

## BAB VI

### KONSEP PERANCANGAN

#### 6.1 Konsep Dasar Perancangan

Museum Sejarah di Kawasan Padang Lama merupakan sebuah tempat untuk mempelajari sejarah kawasan padang lama dengan tujuan spesifik yaitu rekreasi, edukatif, penelitian serta survey. Konsep dasar perancangan bangunan ini diambil dari makna “Zona Waktu”. Melestarikan Bangunan Cagar Budaya dengan cara menginfill bangunan dengan konsep Zona Waktu yaitu mengintegrasikan makna perjalanan lintas waktu dari waktu masa lampau, maka kini dan masa yang akan datang, yang akan ditunjukkan dalam pembagian zoning bangunan dengan tujuan dan fungsi yang sama yaitu Museum Sejarah Kawasan Padang Lama. Konsep Bangunan akan mempertahankan bangunan Cagar Budaya yang menawan walaupun telah melintasi berbagai zona waktu.



Gambar 6.1 Konsep Dasar Perancangan

## 6.2 Penerapan Pendekatan *Infill Design*

Berdasarkan komparasi dari hasil studi preseden, pendekatan *Infill Design* yang dapat mempertahankan *Sense of Place* sebuah kawasan Cagar Budaya adalah melalui pendekatan mimetik. Pendekatan Mimetik adalah metode pendekatan *Infill Design* yang meniru karakteristik bangunan sekitarnya sehingga tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada kawasan yang dapat menjaga keharmonisan kawasan Cagar Budaya. Berikut penerapan pendekatan pada bangunan cagar budaya menggunakan metode *Infill Design* :

### 6.2.1 Proporsi Fasad

Fasad bangunan yang digunakan dalam desain didapat dari hasil penyesuaian dengan bangunan sekitar, menggunakan pengulangan elemen-elemen yang dimiliki bangunan lama sehingga bangunan baru dapat selaras dengan bangunan lama.

Pengulangan bentuk fasad terlihat pada bentukan pintu, jendela bahan ukiran sebagai usaha untuk menyesuaikan diri dengan kawasan sekitarnya. Akibatnya bangunan baru sukar dibedakan dengan bangunan cagar budaya pada kawasan.



Gambar 6.2 Penerapan Proporsi Fasad Pendekatan *Infill Design*

### 6.2.2 Material

Penggunaan material yang menyerupai bentukan sekitarnya sehingga kawasan memiliki bentukan fasad yang sama. Material yang digunakan pada bangunan menyerupai bangunan sekitarnya namun menggunakan bahan yang mudah didapat.



Gambar 6.3 Penerapan Material Pendekatan *Infill Design*

Untuk material interior yaitu penambahan backdrop dinding dengan menggunakan triplek dan plafon dengan material plafon gypsum.



Gambar 6.4 Penerapan Material Interior Pendekatan *Infill Design*

### 6.2.3 Warna

Pemilihan warna pada bangunan baru menggunakan warna yang sama dengan bangunan sekitar, sehingga tidak dapat perbedaan antara bangunan baru dengan bangunan yang sudah ada pada kawasan sehingga dapat selaras dengan bangunan eksisting. Sehingga tidak tampak perbedaan antara bangunan baru dengan bangunan yang sudah ada pada kawasan. Berdasarkan pedoman dari pendekatan mimetik maka diharapkan bangunan baru dapat tampil selaras dan harmonis dengan bangunan Cagar Budaya yang sudah ada pada kawasan. Menyatukan bangunan baru dengan bangunan lama dari zaman yang berbeda dengan tetap menjaga keharmonisan merupakan tujuan penggunaan *Infill Design* pada kawasan.



Gambar 6.5 Penerapan Warna Pendekatan *Infill Design*

Sedangkan untuk interior digunakan pemilihan warna yang sesuai dengan interior bangunan sebelumnya yaitu warna coklat pada plafon dan merah tua pada atap yang diterapkan pada backdrop dinding interior restaurant, pameran, lobi dan perpustakaan.



Gambar 6.6 Penerapan Warna Interior Pendekatan *Infill Design*

#### 6.2.4 Komposisi Bentuk

Pada bangunan baru Museum Sejarah, bentuk bangunan baru menyesuaikan dengan tapak bangunan Cagar Budaya yang berada pada kawasan berupa persegi panjang yang simetris, sesuai dengan pendekatan mimetik yaitu meniru bangunan lama untuk menjaga keharmonisan kawasan Cagar Budaya.



