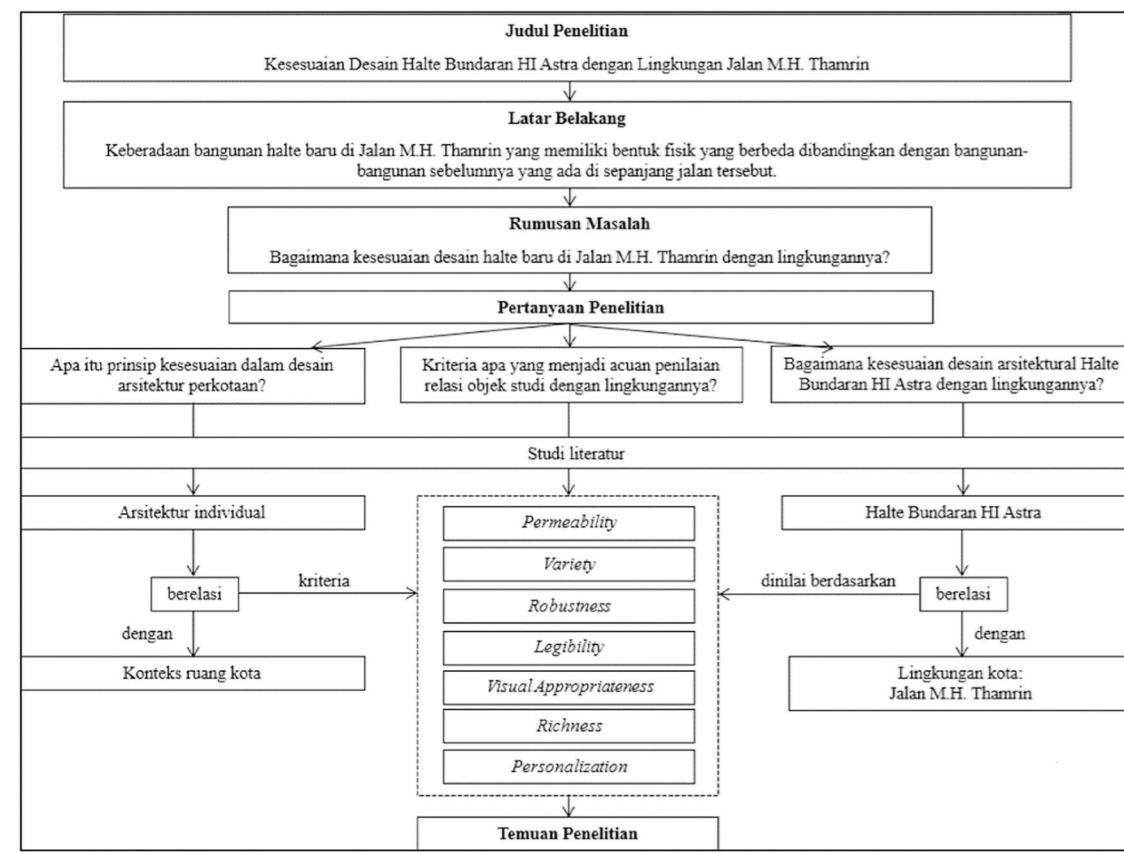
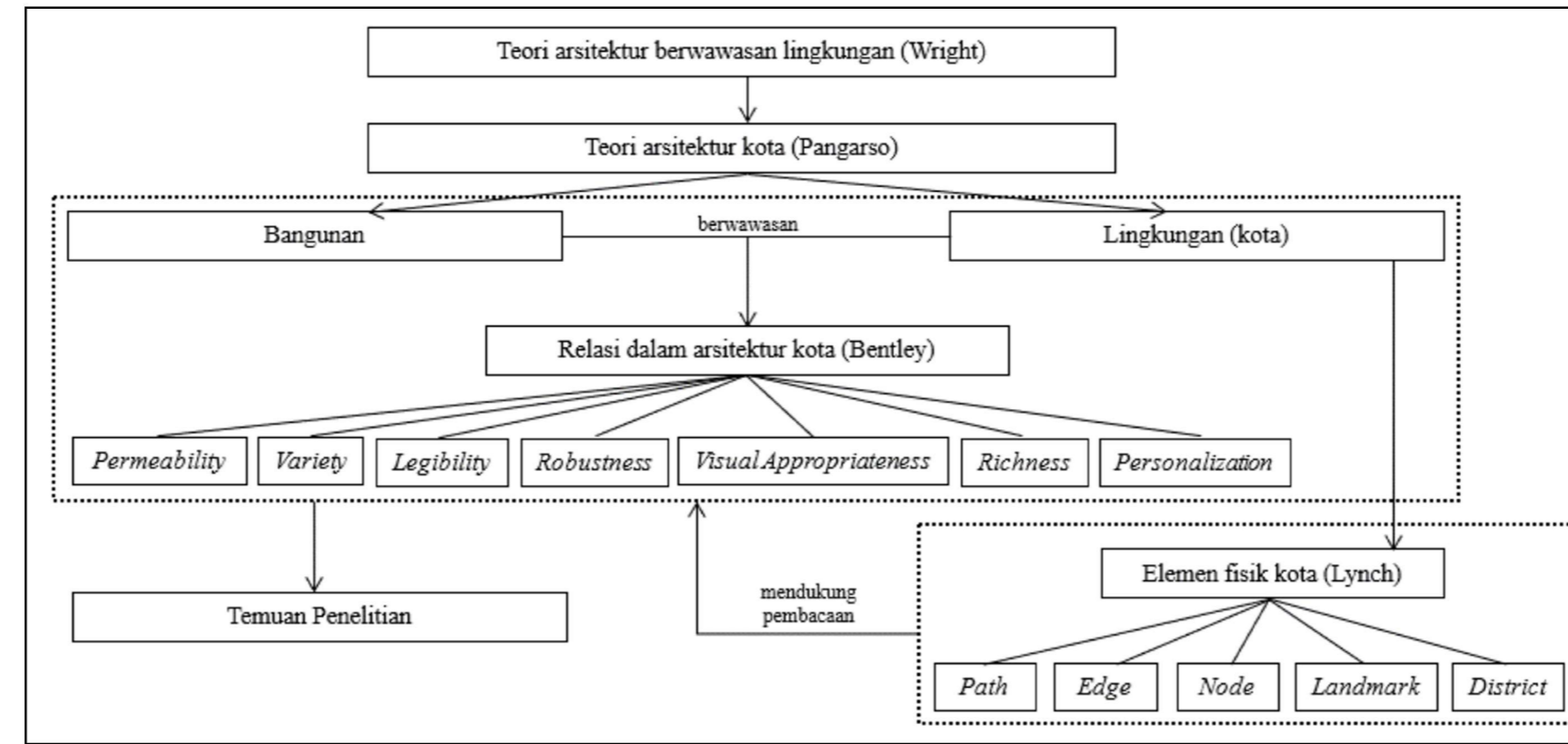


