Jurnal Arsitektur WASTUPADMA



https://wastupadma.e-journal.site Vol. 1, No. 2, Desember 2023 pp: 120 – 135

> [e] ISSN: 3032-2669 DOI: 10.62024/jawp.v1i2.12

Perancangan Gedung Creative Center di Sentul Bogor dengan Pendekatan Arsitektur Dekonstruksi

1,*Teguh Iman Riansyah

¹Program Studi Arsitektur, Universitas Bung Karno, Jakarta, Indonesia

[e]mail correspondence: manteguh408@gmail.com

Received: 31/10/2023 Revised: 12/12/2023 Accepted: 14/12/2023

Abstrak

Perancangan Creative Center dengan pendekatan Arsitektur Dekonstruksi ini didasarkan kebutuhan wahana pengembangan kreativitas seperti aktivitas olahraga, seni dan budaya untuk para remaja di Kabupaten Bogor yang memiliki karakteristik bentuk sesuai fungsinya. Melalui wahana edukasi ini para remaja dapat mengembangkan diri sesuai bidang dan bakat nya secara kreatif. Untuk itu bangunan harus memiliki karakter kuat yang menampilkan semangat remaja serta kebebasan untuk berkreasi dan berprestasi. Adapun desain arsitektur yang dipilih sebagai tema adalah Arsitektur Dekonstruksi yang merupakan turunan dari arsitektur postmodern sesuai dengan karakter kreativitas yang menjadi spirit ruang ini. Eksplorasi desain mengacu pada konsep Virtuoso of Elegance dari Zaha Hadid yang menekankan kebebasan dalam mengekspresikan ide, tanpa ada aturan formal menjadi tipologi bangunan baru. Dari hasil pembahasan dikemukakan bahwa dalam rangka mendapatkan bentuk sesuai dengan karakter pengembangan yaitu kreativitas dan karakter dinamik remaja maka diekspresikan melalui massa kotak yang dideformasi kan, dibagi-bagi dalam fragmen yang dinamis, didistorsikan melalui pemisahan bentuk bangunan dengan menyatukan antara kepala dan badan, dan bentuk bagian bangunan seperti rumah panggung Sunda sebagai apresiasi terhadap lokalitas.

Kata Kunci: Arsitektur Dekonstruksi, Creative Center, Virtuoso of Elegance, Lokalitas Sunda

Abstract

Indonesia is one of the countries that downloads the most animal violence content and has more than 100 cases per year. In 2015, the animal welfare organization Natha Satwa Nusantara recorded 103 cases of violence against animals and this will continue to increase every year. Natha Satwa Nusantara as an animal welfare organization has built a shelter for abandoned animals and animals that need help. The shelter was built in Parung, Bogor with a capacity of 100 dogs and 200 cats, however, various problems have occurred in the surrounding environment. The 5 welfare principles put forward by the AVMA have been agreed upon and approved by all animal welfare organizations in the world. The point of freedom from fear and suffering has become a public issue that is highly highlighted by the eyes of the world. An animal shelter is a place or container or protection for abandoned animals. By providing protection for animals, it is hoped that this shelter can minimize fear and suffering. According to analysis and research, a suitable architectural concept is the concept of tropical industrial architecture.

Keywords: Architectural Deconstruction, Creative Center, Virtuoso of Elegance, Sundanese Locality

1. Pendahuluan

Remaja adalah masa depan kemajuan dan ketahanan bangsa Indonesia mendatang dalam menghadapi transformasi global peradaban. Upaya mempersiapkan generasi maju ini perlu dipersiapkan sejak dini khususnya pada masa remaja.



