



MARIA VERONIKA 1910106020

Pembimbing: Imaniar Sofia Asharhani, S.Ars., MT.

Alfonsus Grandy Wiranata, S.Ars., M.Ars.

HALAMAN PERSETUJUAN TUGAS AKHIR

Nama : Maria Veronika
NIM : 1910106020
Program Studi : Arsitektur
Bentuk Tugas Akhir : Tugas Akhir
Peminatan Tugas Akhir : Adaptive Reuse
Judul Tugas Akhir : Perancangan Pusat Kebudayaan Dengan Pendekatan Adaptive Reuse Pada Mal Blok M

Tangerang, 25 Juli, 2023

Menyetujui

Pembimbing Tugas Akhir



Alfonsus Grandy Wiranata,

S.Ars., M.Ars.

202106100

Dosen Pembimbing 2



Imaniar Sofia Asparhani, S.Ars.,

M.T.

201907089

Dosen Pembimbing 1

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya menyatakan bahwa Tugas Akhir yang telah saya susun ini adalah benar karya ilmiah saya sendiri dan tidak mengandung unsur plagiat dari karya ilmiah orang lain (sebagian/seluruhnya). Semua karya ilmiah orang lain atau lembaga lain yang dikutip dalam Tugas Akhir ini telah disebutkan sumber kutipannya dan dicantumkan di dalam Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan atau penyimpangan baik dalam pelaksanaan maupun penyusunan Tugas Akhir, maka saya bersedia untuk mendapatkan sanksi sesuai dengan peraturan yang berlaku dan dinyatakan TIDAK LULUS.

Tangerang, 25 Juli, 2023



Maria Veronika
1910106020

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya menyatakan bahwa Tugas Akhir yang telah saya susun ini adalah benar karya ilmiah saya sendiri dan tidak mengandung unsur plagiat dari karya ilmiah orang lain (sebagian/seluruhnya). Semua karya ilmiah orang lain atau lembaga lain yang dikutip dalam Tugas Akhir ini telah disebutkan sumber kutipannya dan dicantumkan di dalam Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan atau penyimpangan baik dalam pelaksanaan maupun penyusunan Tugas Akhir, maka saya bersedia untuk mendapatkan sanksi sesuai dengan peraturan yang berlaku dan dinyatakan TIDAK LULUS.

Tangerang, 25 Juli, 2023

Maria Veronika
1910106020

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Dengan ini saya sebagai civitas akademik Universitas Pradita yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Maria Veronika
NIM : 1910106020
Program Studi : Arsitektur
Bentuk Tugas Akhir : (skripsi / tugas akhir / publikasi / karya akhir / proyek akhir)

untuk meningkatkan pengembangan ilmu pengetahuan, memberikan skripsi/tugas akhir kepada Universitas Pradita Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty Free Right*) dengan judul:

PERANCANGAN PUSAT KEBUDAYAAN DENGAN PENDEKATAN ADAPTIVE REUSE PADA MAL BLOK M

beserta dokumen tugas akhir yang ada sesuai ketentuan yang berlaku. Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty Free Right*) ini, maka Universitas Pradita berhak menyimpan dan mengelola dalam bentuk *database*, dan mempublikasikan tugas akhir ini dengan tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis tugas akhir ini sebagai penulis/pencipta dan pemilik Hak Cipta.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tangerang, 25 Juli 2023

Yang menyatakan,


METERAI TEMPEL 1000
ABBA0050021020

Maria Veronika

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas hikmat dan anugerah-Nya yang begitu besar sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir yang berjudul "Perancangan Pusat Kebudayaan Dengan Pendekatan Adaptive Reuse Pada Mal Blok M" yang menjadi salah satu syarat dalam menyelesaikan rangkaian tugas akhir jenjang strata-1.

Laporan ini dapat diselesaikan dengan adanya dukungan dari dorongan berbagai pihak. maka dari itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar besarnya kepada :

1. Ibu Imaniar Sofia Asharhani, S.Ars., M.T., Selaku dosen pembimbing 1 yang sudah menyediakan waktu luangnya untuk memberikan masukan dan juga sudah mendorong saya untuk dapat menghasilkan karya yang maksimal.
2. Bapak Alfonsus Grandy Wiranata, S.Ars., M.Ars., Sekalu dosen pembimbing 2 yang juga sudah meluangkan waktu untuk memberikan masukan dan mendorong saya untuk menghasilkan karya yang maksimal.
3. Bapak Adriyan Kusuma, S.T., M.Arch., Selaku dosen pengampu mata kuliah Studio Pemrograman dan Desain Tingkat Lanjut, Tugas Akhir, Dan juga sebagai dosen penguji 1 untuk masukan yang disampaikan.
4. Ibu Marchelia Gupita Sari, S.T., M.Arch., Selaku dosen penguji 2 atas masukan yang disampaikan. dan juga selaku dosen pembimbing akademik atas bimbingannya dan nasehat yang diberikan semasa perkuliahan.
5. Orang tua yang penulis cintai, atas dukungan yang berupa motivasi, dorongan, maupun secara material. dan tidak henti-hentinya untuk membangkitkan penulis ketika dalam keadaan terpuruk.
6. Teman-teman perkuliahan, atas dukungan yang berupa motivasi dan dorongan yang selalu diberikan.
7. Pihak-pihak lain, yang juga terlibat dalam penyelesaian laporan dan tidak dapat disebutkan satu persatu.

Penulis sadar bahwa laporan ini masih jauh dari kata sempurna. oleh karena itu, penulis ingin meminta maaf apabila terdapat kesalahan dalam penulisan laporan ini. Penulis berharap, semoga laporan ini dapat bermanfaat dan juga dapat menambah wawasan kepada pembaca.

LAPORAN TUGAS AKHIR | AR605 | Hal. 8 PERANCANGAN PUSAT KEBUDAYAAN DENGAN PENDEKATAN ADAPTIVE REUSE PADA MAL BLOK M

terbengkalai. Bangunan Mal Blok M lokasinya berada di Kebayoran Baru Jakarta Selatan merupakan salah satu kasus bangunan terbengkalai karena perkembangan zaman. Keberadaan bangunan terbengkalai berdampak negatif terhadap lingkungan sekitar dan dunia arsitektur. Demi terwujudnya kehidupan sejahtera masyarakat, pentingnya tercipta bangunan yang bermanfaat bagi masyarakat. Komunitas menjadi aspek yang kuat dalam menghidupkan kembali bangunan yang terbengkalai, dengan mengisi aktivitas, suasana, dan budaya masyarakat kembali. Karena itu juga bangunan terbengkalai yang kosong memerlukan peralihan menjadi pusat komunitas. Pusat komunitas berbasis

ABSTRAK

Perkembangan zaman telah mempengaruhi berbagai hal salah satunya adalah bangunan yang menjadi

kebudayaan dapat meningkatkan kualitas bangunan sebelumnya, mengedukasi masyarakat, mempertahankan nilai historis, mempersatukan masyarakat sekaligus mendukung rencana pemerintah. Peralihan fungsi Mal Blok M dari shopping center menjadi culture center harus dilakukan tanpa menghilangkan nilai-nilai yang terkandung pada bangunan sebelumnya. Demi mewujudkan hal tersebut dibutuhkan pendekatan perancangan yang mendukung yaitu adaptive – reuse. Oleh karena itu, laporan proposal ini mengacu pada perancangan pusat Mal Blok M dengan pendekatan adaptive reuse.

Kata kunci: Pusat Kebudayaan, Adaptive Reuse, Mal Blok M, Komunitas, Nilai Sejarah

ABSTRACT

Time evolution has affected various things, one of which is abandoned buildings. The Blok M Mall building, located in Kebayoran Baru, South Jakarta, is one of the cases of abandoned buildings due to the change of

times. The existence of abandoned buildings has a negative impact on the surrounding environment and the world of architecture. For the sake of realizing a prosperous life of the community, it is important to create buildings that are beneficial to the community. Community is a strong aspect in reviving abandoned buildings, by filling in the activities, atmosphere and culture of the community again, an empty abandoned building needs to be turned into a community center. Culture-based community centers can improve the quality of previous buildings, educate people, maintain historical values, unite people while supporting government plans. The function transition of the Blok M Mall from a shopping center to a culture center must be carried out without losing the values contained in the previous building. In order to realize this, a supporting design approach is needed, namely adaptive reuse. Therefore, this proposal report refers to the central design of Blok M Mall with an adaptive reuse approach.

Keywords: Cultural Center, Adaptive Reuse, Blok M Mall, Community, Historical Value

LAPORAN TUGAS AKHIR | AR605 | Hal. 9 PERANCANGAN PUSAT KEBUDAYAAN DENGAN PENDEKATAN ADAPTIVE REUSE PADA MAL BLOK M

DAFTAR ISI

BAB I. PENDAHULUAN

1.1. 1.2. 1.3.	12-13 14	39-41 42
Latar Belakang	14	
Perumusan Masalah Tujuan dan Sasaran	4.1. 4.2. Konsep Perancangan Penerapan Strategi Perancangan	1.4. 1.5. 1.6. 1.7. Manfaat Ruang Lingkup Pembahasan Metode

BAB IV. KONSEP DAN STRATEGI PERANCANGAN

Perancangan Sistematika Pembahasan	Strategi Desain Berkelanjutan	Selubung Bangunan, Struktur, Utilitas
14 14 14 14	Pengorganisasian Ruang	42
4.2.1. 4.2.2. 4.2.3. 4.2.4.	Komposisi Massa dan	43-59 60-69 70
4.2.5.	Gubahan Spasial Strategi Penerapan Adaptive Reuse	71

BAB II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. 2.2. 2.3.	15
Tinjauan Fungsi	15-20 21-28
Tinjauan Adaptive Reuse Studi Preseden	

BAB V. PENUTUP

5.1. Kesimpulan DAFTAR

PUSTAKA

84 85

BAB III. PEMROGRAMAN DESAIN

BERITA SIDANG ACARA LAMPIRAN

3.1. 3.2. 3.3. 3.4.	Standar, Peraturan dan	29-34 35
Analisis Tapak	Kebutuhan Isu Perancangan	36
Analisis Kebutuhan Pengguna	(Problem Statement)	37

87-93
Gambar Perancangan Maket
Perancangan Lampiran lainnya

Gambar 1. Diagram isu permasalahan

Gambar 2. Timeline sejarah Blok M

Gambar 3. Skematika Penulisan

Gambar 4. Kategori Transformasi Adaptive Reuse

Gambar 5. Tipe Adaptive Reuse menurut Kim (2019)

Gambar 6. Pearl Brewery Redevelopment

Gambar 7. Westminster Arcade

Gambar 8. The Hearst Tower

Gambar 9. Higgins hall

Gambar 10. Bunny Lane House

Gambar 11. Caixa Forum

Gambar 12. Coop Himmelb

Gambar 13. OTH Architecten's Kraanspoor Building

Gambar 14. Kuala Lumpur City Gallery

Gambar 15. KL City Gallery Plan

Gambar 16. KL City Gallery Activity

Gambar 17. Singapore City Gallery

Gambar 18. Singapore City Gallery Plan

Gambar 19. Singapore City Gallery Activity

Gambar 20. Hayy Jameel Cultural Center

Gambar 21. HJCC Section

Gambar 22. HJCC Plan

Gambar 23. Fort Mason Center for Arts & Culture

Gambar 24. FMCAC Plan

Gambar 25. FMCAC Before & After

Gambar 26. FMCAC Transformation

Gambar 27. Danish National Maritime Museum

Gambar 28. DNMM Before & After

Gambar 29. DNMM Plan

Gambar 30. DNMM Diagram

Gambar 31. DNMM Perspective

Gambar 32. DNMM Diagram 2

Gambar 33. Amos Rex Museum

Gambar 34. Amos Rex Museum Before & After

Gambar 35. AR Museum Plan

Gambar 36. AR Museum Strategy

Gambar 37. AR Museum Construction

Gambar 38. AR Museum Section

Gambar 39. Batas lahan tapak

Gambar 40. Bangunan eksisting Mal Blok M

Gambar 41. Zoning wilayah

Gambar 42. Block plan

Gambar 43. Analisis komunitas

Gambar 44. Kesimpulan analisis tapak

Gambar 45. Peta dan Tabel

Gambar 46. Diagram problem statement

Gambar 47. Diagram konsep berdasarkan komunitas

Gambar 48. Diagram konsep perancangan

Gambar 49. Diagram konsep

Gambar 50. Perspektif Mata Burung

Gambar 51. Strategi Berkelanjutan 3P

Gambar 52. Diagram Pergerakan Pengguna

Gambar 53. Bubble Diagram

Gambar 54. Zonasi Mal Blok M (sebelum)

Gambar 55. Zonasi Bangunan Perancangan (sesudah)

Gambar 56. Zonasi bangunan perancangan

Gambar 57. Analisis desain layer lantai dasar

Gambar 58. Desain landscaper secondary circulation

Gambar 59. Sintesis desain layer lantai dasar

Gambar 60. Perspektif Plaza

Gambar 61. Perspektif Sky Bridge Access

Gambar 62. Lahan eksisting (sebelum)

Gambar 63. Plaza selatan (sesudah) Gambar

64. Desain underground Mal Blok M (sebelum)

Gambar 65. Desain underground floor perancangan (setelah)

Gambar 66. strategi penerapan bukaan / void

Gambar 67. penerapan bukaan / void

berdasarkan fungsi ruang

Gambar 68. strategi desain underground floor

Gambar 69. Perspektif 'sunken circle' Gambar

70. Perspektif viewing deck Gambar 71.

Perspektif area tenant F&B Gambar 72.

Perspektif *multipurpose hall* Gambar 73.

Perspektif *city gallery*

Gambar 74. Perspektif galeri patung

Gambar 75. diagram sirkulasi pengguna di bangunan perancangan

Gambar 76. Perspektif galeri

Gambar 77. Perspektif *entrance* eskalator

Gambar 78. Perspektif *concourse*

Gambar 79. analisis esesnis desain massa Mal Blok M

Gambar 80. Bangunan Massa Mal Blok M

Gambar 81. strategi desain gubahan massa

Gambar 82. strategi desain gubahan massa

Gambar 83. sebelum dan sesudah gubahan massa bangunan

Gambar 84. proses transformasi bentuk desain gubahan massa

Gambar 85. proses transformasi bentuk desain kanopi terminal

Gambar 86. alternatif desain gubahan massa

Gambar 87. perspektif tampak atas Gambar

88. Perspektif rencana tapak Gambar 89.

perspektif dari barat

Gambar 90. Kondisi eksisting

Gambar 91. perspektif plaza

Gambar 92. Kondisi eksisting

Gambar 93. perspektif dari selatan

Gambar 94. Kondisi eksisting

Gambar 95. strategi adaptive reuse intervensi matematika substraksi

Gambar 96. strategi adaptive reuse peeling dan parasites juxtaposition

Gambar 97. diagram struktur eksisting

Gambar 98. diagram struktur sesudah perancangan

Gambar 99. penempatan struktur sambungan

Gambar 100. detail struktur sambungan

Gambar 101. potongan prinsip dengan kolom komposit

Gambar 102. detail material fasad selubung bangunan perancangan

Gambar 103. *Tropical Birch*

Gambar 104. detail struktur green roof Gambar

105. perspektif *corridor garden* Gambar 106.

bangunan eksisting (Sebelum) Gambar 107.

palet material desain perancangan Gambar

108. Tampak bangunan

Gambar 109. diagram sistem utilitas

Gambar 110. radius kebakaran saf di basement 1

Gambar 111. radius kebakaran saf di basement 2

Gambar 112. unit parkir kendaraan

Gambar 113. komparasi sebelum sesudah

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Contoh kasus pendekatan

Tabel 2. Komparasi preseden berdasarkan fungsi bangunan

Tabel 3. Komparasi preseden berdasarkan fungsi bangunan (lanjutan)

Tabel 4. Komparasi preseden berdasarkan pendekatan adaptive reuse

Tabel 5. Komparasi preseden berdasarkan tipologi bangunan

Tabel 6. Analisis tapak

Tabel 7. Klasifikasi Strategi Berkelanjutan berdasarkan 3P

Tabel 8. Program Ruang

Tabel 9. Penghitungan jumlah saf

LAPORAN TUGAS AKHIR | AR605 | Hal. 12 PERANCANGAN PUSAT KEBUDAYAAN DENGAN PENDEKATAN ADAPTIVE REUSE PADA MAL BLOK M

BAB I - PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Diantara banyak bangunan terrevitalisasi, kawasan Jakarta Selatan masih memiliki bangunan-bangunan tua yang dikenal terbengkalai cukup lama. Seiring berjalannya waktu, muncul dan berkembangnya bangunan-bangunan baru meninggalkan bangunan tua tersebut terbengkalai dan tidak lagi diperhatikan. Bangunan terbengkalai seperti itu tidak hanya akan merugikan pemilik dan wajah kota tetapi juga membahayakan masyarakat dan lingkungan sekitar sebagai pusat kegiatan negatif dan tempat yang tidak lagi bermanfaat. Meski sudah terlupakan, setiap bangunan terbengkalai tentu memiliki ceritanya sendiri. Bangunan yang perlahan hilang, meninggalkan sejarah bangunannya sebagai cerita tanpa wujud.

Demi terwujudnya kehidupan sejahtera masyarakat, pentingnya tercipta bangunan yang bermanfaat bagi masyarakat. Sebab, bangunan tanpa manfaat hanya akan ditinggalkan tanpa kehidupan didalamnya. Suatu komunitas merupakan sekumpulan individu biasanya dengan kepentingan yang sama dalam lokasi tertentu.

Sehingga komunitas menjadi aspek yang kuat dalam menghidupkan kembali bangunan yang terbengkalai, dengan mengisi aktivitas, suasana, dan budaya masyarakat kembali. Karena itu juga bangunan terbengkalai yang kosong memerlukan

peralihan menjadi pusat komunitas.



Mal Blok M adalah salah satu bangunan yang sempat berjaya pada masanya, namun bangunan tersebut telah kalah bersaing seiring berkembangnya zaman hingga menjadi terbengkalai, sepi, dan tidak terurus. Mal Blok M terletak di kawasan cagar budaya Kebayoran Baru sehingga sangat cocok bila dijadikan pusat kebudayaan. Saat ini pemerintah memiliki rencana pemugaran kawasan Kebayoran baru. Pusat komunitas berbasis kebudayaan dapat meningkatkan kualitas bangunan sebelumnya, mengedukasi masyarakat, mempertahankan

nilai-nilai yang terkandung pada bangunan sebelumnya. Demi mewujudkan hal tersebut dibutuhkan pendekatan perancangan yang mendukung yaitu adaptive – reuse. Oleh karena itu, laporan ini mengacu pada perancangan pusat Mal Blok M dengan pendekatan adaptive – reuse.

time

nilai historis, mempersatukan masyarakat sekaligus mendukung rencana pemerintah. Peralihan fungsi Mal Blok M dari shopping center menjadi culture center harus dilakukan tanpa menghilangkan



demolish

or



adaptive reuse

Blok M adalah wilayah yang terkenal pada masanya. Tahun 1962 adalah tahun pertama wilayah Blok M berjaya dikarenakan Jalan Melawai dijadikan jalur pemanjang ketika diselenggarakannya Asian Games pertama di Indonesia. Pada tahun 1971, terminal Blok M dibangun. Ukurannya melebihi terminal biasa, terminal Blok M merupakan titik temu jaringan transportasi dalam dan luar kota Jakarta sehingga wilayah sudah mulai ramai. Dikatakan hingga menampung sebanyak 150.000 penumpang per hari pada masanya. Pada 1974, dibukanya departement store terbesar di Indonesia di Blok M. Dengan tumbuhnya pusat perbelanjaan yang besar ini yang

mengundang keramaian, banyak tempat berbelanja lainnya yang buka setelah itu. Aldiron Plaza terbangun pada tahun 1978. Melawai Plaza terbangun pada tahun 1983 dan Little Tokyo yang merupakan kedai-kedai makanan dan minuman jepang muncul sampai tahun 1990an. Kemudian Plaza Blok M terbangun pada tahun 1991 yang merupakan mal. Pada 1992, Mal Blok M dibuka dan menjadi sangat terkenal karena sifatnya unik berada dibawah tanah. Namun seiring berkembangnya zaman, wilayah yang tadinya sangat populer dan ramai pengunjung, kini menjadi sepi dan terbengkalai. Pada tahun 2008, Aldiron Plaza yang semakin tidak terurus mengalami

revitalisasi dan dijadikan Blok M Square. Lalu ditambahnya pandemi Covid-19 pada tahun 2020, yang mengakibatkan wilayah Blok M semakin terjatuh.

Gambar 2. Timeline sejarah Blok M

Sumber: Penulis

1.2 ISU PERMASALAHAN

Berdasarkan pemaparan latar belakang, dapat disimpulkan isu permasalahan sebagai berikut: Pudarnya nilai historis dan munculnya bangunan tidak produktif dari bangunan terbengkalai yang disebabkan oleh perkembangan zaman dan perubahan pada ketertarikan masyarakat.

1.3 TUJUAN DAN SASARAN

1.5 RUANG LINGKUP PEMBAHASAN

Ruang lingkup yang digunakan pada perancangan adalah lokasi dengan luas tanah 1.9 Ha dan bangunan eksisting dengan luas lantai fungsional sejumlah 3.6 Ha. Area ini termasuk dalam rencana penataan kawasan Kebayoran Baru oleh Pemerintah Provinsi Daerah Ibu Kota Jakarta. Rencana penataan kawasan ini diharapkan untuk mewujudkan lingkungan kota yang berkualitas, berorientasi pada manusia dan/atau kepentingan umum, dengan penekanan pada aspek kualitas fungsional, kualitas visual serta

1.7 SISTEMATIKA PENULISAN

↓
Pudarnya nilai historis

ANALISIS POTENSI

Berdasarkan pemaparan isu permasalahan, dapat disimpulkan tujuan dan sasaran penulisannya adalah:

ISU
perkembangan zaman dan perubahan pada ketertarikan masyarakat
↓
munculnya bangunan tidak produktif terbengkalai

Untuk menghidupkan kembali suasana dan produktivitas pada bangunan terbengkalai melalui perancangan pusat kebudayaan dengan pendekatan adaptive reuse pada bangunan Mal Blok M. Untuk mendukung rencana pemerintah dalam pemugaran kualitas lingkungan. Rencana pada kawasan tersebut juga memiliki tujuan untuk menghidupkan kawasan dengan pembatasan dan arahan kegiatan non hunian sehingga menunjang kegiatan penghuni tanpa menghilangkan karakter khasnya.

1.6 METODE PERANCANGAN

memenuhi kebutuhan masyarakat sekaligus melestarikan nilai-nilai historis.

Dibutuhkan fungsi dan pengelolaan baru untuk menghidupkan kembali bangunan terbengkalai yang dapat

KAJIAN PUSTAKA

kawasan cagar budaya Kebayoran Baru melalui perancangan pusat kebudayaan dengan pendekatan adaptive reuse pada bangunan Mal Blok M.

Untuk mewadahi fasilitas edukatif dan rekreatif bagi berbagai komunitas masyarakat melalui perancangan pusat kebudayaan dengan pendekatan adaptive reuse pada bangunan Mal Blok M.

1.4 MANFAAT

MANFAAT SUBJEKTIF

Manfaat bagi penulis dalam pembahasan ini adalah memahami, menerapkan dan mengeksplorasi desain pusat kebudayaan dengan penerapan pendekatan adaptive reuse terhadap bangunan terbengkalai.

BAB II - TINJAUAN PUSTAKA

2.1 TINJAUAN FUNGSI PUSAT KEBUDAYAAN

PENGERTIAN PUSAT KEBUDAYAAN

Pusat dapat diartikan sebagai inti, ruang utama, pokok, pangkal, atau yang menjadi tumpuan dan bersifat mengumpulkan (Poerwadarminta). Kata kebudayaan berasal dari kata budh dalam bahasa Sanskerta yang berarti akal, kemudian menjadi kata budhi (tunggal) atau budhaya (majemuk), sehingga kebudayaan diartikan sebagai hasil pemikiran atau akal manusia. Sedangkan arti kata Kebudayaan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah hasil kegiatan dan penciptaan batin (akal budi) manusia seperti kepercayaan, kesenian dan adat istiadat. Dalam buku "Primitive Cultur" karangan Edward Burnett Tylor dikutip oleh Prof. Harsojo (1967:13), kebudayaan adalah satu keseluruhan yang kompleks, yang terkandung di dalamnya pengetahuan, kepercayaan, kesenian, moral,

MANFAAT OBJEKTIF

Manfaat yang diperoleh bagi masyarakat, maupun bagi pihak-pihak melalui pembahasan ini adalah memperoleh kajian lebih dalam mengenal perancangan bangunan pusat kebudayaan dengan pendekatan adaptive reuse. Diharapkan untuk terciptanya masa depan dengan bangunan yang mampu beradaptasi dan bertahan sepanjang zaman.

Pendekatan desain yang digunakan dalam perancangan fungsi bangunan pusat kebudayaan ini adalah pendekatan adaptive reuse. Pendekatan adaptif reuse sendiri memperoleh tujuan memanfaatkan bangunan yang sudah ada dengan cara mengisi dengan aktivitas atau kegiatan baru yang bermaksud untuk menghidupkan kembali bangunan tersebut. Karena perancangan bangunan akan diterapkan pada suatu bangunan yang terbengkalai yaitu Mal Blok M, pemilihan pendekatan adaptive

LAPORAN TUGAS AKHIR | AR605 | Hal. 15 PERANCANGAN PUSAT KEBUDAYAAN DENGAN PENDEKATAN ADAPTIVE REUSE PADA MAL BLOK M

Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa pusat kebudayaan berfungsi untuk melestarikan dan menjaga berbagai unsur kebudayaan serta untuk mendidik masyarakat agar budaya tetap terlindungi dan tidak pudar.

FASILITAS PUSAT KEBUDAYAAN

Diketahui bahwa fungsi pusat kebudayaan adalah untuk melindungi budaya dan memberi didikan tentang kebudayaan. Melalui fungsi umum tersebut, adapun fasilitas-fasilitas yang tersedia di suatu pusat kebudayaan. Menurut (Ramdini, Sarihati, & Salayanti, 2015), pusat kebudayaan memiliki fasilitas-fasilitas umum yang dijabarkan melalui fungsi sebagai berikut:

1.Fungsi Administratif

Fungsi administratif pada pusat kebudayaan dimaksudkan dengan fasilitas perkantoran. Fasilitas kantor pengelola, penyimpanan data, dan aktivitas administrasi lainnya pada suatu bangunan. 2.Fungsi Edukatif

adaptif yang berarti mampu melakukan penyesuaian terhadap sesuatu. 'Reuse' yang dimaksud mengubah fungsi suatu hal yang

dapat dukungan dari pemerintah untuk pemugaran wilayah lokasi dapat memberi solusi untuk masalah bangunan terbengkalai dapat bantu melestarikan serta mengedukasi sejarah dan kebudayaan ke masyarakat.

reuse ini sesuai karena memiliki target yang sama yaitu untuk menghidupkan kembali suatu bangunan. Dengan menggunakan pendekatan desain adaptive reuse, nilai-nilai eksisting bangunan dapat ditonjolkan dan tetap mempertahankan fitur historisnya.

2. Tinjauan Pendekatan

PERSOALAN DESAIN

Perancangan pusat kebudayaan di wilayah cagar budaya Kebayoran Baru dengan pendekatan adaptive reuse pada bangunan eksisting Mal Blok M

KONSEP

SKEMATIK DESAIN

Gambar 3. Skematika Penulisan Sumber: Penulis

tidak terpakai menjadi bisa dipakai kembali. Dalam arsitektur, adaptive reuse memiliki makna untuk menyesuaikan bangunan tertinggal menjadi fungsi yang terbaharui. Plevoets dan Cleempoel (2012) dalam penelitiannya beranggapan bahwa adaptive-reuse merupakan proses untuk mengerjakan bangunan- bangunan yang sudah ada, memperbaiki atau memulihkannya untuk dapat digunakan secara terus- menerus dan tetap memiliki fungsi yang relevan dengan kebutuhan terkini. Dalam penelitian yang sama Plevoets dan Cleempoel (2012) juga beranggapan bahwa adaptive – reuse juga berperan sebagai strategi penting dalam konservasi warisan budaya. Konsep ini umumnya digambarkan sebagai proses yang secara struktural, bangunan dengan fungsi lama dikembangkan menjadi fungsi baru yang dapat mewadahi kebutuhan dan meningkatkan nilai ekonomi (Austin, 1988).

Wong (2017: 106) menjelaskan bahwa penerapan adaptive reuse bangunan eksisting dapat dilakukan, dengan cara;

hukum, adat-istiadat dan kemampuan-kemampuan yang lain serta kebiasaan-kebiasaan yang didapat oleh manusia sebagai anggota dari suatu masyarakat. Maka dari itu, Pusat Kebudayaan dapat diartikan sebagai tempat pusat / inti seluruh aktivitas secara kompleks, yang di

dalamnya terkandung pengetahuan, kepercayaan, kesenian, moral, hukum, adat-istiadat dan kemampuan-kemampuan yang lain serta kebiasaan-kebiasaan yang didapat oleh manusia sebagai anggota dari suatu masyarakat.

Fungsi edukatif pada pusat kebudayaan dimaksud sebagai fasilitas

1. edukatif seperti galeri seni dan kegiatan workshop yang temanya

2.

disesuaikan dengan fungsi pusat kebudayaannya itu sendiri.

3. Fungsi Rekreatif

3.

Fasilitas rekreatif pada pusat kebudayaan dimaksud sebagai tempat pertunjukkan. Ruang pertunjukan pusat budaya digunakan untuk menampilkan pertunjukan musik, tari atau teater yang ditujukan pada pusat budaya.

Spatial fit with the demands (menyesuaikan dengan fungsi baru), Pengangkatan memori (memori dan nilai-nilai yang dikandung) dari kawasan di mana bangunan atau grup bangunan berdiri, Hubungan fisik antara bangunan eksisting. Penempatan bangunan tambahan atau elemen baru tersebut dapat dilakukan berbagai macam cara, misalnya dengan addition (penambahan), extension (perpanjangan), conversion (konversi), dan lainnya.

FUNGSI PUSAT KEBUDAYAAN

Menurut (Umroh, 2013), pusat budaya memiliki tanggungjawab untuk mengendalikan dan merancang kegiatan budaya dan kesenian. Pusat kebudayaan memiliki beberapa tugas meliputi:

4. Fungsi Informatif

Fungsi informatif pada pusat kebudayaan dimaksud sebagai perpustakaan. Perpustakaan pada pusat kebudayaan berisi buku dari asal kebudayaan yang menjelaskan informasi tentang kebudayaan tersebut.

Sementara manfaat lainnya yang dapat kita petik adalah :

Mendukung strategi konservasi dan penghematan sumber daya

Biaya konstruksi yang relatif lebih rendah

Biaya akuisisi lahan yang cukup ringan

Waktu pengerjaan/konstruksi yang lebih singkat tergantung dari

MANFAAT ADAPTIVE REUSE

Seperti yang dikemukakan oleh Henehan dan Woodson yang menyatakan bahwa ada beberapa manfaat yang diperoleh dari penerapan konsep adaptive reuse pada sebuah kawasan maupun bangunan tua bersejarah, yaitu:

Promosi kebudayaan

Melaksanakan kegiatan yang berkaitan dengan budaya dan kesenian

Menyediakan fasilitas yang dapat menunjang perkembangan pendidikan kebudayaan dan kesenian

2.2

TI

N

JA

U

A

N

P

E

N

D

E

K

A

T

A

LAPORAN TUGAS AKHIR | AR605 | Hal. 16 PERANCANGAN PUSAT KEBUDAYAAN DENGAN PENDEKATAN ADAPTIVE REUSE PADA MAL BLOK M Building (2017), mengatakan adaptive reuse dapat diartikan ketika

suatu bangunan induk mengalami semacam perubahan atau pembaharuan unsur-unsur sehingga menimbulkan suatu tujuan baru yang mengharuskan adanya penyesuaian atau adaptasi. Kemampuan suatu bangunan untuk mengalami fungsi baru tergantung pada faktor-faktor: kondisi, potensi untuk mempertahankan beban tambahan, kesesuaian spasial, memori, dan penempatan dalam

STRATEGI ADAPTIVE REUSE

Lilian Wong dalam bukunya, Adaptive Reuse: Extending the Lives of

N

A

D

A

P

TI

V

E

R

E

U

S

E

1.

PENGERTIAN ADAPTIVE REUSE

2.

Sesuai dengan definisinya perkata, 'adaptive' yang dimaksud adalah

Menjadikan kawasan atau bangunan sebagai sumber sejarah dan budaya dengan tetap mempertahankan nilai-nilai sejarah yang tersirat di dalamnya

Meningkatkan perekonomian masyarakat setempat dengan adanya fungsi baru dari kawasan atau bangunan tersebut.

tambahan, kesesuaian spasial, memori, dan penempatan dalam

konteks.

Pendekatan adaptive reuse dapat dilakukan dengan berbagai metode tertentu. Dafna Fisher Gewirtzman dalam penelitiannya yang menganalisis dan mendokumentasikan arsitektur adaptive reuse, membagikan pendekatan tersebut menjadi tiga kategori/strategi transformasi (gambar.) yang di antara lain adalah instalasi (installation), insersi (insertion) dan intervensi (intervention). Gewirtzman (2016) mendefinisikan arsitektur adaptive reuse sebagai suatu bangunan yang mengalami transformasi dari pembangunan antara bangunan lama dan bangunan baru.

Pada kategori instalasi, bangunan mengalami transformasi dengan penghubungan antara bangunan lama dan baru secara mandiri (independent). Bangunan baru ditempatkan bersama dengan bangunan lama namun tidak menyatu dan tetap terlihat batasan ruang yang memisahkan kedua bangunan. Pada kategori ini, bangunan baru masih dapat dipindahkan atau dihilangkan apabila ada keharusan atau keinginan untuk ditiadakan.

Pada kategori insersi, berbeda dengan kategori instalasi, bangunan lama terlihat mengalami perpaduan dengan bangunan baru pada permukaan bangunan. Pada kategori transformasi ini, bangunan baru dipadukan dengan bangunan lama namun tetap memiliki batasan batasan yang tidak untuk dilewati.

Pada kategori intervensi, bangunan lama dengan bangunan baru mengalami perpaduan yang tidak dibatasi. Berbanding terbalik dengan instalasi dan insersi, kategori intervensi adalah kategori transformasi yang tidak dibatasi. Pada kategori ini, bangunan lama tidak bisa terlihat secara mandiri. Terbentuknya transformasi baru dimana bangunan baru bersatu dan menjadi bagian dari bangunan

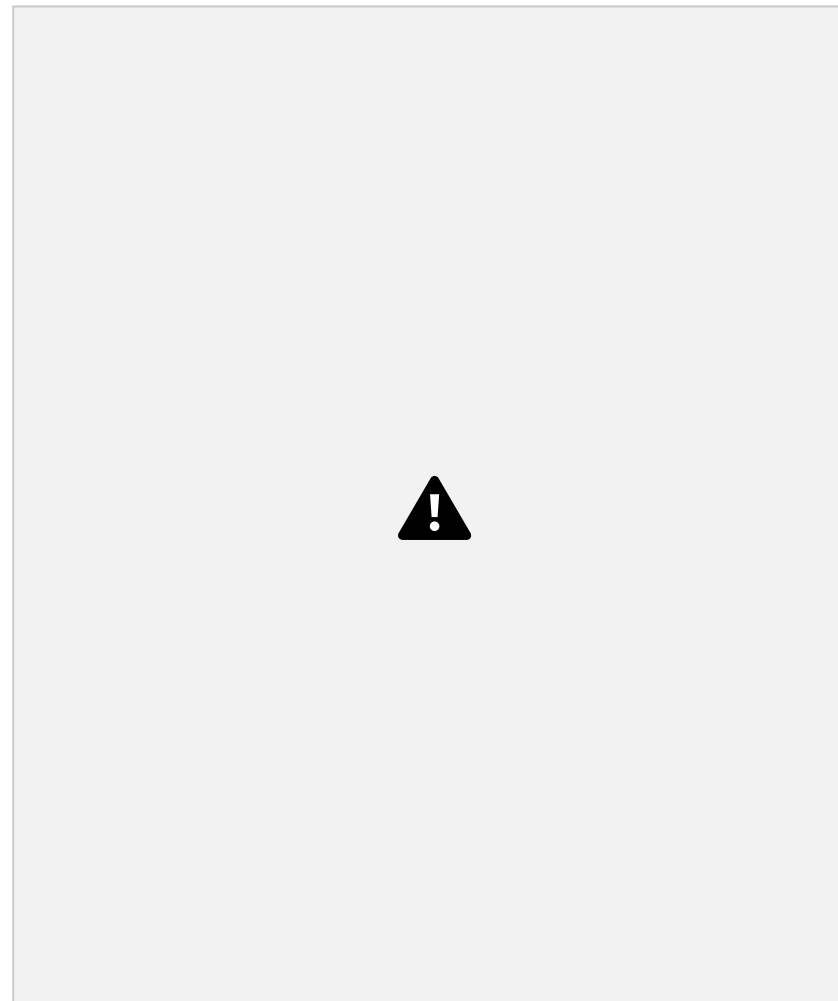
2.Parasites

Strategi parasit adalah bangunan lama yang terlihat ditanam dan ditambahnya bangunan baru secara liar namun tidak terbatas vertikal (stacks) dan horizontal (juxtaposition). Strategi ini diharapkan untuk memunculkan kebutuhan baru dan bermanfaat untuk bangunan lama.