KESESUAIAN DESAIN HALTE BUNDARAN HI ASTRA DENGAN LINGKUNGAN JALAN M.H. THAMRIN

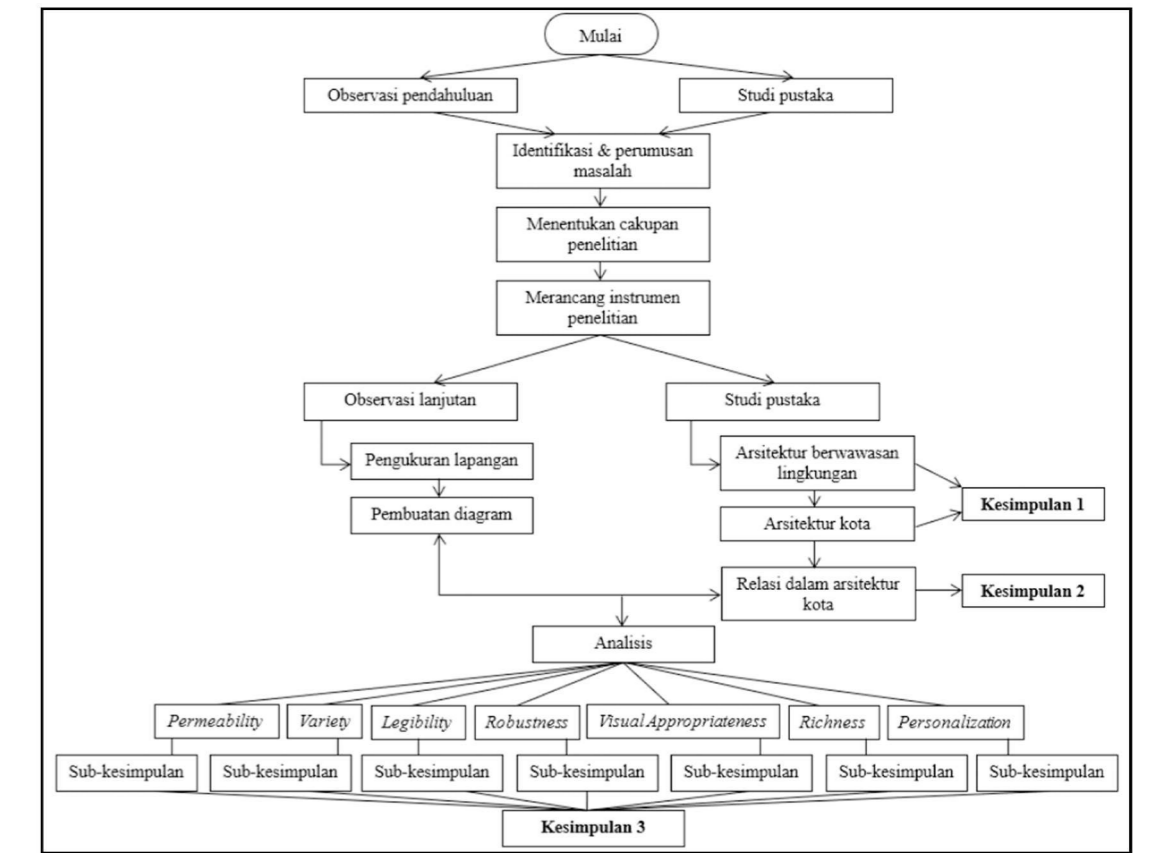
KERANGKA KONSEP



KERANGKA TEORI



KERANGKA METODE



ANALISA

No.	Penilaian	Kualitas Diharapkan	Kualitas Yang Ada	Pemenuhan																															
1.1	Physical permeability	Banyak sisi terbuka yang menghubungkan bangunan dengan ruang kota	Terdapat 6 bukaan yang menghubungkan bangunan. Sisi-sisi bukaan tidak dapat digambarkan. Bukaan yang menghubungkan bangunan dengan ruang kota hanya berupa di satu sisi.	Tepusih sebagian																															
1.2	Visual permeability	Sisi terluar bangunan menggunakan antarmuka aktif yang mempromosikan aktivitas publik dan semi-publik.	Secara umum, antarmuka aktif yang dirancang mencapai 17%. Secara tampak, semi-publik antarmuka aktif yang dirancang mencapai 10%.	Tepusih sebagian																															
1.3	Visual hierarchy layout	Menghormati tata letak yang terdapat di sekitar, sehingga hanya dapat diakses atau melalui proses ruang tertentu.	Terdapat 2 maget di mana sisi bangunan yang berdekatan, radius dengan cara janglim overlapping memisahkan 'maget', di bagian tengah bangunan maget. Mada bangunan yang menghadap node maget efektif 90-120 meter.	Tidak terpenuhi																															
1.4	De-segregation	Memisahkan Dier total sirkulir dengan pertemuan bangunan dengan jalan, 75% pedestrian, 25% kendaraan, 25% memiliki segregasi yang minim.	Secara umum, antarmuka aktif yang dirancang mencapai 17%. Secara tampak, semi-publik antarmuka aktif yang dirancang mencapai 10%.	Tepusih sebagian																															
<table border="1"> <thead> <tr> <th>1</th> <th>Permeability</th> <th>Benefice</th> <th>Stand-out</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1.1</td> <td>Physical Permeability - Superficial Layout</td> <td>1</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>1.2</td> <td>Visual Permeability - Main Points of Access</td> <td>0.5</td> <td>0.5</td> </tr> <tr> <td>1.3</td> <td>Visual Hierarchy Layout</td> <td>0.5</td> <td>0.5</td> </tr> <tr> <td>1.4</td> <td>De-segregation</td> <td>0.5</td> <td>0.5</td> </tr> <tr> <td colspan="2">Total</td> <td>2.5</td> <td>2.5</td> </tr> </tbody> </table>					1	Permeability	Benefice	Stand-out	1.1	Physical Permeability - Superficial Layout	1	1	1.2	Visual Permeability - Main Points of Access	0.5	0.5	1.3	Visual Hierarchy Layout	0.5	0.5	1.4	De-segregation	0.5	0.5	Total		2.5	2.5							
1	Permeability	Benefice	Stand-out																																
1.1	Physical Permeability - Superficial Layout	1	1																																
1.2	Visual Permeability - Main Points of Access	0.5	0.5																																
1.3	Visual Hierarchy Layout	0.5	0.5																																
1.4	De-segregation	0.5	0.5																																
Total		2.5	2.5																																
2.1	Supply and demand	Ada persesuaian dengan fungsi	Ada persesuaian fungsi baik, retail, dan rekreasi wisata	Tepusih																															
2.2	Material support	Fungsi saling mendukung dengan penggunaan elemen	Fungsi sekunder (retail) primer (halte)	Tepusih																															
