

**PERANCANGAN ACEH ART CULTURAL CENTER
(PENDEKATAN ARSITEKTUR BUDAYA)**

TUGAS AKHIR

Diajukan Oleh:

MUNANDAR

NIM. 140701032

**Mahasiswa Program Studi Arsitektur
Fakultas Sains dan Teknologi UIN Ar-Raniry**



**FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR- RANIRY**

BANDA ACEH

2020

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH/SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Munandar
NIM : 140701032
Program Studi : Arsitektur
Fakultas : Sains dan Teknologi
Judul Skripsi : Perancangan Aceh Art Cultural Center (Landasan Konseptual Perancangan Menggunakan Pendekatan Arsitektur Budaya)

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. Tidak memanipulasi dan memalsukan data;
5. 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, 13 Oktober 2020
Yang Menyatakan,




(Munandar)

PERSETUJUAN PEMBIMBING TUGAS AKHIR

PERANCANGAN ACEH ART CULTURAL CENTER

TUGAS AKHIR

Diajukan kepada Fakultas Sains dan Teknologi UIN Ar-
Raniry

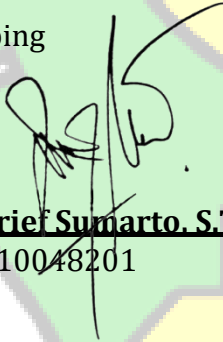
Sebagai Beban Studi Untuk Memperoleh Gelar Sarjana S-1 dalam Ilmu Arsitektur

Oleh:

MUNANDAR
NIM. 140701032
Program Studi Arsitektur
Fakultas Sains dan Teknologi UIN Ar-

Disetujui Oleh

Pembimbing



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

Pembimbing



Maysarah Binti Bakrie. S.T., M.Arch
NIP. 19850713 201403 2 002

PENGESAHAN TIM PENGUJI
PERANCANGAN ACEH ART CULTURAL CENTER


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 Beban Studi Program
Sarjana (S-1) dalam


Ilmu Arsitektur

Pada Hari/Tanggal: Rabu, 31 September 2020
12 Muharam 1442 H

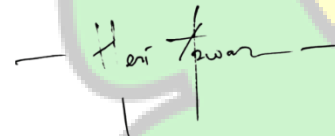
Ketua,


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


Sekretaris,


Maysarah Binti Bakrie, S.T., M.Arch
NIP.NIP. 19850713 201403 2 002

Penguji I,


Heri Azuwar, S.T., M.T

Penguji II,


**Muhammad Heru Arie Edvtia, S.T.,
M.Arch**
NIP. NIP. 19890328 201903 1 008

Mengetahui,

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




Dr. Azhar Amsal, M.Pd

NIP. 19680601 199503 1 004

ABSTRAK

Nama : Munandar
NIM : 140701032
Program Studi / Fakultas : Arsitektur / Sains dan Teknologi (FST)
Judul Skripsi : Perancangan Aceh *Art Cultural Center* (Landasan
Konseptual Perancangan Menggunakan Pendekatan
Arsitektur Budaya)
Tanggal Sidang : 31 September 2020 / 12 Muharam 1442 H
Tebal Skripsi : 155 halaman
Pembimbing I : Donny Arief Sumarto, S.T. M.T
Pembimbing II : Maysarah Binti Bakrie, S.T, M.Arch
Kata Kunci : Provinsi Aceh, Perkembangan Seni, Budaya, *Hi-Tech
Architecture, Art Center*

Aceh sebagai salah satu provinsi yang memiliki banyak keanekaragaman budaya dan seni dituntut untuk tetap melestarikan dan mengembangkan kesenian sesuai dengan perkembangan zaman (seperti seni kontemporer). Saat ini perkembangan seni sendiri didukung dengan perkembangan teknologi seperti tersedianya perangkat yang mempermudah proses penciptaan karya seni. Taman Budaya Banda Aceh merupakan salah satu tempat yang digunakan para seniman untuk mengekspresikan kreasi seni mereka. Namun prasarana yang tersedia tidak memadai untuk menciptakan, mengembangkan dan melatih generasi-generasi muda.

Oleh karena itu Taman Budaya yang sudah ada akan diubah menjadi Aceh *Art Cultural Center*. Perubahan ini akan menghasilkan suatu wadah dengan nuansa baru untuk seniman Aceh, yang akan difasilitasi dengan seni yang bertaraf Internasional. Sehingga seniman di Aceh dapat lebih semangat dan nyaman dalam mengembangkan kreasi seni sesuai bidang yang dikuasai. Selain itu masyarakat Aceh tidak hanya mengenal budaya yang sudah ada, namun mulai mengenali budaya-budaya yang telah dikreasikan oleh para seniman.

Konsep dasar perancangan Aceh *Art Cultural Center* adalah mengekspresikan dan mengekspos bangunan, baik area luar maupun dalam bangunan dengan memasukkan kombinasi langgam arsitektur tradisional Aceh sesuai fungsi dari bangunan. Perwujudan konsep ini melalui pendekatan *Hi-Tech Architecture* yang berdampak bagi bentuk bangunan, struktur, Lansekap, dan bentuk elemen interior ruangan.

Kata Kunci: Provinsi Aceh, Perkembangan Seni, Budaya, *Hi-Tech Architecture, Art Center*

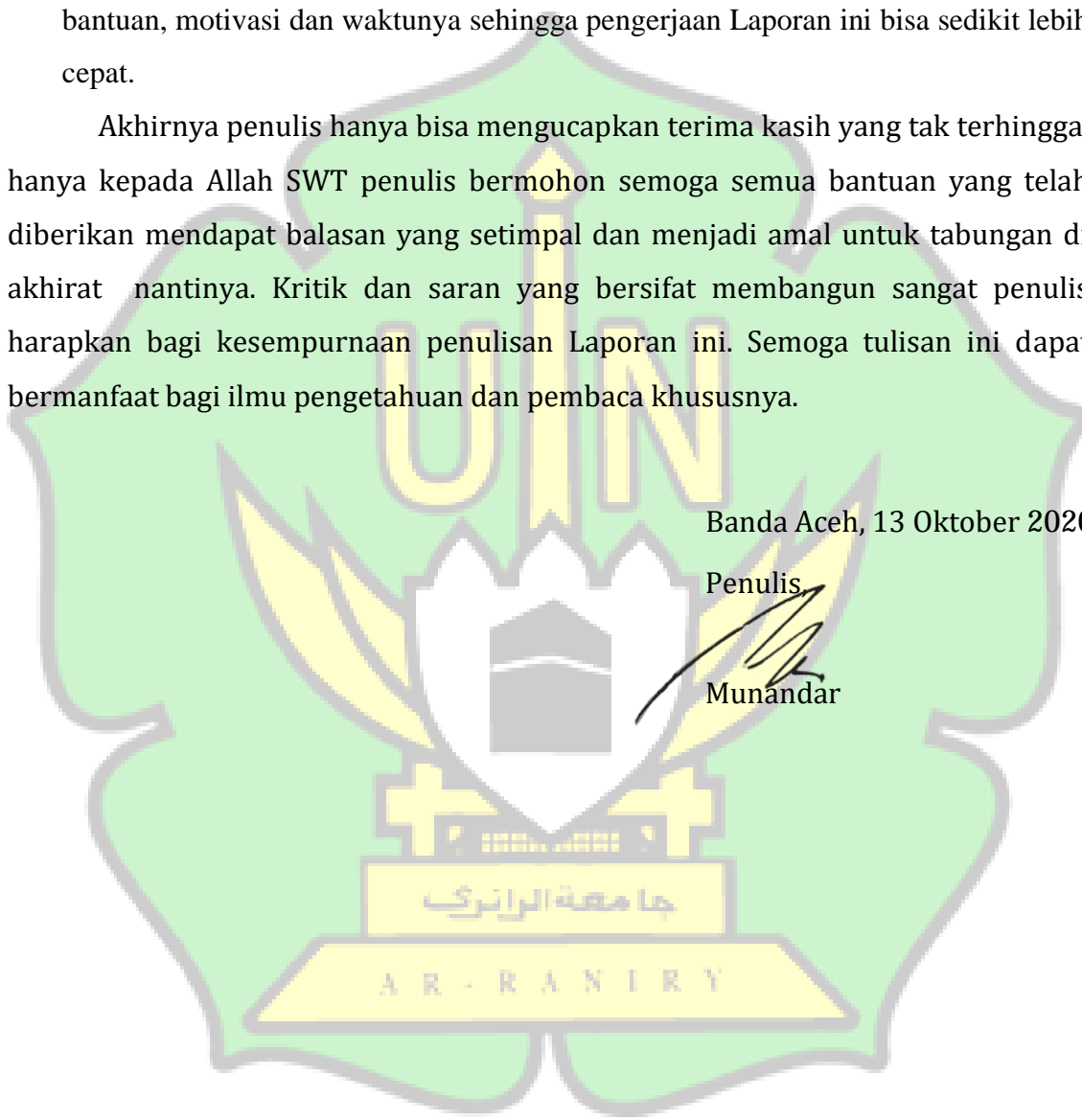
1. Bapak **Heri Azuwar, S.T., M.T** selaku penguji I dan Bapak **Muhammad Heru Edytia, S.T., M. Arch** selaku pembimbing II pada sidang Munaqasyah Tugas Akhir yang telah memberi masukan dan saran kepada penulis,
2. Bapak/Ibu dosen beserta para stafnya pada Pogram Studi Arsitektur Fakultas Sains Dan Teknologi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry,
3. Seluruh teman-teman Program Studi Arsitektur Fakultas Sains Dan Teknologi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry terutama angkatan 2014 terimakasih atas segala bantuan, motivasi dan waktunya sehingga pengerjaan Laporan ini bisa sedikit lebih cepat.

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 akhirat 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, 13 Oktober 2020

Penulis,

Munandar



DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING TUGAS AKHIR	i
LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI	ii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Maksud & Tujuan	2
1.3 Identifikasi Masalah	3
1.4 Metode Pendekatan	3
1.5 Lingkup Atau Batasan.....	3
1.5.1 Lingkup.....	4
1.5.2 Batasan.....	4
1.6 Kerangka Berfikir	5
1.7 Sistematika Laporan	6
BAB II DESKRIPSI OBJEK PERANCANGAN	7
2.1 Tinjauan Umum Objek Perancangan.....	7
2.1.1 Definisi Aceh Art Cultural Center	7
2.1.2 Fungsi Aceh Art Cultural Center.....	8
2.2 Jenis Media & Macam-Macam Seni	9
2.2.1 Pengertian Seni Tradisional/Seni Budaya	11
2.2.2 Kesenian Aceh.....	12
2.3 Karakteristik Bangunan Aceh Art Cultural Center.....	35
2.4 Standar Gedung Pertunjukan Seni	36
2.5 Studi Banding Perancangan Sejenis.....	41
2.5.1 Heydar Aliyev Center.....	41
2.5.2 Bishan Cultural & Art Center	48
2.6 Tinjauan Lokasi.....	53
2.6.1 Ketentuan Umum Peraturan Zonasi.....	53
2.6.2 Alternatif Site.....	56
BAB III TEMA.....	60
3.1 Pengertian.....	60
3.1.1 Pengertian Arsitektur Hi-Tech	60
3.1.2 Pengertian Arsitektur Hi-Tech Menurut Ahli.....	61
3.2 Karakteristik Arsitektur Hi-Tech.....	63
3.3 Studi Banding Tema Sejenis.....	67
3.3.1 Cybertecture Egg: New Jewel in Mumbai	67
3.3.2 SAHMRI Building, North Terrace, Adelaide.....	73
3.4 Kesimpulan Studi Banding.....	82

BAB IV ANALISA	84
4.1 Analisa Kondisi Lingkungan	84
4.1.1 Lokasi	84
4.1.2 Kondisi dan Potensi Lahan	85
4.1.3 Peraturan Bangunan dan Tata Ruang Kota	86
4.1.4 Prasarana	91
4.1.5 Karakter Lingkungan.....	92
4.1.6 Analisa Tapak.....	92
4.2 Analisa Fungsional.....	103
4.2.1 Pengguna.....	103
4.2.2 Organisasi Ruang.....	105
4.2.3 Kebutuhan Ruang.....	106
4.2.4 Besaran Ruang.....	107
BAB V KONSEP PERANCANGAN	114
5.1 Rencana Tapak	114
5.1.1 Pemintakatan.....	114
5.1.2 Tata Letak.....	115
5.1.3 Pencapaian.....	117
5.1.4 Sirkulasi dan Parkir.....	118
5.2 Konsep Bangunan	120
5.2.1 Gubahan Massa	120
5.2.2 Fasad Bangunan	121
5.3 Konsep Ruang Dalam	124
5.3.1 Auditorium.....	127
5.4 Konsep Struktur dan Konstruksi	129
5.4.1 Struktur Pondasi.....	129
5.4.2 Struktur Dinding.....	130
5.4.3 Struktur Penutup Bangunan (Atap).....	131
5.5 Utilitas Bangunan.....	133
5.5.1 Sistem Pencahayaan	133
5.5.2 Sistem Penghawaan.....	134
5.5.3 Sistem Jaringan Air Bersih.....	135
5.5.4 Sistem Jaringan Air Kotor	136
5.5.5 Sistem Pemadam Kebakaran.....	137
5.5.6 Sistem Elektrikal	137
5.5.7 Sistem Komunikasi.....	138
5.6 Konsep Lansekap	138
BAB VI HASIL RANCANGAN	146
6.1 3D Render	146
6.1.1 Perspektif Eksterior.....	146
6.1.2 Interior.....	149
6.2 Gambar Kerja	152
DAFTAR PUSTAKA	153
RIWAYAT HIDUP	155

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Alat Musik Arbab.....	13
Gambar 2.2	Ilustrasi Bansri Alas.....	14
Gambar 2.3	Alat Musik Canang.....	15
Gambar 2.4	Geundrang.....	16
Gambar 2.5	Serune Kalee.....	16
Gambar 2.6	Taktok Trieng.....	17
Gambar 2.7	Rapai.....	18
Gambar 2.8	Tari Laweut.....	19
Gambar 2.9	Tari Likok Pulo.....	20
Gambar 2.10	Tari Pho.....	21
Gambar 2.11	Tari Ranup Lampuan.....	21
Gambar 2.12	Tari Rapai Geleng.....	22
Gambar 2.13	Tari Rateib Meusekat.....	22
Gambar 2.14	Tari Ratoeh Duk.....	23
Gambar 2.15	Tari Seudati.....	24
Gambar 2.16	Tari Tarek Pukat.....	24
Gambar 2.17	Tari Saman.....	25
Gambar 2.18	Tari Bines.....	26
Gambar 2.19	Tari Didong.....	27
Gambar 2.20	Tari Guel.....	27
Gambar 2.21	Tari Ula-Ula Lembing.....	28
Gambar 2.22	Tari Cangklak.....	28
Gambar 2.23	Rapai Daboh.....	30
Gambar 2.24	Anyaman Tikar.....	31
Gambar 2.25	Rencong.....	32
Gambar 2.26	Sulaman Kasab.....	33
Gambar 2.27	Kupiah Meukeutob.....	34
Gambar 2.28	Ukiran Aceh.....	35
Gambar 2.29	Perspektif Bangunan.....	45
Gambar 2.30	Tampak Bangunan.....	45
Gambar 2.31	Eksterior Bangunan.....	46
Gambar 2.32	Interior Bangunan.....	46
Gambar 2.33	Gambar Kerja.....	48
Gambar 2.34	Perspektif.....	50
Gambar 2.35	Eksterior Bangunan.....	50
Gambar 2.36	Interior Bangunan.....	51
Gambar 2.37	Gambar Kerja.....	52
Gambar 2.38	Alternatif site 1.....	56
Gambar 2.39	Alternatif site 2.....	57
Gambar 2.40	Alternatif site 3.....	58
Gambar 3.1	Ciri Bangunan Inside Out.....	62
Gambar 3.2	Ciri Bangunan Celebration of Process.....	63
Gambar 3.3	Bangunan Unsur Transparan.....	64
Gambar 3.4	Bangunan Unsur Pewarnaan.....	64
Gambar 3.5	Bangunan dengan pemakaian kolom baja.....	65
Gambar 3.6	Bangunan dengan system Bongkar Pasang.....	66
Gambar 3.7	Bangunan dengan structural Expression.....	67
Gambar 3.8	Cybertecture Egg.....	67

Gambar 3.9	Cybertecture Egg.....	68
Gambar 3.10	Taman dibagian Atas Bangunan.....	69
Gambar 3.11	Struktur Bentuk Shell	72
Gambar 3.12	Roof Garden.....	73
Gambar 3.13	SAHMRI Building.....	73
Gambar 3.14	Konsep Perancangan SAHMRI	75
Gambar 3.15	Bentuk SAHMRI Building.....	75
Gambar 3.16	Gubahan Massa SAHMRI Building.....	76
Gambar 3.17	Bentuk Struktur SAHMRI Building.....	77
Gambar 3.18	Detail Material	77
Gambar 3.19	Tampak SAHMRI Building.....	79
Gambar 3.20	Tampak SAHMRI Building.....	80
Gambar 3.21	Tampak Interior	80
Gambar 3.22	Tampak Interior	81
Gambar 3.22	Transparan Material	81
Gambar 3.24	Tampak Kawasan SAHMRI Building	82
Gambar 4.1	Lokasi Terpilih	84
Gambar 4.2	Analisa Matahari.....	93
Gambar 4.3	Pengguna Skylight	93
Gambar 4.4	Efek Bayangan dari matahari.....	94
Gambar 4.5	Pemanfaatan Cahaya pada Area Servis	94
Gambar 4.6	kanopi sebagai penghalang matahari langsung	95
Gambar 4.7	Vegetasi dan elemen air sebagai penetral suhu	95
Gambar 4.8	Analisa Angin	95
Gambar 4.9	Ventilasi Silang.....	96
Gambar 4.10	Penghawaan Area Publik.....	96
Gambar 4.11	Penyesuaian Bentuk dan orientasi Bangunna.....	96
Gambar 4.12	Vegetasi Sebagai Pereduksi Angin	97
Gambar 4.13	Analisa drainase dan hujan	97
Gambar 4.14	Sistem pemanfaatan air hujan.....	97
Gambar 4.15	Bentuk atap bangunan.....	98
Gambar 4.16	Sirkulasi dan pencapaian.....	98
Gambar 4.17	Pencapaian di area parkir	99
Gambar 4.18	Pedestrian	99
Gambar 4.19	View Ke luar tapak.....	100
Gambar 4.20	Pemanfaatan cahaya pada area servis	100
Gambar 4.21	Vegetasi Eksisting	101
Gambar 4.22	Vegetasi didalam bangunna	101
Gambar 4.23	Vegetasi sebagai estetika	102
Gambar 4.24	Vegetasi sebagai peneduh	102
Gambar 5.1	Pembagian Zonasi.....	115
Gambar 5.2	angga dan Ramp	117
Gambar 5.3	Pencapaian ke tapak.....	118
Gambar 5.4	Parkir di basement.....	118
Gambar 5.5	Pedestrian.....	119
Gambar 5.6	vegetasi sebagai penunjuk arah.....	119
Gambar 5.7	Gubahan Masa	120
Gambar 5.8	Jerat LED	122
Gambar 5.9	Sistem LED	124
Gambar 5.10	Ruang Kantor.....	125

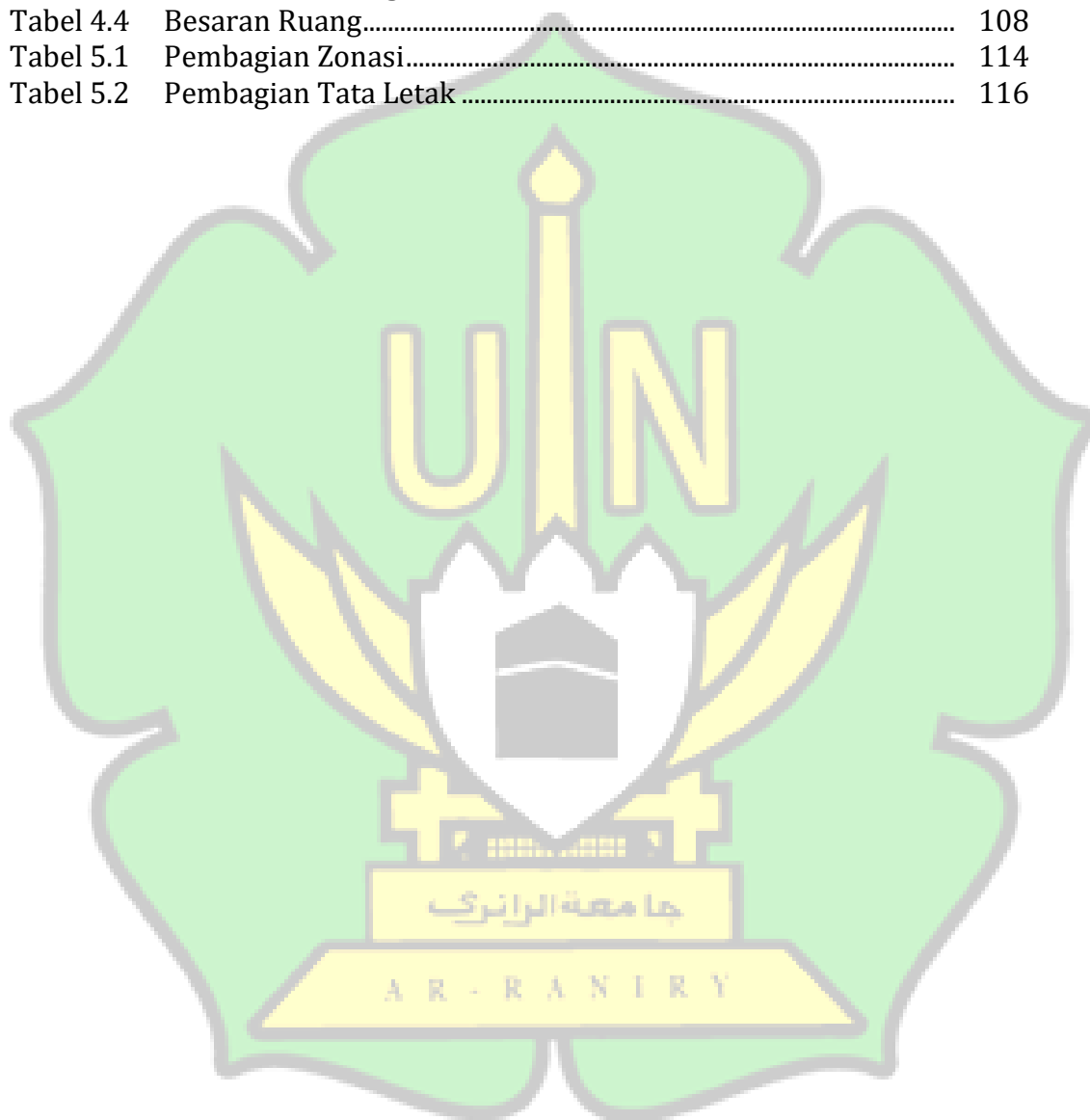
Gambar 5.11	Ruang Galeri.....	125
Gambar 5.12	Workshop interaktif.....	126
Gambar 5.13	Sirkulasi dengan lukisan di dinding	126
Gambar 5.14	Ruang Galeri.....	127
Gambar 5.15	konsep auditorium.....	127
Gambar 5.16	Auditorium	128
Gambar 5.17	Pondasi Bor pile	129
Gambar 5.18	Dinding Struktural	131
Gambar 5.19	Space Frame	131
Gambar 5.20	Pelapis Space Frame	133
Gambar 5.21	Pencahayaan Alami (Sky ligh).....	134
Gambar 5.22	Pencahayaan Alami	134
Gambar 5.23	Penghawaan Buatan.....	135
Gambar 5.24	Sistem Jaringan Air Bersih	136
Gambar 5.25	Sistem Jaringan Air Kotor.....	136
Gambar 5.26	Smoke Detector	137
Gambar 5.27	Unit Proteksi	137
Gambar 5.28	Lansekap.....	139
Gambar 5.29	Rumput.....	140
Gambar 5.30	Tanaman Penutup Tanah	140
Gambar 5.31	Tanaman Pelindung	141
Gambar 5.32	Tanaman Pagar.....	142
Gambar 5.33	Tanaman Penghias.....	143
Gambar 5.34	Lampu Taman	144
Gambar 5.35	Bangku Taman	145
Gambar 5.36	Sprinkler	145
Gambar 5.37	Bipori.....	145
Gambar 6.1	Perspektif.....	148
Gambar 6.2	Interior Ruang Kantor	149
Gambar 6.3	Atrium.....	149
Gambar 6.4	Auditorium 1	150
Gambar 6.5	Galeri.....	151
Gambar 6.6	Auditorium 2	152

جامعة الرانرب

A R - R A N I R Y

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Standar Bangunan Seni	36
Tabel 3.1	Keterangan Bangunan Cybertecture Egg	67
Tabel 3.2	Keterangan Bangunan Sahmri Building.....	74
Tabel 3.3	Kesimpulan Studi Banding	82
Tabel 3.4	Penerapan Dari Studi Banding	83
Tabel 4.1	Ketentuan Umum kawasan Pariwisata	89
Tabel 4.2	Rencana pengaturan KDB KLB dan Ketinggian Bangunan	91
Tabel 4.3	Kebutuhan Ruang	107
Tabel 4.4	Besaran Ruang.....	108
Tabel 5.1	Pembagian Zonasi.....	114
Tabel 5.2	Pembagian Tata Letak	116



BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Indonesia merupakan Negara berkembang yang memiliki keanekaragaman budaya dan kekayaan seni yang sangat banyak dengan kekhasan yang berbeda satu sama lain. Keanekaragaman dan kekhasan tersebut sudah sepantasnya dikembangkan dan dijaga sebagai kekayaan Negara. Aceh sebagai salah satu provinsi yang memiliki banyak keanekaragaman budaya dan seni dituntut untuk tetap melestarikan dan mengembangkan kesenian sesuai dengan perkembangan zaman (seperti seni kontemporer). Akan tetapi hal tersebut dilakukan tanpa menghilangkan esensi keaslian suatu karya. Saat ini perkembangan seni sendiri didukung dengan perkembangan teknologi seperti tersedianya perangkat yang mempermudah proses penciptaan karya seni.

Kesenian merupakan ekspresi dari proses kebudayaan manusia dan salah satu ciri utama suatu kebudayaan. Bagi manusia kesenian memiliki dua dimensi, yaitu dimensi budaya (pemerdekaan diri) dan dimensi fungsional (kegunaan, efisiensi, teknis dan komersil). Manusia ingin menikmati dan membagikan pengalaman estetis seperti berkenalan dengan seseorang yang tidak bisa dilupakan dalam kehidupannya, sehingga seni menjadi penting dalam hidup. Seni sebagai suatu bentuk ekspresi seniman memiliki sifat-sifat diantaranya kreatif, emosional, individual, abadi dan universal. Sesuai dengan salah satu sifat seni yakni kreatif, maka seni sebagai kegiatan manusia selalu melahirkan kreasi-kreasi baru, mengikuti nilai-nilai yang berkembang di masyarakat.

Untuk mengekspresikan kreasi seni dan mengembangkan kapasitas diri para seniman dibutuhkan fasilitas-fasilitas seperti ruang pameran, ruang pertunjukan, ruang pelatihan dan sebagainya. Berdasarkan kondisi dan kebutuhan ruang-ruang tersebut, dibutuhkan suatu wadah yang mampu mengakomodir kebutuhan para seniman dan pemerhati seni. Wadah ini juga diharapkan mampu menyatukan komunitas beserta aktivitasnya. Berdasarkan rekapitulasi dari tahun 2013 hingga tahun 2017, jumlah seniman di Aceh terus mengalami peningkatan setiap tahunnya. Pada tahun 2017, terdapat 807 seniman yang berada di Aceh (Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Aceh, 2017)

Sementara itu, di Aceh terdapat banyak komunitas seni yang masih membutuhkan wadah dan fasilitas yang memadai untuk berkembang. Tercatat jumlah sanggar di Aceh mencapai 1173 sanggar (Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Aceh, 2017). Para seniman biasanya berkumpul di taman kota atau ruang terbuka untuk melatih kemampuan

bakatnya. Taman Budaya Banda Aceh merupakan salah satu tempat yang digunakan para seniman untuk mengekspresikan kreasi seni mereka. Namun prasarana yang tersedia tidak memadai untuk menciptakan, mengembangkan dan melatih generasi-generasi muda. Hal tersebut menunjukkan bahwa masih banyak sanggar atau organisasi yang kekurangan sarana dan prasarana untuk mengekspresikan seni dan menunjukkan eksistensinya.

Oleh karena itu Taman Budaya yang sudah ada akan diubah menjadi *Aceh Art Cultural Center*. Perubahan ini akan menghasilkan suatu wadah dengan nuansa baru untuk seniman Aceh, yang akan difasilitasi dengan seni yang bertaraf Internasional. Sehingga seniman di Aceh dapat lebih semangat dan nyaman dalam mengembangkan kreasi seni sesuai bidang yang dikuasai. Selain itu masyarakat Aceh tidak hanya mengenal budaya yang sudah ada, namun mulai mengenali budaya-budaya yang telah dikreasikan oleh para seniman. Perubahan ini juga diharapkan dapat meningkatkan lagi minat wisatawan untuk ke Aceh, karena dengan adanya *Aceh Art Cultural Center* ini para wisatawan akan lebih mudah untuk mengenal budaya Aceh dan keanekaragamannya.

1.2. Maksud dan Tujuan

Adapun maksud dan tujuan dari *Aceh Art Cultural Center* ini adalah :

1. Untuk memenuhi kebutuhan seniman dan penikmat seni di Aceh
2. Memberikan fasilitas yang sesuai dengan kebutuhan seniman dan komunitas seni yang ada di Aceh
3. Menciptakan ruang publik bagi masyarakat Aceh
4. Menambah potensi wisatawan yang berkunjung ke Aceh melalui permainan seni yang di tampilkan.
5. Menciptakan lapangan pekerjaan bagi masyarakat melalui pelatihan dan kursus pembuatan alat-alat yang berseni seperti kupiah meukeutop, rencong kaligrafi dll.

1.3. Identifikasi Masalah Perancangan

1. Bagaimana menciptakan bangunan yang memfasilitasi kebutuhan pengguna?
2. Bagaimana membuat bangunan baru yang imagenya lebih baik dari Taman Budaya Aceh?
3. bagaimana membuat bangunan yang juga berfungsi sebagai ruang public kota?
4. Bagaimana menerapkan konsep bangunan secara tepat?

1.4. Pendekatan

Konsep dasar perancangan Aceh Art Cultural Center adalah mengekspresikan dan mengekspos bangunan, baik area luar maupun dalam bangunan dengan memasukkan kombinasi langgam arsitektur tradisional Aceh sesuai fungsi dari bangunan. Perwujudan konsep ini melalui pendekatan *Hi-Tech Architecture* yang berdampak bagi bentuk bangunan, struktur, Lanskap, dan bentuk elemen interior ruangan.

Arsitektur *Hi-Tech* merupakan usaha pemanfaatan teknologi secara maksimal yang menjawab masalah karakteristik suatu bangunan yang berpengaruh besar terhadap ketahanan bangunan itu sendiri maupun berdampak pada lingkungan sekitarnya (Colien Davies, 1998).

1.5. Lingkup/Batasan

Agar pembahasan tidak menyimpang dari tujuan dan sasaran yang akan dicapai, maka perlu diberikan lingkup dan batasan yang akan menjadi pedoman dalam pembahasan, sesuai dengan materi yang akan dibahas.

1.5.1. Lingkup

Adapun lingkup pembahasan dalam perumusan konsep ini adalah:

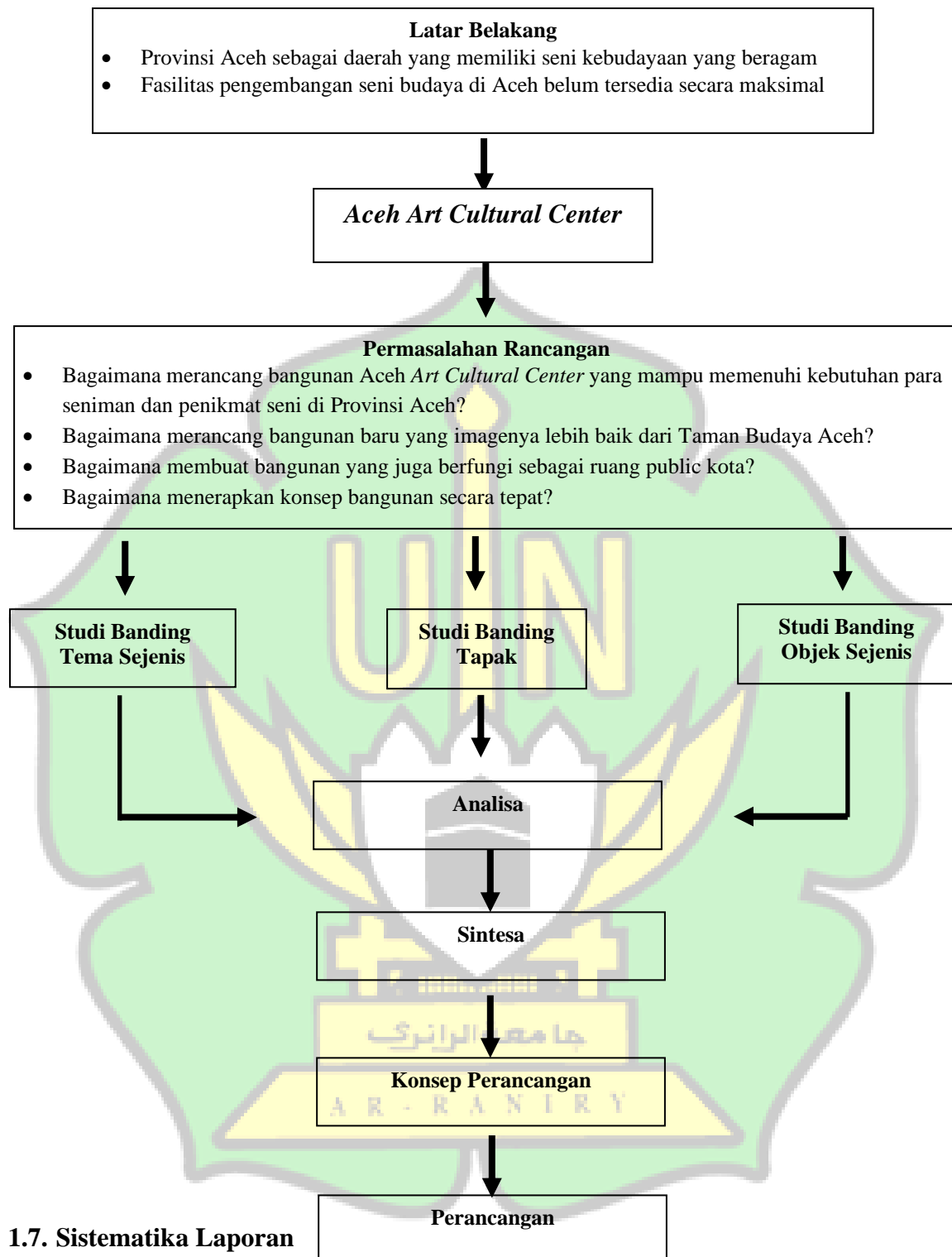
1. Memahami dan mengkaji arsitektur, karakteristik, dan juga penerapannya pada bangunan Aceh *Art Cultural Center* yang akan dibangun untuk mencapai jenis bangunan yang potensial dan efisien.
2. Menselaraskan prinsip dasar dari fungsi psikologi bangunan *Art Cultural Center* yang nantinya dikembangkan dalam bentuk fisik dan nonfisik pada bangunan Aceh *Art Cultural Center*.

1.5.2. Batasan

Adapun batasan pembahasan dalam studi penelitian ini adalah:

1. Batasan dalam perumusan fungsi bangunan yang mengacu pada Tema bangunan dan nantinya akan dirancang dengan aspek bangunan multi fungsi.
2. Tidak menyimpang dari *Terms of Reference* (TOR) yaitu merencanakan dan merancang bangunan Aceh *Art Cultural Center* dengan aspek bangunan multi fungsi.
3. Mengikuti arahan dan kesesuaian perancangan bangunan Aceh *Art Cultural Center* yang baik dengan menerapkan metode dan gagasan dari berbagai referensi yang bersangkutan.

1.6. Kerangka Pikir



1.7. Sistematika Laporan

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

BAB I PENDAHULUAN

Berisi latar belakang dari Perencanaan bangunan Aceh *Art Cultural Center*, maksud dan tujuan, sasaran, identifikasi masalah, pendekatan rancangan, lingkup dan batasan perancangan, kerangka pikir dan sistematika penulisan laporan.

BAB II DESKRIPSI PERANCANGAN

Berisi berbagai pengertian dan tinjauan tentang kasus perencanaan, data mengenai lokasi perancangan, termasuk rencana tata ruang wilayah yang didalamnya berisi KDB, KLB, program ruang dan kebutuhan ruang.

BAB III ELABORASI TEMA

Menjelaskan latar belakang pemilihan 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 VI HASIL RANCANGAN

Berisi tentang hasil dan gambar kerja, Objek perancangan tugas akhir

BAB II

DESKRIPSI PERANCANGAN ACEH ART CULTURAL CENTER

2.1. Tinjauan Umum *Aceh Art Cultural Center*

2.1.1. Pengertian *Aceh Art Cultural Center*

Art merupakan arti dari kata Seni yang memiliki makna segala sesuatu yang diciptakan manusia yang mengandung unsur keindahan dan mampu membangkitkan perasaan orang lain. Berikut beberapa Definisi Seni menurut para ahli :

a. Ki Hajar Dewantara

Menurutnya seni merupakan hasil dari keindahan yang dapat menggerakkan perasaan seseorang tentang keindahan bagi yang melihatnya. Oleh karenanya, perbuatan manusia bisa mempengaruhi dalam menumbuhkan perasaan yang indah itulah seni.

b. Irma Damayanti, M.Sn

Menurutnya seni dapat dilihat melalui intisari ekspresi dari berbagai kreatifitas manusia. Seni memang sangat sulit untuk diungkapkan, dijelaskan juga sulit untuk dinilai, bahwa setiap individu artis memilih sendiri parameter yang menuntunnya dalam pekerjaannya.

c. Drs. Sudarmaji

Seni merupakan segala bentuk manifestasi batin & pengalaman estetis dengan menggunakan berbagai media seperti berbagai bidang, tekstur, garis, tekstur, warna volume dls.

d. Harry Sulastianto

Seni budaya sebagai suatu keahlian dalam mengekspresikan berbagai macam ide & pemikiran estetika, termasuk dalam mewujudkan segala kemampuan & imajinasi pandangan akan suatu benda dan suasana, atau karya yang dapat menumbuhkan rasa indah sehingga mampu menciptakan peradaban yang lebih maju lagi.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, *center* berasal dari bahasa inggris yang berarti pusat. Pusat berarti pokok pangkal atau yang menjadi pumpanan (berbagai-bagai urusan, hal, dan sebagainya). Memusatkan adalah mengarahkan (mengumpulkan dan sebagainya) ke satu titik (tempat, hal, dan sebagainya).

Dari beberapa uraian di atas maka pengertian Aceh *Art Cultural Center* adalah pusat kreatifitas manusia yang menjadi tempat pempunan dan mengarahkan pengguna seni ke tingkat profesional sehingga mampu menciptakan peradaban yang lebih maju lagi.

2.1.2. Fungsi *Art Cultural Center*

Menurut Irsyat (2013) dalam bukunya Pusat Desain Seni Visual, fungsi *Art Cultural Center* dikelompokkan menjadi dua yaitu fungsi individu dan fungsi sosial antara lain sebagai berikut:

1. Fungsi Individu

Fungsi individu merupakan suatu fungsi yang bermanfaat untuk kebutuhan pribadi para seniman dan pengunjung. Sebagai contoh karena kegiatan dan aktivitas sehari-harinya membuat seseorang mengalami kelelahan sehingga memerlukan rekreasi, seperti menonton film di bioskop, hiburan teater, dan musik. Seseorang yang memiliki estetikanya lebih banyak maka ia memiliki kepuasan yang lebih banyak pula. Sedangkan seniman adalah seorang yang mampu mengapresiasi pengalaman dan perasaannya dalam sebuah karya seni yang diciptakannya. Hal ini juga diyakini olehnya sebagai sarana memuaskan kebutuhan emosional dirinya.

2. Fungsi Sosial

Terdapat beberapa macam fungsi *Art Cultural Center* sebagai fungsi sosial antara lain sebagai berikut.

a) Fungsi Pendidikan

Selain menampilkan karya seni *Art Cultural Center* juga mewadahi masyarakat untuk belajar dan memahami seni langsung pada pakarnya sehingga mampu meningkatkan niat masyarakat aceh untuk lebih mendalami kebudayaan khas aceh.

b) Fungsi Rekreasi/Hiburan

Fungsi utama *Art Cultural Center* adalah hiburan atau rekreasi untuk melepas kejenuhan atau mengurangi kesedihan yang khusus untuk pertunjukan berekspresi atau hiburan.

c) Fungsi Kesehatan

Seni sebagai fungsi kesehatan, seperti pengobatan penderita gangguan fisik ataupun medis distimulasi melalui terapi musik (d disesuaikan dengan latar belakang pasien). Terbukti musik telah mampu untuk menyembuhkan

penyandang autisme, gangguan psikologis trauma suatu kejadian. Siegel menyatakan bahwa musik klasik menghasilkan gelombang alfa yang dapat menenangkan dengan merangsang sistem limbic jaringan neuron otak dan gamelan menurut Gregorian dapat mempertajam pikiran.

Secara umum dapat diidentifikasi bahwa fungsi dan kegunaan *Art Cultural Center* adalah sebagai berikut:

1. Sebagai pusat penampilan seni dan tempat berkumpulnya berbagai macam komunitas seni.
2. Sarana rekreasi atau hiburan dan sarana sosialisasi antar masyarakat.
3. Tempat jajanan lokal, souvenir, oleh-oleh khas Aceh dan lain sebagainya
4. Tempat kegiatan kompetisi seni dan pengembangan seni tradisional.

2.2. Jenis Media dan Macam-Macam Seni

Menurut Gumelar (2013) seni menurut media yang digunakan terbagi 3 yaitu :

1. Seni yang dapat dinikmati melalui media pendengaran atau (audio art), misalnya seni musik, seni suara, dan seni sastra, puisi dan pantun.
2. Seni yang dinikmati dengan media penglihatan (Visual art) misalnya lukisan, poster, seni bangunan, seni gerak beladiri dan sebagainya.
3. Seni yang dinikmati melalui media penglihatan dan pendengaran (audio visual art) misalnya pertunjukan musik, Tarian, film.

a. Macam-Macam Seni

Secara umum, segala sesuatu yang indah dan berkesan adalah seni. Cara menangkap kesan dan menghasilkan kesan tersebut yang membedakan seni itu sendiri dan membuat beberapa macam seni yaitu:

1. Seni Rupa

Pengertian seni rupa adalah hasil ciptaan kualitas, hasil ekspresi, atau alam keindahan atau segala hal yang melebihi keasliannya serta klasifikasi objek-subjek terhadap kriteria tertentu yang diciptakan menjadi suatu struktur sehingga dapat dinikmati menggunakan indera mata dan peraba. Seni rupa intinya adalah sebuah karya seni rupa yang membuat bentuk sehingga dapat dinikmati oleh indera mata atau secara visual.

2. Seni Musik

Seni musik adalah hasil ciptaan manusia yang menghasilkan bunyi ritme dan harmoni yang indah bagi pendengar. Bunyi yang dihasilkan oleh seni musik dapat merupakan hasil dari suara manusia contohnya menyanyi, atau akapela atau dapat dihasilkan dari alat bantu seperti alat musik contohnya gitar, piano dan alat musik lainnya.

3. Seni Tari

Seni tari adalah hasil ciptaan manusia yang mengkreasikan gerakan tubuh dalam menghasilkan keindahan bagi yang melihatnya. Dengan seni tari, manusia menggunakan bagian bagian tubuh mereka seperti tangan, kaki, mata, badan dan lainnya dalam mengkomunikasikan ekspresi rasa dan bentuk keindahan. Seni tari sering digabungkan dengan seni musik dan seni rupa untuk melengkapi penyampaian rasa yang ada.

4. Seni Teater

Seni teater adalah hasil ciptaan manusia dalam memvisualisasikan imajinasi atau gambaran gambaran yang ada dalam pikirannya yang berhubungan dengan tingkah laku manusia baik sebagai individu, kelompok ataupun bermasyarakat. Seni teater, layaknya seni tari sering diisi oleh seni rupa dan seni musik dan bahkan juga memasukkan seni tari sehingga pesan yang diinginkan dapat tersampaikan kepada penikmat seni itu sendiri.

5. Seni Sastra

Seni sastra adalah segala bentuk hasil daya kreasi manusia yang dinikmati segi visual dan dari makna yang dimilikinya. Hal ini dikarenakan seni sastra menggambarkan keindahan dalam bentuk kata kata, baik itu dituliskan ataupun disuarakan. Contohnya tulisan, puisi dan kaligrafi.

b. Jenis seni pada perancangan

Aceh Art Cultural Center ini mampu memfasilitasi semua jenis seni namun tetap dalam konteks seni budaya Aceh.

2.2.1. Pengertian Seni Tradisional atau Seni Budaya

Berikut kumpulan keterangan dari para ahli seni budaya tentang pengertian dan definisi seni budaya.

a. Harry Sulastianto

Dosen fakultas seni rupa dari Universitas Pendidikan Indonesia ini menjelaskan, seni budaya adalah satu keahlian untuk mengekspresikan ide-ide dan pemikiran estetika, termasuk mewujudkan kemampuan serta imajinasi pandangan mengenai benda, suasana, atau karya sehingga mampu menimbulkan rasa indah yang menciptakan peradaban yang lebih modern.

b. Muhammad Thoyibi

Seni budaya merupakan penjelmaan rasa seni yang sudah menjadi budaya yang termasuk dalam aspek kebudayaan, yang dapat dirasakan oleh orang banyak dalam rentang perjalanan sejarah peradaban manusia.

c. Sartono Kartodirdjo

Seni budaya merupakan sistem yang komperhensif karena seni budaya dapat menjalankan komunikasi efektif, antara lain dengan melalui satu bagian saja dapat menunjukkan keseluruhannya.

2.2.2. Kesenian Aceh

Kesenian Aceh adalah perihal orang Aceh dalam mengekspresikan ide-ide estetika baik dengan gerakan tubuh (tarian), benda (rencong, kupiah mekutop, dll), suara (syair), dan lain-lain, sehingga menghasilkan kepuasan batin, suasana yang menimbulkan rasa indah dan decak kagum. Kesenian ini diciptakan sendiri oleh Masyarakat Aceh dan menjadi milik mereka secara bersama. Oleh sebab itu, kesenian Aceh merupakan representasi budaya Aceh. Yang membedakan kesenian Aceh dan Kesenian lainnya adalah latar belakang tradisi dan sistem budaya yang melahirkan kesenian tersebut. Latar belakang Tradisi dan Sistem Budaya berkaitan dengan Pengetahuan, Gagasan, Kepercayaan, nilai, norma, dan lain-lain. Dalam Pengertian ini Kesenian tidak hanya sebagai ekspresi keindahan, tetapi juga sebagai media penyampaian pesan. Ide-Ide Estetika dan pesan Budaya di atas terwujud dalam Seni Tari, Seni Rupa, Seni Pertunjukan, Seni Musik, Seni Ukir, Seni Tenun, Seni Bela Diri, Seni Kerajinan, dan Permainan Rakyat.

1. Alat Musik Tradisional Aceh

Aceh merupakan provinsi yang terletak paling barat dari Negara Indonesia. Kota yang dijuluki juga dengan Serambi Mekah karena merupakan jalur masuk dan menyebarnya agama Islam di Indonesia ini menyimpan kekayaan kebudayaan yang sangat mempesona. Diantara kebudayaan tersebut tentu saja alat musik tradisional aceh salah satunya. Berikut merupakan daftar alat musik tradisional aceh :

a. Arbab

Arbab merupakan alat musik tradisional Aceh yang terbuat dari alam. Alat musik arbab ini dibuat dari tempurung kelapa, kulit kambing, kayu dan dawai, sementara busur penggeseknya terbuat dari kayu, rotan atau serat tumbuhan. Terdiri dari 2 bagian, yaitu instrumen induk yang disebut arbab dan penggeseknya yang disebut dengan Go Arbab.

Alat musik tradisional Aceh yang dibunyikan dengan cara digesek ini pernah berkembang di daerah Pidie, Aceh Besar dan Aceh Barat. Diperkirakan alat musik Arbab ada pada jaman Belanda. Akan tetapi sayangnya, saat ini alat musik Arbab sudah jarang dan mungkin hampir punah dari Serambi Mekah.

Alat musik Arbab pada zamannya biasa dimainkan untuk mengiringi lagu-lagu tradisional, bersama Geundrang/Rapai dan sejumlah alat musik tradisional lainnya, di mana Arbab berperan sebagai instrumen utama pembawa lagu. Dalam tradisinya, musik Arbab biasa dimainkan dalam acara-acara keramaian rakyat, seperti hiburan rakyat dan pasar malam.





Gambar 2.1: Alat Musik Arbab
Sumber: www.pilarsulut.com

b. Bangsi Alas

Alat musik tradisional Aceh yang bernama Bangsi Alas adalah merupakan instrumen tiup dari bambu yang dijumpai banyak dijumpai di daerah Alas, Kabupaten Aceh Tenggara. Secara tradisional pembuatan Bangsi dikaitkan dengan mistik, yaitu ketika ada orang meninggal dunia di kampung/desa tempat Bangsi dibuat. Apabila diketahui ada seorang meninggal dunia, Bangsi yang telah siap dibuat sengaja dihanyutkan disungai. Setelah diikuti terus sampai Bangsi tersebut diambil oleh anak-anak, kemudian Bangsi yang telah di ambil anak-anak tadi dirampas lagi oleh pembuatnya dari tangan anak-anak yang mengambilnya. Bangsi inilah nantinya yang akan dipakai sebagai Bangsi yang merdu suaranya.

Sangat sedikit informasi tentang alat musik Bansi Alas ini, mungkin keberadaannya sudah langka di jaman ini. Ini dia ilustrasi dari alat musik Bansi Alas :



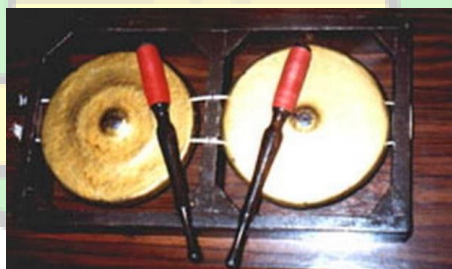
Gambar 2.2: Ilustrasi Bansi Alas
Sumber: www.pilarsulut.com

c. Canang

Canang adalah alat musik tradisional dari Aceh yang sering dijumpai pada kelompok masyarakat Aceh, Gayo, Tamiang, dan Alas. Masyarakat Aceh menyebutnya “Canang Trieng“, di Gayo disebut “Teganing“, di Tamiang disebut “Kecapi” dan di Alas disebut dengan “Kecapi Olah“.

