

BAB V

KONSEP PERANCANGAN

5.1 Tema Perancangan

Tema Perancangan merupakan gagasan atau ide dasar dalam merancang bangunan. Tema memiliki peran untuk mengarahkan dan memberikan batasan dalam merancang. Hadirnya tema diharapkan hasil dari desain Pusat Oleh-oleh Kota Madiun Dengan Pendekatan Arsitektur Ikonik bisa sesuai dengan tujuan perancangan.

5.1.1 Pendekatan Tema

Pada objek perancangan Pusat Oleh-oleh Kota Madiun Dengan Pendekatan Arsitektur Ikonik yang merupakan tempat wisata sekaligus tempat pusat berbelanja Kota Madiun bertema yang mengangkat potensi nilai-nilai kelokalan mengenai budaya di Kota Madiun. Diperlukan beberapa pendekatan yang dapat ditinjau kembali berdasarkan fakta yang berkaitan dengan obyek rancang. Penentuan tema didasarkan pada tiga hal yaitu isu, dan goal yang ingin dicapai dalam perancangan ini. Ketiga poin tersebut dikaji pada Bahasa berikut.

A. Fakta

- Pemerintah Kota Madiun sedang giat dalam mengembangkan sektor pariwisata melalui perencanaan Smart City.
- Kota Madiun belum memiliki objek Pusat Oleh-oleh unggulan yang dapat mendukung tag line baru Kota Madiun “Madiun Charismatic City”.
- Banyak Pusat Oleh-oleh Kota Madiun yang hanya menggunakan Kios dan Rumah Toko (Ruko) Sehingga Bangunan Terlihat tidak Menarik.
- Tempat Oleh-Oleh yang ada di Kota Madiun biasanya Hanya menjual 1 Jenis Produk dan Tempat Pusat Oleh-oleh tersebar di berbagai tempat sehingga para pencari Oleh-Oleh Khas Kota Madiun Kesulitan untuk mencari Berbagai macam Produk Khas Madiun.

B. Isu

- Bagaimana Merancang Pusat Oleh-oleh Kota Madiun Dengan Pendekatan Arsitektur Ikonik yang mampu mawadahi pelayanan berbelanja sekaligus tempat wisata dalam satu tempat dan dapat menjadi Ikon di Kota Madiun?

- Bagaimana mengaplikasikan desain Pusat Oleh-oleh Kota Madiun yang menggambarkan Citra Kharismatik Kota Madiun?

C. Tujuan

- Turut mewujudkan cita pemerintah Kota Madiun sesuai RPJP dan RPJM dalam membangun Pusat Oleh-oleh Kota Madiun dengan berbasis mengedepankan Citra Khas Kota Madiun demi menunjang sektor pariwisata unggulan di Kota Madiun.
- Merancang bangunan Pusat Oleh-oleh dengan menekankan Ciri Kota Madiun yaitu Pecel pada Fasad Bangunan agar identitas Kota Madiun Terlihat serta menjadi bangunan Ikonik yang ada di Kota Madiun.

5.1.2 Penentuan Tema Rancangan

Berdasarkan penjabaran fakta, isu dan tujuan diatas, diharapkan dapat digunakan sebagai sarana untuk mengungkapkan ide kreatif perancang dalam mengidentifikasi hal pokok dalam penentuan tema rancangan.

Setelah melakukan pendekatan tema, menemukan fakta, Isu, dan goal maka dapat disimpulkan sebuah tema “*Iconic Shopping Center*” yaitu sebuah Pusat Oleh-oleh yang tidak hanya sebagai bangunan Ikonik Pusat Perbelanjaan yang ada di Kota Madiun tetapi juga tempat Wisata.

5.2 Pendekatan Perancangan

Objek rancangan Pusat Oleh-oleh Kota Madiun Merupakan Pusat Oleh-oleh yang tidak hanya sebagai Pusat Perbelanjaan Tetapi diharapkan menjadi bangunan Pusat Oleh-oleh yang mejadi Identitas maupun Ikon yang ada di Madiun. Sehingga Pendekatan perancangan yang digunakan adalah Pendekatan Arsitektur Ikonik.

Pendekatan perancangan arsitektur dilakukan untuk mendapatkan gambaran tentang konsep dasar perancangan karya arsitektur yang berdasar dari lokasi setempat yaitu Kota Madiun. Arsitektur Ikonik diupayakan hadir secara lengkap dari ruang dalam dan ruang luar bangunan Pusat Oleh-oleh Kota Madiun.