Gambar 6.7 Penerapan Komposisi Bentuk Pendekatan *Infill Design*

### 6.2.5 Skala dan Ketinggian

Bangunan baru tidak lebih tinggi dibandingkan bangunan Geo Wehry atau bangunan Cagar Budaya pada kawasan. Kehadiran bangunan baru diupayakan agar tidak mengganggu eksistensi dari bangunan sekitarnya. Sehingga bangunan Cagar Budaya tetap menjadi vocal point pada kawasan, dan bangunan baru dapat menyesuaikan dengan keadaan eksisting kawasan.



Gambar 6.8 Penerapan Skala dan Ketinggian Pendekatan *Infill Design*

### 6.2.6 Garis Sempadan

Garis sempadan berfungsi sebagai pembatasan agar bangunan sesuai dengan kawasan sekitarnya, sehingga bangunan baru harus menyesuaikan dengan garis sempadan bangunan sekitar. Jarak yang terdapat pada garis sempadan akan digunakan menjadi ruang untuk interaksi pengunjung.



Gambar 6.9 Penerapan Garis Sempadan Pendekatan *Infill Design*

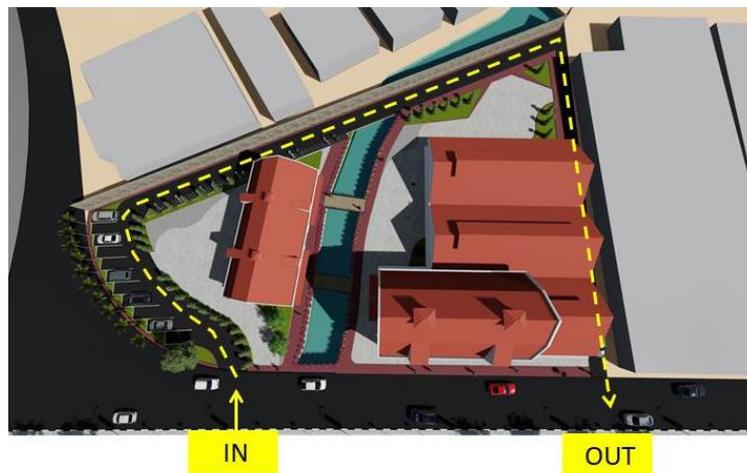
### 6.3 Konsep Pengolahan Tapak

#### 6.3.1 Konsep Pencapaian Tapak dan Sirkulasi

Konsep pencapaian tapak direncanakan dengan dua pencapaian, yaitu sirkulasi pejalan kaki yang dapat dicapai dengan pedestrian serta area parkir dan jalur sirkulasi yang dapat dicapai dengan kendaraan.

Konsep Sirkulasi pada Tapak dibagi menjadi sirkulasi dari dan keluar tapak, sirkulasi didalam tapak, dan sirkulasi didalam bangunan :

- a. Sirkulasi dari dan keluar tapak, memiliki sistem satu arah sebagai wujud dari hubungan berembangnya waktu pada masa sejarah yang memiliki perletakan akses masuk dan keluar dari Jalan Batang Arau.