Canang terbuat dari kuningan dan bentuknya menyerupai gong. Hampir semua daerah di Aceh terdapat alat musik canang dan masing-masing memiliki pengertian dan fungsi yang berbeda-beda pula.

Fungsi canang secara umum sebagai penggiring tarian-tarian tradisional. Canang juga sebagai hiburan bagi anak-anak gadis yang sedang berkumpul. Biasanya dimainkan setelah menyelesaikan pekerjaan di sawah ataupun mengisi waktu senggang.



Gambar 2.3: Alat Musik Canang
Sumber: www.kidnesia.com

d. Geundrang

Geundrang merupakan salah satu unit alat musik tradisional Aceh yang merupakan bagian dari perangkatan musik Serune Kalee.

Geundrang termasuk jenis alat musik yang dibunyikan dengan cara dipukul baik dengan menggunakan tangan atau memakai kayu pemukul.

Geundrang dijumpai di daerah Aceh Besar dan juga dijumpai di daerah pesisir Aceh seperti Pidie dan Aceh Utara. Fungsi Geundrang merupakan alat pelengkap tempo dari musik tradisional etnik Aceh.



Gambar 2.4: Geundrang
Sumber: www.pilarsulut.com

e. Serune Kalee

Serune Kalee adalah instrumen tiup tradisional Aceh yang dimainkan sejak jaman kesultanan Aceh.

Instrumen ini populer di daerah Pidie, Aceh Utara, Aceh Besar dan Aceh Barat. Alat musik tradisional serune kalee ini biasanya dimainkan dalam hubungannya dengan Gendrang Rapai dan acara hiburan, tarian, penyambutan tamu kehormatan pada raja raja kerajaan zaman keemasan Aceh Darussalam.

Serune Kalee bersama dengan geundrang dan Rapai merupakan suatu perangkatan musik sejak masa kejayaan kerajaan Aceh Darussalam sampai sekarang tetap menghiasi / warna musik dalam budaya tradisional Aceh. Instrumen ini adalah salah satu alat musik layaknya seruling atau klarinet, tersebar di komunitas Melayu. Kata Serune Kalee mengacu pada dua hal yang berbeda. Kata pertama, menunjuk ke kuningan Serune tradisional Aceh yang sering bermain bersama Rapai. Sementara Kalee adalah nama dari sebuah nama desa di Laweung, Pidie.



Gambar 2.5: Serune Kalee
Sumber: www.pilarsulut.com

f. Taktok Trieng

Taktok Trieng sejenis alat pukul yang terbuat dari bambu. Alat ini dijumpai di daerah Kabupaten Pidie, Aceh Besar dan beberapa kabupaten lainnya. Taktok Trieng dikenal ada 2 jenis: satu dipergunakan di Meunasah (langgar-langgar), dibalai-balai pertemuan dan di tempat-tempat lain yang dipandang wajar untuk diletakkan alat ini. Dan jenis yang dipergunakan di sawah-sawah berfungsi untuk mengusir burung ataupun serangga lain yang mengancam tanaman padi. Jenis ini biasanya diletakkan di tengah sawah dan dihubungkan dengan tali sampai ke dangau (gubuk tempat menunggu padi di sawah).



Gambar 2.6: Taktok Trieng
Sumber: www.pilarsulut.com

g. Rapai

Alat musik tradisional Rapai merupakan alat musik yang dibunyikan dengan cara dipukul. Menurut Z.H Idris, alat musik Rapai ini berasal dari Bahdad (Irak), dan dibawa ke Aceh oleh seorang penyiar agama Islam bernama Syeh Rapi.

Dalam pertunjukannya, alat musik rapai ini dimainkan oleh 8 sampai 12 orang pemain yang disebut awak rapai. Alat musik Rapai ini berfungsi untuk mengatur tempo dan tingkahan-tingkahan irama bersama Serune kalee maupun buloh perindu.

Berdasarkan besarnya rapai serta fungsinya, alat musik tradisional dari Aceh ini terdiri dari beberapa jenis yaitu :

- Rapai Pasee (rapai gantung)
- Rapai Daboih
- Rapai Geurimpheung (rapai macam)
- Rapai Pulot
- Rapai Anak/tingkah
- Rapai kisah

Alat musik rapai ini biasanya dimainkan dalam berbagai kesempatan seperti misalnya pada saat pasar malam, upacara perkawinan, ulang tahun, mengiringi tarian, memperingati hari-hari tertentu dan acara lainnya. Namun, selain dimainkan secara tunggal alat musik rapai ini juga dapat digabungkan dengan peralatan musik lainnya.



Gambar 2.7: Rapai
Sumber: www.pilarsulut.com

2. Tarian Tradisional Aceh

Dari berbagai budaya yang ada di Aceh, seni tari merupakan salah satu budaya yang sangat populer dari wilayah ini yang mampu mewakili eksistensi seni di nusantara, tidak hanya itu, seni tari dari Aceh sering kali dipertunjukkan di berbagai wilayah mancanegara. Seni budaya ini menjadi paket-paket yang sangat menarik karena memperlihatkan ke khasannya tersendiri, proses pengolahannya menuntut kemampuan estetika dan pandangan kedepan yang sesuai dengan landasan ideal masyarakat dan tidak menyimpang dari ciri-ciri kepribadian masyarakat Aceh yang Islami dan tidak menyimpang dari spirit keislaman dan ini terlihat jelas dalam berbagai tarian, baik sedati, saman, debus, ranup lampuan dan tarian tradisional lainnya. Adapun Seni Tari dari Aceh antara lain sebagai berikut:

a. Tari Laweut

Laweut berasal dari kata Seulawet, yaitu sanjungan pada Nabi Muhammad S.A.W, tari ini di persembahkan oleh delapan orang wanita yang disebut juga seudati iring. Tari ini di pergunakan untuk menyampaikan pesan-pesan dalam keagamaan pendidikan dan pembangunan.



Gambar 2.8: Tari Laweut
Sumber: www.pilarsulut.com

b. Tari Likok Pulo

Tari Likok Pulo adalah sebuah tarian tradisional yang berasal dari Aceh, Indonesia. “Likok” berarti gerak tari, sementara “Pulo” berarti pulau. Pulo di sini merujuk pada sebuah pulau kecil di ujung utara Pulau Sumatera yang juga disebut Pulau Breuh, atau Pulau Beras.

Tarian ini lahir sekitar tahun 1849, diciptakan oleh seorang ulama tua berasal dari Arab yang hanyut di laut dan terdampar di Pulo Aceh. Tari ini diadakan sesudah menanam padi atau sesudah panen padi, biasanya pertunjukan dilangsungkan pada malam hari bahkan jika tarian dipertandingkan dapat berjalan semalam suntuk sampai pagi. Tarian dimainkan dengan posisi duduk bersimpuh, berbanjar, atau bahu membahu.



Gambar 2.9: Tari Likok Pulo
Sumber: www.pilarsulut.com

c. Tari Pho

Tari Pho adalah tari yang berasal dari Aceh. Perkataan Pho berasal dari kata peubae, peubae artinya meratoh atau meratap. Pho adalah panggilan atau sebutan penghormatan dari rakyat hamba kepada Yang Mahakuasa yaitu Po Teu Allah. Bila raja yang sudah almarhum disebut Po Teumeureuhom.

Tarian ini dibawakan oleh para wanita, dahulu biasanya dilakukan pada kematian orang besar dan raja-raja, yang didasarkan atas permohonan kepada Yang Mahakuasa, mengeluarkan isi hati yang sedih karena ditimpa kemalangan atau meratap melahirkan kesedihan-kesedihan yang diiringi ratap tangis. Sejak berkembangnya agama Islam, tarian ini tidak lagi ditonjolkan pada waktu kematian, dan telah menjadi kesenian rakyat yang sering ditampilkan pada upacara-upacara adat.



Gambar 2.10: Tari pho
Sumber: www.pilarsulut.com

d. Tari Ranub Lampuan

Tari Ranub Lampuan sangat terkenal di Aceh. Tari ini biasanya dimainkan untuk menyambut tamu terhormat dan pejabat-pejabat yang berkunjung ke Aceh. Tari ini juga di tampilkan pada acara-acara khusus, seperti para acara Preh linto, Tueng Dara Baro. Tarian ini dimainkan oleh tujuh orang penari wanita dan diiringi dengan instrumen musik tradisional Seurunee Kalee. Penari ditangannya memegang Cerana atau Puan yang yang didalamnya berisi sirih (ranub) yang akan diberikan kepada tamu-tamu sebagai tanda kemuliaan bagi tamu-tamunya. Tari Ranub Lampuan gubahan dari Tarian Aceh.



Gambar 2.11: Tari Ranub Lampuan
Sumber: www.pilarsulut.com

e. Tari Rapa'i Geleng

Rapai adalah jenis tamborin yang biasanya dipakai untuk mengiringi sebuah lagu atau tarian. Permainan Rapai telah dikembangkan dan diiringi dengan lagu-lagu dan berbagai macam lenggak-lenggok yang indah. Ini merupakan dobrakan penampilan sebuah tarian baru yang disebut "Rapai Geleng". Tarian ini dimainkan oleh 11 sampai 12 orang penari dan setiap mereka memainkan Rapai (tamborin kecil). Sambil bermain Rapai dan menyanyikan lagu, mereka melakukan berbagai gerakan tubuh yaitu tangan, kepala, dan lain-lain. Gerakan para penari hampir sama dengan tarian Saman tetapi menggunakan Rapai. Tarian ini juga sangat dinikmati dan menyenangkan.



Gambar 2.12: Tari Rapai Geleng

Sumber: www.pilarsulut.com

f. Tari Ratéb Meuseukat

Nama Ratéb Meuseukat berasal dari bahasa Arab yaitu ratéb asal kata ratib artinya ibadat dan meuseukat asal kata sakat yang berarti diam.



Gambar 2.13: Tari Ratéb Meuseukat

Sumber: www.negerikuindonesia.com

g. Tari Ratoh Duek

Tari Ratoh Duek adalah sebuah tarian masyarakat Aceh yang tengah berkembang pesat di Jakarta. Umumnya, masyarakat Jakarta mengenal dan menyebutnya dengan nama Tari Saman. Hampir tidak ada perbedaan antara kedua jenis tari ini, tari Ratoh Duek dilakukan oleh penari perempuan, sedangkan tari Saman dilakukan oleh penari laki-laki.



Gambar 2.14: Tari Ratoh Duek
Sumber: www.tanohaceh.com

h. Tari Seudati

Seudati adalah perpaduan antara seni suara dan seni tari. Seni Seudati adalah jenis kesenian yang diciptakan setelah berdiri masyarakat islam Aceh yang berfungsi sebagai dakwah dan hiburan. Seudati juga bernama Saman yang berasal kata dari bahasa Arab yang berarti delapan. Dinamakan saman karena para pemainnya terdiri dari delapan orang yaitu Syekh dan para pembantunya berpakaian seragam, yaitu celana pantalon hitam atau putih, baju kaos putih berlengan panjang, di kepala para penari memakai tangkulok.



Gambar 2.15: Tari Seudati
Sumber: www.negerikuindonesia.com

i. Tari Tarek Pukat

Tari ini merupakan tarian yang diangkat dari kehidupan nelayan pesisir aceh yaitu membuat jarring “pukat” dan menangkap ikan dengan jaring ditengah laut. Suasana menarik pukat dengan harapan mendapat ikan yang banyak dinyatakan dengan semangat kerja keras da riang gembira yang sekali-kali terdengar teriakan senang pawang laut.



Tari Tarek Pukat

Gambar 2.16: Tari Tarek Pukat

Sumber: www.negerikuindonesia.com

j. Tari Saman

Tari Saman diciptakan dan dikembangkan oleh seorang tokoh islam bernama Syeh Saman, beliau menciptakan syairnya dengan menggunakan bahasa arab dan bahasa aceh dengan iringan gerakan-gerakan tangan dan syair yang dilagukan membuat suasana menjadi gembira, gerakan tepukan dada, tepukan diatas lutut, mengangkat tangan secara bergantian dengan gerakan dan kecepatan yang serasi menjadi ciri khasnya.



Gambar 2.17: Tari Saman

Sumber: www.negerikuindonesia.com

k. Tari Bines

Tari Bines merupakan tarian tradisional yang berasal dari kabupaten Gayo Lues. Tarian ini muncul dan berkembang di Aceh Tengah namun kemudian dibawa ke Aceh Timur. Menurut sejarah tarian ini diperkenalkan oleh seorang ulama bernama Syech Saman dalam rangka berdakwah. Tari ini ditarikan oleh para wanita dengan cara duduk berjajar sambil menyanyikan syair yang berisikan dakwah atau informasi

pembangunan. Para penari melakukan gerakan dengan perlahan kemudian berangsur-angsur menjadi cepat dan akhirnya berhenti seketika secara serentak.

Tari ini juga merupakan bagian dari Tari Saman saat penampilannya. Hal yang menarik dari tari Bines adalah beberapa saat mereka diberi uang oleh pemuda dari desa undangan dengan menaruhnya diatas kepala perempuan yang menari.



Gambar 2.18 Tari Bines

Sumber: www.negerikuindonesia.com

1. Tari Didong

Didong adalah sebuah kesenian rakyat Gayo yang memadukan unsur tari, vokal, dan sastra. Didong dimulai sejak zaman Reje Linge XIII. Salah seorang seniman yang peduli pada kesenian ini adalah Abdul Kadir To`et. Kesenian didong lebih digemari oleh masyarakat Takengon dan Bener Meriah.

Ada yang berpendapat bahwa kata “didong” mendekati pengertian kata “denang” atau “donang” yang artinya “nyanyian sambil bekerja atau untuk menghibur hati atau bersama-sama dengan bunyi-bunyian”. Dan, ada pula yang berpendapat bahwa Didong berasal dari kata “din” dan “dong”. “Din” berarti Agama dan “dong” berarti Dakwah.

Satu kelompok kesenian didong biasanya terdiri dari para “ceh” dan anggota lainnya yang disebut dengan “penunung”. Jumlahnya dapat mencapai 30 orang, yang terdiri atas 4–5 orang ceh dan sisanya adalah penunung.



Gambar 2.19 Tari Didong
Sumber: www.negerikuindonesia.com

m. Tari Guel

Tari guel adalah salah satu khasanah budaya Gayo di Aceh. Guel berarti membunyikan. Khususnya di daerah dataran tinggi gayo, tarian ini memiliki kisah panjang dan unik. Para peneliti dan koreografer tari mengatakan tarian ini bukan hanya sekedar tari. Dia merupakan gabungan dari seni sastra, seni musik dan seni tari itu sendiri.

Tari guel dibagi dalam empat babak baku. Terdiri dari babak Mu natap, Babak II Dep, Babak III Ketibung, Babak IV Cincang Nangka. Ragam Gerak atau gerak dasar adalah Salam Semah (Munatap), Kepur Nunguk, Sining Lintah, Semer Kaleng (Sengker Kalang), Dah-Papan.



Gambar 2.20: Tari Guel
Sumber: www.negerikuindonesia.com

n. Tari Ula-Ula Lembing

Tari Ula-ula Lembing merupakan tarian daerah Aceh Tamiang. Tarian Ula-ula Lembing ditarikan oleh 12 orang atau lebih berputar-butar ke sekeliling panggung bagai ular. Tarian ini harus dibawakan dengan penjiwaan yang lincah dan ceria. Tari Ula-ula Lembing adalah salah satu

tarian daerah dari Kabupaten Aceh Tamiang. Tarian ini ditarikan dengan melingkar menyerupai ular, dengan gerakan yang lincah dan dinamis.



Gambar 2.21: Tari Ula-Ula Lembing
Sumber: www.negerikuindonesia.com

o. Tari Cangklak

Tari mengemalisasikan perempuan-perempuan cantik gemulai, energik dan sedikit genit dengan berbagai aksesoris yang dipakai dalam mengelilingi lekuk tubuh anggunnya, serta pelengkap busana yang senantiasa digunakan dan indetik dengan perempuan seperti payung, kipas, sapu tangan, perpaduan gerak dan tarian yang laku di Aceh dengan tarian khas Melayu dari daerah timur Aceh.



Gambar 2.22: Tari Cangklak
Sumber: www.negerikuindonesia.com

p. Tari Meusago

Meusago disini diartikan bersudut, bersegi dan berujung begitu lengkapnya persoalan yang di hadapi dan ibadah manusia dengan manusia, dengan bermacam kehidupan yang dihadapi dan ibadah atau hubungan dengan Tuhan, ide garapan tari ini sebagai simbol gotong royong dan persaudaraan merupakan wujud dari persatuan, satu kipas barang bermakna tapi menakala bersamaan dipaparkan menjadi satu manfaat bagi kehidupan.

q. Rapai Daboh

Rapai Daboh yaitu suatu permainan ketangkasan atau kekebalan. Permainan Rapai Daboh terdiri dari seorang syekh yang bergelar “Khalifah”, beberapa orang penabuh rebana (rapai), dan beberapa pemain rencong atau senjata tajam lainnya, dimana saat mereka sedang menabuh rebana memukul rapainya sambil bernyanyi dengan lagu-lagu tertentu terus menikam-nikam anggota badan dengan sehebat-hebatnya, kadang-kadang rencongnya menjadi bengkok, yang semuanya berada dibawah pimpinan/pengawasan khalifah. Apa sebab tubuh mereka tidak dimakan senjata, hal ini menurut mereka oleh karena suatu keyakinan bahwa yang berkuasa hanya Khalik (Tuhan) sedangkan makhluk sama-sama tidak berkuasa; jadi besi makhluk dan manusia pun makhluk. Pada waktu para penabuh rapai sedang memukul rebana sehebat-hebatnya, maka para pemain rencong memusatkan seluruh pikirannya pada keyakinan diatas, sedikit pun tidak boleh bergoyang, dan kalau goyang pastilah senjata akan makan tubuh mereka.



Gambar 2.23: Rapai Daboh
Sumber: www.negerikuindonesia.com

3. Seni Rupa di Aceh

Seni rupa juga berkembang di Aceh, akan tetapi perkembangannya sekarang tidak menonjol sebagaimana keadaan pada masa lampau, seni rupa yang berkembang di Aceh adalah seni arsitektur, seni ukir, dan seni dalam membuat sulaman, anyaman, kopian meukutop dan rencong. seni pahat dan seni lukis tidak berkembang pada masa lampau, dari keduanya hanya seni lukis yang mulai berkembang sekarang, sebab tidak berkembangnya seni pahat dan seni lukis pada masa lampau di Aceh juga karena ajaran Islam.

Setelah datangnya agama Islam maka pengaruh hindu yang ada di Aceh dihilangkan, maka dilarang membuat patung atau gambar makhluk yang bernyawa,

baik manusia maupun hewan, larangan tersebut berdasarkan hadist yang artinya: Dari Abdullah bin Umar radhiallahu anhuma dia berkata: Rasulullah shallallahu alaihi wasallam bersabda: “Sesungguhnya mereka yang membuat gambar-gambar akan disiksa pada hari kiamat. Akan dikatakan kepada mereka, “Hidupkanlah apa yang kalian ciptakan.” (HR. Al-Bukhari no. 5961 dan Muslim no. 5535). Adapun Seni Rupa yang ada di Aceh sebagai berikut:

a. Anyaman Aceh

Anyaman berkembang di Aceh sampai dengan sekarang, akan tetapi yang masih maju di daerah-daerah pedalaman, akan tetapi di daerah perkotaan anyaman tersebut sudah minim, anyaman tersebut dibuat dari daun lontar dan pandan dalam bahasa Aceh dinamakan “sikee”, anyaman yang biasa dibuat adalah tikar, diantaranya adalah tikar sembahyang dan tikar orang mati, tikar sembahyang khusus dibuat untuk maksud itu (tikar sajadah) dan disamping itu bentuk juga memperlihatkan unsur Islam. Bagian depan menyerupai kubah mesjid, dan bagian pinggirnya menyerupai gigi buaya sebanyak lima buah yang melambangkan bahwa seorang yang sedang bersembahyang tidak boleh melakukan kegiatan lain (misalnya berbicara) akan tetapi harus kusyuk seakan-akan orang itu (hatinya) berbicara dengan tuhan.



Gambar 2.24: Anyaman Tikar
Sumber: www.negerikuindonesia.com

b. Rencong

Timbul Rencong di Aceh juga karena pengaruh Islam. Banyak simbol-simbol pada rencong yang memperlihatkan unsur Islam didalamnya. Didalam buku RENCONG karangan T. Syamsyuddin dan M. NurAbas (1981:5) dijelaskan arti dari simbol pada rencong sebagai berikut:

- Gagang Rencong

yang melekok kemudian melebar pada bagian sikunya merupakan aksara arab BA

- Bujuran gagang

tempat gengaman merupakan aksara SIN

- Bentuk-bentuk lancip

yang menurun kebawah pada pangkal besi pada gagangnya merupakan aksara MIM

- Lajur-lajur besi

pada pangkal gagang hingga dekat ujungnya merupakan aksara LAM

Ujung-ujung yang runcing dengan datar sebelah atas dan bagian bawah sedikit melekok ke atas merupakan aksara HA. Rangkaian dari aksara BA, MIM, LAM, dan HA itu mewujudkan kata, dengan demikian jelas bahwa rencong merupakan perwujudan dari ayat al-quran yang dalam bentuk alat yang tajam dijadikan sebagai alat perang guna mempertahankan agama Islam dari serang orang-orang yang anti Islam. Unsur Islam juga dapat ditelusuri dari cara membuatnya . untuk membuat sebuah rencong adakalanya dilakukan dengan cara ilmu ghaib yaitu dengan mengurutkan besi atau logam bahan rencong dengan jari tangan dengan membaca mantra-mantra dari ayat al-quran sehingga ia benar-benar ampuh sebagai senjata.



Gambar 2.25: Rencong

Sumber: www.negerikuindonesia.com

c. Sulaman Kasab

Kasab merupakan kerajinan benang emas di atas kain beledru. Bagi masyarakat tradisional yang berdiam di provinsi paling barat Indonesia itu, penggunaan kasab sama dengan rencong. Konon jenisnya mewakili status sosial yang belakangan tidak lagi dipermasalahkan. Sebut saja

penggunaan kuning yang identik dengan warna raja diraja, merah sebagai hulubalang atau panglima, hijau sebagai ulama, sedangkan hitam sebagai warna rakyat jelata. Selain warna, corak juga menjadi pembeda sekaligus menyimpan makna filosofis.

Dilihat dari pemakaiannya, kasab merupakan bagian dari perangkat adat masyarakat aceh yang berfungsi sebagai dekorasi. Meskipun sebagai dekorasi, kasab sebenarnya mengandung nilai/makna sendiri sehingga tidak sekedar mengandung nilai estetika semata. Misalnya pada ayakan yang biasa dipasang pada dinding utama akan dihiasi dengan kipas berjumlah 17 buah, angka 17 tersebut merupakan jumlah sujud dalam shalat selama sehari semalam sebagai perwujudan dari falsafah hidup masyarakat aceh yang tidak terlepas dari ajaran syariat, “adat dikandung hayat, syariat dikandung badan”. Begitulah aceh, setiap aktivitas kebudayaan masyarakat selalu menjunjung tinggi nilai religiusitas.



Gambar 2.26: Sulaman Kasab

Sumber: www.acehdesain.wordpress.com

d. Kupiah Meukeutob

KUPIAH meukeutob ikon Kabupaten Aceh Barat. Topi tradisional adat Aceh ini biasanya digunakan sebagai pelengkap pakaian adat yang dikenakan kaum pria. Dipakai ketika upacara-upacara adat maupun seremonial lainnya.

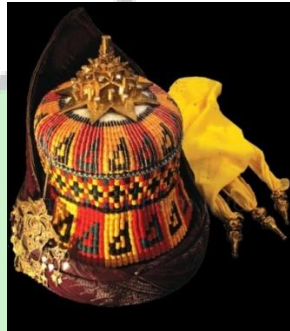
Kupiah meukeutob terbuat dari kain berwarna dasar merah dan kuning. Kain dirajut jadi satu, berbentuk lingkaran. Pinggiran bawah kupiah, terdapat motif anyaman dikombinasikan warna hitam, hijau, merah dan kuning. Anyaman serupa terdapat di bagian tengah, yang dibatasi lingkaran kain hijau di atasnya dan kain hitam di bawah.

Pada lingkaran kepala bagian bawah, terdapat motif yang lebih dominan, berbentuk “lam” dalam huruf hijaiyah. Namun ada garis yang menyambung antara bagian bawah dan atas motif tersebut. Motif yang sama juga terdapat di lingkaran kepala bagian atas. Hanya saja ukurannya

lebih kecil. Di bagian paling atas, terdapat rajutan benang putih sebagai alas mahkota kuning emas, bertingkat tiga. Warna yang dipakai memiliki makna tersendiri.

Merah melambangkan kepahlawanan, kuning berarti kerajaan atau negara, hijau menandakan agama, hitam berarti ketegasan atau ketetapan hati, sementara putih bermakna kesucian atau keikhlasan.

Sumber: <http://bongkahanilmu.blogspot.com>



Gambar 2.27: Kupiah Meukeutob
Sumber: www.negerikuindonesia.com

e. Seni Ukir

Aceh memiliki seni ukir yang biasa digunakan untuk hiasan dinding dan kayu pada tiang atau pendukung bangunan di rumah. Bahkan tak jarang hingga untuk atap dan dinding. Karena umumnya rumah atau rumah tradisional ini berbahan utama kayu dan keseluruhan ornamen dalam rumah adalah kayu.

Ciri dari ukir kayu yang digunakan oleh Aceh adalah motif yang berbau keislaman seperti motif flora dan menghindari motif fauna. Selain itu ukiran Aceh dibagi menjadi dua yaitu motif tembus dan tidak tembus. Sehingga motif seni ukir nusantara ini banyak digunakan di rumah gadang dan rumah panggung ala daerah melayu. Motif paling favorit masyarakat Aceh adalah motif ‘tunas rebung’ yang banyak ditemui di Aceh dan bentuk ukirannya yang indah.

1. 
Motif bungong kipah,
bungong seulanga dan awan si on
2. 
Motif Sulusur dan putik bunga
3. 
Motif on cirih
4. 
Motif Pucok rebong

Gambar 2.28: Ukiran Aceh
Sumber: www.negerikuindonesia.com

2.3. Karakteristik Bangunan Aceh *Art Cultural Center*

Berdasarkan kegunaannya bangunan Aceh *Art Cultural Center* memiliki karakteristik sama halnya seperti seni yaitu:

1. Rasional
Keselarasan bentuk dengan fungsional bangunan yang mencirikhasakan Aceh *Art Cultural Center* dan cocok untuk pengguna dan penikmat seni.
2. Universal
Bangunan bersifat umum tanpa membatasi pengguna, baik dari segi usia maupun kalangan masyarakat. Dan sebagai salah satu fasilitas publik yang dapat dimanfaatkan untuk kegiatan komunitas.
3. Fungsional
Penggunaan bangunan sebagai kegiatan seni baik itu pengguna dan penikmat seni.
4. Orisinalitas
Menampilkan kesenian budaya khas Aceh dan menerapkan unsur budaya pada konsep masa bangunan.
5. Kreatif
Bangunan yang mewadahi para pemikir kreatif untuk mampu menciptakan dan mengembangkan kreasi seni daerah dengan seni modern.
6. Atraktif
Mempunyai daya tarik untuk menyenangkan para pengunjung dengan berbagai pertunjukan seni budaya Aceh.

2.4. Standar Gedung Pertunjukan Seni (Aceh Art Cultural Center)

Berdasarkan Menteri Pariwisata Republik Indonesia Nomor 17 tahun 2015 tentang Standar Usaha Gedung Pertunjukan Seni adalah sebagai berikut:

Tabel 2.1. Standar Bangunan Seni (Aceh Art Cultural Center)

No	Aspek	Unsur	No	Sub Unsur
1.	Produk	A. Gedung	1.	Tempat pertunjukan seni memenuhi persyaratan kelayakan fungsi bangunan, sekurang-kurangnya meliputi: a. tempat terbuka; dan/atau b. tempat tertutup.
			2.	Memiliki daya listrik sesuai standar dan/atau ketentuan peraturan perundang-undangan.
			3.	Tersedia jalur evakuasi disertai dengan tanda yang jelas.
			4.	Jarak antara plafon dengan Panggung pertunjukan sekurang-kurangnya 2,5 meter (untuk gedung/ruang tertutup).
			5.	Jarak antara plafon dengan Lantai dasar/balkon tertinggi sekurang-kurangnya 3 meter (untuk gedung/ruang tertutup).
			6.	Kapasitas gedung sekurang-kurangnya 100 tempat duduk.
			7.	Tersedia sekurang-kurangnya dua akses/pintu masuk/keluar pengunjung.
			8.	Sirkulasi udara dan pencahayaan sesuai dengan standar dan/atau ketentuan peraturan perundang-undangan (untuk gedung/ruang tertutup).
		B. Penanda Arah	9.	Papan nama gedung pertunjukan seni dengan tulisan yang terbaca jelas, pemasangan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.
			10.	Penanda arah yang Menunjukkan fasilitas gedung Pertunjukan seni yang jelas dan mudah terlihat.
		C. Panggung Pertunjukan	11.	Panggung pertunjukan seni dilengkapi penata suara dan penata cahaya, dengan ketentuan sekurang-kurangnya: a. luas panggung ruangan

			tertutup sekurang- kurangnya 6 (enam) meter x 8 (delapan) meter; b. tersedia akses keluar/masuk panggung; c. ketinggian panggung ruangan tertutup palingrendah 0.8 (nol koma delapan) meter dan/atau disesuaikan dengan kenyamanan pandangan pengunjung; d. jarak antara panggung dengan kursi pengunjung paling dekat 3 (tiga) meter; e. luas, tinggi dan penataan panggung terbuka disesuaikan dengan jenis pementasan; dan f.mampu menahan beban kegiatan pertunjukan seni.
			12. Lampu panggung (<i>lighting stage</i>) Sekurang – kurangnya meliputi: a. lampu utama (<i>mai lighting</i>); b. lampu depan (<i>front lighting</i>); dan c. lampu samping (<i>side lighting</i>).
	D. Ruang	13.	Ruang rias dan ganti kostum dilengkapi dengan cermin dan loker, serta toilet pria dan wanita yang terpisah, bersih dan terawat.
		14.	Ruang/area operator.
		15.	Tempat duduk sesuai kapasitas Ruang pertunjukan.
	E.Penata suara dan Pencahayaan (<i>sound system dan lighting</i>)	16.	Peralatan sistem suara dengan Kekuatan sesuai standar dan/atau ketentuan peraturan perundang – undangan.
		17.	Pencahayaan / penerangan auditorium sesuai dengan rasio luas ruangan.
	F. Promosi	18.	Tersedia area untuk promosi.
		19.	Tersedia bahan promosi, cetak dan/atau digital.
	G.Katalog	20.	Tersedia data dan ilustrasi pertunjukan seni, cetak dan/atau digital.
	H. Fasilitas Penunjang	21.	Tersedia pintu masuk dan keluar Kawasan gedung pertunjukan seni Yang berbeda, dilengkapi dengan pos keamanan.
		22.	Tersedia akses untuk bongkar muat (<i>loading</i>) barang.
		23.	Fasilitas parkir yang bersih, aman, Dan terawat, dilengkapi dengan

				rambu lalu lintas yang sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.
			24.	Akses dan fasilitas bagi disabilitas.
			25.	Tempat/area penjualan/penukaran tiket.
			26.	Ruang penerimaan tamu dilengkapi dengan meja dan kursi yang bersih dan terawat.
			27.	Tempat penjualan makanan dan minuman yang memenuhi persyaratan hygiene dan sanitasi.
			28.	Kamar mandi dan toilet yang bersih, terawat dan terpisah untuk pengunjung pria dan wanita, sesuai dengan rasio kapasitas penonton, dengan sirkulasi udara dan pencahayaan yang baik.
			29.	Tempat sampah tertutup yang terdiri atas: a. tempat sampah organik; dan b. tempat sampah non- organik.
2.	Pelayanan	Pelaksanaan Prosedur Operasional Standar (<i>Standard Operating Procedure</i>)	1.	Ketersediaan dan penyampaian informasi: a. produk; b. tarif sewa gedung; c. nomor telepon penting (pengelola gedung, kepolisian, pemadam kebakaran, ambulans, dokter dan rumah sakit atau klinik); d. lokasi seluruh fasilitas (<i>guide map</i>); e. jadwal operasional; f. penggunaan gedung; dan g. kawasan daya tarik wisata sekitar (<i>point of interest</i>).
			2.	Penggunaan gedung pertunjukan seni.
			3.	Pembayaran tunai dan /atau nontunai.
			4.	Tata tertib pengunjung penonton
			5.	Perawatan bangunan gedung.
			6.	Pencegahan dan penanggulangan kebakaran Atau keadaan darurat lainnya.
			7.	Keselamatan dan Pertolongan Pertama Pada Kecelakaan (P3K)
			8.	Penanganan keamanan gedung dan fasilitas.
			9.	Pelaksanaan kebersihan di

				lingkungan gedung pertunjukan seni.
			10.	Penanganan keluhan pengguna gedung.
3.	Pengelolaan	A.Organisasi	1.	Profil usaha yang terdiri atas: a. struktur organisasi yang terdokumentasi; dan b. uraian tugas dan fungsi yang jelas untuk setiap jabatan dan terdokumentasi.
			2.	Rencana usaha Yang lengkap, terukur,dan terdokumentasi.
			3.	Dokumen Prosedur Operasional Standar (<i>Standard Operating Procedure</i>) dan/atau petunjuk pelaksanaan kerja.
			4.	Perjanjian Kerja Bersama (PKB) atau Peraturan Perusahaan sesuai dengan Ketentuan peraturan perundang-undangan dan terdokumentasi.
		B.Manajemen	5.	Pelaksanaan evaluasi kinerja Karyawan yang terdokumentasi.
			6.	Pelaksanaan program kebersihan dan perawatan bangunan.
			7.	Pelaksanaan program pencegahan dan penanggulangan kebakaran, Atau dalam keadaan darurat, Sesuai dengan ketentuan Peraturan perundang-undangan.
			8.	Pelaksanaan program Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3) yang disusun Secara lengkap dan terdokumentasi.
		C.Sumber Daya Manusia	9.	Karyawan menggunakan pakaian yang bersih dan sopan dengan mencantumkan identitas.
			10.	Melaksanakan program peningkatan kompetensi dan Pengembangan karir bagi karyawan.
		D.Sarana dan Prasarana	11.	Ruang administrasi yang dilengkapi dengan perlengkapan dan peralatan
			12.	Toilet yang bersih dan terawat untuk karyawan.
			13.	Tempat sampah tertutup yang terdiri atas: a.tempat sampah organik; dan b.tempat sampah non-organik.
			14.	Tersedia tempat penampungan

				sementara sampah organik dan non-organik.
			15.	Peralatan Pertolongan Pertama Pada Kecelakaan (P3K) dan Alat Pemadam Api Ringan (APAR) Sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.
			16.	Instalasi listrik/genset sesuai Dengan ketentuan peraturan perundang-undangan
			17.	Instalasi air bersih sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.
			18.	Lampu darurat yang berfungsi dengan baik.
			19.	Peralatan komunikasi Berupa radio komunikasi dua arah, telepon, dan/atau faksimili.
			20.	Tempat atau area ibadah/ shalat yang bersih dan terawat.
			21.	Gudang.

Sumber : Permen No 17 THN 2015 tentang Standar Usaha Pertunjukan Seni

2.5. Studi Banding Perancangan Sejenis

2.5.1. Heydar Aliyev Centre

Merupakan simbol nasional untuk Azerbaijan, regenerasi bagi katalisator. Pusat ini dirancang untuk menjadi bangunan utama program budaya bangsa, terlepas dari arsitektur Soviet yang kaku dan sering monumental yang begitu umum, bangunan ini mengekspresikan kepekaan budaya Azeri dan optimisme sebuah bangsa yang memandang ke masa depan.

Arsitek	: Arsitek Zaha Hadid
Lokasi	: Baku, Azerbaijan
Desain	: Zaha Hadid, Patrik Schumacher
Perancangan proyek dan arsitek	: Saffet Kaya Bekiroglu
Klien	: Republik Azerbaijan
Luas tapak	: 101801,0 m ²
Tahun pelaksanaan	: 2013

A. Konsep desain

Desain Pusat Haidar Aliyev membentuk hubungan cairan yang terus-menerus antara plaza sekitarnya dan interior bangunannya. Alun-alun, sebagai permukaan tanah, dapat diakses oleh semua orang sebagai bagian dari kain kota Baku, meningkat untuk menyelimuti ruang interior yang sama besarnya dan

menentukan urutan ruang acara yang didedikasikan untuk perayaan kolektif budaya Azeri kontemporer dan tradisional. Bentuk formasi yang rumit seperti mengombak undulasi, bifurcations, lipatan, dan infleksi memodifikasi permukaan plaza ini menjadi sebuah lanskap arsitektur yang melakukan banyak fungsi: menyambut, merangkul, dan mengarahkan pengunjung melalui berbagai tingkat interior. Dengan gestur ini, bangunan tersebut mengabungkan perbedaan konvensional antara obyek arsitektur dan lanskap perkotaan, selubung bangunan dan plaza perkotaan, figure dan ground, interior dan eksterior.

Fleksibilitas dalam arsitektur bukanlah hal yang baru di daerah ini. Dalam sejarah arsitektur Islam, baris, grid, atau urutan kolom mengalir sampai tak terbatas bagaikan pepohonan di dalam hutan, membangun ruangan non-hirarkis. pola kaligrafi yang Terus menerus dan ornamental mengalir dari karpet sampai ke dinding, dinding untuk plafon, langit-langit untuk kubah, menjalin hubungan yang mulus dan mengaburkan perbedaan antara unsur-unsur arsitektur dan tanah yang mereka huni. Desain ini berkaitan dengan pemahaman sejarah arsitektur, bukan melalui penggunaan mimicry atau kepatuhan yang membatasi ikonografi masa lalu, melainkan dengan cara mengembangkan interpretasi tegas kontemporer, mencerminkan pemahaman yang lebih bernuansa. Menanggapi hal jatuh tipisnya topografi yang tadinya membagi dua site: proyek ini memperkenalkan tepatnya lanskap bertingkat yang menetapkan sambungan alternatif dan rute antara plaza publik, bangunan, dan parkir bawah tanah. Solusi ini menghindari ekskavasi tambahan dan TPA, dan berhasil mengkonversi sebuah kelemahan awal site ke fitur desain utama.

The Heydar Aliyev Centre pada prinsipnya terdiri dari dua sistem yang berkolaborasi: struktur beton dikombinasikan dengan sistem rangka ruangan. Guna mencapai ruangan tanpa pilar skala besar yang memungkinkan pengunjung merasakan fluiditas interior, elemen struktur vertikal yang diserap oleh selubung dan sistem dinding tirai. Bentuk geometri permukaan tertentu membantu perkembangan solusi struktural yang tidak konvensional, seperti pengenalan lengkung 'kolom boot' untuk mencapai Peel yang terbalik permukaannya dari bawah ke Barat bangunan, dan 'pas' meruncing dari balok penopang yang menunjang selubung bangunan dari sisi Timur Sistem rangka ruangan memungkinkan pembangunan suatu struktur-bentuk yang bebas dan menghemat

waktu yang signifikan selama proses konstruksi, sedangkan substruktur dikembangkan untuk menggabungkan hubungan yang fleksibel antara grid yang kaku pada rangka ruang dan lipatan cladding eksterior bebas terbentuk. Lipatan ini berasal dari proses rasionalisasi kompleks geometri, penggunaan, dan estetika proyek. Kaca Fibre Reinforced Concrete (GFRC) dan Fibre Glass Reinforced Polyester (GFRP) dipilih sebagai bahan cladding yang ideal, karena mereka memungkinkan untuk plastisitas yang kuat dari desain bangunan, sementara menanggapi tuntutan fungsional yang sangat berbeda terkait dengan berbagai situasi: plaza, zona transisi dan selubung.

Pada komposisi arsitektur ini, jika permukaan adalah musik, maka Lipatan antara panel adalah irama. Banyak penelitian yang dilakukan pada geometri permukaan untuk merasionalisasi panel, sambil mempertahankan kelangsungan seluruh bangunan dan lansekap. Lipatan meningkatkan pemahaman yang lebih besar dari skala proyek. Mereka menekankan transformasi yang terus-menerus dan gerakan yang tersirat tentang geometri fluida, menawarkan solusi yang pragmatis untuk masalah konstruksi praktis seperti manufaktur, penanganan, transportasi dan perakitan, dan menjawab permasalahan teknis seperti menampung gerakan karena defleksi, beban eksternal, perubahan suhu, seismic aktivitas dan beban angin. Menekankan pada hubungan yang berkelanjutan antara bangunan eksterior dan interior, strategi pencahayaan desain membedakan siang dan malam pada bangunan. Pada siang hari, volume pemantulan cahaya gedung, terus-menerus mengubah tampilan the Centre sesuai dengan waktu dan tampilan perspektif. Penggunaan kaca semi-reflektif memberikan pandangan sekilas yang menggiurkan, membangkitkan rasa penasaran tanpa mengungkapkan lintasan fluida di dalam ruangan. Di malam hari, karakter ini secara bertahap berubah dengan cara lighting yang membasuh dari interior ke eksterior, berlangsungnya komposisi yang formal untuk memperlihatkan isi dan mempertahankan fluiditas antara interior dan eksterior.

B. Gambar



Gambar 2.29: Perspektif bangunan
Sumber: www.archdaily.com



Depan

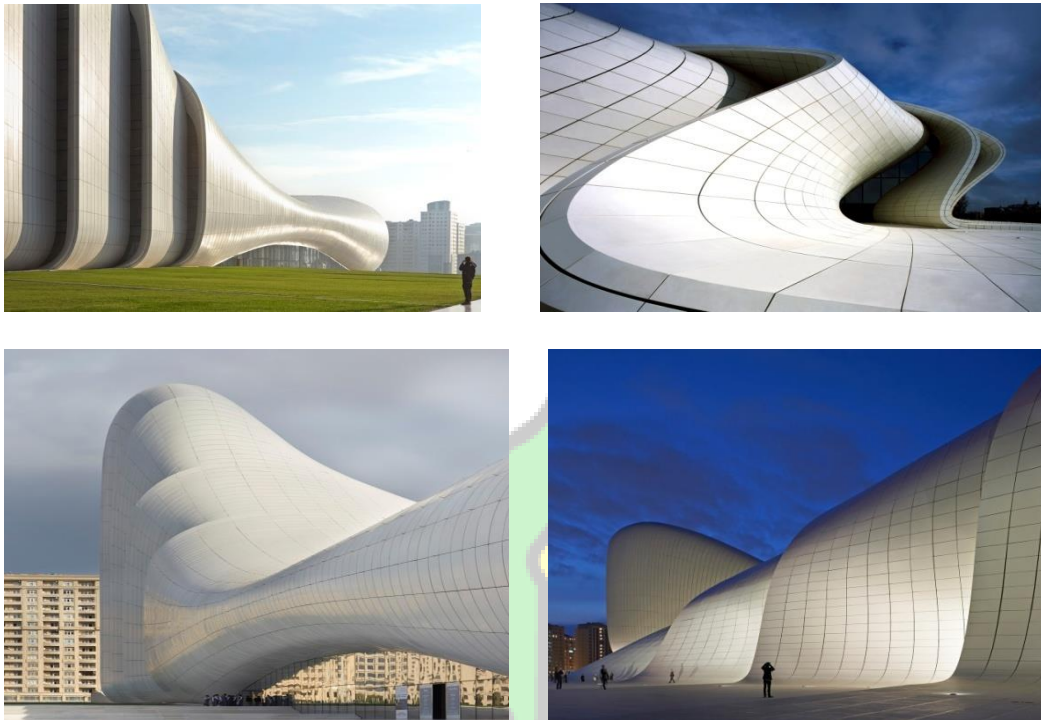


Belakang



Samping

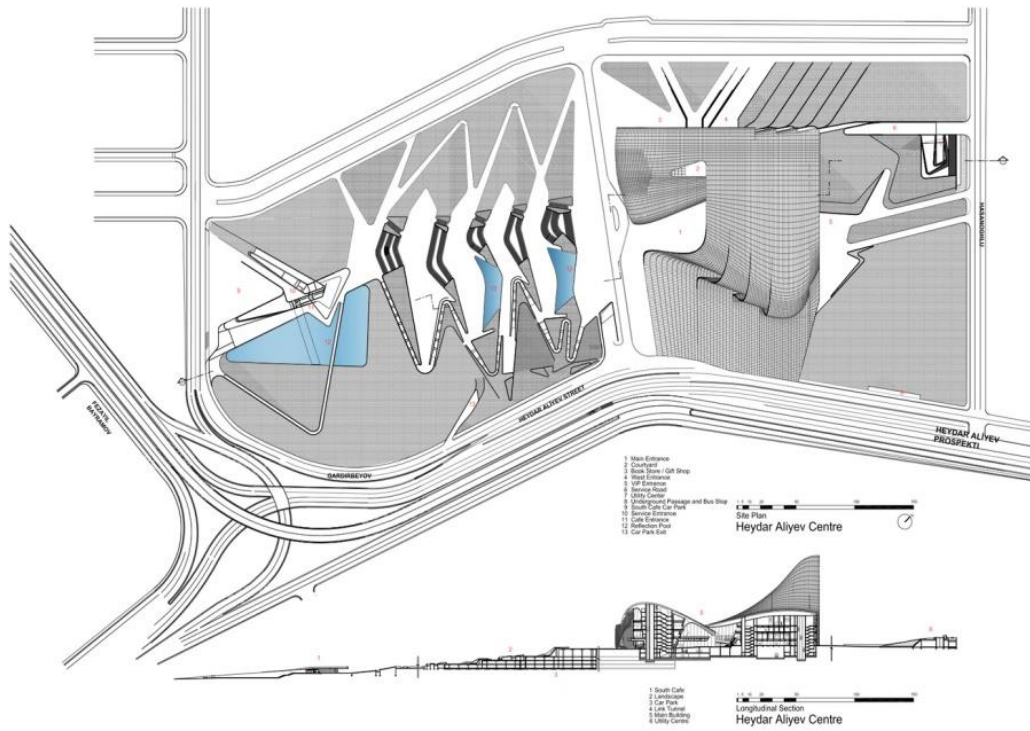
Gambar 2.30: Tampak Bangunan
Sumber: www.archdaily.com



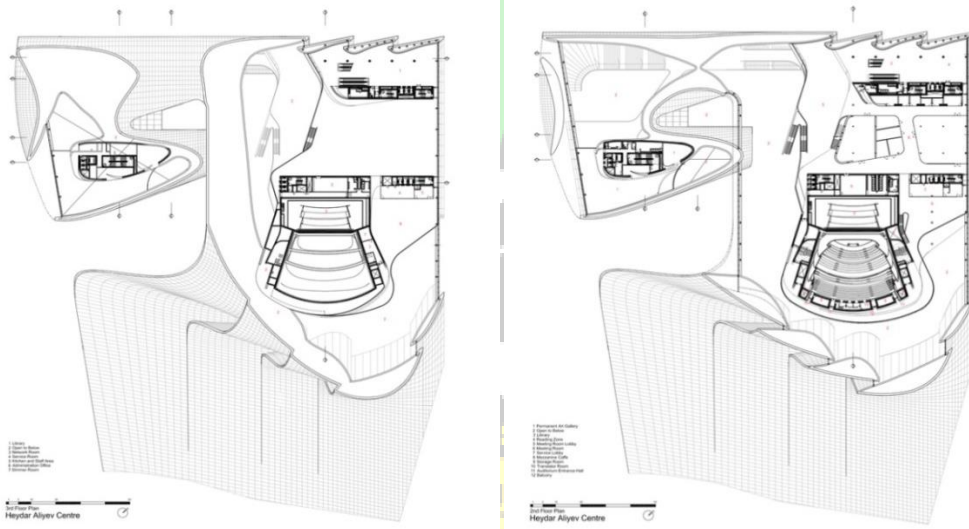
Gambar 2.31: Eksterior bangunan
Sumber: www.archdaily.com



Gambar 2.32: Interior bangunan
Sumber: www.archdaily.com



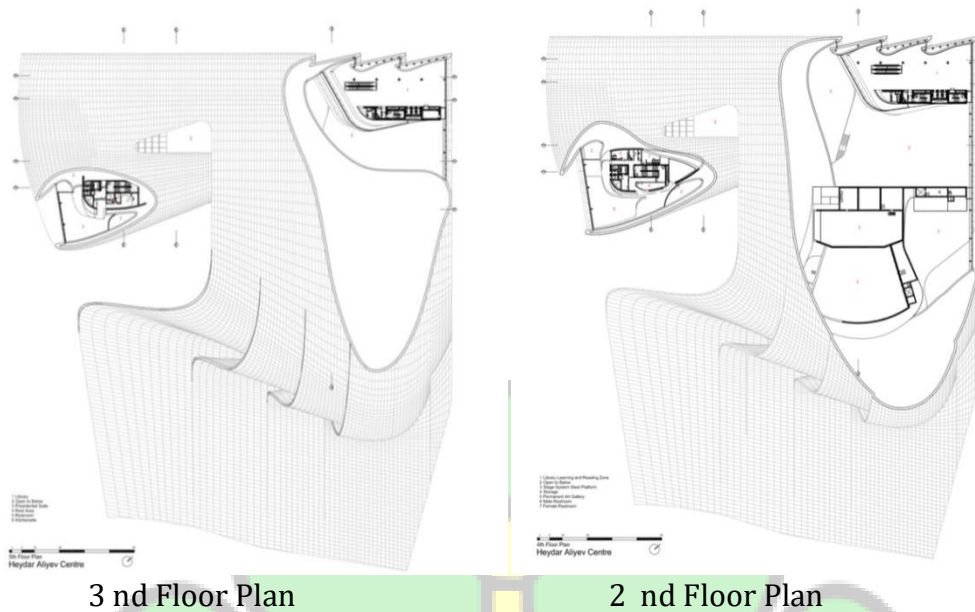
Site plan



1 st Floor Plan

Ground Floor Plan

AR-RANIKY



3 nd Floor Plan

2 nd Floor Plan

Gambar 2.33: Gambar kerja
Sumber: www.archdaily.com

2.5.2. Bishan Cultural and Art Center

Bishan Cultural and Art Center terletak di utara Central Park Lake, Bishan, Chongqing . merupakan komponen terpenting dari kompleks layanan masyarakat di Distrik Green Island Chongqing . The County Annals of Bishan mencatat bahwa Di masa lalu, orang biasa mengambil gunung sebagai batu giok. Selain itu, gunung-gunung ini dikatakan menghasilkan batu giok. Jadi mereka menyebutnya Bishan (gunung yang terbuat dari batu giok). Pusat Kebudayaan dan Seni Bishan menciptakan kembali deskripsi kuno tentang "Bishan" secara abstrak. Ini mencerminkan lansekap lingkungan.

