



BAB V
KONSEP PERANCANGAN

BAB V

KONSEP PERANCANGAN

5.1. Tema Rancangan

Tema pada perancangan adalah sebagai gagasan utama yang menjadi landasan dalam merancang atau mendesain sebuah bangunan. Tema berfungsi sebagai panduan sekaligus Batasan dalam proses perancangan. Pada proyek “Surabaya *Youth Activity Center*”, penerapan tema menjadi elemen yang penting untuk memberikan acuan dalam proses perancangan sehingga menghasilkan konsep desain yang terarah dan sesuai tujuan.

5.1.1. Pendekatan Tema

Pendekatan tema dalam perancangan proyek “Surabaya *Youth Activity Center*” didasarkan pada tiga aspek utama, yaitu fakta, isu dan goals yang ingin dicapai pada perancangan. Ketiga aspek ini akan menjadi landasan dalam mengarahkan proses desain secara terstruktur dan terfokus. Masing – masing aspek akan diuraikan lebih lanjut pada bagian berikut.

a. Fakta

- Indonesia sedang dalam menuju puncak Generasi Emas pada tahun 2045, di mana generasi muda memainkan peran penting.
- Jika dapat memanfaatkan bonus demografi dengan baik dapat menciptakan generasi muda yang unggul, produktif, dan berdaya saing.
- Banyak anak muda yang bermigrasi ke Surabaya untuk mendapatkan Pendidikan berkualitas dan peluang kerja yang lebih baik.
- Surabaya adalah kota terbesar kedua di Indonesia dengan populasi 3.009.286 jiwa pada 2024 dengan sekitar 23,2% penduduk Surabaya adalah generasi muda berusia 16–30 tahun (sekitar 699.039 jiwa).

- Nongkrong merupakan gaya hidup baru anak muda, terutama mahasiswa untuk bersosialisasi, berbagi ide, dan memperluas jaringan pertemanan.
- Banyak *café* dan tempat nongkrong lain yang sudah berkembang sesuai kebutuhan.
- Lokasi tapak berada di Surabaya yang memiliki iklim tropis yang lembab sehingga suhu cenderung panas.
- Tapak berada di Surabaya barat, dekat dengan beberapa fasilitas Pendidikan, perdagangan – jasa, dan pemukiman warga menengah keatas.

b. Isu

- Kebutuhan akan fasilitas untuk anak muda seperti ruang kreatif/hobi, tempat sosialisai dan wadah pengembangan diri belum terpenuhi dan tersebar di seluruh wilayah.
- Fenomena nongkrong yang semakin populer, namun dipandang negatif karena hanya dipandang sebagai kegiatan hiburan tanpa memberikan nilai tambah atau positif.
- Bagaimana menciptakan wadah atau ruang berkumpul untuk anak muda melakukan kegiatan nongkrong/berkumpul tetapi juga mendorong kreativitas, keterampilan, kolaborasi atau kegiatan produktivitas secara bersamaan dan seimbang?

c. Goal

- Merencanakan Surabaya *Youth Activity Center* untuk mendukung anak muda melakukan kegiatan nongkrong, bersosialisasi, dan aktivitas produktivitas secara bersamaan.
- Surabaya *Youth Activity Center* sebagai wadah anak muda untuk mengembangkan kreativitas, keterampilan, dan mengisi waktu luang dengan kegiatan yang positif.

5.1.2. Penentuan Tema Perancangan

Berdasarkan fakta, isu, dan *goals* yang telah disampaikan, dapat ditetapkan sebuah gagasan tema yang menjadi dasar dari perancangan. Tema yang diusung dalam perancangan Surabaya *Youth Activity Center* yaitu "Harmony of Youth" yang bermakna menciptakan keseimbangan antara aktivitas sosial, kreativitas, dan produktif di tengah lingkungan kota besar seperti Surabaya. Tema ini dipilih sebagai cerminan dari fungsi tujuan bangunan yang dirancang menjadi tempat berkumpulnya anak muda dalam melakukan aktivitas.

Secara arsitektural, bangunan dirancang dengan bentuk bangunan geometri dinamis dengan massa melengkung atau tidak kaku, sehingga menciptakan kesan fleksibilitas. Ruang dalam bangunan dirancang sebagai ruang yang inklusif dan kolaboratif. Ruang luar dilengkapi dengan taman multifungsi, jalur pejalan kaki, dan area interaktif seperti amphitheater dan memiliki area instalasi seni outdoor.

Bangunan dengan aksen modern sangat cocok dengan citra anak muda dan ditambahkan akses seni yang berfungsi sebagai landmark, mencerminkan kreativitas dan aspirasi anak muda. Kombinasi desain yang estetis dan fungsional mendukung ekspresi dan interaksi sosial generasi muda secara harmonis.