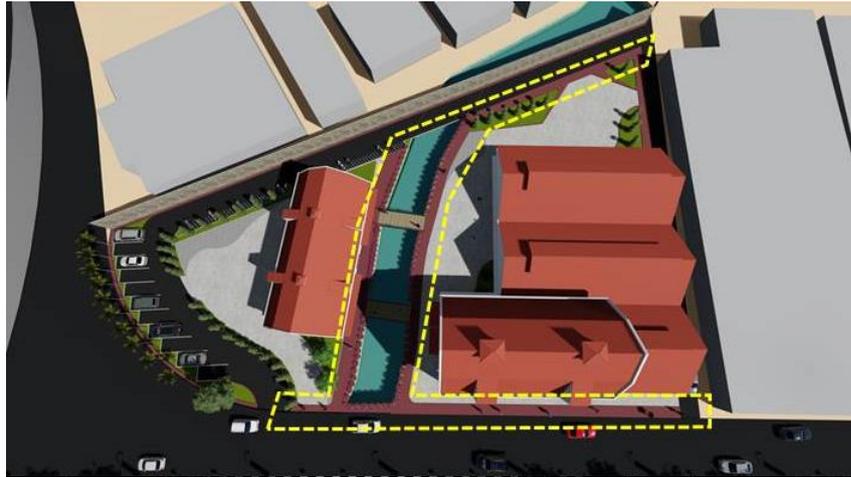
(IN) jalur masuk kedalam site

(OUT) jalur keluar site



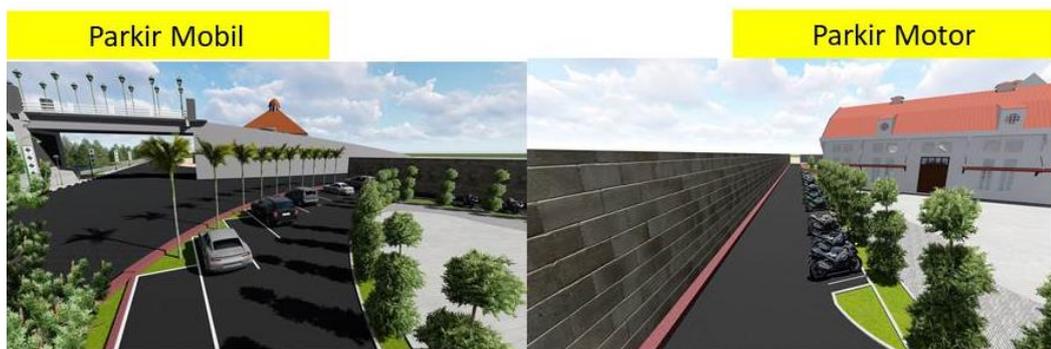
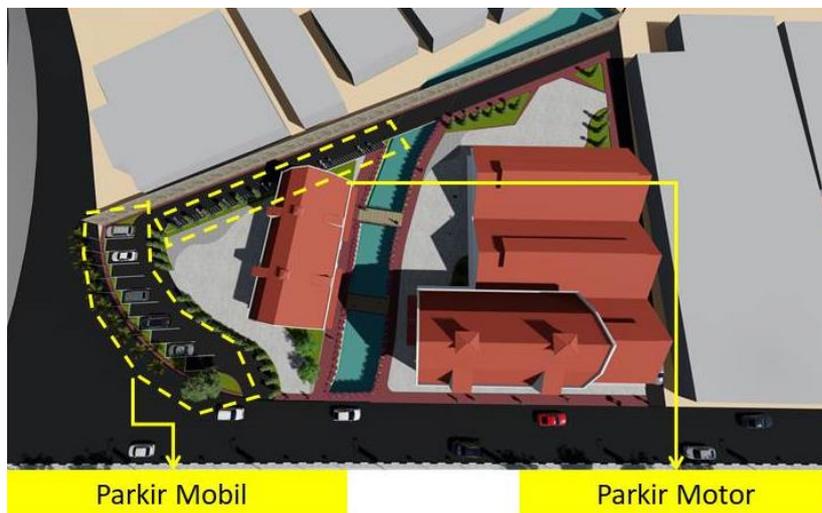
Gambar 6.10 Penerapan Konsep Pencapaian Tapak dan Sirkulasi Kendaraan

- b. Untuk sirkulasi pejalan kaki terdapat jembatan penghubung yang menghubungkan bangunan baru dengan bangunan lama pada kawasan serta pada pedestrian akan dibuatkan peneduh yang dilengkapi dengan kursi pada trotoar.



Gambar 6.11 Penerapan Konsep Pencapaian Tapak dan Sirkulasi Pejalan Kaki

- c. Untuk sirkulasi parkir kendaraan terletak didekat pintu masuk dan bangunan baru, yang dilengkapi dengan vegetasi penunjuk arah dan peneduh.



Gambar 6.12 Penerapan Konsep Pencapaian Tapak dan Sirkulasi Parkir

### 6.3.2 Konsep Matahari dan Kebisingan

Dari analisis matahari dan kebisingan pada kawasan yang telah dilakukan, hasil konsep yang digunakan dalam perancangan ini adalah :



Gambar 6.13 Penerapan Konsep Matahari dan Kebisingan

Menjauhkan sumber kebisingan yaitu dengan cara perletakan zona publik pada area yang memang berdekatan dengan kebisingan, serta memberikan jarak bangunan dari sumber kebisingan dan menggunakan vegetasi taman untuk meredam kebisingan.