Arsitek	: Tanghua architect & Associates
Lokasi	: Dai shan da dao, Bishan Qu, Chongqing Shi, China
Desain	: Tang Hua
Desain Team	: Tang Hua, Chen Guowen, Deng fang, wang tianhoa
Area	: 37736.51 m ²
Tahun pelaksanaan	: 2016

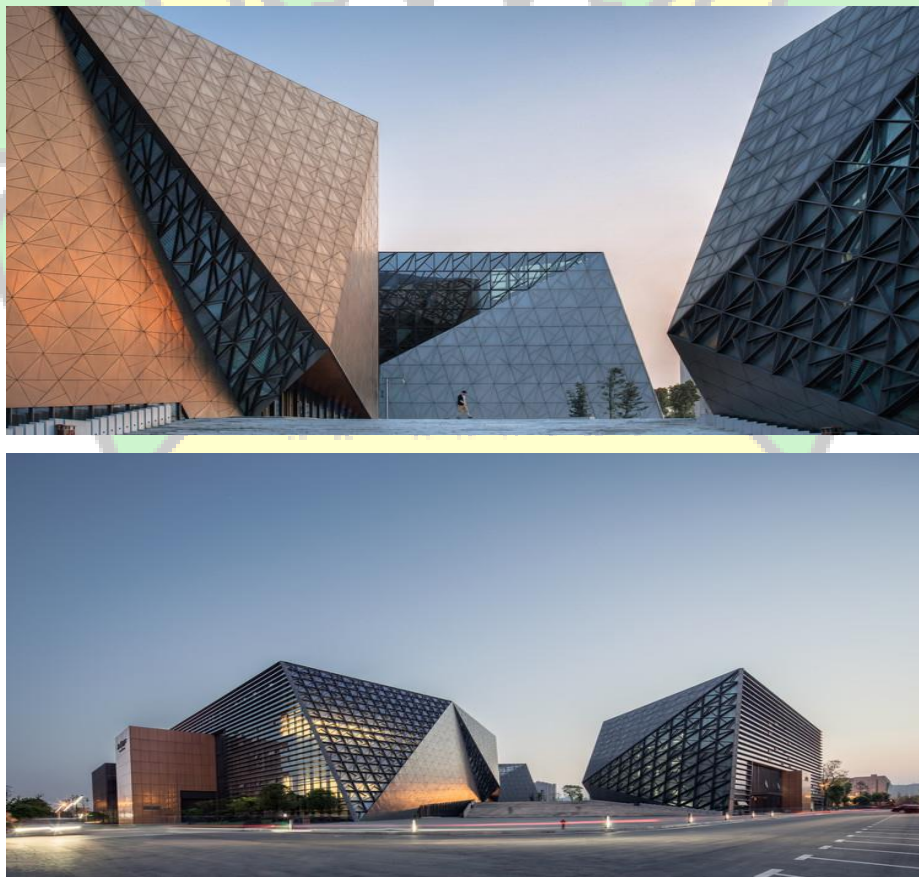
A. Konsep desain

Bishan Cultural and Art Center ini terinspirasi dari hasil yang di dapatkan oleh orang-orang terdahulu di gunung, yaitu batu giok. ada 3 massif yang saling berhadapan satu sama lain, dan lembah yang luas di antara keduanya. Hubungan alami seperti itu di percaya atau di yakini dapat memberikan keilhaman pada masyarakat. Hal ini dapat menjadikan respon terbaik terhadap alam, kota dan budaya. Massa dipotong sesuai dengan kecenderungan lembah. Dan ini membantu menghubungkan

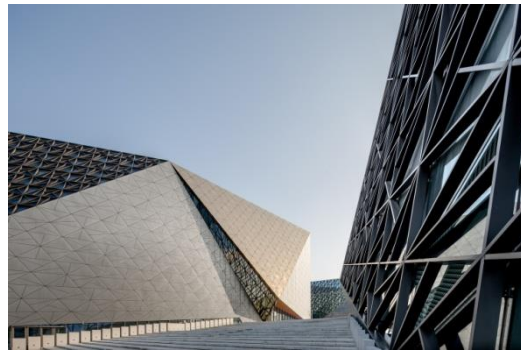
beberapa ruang publik. Pemandangan di bagian barat akan terlihat ke gedung melalui platform di lantai 2. Platform ini menghubungkan 3 massa dan berperan sebagai City Parlour. Bentuk bangunan mengarah pada tekstur yang berbeda pada 'permukaan dalam dan luar'. 'Permukaan luar' bangunan utama ditutupi dinding kaca tirai dan kisi-kisi abu-abu yang membantu

menghambat sengatan matahari di sebelah barat. Garis horizontal yang dibentuk oleh pelat logam tertib menawarkan tampilan polos dan modern. Dan itu juga menyoroti variasi ruang interior. Ketika sampai ke 'permukaan dalam', kaca yang dikombinasikan dengan pelat logam dan jala aluminium di bidang segitiga yang berbeda menciptakan pola tradisional Tiongkok yang disebut es retak. Tekstur seperti itu juga membuat 'permukaan dalam' menjadi 'kristal' yang eye catching. arsitek ini sendiri memisahkan Pusat Kebudayaan dan Seni menjadi tiga bagian: ruang utama, ruang pelengkap dan ruang transportasi. Semua ruang ini dipasang di sekitar platform publik sesuai dengan medan aslinya. Teater berada di bagian timur bangunan, sementara pusat konferensi, pusat kebudayaan dan fungsi lainnya berada di sebelah barat. Pengunjung bisa memasuki berbagai tempat dari platform, dan ruang layanan menghubungkan beberapa volume di bawah platform ini.

B. Gambar



Gambar 2.34: Perspektif
Sumber: www.archdaily.com

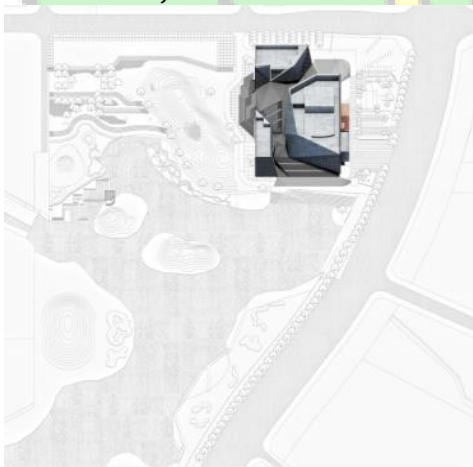


Gambar 2.35: Eksterior bangunan
 Sumber: www.archdaily.com

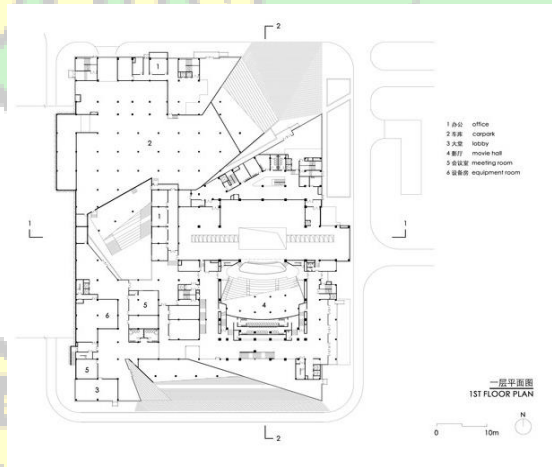


Gambar 2.36: Interior bangunan
 Sumber: www.archdaily.com

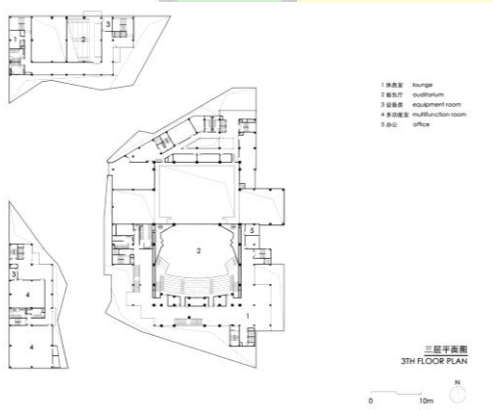
Gambar kerja :



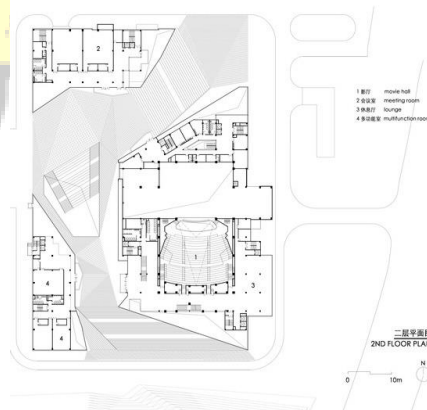
Site plan



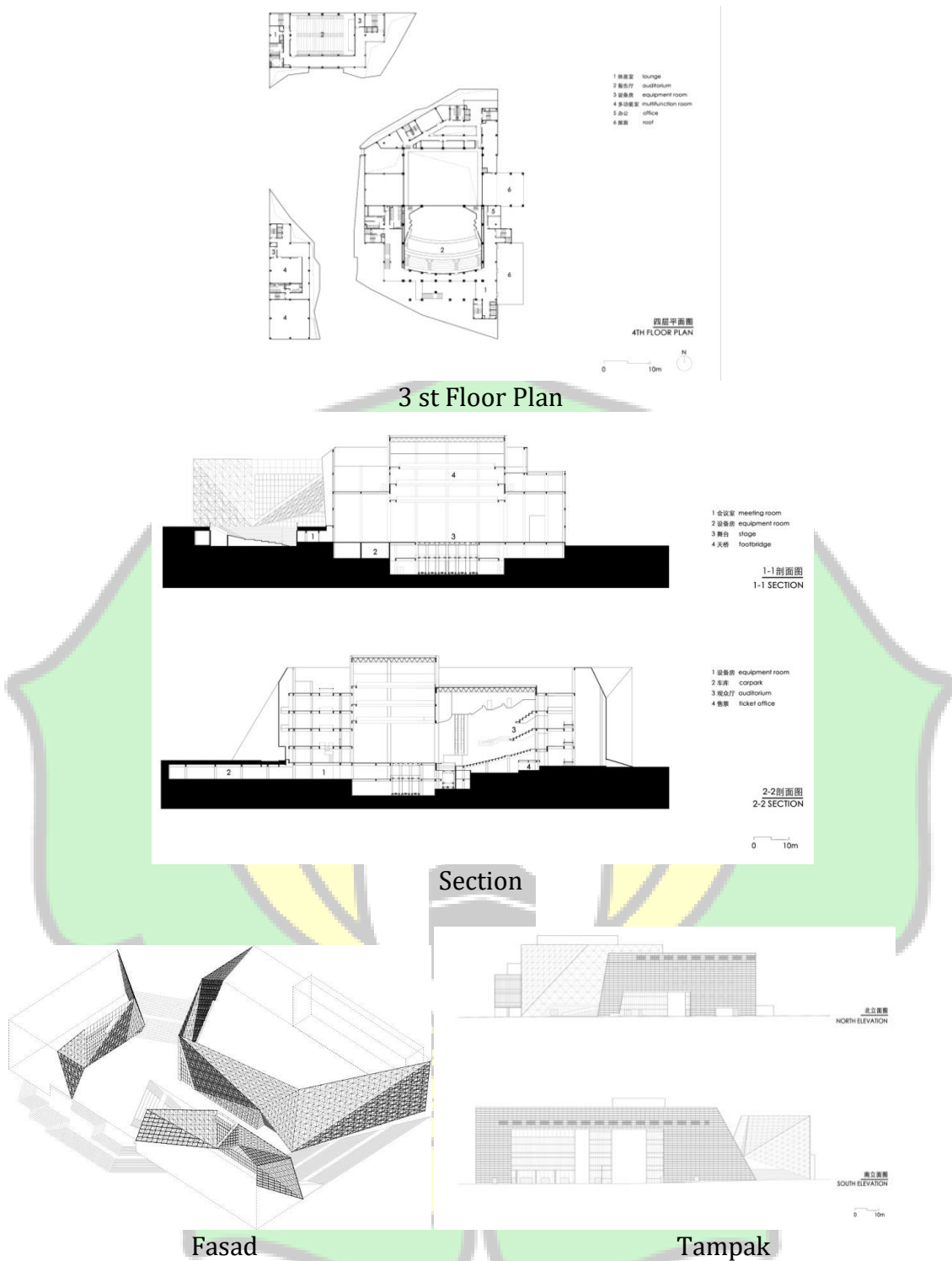
Ground Floor Plan



2 st Floor Plan



1 st Floor Plan



Gambar 2.37: Gambar Kerja
Sumber: www.archdaily.com

2.6. Tinjauan Lokasi

Pada pasal 26 Undang-undang Nomor 26 Tahun 2007 tentang Penataan Ruang, menyatakan bahwa ketentuan pengendalian pemanfaatan ruang wilayah kota berisikan Ketentuan umum peraturan zonasi.

Ketentuan pengendalian pemanfaatan ruang wilayah kota berfungsi:

- sebagai alat pengendali pengembangan kota;
- menjaga kesesuaian pemanfaatan ruang dengan rencana tata ruang;

- c. menjamin agar pembangunan baru tidak mengganggu pemanfaatan ruang yang telah sesuai dengan rencana tata ruang;
- d. meminimalkan penggunaan lahan yang tidak sesuai dengan rencana tata ruang;
- e. mencegah dampak pembangunan yang merugikan dan melindungi kepentingan umum.

2.6.1. Ketentuan Umum Peraturan Zonasi

Ketentuan umum peraturan zonasi kota adalah penjabaran secara umum ketentuan-ketentuan yang mengatur tentang persyaratan pemanfaatan ruang dan ketentuan pengendaliannya. ketentuan umum peraturan zonasi kota berfungsi sebagai dasar pemberian izin pemanfaatan ruang dan dasar pelaksanaan pengawasan pemanfaatan ruang.

Peraturan zonasi (*Zoning Regulation*) merupakan ketentuan yang mengatur pemanfaatan ruang dan unsur-unsur pengendalian yang disusun untuk setiap zona Peruntukkan sesuai dengan rencana tata ruang. Peraturan zonasi berisi ketentuan yang harus, boleh, dan tidak boleh dilaksanakan pada zona pemanfaatan ruang dapat terdiri atas ketentuan tentang amplop ruang (koefisien dasar ruang hijau, koefisien dasar bangunan, koefisien lantai bangunan, dan garis sempadan bangunan), penyediaan sarana dan prasarana, serta ketentuan lain yang dibutuhkan untuk mewujudkan ruang yang aman, nyaman, produktif, dan berkelanjutan.

Dalam kaitannya dengan penyusunan rencana yang lebih rinci, ketentuan umum peraturan zonasi merupakan jembatan untuk menjabarkan fungsi ruang (kawasan) di dalam RTRW kota kedalam fungsi blok (zona) didalam rencana detail tata ruang kota maupun rencana rinci kawasan strategis kota. Dengan demikian maka ketentuan umum peraturan zonasi ini meliputi :

A. Ketentuan Umum Penjabaran Fungsi Kawasan Kedalam Zona

Dalam pengaturan zona yang akan dikembangkan di Kota Banda Aceh (diatur lebih lanjut didalam RDTRK) beberapa hal yang menjadi pertimbangan antara lain upaya untuk penyebaran kepadatan ruang,kebutuhan pengembangan ruang kota. Dengan demikian maka indikasi zona yang akan dikembangkan di Kota Banda Aceh antara lain:

- Zona perumahan (meliputi rumah deret, rumah tunggal, rumah susun,)
- zona pemerintahan (meliputi perkantoran pemerintah dan perkantoran swasta)

- zona perdagangan dan jasa (meliputi zona perdagangan dan jasa tunggal serta deret),
- zona sarana umum (meliputi fasilitas pendidikan, fasilitas peribadatan, fasilitas olahraga dan rekreasi, fasilitas sosial budaya, fasilitas transportasi),
- zona industri dan pergudangan (meliputi industri kecil, industri sedang dan industri besar, pergudangan terbuka dan pergudangan tertutup),
- zona ruang terbuka hijau dan non hijau (meliputi TPU, ruang terbuka hijau taman kota dan taman lingkungan, ruang terbuka non hijau),
- zona khusus (meliputi zona militer, zona instalasi utilitas kota).

B. Ketentuan Umum Intensitas Ruang

Intensitas Ruang adalah besaran ruang untuk fungsi tertentu yang ditetapkan berdasarkan rencana tata ruang kota, ditentukan berdasarkan pengaturan Koefisien Lantai Bangunan, Koefisien Dasar Bangunan dan Ketinggian Bangunan tiap kawasan/bagian kota sesuai dengan kedudukan dan fungsinya dalam pembangunan kota.

Secara umum pengaturan intensitas ruang pada dasarnya ditujukan untuk mengatur suatu lingkungan kota menjadi teratur, aman, sehat, dan memperhatikan kelestarian lingkungan. Secara lebih khusus, beberapa hal pokok yang ingin dicapai dari rencana pengaturan intensitas penggunaan ruang ini adalah :

- a. Untuk menjaga kriteria tata letak bangunan (keserasian dan kekompakan bangunan) agar dapat tercipta lingkungan yang nyaman serta memenuhi faktor estetika lingkungan.
- b. Menjaga kelestarian lingkungan hidup, terutama mempertahankan bidang resapan air pada tingkat yang serasi bagi kepentingan pembangunan, sehingga tercipta lingkungan sehat serta terhindar dari penggenangan air.
- c. Mempertahankan dan mengadakan bidang atau ruang terbuka untuk menjaga sirkulasi udara serta kesejukan lingkungan pada tingkat yang optimal.
- d. Untuk memenuhi faktor keamanan dan kemudahan, baik berupa keamanan penjalaran bahaya kebakaran, kemudahan penanganan bahaya kebakaran, keamanan jarak pandang untuk transportasi serta kemudahan pergerakan dalam lingkungan.

C. Ketentuan Umum Garis Sempadan Bangunan

Garis Sempadan Bangunan (GSB) adalah jarak antara batas luar daerah milik jalan (Damija) dengan dinding luar bangunan persil. Penetapan garis sempadan bangunan di wilayah perencanaan mempertimbangkan fungsi jaringan jalan, dan fungsi

kegiatannya. Rencana besaran Garis Sempadan Bangunan (GSB) disamping ditentukan berdasarkan lebar Ruang Milik Jalan (Rumija), juga ditetapkan berdasarkan Fungsi Jaringan Jalan dan fungsi kawasan yang dilaluinya. Pada kawasan pusat kota atau pusat perdagangan dan jasa GSB yang ditetapkan adalah 2 m karena terbatasnya luas lahan, sehingga kegiatan perparkiran diarahkan pada lantai dasar bangunan (basement). Adapun mengenai klasifikasi besaran GSB yang direncanakan tersebut dapat diuraikan sebagai berikut :

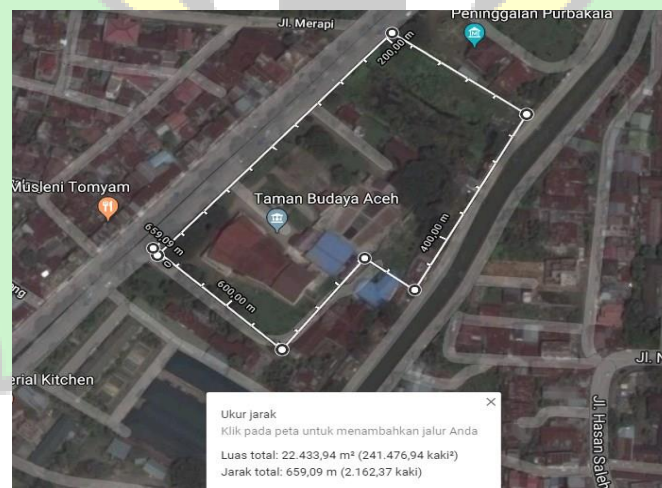
- 1) Jalan Arteri Primer, dengan GSB minimum 12 m.
- 2) Jalan Arteri Sekunder, dengan GSB minimum 10 m.
- 3) Jalan Kolektor, dengan GSB minimum 6 m.
- 4) Jalan Lokal/Lingkungan, dengan GSB minimum 4 m.
- 5) Jalan Setapak, Lorong Keluarga dan Gang Buntu minimum 2 m.

Pada kawasan-kawasan tertentu apabila lebar jaringan jalan lebih besar dari 8 m, maka GSB depan minimum dapat juga ditetapkan sebesar setengah lebar jalan ditambah satu meter ($\frac{1}{2}$ Rumija + 1).

2.6.2. Alternatif Site

Berikut merupakan 3 pilihan alternatif site yang semua berlokasi di kota banda aceh:

A. jl. Teuku umar



Gambar 2.38: jl. Teuku umar (alternatif site 1)
Sumber: Google Maps

Lokasi

- Jalan : jl. Teuku Umar
- Gampong : Suka Ramai
- Kecamatan : Baiturrahman
- Kabupaten : Banda Aceh

- Provinsi : Aceh

Batasan

- Utara : Balai pelestarian peninggalan purbakala
- Selatan : Imperial khicen
- Timur : Krung daroi
- Barat : Musleni tomyam

Peraturan setempat

- KDB (maksimum) : 60%
- KLB (maksimum) : 3,5
- Ketinggian bangunan maksimum : 4 Lt

Luas lahan : 22.5 h

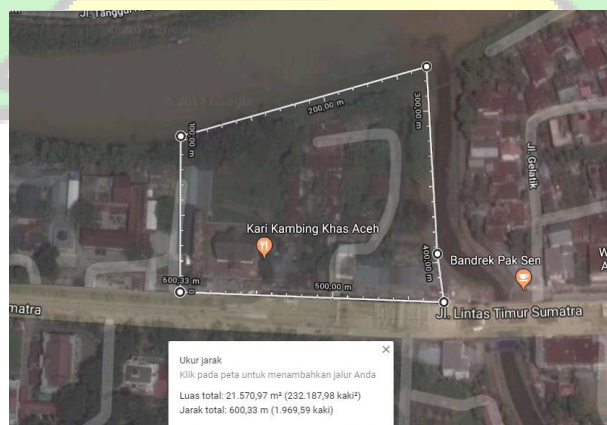
Potensi site

- Lokasi site yang berjarak 1 km dari pusat kota Banda Aceh
- Berada di kawasan bersejarah
- Berhadapat langsung dengan jalan primer (jl. Teuku umar)

Kekurangan site

- Berada di kawasan padat penduduk
- View dari lokasi ke luar kurang bagus
- Sudah terdapatnya bangunan di lokasi site

B. Alternatif Site 2 (jl. Lintas Timur sumatra)



Gambar 2.40: jl. Lintas timur sumatra (alternatif site 2)

Sumber: Google Maps

Lokasi

- Jalan : jl.Lintas timur sumatra
- Gampong : Ateuk Pahlawan
- Kecamatan : Baiturrahman
- Kabupaten : Banda Aceh
- Provinsi : Aceh

Batasan

- Utara : Sungai krueng aceh
- Selatan : Gedung tgg. Chik ditiro
- Timur : Bandrek pak sen
- Barat : Perumahan warga

Peraturan setempat

- KDB (maksimum) : 60%
- KLB (maksimum) : 3.5
- Ketinggian bangunan maksimum : 4 Lt

Luas lahan : 21.5 h

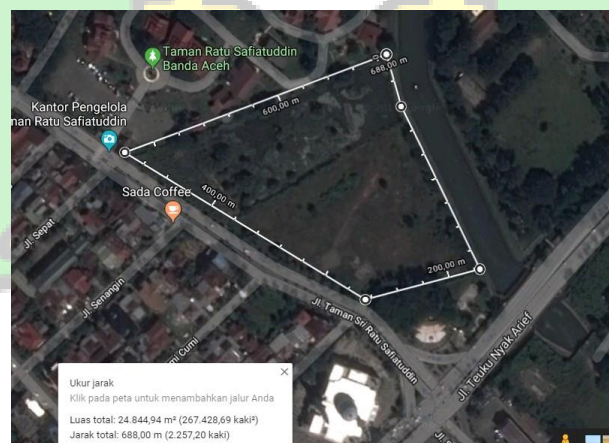
Potensi site

- Lokasi site yang berjarak 1 km dari pusat kota Banda Aceh
- Berada di kawasan Perkantoran
- Berhadapat langsung dengan jalan primer (jl. Lintas timur sumatra)
- Terdapat sungai krueng aceh
- View positif ke krueng aceh

Kekurangan site

- Sering terjadinya kemacetan di jl. Lintas timur sumatra
- Sudah terdapatnya bangunan di lokasi site

C. Alternatif Site 3 (jl. Taman sri ratu safiatuddin)



Gambar 2.41: jl. Taman sri ratu safiatuddin (alternatif site 3)
Sumber: Google Maps

Lokasi

- Jalan : jl.Taman sri ratu safiatuddin
- Gampong : Bandar baru
- Kecamatan : Kuta alam
- Kabupaten : Banda Aceh

- Provinsi : Aceh

Batasan

- Utara : Taman Ratu Safiatuddin Banda Aceh
- Selatan : Mesjid agung Al-makmur (oman)
- Timur : Kantor Gubernur Aceh
- Barat : Pertokoan & perumahan warga

Peraturan setempat

- KDB (maksimum) : 60%
- KLB (maksimum) : 3.5
- Ketinggian bangunan maksimum : 4 Lt

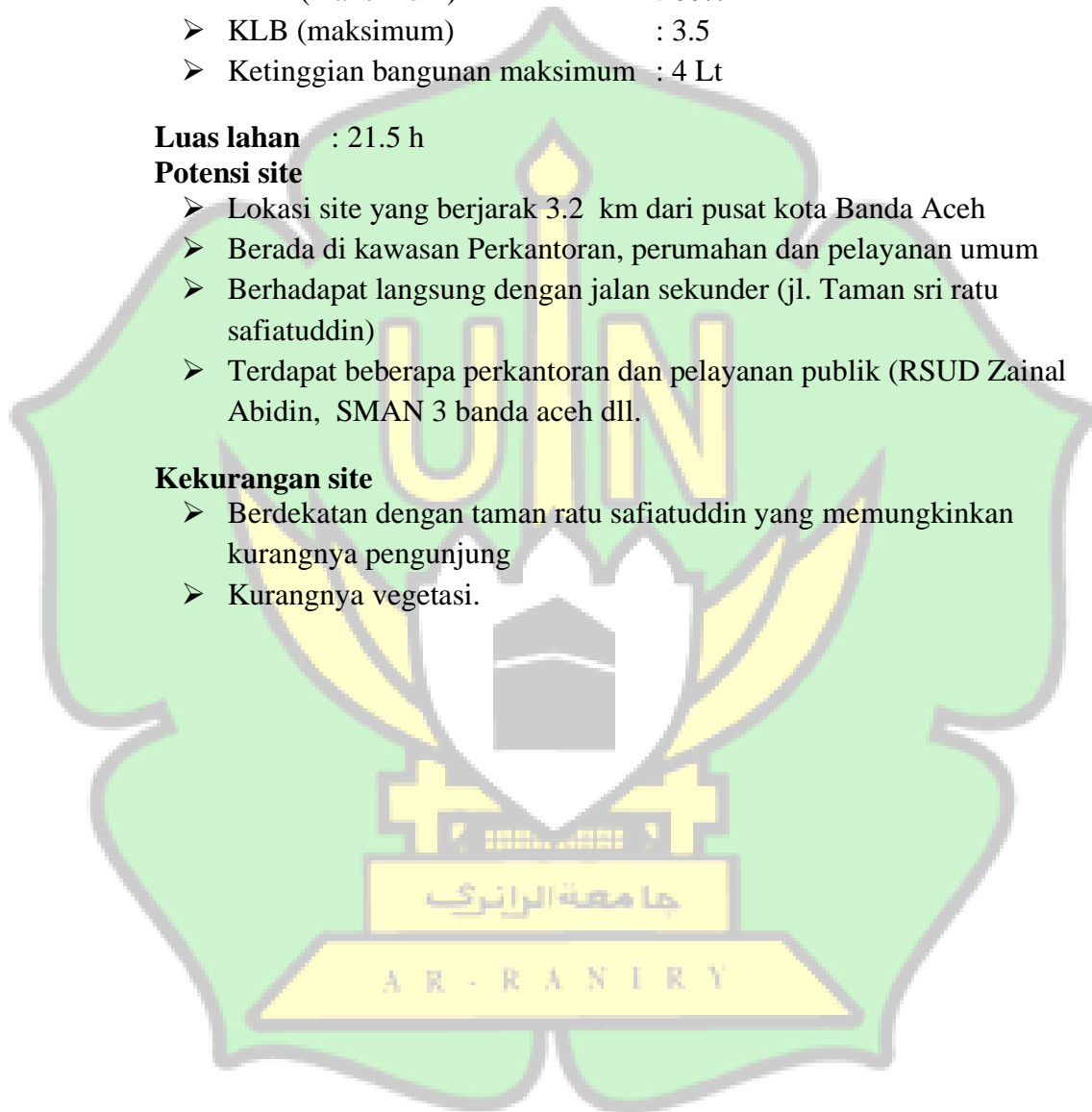
Luas lahan : 21.5 h

Potensi site

- Lokasi site yang berjarak 3.2 km dari pusat kota Banda Aceh
- Berada di kawasan Perkantoran, perumahan dan pelayanan umum
- Berhadapat langsung dengan jalan sekunder (jl. Taman sri ratu safiatuddin)
- Terdapat beberapa perkantoran dan pelayanan publik (RSUD Zainal Abidin, SMAN 3 banda aceh dll).

Kekurangan site

- Berdekatan dengan taman ratu safiatuddin yang memungkinkan kurangnya pengunjung
- Kurangnya vegetasi.



BAB III

TEMA

Tema yang akan digunakan pada Bangunan Aceh *Art Cultural Center* ini adalah *Hi-Tech*. Arsitektur *Hi-Tech* merupakan usaha pemanfaatan teknologi secara maksimal yang menjawab masalah karakteristik suatu bangunan yang berpengaruh besar terhadap ketahanan bangunan itu sendiri maupun berdampak pada lingkungan sekitarnya (Colien Davies,1998).

Dalam suatu perancangan arsitektur, salah satu faktor yang harus dipertimbangkan dan diperhatikan adalah pengaruh bangunan terhadap lingkungan. Setiap keputusan desain harus mampu mengakomodasi dan mengantisipasi segala hal positif maupun negatif terhadap lingkungan, khususnya pola perilaku terhadap pemanfaatan energi dan dampak yang ditimbulkannya.

Untuk mewujudkan hal tersebut, maka digunakan tema perancangan arsitektur *Hi-Tech* dimana penerapan konsep objek perancangan adalah meminimalisir penggunaan energi dan mengupayakan untuk mengekspos dan bermain dengan elemen-elemen bangunan baik elemen dalam maupun luar. Sehingga bangunan bisa memiliki tampilan yang estetis dan baik, sesuai dengan fungsi bangunan itu sendiri.

5.1. Pengertian

5.1.1. Pengertian Arsitektur *Hi-Tech*

Hight tech merupakan buah pemikiran modern abad ke-20 yang mempopulerkan penggunaan material industri. Wujudnya dipaparkan dalam buku yang berjudul *High Tech: The Industrial Style and Source Book for The Home* oleh Joan Kron pada tahun 1978. Buku ini menunjukkan bagaimana memadukan produk industri seperti sistem rak gudang dan penutup lantai pabrik untuk sebuah rumah.

Dalam arsitektur sangat banyak digunakan istilah *high-tech* untuk menginterpretasikan sebuah sistem teknologi yang digunakan pada suatu bangunan dan semakin populer digunakan pada awal 1970 untuk menggambarkan keberhasilan teknologi canggih yang dicapai pada saat itu seperti yang terlihat pada arsitektur Pusat Georges Pompidou, Paris (1972-7) karya Renzo Piano dan Richard Rogers yang memperlihatkan penggunaan material-material kaca dan logam dengan mengekspose secara transparan bentuk bentuk jaringan dalam bangunan serta berbagai fungsi-fungsi layanan seperti eskalator, *walkways* dan ornament-ornamen diluar gedung.

5.1.2. Pengertian Arsitektur *Hi-Tech* Menurut Ahli

Berikut beberapa pendapat dari tokoh arsitektur yang menjelaskan apa itu *Hi-Tech*, dan beberapa diantaranya antara lain Charles Jencks dan Collin Davies.

A. Charles Jencks

Menurut Charles Jencks *Hi-Tech* didalam bukunya yang berjudul “*The New Moderns From Late to Neo-Modernism*” merupakan pendekatan tema yang :

- a. Penekanan utama pada proses.

Proses disini maksudnya ialah *how things work*, suatu proses logika konstruksi pembuatan yang sebenarnya mengungkapkan ‘apa’, ‘mengapa’, dan ‘bagaimana’.

- b. Transparency, Layering, and Movement.

Transparency disini maksudnya semua terlihat tanpa ditutup-tutupi, sehingga orang yang berada didalamnya akan merasa seperti berada di dunia yang nonstop bekerja tanpa henti.

Layering disini maksudnya memperlihatkan keberadaan system struktur dan utilitas bangunan, sehingga elemen struktur bangunannya menunjukkan system berlapis dari bangunan itu sendiri. Bagaimana ekspresi struktur, dinding kaca, menara service, detail sambungan sehingga terlihat mencolok dan estetik.

Movement disini maksudnya adanya kesan pergerakan yang dinamis antara satu ruang dengan ruang yang lain (seperti escalator, lift, tangga, dan sebagainya).

- c. Penggunaan material dan warna yang cerah .
- d. Penggunaan struktur tarik ringan (bukan teori konvensional lagi).

B. Collin Davies

Menurut Collin Davies *Hi-Tech* merupakan pendekatan tema yang :

- a. Mengutamakan fungsi, fleksibilitas, dan kemudahan operasional antar ruang.
- b. *Plug in fod* : Suatu wadah atau fasilitator yang bisa dipasang, berupa modul-modul yang diproduksi secara massal per unit di pabrik dengan mutu dan presisi yang terkontrol.
- c. Sistem bangunan berteknologi baru.
- d. Penggunaan bahan-bahan yang berteknologi canggih.
- e. Berdasarkan teknologi industri tetapi bukan hanya tradisi berarsitektur.
- f. Menampilkan struktur bangunan dan bagian elektrikal utilitas bangunannya.

3.2. Karakteristik Arsitektur Hi-Tech

Dalam tulisannya Charles Jenks mengenai arsitektur High-tech, *“The Battle of High-tech, Great Building with Great Fault”*. Charles Jenks juga menuliskan 6 karakteristik High-tech building, yang intinya sebagai berikut:

1. *Inside out*

Bagian Interior yang diperlihatkan keluar dengan penggunaan material penutup yang transparan, seperti kaca. Fungsi-fungsi yang umumnya tertutup/ditutupi namun ditonjolkan keluar, seperti fungsi servis dan utilitas.



Gambar 3.1: Ciri bangunan *Inside out*
Sumber: www.flickr.com

2. *Celebration of process*

Penekanan terhadap pemahaman mengenai konstruksinya sehingga muncul suatu pemahaman dari seorang awam ataupun seorang ilmuwan. Sebagai catatan yang ditulis oleh Charles Jenks mengenai Norman Foster, yaitu ciri khas dari pekerjaan Norman Foster yang terkesan dapat mengungkapkan sesuatu yang lebih daripada arsitek manapun dalam cara penyelesaian dengan ide-ide cemerlangnya yang mengembangkan suatu rancangan sesuai dengan zamannya sehingga kegunaan dan tampak dari bangunan tersebut merupakan suatu mekanisme yang sempurna.



Gambar 3.2: Ciri bangunan *Celebration of process*
 Sumber: www.skyscrapercenter.com

3. Transparan, pelapisan dan pergerakan.

Ketiga kualitas keindahan ini hampir selalu ditonjolkan secara jelas tanpa terkecuali, kegunaan yang lebih luas dari kaca yang transparan dan tembus cahaya, pelapisan dari pipa-pipa saluran, tangga dan struktur, serta penekanan pada escalator dan lift sebagai suatu unsur yang bergerak merupakan karakteristik dari bangunan high-tech.

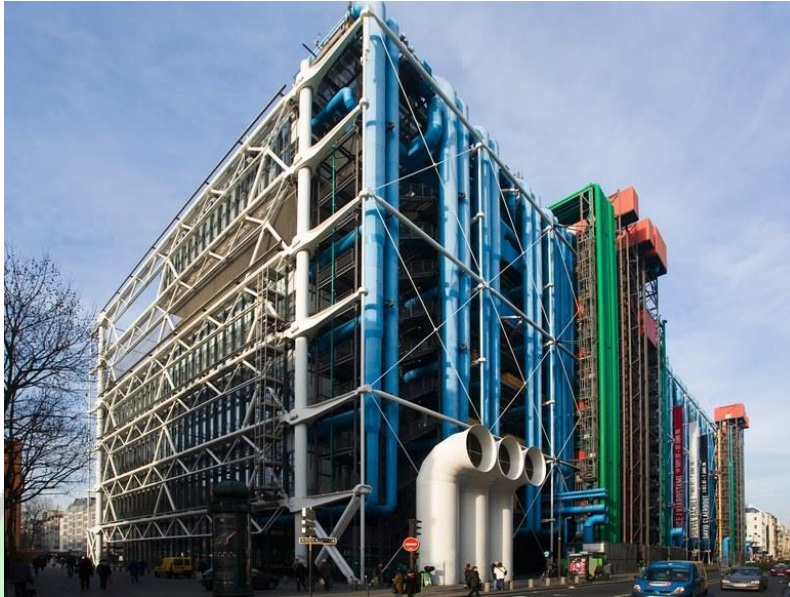


Gambar 3.3: bangunan unsur Transparan, pelapisan dan pergerakan
 Sumber: www.solarworlds.co.uk

4. Pewarnaan yang cerah dan merata.

Hal ini ditujukan untuk memberikan perbedaan yang jelas mengenai jenis struktur dan utilitas, juga untuk mempermudah para teknisi dalam membedakannya dan memahaminya secara efektif. Pada karya

Richard Rogers yaitu bangunan Pampidou Center dan Inmos Factory menggunakan warna-warna yang cerah.



Gambar 3.4: bangunan unsur Pewarnaan yang cerah dan merata.
Sumber: www.designingbuildings.co.uk

5. *A light weight filigree of tensile members.*

Baja-baja tipis penopang merupakan kolom Doric dari bangunan *Hi-tech*, sekelompok kabel-kabel baja penopang dapat membuat mereka lebih ekspresif dalam pemikiran mengenai penyaluran gaya-gaya pada struktur.



Gambar 3.5: bangunan dengan pemakaian kolom baja sebagai struktur utama
Sumber: www.dreamstime.com

6. *Optimistic confidence in a scientific cultural*

Bangunan *Hi-tech* dapat mewakili kebudayaan/peradaban masa depan yang serba *scientific*, sehingga pada saat itu tetap bisa dipakai dan tidak ketinggalan zaman. Hasilnya lebih mendalam pada suatu metode kerja, perlakuan pada material, warna-warna dan pendapatan, dibandingkan dengan prinsip-prinsip komposisi.

Selain 6 karakteristik yang dikemukakan oleh Charles Jencks, ada beberapa karakteristik lain yang menjadi karakter dari Arsitektur *Hi-Tech* yaitu:

A. Fleksibilitas Ruang

Merupakan kemampuan ruang untuk dapat beradaptasi terhadap perubahan, baik secara perseptual maupun fisik dengan atau tanpa perubahan fisik dalam bangunan, tanpa merubah bentuk luar bangunan. Penyediaan ruang-ruang service internal, tanpa ada suatu *enclosure* (ketertutupan) di dalamnya.

Ruang tidak hanya mempunyai fungsi yang tunggal tetapi juga mampu sebagai ruang multifungsi. Ketika fungsi berganti, konfigurasi ruang harus dapat merespon dengan baik. Fleksibilitas ruang diukur dan penempatan dan pengalihan partisi. Partisi di sini dapat berarti sebagai elemen permanent, seperti dinding, atap, atau rangka struktur. Penggunaan bentuk yang tidak lengkap dan open ended (akhiran terbuka), sehingga lantai dan elemen struktur lainnya dapat ditambah atau dikurangi tanpa merusak komposisi utama.

B. Strategi praktis komponen pasang rakit (*plug in pod*)

Penggunaan komponen *plug in*, merupakan produk fabrikasi, kemudian dipasang dan dirakit pada bangunan seperti modul toilet, bahkan modul rangka struktur. Hal tersebut dimungkinkan karena kemajuan teknologi dan tuntutan kepraktisan dalam pembuatan bangunan. Komponen *plug in pod* dapat dilepas dan dipindah, diganti dengan *plug in pod* yang baru.



Gambar 3.6: bangunan dengan sistem bongkar pasang
Sumber: www.alcox.in

C. *Structural Expression*

Ekspresi bangunan dicapai melalui eksplorasi teknologi dan pemilihan bentuk struktur dan material seperti baja, pipa, kaca sebagai unsure utama bangunan dalam era struktur modern yang menunjukkan ikatan arsitektur dengan teknologi tinggi yang ada sekaligus memiliki fungsi sebagai respon terhadap lingkungan.



Gambar 3.7: bangunan dengan *Structural Expression*
Sumber: www.quora.com

3.3. Studi Banding Tema Sejenis

3.3.1. Cybertecture Egg: New Jewel in Mumbai



Gambar 3.8: Cybertecture Egg: New Jewel in Mumbai
Sumber: www.skyscrapercity.com

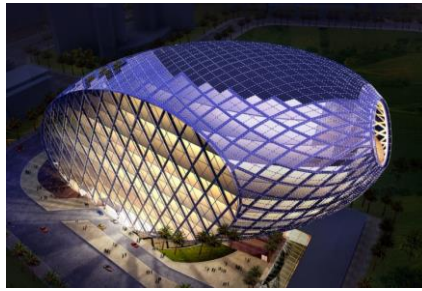
Tabel 3.1: tabel keterangan bangunan Cybertecture Egg: New Jewel in Mumbai
Sumber: www.scribd.com

Lokasi	India
Distrik	Mumbai
Fungsi	Gedung perkantoran
Luas Area	6.676 m ² .
Luas Bangunan	4.025 m ² .
Lantai Bruto Daerah	32.000 m ² .
Bldg. Rasio Cakupan	60%
Rasio Lantai Kotor	80%
Jumlah Lantai	14 Levels
Jumlah Lantai Basement	Tingkat 3
Struktur Bangunan	Beton Bertulang dan Struktur Baja
Tinggi max.	62 m
Pemandangan Area	2800 m. persegi
Kapasitas Parkir	450 buah
Exterior Finish	Curtain Wall

James Law Cybertecture International telah merancang sebuah bentuk baru dari arsitektur, yang ditandai oleh penggunaan bahan teknologi baru, berwujud multimedia, kecerdasan dan interaktivitas. Vijay Associate (Wadhwa Developers) ialah konsultan yang ditunjuk oleh James Cybertecture International. Konsultan ini mengkhususkan diri dalam desain dan strategi pembentukan proyek Cybertecture, untuk merancang sebuah bangunan 'luar biasa' di Mumbai, India.

Plot C70 dari Kurla Kompleks Bandara, Mumbai, merupakan hal baru 'Manhattan' dari India dan saat ini merupakan plot mahal sebagian besar lahan di negara ini, Konsultan ini telah dipilih untuk proyek yang unik dan inovatif yang akan membuat gedung ini menjadi perkantoran pertama dengan berbentuk telur, dengan 13 lantai dan menyediakan ruang yang cukup untuk ruang kerja.

Gedung perkantoran "Cybertecture" akan menjadi iconic arsitektur, dengan desain lingkungan, sistem cerdas, dan teknik baru yang membuat kagum kota Mumbai dan India di abad ke-21.



Gambar 3.9: Cybertecture Egg: New Jewel in Mumbai
Sumber: www.skyscrapercity.com

A. Konsep Perancangan

Desain gedung Cybertecture ini menganut sistem intelijen provokatif di India dengan kantor yang berbentuk telur cybertecture. Konsep bangunan ini terinspirasi dengan melihat dunia seperti halnya planet sebagai sebuah ekosistem yang memungkinkan kehidupan berkembang. Konsepnya ialah bangunan ini seolah-olah seperti planet bumi, di mana mempertimbangkan dunia sebagai ekosistem berkelanjutan yang berasal dari cybertecture terpadu yang berkembang untuk memberikan fasilitas baik bagi pengguna ruang saat bekerja dalam gedung.

Hal baru lainnya ialah adanya serangkaian inovatif sistem seperti 'kesehatan cybertecture' di dalam kamar mandi yang dirancang untuk melacak kesehatan penghuni termasuk tekanan darah dan berat badan. Data yang dikumpulkan dapat diambil dan dikirim ke dokter jika dianggap perlu.

Seperti semua bangunan masa depan, bangunan seluas 32.000 m² Cybertecture Egg akan menjadi ekosistem yang berkelanjutan dan ramah lingkungan karena menggunakan panel photovoltaic dan turbin angin surya di atas atap. Sistem Pendinginan atau Penghawaan bangunan berbentuk telur ini akan didapat dari sebuah taman tinggi yang terdiri dari vegetasi alami. Elemen penting lainnya adalah konservasi air fitur yang ada karena dikendalikan menuju greywater, daur ulang sistem irigasi dan lansekap.



Gambar 3.10: taman di bagian atas bangunan
Sumber: www.inhabitat.com

B. Gubahan Massa serta Penyelesaiannya

Analogi bentuk bangunan ini seolah-olah seperti bentuk planet yang indah untuk Mumbai, dan membuat ekosistem Cybertecture baru bagi orang-orang yang akan menggunakan gedung ini.

Bentuk dasar bangunan ini ialah telur. Menganalogikan sebuah telur menjadi bangunan yang mewadahi suatu kegiatan. Bila dipikir secara logika bagaimanakah struktur bangunan ini bisa berbentuk telur? Bila dibentuk persis seperti telur jelas menurut saya susah sekali. Maka sang perancang membuat bentuknya tidak seperti telur seutuhnya, pada salah satu sisi dibuat flat sedangkan sisi satunya dibuat seperti telur (lengkung). Selain karena sulit juga karena penyesuaian terhadap jalan sehingga terlihat lebih estetik dan memiliki sisi kompleksitas (membuat lebih efisien dalam mengolah tapak).



Bentuk bulat satu planet bentuk telur yang teranalogikan sebagai ekosistem

Massa bangunan ini hanya terdiri dari 1 massa, tidak seperti bangunan konvensional lain yang memiliki banyak massa sehingga pada siteplan terlihat rumit dan luas. Akan tetapi bangunan ini malah memilih untuk memiliki 1 massa dengan catatan memiliki ekosistem yang sama luasnya seperti bangunan bermassa banyak. Dengan memiliki 13 lantai dan ruang yang luas serta minimnya penggunaan sekat massif membuat bangunan ini seperti gedung yang hidup, bekerja nonstop tanpa henti. Justru

karena perancangan massa bangunan ini minim sekat sehingga menimbulkan kenyamanan tersendiri seolah-olah berada di dunia lain.

Karena arsitektur bangunan ini menggunakan pendekatan tema Hi-Tech maka dirancang dengan menggunakan komputer, dengan teknik membuat bangunan kualitas yang sangat tinggi dan kecanggihan geometrik. Bangunan ini seperti permata untuk Central Business District of Mumbai baru. Bangunan ini berstruktur inovatif yang berasal dari kulit telur menciptakan 30m bentang lantai. Inovatif Cybertecture Technologies memberdayakan orang untuk bekerja dalam cara yang lebih baik.

C. Faktor yang Mempengaruhi Perancangan

Konsep struktur bangunan ini adalah menciptakan sesuatu yang belum pernah dilakukan dalam arsitektur konvensional, menciptakan sebuah struktur dalam bentuk sebuah shell yang mampu mendukung pelat lantai tanpa membutuhkan kolom. Hal ini akan memungkinkan ruang komersial tidak memiliki penghalang untuk menggunakan ruang dan menjadi fleksibel. Solusi struktur datang dari studi geometri dan sifat, dimana kita bisa melihat bentuk simetris suatu organik dapat memungkinkan untuk stabil dan menarik lebih mirip dengan kecantikan alam dari arsitektur. Dan sekarang Cybertecture merupakan jawabannya karena sedikit keluar dari lingkup arsitektur.

Dalam sketsa awal, imajinatif konsep yang menganalogikan bangunan ini sebagai sebuah planet yang "mendarat" ke bumi dan mengalami reformasi dari bola menjadi bentuk oval telur. Perancang memiliki komitmen untuk menciptakan Cybertecture di mana insinyur tidak berpikir dengan cara arsitektur konvensional, tetapi menanamkan pengetahuan lain kedalam proyek dari rekayasa menjadi kenyataan. Seperti teknik penerbangan yang memungkinkan untuk memberikan manfaat ruang terbuka dan terus membangun sampai tidak seperti bangunan lainnya.

Struktur bangunan seperti ini belum pernah dibangun untuk gedung perkantoran di dunia. Ini berarti akan membutuhkan teknik baru, alat dan metodologi dari manufaktur teknologi dalam setiap tahap-tahap pembuatan proyek. Ada tim kerja yang terintegrasi sangat dekat antara klien, tim desain dan kontraktor. Ini terlihat sebagai suatu pendekatan desain terpadu yang diperlukan untuk sebuah proyek inovasi tersebut dan kompleksitas yang akan dicapai.



Gambar 3.11: struktur bentuk shell
Sumber: www.inhabitat.com

D. Hasil Akhir Perancangan

Pelat lantai rata-rata sekitar 30.000 m² terbuka untuk standar kelas internasional yang luar biasa dengan langit-langit yang tinggi lebih dari 3 meter ketinggian.

Bentuk telur yang dipilih miring pada salah satu sudut sehingga membuat bahasa visual yang kuat serta untuk mengurangi keuntungan surya bangunan. Dengan menggunakan bentuk "Telur", bangunan ini memiliki luas permukaan sekitar 10-20 % kurang dibandingkan dengan bangunan konvensional.

Bangunan ini dominan berbingkai struktur baja dengan inti beton dan basement. Komposisi dan penempatan baja berpresisi dengan node diagrid baja padat yang tidak membutuhkan perlindungan kebakaran karena massa baja yang tinggi. Yaitu 14 lantai di ketinggian 62m dengan 3 ruang bawah tanah. Bagian kantilever dari telur memiliki bentang lebih dari 40m. Sekitar 30.000 m² per lantai merupakan ruang kantor terbuka. Diagrid strukturalnya adalah salah satu jenis unik di dunia, dan menggunakan node baja solid untuk menciptakan struktur tahan api.

Bangunan ini seperti habitat palsu (seperti ekosistem makhluk hidup baru) yang dapat mengurangi penggunaan tenaga surya bangunan, lalu ada taman langit atau biasa disebut dengan roof garden di atas bangunan (meminimalisir panas dari permukaan) . Panel PV akan dipasang di atas gedung dan turbin angin di roof garden akan menghasilkan listrik. Sebuah sistem penyaringan air juga akan dimasukkan ke dalam bangunan untuk mendaur ulang air limbah untuk pembilasan dan tujuan irigasi.