3.Parasites-Stacks

Metode yang muncul dari strategi parasit, parasit numpuk adalah

lama dan tidak bisa terlihat secara mandiri.



Gambar 4. Kategori Transformasi Adaptive Reuse

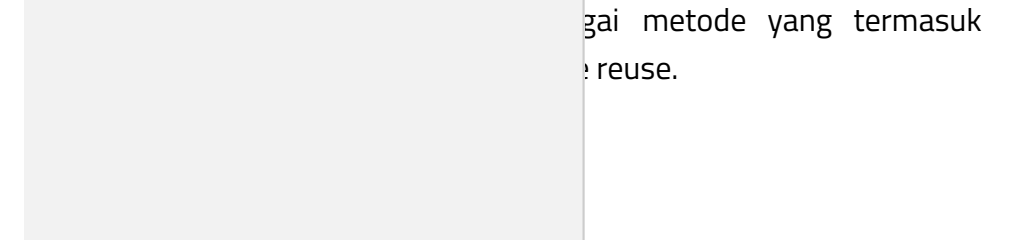
Sumber: Gewirtzman (2016)

Donghwan Kim dalam penelitiannya mengenai adaptive reuse berkelanjutan, menyimpulkan bahwa pendekatan tersebut terdiri atas 8 tipe, yaitu insersi (insertion), parasit (parasite), parasit vertikal (parasite-stacks), parasit horizontal (parasite juxtapositions), membungkus (wraps), menenun (weavings), mengupas (peeling), dan mencangkok (transplanting). Metode-metode adaptif reuse tersebut (gambar ...) yang sebelumnya berasal dari penulis, Bollack F.A.

LAPORAN TUGAS AKHIR | AR605 | Hal. 17 PERANCANGAN PUSAT KEBUDAYAAN DENGAN PENDEKATAN ADAPTIVE REUSE PADA MAL BLOK M strategi parasit yang dibangun secara vertikal. Pada strategi ini, terlihat jelas adanya penambahan bangunan melalui material, rancangan, dan bentuk. Penggunaan strategi ini dapat menjadi solusi untuk penambahan ruang pada bangunan lama.

4.Parasite Juxtapositions

Konsep yang sama dengan parasit numpuk, 'parasites-juxtaposition' atau parasit horizontal, adalah penambahan bangunan baru pada bangunan lama secara horizontal. Penambahan diposisikan pada tepat di sebelah bangunan lama dan tidak mengganggu struktur eksisting. Fasad baru dan lama dipisahkan secara visual oleh gaya yang berbeda.



Gambar 5. Tipe Adaptive Reuse menurut Kim (2019)

berdasarkan Bollack, F.A. (2013)

Sumber: Kim (2019)

1.Insertion

Strategi insersi adalah metode yang menggunakan struktur eksisting dari bangunan lama sebagai bagian terluar bangunan, melindungi bagian dalam yang merupakan ruangan baru. Metode insersi ini dilakukan khususnya untuk mempertahankan fasad bangunan tua sebagai kulit untuk melestarikan dan menyimpan memori dan emosi pada masa bangunan lama. Pada strategi insersi, meskipun terciptanya esensi baru, emosi dan nilai-nilai lama tetap terasa melalui fasad bangunan yang dilestarikan.

5.Wraps

Menurut gagasan Bollack, konsep 'pembungkus' merangkum struktur yang lebih tua untuk melindungi bahan dan bentuk aslinya (Bollack 2013). Strategi ini mempertahankan volume aslinya, tetapi fasad lama tidak dapat dilihat dari tampilan luar.

6.Weavings

Strategi 'menenun' mirip dengan "tambal sulam", menenun penambahan baru dan bangunan aslinya menghasilkan kesatuan yang terpadu. Elemen dan fasad lama digunakan kembali (reused)

sehingga pembangunan baru merepresentasikan dan menyerupai unsur-unsur lama (seperti dalam hal material, komposisi dan proporsi). Strategi secara keseluruhan tidak termasuk metode untuk melestarikan atau mengembalikan bangunan lama, karena terlihatnya perbedaan antara bangunan baru dan lama yang mengalami banyak perubahan.

7. Peeling

Jenis mengupas atau 'peeling' berarti menghilangkan dinding luar, kemudian secara adaptif menggunakan kembali kolom dan struktur dan material interior bangunan eksisting. Strategi ini bisa menghasilkan ruang publik hanya dengan menghapus fasadnya.

8. Transplanting

konsep 'transplantasi' adalah memasukkan bagian-bagian lama ke dalam bagian baru seperti mencangkok. Melalui penghematan material dan komposisi fasad lama, elemen-elemennya dapat disimpan dan digunakan kembali sebagai fasad bangunan baru yang diusulkan. Kemudian, bagian-bagian lama dapat dikenali sebagai ornamen, atau unsur artistik yang memiliki nilai estetika dan sejarah.

Pengenalan terhadap strategi-strategi adaptive reuse menunjukkan

adanya kehadiran bangunan dan unsur baru melalui metode-metode tertentu seperti penambahan, pengurangan atau pengeliminasi, adapun pengurangan yang kemudian ditambahkan atau diisi kembali.

Wong (2017) menjelaskan bahwa melakukan penggunaan kembali (reuse) secara adaptif (adaptive) dapat dihubungkan dengan intervensi matematika. Wong membagikan penggunaan kembali (reuse) dengan intervensi matematika menjadi 4, yaitu rational numbers, summation, subtraction, dan absolute value.

1. Rational Numbers (+)

Seperti simbolnya yang berarti 'penambahan', strategi rational numbers adalah terjadinya penambahan terhadap bangunan induk atau bangunan lama, namun di konsep rational numbers, terlihat perbedaan yang cukup kontras.

2. Summation (Σ)

Summation, adalah bentuk lain dari penambahan, namun lebih mengarah ke jumlah secara keseluruhan. Ketika diterapkan pada arsitektur, dapat berupa elemen yang tidak merupakan bidang tersendiri, tetapi ditambahkan bersama-sama sehingga terbentuknya intervensi terpadu ke struktur asli. Serangkaian intervensi ini terjadi baik di eksterior maupun interior, dan pada skala yang berbeda.

3. Substraction (-)

Substraction atau pengurangan adalah penjumlahan bilangan negatif,

atau sebaliknya. Dalam adaptive reuse, strategi ini mengacu pada penghapusan bagian dari bangunan asli secara tidak sengaja seperti alam maupun tidak disengaja seperti untuk memperluas ruang atau untuk membawa bangunan yang tertinggal zaman ke standar masa sekarang, dan lainnya.

4. Absolute Value ($|x|$)

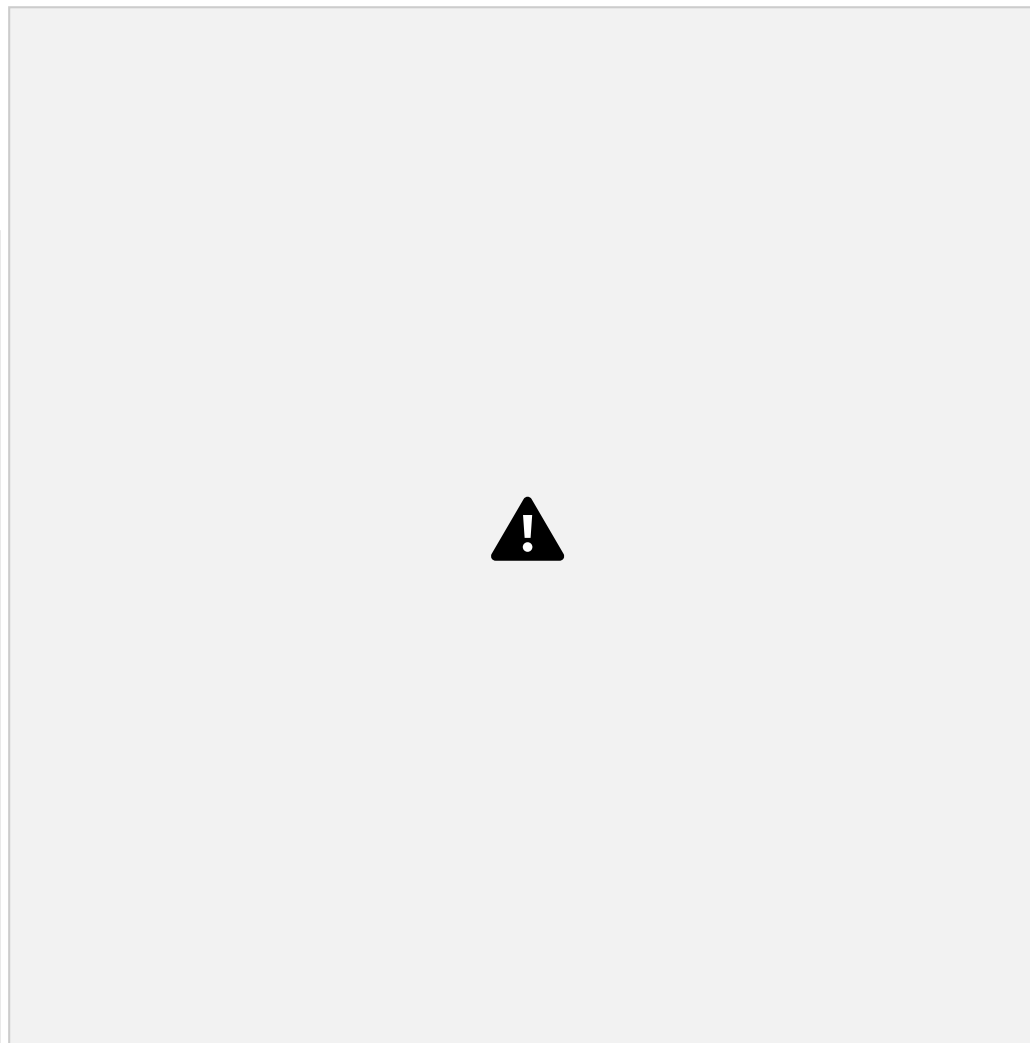
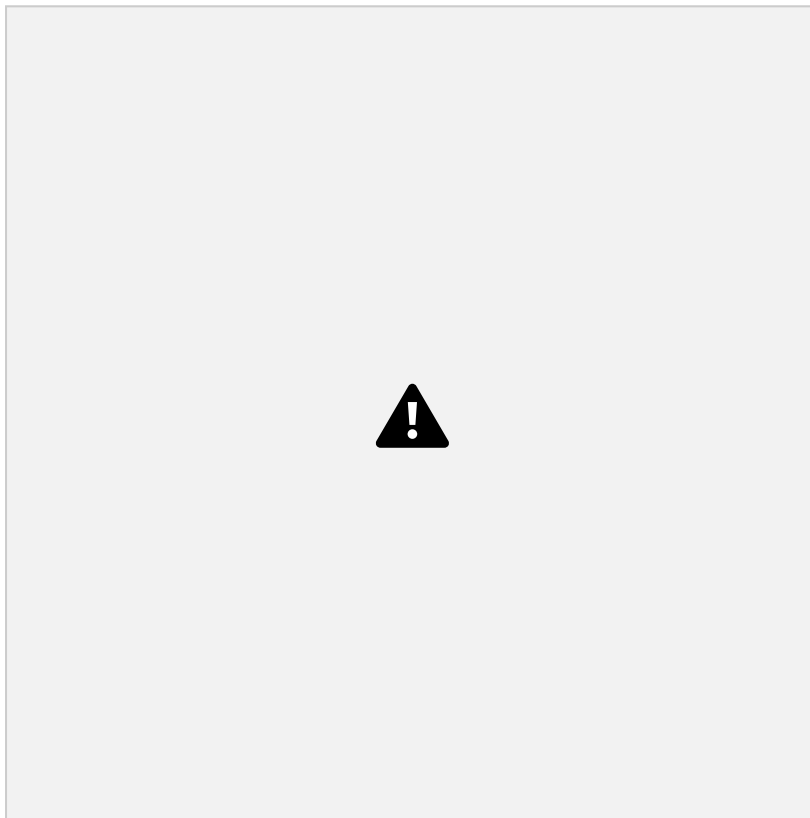
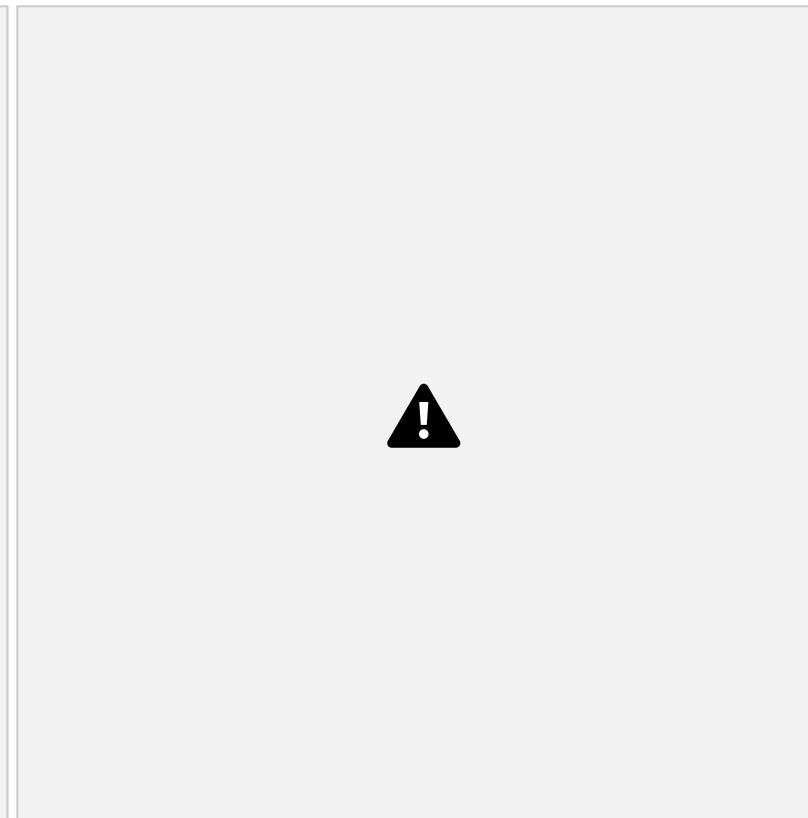
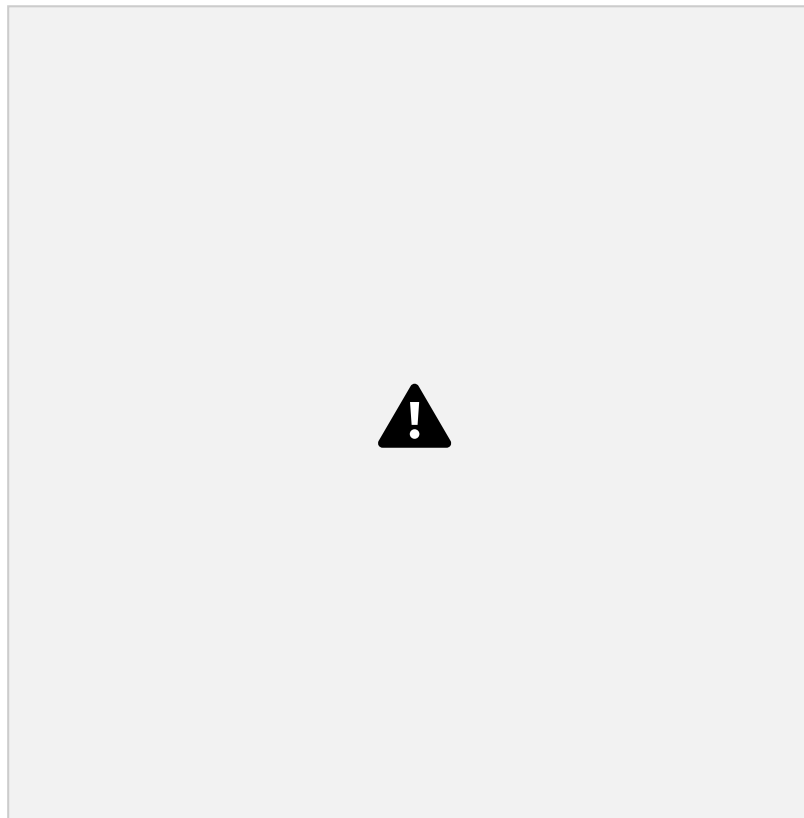
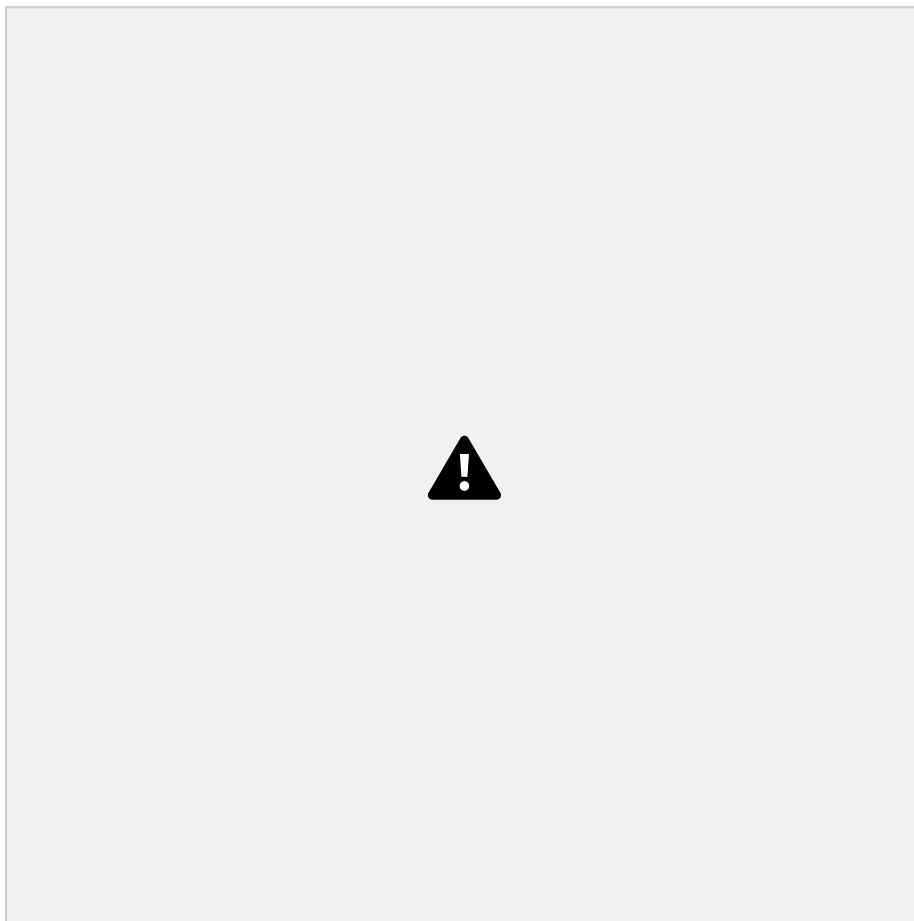
Intervensi subtraktif belum tentu reduktif. diperlukan pengurangan tetapi hanya untuk mengimplementasikan penambahan. Penggantian fasad adalah kategori unik untuk penerapan fungsi nilai absolut. Pengenalan fasad baru melalui penghilangan dan penggantian yang lama tentu bersifat subtraktif dan aditif.

Ketiga strategi dan metode penerapan adaptive reuse pada bangunan menurut Gewirtzman (2016), Kim (2019), dan Wong (2017) menunjukkan bahwa bangunan memiliki nilai-nilai yang akan terus bisa dipertahankan ataupun dipakai dan diolah kembali.

Meskipun pastinya tetap ada perubahan fungsi maupun pembaharuan dalam desain, tetapi hasil dari pendekatan adaptive reuse tetap berdasar pada nilai-nilai dan elemen eksisting pada bangunan lama. Pada ketiga strategi penerapan tersebut, terdapat hubungan yang saling bisa dikaitkan (gambar.)

RATIONAL VALUE (+)



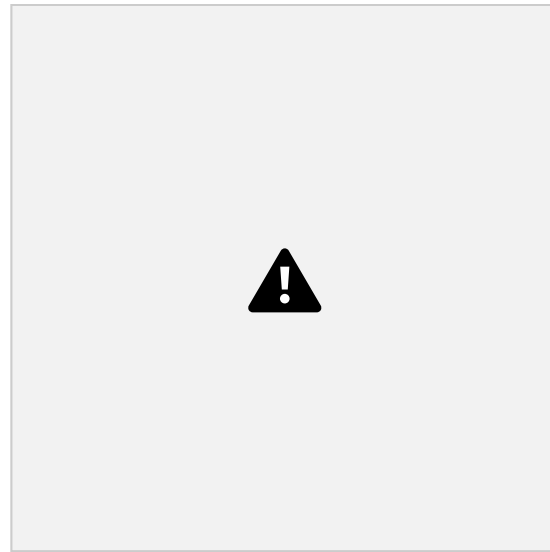


Intervention

SUMMATION (Σ)

SUBSTRACTION (-)

ABSOLUTE VALUE $|x|$



Gambar 5. Klasifikasi Tipe Adaptive Reuse

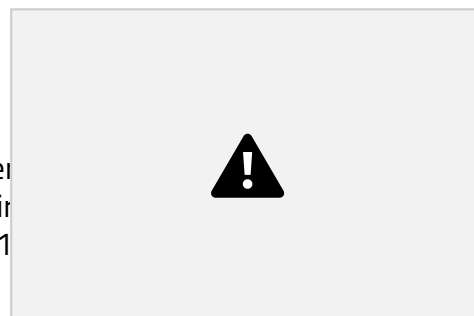
Sumber: Penulis

LAPORAN TUGAS AKHIR | AR605 | Hal. 19 PERANCANGAN PUSAT KEBUDAYAAN DENGAN PENDEKATAN ADAPTIVE REUSE PADA MAL BLOK M
 LAPORAN TUGAS AKHIR | AR605 | Hal. 20 PERANCANGAN PUSAT KEBUDAYAAN DENGAN PENDEKATAN ADAPTIVE REUSE PADA MAL BLOK M

Tabel 1. Contoh kasus pendekatan

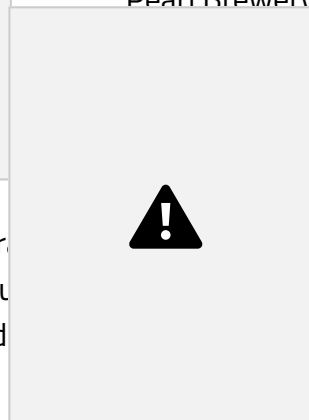
Sumber: Penulis

Gambar Adaptive Reuse Strategy



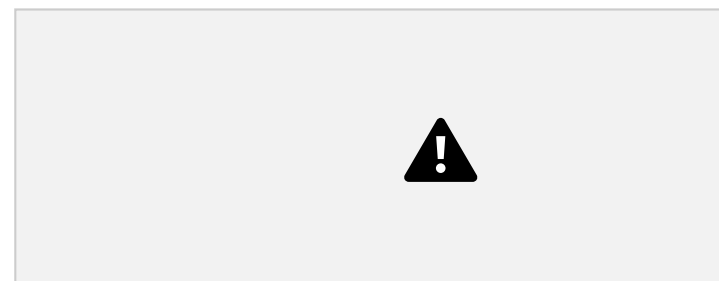
Gambar 6. Pearl Brewery
 Antonio, Texas. Kafe (kiri)
 Sumber: Dongwan (2018)

Pearl Brewery



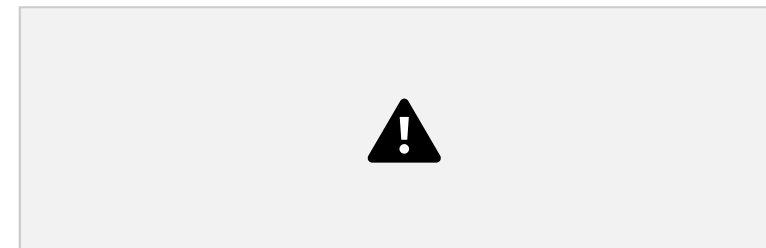
kategori 'substraction'
 dibangun
 mengeliminasi dinding

Gambar 8. The Hearst Tower
 Sumber: (Dongwan, 2018 : 33)



Gambar 7. Westminster
 Arcade,
 Providence, Rhode Island, U.S.
 Sumber: (Dongwan, 2018 : 32)

luar dan melakukan penggunaan kembali
 Gambar Adaptive Reuse Strategy



Bangunan Bunny Lane House
 menggunakan
 pendekatan adaptive reuse dengan
 strategi
 'absolute value' dalam kategori
 'substraction'.

Terlihat material dan ruang asli terlindungi
 dengan cangkang baru yang sifatnya lebih
 modern. Ruang asli bangunan juga

Gambar 9. Higgins hall, Pratt Institute School of
 Architecture, Brooklyn, New York, USA.
 Sumber: (Dongwan, 2018 : 34)

kolom, material interior, dan plat secara adaptif.

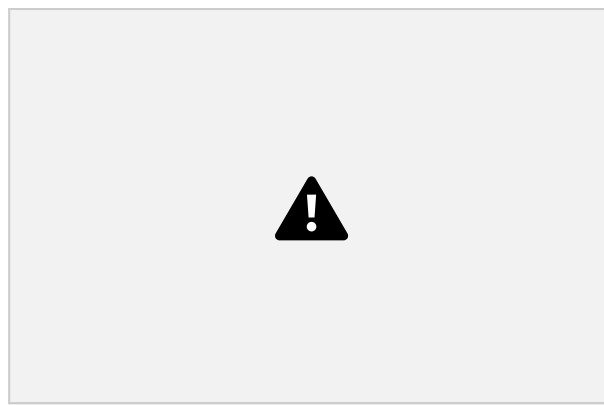
Westminister Arcade menerapkan pendekatan
 adaptive reuse strategi 'insertion' dalam kategori
 'rational value'. Untuk memodernisasi bangunan
 tanpa menghilangkan tampilan historis klasikalnya,
 bagian luar bangunan dipreservasi sedangkan bagian
 ruang dalam 'dimasukkan' (*is inserted*) dengan fungsi
 dan material baru.

Bangunan The Hearst Tower menerapkan
 pendekatan adaptive reuse dengan strategi 'parasite
 stacks' dalam kategori 'rational value' yaitu adanya
 penambahan bidang baru secara vertikal yang lebih

modern dan berfungsi untuk memperluas ruang,
 namun tetap mempertahankan struktur, material,
 dan fasad bangunan eksisting.

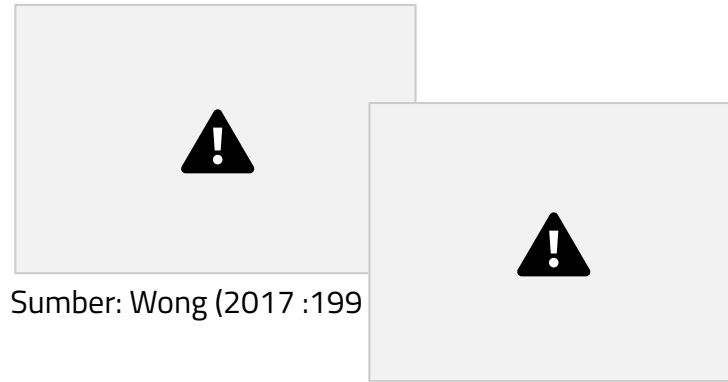
Bangunan Pratt Institute menerapkan pendekatan
 adaptive reuse strategi 'parasite juxtaposition' dalam
 kategori 'rational value', yaitu dengan penambahan
 bidang secara horizontal. Telah ditambahkan
 bangunan lebih baru dan modern di pertengahan
 bangunan tuanya, yaitu Higgins hall. Terlihat
 terpisahnya bangunan lama dan baru secara visual
 melalui perbedaan material, warna, dan tekstur
 namun tetap terhubung secara ruang.

Gambar 10. Bunny Lane House, Bernardsville, New
 Jersey
 Sumber: Dongwan (2018) Hal. 35 & 60



Gambar 11. Caixa Forum Madrid.
Sumber: (Dongwan, 2018 : 54)

Gambar 12. Coop Himmelb



Sumber: Wong (2017 :199)

Gambar 13. OTH Architekten's
Kraanspoor Building

Sumber: Wong (2017 :199)
ditransformasi menjadi ruang baru. Meskipun terlihat banyak perubahan, namun penerapan strategi ini difokuskan untuk meningkatkan kinerja energi.

Bangunan Caixa Forum Madrid menerapkan pendekatan adaptive reuse strategi 'insertion', 'parasite stacks' dan 'weavings' yang termasuk kategori 'absolute value'. Bangunan yang awalnya merupakan stasiun elektrik, diadaptasi menjadi pusat kebudayaan dan museum. Bangunan mengalami penambahan fitur baru dengan mengangkat bangunan lama untuk menyediakan ruang baru pada area bawah dengan tetap menggunakan struktur asli dan mempertahankan tampilan fasad

Bangunan tersebut menerapkan strategi pendekatan adaptive reuse 'parasite' dalam kategori 'addition' namun juga berpadu dengan 'absolute value' dengan penambahan elemen baru, mempertahankan bangunan asli secara menyeluruh, namun mengorbankan sebagian material atap untuk ditambahkan elemen baru.

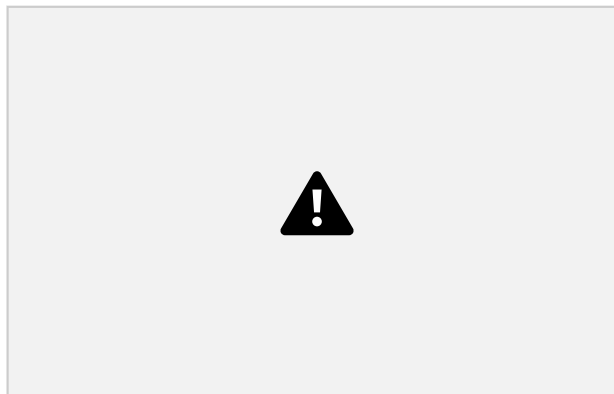
Bangunan tersebut menerapkan strategi pendekatan adaptive reuse 'parasite stacks' dalam kategori 'relative value' dan 'weaving' dalam kategori 'absolute value' karena secara vertikal elemen baru ditambahkan dan adanya percampuran antara elemen lama dan baru.

diadaptasi dan diperbaharui kembali. Sebelumnya, pada tahun 1899, bangunan Kuala Lumpur City Gallery adalah kantor percetakan pemerintah Kuala Lumpur. Pada tahun 2000, seiring berkembangnya jaman, kantor tersebut tutup. Untuk mempertahankan nilai historis bangunan, pemerintah menggunakan seorang arsitek untuk mengubah bangunan tersebut menjadi perpustakaan umum online pertama di Semenanjung Malaysia, sekaligus sebagai galeri dan museum untuk menampung kesejarahan perkembangan Kuala Lumpur hingga saat ini yang menjadi destinasi wisata utama.

Sumber: www.petitgo.com

2.3 STUDI PRESEDEN

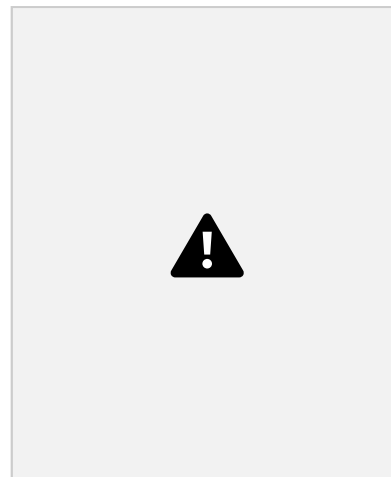
1. Kuala Lumpur City Gallery



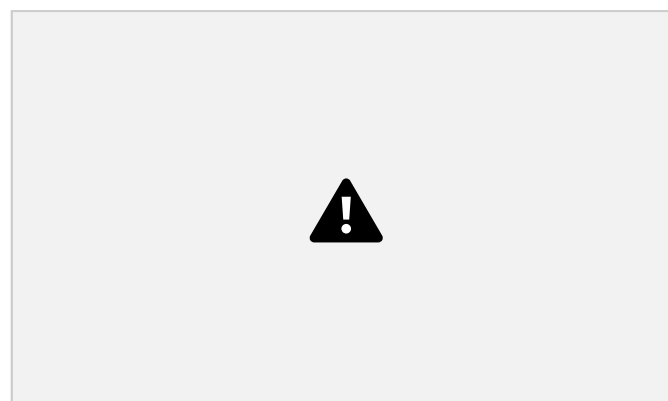
Gambar 14. Kuala Lumpur City Gallery
Sumber: www.sunburstadventure.com

Kuala Lumpur City Gallery merupakan museum galeri di negara Malaysia yang bertujuan untuk memamerkan bentuk ibu kota Kuala Lumpur. Tempat yang merupakan salah satu destinasi wisata utama di Malaysia memiliki luas 6500 m2. Kuala Lumpur City Galeri dibangun untuk mempromosikan peninggalan dan budaya negara Malaysia. Fasilitas dan ruangnya diantara lain terdiri atas, pusat informasi turis, galeri sejarah kota (old Kuala Lumpur), ekshibisi musiman, batik courtyard, ruang diorama kota (diorama of Dataran Merdeka), ruang kreativitas (making architecture), ruang workshop (DIY Workshop), model 3D kota (KL skyline sculpture), toko souvenir (arch gift shop), kafe, ruang pertunjukkan (spectacular city model show) dan viewing deck.

