

PERANCANGAN ACEH *FASHION HUB*

(Pendekatan Tema Arsitektur Neo Vernakular)

TUGAS AKHIR

Diajukan Oleh :

Cut Fitria Sawita

170701042

Mahasiswa Fakultas Sains dan Teknologi

Program Studi Arsitektur



PRODI ARSITEKTUR

FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY

BANDA ACEH

2022

**PERANCANGAN ACEH FASHION HUB
(Pendekatan Arsitektur Neo Vernakular)**

TUGAS AKHIR

Diajukan Kepada Fakultas Sains dan Teknologi
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh
Sebagai Beban Studi Memperoleh Gelar Sarjana dalam Ilmu Arsitektur

Oleh

**CUT FITRIA SAWITA
NIM. 170701042**

Mahasiswa Fakultas Sains dan Teknologi
Program Studi Arsitektur

جامعة الرانيري

Disetujui Oleh:

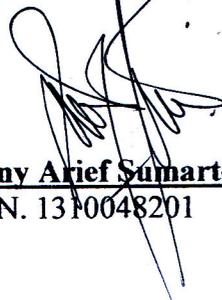
A R - R A N I R Y

Pembimbing I



Nurul Fakriah, S. T., M. Arch
NIDN. 2020027901

Pembimbing II



Donny Arief Sumarto, S.T., M.T., IAI
NIDN. 1310048201

PERANCANGAN ACEH FASHION HUB (Pendekatan Arsitektur Neo Vernakular)

TUGAS AKHIR

Telah Diuji Oleh Panitia Ujian Munaqasyah Tugas Akhir
Fakultas Sains dan Teknologi UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus Serta Diterima
Sebagai Salah Satu Persyaratan Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Strata-1 Dalam Ilmu
Arsitektur

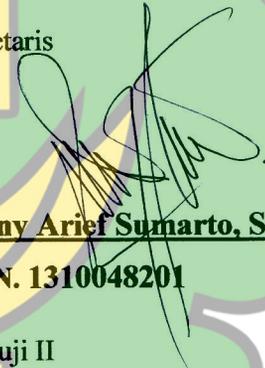
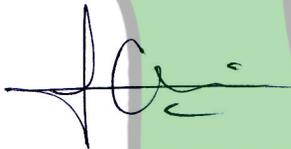
Pada Hari / Tanggal

Senin, 10 Januari 2022
08 Jumadil Akhir 1443 H

Panitia Ujian Munaqasyah Tugas Akhir

Ketua

Sekretaris



Nurul Fakriah, S. T., M. Arch
NIDN. 2020027901

Donny Arief Sumarto, S.T., M.T., IAI
NIDN. 1310048201

Penguji I

Penguji II



T. Eka Panny Hadinata, S.T., M.TR - R A N I
NIDN. 1307088701

Meutia, S.T., M.Sc
NIDN. 2015058703

Mengetahui,
Dekan Fakultas Sains dan Teknologi
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh



Dr. Azhar Amsal, M.Pd
NIDN. 2001066802

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH/SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Cut Fitria Sawita
NIM : 170701042
Program Studi : Arsitektur
Fakultas : Sains dan Teknologi
Judul Skripsi : Perancangan Aceh *Fashion* Hub
Tanggal Sidang : 10 Januari 2022
Pembimbing 1 : Nurul Fakhriah, S.T., M.Arch
Pembimbing 2 : Donny Arief Sumarto, S.T., M.T., IAI

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya :

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggungjawabkan;
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya orang lain;
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya;
4. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini;

Bila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggungjawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Sains dan Teknologi UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Banda Aceh, 18 April 2022

Yang menyatakan,

40AKX074042056
METER TEMPEL

ABSTRAK

Nama : Cut Fitria Sawita
NIM : 170701042
Program Studi : Arsitektur
Fakultas : Sains dan Teknologi
Judul : Perancangan Aceh *Fashion* Hub
Tanggal Sidang : 10 Januari 2022
Tebal Skripsi : 200 Halaman
Pembimbing 1 : Nurul Fakhriah, S.T., M.Arch
Pembimbing 2 : Donny Arief Sumarto, S.T., M.T
Kata Kunci : *Fashion, Unity in Diversity*, Arsitektur Neo-Vernakular

Fashion merupakan perpaduan dari gaya atau *style* dari desain yang dipilih, digemari dan digunakan oleh mayoritas masyarakat yang akan memberikan kenyamanan dan membuat lebih baik pada suatu waktu tertentu. *Fashion* sudah ada sejak zaman dahulu dan terus berkembang mengikuti zaman. Aceh juga merasakan perkembangan dari *fashion*, dilihat dari banyaknya desainer-desainer pemula yang bermunculan di Aceh dan desainer profesional yang sudah memamerkan karyanya di ajang internasional. Namun, di Aceh belum ada bangunan yang menaungi seluruh kegiatan *fashion* mulai dari produksi, promosi, pemasaran, edukasi hingga rekreasi dalam satu bangunan. Oleh karena itu, desainer-desainer di Aceh sangat membutuhkan pusat kreativitas yang mampu memfasilitasi semua kegiatan *fashion* yaitu Aceh *Fashion Hub*. Aceh *Fashion Hub* merupakan wadah atau tempat yang menaungi semua kegiatan *fashion*, tempat berkumpulnya para desainer, *fashionista*, komunitas-komunitas *fashion* untuk menciptakan *trend fashion* terbaru dan untuk menyalurkan ide-ide kreatifitas mereka, selain itu Aceh *Fashion Hub* juga sebagai tempat untuk

edukasi dan rekreasi bagi masyarakat setempat. Dengan itu mereka dapat belajar dan terus menghasilkan karya-karya mereka dan memamerkannya kepada para wisatawan baik dalam maupun luar negeri. *Fashion* desainer memiliki gaya atau *style* yang berbeda-beda dalam memproduksi busana yang mereka rancang. Oleh karena itu, *Aceh Fashion Hub* menggunakan konsep *unity in diversity*. Konsep ini bertujuan untuk menyatukan para desainer dengan menciptakan ruang-ruang sosial sebagai sarana atau tempat berdiskusi untuk menciptakan *trend-trend fashion* terbaru. Konsep *unity in diversity* juga menyatukan bangunan dengan lingkungan sekitar dengan mengadopsi kebudayaan-kebudayaan arsitektur Aceh dan kebiasaan-kebiasaan masyarakat Aceh dengan menggunakan pendekatan Arsitektur Neo-Vernakular.



KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Syukur alhamdulillah penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya, selanjutnya salawat dan salam penulis sampaikan kepada junjungan kita Nabi besar Muhammad SAW beserta sahabat dan keluarganya yang telah membawa kita dari alam kegelapan ke alam yang berilmu pengetahuan sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Seminar ini dengan judul “PERANCANGAN ACEH FASHION HUB” yang dilaksanakan guna melengkapi syarat-syarat untuk lulus mata kuliah Seminar pada program studi Arsitektur Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.

Penulis menyampaikan penghargaan dan penghormatan yang setinggi-tingginya dan dengan ketulusan hati yang sedalam-dalamnya kepada Ayahanda T. Raja Idrus dan Ibunda Zuraidah yang selalu memberikan motivasi, nasehat, perhatian, kasih sayang, serta doa yang tentu takkan bisa penulis balas.

Pada kesempatan ini penulis juga mengucapkan ribuan terima kasih kepada semua pihak yang membantu dalam penulisan Seminar ini, terutama kepada:

1. Bapak Rusydi, ST., M.Pd selaku ketua Program Studi Arsitektur Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry,
2. Ibu Meutia, ST., M.Sc. selaku Koordinator Tugas Akhir, yang telah mengkoordinir sehingga mata kuliah studio tugas akhir dapat berjalan dengan baik.
3. Ibu Nurul Fakhriah, ST.,M.Arch. selaku dosen pembimbing I, yang telah meluangkan waktu, tenaga, ilmu, motivasi, nasehat, dan bantuan sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir sampai selesai.

4. Bapak Donny Arief Sumarto, ST.,M.T., IAI selaku dosen pembimbing II, yang telah meluangkan waktu, tenaga, ilmu, motivasi, nasehat, dan bantuan sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir sampai selesai.
5. Bapak/Ibu dosen beserta para stafnya pada Pogram Studi Arsitektur Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry,
6. Kak Dek, Bang Alfian, Kakak, dan Bang Joni yang selalu memberi dukungan dan motivasi dalam penyusunan laporan ini.
7. Keponakan tercinta Ziyad dan Maryam yang selalu memberi semangat kepada penulis dalam menyusun laporan ini.
8. Yuni, Ocha dan Malisa yang selalu memberi dukungan, motivasi, dan waktunya dalam penyusunan laporan ini.
9. Seluruh teman-teman Program Studi Arsitektur Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry terutama angkatan 2017 terimakasih atas segala bantuan, motivasi dan waktunya sehingga laporan ini bisa selesai dengan baik.

Akhirnya penulis hanya bisa mengucapkan terima kasih yang tak terhingga, hanya kepada Allah SWT penulis bermohon semoga semua bantuan yang telah diberikan mendapat balasan yang setimpal dan menjadi amal untuk tabungan di akhir nantinya. Kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan bagi kesempurnaan penulisan laporan ini. Semoga tulisan ini dapat bermanfaat bagi ilmu pengetahuan dan pembaca khususnya.

Banda Aceh, 17 Maret 2022

Penulis

Cut Fitria Sawita

(170701142)

DAFTAR ISI

COVER DEPAN	
LEMBAR PERSETUJUAN TUGAS AKHIR.....	i
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH/SKRIPSI	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xxiv
BAB I : PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Perancangan.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	3
1.3 Tujuan Perancangan.....	3
1.4 Metode Pendekatan.....	4
1.5 Pendekatan Perancangan.....	4
1.6 Batasan Perancangan.....	5
1.7 Kerangka Berfikir.....	6
1.8 Sistematika Laporan.....	7
BAB II : DESKRIPSI OBJEK RANCANGAN.....	8
2.1 Tinjauan Umum Objek Rancangan.....	8

2.1.1	Pengertian Objek Rancangan	8
2.1.2	Fungsi <i>Fashion Hub</i>	10
2.1.3	Perkembangan <i>Fashion</i> di Aceh.....	11
2.1.4	Tinjauan Kegiatan di <i>Fashion Hub</i>	14
2.2	Tinjauan Fasilitas Penunjang di <i>Fashion Hub</i>	18
2.2.1	<i>Fashion Show</i>	18
2.2.2	Ruang Latihan	25
2.2.3	Perpustakaan.....	28
2.2.4	Ruang Pameran.....	31
2.2.5	<i>Food Court</i>	33
2.3	Alternatif Lokasi Perancangan	35
2.3.1	Studi Kelayakan Tapak	36
2.4	Studi Banding Objek Sejenis.....	42
2.4.1	<i>Pearl Academy of Fashion</i>	42
2.4.2	<i>Arva School of Fashion</i>	46
2.4.3	<i>Zadkine Fashion Learning Workshop</i>	49
BAB III : ELABORASI TEMA		53
3.1	Arsitektur Neo-Vernakular.....	53
3.1.1	Pengertian Arsitektur Neo-Vernakular.....	53
3.1.2	Ciri-ciri Arsitektur Neo-Vernakular	54
3.1.3	Kriteria-kriteria Arsitektur Neo-Vernakular	55
3.1.4	Prinsip-prinsip Arsitektur Neo-Vernakular	56
3.1.5	Tinjauan Arsitektur Neo-Vernakular.....	57
3.2	Interpretasi Tema.....	58
3.3	Studi Banding Tema Sejenis	61
3.3.1	<i>Mapungubwe Interpretation Centre</i>	61
3.3.2	<i>Assakusa Culture Tourist Information Centre</i>	67
3.3.3	Bandara Internasional Soekarno-Hatta.....	72

3.3.4	Kesimpulan Studi Banding.....	75
BAB IV : ANALISIS.....		76
4.1	Analisis Kondisi Lingkungan.....	76
4.1.1	Lokasi	76
4.1.2	Kondisi Eksisting Tapak	77
4.1.3	Peraturan Setempat.....	77
4.1.4	Potensi Tapak	78
4.1.5	Analisis Tapak.....	80
4.2	Analisi Fungsional.....	98
4.2.1	Pelaku	98
4.2.2	Pengelompokan Kegiatan.....	101
4.2.3	Pola Aktivitas	105
4.2.4	Organisasi Ruang	109
4.2.5	Besaran Ruang.....	113
BAB V : KONSEP.....		118
5.1	Konsep Dasar	118
5.2	Rencana Tapak	120
5.2.1	Pemintakatan.....	120
5.2.2	Tata Letak.....	121
5.2.3	Pencapaian.....	123
5.2.4	Sirkulasi.....	124
5.3	Konsep Gubahan Massa	126
5.3.1	Gubahan Massa	126
5.3.2	Fasad Bangunan	126
5.3.3	Material Bangunan	128
5.4	Konsep Ruang Dalam.....	128
5.5	Konsep Ruang Luar.....	130

5.6 Konsep Struktur dan Konstruksi	138
5.7 Konsep Utilitas.....	139
5.7.1 Sistem Distribusi Air Bersih.....	139
5.7.2 Sistem Distribusi Air Kotor.....	140
5.7.3 Sistem Instalasi Listrik	141
5.7.4 Sistem Instalasi Sampah.....	142
5.7.5 Sistem Pengamanan dan Kebakaran.....	143
5.7.6 Sistem Penghawaan.....	145
BAB VI : HASIL PERANCANGAN.....	148
6.1 3D Render	148
6.1.1 Perspektif Eksterior	148
6.1.2 Perspektif Interior.....	151
6.2 Lembar Kerja.....	161
6.2.1 Site Plan.....	161
6.2.2 Layout Plan.....	161
6.2.3 Denah.....	162
6.2.4 Tampak.....	167
6.2.5 Potongan.....	169
6.2.6 Rencana Struktur.....	170
6.2.7 Rencana Sanitasi.....	183
6.2.8 Rencana Lansekap.....	195
6.2.9 Detail Fasad.....	196
DAFTAR PUSTAKA	197
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	200

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Stage dan Runway</i>	22
Gambar 2.2 Panggung <i>Runway</i> Skala Kecil	22
Gambar 2.3 Panggung <i>Runway</i> Ukuran 180cm	23
Gambar 2.4 Panggung <i>Runway</i> Skala Besar	23
Gambar 2.5 Panggung <i>Runway</i>	24
Gambar 2.6 Layout Ruang Kelas Teori	26
Gambar 2.7 Layout Ruang Kelas Teori Bentuk Zig Zag	26
Gambar 2.8 Layout Ruang Kelas Teori Bentuk Hexagonal	27
Gambar 2.9 Layout Ruang Kelas Praktek 1	27
Gambar 2.10 Layout Ruang Kelas Praktek 2	28
Gambar 2.11 Dimensi dan Satuan Rak Buku	30
Gambar 2.12 Layout Ruang Belajar	31
Gambar 2.13 Jarak Pandang Manusia Ke Objek Pameran	32
Gambar 2.14 Sudut Pencahayaan Pada Ruang Pamer	32
Gambar 2.15 Standar Meja dan Kursi Pada Restaurant	33
Gambar 2.16 Standar Aktivitas Pengunjung Pada Restaurant	34
Gambar 2.17 Standar Sirkulasi Pada Restaurant	34
Gambar 2.18 <i>Pearl Academy of Fashion</i>	43

Gambar 2.19 Potongan <i>Pearl Academy of Fashion</i>	43
Gambar 2.20 <i>Courtyard Pearl Academy of Fashion</i>	44
Gambar 2.21 Fasad <i>Pearl Academy of Fashion</i>	44
Gambar 2.22 Sistem Penghawaan Alami <i>Pearl Academy of Fashion</i>	45
Gambar 2.23 Eksterior <i>Arva School of Fashion</i>	46
Gambar 2.24 Layout <i>Arva School of Fashion</i>	47
Gambar 2.25 Potongan <i>Arva School of Fashion</i>	47
Gambar 2.26 Interior <i>Zadkine Fashion Learning Workshop</i>	49
Gambar 2.27 Furniture <i>Zadkine Fashion Learning Workshop</i>	50
Gambar 2.28 Potongan <i>Zadkine Fashion Learning Workshop</i>	50
Gambar 2.29 Meja <i>Zadkine Fashion Learning Workshop</i>	51
Gambar 2.30 Ruang Membuat Pola.....	51
Gambar 3.1 Mapungubwe Interpretation Centre	61
Gambar 3.2 Analisis Konsep Mapungubwe Interpretation Centre	62
Gambar 3.3 Dome Pada Bangunan Mapungubwe Interpretation Centre.....	63
Gambar 3.4 Penggunaan Material Lokal	64
Gambar 3.5 Interior Mapungubwe Interpretation Centre	64
Gambar 3.6 Eksterior Mapungubwe Interpretation Centre.....	65
Gambar 3.7 Analisis Mapungubwe Interpretation Centre	66

Gambar 3.8 Asakusa Culture Tourist Information Centre	67
Gambar 3.9 Analisis Asakusa Culture Tourist Information Centre	68
Gambar 3.10 Fasad Bangunan Asakusa Culture Tourist Information Centre	69
Gambar 3.11 Arsitektur Tradisional Jepang	70
Gambar 3.12 Asakusa Culture Tourist Information Centre	71
Gambar 3.13 Bandara Internasional Soekarno-Hatta.....	72
Gambar 3.14 Analisis Konsep Bandara Internasional Soekarno-Hatta	73
Gambar 3.15 Ruang Tunggu Bandara Internasional Soekarno-Hatta.....	74
Gambar 3.16 Penggunaan Atap Lipat dan Atap Rumah Joglo Pada Bangunan ...	74
Gambar 4.1 Peta Lokasi	76
Gambar 4.2 Drainase Eksisting, Jaringan Telepon dan Jaringan Listrik	79
Gambar 4.3 Pedestrian Eksisting	79
Gambar 4.4 Analisis Pencapaian.....	81
Gambar 4.5 Tanggapan Analisis Pencapaian.....	82
Gambar 4.6 Analisis Sirkulasi.....	83
Gambar 4.7 Tanggapan Analisis Sirkulasi.....	84
Gambar 4.8 Gerak Semu Matahari.....	84
Gambar 4.9 Pembayangan Matahari	85
Gambar 4.10 Tanggapan Analisis Matahari.....	86

Gambar 4.11 Kecapatan Angin	87
Gambar 4.12 Analisis Angin	87
Gambar 4.13 Tanggapan Analsis Angin	88
Gambar 4.14 Jumlah Curah Hujan	89
Gambar 4.15 Analisi Hujan.....	90
Gambar 4.16 Tanggapan Analisis Hujan	91
Gambar 4.17 Analisis Kebisingan.....	92
Gambar 4.18 Tanggapan Analisis Kebisingan.....	93
Gambar 4.19 Analisis View	94
Gambar 4.20 Tanggapan Analisis View	95
Gambar 4.21 Analisis Vegetasi.....	96
Gambar 4.22 Tanggapan Analisis Vegetasi.....	97
Gambar 4.23 Skema Aktivitas Pengguna (Desainer).....	105
Gambar 4.24 Skema Aktivitas Pengunjung	107
Gambar 4.25 Skema Aktivitas Pengelola.....	108
Gambar 4.26 Skema Hubungan Ruang Makro	109
Gambar 4.27 Hubungan Ruang Makro Pada Tapak	110
Gambar 4.28 Skema Hubungan Ruang Mikro Zona Produksi	110
Gambar 4. 29 Skema Hubungan Ruang Mikro Zona Promosi	111

Gambar 4. 30 Skema Hubungan Ruang Mikro Zona Pelayanan	111
Gambar 4.31 Skema Hubungan Ruang Mikro Zona Pengelola.....	112
Gambar 4.32 Skema Hubungan Ruang MIkro Zona Servis	112
Gambar 5.1 Pemintakatan Lahan	121
Gambar 5.2 Tata Letak.....	122
Gambar 5.3 Konsep Pencapaian	124
Gambag 5.4 Konsep Sirkulasi.....	125
Gambar 5.5 Gubahan Massa	126
Gambar 5.6 Bungong Seumanga.....	127
Gambar 5.7 Poeta Taloe.....	127
Gambar 5.8 Konsep Open Plan.....	129
Gambar 5.9 Warna Khas Aceh.....	129
Gambar 5.10 Motif <i>Bungong Awan-awan</i>	129
Gambar 5.11 Motif <i>Pucok Reubong</i>	130
Gambar 5.12 Konsep Material Ekspose.....	130
Gambar 5.13 Plaza	131
Gambar 5.14 <i>Fashion Show Outdoor</i>	131
Gambar 5.15 Pedestrian	132
Gambar 5.16 Pedestrian di Dalam Tapak	133

Gambar 5.17 Shelter.....	133
Gambar 5.18 Pohon Tanjung	134
Gambar 5.19 Pohon Ketapngan Kencana	134
Gambar 5.20 Palem Putri	135
Gambar 5.21 Pohon Pucuk Merah	135
Gambar 5.22 Glodokan Tiang	136
Gambar 5.23 Bunga Kertas	136
Gambar 5.24 Rumput Jepang.....	137
Gambar 5.25 Kolam.....	137
Gambar 5.26 Pondasi Tiang Pancang	138
Gambar 5.27 Sistem Dsitribusi Air Bersih	140
Gambar 5.28 Skema Instalasi Air Kotor	141
Gambar 5.29 Skema Instalasi Listrik.....	142
Gambar 5.30 Skema Instalasi Sampah.....	142
Gambar 5.31 CCTV	143
Gambar 5.32 Skematik Instalasi Fire Detectore	144
Gambar 5.33 Skematik Instalasi Sprinkler.....	145
Gambar 5.34 Skematik Fire Escape	145
Gambar 5.35 <i>Cross Ventilation</i>	146

Gambar 5.36 Skema AC Central.....	147
Gambar 6.1 Perspektif Depan Bangunan.....	148
Gambar 6.2 Perspektis Samping Bangunan.....	148
Gambar 6.3 Perspektif Belakang Bangunan.....	149
Gambar 6.4 <i>Amphiteatre</i>	149
Gambar 6.5 <i>Social Hub</i>	150
Gambar 6.6 Plaza.....	150
Gambar 6.7 <i>Lobby</i>	151
Gambar 6.8 <i>Lobby</i>	151
Gambar 6.9 <i>Lobby</i>	152
Gambar 6.10 <i>Lobby</i>	152
Gambar 6.11 <i>Food Court</i>	153
Gambar 6.12 <i>Food Court</i>	153
Gambar 6.13 <i>Food Court</i>	154
Gambar 6.14 <i>Food Court</i>	154
Gambar 6.15 <i>Fashion Hall</i>	155
Gambar 6.16 <i>Fashion Hall</i>	155
Gambar 6.17 <i>Exhibition Hall</i>	156
Gambar 6.18 <i>Exhibition Hall</i>	156

Gambar 6.19 Butik.....	157
Gambar 6.20 Butik.....	157
Gambar 6.21 Butik.....	158
Gambar 6.22 Ruang Desainer	158
Gambar 6.23 Ruang Konsul	159
Gambar 6.24 <i>Fitting Room</i>	159
Gambar 6.25 Ruang Menjahit	160
Gambar 6.26 Ruang Menjahit	160
Gambar 6.27 <i>Site Plan</i>	161
Gambar 6.28 Layuot Plan	161
Gambar 6.29 Denah Basement.....	162
Gambar 6.30 Denah Lantai	162
Gambar 6.31 Denah Lantai 2	163
Gambar 6.32 Denah Lantai 3	163
Gambar 6.33 Denah Butik 1	164
Gambar 6.34 Denah Butik 2.....	164
Gambar 6.35 Denah Butik 3.....	165
Gambar 6.36 Denah Butik 4.....	165
Gambar 6.37 Denah Butik 5.....	166

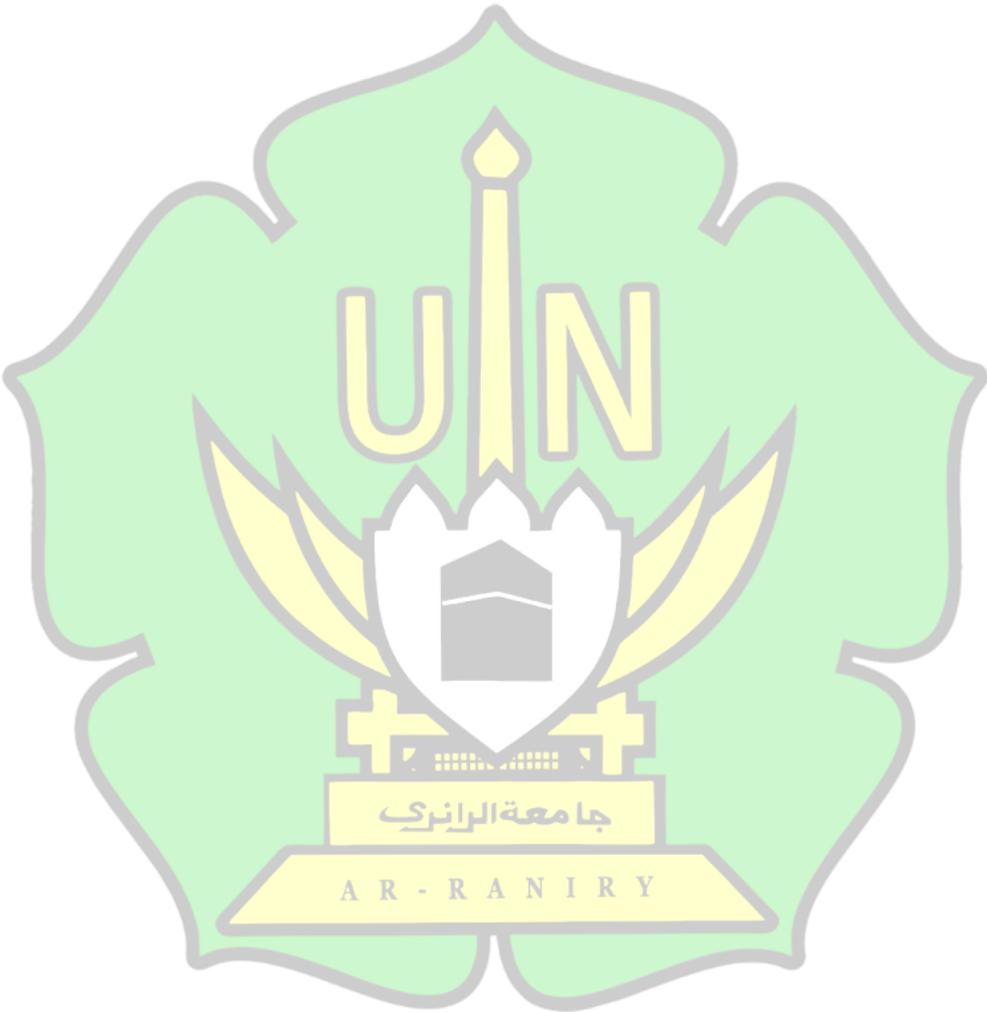
Gambar 6.38 Denah Butik 6.....	166
Gambar 6.39 Tampak Depan	167
Gambar 6.40 Tampak Belakang.....	167
Gambar 6.41 Tampak Samping Kanan.....	168
Gambar 6.42 Tampak Samping Kiri	168
Gambar 6.43 Potongan Bangunan.....	169
Gambar 6.44 Potongan Kawasan	169
Gambar 6.45 Denah Pondasi Menerus.....	170
Gambar 6.46 Denah Pondasi Menerus Basement.....	170
Gambar 6.47 Denah Pondasi Tiang Pancang	171
Gambar 6.48 Denah Pondasi Tiang Pancang Basement.....	171
Gambar 6.49 Denah Rencana Kolom Elv 0.00 s/d -5.00.....	172
Gambar 6.50 Denah Rencana Kolom Elv 0.00 s/d 4.00	172
Gambar 6.51 Denah Rencana kolom Elv 4.00 s/d 8.00	173
Gambar 6.52 Denah Rencana Kolom Elv 8.00 s/d 12.00	173
Gambar 6.53 Denah Rencana Sloof Elv -5.00.....	174
Gambar 6.54 Denah Rencana Balok Elv 0.00	174
Gambar 6.55 Denah Rencana Balok Elv 4.00	175
Gambar 6.56 Denah Rencana Balok Elv 8.00	175

Gambar 6.57 Denah Rencana Balok Elv 12.00	176
Gambar 6.58 Tabel Pembesian.....	176
Gambar 6.59 Denah Rencana Plat Lantai Elv -5.00	177
Gambar 6.60 Denah Renacana Plat Lantai Elv 0.00.....	177
Gambar 6.61 Denah Renacana Plat Lantai Elv 4.00.....	178
Gambar 6.62 Denah Rencana Plat Lantai Elv 8.00	178
Gambar 6.63 Denah Rencana Plat Lantai Elv 12.00	179
Gambar 6.64 Denah Rencana Atap	179
Gambar 6.65 Denah Rencana Lift Basement	180
Gambar 6.66 Denah Rencana Lift Lantai 1	180
Gambar 6.67 Denah Rencana Lift Lantai 2	181
Gambar 6.68 Denah Rencana Lift Lantai 3	181
Gambar 6.69 Detail Lift Penumpang.....	182
Gambar 6.70 Detail Lift Barang.....	182
Gambar 6.71 Rencana Utilitas Kawasan Air Bersih.....	183
Gambar 6.72 Rencana Utilitas Kawasan Air Kotor, Kotoran dan Air Hujan	183
Gambar 6.73 Rencana Utilitas Kawasan Proteksi Kebakaran	184
Gambar 6.74 Rencana Utilitas Kawasan Titik Lampu	184
Gambar 6.75 Rencana Instalasi Listrik Basement	185
Gambar 6.76 Rencana Instalasi Listrik Lantai 1.....	185

Gambar 6.77 Rencana Instalasi Listrik Lantai 2.....	186
Gambar 6.78 Rencana Instalasi Listrik Lantai 3.....	186
Gambar 6.79 Rencana Instalasi Air Bersih Basement	187
Gambar 6.80 Rencana Instalasi Air Bersih Lantai 1.....	187
Gambar 6.81 Rencana Instalasi Air Bersih Lantai 2.....	188
Gambar 6.82 Rencana Instalasi Air Bersih Lantai 3.....	188
Gambar 6.83 Rencana Instalasi Air Bersih Atap.....	189
Gambar 6.84 Rencana Instalasi Air Kotor dan Kotoran Lantai 1	189
Gambar 6.85 Rencana Instalasi Air Kotor dan Kotoran Lantai 2	190
Gambar 6.86 Rencana Instalasi Air Kotor dan Kotoran Lantai 3	190
Gambar 6.87 Rencana Instalasi Air Hujan Basement.....	191
Gambar 6.88 Rencana Instalasi Air Hujan Atap.....	191
Gambar 6.89 Rencana Instalasi Proteksi Kebakaran Basement.....	192
Gambar 6.90 Rencana Instalasi Proteksi Kebakaran Lantai 1	192
Gambar 6.91 Rencana Instalasi Proteksi Kebakaran Lantai 2	193
Gambar 6.92 Rencana Instalasi Proteksi Kebakaran Lantai 3	193
Gambar 6.93 Rencana Instalasi Penghawaan Lantai 1	194
Gambar 6.94 Rencana Instalasi Penghawaan Lantai 2	194
Gambar 6.95 Rencana Instalasi Penghawaan Lantai 3	195

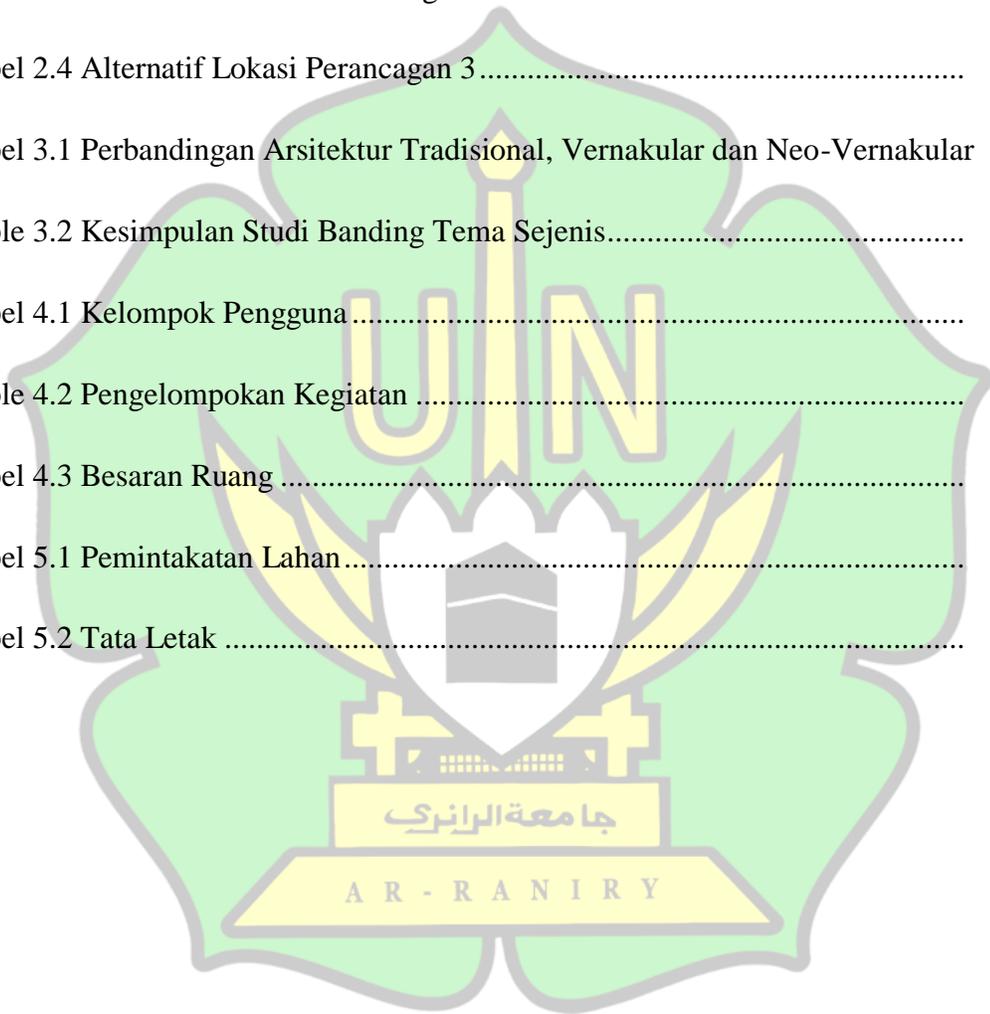
Gambar 6.96 Rencana Lansekap 195

Gambar 6.97 Detail Fasad 196



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Alternatif Lokasi	36
Tabel 2.2 Alternatif Lokasi Perancangan 1.....	38
Tabel 2.3 Alternatif Lokasi Perancangan 2.....	40
Tabel 2.4 Alternatif Lokasi Perancangan 3.....	42
Tabel 3.1 Perbandingan Arsitektur Tradisional, Vernakular dan Neo-Vernakular	58
Table 3.2 Kesimpulan Studi Banding Tema Sejenis.....	73
Tabel 4.1 Kelompok Pengguna.....	100
Table 4.2 Pengelompokan Kegiatan	101
Tabel 4.3 Besaran Ruang	113
Tabel 5.1 Pemintakatan Lahan.....	120
Tabel 5.2 Tata Letak	122



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Perancangan

Aceh merupakan provinsi yang terletak di bagian paling Barat Indonesia. Provinsi ini sangat kaya akan kebudayaan dan adat istiadatnya, serta memiliki berbagai macam keistimewaan. Salah satu keistimewaan itu adalah dalam bidang *fashion*. *Fashion* yang dimaksud adalah pakaian adat Aceh. Pakaian adat ini memiliki keunikan dan kekhasannya tersendiri. Pakaian adat Aceh merupakan peninggalan dari kerajaan Peureulak dan Samudra Pasai. Baju adat untuk laki-laki disebut *Bajee Linto Baro* dan untuk wanita disebut dengan *Bajee Dara Baro*.

Pada abad ke 21, *fashion* semakin berkembang ke seluruh penjuru dunia. Bahkan Aceh sendiri merasakan perkembangan *Fashion* ini. Menurut Malcolm Bernard, *fashion* berasal dari bahasa Inggris, yang artinya cara, kebiasaan, atau mode. *Fashion* adalah busana yang menentukan penampilan seseorang dalam suatu acara tertentu, sehingga terlihat berbeda dari sebelumnya. Perkembangan *fashion* tidak lepas dari pengaruh informasi, karena informasi merupakan sarana seseorang untuk bisa mengetahui lebih jelas tentang *fashion*” (Saniscara, 2019:9)

Aceh memiliki banyak desainer-desainer yang hebat, bahkan sudah ada beberapa desainer Aceh yang memamerkan karyanya di ajang Internasional, seperti Cut Putri Kausari dan Weilin Dwi Meiansari di ajang *DC Fashion Week* yang berlangsung pada 27-29 September 2019 di The Liaison Hotel, 415 New Jersey ave NW. Washington, DC 20001. Mereka memamerkan hasil karyanya yang memadukan motif-motif tradisional Aceh pada busana rancangan mereka. Hasil karya mereka cukup menarik perhatian para undangan yang merupakan fashionista di Amerika Serikat dan pecinta *fashion* lainnya dari berbagai Negara.

Dinas Kebudayaan dan Pariwisata (Disbudpar) Aceh pernah membuat ajang fashion yaitu *Teaser Show Road to Islamic Fashion Festival* yang diselenggarakan di hotel Hermes pada 07 Maret 2020. Dikutip dari Acehtrend.com, salah seorang desainer mengatakan kepada wartawan, bahwa mereka (para desainer pemula) sangat senang dengan adanya ajang ini, karena sebelumnya tidak ada wadah bagi mereka untuk memamerkan karya-karya mereka. Selain itu, Aceh juga pernah menyelenggarakan event yang bertajuk *Aceh Fashion Week* yang di selenggarakan pada tahun 2016.

Selain itu, dikutip dari bisnis.tempo.co Menteri Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, Wishnutama mengatakan bahwa fashion termasuk ke dalam tiga subsektor ekonomi kreatif yang paling potensial untuk di ekspor. Maka dari itu, sangat dibutuhkan peran dari pemerintah agar fashion di Aceh semakin berkembang pesat dan juga bisa menunjang perekonomian di Aceh.

Di Aceh Besar terdapat satu bangunan *fashion*, akan tetapi bangunan ini hanya mewadahi satu fungsi saja, yaitu sebagai wadah perdagangan. Bangunan ini merupakan kumpulan butik-butik dari *brand* ternama yang ada di Indonesia, seperti Dian Pelangi, Ria Miranda, Hijup, Kami, dan Alezza. Di Aceh belum ada bangunan yang menaungi seluruh kegiatan *fashion* mulai dari produksi, promosi, pemasaran, edukasi hingga rekreasi dalam satu bangunan.

Oleh karena itu, desainer-desainer di Aceh sangat membutuhkan pusat kreativitas yang mampu memfasilitasi semua kegiatan *fashion* yaitu *Aceh Fashion Hub*. *Aceh Fashion Hub* merupakan wadah atau tempat yang menaungi semua kegiatan *fashion*, tempat berkumpulnya para desainer, *fashionista*, komunitas-komunitas *fashion* untuk menciptakan *trend fashion* terbaru dan untuk menyalurkan ide-ide kreatifitas mereka. Dengan itu mereka dapat belajar dan terus menghasilkan karya-karya mereka dan memamerkannya kepada para wisatawan baik dalam maupun luar negeri.

Selain wadah untuk para pegiat *fashion*, bangunan ini juga direncanakan sebagai objek wisata baru yang mengadopsi unsur arsitektur lokal yang kemudian ditransformasikan kedalam gaya arsitektur yang baru, dan menciptakan ruang-ruang sosial sebagai sarana diskusi dan belajar bagi penggunanya. Selain itu, bangunan ini juga direncanakan sebagai *landmark* yang mencirikan daerah Aceh, menjadi tempat bertemunya para peminat *fashion* dan semua kalangan masyarakat baik lokal maupun mancanegara. Oleh karena itu, pendekatan pada perancangan Aceh *Fashion Hub* adalah pendekatan Arsitektur Neo-Vernakular.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka dapat diidentifikasi masalah perancangan antara lain :

1. Bagaimana merancang bangunan yang mampu mewadahi seluruh kegiatan dan kebutuhan para desainer.
2. Bagaimana merancang bangunan yang mampu menarik minat wisatawan yang mengadopsi arsitektur lokal.
3. Bagaimana merancang bangunan yang ramah bagi semua pengguna.
4. Bagaimana merancang bangunan yang mampu meningkatkan perekonomian daerah.

1.3 Tujuan Perancangan

1. Merancang sebuah bangunan yang mampu mewadahi seluruh kegiatan dan kebutuhan para desainer.
2. Merancang bangunan yang mampu menarik minat wisatawan.
3. Merancang bangunan yang ramah terhadap semua pengguna, karena bangunan direncanakan sebagai objek wisata baru.

4. Merancang tempat atau wadah bagi desainer di Aceh yang mampu berkontribusi terhadap perekonomian daerah.

1.4 Metode Pendekatan

Metode pendekatan yang digunakan dalam perancangan ini adalah :

- a. Studi Lapangan

Observasi langsung ke lokasi perencanaan Aceh *Fashion Hub* dan mengumpulkan data-data awal berupa kondisi lingkungan sekitar lokasi perencanaan.

- b. Studi Literatur

Mengumpulkan data dengan cara melakukan survey kepustakaan, internet dan melakukan wawancara terhadap instansi yang berkaitan sebagai penunjang perancangan Aceh *Fashion Hub*.

- c. Studi Banding Perancangan Sejenis

Membandingkan objek yang akan dirancang dengan objek yang sudah ada atau sejenis.

1.5 Pendekatan Perancangan

Pendekatan yang dirancang pada Aceh *Fashion Hub* ini adalah pendekatan Arsitektur Neo-Vernakular. Pendekatan yang dimaksud adalah untuk mewadahi fasilitas pegiat *fashion* yang tidak hanya sebuah ruang untuk membuat dan menghasilkan produk, akan tetapi mencoba untuk menciptakan ruang-ruang dengan nuansa baru, karena memadukan unsur-unsur tradisional dengan unsur-unsur modern.

1.6 Batasan Perancangan

Batasan perancangan Aceh *Fashion Hub* meliputi :

- a. Bangunan bermassa tunggal
- b. Pengguna merupakan pelaku *fashion* yang ada di Aceh dan wisatawan baik lokal maupun mancanegara.
- c. Lokasi perancangan dipilih berdasarkan studi kelayakan tapak.
- d. Batasan tema adalah Arsitektur Neo-Vernakular.



1.7 Kerangka Berpikir

Latar Belakang

- Aceh memiliki banyak kebudayaan, salah satu nya dalam hal tata busana dengan keunikan dan ciri khas nya tersendiri
- Banyak desainer-desainer pemula yang berbakat di Aceh
- Tidak ada wadah bagi pegiat fashion untuk menyalurkan kreatifitas mereka
- Fashion merupakan salah satu dari 3 subsektor ekonomi kreatif yang sangat potensial untuk di ekspor.

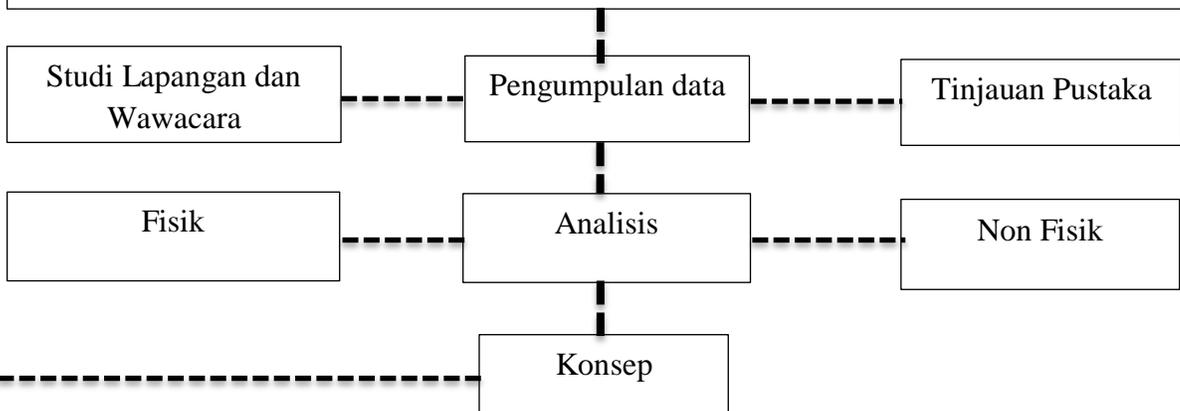
Permasalahan

- Bagaimana merancang bangunan yang mampu mewadahi seluruh kegiatan dan kebutuhan para desainer.
- Bagaimana merancang bangunan yang mampu menarik minat wisatawan?
- Bagaimana merancang bangunan yang ramah bagi semua pengguna?
- Bagaimana merancang bangunan yang mampu meningkatkan perekonomian daerah?

Tujuan Perancangan

- Merancang sebuah bangunan yang mampu mewadahi seluruh kegiatan dan kebutuhan para desainer.
- Merancang bangunan yang mampu menarik minat wisatawan.
- Merancang bangunan yang ramah terhadap semua pengguna, karena bangunan direncanakan sebagai objek wisata baru.
- Merancang tempat atau wadah bagi desainer di Aceh yang mampu berkontribusi terhadap perekonomian daerah.

Memecahkan



1.8 Sistematika Laporan

Adapun sistematika dalam penulisan Laporan Seminar Perancangan ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Berisi latar belakang dari perancangan, identifikasi masalah, tujuan perancangan, lingkup dan batasan perancangan, kerangka berpikir dan sistematika penulisan laporan.

BAB II DESKRIPSI PERANCANGAN

Menjelaskan definisi objek rancangan, data mengenai lokasi perancangan, dan studi banding objek perancangan.

BAB III ELABORASI TEMA

Menjelaskan latar belakang pemilihan tema dan pengertian tema perancangan, interpretasi tema, dan studi banding proyek dengan tema sejenis sehingga menghasilkan kesimpulan tentang penjelasan tema.

BAB IV ANALISA

Menganalisis permasalahan yang telah dirumuskan terdiri dari analisis fungsional, analisis kondisi lingkungan, analisis sistem struktur, dan analisis sistem utilitas sehingga menghasilkan kesimpulan analisis yang digunakan pada tahap perancangan.

BAB V KONSEP PERANCANGAN

Tahap penyelesaian masalah yang telah dianalisis melalui tahapan konsep dasar, konsep perancangan tapak, dan konsep perancangan bangunan.

BAB II

DESKRIPSI OBJEK RANCANGAN

2.1. Tinjauan Umum Objek Rancangan

2.1.1. Pengertian *Fashion Hub*

a. Pengertian *Fashion*

Berikut adalah pengertian *fashion* dari berbagai sumber :

- 1) Menurut Taruna K. Kusmayadi seorang designer, *fashion* adalah meracik ide/gagasan dalam berbusana yang mana diharapkan dapat menjadi gaya hidup sehari-hari (Octaviani, 2016:10).
- 2) Menurut Musa Widyatmojo B.sc seorang anggota asosiasi perancang dan pengusaha mode Indonesia, *fashion* adalah gaya hidup dan gaya berbusana pada suatu waktu tertentu yang mengikuti perubahan dan perkembangan zaman (Octaviani, 2016:10).
- 3) Menurut Harry Darsono seorang perancang busana Indonesia, *fashion* adalah sebuah *image* atau citra yang ditampilkan melalui cabang karya seni tepatnya seni rupa yang berfungsi/terpakai, dimana perancang mode (*fashion designer*) merupakan dunia yang sadar akan naluri manusia (Octaviani, 2016:10).
- 4) Menurut Malcolm Bernard, *fashion* berasal dari bahasa Inggris, yang artinya cara, kebiasaan, atau mode. *Fashion* adalah busana yang menentukan penampilan seseorang dalam suatu acara tertentu, sehingga terlihat berbeda dari sebelumnya. Perkembangan *fashion* tidak lepas dari pengaruh informasi, karena informasi merupakan sarana seseorang untuk bisa mengetahui lebih jelas tentang *fashion*” (Saniscara, 2019:9)
- 5) Menurut Christian Dior seorang designer, *fashion* adalah pakaian yang dirancang sebagai alat pelindung untuk memperindah penampilan diri, untuk menyatakan

kekuasaan atau kekuatan dan untuk menunjukkan (status) seseorang dalam masyarakat (Saniscara, 2019:10).

b. Pengertian Pusat/*Centre/Hub*

Berikut adalah pengertian *hub* dari berbagai sumber, antara lain :

- 1) Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, Pusat/*Hub/centre* adalah titik yang ditengah-tengah benar, tempat yang letaknya dibagian tengah, pokok pangkal atau yang jadi perumpamaan (Saniscara, 2019:10).
- 2) Menurut Microsoft Encarta, Pusat/*hub/centre* merupakan suatu tempat yang didominasi oleh suatu aktifitas tertentu. Pusat diartikan sebagai medium rujukan. Menurutnya pengertian pusat adalah sesuatu yang menjadi pempunan berbagai urusan (Saniscara, 2019:10).
- 3) Menurut Poedawarminta, Pusat/*hub/centre* merupakan suatu tempat yang didominasi oleh suatu aktivitas tertentu (Saniscara, 2019:10).

c. Pengertian *fashion hub*

Menurut Jasmine (2016), *Fashion Hub* merupakan wadah atau tempat sebagai pusat kegiatan yang berhubungan dengan cara berbusana dan perlengkapan/aksesoris yang sedang digemari. *Fashion Hub* juga merupakan tempat menciptakan *trend* fashion melalui kegiatan edukasi, tempat bertemu dan komunikasi antar komunitas dan media, tempat pemasaran fashion industri maupun pegiat fashion dan juga sebagai sarana rekreasi bagi masyarakat (Finia, 2019:2).

Dapat disimpulkan bahwa *Fashion Hub* merupakan wadah atau tempat yang menaungi semua kegiatan yang berkaitan dengan *fashion*. *Fashion Hub* juga merupakan tempat untuk menciptakan *trend fashion* terbaru, tempat bertemu nya para desainer dan fashionista, sebagai tempat berkumpul nya komunitas-komunitas

fashion. Selain itu, *Fashion Hub* juga dijadikan sebagai sarana edukasi serta rekreasi bagi masyarakat setempat.

2.1.2. Fungsi *Fashion Hub*

Menurut Callum-Swan dan Minning (1990) di dalam jurnal yang ditulis oleh Yan Saniscara, 2019 dengan judul *Malang Fashion Centre*, ada beberapa fungsi *Fashion Hub*, antara lain :

- a. Wadah Promosi, sebagai sarana untuk memperkenalkan perkembangan produk mode terbaru kepada masyarakat luas, terutama produk-produk lokal yang bertujuan untuk meningkatkan apresiasi masyarakat akan mode.
- b. Wadah Perdagangan, menyediakan produk busana yang sesuai dengan minat konsumen, baik produk dalam maupun luar negeri.
- c. Wadah Informasi, memberikan fasilitas kegiatan informasi berupa penerangan dan pemberitahuan mengenai segala hal yang bersangkutan dengan perkembangan mode sehingga diketahui oleh masyarakat umum sebagai konsumen mode.
- d. Wadah Pendidikan, menyediakan fasilitas belajar mengajar yang dapat mendukung kelancaran sistem pendidikan baik bagi siswa maupun para pendidiknya.
- e. Wadah Kerja, mewadahi kegiatan yang berhubungan dengan dunia mode, yaitu dengan menampung sejumlah stand perusahaan dagang baik milik lokal, nasional, maupun internasional. Hal ini dimaksudkan untuk mempermudah pihak-pihak yang berkepentingan dengan dunia mode melakukan kontak, antara lain : industri tekstil, garmen, serta para investor yang berminat untuk mencari mitra usaha.

