



BAB II
TINJAUAN OBJEK PERANCANGAN

BAB II

TINJAUAN OBJEK PERANCANGAN

2.1. Tinjauan Umum Perancangan

Tinjauan umum perancangan ini berupa penjelasan mengenai aspek-aspek terkait judul perencanaan yang dipilih berdasarkan informasi yang ditemukan dalam literatur atau sumber-sumber pustaka yang relevan. Selain itu, juga dilakukan evaluasi terhadap studi kasus yang memiliki kesamaan dengan objek perencanaan untuk digunakan sebagai pedoman dalam tahap perencanaan.

2.1.1. Pengertian Judul

- **Badung**

Kabupaten Badung merupakan sebuah Kabupaten yang terletak di Provinsi Bali, Indonesia. Kabupaten ini terletak di bagian selatan pulau bali dan memiliki luas wilayah sebesar 418,52 km² atau lebih luas dari Kota Denpasar yang memiliki luas wilayah 127,78 km². Kabupaten Badung merupakan salah satu kabupaten yang terkenal di Bali karena wilayahnya yang mencakup beberapa daerah wisata terkenal seperti Kuta, Seminyak, Legian, dan Nusa Dua, serta keragaman kebudayaan yang menjadi daya tarik wisatawan lokal maupun mancanegara.

- ***Creative Center***

Creative Center merujuk pada sebuah istilah dalam Bahasa Inggris yang diterjemahkan dalam Bahasa Indonesia sebagai "pusat kreatif". *Creative Center* bertindak sebagai lokasi di mana individu kreatif dapat berkumpul, berinteraksi, dan berkolaborasi. Ini adalah tempat yang memfasilitasi pelaku kreatif untuk memperluas jaringan mereka, mengembangkan bisnis, dan memberikan kesempatan bagi masyarakat yang tertarik untuk terlibat dalam berbagai aspek kegiatan kreatif. (Matheson & Easson, 2015). Terdapat fasilitas tambahan yang memperkuat *Creative Center*, seperti ruang *co-working* dan ruang untuk kegiatan *workshop*, serta adanya toko sebagai tempat untuk memasarkan produk-produk dari sub-sektor ekonomi kreatif.

- **Arsitektur Biofilik**

Arsitektur biofilik adalah metode yang menghubungkan individu dengan alam dalam kegiatan mereka sehari-hari. Menurut (William Browning & Catherine Ryan, 2014) Desain biofilik adalah jenis desain yang mengambil inspirasi dari konsep biophilia, dengan tujuan menciptakan lingkungan yang dapat meningkatkan kesejahteraan fisik dan mental manusia melalui pembentukan ikatan positif antara manusia dan alam. Arsitektur biofilik akan menciptakan atmosfer positif dalam lingkungan kerja dengan mengintegrasikan unsur-unsur alam ke dalamnya, yang dapat memberikan dampak yang baik bagi para penghuninya.

2.1.2. Studi Literatur

Bagian ini menguraikan dan memberikan penjelasan rinci mengenai objek perancangan dalam Tugas Akhir, dengan merujuk pada sumber-sumber literatur, persyaratan konstruksi, serta berbagai standar dan pedoman yang relevan terkait dengan objek perancangan tersebut.

2.1.2.1. Kajian Tentang *Creative Center*

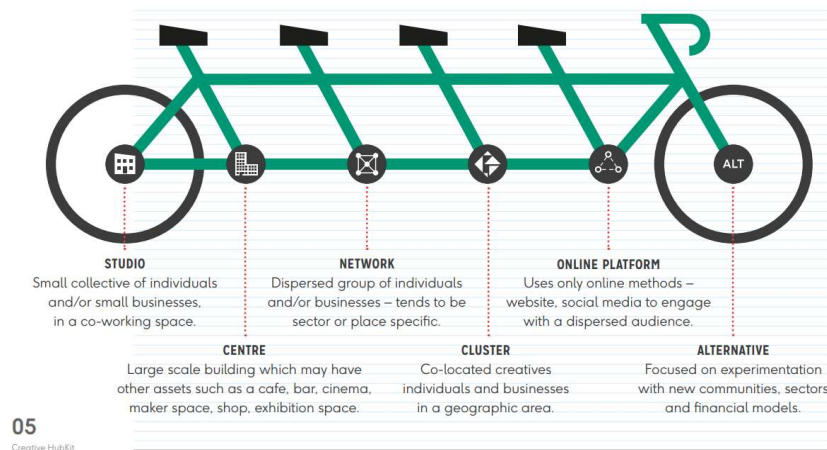
A. Definisi *Creative Center*

Menurut (Matheson & Easson, 2015) *Creative Center* merupakan suatu lokasi, baik dalam bentuk fisik maupun virtual, yang mengumpulkan individu-individu yang memiliki kreativitas. Ini adalah suatu fasilitas yang memberikan tempat dan bantuan dalam membangun jaringan, mengembangkan bisnis, serta melibatkan komunitas dalam sektor-sektor seperti kreatif, budaya, dan teknologi. Fasilitas *Creative Center* umumnya memiliki *co-working space* dan juga ruang-ruang *workshop* untuk melakukan kreasi serta *concept store* sebagai fasilitas pemasaran.

B. Jenis-Jenis *Creative Center*

Menurut (Matheson & Easson, 2015) *Creative Center* bervariasi dalam bentuk dan ukurannya, dan dapat digambarkan dalam berbagai gaya, termasuk sebagai

kelompok kerja bersama, koperasi, laboratorium, inkubator, serta bisa tetap berada di satu lokasi, bergerak, atau berbasis online.



Gambar 2.1 *Creative Center Model*
Sumber: Creative HubKit, 2015

Pada Gambar 2.1 termuat beberapa jenis terkait bangunan kreatif, jenis-jenis tersebut ialah:

1. *Studio*: Sejumlah kecil individu atau usaha kecil yang berbagi tempat kerja bersama.
2. *Centre*: Struktur besar dengan dimensi yang besar, yang mungkin memiliki fasilitas tambahan seperti kafe, bar, bioskop, tempat produksi, toko, dan area pameran
3. *Network*: Sejumlah individu atau entitas bisnis yang tersebar, cenderung memiliki fokus khusus pada sektor atau lokasi tertentu.
4. *Cluster*: Individu dan perusahaan kreatif yang berada dalam satu daerah geografis bersama-sama.
5. *Online Platform*: Hanya menggunakan pendekatan online, seperti situs web dan platform media sosial, untuk berkomunikasi dengan audiens yang berada di berbagai lokasi.
6. *Alternative*: Mengedepankan upaya eksperimen dengan berbagai komunitas, sektor, serta model keuangan yang inovatif.