2.3	Magnet	Harus dipraktikkan atau sisi bangunan yang berdekatan, radius dengan cara janglim overlapping memisahkan 'maget', di bagian tengah bangunan maget. Mada bangunan yang menghadap node maget efektif 90-120 meter.	Terdapat 2 maget di mana sisi bangunan yang berdekatan, radius dengan cara janglim overlapping memisahkan 'maget', di bagian tengah bangunan maget. Mada bangunan yang menghadap node maget efektif 90-120 meter.	Tepusih																															
<table border="1"> <thead> <tr> <th>2</th> <th>Benefice</th> <th>Stand-out</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>2.1</td> <td>Supply and Demand</td> <td>1</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>2.2</td> <td>Material Support</td> <td>1</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>2.3</td> <td>Magnet</td> <td>1</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td colspan="2">Total</td> <td>3</td> <td>3</td> </tr> </tbody> </table>					2	Benefice	Stand-out	2.1	Supply and Demand	1	1	2.2	Material Support	1	1	2.3	Magnet	1	1	Total		3	3												
2	Benefice	Stand-out																																	
2.1	Supply and Demand	1	1																																
2.2	Material Support	1	1																																
2.3	Magnet	1	1																																
Total		3	3																																
3.1	Legibility	Penataan elemen baik kota	Penataan elemen baik kota	Tepusih																															
3.2	Robustness	Rasio tinggi bangunan node adalah 1:4 atau kurang	Rasio tinggi bangunan: Rasio tinggi jalan lebar jalan = 1:10.8 node adalah 1:4 atau kurang	Tidak terpenuhi																															
3.3	Visual Appropriateness	Mada bangunan yang menghadap node maget efektif 90-120 meter.	Mada bangunan yang menghadap node maget efektif 90-120 meter.	Tidak terpenuhi																															
<table border="1"> <thead> <tr> <th>3</th> <th>Benefice</th> <th>Stand-out</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>3.1</td> <td>Legibility Analysis</td> <td>1</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>3.2</td> <td>Robustness</td> <td>1</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>3.3</td> <td>Visual Appropriateness</td> <td>1</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td colspan="2">Total</td> <td>3</td> <td>3</td> </tr> </tbody> </table>					3	Benefice	Stand-out	3.1	Legibility Analysis	1	1	3.2	Robustness	1	1	3.3	Visual Appropriateness	1	1	Total		3	3												
3	Benefice	Stand-out																																	
3.1	Legibility Analysis	1	1																																
3.2	Robustness	1	1																																
3.3	Visual Appropriateness	1	1																																
Total		3	3																																
4.1	Shallow in plan	Kedalaman bangunan tidak lebih dari 13 meter. Apabila memiliki central corridor harus di atas 9 meter.	Bangunan tidak memiliki central corridor. Kedalaman lantai 1 = 4.8 meter dan lantai 2 = 9 meter	Tepusih																															
4.2	Main points of access	Bagian bangunan yang berdekatan dengan jalan (frontage) dimanfaatkan untuk akses, bukan fungsi lain.	Terdapat 8 bukaan pada frontage, satu diantaranya tidak berfungsi sebagai akses. 7 sisi akses tersebut merupakan akses terpisah yang terdapat di sepanjang frontage. Akses hanya banyak dan terpisah-pisah.	Tepusih sebagian																															