Bangunan Kuala Lumpur City Gallery merupakan bangunan yang telah

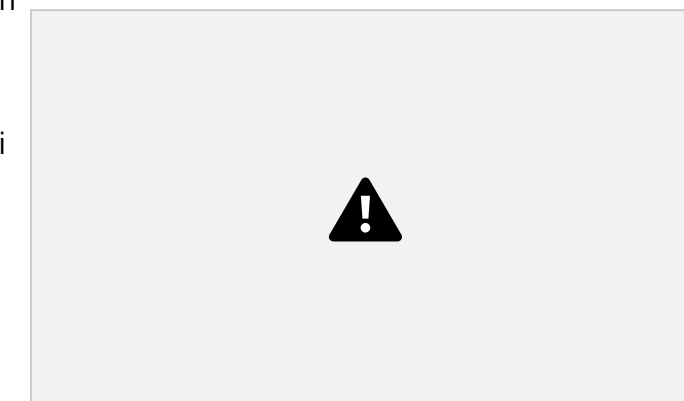


Gambar 15. KL City Gallery Plan
Sumber: www.ticket2u.com



Gambar 16. KL City Gallery Activity

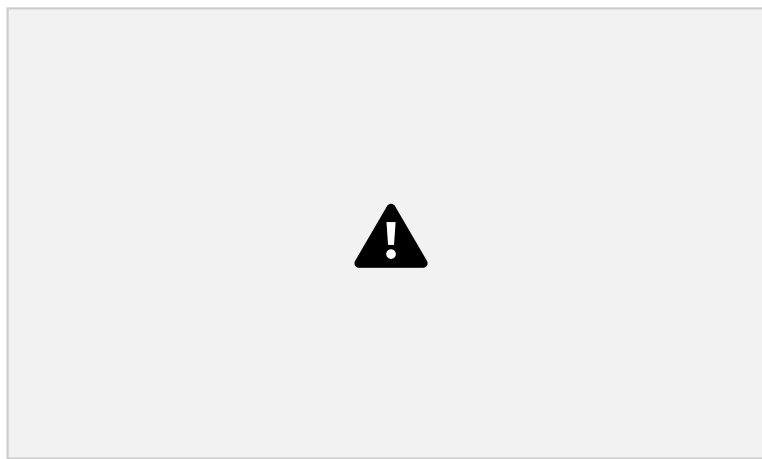
2. Singapore City Gallery



Gambar 17. Singapore City Gallery

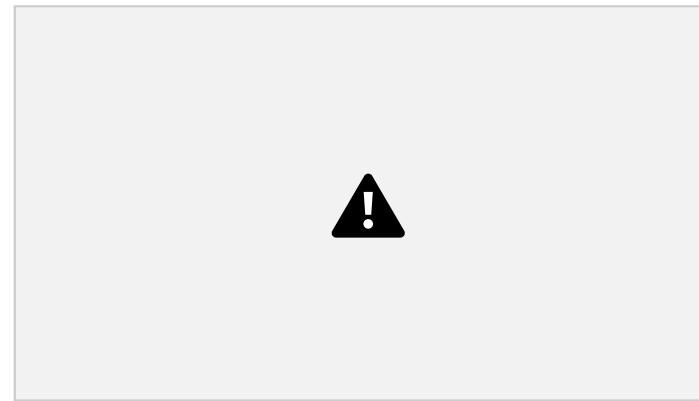
Sumber: google maps

Singapore City Gallery adalah sebuah museum yang mendokumentasikan semua yang ada di Negara Singapura termasuk dengan sudut-sudut kotanya. City Galeri ini adalah bagian dari URA Gallery yang merupakan visitor center dengan fasilitas lainnya seperti museum, kafe, dan institusi. Bertujuan untuk menunjukkan transformasi perkotaan Singapura selama 50 tahun, berbagai fasilitas tersedia di galeri ini, terdiri atas 10 ruangan tematik, dan lebih dari 50 ekshibisi interaktif dan beraudiovisual memiliki luas 2400 m2. Buka pada tahun 1999, bangunan yang menyimpan sejarah Singapura mengalami renovasi di tahun 2004 pada 80% ruang ekshibisi nya.



Gambar 18. Singapore City Gallery Plan

Sumber: <https://www.ura.gov.sg>

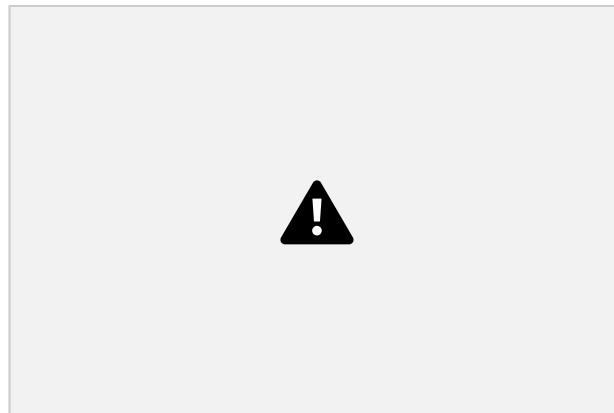


Gambar 19. Singapore City Gallery Activity

LAPORAN TUGAS AKHIR | AR605 | Hal. 22 PERANCANGAN PUSAT KEBUDAYAAN DENGAN PENDEKATAN ADAPTIVE REUSE PADA MAL BLOK M
arsitektur: ruang pameran seni, kantor media, tempat pertunjukan, bioskop, perpustakaan, studio seniman, restoran,

sebelumnya merupakan gudang bersejarah kemudian mengalami adaptive reuse untuk dijadikan fasilitas bagi institusi SFAI (San Fransisco Art Institute). Bangunan dibuka untuk umum namun memiliki beberapa fasilitas privat yang dikhususkan hanya untuk pelajar institusi. Perkembangan adaptive reusanya gudang melalui tahap 1 dan tahap 2. Pada tahap 1, gudang bersejarah dipulihkan dan ditingkatkan secara seismik dengan sistem bangunan berkelanjutan terintegrasi termasuk 255KW rooftop photovoltaic solar system. Pada tahap 2, LMSA mengubah interior menjadi kampus seni baru untuk SFAI yang mencakup 160+ studio, galeri pameran publik, ruang instalasi pertunjukan, ruang pengajaran serbaguna, teater kotak hitam, dan ruang bengkel/pembuat.

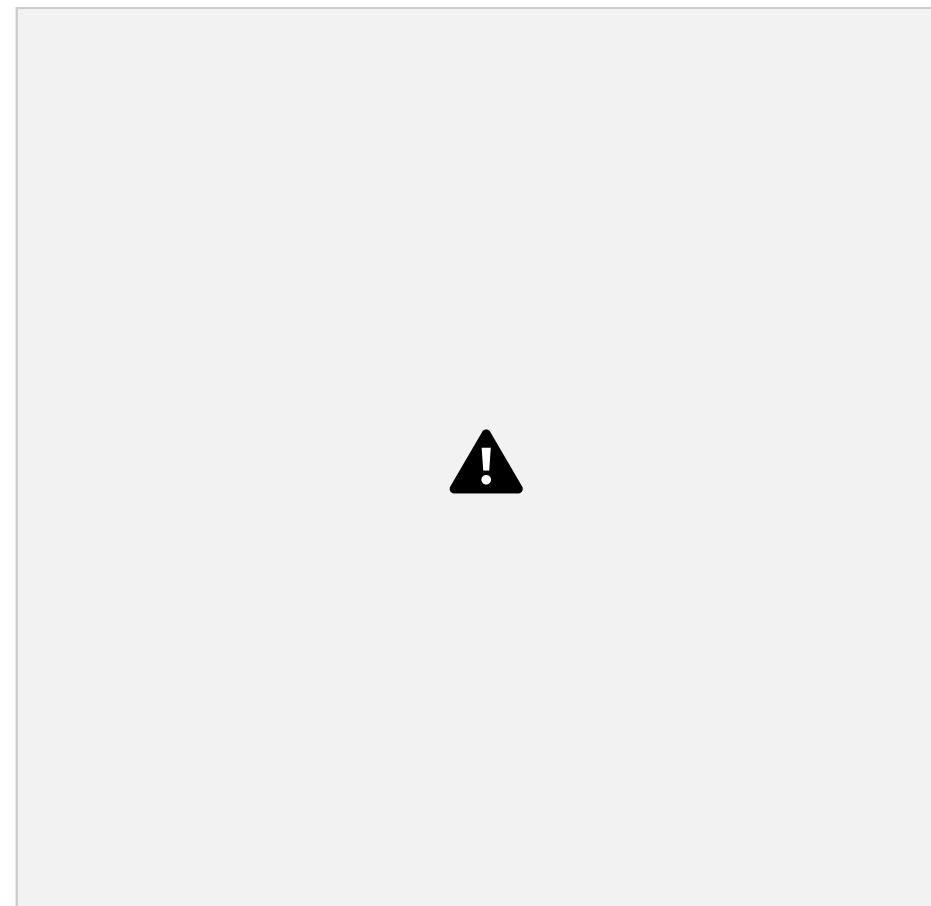
3. Hayy Jameel Cultural Center



Gambar 20. Hayy Jameel Cultural Center

Sumber: Archdaily

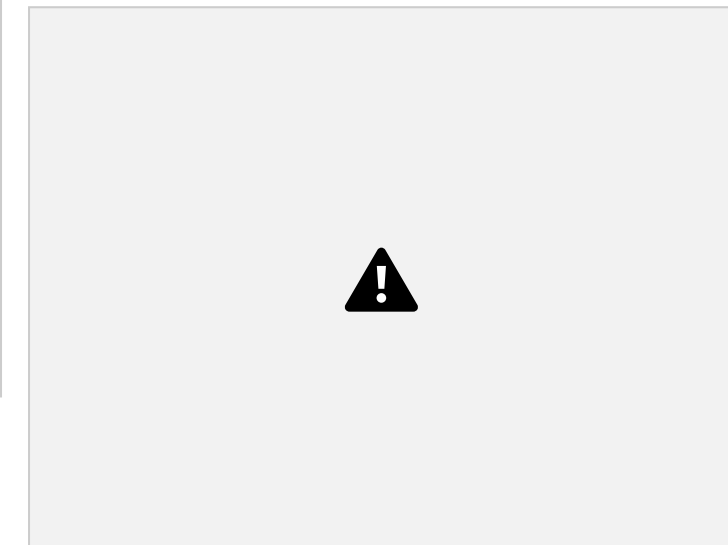
Hayy Jameel adalah kompleks serba guna untuk seni di Arab Saudi. Tujuan bangunannya adalah untuk mendorong penyerbukan silang di antara berbagai disiplin kreatif: seni, musik, film, dan arsitektur. Program program dibangun tersedia atas pameran, penelitian, pembelajaran, dan pembangunan komunitas yang didasarkan pada pemahaman seni sebagai hal yang penting bagi kehidupan dan dapat diakses oleh semua orang. Arsitek bangunan ini menjelaskan bahwa hal mendasar dari proyek ini adalah halaman tengah utama (courtyard), yang bertindak sebagai penggerak arsitektur dan jantung program masyarakat. Courtyard tersebut ditempatkan secara strategis, menyediakan koneksi langsung dan berkelanjutan ke layanan



Gambar 22. HJCC Plan Sumber: Archdaily

4. Fort Mason Center for Arts & Culture

Bangunan Fort Mason Center adalah pusat kebudayaan yang



Gambar 24. FMCAC Plan

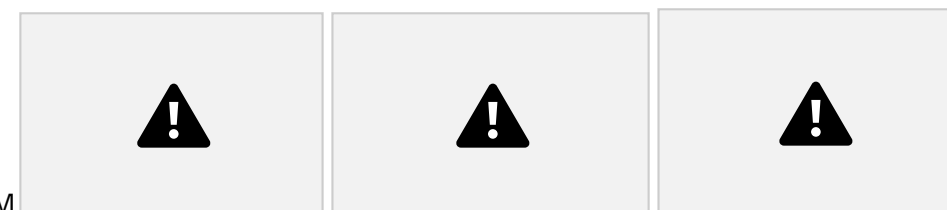


penjual seni komersial, dan ruang serbaguna berfokus pada komunitas.

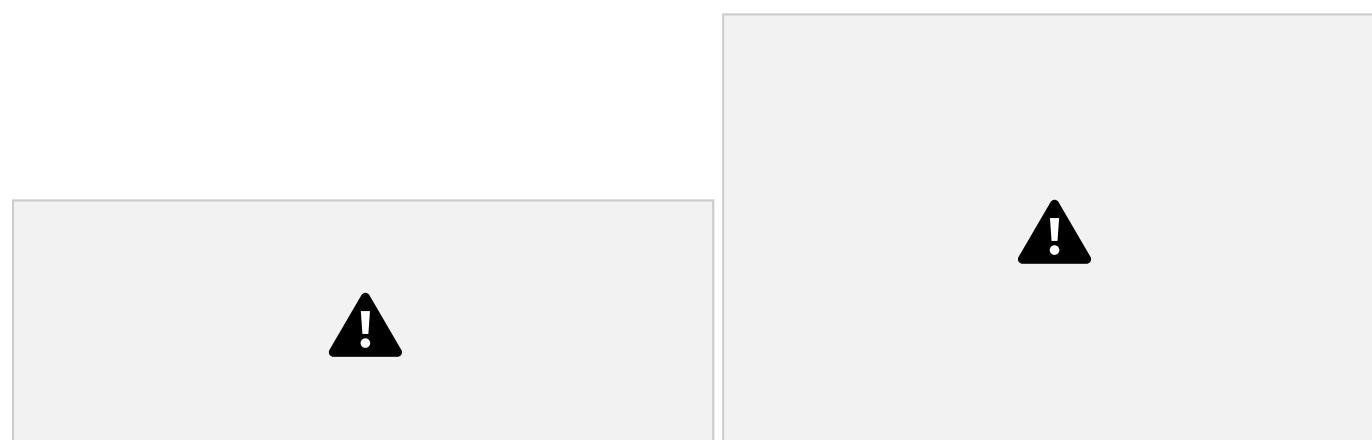
Gambar 21. HJCC Section
Sumber: Archdaily

Gambar 23. Fort Mason Center for Arts & Culture Sumber:
www.architecturalrecord.com
Sumber: Archdaily

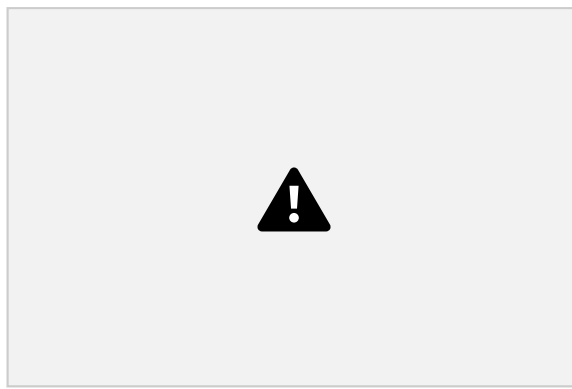
Gambar 25. FMCAC Before & After Sumber:
www.architecturalrecord.com



LAPORAN TUGAS AKHIR | AR605 | Hal. 23 PERANCANGAN PUSAT KEBUDAYAAN DENGAN PENDEKATAN ADAPTIVE REUSE PADA MAL BLOK M



Gambar 26. FMCAC Transformation
Sumber: www.lmsarch.com/



Gambar 27. Danish National Maritime Museum
Sumber: urbannext.net

Danish National Maritime Museum adalah pusat kebudayaan yang letaknya dibawah tanah. Bangunan ini sekaligus merupakan bangunan penerapan adaptive reuse. Dibangun tepat diatas permukaan dermaga kering yang sudah tidak lagi terpakai, bangunan ini diadaptasi menjadi pusat kebudayaan yang terdiri atas fasilitas, ruang ekshibisi temporer, ruang ekshibisi permanen, kafe, ruang meeting, auditorium, dan toko souvenir. Yang menjadi hal utama dalam bangunan ini adalah void unik yang dirancangnya. Dari pada mengisi area yang sebelumnya diisi oleh kapal menjadi bangunannya, arsitek memiliki pemikiran untuk tetap mempertahankan area kosong tersebut kemudian ruangan akan diisi pada sekelilingnya. Oleh karena itu, dilakukannya penguatan struktur dan munculnya jalur baru dimana pada ruang bawahnya adalah fungsi pusat kebudayaan tersebut. Berbeda dengan bangunan lainnya, bangunan yang berada di dalam tanah ini mengundang pengunjung untuk memasuki ruang bawah tanah melalui void besar tersebut yang diantaranya terisi jembatan pintu masuk dan tangga kebawah.

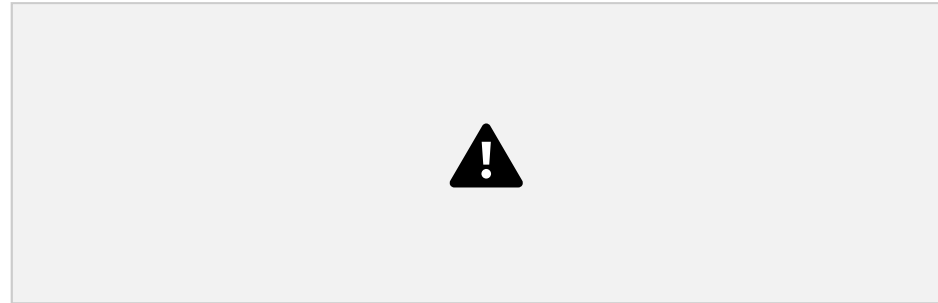
Gambar 28. DNMM Before & After Sumber: urbannext.net

pengunjung di plaza, namun pengunjung di bawah tanah juga diperlihatkan tampilan mengarah ke landmark-landmark sekitar, sehingga pengunjung bawah tanah dapat mengorientasikan dirinya meskipun berada di area tertutup.



Gambar 29. DNMM Plan

Sumber: cdn.ca.emap.com



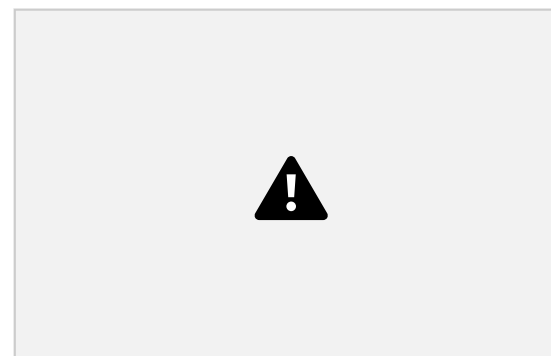
Gambar 30. DNMM Diagram Sumber: Archdaily



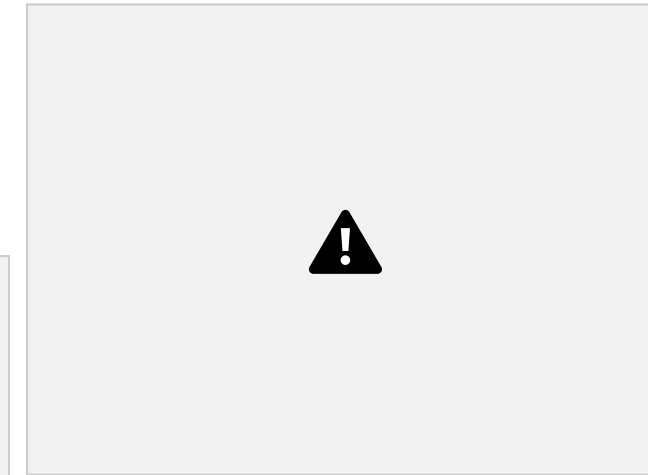
Gambar 31. DNMM Perspective Sumber: Archdaily

Gambar 32. DNMM Diagram 2

LAPORAN TUGAS AKHIR | AR605 | Hal. 24 PERANCANGAN PUSAT KEBUDAYAAN DENGAN PENDEKATAN ADAPTIVE REUSE PADA MAL BLOK M



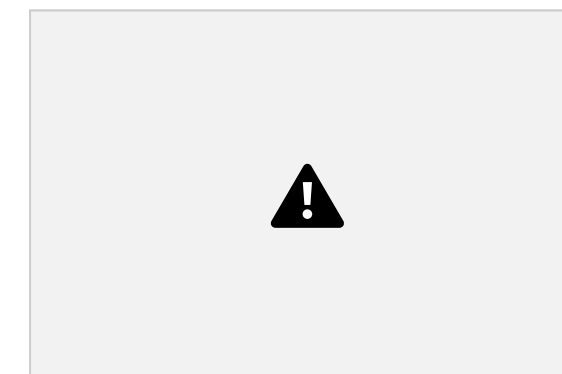
6. Amos Rex Museum



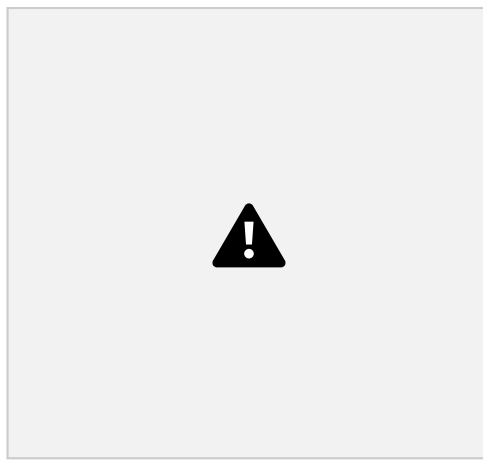
Gambar 33. Amos Rex Museum

Sumber: Archdaily

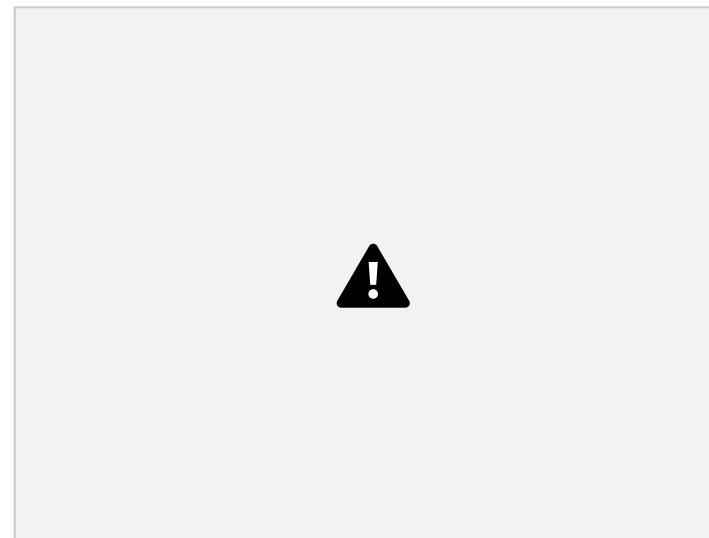
Bangunan Amos Rex adalah museum sekaligus pusat kebudayaan. Bangunan ini merupakan hasil adaptif reuse yang memunculkan fasilitas baru berupa ruang ekshibisi di bawah tanah. Bangunan mempertahankan landscape bersejarah yaitu cerobong asap yang dijadikan fungsi tangga kebakaran untuk mendukung area bawah tanah yang baru. Bangunan ini terdiri atas fasilitas ruang ekshibisi, ruang workshop, plaza, area komersial, restoran dan toko souvenir. Bangunan yang sebagian fungsi utamanya terletak di bawah tanah mengundang pengunjung pada area bawah tersebut melalui plaza dengan jendela melingkar. Plaza kreatif dan interaktif tersebut memberikan tampilan ruang bawah yang menarik. Tidak hanya untuk



Gambar 34. Amos Rex Museum Before & After
Sumber: vmSPACE.com



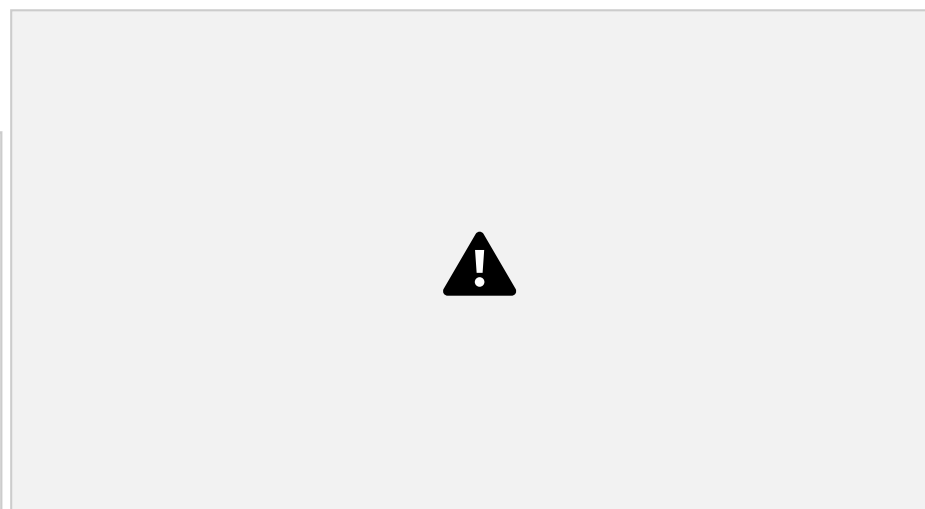
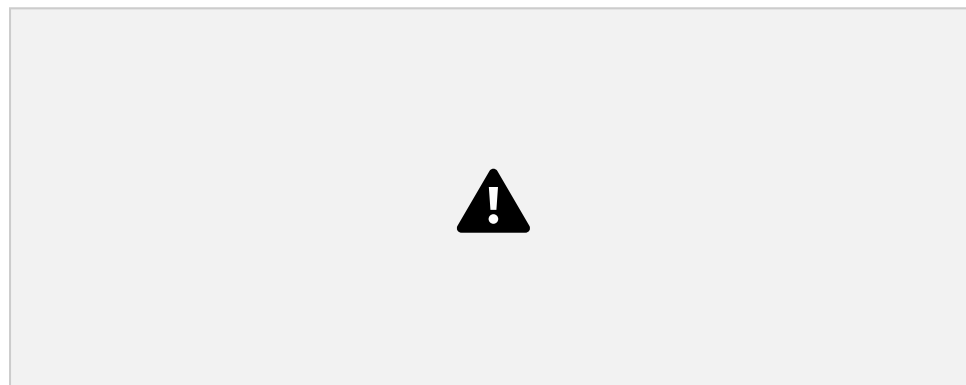
Gambar 36. AR Museum Strategy Sumber: vmSPACE.com



2.3.1 ANALISIS PRESEDEN

Melalui analisis terhadap preseden fungsi, pendekatan, dan tipologi underground, dapat disimpulkan bahwa suatu bangunan fungsi pusat

kebudayaan memiliki program dan fasilitas dengan batasan luas. Pada umumnya, suatu pusat kebudayaan memiliki fasilitas galeri atau ruang ekshibisi, toko suvenir, dan area aula (ruang pertunjukkan atau auditorium). Definisi galeri di fungsi bangunan ini sifatnya menyesuaikan dengan apa yang ingin disampaikan. Seperti city galeri yang dapat berperan sebagai fungsi galeri pada suatu pusat kebudayaan. Penerapan adaptive reuse pada pusat kebudayaan sangat sesuai, karena dapat sifatnya ikut bantu menjaga dan melestarikan nilai-nilai historis dan penting yang ingin disampaikan oleh fungsi pusat kebudayaan.



Gambar 37. AR Museum Construction
Sumber: news.artnet.com

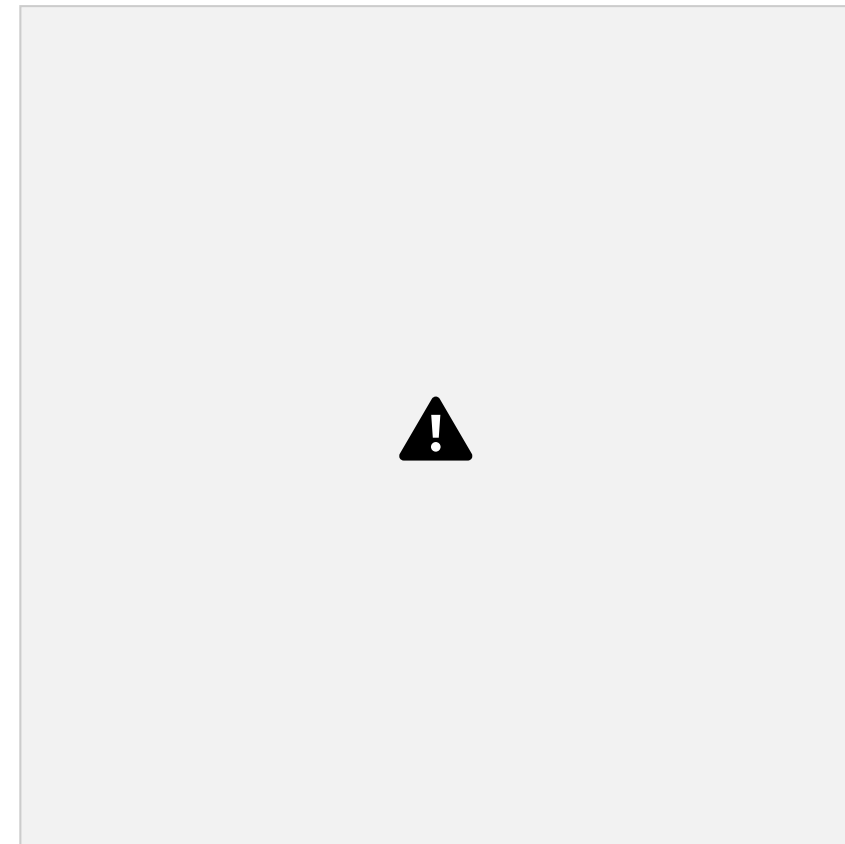
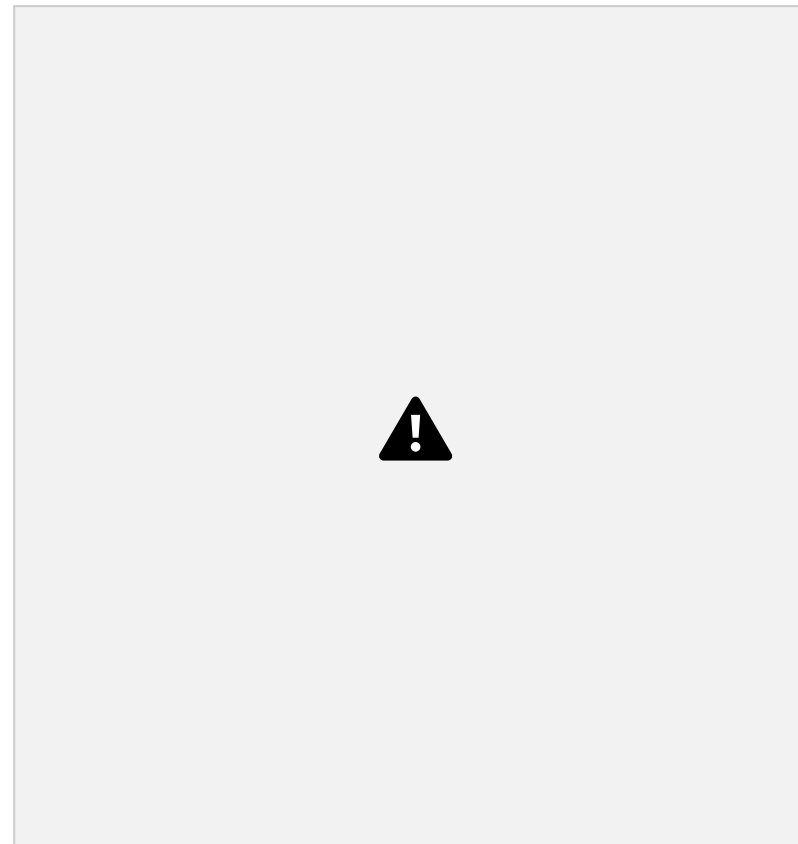
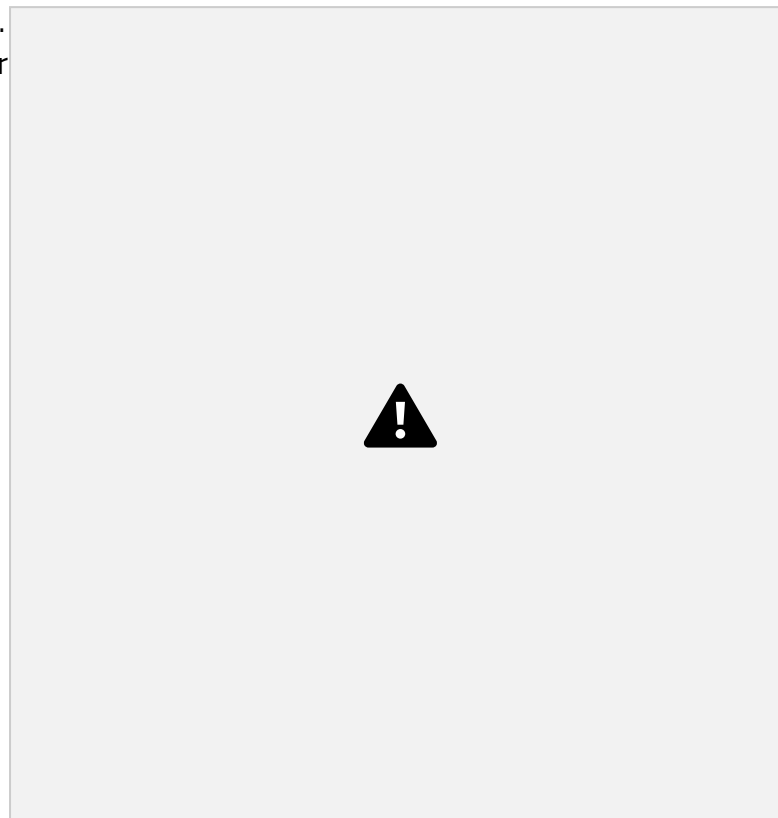
Sumber: Archdaily

Gambar 38. AR Museum Section

Sumber: archdaily

Gambar 35. AR Museum Plan

Tabel 2.
Sumber



PRORAM
ANALYSIS

- jalur primer
- jalur sekunder
- jalur tersier
- naik
- turun
- view
- lighting
- publik
- semi publik
- privat
- semi privat
- sekuens

Nama bangunan /

Culture Center Pola Berurutan, linear, 1 arah Berurutan, linear, 1 arah, namun terdapat *loop* diantaranya. Tidak berurutan, pengunjung dibebaskan

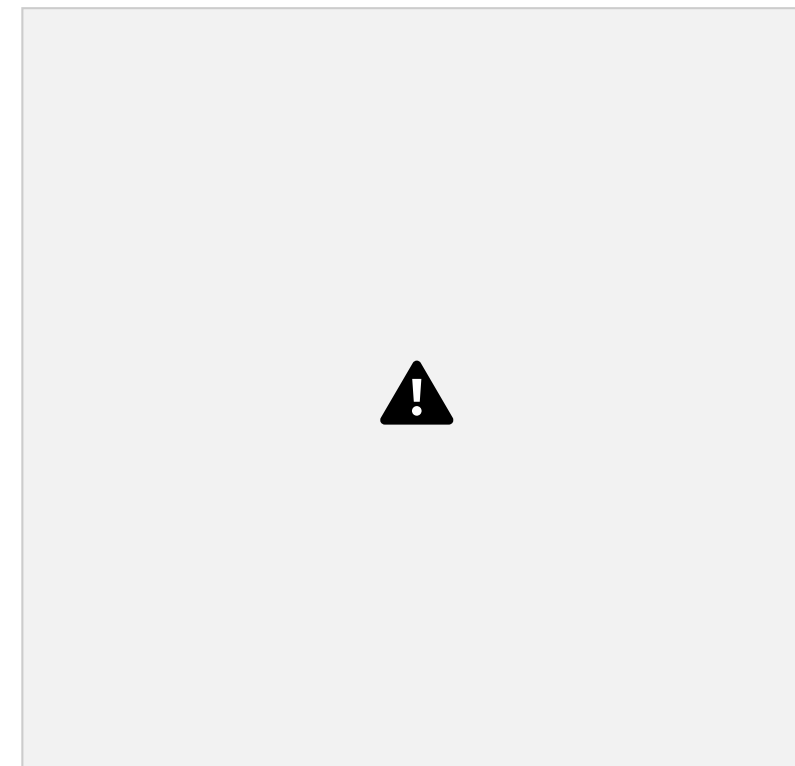
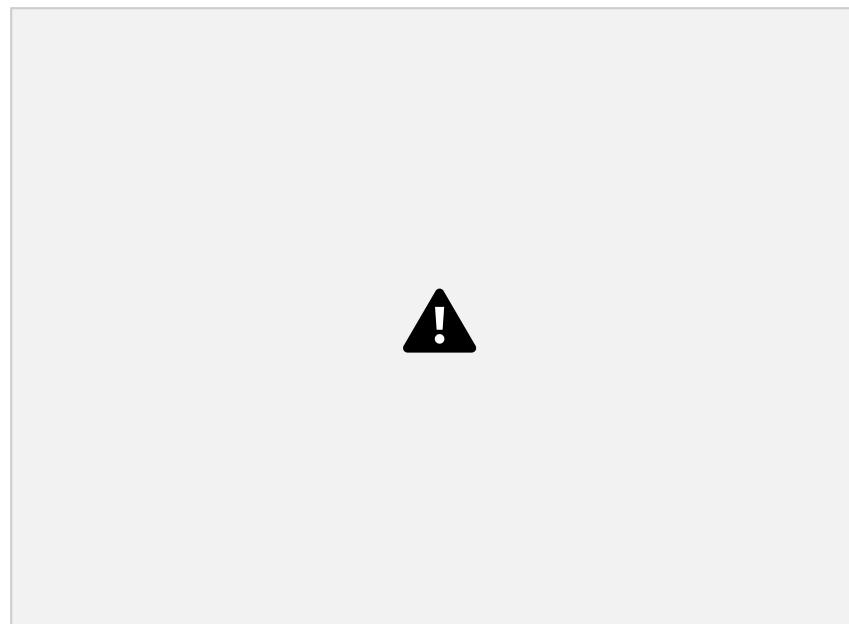
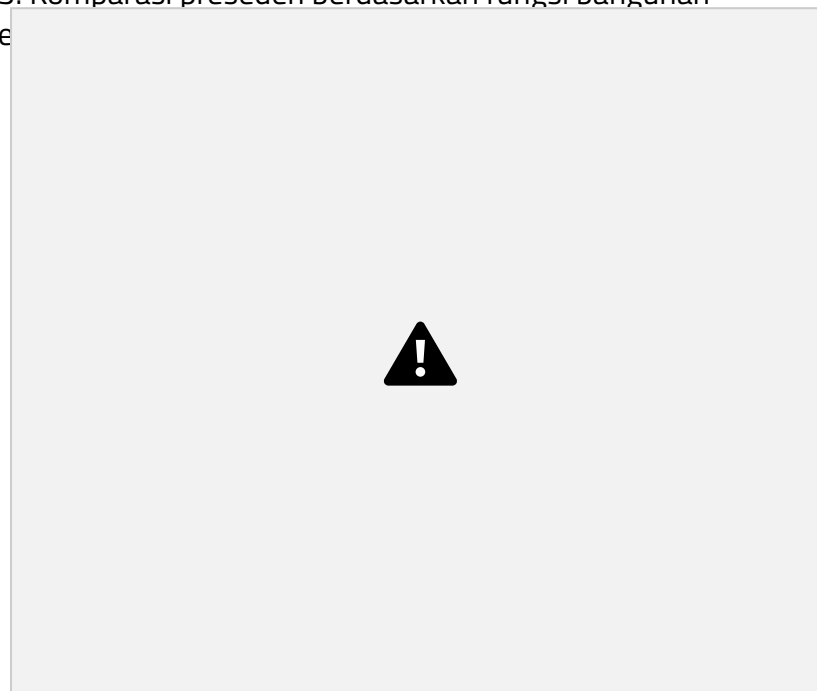
naungan merah berbentuk semi-dome pada bangunan bersejarah. kaca seperti *curtain wall*.
 Entrance Area entrance bangunan berupa pintu masuk kaca bersama dengan dinding Area entrance bangunan berupa ruang terbuka tanpa bidang pintu.