Gambar 3.12: Roof Garden
Sumber: www.inhabitat.com

3.3.2. SAHMRI Building, North Terrace, Adelaide



Gambar 3.13 SAHMRI Building, North Terrace, Adelaide
Sumber: www.inhabitat.com

Tabel 3.2 Keterangan Bangunan SAHMRI Building, North Terrace, Adelaide
Sumber : www.woodsbagot.com

Lokasi	Adelaide, South Australia
Fungsi	Pusat penelitian kesehatan dan medis
Luas Area	25.000 m ² .
Clients	South Australian Health and Medical Research Institute (SAHMRI) and Departement of Planning, Transport, and Infrastructure (DPTI)

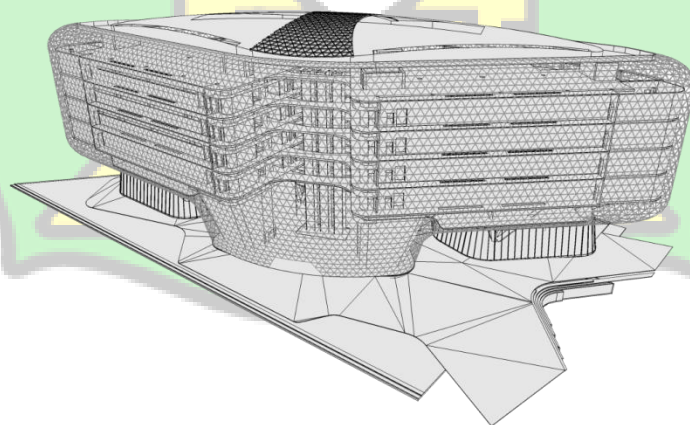
Architect	Woods Bagot
Builders	Hindmarsh
engineer	Aurecon
Selesai di bangun	2013
Jumlah lantai	8 leves
Sruktural	Frame baja

SAHMRI adalah singkatan dari South Australian Health and Medical Research Institute yang merupakan bangunan pertama di bidang kesehatan di Bagian Utara Kota adelaide.

SAHMRI di bangun guna untuk memperkuat daerah kesehatan di kawasan tersebut. Di lengkapi dengan fasilitas canggih sebagai sumber daya yang disediakan untuk pengguna dan masyarakat untuk mudah berinteraksi dengan lingkungannya. Desain ini menunjukkan strategi perkotaan yang lestari dan berhasil menciptakan interaksi antara kendaraan umum, pesepeda, pejalan kaki kota Adelaide.

A. Konsep Perancangan

Bangun SAHMRI di rancang berbentuk parametrik bertingkat seperti bola yang berputar – putar. Berfungsi sebagai pusat penelitian dan medis dilengkapi dengan fasilitas penelitian yang baru untuk mengubah kota dengan hasil penelitian dari desain yang berkelanjutan.



Gambar 3.14 konsep perancangan SAHMRI Buildings
Sumber : www.woodsbagots.com

Bangunan ini didesain memiliki dua atrium utama (terlihat jelas pada gambar diatas). Atrium barat mengekspresikan hubungan masuk dan jembatan antara

laboratorium, sementara atrium timur mengekspresikan lingkungan tempat kerja yang aktif di dalamnya. Bersama dengan ekspresi flu dari laboratorium di luar fasad barat, fungsi bangunan itu jelas dan bertujuan untuk mempromosikan pentingnya penelitian di dalamnya.

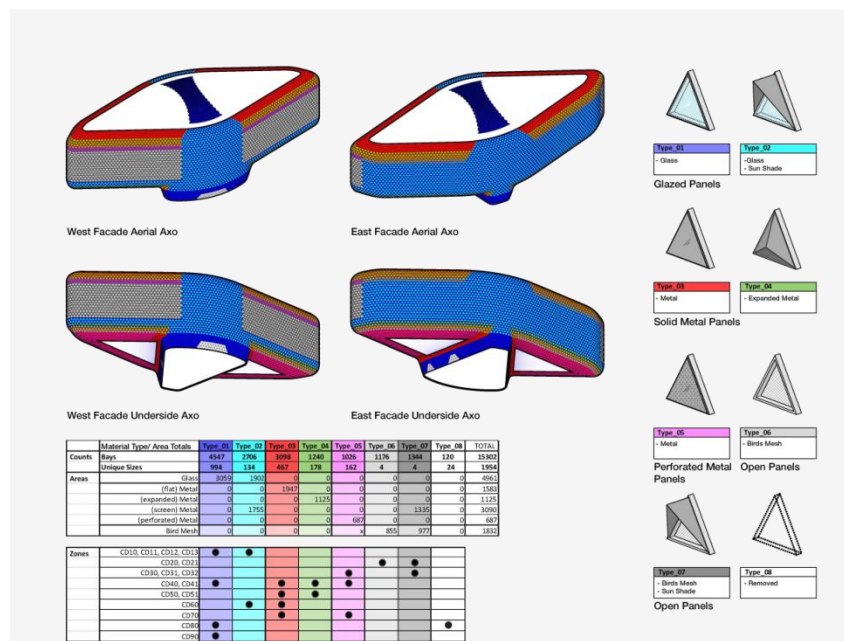
Bangunan ini menunjukkan karakter dari potensi lokasi yang berada di pusat kota yang lebih terekspos. Keseluruhan bangunan ini membungkus permukaannya seperti cangkang.



Gambar 3.15 Bentuk dari SAHMRI Building
Sumber : www.woodsbagots.com

Fasilitas SAHMRI mengatur ruang sesuai dengan penggunaan dan fungsinya: ia menyediakan sembilan modul laboratorium basah dan kering yang sepenuhnya fleksibel untuk standar PC2 serta vivarium, siklotron, dan area publik terkait. Woods Bagot bekerja sama dengan spesialis desain laboratorium Research Facilities Design (RFD) untuk menentukan kebutuhan terkini dan potensi ilmuwan yang bekerja di fasilitas tersebut. Pelat lantai bangunan yang khas terdiri dari dua modul lab penelitian yang dapat menampung lab kering atau labu basah. Rentang struktural besar 10,2 meter memungkinkan efisiensi dan fleksibilitas, menggabungkan organisasi formal, struktural dan sosial ruang.

B. Gubahan Massa serta penyelesaiannya



Gambar 3.16 Bentuk Gubahan Massa dari SAHMRI Building

Sumber : www.woodsbagots.com

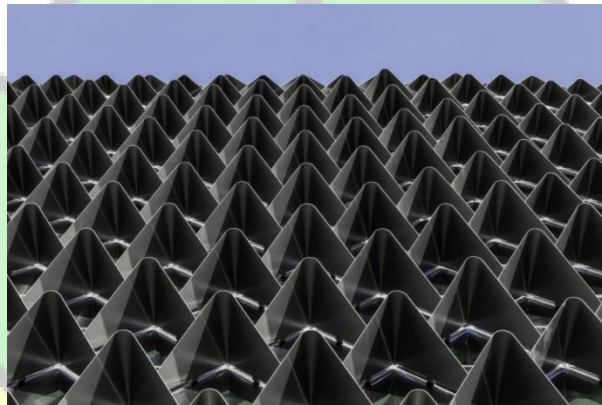
Desain SAHMRI Building berbentuk geometris yang unik, serta massa bangunan yang terangkat keatas memberikan kesan seperti melayang diudara. Konsep massa bangunan terlihat jelas pada tampak facade bangunan itu sendiri dengan bentuk grip triangulasi yang unik yang terinspirasi dari kulit pinus. Bentuk dan kulitnya diartikulasikan beradaptasi dan merespon lingkungannya, menjadi organisme hidup.

C. Struktur dan Material Bangunan

Struktur façade kompleks adalah kombinasi dari sub-frame baja-lini baja struktural dengan suite aluminium eksternal dan panel segitiga kaca berkilau ganda (panel berkinerja rendah E kaca rendah), panel mesh anyaman, dan panel pengisi aluminium berlubang dan padat. Kulit kaca terdiri dari 6.300 panel kaca segitiga. Jaringan baja struktural membentang hingga 40 meter tanpa dukungan tambahan dan memiliki energi yang kurang terwujud daripada jika terbuat dari aluminium. Sunshades telah dirancang dan berorientasi untuk efisiensi termal dan cahaya yang optimal (mengurangi juga beban panas dan silau), dan ukuran bervariasi untuk alasan itu, sehingga hampir tidak mungkin untuk mendaftarkan skala bangunan secara akurat.



Gambar 3.17 Bentuk Struktur dari SAHMRI Building
Sumber : www.woodsbagots.com



Gambar 3.18 Detail Material dari SAHMRI Building
Sumber : www.woodsbagots.com

D. Tahap Akhir Perancangan

Woods Bagot mengatakan kunci keberhasilan bangunan adalah tipologi laboratorium baru dan membebaskan yang mendorong kolaborasi dan keterbukaan. Arsitek menyarankan agar desain bangunan dan lingkungan tempat kerja akan mendorong kolaborasi antara peneliti, yang dicapai dengan diperkenalkannya partisi kaca, atrium terbuka dan jembatan, karena hubungan visual antara lantai dan tangga spiral interkoneksi akan mendorong konektivitas dan kolaborasi. Sementara motivasi itu terpuji, kita mungkin mempertanyakan apakah simbolisme kaca akan mendorong kolegialitas dan kolaborasi yang berkelanjutan. Penelitian interdisipliner didasarkan pada prinsip belajar satu sama lain dan para peneliti berbagi pemahaman mereka, namun melintasi batas-batas tradisional yang terkadang menghambat komunitas riset akan memerlukan lebih dari sekedar tangga spiral.

Fasilitas SAHMRI mengatur ruang sesuai dengan penggunaan dan fungsinya: ia menyediakan sembilan modul laboratorium basah dan kering yang sepenuhnya fleksibel untuk standar PC2 serta vivarium, siklotron, dan area publik terkait. Woods Bagot

bekerja sama dengan spesialis desain laboratorium Research Facilities Design (RFD) untuk menentukan kebutuhan terkini dan potensi ilmuwan yang bekerja di fasilitas tersebut. Pelat lantai bangunan yang khas terdiri dari dua modul lab penelitian yang dapat menampung lab kering atau labu basah. Rentang struktural besar 10,2 meter memungkinkan efisiensi dan fleksibilitas, menggabungkan organisasi formal, struktural dan sosial ruang.

Fitur utama dari rekayasa struktural proyek adalah finessing geometri dari lokasi kolom ke lantai atas untuk mengurangi 36 lokasi kolom yang diperlukan ke hanya 6 lokasi pendukung utama di tingkat plaza, dengan menggunakan apa yang telah dijuluki 'kolom bunga' dan sebuah struktur transfer Suprastruktur ekspresif ini terlihat seperti batang pohon raksasa, menciptakan kesan bahwa bangunan itu mengambang di atas tanah.

Di atas semua ini, bangunan laboratorium juga dilengkapi dengan konsep ekologis yang berkelanjutan di luar lingkungan kerja internal yang nyaman. Ini meminimalkan penggunaan energi, dengan menggunakan sistem pemanas, ventilasi dan pendingin udara hemat energi, dengan tingkat pasokan udara luar yang tinggi (sesuatu yang masih belum biasa untuk laboratorium); Asupan udara segar adalah melalui taman plaza yang lebih sejuk dan sub-labirin untuk mendinginkan udara secara alami. Fitur lainnya termasuk pemanenan air hujan dan penggunaan kembali air olahan; dan sistem bangunan terpadu yang cerdas untuk meningkatkan efisiensi energi dan memberikan pengukuran tindakan operasional secara real-time, seperti konsumsi energi dan air (misalnya air minum tidak digunakan di menara pendingin atau untuk pembilasan toilet). Biaya operasi dari fasilitas semacam itu selama 20 tahun dapat dengan mudah lebih tinggi daripada biaya konstruksi awal, jadi harapan tinggi dalam kaitannya dengan sistem bangunan cerdas.



Gambar 3.19 Tampak dari SAHMRI Building
Sumber : www.woodsbagots.com

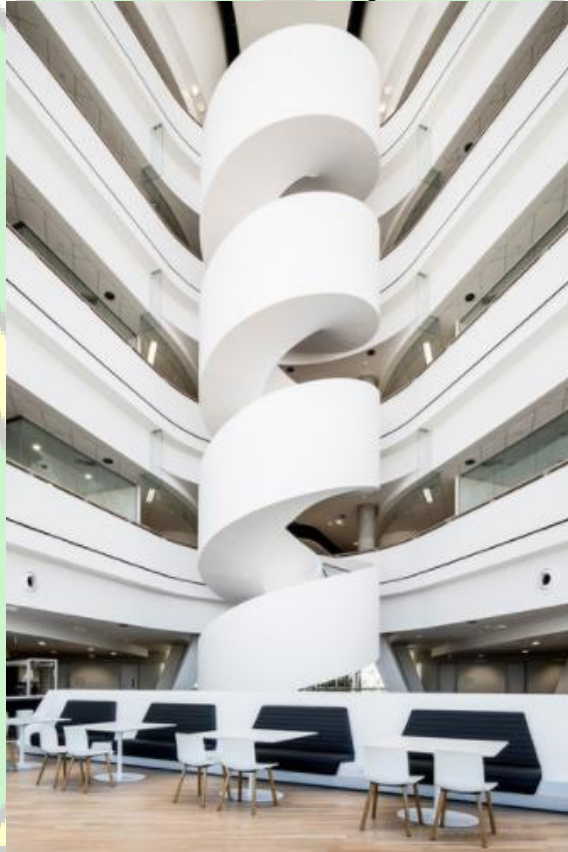


Gambar 3.20 Tampak dari SAHMRI Building
Sumber : www.woodsbagots.com



Gambar 3.21 Tampak interior dengan tangga spiral dari SAHMRI Building

Sumber : www.woodsbagots.com

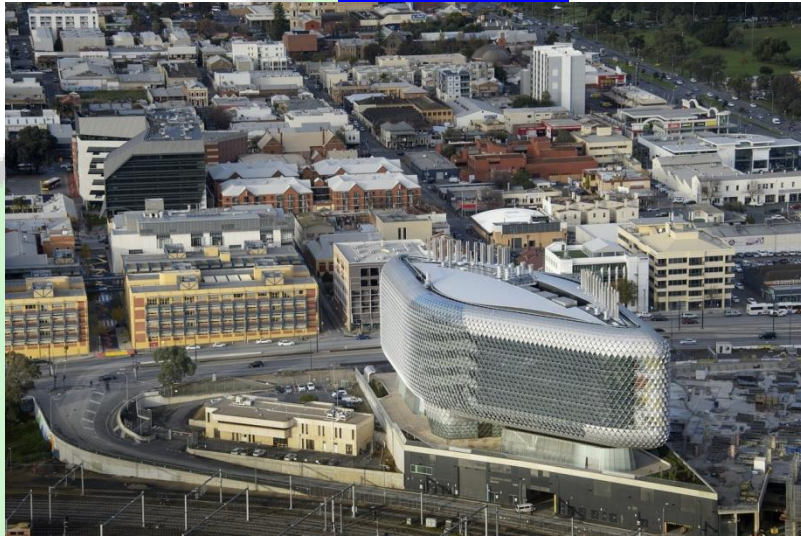


Gambar 3.22 Tampak interior dengan tangga spiral dari SAHMRI Building

Sumber : www.woodsbagots.com



Gambar 3.23 transparan material spiral dari SAHMRI Building
Sumber : www.woodsbagots.com



Gambar 3.24 Tampak kawasan dari SAHMRI Building
Sumber : www.woodsbagots.com

3.4. Kesimpulan Studi Banding

Berdasarkan studi banding diatas dapat disimpulkan dalam tabel berikut:

Tabel 3.3 Kesimpulan Studi Banding

Sumber : Analisa [Pribadi](#)

No	Nama Bangunan	Cybertecture Egg	SAHMRI (South Australian Health and Medical Research Institute)
1.	Lokasi	Mumbai, India	Adelaide, South Australia
2.	Fungsi	Gedung perkantoran	Pusat penelitian kesehatan dan medis
3.	Struktur bangunan	Beton bertulang & Struktur Baja	Beton bertulang & Frame Baja
4.	Sistem	Smart building	Smart building

5.	Konsep fasad	Bingkai baja dan kaca (tidak menutupi seluruh bangunan)	Panel aluminium berbentuk organik dan kaca (menutupi seluruh bangunan)
6.	Atap	Roof garden	Skylight dan panel aluminium
7.	Interior	Tidak memiliki atrium	Memiliki Atrium
8.	Point fisik utama bangunan	Menganalogikan bentuk telur	Menonjolkan fasad yang meyelimuti bangunan

Dari hasil kesimpulan studi banding tersebut penerapan pada *Aceh Art Cultural Center* adalah seperti berikut:

Tabel 3.4 penerapan dari studi banding
Sumber : pribadi

No	Bagian yang diterapkan	Alasan
1.	Konsep fasad panel aluminium dan kaca yang menutupi bangunan	Merupakan Salah satu prinsip <i>Hi-tech</i> arsitektur dan membantu pencahayaan dalam bangunan
2.	Atap dengan skylight	Membantu pencahayaan dan menetralkan suhu dalam ruangan
3.	Interior dengan atrium di lobby utama	Menambah kesan luas terhadap bangunan yang sama halnya seperti seni yang sangat luas
4.	Struktur frame baja	Cocok diterapkan pada bangunan bentang lebar dengan tanpa kolom pengahalang
5.	Menonjolkan bentuk masa dan fasad yang menyelimuti bangunan	Menampilkan budaya aceh dengan bentuk bangunan yang diselimuti fasad berteknologi seolah seperti seni budaya yang di sesuaikan dengan kondisi zaman.

BAB III

TEMA

Tema yang akan digunakan pada Bangunan Aceh *Art Cultural Center* ini adalah *Hi-Tech*. Arsitektur *Hi-Tech* merupakan usaha pemanfaatan teknologi secara maksimal yang menjawab masalah karakteristik suatu bangunan yang berpengaruh besar terhadap ketahanan bangunan itu sendiri maupun berdampak pada lingkungan sekitarnya (Colien Davies,1998).

Dalam suatu perancangan arsitektur, salah satu faktor yang harus dipertimbangkan dan diperhatikan adalah pengaruh bangunan terhadap lingkungan. Setiap keputusan desain harus mampu mengakomodasi dan mengantisipasi segala hal positif maupun negatif terhadap lingkungan, khususnya pola perilaku terhadap pemanfaatan energi dan dampak yang ditimbulkannya.

Untuk mewujudkan hal tersebut, maka digunakan tema perancangan arsitektur *Hi-Tech* dimana penerapan konsep objek perancangan adalah meminimalisir penggunaan energi dan mengupayakan untuk mengekspos dan bermain dengan elemen-elemen bangunan baik elemen dalam maupun luar. Sehingga bangunan bisa memiliki tampilan yang estetis dan baik, sesuai dengan fungsi bangunan itu sendiri.

8.1. Pengertian

8.1.1. Pengertian Arsitektur *Hi-Tech*

High tech merupakan buah pemikiran modern abad ke-20 yang mempopulerkan penggunaan material industri. Wujudnya dipaparkan dalam buku yang berjudul *High Tech: The Industrial Style and Source Book for The Home* oleh Joan Kron pada tahun 1978. Buku ini menunjukkan bagaimana memadukan produk industri seperti sistem rak gudang dan penutup lantai pabrik untuk sebuah rumah.

Dalam arsitektur sangat banyak digunakan istilah *high-tech* untuk menginterpretasikan sebuah sistem teknologi yang digunakan pada suatu bangunan dan semakin populer digunakan pada awal 1970 untuk menggambarkan keberhasilan teknologi canggih yang dicapai pada saat itu seperti yang terlihat pada arsitektur Pusat Georges Pompidou, Paris (1972-7) karya Renzo Piano dan Richard Rogers yang memperlihatkan penggunaan material-material kaca dan logam dengan mengekspose secara transparan bentuk bentuk jaringan dalam bangunan serta berbagai fungsi-fungsi layanan seperti eskalator, *walkways* dan ornament-ornamen diluar gedung.

8.1.2. Pengertian Arsitektur *Hi-Tech* Menurut Ahli

Berikut beberapa pendapat dari tokoh arsitektur yang menjelaskan apa itu *Hi-Tech*, dan beberapa diantaranya antara lain Charles Jencks dan Collin Davies.

C. Charles Jencks

Menurut Charles Jencks *Hi-Tech* didalam bukunya yang berjudul “*The New Moderns From Late to Neo-Modernism*” merupakan pendekatan tema yang :

- e. Penekanan utama pada proses.

Proses disini maksudnya ialah *how things work*, suatu proses logika konstruksi pembuatan yang sebenarnya mengungkapkan ‘apa’, ‘mengapa’, dan ‘bagaimana’.

- f. Transparency, Layering, and Movement.

Transparency disini maksudnya semua terlihat tanpa ditutup-tutupi, sehingga orang yang berada didalamnya akan merasa seperti berada di dunia yang nonstop bekerja tanpa henti.

Layering disini maksudnya memperlihatkan keberadaan system struktur dan utilitas bangunan, sehingga elemen struktur bangunannya menunjukkan system berlapis dari bangunan itu sendiri. Bagaimana ekspresi struktur, dinding kaca, menara service, detail sambungan sehingga terlihat mencolok dan estetik.

Movement disini maksudnya adanya kesan pergerakan yang dinamis antara satu ruang dengan ruang yang lain (seperti escalator, lift, tangga, dan sebagainya).

- g. Penggunaan material dan warna yang cerah .
- h. Penggunaan struktur tarik ringan (bukan teori konvensional lagi).

D. Collin Davies

Menurut Collin Davies *Hi-Tech* merupakan pendekatan tema yang :

- g. Mengutamakan fungsi, fleksibilitas, dan kemudahan operasional antar ruang.
- h. *Plug in fod* : Suatu wadah atau fasilitasor yang bisa dipasang, berupa modul-modul yang diproduksi secara massal per unit di pabrik dengan mutu dan presisi yang terkontrol.
- i. Sistem bangunan berteknologi baru.
- j. Penggunaan bahan-bahan yang berteknologi canggih.
- k. Berdasarkan teknologi industri tetapi bukan hanya tradisi berarsitektur.
- l. Menampilkan struktur bangunan dan bagian elektrikal utilitas bangunannya.

6.2. Karakteristik Arsitektur Hi-Tech

Dalam tulisannya Charles Jenks mengenai arsitektur High-tech, *“The Battle of High-tech, Great Building with Great Fault”*. Charles Jenks juga menuliskan 6 karakteristik High-tech building, yang intinya sebagai berikut:

7. *Inside out*

Bagian Interior yang diperlihatkan keluar dengan penggunaan material penutup yang transparan, seperti kaca. Fungsi-fungsi yang umumnya tertutup/ditutupi namun ditonjolkan keluar, seperti fungsi servis dan utilitas.



Gambar 3.1: Ciri bangunan *Inside out*
Sumber: www.flickr.com

8. *Celebration of process*

Penekanan terhadap pemahaman mengenai konstruksinya sehingga muncul suatu pemahaman dari seorang awam ataupun seorang ilmuwan. Sebagai catatan yang ditulis oleh Charles Jenks mengenai Norman Foster, yaitu ciri khas dari pekerjaan Norman Foster yang terkesan dapat mengungkapkan sesuatu yang lebih daripada arsitek manapun dalam cara penyelesaian dengan ide-ide cemerlangnya yang mengembangkan suatu rancangan sesuai dengan zamannya sehingga kegunaan dan tampak dari bangunan tersebut merupakan suatu mekanisme yang sempurna.



Gambar 3.2: Ciri bangunan *Celebration of process*
 Sumber: www.skyscrapercenter.com

9. Transparan, pelapisan dan pergerakan.

Ketiga kualitas keindahan ini hampir selalu ditonjolkan secara jelas tanpa terkecuali, kegunaan yang lebih luas dari kaca yang transparan dan tembus cahaya, pelapisan dari pipa-pipa saluran, tangga dan struktur, serta penekanan pada escalator dan lift sebagai suatu unsur yang bergerak merupakan karakteristik dari bangunan high-tech.



Gambar 3.3: bangunan unsur Transparan, pelapisan dan pergerakan
 Sumber: www.solarworlds.co.uk

10. Pewarnaan yang cerah dan merata.

Hal ini ditujukan untuk memberikan perbedaan yang jelas mengenai jenis struktur dan utilitas, juga untuk mempermudah para teknisi dalam membedakannya dan memahaminya secara efektif. Pada karya

Richard Rogers yaitu bangunan Pampidou Center dan Inmos Factory menggunakan warna-warna yang cerah.



Gambar 3.4: bangunan unsur Pewarnaan yang cerah dan merata.
Sumber: www.designingbuildings.co.uk

11. *A light weight filigree of tensile members.*

Baja-baja tipis penopang merupakan kolom Doric dari bangunan *Hi-tech*, sekelompok kabel-kabel baja penopang dapat membuat mereka lebih ekspresif dalam pemikiran mengenai penyaluran gaya-gaya pada struktur.



Gambar 3.5: bangunan dengan pemakaian kolom baja sebagai struktur utama
Sumber: www.dreamstime.com

12. *Optimistic confidence in a scientific cultural*

Bangunan *Hi-tech* dapat mewakili kebudayaan/peradaban masa depan yang serba *scientific*, sehingga pada saat itu tetap bisa dipakai dan tidak ketinggalan zaman. Hasilnya lebih mendalam pada suatu metode kerja, perlakuan pada material, warna-warna dan pendapatan, dibandingkan dengan prinsip-prinsip komposisi.

Selain 6 karakteristik yang dikemukakan oleh Charles Jencks, ada beberapa karakteristik lain yang menjadi karakter dari Arsitektur *Hi-Tech* yaitu:

B. Fleksibilitas Ruang

Merupakan kemampuan ruang untuk dapat beradaptasi terhadap perubahan, baik secara perseptual maupun fisik dengan atau tanpa perubahan fisik dalam bangunan, tanpa merubah bentuk luar bangunan. Penyediaan ruang-ruang service internal, tanpa ada suatu *enclosure* (ketertutupan) di dalamnya.

Ruang tidak hanya mempunyai fungsi yang tunggal tetapi juga mampu sebagai ruang multifungsi. Ketika fungsi berganti, konfigurasi ruang harus dapat merespon dengan baik. Fleksibilitas ruang diukur dan penempatan dan pengalihan partisi. Partisi di sini dapat berarti sebagai elemen permanent, seperti dinding, atap, atau rangka struktur. Penggunaan bentuk yang tidak lengkap dan open ended (akhiran terbuka), sehingga lantai dan elemen struktur lainnya dapat ditambah atau dikurangi tanpa merusak komposisi utama.

D. Strategi praktis komponen pasang rakit (*plug in pod*)

Penggunaan komponen *plug in*, merupakan produk fabrikasi, kemudian dipasang dan dirakit pada bangunan seperti modul toilet, bahkan modul rangka struktur. Hal tersebut dimungkinkan karena kemajuan teknologi dan tuntutan kepraktisan dalam pembuatan bangunan. Komponen *plug in pod* dapat dilepas dan dipindah, diganti dengan *plug in pod* yang baru.



Gambar 3.6: bangunan dengan sistem bongkar pasang
 Sumber: www.alcox.in

E. *Structural Expression*

Ekspresi bangunan dicapai melalui eksplorasi teknologi dan pemilihan bentuk struktur dan material seperti baja, pipa, kaca sebagai unsure utama bangunan dalam era struktur modern yang menunjukkan ikatan arsitektur dengan teknologi tinggi yang ada sekaligus memiliki fungsi sebagai respon terhadap lingkungan.



Gambar 3.7: bangunan dengan *Structural Expression*
 Sumber: www.quora.com

6.3. Studi Banding Tema Sejenis

6.3.1. Cybertecture Egg: New Jewel in Mumbai



Gambar 3.8: Cybertecture Egg: New Jewel in Mumbai
 Sumber: www.skyscrapercity.com

Tabel 3.1: tabel keterangan bangunan Cybertecture Egg: New Jewel in Mumbai
 Sumber: www.scribd.com

Lokasi	India
Distrik	Mumbai
Fungsi	Gedung perkantoran
Luas Area	6.676 m ² .
Luas Bangunan	4.025 m ² .
Lantai Bruto Daerah	32.000 m ² .
Bldg. Rasio Cakupan	60%

Rasio Lantai Kotor	80%
Jumlah Lantai	14 Levels
Jumlah Lantai Basement	Tingkat 3
Struktur Bangunan	Beton Bertulang dan Struktur Baja
Tinggi max.	62 m
Pemandangan Area	2800 m. persegi
Kapasitas Parkir	450 buah
Exterior Finish	Curtain Wall

James Law Cybertecture International telah merancang sebuah bentuk baru dari arsitektur, yang ditandai oleh penggunaan bahan teknologi baru, berwujud multimedia, kecerdasan dan interaktivitas. Vijay Associate (Wadhwa Developers) ialah konsultan yang ditunjuk oleh James Cybertecture International. Konsultan ini mengkhususkan diri dalam desain dan strategi pembentukan proyek Cybertecture, untuk merancang sebuah bangunan 'luar biasa' di Mumbai, India.

Plot C70 dari Kurla Kompleks Bandara, Mumbai, merupakan hal baru 'Manhattan' dari India dan saat ini merupakan plot mahal sebagian besar lahan di negara ini, Konsultan ini telah dipilih untuk proyek yang unik dan inovatif yang akan membuat gedung ini menjadi perkantoran pertama dengan berbentuk telur, dengan 13 lantai dan menyediakan ruang yang cukup untuk ruang kerja.

Gedung perkantoran "Cybertecture" akan menjadi iconic arsitektur, dengan desain lingkungan, sistem cerdas, dan teknik baru yang membuat kagum kota Mumbai dan India di abad ke-21.



Gambar 3.9: Cybertecture Egg: New Jewel in Mumbai
Sumber: www.skyscrapercity.com

E. Konsep Perancangan

Desain gedung Cybertecture ini menganut sistem intelijen provokatif di India dengan kantor yang berbentuk telur cybertecture. Konsep bangunan ini terinspirasi dengan melihat dunia seperti halnya planet sebagai sebuah ekosistem yang memungkinkan kehidupan berkembang. Konsepnya ialah bangunan ini seolah-olah seperti planet bumi, di mana mempertimbangkan dunia sebagai ekosistem berkelanjutan yang berasal dari cybertecture terpadu yang berkembang untuk memberikan fasilitas baik bagi pengguna ruang saat bekerja dalam gedung.

Hal baru lainnya ialah adanya serangkaian inovatif sistem seperti 'kesehatan cybertecture' di dalam kamar mandi yang dirancang untuk melacak kesehatan penghuni termasuk tekanan darah dan berat badan. Data yang dikumpulkan dapat diambil dan dikirim ke dokter jika dianggap perlu.

Seperti semua bangunan masa depan, bangunan seluas 32.000 m² Cybertecture Egg akan menjadi ekosistem yang berkelanjutan dan ramah lingkungan karena menggunakan panel photovoltaic dan turbin angin surya di atas atap. Sistem Pendinginan atau Penghawaan bangunan berbentuk telur ini akan didapat dari sebuah taman tinggi yang terdiri dari vegetasi alami. Elemen penting lainnya adalah konservasi air fitur yang ada karena dikendalikan menuju greywater, daur ulang sistem irigasi dan lansekap.



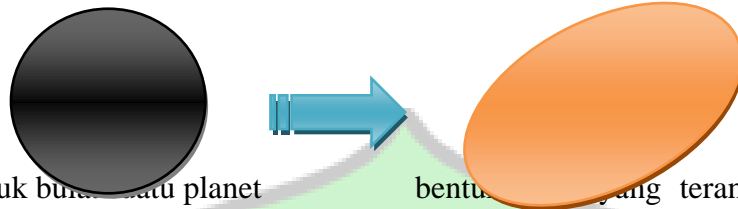
Gambar 3.10: taman di bagian atas bangunan
Sumber: www.inhabitat.com

F. Gubahan Massa serta Penyelesaiannya

Analogi bentuk bangunan ini seolah-olah seperti bentuk planet yang indah untuk Mumbai, dan membuat ekosistem Cybertecture baru bagi orang-orang yang akan menggunakan gedung ini.

Bentuk dasar bangunan ini ialah telur. Menganalogikan sebuah telur menjadi bangunan yang mewadahi suatu kegiatan. Bila dipikir secara logika bagaimanakah struktur bangunan ini bisa berbentuk telur? Bila dibentuk persis seperti telur jelas

menurut saya susah sekali. Maka sang perancang membuat bentuknya tidak seperti telur seutuhnya, pada salah satu sisi dibuat flat sedangkan sisi satunya dibuat seperti telur (lengkung). Selain karena sulit juga karena penyesuaian terhadap jalan sehingga terlihat lebih estetik dan memiliki sisi kompleksitas (membuat lebih efisien dalam mengolah tapak).



Massa bangunan ini hanya terdiri dari 1 massa, tidak seperti bangunan konvensional lain yang memiliki banyak massa sehingga pada siteplan terlihat rumit dan luas. Akan tetapi bangunan ini malah memilih untuk memiliki 1 massa dengan catatan memiliki ekosistem yang sama luasnya seperti bangunan bermassa banyak. Dengan memiliki 13 lantai dan ruang yang luas serta minimnya penggunaan sekat massif membuat bangunan ini seperti gedung yang hidup, bekerja nonstop tanpa henti. Justru karena perancangan massa bangunan ini minim sekat sehingga menimbulkan kenyamanan tersendiri seolah-olah berada di dunia lain.

Karena arsitektur bangunan ini menggunakan pendekatan tema Hi-Tech maka dirancang dengan menggunakan komputer, dengan teknik membuat bangunan kualitas yang sangat tinggi dan kecanggihan geometrik. Bangunan ini seperti permata untuk Central Business District of Mumbai baru. Bangunan ini berstruktur inovatif yang berasal dari kulit telur menciptakan 30m bentang lantai. Inovatif Cybertecture Technologies memberdayakan orang untuk bekerja dalam cara yang lebih baik.

G. Faktor yang Mempengaruhi Perancangan

Konsep struktur bangunan ini adalah menciptakan sesuatu yang belum pernah dilakukan dalam arsitektur konvensional, menciptakan sebuah struktur dalam bentuk sebuah shell yang mampu mendukung pelat lantai tanpa membutuhkan kolom. Hal ini akan memungkinkan ruang komersial tidak memiliki penghalang untuk menggunakan ruang dan menjadi fleksibel. Solusi struktur datang dari studi geometri dan sifat, dimana kita bisa melihat bentuk simetris suatu organik dapat memungkinkan untuk stabil dan menarik lebih mirip dengan kecantikan alam dari arsitektur. Dan sekarang Cybertecture merupakan jawabannya karena sedikit keluar dari lingkup arsitektur.

Dalam sketsa awal, imajinatif konsep yang menganalogikan bangunan ini sebagai sebuah planet yang "mendarat" ke bumi dan mengalami reformasi dari bola menjadi

bentuk oval telur. Perancang memiliki komitmen untuk menciptakan Cybertecture di mana insinyur tidak berpikir dengan cara arsitektur konvensional, tetapi menanamkan pengetahuan lain kedalam proyek dari rekayasa menjadi kenyataan. Seperti teknik penerbangan yang memungkinkan untuk memberikan manfaat ruang terbuka dan terus membangun sampai tidak seperti bangunan lainnya.

Struktur bangunan seperti ini belum pernah dibangun untuk gedung perkantoran di dunia. Ini berarti akan membutuhkan teknik baru, alat dan metodologi dari manufaktur teknologi dalam setiap tahap-tahap pembuatan proyek. Ada tim kerja yang terintegrasi sangat dekat antara klien, tim desain dan kontraktor. Ini terlihat sebagai suatu pendekatan desain terpadu yang diperlukan untuk sebuah proyek inovasi tersebut dan kompleksitas yang akan dicapai.



Gambar 3.11: struktur bentuk shell
Sumber: www.inhabitat.com

H. Hasil Akhir Perancangan

Pelat lantai rata-rata sekitar 30.000 m² terbuka untuk standar kelas internasional yang luar biasa dengan langit-langit yang tinggi lebih dari 3 meter ketinggian.

Bentuk telur yang dipilih miring pada salah satu sudut sehingga membuat bahasa visual yang kuat serta untuk mengurangi keuntungan surya bangunan. Dengan menggunakan bentuk "Telur", bangunan ini memiliki luas permukaan sekitar 10-20 % kurang dibandingkan dengan bangunan konvensional.

Bangunan ini dominan berbingkai struktur baja dengan inti beton dan basement. Komposisi dan penempatan baja berpresisi dengan node diagrid baja padat yang tidak membutuhkan perlindungan kebakaran karena massa baja yang tinggi. Yaitu 14 lantai di ketinggian 62m dengan 3 ruang bawah tanah. Bagian kantilever dari telur memiliki bentang lebih dari 40m. Sekitar 30.000 m² per lantai merupakan ruang kantor

terbuka. Diagrid strukturalnya adalah salah satu jenis unik di dunia, dan menggunakan node baja solid untuk menciptakan struktur tahan api.

Bangunan ini seperti habitat palsu (seperti ekosistem makhluk hidup baru) yang dapat mengurangi penggunaan tenaga surya bangunan, lalu ada taman langit atau biasa disebut dengan roof garden di atas bangunan (meminimalisir panas dari permukaan) . Panel PV akan dipasang di atas gedung dan turbin angin di roof garden akan menghasilkan listrik. Sebuah sistem penyaringan air juga akan dimasukkan ke dalam bangunan untuk mendaur ulang air limbah untuk pembilasan dan tujuan irigasi.



Gambar 3.12: Roof Garden
Sumber: www.inhabitat.com

6.3.2. SAHMRI Building, North Terrace, Adelaide



Gambar 3.13 SAHMRI Building, North Terrace, Adelaide
Sumber: www.inhabitat.com

Tabel 3.2 Keterangan Bangunan SAHMRI Building, North Terrace, Adelaide
 Sumber : www.woodsbagot.com

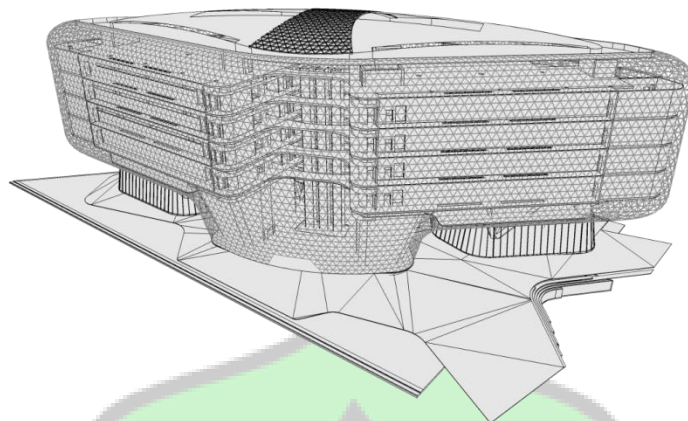
Lokasi	Adelaide, South Australia
Fungsi	Pusat penelitian kesehatan dan medis
Luas Area	25.000 m ² .
Clients	South Australian Health and Medical Research Institute (SAHMRI) and Departement of Planning, Transport, and Infrastructure (DPTI)
Architect	Woods Bagot
Builders	Hindmarsh
engineer	Aurecon
Selesai di bangun	2013
Jumlah lantai	8 leves
Sruktural	Frame baja

SAHMRI adalah singkatan dari South Australian Health and Medical Research Institute yang merupakan bangunan pertama di bidang kesehatan di Bagian Utara Kota adelaide.

SAHMRI di bangun guna untuk memperkuat daerah kesehatan di kawasan tersebut. Di lengkapi dengan fasilitas canggih sebagai sumber daya yang disediakan untuk pengguna dan masyarakat untuk mudah berinteraksi dengan lingkungannya. Desain ini menunjukkan strategi perkotaan yang lestari dan berhasil menciptakan interaksi antara kendaraan umum, pesepeda, pejalan kaki kota Adelaide.

E. Konsep Perancangan

Banguan SAHMRI di rancang berbentuk parametrik bertingkat seperti bola yang berputar – putar. Berfungsi sebagai pusat penelitian dan medis dilengkapi dengan fasilitas penelitian yang baru untuk mengubah kota dengan hasil penelitian dari desain yang berkelanjutan.



Gambar 3.14 konsep perancangan SAHMRI Buildings
Sumber : www.woodsbagots.com

Bangunan ini didesain memiliki dua atrium utama (terlihat jelas pada gambar diatas). Atrium barat mengekspresikan hubungan masuk dan jembatan antara laboratorium, sementara atrium timur mengekspresikan lingkungan tempat kerja yang aktif di dalamnya. Bersama dengan ekspresi flu dari laboratorium di luar fasad barat, fungsi bangunan itu jelas dan bertujuan untuk mempromosikan pentingnya penelitian di dalamnya.

Bangunan ini menunjukkan karakter dari potensi lokasi yang berada di pusat kota yang lebih terekspos. Keseluruhan bangunan ini membungkus permukaannya seperti cangkang.

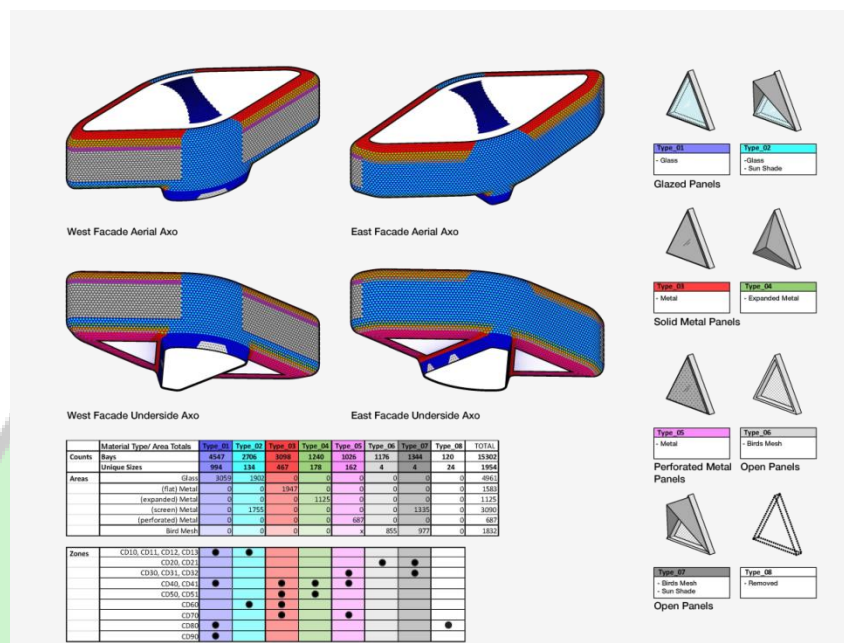


Gambar 3.15 Bentuk dari SAHMRI Building
Sumber : www.woodsbagots.com

Fasilitas SAHMRI mengatur ruang sesuai dengan penggunaan dan fungsinya: ia menyediakan sembilan modul laboratorium basah dan kering yang sepenuhnya fleksibel untuk standar PC2 serta vivarium, siklotron, dan area publik terkait. Woods Bagot bekerja sama dengan spesialis desain laboratorium Research Facilities Design (RFD) untuk menentukan kebutuhan terkini dan potensi ilmuwan yang bekerja di fasilitas tersebut. Pelat lantai bangunan yang khas terdiri dari dua modul lab penelitian yang dapat

menampung lab kering atau labu basah. Rentang struktural besar 10,2 meter memungkinkan efisiensi dan fleksibilitas, menggabungkan organisasi formal, struktural dan sosial ruang.

F. Gubahan Massa serta penyelesaiannya



Gambar 3.16 Bentuk Gubahan Massa dari SAHMRI Building
Sumber : www.woodsbagots.com

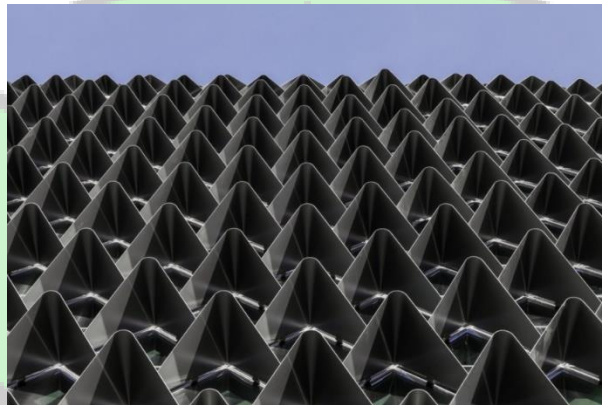
Desain SAHMRI Building berbentuk geometris yang unik, serta massa bangunan yang terangkat keatas memberikan kesan seperti melayang diudara. Konsep massa bangunan terlihat jelas pada tampak facade bangunan itu sendiri dengan bentuk grip triangulasi yang unik yang terinspirasi dari kulit pinus. Bentuk dan kulitnya diartikulasikan beradaptasi dan merespon lingkungannya, menjadi organisme hidup.

G. Struktur dan Material Bangunan

Struktur façade kompleks adalah kombinasi dari sub-frame baja-lini baja struktural dengan suite aluminium eksternal dan panel segitiga kaca berkilau ganda (panel berkinerja rendah E kaca rendah), panel mesh anyaman, dan panel pengisi aluminium berlubang dan padat. Kulit kaca terdiri dari 6.300 panel kaca segitiga. Jaringan baja struktural membentang hingga 40 meter tanpa dukungan tambahan dan memiliki energi yang kurang terwujud daripada jika terbuat dari aluminium. Sunshades telah dirancang dan berorientasi untuk efisiensi termal dan cahaya yang optimal (mengurangi juga beban panas dan silau), dan ukuran bervariasi untuk alasan itu, sehingga hampir tidak mungkin untuk mendaftarkan skala bangunan secara akurat.



Gambar 3.17 Bentuk Struktur dari SAHMRI Building
Sumber : www.woodsbagots.com



Gambar 3.18 Detail Material dari SAHMRI Building
Sumber : www.woodsbagots.com

H. Tahap Akhir Perancangan

Woods Bagot mengatakan kunci keberhasilan bangunan adalah tipologi laboratorium baru dan membebaskan yang mendorong kolaborasi dan keterbukaan. Arsitek menyarankan agar desain bangunan dan lingkungan tempat kerja akan mendorong kolaborasi antara peneliti, yang dicapai dengan diperkenalkannya partisi kaca, atrium terbuka dan jembatan, karena hubungan visual antara lantai dan tangga spiral interkoneksi akan mendorong konektivitas dan kolaborasi. Sementara motivasi itu terpuji, kita mungkin mempertanyakan apakah simbolisme kaca akan mendorong kolejalitas dan kolaborasi yang berkelanjutan. Penelitian interdisipliner didasarkan pada prinsip belajar satu sama lain dan para peneliti berbagi pemahaman mereka, namun melintasi batas-batas tradisional yang terkadang menghambat komunitas riset akan memerlukan lebih dari sekedar tangga spiral.

Fasilitas SAHMRI mengatur ruang sesuai dengan penggunaan dan fungsinya: ia menyediakan sembilan modul laboratorium basah dan kering yang sepenuhnya fleksibel untuk standar PC2 serta vivarium, siklotron, dan area publik terkait. Woods Bagot

bekerja sama dengan spesialis desain laboratorium Research Facilities Design (RFD) untuk menentukan kebutuhan terkini dan potensi ilmuwan yang bekerja di fasilitas tersebut. Pelat lantai bangunan yang khas terdiri dari dua modul lab penelitian yang dapat menampung lab kering atau labu basah. Rentang struktural besar 10,2 meter memungkinkan efisiensi dan fleksibilitas, menggabungkan organisasi formal, struktural dan sosial ruang.

Fitur utama dari rekayasa struktural proyek adalah finessing geometri dari lokasi kolom ke lantai atas untuk mengurangi 36 lokasi kolom yang diperlukan ke hanya 6 lokasi pendukung utama di tingkat plaza, dengan menggunakan apa yang telah dijuluki 'kolom bunga' dan sebuah struktur transfer Suprastruktur ekspresif ini terlihat seperti batang pohon raksasa, menciptakan kesan bahwa bangunan itu mengambang di atas tanah.

Di atas semua ini, bangunan laboratorium juga dilengkapi dengan konsep ekologis yang berkelanjutan di luar lingkungan kerja internal yang nyaman. Ini meminimalkan penggunaan energi, dengan menggunakan sistem pemanas, ventilasi dan pendingin udara hemat energi, dengan tingkat pasokan udara luar yang tinggi (sesuatu yang masih belum biasa untuk laboratorium); Asupan udara segar adalah melalui taman plaza yang lebih sejuk dan sub-labirin untuk mendinginkan udara secara alami. Fitur lainnya termasuk pemanenan air hujan dan penggunaan kembali air olahan; dan sistem bangunan terpadu yang cerdas untuk meningkatkan efisiensi energi dan memberikan pengukuran tindakan operasional secara real-time, seperti konsumsi energi dan air (misalnya air minum tidak digunakan di menara pendingin atau untuk pembilasan toilet). Biaya operasi dari fasilitas semacam itu selama 20 tahun dapat dengan mudah lebih tinggi daripada biaya konstruksi awal, jadi harapan tinggi dalam kaitannya dengan sistem bangunan cerdas.



