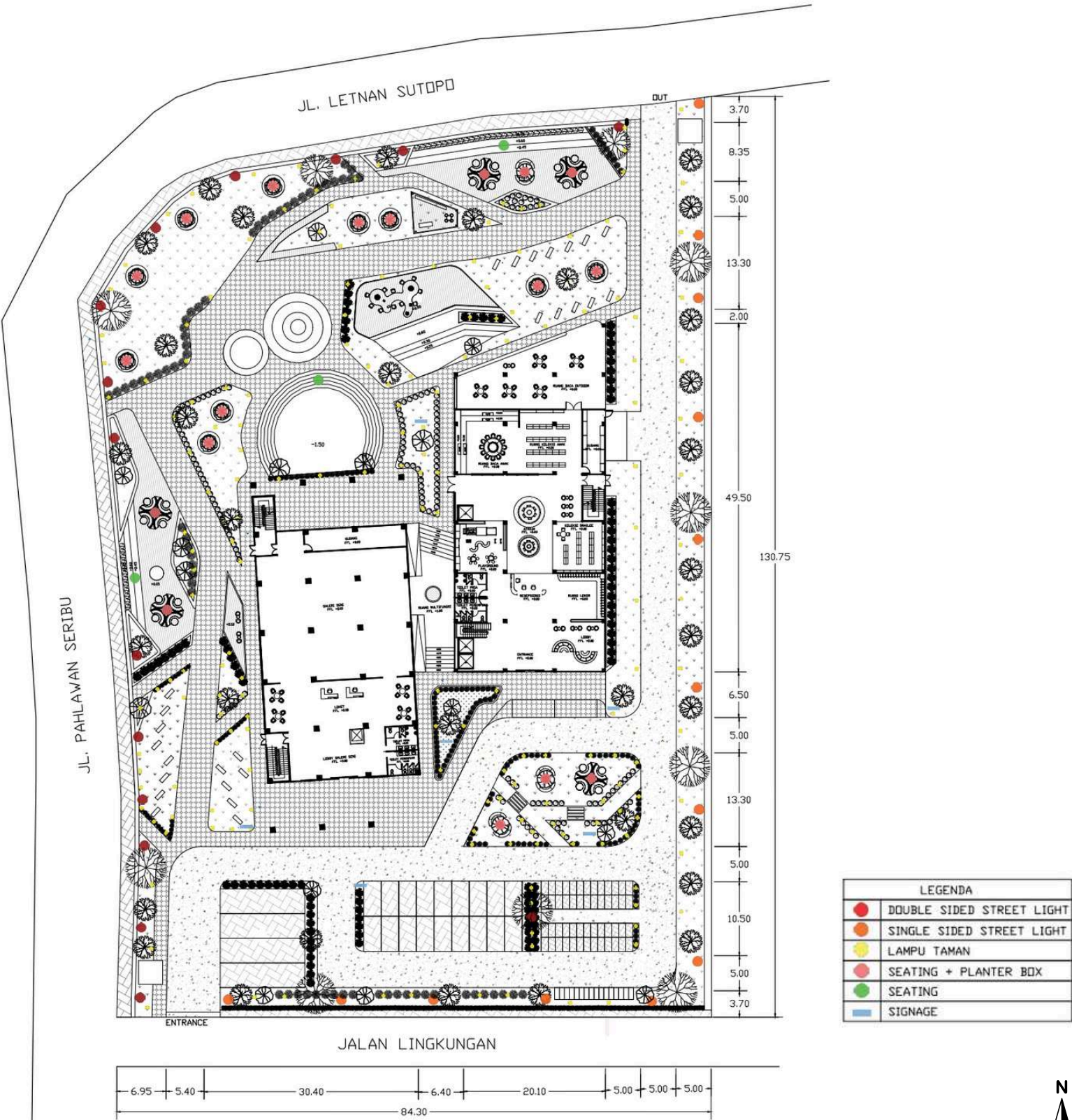
DETAIL TANGGA
DARURAT



RENCANA



RENCANA SISTEM SIRKULASI KENDARAAN



RENCANA STREET FURNITURE

KONSEP PENDEKATAN DESAIN

PERMEABILITY



Kemudahan aksesibilitas pengguna dari luar bangunan ke dalam bangunan dengan penyediaan pedestrian dan jalan kendaraan.

VARIETY



Fungsi bangunan yang beragam (sebagai perpustakaan dan kesenian) dan memiliki fungsi lanskap yang berbeda-beda. Pada area lanskap terdapat ruang multifungsi, area pameran temporer, amphiteater, workshop area, dan communal space.

KONSEP PENDEKATAN DESAIN

PERSONALIZATION & ROBUSTNESS

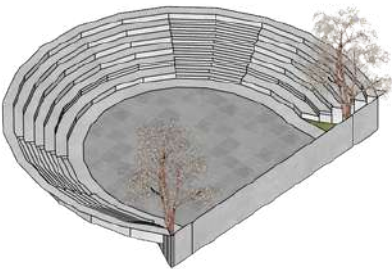
Area taman yang juga sebagai area multifungsi yang dapat digunakan oleh pengunjung sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Workshop area yang dapat dimanfaatkan sebagai area multifungsi

Communal space sebagai area bersosialisasi dan pengalaman pengunjung



Area pameran temporer yang dapat dimanfaatkan oleh pengunjung atau pelaku seni,

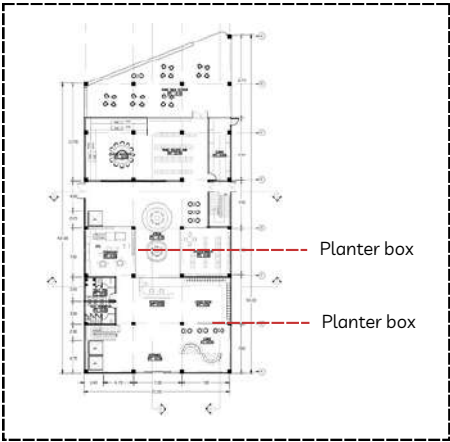


Amphiteater yang dpaat dimanfaatkan sebagai pertunjukan seni terbuka dan dapat dimanfaatkan sebagai area multifungsi sesuai dengan kebutuhan masyarakat

Communal space sebagai area bersosialisasi dan pengalaman ruang pengunjung

RICHNESS

Penggunaan jenis tanaman yang beragam pada area taman



Pada area bangunan penggunaan planter box sebagai pembatas antar ruang - ruang dan fasad bangunan



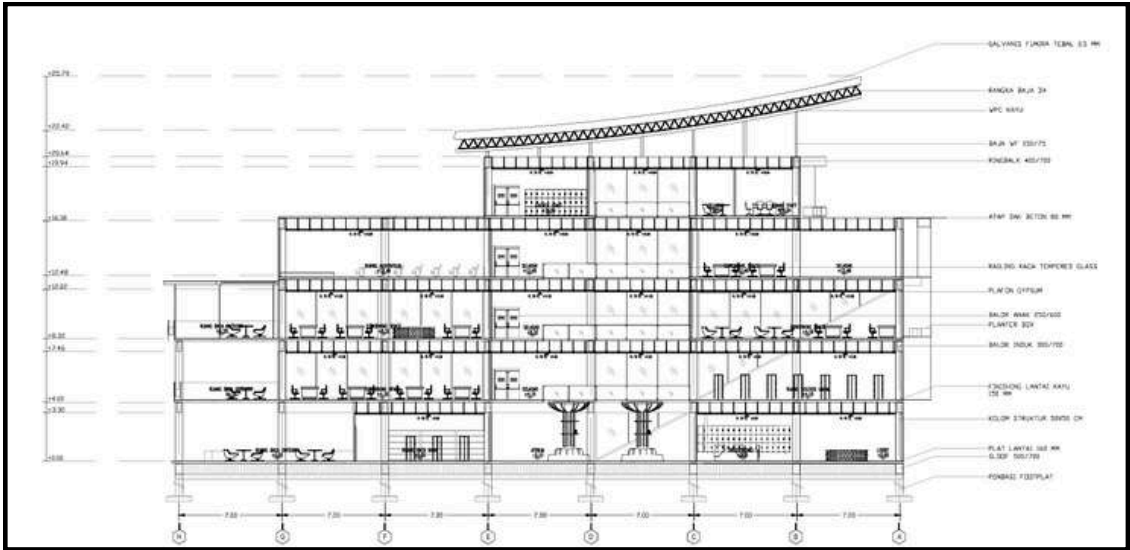
LEGENDA	
1	PARKIR MOBIL
2	PARKIR BIS
3	PARKIR SEPEDA
4	PARKIR MOTOR
5	DROP OFF
6	PERPUSTAKAAN
7	GALERI SENI
8	GALERI SENI OUTDOOR
9	COMMUNAL SPACE
10	AMPHITEATER
11	CAFETARIA
12	WORKSHOP AREA
13	RUANG MULTIFUNGSI
14	RUANG BACA OUTDOOR
15	LOADING DOCK
	TREMBESI
	TABEBUYA
	PULE
	CALATHEA LUTEA
	SOKA
	PUCUK MERAH
	TEH-TEHAN
	PURING
	TAPAK DARAJAH
	ASPAL
	RUMPUT GAJAH
	GRASS BLOCK
	PAVING BLOCK