Alur awal Turis information center Vibrant Cities (galeri visual panoramik) Ruang ekshibisi Alur pertengahan galeri, ekshibisi temporer, aula, dan aktivitas kreatif galeri, ruang belajar, dan ruang kreatif perpustakaan, kafe, ruang acara, toko souvenir, dan lainnya. Alur akhir cafe, toko souvenir, workshop, dan maket utama maket utama toko souvenir

Penghubung ruang menyerupai labirin. Pengunjung diarahkan melalui signage pada permukaan lantai maupun dinding. Ruang terhubung melalui void utama dimana terlihat pada void adalah ruang maket utama. Sifat ruangan terbuka, namun pada ruang-ruang tertentu tertutup menyerupai labirin. Ruang terhubung melalui *courtyard* terbuka. Letak antar ruang terpisah dan tersebar dengan dinding dan perbedaan lantai, namun semua terhubung melalui view yang mengarah pada courtyard.

Tabel 3. Komparasi preseden berdasarkan fungsi bangunan

Sumber



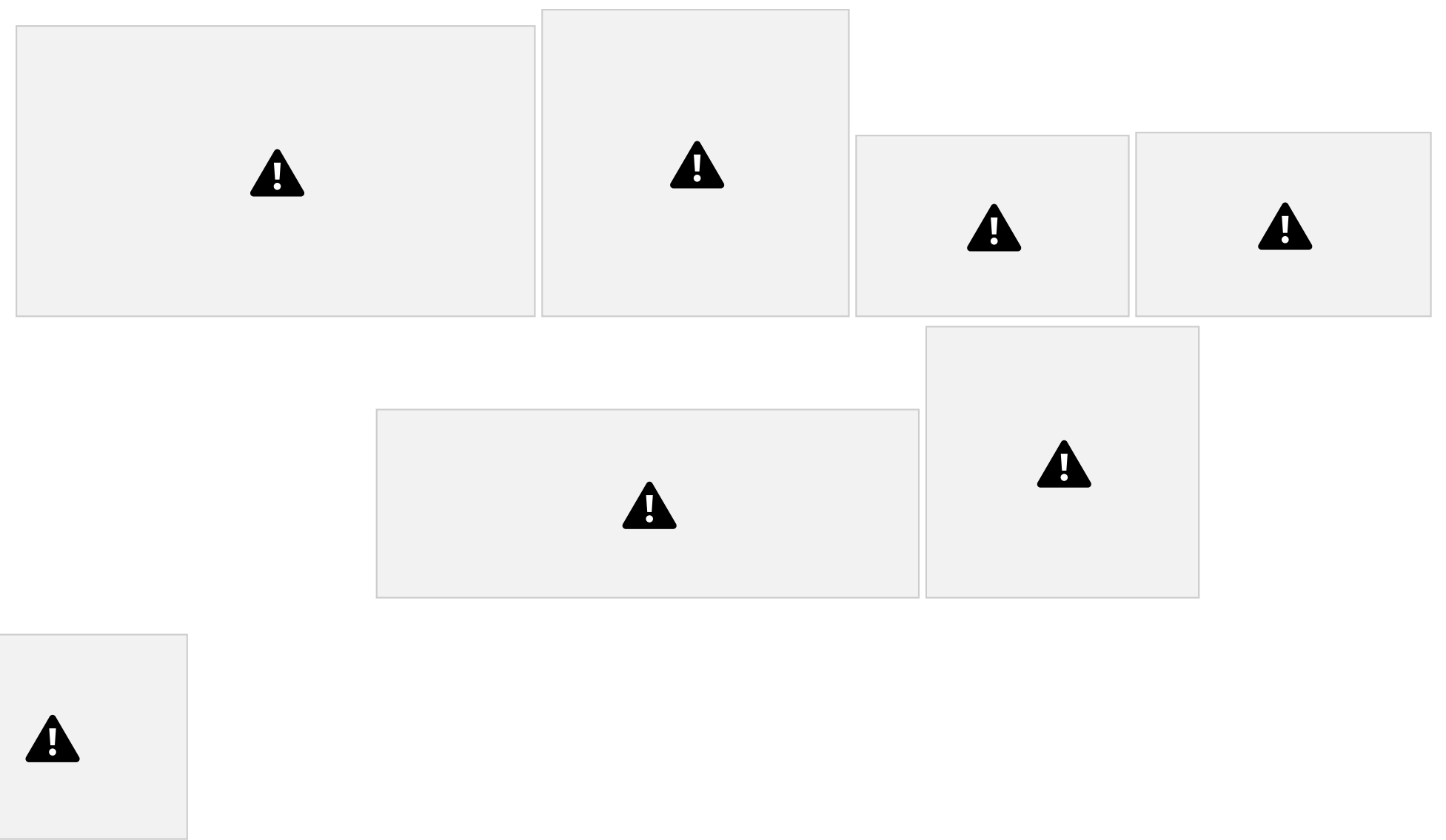
PRORAM
ANALYSIS

- jalur primer
- jalur sekunder
- terhubung scr
- visual
- publik
- semi publik
- privat
- semi privat
- sekuens untuk
- pengunjung

Culture Center Culture Center Culture Center

<p>Pola Berurutan pada awal alur, namun menuju ke pertengahan dan akhir menjadi tidak berurutan dan pengunjung dibebaskan.</p>	<p>naungan merah berbentuk semi-dome pada bangunan bersejarah. Terdapat 2 urutan. Urutan utama dan kedua yang pada terhubung pada alur pertengahan. Pada pertengahan terdapat <i>loop</i>, dimana pengunjung dibebaskan untuk mengulang kembali pola.</p>	<p>Tidak berurutan, pengunjung dibebaskan</p>
<p>Entrance Area entrance bangunan berupa pintu masuk berkaca hitam dengan</p>	<p>Area entrance bangunan terdapat 2 dan sifatnya terbuka. Karena bangunan berada di bawah tanah, pengunjung diberipilihan untuk masuk bangunan melalui jembatan ramp atau tangga menuju courtyard.</p>	<p>Entrance utama pada bangunan terdapat lobby utama. Namun fasilitas lainnya diperbolehkan untuk dikunjungi dahulu. Entrance menuju pusat kebudayaannya berada di lobby ke2 yang letaknya di bawah tanah yang diarahkan langsung ke ruang ekshibisi.</p>
<p>Alur awal Galeri (1) toko souvenir, (2) kafe, (3) ekshibisi temporer Ruang ekshibisi Alur pertengahan lounge, teater, toko souvenir, galeri, dan ruang ekshibisi. ruang ekshibisi dan auditorium perpustakaan, kafe, ruang acara, toko souvenir, dan lainnya. Alur akhir cafe, toko souvenir, workshop, dan maket utama kembali ke toko souvenir toko souvenir</p>		
<p>Penghubung ruang Ruang dihubungkan melalui atrium yang terbuka memanjang. Ruang-ruang menyekitari atrium secara terbuka maupun</p>	<p>tertutup. Yang menjadi penghubung ruang adalah courtyard yang dipertegas batasannya dengan kaca. Semua ruang terdapat view mengarah pada courtyard. Sehingga adapun ruang yang dapat sesama melihat.</p>	<p>Ruang terhubung melalui plaza. Meskipun dibatasi oleh dinding tertutup, adapun jendela/hubungan secara visual yang mengarah pada plaza, dan sebaliknya.</p>

Tabel 4. Komparasi preseden berdasarkan pendekatan adaptive reuse
Sumber Penulis



Gambar Penjelas Nama bangunan /



Lokasi / tahun

dibangun USA Denmark Finland Luas 6503 m² 17500 m² 22000 m² Fungsi bangunan Culture Center Culture Center Culture Center

Strategi adaptive reuse

Insertion
rational value

Peeling, Weaving, Transplant Absolute value
Insertion dan Weaving

Substraction dan Absolute value

Fungsi Lama Gudang bersejarah Dermaga kering Tempat komersial perumahan, restoran, dan bioskop

Fungsi baru Pusat kebudayaan institusi Pusat kebudayaan & art museum Tempat komersial perumahan, restoran, dan bioskop + pusat kebudayaan & art museum

perbaikan material dan fasilitas. Pada ruang dalam bangunan, melalui strategi adaptif reuse, bangunan mengalami perbaharuan dengan dimasukkannya fungsi baru. Penambahan mezanine, dinding, ruang baru dan perancangan baru untuk menghidupkan kembali bangunan dengan tetap mempertahankan historisnya.

Penerapan
Melalui pendekatan insertion, bangunan ini tidak merubah tampilan eksterior/fasadnya. Pada cangkang bangunan dilakukan pengecatan ulang,

Struktur pada dermaga kering dipreservasi dan

dipertahankan. Mengalami perluasan area untuk penambahan dan pencampuran struktur sehingga adanya penambahan ruang dan memperkuat struktur. Meskipun terlihat dinding-dinding yang tampak tua, prosesnya pun melalui percampuran elemen-elemen baru. Meskipun tidak terlihat keseluruhan bangunan lama, tetap terlihat nilai-nilai sejarahnya pada bangunan baru.

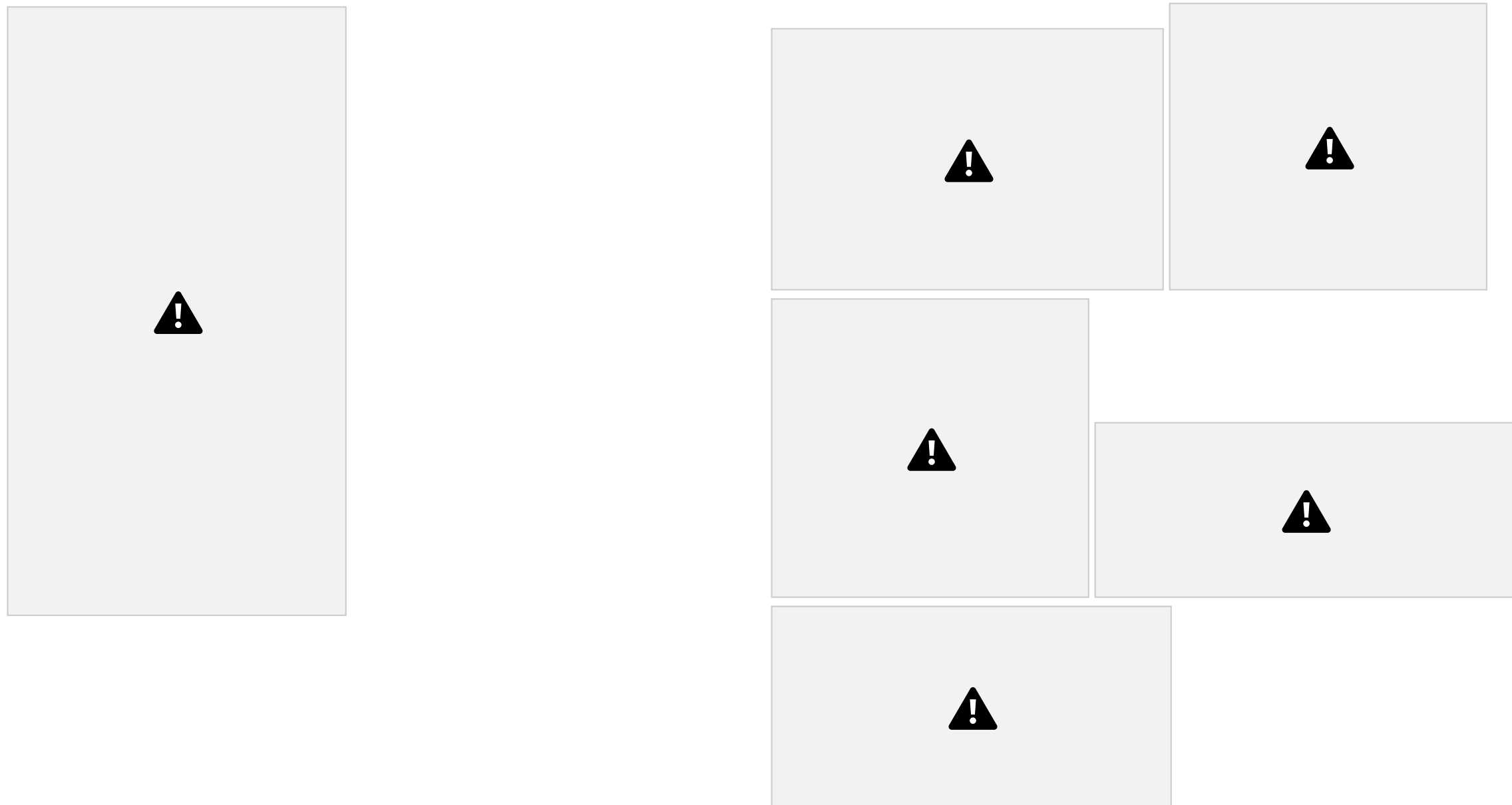
Bangunan lama mengalami perubahan minor pada

eksteriornya, seperti menghilangkan sebagian gubahan untuk digantikan dengan teras. Selain itu adapun penambahan unsur yang bersifat lebih modern, salah satunya adalah penambahan fungsi museum. Penambahan area dibawah tanah dengan desain yang lebih modern melibatkan akses vertikal yang modern agar terhubung pada bangunan lama. Landmark jam kota terobong asap dipertahankan sebagai fungsi tangga kebakaran bawah tanah.

LAPORAN TUGAS AKHIR | AR605 | Hal. 28 PERANCANGAN PUSAT KEBUDAYAAN DENGAN PENDEKATAN ADAPTIVE REUSE PADA MAL BLOK M

Tabel 5. Komparasi preseden berdasarkan tipologi bangunan
Sumber Penulis

Gambar Penjelas



Culture Center

Analisis ruang bawah tanah

Courtyard luas dan terbuka sebagai sumber light well besar untuk memaksimalkan pencahayaan pada ruang bawah tanah yang minim cahaya. Hal ini juga untuk membuat pengalaman di bawah tanah serupa dengan diatas permukaan karena pencahayaannya. Entrance

dibuat strategis. Sifatnya ramah dan mengundang agar pengunjung penasaran dan tertarik untuk memasuki bangunan. Penggunaan tangga yang terdesain industrial minimalis, dan jembatan ramp.

Tidak hanya pengalaman pada pengunjung yang berada di ruang bawah tanah, namun begitu juga untuk pengunjung yang berada di permukaan atas. Sengaja terlihat void yang sangat besar, memperlihatkan ruang-ruang yang berada di bawah tanah dari atas.

Plaza utama sebagai ruang komunal kreatif sekaligus untuk memperlihatkan ruang-ruang dan aktivitas yang terjadi di bawah

tanah.

Menggunakan kaca-kaca tebal bentuk dome dengan beton sebagai lightwell untuk ruang di bawah tanah.

Tidak hanya untuk dinikmati bagi pengunjung di plaza atas, kaca-kaca dome beton tersebut jugalah berfungsi sebagai navigator untuk pengunjung untuk mengetahui posisinya ketika berada di bawah tanah. Terdapat 5 jendela bulat. Saat terlihat dari bawah, masing-masing mengarah pada landmark berbeda yang berada di sekitar bangunan.

LAPORAN TUGAS AKHIR | AR605 | Hal. 29 PERANCANGAN PUSAT KEBUDAYAAN DENGAN PENDEKATAN ADAPTIVE REUSE PADA MAL BLOK M

Bangunan Terminal Mal Blok M adalah bangunan yang sudah berdiri selama 31 tahun (dari tahun 1992-2023) sehingga struktur dan kondisi bangunannya sudah berumur 31 tahun. Struktur dan kondisi bangunan Mal Blok M terlihat seperti demikian.

Penataan Ruang Kawasan
Kebayoran Baru 2016

BAB III - PEMROGRAMAN DESAIN

3.1 ANALISIS TAPAK

Tapak disebut dengan nama Terminal Mal Blok M, yaitu sebuah bangunan 3 lantai (1 lantai dasar dan 2 lantai basement) berfungsi sebagai fungsi pusat perbelanjaan (mal) dan terminal bis. Lokasi tapak berada di Jalan Panglima Polim No.3, Kebayoran Baru, Jakarta Selatan. Bentuk tapak menyerupai huruf T yang memanjang. Panjangnya berupa 342 meter di sisi utara dan 128 meter di sisi selatan. Lebarinya berupa 48 meter ditambah 32 meter. Tapak memiliki luas tanah sejumlah 16.256 m² dengan 3 lantai meliputi 1 lantai dasar dan 2 lantai basement. Luas bangunan adalah 18.495 m² dan luas total adalah 34.751 m² atau setara dengan 5,3 hektar.



ZONING WILAYAH

- : PEMERINTAHAN
- : HUNIAN
- : PERKANTORAN, HOTEL, PERDAGANGAN
- : TAMAN, HIJAU REKREASI
- : PENDIDIKAN, WISATA, AGAMA
- : CAMPURAN

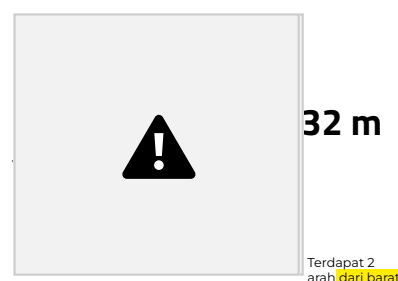
Blok M terletak di pertengahan Kebayoran Baru. Wilayah Blok M terletak di pusat kawasan; zona inti; Kebayoran Baru yang mana berisi pusat kegiatan perkantoran, hotel, jasa, dan lainnya. Sedangkan sekitarnya merupakan daerah permukiman.

Gambar 41. Zoning wilayah
Sumber: Buku Pedoman

48 m 48 m



342 m



Gambar 40. Bangunan eksisting Mal Blok M

Sumber Penulis

Bangunan Mal Blok M adalah bangunan 2 lantai yang berada di bawah tanah.

Karena itu, penggunaan jendela untuk pencahayaan alami adalah melalui penggunaan skylight. Mal Blok M

Terdapat 2 arah dari selatan

Terdapat 1 arah dari timur

Gambar 42. Block plan Sumber: Penulis

BLOCK PLAN

- SITE
- HOTEL
- SHOPPING CENTER
- F&B
- KANTOR

Terdapat 2 arah dari utara

baru mau munculnya style modernisme. Oleh karena itu terlihat banyak zonasi komersial, hotel, dan kantor. Terdapat berbagai jalur di setiap sisi penggunaan bentuk 'dome' sebagai skylight. Selain itu, warna yang digunakan untuk bangunan ini adalah warna-warna netral kekuningan, namun adapun yang mencolok seperti biru dan oranye. Pada satu area tertentu, bangunan ini menggunakan stained glass berwarna hijau dan merah berbentuk setengah lingkaran. Karena bangunan sudah cukup berumur dan tertinggal zaman, beberapa elemen bangunan kurang memadai seperti plafon berjamur, lampu tidak nyala, jendela kotor, dan warna cat dinding memudar.

lahan. Pada sisi utara bangunan terdapat sejumlah 2 jalan. Pada sisi timur terdapat 1 jalan. Pada sisi selatan terdapat 2 jalan. Pada sisi barat terdapat 2 jalan.

Telah dilakukan analisis terhadap tapak bangunan meliputi analisis orientasi matahari dan bayangan, arah angin, area hijau, tingkat kepadatan, sirkulasi, bangunan sekitar, pintu masuk, view, program ruang, dan kondisi ruang bawah tanah sebagai berikut:

Gambar 39. Batas lahan tapak Sumber Penulis, google maps tahun 1990, era dimana arsitektur post modernisme baru berakhir dan

Lahan tapak memiliki sifat memanjang ke samping dan disekitar oleh

Tabel 6. Analisis tapak Sumber Penulis

ANAL



Matahari terbit disisi kanan bangunan dan terbenam disisi kiri bangunan.

SITE
ARAH MATAHARI
NAUNGAN

(+) sisi utara dan selatan bangunan memiliki pencahayaan yang nyaman
(-) sisi timur dan barat akan mengalami pencahayaan yang cukup kuat

Bangunan yang berbetnuk memanjang ke dari barat ke timur menjadi tantangan untuk tapak Oleh karena itu, dibutuhkannya naungan memanjang untuk area panas tersebut.

ANALISIS ARAH ANGIN DAN AREA HIJAU ANALISIS KESIMPULAN

: Area bangunan 1-5 lantai : Bangunan 6 lantai

Angin dominan mengarah ke tenggaran, timur, dan timur-laut. Banyak vegetasi disekitar site.

(-) angin tidak timbul di sisi selatan, sehingga jika sumber angin terhalang, sisi tersebut akan cenderung panas. (+) memberikan pengudaraan yang sejuk

(+) tidak gersang

(+) mendukung view

(-) beberapa rencana pemerintah yang

Vegetasi yang berlimpahan disekitar site menjadi poin positif untuk kesegaran ventilai.

Angin dominan mengarah ke timur, perlunya bukaan di arah barat laut.

: Area bangunan 1-5 lantai

: Bangunan 6 lantai

: Bangunan lebih dari 10 lantai

dikatakan terisi ruang hijau, namun kenyataannya tidak

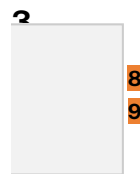
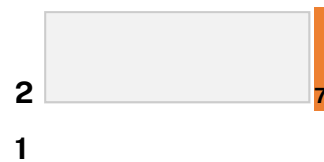
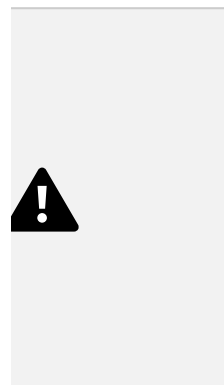
: Angin menuju B1 & B2 : Angin menuju LT 1

KETINGGIAN BANGUNAN

SEKITAR : Area hijau

: Bangunan 7-10 lantai

Tabel 6. Analisis tapak
Sumber Penulis



12
13
14

4

5

15 16

: HAKA
Dimsum 7

: Futago Ya 8
: Kaihomaru 9

6

10 11

: Echigoya Ramen 10
: Kashiwa 11
: Iron Fist 12
: Yagiya 13

: Fungsi campuran
: Fungsi pusat perbelanjaan : Ruang terbuka hijau
: Daerah little tokyo
: Kedai cantik lain
: M Bloc Space 1
: Taman Martha Tiahahu 2
: Terminal Blok M + Mal Blok M 3
: Blok M Square 4
: Pasar Raya 5
: Melawai Plaza 6
Pusat keramaian bersumber dari

14
: Filosofi Coffee 15
: Daitokyo Sabana 16
: Claypot Popo
(+) sisi utara, barat, timur berdekatan dan selatan berhadapan

sisi barat laut, barat, dan barat daya manusia yang berpusat di area disebabkan oleh beberapa atraksi yang tersedia di area tersebut (MRT, entrance pada bagian barat. Taman Literasi, M Bloc Space, dan Little Tokyo) Keramaian sisi timur dan Tenggara tidak banyak.

(+) area memiliki keramaian yang cukup besar.
(-) sisi timur dan tenggara tidak begitu ramai karena bangunan-bangunan yang lama terbengkalai.

Untuk menyebar kepadatan dengan jalanan sekunder sehingga tidak terlalu bising di area tsb (-) sisi

SITE
Atraksi
Entrance

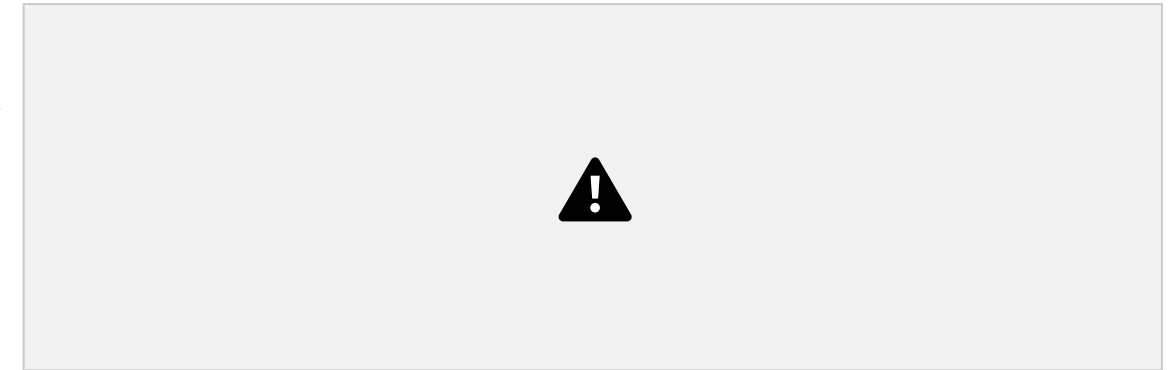
KEPADATAN ANALISIS KESIMPULAN

Sepinya di area timur, oleh karena itu perlunya fasilitas atau atraksi kuat yang mengarahkan kegiatan di arah barat menuju timur.

pedestrian melalui pembangunan plaza.
 Menggantikan area bis yang tidak
 terpakai menjadi area pedestrian
 Mempermainkan sirkulasi pola pedestrian
 agar lebih dinamis dan menarik.

Terdapat 6
 jalur bis,
 namun yang
 terpakai
 sirkulasinya
 hanya 3
 Jalur
 Pedestrian
 bersifat
 linear

Terdapatnya jalur kendaraan diantara site

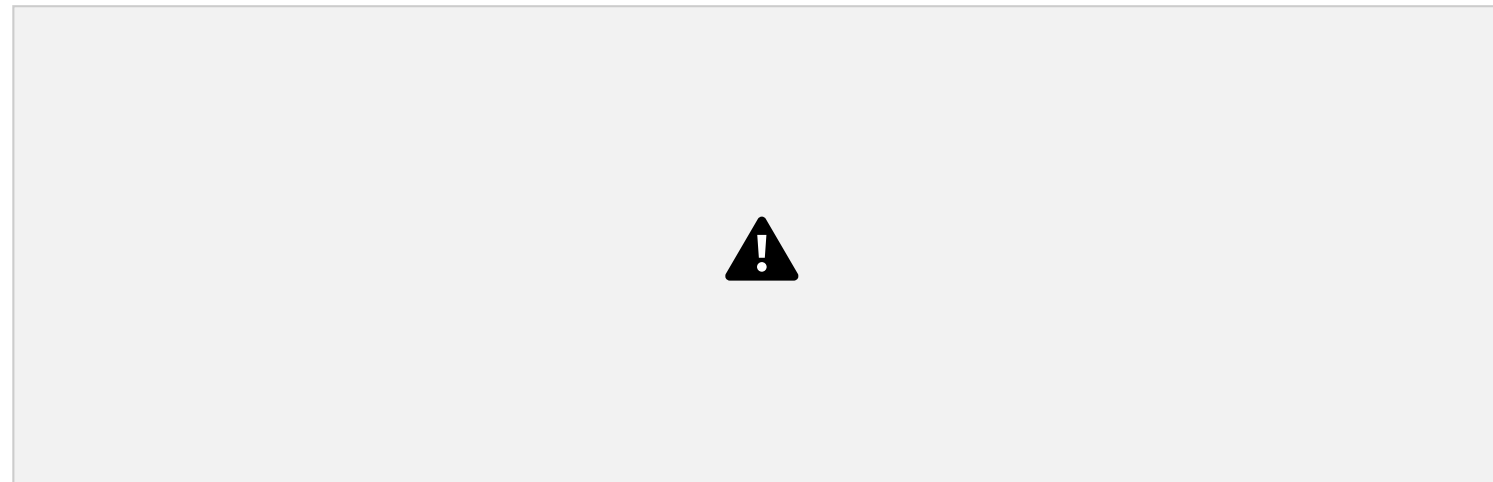


: Motor dan Mobil : Transjakarta : Pejalan kaki

: Arah

: Gerbang masuk

ANALISIS SIRKULASI ANALISIS KESIMPULAN



Area bis
 Area hijau plaza

Memperkuat fasilitas dan akses untuk

Tabel 6. Analisis tapak
 Sumber Penulis

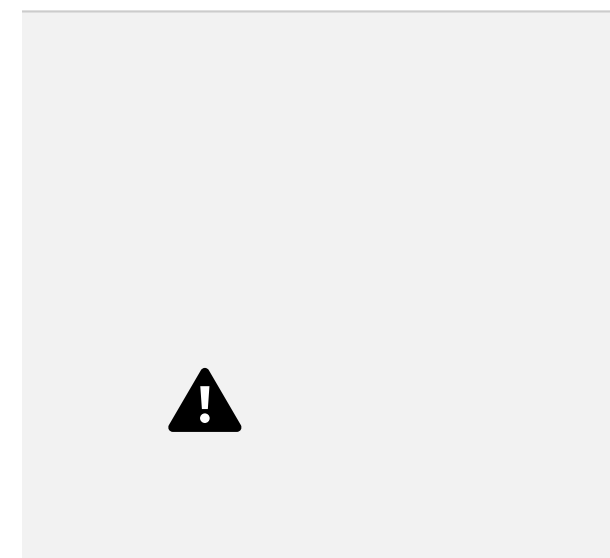
ANALISIS BANGUNAN PADA LAHAN ANALISIS KESIMPULAN

6 1
 8 350 m 25 0 3 9
 35 0
 7 m
 4
 : Blok M Square
 : SITE

1 2
 : M Bloc Space
 : Taman Martha Tiahahu
 Sejumlah bangunan yang
 mengundang kegiatan sebagian besar
 berada di arah timur.

(+) pengunjung bangunan
 dapat ditarik

Oleh karena itu, dibutuhkan
 upaya lebih



: Plaza Blok : MULTIFUNGSI : CAFE
 M : SMAN : PUSAT BELANJA
 70 melalui wilayah sekitar yang
 : SMAN 6 sudah memiliki keramaian

tersendiri. akan mudah
 (+) wilayah barat bangunan
 5 20 20 3 4
 200 m

8 9

untuk mengolah pintu
 : GOR Bulungan :
 Bulungan Theater

masuk bagian barat untuk kedatangan
 menyabut sumber
 : SEKOLAH : FUNGSI LAIN untuk menarik

pengunjung masuk ke bangunan
 pengunjung di sisi barat.



ANALISIS JARAK DENGAN BANGUNAN LINGKUNGAN SEKITAR ANALISIS KESIMPULAN

CAFE

CIRCLE K
ALFA MART
CAFE MUSHOLLA

mini market, dan 1 musholla.

(+) fungsi komersial dapat menarik kedatangan pengunjung

(-) bangunan yang letaknya tepat di sisi/pinggir lahan bangunan dapat menghalangi tampak bangunan.

Merelokasi fungsi bangunan-bangunan eksisting tersebut melalui penyesuaian dengan desain layout baru.

Tabel 6. Analisis tapak
 Sumber Penulis

ENTRANCE EKSTING ANALISIS KESIMPULAN



Terdapat sejumlah 8 pintu masuk untuk menuju bawah tanah bangunan. Terdapat sejumlah 2 ramp turun untuk menuju parkiran kendaraan bawah tanah.

(-) semua pintu masuk untuk pejalan mengakses pintu masuk.
 (-) untuk mengakses entrance pejalan kaki pada sisi utara harus melalui ruang bawah tanah atau menyeberang jalan raya.

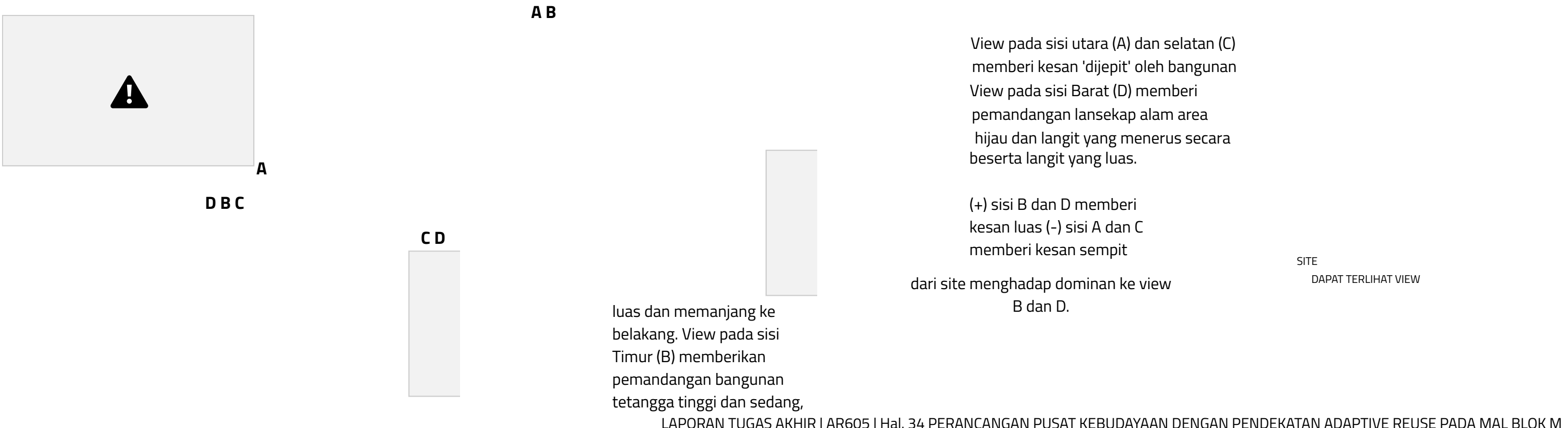


ENTRANCE

: Wilayah site
 : Pintu masuk pejalan kaki : Pintu masuk kendaraan kaki dan untuk kendaraan letaknya berdekatan, sehingga pejalan kaki akan lebih sulit untuk

melakukan penggantian lokasi entrance agar lebih strategis

VIEW ANALISIS KESIMPULAN



Tabel 6. Analisis tapak
 Sumber Penulis

ANALISIS PROGRAM RUANG (ZONING) ANALISIS KESIMPULAN



Penggantian fungsi, dan mempererat

ANALISIS RUANG BAWAH TANAH ANALISIS KESIMPULAN

menggunakan skylight lengkung sepanjang lorong memanjang.