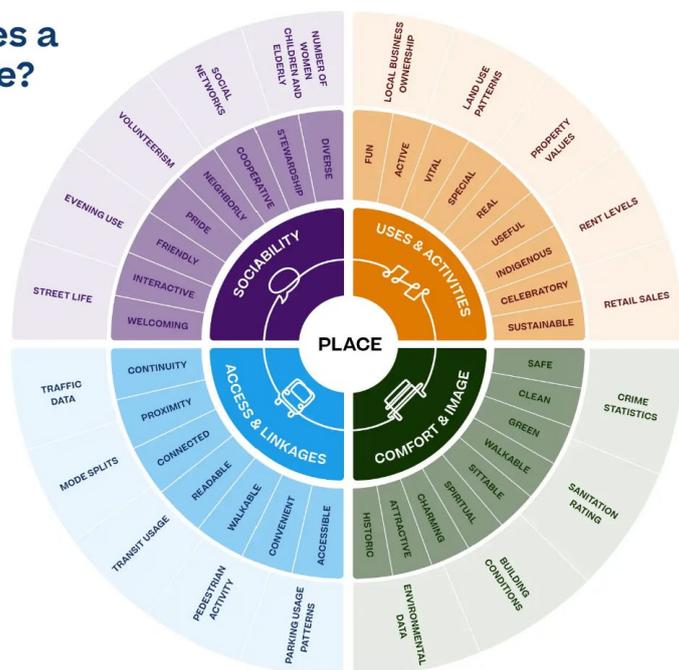
5.2. Pendekatan Tema

Placemaking adalah suatu konsep atau teori yang bersama – sama bekerja untuk memaksimalkan kualitas ruang sehingga dapat menghasilkan kualitas manusia yang bagus juga. Placemaking biasanya pendekatan yang digunakan untuk menciptakan ruang publik agar menjadi pusat suatu komunitas tertentu. Ruang publik adalah tempat dimana masyarakat bisa melakukan berbagai kegiatan yang terprogram maupun tidak. Wyckoff (2014) mengidentifikasi *placemaking* menjadi 4 tipe, pada perencanaan

Surabaya *Youth Activity Center* akan menerapkan *Standard Placemaking*. Jenis *placemaking* ini merupakan yang paling umum dan mencakup pemahaman dasar dari *placemaking*. *Standard Placemaking* adalah proses usaha untuk menciptakan tempat yang berkualitas tinggi yang diinginkan orang sebagai tempat tinggal, bekerja, bermain, dan belajar. Dalam proses membutuhkan pemberdayaan orang untuk berpartisipasi dari sektor public, nirlaba, dan swasta. Pemahaman ini pertamakali digagas oleh PPS.

What Makes a Great Place?

Project for Public Spaces



Gambar 5.1. Diagram Kriteria Penentu Keberhasilan *Placemaking*

Sumber: www.pps.org, 2024

Placemaking memiliki 4 kriteria dalam penentu keberhasilan. PPS menciptakan diagram untuk mempermudah masyarakat atau suatu komunitas untuk mengevaluasi keberhasilan nilai *placemaking* pada tempat tersebut. Di bawah ini merupakan tabel yang berisi output dari kriteria tersebut yang juga dihubungkan dengann tema pada proyek ini “Harmony of Youth”.

Kriteria	Output	Tema “Harmony of Youth”
----------	--------	-------------------------

<i>Accessible and linkages</i>	Desain memiliki akses antar massa dan ruang yang saling terhubung dengan mudah.	Akses antar ruang dan yang mudah dan terarah agar pengunjung dapat mengeksplor seluruh bangunan.
<i>Comfort and images</i>	Desain yang sesuai dengan karakteristik pengguna dan menarik pengunjung.	Desain yang modern dan bentuk bangunan yang tidak kaku atau dinamis. Memiliki instalansi seni atau area spot foto yang menarik.
<i>Uses and activity</i>	Desain yang memberikan experience yang menarik terhadap pengguna dan memiliki desain yang unik.	Pemberian ramp yang dinamis sehingga pengunjung memiliki pengalaman dan pemandangan visual yang menarik.
<i>Sociability</i>	Desain menghadirkan banyak tempat untuk berkumpul yang luas dan nyaman.	Memiliki area berkumpul amphitheatre yang interaktif dan unik.

Tabel 5.1. Outpu Pendekatan Dan Tema

Sumber: Analisa Penulis, 2024

5.3. Metode Perancangan

Metode perancangan merupakan serangkaian langkah yang terstruktur dan terorganisir dengan tujuan untuk menciptakan desain yang efektif dalam mengatasi masalah yang muncul selama pengembangan ide. Meneliti suatu masalah dengan cara berpikir rasional dan objektif sehingga menghindari keputusan tidak beralasan merupakan metode perancangan *glass box*. Sehingga proses desain secara keseluruhan dapat dijelaskan, walaupun perancang bisa saja tidak dapat memberi alasan - alasan yang meyakinkan besgi seluruh Keputusan yang diambil.

Metode ini dikenal dengan *human computer* karena perancang memiliki pemikiran rasional an sitematis dalam mengumpulkan informasi dan kemudian mengolahnya sehingga menghasilkan output desain. Berikut adalah karakteristik umum *glass box*:

1. Obyektif, variable, dan kriteria ditentukan terlebih dahulu.
2. Melakukan analisa sebelum menemukan solusi – solusi.
3. Evaluasi dalam cakupan Bahasa yang luas dan logis.
4. Strategi ditentukan dengan matang.

5.4. Konsep Perancangan

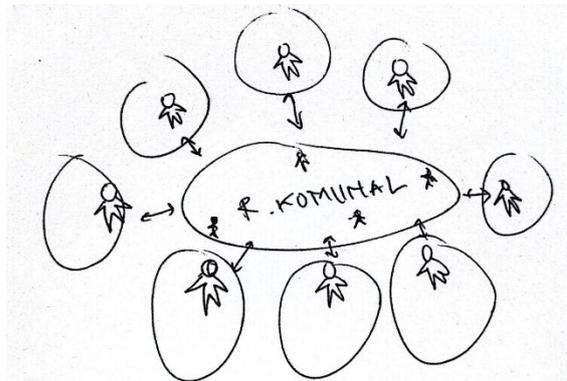
Setelah membahas aspek – aspek pada sub bab sebelumnya, selanjutnya yaitu merumuskan konsep perancangan. Konsep ini mencakup bentuk bangunan, tampilan bangunan, penataan massa bangunan, ruang luar dan ruang dalam. Pada konsep ini mengacu dari karakteristik pengguna yaitu pemuda dari gen Y, Z dan Alpha yang dihubungkan dengan 11 prinsip *placemaking* sehingga menghasilkan ide rancang yang memasuki kriteria keberhasilan dari penerapannya *placemaking*.