2.1.2.2. Kajian Tentang Ekonomi Kreatif

A. Definisi Ekonomi Kreatif

Ekonomi Kreatif pertama kali diperkenalkan oleh John Howkins, mengacu pada aktivitas ekonomi yang menghasilkan input dan output dari ide-ide kreatif yang orisinal. Howkins juga menyatakan bahwa perkembangan nilai ekonomi kreatif sangat dipengaruhi oleh aspek-aspek hukum kekayaan intelektual, seperti hak paten, hak cipta, merek dagang, serta royalti dan desain (Howkins, 2002). Menurut (KemenhumkamRI, 2019) Ekonomi Kreatif adalah hasil dari peningkatan nilai yang muncul dari kekayaan intelektual yang berasal dari inovasi manusia yang didasarkan pada warisan budaya, pengetahuan, dan/atau teknologi.

B. Pelaku Ekonomi Kreatif

Pelaku Ekonomi Kreatif adalah individu-individu atau kelompok orang yang merupakan warga negara Indonesia, baik sebagai badan usaha dengan status hukum atau tanpa status hukum, yang dibentuk sesuai dengan peraturan hukum Indonesia, dan terlibat dalam aktivitas Ekonomi Kreatif. Pelaku Ekonomi Kreatif dibagi menjadi dua yaitu pelaku kreasi dan pengelola kekayaan intelektual (KemenhumkamRI, 2019).



Gambar 2.2 Pelaku Ekonomi Kreatif Berdasarkan Subsektor
Sumber: Statistik Ekonomi Kreatif, 2020

2.1.2.3. Kajian Tentang Subsektor di Kabupaten Badung

Kabupaten Badung, Bali, memiliki kekayaan budaya yang merupakan perpaduan antara budaya Hindu dan budaya lokal. Kebudayaan tersebut harus dilestarikan untuk menjaga keberlanjutannya. Upaya pelestarian dapat dilakukan melalui berbagai sub-sektor budaya seperti kuliner, fesyen, seni pertunjukan, dan kriya.

A. Kuliner

Menurut (Kemenparekraf, 2020) Kuliner adalah proses menciptakan makanan dan minuman yang melibatkan unsur-unsur kreatif, estetik, budaya, dan/atau pengetahuan lokal. Unsur-unsur tersebut bertujuan untuk meningkatkan rasa dan nilai produk, sehingga dapat memikat konsumen dan memberikan pengalaman yang unik. Berikut adalah kuliner di Kabupaten Badung:

1. Nasi Jinggo

Nasi jinggo pada awalnya menjadi favorit di antara para pekerja konstruksi dan penjual kaki lima. Seiring berjalannya waktu, nasi jinggo pun mendapatkan popularitas yang luas di kalangan masyarakat. Rasanya yang khas membuat nasi jinggo begitu istimewa. Nasi putih yang pulen dan harum dipadukan dengan ayam suwir yang lezat, telur dadar yang lembut, serta sambal matah yang pedas.



Gambar 2.3 Nasi Jinggo
Sumber: kompas.com, 2020

2. Bebek Betutu

Bebek betutu awalnya merupakan makanan yang dipersembahkan dalam upacara adat Bali. Namun, seiring berjalannya waktu, bebek betutu menjadi salah satu kuliner khas Bali yang populer di kalangan masyarakat luas. Bebek betutu terbuat dari bebek yang dimasak dengan bumbu rempah-rempah khas Bali. Bebek betutu biasanya dimasak dengan cara dibakar dalam tanah selama berjam-jam.



Gambar 2.4 Bebek Betutu
Sumber: food.detik.com, 2021

B. Fesyen

Fesyen adalah pilihan seseorang untuk berpakaian yang dapat mengungkapkan identitas pribadi atau kelompoknya. Fesyen dapat menjadi sarana untuk mengekspresikan diri, menunjukkan kelas sosial, atau mengikuti tren (Pangestu, 2014). Berikut adalah Fesyen di Kabupaten Badung:

1. Kain Endek

Kain endek merupakan kain tenun tradisional Bali yang terbuat dari benang katun. Kain endek memiliki motif yang beragam dan unik, yang melambangkan filosofi dan budaya Bali.



Gambar 2.5 Kain Endek
Sumber: ameera.republika.co.id, 2017

C. Seni Pertunjukan

Seni pertunjukan adalah bidang seni yang melibatkan berbagai pihak, mulai dari perancang, tenaga teknis, hingga pelaku yang menyajikan ide kepada penonton dalam bentuk komunikasi lisan, musik, seni visual, ekspresi tubuh, gerakan, atau tarian. Seni pertunjukan disajikan secara langsung dalam ruang dan waktu yang sama, tanpa jeda waktu (Pangestu, 2014). Berikut adalah pertunjukan seni di Kabupaten Badung:

1. Tari Sekar Jepun

Tari Sekar Jepun adalah salah satu tarian tradisional Bali yang berasal dari Kabupaten Badung. Tarian ini diciptakan oleh Ida Ayu Wimba Ruspawati, SST., M.Sn. pada tahun 2008. Tari Sekar Jepun merupakan tarian tunggal yang menggambarkan keindahan dan keanggunan bunga jepun.



Gambar 2.6 Tari Sekar Jepun
Sumber: ameera.republika.co.id, 2017

2. Instrumen Genggong

Genggong adalah alat musik tradisional Bali yang terbuat dari pelepah pohon enau yang dikeringkan. Genggong dimainkan dengan cara menggigit bagian ujungnya dan menarik tali yang dihubungkan dengan bagian ujung lainnya.



