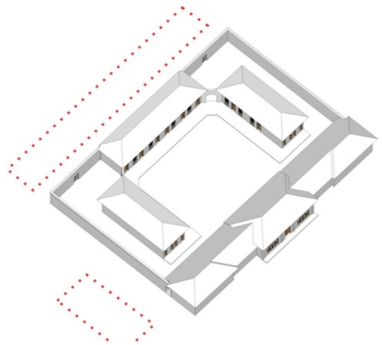
BAB IV
KONSEP

4.1 Konsep Pendekatan *Adaptive Reuse* Pada Bangunan Cagar Budaya

Bangunan ex. Penjara lama kota Bukittinggi tidak berfungsi, sehingga bagaimana memanfaatkan kembali bangunan dengan fungsi baru dapat meningkat kualitas ruang di kawasan dan menjadi ruang aktivitas baru di kota Bukittinggi. Dalam hal ini melalukan langkah – langkah konservasi yaitunya adaptive reuse. Proses *adaptive reuse* melalui diagram berikut.

4.1.1 Kompleks

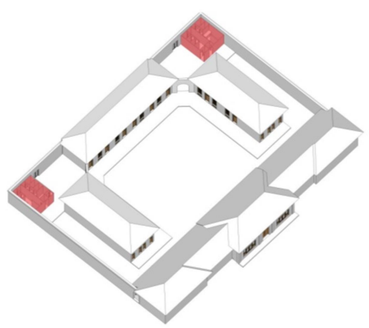
Mempertahankan bangunan penjara lama, melakukan perbaikan dan memberi fungsi baru didalamnya sehingga dapat meningkat kualitas bangunan.



Gambar 4. 1. Kompleks Penjara Lama
Sumber: Analisa Penulis 2018

4.1.2 Service

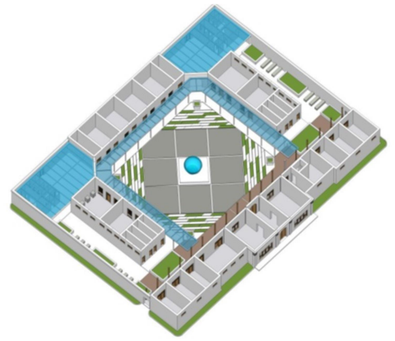
Menambahkan ruang didalam komplek bangunan yaitu toilet untuk menunjang aktivitas dan letak berada yang mudah diakses.



Gambar 4.2. Service
Sumber: Analisa Penulis 2018

4.1.3 *Skylight* Koridor

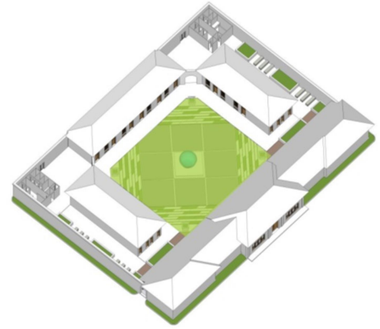
Memberi *skylight* di area koridor penghubung antar bangunan sehingga memberi nilai baru di dalam bangunan cagar budaya.



Gambar 4.3. *Skylight* Koridor
Sumber: Analisa Penulis 2018

4.1.4 *Landscape*

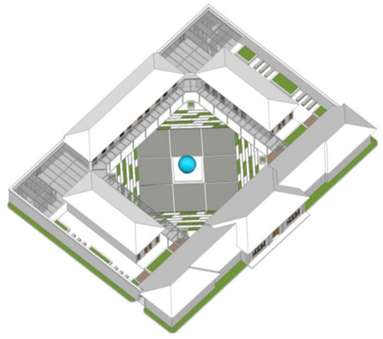
Menata *landscape* didalam kompleks dan menjadikan area plaza dan terdapat bola cermin sebagai *eyecatching* yang dapat melihat lingkungan didalam sekitar bangunan cagar budaya



Gambar 4.4. *Landscape*
Sumber: Konfiigurasi Penulis 2018

4.1.5 Galeri Seni

Menjadikan bangunan penjara lama dengan fungsi baru yaitu galeri seni dapat meningkatkan kualitas ruang di kawasan dan memiliki nilai sebagai bangunan cagar budaya



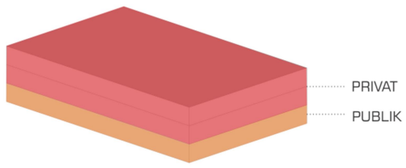
Gambar 4.5. Galeri Seni
Sumber : Analisa Penulis 2018

4.2 Konsep Bangunan *Infill Design*

Menambah bangunan baru melalui pendekatan *adaptive reuse* yaitunya *infill design*, guna merespon fungsi yang ada. Pola bangunan merupakan hasi penarikan garis sumbu bangunan cagar budaya untuk merespon tapak.