Generasi	Karakteristik	Keywords Karakteristik	11 Prinsip Placemaking	Implementasi Konsep
Y	Ambisius, tangguh, mandiri, pekerja keras, teknologi adaptif.	Kolaborasi, fleksibilitas, kreativitas, eksplorasi	2. Ciptakan Tempat, bukan desain 3. Mencari Mitra 4. Amati dengan seksama	2. Menyediakan elemen yang menarik perhatian dan interaktif 3. Kolaborasi dengan berbagai komunitas
Z	Multitasking, terbuka/open minded,			

	kreatif, kolaboratif.		6. Memulai dengan hal kecil	atau mitra lokal untuk memperkuat
Alpha	Suka eksplorasi, tidak suka dikekang, interaktif.		7. Ciptakan titik aktivitas multifungsi	fungsi sosial dan edukasi. 4. Ruang yang mendukung eksplorasi ide dan ekspresi dengan mengamati tren 7. Merancang zona multifungsi yang memungkinkan interaksi sosial, edukasi, rekreasi.

Tabel 5.2. Penerapan konsep

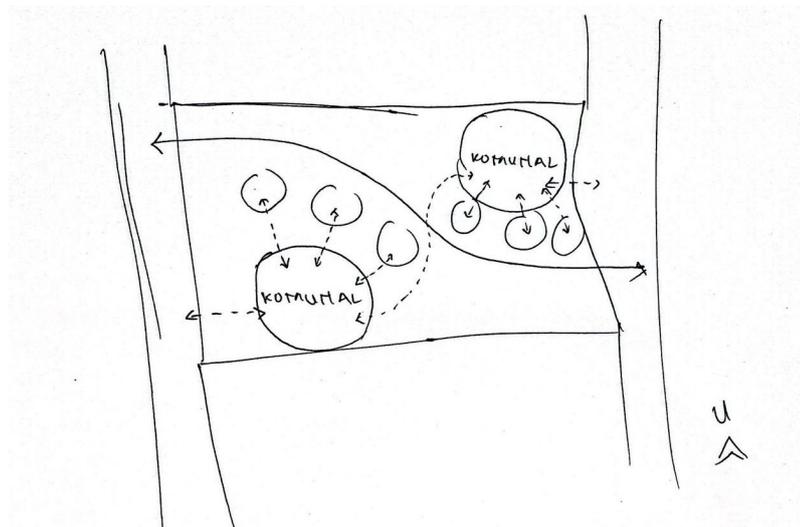
Sumber: Analisa Penulis, 2024



Gambar 5.2. Sketsa Ide Penerapan Konsep

Sumber: Analisa Penulis, 2024

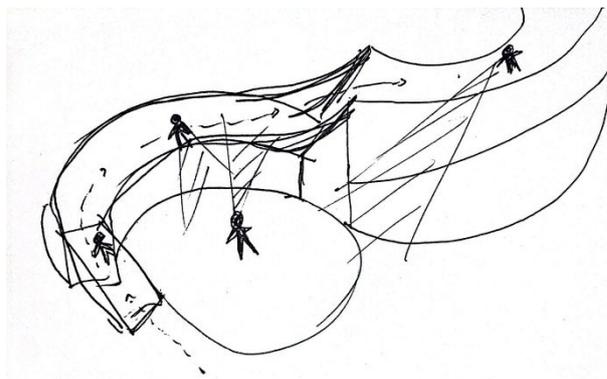
Tersedianya ruang komunal sebagai titik kumpul. Walaupun setiap pengunjung memiliki tujuan aktivitas yang berbeda – beda, dengan adanya ruang komunal sebagai titik kumpul dapat menyebabkan timbulnya interaksi dan sosial. Ide ini masuk pada kriteria keberhasilan *placemaking sociability* dan *Accessible and linkages*. Ruang komunal tersebut akan meningkatkan nilai sosial pada pengunjung karena terdapat interaksi dan komunikasi. Selain itu, dengan adanya ruang komunal ini juga dapat menjadi penghubung dari semua fasilitas yang ada.



Gambar 5.3. Sketsa Ide Penerapan Konsep

Sumber: Analisa Penulis, 2024

Ruang komunal diletakkan pada sisi timur dan barat dari tapak. Ruang komunal yang berada di barat merupakan ruang komunal yang dapat menarik perhatian pengunjung dari luar, karena pada sisi ini jalan lebih ramai. Sehingga pejalan kaki sekitar site dapat langsung mengakses ruang komunal. Kegiatan yang mendukung untuk area ini yaitu seperti pertunjukan, penampilan dan *event – event*. Agar tidak terjadi penumpukan, ruang komunal kedua berada di sisi satunya. Pada area ini dapat diperuntukan untuk aktivitas olah raga, seperti lapangan. Ruang komunal yang berada di ujung dekat jalan juga terdapat keterlibatan faktor kebisingan. Dengan adanya ruang fasilitas lain berada di tengah dapat memberi lebih kenyamanan dan privasi. Dengan penataan ruang seperti pada gambar 5.3., secara tidak langsung terbentuk sirkulasi yang menghubungkan kedua jalan yang berhimpitan pada site. Sesuai dengan kriteria keberhasilan *placemaking comfort and images*, bangunan harus dapat akses yang mudah, saling terhubung, dan nyaman untuk dilewati. Selain itu, penataan fasilitas ruang yang berada di tengah site juga.