Gambar 3.19 Tampak dari SAHMRI Building
Sumber : www.woodsbagots.com

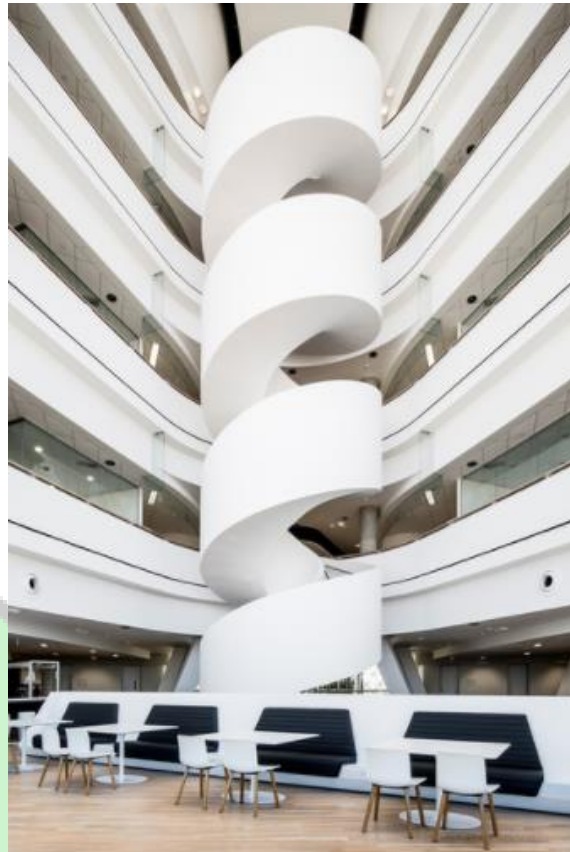


Gambar 3.20 Tampak dari SAHMRI Building
Sumber : www.woodsbagots.com

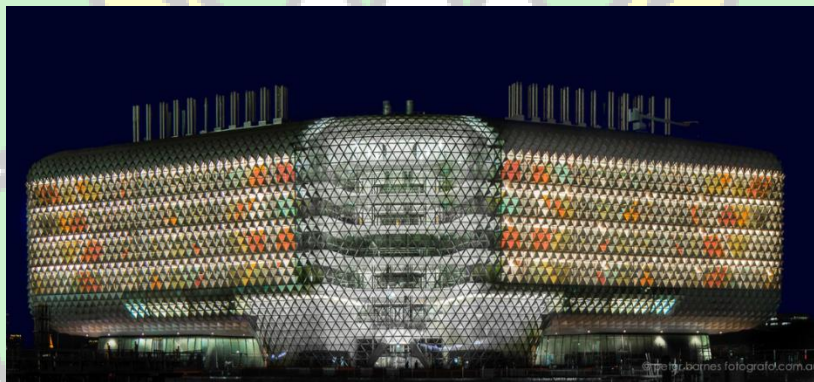


Gambar 3.21 Tampak interior dengan tangga spiral dari SAHMRI Building

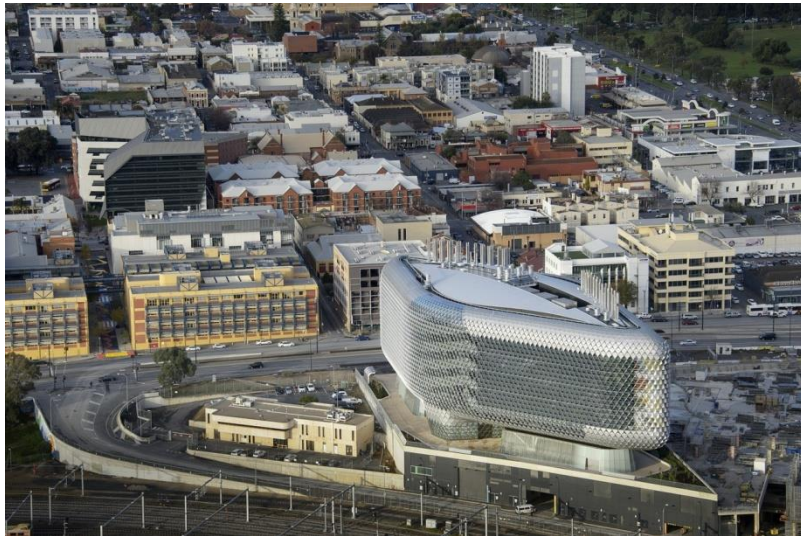
Sumber : www.woodsbagots.com



Gambar 3.22 Tampak interior dengan tangga spiral dari SAHMRI Building
Sumber : www.woodsbagots.com



Gambar 3.23 transparan material spiral dari SAHMRI Building
Sumber : www.woodsbagots.com



Gambar 3.24 Tampak kawasan dari SAHMRI Building
Sumber : www.woodsbagots.com

6.4. Kesimpulan Studi Banding

Berdasarkan studi banding diatas dapat disimpulkan dalam tabel berikut:

Tabel 3.3 Kesimpulan Studi Banding

Sumber : Analisa [Pribadi](#)

No	Nama Bangunan	Cybertecture Egg	SAHMRI (South Australian Health and Medical Research Institute)
1.	Lokasi	Mumbai, India	Adelaide, South Australia
2.	Fungsi	Gedung perkantoran	Pusat penelitian kesehatan dan medis
3.	Struktur bangunan	Beton bertulang & Struktur Baja	Beton bertulang & Frame Baja
4.	Sistem	Smart building	Smart building
5.	Konsep fasad	Bingkai baja dan kaca (tidak menutupi seluruh bangunan)	Panel aluminium berbentuk organik dan kaca (menutupi seluruh bangunan)
6.	Atap	Roof garden	Skylight dan panel aluminium
7.	Interior	Tidak memiliki atrium	Memiliki Atrium
8.	Point fisik utama bangunan	Menganalogikan bentuk telur	Menonjolkan fasad yang meyelimuti bangunan

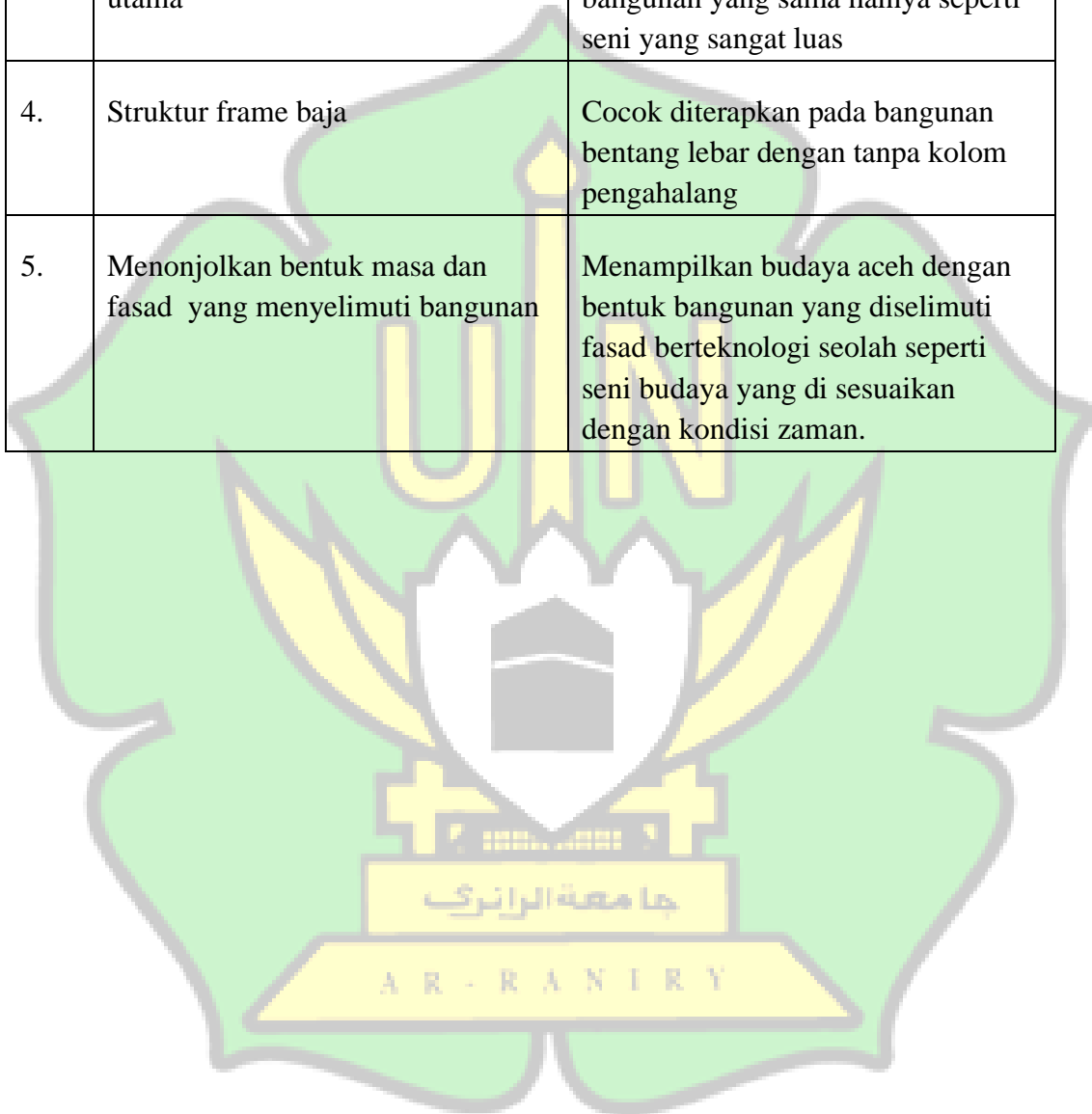
Dari hasil kesimpulan studi banding tersebut penerapan pada Aceh Art Cultural Center adalah seperti berikut:

Tabel 3.4 penerapan dari studi banding

Sumber : pribadi

No	Bagian yang diterapkan	Alasan
----	------------------------	--------

1.	Konsep fasad panel aluminium dan kaca yang menutupi bangunan	Merupakan Salah satu prinsip <i>Hi-tech</i> arsitektur dan membantu pencahayaan dalam bangunan
2.	Atap dengan skylight	Membantu pencahayaan dan menetralkan suhu dalam ruangan
3.	Interior dengan atrium di lobby utama	Menambah kesan luas terhadap bangunan yang sama halnya seperti seni yang sangat luas
4.	Struktur frame baja	Cocok diterapkan pada bangunan bentang lebar dengan tanpa kolom pengahalang
5.	Menonjolkan bentuk masa dan fasad yang menyelimuti bangunan	Menampilkan budaya aceh dengan bentuk bangunan yang diselimuti fasad berteknologi seolah seperti seni budaya yang di sesuaikan dengan kondisi zaman.



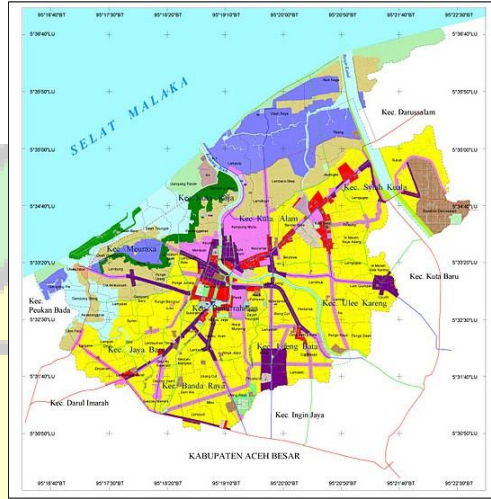
BAB IV ANALISA

10.1. Analisa Kondisi Lingkungan

10.1.1. Lokasi



Aceh



Banda Aceh



Suka Ramai

Gambar 4.1: Lokasi Terpilih

Sumber: Google Maps

Site berada di Jl. Teuku Umar. Suka ramai. Baiturrahman. Banda Aceh. Aceh.

Lokasi

- Jalan : jl.Teuku Umar
- Gampong : Suka Ramai
- Kecamatan : Baiturrahman
- Kabupaten : Banda Aceh

- Provinsi : Aceh

Luas lahan

24.755 m²

Batasan

- Utara : Balai pelestarian peninggalan purbakala
- Selatan : Bekangdam IM (Iskandar Muda)
- Timur : Krung daroi
- Barat : Musleni tomyam

10.1.2. Kondisi dan Potensi Lahan

Kondisi

- Kondisi tanah Gambut
- Terdapat bangunan Taman budaya dilokasi site
- Bersebelahan langsung dengan Gunongan
- Tersedianya riol kota

Potensi Lahan

- Lokasi site yang berjarak 1 km dari pusat kota Banda Aceh
- Berada di kawasan keraton (budaya)
- Berhadapat langsung dengan jalan primer (jl. Teuku umar)
- Terdapat sungai krueng daroi di bagian timur
- Mudah di akses
- Peruntukan lahan khusus untuk tempat rekreasi

10.1.3. Peraturan Bangunan dan Tata Ruang Kota

A. Ketentuan Umum Kawasan

Dalam pengaturan tata ruang kota yang akan dikembangkan di Kota Banda Aceh (diatur lebih lanjut didalam RDTRK) beberapa hal yang menjadi pertimbangan antara lain upaya untuk penyebaran kepadatan ruang, kebutuhan pengembangan ruang kota. Dengan demikian maka indikasi zona yang akan dikembangkan di Kota Banda Aceh salah satunya adalah :

- a. zona perdagangan dan jasa (meliputi zona perdagangan dan jasa tunggal serta deret), zona sarana umum (meliputi fasilitas pendidikan, fasilitas peribadatan, fasilitas olahraga dan rekreasi, fasilitas sosial budaya, fasilitas transportasi),
- b. zona ruang terbuka hijau dan non hijau (meliputi TPU, ruang terbuka hijau taman kota dan taman lingkungan, ruang terbuka non hijau).

Arahan pengembangan zona didalam setiap fungsi kawasan yang ditetapkan didalam RTRW Kota Banda Aceh mengindikasikan zona zona yang akan dikembangkan didalam setiap kawasan dengan tujuan tertentu yang dapat menunjang fungsi kawasan sesuai dengan arahan rencana tata ruang kota. Arahan pengembangan zona dalam setiap kawasan merupakan zona-zona utama yang mendominasi setiap kawasan. Zona-zona lain dapat dikembangkan namun dominasinya tidak melebihi 30 % dari zona utama yang diarahkan didalam RTRW, sehingga fungsi kawasan dapat dicapai.

Jl. Teuku umar. Suka ramai. Baiturrahman. Banda Aceh. Berada di kawasan pariwisata dikarenakan letak lokasi yang berada di kawasan keraton atau kawasan budaya di banda aceh. Berikut adalah tabel ketentuan umum mengenai kawasan pariwisata:



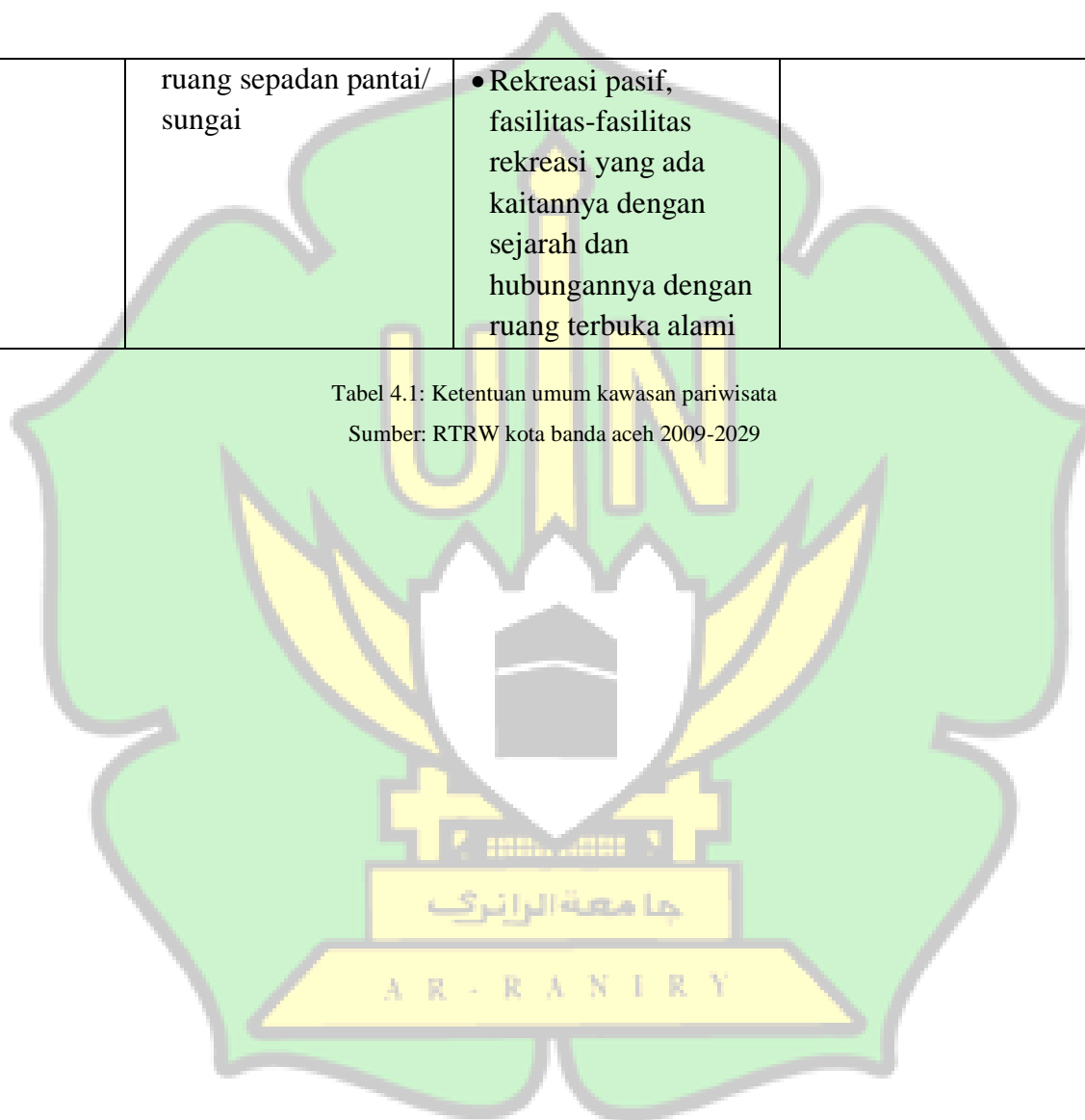
Kawasan	Arahan Zonasi		Arahan Kegiatan		
	Arahan Pengembangan Zona	Tujuan pengembangan Zona	Diarahkan/ Diizinkan	Dikendalikan/ Dibatasi	Dilarang
Kawasan Pariwisata	Perumahan Tipe Tunggal dan Deret	Menyediakan Perumahan untuk penduduk disekitar kawasan pariwisata beserta fasilitas pendukungnya (sarana peribadatan, sarana kesehatan, sarana pendidikan dasar dan menengah)	<ul style="list-style-type: none"> • Kegiatan hunian yang mendukung dan selaras dengan pengembangan kegiatan pariwisata • Home stay 	Kegiatan hunian yang tidak sejalan dengan pengembangan kegiatan pariwisata	Kegiatan-kegiatan yang menimbulkan dampak negatif dan menimbulkan polusi lingkungan (polusi suara, udara, air, dsb) yang dapat mengganggu berlangsungnya kegiatan hunian
	Perdagangan dan jasa tipe tunggal dan deret	Menyediakan ruang untuk pengembangan perdagangan dan jasa yang berkaitan langsung dengan pengembangan sektor pariwisata	Penggunaan untuk perdagangan eceran penyewaan, dan jasa komersial (jasa perjalanan, jasa telekomunikasi dan informasi, jasa keuangan, jasa	<ul style="list-style-type: none"> • Penggunaan untuk jasa hiburan/entertaimen • Penggunaan perdagangan, pasokan bahan bangunan, penggunaan yang menyediakan barang 	Perdagangan yang menghasilkan limbah dan dapat mencemari lingkungan

			penginapan, jasa pelayanan bisnis.	untuk menanam, memperbaiki, merawat atau menambah nilai visual bangunan.	
Sentra industri	Menyediakan ruang untuk pengembangan sentra industri yang memproduksi cidera mata dalam rangka pendukung kegiatan pariwisata	Industri kecil makanan ringan, industri cidera mata yang memiliki karakter khas aceh	Industri kecil yang menghasilkan limbah dan memerlukan instalasi pengolahan limbah	Industri sedang atau industri besar yang berpotensi mencemari lingkungan (air, udara, suara.)	
Ruang terbuka hijau	<ul style="list-style-type: none"> • Melestarikan lahan/ lingkungan yang digunakan rekreasi di luar bangunan, sebagai sarana pendidikan, dan untuk dinikmati nilai-nilai keindahan visualnya. • Menyediakan ruang terbuka hijau sebagai fasilitas wisata yang juga berfungsi sebagai 	<ul style="list-style-type: none"> • Rekreasi aktif, fasilitas rekreasi untuk umum yang membutuhkan pengembangan fasilitas, membutuhkan tingkat pengelolaan, dan mengakomodasi orang dalam jumlah besar 		Penggunaan yang mengurangi besarnya ruang terbuka hijau	

		ruang sepadan pantai/ sungai	<ul style="list-style-type: none">•Rekreasi pasif, fasilitas-fasilitas rekreasi yang ada kaitannya dengan sejarah dan hubungannya dengan ruang terbuka alami		
--	--	---------------------------------	--	--	--

Tabel 4.1: Ketentuan umum kawasan pariwisata

Sumber: RTRW kota banda aceh 2009-2029



B. Ketentuan Umum Intensitas Ruang

Intensitas Ruang adalah besaran ruang untuk fungsi tertentu yang ditetapkan berdasarkan rencana tata ruang kota, ditentukan berdasarkan pengaturan Koefisien Lantai Bangunan, Koefisien Dasar Bangunan dan Ketinggian Bangunan tiap kawasan/bagian kota sesuai dengan kedudukan dan fungsinya dalam pembangunan kota.

Intensitas ruang ditetapkan berdasarkan arahan pola sifat kepadatan lingkungan yang ditetapkan berdasarkan pertimbangan pertimbangan ekologi dan ekonomi, daya dukung dan daya tampung ruang serta kerawanan terhadap bencana. Pola sifat lingkungan diarahkan sebagai berikut :

- Lingkungan dengan tingkat kepadatan tinggi (lingkungan padat)
- Lingkungan dengan tingkat kepadatan sedang (lingkungan kurang padat)
- Lingkungan dengan tingkat kepadatan rendah (lingkungan tidak padat)

Lingkungan kepadatan tinggi direncanakan pada pusat kota yang meliputi sebagian wilayah kecamatan Kuta Alam, sebagian wilayah Kecamatan Kuta Raja, Kecamatan Baiturrahman dan sebagian wilayah Kecamatan Lueng Bata.

Mengingat kondisi lahan yang terletak di lingkungan dengan tingkat kepadatan tinggi dan luas lahan yang layak bangun di Kota Banda Aceh relatif kecil, maka untuk pengembangan bangunan pariwisata dan bangunan massa lainnya harus memiliki ruang parkir sendiri yang disediakan pada lantai dasar atau basement bangunan tersebut. Hal ini bertujuan untuk menghindari kebiasaan parkir di pinggir jalan dalam rangka mencegah kemacetan lalu-lintas. Berdasarkan hal tersebut, maka mengenai rencana pengaturan KDB, KLB pada lingkungan dengan kepadatan tinggi dapat dilihat pada tabel berikut:

Tingkat Kepadatan	Pusat Perdagangan	Diluar Pusat Perdagangan
Pada Lingkungan Dengan Kepadatan Tinggi		
• KDB (maksimum)		
Perumahan	70%	60%
Perdagangan dan Jasa	80%	60%

Perkantoran dan Pelayanan Umum	80%	60%
• KLB (maksimum)		
Perumahan	2,0	1,2
Perdagangan dan Jasa	4,5	3,5
Perkantoran dan Pelayanan Umum	4,5	3,5
• Ketinggian Bangunan Maksimum *)	6 Lt	4Lt
*) Pada jarak radius 100 m dari pagar Masjid Raya Baiturrahma, Ketinggian bangunan tidak diperkenankan melebihi ketinggian Masjid Raya Baiturrahman		

Tabel 4.2 : Rencana pengaturan KDB, KLB, dan Ketinggian bangunan

Sumber: RTRW kota banda aceh 2009-2029

Berdasarkan tabel diatas untuk perancangan bangunan art center termasuk kedalam golongan perdagangan dan jasa yang berada di luar pusat perdagangan dengan perincian sebagai berikut:

- KDB (maksimum) : 60%
- KLB (maksimum) : 3.5
- Ketinggian Bangunan Maksimum : 4 Lt

10.1.4. Prasarana

Pada perancangan Aceh Art Cultural Center ini terdapat beberapa prasarana yang berdekatan dengan lokasi yaitu:

- Museum Tsunami Aceh
- Balai Pelestarian Peninggalan Purbakala
- Makam Meurah Pupok bin Sultan Iskandar Muda
- Telephone Office Belanda
- Taman Putro Phang
- Gunongan
- RS. Harapan Bunda
- Lapangan Blang Padang
- Makam Sultan Aceh Kandang XII
- Anjong Mon Mata

- Museum Aceh
- Taman Sari
- Masjid Raya Baiturrahman
- Krueng Daroi
- Dinas Kesehatan Aceh
- Kantor Walikota Banda Aceh
- Dinas Sosial
- Grand Arabia hotel
- RS. Ibu dan Anak
- SMAN 1& SMPN1 banda aceh
- Pendopo gubernur

10.1.5. Karakter Lingkungan

Pada lokasi site Jl. Teuku Umar, Suka ramai, Baiturrahman, Banda Aceh. Terletak di kawasan keraton aceh karena terdapat beberapa tempat dan bangunan bersejarah yang berada di dekat lokasi pembangunan Aceh *Art Cultural Center*. Salah satunya adalah: Museum Aceh, Taman Putro Phang, Blang Padang, dan lain sebagainya.

Berdasarkan RTRW Kota Banda Aceh tahun 2009-2029 kawasan kecamatan baiturrahman termasuk kedalam lingkungan dengan kepadatan tinggi dan tergolong kedalam perdagangan dan jasa serta termasuk kedalam arah pengembangan zona kawasan pariwisata.

10.1.6. Analisa Tapak




Lokasi tapak berada di Jl. Teuku Umar, Suka Ramai, Kecamatan Baiturrahman, Banda Aceh. Dengan kondisi tapak yang datar dan jenis tanah gambut. Bentuk tapak relatif persegi dan berada di tengah perkotaan dengan beberapa fasilitas pendukung di luar maupun di dalam tapak. Berdasarkan kondisi lingkungan berikut adalah analisa yang berkaitan dengan tapak antara lain:

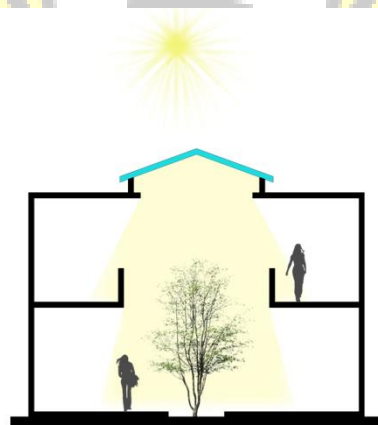
A. Analisa Matahari



Gambar 4.2: Analisa Matahari

Sumber: Analisis pribadi

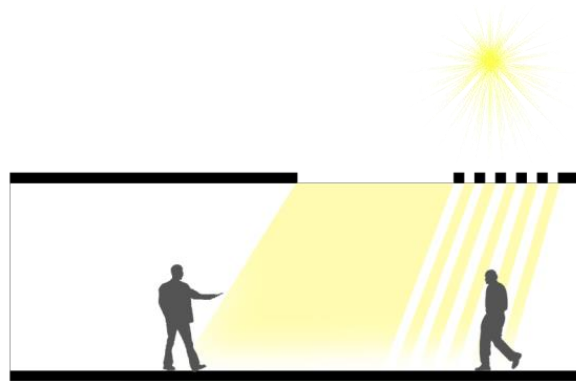
-  = area yang terkena sinar matahari pagi suhu cuaca tidak terlalu panas. Jam = 06.30 -10.00 wib
-  = area yang terkena matahari siang dengan suhu yang panas dan terik matahari langsung ke site. Jam = 10.00 -15.30 wib
-  = area yang matahari condong ke barat dan sinar matahari langsung ke muka bangunan dengan suhu yang sedikit lebih dingin dari suhu matahari siang. Jam = 15.30 -17.30 wib



Gambar 4.3: Penggunaan skylight

Sumber: Analisis pribadi

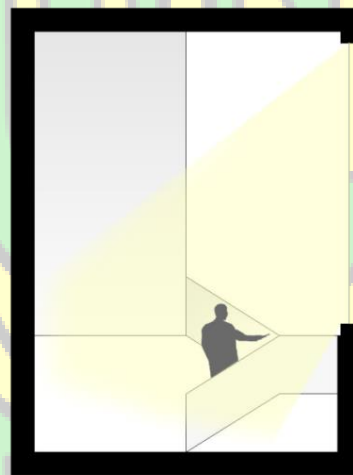
Tanggapan terhadap mata hari dengan memanfaatkan sinarnya sebagai pencahayaan alami dalam bangunan dengan atap skylight dan juga sebagai pengoptimalan taman yang terdapat dalam bangunan.



Gambar 4.4: Efek bayangan dari matahari

Sumber: Analisis pribadi

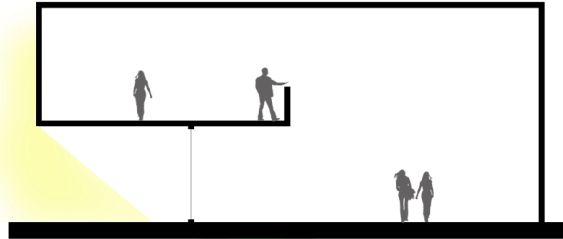
Pemanfaatan matahari dengan membuat efek bayangan pada lorong (koridor) dalam bangunan untuk menambah estetika interior bangunan.



Gambar 4.5: pemanfaatan cahaya pada area servis

Sumber: Analisis pribadi

Pada bagian tertentu ada ruang yang dibuat bukaan agar pencahayaan maksimal pada siang hari dan dapat mengurangi penggunaan energi untuk pencahayaan buatan.



Gambar 4.6: kanopi sebagai penghalang matahari langsung

Sumber: Analisis pribadi

Kanopi atau kantilever digunakan sebagai penghalang sinar matahari langsung terhadap beberapa ruang yang tidak diperlukan pencahayaan alami.

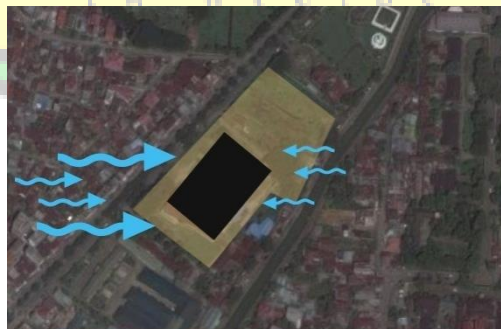


Gambar 4.7: vegetasi dan elemen air sebagai penetral suhu

Sumber: Analisis pribadi

Penempatan posisi tanaman yang tepat sebagai peneduh lanscape dan elemen air untuk menetralkan suhu panas matahari disaat beraktifitas di luar bangunan.

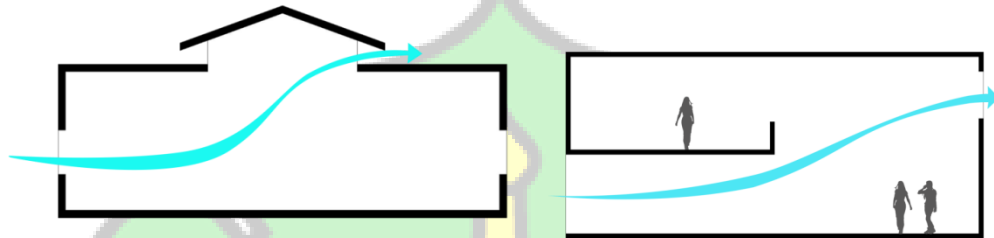
B. Analisa Angin



Gambar 4.8: Analisa angin

Sumber: Analisis pribadi

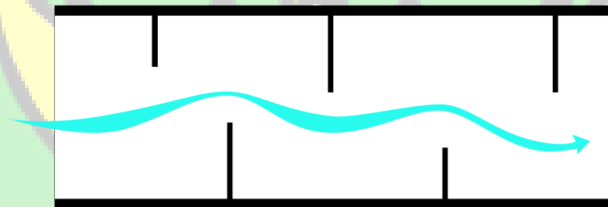
Lokasi site yang berada di Kota Banda Aceh dengan iklim tropis yang angin terkencang datang dari arah barat. Kondisi site yang berada di tengah pemukiman dan tersedianya beberapa vegetasi di bagian barat untuk menyaring angin langsung terhadap bangunan.



Gambar 4.9: Ventilasi silang

Sumber: Analisis pribadi

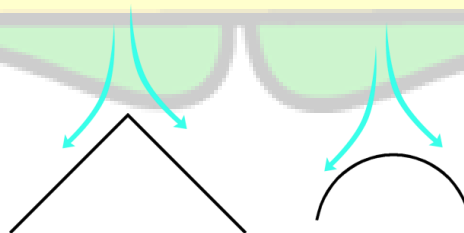
Sistem ventilasi silang diterapkan agar udara bisa keluar masuk sebagai penghawaan alami pada beberapa ruang baik publik atau privat.



Gambar 4.10: penghawaan area publik

Sumber: Analisis pribadi

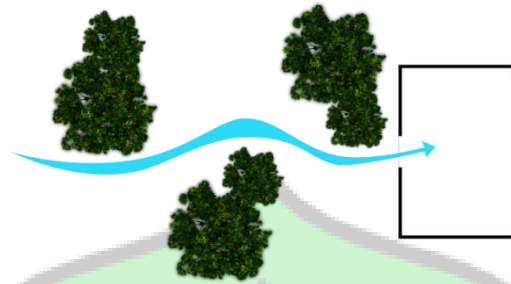
Untuk area publik lebih banyak memanfaatkan angin untuk penghawaan alami dengan membuat denah yang tidak menghalangi sirkulasi angin di dalam bangunan.



Gambar 4.11: Penyesuaian bentuk dan orientasi bangunan

Sumber: Analisis pribadi

Bentuk bangunan disesuaikan agar tidak menghalangi laju angin sehingga berdampak buruk terhadap bangunan ketika terjadi angin kencang.



Gambar 4.12: vegetasi sebagai pereduksi angin

Sumber: Analisis pribadi

Pemanfaatan pohon sebagai pereduksi angin langsung terhadap bangunan.

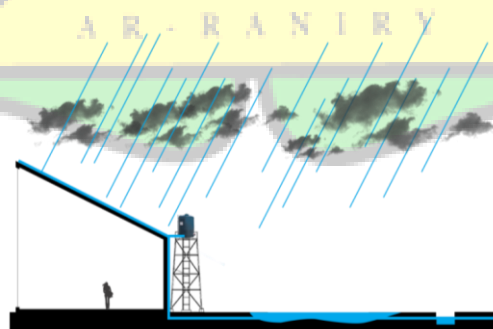
C. Analisa Drainase dan Hujan



Gambar 4.13: Analisa drainase dan hujan

Sumber: Analisis pribadi

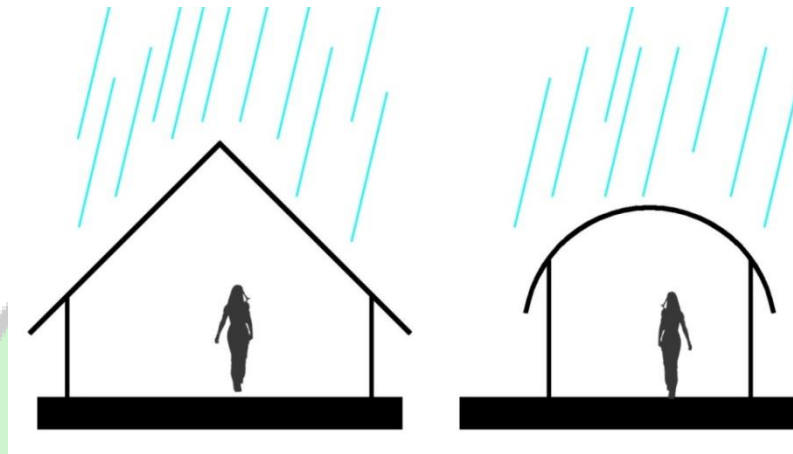
Pada lokasi site telah tersedianya saluran pembuangan yang mengarah ke riol kota untuk pembuangan limbah dapur kamar dan mandi. Untuk air hujan yang berlebihan bisa dialiri ke krueng daroi yang berada di sebelah timur site.



Gambar 4.14: Sistem pemanfaatan air hujan

Sumber: Analisis pribadi

Pemanfaatan air hujan sebagai penyuplai air nonkonsumsi yang ditampung dalam tangki air dan dialiri ke kolam buatan. Pemanfaatan air kolam dalam keadaan darurat seperti pemadaman ketika terjadi kebakaran pada bangunan. Air hujan yang berlebihan akan dialiri ke Sungai Krueng Daroi.

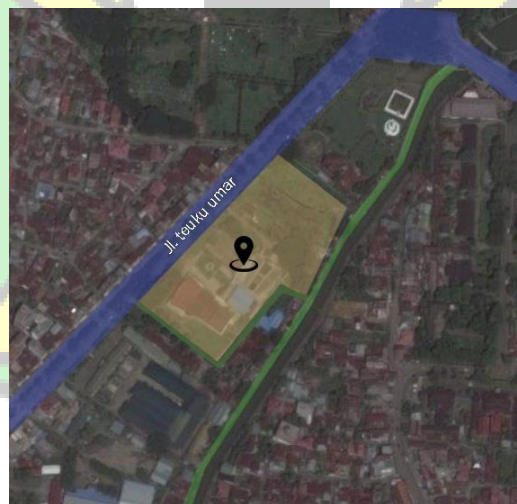


Gambar 4.15: Bentuk atap bangunan

Sumber: Analisis pribadi

Desain bangunan yang tidak menghambat aliran air hujan. Penggunaan talang dan pipa untuk mengaliri air ke bawah.

D. Sirkulasi dan Pencapaian



Gambar 4.16: Sirkulasi dan pencapaian

Sumber: Analisis pribadi

Pencapaian utama ke site melalui Jalan. Teuku Umar dengan pintu masuk utama yang telah tersedia (warna biru). Pencapaian untuk kegiatan servis melalui

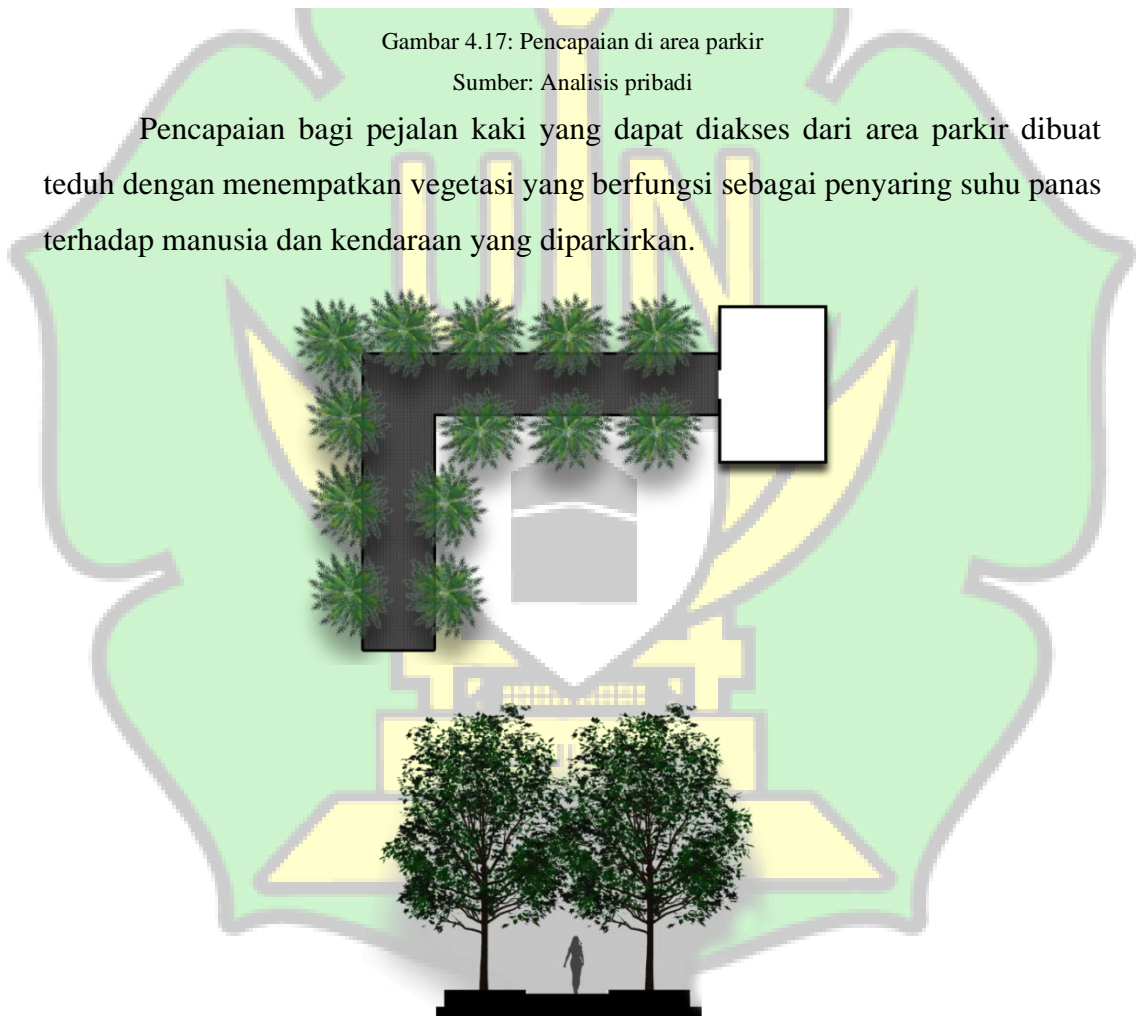
lorong yang diakses melalui Jl. Elang (warna hijau) agar menjaga privasi dan tidak mengganggu pengunjung ke bangunan.



Gambar 4.17: Pencapaian di area parkir

Sumber: Analisis pribadi

Pencapaian bagi pejalan kaki yang dapat diakses dari area parkir dibuat teduh dengan menempatkan vegetasi yang berfungsi sebagai penyangin suhu panas terhadap manusia dan kendaraan yang diparkirkan.



Gambar 4.18: Pedestrian

Sumber: Analisis pribadi

Pedestrian ditanami pohon agar pengguna terasa nyaman ketika hendak ke bangunan atau sekedar mengelilingi site

E. View dari Bangunan



Gambar 4.19: View ke luar tapak

Sumber: Analisis pribadi

View positif mengarah ke jalan utama yaitu jl. Teuku Umar yang terletak di bagian barat site (warna merah). Pengolahan lansekap didesain sedemikian rupa agar pengunjung tidak bosan ketika berada di dalam site.

F. View ke Tapak



Gambar 4.20: pemanfaatan cahaya pada area servis

Sumber: Analisis pribadi

View terhadap site juga berasal dari arah barat yaitu jl. Teuku Umar. Pengolahan fasad atau bentuk bangunan dimaksimalkan ke arah barat dan penempatan vegetasi di kondisikan agar view tidak terhalang oleh vegetasi tambahan.

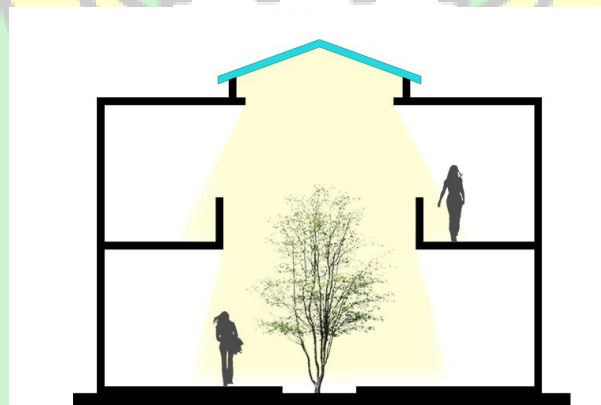
G. Vegetasi



Gambar 4.21: vegetasi eksisting

Sumber: Analisis pribadi

Pada kondisi eksisting, site telah tersedia vegetasi yang terletak di beberapa titik. Pemanfaatan vegetasi tersebut sebagai bentuk pelestarian terhadap ekosistem dan peninggalan terhadap sejarah yang berada di kawasan site yaitu kawasan keraton banda aceh. Penambahan vegetasi baru bertujuan untuk menambah estetika, pengoptimalan ruang luar, sebagai penunjuk arah, dan sebagai kebutuhan terhadap ruang terbuka hijau yang mampu menyejukkan area sekitaran site.



Gambar 4.22: vegetasi di dalam bangunan

Sumber: Analisis pribadi

Penempatan vegetasi di dalam bangunan sebagai penyelarasan antara ruang dalam dan area luar bangunan. menjadi suatu fokus pengguna bangunan terhadap taman di dalam bangunan.



Gambar 4.23: vegetasi sebagai estetika

Sumber: Analisis pribadi

Vegetasi sebagai ciri pemandangan dari dalam bangunan dan penghalang terhadap view yang negatif dari dalam bangunan



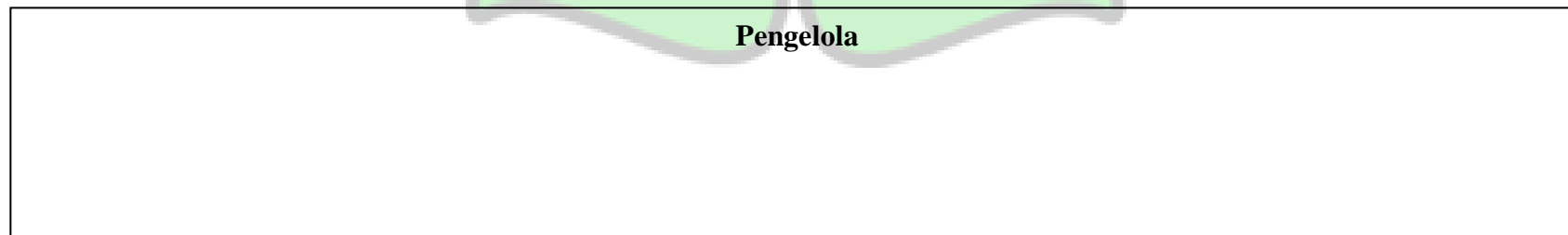
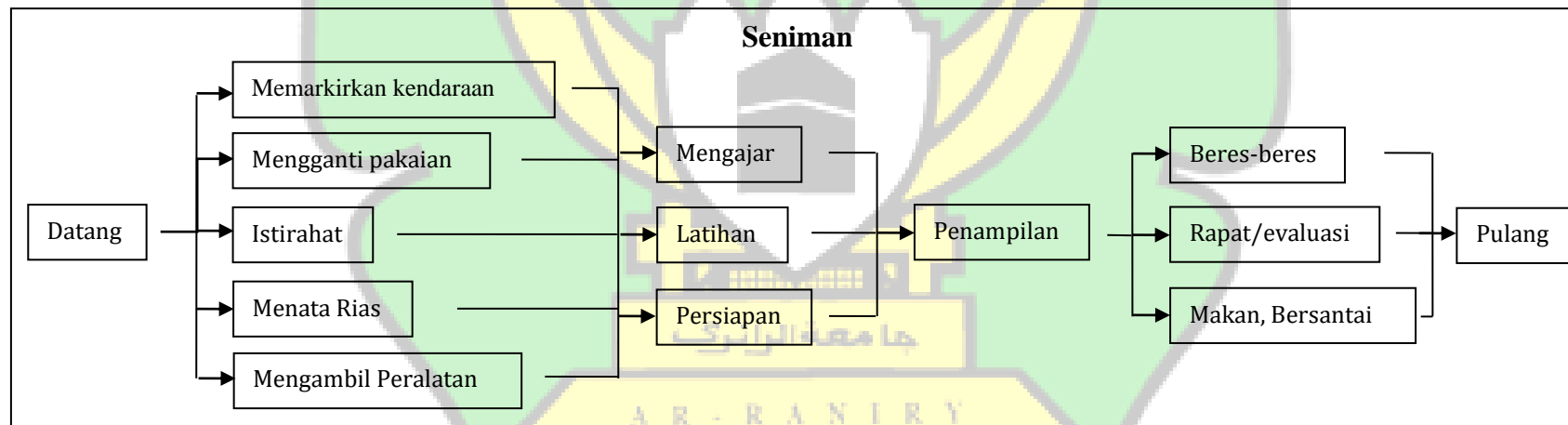
Gambar 4.24: vegetasi sebagai peneduh

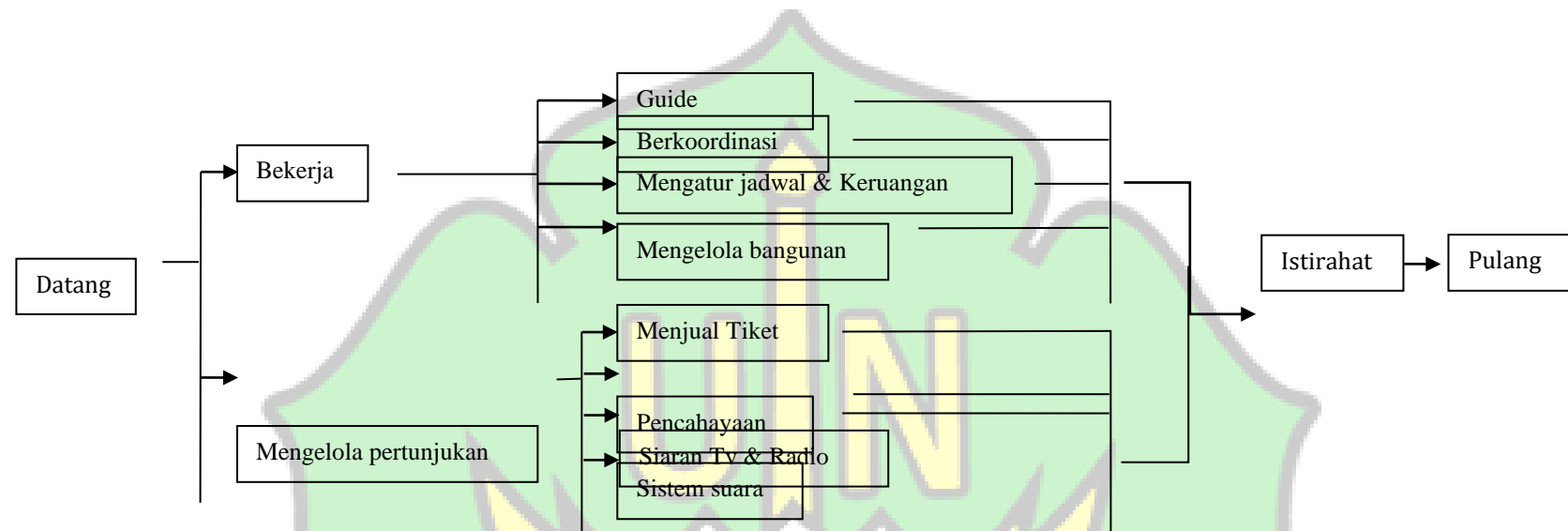
Sumber: Analisis pribadi

Vegetasi sebagai peneduh terhadap bangunan, kendaraan dan pengguna area luar. Juga sebagai pereduksi bising dan penyaring angin.