2.1.3. Perkembangan *Fashion* Di Aceh

Menurut bahasa Aceh, pakaian disebut dengan *peukayan* yang memiliki arti bukan saja busana akan tetapi mencakup perhiasan, barang-barang perhiasan dan perlengkapan senjata. Pakaian sehari-hari yang digunakan masyarakat Aceh pada zaman dulu dibedakan berdasarkan usia dan derajat sosial.

a. Anak-anak

Anak perempuan yang berusia di bawah 4 tahun menggunakan *Cupeng*, yaitu sejenis alat yang berbentuk seperti hati serta diberikan tali tempat gantung. *Cupeng* digantung di pinggang anak perempuan guna menutupi kemaluannya. *Cupeng* ada yang terbuat dari emas, perak dan dari batok kelapa tergantung kemampuan ekonomi dari setiap masyarakat. Anak-anak yang sudah berusia di atas 4 tahun, baik anak laki-laki maupun perempuan sudah diberikan pakaian yang terdiri dari baju dan celana baik pendek maupun panjang.

b. Laki-Laki

Menurut J. Kreemer, pemuda Aceh pada zaman dahulu menggunakan celana panjang yang di padukan dengan baju lengan pendek (*bajee et sapai*). Pada saat-saat tertentu, mereka juga memadukan celana panjang dengan baju lengan panjang yang berbentuk kurung, memiliki belahan dada dan terdapat kancing pada bagian kerah baju. Celana yang digunakan berukuran besar. Pada bagian pinggang dan paha sangat longgar, sedangkan pada bagian kaki sangat sempit. Bentuk pakaian wanita dan laki-laki pada zaman dahulu sama (Nezelia, 2017).

Pemuda juga menggunakan sarung (*Ija pinggang*) guna melengkapi penampilan sehari-hari. Penggunaan kain sarung ini dililitkan di atas celana, apabila yang mengenakan sarung sampai batas lutut, menunjukkan bahwa mereka berasal dari kalangan biasa. Namun, bila yang memakainya sampai di bawah lutut dan sebelah

kanan dari bagian bawah agak naik ke atas sedikit, menunjukkan bahwa mereka berasal dari kaum bangsawan.

Agar terlihat rapi dalam pemakaian sarung, biasanya di atas kain sarung digunakan lagi seutas tali pinggang (*talo keuing*) sebagai penahan kain. *Talo keuing* dibuat dari kain dan mempunyai kantong-kantong kecil tempat untuk menaruh uang.

Selain tali pinggang, untuk melengkapi penampilan sehari-hari, laki-laki juga menggunakan kain penutup kepala (*tangkalok*). Kain *tangkalok* dililitkan di atas kepala sehingga menutupi seluruh kepala. Pelengkap *fashion* lainnya adalah *rencong* atau *siwah* yang diselipkan di pinggang. *Rencong* dalam pakaian lebih merupakan perhiasan dibandingkan fungsinya sebagai senjata. Bentuk *rencong* biasanya telah dilapisi dengan emas atau permata.

c. Wanita

Bentuk pakaian wanita hampir sama dengan pakaian laki-laki, mereka menggunakan celana, baju, kain pinggang, tali pinggang, selendang dan perhiasan. Celana yang digunakan oleh wanita sama dengan celana laki-laki. Perbedaan antara celana anak gadis dengan orang dewasa biasanya terletak pada hiasan sulaman. Celana anak gadis disulam dengan sulaman kasab yang mempergunakan berbagai motif bunga dan sulur daun. Sulaman kasab adalah sulaman khas tradisional Aceh, terbuat dari benang yang berwarna emas atau perak. Motif-motif lazim seperti motif *pucok reubong* (tumpul), *bungong awan-awan* (awan berarak), dan lain-lain. Sulaman ini biasanya disulam di ujung kaki dan pada jahitan betis. Celana untuk ibu-ibu biasanya berbentuk palas.

Baju yang digunakan perempuan berbentuk baju kurung, terbelah dada, tidak memakai kerah dan pada leher diberi hiasan kasab yang disebut *peuseumen*. Pada ujung kedua tangan juga diberikan sulaman kasab. Selain baju dan celana, juga dipakai kain pajang di atas baju. Fungsinya sama dengan laki-laki yaitu sebagai kain

pinggang dan diikat dengan tali pinggang (*taloe keuing*) yang terbuat dari emas, perak ataupun suasa. Pada kain pinggang dipakai kain palikat biasa dan ada pula yang memakai kain yang berwarna lembayung (*ija lambayong*). Kain pinggang biasanya diberi motif berbunga seperti sulur daun dan bunga-bunga seperti *bungong keupula* (bunga tanjung), *bungong awan-awan* (pinggir awan), *bungong mancang* (bunga embacang) dan lain-lain.

Aksesoris pakaian wanita lainnya adalah selendang (*ija sawak*). Selendang ini berbentuk lebar dan diselempangkan di atas bahu. Motif yang selalu tampil pada kain selendang sama halnya dengan motif pada kain pinggang. Penampilan sehari-hari juga dilengkapi dengan perhiasan yang dibuat dari emas, suasa dan perak. Hal ini sejalan dengan kemampuan ekonomi masing-masing atau status sosial di dalam masyarakat. Perhiasan yang dipakai di telinga disebut *anteng-anteng gluyung* (anting-anting). Perhiasan di leher disebut *talo taku* atau *euntuk* (kalung). *Taloe takue* ini banyak jenisnya seperti *boh agok*, *boh glem*, *boh ranub* (bunga sirih), *boh bili* (buah sejenis aur kecil), *boh delima* (putik buah delima), *bah deureuham* (mata uang emas yang dirangkai menjadi kalung) biasanya dipakai satu atau dua bentuk saja.

Perhiasan yang dipakai di dalam baju antara lain *kawet bajee*, *boh bajee*, *boh caie*, *boh krauleub*, dan lain-lain. Perhiasan yang dipakai ditangan adalah *gleung jaroe* (gelang tangan) atau *taloe jaroe* (kalung tangan), dan perhiasan yang ditangan adalah *euncien* (cincin).

Seiring dengan perkembangan zaman, *fashion* di Aceh semakin berkembang. Dalam mendesain busana, para desainer Aceh selalu membuat desain yang sesuai dengan syariat Islam, hal ini dikarenakan Aceh dijuluki sebagai Serambi Mekkah. Desainer Aceh selalu menambahkan ornamen-ornamen khas Aceh dalam hasil rancangan mereka yang bertujuan untuk menunjukkan identitas ke Aceh-an karena kaya akan ornamen-ornamen. Aceh memiliki beberapa komunitas *Fashion* salah satu

nya adalah *Indonesian Fashion Festival* atau IFF, *Community Aceh* dan *Sisterly Community Aceh*.

Aceh juga memiliki acara tahunan yaitu *Islamic Fashion Festival* yang diselenggarakan sejak tahun 2017. Pada tahun 2020 hanya menggelar *Teser Show Road to Islamic Fashion Festival* yang diselenggarakan pada Maret 2020, acara ini bertujuan untuk menarik perhatian pengunjung atau fashionista Aceh untuk hadir di acara *Islamic Fashion Festival* yang ketiga yaitu pada April 2020. Hal ini dikarenakan pandemi COVID-19 yang melanda Aceh di penghujung Maret 2020. Selain *Islamic Fashion Festival*, Aceh juga pernah menggelar *Aceh Fashion Week* yang diselenggarakan pada tahun 2016.

2.1.4. Tinjauan Kegiatan di *Fashion Hub*

Berdasarkan jurnal *Malang Fashion Centre* yang ditulis oleh Yan Saniscara, 2019, ada beberapa kegiatan utama yang berlangsung di dalam *fashion hub*, yaitu kegiatan produksi, komersial, promosi, *fashion show*, dan pelayanan (Wojowasito dan Poerwadarminta, 1980).

1. Kegiatan Produksi

Kegiatan ini merupakan kegiatan pembuatan pakaian yang dirancang oleh desainer. Kegiatan-kegiatan tersebut yaitu : جامعة

- 1) Menggambar anatomi tubuh dan merancang busana
- 2) Membuat pola, *drapping*, *mouleren*, menjahit, membordir
- 3) Membuat tekstil dengan teknik batik
- 4) Merancang *brand*, memberikan *brand*, pada hasil rancangan busana
- 5) Merancang busana dengan media komputer
- 6) Mengolah bahan tekstil sebagai bahan untuk busana menjahit
- 7) Menjahit hasil rancangan desainer
- 8) Melakukan presentasi hasil rancangan

9) Konsultasi *fashion* kepada desainer.

Kegiatan produksi membutuhkan fasilitas gedung atau ruang perancangan. Pada dasarnya fasilitas ini terdiri dari :

- 1) Ruang desain/perancangan merupakan area untuk mendesain karya-karya seperti pakaian dan aksesorisnya.
- 2) Ruang menjahit merupakan area untuk menjahit karya busana yang dibuat .

2. Kegiatan *Fashion Show*

Peragaan busana atau sering disebut *fashion show* merupakan acara yang diselenggarakan oleh para pencipta mode untuk memperlihatkan karyanya. Kegiatan tersebut dapat diuraikan sebagai berikut :

- 1) Mempersiapkan peragawan/peragawati sebelum meragakan busana
- 2) Ganti baju hasil rancangan yang akan diperagakan
- 3) Merias peragawati atau peragawan
- 4) Peragaan *fashion* kepada pengunjung

Kegiatan *fashion show* membutuhkan fasilitas ruang besar untuk peragaan yang terdiri dari :

- 1) *Stage*, merupakan tempat peragaan model
- 2) *Audience*, merupakan tempat pengunjung menonton peragaan
- 3) Area servis, terdiri dari ruang persiapan, ruang rias, ruang ganti, toilet dan *lobby*

Selain itu, terdapat hal-hal yang harus diperhatikan dalam merencanakan dan merancang fasilitas peragaan busana ini, yaitu :

- 1) Pengaturan sirkulasi yang jelas antara peraga, pengunjung dan servis.
- 2) Pengaturan ruang yang memungkinkan sistem akustik yang baik termasuk pengaturan pencahayaan.

- 3) Penyediaan ruang yang memungkinkan dilakukan perubahan penataannya, sehingga didapatkan suasana yang berubah-ubah sesuai dengan bentuk *stage* yaitu I, T, X, H, F.
- 4) Pengaturan yang memenuhi tuntutan kenyamanan pandangan penonton kearah *stage*. Penataan ruangan untuk penonton ada dua jenis, yaitu penataan teater dan penataan meja.
- 5) Memisahkan model laki-laki dan model perempuan.

3. Kegiatan Komersial

Kegiatan komersial merupakan kegiatan jual beli hasil rancangan para desainer yang telah dibuat dalam bentuk pameran dan butik, serta menjual peralatan dan bahan fashion. Kegiatan ini meliputi kegiatan perniagaan, pembelian atau penjualan barang-barang atau penyedia jasa. Fasilitas komersial adalah sarana prasarana untuk melakukan kegiatan perdangan.

4. Kegiatan Promosi

1) Tujuan

Sistem ini memiliki tujuan untuk menyediakan fasilitas dalam rangka memperkenalkan dan memasarkan produk mode (pakaian yang dilengkapi dengan aksesorisnya). Promosi adalah meningkatkan, mempropagandakan, menaikkan dan memperkenalkan produk/barang.

2) Sistem dan bentuk

Dibedakan menjadi dua, yaitu :

- a. Promosi aktif, diawali dengan penyediaan sample produk busana lengkap dengan aksesorisnya yang ditujukan untuk para konsumen melalui kegiatan pameran ataupun pagelaran busana.

b. Promosi pasif, melalui penggunaan media cetak dan media visual dalam wadah informasi mode secara akurat. Dilihat dari bentuknya, promosi dibedakan menjadi dua macam, yaitu:

1. Promosi tetap, dilakukan secara tetap dengan menggunakan fasilitas ruang pameran tetap, seperti butik yang berfungsi memamerkan produk mode sesuai dengan trend.
2. Promosi temporer, dilakukan hanya pada momen-momen tertentu saja, dapat secara berkala ataupun tidak yang difasilitasi dengan ruang *hall*.

3) Sistem kegiatan dan bentuk penjualan

Kegiatan yang terjadi pada acara promosi dan penjualan produk mode, diantaranya :

- a. *Merchandising*, merupakan kegiatan memasarkan produk mode yang disesuaikan dengan tempat, jumlah, waktu dan harganya.
- b. *Risk and bearing*, menanggulangi kerugian yang diakibatkan adanya kerusakan atau cacat pada produk mode yang akan dijual.
- c. *Financing*, merupakan peluncuran produk mode dan jasa dari pihak perancangan busana ke konsumen mode melalui transaksi jual beli.
- d. *Storage*, merupakan kegiatan penyimpanan produk mode.
- e. *Budgeting*, merupakan kegiatan pembelian dalam arti kata aktif tanpa menunggu penawaran
- f. *Communication*, dengan adanya komunikasi diharapkan dapat membantu kelancaran tiap kegiatan yang berlangsung di dalam *Fashion Hub*.
- g. *Transportation*, yaitu perpindahan produk mode baik dengan menggunakan peralatan transportasi ataupun tidak.

Kegiatan promosi membutuhkan fasilitas semacam pertokoan atau butik yang merupakan suatu kelompok shop unit atau spesialis busana dan aksesoris pendukungnya.

5. Kegiatan Pelayanan

Kegiatan pelayanan yaitu seperti *foodcourt* sebagai tempat istirahat dan makan para pengunjung dan pelaku fashion, selain itu terdapat ruang pengelola. Kegiatan pelayanan membutuhkan ruang penunjang yang terdiri dari lima bagian, yaitu :

- 1) *Foodcourt*
- 2) Gudang
- 3) Ruang pemeliharaan
- 4) Ruang informasi
- 5) Ruang pengelola

2.2. Tinjauan Fasilitas Penunjang di *Fashion Hub*

2.2.1. *Fashion Show*

Menurut Harry Darsono, *Fashion show* merupakan salah satu cara untuk memperkenalkan gaya fashion masa kini. Fasilitas ini berfungsi untuk meningkatkan pemasaran dengan memperkenalkan karya-karya baru dari perancang mode, produsen, dan pabrikan ke konsumen (Saniscara, 2019:21).

Kegiatan *Fashion show* diadakan untuk memamerkan dan memasarkan hasil dari rancangan para desainer. Busana hasil rancangan mereka digunakan oleh para model yang berjalan di *catwalk*.

Sebagian besar peragaan busana diselenggarakan pada *event-event* tertentu. Tempat penyelenggaraan peragaan busana ada yang *outdoor* dan *indoor*. Penyelenggaraan peragaan busana biasanya dilengkapi dengan stan-stan desainer.

Hal yang penting dalam setiap penyelenggaraan *fashion show* adalah kenyamanan dan keamanan para pengunjung pada saat menyaksikan *fashion show*. Untuk itu diperlukan tempat yang sesuai untuk menampung segala aktivitas kegiatan selama *fashion show* berlangsung.

Disamping *fashion show*, para pelaku mode juga mengadakan pameran busana dan seminar-seminar mode. Seminar-seminar ini dimaksudkan untuk membahas visi, dan misi di dunia mode. Dalam kaitannya dengan perkembangan mode yang terus berjalan tiap tahunnya.

a. Jenis-jenis *Fashion Show*

Fashion show bisa dikategorikan menjadi tiga tipe, yaitu :

1) *Production show* (pertunjukan produksi)

Production show menampilkan produksi seperti sebuah *theater* lengkap dengan beberapa atau seluruh dari elemen panggung dramatik. Biaya dan waktu diberikan lebih kepada pementasan dan pencahayaan. Model dapat dilihat sebagai bagian dari pemain dan dijadikan sebagai hiburan dari sebuah acara. *Fashion show* harus dapat memberikan informasi dan menghibur penonton. Namun *production show* lebih cenderung kepada hiburan.

2) *Formal Show* (pertunjukan formal)

Elemen penting yang memadai formal show adalah adanya *catwalk* dan model yang berjalan di atasnya. Penonton langsung melihat model dan fashion yang sedang diperagakannya langsung dari area *catwalk*. Pertunjukan *formal fashion show* memiliki konsep tertentu yang disesuaikan dengan tema perancangan fashion tersebut, fokus utama dalam acara ini adalah pakaian ataupun aksesoris yang ingin ditampilkan dan di perdagangkan.

3) *Informal show* (pertunjukan tidak formal)

Pertunjukan *informal show* adalah pagelaran busana yang tidak membutuhkan persiapan yang sangat khusus di dalam menyelenggarakan kegiatannya. Peragaan busana bukan menjadi acara utama dalam sebuah acara, melainkan hanya sebagai selingan atau tambahan dalam sebuah acara tersebut.

Beberapa hal yang membedakan antara *informal show* dengan *formal show* adalah :

- a) Penggunaan model yang lebih sedikit disandingkan dengan *formal show*. *Informal show* dapat menggunakan satu model saja, dengan maksimal penggunaan enam model untuk memperagakan fashion.
- b) Tidak digunakannya *catwalk*, tidak adanya panggung.
- c) Biasanya tidak ada komentator di bidang fashion.

b. Panggung Fashion Show

Panggung *fashion show* atau *catwalk* adalah salah satu *alternative* yang biasa digunakan pada saat pameran berlangsung dengan cara berjalan di atasnya dan memperagakan mode yang ingin dipertunjukkan.

Sifat kegiatan peragaan busana ini secara garis besar dapat dibedakan menjadi dua tipe :

1) Terbuka

Peragaan busana ini ditunjukkan untuk umum (tanpa dikenakan biaya) yang diadakan serta berkala yaitu seminggu sekali untuk memperkenalkan *fashion* terbaru. Peragaan busana ini dilakukan secara *outdoor* yaitu di *plaza*. Selain itu, untuk menarik minat wisatawan dan masyarakat setempat, diadakan lomba *fashion* setiap minggu nya yaitu lomba *Fashion show* dan lomba desain busana.

2) Tertutup

Peragaan busana ini bersifat eksklusif yang diadakan dalam area/ruangan khusus (dikenakan biaya), pada umumnya merupakan adi karya busana seorang perancang kenamaan untuk memperkenalkan hasil karya yang terbaru serta agar namanya tetap eksis dalam dunia fashion. Tipe *catwalk* dibagi menjadi dua, yaitu :

a. *Catwalk* dengan ketinggian sejajar lantai

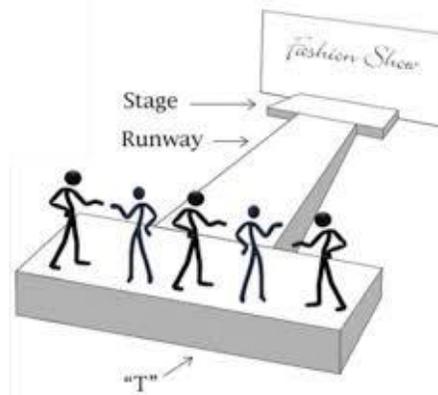
1. Model panggung peragaan busana seperti ini biasa dipakai untuk peragaan busana skala kecil dengan jumlah penonton yang terbatas.
2. Alur jalan model ditentukan oleh pengaturan kursi penonton.

b. *Catwalk* menggunakan *platform*

Biasa digunakan untuk acara yang lebih khusus. Untuk acara incidental, panggung dapat bersifat temporer. Tidak mempunyai standard bentuk yang baku, namun diperuntukkan lebar standar untuk jalan dua orang.

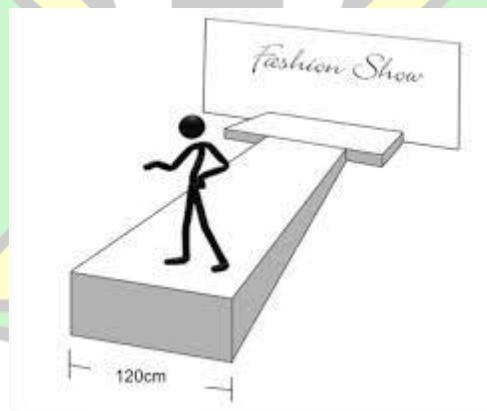
Catwalk merupakan bagian terpenting dari sebuah *fashion show* yang bentuknya berupa jalur yang menjadi pusat perhatian utama pada ruangan peragaan busana, dimana di lajur itu para model berjalan memperkenalkan pakaian dengan aksesoris yang dikenakannya.

Bentuk panggung *catwalk* memanjang dan momotong ruang, yang dimaksudkan agar memungkinkan bari para model untuk berjalan tepat di hadapan penonton. Ketinggian panggung dapat sejajar dengan lantai maupun berupa platform dengan ketinggian antara 30-150 cm. Lebar minimum 2 meter, panjang minimum 8 meter, tinggi 5-150 centimeter.



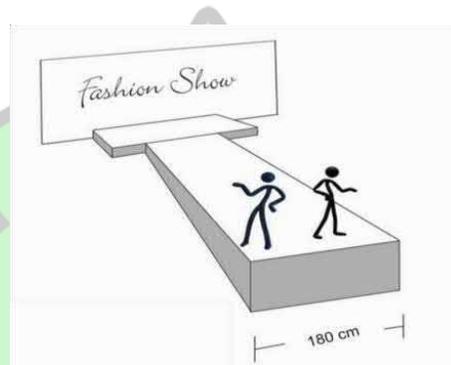
Gambar 2.1 Stage dan Runway
(Sumber : <https://bit.ly/2Jft736>)

The stage adalah bagian awal panggung, yaitu tempat para model yang baru keluar dari *backstage*. *The runway* atau dalam bahasa indonesianya landasan pacu ini adalah panggung yang memanjang ke arah penonton. Bagian “T” adalah panggung tambahan tegak lurus dari panggung awal. *Runway* dengan panggung yang berbentuk huru “T” ini adalah bentuk yang paling baik untuk menampilkan sebuah fashion dalam sebuah acara *fashion show*.



Gambar 2.2 Panggung Runway Skala Kecil
(Sumber : <https://bit.ly/2Jft736>)

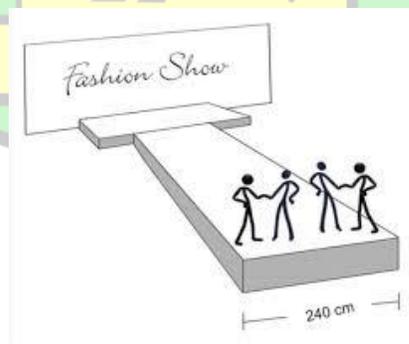
Untuk acara *fashion show* dengan skala kecil, panggung *runway* dengan ukuran 120 cm adalah ukuran lebar panggung yang disarankan. Besaran lebar panggung tersebut memberikan ruang hanya untuk satu baris model saja. Ukuran ini dianjurkan untuk tempat pelaksanaan yang tidak terlalu besar. *Runway* yang seperti ini dirancang untuk pelaksanaan *fashion show* dengan skala yang kecil.



Gambar 2.3 Panggung *Runway* ukuran 180 cm
(Sumber : <https://bit.ly/2Jff736>)

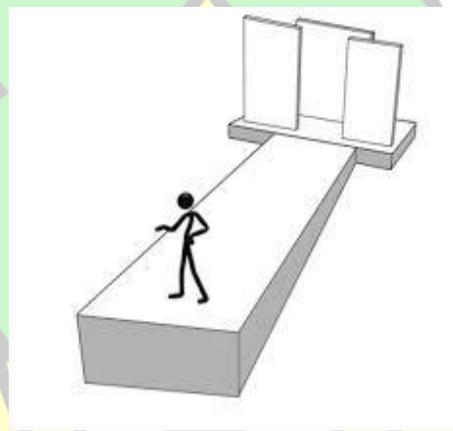
Gambar di atas adalah besaran panggung *runway* yang tingkatannya di atas 120 cm yaitu 180 cm. Dengan ukuran ini lebih memungkinkan untuk arus sirkulasi yang lebih baik agar model dapat jalan berdampingan.

Dalam acara *fashion show* dengan besaran panggung seperti ini model dibuat untuk dapat berjalan berpasangan.



Gambar 2.4 Panggung *Runway* skala besar
(Sumber : <https://bit.ly/2Jff736>)

Lebar panggung 240 cm ini adalah ukuran terbaik untuk acara *fashion show* dengan skala yang besar. Ukuran ini adalah ukuran yang ideal untuk dapat menampilkan kurang lebih empat model dalam waktu yang bersamaan dan dapat menyajikan *fashion show* yang baik. Dan ukuran ini disarankan untuk acara *fashion show* dalam skala yang besar.



Gambar 2.5 Panggung *Runway*
(Sumber : <https://bit.ly/2Jft736>)

Pintu masuk ke panggung *runway* juga menjadi bagian yang penting dalam sebuah pertunjukan, pintu masuk ke panggung *runway* dapat menjadi sesuatu yang menarik untuk ditunjukkan dalam sebuah acara *fashion show*. Meskipun ada pilihan untuk membiarkan pintu masuk tersebut tetap kosong, tetapi akan membuat panggung *fashion show* yang besar menjadi terlihat sangat polos. Karena itu mengapa panggung *fashion show* lebih baik dibuat sedikit berwarna dan bervariasi.

Desain panggung ini menggunakan dua pintu masuk yang menuju ke panggung *fashion show*. Dengan fasilitas dua pintu masuk ini memberikan lebih banyak ruang untuk para model bergerak menuju panggung *runway* utama.

2.2.2. Ruang Pelatihan

a. Pengertian Pelatihan

Berikut adalah pengertian pelatihan menurut para ahli :

- 1) Menurut Noe, Hollenbeck, Gerhart & Wright pelatihan adalah suatu usaha yang terencana untuk memfasilitasi pembelajaran tentang pekerjaan yang berkaitan dengan pengetahuan, keahlian dan perilaku (Saniscara, 2019 : 28)
- 2) Menurut Gomes pelatihan adalah setiap usaha untuk memperbaiki performansi pekerja pada suatu pekerjaan tertentu yang sedang menjadi tanggung jawabnya, atau satu pekerjaan yang ada kaitannya dengan pekerjaannya (Saniscara, 2019 : 28).

Dari pengertian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa pelatihan adalah proses belajar mengajar dengan menggunakan teknik atau metode yang secara terkonsep, dan juga pelatihan dapat diartikan meningkatkan keterampilan dan kemampuan kerja seseorang. Kelas *workshop* pada Aceh *Fashion Hub* diklasifikasikan menjadi dua, yaitu :

1. *Workshop event*, yaitu *workshop* yang diadakan pada event-event tertentu saja, seperti pada hari batik nasional dan event-event lain yang berkaitan dengan *fashion*.
2. *Workshop tetap*, yaitu *workshop* yang setiap hari diadakan, seperti *workshop* rutin bagi desainer pemula dan *workshop* cara membuat sulaman kasab untuk menarik minat wisatawan.

b. Fungsi dan Peranan Pelatihan

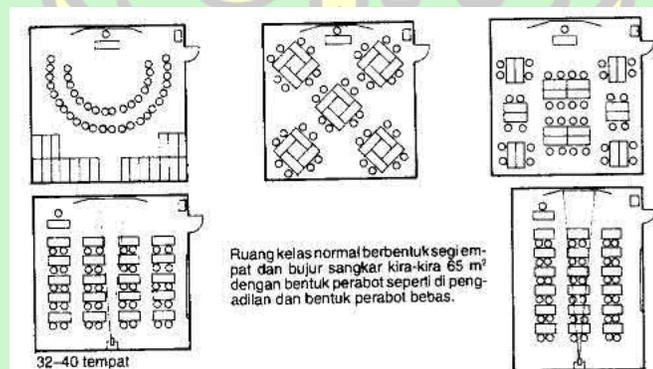
Menurut Cut Zurnali (2004), *the goal of training is for employees to master knowledge, skills, and behaviors emphasized in training programs and to apply them to their day to day activities*. Hal ini berarti bahwa tujuan pelatihan adalah agar para

pegawai/masyarakat dapat menguasai pengetahuan, keahlian dan perilaku yang ditekankan dalam program-program pelatihan dan untuk diterapkan dalam aktivitas sehari-hari. Pelatihan juga mempunyai pengaruh yang besar bagi pengembangan suatu usaha (Saniscara, 2019 : 28)

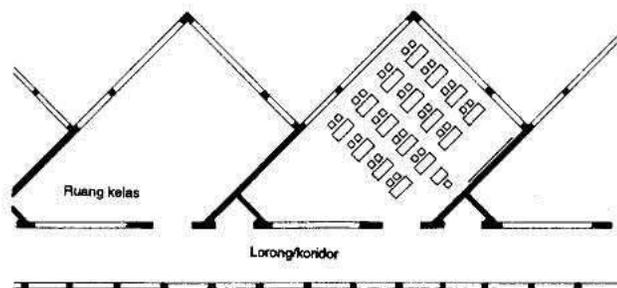
c. Standar Ruang Pelatihan

1. Ruang Kelas Teori

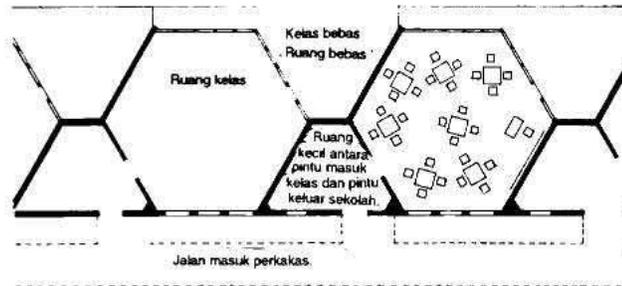
Ketentuan jumlah tempat duduk mengacu pada jumlah peserta yang akan ditampung dalam kegiatan kelas teori. Luas minimum per tempat peserta adalah 3-5 m². Bentuk ruang dapat berupa persegi atau persegi panjang dengan dimensi 12 x 6, 12 x 12, 12 x 10 m. Ruang kelas juga membutuhkan ventilasi udara dan cahaya alami. Furniture yang dibutuhkan adalah meja, kursi, untuk peserta dan pengajar, papan tulis, dan layar *projector*.



Gambar 2.6 Layout Ruang Kelas Teori
(Sumber : Neufret, 1996)



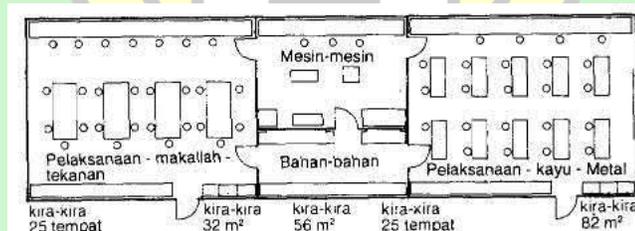
Gambar 2.7 Layout Ruang Kelas Teori Bentuk Zig Zag
(Sumber : Neufret, 1996)



Gambar 2.8 Layout Ruang Kelas Teori Bentuk Hexagonal
(Sumber : Neufret, 1996)

2. Ruang Kelas Praktek

Pada kelas praktek terdapat ruang untuk persiapan, ruang bahan, ruang peralatan dan ruang bengkel. Untuk beberapa kegiatan yang berkaitan dengan sesuatu yang kotor dan basah diperlukan ruang cuci dan ruang ganti pakaian.



Gambar 2.9 Layout Ruang Kelas Praktek 1
(Sumber : Neufret, 1996)



Gambar 2.10 Layout Ruang Kelas Praktek 2
(Sumber : Neufret, 1996)

2.2.3. Perpustakaan

a. Pengertian perpustakaan

Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 43 Tahun 2007 Tentang Perpustakaan, Perpustakaan adalah institusi pengelola koleksi karya tulis, karya cetak, dan/atau karya rekam secara profesional dengan sistem yang baku guna memenuhi kebutuhan pendidikan, penelitian, pelestarian, informasi, dan rekreasi para pemustaka. (Saniscara, 2019 : 35)

b. Persyaratan ruang perpustakaan

1) Pintu masuk perpustakaan

Bangunan perpustakaan harus mudah dikenal dan memberi kesan ramah. Ruang lobi harus cukup luas untuk menyerap/menghalangi masuknya kebisingan dari luar bangunan dan memberi warna/suasana yang dapat menstimulasi pandangan. Ruang masuk langsung menuju ruang pengawasan/ruang pemandu, sepanjang lorong menuju ruang control/pemandu berjajar papan peraga.

2) Ruang pengawas

Ruang pengawas terletak di dekat atau tampak dari pintu masuk, ukuran ruang cukup luas untuk menampung antrian pengunjung pada jam-jam sibuk, tetapi pengawas harus tetap dapat mengawasi seluruh ruangan.

3) Ruang pemandu

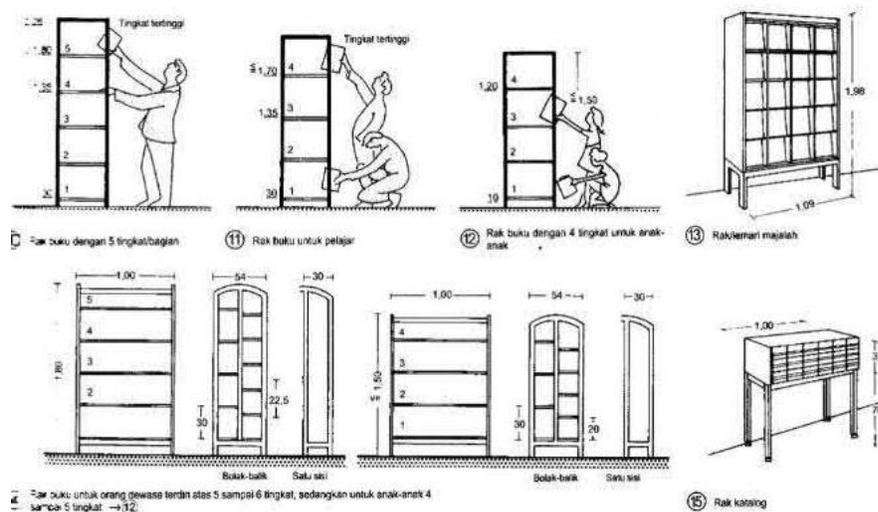
Ruang pemandu adalah tempat menyimpan indeks/buku-buku yang sudah dijilid/buku yang sudah diberi *barcode*. Terletak di dekat ruang pengawas atau ruang penerangan, sebelum masuk ke ruang perpustakaan, letaknya juga dekat dengan ruang katalog.

4) Meja penerangan

Meja penerangan terletak di dekat katalog pemandu dan katalog daftar pustaka, dapat juga membantu pengawas mengawasi kegiatan dalam perpustakaan.

5) Satuan rak penyimpanan buku

Bahan material yang paling sering digunakan adalah dari bahan metal, rak tunggal yang dapat diatur ukurannya, rak berbanjar tunggal (menempel pada dinding) atau berbanjar ganda (letaknya ditengah ruang). Tinggi satuan rak adalah 2 m (pada bagian buku pinjaman) dan 1,5 m pada bagian anak-anak, tempat penumpukan buku tingginya 2,3 m. Lebar rak 20-30 cm untuk buku anak-anak, 20 cm untuk buku fiksi, buku bacaan, sejarah politik, ekonomi dan hokum, 30 cm untuk buku ilmu pengetahuan, teknik dan kesehatan. Panjang satuan rak umumnya 90 cm. lebar gang utama pada perpustakaan/bagian terbuka 1,8 m sedang gang cabang 1,2 m.



Gambar 2.11 Dimensi Dan Satuan Rak Buku
(Sumber : Neufret, 2002)

6) Lemari/rak buku

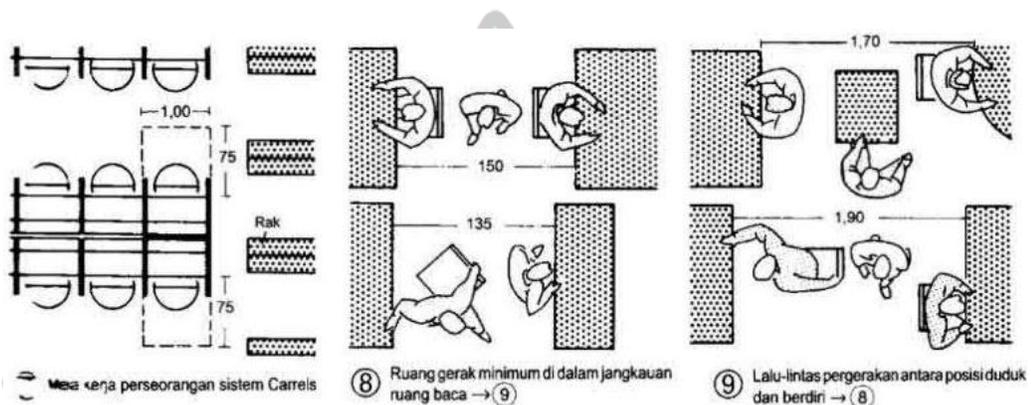
Ukuran terpanjang lemari buku adalah 6 satuan rak (5,4 m), maksimum 8 satuan rak (7,2 m). Tetapi bila hanya dapat dicapai dari 1 arah cukup 4 satuan rak (3,6 m). Rak tengah pada daerah “terbuka” panjangnya sekitar 1,280 – 1,520 mm (dapat menampung sekitar 164 jilid/m²), pada perpustakaan “tertutup”, rak tengah berukuran 1,060 – 1,280 mm (daya tampung 200 – 215 jilid/m²). Penentuan ukuran yang akan dipakai tergantung pada lebar gang.

Dari ukuran rak tengah (5,400 mm, 6,000 mm, 6,850 mm, 7,310 mm, 7,620 mm, 7,750 mm, 8,350mm), kita dapat menentukan pilihan bagi ukuran 37

7) Ruang baca/belajar

Luas dan meja untuk belajar sambil duduk 900 x 600 mm/pembaca menghadap ke tirai/sekat rendah, kadang dilengkapi lampu baca yang terpancang pada meja. Untuk pelajar luas tempat belajar 2,32 m² (termasuk ruang sirkulasi), berpenyekat diketiga sisinya (bilik terbuka), untuk peneliti luasnya 3 m² dan berpenyekat di

keempat sisinya (bilik tertutup, tujuannya adalah untuk keleluasaan pribadi dalam menekuni pekerjaannya tetapi penyekat cukup rendah untuk dapat mengetahui apakah bilik terisi atau kosong atau disalahgunakan untuk kepentingan lain. Di dalam bilik disediakan lemari terkunci untuk menyimpan buku yang sedang digunakan untuk jangka waktu tertentu.



Gambar 2.12 Layout Ruang Belajar
(Sumber : Neufret, 2002)

8) Ruang – ruang dalam perpustakaan

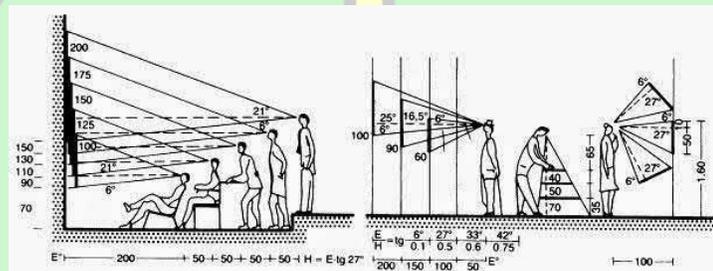
Ruang untuk membongkar kemasan dan mengirim buku, ruang pencatatan buku masuk, penyusunan dalam katalog, menjilid buku dan memperbaiki buku rusak, photocopy dan mengetik, Ruang kantor, Ruang istirahat bagi pegawai perpustakaan, loker dan peturasan.

2.2.4. Ruang Pameran

Ruang pameran berarti ruang atau gedung tempat memamerkan benda atau karya seni, (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2001). Unsur pencahayaan pada display bukan hanya menampilkan cahaya secara sederhana, tetapi bagaimana mendesain unsur pencahayaan tersebut sehingga dapat meningkatkan minat pengunjung terhadap objek yang dipajang. Memajang barang yang dapat menarik perhatian konsumen

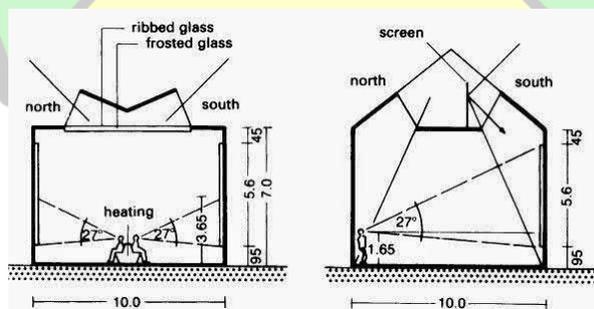
adalah menempatkan mata pengujung pada arah yang optimal. Warna sebagai unsur visual harus diperhatikan agar dapat menunjang segala aktivitasnya. Warna tidak bisa ditambahkan pada bagian akhir finishing dalam perencanaan, namun harus merupakan bagian dari konsep desain dan harus diperhitungkan dari awal perencanaan.

Ruang pameran dapat berupa ruang seperti kamar atau seperti grand hall. Terkait dengan perancangan ruang pameran, penataan ruang berarti mengorganisir unsur-unsur, seperti pengamat, karya, benda pendukung dan aksesoris ruang dengan tujuan agar ruang tersebut mudah diakses serta nyaman dalam proses interaksi.



Gambar 2.13 Jarak Pandang Manusia ke Objek Pameran
(Sumber : Neufret, 2003)

Ruang pameran memiliki beberapa syarat yang harus dipenuhi, antara lain benda yang dipajang atau dipamerkan harus benar-benar terlindungi dari kerusakan, pencurian, kebakaran, kekeringan, cahaya matahari langsung dan debu.



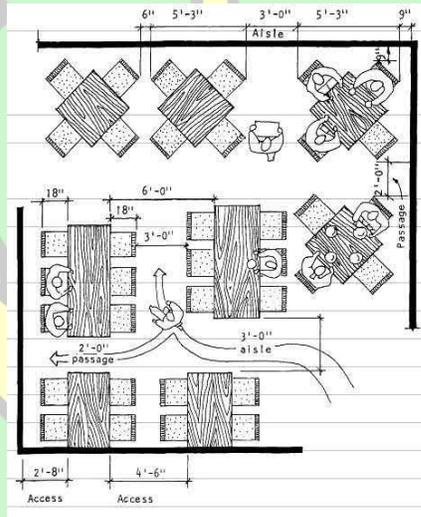
Gambar 2.14 Sudut Pencahayaan Pada Ruang Pameran
(Sumber : Neufret, 2003)

2.2.5. Food Court

Food Court adalah salah satu area yang biasanya berada di dalam area sebuah gedung atau bangunan yang mana terdapat fasilitas konter yang menyediakan berbagai macam makanan dengan cara melayani diri sendiri untuk memesan makanan. *Food Court* merupakan salah satu klasifikasi dari restoran.

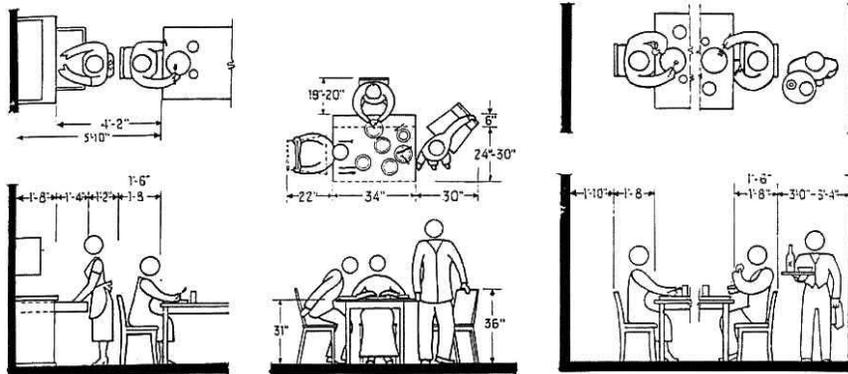
Adapun standar ruang pada restaurant adalah sebagai berikut :

- a. Standar dimensi meja dan kursi yang digunakan oleh restaurant



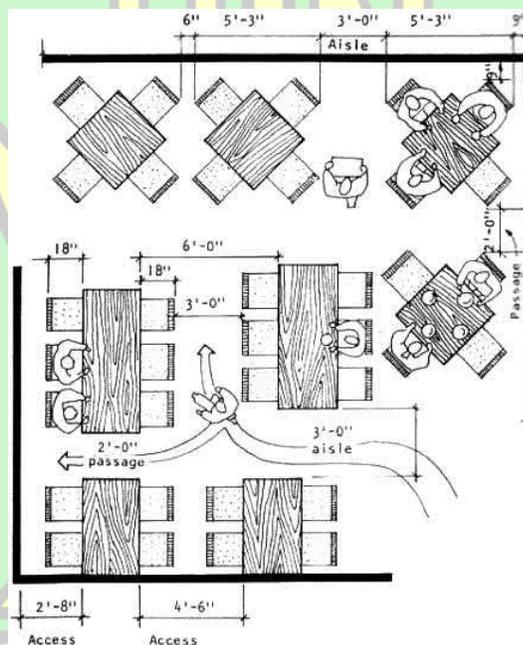
Gambar 2.15 Standar Meja Dan Kursi Pada Restaurant
(Sumber : <https://bit.ly/3aMxcH9>)

- b. Standar dimensi aktivitas orang yang sedang makan di kursi dan meja



Gambar 2.16 Standar Aktivitas Pengunjung Pada Restaurant
 (Sumber : <https://bit.ly/3aMxcH9>)

c. Standar sirkulasi pada restaurant

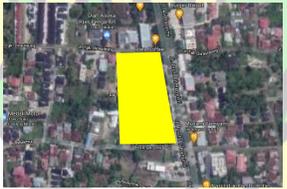
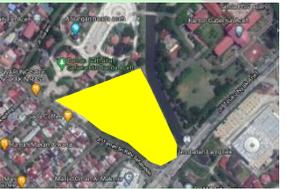


Gambar 2.17 Standar Sirkulasi Pada Restaurant
 (Sumber : <https://bit.ly/3aMxcH9>)

2.3. Alternatif Lokasi Perancangan

Berdasarkan peraturan, maka didapatkan 3 opsi lokasi yang menjadi rancangan Aceh *Fashion Hub* di Banda Aceh, yaitu :

1. Lokasi beralamat di jalan Mr. Teuku Moh. Hasan, desa Landom, Kecamatan Lueng Bata, Banda Aceh.
2. Lokasi beralamat di jalan Prof Ali Hasyimi, desa Pango Raya, Kecamatan Ulee Kareng, Banda Aceh.
3. Lokasi beralamat di jalan Ratu Safiatuddin, desa Bandar Baru, Kecamatan Kuta Alam, Banda Aceh.

Pencapaian	Lokasi 1	Lokasi 2	Lokasi 3
Peta lokasi			
Alamat	Jl. Mr. Teuku Moh. Hasan, desa Landom, Kecamatan Lueng Bata, Banda Aceh.	Jl. Prof Ali Hasyimi, desa Pango Raya, Kecamatan Ulee Kareng, Banda Aceh.	Jl. Taman Sri Ratu Safiatuddin, desa Bandar Baru, Kecamatan Kuta Alam, Banda Aceh
Batasan Site	Secara Geografis, Tapak berbatasan dengan : <ol style="list-style-type: none"> 1. Timur : Perumahan warga 2. Barat : Central Informasi Aceh. CV 3. Selatan : Perumahan Warga 4. Utara : KFC Batoh 	Secara Geografis, Tapak berbatasan dengan : <ol style="list-style-type: none"> 1. Timur : Pertokoan 2. Barat : Dayah Raudhatul Hikmah, Perumahan Warga 3. Selatan : Pertokoan dan Rumah Warga 	Secara Geografis, Tapak berbatasan dengan : <ol style="list-style-type: none"> 1. Timur : Perumahan warga 2. Barat : Kantor Gubernur 3. Selatan : Masjid Oman 4. Utara : PKA

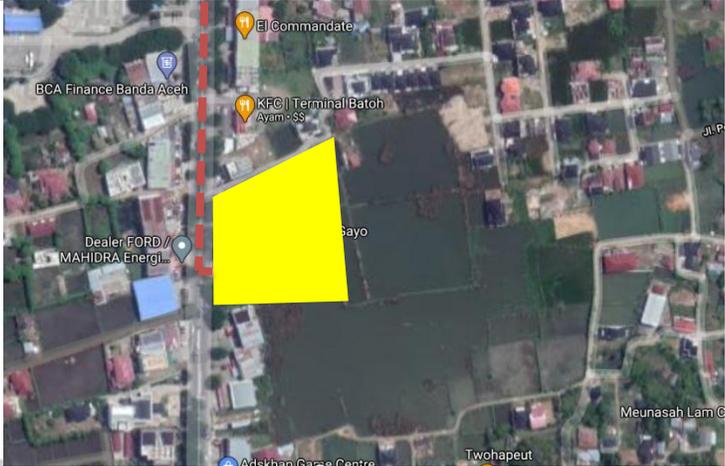
		4. Utara : Pertokoan dan Rumah Warga	
<i>Landuse</i>	Kawasan Perdagangan dan Jasa	Kawasan Perdagangan dan Jasa	Kawasan Pariwisata
Luas site	1,5 Ha	1,2 Ha	3,24 Ha
Pencapaian	Jalan Arteri Sekunder	Jalan Arteri Sekunder	Jalan Arteri Sekunder

Tabel 2.1 Alternatif Lokasi Perancangan
(Sumber : Analisis Pribadi 2020)

2.3.1. Studi Kelayakan Tapak

Studi kelayakan tapak merupakan proses tapak yang akan dipilih sebagai tempat perancangan Aceh *Fashion Hub*. Tapak yang akan dipilih berdasarkan skor sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan.