Penggunaan tekstur yang beragam sebagai perbedaan alur sirkulasi

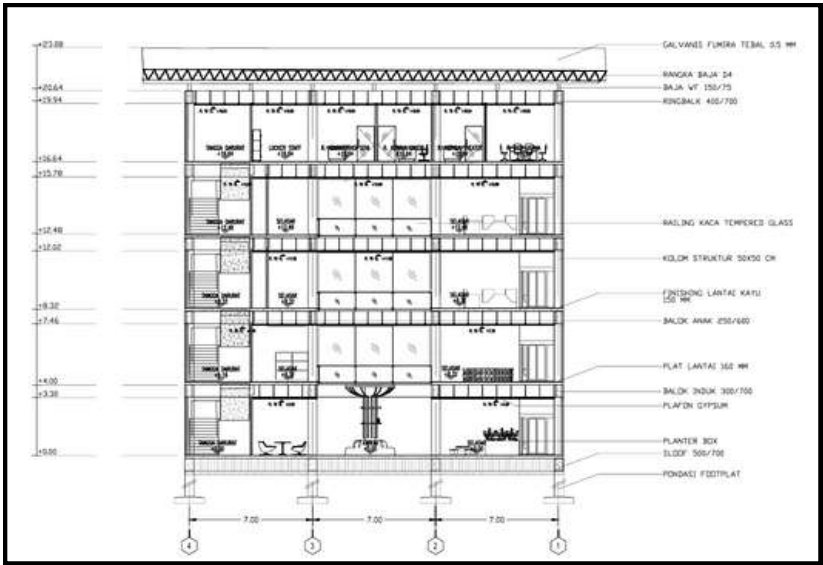


KONSEP PENDEKATAN DESAIN

LEGIBILITY & VISUAL APPROPRIATENESS



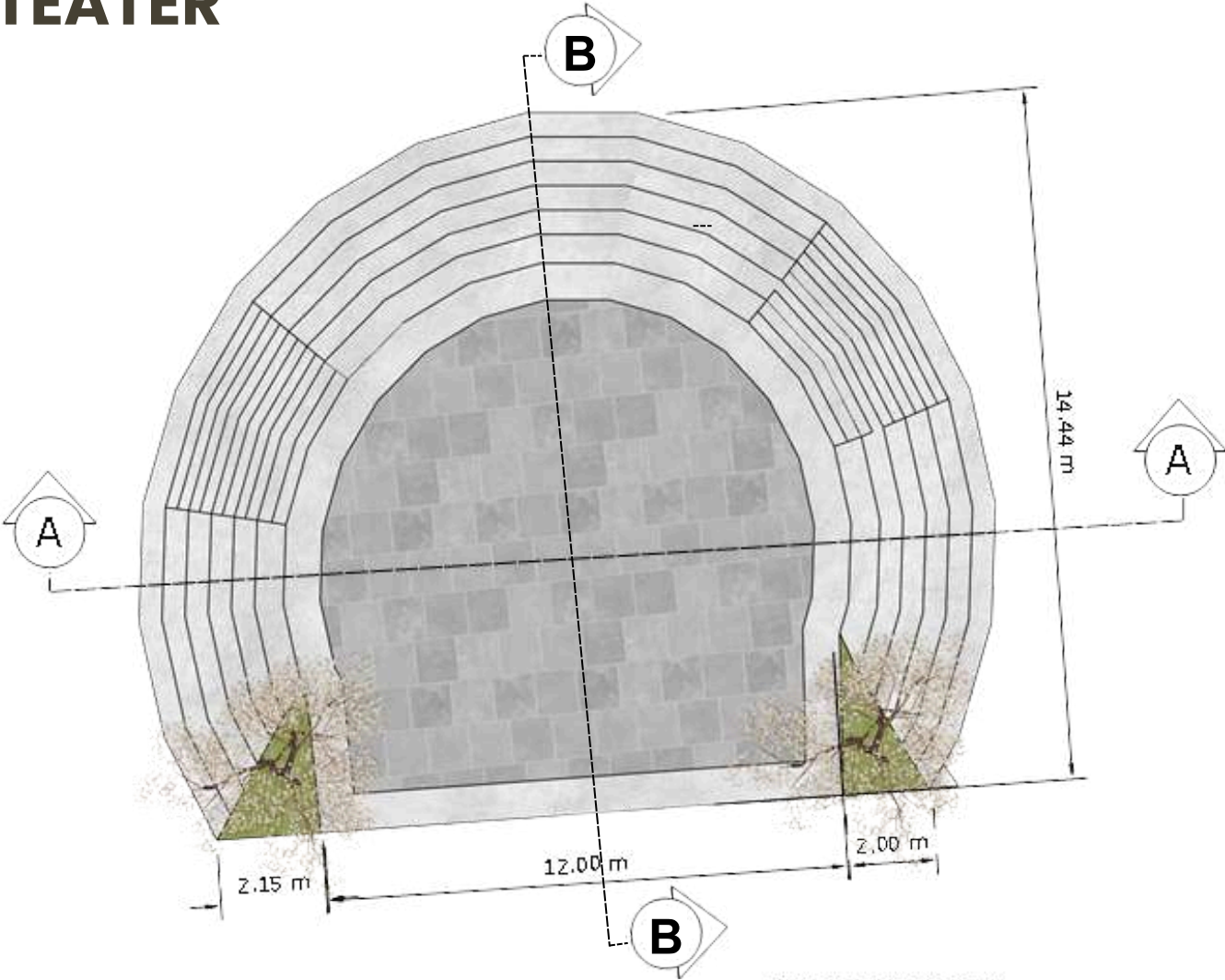
Material di dominasi oleh kaca agar pengunjung dapat dengan mudah mengidentifikasi fungsi bangunan dan daktivitas di dalamnya



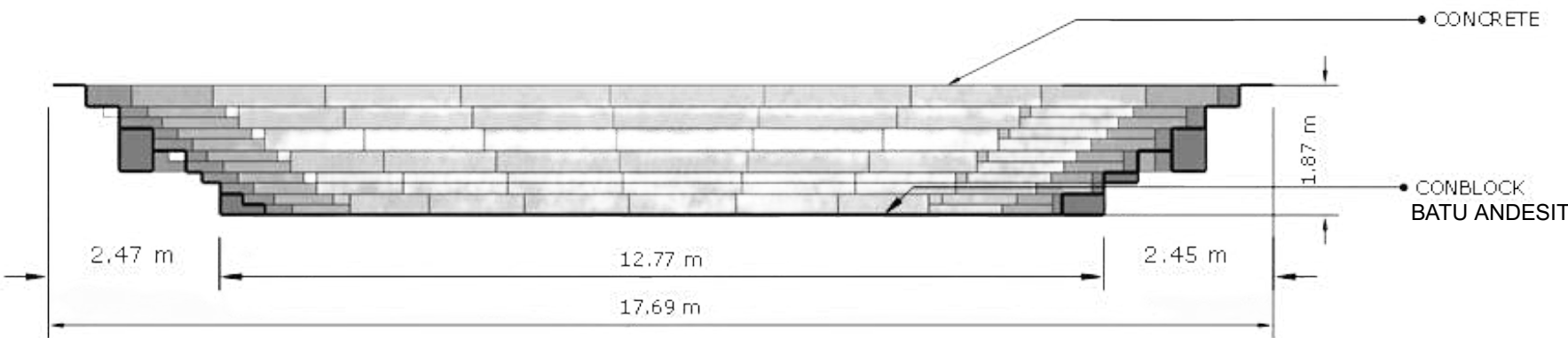
Atrium dan void pada area perpustakaan untuk memudahkan pengguna untuk menemukan ruang

