

AULA SPEKTRUM

Kevin¹⁾, Dewi Ratnaningrum²⁾

¹⁾Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, kevin.samuel88@yahoo.com

²⁾Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, dewir@ft.untar.ac.id

Abstrak

Sebuah bangunan arsitektur yang memiliki ciri khas yang unik dapat menjadi identitas bagi suatu tempat, sehingga karya arsitektur tersebut dapat dikenal secara luas. Sebuah tempat dapat lebih dikenal dengan adanya bangunan tertentu. Kecanggihan teknologi juga ditampilkan dalam bangunan sehingga dapat menjadi nilai tambah bagi bangunan. Konten bangunan yang bersifat interaktif membuat konten yang berbeda dengan setiap individu yang berbeda. Konten yang bersifat pengetahuan mendorong pengunjung untuk belajar dengan cara yang menarik sehingga menimbulkan pertanyaan yang membuat pengunjung ingin mendapatkan informasi lebih. Tema Spektrum diambil karena sifat ilmu pengetahuan yang selalu berkembang dapat berguna bagi konten yang ada pada proyek wisata sehingga dapat selalu berkembang.

Kata kunci: Spektrum, Ilmu pengetahuan, Interaktif, Teknologi, Wisata

Abstract

An architectural building that has a unique characteristic can be the identity of the place, so that an architectural work can be known widely. A place can be known widely if there is some sort of buildings. The advance in technology can be displayed in the building so it could add the value of the building. The content of the building is interactive which makes the person could make the different content with another person. The content is knowledge so it could encourage the visitor to study with more interesting way and have some questions that will make the visitor to know more. Spectrum theme took because of the knowledge is always developing and could be useful for the content on the tourism project so it will always develop.

Keywords: Interactive, Knowledge, Spectrum, Technology, Tourism

1. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Arsitektur memiliki peran penting dalam turisme dan lingkungan buatan. Dengan adanya lingkungan buatan, sebuah kota dapat menunjukkan kumpulan dari karya-karya arsitektur. Destinasi yang diketahui banyak orang akan mempengaruhi turisme dengan baik dan dapat menjadi daya tarik yang baik. *Architourism* dapat menjadi ruang masa depan bagi perkembangan metropolis karena memiliki sifat dinamis dan beranekaragam sehingga memunculkan berbagai peluang daya tarik. Pengambilan tema spektrum bertujuan untuk mendukung rekreasi yang berkembang secara berkelanjutan sehingga dapat mengikuti perkembangan zaman karena sifat ilmu pengetahuan yang selalu berkembang.

Seiring dengan berkembangnya jaman, keberadaan museum seringkali kurang diminati banyak pengunjung karena konten yang didapatkan dalam 1 kali kunjungan dan penyajian yang tidak begitu diminati kaum remaja. Museum sendiri menceritakan sejarah tentang sesuatu yang ada dan disajikan dalam berbagai macam cara. Kaum remaja yang telah mengalami perkembangan zaman terutama dalam segi teknologi, sangat tertarik hal yang berkaitan dengan sosial media dan fotografi. Konten yang bersifat pengetahuan mendorong pengunjung untuk belajar dengan cara yang menarik sehingga menimbulkan pertanyaan yang membuat pengunjung ingin mendapatkan informasi lebih.

Adanya Aula Spektrum berupaya untuk memenuhi kekurangan dari konten yang belum ada dan juga bertujuan untuk menjadi daya tarik bagi masyarakat yang berkembang dengan fotografi dan sosial media. Adanya ketertarikan masyarakat terhadap spectaculture yang merupakan sesuatu yang sangat diminati oleh masyarakat karena mencari sesuatu yang bersifat spektakuler. Bentuk bangunan yang dibuat dengan ide bentuk spektrum diharapkan menjadi sesuatu yang bersifat spektakuler. Bangunan ini bertujuan untuk mengisi kekurangan yang ada pada area wisata yang belum memiliki konten tersebut sehingga dapat menjadi daya tarik bagi pengunjung. Adanya konten fotografi dan sosial media menjadi dorongan untuk memperluas daya tarik museum. Kecanggihan teknologi juga ditampilkan dalam bangunan sehingga dapat menjadi nilai tambah bagi bangunan. Konten bangunan yang bersifat interaktif membuat konten yang berbeda dengan setiap individu yang berbeda. Konten yang bersifat pengetahuan mendorong pengunjung untuk belajar dengan cara yang menarik sehingga menimbulkan pertanyaan yang membuat pengunjung ingin mendapatkan informasi lebih. Oleh karena itu, bangunan ini dibuat untuk mengisi konten yang belum dimiliki di kota ini.