4.2.1 Massa Bangunan

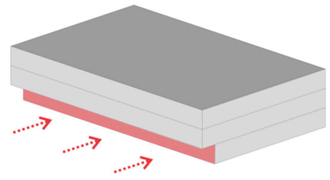
Massa bangunan terdiri dari 3 lantai dan 1 basement sebagai tempat parkir dan service bangunan. lantai 1 merupakan area publik yang bisa di akses oleh pengunjung terdapat fasilitas penunjang seperti *foodcourt*, souvernir shop dan ruang sholat.



Gambar 4.6. Massa Bangunan
Sumber: Analisa Penulis 2018

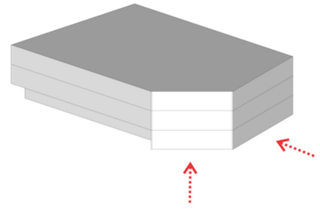
4.2.2 Transformasi Bentuk Bangunan

Menjadikan area lantai bawah area publik yang bisa di akses dari segalaa arah merupakan untuk merespon bangunan cagar budaya yang ada di dalam site agar tidak lebih solid dan menghargai bangunan cagar budaya ada.



Gambar 4.7. Transformasi Bentuk 1
Sumber: Analisa Penulis 2018

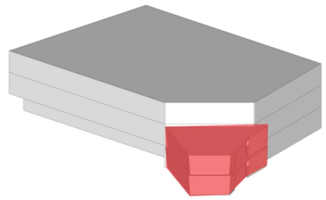
Pengurangan bentuk merespon site dan kebutuhan fungsi yan ada berada disisi timur bangunan. dan merupakan pendekatan fungsi dimana massa yang dirancang kontras dengan bangunan cagar budaya.



Gambar 4.8. Transformasi Bentuk 2
Sumber: Analisa Penulis 2018

4.2.3 *Entrance* Bangunan

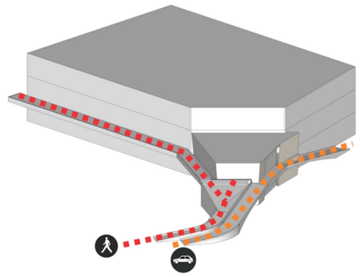
Penambahan bentuk pada area sisi timur merupakan sebagai area publik dan *entrance* bangunan *infill design*, dan aksesbilitas utama dari bangunan.



Gambar 4.9. Zona Entrance
Sumber: Analisa Penulis 2018

4.2.4 Aksesbilitas Bangunan

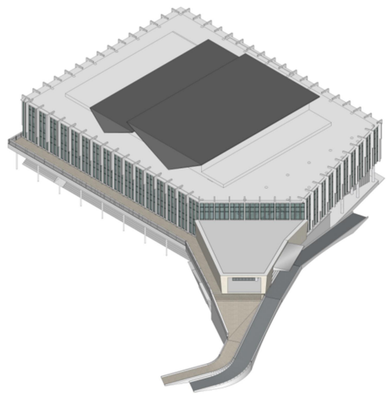
Aksesebiltas di luar bangunan yang mendukung aktivtas dengan merancang entrance utama pertunjukkan pada area lantai 2 sehingga membuat *drop off* dengan ramp sebagai akses masuk bangunaan dan are balkon juga sebagai area evakuasi bangunan.



Gambar 4.10. Zona Aksesbilitas
Sumber: Analisa Penulis 2018

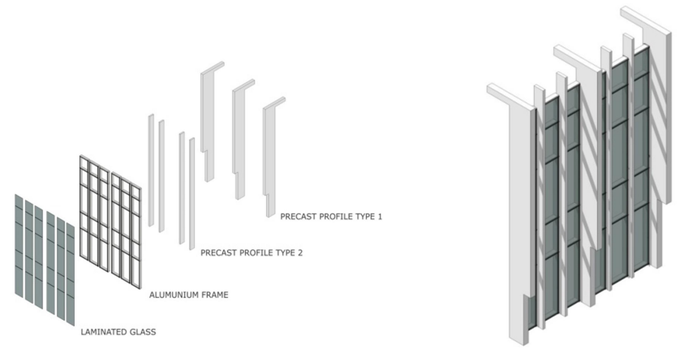
4.2.5 Fasade Bangunan

Merupakan hasil pengolahan bentuk dari volumetrik. dengan pendekatan olahan geometris yang merespon site yang terdapat bangunan cagar budaya. transformasi dari volumetrik dengan olahan geometris yaitunya profil dengan susunan vertikal sebagai fasade bangunan.



