

Perancangan Pusat Kebudayaan dan Penelitian dengan Pendekatan *Creative Placemaking* di Kota Padang

Nurul La Fajira Fitri¹⁾

Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Universitas Bung Hatta
nurullafajira@gmail.com

Elfida Agus²⁾

Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Universitas Bung Hatta
elfidaagus@bunghatta.ac.id

Red Savitra Syafril³⁾

Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Universitas Bung Hatta
redsavitra@bunghatta.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan karena terjadinya fenomena degradasi kebudayaan akibat globalisasi serta kurangnya ruang publik yang mampu mengakomodasi interaksi budaya secara efektif di Kota Padang. Masyarakat semakin kehilangan keterlibatan dalam pelestarian budaya karena terbatasnya fasilitas yang dapat mendukung kegiatan seni, edukasi, dan ekspresi budaya secara berkelanjutan. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk merancang Pusat Kebudayaan dan Penelitian di Kota Padang dengan menerapkan pendekatan *creative placemaking*. Metode yang digunakan dalam penelitian adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif, melalui studi literatur, observasi, dan analisis terhadap konsep *creative placemaking*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendekatan *creative placemaking* mampu menciptakan ruang publik yang tidak hanya pada bagian fungsional dan estetis tetapi juga mampu memperkuat keterlibatan masyarakat dalam pelestarian budaya. Konsep perancangan ini mencakup ruang multifungsi seperti ruang pameran, teater, perpustakaan, serta pusat penelitian yang dirancang secara terintegrasi untuk mendukung berbagai kegiatan budaya dan akademik. Kesimpulan dari penelitian ini menegaskan bahwa perancangan pusat kebudayaan dan penelitian mampu meningkatkan daya tarik dan keberlanjutan kebudayaan yang interaktif kepada masyarakat luas.

Kata Kunci: pusat kebudayaan; pelestarian budaya; *creative placemaking*

ABSTRACT

This research was conducted due to the phenomenon of cultural degradation caused by globalization and the lack of public spaces that can effectively accommodate cultural interactions in Padang City. The community is becoming increasingly disengaged from cultural preservation due to the limited availability of facilities that support artistic, educational, and cultural expression activities sustainably. Therefore, this study aims to design a Cultural and Research Center in Padang City by applying the creative placemaking approach. The research method used is qualitative with a descriptive approach, involving literature studies, observations, and an analysis of the creative placemaking concept. The findings indicate that the creative placemaking approach can create public spaces that are not

only functional and aesthetically pleasing but also strengthen community involvement in cultural preservation. The design concept includes multifunctional spaces such as exhibition halls, theaters, libraries, and research centers that are integratively designed to support various cultural and academic activities. This study concludes that the design of the Cultural and Research Center can enhance the appeal and sustainability of culture in an interactive way for the wider community.

Keyword: Cultural Center; Research; Creative Placemaking

PENDAHULUAN

Budaya merupakan fenomena yang meliputi segala aspek dari kehidupan manusia, termasuk perilaku, norma, serta persepsi dan tujuan dari kehidupan. Menurut Koentjaraningrat, kebudayaan adalah keseluruhan sistem gagasan dan tindakan hasil karya manusia dalam rangka kehidupan masyarakat yang dimiliki manusia dengan belajar (Koentjaraningrat, 1983). Kebudayaan yang dimiliki oleh masyarakat Sumatera Barat sangat beragam, baik itu kebudayaan material maupun yang non-material. Kebudayaan yang material berupa senjata tradisional, rumah adat, pakaian adat, dan seterusnya. Sedangkan kebudayaan non-material berupa lagu daerah, tari tradisional dan seterusnya. Akan tetapi, kesadaran untuk meregenerasi kebudayaan ini masih kecil dan besar kemungkinan menghilangnya identitas kebudayaan pada masyarakat itu sendiri. Remaja Sumatera Barat masih memiliki minat yang sangat kurang terhadap kebudayaannya, maka diperlukan solusi yang dapat menciptakan penerus kebudayaan tersebut.

Tujuan dari penelitian ini adalah mencegah pudarnya kebudayaan baik kepada penerus generasi dari kebudayaan maupun masyarakat lainnya. Karena selama ini budaya dipandang remeh oleh masyarakat sehingga diperlukan metode yang efektif.

Penelitian ini diharapkan memberi berbagai manfaat yang saling terkait bagi penulis, pembaca, dan perkembangan akademik. Bagi penulis, studi ini menjadi sarana untuk memperluas wawasan serta memahami penerapan kosmologi budaya di Sumatera Barat dalam menciptakan desain bangunan yang bernuansa kultural. Pengetahuan tersebut tidak hanya berguna secara personal, tetapi juga dapat menjadi referensi bagi pembaca, khususnya praktisi arsitektur atau perancang ruang publik, untuk merancang bangunan yang interaktif, responsif terhadap nilai budaya, dan mampu memperkuat identitas lokal. Di sisi akademik, penelitian ini menjadi landasan untuk mengembangkan ilmu arsitektur berbasis kearifan lokal, sekaligus menjawab kebutuhan penerapan paradigma Undang - Undang No.5 Tahun 2017 tentang Pemajuan Kebudayaan. Dengan demikian, integrasi antara teori arsitektur, nilai budaya Sumatera Barat, dan regulasi pemerintah dapat terwujud secara harmonis dalam perancangan pusat kebudayaan yang berkelanjutan.

Creative Placemaking diartikan sebagai jiwa dari ruang publik dan pribadi, meremajakan struktur dan pemandangan jalan, meningkatkan kelangsungan bisnis lokal serta menyatukan keberagaman masyarakat dalam upaya merayakan serta saling menginspirasi. Berdasarkan *National Endowment for the Arts (NEA) creative placemaking* merupakan ruang atau tempat kreatif yang mengintegrasikan kegiatan seni, budaya, dan desain yang melibatkan masyarakat, seniman, desainer, dan budayawan, dalam upaya memperkuat komunitas, memajukan perubahan ekonomi, fisik, dan sosial lokal (Markusen & Gadwa, 2010).