- (-) Tidak banyak memainkan pencahayaan.
- (+) pencahayaan alami dari skylight,
- (-) namun hanya melalui skylight yang bersifat monoton. tidak adanya pencahayaan alami dari sumber lainnya selain pintu masuk
- (-) pencahayaan buatan pun tidak menarik dan saat ini sudah tidak terurus, tidak memadai.

RUANG ATAS RUANG BAWAH

Melalui analisis tapak tersebut, diperolehnya strategi untuk merancang pada bangunan. Dapat disimpulkan bahwa melalui analisis terhadap orientasi matahari, arah angin, area hijau, kepadatan, sirkulasi, pintu masuk (aksesibilitas), view, zoning dan pencahayaan eksisting, diketahui kebutuhan untuk merancang diantara lain adalah, memunculkan naungan, sumber ventilasi terletak di sisi barat, pintu masuk utama berada di area barat beserta

berwisata

Gambar 43. Analisis komunitas
Sumber Penulis



berwisata

komuter

atraksi menarik di area timur, menyediakan plaza dan area hijau pada sirkulasi yang tidak terpakai, pandangan dari bangunan berpusat pada sisi barat dan timur, mempererat hubungan antar ruang dan memunculkan banyak bukaan melalui atrium.



berwisata



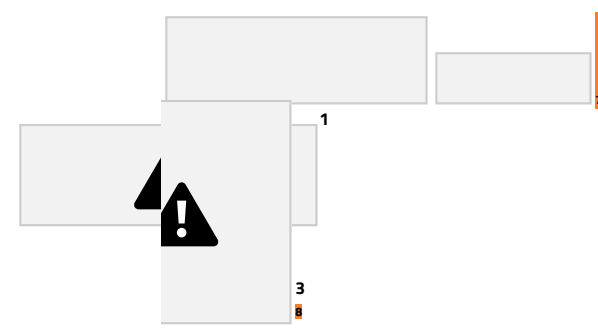
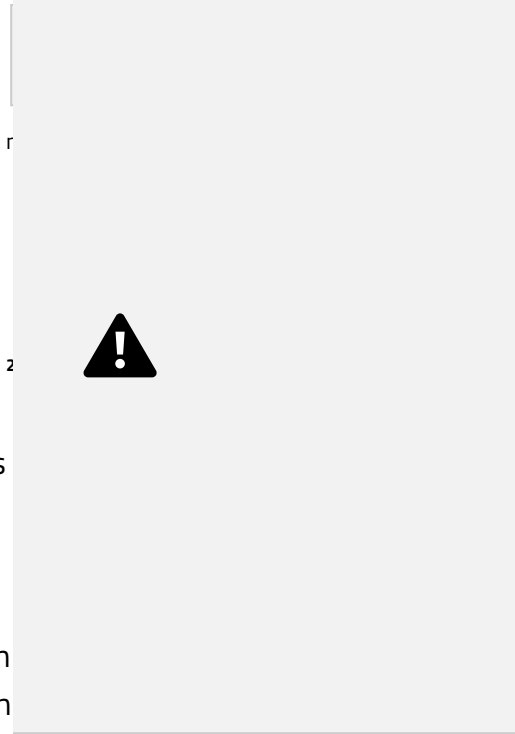
3.2 ANALISIS KEBUTUHAN PENGGUNA

baca

buku &



Telah dilakukannya analisis (gambar) terhadap masyarakat dan komunitas di sekitar lokasi tapak. Bangunan Mal Blok M yang letaknya berada di wilayah Blok M adalah satu-satunya zona perdagangan dan jasa di kawasan kebayoran baru, oleh karena itu sekaligus merupakan pusatnya untuk masyarakat beraktivitas di kawasan tersebut. Dilakukannya analisis melalui pemetaan aktivitas yang berlangsung dan jenis komunitas yang ada pada wilayah sekitar.



berwisata

5

Ditemukan sejumlah 6 aktivitas, yaitu berwisata, belajar, membaca, bersantai, bekerja, dan berkomut (commuting) dengan aktivitas terbanyak ditemukan adalah berwisata (gambar). Melalui pemetaan aktivitas tersebut, diperolehnya sejumlah 4 Komunitas, yaitu turis (baik luar maupun lokal), pelajar, lingkungan (neighborhood), dan komuter.

baca
buku

liputan6.com



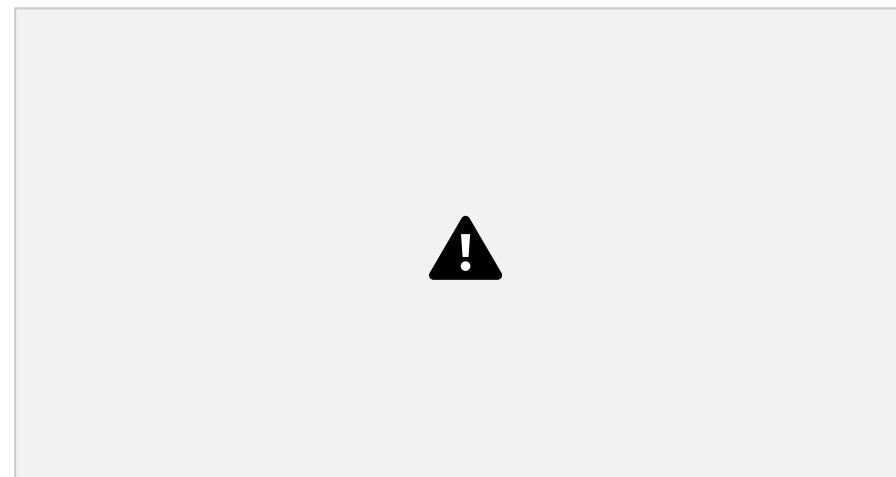
berwisata

Analisis terhadap jumlah dan jenisnya komunitas ditentukan melalui pendataan aktivitas, namun selain itu juga karena penelitian dan pengamatan yang mendukung. Komunitas turis ditemukan karena sejumlah aktivitas yang dominan berwisata. Komunitas turis juga muncul karena berbagai fasilitas dan atraksi baru yang dirasakan menarik oleh masyarakat, seperti MRT, M Bloc Space, Student dan Taman Baru Martha Tiahahu. Munculnya komunitas pelajar dapat

berwisata bersantai & bekerja

kuat untuk masyarakat yang tinggal di daerah sekitar. Lalu, munculnya komunitas komuter adalah karena Mal Blok M posisinya bersatu dengan Terminal Bis dan Halte Transjakarta. Sehingga banyak masyarakat yang ada di lokasi hanya sekedar untuk bertransportasi.

Tourist



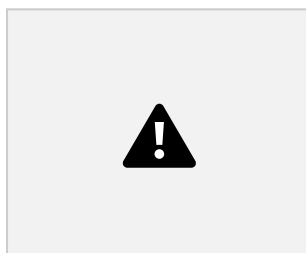
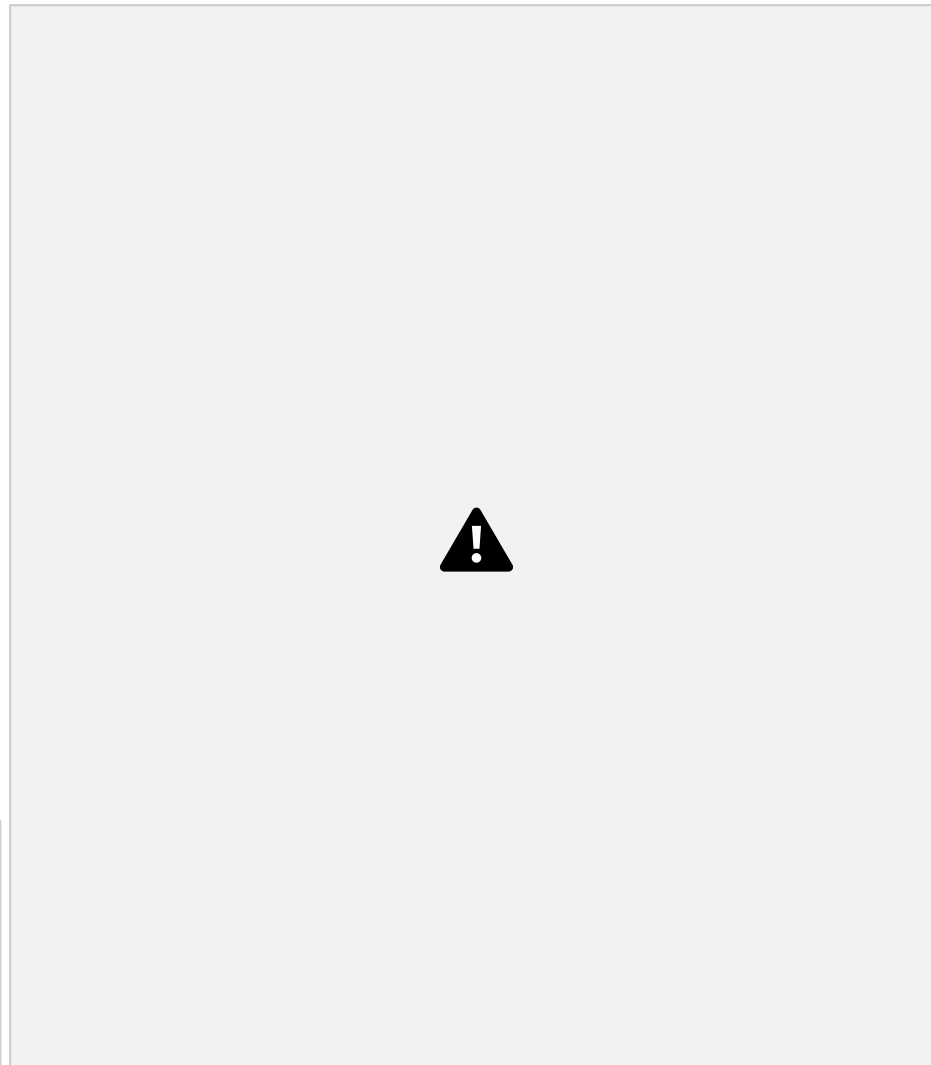


disebabkan karena sejumlah sekolah yang terletak disekitar wilayah. Komunitas neighborhood muncul karena kawasan Kebayoran Baru adalah dominan Zonayang Permukiman. Wilayah Blok M adalah satu satunya Neighborhood zona perdagangan dan jasa, sehingga menjadi atraksi Commuter

Gambar 44. Kesimpulan analisis tapak Sumber Penulis

3.3 STANDAR, PERATURAN DAN KEBUTUHAN

Dasar hukum pertimbangan penataan kegiatan di Kebayoran Baru sesuai Perda No.1 tahun 2014, Pasal 627 (1) menyatakan bahwa kawasan kebayoran baru dikenai TPZ Pelestarian Kawasan Cagar Budaya. Kawasan Jakarta Selatan mengacu pada Surat Keputusan Gubernur DKI Jakarta No. D.IV-6099/d/33/1975 yang diterbitkan Pemda DKI 1975 menyatakan bahwa daerah Kebayoran Baru sebagai Lingkungan Pemugaran, dengan pertimbangan bahwa di daerah ini memiliki bangunan dengan nilai arsitektur serta lingkungannya teratur dan serasi yang dianggap perlu dilindungi. Pelestarian untuk kawasan Kebayoran Baru menyangkut lingkungan perumahan dalam arti luas, yaitu meliputi pola-pola bangunan asli peninggalan masa awal Kebayoran Baru (awal tahun 1950-an) dan lingkungan yang mencerminkan konsep Taman Kota (garden city).



Berdasarkan Buku Pedoman Penataan Ruang Kawasan Kebayoran Baru 2016 oleh Pemerintah Provinsi Daerah Khusus Ibukota Jakarta, Kawasan Kebayoran Baru berupa signifikasi penting sebagai kawasan cagar budaya antara lain adalah:

Merupakan kota satelit pertama di Indonesia;

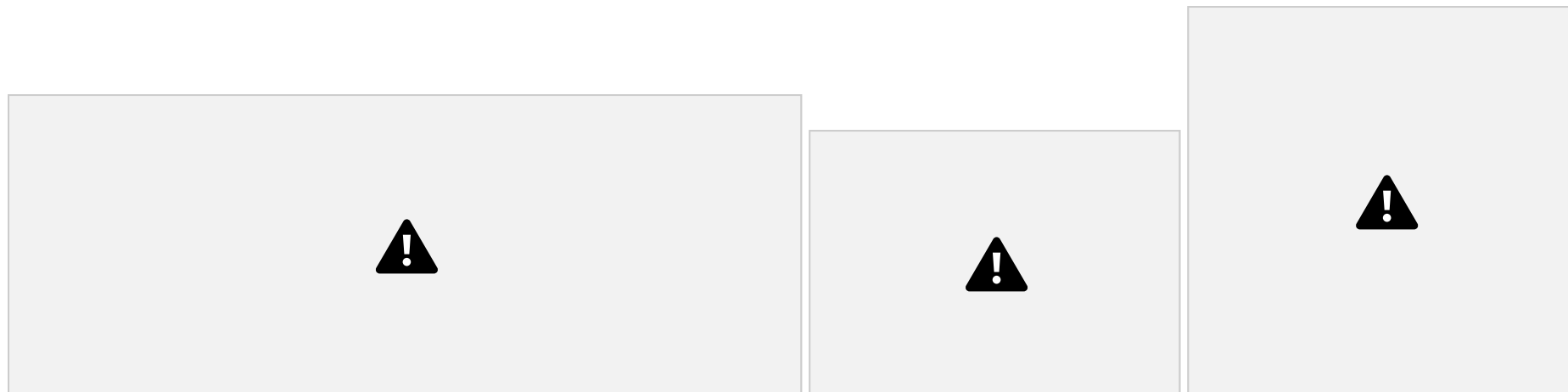
Memiliki struktur yang sampai saat ini masih dapat bertahap yaitu kawasan kota dengan pusat kota dan sub-sub pjsat lingkungan pada skala hunian yang lebih kedl {neighbourhood}; Memiliki karakter ruang

hijau dan lansekap kota yang masih khas dengan tanaman angsaana dan beberapa jenis lainnya yang mendominasi kawasan;

Bangunan bernilai sejarah dalam beberapa periode sehingga terlibat langgam perkembangan arsitektural kola seperti art deco, Niewu Bouwen, De Stijl, Fungsionalisme awal dan rumah jengki yang tidak dapat drtemukan di kawasan lainnya di Indonesia kecuali di kawasan Kebayoran Baru ini bahkan di dunia ;

Merupakan pusat kegiatan pemerintahan dan perdagangan jasa sejak masa lampau hingga saat ini;

Terdapat beberapa bangunan cagar budaya dan rumah pahlawan seperti rumah Ibu Fatmawati,Jendral DI Panjaitan dan lainnya.



Adapun pergantian fungsi bangunan khusus museum dan galeri yang diperbolehkan oleh pemerintah namun tetap berdasarkan ketentuan yang diterapkan,

Ketentuan PERDA 1/2014 RDTR & PZ:

Dijijinkan pada zona perkantoran, perdagangan dan jasa Tidak diijijinkan pada zona pelayanan umum dan sosial kecuali pada sub zona prasarana sosial dan budaya

Tidak diijijinkan pada zona campuran

Dijijinkan bersyarat pada zona pemerintahan nasional dan zona pemerintahan daerah

Ketentuan Tambahan:

Perubahan pada bangunan mengacu pada aturan yang tertuang dalam Perda No. 9 Tahun 1999

Menyediakan parkir dalam persil dan/ atau parkir bersama sesuai dengan standar pada prasarana minimal

Penambahan hanya bersifat bangunan temporer atau pengatap tanpa dinding masif

Organisasi ruang dalam dapat disesuaikan tanpa membah struktur asti bangunan

Bangunan pengatap tanpa dinding dimungkinkan sebagai fasilitas melalui persetujuan TACB/ TSP

Pemanfaatan ruang harus mendapal rekomendasi dari TACB/ TSP

Tidak merusak vegetasi di koridor jalan dan harus mendukung penataan lansekap yang baik

Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa bangunan Mal Blok M yang merupakan bangunan di Zona Perdagangan dan jasa tidak merupakan bangunan cagar budaya, tetapi berada di kawasan pemugaran Kebayoran Baru. Pemerintah provinsi daerah mengizinkan adanya pergantian fungsi namun tetap melalui peraturan tertulis. Khususnya dalam perancangan ini, ketentuan yang difokuskan meliputi: Persediaan parkir dengan baik, penambahan bangunan pengatap tanpa dinding masif, merubah organisasi ruang,

Gamba dan mendukung lansekap yang baik. r 45. Peta dan Tabel

Sumber: Buku Pedoman

Penataan Ruang Kawasan

Kebayoran Baru 2016

LAPORAN TUGAS AKHIR | AR605 | Hal. 37 PERANCANGAN PUSAT KEBUDAYAAN DENGAN PENDEKATAN ADAPTIVE REUSE PADA MAL BLOK M

3.4 ISU PERANCANGAN



Gambar 46. Diagram *problem statement*

Sumber: Penulis

PERANCANGAN

4.1 KONSEP PERANCANGAN

Berdasarkan analisis komunitas lokasi yang dilakukan, telah disimpulkan terdapatnya 4 komunitas utama. Masing-masing komunitas dengan kebutuhannya tersendiri menghasilkan satu fungsi bangunan untuk mempererat hubungan bersama. Pusat kebudayaan meliputi dua

transformasi dari lama menjadi baru. Oleh karena itu, konsep yang diambil untuk perancangan ini adalah 'reviving histories through a new transformation and connected community' atau menghidupkan kembali sejarah melalui tranformasi baru dan koneksi komunitas.

Fungsi bangunan pusat kebudayaan dan pendekatan adaptive reuse adalah kombinasi yang selaras dan saling mendukung satu sama yang lain. Pusat kebudayaan disini dimaksud adalah melalui komunitas yang menciptakan budaya untuk berwisata di lokasi bersejarah. Adaptive reuse disini dimaksud mampu melestarikan dan mempertahankan nilai historis tersebut. Berasal dari makna pusat kebudayaan dan pendekatan adaptive reuse itu sendiri, dihasilkannya kesimpulan makna berupa menghidupkan kembali sejarah melalui komunitas yang terkoneksi.

Upaya menghidupkan kembali dapat diartikan menjadi beragam makna. Penulis disini mengartikan upaya menghidupkan kembali tesebut sebagai suatu

4 Communities in 1
CULTURE

"connected by culture"

Commuters /

REVIVING SUNKEN

Visitors / Tourist
main Passerbyers

COMMUNITIES

attractions
tourist sites

RECREATION LEARNING

fungsi, yaitu sebagai tempat rekreasi dan juga tempat edukasi untuk mewedahi setiap kebutuhan komunitas Blok M.

CULTURE CENTER ADAPTIVE REUSE

COMMUNITY

SUNKEN

CONNECTION

HISTORY REVIVING

EXISTING UNDERGROUND BUILDING

**HISTORY THROUGH
CONNECTED**

"a glimpse of
relaxation"

Neighborhood
parks
daily
activities

Gambar 47. Diagram konsep
berdasarkan komunitas
Sumber: Penulis



Students
Workshop
Library

CULTURE CENTER

LAPORAN TUGAS AKHIR | AR605 | Hal. 40 PERANCANGAN PUSAT KEBUDAYAAN DENGAN PENDEKATAN ADAPTIVE REUSE PADA MAL BLOK M



Gambar 48. Diagram konsep perancangan
Sumber: Penulis



Gambar 49. Diagram konsep
Sumber: Penulis

LAPORAN TUGAS AKHIR | AR605 | Hal. 41 PERANCANGAN PUSAT KEBUDAYAAN DENGAN PENDEKATAN ADAPTIVE REUSE PADA MAL BLOK M

Gambar 50. Perspektif Mata Burung

Sumber: Penulis

LAPORAN TUGAS AKHIR | AR605 | Hal. 42 PERANCANGAN PUSAT KEBUDAYAAN DENGAN PENDEKATAN ADAPTIVE REUSE PADA MAL BLOK M **4.2 PENERAPAN STRATEGI PERANCANGAN**

Strategi perancangan yang diterapkan pada perancangan bangunan adalah desain berkelanjutan, pengorganisasian ruang, komposisi massa gubahan spasial, strategi penerapan adaptive reuse, dan strategi pada perancangan selubung bangunan, struktur dan utilitas.

4.2.1. STRATEGI DESAIN BERKELANJUTAN

Perancangan yang memiliki sifat berkelanjutan merupakan hal signifikan untuk memastikan bahwa bangunan mampu bertahan di masa yang akan datang. Pada bangunan perancangan, telah ditentukannya 6 strategi bangunan bersifat berkelanjutan yang terklasifikasi dalam strategi bangunan berkelanjutan 3P yaitu *People*, *Planet*, dan *Profit*.

1. Preparing the next generation community (mempersiapkan generasi masa depan) Organisasi ruang bangunan terancang berdasarkan kebutuhan komunitas terkini. Setiap fungsi dan organisasi ruang yang tersedia dipastikan dapat mengakomodasi kegiatan komunitas lingkungan sekitar sebagai pengguna bangunan.

2. Support public transport (mendukung transportasi publik)

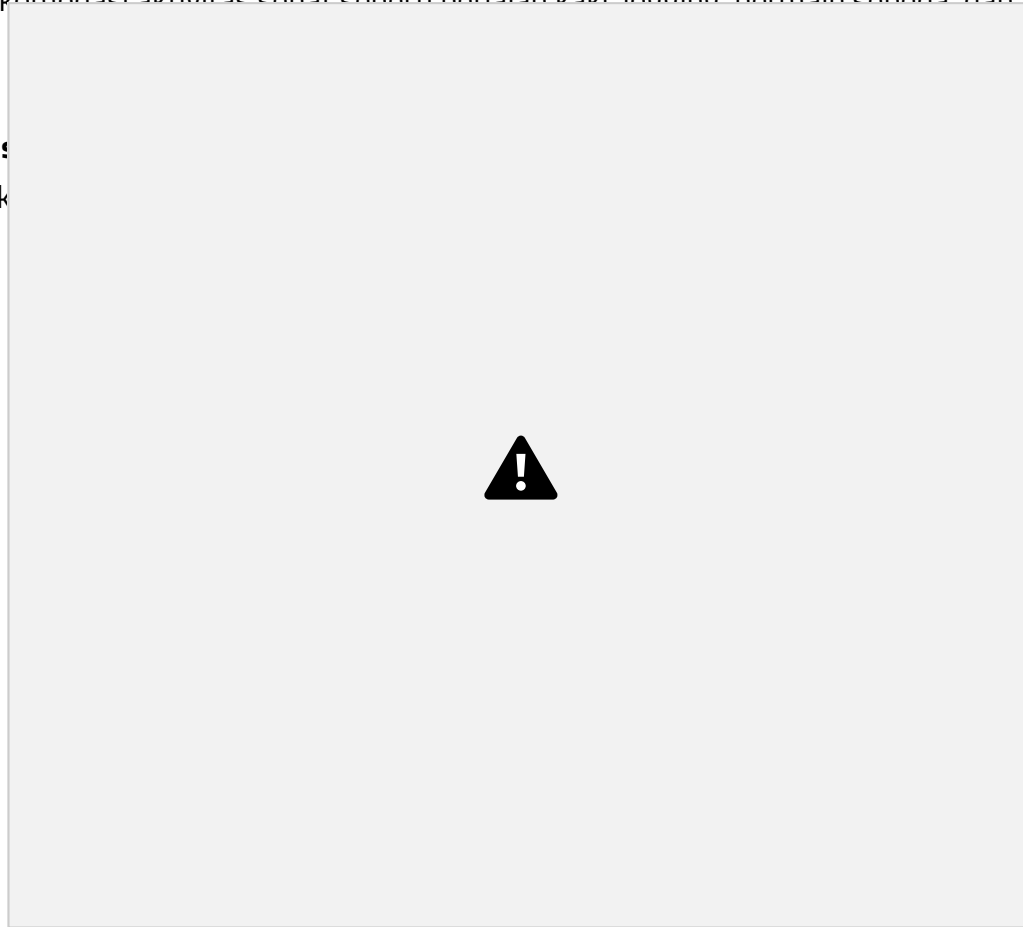
Bangunan yang terdiri atas terminal bis, sekaligus mengajak pengunjung menggunakan transportasi publik secara tersirat.

3. Providing healthy outdoor activities (mendukung kegiatan sehat ruang luar) Menyediakan plaza untuk mengakomodasi aktivitas sehat seperti berjalan kaki, jogging, bermain sepeda, dan berolahraga.

4. Passive design
Memaksimalkan

semi indoor
outdoor.

5. Green space (ruang



terbuka
Gambar 51.
Strategi

hijau)
Memanfaatkan banyak ruang sebagai taman. Tidak hanya taman pada lantai dasar, tetapi juga taman indoor dibawah tanah sehingga mengoptimalkan suasana ruang.

Menggunakan pendekatan utama Adaptive Reuse, struktur pada bangunan lama digunakan kembali sehingga meminimalisir footprint pembangunan baru.

4.2.2. PENGORGANISASIAN

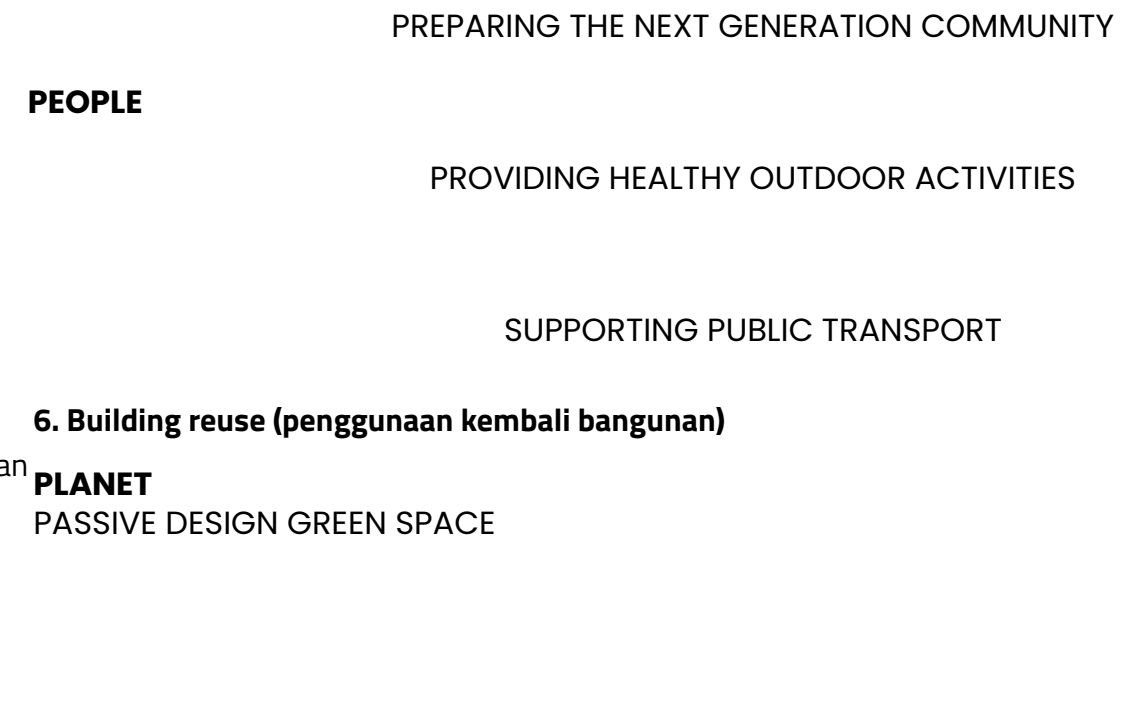
Dengan mengusung konsep desain 'menghidupkan kembali sejarah' pengorganisasian ruang dalam perancangan bangunan ini dimulai dengan hasil analisis pergerakan dan aktivitas 4 komunitas lingkungan setempat sebagai pengunjung dan

pengguna bangunan.

4.2.2.1. ALUR PERGERAKAN DAN AKTIVITAS PENGUNJUNG

Alur pergerakan pengunjung terbagi menjadi 4 jalur meliputi masing-masing komunitas, yaitu turis, pelajar,

Tabel 7. Klasifikasi Strategi Berkelanjutan berdasarkan 3P
Sumber: Penulis



melalui komunitas yang terkoneksi',
TURIS

PELAJAR
LOBBY
KORIDOR TRANSISI CULTURE CENTER

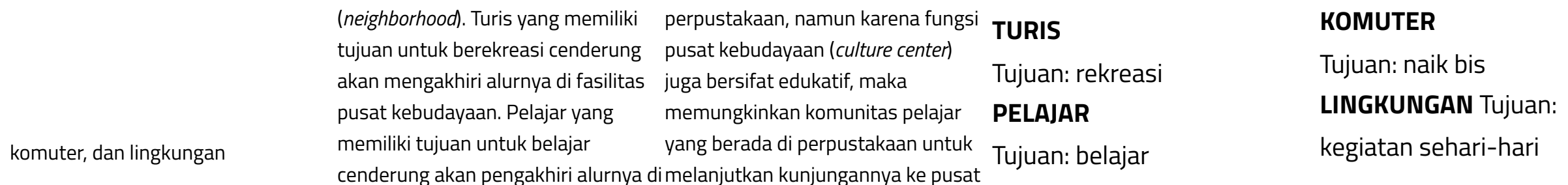
CULTURE CENTER LOBBY

PERPUSTAKAAN

KOMUTER LINGKUNGAN

KORIDOR TRANSISI PLAZA

Gambar 52. Diagram Pergerakan Pengguna Sumber: Penulis



Melalui pemetaan alur pergerakan dan tujuan aktivitas komunitas pengunjung tersebut, diperolehnya diagram sebagai berikut.

kebudayaan (*culture center*). Komunitas komuter cenderung mengakhiri alurnya di terminal maupun di fasilitas pendukung tenan. Komunitas lingkungan (*neighborhood*) dengan tujuan melakukan kegiatan sehari-hari bersifat lebih fleksibel namun cenderung mengakhiri ataupun memulai alur kegiatannya di plaza. Dengan beragam pergerakan aktivitas yang didasari oleh masing-masing tujuan komunitas, perlunya penempatan satu ruang utama untuk bertransisi yaitu koridor transisi.



4.2.2.2. PROGRAM DAN KEBUTUHAN RUANG

Setelah mengetahui kesimpulan pergerakan dan aktivitas pengunjung, diketahui program dan kebutuhan ruang pada bangunan.

Tabel 8. Program Ruang

Sumber: Penulis

LAPORAN TUGAS AKHIR | AR605 | Hal. 45 PERANCANGAN PUSAT KEBUDAYAAN DENGAN PENDEKATAN ADAPTIVE REUSE PADA MAL BLOK M AKHIR |

LAPORAN TUGAS

AR605 | Hal. 46

PERANCANGAN

PUSAT

KEBUDAYAAN

DENGAN

PENDEKATAN

ADAPTIVE REUSE

PADA MAL BLOK



M4.2.2.3. KETERHUBUNGAN ANTAR RUANG

Gambar 53. Bubble Diagram

Sumber: Penulis

Setelah memperoleh data analisis dan lingkungan komunitas sekitar tapak, dilakukannya tahap pengorganisasian ruang yang dimulai dari perancangan bubble diagram. Penulis melakukan tahap pengorganisasian ruang berdasarkan pengelompokan komunitas dengan fungsi ruangnya. Dapat terlihat organisasi ruangnya dimulai pintu masuk yang menjadi pusat koneksi masing-masing fasilitas komunitas. Setelah melakukan pembagian zonasi melalui bubble diagram, organisasi ruang dijabarkan dalam bentuk tabel menjadi tabel program ruang. Tabel program ruang menunjukkan data keseluruhan meliputi jumlah, tipe, luas, dan letak ruang yang ada di bangunan perancangan.

LAPORAN TUGAS AKHIR | AR605 | Hal. 47 PERANCANGAN PUSAT KEBUDAYAAN DENGAN PENDEKATAN ADAPTIVE REUSE PADA MAL BLOK M4.2.2.4. USULAN PERUBAHAN ZONASI

Melalui analisis tapak dan komunitas, telah didesain kembali fungsi yang sesuai dan perubahan-perubahan fungsi ruang yang menempati bangunan.

Melalui bubble diagram, telah diperolehnya sejumlah ruang yang dibutuhkan untuk bangunan fungsi pusat kebudayaan di pusat wilayah Blok M ini.

Bangunan lama memiliki fungsi pusat berbelanja (mal) berisi area tenant belanja, terminal bis dan kantor pengelola. Terlihat pembagian antar ruang bersifat menyendiri dan hubungan antar ruang bersifat monoton. Lantai dasar bangunan lama hanya berfungsi sebagai jalur bis dan area kedatangan serta kepergian bis. Lantai basement satu berisi area tenant belanja sepanjang luas bangunan dan sebagian area terminal yang beberapa tenant komersial. Mendekati seluruh luas basement 2 juga merupakan fungsi berbelanja dengan fungsi kantor pengelola pada ujung timur lahan. Dengan perancangan desain baru, rencana fungsi baru ialah mengubah fungsi yang sebelumnya merupakan pusat berbelanja menjadi fungsi yang dapat menyediakan fasilitas untuk mawadahi komunitas komunitas lingkungan setempat.

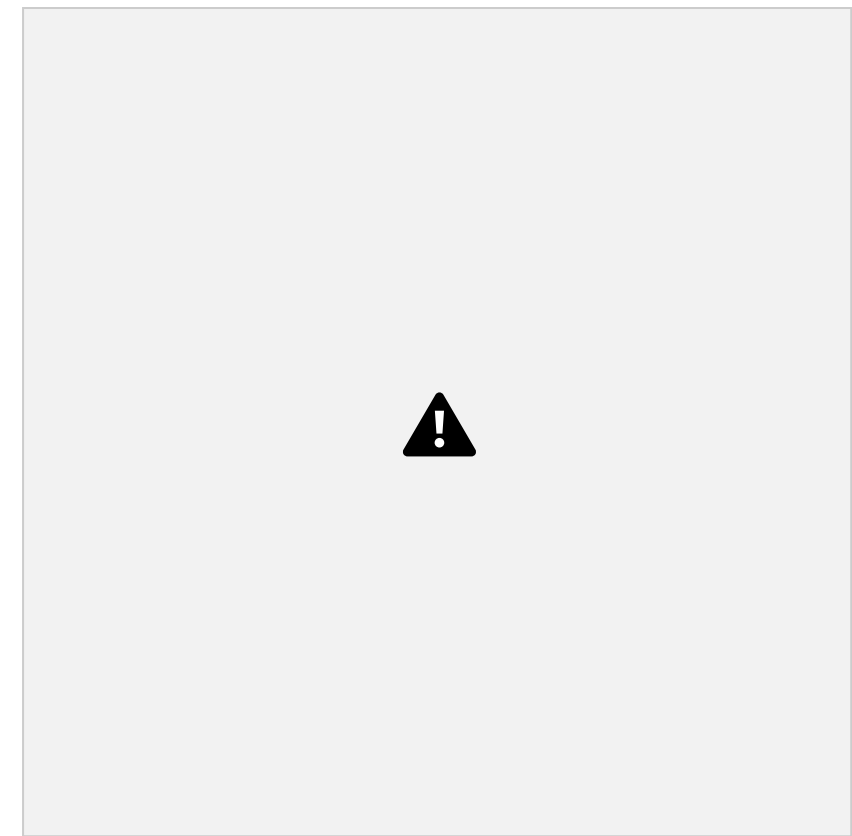
Pada lantai dasar bangunan, yang sebelumnya hanya berisi dengan jalur bis dan fungsi terminal telah dirancang untuk dijadikan ruang publik terbuka berupa plaza dengan ruang hijau berfasilitas cafe, tempat bersepeda, jogging, area duduk, dan akses penyeberangan. Lantai basement 1 yang sebelumnya adalah tenant-tenant mal telah dirancang untuk dijadikan fungsi perpustakaan dan area transisi untuk fungsi bangunan utamanya yaitu pusat kebudayaan. Tidak hanya itu, di lantai basement 1 terdapat fasilitas-fasilitas untuk user komuter berupa tenant-tenant pendukung seperti kafe dan area menunggu.