Menurut psikologi perkembangan bahwa masa remaja merupakan periode perkembangan manusia yang meliputi masa perkembangan transisi antara masa anak-anak dan masa dewasa yang mencakup perubahan biologis, kognitif dan sosial-emosional. Pada masa remaja ini, manusia mulai mencari identitas dalam rangka mempersiapkan diri menghadapi masa dewasa. Menurut Badan Pusat Statistik Kabupaten Bogor tahun 20222 (BPS Kabupaten Bogor, 2022), jumlah remaja di Kabupaten Bogor pada tahun 2022 sebanyak 1.422.868. dengan rincian, usia 10-14 tahun sebanyak 454.053, usia 15-19 tahun sebanyak 473.600, usia 20-24 tahun sebanyak 495.215. Dengan banyaknya jumlah remaja di Kabupaten Bogor tersebut, maka potensi pembinaan dan pengembangan kreativitas untuk para remaja dirasa cukup tinggi dan perlu adanya fasilitas untuk pembinaan dan pengembangan kreativitas tersebut. Fasilitas tersebut adalah Gedung Creative Center yang dapat mewadahi berbagai aktivitas remaja baik dalam bentuk pengembangan maupun pembinaan (Fitri et al., 2022). Tema bangunan dipilih sesuai dengan karakter remaja dan kebutuhan mengekspresikan fungsi yang diwadahi nya. Oleh sebab itu perancangan creative center ini dirancang dengan menerapkan konsep arsitektur dekonstruksi yang nantinya penerapan arsitektur dekonstruksi diharapkan dapat menghasilkan bangunan yang mengikuti perkembangan zaman tanpa mengurangi estetika dan kenyamanan bangunan sesuai prinsip Arsitektur Nusantara (Dafrina, 2019), (Winarni & Hamka, 2019), (Ashadi & others, 2021), (Hartadinata et al., 2022), Selanjutnya dipilih pandangan Zaha Hadid yang merupakan salah satu arsitek pengusung pemikiran arsitektur dekonstruksi melalui konsep bentuk yang membongkar kemapanan dan kebakuan dalam desain (Tentler-Krylov, 2020), (Sebastian et al., 2018), (Jerobisonif & Johannis, 2022).

2. Metode Penelitian

Penelitian dilakukan dalam rangka mengumpulkan data sampai analisis data, data-data yang berkaitan dan yang menjadi referensi dalam perencanaan dan perancangan *creative center* ini. Metodemetode yang dilakukan untuk pengumpulan data meliputi: Langkah pertama adalah dengan cara *survey* lapangan dan studi preseden bangunan terkait agar mendapatkan referensi pola aktivitas ruang dan pola kebutuhan ruang pada *creative center*. Langkah kedua adalah dengan menganalisis dan mengolah data yang didapatkan kemudian data tersebut telah dirangkum. Langkah ketiga adalah sintesis atau penyimpulan hasil yang diperoleh dari data-data yang telah dirangkum tersebut yang kemudian hasilnya berupa konsep perancangan. Langkah keempat adalah memvisualisasikan hasil konsep perancangan tersebut menjadi hasil gambar 2D dan 3D sebagai desain akhir (Ching, 2008).

3. Kajian Literatur

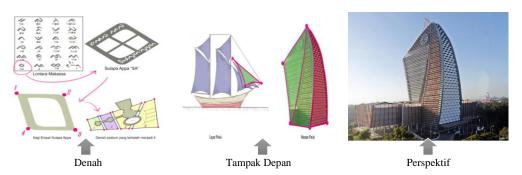
Metode Dekonstruksi Arsitektur adalah konsep desain arsitektur yang bertitik tolak dari filsafat sastra yang diajukan Jacques Derrida dalam pemahaman Pos Modern yang menantang mengenai kebenaran, struktur dan makna secara formal (Glancey, 2000). Filsafat ini mendorong pemikiran untuk merenungkan hakekat sesuatu karya agar keluar dari batas-batas konvensional sehingga nampak sebagai ketidakteraturan atau kekacauan namun sebenarnya dapat dijelaskan melalui komposisi dalam karya itu sendiri. Pandangan ini kemudian diterapkan dalam arsitektur sebagai cara mendesain dengan melihat arsitektur dari segi fragmentasi (bagian-bagian), konsep memanipulasi bentuk atau fasade, dan pengolahan non-rectilinear. Hasilnya adalah suatu desain dengan bentuk dan gubahan massa yang sangat bebas, tidak teratur, anti gravitasi, dan menampakkan fenomena levitasi. Beberapa arsitek yang mengusung gaya Dekonstruksi antara lain adalah Bernard Tschumi, Peter Eisenman, Frank Gehry, Rem Koolhas dan Zaha Hadid (Anjarwulan, 2019).

Dekonstruksi dalam arsitektur mengikuti prinsip bentuk sebagai berikut : 1) *Instability* (Ketidakstabilan), 2) *Disorder* (Ketidakteraturan); 3) *Impure* (Ketidakmurnian), 4) *Fragmentation* (Terbagi-bagi), 5) *Dishamony* (Ketidakserasian), 6) *Conflict* (konflik atau bertentangan), 7) *Fluid* (Cair),