Gambar 2.7 Instrumen Genggong
Sumber: bobo.grid.id, 2017

D. Kriya

Kerajinan adalah karya seni yang menggabungkan unsur seni dan desain. Kerajinan dapat berupa karya seni, produk fungsional, atau dekorasi. Kerajinan dapat dikelompokkan berdasarkan bahan yang digunakan, teknik yang digunakan, atau tema yang diusung (Pangestu, 2014). Berikut adalah kerajinan di Kabupaten Badung:

1. Pahat Kayu

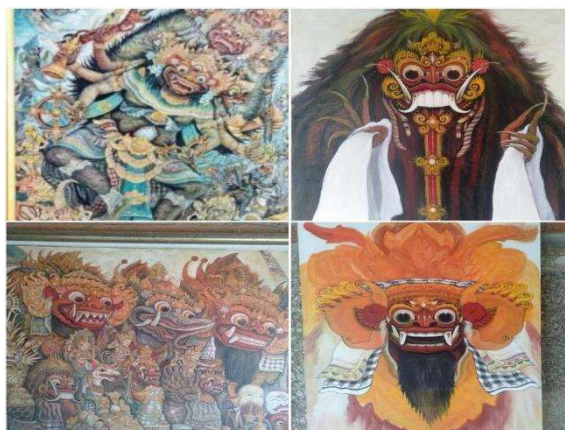
Ukiran kayu Badung umumnya memiliki motif yang menggambarkan kehidupan sehari-hari masyarakat Bali, seperti upacara keagamaan, flora dan fauna, dan tokoh-tokoh pewayangan. Motif-motif ini biasanya dikombinasikan dengan ornamen-ornamen geometris yang khas.



Gambar 2.8 Ukiran Kayu
Sumber: blog.tribunjualbeli.com, 2022

2. Melukis

Perbedaan utama antara lukisan di Badung dengan lukisan di luar Badung adalah pada tema dan gayanya. Lukisan di Badung umumnya bertemakan alam dan budaya Bali. Tema-tema ini tercermin dalam penggunaan warna-warna cerah, motif-motif tradisional Bali, dan objek-objek yang khas Bali, seperti pura, hutan, dan tarian tradisional.



Gambar 2.9 Lukisan Badung
Sumber: jadesta.kemenparekraf.go.id, 2023

E. Digital

Teknologi yang tidak lagi menggunakan tenaga manusia secara langsung, tetapi mengandalkan sistem otomatisasi yang dijalankan oleh komputer atau format yang dapat dibaca oleh komputer (Musnaini et al., 2016)

1. Fotografi

Fotografi pada Kabupaten Badung merupakan kegiatan ekonomi kreatif digital yang memiliki minat tertinggi.

2.1.2.4. Kajian Tentang Arsitektur Biofilik

Secara umum, desain biofilik membawa berbagai keuntungan, termasuk merangsang kreativitas, mengurangi tingkat stres serta menghilangkan kebingungan pikiran, meningkatkan kesejahteraan, dan mempercepat proses penyembuhan (William Browning & Catherine Ryan, 2014). Arsitektur Biofilik menerapkan 14 prinsip pola desain biofilik yang dapat diterapkan pada kerangka kerja. Prinsip-prinsip tersebut dapat dilihat pada tabel 2.1.

Tabel 2.1 Prinsip-prinsip Arsitektur Biofilik

<i>Nature in the space:</i>	<i>Natural analogues:</i>	<i>Nature of the space:</i>
Menghadirkan unsur-unsur alam, seperti tumbuhan, air, dan hewan, ke dalam lingkungan buatan manusia	elemen-elemen alam yang tidak langsung, seperti bentuk, pola, tekstur, warna, atau material yang menyerupai alam.	Pola desain yang menggunakan elemen-elemen alam untuk menciptakan ruang yang lebih alami, nyaman, dan berkelanjutan.
1. Visual Connection with Nature Pemandangan alam dari dalam bangunan	8. Biomorphic Forms and Patterns pemandangan alam dari dalam bangunan	11. Prospect Pandangan tanpa hambatan dari jarak jauh untuk pengawasan dan perencanaan.
2. Non-visual Connection with Nature unsur-unsur alam yang tidak dapat dilihat, seperti suara, aroma, dan tekstur.	9. Material Connection with Nature Bahan dan elemen dari alam yang, melalui pemrosesan minimal, mencerminkan ekologi atau geologi lokal untuk menciptakan kesan tempat yang berbeda.	12. Refuge Tempat untuk menarik diri, dari kondisi lingkungan atau arus utama aktivitas, dimana individu terlindungi dari belakang dan atas

<i>Nature in the space:</i>	<i>Natural analogues:</i>	<i>Nature of the space:</i>
3. Non-rhythmic Sensory Stimuli pengalaman sensorik yang tidak berirama, seperti suara alam atau cahaya alami.	10. Complexity and Order lingkungan yang kompleks dan teratur.	13. Mystery Perangkat sensorik lainnya yang memikat individu untuk melakukan perjalanan lebih jauh ke dalam lingkungan..
4. Thermal and Airflow Variability pengalaman suhu dan aliran udara yang beragam		14. Risk/Peril Menghadirkan ancaman yang memberikan rasa resiko namun dengan perlindungan yang dapat diandalkan.
5. Presence of Water pemandangan atau suara air.		
6. Dynamic and Diffuse Light Menyediakan cahaya yang dinamis dan menyebar.		
7. Connection with Natural Systems pengalaman yang menghubungkan manusia dengan sistem alam.		

Sumber: (Browning et al., 2014)

Berdasarkan jurnal “*Biophilia and the practice of Biophilic Design*” yang ditulis oleh (Calabrese & Dommert, 2018), ketika menerapkan desain biofilik dengan sukses, penting untuk secara konsisten mematuhi prinsip-prinsip dasar tertentu. Prinsip-prinsip ini adalah landasan yang penting untuk praktik desain biofilik yang efektif. Beberapa di antaranya mencakup

- Desain biofilik memerlukan keterlibatan yang berulang dan berkelanjutan dengan alam.
- Desain biofilik berfokus pada adaptasi manusia terhadap alam yang seiring waktu evolusi telah meningkatkan kesehatan, kebugaran, dan kesejahteraan manusia.

- Desain biofilik mendorong keterikatan emosional pada lingkungan dan tempat tertentu.
- Desain biofilik mendorong interaksi positif antara manusia dan alam yang mendorong memperluas rasa hubungan dan tanggung jawab terhadap komunitas manusia dan alam.