Arsitektur Ikonik yaitu arsitektur yang dapat menjadi penanda sebuah tempat dimana karya arsitektur itu dibangun atau sebuah era, waktu kapan karya arsitektur itu dibuat sehingga mudah dikenali dan diingat orang. Pendekatan Ikonik

(Iconic Approach) merupakan salah satu pendekatan dalam merancang bentuk melalui empirik dan kebiasaan yang dilakukan berdasarkan kesepakatan sosial. (Broadbent, 1980). Pendekatan arsitektur ikonik erat hubungannya dengan identitas yang dapat diperkuat melalui tiga aspek yaitu:

1. Identitas etnik-langgam ; berkaitan dengan karakter desain arsitektur yang telah menjadi ciri khas suatu etnik/suku bangsa tertentu. Misanya joglo pada bangunan Jawa, tatanan spasial pada arsitektur bali.
2. Identitas keagamaan ; berkaitan dengan karakter desain arsitektur yang telah menjadi ciri khas suatu kelompok agama tertentu. Misalnya kubah pada masjid, salib pada gereja, dan stupa pada vihara.
3. Identitas fungsi ; berkaitan dengan fungsi kegiatan utama bangunan. Misalnya bentuk donat pada perusahaan donat, perulangan bentuk kamar pada bangunan hotel. Bentuk-bentuk etalase pada pusat perbelanjaan.

Dalam upaya membangun identitas suatu tempat/ lingkungan/ kawasan/ kota bangunan ikonik memiliki satu ciri penting selain tiga ciri utama tersebut, yaitu berlokasi pada tempat yang strategis atau cocok, biasanya ditempatkan pada lahan yang berdekatan dengan persimpangan jalan, taman atau ruang terbuka yang besar, di sekitar alun-alun kota, dan di sekitar titik berkumpulnya aktivitas manusia (node), sehingga mudah dilihat dan dikenali oleh masyarakat banyak dan lingkungan sekitarnya.

Berdasarkan pemaparan mengenai kajian karakteristik bangunan dengan pendekatan arsitektur ikonik terdapat beberapa aspek yang dapat dijadikan sebagai acuan bahwa bangunan tersebut merupakan bangunan pendekatan arsitektur ikonik. Aspek-aspek tersebut antara lain

1. Sesuatu yang baru pada zamannya (the new idea)
2. Bentuk yang atraktif (attractive form)
3. Bentuk yang simetris pada bangunan (simetrical form)
4. Elemen berulang pada fasad (continuous rhythm)
5. Pencapaian bangunan yang menciptakan vista secara visual (visual framing)
6. Proporsi dan skala bangunan yang sempurna (perfect scale and proportion)

Dalam perancangan Pusat Oleh-oleh Kota Madiun ini merepresentasikan ikon-ikon yang berada di kota madiun sebagai dasar dari ikonik bangunan ini. Hal ini dikarenakan ikon-ikon kota madiun merupakan salah satu *quickwin* dari buku Masterplan Kota Madiun yang memiliki beberapa dimensi fungsi, baik secara etika maupun estetika. Ada beberapa elemen yang terkandung di dalam ikon kota madiun diantaranya, Pecel, Pecak Silat dan Kereta api.

5.3 Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan yaitu Tangible Methaphors. Menurut Anthony C Antoniades dalam bukunya Poetic of Architecture, terdapat tiga jenis metafora arsitektur yaitu metafora :

- a. Tangible, (metafora konkrit) : merupakan dasar atau landasan dari metafora yang ditimbulkan langsung dari beberapa karakter visual atau material.
- b. Intangible, (metafora abstrak) : merupakan konsep, ide, kondisi manusia serta kualitas tertentu yaitu, individualitas, kealamian, tradisi, komunitas dan budaya. Ide-ide tersebut dapat berasal dari pemberangkatan metaforik sebuah konsep yang abstrak.
- c. Combined. (metafora kombinasi) : landasan inti dari metafora kombinasi yang berasal dari konseptual dan visual. Visual yang digunakan adalah sebagai dalih yang mendeteksi kebaikan, kualitas serta fundamental dari suatu wadah visual tertentu.

Pada obyek rancangan Pusat Oleh-oleh Kota Madiun ini menggunakan jenis metafora tangible, yang berangkat dari bentuk visual serta spesifikasi atau karakter tertentu dari sebuah obyek nyata. Obyek yang dijadikan acuan biasanya merupakan benda yang memiliki nilai khusus bagi kelompok masyarakat tertentu (Geoffrey Broadbent, 1995).

5.4 Konsep Perancangan

Konsep perancangan merupakan solusi fakta dan isu dalam perancangan Pusat Oleh-oleh Kota Madiun. Melalui isu yang ada, maka dirumuskan konsep yang penekanannya sesuai dengan tema yang telah ditentukan yaitu “*Iconic Shopping Center*” dengan pendekatan arsitektur ikonik dan menggunakan metode *Tangible Methaphors*. Konsep rancang merupakan konsep gagasan ide yang nantinya

diterapkan dalam rancangan sehingga terdapat batasan-batasan dalam rancangan dan lebih mendetail pada topik yang dibangun.