Gambar 4.11. Penerapan Fasade
Sumber: Analisa Penulis 2018

Unitised wall system merupakan salah satu sistem facade atau skin bangunan, dalam hal ini juga sebagai elemen merefleksikan bangunan cagar budaya yang ada disite dan efektif mengontrol transmisi suara dan mampu menyaring sinar.

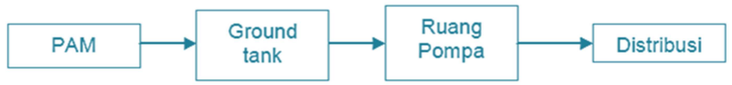


Gambar 4.12. Implemtasi system pada fasade
Sumber: Analisa Penulis 2018

4.2.6 Utilitas Bangunan

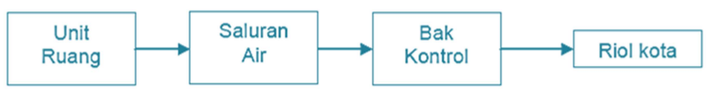
1. Sistem Air Bersih

   Pada bangunan menggunakan suumber air yang digunakan dari air tanah dengan pompa juga menggunakan sumber PDAM.



2. Sistem Pengolahan Limbah

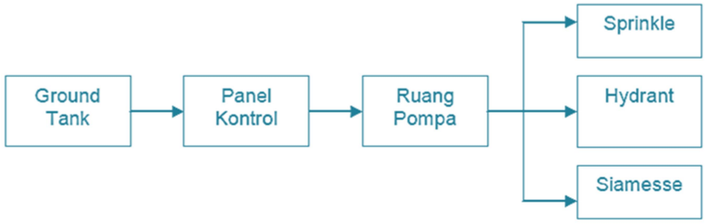
   Untuk sistem pembuangan sampah, terbagi menjadi 2 yaitu sampah kering dan sampah basah. Sedangkan untuk sistem pembuangan air kotor, terdiri dari kotoran padat (dari WC) dan kotoran cair (dari pantry dan lavatori). Agar tidak mencemari lingkungan sekitar. Sistem pengolahan air kotor, dari *fixture* kotoran dialirkan ke *treatment* kemudian dibuang ke roil kota ataupun ke peresapan sehingga tidak mencemari lingkungan. Sedang untuk memudahkan dalam perawatan menggunakan sistem penempatan dalam shaft. Untuk sistem drainasi pada bangunan, air dari hujan, dialirkan ke bak-bak kontrol untuk disaring, setelah itu dibuang ke peresapan dan sebagian lagi dibuang ke riol kota.



3. Sistem *Fire Protection*

   Untuk mengatasi bahaya kebakaran, diletakkan tangga-tangga darurat dan alat-alat pendeteksi kebakaran (pendeteksi asap dan suhu). Sistem *fire protection* menggunakan sistem *sprinkle, hydrant box, dan fire detectore*. Sistem *fire*

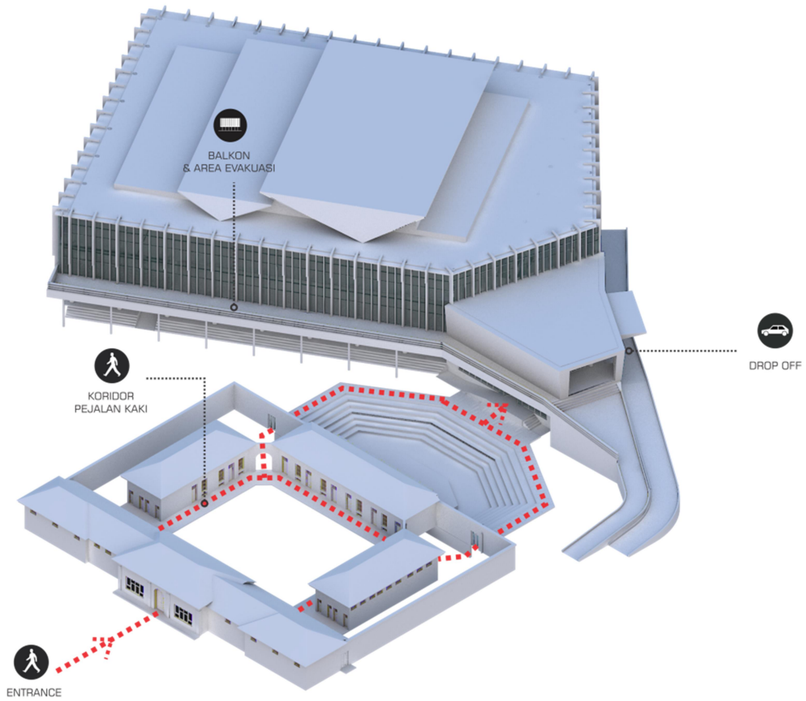
protection ini berhubungan dengan sistem distribusi air bersih, dikarenakan sumber air untuk kebakaran juga dari tangki air atas.