METODE PENELITIAN

1. Pendekatan penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam menggunakan metode kualitatif. Metode ini sangat efektif untuk pengkajian informasi secara detail. Penelitian Kualitatif bertujuan untuk menemukan informasi sedetail-detailnya. Semakin mendalam data yang diperoleh, maka semakin bagus kualitas penelitian tersebut. Penelitian kualitatif memusatkan pada seberapa lengkap dan dalam informasi yang didapatkan peneliti.

Sementara itu, metode penelitian kualitatif dijelaskan sebagai suatu prosedur yang menghasilkan data deskriptif dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan dari individu serta perilaku yang dapat diamati. Pada penelitian ini penulis akan membahas tentang Pusat Kebudayaan dan Penelitian. Penelitian dan perencanaan ini akan mendeskripsikan dan menjelaskan tentang fasilitas yang ada pada Pusat Penelitian Kebudayaan. Penelitian dengan metode kualitatif ini akan dimulai dengan menggunakan teknik pengumpulan data berupa wawancara, observasi, dokumentasi, dan mencari data-data terkait dengan penelitian.

2. Perancangan Penelitian

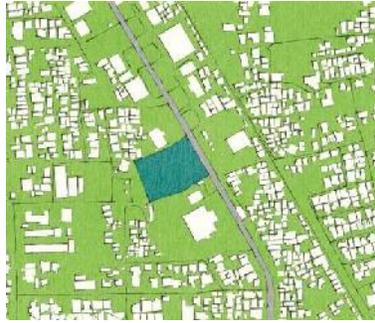
Diagram ini menggambarkan alur penelitian desain untuk sebuah pusat riset budaya dengan pendekatan audio-visual 3D. Proses dimulai dengan identifikasi isu dan pembahasan yang didukung oleh data dan fakta untuk membentuk latar belakang penelitian. Dari situ, dirumuskan masalah utama serta tujuan dan sasaran penelitian, yang kemudian menghasilkan manfaat penelitian serta ide kebaruan. Selanjutnya, dilakukan tinjauan pustaka yang mencakup kajian umum, teori, dan tema terkait. Pengumpulan data dilakukan melalui metode primer (observasi, wawancara, dokumentasi) dan sekunder (studi literatur, jurnal, peta, internet). Data yang terkumpul kemudian dianalisis dalam tiga aspek utama: analisis ruang luar (site, tanggapan, zoning makro), analisis ruang dalam (aktivitas, kebutuhan ruang, hubungan antar ruang, zoning mikro), dan analisis bangunan (bentuk, massa, struktur, utilitas). Hasil analisis ini kemudian digunakan untuk merancang konsep desain yang akhirnya diwujudkan dalam bentuk desain akhir pusat riset budaya yang fungsional dan sesuai dengan nilai-nilai budaya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Deskripsi Kawasan

Kota Padang merupakan ibukota provinsi Sumatera Barat yang terletak di pantai barat pulau Sumatera. Berdasarkan batasan di peta administrasi berbatasan dengan bagian utara dengan kabupaten Padang Pariaman dan Timur dengan Kabupaten Solok, Barat dengan Kabupaten Kepulauan Mentawai, dan Selatan dengan Kabupaten Pesisir Selatan. Terdiri atas 11 kecamatan. Geografis wilayah Kota Padang yaitu 51,01% berupa hutan lindung, 7,35% terdiri dari bangunan dan pekarangan, dan sisanya adalah lahan pertanian serta pemukiman.

Kecamatan Padang Utara merupakan kecamatan yang berada di bagian Utara Kota Padang dengan koordinat 00°58'04" Lintang Selatan dan 99°36'40"- 100°21'11" Bujur Timur. Berbatasan langsung dengan Kecamatan *Koto Tangah*. Berdasarkan posisi geografisnya kecamatan Padang Utara memiliki batas wilayah pada bagian Utara *Koto Tangah*, Timur dengan Padang Timur dan Padang Barat, Selatan dengan Padang Barat, dan Barat dengan Samudera Indonesia. Kecamatan Padang Utara memiliki luas 8,08 Km², terletak 0-25 Meter di atas permukaan laut, dengan curah hujan 384,88 mm/Bulan.



Gambar 1. Peta Administrasi Kab.Padang Pariaman

sumber: Data penulis, 2024

Site berada di Jalan Khatib Sulaiman Lolong Belanti Kec. Padang Utara Kota Padang. Berdasarkan RTRW Kota Padang 2010-2030 kawasan tersebut berfungsi sebagai zona Perdagangan dan Perkantoran. Site tepat berada di depan Rumah Sakit Hermina.

a. Potensi Kawasan

Area kota Padang memiliki banyak potensi wisata yang banyak mulai dari area Limau Manih, Lubuak Minturun untuk area tinggi dan Kecamatan Padang Barat untuk area yang dipenuhi dengan pantai. Ada juga area wisata sejarah budaya di kawasan Belakang Tangsi. Kawasan perancangan Pusat Kebudayaan dan Penelitian ini akan berada di daerah yang ramai akan pariwisatanya karena bangunan juga akan berfungsi sebagai tempat wisata edukasi bagi pelancong lokal maupun mancanegara.

Kota Padang memiliki beraneka ragam ekonomi kreatif yang dapat membangkitkan perekonomian masyarakatnya perekonomian masyarakat daerahnya dan juga didukung oleh pariwisata yang ada. Dengan pendekatan *creative placemaking* akan ada optimalisasi pertumbuhan ekonomi. Kota Padang memiliki banyak perguruan tinggi di dalamnya sehingga area pendidikan di Kota Padang sangatlah banyak. Kawasan yang terpilih juga memiliki fungsi sebagai zona Pendidikan. Kota Padang memiliki banyak sekali ragam budaya, adat istiadat, etnis, dan juga agama. Kawasan yang terpilih terletak dekat dengan kawasan cagar budaya yang mana disana terkenal dengan ragam etnis dan juga banyak bangunan peninggalan bersejarah yang diwariskan sebagai cagar budaya dan dilestarikan.

b. Permasalahan Kawasan

Permasalahan yang terdapat pada site saat ini, yaitu pada kondisi eksisting yang sekarang pedestrian dan drainase yang kurang baik. Pada area belakang tertutup dengan akses jalan masyarakat sehingga akses jalan perlu dialihkan.