Permasalahan

Usulan proyek yang direncanakan merupakan tempat wisata rekreasi yang memiliki tema Spektrum yang merupakan variasi warna yang dihasilkan dari perbedaan panjang gelombang cahaya. Seperti yang diketahui, ilmu pengetahuan merupakan sesuatu yang selalu berkembang dan berguna bagi kehidupan manusia. Proyek ini menggunakan tema Spektrum agar konten yang terdapat di dalam objek wisata ini dapat berkembang seiring dengan berkembangnya zaman yang juga berpengaruh terhadap ilmu pengetahuan, sehingga konten yang terdapat pada proyek ini dapat menarik wisatawan yang pernah mengunjungi sebelumnya. Tema ini juga diambil agar wisatawan terdorong untuk belajar dengan penyajian wisata. Wisatawan akan diberikan pengaplikasian interaktif Spektrum dengan cara yang menyenangkan sehingga muncul rasa ingin tahu, dan terdorong untuk belajar dan mempelajari lebih lanjut.

Tujuan Proyek

Tujuan dari proyek ini adalah menyediakan sebuah bangunan yang dapat mengisi konten yang belum ada di perkotaan dan dapat menjadi daya tarik bagi masyarakat. Konten yang ada pada Aula Spektrum ini bertujuan untuk menumbuhkan kreativitas dari pengunjung sehingga pengunjung akan mendapatkan sesuatu yang baru. Proyek ini juga bertujuan agar bisa menjadi nilai tambah bagi kota ini dan dapat memberikan keuntungan bagi kawasan wisata, juga mampu untuk menarik wisatawan domestik maupun lokal.

2. METODE

Metode yang digunakan adalah Studi literatur dan studi lapangan. Studi literatur ini dilakukan dengan mencari literatur yang berkaitan dengan proyek untuk mendapatkan informasi yang memenuhi untuk dapat mendukung proyek yang lebih baik. Metode ini dapat mendukung untuk pemenuhan kebutuhan dari proyek. Studi ini dilakukan dengan mencari data pada lapangan sehingga mendukung untuk analisis bagi lokasi dan menghasilkan bangunan yang lebih baik. Metode ini juga mendukung untuk menemukan potensi dan kekurangan dari suatu lingkungan. Langkah yang dilakukan adalah menentukan permasalahan yang ada di kota metropolis, mempelajari teori yang berhubungan dengan permasalahan, mengumpulkan data lapangan yang cocok dengan proyek, melakukan analisis data terhadap proyek, menentukan upaya yang dapat dilakukan untuk memecahkan permasalahan

3. DISKUSI DAN HASIL

Pentingnya sebuah tempat wisata pada suatu kota untuk menjadi daya tarik bagi kota tersebut dapat memberikan dampak positif bagi perkembangan sebuah kota. Sebuah tempat

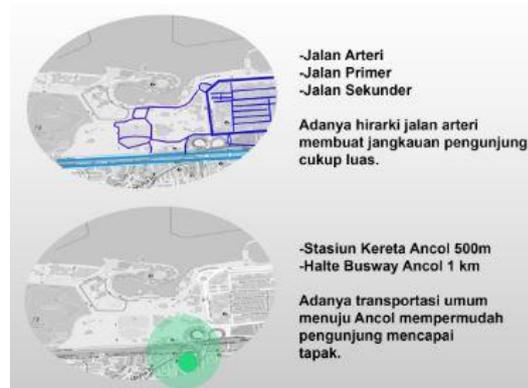
Analisis Makro

Aksesibilitas

Lokasi tapak dari proyek ini di Ancol, Jakarta Utara. Lokasi tapak memiliki lokasi yang cukup mudah untuk dicapai oleh pengunjung dari dalam kota dan juga luar kota. Aksesibilitas untuk menuju lokasi tapak ini antara lain Jalan tol lingkar luar dan jalan tol lingkar dalam Jakarta.