Tabel 5. 1 Aplikasi Prinsip Pendekatan Arsitektur Ikonik

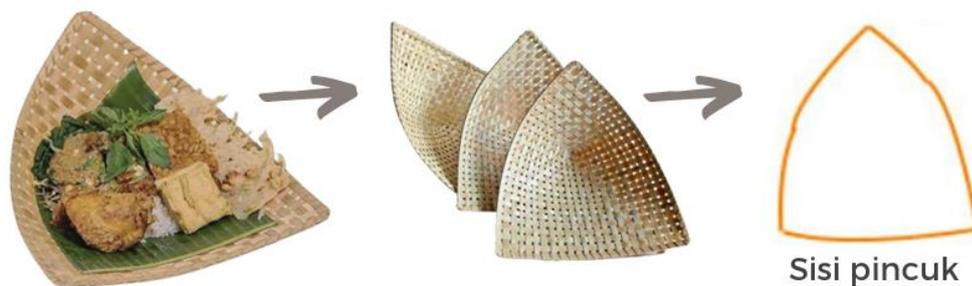
Aspek	Keterangan
The New Idea (Sesuatu yang Baru Pada Jamannya)	Menjadikan bangunan Pusat Oleh-oleh Kota Madiun menjadi sesuatu yang baru dengan mengaplikasikan bentuk Pincuk dengan visual yang berbeda.
Attractive Form (Bentuk yang Atraktif)	Bentuk bangunan Pusat Oleh-oleh Kota Madiun menggunakan bentukan dasar pincuk pecel yang merupakan salah satu ikon khas Kota Madiun. Hal ini memberikan nilai estetika serta pengingatan terhadap masyarakat akan kesenian lokal sehingga bentukan pada bangunan lebih atraktif
Simetrical Form (Bentuk Simetris pada Bangunan)	Bentuk bangunan Pusat Oleh-oleh Kota Madiun menggunakan bentukan dasar pincuk yang memiliki bentuk simetris. Pentransformasian bentuk tidak terlalu signifikan sehingga aspek simetris pada bangunan masih tetap terjaga dengan mempertimbangkan pembagian ruang yang ada di dalamnya.
Continous Rhythm (Elemen Berulang Pada Fasad)	Fasad bangunan Pusat Oleh-oleh Kota Madiun mengaplikasikan elemen berulang pada pola ruang luar yang meliputi pola jalan, pola vegetasi, polai railing luar bangunan. Sedangkan pada ruang dalam diaplikasikan pada pola lantai.
Visual Framing (Pencapaian Bangunan yang Menciptakan Vista Secara Visual)	Visual framing didapatkan dari arah gerbang terhadap bangunan dengan tatanan vegetasi yang mengarahkan pada pintu utama bangunan.

Perfect Scale and Proportion (Proporsi dan Skala Bangunan yang Sempurna)	Proporsi dan skala bangunan yang sempurna diterapkan pada pembagian massa pada tapak dan pembagian ruang pada bangunan.
--	---

Sumber : Analisis penulis, 2022

5.4.1 Konsep Bentuk dan Massa Bangunan

Sesuai dengan Metode Perancangan Yaitu Tangible Metaphors dimana benda yang di jadikan acuan adalah benda yang memiliki nilai khusus bagi kelompok masyarakat tertentu maka Bentuk bangunan pada perancangan ini menggunakan bentuk dari pincuk pecel. Pincuk Pecel adalah tempat makan dari pecel itu sendiri, dan pecel salah satu icon Kota Madiun yang merupakan warisan budaya Kota Madiun. Pincuk pecel adalah sebuah tempat makan yang terbuat dari daun pisang yang berbentuk segita dengan sudut yang membuat ruang seperti kerucut dibagian atasnya. Bentuk dan massa bangunan akan mengambil dari metafora bentuk pincuk pecel agar bangunan dapat di lihat dari berbagai arah. Bentukan pada pusat oleh-oleh ini memiliki bentuk yang kontras atau melawan dengan lingkungan yang ada di sekitar nya ini sebagai ciri dari prinsip tema ikonik yang di terapkan pada bangunan ini.



Gambar 5. 1 Pincuk Pecel
Sumber : Image.google.com (2022)



Gambar 5. 2 Tranformasi Bentuk Pincuk Pecel
 Sumber : Analisis Penulis (2022)

5.4.2 Konsep Tampilan Bangunan

Tampilan bangunan Pusat Oleh-oleh Kota Madiun menggunakan tampilan yang memberikan kesan monumental pada bangunan. Dengan memainkan bentuk fasad bangunan dengan mentransformasikan bentuk pincuk pecel pada bangunan dapat menjadikan tampilan memiliki ciri khas.

Selain ciri khas pada fasad, juga menggunakan ornamen Kota Madiun yaitu Pecel yang diambil dari pincuk pecel (tempat makan) pada fasad sehingga dapat menjelaskan bangunan Pusat Oleh-oleh dan menjadi identitas serta Ikon Kota Madiun.



Gambar 5. 3 Bentuk dan Tampilan Bangunan Pusat Oleh-oleh Kota Madiun
 Sumber : Analisis Penulis (2022)

5.4.3 Konsep Ruang Dalam

Konsep ruang dalam pada bangunan ini menerapkan kesan mewah dan berbeda dengan bangunan pusat oleh-oleh yang ada di Kota Madiun. Sesuai dengan Penerapan Arsitektur Ikonik pada bangunan penambahan kesan monumental kedalam ruangan akan menambah kesan mewah dan Ikonik.