8) Methapor (Metafora atau dapat dikiaskan), 9) Distortion (Terdistorsi), 10) In Context (Sesuai dengan konteks), (11) Contrast (Kontras) sebagai simbol perlawanan atas kemapanan dan aturan konvensional. Eksplorasi atas ide dekonstruksi dapat dijelaskan melalui preseden perancangan seperti pada karya Frank O Gehry (Jung et al., 2021), (Jung et al., 2022) yang mendesain karya dengan ekspresi sculpture dari pada sebagai wadah yang fungsional, terdistorsi, dan antigravitasi. Atau Zaha Hadid yang mengelaborasi prinsip prinsip tersebut melalui konsep Virtuoso of Elegance dalam desain melalui : 1) Fragmented Geometry (bentuk geometris yang terbelah atau berlapis) untuk mendapatkan permainan bentuk dan bidang dengan cara memotong atau membelah menjadi bentuk yang lebih kecil, 2) Distortion and *Deformation* atau membentuk ruang yang bersifat deformasi dan distorsi dengan sifat kedekatan, penekanan dan ekspansi ruang sesuai konteks, 3) Fluid Organisational System atau mendesain dari organisasi ruang yang mengalir, dan tidak kaku, 4) Colour Is the Building with Light untuk mendapatkan efek warna yang timbul dalam bangunan itu sendiri (Jerobissonif, 2022), (Kanters, 2018).



Gambar 1. Vitra Fire Station Karya Zaha Hadid (sumber: (Zaha, 2023))



Gambar 2. Gambar Gedung Phinisi Di Makassar Karya Yu Sing (sumber: (Kurnianto & Sari, 2020))

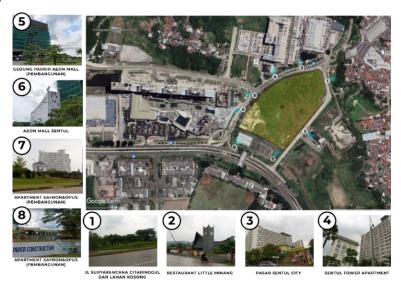
Bangunan Vitra Fire Station di Kampus Vitra, Weil am Rhein Jerman didesain tahun 1993 oleh Zaha Hadid menonjolkan anti simetri, fragmentasi dan overlapping yang menjadi ciri Virtuoso of Elegance nampak sangat eksploratif, menciptakan pengalaman visual yang menantang dan anti kemapanan. Arsitektur Dekonstruksi Indonesia yang mengikuti paham Zaha Hadid antara lain: Gedung EX-Plaza di jalan Thamrin, dan Gedung Menara Phinisi Universitas Negeri Makassar. Gedung Menara Phinisi desain dari Yu Sing pada tahun 2009 memperlihatkan filosofi lokalitas Makassar yang menonjolkan semangat bahari dengan kapal Phinisi. Bentuk diaplikasikan pada bentuk Menara yang menjulang 17 lantai sebagai analogi atas layar Phinisi dan podium yang berlantai 4 sebagai geladak atau rumah panggung Bugis yang merupakan bangunan berlantai 4 ini di desain dengan filosofi rumah panggung dengan lantai dasar yang kosong sesuai bentuk rumah panggung Bugis Makassar.

Pendekatan ini seperti bermain main dengan struktur namun sebenarnya adalah permainan *fasade* (Kurnianto & Sari, 2020).

4. Hasil dan Pembahasan

4.1 Lokasi dan Analisis Tapak

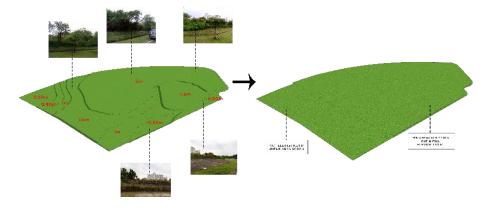
Lokasi Tapak berada di jalan Suryakencana Citaringgul, Kecamatan Babakan Madang, Kabupaten Bogor dengan luas lahan yaitu 43.529m2 dengan keadaan topografi berkontur kontur, KDB 60%, KLB 2 dan KDH 30%.



Gambar 3. Lokasi Perancangan (sumber: Hasil Survei, 2023)

4.1.1 Analisis Tapak

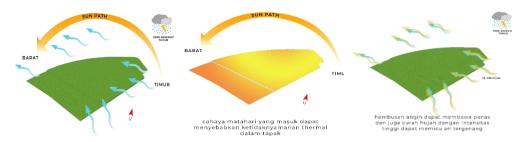
A. Topografi



Gambar 4. Analisis Topografi (sumber: Hasil Analisis, 2023)

Kontur tapak tidak rata, ada yang memiliki ketinggian -50 cm sampai 2 meter. menggunakan metode cut and fill hingga di elevasi 1.5 meter agar bangunan utama nanti nya masih bisa terlihat dari jalan.