Desain biofilik mendorong arsitektur yang saling menguatkan, saling berhubungan, dan terintegrasi solusi.

2.1.3. Studi Kasus Objek

Bagian ini membahas studi kasus tentang bangunan yang sudah ada dan pemilihan bangunan sesuai dengan proyek perancangan, yaitu *Creative Center* atau sejenisnya. Dalam studi kasus ini, akan dibahas tentang Malang *Creative Center*

2.1.3.1. Bogor Creative Center

A. Deskripsi Objek

Arsitek : Local Architecture Bureau
 Tahun : 2021
 Lokasi : Bogor, Indonesia
 Luas lahan : 1600 m²



Gambar 2.10 Bogor *Creative Center*
 Sumber: Archdaily. 2023

Bogor Creative Hub adalah ruang aktivitas kolektif yang dirancang untuk menjadi pusat pertumbuhan ekonomi kreatif di Bogor. Bangunan ini berdiri di atas tanah seluas 1,3 hektar dan memiliki bangunan bersejarah berusia 200 tahun.

Bangunan ini juga memiliki ruang terbuka yang luas yang dapat digunakan untuk berbagai kegiatan, seperti pameran seni, pertunjukan musik, dan diskusi. Lokasinya yang berada di Taman Hutan Raya Bogor menjadikannya tempat yang unik dan menarik.

B. Tinjauan Lokasi

Bogor *Creative Center* (BCC) berada di alamat Jl. Ir. H. Juanda No.4, Pabaton, Kota Bogor, Indonesia. Letak BCC bersebelahan dengan Gedung Karesidenan Bogor. BCC terletak di jalan utama yang dapat dilalui oleh berbagai jenis kendaraan dengan dua jalur. Selain itu, area pejalan kaki yang cukup lebar tersedia karena terletak dalam kawasan Gedung Karesidenan Bogor. Batas-batas lokasi bangunan ini mencakup:

- Sebelah Utara : Pengadilan Negeri Bogor
- Sebelah Selatan : Jl. Ir. H. Juanda, Kebun Raya Bogor
- Sebelah Timur: Sekolah Regina Pacis Bogor
- Sebelah Barat: Kantor SAMSAT Bogor



Gambar 2.11 Peta Bogor *Creative Center*
Sumber: Ilustrasi Penulis, 2023

C. Fasilitas dan Ruang

Bogor *Creative Center* menyediakan berbagai fasilitas dan kebutuhan aktivitas bagi pelaku ekonomi kreatif, yaitu:

- Digital Class

- Co-working
- Workshop
- Auditorium
- Management Office
- Exhibition
- Cafe

D. Tampilan

Bogor *Creative Center* (BCC) memiliki tampilan yang mengadopsi bentuk kolom kolosal, selasar, dan atap dari bangunan cagar budaya. Bentuk BCC seperti huruf C dan menghadap ke bangunan cagar budaya, sehingga membentuk plaza di antara kedua bangunan tersebut. Penggunaan kolom berulang menggabungkan teras di area luar dengan taman.



Gambar 2.12 Perspektif Bogor *Creative Center*
Sumber: Archdaily. 2023

E. Interior

Bangunan ini memiliki interior yang mengusung konsep minimalis dengan pencahayaan yang menarik dan penggunaan kaca besar untuk menghadirkan kesan terhubung dengan alam. Interior bangunan ini juga menampilkan dinding ekspos dan unsur kayu untuk memberikan kesan hangat dan nyaman.



Gambar 2.13 Interior Bogor *Creative Center*
 Sumber: Archdaily, 2023

F. Struktural dan Material

Bangunan ini memiliki struktur yang kuat dan kokoh dengan menggunakan baja sebagai material utama. Dinding bangunan ini dibiarkan ekspos untuk memberikan kesan alami dan dicat putih untuk memberikan kesan bersih. Plafon kayu digunakan untuk memberikan kesan hangat dan nyaman.



Gambar 2.14 Struktur dan Material Bangunan Bogor *Creative Center*
 Sumber: Archdaily, 2023

G. Aspek Arsitektur Biofilik

Bogor *Creative Center* memiliki beberapa prinsip arsitektur biofilik di dalam desain bangunannya, beberapa prinsipnya terlihat pada tabel berikut:

Tabel 2.2 Aspek Biofilik pada Bogor *Creative Center*

Prinsip Desain		Aplikasi
<i>Nature In Space</i>	<i>Visual Connection</i>	✓

Prinsip Desain		Aplikasi
	<i>Non-Visual Connection</i>	✓
	<i>Sensory non-Rhythm</i>	✓
	<i>Thermal and Airflow Variability</i>	✓
	<i>Presence of Water</i>	-
	<i>Dynamic & Diffuse Light</i>	✓
	<i>Connect with Nature System</i>	✓
<i>Natural Analogues</i>	<i>Biomorphic Pattern & Form</i>	-
	<i>Material Connect with Nature</i>	✓
	<i>Complexity & Order</i>	✓
<i>Nature Of The Space</i>	<i>Prospect</i>	✓
	<i>Refuge</i>	✓
	<i>Mystery</i>	-
	<i>Risk/Peril</i>	-

Sumber: Analisis Penulis, 2023

2.1.3.2. Windhover Contemplative Center & Art Gallery

A. Deskripsi Objek

Arsitek : Aidlin Darling Design

Tahun : 2014

Lokasi : Northern California, USA

Luas lahan : 4,000 m²



Gambar 2.15 Windhover Contemplative Center
Sumber: Archdaily, 2023

Pusat Kontemplatif Windhover adalah galeri umum di kampus Stanford yang dirancang untuk menjadi tempat perlindungan spiritual bagi komunitas Stanford. Bangunan ini dirancang bersama dengan seri Windhover karya Nathan Oliveira: lima lukisan yang terinspirasi oleh alap-alap yang terbang di atas kaki bukit Stanford. Susan Duca dan suaminya, menugaskan bangunan tersebut dengan tujuan untuk memadukan seni dan alam untuk membantu memfasilitasi kontemplasi, melihatnya sebagai cara untuk “mengumpulkan kembali diri”. Terletak di tengah kampus, gedung ini mudah diakses oleh seluruh komunitas Stanford, sementara bentuk bangunannya memastikan akses ke karya seni dan lanskap sekitarnya bahkan di luar jam kerja.