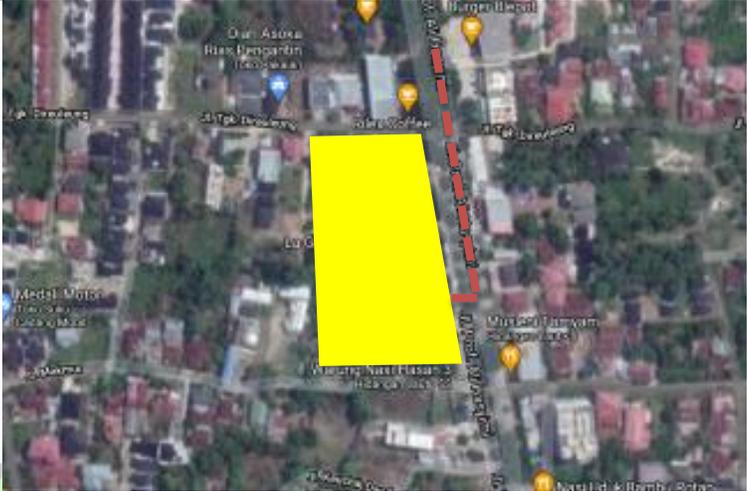
Kriteria	Lokasi 1	Skor
Letak Lokasi	Jl. Jl. Mr. Teuku Moh. Hasan, desa Landom, Kecamatan Lueng Bata, Banda Aceh.	3
Luasan Lahan	1,5 Ha	3
Batasan <i>Site</i>	1. Timur : Perumahan warga 2. Barat : Central Informasi Aceh. CV 3. Selatan : Perumahan Warga 4. Utara : KFC Batoh	3
Akses		3

	 <ul style="list-style-type: none"> • <i>Site</i> sangat mudah di akses, <i>site</i> juga berada di pusat kota baru • Dari simpang Surabaya – Jl. Mr. Teuku Moh. Hasan 	
<p>Transportasi Publik</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Dilalui kendaraan roda 2 dan 4 • Dilalui becak • Dilalui bus dan angkutan umum 	<p>3</p>
<p>Jarak ke Pusat Kota</p>	<p><i>Site</i> berada di pusat kota baru</p>	<p>3</p>
<p><i>View</i></p>	<p><i>View</i> depan : view negatif, karena berhadapan dengan jalan raya</p> <p><i>View</i> kanan : view negatif karena berhadapan dengan perumahan warga</p> <p><i>View</i> kiri : view positif, karena berhadapan dengan kebun warga</p> <p><i>View</i> belakang : view positif, karena berhadapan langsung</p>	<p>2</p>

	dengan kolam pancing	
Kontur	Tidak memiliki kontur, namun sebagian dari site merupakan kolam air	2
Kepadatan Penduduk	Tinggi, karena disekitaran site terdapat pertokoan dan perumahan warga, dan site termasuk ke dalam area kawasan perdagangan dan jasa	1
Jumlah <i>traffic</i>	Tidak terdapat traffic pada site, namun lokasi site termasuk jalan arteri sekunder	3
Pusat keramaian	Tinggi, karena merupakan pusat kota baru	1
Sirkulasi	Sirkulasi dua jalur dengan lebar jalan pada masing-masing jalur 5 meter	3
Drainase	Terdapat drainase kota pada site	3
Kebisingan	Kebisingan sedang memiliki 50 dB - 53 dB	2
Jumlah		35

Tabel 2.2 Alternatif Lokasi Perancangan 1
(Sumber : Analisis Pribadi 2020)

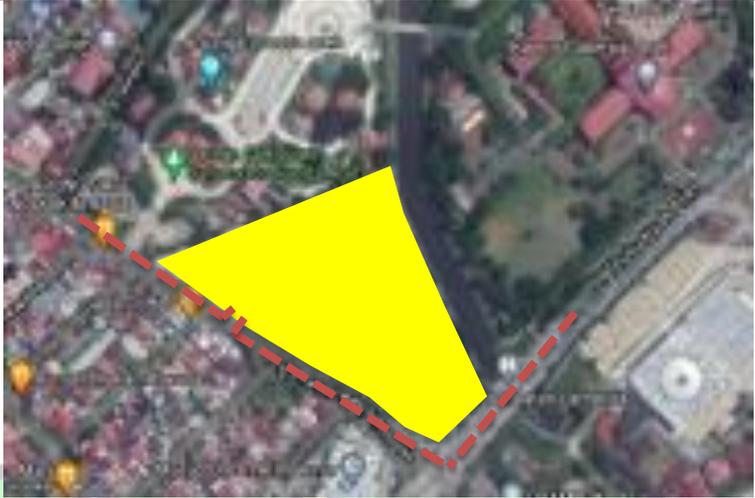
Kriteria	Lokasi 2	Skor
Letak Lokasi	Jl. Prof Ali Hasyimi, desa Pango Raya, Kecamatan Ulee Kareng, Banda Aceh.	3
Luasan Lahan	1,2 Ha	3
Batasan <i>Site</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Timur : Pertokoan 2. Barat : Dayah Raudhatul Hikmah, Perumahan Warga 3. Selatan : Pertokoan dan Rumah Warga 4. Utara : Pertokoan dan Rumah Warga 	3
Akses		3

	 <ul style="list-style-type: none"> • Site sangat mudah diakses, dan berada di sub pusat kota • Dari Jl. Panglima Nyak Makam – Jl. Prof Ali Hasyimi 	
<p>Transportasi Publik</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Dilalui kendaraan roda 2 dan 4 • Dilalui becak • Dilalui bus dan angkutan umum 	<p>3</p>
<p>Jarak ke Pusat Kota</p>	<p>Site berada di sub pusat kota</p>	<p>3</p>
<p>View</p>	<p><i>View</i> depan : view positif, karena berhadapan dengan jalan raya</p> <p><i>View</i> kanan : view negatif karena berhadapan dengan pertokoan dan rumah warga</p> <p><i>View</i> kiri : view negatif, karena berhadapan dengan pertokoan dan rumah warga</p> <p><i>View</i> belakang : view negatif, karena berhadapan langsung dengan dayah Raudhatul Hikmah dan perumahan warga</p>	<p>1</p>

Kontur	Tidak memiliki kontur	3
Kepadatan Penduduk	Sedang, disekitaran site terdapat pertokoan dan perumahan warga, dan site termasuk ke dalam area kawasan perdagangan dan jasa	2
Jumlah traffic	Tidak terdapat traffic pada site, namun lokasi site termasuk jalan arteri sekunder	3
Pusat keramaian	Sedang, karena merupakan sub pusat kota	3
Sirkulasi	Sirkulasi dua jalur dengan lebar jalan pada masing-masing jalur 5 meter	3
Drainase	Terdapat drainase kota pada site	3
Kebisingan	Kebisingan sedang memiliki 40 dB -50 dB	2
Jumlah		38

Tabel 2.3 Alternatif Lokasi Perancangan 2
(Sumber : Analisis Pribadi 2020)

Kriteria	Lokasi 3	Skor
Letak Lokasi	Jl. Taman Sri Ratu Safiatuddin, desa Bandar Baru, Kecamatan Kuta Alam, Banda Aceh	3
Luasan Lahan	3,24 Ha	3
Batasan Site	1. Timur : Perumahan warga 2. Barat : Kantor Gubernur 3. Selatan : Mesjid Oman 4. Utara : PKA	3
Akses		3

		
	<ul style="list-style-type: none"> • Site sangat mudah di akses, berada di pusat kota • Dari Jl. T. Nyak Arief – Jl. Taman Sri Ratu Safiatuddin 	
<p>Transportasi Publik</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Dilalui kendaraan roda 2 dan 4 • Dilalui becak • Dilalui bus dan angkutan umum 	<p>3</p>
<p>Jarak Ke Pusat Kota</p>	<p>Site berada di pusat kota</p>	<p>3</p>
<p>View</p>	<p>View depan : view negatif, karena berhadapan dengan jalan dan perumahan warga</p> <p>View kanan : view negatif karena berhadapan dengan Komplek PKA</p> <p>View kiri : view negatif, karena berhadapan dengan Landmark Ratu Safiatuddin</p> <p>View belakang : view positif, karena berhadapan langsung</p>	<p>1</p>

	dengan sungai mati	
Kontur	Tidak memiliki kontur	3
Kepadatan Penduduk	Sedang, disekitaran site terdapat perumahan warga dan mesjid, dan site termasuk ke dalam area kawasan pariwisata	2
Jumlah traffic	Sering terjadi traffic pada site, namun pada saat-saat tertentu saja seperti pada hari kerja.	1
Pusat keramaian	Tinggi, karena merupakan pusat kota	2
Sirkulasi	Sirkulasi dua jalur dengan lebar jalan pada masing-masing jalur 5 meter	3
Drainase	Terdapat drainase kota pada site	3
Kebisingan	Kebisingan tinggi memiliki 76 dB - 80 dB	1
Jumlah		34

Tabel 2.4 Alternatif Lokasi Perancangan 3
(Sumber : Analisis Pribadi 2020)

Berdasarkan hasil studi kelayakan pemilihan lokasi tapak sesuai dengan kriteria yang ditentukan, maka skor tertinggi yaitu Jalan Prof. Ali Hasyimi, desa Pango Raya, Kecamatan Ulee Kareng, Banda Aceh dengan luasan lahan 1,2 Ha dan merupakan sub pusat kota layak menjadi lokasi objek Perancangan Aceh Fashion Hub.

2.4. Studi Banding Objek Sejenis

2.4.1. Pearl Academy of Fashion

Alamat : Jaipur, Rajasthan, India

Luas : 11745.0 m²

Tahun Proyek : 2008

Fungsi Bangunan : Institut Fashion

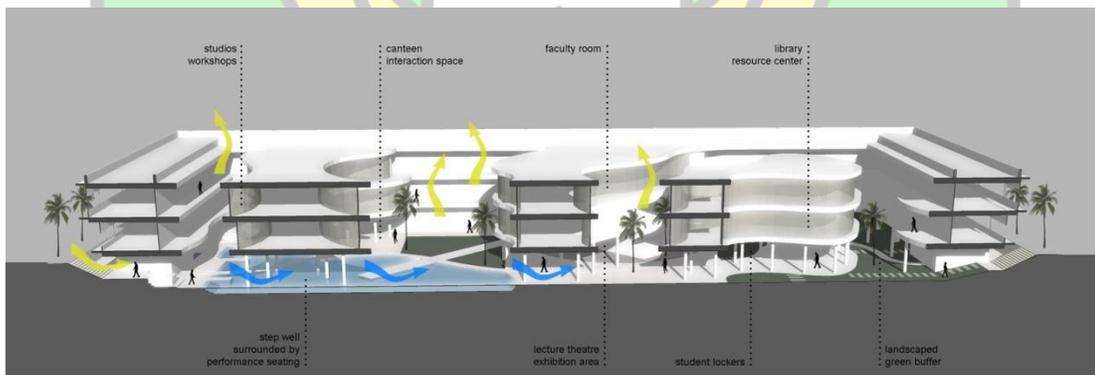
Arsitek

: Morphogenesis



Gambar 2.18 *Pearl Academy of Fashion*
(Sumber : <http://bit.ly/2XtYquB>)

Menggunakan pendekatan arsitektur berkelanjutan. Penggunaan solusi perancangan yang hemat biaya untuk tetap berada pada harga yang telah ditentukan oleh klien, namun dapat mencapai fungsi dan efek yang diinginkan.



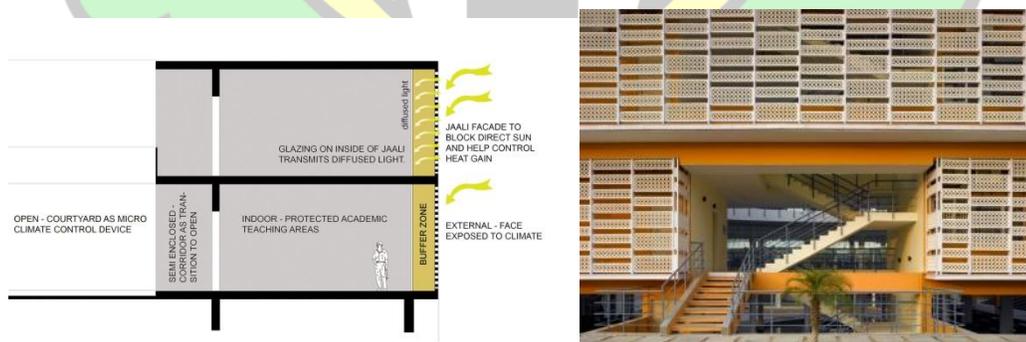
Gambar 2.19 Potongan *Pearl Academy of Fashion*
(Sumber : <http://bit.ly/2XtYquB>)

Menggunakan metode pengendalian iklim pasif menjadi sebuah kebutuhan dan juga mengurangi ketergantungan pada tindakan pengendalian lingkungan mekanis yang membutuhkan sumber daya.



Gambar 2.20 Courtyard Pearl Academy of Fashion
(Sumber : <http://bit.ly/2XtYquB>)

Menggunakan perpaduan adaptasi modern dari elemen arsitektur tradisional Indo-Islam dengan menerapkan strategi pendinginan pasif yang lazim digunakan di iklim gurun yang panas, seperti penggunaan courtyard, kolam, jaalis (layar batu berlubang) dan lainnya.



Gambar 2.21 Fasad Pearl Academy of Fashion
(Sumber : <http://bit.ly/2XtYquB>)

Bangunan menggunakan kulit ganda yang berasal dari elemen bangunan tradisional yang disebut ‘jaali’ yang biasa digunakan dalam arsitektur Rajasthani. Kulit ganda ini berfungsi sebagai penyangga termal antara bangunan dengan lingkungan sekitar.



Gambar 2.22 Sistem Penghawaan Alami *Pearl Academy of Fashion*
(Sumber : <http://bit.ly/2XtYquB>)

Bangunan dibuat panggung, sehingga dibawahnya berfungsi sebagai termal alami yang didinginkan oleh kolam-kolam melalui pendinginan *evaporative*. Selain itu, bagian bawah bangunan juga berfungsi sebagai zona rekreasi dan pameran.

Bahan yang digunakan dalam pembuatan bangunan ini adalah campuran beton lokal, baja, kaca, dan beton. 100% mandiri dalam hal daya tangkap dan pasokan air, memanen air hujan dan mendaur ulang air limbah.

Fasilitas yang terdapat pada Pearl Academy Of Fashion adalah sebagai berikut :

- a. *Resepsionis*
- b. *Exhibition area*
- c. *Lecture theatre*
- d. *Studio*
- e. *Resource centre*
- f. *Classrooms*
- g. *Labs*
- h. *Administrative office*
- i. *Canteen*
- j. *Kitchen*
- k. *Backstage*
- l. *Lokers*

m. *Shop*

n. *Library*

2.4.2. *Arva School of Fashion*

Alamat : Golden Palace A-07, Jalan Mayjen Hr. Muhammad,
Dukuh Pakis, Surabaya.

Luas : 1.850 m²

Tahun Proyek : 1988

Fungsi Bangunan : Lembaga Pendidikan

Arsitek : -



Gambar 2.23 Eksterior *Arva School of Fashion*
(Sumber : <https://bit.ly/3i32mMh>)

Merupakan ruko 5 lantai, pada lantai 1 terdapat *lobby*, galeri, café sebagai area yang ditempati pertama kali bagi pengunjung, sebagai pusat informasi, dan melihat hasil karya siswa. Pada lantai 1 juga terdapat kelas *Shourt Course Kid*, *logistic centre*, dan ruang loker. Pada lantai 2 terdapat kantor dan ruang kelas pola dan jahit. Lantai 3 terdapat perpustakaan dan kelas-kelas desain. Pada lantai 4

terdapat fashion hall untuk peragaan busana dan ruang backstage beserta dengan studio fotografi. Di setiap lantai terdapat toilet, akses tangga dan lift.



Gambar 2.24 Layout Arva School of Fashion
(Sumber : <https://bit.ly/3i32mMh>)

Fasilitas utama pada bangunan ini adalah kelas dan kantor, sehingga mengutamakan jarak yang mudah dijangkau antar ruang. Untuk fasilitas penunjang seperti galeri, café, perpustakaan, dan *fashion hall* dibuat agar tidak perlu melewati fasilitas pembelajaran oleh pengunjung.



Gambar 2.25 Potongan Arva School of Fashion
(Sumber : <https://bit.ly/3i32mMh>)

Gedung berorientasi menghadap ke arah Barat, sehingga matahari langsung menyinari ruangan melalui jendela, sehingga pada fasad diterapkan *awning* pada setiap jendela untuk meredam cahaya yang menyinari langsung ke arah jendela. Penerapan tanaman agar terlihat sejuk.

Arva School of Fashion menerapkan identitas lembaga yang diwujudkan dengan menggunakan warna merah dan putih sesuai dengan logo dari lembaga. Menggunakan *alucubond* agar dapat tahan lama menghadapi pergantian cuaca.

Fasilitas yang terdapat pada bangunan Arva School of Fashion, adalah sebagai berikut :

- a. Galeri
- b. *Café*
- c. *Lounge*
- d. *Meeting room*
- e. *Reception & cashier*
- f. Ruang tunggu
- g. *Pantry*
- h. *Material store*
- i. *Design store*
- j. Studio jahit
- k. *Fashion hall*
- l. Ruang pengajar
- m. Kelas desain
- n. Perpustakaan
- o. Mushalla
- p. Studio foto
- q. Mess
- r. Area parker



- s. *Shourt Course Kid*
- t. *Logistic centre*
- u. Ruang loker

2.4.3. *Zadkine Fashion Learning Workshop*

Alamat : Rotterdam, The Netherlands
Luas : 200 m²
Tahun Proyek : 2020
Fungsi Bangunan : Studio fashion
Arsitek : Krill-Office for Resilient Cities and Architecture



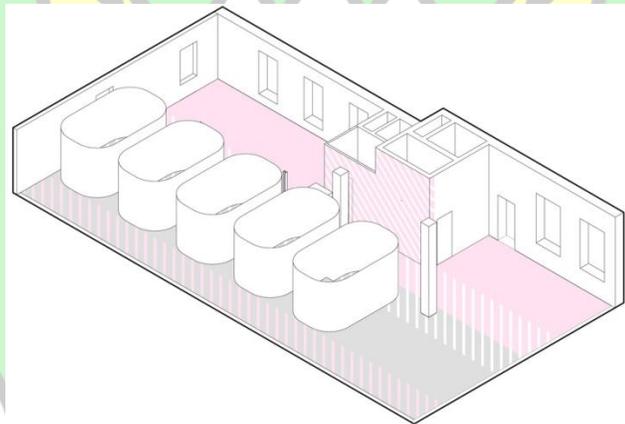
Gambar 2.26 Interior *Zadkine Fashion Learning Workshop*
(Sumber : <http://bit.ly/2LoTLaL>)

Merupakan sebuah ruang workshop dengan nuansa merah muda, abu-abu dan putih. Ruang workshop ini terletak di pusat mode De Wasserij, dan diperuntukkan kepada mahasiswa mode Zadkine.



Gambar 2.27 Furniture Zadkine Fasjion Learning Workshop
(Sumber : <http://bit.ly/2LoTLaL>)

Krill-o.r.c.a merancang furniture menggunakan keterlibatan pengrajin lokal. Sebuah pusat pengusaha kecil dan fashion, merancang ruang belajar sekaligus ruang untuk pembuatan produk, ruang istirahat untuk bertukar pikiran, serta ruang kuliah umum.



Gambar 2.28 Potongan Zadkine Fashion Learning Workshop
(Sumber : <http://bit.ly/2LoTLaL>)

Proyek ini dituntut untuk menerapkan *social distancing*, terkait COVID-19. Krill-o.r.c.a. memilih subdivisi fleksibel dengan lima stasiun kerja kolektif dan lima pribadi serta bangku pelepas modular, yang diatur dalam zona warna-warni yang dilukis secara grafis di lantai dan dinding.



Gambar 2.29 Meja Zadkine Fashion Learning Workshop
(Sumber : <http://bit.ly/2LoTLaL>)

Meja dirancang untuk berfungsi ganda sebagai rak pameran. Menciptakan sebuah ruang kerja professional, tetapi juga untuk pernyataan mode ini terlihat dari penggunaan warna dan pola ruang, serta tirai.



Gambar 2.30 Ruang Membuat Pola
(Sumber : <http://bit.ly/2LoTLaL>)

Penggunaan kain felt untuk gorden, menawarkan kualitas akustik, dan berfungsi sebagai sekat antar ruang kerja yang diperuntukkan kepada lima puluh siswa, karena masa COVID-19, harus menerapkan *social distancing*.

Fasilitas yang terdapat pada Zadkine Learning Workshop adalah sebagai berikut :

- a. Ruang kelas
- b. Ruang membuat pola
- c. Ruang menjahit
- d. Ruang istirahat

Berdasarkan studi banding yang telah dipaparkan diatas, terdapat beberapa fasilitas utama yang akan diterapkan pada perancangan Aceh *Fashion Hub*. Fasilitas-fasilitas tersebut diantaranya sebagai berikut:

- 1. Studio desain
- 2. Studio pola
- 3. Studio jahit
- 4. Fashion Hall
- 5. Ruang Pameran
- 6. Butik
- 7. Perpustakaan
- 8. *Food Court*
- 9. Gudang
- 10. Ruang informasi
- 11. Ruang pengelola
- 12. Ruang kelas teori
- 13. Ruang kelas praktek
- 14. Menerapkan *social distancing*



BAB III

ELABORASI TEMA

Perancangan Aceh *Fashion Hub* menggunakan pendekatan Arsitektur Neo-Vernakular. Ditinjau dari fungsi bangunan yang tidak hanya sebagai fasilitas para pegiat fashion, namun juga mampu menciptakan ruang-ruang sosial sebagai sarana diskusi dan belajar. Selain itu juga bangunan ini akan dijadikan sebagai objek wisata baru, serta *landmark* yang mencirikan daerah Aceh yaitu dengan mengambil unsur-unsur arsitektur lokal yang kemudian ditransformasikan ke dalam gaya arsitektur baru. Oleh karena itu, bangunan Aceh *Fashion Hub* ini diharapkan mampu menjadi pusat *fashion* yang memperlihatkan ciri khas daerah Aceh kepada para pengguna bangunan, khususnya parawisata baik lokal maupun mancanegara.

3.1. Arsitektur Neo-Vernakular

3.1.1. Pengertian Arsitektur Neo-Vernakular

Arsitektur Neo-Vernakular berasal dari kata *Neo* dan *Vernacular*. Kata *Neo* atau *New* merupakan adaptasi dari bahasa Yunani yang digunakan sebagai fonim yang berarti baru, sedangkan *Vernacular* berasal dari kata *vernaculus* adaptasi dari bahasa latin yang berarti asli. Maka Arsitektur Neo-Vernakular dapat diartikan sebagai arsitektur asli yang dibangun oleh masyarakat setempat dengan konsep baru, baik fisik (bentuk, konstruksi) maupun non fisik (konsep, filosofi, tata ruang) dengan tujuan melestarikan unsur-unsur kebudayaan lokal yang telah terbentuk secara empiris oleh sebuah tradisi yang kemudian mengalami pembaruan menjadi suatu yang baru dan lebih modern, namun tidak mengesampingkan nilai-nilai tradisi setempat.

Arsitektur Neo-Vernakular merupakan salah satu aliran dari *Post-Modern* yang lahir sebagai respon dan kritik terhadap arsitektur Modern yang pada saat itu lebih mengutamakan nilai rasionalisme dan fungsionalisme yang dipengaruhi

perkembangan teknologi industri. Arsitektur Neo-Vernakular merupakan arsitektur yang konsep dan prinsipnya mempertimbangkan kaidah-kaidah kosmologis, normatif, peran dari budaya lokal dalam kehidupan masyarakat, serta keselarasan antara bangunan dengan alam dan lingkungan.

3.1.2. Ciri-ciri Arsitektur Neo-Vernakular

Menurut Charles Jencks dalam bukunya *Language of Post-Modern Architecture* (1986), Arsitektur Neo-Vernakular memiliki karakteristik desain sebagai berikut (Saidi dkk, 2019:137) :

1. Selalu menggunakan atap bubungan

Atap bubungan menutupi tingkat bagian tembok sampai hampir ke tanah lebih banyak atap yang diibaratkan sebagai elemen pelindung dan penyambut dari pada tembok yang digambarkan sebagai elemen pertahanan yang menyimbolkan permusuhan.

2. Batu-bata (elemen konstruksi lokal)

Bangunan didominasi penggunaan batu bata abad 19 gaya *victorian* yang merupakan budaya dari Arsitektur Barat.

3. Proporsi

Mengembalikan bentuk-bentuk tradisional yang ramah lingkungan dengan proporsi yang lebih vertikal.

4. Kesatuan

Kesatuan antara interior yang terbuka melalui elemen yang modern dengan ruang terbuka di luar bangunan.

5. Warna

Penggunaan warna pada arsitektur Neo-Vernakuar adalah warna-warna yang kuat dan kontras.

Dari ciri-ciri di atas dapat dilihat bahwa Arsitektur Neo-Vernakular tidak ditujukan pada Arsitektur Modern ataupun Arsitektur Tradisional, akan tetapi lebih kepada keduanya. Hubungan antara kedua bentuk arsitektur di atas ditunjukkan dengan jelas dan tepat oleh Neo-Vernakular melalui *trend* akan rehabilitasi dan pemakaian kembali bentuk-bentuk maupun nilai filosofis dan kosmologis suatu daerah namun dalam desain yang baru.

3.1.3. Kriteria-kriteria Arsitektur Neo-Vernakular

Kriteria-kriteria yang mempengaruhi Arsitektur Neo-Vernakular adalah sebagai berikut (Saidi dkk, 2019:138) :

1. Bentuk-bentuk menerapkan unsur budaya, lingkungan termasuk iklim setempat diungkapkan dalam bentuk fisik arsitektural (tata letak denah, detail, struktur dan ornamen)
2. Tidak hanya elemen fisik yang diterapkan dalam bentuk modern, tetapi juga elemen non-fisik yaitu budaya, pola pikir, kepercayaan, religi dan lain-lain yang mengacu pada makrokosmos sehingga menjadi konsep dan kriteria perancangan.
3. Produk pada bangunan ini tidak murni menerapkan prinsip-prinsip bangunan *vernacular* melainkan karya baru (mengutamakan penampilan visual).

3.1.4. Prinsip-prinsip Desain Arsitektur Neo-Vernakular

Adapun beberapa prinsip desain arsitektur neo-vernakular yaitu, sebagai berikut :

1. Hubungan Langsung

Hubungan langsung merupakan pembangunan yang kreatif dan adaptif terhadap arsitektur setempat yang disesuaikan dengan nilai-nilai/fungsi dari bangunan sekarang.

2. Hubungan Abstrak

Hubungan abstrak meliputi interpretasi ke dalam bentuk bangunan yang dapat dipakai melalui analisa tradisi budaya dan peninggalan arsitektur.

3. Hubungan Lansekap

Hubungan lansekap mencerminkan dan menginterpretasikan lingkungan seperti kondisi fisik termasuk topografi dan iklim.

4. Hubungan Kontemporer

Hubungan kontemporer meliputi pemilihan penggunaan teknologi, bentuk ide yang relevan dengan program konsep arsitektur.

5. Hubungan Masa Depan

Hubungan masa depan merupakan pertimbangan mengantisipasi kondisi yang akan datang.

Pada bangunan Aceh *Fashion Hub* hanya menggunakan beberapa prinsip saja, yaitu hubungan langsung, hubungan kontemporer, dan hubungan masa depan.

3.1.5. Tinjauan Arsitektur Neo-Vernakular

Perbandingan	Tradisional	Vernakular	Neo-Vernakular
Ideologi	<ul style="list-style-type: none"> Terbentuk oleh tradisi yang diwariskan oleh masyarakat secara turun-temurun berdasarkan budaya dan kondisi lokal. 	<ul style="list-style-type: none"> Terbentuk oleh tradisi turun-temurun tetapi terdapat pengaruh dari luar baik fisik maupun non fisik. Merupakan bentuk perkembangan dari arsitektur tradisional. 	<ul style="list-style-type: none"> Penerapan elemen arsitektur yang ada dan kemudian sedikit atau banyaknya mengalami pembaruan menuju suatu karya yang lebih modern.
Prinsip	<ul style="list-style-type: none"> Tertutup dari perubahan zaman. Terpaut pada suatu kebudayaan daerah. Mempunyai peraturan dan norma-norma keagamaan yang kental. 	<ul style="list-style-type: none"> Berkembang setiap waktu untuk merefleksikan lingkungan. Budaya dan sejarah dari daerah arsitektur itu berada. Transformasi dari situasi 	<ul style="list-style-type: none"> Melestarikan unsur-unsur lokal yang telah terbentuk secara empiris oleh tradisi Mengembangkan arsitektur menjadi suatu langgam yang modern. Kelanjutan dari arsitektur

		kebudayaan yang homogen ke situasi yang lebih heterogen.	vernakular.
Ide Desain	Lebih mementingkan fasad dan ornamen	Ornamen sebagai pelengkap, tidak meninggalkan nilai-nilai setempat tetapi dapat melayani aktifitas masyarakat di dalam bangunan.	Bentuk desain lebih modern.

Tabel 3.1 Perbandingan Arsitektur Tradisioanal, Vernakular dan Neo-Vernakular
(Sumber : <http://bit.ly/34g5mPJ>)

3.2. Interpretasi Tema

Tema yang diterapkan pada perancangan Aceh *Fashion Hub* adalah arsitektur Neo-Vernakular dengan pendekatan arsitektur Aceh. Untuk menerapkan Neo-Vernakular pada bangunan dapat dengan mengkombinasikan arsitektur vernakular Aceh dengan adat kebiasaan masyarakatnya. Upaya pendekatan tema untuk Aceh *Fashion Hub* ini didapat dari objek fisik dan non-fisik kebudayaan setempat, diantaranya :

1. Objek Fisik
 - a. *Rumoh* Aceh

Rumoh Aceh sebagai simbol dari arsitektur tradisional Aceh merupakan referensi utama dalam objek perancangan Aceh *Fashion Hub* dengan mengadopsi filosofi-filosofi yang terkandung didalamnya.

Arsitektur rumoh Aceh terbagi menjadi beberapa ruang diantaranya adalah *Seuramoe Keu/Agam* (ruang depan), *Seuramoe teungoh/Inong* (ruang tengah), *Seuramoe Likot* (ruang belakang), dan *Yub Moh* (ruang bawah).

- a) *Seuramoe Keu/Agam* (ruang depan), ruangan ini berfungsi sebagai ruang tamu dan bersifat semi publik. Ruangan ini dipergunakan untuk menyambut tamu terutama tamu laki-laki baik dihari biasa maupun ketika diadakan acara adat. Ruangan ini bersifat semi publik karena pengaruh dari agama Islam yang membedakan ruangan wanita dan pria. Tamu yang diperbolehkan naik ke atas hanya tamu yang diijinkan oleh tuan rumah atau kepala rumah tangga. Jika tidak ada kepala rumah tangga di rumah, biasanya tamu diterima di bawah rumah atau kolong rumah yang terdapat balai.
- b) *Seuramoe Teungoh/Inong* (ruang tengah), ruangan ini adalah ruang inti dari rumah adat Aceh ditandai dengan lantai yang lebih tinggi dari ruang depan. Ruangan ini termasuk ruang privat. Tamu yang datang tidak diperbolehkan untuk memasukinya.
- c) *Seuramoe Likot* (ruang belakang), ruangan ini berfungsi sebagai tempat makan, dapur dan tempat berkumpul keluarga.
- d) *Yub Moh* (ruang bawah), biasanya digunakan sebagai ruang publik, sebagai tempat berkumpul dan melakukan kegiatan sehari-hari.

Dari penjelasan mengenai *Rumoh* Aceh di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa arsitektur *rumoh* Aceh secara vertikal terbagi menjadi dua ruang yaitu ruang atas yang bersifat privat dan ruang bawah yang bersifat publik.

b. Ornamen

Ornamentasi dari rumah Aceh biasanya merupakan bentuk-bentuk geometri dan tumbuh-tumbuhan. Hal ini dikarenakan di dalam Islam dilarang menggunakan ukiran atau gambar yang menyerupai manusia dan hewan. Fungsi dari ornamentasi ini selain untuk keindahan juga sebagai ventilasi. Pada *Rumoh* Aceh terdapat dua ventilasi yang berhadapan disebut dengan *cross ventilation*. Selain itu, ornamentasi ini juga berfungsi untuk memasukkan cahaya matahari ke dalam ruangan.

2. Objek Non-Fisik

Yang termasuk ke dalam objek non-fisik adalah sifat atau karakteristik dari kebiasaan masyarakat Aceh. Menurut majelis adat Aceh bahwa masyarakat Aceh sangat menjunjung tinggi nilai-nilai keislaman dan syariat Islam sudah biasa diterapkan dalam kehidupan sehari-hari seperti pemisahan ruang laki-laki dan perempuan. Masyarakat Aceh terkenal dengan sifat memuliakan tamu (*Peumulia Jamee*). Sifat atau karakteristik ini yang akan diadopsi ke dalam bangunan Aceh *Fashion Hub* nanti.

Pengaplikasian desain arsitektur Neo-Vernakular pada Aceh *Fashion Hub* adalah :

1. Mengadopsi konsep pembagian ruang pada *Rumoh* Aceh yaitu ruang atas dan ruang bawah. Ruang atas bersifat privat yang hanya bisa diakses oleh orang-orang tertentu saja dan ruang bawah bersifat publik yang bisa diakses oleh siapa saja.
2. Konsep fasad akan menggunakan bentuk-bentuk dari ornamen khas *Rumoh* Aceh, selain sebagai keindahan juga bisa berfungsi sebagai ventilasi pada bangunan.
3. Mengadopsi konsep pemisahan ruang-ruang tertentu sesuai dengan fungsinya.
4. Bangunan ini menerapkan konsep *peumulia Jamee*, sesuai dengan konsep orang Aceh yang ramah dan tidak memilih kawan, maka bangunan ini direncanakan ramah terhadap difabel.

5. Mengadopsi warna-warna khas Aceh pada bangunan.

3.3. Studi Banding Tema Sejenis

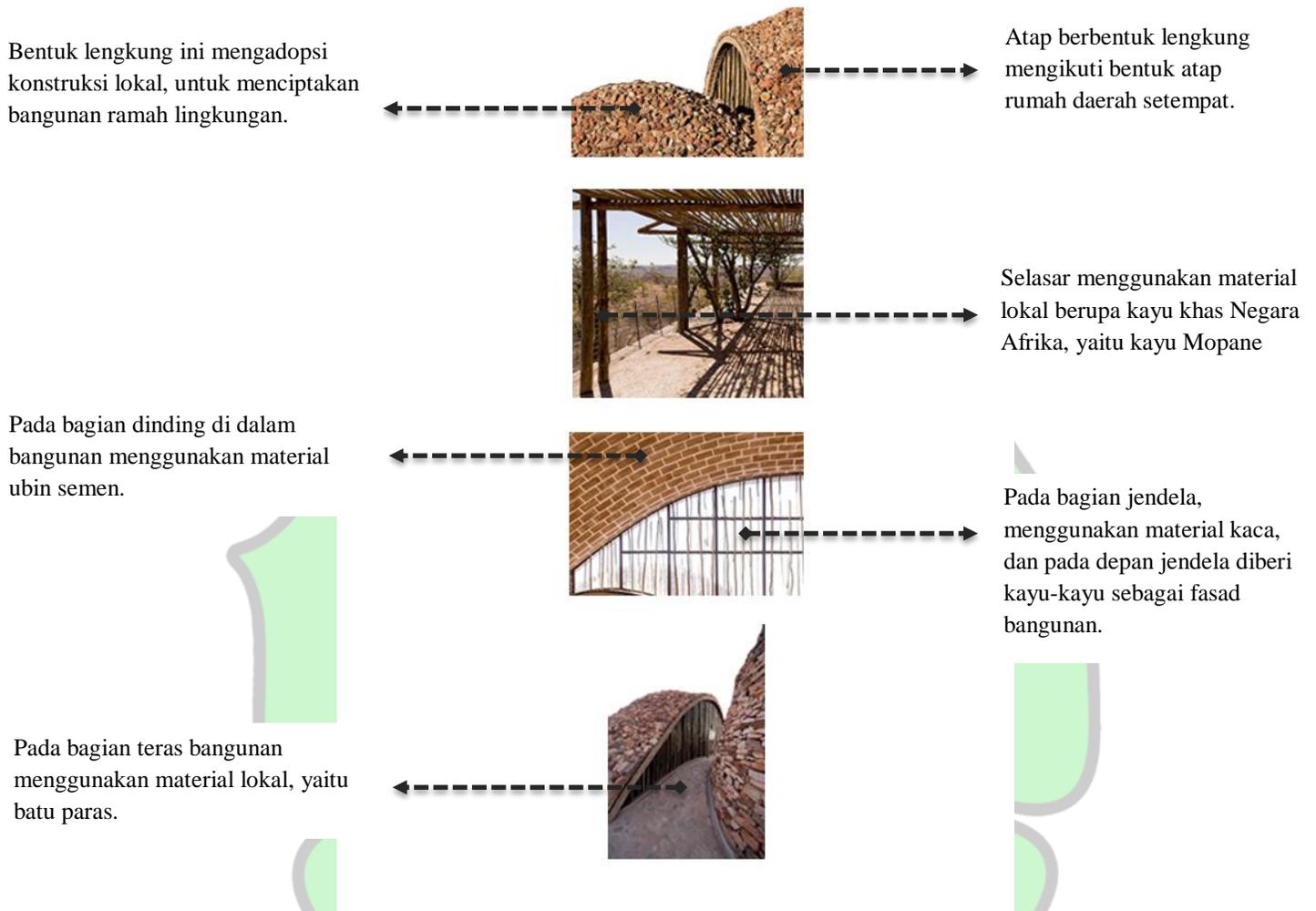
3.3.1. Mapungubwe Interpretation Centre



Gambar 3.1 Mapungubwe Interpretation Centre
(Sumber : <http://bit.ly/3nrUPZ3>)

1. Penjelasan Objek

Mapungubwe merupakan rancangan dari Peter Rich. Terletak di Afrika Selatan bagian Utara berbatasan dengan Botswana dan Zimbabwe, serta termasuk ke dalam *Unesco World Heritage Site*. Selain itu, lokasi Mapungubwe ini juga merupakan daerah yang kaya akan warisan budaya, dan juga memiliki kekayaan flora dan fauna serta merupakan daerah bekas tambang emas pertama di Afrika.



Gambar 3.2 Analisis Konsep Mapungubwe Interpretation Centre
(Sumber : Analisa Pribadi, 2020)

2. Konsep Desain

Pusat pengunjung seluas 1500m² ini memiliki ruang yang berisi artefak serta sejarah tempat bangunan ini berada. Selain itu juga terdapat fasilitas lain dan kantor pengelola. Desain bangunan menyerupai dome yang merupakan bentuk rumah penduduk setempat, sehingga bagian dalam bangunan berupa kubah.



Gambar 3.3 Penggunaan Dome Pada Bangunan Mapungubwe Interpretation Centre
(Sumber : <http://bit.ly/3nrUPZ3>)

Kubah-kubah lengkung ini didesain dengan mengadopsi konstruksi daerah setempat yang telah berusia 600 tahun, desain ini adalah upaya untuk menciptakan bangunan yang *low cost* serta ramah lingkungan. Bangunan ini menggunakan material-material dari lokal seperti ubin semen sebagai pelapis dinding, batu paras, serta kayu jenis mopane.



Gambar 3.4 Penggunaan Material Lokal
(Sumber : <http://bit.ly/3nrUPZ3>)

Dalam menanggulangi kemiskinan di kalangan masyarakat setempat, Peter Rich memutuskan untuk menggunakan tenaga kerja dari masyarakat setempat dengan meminta kepada masyarakat setempat untuk memproduksi 200.000 ubin yang diperlukan dalam pembangunan.



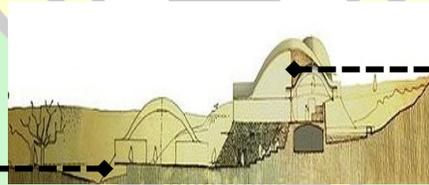
Gambar 3.5 Interior Mapungubwe interpretation Centre
(Sumber : <http://bit.ly/3nrUPZ3>)

Mapungubwe Interpretation Centre direalisasikan dengan menggabungkan antara teknik kontruksi modern dengan teknik konstruksi kuno, tujuannya untuk menerapkan desain kontemporer dan untuk manampung artefak-artefak yang sudah berusia ratusan tahun.



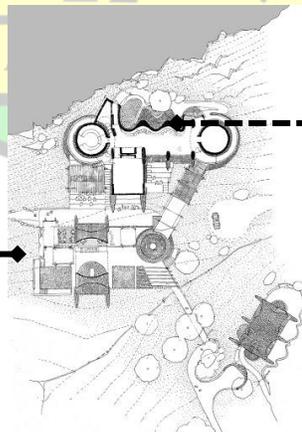
Gambar 3.6 Eksterior Mapungubwe Interpretation Centre
(Sumber : <http://bit.ly/3nrUPZ3>)

Bangunan Mapungubwe ini dibangun di daerah yang berkontur.



Kubah timbrel digunakan untuk membangun bentuk-bentuk yang mengumpul yang memperlihatkan tepi melengkung dari cangkang tipis, kubah ini merupakan sebuah analogi dari wahyu arkeologis dari budaya masa lalu

Lanskap yang kompleks merupakan inspirasi untuk desain dan sumber dari sebagian besar bahan untuk konstruksi yang menghasilkan komposisi struktur otentik.



Segitiga sama sisi menyediakan tatanan utama, yang disusun sejajar dengan kontur. Unsur-unsur sekunder ditetapkan posisinya oleh sistem geometris ini, penting karena mengacu pada motif segitiga yang terukir di batu yang ditemukan di bukit mapungubwe

Rute ini menyediakan pengunjung dengan berbagai pengalaman, membangkitkan interaksi sosial yang kompleks dari banyak budaya yang telah melintasi situs. cahaya selatan yang kuat ditempati oleh layar baja berkarat yang menggemakan jaringan cabang pohon asli; kayu alami yang dibelah secara horizontal membangkitkan struktur naungan tradisional

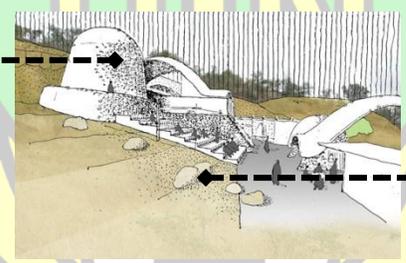


Selain terbuat dari bahan-bahan lokal, pusat Mapungubwe dibangun oleh para pekerja lokal yang pengangguran, kemudian dilatih dalam produksi ubin tanah stabil yang digunakan untuk pembangunan.



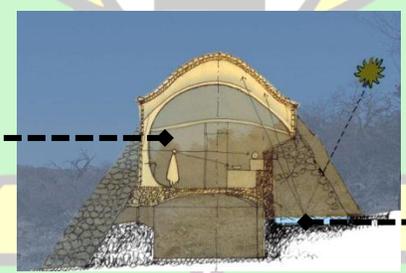
Jalan setapak halus yang membuat rute berliku-liku melewati kompleks

Pandangan pertama pengunjung, adalah kubah utama yang muncul langsung dari daratan di atas penopang yang kokoh. volume dihubungkan oleh tempat duduk bertingkat, kontras dengan horizontalitas terstruktur dari kontur dengan kubah dan lengkungan tajam



Permukaan semua pasangan bata di batu reruntuhan lokal menciptakan kualitas abadi, seolah-olah batu ini keluar dari dalam tanah dari peristiwa geologis yang serupa dengan yang menciptakan mesas situs dan bukit mapungubwe

Cahaya yang masuk ke dalam ruangan pameran disaring melalui kaca yang berwarna dengan pola belang-belang yang dipantulkan dari kolam.



Kolam yang ada di luar bangunan berfungsi sebagai pendingin udara yang alami.

Gambar 3.7 Analisis Mapungubwe Interpretation Centre
(Sumber : Analisis Pribadi, 2020)

3. Kesimpulan

- a. Mengadopsi konstruksi yang sudah berusia 600 tahun dengan menerapkan kubah pada bangunan.
- b. Menggunakan material-material lokal seperti ubin semen, batu paras dan kayu jenis mopane.
- c. Menggunakan tenaga kerja lokal, dengan memesan 200.000 ubin semen kepada masyarakat setempat.
- d. Menggabungkan teknik konstruksi modern dengan teknik konstruksi kuno untuk menghasilkan desain bangunan yang kontemporer.

3.3.2. Asakusa Culture Tourist Information Centre

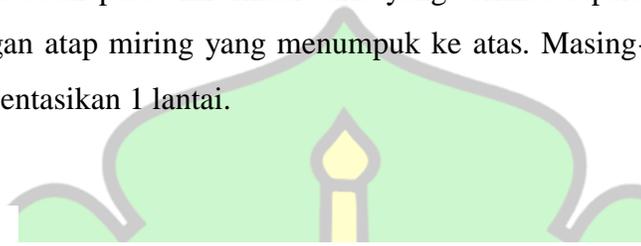


Gambar 3.8 Asakusa Culture Tourist Information Centre
(Sumber : <http://bit.ly/2KbTWFQ>)

1. Penjelasan Objek

Asakusa Culture Tourist Information Centre adalah bangunan multifungsi yang menaungi pusat informasi turis, ruang konferensi, ruang serbaguna, dan ruang pameran. Bangunan ini dirancang oleh Kengo Kuma dan Associates, yang merupakan sebuah pusat informasi turis yang terlihat seperti rumah tradisional Jepang dengan atap miring yang menumpuk ke atas. Masing-masing dari rumah itu merepresentasikan 1 lantai.

Bangunan ini terletak di kota Asakusa yang memiliki bangunan-bangunan yang sudah berusia 50 tahun. Oleh karena itu, bangunan yang di rancang oleh Kengo Kuma dan Associates ini terlihat seperti rumah tradisional Jepang yang di susun secara menumpuk ke atas.



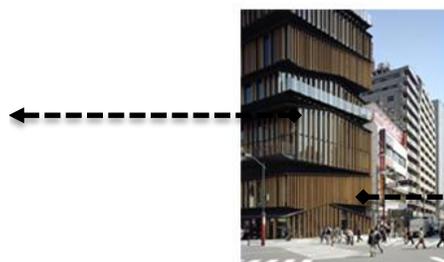
Bangunan ini merupakan bangunan multifungsi, yaitu sebagai pusat informasi turis, ruang koferenesi, ruang serbaguna dan ruang pameran.



Mengkombinasikan bentuk struktur dan fasad dengan menggunakan material lokal agar berdampak bagi visual bangunan terhadap lingkungan perkotaan setempat.



Fasad bangunan mengadopsi fasad rumah tradisional Jepang yaitu *maciya*, *ageya*, dan *nagaya*. Fasad bangunan ini menggunakan material kayu.



Tampak luar dari bangunan ini adalah, seperti rumah tradisional Jepang yang menumpuk, masing-masing dari rumah, menginterpretasikan 1 lantai.



Interior bangunan menginterpretasikan esensi estetika ala Jepang yang di ubah menjadi lebih kontemporer.



Gambar 3.9 Analisis Asakusa Culture Tourist Information Centre
(Sumber : Analisis Pribadi, 2020)

2. Konsep Desain

Bentuk yang mengkombinasikan struktur dan fasad dengan menggunakan material yang khas untuk memperbesar dampak visual bangunan terhadap lingkungan urban di sekitarnya. Fasad bangunan didominasi oleh material kayu, merujuk pada bangunan tradisional Jepang yang diubah secara kontemporer. Interiornya merepresentasikan esensi estetika ala Jepang, namun keseluruhan ‘tumpukan’ bangunan, dikosongkan isinya dan diisi lagi dengan program ruang yang dibutuhkan. Ini merupakan wujud perubahan secara kontemporer lainnya.



Gambar 3.10 Fasad Bangunan ACTIC
(Sumber : <http://bit.ly/2KbTWFQ>)

Kota Asakusa memiliki bangunan yang telah berusia lebih dari 50 tahun dari kota lainnya di Jepang. Fasad bangunan mengadopsi gaya rumah tradisional

Jepang yaitu *machiya* (rumah toko), *ageya* (rumah hiburan), dan *nagaya* (rumah deret).



(a)

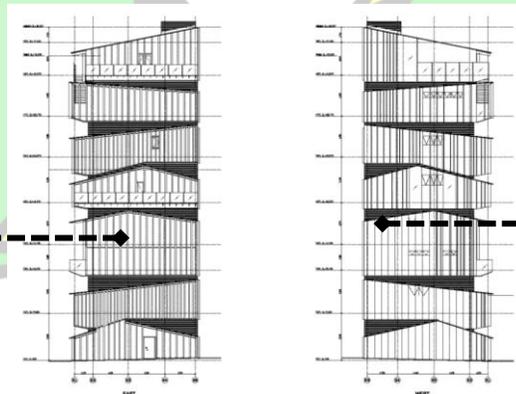
(b)



(c)

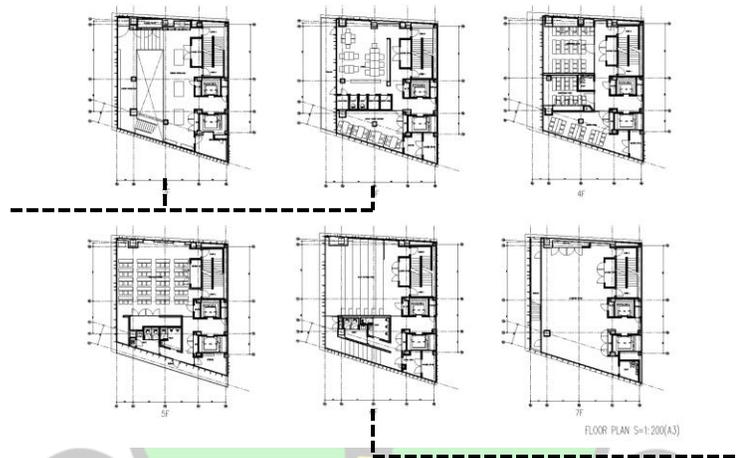
Gambar 3.11 Arsitektur tradisional Jepang (a) Machiya (b)Ageya (c)Nagaya
(Sumber: <http://bit.ly/34ITs6L>)

Memiliki bentuk fasad yang berbeda-beda dari setiap sudut. Fasad ini mengadopsi bentuk fasad dari rumah tradisional Jepang yaitu *ageya*, *machiya* dan *nageya*.



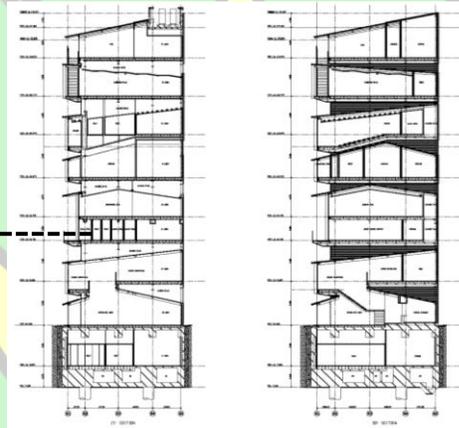
Setiap lantai dari bangunan Asakusa Culture Tourist Information Centre ini memiliki fungsi yang berbeda-beda

Pada lantai pertama dan kedua bangunan, terdapat atrium dan tangga, membentuk sebuah urutan dimana pengunjung dapat mengamati perubahan kemiringan dari kedua jenis atap.



Di lantai enam, mengambil keuntungan dari atap yang miring, didapat pula lantai yang miring, yang dapat berfungsi sebagai ruang auditorium.

Utilitas bangunan diletakkan pada ruang-ruang diagonal yang terbentuk antara plafon lantai sebelumnya dan pelat lantai di atasnya, menghemat ruang dan mengurangi kesan masif pada bangunan.



Gambar 3.12 Asakusa Culture Tourist Information Centre
(Sumber : Analisis Pribadi, 2020)

3. Kesimpulan

- a. Asakusa Culture Tourist Information Centre memasukkan unsur-unsur budaya, perilaku dan lingkungan lokal ke dalam bangunan.
- b. Penggunaan teknologi modern dalam perencanaan struktur.
- c. Menggunakan unsur lokal sebagai fasad bangunan.

3.3.3. Bandara Internasional Soekarno-Hatta

1. Penjelasan Objek

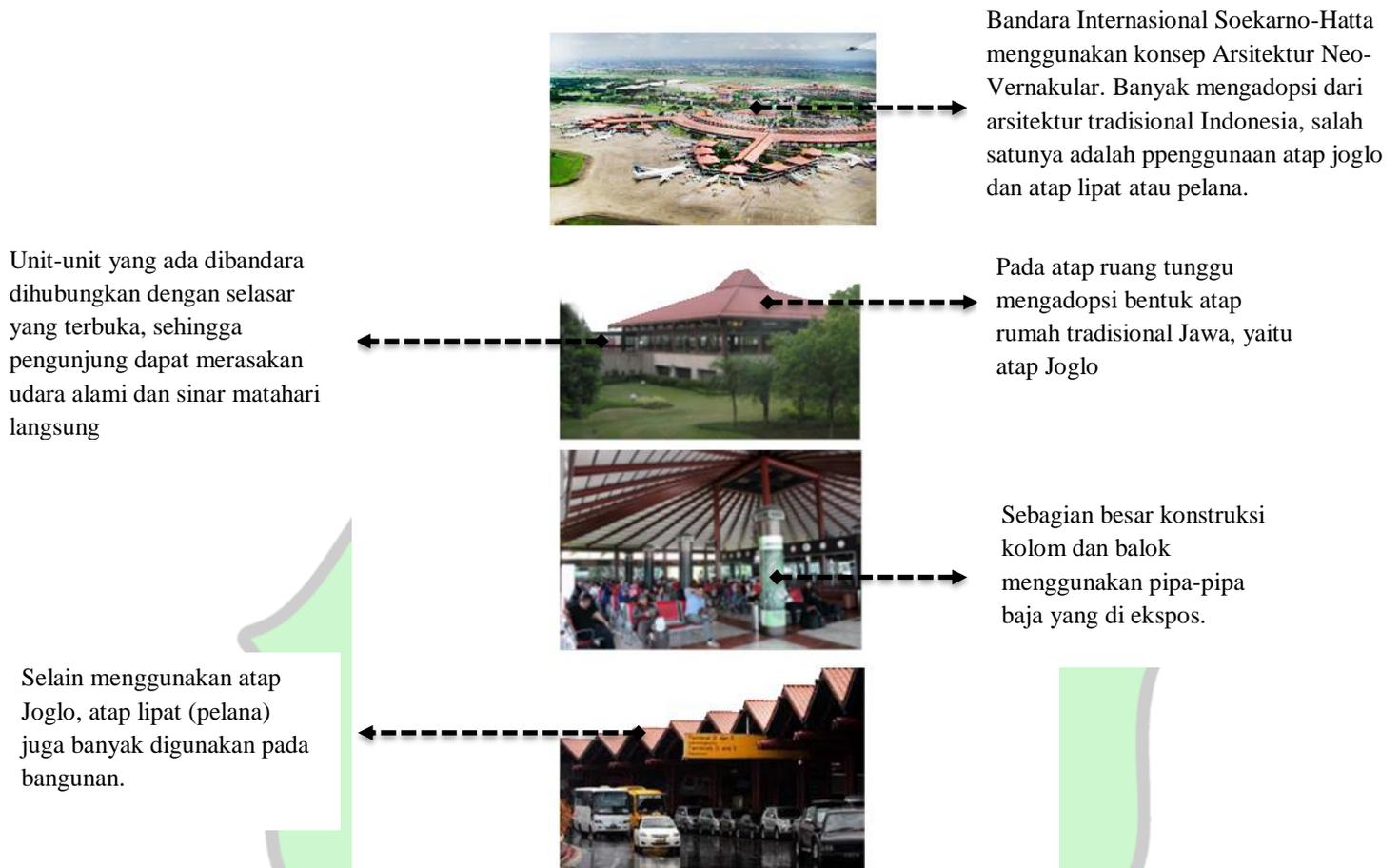


Gambar 3.13 Bandara Internasional Soekarno-Hatta
(Sumber : <http://bit.ly/3gSPFTJ>)

Bandara Internasional Soekarno-Hatta merupakan karya dari seorang arsitek yang bernama Paul Andreu yang berasal dari Perancis. Bandara ini terletak di sub urban Kota Jakarta dengan kapasitas 9 juta orang. Bangunan Soekarno-Hatta *International Airport* ini menggunakan konsep arsitektur Neo-Vernakular.