B. Analisis iklim



Gambar 5. Analisis Iklim (sumber: Hasil Analisis, 2023)

Matahari bergerak dari timur tapak ke barat tapak, arah angin berhembus dari arah timur dan tenggara tapak dengan kecepatan 05-40km/jam. Wilayah Kabupaten Bogor termasuk iklim tropis sangat basah di bagian Selatan dan iklim tropis basah di bagian Utara, dengan rata -rata curah tahunan 2.500 – 5.00 mm/tahun dan termasuk ke dalam curah hujan menengah-tinggi. Kondisi tersebut diatasi dengan cara: a) Pemilihan pohon dengan daya filtrasi/menyerap debu dengan baik, agar angin yang masuk tidak membawa debu; b) Penempatan-penempatan pohon dan vegetasi yang sesuai dengan arah angin sebagai filtrasi debu dan hawa panas, c) Membuat taman hujan/rain garden dan beberapa lubang biopori agar meningkatkan daya serap air terhadap tanah.

4.1.2 Analisis aksesibilitas

Akses dicapai dari masuk ke ruang parkir bisa melalui pintu masuk utara dan selatan, dan keluar di pintu barat dan selatan. Akses masuk dan keluar khusus pejalan kaki berada di utara tapak, barat tapak, selatan tapak.



Gambar 6. Analisis Aksesibilitas (sumber: Hasil Analisis, 2023)

4.1.3 Analisis Kebisingan



Gambar 7. Analisis Kebisingan (sumber: Hasil Analisis, 2023)

Menambahkan pepohonan dan vegetasi di sekitar tapak, agar dapat mengurangi tingkat kebisingan yang dihasilkan oleh kendaraan walaupun tingkat kebisingan sedang.

OPEN ACCESS

4.1.4 Analisis Orientasi View Dan Penzoningan



Gambar 8. Analisis Orientasi *View* dan *Zoning* (sumber: Hasil Analisis, 2023)

View terbaik untuk bangunan yaitu menghadap sebelah kiri (barat), yang berhadapan langsung dengan Aeon Mall Sentul, Sentul *Tower Apartment*. Analisis penzoningan dilakukan agar dapat rencana distribusi ruang yang baik sesuai dengan perencanaan. Pemisahan area utama yaitu pengembangan kreativitas seni dan olahraga. Membuat zona parkir sendiri, tidak mengganggu zonazona lain. Zona servis untuk loading dock dan parkir pengelola dipisah dari zona parkir utama.

4.2 Analisis Program Ruang

4.2.1 Analisis Fungsi dan Aktifitas

Tabel 1. Aktivitas dan Pelaku (sumber: Hasil Analisis, 2023)

Aktivitas	Deskripsi	Pelaku		
Fungsi Primer				
Pengembangan Kreatifitas para Remaja dan Masyarakat Umum	Mengembangkan Kreativitas dan Mengembangkan Bakat dan Hobi. Mengikuti Pelatihan yang dilakukan secara langsung, sesuai sub sektor.	Remaja dan Masyarakat Umum. Peserta dan Pembimbing/Pengisi Acara.		
Co. Working Space	Aktivitas Belajar dan Mengerjakan Tugas.	Remaja dan Masyarakat Umum.		
Perpustakaan	Membaca Buku, Berdiskusi.	Remaja dan Masyarakat Umum.		

Fungsi Sekunder				
Pameran	Kegiatan Mempromosikan Hasil Karya yang telah dihasilkan.	Pengelola dan Pengunjung.		
Foodcourt dan Ruang Serbaguna (Rental	Kegiatan Menjual dan Mempromosikan Makanan/Minuman, dan Produk.	Pengelola dan Pengunjung		
Room)	Kegiatan Mengelola Penyewaan ruangan yang dihasilkan.	Pengelola		
Fungsi Tersier				
Area Komunitas	Kegiatan yang dilakukan secra diskusi / bermusyawarah dan sekaligus sebagai tempat bersosialiasi masyarakat.	Pengunjung		
Pelayanan	Melakukan kegiatan pengelolaan seperti menyiapkan, mengecek, sarana dan prasarana yang ada.	Pengelola		

Dari analisis kebutuhan ruang memiliki fasilitas berupa ruang-ruang sebagaimana dalam Tabel 2 berikut:

Tabel 2. Pembagian Ruang (sumber: Hasil Analisis, 2023)