2. Deskripsi Tapak

a. Lokasi



Gambar 2. Lokasi site
sumber: Data penulis, 2024

Lokasi berada di jalan Khatib Sulaiman Lolong Belanti, Kecamatan Padang Utara Kota Padang Sumatera Barat.

- Utara : Dinas Koperasi Dan UMKM Provinsi Sumatera Barat
- Selatan : Bank Btpn
- Barat : Rumah Warga dan Masjid Nurul Yaqin
- Timur : Rumah Sakit Hermina

b. Ukuran Dan Tata Wilayah

Luas site yang digunakan sebesar 10.571 M². Ukuran dan tata wilayah berkaitan dengan besaran ruang yang terpakai untuk bangunan juga merupakan ruang terbuka hijau (RTH). Selain itu untuk menuju site hanya memiliki 1 akses jalan utama yang lebarnya 20 M.



Gambar 3. Ukuran site
sumber: Data penulis, 2024

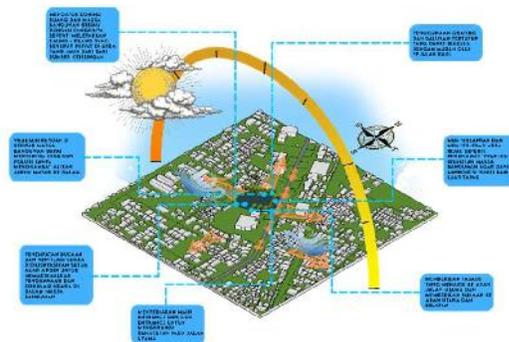
Berdasarkan RTRW Kota Padang dimana Koefisien Dasar Bangunan (KDB) maksimum untuk kawasan Perkantoran dan Komersial adalah 60%. Berikut perhitungan dari ukuran dan tata wilayah berdasarkan KDB, KDH, dan GSB :

- KDB = 60% x 10.571 M²
= 6.343 M²
- RTH = 40% x 10.571 M²
= 4.228 M²
- GSB = $\frac{1}{2} \times 20 + 1$
= 10 + 1
= 11 M
- KLB = $4,8 \times 10.571 \text{ M}^2 : 6.343 \text{ M}^2$
= 8 Lantai Maksimum

c. Peraturan

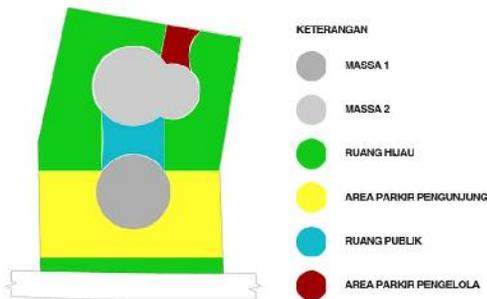
- Berdasarkan Rencana Tata Ruang dan Wilayah Kota Padang tahun 2010 - 2030 fungsi area Kelurahan Lolong Belanti adalah sebagai area perdagangan dan perkantoran.
- Berdasarkan RTRW Kota Padang tahun 2010-2030 BAB IV bagian ke 1 pasal (5) mengatakan bahwa “Penataan Ruang Wilayah Kota Padang dilaksanakan dengan tujuan mewujudkan Kota Padang sebagai kota metropolitan berbasis mitigasi bencana dengan didukung oleh pengembangan sektor perdagangan, jasa, industri dan pariwisata.”
- Mengembangkan fasilitas pendukung pengembangan kawasan pendidikan yang meliputi, Fasilitas perdagangan dan jasa, Perumahan pendukung pendidikan tinggi, Ruang terbuka hijau.

3. Superimpose



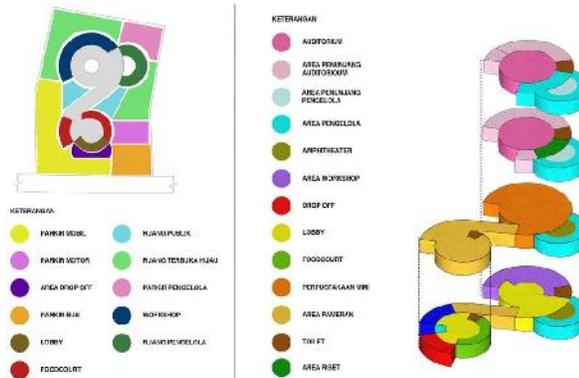
Gambar 4. Superimpose
sumber: Data penulis, 2024

4. Zoning Makro



Gambar 5. Zoning Makro
sumber: Data penulis, 2024

5. Zoning Mikro

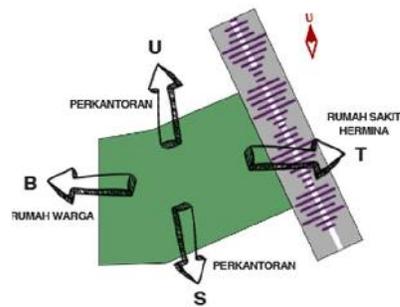


Gambar 6. Zoning Mikro
sumber: Data penulis, 2024

6. Konsep Tapak

Berdasarkan peraturan tentang rencana tata ruang dan wilayah, pada lokasi tapak memiliki ketentuan dalam perencanaan bangunan yaitu KDB 60% dan KDH 40%. Dimana 60% merupakan luasan maksimum untuk yang terbangun dan 40% untuk ruang terbuka hijau dengan luas site 10.571 M².