جامعة الرانري

AR - RANIRY



Gambar 3.14 Analisis Konsep Bandara Internasional Soekarno-Hatta
(Sumber : Analisis Pribadi, 2020)

2. Konsep Desain

Sebagian besar konstruksi tiang dan balok dari pipa-pipa baja yang di ekspos. Unit-unit yang ada di dalam bandara dihubungkan dengan selasar terbuka, sehingga pengunjung merasakan udara alami dan sinar matahari. Unit ruang tunggu menggunakan arsitektur Joglo dalam dimensi yang lebih besar, namun bentuk maupun sistem konstruksinya tidak berbeda dari Sopo Guru dan Usuk, Dudur, Takir, dan lain-lain dari elemen konstruksi Jawa. Menggunakan material modern, namun memiliki tampilan seperti kayu yang diterapkan pada kolom-kolom di ruang tunggu memberika kesan yang modern namun natural.



Gambar 3.15 Ruang Tunggu Bandara Internasional Soekarno-Hatta
(Sumber : <https://bit.ly/38fg7TB>)

Memperlihatkan konsep asli vernakular, seperti pada penggunaan bentuk-bentuk atap joglo dan atap-atap pelana (lipat) yang banyak digunakan pada bangunan tradisional Indonesia.



Gambar 3.16 Penggunaan Atap Lipat Dan Atap Rumah Joglo Pada Bangunan
(Sumber : <https://bit.ly/38fg7TB>)

3. Kesimpulan

- a. Sebagian besar konstruksi menggunakan pipa-pipa baja yang diekspose di bagian kolom.

- b. Memperlihatkan konsep asli dari vernakular, terlihat pada penggunaan bentuk-bentuk atap joglo dan atap-atap pelana lipat.
- c. Menggunakan material yang modern namun dikemas ke dalam bentuk yang lebih natural.

3.3.4. Kesimpulan Studi Banding

No	Objek	Mapungubwe Intrepretation Centre	Asakusa Culture Tourist Information Centre	Bandara Internasional Soekarono-Hatta
1.	Fungsi	<ul style="list-style-type: none"> - Pusat interpretasi situs warisan artefak 	<ul style="list-style-type: none"> - Pusat informasi - Pusat kebudayaan 	<ul style="list-style-type: none"> - Bandara
2.	Konsep	Neo-Vernakular	Neo-Vernakular	Neo-Vernakular
3.	Bentuk Bangunan	Atap dome	Perumahan Jepang	Mengadopsi Atap Joglo
4.	Skala	<ul style="list-style-type: none"> - Eksterior (Normal) - Interior (Monumental) 	<ul style="list-style-type: none"> - Eksterior (Monumental) - Interior (Normal) 	<ul style="list-style-type: none"> - Ekterior (monumental) - Interior (Normal)
5.	Penerapan dalam Perancangan	<ul style="list-style-type: none"> - Aspek budaya - Aspek arsitektural 	<ul style="list-style-type: none"> - Aspek budaya - Aspek arsitektural 	<ul style="list-style-type: none"> - Aspek budaya - Aspek arsitektural

Tabel 3.2 Kesimpulan Studi Banding Tema Sejenis
(Sumber : Analisis Pribadi, 2020)

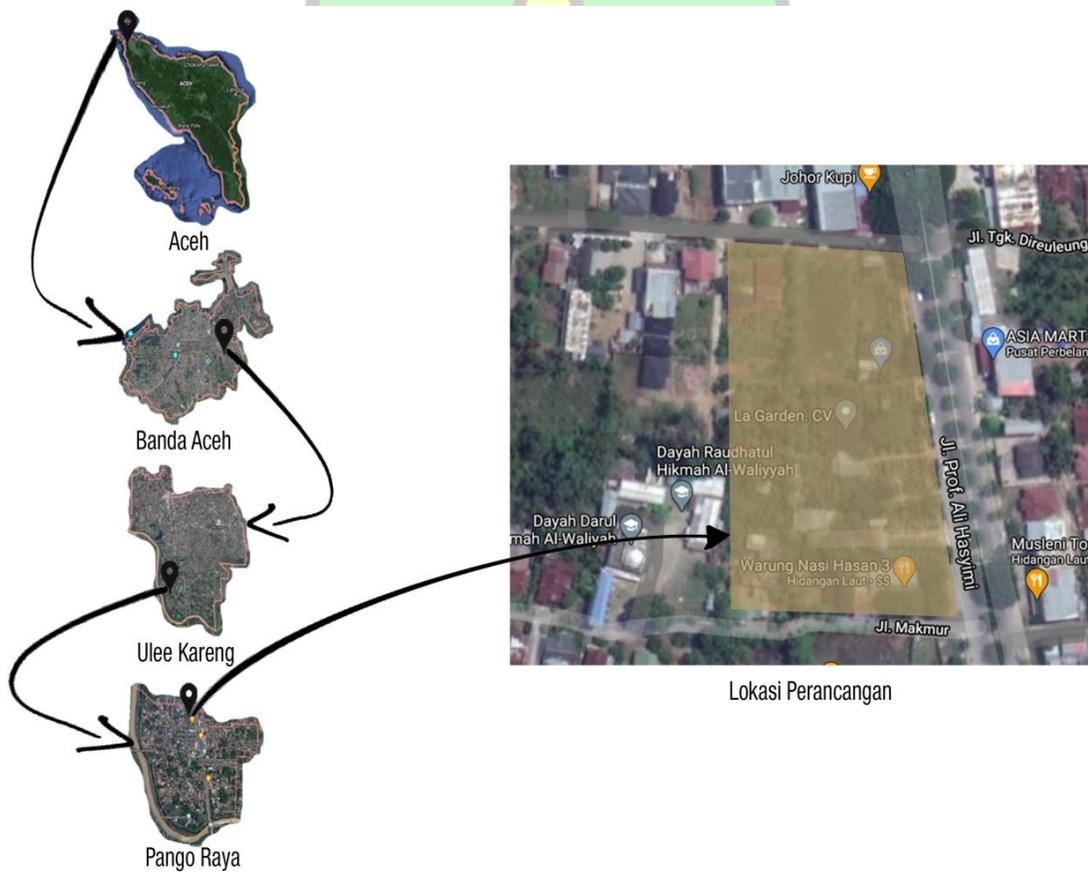
BAB IV

ANALISIS

4.1. Analisis Kondisi Lingkungan

4.1.1. Lokasi

Lokasi tapak objek perancangan Aceh *Fashion Hub* berada di Jalan Prof. Ali Hasyimi, desa Pango Raya, Kecamatan Ulee Kareng, Kota Banda Aceh.



Gambar 4.1 Peta Lokasi
(Sumber :www.googlemaps.com dengan Modifikasi)

4.1.2. Kondisi Eksisting Tapak

Lokasi perancangan merupakan lahan kosong namun difungsikan sebagai tempat menjual tanaman. Kondisi permukaan tapak cenderung datar dan tidak berkontur. Luas lahan sekitar $\pm 1,2$ hektar dengan batasan-batasan sebagai berikut :

- a. Utara : Pertokoan dan rumah warga
- b. Timur : Pertokoan
- c. Barat : Dayah Darul Raudhatul Hikmah, perumahan warga
- d. Selatan : Pertokoan dan rumah warga

4.1.3. Peraturan Setempat

Berdasarkan Qanun RTRW (Rencana Tata Ruang Wilayah) Kota Banda Aceh, terdapat beberapa peraturan di kawasan ini. Antara lain sebagai berikut :

- a. Peruntukan Lahan : Perdagangan dan Jasa
- b. Luas : 1.2 Ha
- c. KDB Maksimum : 70 %
- d. KLB Maksimum : 3.5
- e. GSB Minimum : 10 m
- f. Ketinggian Bangunan : Maksimal 5 Lantai
- g. Luas Lantai Dasar Maksimum : $KDB \times Luas\ Tapak$
 $70\% \times 1.2\ Ha$
 $9.071\ m^2$
- h. Luas Bangunan Maksimum : $KLB \times Luas\ Tapak$
 $3.5 \times 1.2\ Ha$
 $45.356\ m^2$

4.1.4. Potensi Tapak

Adapun potensi-potensi yang dimiliki tapak terpilih adalah sebagai berikut :

1. Tata Guna Lahan (*Landuse*)

Peruntukan lahan pada lokasi terpilih adalah kawasan perdagangan dan jasa. Bangunan yang akan dirancang sesuai dengan *landuse* kawasan terpilih yaitu

2. Aksesibilitas

Lokasi tapak terletak di kawasan yang sangat strategis yaitu sub pusat kota, dan merupakan jalan arteri sekunder. Lokasi tapak bisa diakses dengan menggunakan kendaraan pribadi dan kendaraan umum. Kondisi lalu lintas pada lokasi tapak tidak terlalu padat.

3. Utilitas



(a)

(b)

A R - R A N I R Y



(c)

Gambar 4.2 (a) Drainase Eksisting (b) Jaringan Telepon (c) Jaringan Listrik
(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2020)

Di lokasi tapak telah tersedia sarana utilitas yang lengkap, seperti jaringan listrik, daluran drainase, jaringan telepon dan saluran air bersih yang sangat menguntungkan bagi tapak.

4. Kondisi Lingkungan



Gambar 4.3 Pedestrian Eksisting
(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2020)

Keadaan sekitar tapak cukup tenang karena sumber kebisingan hanya berasal dari jalan Prof Ali Hasyimi. Jalur pedestrian sudah sangat baik dan ramah bagi penyandang tuna netra.

4.1.5. Analisis Tapak

1. Analisis Pencapaian

a. Kondisi Eksisting

Untuk mencapai lokasi, pengunjung mempunyai beberapa pilihan aksesibilitas, diantaranya :

- 1) Jalan T. Iskandar, jika pengunjung melalui kawasan Lambhuk dan Simpang tujuh Ulee Kareng
- 2) Jalan T. Panglima Nyak Makam, jika pengunjung melalui daerah Lampineung
- 3) Jalan Medan-Banda Aceh, jika pengunjung dari Lueng Bata
- 4) Jalan Prof. Ali Hasyimi merupakan jalur akses utama dari pusat kota, jalur ini cukup padat.
- 5) Jala Makmur dan Jalan Tgk. Direuleung merupakan jalur pencapaian lainnya menuju tapak dengan kondisi lalu lintas yang cenderung sepi.

Kelima jalan di atas akan berakhir pada jalan Prof. Ali Hasyimi. Pencapaian menuju lokasi terbilang mudah karena jalan ini merupakan jalan arteri sekunder Kota Banda Aceh. Terbagi menjadi dua jalur dan setiap sisinya memiliki lebar jalan seluas sekitar 8 m.

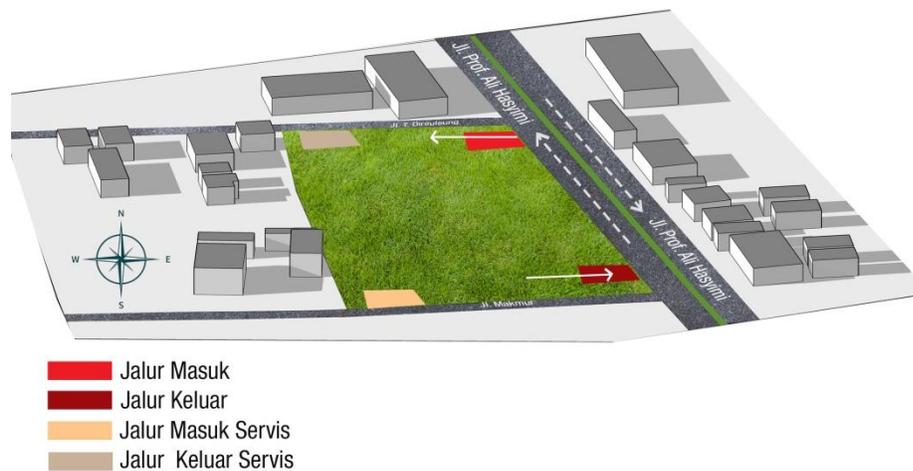


Gambar 4.4 Analisis Pencapaian
(Sumber : www.googlemaps.com dengan Modifikasi)

b. Tanggapan

Berdasarkan analisis di atas, dapat di ambil beberapa kesimpulan diantaranya :

1. *Entrance* untuk menuju ke dalam lokasi akan dibuka melalui jalan Prof. Ali Hasyimi karena merupakan jalan arteri sekunder yang memiliki dua jalur dan masing-masing jalur memiliki lebar sekitar 8 m sehingga mampu menampung banyak aktifitas kendaraan.
2. Membedakan jalur masuk dan keluar antara kendaraan pribadi dengan kendaraan servis untuk memudahkan sirkulasi.
3. Jalur masuk diposisikan pada sisi paling kiri lokasi perancangan, dengan tujuan agar pengunjung dapat melihat-lihat bangunan terlebih dahulu sebelum memasuki ke dalam kawasan.



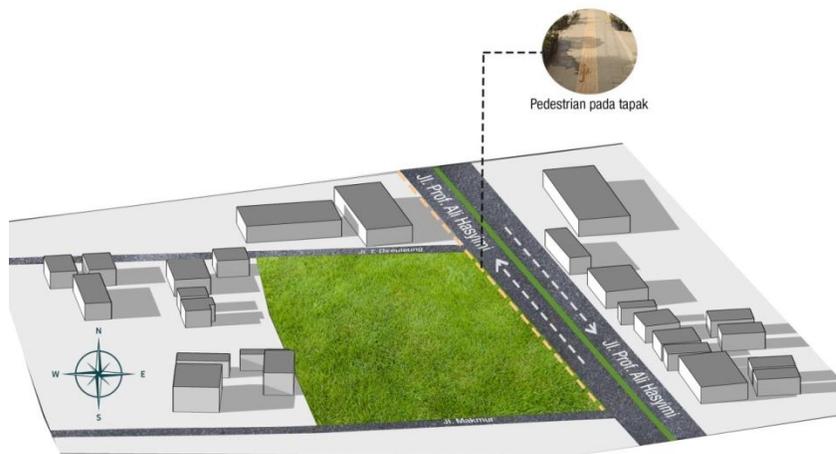
Gambar 4.5 Tanggapan Analisis Pencapaian
(Sumber : Analisis Pribadi, 2020)

2. Analisis Sirkulasi

a. Kondisi Eksisting

Berdasarkan pengamatan pada analisis pencapaian sebelumnya, didapatkan beberapa informasi yang mendukung analisa sirkulasi, diantaranya :

1. Jalan Prof Ali Hasyimi terbagi menjadi dua jalur dan setiap jalurnya mempunyai lebar 8 m.
2. Jalan lokal yang berada di bagian Utara dan Selatan tapak memiliki lebar 4 m.
3. Pada lokasi perancangan sudah ada pedestrian yang ramah bagi penyandang tuna netra.
4. Lokasi perancangan sudah dilalui kendaraan umum bus transkutaradja namun tidak ada halte di sekitar tapak



Gambar 4.6 Analisis Sirkulasi
(Sumber : Analisis Pribadi, 2020)

b. Tanggapan

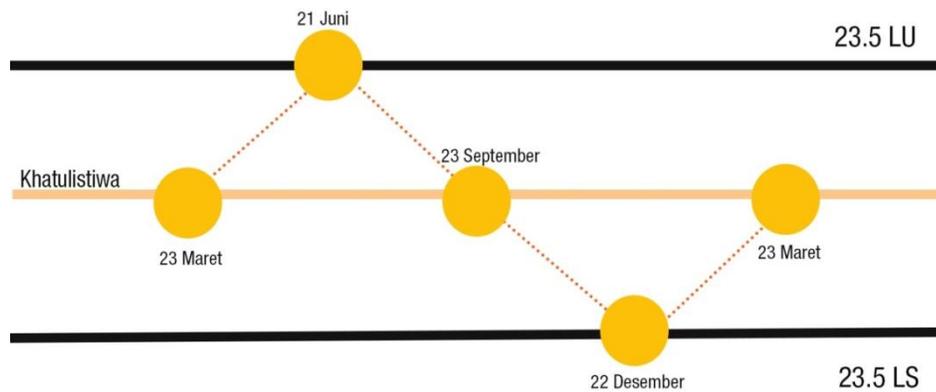
Berdasarkan analisis di atas, dapat di ambil beberapa kesimpulan diantaranya :

1. Jalan di sekitar tapak dibedakan menjadi dua yaitu jalan arteri sekunder dan jalan lokal. Jalan arteri sekunder adalah jalan Prof. Ali Hasyimi dan jalan lokal adalah jalan T. Direuleung dan jalan Makmur. Oleh karena itu, jalur *etrance*, *exit*, dan *Service* dibedakan untuk menghindari kemacetan pada kawasan tersebut.
2. Menambah jalur pedestrian untuk menuju ke dalam tapak.
3. Membuat halte di dalam kawasan tapak.



Gambar 4.7 Tanggapan Analisis Sirkulasi
(Sumber : Analisis Pribadi, 2020)

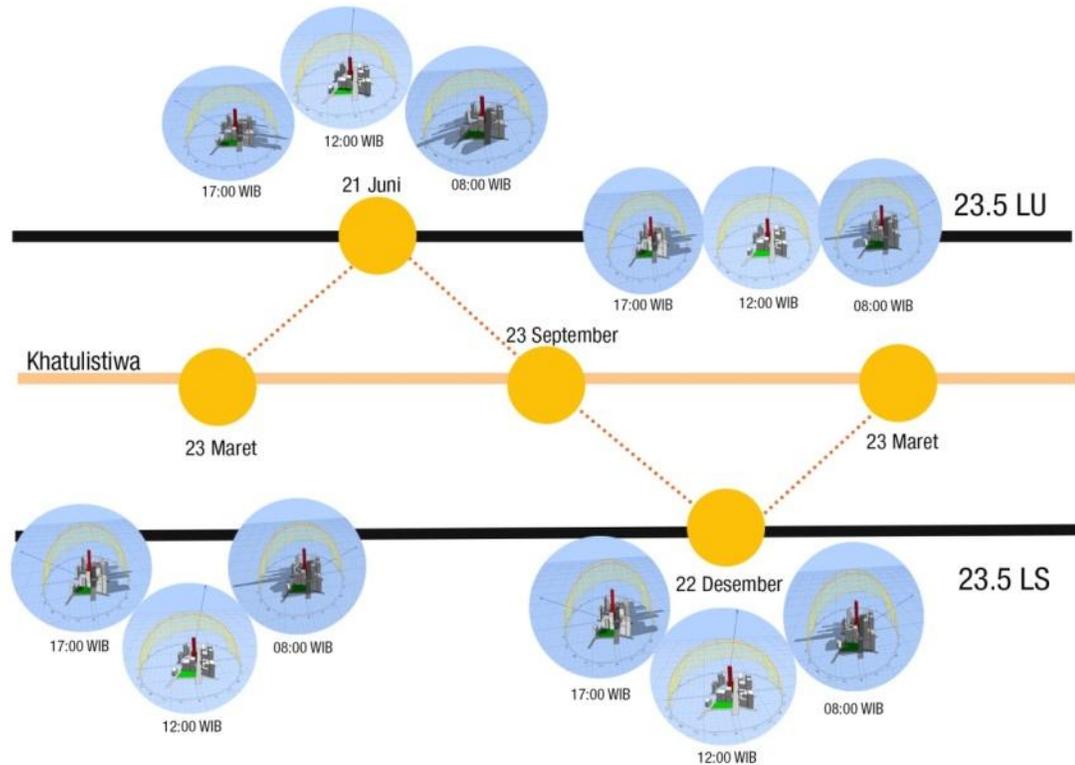
3. Analisis Matahari
a. Kondisi Eksisiting



Gambar 4.8 Gerak Semu Matahari
(Sumber : <https://bit.ly/3i3lk5e> dengan modifikasi)

Diagram di atas merupakan diagram gerak semu tahunan matahari. Gerak semu tahunan matahari adalah gerakan semu matahari dari khatulistiwa bolak-balik antara $23,5^{\circ}$ Lintang Utara dan Lintang Selatan setiap tahunnya. Karena Matahari selalu

berbalik arah setelah sampai lintang $23,5^0$, disebut garis balik. Garis $23,5^0$ LU disebut garis balik Utara (GBU) dan garis $23,5^0$ LS disebut garis balik Selatan (GBS).



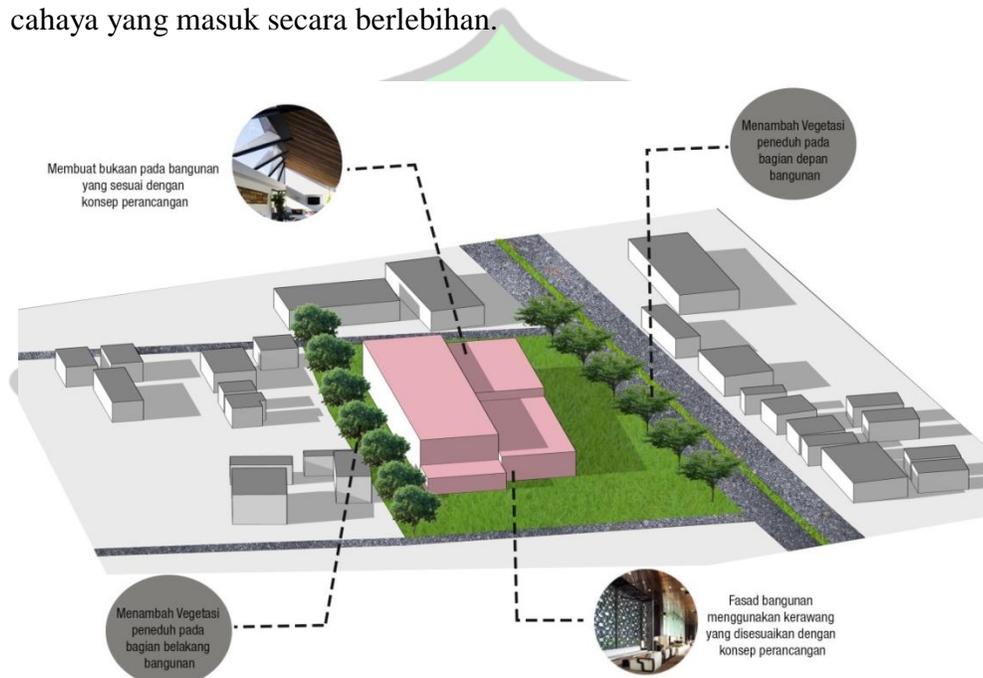
Gambar 4.9 Pembayangan Matahari
(Sumber : Analisis Pribadi, 2020)

Menurut analisis pribadi dengan menggunakan aplikasi PD-Sun Path, tapak akan terkena langsung cahaya matahari dari berbagai sisi dikarenakan kurangnya pembayangan yang masuk ke dalam tapak. Hal ini disebabkan karena kurangnya vegetasi di dalam tapak, dan kurangnya pembayangan dari bangunan di luar tapak.

b. Tanggapan

Berdasarkan analisis di atas, dapat diambil beberapa kesimpulan diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Menambah vegetasi peneduh di lokasi perancangan seperti pohon tanjung (*mimusops elengi*) dan ketapang kencana (*terminalia mantali*).
2. Memasukkan cahaya matahari ke dalam bangunan dengan menempatkan bukaan pada posisi tertentu sesuai dengan konsep perancangan.
3. Membuat kerawang pada fasad di ruang-ruang tertentu untuk meminimalisir cahaya yang masuk secara berlebihan.



Gambar 4.10 Tanggapan Analisis Matahari
(Sumber : Analisis Pribadi, 2020)

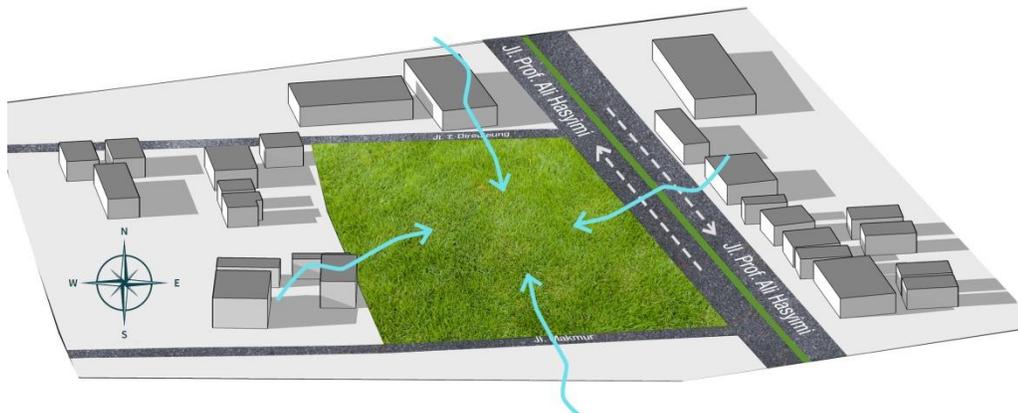
4. Analisis Angin

a. Kondisi Eksisting

Menurut buku Kota Banda Aceh Dalam Angka 2020 “*Banda Aceh Municipality in Figures*” kecepatan angin sepanjang tahun 2019 di Kota Banda Aceh. Kecepatan angina tertinggi terjadi pada bulan Agustus yaitu 7,8 m/det.

Bulan Month	Kecepatan Angin (m/det) Wind Velocity (m/sec)		
	Minimum	Rata-rata Average	Maksimum Maximum
(1)	(8)	(9)	(10)
Januari/January	1,1	3,5	5,9
Februari/February	1,7	3,5	6,0
Maret/March	1,7	3,1	5,4
April/April	2,1	3,1	4,5
Mei/May	1,6	3,2	6,5
Juni/June	1,2	3,2	5,8
Juli/July	1,2	3,2	5,8
Agustus/August	2,3	4,1	7,8
September/September	2,1	3,5	5,7
Oktober/October	0,9	2,3	3,4
November/November	2,1	3,2	5,9
Desember/December	1,5	4,0	7,0

Gambar 4.11 Kecepatan Angin
(Sumber : Banda Aceh in Municipality 2020)

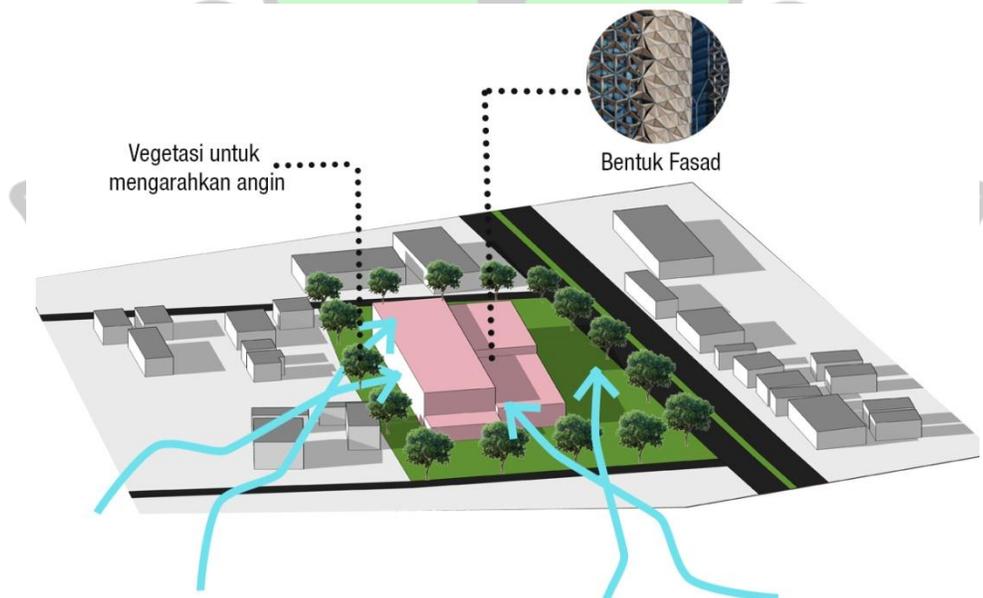


Gambar 4.12 Analisis Angin
(Sumber : Analisis Pribadi, 2020)

b. Tanggapan

Berdasarkan analisis di atas, maka dapat diambil beberapa kesimpulan diantaranya sebagai berikut :

1. Angin yang berhembus di lokasi perancangan di manfaatkan sebagai penghawaan alami. Namun, peregerakannya diatur oleh vegetasi
2. Membuat pola irama pada fasad bangunan untuk mengarahkan dan membatasi angin yang masuk.



Gambar 4.13 Tanggapan Analisis Angin
(Sumber : Analisis Pribadi, 2020)

5. Analisis Hujan

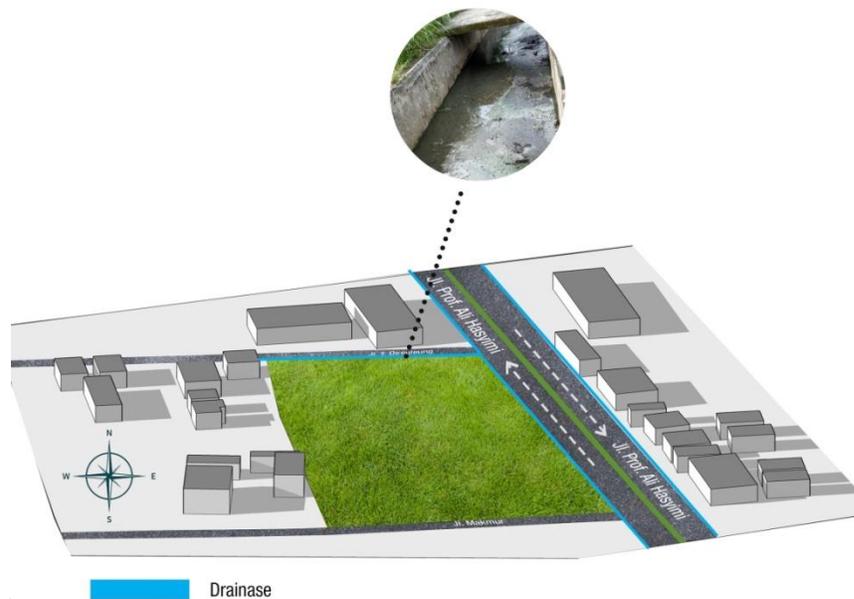
a. Kondisi Eksisting

Menurut buku Kota Banda Aceh Dalam Angka 2020 “*Banda Aceh Municipality in Figures*” curah hujan sepanjang tahun 2019 di Kota Banda Aceh. Curah hujan tertinggi terjadi pada bulan Oktober yaitu 118 mm.

Bulan Month	Jumlah Curah Hujan Number of Precipitation (mm)	Jumlah Hari Hujan (hari) Number of Rainy Days (day)
(1)	(14)	(15)
Januari/January	106	7
Februari/February	93	7
Maret/March	80	8
April/April	73	6
Mei/May	58	6
Juni/June	49	9
Juli/July	92	6
Agustus/August	60	6
September/September	89	7
Oktober/October	118	15
November/November	85	11
Desember/December	100	10

Gambar 4.14 Jumlah Curah Hujan
(Sumber : Banda Aceh In Municipality 2020)

Curah hujan tertinggi terjadi hanya pada bulan-bulan tertentu yaitu Oktober, Januari dan Desember. Oleh karena itu, keadaan tanah di lokasi perancangan perlu diperhatikan. Di lokasi perancangan telah terdapat drainase kota yang cukup baik. Namun drainase tersebut sangat terbuka sehingga tidak aman bagi pengguna bangunan nantinya.

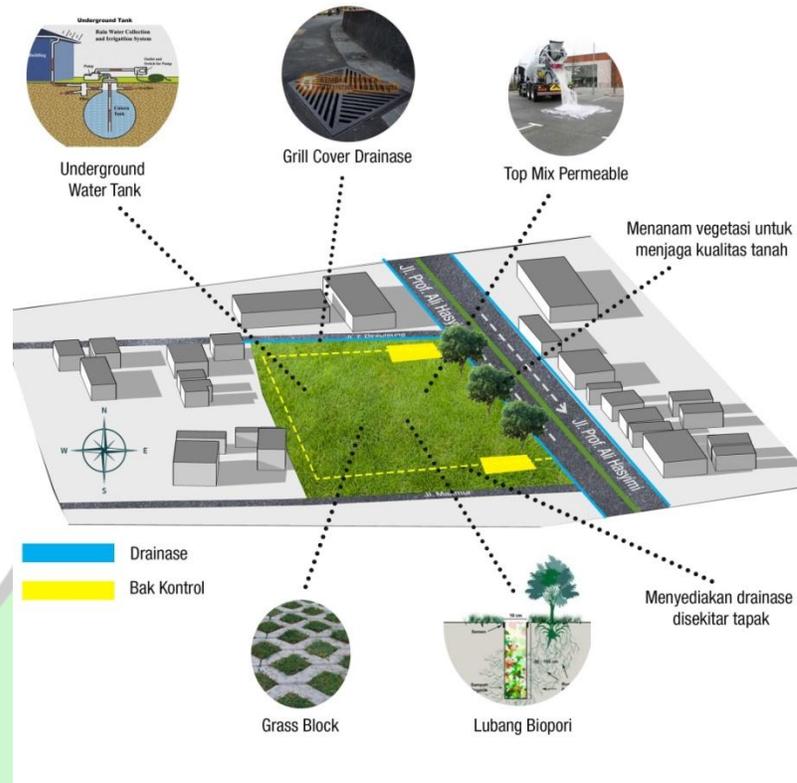


Gambar 4.15 Analisis Hujan
(Sumber : Analisis Pribadi, 2020)

b. Tanggapan

Berdasarkan analisa di atas, maka dapat diambil beberapa kesimpulan, yaitu sebagai berikut :

1. Menyediakan drainase di sekitar lokasi objek rancangan, sebelum akhirnya disalurkan ke drainase kota.
2. Membuat drainase yang aman bagi pejalan kaki dengan memakai *Grill Cover* drainase.
3. Membuat *underground water tank* untuk menampung air hujan dan digunakan kembali.
4. Membuat lubang biopori dan menanam vegetasi untuk memperbaiki kualitas tanah dan mencegah banjir.
5. Menggunakan *grass block* dan perkerasan yang dapat menyerap air seperti *top mix permeable*.



Gambar 4.16 Tanggapan Analisis Hujan
(Sumber : Analisis Pribadi, 2020)

6. Analisis Kebisingan

a. Eksisting

Sumber kebisingan paling tinggi pada lokasi perancangan berasal dari arah Timur karena berbatasan langsung dengan jalan arteri sekunder, yaitu jalan Prof. Ali Hasyimi. Sumber kebisingan lainnya berasal dari arah Utara dan Selatan karena berbatasan langsung dengan jalan lokal yaitu jalan T. Direuleung dan jalan Makmur namun termasuk kedalam kebisingan rendah.



 Kebisingan Rendah

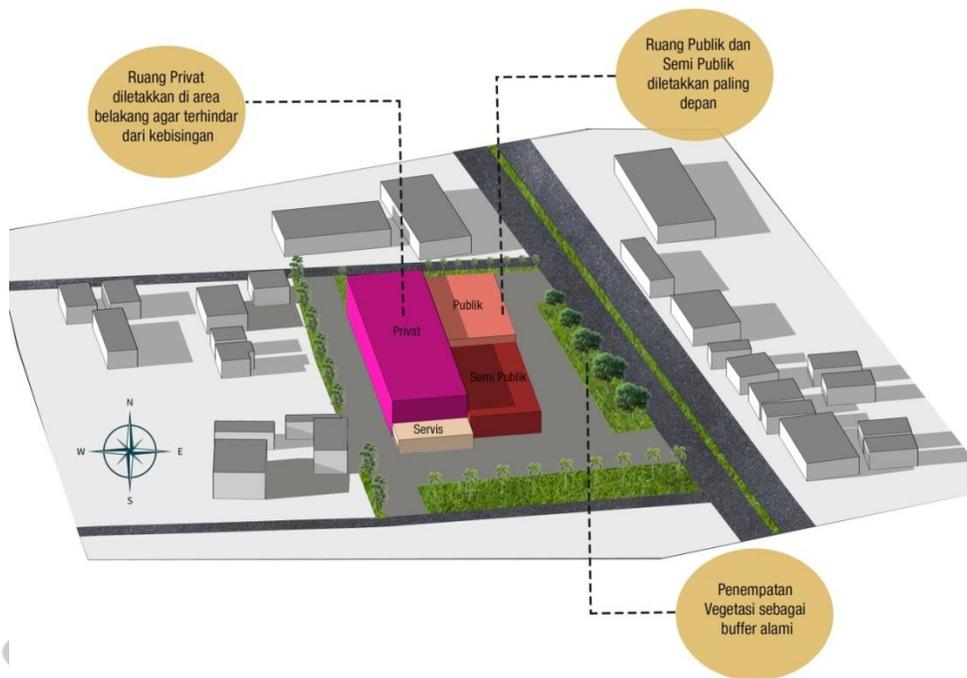
 Kebisingan Tinggi

Gambar 4.17 Analisis Kebisingan
(Sumber : Analisis Pribadi)

b. Tanggapan

Berdasarkan analisa di atas, maka dapat di ambil beberapa kesimpulan, yaitu sebagai berikut :

1. Posisi bangunan diletakkan agak jauh dari sumber kebisingan utama (arah Timur).
2. Penempatan vegetasi sebagai *buffer* alami bagi bangunan di sumber-sumber kebisingan.
3. Pengaturan ruang-ruang sesuai dengan fungsinya agar terhindar dari kebisingan.
4. Ruang rprivat diletakkan di area belakang agar terhindar dri kebisingan.



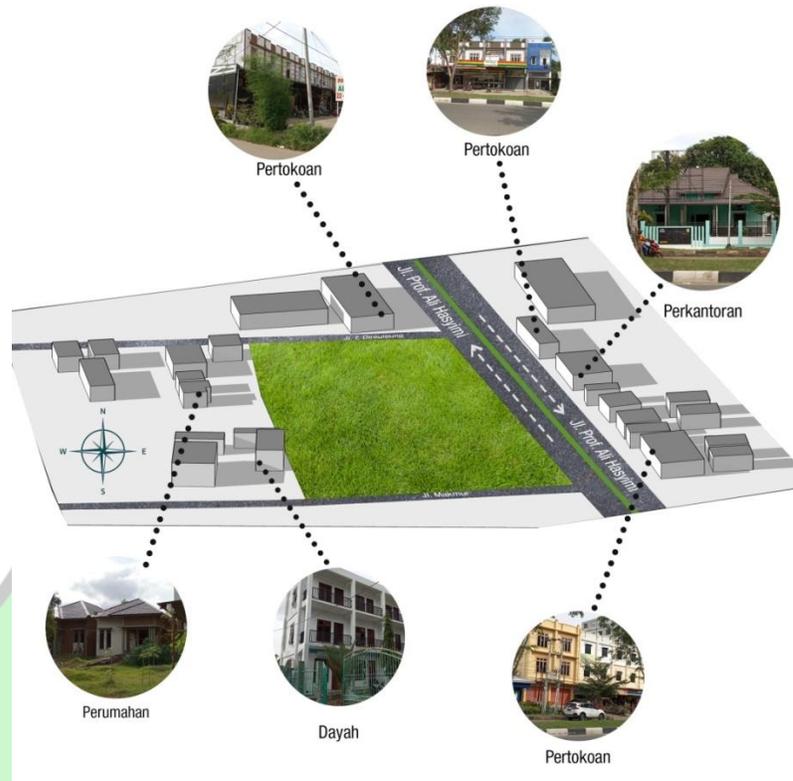
Gambar 4.18 Tanggapan Analisis Kebisingan
(Sumber : Analisis Pribadi, 2020)

7. Analisis View

a. Kondisi Eksisting

Berdasarkan kondisi eksisting di lokasi perancang, terdapat beberapa *view* yang menguntungkan, diantaranya sebagai berikut :

1. Utara : *view* keluar tapak merupakan pertokoan dan *view* ke dalam tapak kurang potensi karena mendapatkan jarak pandang yang terbatas.
2. Selatan : *view* keluar tapak merupakan pertokoan dan *view* ke dalam tapak menjadi potensi karena memiliki jarak pandang yang cukup.
3. Barat : *view* keluar tapak merupakan perumahan warga dan *view* ke dalam tapak tidak berpotensi karena jarak pandang yang terbatas.
4. Timur : *view* keluar tapak merupakan perkantoran dan *view* ke dalam tapak sangat berpotensi.

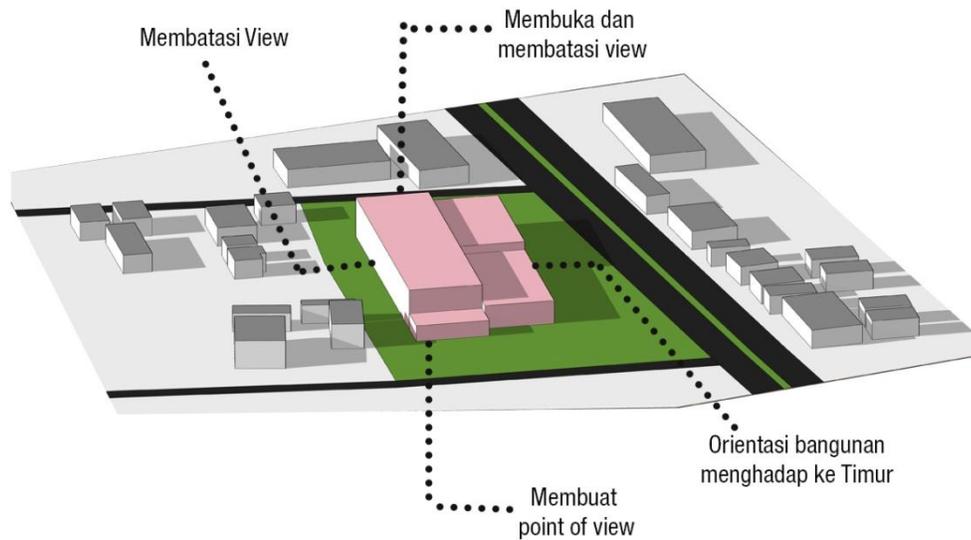


Gambar 4.19 Analisis View
(Sumber : Analisis Pribadi, 2020)

b. Tanggapan

Berdasarkan analisa eksisting di atas, maka dapat diambil beberapa kesimpulan, yaitu sebagai berikut :

1. Utara : membuka dan membatasi sebagian *view* karena terdapat beberapa pertokoan.
2. Selatan : membuat *point of view* yang bagus, karena mendapatkan jarak pandang yang ideal.
3. Barat : membatasi *view* karena bersebelahan dengan perumahan warga.
4. Timur : orientasi bangunan akan menghadap ke arah Timur, fasad bangunan akan didesain semenarik mungkin untuk menunjukkan idensitas bangunan.

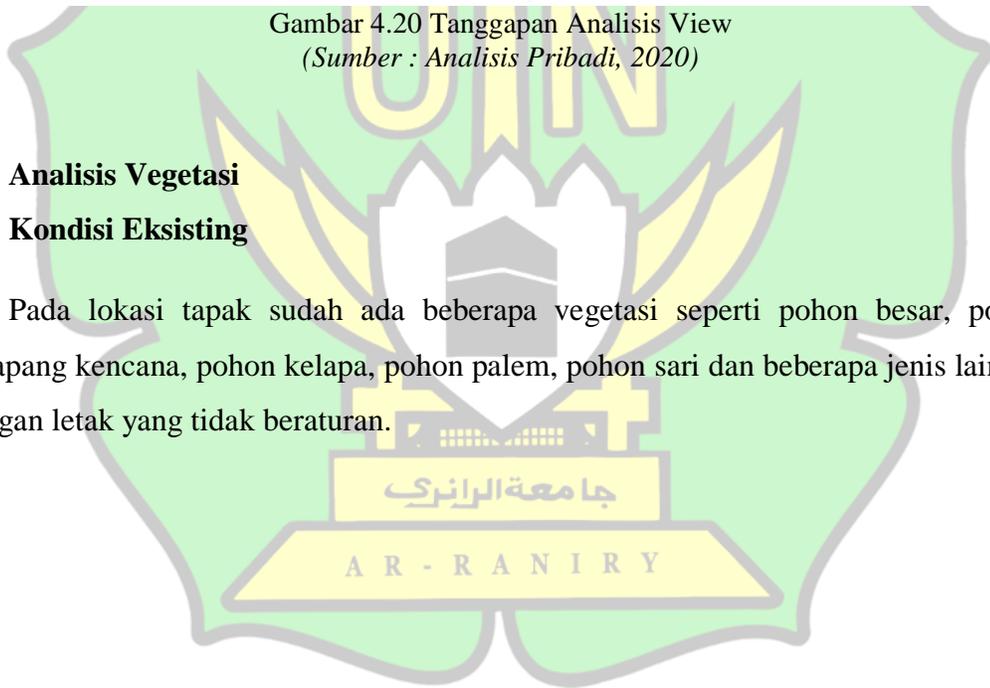


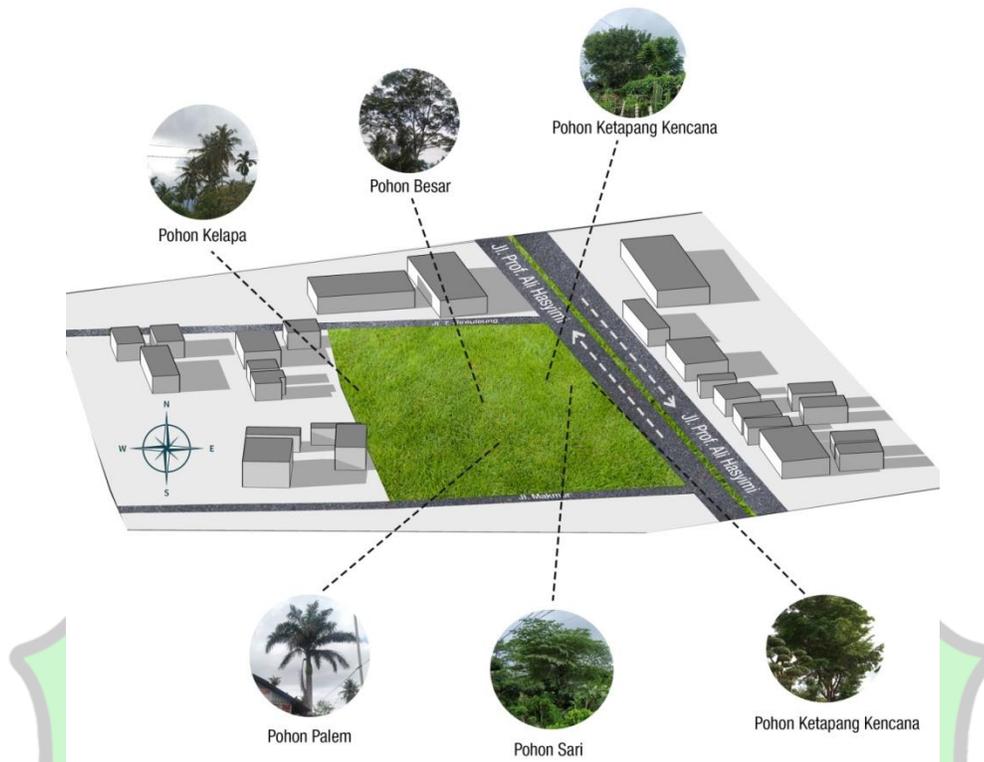
Gambar 4.20 Tanggapan Analisis View
 (Sumber : Analisis Pribadi, 2020)

8. Analisis Vegetasi

a. Kondisi Eksisting

Pada lokasi tapak sudah ada beberapa vegetasi seperti pohon besar, pohon ketapang kencana, pohon kelapa, pohon palem, pohon sari dan beberapa jenis lainnya dengan letak yang tidak beraturan.





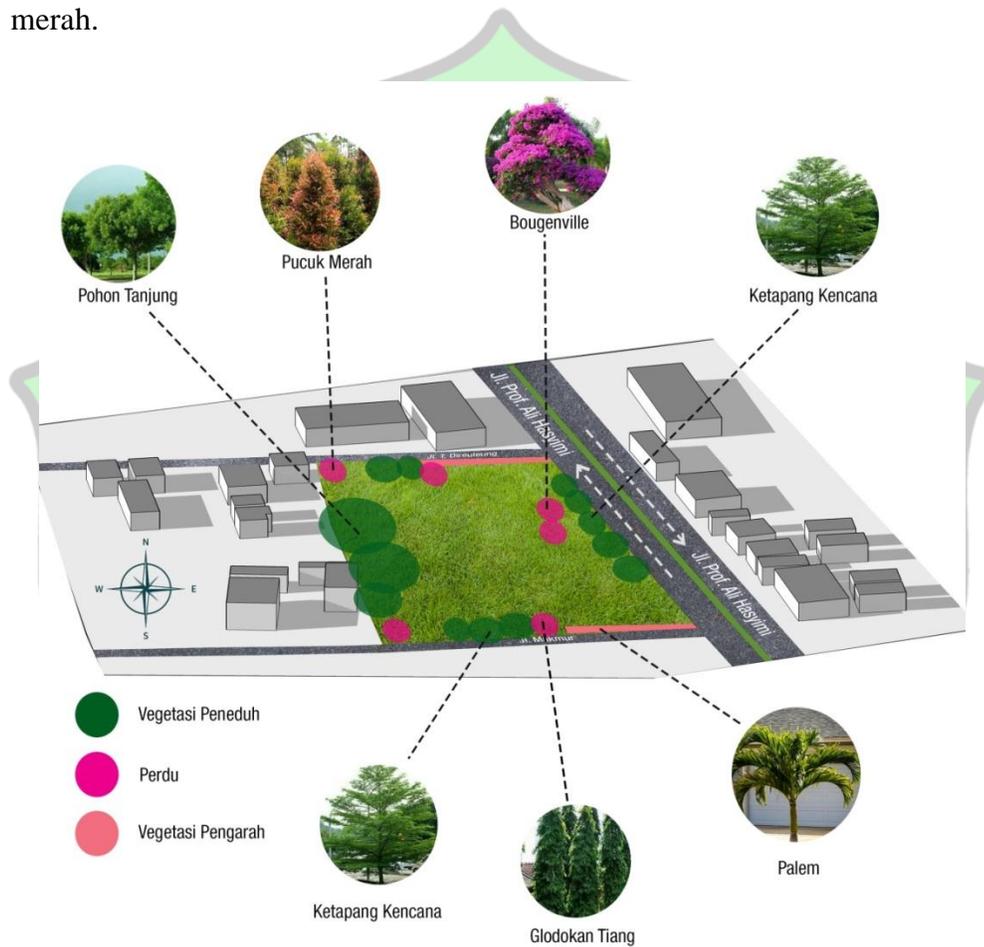
Gambar 4.21 Analisis Vegetasi
(Sumber : Analisis Pribadi, 2020)

b. Tanggapan

Berdasarkan analisa eksisting di atas, maka dapat diambil beberapa kesimpulan yaitu sebagai berikut :

1. Memanfaatkan vegetasi yang telah ada dan disesuaikan dengan kebutuhan perancangan.
2. Menambah vegetasi peneduh untuk memberikan shading dan penghawaan alami bai bangunan dan sekitarnya. Selain itu, vegetasi juga berfungsi sebagai *barrier* terhadap polusi udara. Jenis vegetasi peneduh yang akan digunakan adalah pohon tanjung dan ketapang kencana.

3. Menggunakan vegetasi pengarah untuk mengarahkan pengunjung ke dalam bangunan dan untuk mengarahkan pengguna fasilitas pedestrian di sekitar lokasi perancangan. Vegetasi pengarah yang akan digunakan adalah pohon palem putri.
4. Menambahkan vegetasi perdu untuk memberikan estetika pada lokasi perancangan. Jenis vegetasi perdu yang di gunakan adalah bougenvill dan pucuk merah.