	Pengembangan Kreativitas Seni dan Olahraga		Pengelola Creative Center		Komersial		Penunjang
1)	R.Kelas Musik	1)	Manager Creative	1)	1 0000000000	1)	
2)	Studio Musik		Center	2)	R.Serbaguna		Space
3)	R.Kelas Seni Rupa dan Kriya	2)	Sekretaris			2)	1
4)	Studio Seni Rupa Dan Kriya	3)	Manager Keuangan			3)	Mushola
5)	R. Kelas Fesyen	4)	Ketua Divisi Seni			4)	R. Genset
6)	Studio Fesyen	5)	Ketua Divisi			5)	R. AHU
7)	R.Kelas Arsitektur dan		Olahraga			6)	R. CCTV
	Desain Interior					7)	R. Panel
8)	Studio Arsitektur dan					8)	Amphitheater
	Desain Interior					9)	Parkir
9)	R.Kelas Desain						
	Komunikasi Visual						
10)	Studio Desain Komunikasi Visual						
11)	R.Kelas Animasi dan IT						
12)	Studio Animasi dan IT						
13)	R.Kelas Seni Pertunjukan						
14)	Studio Seni Pertunjukan						
15)	R.Kelas Fotografi						
16)	Studio Fotografi						
<i>17</i>)	Studio E-sport						
18)	Lapangan Futsal						
19)	Lapangan Basket						
20)	Lapangan Voli						
21)	Jogging Track						

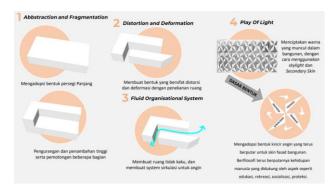
4.3 Konsep Perancangan

Creative Center didefinisikan sebagai ruang yang dirancang sebagai tempat atau sebuah wadah pengembangan kreativitas individu maupun kelompok, tempat bersosialisai, tau mengolah pikiran, serta tempat menyalurkan minat dan bakat dibidang kreativitas . Wadah ini terbagi menjadi 3 fungsi yaitu primer, sekunder dan tersier. Fungsi pada primer ini ialah wadah untuk pengembangan kreatifitas para remaja mulai dari penyaluran serta pengembangan bakat dan hobi. Fungsi sekunder sebagai wadah untuk komersil dan pameran, dimana terdapat foodcourt, rental room dan ruang pameran. Fungsi tersier/penunjang ialah sebagai wadah rekreasi dan juga sosialisasi. Pada perancangan ini konsep arsitektur yang diterapkan yaitu dengan pendekatan arsitektur dekonstruksi, yang merupakan sebuah gaya arsitektur yang seiring dengan waktu atau arsitektur kontemporer namun masih mengacu pada prinsip Arsitektur Nusantara. Bangunan memiliki konteks dengan waktu serta fungsi yang bersifat kontemporer dan dinamik namun memiliki keterkaitan dengan konteks tempat, sebagaimana prinsip Arsitektur Pos Modern yang mengapresiasi budaya lokal. Untuk itu factor keberadaan bangunan di Bogor sebagai bagian tempat dari kebudayaan Nusantara Sunda menjadi perhatian utama. Ini merupakan pijakan dalam menanamkan prinsip Arsitektur Nusantara dalam arsitektur kontemporer.

Ada beberapa pertimbangan Pendekatan Arsitektur Dekontruksi yang digunakan mengacu pada konsep Zaha Hadid yang menggunakan prinsip *Virtuoso of Elegance* yang diwujudkan dalam desain dengan metode: 1) Massa dan bentuk geometris yang terbagi bagi; 2) Distorsi dan deformasi; 3) Pengaturan ruang yang mengalir/natural; 4) Warna dari cahaya bangunan. sebagai berikut:

- Mengakomodasi dinamika aktivitas remaja melalui bentuk bangunan yang diekspresikan melalui pola bangunan dengan massa kotak yang dideformasi kan dan dibagi-bagi dalam fragmen-fragmen dinamis,
- Mengangkat konsep kreativitas sebagai distorsi dan deformasi terhadap pemikiran konvensional dengan cara mendistorsikan pemisahan bentuk bangunan dengan menyatukan antara kepala dan badan,
- 3) Mengangkat nilai natural dengan mengambil metafora rumah tradisional Sunda yang memiliki kolong melalui bentuk dengan ruang kosong di bawahnya, namun tetap mendistorsi konsep integrasi keberadaan kepala dan badan.
- 4) Pencahayaan menjadi bagian yang terbentuk dari pencahayaan buatan maupun efek pembayangan bangunan