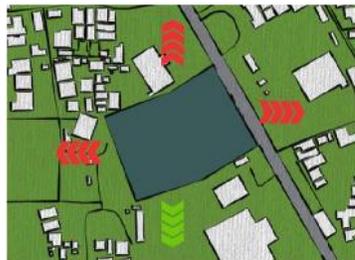
- a. Konsep Panca Indera Terhadap Tapak
 - 1) Kebisingan



Gambar 7. Analisis Kebisingan
sumber: Data penulis, 2024

Kebisingan utama berasal dari jalan utama. Hal ini dapat dikurangi dengan penambahan vegetasi. Untuk Pandangan utara, selatan, dan barat akan diganti dengan Taman Layering untuk Pandangan yang lebih baik.

- 2) View

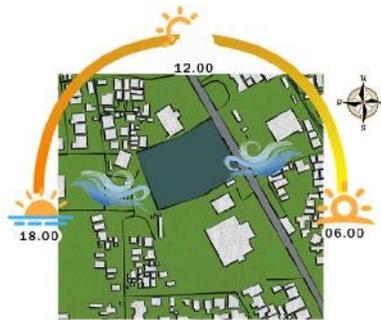


Gambar 8. view site
sumber: Data penulis, 2024

Tapak berada di jalan Khatib Sulaiman dengan menjorok ke arah Selatan tapi tidak bertemu langsung dengan jalan utama. Oleh karena itu, Pandangan positif untuk zona site yang bertemu dengan jalan utama berada pada bagian Utara, Barat dan Timur sedangkan untuk bagian site yang tidak menemui jalan utama hanya memiliki view positif ke arah Barat dan Selatan. Sehingga untuk fasade akan dioptimalkan pada massa bangunan yang terhubung ke jalan utama.

b. Konsep Iklim

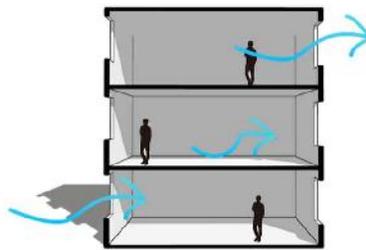
Kota Padang memiliki potensi pencahayaan alami yang baik dengan rata-rata 6-7 jam sinar matahari per hari serta sirkulasi angin cukup dengan kecepatan rata-rata 15 knots dari arah barat.



Gambar 9. Iklim

sumber: Data penulis, 2024

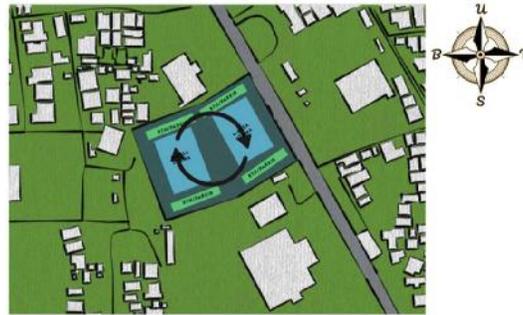
Untuk konsep penataan strategis bukaan, seperti jendela dan skylight diorientasikan ke utara dan selatan. Hal ini bertujuan untuk mencegah cahaya matahari menyinari ke dalam ruangan secara langsung yang mengakibatkan suhu ruangan dapat meningkat drastis. Sementara itu exhaust dari semua sirkulasi udara akan diarahkan sesuai dengan aliran angin untuk pertukaran udara yang lebih optimal.



Gambar 10. Sirkulasi udara silang

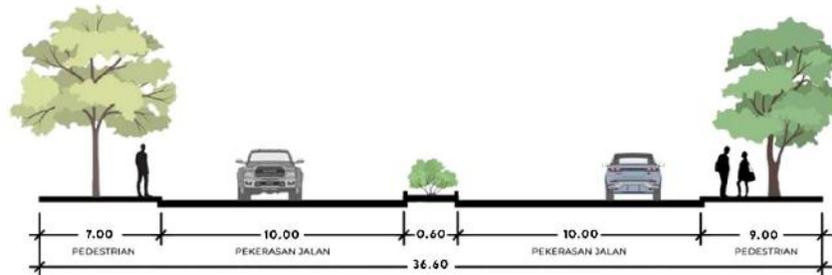
sumber: Data penulis, 2024

c. Konsep Aksesibilitas Dan Sirkulasi



Gambar 11. Sirkulasi Manusia
sumber: Data penulis, 2024

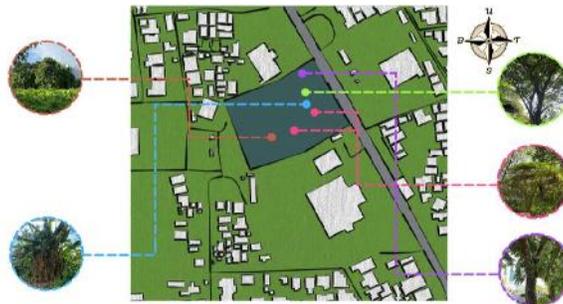
Dari hasil analisis sebelumnya dimana site berada di jalan Khatib Sulaiman yang merupakan jalan arteri dan di sampingnya juga ada jalan sekunder sehingga entrance akan dibuat 2 untuk membuat sirkulasi sirkular. Sirkular yang dimaksudkan disini ada 2 terhadap pengunjung dan pengelola yang cenderung lebih lama di dalam lokasi dan posisi parkir akan berada di belakang. Aksesibilitas pengunjung yang menggunakan angkutan umum juga akan disediakan dengan pedestrian dari arah terminal Trans Padang terdekat.



Gambar 12. potongan jalan Khatib Sulaiman
sumber: Data penulis, 2024

d. Konsep Vegetasi Alami

Tanaman Endemik di dalam siteplan semaksimal mungkin dipertahankan dan tanaman yang akan ditambahkan dapat meningkatkan pandangan visual positif di dalam site diselingi dengan tanaman-tanaman. Tanaman hias yang akan ditanam akan menggunakan teknologi penyiraman otomatis atau untuk kebutuhan air akan berada di dekat tanaman tersebut.