10.2. Analisis Fungsional

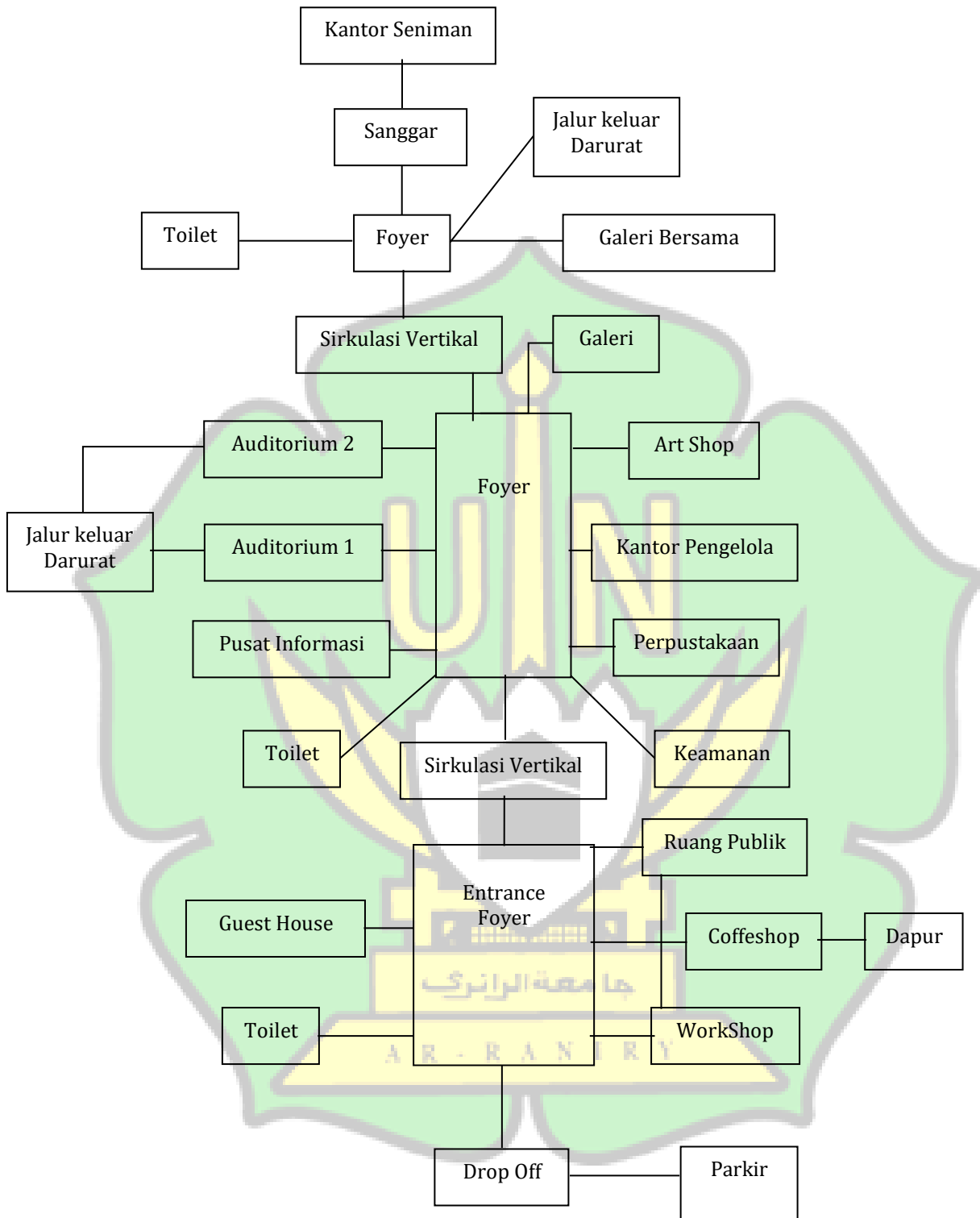
10.2.1. Pengguna





Bagan 4.1 Diagram Alur Kegiatan pengguna

10.2.2. Organisasi Ruang



Bagan 4.2 Diagram Organisasi Ruang Secara Umum

10.2.3. Kebutuhan Ruang

Pendekatan terhadap kebutuhan ruang pada Aceh Art Cultural Center didasarkan pada pendekatan pelaku pengelompokan kegiatan. Berikut adalah pendekatan kebutuhan ruang.

No	Pelaku	Kegiatan	Kebutuhan Ruang		
1.	Pengunjung	▪ Datang, memarkir kendaraan	▪ Area parkir umum		
		▪ Masuk bangunan	▪ hall		
		▪ Menanyakan informasi	▪ Front office		
		▪ Melihat pameran	▪ Ruang pameran		
		▪ Membeli karya	▪ Front office		
		▪ Ke lavatory	▪ lavatory		
		▪ Sholat	▪ musholla		
		▪ Membeli makanan/minuman	▪ kantin		
		▪ belajar	▪ Sanggar		
		2.	Seniman	▪ Datang, memarkir kendaraan	▪ Area parkir umum
				▪ Mengurus administrasi	▪ Front Office
				▪ Memasukkan peralatan seni latihan	▪ R. Workshop
				▪ Ke lavatory	▪ R. Workshop
				▪ Makan/minum	▪ Lavatory
▪ Melihat pameran	▪ kantin				
▪ Menyimpan aset seni	▪ Residensi				
▪ Mengajar	▪ R. pameran				
	▪ R. Stockroom				
	▪ Sanggar				
3.	Bagian Pengelola dan Pelayanan	▪ Datang, memarkir kendaraan	▪ Area parkir umum		
		▪ Standby melayani pengunjung	▪ Resepsionis		
		▪ Dekorasi pameran	▪ R.pameran		
		▪ Memantau kinerja karyawan	▪ R. administrasi		
		▪ Memandu pengunjung ke lavatory	▪ R. pameran		

- 4. **Bagian Servis**
 - Membersihkan ruangan
 - Lavatory
 - Seluruh ruangan
- OB**
 - Kegiatan sanitasi
 - Lavatory
- Satpam**
 - Menjaga ketertiban dan keamanan *Galeri Seni Lukis dan Pahat.*
 - Pos Satpam

Tabel 2.2: Kebutuhan Ruang
Sumber: www.scribd.com

10.2.4. Besaran Ruang

- Fasilitas Utama

Kelompok Ruang	Kapasitas/ Sumber	Luas
1. Galeri Seni rupa		
Ruang reception	1/ sp	6 m ²
Ruang tunggu	1/ sp	10 m ²
Ruang pengelola	1/ sp	6 m ²
Ruang staff	2/ sp	9 m ²
Ruang kurator	1/ sp	6 m ²
Ruang galeri + sitting group	1/ sp	600 m ²
Workshop interaktif	1/ D	7,5 m ²
Lavatory	2/ sp	3 m ²
Total		659,5 m ²
Flow area 50%		329,75 m ²
TOTAL		989,25 m²
2. Galeri Bersama		

Ruang reception	1/ sp	6 m ²
Ruang tunggu	1/ sp	10 m ²
Ruang pengelola	1/ sp	6 m ²
Ruang staff	2/ sp	9 m ²
Ruang kurator	1/ sp	6 m ²
Ruang galeri + sitting group	1/ sp	575 m ²
Lavatory	2/ sp+nda	3 m ²
Total		627 m ²
Flow area 50%		313,5 m ²
TOTAL		940,5 m²

- **Fasilitas Pendukung**

Kelompok Ruang	Kapasitas / Sumber	Luas
1. Guesthouse		
Ruang pengelola	1/ sp	6 m ²
Ruang staff & administrasi	1/ sp	10 m ²
Ruang karyawan	1/ sp	9 m ²
Ruang tunggu	1/ sp	8 m ²
Ruang tidur penginapan	1/ sp+nda	45 m ²
Lavatory / kamar mandi	1/ sp+nda	6 m ²
Gudang	1/ sp	3 m ²
Total		87 m ²
Flow area 30%		26.1 m ²
TOTAL		113.1 m²
2. Perpustakaan		
Ruang penerima & penitipan barang	1/ sp	10 m ²
Ruang t u n g g u	1/ sp	10 m ²
Ruang s t a f f	2/ sp	9 m ²
Area baca	1/ sp	75 m ²
Lavatory	2/ sp+nda	3 m ²
Total		119 m ²
Flow area 50%		59.5 m ²
TOTAL		178.5 m²
3. Ruang Kantor Pengelola		
Ruang direktur	1/ sp	20 m ²
Ruang sekretaris	1/ sp	6 m ²
Ruang bendahara	1/ sp	6 m ²
Staff asisten bendahara	2/ sp	9 m ²
Ka. Bidang Pemasaran	1/ sp	6 m ²
Ka. Bidang Perawatan	1/ sp	6 m ²
Ruang reception	1/ sp+D	6 m ²
Ruang tunggu	1/ sp	10 m ²
Ruang meeting	1/ sp	32 m ²
Ruang istirahat	1/ sp	20 m ²
Ruang dapur / pantry	1/ sp+nda	3 m ²
Gudang peralatan	1/ sp	3 m ²
Lavatory	2/ sp+nda	4 m ²
Total		144 m ²
Flow area 50 %		72 m ²
TOTAL		216 m²
4. ARTSHOP		
Ruang pengelola	1/ sp	8,5 m ²
Ruang karyawan	1/ sp	12 m ²
Gudang stock barang	1/ sp	18 m ²
Area display barang	1/ sp+nda	45 m ²
Total		83,5 m ²

Flow area 80%		67,5 m ²
TOTAL		150 m²

1. Tempat Pelatihan		
Ruang Staff	5/ sp	30 m ²
Ruang Pengelola	1/ sp	30 m ²
Reception	1/ sp	6 m ²
Ruang karyawan	1/ sp	9 m ²
Ruang pengajar	5/ sp	33 m ²
Ruang kelas anak – anak	2/ sp	72 m ²
Ruang kelas remaja & hobi	2/ sp	96 m ²
Workshop Alat Musik		
Workshop Alat Musik	1/ D+nda	135 m ²
Tempat cuci tangan	1/ sp	1,2 m ²
Gudang peralatan	1/ sp	9 m ²
Gudang Alat Musik	1/ sp	55 m ²
Workshop lukis		
Workshop lukis	1/ D+nda	138 m ²
Tempat cuci tangan	1/ sp	1,2 m ²
Gudang peralatan lukis	1/ sp	9 m ²
Gudang lukisan	1/ sp	40 m ²
Ruang finishing		
Ruang penyemprotan	1/ sp	9 m ²
Ruang pemasangan frame	1/ sp	17 m ²
Ruang pengeringan	1/ sp	12 m ²
Gudang simpan bhn finishing	1/ sp	8 m ²
Lavatory	4/sp+nda	11 m ²
T o t a l		660 m²
Flow area 80%		528 m ²
TOTAL		1188 m²
2. CAFETERIA		
Ruang pengelola	1/ sp	8,5 m ²
Ruang karyawan	1/ sp	12 m ²
Ruang kasir dan minibar	1/sp+nda	12 m ²
Ruang dapur	1/sp+nda	32 m ²
Tempat cuci tangan	1/ sp	2,4 m ²
Area makan indoor + outdoor	1/ nda	156,8 m ²
Gudang peralatan	1/ sp	3 m ²
Lavatory	2/sp+nda	6 m ²
T o t a l		232,7 m²
Flow area 50%		166,8 m ²
TOTAL		400 m²

- **Fasilitas Penunjang**

Kelompok Ruang	Kapasitas/ Sumber	Luas
Musholla	1/ sp	72 m ²
ATM	4/ sp	6 m ²
Pos jaga	2/sp+nda	12 m ²

Ruang genset	1/ B	30 m ²
Ruang pompa	1/ B	20 m ²
Ruang panel listrik	1/ B	20 m ²
TOTAL		160 m²
Parkir mobil	sp+nda	870 m²
Parkir motor	sp+nda	290 m²
Parkir bus	sp+nda	308 m²
TOTAL		1.468 m²
LEISURE PARK		
Galeri outdoor	1/sp	600 m ²
Amphiteatre	1/sp+nda	720 m ²
Kolam air	Asumsi	200 m ²
Kolam pasir	Asumsi	60 m ²
Taman bermain anak	Sp	105 m ²
Workshop outdoor	Sp	84 m ²
Sitting group	sp/nda	64 m ²
Plasa	sp/nda	256 m ²
Artshop outdoor / kios2	Sp	360 m ²
Toilet umum	Sp	42 m ²
TOTAL		2.491 m²

KETERANGAN :

sp : Studi & perhitungan

nda : Neufert Data Arsitek

D : Dimensi Manusia & Ruang Interior

B : Benjamin Stein, John S.R, William J.MC.

Guiness, Mechanical and Electrical Equipment for Building

Total LUAS BANGUNAN = 6.826,35 m²

Flow area 50% = 2.696,275 m²

TOTAL LUAS BANGUNAN = 9.522,625 m²

Area Parkir = 1.468 m²

Flow area 50% = 734 m²

Total Area Parkir = 2.202 m²

Leisure Park = 2.491 m²

Flow Area 50% = 1.245,5 m²

Total *Leisure Park* = 3.736,5 m²

Luas lahan = TOTAL LUAS BANGUNAN

KLB

Luas lahan = $\frac{9.522,625 \text{ m}^2}{3.5} = 2.720,75 \text{ m}^2$

3.5

Luas dasar bangunan = 2.720,75 m² x 60%

$$\begin{aligned}
 &= 1.632,45 \text{ m}^2 \\
 \text{Luas } open \text{ space} &= \text{L.lahan} - \text{L.Dasar bangunan} \\
 &= 2.720,75 \text{ m}^2 - 1.632,45 \text{ m}^2 \\
 &= 1.088,3 \text{ m}^2 \\
 \text{Total luas lahan} &= \text{L. Lahan} + \text{L. Area parkir} + \text{L. Leisure park} \\
 &= 2.720,75 + 2.202 \text{ m}^2 + 3.736,5 \text{ m}^2 \\
 &= 8.659,25 \text{ m}^2 \sim 8.600 \text{ m}^2 \\
 \text{Tinggi bangunan} &= \text{Total L. bangunan} : \text{L. Lantai Dasar} \\
 &= 9.522,625 \text{ m}^2 : 1.632,45 \text{ m}^2 \\
 &= 5,8 \sim 6 \text{ lantai}
 \end{aligned}$$



BAB V

KONSEP PERANCANGAN ACEH ART CULTURAL CENTER

15.1. Rencana Tapak

Konsep dasar perancangan Aceh *Art Cultural Center* adalah mengekspresikan dan mengekspos bangunan, baik area luar maupun dalam bangunan dengan memasukkan kombinasi langgam arsitektur tradisional Aceh sesuai fungsi dari bangunan. Perwujudan konsep ini melalui pendekatan *High Tech Architecture* yang berdampak bagi fasad bangunan, struktur, dan bentuk elemen interior ruangan.

15.1.1. Pemintakatan

Pemintakatan adalah pengelompokan fungsi-fungsi dalam satu bangunan dan hubungannya yang didasarkan pada jenis kegiatan dan sifat ruang sehingga kegiatan berlangsung dalam tapak berjalan dengan optimal dan teratur. Pemintakatan dibagi menjadi 4 zona, yaitu :

Tabel 5.1: pembagian zonasi

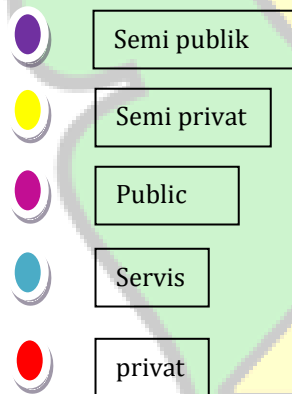
Sumber: analisis pribadi

Zona Privat	Zona Semi Publik	Zona Publik	Zona Servis
<ul style="list-style-type: none">• <i>Guesthouse</i>• Kantor pengelola	<ul style="list-style-type: none">• Galeri seni rupa• Tempat pelatihan• Ruang <i>finishing</i>	<ul style="list-style-type: none">• Galeri bersama• Perpustakaan• Workshop alat musik• Workshop lukis• cafetaria• musholla• parkir/ basement• leisure park	<ul style="list-style-type: none">• Artshop• Pos satpam• Ruang elektrikal



Gambar 5.1 Pembagian Zonasi

Sumber: analisis pribadi



15.1.2. Tata Letak

Konsep peletakan ruang didalam bangunan didasarkan atas analisa makro dan analisa mikro yang menghasilkan zonasi-zonasi dan pengelompokan kegiatan serta sirkulasi yang mungkin terjadi, massa bangunan terbagi menjadi beberapa zonasi yaitu:

Tabel 5.2: pembagian tata letak

Sumber: analisis pribadi

Zona Privat	Zona Semi Publik	Zona Publik	Zona Servis
<ul style="list-style-type: none"> • <i>Guesthouse</i> • Kantor pengelola 	<ul style="list-style-type: none"> • Galeri seni rupa • Tempat pelatihan • Ruang <i>finishing</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Galeri bersama • Perpustakaan • Workshop alat musik • Workshop lukis • Cafeteria • Musholla • parkir/ basement • leisure park 	<ul style="list-style-type: none"> • Artshop • Pos satpam • Ruang elektrikal

- a. *Entrance* utama telah tersedia pada Jl. Teuku Umar bagian barat site.
- b. Ruang pengelola, ruang administrasi pusat dan ruang-ruang penunjang sebagai bangunan tempat dilangsungkan acara-acara seminar, pementasan dan lain-lain ditempatkan dekat dengan *main entrance*;
- c. Area parkir ditempatkan dekat dengan jalur keluar, dan dekat dengan bangunan agar mudah diakses.
- d. Area terbuka terletak di luar samping bangunan dan di dalam bangunan supaya adanya konteks ruang dalam dan area luar.
- e. Area untuk pelatihan berada di dekat dengan area servis agar barang-barang yang telah digunakan bisa disimpan di dalam gudang.
- f. Area penampilan diletakkan dibagian dekat dengan servis agar barang-barang di dalam gudang mudah untuk dikeluarkan saat pertunjukan berlangsung
- g. Untuk pos satpam diletakkan di dekat dengan entrance agar pengunjung atau tamu terkontrol oleh petugas keamanan
- h. Area servis ditempatkan di bagian belakang bangunan dan dekat dengan jalur servis.

15.1.3. Pencapaian

Pencapaian ke dalam site dan di dalam bangunan meliputi:

- Pencapaian yang bisa diakses dalam keadaan darurat seperti mobil pemadam kebakaran, ambulans, kendaraan militer dan lain sebagainya dengan dimensi dan kondisi sirkulasi yang baik tanpa hambatan.

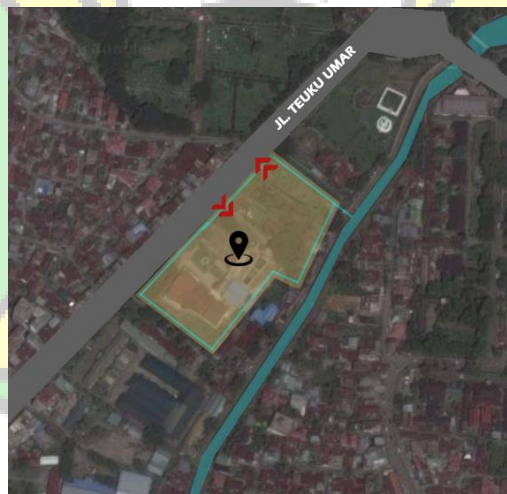
- Pencapaian yang ramah terhadap penyandang disabilitas dengan cara penempatan ramp dan guiding block



Gambar 5.2 Tangga & Ramp

Sumber: [pribadi](#)

- Pemisahan terhadap jalur penunjang (service) dan jalur utama
- Pencapaian di dalam bangunan menggunakan ramp, tangga dan lift
- Menyediakan jalur lambat dari jalan arteri untuk jalur masuk dan keluar dari tapak
- Jalur masuk sudah tersedia pada Jl. Teuku Umar bagian barat site yang akan dijadikan jalur utama.
- Jalur servis berada di bagian timur yaitu lorong kecil yang bisa diakses melalui jl. Elang



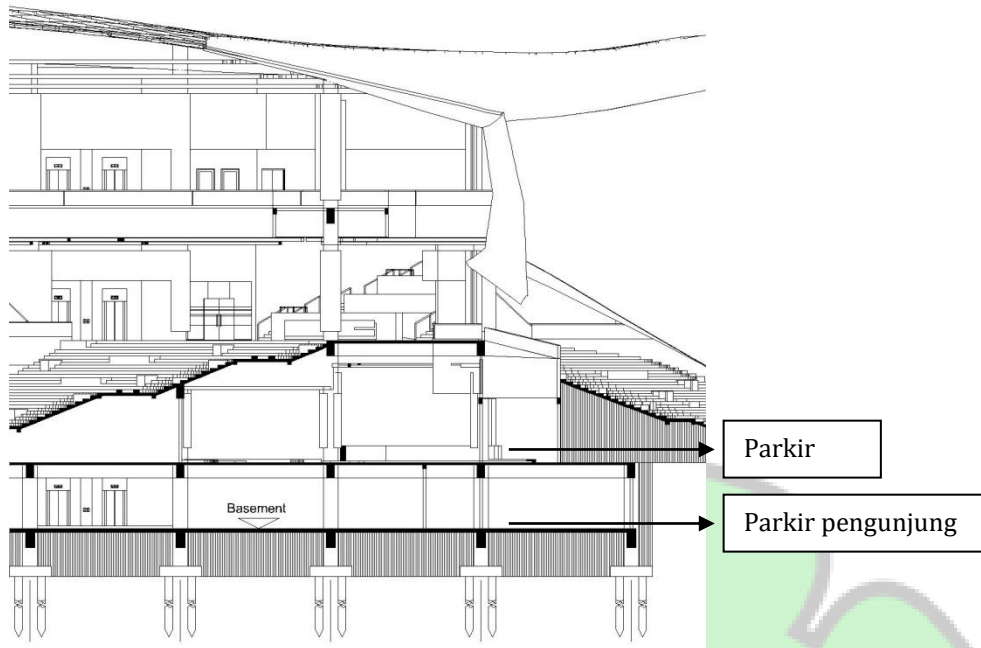
Gambar 5.3 Pencapaian ke tapak

Sumber: [analisis pribadi](#)

15.1.4. Sirkulasi dan Parkir

Ketentuan parkir dan sirkulasi mencakup hal-hal sebagai berikut:

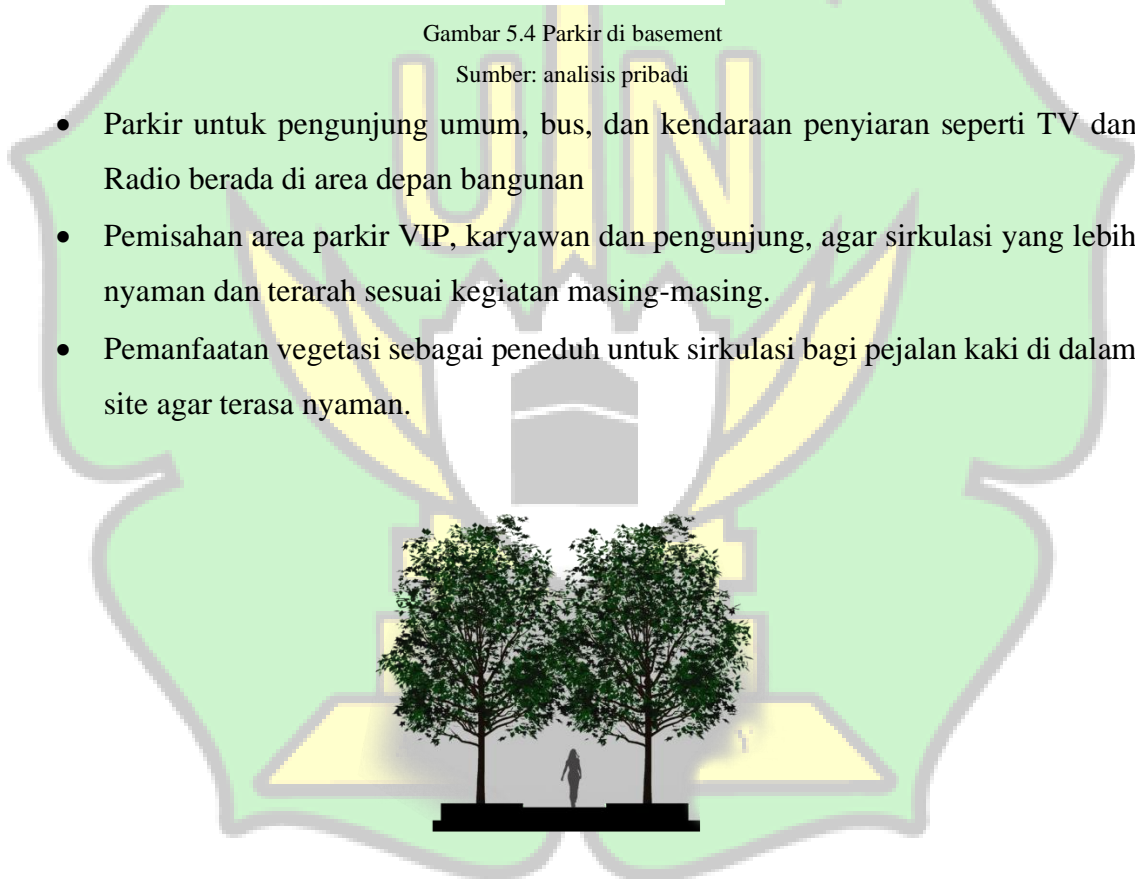
- Parkir untuk pengunjung berada di basement.



Gambar 5.4 Parkir di basement

Sumber: analisis pribadi

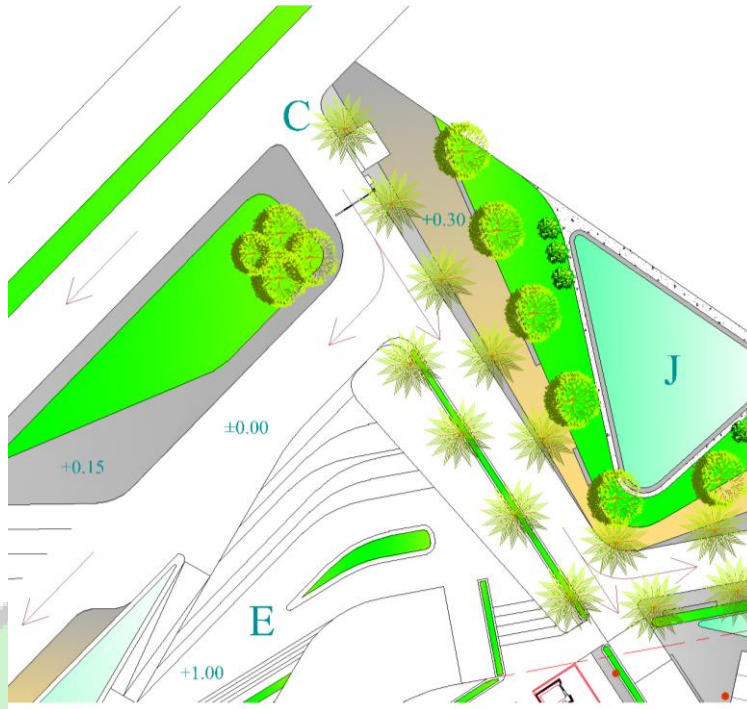
- Parkir untuk pengunjung umum, bus, dan kendaraan penyiaran seperti TV dan Radio berada di area depan bangunan
- Pemisahan area parkir VIP, karyawan dan pengunjung, agar sirkulasi yang lebih nyaman dan terarah sesuai kegiatan masing-masing.
- Pemanfaatan vegetasi sebagai peneduh untuk sirkulasi bagi pejalan kaki di dalam site agar terasa nyaman.



Gambar 5.5: pedestrian

Sumber: analisis pribadi

- Pemanfaatan vegetasi dengan penempatan yang rapi sebagai pengarah menuju ke bangunan (pintu masuk).



Gambar 5.6: vegetasi sebagai penunjuk arah
 Sumber: analisis pribadi

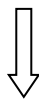
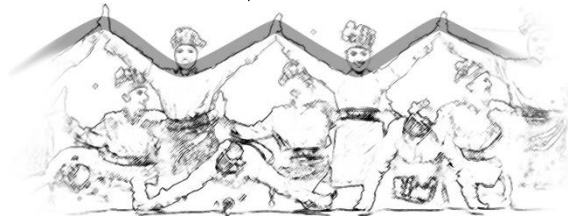
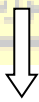
15.2. Konsep Bangunan

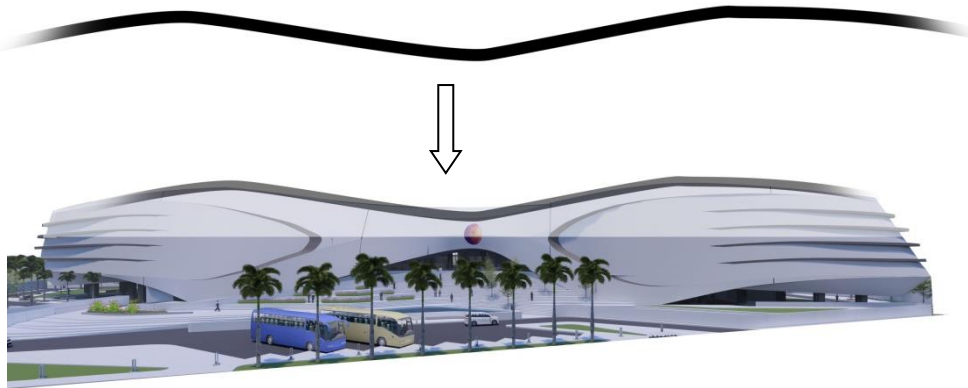
5.2.1 Gubahan Massa

Ide dasar gubahan massa diambil dari gerakan tari Ratoh Jaro



Ide dasar





Gambar 5.7: Gubahan Massa

Sumber: analisis pribadi

5.2.2 Fasad Bangunan (LED Fasad)

Fasad media adalah rangkaian node LED yang dapat diaktifkan secara individual dan dapat dikontrol secara digital yang dihubungkan secara bersamaan dan dipasang ke permukaan eksterior bangunan untuk membentuk bagian integral dari visi arsitektur. Setiap node LED sesuai dengan piksel tampilan. Piksel dapat menghasilkan cahaya putih atau satu warna saja tetapi yang paling sering merupakan modul RGB yang mampu menghasilkan warna yang sangat jelas di seluruh spektrum serta cahaya putih di seluruh rentang suhu warna. Dalam node RGB, setiap saluran LED dapat dikontrol secara independen untuk menghasilkan tingkat cahaya apa pun. Selain warna primer yang dihasilkan oleh saluran LED ini, beberapa saluran LED dapat digabungkan untuk membuat pencampuran warna aditif. Lampu dengan panjang gelombang berbeda dicampur untuk menghasilkan warna sekunder — seperti yang terjadi di layar komputer atau TV.

Sistem fasad media LED menampilkan pencahayaan dinamis sehingga menampilkan teknologi terbaru terhadap bangunan. Dengan sistem chip sirkuit yang terintegrasi ke dalam LED dan sinyal data yang dikirim melalui sistem kontrol pencahayaan, puluhan ribu piksel digital dapat dikoordinasikan secara bersamaan untuk menciptakan pola warna yang dinamis dan rumit yang tampak bergerak melintasi kisi-kisi node LED. Dari perubahan warna sederhana hingga animasi grafis dan pertunjukan cahaya kompleks, fasad media LED menawarkan presentasi visual terbaik yang meningkatkan dampak visual arsitektur yang menarik perhatian.

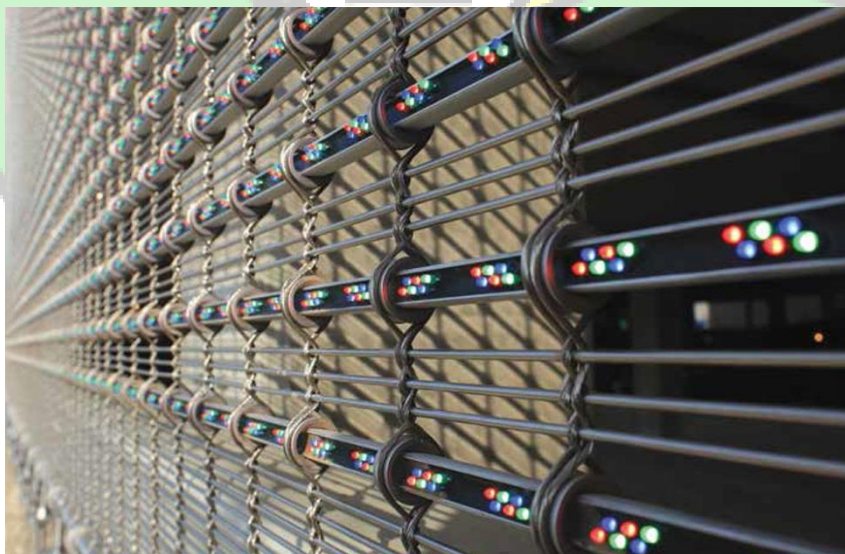
Fasad media dan dinding video dapat digunakan sebagai tampilan komersial bangunan dan papan reklame digital untuk menarik pengunjung. Tampilan digital yang

terintegrasi secara arsitektural ini mengubah cara kita berpikir tentang seni publik. Pencahayaan arsitektur medialized harus dipertimbangkan tidak hanya sebagai kebutuhan fungsional, tetapi juga bentuk komunikasi visual di mana arsitektur dan pencahayaan bekerja sama untuk menonjolkan karakter bangunan itu sendiri.

Tidak seperti dinding video LED konvensional yang harus dipasang pada permukaan datar dan ukurannya terbatas, sistem fasad media LED sepenuhnya modular dan dapat diskalakan. Faktor bentuk fleksibel dari string piksel memungkinkan pemasangan yang luas ke tampilan video dua dan tiga dimensi tanpa batasan ukuran, bentuk, atau struktur arsitektur.

a) Jerat LED

Jerat LED logam mengintegrasikan profil linier modul LED ke dalam jerat kawat baja tahan karat seperti tekstil. Kualitas fundamental dari ketahanan logam tenun dan tampilan visual yang menarik dari jerat baja tahan karat membuat jerat LED logam sempurna untuk implementasi jangka panjang dalam arsitektur kelas atas. Di samping lapisan logamnya yang berkilauan, jaring baja tahan karat memiliki keunggulan seperti tidak mudah terbakar, tahan korosi, dan transparansi tinggi yang berkisar antara 40 hingga 90 persen. Lebar mata jaring dan titik titik dapat dipilih secara bebas tergantung pada variabel aplikasi seperti resolusi, jarak pandang dan kebutuhan ventilasi. Struktur padat dan stabilitas dimensi tinggi memungkinkan kulit fasad baja tahan karat mengurangi beban yang signifikan, seperti angin topan, tanpa mengganggu tampilan fasad bangunan.



Gambar 5.8: Jerat LED

Sumber: www.manufacturer.lighting

b) Kualitas warna

Node LED biasanya menyertakan kalibrasi yang dapat diprogram pada chip yang secara otomatis menyinkronkan pengaturan warna dan kecerahan tampilan. Kalibrasi tingkat piksel memungkinkan node LED menerapkan pencampuran warna aditif dengan kedalaman warna yang akurat. Untuk mengatasi variabilitas yang melekat dalam proses pembuatan LED, paket LED yang digunakan dalam node digabungkan ke dalam 3 langkah elips MacAdam pertama. Teknologi Chromasync Color Kinetics yang menyesuaikan titik warna dengan presisi tepat memungkinkan luminernya mencapai variasi warna kurang dari 2 SDCM di beberapa node.

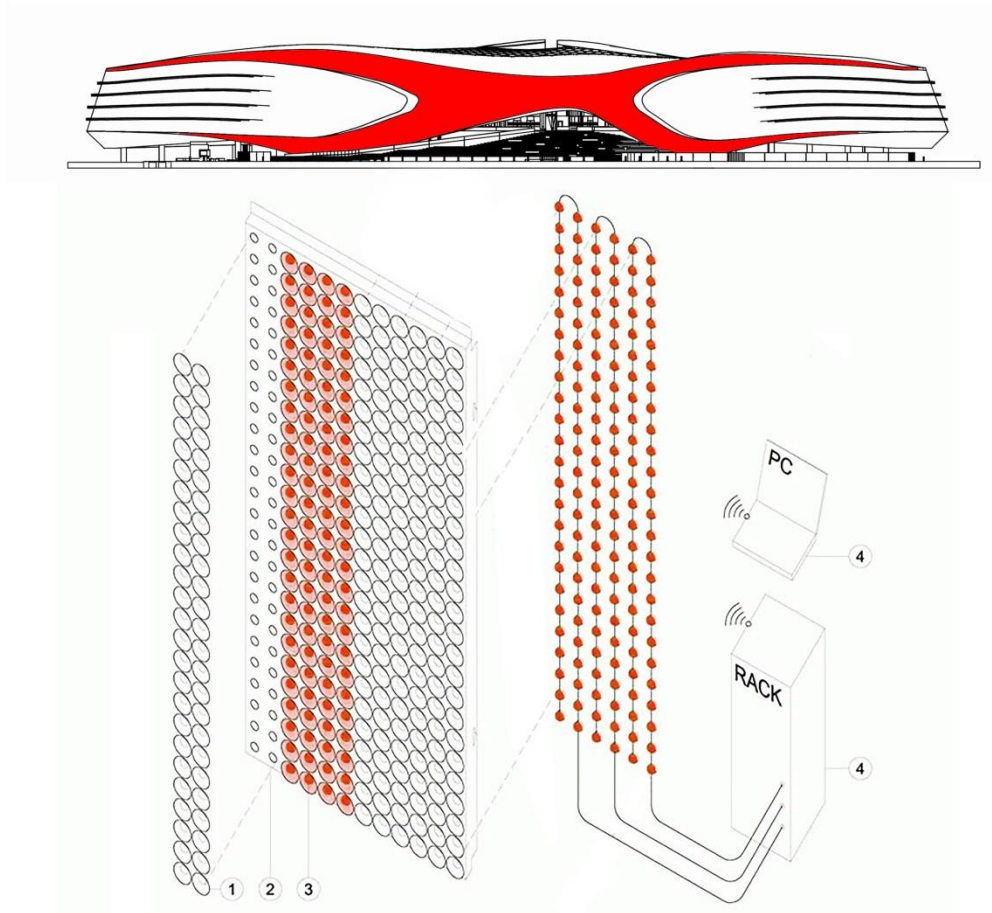
c) Ketahanan terhadap iklim

Kemampuan untuk bertahan di luar ruangan yang keras seperti paparan ultraviolet (UV), masuknya air dan debu, dan ketahanan terhadap korosif sangat penting untuk sistem fasad media. Node LED kecil menggunakan sealant tahan air yang harus memiliki stabilitas kimiawi, kekuatan ikatan, dan ketahanan cuaca yang sangat baik. Lumener tubular dapat mencakup ventilasi khusus yang menyamakan perbedaan tekanan antara volume udara penutup dan lingkungan sambil menahan air dan kontaminan. Sambungan node modular dan input daya / data dibuat menggunakan kabel dengan konektor tahan air. Lensa plastik dari lumener LED luar ruangan ini harus distabilkan UV untuk mencegah kekuningan dini yang dapat mengakibatkan pergeseran warna.

d) Sistem kontrol

Sistem kontrol fasad media dapat dikontrol melalui digital menggunakan chipset yang dapat diprogram yang berada di node LED. Skala pengontrol video, konten video, dan streaming ke fasad media. Mereka dapat mengoordinasikan puluhan ribu node pencahayaan yang dapat dikontrol secara individual dari sistem fasad untuk membuat solusi visualisasi turn-key. Pemrograman tampilan yang dikendalikan komputer memungkinkan pengguna untuk mengembangkan pemandangan, memetakan input video ke dalam kisi-kisi node, mensimulasikan pertunjukan cahaya, dan menjadwalkan pemutaran pertunjukan. Karena keterbatasan pengalamatan DMX, data dalam sistem fasad media biasanya dikomunikasikan dalam paket yang kompatibel dengan Ethernet.

www.manufacturer.lighting (23 JULI 2020)



Gambar 5.9: sistem LED

Sumber: www.manufacturer.lighting

Ket:

1. Lapisan aluminium
2. Panel pengikat
3. Strip LED fleksibel
4. konrol

15.3. Konsep Ruang Dalam

Konsep Ruang dalam yang dibahas meliputi ruang galeri / ruang pameran dengan workshop interaktifnya, Ruang Penampilan auditorium, ruang edukasi, Cafeteria, Ruang souvenir, Kantor Pengelola.

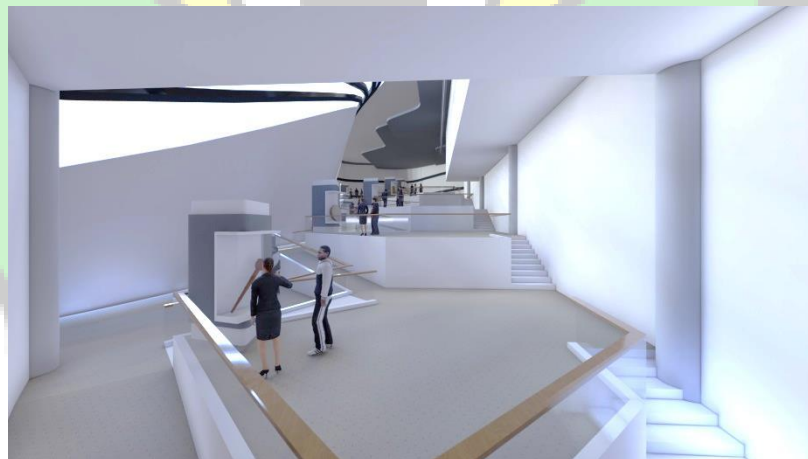


Gambar 5.10: Ruang Kantor

Sumber: pribadi

Pada ruang galeri fokus utama adalah barang-barang yang dipamerkan kepada pengunjung, maka peletakan objek harus sesuai agar barang yang ditampilkan dapat dinikmati oleh pengunjung dan terjaga dari kerusakan.

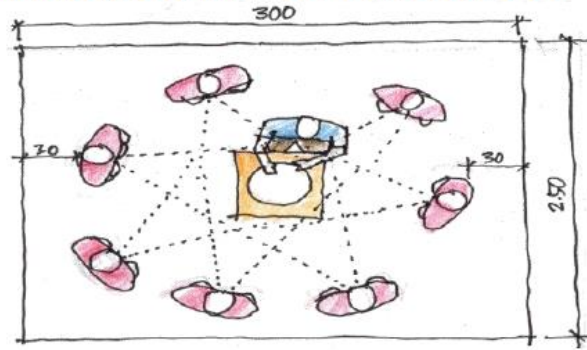
Ruang galeri dirancang dengan tampilan menarik dengan system teknologi yang dapat membantu menghadirkan suasana yang ingin diciptakan oleh barang-barang yang dipamerkan. Sehingga makna dari barang-barang di gallery tersebut dapat tersampaikan dengan teknologi baru kepada pengunjung.



Gambar 5.11 Ruang Gallery

Sumber: pribadi

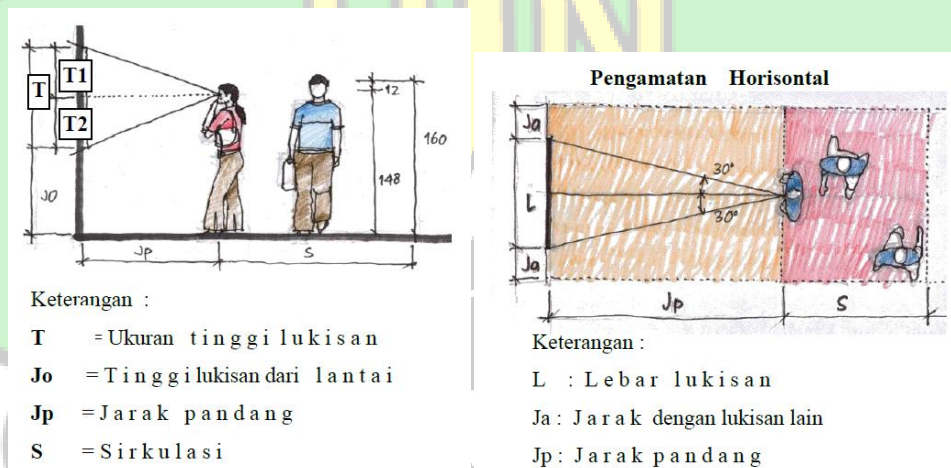
WORKSHOP INTERAKTIF



Gambar 5.12: workshop interaktif

Sumber: Perancangan Jogja Art Centre,2005

Penataan ruang ataupun peralatan pendukung sangat mempengaruhi kegiatan dalam kegiatan workshop. Posisi penonton dengan pemateri harus dapat terfokuskan ke materi yang disampaikan. Kursi yang disusun melingkar secara tidak langsung mengarahkan pandangan pendengar terhadap pemateri.



Gambar 5.13: sirkulasi dengan lukisan di dinding

Sumber: Perancangan Jogja Art Centre,2005

Penempatan lukisan pada dinding disesuaikan dengan jarak pandang, sirkulasi yang lebar dapat mempermudah para pengunjung yang hanya melewati tanpa mengganggu pengguna lain.



Gambar 5.14 Ruang Gallery

Sumber: pribadi

15.3.1. Auditorium

Hubungan antara auditorium/tribun (penonton) dan panggung (pertunjukan) dalam satu auditorium adalah kebutuhan fundamental (krusial). Format yang dipilih mempengaruhi pengalaman untuk kedua pihak yaitu penonton dan penampil, kapasitas tempat duduk, serta ukuran auditorium dan bentuk, dari yang mengikuti pengaturan umum bangunan.



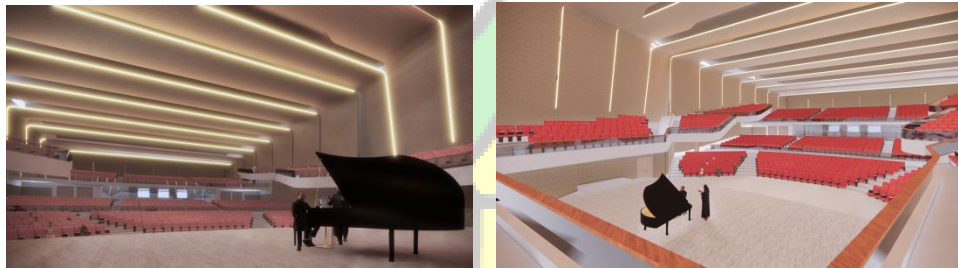
Gambar 5.15 konsep auditorium

Sumber: buildings for performing arts

- View yang tidak terhalang sampai ke penonton yang berada di lantai paling atas atau yang duduk paling belakang dengan dibantu oleh pencahayaan buatan dari arah depan atau belakang penonton. akustik diatur sedemikian rupa agar bunyi yang dihasilkan dapat memantul secara maksimal.
- penampakan vertikal melalui auditorium dengan proscenium stage

- c) kursi penonton dapat disimpan setelah selesai digunakan dan di area tersebut bisa digunakan sebagai kegiatan lainnya seperti pameran dan lain sebagainya.

Auditorium dirancang dengan konsep yang akan menghadirkan kenyamanan ruang bagi penonton dan penggunanya. Dengan memasukkan unsur teknologi dalam perancangan serta mengekspos material bangunan yang selain berfungsi untuk aktifitas ruang juga menciptakan ruang yang tegas dan megah.



Gambar 5.16 Auditorium

Sumber: pribadi

15.4. Konsep Struktur dan Konstruksi

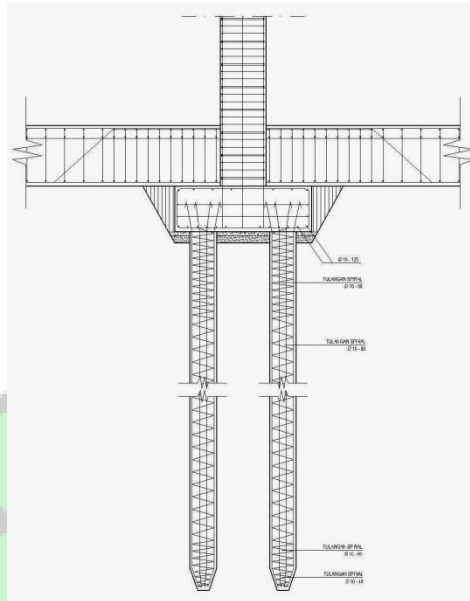
Sistem struktur dan konstruksi yang digunakan yaitu :

15.4.1. Struktur Pondasi

Pondasi dalam suatu bangunan merupakan bagian paling bawah dan berhubungan langsung dengan tanah. Pada struktur bangunan, pondasi berfungsi untuk memikul beban bangunan yang ada di atasnya. Untuk menghasilkan bangunan yang kokoh, pondasi juga harus direncanakan dan dikerjakan dengan sangat hati-hati. Pondasi harus diperhitungkan sedemikian rupa baik dari segi dimensi maupun secara analitis mekanis.

Setiap pondasi bangunan perlu direncanakan berdasarkan jenis, kekuatan dan daya dukung tanah tempat berdirinya. Bagi tanah yang stabil dan memiliki daya dukung

baik, maka pondasinya juga membutuhkan konstruksi yang sederhana. Jika tanahnya labil dan memiliki daya dukung buruk, maka pondasinya juga harus lebih kompleks.



Gambar 5.17: pondasi bor pile

Sumber: www.arsindo.com

Pondasi bor pile termasuk kategori pondasi dangkal. Pondasi jenis ini biasanya digunakan pada bangunan yang bebannya tidak terlalu berat, misalnya untuk rumah tinggal atau bangunan lain yang memiliki bentang antar kolom tidak panjang.

A. KELEBIHAN :

- Volume betonnya sedikit
- Biayanya relative murah
- Ujung pondasi bisa bertumpu pada tanah keras

B. KEKURANGAN :

- Diperlukan peralatan bor
- Pelaksanaan pemasangannya relative agak susah.
- Pelaksanaan yang kurang bagus dapat menyebabkan pondasi keropos, karena unsur semen larut oleh air tanah. (<https://asearsitek.wordpress.com>)

15.4.2. Struktur dinding

Dinding yang digunakan pada bangunan Art Cultural Center ini adalah dinding struktural, selain sebagai pembatas ruang dinding ini juga sebagai penerima beban yang selanjutnya diteruskan ke bawah (pondasi). Dinding ini dapat menerima beban

sembarang tempat sepanjang dinding, dengan demikian kuda-kuda dapat dimana saja dan pondasi harus berbentuk sepanjang dindingnya.

Ketebalan dinding harus sesuai dengan berat beban yang dipikul dinding perlantai. Dinding lantai terbawah biasanya memiliki ketebalan yang lebih dan semakin keatas ketebalan dinding semakin tipis.

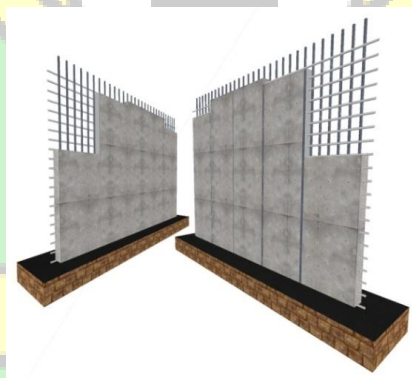
A. Keuntungan dinding pemikul:

- Tanpa harus meletakkan kolom-kolom pada ruang bangunan
- Letak tumpuan beban dapat dimana sepanjang dinding sehingga posisi kuda-kuda, balok dan sebagainya mudah ditempatkan dan disesuaikan dengan aspek lain dalam bangunan.

B. Kerugian dinding pemikul:

- Ruang akan relatif terikat dengan posisi garis dinding sehingga ruang fungsi harus mengikuti ruang yang ada.
- Pondasi yang digunakan harus sesuai sepanjang dinding sehingga relatif besar dimensinya dan mahal.
- Konstruksi dinding yang tebal dan besar akan mengakibatkan bangunan menjadi relatif lebih mahal karena volume waktu dan bahan.

(sumber: id.scribd.com)



Gambar 5.18: dinding struktural

Sumber: www.wats.co.id

15.4.3. Struktur penutup bangunan (atap)

Space frame adalah suatu sistem konstruksi rangka ruang dengan menggunakan sistem sambungan antar batang. Batang-batang tersebut disambungkan menggunakan bola baja atau ball joint. Sistem sambungan space frame akan membentuk segitiga dengan joint-joint bola baja



Gambar 5.19: space frame

Sumber: www.arsindo.com

- Struktur rangka space frame ini mudah dipasang, dibentuk dan dibongkar kembali. Sehingga pemasangan struktur ini lebih cepat.
- Sistem struktur rangka space frame sangat cocok digunakan pada bangunan dengan bentangan besar yang menginginkan tidak ada kolom di tengah bangunan. Jika dilihat dari bawah sistem space frame ini akan membentuk seperti pyramid, dome, dan lainnya. Berdasarkan pengalaman, desain dengan sistem space frame ini lebih efisien dibanding desain rangka baja profil dengan bentang yang panjang. Bangunan yang sering menggunakan space frame adalah pabrik, stadion, skylight, dan sebagainya.