Bentuk dasar pada perancangan *creative center* ini adalah persegi panjang dengan beberapa deformasi dan distorsi bentuk seperti di bawah:



Gambar 9. Konsep Olah Bentuk (sumber: Hasil Analisis, 2023)

4.4 Konsep Luar Bangunan

4.4.1 Layout Plan



Gambar 10. Layout Plan (sumber: Hasil Analisis, 2023)

Ruang yang dirancang didominasi oleh ruang-ruang publik, bisa dilihat dengan adanya plaza dan amphitheater sebagai area pedestrian dan komunal. Selain itu terdapat beberapa Gedung yang mengakomodasi untuk kegiatan menyalurkan dan mengembangkan hobi serta minat para masyarakat seperti, area seni dan teknologi, area perpustakaan, area olahraga, galeri, *coworking space*, dan sebagai penunjang disediakan juga area *foodcourt* serta ruang serbaguna yang bisa disewakan.

4.4.2 Zoning dan Perencanaan Vegetasi



Gambar 11. *Zoning* dan Perencanaan Vegetasi (sumber: Hasil Analisis, 2023)

Pada perencanaan dan perancangan Gedung *creative center* ini terbagi menjadi 4 zona, yaitu zona publik, zona semi publik, zona servis, zona privat. Zona publik (plaza/pedestrian untuk pejalan kaki, amphitheater, area olahraga, *public space*). Zona semi public (Gedung utama atau Gedung pengembangan seni dan teknologi, galeri seni, perpustakaan, *co-working space*, *foodcourt*, masjid). Zona servis (parkir pengunjung, parkir pengelola, area servis, *toilet*). Zona privat (pengelola). Sedangkan untuk perencaan vegetasi menggunakan beberapa jenis vegetasi diantaranya adalah:

- 1) Pohon Ketapang kencana, merupakan tumbuhan peneduh dari sinar matahari dan juga sebagai penyerap polusi udara alami yang ada di lingkungan.
- 2) Pohon Tanjung, merupakan tumbuhan peneduh dan memiliki kekuatan menyerap timbal, selain itu tumbuhan ini juga memiliki kelebihan peredam suara dan sebu yang cukup baik.
- 3) Pohon *Palm*, tumbuhan ini dapat menyerap berbagai polutan dengan sangat baik dan mengurangi polusi, karena bentuknya yang indah, tanaman ini mampu meredakan perasaan stress dan kelelahan.

4.4.3 Tampak Kawasan



Gambar 12. Tampak Kawasan (sumber: Hasil Analisis, 2023)

4.4.4 Konsep dalam Bangunan



Gambar 13. Konsep Material Board (sumber: Hasil Analisis, 2023)

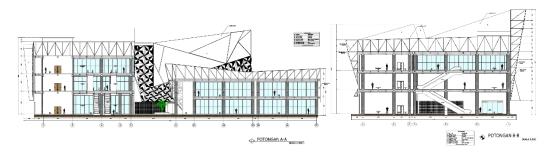
Moodboard Interior dalam bangunan dibuat menyesuaikan tema ruangan tersebut, hal ini guna dapat menyelaraskan atau mengharmonisasikan dengan tema ruangan yang digunakan.

1) Area Primer

Pada area utama atau primer ini sebagai tempat untuk pengembangan kreativitas para remaja, para komunitas dan masyarakat umum yang ingin mengembangkan kreativitas, mengembangkan minat dan hobi agar selalu berkegiatan positif dan tidak melakukan kegiatan yang negatif, khususnya para remaja.



Gambar 14. Denah Utama Galeri Seni dan Teknologi (sumber: Hasil Desain, 2023)



Gambar 15. Potongan Denah Utama Seni dan Teknologi (sumber: Hasil Desain, 2023)



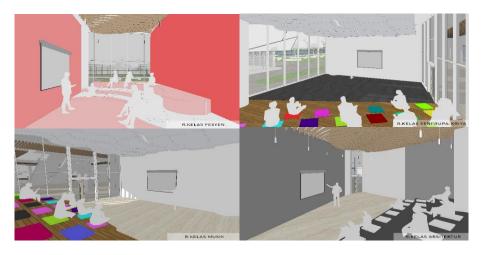
Gambar 16. Fasad Bangunan (sumber: Hasil Desain, 2023)

Pada konsep interior setiap ruangan memiliki tema yang berbeda-beda sesuai dengan moodboard atau tema rancangan sesuai ruangan tersebut.