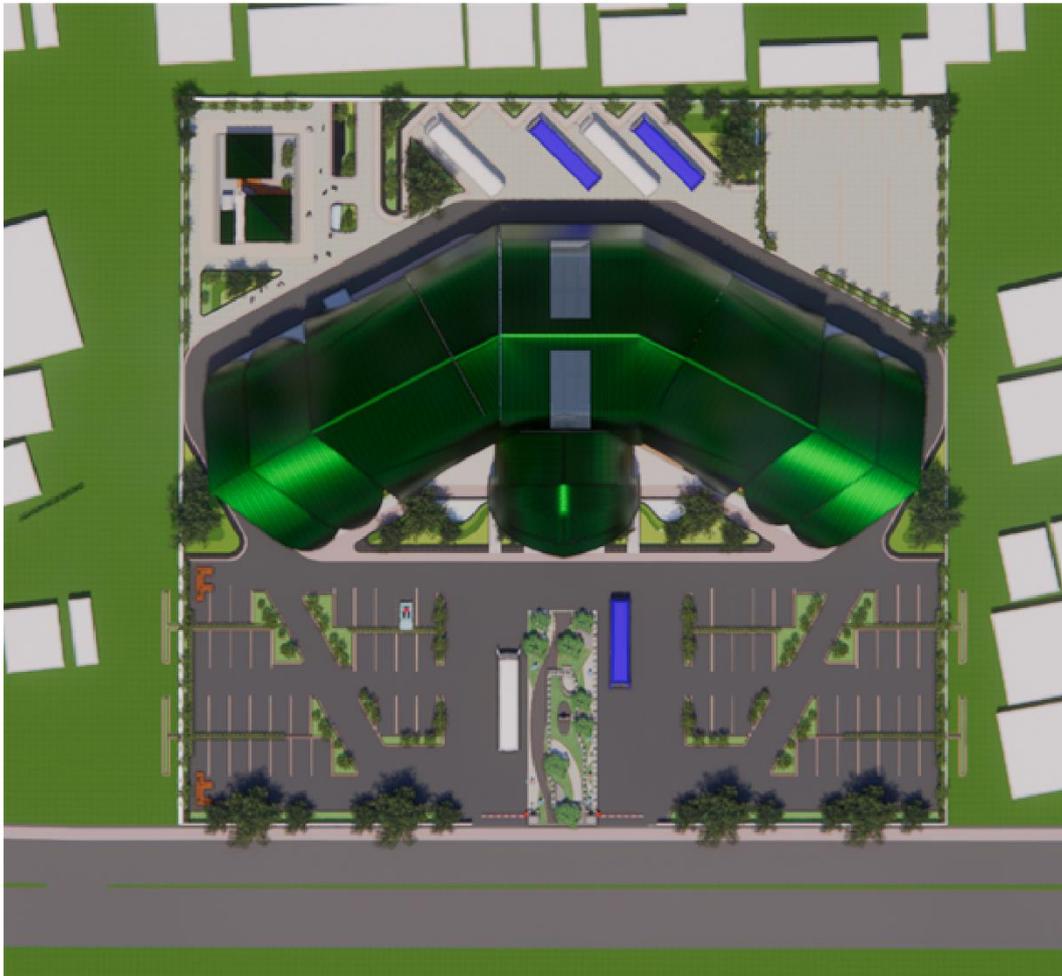


Gambar 5. 4 Interior Pusat Oleh – Oleh Kota Madiun
Sumber : Analisis Penulis (2022)

Serta menambah pembayangan di dalam bangunan dengan membuat bukaan yang lebar dan besar untuk menambah kesan estetetik didalam ruangan serta sebagai penghawaan alami pada bangunan sehingga penggunaan listrik pada bangunan dapat di kurangi.

5.4.4 Konsep Ruang Luar

Pada konsep ruang luar, desain terbagi atas 60% area terbangun dan 40% area terbuka hijau. Ruang terbuka hijau sebagai daerah resapan, lahan parkir, taman dan juga area wisata air. Ruang luar di optimalkan sebagai area-area yang mendukung dari aktifitas dan kebutuhan para pengunjung dan sebagai penunjang dari bangunan utama yang dihadirkan. Terdapat pula banyak elemen-elemen ruang luar dari sculpture, kolam, vegetasi. Peletakan massa Pusat Oleh-oleh Kota Madiun terletak pada tengah site yang diambil dari garis diagonal simetri pada tapak yang memiliki orientasi arah Barat.



Gambar 5. 5 Konsep Ruang Luar
Sumber : Analisis Penulis (2022)

Terdapat sebuah Gate sebagai penanda atau pintu masuk dari Pusat Oleh-oleh Kota Madiun yang akan dikolaborasikan dengan nuansa unsur-unsur lokal dan tetap memberi rasa kharismatik yang berpacu pada beberapa situs yang ada di kota madiun seperti gapura. Pada Gate ini juga nantinya diletakkan pada *main entrance* dan *site entrance*, seperti yang telah dijelaskan bahwasannya site dari Pusat Oleh-oleh Kota Madiun ini berada pada dua sisi jalan yang berseberangan adanya gate pada sisi kanan dan kiri jalan dari objek rancang ini memberi kesan selamat datang pada area Kawasan



Gambar 5. 6 Konsep Gerbang Pusat Oleh-oleh Kota Madiun
Sumber : Icreate.id

Elemen sculpture dan tempat spot foto juga dihadirkan pada area taman tengah pada satu zona parkir, Dikarenakan lokasi site tidak memiliki potensi dari segi pemandangan alam maka diperlukan unsur-unsur untuk memperkaya dan membangun view kedalam lokasi perancangan site yang menarik dan memberi kesan damai dan menyenangkan bagi para wisatawan yang hadir.