Gambar 4.22 Tanggapan Analisis Vegetasi
(Sumber : Analisis Pribadi, 2020)

4.2. Analisis Fungsional

4.2.1. Pelaku

Aceh *Fashion Hub* merupakan bangunan yang terdiri dari beberapa fasilitas yang di kelola secara terpusat oleh pihak pengelola bangunan. Pengelolaan bangunan dilakukan oleh instansi swasta yang merupakan pemilik bangunan yang bekerja sama dengan pemerintah kota. Ditinjau dari beberapa aktivitas di dalam bangunan, Aceh *Fashion Hub* dikelompokkan menjadi beberapa bagian, yaitu :

1. Pengelola

Pengelola adalah pemilik bangunan yang berperan untuk melayani pengguna bangunan. Selain itu juga bertugas mengatur, mengurus dan mengelola bangunan. Pengelola terbagi menjadi empat bagian, yaitu :

a. Bagian Administrasi

Bagian administrasi merupakan kelompok kegiatan yang berhubungan dengan ketatausahaan dalam pekerjaan operasional, penyediaan keterangan bagi pimpinan, membantu kelancaran perkembangan organisasi serta melayani administrasi untuk syarat-syarat penyewaan ruang dan fasilitas yang berbeda.

b. Bagian Pemasaran

Bagian pemasaran merupakan kelompok kegiatan yang berfungsi untuk melaksanakan strategi pemasaran dengan memperhatikan *trend* pasar dan sumber daya perusahaan serta merencanakan marketing *research*.

c. Bagian Operasional Pengawasan

Operasional pengawasan merupakan kelompok kegiatan yang melakukan pengawasan terhadap fungsi-fungsi yang ada, seperti pengaturan sumber daya

manusia, kegiatan administrasi, pengelolaan bahan baku, proses produksi, dan lain-lain.

d. Bagian Perawatan/*maintenance*

Bagian perawatan merupakan kelompok kegiatan yang bertugas melakukan perawatan ataupun memperbaiki peralatan yang digunakan bangunan agar dapat berfungsi secara efektif dan efisien untuk mendukung kegiatan di dalam bangunan.

2. Pengguna

Pengguna terbagi menjadi 3 (tiga) jenis, yaitu:

a. Pelaku Industri *Fashion*

Pelaku industri *fashion* merupakan kelompok kegiatan yang memproduksi produk-produk *fashion* yang nantinya akan dipasarkan dan dipamerkan kepada masyarakat. Selain kegiatan produksi, nantinya juga akan ada kegiatan *workshop*. Ada beberapa pelaku industri *fashion*, yaitu sebagai berikut :

1) Desainer

Desainer merupakan seseorang yang mendesain busana, menciptakan *trend* busana terbaru, dan pemateri dalam *workshop fashion*.

2) Model

Model merupakan seseorang yang memerkan hasil dari rancangan para desainer. Mereka memakai busana hasil rancangan dan memeperagakannya di *catwalk*.

3) Pelatih/pengajar

Pelatih atau pengajar merupakan seseorang yang mengajar semua hal tentang *fashion* kepada peserta *workshop*. Selain itu, pelatih atau pengajar ini melatih para model berjalan di atas *catwalk*.

b. Peserta *Workshop*

Peserta merupakan kelompok orang yang ikut serta dalam pelatihan atau *workshop* yang diselenggarakan oleh pelaku industri *fashion* yang bertujuan untuk menambah wawasan di dunia industri *fashion*.

c. Pengunjung

Pengunjung merupakan kelompok orang yang melakukan rekreasi ke dalam bangunan Aceh *Fashion Hub* dan mengunjungi beberapa fungsi bangunan tertentu.

Untuk memperjelas kelompok pelaku pada perancangan Aceh *Fashion Hub* akan dijelaskan dalam table berikut ini :

Tabel 4.1 Kelompok Pengguna

Kelompok Pelaku	Pengguna
Pengelola	Direktur
	Wakil Direktur
	Skretaris
	Karyawan
	Kepala Bagian Pemasaran
	Bagian Promosi
Pengguna	Pelaku industri <i>fashion</i> :
	1. RDesainer N I R Y
	2. Model
	3. Pelatih/pengajar
	Peserta <i>workshop</i>
Pengunjung	Masyarakat setempat
	Wisatawan lokal atau mancanegara
	Siswa SD, SMP, SMA

	Mahasiswa
Service	Mekanik
	Cleaning Service
	Keamanan

(Sumber : Analisis Pribadi, 2020)

4.2.2. Pengelompokan Kegiatan

Kegiatan yang dilakukan pada Aceh *Fashion Hub* terbagi menjadi beberapa kelompok, antara lain :

Tabel 4.2 Pengelompokan Kegiatan

Kegiatan	Pengguna	Kebutuhan Ruang	Sifat Kegiatan
<p>A. Kegiatan Produksi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menggambar anatomi dan merancang busana 2. Membuat pola 3. Merancang brand 4. Merancang busana dengan media komputer 5. Membuat tekstil 6. Mengolah bahan tekstil. 7. Menjahit hasil rancangan 8. Melakukan presentasi hasil 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Desainer ▪ Karyawan ▪ Model 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Studio desain ▪ Studio pembuatan pola ▪ Studio menjahit ▪ Studio digital ▪ Studio pembuatan tekstil ▪ Gudang ▪ Mushalla ▪ Pantry ▪ Ruang desainer ▪ Ruang model ▪ Ruang karyawan 	Privat

<p>rancangan</p> <p>9. Ibadah</p> <p>10. Istirahat</p> <p>11. Makan dan minum</p>			
<p>B. Kegiatan <i>Fashion Show</i></p> <p>1. Melatih gerakan model</p> <p>2. Menata panggung</p> <p>3. Menata pencahayaan dan suara</p> <p>4. Mempersiapkan model</p> <p>5. Ganti baju hasil rancangan desainer</p> <p>6. Merias</p> <p>7. Peragaan busana</p> <p>8. Toilet</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Desainer ▪ Model ▪ <i>Make-up artist</i> ▪ Koreografer ▪ Penata panggung ▪ Penata cahaya dan suara 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ruang persiapan ▪ Ruang latihan ▪ Ruang ganti ▪ Ruang rias ▪ <i>Fashion Hall</i> ▪ <i>Plaza</i> ▪ Ruang akustik dan <i>lighting</i> ▪ Toilet 	<p>Semi Publik</p>
<p>C. Kegiatan Modelling</p> <p>1. Merekrut model</p> <p>2. Melatih model</p> <p>3. Memfoto model dengan koleksi-koleksi desainer</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Agen model ▪ Model ▪ Fotografer 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ruang agen model ▪ Ruang latihan ▪ Ruang fotografer ▪ Studio foto ▪ Pantry ▪ Mushalla 	<p>Privat</p>

4. Ibadah 5. Makan dan minum 6. Toilet		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Toilet 	
D. Kegiatan Edukasi 1. Registrasi 2. Belajar dan mengajar 3. Sharing proses 4. Membaca referensi	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Pemateri (desainer) ▪ Peserta (siswa/mahasiswa/umum) ▪ Pengunjung (wisatawan) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Lobby</i> dan <i>receptionist</i> ▪ Ruang Pelatihan /<i>workshop</i> (ruang kelas dan ruang praktek) ▪ Perpustakaan 	Semi Publik
E. Kegiatan Promosi 1. Promosi aktif 2. Promosi pasif <ul style="list-style-type: none"> ▪ Pameran ▪ Fashion Show 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Desainer ▪ Model ▪ Karyawan ▪ Pengunjung 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Gallery</i> butik ▪ <i>Gallery</i> pameran ▪ <i>Fashion hall</i> 	Publik
F. Kegiatan Pelayanan 1. Menyediakan makan dan minum 2. Bersantai 3. Informasi dan pengawasan	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Pelaku <i>fashion</i> ▪ Pengunjung ▪ Pengelola 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Lobby</i> ▪ Food Court ▪ <i>Courtyard</i> ▪ Ruang Informasi 	Publik
G. Kegiatan Pengelola 1. Administrasi	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Pengelola 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ruang Direktur ▪ Ruang Wakil 	Privat

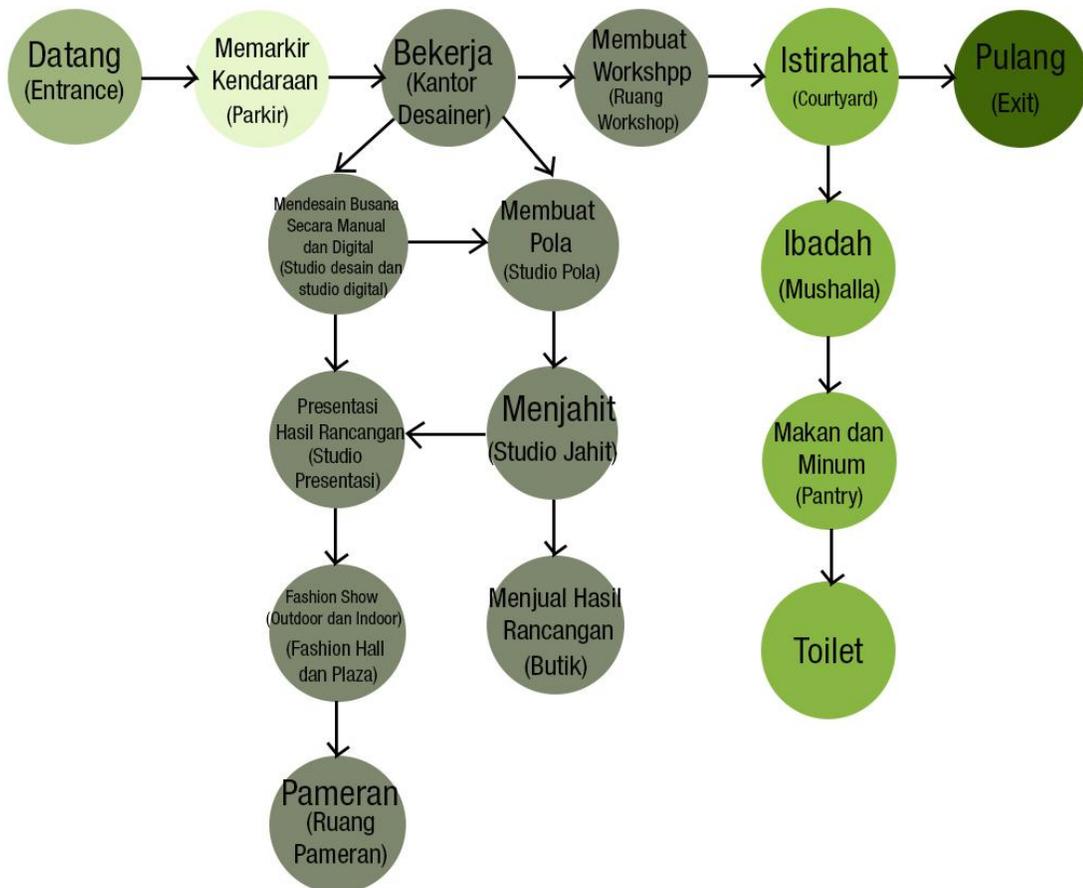
<ul style="list-style-type: none"> 2. Mengatur kegiatan operasional 3. Mengatur pemasaran 4. Mengatur promosi 5. Rapat 6. Istirahat 7. Makan minum 8. Ibadah 9. Toilet 		<p>Direktur</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Ruang Skeretaris ▪ Ruang Karyawan ▪ Ruang Administrasi ▪ Ruang Rapat ▪ Ruang Kepala Bagian Pemasaran ▪ Ruang Kepala Bagian Promosi ▪ Ruang rapat ▪ Ruang arsip ▪ Ruang fotokopi ▪ <i>Courtyard</i> ▪ Mushalla ▪ Toilet 	
<p>H. Kegiatan Servis</p> <ul style="list-style-type: none"> 1. Toilet 2. Ibadah 3. Mekanikal dan Elektrikal 4. Perawatan bangunan 5. Keamanan bangunan 6. Parkir 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Pengelola ▪ Semua pengunjung 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Toilet ▪ Mushalla ▪ Ruang ME ▪ Pantry ▪ Gudang ▪ Ruang Satpam ▪ Area Parkir 	<p>Semi Publik</p>

(Sumber : Analisa Pribadi, 2020)

4.2.3. Pola Aktivitas

1. Pola Aktivitas Pengguna

Pola aktivitas pengguna (desainer) bangunan Aceh *Fashion Hub* adalah sebagai berikut :



Gambar 4.23 Skema Aktivitas Pengguna (Desainer)
(Sumber : Analisis Pribadi, 2020)

Dari Analisis pola aktivitas di atas, maka dapat di ambil beberapa kesimpulan ruang yaitu :

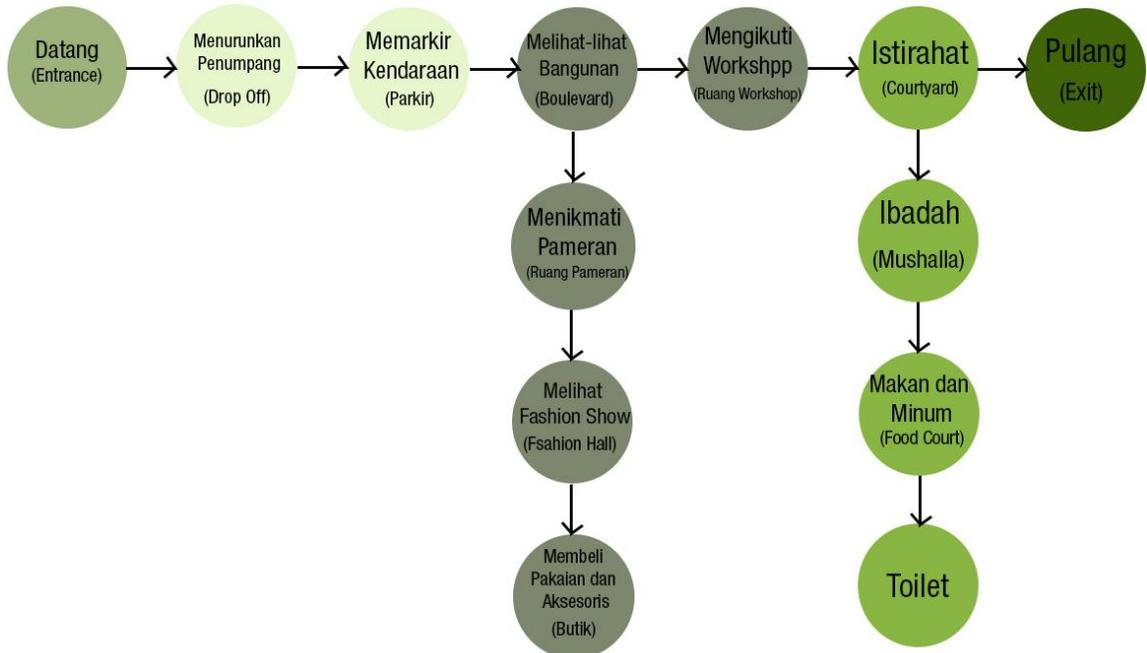
- a. Parkir
- b. Kantor desainer
- c. Studio desain

- d. Studio digital
- e. Studio Pola
- f. Studio Jahit
- g. Studio Presentasi
- h. Ruang Pameran
- i. *Fashion Hal (Fashion Show indoor)*
- j. *Plaza (Fashion Show Outdoor)*
- k. Butik
- l. Ruang *Workshop*
- m. *Courtyard*
- n. Mushalla
- o. *Pantry*
- p. Toilet



2. Pola Aktivitas Pengunjung

Pola aktivitas dari pengunjung Aceh *Fashion Hub* adalah sebagai berikut :



Gambar 4.24 Skema Aktivitas Pengunjung
(Sumber : Analisis Pribadi, 2020)

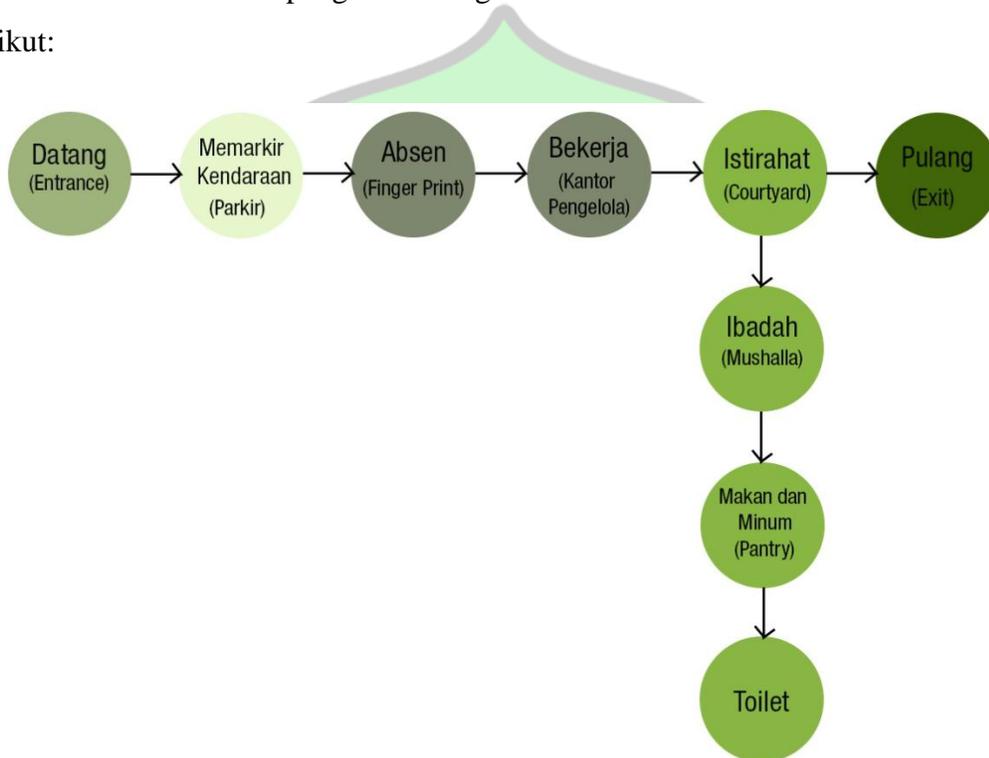
Dari analisis pola aktivitas di atas, maka dapat diambil beberapa kesimpulan ruang yaitu sebagai berikut :

- Drop off*
- Parkir
- Boulevard*
- Ruang Pameran
- Fashion Hall*
- Butik
- Ruang *workshop*
- Courtyard*
- Mushalla

- j. *Food Court*
- k. Toilet

3. Pola Aktivitas Pengelola

Pola aktivitas dari pengelola bangunan Aceh Fashion Hub adalah sebagai berikut:



Gambar 4.25 Skema Aktivitas Pengelola
(Sumber : Analisis Pribadi, 2020)

Dari analisis pola aktivitas di atas, maka dapat diambil beberapa kesimpulan ruang yaitu sebagai berikut :

- a. Parkir
- b. *Finger Print*
- c. Kantor
- d. *Courtyard*
- e. Mushalla

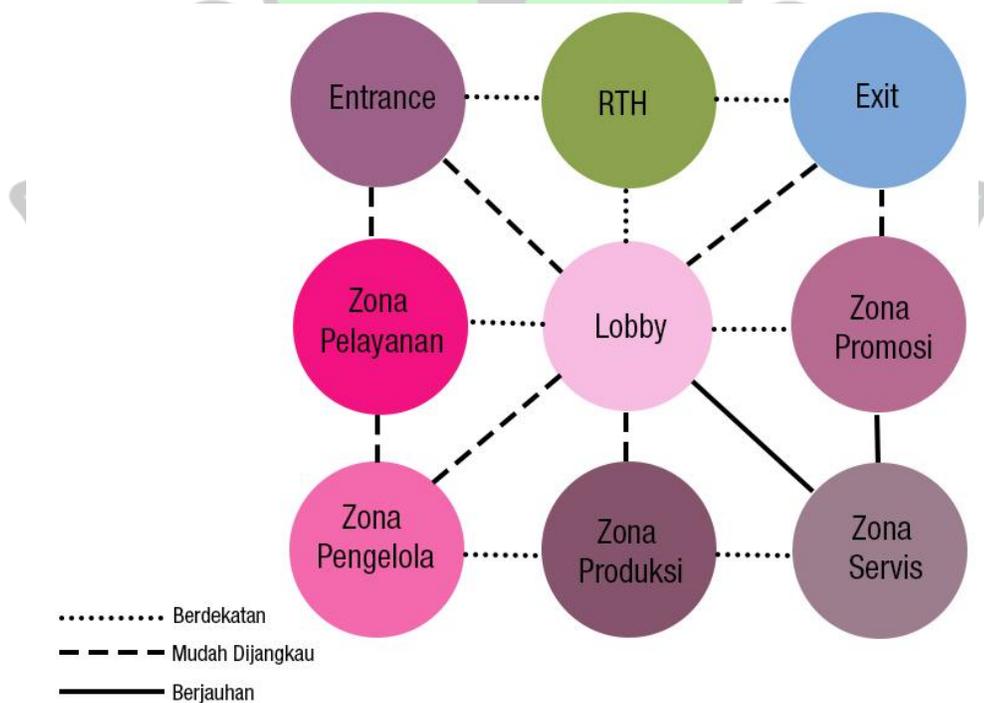
f. *Pantry*

g. Toilet

4.2.4. Organisasi Ruang

Berdasarkan kegiatan dan sifat ruang, dan keterkaitan hubungannya, maka ruang-ruang tersebut dapat dikelompokkan secara makro dan mikro.

1. Organisasi Ruang Makro



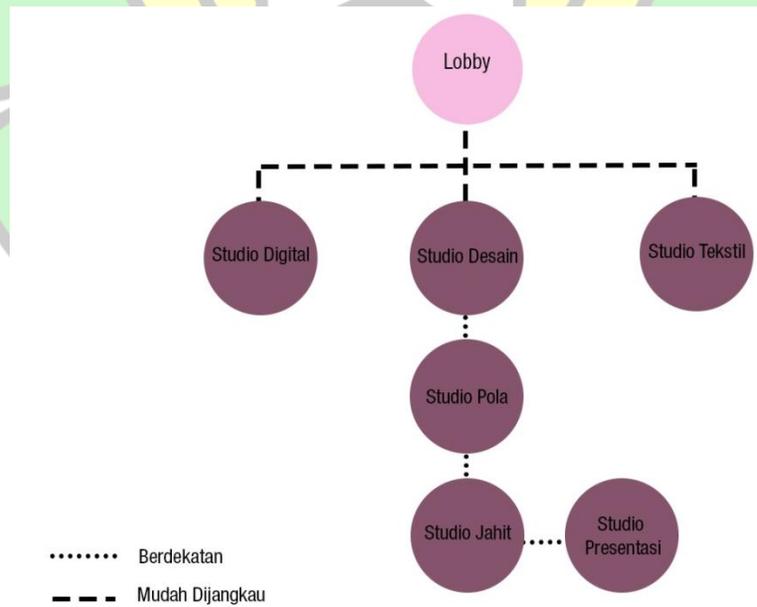
Gambar 4. 26 Skema Hubungan Ruang Makro
(Sumber : Analisis Pribadi, 2020)



Gambar 4.27 Hubungan Ruang Makro Pada Tapak
(Sumber : Analisis Pribadi, 2020)

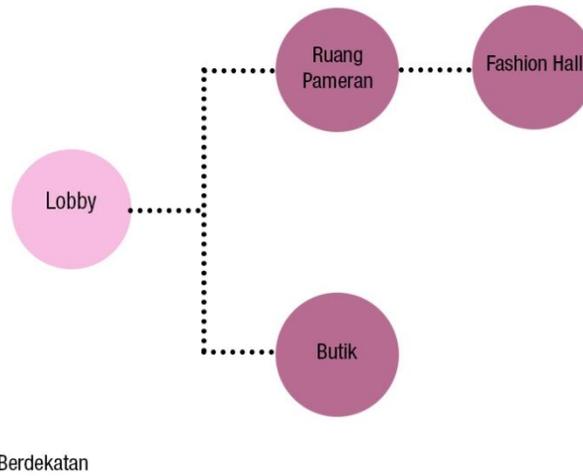
2. Organisasi Ruang Mikro

a. Zona Produksi



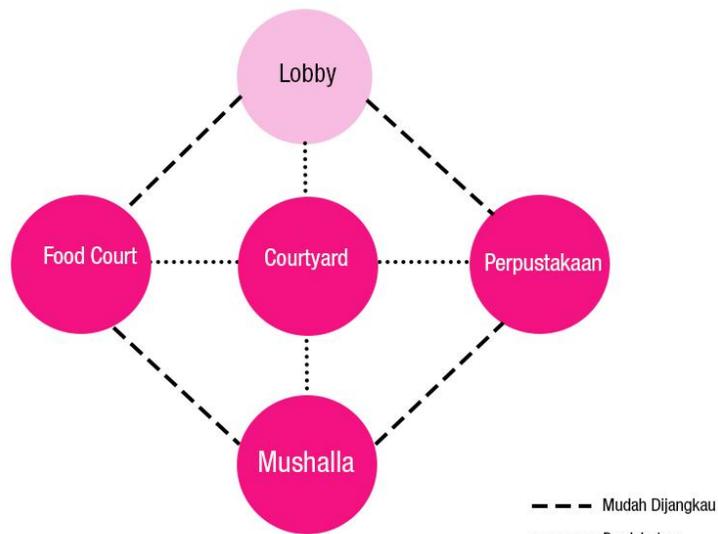
Gambar 4. 28 Skema Hubungan Ruang Mikro Zona Produksi
(Sumber : Analisis Pribadi, 2020)

b. Zona Promosi



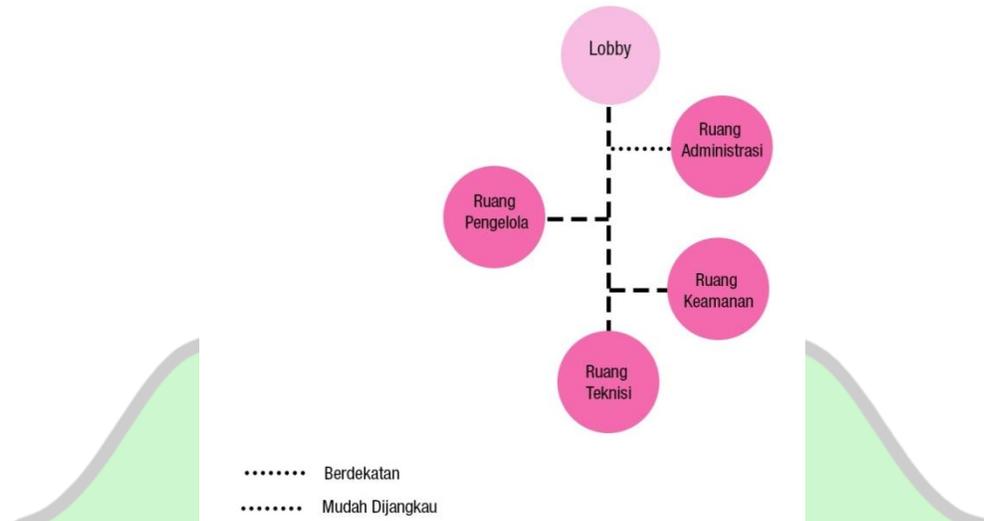
Gambar 4. 29 Skema Hubungan Ruang Mikro Zona Promosi
(Sumber : Analisis Pribadi, 2020)

c. Zona Pelayanan



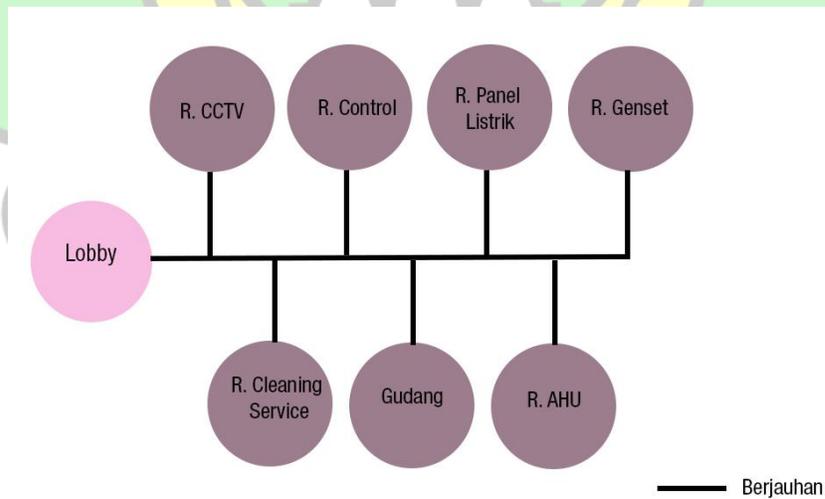
Gambar 4. 30 Skema Hubungan Ruang Mikro Zona Pelayanan
(Sumber : Analisis Pribadi, 2020)

d. Zona Pengelola



Gambar 4.31 Skema Hubungan Ruang Mikro Pengelola
(Sumber : Analisis Pribadi, 2020)

e. Zona Servis



Gambar 4. 32 Skema Hubungan Ruang Mikro Zona Servis
(Sumber : Analisis Pribadi, 2020)

4.2.5. Besaran Ruang

Kelompok Ruang	Sub Ruang	Standar Ruang	Sumber	Jumlah Pengguna	Jumlah Ruang	Total Luas (m ²)
Unit Kegiatan Utama						
Produksi	▪ Studio Desain	2 m ² /orang	AP	5 orang	5 unit	50
	▪ Studio Digital	2.5 m ² /orang	AP	5 orang	5 unit	62,5
	▪ Studio Pola	2.5m ² /orang	AP	5 orang	5 unit	62,5
	▪ Studio Menjahit	2-4 m ² /orang	AP	10 orang	5 unit	1000
	▪ Studio Tekstil	4-6m ² /orang	AP	5 orang	2 unit	50
	▪ Studio Presentasi	2 m ² /orang	AP	10 orang	2 unit	40
	▪ Ruang desainer	1.6 m ² /orang	AP	3 orang	5 unit	24
	▪ Ruang karyawan	4-6 m ² /orang	NAD	10 orang	5 unit	250
	Total + Sirkulasi 30%	1539 + Sirkulasi 30% = 2000 m ²				
Unit Kegiatan Penunjang						
Pelayanan	▪ <i>Lobby</i>	1.6 m ² /orang	NAD	125 orang	1 unit	200
	▪ Ruang Informasi	1.5 m ² /orang	NAD	2 orang	1 unit	3
	▪ <i>Food Court</i>	1.6-1.8 m ² /orang	NAD	125 orang	1 unit	200
	▪ Perpustakaan	4 m ²	DA	100 orang	1 unit	400

	▪ Mushalla	0.85 m ² /sajadah	NAD	25 orang	1 unit	21.6
	Total + Sirkulasi 30%	824,6 + Sirkulasi 30% = 1071,98 m ²				
Modelling	▪ Ruang Agen Model	1.6 m ² /orang	AP	10 orang	1 unit	16
	▪ Ruang Latihan	1.6 m ² /orang	AP	20 orang	1 unit	96
	▪ Ruang Fotografer	1.6 m ² /orang	AP	10 orang	1 unit	16
	▪ Studio Foto	-	YS	-	1 unit	40
	Total + Sirkulasi 30 %	168 + Sirkulasi 30% = 218,4 m ²				
Unit Kegiatan Promosi						
<i>Fashion Hall</i>	▪ Ruang Persiapan	2-4m ²	AP	100 orang	1 unit	200
	▪ <i>Backstage</i>	-	YS	-	1 unit	60
	▪ Ruang Ganti	0.5 m ² /orang	DA	50 orang	1 unit	25
	▪ Ruang rias	1.75m ² /orang	AP	50 orang	1 unit	87,5
	▪ Ruang akustik dan <i>lighting</i>	-	AP	-	1 unit	48
	▪ <i>catwalk</i>	-	YS	-	1 unit	100
	▪ Ruang Penonton	1.75m ²	AP	100 orang	1 unit	175
	Total +Sirkulasi 30 %	420,5 + Sirkulasi 30% = 546,65 m ²				
<i>Workshop</i>	▪ Ruang kelas Teori	3.3 m ² /orang	NAD	20 orang	2 unit	132
	▪ Ruang Kelas Prakter	4-6 m ² /orang	AP	20 orang	2 unit	200
	Total +Sirkulasi 30 %	332 + Sirkulasi 30% = 431,6 m ²				
Butik	▪ Ruang Pajang	2m ² /orang	AP	50 orang	2 unit	200

	▪ Ruang Ganti	1.6m ² /orang	AP	1 orang	2 unit	3.2
	▪ Kasir	9 m ²	AP	2 orang	1 unit	18
	▪ Gudang	3.5 m ² /orang	AP	3 orang	1 unit	10.5
	▪ Ruang Karyawan	4-6m ² /orang	NAD	25 orang	1 unit	100
	Total +Sirkulasi 30 %	331,7 + Sirkulasi 30% = 431,21 m ²				
Pameran	▪ <i>Exhibition Gallery</i>	2m ² /orang	NAD	100 orang	1 unit	200
	Total +Sirkulasi 30 %	200 + Sirkulasi 30% = 260 m ²				
Unit Kegiatan Pengelola						
Pengelola	▪ Ruang Direktur	1.6 m ² /orang	AP	3 orang	1 unit	4.8
	▪ Ruang Wakil Direktur	1.6 m ² /orang	AP	3 orang	1 unit	4.8
	▪ Ruang Sekretaris	1.6 m ² /orang	AP	3 orang	1 unit	4.8
	▪ Ruang Karyawan	4-6 m ² /orang	NAD	25 orang	1 unit	100
	▪ Ruang Administrasi	1.9 m ² /orang	NAD	2 orang	1 unit	5.8
	▪ Ruang Rapat	2 m ² /orang	NAD	15 orang	1 unit	30
	▪ Ruang Kepala Bagian Promosi	1.6 m ² /orang	AP	3 orang	1 unit	4.8
	▪ Ruang Kepala Bagian Pengawasan	1.6 m ² /orang	AP	3 orang	1 unit	4.8
	▪ Ruang arsip	1.1 m ² /rak	NAD	5 rak	1 unit	6
	▪ Ruang Fotokopi	3 x 3 m ²	PLSN	5 orang	1 unit	45
	Total +Sirkulasi 30 %	210,8 + Sirkulasi 30% = 274,04 m ²				
Unit Kegiatan Servis						
Servis	▪ Lavatori (Pria)	2m ²	DA	10 orang	4 unit	40

▪ Lavatori (wanita)	2m ²	DA	10 orang	4 unit	40
▪ Mushalla	0.8 m ²	DA	50 orang	1 unit	40
▪ Ruang ME	4-6 m ² /orang	NAD	3 orang	1 unit	17.5
▪ Pantry	1.6 m ²	DA	-	7 unit	11.2
▪ Gudang	3.5 m ²	AP	2 orang	2 unit	14
▪ Ruang AHU	2m ² /orang	TSS	-	1 unit	15
▪ Ruang CCTV	1.6m ² /orang	AP	2 orang	1 unit	3.2
▪ Ruang Kontrol	4.5 m ²	TSS	2 orang	1 unit	9
▪ Ruang <i>Cleaning Service</i>	1.6 m ² /orang	AP	10 orang	1 unit	16
▪ Ruang Satpam	1.6 m ² /orang	AP	2 orang	1 unit	3.2
▪ Ruang Genset	9m ²	TSS	-	1 unit	44.1
Total +Sirkulasi 30 %		253,2 + Sirkulasi 30% = 329,13 m ²			

Tabel 4.3 Besaran Ruang
(Sumber : Analisis Pribadi, 2020)

Kebutuhan Luasan Parkir

Asumsi Jumlah Pengguna 500 orang. Perbandingan Mobil Motor (30 : 70)

- a. Kapasitas Mobil 30% Jumlah pengguna
(1 mobil : 2.5 m x 5.6 m = 14m²)
(30% x 300) x 14 m² = 1260 m²
- b. Kapasitas Motor 70% Jumlah pengguna
(1 sepeda motor : 0.6 m x 1.8 = 1.08 m²)

Keterangan :

AP : Analisis Pribadi

DA : Data Arsitek

NAD : Neufert Architect Data, Ernst Neufert Jilid 1 dan 2

TSS : Time Saver Standard for Building Types

YS : Yan Saniscara, 2019

$$(70\% \times 300) \times 1.08 \text{ m}^2 = 226.8 \text{ m}^2$$

Asumsi area sirkulasi luar (75% luas parkir)

$$\text{Total luas area parkir} : 1260 + 226.8 + 1114.5 = 2601 \text{ m}^2$$

Total Besaran Ruang

Unit Kegiatan Umum : 2000 m²

Unit Kegiatan Penunjang : 1290,38 m²

Unit Kegiatan Promosi : 1669,46 m²

Unit Kegiatan Pengelola : 274,04 m²

Unit Kegiatan Servis : 329,13 m²

Zona Parkir : 2601 m²

Total Luas : 8164 m²

Total dari keseluruhan besaran ruang adalah 8164 m². Besaran ruang ini merupakan standar minimal artinya dalam perancangan besaran bisa saja lebih, tetapi tidak boleh kurang dari perhitungan standar besaran.



BAB V

KONSEP

5.1. Konsep Dasar

Konsep dasar Aceh *Fashion Hub* adalah *Unity in Diversity*. *Unity* berasal dari bahasa Inggris yang artinya adalah kesatuan. *Diversity* juga berasal dari bahasa Inggris yang artinya adalah perbedaan. Oleh karena itu, *Unity in Diversity* dapat diartikan sebagai bersatu di dalam perbedaan, namun penulis memaknai *unity in diversity* ini sebagai kesatuan dalam keragaman. Objek rancangan merupakan pusat industri *fashion*, yang menaungi semua kegiatan *fashion* dan menggabungkan fashion desainer dalam satu atap. *Fashion* desainer memiliki gaya atau *style* yang berbeda-beda dalam memproduksi busana yang mereka rancang namun mengukung sama-sama mengukung konsep fashion etnik Aceh. Oleh karena itu, konsep *unity in diversity* ini menyatukan para desainer dengan menciptakan ruang-ruang sosial seperti plaza dan *amphitheatre* sebagai sarana atau tempat berdiskusi para desainer untuk mendapatkan ide-ide dalam menciptakan *trend fashion* terbaru khas Aceh. Berdasarkan lingkungan konsep *unity in diversity* ini menyatukan bangunan dengan lingkungan sekitar dengan mengadopsi kebudayaan-kebudayaan arsitektur Aceh dan kebiasaan-kebiasaan masyarakat Aceh dengan menggunakan pendekatan Arsitektur Neo-Vernakuar. Selain itu, gubahan masa bangunan nantinya akan didapatkan dari hasil analisis tapak, menjawab semua permasalahan di tapak agar bangunan menyatu dengan lingkungan sekitar tapak.

Penerapan konsep *unity in diversity* ini diharapkan dapat membuat Aceh *Fashion Hub* menyatu dengan lingkungan sekitar dan menjadi *landmark* yang mencirikan daerah Aceh. Selain itu juga diharapkan mampu menarik wisatawan baik lokal maupun mancanegara untuk mengunjungi bangunan. Adapun prinsip desain arsitektur neo-vernakular yang diterapkan pada bangunan Aceh *Fashion Hub* adalah sebagai berikut :

1. Hubungan langsung, merupakan pembangunan yang kreatif dan adaptif terhadap arsitektur setempat disesuaikan dengan nilai-nilai/fungsi dari bangunan sekarang.
2. Hubungan abstrak, meliputi interpretasi ke dalam bentuk bangunan yang dapat dipakai melalui analisis tradisi budaya dan peninggalan arsitektur.
3. Hubungan masa depan, merupakan pertimbangan mengantisipasi kondisi yang akan datang.

Konsep *unity* dengan pendekatan arsitektur neo-vernakular ini diharapkan mampu menjadi solusi dalam mewadahi semua kebutuhan para pelaku *fashion*, meningkatkan perekonomian daerah, serta melestarikan unsur-unsur lokal daerah Aceh.

Penerapan konsep *unity* pada perancangan Aceh *Fashion Hub*, diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Menerapkan konsep *peumulia jamee* dalam perancangan Aceh *Fashion Hub*. *Peumila jamee* dapat diartikan sebagai memuliakan tamu, orang Aceh sangat memuliakan tamu dilihat dari setiap tamu yang datang kerumah orang Aceh, maka tuan rumah akan menyambut tamunya dengan ramah. Oleh karena itu, bangunan akan di desain ramah terhadap semua pengguna.
2. *Rumoh* Aceh berbentuk panggung, area privat pada *rumoh* Aceh adalah bagian atas rumah dan area publik terletak di bagian kolong rumah atau *yub moh*. Zonasi ruang mengadopsi zonasi arsitektur *rumoh* Aceh yaitu area publik dan area privat agar memudahkan aktivitas bagi pengunjung dan pengguna tetap bangunan.
3. Ruangan didesain fungsional seperti bentuk ruang arsitektur *rumoh* Aceh untuk keefektifan aktivitas di dalam bangunan yang merupakan bangunan industri *fashion*.
4. Konsep gubahan masa diadopsi dari bentuk persegi panjang *rumoh* Aceh dan membuat bangunan panggung seperti *rumoh* Aceh.
5. Fasad bangunan diadopsi dari bentuk ornamen-ornamen khas Aceh dan mampu mengatasi permasalahan lokasi perancangan. Bentuk ornamen yang digunakan

adalah *bungong seumanga* dan *puta taloe*, selain berfungsi sebagai keindahan juga berfungsi sebagai *shading*.

6. Interior bangunan ditekankan pada desain yang fungsional dan untuk ruang-ruang publik ataupun semi publik akan mengaplikasikan langgam khas Aceh yaitu warna dan ornamen. Ornamen yang akan digunakan pada interior ruang-ruang tertentu adalah ornamen *bungong awan-awan* dan *pucok reubong*. Interior ini juga menggunakan warna khas aceh yaitu merah, kuning, hijau, hitam dan putih.
7. Sirkulasi antar ruangan akan di desain seefektif mungkin, untuk memudahkan segala aktivitas di dalam bangunan.
8. Memanfaatkan pencahayaan alami pada bangunan untuk mengurangi penggunaan energi pada ruang-ruang tertentu. Bangunan akan membuat bukaan-bukaan pada ruang-ruang tertentu.

5.2. Rencana Tapak

Konsep rencana tapak pada perancangan Aceh *Fashion Hub* ini tercipta dari konsep perintangatan, konsep tata letak, konsep pencapaian dan konsep sirkulasi..

5.2.1. Pemintangatan

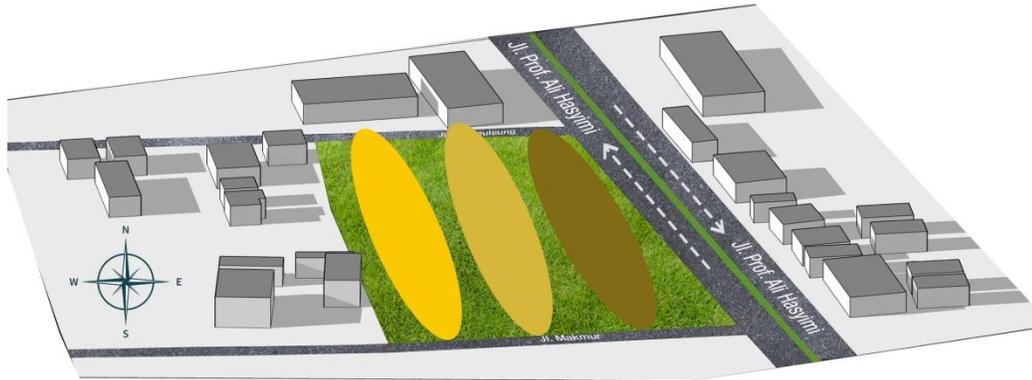
Pemintangatan adalah pengelompokan zona-zona kegiatan yang didasarkan pada jenis kegiatan dan sifat ruang, sehingga kegiatan yang berlangsung dalam tapak berjalan dengan optimal dan teratur. Berikut tabel pembagian pemintangatan :

Tabel 5.1 Pemintangatan Lahan

Kelompok Ruang	Sifat Ruang
Ruang kegiatan utama	Privat
Ruang kegiatan pelayanan	Publik
Ruang kegiatan promosi	Semi Publik
Ruang pengelolaan	Privat
Ruang servis	Privat

Zona parker	Publik
-------------	--------

(Sumber : Analisis Pribadi, 2021)



- Publik
- Semi Publik
- Privat

Gambar 5.1 Pemintakatan Lahan
(Sumber : Analisis Pribadi, 2021)

5.2.2. Tata Letak

Konsep tata letak ruang di dalam bangunan di dapatkan dari hasil analisis hubungan ruang makro dan mikro. Dari analisis tersebut menghasilkan zona-zona dan pengelompokan kegiatan serta sirkulasi yang mungkin terjadi pada bangunan. Bangunan terbagi menjadi beberapa zonasi, yaitu :



Gambar 5.2 Tata Letak
(Sumber : Analisis Pribadi 2021)

Pembagian ruang-ruang pada zona-zona di atas, dapat dilihat pada table di bawah ini :

Tabel 5.2 Tata Letak

Zona Publik	Zona Pelayanan	Zona Promosi	Zona Pengelola	Zona Produksi	Zona Servis
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Parkir 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Lobby ▪ Ruang Informasi ▪ Foodcourt ▪ Perpustakaan ▪ Mushalla 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Fashion Hall ▪ Workshop ▪ Butik ▪ Ruan ▪ Ruan Pameran 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ruang Direktur ▪ Ruang Wakil Direktur ▪ Ruang Sekretaris ▪ Ruang Karyawan ▪ Ruang Administrasi 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Studio Desain ▪ Studio Pola ▪ Studio Digital ▪ Studio Tekstil ▪ Studio Presentasi 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Lavator ▪ Mushalla ▪ Ruang ME ▪ Pantry ▪ Gudang ▪ Ruang AHU ▪ Ruang CCTV ▪ Ruang

			asi	▪ Studio	Genset
			▪ Ruang Rapat	▪ Menjahit	▪ Ruang Kontrol
			▪ Ruang Kepala Bagian Promosi	▪ Ruang Desainer	▪ Ruang <i>Cleaning Service</i>
			▪ Ruang Kepala Bagian Pengawasan	▪ Ruang Karyawan	▪ Ruang Satpam
			▪ Ruang Arsip		
			▪ Ruang Fotokopi		

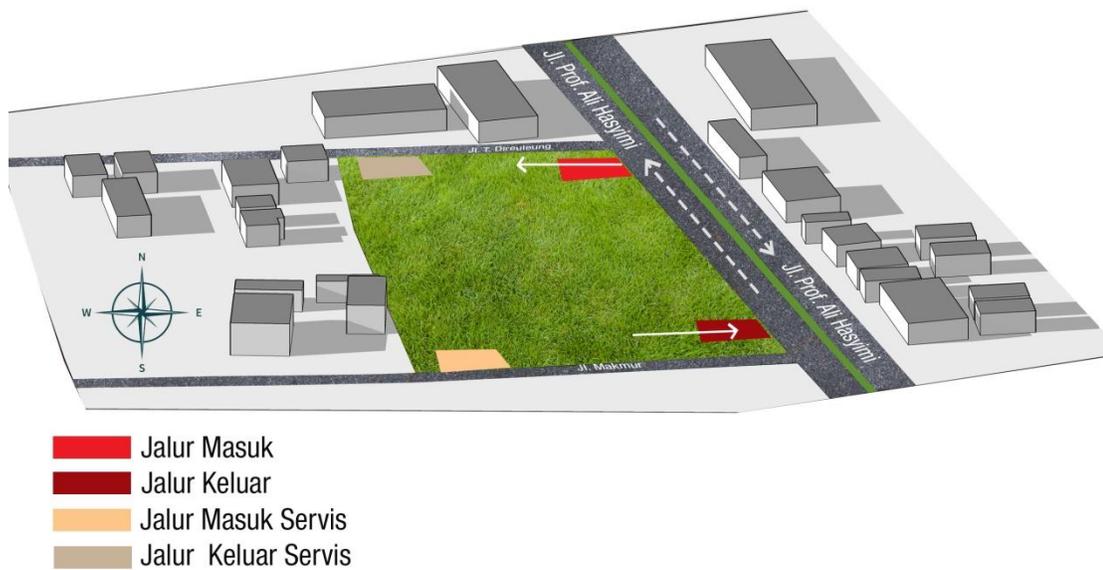
(Sumber : Analisis Pribadi, 2021)

- Zona Publik di letakkan paling depan agar mudah diakses.
- Zona pelayanan dan zona promosi diletakkan di tengah-tengah dekat dengan zona publik sehingga mudah diakses oleh siapa saja.
- Zona produksi diletakkan di belakang agar tidak terganggu dengan aktivitas yang lain.
- Zona pengelola dan servis diletakkan paling belakang karena bersifat privat dan hanya bisa diakses oleh orang-orang tertentu saja.

5.2.3. Pencapaian

Dari hasil analisis pencapaian maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

- Entrance* untuk menuju ke dalam lokasi akan dibuka melalui jalan Prof. Ali Hasyimi karena merupakan jalan arteri sekunder yang memiliki dua jalur dan masing-masing jalur memiliki lebar sekitar 8 m sehingga mampu menampung banyak aktifitas kendaraan.
- Membedakan jalur masuk dan keluar antara kendaraan pribadi dengan kendaraan servis untuk memudahkan sirkulasi.
- Jalur masuk diposisikan pada sisi paling kanan lokasi perancangan, dengan tujuan agar tidak terjadi kemacetan.
- Jalur masuk untuk kendaraan servis melalui jalan lokal yaitu masuk melalui jalan Makmur, dan keluar melalui jalan T. Direuleung.



Gambar 5.3 Konsep Pencapaian
(Sumber : Analisis Pribadi, 2021)

5.2.4. Sirkulasi

Sirkulasi dalam perancangan Aceh *Fashion Hub* didesain untuk memudahkan pengguna kendaraan dan pejalan kaki. Jalur sirkulasi dibedakan menjadi beberapa jenis, yaitu sebagai berikut :

1. Pemisahan antara jalur masuk dan keluar lokasi perancangan
2. Memisahkan jalur masuk dan keluar servis, pengelola dan pengguna dengan sirkulasi pengunjung.
3. Membuat jalur pedestrian yang nyaman dan dapat digunakan oleh penyandang tuna netra untuk dilalui pengunjung dan masyarakat sekitar yang menggunakan kendaraan umum.
4. Area parker terbagi menjadi dua yaitu parkir biasa dan *basement*.

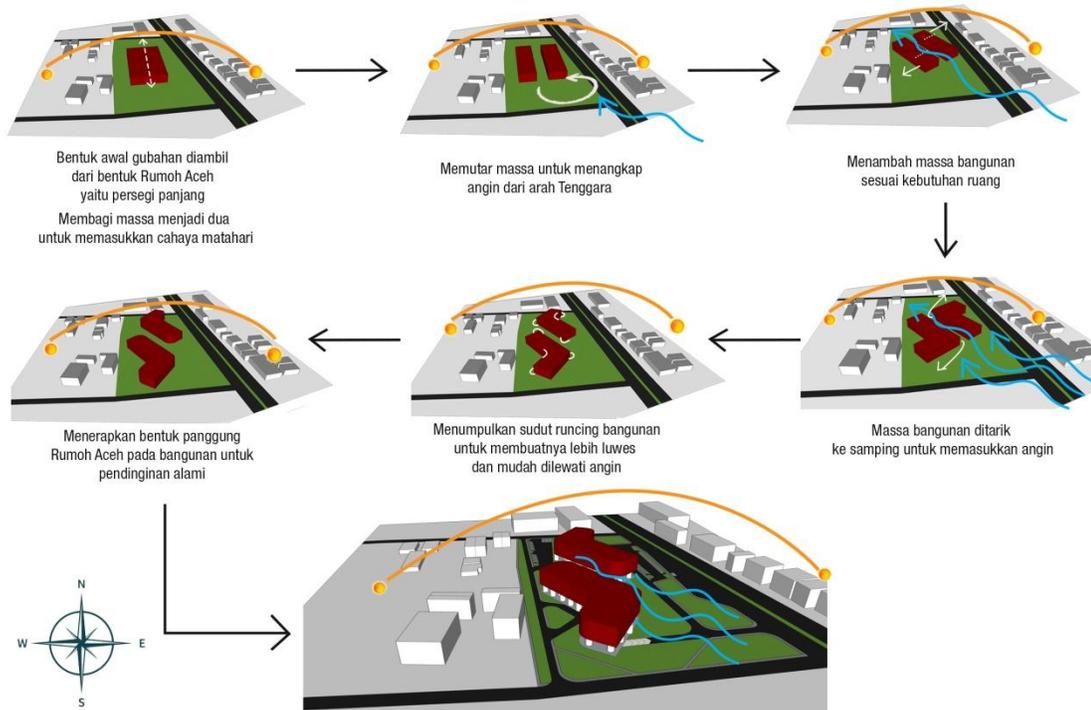


Gambar 5.4 Konsep Sirkulasi
(Sumber : Analisis Pribadi, 2021)

5.3. Konsep Bangunan

5.3.1. Gubahan Masa

Aceh *Fashion Hub* menggunakan pendekatan arsitektur neo-vernakular dalam perancangannya. Bentuk bangunan Aceh *Fashion Hub* akan mengadopsi bentuk fisik dan non-fisik dari *rumoh* Aceh. Bentuk fisik yang diadopsi pada bangunan Aceh *Fashion Hub* adalah bentuk persegi panjang dan bentuk panggung *rumoh* Aceh, ornamen khas Aceh, dan pembagian ruang pada *rumoh* Aceh.