Gambar 17. Interior Loby dan Pengelola (sumber: Hasil Desain, 2023)

Pada gambar 18 merupakan beberapa ruang kelas yaitu sebuah ruang yang digunakan untuk edukasi seperti belajar, *workshop* dan pelatihan berbentuk kelas. Salah di antaranya adalah ruang kelas musik menggunakan material dan warna hangat yaitu vinyl, dan *polywood*, serta konsep ruangan yang terbuka dan dinamis. Untuk Ruang kelas fesyen yang konsep ruangan mengacu karakter pengguna yaitu pemakaian warna-warna feminin karena didominasi penggunaan nya oleh perempuan.



Gambar 18. Interior Ruang Kelas (sumber: Hasil Desain, 2023)

Pada gambar 19 merupakan beberapa ruang praktik yaitu sebuah ruang yang dilengkapi dengan alat-alat yang mendukung kegiatan praktik tersebut, seperti ruang studio animasi dan digital seperti ruang studio *e-sport*, ruang studio desain komunikasi visual sesuai dengan tema ruang masingmasing.



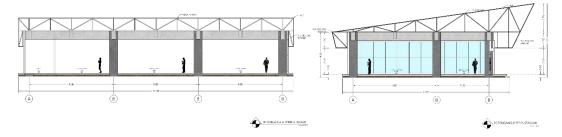
Gambar 19. Interior Ruang Studio Praktik (sumber: Hasil Desain, 2023)

Selain area utama gedung seni dan teknologi, ada juga gedung perpustakaan pada gambar 20 berikut:



Gambar 20. Interior Perpustakaan (sumber: Hasil Desain, 2023)

Perpustakaan memiliki fasilitas seperti area baca yang dilengkapi dengan meja baca, ruang baca anak, dan *toilet*, potongan denah pada perpustakaan ini bisa dilihat pada gambar 21 berikut:



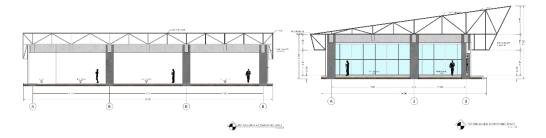
Gambar 21. Potongan Denah Perpustakaan (sumber: Hasil Desain, 2023)

Selain ada perpustakaan, ada juga *co working space* yang merupakan ruang kerja bersama untuk digunakan oleh orang-orang yang bekerja sendiri atau bekerja untuk perusahaan yang berbeda-beda.





Gambar 22. Denah dan Interior *Co Working Space* (sumber: Hasil Desain, 2023)



Gambar 23. Potongan Denah *Co Working Space* (sumber: Hasil Desain, 2023)

2) Area Sekunder

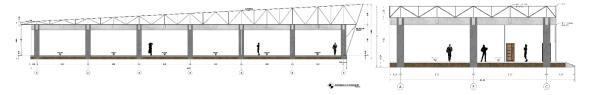
Pada area sekunder ini sebagai wadah untuk komersil dan pameran, dimana terdapat *foodcourt*, dan *rental room* seperti ruang serbaguna.





Gambar 24. Denah dan Interior Foodcourt dan Ruang Serbaguna

(sumber: Hasil Desain, 2023)



Gambar 25. Potongan Denah Foodcourt dan Ruang Serbaguna (sumber: Hasil Desain, 2023)

3) Area Tersier

Pada area penunjang/tersier ini berfungsi sebagai wadah masyarakat untuk melakukan sosialisasi seperti bermusyawarah, berdiskusi, dan belajar berbagai hal.



Gambar 26. Plaza dan Amphitheater (sumber: Hasil Desain, 2023)

Terdapat plaza yang luas sebagai *space connection* antara bangunan dan pintu masuk utama dan juga sebagai area pedestrian dalam tapak agar para user/pengguna merasa nyaman dan mendapatkan pengalaman ruang serta pengalaman visual yang baik.



Gambar 27. Area Penunjang Plaza dan Amphitheater (sumber: Hasil Desain, 2023)

Terdapat juga area untuk dapat menunjang kegiatan diantaranya adalah masjid, area berolahraga seperti lapangan futsal, lapangan voli, lapangan basket, dan *skatepark*, serta *jogging track* untuk yang menyukai olahraga lari atau jogging. Serta terdapat area parkir.

4.4.5 Konsep Struktur

Gedung utama seni dan teknologi ini menggunakan pondasi tiang pancang, pondasi dangkal untuk bangunan perpustakaan, *foodcourt*, *co working space*, dan masjid menggunakan ACP (aluminium *composite* panel). Dan pada struktur rangka atap nya menggunakan baja ringan dengan penutup menggunakan material atap *spandex*.