B. Tinjauan Lokasi

Windhover Contemplative Center & Art Gallery berada di jalan Santa Teresa, Northern California. Terletak di tengah kampus, gedung ini mudah diakses oleh seluruh komunitas Stanford, sementara bentuk bangunannya memastikan akses ke karya seni dan lanskap sekitarnya bahkan di luar jam kerja. Batas-batas lokasi bangunan mencakup:

- Sebelah Utara : Jalan Santa Teresa
- Sebelah Selatan : Roble Hall
- Sebelah Timur: Taman
- Sebelah Barat: Parkiran Meier Hall

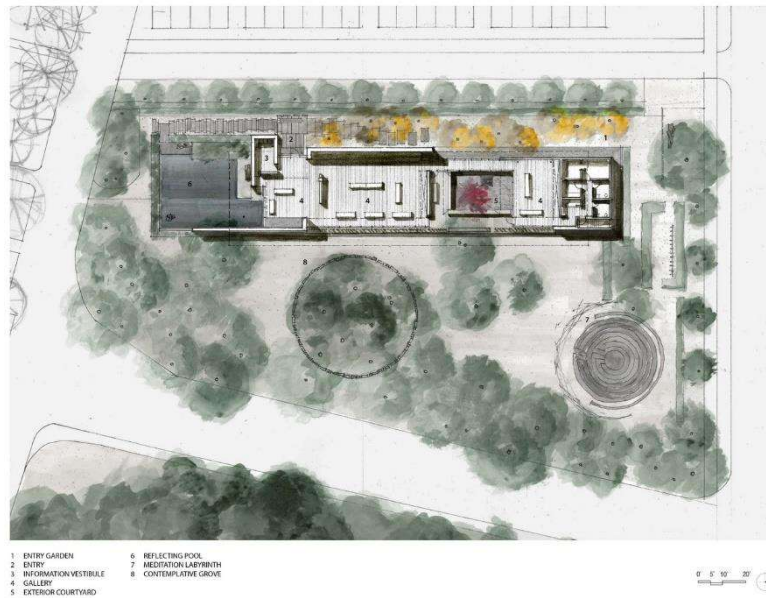


Gambar 2.16 Peta Windhover Contemplative Center
Sumber:Ilustrasi Penulis, 2023

C. Fasilitas dan Ruang

Windhover Contemplative Center menyediakan fasilitas dan kebutuhan aktivitas sebagai galeri, yaitu:

- Gallery
- Reflection Pool
- Taman
- Ruang Informasi
- Taman kontemplasi



Gambar 2.17 Denah *Windhover Contemplative Center*
Sumber: Archdaily, 2023

D. Tampilan

Tampilan pada *Windhover Contemplative Center* ini menggunakan desain kontemporer, terlihat dari bentuk bangun yang berbentuk persegi panjang dengan area landscape disekitar bangunan dan juga terlihat seperti tertutup dibagian entrance yang memiliki fungsi untuk melepaskan diri dari dunia luar.



Gambar 2.18 Tampilan *Windhover Contemplative Center*
Sumber: Matthew Millman, 2017

E. Interior

interior pada bangunan *Windhover Contemplative Center* menciptakan suasana yang tenang dan damai. Ruang dan material yang digunakan dirancang secara khusus untuk mencapai tujuan tersebut. Dikotomi yang diciptakan oleh dinding tanah yang dipadatkan tebal dan permukaan kayu gelap dengan cahaya dinding timur yang berkaca-kaca mempertinggi pemandangan ke hutan di belakangnya. Jendela atap berlouver menghiasi lukisan Oliveira sepanjang 15 hingga 30 kaki dengan cahaya alami, memberikan satu-satunya cahaya yang dibutuhkan di dalam ruangan sepanjang siang hari. Bangku dan bantal ditempatkan secara strategis agar pengunjung dapat dengan tenang melihat lukisan dan lanskap di sekitarnya secara bersamaan.



Gambar 2.19 Interior *Windhover Contemplative Center*
Sumber: Archdaily, 2023

F. Struktur dan Material

Struktur pada bangunan *Windhover Contemplative Center* hanya menggunakan kolom praktis dengan penebalan pada dinding-dindingnya, hal ini dikarenakan bangunan tersebut hanya memiliki 1 lantai saja. Terdapat juga rangka besi yang digunakan sebagai penopang kanopi. Sedangkan material yang digunakan dominan di penggunaan kayu dan juga kaca yang dapat memungkinkan pengunjung untuk melihat lukisan tanpa mengakses gedung, secara efektif menciptakan tempat perlindungan bagi komunitas Stanford siang dan malam.



Gambar 2.20 Struktur dan Material *Windhover Contemplative Center*
Sumber: Archdaily, 2023

G. Aspek Arsitektur Biofilik

Windhover Contemplative Center menghadirkan aspek biofilik sesuai dengan kebutuhan bangunan tersebut yaitu banyak ruang dan jalur untuk kontemplasi dan refleksi tanpa memandang waktu. *Windhover* membantu meningkatkan kesejahteraan mahasiswa, dosen, dan staf. Aspek biofilik pada bangunan tersebut dapat terlihat pada tabel berikut:

Tabel 2.3 Aspek Biofilik pada *Windhover Contemplative Center*

Prinsip Desain		Aplikasi
<i>Nature In Space</i>	<i>Visual Connection</i>	✓
	<i>Non-Visual Connection</i>	✓

Prinsip Desain		Aplikasi
	<i>Sensory non-Rhythm</i>	✓
	<i>Thermal and Airflow Variability</i>	✓
	<i>Presence of Water</i>	✓
	<i>Dynamic & Diffuse Light</i>	✓
	<i>Connect with Nature System</i>	✓
<i>Natural Analogues</i>	<i>Biomorphic Pattern & Form</i>	✓
	<i>Material Connect with Nature</i>	✓
	<i>Complexity & Order</i>	-
<i>Nature Of The Space</i>	<i>Prospect</i>	✓
	<i>Refuge</i>	✓
	<i>Mystery</i>	✓
	<i>Risk/Peril</i>	-

Sumber: Analisis Penulis, 2023

2.1.4. Analisis Hasil Studi Kasus

Berdasarkan hasil studi kasus pada Bogor *Creative Center* (BCC) dan *Windhover Contemplative Center*, selanjutnya dilakukan perbandingan antara kedua obyek berdasarkan analisis arsitektural dan analisis aspek biofilik seperti pada tabel-tabel berikut.