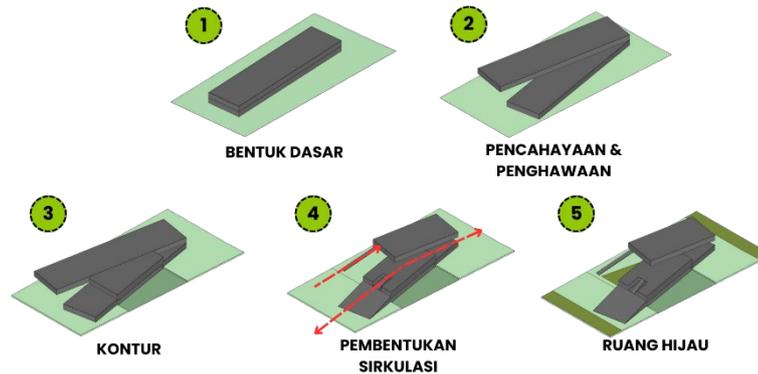
Gambar 5.4. Sketsa Ide Penerapan Konsep

Sumber: Analisa Penulis, 2024

Perencanaan desain ramp yang menghubungkan massa pada bangunan memberikan pengalaman yang menarik dan interaktif. Ramp ini digunakan sebagai akses penghubung setiap massa. Selain itu, dengan ada nya ramp, pengunjung dapat mengakses atap

bangunan. Dari atap, pengunjung dapat melihat view yang lebih luas dan lebih menarik. Ide ini Sesuai dengan kriteria keberhasilan *placemaking uses and activity*, yang dimana bangunan lebih interaktif, menyenangkan dan menarik.

5.4.1. Konsep Bentuk Massa Bangunan

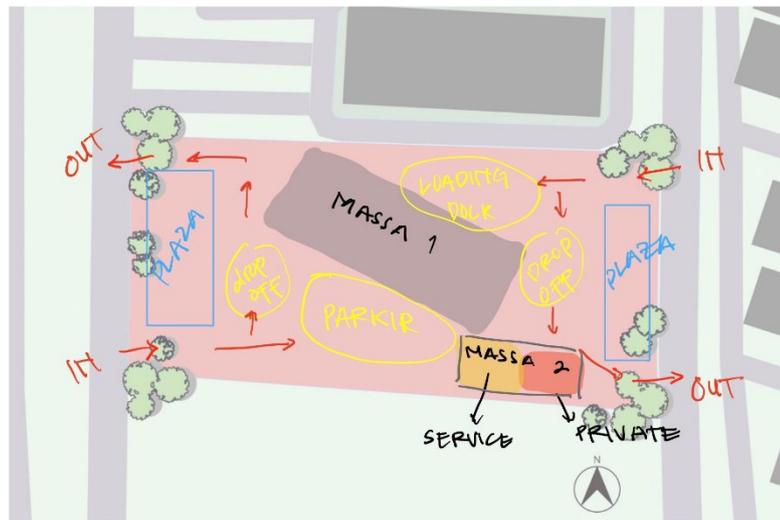


Gambar 5.5. Transformasi Bentuk Massa

Sumber: Analisa Pribadi Penulis, 2024

Bentuk bangunan berbentuk persegi yang tidak sejajar dikarenakan hasil dari analisa site demi mendapatkan pencahayaan dan penghawaan yang bagus. Penambahan berbagai macam sirkulasi pada bangunan menambahkan alur eksplorasi terhadap bangunan yang menggambarkan karakteristik anak muda. Sirkulasi dapat berbentuk ramp atau tangga. Ramp ini menghubungkan sisi barat bangunan menuju sisi timur. Dengan adanya ramp, pengunjung dapat dengan mudah mengeksplorasi bangunan.

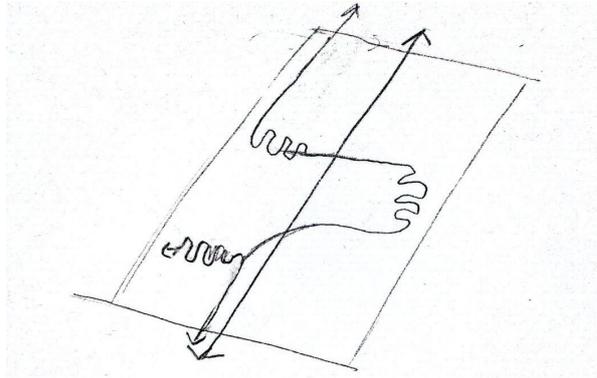
5.4.2. Konsep Tataan Massa dan Sirkulasi



Gambar 5.6. Konsep Tataan Massa

Sumber: gambar penulis, 2024

Bentuk dari *site* sangat menguntungkan karena memiliki banyak potensi, baik dari cahaya maupun angin. Dengan site bentuk persegi memanjang dari timur – barat, penataan dari massa – massa ini yaitu disusun secara linear sehingga membentuk sirkulasi yang menghubungkan sisi timur dan barat. Penyusunan linear juga memaksimalkan sirkulasi angin yang berasal dari sisi barat dan timur. Fasilitas publik dekat dengan area parkir agar memudahkan pengunjung untuk mencapai fasilitas. Ruang semi – publik dan privat berada di sisi timur karena merupakan area yang lebih sepi dan jauh dari kerumunan.



Gambar 5.7. Konsep Sirkulasi

Sumber: gambar penulis, 2024

Pola sirkulasi dibagi menjadi 2, yaitu untuk kendaraan dan untuk pengguna. Sirkulasi untuk kendaraan memiliki sistem satu arah dengan urutan pintu masuk ke parkir / drop off lalu ke pintu keluar.

Sirkulasi pengguna bangunan juga terdapat 2 macam. *Direct circulation* yaitu sirkulasi cepat atau langsung ke tujuan yang diinginkan tanpa berputar. Sedangkan *exploration circulation*, yaitu sirkulasi yang digunakan pengguna jika berkeinginan untuk mengeksplor seluruh sisi bangunan. Sirkulasi ini didesain sesuai karakteristik anak muda yang suka dengan aktivitas baru dan eksplorasi.