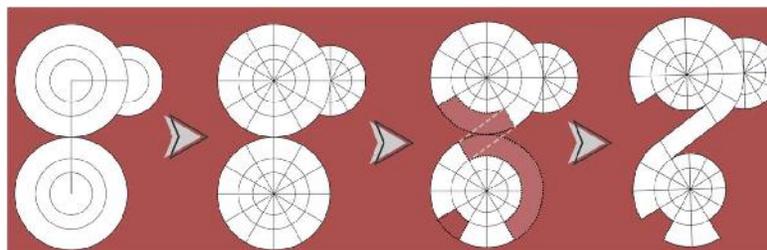
Gambar 13. Vegetasi Alami dalam site
sumber: Data penulis, 2024

Jenis-jenis tanaman yang digunakan untuk vegetasi ruang terbuka pada tapak sebagai penambah estetika dan mengurangi kebisingan adalah pohon Tabebuaya, pohon Ketapang Kencana, dan *Solobium*.

7. Konsep Bangunan

a. Konsep Massa Bangunan

Dalam perencanaan Pusat Kebudayaan dan Penelitian analisis bentuk dan konsep massa bangunan merupakan aspek penting yang perlu banyak pertimbangan. Pusat Kebudayaan dan Penelitian memiliki tujuan untuk memberikan pengalaman edukatif dan interaktif juga berfungsi sebagai konservasi kepada kebudayaan yang ada di Sumatera Barat. Adapun beberapa aspek dalam menentukan konsep bentuk dan massa bangunan sebagai berikut Analisis yang mencakup pemahaman mendalam terhadap fungsi-fungsi yang akan dilaksanakan di dalam bangunan Pusat Kebudayaan dan penelitian, seperti peragaan interaktif, ruang kelas, laboratorium, area rekreasi dan area publik. Terdapat tanggapan berdasarkan aspek fungsionalitas ruang. Massa bangunan dikelompokkan berdasarkan 2 fungsi utamanya yaitu sebagai pusat kebudayaan dan sebagai pusat penelitian. Untuk massa bangunan pusat kebudayaan akan diisi dengan auditorium, teater, ruang pameran, dan Perpustakaan. Pusat penelitian terdiri atas arsip, laboratorium, dan ruang kelas. Bentuk dinamis dengan penonjolan dan kedalaman massa sesuai kebutuhan cahaya masing - masing fungsi ruang. Antar massa akan dihubungkan oleh keterkaitan beberapa ruang agar lebih mempermudah apabila akan dilaksanakan transisi alat atau benda peragaan mengalami pemindahan. Analisis tentang bagaimana pengguna akan berinteraksi dengan ruang dan area imersif perlu dipertimbangkan. Konsep massa bangunan harus dapat mendukung alur sirkulasi yang intuitif dan memberikan pengalaman yang menyenangkan. Terdapat tanggapan berdasarkan aspek interaksi, aksesibilitas dan sirkulasi. Bentuk dinamis dan tidak kaku dengan komposisi massa yang berirama untuk menciptakan visual interior yang menarik. Fasad bangunan interaktif dengan banyak bukaan kaca agar kegiatan di dalam dapat menarik atensi pihak luar. Orientasi massa mengelilingi ruang terbuka agar tercipta pusat interaksi pengguna, pencahayaan alami, dan alur sirkulasi yang mudah di akses dari area ke area lain. Pemilihan bentuk dan massa bangunan diharapkan dapat mencerminkan nilai- nilai kebudayaan dan identitas kebudayaan. Mencakup unsur - unsur kebudayaan seni yang ada di Sumatera Barat. Terdapat tanggapan berdasarkan aspek estetika dan identitas. Pendekatan terhadap nilai - nilai kebudayaan seni Sumatera Barat dapat menyesuaikan pada fasade bangunan.



Gambar 14. Transformasi massa

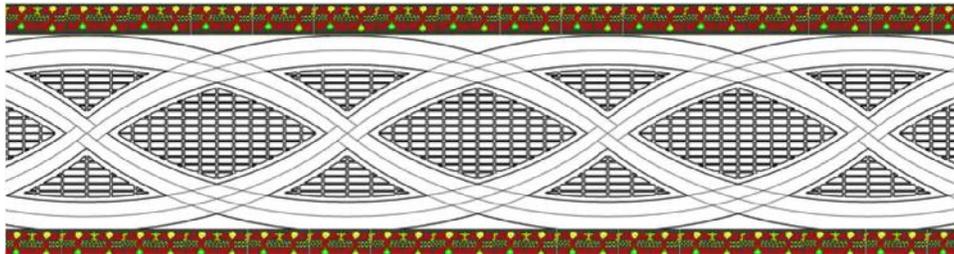
sumber: Data penulis, 2024

Konsep massa bangunan berasal dari ukiran tradisional Minangkabau yaitu Kaluak paku. Diberikan perlakuan pemotongan bagian bidang lingkaran untuk memenuhi kebutuhan ruang dan menghindari ruang yang kosong. Untuk fasade bangunan selubung bangunan menggunakan motif *singo mandongkak jo takuak kacang goreng*.



Gambar 15. Ukiran *Singo Mandongkak jo takuak kacang goreng*
sumber: Data penulis, 2024

Motif tersebut akan diletakkan pada posisi atas dan bawah perlantainya. Seperti pada gambar di bawah ini.