Tabel 2.4 Analisis Arsitektural

Aspek	Bogor <i>Creative Center</i> (BCC)	<i>Windhover Contemplative Center</i>	Kesimpulan
Lokasi	BCC Berada di kawasan perkotaan	Berada di kawasan Universitas Stanford	Lokasi perancangan perlu melihat dari sisi kawasan, hal ini memudahkan masyarakat untuk dijangkau dan juga target pengunjung
Fasilitas	Fasilitas <ul style="list-style-type: none"> - <i>Art dan Galeri</i> - Auditorium - Digital Class 	Fasilitas: <ul style="list-style-type: none"> - Art Gallery - Taman - Area Meditasi - Kolam Air 	Fasilitas pada bangunan dilengkapi dengan fasilitas utama yang disesuaikan dengan fungsinya. Fasilitas

Aspek	Bogor Creative Center (BCC)	Windhover Contemplative Center	Kesimpulan
	<ul style="list-style-type: none"> - Basecamp Komunitas fotografi - Ruang komunitas penerbit - Ruang Musik - Ruang Persiapan - Ruang Seni Pertunjukan - Desk Space Creative Hub 		utama tersebut meliputi fasilitas khusus untuk sub-sektor unggulan daerah, serta fasilitas umum.
Tatanan Massa	Bangunan ini terdiri dari satu massa bangunan yang disusun mengikuti kontur dan kondisi lahan yang ada	Bangunan ini terdiri dari satu massa bangunan yang berbentuk persegi panjang	Tatanan massa <i>single building</i>
Pola Sirkulasi	Sirkulasi bangunan mengikuti arah yang lurus, karena ruang-ruang di dalam bangunan juga disusun secara lurus dan saling terhubung.	Sirkulasi bangunan mengalir secara teratur dari tengah ke sisi tepi bangunan, dengan memanfaatkan area tengah sebagai penghubung antar ruang.	Ruang-ruang di dalam bangunan harus disusun secara logis dan efisien, agar pengguna dapat bergerak dengan mudah dan nyaman.
Tampilan Bangunan	Bangunan ini memiliki tampilan yang sederhana dan elegan, dengan penggunaan warna-warna netral pada materialnya.	Bangunan ini dirancang dengan gaya kontemporer, namun penggunaan warna dengan warna-warna yang terkesan hangat	Bangunan pertama dirancang dengan gaya modern dan tropis, dengan penggunaan bukaan yang luas untuk menciptakan kesan yang terbuka dan sejuk. Bangunan kedua

Aspek	Bogor Creative Center (BCC)	Windhover Contemplative Center	Kesimpulan
			dirancang dengan gaya kontemporer, namun warna yang dipilih masih menimbulkan kesan hangat
Struktur Bangunan	Sistem struktur rangka kaku digunakan pada bangunan ini, dengan titik pusat sebagai titik referensi untuk menentukan pola struktur.	Sistem struktur kolom praktis dan juga beton digunakan pada bangunan ini, dengan kolom dan balok yang disusun secara tegak lurus untuk membentuk bidang struktur yang kaku dan kokoh.	Sistem rangka kaku merupakan salah satu sistem struktur yang paling umum digunakan untuk mewujudkan struktur bangunan.

Sumber: Analisis Penulis, 2023

Tabel 2.5 Analisis Aspek Biofilik

Prinsip Desain		Bogor Creative Center	Windhover Contemplative Center
<i>Nature In Space</i>	<i>Visual Connection</i>	Bangunan memiliki hubungan visual dengan lanskap	Semua ruang interior memiliki hubungan visual dengan lanskap yang berdekatan
	<i>Non-Visual Connection</i>	Memilik taman di halaman luar	Halaman eksterior, labirin meditasi, tekstur lantai
	<i>Sensory non-Rhythm</i>	Landskap taman	Habitat lansekap
	<i>Thermal and Airflow Variability</i>	Bukaan lebar pada bangunan, tempat duduk di area taman	Halaman luar, tempat duduk dekat kolam refleksi
	<i>Presence of Water</i>	-	Kolam refleksi
	<i>Dynamic & Diffuse Light</i>	Bangunan berbentuk C yang mampu memasukan pencahayaan alami matahari	Material alami gelap dan orientasi bangunan memanfaatkan orientasi matahari

Prinsip Desain		Bogor Creative Center	Windhover Contemplative Center
	<i>Connect with Nature System</i>	Pepohonan besar di area taman	Pohon ginkgo meranggas di sepanjang entrance
<i>Natural Analogues</i>	<i>Biomorphic Pattern & Form</i>	-	Kisi-kisi vertikal meniru batang pohon
	<i>Material Connect with Nature</i>	Permukaan dari batu, kayu, kaca	Penyempurnaan struktural dan permukaan dari batu, kayu, kaca, dan tanah rammed
	<i>Complexity & Order</i>	Variasi penempatan paving area luar	-
<i>Nature Of The Space</i>	<i>Prospect</i>	Pemandangan tanpa hambatan di sepanjang bangunan	Perubahan ketinggian elevasi di ujung utara bangunan
	<i>Refuge</i>	Bangunan terletak di samping belakang perkantoran sehingga menarik diri dari suasana perkantoran	Bangunan yang terletak di lanskap dan kampus yang lebih besar, sirkulasi 180° dari selatan ke utara, menonjolkan kondisi pengungsian
	<i>Mystery</i>	-	Peralihan masuk menciptakan intrik visual
	<i>Risk/Peril</i>	-	-

Sumber: Analisis Penulis, 2023

2.2. Tinjauan Khusus Perancangan

Bagian tinjauan khusus perancangan ini mencakup pembahasan mengenai aspek-aspek perancangan yang ditekankan, jangkauan layanan yang akan disediakan, aktivitas yang membutuhkan ruang, perhitungan luas area yang dibutuhkan, dan program ruang yang akan diimplementasikan.