Lantai 2 merupakan fungsi pusat galeri-galeri lainnya baik temporer perpustakaan dan kafe yang ruang transisi. Pada

B1

B2

SHOPPER
COMMUTER
STAFF



OFFICE STAFF STUDENT, WORKER
COMMUTERS
TOURIST
NEIGHBORHOOD SERVICE

lantai basement 1 dan 2 terletak kantor pengelolanya berdasarkan ruang fungsi yang ada.

Gambar 54. Zonasi Mal Blok M (sebelum) Sumber: Penulis
Gambar 55. Zonasi Bangunan Perancangan (sesudah) Sumber: Penulis



GF

LAPORAN TUGAS AKHIR | AR605 | Hal. 48 PERANCANGAN PUSAT KEBUDAYAAN DENGAN PENDEKATAN ADAPTIVE REUSE PADA MAL BLOK M

MEETING POINT 3A
**CENTER ROUNDABOUT
GRAND DROP OFF**

MEETING POINT 3B

EAST ENTRANCE

**CENTERPOINT SOUTH
PLAZA**

BICYCLE

MEETING POINT 4, MEETING POINT 5

MEETING POINT 2
SUNKEN CIRCLE

LANDSCRAPER
PARKING

MEETING POINT 1

WEST ENTRANCE

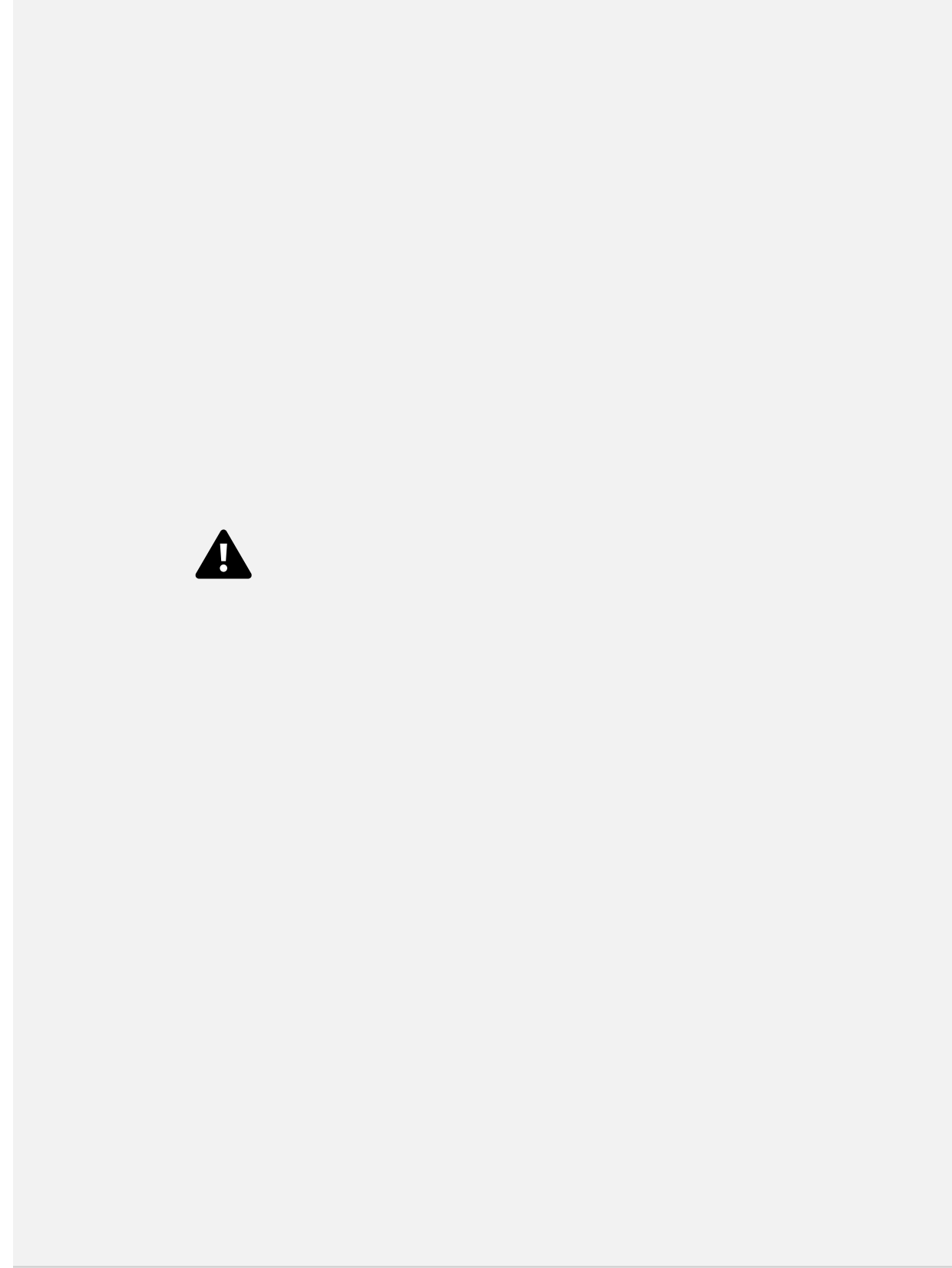
CAFE

GIFT SHOP

MANAGEMENT

OFFICE

GALLERY



LANDSCRAPER

SCULPTURE GALLERY

MANAGEMENT OFFICE

GALLERY

COWORKING SPACE

GALLERY

BUS TERMINAL

BICYCLE
PARKING

CAFE

3D CITY GALLERY

TOURIST
COMMUTERS
LEARNER
STAFF

F & B

NEIGHBORS
SERVICE, UTILITY

**LIBRARY
AUTHENTIC**

CULITNARY

Gambar 56. Zonasi bangunan perancangan Sumber:
Penulis

Pada perancangan lantai dasar, melalui analisis tapak terbentuknya 2 ruang publik plaza, yaitu plaza koridor dan plaza selatan. Plaza koridor adalah plaza dengan sifat memanjang dari ujung barat sampai timur lahan. Melalui analisis blok wilayah ditariknya titik-titik akses jalan yang dijadikan axis, sehingga terciptanya pola plaza yang bersifat memanjang secara linear dengan adanya penempatan 5 titik kumpul (*meeting point*). Masing-masing titik kumpul dijadikan pintu masuk utama untuk menanggapi lahan yang sangat panjang agar mempermudah *wayfinding* pengunjung.

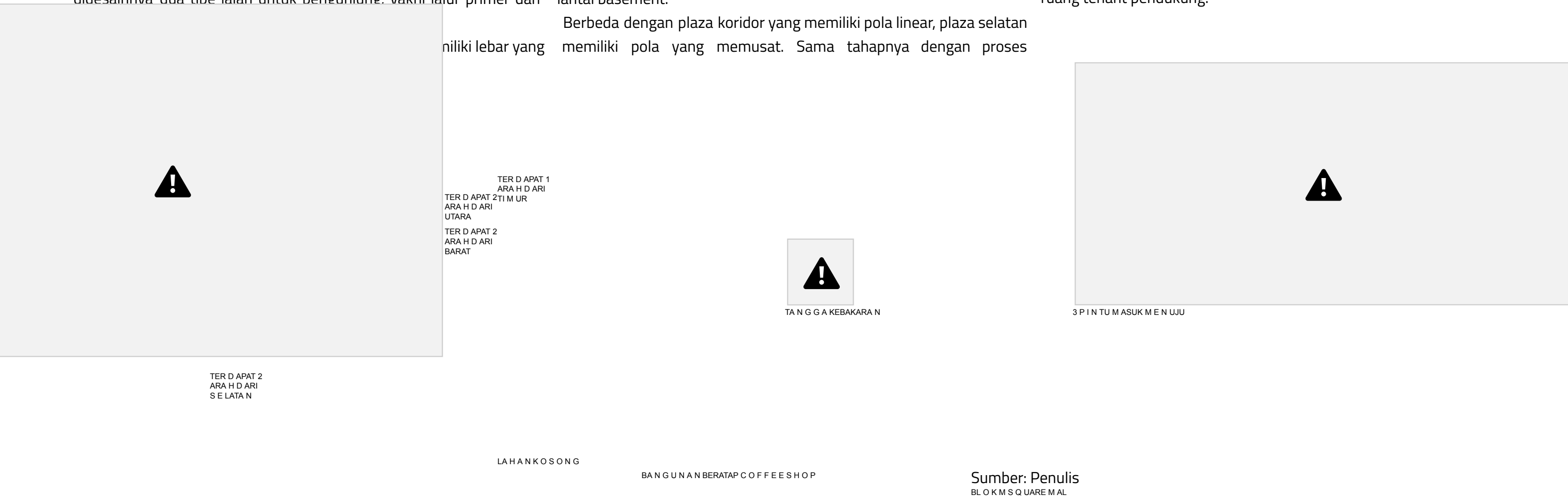
Untuk menanggapi plaza yang sangat memanjang dan linear, didesainnya dua tipe jalan untuk pengunjung. yakni jalur primer dan

lebih luas. Jalur sekunder berfungsi sebagai sirkulasi pendukung dengan lebar yang lebih kecil dan dilengkapi dengan fasilitas tempat duduk yang lebih banyak. Tidak hanya dibedakan oleh fasilitas dan lebar jalan, tetapi jalur sekunder memiliki sifat jalan bertingkat yang dinamakan *landscaper*. Tujuannya adalah untuk memperlambat langkah pejalan kaki agar dapat menikmati suasana lebih lama.

Tidak hanya untuk pejalan kaki, tetapi juga untuk memvariasikan pengalaman kegiatan olahraga yang berlangsung. Dengan adanya *landscaper* tersebut, sisi tegak dinding dapat diisi dengan material transparan agar membuka hubungan antara lantai dasar dengan lantai basement.

Berbeda dengan plaza koridor yang memiliki pola linear, plaza selatan memiliki pola yang memusat. Sama tahapnya dengan proses

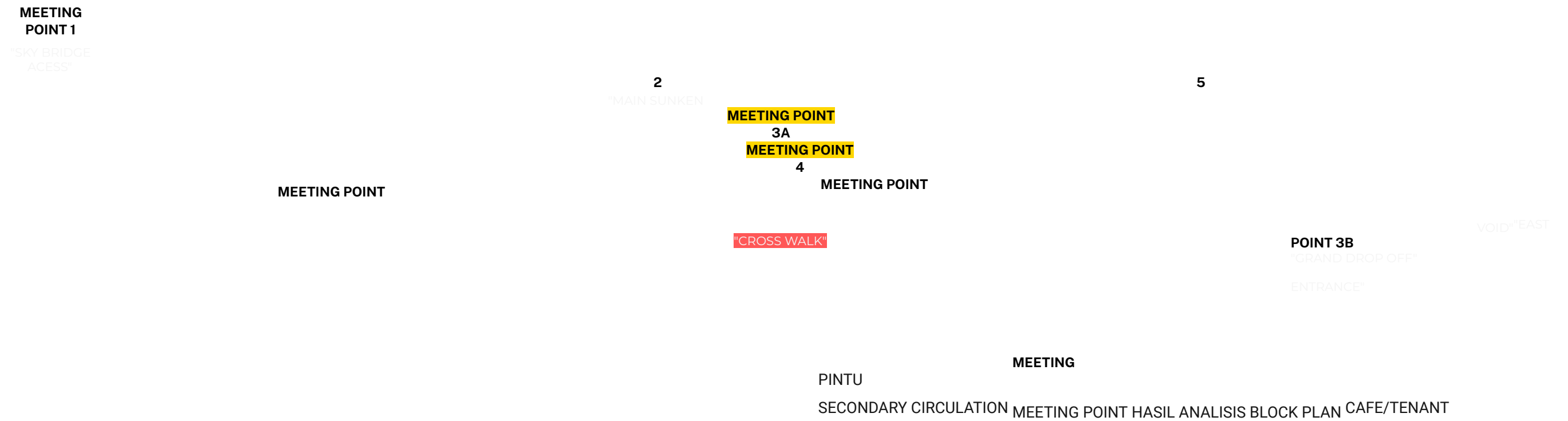
pembentukan plaza koridor, plaza selatan melalui penarikan titik axis sehingga tercipta garis-garis yang menunjukkan pola memusat. Plaza yang berlokasi di area selatan lahan memiliki berbagai elemen eksisting seperti dihimpit oleh dua bangunan beratap, dipertemukan dengan 3 pintu masuk menuju Mal Blok M Square, bangunan kafe dan tangga kebakaran. Tepat di tengah area bersifat tegak lurus dengan pintu masuk tengah yang berada di plaza koridor. Oleh karena itu, terciptanya jalur-jalur melalui titik-titik terluar yang bertemu dengan titik tengah yang dinamakan *center point*. *Center point* tersebut dapat difungsikan untuk mengadakan acara-acara pusat tertentu dengan adanya area duduk sekelilingnya dilengkapi dengan ketersediaan ruang tenant pendukung.



Sumber: Penulis
BLOK M SQUARE MAL

Gambar 57. Analisis desain layer lantai dasar
LAPORAN TUGAS AKHIR | AR605 | Hal. 50 PERANCANGAN PUSAT KEBUDAYAAN DENGAN PENDEKATAN ADAPTIVE REUSE PADA MAL BLOK M

Gambar 58. Desain *landscaper secondary circulation*
Sumber: Penulis



Gambar 59. Sintesis desain layer lantai dasar
Sumber: Penulis

PRIMARY CIRCULATION

Gambar 60. Perspektif Plaza
Sumber: Penulis

Corridor plaza terbagi menjadi 2 koridor yang memberikan pengalaman berbeda. Berbagai aktivitas outdoor dapat dilakukan. Terlihat juga sunken void pada ujung dan tengah perspektif.

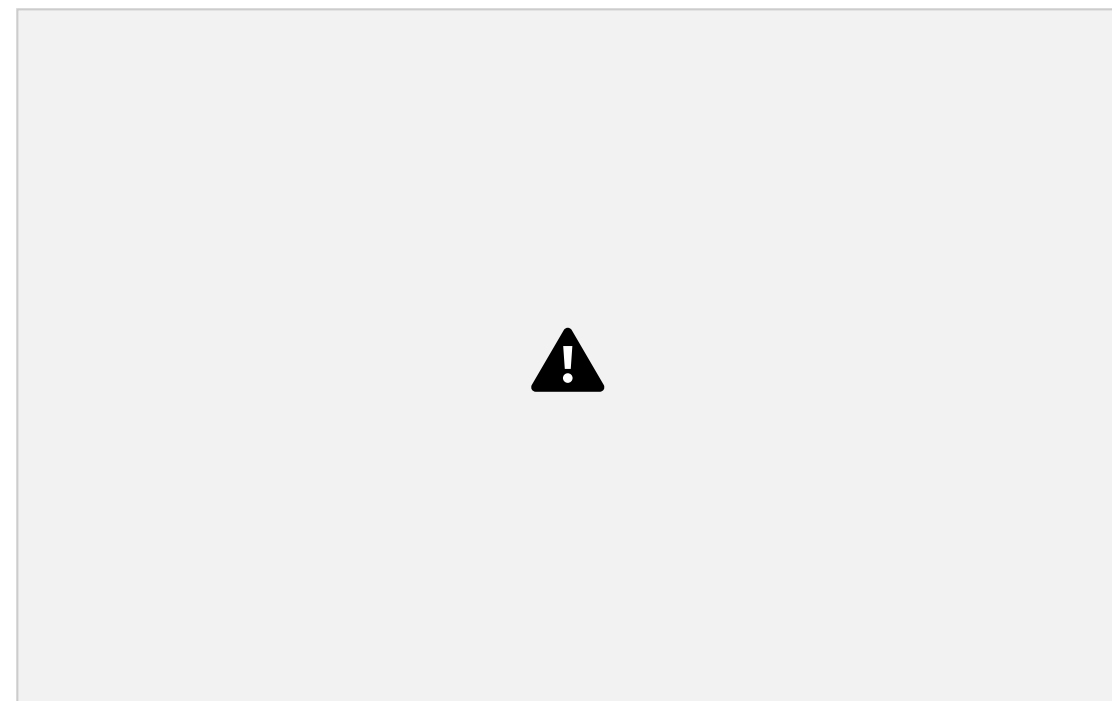
Pintu masuk pada sisi barat laut disambut dengan tangga yang mengundang pengunjung naik tanpa menyadari menuju skybridge. Adanya kanopi lingkar, dinding tinggi dan peletakkan cafe memenuhi tampak secara vertikal, menjadi penarik perhatian publik. Tangganya mempersilahkan orang untuk duduk, berteduh dan santai sejenak.

Gambar 61. Perspektif Sky

Bridge

Access Sumber:

Penulis



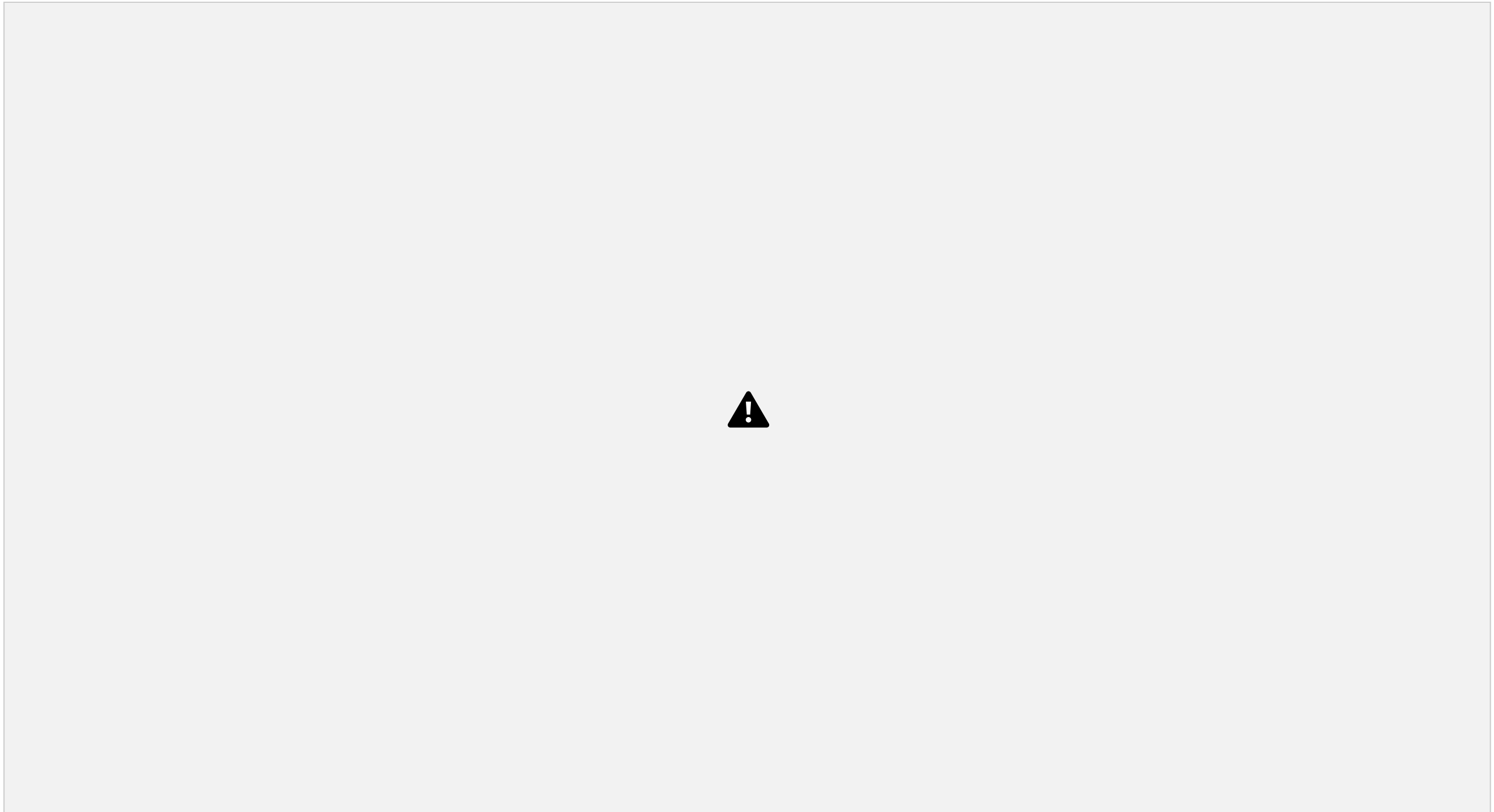


Pada kondisi eksisting bangunan, area plaza selatan ini dimanfaatkan untuk sekedar area parkir. Desainnya adalah merubahnya menjadi area publik aktif dengan penghijauan sejuk.

Pada plaza selatan, terdapat tempat duduk untuk bersantai dan terlihatnya poho-pohon bermunculan dari bawah tanah. Pohon-pohon tersebut memenuhi zona sehingga bersifat lebih privat, sejuk dan nyaman.

Gambar 62. Lahan eksisting (sebelum)

Sumber: Penulis



Gambar 63. Plaza selatan (sesudah)

Sumber: Penulis

4.2.2.6. LAYER LANTAI BASEMENT

Pada bangunan eksisting, hubungan antar ruang tidak terasa. Pada bangunan eksisting, pencahayaan yang tercipta melalui skylight dari lantai dasar tidak mencapai basement 2 sehingga ruangan yang terbentuk bersifat gelap. Hubungan yang tercipta antara lantai dasar dengan lantai basement hanya dalam bentuk pencahayaan dan itupun tidak sampai basement 2. Oleh karena itu, organisasi ruang pada lantai bawah tanah tersebut harus dirancang kembali agar dapat dipastikan pengalaman ruang bersifat positif dan optimal. Telah ditentukan desain yang dapat meningkatkan hubungan antar setiap lantai, yaitu melalui memperbanyak bukaan atau void.

Pada bangunan eksisting, void di lantai dasar menyerupai 1 garis sepanjang lahan. Pada desain baru, ditambahkan void baru berbentuk lingkaran dan persegi untuk mendukung fungsi baru di lantai basementnya. Void berbentuk lingkaran memberi pencahayaan alami untuk ruang fungsi lobi utama, sedangkan void berbentuk persegi memberi pencahayaan alami untuk ruang perpustakaan. Pada bangunan eksisting, terdapat 1 void berbentuk T di tengah lantai basement 1. Pada desain baru, void bentuk T tersebut diperbesar dan ditam di bas di bas



berbentuk T yang diperbesar untuk mendukung fungsi ruang dan kegiatan di basement 2 yaitu ruang city galeri, ruang ditembuskan galeri patung dan aula multifungsi. Adapun void tambahan yang ditembuskan dari void eksisting lantai dasar sehingga lantai basement 2 juga terbagi pencahayaan alami.

Selain fungsi pencahayaan alami, perancangan void baru juga memiliki fungsi sebagai penghubung secara visual. Void tersebut didesain agar pengunjung dapat ikut merasakan kegiatan yang terjadi di lantai yang ditembusnya. Diberikannya pula objek berupa pohon tinggi dan tanaman vegetasi untuk menarik pandangan visual pengunjung dari jauh. Peletakkan tanaman tersebut juga memiliki fungsi lain yaitu sebagai penghidup dan penyegar suasana ruang bawah tanah.



Sebelum. Ruangan sangatlah gelap. Sumber pencahayaan tidak tersebar. Tidak adanya hubungan antar ruang di lantai B1 dan B2.

Gambar 64. Desain underground Mal Blok M (sebelum)
Sumber: Penulis

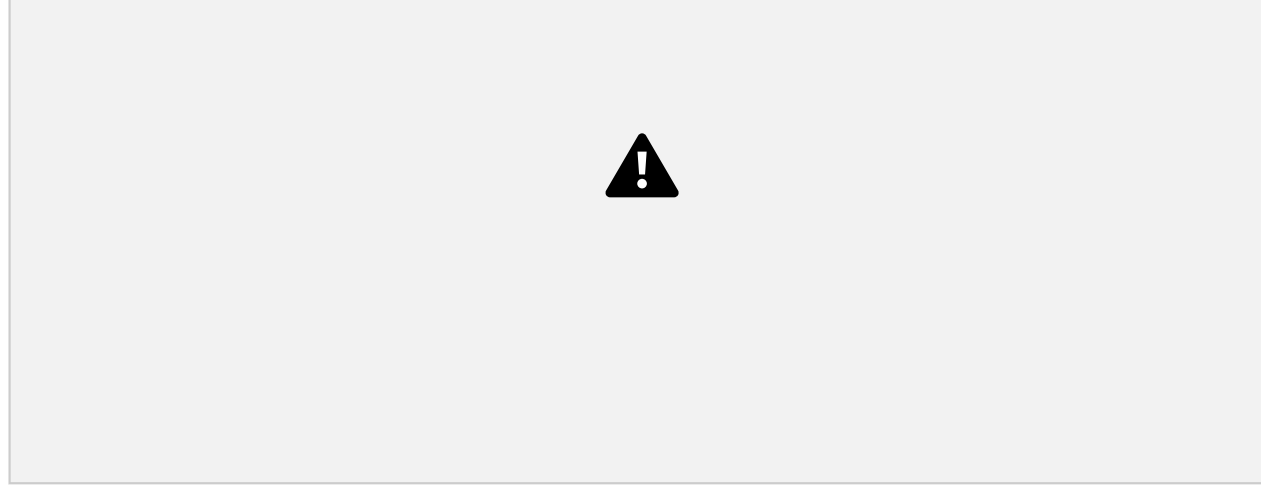
GF
B1
B2

Sesudah. Memberi lebih banyak bukaan pada GF-B1 dengan membuka atap massif. Memberi juga void pada B1 menuju ke B2. Memberi taman di bawah tanah untuk menghidupkan suasana underground.

Gambar 65. Desain underground floor perancangan (setelah)
Sumber: Penulis

GF
B1

berbentuk persegi, 1 void besar pada sisi barat berbentuk lingkaran, dan 1 void eksisting



sehingga banyaknya ruangan tertutup/

Sesudah. Menghadirkan void lebih lagi.
memperbanyak void pada GF menuju B1, begitu
juga dengan B1 menuju GF.
SCULPTURAL GALLERY
MULTIPURPOSE HALL
3D CITY GALLERY

LIBRARY AND COWORKING SPACE
CULTURE CENTER CITY GALLERY

B1
B2
BUS TERMINAL

GF

Sebelum. Void tidak terdistribusi dengan baik,

Gambar 66. strategi penerapan bukaan / void Sumber: Penulis

GF
B1
memastikan bahwa B2 dapat terkena pencahayaan alami.

GF
B1
Sesudah. Void lingkaran memperlihatkan dibawahnya berupa sculpture gallery daro culture center. Void bentuk T memperlihatkan atrium utama. Dan void kotak memperlihatkan city gallery.

Gambar 67. penerapan bukaan / void berdasarkan fungsi ruang
Sumber: Penulis

pengalaman ruang atas dan ruang bawah

Gambar 68. strategi desain underground floor
Sumber: Penulis

Sesudah. Void yang dibuka memunculkan hubungan ruang atas dan ruang bawah

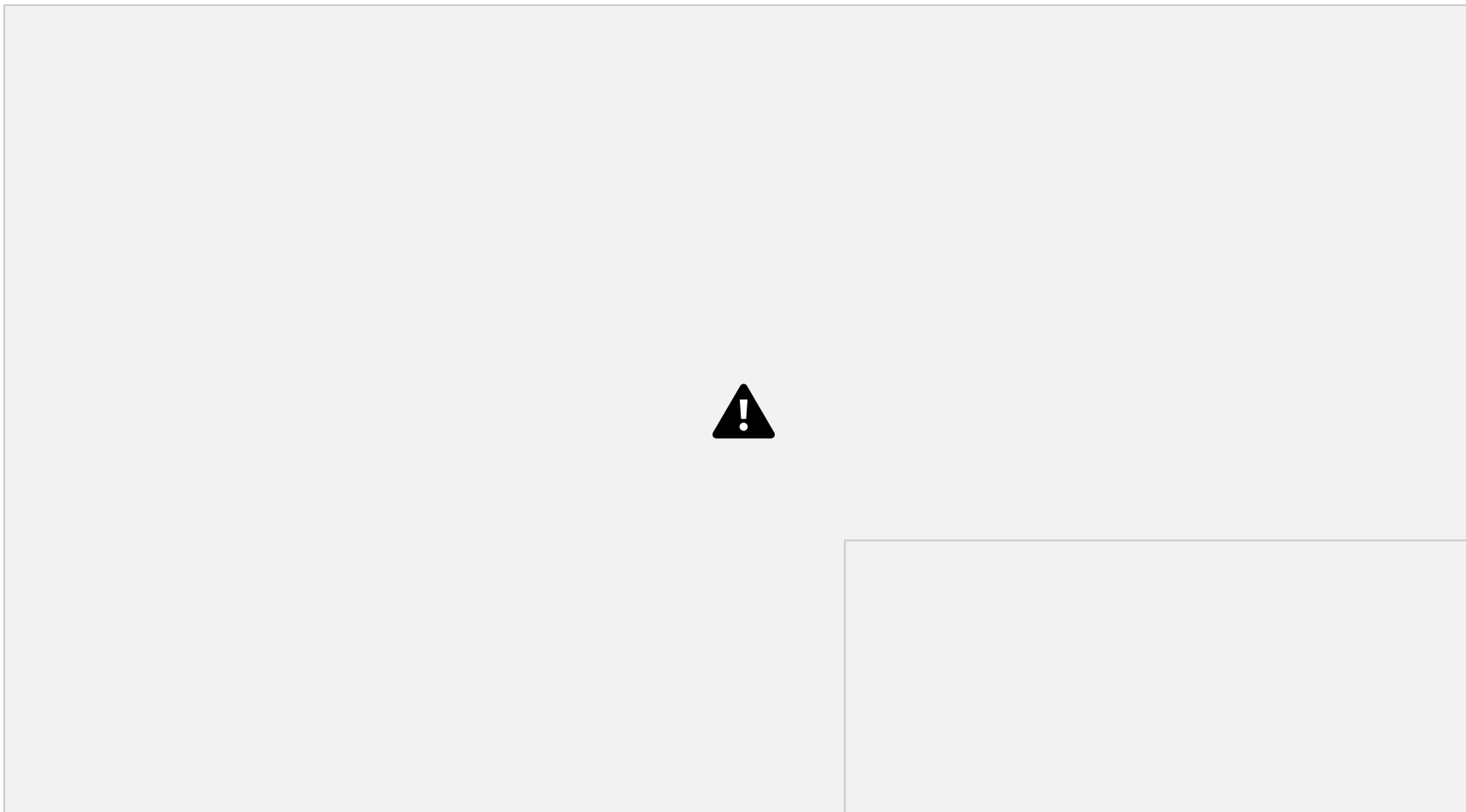
Sesudah. Objek dapat menarik perhatian pengunjung dari jauh
B1

Sebelum. void yang ditutup membatasi

GF

GF

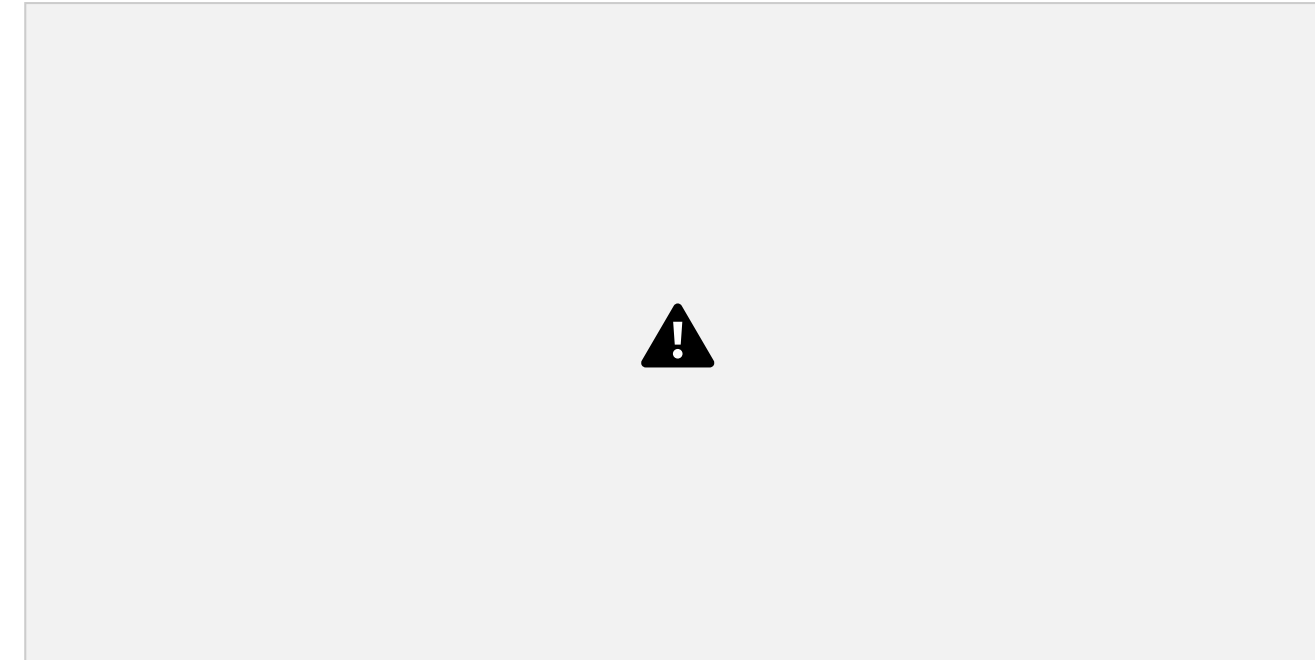
B1



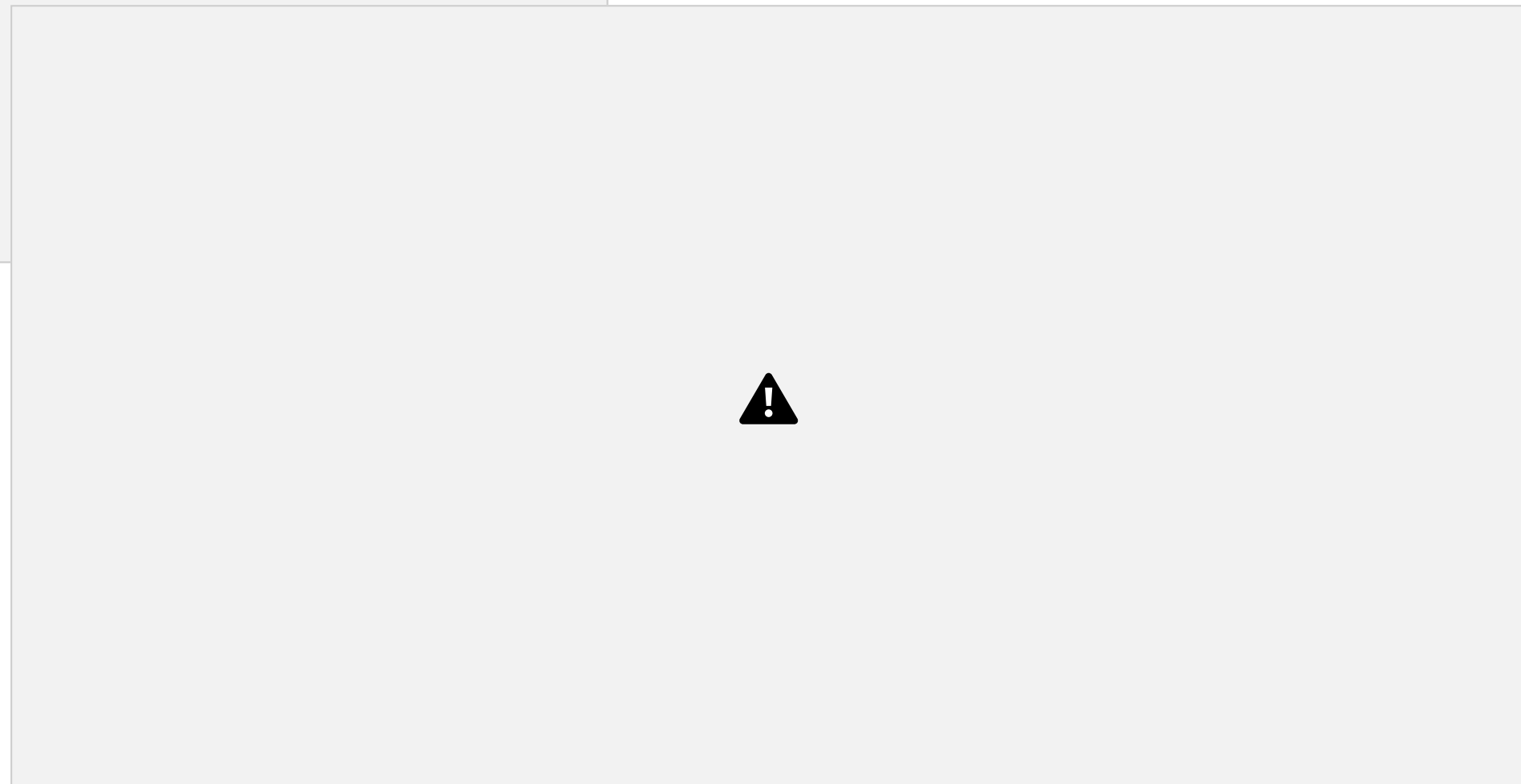
Gambar 69. Perspektif 'sunken circle'
Sumber: Penulis

sunken void yang dapat diakses melalui tangga spiral, menembus dari lantai dasar menghasilkan sumur pencahayaan yang mencukupi kebutuhan taman berisi pohon dan rumput. Dapat terlihat void lingkaran yang menembus sampai *sculpture gallery*.