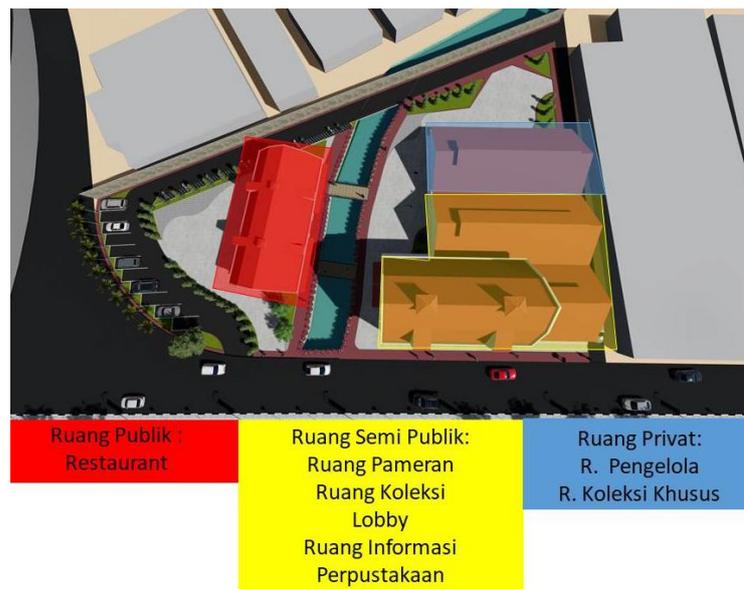
Gambar 6.14 Penerapan Konsep Matahari dan Kebisingan

Penempatan vegetasi yang diletakkan pada area kebisingan serta sebagai penghalang sinar matahari, sehingga dapat mengurangi sinar matahari serta dapat mengurai kebisingan dari tingkat kebisingan yang tinggi hingga rendah. Serta mengatur perletakan bangunan dengan menggunakan zoning agar dapat menyesuaikan ruangan yang tidak dapat berdekatan dengan kebisingan seperti ruang koleksi.

Meletakkan bangunan baru menghadap ke sungai sehingga dapat mengurangi panas dari sinar matahari serta mengatur luasan sosoran/overhang, sehingga agar bayangan tidak langsung masuk ruangan.

### 6.3.3 Konsep Zoning

Konsep pada zoning ini terdiri dari 3 bagian yaitu Ruang Publik, Ruang Semi Publik dan Ruang Privat yang menunjukkan zona sejarah yaitu lintas waktu yaitu mengaplikasikan pergerakan masa sejarah.



Gambar 6.15 Penerapan Konsep Zoning

### 6.3.4 Konsep Tampilan Fisik Bangunan / Konsep Ruang

Konsep bentuk didapat dari pergerakan waktu sejarah yaitu dari masa lampau, masa kini hingga masa yang akan datang. Untuk pemenuhan tersebut, bentuk-bentuk ruang didesain dengan pola pergerakan waktu dalam sejarah dengan pendekatan *Infill Design* dengan prinsip Mimetik. Penjelasan konsep eksterior dan konsep interior agar bangunan baru dapat menyatu dengan kawasan bersejarah dan dapat menjaga keindahan bangunan.

#### 1. Konsep Eksterior

Bentuk dasar yang mengambil dari bentuk bangunan Cagar Budaya Geo Wehry menggunakan pendekatan *Infill Design* dengan prinsip mimetik agar bangunan baru dapat menyatu dengan kawasan bersejarah agar dapat menjaga keindahan bangunan Cagar Budaya.

Fasad bangunan baru merupakan pengulangan bentuk fasad bangunan Cagar Budaya terlihat dari pengulangan elemen yang terdapat pada bentukan pintu, jendela bahan ukiran sebagai usaha untuk menyesuaikan diri dengan kawasan sekitarnya. Akibatnya bangunan baru sukar dibedakan dengan bangunan cagar budaya pada kawasan.



Gambar 6.16 Penerapan Konsep Pada Eksterior Bangunan

## 2. Konsep Interior

Konsep desain interior ruang Museum Sejarah pada Kawasan Cagar Budaya Bangunan Geo Wehry juga menggunakan pendekatan *Infill Design* dengan prinsip mimetik yaitu menyerupai bangunan lama pada kawasan bersejarah yaitu Arsitektur *Art Deco* yang akan didominasi oleh bentukan lengkung setengah lingkaran yang tampak pada fasad bangunan. Sehingga desain interior bangunan akan mempertahankan lantai, plafon, warna dinding serta kaca dan jendela pada bangunan dan hanya akan mempercantik tanpa merubah bangunan. Warna dominan pada bangunan Geo Wehry diantaranya adalah Merah, Putih dan Coklat maka kedepannya desain interior akan menggunakan warna yang identik dengan bangunan Cagar Budaya yaitu Bangunan Geo Wehry tersebut. Beberapa desain bangunan Museum Sejarah akan dijelaskan sebagai berikut :

### a. Interior Ruang Pameran

Museum Sejarah memiliki ruang pameran tetap dan temporer dimana pada ruangan ini akan dilakukan pameran-pameran koleksi dari museum sejarah yang terletak pada bangunan utama Cagar Budaya yaitu Bangunan Geo Wehry & Co, konsep desain interior pada bangunan sejarah akan mempertahankan plafon serta lantai bangunan, dan menggunakan warna dominan pada kawasan yaitu Merah Coklat dan Putih.