4. Sistem Electrical

   Untuk sistem jaringan listrik, setiap bangunan terutama bangunan utama menggunakan jaringan listrik sendiri yang bersumber dari PLN. Untuk lebih mengefisienkan sistem jaringan listrik, maka pada bangunan pengembangan menggunakan satu titik sentral untuk melayani seluruh bangunan.

4.3 Konsep Hubungan Bangunan Cagar Budaya dan Bangunan *Infill Design*



Gambar 4.13. Hubungan Bangunan
Sumber: Analisa Penulis 2018

1. *Amphitheatre*

   Berfungsi sebagai ruang pengikat bagi antar massa dan program ruang ruang bangunan, dan juga berfungsi sebagai tempat dilaksanakan kegiatan - kegiatan publik (pertunjukkan outdoor).

2. Balkon dan Zona Evakuasi

   Balkon juga dijadikan area evakuasi yang merupakan salah satu faktor penting untuk dalam segi keselamatan dan kenyamanan pengguna jika terjadi bencana atau emergency.

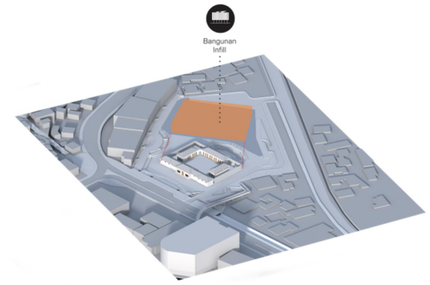
3. Plaza

   Plaza merupakan area untuk menikmati bangunan baru dan bangunan cagar budaya, dan juga area titik kumpul bersama.

4.4 Konsep Gagasan Desain

4.4.1 *Infill Design*

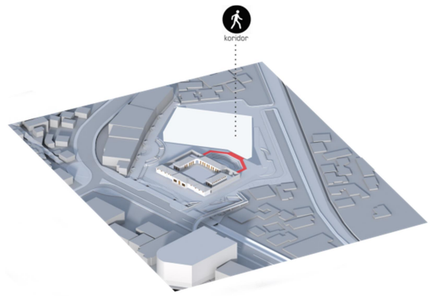
Menambah bangunan baru melalui pendekatan *adaptive reuse* yaitunya *infill design*, guna merespon fungsi yang ada. Pola bangunan merupakan hasi penarikan garis sumbu bangunan cagar budaya untuk merespon tapak.



Gambar 4.14. *Infill Design*
Sumber: Analisa Penulis 2018

4.4.2 Koridor

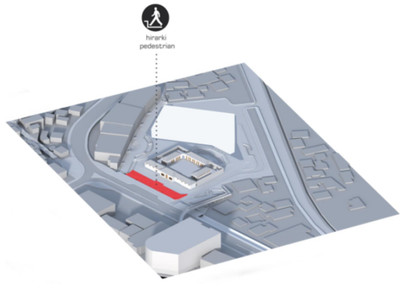
Untuk mengikat dan menghubungkan baru dengan bangunan cagar budaya dengan koridor, merupakan hasil dari proses analisa tapak yaitunya pola kompleks fungsi bangunan penjara lama, sehingga ada koneksi antar bangunan.



Gambar 4.15. Koridor
Sumber: Analisa Penulis 2018

4.4.3 Hirarki Pedestrian

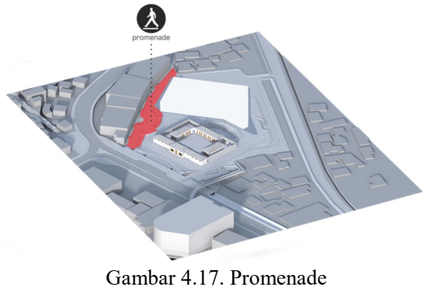
Site yang berada elevasi lebih rendah dari jalan, untuk merespon elevasi site membuat hirarki pedestrian (pedestrian bertingkat) yaitunya agar memberi kesan elevasi bangunan setara dengan jalan dan juga sebagai *historical space.*