DETAIL PENDEKATAN DESAIN

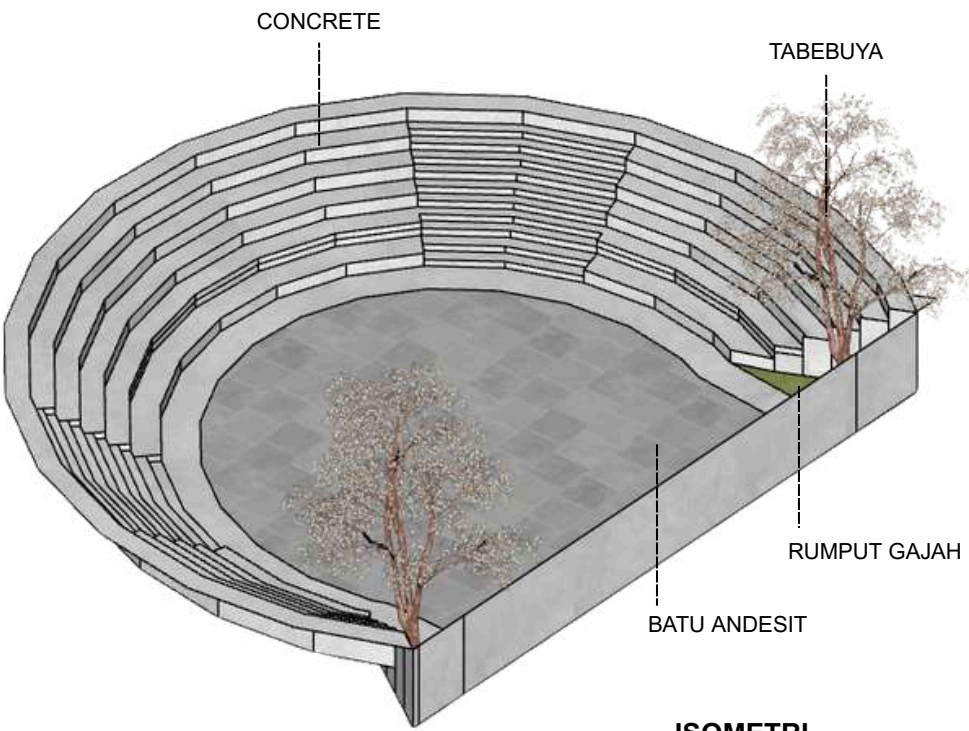
AMPHITEATER



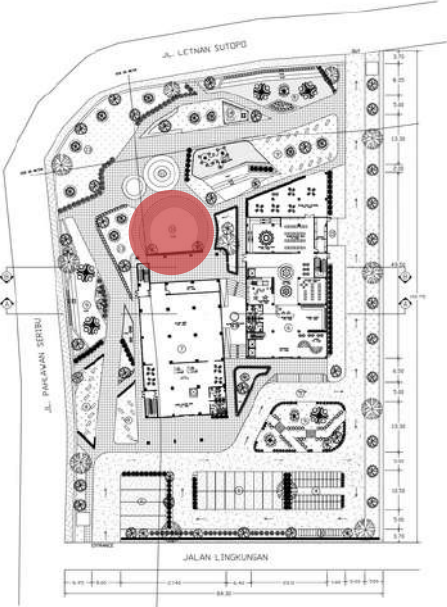
DENAH AMPHITEAER
SKALA 1 : 150



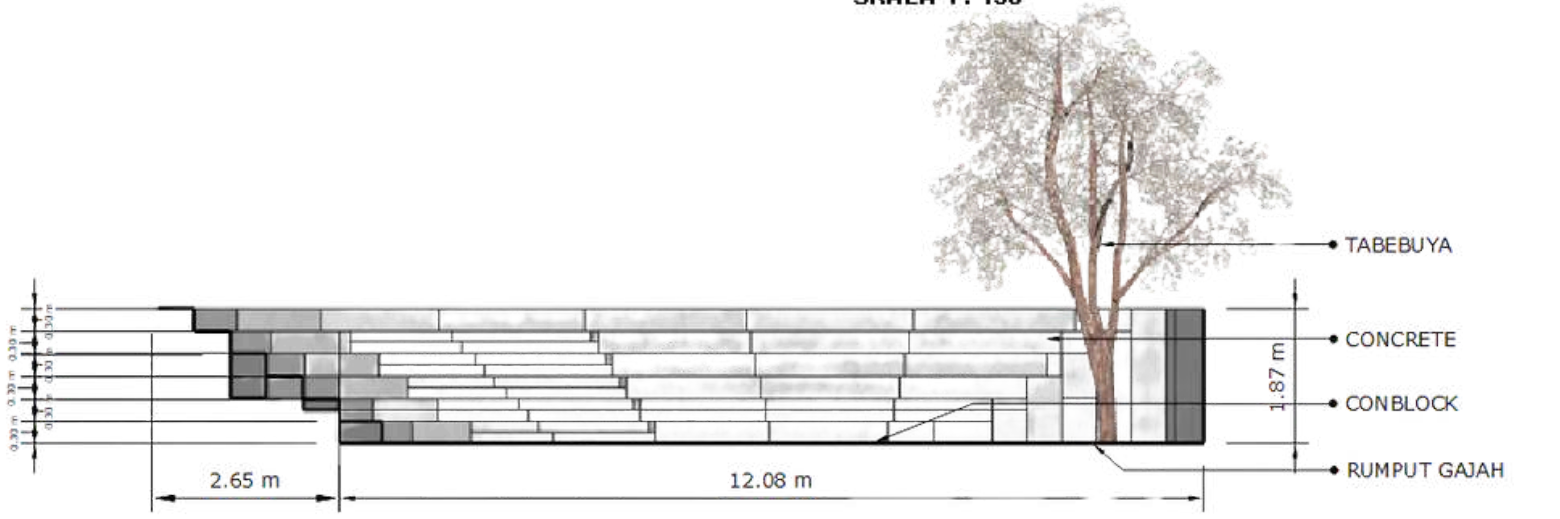
POTONGAN A-A AMPHITEATER
SKALA 1 : 100



ISOMETRI



KEYPLAN



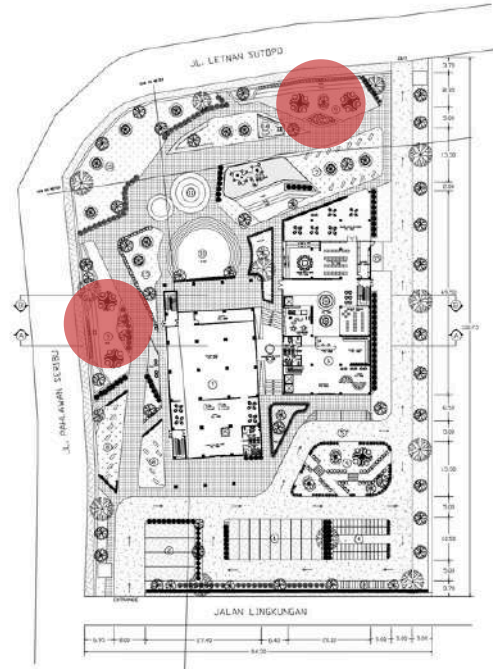
POTONGAN B-B AMPHITEATER
SKALA 1 : 100

IMPLEMENTASI PENDEKATAN DESAIN

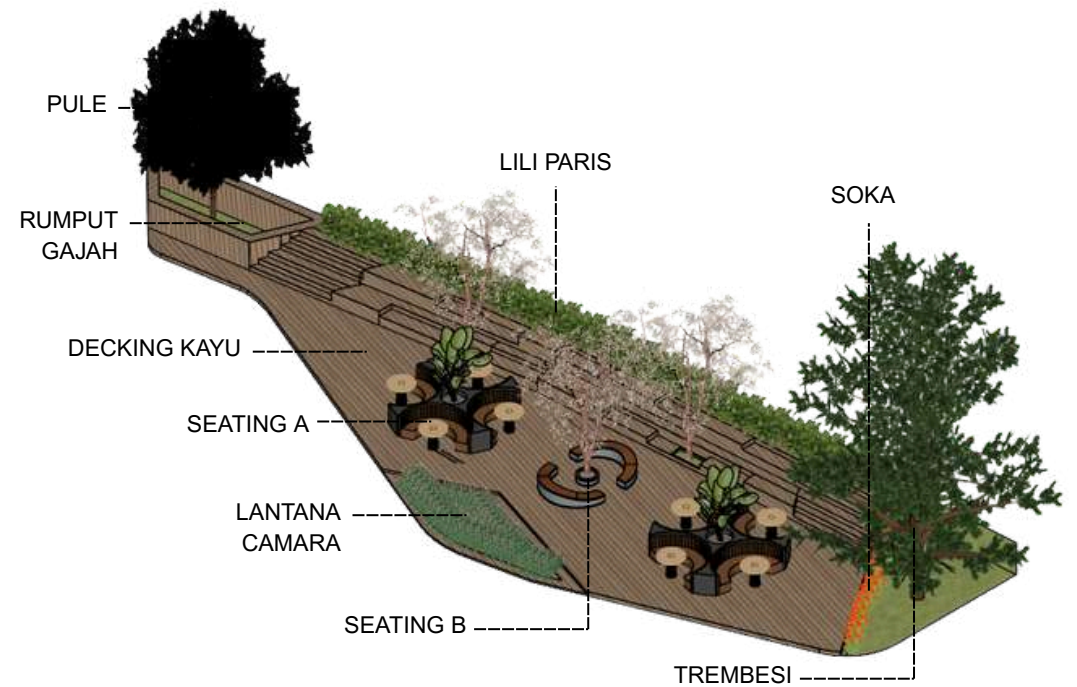
Amphiteater sebagai implementasi dari kriteria *robustness* sebagai salah satu area multitingfungsi yang mendukung beragam aktivitas. Amphiteater dapat digunakan berbagai jenis kegiatan seperti pertunjukan seni terbuka, area duduk, ruang belajar terbuka, dan kegiatan lainnya.