Gambar 6.17 Penerapan Konsep Pada Interior Ruang Pameran

b. Interior Restaurant

Restaurant pada kawasan ini berfungsi sebagai tempat istirahat setelah melihat pameran koleksi museum dan juga tempat berkumpul dan belajar serta mengadakan meeting maupun seminar kecil bagi penggiat sejarah, mahasiswa maupun wisatawan. Konsep interior restaurant mengikuti unsur dominan kawasan yaitu penggunaan warna yang identik dengan Bangunan Geo Wehry & Co.



Gambar 6.18 Penerapan Konsep Pada Interior Restaurant

c. Interior Lobi

Lobi pada Museum Sejarah berfungsi sebagai tempat informasi ruang serta jadwal pameran yang akan berlangsung pada Museum. Konsep Interior Lobi juga menggunakan unsur warna yang identik pada kawasan yaitu warna Merah, Coklat dan Putih serta di hiasi oleh vegetasi artificial pada dinding dan pengenalan bangunan sejarah pada lorong Interior Museum.



Gambar 6.19 Penerapan Konsep Pada Interior Lobi

d. Interior Perpustakaan

Restaurant pada Museum Sejarah menyimpan segala bentuk informasi yang berkaitan dengan perkembangan dan bangunan bersejarah di Kota Padang hingga di Dunia, sehingga wisatawan, pelajar, maupun peneliti dapat mempelajari Kawasan Padang Lama melalui buku serta koleksi yang berada pada Museum. Konsep interior perpustakaan juga akan mengikuti unsur dominan kawasan yaitu penggunaan warna yang identik dengan Bangunan Geo Wehry & Co.



Gambar 6.20 Penerapan Konsep Pada Interior Perpustakaan

### 6.3.5 Konsep Vegetasi

Konsep vegetasi yang digunakan bervariasi yaitu terdiri dari vegetasi pengarah jalan, peneduh pedestrian, penghias yang berfungsi untuk estetika kawasan dengan keberagaman warna vegetasi dan digunakan sebagai penghias taman ataupun jalut sirkulasi, pelindung, kenyamanan. Dimana setiap komponen vegetasi memiliki fungsi berbeda tergantung dengan perletakan vegetasi dan aktivitas tempat vegetasi tersebut diletakkan sesuai dengan kebutuhan vegetasi pada site Bangunan Cagar Budaya yaitu Geo Wehry & Co.

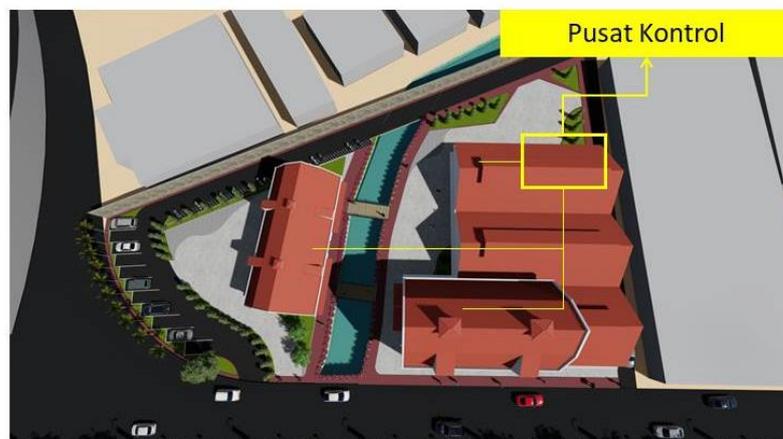
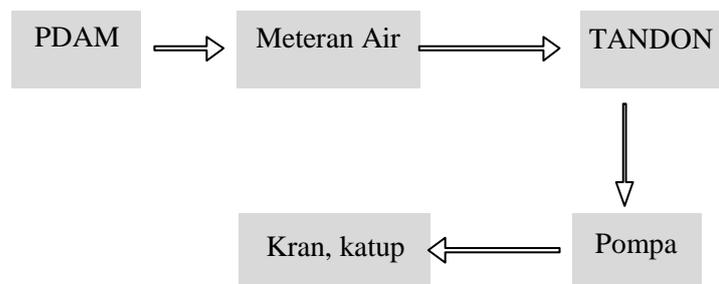