5.4.3. Konsep Tampilan Bangunan



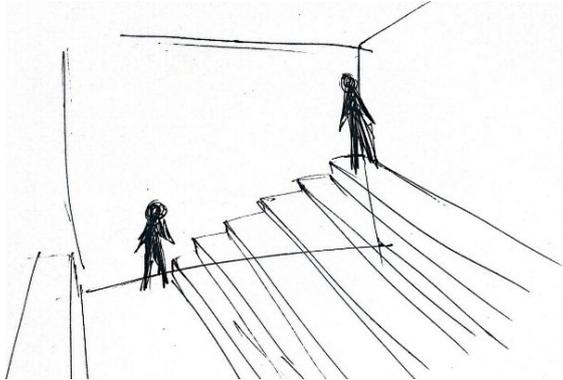
Gambar 5.8. Gambaran Tampilan Fasad

Sumber: [pinterest.com](https://www.pinterest.com) , 2024

Tampak depan dari fasad didominasi dengan kaca yang transparan. Hal ini dilakukan guna memaksimalkan cahaya dan view dari sisi yang berhadapan. Bentuk jendela memberikan kesan minimalis pada bangunan. Agar bangunan memiliki daya tarik dan unik, penambahan aksesoris warna yang kontras untuk memberi kesan *point of interest* pada bangunan.

5.4.4. Konsep Ruang Dalam

5.4.4.1. Volume Ruang

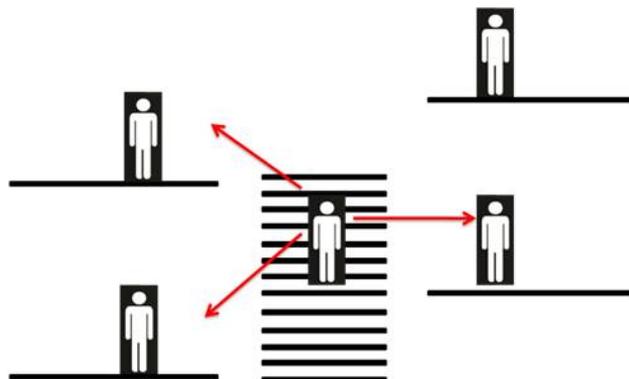


Gambar 5.9. Volume Ruang Exhibition

Sumber: gambar penulis, 2024

Volume ruang pada bangunan Surabaya *Youth Activity Center* memiliki volume ruangan yang berbeda di beberapa ruang dan lantai. Pada area exhibition dibutuhkan volume ruang yang luas. Area tersebut merupakan area publik yang dapat diakses oleh orang banyak sekaligus sehingga ruangan yang luas dibutuhkan untuk kenyamanan. Sebagian besar ruangan lainnya memiliki ketinggian ruang *floor to floor* sekitar 4 m. Walaupun sebagian besar ruang memiliki ketinggian yang sama, ada beberapa ruang yang memiliki elevasi lantai yang berbeda satu sama lain.

5.4.4.2. Visual



Gambar 5.10. High Visual Access

Sumber: google.com, 2024

Fokus utama dalam merancang bangunan Surabaya *Youth Activity Center* adalah memberikan pengguna pengalaman yang baru dan unik. Hal ini bisa diaplikasikan pada konsep penataan ruang *high visual access*. *High visual access* adalah dimana pengunjung dapat melihat view sebanyak – banyaknya tanpa terhalang apapun. Maka konsep split level dapat menjadi pemilihan.

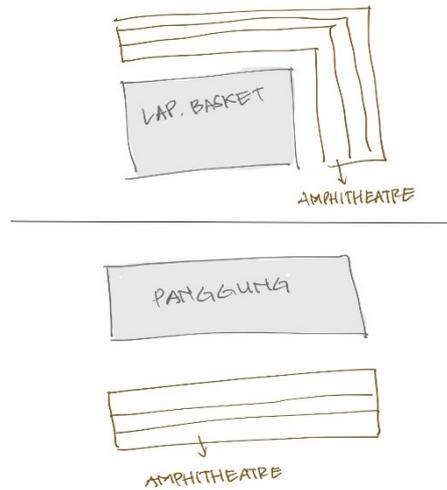


Gambar 5.11. Visualisasi Split Level

Sumber: pinterest.com & gambar penulis, 2024

Agar tercapainya ke setiap ruangan dengan mudah, diperlukannya sirkulasi yang memadai untuk pengunjung. Pengolahan sirkulasi harus diperhatikan guna mencegah terbentuknya ruangan negatif pada bangunan. Pola sirkulasi yang digunakan pada hampir seluruh ruangan yaitu dengan pola liner, dimana ruang – ruang tersusun sejajar yang dihubungkan dengan lorong.

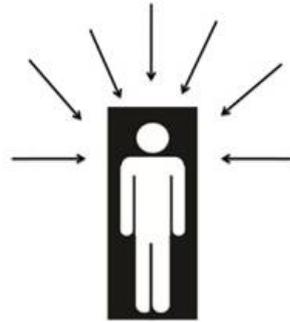
5.4.5. Konsep Ruang Luar



Gambar 5.12. Sketsa Lokasi Ruang Luar

Sumber: gambar penulis, 2024

Perencanaan Surabaya *Youth Activity Center* berfokus pada desain ruang luar yang mengakomodasi pengunjung untuk berkumpul/bersosialisasi secara nyaman dan organik. Dengan penyajian desain yang unik dapat menarik pengunjung untuk datang dan melakukan kegiatan. Surabaya *Youth Activity Center* memfasilitasi berbagai macam tempat berkumpul, seperti *amphitheater outdoor*, plaza, dan lapangan basket. *Amphitheater outdoor* menyediakan panggung dan tempat duduk. *Amphitheater outdoor* bisa memfasilitasi berbagai kegiatan. Penambahan kursi di sekitar lapangan basket agar pengunjung tergerak untuk menonton permainan dan menimbulkan kegiatan bersosialisasi.