DETAIL PENDEKATAN DESAIN

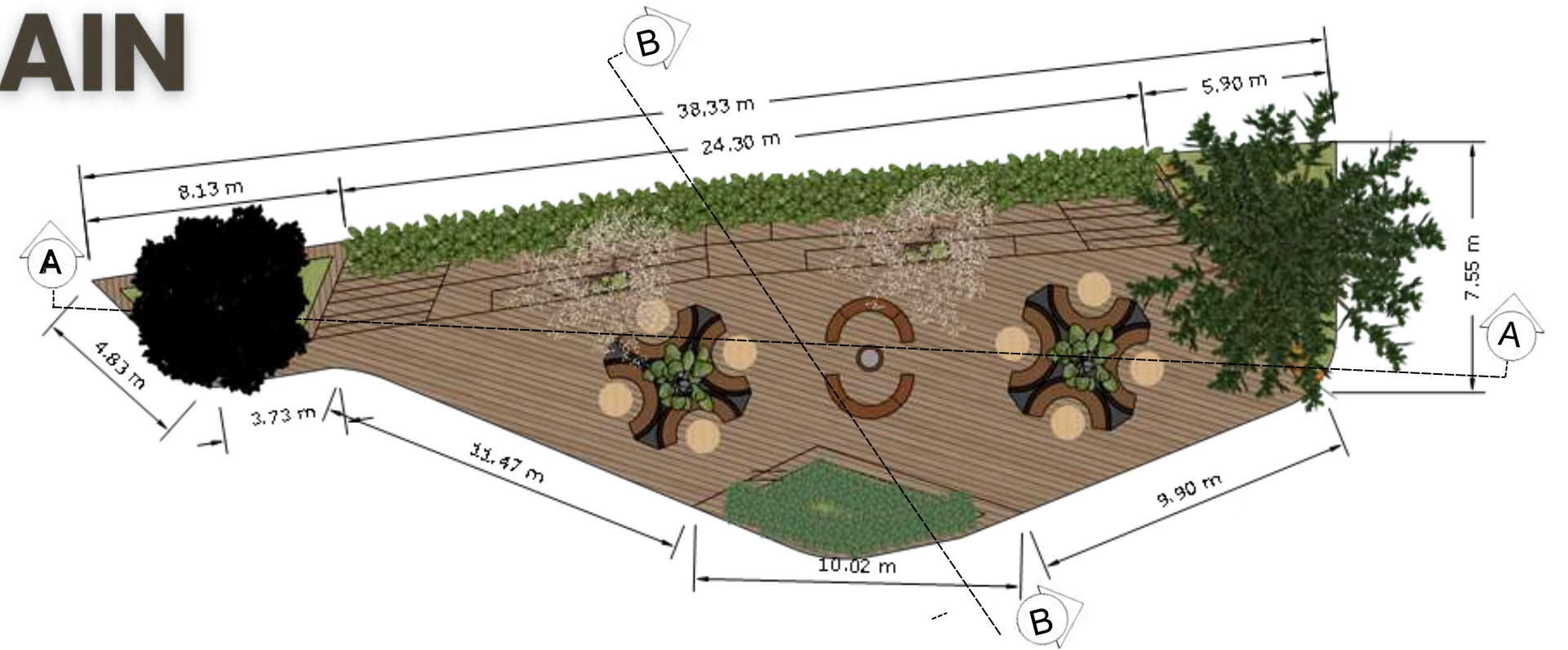
SEATING AREA



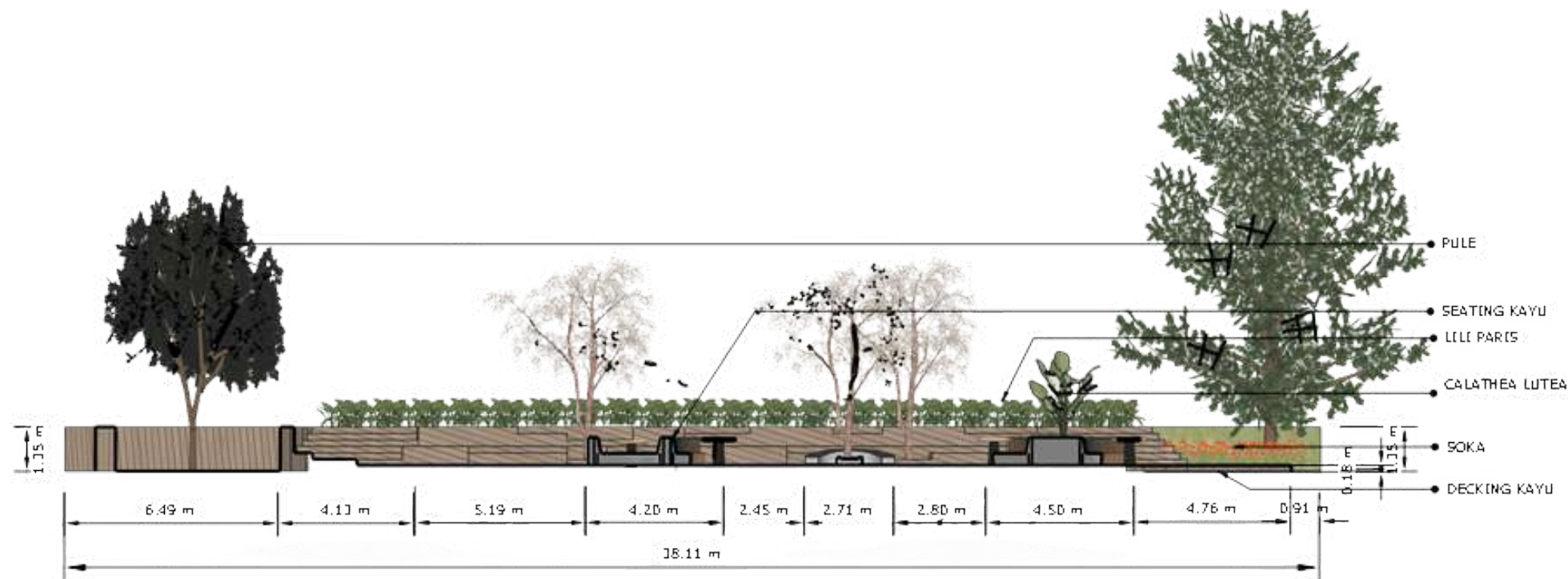
KEYPLAN



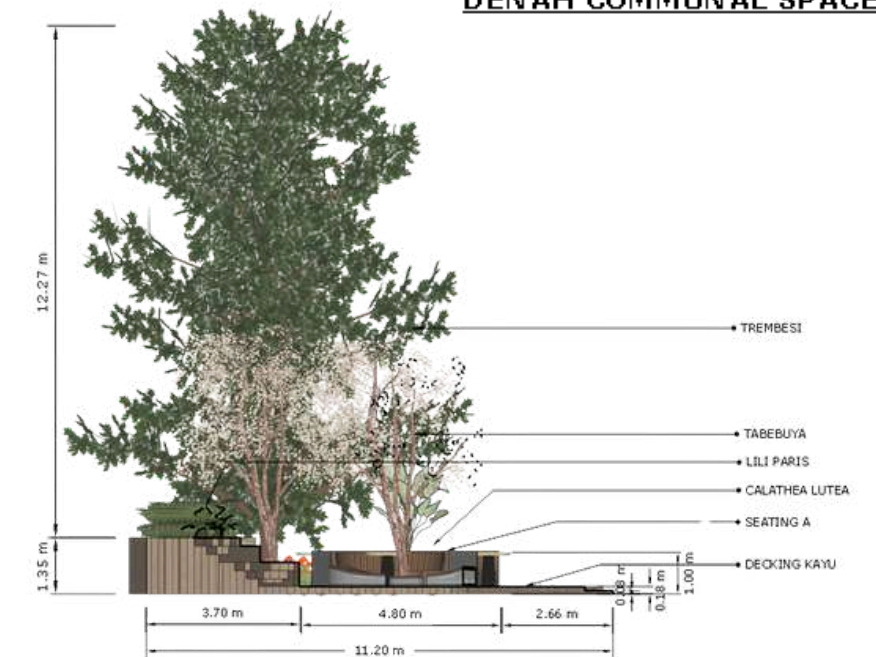
ISOMETRI



DENAH COMMUNAL SPACE



POTONGAN A-A COMMUNAL SPACE



POTONGAN B-B COMMUNAL SPACE

IMPLEMENTASI PENDEKATAN DESAIN

Communal space merupakan implementasi dari kriteria *robustness* dan *personalization*. pembentukan ruang sosial bagi masyarakat sebagai ruang interaksi ataupun ruang multifungsi yang dapat dimanfaatkan oleh pengguna sesuai dengan kebutuhan pengguna. Pada ruang ini, terdapat beberapa jenis tanaman penerapan dari *richness* (tanaman bunga dan perindang).

DETAIL PENDEKATAN DESAIN

SIRKULASI DAN PERKERASAN



IMPLEMENTASI PENDEKATAN DESAIN

Sirkulasi merupakan implementasi dari kriteria *permeability* yaitu kemudahan akses pengguna. Pada area ini, terdapat beberapa jenis sirkulasi untuk kendaraan dan pedestrian yang dilengkapi dengan area *drop off* dan pedestrian di area luar site untuk mempermudah aksesibilitas pengguna. Selain itu, perkerasan merupakan implementasi kriteria *richness* yaitu tekstur yang berbeda untuk menciptakan pengalaman ruang dan sebagai penanda area.

DETAIL PENDEKATAN DESAIN

VEGETASI



IMPLEMENTASI PENDEKATAN DESAIN

Vegetasi merupakan implementasi dari kriteria *richness* yaitu menciptakan pengalaman ruang pengguna melalui indra manusia secara visual maupun non visual. Penggunaan vegetasi yang beranekaragam yaitu penutup tanah, perdu, dan perindang yang bervariasi.