Gambar 6.21 Penerapan Konsep Vegetasi

### 6.3.6 Konsep Utilitas

#### 1. Sistem Penyediaan Air Bersih

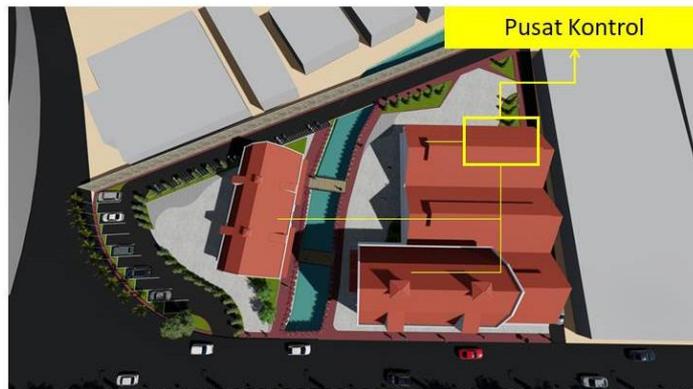
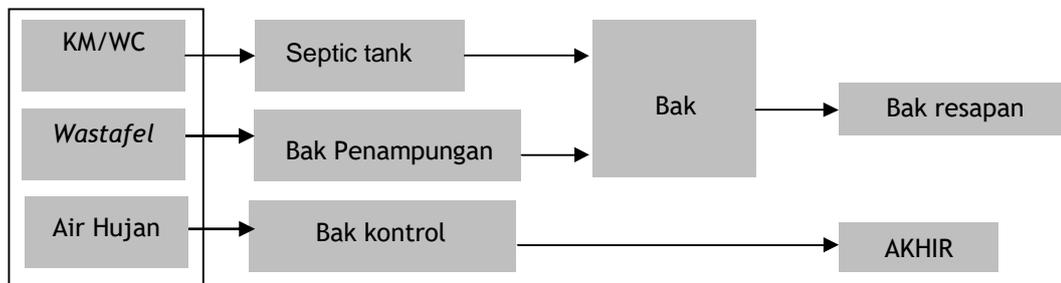
Museum Sejarah Geo Wehry & Co menggunakan konsep sistem penyediaan air bersih berupa kebutuhan air minum, kamar mandi serta pemadan kebakaran. Untuk mencukupi kebutuhan air bersih yaitu menggunakan sumber air dari PDAM serta sumur.



Gambar 6.22 Penerapan Konsep Utilitas Sistem Penyedia Air Bersih

## 2. Sistem Pembuangan Air Kotor

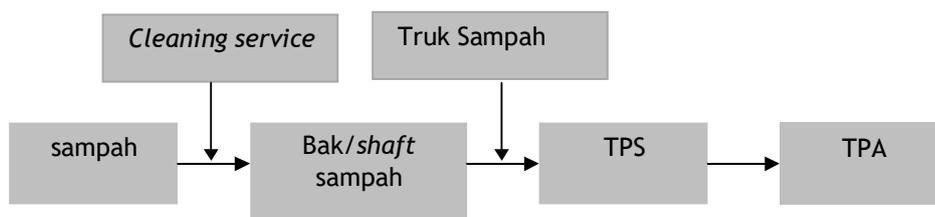
Untuk sistem pembuangan air kotor pada Museum Sejarah Geo Wehry & Co terbagi untuk penggunaan kamar mandi dan air hujan. Pembuangan air kotor kamar mandi menuju *septic tank* serta sumur resapan, dan *riol* kota. Berikut adalah alur pembuangan air kotor pada kamar mandi dan air hujan.