4.3	Hard-core	Frontage > 15 m → hard-core diutamakan > 15 m → hard-core bejajar > 20 meter	Frontage > 15 m → hard-core tidak diutamakan dan bejajar lebih dari 20 meter	Tidak terpenuhi																															
4.4	Slope of front	Ruang luas > 14 m² → ruang di lantai 1 tidak memenuhi proporsi kedalaman, sementara ruang umum di lantai 2 memenuhi.	Ruang di lantai 1 tidak memenuhi proporsi kedalaman, sementara ruang umum di lantai 2 memenuhi.	Tepusih sebagian																															
<table border="1"> <thead> <tr> <th>4</th> <th>Benefice</th> <th>Stand-out</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>4.1</td> <td>Shallow in Plan</td> <td>1</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>4.2</td> <td>Main Points of Access</td> <td>0.5</td> <td>0.5</td> </tr> <tr> <td>4.3</td> <td>Hard-core</td> <td>0.5</td> <td>0.5</td> </tr> <tr> <td>4.4</td> <td>Slope of Front</td> <td>0.5</td> <td>0.5</td> </tr> <tr> <td colspan="2">Total</td> <td>3</td> <td>3</td> </tr> </tbody> </table>					4	Benefice	Stand-out	4.1	Shallow in Plan	1	1	4.2	Main Points of Access	0.5	0.5	4.3	Hard-core	0.5	0.5	4.4	Slope of Front	0.5	0.5	Total		3	3								
4	Benefice	Stand-out																																	
4.1	Shallow in Plan	1	1																																
4.2	Main Points of Access	0.5	0.5																																
4.3	Hard-core	0.5	0.5																																
4.4	Slope of Front	0.5	0.5																																
Total		3	3																																
<p>Central car untuk bangunan 1-4: nilai reinforce = 1, nilai stand-out = 3 Central car untuk bangunan 5-8: nilai reinforce = 5, nilai stand-out = 3</p> <p>5.1. Terdapat bangunan di sisi timur dari halte, halte ini kontornya dan tidak memperhatikan elemen fisik kota (nilai seimbang).</p> <p>5.2. Terdapat bangunan dengan sisi yang sama terpisah, halte ini tidak kontornya dan tidak memperhatikan kontornya (nilai seimbang).</p>																																			
6.1	Non-visual richness	Sense of hearing	Penelitian suara dengan lantai 1 menggunakan suara musik, sehingga menciptakan sense of hearing bagi calon penumpang bus. Pada lantai 2 dibuat lebih kedap untuk kenyamanan penumpang.	Tepusih																															
6.2	Visual richness	Sense of touch	Tidak ada ragam bentuk, bentuk dan warna.	Tidak terpenuhi																															
6.3	Visual richness	Sense of smell	Pernyataan sense of smell tidak dimanfaatkan. Diutamakan pada angkutan umum dan setoran.	Tidak terpenuhi																															
6.4	Visual richness	Sense of motion	Perbedaan warna pada bidang 2 dimensi.	Tepusih																															
6.5	Visual richness	Sense of distance	Terdapat perbedaan warna pada bidang 2 dimensi. Terdapat variasi ukuran dan penempatan pada bidang 3 dimensi.	Tepusih																															
6.6	Visual richness	Sense of depth	Terdapat 5-9 elemen visual yang berbeda dilihat dari berbagai titik pandang. Tetapi ada beberapa titik pandang yang tidak terpenuhi.	Tepusih sebagian																															