Gambar 5.5 Gubahan Massa
(Sumber : Analisis Pribadi, 2021)

5.3.2. Fasad Bangunan

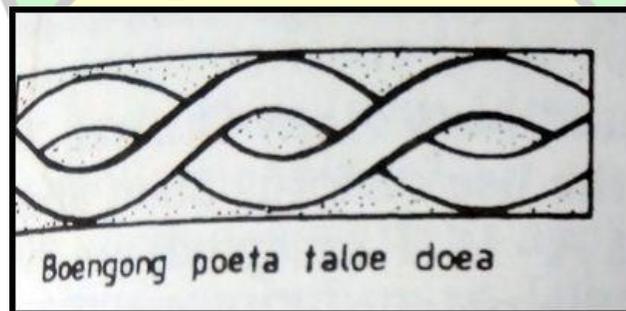
Fasad berasal dari bahasa Perancis yaitu *Façade* yang berarti depan. Di dalam arsitektur, fasade dapat diartikan sebagai wajah bangunan atau bagian depan suatu

bangunan. Namun, terkadang fasad juga di letakkan di bagian samping atau belakang bangunan. Aceh *Fashion Hub* mengadopsi ornamen-ornamen khas Aceh dalam desain fasadnya. Selain sebagai estetika, fasad ini juga difungsikan sebagai shading sinar matahari agar tidak langsung diterima oleh bangunan.

Ornamen yang akan digunakan sebagai fasad bangunan ada *bungong seumanga* dan *poeta taloe*. *Bungong seumanga* melambangkan wanita Aceh yang lemah lembut, di harapkan fasad bangunan nantinya akan memberikan kesan yang lembut. Ornamen *poeta taloe* melambangkan kekuatan, mengikat, dan menyatukan, di harapkan fasad bangunan nantinya akan memberi kesan bahwa bangunan Aceh *Fashion Hub* dapat mengikat dan menyatukan semua pegiat *fashion* di Aceh.



Gambar 5.6 *Bungong Seumanga*
(Sumber : <https://bit.ly/36pJmmu>)



Gambar 5.7 *Poeta Taloe*
(Sumber : <http://bit.ly/3r323nV>)

5.3.3. Material Bangunan

Penggunaan material pada perancangan Aceh *Fashion Hub* berdasarkan beberapa pertimbangan, yaitu :

1. Menggunakan material lokal
2. Material memiliki kualitas tahan lama
3. Material memberikan kenyamanan dan keselamatan tinggi terhadap pengguna bangunan
4. Memberi kesan estetika tanpa melupakan kebutuhan ruang dan jenis aktivitas.

Dari pertimbangan-pertimbangann di atas, maka pada bangunan Aceh *Fashion Hub* akan menggunakan material bahan lokal seperti batu-bata, beton, baja, kayu dan kaca sebagai material utama bangunan. Adapun material lain yang digunakan pada bangunan adalah sebagai berikut:

1. Penutup lantai menggunakan material semen *polish*, keramik dan parket.
2. Perkerasan ruang luar menggunakan *grass block*, *paving block* dan *top mix permeable*
3. Material dinding menggunakan beton, batu-bata, dan kaca.
4. *Plafond* menggunakan *gypsum* dan kayu yang dapat meredam suara.

5.4. Konsep Ruang Dalam

Konsep ruang dalam pada bangunan Aceh *Fashion Hub* akan menggunakan konsep open plan pada ruang-ruang tertentu seperti ruang produksi dan ruang pengelola. Selain itu, pada ruang-ruang yang di lalui banyak orang atau area publik dan semi publik akan diberikan aksen-aksen khas Aceh seperti warna khas Aceh dan ornamen khas Aceh. Warna khas Aceh yang akan di terapkan pada ruang dalam bangunan adalah warna merah, hitam, putih, kuning dan hijau. Ornamen khas Aceh yang akan digunakan pada konsep ruang dalam adalah motif *pucok reubong* dan

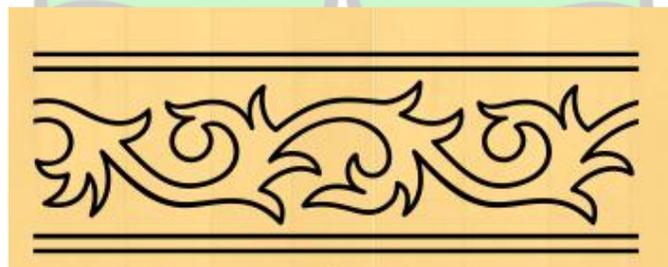
motif *bungong awan-awan*. Selain itu juga menerapkan konsep material ekspose pada ruang-ruang tertentu untuk menampilkan kesan sebagai bangunan industri.



Gambar 5.8 Konsep Open Plan
(Sumber : <http://bit.ly/3ae3cSV>)



Gambar 5.9 Warna Khas Aceh
(Sumber : <http://bit.ly/3cBqe9d>)



Gambar 5.10 Motif *Bungong Awan-awan*
(Sumber : <http://bit.ly/36m6ySA>)



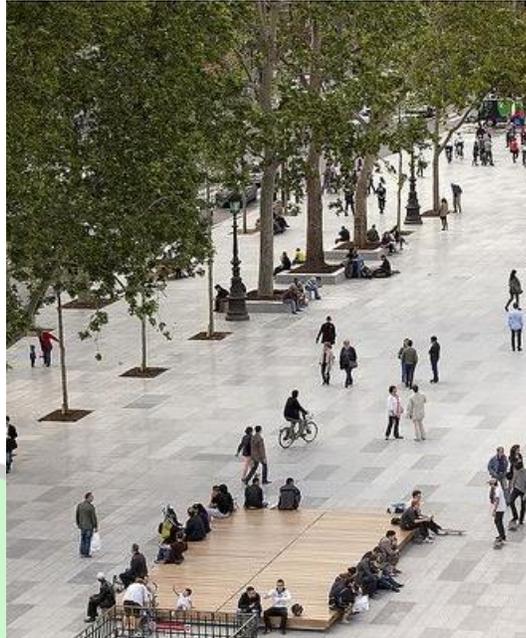
Gambar 5.11 Motif *Pucok Reubong*
(Sumber : <http://bit.ly/3thATMb>)



Gambar 5.12 Konsep Material Ekspose
(Sumber : <http://bit.ly/38IrfK2>)

5.5. Konsep Ruang Luar/Landscape

Hasil dari analisis pola aktivitas pengguna bangunan Aceh *Fashion Hub* di butuhkan plaza untuk kegiatan *fashion show outdoor*. Selain itu, plaza juga berfungsi untuk semua kegiatan sosial yang ada pada bangunan aceh *Fashion Hub*.



Gambar 5.13 Plaza
(Sumber : <http://bit.ly/35x5Z7V>)



Gambar 5.14 *Fashion Show Outdoor*
(Sumber : <http://bit.ly/2XA8LVJ>)

Ruang luar atau lansekap merupakan area pertama yang akan dijumpai oleh pengunjung. Penataan lansekap yang menarik akan sangat mendukung fungsi dari objek perancangan sebagai bangunan komersial. Untuk itu diperlukan penataan ruang berupa pengolahan elemen, baik elemen keras maupun elemen lunak.

1. Elemen Keras

Elemen keras pada ruang luar terbagi menjadi beberapa bagian diantaranya adalah material alami dan material buatan. Untuk mendapatkan gambaran konsep yang diinginkan maka jenis elemen keras yang digunakan adalah material keras buatan. Elemen keras yang akan di gunakan adalah sebagai berikut :

a. Pedestrian

Pedestrian pada tapak sudah memenuhi standar, ramah terhadap penyandang tuna netra. Namun perlu manambah beberapa unsur estetika, seperti vegetasi dan tempat duduk untuk digunakan pejalan kaki sebagai tempat istirahat.



Gambar 5.15 Pedestrian
(Sumber : <http://bit.ly/2XBadY8>)

Pedestrian di dalam tapak menggunakan material grass block dengan menambah ketinggian level permukaan. Pada sisi-sisinya ditanami vegetasi pengarah dan diselingi dengan vegetasi peneduh. Pada pedestrian yang berada di dalam tapak juga dilengkapi dengan sign untuk penyandang tuna netra.



Gambar 5.16 Pedestrian Di Dalam Tapak
(Sumber : <http://bit.ly/35CYCvR>)

b. Shelter

Shelter yang digunakan pada tapak berfungsi sebagai tempat berteduh jika terjadi hujan.



Gambar 5.17 Shelter
(Sumber : <http://bit.ly/2LFzpK9>)

2. Elemen Lunak

Elemen lunak terdiri dari kombinasi berbagai elemen diantaranya adalah pepohonan, bunga, tanaman perdu, dan lain sebagainya. Untuk mendapatkan gambaran konsep yang diinginkan maka jenis elemen lunak yang digunakan adalah :

a. Vegetasi

Vegetasi yang digunakan adalah perpaduan dari vegetasi peneduh (tanjung dan ketang kencana), vegetasi pengarah (palem putri), vegetasi perdu (pucuk merah dan glodokan tiang), dan tanaman hias (bougenville/bunga kertas).



Gambar 5.18 Pohon Tanjung
(Sumber : <http://bit.ly/38Dtazo>)



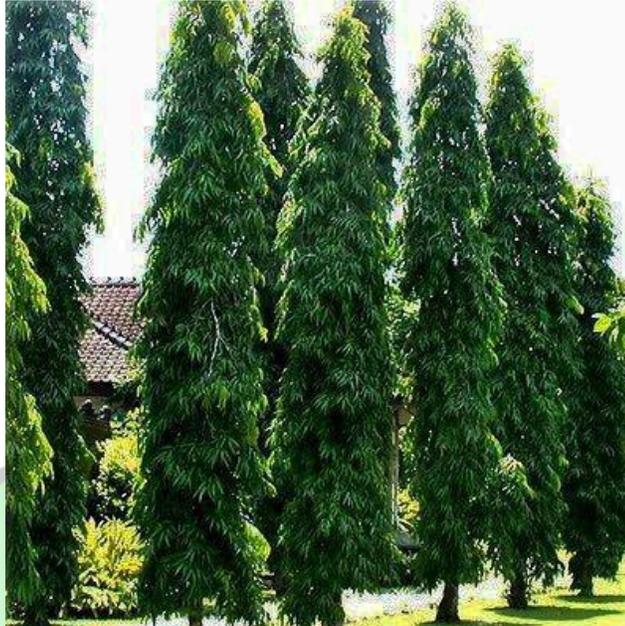
Gambar 5.19 Pohon Ketapang Kencana
(Sumber : <https://bit.ly/2KaJQFh>)



Gambar 5.20 Palem Putri
(Sumber : <https://bit.ly/3i6s6r9>)



Gambar 5.21 Pohon Pucuk Merah
(Sumber : <https://bit.ly/38GgkZ>)



Gambar 5.22 Glodokan Tiang
(Sumber : <https://bit.ly/39oZIMZ>)



Gambar 5.23 Bungan Kertas
(Sumber : <http://bit.ly/38DJfoU>)

b. Penutup Tanah

Penutup tanah yang digunakan adalah rumput jepang (*zoysia matrella*).



Gambar 5.24 Rumput Jepang
(Sumber : <http://bit.ly/2LioumX>)

c. Air

Pada konsep ruang luar bangunan Aceh *Fashion Hub* menggunakan kolam yang akan berfungsi sebagai penghawaan alami.

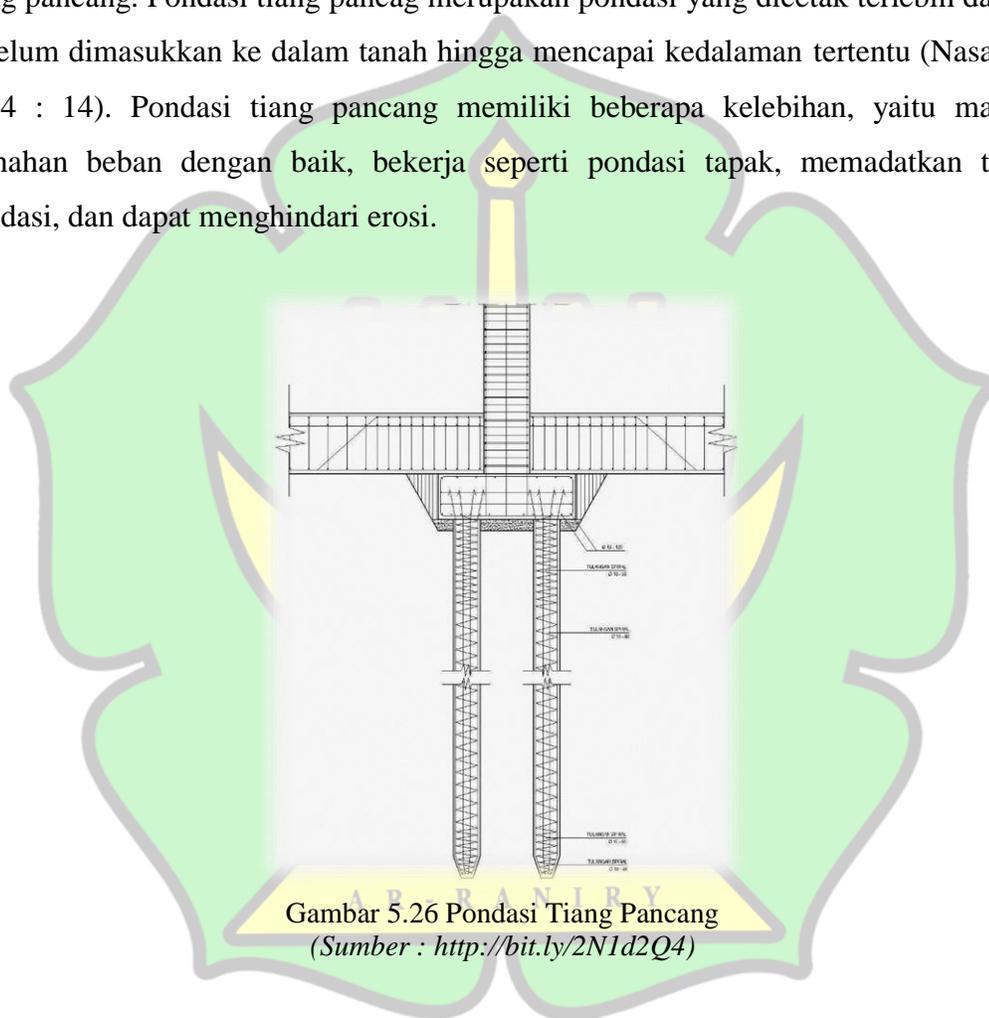


Gambar 5.25 Kolam
(Sumber : <https://bit.ly/3oB0BaG>)

5.6. Konsep Struktur dan Konstruksi

1. Struktur Bawah

Pada lokasi tapak terpilih merupakan kawasan rawan bencana gempa bumi. Maka struktur bawah pada bangunan Aceh *Fashion Hub* menggunakan jenis pondasi tiang pancang. Pondasi tiang pancang merupakan pondasi yang dicetak terlebih dahulu sebelum dimasukkan ke dalam tanah hingga mencapai kedalaman tertentu (Nasarani, 2014 : 14). Pondasi tiang pancang memiliki beberapa kelebihan, yaitu mampu menahan beban dengan baik, bekerja seperti pondasi tapak, memadatkan tanah pondasi, dan dapat menghindari erosi.



2. Struktur Atas

Struktur atas bangunan adalah kombinasi struktur beton bertulang dan balok konstruksi. Struktur kolom dan balok konstruksi yang digunakan pada bangunan adalah rangka baja. Struktur utama rangka terdiri dari komposisi elemen linear

(kolom dan balok), elemen bidang (plat lantai), dan elemen ruang (inti core) yang membentuk kerangka yang kaku.

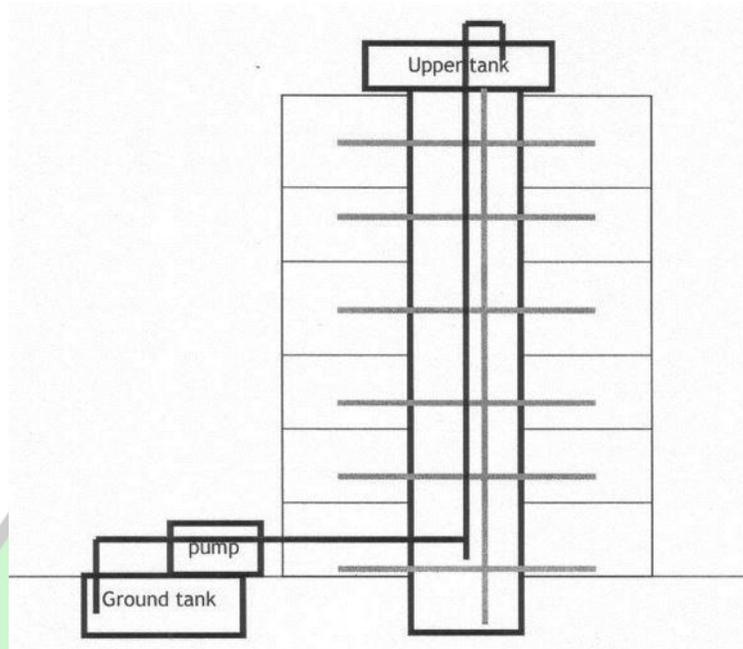
3. Struktur Atap

Pada bangunan Aceh *Fashion Hub* menggunakan dua jenis atap yaitu atap rangka baja WF dan atap dak beton. Desain akan dipadukan antara atap miring dengan material bitumen dan atap datar dengan dak beton. Untuk atap dak pemakaiannya lebih bebas, disesuaikan dengan bentuk bangunan. Untuk mengatasi masalah hujan dan kebocoran, dapat diatasi dengan membuat kemiringan tertentu, membuat talang air hujan dan untuk mengatasi kebocoran dengan menggunakan *water proofing* berupa cat dengan spesi ketebalan yang sesuai.

5.7. Konsep Utilitas

5.7.1. Sistem Distribusi Air Bersih

Sistem jaringan air bersih yang digunakan pada bangunan Aceh *Fashion Hub* adalah sistem *Down feed*. Pada sistem ini sumber air bersih berasal dari jaringan air PDAM. Air dari jaringan PDAM ini di tampung terlebih dahulu di *ground watertank* yang diletakkan dibawah tanah, kemudian dipompa ke *rooftank* atau *watertower* yang letaknya lebih tinggi. Terdapat dua jenis *rooftank* yang pertama untuk penggunaan sehari-hari, yang kedua untuk pencegahan kebakaran. Dengan mengandalkan gaya gravitasi, air dari *rooftank* didistribusikan ke setiap titik pengambilan air seperti keran wastafel, keran bak air mandi, *sprinkler* dan *hydrant* dengan sistem *shaft*.



Gambar 5.27 Sistem Distribusi Air Bersih
(Sumber : <http://bit.ly/3iaQUxW>)

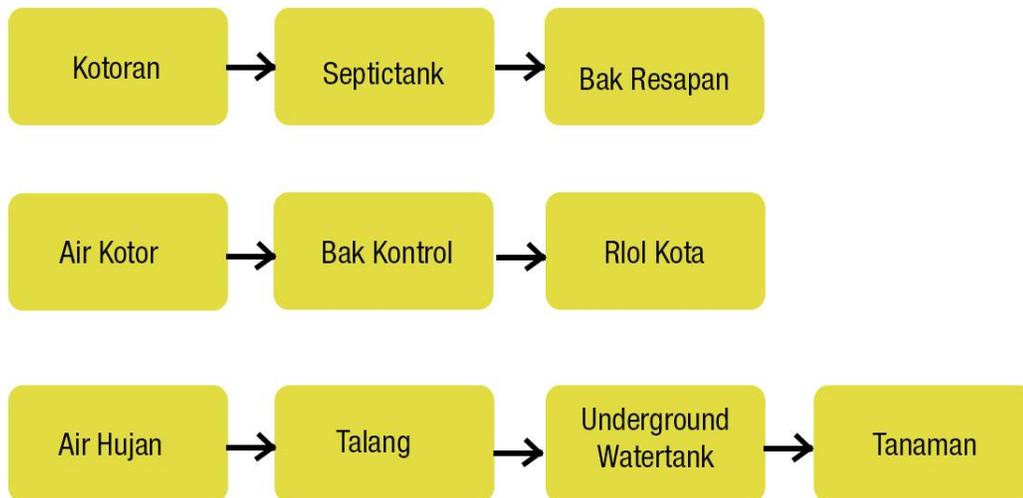
5.7.2. Sistem Distribusi Air Kotor

Jaringan air kotor dalam bangunan dibedakan menjadi tiga kelompok, diantaranya sebagai berikut :

1. Limbah cair, berupa air kotor yang berasal dari kamar mandi, wastafel, dan lain-lain.
2. Limbah padat, berasal dari kloset kamar mandi.
3. Air Hujan.

Pada penanganan limbah padat, kotoran yang berasal dari kloset di setiap lantai disalurkan melalui pipa secara vertikal menuju ke lantai dasar, yang kemudian langsung disalurkan ke dalam *septic tank*. Dari dalam *septic tank*, limbah padat tersebut disalurkan lagi menuju bak resapan. Air kotor yang berasal dari dapur, wastafel dan kamar mandi juga melalui bak resapan sebelum disalurkan ke riol kota.

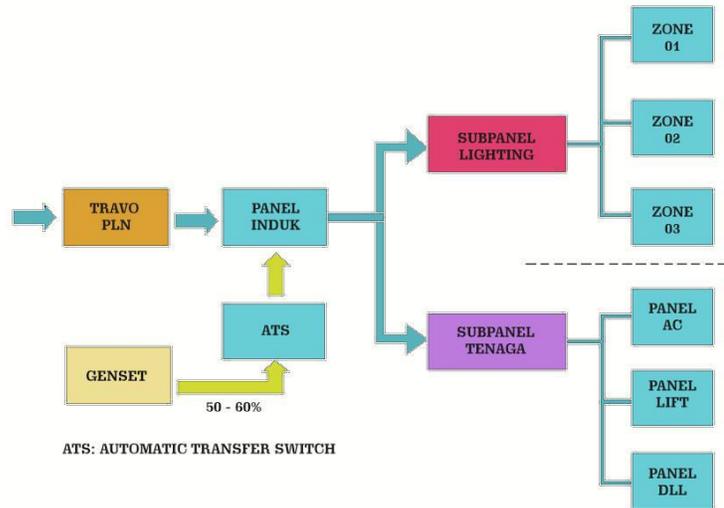
Untuk penanganan air hujan, digunakan talang yang disesuaikan dengan atap, kemudian disalurkan melalui pipa langsung menuju *underground water tank* karena air hujan dapat digunakan kembali untuk menyiram tanaman.



Gambar 5.28 Skema Instalasi Air Kotor
(Sumber : Analisis Pribadi, 2021)

5.7.3. Sistem Instalasi Listrik

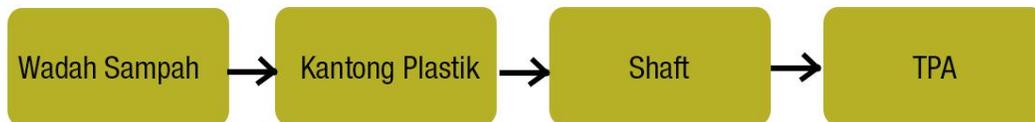
Sumber listrik pada bangunan Aceh *Fashion Hub* berasal dari jaringan listrik PLN dan memiliki cadangan listrik yang bersumber dari genset yang dapat digunakan apabila terjadi pemadaman listrik dari jaringan PLN. Bangunan ini memiliki beberapa fasilitas yang membutuhkan daya listrik, yaitu lampu, stopkontak di seluruh ruangan, AC Sental, CCTV, pompa air serta pemadam kebakaran.



Gambar 5.29 Skema Instalasi Listrik
(Sumber : <https://bit.ly/3qasE1K>)

5.7.4. Sistem Instalasi Sampah

Sistem instalasi sampah pada bangunan Aceh *Fashion Hub* menggunakan sistem *shaft*. Sistem *shaft* ini berfungsi untuk mempermudah pengguna membuang sampah tanpa harus naik turun tiap lantai. *Shaft* biasanya diletakkan di ujung bangunan. Sampah yang sudah dipilah-pilah jenisnya, dimasukkan ke dalam kantong plastik kemudian di bawa ke *shaft* sampah yang ada di tiap lantai. Sampah dimasukkan melalui pintu *shaft* dan turun melalui saluran hingga mencapai bak penampungan sampah di lantai dasar. Bak penampungan sampah harus dapat diakses oleh truk sampah, agar sampah dapat diambil dengan mudah yang selanjutnya akan dibawa menuju TPA.



Gambar 5.30 Skema Instalasi Sampah
(Sumber : Analisis Pribadi, 2021)

5.7.5. Sistem Pengamanan dan Kebakaran

1. Sistem Keamanan

Aceh *Fashion Hub* akan menggunakan CCTV sebagai sistem kamanan bangunan. CCTV akan dipasang di setiap sudut bangunan, pada ruang-ruang yang menyimpan barang penting. Kamera CCTV juga di pasang di area luar bangunan. Sistem keamanan ini akan dijaga oleh staf keamanan di dalam ruang kontrol.



Gambar 5.31. CCTV
(Sumber : <http://bit.ly/3nEWSse>)

2. Sistem Pemadaman Kebakaran

Pada bangunan Aceh *Fashion Hub* terdapat beberapa perangkat pemadam kebakaran atau pencegahan kebakaran, diantaranya sebagai berikut :

- a. Pendeteksi gejala kebakaran (*detector*)
- b. Alarm atau sirine kebakaran
- c. *Sprinkler*
- d. *Hydrant*

e. Pendeteksi gejala kebakaran

Perlunya sarana deteksi dini dengan menggunakan alarm tanda bahaya (alarm sistem). Prinsip kerja alarm sistem adalah sebagai berikut :



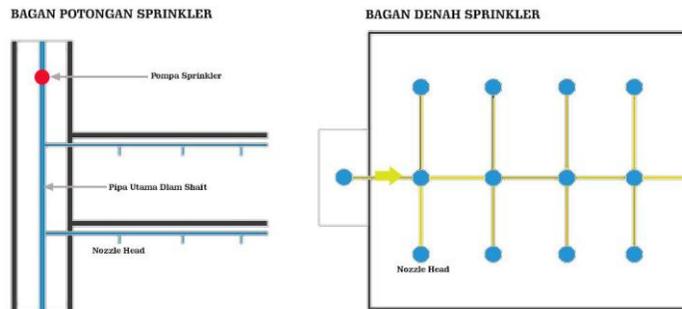
Gambar 5.32 Skematik Instalasi *Fire Detector*
(Sumber : <https://bit.ly/3qasE1K>)

Suhu panas naik atau konsentrasi panas naik pada *fire detector*, komponen memuai dan bel berbunyi. Sistem ini hanya memberitahukan adanya kebakaran melalui deteksi panas, bukan untuk mengatasi kebakaran sehingga harus dilengkapi dengan sarana lain yaitu *fire hydrant*, *sprinkler*, dan *fire extinguisher*.

Terdapat tiga jenis detektor, diantaranya sebagai berikut :

- a. *Smoke detector* (detektor asap)
- b. *Heat detector* (detektor panas)
- c. *Flame detector* (detektor cahaya)

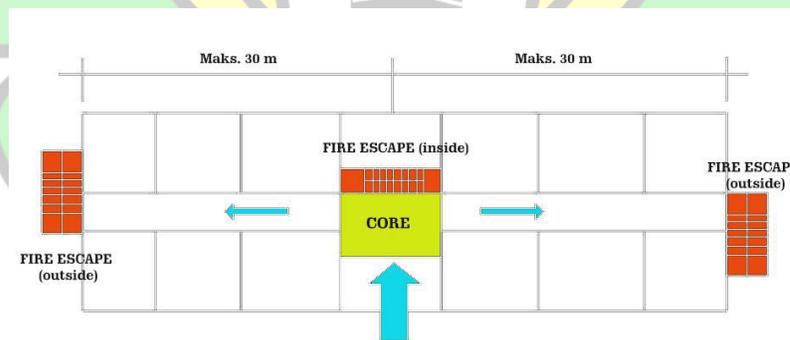
Automatic sprinkler system (ASS) merupakan sistem yang wajib ada pada bangunan karena mampu mendeteksi sekaligus mengatasi kebakaran. Ketika terdeteksi panas dan suhu naik 57-206⁰C, maka *sprinkler head* akan terbuka dan menyemburkan air secara otomatis.



Gambar 5.33 Skematik Instalasi Sprinkler
(Sumber : <https://bit.ly/3qasE1K>)

Penggunaan *Fire Escape* atau tangga kebakaran untuk upaya penyelamatan dan jalur evakuasi pada bangunan Aceh *Fashion Hub*. Secara umum ada tiga hal yang perlu diperhatikan dalam *Fire Protection* :

- Pencegahan (alarm sistem, pemilihan bahan yang sesuai dan tahan terhadap panas)
- Penyelamatan (*Fire Escape*, Jalur Evakuasi, dan lain-lain)
- Pengatasan (*Sprinkler*, *Fire Hydrant*, dan lain-lain)



Gambar 5.34 Skematik *Fire Escape*
(Sumber : <https://bit.ly/3qasE1K>)

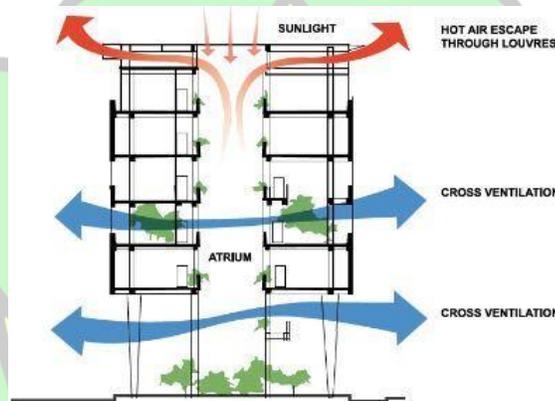
5.7.6. Sistem Penghawaan

Aceh *Fashion Hub* menggunakan dua jenis sistem penghawaan, yaitu penghawaan alami dan penghawaan buatan. Hal ini di lakukan untuk menjaga kenyamanan pengguna bangunan.

1. Penghawaan Alami

Pada jenis penghawaan ini menggunakan bukaan berupa ventilasi pada ruang-ruang tertentu. Memanfaatkan sistem *cross ventilation* untuk memaksimalkan sirkulasi udara pada bangunan.

Ruang-ruang yang menggunakan penghawaan alami adalah ruang workshop, *foodcourt*, dan ruang pengelola.

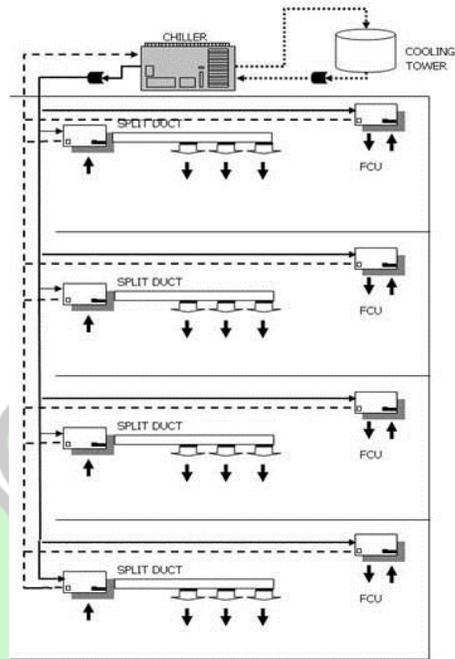


Gambar 5.35 *Cross Ventilation*
(Sumber : <http://bit.ly/3bDV9B1>)

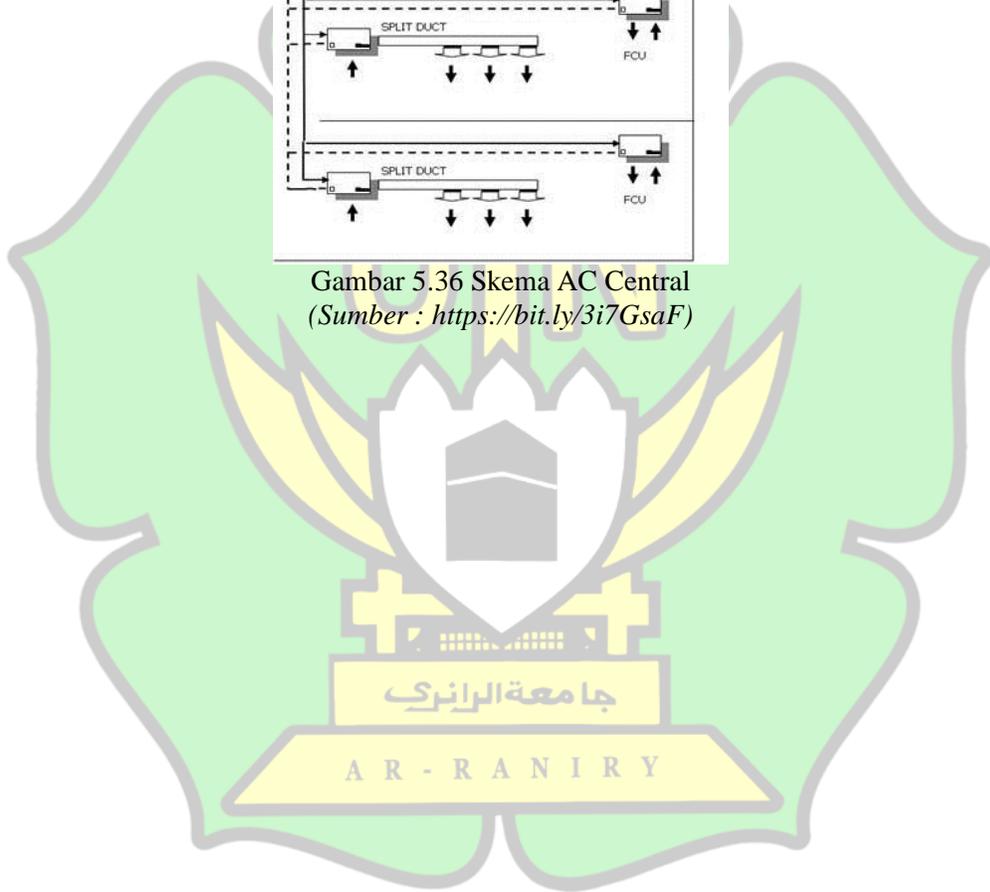
2. Penghawaan Buatan

Kegiatan yang ada pada bangunan Aceh *Fashion Hub*, hampir semuanya dilakukan di dalam bangunan. Oleh karena itu tidak cukup hanya mengandalkan dari penghawaan alami. Untuk mengondisikan udara di dalam ruangan, diperlukan pendingin ruang berupa *air conditioner* (AC). Pemasangan AC akan menggunakan AC sentral.

Ruang-ruang yang menggunakan penghawaan buatan adalah ruang produksi, *fashion hall*, butik, ruang pameran dan servis.



Gambar 5.36 Skema AC Central
 (Sumber : <https://bit.ly/3i7GsaF>)



BAB VI
HASIL PERANCANGAN

- 6.1. 3D Render
- 6.1.1. Perspektif Eksterior



Gambar 6.1 Perspektif Depan Bangunan
(Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)



Gambar 6.2 Perspektif Samping Bangunan
(Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)



Gambar 6.3 Perspektif Belakang Bangunan
(Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)



Gambar 6.4 Amphiteatre
(Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)



Gambar 6.5 Social Hub
(Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)



Gambar 6.6 Plaza
(Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)

6.1.2. Perspektif Interior



Gambar 6.7 Lobby
(Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)



Gambar 6.8 Lobby
(Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)



Gambar 6.9 Lobby
(Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)



Gambar 6.10 Lobby
(Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)



Gambar 6.11 *Food Court*
(Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)



Gambar 6.12 *Food Court*
(Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)



Gambar 6.13 *Food Court*
(Sumber : *Dokumen Pribadi, 2022*)



Gambar 6.14 *Food Court*
(Sumber : *Dokumen Pribadi, 2022*)



Gambar 6.15 Fashion Hall
(Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)



Gambar 6.16 Fashion Hall
(Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)



Gambar 6.17 *Exhibition Hall*
(Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)



Gambar 6.18 *Exhibition Hall*
(Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)



Gambar 6.19 Butik
(Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)



Gambar 6.20 Butik
(Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)



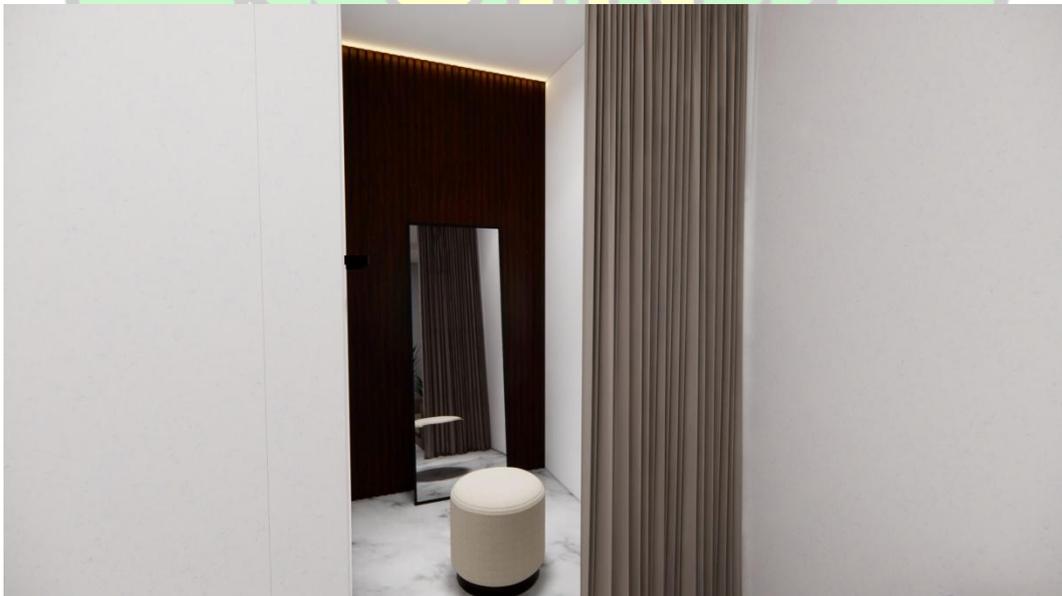
Gambar 6.21 Butik
(Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)



Gambar 6.22 Ruang Desainer
(Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)



Gambar 6.23 Ruang Konsul
(Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)



Gambar 6.24 *Fitting Room*
(Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)



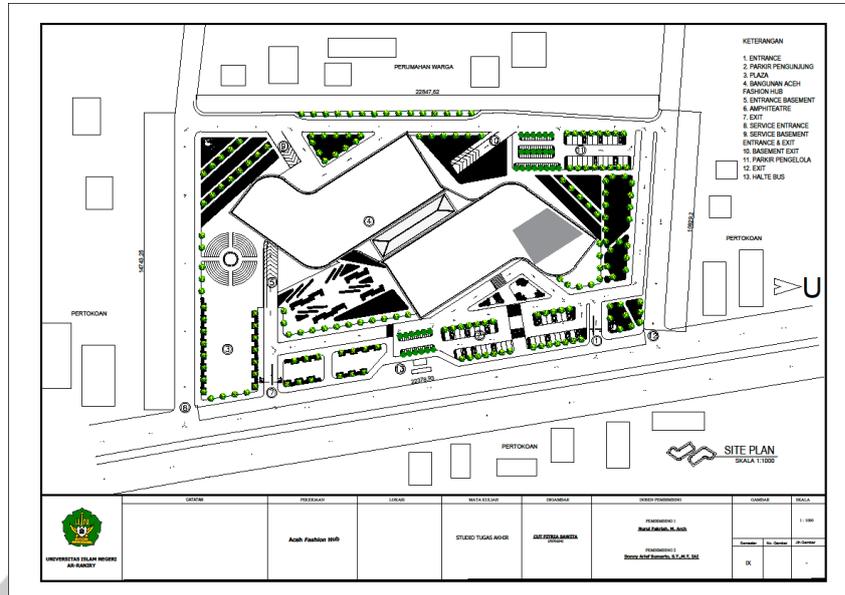
Gambar 6.25 Ruang Menjahit
(Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)



Gambar 6.26 Ruang Menjahit
(Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)

6.2. Lembar Kerja

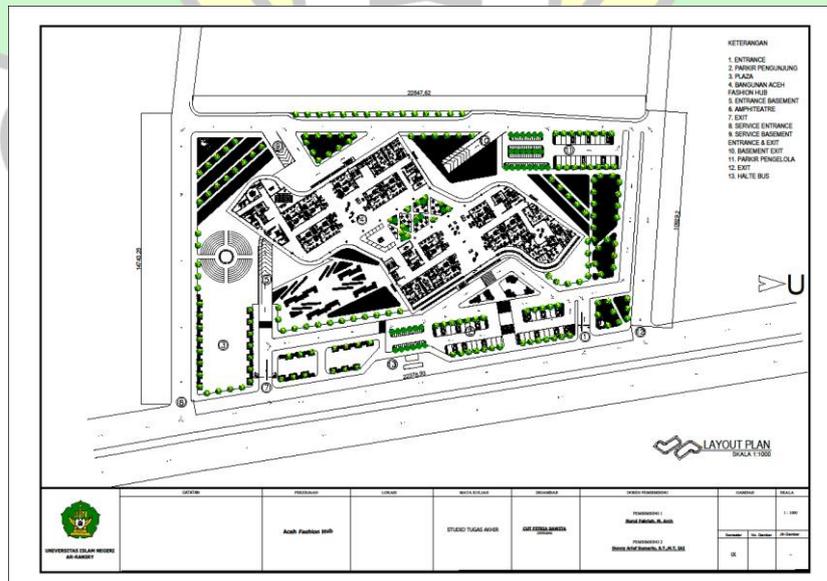
6.2.1. Site Plan



Gambar 6.27 Site Plan

(Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)

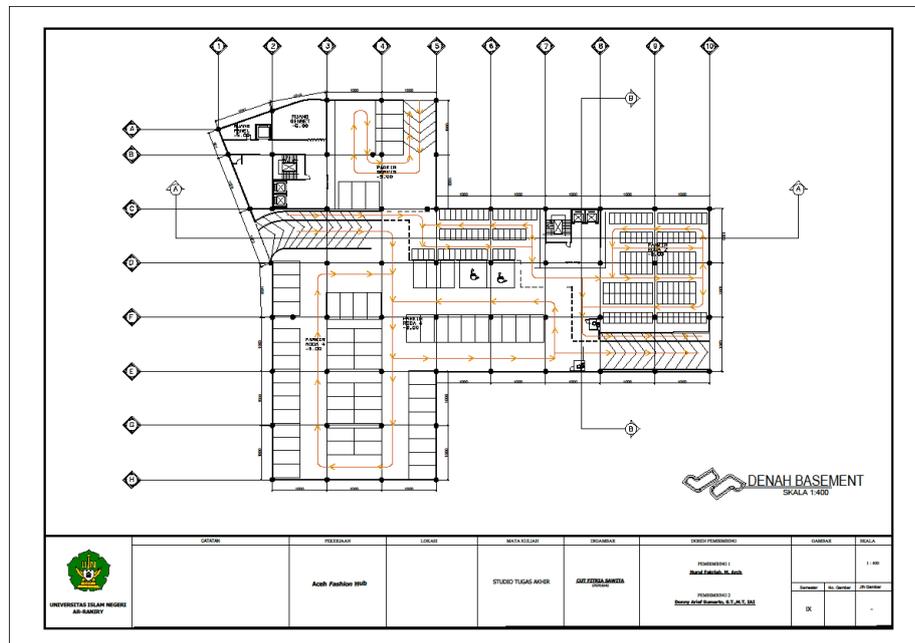
6.2.2. Layout Plan



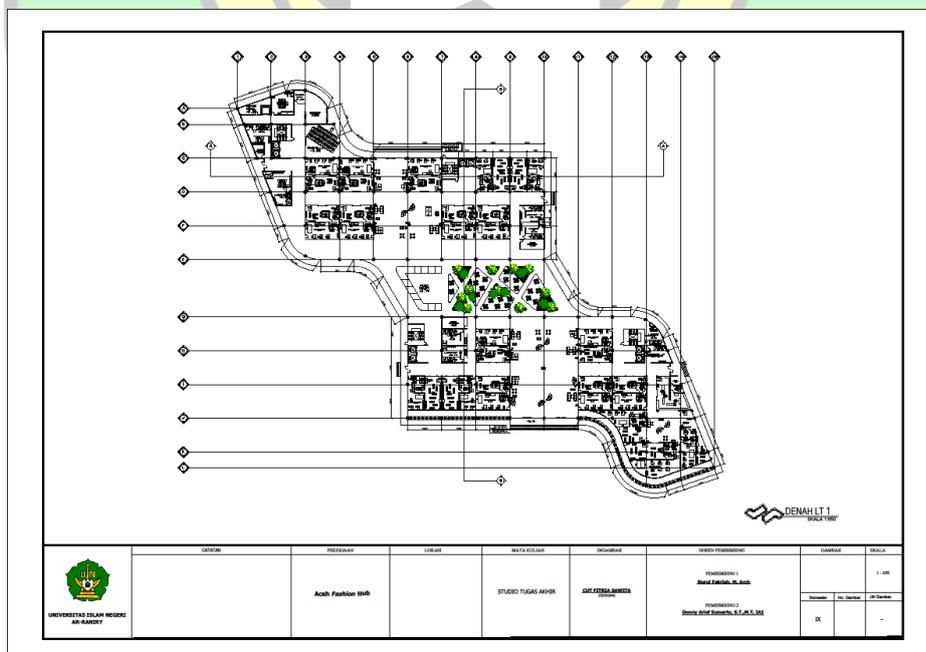
Gambar 6.28 Layout Plan

(Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)

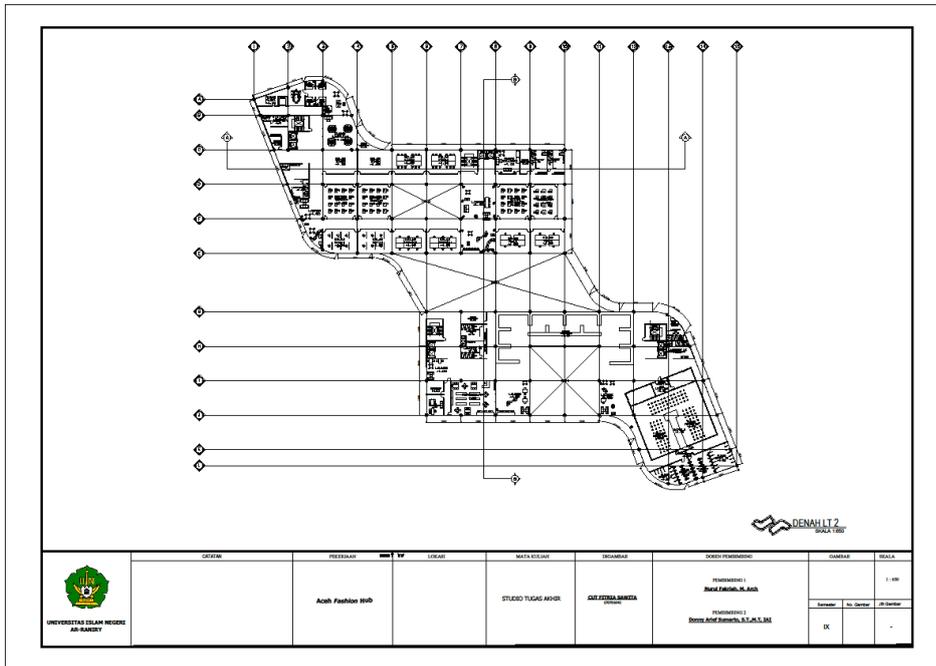
6.2.3. Denah



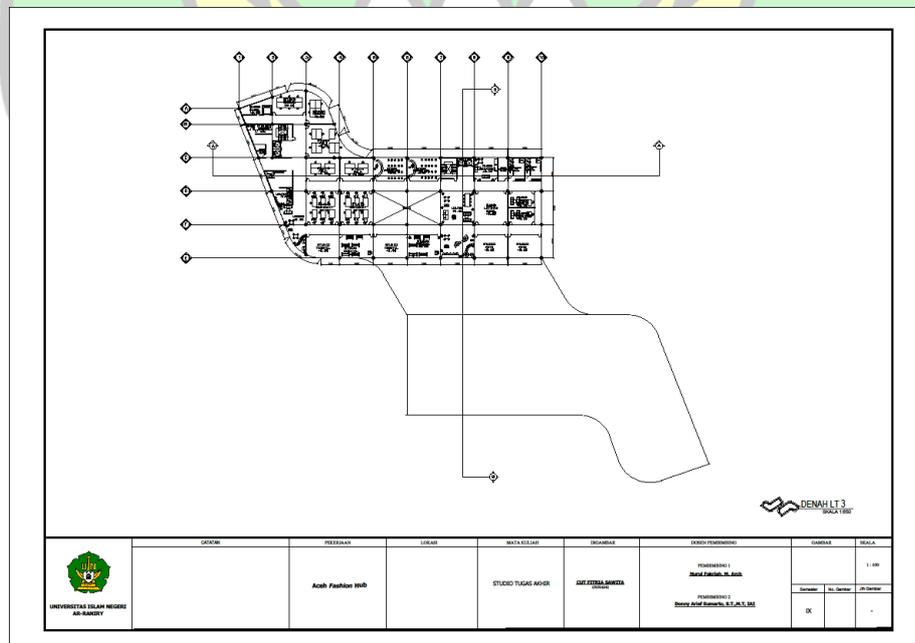
Gambar 6.29 Denah Basement
(Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)



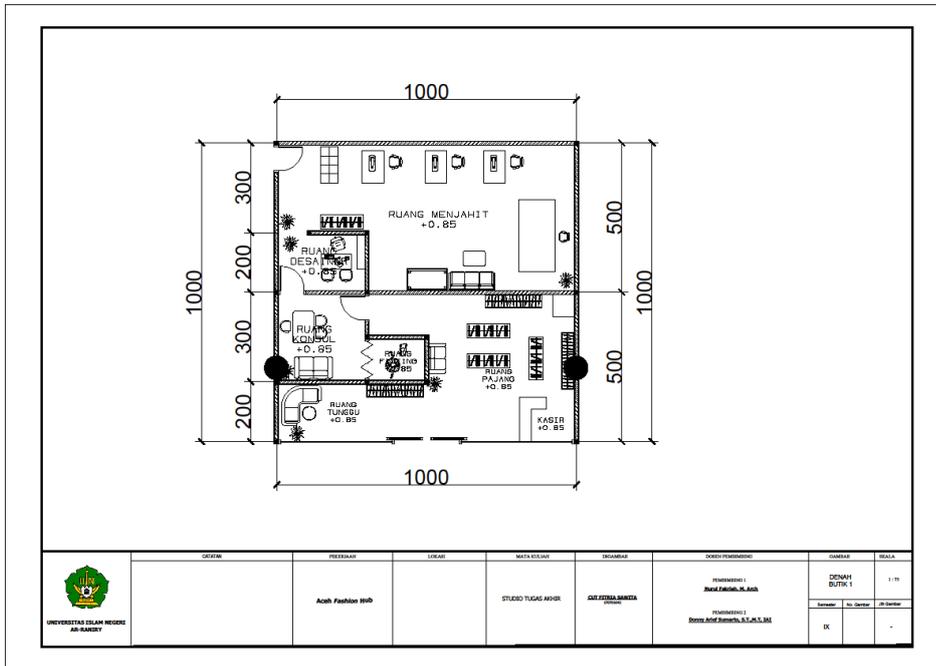
Gambar 6.30 Denah Lantai 1
(Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)