Fungsi

Beberapa fungsi yang terdapat di Kota Jakarta antara lain pemerintahan, pendidikan, pariwisata, kebudayaan, perkantoran.



Gambar 3. Analisis Meso

Sumber: Data Pribadi



Gambar 4. Analisis Meso

Sumber: Data Pribadi

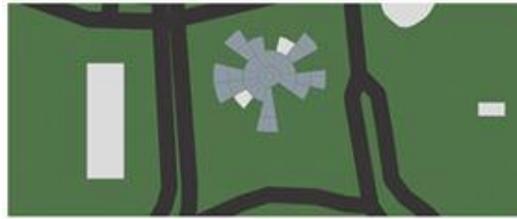
Analisis Meso

Aksesibilitas

Lokasi tapak berada di Ancol, Jakarta Utara. Pencapaian menuju tapak yang terletak di Ancol dapat melalui jalan tol lingkar luar, Stasiun kereta Ancol, dan Halte Busway Ancol.

Fungsi

Beberapa fungsi yang terdapat di daerah Ancol antara lain pendidikan, kebudayaan, perkantoran, dan pariwisata.



Gambar 8. Gubahan Massa
Sumber: Data Pribadi

Spektrum Warna

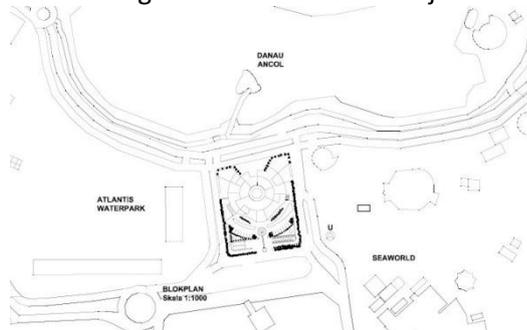
Konsep Gubahan Massa mengambil dari spektrum warna yang memiliki 7 warna utama yang diambil menjadi 7 program utama dari bangunan Aula Spektrum. Sifat cahaya yang bergerak ke segala arah digunakan dalam bentuk bangunan. Cahaya yang berasal dari 1 titik diambil menjadi bagian bangunan yang memiliki bukaan pada bagian tengah bangunan sebagai pencahayaan alami.

Bentuk Radial

Bentuk spektrum digunakan sebagai bentuk bangunan yang bersifat radial. Bentuk pola radial diambil untuk perletakan kolom pada bangunan dan perletakan ruang untuk masing-masing fungsi.

Lokasi Objek Wisata

Bangunan juga memiliki bagian entrance yang menghubungkan 2 objek wisata. Bangunan ini memiliki 4 entrance yang dibagi menjadi 2 entrance pejalan kaki dan 2 entrance dengan kendaraan. Pembagian 4 entrance digunakan untuk mempermudah pengunjung untuk mencapai bangunan ini karena bangunan ini memiliki 4 sisi jalan di sekelilingnya.



Gambar 9. Blokplan
Sumber: Data Pribadi

Pejalan Kaki

Pejalan kaki dari luar area wisata dapat menggunakan transportasi umum Wara Wiri untuk mencapai lokasi tapak. Pencapaian pejalan kaki melalui keempat sisi bangunan untuk mempermudah pejalan memasuki bangunan dengan disediakannya 4 *lobby* yang mendekati objek wisata lain di area ini.