Gambar 16. Fasade bangunan
sumber: Data penulis, 2024

b. Konsep Ruang Dalam

Pusat kebudayaan adalah suatu wadah atau sarana yang mengembangkan kebudayaan tertentu sebagai sarana untuk mengapresiasi budaya agar tetap melestarikan budaya yang dimiliki untuk tetap dikenal masyarakat dan menjadi luas di berbagai kalangan. Untuk perencanaan ini adalah kebudayaan yang berada di Sumatera Barat. Pusat Kebudayaan pemerintah berkewajiban untuk menyediakan minimal: tempat untuk menggelar seni pertunjukan dan untuk pameran dan tempat memasarkan karya seni untuk mengembangkan industri budaya, yang tercantum dalam lampiran Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 85 Tahun 2013 Tanggal 24 Juli 2013 Tentang Standar Pelayanan Minimal Bidang Kesenian dalam perlindungan, pengembangan dan pemanfaatan bidang kesenian.

1) Ruang Galeri

Ruang tempat terjadinya kegiatan pameran dalam konteksnya pameran kebudayaan yang ada di Sumatera Barat. Galeri dirancang dengan sirkulasi satu arah untuk menghindari tabrakan sirkulasi pengunjung dan dengan sirkulasi satu arah tersebut bisa dapat memberikan story telling yang baik kepada pengunjung.

2) Ruang Pertunjukan

Disediakan 2 area pertunjukan yaitu area untuk skala kecil menggunakan amphiteater dan area pertunjukan dengan skala besar menggunakan auditorium. Untuk Auditorium menggunakan prinsip kedap suara dari dalam karena untuk meminimalisir terjadinya kebocoran kebisingan untuk ruang-ruang privat.



Gambar 17. Amphiteater
sumber: Data penulis, 2024

3) Ruang workshop

Wajib adanya ruang workshop untuk mendukung komunitas – komunitas sanggar tari, musik, maupun kegiatan kebudayaan yang membutuhkan area khusus untuk latihan atau dalam persiapan untuk penampilan pada pusat kebudayaan.



Gambar 18. Ruang Workshop
sumber: Data penulis, 2024

4) Ruang foodcourt

Ruang penunjang untuk tetap menjaga vitalitas dan juga sebagai area istirahat bagi pengunjung maupun pengelola. Diposisikan di depan bangunan karena lebih memiliki keuntungan dari segi ekonomi.



Gambar 19. Foodcourt
sumber: Data penulis, 2024

5) Ruang Kantor

Area pengelola pusat kebudayaan dan penelitian. Dibagi disetiap divisi dalam organisasi instansi. Memiliki sirkulasi khusus tanpa harus terlihat oleh pengunjung. Baik sirkulasi di dalam ruang – ruang publik yang diakses oleh pengunjung.

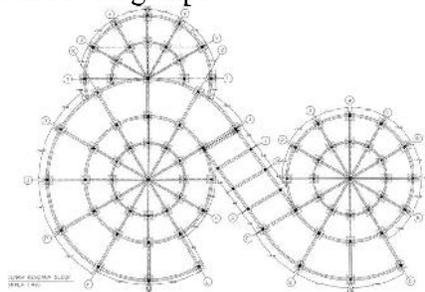


Gambar 20. Ruang kantor
sumber: Data penulis, 2024

c. Konsep Struktur Bangunan

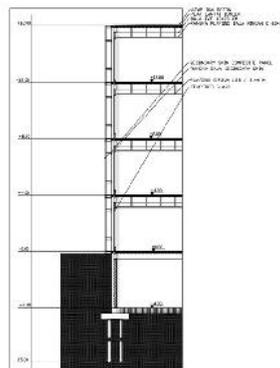
1) Struktur Bawah

Struktur bawah atau *substructure* adalah bagian bangunan yang berada di bawah permukaan tanah yang berfungsi mendukung beban di atasnya dan meneruskannya ke tanah dasar. Berdasarkan penempatan lokasi site yang berada di jalan Khatib Sulaiman yang merupakan daerah rawan terdampak gempa bumi dan juga harus memenuhi keselamatan penghuni di dalamnya. Oleh karena itu diputuskan menggunakan pondasi Bore Pile. Terdapat analisa penggunaan bore pile yaitu Mampu menahan beban yang besar dan berat dari struktur bangunan Pusat Kebudayaan dan Penelitian yang akan dibangun lebih dari 2 lantai. Dapat memberikan kekakuan lateral yang tinggi untuk menahan gaya gempa mengingat lokasi perencanaan berada di kawasan rawan gempa.



Gambar 21. Rencana Sloof dan pondasi
sumber: Data penulis, 2024

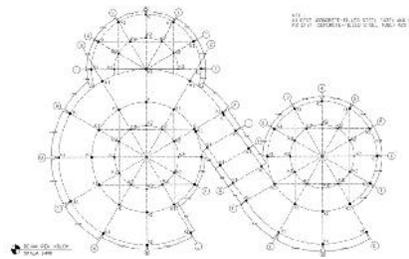
2) Struktur Tengah



Gambar 22. Potongan prinsip
sumber: Data penulis, 2024

a. Kolom

Kolom merupakan elemen struktur tekan vertikal dalam rangka bangunan yang memikul serta menyalurkan beban dari balok dan plat lantai di atasnya menuju pondasi. Menggunakan kolom baja sebagai penahan struktur tengah.



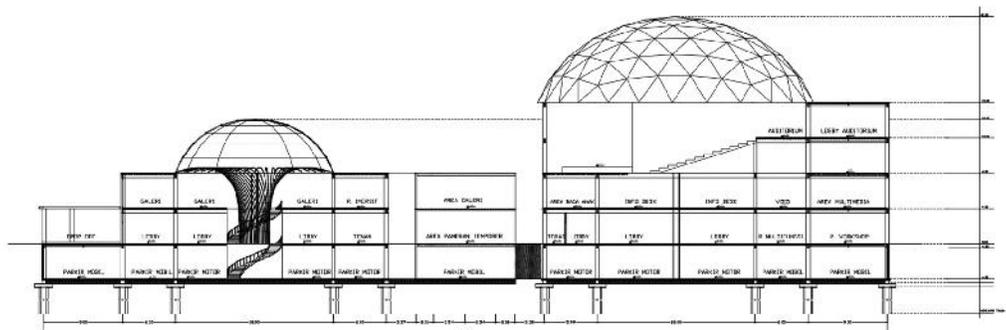
Gambar 23. Rencana kolom
sumber: Data penulis, 2024

b. Dinding

Dinding termasuk dalam elemen struktur yang dipasang secara vertikal dan berfungsi untuk memisahkan ruang dalam dan ruang luar, serta membentuk ruangan. Dalam perencanaan bangunan kebudayaan dan penelitian pusat menggunakan bata ringan seperti *hebel* atau *autoclaved aerated concrete* yang mampu mengurangi beban struktur namun tetap kokoh dan isolatif.