Gambar 4.16. Hirarki Pedestrian
Sumber: Analisa Penulis 2018

4.4.4 Promenade

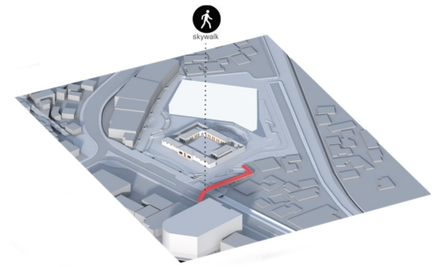
Terdapat sungai di samping site, untuk merespon tapak agar daerah belakang menjadi area depan yaitunya membuat *promenade*, guna sebagai area berjalan kaki yang nyaman dan aksesbilitas antar bangunan.



Gambar 4.17. Promenade
Sumber: Analisa Penulis 2018

4.4.5 Skywalk

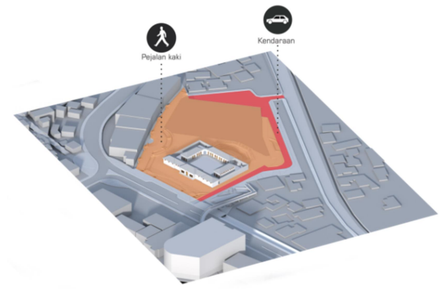
Memanfaatkan fasilitas gedung parkir sebagai tempat parkir kendaraan. dan untuk menghubungkan dengan site dengan disain *skywalk* dan juga sebagai tempat view kawasan.



Gambar 4.18. Skywalk
Sumber : Analisa Penulis 2018

4.4.6 Aksesbilitas

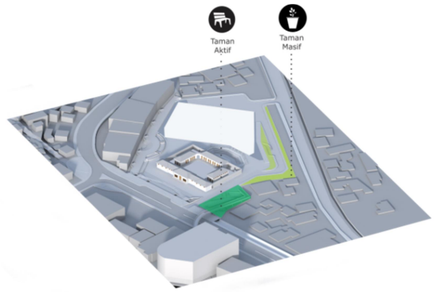
Main Entrance di posisikan diarea samping bangunan eksisting untuk terjadinya *cross*. *Entrance* masuk kendaraan dari jalan perintis kemerdekaan dan keluar jalan syekh arasuli. Dan Jalur kendaraan dalam site dengan jalur *one way.*



Gambar 4.19. Aksesbilitas
Sumber: Analisa Penulis 2018

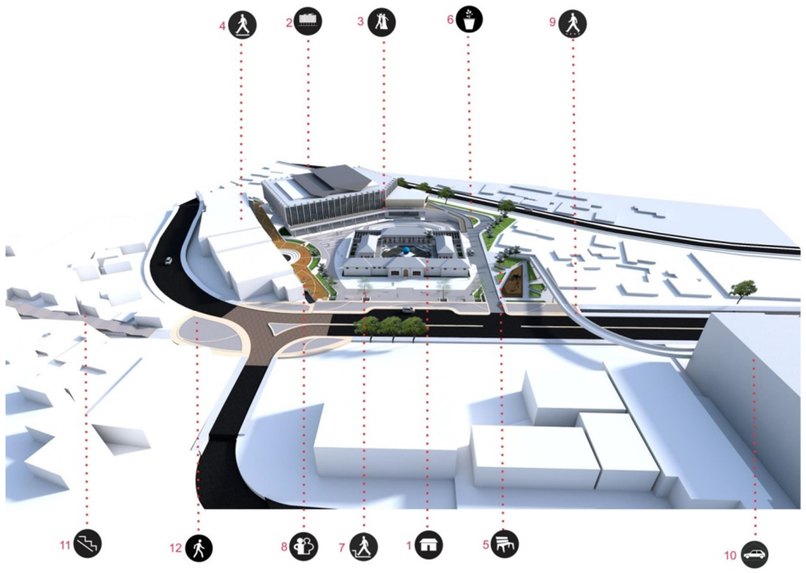
4.4.7 Taman Aktif – Taman Masif

Memanfaatkan area yang tidak terpakai dijadikan taman aktif yaitunya taman yang bisa di gunakan oleh pengunjung untuk bermain dan beraktivitas dan taman masif untuk penghawaan di kawasan dan estetika.



Gambar 4.20. Taman Aktif – Taman Masif
Sumber: Analisa Penulis 2018

4.4.8 Penggabungan Gagasan Desain



Gambar 4.21. Penggabungan Desain
Sumber: Analisa Penulis 2018

4.5 Site Plan

Gambar 4.22. Site Plan
Sumber: Analisa Penulis 2018