Ruang dengan void persegi menembus sampai 3D city galeri. Sehingga, melalui void tersebut, pengunjung memperoleh view 3D kota Kebayoran Baru. Hubungan antara zonasi tenant F&B dengan 3D city galeri, dibatasi dengan dinding kaca agar tetap menghadirkan keterbukaan.

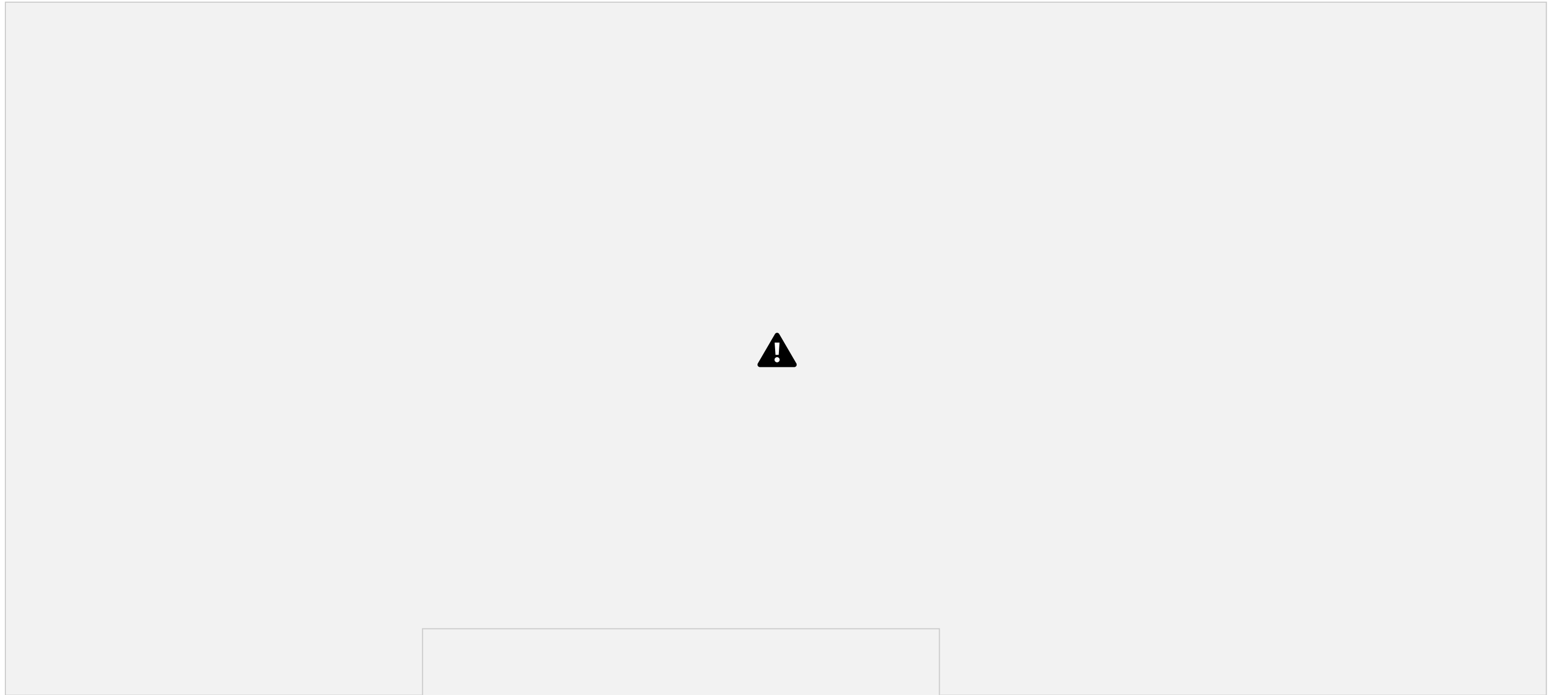


Gambar 70. Perspektif *viewing deck*

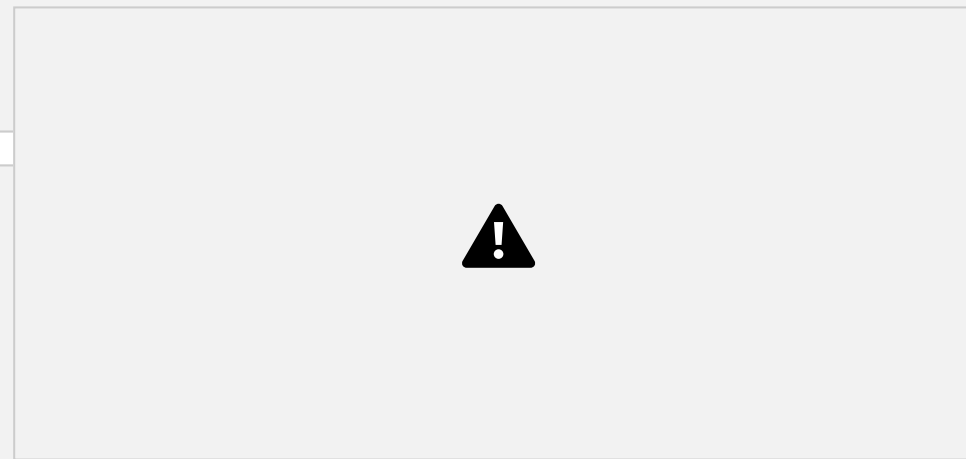


Gambar 71. Perspektif area tenant F&B

Sumber: Penulis



Gambar 72. Perspektif *multinurpose hall*



f city gallery
ber: Penulis

Gambar 74. Perspektif galeri patung

Sumber: Penulis



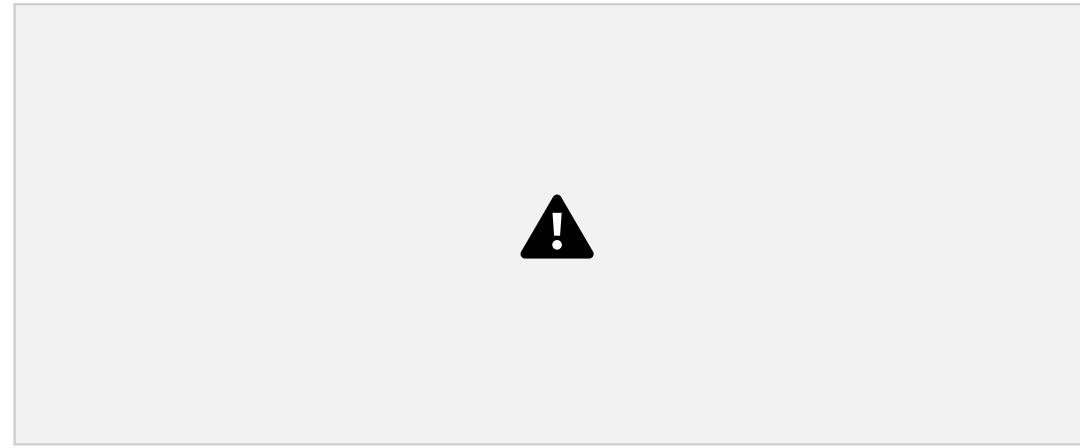
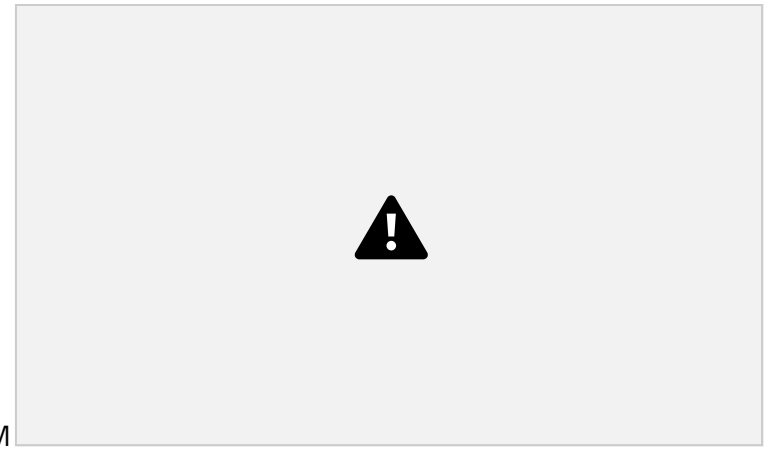
4.2.2.8. USULAN SIRKULASI PENGGUNA

LEARNER

NEIGHBORS

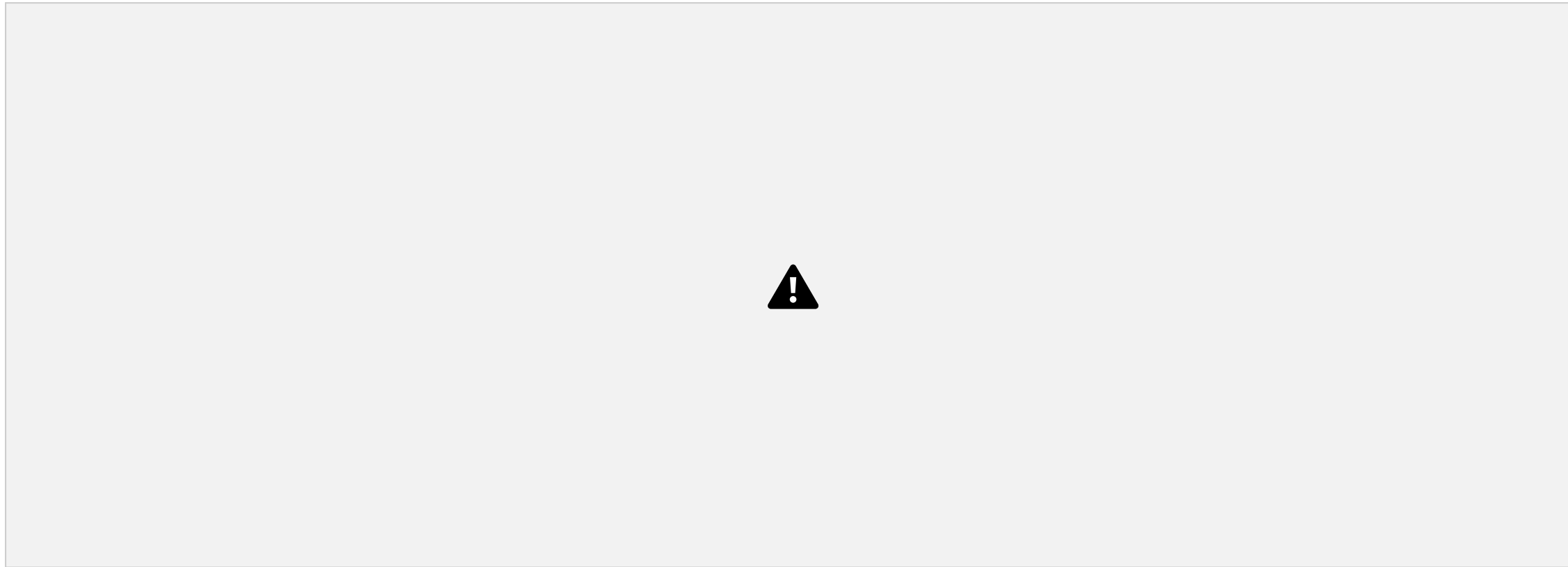
Coming from Blok M Square

Melalui perancangan zonasi baru terhadap bangunan eksisting Mal Blok M, telah dilakukan estimasi pergerakan dan sirkulasi setiap pengguna berdasarkan klasifikasi komunitas. Melalui analisis tapak mengenai pemetaan kegiatan lingkungan sekitar, dapat diketahui arah asal kedatangan komunitas tersebut menuju bangunan perancangan. Sehingga, melalui estimasi pergerakan setiap komunitas tersebut, terbentuknya organisasi ruang yang optimal.



Gambar 76. Perspektif galeri Sumber: Penulis

Gambar 77. Perspektif *entrance* eskalator Sumber: Penulis



Gambar 78. Perspektif *concourse*
Sumber: Penulis

4.2.3. KOMPOSISI MASSA DAN GUBAHAN SPASIAL

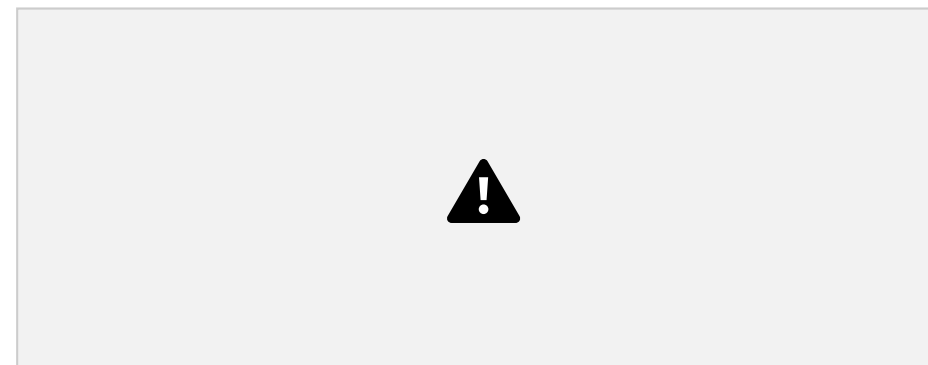
Mengusung konsep transformasi dari yang lama menjadi baru, komposisi massa dan gubahan spasial bangunan perancangan adalah hasil transformasi bangunan lama. Mengambil esensi dari bangunan lama untuk dituangkan menjadi desain baru. Proses pembentukan komposisi massa dan gubahan spasial bangunan adalah melalui identifikasi esensi bangunan kemudian ke penerapan strategi dan pembentukan transformasi.

4.2.3.1. IDENTIFIKASI ESENSI MASSA DAN GUBAHAN SPASIAL BANGUNAN LAMA

Komposisi massa dan gubahan spasial bangunan lama terlihat menggunakan pola repetisi dan hirarki bentuk. Pola repetisi terlihat melalui massa bangunan yang diletakkan secara berulang sebanyak 8 kali menghasilkan tampak yang seragam. Karena bangunan dibangun

LAPORAN TUGAS AKHIR | AR605 | Hal. 59 PERANCANGAN PUSAT KEBUDAYAAN DENGAN PENDEKATAN ADAPTIVE REUSE PADA MAL BLOK M
LAPORAN TUGAS AKHIR | AR605 | Hal. 60 PERANCANGAN PUSAT KEBUDAYAAN DENGAN PENDEKATAN ADAPTIVE REUSE PADA MAL BLOK M

sekitar tahun 90an, dapat terasa langgam arsitektur post modernisme dan modernisme. Bangunan Mal Blok M menggunakan permainan bentuk dasar berupa bentuk lingkaran dan persegi yang dituangkan dalam bentuk hirarki adanya massa terendah sebagai badannya hingga elemen mahkota dengan nilai tertinggi. Peletakan massa bangunan terhadap keseluruhan tapak terlihat memanjang dan terletak hanya pada sisi selatan tapak.



Gambar 80. Bangunan Massa Mal Blok M
Sumber: Wikipedia

Gambar 79. analisis esensis desain massa Mal Blok M
Sumber: Penulis

CROWN

BASE



repetition of shapes
hierarchy: crown & base



4.2.3.2. PENERAPAN STRATEGI DESAIN GUBAHAN MASSA

Berdasarkan hasil analisis tapak mengenai jalur kendaraan, permulaan perancangan Mal Blok M pada tahun 1990 dibangun dengan terminal yang memuat 6 jalur bis. Seiring berkembangnya jalan, kini jalur yang terpakai untuk bis menjadi 4 jalur, sehingga 2 jalur bis tidak lagi dibutuhkan. Oleh karena itu, perancangan baru ialah bentuk massa dan gubahan bangunan yang disesuaikan dengan perubahan tersebut. 2 jalur bis yang tidak lagi berfungsi sebagai askes bis dapat diadaptasi menjadi lahan fungsional untuk ruang publik. Dengan ini, lahan aksesibel di lantai dasar menjadi lebih luas sehingga gubahan massa juga perlu disesuaikan dengan perluasan tersebut.

Terbentuknya gubahan massa baru yang meniru esensi yang digunakan oleh gubahan massa bangunan lama, yaitu penggunaan repetisi dan hierarki. Bentuk lingkaran dan persegi tetap dipertahankan, namun adanya penyesuaian terhadap ukuran dan desain yang bersifat lebih minimalis.

Perancangan untuk menciptakan gubahan massa baru tidak menghilangkan keberadaan bangunan lama, melainkan memberi kesan membingkai bangunan-bangunan lama tersebut sebagai upaya mengenang karya seni dari sejarah. Caranya adalah dengan melubangi dinding massa di permukaan yang menutupi bangunan lama. Sehingga bangunan lama tidak tertutup oleh massa baru, tetapi dibingkai olehnya dan menjadi kesatuan tampak.

Sesudah. Dengan 2 jalur bis yang tidak lagi terpakai, area GF dapat di alih fungsikan menjadi interaktif dan bermanfaat. Meluasnya area fungsional pada GF, tentunya perlu ada penyesuaian terhadap massa.

Gambar 81. strategi desain gubahan massa

Sebelum. Terdapat 6 jalur bis dengan massa bangunan massif yang berfungsi sebagai atap basement.





Sumber: Penulis

: massa eksisting



: bus line : massa baru

LAPORAN TUGAS AKHIR | AR605 | Hal. 62 PERANCANGAN PUSAT KEBUDAYAAN DENGAN PENDEKATAN ADAPTIVE REUSE PADA MAL BLOK M

B1

Sesudah. menggantikan dinding massif tersebut menjadi dinding bersifat semi transparan. Memberi bukaan bentuk arch pada dinding.

Sebelum. Dinding massif yang 'blocking' hanya berfungsi sebagai kebutuhan atap basement. Sama sekali tidak adanya interaksi.

GF

B1

GF

Sebelum. Tidak ada hubungan antar ruang atas dengan ruang bawah. **Sesudah.** area GF diperluas. Dengan mengekspos void, munculnya hubungan antar ruang atas dan bawah

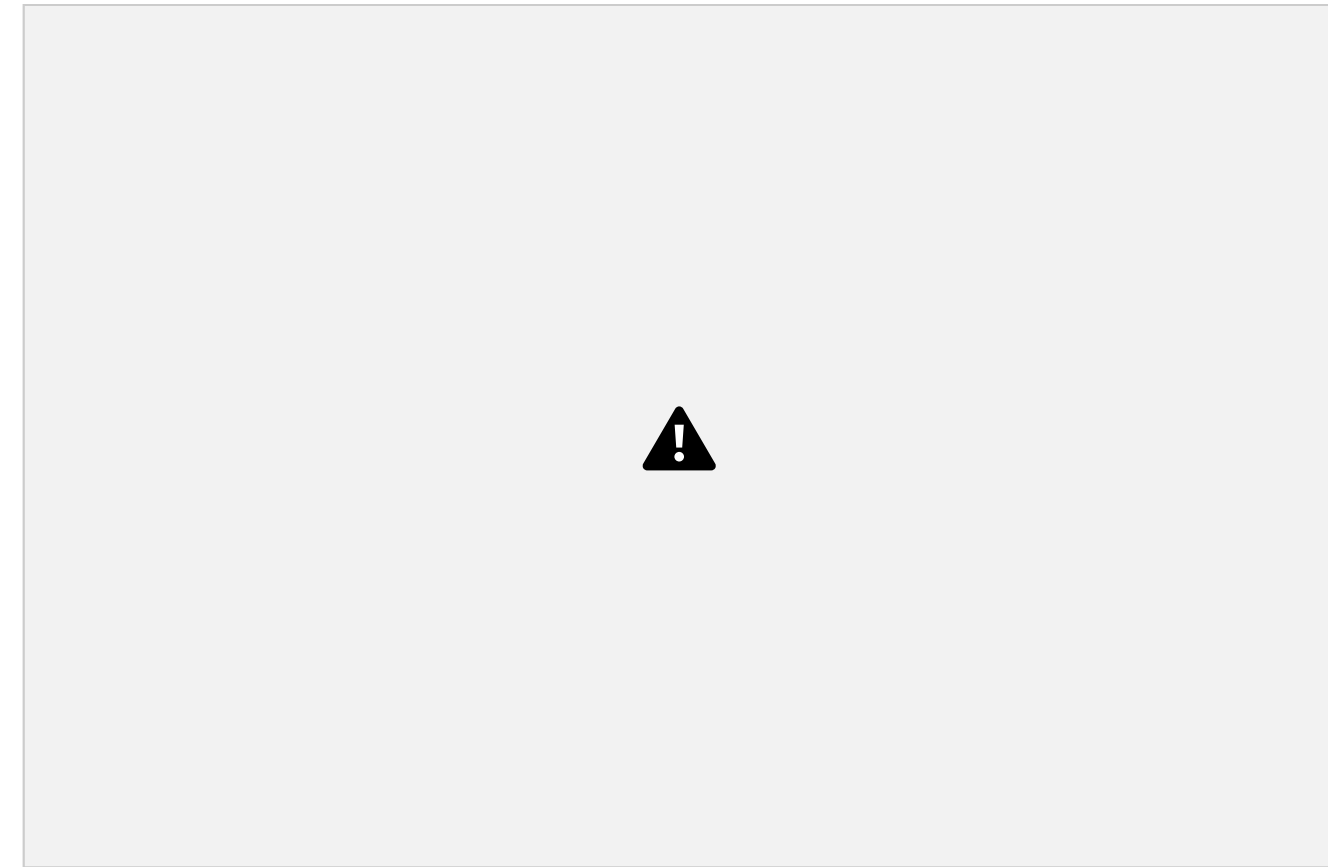
Gambar 82. strategi desain gubahan massa

Sumber: Penulis

LAPORAN TUGAS AKHIR | AR605 | Hal. 63 PERANCANGAN PUSAT KEBUDAYAAN DENGAN PENDEKATAN ADAPTIVE REUSE PADA MAL BLOK M

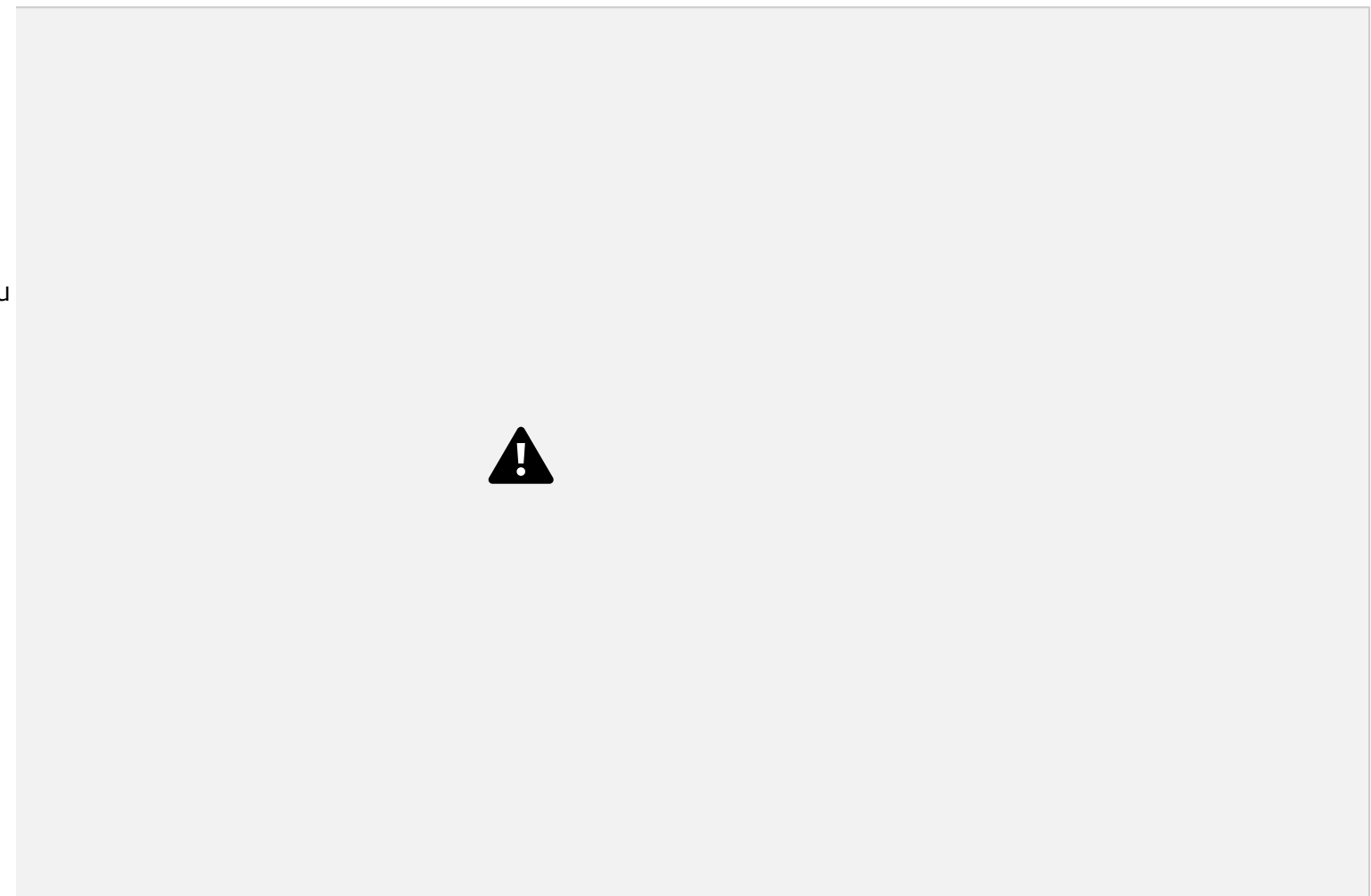
4.2.3.3. PEMBENTUKAN TRANSFORMASI

Gambar 83. sebelum dan sesudah
gubahan massa bangunan
Sumber: Penulis



Mengalami transformasi bentuk berdasarkan pola bangunan lama. Massa bangunan lama menggunakan dua bentuk massa yang disusun dengan alasan simetris. Bangunan baru menggunakan konsep pola sejenis namun mengalami modifikasi dalam peletakkan dengan alasan fungsional. Tahap pertama dalam pembentukan gubahan massanya adalah melalui penarikan esensi repetisi dan hirarki bentuk dari bangunan lama. Tahap kedua adalah menyesuaikan bentuk-bentuk tersebut dengan fungsi ruang dan lahan fungsional yang tercipta. Tahap ketiga masih berupa upaya penyesuaian terhadap komposisi massa pada lahan. Tahap keempat adalah mengurangi bentuk massif dari massa lingkaran dan balok persegi tersebut. Tahap kelima dan keenam adalah pendetailan dan penghubungan antar massa agar menjadi satu kesatuan bangunan.

Massa pada sisi terminal bis juga merupakan hasil olahan yang berdasarkan bentuk dan pola bangunan lama. Bangunan lama memiliki massa 6 kanopi tirus memanjang berbentuk lengkung arch. Agar sesuai dengan kondisi saat ini, ditambah juga alasan ukuran bis membesar, diciptakannya kanopi lebih tinggi dan luas.



BEFORE **AFTER** 1 2 3

1 2



Hasil komposisi massa dan gubahan spasial



bangunan dapat terancang melalui eksplorasi desain terlebih dahulu. Terciptanya sejumlah 4 alternatif selama proses eksplorasi desain

3 **ALTERNATIVE 2:
immitated structure**



4

dilakukan. Alternatif 1 dengan istilah exposed (terbuka) menunjukkan ruang lantai dasar dengan suasana terbuka. Terekspos dengan lingkungan sekitar. Menganggap lingkungan sekitarnya adalah bagian dari bangunannya. Alternatif 2 dengan istilah imitated structure (mengimitasi struktur) menunjukkan ruang GF berada di zonasinya tersendiri, dipisahkan dari lingkungan sekitar dengan elemen pemisah sisi atas samping kanan kiri. Dengan bentuk arches mengikuti bentuk bangunan lama. Alternatif 3 dengan istilah canopies (kanopi-kanopi) menunjukkan ruang GF terisi dengan naungan-berseni. Naungan terinspirasi dari seni budaya kota setempat. Dimana bentuk dan desain kanopinya adalah olahan baru terhadap seni kuno. Alternatif 4 dengan istilah walls with no roof (dinding tanpa atap) menunjukkan ruang GF dengan suasana yang berbeda. Memiliki zonasi tersendiri namun tidak terasa perangkap. Memanjang secara linear dengan atap yang tidak ada batasnya.

Alternatif digunakan adalah alternatif keempat karena dirasa yang paling sesuai dengan kondisi tapak dan kesan suasana yang ingin disampaikan kepada pengunjung, yaitu ruang eksklusif meskipun publik, yang walaupun bersifat menyempit secara horizontal tetapi tidak terbatas secara vertikal.