c. Balok

Balok merupakan elemen struktur bangunan yang berperan dalam menyalurkan beban ke kolom. Fungsi utama balok adalah mendukung beban yang ditempatkan di atasnya dan mengarahkannya ke kolom atau dinding bangunan. Selain itu, balok juga berfungsi sebagai penghubung kolom-kolom, sehingga jika terjadi pergeseran, kolom-kolom tetap terhubung secara kokoh, mempertahankan bentuk dan posisi aslinya..



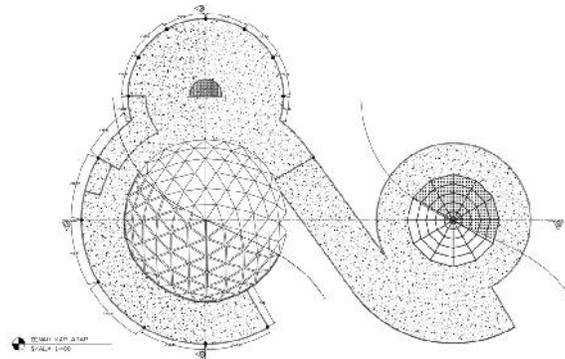
Gambar 24. Potongan A-A
sumber: Data penulis, 2024

d. Plat Lantai

Plat lantai merupakan elemen struktur yang digunakan untuk menutupi atau membentuk permukaan lantai. Fungsinya melibatkan dukungan terhadap beban hidup dan mati yang ditempatkan di atasnya, serta menyalurkan beban tersebut ke struktur di bawahnya.

3) Struktur Atas

Struktur atas bangunan terdiri dari rangka atap. Fungsi dari struktur rangka atap adalah sebagai penopang tekanan atap dan menyalurkan tekanan bangunan ke struktur lainnya yang ada di bawahnya. Dalam perencanaan bangunan Pusat kebudayaan dan penelitian menggunakan rangka atap baja ringan yaitu jenis rangka atap yang terbuat dari baja ringan. Syarat yang harus dipenuhi untuk konstruksi atap meliputi: susunan konstruksi pendukung penutup atap, pekerjaan rangka atap baja ringan, dan persyaratan material rangka atap. Material struktur rangka atap terdiri dari baja ringan, lapisan anti karat, *brace system*, dan alat sambung.

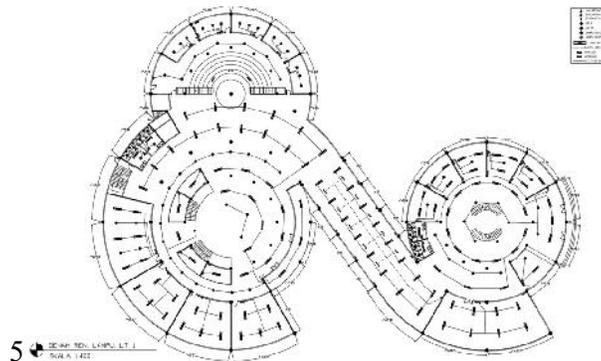


Gambar 25. Denah kap atap
sumber: Data penulis, 2024

d. Konsep Utilitas Bangunan

1) Sistem Jaringan Listrik

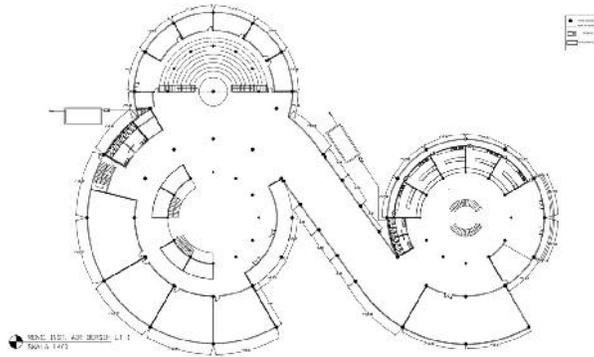
Sistem Jaringan Listrik dengan sumber listrik utama berasal dari PLN yang masuk ke bangunan dengan tegangan menengah 20 kV, kemudian diturunkan menjadi 380 V menggunakan trafo distribusi.



Gambar 26. Rencana lampu dan listrik
sumber: Data penulis, 2024

2) Sistem Air Bersih

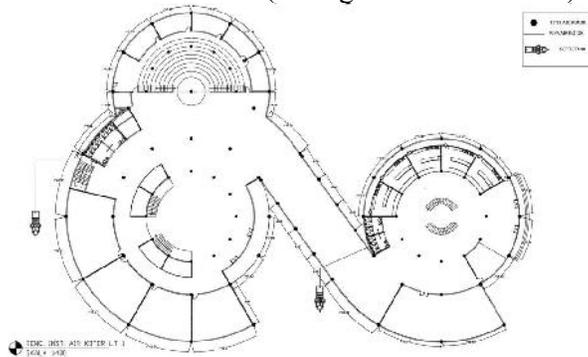
Sistem Penyediaan Air Bersih dengan sumber air bersih berasal dari PDAM dan ditampung dalam ground tank dan water tank yang diletakkan di rooftop agar mendapatkan tekanan air yang memadai.