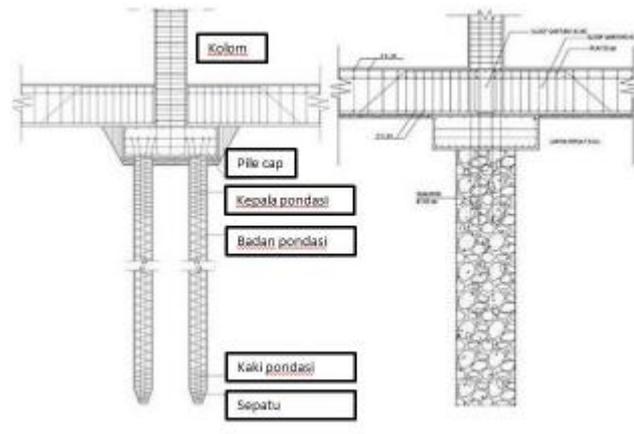
Gambar 5. 7 Konsep Spot Foto dan Sculpture
Sumber : Image.google.com (2022)

5.4.5 Konsep Struktur dan Material

Konsep sistem struktur yang akan digunakan pada objek rancangan merupakan struktur yang di kombinasikan dengan rigid frame dan struktur pipa baja:

A. Struktur Bawah (*Lower Structure*)

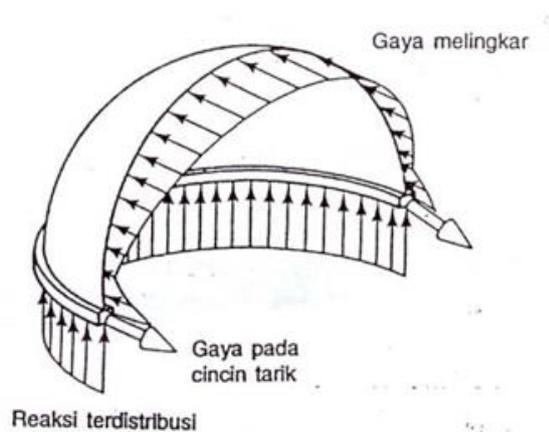
Jenis pondasi yang akan digunakan ialah pondasi tiang pancang. Penggunaan pondasi tiang pancang dikarenakan objek rancangan bertingkat tiga lantai dan dengan beban tekanan yang besar. Maka untuk pondasi yang akan digunakan ialah pondasi tiang pancang.



Gambar 5. 8 Struktur Tiang Pancang
Sumber : Icreate.id

B. Struktur Bagian Atas (*Upper Structure*)

Struktur Bagian Atas, menggunakan struktur pipa baja dengan system *shell structure*, dapat menciptakan unsur kenyamanan dan kemegahan pada suasana ruang dalam yang diciptakan.



Gambar 5. 9 Struktur Cangkang
Sumber : File.upi.edu

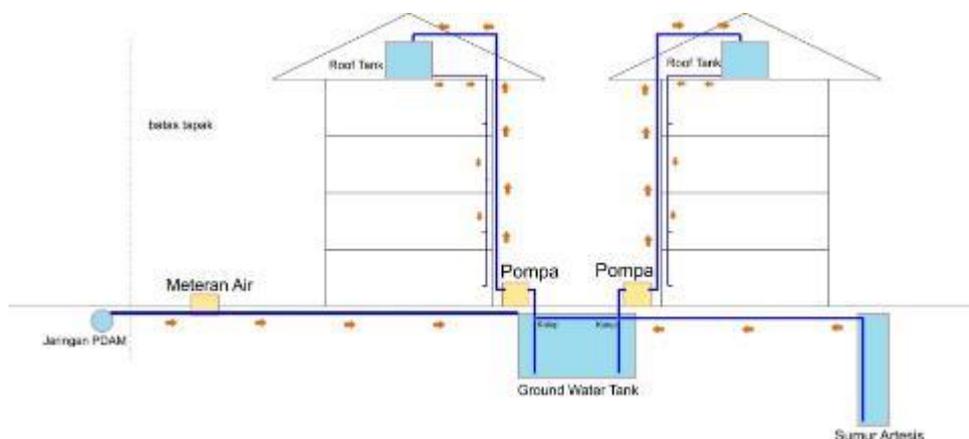
Penggunaan material pada bangunan Pusat Oleh-oleh Kota Madiun, menggunakan material yang didominasi oleh ACP.

5.4.6 Konsep Utilitas

Konsep utilitas dalam bangunan secara umum akan dibahas secara khusus sebagai berikut.