<table border="1"> <thead> <tr> <th>6</th> <th>Benefice</th> <th>Stand-out</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>6.1</td> <td>Non-visual Richness - Sense of hearing</td> <td>1</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>6.2</td> <td>Visual Richness - Sense of touch</td> <td>1</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>6.3</td> <td>Visual Richness - Sense of smell</td> <td>1</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>6.4</td> <td>Visual Richness - Sense of motion</td> <td>1</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>6.5</td> <td>Visual Richness - Sense of distance</td> <td>0.5</td> <td>0.5</td> </tr> <tr> <td>6.6</td> <td>Visual Richness - Sense of depth</td> <td>0.5</td> <td>0.5</td> </tr> <tr> <td colspan="2">Total</td> <td>5</td> <td>5</td> </tr> </tbody> </table>					6	Benefice	Stand-out	6.1	Non-visual Richness - Sense of hearing	1	1	6.2	Visual Richness - Sense of touch	1	1	6.3	Visual Richness - Sense of smell	1	1	6.4	Visual Richness - Sense of motion	1	1	6.5	Visual Richness - Sense of distance	0.5	0.5	6.6	Visual Richness - Sense of depth	0.5	0.5	Total		5	5
6	Benefice	Stand-out																																	
6.1	Non-visual Richness - Sense of hearing	1	1																																
6.2	Visual Richness - Sense of touch	1	1																																
6.3	Visual Richness - Sense of smell	1	1																																
6.4	Visual Richness - Sense of motion	1	1																																
6.5	Visual Richness - Sense of distance	0.5	0.5																																
6.6	Visual Richness - Sense of depth	0.5	0.5																																
Total		5	5																																
7.1	Threshold	Batas antara kegiatan satu unit dengan unit lain memiliki jarak bebas yang menarik di antara ruang privat dan publik untuk penemuan	Tidak ada batas antara unit dan tidak ada jarak bebas di antara ruang privat dan publik untuk penemuan	Tidak terpenuhi																															
7.2	Window	Salah satu unit untuk penemuan dari dalam ruangan	Jendela yang menghadap ke jalan digunakan sebagai ruang service, sehingga tidak ada penemuan yang dihasilkan melalui jendela.	Tidak terpenuhi																															
7.3	External surface	External surface digunakan untuk penemuan. Huru-huru terdapat penemuan yang jelas antar-unit terlihat dari external surface.	External surface tidak digunakan untuk penemuan. Huru-huru terdapat penemuan yang jelas antar-unit terlihat dari external surface.	Tidak terpenuhi																															
<table border="1"> <thead> <tr> <th>7</th> <th>Benefice</th> <th>Stand-out</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>7.1</td> <td>Threshold</td> <td>1</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>7.2</td> <td>Window</td> <td>1</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>7.3</td> <td>External surface</td> <td>1</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td colspan="2">Total</td> <td>3</td> <td>3</td> </tr> </tbody> </table>					7	Benefice	Stand-out	7.1	Threshold	1	1	7.2	Window	1	1	7.3	External surface	1	1	Total		3	3												
7	Benefice	Stand-out																																	
7.1	Threshold	1	1																																
7.2	Window	1	1																																
7.3	External surface	1	1																																
Total		3	3																																