Gambar 27. Rencana instalasi air bersih
sumber: Data penulis, 2024

3) Sistem Air Kotor

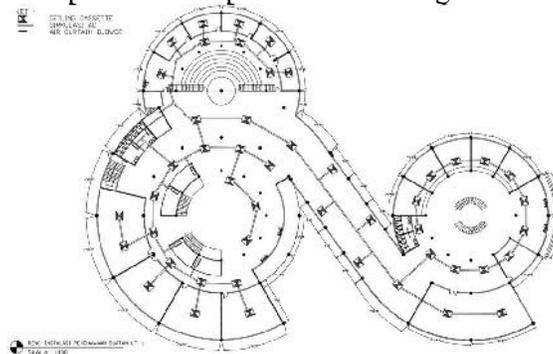
Sistem Pembuangan Air Kotor/Limbah Air kotor dan limbah dialirkan melalui selang/pipa drainase dan diolah terlebih dahulu di STP (Sewage Treatment Plant).



Gambar 28. Rencana instalasi air kotor
sumber: Data penulis, 2024

4) Sistem Penghawaan

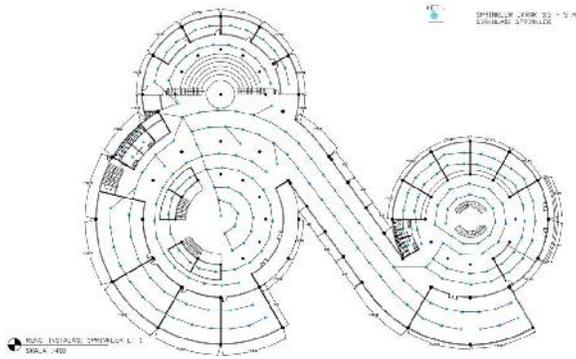
Sistem penghawaan menggunakan AC central untuk menjaga suhu dan kelembaban ideal di dalam ruangan, dengan memperhatikan aspek efisiensi energi.



Gambar 29. Rencana penghawaan buatan
sumber: Data penulis, 2024

5) Sistem Proteksi Kebakaran

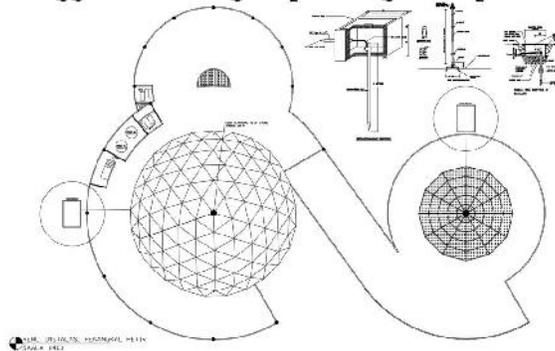
Sistem proteksi kebakaran Dilengkapi sprinkler, heat detector, smoke detector, serta alat pemadam api ringan di area publik. Alarm suara juga dipasang untuk memberi peringatan bahaya kebakaran.



Gambar 30. Rencana instalasi sprinkler
sumber: Data penulis, 2024

6) Sistem Penangkal Petir

Sistem penangkal petir menggunakan 2 bagian pada bagian atap tertinggi.



Gambar 31. Rencana Penangkal petir
sumber: Data penulis, 2024

e. Siteplan



Gambar 32. Siteplan
sumber: Data penulis, 2024

f. Perspektif



Gambar 33. Siteplan
sumber: Data penulis, 2024

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan terkait Pusat Kebudayaan dan Penelitian diperoleh kesimpulan yaitu terdapat kebutuhan utama pada pusat kebudayaan dan pusat penelitian dengan adanya wadah untuk mencegah degradasi kebudayaan pada masyarakatnya. Tentang bagaimana menyajikan kebudayaan dalam cara yang lebih menyenangkan dan lebih interaktif dari bantuan pendekatan interaktif dan penciptaan wadah bagi komunitas – komunitas kebudayaan baik dalam bidang kesenian, peninggalan ritus dan berbagai kegiatan kebudayaan lainnya. Pendekatan *creative placemaking* menciptakan ruang yang fungsional, estetis, dan emosional, meningkatkan partisipasi masyarakat. Pusat ini terdiri dari berbagai ruang multifungsi seperti ruang pameran, teater, foodcourt, perpustakaan, dan pusat penelitian, yang semuanya dirancang terintegrasi dan nyaman. Pengalaman holistik bagi pengunjung tercipta melalui desain yang berkesinambungan dan teknologi canggih, dari ruang pameran hingga teater. Selain sebagai tempat pameran budaya, pusat ini berfungsi sebagai hub penelitian dengan fasilitas lengkap, berkontribusi pada pengembangan komunitas lokal melalui ruang publik yang dinamis dan hidup.

DAFTAR PUSTAKA

- Budiarto, G. (2020). Dampak cultural invasion terhadap kebudayaan lokal: Studi kasus terhadap bahasa daerah. *Jurnal Pamator*, 13(2), 85–97. <https://doi.org/10.21107/pamator.v13i2.8259>
- Koentjaraningrat. (1983). *Pengantar ilmu antropologi*. Jakarta: Aksara Baru.
- Markusen, A., & Gadwa, A. (2010). *Creative placemaking*. National Endowment for the Arts.
- Setiarsih, A. (2023). *Penguatan identitas nasional melalui pendidikan multikultural berbasis kearifan lokal*. Retrieved from <http://repository.upy.ac.id/1242/>
- Toyyibah, W., & Setijanti, P. (2021). Konsep arsitektur sebagai katalis dalam mengatasi degradasi budaya: Sasana Budaya Ndalung. *Jurnal Sains dan Seni ITS*, 10(2), 2337–3520. <https://doi.org/10.12962/j23373520.v10i2.69022>
- Wiraseptya, T., Afdhal, V. E., & Stefvany. (2023). Perspektif semiotika wisata Harau Dream Park sebagai bentuk krisis identitas budaya Minangkabau. *Deskovi: Jurnal Desain, Ekonomi & Seni Kreatif*, 6(1), 45–56. <https://doi.org/10.51804/deskovi.v6i1.1894>