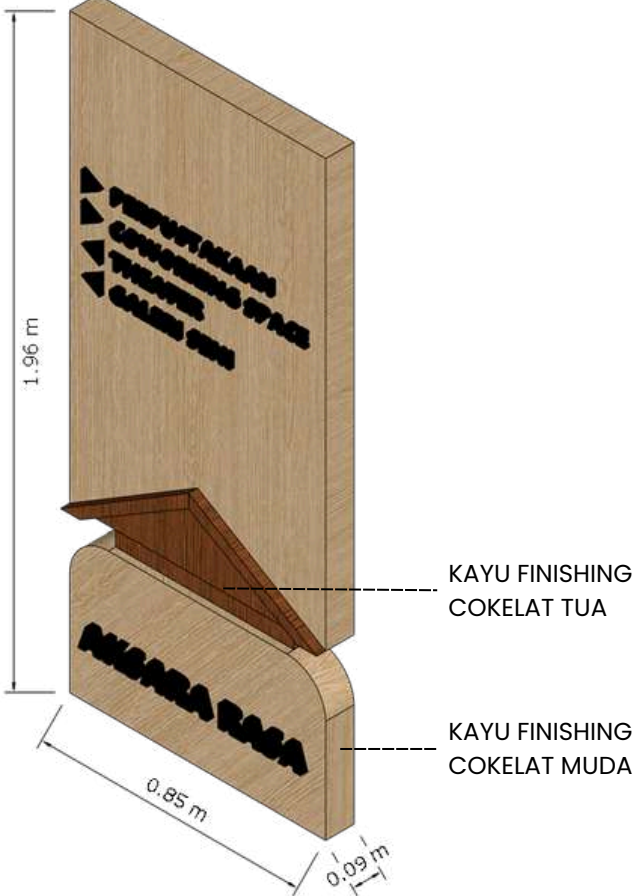
DETAIL PENDEKATAN DESAIN

SIGNAGE

SIGNAGE PENUNJUK ARAH



TAMPAK DEPAN SIGNAGE A
SKALA 1:50



ISOMETRI SIGNAGE A

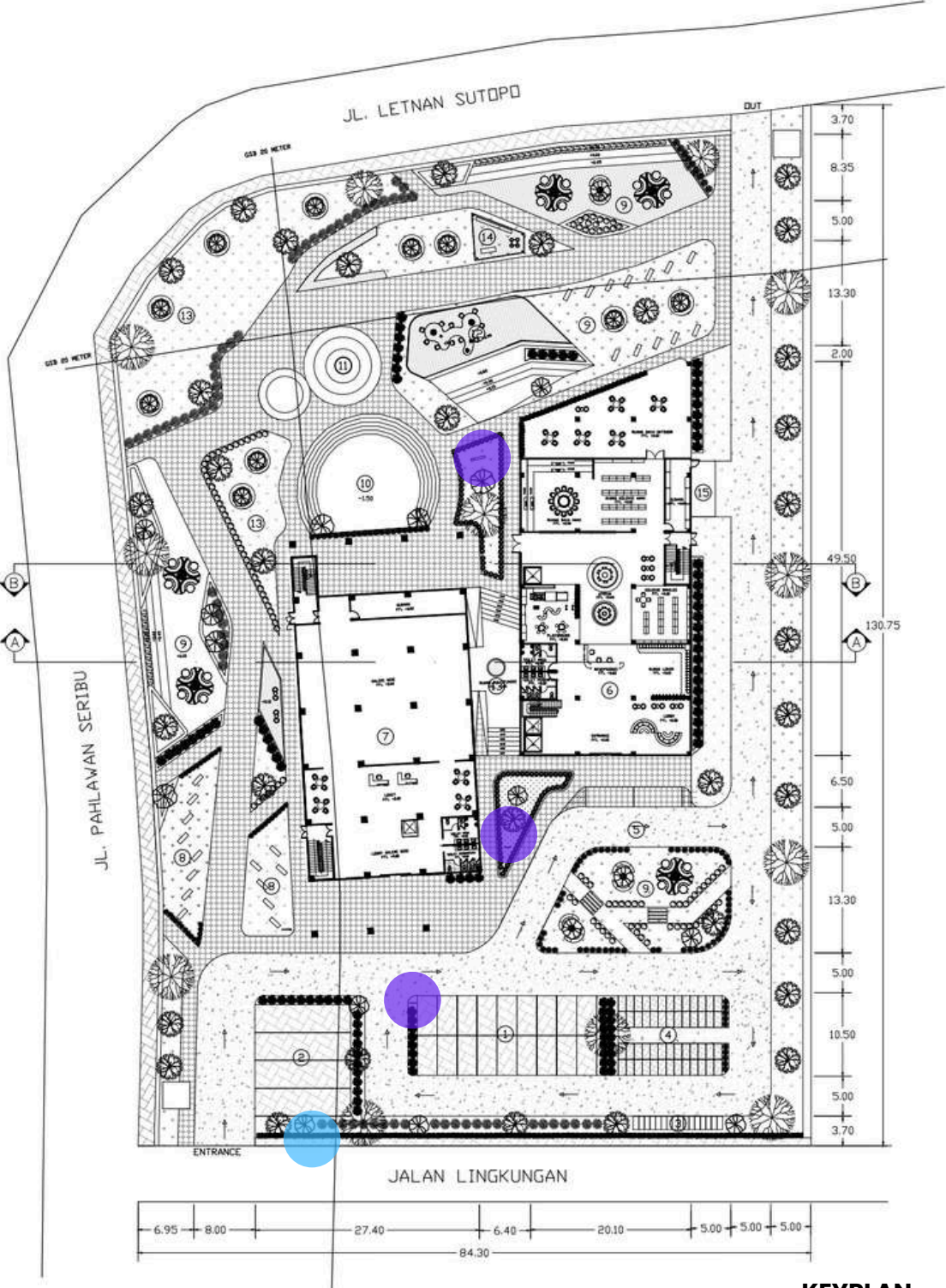
Signage diletakkan pada taman dan antar bangunan untuk mempermudah pengunjung mengidentifikasi tempat

SIGNAGE ENTRANCE



TAMPAK DEPAN SIGNAGE ENTRANCE
SKALA 1:100

Signage diletakkan pada entrance masuk bangunan sebagai identitas nama bangunan dan penunjuk bangunan



KEYPLAN

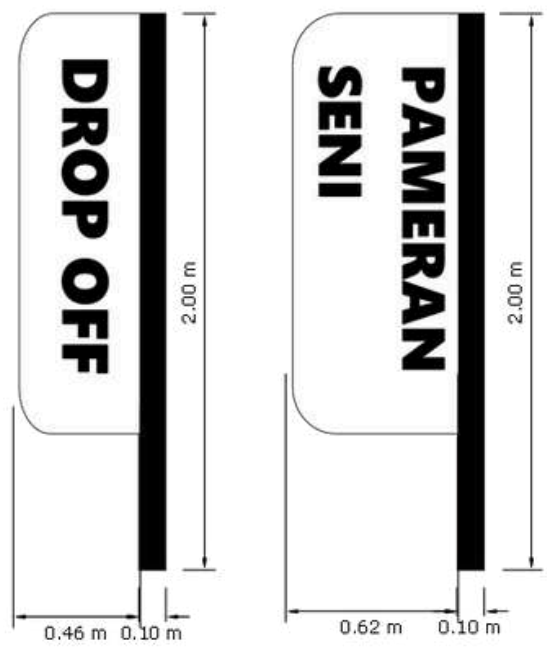
IMPLEMENTASI PENDEKATAN DESAIN

Salah satu kriteria pendekatan responsive environment yaitu *legibility* dan *personalization* merupakan kemudahan pembaca untuk memahami suatu ruang atau fungsi bangunan dan identitas bangunan. Penggunaan signage untuk meningkatkan keterbacaan dan kemudahan pembaca untuk memahami suatu tempat.

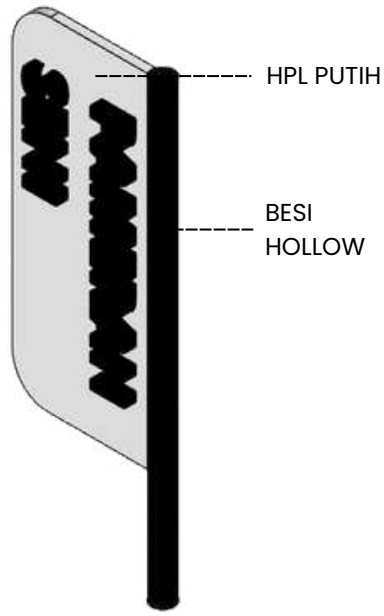
DETAIL PENDEKATAN DESAIN

SIGNAGE

SIGNAGE KETERANGAN AREA ●



TAMPAK DEPAN SIGNAGE B
SKALA 1:50



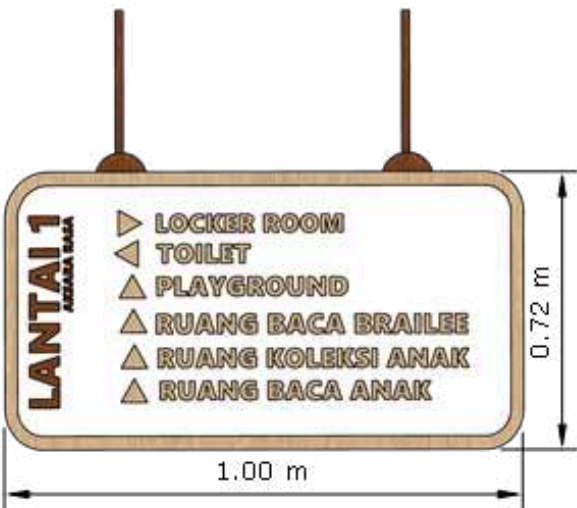
ISOMETRI SIGNAGE B

SIGNAGE OUTDOOR

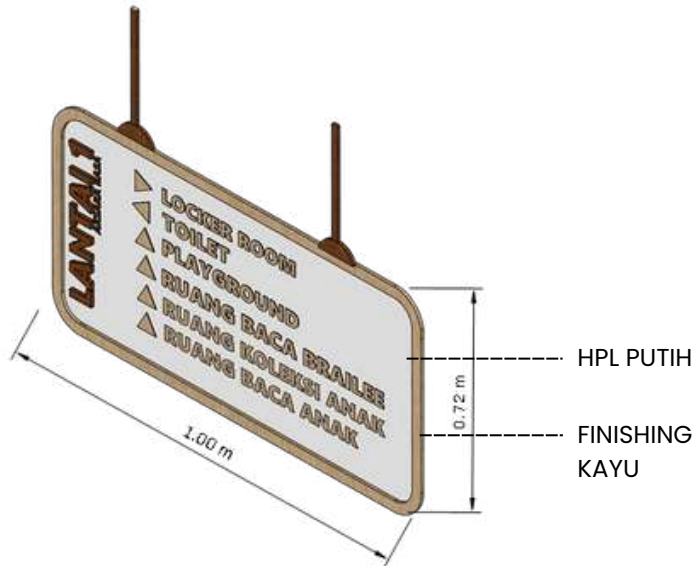
Peletakkan signage pada area lanskap untuk mempermudah pengunjung mengidentifikasi suatu tempat. Bangunan memiliki beberapa jenis fungsi sehingga perlu petunjuk untuk memahami suatu tempat.

Signage diletakkan pada area lanskap sebagai penanda fasilitas penunjang dan area drop off sebagai penanda area.