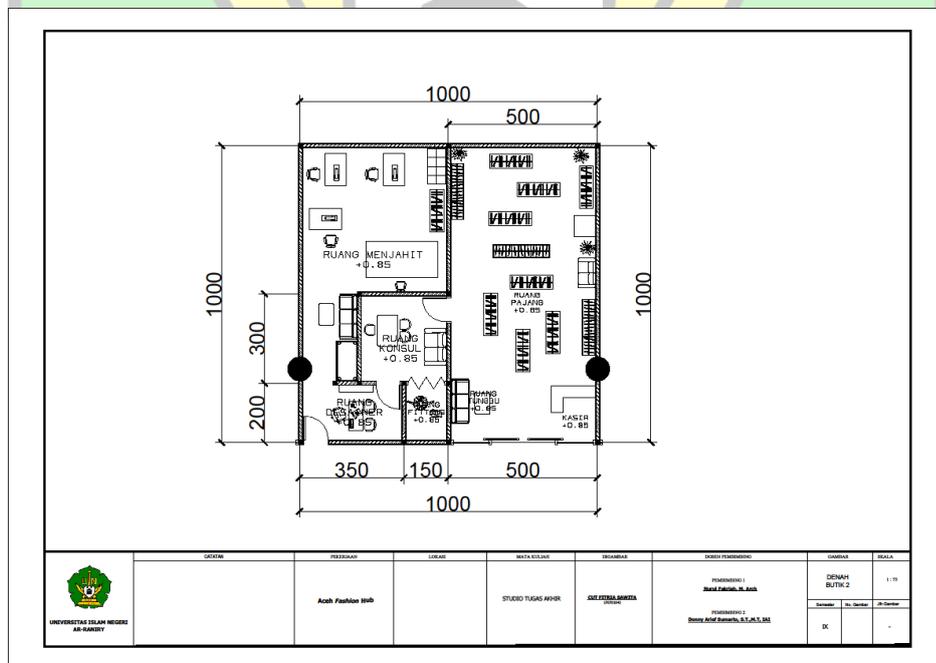
Gambar 6.31 Denah Lantai 2
 (Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)



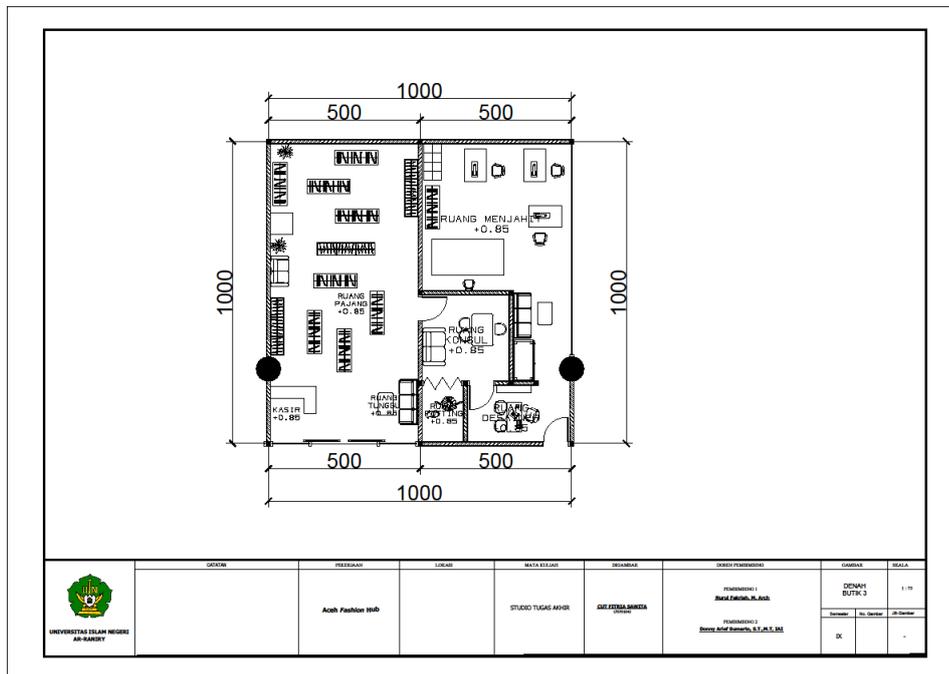
Gambar 6.32 Denah Lantai 3
 (Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)



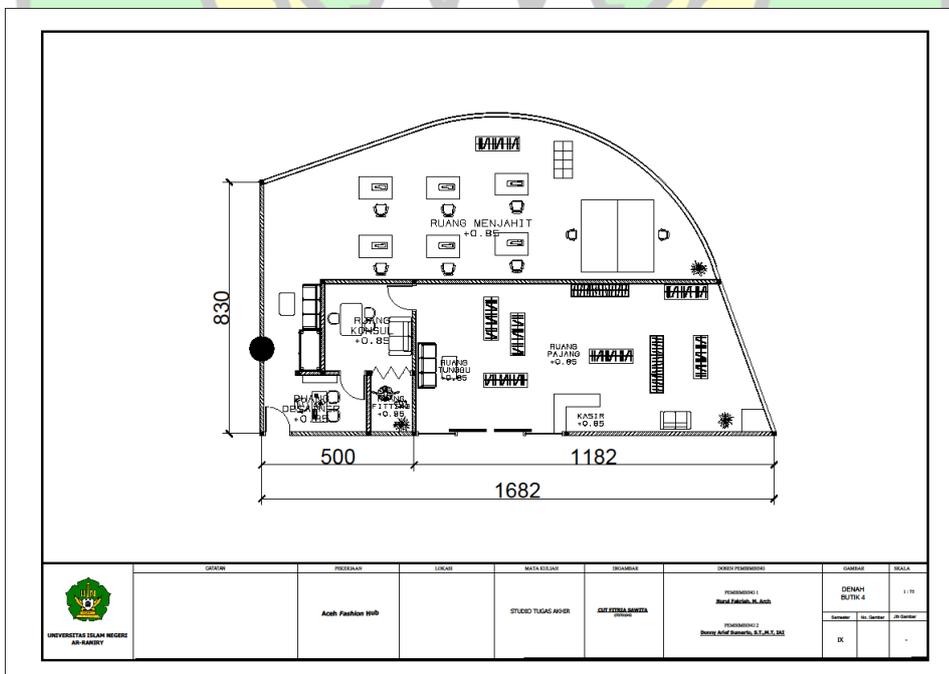
Gambar 6.33 Denah Butik 1
(Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)



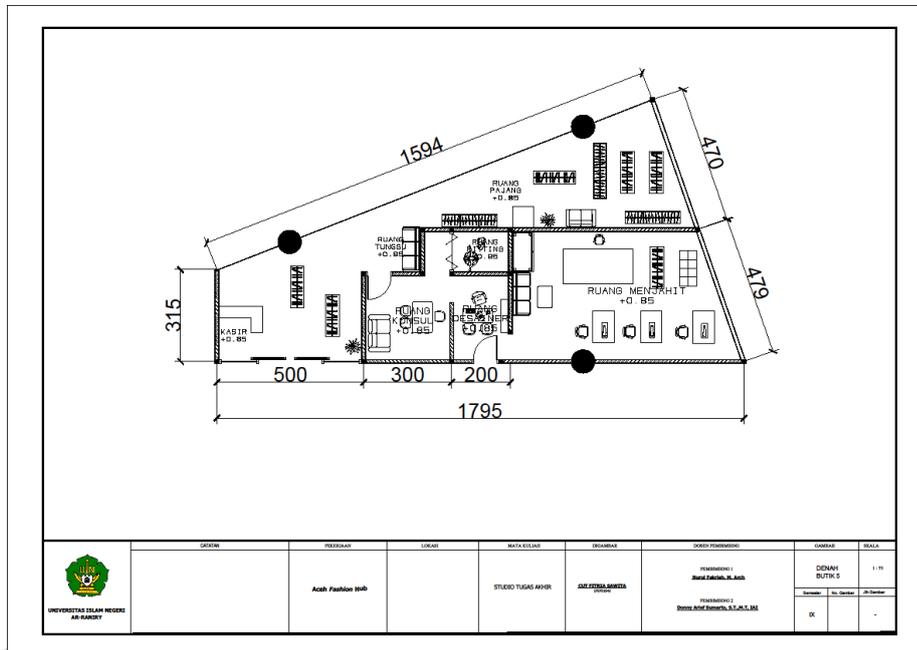
Gambar 6.34 Denah Butik 2
(Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)



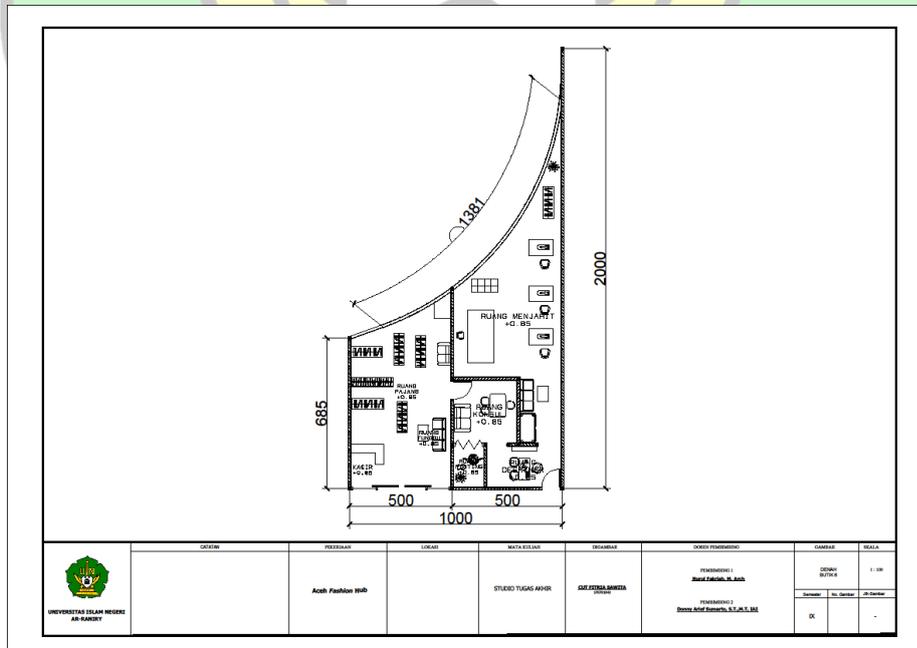
Gambar 6.35 Denah Butik 3
(Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)



Gambar 6.36 Denah Butik 4
(Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)



Gambar 6.37 Denah Butik 5
(Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)

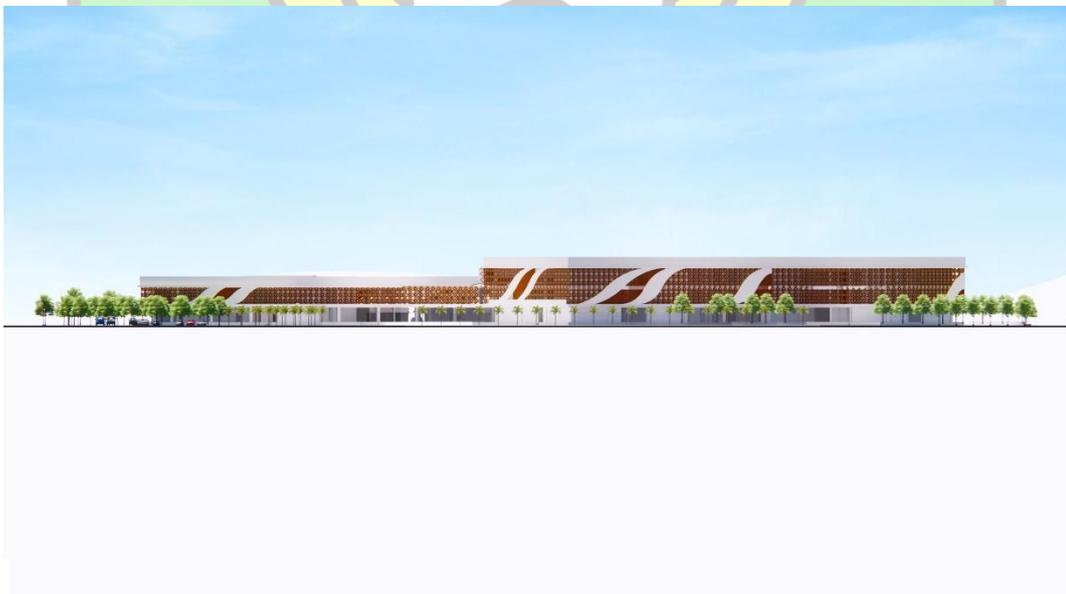


Gambar 6.38 Denah Butik 6
(Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)

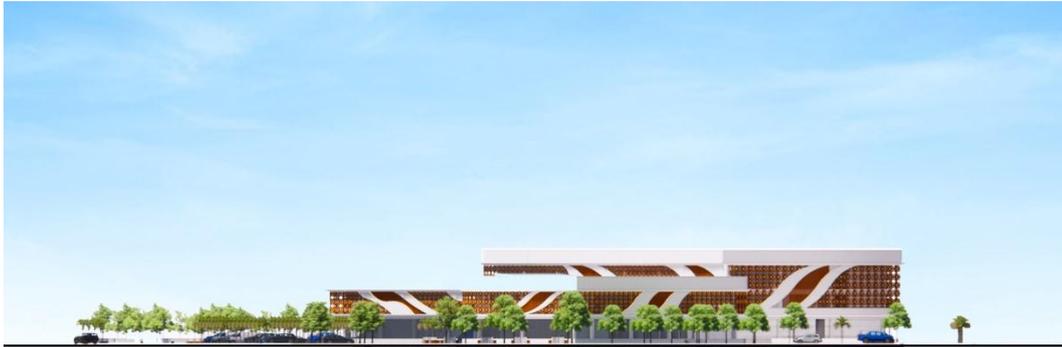
6.2.4. Tampak



Gambar 6.39 Tampak Depan
(Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)



Gambar 6.40 Tampak Belakang
(Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)

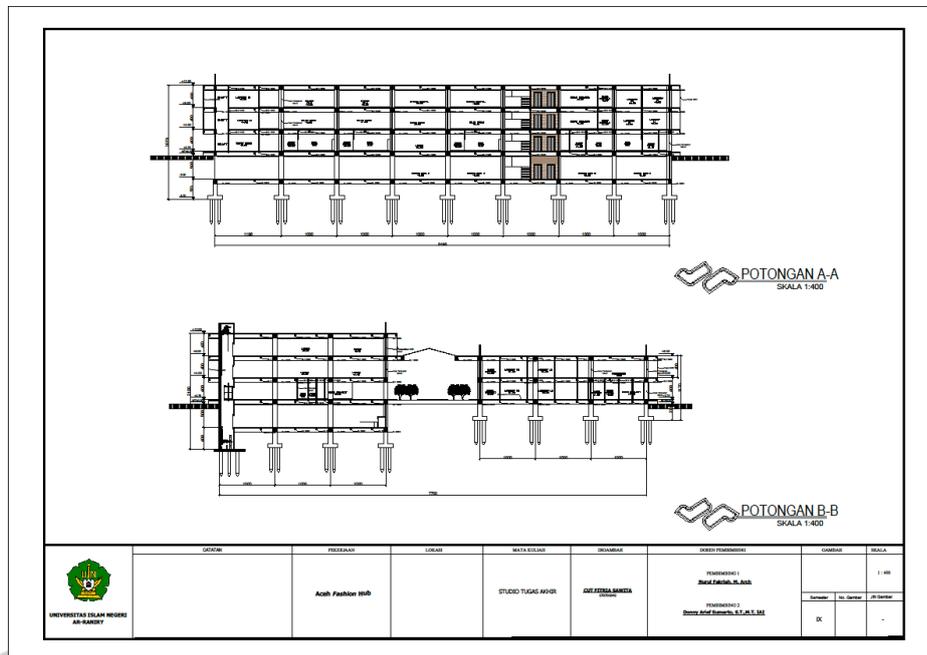


Gambar 6.41 Tampak Samping Kanan
(Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)



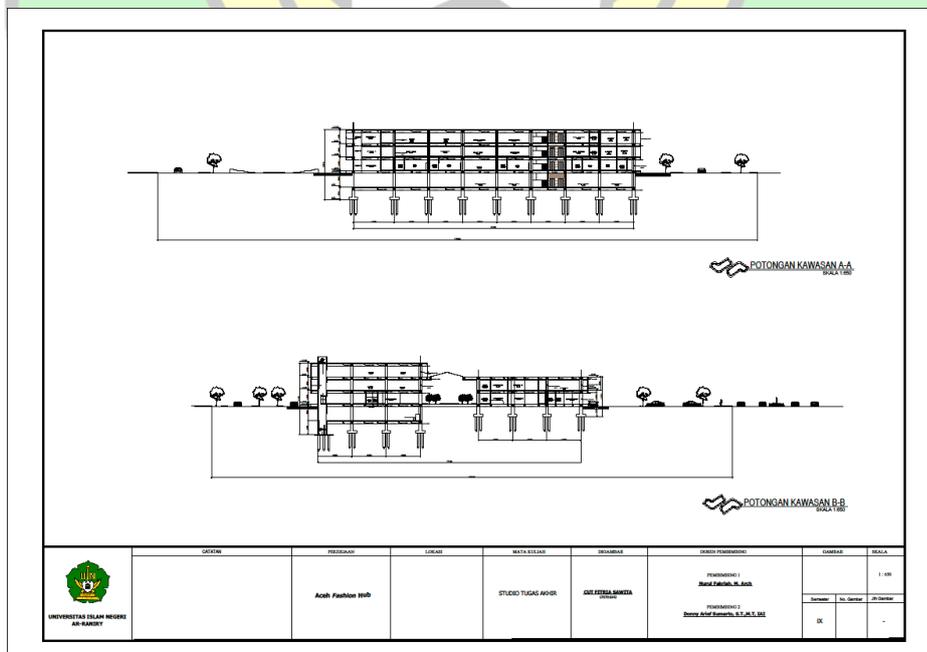
Gambar 6.42 Tampak Samping Kiri
(Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)

6.2.5. Potongan



Gambar 6.43 Potongan Bangunan

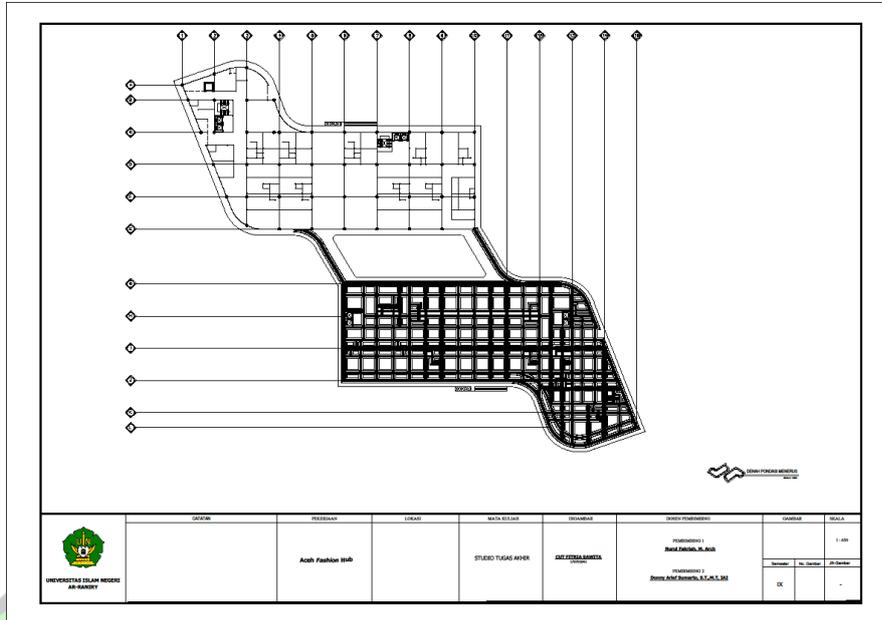
(Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)



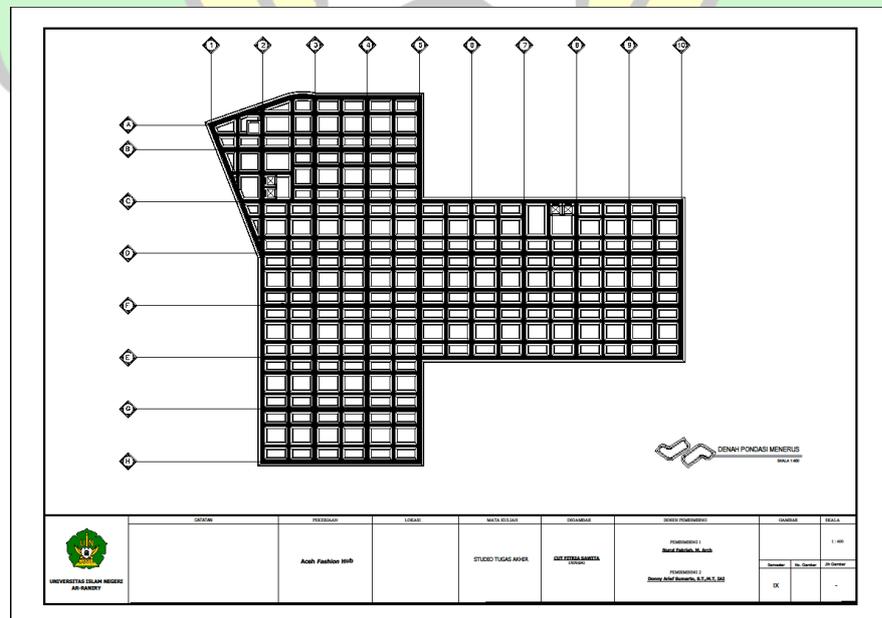
Gambar 6.44 Potongan Kawasan

(Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)

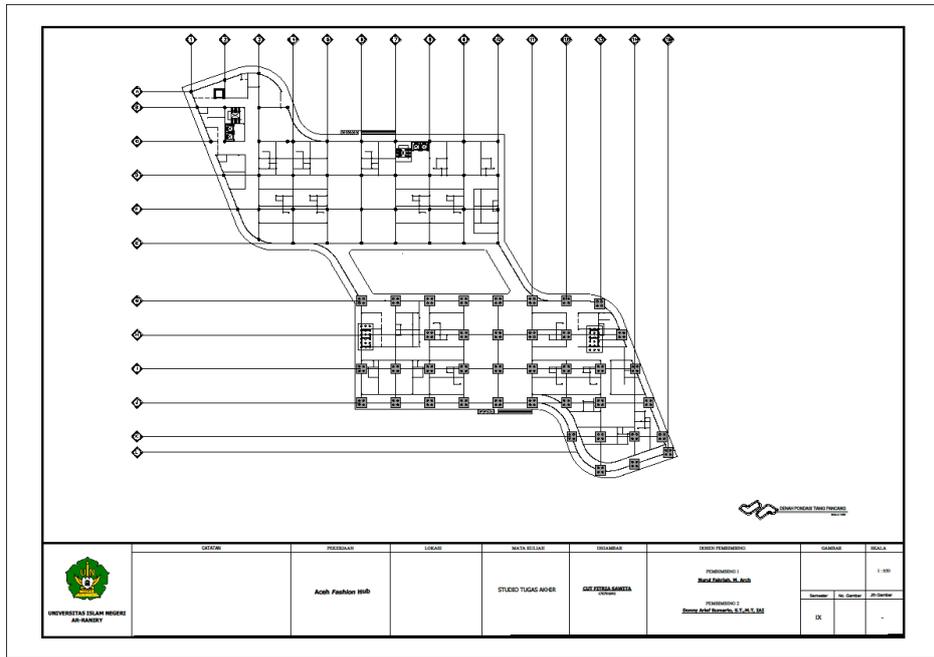
6.2.6. Rencana Struktur
 6.2.6.1. Rencana Pondasi



Gambar 6.45 Denah Pondasi Menerus
 (Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)

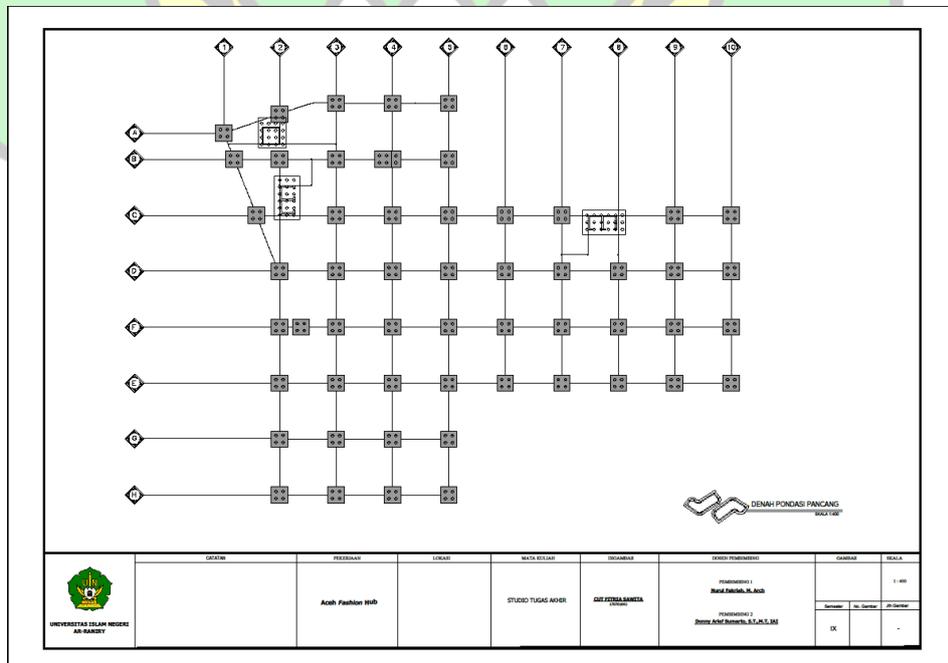


Gambar 6.46 Denah Pondasi Menerus Basement
 (Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)



Gambar 6.47 Denah Pondasi Tiang Pancang

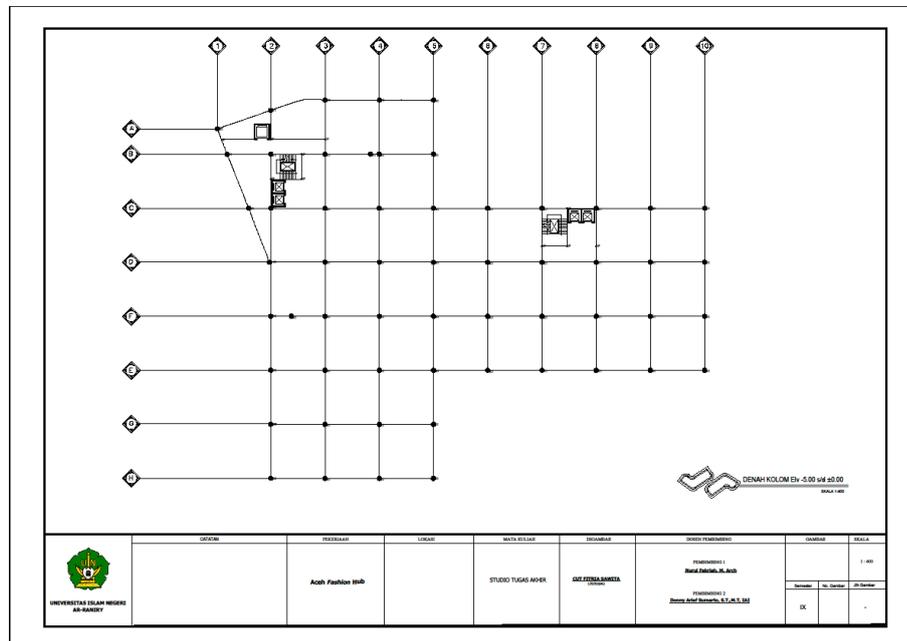
(Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)



Gambar 6.48 Denah Pondasi Tiang Pancang Basement

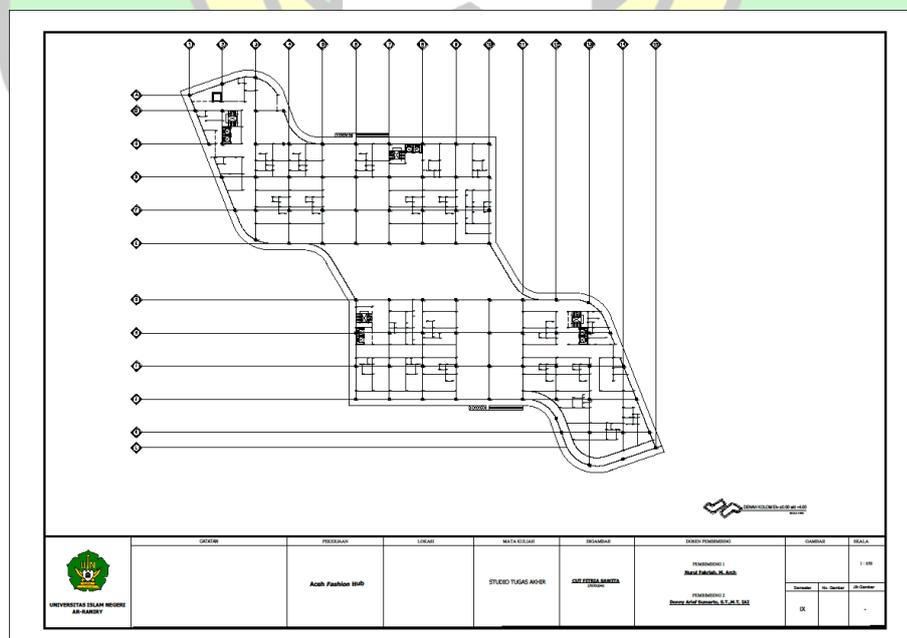
(Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)

6.2.6.2. Rencana Kolom



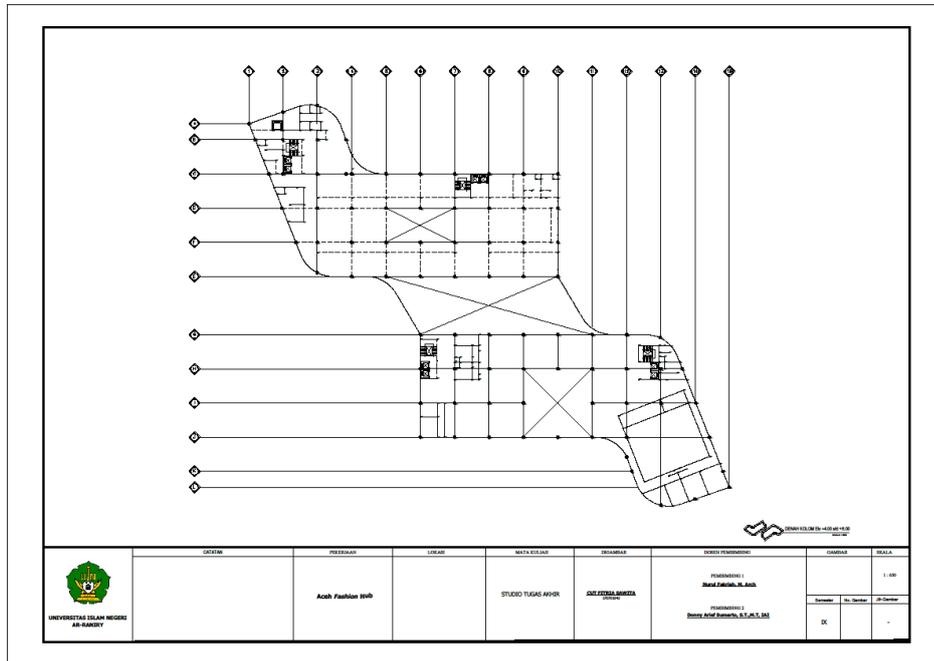
Gambar 6.49 Denah Rencana Kolom Elv 0.00 s/d -5.00

(Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)

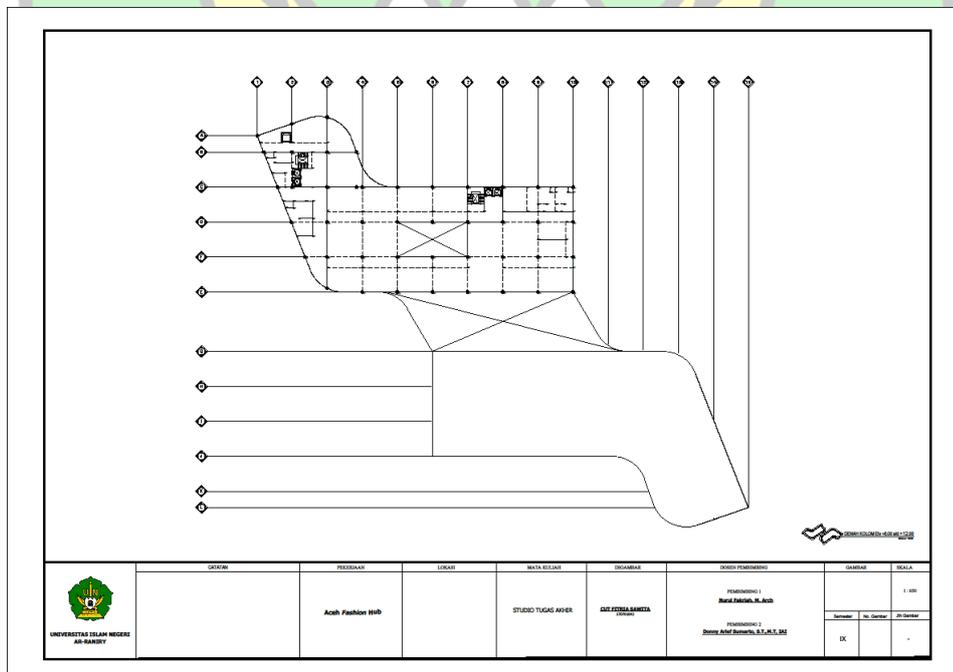


Gambar 6.50 Denah Rencana Kolom Elv 0.00 s/d 4.00

(Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)

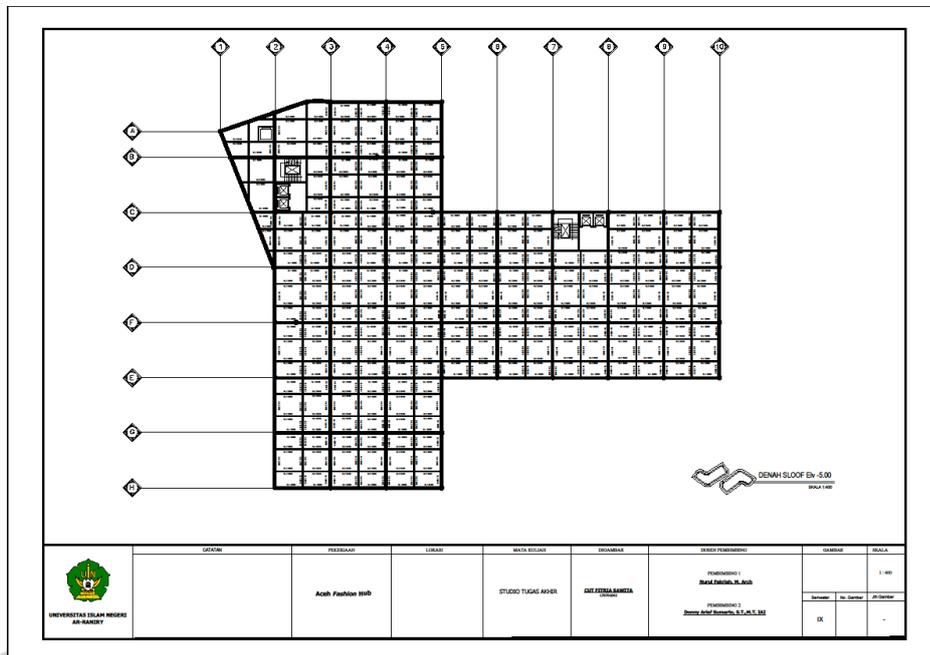


Gambar 6.51 Denah Rencana kolom Elv 4.00 s/d 8.00
(Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)



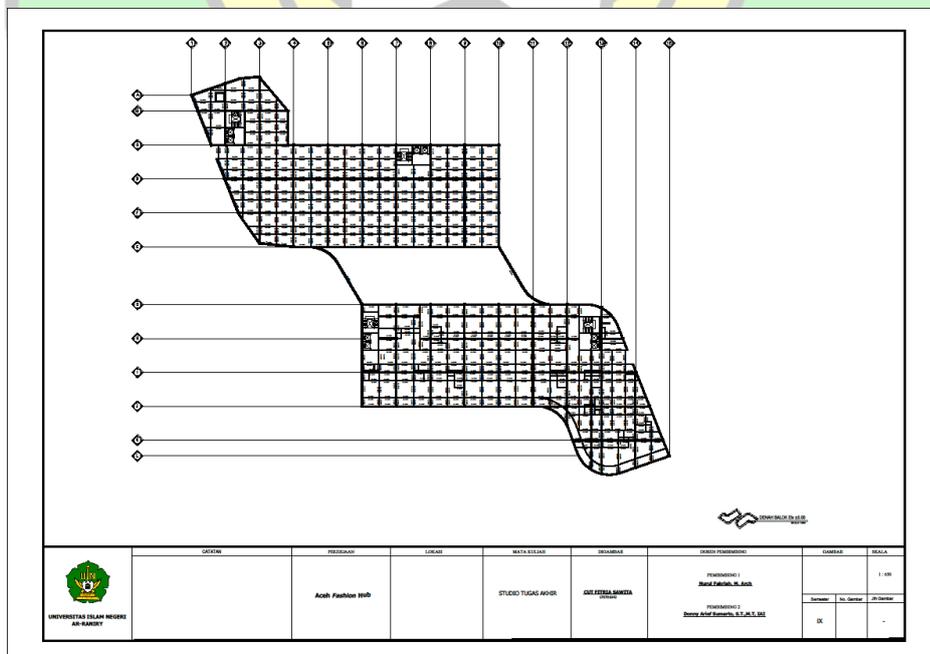
Gambar 6.52 Denah Rencana Kolom Elv 8.00 s/d 12.00
(Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)

6.2.6.3. Rencana Sloof, Balok, dan Ring Balok



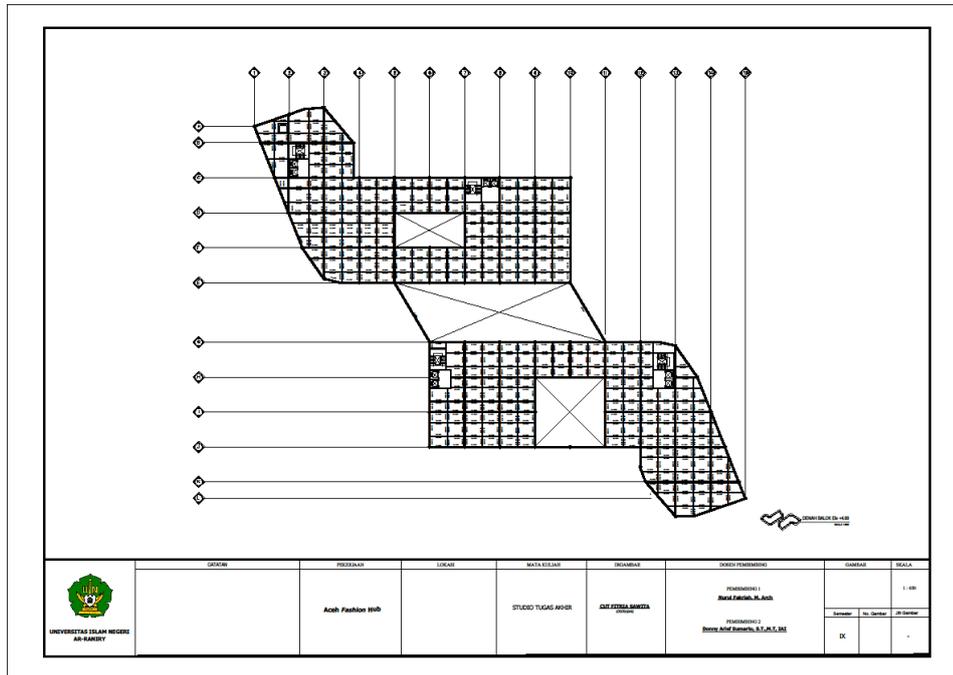
Gambar 6.53 Denah Rencana Sloof Elv -5.00

(Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)



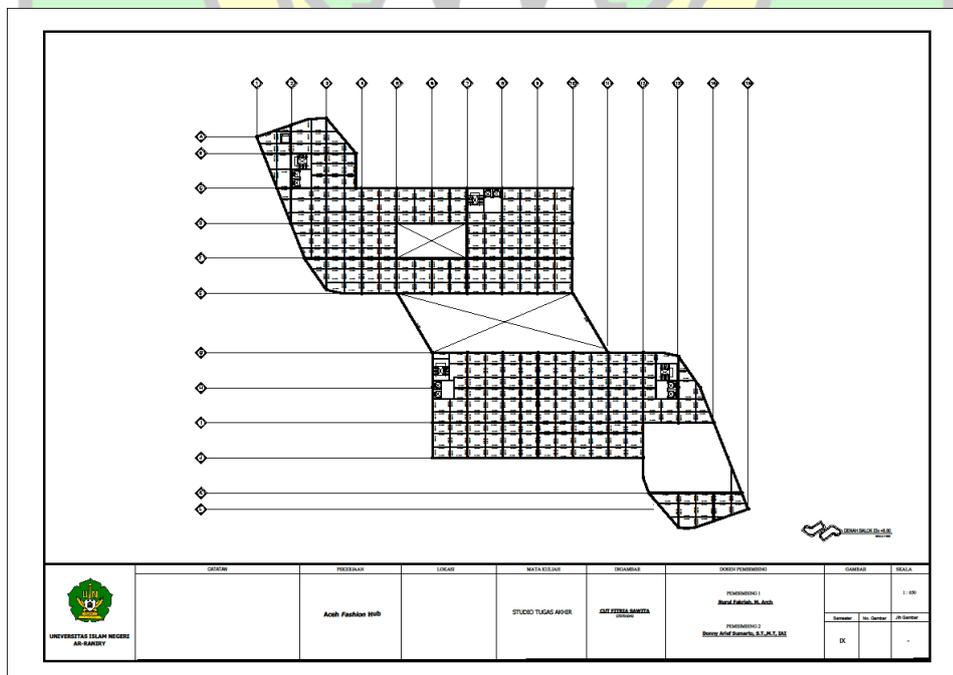
Gambar 6.54 Denah Rencana Balok Elv 0.00

(Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)



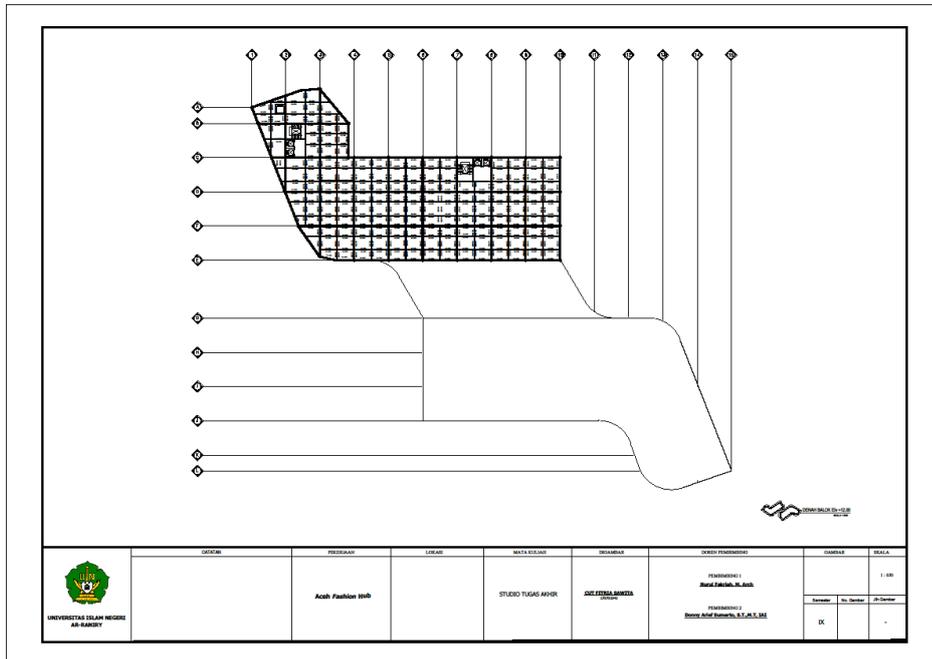
Gambar 6.55 Denah Rencana Balok Elv 4.00

(Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)



Gambar 6.56 Denah Rencana Balok Elv 8.00

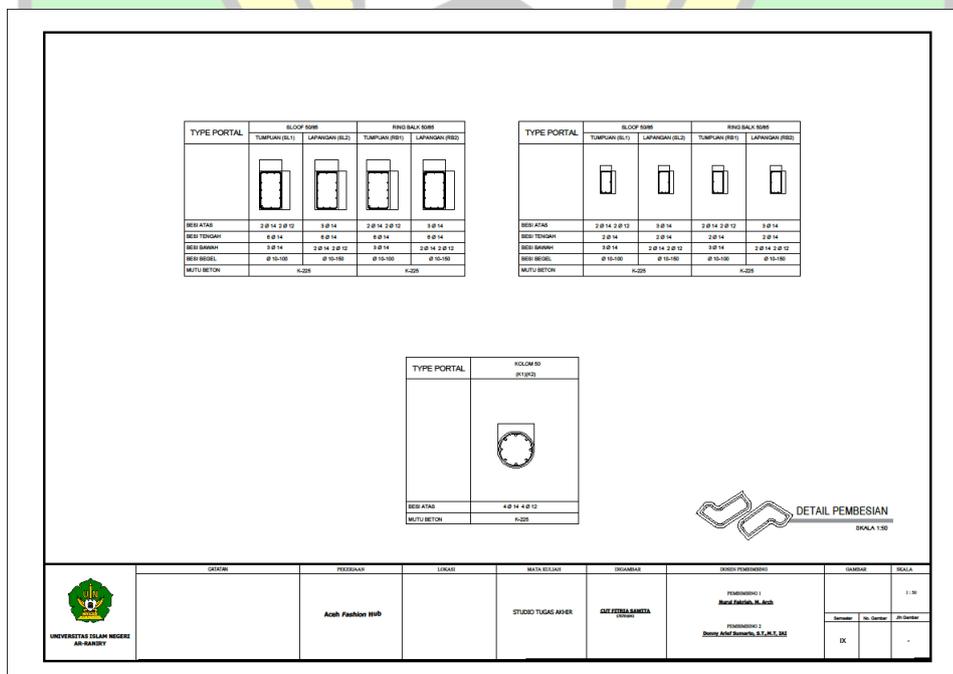
(Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)



Gambar 6.57 Denah Rencana Balok Elv 12.00

(Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)

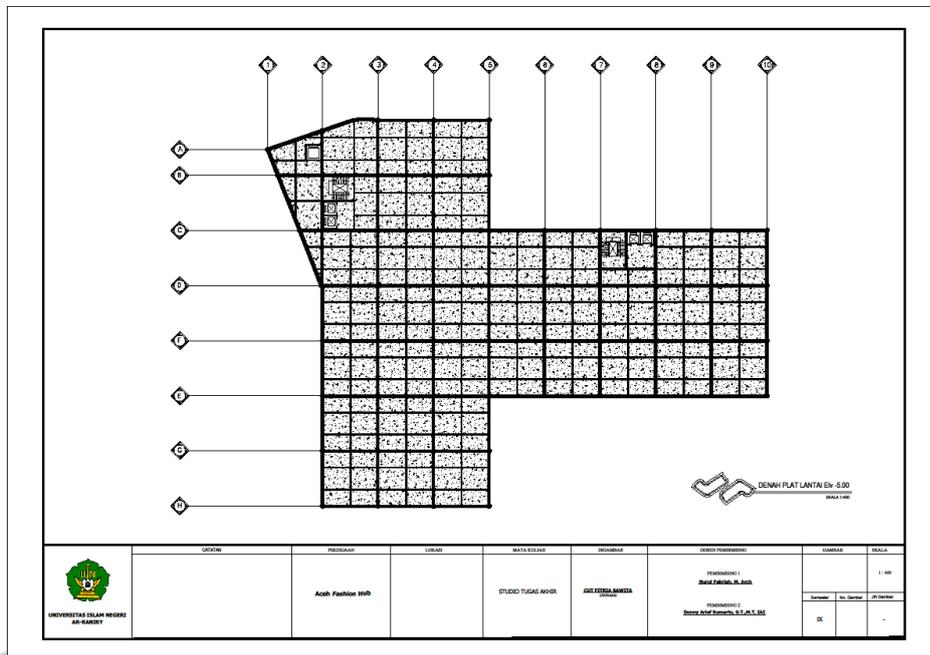
6.2.6.4. Tabel Penulangan Sloof, Balok, dan Ring Balok



Gambar 6.58 Tabel Pembesian

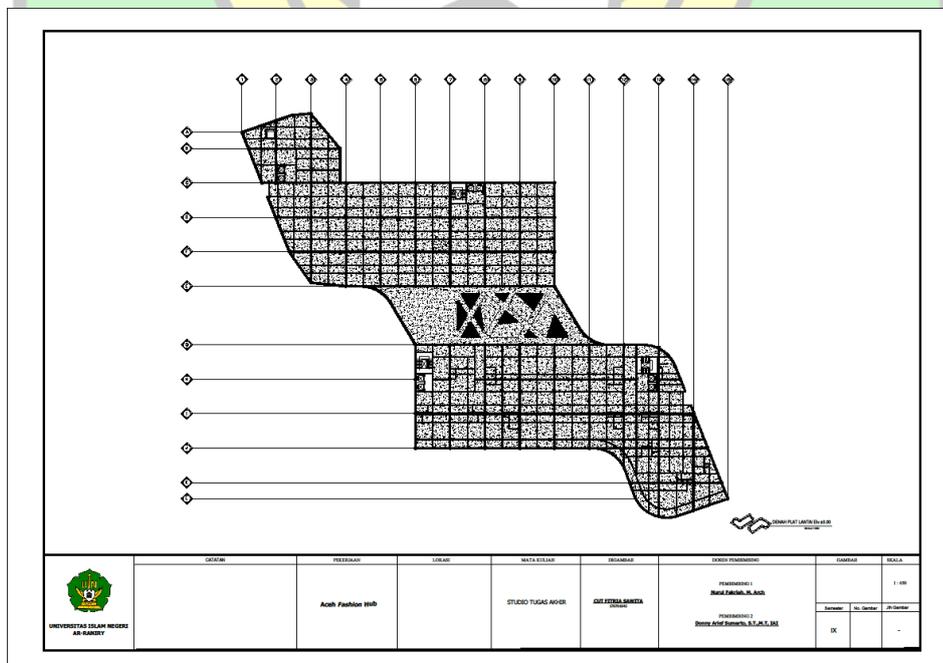
(Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)

6.2.6.5. Rencana Plat lantai



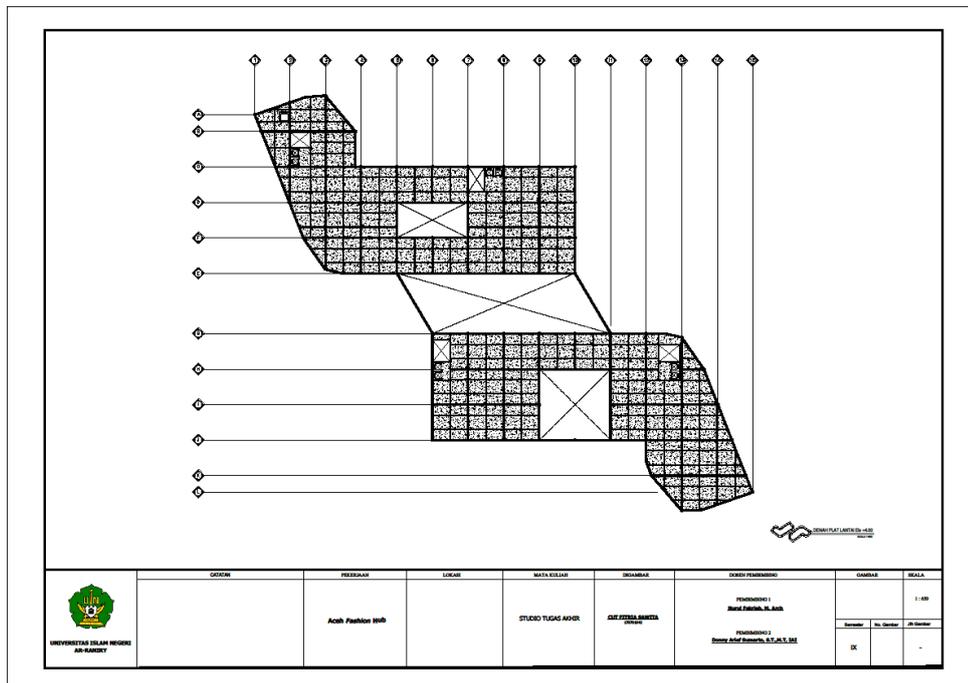
Gambar 6.59 Denah Rencana Plat Lantai Elv -5.00

(Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)



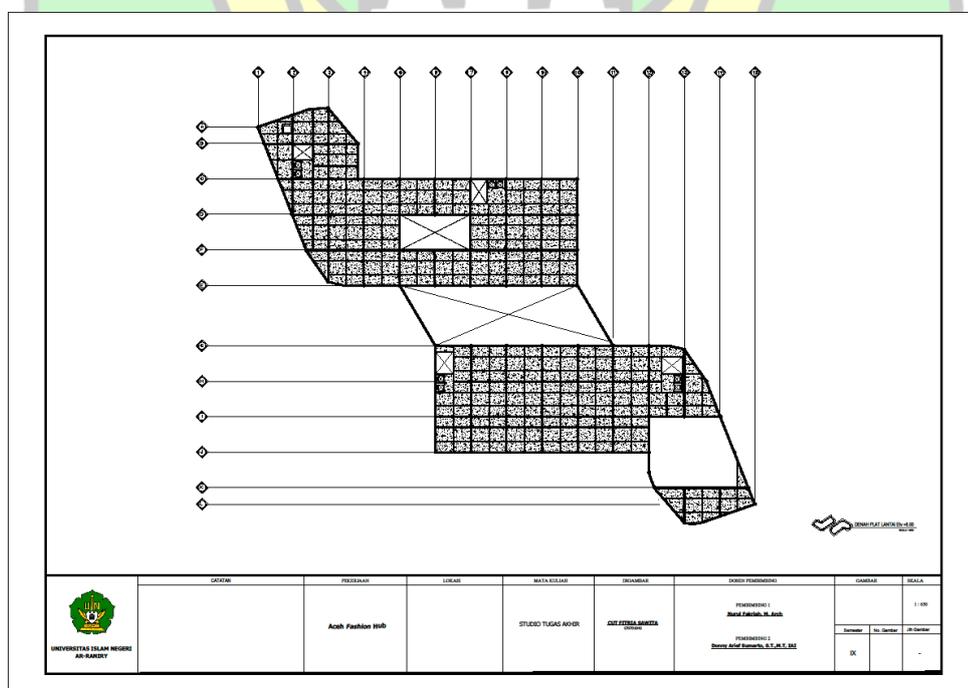
Gambar 6.60 Denah Renacana Plat Lantai Elv 0.00

(Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)



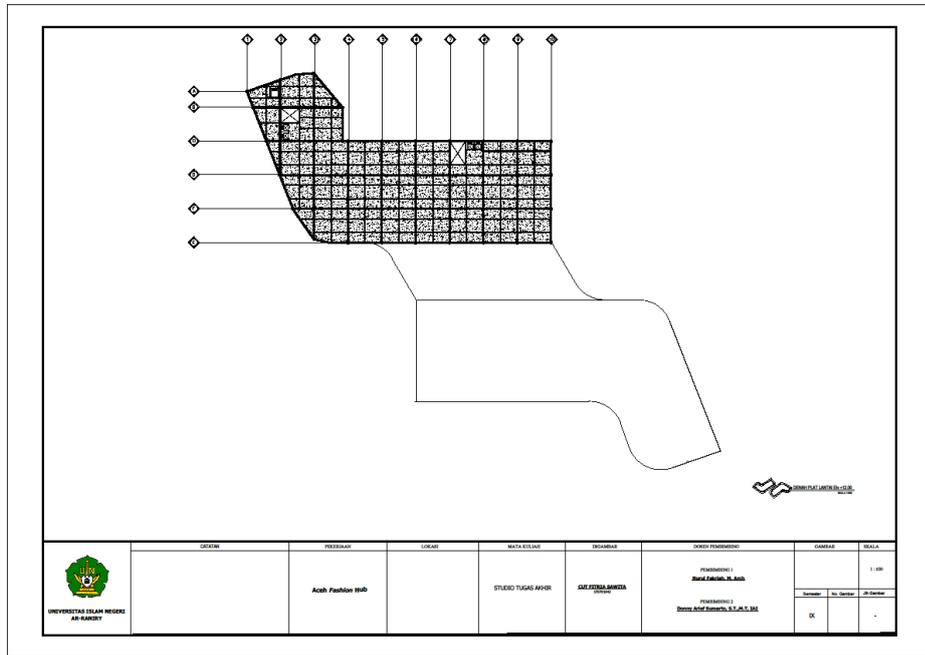
Gambar 6.61 Denah Rencana Plat Lantai Elv 4.00

(Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)



Gambar 6.62 Denah Rencana Plat Lantai Elv 8.00

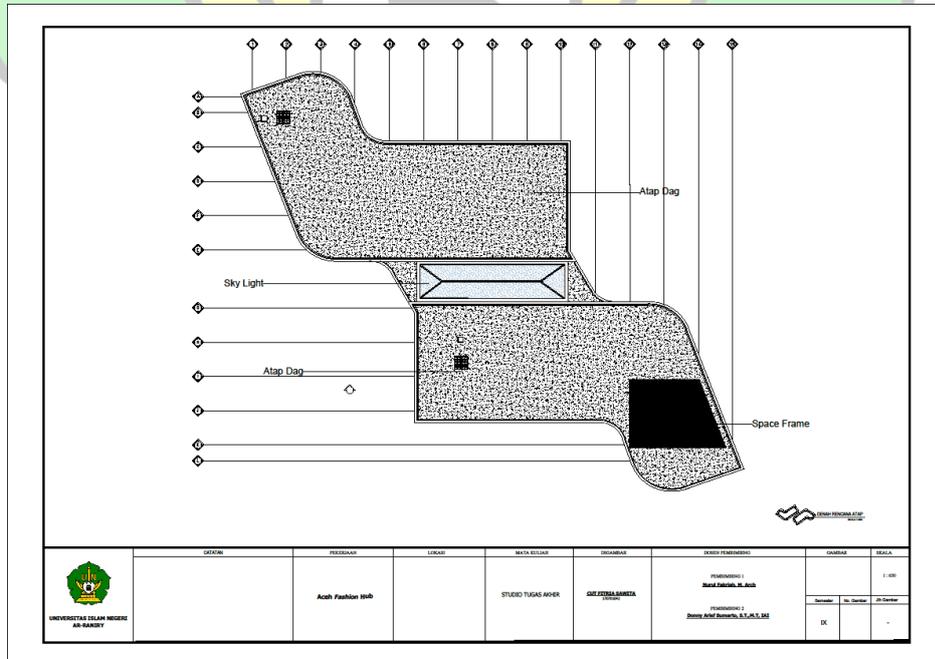
(Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)



Gambar 6.63 Denah Rencana Plat Lantai Elv 12.00

(Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)

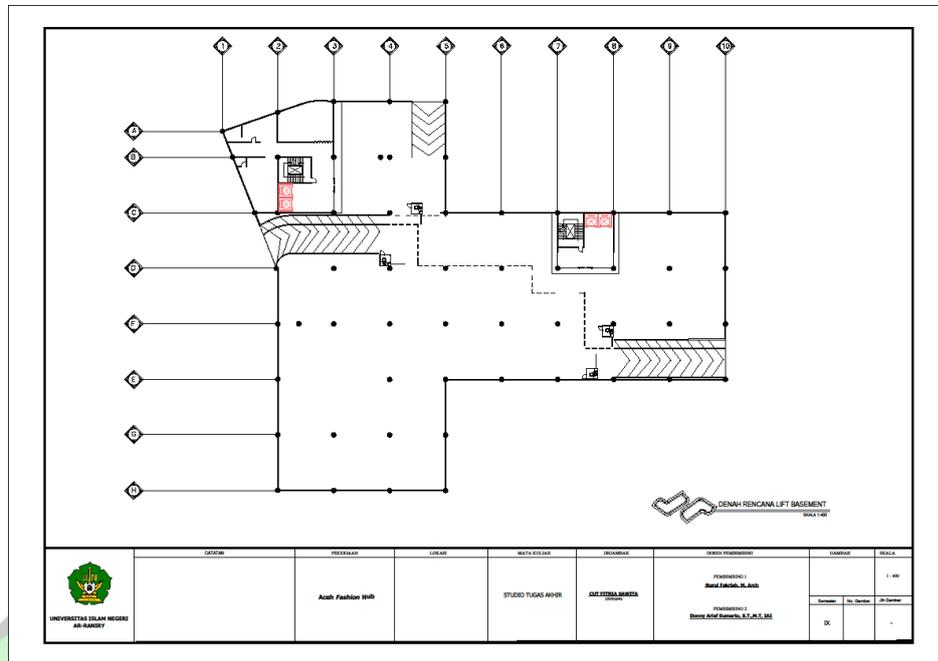
6.2.6.6. Rencana Atap



Gambar 6.64 Denah Rencana Atap

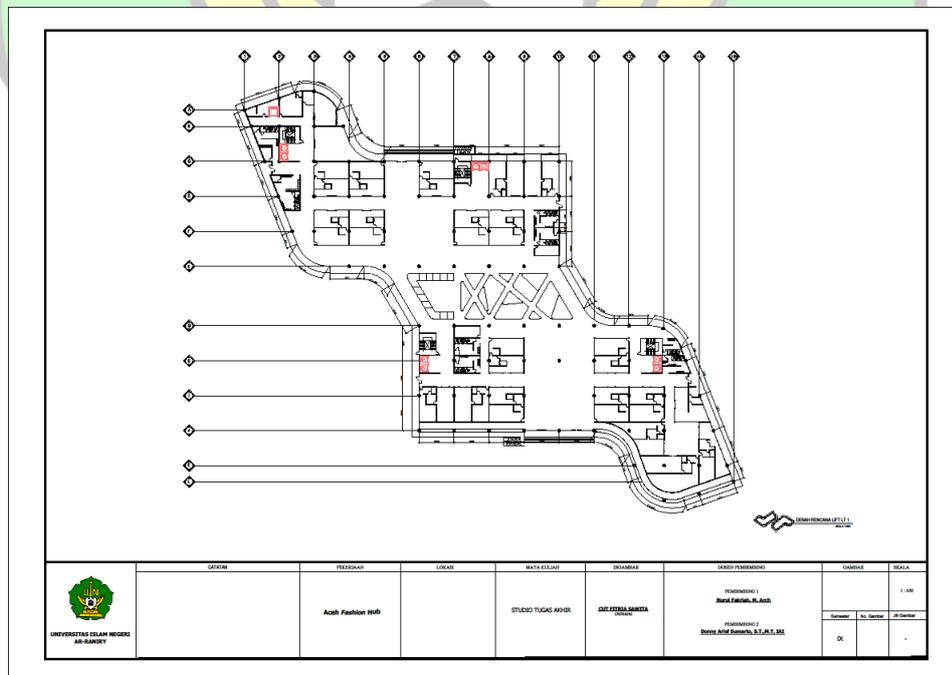
(Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)

6.2.6.7. Rencana Lift



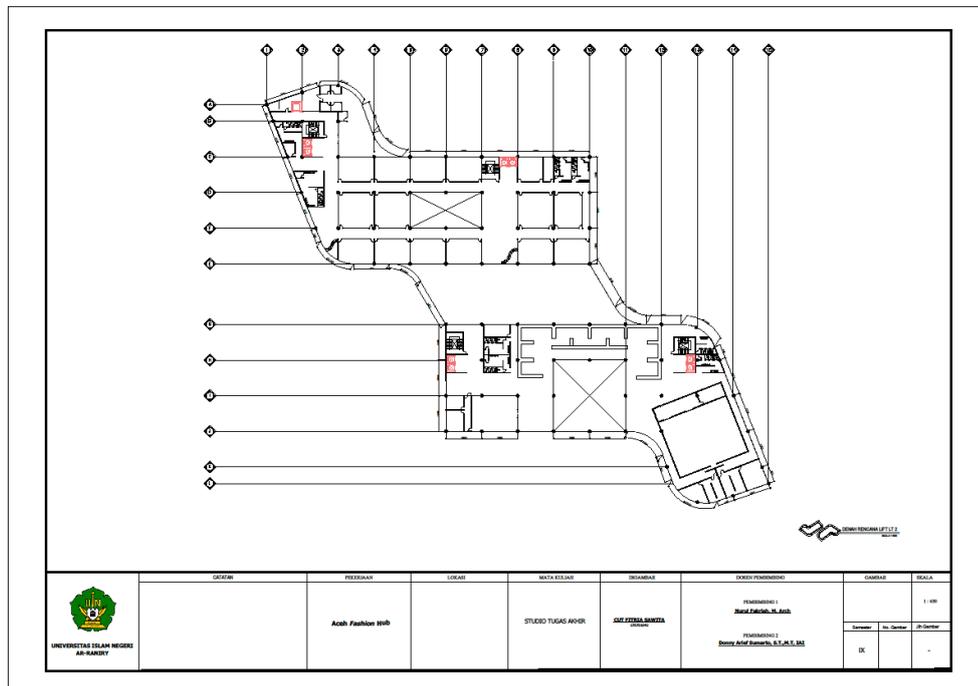
Gambar 6.65 Denah Rencana Lift Basement

(Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)



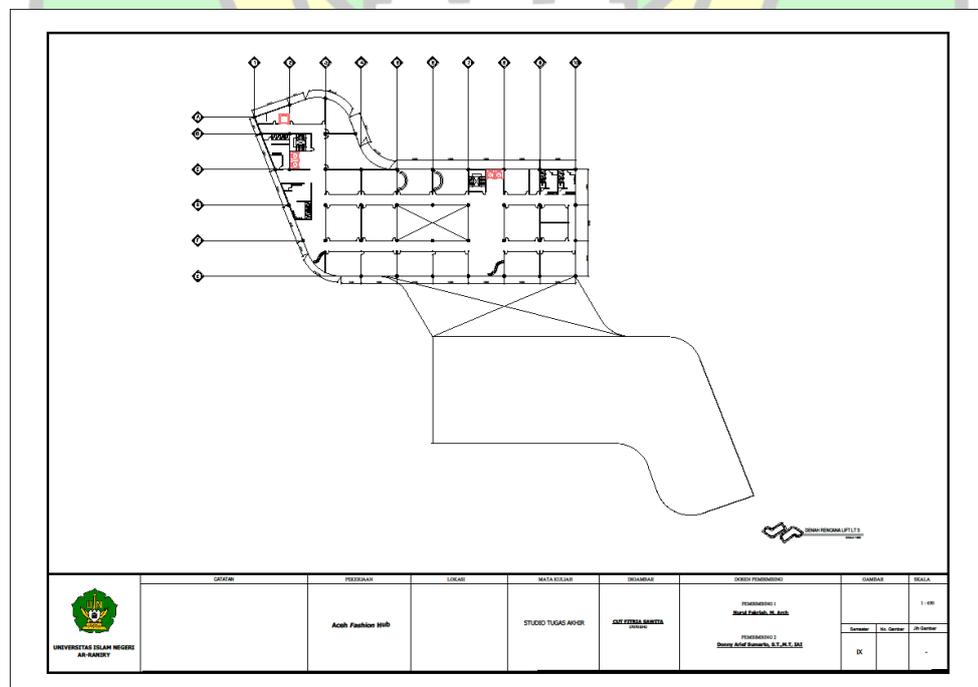
Gambar 6.66 Denah Rencana Lift Lantai 1

(Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)



Gambar 6.67 Denah Rencana Lift Lantai 2

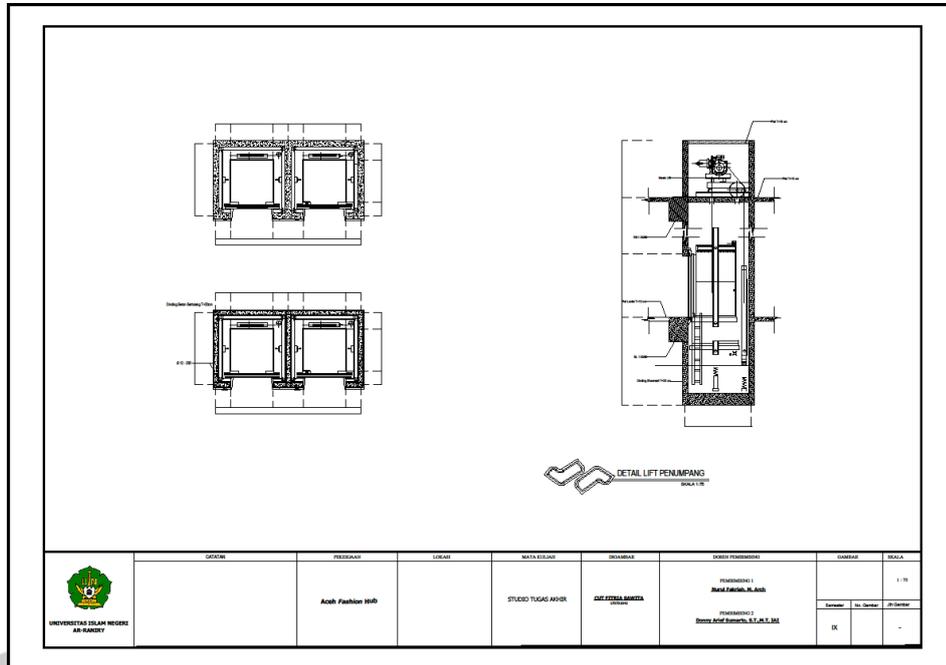
(Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)



Gambar 6.68 Denah Rencana Lift Lantai 3

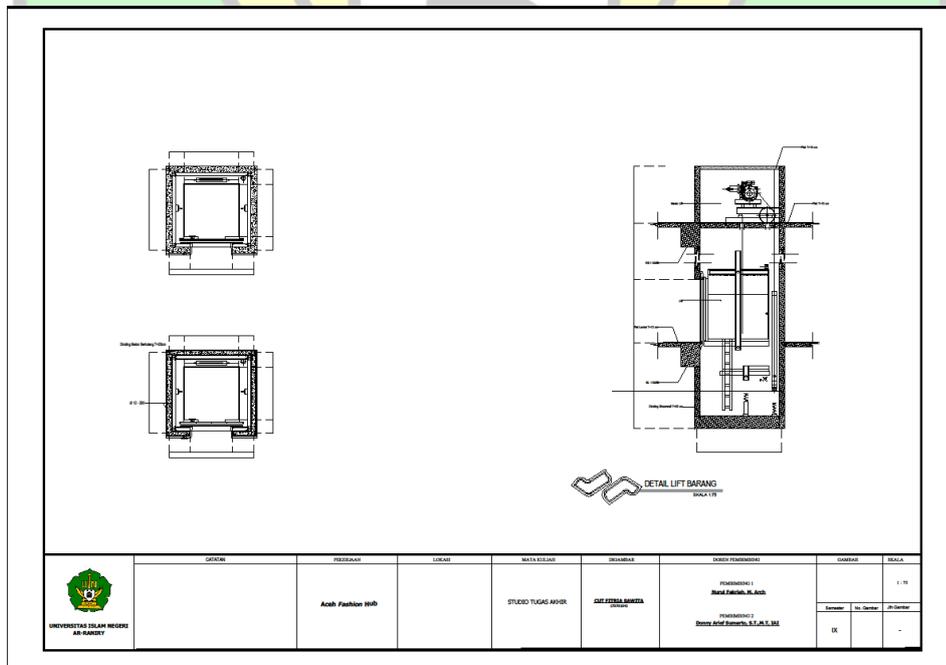
(Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)

6.2.6.8. Detail Lift



Gambar 6.69 Detail Lift Penumpang

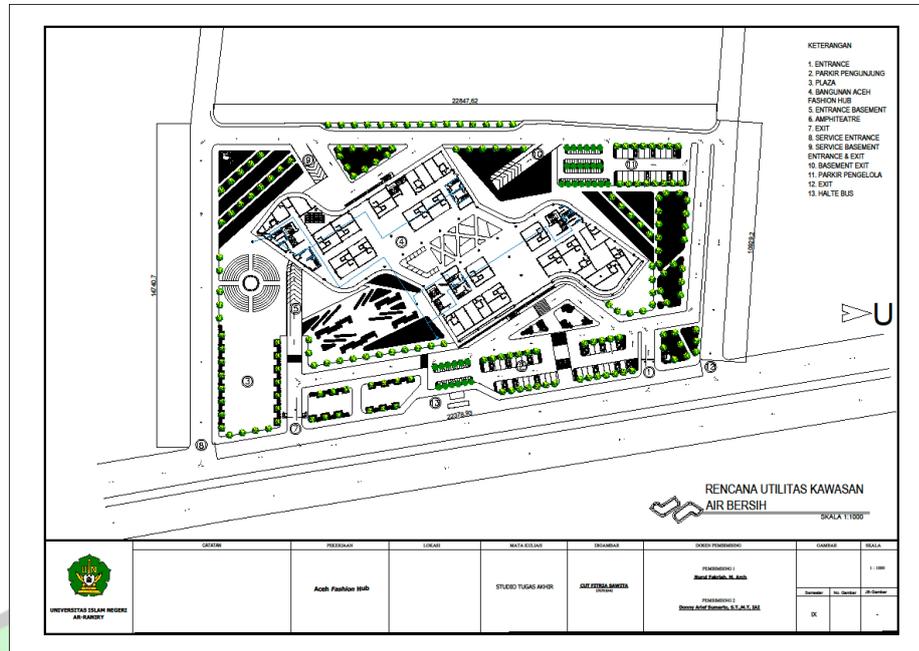
(Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)



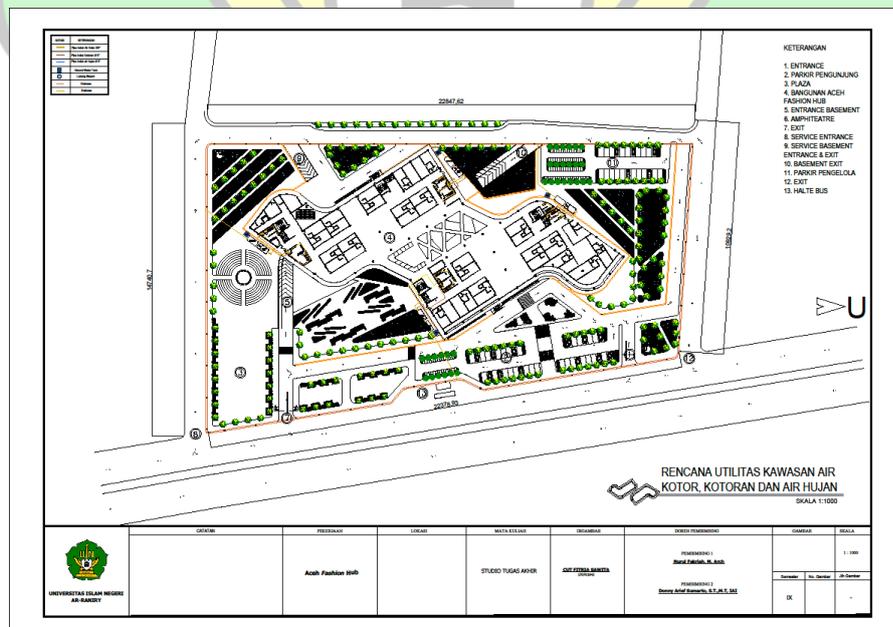
Gambar 6.70 Detail Lift Barang

(Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)

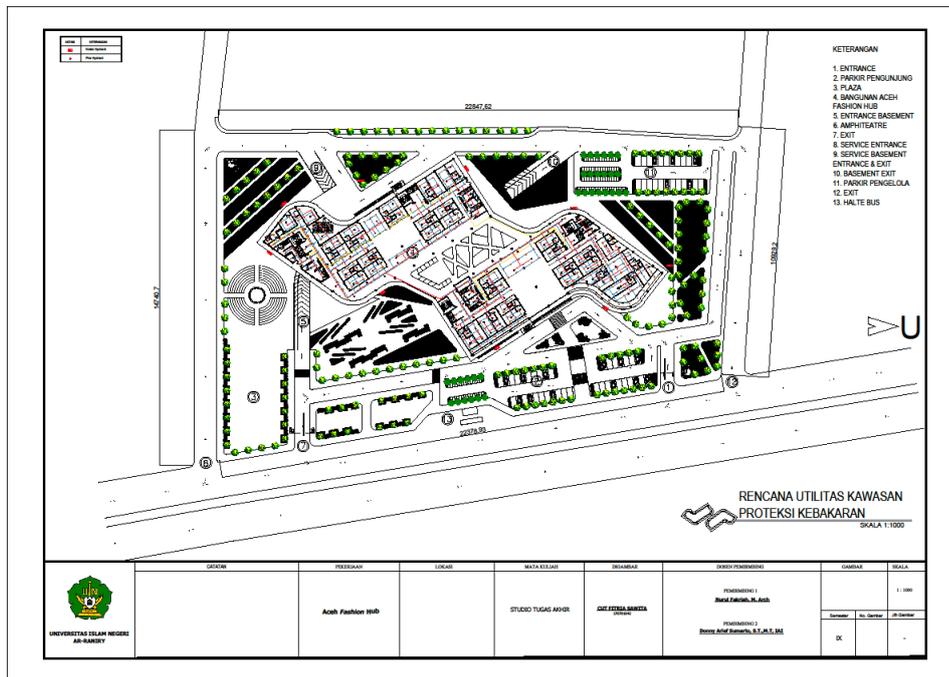
6.2.7. Rencana Sanitasi
 6.2.7.1. Rencana Utilitas Kawasan



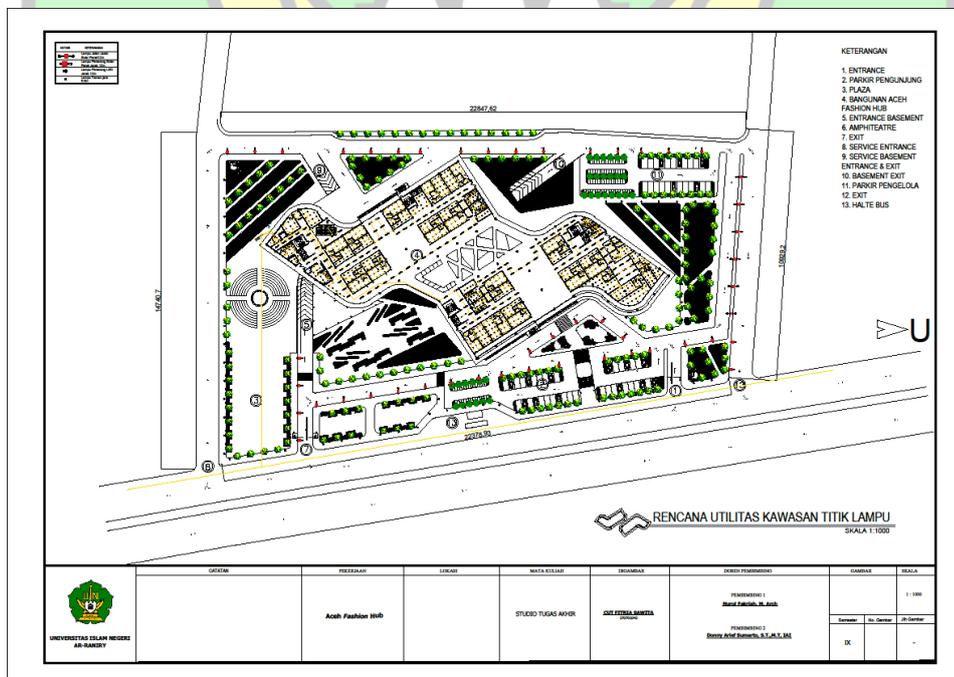
Gambar 6.71 Rencana Utilitas Kawasan Air Bersih
 (Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)



Gambar 6.72 Rencana Utilitas Kawasan Air Kotor, Kotoran dan Air Hujan
 (Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)

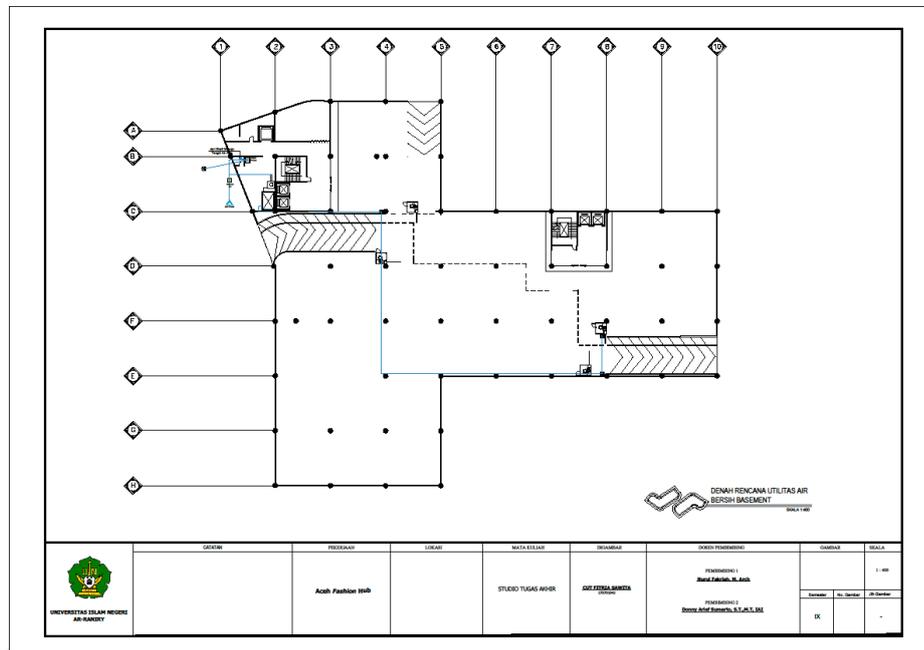


Gambar 6.73 Rencana Utilitas Kawasan Proteksi Kebakaran
(Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)



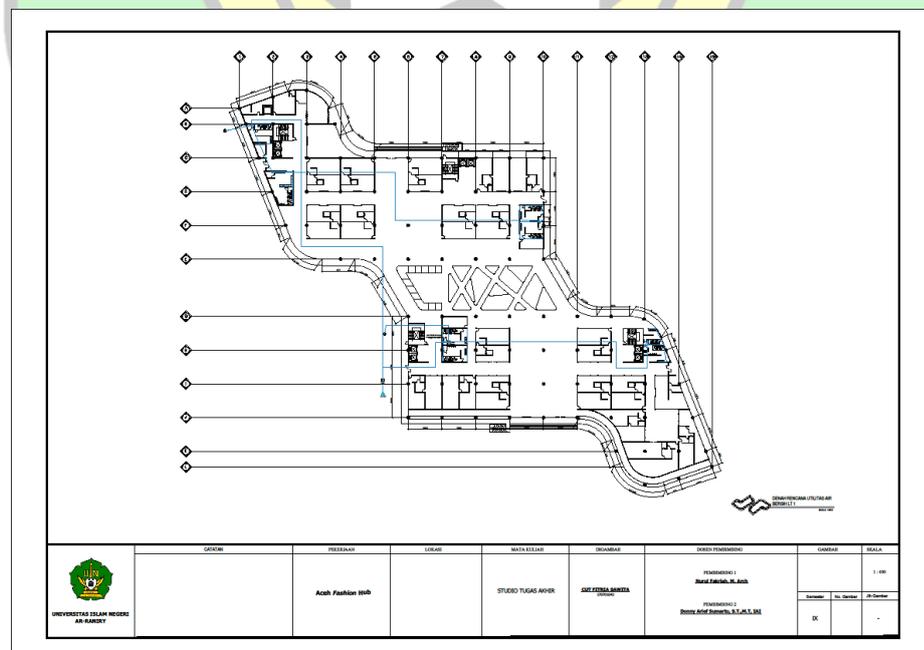
Gambar 6.74 Rencana Utilitas Kawasan Titik Lampu
(Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)

6.2.7.3. Rencana Instalasi Air Bersih



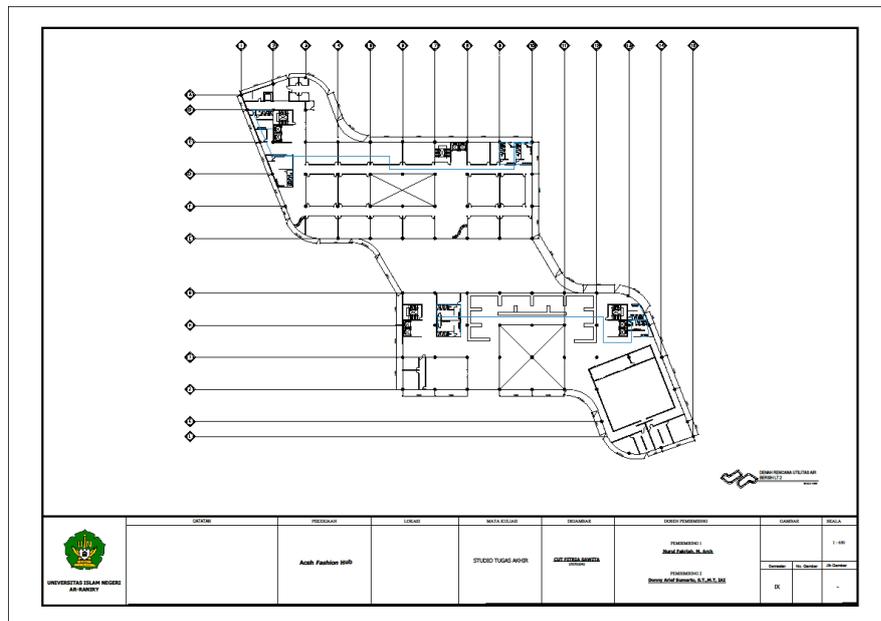
Gambar 6.79 Rencana Instalasi Air Bersih Basement

(Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)



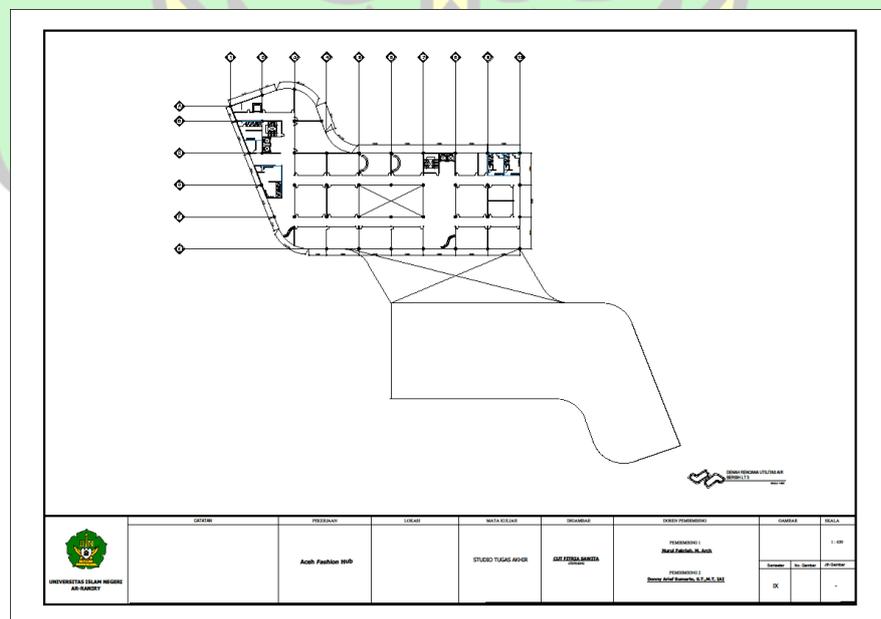
Gambar 6.80 Rencana Instalasi Air Bersih Lantai 1

(Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)



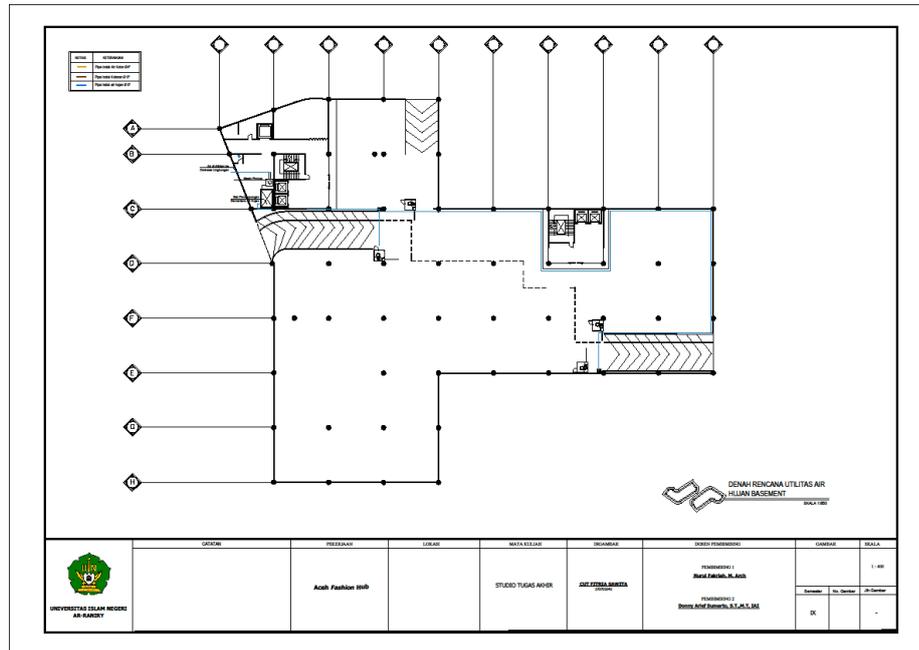
Gambar 6.81 Rencana Instalasi Air Bersih Lantai 2

(Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)



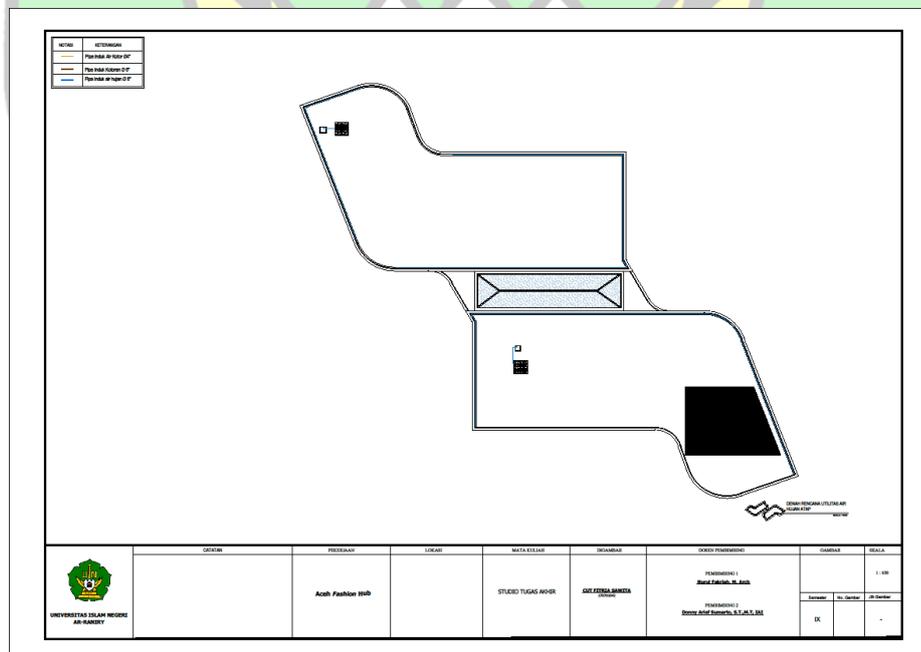
Gambar 6.82 Rencana Instalasi Air Bersih Lantai 3

(Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)



Gambar 6.87 Rencana Instalasi Air Hujan Basement

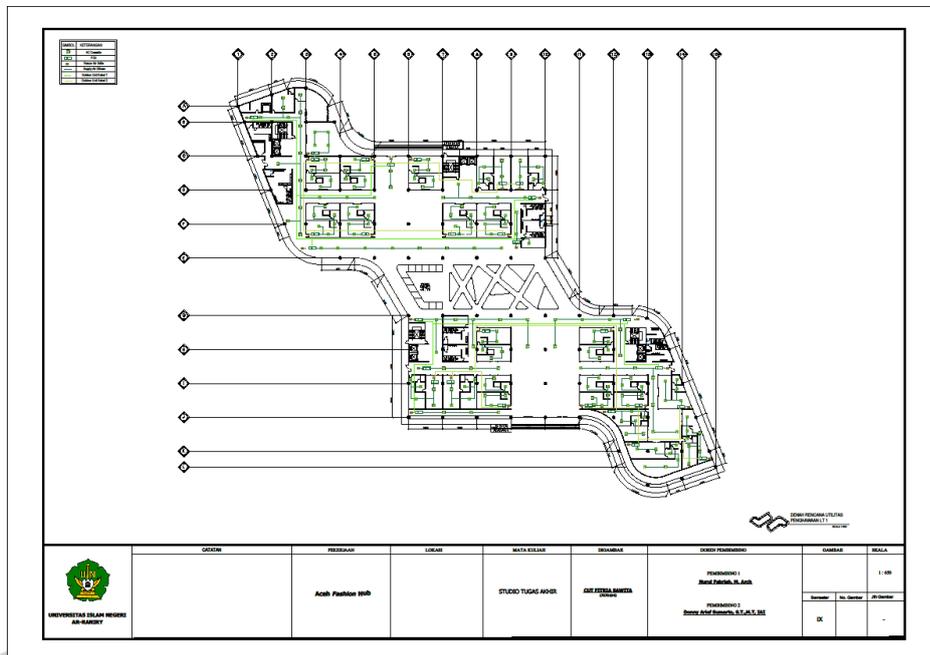
(Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)



Gambar 6.88 Rencana Instalasi Air Hujan Atap

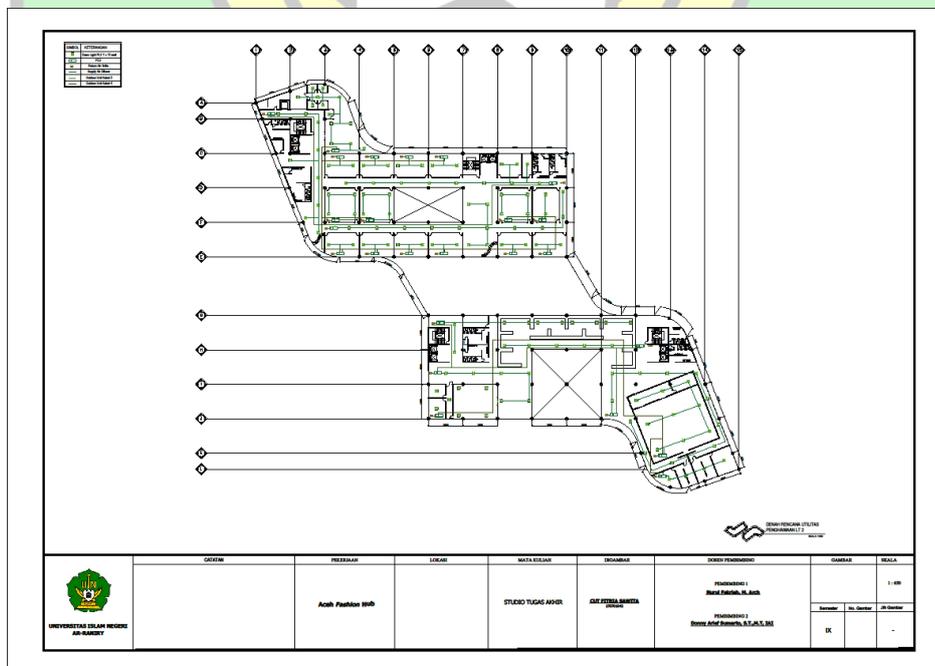
(Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)

6.2.7.6. Rencana Instalasi Penghawaan



Gambar 6.93 Rencana Instalasi Penghawaan Lantai 1

(Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)



Gambar 6.94 Rencana Instalasi Penghawaan Lantai 2

(Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

Aceh, B. K. (2020). *Kota Banda Aceh Dalam Angka Banda Aceh Municipality In Figures 2020*. Banda Aceh: BPS Kota Banda Aceh.

Neufret, E. (1996). *Data Arsitek Jilid 1*. Jakarta: Erlangga.

Neufret, E. (2002). *Data Arsitek Jilid 2*. Jakarta: Erlangga.

Jurnal :

Finia, M. A. (2019). Tinjauan Pustaka. *Fashion-Hub di Batam dengan Pendekatan Arsitektur Ekspresionisme*, 2.

Oktoviani, F. (2016). Konsep Programatik atau Kriteria Perancangan. *Perancangan Fashion Centre dengan Pendekatan Ekspresi Bentuk di Mega Kuningan*, 12-13.

Saidi, A. W. (2019). Kajian Pustaka. *Penerapan Tema Neo Vernakular Pada Wajah Bangunan Gedung Utama Dewan Perwakilan Daerah Provinsi Bali*, <http://www.ojs.unr.ac.id/index.php/teknikgradien/article/download/289/233/>.

Saniscara, Y. (2019). Tinjauan Pustaka. *Malang Fashion Centre dengan Pendekatan Bhiopilix Contextualism*, 9.

Seotedjo, S. J. (2015). Desain Perancangan. *Perancangan Interior Sekolah dan Pusat Mode "Arva School of Fashion" di Surabaya*, 387.

Darma, S. (2013). Studi Preseden. *Bab V Kajian teori*, <http://repository.unika.ac.id/15323/6/12.11.0040%20LTP%20Satya%20Dharma%20BAB%20V.pdf>.

Hasbi, R. M. (2017). Pola Ruang. *Kajian Kearifan Lokal Pada Arsitektur Tradisional Rumah Aceh*, <https://media.neliti.com/media/publications/265311-kajian-kearifan-lokal-pada-arsitektur-tr-9a637c6d.pdf>.

Pengertian Arsitektur Neo Vernakular. (n.d.). *Pengertian Arsitektur Neo Vernakular*, <https://pdfrock.com/download/compresspdf>.

Tinjauan Arsitektur Neo Vernakular. (n.d.). *Landasan Teori Perancangan*, https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/51978667/Bab_IV_Tinjauan_Teori_Arsitektur__Neo_Vernakular.pdf?1488348366=&response-content-disposition=attachment%3B+filename%3DBab_IV_Tinjauan_Teori_Arsitektur_Neo_Ver.pdf&Expires=1604255882&Signature=XN6Idqp29ydNXNb.

Website :

Mapungubwe Interpretation Centre. (2010, April 21). Retrieved November 27, 2020, from Archdaily: <https://www.archdaily.com/57106/mapungubwe-interpretation-centre-peter-rich-architects>

Asakusa Culture Tourist Information Centre. (2012, July 05). Retrieved November 27, 2020, from Archdaily: <https://www.archdaily.com/251370/asakusa-culture-and-tourism-center-kengo-kuma-associates>

Pearl Academy of Fashion/Morphogenesis. (2009, November 13). Retrieved Oktober 29, 2020, from Archdaily: <https://www.archdaily.com/40716/pearl-academy-of-fashion-morphogenesis>

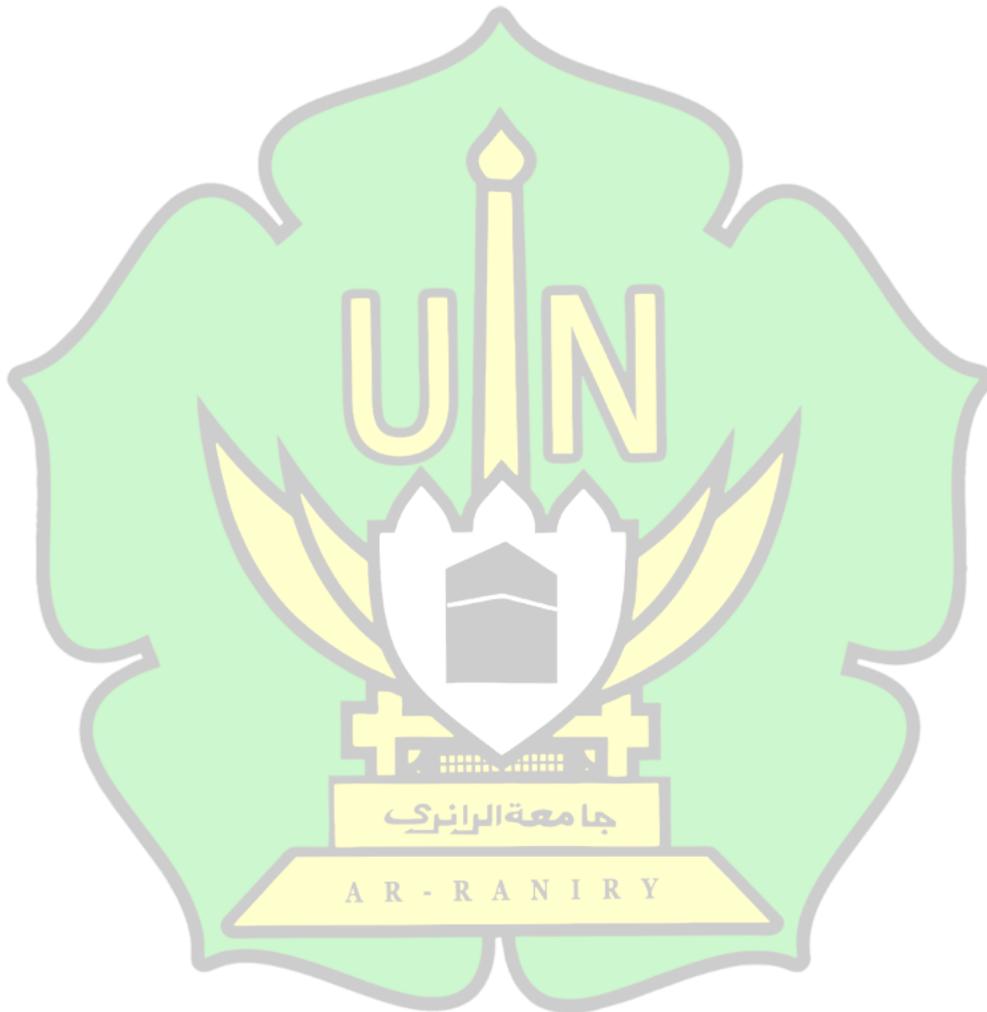
Zadkine Fashion Learning Workshop/Krill-Office for Resilient Cities and Architecture. (2020, Oktober 15). Retrieved November 18, 2020, from Archdaily: <https://www.archdaily.com/949302/zadkine-fashion-learning-workshop-krill-office-for-resilient-cities-and-architecture>

Dua Desainer Aceh Pamerkan Motif Aceh Di DC Fashion Week 2019. (2019, Oktober 13). Retrieved September 20, 2020, from Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Aceh: <http://disbudpar.acehprov.go.id/dua-desainer-aceh-pamerkan-motif-aceh-di-dc-fashion-week-2019/>

Mustafa, T. (2020, Maret 02). *Desainer Muda Aceh Pamerkan Karya dalam Road to Islamic Fashion Festival*. Retrieved oktober 27, 2020, from [aceHtrend.com](http://acehtrend.com):

<https://www.acehtrend.com/2020/03/08/desainer-muda-aceh-pamerkan-karya-dalam-road-to-islamic-fashion-festival/>

Wahyudi, E. (2020, Agustus 30). *Wishnutama Sebut 3 Subsektor Ekonomi Kreatif Ini Paling Potensial Diekspor*. Retrieved November 12, 2020, from TEMPO.CO: <https://bisnis.tempo.co/read/1380945/wishnutama-sebut-3-subsektor-ekonomi-kreatif-ini-paling-potensial-diekspor>



DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama : Cut Fitria Sawita
NIM : 170701042
Tempat dan Tanggal Lahir : Jeuram, 11 Januari 2000
Alamat : Gampong Lueng Ie,
Kec. Krueng Barona Jaya,
Kab. Aceh Besar
E-mail : cfsawita@gmail.com



Pendidikan yang pernah di tempuh

- TK Tunas Harapan Ujong Lamie (2004-2005)
- SDN 1 Alue Bilie (2005-2011)
- SMPN Bunga Bangsa Darul Makmur (2011-2014)
- SMAN Bunga Bangsa Darul makmur (2014)
- SMAN 1 Kota Langsa (2014)
- SMAN 5 Kota Banda Aceh (2014-2017)
- S-1 Program Studi Arsitektur UIN Ar-Raniry Banda Aceh (2017-2022)