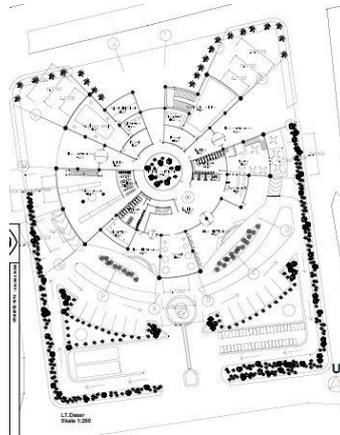
Kendaraan Pribadi

Kendaraan pribadi dapat memasuki area wisata Ancol dan menuju lokasi tapak di Jalan Pantai Indah, dan mencapai *lobby* atau area parkir.

Transportasi Umum

Transportasi umum yang dapat digunakan untuk mencapai area wisata ini dengan

menggunakan kereta menuju Stasiun Ancol untuk pengunjung dari luar kota atau sekitarnya. Transportasi lain yang dapat digunakan adalah bus yang menuju Halte Ancol. Pada bagian dalam area wisata disediakan transportasi umum Wara Wiri.



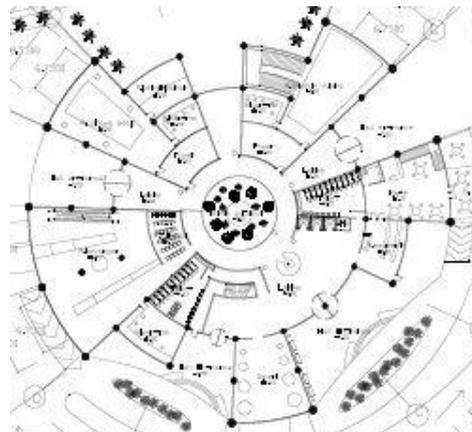
Gambar 10. Siteplan
Sumber: Data Pribadi

Sirkulasi Pengunjung

Pengunjung dapat memasuki bangunan melalui 4 *lobby* yang mengarah kepada koridor di bagian tengah yang mengarahkan pengunjung kearah area *ticketing*. Pengunjung kemudian akan memasuki program utama dan sirkulasi bersifat linear berdasarkan urutan program utama. Program pertama yang akan dilewati adalah ruang bayangan, ruang cahaya asap, ruang fotografi, ruang sensor gerak, ruang sensor suara, ruang pameran, ruang psikologi warna, ruang audiovisual, dan ruang cahaya air.

Sirkulasi Parkir

Sirkulasi kendaraan menuju area parkir melalui pintu utama menuju *lobby*, area parkir *outdoor*, dan *basement*. Kendaraan yang menuju area *drop off* dapat menuju area parkir *outdoor*, *basement*, atau keluar dari tapak. Kendaraan yang parkir di *basement* dapat menuju area lobby dan menuju pintu keluar. Sirkulasi kendaraan roda dua menuju area parkir *outdoor*. Sirkulasi kendaraan bus menuju area parkir *outdoor*.



Gambar 11. Denah Lt.Dasar
Sumber: Data Pribadi

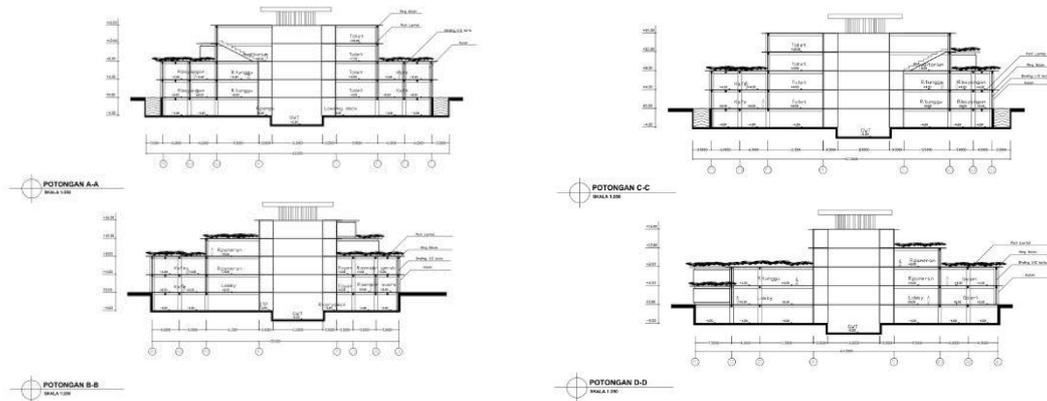
Alur Kegiatan

Pengunjung akan melewati area program utama dengan linear dan alur kegiatan diceritakan