2.2.1. Penekanan Perancangan

Penekanan perancangan yang membatasi proyek perancangan ini adalah:

- Proyek ini utamanya dirancang untuk menyediakan fasilitas bagi pelaku industri ekonomi kreatif dengan fungsi dalam industri, pendidikan, dan bisnis. Selain itu, proyek ini juga bertujuan untuk menjadi area publik yang baru bagi penduduk Kabupaten Badung dan pengunjung dari luar daerah.
- Fasilitas yang tersedia mencakup *Co-Working Space*, perpustakaan, galeri atau *Concept Store*, stan kuliner, kafe, ruang kelas untuk workshop, dan auditorium.
- Sistem utilitas dan pengaturan ruangan diadaptasi dari bangunan fasilitas sejenis.
- Desain bentuk dan penampilan dirancang dengan pendekatan yang digunakan dan difokuskan pada mendukung fungsi, tujuan, dan kinerja bangunan sebagai *Creative Center* dan ruang publik.

2.2.2. Lingkup Pelayanan

Lingkup Pelayanan yang membatasi proyek perancangan ini yaitu:

- Membantu/Memfasilitasi pelaku industri ekonomi kreatif di Kabupaten Badung.
- Subsektor yang diberikan fasilitas adalah yang paling mendominasi di Kabupaten Badung, seperti sektor Kuliner, Fesyen, Seni Pertunjukan, dan Kriya.
- Membantu dalam setiap tahap nilai rantai industri kreatif, termasuk kreasi, produksi, distribusi, konsumsi, dan pelestarian.
- Membuka peluang bagi masyarakat umum untuk terlibat dalam kegiatan yang bersifat pendidikan dan konsumsi.

2.2.3. Aktivitas dan Kebutuhan Ruang

Dalam perancangan ini, dilakukan analisis kegiatan yang akan dilakukan oleh penghuni bangunan untuk menentukan ruang yang diperlukan untuk mendukung aktivitas tersebut. Rincian analisis akan dijelaskan pada Tabel berikut.

Tabel 2. 6 Aktivitas dan Kebutuhan Ruang

No	Tingkat	Pengguna	Aktivitas	Fasilitas			
1	Primer	Pelaku Budaya Sektor Kriya	Datang	Tempat Parkir			
			Bekerja	Perpustakaan			
				Area Baca			
				Co-working Space			
				Studio Pahat Kayu			
				Studio Lukis			
				Storage			
				Galeri Store			
				Pameran			
				ISHOMA	Cafe		
			Co-working Space				
			Mushola				
			Toilet				
			Foodcourt				
Pulang	Tempat Parkir						
2	Primer	Pelaku Budaya Sektor Kuliner	Datang	Tempat Parkir			
			Bekerja	Perpustakaan			
				Area Baca			
				Studio Tata Boga			
				Storage			
				Foodcourt			
			ISHOMA	Cafe			
				Co-working Space			
				Mushola			
				Toilet			
				Foodcourt			
			Pulang	Tempat Parkir			
			3	Primer		Datang	Tempat Parkir

No	Tingkat	Pengguna	Aktivitas	Fasilitas
		Pelaku Budaya Sektor Seni Pertunjukan	Bekerja	Perpustakaan
				Area Baca
				Studio Musik
				Studio Tari
				Storage
				Amfiteater
				Auditorium
			ISHOMA	Cafe
				Co-working Space
				Mushola
				Toilet
				Foodcourt
				Amfiteater
			Pulang	Tempat Parkir
4	Primer	Pelaku Budaya Sektor Fesyen	Datang	Tempat Parkir
			Bekerja	Perpustakaan
				Area Baca
				Co-working Space
				Studio Jahit
				Storage
				Galeri Store
				Aula
				Auditorium
			Amfiteater	
			ISHOMA	Cafe
				Co-working Space
				Mushola
Toilet				
Foodcourt				
			Amfiteater	
			Pulang	Tempat Parkir
5.	Primer	Pelaku Budaya Sektor Digital	Datang	Tempat Parkir

No	Tingkat	Pengguna	Aktivitas	Fasilitas
			Bekerja	Perpustakaan
				Area Baca
				Co-Working Space
				Studio Fotografi
				Storage
				Galeri Store
			ISHOMA	Cafe
				Co-Working Space
				Mushola
				Toilet
				Foodcourt
				Amfiteater
			Pulang	Tempat Parkir
6.	Primer	Kepala UPT	Datang	Tempat Parkir
			Bekerja	Ruang Kepala UPT
				Ruang Tata Usaha
				Co-working Space
				Ruang Meeting
			ISHOMA	Cafe
				Co-working Space
				Mushola
				Toilet
				Foodcourt
				Amfiteater
			Pulang	Tempat Parkir
7.	Primer	Staff Administrasi dan Pengelola	Datang	Tempat Parkir
			Bekerja	Ruang Tata Usaha
				Ruang Meeting
			ISHOMA	Cafe
				Co-working Space
				Mushola

No	Tingkat	Pengguna	Aktivitas	Fasilitas
				Toilet
				Foodcourt
				Amfiteater
			Pulang	Tempat Parkir
8.	Primer	Resepsionis	Datang	Tempat Parkir
			Bekerja	Ruang Tata Usaha
				Ruang Meeting
				Ruang Resepsionis
			ISHOMA	Cafe
				Co-working Space
				Mushola
				Toilet
				Foodcourt
				Amfiteater
			Pulang	Tempat Parkir
9.	Primer	Office Boy	Datang	Tempat Parkir
			Bekerja	Janitor
				Seluruh Bangunan
			ISHOMA	Mushola
				Toilet
				Foodcourt
			Pulang	Tempat Parkir
10.	Primer	Teknisi dan Pengeola TPS	Datang	Tempat Parkir
			Bekerja	Ruang Panel
				Ruang MEP
				TPS
			Pulang	Tempat Parkir
11.	Primer	Security	Datang	Tempat Parkir
			Bekerja	Pos Satpam
				Ruang CCTV
				Seluruh Bangunan