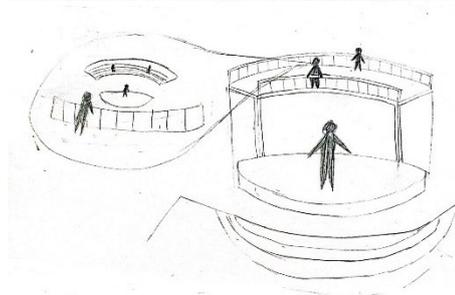


High Visual Exposure

Gambar 5.13. High Visual Exposure

Sumber: google.com, 2024

Desain pada ruang luar menerapkan konsep *high visual exposure*, yang berarti sesuatu titik dalam ruang dapat dilihat dari berbagai sudut penglihatan lainnya. Konsep ini di terapkan pada *amphitheather outdoor* dan lapangan basket, dirancang memiliki akses di ketinggian untuk melihat aktivitas dari atas sehingga jika pengunjung berada *amphitheather outdoor* dan lapangan basket mendapat perhatian dari pengunjung lain dari segala sisi. Anak muda sangat suka mendapatkan perhatian dan ditonton oleh orang lain.



Gambar 5.14. Visualisasi Ruang Luar

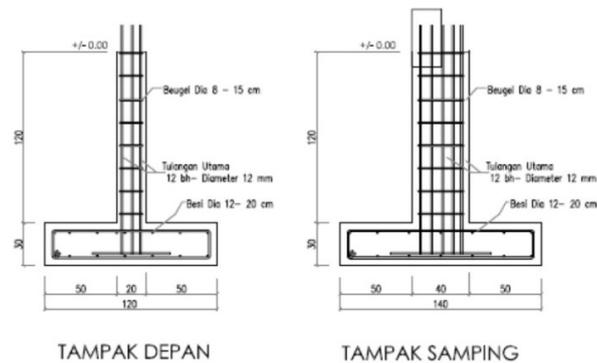
Sumber: pinterest.com & gambar penulis, 2024

5.4.6. Konsep Struktur dan Material

5.4.6.1. Konsep Struktur

1. Pondasi *Footplat* Beton bertulang

Pondasi *footplat* adalah jenis pondasi dangkal yang terbuat dari beton bertulang. Jenis pondasi ini memiliki bentuk yang mirip seperti telapak tangan. Jenis pondasi ini biasanya digunakan untuk bangunan dengan beban yang ringan seperti bangunan dengan tingkat rendah. Pondasi ini cocok digunakan di tanah yang cukup keras dan rata.

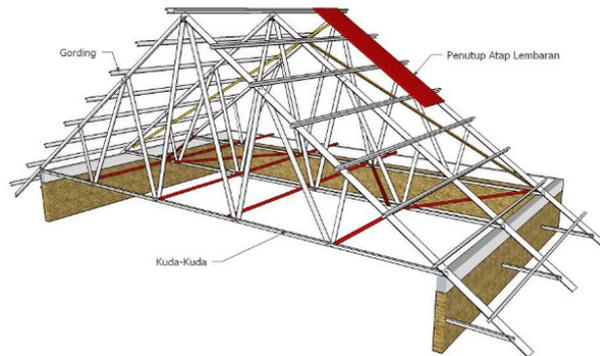


Gambar 5.15. Pondasi *Footplat* Beton Bertulang

Sumber: google.com, 2024

2. Struktur Atap Baja Ringan

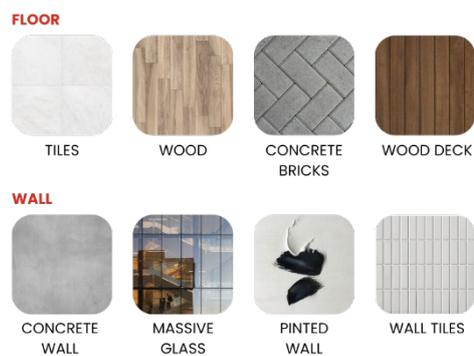
Struktur atap baja ringan banyak digunakan dalam proyek terkini. Struktur ini memiliki beban yang ringan. Bahan baja ringan juga mudah dalam perawatan dan tahan lama dibanding dengan struktur kayu. Material ini cocok digunakan di daerah tropis lembab. Salah satu alasan memilih struktur ini juga dikarenakan material ini memiliki nilai presisi yang tinggi dan dapat menyesuaikan bentuk yang diinginkan.



Gambar 5.16. Sturktur Atap Baja Ringan

Sumber: google.com, 2024

4.5.6.1. Konsep Material



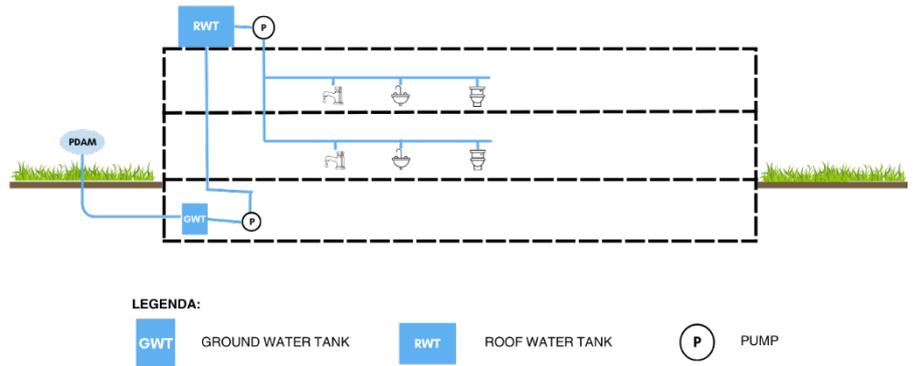
Gambar 5.17. Konsep Material

Sumber: Analisa Penulis, 2024

5.4.7. Konsep Jaringan Air

5.4.7.1. Sistem Jaringan Air Bersih

Konsep sistem jaringan air bersih pada bangunan ini menggunakan *down feed system*. Sistem jaringan air bersih ini adalah sistem distribusi air yang menggunakan prinsip gravitasi untuk mengalirkan air tangki dari penampungan air yang diletakkan di atap bangunan. Cara kerja singkatnya yaitu, air ditampung terlebih dahulu di dalam tangka bawah (*ground tank*) lalu dipompa ke atas atau *upper tank*. Dari tangki atas kemudian didistribusikan ke seluruh bagian bangunan yang membutuhkan air.