Gambar 86. alternatif desain gubahan massa

ALTERNATIVE 1: exposed

Sumber: Penulis

ALTERNATIVE 3: canopy



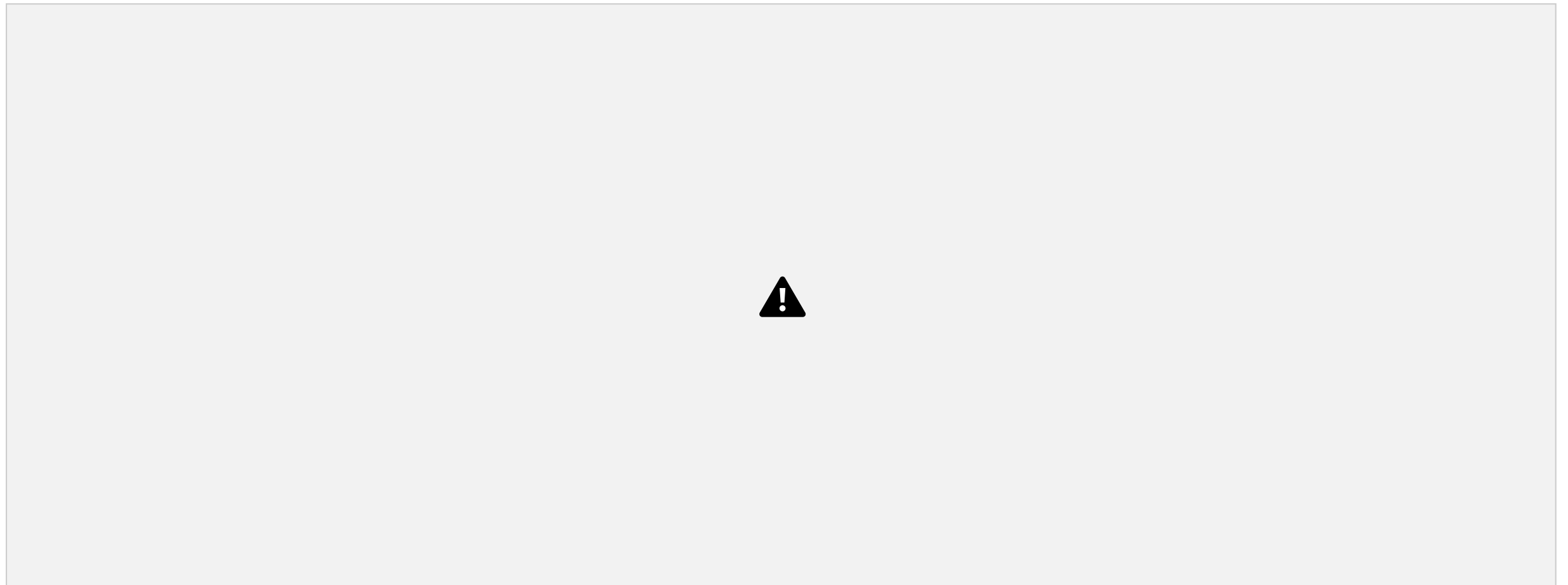
ALTERNATIVE 4: walls with no roof

5

Gambar 85. proses transformasi bentuk desain kanopi terminal

Sumber: Penulis

LAPORAN TUGAS AKHIR | AR605 | Hal. 65 PERANCANGAN PUSAT KEBUDAYAAN DENGAN PENDEKATAN ADAPTIVE REUSE PADA MAL BLOK M



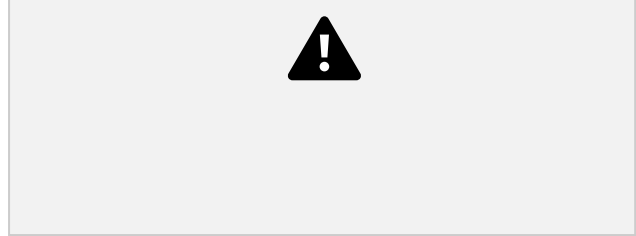
Gambar 87. perspektif tampak atas

Sumber: Penulis



Gambar 88. Perspektif rencana tapak
Sumber: Penulis

Gambar 89. perspektif dari barat
Sumber: penulis



Gambar 90. Kondisi eksisting
Sumber: google maps

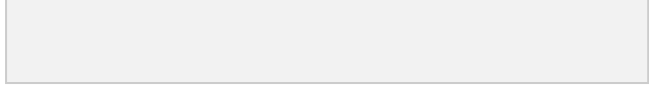
Gambar
91.
perspektif
plaza

Sumber: penulis

Gambar 92. Kondisi eksisting
Sumber: google maps

A MAL BLOK M

Gambar 93. perspektif
dari selatan
Sumber: penulis



Gambar 94. Kondisi eksisting

Sumber: google maps

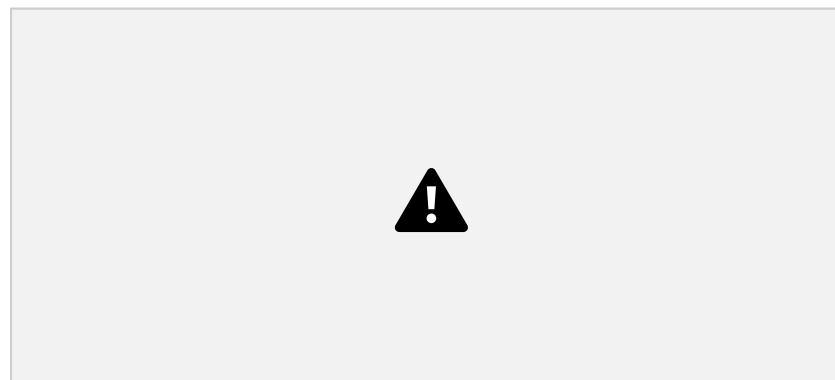
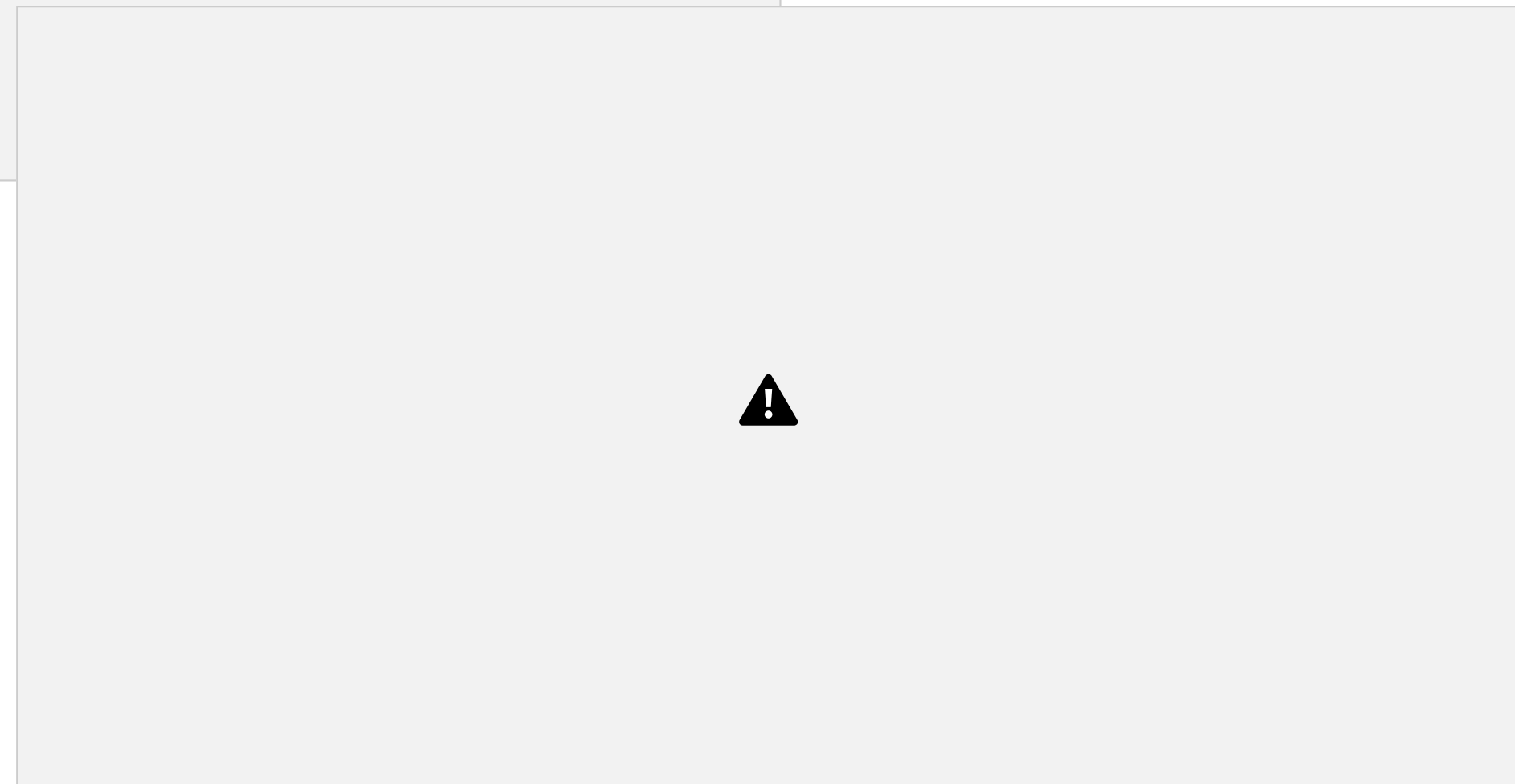
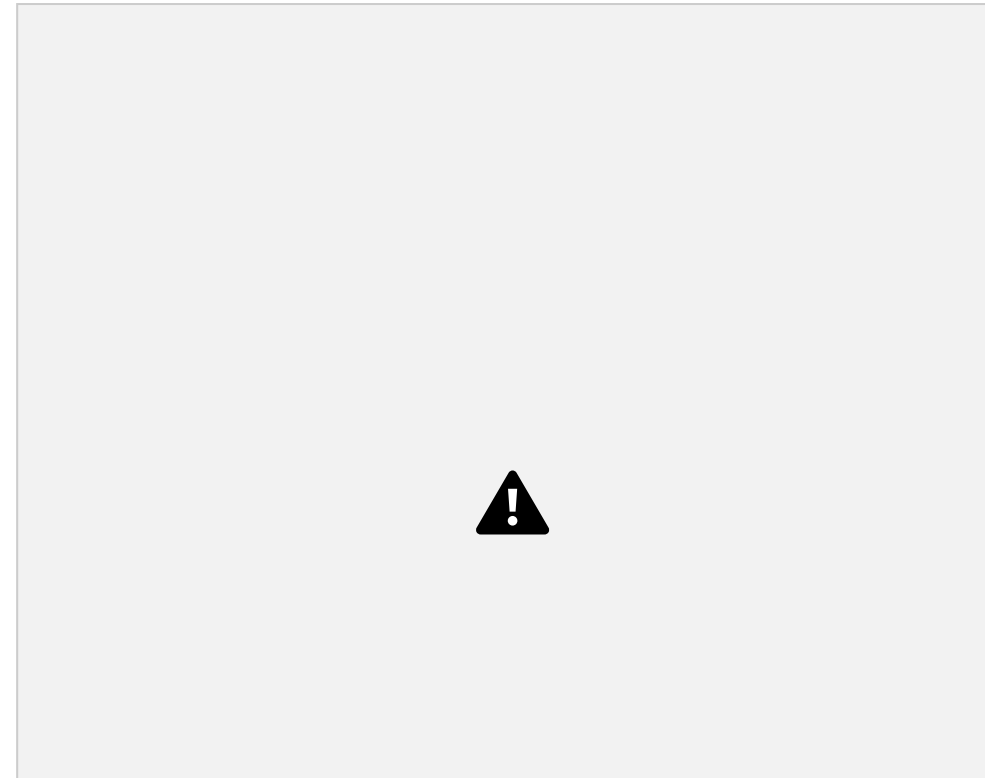
LAPORAN TUGAS AKHIR | AR605 | Hal. 69 PERANCANGAN PUSAT KEBUDAYAAN DENGAN PENDEKATAN ADAPTIVE REUSE PADA MAL BLOK M
LAPORAN TUGAS AKHIR | AR605 | Hal. 70 PERANCANGAN PUSAT KEBUDAYAAN DENGAN PENDEKATAN ADAPTIVE REUSE PADA MAL BLOK M

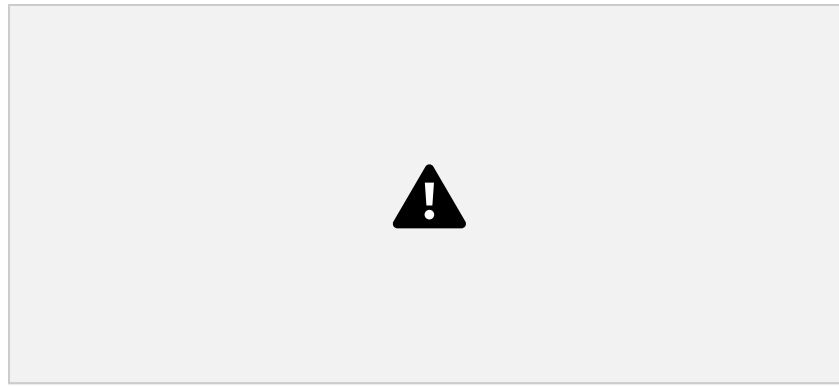
4.2.4. STRATEGI PENERAPAN ADAPTIVE REUSE

Pendekatan yang dipilih untuk perancangan bangunan ini adalah adaptive reuse oleh karena itu tentunya perlu penerapan strategi-strategi pendekatan adaptive reuse. Strategi adaptive

reuse yang diterapkan pada bangunan ini adalah tipe peeling dan parasite-juxtaposition menurut Kim (2019) serta strategi intervensi matematika berupa addition dan subtraction menurut Wong (2017). Strategi peeling dapat diartikan dengan mengeliminasi dinding dan melakukan penggunaan kembali struktur bangunan secara adaptif. Strategi parasite juxtaposition diartikan sebagai penambahan bangunan baru pada bangunan lama secara horizontal dan memisahkan bangunan lama dengan baru secara visual oleh gaya yang berbeda. Penerapan strategi peeling dapat dilihat dari struktur bangunan lama yang digunakan kembali untuk pembangunan fungsi baru. Penerapan strategi parasite juxtaposition dapat dilihat secara visual. Masih terlihat bangunan lamanya didampingi bangunan baru. Tampak berbeda namun berarti satu.

Penerapan strategi intervensi matematika berupa addition dan subtraction adalah melalui pengurangan elemen pada bangunan lama. Mengurangi rangka kaca yang tidak lagi digunakan dan meminimalisir bentukan. Adapun juga pengurangan seluruhnya pada bangunan lama arch dan melakukan addition massa baru yang menggantikannya.





Before After

Gambar 95. strategi adaptive reuse intervensi matematika substraksi
Sumber: Penulis

Gambar 96. strategi adaptive reuse peeling dan parasites juxtaposition
Sumber: Penulis

LAPORAN TUGAS AKHIR | AR605 | Hal. 71 PERANCANGAN PUSAT KEBUDAYAAN DENGAN PENDEKATAN ADAPTIVE REUSE PADA MAL BLOK M

4.2.5. SELUBUNG BANGUNAN, STRUKTUR, UTILITAS

4.2.5.1. SELUBUNG DAN STRUKTUR BANGUNAN

ketika membicarakan pendekatan adaptive reuse, tentunya yang terpenting adalah struktur bangunan eksistingnya itu sendiri.

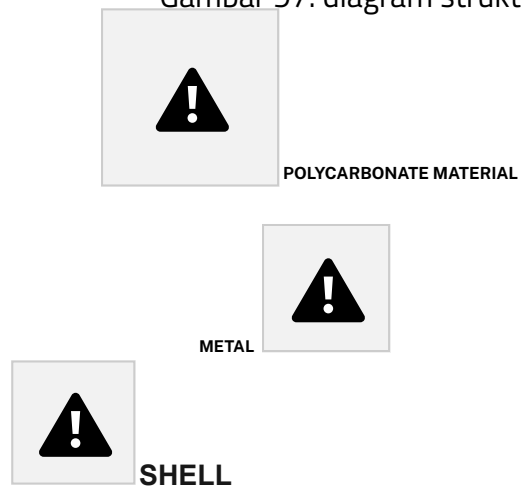
Bangunan Mal Blok M menggunakan struktur beton untuk kolom, balok dan plat lantainya. Setelah mensurvei bangunan, tidak ditemukannya transportasi vertikal berupa lift, melainkan hanya tangga beton. Selubung bangunannya juga terbangunan dengan material beton yang dilengkapi dengan material kaca berupa skylight berbentuk *dome* dan persegi.

MASS

GF

B1

B2 Gambar 97. diagram struktur eksisting Sumber: penulis



Gambar 98. diagram struktur sesudah perancangan Sumber Penulis

LIFT

STRUKTUR BANGUNAN - TRANSPORTASI VERTIKAL & PLAT

1. Lift servis
2. Lift barat
3. Lift pusat
4. Lift timur
5. Lift lobby 2
6. Lift lobby 3

reuse adalah untuk menyesuaikan struktur lama tersebut dengan

LANTAI

Setelah memahami keadaan eksisting struktur bangunan, perancangan yang dihasilkan melalui pendekatan adaptive

konsep baru. Seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya, berbagai void ditambahkan untuk memperkuat hubungan antar ruang dan meningkatkan pencahayaan alami. Penciptaan void tersebut melalui penghilangan berbagai plat

MASS

ESKALATOR

lantai dan beberapa yang mengekspos balok-balok

lobby 2 Eskalator lobby 3

transportasi vertikal

ramp, dan tangga. Hasil dari

Sebagai upaya untuk

ditambahkan, meliputi

penerapan pendekatan adaptive

meningkatkan aksesibilitas

penambahan lift, eskalator,

reuse adalah penambahan

bangunan, sejumlah

Ramp entrance sunken void Ramp skybridge

lantai dasar. Oleh karena itu, layer basement 2,

bangunan yang sebelumnya basement 1, *groundfloor*,

terdiri atas 3 layer meliputi dan yang teratas

merupakan massa, setelah melakukan penerapan

pendekatan, bangunan perancangan mengalami

penambahan layer berupa *shell* atau cangkang.

1. Ramp + tangga lobby 3 TANGGA

Tangga akses barat

Tangga kepergian bis

menimbulkan kesan kontras dibandingkan beton, yaitu

2. Tangga spiral lobby 1

8. Tangga lobby 2

dengan bangunan lama. dengan baja.

3. Tangga entrance sunken void 4.

9. Tangga lobby 3

Dengan ini, material dan

Tangga spiral circle skybridge 5.

Tangga entrance pusat

Cangkang dirancang agar

struktur yang digunakan pada

6. Tangga penyeberangan

7.

cangkang bersifat lebih ringan

10. 11. Ramp + tangga lobby 2 Ramp + tangga lobby 3

GF

4.

B1

B2

LAPORAN TUGAS AKHIR | AR605 | Hal. 73 PERANCANGAN PUSAT KEBUDAYAAN DENGAN PENDEKATAN ADAPTIVE REUSE PADA MAL BLOK M

SAMBUNGAN STRUKTUR

Dengan kasus penambahan bangunan baru pada bangunan bawah tanah, sambungan struktur lama dengan struktur baru menjadi bervariasi karena adanya penyesuaian dengan keberadaan eksisting. Struktur perancangannya adalah menyambungkan titik kolom baja baru tersebut pada titik kolom beton bangunan eksistingnya. Ada enam jenis sambungan yang digunakan untuk menyambung kolom baja baru dengan kolom beton eksisting, yaitu dengan beton komposit tegak lurus, beton komposit diagonal, clamp kolom, kolom tanam, kolom pedestal, dan kolom suntik. Masing-masing kolom dengan kondisi yang berbeda disesuaikan dengan sambungan yang dibutuhkan.

BETON KOMPOSIT TEGAK LURUS

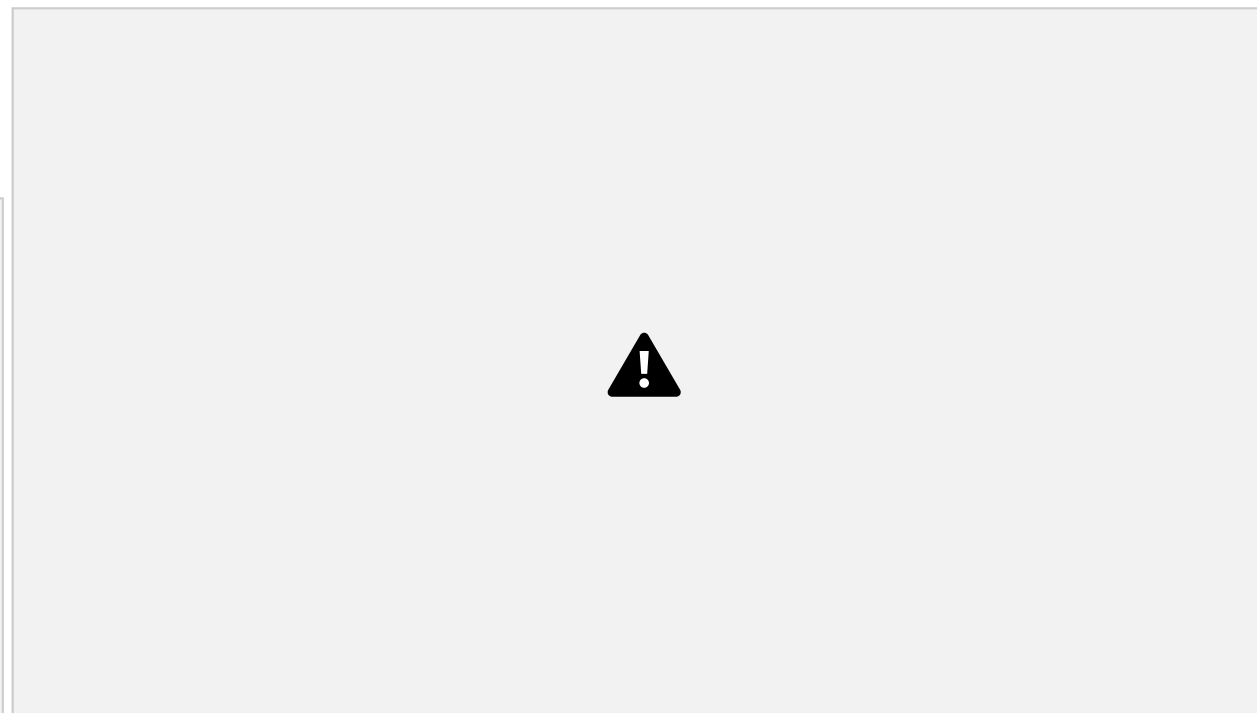
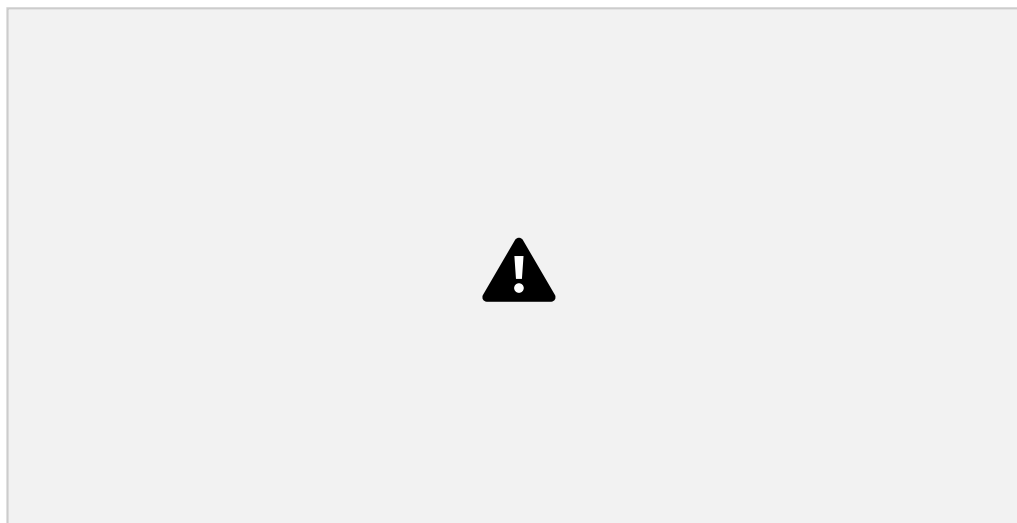
BETON KOMPOSIT DIAGONAL

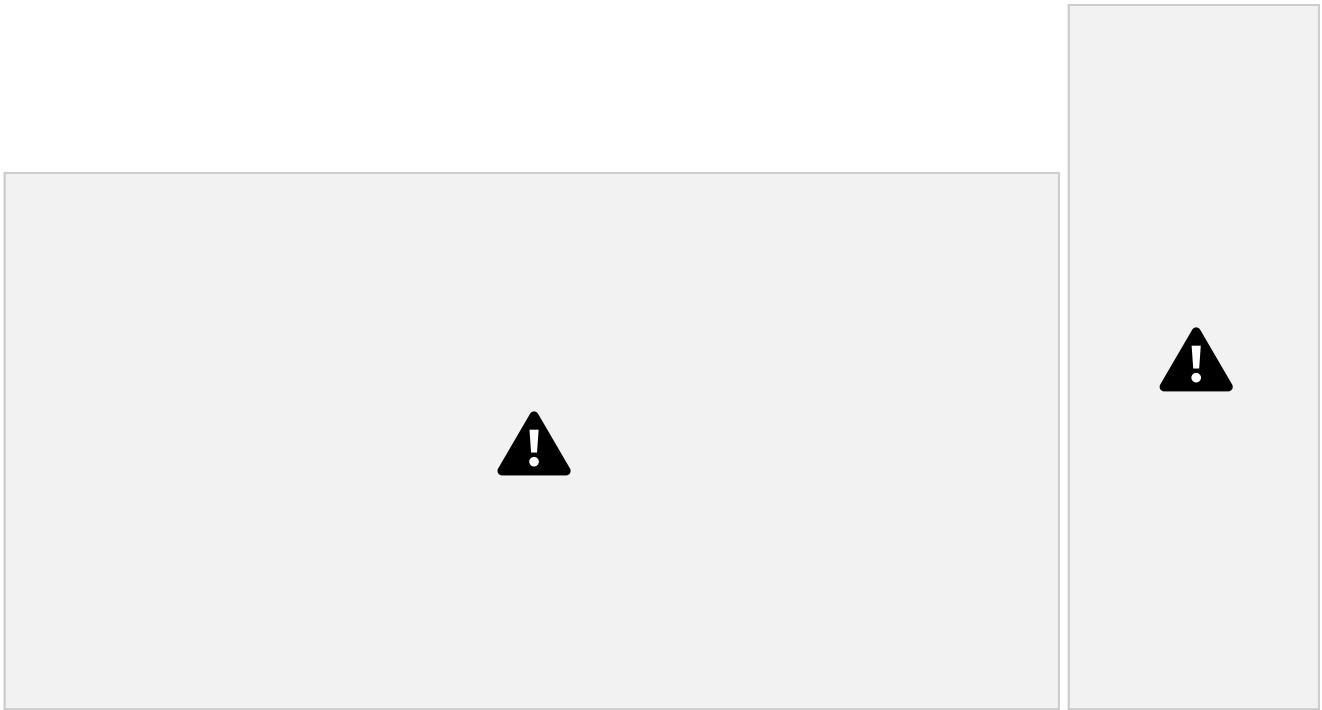
CLAMP KOLOM

KOLOM TANAM

BETON KOMPOSIT DIAGONAL + SAMBUNGAN DINDING

Gambar 99. penempatan struktur sambungan
Sumber: Penulis

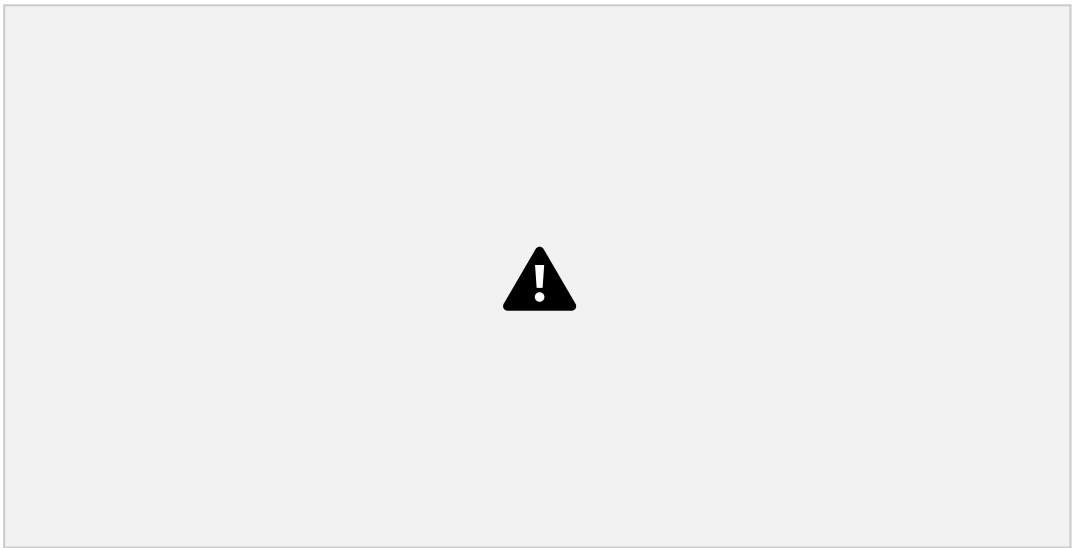




KOLOM SUNTIK

STEEL COLUMN

GUSSET BRACKET PLATE



KOLOM

TANAM CLAMP KOLOM

**BETON KOMPOSIT
TEGAK LURUS^{BETON}
KOMPOSIT^{DIAGONAL}**



Gambar 100. detail struktur sambungan
Sumber: Penulis
LAPORAN TUGAS AKHIR | AR605 | Hal. 75 PERANCANGAN PUSAT KEBUDAYAAN DENGAN PENDEKATAN ADAPTIVE REUSE PADA MAL BLOK M

Telah disebut sebelumnya bahwa diperolehnya sejumlah 6 jenis sambungan struktur untuk meyabungkan dan menyesuaikan struktur desain baru di lantai dasar dengan struktur eksisting.

Kolom suntik adalah kolom baja yang tersambung dengan kolom eksisting beton tepat dipertengahan titik as kolom tersebut yang dapat ditemukan di permukaan lantai dasar. Jenis kolom ini ditemukan pada sambungan kolom pada massa jembatan pedestrian.

Beton komposit tegak lurus adalah kolom baja yang tersambung dengan kolom eksisting beton melalui ikatan tulangan yang dicor ulang dengan posisi tegak lurus. Kolom ini tersambung sampai kedalaman lantai basement 1 sebagai upaya untuk menguatkan dan menyeimbangkan beban dari dinding massif. Jenis kolom ini ditemukan pada sambungan dinding fasad yang pada layer bawahnya terdapat void bebas balok. Karena void tersebut tidak tersambung oleh balok, maka permukaan kolom tersebut bersifat bersih dan dapat menanggung beban secaraimbang.

Sama halnya dengan beton komposit tegak lurus, beton komposit diagonal adalah kolom baja yang tersambung dengan kolom eksisting beton melalui ikatan tulangan yang dicor ulang tetapi dengan posisi diagonal. Kolom ini tersambung sampai kedalaman lantai basement 1 sebagai upaya untuk menguatkan dan menyeimbangkan beban dari dinding massif. Jenis kolom ini ditemukan pada sambungan dinding fasad yang pada layer bawahnya terdapat sambungan balok. Karena adanya balok tersebut, maka adanya halangan yang tidak bisa ditembus, mengharuskan permukaan kolom hanya dapat diikat secara diagonal.

Kolom pedestal adalah kolom baja yang tidak tersambung dengan kolom eksisting melainkan pada plat lantai. Dikarenakan adanya beberapa massa bangunan yang titik bebannya tidak bertemu dengan titik kolom eksisting, sehingga kolom bergantung pada pedestal yang tersambung pada plat lantai bangunan eksisting. Kolom pedestal tidak hanya tersambung pada plat lantai bangunan eksisting, tetapi dapat pula menembus balok bangunan eksisting sehingga sambungan lebih kokoh. Jenis kolom ini ditemukan pada sambungan massa lengkung karena titik bebannya berbeda dengan titik beban eksisting yang cenderung berbentuk tegak lurus.

Kolom tanam adalah kolom baja yang tertanam di tanah karena dibawahnya merupakan tanah dan tidak adanya struktur. Jenis kolom ini ditemukan pada sisi barat lahan karena adanya luasan yang tidak menerus sampai basement.

Clamp kolom adalah kolom baja yang tersambung dengan dinding basement bangunan eksisting. Jenis sambungan kolom ini diterapkan pada sambungan dinding massif yang letaknya di sekitar keliling bangunan. Kolom tersebut berdiri pada lantai basement 1 dan bersandaran pada dinding basement 1 untuk dieratkan dengan *clamp* hingga menembus struktur dinding.

Gambar 101. potongan prinsip dengan kolom komposit Sumber: Penulis





3 mm
Aluminium

STEEL BEAM

STEEL COLUMN

STEEL BEAM

COLUMN COVER

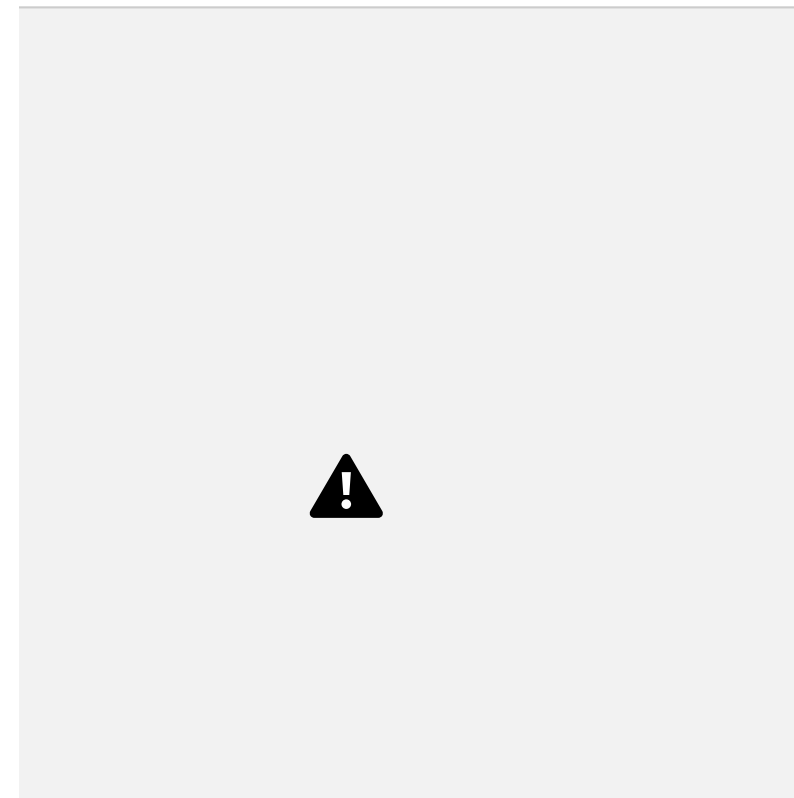
Massa bangunan merupakan dinding dengan tinggi 15 meter. Tinggi tersebut diperoleh dari melebihi tinggi bangunan eksisting yang ingin dibingkai. Dinding tersebut dibuat dari panel-panel material aluminium berongga (perofrated aluminium panels). Material dinding dibuat berongga agar memberi kesan transparan dan ringan. Panel-panel aluminium tersebut disambung melalui baja dan kolom baja. Kolom tersebut diberi penutup baja berbentuk silinder agar memberi kesan lengkung, mengikuti nuansa yang diberikan oleh dinding. Selain selubung bangunan dalam bentuk dinding, adapun atap kanopi untuk area terminal bis di sisi timur. Kanopi terebut menggunakan material polycarbonate dengan struktur baja ringan. Selain massa dinding dan atap bangunan perancangan, adapun penggunaan material metal untuk massa lingkaran menyerupai cincin.

PERFORATED PANEL
STEEL COLUMN

SUPPORT PLATE
PERFORATED ALUMINIUM
PANELS

CURVED STEEL BEAM

PLANTED TO B1

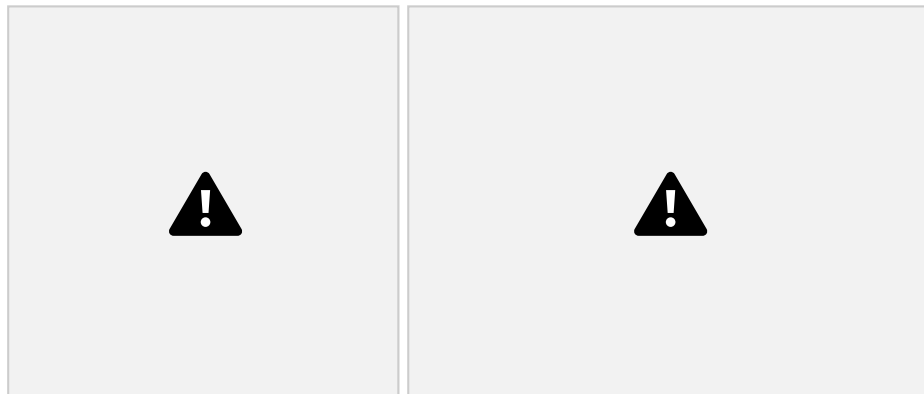


Gambar 102. detail material fasad selubung bangunan perancangan

STRUKTUR GREEN ROOF

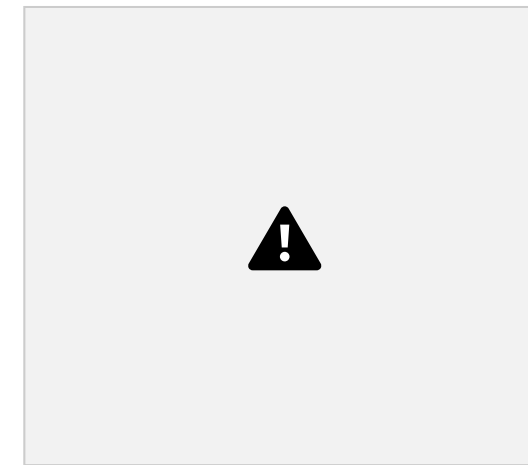
Sistem green roof meliputi berbagai layer untuk menahan kebutuhan vegetasi diatas struktur bangunan. Layernya berupa insulasi, perekat, membran anti air, portal kelembapan, dan tanah untuk tanamannya. Adapula pipa drainase yang menyerap air berlebih akan tersalur ke bagian pembuangan.

Karena bangunan sebagian besar berada di bawah tanah, maka vegetasi yang tertanam pada lantai dasar dan basement satu berdiri di plat lantai bangunan. Dengan ruang bangunan berada di bawah tanah, banyak pohon tinggi diletakkan pada transisi koridor lantai basement 1 agar menarik perhatian secara visual dari lantai GF. Jenis pohon tinggi yang digunakan adalah pohon *Tropical Birch*. Pohon jenis ini dikenal dengan tingginya yang dapat mencapai lebih dari 10 meter dan akarnya yang dangkal memiliki beban ringan untuk berdiri diatas struktur green roof.



Gambar 104. detail struktur green roof Sumber: Penulis

Meletakkan taman di basement merupakan strategi untuk terciptanya lingkungan hidup dan sehat. Begitu juga sebagai daya tarik



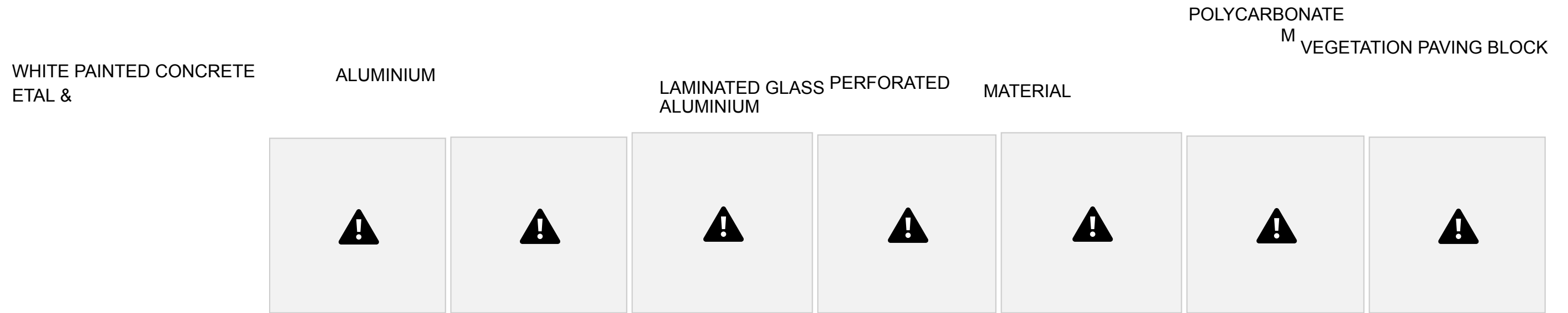
Gambar 106. bangunan eksisting (Sebelum)
Sumber: Penulis

Gambar 105. perspektif *corridor garden*
Sumber: Penulis

4.2.5.2. MATERIAL PERANCANGAN

Karena kondisi tapak memiliki 1 lantai dasar dan 2 lantai basement, selubung bangunan yang dirancang berpengaruh besar terhadap lantai dasar bangunan dan sebaliknya. Sesuai dengan hasil komposisi

massa dan gubahan spasial yang telah didesain, massa bangunan berupa massa dinding masif yang tidak beratap. Dengan fungsi bangunan dan elemen-elemen eksisting bangunan yang cukup beragam dan bervariasi, massa bangunan perancangan dibuat minimalis dan ringan. Oleh karena itu, material yang dipilih untuk selubung bangunan sebagian besar adalah baja ringan dan material lainnya yang berwarna terang. Material-material tersebut di antara lain adalah aluminium, kaca, dinding cat putih, polycarbonate, dan conblock terang. Vegetasi dijadikan salah satu tekstur material untuk memunculkan kesan kontras namun berbau bersatu.



Gambar 107. palet material desain perancangan

Sumber: Penulis



Gambar 108. Tampak bangunan
Sumber: Penulis