No	Tingkat	Pengguna	Aktivitas	Fasilitas
			ISHOMA	Mushola
				Toilet
				Foodcourt
			Pulang	Tempat Parkir
12.	Sekunder	Pengunjung	Datang	Tempat Parkir
			Kegiatan	Ruang Resepsionis
				Perpustakaan
				Area Baca
				Co-working Space
				Amfiteater
				Auditorium
				Café
				Galeri Store
				Aula
				Foodcourt
			ISHOMA	Cafe
				Co-working Space
				Mushola
				Toilet
				Foodcourt
				Amfiteater
			Pulang	Tempat Parkir

Sumber: Analisis Pribadi, 2023

2.2.4. Perhitungan Luasan Ruang

Perhitungan luasan ruang dilakukan untuk menentukan ukuran ruang yang sesuai dengan kebutuhan aktivitas pengguna. Penentuan luasan ruang mengacu pada standar dan kriteria yang telah ditetapkan, agar ruangan dapat digunakan secara efektif. Standar dan kriteria tersebut dapat diperoleh dari berbagai sumber, seperti buku, jurnal, dan peraturan.

NAD : Neufert Arsitek Data (Ernst & Neufert, 2000)

ASC : Architectural Standard Committee

SL : Studi Literatur

Tabel 2.7 Perhitungan Luas Ruang

Pengguna	Ruang	Standar Ruang	Sumber	Kapasitas	Jumlah Ruang	Luasan (m ²)
Kriya	Studio Pahat Kayu	4.5 m ² /Orang	NAD	22	1	99.00 m ²
	Studio Lukis	4.5 m ² /Orang	NAD	22	1	99.00 m ²
	Storage	9 m ² /Orang	NAD	2	2	36.00 m ²
	Galeri Store	16 m ² /Orang	SL	2	2	64.00 m ²
Kuliner	Studio Tata Boga	10 m ² /Orang	NAD	22	1	220.00 m ²
	Storage	9 m ² /Orang	NAD	2	1	18.00 m ²
	Foodcourt	1.6 m ² /Orang	SL	100	1	160.00 m ²
Seni Pertunjukan	Studio Tari	3 m ² /Orang	NAD	25	1	75.00 m ²
	Studio Musik	3 m ² /Orang	NAD	25	1	75.00 m ²
	Storage	9 m ² /Orang	NAD	5	2	90.00 m ²
	Amfiteater	0.8 m ² /Orang	NAD	200	1	160.00 m ²
	Auditorium	0.8 m ² /Orang	NAD	200	1	160.00 m ²
Fesyen	Stage	0.8 m ² /Orang	NAD	30	2	48.00 m ²
	Studio Jahit	4.5 m ² /Orang	NAD	20	1	90.00 m ²
	Storage	9 m ² /Orang	NAD	2	1	18.00 m ²
	Galeri Store	16 m ² /Orang	SL	2	2	64.00 m ²

Pengguna	Ruang	Standar Ruang	Sumber	Kapasitas	Jumlah Ruang	Luasan (m²)
Digital	Studio Fotografi	8 m ² /Orang	NAD	1	20	160.00 m ²
	Storage	9 m ² /Orang	NAD	2	1	18.00 m ²
Pengelola	R. Kepala Pengelola	8 m ² /Orang	NAD	3	1	24.00 m ²
	R. Tata Usaha	8 m ² /Orang	NAD	15	1	120.00 m ²
	R. Rapat	2 m ² /Orang	SL	20	1	40.00 m ²
	R. Resepsionis	2 m ² /Orang	SL	2	1	4.00 m ²
	Janitor	3.5 m ² /Orang	NAD	1	4	14.00 m ²
	Toilet	2 m ² /Orang	NAD	10	4	80.00 m ²
	Musholla	1.8 m ² /Orang	SL	50	1	90.00 m ²
Pengunjung	Cafe	1.6 m ² /Orang	SL	100	1	160.00 m ²
	Co-working Space	4 m ² /Orang	SL	75	1	300.00 m ²
	Perpustakaan	4 m ² /Orang	NAD	50	1	200.00 m ²
	Area Baca	2.5 m ² /Orang	NAD	100	1	250.00 m ²
	Aula	2 m ² /Orang	NAD	100	1	200.00 m ²
	Lobby	1.6 m ² /Orang	NAD	50	1	80.00 m ²
Teknisi dan Pengelola TPS	R. Panel	1.15 m ² /Orang	ASC	1	2	2.30 m ²
	R. Panel Utama	7.35 m ² /Orang	ASC	1	1	7.35 m ²

Pengguna	Ruang	Standar Ruang	Sumber	Kapasitas	Jumlah Ruang	Luasan (m ²)
	R. Trafo	12 m ² /Orang	NAD	1	1	12.00 m ²
	R. Kontrol	16 m ² /Orang	NAD	1	1	16.00 m ²
	Genset	30 m ² /Orang	ASC	1	1	30.00 m ²
	R. AHU	18 m ² /Orang	ASC	1	1	18.00 m ²
	TPS	21 m ² /Orang	ASC	1	1	21.00 m ²
Security	R. CCTV	18 m ² /Orang	SL	1	1	18.00 m ²
	Pos Satpam	2 m ² /Orang	NAD	2	4	16.00 m ²
Penunjang	Parkir Mobil	15 m ² /Orang	NAD	50	1	750.00 m ²
	Parkir Motor	2 m ² /Orang	NAD	200	1	400.00 m ²
	Parkir Difabel	18.5 m ² /Orang	SL	10	1	185.00 m ²
Total Luas						4.691,65 m ²

Sumber: Analisis Penulis, 2023

2.2.5. Program Ruang

Dari hasil perhitungan luasan ruang, didapat total luas ruang yang dibutuhkan untuk setiap kategori fasilitas. Tabel program ruang dapat dilihat pada tabel 2.4z, yang menunjukkan jumlah dan luas ruang untuk setiap kategori fasilitas.

Tabel 2.8 Total Kebutuhan Luas Ruang

Kategori Fasilitas	Luas
Studio Ekonomi Kreatif	1114 m ²
Pengelola	406 m ²
Pengunjung	1190 m ²

Servis	106,65 m ²
Penunjang	1.335 m ²
Sirkulasi 30 %	1.354,09 m ²
Total Luas	6.045,74 m ²

Sumber: Analisis Penulis, 2023