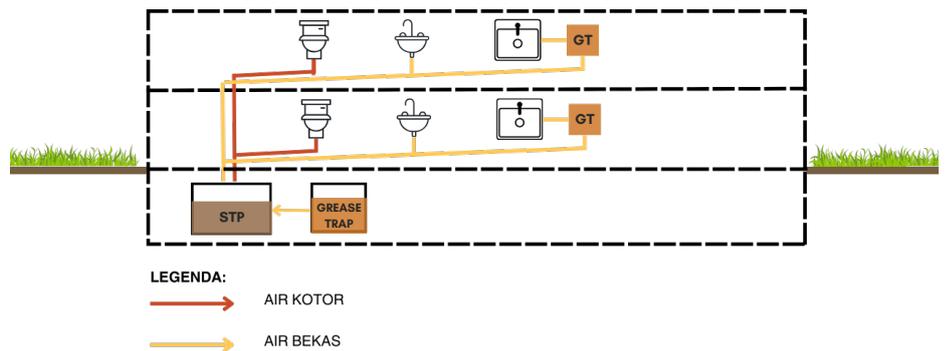


Gambar 5.18. Konsep Jaringan Air Bersih

Sumber: Analisa Pribadi Penulis, 2024

5.4.7.2. Sistem Jaringan Air Kotor

Konsep sistem jaringan air kotor yang digunakan pada bangunan ini yaitu menggunakan STP (Sewage Treatment Plant), yaitu sistem pengolahan limbah domestik yang menggunakan filter berupa pasir dan karbon. Dengan sistem ini, limbah kotor yang dikeluarkan akan meminimalisir pencemaran lingkungan karena sudah diolah terlebih dulu. Selain itu, air hasil olahan dapat digunakan kembali untuk kebutuhan tertentu sehingga dapat membantu dalam penghemataan air bersih.



Gambar 5.19. Konsep Jaringan Air Kotor

Sumber: Analisa Pribadi Penulis, 2024

5.4.8. Konsep Proteksi Bahaya Kebakaran

Setiap bangunan harus memiliki sistem proteksi bahaya kebakaran untuk meminimalisir kerugian dan tetap mengutamakan keselamatan pengguna. ada beberapa sistem yang diterapkan dalam proteksi kebakaran sebagai berikut:

a. Sistem *Fire Sprinkle*

Sistem fire sprinkle adalah sistem pemadam kebakaran otomatis yang dirancang untuk mendeteksi dan memadamkan api dengan menyemprotkan air bertekanan. Sistem ini terdiri dari jaringan pipa yang terhubung sumber air, dengan *sprinklehead* sebagai alat utama yang mengeluarkan air.

b. *Fire Alarm*

Alat ini berfungsi untuk mengingatkan pengguna bangunan jika terjadi kebakaran pada bangunan. Alarm akan berbunyi dengan 2 cara, yaitu secara manual dengan ditekan bel oleh karyawan dan dengan cara otomatis menggunakan *smoke detector*.

c. Tabung *Fire extinguisher*

Tabung ini adalah alat pemadam api ringan dengan wadah tabung. Terdapat berbagai macam jenis bahan pemadam, air, foam, serbuk kimia, dan karbon dioksida.



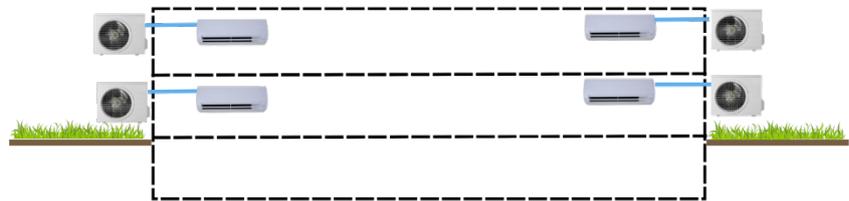
Gambar 5.20. Konsep Proteksi Kebakaran

5.4.9. Konsep Mekanikal Elektrikal

5.4.9.1. Konsep Penghawaan

Konsep penghawaan pada bangunan Surabaya *Youth Activity Center* terdapat dua sistem, yaitu penghawaan alami dan juga penghawaan buatan. Penghawaan alami diperlukan pada ruangan yang memerlukan sirkulasi langsung keluar jendela seperti *art room*. Penghawaan alami juga diperlukan untuk ruang servis seperti gudang dan ruang servis lainnya.

Konsep penghawaan buatan digunakan pada ruangan dengan aktivitas yang tinggi dan membutuhkan suhu yang stabil. Penghawaan buatan menggunakan AC. AC yang digunakan yaitu AC split dengan jumlah dan daya yang disesuaikan dengan luas ruangan.



Gambar 5.21. Konsep penghawaan

5.4.9.2. Konsep Pencahayaan

Konsep pencahayaan pada perancangan bangunan ini yaitu terdapat dua macam, pencahayaan secara alami dan secara buatan menggunakan lampu. Perencanaan bangunan ini diutamakan memaksimalkan pencahayaan alami. Khususnya pada area baca perpustakaan, *co-working space*, dan ruang diskusi. Menurut SNI 03-6575-2001, tingkat pencahayaan yang digunakan untuk ruang perpustakaan adalah sebesar 300 lux. Pencahayaan alami dapat meningkatkan tingkat fokus dan memberi kesan

kenyamanan dan kehangatan pada manusia. Pada area baca juga dapat diberikan pencahayaan buatan *task lighting* yang fokus terhadap meja – meja.