1. Konsep Air Bersih

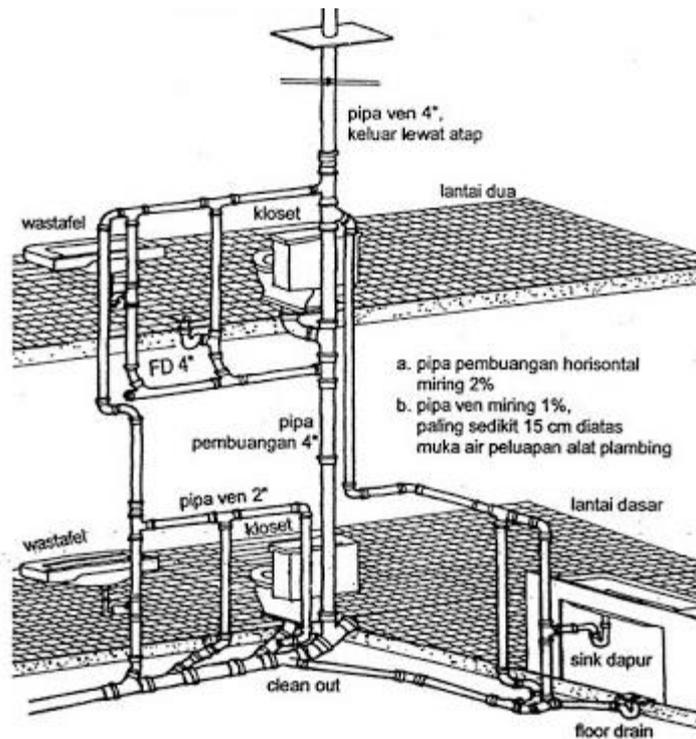
Penyedia air bersih berasal dari PDAM yang sistem tangki atap tekan sistem ini sangat cocok untuk bangunan Pusat Oleh-oleh Kota Madiun. Konsepnya air ditampung lebih dahulu dalam tangki bawah. (dipasang pada lantai terendah bangunan atau dibawah muka tanah), kemudian dipompakan ke suatu tangki atas yang biasanya dipasang di atas atap atau di atas lantai tertinggi bangunan. Dari tangki ini, air didistribusikan ke seluruh bangunan.



Gambar 5. 10 Sistem Air Bersih Tangki Tekan
Sumber: *Tropical Architect*

2. Konsep Air Kotor

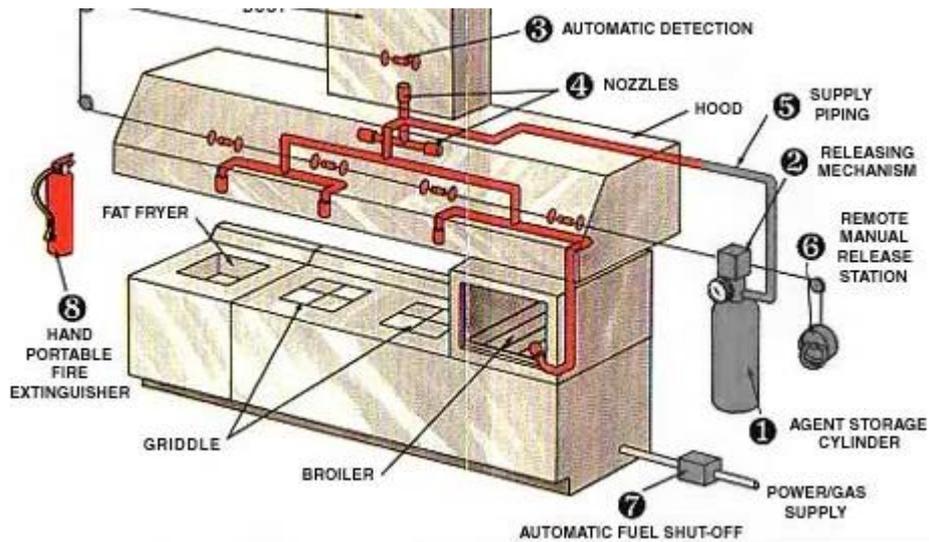
Sistem pembuangan air kotor menggunakan sistem gravitasi, pembuangan air kotor dari kloset, urinoir, wastafel dan kamar mandi dialirkan untuk dikumpulkan dalam suatu penampungan berupa septic tank dan sumur resapan.