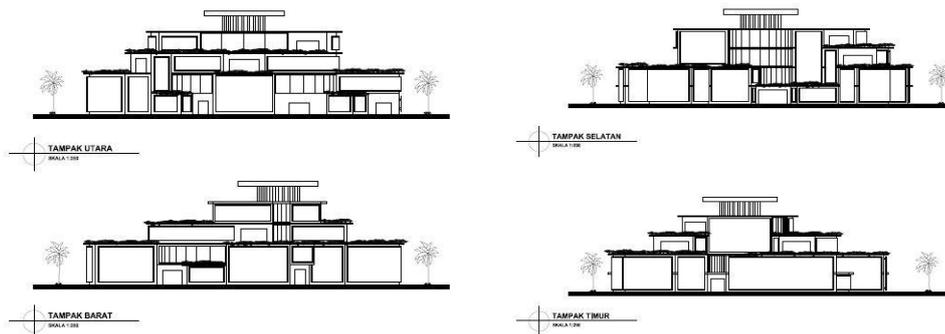
melalui teori perkembangan teori spektrum cahaya dan warna sehingga pengunjung dapat mengetahui perkembangan dari teori ini. Perkembangan teori ini dijelaskan melalui perbedaan aktivitas di dalam setiap program utama.

Program Utama

Pengunjung diarahkan melewati seluruh program utama bangunan dengan arah linear sehingga melewati seluruh bagian ruangan.



Gambar 12. Potongan
Sumber: Data Pribadi



Gambar 14. Tampak
Sumber: Data Pribadi

Tampak Bangunan

Tampak bangunan menggunakan fasad panel LED yang menampilkan warna spektrum yang berubah mengelilingi bangunan sehingga menimbulkan kesan dinamis. Penggunaan fasad LED dengan cahaya ini berupaya untuk menonjolkan sisi spectaculture dari bangunan dan menarik pengunjung.

Sistem Air Bersih

Air berasal dari PAM menuju ruang GWT pada bagian basement bangunan, kemudian dipompa menuju toilet pada masing-masing lantai

Sistem Air Kotor

Air kotor yang berasal dari WC menuju ruang STP pada bagian basement untuk dilanjutkan ke riool kota.

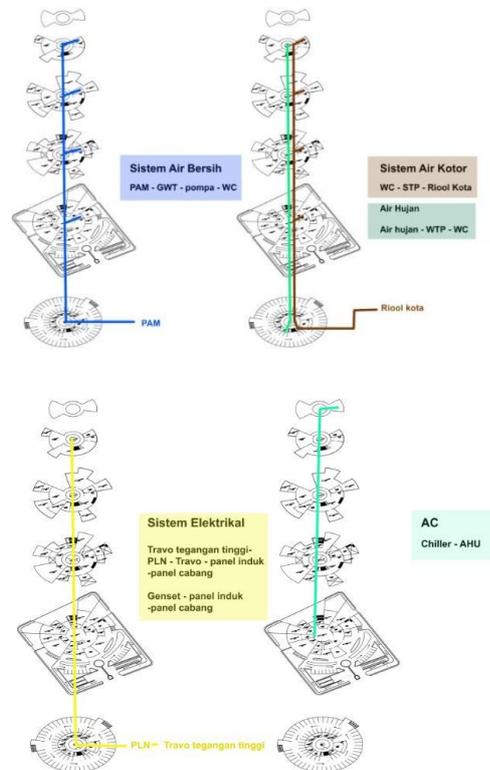
Sistem Elektrikal

Sumber listrik dari travo tegangan tinggi disalurkan menuju PLN, kemudian disalurkan

menuju travo dan dilanjutkan ke panel induk pada bangunan kemudian dilanjutkan ke panel cabang di setiap lantai bangunan. Sumber listrik juga dapat berasal dari genset, menuju panel induk, kemudian menuju panel cabang di setiap lantai bangunan.