Gambar 6.23 Penerapan Konsep Utilitas Sistem Pembuangan Air Kotor

## 3. Sistem Pembuangan Sampah

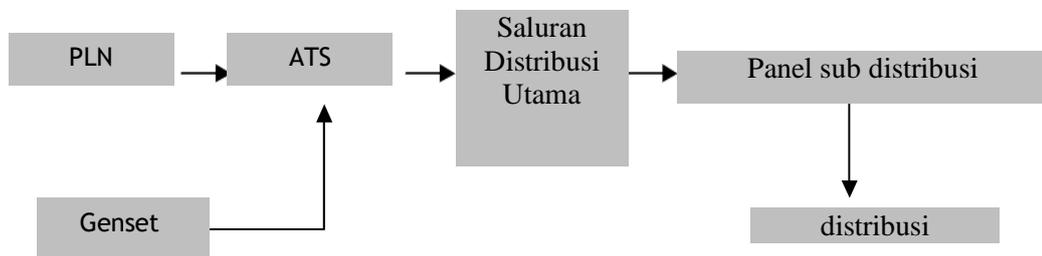
Perletakan tong sampah yang tersebar pada Museum Sejarah Geo Wehry & Co yang kemudian dikumpulkan di Bak sampah yang akan diangkut oleh truk sampah menuju TPS (Tempat Pembuangan Sampah) diikuti dengan TPA (Tempat Pembuangan Akhir) merupakan sistem pembuangan sampah yang digunakan Museum Sejarah Geo Wehry & Co.



Gambar 6.24 Penerapan Konsep Utilitas Sistem Pembuangan Sampah

#### 4. Sistem MEE

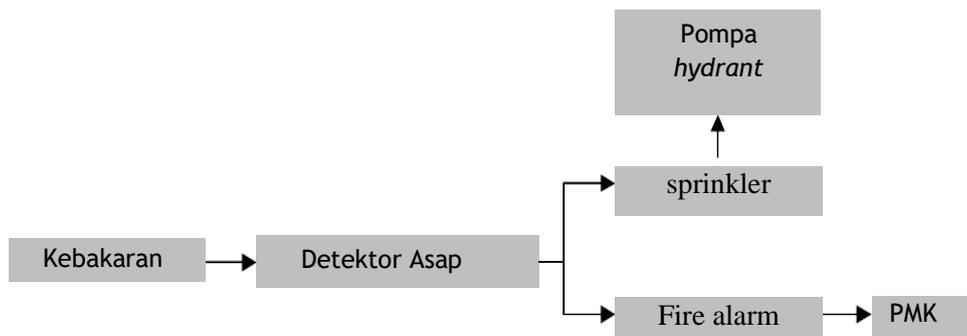
Untuk penggunaan energi listrik yaitu berasal dari PLN dan generator untuk mendukung supply listrik apabila terjadi pemadaman atau kekurangan energi.



Gambar 6.25 Penerapan Konsep Utilitas Sistem MEE

#### 5. Sistem Pemadam kebakaran

Sistem pencegah kebakaran pada bangunan Museum Sejarah di Geo Wehry & Co ini adalah fire alarm protection, pencegahan (*portable extinguisher*, fire hydrant, sprinkler), dan usaha evakuasi berupa penempatan fire escaping berupa tangga darurat, Halon gas, *Fire damper*, *Smoke and Heating Ventilating*.



Gambar 6.26 Penerapan Konsep Sistem Pemadam Kebakaran

#### 6.4 Kesimpulan Konsep Perancangan

Perancangan Bangunan Geo Wehry & Co sebagai Museum Sejarah dengan pendekatan *Infill Design* merupakan salah satu solusi dalam upaya mempertahankan eksistensi Kawasan Padang Lama sebagai peninggalan kolonial yang memiliki peranan penting dari nilai sejarah dan budaya sebagai awal berdirinya peradaban kota Padang yang lebih maju.

Tema perancangan Museum Sejarah adalah Zona Waktu yaitu didasari oleh perjalanan masa pembentukan Kawasan yang dimulai dari masa lampau, masa kini hingga masa yang akan datang yang diintegrasikan pada dalam

bentuk fasad, penataan ruang, sirkulasi, penataan tapak dan lainnya sehingga bangunan ini dapat terbentuk dari perjalanan sejarah Kawasan Padang Lama dari masa lampau hingga masa yang akan datang.

Perancangan Bangunan Geo Wehry & Co sebagai Museum Sejarah dengan pendekatan *Infill Design*, diharapkan dapat menghadirkan nuansa baru dalam meningkatkan minat masyarakat yaitu dengan pengenalan Sejarah Kawasan Padang Lama dengan mengutamakan fungsi berwisata serta rekreasi namun tetap mengedukasi sehingga dapat memberikan rasa memiliki terhadap kawasan dan rasa bangga akan sejarah dan warisan budaya Kawasan Padang Lama. Pada akhirnya, elemen lama dan elemen baru dalam kawasan ini diharapkan dapat bersinergi untuk menciptakan *sense of place* yang dapat menampilkan kawasan cagar budaya Padang Lama agar hidup kembali.