Tingkat kesesuaian = Nilai reinforce / Nilai keseluruhan
 = 20 / (20+22,5)
 = 0,4705... ≈ 47%

KESIMPULAN

1.1. Kesimpulan
 Setelah kajian pustaka dan tinjauan objek studi dilakukan, kesimpulan yang dapat diambil adalah sebagai berikut:

- Arsitektur tidak dapat terlepas dari konteks lingkungan tempatnya berdiri. Dalam konteks perkotaan, arsitektur yang dikembangkan di dalam wilayah perkotaan harus memiliki wawasan tentang lingkungan kota. Prinsip tersebut dijabarkan lebih lanjut oleh Bentley dalam *Responsive Environments*. Sebuah bangunan di dalam wilayah kota tidak cukup mencapai status ideal pada dirinya sendiri, melainkan harus memiliki hubungan (*link*) dengan ruang kotanya dengan cara merespons ruang kota tersebut.
- Respons yang dapat diberikan adalah dengan merancang bangunan yang memiliki 7 kualitas yang baik, yaitu *permeability*, *variety*, *legibility*, *robustness*, *visual appropriateness*, *richness*, dan *personalization*. Dengan demikian, bangunan dapat terkait (*linked*) dengan lingkungannya.
- Setelah dilakukan analisis dan sintesis, ditemukan bahwa bangunan Halte Bundaran HI Astra memiliki tingkat kesesuaian dengan lingkungan kotanya sebesar 47%. Persentase ini menunjukkan kualitas kesesuaian yang tidak baik karena hanya memenuhi 47% dari kriteria yang dikemukakan Bentley, sebagai berikut:

- Visual Appropriateness*
 - Keberadaan Halte Bundaran HI Astra memiliki kecenderungan menjadi menonjol (*stand-out*) dengan lingkungan sekitarnya, bukan memperkuat karakter lingkungan.
- Richness*
 - Dari 4 potensi *non-visual richness*, hanya terdapat 2 potensi yang dimanfaatkan dengan baik oleh desain bangunan halte
 - Secara *visual richness*, bangunan memiliki elemen visual yang cukup beragam sehingga dapat dikategorikan sebagai desain yang 'kaya' (*visually rich*). Tetapi, bangunan tidak menunjukkan respons terhadap lama waktu pandang (*viewing time*).
- Personalization*
 - Personalisasi yang dilakukan pada bangunan halte menyebabkan gangguan pada desain karena bangunan tidak dirancang memiliki kemampuan untuk mengakomodasi adanya perubahan-perubahan tampilan yang dilakukan oleh *tenant*