SIGNAGE INTERIOR ●

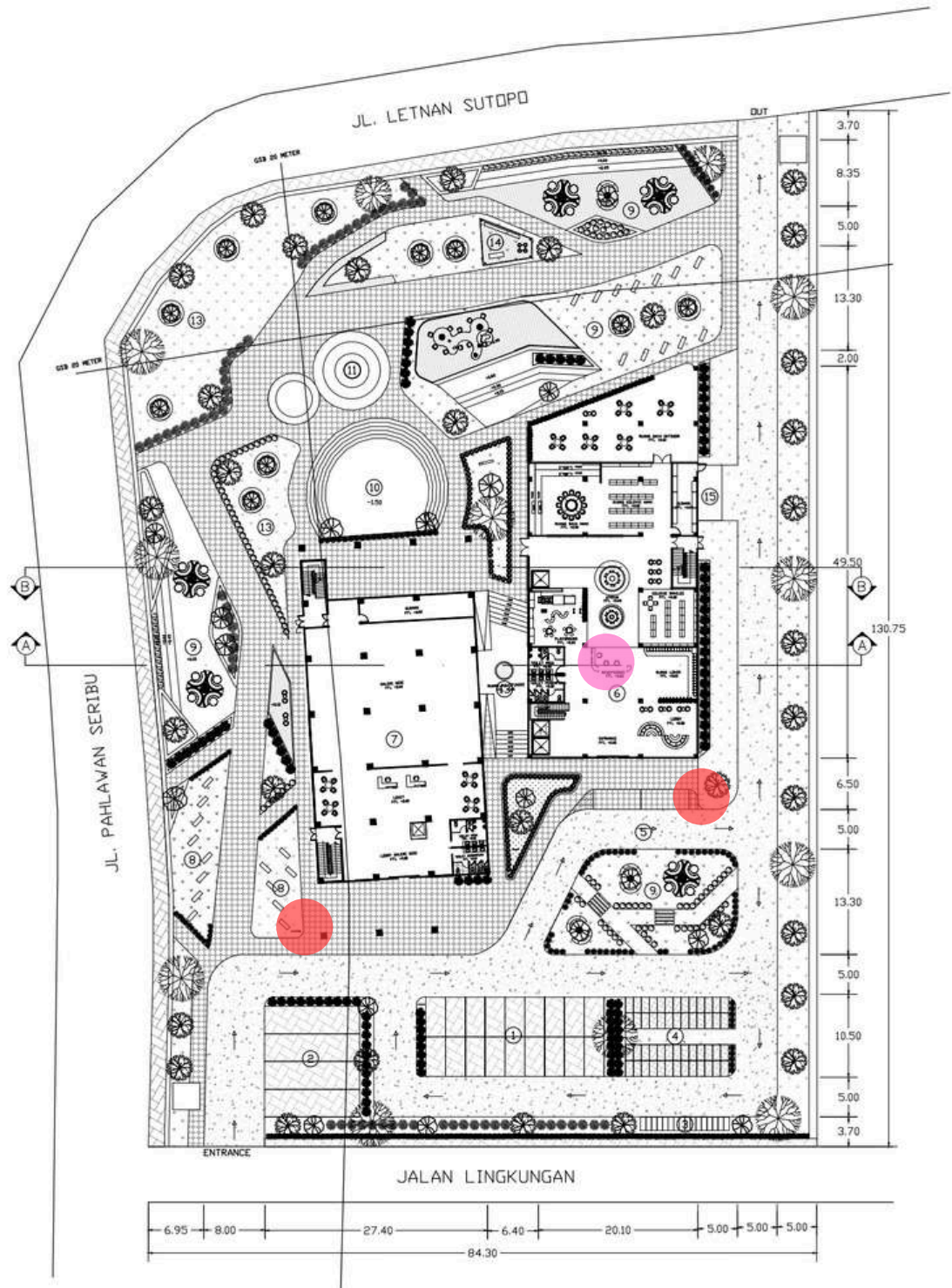


TAMPAK DEPAN SIGNAGE INTERIOR
SKALA 1:20



ISOMETRI SIGNAGE INTERIOR

Signage diletakkan pada setiap lantai di depan lift dan tangga, dan lantai 1 pada resepsionis sebagai penunjuk ruang agar mempermudah mengidentifikasi ruang yang dituju oleh pengunjung.



KEYPLAN

IMPLEMENTASI PENDEKATAN DESAIN

Signage merupakan implementasi dari pendekatan *legibility* dan *personalization*. Signage pada interior dan eksterior bertujuan untuk memudahkan pengunjung untuk memahami tempat yang dikunjungi sehingga penataan signage menjadi penting agar pengunjung dengan mudah membaca petunjuk arah.

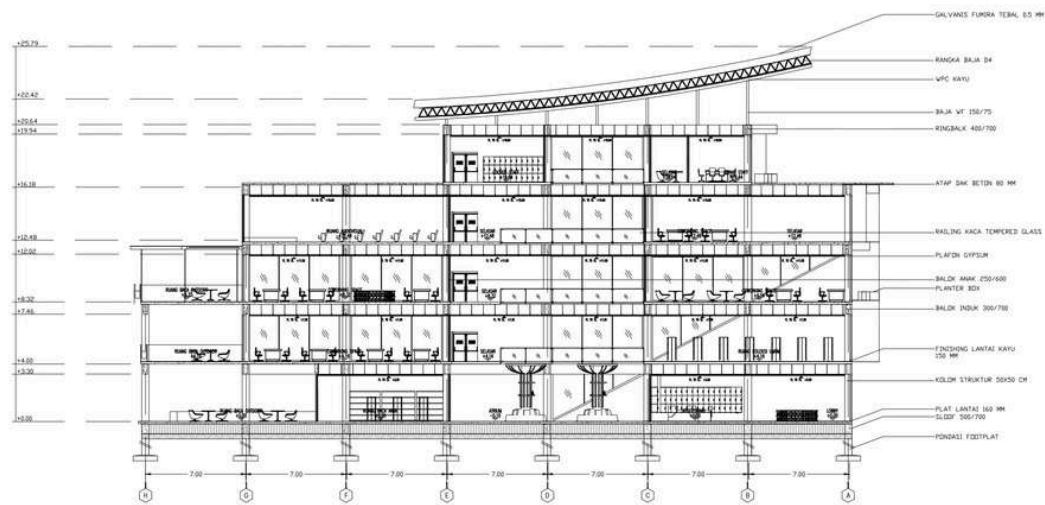
DETAIL PENDEKATAN DESAIN

FUNGSI BANGUNAN & ATRIUM



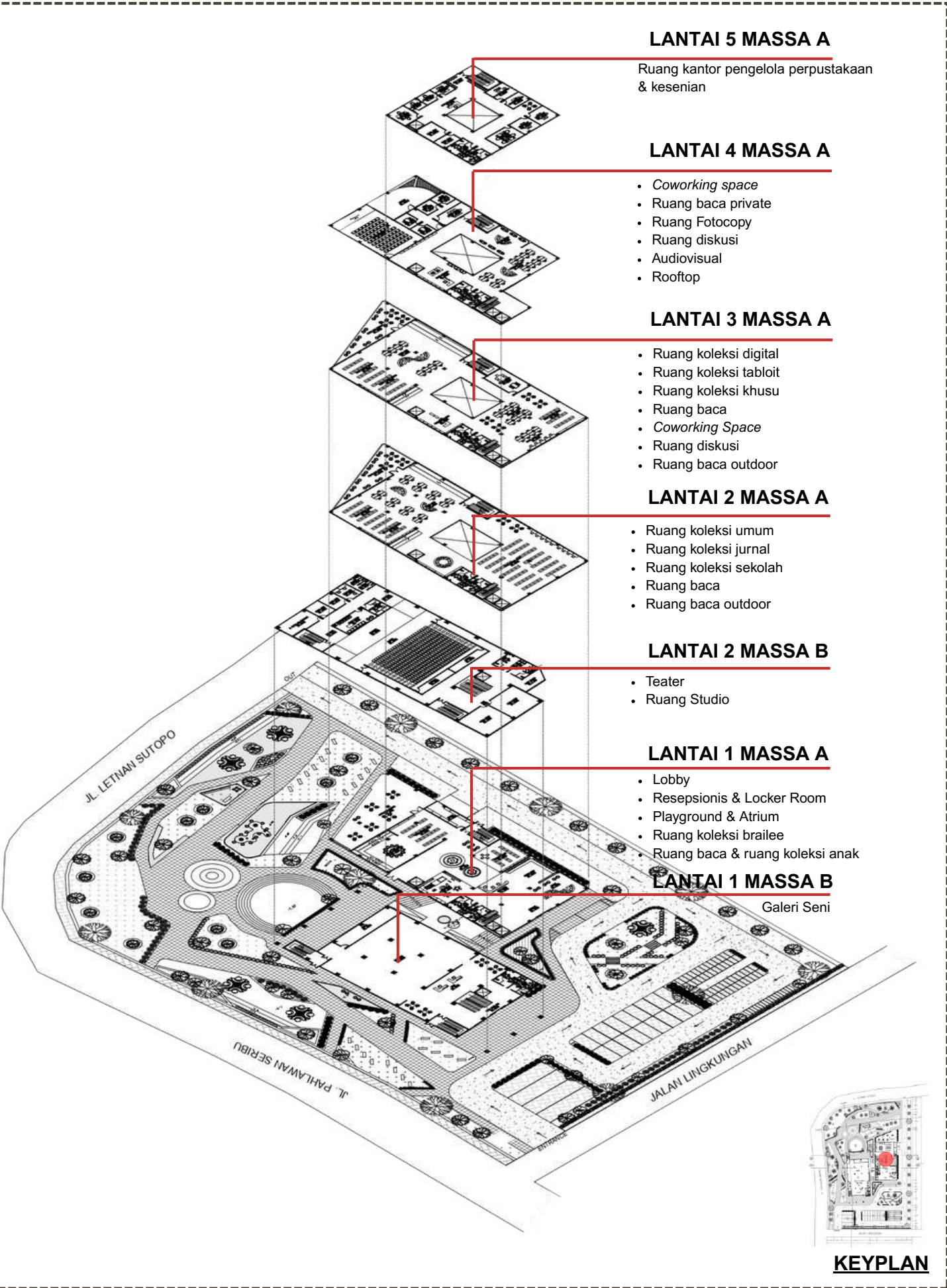
Keberagaman fungsi dalam satu tapak merupakan wujud dari kriteria variety, yaitu hadirnya berbagai aktivitas dalam satu area. Aksara Rasa menggabungkan fungsi edukasi (perpustakaan dan coworking space) dan kesenian (teater dan galeri), serta didukung oleh elemen lanskap seperti area komunal, amphiteater, pameran temporer, dan workshop. yang dapat digunakan oleh masyarakat sehingga dalam satu tapak terdapat 2 fungsi yang dapat digunakan yaitu fungsi edukasi dan fungsi kesenian.