Gambar 5. 11 Sistem Air Kotor
 Sumber: <http://www.mandorayub.com/>

3. Konsep Proteksi Bahaya Kebakaran

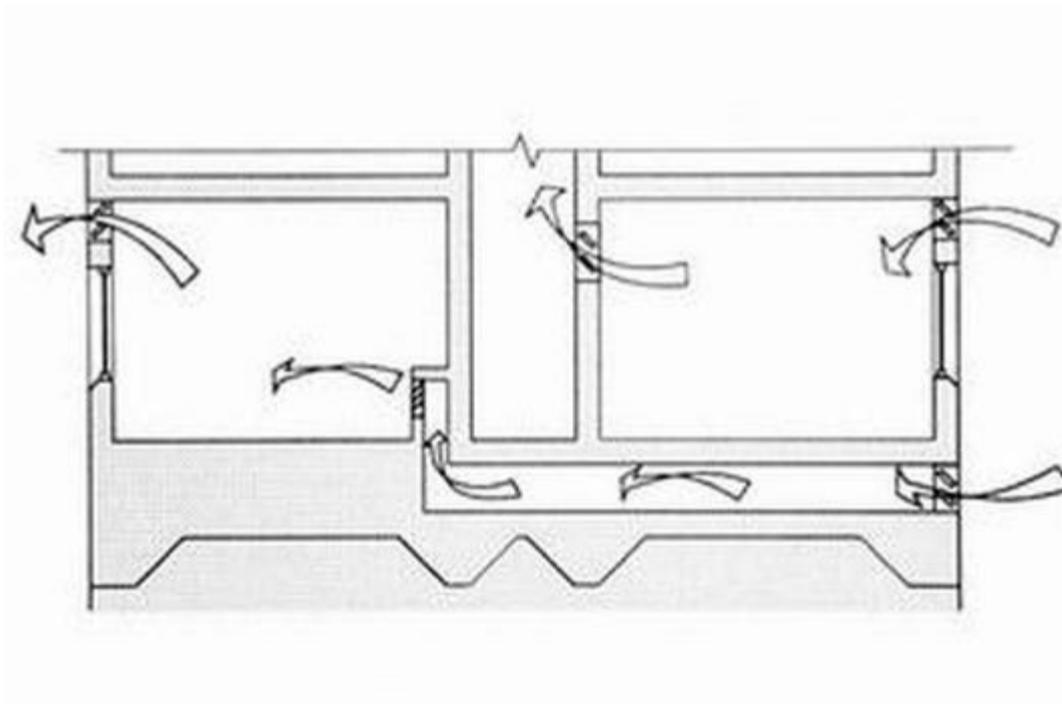
Pemilihan sistem pemadam kebakaran pada bangunan Pusat Oleh-oleh Kota Madiun menggunakan APAR disetiap sudut bangunan. Untuk evakuasi, bangunan memiliki jalur evakuasi yang mudah dijangkau untuk langsung keluar bangunan dengan ukuran pintu yang lebar pada pintu utama, dan terdapat pintu samping. Serta terdapat jalur yang cukup lebar pada tapak untuk mempermudah evakuasi mobil damkar. Peletakan APAR ini nantinya banyak terdapat pada bagian dapur utama dikarena merupakan daerah yang paling rawan terjadinya kebakaran.



Gambar 5. 12 Sistem Proteksi Bahaya Kebakaran APAR
 Sumber : Image.google.com (2022)

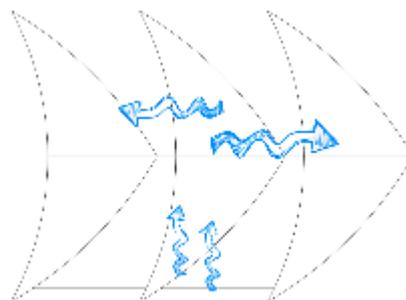
4. Konsep Penghawaan

Kondisi Termal dan Aliran udara yang buruk dapat Menyebabkan ketidaknyamanan serta berkurangnya produktivitas dalam ruangan. Oleh karena itu Pemanfaatan Penghawaan Alami dan Penggunaan AC pada ruangan yang tertutup sangat diperlukan. Pemberian bukaan yang lebar dan besar dapat menambah kesan monumental pada bangunan serta dapat menjadi *cross ventilation* di dalam bangunan.



Gambar 5. 13 Sistem Cross Ventilation
 Sumber: properti.kompas.com

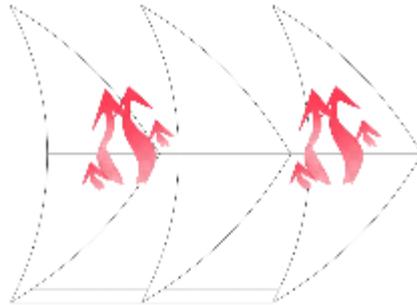
Adapun konsep penghawaan alami juga memanfaatkan tinggi dari plafond dan permukaan lantai dengan skala monumental dimana banyak dari massa pada objek rancang menggunakan atap-atap tinggi yang menjadi ciri khas atap yang sering dijumpai di Kota Madiun. Dengan penggunaan atap tinggi dan terdapat sirkulasi udara yang telah di hadirkan dan di perhitungkan untuk masuk kedalam site menjadi satu titik tertentu.



Gambar 5. 14 Sistem Sirkulasi Silang Pada bangunan utama
 Sumber : Analisis Penulis (2022)

Ketika alur penghawaan alami pada massa bangunan dapat teratasi dan berjalan dengan baik secara otomatis suhu dalam bangunan akan terangkat keatas dikarenakan perbedaan tekanan massa jenis udara dan membuat hawa

panas dalam udara keluar dalam bangunan dan silir berganti dengan udara dan hawa yang baru dan ideal bagi para pengguna fasilitas.