Tabel 6.1 Konsep Perancangan Menggunakan Metode *Infill Design* Pendekatan Mimetik

Kriteria	Museum Sejarah pada Bangunan Geo Wehry
Pendekatan	Bangunan menggunakan pendekatan mimetik, yang meniru karakteristik bangunan sekitarnya sehingga tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada kawasan yang dapat menjaga keharmonisan kawasan Cagar Budaya.
Proporsi Fasad	Fasad bangunan menggunakan pengulangan elemen-elemen yang dimiliki bangunan lama sehingga bangunan baru dapat selaras dengan bangunan lama. Pengulangan bentuk fasad terlihat pada bentuk pintu, jendela bahan ukiran sebagai usaha untuk menyesuaikan diri dengan kawasan sekitarnya. Akibatnya bangunan baru sukar dibedakan dengan bangunan cagar budaya pada kawasan.
Material	Penggunaan material yang menyerupai bentuk sekitarnya sehingga kawasan memiliki bentuk fasad yang sama. Material yang digunakan pada bangunan menyerupai bangunan sekitarnya namun menggunakan bahan yang mudah didapat. Untuk material interior yaitu penambahan backdrop dinding dengan menggunakan material triplek dan plafon dengan material plafon gypsum.
Warna	Pemilihan warna pada bangunan baru menggunakan warna yang sama dengan bangunan sekitar, agar selaras dengan bangunan eksisting. Sehingga tidak tampak perbedaan antara bangunan baru dengan bangunan lama Cagar Budaya. Sedangkan untuk interior digunakan pemilihan warna yang sesuai dengan interior bangunan sebelumnya yaitu warna coklat pada plafon dan merah tua pada atap yang diterapkan pada backdrop dinding interior <i>restaurant</i> , pameran, lobi dan perpustakaan.

Komposisi Bentuk	Pada bangunan baru Museum Sejarah, bentuk bangunan baru menyesuaikan dengan tapak bangunan Cagar Budaya yang berada pada kawasan berupa persegi panjang yang simetris, sesuai dengan pendekatan mimetik yaitu meniru bangunan lama untuk menjaga keharmonisan kawasan Cagar Budaya.
Skala dan Ketinggian	Bangunan baru tidak lebih tinggi dibandingkan bangunan Geo Wehry atau bangunan Cagar Budaya pada kawasan. Kehadiran bangunan baru diupayakan agar tidak mengganggu eksistensi dari bangunan sekitarnya. Sehingga bangunan Cagar Budaya tetap menjadi vocal point pada kawasan, dan bangunan baru dapat menyesuaikan dengan keadaan eksisting kawasan.
Garis Sempadan	Garis sempadan berfungsi sebagai pembatasan agar bangunan sesuai dengan kawasan sekitarnya, sehingga bangunan baru harus menyesuaikan dengan garis sempadan bangunan sekitar. Jarak yang terdapat pada garis sempadan akan digunakan menjadi ruang untuk interaksi pengunjung.

## 6.5 Rekomendasi

Dalam mengembangkan Kawasan Padang Lama diperlukan perhatian khusus dalam penanganannya dengan tetap berdasar dengan kaidah pelestarian sehingga dapat meningkatkan daya tarik wisata tanpa merusak kawasan. Pembuatan aktivitas-aktivitas baru merupakan faktor pengembangan non fisik sebagai upaya menghidupkan kembali Kawasan Lama Padang.

Penelitian ini masih sangat terbatas pada penerapan *Infill Design* pada Bangunan Cagar Budaya Geo Wehry & Co, sehingga dampak kedepan dari penerapan tersebut belum tergambar dalam penelitian ini, untuk kedepannya dapat dilanjutkan dengan Bangunan Cagar Budaya yang memiliki urgensi lainnya yaitu Kantor Detasemen AD, Eks Gudang Pataka Karaya S dan Eks Spaarbank begitu pula dengan bangunan cagar budaya lainnya yang berada di Kawasan Padang Lama. Dengan fungsi fungsi lainnya yang belum tampak pada kawasan.

Keseriusan Pemerintah Kota Padang berpengaruh besar terhadap berkembangnya Kawasan Padang Lama sehingga dapat terwujud sebagai daerah tujuan wisata. Hal ini diperlukan kebijakan berupa insentif dan disinsentif terhadap proses atau keinginan pemilik bangunan/investor dalam memanfaatkan bangunan cagar budaya dan bangunan baru di Kawasan Padang Lama.