IMPLEMENTASI PENDEKATAN DESAIN



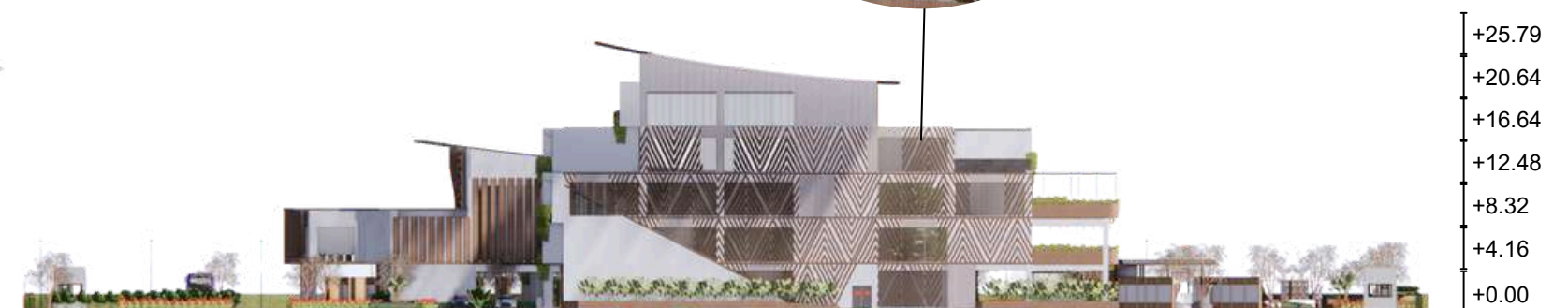
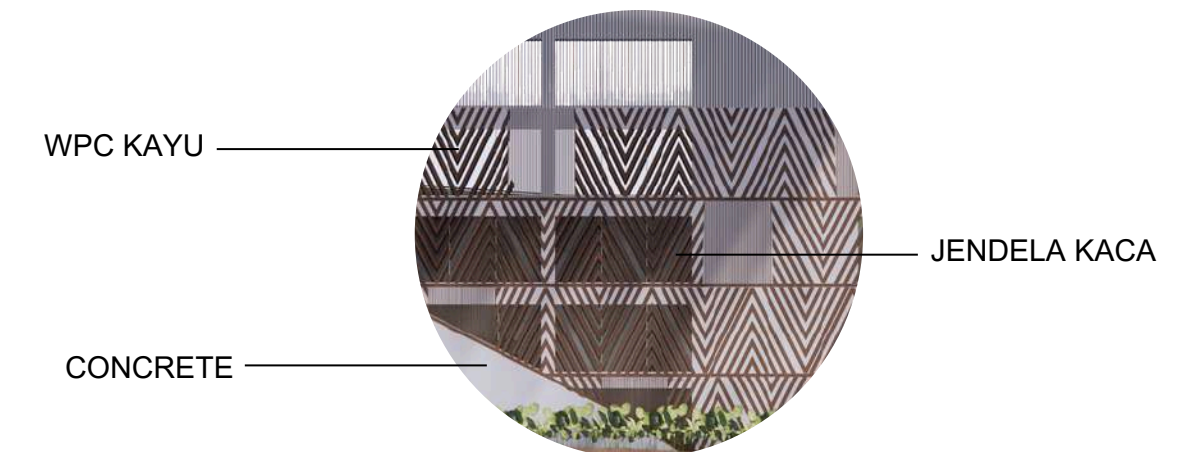
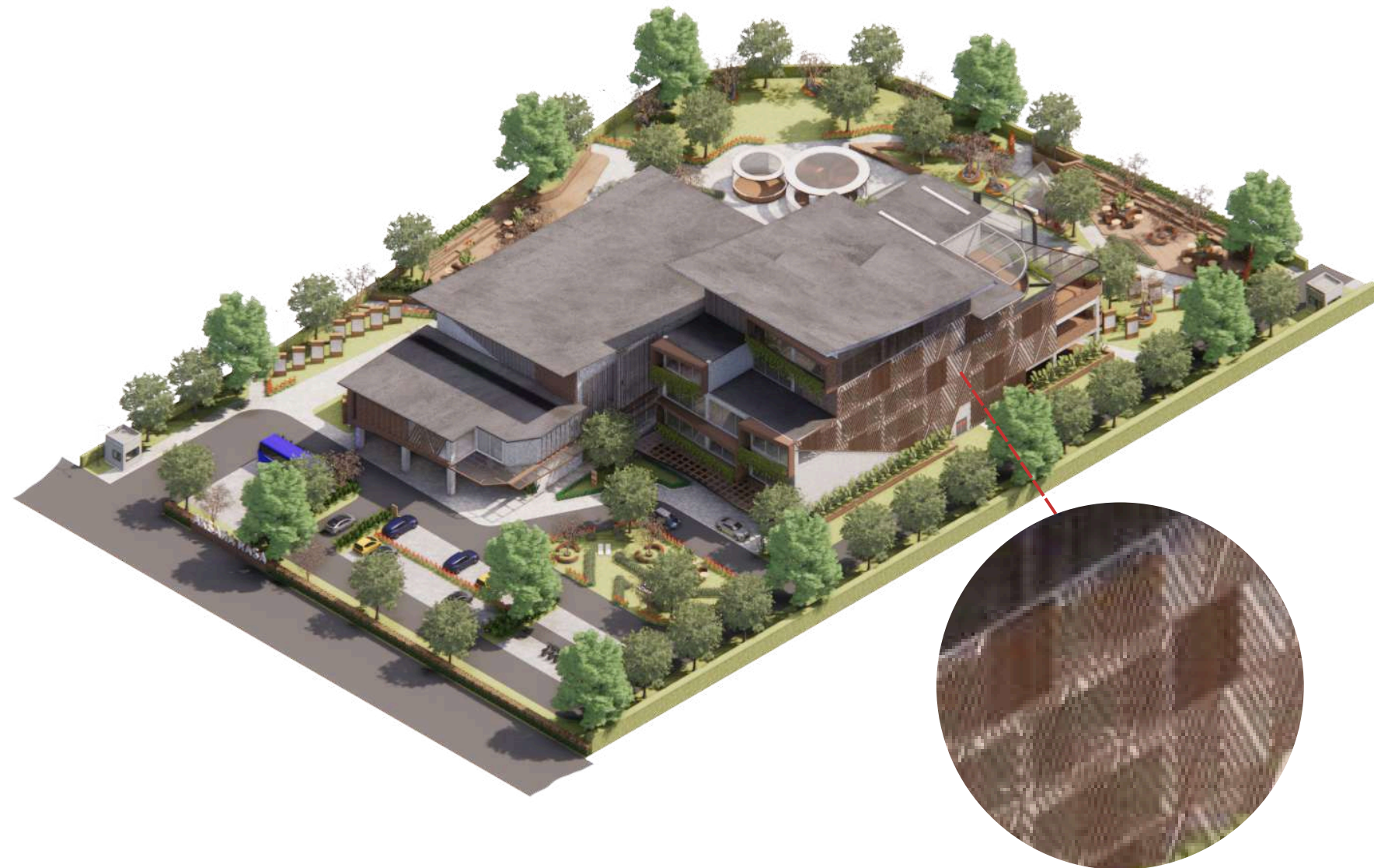
POTONGAN MASSA A B-B

Atrium merupakan wujud dari kriteria legibility melalui elemen keterbukaan. Kehadiran atrium dan void pada tiap lantai massa A mempermudah orientasi pengunjung, memperjelas konektivitas antar lantai, serta menjadi titik orientasi utama yang membantu memahami susunan ruang dan arah sirkulasi secara cepat.



DETAIL PENDEKATAN DESAIN

FACADE



IMPLEMENTASI PENDEKATAN DESAIN

Penggunaan *secondary skin* dengan geometri segitiga merupakan respons terhadap karakter kontekstual di sekitar tapak yang didominasi oleh bentuk-bentuk segitiga pada fasad bangunan. Elemen ini tidak hanya memperkuat identitas visual bangunan, tetapi juga selaras dengan bangunan di Tangerang Selatan, di mana penggunaan geometri segitiga pada fasad banyak ditemukan. Pendekatan ini menjadi bentuk harmonisasi antara desain baru dan lingkungan sekitarnya, sekaligus memperkaya tampilan arsitektur secara dinamis.

IMPLEMENTASI PENDEKATAN DESAIN

Facade merupakan implementasi dari kriteria *legibility* dan *visual appropriatness*. Penggunaan material yang didominasi kaca untuk mempermudah pengunjung dalam mengidentifikasi fungsi bangunan. Perpustakaan didominasi oleh kaca agar pengunjung dengan mudah mengetahui aktivitas di dalamnya. Selain itu, penggunaan *secondary skin* untuk mereduksi cahaya matahari yang masuk ke dalam bangunan. penggunaan *secondary skin* pada sisi timur dan sisi barat.



TAMPAK KESELURUHAN SELATAN



PERSPEKTIF EKSTERIOR
SEATING



KEYPLAN



PERSPEKTIF EKSTERIOR
PARKIR



KEYPLAN



PERSPEKTIF EKSTERIOR
WORKSHOP AREA (MULTIFUNCTION)