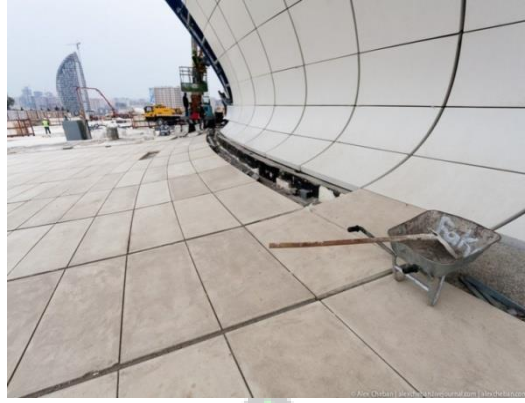
A. Beberapa keuntungan jika menggunakan metode struktur rangka space frame antara lain:

- Space frame dapat digunakan untuk bentang yang panjang
- Sistem konstruksi space frame sangat ringan
- Space frame dapat diterapkan dalam bentuk atap apa pun
- Umur sistem relatif lebih panjang 50-100 tahun
- Lebih menarik jika dilihat dari segi estetika
- Harga lebih efisien dengan bentang panjang

B. Pelapis

GFRP adalah material komposit yang terbuat dari polimerplastik diperkuat dengan serat kaca. GFRP ini umumnya digunakan dalam cladding pesawat, otomotif, kelautan, dan industri konstruksi.

Sedangkan **GFRC** adalah Polimer beton diperkuat dengan serat kaca. Dalam konteks struktur bangunan, material ini dibuat dalam bentuk panel



Gambar 5.20: pelapis space frame

Sumber: www.wats.co.id

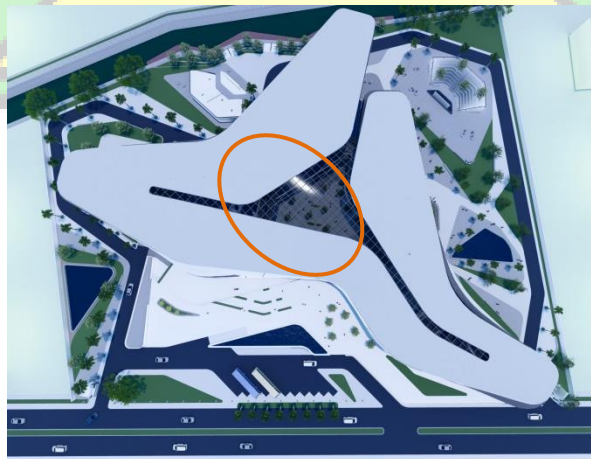
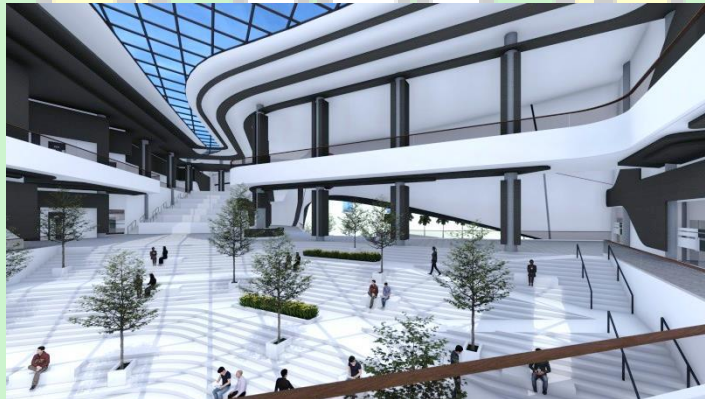
15.5. Utilitas Bangunan

15.5.1. Sistem Pencahayaan

pencahayaan yang digunakan pada Art Center ini ada dua macam system, yaitu pencahayaan alami dan pencahayaan buatan.

a) Pencahayaan Alami

Pencahayaan alami didapatkan melalui bukaan yaitu berupa jendela yang lebar atau pintu kaca. Ruangan yang dapat memaksimalkan pencahayaan alami yaitu ruang Workshop seni rupa, ruang workshop serbaguna, studio tari, kantin, toko dan kantor staff.



Gambar 5.21: pencahayaan alami (sky ligh)

Sumber: analisa pribadi

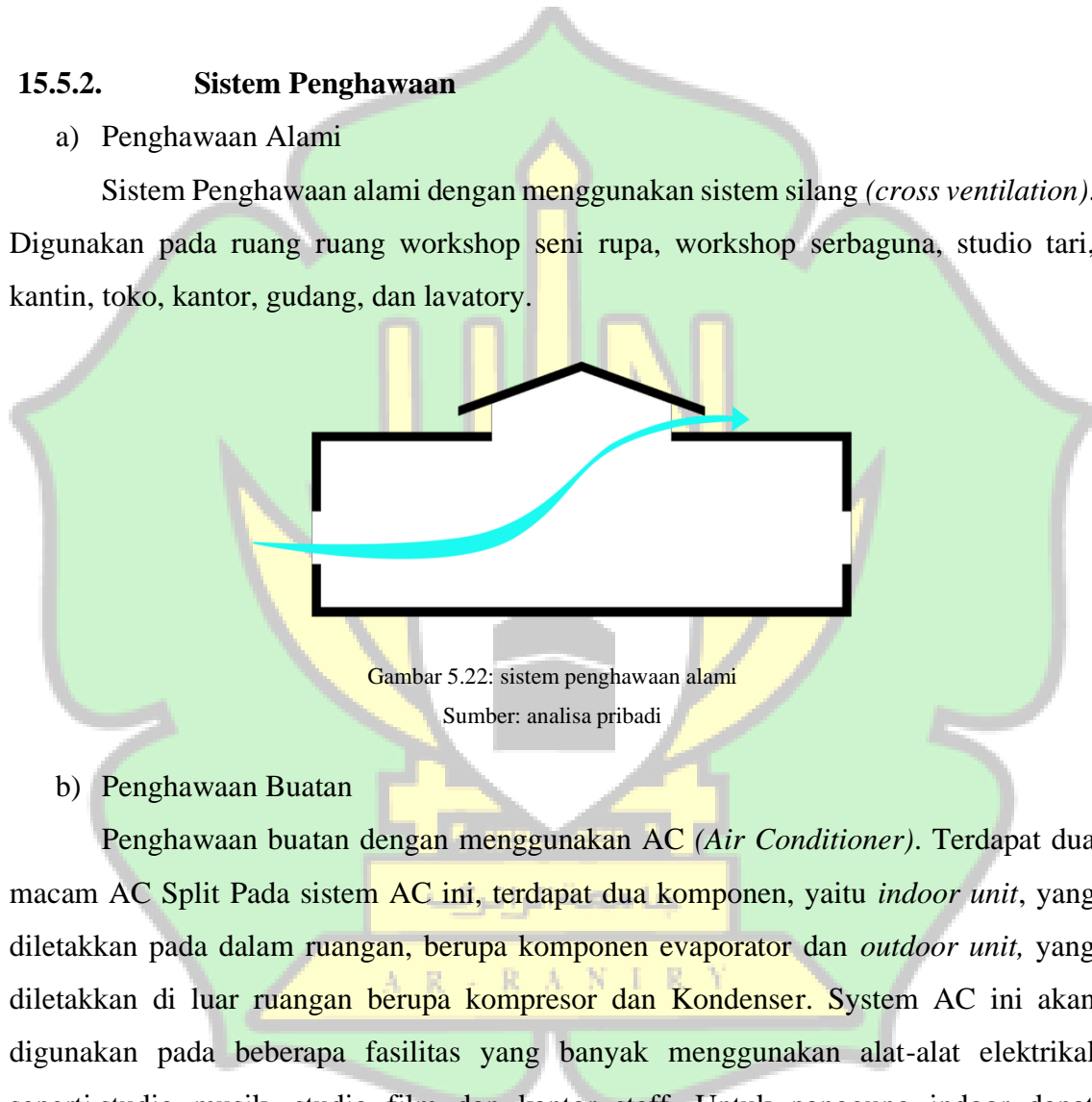
b) Pencahayaan Buatan

Pencahayaan buatan digunakan pada ruang-ruang yang tidak mendapatkan pencahayaan alami. Sebagian dari fasilitas seni akan lebih condong menggunakan cahaya buatan untuk mendukung kegiatan yang terselenggara di fasilitas tersebut. Fasilitas itu diantaranya panggung indoor, ruang ekshibisi, lab fotografi, dan studio musik. Kemudian ruang-ruang servis juga ada yang menggunakan pencahayaan buatan seperti lavatory, janitor, dan gudang.

15.5.2. Sistem Penghawaan

a) Penghawaan Alami

Sistem Penghawaan alami dengan menggunakan sistem silang (*cross ventilation*). Digunakan pada ruang ruang workshop seni rupa, workshop serbaguna, studio tari, kantin, toko, kantor, gudang, dan lavatory.

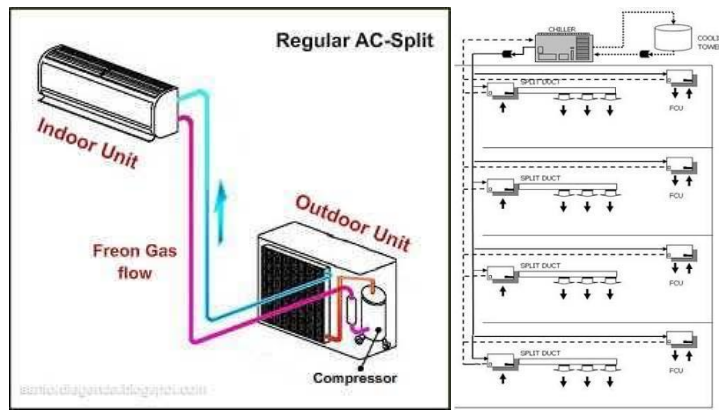


Gambar 5.22: sistem penghawaan alami

Sumber: analisa pribadi

b) Penghawaan Buatan

Penghawaan buatan dengan menggunakan AC (*Air Conditioner*). Terdapat dua macam AC Split Pada sistem AC ini, terdapat dua komponen, yaitu *indoor unit*, yang diletakkan pada dalam ruangan, berupa komponen evaporator dan *outdoor unit*, yang diletakkan di luar ruangan berupa kompresor dan Kondenser. System AC ini akan digunakan pada beberapa fasilitas yang banyak menggunakan alat-alat elektrikal seperti,studio musik, studio film dan kantor staff. Untuk panggung indoor dapat menggunakan sistem penghawaan Duckting Split. Distribusi bisa melalui langit-langit atau dibawah kursi penonton.

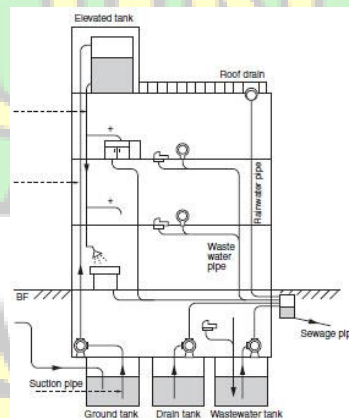


Gambar 5.23: penghawaan buatan

Sumber: probohindarto.wordpress.com

15.5.3. Sistem Jaringan Air Bersih

Sistem air bersih yang digunakan adalah Down Feet Distribution System. Sistem Down Feed yaitu air dipompakan dari bawah ke reservoir atas, untuk kemudian disalurkan ke outlet air secara gravitasi. (sumber: rachmat-arsitektur.blogspot.com)

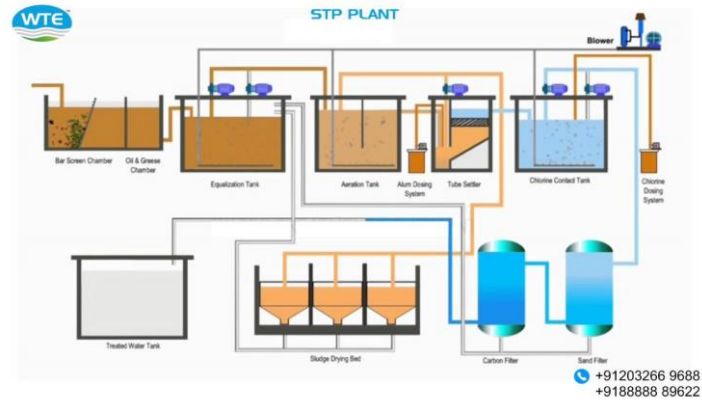


Gambar 5.24: sistem jaringan air bersih

Sumber: www.arsindo.com

15.5.4. Sistem Jaringan Air Kotor

Menggunakan *septic tank* dan peresapan. Jenis *septic tank* yang digunakan adalah STP (Sewage Treatment Plant), di dalamnya akan mengalami penguraian oleh bakteri aerob. STP (sewage treatment plant) adalah Septic Tank yang dibuat khusus untuk skala besar yang di rancang untuk mampu mengolah air limbah / air kotor dengan system instalasi penghancur limbah dengan memakai system Blower yang akan berfungsi sebagai penghancur limbah dan pensupplay oksigen sehingga perkembangan bakteri pengurai di dalam tangki septic tank ini tetap hidup meskipun outflow air yang besar tetap berkembang biak. (sumber: wijayafiber.com)



Gambar 5.25: sistem jaringan air kotor

Sumber: www.arsindo.com

15.5.5. Sistem Pemadam Kebakaran

Meliputi *unit detector (smoke)* dan unit proteksi (*hydrant box, sprinkler, dan fire extinguisher*).



Gambar 5.26: smoke detector

Sumber: www.arsindo.com



Gambar 5.27: unit proteksi

Sumber: www.arsindo.com

15.5.6. Sistem Elektrikal

Sumber utama daya listrik berasal dari Perusahaan Listrik Negara (PLN) dan sumber daya listrik cadangan berasal dari generator yang dilengkapi dengan “automatic switch system” untuk mengatasi kondisi darurat. Sumber ini akan melayani beban penerangan, sound system, pompa-pompa, AC, dan peralatan MEE yang lain. Sistem ATS adalah salah satu sistem yang memungkinkan genset mengalirkan listrik secara otomatis ke beberapa perangkat yang terhubung dengan genset segera setelah listrik PLN padam dan ketika listrik sudah kembali menyala, sistem ATS juga akan memutus secara otomatis listrik genset yang mengalir menggunakan kontak relay, untuk kemudian disuplai listrik oleh jaringan PLN. (sumber: <http://www.indotara.co.id>)

15.5.7. Sistem Komunikasi

Sistem komunikasi pada sebuah bangunan dapat dibedakan menjadi dua yaitu :

- a) Komunikasi internal, komunikasi yang terjadi antara suatu tempat dengan tempat lainnya masih dalam satu bangunan dengan peralatan yang digunakan adalah Intecom, HT, Speaker/sound system dan car calt , Lokal Area Network (LAN).
- b) Komunikasi Eksternal, komunikasi daridan keluar bangunan, berupa : Telepon ,Faximile dan Private automatic Brand Exchange System (PABX).

15.6. Konsep Lansekap

Konsep penataan lansekap bangunan *Art Cultural center* adalah sebagai berikut :

- a. Menghadirkan tanaman-tanaman yang berfungsi sebagai peneduh, pengarah serta penghias berdasarkan tanaman yang menjadi symbol di daerah Aceh. Seperti bungong jeumpa, seulangan, dan sebagainya,
- b. Merancang *public space* yang nyaman untuk pengunjung berkomunikasi diarea bangunan, dengan menghadirkan tempat duduk atau berkumpul yang listriknya dihasilkan oleh solar panel,
- c. Menciptakan area atau zona peninggalan sejarah, dengan memanfaatkan situs-situs peninggalan sejarah di kawasan bangunan. Seperti sungai krueng daroy yang berada dibelakang kawasan bangunan.

Penerapan konsep lansekep menggunakan 2 elemen material yaitu *soft material* dan *hard material*:

A. Soft material

Jenis-jenis soft material yang digunakan untuk tata ruang luar adalah sebagai berikut:

- Rumput

adalah salah satu jenis tanaman penutup tanah yang paling umum digunakan, terutama untuk taman. Karena rumput merupakan jenis tanaman yang paling bagus serta punya beberapa fungsi. Selain bisa menyerap air juga untuk mengurangi debu dari tanah yang berterbangan tertiuip angin. Selain itu menutup tanah dengan rumput juga akan membuat tampilan taman makin eksotis.



Gambar 5.28: rumput
Sumber: www.pinterest.com

- Penutup Tanah

Tanaman penutup tanah adalah tumbuhan atau tanaman yang khusus ditanam untuk melindungi tanah dari ancaman kerusakan oleh erosi dan /atau untuk memperbaiki sifat kimia dan sifat fisik tanah.



Gambar 5.29: tanaman penutup tanah
Sumber: www.pinterest.com

- Tanaman penutup tanah tinggi atau tanaman pelindung

Tanaman tahunan berkayu dan berbatang tinggi dan dengan batang ranting jauh di atas permukaan tanah melebihi 10 meter.



Gambar 5.30: tanaman pelindung

Sumber: www.pinterest.com

- Tanaman Pagar

adalah [tumbuhan](#) yang ditanam ditepi-tepi untuk bermacam-macam kegunaan, diantaranya pembatas antara ladang dengan jalan setapak dan pembatas antara petak ladang dengan petak lainnya, juga untuk keindahan. Tanaman yang ditanam dapat berupa tanaman yang bisa dipanen seperti [sayuran](#), biasanya [beluntas](#) dipakai untuk diambil daunnya untuk pengobatan atau sayur-sayuran. Di masa lalu, tanaman pagar memiliki fungsi sebagai [kandang](#) dan pelindung dari serangan hewan maupun manusia.



Gambar 5.31: tanaman pagar

Sumber: www.pinterest.com

- Tanaman Hias

Tanaman hias mencakup semua [tumbuhan](#), baik berbentuk [terna](#), [merambat](#), [semak](#), [perdu](#), atau pun [pohon](#), yang sengaja ditanam orang

sebagai komponen taman, kebun rumah, penghias ruangan, upacara, komponen riasan/ busana, atau sebagai komponen karangan bunga. Bunga potong pun dapat dimasukkan sebagai tanaman hias. Dalam konteks umum, tanaman hias adalah salah satu dari pengelompokan berdasarkan fungsi dari tanaman hortikultura. Bagian yang dimanfaatkan orang tidak semata bunga, tetapi kesan keindahan yang dimunculkan oleh tanaman ini. Selain bunga (warna dan aroma), daun, buah, batang, bahkan pepagan dapat menjadi komponen yang dimanfaatkan. Sebagai contoh, beberapa ranting tumbuhan yang mengeluarkan aroma segar dapat diletakkan di ruangan untuk mengharumkan ruangan dapat menjadikannya sebagai tanaman hias.



Gambar 5.32: tanaman penghias
Sumber: www.pinterest.com

B. Hard material

Jenis-jenis hard material yang digunakan untuk tata ruang luar adalah sebagai berikut:

- Batu alam
 - Batu candi, sesuai namanya jenis batu ini digunakan pada zaman dahulu untuk membangun candi. Batu jenis ini sangat mudah terkena lumut
 - Batu Andhisite, jenis batu ini mempunyai ciri-ciri tak mudah terkena lumut, strukturnya padat dan tahan terhadap perubahan cuaca. Jenis batu ini sangat cocok untuk digunakan pada pagar atau dinding eksterior rumah.
 - Batu koral sikat, jenis batu ini mempunyai cirikhas bulat dan kecil yang biasanya digunakan untuk memperindah

tampilan taman. Di pasaran motif dan warna jenis batu ini sangat beragam.

- Batu marmer, model batu ini dapat memberikan kesan dingin, sejuk dan segar. Pada umumnya jenis batu ini digunakan untuk lantai.

- Batu templek, jenis batu ini sangat cocok untuk kolam taman dan pagar rumah.

- Batu palimanan, ciri dari batu ini berstruktur empuk dan sangat gampang dipahat.

- Batu paras Yogya, ciri batu ini adalah warnanya yang putih dan alami. Struktur batu lunak dan mudah dipahat kekurangan dari batu ini adalah mudah terkena lumut. Sehingga banyak pemilik rumah memberikan lapisan

- **Lampu Taman**

Lampu taman adalah salah satu elemen penting didalam menciptakan suasana taman yang asri, indah dan sejuk. Lampu bukan hanya sarana penerangan namun sudah berkembang menjadi penambah nilai estetika.



Gambar 5.33: lampu taman

Sumber: www.pinterest.com

- **Bangku Taman**

Bangku taman sangat mirip dalam bentuk dengan bangku klasik, dapat diberikan atau tidak kembali dan dibuat dengan bahan yang berbeda. Asal bangku

taman adalah waktu yang lama, karena merupakan salah satu dari 'sejarawan' unsur-unsur yang selalu menjadi bagian dari furnitur taman.



Gambar 5.34: bangku taman

Sumber: www.pinterest.com

- Sprinkler
Sprinkler digunakan sebagai alat penyiraman tanaman yang bisa memutar sehingga tanaman tersiram dengan merata.



Gambar 5.35: sprinkler

Sumber: www.pinterest.com

- Biopori
Biopori berguna sebagai penyerap air dengan cepat ketika terjadinya hujan, sehingga dapat mencegah site tergenang air.



Gambar 5.36: biopori

Sumber: www.pinterest.com

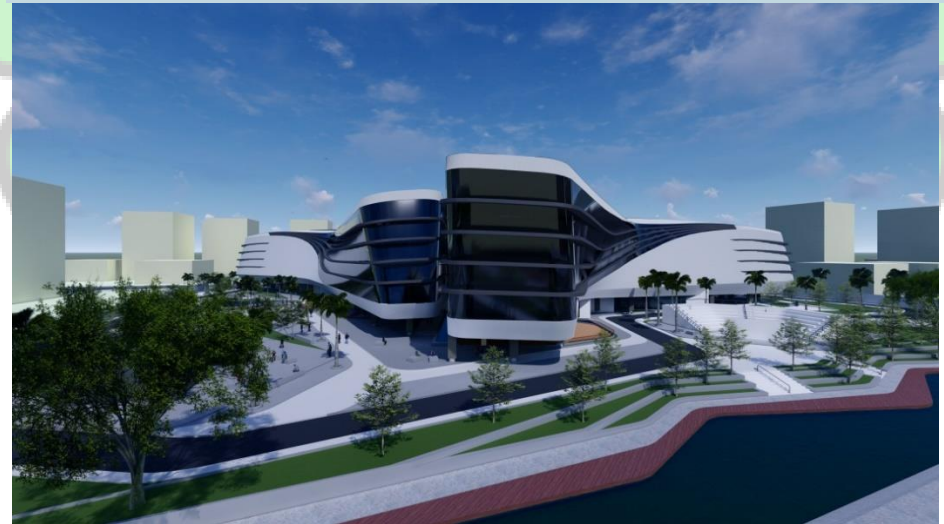
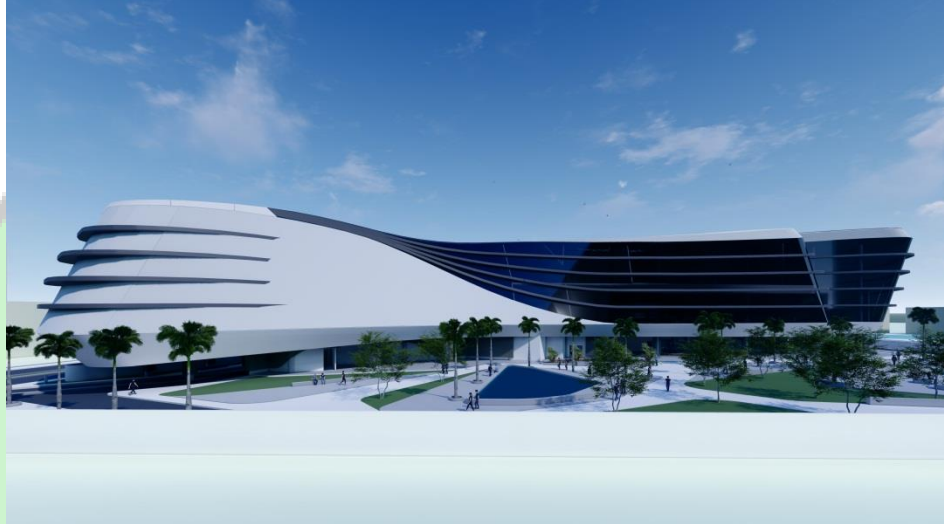
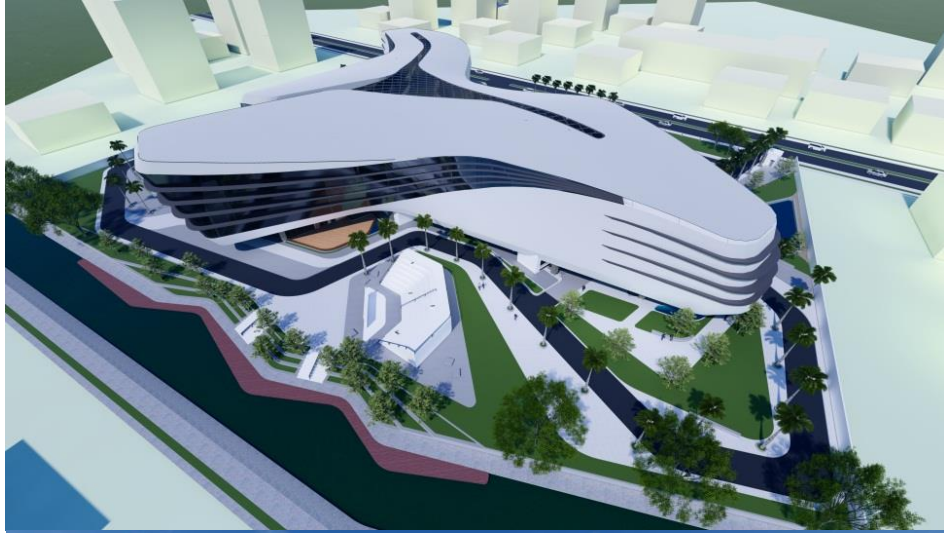


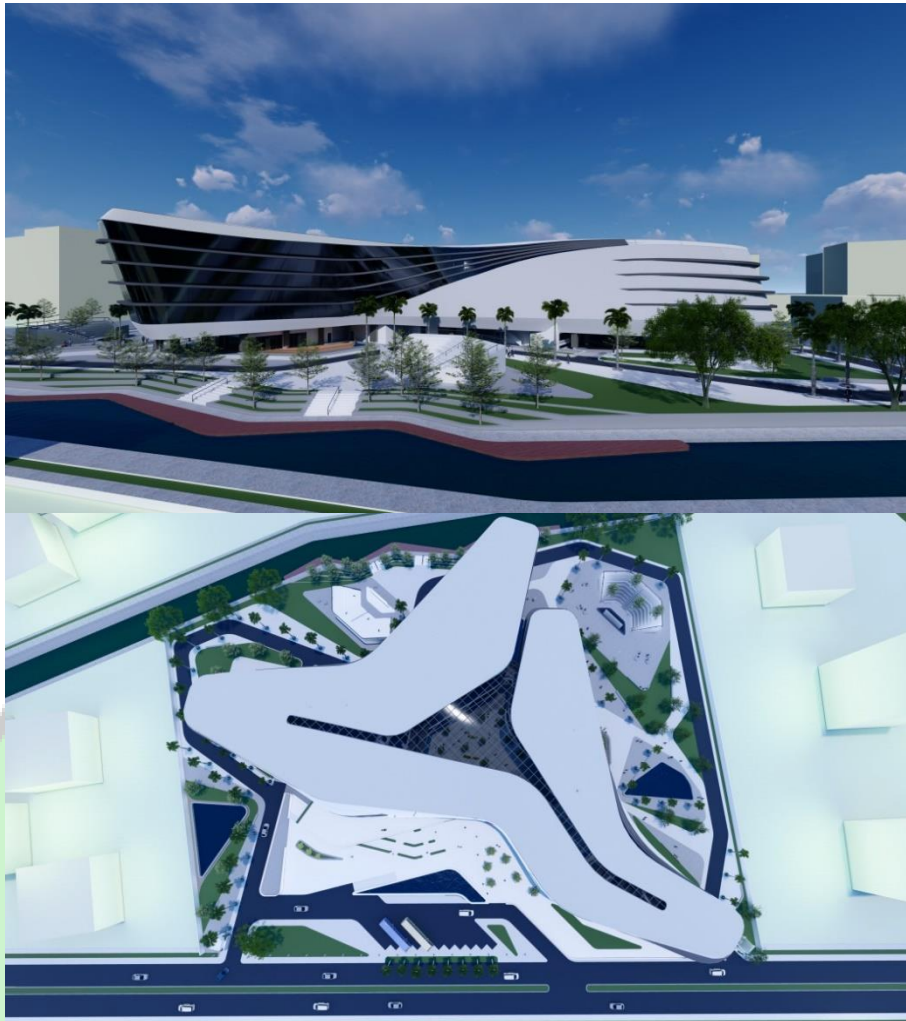
BAB VI HASIL RANCANGAN

21.1. 3D Render

21.1.1. Perspektif Eksterior







Gambar 6.1 Perspektif
Sumber: pribadi



6.1.2. Interior

a. Ruang Kantor



Gambar 6.2 Interior Ruang Kantor

Sumber: pribadi

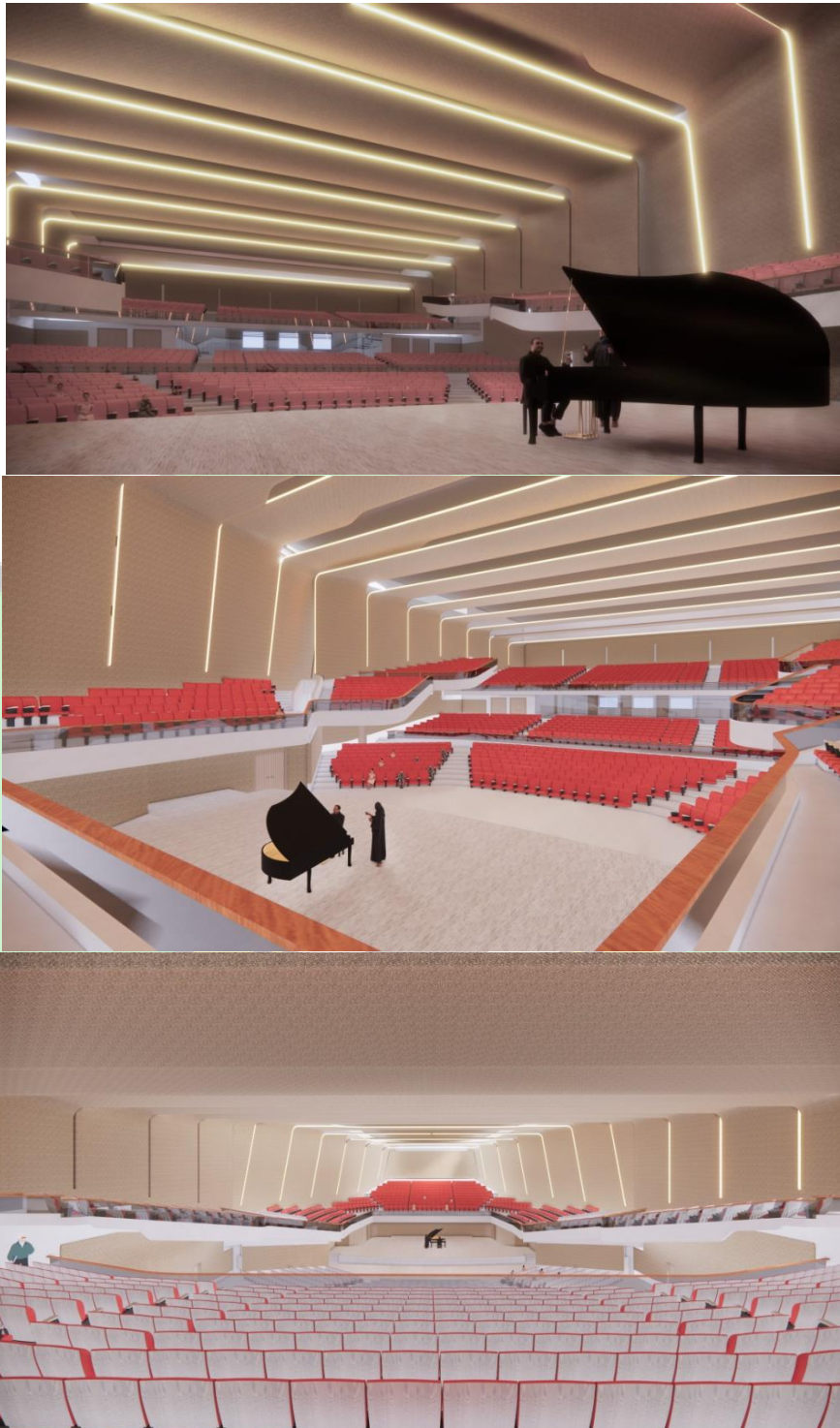
b. Atrium



Gambar 6.3 Atrium

Sumber: pribadi

c. Auditorium 1



Gambar 6.4 Auditorium 1

Sumber: pribadi

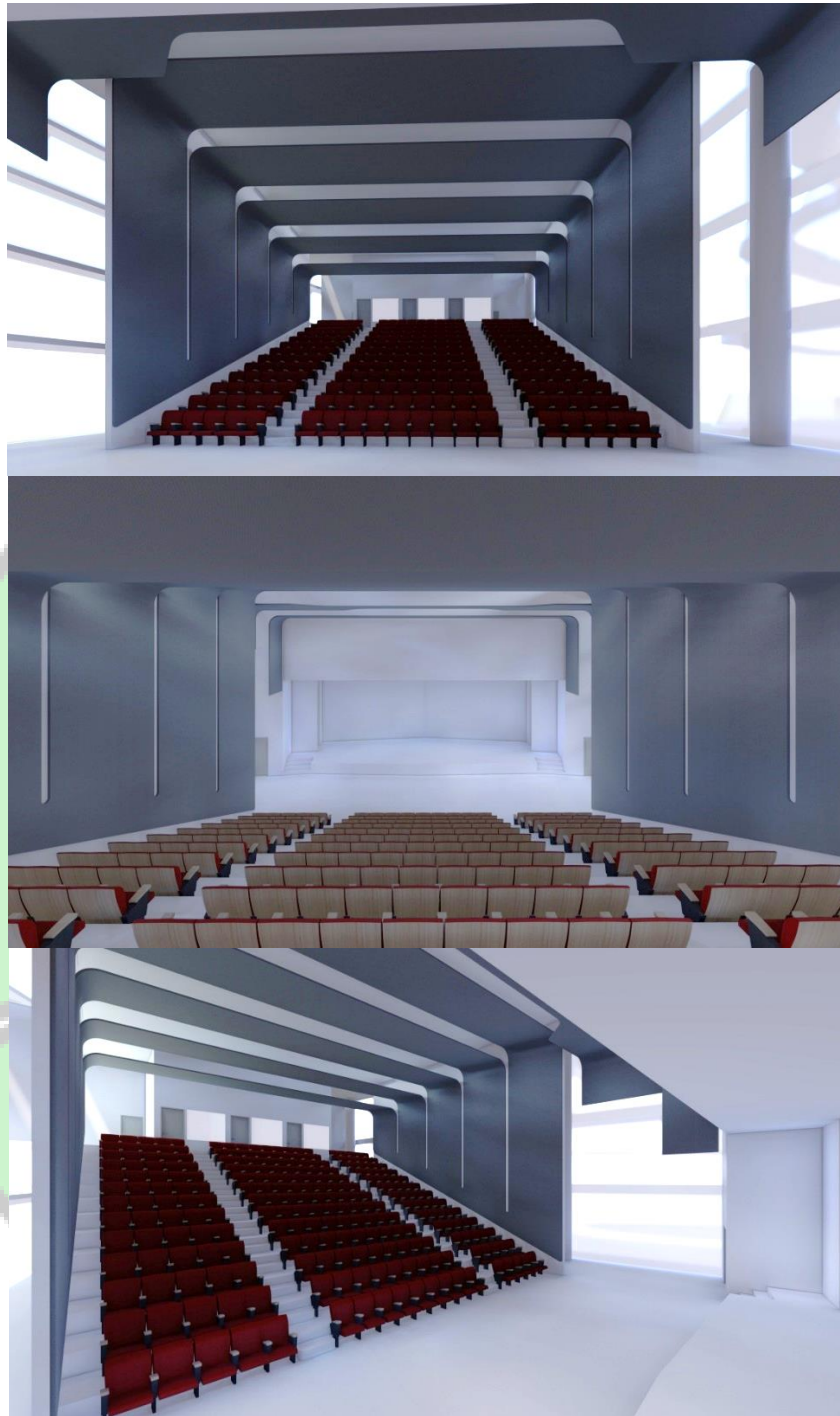
d. Galeri Utama



Gambar 6.5 Galeri

Sumber: pribadi

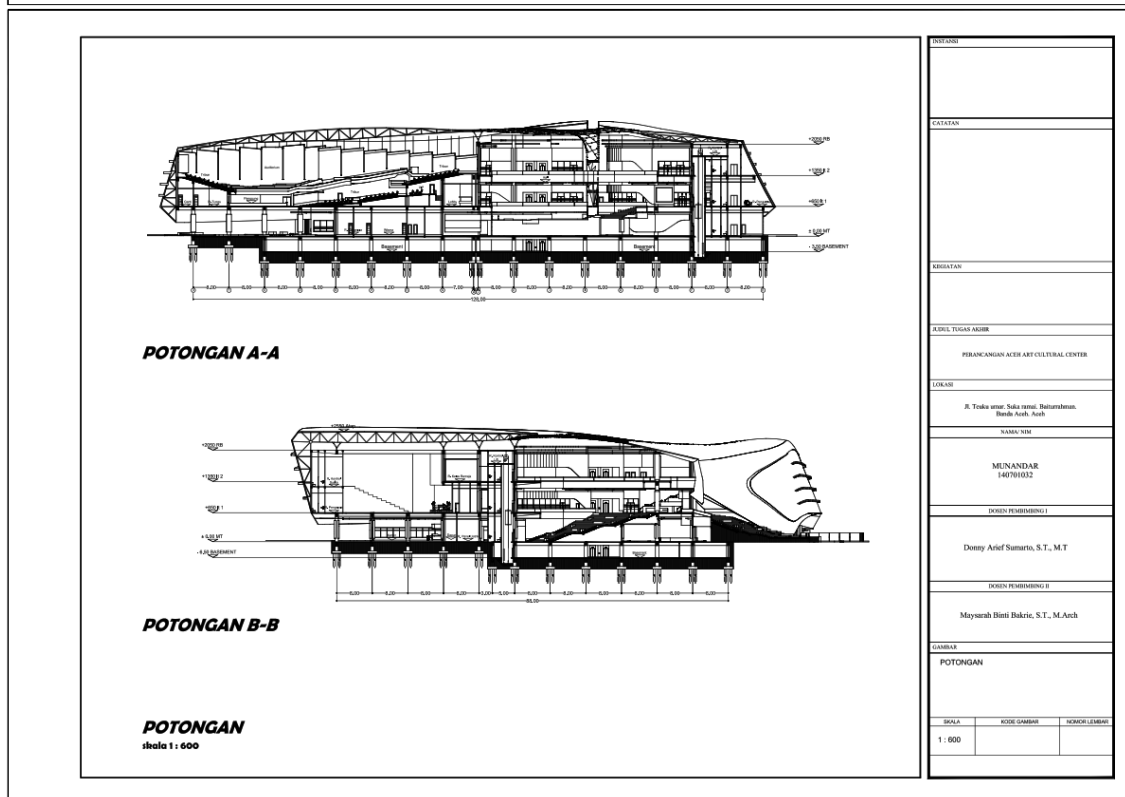
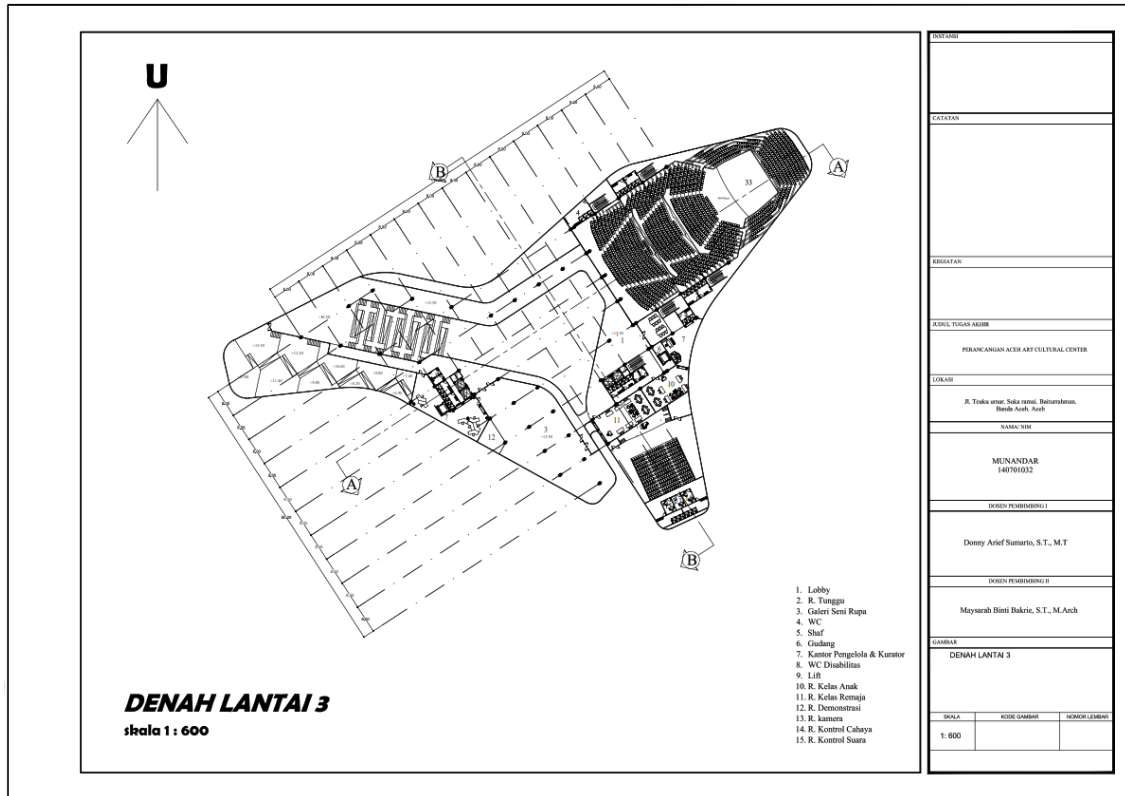
e. Auditorium 2

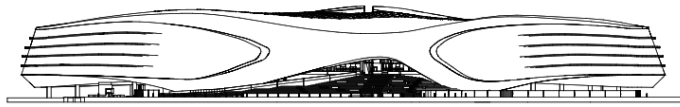


Gambar 6.6 Auditorium 2

Sumber: pribadi

21.2. Gambar Kerja





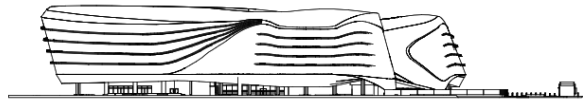
TAMPAK DEPAN



TAMPAK BELAKANG

TAMPAK
skala 1 : 600

INFORMASI
CATANAN
LEGENDA
A. DUL TIGAS ARSIR
PERBANGSAAN ACEH ART CULTURAL CENTER
LOKASI
Jl. Teuku Umar, Suka ramah, Baiturrahman, Banda Aceh, Aceh
NAMA NIM
MUNANDAR 14071032
DOKUMEN PERHIMPING I
Donny Arif Sumarto, S.T., M.T
DOKUMEN PERHIMPING II
Maysyah Dinni Bakrie, S.T., M.Arch
LOKASI
DETAIL TANGGA & RAMP
SKALA
1: 600



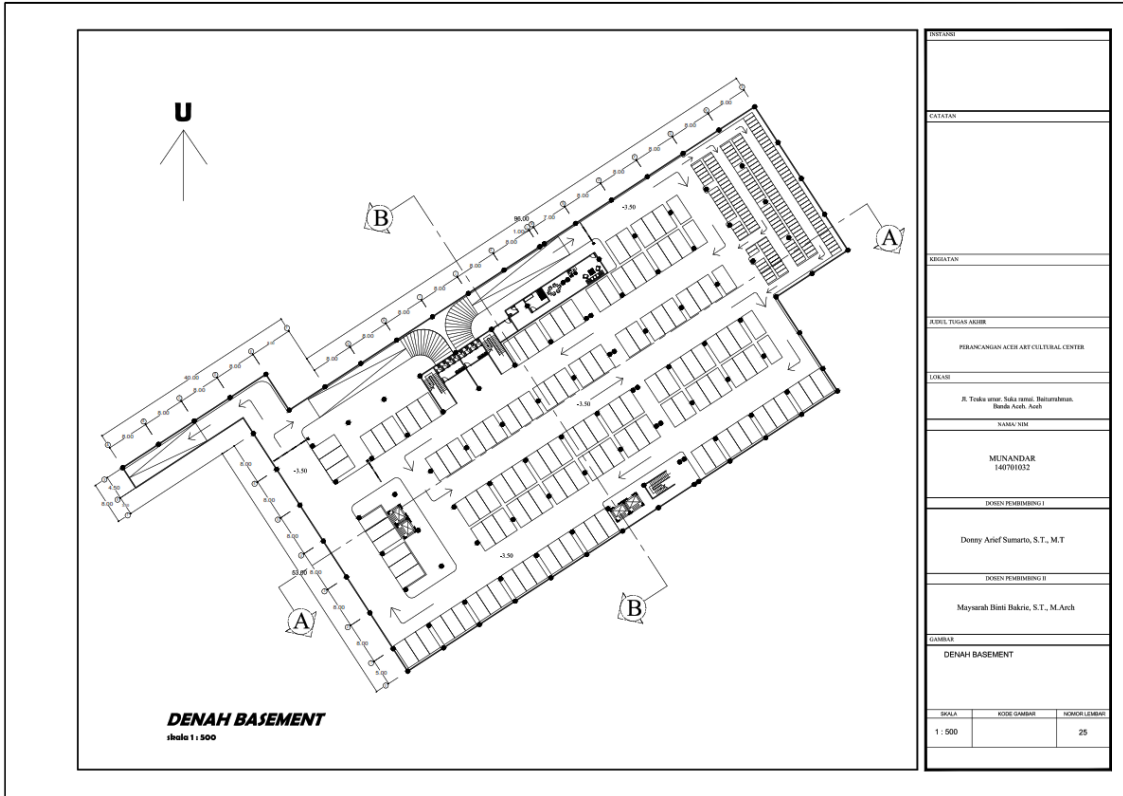
TAMPAK KANAN



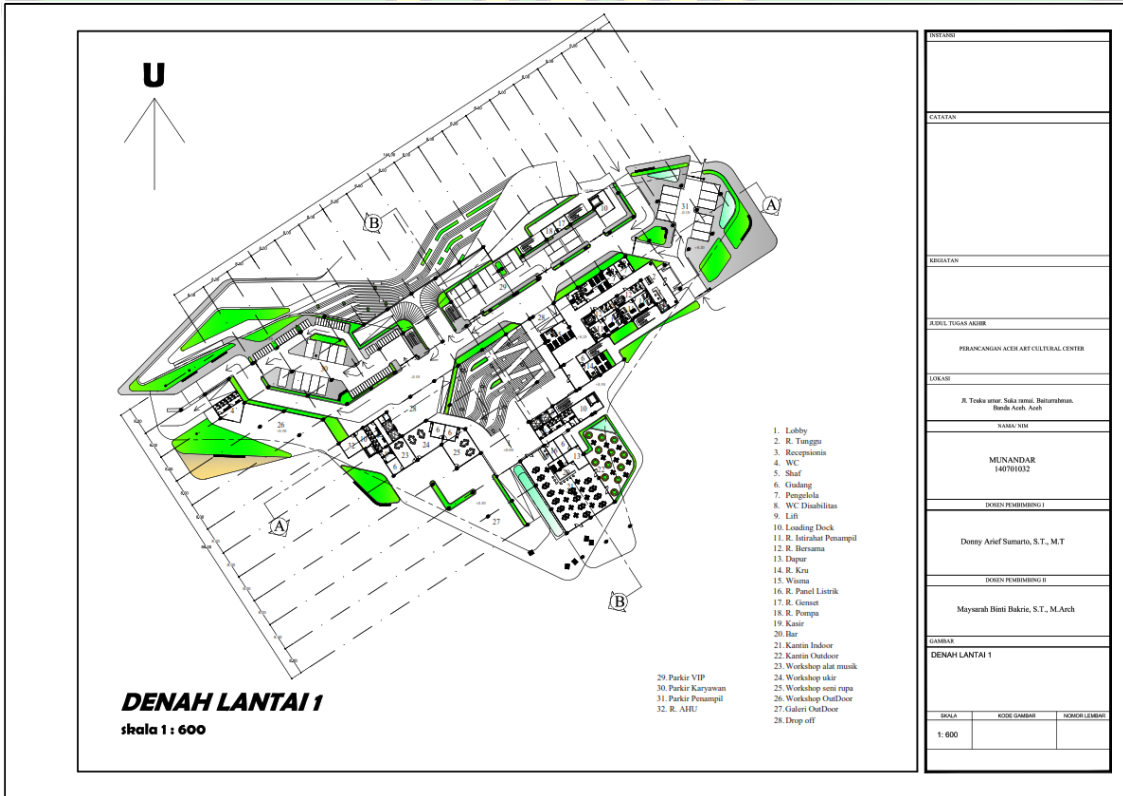
TAMPAK KIRI

TAMPAK
skala 1 : 600

INFORMASI
CATANAN
LEGENDA
A. DUL TIGAS ARSIR
PERBANGSAAN ACEH ART CULTURAL CENTER
LOKASI
Jl. Teuku Umar, Suka ramah, Baiturrahman, Banda Aceh, Aceh
NAMA NIM
MUNANDAR 14071032
DOKUMEN PERHIMPING I
Donny Arif Sumarto, S.T., M.T
DOKUMEN PERHIMPING II
Maysyah Dinni Bakrie, S.T., M.Arch
LOKASI
TAMPAK
SKALA
1: 600



INFORMASI
CATANAN
LEMBARAN
A. DULU TIGAS ARSIR
PERBANGSAAN ACEH ART CULTURAL CENTER
LOKASI
R. Teuku Umar, Suka Ummi, Baiturrahman, Banda Aceh, Aceh
NAMA NIM
MUNANDAR 14071032
DOKUMEN PERHIMPING I
Domy Arif Samario, S.T., M.T
DOKUMEN PERHIMPING II
Maysyah Binti Bakrie, S.T., M.Arch
GAMBAR
DENAH BASEMENT
SKALA
1:500
KODE GAMBAR
25
HEMOKH/LEMBAR