Gambar 5.22. Contoh *Task Lighting* Pada Perpustakaan

Sumber: Pinterest.com , 2024



Gambar 5.23. Contoh *General Lighting*

Sumber: Pinterest.com , 2024



Gambar 5.24. Contoh *Ambient Lighting*

Sumber: Pinterest.com , 2024

Pencahayaan buatan seperti lampu sangat di butuhkan untuk setiap ruangan dan area outdoor. Pencahayaan *general lighting* berguna sebagai penerangan jika area gelap seperti pada malam hari dan *ambient lighting* dapat memberi penambahan suasana tertentu pada ruangan. Selain itu, pencahayaan buatan juga sangat diperlukan untuk ruangan tertentu seperti auditorium, *dance room*, dan ruang musik. Agar intensitas cahaya dapat diatur sesuai kebutuhan, dapat menggunakan lampu LED yang warna dan intensitas cahayanya bisa diatur sesuai kebutuhan.

Pada area outdoor ditambahkan lampu dengan penyusunan sesuai dengan jalan yang berguna sebagai penanda arah jalan. *Accent lighting* yang menyorot tanaman dan pepohonan di area taman memberikan kesan hangat dan penampilan aesthetic sehingga walaupun di malam hari bangunan ini juga menarik untuk pengunjung.



Gambar 5.25. Contoh Penerapan Pencahayaan *Outdoor*

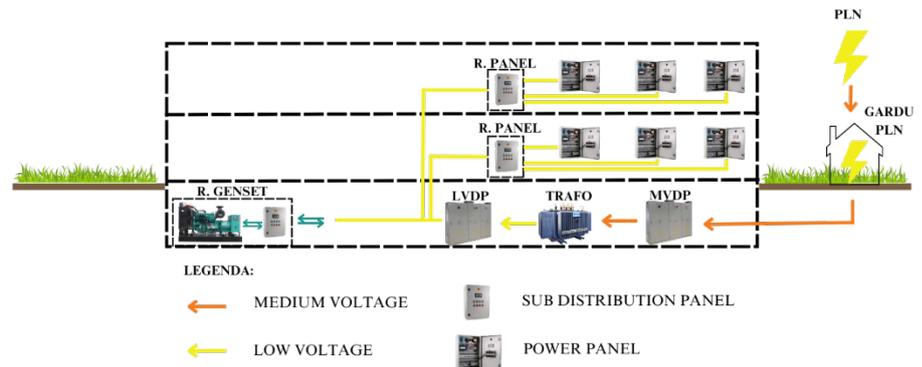
Sumber: Pinterest.com , 2024

5.4.9.3.Konsep Transportasi Vertikal

Bangunan Surabaya *Youth Acticity Center* memiliki ketinggian bangunan 2 – 3 lantai, maka dari itu dibutuhkan transportasi vertikal untuk mencapai elevasi – elevasi tersebut. Alternatif transportasi vertikal yang digunakan berupa tangga, lift, dan ramp. Ramp dapat digunakan untuk pejalan kaki maupun pengguna kursi roda untuk melewati kontur tanah yang tidak rata atau elevasi lainnya. Selain untuk mempermudah, ramp dapat digunakan untuk menambahkan *experience* baru kepada pengunjung.

5.4.9.4.Konsep Jaringan Listrik Dan Genset

Bangunan Surabaya *Youth Acticity Center* menggunakan listrik untuk sebagian besar kegiatan. Sumber utama Listrik adalah dari PLN dan genset jika dalam keadaan darurat atau sedang ada gangguan.



Gambar 5.26. Konsep Listrik dan Genset

Sumber: Analisa Pribadi Penulis, 2024

5.4.9.5. Konsep Internet dan CCTV

Sekarang internet merupakan kebutuhan pokok manusia. Setiap saat kita mengakses internet untuk berkomunikasi, mencari informasi dan lainnya. Jaringan internet pada bangunan ini akan disediakan untuk setiap massa dan lantai. Seluruh pengguna dapat mengakses secara bebas bersyarat. Agar tidak terjadinya overload penggunaan, ada beberapa wifi yang dapat diakses dengan meminta password dan username kepada pekerja. Pengguna dapat mengakses internet selama satu jam tetapi dapat mengakses lagi di jam berikutnya dengan meminta password dan username baru kepada karyawan.

Perangkat CCTV sangat dibutuhkan untuk menjaga keamanan dari bangunan. CCTV akan dipasang di setiap sudut indoor maupun outdoor kecuali kamar mandi. Terdapat ruang pengawasan CCTV tersendiri yang dapat diakses oleh karyawan.

5.4.10. Konsep Akustik

Konsep akustik diterapkan pada auditorium, ruang musik, dan ruang menari, perlu dirancang secara optimal untuk mendukung kenyamanan pengguna. Ruangan tersebut memerlukan

pengendalian kebisingan yang efektif dengan kebisingan dari luar dengan tingkat sedang hingga rendah. Untuk memenuhi kriteria tersebut dapat menggunakan material dinding yang mendukung. Material yang akan digunakan yaitu partisi dinding peredam suara bermaterial busa telur dan Polyethylene Terephthalate (PET).

Teruntuk ruang musik dan ruang menari dipasang speaker yang mengarah keluar ruangan. Speaker ini mengeluarkan suara musik dari dalam studio yang ditampilkan atau yang digunakan pengguna ruangan untuk diperdengarkan kepada pengunjung yang melewati ruangan. Hal ini memberikan opsi kepada pengguna ruangan untuk mempertunjukkan bakatnya secara tidak langsung kepada pengunjung yang lain.



Gambar 5.27. Polyethylene Terephthalate (PET).

Sumber: google.com, 2024



Gambar 5.28. Busa Telur

Sumber: google.com, 2024