KEYPLAN



PERSPEKTIF EKSTERIOR
DROP OFF AREA AND DROP OFF PARKING



KEYPLAN



KEYPLAN



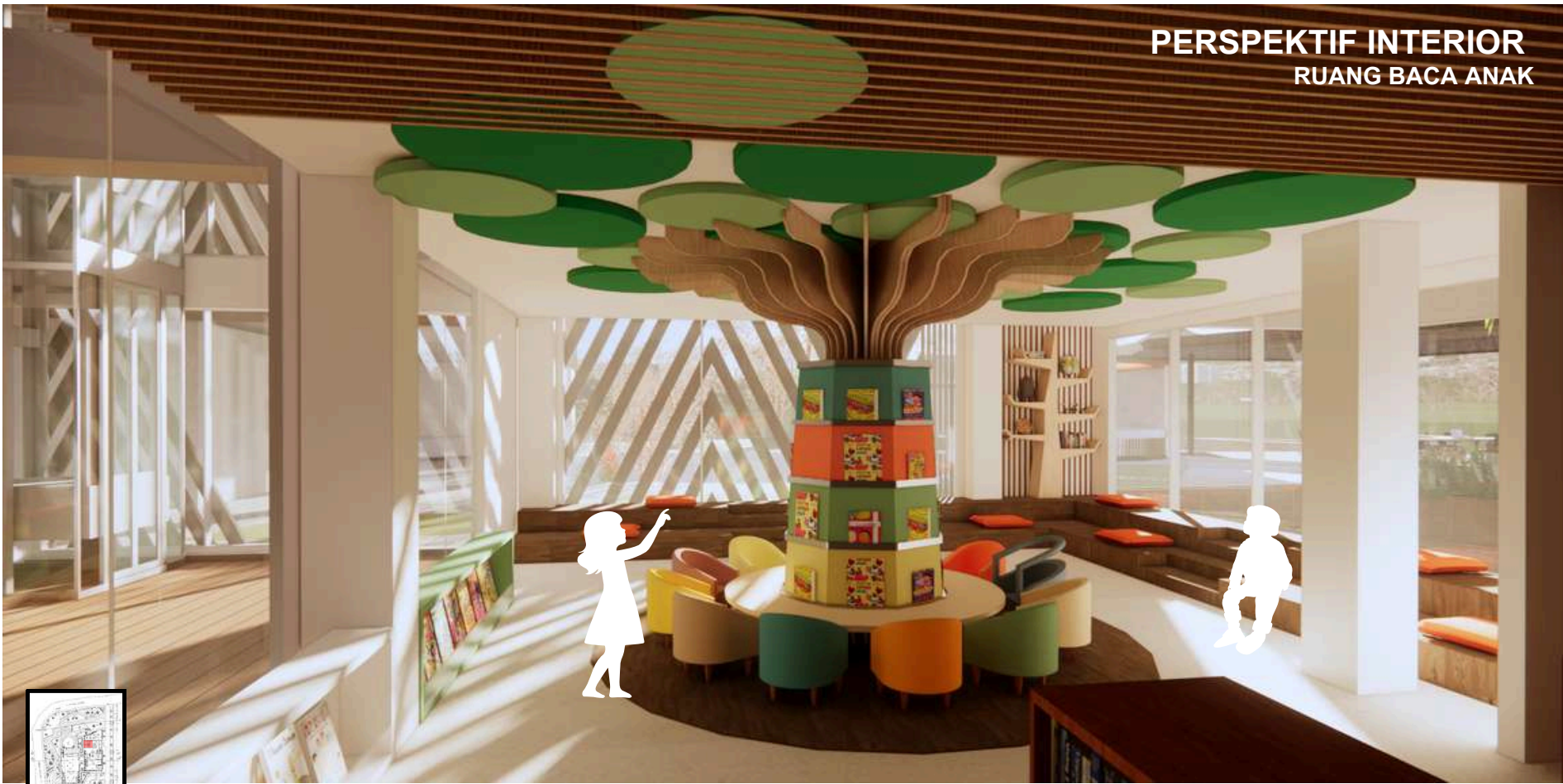
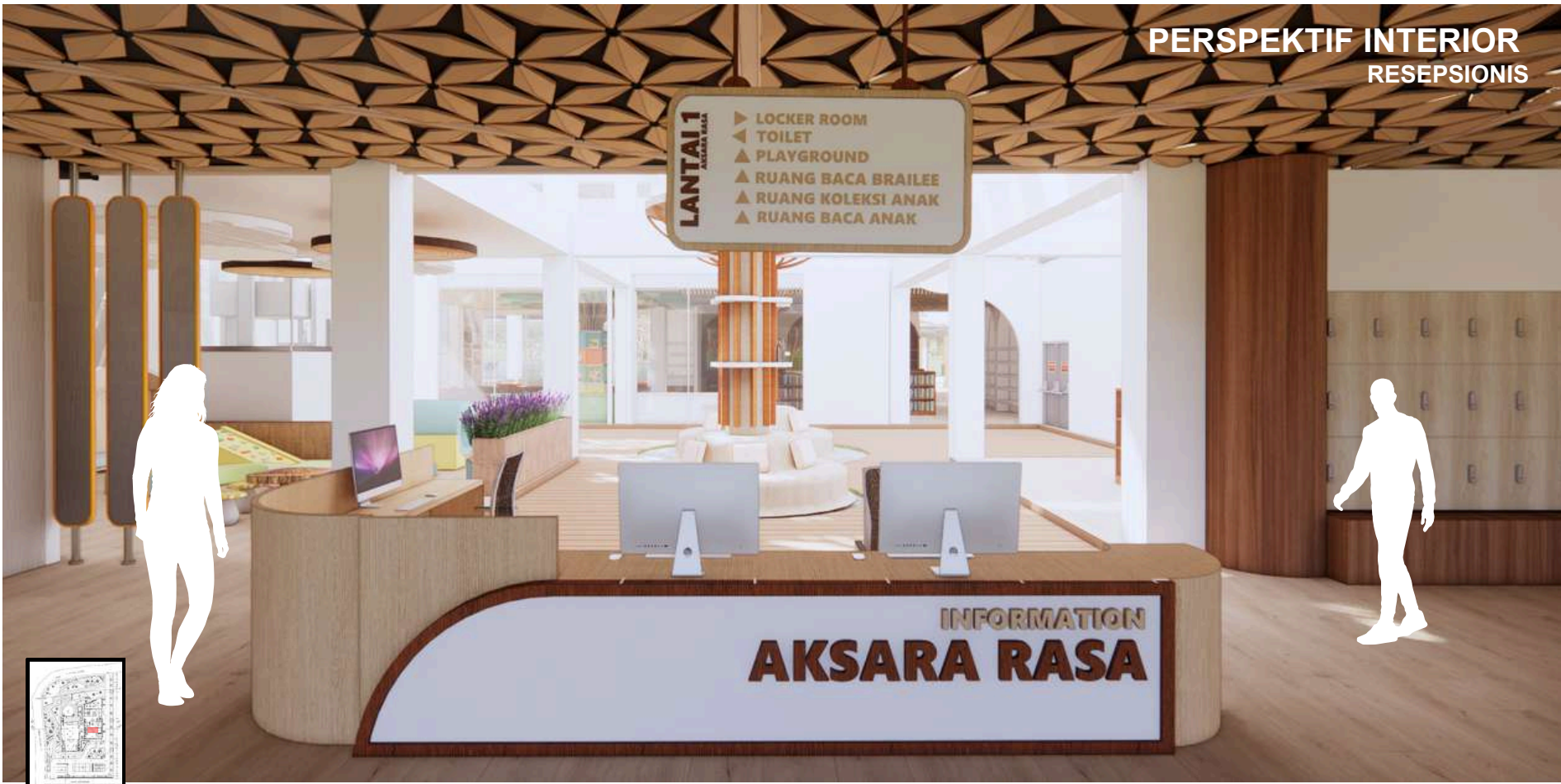
KEYPLAN

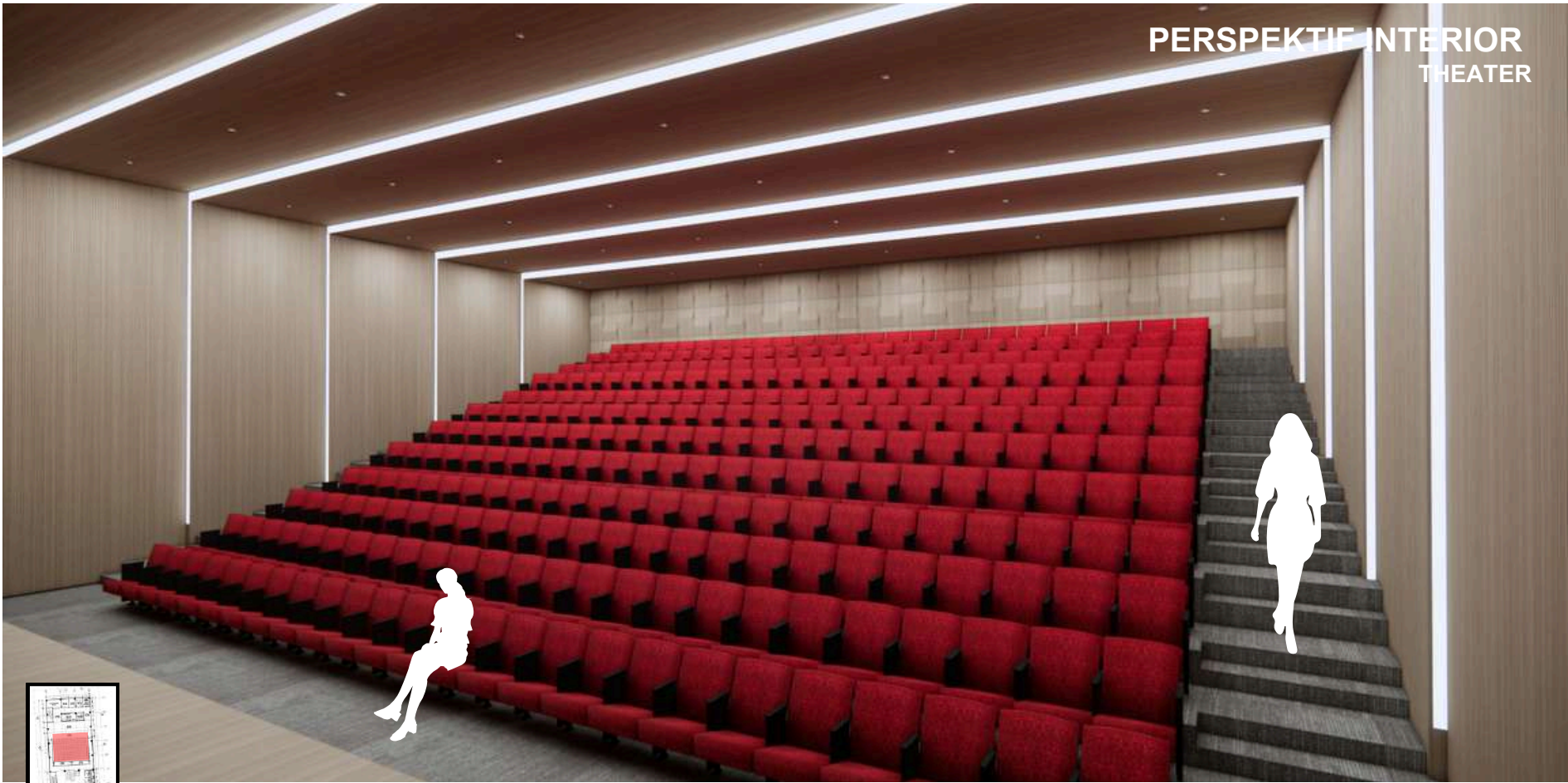


KEYPLAN



KEYPLAN





An architectural rendering of a modern building complex. The main building has a large, curved facade with a brown, textured pattern. In the foreground, there are two large, curved white walls that form a semi-circular enclosure. The ground is paved with light-colored tiles. Several people are walking around the area, and there are trees and plants in the background. The sky is clear and blue.

TERIMAKASIH