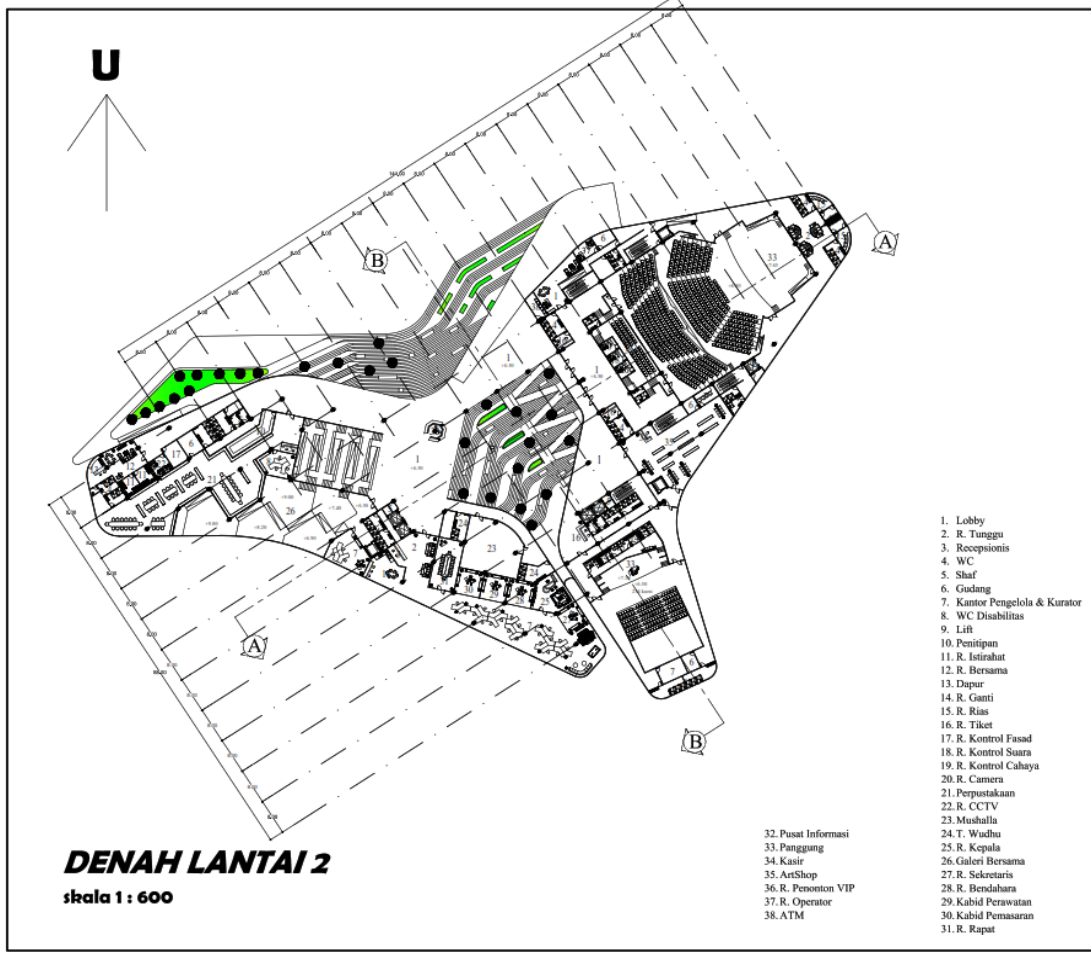


INFORMASI
CATANAN
LEMBARAN
A. DULU TIGAS ARSIR
PERBANGSAAN ACEH ART CULTURAL CENTER
LOKASI
R. Teuku Umar, Suka Ummi, Baiturrahman, Banda Aceh, Aceh
NAMA NIM
MUNANDAR 14071032
DOKUMEN PERHIMPING I
Domy Arif Samario, S.T., M.T
DOKUMEN PERHIMPING II
Maysyah Binti Bakrie, S.T., M.Arch
GAMBAR
DENAH LANTAI 1
SKALA
1:600
KODE GAMBAR
HEMOKH/LEMBAR

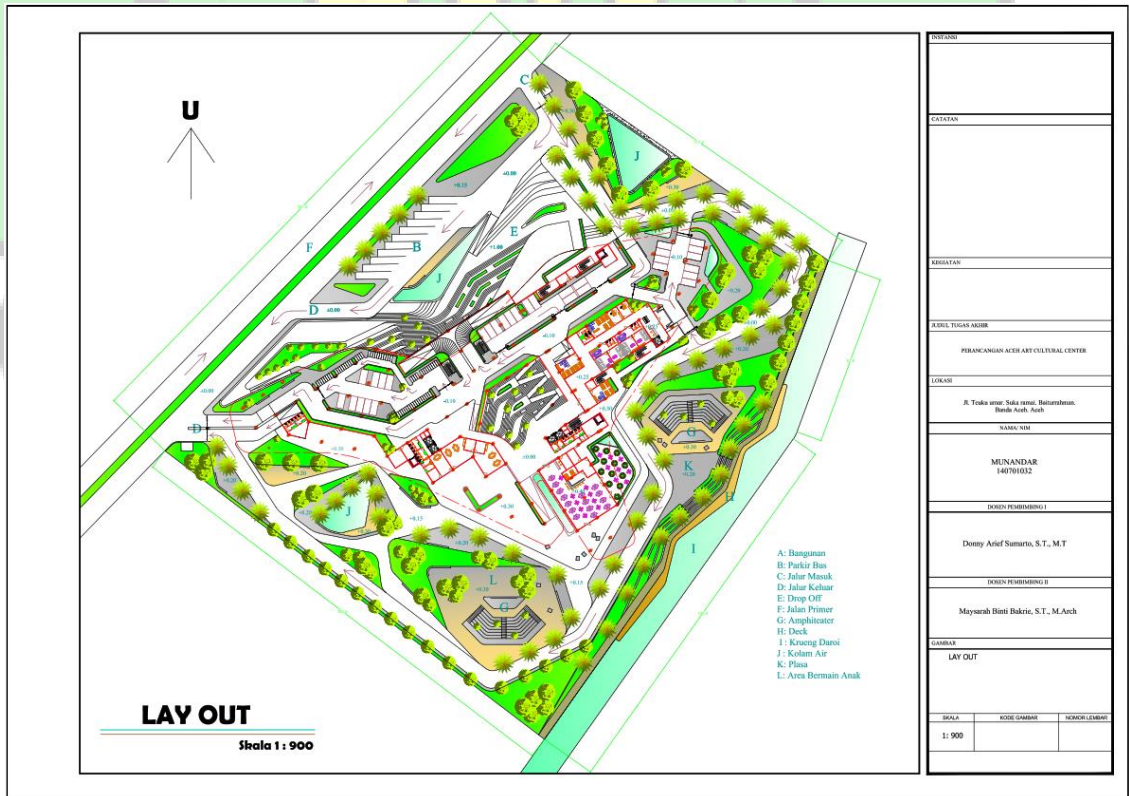
1. Lobby
2. R. Tunggu
3. Receptionis
4. WC
5. Staf
6. Gudang
7. Pongkaha
8. WC Disabilitas
9. Lift
10. Landing Deck
11. R. Istirahat Penampil
12. R. Bersama
13. Dapur
14. R. Kru
15. Wisma
16. R. Panel Listrik
17. R. Gemet
18. R. Pompa
19. Kamar
20. Bar
21. Kamar Indoor
22. Kamar Outdoor
23. Workshop alat musik
24. Workshop ukir
25. Workshop seni rupa
26. Workshop OutDoor
27. Galeri OutDoor
28. Drop off

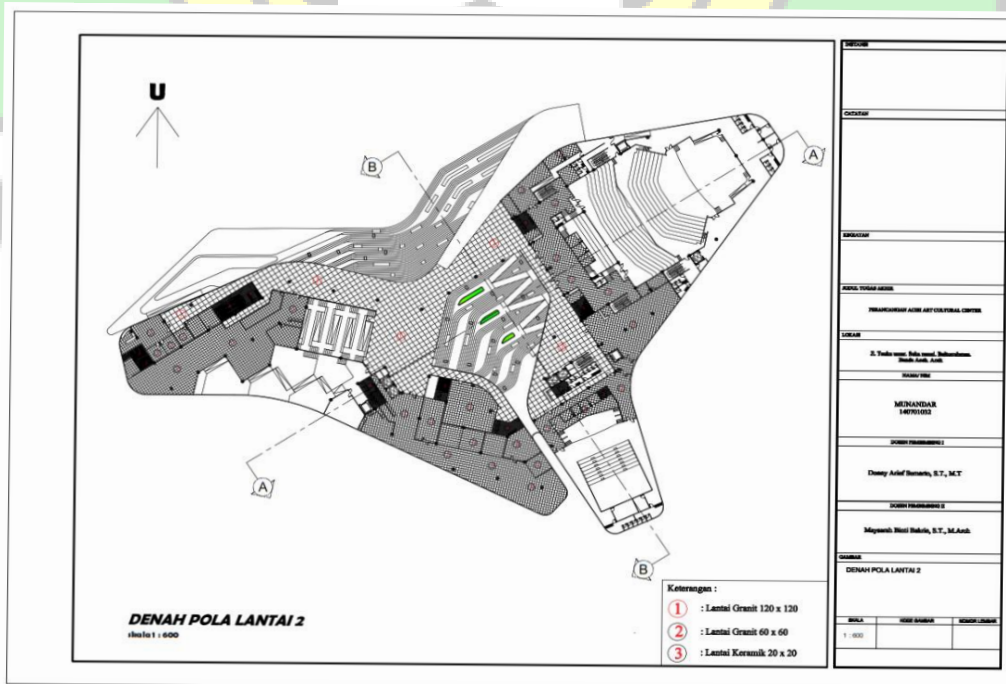
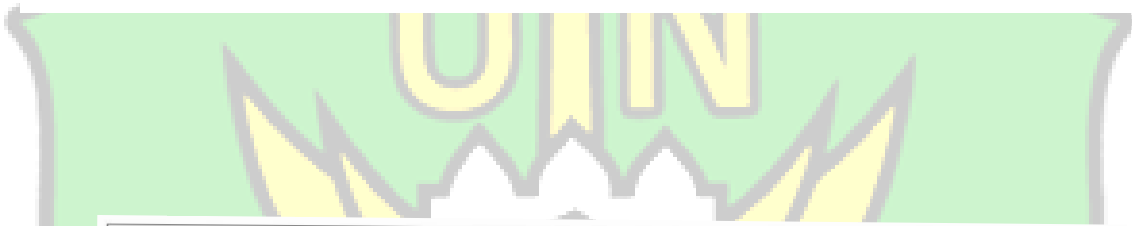
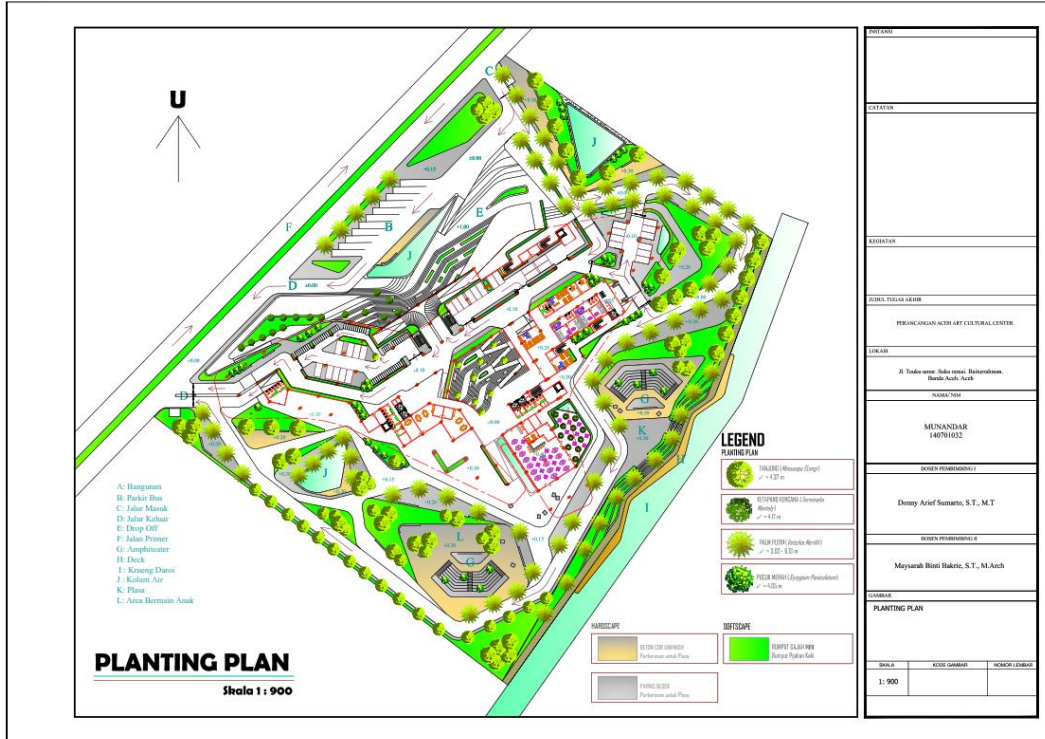
29. Parkir VIP
30. Parkir Kayarum
31. Parkir Penampil
32. R. AHU

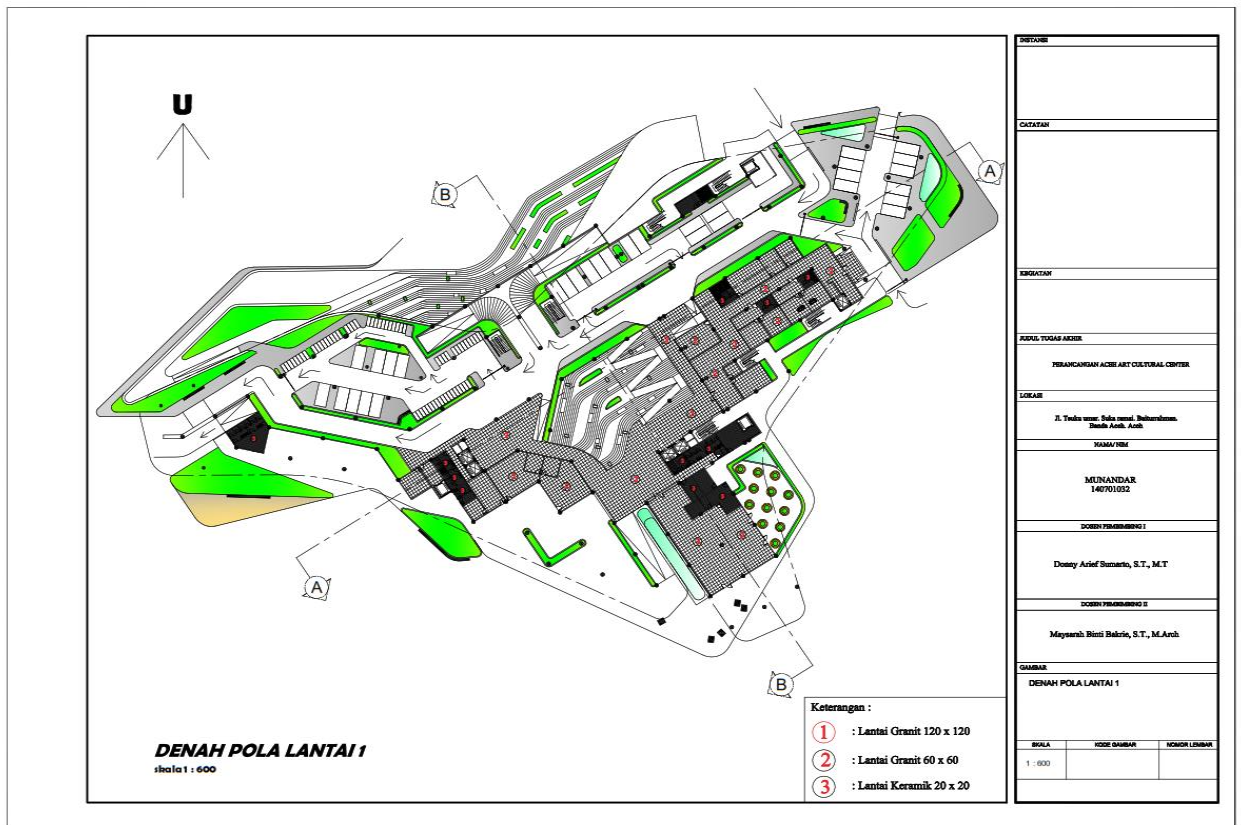
DENAH LANTAI 1
skala 1:600



INSTANSI		
CATATAN		
KEGIATAN		
JUDUL TUGAS AKHIR		
PERANCANGAN ACEH ART CULTURAL CENTER		
LOKASI		
Jl. Teuku Umar, Suka ramai, Baitanman, Banda Aceh, Aceh		
NAMA/NIM		
MUNANDAR 140701032		
DOSEN PEMBIMBING I		
Donny Arief Sumarto, S.T., M.T		
DOSEN PEMBIMBING II		
Maysrah Binti Bakrie, S.T., M.Arch		
GAMBAR		
DENAH LANTAI 2		
SKALA	KODE GAMBAR	NOMOR LEMBAR
1: 600		

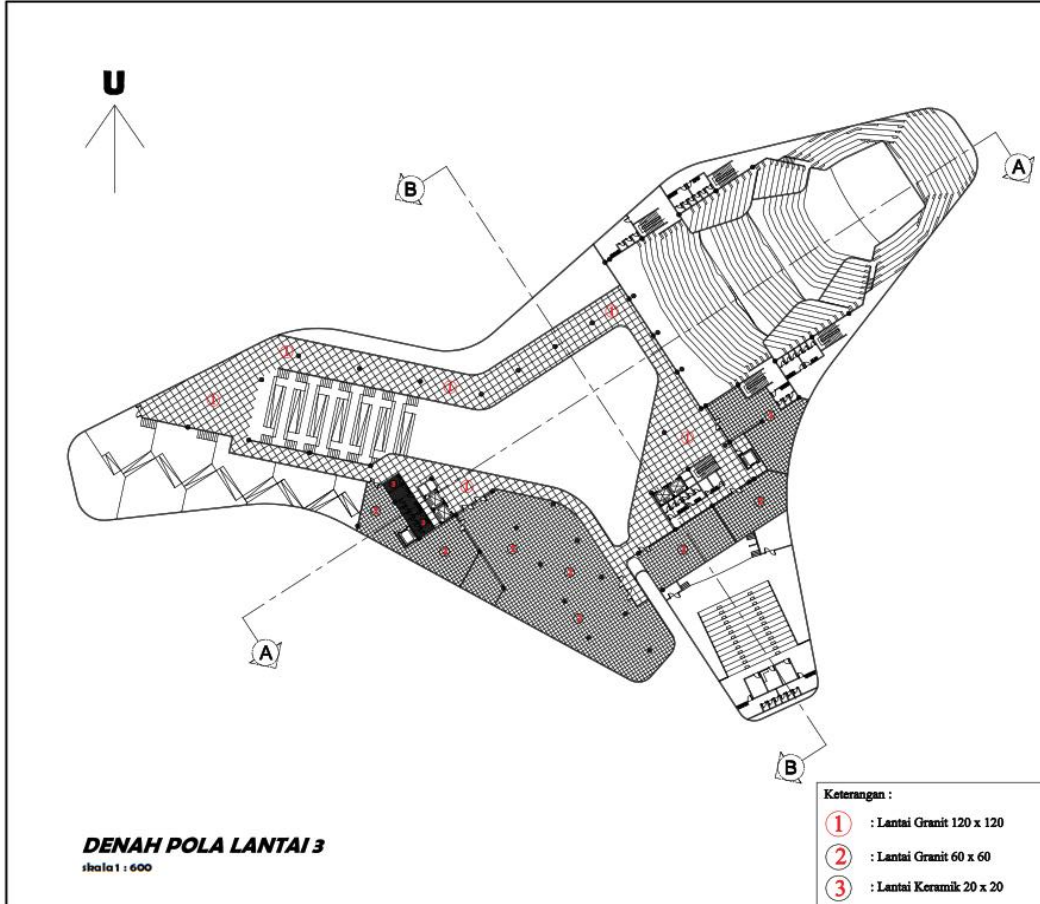






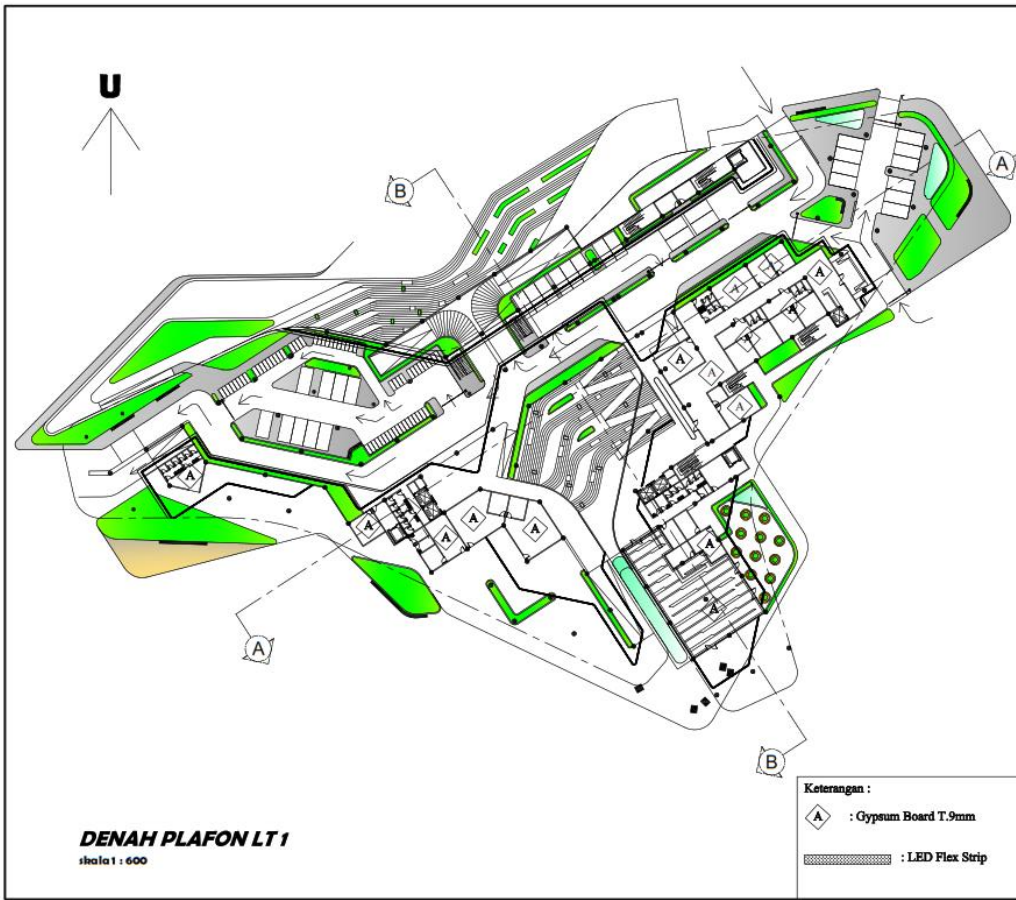
جامعة الزانرك

AR-RANIRY



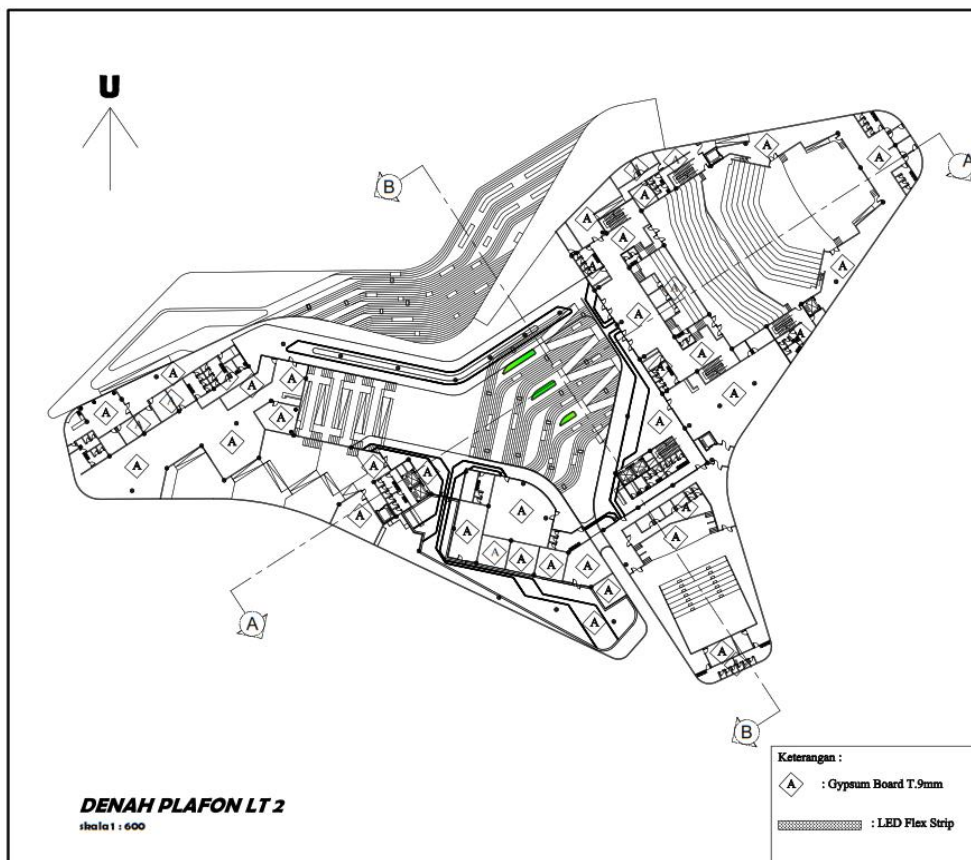
DISKUSI		
CATATAN		
KISAH		
JUDUL TOPIK ARSITEK		
PERANCANGAN ACEH ART CULTURAL CENTER		
LOKASI		
Jl. Teuku Umar, Suka ramai, Balaheutan, Banda Aceh, Aceh		
NAMA/ NIM		
MUNANDAR 140701032		
DOSEN PEMBIMBING I		
Donny Arief Sumarto, S.T., M.T		
DOSEN PEMBIMBING II		
Maysarah Binti Bakris, S.T., M.Arch		
GAMBAR		
DENAH POLA LANTAI 3		
BILAH	KODE GAMBAR	NOMOR LEMBAR
1:600		



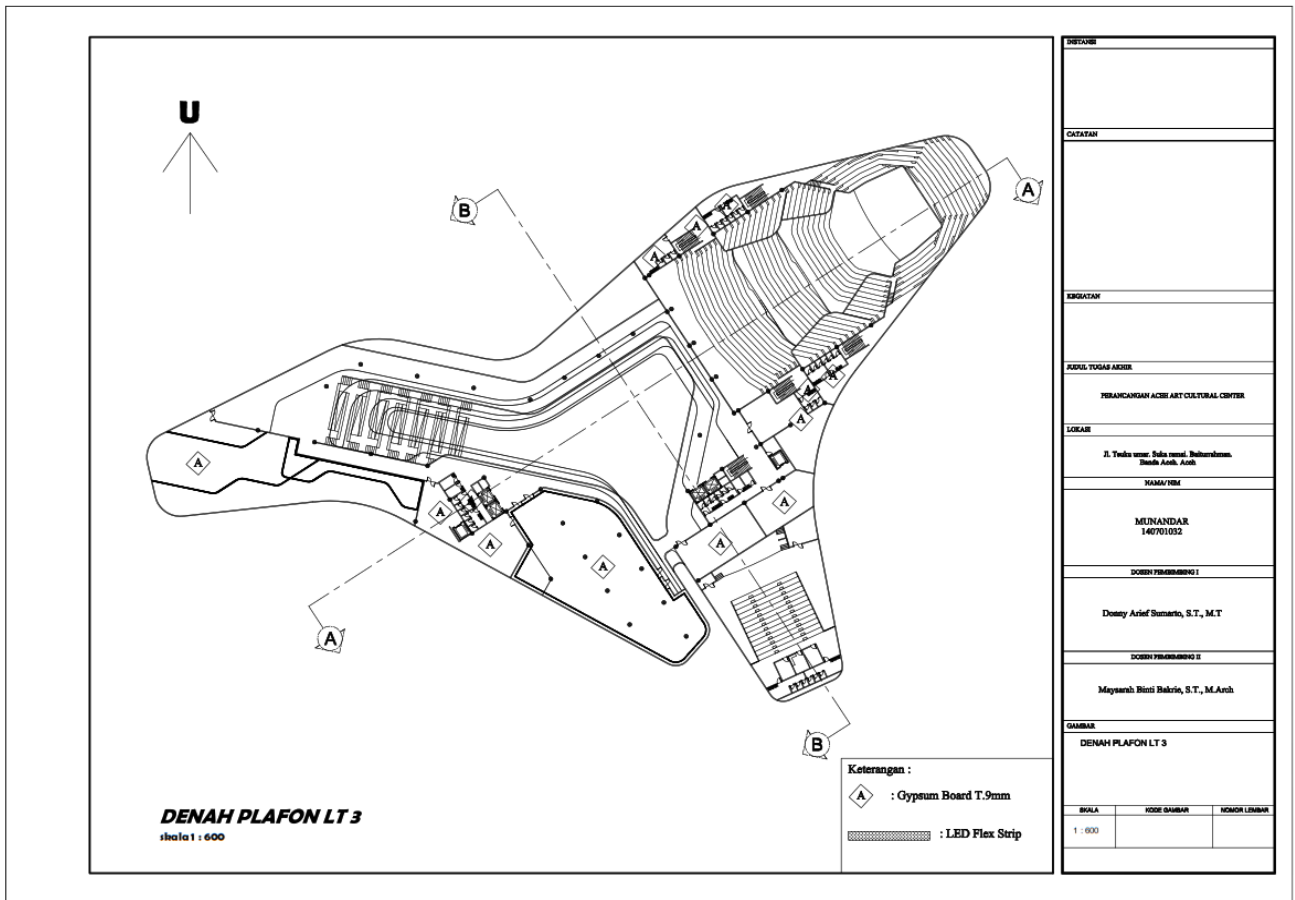


REVISI		
CATATAN		
KIRIBATAN		
KIDUL TODAS AKHIR		
YERANCAHAYAN ACEH ART CULTURAL CENTER		
LOKASI		
Jl. Teuku Umar, Sida Maul, Beureunom, Banda Aceh, Aceh		
NAMA/NIK		
MURNANDAR 140701032		
DOSEN PEMBIMBING I		
Donny Arif Sumarto, S.T., M.T		
DOSEN PEMBIMBING II		
Maysarah Rizki Bakrie, S.T., M.Arch		
GAMBAR		
DENAH PLAFON LT 1		
SKALA	KODE GAMBAR	NOMOR LEMBAR
1 : 600		



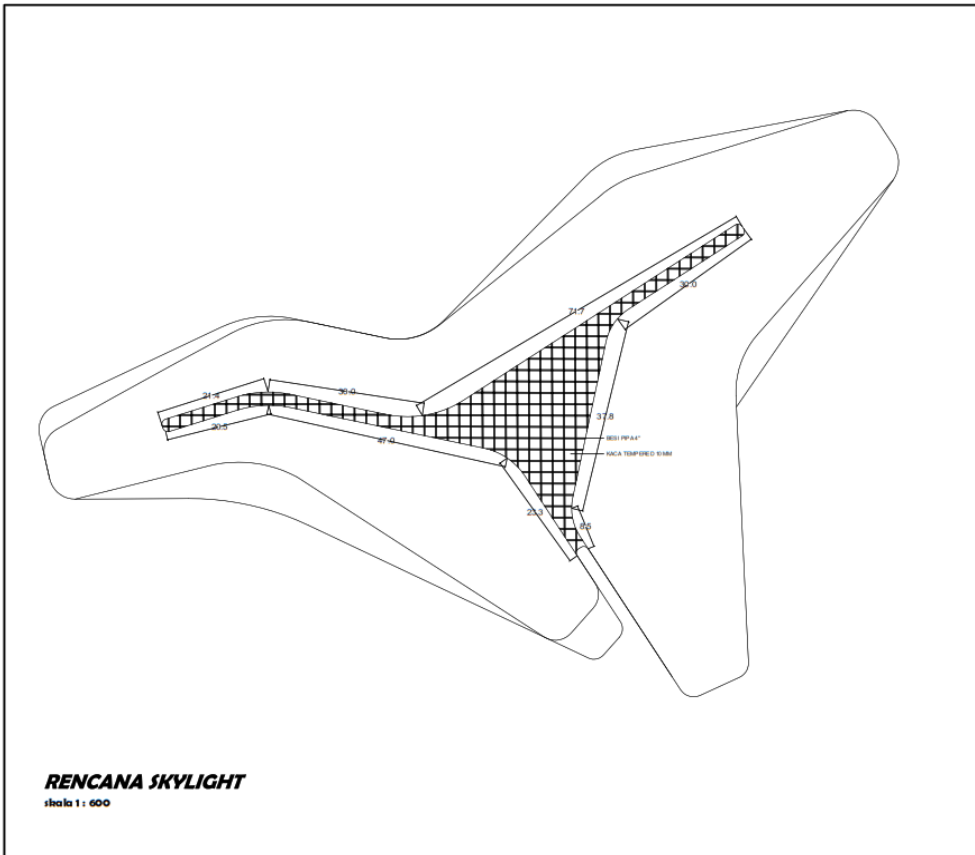


JURISDIKSI		
OKUPAN		
PROJEKSI		
PROJEKSI ARSITEK		
FRANCHISING ACE ART CULTURAL CENTER		
LOKASI		
Jl. Teuku Umar, Banda Aceh, Aceh		
NAMA/IRI		
MEHENDAR 140701052		
DOSEN PEMBIMBING I		
Daisy Arif Sumarto, S.T., M.T		
DOSEN PEMBIMBING II		
Mayenah Hazi Bekrie, S.T., M.Arch		
QUADRA		
DENAH PLAFON LT 2		
SKALA	NOOR GAMBAR	NOOR LEMBAR
1 : 600		



DISKUSI
DAFTARAN
KERAGATAN
KERUS. TUGAS AKHIR
PERANCANGAN ACEH ART CULTURAL CENTER
LOKASI
Jl. Yendo Umar, Suka Masai, Bulbarukan, Banda Aceh, Aceh
MANA/PRM
MUNANDAR 140701052
DOSEN PEMBIMBING I
Denny Arief Sumarto, S.T., M.T
DOSEN PEMBIMBING II
Megayanti Binti Bahriah, S.T., M.Arch
GAMBAR
DENAH PLAFON LT 3
SKALA
1 : 600
KODE GAMBAR
REVISI LEMBAR

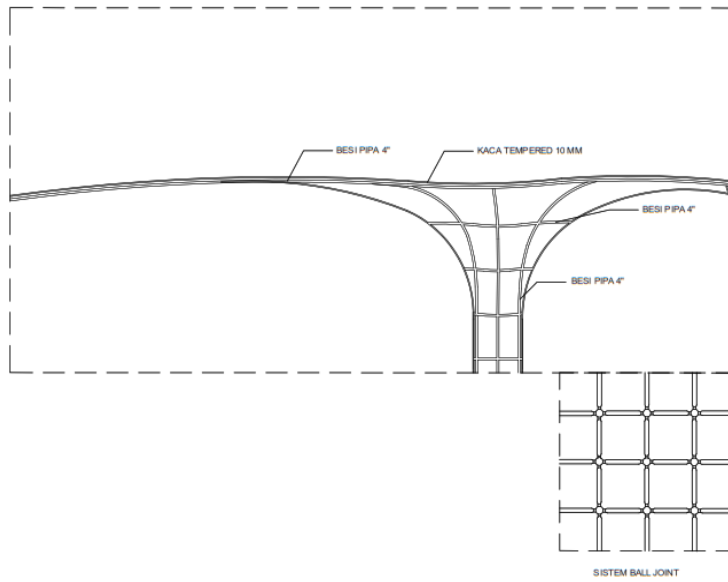




RENCANA SKYLIGHT

skala 1 : 600

NOTASI		
DAFTAR		
KERATAN		
KUPEL TUGAS ARSITEK		
PERANCANGAN ACEH ART CULTURAL CENTER		
LOKASI		
Jl. Teuku Umar, Suka ramah, Biharaheum, Distrik Aceh, Aceh		
NAMA DESA		
MUNANDAR 140701032		
DOSEN PEMBIMBING I		
Dony Arief Sumarto, S.T., M.T		
DOSEN PEMBIMBING II		
Maysarah Binti Bakris, S.T., M.Arch		
GAMBAR		
NO	KODE GAMBAR	MONITOR LINDAK

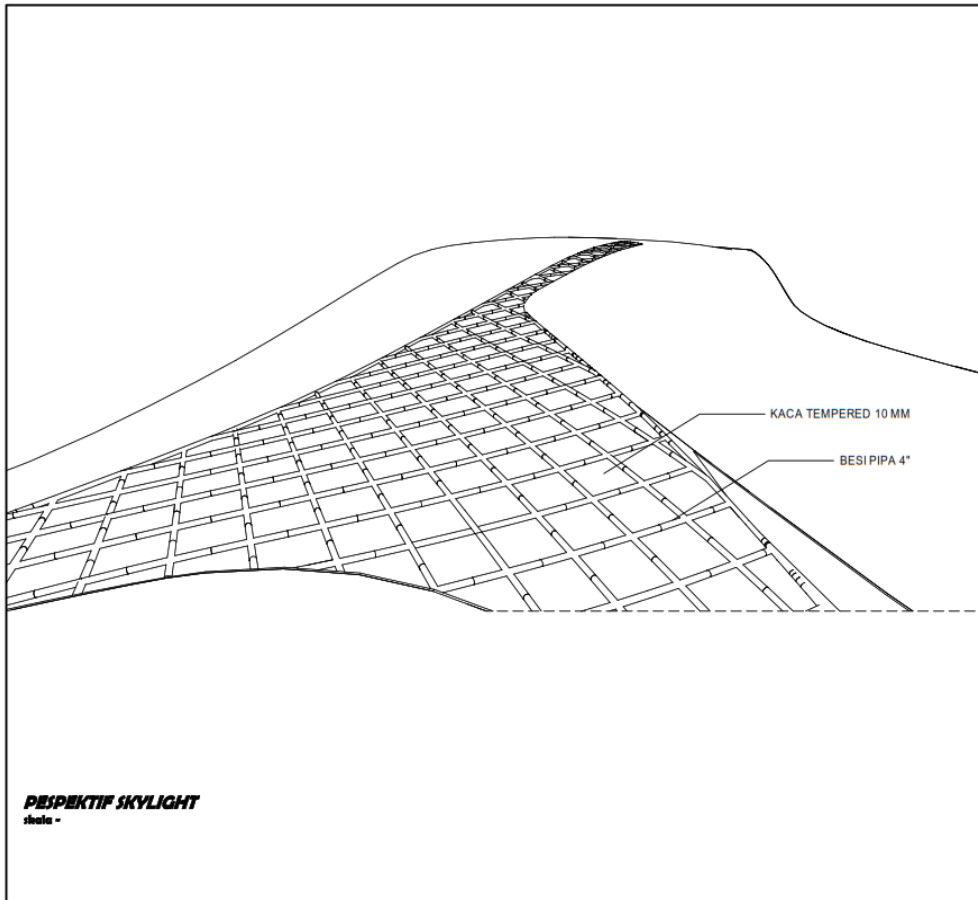


POTONGAN SKYLIGHT

skala -

BENTANG		
CATATAN		
REVISI		
JUDUL TUGAS AKHIR		
PERANCANGAN ACEH ART CULTURAL CENTER		
LOKASI		
Jl. Teuku Umar, Suka ramai, Belanteham, Banda Aceh, Aceh		
NAMA/NO		
MUNANDAR 140701032		
DOSEN PEMBIMBING I		
Donny Arief Sumarto, S.T., M.T		
DOSEN PEMBIMBING II		
Maysarah Binti Bakrie, S.T., M.Arch		
GAMBAR		
SKALA	KODE GAMBAR	HONOR LEMBAR

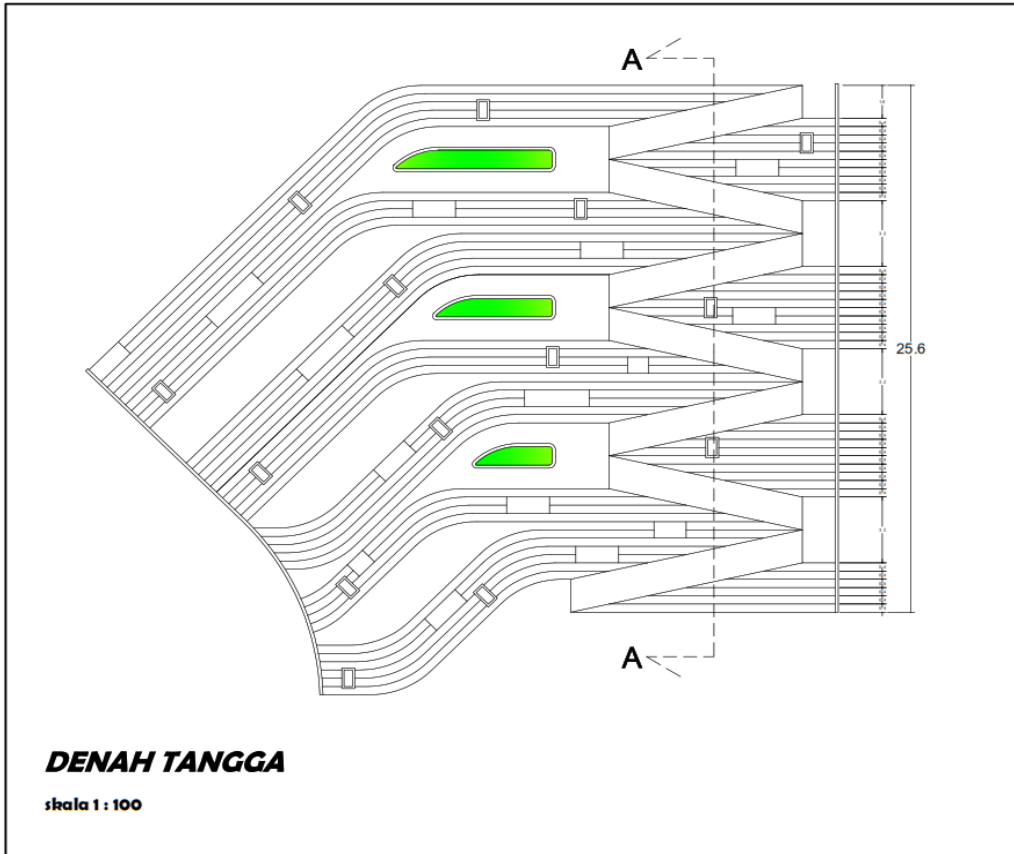




PERSPEKTIF SKYLIGHT
sheet -

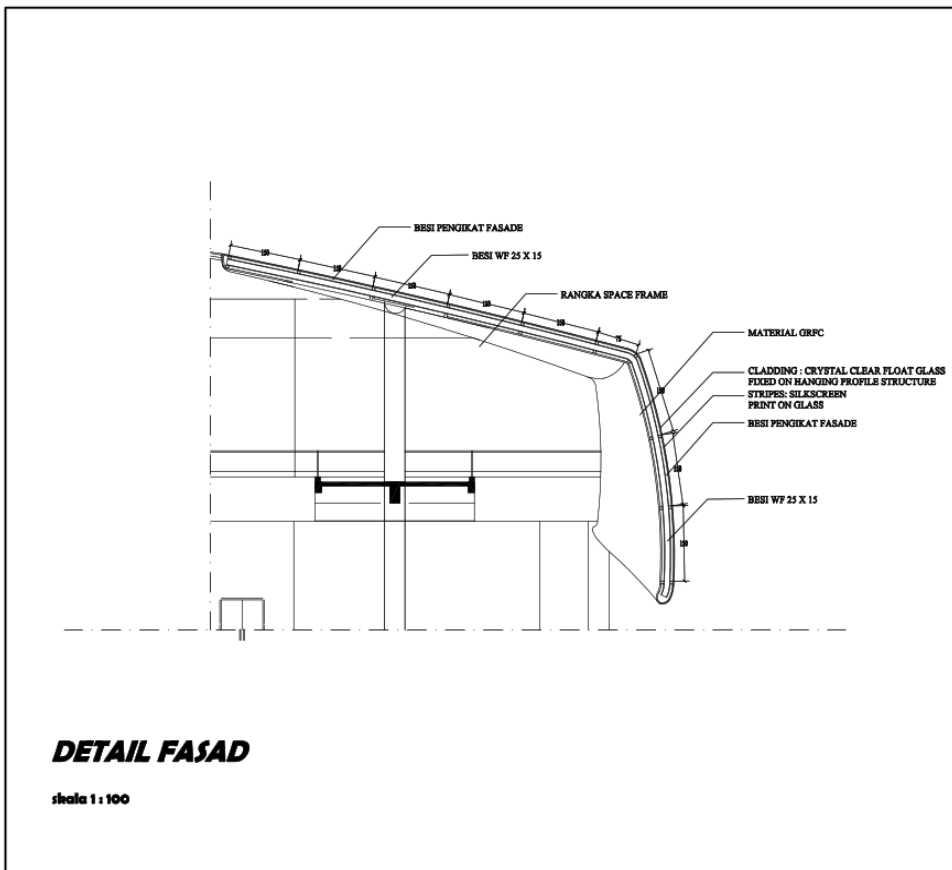
DITANEH		
DOKUMEN		
KEMERDEKAAN		
JURUSAN TUJUAN ARSITEK		
PERANCANGAN ARCHITECTURAL CENTER		
LOKASI		
Jl. Teuku Umar, Suku ramat, Belukarawan, Banda Aceh, Aceh		
NAMA/IDM		
MELINDAR 140701032		
DOSEN PEMBIMBING I		
Denny Arief Sumarto, S.T., M.T		
DOSEN PEMBIMBING II		
Maysarah Binti Bakrie, S.T., M.Arch		
GAMBAR		
BALA	KODE GAMBAR	NOMOR LEMBAR





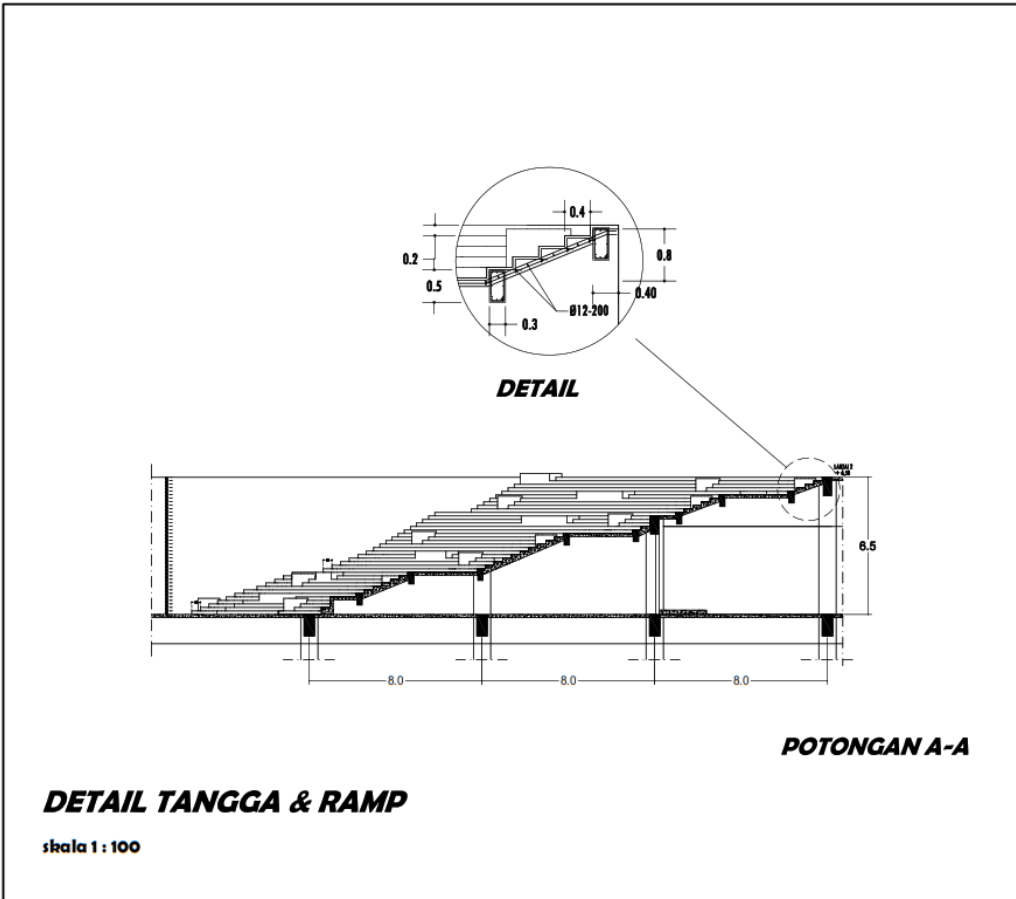
DISUSUN		
CATATAN		
KIRKATAN		
JUDUL, TUDJAH AKSI		
PERANCANGAN ARSITEK CULTURAL CENTER		
LOKASI		
Jl. Tenda besar, Suku besar, Sukoharjo, Surab. Arah. Arah		
MAMU/TEMA		
MUNANDAR 140701032		
DOSEN PEMBIMBING I		
Donyo Arif Sumarto, S.T., M.T		
DOSEN PEMBIMBING II		
Maysarah Binti Bakrie, S.T., M.Arch		
GAMBAR		
DENAH TANGGA		
SKALA	KODE GAMBAR	NOMOR LEMBAR
1 : 100		





INSTANSI		
CETAKAN		
REVISI		
JUDUL TUGAS AKHIR		
PERANCANGAN ARCHITECTURAL CENTER		
LOKASI		
Jl. Teuku Umar, Suka ramal, Belukarselam, Banda Aceh, Aceh		
NAMA/NIK		
MELINDAR 140701032		
DOSEN PEMBIMBING I		
Dony Arief Susanto, S.T., M.T		
DOSEN PEMBIMBING II		
Mayasari Binti Bakris, S.T., M.Arch		
GAMBAR		
DETAIL FASAD		
SKALA	KODE GAMBAR	HONOR LUNAR
1:100		





DISINISI		
CATATAN		
KEMBATAN		
JUDUL TUGAS AKHIR		
PERANCANGAN ARSITEKTURAL CENTER		
LOKASI		
Jl. Teuku Umar, Suka masri, Belukharasan, Banta Aceh, Aceh		
NAMA/NIM		
MURNIDAR 140701032		
DOSEN PEMBIMBING I		
Denny Arief Sumarto, S.T., M.T		
DOSEN PEMBIMBING II		
Mayasari Binti Bakrie, S.T., M.Arch		
GAMBAR		
DETAIL TANGGA & RAMP		
SKALA	KODE GAMBAR	NOMOR LEMBAR
1: 100		