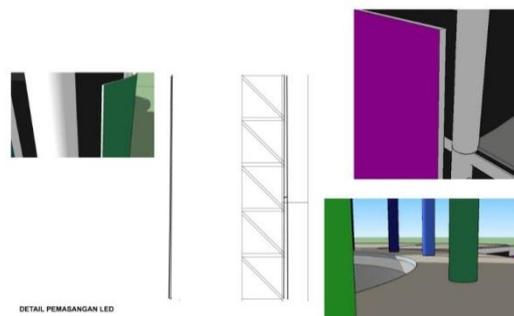
Sistem AC

Chiller menyalurkan menuju ruang AHU di setiap lantai.



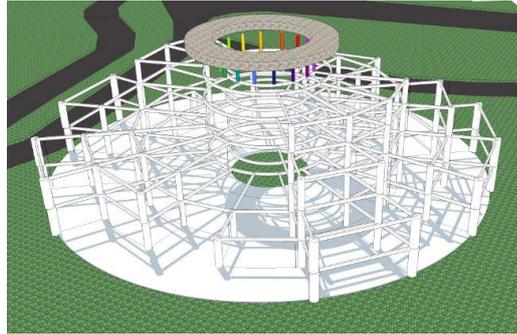
Gambar 15. MEP
Sumber: Data Pribadi

Bagian garis menunjukkan penjelasan arah sistem mekanikal, elektrikal, dan plumbing.



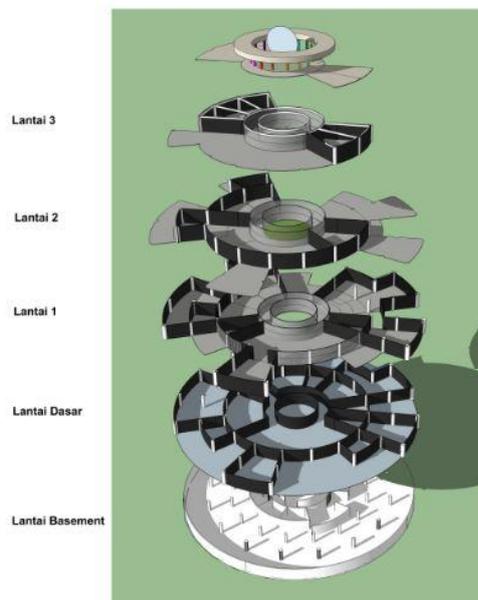
Gambar 16. Detail Arsitektur
Sumber: Data Pribadi

Struktur menggunakan rangka untuk menyangga panel LED pada fasad bangunan. Struktur ini juga digunakan untuk menyangga panel LED pada kolom bangunan.



Gambar 17. Detail Arsitekur
Sumber: Data Pribadi

Gambar struktur keseluruhan bangunan yang menunjukkan kolom dan balok pada bangunan. Peletakan kolom bersifat radial yang.



Exploded Denah

Gambar 18. Denah
Sumber: Data Pribadi

Gambar menunjukkan pembagian ruang setiap lantai yang ada di dalam bangunan.



Potongan Perspektif

Gambar 19. Potongan Perspektif
Sumber: Data Pribadi

Gambar menunjukkan potongan perspektif bangunan.



3D Eksterior 1



3D Eksterior 3

Gambar 20. 3D Eksterior

Sumber: Data Pribadi

Bagian eksterior bangunan menunjukkan perbedaan warna LED yang membuat kesan dinamis pada bangunan. Bagian atas bangunan dapat digunakan sebagai aktivitas outdoor dari bangunan.