5. Kesimpulan

Dari hasil pembahasan dapat disimpulkan *Creative Center* sebagai wadah yang memfasilitasi kegiatan kreativitas dan pengenalan seni budaya media seperti *workshop* dan pameran. Pendekatan Arsitektur Dekonstruksi yang digunakan mengacu pada konsep Zaha Hadid menggunakan prinsip *Virtuoso of Elegance* yang diwujudkan dalam desain dengan metode: 1) Massa dan bentuk geometris yang terbagi bagi; 2) Distorsi dan deformasi; 3) Pengaturan ruang yang mengalir/natural; 4) Warna dari cahaya bangunan. Bentuk bangunan diterapkan dan diekspresikan melalui pola bangunan dengan massa kotak yang dideformasikan dan dibagi-bagi dalam fragmen-fragmen dinamis, dan mendistorsikan pemisahan bentuk bangunan dengan menyatukan antara kepala, badan, dan bentuk bagian bangunan seperti rumah panggung Sunda sebagai apresiasi terhadap lokalitas sesuai prinsip Arsitektur Nusantara.

Referensi

- Anjarwulan, S. P. (2019). Sains Dan Teknologi Bangunan Dekonstruksi Dalam Karya Zaha Hadid. Jurnal Arsitektur GRID, 1(1).
- Ashadi, A., & others. (2021). Penerapan Konsep Arsitektur Kontemporer Dekonstruksi pada Bangunan Pertunjukan Teater Jakarta. *PURWARUPA Jurnal Arsitektur*, *5*(1), 39–46.
- Ching, D. K. (2008). Francis. Arsitektur: Bentuk, Ruang dan Tatanan. *Trans Hanggan Situmorang. Jakarta: Erlangga*.
- Dafrina, A. D. (2019). Arsitektur Dekonstruksi sebagai Karakteristik Desain pada Bangunan Modern. *Arsitekno*, 5(5), 11–21.
- Fitri, C. N., Dewiyanti, D., & Irmansyah, F. (2022). Definisi Konsep Kreatif Dalam Perancangan Digital Creative Center. *DESA Jurnal Desain Dan Arsitektur*, *3*(1), 2022.

Glancey, J. (2000). The story of architecture.

- Hartadinata, M. P., Firzal, Y., & Faisal, G. (2022). Penerapan Arsitektur Dekonstruksi pada Perancangan Pusat Kreativitas Seni Media Baru di Pekanbaru. *Jaur (Journal of Architecture and Urbanism Research)*, 6(1), 1–8.
- Jerobisonif, A., & Johannis, D. E. W. (2022). Konsep dan Metode Desain Zaha Hadid. *GEWANG:* Gerbang Wacana Dan Rancang Arsitektur, 4(1), 8–15.
- Jung, C., Al Qassimi, N., & Awad, J. (2021). The Evolution of Dynamicity in Architecture of Frank Gehry. *International Journal of Advanced Research in Engineering Innovation*, *3*(3), 18–30.
- Jung, C., Al Qassimi, N., & Sherzad, M. (2022). Analyzing the Architectural Expressions of Post-Minimalism in Frank O. Gehry's Projects. *International Journal of Advanced Research in Engineering Innovation*, 4(4), 1–16.
- Kanters, J. (2018). Design for deconstruction in the design process: State of the art. *Buildings*, 8(11), 150.
- Kurnianto, H., & Sari, Y. (2020). Penerapan Arsitektur Metafora Pada Bangunan Pendidikan Menara Pinisi Universitas Negeri Makassar. *Journal of Architectural Design and Development (JAD)*, 1(1), 14–26.
- Sebastian, S., KR, M. R., & al Qeisi, M. S. (2018). Design Approach of Zaha Hadid: Form, Vocabularies And Design Techniques. 3rd International Conference on Innovative Trends in Engineering, Applied Science and Management, Osmaia UNI., Hyderabad, India.
- Tentler-Krylov, V. (2020). Building Zaha: The Story of Architect Zaha Hadid. Scholastic Inc.
- Winarni, S., & Hamka, H. (2019). Penerapan Unsur Arsitektur Nusantara pada Karya Desain Arsitek Yu-Sing. *Pawon: Jurnal Arsitektur*, 3(01), 25–34.
- Zaha, H. (2023). Vitra Fire Station: a fire station for a furniture factory estate in north Switzerland. In *Twenty-Five+ Buildings Every Architect Should Understand* (3rd Editio, pp. 275–284). Routledge.

.