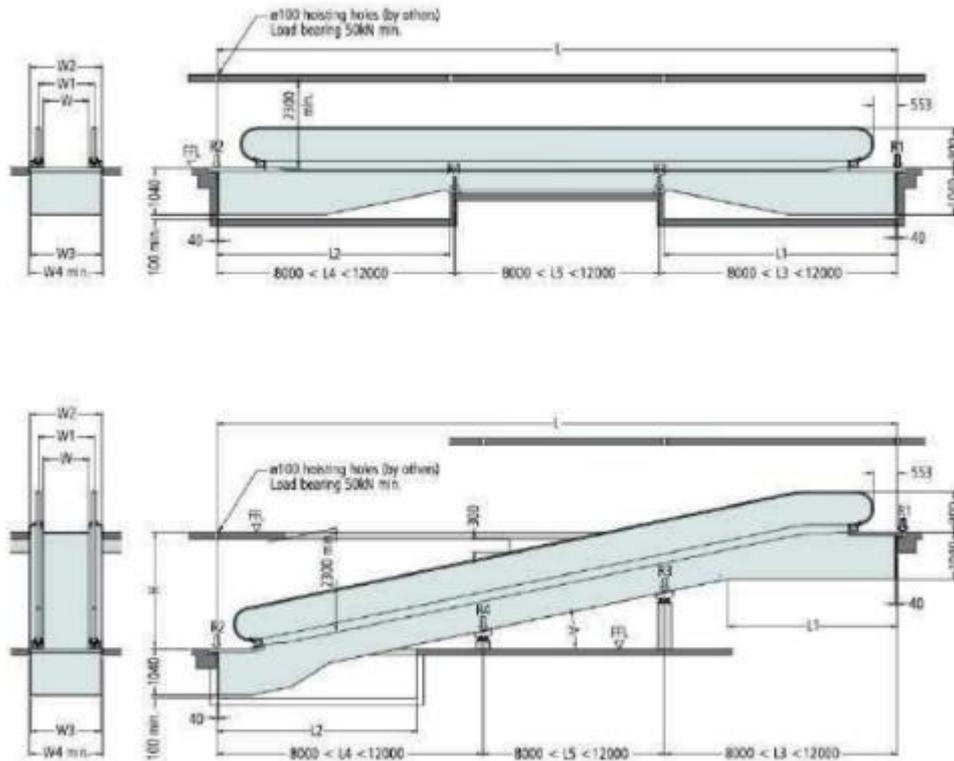
Gambar 5. 15 Sistem Naik Uap Pada Bangunan
Sumber : Analisis Penulis (2022)

5. Konsep Pencahayaan

Sistem pencahayaan yang digunakan pada objek perancangan ini terbagi menjadi dua sistem yaitu pencahayaan alami berasal dari sumber cahaya matahari dan pencahayaan buatan berasal pada sinar lampu. Untuk pencahayaan buatan terdapat pada area dalam bangunan Pada bagian koleksi menggunakan pencahayaan lampu LED secara merata. Untuk Pencahayaan Alami terdapat ada area Café dimana Area tersebut terdapat area terbuka dan memiliki banyak bukaan kaca.

6. Konsep Transportasi Vertikal

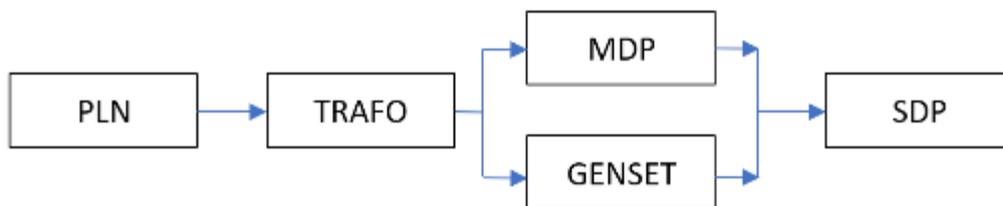
Konsep transportasi vertikal pada bangunan ini menggunakan sistem eskalator model travelor, Dimana sistem eskalator seperti ini sangat ramah untuk pengguna disabilitas dikarena permukaan yang datar . Penempatan eskalator naik dan turun di buat berhadapan dan bersilangan agar pengunjung atau wisatawan di haruskan memutar dan berkeliling melihat Oleh – Oleh Kota Madiun yang berada di ruang Display Area.



Gambar 5. 16 Sistem Travelator
 Sumber : <http://tamiang.co.id/> (2022)

7. Konsep Jaringan Listrik

Sumber listrik yang digunakan untuk bangunan ini diambil dari distribusi PLN setempat. PLN didistribusi menuju control panel, genset dan peralatan elektronik. Penggunaan Genset pada bangunan hanya di gunakan saat keadaan darurat saja, seperti di saat Lampu Mati.



Gambar 5. 17 Konsep Instalasi Listrik
 Sumber : Analisis Pribadi (2022)

Skema penyaluran listrik dari sumber PLN ke trafo. Kemudian dari trafo disalurkan ke panel utama atau MDP yang digunakan sebagai meteran. Dari panel utama ini terdapat dua sumber yaitu PLN dan Genset untuk mengantisipasi

terjadinya pemadaman listrik melalui PLN. Dari panel utama lalu disalurkan ke panel distributor dan dapat digunakan pada ruang-ruang terutama kantor pengelola dan ruang perbelanjaan yang membutuhkan listrik selalu hidup.

Untuk keadaan darurat disediakan generator set yang dilengkapi dengan automatic switch system yang secara otomatis (dalam waktu kurang dari 5 detik) akan langsung menggantikan daya listrik dari PLN yang terputus.