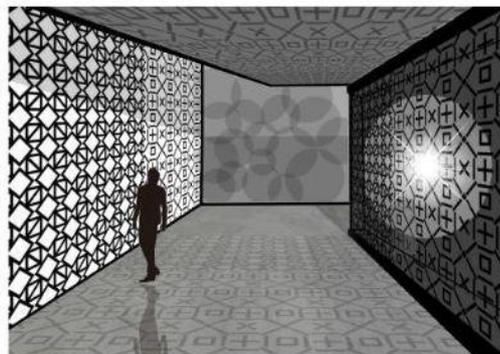


3D Interior 1

Gambar 21. 3D Interior

Sumber: Data Pribadi

Bagian interior ruang sensor gerak yang menunjukkan aktivitas yang bersifat interaktif di dalam ruangan ini. Aktivitas ini menggunakan gerakan dari pengunjung yang menghasilkan seni visual cahaya dan warna. Hasil dari seni visual tersebut berbeda berdasarkan gerakan yang dihasilkan oleh pengunjung.



3D Interior 2

Gambar 22. 3D Interior

Sumber: Data Pribadi

Bagian *interior* dari ruang bayangan yang menunjukkan aktivitas melihat dan berfoto dengan pola bayangan yang dihasilkan dari cahaya pada ruang bayangan. Bayangan dihasilkan melalui cahaya yang diarahkan pada panel yang menghasilkan bayangan yang berbeda dengan sudut yang berbeda.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Arsitektur memiliki peran yang penting dalam perkembangan wisata. Perkembangan yang dialami dalam bidang pariwisata juga dialami dalam bidang arsitektur. Arsitektur dapat berperan dalam pariwisata dengan mengikuti perkembangan dan daya tarik bagi pengunjung. Proyek ini mencoba untuk menyelesaikan permasalahan wisata yang ada di perkotaan. Dengan daya tarik pengunjung yang bersifat heritage, iconic, dan spectaculture, dan juga perkembangan fotografi dan sosial media, proyek ini berupaya untuk menjadi daya tarik wisata dalam perkotaan sehingga dapat menambah potensi daerah wisata. Bangunan menyediakan konten yang interaktif dan teori yang dijelaskan sebagai konten pada bangunan. Bentuk bangunan yang kontras dan juga konten yang ada pada bangunan berupaya untuk mengembangkan fokus wisata yang bersifat iconic dan spectaculture. Konten bangunan juga mengikuti perkembangan fotografi dan sosial media yang dapat berguna untuk menarik pengunjung dari objek wisata ini. Proyek ini juga mencoba untuk menarik pengunjung dari dalam kota sehingga dapat menjadi nilai tambah untuk perkembangan dari daerah wisata ini.

REFERENSI

- Annas, Nur Azizah. (2011). *Analisis Bangunan Publik Dengan Menggunakan Metode Terukur*, <http://sisaharch.blogspot.com/2011/01/analisis-bangunan-publik-dengan.html> diakses tanggal 19 Agustus 2018
- KBBI. (2012). *Pariwisata*, <https://kbbi.web.id/pariwisata> diakses tanggal 16 Agustus 2018
- Moore, Rowan. (2017). The Bilbao Effect : How Frank Gehry's Guggenheim Started A Global Craze, diakses tanggal 15 Agustus 2018, <https://www.theguardian.com/artanddesign/2017/Oct/01/bilbao-effect-frank-gehry-guggenheim-globalcraze>
- Prawira, Sulasmi Darma. (1989). *Warna Sebagai Salah Satu Unsur Seni & Desain*. Jakarta: P2LPTK.
<https://serupa.id/teori-warna/> diakses tanggal 16 Agustus 2018
- Sanyoto, Sadjiman Ebd. (2005). *Dasar-dasar Tata Rupa & Desain*. Yogyakarta: Arti Bumi Intaran,
- Specht, Jan. (2014). *Architectural Tourism: Building for Urban Travel Destinations*. Germany : Springer Gabler.
- Wikipedia. (2018). *Sentosa Musical Fountain*, https://en.wikipedia.org/wiki/Sentosa_Musical_Fountain diakses tanggal 19 Agustus 2018
- Wikipedia, 2018. *Spektrum*, <https://id.wikipedia.org/wiki/Spektrum> diakses tanggal 18 Agustus 2018